



Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών
Δημιουργική Γραφή

Διπλωματική Εργασία

Τα κόμικς και η αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση: Εργαλεία
δημιουργίας ψηφιακών κόμικς για μαθητές

Μπογιάρης Αναστάσιος

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Δασκαλά Ευαγγελία, ΣΕΠ, Ελληνικό Ανοικτό
Πανεπιστήμιο

Αθήνα, Ιανουάριος 2024

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία του/της φοιτητή φοιτήτριας («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης ο συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο ΕΑΠ, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας του συγγραφέα/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση του συγγραφέα/δημιουργού. Ο συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών του δικαιωμάτων.



Τα κόμικς και η αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση: Εργαλεία
δημιουργίας ψηφιακών κόμικς για μαθητές

Μπογιάρης Αναστάσιος

Επιτροπή Επίβλεψης Διπλωματικής Εργασίας

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Ευαγγελία Δασκαλά

ΣΕΠ Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο

Συν-Επιβλέπουσα Καθηγήτρια:

Σωτηρία Καλασαρίδου

ΣΕΠ Ε.Α.Π, Μεταδιδακτορική ερευνήτρια
Α.Π.Θ

Αθήνα, Ιανουάριος, 2024

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Από μικρό παιδί θυμάμαι τον εαυτό μου να διαβάζει βιβλία και κάθε φορά να χάνομαι στις σελίδες τους. Η συγγραφή ήταν ένα όνειρο που μου δημιουργήθηκε νωρίς και μέσα από την παρακολούθηση του Μεταπτυχιακού Δημιουργικής Γραφής του ΕΑΠ έμαθα τεχνικές και βήματα που πρέπει να ακολουθώ.

Φτάνοντας στο τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές από την πρώτη μέχρι και την τελευταία ενότητα που με τις γνώσεις τους και την υπομονή τους φώτισαν τον δρόμο μου στο ταξίδι της Δημιουργικής Γραφής.

Επίσης ένα μεγάλο ευχαριστώ στην επιβλέπουσα καθηγήτριά μου Ευαγγελία Δασκαλά που ήταν παρούσα σε όλη την πορεία της εκπόνησης της Διπλωματικής μου. Η καθοδήγηση και οι συμβουλές της ήταν πραγματικά πολύτιμες και άμεσες.

Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένεια και τους φίλους μου που με στήριξαν από την πρώτη στιγμή δίνοντάς μου ώθηση να συνεχίσω μέχρι να φτάσω στο τέλος.

Περίληψη

Από την πρώτη στιγμή της εμφάνισής τους, στα μέσα του 19^{ου} αιώνα τα comics αποκτούν φανατικό κοινό. Σήμερα τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό τα comics παρουσιάζουν άνθιση και αυξάνονται οι εκδηλώσεις και τα φεστιβάλ του Μέσου αυτού.

Κόμικς και εκπαίδευση: πολύς λόγος γίνεται στις μέρες μας για τον ρόλο των κόμικς στην εκπαιδευτική διαδικασία. Ειδικότερα στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας θα εξετάσουμε την πορεία που έχουν διαγράψει στον χρόνο τα κόμικς, θα παρουσιάσουμε τη γλώσσα των κόμικς, δηλαδή τα χαρακτηριστικά εκείνα που πρέπει να έχουν τα κόμικς(μπαλόνια, πάνελ, πλαίσιο κ.ά), θα δούμε σημαντικούς σταθμούς στην εξέλιξή τους, σημαντικούς δημιουργούς, πώς εξετάζονται πλέον ως αυτόνομη καλλιτεχνική δημιουργία, αλλά πρωτίστως πώς μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμο εργαλείο σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης και ειδικά στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.

Οι μαθητές πλέον μπορούν μέσω των κόμικς να αποκτήσουν γνωστικές δεξιότητες κάνοντας παράλληλα και ευχάριστο το σχολικό κλίμα στην τάξη. Είναι ένας εναλλακτικός τρόπος για τον εκπαιδευτικό σε περιπτώσεις που ο παραδοσιακός τρόπος εκπαίδευσης δεν έχει το αποτέλεσμα που επιθυμεί. Τα κόμικς βρίσκουν ανταπόκριση σε πληθώρα μαθημάτων, όπως δημιουργική γραφή και έκφραση, Ιστορία, μυθολογία κ.ά αλλά γίνονται και αφορμή για κοινωνικούς προβληματισμούς καθώς και για συζητήσεις πάνω σε θέματα αξιών, όπως η αξία της φιλίας, ο σεβασμός, η αγάπη στα ζώα ή στο περιβάλλον, η ειλικρίνεια.

Θα σταθούμε στην πολυσυζητημένη κατηγορία των graphic novels και θα δούμε πώς μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα κόμικς κάνοντας χρήση ενός από τα ψηφιακά εργαλεία δημιουργίας κόμικς, ώστε να μάθουν τα παιδιά να δημιουργούν μόνα τους μικρά κόμικς και ψηφιακές ιστορίες.

Το storyboardthat, το pixton και το storybird είναι τρία από τα πολλά πλέον εργαλεία που υπάρχουν στο διαδίκτυο και βοηθούν στη δημιουργία κόμικς με πολύ απλά βήματα και κυρίως χωρίς κόστος ή με ελάχιστο, αν επιλέξουμε ένα πιο επαγγελματικό τρόπο δημιουργίας των κόμικς.

ΛΕΞΕΙΣ-ΚΛΕΙΔΙΑ: Κόμικς, εκπαίδευση, graphic novel, ψηφιακά εργαλεία, δομικά χαρακτηριστικά των κόμικς

«Comics and their use in education: Digital comics creation tools for students»

Bogiaris Anastasios

Abstract

This thesis deals with the role of comics in education. In particular, we will examine the path that comics have taken over the years, we will present the language of comics, i.e. the characteristics that comics should have (balloons, panel frames, etc.), we will see important stations in their development, important creators, how they are now considered as an autonomous artistic creation, but primarily how they can be a useful tool at all levels of education and especially in primary education.

Students can now easily learn things that the traditional way of education would be ineffective. Comics find a response in a multitude of subjects, such as creative writing and expression, History, mythology, etc. but they also become an occasion for social concerns as well as discussions on values, such as the value of friendship, respect, love for animals or the environment, honesty.

We will study the differences between comics and graphic novels and learn to use one of the digital comic creation tools so that children can learn to create short comics and digital stories on their own that they can develop their talent by presenting in class.

Storyboardthat, pixton and storybird are three of the many tools that exist on the internet and help to create comics in very simple steps and mostly at no cost or with little if we choose a more professional way of creating comics.

KEYWORDS: Comics, education, graphic novel, digital tools, structural features of comics

Περιεχόμενα

Περίληψη.....	viii
Abstract	ix
Συνοτομογραφίες & Ακρώνυμα	xii
Εισαγωγή	1
A. Θεωρητικό μέρος	3
1. Comics	3
1.1 Ορισμός	3
1.1.1 Ιστορική αναδρομή.....	4
1.1.2 Η εμφάνιση στην Ελλάδα.....	7
1.1.3 Τα Κλασικά Εικονογραφημένα.....	9
1.2 Από την παραλογοτεχνία στην 9 ^η τέχνη.....	10
2. Τα graphic novels	12
2.1 Ορισμός	12
2.1.1 Θεματολογία.....	14
2.1.2 Η εμφάνισή τους στην Ελλάδα.....	17
2.2 Εκδοτικοί οίκοι στην Ελλάδα.....	18
2.3 Παραπλήσια είδη.....	27
2.3.1 Ιαπωνικά Manga.....	28
2.3.2 Γαλλόφωνα άλμπουμ.....	28
2.3.3 Εικονοβιβλία (Picturebooks).....	29
2.3.4 Τα μεταιχμακά κείμενα	30
2.3.5 Εικονοβιβλία χωρίς λόγια(textless/wordless/silent books).....	30
2.4 Η γλώσσα των comics	31
2.4.1 Τα πάνελ.....	31
2.4.2 Το πλαίσιο/κάδρο	31
2.4.3 Το κενό	32
2.4.4 Το μπαλόκι	32
2.4.5 Τα σύμβολα	34
2.4.6 Γραμμές κίνησης και ταχύτητας(action and speed lines).....	34
2.4.7 Αφηγηματικό πλαίσιο.....	35
2.4.8 Ονοματοποιία	36
3. Τα comics /γη στην εκπαίδευση	38
3.1 Comics για παιδιά.....	38

3.1.1 Comics και κριτική σκέψη πολύτιμα εργαλεία των εκπαιδευτικών	39
3.1.2 Η εφαρμογή τους στα μαθήματα	40
3.1.3 «Αρνητικές» επιδράσεις των comics	42
3.1.4 «Θετικές» επιδράσεις	43
3.2 Ψηφιακά comics(Digital comics)	46
3.2.1 Τα παιδιά σε ρόλο δημιουργού comics	46
3.2.2 Τα comics ως αρωγός στη δημιουργική γραφή	48
3.3. Εργαλεία δημιουργίας comics	49
B. Δημιουργικό μέρος	50
1. Βήματα δημιουργίας ψηφιακού comics	50
1.1 Προετοιμασία για τη συγγραφή του παραμυθιού	55
1.2 Η φάρμα της αγκαλιάς(Συγγραφή παραμυθιού)	58
1.1.1 Ψηφιακό comics	64
1.2 Μαθησιακοί στόχοι	66
1.2.1 Διδακτικό πλάνο	66
Συμπεράσματα	70
Βιβλιογραφικές Αναφορές	71

Συντομογραφίες & Ακρόνυμα

ΔΕ	Διπλωματική εργασία
ΕΑΠ	Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο
GN	Graphic Novel
Η/Υ	Ηλεκτρονικός Υπολογιστής

Εισαγωγή

Μια εικόνα χίλιες λέξεις. Στο πλαίσιο του σύγχρονου οπτικού πολιτισμού, όπου η εικόνα παίζει καθοριστικό ρόλο, τα κόμικς έρχονται να ανατρέψουν παγιωμένες αντιλήψεις στο πεδίο της εκπαίδευσης. Στο παρελθόν θεωρούνταν παραλογοτεχνία και χαρακτηρίζονταν ως φθηνά αναγνώσματα του περιπτέρου, αλλά με την πάροδο του χρόνου έκαναν το μεγάλο άλμα και εκτός από αυτόνομη Τέχνη, αποτελούν επιπλέον χρήσιμα εργαλεία σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης. Τα παιδιά μπορούν μέσω της εικόνας να αντιληφθούν περισσότερα πράγματα καθώς είμαστε πιο εξοικειωμένοι πλέον με την εικόνα, παρά με τις λέξεις που αποτυπώνονται σε ένα βιβλίο.

Η περίοδος που διανύουμε χαρακτηρίζεται από γρήγορους ρυθμούς και συνεχείς εξελίξεις στον τομέα της τεχνολογίας με μια πληθώρα εφαρμογών που μπορούν όλοι να βρουν εύκολα στο διαδίκτυο. Δίνεται έτσι η δυνατότητα σε μαθητές και εκπαιδευτικούς να εφαρμόσουν στην τάξη καινοτόμους εκπαιδευτικούς δρόμους έχοντας τα κόμικς και τα ψηφιακά τους εργαλεία συνοδοιπόρο στο ταξίδι της γνώσης.

Όσον αφορά την παρούσα διπλωματική εργασία στο θεωρητικό μέρος θα ασχοληθούμε με τον προσδιορισμό του Μέσου των κόμικς και της κατηγορίας του graphic novel, κατόπιν θα γίνει μια σύντομη ιστορική αναδρομή.

Παλαιότερα αρκετοί θεωρητικοί των κόμικς αναζητούσαν την απαρχή της Ένατης τέχνης στις αναπαραστάσεις κυνηγιού που έχουν βρεθεί σε διάφορα σπήλαια, όπου η μία σκηνή διαδέχεται την άλλη με αποτέλεσμα τη δημιουργία μιας ιστορίας ή ακόμα και στις αναπαραστάσεις που απεικονίζονται σε δοχεία παλαιότερων ετών. Ζωγράφιζαν πάνω στα αγγεία σκηνές μάχης ή αναπαραστάσεις από εκδηλώσεις ή ακόμα και σκηνές από αγωνίσματα. Τα comics είναι όμως παιδιά της βιομηχανικής επανάστασης και γενικότερα της πολιτισμικής επανάστασης που ακολούθησαν τη φωτογραφία, τις αφίσες, τις διαφημίσεις, τη γελοιογραφία και τα κινούμενα σχέδια.

Στη συνέχεια θα παρουσιαστούν τα τεχνικά χαρακτηριστικά των comics/graphic novel, η θεματολογία τους καθώς και σημαντικοί σταθμοί στην εξέλιξή τους, καθώς και έργα διασήμων Ελλήνων και ξένων που έχουν αφήσει το αποτύπωμά τους στο χρόνο.

Στο τρίτο κεφάλαιο θα δούμε πώς τα κόμικς μπορούν να αξιοποιηθούν σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης, πώς βοηθούν στην κριτική σκέψη και στην ανάπτυξη δεξιοτήτων και ικανοτήτων των μαθητών και πώς βοηθούν τα παιδιά με μαθησιακές δυσκολίες. Θα αναλύσουμε τα θετικά και τα αρνητικά που προκύπτουν από την εισαγωγή των κόμικς στην εκπαίδευση και στο τέλος θα παρουσιαστούν συντόμως ψηφιακά εργαλεία δημιουργίας κόμικς που μπορούν να αξιοποιήσουν οι μαθητές μόνοι τους ή με τη βοήθεια των εκπαιδευτικών.

Τέλος στο δεύτερο μέρος εργασίας το οποίο είναι το δημιουργικό κομμάτι θα παρουσιαστεί μια ιστορία(ένα παραμύθι) με τίτλο «Η φάρμα της αγκαλιάς», το οποίο συνέθεσα στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας προκειμένου να δούμε πώς η ιστορία μου μπορεί να γίνει σενάριο για κόμικς. Η συγκεκριμένη ιστορία έχει ως θέμα τη διαφορετικότητα και την αξία της φιλίας μέσα από ένα ταξίδι αναζήτησης.

Κλείνοντας την παρούσα διπλωματική εργασία θα δούμε βήμα-βήμα πώς αυτή η ιστορία που γράψαμε μπορεί να γίνει comics μέσω ψηφιακών εργαλείων και συγκεκριμένα μέσω του storyboardthat, που μπορούν να χρησιμοποιήσουν όλοι, μαθητές, εκπαιδευτικοί αλλά και όποιος άλλος θέλει να ασχοληθεί με το αντικείμενο αυτό.

A. Θεωρητικό μέρος

1.Comics

1.1 Ορισμός

Οι περισσότεροι από εμάς από μικρή ηλικία έχουμε διαβάσει ή τουλάχιστον έχουμε ακούσει τη λέξη κόμικς. Αν όμως μας ρωτήσει κάποιος να του εξηγήσουμε τι είναι ή τι σημαίνει κόμικς, η μία δυσκολία διαδέχεται την άλλη. Η προσπάθεια ορισμού της Ένατης τέχνης προσκρούει στην πολυμορφία και την ετερογένεια που παρουσιάζει τόσο στη μορφή όσο και στο περιεχόμενο των comics.

Ένας απλός ορισμός που θα βοηθούσε κάποιον να κατανοήσει την έννοια της λέξης κόμικς είναι ο εξής: Η αφήγηση μιας ιστορίας στην οποία υπάρχει λόγος και εικόνα που είναι είτε ζωγραφισμένη, είτε τυπωμένη ορίζεται ως κόμικς(comics). Υπάρχει δηλαδή μια αφηγηματική ακολουθία μεταξύ των εικόνων όπου ο λόγος, συνήθως είναι μικρός σε έκταση, τοποθετείται μέσα σε λεζάντες ή συννεφάκια, τα λεγόμενα μπαλονάκια.

Ο γλωσσολόγος και φιλόλογος Γ. Μπαμπινιώτης, στο λεξικό που κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Κέντρο Λεξικολογίας, αναφέρει πως η λέξη κόμικς αποτελεί λεξικό δάνειο το οποίο προέρχεται από το αγγλικό comics και παραμένει άκλιτο τόσο στον ενικό όσο και στον πληθυντικό αριθμό, καθώς δεν έχει ενταχθεί στο κλιτικό σύστημα της Νέας Ελληνικής¹.

Αρκετοί θεωρητικοί που έχουν ασχοληθεί με το αντικείμενο έχουν δώσει τη δική τους ερμηνεία στον ορισμό της λέξης κόμικς. Σύμφωνα με τον Κ. Κάσση τα κόμικς είναι «αλληλοδιάδοχες εικόνες σε μια σελίδα, που αφηγούνται μια ιστορία». Πρόκειται για λαϊκά αναγνώσματα με μεγάλη απήχηση και πρόκειται, όπως αναφέραμε και παραπάνω για αντιδάνειο του ελληνικού επιθέτου «κωμικός» καθώς τα πρώτα κόμικς ήταν κωμικά. Βέβαια η θεματολογία με το πέρασμα του χρόνου

¹ Λεξικό των δυσκολιών και των λαθών στη χρήση της ελληνικής, Μπαμπινιώτης, 2014. Επισκεφτείτε το site www.lexicon.gr.

άλλαξε και πλέον τα θέματα των κόμικς ποικίλουν, από περιπέτεια, μέχρι κοινωνικά και επιστημονικής φαντασίας (Μουλά & Κοσεγιάν, 2010).

Ο Π. Μαρτινίδης, καθηγητής στην Πολυτεχνική Σχολή Θεσσαλονίκης, προτείνει τον όρο εικονογραφήματα αφού ουσιαστικά πρόκειται για αφήγηση με εικόνες ή αναφέρει πως είναι «υβρίδια μεταξύ ζωγραφικής και λογοτεχνίας» και τα ονομάζει ως το «σινεμά του φτωχού» (Αυδίκος, 1996). Η Κωνσταντινίδου-Σέμογλου αναφέρει τα κόμικς ως «μια μορφή εικονικής αφήγησης η οποία χαρακτηρίζεται από τη σύνδεση σταθερών σχεδιασμένων εικόνων που συνήθως συνοδεύονται από κείμενα με τη μορφή μπαλονιών» (Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, 2001, σ. 30). Ο Γιάννης Σκαρπέλος δίνει τη δική του εκδοχή και αναφέρει πως «κόμικς είναι ό,τι παράγεται, πωλείται και αγοράζεται για να καταναλωθεί ως κόμικς» (Σκαρπέλος, 2000).

Τέλος ο McCloud δίνει τη δική του ερμηνεία στον ορισμό και αναφέρει πως είναι «μια σειρά σχεδίων που συνοδεύονται από λόγο, αλλά και η ίδια η τέχνη της δημιουργίας σειρών σχεδίων με λόγο» (McCloud, 1993).

1.1.1 Ιστορική αναδρομή

Κάνοντας μια αναδρομή στο παρελθόν παρατηρούμε πως τα κόμικς υπήρχαν πολλά χρόνια πριν, όμως με άλλες μορφές. Όπως αναφέρουν κάποιοι θεωρητικοί οι χαραγμένες εικόνες που η μία διαδέχεται την άλλη και μας αφηγούνται μια ιστορία μικρή ή μεγάλη, θεωρούνταν στο παρελθόν μια πρόιμη μορφή της τέχνης των κόμικς. Βέβαια οι απόψεις αυτές είναι πλέον παρωχημένες, καθώς τα comics είναι παιδιά της βιομηχανικής επανάστασης.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα χαραγμένων εικόνων είναι και τα εξής:

- Οι τοιχογραφίες σε σπήλαια που έχουν βρεθεί στην Αλταμίρα της Ισπανίας και της Γαλλίας και χρονολογούνται 20.000 χρόνια πριν με σκηνές κυνηγιού ή τελετουργιών.
- Ο δίσκος της Φαιστού
- Οι διαδοχικές εικόνες σε στήλες των Ασσυροβαβυλωνίων
- Αρχαιοελληνικοί αμφορείς
- Η Αιγυπτιακή Βίβλος των νεκρών, όπου αναπαριστούν σκηνές από τη μετά θάνατον ζωή.

- Η ζωοφόρος των αρχαίων ναών
- Πάπυρος που εξιστορεί τους άθλους του Ηρακλή
- Ο τάπητας της Μπαγιέ²
- Οι τοιχογραφίες στους καθεδρικούς ναούς όπου αφηγούνται ιστορίες από τη ζωή του Χριστού και των Αγίων, καθώς και οι Βυζαντινές αγιογραφίες σε μοναστηριακά έγγραφα και σε εικόνες του Επινάλ³. (Petersen, 2010)



Εικόνα1.1: Μέρος του τάπητα της Μπαγιέ



Εικόνα1.2: Παιδικά παιχνίδια: πέταγμα χαρταετού. Εικόνες του Επινάλ από τον 19ο αιώνα (Εθνικό Μουσείο Λαϊκών Τεχνών και Παραδόσεων, Παρίσι)

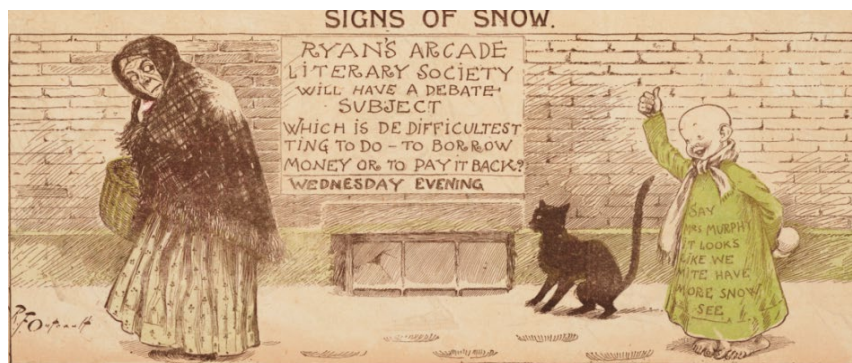
² Ένα τεράστιο Μεσαιωνικό κέντημα 70 μέτρων που απεικονίζει την κατάκτηση της Αγγλίας από τους Νορμανδούς το 1066. [Ταπισερί της Μπαγιέ - Βικιπαίδεια \(wikipedia.org\)](https://el.wikipedia.org/wiki/Ταπισερί_της_Μπαγιέ)

³ Τύπος έγχρωμων χαρακτικών με δημοφιλές θέμα και φωτεινά χρώματα. Ουσιαστικά πρόκειται για εκτυπώσεις σε ξύλο, μέταλλο και πέτρα αργότερα. Πήραν το όνομα τους από το Επινάλ της βορειοανατολικής Γαλλίας που ήταν ένα από τα κέντρα παραγωγής. Για περισσότερα [image d'Épinal - LAROUSSE](https://www.larousse.fr/lexique/image_d%27%C3%A9pinal).

Στα τέλη του 19^{ου} αιώνα τα κόμικς εμφανίζονται στην Αμερική μέσω της κυριακάτικης εφημερίδας New York World, όπου το 1885 δημοσίευσε το *The Yellow Kid*, του Richard Felton Outcault, με ήρωα ένα φαλακρό, ξυπόλυτο παιδί με κίτρινα μεγάλα ρούχα και περίεργη συμπεριφορά⁴.



Εικόνα 1.3: *The Yellow Kid*, Richard Felton Outcault



Εικόνα 1.4: Περιεχόμενο από τις σελίδες του comics *The yellow Kid*

Από τα τέλη του 1920 έχουμε την εμφάνιση διάσημων χαρακτήρων που μέχρι και σήμερα κερδίζουν το ενδιαφέρον του κοινού, όπως ο Ποπάι και ο Μίκυ Μάους και την επόμενη δεκαετία κάνουν την εμφάνιση τους οι υπέρ-ήρωες, όπως είναι ο Batman και ο Superman, ο Flash, ο Aquaman, η Wonderwoman κ.ά από την εταιρεία DC

⁴ Οι φωτογραφίες και οι πληροφορίες αντλήθηκαν από [The Yellow Kid 1895 \(osu.edu\)](http://The Yellow Kid 1895 (osu.edu)).

comics⁵ και αργότερα έχουμε τους υπέρ-ήρωες από την Marvel⁶ με τον Spiderman, τον Hulk, τον Captain America, τον Iron Man, τους Fantastic Four και αρκετούς άλλους που με τις περιπέτειες τους μαγνίτιζαν τα βλέμματα μικρών και μεγάλων.

Η μεγάλη εμπορική επιτυχία των κόμικς αυτών οφείλεται στο γεγονός πως οι υπέρ-ήρωες αυτοί ήταν ανθρώπινοι με ευαισθησίες σε προβλήματα απέναντι στην κοινωνία (Ταρλαντέζος, 2006). Ακολουθούν τη φόρμουλα σύμφωνα με την οποία ανατίθεται μια αποστολή στον ήρωα, ο οποίος μετά από σκέψεις και αμφιβολίες να την αποδέχεται και μέσα από τις περιπέτειες που ακολουθούν ο ίδιος να ωριμάζει βοηθώντας τον κόσμο από τις απειλές που δέχεται.

Στην Ευρώπη τα κόμικς αποκτούν το κοινό τους και έχουν μεγάλη εμπορική επιτυχία τη δεκαετία του 1950, όπου στην αρχή μετέφραζαν τα αμερικάνικα comics και στη συνέχεια στη Γαλλία και το Βέλγιο οι δημιουργοί των κόμικς παρουσιάζουν τα έργα τους με επιτυχία. Στη Γαλλία έχουμε το δημοφιλέστερο κόμικς τον *Asterix*, όπου πρόκειται για μια φανταστική ιστορία με πραγματικά όμως στοιχεία από τη ζωή των Κελτών και στο Βέλγιο αντίστοιχα έχουμε την ίδρυση των περιοδικών *Spirou* και *Tin Tin* με ήρωες τα *στρουμφάκια* και τον *Λούκυ Λουκ*.

Τις επόμενες δεκαετίες τα κόμικς γνωρίζουν άνθηση σε όλο τον κόσμο όπου κάθε ευρωπαϊκή χώρα δημιουργεί αξιόλογα έργα που ανταγωνίζονται τα αμερικάνικα. Ακόμα και η Ιαπωνία αποκτά εξέχουσα θέση στη δημιουργία των κόμικς με τα έργα που δημιουργούν. Τα Manga που σχεδιάζουν αφορούν μαύρες κωμωδίες και περιπέτειες δράσης με έντονο το ερωτικό στοιχείο (Ταρλαντέζος, 2006).

1.1.2 Η εμφάνιση στην Ελλάδα

Στην Ελλάδα για δεκαετίες όταν κάποιος άκουγε τη λέξη κόμικς ή αναφερόταν στη λέξη αυτή, αμέσως το μυαλό των περισσότερων τα τοποθετούσε στην κατηγορία των αστείων, ελαφριών αναγνωσμάτων με αντίστοιχες περιεχομένου εικόνες κυρίως για παιδιά μικρής ηλικίας ή για αναγνώσματα ηρώων που μπλέκουν σε περιπέτειες. Επίσης άλλη μια αντίληψη που επικρατούσε είναι πως ένα ανάγνωσμα για να

⁵ Εταιρεία που ιδρύθηκε το 1938 και είναι μέχρι και σήμερα μια από τις μεγαλύτερες και επιτυχημένες εταιρείες κόμικς. Για περισσότερα δείτε www.dc.com.

⁶ Αμερικανική εκδοτική εταιρεία comics που ιδρύθηκε το 1939. Για περισσότερα επισκεφτείτε το www.marvel.com.

θεωρείται κόμικς πρέπει να έχει γίνει εικονογράφηση μιας ιστορίας ή ενός παραμυθιού ή αντίστοιχα όταν μια και μόνο εικόνα συνοδεύεται από λόγο χιουμοριστικό ή μη.

Τη δεκαετία του 1910 στην Ελλάδα έχουμε την κυκλοφορία των κόμικς όπου εμφανίζονται σιγά σιγά και στη συνέχεια το 1920 κυκλοφορούν περιοδικά με εικονογραφημένες ιστορίες που απευθύνονται σε παιδιά όπως η *Χαρά των παιδιών*, του Δ. Δημητράκου. Τα κόμικς της εποχής εκείνης ήταν απλοϊκά, άτεχνα, με ασπρόμαυρη εικονογράφηση και τα θέματα τους αφορούσαν τη λαογραφική παράδοση και βιογραφίες σπουδαίων Ελλήνων και ηρώων της ελληνικής επανάστασης (Πανάικας, 1998).

Ιδιαίτερα δημοφιλή γίνονται τα πολιτικά και σατυρικά κόμικς επηρεασμένα από τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο. Τη δεκαετία του 40 εκδίδονται τα περιοδικά *Ελληνόπουλο*, το *Μεγάλο Ελληνόπουλο*, ο *Θησαυρός των παιδιών*, που απευθύνονται σε παιδιά και τα περιοδικά *Ρομάντζο*, *Μπουκέτο* κ.ά που απευθύνονται όμως σε ενήλικες (Ντάγιου, 1999).

Η κατάσταση δείχνει να αλλάζει όταν το 1951 κάνει την εμφάνισή τους η σειρά των *Κλασικών Εικονογραφημένων* από τον εκδοτικό οίκο Ατλαντίς των αδερφών Πεχλιβανίδη⁷. Η σειρά των κόμικς αυτών παρουσίαζε έργα Παγκόσμιας Λογοτεχνίας σε εικονογραφημένη μορφή έχοντας σκοπό την ανάγνωση τους όχι μόνο από το νεαρό κοινό, αλλά απ' όλες τις ηλικίες. Η παραγωγή τους υπολογίζεται περίπου σε 20.000 έως 30.000 τεύχη την εβδομάδα για 8-9 χρόνια⁸

Το πρώτο τεύχος των *Κλασικών Εικονογραφημένων* ήταν οι *Άθλιοι* του Βίκτωρα Ουγκώ το 1951, το οποίο είχε τεράστια ανταπόκριση από το κοινό, καθώς πούλησε 90.000 αντίτυπα και η τιμή του ήταν 4.000 δραχμές.

Στη δεκαετία 1950-1960 η πορεία των *Κλασικών Εικονογραφημένων* ήταν ανοδική με αποτέλεσμα να ενταχθούν στις εκδόσεις αυτές και κόμικς με θέμα την αρχαία μυθολογία, την ελληνική επανάσταση και τη Βυζαντινή ιστορία. Κάποιοι από τους 169 τίτλους που εκδόθηκαν την πρώτη περίοδο είναι⁹: *Η καλύβα του Μπάρμπα Θωμά*, *Η Παναγία των Παρισίων*, *Όλιβερ Τουίστ*, *Όνειρο θερινής νύχτας*, *Ρωμαίος και Ιουλιέτα*, *Ροβινσών Κρούσος*, *Κολοκοτρώνης*, *Αθανάσιος Διάκος*, *Κωνσταντίνος*

⁷ Εκδοτικός οίκος στην Ελλάδα που αγόρασε τα δικαιώματα των κλασικών εικονογραφημένων, Αμερικάνικης σειράς που κυκλοφορούσε από το 1944 ως classics illustrated

⁸ Β.Δ. Αναγνωστόπουλος, θέματα παιδικής λογοτεχνίας, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα 1987, σελ. 157.

⁹ Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφτείτε το link [Τα Αμερικανικά και τα Ελληνικά Κλασσικά Εικονογραφημένα - Bodossaki Lectures on Demand \(blod.gr\)](http://www.bodossaki.gr)

Παλαιολόγος, Θησέας και Μινώταυρος, Ομήρου Οδύσσεια, Ιφιγένεια εν Αυλίδι, Ηρακλής, Το χάνι της Γραβιάς, Η μάχη του Μαραθώνα, Φρίζος και Έλλη, Ερωτόκριτος κ.ά.

Παρά τη μεγάλη απήχηση στο κοινό με 200.000-300.000 αντίτυπα υπήρχαν και αρνητικές αντιδράσεις από ανθρώπους των τεχνών και της πολιτικής και κυρίως από τον παιδαγωγό, φιλόσοφο, θεολόγο και δοκιμιογράφο Ε. Παπανούτσο, καθώς θεωρούσαν πως η διασκευή των κλασικών έργων παγκόσμιας απήχησης δεν συνάδει με τα κόμικς. Πίστευαν πως ευτελίζουν τα έργα αυτά και φυσικά θεωρούσαν πως τα αναγνώσματα αυτά θα οδηγούσαν τα παιδιά σε ένα μονοπάτι στα πρότυπα της Αμερικής.



Εικόνα 1.5: Κλασσικά Εικονογραφημένα

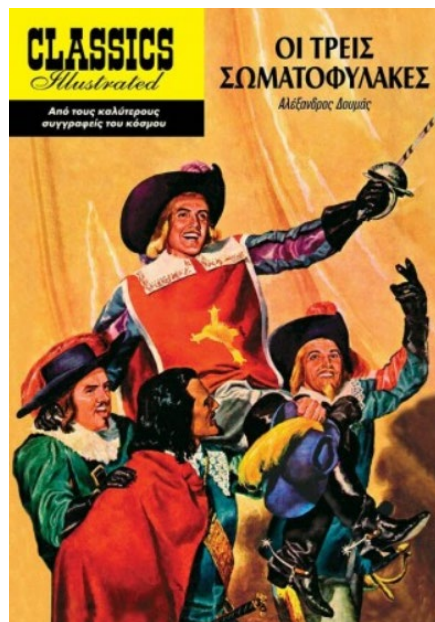
Τη δεκαετία του 1970 έχουμε την εμφάνιση στην Ελλάδα «ποιοτικών» μεταφρασμένων κόμικς όπως ο *Τεν Τεν*, ο *Λούκυ Λουκ*, ο *Ιζνογκούντ*, όπου έχουν μεγάλη απήχηση στο κοινό. Την δεκαετία του 1980 και του 1990 επιτυχημένα κόμικς είναι οι διασκευές των αριστοφανικών έργων (*Εκκλησιάζουσες*, *Λυσιστράτη*, *Όρνιθες* κ.ά από τους Τ. Αποστολίδη-Γ. Ακοκαλίδη, αλλά και εξίσου έργα σημαντικά όπως η *Πάπισσα Ιωάννα* του Εμμανουήλ Ροΐδη, από τον Λευτέρη Παπαθανάση.

1.1.3 Τα Κλασσικά Εικονογραφημένα

Η ιδέα των *Κλασικών Εικονογραφημένων* ανήκει στον Albert Kanter ο οποίος από το 1941 μέχρι και το 1971 εκδίδει τα *Classics Illustrated Junior*. Αυτό το νέο τότε είδος κόμικς αποτελούσε τη γέφυρα μεταξύ των παιδιών και της κλασικής λογοτεχνίας για ενήλικες (Nyberg, 1998).

Οι *Τρεις Σωματοφύλακες* του Αλέξανδρου Δουμά ήταν το πρώτο λογοτεχνικό έργο που εκδόθηκε το 1941 και εξαντλήθηκε αμέσως και επανεκδιδόταν. Το 1947 τα comics books μετονομάζονται σε Classics Illustrated σηματοδοτώντας την αλλαγή προς αναγνώσματα που δεν είχαν σχέση με τη ως τότε κατηγορία του φθηνού αναγνώσματος ή τα κόμικς περιπτέρου (Lopes, 2009).

Η συνέχεια των *Κλασικών Εικονογραφημένων* είναι ανοδική με την έκδοση και άλλων ιστοριών όπως η *Σταχτοπούτα*, η *Χιονάτη* κ.ά. που σημειώνουν μεγάλες πωλήσεις αποκτώντας ένα σταθερό κοινό κυρίως παιδιά και όχι μόνο.



Εικόνα 1.6: *Οι τρεις σωματοφύλακες*, τεύχος από την ελληνικά σειρά των *Κλασικών Εικονογραφημένων*

1.2 Από την παραλογοτεχνία στην 9^η τέχνη

Τα κόμικς όπως είναι γνωστό για μεγάλο χρονικό διάστημα και από πολλούς θεωρούνταν ότι ανήκουν στο πεδίο της παραλογοτεχνίας¹⁰. «Ο όρος παραλογοτεχνία υποδηλώνει ποιητικά ή αφηγηματικά κείμενα, ανάλαφρα και κατά κανόνα ψυχαγωγικά- προορισμένα συνεπώς για πλατιά λαϊκή κατανάλωση»

¹⁰Γεράσιμος Αν. Μαρκαντωνάτος *Βασικό λεξικό λογοτεχνικών και φιλολογικών όρων, λογοτεχνικοί και φιλολογικοί όροι*, εκδόσεις Gutenberg, 2008.

(Μαρκαντωνάτος, 2008). Είναι δηλαδή κείμενα που βρίσκονται στο περιθώριο της λογοτεχνίας, κείμενα της λεγόμενης «μαζικής κουλτούρας».

Ο Μαρτινίδης αναφέρει τα κόμικς ως το «σινεμά» του φτωχού καθώς υπήρξε η ανάγκη δημιουργίας ενός είδους που θα μπορούσε να αντικαταστήσει τον κινηματογράφο με μικρό κόστος, αλλά ταυτόχρονα και μεγάλη απήχηση στο ευρύ κοινό. Αναφέρει επίσης πως τα κόμικς θεωρούνται «υβρίδια» μεταξύ ζωγραφικής, λογοτεχνίας και σινεμά (Μαρτινίδης, 1990).

Η αρχική δυσπιστία για την εμφάνιση των κόμικς στη ζωή των παιδιών αρχίζει να εξαλείφεται με την εμφάνιση σχολών πάνω στο αντικείμενο αυτό. Έτσι έχουμε την Αμερικάνικη, τη Λατινοαμερικάνικη, την Ασιατική, την Ιταλική σχολή και άλλες που τοποθετούν τους θεμέλιους λίθους χάρη στα έργα σπουδαίων δημιουργών, ώστε να γίνει το βήμα της θεώρησης των κόμικς όχι ως παραλογοτεχνίας, ως και μετά γενική αυτόνομη τέχνης.

Κάθε μορφή τέχνης εξελίσσεται και αλλάζει. Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας θα σταθούμε στις θετικές επιδράσεις στα παιδιά καθώς τα κόμικς πέρα από την ψυχαγωγία που προσφέρουν διαβάζοντάς τα, έχουν και τη δυνατότητα να μεταφέρουν με άμεσο και ευχάριστο τρόπο γνώσεις, πληροφορίες, αξίες καθώς και κοινωνικά και πολιτικά μηνύματα σε περιπτώσεις που η παραδοσιακή μέθοδος διδασκαλίας δεν έχει τα επιδιωκόμενα αποτελέσματα και κάνει τους μαθητές να κουράζονται ή να αδιαφορούν.

Τα κόμικς μέσω της εικόνας έχουν τη δύναμη να κεντρίσουν το ενδιαφέρον των μαθητών όλων των τάξεων και να τους εισάγουν σε έναν κόσμο όπου η φαντασία έχει κυρίαρχο ρόλο. Ο εκπαιδευτικός που γνωρίζει, αλλά και που έχει τη διάθεση να μεταφέρει όλα αυτά στο μαθητή θα έχει θετικά αποτελέσματα μέσα στην τάξη ακόμα και σε παιδιά που αδυνατούν να παρακολουθήσουν το μάθημα.

Παρακάτω στην εργασία θα δούμε πώς οι εκπαιδευτικοί μπορούν να αξιοποιήσουν τα κόμικς στο μάθημά τους και πώς σε όλα σχεδόν τα μαθήματα μπορούν να αξιοποιηθούν τα κόμικς.

2. Τα graphic novels

2.1 Ορισμός

Όπως συμβαίνει στις περισσότερες τέχνες κάθε τι νέο που εμφανίζεται έχει ως επακόλουθο την εξέλιξη και τη δημιουργία νέων ειδών. Την ίδια πορεία έχουν ακολουθήσει και τα comics. Δημιουργώντας ένα νέο είδος που έχει κάνει την εμφάνιση του τα τελευταία είκοσι με εικοσιπέντε χρόνια. Τα graphic novels (GN) έχουν πλέον κατακτήσει το κοινό και την τελευταία πενταετία εκδίδονται με ταχείς ρυθμούς.

Αν και δεν υπάρχει ένας αποδεκτός όρος για τα GN καθώς είναι αόριστος και ασαφής και με ευρύ έννοια¹¹, ωστόσο κάνοντας μια προσπάθεια να τα ορίσουμε αναφέρουμε πως είναι πολυσέλιδες ιστορίες που μας παρουσιάζουν μια ιστορία με τη συνοδεία πάντα των εικόνων. Πλέον τα GN έχουν το δικό τους κοινό που είναι οι ενήλικες και τα θέματα τους δεν ανήκουν στους κλασικούς υπερήρωες που είχαμε συνηθίσει στα comics (mainstream comics).

Ασχολούνται κυρίως μ' ένα θέμα «σοβαρό», είτε αυτοβιογραφικό, είτε και όχι, μπορεί να είναι πολιτικο-ιστορικό (μετανάστευση, πόλεμοι), καθώς ακόμα και μύθοι και περιπέτειες, ή ακόμα και κοινωνικά θέματα, όπως εφηβικό μυθιστόρημα (teen romance), η ομοφυλοφιλία, η εφηβική σεξουαλικότητα, καθώς και ασθένειες όπως καρκίνος και επιληψία και απευθύνονται σε ένα πιο «υποψιασμένο» ενήλικο κοινό (Soloup, 2012).

Μεγάλη συζήτηση γίνεται και για τη χρήση του όρου novel, καθώς ο όρος σημαίνει μυθιστόρημα, συνεπώς και πολλές σελίδες. Όμως από τη στιγμή που εκδίδονται διασκευές που έχουν θέματα αυτοβιογραφία, μύθους, παραμύθια καθιστά αυτομάτως τον όρο novel μη έγκυρο. Τα comics και τα GN είναι όροι που συναντώνται ως εφαπτόμενοι κύκλοι, οπότε τα όρια μεταξύ τους δεν είναι ξεκάθαρα και πολλοί τα ταυτίζουν και τα συγχέουν (Weiner, 2008).

Με το πέρασμα του χρόνου πολλοί ήταν αυτοί που προσπάθησαν να δώσουν ένα σαφή ορισμό στην ερώτηση τι είναι graphic novel. Ακολουθούν οι παρακάτω ορισμοί σε μια προσπάθεια κατανόησης του όρου graphic novel.

¹¹ Graphic novels: Μια όψιμη μορφή των comics. Για περισσότερα επισκεφτείτε: [Graphic novels: Μια όψιμη μορφή των κόμικς | Σελιδοδείκτες \(greek-language.gr\)](http://www.greek-language.gr/Graphic-novels-Mia-opsimi-morphi-ton-komiks-Selidodeiktetes).

Ο Sabin αναφέρει πως είναι «εκτενή κόμικς με θεματική ενότητα σε μορφή βιβλίου» (1997, όπ. αναφ. στον Αντώνη Νικολόπουλο, 2017, σ. 6). Ο Rocco Versaci προσδιορίζει τα GN ως «σειρές comics σε έναν τόμο, που ουσιαστικά λένε την ίδια ιστορία ή σε άλλες περιπτώσεις, εκδόσεις που πρώτη φορά κυκλοφορούν σε αυτή τη μορφή, χωρίς προηγουμένως να έχουν εκδοθεί σε μορφή comic book» (2008, όπ. αναφ. στον Νικολόπουλο, 2017).

Εξίσου σημαντική είναι και η άποψη του Stan Lee, που θεωρείται από τους κορυφαίους της Marvel και αναφέρει πως τα GN είναι: «ιστορία μεγάλης έκτασης, η οποία συνήθως ξεπερνά τις εξήντα τέσσερις σελίδες» (2011, όπ. αναφ. στον Νικολόπουλο, 2017). Ο Stan Lee κάνει εξηγεί πως «Στις μέρες μας κάθε comic που βρίσκεται στα ράφια ενός βιβλιοπωλείου θεωρείται GN, αλλά υπάρχουν στην πραγματικότητα δύο διαφορετικές εκδοχές. Υπάρχει η περίπτωση της μεγάλης σε έκταση ιστορίας, η οποία είναι αυτοτελής, όπως το κλασικό έργο του Will Eisner, *A Contract with God*, το οποίο πολλοί θεωρούν ως το πρώτο αμερικάνικο GN[...]. Η άλλη εκδοχή είναι μία συλλογική έκδοση, που παίρνει μία μόνο ιστορία ή έναν μόνο χαρακτήρα, και συγκεντρώνει τα τεύχη για τους αναγνώστες των βιβλιοπωλείων. Στις μέρες μας, τα βιβλιοπωλεία θεωρούν graphic novel όλα όσα έχουν το φορμάτ του βιβλίου.

Τέλος ο Πάνος Κρητικός στην ομιλία του που έδωσε στο Μουσείο Μπενάκη το 2019 στην ημερίδα που πραγματοποιήθηκε στο πλαίσιο της έκθεσης με αφορμή το graphic novel «Ο Συλλέκτης- Έξι Διηγήματα για Έναν Κακό Λύκο» του Soloúr αναφέρει: «Δεν υπάρχει κάτι που να διαφοροποιεί τα GN από τα comics πέρα από τη μορφή της έκδοσης και τον τρόπο διανομή τους». ¹² Επίσης αναφέρει πως «τα GN αποτελούν προϊόν της βιομηχανίας των comics και δεν μπορούν να προσεγγιστούν ερευνητικά ως κάτι ανεξάρτητο από αυτήν» (Κρητικός, 2019).

¹² Για περισσότερες πληροφορίες δεξ το link [Σκέψεις, απόψεις και... διευκρινίσεις για τα Κόμικς ή Γιατί τα γκράφικ νόβελς δεν συνθέτουν απαραίτητα τις αριστουργηματικές αφηγήσεις της Ένατης τέχνης - Bodossaki Lectures on Demand \(blod.gr\)](#).

2.1.1 Θεματολογία

Τα θέματά τους όπως είδαμε και πιο πάνω ποικίλουν και είναι ορισμένα GN που αποτελούν σταθμό στην εξέλιξή τους. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι καταρχάς το graphic novel *Persepolis*¹³(2000) που το θέμα του είναι ο πόλεμος Ιράν-Ιράκ μέσα από την οπτική γωνία μιας κοπέλας. Η ίδια η συγγραφέας Μαργιάν Σατραπί αναφέρει για τους περιορισμούς που καλείται να ζήσει από το Ισλάμ, για την καταπίεση των ανθρώπων και ιδιαίτερα των γυναικών. Η δίψα για ειρήνη, η δημοκρατία και ελευθερία είναι τα ζητήματα με τα οποία καταπιάνεται το συγκεκριμένο αυτοβιογραφικό GN.



Εικόνα 2.1: Εξώφυλλο *Περσέπολις*

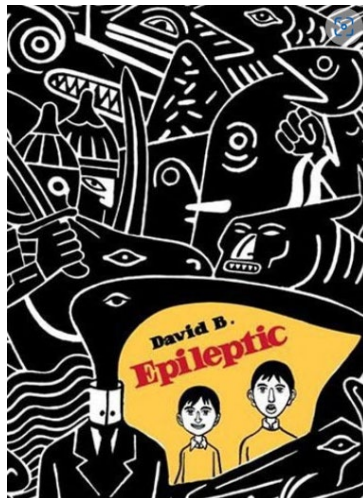
Πολύ γνωστό GN είναι το *Maus*, που όπως θα δούμε και παρακάτω αποτέλεσε σταθμό στην εξέλιξη των GN. Πρόκειται και εδώ όπως και το *Persepolis* για αυτοβιογραφία καθώς ο συγγραφέας μάς μεταφέρει μέσα από την ιστορία του πατέρα του στα ναζιστικά στρατόπεδα και τον αγώνα επιβίωσης των Εβραίων.

Το GN *Mom's cancer* του Brian Feis εκδόθηκε το 2006 κατακτώντας πολλά βραβεία και ο συγγραφέας μέσα από τις σελίδες του μας περιγράφει τον αγώνα που

¹³ *Περσέπολις, μια αληθινή ιστορία*(2011) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Ηλίβατον. Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφτείτε το site [Περσέπολις \(mikrosiros.gr\)](http://mikrosiros.gr).

δίνει η μητέρα του απέναντι στον μεταστατικό καρκίνο του πνεύμονα και τις συνέπειες που έχει σε όλη την οικογένειά του η περιπέτεια υγείας του.

Το *Epileptic* του David Beauchard(1996-2003)¹⁴ επίσης είναι αυτοβιογραφικό καθώς μας μιλά για την παιδική και εφηβική ζωή του με τα αδέρφια του και κυρίως με τον αδερφό του που πάσχει από επιληψία και τη ζωή τους ως οικογένεια που ψάχνουν να βρουν λύση σε αυτό που αντιμετωπίζει ο μεγάλος του αδερφός. Επίσης το συγκεκριμένο GN έχει λάβει βραβεία μεταξύ των οποίων και το βραβείο σεναρίου του Διεθνούς Φεστιβάλ Κόμικς της Ανγκουλέμ του 2000.



Εικόνα 2.2: Εξώφυλλο *Epileptic*

Εξίσου σημαντική θέση στην κατηγορία των graphic novel έχει και το *The amazing "true" story of a teenage single mom* από την Catherine Arnoldi που εκδόθηκε το 1998 και μας αφηγείται την ιστορία της αλλά και τον αγώνα της ως νεαρής μητέρας. Έμεινε έγκυος στα δέκα εφτά της χρόνια και αναγκάστηκε με ελάχιστη υποστήριξη από την οικογένειά της να εργαστεί σε πολλές δουλειές προκειμένου να μη λείπει τίποτα στην κόρη της. Μέσα από την ιστορία της μαθαίνουμε πώς η βοήθεια των φίλων της αλλά και μιας άλλης νεαρής μητέρας της δίνει τη δυνατότητα να μάθει τη δύναμη της εκπαίδευσης και να της ανοιχτούν πόρτες που ποτέ δεν πίστευε πως θα μπορούσε να της διαβεί ως ανύπαντρη έφηβη μητέρα¹⁵.

¹⁴ Για περισσότερα δείτε [Epileptic | Graphic Medicine](#).

¹⁵ Οι πληροφορίες αντλήθηκαν από το *the comic journal*. Για περισσότερα επισκεφτείτε [The Amazing "True" Story of a Teenage Single Mom - The Comics Journal \(tcj.com\)](#).



Εικόνα 2.3: Εξώφυλλο *The amazing “true” story of a teenage single mom*

Το πιο πρόσφατο graphic novel που έκανε τεράστια επιτυχία και εκδόθηκε και στην Ελλάδα, από τις εκδόσεις Διόπτρα πριν λίγο καιρό είναι το *Heartstopper* από τη Βρετανίδα συγγραφέα Alice Oseman, το 2016. Πρόκειται για μια ιστορία δύο νεαρών εφήβων αγοριών, του Nick και του Charlie, όπου συναντιούνται στο σχολείο και ερωτεύονται. Ουσιαστικά αυτό το GN ανήκει στην κατηγορία του LGBTQ+ και διερευνά το θέμα της ταυτότητας φύλλου. Το αρκτικόλεξο προέρχεται από τις λέξεις Lesbian, Gay, Bisexual, Transgender και Queer.

Μας παρουσιάζει θέματα όπως τη δυσκολία να κάνει κάποιος coming out στην εφηβεία, το πώς αυτό επηρεάζει τις σχέσεις με την οικογένεια και τους φίλους αλλά και την ανάγκη για μια κοινωνία που είναι μακριά από την ομοφοβία και τις προκαταλήψεις που υπάρχουν χρόνια τώρα. Το *Heartstopper* κυκλοφορεί σε συνέχειες και λόγω της μεγάλης επιτυχίας του έγινε σειρά στο Netflix¹⁶.



Εικόνα 2.4: Μέρος από το graphic novel *Heartstopper*

¹⁶ Η εικόνα και οι πληροφορίες αντλήθηκαν από τη σελίδα των εκδόσεων Διόπτρα. [Βιβλίο, Ένα αγόρι γνωρίζει ένα αγόρι, Heartstopper 1 - Dioptra.gr](http://www.dioptra.gr).

2.1.2 Η εμφάνισή τους στην Ελλάδα

Στην Ελλάδα τη δεκαετία του 1990 ξεκινούν να κάνουν την εμφάνιση τους τα πρώτα graphic novel, όμως δεν έχουν την ανταπόκριση που θα περίμεναν από το κοινό. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το GN του Τάσου Αποστολίδη, με τίτλο *Το χαμένο φάσμα* που το 1996 εκδόθηκε από τις εκδόσεις Κώμος και στη συνέχεια κυκλοφόρησε από τις εκδόσεις Μεταίχμιο το 2007, το οποίο και πάλι όμως δεν κατάφερε να έχει την πορεία που του άξιζε. Πλέον δεν υπάρχει δυνατότητα παραγγελίας του από κάποιον εκδοτικό (Solourp, 2019). Το θέμα του αφορούσε τον έρωτα ενός μεσήλικα καθηγητή Πολυτεχνείου και μιας φοιτήτριας μέσα από τις μνήμες και τις φαντασιώσεις του σε ασπρόμαυρη εικονογράφηση στην πρώτη έκδοση.

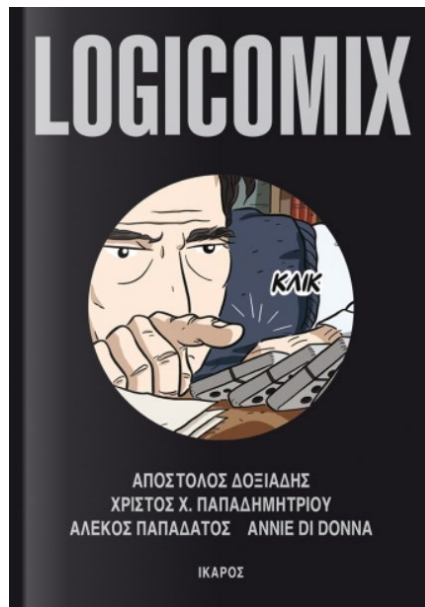


Εικόνα 2.5: Εξώφυλλο *Χαμένο φάσμα*

Τα πράγματα αλλάζουν το 2008 με την έκδοση του πολυσέλιδου (350 σελίδες) *Logicomix*, από τις εκδόσεις Ίκαρος¹⁷, όπου το ενήλικο κοινό το επιδοκίμασε κατατάσσοντάς το σε κορυφαίο στο είδος του. Πρόκειται για μια ομαδική δουλειά από τους Απόστολο Δοξιάδη, τον Χρίστο Παπαδημητρίου, τον Αλέκο Παπαδάτο και την Annie Di Donna. Το *Logicomix* έγινε αμέσως best seller και κατέκτησε διεθνή βραβεία καθώς και μια θέση στα ράφια σε χώρες του εξωτερικού, όπως Αγγλία,

¹⁷ *Logicomix* (2008) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Ίκαρος. Για περισσότερες πληροφορίες επισκεφτείτε [Logicomix - Εκδόσεις Ίκαρος \(ikarosbooks.gr\)](http://Logicomix - Εκδόσεις Ίκαρος (ikarosbooks.gr))

Αμερική Καναδά, Ολλανδία, Βραζιλία, Γερμανία, Γαλλία, Ιταλία και άλλες χώρες.¹⁸ Οι δημιουργοί του αναφέρουν πως το *Logicomix* είναι ένα ταξίδι στον κόσμο των ιδεών. Μια βουτιά στα ανθρώπινα πάθη. Μια τραγωδία των ηρώων της λογικής που προσπάθησαν να χωρέσουν ολόκληρη τη ζωή σε μια εξίσωση.



Εικόνα 2.6: Εξώφυλλο *Logicomix*

2.2 Εκδοτικοί οίκοι στην Ελλάδα

Αξίζει να αναφέρουμε πως στην Ελλάδα υπάρχουν αρκετοί εκδοτικοί οίκοι που εκδίδουν μεταφρασμένα ή μη κόμικς και GN διατηρώντας ακόμα την ανάγκη των ενηλίκων αλλά και εφήβων να διαβάζουν το είδος αυτό. Οι εκδόσεις Anubis ανήκουν στην κατηγορία αυτή όπου μεταξύ άλλων έχουν εκδώσει μεταφρασμένα GN όπως *Batman*, *Sin City*, *Spiderman*, *Ironman* κ.ά, που έχουν ως θέμα τους super heroes.

Οι εκδόσεις ΚΨΜ, αν και δεν είναι γνωστές στο ευρύ κοινό, έχουν κυκλοφορήσει διάφορα μικρά διαμάντια που αξίζουν την προσοχή όλων, όπως είναι το *Palestine* του Joe Sacco, σε μετάφραση της Γιολάντας Τσιαμπόκαλου και με πρόλογο του Γιάννη Κουκουλά. Κυκλοφόρησε το Μάρτιο του 2006 και «πρόκειται για έναν τόμο με

¹⁸ Πληροφορίες αντλήθηκαν από τη σελίδα www.logicomix.com

πολεμικές ανταποκρίσεις από την ιντιφάντα και την αντιπαράθεση Παλαιστίνιων-Ισραηλινών στα καυτά μέτωπα της Μέσης Ανατολής».¹⁹

Περνώντας στους πιο γνωστούς και μεγάλους εκδοτικούς οίκους θα συναντήσουμε τις εκδόσεις Ίκαρος, που όπως αναφέραμε και πιο πάνω έχουν κυκλοφορήσει το *Logicomix*, αλλά και μια σειρά από άλλα GN που γνώρισαν μεγάλη επιτυχία από κοινό και κριτικούς, όπως το *Γρα-Γρου*, το 2017, των Τάσου Ζαφειριάδη, Γιάννη Παλαβού, Θανάση Πέτρου και μουσική του Μιχάλη Σιγανίδη. Το *Γρα-Γρου* κέρδισε το βραβείο καλύτερου κόμικς και το βραβείο καλύτερου σεναρίου από τα ελληνικά βραβεία το 2018. Μέσα από τις 96 σελίδες μεταφερόμαστε στο Βέρμιο σε ένα χωριό και στο εστιατόριο του που ονομάζεται Γρα-Γρου καθώς και στο τοξωτό γεφύρι που υπάρχει και λίγοι το προσέχουν.²⁰

Στις πιο πρόσφατες ακόμα εκδόσεις παρατηρούμε το πολυσέλιδο(752) graphic novel *21: Η μάχη της πλατείας*(2021) από τον Solour²¹, όπου μας μεταφέρει στο 1821 μέσα από τα μάτια ενός σύγχρονου θεατή.

Τέλος από τις εκδόσεις Ίκαρος κυκλοφορούν τα GN *Αριστοτέλης* του Αλέκου Παπαδάτου και Τάσου Αποστολίδη(2022), όπου έχουν κερδίσει μια πληθώρα βραβείων και διακρίσεων στη φαρέτρα τους. Η ζωή και το έργο του σπουδαίου φιλόσοφου Αριστοτέλη είναι μια προσπάθεια να γνωρίσουν πιο άμεσα και εύκολα οι νέοι τα διδάγματά του. Στην ίδια κατηγορία ανήκει το GN του Θανάση Πέτρου, *1923 Εχθρική Πατρίδα*(2022) και μας παρουσιάζει τη ζωή χιλιάδων προσφύγων στο λιμάνι του Πειραιά μετά την καταστροφή της Σμύρνης.

Πριν την έκδοση των παραπάνω graphic novel έχουμε από τις εκδόσεις Κέδρος το πολυσυζητημένο GN *Αϊβαλί* από τον Solour το 2014. Ο Solour μέσα από τις 448 σελίδες μας εξιστορεί τη Μικρασιατική καταστροφή μέσα από τα μάτια τριών Ελλήνων(Φώτης Κόντογλου, Ηλίας Βενέζης, Αγάπη Βενέζη-Μολυβιάτη) και ενός Τούρκου(Αχμέτ Γιουρουλμαζ).²² Είναι ένα οδοιπορικό στο Αϊβαλί που εστιάζει στο δράμα της προσφυγιάς, στον ξεριζωμό, στις χαμένες πατρίδες, τη συνθήκη της

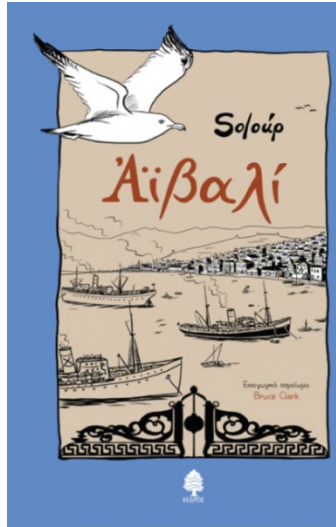
¹⁹ Palestine(2006) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις ΚΨΜ. Για περισσότερα επισκεφτείτε τη σελίδα [Palestine | ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΨΜ \(kapsimi.gr\)](http://Palestine|ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΨΜ (kapsimi.gr))

²⁰ Γρα-Γρου(2017)κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Ίκαρος. Για περισσότερα επισκεφτείτε τη σελίδα [Γρα-Γρου - Εκδόσεις Ίκαρος \(ikarosbooks.gr\)](http://Γρα-Γρου - Εκδόσεις Ίκαρος (ikarosbooks.gr))

²¹ Ψευδώνυμο του Αντώνη Νικολόπουλου, Αθήνα, 1966. Έλληνας γελοιογράφος και δημιουργός comics. Είναι διδάκτωρ του Πανεπιστημίου Αιγαίου. Μεταξύ άλλων έχει εκδώσει το βιβλίο *Τα ελληνικά κόμικς*, εκδόσεις τόπος 2012, όπου επικεντρώνεται στην μελέτη και έρευνα της ένατης τέχνης στην Ελλάδα από τη Μεταπολίτευση ως και τις μέρες των μνημονίων.

²² Αϊβαλί(2014) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Κέδρος. Για περισσότερα επισκεφτείτε τη σελίδα [ΑΪΒΑΛΙ \(graphic novel\) - Ελληνική Πεζογραφία - Εκδόσεις ΚΕΔΡΟΣ - Ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο - Βιβλία για όλους \(kedros.gr\)](http://ΑΪΒΑΛΙ (graphic novel) - Ελληνική Πεζογραφία - Εκδόσεις ΚΕΔΡΟΣ - Ηλεκτρονικό βιβλιοπωλείο - Βιβλία για όλους (kedros.gr))

Λοζάνης και τις κνηγμένες ψυχές που έζησαν τα γεγονότα αυτά. Κέρδισε το βραβείο καλύτερου κόμικς, καλύτερου σεναρίου από τα ελληνικά βραβεία κόμικς το 2015, Βραβείο «COUP DE COEUR» των Γιατρών Χωρίς Σύνορα στη Γαλλία.



Εικόνα 2.7: Εξώφυλλο *Αϊβαλί, Solour*

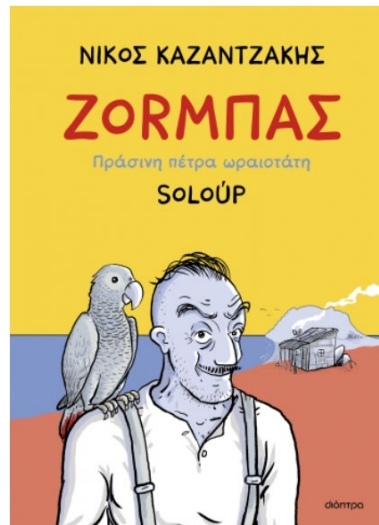
Στις πιο πρόσφατες κυκλοφορίες GN στην Ελλάδα έχουμε από τις εκδόσεις Διόπτρα, τον *Καπετάν Μιχάλης* του Νίκου Καζαντζάκη²³, σε σχέδιο-σενάριο του Παναγιώτη Πανταζή, που εκδόθηκε στις 22/11/23 και από τον Solour, ο *ZORMΠΑΣ*²⁴ του Καζαντζάκη που κυκλοφόρησε πριν λίγες μέρες στις 08/11/23.



Εικόνα 2.8: Εξώφυλλο *Καπετάν Μιχάλης*

²³ *Καπετάν Μιχάλης*(2023), κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Διόπτρα. Για περισσότερα επισκεφτείτε το Link [Bιβλίο, Καπετάν Μιχάλης \(graphic novel\), Pan Pan - Dioptra.gr](http://Bιβλίο, Καπετάν Μιχάλης (graphic novel), Pan Pan - Dioptra.gr).

²⁴ *ZORMΠΑΣ*(2023), κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Διόπτρα. Για περισσότερα επισκεφτείτε το link Bιβλίο, Ζορμπάς – Πράσινη πέτρα ωραιότητας, Solour - Dioptra.gr



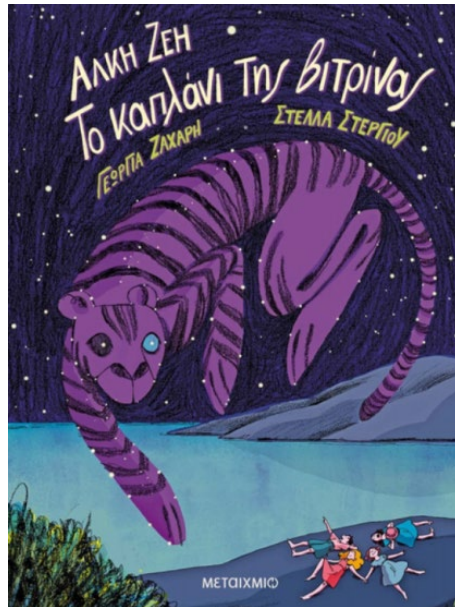
Εικόνα 2.9: Εξώφυλλο *ZORMΠΑΣ*

Ένας ακόμα εκδοτικός οίκος στην Ελλάδα που εκδίδει GN είναι οι εκδόσεις Μεταίχμιο όπου έχουν μια πληθώρα επιλογών για μικρούς και μεγάλους. *Το καπλάνι της βιτρίνας*²⁵ της Άλκη Ζέη είναι από το πιο πρόσφατα που έχουν εκδοθεί και ακολουθούν το *Κοντά στις ράγιες*²⁶, από τις Στέλλα Στεργίου και Γεωργία Ζάχαρη, όπου έχουν κάνει σπουδαία δουλειά και στα δύο αυτά GN. Πολύ σημαντική θέση κατέχει και το γνωστό σε όλους βιβλίο του Νορβηγού συγγραφέα Jostein Gaarder *Ο κόσμος της Σοφίας*²⁷, που μας ταξιδεύει στη φιλοσοφία κάνοντάς μας να δούμε με άλλη ματιά τη σχέση μας με τη φιλοσοφία.

²⁵ Το καπλάνι της βιτρίνας(2021) εκδόσεις Μεταίχμιο. Για περισσότερα [Το καπλάνι της βιτρίνας \(Graphic Novel\) - metaixmio.gr](http://metaixmio.gr)

²⁶ Κοντά στις ράγιες(2023) εκδόσεις Μεταίχμιο. Για περισσότερα στο link [Κοντά στις ράγιες \(Graphic Novel\) - metaixmio.gr](http://metaixmio.gr)

²⁷ Ο κόσμος της Σοφίας(2022) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Μεταίχμιο. Για περισσότερα [Ο κόσμος της Σοφίας 1: Η φιλοσοφία από τον Σωκράτη στον Γαλιλαίο - metaixmio.gr](http://metaixmio.gr)



Εικόνα2.10:Εξώφυλλο *Το καπλάνι της βιτρίνας*



Εικόνα 2.11:Εξώφυλλο *Κοντά στις ράγιες*



Εικόνα 2.12:Εξώφυλλο *Ο κόσμος της Σοφίας*

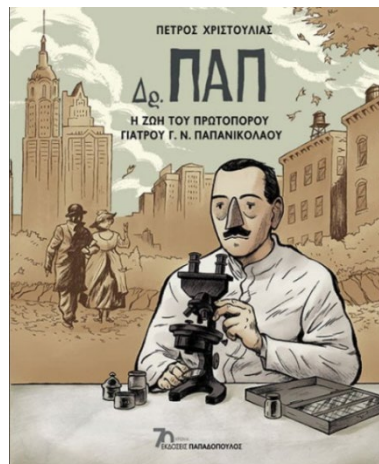
Οι εκδόσεις Παπαδόπουλος έχουν εκδώσει και αυτές πληθώρα GN και ενδεικτικά αναφέρουμε *Το λευκό πουλί*²⁸ της Palacio R.J.(2021). Το θέμα του είναι το ολοκαύτωμα μέσα από την ιστορία της γιαγιάς του Τζούλιαν, η οποία κρυβόταν από τους Ναζί στη διάρκεια του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου. Ένα ακόμα GN που εκδόθηκε πρόσφατα είναι το *ΔΡ. Παπ – Η ζωή του πρωτοπόρου γιατρού Γ.Ν. Παπανικολάου*(2023)²⁹ από τον Χριστούλια Πέτρο όπου μας αναφέρει το ταξίδι του γιατρού από την παιδική ηλικία μέχρι και την αναγνώριση του στον τομέα της Ιατρικής με το γνωστό σε όλους πλέον τεστ ΠΑΠ.

²⁸ Λευκό πουλιά(2021) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Παπαδόπουλος. Για περισσότερα επισκεφτείτε το Link [ΛΕΥΚΟ ΠΟΥΛΙ - EPBOOKS](#)

²⁹ ΔΡ.Παπ(2023) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Παπαδόπουλος. Για περισσότερα επισκεφτείτε το link [ΔΡ. ΠΑΠ - Η ΖΩΗ ΤΟΥ ΠΡΩΤΟΠΟΡΟΥ ΓΙΑΤΡΟΥ Γ.Ν. ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ - EPBOOKS](#)



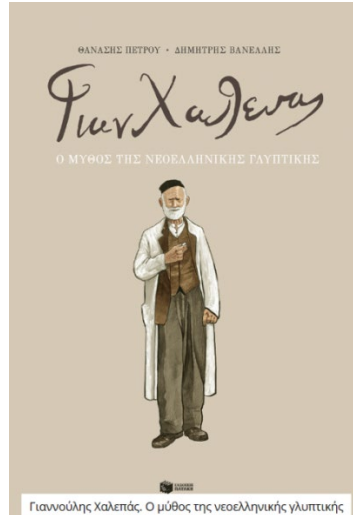
Εικόνα 2.13: Απόσπασμα από το λευκό πουλί, σελ 6



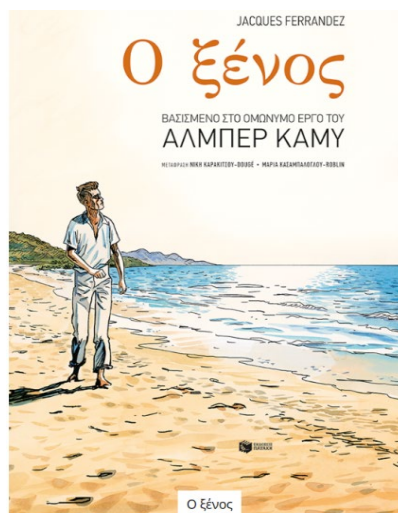
Εικόνα 2.14: Εξώφυλλο Δρ ΠΑΠ

Ένας ακόμα σπουδαίος οίκος είναι και οι εκδόσεις Πατάκης όπου πέρα από τα έργα του Αρκά, έχουν εκδώσει κ.ά. Ενδιαφέρον παρουσιάζει και το GN για τη ζωή του γλύπτη Γιαννούλη Χαλεπά που εκδόθηκε πρώτη φορά τον Απρίλιο του 2019 από

τους Βανέλλη Δημήτρη και Πέτρου Θανάση με τίτλο *Γιαν Χαλεπάς*³⁰. Ο μύθος της νεοελληνικής γλυπτικής. Επίσης πολύ σημαντικό είναι και το GN του Jacques Ferrandez που είναι βασισμένο στο ομώνυμο έργο του Άμπερ Καμύ *Ο ξένος*(2016)³¹.



Εικόνα 2.14: Εξώφυλλο *Γιαν Χαλεπάς*

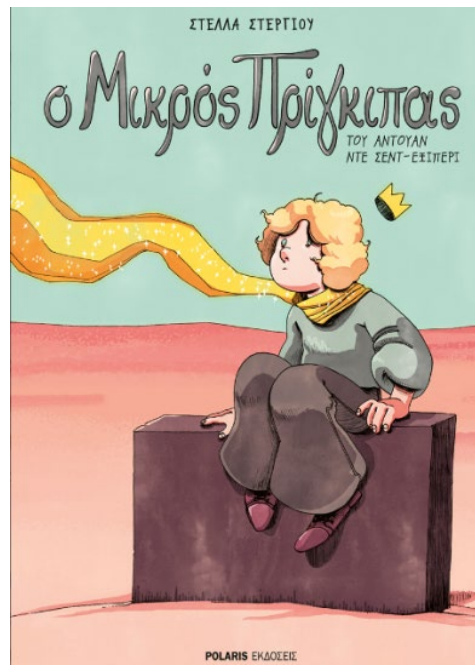


Εικόνα 2.15: Εξώφυλλο *Ο ξένος*

³⁰ Γιαν Χαλεπάς(2019) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Πατάκης. Για περισσότερα επισκεφτείτε το Link [Γιαννούλης Χαλεπάς. Ο μύθος της νεοελληνικής γλυπτικής - Βανέλλης Δημήτρη / Πέτρου Θανάση | Εκδόσεις Πατάκη \(patakis.gr\)](http://patakis.gr)

³¹ Ο ξένος(2016) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Πατάκης. Για περισσότερα επισκεφτείτε το Link [Ο ξένος - Ferrandez Jacques / Camus Albert | Εκδόσεις Πατάκη \(patakis.gr\)](http://patakis.gr)

Τέλος οι εκδόσεις Polaris έχουν και αυτές σημαντικό έργο στην έκδοση των GN και ενδεικτικά αναφέρουμε τον Ζητιάνο³² του Καρκαβίτσα από τον Kanellos Cob το 2019, που μας μεταφέρει στη Θεσσαλία και στις εκβολές του ποταμού Πηνειού. Εκεί ο επαγγελματίας ζητιάνος εκμεταλλεύεται την ανθρώπινη αδυναμία με αποκλειστικό σκοπό να πλουτίσει. Το πολυδιαβασμένο αριστούργημα του Αντουάν Ντε Σεντ Εξιπερί *Ο μικρός πρίγκιπας*³³ σε εικονογράφηση της Στέλλας Στεργίου(2017) μας ταξιδεύει στις περιπέτειες του ήρωα και στις φιλοσοφικές αναζητήσεις της ανθρώπινης ύπαρξης.



Εικόνα 2.16: Εξώφυλλο *Ο Μικρός Πρίγκιπας*

³² Ο Ζητιάνος(2019) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Polaris. Για περισσότερα επισκεφτείτε το link [Ο Ζητιάνος - Εκδόσεις POLARIS \(polarisekdoseis.gr\)](https://polarisekdoseis.gr)

³³ Ο μικρός πρίγκιπας(2017) κυκλοφορεί από τις εκδόσεις Polaris. Για περισσότερα στο link [Ο μικρός πρίγκιπας - Εκδόσεις POLARIS \(polarisekdoseis.gr\)](https://polarisekdoseis.gr)



Εικόνα 2.17: Απόσπασμα από το *Ο Ζητιάνος*, σελ 52

Τα GN πλέον είναι μέρος όλων των εκδοτικών οίκων όχι μόνο στην Ελλάδα αλλά και στο εξωτερικό. Κάθε χρόνο εκδίδονται και η ανταπόκριση από το κοινό είναι μεγάλη. Παραπάνω έγινε μια μικρή αναφορά στους εκδοτικούς με την παρουσίαση κάποιων GN καθώς υπάρχει πλούσια παραγωγή³⁴.

2.3 Παραπλήσια είδη

Κάνοντας ένα ταξίδι στον κόσμο θα παρατηρήσουμε πως το Μέσο των comics έχει διαφορετικές μορφές σε διαφορετικές χώρες. Τα γαλλόφωνα άλμπουμ, τα *Κλασικά εικονογραφημένα*, τα γνωστά σε πολλούς Manga από τη Ιαπωνία, τα εικονοβιβλία (picturebooks) κ.ά είναι κάποια από αυτά που θα συναντήσουμε σε άλλες χώρες και έχουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον, καθώς μοιάζουν όλα μεταξύ τους, αφού

³⁴ Για περισσότερα επισκευθείτε : [Κόμικς και λογοτεχνία: από τα «Κλασικά Εικονογραφημένα» στα Graphic novels | Σελιδοδείκτες \(greek-language.gr\)](#) ή [Σταθμοί της Ιστορίας των Comics στην Ελλάδα - Comics Museum](#)

έχουν ως κύρια στοιχεία την εικόνα και τον λόγο. Πρόκειται ουσιαστικά για υβριδική μορφή τέχνης(λόγος και εικόνα) που πέρα από ομοιότητες έχουν και διαφορές.

2.3.1 Ιαπωνικά Manga

Παρά το γεγονός πως η λέξη Manga σημαίνει τυχαίες ή παράξενες εικόνες το περιεχόμενο και η ανταπόκριση που έχουν στο κοινό είναι τεράστια με τα κέρδη να αυξάνονται στη βιομηχανία των comics. Πρόκειται ουσιαστικά για κόμικς που πέρα από την εμπορική αξία που αναφέραμε έχουν και εκπαιδευτική και αισθητική αξία και εκδίδονται εκατοντάδες καινούργιες κυκλοφορίες κάθε βδομάδα. Αποτελούν μέρος της κουλτούρας της Ιαπωνίας, διαβάζονται και από παιδιά και από ενήλικες και η θεματολογία τους είναι μεγάλη καθώς καταπιάνονται με τα παραμύθια, με τη μαγειρική, την επιστημονική φαντασία, τον αθλητισμό, με κοινωνικο-ιστορικά θέματα, με τη μυθολογία, τη θρησκεία αν και κάποιες κατηγορίες εμπεριέχουν βία και σκηνές με σεξουαλικά στοιχεία (Thomson, 2007).

Ο όρος Manga εμφανίστηκε το 1814 από τον Katsushika Hokusai και στην αρχή διαβάζονταν από τα δεξιά προς τα αριστερά αλλά με την είσοδο τους στον Δυτικό κόσμο το 1990 μέσω των μεταφράσεων αυτό άλλαξε. Έχουν ασπρόμαυρες εικόνες, όχι πάντα και λίγα λόγια με μεγάλες εικόνες αποδίδοντας έτσι το συναίσθημα στα χαρακτηριστικά του προσώπου κάθε φορά. Στα Manga οι χαρακτήρες τους έχουν μεγάλα γουρλωμένα μάτια, ίσια μαλλιά και απλοποιημένα χαρακτηριστικά (Frey & Fisher, 2008).

2.3.2 Γαλλόφωνα άλμπουμ

Τα graphic albums σχετίζονται με τη γαλλόφωνη ή με τη Γαλλοβελγική πλευρά καθώς ήθελαν να υπάρχει ένα διαχωρισμός από τα comics του περιπτέρου και να αντιμετωπίζονται ως βιβλία κυρίως λόγω της έκτασής τους (Rothschild, 1995). Τον διαχωρισμό αυτόν τον πετυχαίνουν με τις εξής διαφορές:

- Τα άλμπουμ αυτά είναι αυτοτελείς ιστορίες όπου τον κεντρικό ήρωα τον συναντάμε ξανά σε επόμενη αυτοτελή περιπέτεια κάτι που δεν συμβαίνει στα GN.
- επίσης οι σελίδες τους κυμαίνονται από 42-62 με όριο τις 48 σελίδες.

- και τέλος το μέγεθος αλλά το χοντρό εξώφυλλο που παραπέμπει σε βιβλίο τα διαφοροποιούσαν από τα κόμικς του περιπτέρου.

Το 1920 το γνωστό σε όλους μας comics *Tin Tin* του Ρεμί κάνει τεράστια εμπορική επιτυχία στην Ευρώπη και ακολουθεί ο *Astérix* του Ρενέ Γκοσινύ όπου και τα δύο αυτά κυκλοφορούσαν σε περιοδικά σε συνέχειες και αργότερα εκδόθηκαν σε ένα ενιαίο έργο κάνοντάς τα αναπόσπαστο μέρος της κουλτούρας των Γάλλων.

2.3.3 Εικονοβιβλία (Picture books)

Η συγκεκριμένη κατηγορία εγείρει προβληματισμούς από τον ορισμό της καθώς τα picture books είναι ουσιαστικά εικονογραφημένα παιδικά βιβλία, που όμως δεν τα διαβάζουν μόνο παιδιά, αλλά και ενήλικο κοινό, και η λέξη εικονογραφημένα δεν σημαίνει πως πρέπει να υπάρχει συγκεκριμένος περιορισμός στην ποσότητα εικόνας και λόγου.

Τα εικονοβιβλία έχουν περισσότερο εκπαιδευτικό χαρακτήρα και βοηθούν να εισάγουν τα παιδιά στον κόσμο του βιβλίου, αφού συνδυάζουν την μάθηση με την ευχαρίστηση (Nodelman, 2012).

Παρά το γεγονός πως τα picture books και τα graphic novels μοιάζουν υπάρχουν κάποια χαρακτηριστικά που τα διαφοροποιούν. Χαρακτηριστικά αναφέρουμε πως υπάρχει διαφορά στον αριθμό των πάνελς ανά σελίδα(τα picture books ένα πάνελ ανά σελίδα, ενώ τα graphic novels περιλαμβάνουν σε μια σελίδα πολλά πάνελς), αλλά και η θέση των λέξεων και των εικόνων(στα Picture books βρίσκονται εκτός του χώρου των πάνελς συνήθως κάτω από την εικόνα κάτι που δεν συμβαίνει στα graphic novels).

2.3.4 Τα μεταίχμια κείμενα

Υπάρχουν περιπτώσεις που κάποια κείμενα για διάφορους λόγους δεν μπορούν να ταξινομηθούν σε κάποια κατηγορία. Σε αυτές τις περιπτώσεις έχουν επικρατήσει οι εξής όροι για την περίπτωση αυτή: εναλλακτικά, πειραματικά, πρωτοποριακά, εναλλακτικά ακόμα και τολμηρά που ουσιαστικά υπάρχουν στο μεταίχμιο και για αυτό ονομάζονται ως διαμεσικά (intermedial) (Thomas, 2012).

Χαρακτηριστικό παράδειγμα της κατηγορίας αυτής είναι το comics με τίτλο *Βρόμικα κόμικς* που εμφανίστηκαν στις Ηνωμένες Πολιτείες το 1929 και το περιεχόμενό τους ήταν ερωτικό(τολμηρό) και χιουμοριστικό και συνιστούν σημείο αναφοράς στα ερωτικά comics. Το comics αυτό εκδόθηκε και στην Ελλάδα το 2012 από τις εκδόσεις Άγρα και περιλαμβάνει 34 ιστορίες με ήρωες πολιτικούς, ηθοποιούς του Χόλλυγουντ και ήρωες όπως ο Ντόναλντ Ντακ, Μίκυ Μάους σε σκηνές ερωτικές πρόχειρα σχεδιασμένες.

2.3.5 Εικονοβιβλία χωρίς λόγια(textless/wordless/silent books)

Τα βιβλία αυτά ουσιαστικά είναι χωρίς λόγια/κείμενο ή ελάχιστο κείμενο όπου κυριαρχεί η εικόνα μετά την άλλη για να μπορέσει να αποδώσει το νόημα και να γίνει κατανοητό στον αναγνώστη. Αν και σε αυτή την κατηγορία γίνεται κατανοητό το ρητό «μια εικόνα χίλιες λέξεις» αυτό εγκυμονεί τον κίνδυνο το κοινό να μην μπορεί να αντιληφθεί το μήνυμα που θέλει να περάσει ο δημιουργός και να το ερμηνεύει με διαφορετικό τρόπο ή ακόμα και να μην μπορεί να το ερμηνεύσει με αποτέλεσμα να έχουμε ένα χάσμα μεταξύ δημιουργού και αναγνώστη.

2.4 Η γλώσσα των comics

Τα κόμικς όπως και κάθε άλλη τέχνη έχει τη δική της γλώσσα προκειμένου να γίνεται κατανοητή από το κοινό. Υπάρχουν κώδικες, σύμβολα και μια σειρά από κανόνες που πρέπει να ακολουθούν μέχρι κάποιος να κρατήσει στα χέρια του και να διαβάσει ένα κόμικς λαμβάνοντας το μήνυμα που θέλει να περάσει ο δημιουργός του.

Πρόκειται ουσιαστικά για μια σύνθετη διαδικασία και κύρια στοιχεία της γλώσσας των κόμικς, αλλά και των graphic novels, είναι τα εξής: το πάνελ(panel), το πλαίσιο(frame), το κενό(gutter), τα μπαλόνια(balloons), το αφηγηματικό κουτί(cartion), τα σύμβολα(symbolia) και οι γραμμές κίνησης(motion lines).

2.4.1 Τα πάνελ

Τα πάνελ ή απλώς το λεγόμενο παράθυρο είναι ο χώρος, το πλαίσιο στον οποίο εξελίσσεται η ιστορία μας και το σχήμα τους(τετράγωνο, ορθογώνιο, κυκλικό κ.ά), το εμβαδόν που καταλαμβάνει στη σελίδα, αλλά και η θέση τους είναι απαραίτητα στοιχεία που πρέπει να λάβει κάποιος για τη δημιουργία των κόμικς. Υπάρχει οπότε μια συνοχή, μια ακολουθία που προχωρά την αφήγηση της ιστορίας και ο αναγνώστης μπορεί να την παρακολουθεί χωρίς να χάνει την εξέλιξη της ιστορίας (Groensteen, 2007).

2.4.2 Το πλαίσιο/κάδρο

Το πλαίσιο και τα πάνελς είναι δύο στοιχεία που συχνά δεν μπορεί κάποιος να τα ξεχωρίσει καθώς είναι απόλυτα συνδεδεμένα μεταξύ τους. Σύμφωνα με τον Cohn το πλαίσιο έχει κυρίως ρόλο διαχωριστικό σε μια σελίδα ή στο εσωτερικό και το πάχος αλλά και το χρώμα είναι σημαντικά στοιχεία που λαμβάνει ο δημιουργός ώστε να περάσει το μήνυμα που θέλει στο αναγνωστικό κοινό (Cohn, 2005).

2.4.3 Το κενό

Το κενό είναι ο λευκός χώρος, ο κενός χώρος μεταξύ δύο διαδοχικών πάνελς και των ορίων τους. Είναι μια γέφυρα που βοηθά τον αναγνώστη να μεταβεί από το ένα σημείο στο άλλο χωρίς να μπερδεύεται.

Διακρίνουμε πέντε βασικούς τύπους στους οποίους χωρίζεται το κενό.

- Από δράση σε δράση(action to action gutter)
- Από σκηνή σε σκηνή(scene to scene gutter)
- Από στιγμή σε στιγμή(a moment to moment gutter)
- Από θέμα σε θέμα(subject to subject gutter)
- Από οπτική σε οπτική(aspect to aspect gutter)

2.4.4 Το μπαλόني

Τα μπαλόνια είναι ο τρόπος με τον οποίο, σύμφωνα με τον Eisner(1985), οι δημιουργοί οπτικοποιούν και φυλακίζουν τον ήχο. Είναι ο τρόπος με τον οποίο ο αναγνώστης μπορεί να διαβάσει τα συναισθήματα, τον λόγο, τον ήχο και τις σκέψεις του ήρωα της ιστορίας. Μέσα από τις λέξεις μαθαίνουμε πώς εξελίσσεται η πλοκή της ιστορίας, αλλά και στοιχεία για τον ήρωα της ιστορίας.

Το σχήμα των μπαλονιών παίζει σημαντικό ρόλο καθώς το κάθε ένα επιτελεί και μια διαφορετική λειτουργία. Σύμφωνα με τον David διακρίνουμε τις εξής κατηγορίες:

- Τα μπαλόνια λόγου(speech balloon)
- Τα μπαλόνια σκέψης(thought balloons)
- Τα μπαλόνια διαλόγου(dialogue balloons), που εμπεριέχουν διάλογο ανάμεσα σε πρόσωπα σε ένα πάνελ
- Τα μπαλόνια ήχου(sound effect balloons), που μεταφέρουν τους ήχους της ιστορίας
- Τα μπαλόνια χωρίς μπαλόνια(balloons-less balloons), τα λόγια του χαρακτήρα χωρίς το μπαλόني

- Τα στοιβαγμένα μπαλόνια(stacking balloons), όπου ένα μπαλόνι τοποθετείται ανάμεσα σε δύο άλλα του ίδιου αφηγητή
- Τα κυματιστά μπαλόνια(wavery balloons), έχουν κυματιστή μορφή και υποδηλώνουν πως ο αφηγητής δυσκολεύεται να μιλήσει
- Τα μπαλόνια ζικ ζακ(zigzag balloons), αποτελούν μπαλόνια που εκφράζουν θυμό και ένταση
- Τα μπαλόνια ψιθύρου(whisper balloons), τα οποία έχουν διακεκομμένες γραμμές και υποδηλώνουν πως κάποιος μιλά ψιθυριστά
- Τα παγωμένα μπαλόνια(frosted balloons), που η γραμμή τους παραπέμπει σε πάγο, Δηλώνουν ψυχρότητα και σαρκασμό.
- Τα μπαλόνια περισυλλογής(Hmmm balloons), περιέχουν τη λέξη χμ(hmm), ή είναι κενά και δηλώνουν απορία
- Τα μπαλόνια καρδιάς(heart balloons), όπου το σχήμα τους είναι καρδιά και παραπέμπουν σε λόγια αγάπης (David, 2009:144-145).



Εικόνα 2.13:Απόσπασμα από το Καπλάνι της Βιτρίνας, όπου φαίνονται τα μπαλόνια, το πάνελ, το πλαίσιο και το κενό, σελ.13

2.4.5 Τα σύμβολα

Τα σύμβολα χρησιμοποιούνται για δηλώσουν κάτι το οποίο στην ουσία δεν φαίνεται. Πρόκειται ουσιαστικά για εικονιστικές αναπαραστάσεις που υποδηλώνουν σκέψεις, συναισθήματα και έχουν μεταφορική σημασία καθώς συμβολίζουν κάτι το οποίο δεν λέγεται, κάτι το οποίο δεν μπορεί να απεικονιστεί στα κόμικς με λόγια. Τα σύμβολα οπότε είναι χρήσιμα στο να κατανοήσουμε τις σκέψεις και τα συναισθήματα του ήρωα και απεικονίζονται μέσα ή έξω από το μπαλόνια. Πόνος, απορία, ζαλάδα ή και το χαρακτηριστικό zzzz που υποδηλώνει ροχαλητό αποτελούν κομμάτι των κόμικς.



Εικόνα 2.14: Ο κόσμος της Σοφίας, όπου φαίνεται το σύμβολο της μουσικής, σελ. 7

2.4.6 Γραμμές κίνησης και ταχύτητας(action and speed lines)

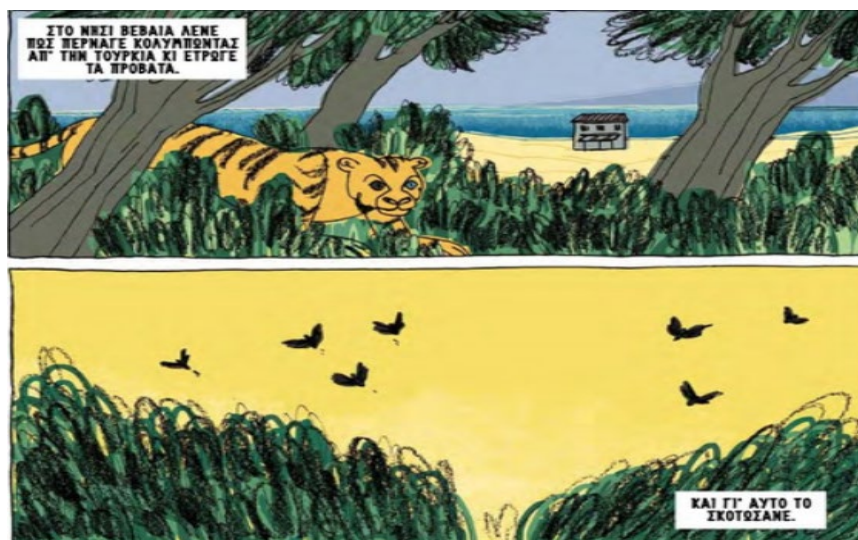
Οι γραμμές κίνησης και ταχύτητας είναι απαραίτητες στους δημιουργούς των κόμικς καθώς έχουν ως στόχο να αποδώσουν την κίνηση του αντικειμένου ή του ανθρώπου προς μια κατεύθυνση, αλλά ακόμα και για να δηλώσουν φωτισμό, ζεστασιά ή και μυρωδιά. Ανάλογα με τη χώρα προέλευσης των κόμικς οι γραμμές κίνησης και ταχύτητας διαφέρουν, καθώς επίσης και η πυκνότητα με την οποία χρησιμοποιούνται. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα Manga όπου εκεί χρησιμοποιούνται κατά κόρον.



Εικόνα 2.15: Ο κόσμος της Σοφίας, όπου φαίνεται η φορά της κούνιας, σελ. 11

2.4.7 Αφηγηματικό πλαίσιο

Τα αφηγηματικά πλαίσια χρησιμοποιούνται προκειμένου να μας σώσουν πληροφορίες ή στοιχεία που είναι απαραίτητα για την εξέλιξη της ιστορίας. Έτσι πληροφορίες για τον τόπο, τον χρόνο ή και οτιδήποτε άλλο είναι χρήσιμο, όπως τα λόγια του αφηγητή αποτυπώνονται μέσα σε τετράγωνα ή ορθογώνια σχήματα.



Εικόνα 2.16: Το καπλάνι της βιτρίνας, σελ.6

2.4.8 Ονοματοποιία

Η ονοματοποιία είναι ο τρόπος απόδοσης των ήχων, φυσικών ή τεχνητών, πάνω στο χαρτί. Στα κόμικς είναι απαραίτητο στοιχείο καθώς ο αναγνώστης διαβάζοντας το πρέπει να νιώσει, να αισθανθεί το τι συμβαίνει στον ήρωα. Το μπαμ, το μπουμ που δηλώνει έκρηξη, το μπεεε ή το γαβ που δηλώνουν φωνές ζώων και άλλα παρόμοια δίνουν ζωή στο κείμενο κάνοντας το πιο ζωντανό στα μάτια του αναγνώστη. Οπότε αυτές οι ηχομιμητικές λέξεις ή ηχητικά εφέ (sound effects) συμπληρώνουν τα στοιχεία που απαρτίζουν τη γλώσσα των comics.



Εικόνα 2.17: *Heartstopper No 4*, Alice Oseman, σελ. 910



Εικόνα 2.18: *Heartstopper No1*, Alice Oseman, ο ήχος από το ρολόι και από το κουδούνι, σελ. 2,3

3. Τα comics /Gn στην εκπαίδευση

3.1 Comics για παιδιά

Η επιστημονική και εκπαιδευτική κοινότητα άργησε πολύ να αναγνωρίσει και κυρίως να εντάξει την εκπαιδευτική αξία των κόμικς αν και από το 1930 τα αναγνώσματα αυτά είχαν κατακτήσει τις καρδιές των μικρών αναγνωστών. Τα κόμικς για χρόνια ανήκαν στην κατηγορία των «κρυφών» αναγνωσμάτων, καθώς τα παιδιά τα διάβαζαν συνήθως κάτω από τις κουβέρτες τους, τη νύχτα με τη συνδρομή ενός φακού αφού οι γονείς, αλλά και οι εκπαιδευτικοί τα θεωρούσαν υποδεέστερα, λαϊκά και αντι-λογοτεχνικά αναγνώσματα που δεν είχαν τίποτα να προσφέρουν στον αναγνώστη. Σε αυτές τις απόψεις συνετέλεσαν οι εικόνες με τις σκηνές βίας και σεξουαλικού περιεχομένου, αλλά και οι υπερήρωες που δεν είχαν καμία σχέση με την πραγματικότητα (Butcher & Manning, 2004).

Σήμερα πλέον τα παιδιά και οι εκπαιδευτικοί έχουν στα χέρια τους ένα πολύτιμο εργαλείο με το οποίο μπορούν να ανακαλύψουν νέους δρόμους προς το ταξίδι της γνώσης και της μάθησης. Μέσω της εικόνας, η οποία έχει τη δύναμη να μαγνητίζει το παιδί αμέσως, δημιουργείται μια σχέση εμπιστοσύνης καθώς ο ευχάριστος και οικείος στο παιδί τρόπος έχει τη δύναμη να κάνει τον μαθητή να ξεφεύγει από τον παραδοσιακό τρόπο μάθησης. Με εργαλεία το χιούμορ, τη φαντασία, τη δράση και την περιπέτεια των ηρώων κάνει αντιληπτά στο νεανικό αναγνωστικό κοινό συστήματα αξιών, συμπεριφορές, τους δημιουργεί προβληματισμούς και φυσικά στιγμές χαλάρωσης από τη ρουτίνα της καθημερινότητας.

Η εικόνα σε συνδυασμό με το κείμενο είναι τα δύο βασικά συστατικά που κάνουν τα κόμικς δημοφιλή στα παιδιά. Σε μια έρευνα του Β.Δ.Αναγνωστόπουλου που έγινε το 1989 και με θέμα «ποιον» ήρωα θαύμαζαν και «γιατί» τα παιδιά της Δ Δημοτικού απάντησαν με σειρά κατάταξης τους εξής ήρωες: Ποπάυ, Κάντυ, Μίκυ Μάους, Μπλεκ, Ταρζάν, Ηρακλή, Μπρους Λι, Πινόκιο, Σούπερμαν, Θησέα. Οι απαντήσεις τους στο γιατί θαυμάζουν αυτούς τους ήρωες ήταν πως ο ήρωας που επέλεξαν ήταν δυνατός, είχε θάρρος, γιατί λύνει μυστήρια, γιατί έχει δύναμη και εξυπνάδα, γιατί έχει περιπέτειες και δράση η ζωή του, γιατί έχει δυνατό σώμα, γιατί κάνει τα πάντα.

Η έρευνα κατέληξε πως ο συνδυασμός της τηλεόρασης, του κινηματογράφου και των εικονογραφημένων βιβλίων πως οι ήρωες των κόμικς αναγνωρισμένες προσωπικότητες και πως ασκούν μεγάλη επιρροή στα παιδιά λειτουργώντας ως πρότυπα (Μαλαφάντης, 1990).

3.1.1 Comics και κριτική σκέψη πολύτιμα εργαλεία των εκπαιδευτικών

Τα κόμικς στις μέρες μας αποτελούν ένα χρήσιμο εργαλείο στη φαρέτρα των εκπαιδευτικών αρκεί να είναι σε θέση να το χρησιμοποιήσουν ορθά. Τα πρώτα δειλά βήματα έγιναν τη δεκαετία του 1970, όταν σε μεγάλες χώρες όπως η Γαλλία, η Ιαπωνία, η Αμερική τα κόμικς έβρισκαν τη θέση τους στα αναλυτικά προγράμματα σπουδών του σχολείου και με την πάροδο του χρόνου άρχισαν να αποτελούν μέρος του μαθήματος της λογοτεχνίας (Μίσσιου, 2010).

Είναι ευθύνη του εκπαιδευτικού να φροντίζει το σύνολο της τάξης, αλλά και να εντοπίζει εκείνον τον μαθητή ή εκείνους τους μαθητές οι οποίοι είναι αμέτοχοι, δεν ενδιαφέρονται για τα μαθήματα και θεωρούν το σχολείο αγγαρεία. Μέσω των κόμικς ο εκπαιδευτικός μπορεί να τους προσελκύσει στο ταξίδι της γνώσης. Ο επικοινωνητικός διάλογος κάνει τα παιδιά να νιώσουν πως υπάρχει κάτι κοινό που τους συνδέει, κάνοντάς τα να ανοιχτούν και να εκφράσουν σκέψεις, συναισθήματα και απόψεις.

Μια καλή αρχή θα ήταν η δημιουργία βιβλιοθήκης στη σχολική αίθουσα με ένα τμήμα που να αναφέρεται σε κόμικς. Μαθητές και δάσκαλος θα μπορούσαν να φέρουν κόμικς και κάθε φορά να επιλέγουν με ποιο θα ασχοληθούν. Μετά την ανάγνωση των κόμικς τα παιδιά θα μπορούν να συζητήσουν για τον ήρωα των κόμικς, να πουν τις απόψεις τους, να εκφράσουν τα συναισθήματά τους και στο τέλος να προσπαθήσουν να κατασκευάσουν ή να ζωγραφίσουν τον ήρωα του κόμικς που διάβασαν (Γρόσδος, 2011).

Στη συνέχεια ο εκπαιδευτικός μπορεί να ζητήσει από τους μαθητές να εντοπίσουν λέξεις που είναι διαφορετικά γραμμένες και να σχεδιάζουν δικά τους σύμβολα, ώστε να εκφράσουν συναισθήματα, όπως χαρά, λύπη, θυμό, απογοήτευση κ.ά. Επίσης πολύ σημαντικό είναι τα παιδιά διαβάζοντας τα κόμικς να μπορούν να εντοπίσουν τα σημεία της ιστορίας όπου ο ήρωας είχε κάποιο πρόβλημα ή αντιμετώπισε κάποιο

δίλημμα και να βάλουν τον εαυτό τους στη θέση του ώστε να πάρουν αποφάσεις, να αλλάξουν το τέλος ή τα γεγονότα που τους δυσαρεστούν, να διαμορφώσουν την εξέλιξη της ιστορίας για ένα γεγονός το οποίο έγινε ή τι θα γινόταν αν δεν συνέβαινε το γεγονός αυτό. Μπορούν ακόμα να ξαναγράψουν την ιστορία ανασκευάζοντας τη, ή αφαιρώντας/προσθέτοντας χαρακτήρες και να φανταστούν λόγια που δεν διατυπώνουν οι ήρωες (Γρόσδος, 2012).

Τέλος μια ακόμα χρήσιμη δραστηριότητα είναι η δημιουργία κόμικς από τους μαθητές. Οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν μια ιστορία από την αρχή ή να διασκευάσουν μια ιστορία που διάβασαν. Στις μικρότερες τάξεις ο πιο απλός τρόπος δημιουργίας των κόμικς είναι να πάρουν μια λευκή σελίδα και να την χωρίσουν σε έξι ή οκτώ καρέ και να σχεδιάσουν τους χαρακτήρες, τον τόπο και γενικά την ιστορία τους. Στη συνέχεια μπορούν να γράψουν τους διαλόγους και ένα μικρό κείμενο εξηγώντας την πλοκή της ιστορίας τους. Με αυτόν τον τρόπο ο δάσκαλος δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να ασχοληθούν με τη δημιουργική διαδικασία και προάγει τον οπτικό γραμματισμό (Γρόσδος, 2012).

Παρακάτω θα δούμε πώς μπορούν μαθητές και δάσκαλοι να αξιοποιήσουν εργαλεία για να φτιάξουν ένα κόμικς στον υπολογιστή τους, δουλεύοντας είτε όλοι μαζί ως ομάδα, είτε και ο καθένας χωριστά.

3.1.2 Η εφαρμογή τους στα μαθήματα

Θα πρέπει να γίνει κατανοητό πως πλέον τα κόμικς μπορούν να βοηθήσουν τον εκπαιδευτικό σε όλα σχεδόν τα μαθήματα του σχολείου και όχι μόνο στο μάθημα της λογοτεχνίας. Μπορούν να εφαρμοστούν στο μάθημα των Μαθηματικών, της Ιστορίας, των Καλλιτεχνικών, των Αγγλικών, της Φυσικής κ.α. ώστε οι μαθητές που αντιμετωπίζουν δυσκολίες σε κάποια από αυτά τα μαθήματα να έρθουν πιο κοντά και γιατί όχι ακόμα και να τα αγαπήσουν τα μαθήματα αυτά.

Τα κόμικς δεν αποτελούν μόνο χρήσιμα εργαλεία για τους μαθητές του δημοτικού, αλλά και για μαθητές μεγαλύτερων τάξεων του Γυμνασίου και του Λυκείου καθώς μπορούν να έρθουν σε επαφή με τις αρχαίες τραγωδίες (Αντιγόνη) ή η κυκλοφορία σε κόμικς *Πάπισσα Ιωάννα* του Εμμανουήλ Ροΐδη. Πολύ σημαντική είναι και η βοήθεια τους και για πρόσωπα από τη Μυθολογία μας και με έργα της Παγκόσμιας

λογοτεχνίας, να γνωρίσουν πρόσωπα και γεγονότα από την ιστορία της Ελλάδας, και άλλων χωρών. Μέσα από τα κόμικς μπορούν να μάθουν για σημαντικά εφηβικά ζητήματα που συνήθως θεωρούνται ακόμα και σήμερα «ταμπού», όπως οι σχέσεις, η εγκυμοσύνη, τα ναρκωτικά, το AIDS, που στάθηκε και αφορμή για την έκδοση του κόμικς *Προφυλακτικά για κορίτσια* από την Everitt Alisson(1991).

Σημαντική είναι και η συμβολή τους στην εκμάθηση ξένων γλωσσών καθώς βοηθούν τους μαθητές του Γυμνασίου να βελτιώσουν τη γραμματική, το λεξιλόγιο και το συντακτικό τους. Το απλό λεξιλόγιο λειτουργεί ως κίνητρο στον μαθητή να μάθει, να ψάξει ώστε να κατανοήσει τι γράφει το κείμενο που πλαισιώνει την εικόνα.

Πολύ σημαντική είναι και η παραγωγή διασκευασμένων θεατρικών έργων ή ακόμα και κλασικών έργων που δίνουν τη δυνατότητα στο μαθητή να αναζητήσει και το πρότυπο έργο και να μάθει περισσότερα για αυτό που του κέντρισε το ενδιαφέρον του καλλιεργώντας έτσι την αγάπη για το διάβασμα.

Μέσα από τα κοινωνικά, ιστορικά και πολιτισμικά θέματα των κόμικς ο μαθητής έχει τη δυνατότητα να δει και την άλλη οπτική γωνία, να οξύνει την κριτική του σκέψη, να ευαισθητοποιηθεί σε σημαντικά γεγονότα που λαμβάνουν χώρα γύρω του αλλά και να πάρει μέρος σε αυτά.

Τα μεγαλύτερα παιδιά σύμφωνα με τον Ταρλαντέζο έχουν τη δυνατότητα μέσω των κόμικς να ανατρέξουν σε βιβλιοθήκες, ηλεκτρονικές πηγές και εγκυκλοπαίδειες μόλις διαβάζουν κάτι που τους κεντρίσει το ενδιαφέρον στα κόμικς με αποτέλεσμα να διευρύνουν τις γνώσεις τους, αναπτύσσοντας έτσι τη φαντασία τους, αλλά και τη φιλαγνοσύα τους.

Σε πολλές χώρες όπως στην Αμερική αλλά και στη Γαλλία τα κόμικς έχουν ενσωματωθεί στο αναλυτικό πρόγραμμα του σχολείου, ήδη από την πρωτοβάθμια εκπαίδευση και ειδικότερα στο μάθημα της λογοτεχνίας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι τα σχολεία δευτεροβάθμιας εκπαίδευσης στις ΗΠΑ, όπου δίνεται η δυνατότητα στους μαθητές μέσω των graphic novels και των προγραμμάτων(projects) που διαρκούν μήνες να ασχοληθούν με τη διδασκαλία της τέχνης, της λογοτεχνίας κ.λπ. (Williams, 2008).

Στην Ελλάδα οι προσπάθειες ένταξης των κόμικς στην εκπαίδευση δεν καρποφόρησαν στον ίδιο βαθμό, αλλά παρατηρείται μια ολοένα και αυξανόμενη τάση σε όλες τις βαθμίδες της εκπαίδευσης (Μίσιου, 2011). Η διδασκαλία των κόμικς στα ελληνικά σχολεία είναι ελάχιστη έως καθόλου καθώς οι εκπαιδευτικοί δεν γνωρίζουν τον τρόπο που μπορούν να τα αξιοποιήσουν στην τάξη και σε ποια μαθήματα

μπορούν να τα εντάξουν με βάση το αναλυτικό πρόγραμμα εκπαίδευσης (Μίσσιου, 2011, σσ. 25-26). Κρίνεται οπότε αναγκαία η επιμόρφωση των εκπαιδευτικών ώστε να γνωρίζουν τη θεματολογία των κόμικς, την ιστορική εξέλιξή τους, τα είδη αλλά και τους δημιουργούς είτε Έλληνες, είτε αξιόλογους δημιουργούς από όλο τον κόσμο (Μίσσιου, 2011, σ. 28).

3.1.3 «Αρνητικές» επιδράσεις των comics

Από την πρώτη στιγμή της εμφάνισής τους τα κόμικς συγκέντρωσαν κυρίως αρνητικές κριτικές από όλους τους χώρους. Οι περισσότερες από αυτές τις κριτικές είχαν να κάνουν με την αισθητική τους κυρίως (αναγνώσματα περιπτερού), αλλά και με τα μηνύματα που ήθελαν να περάσουν στους νέους καθώς θεωρούσαν πως δεν είχαν καμία εκπαιδευτική αξία.

Ο κριτικός λογοτεχνίας Sterling North, το 1940 υπογραμμίζει τη διαφορά ανάμεσα σε «υψηλή» και «λαϊκή» λογοτεχνία μιλώντας για τα κόμικς. Στο άρθρο του στην εφημερίδα της *Chicago Daily News* αναφέρει: «το καλύτερο αντίδοτο για το δηλητήριο των περιοδικών κόμικς βρίσκεται σε κάθε βιβλιοθήκη ή καλό βιβλιοπωλείο. Οι γονείς που δεν έχουν αυτό το αντίδοτο για το παιδί τους είναι ένοχοι για εγκληματική αδιαφορία» (Nyberg, 1998:4).

Οι ακαδημαϊκές φωνές που εναντιώνονταν στα κόμικς συνεχίστηκαν μέσα από έρευνες που πραγματοποιούσαν - χαρακτηριστικά αναφέρουμε τους Matthew Lukiesh και Frank Moss που κατέληξαν πως τα κόμικς μπορεί να είναι επιβλαβή για την όραση των παιδιών εξαιτίας των μικρών σε μέγεθος γραμμάτων, αλλά και της χρωματικής πανδαισίας που χρησιμοποιούν για να κεντρίσουν το ενδιαφέρον τους (Nyberg, 1998:11).

Στα τέλη της δεκαετίας του 1950 οι απόψεις του ψυχίατρου Fredric Wertham πως τα κόμικς προωθούν τη βία, τον αναλφαβητισμό, την ομοφυλοφιλία και δεν προάγουν τη φαντασία των παιδιών, ήταν η αφορμή να σταματήσουν οι μελέτες για την εκπαιδευτική τους αξία και το αμερικανικό εκπαιδευτικό σύστημα να τα θεωρήσει επιβλαβή αναγνώσματα για τα παιδιά. Η κατάσταση αυτή θα αλλάξει χρόνια μετά την έκδοση του κόμικς *Maus*, όπως θα δούμε και παρακάτω με τα κόμικς να εντάσσονται στην εκπαίδευση και κυρίως στα αμερικάνικα Πανεπιστήμια.

Στο παρελθόν τα κόμικς και τα graphic novels θεωρούνταν επιβλαβή αναγνώσματα για την ηθική των αναγνωστών καθώς ισχυρίζονταν πως οι υπερήρωες των αναγνωσμάτων αυτών ήταν αρνητικά πρότυπα που έκρυβαν πίσω τους άλλα μηνύματα, πως ήταν αρνητικά πρότυπα για τους μικρούς αναγνώστες καθώς οι ήρωες αυτοί επιζητούσαν το εύκολο χρήμα, τη δόξα και χρησιμοποιούσαν για να πετύχουν τους στόχους τους βία και πονηριά (Γρόσδος & Ντάγιου, 1999. Πανάικας, 1998· Γκότοβος, 1996).

Επίσης η απουσία των λέξεων θα οδηγούσε σε λεξιπενία και αναλφαβητισμό και υποβαθμίζουν τη δημιουργική σκέψη των μικρών αναγνωστών. Σύμφωνα με τον καθηγητή Παιδαγωγικής και Λογοτεχνίας Μαλαφάντη(1990), τα κόμικς έχουν τη δυνατότητα να θεοποιούν τους ήρωες και τις δυνάμεις του εξάπτοντας επικίνδυνα τη φαντασία των παιδιών καθώς τα οδηγεί από τον πραγματικό κόσμο στον κόσμο του φανταστικού.

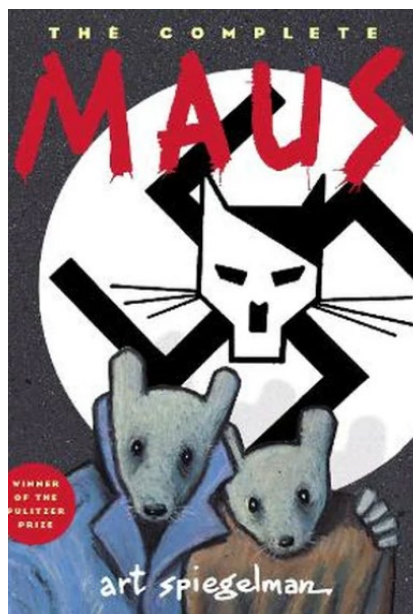
Ο καθηγητής Παιδαγωγικής Γκότοβος(1996) αναφέρει πως τα κόμικς είναι «εύπεπτα κατατόπια, υποκατάστατα και απομιμήσεις, γεννήματα της επιχειρηματικής δραστηριότητας που υπακούει στη δεσπόζουσα αξία της οικονομίας της αγοράς, στο κέρδος...». Έχουν επίσης τη δυνατότητα να προωθούν ξένα πρότυπα, να αποχαυνώνουν τους αναγνώστες, να προκαλούν εξάρτηση και να υπονομεύουν αξίες που είναι σημαντικές στην ζωή των ανθρώπων.

3.1.4 «Θετικές» επιδράσεις

Η αλήθεια είναι πως πριν το 1970 οι αντιδράσεις για τα κόμικς ήταν πολλές δίνοντας έμφαση στα αρνητικά, ενώ ελάχιστες ήταν οι φωνές που τα υποστήριζαν. Σημαντικό βήμα ήταν η έκδοση *Cartoons and comics in the classroom*, του James Thomas το 1983, όπου μέσα από 32 άρθρα επιχειρούσε να πείσει εκπαιδευτικούς και βιβλιοθηκάρχους πως τα κόμικς μπορούσαν να αξιοποιηθούν στην τάξη ως κίνητρο ανάγνωσης για τους μαθητές και κυρίως σε παιδιά τα οποία αντιμετώπιζαν προβλήματα, οι λεγόμενοι αργοί αναγνώστες(slow readers), αλλά και παιδιά με αναπηρίες όπως τα κωφά παιδιά.

Η κατάσταση αλλάζει όταν το 1992 το κόμικς *Maus* από τον Art Spiegelman κερδίζει βραβείο Pulitzer, αναγνωρίζοντας την εκπαιδευτική και λογοτεχνική αξία

των κόμικς και των graphic novels. Από τότε μέχρι και σήμερα πολλοί δάσκαλοι και Πανεπιστημιακοί καθηγητές χρησιμοποιούν τα κόμικς στις σχολικές αίθουσες και στις τάξεις των πανεπιστημίων σχεδιάζοντας νέους τρόπους διδασκαλίας, φέρνοντας τους μαθητές, και φοιτητές πιο κοντά σε σημαντικά γεγονότα που επηρέασαν τον κόσμο, όπως το ολοκαύτωμα στο οποίο αναφέρεται το *Maus*. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει το γεγονός πως το 2022 σχολείο στο Τενεσί των Ηνωμένων Πολιτειών απέσυρε από το πρόγραμμα της διδακτικής ύλης το GN *Maus*. Η απόφαση αυτή πάρθηκε στηριζόμενη στο γεγονός πως στο GN υπάρχουν βωμολοχίες και μια απεικόνιση γυμνού σε ένα σκίτσο με ποντίκι συνεπώς είναι κατάλληλο μόνο για ενήλικες. Ο Spiegelman μιλώντας στο CNBC δήλωσε έκπληκτος και ενοχλημένος και ανέφερε: «Έχω γνωρίσει πάρα πολλούς νέους ανθρώπους που έχουν αντλήσει γνώσεις από το βιβλίο μου. [...] Κάτι πάει πολύ, πολύ στραβά στο Τενεσί³⁵».



Εικόνα 3.1: *Maus*, Art Spiegelman

Τα προβλήματα της γλωσσικής έκφρασης, η εκμάθηση γλωσσικών φαινομένων, η ενίσχυση της παιδικής δημιουργικότητας, αλλά η εκμάθηση κοινωνικών δεξιοτήτων είναι εν συντομία όσα κομίζει η εισαγωγή των κόμικς στη σχολική αίθουσα. Έρευνες έδειξαν πως τα κόμικς συμβάλλουν επίσης στη βελτίωση του γραπτού, αλλά και του προφορικού λόγου, στη βελτίωση της γλωσσικής έκφρασης των μαθητών δίνοντας

³⁵ Οι πληροφορίες αντλήθηκαν από [ΗΠΑ: Σχολικό συμβούλιο απαγορεύει το «Maus» του Art Σπίγκελμαν \(diastixo.gr\)](http://diastixo.gr)

τους την ευκαιρία να εξωτερικεύσουν τα συναισθήματά τους και να οργανώσουν τη σκέψη, αλλά και τον ψυχικό τους κόσμο (Πανάικας, 1998). Αξίζει να σημειωθεί πως η συμβολή των GN βοηθά πολύ και τα παιδιά των μεταναστών τα οποία δεν έχουν ως μητρική γλώσσα την αγγλική και για αυτό στις ΗΠΑ υπάρχουν εξειδικευμένα προγράμματα που βοηθούν στην κατανόηση της αφήγησης και στην άμεση και γρήγορη εκμάθηση του λεξιλογίου (Carter, 2007).

Το ευχάριστο(θετικό) κλίμα μέσα στην αίθουσα είναι απαραίτητη προϋπόθεση για το δάσκαλο. Τα comics συμβάλλουν ειδικότερα όταν το θέμα τους είναι χιουμοριστικό και έτσι πέρα από την ψυχαγωγία των μαθητών, οι μικροί αναγνώστες αποκτούν τη θέληση για ενεργή συμμετοχή και δεν παραμένουν παθητικοί ακροατές. Παρέχουν τη δυνατότητα στους μαθητές να σκεφτούν, να αποκτήσουν κριτική σκέψη, να εκφράσουν τις απόψεις και τα συναισθήματα τους με άλλα παιδιά μαθαίνοντας την αξία του διαλόγου (Karadeniz, 2014).

Η θετική συμβολή των κόμικς στα σχολεία δε σταματά στα παραπάνω, αλλά σύμφωνα με τη φιλόλογο Μουλά(2011) η ανάγνωση των κόμικς βοηθά στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου, στην αγάπη για τη λογοτεχνία και την ανάγνωση γενικότερα και ενισχύουν την κριτική στάση των μαθητών απέναντι στα μέσα μαζικής ενημέρωσης ενθαρρύνοντάς τους να αναπτύξουν κριτική σκέψη απέναντι σε σοβαρά κοινωνικά θέματα.

Μέσα από την ανάγνωση κόμικς με κοινωνικά θέματα οι μαθητές αποκτούν ενσυναίσθηση και ευαισθητοποίηση καθώς μπαίνουν στη θέση του άλλου. Το πρόβλημα του ήρωα του κόμικς γίνεται και δικό τους και ψάχνουν λύσεις εκφράζοντας γνώμες και απόψεις. Επίσης πολύ σημαντική είναι και η δυνατότητα που έχουν τα κόμικς να λειτουργούν ως διαμεσολαβητές για δύσκολες έννοιες τις οποίες αδυνατούν να κατανοήσουν οι μικρότερες ηλικίες.

Ένας ακόμα πολύ σημαντικός λόγος είναι πως τα κόμικς αποτελούν έναν εναλλακτικό τρόπο ώστε να απομακρύνουν τα παιδιά από την τηλεόραση και τη χρήση κινητών τηλεφώνων ή υπολογιστών φέρνοντας τα σε επαφή με τον κόσμο του βιβλίου και της φαντασίας περνώντας ευχάριστα και δημιουργικά τον ελεύθερο τους χρόνο. Χαρακτηριστική είναι η άποψη του Γάλλου ερευνητή και θεωρητικού comics Groensteen, ο οποίος αναφέρει πως τα κόμικς είναι «το τελευταίο φρούριο ενάντια στον αναλφαβητισμό», καθώς βοηθά τον μαθητή να ασχοληθεί με την ανάγνωση της λογοτεχνίας.

Τέλος τα κόμικς και τα GN βοηθούν τόσο τον «δύσκολο» μαθητή(αδιάφορο, που δεν συμμετέχει), όσο και τον «προικισμένο» μαθητή καθώς τον ενθαρρύνει να εκφράζει τις απόψεις του, να κατανοεί βαθύτερα κοινωνικά ζητήματα και να αναπτύσσει κοινωνικές σχέσεις με τους συνομηλίκους του (Carter, 2007).

3.2 Ψηφιακά comics(Digital comics)

Τα ψηφιακά κόμικς(digital comics) είναι ένα ακόμα είδος κόμικς που έχει ταχεία ανάπτυξη τα τελευταία χρόνια. Η ψηφιακή εποχή που διανύουμε έχει δώσει λύσεις σε πολλούς τομείς και ένας από αυτούς είναι πως έχει βοηθήσει τον μαθητή στο σχολείο διευκολύνοντας τη διαδικασία της μάθησης όπως θα δούμε και παρακάτω.

Πρόκειται ουσιαστικά για δημιουργία κόμικς με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή, των πολυμέσων και φυσικά του διαδικτύου, με απεριόριστες δυνατότητες καθώς έχει τη δυνατότητα ο δημιουργός να τα ανεβάσει σε πλατφόρμες ή ακόμα και να τα χρησιμοποιήσει για προσωπική του χρήση στον τομέα της εκπαίδευσης.

Όπως αναφέρει ο καθηγητής και σκιτσογράφος Yang(2003) τα digital comics είναι ένα υπερμεσικό μέσο που αξιοποιεί το διαδίκτυο, τα πολυμέσα και τα υπερμέσα. Μέσα από απλές διαδικασίες και χρήσιμα εργαλεία ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να δημιουργήσει από το μηδέν ένα ψηφιακό κόμικς. Έτσι δίνεται η δυνατότητα στο χρήστη να επιλέξει ή να δημιουργήσει ο ίδιος το σκηνικό που επιθυμεί για το κόμικς του, να επιλέξει χαρακτήρες ή μέσα από συνδυασμό ήδη υπάρχοντων να τους φτιάξει όπως τους έχει φανταστεί, να τους δώσει κίνηση και φυσικά να προσθέσει σε όλα αυτά λόγο.

3.2.1 Τα παιδιά σε ρόλο δημιουργού comics

Με την πάροδο του χρόνου και την εξέλιξη της τεχνολογίας πλέον κάθε παιδί που διαθέτει έναν υπολογιστή και σύνδεση στο διαδίκτυο μπορεί πλέον να γίνει δημιουργός κόμικς. Αν και για πολλούς κάτι τέτοιο φαντάζει ακατόρθωτο καθώς η τέχνη των κόμικς δεν είναι απλή διαδικασία, πλέον υπάρχουν πολλές εφαρμογές(είτε

δωρεάν, είτε με κάποιο κόστος μηνιαίο), που βοηθούν το μαθητή βήμα βήμα να φτιάξει και να παρουσιάσει το δικό του ψηφιακό κόμικς.

Η δημιουργία κόμικς μπορεί να λειτουργήσει θετικά μέσα στη σχολική τάξη καθώς όλοι οι μαθητές μπορούν να αναλάβουν έναν ρόλο και το τελικό αποτέλεσμα να εκπλήξει ακόμα και τους πιο δύσπιστους. Έτσι μαθαίνουν να συνεργάζονται όλοι και να συνειδητοποιήσουν πως η δουλειά του ενός είναι απαραίτητη για τη δουλειά του άλλου. Κάποιοι θα γράψουν το σενάριο πάνω στο οποίο κάποιοι άλλοι μαθητές θα σκεφτούν πώς θα καταφέρουν να το σχεδιάσουν(εικονογραφήσουν) στον ηλεκτρονικό υπολογιστή(H/Y), κάποιοι άλλοι θα γράψουν τους διαλόγους, μια άλλη ομάδα μπορεί να το τυπώσει και μια άλλη ομάδα παιδιών να αναλάβει να το παρουσιάσει στην τάξη ή ακόμα και να το εκδώσει στη σχολική τους εφημερίδα.

Οι μαθητές εξοικειώνονται με την χρήση των Η/Υ, αλλά και με τη χρήση των ψηφιακών εργαλείων για κόμικς, ανακαλύπτουν νέες εφαρμογές ή και γιατί όχι ακόμα και να δημιουργήσουν νέα εργαλεία σε μεγαλύτερες τάξεις. Σαφώς όλα αυτά μπορούν να γίνουν και χωρίς τη χρήση Η/Υ, απλά σε μια κόλλα χαρτί και με πολλή φαντασία που διαθέτουν τα παιδιά.

Τα τελευταία χρόνια γίνονται εκθέσεις που αφορούν τα παιδιά και τα κόμικς προκειμένου να εξοικειωθούν και να ανακαλύψουν νέους κόσμους δημιουργίας. Στα τέλη του 2021 οι εκδόσεις Μεταίχμιο, η Athens Comics Library και το ψηφιακό μουσείο comics διοργάνωσαν τον Πανελλήνιο μαθητικό διαγωνισμό για κόμικς για παιδιά ηλικίας από 6-12 ετών, με θέμα «Μια μέρα με τον καλύτερο μου φίλο», όπου τα παιδιά αποτύπωσαν το θέμα τους σε μια κόλλα χαρτί και το αποτέλεσμα ήταν μοναδικό³⁶.

Ένας ακόμα ενδιαφέρον ιστότοπος είναι και ο www.comicbookproject.org που ξεκίνησε από τον Michael Bitz, το 2001. Ουσιαστικά πρόκειται για μια πρωτοβουλία, που ενθαρρύνει τους μαθητές να σχεδιάσουν, να συγγράψουν και να δημοσιεύσουν πρωτότυπα κόμικς.

Όλα τα παραπάνω μπορούν να λειτουργήσουν είτε μέσα στην σχολική τάξη, αλλά και στον ελεύθερο χρόνο των μαθητών στο σπίτι σαν εργασία την οποία θα έχουν να την παρουσιάσουν στους υπόλοιπους συμμαθητές τους. Τα παιδιά αποκτώντας έναν ρόλο(δημιουργού κόμικς, σεναριογράφου κ.ά), αποκτούν αυτομάτως και την ευθύνη να το φέρουν εις πέρας βλέποντας όμως όχι σαν κάτι υποχρεωτικό, αλλά ως μια

³⁶ Για περισσότερα μπειτε στο www.comicsmuseum.gr/exhibitions και δείτε τις εργασίες των μαθητών που βραβεύτηκαν.

διαδικασία αξιοποίησης του ελεύθερου χρόνου η οποία όμως στο μέλλον μπορεί να εξελιχθεί σε ένα μελλοντικό επάγγελμα με το οποίο θα θέλουν να ασχοληθούν.

3.2.2 Τα comics ως αρωγός στη δημιουργική γραφή

Ένα κόμικς προκειμένου να κεντρίσει το ενδιαφέρον των αναγνωστών θα πρέπει να έχει έναν ήρωα που οι περιπέτειες του θα τον κρατούν σε εγρήγορση ώστε να συνεχίσει την ανάγνωση. Αυτή η διαδικασία αφορά τον σεναριογράφο που θα πρέπει να σκεφτεί την ιστορία αλλά και την πλοκή, τους διαλόγους αλλά και την εξέλιξη μέχρι το τέλος. Το κόμικς όπως και κάθε άλλο βιβλίο έχει αρχή, μέση και τέλος και τα παιδιά ως σεναριογράφοι θα πρέπει να ξέρουν καλά πως θα χειριστούν την ιστορία τους. Έρχονται σε επαφή με την έννοια της δημιουργικής γραφής βλέποντάς τη στις μικρότερες ηλικίες σαν παιχνίδι, ώστε να αγαπήσουν το γράψιμο και την ανάγνωση και να μην το βλέπουν σαν μια καταναγκαστική εργασία που πρέπει να κάνουν, αλλά ως μια δυνατότητα που θα τους βοηθήσει να αποκτήσουν κριτική και δημιουργική σκέψη. Χαρακτηριστικά η φιλόλογος και συγγραφέας Νικολαΐδου(2015:12) αναφέρει πως η δημιουργική γραφή «δεν είναι μάθημα. Είναι κάτι πιο σοβαρό από μάθημα. Είναι παιχνίδι».

Οι μαθητές μαθαίνουν λοιπόν πέρα από αφηγηματικές τεχνικές, πως να σκιαγραφούν χαρακτήρες που να έχουν κάτι να πουν, τον ρόλο του αφηγητή και την οπτική γωνία που εξελίσσεται η ιστορία τους (Κωτόπουλος, 2011). Η δημιουργική γραφή είναι μια τέχνη και όπως όλες οι τέχνες μαθαίνεται και με εξάσκηση οι μαθητές εξελίσσονται και να γίνονται δημιουργοί της τέχνης.

Καταλήγουμε επομένως στο συμπέρασμα πως η δημιουργική γραφή και η ψηφιακή αφήγηση είναι σαν μια αλυσίδα, οι κρίκοι τους είναι αλληλένδετοι καθώς η ψηφιακή αφήγηση βοηθά στην ανάπτυξη και καλλιέργεια της δημιουργικής γραφής και η δημιουργική γραφή γίνεται χρήσιμο εργαλείο στη δημιουργία ψηφιακών κόμικς που θα κεντρίζουν το ενδιαφέρον των αναγνωστών.

3.3. Εργαλεία δημιουργίας comics

Πλέον μαθητές και εκπαιδευτικοί έχουν τη δυνατότητα να αξιοποιήσουν εργαλεία ώστε να κάνουν το μάθημα πιο ευχάριστο και οι μαθητές να αποκτήσουν δεξιότητες και γνώσεις. Χρήσιμα και εύκολα εργαλεία για τη δημιουργία κόμικς είναι το storyboardthat, το pixton, το storybird κ.ά που είναι δωρεάν μέχρι ενός σημείου και στη συνέχεια απαιτείται συνδρομή για να ξεκλειδωθούν παραπάνω λειτουργίες.

Για τη δημιουργία ενός ψηφιακού κόμικς(digital comics) υπάρχουν κάποιες προϋποθέσεις που πρέπει να γνωρίζει ο εκπαιδευτικός ώστε να γίνει πιο εύκολη και ευχάριστη η διαδικασία για τους μαθητές. Ο εκπαιδευτικός θα πρέπει πρώτα να κάνει μια παρουσίαση του λογισμικού που θα χρησιμοποιήσουν ώστε όλοι οι μαθητές να νιώσουν εξοικείωση και να μπορούν να αντεπεξέλθουν στη δημιουργία κόμικς, στη συνέχεια ακολουθεί ο σχεδιασμός της αφήγησης και της οργάνωσης της ιστορίας, όπου έχουμε τη σύλληψη της ιστορίας που θα γράψουν. Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να είναι ξεκάθαρος ο ρόλος του πρωταγωνιστή, ο συμπρωταγωνιστής καθώς και οι δευτερεύοντες ρόλοι που συμμετέχουν στην ιστορία και στη συνέχεια ο σχεδιασμός της δράσης σε κάθε καρέ(frame). Πρόκειται ουσιαστικά για τη δημιουργία ενός νοηματικού και οπτικού σχεδίου(storyboard). Ο δάσκαλος δίνει τις απαραίτητες οδηγίες για τη δημιουργία του σκηνικού(background), την επιλογή των χαρακτήρων και πώς θα αποτυπωθούν καθώς και την ύπαρξη κειμένων στα πλαίσια(balloons) και τη διάταξη των καρέ.

Τα βήματα για τη μετατροπή του σεναρίου σε κόμικς όπου θα πρέπει να ακολουθήσεις κανείς είναι τα εξής: 1) ο τίτλος της ιστορίας, 2) ο τόπος και ο χώρος που εξελίσσεται η ιστορία, 3) οι δράσεις που συμβαίνουν και επηρεάζουν τους ήρωες της ιστορίας, 4) οι αντιδράσεις και τα συναισθήματα των χαρακτήρων της ιστορίας, 5) οι λύσεις που δίνονται και 6) το τέλος της ιστορίας.

Το τελευταίο στάδιο είναι φυσικά η παρουσίαση του κόμικς στην τάξη ανάλογα με το είδος με το οποίο ασχολήθηκαν, είτε πρόκειται για comic strip(σύντομο κόμικς, είτε comic book(βιβλίο κόμικς μεγαλύτερο σε έκταση), είτε αν πρόκειται για web comics(διαδικτυακό κόμικς) (Καπανιάρης, Παπαδημητρίου, 2012).

B. Δημιουργικό μέρος

1. Βήματα δημιουργίας ψηφιακού comics

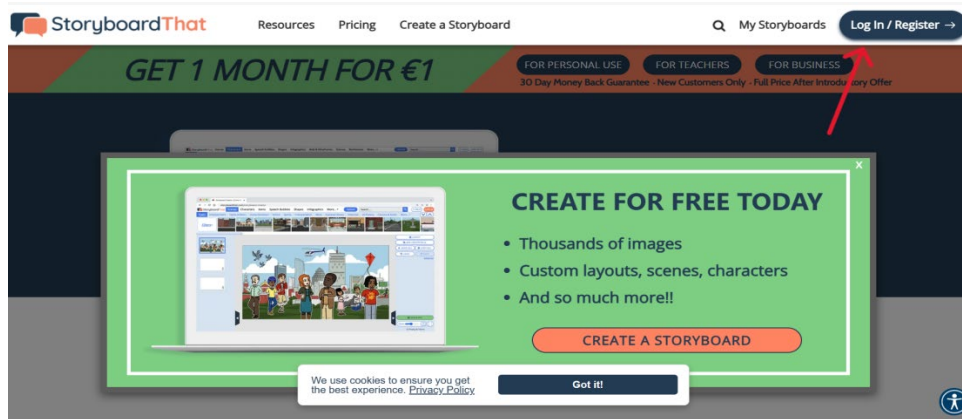
Για τη δημιουργία του ψηφιακού κόμικς θα ακολουθηθούν τα παρακάτω βήματα:

1. Συγγραφή ιστορίας: Το παραμύθι με τίτλο *Η φάρμα της αγκαλιάς*, το οποίο δημιουργήθηκε από εμένα στο πλαίσιο της παρούσας διπλωματικής εργασίας.
2. Σενάριο: Θα επιλεγούν κάποια στιγμιότυπα από το παραμύθι ώστε να αποτυπωθούν στα πλαίσια, να οπτικοποιηθούν.
3. Ψηφιακό κόμικς (storyboard): Για το σκοπό αυτό θα γίνει χρήση του ψηφιακού εργαλείου storyboard that, μέσω της ιστοσελίδας www.storyboardthat.com.
4. Κοινοποίηση: Το ψηφιακό κόμικς είναι πλέον έτοιμο προς χρήση.

Για το σκοπό της παρούσας διπλωματικής εργασίας θα κάνουμε χρήση του ψηφιακού εργαλείου storyboard that, ώστε να δημιουργήσουμε το δικό μας storyboard της ιστορίας μας. Το storyboardthat είναι ένα ισχυρό εργαλείο οπτικής επικοινωνίας, όπου μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε εικόνες, να δημιουργήσουμε χαρακτήρες αλλά και σκηνές που θα δώσουν στο ψηφιακό μας κόμικς τη δυνατότητα να διαβαστεί από όλους όσους έχουν έναν υπολογιστή και εκτυπωτή.

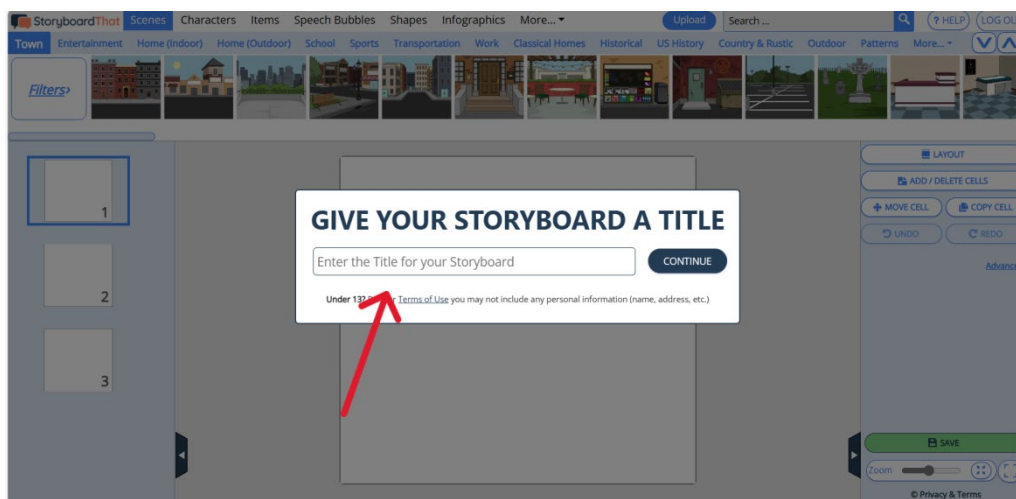
Για τη χρήση του storyboardthat δεν χρειάζεται κάποιος να είναι καλλιτέχνης για να φτιάξει μια ψηφιακή ιστορία, αρκεί να έχει φαντασία για να μπορέσει να αποτυπώσει τις λέξεις σε εικόνες.

Μεταβαίνουμε στη σελίδα <https://www.storyboardthat.com> και κάνουμε log in/register με το email μας και στη συνέχεια επιλέγουμε το create a storyboard, όπως βλέπουμε στην εικόνα παρακάτω. Το κόκκινο βέλος δείχνει κάθε φορά τι θα πρέπει να πατήσουμε.



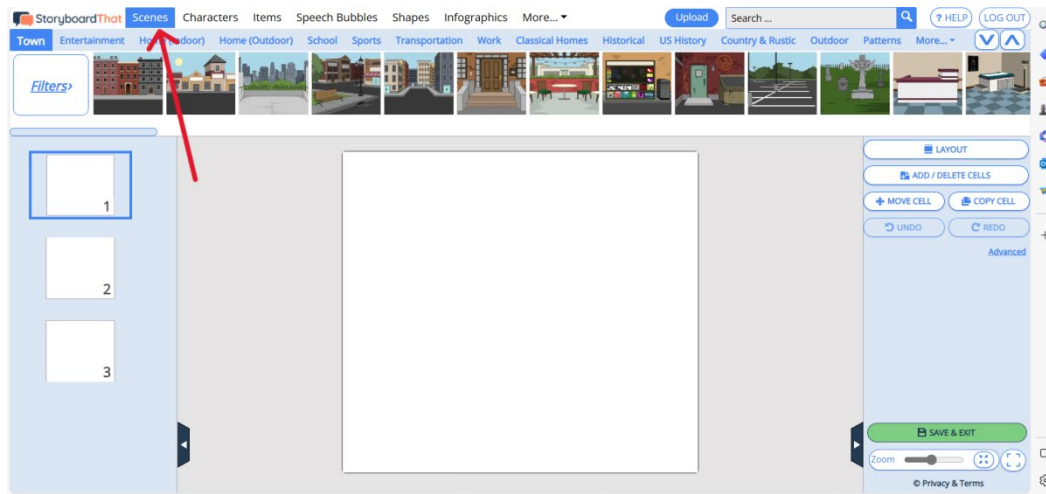
Εικόνα 3: Log in/register

Στη συνέχεια εμφανίζεται ένα πλαίσιο το οποίο μας ζητά να δηλώσουμε τον τίτλο που θα έχει το κόμικς μας. Αφού το συμπληρώσουμε πατάμε continue και από την γραμμή εργασιών που μας εμφανίζεται μπορούμε να ξεκινήσουμε τη δημιουργία του κόμικς μας.



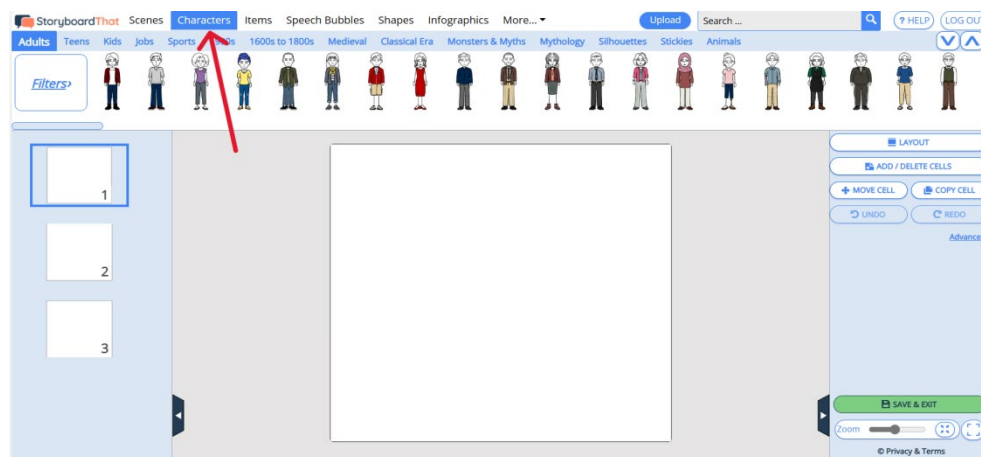
Εικόνα 3.1: Εισαγωγή τίτλου

Επιλέγουμε πρώτα το σκηνικό πατώντας scenes και μέσα από μια πληθώρα επιλογών επιλέγουμε αυτό που ταιριάζει στην ιστορία μας ή μπορούμε να κάνουμε χρήση της επιλογής φίλτρου, όπου αναζητάμε το σκηνικό που θέλουμε. Μόλις καταλήξουμε στην εικόνα που θα χρησιμοποιήσουμε τότε πατάμε πάνω στην εικόνα και τη σύρουμε στο κενό κελί από κάτω. Στη συνέχεια πατώντας πάνω στην εικόνα μπορούμε να κάνουμε αλλαγές πολύ εύκολα, όπως π.χ να μετατρέψουμε την εικόνα από μέρα σε νύχτα, να προσθέσουμε ήλιο, χιόνια ή βροχή, ή να αλλάξουμε χρώμα όπου εμείς κρίνουμε απαραίτητο.



Εικόνα 3.2: Εισαγωγή σκηνής

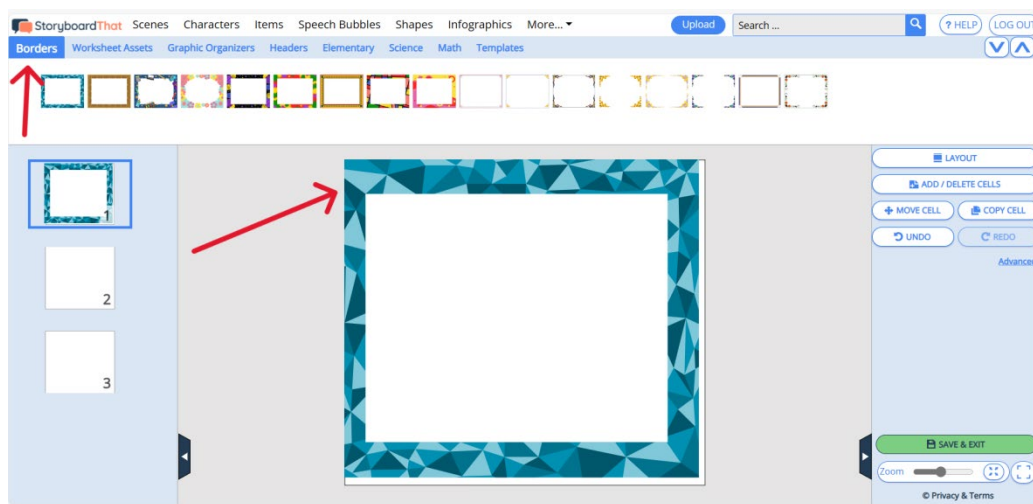
Το επόμενο βήμα είναι επιλογή των χαρακτήρων που θα πλαισιώσουν την ιστορία μας. Πατάμε characters και με τον ίδιο τρόπο επιλέγουμε τον ήρωα μας. Όλοι οι χαρακτήρες είναι στην αρχή κενοί αλλά μπορούμε να τους προσαρμόσουμε ανάλογα με τις ανάγκες μας. Επομένως μπορούμε να τους αλλάξουμε ρούχα, χρώμα μαλλιών, ματιών, το χρώμα του δέρματος, είτε να προσθέσουμε αντικείμενα, όπως γυαλιά, καπέλα ή ακόμα και να δώσουμε κίνηση σε χέρια ή πόδια αλλάζοντας ουσιαστικά τη στάση του σώματος του χαρακτήρα μας.



Εικόνα 3.3: Εισαγωγή χαρακτήρα

Αφού δημιουργήσουμε και τους χαρακτήρες το επόμενο βήμα είναι να τους δώσουμε φωνή. Επιλέγουμε επομένως με τον ίδιο τρόπο όπως και τις προηγούμενες φορές την επιλογή speech bubbles. Από τις διαθέσιμες επιλογές για τα πλαίσια ομιλίας διαλέγουμε το μπαλόνι που μας ταιριάζει και δίνουμε φωνή στον ήρωα μας γράφοντας τα λόγια του. Μπορούμε να αλλάξουμε επίσης μέγεθος, χρώμα και τη γραμματοσειρά ώστε να βρούμε αυτό που ταιριάζει καλύτερα στην ιστορία μας.

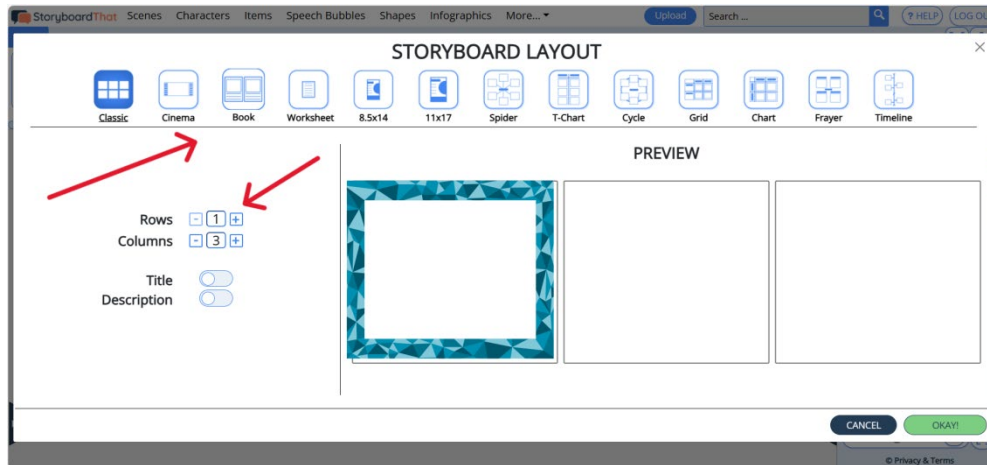
Τέλος μπορούμε να αλλάξουμε και το πλαίσιο μας επιλέγοντας κάποιο από τα διαθέσιμα που μας δίνει όπως βλέπουμε παρακάτω στην εικόνα δίνοντας μια άλλη αίσθηση στο τελικό αποτέλεσμα του ψηφιακού μας κόμικς.



Εικόνα 3.4: Εισαγωγή πλαισίου

Η δωρεάν έκδοση μας δίνει τη δυνατότητα να φτιάξουμε ένα storyboard με 3 καρτέρες απλά με την καταχώρηση του email μας. Εάν θέλουμε περισσότερα κελιά ή περισσότερες σειρές ή ακόμα και να επιλέξουμε κάποιο άλλο σχέδιο(layout) μας δίνετε η δυνατότητα για αυτή την περίοδο με πληρωμή μέσω κάρτας να έχουμε πολύ περισσότερα καρτέρες με 1 ευρώ για 1 μήνα δωρεάν και μετά με χρέωση που ορίζει το ψηφιακό εργαλείο.

Τέλος υπάρχει η δυνατότητα για εγγραφή είτε για προσωπική χρήση, είτε για εκπαιδευτικούς, είτε ακόμα και για επιχειρήσεις με μηνιαία χρέωση.



Εικόνα 3.5: Προσθήκη κελιών και σειρών

Μόλις φτιάξουμε όλα τα πλαίσιά μας πατάμε την επιλογή save and exit και μας δίνει την επιλογή είτε να αποθηκεύσουμε το κόμικς μας σε μορφή pdf, είτε να το εκτυπώσουμε απευθείας, είτε να αποθηκευτεί σε μορφή slide show, είτε να μας εμφανίσει το Link για να ανεβάσουμε την ιστορία μας σε προσωπικό μας site. Τέλος μια ακόμα επιλογή που μας δίνεται είναι να προσθέσουμε και ήχο ηχογραφώντας τη φωνή μας εάν θέλουμε το slide show να έχει και φωνή.



Εικόνα 3.6: Αποθήκευση ψηφιακού comics

Το ψηφιακό αυτό εργαλείο από το storyboardthat έχει τη δυνατότητα να το χρησιμοποιήσουν οι μαθητές, οι δάσκαλοι αλλά και όλο το τμήμα μιας τάξης. Βέβαια αυτές οι επιλογές δίνονται μόνο με πληρωμή και οι ιστορίες των κόμικς που φτιάχνουν μπορούν να ανέβουν στην πλατφόρμα και να διαβαστούν από όλους όσους μπαίνουν.

Με τον ίδιο περίπου τρόπο μπορεί οποιοσδήποτε να χρησιμοποιήσει και άλλα ψηφιακά εργαλεία που υπάρχουν αυτή τη στιγμή, όπως το rixton ή το story bird. Σε όλα χρειάζεται εγγραφή μέσω email και το καθένα έχει το δικό του τρόπο αποτύπωσης, οπότε ο μαθητής επιλέγει αυτό που τον εξυπηρετεί κάθε φορά για τη δημιουργία του ψηφιακού του comics.

1.1 Προετοιμασία για τη συγγραφή του παραμυθιού

Για τη σύνθεση του παραμυθιού *Η φάρμα της αγκαλιάς* ακολουθήθηκαν τα βήματα που χρειάζεται να ακολουθήσει κάποιος για να δημιουργήσει μια ιστορία. Ξεκίνησα με τη δημιουργία του κεντρικού ήρωα και η επιλογή του προβάτου δεν ήταν τυχαία αλλά συνειδητή. Τα παιδιά μικρής ηλικίας αρέσκονται στο να ακούνε ιστορίες όπου οι πρωταγωνιστές είναι ζώα.

Το θέμα της διαφορετικότητας είναι αυτό που ήθελα να περάσω μέσω της ιστορίας με τρόπο απλό. Τα παιδιά της ηλικίας αυτής είτε ακόμα δεν προφέρουν καλά κάποια γράμματα, είτε ψευδίζουν, είτε έχουν πιο λεπτή φωνή με αποτέλεσμα να είναι διαφορετική από άλλα συνομήλικα τους και συνεπώς αντικείμενο χλευασμού ή πειράγματος. Στο θέμα της διαφορετικότητας θα μπορούσε να γραφτεί η ίδια ιστορία με το πρόβατο να είναι μαύρου χρώματος και όλα τα άλλα ζώα λευκά, αλλά το θεώρησα πως είναι κάτι που έχει ειπωθεί και έτσι επινόησα τη διαφορά στην ομιλία.

Ο ήρωας της ιστορίας ενώ θα έπρεπε να κάνει ότι και τα υπόλοιπα πρόβατα, εκείνος συνειδητοποιεί πως η φωνή του είναι διαφορετική. Προκειμένου να μη νιώθει μοναξιά καθώς όλα τα ζώα του δείχνουν πως δεν τον θέλουν κοντά τους, αποφασίζει να κάνει το μεγάλο ταξίδι, ώστε να βρει το μέρος που υπάρχουν και άλλα ζώα όπως και αυτός. Σε αυτό το σημείο οπότε έχουμε ξεκάθαρο το θέλω του ήρωα μας. Το γιατί ξεκινά το ταξίδι του.

Χτίζοντας την πλοκή της ιστορίας και κάθε ιστορίας θα πρέπει να υπάρχουν εμπόδια ή δυσκολίες που αντιμετωπίζει ο ήρωας. Έτσι το μικρό πρόβατο ξεκινά την αναζήτηση ώστε να βρει τη Βάγια, το σοφό πουλί που ξέρει τα πάντα για τον κόσμο και θα τον οδηγήσει στο μέρος που θέλει να πάει. Η κουκουβάγια του δίνει μία μόνο συμβουλή, να ακούει την καρδιά του και να προσέχει. Το μικρό πρόβατο συναντά εμπόδια και κάθε φορά αυτά τα εμπόδια έχουν και μεγαλύτερο βαθμό δυσκολίας. Πρώτα είναι το μονοπάτι που πρέπει να επιλέξει, στη συνέχεια η γριά, μα πονηρή αλεπού και στο τέλος ο λύκος που το κυνηγά. Ο ήρωας προσηλωμένος στο στόχο του φέρνει στο μυαλό του τη συμβουλή της κουκουβάγιας και κάθε φορά ακούει την καρδιά του που του λέει πως βρίσκεται σε κίνδυνο.

Όταν όλα δείχνουν να έχουν τελειώσει και ο ήρωας να έχει χαθεί καθώς δεν μπορεί να βρει το μέρος που αναζητά ο καπνός που οσφρίζεται στον αέρα τον οδηγεί σε μια φάρμα. Εκεί έκπληκτος αντιλαμβάνεται πως έχει μπροστά του άλλα ζώα με διαφορετικές φωνές και όλα είναι ευτυχισμένα και αγαπημένα μεταξύ τους. Το ταξίδι του μικρού προβάτου φτάνει στο τέλος του αφού μέσα από τις περιπέτειες που πέρασε συνειδητοποίησε πως δεν είναι ο μόνος που έχει διαφορετική φωνή και πως την ευτυχία πρέπει να την αναζητήσει καθώς δεν έρχεται από μόνη της.

Η ιστορία είναι γραμμένη ακολουθώντας τα βήματα της ενότητας 3.3 ώστε να γίνει εύκολα ένα ψηφιακό comics. Επίσης η παρουσίαση αυτή μπορεί να έχει και την αντίστροφη διαδικασία. Μπορεί πρώτα κάποιος να δημιουργήσει το ψηφιακό comics και στη συνέχεια να γράψει μια ιστορία με βάση τις εικόνες που βλέπει ώστε να εξασκηθεί στο λεξιλόγιο και στη Δημιουργική γραφή.

Το παραμύθι που ουσιαστικά είχα στο μυαλό μου γράφοντας την ιστορία αυτή ήταν *Το ασημόπαπο* του Χάνς Κρίστιαν Άντερσεν. Ο ήρωας και στις δύο περιπτώσεις είναι ζώο που λόγω της διαφορετικότητάς τους γίνονται στόχος από τα υπόλοιπα ζώα. Μέσα από τις περιπέτειές τους οι ήρωες συνειδητοποιούν την ομορφιά της διαφορετικότητάς τους και το χαρούμενο τέλος σε όλα τα παραμύθια δημιουργεί την αίσθηση χαράς και αισιοδοξίας στους μικρούς μαθητές. Βέβαια η ευτυχής κατάληξη στο τέλος δεν είναι πάντα απαραίτητη προϋπόθεση σε ένα παραμύθι καθώς και το ανοιχτό τέλος ή και η απόδοση των όχι και ευχάριστων όψεων της πραγματικότητας είναι επίσης ενδιαφέρουσα πρόταση που κινητοποιεί τη σκέψη του μαθητή.

Τέλος θεωρώ πως τα παιδιά της ηλικίας αυτής ακούγοντας το παραμύθι αυτό μπορούν να καταλάβουν πως η διαφορετικότητα οπουδήποτε και αν υπάρχει, είτε στη φωνή όπως στη δική μας περίπτωση, είτε στην εξωτερική εμφάνιση, στα ρούχα, στην καταγωγή, τη θρησκεία κ.ά δεν θα πρέπει να είναι λόγος ώστε να απορρίπτουμε τον άλλο. Πάντα υπήρχαν, υπάρχουν και θα υπάρχουν διαφορές, μα πάντα όμως θα είναι και άλλοι που έχουν ίδιο ή παρόμοιο θέμα με εμάς και θα πρέπει όλοι να αγκαλιάζουμε τη διαφορετικότητα του άλλου. Θα πρέπει να μπορούν να μπουν στη θέση, στα παπούτσια του άλλου και η ενσυναίσθηση να γίνει πράξη και όχι μια λέξη χωρίς νόημα.

1.2 Η φάρμα της αγκαλιάς(Συγγραφή παραμυθιού)

Μια φορά και έναν καιρό, σε έναν μακρινό αγρό ψηλά σε μια βουνοκορφή, ζούσε ένα μικρό πρόβατο. Ήταν πάντα χαρούμενο και γελαστό και ήθελε να παίξει με όλα τα άλλα ζώα που ζούσαν μαζί του στον αγρό, μα όταν άνοιγε το στόμα του η φωνή του ήταν διαφορετική από τα άλλα πρόβατα. «Μπααα, μπααα, μπαα!» έκανε κάθε φορά που ήθελε να μιλήσει και τα βλέμματα των άλλων ζώων έπεφταν πάνω του γεμάτα περιέργεια και φόβο. «Μπεεε, μπεεε!» του έλεγαν και του ξανάλεγαν εκείνα, μα εκείνο όσο και να προσπαθούσε δεν μπορούσε να αρθρώσει σωστά τις λέξεις.

«Μην με πλησιάζεις φύγε μακριά. Μην με κολλήσεις τίποτα! Τι έχει η φωνή σου; Μπε, μπε, μπε!» του είπε μια μέρα ο αρχηγός από το κοπάδι των προβάτων. «Αυτή είναι η φωνή μου. Μπαα, μπαα», απάντησε δειλά με σκυμμένο το κεφάλι.

«Δεν είσαι σαν εμάς! Να μείνεις μακριά μας! Μπορεί να έχεις κάτι και μας κολλήσεις», πρόσταξε ο αρχηγός και το μικρό πρόβατο έσκυψε λυπημένο το κεφάλι του και πήγε να καθίσει πιο μακριά.

Οι μέρες περνούσαν και το μικρό πρόβατο συνέχισε να φωνάζει διαφορετικά, «μπαα, μπαα», και κανείς πια δεν του μιλούσε. Τα πρόβατα δεν του έδιναν σημασία και όλα τα ζώα που περνούσαν και το άκουγαν να φωνάζει με το δικό ξεχωριστό τρόπο, το κοιτούσαν τρομαγμένα και έφευγαν μακριά του. Άρχισε οπότε να καταλαβαίνει πως ούτε τα άλλα ζώα που ήταν εκεί μαζί τους δεν εκτιμούσαν αυτή την ιδιαίτερη φωνή που είχε. Ήταν πλέον μόνος.

Αποφάσισε να μην μιλήσει ποτέ ξανά αφού αυτή του η διαφορά ήταν η αιτία της μοναξιάς του. Όλη την ημέρα έπιανε τη σκιά που έφτιαχνε το μεγάλο δέντρο στην άκρη του δρόμου που ήταν μακριά από τα άλλα πρόβατα και καθόταν μοναχό του κοιτώντας πάντα το γρασίδι. Δεν τολμούσε να σηκώσει το κεφάλι προς τα πάνω μήπως και δει τα βλέμματα των ζώων που το κορόιδευαν από μακριά. Δεν ήθελε να τον βλέπει κανείς. Αν υπήρχε η δυνατότητα να ήταν αόρατος σίγουρα δεν θα το κορόιδευε κανείς για την παράξενη φωνή του. «Καλύτερα μόνος μου», σκεφτόταν και μελαγχολούσε.

Μια μέρα όπως καθόταν και μασούλαγε ανόρεχτα το μαλακό χορτάρι γύρω από το δέντρο άκουσε τη φωνή του κορακιού που του μιλούσε, «Κραα, κραα! Τι κάνεις μόνος σου εδώ μικρέ;». Το πρόβατο σήκωσε για λίγο το κεφάλι του ψηλά στον ουρανό και είδε το κοράκι να πετά και να κάθεται πάνω στο κλαδί του δέντρου. «Ε!

Σε εσένα μιλώ! Δεν με ακούς; Κραα, κραα, κραα!», έκανε πάλι το κοράκι. Το πρόβατο έσκυψε το κεφάλι πάλι κάτω και προσπάθησε να το αποφύγει. Το κοράκι όμως πέταξε από το κλαδί και προσγειώθηκε στην πλάτη του. «Δεν με ακούς που σου φωνάζω; Κρα, κρα, κρααα!», είπε το κοράκι και του τσίμπησε την πλάτη.

«Μπα, μπααα. Μπα σε καλό σου! Δεν βλέπεις πως δε θέλω να σου μιλήσω», είπε το πρόβατο κουνώντας την πλάτη του για να το διώξει από πάνω του.

«Και γιατί να μη μου μιλήσεις; Τι σου έκανα;», είπε το κοράκι θυμωμένο.

«Εσύ τίποτα δεν μου έκανες, μα σε λίγο θα τρομάξεις και θα φύγεις, όπως κάνουν και τ' άλλα πρόβατα. Μπα, μπααα, μπα!», είπε το πρόβατο.

Το κοράκι έδειχνε να μην καταλαβαίνει τι έλεγε το πρόβατο. Τότε το μικρό πρόβατο άρχισε να φωνάζει με όλη τη δύναμη θέλοντας να δείξει στο κοράκι πως η φωνή του δεν έμοιαζε με φωνή προβάτου. Το κοράκι πέταξε από την πλάτη του και προσγειώθηκε μπροστά του λέγοντάς του πως δεν το πρόσεξε καθώς πριν καιρό είχε συναντήσει και ζώα με τις δικές τους ιδιαίτερες φωνές!

«Αλήθεια;», αναφώνησε χαρούμενο το μικρό πρόβατο και ρώτησε το κοράκι που θα μπορούσε να βρει τα ζώα αυτά.

«Ρώτα τη Βάγια να σου πει. Εκείνη τα ξέρει όλα!», είπε το κοράκι και ξεκίνησε να πετά.

«Ποια είναι η Βάγια;», πρόλαβε να ρωτήσει το μικρό πρόβατο και από τον ουρανό ψηλά άκουσε το κοράκι να του λέει «η Βάγια, η σοφή κουκού! Κρα, κρααα!» και χάθηκε στον γαλανό ουρανό.

Όλο το βράδυ το μικρό πρόβατο κοιτούσε τον έναστρο ουρανό και σκεφτόταν που θα έβρισκε τη Βάγια για να του πει που είναι αυτό το μέρος όπου ζουν ζώα σαν και αυτό. Ίσως να μην ήταν ο μόνος σε όλο τον κόσμο που είχε παράξενη φωνή, ίσως να το άφηναν να μείνει και αυτό εκεί μαζί τους σκεφτόταν και ένα αγνό χαμόγελο εμφανίστηκε στο πρόσωπο του και μια ελπίδα φώτιζε τον νυχτερινό ουρανό μέχρι που αποκοιμήθηκε.

Το πρωί πριν ακόμα ο ήλιος βγει στον ουρανό τον ξύπνησε ο κόκορας με τις φωνές του. «Κι κι ρίκου, κι κι ρίκου!», φώναζε δυνατά ο κόκορας δίνοντας το σήμα της καινούργιας μέρας που ξημέρωνε. Αφού το μικρό πρόβατο έφαγε βιαστικά ό,τι βρήκε, ξεκίνησε το μακρύ μονοπάτι που οδηγούσε στο πυκνό δάσος. Παλαιότερα είχε ακούσει μια συζήτηση πως οι κουκουβάγιες ζουν πάνω σε δέντρα μέσα στο πυκνό δάσος που απλώνονταν μπροστά τους.

Με χαμόγελο και αισιοδοξία ξεκίνησε το ταξίδι του το πρόβατο. Περιπατούσε για ώρες μέσα στο πυκνό δάσος, όταν ξαφνικά συνειδητοποίησε πως χάθηκε. Όλα γύρω του έμοιαζαν ίδια, παντού ψηλά δέντρα που κάλυπταν το φως του ήλιου και μονοπάτια που έμοιαζαν όλοι ίδιοι. Κάθισε να ξαποστάσει για λίγο και μασουλούσε ανόρεχτα λίγα χόρτα που βρήκε δίπλα του. Σήκωσε το βλέμμα του, κοίταξε γύρω του και δεν υπήρχε πουθενά ψυχή. Άρχισε να φωνάζει δυνατά, μπαα, μπαα, μπαα, αλλά κανείς δεν απαντούσε.

Το σγουρό τρίχωμά του είχε σηκωθεί όρθιο. Τα πόδια του δεν το βαστούσαν και η καρδιά του χτυπούσε γρήγορα σαν τρελή. Είχε χαθεί μέσα στο δάσος και δεν ήξερε πως θα γυρνούσε πίσω. Ίσως η ιδέα που του έβαλε το κοράκι να μην ήταν τελικά και τόσο καλή. Είχε μετανιώσει, μα τώρα ήταν πια αργά για να γυρίσει πίσω. Ο ήλιος άρχισε να δύει σιγά σιγά δίνοντας τα κλειδιά στη νύχτα που ερχόταν να σκεπάσει με σκοτάδι τα πάντα. Κούρνιασε σε έναν κορμό δέντρου με τα δάκρυα του να ποτίζουν την ξεραμένη γη.

Ξαφνικά εκεί που τα μάτια του τα ένιωθε βαριά, άκουσε μια φωνή να έρχεται από κάπου βαθιά σαν όνειρο. «Κου, κου, κου κου βα!». Προσπάθησε να ξυπνήσει και ακολούθησε την ηχώ. Κρυμμένη μέσα στα πυκνά φύλλα ενός ψηλού δέντρου είδε στην αρχή δυο λαμπερά μάτια να τον παρακολουθούν και ένα σπινθηροβόλο βλέμμα να τον παρατηρεί. Ήταν αυτή! Την έβλεπε που έστεκε μπροστά του. Επιτέλους την είχε βρει. Μάζεψε όλη τη δύναμη του και τη ρώτησε πού μπορούσε να βρει αυτό το μέρος όπου υπήρχαν και άλλα ζώα σαν αυτόν. Ζώα που ήταν διαφορετικά.

Η σοφή Βάγια τότε του είπε να κάνει ησυχία. «Σςςς! Το ακούς;» ρώτησε το μικρό πρόβατο.

«Ποιο; Δεν ακούω τίποτα», απάντησε το πρόβατο όλο απορία.

«Κλείσε τα μάτια σου και άκου την καρδιά σου. Αυτή θα σε οδηγήσει στο μέρος που ψάχνεις. Η καρδιά ποτέ δεν κάνει λάθος! Να το θυμάσαι αυτό πάντα, μα να προσέχεις καθώς ο δρόμος είναι γεμάτος αγκάθια. «Κου κου, κου κου βαα!», είπε η Βάγια κοιτώντας το πρόβατο στα μάτια και ανοίγοντας τα φτερά της χάθηκε μέσα στο σκοτάδι.

Όταν ώρες μετά οι καυτές ακτίνες του ήλιου τού χάιδευαν το πρόσωπο, δεν μπορούσε να καταλάβει αν αυτό που έζησε το προηγούμενο βράδυ ήταν όνειρο ή πραγματικότητα. Το μόνο σίγουρο ήταν πως έπρεπε να βρει αυτό το μέρος πάση θυσία. «Η καρδιά ποτέ δεν κάνει λάθος!». Αυτή η φράση είχε χαραχτεί μέσα του και του έδινε δύναμη να συνεχίσει να ψάχνει.

Καθώς περπατούσε έφτασε σε ένα μονοπάτι που ο δρόμος χωρίζονταν σε δύο παρακλάδια. Το πρόβατο σάστισε. Ποιο μονοπάτι να ακολουθούσε; Και αν έκανε λάθος; Έκλεισε τα μάτια και άκουσε την καρδιά του που του έλεγε να ακολουθήσει το λιγότερο περπατημένο και με αποφασιστικό βήμα προχώρησε. Περπατούσε για ώρες και ο ήλιος άρχισε να χάνεται πάλι πίσω από τα ψηλά βουνά. «Άλλη μια μέρα χαμένη», μονολόγησε μόλις κάθισε να ξαποστάσει σε μια μικρή λιμνούλα με νερό.

Το επόμενο πρωί συνέχισε το δρόμο του πιο αποφασισμένος να φτάσει στον προορισμό του. Η καρδιά του έλεγε πως έπρεπε να βρει αυτό το μέρος, ίσως τα άλλα ζώα που ζούσαν εκεί να μην τον έδιωχναν και να ήθελαν την παρέα του. Στο δρόμο όμως συνάντησε την πονηρή κόκκινη αλεπού, που του είπε πως ήξερε αυτό το μέρος που έψαχνε και πως αν ήθελε μπορούσε να του δείξει πώς να φτάσει ως εκεί γρήγορα κόβοντας δρόμο.

Η αλεπού έγλειφε τα μουστάκια της κρυφά καθώς έπεισε το πρόβατο να την ακολουθήσει και εκείνη το πήγαινε κατευθείαν στη φωλιά της. Είχε άλλο πλάνο για το μικρό πρόβατο. Δεν είχε σκοπό να το βοηθήσει. Η ίδια ήταν γριά, με σάπια δόντια και δεν μπορούσε και να τρέξει. Το μυαλό της όμως έτρεχε γρήγορα. Μόλις οδηγούσε το πρόβατο στη φωλιά της τα υπόλοιπα μέλη της αγέλης σίγουρα θα το έκαναν μια χασιά και έτσι θα έπαιρνε και αυτή το μερίδιό της για τον κόπο της.

Το μικρό πρόβατο όμως καθώς περπατούσε θυμήθηκε τα λόγια της κουκουβάγιας και άκουσε την καρδιά του που του που εκείνη τη στιγμή του φώναζε να απομακρυνθεί από την πονηρή γριά αλεπού. Χωρίς να πει λέξη, μάζεψε όλες του τις δυνάμεις και έτρεξε μακριά της. Έτρεχε, έτρεχε, έτρεχε πολύ και δεν γύρισε να κοιτάξει πίσω του ούτε μια στιγμή. Όταν ένιωσε πως ο κίνδυνος είχε περάσει, βρήκε μια μικρή σπηλιά και μπήκε μέσα για να περάσει τη νύχτα, καθώς μαύρα σύννεφα απλώνονταν στον ουρανό και οι πρώτες χοντρές ψιχάλες πότιζαν τη διψασμένη γη.

Η βροχή άρχισε να δυναμώνει και ο δυνατός αέρας που φυσούσε μανιασμένα σήκωνε πέτρες και παράσυρε τα πάντα στο διάβα του. Οι χοντρές ψιχάλες που έπεφταν στο χώμα σχημάτιζαν αμέσως μικρές λίμνες παντού. Οι δυνατές βροντές που έσχιζαν τον ουρανό το τρόμαζαν και οι αστραπές που έπεφταν δημιουργούσαν αμέσως σκιές στη σκοτεινή σπηλιά που έμοιαζαν με άγρια ζώα. Λίγο πριν το πάρει ο ύπνος, ένιωσε στην ατμόσφαιρα μια παγωμένη ανάσα να του παγώνει την πλάτη. Άρχισε να φωνάζει δυνατά, μα κανείς δεν εμφανιζόταν πουθενά. Ένιωθε όμως την παρουσία κάποιου άλλου πολύ κοντά του.

Ξαφνικά η παγωμένη ανάσα ήταν τόσο κοντά του που το έβαλε στα πόδια τρέχοντας έξω από τη σπηλιά. Το μόνο που πρόλαβε να δει την ώρα που μια αστραπή έπεφτε, ήταν τα μεγάλα λευκά δόντια του λύκου που το κυνηγούσε. Λίγο πριν ο λύκος το φτάσει πατάει σε μια λακκούβα με νερό και βυθίζεται μέσα στη λάσπη.

Μέσα στη βροχή και τον δυνατό αέρα το πρόβατο συνέχισε να τρέχει χωρίς να ξέρει πού πηγαίνει, το μόνο που ήθελε ήταν να ξεφύγει από τα μεγάλα, άσπρα δόντια του λύκου που πάλευε να ξεκολλήσει από τη λάσπη που είχε πέσει.

Η μέρα το βρήκε χαμένο πάλι στο πουθενά. Ο ήλιος που είχε βγει στον ουρανό έλαμπε και το πρόβατο προσπαθούσε να στεγνώσει τη γούνα του από τη δυνατή βροχή. Μπροστά του μόνο δέντρα έβλεπε και τίποτα άλλο. Κάθισε σε μια γωνιά και έβαλε τα κλάματα. Η μυρωδιά που έπιασε να έρχεται με το απαλό αεράκι που φυσούσε, έκανε να σηκώσει το βλέμμα του και να δει τον καπνό που ερχόταν από μακριά. Σκούπισε τα δάκρυα του και άκουσε την καρδιά του που του έλεγε να ακολουθήσει τον καπνό. Τα πόδια του αν και πονούσαν από το χθεσινό τρέξιμο τα ένιωθε ελαφριά, σαν να είχαν φτερά που του έδιναν ώθηση να συνεχίσει να περπατά προς τον καπνό.

Αργά το απόγευμα είδε από μακριά ένα σπίτι. Από την καμινάδα του έβγαине ο καπνός και αποφάσισε να πλησιάσει. Καθώς πλησίαζε είδε πως γύρω από το σπίτι υπήρχε ένας μεγάλος φράχτης και μέσα υπήρχαν σε κάθε γωνιά διάφορα ζώα που είτε έτρωγαν, είτε έπαιζαν χαρούμενα μεταξύ τους. Έτρεξε προς το μέρος εκείνο να δει μήπως βρει βοήθεια. Σίγουρα όλα εκείνα τα ζώα θα ήξεραν να του πουν που θα μπορούσε να βρει εκείνο το μέρος που ήταν και άλλα ζώα σαν αυτό. Αφού πέρασε μια πυκνή συστάδα δέντρων ξεπρόβαλλε μπροστά του ένα κτήμα.

Ήταν κοντά στον φράχτη και έβλεπε ένα μικρό σπίτι με ανοιχτές τις πόρτες και τα παράθυρα και δίπλα μια φάρμα. Πήρε μια βαθιά ανάσα και πλησίασε τα ζώα. «Μπαα, μπαα, μπαα», έκανε και τότε ένας κόκορας του απάντησε δυνατά «κα, κα, κα!». Η ηλικιωμένη αγελάδα που έτρωγε σε μια γωνιά σήκωσε το κεφάλι της και του είπε «κουάξ, κουάξ, κουάξ» και δίπλα της, ένα πανέμορφο άσπρο άλογο που χοροπηδούσε και ανεμίζοντας τη μακριά του χαίτη του απάντησε κάνοντας «μουου, μουου, μουου».

Το μικρό πρόβατο τ' έχασε. Μπροστά του είχε άλλα ζώα που ήταν όπως και αυτό. Διαφορετικά ζώα με παράξενες φωνές που όμως όλα τους ήταν ευτυχισμένα. Έβλεπε τη χαρά στα πρόσωπά τους. Δεν έκρυβαν τη φωνή τους όπως αυτό. Το μικρό πρόβατο ποτέ του δεν είχε δει φάρμα από κοντά. Το καλωσόρισμα των άλλων ζώων το γέμισε

ενθουσιασμό και άρχισε να φωνάζει δυνατά «μπαα, μπαα, μπαα» παίζοντας με τους νέους φίλους του.

Η Βάγια είχε τελικά δίκιο. Οι χτύποι της καρδιάς του, του έδειξαν τον δρόμο προς τη φάρμα, το δρόμο προς την ευτυχία και τη γαλήνη. Επιτέλους θα ήταν σε ένα μέρος που κανείς δεν θα το κορόιδευε για την ιδιαίτερη φωνή του.

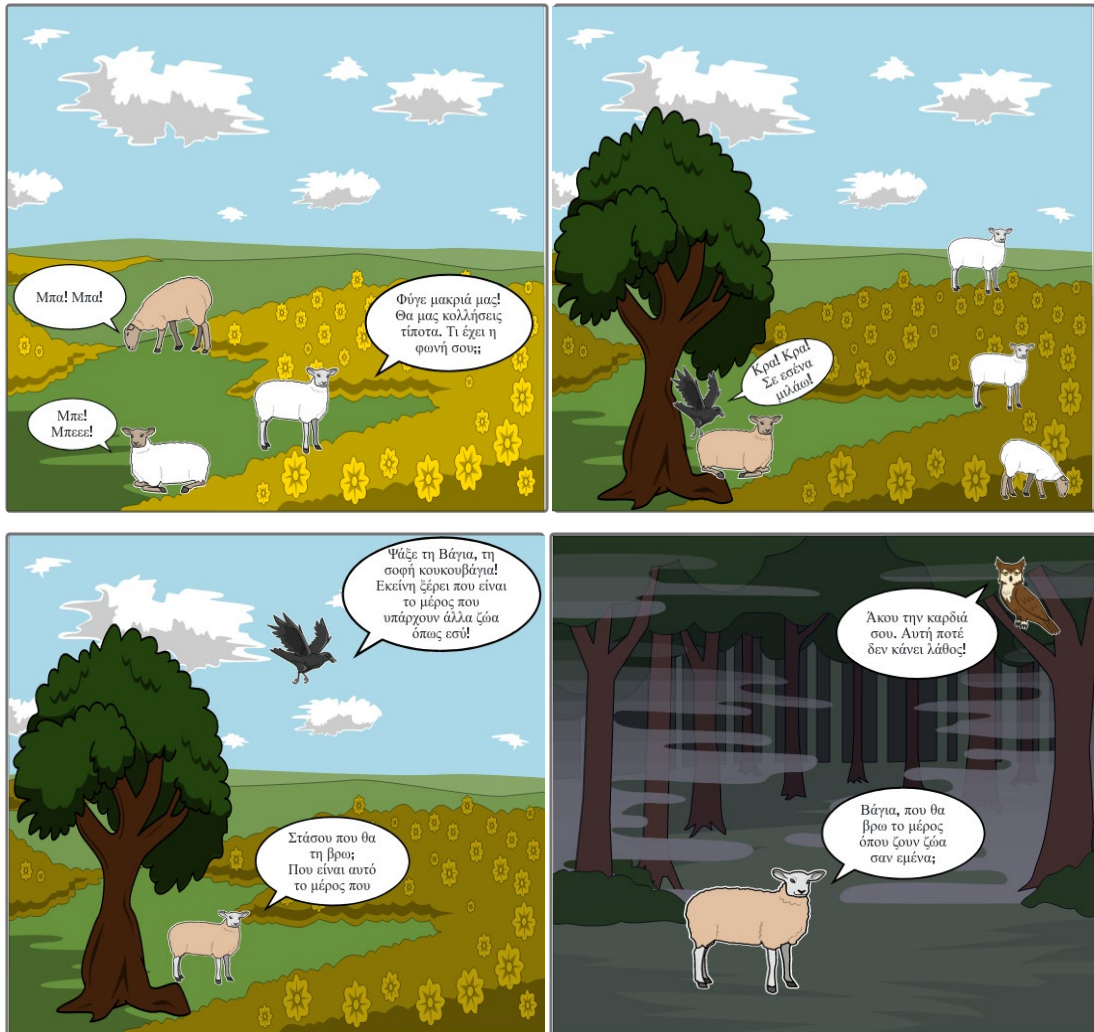
Στην πόρτα του σπιτιού στεκόταν μια ηλικιωμένη γυναίκα με μαύρη μαντίλα στο κεφάλι. Μόλις είδε το μικρό πρόβατο άνοιξε την πόρτα που ήταν δεμένη με σύρμα, το πλησίασε και του έδωσε αμέσως φαγητό και νερό. Το πήρε αγκαλιά και του είπε πως πλέον ήταν οικογένειά της. «Καλωσόρισες μικρό μου στη φάρμα της αγκαλιάς!».

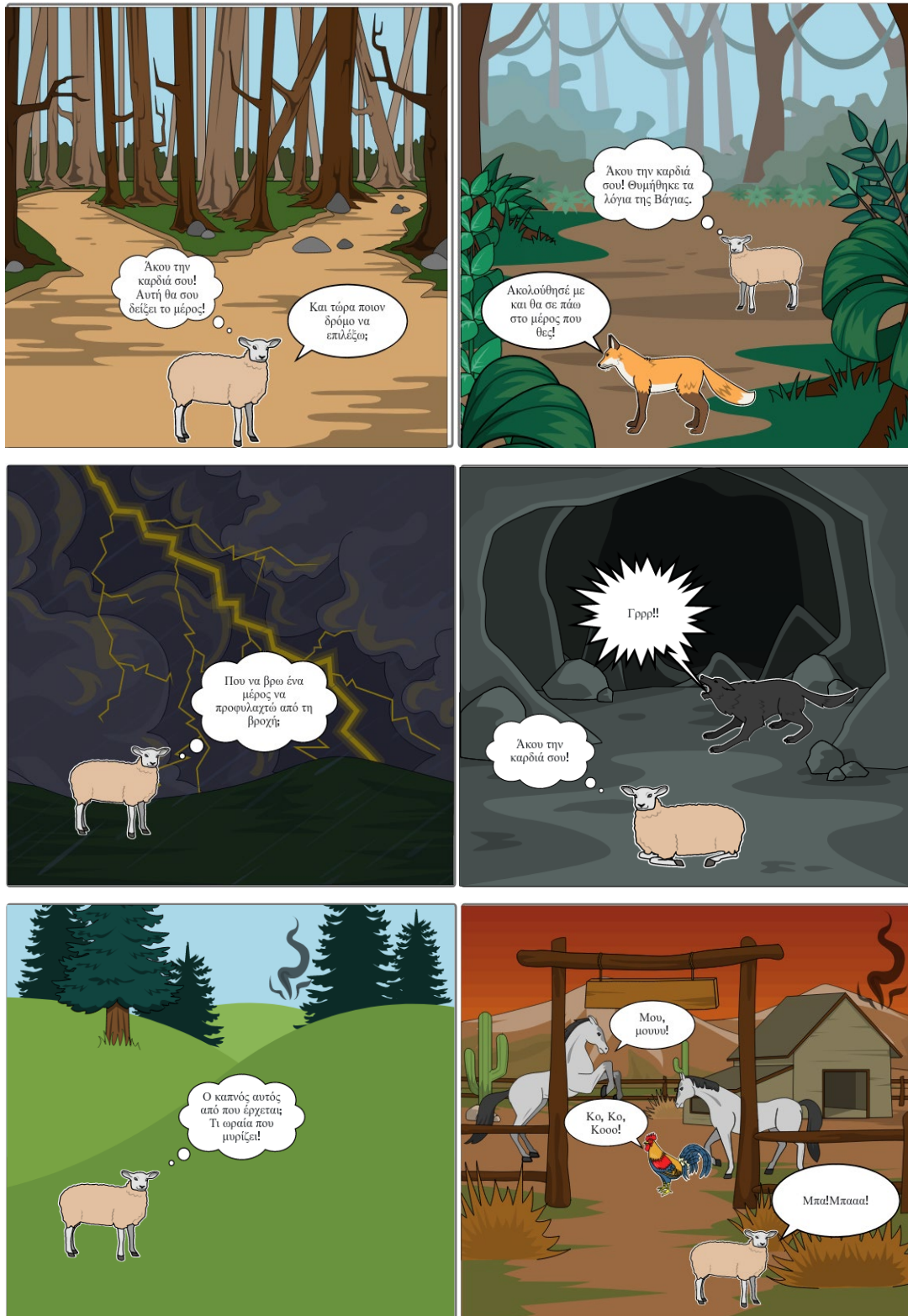
Το μικρό πρόβατο χοροπηδούσε και έτρεχε πάνω κάτω σε όλη τη φάρμα πάντα με κάποιο από τα υπόλοιπα ζώα. Όλη μέρα έπαιζαν όλα μαζί και η ηλικιωμένη πάντα τα φρόντιζε όλα με αγάπη. Δεν ξεχώριζε κανένα τους. Δεν τους έλειπε τίποτα! Η αγάπη πάντα βρίσκει τον τρόπο να ζεστάνει τις πληγωμένες καρδιές σκεφτόταν το μικρό πρόβατο ένα βράδυ που άκουσε τη Βάγια να του φωνάζει από μακριά! «Κου κου βα!!».

Από εκείνη την ημέρα, έζησαν όλοι τους μαζί αγαπημένοι, ενωμένοι στις στεναχώριες έτοιμοι πάντα να βοηθήσει ο ένας τον άλλον. Κάθε μέρα τραγουδούσαν δυνατά ο καθένας τους με τη δική του φωνή. Όλοι μαζί μια αγκαλιά.

1.1.1 Ψηφιακό comics

Ακολουθεί η αποτύπωση της ιστορίας σε comics μέσω του ψηφιακού εργαλείου storyboard that. Για λόγους αποτύπωσης φαίνονται 6 σειρές από 2 κελιά, αλλά θα μπορούσε να γίνει σε 3 σειρές από 4 κελιά η κάθε σειρά. Η ίδια ιστορία θα μπορούσε γίνει ψηφιακό comics και με τη χρήση άλλων ψηφιακών εργαλείων, όπως το rixton ή το story bird.







1.2 Μαθησιακοί στόχοι

Τα παιδιά μαθαίνουν:

1. Να συνεργάζονται όλοι μαζί για το τελικό αποτέλεσμα
2. Δημιουργούν προσωπικές σχέσεις
3. Να ακολουθούν κανόνες
4. Να αποδέχονται το διαφορετικό
5. Να κάνουν σωστή χρήση του υπολογιστή και των εργαλείων ψηφιακών κόμικς

1.2.1 Διδακτικό πλάνο

Τάξεις που απευθύνεται

Το διδακτικό αυτό πλάνο απευθύνεται σε παιδιά του Δημοτικού. Οι μικρότερες τάξεις μπορούν να χρησιμοποιήσουν μια κόλλα χαρτί ζωγραφίζοντας τα κελιά, οι μεγαλύτερες τάξεις που είναι εξοικειωμένες με τη χρήση του ηλεκτρονικού υπολογιστή ακολουθούν τα παραπάνω βήματα σύμφωνα με τις υποδείξεις του εκπαιδευτικού.

Εκτιμώμενη διάρκεια

Η εκτιμώμενη διάρκεια του παραπάνω διδακτικού πλάνου είναι 2 ώρες αν και μπορεί να μειωθεί ή να αυξηθεί ανάλογα με το ενδιαφέρον που επιδεικνύουν ή όχι οι μαθητές.

Υλικοτεχνική υποδομή

Απαραίτητα εργαλεία για την ολοκλήρωση του ψηφιακού κόμικς είναι η χρήση Η/Υ με πρόσβαση στο διαδίκτυο και η εγκατάσταση του storyboard that στους υπολογιστές. Μια κόλλα χαρτί για να γράψουν την ιστορία τους πρώτα και πολύ φαντασία.

Οργάνωση της διδασκαλίας

Ο εκπαιδευτικός αναλαμβάνει να χωρίσει τους μαθητές σε ομάδες των πέντε ή έξι ατόμων, ανάλογα με το πλήθος των μαθητών της αίθουσας. Στη συνέχεια γίνεται η ανάθεση ρόλων σε κάθε ομάδα. Κάποια ομάδα αναλαμβάνει το σενάριο, κάποια άλλη τα λόγια στα μπαλόνια κ.ο.κ. Φροντίζει ο δάσκαλος όλα τα παιδιά να συμμετέχουν, να συζητούν, να λαμβάνουν αποφάσεις και να δημιουργούν με βάση όσα έχουν γράψει στο σενάριο.

Προτεινόμενο σενάριο

1^η διδακτική ώρα

Ο/η εκπαιδευτικός αφού έχει χωρίσει τους μαθητές σε ομάδες προτρέπει τα παιδιά να μιλήσουν για τη διαφορετικότητα(χρώμα δέρματος, θρησκεία, διαφορετική φωνή όπως στο παραμύθι κ.ο.κ), καθώς αυτό είναι και το θέμα της εργασίας τους. Μόλις κάθε παιδί πάρει τον λόγο μπορεί να αποτυπώσει τις σκέψεις του σε μια λευκή κόλλα χαρτί ώστε το σενάριο του να αρχίσει να παίρνει μορφή. Η κάθε ομάδα επιλέγει από κοινού την ιστορία που θα γράψουν και θα μετατρέψουν στη συνέχεια σε κόμικς. Στη συνέχεια ο/η εκπαιδευτικός αναλαμβάνει να δείξει πώς γίνεται η χρήση του προγράμματος storyboardthat, ώστε οι μαθητές να μάθουν να χρησιμοποιούν το

ψηφιακό εργαλείο σωστά. Εναλλακτικά μπορεί να παρουσιάσει το δικό του ψηφιακό κόμικς που έφτιαξε μέσω του ψηφιακού εργαλείου για να δουν τα παιδιά πώς γίνεται η αποτύπωση του κειμένου σε εικόνα.

Εκτιμώμενη διάρκεια: 15-20 λεπτά για τη συζήτηση και 10-15 λεπτά για την παρουσίαση του εργαλείου. Ο εκπαιδευτικός κρίνει αν πρέπει να δώσει παραπάνω χρόνου ή όχι και πού.

Δραστηριότητα 1: Δημιουργία ψηφιακού κόμικς

Εκτιμώμενη διάρκεια: 20-25 λεπτά

Περιγραφή δραστηριότητας

Τα παιδιά έχουν το χρόνο προκειμένου να αποτυπώσουν την ιστορία τους σε εικόνα με τη χρήση του υπολογιστή. Το κόμικς αλλά και η ιστορία δεν χρειάζεται να είναι μεγάλα σε έκταση όπως στο παράδειγμά μας με τη φάρμα της αγκαλιάς. Οι μαθητές μπορούν να φτιάξουν μια πιο σύντομη ιστορία και να την αποτυπώσουν σε 3 ή 4 κελιά, σε μία ή δύο σειρές.

Προσδοκώμενα αποτελέσματα:

- Τα παιδιά μαθαίνουν να χειρίζονται καλύτερα τον υπολογιστή και τα εργαλεία δημιουργίας ψηφιακών κόμικς
- Τα παιδιά μαθαίνουν να συνεργάζονται όλα μαζί
- Τα παιδιά αποκτούν έναν ρόλο, μια εργασία που πρέπει να ολοκληρώσουν και έτσι ενισχύεται η αυτοεκτίμησή τους. Νιώθουν μέρος μιας ομάδας που έχουν έναν κοινό στόχο.
- Τα παιδιά δημιουργούν σχέσεις φιλίας με τους συμμαθητές τους

2^η διδακτική ώρα

Παρουσίαση ψηφιακών κόμικς

Η κάθε ομάδα αναλαμβάνει να ορίσει ένα άτομο που θα παρουσιάσει την ιστορία που έγραψαν και οπτικοποίησαν στους υπόλοιπους συμμαθητές τους. Θα μιλήσει για την ιδέα που σκέφτηκαν και τα βήματα που ακολούθησαν. Ο εκπαιδευτικός και οι άλλες ομάδες ακούνε και όπου κρίνεται σωστό γίνονται ερωτήσεις για διευκρινήσεις.

Εκτιμώμενη διάρκεια: 30-40 λεπτά

Δραστηριότητα 2: Συζήτηση και προβληματισμοί

Εκτιμώμενη διάρκεια: 20 λεπτά

Περιγραφή δραστηριότητας

Ο/Η εκπαιδευτικός αφού ολοκληρώσουν όλες οι ομάδες την παρουσίασή τους τους προτρέπει να συζητήσουν για την εργασία τους. Βρήκαν ενδιαφέρουσα τη δραστηριότητα αυτή; Συνειδητοποίησαν την έννοια της φιλίας και της διαφορετικότητας; Πώς αισθάνθηκαν που όλοι μαζί εργάστηκαν για να ολοκληρώσουν το ψηφιακό κόμικς; Το βρήκαν εύκολο το ψηφιακό εργαλείο storyboardthat; Υπήρχε κάτι που τους δυσκόλεψε;

Δραστηριότητα 3: Ζωγραφική ως εναλλακτικό σχέδιο

Σε περίπτωση που ο εκπαιδευτικός κρίνει πως οι μαθητές δεν ανταποκρίνονται ή είναι σε μικρότερες τάξεις μπορεί να αναθέσει στα παιδιά αντί να κάνουν τη δραστηριότητα 2 που αναφέρεται παραπάνω να ζωγραφίσουν τι αισθάνθηκαν ακούγοντας την ιστορία των άλλων ομάδων ή ακόμα και να ζωγραφίσουν τον ήρωα από την ιστορία που τους άρεσε.

Συμπεράσματα

Το παραμύθι υπήρχε, υπάρχει και θα υπάρχει μεγαλώνοντας τις επερχόμενες γενεές. Μέσω του παραμυθιού τα παιδιά μπορούν να συνειδητοποιήσουν καλύτερα έννοιες και αξίες που ο απλός τρόπος διδασκαλίας δεν θα μπορούσε.

Ζούμε σε μια εποχή που όλα διαρκώς αλλάζουν και τα πάντα μπορούν να γίνουν αφορμή για θέματα που απασχολούν τη δημιουργική γραφή και τη σκέψη του μαθητή. Τα παιδιά προβληματίζονται, σκέφτονται, απορούν και όλα αυτά μπορούν να τα αποτυπώσουν εύκολα σε μια κόλλα χαρτί.

Με την είσοδο όμως της τεχνολογίας στη ζωή μας νέες δυνατότητες απλώνονται μπροστά μας. Το ψηφιακό comics και γενικότερα η ψηφιακή αφήγηση δείχνουν τον δρόμο για μια εναλλακτική, διαφορετική εκπαίδευση που δίνουν ευχαρίστηση στον μαθητή και παράλληλα του μαθαίνουν πράγματα που πριν λίγα χρόνια δεν υπήρχαν αυτές οι εναλλακτικές.

Στην παρούσα Διπλωματική εργασία το παραμύθι, η δημιουργική γραφή και ο ψηφιακός κόσμος προσφέρουν στο μαθητή τροφή για σκέψη σε κοινωνικά ζητήματα, αυτοπεποίθηση, ενισχύουν τις σχέσεις φιλίας μεταξύ τους αλλά και με άτομα από άλλες κοινωνικές ομάδες και ο καθένας μπαίνει στη θέση του άλλου. Με τη σωστή πάντα καθοδήγηση του εκπαιδευτικού τα παιδιά συζητούν, ανακαλύπτουν νέα γνωστικά αντικείμενα, επιλύονται συγκρούσεις, προβληματίζονται, σκέφτονται, μαθαίνουν και ανοίγεται μπροστά τους ένας νέος κόσμος.

Τέλος τα comics μπορούν να λειτουργήσουν ως γέφυρα που ενώνει τη λογοτεχνία με τη ζωγραφική και να προσφέρουν ευχαρίστηση στον μικρό αναγνώστη όχι μόνο στις διδακτικές ώρες του σχολείου, αλλά και στον ελεύθερο χρόνο στο σπίτι καθώς είναι μια δραστηριότητα που δεν απαιτεί χρόνο και προσπάθεια. Οι εικόνες μιλούν μόνες τους μεταφέροντας στα παιδιά κάθε φορά το μήνυμα που πρέπει να λάβουν.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. Θέματα παιδικής λογοτεχνίας, εκδ. Καστανιώτη, Αθήνα 1987, σελ, 157.

Αυδίκος, Γ. (1996). Από το παραμύθι στα κόμικς. (Μ. Μερακλής, Επιμ.) Αθήνα: Οδυσσέας.

Γκότοβος, Α., «Παραμύθι και κόμικς, μια παράλληλη θεώρηση», Στο Ε. Αυδίκος (επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεωτερικότητα, Αθήνα: Οδυσσέας, 1996

Γρόσδος, Σ. Ντάγιου, Ε(1999). Κόμικς στο σχολείο: «από την ολική απόρριψη και την ενθουσιώδη αποδοχή στη δημιουργική χρησιμοποίηση».
Σύγχρονη εκπαίδευση: τχ.107, Ιουλ-Αυγ 1999, σ.71-80

Γρόσδος, Σ. (2011). Η διδακτική της λογοτεχνίας-Comic(ο) παιχνίδια-α΄ μέρος.
Παράθυρο στην εκπαίδευση του παιδιού, τεύχος 71, σ.178-183.

Γρόσδος, Σ. (2011). Η διδακτική της λογοτεχνίας - Comic(ο) παιχνίδια-β΄ μέρος.
Παράθυρο στην εκπαίδευση του παιδιού, τεύχος 72,

Γρόσδος, Σ. (2012). Η διδακτική της λογοτεχνίας - Comic(ο) παιχνίδια-γ΄ μέρος.
Παράθυρο στην εκπαίδευση του παιδιού, τεύχος 75, σ.320-327.

Γρόσδος, Σ. (2012). Η διδακτική της λογοτεχνίας - Comic(ο) παιχνίδια-δ΄ μέρος.
Παράθυρο στην εκπαίδευση του παιδιού, τεύχος 77, σ.76-87, 328-325.

Ζέζου, Α. (2015). Η γραφιστική ιστορία (Graphic Novel): Ένα είδος για παιδιά; (Διδακτορική Διατριβή). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών (ΕΚΠΑ), Αθήνα. Ανακτήθηκε 23/12/23, από <http://thesis.ekt.gr/thesisBookReader/id/35959#page/1/mode/2up>

Καπανιάρης Γ.Αλέξανδρος - Παπαδημητρίου Μ.Ελένη.(2012).Ψηφιακά Μαθησιακά Πλαίσια Στο Νέο Ψηφιακό Σχολείο, Αθήνα, εκδόσεις Ζήτη

Κουκουλάς, Ι.(2019). Τα κόμικς ως παλίμψηστα: Μίμηση, επέμβαση, παραλλαγή και παρωδία στην ένατη τέχνη. Διδακτορική διατριβή, Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών,Τμήμα θεωρίας και ιστορίας της τέχνης, Αθήνα. Διαθέσιμο από <https://freader.ekt.gr/eadd/index.php?doc=47077&lang=el#p=1>

Κουλιφέτης Περικλής(2022). «Τα Αμερικανικά και τα Ελληνικά Κλασικά Εικονογραφημένα». Η ημερίδα που συνδιοργάνωσε το Comicdom με την Ελληνοαμερικανική Ένωση με θέμα Litera Comics - Η Λογοτεχνία στην 9η Τέχνη. Ελληνοαμερικανική Ένωση

Κριτικός, Π.(2019). «Σκέψεις, απόψεις και... διευκρινίσεις για τα Κόμικς ή Γιατί τα graphic novels δεν συνθέτουν απαραίτητα τις αριστουργηματικές αφηγήσεις της Ένατης τέχνης. Η Ημερίδα πραγματοποιείται στο πλαίσιο της έκθεσης με αφορμή το graphic novel: «Ο Συλλέκτης- Έξι Διηγήματα για Έναν Κακό Λύκο» του Σολούρ. Μουσείο Μπενάκη

Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, Ν. (2001). Κόμικς, παιδί και αστείο. Αθήνα: Εξάντας.

Κωτόπουλος, Η. Τ. (2011). Από την ανάγνωση στη λογοτεχνική ανάγνωση και την παιγνιώδη διάθεση της Δημιουργικής Γραφής. Στο Παπαντωνάκης Γ., Κωτόπουλος Τ. (Επιμ.), Τα ετεροθαλή, σσ. 21-36. Αθήνα: Ίων.

Μαλαφάντης, Κ., Τα κόμικς και το κοινό τους, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990.

Μαρκαντωνάτος, Γ.(2008). Βασικό λεξικό λογοτεχνικών και φιλολογικών όρων, λογοτεχνικοί και φιλολογικοί όροι, Αθήνα: εκδόσεις Gutenberg.

Μαρτινίδης, Π., Συνηγορία της παραλογοτεχνίας, Αθήνα: Πολύτυπο, 1982.

Μαρτινίδης, Π., “Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, Θεσσαλονίκη: ΑΣΕ Α.Ε, 1990.

Μαρτινίδης, Π., Από τα παιδιά του χρόνου στα παιδιά του χώρου: η αφήγηση ως χρονική ροή ή ως χωρική ανάπτυξη και τα «κόμικς» ως ενδιάμεση, ιδεώδης σύγκλιση, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, Αθήνα: Οδυσσέας, 1996.

Μίσιου, Μ. (2010). Τα κόμικς από το περίπτερο στη σχολική τάξη...ξεφυλλίζοντας τον Γκοσινί. Αθήνα: Εκδόσεις ΚΨΜ.

Μίσιου, Μ. (2011). Σκέψεις για το μετασχηματισμό κλασικών λογοτεχνικών έργων σε κόμικς. Διαδρομές, 101, 12-21

Μούλα, Ε., Κοσεγιάν, Χ., Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση, Αθήνα: Κριτική, 2010.

Moula, E. (2011). «Introducing comics in the classroom: a Trojan horse to literacy, linguistic performance and creative writing». *Frontiers of Language and Teaching*, Vol 3, pp. 174- 182.

Νικολαΐδου, Σ (2015). Το πώς και το γιατί μιας παιδαγωγικής επιλογής. Δελτίο Εκπαιδευτικού Προσανατολισμού και Επικοινωνίας, 55. Ανακτήθηκε 23/12/2023 <http://impschool.gr/english-site/new/site/images/ekdoseis-deltio/deltio55.pdf>

Πανάικας, Π. (1998). Στάσεις των μαθητών δημοτικού και γυμνασίου απέναντι στα εικονογραφημένα περιοδικά με κόμικς (comic-books), Διδακτορική Διατριβή, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών

Σκαρπέλος, Γ. (2000), Ιστορική Μνήμη και Ελληνικότητα στα Κόμικς, Κριτική, Αθήνα

Solourp/ Νικολόπουλος, Αντ. (2012). Τα Ελληνικά Κόμικς. Αθήνα: Τόπος.

Solourp/ Νικολόπουλος, Αντ. (2014). Αϊβαλί. Αθήνα: Κέδρος.

Ταρλαντέζος, Λ. (2006). Ιστορία των κόμικς: Εισαγωγή στα κόμικς: Ένας οδηγός της
9ης τέχνης. Αθήνα: Αιγόκερως.

Ξενόγλωσση Βιβλιογραφία

Bucher, K. & Manning, L. (2004). Bringing graphic novels into a school's
curriculum. *The Clearing House*, 78 (2), 67-72. (November/December).

Carter, J. (2007a). Transforming english with graphic novels: Moving toward our
Optimus Prime. *English Journal*, 97 (2), 49-53. November.

David, P. (2009). *Writing for comics & graphic novels with Peter David*. Cincinnati
Ohio: Impact books.

Eisner, W. (1985). *Comics and sequential art*. NY: Poorhouse Press.

Frey, N. & Fisher, D. (2008). *Teaching Visual Literacy: Using comic books, graphic
novels, anime, cartoons, and more to develops comprehension and thinking skills*.
California: Corwin Press.

Groensteen, T. (2007). *The system of comics*. (Transl. Bart Beaty and Nick Nguyen).
USA: University Press of Mississippi.

Karadeniz, O.(2014). The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning
Outcomes. Ανακτήθηκε 23/12/23 από

[\(PDF\) The Effects of Educational Practice with Cartoons on Learning Outcomes
\(researchgate.net\)](#)

Lee, S. (2011). How to write comics. USA: Dynamite Entertainment inc.

- Lopes, P. (2009). *Demanding respect: The evolution of the American comic book*. Philadelphia: Temple University Press.
- McCloud, S. (1993). *Understanding Comic, the invisible art*. New York: Kitchen Sink Book for Harper Perrenial.
- Nyberg, A.K (1998). *Seal of approval: The history of the comics code*. USA: University Press of Mississippi
- Peterson, R. (2010). *Comics, manga and graphic novels: A History of graphic narratives*. California: Praeger.
- Rothschild, A. (1995). *Graphic novels: A bibliographic guide to book-length comics*. Santa Barbara: Greenwood.
- Sabin, R. (1993). *Adult comics: An introduction*. London: Routledge.
- Sabin, R. (1997). *Κόμικς ή κόμιξ; Η ιστορία μιας «σχεδόν» τέχνης* (μετάφρ. Γιώργος Μπαρουζής). Αθήνα: Terzo Books.
- Thomas, J. (2012). The panel as page and the page as panel: Uncle Shelby and the case of the twin ABZ Books. *Children's Literature Association*, 37 (4), 477-488, Winter.
- Thompson, T. (2008). *Adventures in graphica: Using comics and graphics novels to teach comprehension 2-6*. USA: Stenhouse Publishers.
- Yang, G. (2003). Comics in Education. Ανακτήθηκε στις 23/12/2023 από το δικτυακό τόπο: <http://geneyang.com/comicsedu/>
- Wertham, F.(2009). *Excerpt from Seduction of the innocent*. In Heer, J. & Worcester, K.(Eds). *A comics studies reader*. USA: University of Mississippi, pp/53-57.

Υπεύθυνη Δήλωση Συγγραφέα:

Δηλώνω ρητά ότι, σύμφωνα με το άρθρο 8 του Ν.1599/1986, η παρούσα εργασία αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, δεν προσβάλλει κάθε μορφής δικαιώματα διανοητικής

ιδιοκτησίας, προσωπικότητας και προσωπικών δεδομένων τρίτων, δεν περιέχει έργα/εισφορές τρίτων για τα οποία απαιτείται άδεια των δημιουργών/δικαιούχων και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής, οι πηγές δε που χρησιμοποιήθηκαν περιορίζονται στις βιβλιογραφικές αναφορές και μόνον και πληρούν τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης.