



**ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΙΩΑΝΝΙΝΩΝ**  
**ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΑΓΩΓΗΣ**  
**ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ**  
**ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΤΜΗΜΑ**

**ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**«Τα κόμικς  
και η αξιοποίησή τους στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση»**

**ΑΛΕΞΑΝΔΡΑ ΠΑΛΑΙΟΠΑΝΟΥ**

**ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ:**

**ΚΑΨΑΛΗΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ**

**ΣΥΝΕΠΙΒΛΕΠΟΝΤΕΣ ΚΑΘΗΓΗΤΕΣ:**

**ΠΟΥΡΝΑΡΗ ΜΑΡΙΑ**, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια του Π.Τ.Δ. Ε  
**ΤΣΙΤΣΑΝΟΥΔΗ-ΜΑΛΛΙΔΗ ΝΙΚΟΛΕΤΤΑ**, Λέκτορας του Π.Τ.Ν

ΙΩΑΝΝΙΝΑ 2013

---

## Εισαγωγή

---

Τα κόμικς από την αρχή της εμφάνισής τους θεωρήθηκαν ως ένα είδος παραλογοτεχνίας σε διαρκή αμφισβήτηση. Στο πέρασμα των χρόνων, με τις αλλαγές που σημειώνονται στην κοινωνία και την εκπαίδευση σε συνάρτηση με τις τεχνολογικές εξελίξεις, τα κόμικς επαναξιολογούνται και επαναπροσδιορίζεται ο ρόλος και η χρήση τους. Θεωρούμενα πλέον ως η ένατη τέχνη, απέκτησαν πολλούς αναγνώστες απ' όλα τα κοινωνικά και μορφωτικά στρώματα, ενώ επανεξετάζεται η αξιοποίησή τους στο σχολικό περιβάλλον. Σ' έναν κόσμο που αλλάζει με γρήγορους ρυθμούς, σ' έναν κόσμο που η εικόνα και τα τεχνολογικά μέσα παρέχουν νέες δυνατότητες έκφρασης, σκέψης ή ακόμα και ενσυναίσθησης, τα κόμικς, ισχυρίζονται πολλοί, μπορούν να γίνουν μέσο, εργαλείο και δυνατότητα έκφρασης στα χέρια μαθητών και δασκάλων και γενικά όσων σχετίζονται με μαθησιακά περιβάλλοντα. Μπορούν να γίνουν ένα καινοτόμο διδακτικό μέσο ακριβώς επειδή ο συνδυασμός εικόνας και κειμένου στην αφήγηση μιας ιστορίας κάνει στον αναγνώστη πιο προσιτά τα διάφορα γνωστικά αντικείμενα, ώστε τα κόμικς να γίνονται εκτός από δημοφιλές και αποτελεσματικό κειμενικό είδος.

Στο πλαίσιο αυτό και δεδομένης της συμμετοχής της μαθητικής τάξης της εκπαιδευτικού-συγγραφέως της εργασίας σε διαγωνισμό Φιλαναγνωσίας μέσα από τα κόμικς των κωμωδιών του Αριστοφάνη του Τ. Αποστολίδη, προέκυψε η αρχική ιδέα για την εκπόνηση της παρούσας διπλωματικής εργασίας, πολύ περισσότερο που σύμφωνα με την εκπαιδευτική εμπειρία της συγγραφέως τα κόμικς πλέον θεωρούνται ως ένας ευχάριστος τρόπος προσέγγισης του βιβλίου από τα παιδιά, σε μια εποχή που διαφαίνεται πως οι μαθητές δεν προτιμούν να διαβάζουν μεγάλα κείμενα.

Έτσι, το ερώτημα που αβίαστα προέκυψε και προσανατόλισε στο θέμα της παρούσας εργασίας, ήταν αν μπορούν τα κόμικς να αξιοποιηθούν στη διδακτική πράξη. Παρά την αρχική υπόθεση ότι τα κόμικς είναι ένα θέμα που έχει εκτενώς μελετηθεί, με τη βιβλιογραφική αναζήτηση, δεν εντοπίστηκε εκτενής ελληνική βιβλιογραφία, ούτε βιβλιογραφία συναφής με την αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση.

Η αντίληψη ότι τα κόμικς αποτελούν παραλογοτεχνία τίθεται σε αμφισβήτηση από την εργασία αυτή. Επομένως, και καθώς επισημάνθηκαν καλές δημιουργίες κόμικς για παιδιά στον ελληνικό χώρο, όπως οι κωμωδίες του Αριστοφάνη, τα Κλασικά Εικονογραφημένα, οι μύθοι του Αισώπου κ. ά., κρίνεται ότι τα κόμικς μπορούν να αποτελέσουν ένα νέο εκπαιδευτικό μέσο, σε μια εποχή που η εικόνα έχει κυριαρχήσει στη ζωή και τη σκέψη του σύγχρονου ανθρώπου. Ταυτόχρονα, όμως, ανέκυψαν ζητήματα όσον αφορά την αξιοποίησή τους στη σχολική τάξη, καθώς έγινε φανερό ότι θα πρέπει να τίθενται προϋποθέσεις και περιορισμοί στη χρήση τους.

Στην εργασία αυτή επιχειρείται μια περιεκτική απάντηση στο εξής εκπαιδευτικό ερώτημα: σε ποια γνωστικά αντικείμενα του σχολικού προγράμματος θα μπορούσαν τα κόμικς να ενταχθούν και να χρησιμοποιηθούν ως εμπλουτισμός της ύλης και διεύρυνση των στόχων των μαθημάτων; Από την αρχική μελέτη, σύντομα διαπιστώθηκε ότι η επιλογή των κόμικς και ο τρόπος προσέγγισής τους είναι αναγκαίες προϋποθέσεις για τη δυνατότητα αξιοποίησή τους. Στα νέα αναλυτικά προγράμματα, στο πλαίσιο της Ευέλικτης Ζώνης και της διαθεματικότητας των γνωστικών αντικειμένων στην εκπαίδευση, φάνηκε ότι υπάρχει κατάλληλος χώρος για την ένταξη των κόμικς στο σχολικό πρόγραμμα, καθώς και δυνατότητες για τη συμβολή τους σε δημιουργικές δραστηριότητες των παιδιών.

Στο πλαίσιο αυτό ο σκοπός της διπλωματικής εργασίας είναι να διερευνηθεί η δυνατότητα αξιοποίησης των κόμικς στην εκπαίδευση γενικά και ειδικότερα στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, χώρος που ενδιαφέρει τη συγγραφέα της εργασίας όντας ενεργή εκπαιδευτικός.

Με γνώμονα το σκοπό αυτό, τέθηκαν οι επιμέρους στόχοι της εργασίας ως ακολούθως:

- Η εύρεση και η ανάδειξη όλων εκείνων των εκφραστικών τρόπων που χρησιμοποιούν τα κόμικς, ώστε αυτά να αξιοποιηθούν από τους εκπαιδευτικούς μέσα στη σχολική τάξη για τη διδασκαλία των κόμικς ως πολυτροπικών κειμένων. Η επίτευξη του στόχου αυτού προϋποθέτει την ανάλυση αυτής της πολυτροπικότητας μέσω μιας επαρκούς αναδίφησης στον κόσμο των κόμικς, της ιστορίας και της εξέλιξής τους.

- Η ανάδειξη της ιδεολογικής και κοινωνικο-πολιτικής λειτουργίας των κόμικς, η οποία μπορεί να επηρεάσει τη σωστή χρήση και ανάγνωσή τους κατά την εκπαιδευτική διαδικασία.

- Η διερεύνηση της δυνατότητας ένταξης των κόμικς στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, ιδιαίτερα στο πλαίσιο της παιδαγωγικής των πολυγραμματισμών, για να αξιοποιηθούν ως μέσα για την ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων πολυγραμματισμών, δεδομένου ότι είναι υπαρκτοί στην εποχή της συνύπαρξης εικόνας και γραπτού λόγου και η παιδαγωγική των πολυγραμματισμών παρούσα σε κάθε εκπαιδευτικό σχεδιασμό.

- Η κριτική αποτίμηση της παιδαγωγικής αξίας και των εκπαιδευτικών δυνατοτήτων των κόμικς στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, συγκεκριμενοποιώντας τα γνωστικά αντικείμενα που μπορούν τα κόμικς να αξιοποιηθούν. Επιπλέον, και με βάση τα συμπεράσματα της μελέτης, η παρουσίαση συγκεκριμένων προτάσεων αναφορικά με τη δυνατότητα αξιοποίησης των κόμικς.

Προκειμένου να επιτευχθούν οι ανωτέρω στόχοι και, ακολούθως, να εκπληρωθεί ο σκοπός της διπλωματικής εργασίας, αυτή δομήθηκε ως εξής:

Το πρώτο κεφάλαιο αποτελεί μια εισαγωγή στον κόσμο των κόμικς. Αρχικά, γίνεται μια μικρή αναφορά στην εξέλιξη και στην ιστορία τους γενικότερα αλλά και πιο συγκεκριμένα στον ελλαδικό χώρο, και εν συνεχεία δίνεται έμφαση στον εντοπισμό γενικών χαρακτηριστικών και τεχνικών οργάνωσης και έκφρασής τους (π.χ. πως τα συγκεκριμένα μέσα ζωντανεύουν ήρωες, καταστάσεις, αφηγούνται την ιστορία, κτλ).

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται μια αναφορά στις κοινωνικές και ιδεολογικές συνθήκες γέννησης των κόμικς, καθώς και στη θεώρησή τους, κατά το παρελθόν, ως παραλογοτεχνίας. Παράλληλα, εξετάζονται οι επικρίσεις που δέχθηκαν και αναδεικνύονται οι κριτικές θέσεις για το θέμα. Κατόπιν μελετάται ο χαρακτήρας της ιδεολογικής λειτουργία των κόμικς. Διευκρινίζεται η ιδεολογία στα παιδικά αναγνώσματα και συσχετίζεται η ιδεολογία των κόμικς με τις κοινωνικές συνθήκες, τους δημιουργούς και την ιδεολογία τους που απορρέει απ' αυτά. Τέλος διερευνάται η κοινωνική και πολιτική λειτουργία των κόμικς κατά την ανάγνωσή τους και η δυνατότητα περαιτέρω αξιοποίησής τους ως μέσων για την ανάπτυξη κριτικής σκέψης στην εκπαίδευση.

Στο τρίτο κεφάλαιο, αρχικά αναλύεται το εκπαιδευτικό και παιδαγωγικό πλαίσιο των πολυγραμματισμών και της πολυτροπικότητας των σύγχρονων κειμένων της κυριαρχία της εικόνας και της χρήσης των Η/Υ στην καθημερινή ζωή. Δίνεται έμφαση στην ανάπτυξη των σχετικών εννοιών και στις αλλαγές που προκύπτουν στην έννοια του γραμματισμού με την ανάπτυξη νέων γνωστικών ικανοτήτων. Εν συνεχεία εξετάζονται τα κόμικς ως πολυτροπικά κείμενα και ακολούθως η δυνατότητα ένταξής τους στο νέο πλαίσιο πολυγραμματισμών (της ανάπτυξης νέων ικανοτήτων και δεξιοτήτων πολυγραμματισμών) που πλέον καθίστανται αναγκαίοι στο χώρο της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, με βάση συγκεκριμένες θεωρίες μάθησης και λογοτεχνίας, γλωσσολογικές και παιδαγωγικές.

Στο τέταρτο κεφάλαιο και με βάση τα προηγούμενα, γίνεται προσπάθεια να εντοπιστούν η παιδαγωγική αξία και οι εκπαιδευτικές δυνατότητες των κόμικς ως πολυτροπικά κείμενα, δηλαδή να εντοπιστούν επακριβώς οι περιοχές που τα κόμικς μπορούν να λειτουργήσουν ως διδακτικό μέσο. Πιο συγκεκριμένα, εξετάζονται τα γνωστικά αντικείμενα που μπορούν τα κόμικς να αξιοποιηθούν στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, όπως γλώσσα, ιστορία, ξένες γλώσσες κ.ά. καθώς και η ένταξη των κόμικς σε ποικίλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες (δημιουργία κόμικς, ψηφιακά κόμικς) ή η χρήση τους στην ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων (συναισθηματική νοημοσύνη, κριτική σκέψη).

Στο ίδιο κεφάλαιο περιέχονται παραδείγματα πρακτικής αξιοποίησης των κόμικς έτσι όπως προέκυψε μέσα από διάφορες εφαρμογές της θεώρησής τους ως πολυτροπικά μέσα διδασκαλίας στη διδακτική πράξη του δημοτικού σχολείου και του νηπιαγωγείου και με βάση μικρό δείγμα εργασιών μαθητών που συγκέντρωσε η συγγραφέας (και που περιέχονται στο Παράρτημα της εργασίας). Με τον τρόπο αυτό συγκεκριμενοποιούνται ενδεικτικά ακόμη περισσότερο γνωστικά αντικείμενα που μπορούν τα κόμικς να αξιοποιηθούν καθώς και τρόποι ανάπτυξης ικανοτήτων κριτικής αντίληψης.

Τέλος, συμπεραίνοντας ότι υπάρχει το παιδαγωγικό και επιστημονικό πλαίσιο στο σύγχρονο σχολείο και στα αναλυτικά προγράμματα όπου μπορούν τα κόμικς να λειτουργήσουν ως διδακτικό μέσο που παρακινεί τους μαθητές (με τις σχετικές ασφαλιστικές δικλείδες για την αποφυγή κατάχρησής τους), γίνονται προτάσεις για περαιτέρω έρευνα και διερεύνηση του θέματος.

Τελικά, υποστηρίζεται ότι η πολυτροπικότητα των τεχνικών έκφρασης των κόμικς φαίνεται ότι δίνει δυνατότητα εκπαίδευσης των μαθητών σε πολυτροπικά κείμενα. Μια πραγματιστική αξιοποίησή τους έγκειται τόσο στη εκμάθηση της ανάγνωσης τέτοιων κειμένων όσο και στην ανάγνωση των κειμένων αυτών με κριτική σκέψη.

---

## Πίνακας Περιεχομένων

---

Εισαγωγή .....	i
Πίνακας Περιεχομένων .....	vi
Ευχαριστίες .....	viii
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 .....</b>	<b>1</b>
<b>Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ: ΜΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....</b>	<b>1</b>
1.1 Εισαγωγή.....	1
1.2 Μια προσπάθεια ορισμού των κόμικς.....	1
1.3 Προέλευση- Εξέλιξη των κόμικς.....	4
1.4 Σχολές δημιουργίας.....	9
1.5 Τα κόμικς στην Ελλάδα.....	14
1.6 Χαρακτηριστικά-Ιδιαιτερότητες των κόμικς.....	18
1.7 Τεχνικές έκφρασης των κόμικς.....	20
1.7.1. Τεχνικές δομής και οργάνωσης.....	20
1.7.2. Τεχνικές της ψευδαίσθησης.....	23
1.7.2.1 Ηχητικός κώδικας.....	23
1.7.2.2 Οπτικός κώδικας.....	25
1.7.2.3 Ψυχολογικός κώδικας.....	27
1.7.3. Τεχνικές με βάση το ιδεολογικό υπόβαθρο της δημιουργίας.....	29
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 .....</b>	<b>31</b>
<b>ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ .....</b>	<b>31</b>
2.1 Εισαγωγή.....	31
2.2 Κοινωνικές-πολιτικές συνθήκες γέννησης των κόμικς.....	32
2.3 Τα κόμικς ως παραλογοτεχνία – Παρανοήσεις – Κριτική.....	34
2.4 Ιδεολογική λειτουργία των κόμικς.....	38
2.4.1 Η ιδεολογία γενικά στα παιδικά λογοτεχνήματα.....	38
2.4.2 Πώς λειτουργεί η ιδεολογία στα κόμικς.....	41
2.5 Σχέση ιδεολογίας - κοινωνίας - κόμικς.....	44
2.6 Κοινωνική και πολιτική λειτουργία των κόμικς στα παιδιά.....	45
2.7 Επικρίσεις για την ιδεολογική χρήση των κόμικς και υπεράσπισή τους.....	50
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 .....</b>	<b>55</b>
<b>ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΠΟΛΥΤΡΟΠΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ, ΕΝΤΑΓΜΕΝΑ ΣΤΗΝ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΤΩΝ ΠΟΛΥΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΩΝ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ.....</b>	<b>55</b>
3.1 Εισαγωγή.....	55
3.2 Οι αλλαγές στο σύγχρονο κόσμο και η ανάγκη ανάπτυξης πολυγραμματισμών στο σχολείο.....	56
3.2.1 Από τον γραμματισμό στους πολυγραμματισμούς.....	56
3.2.2 Η έννοια των πολυγραμματισμών και η παιδαγωγική τους.....	59
3.3 Η έννοια της πολυτροπικότητας στην παιδαγωγική των πολυγραμματισμών.....	62
3.4 Η κατανόηση και η παραγωγή πολυτροπικών κειμένων.....	67
3.5 Νέες θεωρίες μάθησης, γλωσσολογικές, λογοτεχνικές, που σχετίζονται με τα κόμικς.....	68
3.5.1 Θεωρία διπλής κωδικοποίησης.....	68
3.5.2 Θεωρία της Επικοινωνιακής προσέγγισης.....	69
3.5.3 Θεωρία της Πρόσληψης.....	69
3.6 Τα κόμικς ως πολυτροπικό κείμενο και η ανάγνωσή τους στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.....	71
<b>ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 .....</b>	<b>76</b>
<b>Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ .....</b>	<b>76</b>
4.1 Εισαγωγή.....	76
4.2 Παιδαγωγική αξία - Εκπαιδευτικές δυνατότητες των κόμικς.....	77
4.1.1 Κατανόηση αφηγηματικού λόγου - Τεχνάσματα.....	77
4.1.2 Καλλιέργεια κριτικής σκέψης.....	81

4.1.3 Ανάπτυξη πολλαπλών γραμματισμών και πολυτροπικότητας.....	83
4.3 Εκπαιδευτικές προσπάθειες αξιοποίησης των κόμικς .....	85
4.3.1 Καλλιέργεια Φιλαναγνωσίας.....	85
4.3.2 Αξιοποίηση σε Γνωστικά Αντικείμενα.....	88
4.3.2.1 Γλώσσα (δόμηση αφηγηματικού λόγου-παραγωγή).....	88
4.3.2.2 Ιστορία.....	92
4.3.2.3 Εικαστικά.....	95
4.3.2.4 Ξένες γλώσσες.....	96
4.3.3 Αξιοποίηση στη Χρήση Νέων Τεχνολογιών (Ψηφιακά κόμικς).....	97
4.3.4 Καλλιέργεια δημιουργικής γραφής μέσω της δημιουργίας κόμικς.....	99
4.3.5 Ευαισθητοποίηση πάνω σε σύγχρονα επίκαιρα θέματα.....	101
4.4 Παραδείγματα διδακτικής αξιοποίησης των κόμικς στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση.....	103
4.4.1 «Γράφοντας με εικόνες».....	103
4.4.2 Ασκήσεις με κόμικς στο γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας.....	104
4.4.3 Ευαισθητοποίηση σε επίκαιρα θέματα.....	104
4.4.4 Δημιουργία κόμικς για εμπέδωση διδακτικής ύλης.....	105
4.4.5 Κόμικς στο νηπιαγωγείο.....	105
4.5 Κριτική στη διδακτική αξιοποίηση των κόμικς.....	106
4.6 Συμπεράσματα.....	107
4.7 Προτάσεις.....	109
<b>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ .....</b>	<b>110</b>



---

## Ευχαριστίες

---

Κάθε δημιουργία, κάθε προσπάθεια, δεν απορρέει μόνο από τον δημιουργό της αλλά και από όσους βρεθούν στο δρόμο του δημιουργώντας μια αμφίδρομη σχέση που συντελεί στην πραγμάτωση του έργου. Απορρέει επίσης και απ' όσα φέρνει η ροή της ζωής και το κύλισμα του χρόνου.

Στο πλαίσιο αυτό θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου κ. Καψάλη για την εμπιστοσύνη που μου έδειξε αναλαμβάνοντας την επίβλεψη της εργασίας μου, για τη συνεργασία μας και τη βοήθειά του στις δυσκολίες που προέκυψαν κατά την περάτωσή της. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω την κ. Πουρνάρη για την εμπιστοσύνη και τη στήριξη που μου έδειξε στη διάρκεια της μεταπτυχιακής εργασίας μου, καθώς και την κ. Τσιτσανούδη για την κατανόησή της.

Ευχαριστώ την οικογένειά μου για το ότι ήταν πάντα εκεί όταν χρειαζόταν, ένας καλός λόγος, ένα χέρι όταν έπεφτα. Η αγάπη τους και η πίστη τους σε μένα, η βοήθειά τους στις δικές μου υποχρεώσεις, ήταν πολύτιμες.

Ένα ευχαριστώ στον αδερφό μου Χρίστο για την έγνοια του για μένα, τη βοήθειά του σε όλη τη διάρκεια της εργασίας μου, τις συζητήσεις μας, τη δική του φροντίδα για την επιμέλεια του κειμένου και τη διαρκή συνδιαλλαγή μας παρά τις αντίξοες συγκυρίες και συνθήκες συνεργασίας μας.

Επιπλέον, δεν ξεχνώ τους ανθρώπους που βρέθηκαν στο δρόμο μου και στάθηκαν κοντά μου κατά τη διάρκεια του μεταπτυχιακού και όχι μόνο, που βοήθησαν και συμπορεύτηκαν μαζί μου με πολλούς, μικρούς τρόπους είτε ήταν φίλοι είτε ήταν γνωστοί.

Ένα ευχαριστώ στη νηπιαγωγό του νηπιαγωγείου Αμφιθέας για τη συνεργασία, την ανταλλαγή σκέψεων καθώς και για την παραχώρηση των κόμικς που δημιούργησαν οι μικροί μαθητές. Θα θυμάμαι πάντα τους μαθητές της τετάρτης τάξης Λευτέρη, Δημήτρη, Ελευθερία, Θωμά, Αφροδίτη, Σάρα, Ειρήνη, Λυδία για τις εργασίες τους και το υλικό που δημιούργησαν.

«Ό,τι ζυγώνουμε να μας απαντήσει μας κάνει αν όχι πιο δυνατούς σίγουρα πιο ζωντανούς»(Χ.Π.).

# ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

## Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ: ΜΙΑ ΕΙΣΑΓΩΓΗ

### 1.1 Εισαγωγή

Τα κόμικς, θεωρούμενα από πολλούς ως ένα λογοτεχνικό είδος που απλώνεται σ' όλα τα αφηγηματικά είδη (περιπέτεια, φανταστικό, αστυνομικό, σάτιρα), έχει αναγνώστες απ' όλες τις κοινωνικές ομάδες και τάξεις, διαφορετικών μορφωτικών επιπέδων. Εμφανίστηκε ως πολιτιστικό προϊόν της βιομηχανικής κοινωνίας και καταναλωτικό προϊόν της αστικής τάξης στα τέλη του 19ου αιώνα δημοσιευμένο σε περιοδικά, ενώ αποτέλεσε εξ αρχής ανεξάρτητη μορφή έκφρασης. Παρόλο που ήταν και είναι ένα από τα μαζικά επικοινωνιακά μέσα, αρχικά θεωρήθηκε υποκουλτούρα και παραλογοτεχνία. Στην πορεία του χρόνου απέκτησε πολλούς θαυμαστές αλλά και επικριτές.

Στο κεφάλαιο αυτό θα γίνει μια προσπάθεια να προσεγγιστεί το θέμα των κόμικς στο θεωρητικό του υπόβαθρο ώστε να κατατοπιστεί ο αναγνώστης της εργασίας και να μπορέσει να κατανοήσει τη διερεύνηση των δυνατοτήτων ένταξής τους ως διδακτικό μέσο στο χώρο του σχολείου. Γίνεται μια προσπάθεια αναδίφησης των ορισμών των κόμικς, ενώ παρέχεται και μια σφαιρική πληροφόρηση της εξέλιξής τους και των ιδιοτήτων τους. Δίνεται έμφαση στις τεχνικές έκφρασης που χρησιμοποιεί ο δημιουργός των κόμικς για να πετύχει το επιθυμητό αποτέλεσμα, προκειμένου να αναδειχθούν τα σημεία που σχετίζονται με τους μαθησιακούς και παιδαγωγικούς στόχους της εκπαίδευσης και να διερευνηθεί η δυνατότητα αξιοποίησης των κόμικς ως πολυτροπικά κείμενα μέσα στη σχολική τάξη.

### 1.2 Μια προσπάθεια ορισμού των κόμικς

Η λέξη “κόμικς” είναι ξένη, γι' αυτό και είναι άκλιτη. Πρόκειται για αντιδάνειο από την αγγλική λέξη comics και προέρχεται από τη λέξη comic που είναι η ελληνική λέξη “κωμικός”. Χρησιμοποιήθηκε στα τέλη του 19ου αιώνα για να χαρακτηρίσει σε χιουμοριστικά περιοδικά, αστείες ιστορίες με σκίτσα και εικόνες. Ο όρος πέρασε

στην Αμερική, καθιερώθηκε, διεθνοποιήθηκε από τη δεκαετία του '30 και επέστρεψε στην Ευρώπη και στην Ελλάδα<sup>1</sup>.

Από πολύ νωρίς όσοι ασχολήθηκαν με τα κόμικς επιχείρησαν να τα ορίσουν. Από τους πρώτους απλούς ορισμούς φτάσαμε στις μέρες μας, στην εποχή των ψηφιακών κόμικς, να διατυπώνονται ορισμοί για να καλύψουν όλες τις πτυχές και τις ιδιομορφίες τους.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι τα κόμικς είναι μια τέχνη που συγχωνεύει άλλες μορφές τέχνης όπως ζωγραφική, λογοτεχνία, κινηματογράφο, φωτογραφία και ως εκ τούτου υιοθετεί τις συμβάσεις όλων αυτών των τεχνών για να προκύψει κάτι καινούριο που επιδρά μετά σ' αυτές – είναι αυτό που ονομάζει ο Eco “παρασιτισμό” και στη συνέχεια “προώθηση”<sup>2</sup>. Κατά συνέπεια, τα κόμικς ως μια υβριδική μορφή τέχνης που ακουμπούν σ' άλλες τέχνες, ορίζονται κατά βάση με τρόπους που προσδιορίζουν περισσότερο κάποια χαρακτηριστικά τους στα οποία δίνουν έμφαση όσοι προσπαθούν να τα ορίσουν.

Οι πρώτοι ορισμοί αναφέρονταν κυρίως στα συστατικά μέρη του κόμικς: την εικόνα και το λόγο. Στη συνέχεια δόθηκε βαρύτητα και στο αφηγηματικό μέρος των κόμικς.

Κατά τον Μαλαφάντη, «κόμικς είναι μια σειρά σχεδίων που συνοδεύονται από λόγο, αλλά και η ίδια η τέχνη της δημιουργίας σειρών σχεδίων με λόγο, σε έντυπη μορφή (περιοδικά, εφημερίδες)»<sup>3</sup>.

Ο Τ. Αποστολίδης, κειμενογράφος της σειράς κόμικς “Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη” δίνει τον παρακάτω ορισμό: «Κόμικς είναι κάθε αφήγηση με εικόνα και λόγο (τα μικρά κείμενα στους διαλόγους) που είναι ζωγραφισμένη ή τυπωμένη»<sup>4</sup>.

---

1. Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990, σ. 64.

2. U., Eco, *Κήνσορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, μετ. Ε. Καλλιφατίδη, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1987, σσ.200-202 · Σκαρπέλος, Γ., *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, εκδ. Κριτική, Αθήνα 2000, σσ.42-43.

3. Κ., Μαλαφάντης, 1990, *ό.π.*, σ. 63.

4. Χ., Μούλα, Κοσεγιάν, *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση*, εκδ. Κριτική, Αθήνα 2010, σ. 16.

Ο εκδότης του περιοδικού κόμικς «Παρα-πέντε», περιγράφει το 1991 τα κόμικς «σαν μια καλλιτεχνική φόρμα, όπου παίζουν ρόλο, αναγκαστικά, οι εξής παράγοντες: μια ιστορία, που η αφήγησή της γίνεται μέσω μιας αλληλουχίας εικόνων, ένα σύνολο ηρώων, που ο χαρακτήρας τους εξελίσσεται μέσα σ' αυτή την αλληλουχία και ο διάλογος-κείμενο, που περιλαμβάνεται μέσα στις εικόνες»<sup>5</sup>.

Ο Renard στην προσπάθειά του να δώσει έναν ορισμό των κόμικς, αναζητά ένα ελάχιστο κοινό παρανομαστή κάτω από τον οποίο να εντάσσονται τα έργα ενάμιση αιώνα δημιουργίας. Αυτόν τον παρανομαστή φαίνεται ότι τον βρίσκει προσδιορίζοντας τα κόμικς «ως έντυπη αφήγηση αποδοσμένη με σκίτσα»<sup>6</sup>.

Για τον ορισμό που προτείνεται από την Κωνσταντινίδου, λαμβάνεται υπόψη η ποικιλία των φαινομένων που συστεγάζει ο όρος «κόμικς». Έτσι, κόμικς είναι «μια μορφή εικονικής αφήγησης, η οποία χαρακτηρίζεται από τη σύνδεση σταθερών σχεδιασμένων εικόνων που συνήθως συνοδεύονται από κείμενα με τη μορφή «μπαλονιών»»<sup>7</sup>.

Ως «είδος φανταστικής ή πραγματικής αφήγησης που γίνεται με εικόνες, λόγο ή και με ήχους και αποδίδονται με την παράθεση γραμμάτων», ορίζει τα κόμικς ο Αντωνιάδης.

Ο Scott McCloud προσδιορίζει τα κόμικς ως «γραφικά ή άλλες εικόνες σε αντιπαραβολή με μια προμελετημένη σειρά με σκοπό να μεταφέρουν πληροφορίες, και/ ή να παράξουν μια αισθητική ανταπόκριση στον παρατηρητή».<sup>8</sup>

Ο Μαρτινίδης, θεωρητικός των κόμικς, προσδιορίζει τα στοιχεία των κόμικς, (το λόγο - κείμενο και την εικόνα - σκίτσο, την αφήγηση μέσα από την αλληλουχία

---

5. Γ., Μπαζίνας, Στάθης, Μ., Μερακλής, *Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης*, περ. Πρεβεζιάνικα Χρονικά, αρ.25, Ιανουάριος- Ιούνιος 1991 σ. 4.

6. Γ., Σκαρπέλος, *Τα κόμικς και η πολιτική τους*, περ. Διαβάζω, τ. 217,(1989), σσ. 44-45.

7. Ν., Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, *Κόμικς, παιδιά και αστείο*, εκδ. Εξάντας, 2001, σ. 3.0

8. Σ., Ρετάλης, Μ., Μπολουδάκης, *Διδάσκοντας με κόμικς*, *Educomics*, Πανεπιστήμιο Πειραιά, Τμήμα Ψηφιακών συστημάτων, Ερευνητική Ομάδα Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού, CoSy- Llab, (<http://cosy.ds.unipi.gr>).

[http://educomics.org/material/teaching\\_training/Educomics\\_comicDom.pdf](http://educomics.org/material/teaching_training/Educomics_comicDom.pdf) σ. 1 · Μ., Βασιλακοπούλου, *Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Υλικού Υπερμεσικών κόμικς από μαθητές με βάση τις μαθησιακές τους προτιμήσεις*, Πανεπιστήμιο Πειραιά(διδακτορική διατριβή), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων (2011),<http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/4482/1/Vasilikopoulou.pdf>, σ. 52.

των εικόνων αλλά και τις ανταλλαγές ρόλων μεταξύ κειμένου – σχεδίου), επιλέγει τον όρο εικονογραφήματα για τα κόμικς και τα χαρακτηρίζει υβρίδια λογοτεχνίας και ζωγραφικής, διασταύρωση χώρου και χρόνου<sup>9</sup>.

Δεδομένων τούτων των ορισμών, αλλά κυρίως λαμβάνοντας υπόψη τόσο τα συστατικά μέρη των κόμικς, όσο και τον αφηγηματικό χαρακτήρα τους, μπορούμε, για το σκοπό της παρούσας εργασίας, να ορίσουμε τα κόμικς ως εικονογραφήματα μιας φανταστικής ή πραγματικής αφήγησης που εξελίσσεται με ανταλλαγές ρόλων μεταξύ λόγου και εικόνας.

### 1.3 Προέλευση- Εξέλιξη των κόμικς

Τα κόμικς, από τη στιγμή που εμφανίστηκαν απέκτησαν υπέρμαχους θαυμαστές και πολέμιους επικριτές. Τόσο οι θαυμαστές τους, για να στηρίξουν τα επιχειρήματά τους, όσο και πιο νηφάλιοι ερευνητές, αναζήτησαν τους μακρινούς και τους πιο πρόσφατους προγόνους τους<sup>10</sup>. Πρόγονοι του είδους γενικά θεωρείται ότι είναι:

- Οι προϊστορικές τοιχογραφίες των σπηλαίων της Ισπανίας και της Γαλλίας, που παρουσιάζουν διαδοχικές φάσεις κυνηγιού ή τελετουργιών.
- Οι διαδοχικές εικόνες στις γνωστές στήλες των Ασσυροβαβυλωνίων.
- Η Αιγυπτιακή Βίβλος των νεκρών με την εικονιστική και ιερογλυφική αναπαράσταση των επεισοδίων της μετά θάνατον ζωής.
- Οι αρχαιοελληνικοί αμφορείς που απεικονίζουν στις παραστάσεις τους διάφορες σκηνές στην εξέλιξή τους.
- Ο Δίσκος της Φαιστού.
- Η ζωοφόρος των αρχαίων ναών, με χαρακτηριστικότερη εκείνη με τα γλυπτά του Παρθενώνα.

---

9. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 29-34.

10. Α., Γκότοβος, *Παραμύθι και κόμικς, μια παράλληλη θεώρηση*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σσ. 669-672 · Γ., Μπαζίνας, Στάθης, Μ., Μερακλής, *Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης*, περ. Πρεβεζιάνικα Χρονικά, αρ.25, Ιανουάριος- Ιούνιος 1991, σ. 10.

- Η στήλη του Τραϊανού στη Ρώμη που αναπαριστά σε είκοσι δύο σειρές τις περιπέτειες του πολέμου των Ρωμαίων επί των Δακών.
- Η μεσαιωνική ταπισερί του Μπαγιέ (γύρω στα 1070 μ.Χ.) με παραστάσεις μεγάλων μαχών και διαδοχικές φάσεις ιπποτικών κατορθωμάτων.
- Οι τοιχογραφίες στους καθεδρικούς ναούς, οι οποίες αφηγούνται επεισόδια από τη ζωή του Χριστού, των Αγίων, καθώς και οι βυζαντινές αγιογραφίες, σε μοναστηριακά χειρόγραφα και στις εικόνες του Επινάλ<sup>11</sup>.

Η ανακάλυψη της τυπογραφίας τον 15ο αιώνα επέφερε αλλαγές και συνέβαλλε καθοριστικά στην εξέλιξη των πρόγονων ειδών τέχνης των κόμικς. Οι πιο πρόσφατοι πρόγονοι εντοπίζονται στις αρχές του 19ου αιώνα, όπου πολλοί θα αρχίσουν να εικονογραφούν τα μυθιστορήματα ή άλλα βιβλία, όπως ο Ντελακρουά που φιλοτεχνεί λιθογραφημένες για τη γαλλική μετάφραση του Φάουστ. Το 19ο αιώνα διάφορα περιοδικά και εφημερίδες φιλοξενούν στα φύλλα τους εικονογραφήσεις τοπίων και συμβάντων. Έτσι οι εφημερίδες της εποχής, στην προσπάθειά τους να κερδίσουν αναγνωστικό κοινό, εκδίδουν εικονογραφημένες ιστορίες για παιδιά που περιγράφουν ηρωικές περιπέτειες και σκανταλιές παιδιών όπως “Η εβδομάς των παιδιών”<sup>12</sup>.

Εντυφώνοντας στις παραπάνω, θεωρούμενες ως πηγές προέλευσης, των κόμικς, φαίνεται ότι τα κόμικς μέσα από την ιστορία τους συσχετίζονται με όλους τους μεγάλους πολιτισμούς της γης. Έτσι, σαν γενεσιουργές ιδέες των κόμικς καταλογίζονται όλες οι παραστατικές τέχνες της ιστορίας της ανθρωπότητας πριν από το Γουτεμβέργιο και την τυπογραφία. Σύμφωνα με κάποιους μελετητές οι παραπάνω σταθμοί, συνθέτουν την προϊστορία των κόμικς ενώ γι’ άλλους είναι μια λανθάνουσα πολιτική των υποστηρικτών τους να τοποθετήσουν τις ρίζες των κόμικς στους μεγάλους πολιτισμούς ώστε να αποκτήσουν τα κόμικς πολιτιστική αξία μετά από χρόνια κριτικής και απαγόρευσης<sup>13</sup>.

Επίσης επικρίθηκε η προσπάθεια να αποκτήσουν τα κόμικς νομιμότητα, ως εκφραστικό μέσο, καταφεύγοντας στην ιστορία, επίκριση που επιτείνει την

---

11. Γ., Σκαρπέλος, *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, εκδ. Κριτική, Αθήνα 2000, σσ. 35-37  
 · Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 91-92.

12. Π., Μαρτινίδης, *ό.π.*, σ. 92.

13. Π., Μαρτινίδης, *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*, εκδ. Πολύτυπο, Αθήνα 1982 σ. 149 ·

Γ., Σκαρπέλος, *ό.π.*, σσ. 36-37.

αβεβαιότητα των υποστηρικτών των κόμικς για τη νομιμοποίησή τους ως τέχνη ή και εκπαιδευτικό μέσο. Για παράδειγμα, έχει αναφερθεί ότι από τις βραχογραφίες των σπηλαίων και τις γκραβούρες των μυθιστορημάτων λείπει το ιδιαίτερο χαρακτηριστικό των κόμικς: η άμεση χρονική διαδοχικότητα στα καρρέ και η ανάπτυξη βασικού μέρους του κειμένου σε διάλογο μέσα στα “μπαλονάκια”. Επιπλέον, έχει υποστηριχθεί ότι τα σημερινά κόμικς είναι γέννημα των εκάστοτε κοινωνικών συνθηκών και εξυπηρετούν τη διασκέδαση και τη φυγή<sup>14</sup>.

Γύρω στο 1870 με την εδραιωμένη πλέον άνοδο της αστικής τάξης στην εξουσία, το παιδί γίνεται το επίκεντρο της αστικής οικογένειας, είναι το “μέλλον” της. Αρχίζει η έκδοση διαφόρων εβδομαδιαίων περιοδικών που απευθύνονται στους “νεοσσούς” των αστικών οικογενειών. Τα περιοδικά αυτά επιμένουν σε μια αφήγηση που στηρίζεται στην αλληλουχία των εικόνων και όχι στις εκτεταμένες λεζάντες κάτω από κάθε ζωγραφιστό τετραγωνάκι, θεμελιώνοντας με την αλληλουχία αυτή το πιο βασικό χαρακτηριστικό των κόμικς (π.χ. οι περιπέτειες της Οικογένειας Φενουιγιάρ του Κριστόφ)<sup>15</sup>.

Η ένταξη του κειμένου μέσα στο σχέδιο, με τους διαλόγους (τις φωνές) των ηρώων, κάνει την εμφάνισή του στα κυριακάτικα φύλλα των αμερικάνικων εφημερίδων όπως το American Humorist όπου δημοσιεύονται οι περιπέτειες του Γέλλου Κίντ (1896), όπως στην εικόνα που ακολουθεί:



14. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, ό.π., σ. 149.

15. Π., Μαρτινίδης, Συναγωγή της παραλογοτεχνίας, εκδ. Πολύτυπο, Αθήνα 1982, σ. 148.

Αρχές του 20ου αιώνα τα κόμικς διευρύνουν το αναγνωστικό τους κοινό και έχουμε συνθέσεις με μικρά καρρέ, όπως ο “Little Nemo”, η “Οικογένεια Μπλούμινγκ”, ο “Krazy kat” (1910, παράλογες μπερδεμένες ιστορίες), κ.τ.λ. Μορφοποιούνται σιγά-σιγά οι πρώτες αμιγώς σχεδιαστικές τεχνικές των κόμικς μέσω κινηματογραφικών ή δημοσιευμένων περιπετειών του Felix le Chat και πλουτίζουν το ειδικό λεξιλόγιο των κόμικς με νέα σύμβολα: π.χ η λάμπα που ακτινοβολεί για την αιφνίδια ιδέα.

Μέσα στα χρόνια 1928-1930 στη Γαλλία, έχουμε την εμφάνιση του Τοπόρ του Έζρε (Herge) ο οποίος στη συνέχεια γίνεται ο διάσημος Τεν τέν (1940) με το καθαρό σκίτσο και την τεράστια επιτυχία. Αντίστοιχα στην Αμερική γνωρίζει επιτυχία ο Μίκυ Μάους, ο γνωστότερος ήρωας των Ντίσνεϋ και Άιγουερκς, που φαίνεται και στην εικόνα πιο κάτω, μεταξύ άλλων διάσημων ηρώων του Ντίσνεϋ:



Τα κόμικς βρίσκονται στην εποχή της ακμής τους και το διάστημα 1929-1937 είναι η χρυσή τους περίοδος. Εκτός από το Μίκυ Μάους κάνουν την εμφάνισή τους ο Ποπάν, ο Μπακ Ρότζερς, ο Ταρζάν του Φόστερ, κ.α.

Στη δεκαετία του ‘40 οι ήρωες ζουν στη ζούγκλα των μεγαλουπόλεων όπως οι αστυνομικοί ήρωες (π.χ. Ντικ Τρέισυ), και λίγο αργότερα οι υπερήρωες, οι διάσημοι Φλας Γκόρντον, ο Μπάτμαν, ο Σούπερμαν. Ωστόσο, οι υπερήρωες σταδιακά καταρρέουν ενώ κυριαρχεί ο Μίκυ-Μάους, με την προσθήκη νέων προσώπων στις περιπέτειές του<sup>16</sup> (Μίννυ, Ντόναλντ, Σκρουτζ).

---

16. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 95-100 · Κ., Μαλαφάντης, *Συνηγορία των κόμικς*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεότερικότητα, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σσ. 755-759.



Στις απαρχές της ψυχροπολεμικής περιόδου και πριν βγει η δεκαετία του '40, κυκλοφορεί η κοινωνιολογική μελέτη του C. Waugh "The Comics" (1947), στην οποία τα κόμικς και το σύνολο των μαζικών μέσων θεωρούνται «προϊόν μιας διαδικασίας εκδημοκρατισμού της κουλτούρας»<sup>17</sup>. Στη συνέχεια ξεκίνησε μια συζήτηση και κριτική για τα κόμικς, ότι συνέβαλαν στην αύξηση της εφηβικής εγκληματικότητας. Έτσι αρχίζει η δημιουργία κόμικς με αθώτερους ήρωες. Προσθέτοντας το προσωπικό ταλέντο του Ρενέ Γκοσινύ έχουμε τις προϋποθέσεις για ένα νέο μεγάλο άλμα στον ευρωπαϊκό χώρο.

Στην Ευρώπη αρχικά κυκλοφορούν μεταφράσεις αμερικάνικων ηρώων. Ο Μίκυ, ο Πρινς Βάλιαντ του Φόστερ γίνονται μεγάλη επιτυχία στην Ευρώπη παράλληλα με την Αμερική. Μεταξύ του 1954-55 με την ίδρυση του περιοδικού Tintin στις Βρυξέλλες και του Pilote στο Παρίσι, αρχίζει η δημιουργία κόμικς με ήρωες όπως ο Σπιρού, τα Στρουμφ (που φαίνονται στην παρακάτω εικόνα) και ο Λούκυ Λουκ του Μόρρις. Οι συνεργασίες του Γκοσινύ με τον Ταμπαρύ δίνει τον ήρωα Ιζνογκούντ, με τον Ουντερζό τον γενναίο ινδιάνο Ουμπάπα και το 1959 τον μοναδικό Αστερίξ, το αποκορύφωμα ενός συνδυασμού αθώας περιπέτειας, ιστορικής παρωδίας και σοφών λογοπαιγνίων.



Είναι η εποχή που πλέον η σχεδίαση και η εκτύπωση διαθέτουν εξαιρετική ποιότητα, ενώ οι αφηγήσεις διακρίνονται για την οικονομία και την καλλιέργεια της γλώσσας και τη δυνατότητα πολλαπλών αφηγήσεων. Ο Αστερίξ διαθέτει ιστορικές αναφορές, σάτιρα της επικαιρότητας, χιούμορ. Παράλληλα εμφανίζονται πολλοί ακόμα ήρωες, ο Κορεντέν του Π. Κιουβελιέ, ο Αλίξ του Μαρτέν, ο Κοκκινογέννης πειρατής του Ουμπινιόν, οι Μόρτιμερ και Μπλέηκ του Ε. Ζακόμπ. Στην Αμερική οι δημιουργοί των κόμικς δείχνουν επιμέλεια στο σχεδιασμό και στα καθαρά περιγράμματα ενώ οι εύσωμοι υπερήρωες μένουν στο περιθώριο. Εκπρόσωπος αυτής

---

17. Γ., Σκαρπέλος, *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, εκδ. Κριτική, Αθήνα 2000, σ. 29.

της τάσης είναι ο Τσάρλς Σουλτς, ο δημιουργός των πασίγνωστων Peanuts (φυστίκια αλλά και μτφ. πενταροδεκάρες) τα οποία εγκαινιάζουν ένα νέο είδος. Εκτός από τα Πήνατς, ο Τσάρλς Μπράουν, ο Λάινους, η Λούσυ, ο Σνούπυ, ο Σρέντερ παραμένουν οι πιο σοφοί ήρωες αυτής της περιόδου<sup>18</sup>.

Ο «ρεαλισμός του απραγματοποίητου» του '68 αποτέλεσε την αποκορύφωση της αθωότητας και το οριστικό τέλος της. Οι ήρωες έγιναν σταδιακά πιο πολιτικοποιημένοι, κοινωνικοί και πιο ανθρώπινοι (π.χ. γερνούν, πεθαίνουν).

Γαλλικά και ιταλικά περιοδικά από το '72 και μετά φιλοξενούν στις σελίδες τους κόμικς με τολμηρή κριτική ή και “ασεβή”, ερωτική εικονογράφηση με ήρωες που η δράση τους εστιάζεται στα φροϋδικά ή στα αντλερικά της αίτια. Ο Τορπέντο, μια νέα εκδοχή του Ταρζάν, ο Κόναν ο Βάρβαρος σε σχέδια του Μπάρνυ Σμιθ, η Κοκκίνοσκουφίτσα του Γκοτλίμπ, οι Ταξιδιώτες του Ανέμου του Μπουρζόν, η Ντροουόνα του Σερπιέρι είναι κάποιοι από τους ήρωες αυτής της περιόδου<sup>19</sup>.

## 1.4 Σχολές δημιουργίας

Οι τάσεις δημιουργίας των κόμικς και οι αντίστοιχες σχολές διαμορφώθηκαν εξαιτίας της ύπαρξης αναγνωρίσιμων διαφοροποιητικών χαρακτηριστικών και αναγνωρίσιμης αφηγηματικής τεχνικής αυτών. Οι πλέον ευδιάκριτες σχολές μπορούμε να πούμε πως είναι οι ακόλουθες:

### α. Αμερικάνικη σχολή

Μετά την καθιέρωση των περισσότερων εκφραστικών τεχνικών των κόμικς, στην Αμερική από το 1928-29 μέχρι τον Β' παγκόσμιο πόλεμο, έχουμε μια πρώτη άνθηση στη δημιουργία κόμικς μέσα από περιοδικά και εφημερίδες. Κοινά χαρακτηριστικά των κόμικς αυτής της περιόδου, που κατέληξαν να χαρακτηρίζουν την αμερικάνικη σχολή, είναι:

- Το εμβληματικό σκίτσο

---

18. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 102-110.

19. Π., Μαρτινίδης, *ό.π.*, σσ. 110-111.

- Οι υπερβολικά ικανοί ήρωες, που σιγά-σιγά δημιουργούν έναν χώρο υπερηρώων.
- Το να απευθύνονται σε παιδιά, έχοντας χαρακτήρα κωμικό αρχικά.



Η αρχή αυτών των υπερηρώων έγινε από τον Μίκυ Μάους των Ντίσνεϋ και Αιγουερκς, με την εκπληκτική διανοητική και σωματική ευλυγισία που αναδεικνύει μέσα από φανταστικά κατορθώματα, με τον Ποπάυ με το σπανάκι του, με τον καταπληκτικό αστροναύτη Μπακ Ρότζερς, αργότερα με τον Ταρζάν του Φόστερ ή με τον διάσημο Φλας Γκόρντον. Τα φανταστικά κατορθώματα διαδέχτηκαν οι περιπέτειες στη ζούγκλα, στο αστρικό διάστημα, στη ζούγκλα των μεγαλουπόλεων. Σιγά σιγά έχουμε τη γέννηση μιας σειράς πιο ικανών υπερηρώων . Πρώτοι ανάμεσά τους ο άτρωτος Σούπερμαν (διαστημικής προέλευσης, με δράση εναντίον κακοποιών) και ο Μπάτμαν («ο άνθρωπος νυχτερίδα», υπερασπιστής του νόμου).

Από τα χρόνια του Β΄ παγκοσμίου πολέμου ως σήμερα οι υπερήρωες εκσυγχρονίζονται<sup>20</sup>. Για παράδειγμα κατασκευάζονται κράματα εξωγήινης επιβλητικότητας και μεγάλης μαχητικότητας, όπως οι Κάπτain Αμέρικα, Γουόντερ Γούμαν, Φαντάστικ Φορ, Κάπτain Μάρβελ, κ.α. Λίγο αργότερα θα ενισχυθούν από διάφορους ρεαλιστικούς υπερήρωες της διάσημης εκδοτικής εταιρείας Marvel-comics, με ανθρώπινα χαρακτηριστικά και προβλήματα (Iron-man, X-men, Spider man), όπως αυτοί που εικονίζονται παρακάτω:

---

20. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 98-111.



## β. Ευρωπαϊκή σχολή

Η Ευρωπαϊκή σχολή κόμικς είναι άρρηκτα συνδεδεμένη με το ευρύ ρεύμα γαλλόφωνης παραγωγής που συνέβαλε ουσιαστικά στην ανάπτυξη ευρωπαϊκής εικονογραφηματολογικής παράδοσης. Την έναρξη της ευρωπαϊκής χρυσής εποχής παραγωγής κόμικς σηματοδότησε μια επικριτική μελέτη με τον τίτλο «Ψυχοπαθολογία των κόμικς»<sup>21</sup>. Το αποτέλεσμα του αρνητικού αρχικά κλίματος εναντίον των κόμικς ήταν η αναζήτηση αθωότερων ηρώων.

Τα χαρακτηριστικά των κόμικς της ευρωπαϊκής σχολής επηρεάστηκαν από την επιμέρους σχολή των Βρυξελλών (κύριος εκπρόσωπος ο Έρζε) και

---

21. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, ό.π. σ. 104.

διαφοροποιήθηκαν από τα χαρακτηριστικά των κόμικς αμερικάνικης προέλευσης. Βασικά στοιχεία των κόμικς της ευρωπαϊκής σχολής θεωρούνται τα παρακάτω:

- Η πηγή της θεματολογίας των περιπετειών είναι μέσα από την παλαιότερη και τη σύγχρονη ιστορία (κυρίως θέματα που απασχόλησαν την κοινή γνώμη).
- Η τεχνική της καθαρής γραμμής, όπου κυριαρχούν τα καθαρά περιγράμματα των προσώπων, τα καθαρά χρώματα, η αποφυγή της φωτοσκίασης, τα ρεαλιστικά αλλά όχι λεπτομερή ντεκόρ, η σταθερή οπτική. Όπως αναφέρει ο Έρζε: «η καθαρή γραμμή δεν είναι μόνο το σχέδιο, είναι εξίσου το σενάριο και η τεχνική της αφήγησης»<sup>22</sup>. Χρόνος ανάπτυξης των ιστοριών είναι το εκάστοτε τώρα, οικοδομημένο με αντικειμενικά στοιχεία της σύγχρονης ιστορικής, πολιτικής και πολιτισμικής πραγματικότητας, τα στοιχεία της οποίας δείχνουν την εξέλιξη του ιδεολογικού ορίζοντα του δημιουργού και του έργου.
- Σημαντικό στοιχείο της νοηματικής δομής είναι η αντιπαράθεση καλού-κακού ή τάξης-χάους<sup>23</sup>.

Κυριότεροι εκπρόσωποι της ευρωπαϊκής σχολής, που εμφανίστηκαν μετά το 1946 είναι: ο Έρζε με τις περιπέτειες του Τεντέν, ο Γιάκομπς με το κόμικς Μόρτιμερ και Μπλέκ, ο Ουμπινόν με τον Κοκκινογένη πειρατή, ο Ζαν Μαρτέν με τον Αλίξ. Τις προϋποθέσεις ενός νέου άλματος δημιούργησε το προσωπικό ταλέντο του Ρενέ Γκοσινύ. Η συνεργασία του με τον Μόρρις το '55 οδήγησε στην επιτυχία του Λούκυ Λουκ ενώ το 1967 με τον Ταμπαρύ δίνει έναν άλλον εξαιρετικό ήρωα το βεζύρη Ιζνογκούντ και με τον Ουντερζό το γενναίο ινδιάνο Ουμπά-πα. Το 1959 ο Γκοσινύ δημιουργεί τον Αστερίξ. Μερικοί από τους προαναφερθέντες ήρωες φαίνονται στην ακόλουθη εικόνα:

---

22. Γ., Μελισσαράτου, *Τεχνικές της αφήγησης και ιδεολογία στη βελγική σχολή comics: Οι καλοί, οι κακοί, και η ιστορία*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεωτερικότητα, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σ. 688.

23. Γ., Μελισσαράτου, *ό.π.* ,σσ. 679-702.



Τα χαρακτηριστικά της ευρωπαϊκής σχολής συναντώνται ωστόσο, από το 1950, και στην Αμερική των εύσωμων ηρώων κόμικς, όπου κάποιοι εικονογραφητές δουλεύουν με απλά και καθαρά περιγράμματα και ομιλητικούς ήρωες<sup>24</sup>. Εκπρόσωπος της ευρωπαϊκής σχολής στις Η.Π.Α. μπορεί να θεωρηθεί ο Τσάρλς Σουλτς, ο δημιουργός των πασίγνωστων Peanuts.

### γ. Ιαπωνική σχολή

Τα ιαπωνικά κόμικς είναι γνωστά ως manga, που σημαίνει “παράξενη εικόνα”. Ως κύρια χαρακτηριστικά τους μπορούν να θεωρηθούν τα ακόλουθα:<sup>25</sup>

- Διαβάζονται από το οπισθόφυλλο. Ακόμα και μεταφρασμένα διαβάζονται από τα δεξιά προς τα αριστερά.
- Περιέχουν σύντομα κείμενα και άφθονες εντυπωσιακές σκηνές και εφέ.
- Χαρακτηρίζονται από μεγάλη ελευθερία στη σελιδοποίηση, φιγούρες με πλούσια μαλλιά και μεγάλα μάτια (όπως φαίνεται και στις εικόνες πιο κάτω), από mecha (ρομπότ, εξωτικές μηχανές, τεχνολογία), μπόλικη δράση και βία.



24. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 103-106.

25. υλικό της ιστοσελίδας των <http://www.greekcomics.gr/forums/index.php?showtop> καθώς και υλικό της σχολικής ομάδας comics fun που αναρτήθηκε στην ιστοσελίδα, [http://dide-dytik.att.sch.gr/old\\_site/docs2010-11/sxol\\_drastiriotites/politistika/programs11/38.pdf](http://dide-dytik.att.sch.gr/old_site/docs2010-11/sxol_drastiriotites/politistika/programs11/38.pdf)

## 1.5 Τα κόμικς στην Ελλάδα

Η αρχή εμφάνισης των κόμικς στον ελληνικό χώρο εντοπίζεται στο τέλος του Μεσοπολέμου και έχει σχέση με την ιστορία και τις τεχνικές δυνατότητες του τύπου που αναπτύχθηκαν εκείνη την εποχή<sup>26</sup>. Στο περιοδικό “Μάσκα” κάνουν την εμφάνισή τους μονοσέλιδα κόμικς όπως ο Μπόμπος και στο “Ελληνόπουλο” ο Μικρός Μπιμπικός<sup>27</sup>. Τη δεκαετία του '40 αποκτούν ιδιαίτερη δημοτικότητα πολιτικά και σατιρικά κόμικς ή κόμικς που εμπνέονται από τον πόλεμο και την κατάσταση γύρω απ' αυτόν. Αξιοσημείωτο είναι το ότι το περιοδικό Μπουκέτο εκδίδει την Ιλιάδα και την Οδύσσεια το 1942 (κείμενα του ποιητή Μ. Παπανικολάου)<sup>28</sup>.

Στις αρχές της δεκαετίας του '50, παρατηρείται εισαγωγή κόμικς αμερικάνικης προέλευσης. Το 1954 εμφανίζονται στον ελληνικό χώρο οι ήρωες του Disney, με μετάφραση και κυκλοφορία των αντίστοιχων κόμικς. Στη συνέχεια παρατηρείται μια προσπάθεια εξελληνισμού των αμερικανικών και των ευρωπαϊκών προτύπων, με αποτέλεσμα τα σχετικά κόμικς να μεταποιοούνται για τις ελληνικές αναγνωστικές προτιμήσεις. Εκδίδονται σε διάφορα περιοδικά της εποχής οι περιπέτειες του Ταρζάν Γκιαούρ και του Υπερανθρώπου, κρατώντας τα γενικά χαρακτηριστικά του ήρωα και αναπαράγοντας ένα πλήθος περιπέτειές τους. Αρχικά ο Σπαθάρης εκδίδει εικονογραφημένο Καραγκιόζη και στη συνέχεια διάφορες εφημερίδες<sup>29</sup>.

Την ίδια περίοδο αρχίζει η έκδοση των Κλασικών Εικονογραφημένων αμερικάνικης προέλευσης με μεταφράσεις έργων κλασικής λογοτεχνίας όπως του Σαίξπηρ, Θερβάντες, Βερν, Ουγκώ, Ντίκενς, κ.α.. Ας σημειωθεί ότι ο παιδαγωγικός στόχος παραγωγής και κυκλοφορίας των Κλασικών Εικονογραφημένων στις ΗΠΑ ήταν η μείωση του όγκου των κειμένων κλασικών έργων μιας και η εικόνα μπορούσε να αποδώσει τα περιγραφικά μέρη. Ακολουθεί η δημοσίευση σειρών σε εφημερίδες και περιοδικά των Κλασικών Εικονογραφημένων με ελληνικά θέματα δοσμένα από Έλληνες δημιουργούς. Εκδόθηκαν συνολικά 83 τεύχη παρουσιάζοντας την ιστορία της Ελλάδας από το Βυζάντιο και τη νεότερη ελληνική ιστορία καθώς και θέματα

---

26. Κ., Μαλαφάντης, *Συνηγορία των κόμικς*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σ. 746.

27. Κ., Κάσσης, *Παραλογοτεχνία στην Ελλάδα (1830-1980)*, εκδ. Ιχώρ, Αθήνα 1985, σ. 41.

28. Θ., Κούγκουλος, *Η χρήση της προϊστορίας στα κόμικς*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, σ. 726-741, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σ. 729.

29. Κ., Κάσσης, *ό.π.*, σ. 42.

παρμένα από την ελληνική μυθολογία (π.χ. Περσέας και Ανδρομέδα). Στα εν λόγω κόμικς συνεργάστηκαν σημαντικοί άνθρωποι των γραμμάτων (Β. Ρώτας, Σ. Μαυροειδή-Παπαδάκη) και σημαντικοί ζωγράφοι (Γραμματόπουλος, Βαλασάκης, Μποσταντζόγλου)<sup>30</sup>.

Τη δεκαετία του '70 έχουμε την ενηλικίωση των κόμικς στην Ελλάδα, ενώ εκδίδονται τα πρώτα σχετικά περιοδικά με μικρή διάρκεια ζωής. Ανανεωτική τάση εκδηλώνεται τη δεκαετία του '80 με την έκδοση ειδικών περιοδικών για τα κόμικς. Το Μάιο του 1982 στο συνέδριο "Νεολαία και Γλώσσα" που διοργάνωσε η Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς (ΓΓΝΓ), έγινε συζήτηση με θέμα "Τα κόμικς και η γλώσσα τους". Πέντε χρόνια αργότερα η ΓΓΝΓ επιδόθηκε την πρώτη (διεθνή) έκθεση κόμικς στη γκαλερί "Εύμαρος" και το 1989 μια δεύτερη έκθεση με Έλληνες δημιουργούς στα Γιάννενα. Θα ακολουθήσει έκθεση στη Θεσσαλονίκη από το Πολιτιστικό Κέντρο Βόρειας Ελλάδας της Εθνικής Τράπεζας, η οποία περιέλαβε ένα σύγχρονο και ένα αναδρομικό μέρος, παρουσιάζοντας την ιστορία και το παρόν των ελληνικών κόμικς καλύπτοντας την περίοδο 1900-1989<sup>31</sup>.

Επιτυχημένα κόμικς τη δεκαετία του '80 ήταν η διασκευή και η μεταφορά του μυθικού Ηρακλή από το βιβλίο *Ελληνική Μυθολογία* του Ν. Τσιφόρου, που δημοσιεύτηκε σε συνέχειες από την Ελευθεροτυπία (1986), καθώς και οι διασκευές αριστοφανικών κωμωδιών (Αχαρνείς, Πλούτος, Βάτραχοι, Ειρήνη) σε κείμενα του Αποστολίδη και σκίτσα του Ακοκαλίδη. Επιτυχημένη επίσης θεωρήθηκε η διασκευή των μύθων του Αισώπου από τους Αποστολίδη, Κ. Βουτσά (1983-1986). Ακόμα, δημοσιεύτηκαν οι τραγωδίες "Αντιγόνη" του Σοφοκλή και "Ιφιγένεια στην Αυλίδα" του Ευριπίδη σε διασκευή των Τ. Αποστολίδη και Γ. Τραγάκη. Επιπλέον, έχουν διασκευαστεί επίσης σε κόμικς σύγχρονα έργα όπως η Φρουτοπία, οι Δραπέτες της Σκακιάρας του Ευγ. Τριβιζά κ.ά.<sup>32</sup>

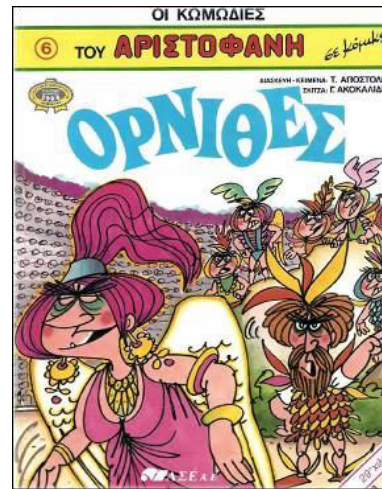
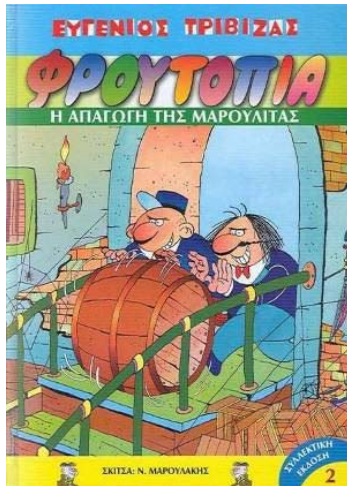
---

30. Γ., Σκαρπέλος, *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, εκδ. Κριτική, Αθήνα 2000 σσ. 19-21· Κ., Μαλαφάντης, *Συνηγορία των κόμικς*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) *Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεωτερικότητα, Οδυσσέας*, Αθήνα, 1996, σσ. 750-751· Κ., Κάσσης, *Παραλογοτεχνία στην Ελλάδα (1830-1980)*, ό.π., σσ. 41-42.

31. Κ., Γ., Σκαρπέλος, ό.π. σσ. 40-41· Κ., Μαλαφάντης, ό.π. σ. 747.

32. Κ., Μαλαφάντης, ό.π., σ. 751· Μαρτινίδης, Π., "Κόμικς" *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε., Θεσσαλονίκη 1990, σ. 114.





Από το χώρο της ελληνικής ιστορίας εμπνέεται ο Γ. Καλαϊτζής το 1990 για το κόμικς “Το μαύρο είδωλο της Αφροδίτης” με αναφορές στη διαχρονικότητα του ελληνικού πολιτισμού και στους χαρακτήρες των Ελλήνων και των Ρωμαίων<sup>33</sup>. Από το χώρο της λογοτεχνίας και το έργο “Η Πάπισσα Ιωάννα” του Ε. Ροΐδη, θα διασκευαστεί και θα κυκλοφορήσει ως κόμικς από τον λογοτέχνη Β. Ραπτόπουλο και εικονογραφημένο από τον ζωγράφο Μ. Ζαχαριουδάκη.

Τα κόμικς χρησιμοποιήθηκαν και για τη μετάδοση θεωρητικών και πρακτικών στοιχείων, ως βιβλία γνώσεων. Από τις εκδόσεις “Επιλογή” έχουμε βιβλία για αρχάριους που είναι μεταφράσεις αντίστοιχης ξένης σειράς, όπως: «Η πυρηνική ενέργεια για αρχάριους», «Ο Αϊνστάιν για αρχάριους», «Η Οικολογία για αρχάριους» κ.ά. Στη μουσική έχουμε δύο κόμικς: «Η ιστορία της μουσικής» εκδ. Ανοιχτή Γωνία, σε μετάφραση Κ. Ταχτσή (1982) και το 1987 την «ιστορία της Rock and roll», εκδ. Γράμματα, μτφ. Κωστόπουλου.

Στο πνεύμα της οικονομίας προσπαθεί να εισάγει τους αναγνώστες του το κόμικς της εφημερίδας “Καθημερινής” «Η Οικονομία του Θείου Σκρουτζ» (12 αυτοτελή εβδομαδιαία κόμικς-1994) και στη μαγειρική το περιοδικό “Πάνθεον” (1988).

Η επικοινωνιακή δύναμη των κόμικς αξιοποιήθηκε για κοινωνικά προβλήματα, για θέματα σύγχρονου προβληματισμού αλλά και περιβαλλοντική αγωγή, οικολογία,

---

33. Γ., Μπαζινας, Στάθης, Μ., Μερακλής, *Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης*, περ. Πρεβεζιάνικα Χρονικά, αρ.25, Ιανουάριος- Ιούνιος 1991, σ. 11 • Κ., Μαλαφάντης, *Συνηγορία των κόμικς*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) *Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεωτερικότητα*, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σ. 750.

προβάλλοντας θέματα όπως τα ναρκωτικά, το AIDS, η ειρήνη ή το περιβάλλον. Το 1979 κυκλοφόρησε σε μετάφραση το κόμικς του Disney με τίτλο: «Ο Μίκυ, ο Γκούφη και η ...εξοικονόμηση ενέργειας» για τους εναλλακτικούς τρόπους εξοικονόμησης και αξιοποίησης όλων των μορφών ενέργειας. Από τις εκδόσεις Νέα Σύνορα δημιουργήθηκε το κόμικς «Προφυλακτικά για κορίτσια» με αφορμή το AIDS<sup>34</sup>.

Πολιτική σάτιρα κάνουν οι δύο νέοι ήρωες των ελληνικών κόμικς του Αποστολίδη- Ακοκαλίδη, του γιγαντόσωμου Βαρύγδουπου που ζει στις Μυκίνες και του Φανούρη Άπλα ενός νεοελληνικού τύπου-χαρακτήρα, στο κόμικς «Ιστορίες του Βαρύγδουπου» (1989)<sup>35</sup>. Περιοδικό για μοτοσυκλετιστές (Motosport 7) κυκλοφόρησε το 1994 ως ήρωα κόμικς, τον μηχανόβιο ήρωα της λίθινης εποχής “Χμούρμα Κλόνγκ” του Σ. Δερβενιώτη<sup>36</sup>.

Νέοι δημιουργοί κόμικς εμφανίζονται αρχικά στο χώρο της πολιτικής γελοιογραφίας και στη συνέχεια δημιουργούν έργα που δημοσιεύονται σε εφημερίδες (Ποντίκι, Κυριακάτικη Ελευθεροτυπία). Περιοδικά για κόμικς, όπως το “Παραπέντε” και το “Βαβέλ”, δημοσιεύουν κόμικς για ενήλικες με σύγχρονα θέματα και προβληματισμούς.



Σημαντικός δημιουργός κόμικς είναι ο Αρκάς που ξεκίνησε στις αρχές της δεκαετίας του '80 δημοσιεύοντας τη σειρά «Ο Κόκορας» στο περιοδικό “Βαβέλ” και στη συνέχεια στο “Παραπέντε”. Το έργο του αποτελείται κυρίως από σειρές με

---

34. Κ., Μαλαφάντης, *Συνηγορία των κόμικς*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σσ. 750-753 • Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990, σ. 69.

35. Κ., Μαλαφάντης, *ό.π.*, σσ. 751-753 • Θ., Κούγκουλος, *Η χρήση της προϊστορίας στα κόμικς*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σσ. 729-729.

36. Θ., Κούγκουλος, *ό.π.*, σ. 730.

συγκεκριμένο θέμα – πρωταγωνιστές, που δημοσιεύονται σε περιοδικά και εφημερίδες και συγκεντρώνονται στη συνέχεια σε άλμπουμ (π.χ. «Ο Ισοβίτης»)<sup>37</sup>.



Τέλος, στην Ελλάδα κυκλοφόρησαν δύο κόμικς που εξέδωσε η Ευρωπαϊκή Επιτροπή σε όλες τις επίσημες γλώσσες της. Το πρώτο, "Ο Πόλεμος του Βατόμουρου", έχει θέμα την ειρηνική συνύπαρξη των λαών και τα θεσμικά όργανα της Ε.Ε., ενώ το δεύτερο, "Εγώ ο Ρατσιστής", καταγράφει τις προθέσεις της Ε.Ε. να καταπολεμήσει κάθε είδους διακρίσεις<sup>38</sup>. [Σημειώνεται ότι στο πλαίσιο της Ευρωπαϊκής Ένωσης, από τις εκδόσεις "Africa e Mediterraneo, Lai-momo" εκδόθηκε το βιβλίο με τίτλο "Αποβιβάσεις, η μετανάστευση στη διευρυμένη Ευρώπη μέσα από ιστορίες κόμικς" με αυτοτελείς ιστορίες για το θέμα].

## 1.6 Χαρακτηριστικά-Ιδιαιτερότητες των κόμικς

Τα κόμικς ως ένας νέος τρόπος έκφρασης, χαρακτηρίζονται από πληθώρα ιδιαιτεροτήτων που τα διαφοροποιούν από λοιπούς τρόπους έκφρασης, καθιστώντας τα ως ένα νέο είδος γραφής (με την ευρεία έννοια του όρου) που συγκεντρώνει τα δικά του χαρακτηριστικά, τα σημαντικότερα από τα οποία παρουσιάζονται στη συνέχεια.

Η ιδιομορφία των κόμικς για πολλούς σχετίζεται με τον τρόπο που γίνεται η αφήγηση της ιστορίας. Ο δημιουργός των κόμικς χρησιμοποιεί την παράθεση των εικόνων για να αποδώσει την αφηγηματική ροή της μυθοπλασίας του. Χρειάζεται να

37. Κ., Κάσσης, *Παραλογοτεχνία στην Ελλάδα (1830-1980)*, εκδ. Ιχώρ, Αθήνα 1985, σ. 43 · Χ., Αντωνίου, *Η μεταφορά των κωμωδιών του Αριστοφάνη σε κόμικς*, εκδ. ύψιλον, Αθήνα 1989, σ. 19

38. Μ., Βασιλακοπούλου, *Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση*, Πρακτικά Συνεδρίου 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΥΠΕ 4/5/2000, <http://www.greekcomics.gr/forums/index.php?showtop>, σσ. 2-3

υπολογίζει την πρόοδο και την εξέλιξη της ιστορίας ώστε να χωρέσει σ' ένα συγκεκριμένο αριθμό σελίδων. Συμπυκνώνει την ιστορία του μέσω των εικόνων, διηγείται ζωγραφικά, δηλαδή η αφηγηματική αλληλουχία προκύπτει μέσα από τις εικόνες ενσωματώνοντας μέρος του κειμένου στο σκίτσο.

Γενικά, η δομή της αφήγησης παραμένει σταθερή παρόλη την ιδιομορφία της. Ακολουθώντας την πλοκή της ιστορίας από την αρχική κατάσταση, οι ήρωες, μέσω κάποιου προβλήματος, οδηγούνται στην τελική κατάληξή της<sup>39</sup>.

Ένα άλλο στοιχείο που συνιστά την ιδιαιτερότητα των κόμικς είναι οι ανταλλαγές ρόλων που υφίστανται διαρκώς μεταξύ εικόνας και κειμένου. Ο λόγος των κόμικς συμπυκνώνεται, περιορίζεται στις πιο απαραίτητες ενδείξεις και προσδιορισμούς, για να μπορέσει να χωρέσει στα “μπαλονάκια” των διαλόγων. Από την άλλη πλευρά, η εικόνα περνά στη ροϊκή ανάπτυξη της ιστορίας και η εικαστική επεξεργασία της αναπτύσσεται με μια τέτοια αλληλουχία που να εξυπηρετεί ισόρροπα τις επιβραδύνσεις και τις εντάσεις της πλοκής ως την τελική της εξέλιξη. Το κείμενο, ο λόγος της ιστορίας, γίνεται σχέδιο-εικόνα και για αυτό το λόγο αναζητά μια σχεδιαστική εκφραστικότητα μέσα από ένα πλήθος ευρηματικών κωδικοποιήσεων. Αντίθετα, το σχέδιο γίνεται κείμενο μέσα στη συνολική οργάνωση των σελίδων και την ανάπτυξη της πλοκής. Αυτή η αντιστροφή των ρόλων αποτελεί εκφραστική σύμβαση του είδους των κόμικς<sup>40</sup>.

Τα κόμικς είναι ένα υβριδικό είδος μεταξύ λογοτεχνίας, ζωγραφικής και κινηματογραφικών τεχνικών. Υιοθετούν λοιπόν τις συμβάσεις αυτών των τεχνών σε ένα δικό τους πρωτότυπο συνδυασμό. Διαθέτουν τη ζωντάνια των διαλόγων, τον πλούτο και τη ροή της γλώσσας. Διαθέτουν επίσης την ακρίβεια της αναπαράστασης, την παραστατική πυκνότητα και τα πολλαπλά βάθη πεδίου στην οργάνωση της κάθε εικόνας. Η καλλιτεχνική απόδοση της πραγματικότητας και της λογοτεχνικής της έκφρασης πραγματοποιείται μέσα από μικρούς ζωγραφικούς πίνακες.

Η διάχυση των οπτικών λεπτομερειών της εικόνας και η πυκνότητα του κειμένου, ενταγμένα στη οργάνωση του κάδρου, συντελούν στην κινηματογραφική απεικόνιση της ιστορίας. Η γραμματική του κάδρου υιοθετεί όλες τις τεχνικές του

---

39. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 23-34 • Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990, σσ. 63-66.

40. Κ., Μαλαφάντης, *ό.π.*, σσ. 64-66 • Π., Μαρτινίδης, *ό.π.*, σσ. 29-34.

κινηματογράφου και της φωτογραφίας με ένα σύνολο γραφιστικών συμβάσεων και κωδικοποιήσεων που δημιουργούν στον αναγνώστη του κόμικς την ψευδαίσθηση της κίνησης μέσα στο χώρο του κάδρου.

Τα εικονογραφικά στοιχεία μαζί με ένα πλήθος συμβολισμών και κωδικοποιήσεων, διαμορφώνουν την ιδιόμορφη γλώσσα των κόμικς, «η σημαντική των κόμικς» όπως αναφέρει ο Έκο ή κατά τον Μαρτινίδη «οι τεχνικές της ψευδαίσθησης». Η γλώσσα των κόμικς κατορθώνει μέσω της μεταφορικής και υπαινικτικής χρήσης της εικόνας και του κειμένου, μέσα από διάφορες διαδικασίες οπτικοποίησης (ακόμα και της γλώσσας), τη σχηματοποίηση των συμβολισμών, τους οποίους ο αναγνώστης των κόμικς αναγνωρίζει και κατανοεί αμέσως<sup>41</sup>.

## 1.7 Τεχνικές έκφρασης των κόμικς

Οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται στα κόμικς ως εκφραστικό μέσο είναι πολλές και προέρχονται κυρίως από τις επιμέρους τέχνες τις οποίες συνδυάζει με πρωτότυπο τρόπο για την επίτευξη του αισθητικού αποτελέσματος που επιδιώκεται. Η κατηγοριοποίηση ωστόσο αυτών των τεχνικών αναλόγως της προέλευσής τους, στερεί τη δυνατότητα ανάδειξης εκείνων των στοιχείων τεχνικών που αφορούν στον πρωτότυπο συνδυασμό των τεχνών από τις οποίες τα κόμικς προέρχονται ως μια νέα δημιουργία σύμφυσής τους. Για μια πιο λειτουργική κατηγοριοποίηση των τεχνικών των κόμικς λαμβάνονται υπόψη η δομή και η οργάνωσή τους, το ιδεολογικό υπόβαθρο της δημιουργίας, και βεβαίως οι τεχνικές ψευδαίσθησης που χρησιμοποιούνται.

### 1.7.1. Τεχνικές δομής και οργάνωσης

Ασπρόμαυρο ή πολυχρωμίες, διαχωρισμοί της σελίδας και χωρητικότητα του κάθε καρρέ μαζί με το ιδιαίτερο ταλέντο των δημιουργών, κατορθώνουν να δώσουν στα κόμικς εκφραστική συναρπαστική ποικιλία.

---

41. Π., Μαρτινίδη, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 27-34 • U., Eco, *Κήνσορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, μετ. Ε. Καλλιφατίδη, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1987 σσ. 193-204

Τα κόμικς είναι αφήγηση μιας ιστορίας έχοντας ως εκφραστικά μέσα το κείμενο και τις εικόνες, το λόγο και τις ζωγραφιές. Απαιτείται λοιπόν να υπάρχει ένα σενάριο, μια ιστορία με πλοκή. Τα σκίτσα γίνονται διήγηση, δηλαδή χρονική ανάπτυξη ρέοντος λόγου με συγκεκριμένες ποσότητες κειμένου. Η δοσολογία κειμένου-σκίτσων ποικίλει ανάλογα με το δημιουργό και πώς θα χρησιμοποιήσει αυτή τη αναλογία ως μέσο για να πετύχει το αισθητικό αποτέλεσμα που θέλει<sup>42</sup>. Κατά συνέπεια, οι αποφάσεις που αφορούν την υπόψη δοσολογία, συνειδητές ή μη, καθίστανται καίριος παράγοντας για το εκφραστικό αποτέλεσμα. Εύκολα, μπορεί μια εικονογραφημένη ιστορία να φτάσει στην πολυλογία ή αντίθετα στην ολιγολογία.

Η βασική αφηγηματική μονάδα των κόμικς είναι τα καρρέ, το επαναλαμβανόμενο πλαίσιο σχεδίου και κειμένου. Τα καρρέ είναι οι ελάχιστες υποδιαιρέσεις της σελίδας ώστε να υπάρχει η χρονική διαδοχή και ένας ρυθμός στην αφήγηση. Η αφηγηματική μονάδα αλλάζει σχήμα και μέγεθος ανάλογα με το ύφος που θέλει να διαμορφώσει ο δημιουργός του ή να κάνει συνδυασμούς αυτών.

Το μέγεθος του καρρέ έχει σχέση με τον καταμερισμό και την οργάνωση της σελίδας έτσι που να εξυπηρετεί την αφήγηση, με αυτόνομη εικαστική αξία. Οι διαβαθμίσεις του καρρέ, αρχίζοντας από το μεγαλύτερο μέγεθος προς το μικρότερο είναι: το δισέλιδο, ολόκληρη σελίδα, ημισέλιδο,  $\frac{1}{4}$  της σελίδας,  $\frac{1}{9}$  ή  $\frac{1}{16}$  της σελίδας (είναι το τυπικό καρρέ, το πιο συνηθισμένο) και μικρότερα από  $\frac{1}{16}$ . Σημαντική είναι και η φυσική φορά της ανάγνωσης η οποία σχετίζεται με το πώς απεικονίζονται οι κινήσεις των ηρώων σε σχέση με το τοπίο (κατεύθυνση, προφίλ, τόπους επιστροφής των ηρώων, κ.τ.λ).

Το αφηγηματικό καρρέ είναι ό,τι είναι ο σκηνικός χώρος για το θέατρο και ό,τι η οθόνη για τον κινηματογράφο. Μπορεί να συνδυάζει τη ζωντάνια της θεατρικής σκηνής και τις δυνατότητες της κινηματογραφικής οθόνης. Η χωρητικότητα του καρρέ εξυπηρετεί τις απαιτήσεις του σεναρίου και το συνολικό χαρακτήρα της πλοκής. Απαιτεί όμως και εγρήγορση από τον αναγνώστη στην αλληλοδιαδοχή των φάσεων της πλοκής για να συμπληρώσει με το νου του, το τι μεσολαβεί από ένα πλαίσιο στο άλλο. Διαθέτει ελαστικότητα και η χωρητικότητά του είναι συνάρτηση των εξελίξεων της ιστορίας και όχι του μεγέθους του. Ανάλογα με τις εμφάνσεις της

---

42. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 37-41.

αφήγησης και τη σπουδαιότητα στην εξέλιξη του σεναρίου γίνεται ο συνδυασμός ποσότητας προσώπων, αντικειμένων και μεγέθους, λαμβάνοντας υπόψη την ευκρίνεια και την οικονομία της εικαστικής επιφάνειας<sup>43</sup>.

Με την τεχνική του καδραρίσματος επεκτείνονται τα όρια περιεκτικότητας του καρρέ. Πολλές φορές ιδιοτυπίες χαρακτηριστικών, ντυσίματος των ηρώων, σχημάτων μόλις γίνουν αναγνωρίσιμες συνεχίζουν να αναγνωρίζονται από μια λεπτομέρειά τους π.χ. ένα μανίκι. Το πολύ μικρό καρρέ δίνει έμφαση στις λεπτομέρειες προσώπων, περιβάλλοντος, τονίζει τη δραματική ένταση. Το τυπικό καρρέ είναι η κατεξοχήν σκηνή της εικονογράφησης, χωράει 1,2,3 πρόσωπα (από τα πόδια ως το κεφάλι). Για την παρουσίαση των τοπίων χρησιμοποιείται το ημισέλιδο καρρέ ενώ στην έκτασή του ολοσέλιδο καρρέ χωράνε πολλά πρόσωπα ή πολλές αλληπάλληλες χρονικές διαδοχές.

Στην εικονογράφηση υπάρχει μια εύθραυστη ισορροπία ανάμεσα στο ύφος λόγου ή είδος πλοκής και στους βαθμούς ρεαλιστικής παραστατικότητας. Γενικά, ισχύει ο κανόνας της λιτότητας, η αποδοτικότερη, παραγωγική ταχύτητα με τη μέγιστη δυνατή ευκρίνεια. Το σχέδιο πρέπει να γεμίζει τα καρρέ ανεξάρτητα αν είναι ρεαλιστικό, ημι-ρεαλιστικό ή γελοιογραφικό. Στόχος είναι να μπορεί με ταχύτητα να καθιστά εύκολα αναγνωρίσιμο κάθε πρόσωπο από τον αναγνώστη. Όσο πιο αληθοφανή είναι τα επεισόδια τόσο πιο ρεαλιστικές και οι απεικονίσεις. Η πιο διαδεδομένη εικαστική επιλογή στα εικονογραφήματα είναι το ημι-ρεαλιστικό σκίτσο.

Ο συνδυασμός και η διαβάθμιση της παραστατικής πιστότητας εξαρτάται από το χαρακτήρα της πλοκής, τη γενική λιτότητα και την ειδική επιδεξιότητα. Υπάρχουν και τεχνικοί παράγοντες όπως το κόστος εκτύπωσης που καθορίζει τις ασπρόμαυρες εικόνες και τις τετραχρωμίες. Οι ρεαλιστικές εικονογραφήσεις δεν κερδίζουν τίποτα με τα χρώματα όμως η πολυχρωμία κάνει ρεαλιστικότερη την αναπαράσταση χαρακτήρων ή τοπίων<sup>44</sup>.

---

43. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 41-53.

44. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 54-60 · Τ., Αποστολίδης, *Σενάριο-Διασκευή*, περ. Διαβάζω, τ.217, Ιούνιος 1989, σσ. 58-66.

## 1.7.2. Τεχνικές της ψευδαίσθησης

Από τα κόμικς δεν θα μπορούσαν να λείπουν οι τεχνικές της ψευδαίσθησης για την επίτευξη του αισθητικού και εκφραστικού αποτελέσματος, τεχνικές που συναρτώνται με ηχητικές, οπτικές και ψυχολογικές κωδικοποιήσεις.

### 1.7.2.1 Ηχητικός κώδικας

Το κείμενο στα κόμικς αναζητά μια σχεδιαστική εκφραστικότητα μ' ένα πλήθος ευρηματικών και ευφάνταστων κωδικοποιήσεων που ζωντανεύουν ηχητικά τη σιωπή των σελίδων και εμφανίζεται με τρεις τρόπους: κείμενο-φωνή του αφηγητή, κείμενο-φωνές των ηρώων και κείμενο-ήχοι του περιβάλλοντος.

Η φωνή του αφηγητή περιορίζεται συνήθως σε ξεχωριστά πλαίσια σε κάποια άκρη του καρρέ, χωρίς να αποκλείονται και οι εξαιρέσεις κάποιων δημιουργών. Αποδίδεται κυρίως με σταθερά κεφαλαία γράμματα για να προσδώσει σ' αυτήν αντικειμενικότητα, ουδετερότητα και επιγραμματικότητα παρόμοια των τίτλων των εφημερίδων. Η έκτασή του καθορίζεται από το ύψος του δημιουργού ή τις απαιτήσεις ανάπτυξης της πλοκής. Έτσι, όταν γεφυρώνει μη ευνόητα κενά, αποκτά έκταση με εκτενείς περιγραφές ενώ όταν υπάρχουν διαδοχικά καρρέ με κίνηση περιορίζεται. Κάποιες φορές συμβαίνει να καταλαμβάνει ένα ολόκληρο καρρέ κατά την εξιστόρηση κάποιου συμβάντος. Γενικά, η φωνή του αφηγητή προετοιμάζει το περιεχόμενο της εικόνας που την διαδέχεται και δεν φλυαρεί<sup>45</sup>.

Οι φωνές των ηρώων περικλείονται σε λευκά “μπαλονάκια” με μυτερές απολήξεις (ο πιο διαδεδομένος τρόπος) που δείχνουν ποιος μιλά κάθε φορά. Το πλαίσιο τους διαφοροποιείται από εκείνο του αφηγητή χωρίς να αποκλείεται το ορθογώνιο τους σχήμα ή και η παντελή έλλειψη σχήματος. Όταν η απόληξη στο μπαλονάκι είναι μικρά κυκλάκια στη σειρά, αποδίδεται η εσωτερική φωνή του ήρωα: οι σκέψεις του.

Το ζωντάνεμα των λόγων των ηρώων επιτρέπει μεγάλη ποικιλία ευρημάτων και πλήθος κωδικοποιήσεων. Οι ήρωες των κόμικς δεν εκθέτουν απλώς τις απόψεις τους: τις προφέρουν σε μια ποικιλία τόνων ανεξάρτητα του σχήματος από τα “μπαλονάκια”. Αυτό επιτυγχάνεται με τη μιμική των προσώπων τους και το είδος των

---

45. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 63-64.



γραμμάτων στα “μπαλονάκια”. Τα γράμματα είναι πεζά ή κεφαλαία και το μέγεθός τους υπαγορεύει την ένταση της φωνής του ήρωα. Μεγάλα γράμματα σημαίνουν βροντερή φωνή, μικρά ψιθύρισμα, αλλάζοντας ταυτόχρονα τα πλαίσιά τους. Η χροιά των φωνών αποδίδεται με πλήθος σχεδιασμένων εξεικονίσεων λογοτεχνικών μεταφορών. Έτσι μια επίπληξη δείχνεται με μικρούς κεραυνούς, ο μελίρρυτος λόγος με ένα βάζο μελιού. Με αντίστοιχα ευρηματικά ιδεογραφήματα αποδίδεται η διάθεση: η καλοσύνη με λουλούδια, η κακεντρέχεια με πράσινο φόντο, η οργή με αστραπές και γροθιές, κ.τ.λ.(εικ. 2)

Άλλα παραδείγματα αφορούν στην ευρηματικότητα στην απόδοση ξενικής προφοράς στις διάφορες φωνές: π.χ. αλλοτριωμένοι υπάλληλοι έχουν “μπαλονάκια” μορφής δημοσίων εντύπων. Εξαιρετο δείγμα αυτής της ευρηματικότητας είναι η απόδοση των βρισίων. Χρησιμοποιούνται μουντζούρες πάνω στο κείμενο ή διάφορα σκίτσα που μισοκρύβουν τον υβριστικό λόγο ή αναφέρεται ρητά ότι υπάρχει λογοκρισία. Ο αναγνώστης κινητοποιεί τη δική του φαντασία και το προσωπικό του υβρεολόγιο για να συμπληρώσει αυτό που λείπει από το “μπαλονάκι”<sup>46</sup>.(εικ. 5)

Οι ήχοι του περιβάλλοντος είναι διάφοροι θόρυβοι ή κραυγές πλήθους που αποτυπώνονται πάνω στα σκίτσα. Πρόκειται για ονοματοποιίες που μετατρέπουν σε σχέδιο ηχητικές εντυπώσεις. Γράφονται με διάφορους χαρακτήρες και τρόπους πάνω στο σχέδιο και συμπληρώνουν τη σταθερή φωνή του αφηγητή, τους ζωντανούς ήχους των φωνών των ηρώων και αναγκάζουν τον αναγνώστη του κόμικς να ακούσει με το μάτι, το συνολικό σιωπηλό πανδαιμόνιο. Πολλοί ανθρωπογενείς ήχοι αποδίδονται με σχεδιαστικό τρόπο ιδεογραφημάτων, π.χ. οι ερωτευμένοι που αναστενάζουν με καμπανάκια ή καρδούλες. Ακόμη και το ρεαλιστικότερο σχέδιο χρειάζεται τις ονοματοποιίες για να δοθεί η ρεαλιστική ηχητική επένδυση της ιστορίας του κόμικς. Για παράδειγμα, μέσα στις φωταψίες των εκρήξεων ή στους χαλασμούς φυσικών καταστροφών ή άλλων συμπλοκών είναι απαραίτητη η ύπαρξη ηχητικών ενδείξεων του συμβάντος. Η ποικιλία των θορύβων συμπληρώνουν τη ζωή του περιβάλλοντος. Χειροκροτήματα, ποδοβολητά, κροταλίσματα συμπληρώνουν τις ηχητικές

---

46. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 64-67 · U., Eco, Κήνσορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας, μετ. Ε. Καλλιφατίδη, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1987, σ. 193.

ψευδαισθήσεις που εκτείνονται από τον ψίθυρο ως τον πάταγο, από τον ακαριαίο γδούπο ως τον ατέλειωτο θρήνο<sup>47</sup>.

### 1.7.2.2 Οπτικός κώδικας

Η εντύπωση της κίνησης στα κόμικς προβάλλει σημεία της πλοκής και πετυχαίνεται με τη μιμική των προσώπων αλλά και με τη χρήση γραφιστικών στοιχείων. Το βλέμμα του αναγνώστη παρακολουθεί π.χ. εκσφενδονισμούς, ελιγμούς, παλινδρομήσεις. Η απόδοση της κίνησης μέσα από τα τεχνάσματα και τους κώδικες δεν αποτελεί αυτοσκοπό αλλά εντάσσεται μέσα στη συνολική αφηγηματική ροή. Τα πρόσωπα πρέπει να γίνουν εκφραστικά και είναι απαραίτητο να υπάρχουν δυναμικές διαδοχές και κατάλληλες σημάνσεις μέσα σε κάθε ένα καρρέ ή στην τεχνική διαδοχή περισσοτέρων. Οι σημάνσεις αυτές αποκτούν το νόημά τους μέσα στην ιστορία ή το αντλούν απ' αυτήν. Ο ήρωας που σβήνει το τσιγάρο σε ένα σταχτοδοχείο γεμάτο δείχνει αναμονή ή όταν ο ήρωας τοξεύει και οι στόχοι του θρυμματίζονται δείχνει ταχύτητα και την ικανότητα του ήρωα.

Οι τρόποι με τους οποίους εισάγεται στα κόμικς η ψευδαίσθηση της κίνησης είναι οι σχέσεις προσώπων και αντικειμένων κατά τη τοποθέτησή τους μέσα στο ίδιο καρρέ, οι σχέσεις των γειτονικών καρρέ στην οργάνωση της σελίδας καθώς και η σχέση κάθε τμήματος σε σχέση με την ανάπτυξη της πλοκής<sup>48</sup>. Οι υπόψη σχέσεις εξετάζονται αναλυτικότερα στη συνέχεια.

Τα κόμικς δεν έχουν μόνο αναπτύξει μια σειρά δικών τους ιδιότυπων εκφραστικών τεχνασμάτων για την απόδοση της κίνησης αλλά και μεταποιημένες φωτογραφικές και κινηματογραφικές τεχνικές. Μια ταχύτατη κίνηση πετυχαίνεται με τη σύμπτωση του «εδώ» και του «αλλού» και γίνεται με την διπλή ή τριπλή απεικόνιση της ίδιας φιγούρας μέσα σ' ένα καρρέ (π.χ. αθλητής να τρέχει και να τερματίζει). Κίνηση αποδίδεται και με το ασαφές περίγραμμα κάποιων μορφών προς το μέρος του περιγράμματος από το οποίο ξεκινά η κίνηση.

---

47. Π., Μαρτινίδης, *ό.π.*, σσ. 68-69 · U., Eco, *Κήνσορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, μετ. Ε. Καλλιφατίδη, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1987, σ.194.

48. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 70-74.

Ένα άλλο εύρημα των κόμικς είναι η εικονική απόδοση φραστικών σχημάτων και λογοτεχνικών μεταφορών, π.χ. «το έγινε καπνός» γίνεται καπνός πίσω από το κορμί μιας φιγούρας. Χαρακτηριστικό δείγμα αυτής της κατηγορίας είναι ο Λούκυ Λουκ με το χαρακτηριστικό μότο: «ο άνθρωπος που πυροβολούσε πιο γρήγορα από τη σκιά του», όπου η εικόνα δείχνει τον ήρωα να πυροβολεί ενώ η σκιά του είναι ακόμη σε στάση αναμονής, όπως φαίνεται και στην ακόλουθη εικόνα:



Επιπλέον, τα κόμικς, όπως και τα κινούμενα σχέδια, χρησιμοποιούν το εύρημα των χαράξεων μια τροχιάς δίπλα ή πίσω, ανάλογα με τα κινούμενα αντικείμενα<sup>49</sup>. Για παράδειγμα, κατάλληλα σημειωμένες ευθείες αποδίδουν την κίνηση του εκσφενδονισμού ενός αντικειμένου ή καμπύλες αποδίδουν το στροβίλισμα κ.λ.π.

Η απόδοση της κίνησης σε σχέση με την αλληλουχία των καρρέ και την οργάνωση της σελίδας βασίζεται στη σύμβαση της φοράς ανάγνωσης. Κάθε συγκεκριμένο καρρέ αντιστοιχεί σε ένα παρόν (τώρα) ενώ κάθε πλαίσιο αριστερά ή επάνω στο παρελθόν (πριν) και κάθε πλαίσιο δεξιά ή κάτω στο μέλλον (μετά)<sup>50</sup>. Η μετάβαση από το παρελθόν στο παρόν ή στο μέλλον προσδιορίζεται από ιδιαίτερες κωδικοποιήσεις, όπως οι ακόλουθες:

- Το λευκό διάστημα μεταξύ των καρρέ «διαβάζεται» ως παρέλευση κάποιου χρονικού διαστήματος που οι ήρωες περνούν από τη μια φάση στην άλλη. Όταν οι φάσεις πλησιάζουν η μια την άλλη χρονικά, στο χώρο καταργείται το λευκό διάστημα

49. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 70-71.

50. Π., Μαρτινίδης, ό.π., σσ. 71-73 · U., Eco, Κήνησορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας, μετ. Ε. Καλλιφατίδη, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1987, σσ. 194-195.

και αντικαθίσταται από μια γραμμή. Έτσι έχουμε μια ενιαία εικόνα χώρου με πολύ μικρά καρρέ που παρουσιάζουν το δρων στοιχείο και το άμεσο αποτέλεσμα της δράσης του (π.χ. η αστραπιαία κίνηση ενός τοξευτή σε διαδοχικά καρρέ χωρίς μεταξύ τους αποστάσεις δημιουργεί την εντύπωση της συνεχόμενης κίνησης). (εικ. 9)

- Η διακοπή του παρόντος αφηγηματικού χρόνου σχετίζεται με τη χάραξη των πλαισίων. Για παράδειγμα, η αναδρομή σκηνών του παρελθόντος σε ένα συμβάν γίνεται με απεικονίσεις μέσα σε καμπυλωτά πλαίσια. Τον τελευταίο καιρό οι αναχρονισμοί αυτού του είδους γίνονται στο τρέχον καρρέ, με την προσθήκη ενός πολύ μικρού καρρέ μέσα στο μεγαλύτερο και με πρόσωπα παγωμένα (gros plan) του προσώπου που διηγείται ή θυμάται.

Το μέγεθος και το σχήμα κάθε αφηγηματικού καρρέ μπορεί να αποδώσει σκηνές κίνησης. Τα πολύ μικρά καρρέ δείχνουν πρόσωπα παγωμένα ενώ τα μεγαλύτερα, με την επιφάνεια που διαθέτουν, επιτρέπουν ποικιλία δυνατοτήτων (προοπτικές φυγές, πολλαπλά βάθη, κ.λ.π) και επιτείνουν την εντύπωση κινουμένων προσώπων κι αντικειμένων. Επίσης την εντύπωση της κίνησης ενισχύουν ορισμένοι χειρισμοί του σχήματος είτε του οριοθετημένου πλαισίου. Όταν π.χ. μια φιγούρα δρασκελίζει ένα καρρέ, τονίζεται η τάση φυγής, εισβολής ηρώων ή αντιπάλων. Είναι η έξοδος από το συμβατικό πλαίσιο της σελίδας ή στο σινεμά από την οθόνη. Η ίδια τάση φυγής τονίζεται και όταν το καρρέ έχει σχήμα τραapeζίου, τριγώνου. Η δημιουργία μιας δυναμικής ανισορροπίας και η παραβίαση της στατικότητας που καλλιεργούν τα ομαλά γεωμετρικά σχήματα (τετράγωνα, κύκλοι ή ισόπλευρα τρίγωνα), γενικά η ανωμαλία του πλαισίου του καρρέ τονίζει την κίνηση φυγής<sup>51</sup>.

### 1.7.2.3 Ψυχολογικός κώδικας

Στα κόμικς εκτός από τις σημάνσεις ήχου και κίνησης υπάρχουν σημάνσεις που κωδικοποιούν τη δραματική ένταση. Βασικοί τρόποι για την απόδοση ψυχολογικού βάθους στους χαρακτήρες των ηρώων ή για το συναισθηματικό τονισμό των καταστάσεων είναι η οπτική γωνία.

---

51. Π., Μαρτινίδη, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 72-74 · U., Eco, *Κήσορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, μετ. Ε. Καλλιφατίδη, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1987, σσ. 195-197.

Η οπτική γωνία είναι μια τεχνική που αναπτύχθηκε σχεδόν ταυτόχρονα στα κόμικς και στον κινηματογράφο. Μπορούμε να τη διακρίνουμε ως :

- Οπτική γωνία στο ύψος του όρθιου ανθρώπου που μπορεί να είναι ο θεατής, ο ζωγράφος. Θεωρείται ως η πιο αντικειμενική θέση για τη σχεδίαση των εικόνων. Είναι η ματιά που διεισδύει στην πραγματικότητα των ηρώων και στις καταστάσεις που αυτοί αντιμετωπίζουν. Χρησιμοποιείται συνήθως για την αρχική παρουσίαση του ήρωα αλλά και για την απεικόνιση γαλήνιων σκηνών ή περιόδων ανάπαυλας ανάμεσα στις κορυφώσεις της δράσης.

- Οπτική γωνία με μεταβαλλόμενο ύψος ανάλογα με την ανάπτυξη της πλοκής, που είναι η ματιά του δημιουργού. Η αύξηση του ύψους ή από ψηλά σκόπευση εκφράζει τη δύσκολη θέση των ηρώων, τον απειλητικό τους περίγυρο. Αντίθετα η σκόπευση από χαμηλά χρησιμοποιείται για να δείξει τον θρίαμβο των ηρώων στις δοκιμασίες τους<sup>52</sup>.(εικ. 3, 4)

Στα κόμικς υπάρχουν τεχνικές δανεισμένες από τον κινηματογράφο που υπαγορεύουν την ψυχολογική ταύτιση του θεατή-αναγνώστη με τα όσα αντιμετωπίζουν οι ήρωες. Πολλές φορές σε διαδοχικά καρρέ, ταυτίζονται οι ματιές του δημιουργού κόμικς, του ήρωα και του αναγνώστη. Βλέπουμε ό,τι βλέπει κάθε φορά το πρόσωπο της συγκεκριμένης αφήγησης π.χ. ο ήρωας φέρνει στα μάτια του τα κιάλια και στο επόμενο καρρέ βλέπουμε ότι βλέπει. Ο θεατής βλέπει τις ίδιες παγίδες, τις ίδιες αποκαλύψεις, τις ίδιες εντυπώσεις που ξεκινούν από τα δικά τους οπτικά πεδία. Όταν ταυτίζεται η ματιά του αναγνώστη και του ήρωα, ο χαρακτήρας των ψηλών ή των χαμηλών σκοπεύσεων αλλάζει. Η σκόπευση από ψηλά με το μάτι του ήρωα δεν είναι απειλή ή αδιέξοδο αλλά εκτίμηση δυσκολιών και η σκόπευση από χαμηλά όχι θρίαμβος αλλά άμεση απειλή ή κίνδυνος.(εικ. 7)

Η ματιά του αναγνώστη μπορεί να ταυτίζεται όχι μόνο με τη ματιά των ηρώων, αλλά και άλλων προσώπων, όπως π.χ. ενός μάρτυρα. Γενικά, στα κόμικς όπως και

---

52. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 75-78.

στον κινηματογράφο υπάρχει μια σχετική ευκολία για παροχή άμεσων ψυχολογικών ταυτίσεων κάθε είδους, κάτι που τους δίνει ιδιαίτερη συγκινησιακή δύναμη<sup>53</sup>. (εικ.8)

### 1.7.3. Τεχνικές με βάση το ιδεολογικό υπόβαθρο της δημιουργίας

Τα κόμικς, όπως και κάθε λογοτεχνικό έργο, προσεγγίζουν την πραγματικότητα όχι άμεσα αλλά μέσω της αναφοράς τους σ' αυτήν. Η επεξεργασία αυτής της πραγματικότητας γίνεται με τα εκφραστικά μέσα που διαθέτουν τα κόμικς καθώς και μέσα από την ανάπτυξη της ιστορίας τους, η οποία συγκροτείται με μορφότυπους μέσα από το κοινωνικό ασυνείδητο. Πίσω από την επιφανειακή πολυπροσωπία των ηρώων και τις ποικιλίες των συγκρούσεών τους, σχηματοποιούνται συγκεκριμένοι μορφότυποι. Οι μορφότυποι είναι όλα εκείνα τα ευανάγνωστα χαρακτηριστικά των ηρώων, τα ιδεολογικά καθορισμένα καθώς και οι αντιπαραθέσεις μεταξύ καλού και κακού. Έτσι π.χ. εμφανίζονται: ο σοφός επιστήμονας με γυαλάκια και φαλάκρα, ο διαβολικός αντίπαλος σηματοδεδεμένος από τη φύση, ο κρατικός υπάλληλος με γαμπνή μύτη και προχωρημένη σκολίωση, κ.α.(Εικ. 1)

Είναι φανερό ότι οι μορφές και τα θέματα στα κόμικς αντλούνται μέσα από τα ιδεολογικά στερεότυπα της εκάστοτε κοινωνικής πραγματικότητας και του κοινωνικού ασυνείδητου και φαντασιακού. Η κωδικοποίηση της πραγματικότητας μέσω σχηματικών αναπαραστάσεων είναι η κορυφαία τεχνική ψευδαίσθησης.

Η μορφοτυπική ποικιλία υπάρχει και στην ανάπτυξη της πλοκής και εκδηλώνεται με:

- Ύπαρξη αντιπαλότητας του καλού ήρωα με τον κακό, με τον ήρωα να είναι ικανότερος από τις παγίδες που μπορεί να σκαρφιστεί ο κακός.
- Απλή εξέλιξη των γεγονότων, με σειρά δοκιμασιών που οδηγούν κλιμακωτά στην κορύφωση.
- Σαφή ηθική, με ανταμοιβή της επιτυχίας και κόστος της αποτυχίας.
- Περιορισμένες αντιστροφές με κάποια έκπληξη στο τέλος<sup>54</sup>.

---

53. Π., Μαρτινίδης, "Κόμικς" *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 78-80 · U., Eco, *Κήνσορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, μετ. Ε. Καλλιφατίδη, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1987, σσ. 194-195.

54. Π., Μαρτινίδης, "Κόμικς" *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 81-88 · U., Eco, *Κήνσορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, μετ. Ε. Καλλιφατίδη, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1987, σσ. 207-211.

Οι σχηματικές αποδόσεις των συναισθημάτων ακόμα και στις τυποποιημένες καθημερινές εκφράσεις δημιουργούν στερεοτυπικές μορφές και έγκριτες ηθικές, αναγνωρίσιμες με ευκρίνεια και ευκολία, κάτι που βοηθάει την εμπορική διάδοση των κόμικς.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

### ΙΔΕΟΛΟΓΙΚΗ ΚΑΙ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

#### 2.1 Εισαγωγή

Τα κόμικς ως μορφή κειμένου που απευθύνεται στα παιδιά μεταφέρει σε μικρό ή μεγάλο βαθμό, όπως και κάθε λογοτέχνημα, τις ιδεολογίες της εποχής, των ιστορικών και κοινωνικών συνθηκών γέννησής τους, τις ιδεολογικές θέσεις του συγγραφέα, και βεβαίως την κυρίαρχη πολιτική ιδεολογία, που σε μεγάλο μέρος τής μέχρι τώρα ζωής τους, ήταν η ιδεολογία της αστικής τάξης. Κατά συνέπεια, αντανακλούν στο ιδεολογικό επίπεδο ένα συγκεκριμένο συσχετισμό κοινωνικών δυνάμεων. Η διάχυση της ιδεολογίας γίνεται είτε συνειδητά είτε παθητικά μέσω των τρόπων έκφρασης των κόμικς. Η ιδεολογική αυτή λειτουργία τους στάθηκε το επίμαχο σημείο της επικριτικής στάσης απέναντί τους.

Δεδομένης της αναμφισβήτητης ιδεολογικής φόρτισης των κόμικς, στο παρόν κεφάλαιο αναπτύσσεται η ιδεολογική λειτουργία τους, αφού πρωταρχικά εξετάζονται οι κοινωνικές και πολιτικές συνθήκες γέννησής τους, καθώς και η αρχική θεώρησή τους ως παραλογοτεχνία. Εν συνεχεία, και αφού συσχετίζεται η ιδεολογία των κόμικς με τις κοινωνικές συνθήκες της εποχής των δημιουργών και την ιδεολογία τους που απορρέει απ' αυτές, διερευνάται η κοινωνική και πολιτική λειτουργία τους ώστε να διαγνωστεί η δύναμή τους στο κοινωνικοπολιτικό πεδίο. Τέλος, και εξαιτίας της δύναμής τους αυτής, εξετάζονται οι επικρίσεις που διατυπώθηκαν για τη χρήση τους και ο αντίλογος σε αυτές, ώστε να φανεί αν η ιδεολογική λειτουργία τους, με άξονα τον αναγνώστη, την επάρκειά του και την αναγνωστική του εμπειρία, μπορεί να λειτουργήσει θετικά για την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης αλλά και την ενεργοποίησή του αναγνώστη απέναντι σε ιδεολογικές πιέσεις.



## 2.2 Κοινωνικές-πολιτικές συνθήκες γέννησης των κόμικς

Η φάση γέννησης και σχηματοποίησης των κόμικς θεωρείται ότι κράτησε πενήντα περίπου χρόνια, δηλαδή από το 1870 ως το 1920. Σ' αυτό το διάστημα σταθεροποιήθηκαν τα κύρια χαρακτηριστικά τους και απέκτησαν τη σημερινή τους μορφή. Η πεντηκονταετία αυτή ήταν καθοριστικής σημασίας τόσο για τα κόμικς όσο και για την ευρύτερη πολιτισμική και επιστημονική παγκόσμια παραγωγή. Μεταξύ των κυρίαρχων προσώπων αυτής της περιόδου συγκαταλέγονται οι Μαρξ, Ένγκελς, Φρόιντ, κ.α., στοχαστές και επιστήμονες που το έργο τους είχε καταλυτική συμμετοχή στο πεδίο των ιδεών και όχι μόνο. Ταυτόχρονα, την ίδια εποχή στο χώρο της επιστήμης γίνονταν πειράματα πάνω στον ηλεκτρομαγνητισμό, στη θερμοδυναμική, αναπτύσσονται οι θεωρίες της κίνησης των αερίων, του μικρόκοσμου των μορίων και η θεωρία της σχετικότητας, επιτεύγματα που καθόρισαν τον ανθρώπινο πολιτισμό έκτοτε.

Στην τέχνη έχουμε αλυσιδωτές αλλαγές. Στη μουσική επικρατεί ο ρομαντισμός, στη ζωγραφική ο ιμπρεσιονισμός που σταδιακά οδηγεί στα μοντέρνα ζωγραφικά ρεύματα. Τα έργα της λογοτεχνίας προσπαθούν να κατανοήσουν ή να απεικονίσουν την πραγματική ζωή και τα προβλήματα που αναπτύχθηκαν στις αλλαγές της εποχής, δίχως να παραγκωνίζονται τα προβλήματα που προκλήθηκαν εξαιτίας των μεγάλων κοινωνικών αντιθέσεων.

Αν θα θέλαμε να συνοψίσουμε την εποχή αυτή θα λέγαμε ότι τα κύρια χαρακτηριστικά της είναι:

- Η κυριαρχία της φύσης από τον άνθρωπο μέσω της επιστήμης.
- Η βιομηχανική ανάπτυξη, που οδήγησε στη δημιουργία αστικών κέντρων, γεγονός που συντέλεσε στη διάδοση μιας γενικής-μαζικής κουλτούρας και της πληροφόρησης ευρύτερα.
- Η εκμετάλλευση του ανθρώπου από τον άνθρωπο μέσα από την οργάνωση των παραγωγικών συστημάτων και των σύγχρονων κρατών, καθώς και από την ισχυροποίησή τους, συνθήκες που οδηγούν στη διεύρυνση των κοινωνικών ανισοτήτων.

Οι παραπάνω εξελίξεις ταυτίστηκαν με την άνοδο της αστικής τάξης, η οποία προσδέθηκε στη μαζική κουλτούρα ενισχύοντάς την και συμμετείχε στην ευρύτερη διάδοση της τέχνης.

Μετά το τέλος του Α΄ παγκοσμίου πολέμου και στο αποκορύφωμα της αποικιοκρατίας που οδήγησε στον σύγχρονο ιμπεριαλισμό, έχουμε το πέρασμα από την κυριαρχία του βιομηχανικού κεφαλαίου σ' εκείνη του χρηματιστηριακού. Παράλληλα και λόγω των νέων αυτών ιστορικών συνθηκών, διογκώνονται οι άμεσες διεκδικήσεις της εργατικής τάξης και τα κινήματα ανεξαρτησίας, αυξάνονται τα μικροαστικά στρώματα, συνθήκες που με τη σειρά τους υποβοηθούν τη διεξαγωγή μιας ταξικής πάλης. Η αντιπαλότητα αυτή εκτυλίσσεται κάτω από μια σοβαρή πολυμορφία στο επίπεδο της ιδεολογίας και του κοινωνικού ασυνειδήτου<sup>55</sup>.

Οι αντιφάσεις, τα επιμέρους γεγονότα και η συνολική δυναμική της εποχής οδήγησαν στη σχηματοποίηση και την ανάπτυξη της παραλογοτεχνίας και των κόμικς. Ενισχυτικό ρόλο στην εξέλιξη αυτή έπαιξε η αύξηση του αναγνωστικού κοινού με την επέκταση των μικροαστικών στρωμάτων, και την αναγνώριση γυναικών και παιδιών ως καταναλωτές ανάγνωσης<sup>56</sup>.

Το πνεύμα της εποχής ήταν η πίστη για την ανθρώπινη διανοητικότητα στην επίλυση κάθε προβλήματος, τονίζοντας την ορθολογική κρίση και μεθοδολογία ως κοινωνιολογικό εργαλείο. Απόρροια της υπερβολής αυτής ήταν η ρομαντικοποίηση της επιστήμης, που συνέβαλε στην προβολή των πιο απίθανων επιστημονικών υποθέσεων. Απόρροια επίσης ήταν ο ύμνος στις δυνατότητες της επιστημονικής μεθοδολογίας, της συστηματικής παρατήρησης και λογικής. Ακολούθως, η αποδοχή ότι το αίτιο και το αιτιατό ελέγχουν τις σχέσεις των γεγονότων, κατέστη κυρίαρχη πλατφόρμα στο χώρο των ιδεών οδηγώντας στη συνέχεια σε μια ιδεολογικοποιημένη εκδοχή της επιστήμης απέναντι σ' ένα σύμπαν (νόμους, τάξη) Η παραλογοτεχνία εκλαΐκευσε τις θέσεις αυτές, δραματοποιώντας τες, παραφουσκώνοντάς τες και ενισχύοντας τελικά την υπερβολή<sup>57</sup>.

Ο θρίαμβος του ορθολογισμού οδήγησε την αστική τάξη να ασχοληθεί με το θέμα των θεσμών, των νόμων και με τη δικαιοσύνη τους. Οι αστοί επινόησαν την διανοητική εργασία και διαμόρφωσαν μια νέα ηθική, την προτεσταντική ηθική (για την οποία μίλησε ο Weber), που στήριξε την οικονομική επιτυχία τους και αποτέλεσε

---

55. Π., Μαρτινίδης, *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*, εκδ. Πολύτυπο, Αθήνα 1982, σσ. 147-160.

56. Π., Μαρτινίδης, *ό.π.*, σ. 152 · Κ., Κάσσης, *Παραλογοτεχνία στην Ελλάδα (1830-1980)*, εκδ. Ιχώρ, Αθήνα 1985, σσ. 11-17.

57. Π., Μαρτινίδης, *ό.π.*, σσ. 153-162.

το ιδεολογικό προπέτασμα, μπορούμε να πούμε, για την εκμετάλλευση του ανθρώπου από την κυρίαρχη τάξη<sup>58</sup>.

Στις αρχές του 20ου αιώνα ωστόσο περιορίζεται ο θαυμασμός για τα τεχνολογικά επιτεύγματα και τιθασεύεται η εμπιστοσύνη για την παντοδυναμία της επιστήμης. Στο επίπεδο των κόμικς την ίδια εποχή, η διεύρυνση του αναγνωστικού κοινού σε συνδυασμό με την τεχνική και αισθητική εξέλιξη των συνθέσεων μικρών καρρέ του Little Nemo αρχικά και στη συνέχεια με τις αμιγείς σχεδιαστικές τεχνικές των κόμικς, συνέβαλαν στην εμπορική επιτυχία και διάδοση των κόμικς, σε μια ιστορική εποχή, το ιδεολογικό υπόβαθρο της οποίας, ευνοούσε καταφανώς τη διάδοσή τους<sup>59</sup>.

### 2.3 Τα κόμικς ως παραλογοτεχνία – Παρανοήσεις – Κριτική

Ταυτόχρονα με την εμφάνιση των κόμικς υπήρξε και μια απαξιωτική στάση έναντι τους από τη λεγόμενη σοβαρή διανόηση που δεν συγκατάλεγε τη νέα μορφή έκφρασης στις τέχνες. Η εν λόγω απαξιωτική στάση συνεχίστηκε για πολλά χρόνια, παρά τη διάδοση των κόμικς. Με τις εναρκτήριες προσπάθειες μελέτης και ανάλυσης αυτής της μορφής έκφρασης στα μέσα περίπου του 20<sup>ου</sup> αιώνα, τα κόμικς θεωρήθηκαν ως παραλογοτεχνία.

Γενικά, ο όρος παραλογοτεχνία χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά το 1967 για να ορίσει κατά βάση τη λογοτεχνία ευρείας κατανάλωσης και αναψυχής. Η παραλογοτεχνία καλύπτει τις περιοχές της λογοτεχνίας που έχουν μια ευρεία λαϊκή κατανάλωση, που λειτουργεί το συχνότερο διασκεδαστικά ως μέσο φυγής, μια ανακούφιση στις ώρες της καθημερινότητας. Τα έργα της διαθέτουν ως χαρακτηριστικά την ευκολία παραγωγής και το τυποποιημένο θεματολόγιο σε αντίθεση με το ανοιχτό και πολύμορφο της λογοτεχνίας. Στην παραλογοτεχνία εντάσσονται συνήθως έργα όπως:

- Αστυνομικά, κατασκοπικά, επιστημονικής φαντασίας μυθιστορήματα.
- Γουέστερν.
- Πορνό.
- Συναισθηματικές ιστορίες τύπου “Νόρα” – φωτορομάντζα.

---

58. A., Giddens, Στο Επιμ. Πετμετζίδου, Μ., *Σύγχρονη Κοινωνιολογική θεωρία*, τ. 1, εκδ. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο 1998, σσ. 227-234.

59. Π., Μαρτινίδης, *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*, εκδ. Πολύτυπο, Αθήνα 1982, σ. 159.

- Κόμικς, εικονογραφημένες σειρές (μείξη ζωγραφικής, λογοτεχνίας, κινηματογράφου)<sup>60</sup>.

Ασκήθηκαν έντονες, αρνητικές κριτικές εναντίον της παραλογοτεχνίας για πρόχειρη, γραμμική, απλοϊκή αφήγηση. Τόσο οι διαφωνίες όσο και οι όποιες θετικές κριτικές εστιάστηκαν σε δύο κυρίως σημεία: στη λογοτεχνική αξία των έργων της και στην ιδεολογική τους λειτουργία.

Για τις κριτικές που ασκήθηκαν όσον αφορά τη λογοτεχνική αξία των κόμικς ως παραλογοτεχνία, αξιολογήθηκαν τα παρακάτω σημεία ως θετικά:

- Η ποικιλία των αφηγηματικών τρόπων, η ζωντάνια και η ευρηματικότητά τους.
- Το πλατύ φάσμα αναγνωστικού κοινού (ηλικίες 7-77).
- Η δυνατότητα εικονοποίησης καταστάσεων.
- Η χρησιμοποίηση της εικόνας σ' έναν κόσμο διάδοσης της εικόνας και των οπτικών μέσων επικοινωνίας.
- Η ακρίβεια και η πληρότητα των απεικονίσεων<sup>61</sup>.

Τα αρνητικά σημεία της λογοτεχνικής αξίας των κόμικς, έχει υποστηριχθεί ότι εντοπίζονται στα εξής:

- Δίνουν υπόσταση σε όλα τα θέματα με ακίνητες εικόνες.
- Οι αναγνώστες δεν χρησιμοποιούν τη φαντασία για να συμπληρώσει την επεξεργασία των έργων και να δημιουργήσει φαντασιακές δραματοποιήσεις της ιστορίας.

---

60. Π., Μαρτινίδης, *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*, εκδ. Πολύτυπο, Αθήνα 1982, σσ. 135-146 · Κ., Κάσσης, *Παραλογοτεχνία στην Ελλάδα (1830-1980)*, εκδ. Ιχώρ, Αθήνα 1985, σσ. 12-22.

61. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990 σσ. 146-150 · Γ., Μπαζίνας, Στάθης, Μ., Μερακλής, *Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης*, περ. Πρεβεζιάνικα Χρονικά, αρ.25, Ιανουάριος- Ιούνιος 199, σσ. 6-11 · Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990, σσ. 68-69.

- Η γλωσσολογική μεταφορά και μετωνυμία στην περιγραφή χάνονται από τις ζωγραφιές<sup>62</sup>.

Οι επικρίσεις όσον αφορά την ιδεολογική λειτουργία των κόμικς εστιάζονται στα ακόλουθα κυρίως σημεία:

- Καλλιεργούν την άκριτη αποδοχή της παρούσας κοινωνίας ή δίνουν βαρύτητα σε μελλοντικές κοινωνίες.

- Οι υπερήρωες έχουν χαρακτηριστεί ως το «όπιο του λαού».

- Διαιωνίζουν, φυσικοποιούν τον πόλεμο και τη βία.

- Η φαντασία των παιδιών τροφοδοτείται με σκηνές βίας.

- Υπάρχει διάχυτος ένας ακραίος ρατσισμός.

- Λειτουργούν ως αντιδραστική προπαγάνδα που υπερασπίζεται τον ιμπεριαλισμό και παθητικοποιεί τις μάζες<sup>63</sup>.

Όσον αφορά στην ιδεολογική λειτουργία των κόμικς και τη θετική τους αποτίμηση ή τις απαντήσεις στις αρνητικές κριτικές που ασκήθηκαν, έχουν υποστηριχθεί τα ακόλουθα:

- Τα κόμικς απορροφούν και εκτονώνουν τους κοινωνικούς κραδασμούς.

- Υπάρχουν και φιλειρηνικά έργα (π.χ. οι περιπέτειες του Ντόναλντ Ντακ με περιεχόμενο τις παιδικές σκανταλιές των ανιψιών τους).

- Οι σκηνές βίας υπάρχουν και σε άλλα παιδικά ή μη βιβλία στη σύγχρονη εποχή, και βεβαίως αποτελούν καθημερινότητα στην τηλεόραση<sup>64</sup>.

---

62. Α., Γκότοβος, *Παραμύθι και κόμικς, μια παράλληλη θεώρηση*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεωτερικότητα, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σσ. 669-677 · Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, σσ. 141-143 · Γ., Μπαζίνας, Στάθης, Μ., Μερακλής, *ό.π.* σ. 12.

63. Α., Γκότοβος, *Παραμύθι και κόμικς, μια παράλληλη θεώρηση*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεωτερικότητα, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σσ. 669-677 · Κ., Κάσσης, *Παραλογοτεχνία στην Ελλάδα (1830-1980)*, εκδ. Ιχώρ, Αθήνα 1985, σσ. 66-67 · Π., Μαρτινίδης, *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*, εκδ. Πολύτυπο, Αθήνα 1982, σσ. 175-180.

64. Π., Μαρτινίδης, *ό.π.*, σσ. 152-162 · Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990, σσ. 69-71 · Μ., Παντελίδου-Μαλούτα, *Η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών*, περ. Διαβάζω, αρ. 94, 6.5.1984, σσ. 41-43.

Η βασική δομή στο σύνολο των παραλογοτεχνικών μορφών είναι σταθερή. Παρόλη την υφολογική ποικιλία, τα βασικά βαθύτερα, ιδεολογικά μοντέλα παραμένουν τα ίδια ελκύοντας τους αναγνώστες. Επαναλαμβάνουν τη δυναμική του κόσμου, τις συγκρούσεις και τις σχέσεις που αναπτύσσονται. Το τέλος της αφηγηματικής ιστορίας είναι θετικό και προβλέψιμο. Οι δυσκολίες της αντικειμενικής πραγματικότητας και οι εντάσεις της καθημερινής ζωής αντικαθίσταται από έναν παράλληλο φαντασιακό κόσμο όπου ο αναγνώστης αισθάνεται ασφαλής για την έκβαση της περιπέτειας. Η έλξη, η ευχαρίστηση προκύπτει από τη άμεση μεταφορά του αναγνώστη σε κόσμους εκτός της τρέχουσας πραγματικότητας. Ο στόχος δεν είναι ο προβληματισμός και η ευαισθητοποίηση του αναγνώστη πάνω σε καίρια ζητήματα αλλά η ενεργοποίηση του αισθητηριακού και συγκινησιακού του κόσμου. Ο αναγνώστης της παραλογοτεχνίας και κατ' επέκταση των κόμικς ζει μια εφήμερη έξαρση και ένταση.

Ό,τι απορρέει από την ανάγνωση ενός παραλογοτεχνικού έργου προέρχεται μέσα από τον υποκειμενικό κόσμο του αναγνώστη, από τη διάθεσή του. Υπάρχει ευκολία μεταφοράς και διαβάσματος χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια. Για το λόγο αυτό η παραλογοτεχνία χαρακτηρίστηκε συχνά ως λογοτεχνία φυγής, κατά τον Μαρτινίδη «μια τιποτένια σπουδαιότητα». Μια λογοτεχνία που παραμένει προσκολλημένη στις αξίες της εκάστοτε κοινωνίας και φοβάται την αλλαγή, που επιδιώκει τον εύκολο ψυχαγωγικό εντυπωσιασμό. Η ανάγνωση ενός παραλογοτεχνικού θεωρούμενου έργου στηρίζεται σε μια σύμβαση μεταξύ έργου-συγγραφέα και αναγνώστη (π.χ. στα κόμικς κορμιά κανονιοβολούνται χωρίς να σκοτώνονται). Ο αναγνώστης διαβάζει σαν παιδί, απολαμβάνει τα πιστευτά και τα απίστευτα χωρίς ιδιαίτερους προβληματισμούς, όπως άκουγε τα παραμύθια του παππού, ξέροντας ότι δεν είναι αλήθεια όσα ακούει<sup>65</sup>.

Συνολικά τα έργα της παραλογοτεχνίας κατηγορούνται πολλές φορές για προχειρότητα γραφής, για αμοραλισμό, για υπερβολές, διαστρεβλώσεις, αφέλειες, τυποποιήσεις. Ωστόσο, τα αρνητικά σημεία που εντόπιζαν οι πολέμιοι της παραλογοτεχνίας (καθώς οι κατηγορίες στο παρελθόν αποτελούσαν κανόνα), αμφισβητούνται στη σημερινή τεχνολογική εποχή της εικόνας. Αναθεωρούνται οι απόψεις και πολλά παραλογοτεχνικά έργα υποστηρίζεται ότι έχουν ομοιότητα με τη σοβαρή λογοτεχνία.

---

65. Π., Μαρτινίδης, *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*, εκδ. Πολύτυπο, Αθήνα 1982, σσ. 215-230.

Γενικά θεωρείται ότι η σοβαρή λογοτεχνία απευθύνεται σε μια εν δυνάμει συνείδηση του κοινού ενώ η παραλογοτεχνία στην τρέχουσα συνείδηση του κοινού, επιβεβαιώνοντάς την. Από υφολογική πλευρά γίνεται παραδεκτό σήμερα από πολλούς πως οι παραλογοτεχνικές μορφές περιέχουν εξαιρετικά δείγματα γραφής και έχουν διαμορφώσει επεξεργασμένους εκφραστικούς τρόπους, ώστε να ανήκουν σε μια σοβαρή λογοτεχνία.

Μέσα σε πολυπολιτισμικές κοινωνίες, όπως η πλειονότητα των σημερινών, η αυξανόμενη πολυμορφία των κειμένων προκαλεί αλλαγές στη διαδικασία της ανάγνωσης και της ερμηνείας των κειμένων. Η λογική της αποκανονικοποίησης των κειμένων που εγκαθιδρύεται συμβάλλει στον αποστιγματισμό των κειμένων της παραλογοτεχνίας, πολλά από τα οποία εισχωρούν πια στη διδασκαλία λογοτεχνικών κειμένων στην εκπαίδευση. Έμφαση δίνεται πλέον στο πώς διαβάζουμε, δηλαδή στην καλλιέργεια πολύμορφων αναγνωστικών δεξιοτήτων με κριτική σκέψη. Κάποια από τα παραλογοτεχνικά έργα προσφέρονται και για την κριτική διερεύνηση πλευρών του σύγχρονου πολιτισμού, του φανταστικού, του τρόμου, του επιστημονικού, της τεχνολογίας. Η δημοτικότητα αυτών των κειμένων τα καθιστά ιδανικά μέσα για να διερευνήσουν οι μαθητές την αναγνωστική τους εμπειρία, τη γοητεία που αυτά ασκούν, την αισθητική τους πλευρά και τους τρόπους με τους οποίους τα παραλογοτεχνικά έργα επηρεάζουν ή επιδρούν στην οικοδόμηση της προσωπικότητάς τους<sup>66</sup>.

## **2.4 Ιδεολογική λειτουργία των κόμικς**

### **2.4.1 Η ιδεολογία γενικά στα παιδικά λογοτεχνήματα**

Για τον πολυσύχναστο και πολυκύμαντο όρο “ιδεολογία”, αν θα θέλαμε για τους σκοπούς της παρούσας εργασίας να συμφωνήσουμε σε έναν από τους πολυάριθμους ορισμούς που έχουν δοθεί, θα λέγαμε ότι περιλαμβάνει το σύνολο των ηθικών, φιλοσοφικών, κοινωνικών ιδεών και αρχών μιας συγκεκριμένης κοινωνίας ή όπως

---

66. Γ., Πασχαλίδης, *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., εκδ. Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σσ. 30-31.

αναφέρεται στο Oxford English Dictionary<sup>67</sup> ότι είναι ένα συστηματικό σχήμα ιδεών που σχετίζεται με την πολιτική ή την κοινωνία ή με τη συμπεριφορά μιας τάξης ή μιας κοινωνικής ομάδας, το οποίο δικαιολογεί τις ενέργειές της. Σύμφωνα με τη θεωρία της σημειωτικής, «ιδεολογία είναι όλες οι όψεις της ομαδικής αντίληψης και γνώσης του κόσμου, είτε είναι σωστές είτε λανθασμένες και την αναγνωρίζουμε σαν θεμελιώδη συστατική δραστηριότητα οποιασδήποτε ανθρώπινης κοινωνίας»<sup>68</sup>.

Ειδικότερα και σε σχέση με την παιδική λογοτεχνία, ο Καλλέργης<sup>69</sup> ορίζει την ιδεολογία «ως ένα σύστημα ιδεών που εκφράζει μια αντίληψη για τον κόσμο και την ιστορία μέσα από την οπτική μιας ομάδας, μιας τάξης ή μιας πολιτικής παράταξης». Η Κανατσούλη ως ιδεολογία αναφέρει τα συμπεράσματα, τις απόψεις και τις σχετικές συζητήσεις σχετικά με τις κοινωνικές και πολιτισμικές αξίες, είτε διατυπώνονται με τρόπο φανερό είτε καλυμμένο<sup>70</sup>. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι οι ιδεολογίες προσπαθούν να ερμηνεύσουν τον κόσμο και την κοινωνική πραγματικότητα αλλά και έχουν έντονη τάση να την μεταβάλουν, ώστε να θεωρούμε ότι κάθε κείμενο παιδικής λογοτεχνίας διαπνέεται από κάποιας μορφής φανερής ή λανθάνουσας ιδεολογίας.

Κατά συνέπεια, ένα γραπτό κείμενο, όπως ένα βιβλίο, εμπεριέχει αναπόφευκτα ιδέες και αξίες τις οποίες προβάλλει ή παράγει. Συνδέεται δηλαδή με συγκεκριμένο κοινωνικό και πολιτισμικό πλαίσιο, άρα και με τις αξίες του, την ιδεολογία του. Η ιδεολογία στα παιδικά βιβλία ειδικότερα, είναι δυνατό να διαχυθεί με πολλούς τρόπους, μερικοί εκ των οποίων μπορούμε να πούμε ότι είναι οι ακόλουθοι:

- Με συνειδητό, εσκεμμένο και κατευθυνόμενο τρόπο όταν οι κοινωνικές, πολιτικές και ηθικές ιδέες του συγγραφέα είναι ξεκάθαρες και στοχεύει στην προώθησή τους. Συνήθως τέτοια βιβλία προβάλλουν επαναστατικές ιδέες για να ωθήσουν σε αλλαγές της κοινωνίας (π.χ. αντιρατσιστικά βιβλία). Πολλές φορές

---

67. Μ., Κανατσούλη, *Ιδεολογικές Διαστάσεις της Παιδικής Λογοτεχνίας*, τυπωθήτω Γ. Δαρδάνος, Αθήνα 2004, σ. 15.

68. Boklund-Λαγοπούλου, Α.-Φ. Λαγόπουλος, *Κοινωνικές δομές και σημειωτικά συστήματα: θεωρία, μεθοδολογία, μερικές εφαρμογές και συμπεράσματα*, Στο Ελληνική Σημειωτική Εταιρία, Σημειωτική και κοινωνία, σ. 23-37, Οδυσσέας, Αθήνα 1980, σ. 24.

69. Βλ. Μ., Κανατσούλη, *Ιδεολογικές Διαστάσεις της Παιδικής Λογοτεχνίας*, εκδ. τυπωθήτω Γ. Δαρδάνος, Αθήνα 2004, σ. 17.

70. Βλ. Μ., Κανατσούλη, *ό.π.*, σ. 17.



ωστόσο, καταλήγουν να δίνουν μια εξωπραγματική εικόνα της πραγματικότητας παρόλο που τα θέματα είναι επαναστατικά.

- Με παθητικό τρόπο, δηλαδή «παθητική» ιδεολογία. Στην περίπτωση αυτή, οι ιδεολογικές απόψεις ξεφεύγουν της συνειδητής πρόθεσης του συγγραφέα και των μηνυμάτων που θέλει να περάσει στο έργο του. Σ' αυτήν την κατηγορία εντάσσονται κυρίως κείμενα που καταλήγουν σε διδακτισμό χωρίς να υπάρχει η ανάλογη πρόθεση από το συγγραφέα, ή και το αντίθετο (π.χ. κείμενα φεμινιστικά που δίνονται με φανατικό τρόπο).

- Με την ιδεολογία που απορρέει από τις προσωπικές εμπειρίες και τα βιώματα του συγγραφέα και από την ιδιαιτερότητα της προσωπικότητάς του. Ο συγγραφέας ζει σε συγκεκριμένο ιστορικό και κοινωνικό πλαίσιο και ως μέρος αυτού του πλαισίου μοιράζεται πλήθος ιδεολογικών θέσεων. Άρα, η συλλογική αυτή ιδεολογία καθορίζει σε μεγάλο βαθμό και την ιδεολογία του συγγραφέα άρα και το τελικό κειμενικό αποτέλεσμα.

Η συνειδητή ιδεολογία του συγγραφέα μπορεί να είναι σε διάσταση με την υπάρχουσα σε λανθάνουσα μορφή και οι εκφρασμένες ιδέες του να έρχονται σε αντίθεση με τις μη συνειδητές προθέσεις του. Σε τελική ανάλυση, οι χειρισμοί του συγγραφέα (π.χ. των τρόπων αφήγησης, των δυνατοτήτων της πλοκής, της έκβασης του τέλους, κ.τ.λ.) είναι αποτέλεσμα της πολυσύνθετης διαπλοκής τόσο των ιδεολογικών του επιλογών όσο και των μη συνειδητών προθέσεων του υπό την επίδραση της προσωπικής του ιδεολογίας<sup>71</sup>.

Ο τρόπος που εισχωρεί η ιδεολογία σε ένα κείμενο εξαρτάται επιπλέον από το είδος του κειμένου, από τις τροπικότητές του και βεβαίως από τα μέσα που συμμετέχουν στην έκφρασή του (π.χ. εικονογραφημένο, πολυμεσικό, γραπτό). Η εικόνα με τις έμμεσες ιδεολογικές της προεκτάσεις, τους υπαινιγμούς της, μεταφέρει συνήθως μια κρυφή, αόρατη ιδεολογία, την παθητική, υφέρπουσα ιδεολογία. Ένα κείμενο διαχέει τις ιδεολογικές του θέσεις και παραμέτρους όχι μόνο μέσω όσων λέει

---

71. Μ., Κανατσούλη, *Ιδεολογικές Διαστάσεις της Παιδικής Λογοτεχνίας*, εκδ. τυπωθήτω Γ. Δαρδάνος, Αθήνα 2004, σσ. 18-26 · Α., Γιαννικοπούλου, *Πίσω από τις γραμμές και τα χρώματα. Έμμεσα ιδεολογικά μηνύματα στο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Στο Γ. Καψάλης και Ε. Μοσχοβάκη (Επιμ.) *Γλώσσα και Λογοτεχνία*, σ. 1-3

αλλά και όσων αποσιωπά στο κείμενο ή στην εικόνα, όταν αποκαλύπτει και όταν συγκαλύπτει (π.χ. τα κενά της αφήγησης)<sup>72</sup>.

Ανεξάρτητα από τον τρόπο που εισχωρεί η ιδεολογία του συγγραφέα ή της κοινωνίας που ζει μέσα σ' ένα κείμενο, καθοριστικός είναι ο ρόλος του αναγνώστη και κατ' επέκταση του αναγνώστη-παιδιού προκειμένου για την παιδική λογοτεχνία. Κατά συνέπεια, είναι σημαντικό στο παιδί, στο μαθητή, να καλλιεργούνται δεξιότητες ανάγνωσης κειμένων (λογοτεχνικών ή μη).

Αυτό σημαίνει ότι ο μαθητής χρειάζεται να γνωρίζει τις κειμενικές πρακτικές και τα αφηγηματικά μέσα (π.χ. εστίαση, τρόπος αφήγησης, οπτική γωνία, κ.τ.λ.). Είναι σημαντικό δηλαδή να γνωρίζει την ποικιλία των τεχνικών που χρησιμοποιούν οι συγγραφείς προκειμένου ως αναγνώστης να αντιληφθεί το μήνυμα του έργου. Ο αναγνώστης-μαθητής τελικά θα πρέπει να μαθαίνει να διαβάζει το κείμενο σε πολλά επίπεδα, να αναλύει το υπονοούμενο που κρύβεται πίσω από λεξιλογικούς ή άλλους εκφραστικούς τρόπους και να ανακαλύπτει τις ιδεολογικές θέσεις του κειμένου και τις προθέσεις του συγγραφέα. Έτσι θα μπορεί να γίνει ένας έμπειρος αναγνώστης<sup>73</sup>.

#### 2.4.2 Πώς λειτουργεί η ιδεολογία στα κόμικς

Ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί η ιδεολογία στο κόμικς προκύπτει από τις ιδιαίτερες εκφραστικές δυνατότητές του ως επικοινωνιακού μέσου, όπως αναλύθηκαν ήδη στο προηγούμενο Κεφάλαιο. Πιο συγκεκριμένα, και εξειδικεύοντας τα προαναφερθέντα πιο πάνω, η άσκηση και λειτουργία της ιδεολογίας στα κόμικς, πετυχαίνεται μέσα από:

- Την ψυχολογική ταύτιση του θεατή-αναγνώστη με όσα αντιμετωπίζουν οι ήρωες της κάθε ιστορίας. Ακόμη και ο αμέτοχος αναγνώστης βιώνει τις ίδιες απειλές, τις ίδιες παγίδες, τις ίδιες αποκαλύψεις με τον ήρωα. Αποκτά τις ίδιες εντυπώσεις με τον ήρωα γιατί βλέπει από τα δικά του οπτικά πεδία. Η ευκολία για ταυτίσεις δίνει

---

72. Α., Γιαννικοπούλου, *ό.π.*, σσ. 10-12.

73. Μ., Κανατσούλη, *Ιδεολογικές Δια. στάσεις της Παιδικής Λογοτεχνίας*, εκδ. τυπωθήτω Γ. Δαρδάνος, Αθήνα 2004, σσ. 23-26 · Α., Γιαννικοπούλου, *Πίσω από τις γραμμές και τα χρώματα. Έμμεσα ιδεολογικά μηνύματα στο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Στο Γ. Καψάλης και Ε. Μοσχοβάκη(Επιμ.) *Γλώσσα και Λογοτεχνία*, σ. 14 · Σ., Οικονομίδου, *Το παιδί πίσω από τις λέξεις: Ο εννοούμενος αναγνώστης και η ιδεολογική του λειτουργία*, περ. Διαδρομές, αρ.93, Άνοιξη 2009, σσ. 12-14.

στα κόμικς μια ιδιαίτερη συγκινησιακή δύναμη, μια υποκειμενική θέαση των γεγονότων της ιστορίας. Κινηματογραφικές τεχνικές των κόμικς, όπως ο τρόπος που βλέπει ο αναγνώστης να εξελίσσονται τα γεγονότα της ιστορίας, με τη δυνατότητα να μεταφέρει τη ματιά του σε διάφορα σημεία μέσα από τη ματιά διαφόρων προσώπων, δημιουργούν τις συνθήκες να εισχωρήσουν οι ιδεολογίες. Οι χαρακτήρες να μεν είναι φανταστικά πρόσωπα μιας επινοημένης πραγματικότητας, εκφράζουν ωστόσο συγκεκριμένες ηθικές, κοινωνικές και ιδεολογικές αξίες οι οποίες μέσα από την ταύτιση του αναγνώστη με τον ήρωα εισρέουν σ' αυτόν<sup>74</sup>.

- Τη δημιουργία προτύπων μέσα από τους ήρωες. Οι ήρωες διαθέτουν υπερφυσικές ικανότητες, μπορούν να διαχειριστούν την πραγματικότητα, να επιλύσουν προβλήματα, να αποδώσουν δικαιοσύνη, να αποκαταστήσουν την τάξη. Μπορούν να εγγυηθούν την ταύτιση της πραγματικότητας και της επιθυμίας, είναι υπεράνθρωποι, υπερήρωες. Εκφράζουν ηθικές, κοινωνικές αξίες και ιδεολογίες. Αναπαράγουν αντιλήψεις, στερεότυπα που μοιάζουν φυσικά και αληθινά, μέσω της κρυφής ιδεολογικής λειτουργίας. Οι ήρωες όμως ποικίλουν, το ίδιο και τα πρότυπα. Δεν μπορεί να τα δει κανείς σε ενιαία βάση, υπάρχουν πολλά επίπεδα. Στα κόμικς υπάρχουν και αρνητικά πρότυπα, οι αντιήρωες, οι οποίοι είναι κακοί, άσχημοι, βίαιοι, κ.τ.λ. Τα θετικά και τα αρνητικά πρότυπα των κόμικς εμπνέονται από τους χαρακτήρες που υπάρχουν στην αληθινή κοινωνική πραγματικότητα της κάθε εποχής<sup>75</sup>. Τα πρότυπα γενικά (και των κόμικς) μπορούμε να πούμε ότι είναι θέμα γενικότερης και συνολικότερης κουλτούρας που έχει ο κάθε άνθρωπος μεγαλώνοντας και ωριμάζοντας, καθώς και θέμα εκπαίδευσης από την οικογένεια και το σχολείο.<sup>76</sup>

- Τους τρόπους με τους οποίους παριστάνονται οι χώροι που κινούνται ή περιβάλλονται οι ήρωες, ή αλλιώς με τις χωρικές απεικονίσεις. Ο χώρος είναι καθοριστική συνιστώσα για τη δόμηση και την αναγνωσιμότητα κάθε συνολικής αφήγησης ώστε να υπάρχει αφηγηματική συνέχεια. Ο χώρος παραπέμπει σ' ένα σύμπαν με δομή αναγνωρίσιμη, επηρεάζει τους ήρωες, αποκτάει αξίες και ιδεολογικές φορτίσεις ανάλογες με τους ήρωες. Οι χωρικές απεικονίσεις είναι οι

---

74. Μ., Κανατσούλη, ό.π., σ. 29-31· Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 76-80.

75. Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990, σσ. 64-66· Δ., Κολιοδήμος, *Τα κόμικς*, Αιγόκερως, 1982, σσ. 8-9.

76. Γ., Μπαζίνας, Στάθης, Μ., Μερακλής, *Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης*, περ. Πρεβεζιάνικα Χρονικά, αρ.25, Ιανουάριος- Ιούνιος 1991, σσ. 15-17.

αποχρώσεις, οι αξιολογήσεις του χώρου (περισσότερο ή λιγότερο ρεαλιστικές), οι διακοσμήσεις, τα αντικείμενα του χώρου εξέλιξης της ιστορίας. Ασκούν επίδραση πολύ πιο σύνθετη από τις άμεσες και συγκεκριμένες υποδείξεις (κάτι ανάλογο για παράδειγμα κάνει και η διαφήμιση). Όπως το θέτει ο Μαρτινίδης, «οι χωρικές απεικονίσεις συμπληρώνουν και προωθούν τα ίδια τα κόμικς, και όχι μέσω αυτών τη μια ή την άλλη συγκεκριμένη πραγματική κατάσταση»<sup>77</sup>. Μια μορφή χωρικών απεικονίσεων είναι η αντιπαράθεση χώρων: φιλικών-εχθρικών, βαρβαρότητας-πολιτισμού, (π.χ. τιθασευμένη φυλή-άγρια φυλή) ασφαλών χώρων-επικίνδυνων χώρων (π.χ. η πόλη εμφανίζεται ασφαλής σε αντίθεση με την εχθρική φύση). Με ανάλογες χωρικές αναπαραστάσεις σχολιάζονται διάφορες αξίες π.χ. οι αξίες της επιτυχημένης ζωής, η ιερότητα της ατομικής ιδιοκτησίας του Σκρουτζ με τις πολλαπλές παραστάσεις τεράστιων χρηματικισβωτίων, κ.ά. Ο αναγνώστης των κόμικς μέσα από αντίστοιχες χωρικές απεικονίσεις μαθαίνει ότι ένα ανδρικό δωμάτιο έχει δικαίωμα στην ακαταστασία, ότι οι φτωχοί οφείλουν την φτώχεια τους στη δική τους ανικανότητα και αδράνεια, οι καλές κατοικίες ανήκουν στα προικισμένα άτομα, κ.τ.λ.<sup>78</sup>.

- Τη δημιουργία μορφοτύπων. Στα κόμικς η ιδεολογική επιβάρυνση μιας συγκεκριμένης κοινωνικοπολιτισμικής πραγματικότητας γίνεται μέσα από τη μορφοποίηση των προσώπων της ιστορίας, δηλαδή τη σχηματοποίηση των χαρακτήρων-ηρώων σε αναγνωρίσιμες φόρμες (καλούπια). Πίσω από την πολυπροσωπία των ηρώων κρύβεται συνήθως η ιδεολογική κωδικοποίηση της πραγματικότητας. Η αντιπαράθεση καλού-κακού παίρνει υπόσταση μέσα από αντίστοιχα ευανάγνωστα χαρακτηριστικά στα πρόσωπα των ηρώων. Τα ευδιάκριτα, εξωτερικά χαρακτηριστικά των ηρώων κουβαλούν τις ιδεολογικές φορτίσεις και τα στερεότυπα του δημιουργού και της κοινωνίας, όπως π.χ. οι κεφαλαιοκράτες που δείχνονται να καπνίζουν πούρα. Η σχηματοποίηση επίσης της θεματολογίας των κόμικς συνδέεται με την επικαιρότητα γεγονότων ή με τις σχετιζόμενες ιδεολογικές τάσεις της εποχής, π.χ. Ο Τεντέν στη Ρωσία του 1929<sup>79</sup>.

---

77. Π., Μαρτινίδης, *Χωρικές παραστάσεις και χώροι αναφοράς στα κόμικς*, Στο Ελληνική Σημειωτική Εταιρία, Σημειωτική και κοινωνία, Οδυσσέας, Αθήνα 1980, σ. 270 · Π., Μαρτινίδης, *ό.π.* σσ. 261-273

78. Π., Μαρτινίδης, *Χωρικές παραστάσεις και χώροι αναφοράς στα κόμικς*, Στο Ελληνική Σημειωτική Εταιρία, Σημειωτική και κοινωνία, εκδ. Οδυσσέας, σ. 261-273, Αθήνα 1980, σσ. 267-270

79. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 81-85.

## 2.5 Σχέση ιδεολογίας - κοινωνίας - κόμικς

Η γνώση, η αντίληψη του κόσμου, των αντικειμένων, των γεγονότων είναι δυνατές με τα μέσα που διαθέτει η γλώσσα ή οι άλλοι τρόποι επικοινωνίας. Άρα, ο ιδεολογικός μηχανισμός υπάρχει στο λόγο και όχι μόνο. Τα κόμικς ως ένα κοινωνικό προϊόν και ένα σημειωτικό σύστημα «...αποτελούν μέρος της ιδεολογικής υπερδομής μιας κοινωνίας»<sup>80</sup>.(αναφέρεται στη Λαγοπούλου, σ. 24) Όπως ήδη είδαμε, η ιδεολογία στα κόμικς ξετυλίγεται μέσα από την κοινωνική δυναμική, τις συναισθηματικές διακυμάνσεις των ηρώων, τις απεικονίσεις του κόσμου μέσα στη συγκεκριμένη μορφή του κάθε έργου. Κάθε αναγνώστης προσλαμβάνει με τον τρόπο του τα μηνύματα του κειμένου, αναπλάθει τα κείμενα που διαβάζει, τα ξαναγράφει και φτάνει στην ιδιοποίηση του κειμένου, στην επικοινωνία μ' αυτό. Κείμενο και αναγνώστης βρίσκονται σε μια διαρκή συζήτηση, συμφωνία<sup>81</sup>.

Γενικά, η οργάνωση των γλωσσικών στοιχείων και των σημαινόντων τους σ' ένα κείμενο είναι σε μεγάλο βαθμό αποτέλεσμα εξωτερικών κοινωνικο-ιστορικών παραγόντων της κοινωνίας όπου ζει ο συγγραφέας. Ο δημιουργός ενός λογοτεχνικού ή και παραλογοτεχνικού έργου οργανώνει νοηματικά σε ένα «φανταστικό κόσμο» την αντίληψη που έχει για τον κόσμο και τον εαυτό του μέσα από τις δράσεις του σ' αυτόν τον κόσμο.

Ο συγγραφέας μέσα από τη ζωή και τις εμπειρίες του διαμορφώνει μια ιδεολογία, την οποία προβάλλει στο έργο του. Είναι ένα είδος παθητικής ιδεολογίας που εμπριέχει τα προσωπικά πιστεύω του συγγραφέα, τη στάση της εποχής του απέναντι στα καίρια ανθρώπινα ζητήματα. Πρόκειται για αυτή την ιδεολογία που και στα κόμικς εισχωρεί ανεπαίσθητα μέσα στο κείμενο, λεκτικό και εικονικό και του προσδίδει ιδεολογική ταυτότητα. Μέσα από αυτήν την ιδεολογική θέαση του κόσμου

---

80. Boklund-Λαγοπούλου, Α.-Φ. Λαγόπουλος, *Κοινωνικές δομές και σημειωτικά συστήματα: θεωρία, μεθοδολογία, μερικές εφαρμογές και συμπεράσματα*, Στο Ελληνική Σημειωτική Εταιρία, Σημειωτική και κοινωνία, εκδ. Οδυσσέας, σ. 23-37, Αθήνα 1980, σ. 24.

81. Σ., Οικονομίδου, *Το παιδί πίσω από τις λέξεις: Ο εννοούμενος αναγνώστης και η ιδεολογική του λειτουργία*, περ. Διαδρομές, αρ.93, Άνοιξη 2009, σσ. 12-13.

ο συγγραφέας ιδιοποιείται τον κόσμο για να τον διασπάσει στις εικόνες και στις ενότητες των βιβλίων κατά τη δόμηση και δημιουργία του έργου του<sup>82</sup>.

Δίνοντας ο δημιουργός στο κείμενο μια ιδεολογία, προσεγγίζει την πραγματικότητα, παρουσιάζει τα πράγματα όπως τα αντιλαμβάνεται επεξεργαζόμενος τη ροή και τη δυναμική των σχέσεων τους σε λογοτεχνική έκφραση. Η εκφραστική επεξεργασία τελειοποιεί ή συμπληρώνει μια ιδεολογία, δεν τη δημιουργεί από το τίποτα. Κατά συνέπεια και τα κόμικς όπως και κάθε λογοτεχνικό έργο δεν παράγει, αλλά προάγει την ιδεολογία του καιρού του όπου συγγραφέας και έργο υπάρχουν. Τελικά, στόχος του δημιουργού είναι να βρει τους πιο ζωντανούς και ανάγλυφους, εκφραστικούς τρόπους για να προβάλλει την ιδεολογία και την κοινωνία του<sup>83</sup>.

Στη βάση των παραπάνω, μπορούμε να πούμε, όπως χαρακτηριστικά ειπώθηκε από τον Μερακλή «ότι τα κόμικς είναι μια μορφή τέχνης στην οποία αντανακλάται η ήδη υπάρχουσα πραγματικότητα»<sup>84</sup>. Επιπλέον, ως μέσο ευρύτερα μαζικής επικοινωνίας συνεισφέρουν στη διαμόρφωση της κουλτούρας και της κοινωνικής συνείδησης.

## **2.6 Κοινωνική και πολιτική λειτουργία των κόμικς στα παιδιά**

Λαμβάνοντας υπόψη όλα όσα ειπώθηκαν πιο πάνω, φανερό προβάλλει η κοινωνική και πολιτική λειτουργία των κόμικς, θέμα στο οποίο επανειλημμένως εστιάστηκαν πολλές κριτικές για τα κόμικς. Έναυσμα για μια αρνητική κριτική όσον αφορά στην ιδεολογική και πολιτική λειτουργία που επιτελούν, αποτέλεσε η έκδοση, στη Χιλή, του βιβλίου των Ariel Dorfman και Armand Mattelart με τίτλο « Ντόναλντ ο απατεώνας ή η διήγηση του ιμπεριαλισμού στα παιδιά»<sup>85</sup>. Οι συγγραφείς σχολιάζουν

---

82. Π., Μαρτινίδης, *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*, εκδ. Πολύτυπο, Αθήνα 1982, σσ. 191-204· Α., Γιαννικοπούλου, *Πίσω από τις γραμμές και τα χρώματα. Έμμεσα ιδεολογικά μηνύματα στο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Στο Γ. Καψάλης και Ε. Μοσχοβάκη (Επιμ.) *Γλώσσα και Λογοτεχνία*, Αιγέας, Χίος, σσ. 1-3 [www.rhodes.aegean.gr/ltee/metaptyx/documents/ideolchios.doc](http://www.rhodes.aegean.gr/ltee/metaptyx/documents/ideolchios.doc), Ανάκτηση 14/9/2013

83. Π., Μαρτινίδης, *Συνηγορία της παραλογοτεχνίας*, εκδ. Πολύτυπο, Αθήνα 1982, σσ. 192-193

84. Γ., Μπαζίνας, Στάθης, Μ., Μερακλής, *Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης*, περ. Πρεβεζιάνικα Χρονικά, αρ.25, Ιανουάριος- Ιούνιος 1991, σ. 13

85. Γ., Σκαρπέλος, *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, εκδ. Κριτική, Αθήνα 2000, σ. 38

τα κόμικς του Walt Disney και τα συσχετίζουν με την εξάρτηση της Χιλής από τον ιμπεριαλισμό των Αμερικάνων.

Γενικά τα ζητήματα του πολιτιστικού ιμπεριαλισμού και της πολιτικής λειτουργίας των κόμικς (ως απειλή για τη διαπαιδαγώγηση της νέας γενιάς) εμφανίστηκαν τη δεκαετία του '70.

Τα κόμικς ως μια μορφή έκφρασης επιτελούν αναπόφευκτα πολιτική λειτουργία, μιας και ο λόγος τους είναι πολιτικός (είτε στρατευμένος είτε όχι), είναι δηλαδή ένας λόγος που μιλά για το παρόν. Όπως επισημαίνει ο Σκαρπέλος «όσο και αν επηρεάζεται από ιδεολογικές κατασκευές παραμένει ένας λόγος που μιλά για το παρόν στη σχέση του με το παρελθόν ως παρωχημένο παρόν και με το μέλλον ως αναπότρεπτο δυνάμει παρόν. Το παρόν βιώνεται και μπορεί να βιωθεί ως συνισταμένη του παρελθόντος με το μέλλον, σαν μια στιγμή του χρόνου που δεν έχει κερδηθεί ακόμα»<sup>86</sup>.

Ο λόγος των κόμικς δεν είναι «λιανοπωλητής των ιδεολογιών»<sup>87</sup>. Ο συνδυασμός λόγου και εικόνας και η μεταξύ τους ανταλλαγή αποκαλύπτει τις ιδεολογικές θέσεις των κόμικς. Αυτές γεννιούνται μέσα από τις κοινωνικές συνθήκες του παρόντος. Στο ίδιο παρόν διαμορφώνονται και τα κόμικς. Ο τρόπος έκφρασής τους μεταφέρει τις ιδεολογίες αυτές μέσα από τις εμπειρίες και τις στάσεις του δημιουργού<sup>88</sup>.

Δεδομένου ότι τα κόμικς απευθύνονται κατά βάση στα παιδιά, η πολιτική λειτουργία τους συμβάλλει στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών. Πολιτική κοινωνικοποίηση είναι η διαδικασία που αφορά την απόκτηση ενός συστήματος προδιαθέσεων, γνώσεων για το πολιτικό φαινόμενο, τις σχέσεις εξουσίας και την κοινωνική οργάνωση. Περιλαμβάνει τις στάσεις και τις συμπεριφορές όσον αφορά την πολιτική και όλα εκείνα τα χαρακτηριστικά των μελλοντικών ενήλικων πολιτών<sup>89</sup>.

---

86. Γ., Σκαρπέλος, *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, εκδ. Κριτική, Αθήνα 2000, σ. 59

87. Όρος του Σκαρπέλου κατά αντιστοιχία με τη φράση που χαρακτήρισε ο Agiel Dofman και Armand Mattelart στο βιβλίο του με τίτλο «*Ντόναλντ ο απατεώνας ή Η διήγηση του ιμπεριαλισμού στα παιδιά*» όπου χαρακτήρισε τον Ντόναλντ ως «λιανοπωλητής του ιμπεριαλισμού».

88. Γ., Σκαρπέλος, *ό.π.*, σσ. 59-61.

89. Μ., Παντελίδου-Μαλούτα, *Η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών*, περ. Διαβάζω, αρ. 94, 6.5.1984, σσ. 41-42.

Η πολιτική κοινωνικοποίηση της παιδικής και εφηβικής ηλικίας έχει ιδιαίτερη βαρύτητα. Σε αυτές τις ηλικίες διαμορφώνεται η προσωπικότητα ενός ατόμου και δημιουργούνται πολλές από τις πολιτικές στάσεις των πολιτών ακόμα και με φαινομενικά απολίτικες εμβολές. Σ' αυτή τη διαδικασία συμμετέχουν φορείς όπως η οικογένεια, το σχολείο, οι ομάδες συνομηλίκων, άλλα μορφωτικά ερεθίσματα και βεβαίως τα επικοινωνιακά μέσα, περιλαμβανομένων των κόμικς.

Η μεγάλη και αποτελεσματική επίδραση των κόμικς στην πολιτική διαμόρφωση ενός ατόμου και ειδικότερα ενός παιδιού λαμβάνει χώρα για πολλούς λόγους, μέσω κυρίως των εκφραστικών τρόπων που καθιστούν τα κόμικς ως ένα ιδιαίτερο εκφραστικό μέσο. Αν θα θέλαμε να εστιάσουμε στους λόγους αυτούς, παρατηρούμε τα ακόλουθα :

- Τα κόμικς ως επικοινωνιακό μέσο είναι ψυχρό εξαιτίας του περιγραμμικού σκίτσου το οποίο δεν αποκαλύπτει το σύνολο της πληροφορίας αλλά αφήνει περιθώρια και κενά να συμπληρωθούν από τον αναγνώστη μέσα από τη φανταστική του συμμετοχή.
- Το ύφος των κόμικς, που χρησιμοποιούν το αστείο, κωμικό στοιχείο, τα κάνει ευχάριστα και αποδεκτά από ευρύ φάσμα ηλικιών. Πολλές φορές χρησιμοποιούν και το δραματικό στοιχείο απευθυνόμενο στη συγκινησιακή πλευρά των παιδιών το οποίο συντελεί στην ταύτιση με τον ήρωα.
- Το περιεχόμενο των κόμικς είναι τέτοιο που προβάλλει αξίες οι οποίες λειτουργούν σαν φίλτρο μέσα από το οποίο βλέπουμε την πραγματικότητα. Η θεματολογία τους συχνά εμπνέεται από επίκαιρα πολιτικά θέματα όπως π.χ. ο κίνδυνος πυρηνικού πολέμου. Η διακωμώδηση τέτοιων θεμάτων εξουδετερώνει την έντασή τους και τροποποιεί την παρουσίασή τους.
- Η δομή των κόμικς, με την αυτοτέλεια των μικρών ιστοριών που τελειώνουν γρήγορα, τα κάνει αγαπητά στις μικρές ηλικίες.
- Ως τύπος επικοινωνίας τα κόμικς συνδυάζουν εικόνα και λόγο με συμπληρωματικό τρόπο, με την εικόνα ωστόσο να παραμένει κυρίαρχη. Ο λόγος των ηρώων είναι άμεσος και τα μηνύματά τους κρυμμένα, στοιχεία που προσθέτουν στην αποτελεσματικότητα των κόμικς.



- Η γλώσσα των κόμικς είναι απλή, περιεκτική, με πολλά υπαινικτικά στοιχεία που μεταφέρουν επίσης μηνύματα με λανθάνοντα τρόπο<sup>90</sup>.

Η πολιτική λειτουργία των κόμικς που είδαμε, επιδρά στην κοινωνικοποίηση των παιδιών με δύο κυρίως τρόπους:

- Με λανθάνοντα τρόπο μέσα από τη μεταβίβαση γενικών εξουσιαστικών προτύπων που αναφέρονται στις σχέσεις παιδιών και ενηλίκων, στις σχέσεις ανάμεσα στα δύο φύλα ή στις κοινωνικές τάξεις καθώς και στις σχέσεις που αναδεικνύονται μέσα από το ρόλο του ήρωα. Ο Έκο χαρακτηριστικά αναφέρει σχετικά ότι «τα κόμικς αντανakλούν την άδηλη παιδαγωγική ενός συστήματος και λειτουργούν ενισχύοντας τους ισχυρότερους μύθους και αξίες»<sup>91</sup>.

- Με φανερό, έκδηλο τρόπο μέσω των πολιτικά φορτισμένων μηνυμάτων που αναφέρονται στις σχέσεις των πολιτών με την εξουσία, σχέσεις αναπτυγμένων χωρών και χωρών του Τρίτου Κόσμου.

Τις περισσότερες φορές η πολιτική λειτουργία των κόμικς δεν επιτελείται με τους δύο παραπάνω τρόπους αλλά γίνεται με μικτό τρόπο. Ως παραδείγματα αναφέρονται εικόνες που αφορούν περιοχές της κοινωνικής ζωής όπως η εικόνα της μη εργαζόμενης γυναίκας η οποία τοποθετείται χαμηλά στην κοινωνική ιεραρχία, η εικόνα του μικρού παιδιού και η υποταγή του στην οικογενειακή ιεραρχία, το μανιχαϊστικό μοντέλο των καλών και των κακών όπου το ρόλο του κακού τον παίζουν π.χ. οι λαοί του Τρίτου Κόσμου και των καλών οι δυτικές χώρες, κ.ά. Όλες οι παραπάνω εικόνες μπορούμε να πούμε ότι εμπεριέχουν πολιτικότητα με μικτό τρόπο<sup>92</sup>.

Συνοψίζοντας τα παραπάνω, είναι δυνατό να υποστηριχθεί ότι τα κόμικς ως επικοινωνιακό μέσο διαθέτουν μεγάλες επικοινωνιακές δυνατότητες εξαιτίας του συνδυασμού λόγου και εικόνας σε μια εποχή κυριαρχίας της εικόνας, με συνέπεια την ισχυρή επιδραστική τους δύναμη στην πολιτική διαμόρφωση και κοινωνικοποίηση

---

90. Μ., Παντελίδου-Μαλούτα, *Η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών*, περ. Διαβάζω, αρ.94, 6.5.1984, σσ. 42-45· Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 126-134.

91. U., Eco, *Κήνσορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, μετ. Ε. Καλλιφατίδη, εκδ. Γνώση, Αθήνα 1987, σ. 327.

92. Μ., Παντελίδου-Μαλούτα, *Η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών*, περ. Διαβάζω, αρ.94, 6.5.1984, σσ. 45-46.

του παιδιού. Το παιδί όμως δέχεται πολλές και διαφορετικές επιδράσεις και ερεθίσματα. Είναι αυτονόητο ότι δεν υιοθετεί ένα συγκεκριμένο σύστημα αξιών και στάσεων με την επίδραση ενός και μόνο φορέα. Πολλοί φορείς συμμετέχουν στη διαμόρφωση πολιτικών στάσεων του παιδιού. Η επίδραση των κόμικς γίνεται σημαντική όταν υπάρχει ομόλογη δράση και άλλων φορέων προς την κατεύθυνση της δημιουργίας αυτών των πολιτικών στάσεων. Η συμβολή των κόμικς αυτών καθ'αυτών δεν είναι καθοριστική για τις μετέπειτα στάσεις των παιδιών ως μελλοντικοί πολίτες<sup>93</sup>.

Πολλοί ισχυρίζονται ότι παρόλα αυτά, δεν παύει να υπάρχει η αρνητική επίδραση των μηνυμάτων των κόμικς, που δεν βοηθούν στη δημιουργία υπεύθυνων πολιτών. Η κριτική αυτή δεν αφορά τόσο το περιεχόμενο των κόμικς αλλά τη συνολική τους διάσταση. Για παράδειγμα, αναπαράγουν στερεότυπες αντιλήψεις για το ρόλο του χρήματος, την ισότητα των δύο φύλων, τον εθνικό χαρακτήρα διαφόρων λαών, και αυτό γίνεται κυρίως από κόμικς αμερικάνικης σχολής. Αποτέλεσμα αυτού είναι τα στερεότυπα που αναπαράγονται να παρέχουν μια απλοποιημένη απεικόνιση της πραγματικότητας και να παρεμβάλλονται ανάμεσα σ' αυτήν και το παιδί<sup>94</sup>.

Βέβαια, στη σύγχρονη εποχή που τα επικοινωνιακά μέσα έχουν εισχωρήσει στην οργάνωση της καθημερινής μας ζωής και οι τρόποι επικοινωνίας έχουν αλλάξει, η παραπάνω κριτική αφορά στην πληθώρα των επικοινωνιακών μέσων, όπως κόμικς, τηλεόραση, κινούμενα σχέδια, υπολογιστές, βίντεο, κ.τ.λ. Τα μηνύματα που δέχονται τα παιδιά από την πιο τρυφερή ηλικία είναι πολλαπλά και πολυποίκιλα. Τα παιδιά βομβαρδίζονται κυριολεκτικά από αυτά. Σε κάθε περίπτωση, η επαγρύπνηση της οικογένειας και του σχολείου να προστατεύσει τα παιδιά από τα ανεξέλεγκτα μηνύματα, είναι όχι μόνο θεμιτή αλλά και αναγκαία. Όμως δεν παύει να υπάρχει μια τέτοια πραγματικότητα. Είναι αναγκαίο τα παιδιά από τη νηπιακή ηλικία να εκπαιδευτούν να διακρίνουν τα μηνύματα που δέχονται, να τα επεξεργάζονται και να τα αξιολογούν βάση κάποιων κριτηρίων που έχουν διαμορφώσει από την οικογένεια, το σχολείο, τις προσωπικές τους εκτιμήσεις και αυτό ισχύει και για τα κόμικς.

---

93. Μ., Παντελίδου-Μαλούτα, *ό.π.*, σσ. 46-47.

94. Μ., Παντελίδου-Μαλούτα, *Η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών*, περ. Διαβάζω, αρ.94, 6.5.1984, σσ. 45-46 · Δ. , Κολιοδήμος, *Τα κόμικς*, Αιγόκερως, 1982, σ. 5.

## 2.7 Επικρίσεις για την ιδεολογική χρήση των κόμικς και υπεράσπισή τους

Όπως ήδη έγινε φανερό, τα κόμικς σχετίζονται με την εκάστοτε κοινωνική πραγματικότητα, είναι αντανάκλαση της κοινωνίας και απορρέουν από τις ιδεολογίες της εποχής τους. Ως γέννημα των κοινωνικών συνθηκών του 20ου αιώνα αντανακλούν στο ιδεολογικό επίπεδο ένα συγκεκριμένο συσχετισμό κοινωνικών δυνάμεων που ταυτίζεται με την άνοδο της αστικής τάξης<sup>95</sup>.

Ως εικονογραφημένο κείμενο είναι ένα πολυτροπικό κείμενο στο οποίο μετέχουν δύο μέσα, η εικόνα και η γλώσσα. Ο τρόπος έκφρασης του γλωσσικού κειμένου και οι επιλογές του δημιουργού αποτελούν τη συνειδητή και ασυνείδητη ιδεολογική στάση του. Ταυτόχρονα ο δημιουργός εκφράζει την ιδεολογική του θέση μέσω της εικόνας με την επιλογή του θέματος, της πλοκής της ιστορίας, της σύνθεσης των λεπτομερειών της εικόνας και των μηνυμάτων της.

Στη βάση αυτών των συμπερασμάτων, είναι φανερό ότι το ιδεολογικό περιεχόμενο των κόμικς μοιράζεται σε δύο φορείς: στη λεκτική τροπικότητα (δηλ. τί λέει το γραπτό κείμενο και πώς) και στην οπτική τροπικότητα των επιμέρους εικόνων και της εικόνας του γραπτού κειμένου. Η εικόνα μετέχει περισσότερο στην ιδεολογική λειτουργία των κόμικς και είναι το κυρίαρχο ιδεολογικό μέσο. Η δύναμη των ιδεολογικών μηνυμάτων της εικόνας έγκειται στις έμμεσες, αφανείς ιδεολογικές προεκτάσεις που αυτή υπονοεί.

Δεδομένης της δύναμης των κόμικς στο ιδεολογικό πεδίο, όπως απορρέει από τα παραπάνω, η χρήση τους από το παιδικό και όχι μόνο αναγνωστικό κοινό προκάλεσε πολλές συζητήσεις και επικρίσεις για τα ιδεολογικά μηνύματα που εκφράζονται άμεσα ή έμμεσα. Δεν πρέπει ποτέ να ξεχνούμε ότι η εικόνα μεταφέρει ιδεολογικές τοποθετήσεις, υπονοώντας, «υφέρποντας», υπογείως και με αφανή τρόπο. Μειώνει τις αντιστάσεις του αναγνώστη-θεατή της εικόνας απέναντι στα κάθε λογής ιδεολογήματα των κόμικς. Η υφέρπουσα ιδεολογία πολλές φορές διαφεύγει της προσοχής του αναγνώστη αλλά και της αντιληπτικότητας του δημιουργού.

---

95. Μ., Παντελίδου-Μαλούτα, *ό.π.*, σ. 41 · Γ., Μπαζίνας, Στάθης, Μ., Μερακλής, *Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης*, περ. Πρεβεζιάνικα Χρονικά, αρ.25, Ιανουάριος- Ιούνιος 1991, σσ. 5-6, 12-13.

Αν θα θέλαμε να συμπυκνώσουμε τις επικρίσεις για την ιδεολογική χρήση των κόμικς, μπορούμε να πούμε ότι εστιάζονται στα ακόλουθα κυρίως σημεία:

- Στον λανθάνοντα τρόπο με τον οποίο μεταφέρεται η ιδεολογία της εικόνας, της αφήγησης ή της σιωπής, καθώς και της πλοκής<sup>96</sup>. Η έκφραση βίας, συγκρούσεων, πολεμικών διαθέσεων μεταξύ των ηρώων των κόμικς επηρεάζουν αρνητικά την πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών<sup>97</sup>.

- Υπάρχουν ήρωες που λειτουργούν ως αρνητικά πρότυπα για τα παιδιά, ή ως φανταστικά πρόσωπα με υπερφυσικές, εξωπραγματικές ικανότητες (υπερήρωες).

- Στα κόμικς αναπαράγονται ιδεολογικά στερεότυπα, προκαταλήψεις και στάσεις, που διαχέονται με απλοποιημένο, φυσικό τρόπο<sup>98</sup>.

Οι παραπάνω επικρίσεις αποτέλεσαν και τις κυρίαρχες αντιδράσεις απέναντι στην εμφάνιση και ανάγνωση των κόμικς. Στην πορεία του χρόνου που μεσολάβησε από τη γέννηση και τη διαμόρφωση των κόμικς ως σήμερα, αναπτύχθηκαν ισχυρές θέσεις για την υπεράσπιση τους ως πολιτισμική μορφή έκφρασης αλλά και για την ιδεολογική τους λειτουργία.

Οι υπερασπιστικές θέσεις για την ιδεολογική και όχι μόνο, χρήση των κόμικς, συχνά σε αντίστιξη με τις επικρίσεις που μόλις είδαμε, συμπυκνώνονται στα ακόλουθα:

- Η βία που υπάρχει στα κόμικς είναι αποτέλεσμα της γενικευμένης κοινωνικής βίας μιας και τα κόμικς είναι αντανάκλαση της πραγματικότητας, και των κοινωνικών συνθηκών, καθρέπτες του τρόπου διάχυσης της πολιτικής εξουσίας στην κοινωνία. Ως τέτοια βία, εμπεριέχεται σε κάθε μορφή έκφρασης στην εποχή της

---

96. Α., Γιαννικοπούλου, *Πίσω από τις γραμμές και τα χρώματα. Έμμεσα ιδεολογικά μηνύματα στο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Στο Γ. Καψάλης και Ε. Μοσχοβάκη (Επιμ.) *Γλώσσα και Λογοτεχνία*, σσ. 7-10 · Μ., Κανατσούλη, *Ιδεολογικές Διαστάσεις της Παιδικής Λογοτεχνίας*, εκδ. τυπωθήτω Γ. Δαρδάνος, Αθήνα 2004, σσ. 28-39.

97. Μ., Παντελίδου-Μαλούτα, *Η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών*, περ. Διαβάζω, αρ.94, 6.5.1984, σ. 47.

98. Γ., Μπαζινας, Στάθης, Μ., Μερακλής, *Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης*, περ. Πρεβεζιάνικα Χρονικά, αρ.25, Ιανουάριος- Ιούνιος 1991, σσ. 13-15 · Α., Γκότοβος, *Παραμύθι και κόμικς, μια παράλληλη θεώρηση*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) *Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα*, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σσ. 670-672 · Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990, σσ. 9-11 · Μ., Παντελίδου-Μαλούτα, *Η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών*, περ. Διαβάζω, αρ.94, 6.5.1984, σ. 42.

μαζικής κουλτούρας<sup>99</sup>. Ωστόσο, και παρά τη βία, οι ήρωες των κόμικς ανέπτυξαν συχνά κριτικό λόγο απέναντι στην κοινωνία, αμφισβήτησαν την κυρίαρχη κουλτούρα, σατίρισαν την καθημερινότητα και τις ανθρώπινες σχέσεις<sup>100</sup>. Ο σκηνοθέτης Κακλέας αναφέρει χαρακτηριστικά ότι «τα κόμικς σαν κείμενα είναι ανατρεπτικά: σατιρίζουν αμείλικτα την καθημερινότητα, τις ανθρώπινες σχέσεις, δεν έχουν όρια, δεν αποβλέπουν στο εύκολο αστείο...»<sup>101</sup>.

- Η κυριαρχία της εικόνας, η δύναμη της υφέρπουσας ιδεολογίας, η αναπαραγωγή των στερεοτύπων αφορούν πλέον όλα τα σύγχρονα επικοινωνιακά μέσα και όχι μόνο τα κόμικς. Τα ιδεολογικά μηνύματα βομβαρδίζουν πλέον τα παιδιά αλλά και τους ενήλικες τόσο που τα κόμικς να φαντάζουν αθώα μπροστά στα κινούμενα σχέδια, στην τηλεόραση, στα μηνύματα της διαφήμισης, της εικόνας και των πολυμέσων<sup>102</sup>.

Εμβαθύνοντας στις ανωτέρω υποστηρικτικές θέσεις, βλέπουμε ότι αυτές κινούνται στη γραμμή της ανάπτυξης κριτικής στάσης απέναντι στις λανθάνουσες ιδεολογίες που απορρέουν από τους υπαινιγμούς της εικόνας των τεχνολογικών μέσων. Μια τέτοια κριτική στάση θεωρούμε αναγκαία και για τη χρήση των κόμικς γενικά, πόσο μάλλον όταν πρόκειται για την αξιοποίησή τους στην εκπαίδευση και δη στην πρωτοβάθμια, δεχόμενοι σε κάθε περίπτωση έναν βαθμό μεταβίβασης των ιδεολογικών θέσεων του δημιουργού (συνειδητών και ασυνειδητών) στον αποδέκτη-αναγνώστη-παιδί.

Πέραν αυτής της νομιμοποίησης της ιδεολογικής μεταβίβασης των κόμικς, παίρνει μέρος στην εποχή μας και μια νομιμοποίηση της ανάγνωσης των νέων

---

99. Γ., Σκαρπέλος, *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, εκδ. Κριτική, Αθήνα 2000, σ. 39

100. Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990, σ. 69 · Δ., Κολιοδήμος, *Τα κόμικς*, Αιγόκερως, 1982, σσ. 6-8.

101. Κ., Μαλαφάντης, *Συνηγορία των κόμικς*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) *Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα*, εκδ. Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σ. 760.

102. Γ., Πασχαλίδης, *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., εκδ. Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σ.

171. Σ., Χατζησαββίδης, *Η πολυτροπικότητα στη σύγχρονη εγγράμματη κοινωνία ως προϊόν μεταφοράς του βιώματος: προς μια νέα μορφή λόγου*, στο Πουρκός Μ. & Κατσαρού Ε. (επιμ.) «Βίωμα, μεταφορά και πολυτροπικότητα: εφαρμογές στην επικοινωνία, την εκπαίδευση, τη μάθηση και τη γνώση»,

Θεσσαλονίκη: Νησίδες, 2011, σσ. 103-113 <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>,

Ανάκτηση 3/4/2013, σ. 6-7.

τρόπων επικοινωνίας, που επιβάλλουν την ανάπτυξη διαφορετικής ανάγνωσης του κειμένου και της εικόνας των κόμικς (και γιατί όχι όλων των άλλων επικοινωνιακών μέσων). Μια τέτοια ανάγνωση, με σεβασμό στην ιδεολογική χρήση των κόμικς, θα συμπεριλάμβανε τα παρακάτω βήματα, με καθαρά εκπαιδευτικό προσανατολισμό:

- Την εξοικείωση των μαθητών με τους κώδικες και τις τεχνικές έκφρασης της εικονιστικής αφήγησης των κόμικς και την ανάγνωσή τους (αποκωδικοποίηση της εικόνας και των μηνυμάτων της), καθώς και με την αναζήτηση των ιδεολογικών μηνυμάτων του τρόπου αφήγησης<sup>103</sup>.
- Την ανάπτυξη κριτικής σχέσης των μαθητών απέναντι στα κόμικς και όχι καταναλωτικής.
- Την ιδεολογική ενεργοποίηση με την καλλιέργεια κριτικής σκέψης του αναγνώστη-μαθητή κατά την ανάγνωση των κόμικς.
- Την ανάπτυξη αμυντικής στάσης στις ιδεολογικές επιβαρύνσεις των κόμικς.
- Την ανάπτυξη κριτηρίων για την κατάλληλη επιλογή κόμικς μέσα στην πληθώρα των εκδόσεων, με βάση όχι κριτήρια εντυπωσιασμού (εξωτερικά), αλλά λαμβάνοντας υπόψη το περιεχόμενο των κόμικς, την ηλικία του μαθητή, την ωριμότητά του, την αναγνωστική του εμπειρία, κ.τ.λ.<sup>104</sup>.

Γενικά, οι σύγχρονες θεωρίες ανάγνωσης δίνουν έμφαση στον αναγνώστη, ο οποίος γίνεται συνδημιουργός της ερμηνείας του κειμένου. Θα πρέπει να είναι ένας ενεργός, επαρκής και κριτικός αναγνώστης. Στις νέες αυτές προκλήσεις (και για την εκπαιδευτική κοινότητα), η διαφορετική αισθητική της ανάγνωσης των κόμικς ενεργοποιεί τον αναγνώστη που αποκομίζει τα θετικά στοιχεία των κόμικς, ώστε να

---

103. Α., Γιαννικοπούλου, *Πίσω από τις γραμμές και τα χρώματα. Έμμεσα ιδεολογικά μηνύματα στο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Στο Γ. Καψάλης και Ε. Μοσχοβάκη(Επιμ.) *Γλώσσα και Λογοτεχνία*, Αιγέας, Χίος, [www.rhodes.aegean.gr/ltee/metaptyx/documents/ideolchios.doc](http://www.rhodes.aegean.gr/ltee/metaptyx/documents/ideolchios.doc), σσ. 11-14 · Μ., Κανατσούλη, *Ιδεολογικές Διαστάσεις της Παιδικής Λογοτεχνίας*, εκδ. τυπωθήτω Γ. Δαρδάνος, Αθήνα 2004, σσ. 229-230.

104. Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. *Διαβάζω*, αρ.248, 17.10.1990, σσ. 70-71 · Δ., Κολιοδήμος, *Τα κόμικς*, εκδ. Αιγόκερως, 1982, σσ. 10-11 · Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, εκδ. ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 152-161.

αμφισβητεί και να στοχεύει στην αλλαγή της κοινωνίας, του συστήματος και της κυρίαρχης ιδεολογίας<sup>105</sup>.

Οι θέσεις αυτές για αρκετούς τείνουν να καταστούν κοινός τόπος στο σύγχρονο κόσμο του οπτικού γραμματισμού, της κυριαρχίας της εικόνας των τεχνολογικών μέσων και των ποικίλων τρόπων επικοινωνίας μιας πολυπολιτισμικής κοινωνίας. Συνακόλουθα, αναδεικνύουν την ανάγκη ανάπτυξης των πολυγραμματισμών και τον κριτικό γραμματισμό στην εκπαίδευση, περιλαμβανομένης της πρωτοβάθμιας.

---

105. Μ., Κανατσούλη, *Ιδεολογικές Διαστάσεις της Παιδικής Λογοτεχνίας*, εκδ. τυπωθήτω Γ. Δαρδάνος, Αθήνα 2004, σσ. 229-235.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

### ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΠΟΛΥΤΡΟΠΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ, ΕΝΤΑΓΜΕΝΑ ΣΤΗΝ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΤΩΝ ΠΟΛΥΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΩΝ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

#### 3.1 Εισαγωγή

Η ιδεολογική και πολιτική λειτουργία των κόμικς, μέσω κυρίως της εικόνας, αποτέλεσε, όπως είδαμε, το σημείο έναρξης μια σειράς συζητήσεων και διαρκών επαναξιολογήσεων σχετικά με την πρόσληψή τους από το μαθητικό κοινό. Ένα κοινό, που στη σύγχρονη εποχή της εικόνας και της πληθώρας των τεχνολογικών μέσων, οδηγείται σε νέους τρόπους έκφρασης και επικοινωνίας, γεγονός με αναπόφευκτες συνέπειες στην εκπαίδευση. Η ανάγκη ανάπτυξης νέων ικανοτήτων στους μαθητές προκειμένου να κατανοήσουν τους νέους τρόπους επικοινωνίας και να μπορούν να συμμετέχουν στις νέες δομές οργάνωσης της καθημερινής ζωής, κατέστη θεμελιώδη.

Στην κατεύθυνση αυτή με δεδομένη την επακόλουθη ανάγκη ανάπτυξης νέων ικανοτήτων-γραμματισμών από τους μαθητές, τα πολυτροπικά κείμενα διαδραματίζουν ένα σημαντικό ρόλο, κατά συνέπεια και τα κόμικς όντας πολυτροπικά κείμενα βάσει των εκφραστικών τους δυνατοτήτων. Προκειμένου όμως να διερευνηθεί ο ρόλος αυτός και οι δυνατότητες εν γένει των κόμικς στην εκπαιδευτική πρακτική, κρίνεται αναγκαίο να εξεταστεί το θεωρητικό πλαίσιο που προέκυψε εξαιτίας των παραπάνω αλλαγών στο χώρο της εκπαίδευσης και να διευκρινιστούν οι έννοιες των πολυγραμματισμών και της πολυτροπικότητας.

Τούτο λαμβάνει χώρα στο παρόν Κεφάλαιο και ακολούθως εξετάζονται τα κόμικς ως πολυτροπικά κείμενα όπως και η ένταξή τους στη διδακτική πράξη ως μέσο για την ανάγνωση πολυτροπικών κειμένων, σύμφωνα με τις νέες θεωρίες ανάγνωσης και πρόσληψης ενός κειμένου.



## **3.2 Οι αλλαγές στο σύγχρονο κόσμο και η ανάγκη ανάπτυξης πολυγραμματισμών στο σχολείο**

### **3.2.1 Από τον γραμματισμό στους πολυγραμματισμούς**

Αποτελεί κοινό τόπο πλέον ότι η εύρεση της γραφής χώρισε τον πολιτισμό του ανθρώπου σε προφορικό και σε εγγράμματο, χωρισμός που υφίσταται εξαιτίας των διαφορών και των ιδιομορφιών των δύο τύπων πολιτισμού. Ταυτόχρονα μεταβλήθηκε ο τρόπος που αντιλαμβάνονταν οι άνθρωποι το περιβάλλον τους και τις σχέσεις τους μ' αυτό καθώς και ο τρόπος του βιώματός τους απέναντι στον κόσμο.

Η εφεύρεση της τυπογραφίας διεύρυνε τη διχοτομία μεταξύ προφορικού και εγγράμματος πολιτισμού, μετατρέποντας το λόγο σε κάτι αφηρημένο, μετατρέποντάς τον από προσωπική εκφορά σε ομοιόμορφα κείμενα ενός λόγου απομακρυσμένου από τα συμφραζόμενα. Η επικοινωνία, επηρεασμένη από την πολιτισμική και κοινωνική πραγματικότητα, μετατοπίζεται από τις λέξεις στο κείμενο.

Επιπλέον, η εξέλιξη της τυπογραφίας οδήγησε στην κυριαρχία της όρασης και στην αντικατάσταση της ακοής του προφορικού πολιτισμού. Σταδιακά η γραπτή γλώσσα υποβάθμισε τους άλλους τρόπους για τη μετάδοση ενός νοήματος. Το σχολείο ως θεσμός της κοινωνίας, ως φορέας για την καλλιέργεια της γλώσσας και της επικοινωνίας έδωσε την κυρίαρχη θέση στο γραπτό λόγο και ταύτισε την επικοινωνία με την καλλιέργεια της μονοτροπικής γραπτής έκφρασης<sup>106</sup>.

Στο πλαίσιο αυτό, η έμφαση στη διδασκαλία και μάθηση της γλώσσας έφερε στο κέντρο της γλωσσικής διδασκαλίας την έννοια του γραμματισμού. Ο γραμματισμός είναι μια κοινωνική, πολιτισμική πρακτική με δυναμική μορφή μιας και ενέχει τις ιδεολογικές θέσεις και τις δυναμικές της κοινωνίας και διαμορφώνεται από το κοινωνικοπολιτισμικό περιβάλλον. Αρχικά είχαμε τον γλωσσικό γραμματισμό, ο οποίος είχε ταυτιστεί με τον αλφαριθμητισμό. Στη συνέχεια ως γραμματισμός ορίστηκε το σύνολο των γνώσεων και των δεξιοτήτων που σχετίζονταν με τη γραφή και την

---

106. W., Ong, *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη*, μετ. Χατζηκυριάκου, Κ., Επ. Παραδέλλης, Θ, εκδ. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο 2005, σσ. 1-8, 104-105, 167-174 · Ε., Χοντολίδου, *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1999, 1: 115-117), σ. 1-2  
<http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>

ανάγνωση, οι οποίες επέτρεπαν στο άτομο να εμπλακεί σε δραστηριότητες με άτομα της ομάδας που ανήκε<sup>107</sup>.

Έτσι ο γραμματισμός ως μια κοινωνική πρακτική, σταδιακά αποδεσμεύτηκε από τη γλώσσα. Στα τέλη του 20ου αιώνα με την επικράτηση της επικοινωνιακής προσέγγισης της γλώσσας, η έννοια του γραμματισμού διευρύνθηκε, στο πλαίσιο των τότε τρεχουσών κοινωνικών παραμέτρων. Η έννοια περιέλαβε επιπλέον ένα σύνολο ικανοτήτων όπως η ικανότητα ανάγνωσης-γραφής, η ικανότητα κατανόησης γραπτών νοημάτων, η ικανότητα κριτικής αυτών των νοημάτων, η ικανότητα παραγωγής ειδών λόγου και κειμένων για τις ανάγκες του ατόμου, η γνώση της κοινωνικής πρακτικής κάθε κειμένου (αναγνώριση του είδους, ένταξη στο κοινωνικό πλαίσιο, κτλ). Με την καλλιέργεια αυτών των ικανοτήτων θεωρήθηκε ότι το άτομο πετυχαίνει τον έλεγχο των χρήσεων της γλώσσας και ότι αποκτά γλωσσικές δεξιότητες που το βοηθούν να ελέγχει τη ζωή και το περιβάλλον του. Στόχος είναι να μπορεί το άτομο να επεξεργάζεται τις εμπειρίες του και να επιλέγει την κατάλληλη γλώσσα για διάφορες κοινωνικές περιστάσεις, να μπορεί να εμπλακεί σε δραστηριότητες και να λειτουργήσει μέσα στην κοινωνία.

Ακολούθως η παιδαγωγική του γραμματισμού έδωσε έμφαση στη γλώσσα όχι μόνο σαν αντικείμενο γνώσης αλλά και ως μέσο για την κριτική προσέγγιση της γνώσης καθώς και της κοινωνικοπολιτισμικής πραγματικότητας με την οποία συνδιαμορφώνεται. Οι διδακτικές προτάσεις της αποσκοπούν στο να κάνουν τους μαθητές αυτόνομους, ενεργούς και κριτικούς πολίτες. Με την ενεργητική συμμετοχή και εμπλοκή των μαθητών σε δραστηριότητες και με τους ίδιους τους μαθητές ως αφετηρίες γραμματισμού, ή αλλιώς ως κοινωνικά υποκείμενα, εφαρμόζονται μέσω των αναλυτικών προγραμμάτων οι πρακτικές του γραμματισμού στο οικείο και ευρύτερο περιβάλλον. Επιλέγονται κείμενα που έχουν νόημα, μέσα από διάφορα κοινωνικοπολιτισμικά περιβάλλοντα και διαφοροποιημένες ομάδες. Δίνεται έμφαση στο είδος κειμένου, ενώ αναπτύσσονται τρόποι και στρατηγικές ώστε οι μαθητές να διευρύνουν την κοινωνικογλωσσική τους ανάπτυξη για να ανταποκρίνονται στην

---

107. Σ., Χατζησαββίδης, *Από την παιδαγωγική του γραμματισμού στους πολυγραμματισμούς: νέες τάσεις, διαστάσεις και προοπτικές στη διδασκαλία της γλώσσας*, <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, σ. 1-3 · Η., Ματσαγούρας, *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*, Γρηγόρης, Αθήνα 2004, σσ. 29-48.

κοινωνική τους δραστηριότητα χρησιμοποιώντας την κατάλληλη γλώσσα για κάθε κοινωνική περίσταση<sup>108</sup>.

Κατά την τελευταία εικοσιπενταετία το επικοινωνιακό τοπίο αλλάζει, έχουμε την ηλεκτρονική, «μετα-τυπογραφία εποχή»<sup>109</sup>. Τα μέσα που χρησιμοποιούνται για την επικοινωνία αυξάνονται ενώ ανατρέπεται η μονοτροπικότητα και η κυριαρχία της γραπτής γλώσσας. Η τηλεόραση και η αυξανόμενη χρήση των Η.Υ, εισβάλλουν στην καθημερινή ζωή και η εικόνα γίνεται ένας άλλος τρόπος έκφρασης και επικοινωνίας. Γίνεται μια στροφή σε τρόπους γλώσσας και επικοινωνίας, σε κώδικες μη γλωσσικής επικοινωνίας των διάφορων μέσων που όλοι χρησιμοποιούμε κατά την ανάγνωση της εικόνας. Σε πολλούς τομείς της επικοινωνίας, η γλώσσα, είτε ως προφορικός είτε ως γραπτός λόγος είναι ένας από τους διαθέσιμους τρόπους αναπαράστασης των πραγμάτων<sup>110</sup>.

Στο χώρο του σχολείου, η σπουδαιότητα της γραπτής γλώσσας αντανακλάται στο σχεδιασμό της διδασκαλίας και στα σχολικά εγχειρίδια. Οι εικόνες καθώς και άλλα παρεμφερή μέσα (πχ φωτογραφίες, χάρτες, σχέδια, κτλ), χρησιμοποιούνται για να εικονογραφήσουν και να υποστηρίξουν το περιεχόμενο του γραπτού λόγου. Όπως αναφέρει ο Kress: «τώρα οι εικόνες έχουν μια ξεκάθαρη αναπαραστατική και επικοινωνιακή λειτουργία...μια λειτουργική εξειδίκευση, όπου οι εικόνες χρησιμοποιούνται για την αναπαράσταση του βασικού περιεχομένου της ύλης των

---

108. Σ., Χατζησαββίδης, *Ο γλωσσικός γραμματισμός και η παιδαγωγική του γραμματισμού: Θεωρητικές συνιστώσες και δεδομένα από τη διδακτική πράξη*, <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, Ανάκτηση 3/4/2013, σσ. 2-3 · Η., Ματσαγγούρας, *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*, εκδ. Γρηγόρης, Αθήνα 2004, σσ. 45-48.

109. W., Ong, *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη*, μετ. Χατζηκυριάκου, Κ., Επ. Παραδέλλης, Θ, εκδ. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο 2005, σσ. 193-197

110. Ε., Χοντολίδου, *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1999, (1: 115-117). <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>, Ανάκτηση 20/8/2013· Δ., Κουστογιάννης, *Ο υπολογιστής ως μέσο πρακτικής γραμματισμού και οι πολυγραμματισμοί*. Στο Επιμόρφωτικό υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης της Επιμόρφωσης, κλ. ΠΕ02, Πάτρα: ΕΑΠΥ. σ. 96-98. (2010) <http://wiki-philologia.wikispaces.com/%CE> · G., Kress, *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, Ανάκτηση:20/8/2013, σσ. 4-5.

μαθημάτων του σχολικού προγράμματος, ενώ ο γραπτός λόγος διαμορφώνει το πλαίσιο της ύλης, δηλαδή το παιδαγωγικό ή διδακτικό κείμενο»<sup>111</sup>.

Συνέπεια αυτών είναι να αυξάνονται τα κείμενα όπου γίνεται μείξη πολλών σημειωτικών συστημάτων (εφημερίδες, περιοδικά, κτλ) ή και υβριδικών κειμένων (πολυμέσα, ιστοσελίδες, κτλ). Αποτέλεσμα του νέου κλίματος που διαμορφώνεται στην επικοινωνία και στην πολυτροπικότητα των κειμένων είναι η αυξανόμενη απαίτηση για απόκτηση δεξιοτήτων κατανόησης της νέας πραγματικότητας. Αυτή η απαίτηση αντανακλάται και στους χώρους της εκπαίδευσης με αποτέλεσμα να αναδύεται η ανάγκη ενός νέου γραμματισμού που να συμπεριλαμβάνει πολλαπλούς γραμματισμούς διαφόρων μέσων. Οι πολυγραμματισμοί είναι το νέο πλαίσιο πάνω στο οποίο στηρίζονται πλέον οι εκπαιδευτικοί σχεδιασμοί αναλυτικών προγραμμάτων και παιδαγωγικών πρακτικών<sup>112</sup>.

### 3.2.2 Η έννοια των πολυγραμματισμών και η παιδαγωγική τους

Στο νέο περιβάλλον που έχει διαμορφωθεί την τελευταία δεκαετία στις χώρες του δυτικού κόσμου λόγω της οικονομικής και κοινωνικής πραγματικότητας, κυριαρχούν η γλωσσική και πολιτισμική πολυμορφία, η εξάπλωση της τεχνολογίας, η κυριαρχία των ΜΜΕ και η πολυτροπικότητα των κειμένων. Η προαναφερόμενη νέα έννοια των πολυγραμματισμών, μπορούμε να πούμε ότι ήρθε στο προσκήνιο το 1994 στην Αυστραλία όπου συγκροτήθηκε μια ομάδα επιστημόνων απ' όλο τον κόσμο συζητώντας το μέλλον της διδασκαλίας του γραμματισμού. Η ομάδα αυτή ονομάστηκε New London Group και το 1996 δημοσίευσε το πρώτο της κείμενο. Επακόλουθο της εργασίας της ομάδας η νέα έννοια των πολυγραμματισμών η οποία υποδήλωνε την ποικιλία των μορφών κειμένου που έχουν σχέση με τις τεχνολογίες της πληροφορίας και των πολυμέσων αλλά και την ποικιλία μορφών κειμένου που παράγονται μέσα σε μια πολύγλωσση και πολυπολιτισμική κοινωνία.

---

111. G., Kress, *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, Ανάκτηση:20/8/2013, σ. 7.

112. E., Χοντολίδου, *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1999, 1: 115-117). <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>, Ανάκτηση 20/8/2013 · Δ., Κουστογιάννης, *Ο υπολογιστής ως μέσο πρακτικής γραμματισμού και οι πολυγραμματισμοί*. Στο Επιμορφωτικό υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης της Επιμόρφωσης, κλ. ΠΕ02, Πάτρα: ΕΑΙΤΥ. σσ. 96-98. (2010) <http://wiki-hilologia.wikispaces.com/%CE>

Κατά την ανάπτυξή της η έννοια έφτασε να σημαίνει την ανάγκη ανάπτυξης ικανοτήτων και δεξιοτήτων που αφορούν την κατανόηση κειμένων που συνδυάζουν διαφορετικά σημειωτικά μέσα για την παραγωγή νοήματος (γλωσσικά, οπτικά, ηχητικά) και λόγων (κάθε μορφή αναπαράστασης, π.χ θεατρική παράσταση). Τέτοια μορφής κείμενα και λόγοι παράγονται σε πληθώρα στα σύγχρονα πολυμορφικά και πολυπολιτισμικά κοινωνικά περιβάλλοντα<sup>113</sup>.

Η παιδαγωγική των πολυγραμματισμών αναπτύχθηκε ως απόρροια της έννοιας των πολυγραμματισμών. Ο γραμματισμός έδινε έμφαση στη γλώσσα μέσω των κειμένων. Πλέον υπάρχει πολυμορφία κειμένων δηλαδή ποικιλία μορφών κειμένου εξαιτίας της τεχνολογίας, των πολυμέσων και της πολυπολιτισμικότητας. Η ποικιλομορφία των κειμένων σε συνδυασμό με την ταχύτατη αλλαγή του περιβάλλοντος κόσμου καθορίζουν τη μάθηση ως πολύμορφη και πολυτροπική διαδικασία. Η διεύρυνση της έννοιας μάθησης δημιουργεί και μετασχηματίζει τα πεδία, και βεβαίως τα κείμενα ανάλογα με το περιβάλλον (μαθησιακό, κοινωνικό) και με τα ενδιαφέροντα των εμπλεκόμενων. Μέσω της μάθησης οι μαθητές έρχονται σε επαφή με άλλες πηγές νοήματος εκτός από τις γλωσσικές, όπως οπτικές, ηχητικές κ.ά. και μαθαίνουν να τις αξιοποιούν<sup>114</sup>. Έτσι θεωρείται ότι συμπληρώνονται και επεκτείνονται οι ικανότητες του γραμματισμού με αποτέλεσμα να διευρύνονται ακόμη περισσότερο οι ορίζοντες των μαθητών.

Η ανάγκη για έμφαση στην εμπύθιση των μαθητών στην κοινωνική τους εμπειρία για την κατασκευή νοήματος, στην κριτική στάση απέναντι στα κείμενα, καθώς και στη συνεργασία και την αυτονομία των μαθητών, οδηγεί στο να προσεγγίζονται τα κείμενα ως πολυεπίπεδα, πολύσημα σημειωτικά προϊόντα. Έμφαση πια δίνεται επίσης

---

113. Σ., Χατζησαββίδης, *Από την παιδαγωγική του γραμματισμού στους πολυγραμματισμούς: νέες τάσεις, διαστάσεις και προοπτικές στη διδασκαλία της γλώσσας*,

<http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, Ανάκτηση 3/4/2013, σ. 3 · Μ., Παπαπανούμ,

*Τα πολυτροπικά κείμενα ως μέσον προσέγγισης της γραφής από παιδιά προσχολικής ηλικίας*,

[http://mariapapadopoulou.gr/ar8ra\\_periodika/17](http://mariapapadopoulou.gr/ar8ra_periodika/17) Ανάκτηση 26/8/2013 · Ε., σ. 1-2 · Χοντολίδου,

*Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1999, 1: 115-117).

<http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>, Ανάκτηση 20/8/2013.

114. Μ., Βασιλακοπούλου, *Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Υλικού Υπερμεσικών κόμικς από μαθητές με βάση τις μαθησιακές τους προτιμήσεις*, Πανεπιστήμιο Πειραιά(διδασκτορική διατριβή), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων (2011), <http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/4482/1/Vasilikopoulou.pdf>, σ. 22-27.

και στην κατανόηση διαφόρων επιπέδων νοημάτων που περιέχονται σε κάθε πολιτισμικό προϊόν, αλλά και πολλών τρόπων κάθε κειμένου για να ερμηνεύεται η κοινωνική και γλωσσική πολυμορφία της σύγχρονης κοινωνίας. Ενεργά και συνειδητά και μέσω των πολυγραμματισμών οι μαθητές ωθούνται στο να αποκτούν δεξιότητες για τη ζωή και να μαθαίνουν πώς να αντιμετωπίζουν την αλλαγή του κόσμου ως πολίτες. Στόχος της παιδαγωγικής των πολυγραμματισμών είναι οι μαθητές να γίνουν ικανοί να κατανοούν τους διάφορους τρόπους με τους οποίους παράγεται νόημα, αλλά να μπορούν και να τους συνδυάζουν ώστε να είναι σε θέση να προετοιμάσουν το κοινωνικό τους μέλλον<sup>115</sup>.

Γλωσσοδιδασκτικές προτάσεις που αναπτύχθηκαν στα πλαίσια τόσο του γραμματισμού όσο και του πολυγραμματισμού, έδωσαν έμφαση σε συγκεκριμένους τομείς στη γλωσσική διδασκαλία. Έτσι έχουμε κειμενοκεντρικές τάσεις με έμφαση στην επικοινωνιακή αποτελεσματικότητα του κειμένου, τις λειτουργικές τάσεις όπου δίνεται έμφαση στην κατανόηση της λειτουργίας των γλωσσικών μορφών σε συνάρτηση με τον κοινωνικό σκοπό του κειμένου, τις ειδολογικές τάσεις με έμφαση στα κειμενικά είδη (μορφολογικά και εννοιολογικά χαρακτηριστικά), τις ολιστικές τάσεις όπου η γλώσσα αντιμετωπίζεται ολιστικά, τις εποικοδομητικές τάσεις που δέχονται την σταδιακή και εξελικτική οικοδόμηση των γνώσεων της γλώσσας και τέλος τις πολυγραμματισμικές με έμφαση στην κατανόηση της πολυμορφίας των κειμένων, των νοημάτων τους καθώς και κάθε πολιτισμικού προϊόντος<sup>116</sup>.

---

115. Χοντολίδου, *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1999, 1: 115-117). <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>, Ανάκτηση 20/8/2013 · Σ.,

Χατζησαββίδης, *Από την παιδαγωγική του γραμματισμού στους πολυγραμματισμούς: νέες τάσεις, διαστάσεις και προοπτικές στη διδασκαλία της γλώσσας*,

<http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, Ανάκτηση 3/4/2013 σ. 4.

116. Σ., Χατζησαββίδης, *Από την παιδαγωγική του γραμματισμού στους πολυγραμματισμούς: νέες τάσεις, διαστάσεις και προοπτικές στη διδασκαλία της γλώσσας*,

<http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, Ανάκτηση 3/4/2013, σ. 4-6 · Η.,

Ματσαγγούρας, *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*, εκδ. Γρηγόρης, Αθήνα 2004, σσ. 45-48, 96-99.

### 3.3 Η έννοια της πολυτροπικότητας στην παιδαγωγική των πολυγραμματισμών

Οι αλλαγές στις κοινωνικο-πολιτισμικές συνθήκες πολλών κοινωνιών ανά τον κόσμο και κυρίως των λεγόμενων «ανεπτυγμένων» μετα-βιομηχανικών κοινωνιών (ομογενοποίηση των συνθηκών εργασίας, παγκοσμιοποίηση, διεθνοποίηση, πολυπολιτισμικότητα, αλλαγές στο επικοινωνιακό τοπίο, στα διαθέσιμα μέσα επικοινωνίας και στους τρόπους που χρησιμοποιούνται σε διάφορους τομείς της καθημερινής ζωής, αλλαγές σε θεσμικές διευθετήσεις σε ζητήματα σχετικά με την εκπαίδευση για το «μέλλον του σχολείου»), επέφεραν την ανατροπή της μονοτροπικότητας της γραπτής γλώσσας και την αλλαγή εν γένει του τρόπου της επικοινωνίας<sup>117</sup>.

Ο όρος πολυτροπικότητα που έρχεται έτσι στο προσκήνιο, αναφέρεται σ' ένα πολιτισμικό πολυτροπικό σημειωτικό προϊόν το οποίο είναι συνδυασμός διαφόρων σημειωτικών τρόπων σε μια νέα σύνθεση. Με άλλα λόγια, αναφέρεται σε μια μείξη σημειωτικών τρόπων και κοινωνικών, ψυχολογικών και πολιτισμικών προϋποθέσεων, ή αλλιώς σε ένα νέο σημειολογικό περιβάλλον. Η πολυτροπικότητα είναι μια σημειωτική πράξη, μέρος του σημειωτικού περιβάλλοντος, ενταγμένη στο πλαίσιο της επικοινωνιακής λειτουργίας που παράγει και αναπαράγει νοήματα, διαμορφώνει αντιλήψεις, ιδεολογία, υποκειμενικότητα<sup>118</sup>.

Η πολυτροπικότητα ως πολιτισμική έκφραση, δημιούργησε νέες εργασιακές, οικονομικές και πολιτικές σχέσεις ενώ συνακόλουθα αυτές οι σχέσεις διαμόρφωσαν νέους γραμματισμούς (πληροφοριακός, οπτικός, τεχνολογικός γραμματισμός). Αναπόφευκτα, τα υποκείμενα βιώνουν αυτό το νέο περιβάλλον, το εσωτερικεύουν

---

117. G., Kress, *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, Ανάκτηση:20/8/2013, σσ. 2-4.

118. Σ., Χατζησαββίδης, *Ο γλωσσικός γραμματισμός και η παιδαγωγική του γραμματισμού: Θεωρητικές συνιστώσες και δεδομένα από τη διδακτική πράξη*, <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, Ανάκτηση 3/4/2013, σ. 5 · Ε., Χοντολίδου, *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1999, 1: 115-117). <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>, Ανάκτηση 20/8/2013.

μέσω της εμπειρίας τους και αναπτύσσουν αντιληπτικά συστήματα που έχουν τα χαρακτηριστικά αυτού του περιβάλλοντος<sup>119</sup>.

Στο νέο επικοινωνιακό τοπίο αμφισβητείται η κυριαρχία του γραπτού λόγου. Αυτό συμβαίνει εξαιτίας της ευρείας διάδοσης της τηλεόρασης και της εικόνας στη διαφήμιση, καθώς και των συμβόλων κάθε είδους και των νέων τεχνολογιών της επικοινωνίας. Οι αλλαγές αυτές, σε συνδυασμό με τις σύγχρονες θεωρίες της λογοτεχνίας, έχουν αλλάξει γενικά την αντίληψη για το τι είναι το κείμενο. Το κείμενο αποκτά μια άλλη διάσταση, την οπτική, λόγω της αυξανόμενης εικονοποίησης του εντύπου αλλά και του ηλεκτρονικού μηνύματος<sup>120</sup>.

Το κείμενο πραγματώνεται από τη μείξη ποικίλων σημειωτικών συστημάτων (πολυτροπικότητα) και είναι πολύσημο, δεν είναι η φυλακή ενός μόνο νοήματος. Η πολυσημία είναι αποτέλεσμα της πολυτροπικότητας του κειμένου και εν μέρει αποτέλεσμα της μεθόδου με την οποία διαβάζουμε τα κείμενα σύμφωνα με τις σύγχρονες λογοτεχνικές και γλωσσολογικές θεωρίες.

Βάσει των θεωριών αυτών, κείμενο θεωρείται μια σύνθετη ποικιλία κοινωνικών καταστάσεων ή συμβάντων: γραπτά κείμενα και αφίσες, εκπομπές της τηλεόρασης και συνεντεύξεις, video clips και κινηματογραφικές ταινίες, σχολικά μαθήματα και πολιτικοί λόγοι, θεατρικές παραστάσεις ή θεατρικά δρώμενα. Τα κείμενα αυτά είναι πολυτροπικά, όπου συμμετέχουν πολλαπλά συστήματα τρόπων<sup>121</sup>.

Όπως αναφέρει ο Kress, «στα πολυτροπικά κείμενα έχουμε διανομή πληροφοριών/περιεχομένου ανάμεσα στους διάφορους σημειωτικούς τρόπους συμπεριλαμβανομένης και της γλώσσας...»<sup>122</sup>. Δεν υπάρχουν δευτερεύοντες τρόποι,

---

119. Σ., Χατζησαββίδης, *Η πολυτροπικότητα στη σύγχρονη εγγράμματη κοινωνία ως προϊόν μεταφοράς του βιώματος: προς μια νέα μορφή λόγου*, στο Πουρκός, Μ. & Κατσαρού Ε. (επιμ.) «Βίωμα, μεταφορά και πολυτροπικότητα: εφαρμογές στην επικοινωνία, την εκπαίδευση, τη μάθηση και τη γνώση», Θεσσαλονίκη:Νησίδες, 2011, σσ. 103-113.

<http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, Ανάκτηση 3/4/2013, σσ. 103-104

120. Ε., Χοντολίδου, *ό.π.*, σσ. 115-117 · Α., Γιαννικοπούλου, *Το σύγχρονο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, εκδ. Παπαδόπουλος, 2008, σσ. 27-31.

121. Ε., Χοντολίδου, *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1999, 1: 115-117). <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>, Ανάκτηση 20/8/2013

122. G., Kress, *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, Ανάκτηση:20/8/2013, σ. 8.



όλοι οι τρόποι είναι σημαντικοί και όλοι μαζί συντελούν στην πολυτροπικότητα η οποία με τη σειρά της οδηγεί στην πρόσληψη του κειμένου.

Οι εισηγητές του όρου της πολυτροπικότητας Kress & van Leeuwen, θεωρούν την πολυτροπικότητα ουσιαστική και θεμελιώδη παράμετρο κάθε κειμένου (αναφέρεται στη Χοντολίδου). Η νοηματοδότηση του κειμένου δε γίνεται μόνο με τη γλώσσα. Ο λόγος αναπτύσσεται παράλληλα με άλλα σημειωτικά μέσα, όπως για παράδειγμα η παρουσίαση του κειμένου της διαφήμισης, οι κινήσεις (προσώπου, στάσης κ.τ.λ), το γράψιμο (γραμματοσειρά, είδος χαρακτήρων)<sup>123</sup>.

Η παραγωγή και η κατανόηση πολυτροπικών κειμένων είναι δύσκολη, εφόσον δεν έχει αναπτυχθεί μια αντίστοιχη πολυτροπική γραμματική (π.χ η γραμματική μιας διαφήμισης θα περιελάμβανε την οπτική γωνία, την εστίαση, τη μουσική επένδυση, κτλ).

Η ανάγνωση ενός τέτοιου κειμένου απαιτεί την ανάγνωση όχι μόνο του γραπτού λόγου αλλά και της εικόνας και των άλλων τρόπων που συμμετέχουν, γεγονός που έχει συνέπειες για μια θεωρία ανάγνωσης.

Η διδασκαλία και η παραγωγή ενός πολυτροπικού κειμένου απαιτεί μια διαφορετική επικοινωνιακή πρακτική, απαιτεί σχεδιασμό. Παλιά η γλώσσα ήταν η μοναδική πηγή νοημάτων. Πλέον, στο πολυτροπικό τοπίο, για τον σχεδιασμό απαιτούνται:

- Ουσιαστικές γνώσεις των πολλαπλών δυνατοτήτων που προσφέρει ο κάθε τρόπος επικοινωνίας (γλωσσικός ή μη), καθώς και των διαθέσιμων πόρων.
- Γνώσεις για τις δυνατότητες που παρέχει ο συνδυασμός των διαφόρων τρόπων (π.χ για το γραπτό κείμενο λαμβάνονται υπόψη τα κατάλληλα λεξικογραμματικά στοιχεία, το κατάλληλο κειμενικό ύφος, το κειμενικό είδος για τη γλωσσική αναπαραγωγή, κτλ).

Οι παραπάνω γνώσεις δίνουν τη δυνατότητα στο δημιουργό ενός πολυτροπικού κειμένου να επιλέξει τις κατάλληλες δυνατότητες των διαθέσιμων τρόπων και βάσει

---

123. E., Χοντολίδου, *ό.π.*, σσ. 115-117.

των προσωπικών και κοινωνικά διαμορφωμένων ενδιαφερόντων του να προβεί σε μια μετασχηματιστική κοινωνική πρακτική στα πλαίσια μιας κριτικής πράξης<sup>124</sup>.

Στις σύγχρονες εγγράμματες κοινωνίες, η νοηματική ευελιξία της γλώσσας (μέσω κυρίως της μεταφοράς: οι χρήστες υπονοούν, υπεκφεύγουν, συσχετίζουν, ορίζουν πράξεις και γεγονότα) δημιουργεί νέες αναπαραστάσεις του αντιληπτικού βιώματος οι οποίες είναι διαφορετικές σε κάθε γλωσσική, άρα πολιτισμική ομάδα. Έκφραση των πολυτροπικών βιωμάτων του δημιουργού, έκφραση που προκύπτει μετά από επεξεργασία είναι ο πολυτροπικός λόγος<sup>125</sup>.

Ο λόγος αυτός άρα, είναι μια νέα μορφή λόγου που διαμορφώθηκε στους σύγχρονους πολυτροπικούς πολιτισμούς. Βρίσκεται πέρα από τον προφορικό και το γραπτό λόγο, έχει τα δικά του χαρακτηριστικά και διαμορφώνει διαφορετική υποκειμενικότητα και συνειδήσεις. Είναι πολύ διαδεδομένο μέσο στο δημόσιο και ιδιωτικό λόγο (έντυπες και τηλεοπτικές διαφημίσεις, πινακίδες οδικής κυκλοφορίας και καταστημάτων, διάφορα έντυπα, κτλ). Η διάδοσή του, όπως προαναφέρθηκε, οφείλεται στην αυξανόμενη κυριαρχία της εικόνας και του ήχου καθώς και στις δυνατότητες των νέων τεχνολογικών μέσων να παράγουν σημειωτικούς τρόπους έκφρασης εκτός του λεκτικού.

Τα χαρακτηριστικά του πολυτροπικού λόγου επιμερίζονται σε αυτά που τον καθιστούν λόγο συνθηματικό, υπαινικτικό, ποικιλόμορφο, συνδυαστικό, συμμετοχικό και βεβαίως κοινωνιοκεντρικό. Αναλυτικότερα για τα χαρακτηριστικά αυτά και για καθεμιά έκφανση του λόγου εξαιτίας τους, παρατηρούμε τα εξής:

- Συνθηματικός λόγος: Η σαφήνεια του πολυτροπικού λόγου για την κατανόηση και την πρόσληψη των νοημάτων, καθώς και ο εντυπωσιασμός που

---

124. G., Kress, *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, Ανάκτηση:20/8/2013, σσ. 8-9 · Φ., Στάμου, Τ., Τρανός Σ., Χατζησαββίδης, *Η ανάγνωση και η παραγωγή πολυτροπικότητας σε μαθησιακό περιβάλλον: πρώτες διαπιστώσεις από μια διδακτική εφαρμογή, Μελέτες για την ελληνική γλώσσα*, Πρακτικά της 24<sup>ης</sup> Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας του Α.Π.Θ.- Θεσσαλονίκη, 2004, σ.666-672, σσ. 3-4.

125. Σ., Χατζησαββίδης, *Η πολυτροπικότητα στη σύγχρονη εγγράμματη κοινωνία ως προϊόν μεταφοράς του βιώματος: προς μια νέα μορφή λόγου*, στο Πουρκός, Μ. & Κατσαρού Ε. (επιμ.) «Βίωμα, μεταφορά και πολυτροπικότητα: εφαρμογές στην επικοινωνία, την εκπαίδευση, τη μάθηση και τη γνώση», Θεσσαλονίκη:Νησίδες, 2011, σσ. 103-113 <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, Ανάκτηση 3/4/2013, σσ. 103-105.

μπορεί να προκαλέσει, επιτυγχάνεται άμεσα (με τις λέξεις προφορικού και γραπτού λόγου) ή έμμεσα (π.χ. μουσική, εικόνα, χρώμα, χειρονομίες). Είναι πιο περιεκτικός από τον γραπτό και προφορικό λόγο και απουσιάζουν ο επεξηγηματικός, αναλυτικός συλλογισμός του γραπτού λόγου και η επανάληψη του προφορικού λόγου. Η μεταφορά των νοημάτων γίνεται με το συνδυασμό διαφόρων σημειωτικών τρόπων.

- Υπαινικτικός λόγος: Η κυριολεξία δεν είναι συχνή στους σημειωτικούς τρόπους ενός πολυτροπικού κειμένου. Πολλοί απ' αυτούς τους σημειωτικούς τρόπους (π.χ. χρώμα, εικόνα, σκίτσο, μουσική) έχουν μια αισθητική πλευρά όπου η νοηματοδότησή τους υπόκειται στην υποκειμενικότητα του πομπού και του δέκτη (μη κυριολεκτικός λόγος)<sup>126</sup>.

- Ποικιλόμορφος λόγος: Ενώ οι μονοτροπικοί λόγοι είναι μονοδιάστατοι και ομοιόμορφοι λόγοι (λεκτικοί, εικονιστικοί), σ' ένα πολυτροπικό κείμενο υπάρχει ποικιλία σημειωτικών τρόπων. Ο λόγος που παράγεται δεν είναι σύνθεση των επιμέρους τρόπων αλλά κάτι παραπάνω απ' αυτή.

- Συνδυαστικός λόγος: Στον πολυτροπικό λόγο υπάρχει συνύπαρξη και συνδυαστικότητα σημειωτικών τρόπων που μπορούν να λειτουργούν συμπληρωματικά ή παραπληρωματικά. Για παράδειγμα, το χρώμα συμπληρώνεται από το λεκτικό κείμενο, την εικόνα ή το σκίτσο. Ο πολυτροπικός λόγος γενικά είναι απαιτητικός λόγος, αφού απαιτεί ικανότητα συνδυασμού.

- Συμμετοχικός λόγος: Ο πολυτροπικός λόγος απαιτεί συμμετοχή των σημειωτικών τρόπων αλλά με τρόπο που να μη προδίδεται ο ένας τρόπος προς όφελος άλλου<sup>127</sup>.

---

126. Σ., Χατζησαββίδης, *Η πολυτροπικότητα στη σύγχρονη εγγράμματη κοινωνία ως προϊόν μεταφοράς του βιώματος: προς μια νέα μορφή λόγου*, στο Πουρκός, Μ. & Κατσαρού Ε. (επιμ.) «Βίωμα, μεταφορά και πολυτροπικότητα: εφαρμογές στην επικοινωνία, την εκπαίδευση, τη μάθηση και τη γνώση»,

Θεσσαλονίκη:Νησίδες, 2011, σσ. 103-113 <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>,

Ανάκτηση 3/4/2013, σσ. 110-113 · Φ., Στάμου, Τ., Τρανός, Σ., Χατζησαββίδης, *Η ανάγνωση και η παραγωγή πολυτροπικότητας σε μαθησιακό περιβάλλον: πρώτες διαπιστώσεις από μια διδακτική εφαρμογή*, Μελέτες για την ελληνική γλώσσα, Πρακτικά της 24<sup>ης</sup> Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας του Α.Π.Θ.- Θεσσαλονίκη, 2004, σ.666-672, σσ. 3-4

127. Σ., Χατζησαββίδης, *Η πολυτροπικότητα στη σύγχρονη εγγράμματη κοινωνία ως προϊόν μεταφοράς του βιώματος: προς μια νέα μορφή λόγου*, στο Πουρκός, Μ. & Κατσαρού Ε. (επιμ.) «Βίωμα, μεταφορά και πολυτροπικότητα: εφαρμογές στην επικοινωνία, την εκπαίδευση, τη μάθηση και τη γνώση», Θεσσαλονίκη:Νησίδες, 2011, σσ. 103-113

<http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, Ανάκτηση 3/4/2013, σσ. 110-113.

- Κοινωνιοκεντρικός λόγος: Ο πολυτροπικός λόγος είναι δημιούργημα κοινωνικών συνθηκών, αισθητικών τάσεων και πολιτικο-ιστορικών καταστάσεων. Ή με άλλα λόγια, ο λόγος είναι κοινωνικά κατασκευασμένη γνώση της πραγματικότητας<sup>128</sup>.

### 3.4 Η κατανόηση και η παραγωγή πολυτροπικών κειμένων

Στις σύγχρονες κοινωνίες με τις πολυπολιτισμικές τους συνθέσεις και την πλήρη αποδοχή των τεχνολογικών εξελίξεων, το νόημα των κειμένων κατανέμεται στον τρόπο του γραπτού λόγου και στον τρόπο της εικόνας. Η ανάγνωση του γραπτού κειμένου είναι μερική χωρίς την ανάγνωση της εικόνας.

Μέχρι τώρα, σε μια μαζική κοινωνία, η πρόσληψη ενός κειμένου θεωρούνταν παθητική χρήση της γλώσσας μιας και η ισχύς του γλωσσικού τρόπου επικοινωνίας ήταν κυρίαρχη. Πλέον, το μοντέλο: πομπός – μήνυμα – δέκτης, άλλαξε και έγινε πιο περίπλοκο. Το νόημα του μηνύματος μετατίθεται σε πολλαπλούς τρόπους επικοινωνίας που είναι διαθέσιμοι<sup>129</sup>. Οι χρήστες των μέσων επικοινωνίας έχουν πιο ενεργό ρόλο ως προς τις πολλαπλές επιλογές αυτών των μέσων ενώ σε κάθε περίπτωση προϋποτίθεται η γνώση τους. Σήμερα, μια θεωρία ανάγνωσης θα περιελάμβανε μια ανάγνωση (πρόσληψη) κειμένων, που θα συνεπάγονταν «κατανόηση της γλωσσικής και ταυτόχρονα της οπτικής ή άλλης εκφοράς του λόγου»<sup>130</sup>.

Η πολυτροπικότητα των κειμένων επιφέρει αλλαγές και στη διαδικασία παραγωγής – δημιουργίας κειμένων. Πλέον, και όπως ήδη αναφέρθηκε πιο πάνω, χρειάζεται σχεδιασμός για τη διανομή των πληροφοριών στους διαθέσιμους σημειωτικούς τρόπους, λαμβάνοντας υπόψη το κοινό που απευθύνεται το κείμενο και τα αποτελέσματα που θέλει να πετύχει.

---

128. Σ., Χατζησαββίδης, *ό.π.*, σ. 112 · Η., Ματσαγγούρας, *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*, εκδ. Γρηγόρης, Αθήνα 2004, σσ. 122-124.

129. Α., Γιαννικοπούλου, *Το σύγχρονο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, εκδ. Παπαδόπουλος, 2008, σσ. 37-40 · G., Kress, *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, Ανάκτηση: 20/8/2013, σσ. 4-5.

130. G., Kress, *ό.π.*, σ. 8.

Τόσο ο σχεδιασμός όσο και η ανάλυση πολυτροπικών κειμένων θεωρείται ότι δεν είναι πολύ αναπτυγμένοι γιατί δεν υπάρχουν διαθέσιμα τα μεθοδολογικά εργαλεία και οι πόροι που απαιτούνται<sup>131</sup>. Γενικά, η ανάλυση, η πρόσληψη και ο σχεδιασμός πολυτροπικών κειμένων, διαμορφώνουν απαιτήσεις για ανάπτυξη ενός νέου τύπου ικανοτήτων και κοινωνικών πρακτικών που θα μετασχηματίζουν τους χρησιμοποιούμενους τρόπους σε κάτι νέο<sup>132</sup>.

### **3.5 Νέες θεωρίες μάθησης, γλωσσολογικές, λογοτεχνικές, που σχετίζονται με τα κόμικς**

#### **3.5.1 Θεωρία διπλής κωδικοποίησης**

Σύμφωνα με τη θεωρία της διπλής κωδικοποίησης του Ραϊνίο, και σε ό,τι αφορά τη μάθηση, οι άνθρωποι αποθηκεύουν και αποκωδικοποιούν με διπλό τρόπο σε δύο συστήματα μνήμης: στη γλώσσα (λεκτικές πληροφορίες) και στις εικόνες (μη λεκτικές πληροφορίες)<sup>133</sup>. Οι εικόνες είναι δυνατόν να κωδικοποιηθούν με δύο τρόπους: εικονικά και λεκτικά, με αποτέλεσμα να είναι δυνατό να αποθηκευτούν και στο εικονικό και στο λεκτικό μνημονικό σύστημα. Από την εν λόγω θεωρία που δεν συναντά και ιδιαίτερο αντίλογο, προκύπτει ότι η εικόνα είναι αποτελεσματικότερη στη μάθηση, όταν συνοδεύεται από κείμενο και αντίστροφα, φέρνοντας στο προσκήνιο την αποτελεσματικότητα των πολυτροπικών κειμένων<sup>134</sup>.

---

131. Χοντολίδου, *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1999, 1: 115-117). <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>, Ανάκτηση 20/8/2013, σ.116

132. G., Kress, *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, Ανάκτηση:20/8/2013, σ. 8.

133. Βλ., [http://en.wikipedia.org/wiki/Dual-coding\\_theory](http://en.wikipedia.org/wiki/Dual-coding_theory)

134. Σ., Ρετάλης, Μ., Μπουλουδάκης, *Διδάσκοντας με κόμικς*, *Educomics*, Πανεπιστήμιο Πειραιά, Τμήμα Ψηφιακών συστημάτων, Ερευνητική Ομάδα Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού, CoSy- Llab, (<http://cosy.ds.unipi.gr>) [http://educomics.org/material/teaching\\_training/Educomics\\_comicDom.pdf](http://educomics.org/material/teaching_training/Educomics_comicDom.pdf), στις 25/7/2013, σ. 3.

### 3.5.2 Θεωρία της Επικοινωνιακής προσέγγισης

Στα τέλη της δεκαετίας του '60 εμφανίστηκε η Επικοινωνιακή Προσέγγιση της Γλώσσας στο πλαίσιο του ιδεολογικού υποβάθρου της εποχής. Αρκετά χρόνια αργότερα κυριάρχησε ως φιλοσοφία στην επιστήμη της Γλωσσολογίας και επικράτησε στη θεμελίωση των σχολικών αναλυτικών προγραμμάτων. Στην Επικοινωνιακή Προσέγγιση της Γλώσσας δίνεται έμφαση στη μελέτη του επικοινωνιακού και λειτουργικού χαρακτήρα της γλώσσας. Στόχος είναι η καλλιέργεια και η ανάπτυξη του προφορικού και του γραπτού λόγου ως εκφράσεων της επικοινωνιακής διάστασης της γλώσσας.

Η έννοια της επικοινωνίας ως μια μορφή κοινωνικής αλληλεπίδρασης μεταβιβάζεται μέσα από τη χρήση και όχι τη γνώση της γλώσσας. Είναι μια διαδικασία με την οποία νοηματοδοτείται ο περιβάλλοντας κόσμος του ατόμου και διαμορφώνονται στάσεις, απόψεις, συμπεριφορές, στερεότυπα. Η επικοινωνιακή ικανότητα δε σχετίζεται μόνο με τις γλωσσικές πράξεις αλλά είναι και επιλογή κατάλληλων στρατηγικών με τις οποίες πλαισιώνεται επικοινωνιακά ο λόγος μέσα από διάφορες μορφές κειμένων σε συγκεκριμένες κοινωνικοπολιτισμικές συνθήκες και ομάδες<sup>135</sup>.

### 3.5.3 Θεωρία της Πρόσληψης

Η θεωρία της πρόσληψης, βασικοί εκπρόσωποι της οποίας είναι ο Jauss και ο Iser, είναι μια θεωρία λογοτεχνίας και πρόσληψης ενός λογοτεχνικού κειμένου. Η θεωρία της πρόσληψης εξετάζει το ρόλο του αναγνώστη στο τρίγωνο: συγγραφέας, έργο και κοινό. Ο αναγνώστης δεν είναι παθητικός αποδέκτης του έργου αλλά αναπτύσσει με αυτό διαλεκτική σχέση. Όπως σημειώνει ο Jauss<sup>136</sup>, «η διαλεκτική της παραγωγής και της πρόσληψης διαμεσολαβείται αδιάλειπτα μέσω της αλληλεπίδρασης των δύο πλευρών, μέσω της λογοτεχνικής επικοινωνίας». Ο αναγνώστης μπορεί να

---

135. Σ., Χατζησαββίδης, *Από την παιδαγωγική του γραμματισμού στους πολυγραμματισμούς: νέες τάσεις, διαστάσεις και προοπτικές στη διδασκαλία της γλώσσας*,

<http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, Ανάκτηση 3/4/2013, σ. 1-2 · Ν., Μήτσης, *Διδακτική του γλωσσικού μαθήματος*, Gutenberg, Αθήνα 1996, σσ. 150-165.

136. Η., R., Jauss, *Η θεωρία της πρόσληψης*, εισ., μετ. επ. Μίλτος Πεχλιβάνης, εκδ. Ι.Δ. Κολλάρου και Σία Α.Ε Αθήνα 1995, σ. 93.

καταναλώσει απλώς το έργο, μπορεί να το δει κριτικά, μπορεί να απολαύσει τη μορφή του, να ερμηνεύσει το νόημά του, να υιοθετήσει μια αναγνωρισμένη ερμηνεία ή να επιχειρήσει μια νέα. Μέσα από τις διαδοχικές αναγνώσεις και τις διαδοχικές προσλήψεις κρίνεται η ιστορική σημασία ενός έργου και η αισθητική του αξία. Γενικά υποστηρίζεται ότι υπάρχει μια αδιάλειπτη ανταλλαγή ανάμεσα στην εμπειρία της τέχνης του παρελθόντος και του παρόντος<sup>137</sup>.

Κατά τον Iser, ο ρόλος του αναγνώστη στην ερμηνεία του κειμένου είναι καθοριστικής σημασίας αλλά και το κείμενο έχει μια αντικειμενική δομή ακόμη και αν αυτή συμπληρωθεί από τον αναγνώστη. Ο ίδιος συγγραφέας αναφέρει στρατηγικές τις οποίες χρησιμοποιούν τα κείμενα τόσο για το ρεπερτόριο των οικείων θεμάτων όσο και των νύξεων τις οποίες περιέχουν. Η ανάγνωση ενός έργου απαιτεί κάποια γνώση των κωδίκων του, των κανόνων δηλαδή που καθορίζουν τον τρόπο με τον οποίο παράγει τα νοήματά του. Το αποτελεσματικό έργο αναγκάζει τον αναγνώστη να συνειδητοποιήσει τους συνηθισμένους κώδικες, τις προσδοκίες του, αποσταθεροποιεί τις αντιλήψεις του και διδάσκει νέους κώδικες κατανόησης. Με τις στρατηγικές της ανάγνωσης μεταβάλλουμε το κείμενο, συγχρόνως όμως και το κείμενο μεταβάλλει τον αναγνώστη οδηγώντας τον σε βαθύτερη αυτοσυνειδησία. Η αισθητική αντίδραση δημιουργείται από την αλληλεπίδραση κειμένου και αναγνώστη, ο οποίος συμπληρώνει τα κάθε είδους κενά που υπάρχουν σε ένα κείμενο (χαρακτηριστικά προσώπων, συμπεράσματα, κτλ). Η παρουσία αυτών των κενών ενεργοποιεί τον αναγνώστη κατά την αναγνωστική διαδικασία<sup>138</sup>.

Σύμφωνα με τον Μικρόπουλο (αναφέρεται στο: Βασιλακοπούλου, 2011), η θεωρία της πρόσληψης βρίσκει εφαρμογή και στο υπερκείμενο, όπου ο αναγνώστης επιλέγει τις διαδρομές που θα ακολουθήσει έχοντας προσωπικό έλεγχο και δομώντας την τελική οργάνωση του κειμένου, ώστε να έχει νόημα για τον ίδιο<sup>139</sup>. Γενικά

---

137. H., R., Jauss, *Η θεωρία της πρόσληψης*, εισ., μετ. επ. Μίλτος Πεχλιβάνης, εκδ. Ι.Δ. Κολλάρου και Σία Α.Ε Αθήνα 1995, σ. 52

138. H., Ματσαγγούρας, *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*, εκδ. Γρηγόρης, Αθήνα 2004, σσ. 42-43 · Δ., Χριστόπουλος, *Θεωρία λογοτεχνίας(1)Θεωρία της αναγνωστικής ανταπόκρισης και θεωρία της πρόσληψης*, <http://dimichri65.blogspot.gr/2013/09/2013-09-20-01.html> στις 20/9/2013, σσ. 3-4

139. M., Βασιλακοπούλου, *Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Υλικού Υπερμεσικών κόμικς από μαθητές με βάση τις μαθησιακές τους προτιμήσεις*, Πανεπιστήμιο Πειραιά (διδασκτορική διατριβή), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων (2011), <http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/4482/1/Vasilikopoulou.pdf>, Ανάκτηση 20/8/2013, σ. 34.

θεωρείται ότι η θεωρία της πρόσληψης είναι εύπλαστη και, ανάλογα με τον τρόπο που υιοθετείται από τους μελετητές, μπορεί να αντιπροσωπεύει μια ιστορικοκοινωνική, μια μορφική και μια μεταμοντέρνα αντίληψη για τη λογοτεχνική ιστορία. Κατά συνέπεια η χρήση του όρου «πρόσληψη» σε κριτικές μελέτες θα πρέπει να γίνεται προσεκτικά, ξεκαθαρίζοντας το μοντέλο λογοτεχνικής ιστορίας που προϋποτίθεται κάθε φορά<sup>140</sup>.

### **3.6 Τα κόμικς ως πολυτροπικό κείμενο και η ανάγνωσή τους στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση**

Συνοψίζοντας όσα έχουν ήδη λεχθεί αναφορικά με την αλλαγή των μέσων και των τρόπων επικοινωνίας σ' όλες τις μετα-βιομηχανικές κοινωνίες της πολυμορφίας και των πολύτροπων περιβαλλόντων των τελευταίων χρόνων, μπορεί να ειπωθεί ότι το νόημα διαμορφώνεται όλο και περισσότερο πολυτροπικά και ο γραπτός λόγος αλληλεπιδρά με πλήθος ηχητικών, οπτικών, κινητικών κ.ά μοτίβων παραγωγής νοήματος<sup>141</sup>. Η κυριαρχία της γραπτής γλώσσας και η έννοια του γραπτού κειμένου έχουν αποσταθεροποιηθεί και έχουν εκτοπιστεί από τα νέα ψηφιακά μέσα. Τα νέα μηνύματα έχουν τις δικές τους ιδιαιτερότητες και δυνατότητες συνδυασμών μεταξύ των διαφόρων τρόπων<sup>142</sup>. Η εικόνα μέσω της τηλεόρασης και μέσω των Η/Υ έχει εδραιωθεί σε όλους τους τομείς της καθημερινής ζωής. Κανείς πλέον δεν αμφισβητεί την κυριαρχία της. Αναπτύσσεται μια οπτική γλώσσα μέσα από ποικίλους συνδυασμούς τρόπων. Όπως το διατυπώνουν οι Kress & van Leeuwen, «η οπτική τροπικότητα συνεργάζεται όλο και περισσότερο στη μετάδοση του μηνύματος» (Kress & van Leeuwen, αναφέρεται στη Γιαννικοπούλου, 2008, σ. 77). Έτσι, τα

---

140. Δ., Τζιόβας, *Λογοτεχνία και πρόσληψη*, <http://www.tovima.gr/op>, (18/5/2003) Ανάκτηση 28/8/2013.

141. Ε., Μούλα, Χ., Κοσεγιάν, *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση*, Κριτική, Αθήνα 2010, σ. 23

142. Ε., Μούλα, Χ., Κοσεγιάν, *ό.π.*, σ. 22-24 · Χοντολίδου, Ε., *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Γλωσσικός Υπολογιστής, 1999, 1: 115-117).

<http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>, Ανάκτηση 20/8/2013 · Δ., Κουστογιάννης, *Ο υπολογιστής ως μέσο πρακτικής γραμματισμού και οι πολυγραμματισμοί. Στο Επιμορφωτικό υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης της Επιμόρφωσης*, κλ. ΠΕ02, Πάτρα: ΕΑΙΤΥ. σ. 96-98. (2010) <http://wiki-philologia.wikispaces.com/%CE>



κείμενα αποκτούν πολυτροπικότητα και αυτό κάνει την ανάγνωσή τους πιο απαιτητική<sup>143</sup>.

Στο πλαίσιο αυτό, τα κόμικς που χρησιμοποιούν εκφραστικά μέσα από άλλες τέχνες για να αφηγηθούν, που χρησιμοποιούν εικόνες και λόγια, αποτελούν ένα κείμενο με τη σύγχρονη πολυτροπική θεώρηση που αναφέρθηκε πιο πάνω.

Ως κείμενο στα κόμικς αντιμετωπίζεται όλο το εικονοποιημένο αφήγημα (εικόνες, διάλογοι, αλληλουχία εικόνων, στήσιμο σελίδας). Ο όρος κείμενο δεν αναφέρεται μόνο στα γραπτά κείμενα του κόμικς (διάλογοι στα “μπαλονάκια” ή συνδετικές φράσεις εκτός εικόνων-αφηγητής) αλλά στο συνολικό τους περιεχόμενο. Τα στοιχεία της αφήγησης προκύπτουν κυρίως από τις πληροφορίες που παρέχουν οι εικόνες, π.χ στην εικόνα του χοντρού Οβελίξ, δε χρειάζεται γραπτή περιγραφή για το σωματότυπο του ήρωα<sup>144</sup>. Συμπερασματικά, τα κόμικς μπορούν να θεωρηθούν ως συνολικό κείμενο προς ανάγνωση.

Αναλυτικότερα, το συνολικό κείμενο των κόμικς απαρτίζεται από δύο είδη κειμένων: το οπτικό και το λεκτικό κείμενο, δηλαδή εικόνα και λόγος. Όμως όπως ισχυρίζεται ο Lewis «οι λέξεις ποτέ... δεν είναι μόνο λέξεις, αλλά λέξεις επηρεασμένες από τις εικόνες και το αντίθετο» (Lewis, 2000, αναφέρεται στη Γιαννακοπούλου, 2008, σ. 23). Ο Barthes περιγράφοντας τις σχέσεις λέξεων και εικόνων στα κόμικς μιλά για μια «μορφή αναμεταβίβασης στην κατασκευή του μηνύματος και, παρότι σε πρώτο επίπεδο λέξεις και εικόνες δείχνουν αποσπασματικές, σ' ένα άλλο εκείνο της ιστορίας, της διήγησης κατορθώνουν να πετύχουν την ένωση»<sup>145</sup> (Barthes, 1985, αναφέρεται στη Γιαννικοπούλου, 2008: 33).

Είναι φανερό ότι εικόνες και λέξεις επικοινωνούν διαφορετικά είδη πληροφοριών. Η συμπληρωματική τους σχέση είναι θέμα αντιθέσεων, εφόσον η μια συμπληρώνει την άλλη μέσα από τις διαφορές τους. Όταν μιλά η μία, η άλλη παραμένει σιωπηλή.

---

143. Α., Γιαννικοπούλου, *Το σύγχρονο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Παπαδόπουλος, 2008, σσ. 73-77.

144. Μ., Θεοδωρίδης, Χαλκιά, Κ., *Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμιξ*, στο βιβλίο *Εικόνα και παιδί*, (Επιμέλεια: Κωνσταντινίδου-Σέμογλου), Εκδόσεις Cannot not design publications (σελ. 317-327) [www.karposontheweb.org/Portals/0/Material/articles/Comics.pdf](http://www.karposontheweb.org/Portals/0/Material/articles/Comics.pdf), Ανάκτηση 27/3/2013, σσ. 318-319

145. Α., Γιαννικοπούλου, *Το σύγχρονο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Παπαδόπουλος, 2008, σσ. 23, 33.

Συγκρίνοντας τις διαφορετικές δυνατότητες έκφρασης και επικοινωνίας των δύο τροπικοτήτων (εικόνες, λέξεις), βλέπουμε τα ακόλουθα:

Πιο συγκεκριμένα οι εικόνες:

- μεταδίδουν καλύτερα πληροφορίες χώρου.
- συγκεκριμενοποιούν καταστάσεις δίνοντας σχήμα, χρώμα, φόρμα.
- η κατανόηση στις εικόνες αρχίζει από το σύνολο και προχωρά στις λεπτομέρειες.

- στην ανάγνωση των εικόνων, η εικόνα είναι η κεντρομόλος αντίδραση του οπτικού απέναντι στην προωθητική δύναμη του λεκτικού<sup>146</sup>.

Αντίθετα οι λέξεις:

- μεταδίδουν καλύτερα πληροφορίες χρόνου<sup>147</sup>.
- αναφέρονται με γενικότητα σε πρόσωπα, καταστάσεις (π.χ άνθρωπος), ενώ επικεντρώνουν την προσοχή σε ορισμένα σημεία των εικόνων.

- η κατανόηση στη γλώσσα αρχίζει από τα επιμέρους και προχωρά στο σύνολο.

- στην ανάγνωση των λέξεων ενός κειμένου, ο αναγνώστης ωθείται προς το τέλος (η φυγόκεντρη δύναμη του λεκτικού)<sup>148</sup>.

Κατά συνέπεια, η ανάγνωση των κόμικς, ως πολυτροπικά κείμενα, προϋποθέτει την ανάγνωση των δύο τροπικοτήτων που συμμετέχουν στην αφήγηση της ιστορίας: του οπτικού και του λεκτικού μέρους. Από τις εικόνες και τους διαλόγους απορρέουν όλες οι χαρακτηριστικές κειμενικές παράμετροι της αφήγησης: η θεματολογία, η πλοκή και η ανάπτυξη των χαρακτήρων, ο χώρος, η εποχή και οι κοινωνικές συνθήκες, τα πρότυπα και τα στερεότυπα που υπαινίσσονται.

Συνακόλουθα, η ανάγνωση των κόμικς, είναι η ανάγνωση των αφηγηματικών τεχνικών τους, οι συγκεκριμενικές παράμετροι της αφήγησης, οι οποίες διακρίνονται σε εκείνες που αντλούν στοιχεία:

---

146. Α., Γιαννικοπούλου, *ό.π.*, σσ. 34-35

147. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 72-74 · Π., Μαρτινίδης, *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*, Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σ.

148. Α., Γιαννικοπούλου, *ό.π.*, σσ. 34-35

- από το χώρο της εικαστικής έκφρασης (στοιχεία της εικόνας- καρρέ όπως τονικότητα, σκιάσεις, σχέδιο, χρώμα που συμμετέχουν στη δυναμική και στην πορεία της αφήγησης).

- από το χώρο της λογοτεχνίας (τα γραπτά μέρη-διάλογοι, εισαγωγικές-συνδετικές φράσεις, συνοδευτικά κείμενα εκτός εικόνων)<sup>149</sup>.

Λαμβάνοντας όμως υπόψη τη θεωρία της διπλής κωδικοποίησης του Ραϊνίο, το οπτικό μέρος των κόμικς αναφέρεται και σε μέρος του λεκτικού μέρους, δηλ. των διαλόγων και των εισαγωγικών αφηγήσεων.

Από τα παραπάνω, συμπεραίνεται ότι η ανάγνωση στα κόμικς επιτελείται με τους εξής τρόπους:

- Ανάγνωση του λεκτικού μέρους (διάλογοι, κείμενα αφήγησης).
- Ανάγνωση της μορφής του λεκτικού, δηλαδή των οπτικών μηνυμάτων της γραπτής γλώσσας (π.χ “ΑΓΡΙΟΦΩΝΑΡΕΣ”): όπου η γραμματοσειρά δείχνει την ένταση της φωνής).

- Ανάγνωση οπτικού κειμένου (εικόνας) ως αφηγηματικού φορέα (διάταξη, οργάνωση αφηγηματικής μονάδας-καρρέ).

- Ανάγνωση κάθε εικόνας ξεχωριστά (ανάγνωση των τεχνικών κίνησης, ήχου, εστίασης, χρώματος, προοπτικής, ιδεολογικών μορφοτύπων κ.τ.λ.)<sup>150</sup>.

Ως συνέπεια των παραπάνω, είναι δυνατό να ειπωθεί ότι ο αναγνώστης των κόμικς είναι περισσότερο θεατής-αναγνώστης. Χρειάζεται να εξοικειωθεί με τα οπτικά στοιχεία, με την εικόνα, με αυτό που ονομάζεται “οπτικός εγγραμματισμός”<sup>151</sup>. Γενικότερα, η ανάγνωση της εικόνας συμπεριλαμβάνει τα ακόλουθα:

---

149. Μ., Θεοδωρίδης, Χαλκιά, Κ., *Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμιξ*, στο βιβλίο *Εικόνα και παιδί*, (Επιμέλεια: Κωνσταντινίδου-Σέμογλου), Εκδόσεις Cannot not design publications (σελ. 317-327) [www.karposontheweb.org/Portals/0/Material/articles/Comics.pdf](http://www.karposontheweb.org/Portals/0/Material/articles/Comics.pdf), Ανάκτηση 27/3/2013, σσ. 319-321.

150. Α., Γιαννικοπούλου, *Το σύγχρονο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Παπαδόπουλος, 2008, σ. 73-81 · G., Kress, *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, Ανάκτηση:20/8/2013, σ. 5.

151. Α., Γιαννακοπούλου, *ό.π.*, σσ. 80-81 · Ε., Μούλα, Χ., Κοσεγιάν, *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση*, Κριτική, Αθήνα 2010, σσ. 23-24.

- Τη διαδικασία της αποκωδικοποίησης του μηνύματος της εικόνας μέσα από μια σημειωτική λειτουργική ανάλυση (όχι απλή αναγνώριση στοιχείων αλλά τη λειτουργία αυτών μέσα στην αφήγηση).

- Τη συγκειμενική αποκρυπτογράφηση της εικόνας ενταγμένης στο πολιτισμικό περιβάλλον από όπου αντλεί το νόημά της.

Συμπερασματικά, ο αναγνώστης των κόμικς είναι ένας διαφορετικός αναγνώστης εξαιτίας της πολυτροπικότητας των κειμένων τους. Είναι αναγκαίο να εξοικειωθεί με τις εικόνες και να αποκρυπτογραφήσει τον τρόπο με τον οποίο τα εκφραστικά μέσα του δημιουργού (λέξεις και εικόνες) νοηματοδοτούν το κείμενο και συμμετέχουν στην αφήγηση. Θα πρέπει επίσης να αντιληφθεί τι κρύβεται πίσω από τις λέξεις και τις εικόνες (ιδεολογικά ή μη) διαβάζοντας κριτικά.

Αποτέλεσμα αυτού είναι, ο αναγνώστης των κόμικς να αναπτύσσει διαφορετικές ικανότητες για την ανάγνωση των ποικίλων κωδίκων. Περαιτέρω και σε ό,τι αφορά την εκπαίδευση, η εξάσκηση των παιδιών με τις πρακτικές αυτές, συνδέεται με τους νέους γραμματισμούς που η σύγχρονη κοινωνία απαιτεί (οπτικός εγγραμματισμός) στο πλαίσιο των πολυγραμματισμών<sup>152</sup>.

---

152. Α., Γιαννικοπούλου, *Το σύγχρονο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Παπαδόπουλος, 2008, σσ. 73-81 · Ε., Μούλα, Χ., Κοσεγιάν, *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση*, Κριτική, Αθήνα 2010, σσ. 23-24, · G., Kress, *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, Ανάκτηση:20/8/2013, σσ. 5-6.

## ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

### Η ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΗ ΚΑΙ ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΗ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΠΡΩΤΟΒΑΘΜΙΑ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

#### 4.1 Εισαγωγή

Όπως είδαμε, τα κόμικς, ως κείμενα πολυτροπικά, δημοφιλή και προσιτά στους μαθητές, μπορούν να τους βοηθήσουν στην κάλυψη των απαιτήσεων για νέους γραμματισμούς, απόρροια των αλλαγών στην εκπαίδευση όπως επιτάσσουν οι σύγχρονες συνθήκες.

Εξειδικεύοντας την εξέταση για την παιδαγωγική αξία των κόμικς και τις εκπαιδευτικές τους δυνατότητες ως πολυτροπικά κείμενα, γόνιμο είναι να εντοπιστούν οι περιοχές όπου μπορούν τα κόμικς να λειτουργήσουν ως διδακτικό μέσο στο πλαίσιο των ανωτέρω απαιτήσεων, όπως και γίνεται στο παρόν Κεφάλαιο. Επιπλέον, η διερεύνηση της δυνατότητας ένταξης των κόμικς σε ποικίλες εκπαιδευτικές δραστηριότητες (π.χ. δημιουργία κόμικς) ή της χρήσης τους στην περαιτέρω ανάπτυξη ικανοτήτων και δεξιοτήτων των μαθητών (π.χ. συναισθηματική νοημοσύνη, κριτική σκέψη), δεν θα μπορούσε να παραληφθεί στο πλαίσιο μιας τέτοιας εξέτασης.

Παραδείγματα πρακτικής αξιοποίησης των κόμικς, όπως προκύπτουν από την εφαρμογή τους ως πολυτροπικά κείμενα στη διδακτική πράξη του δημοτικού σχολείου και του νηπιαγωγείου, είναι δυνατό να θεμελιώσουν επαρκέστερα τα συμπεράσματα της θεωρητικής μελέτης για την αξιοποίηση των κόμικς στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση. Σε κάθε περίπτωση μια θετική ή μη αποτίμηση των δυνατοτήτων αξιοποίησης των κόμικς στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, ωφελείται από τη μεγαλύτερη δυνατή διερεύνηση του θέματος στην κατεύθυνση κυρίως της εφαρμοσμένης έρευνας αναφορικά με την αξιοποίησή τους.

## 4.2 Παιδαγωγική αξία - Εκπαιδευτικές δυνατότητες των κόμικς

### 4.1.1 Κατανόηση αφηγηματικού λόγου - Τεχνάσματα

Η αφήγηση προέκυψε ως ανάγκη του ανθρώπου για μυθοποιήσεις και φαντασιώσεις μέσα σε συγκεκριμένες υλικές συνθήκες, ως ανάγκη για να δοθούν εξηγήσεις και νοήματα στις συνθήκες αυτές καθώς και στη σχέση των ανθρώπων με τον κόσμο. Η γέννηση του αφηγηματικού λόγου ευνοήθηκε από την ιδιαιτερότητα και τη φύση της γλώσσας, από τις δυνατότητες της να εκφράσει τον κόσμο γύρω, να γίνει σκέψη, στοχασμός που να περιέχει την αντικειμενικότητα του έξω κόσμου και το σκοτεινό υποκειμενισμό του κάθε ανθρώπου<sup>153</sup>.

Η αφήγηση εντοπίζεται σ' όλες τις εποχές, κοινωνίες, τεχνολογίες και κατέχει σημαντική θέση στην πολιτιστική ζωή των κοινωνιών. Διασώζει μέσω του αφηγηματικού λόγου την κοινή εμπειρία και κληροδοτεί στις επερχόμενες γενιές τρόπους θεώρησης του κόσμου. Ως αφηγηματικός λόγος μπορεί να οριστεί «κάθε μορφή λόγου που διατάσσει ανθρώπινες εμπειρίες και δράσεις με τέτοιο τρόπο ώστε να διαφαίνεται η αιτιοκρατική τους σχέση και η χρονική τους εξέλιξη»<sup>154</sup>.

Σύμφωνα με τον Bruner, το αφηγηματικό είδος σκέψης νοηματοδοτεί την κοινωνική πραγματικότητα κάνοντας αφήγηση την ανθρώπινη δράση. Οι άνθρωποι βιώνουν μέσω των αφηγήσεων «δανεικές και ιδανικές ζωές»<sup>155</sup> (Bruner: αναφέρεται στον Ματσαγγούρα 2004, σ. 344). Βιώνουν την καθημερινή ζωή ως μια ιστορία με πρωταγωνιστές, προσπάθειες, επιτυχίες και αποτυχίες, αιτιοκρατικές και χρονικές σχέσεις κ.ά. (στοιχεία της αφήγησης) και μάλιστα με μια κινηματογραφική-τηλεοπτική εκδοχή στην εξέλιξή της<sup>156</sup>.

Η αφήγηση δεν είναι λοιπόν μόνο τρόπος έκφρασης αλλά και τρόπος οικοδόμησης της πραγματικότητας και της προσωπικής ταυτότητας. Η καλλιέργεια του αφηγηματικού λόγου συντελεί στη δόμηση της προσωπικότητας και της

---

153. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 18-19.

154. Η., Ματσαγγούρας, *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*, Γρηγόρης, Αθήνα 2004, σ. 343

155. Η., Ματσαγγούρας, *ό.π.*, σ. 344.

156. Η., Ματσαγγούρας, *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*, Γρηγόρης, Αθήνα 2004, σ. 344 · Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 19-20.

ταυτότητας του ατόμου. Ωστόσο, η αιτιοκρατική ανάπτυξη της αφήγησης είναι μια γνωστική δυσκολία της αφηγηματικής σκέψης.

Μεταφερόμενα τα ανωτέρω στο εκπαιδευτικό πεδίο, είναι φανερό γιατί δίνεται ιδιαίτερη σημασία στη συστηματική επαφή των μαθητών με ποικιλία αφηγηματικών λόγων ως αναγνώστες και ως δημιουργοί αφηγηματικών κειμένων<sup>157</sup>.

Το επίκεντρο της γλωσσικής διδασκαλίας είναι το κείμενο. Για την οργάνωση των γλωσσικών στοιχείων και τη μεταξύ τους αλληλεπίδραση απαιτείται μια γραμματική κειμένου. Τα κόμικς, ένα ιδιόμορφο είδος κειμένου (πολυτροπικό, όπως ήδη αναπτύχθηκε πιο πάνω) χαρακτηρίζονται από εικόνες, λόγο και αφήγηση. Ο τρόπος της αφήγησης (μέσα από μια αλληλουχία εικόνων) αποτελεί την ειδοποιό διαφορά των κόμικς σε σχέση με τα άλλα είδη κειμένων. Στα κόμικς, η αφηγηματική λειτουργία επιτελείται κυρίως μέσα από την εικόνα ενώ η γραφή είναι δευτερεύουσας λειτουργίας για την παροχή σύντομων πληροφοριών (προσδιορισμός τόπου και χρόνου) και για τον διάλογο<sup>158</sup>.

Στα κόμικς, λόγω των ιδιαίτερων χαρακτηριστικών και των εκφραστικών τεχνασμάτων τους, στο σύνολο των αφηγήσεων υπάρχει κοινός αφηγηματικός πυρήνας. Στην αρχική κατάσταση, την εξέλιξη και την κατάληξη κάθε συγκεκριμένης μυθοπλασίας ή ιστορίας, υπάρχει αρχή-μέση-τέλος, ένα σταθερό μοτίβο, μια γραμματική της αφήγησης.

Τα αφηγηματικά στοιχεία των κόμικς, που αποτελούν τις κειμενικές παραμέτρους του εικονοποιημένου αφηγήματος, περιλαμβάνουν:

- Το αφηγηματικό περιεχόμενο [την ιστορία, τη θεματολογία (πρόσωπα, πράξεις, πού, πότε, γιατί), την ανάπτυξη των χαρακτήρων, την εποχή, την ιστορία και τις κοινωνικές συνθήκες (χωροχρονικές σχέσεις)].

---

157. Η., Μασσαγγούρας, *ό.π.*, σ. 344-345 · Μ., Βασιλακοπούλου, *Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Υλικού Υπερμεσικών κόμικς από μαθητές με βάση τις μαθησιακές τους προτιμήσεις*, Πανεπιστήμιο Πειραιά(διδακτορική διατριβή), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων (2011), <http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/4482/1/Vasilikopoulou.pdf>, Ανάκτηση 20/8/2013, σσ. 56-57.

158. Π., Μαρτινίδης, *ό.π.*, σσ. 29-34 · Γ., Πασχαλίδης, *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σσ. 170-171.

- Τη δραματουργική εξέλιξη – πλοκή [τον τρόπο ακολουθίας των γεγονότων της ιστορίας (αρχική φάση - ανοδική φάση – κορύφωση – επιβράδυνση - λύση)].
- Την αφηγηματική δομή [τη διάταξη των δομικών στοιχείων ώστε να υπάρχει νόημα (χαρακτήρες, πλοκή, δράση), τα πρότυπα και τα ιδεολογικά στερεότυπα, αναδρομή στο παρελθόν, σχήματα λόγου, το ύφος, άλλοι συμβολισμοί που χρησιμοποιούνται, κτλ]<sup>159</sup>.

Στα κόμικς, η ροή του αφηγηματικού λόγου και τα στοιχεία της αφήγησης προκύπτουν από τις εικόνες. Τα αφηγηματικά μέσα και η χρήση τους διαμορφώνει το προσωπικό ύφος, τον προσωπικό ρυθμό της αφήγησης του δημιουργού. Το ύφος είναι οι συγκείμενες παράμετροι του κόμικς, που ως έμπνευση προέρχονται κυρίως από:

- Το χώρο της εικαστικής έκφρασης όπως σχέδιο, τονικότητα μονοχρωμία κ.ά. π.χ. η μονοχρωμία ως μέσο έμφασης αλλά και δομικό στοιχείο στη δυναμική της αφήγησης.
- Το χώρο της λογοτεχνίας, όπως διάλογοι, εισαγωγικά μέρη, λεξιλόγιο, λέξεις που λειτουργούν ως στίξη, γλωσσικές ιδιαιτερότητες των λόγων των ηρώων, κ.ά.
- Το χώρο του κινηματογράφου, όπως κλίμακα κάδρων, οπτική γωνία, μοντάζ καρρέ, διάταξη, εμβαδό καρρέ στη σελίδα, κ.ά.<sup>160</sup>.

Η αλληλόδραση μεταξύ διαδοχικών εικόνων-σχεδίων (καταστάσεων μιας πράξης) και του κειμένου που σχολιάζει ή μεταφέρει λόγια και σκέψεις των ηρώων, δημιουργεί τη ροή στην αφήγηση των κόμικς. Η εξέλιξη της ιστορίας γίνεται μέσα σε συγκεκριμένο αριθμό σελίδων. Η ροή προκύπτει από τη μετατροπή των λέξεων σε εικαστικές παραστάσεις. Το κείμενο πρέπει να γίνει σχέδιο και το σχέδιο κείμενο. Αυτές οι ανταλλαγές κειμένου-σχεδίου συγκροτούν την κατ' εξοχήν ιδιότητα της αφήγησης με εικόνες<sup>161</sup>.

Η αποκρυπτογράφηση του κώδικα της εικόνας (καρρέ), αποτελεί τη γραμματική του κάδρου, η οποία δίνει την ψευδαίσθηση της κίνησης. Η απόδοση της κίνησης

159. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 26-28 · Μ., Θεοδωρίδης, Κ., Χαλκιά, *Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμιξ*, στο βιβλίο *Εικόνα και παιδί*, (Επιμέλεια: Κωνσταντινίδου-Σέμογλου), Εκδόσεις Cannot not design publications (σελ. 317-327), σσ. 319-320.

160. Μ., Θεοδωρίδης, Κ., Χαλκιά, *ό.π.*, σσ. 321-322.

161. Π., Μαρτινίδης, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 30-31.



είναι συστατικό μιας συνολικής αφηγηματικής ροής. Η αφήγηση μέσα από τη γραμμική διαδοχή των στατικών εικόνων δίνει την ψευδαίσθηση της συνέχειας, της ροής.

Η ροή δε σταματά στα κενά μεταξύ των καρρέ, συμπληρώνεται από τις πληροφορίες των εικόνων, ενισχύεται από τις λέξεις. Η εικόνα στο κόμικς συμμετέχει στη χρονική ροή της αφήγησης. Είναι μια εικόνα χρονικά διάχυτη και καθώς εντυπώνεται σε κάθε καρρέ, παίρνοντας μια θέση στο χώρο, καθρεφτίζει την προβολή του χρόνου, μέλλοντα ή παρελθόντα<sup>162</sup>. Στην αφήγηση των κόμικς συμμετέχει και η μετατροπή του χρόνου (ομιλίας) σε χώρο (“μπαλονάκια”) και του χώρου (φάσεις πλοκής) σε χρόνο, κομματιάζοντας το χώρο σε εικόνες- καρρέ, (η διαδοχική παράθεση καρρέ σύμφωνα με τη χρονική σειρά), με αποτέλεσμα να αναπαράγεται η διάρκεια του χρόνου<sup>163</sup>.

Μέσα από τις συγκεκριμένες παραμέτρους που αναφέρθηκαν ή τις τεχνικές ψευδαίσθησης, ο δημιουργός (μέσω των εικόνων) κάνει επιλεκτική απεικόνιση των στοιχείων της δράσης, δίνει έμφαση ή παραλείπει ό,τι θεωρεί δευτερεύον. Ακόμα και όταν δεν υπάρχουν οι αντίστοιχες εικόνες, η ροή της δράσης είναι συνεχής. Πολλές φορές ο δημιουργός καθοδηγεί τη ματιά του αναγνώστη στην παρακολούθηση παράλληλων δράσεων σε άλλους τόπους, ή άλλες χρονικές στιγμές<sup>164</sup>.

Ως συνέπεια αυτών, η ροή του αφηγηματικού λόγου στα κόμικς απαιτεί ενεργούς αναγνώστες, όχι παθητικούς μαθητές. Απαιτεί ενεργοποίηση, παρατηρητικότητα και διερεύνηση των τεχνικών που χρησιμοποιεί ο δημιουργός.

---

162. Γ., Μπαζίνας, Στάθης, Μ., Μερακλής, *Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης*, περ. Πρεβεζιάνικα Χρονικά, αρ.25, Ιανουάριος- Ιούνιος 1991, σ. 7.

163. Π., Μαρτινίδης, *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, Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σ. · Ν., Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, *Κόμικς, παιδί και αστείο*, Εξάντας, 2001, σσ. 66-69.

164. Μ., Θεοδωρίδης, Κ., Χαλκιά, *Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμικς*, στο βιβλίο *Εικόνα και παιδί*, (Επιμέλεια: Κωνσταντινίδου-Σέμογλου), Εκδόσεις Cannot not design publications (σελ. 317-327), [www.karposontheweb.org/Portals/0/Material/articles/Comics.pdf](http://www.karposontheweb.org/Portals/0/Material/articles/Comics.pdf), Ανάκτηση 27/3/2013, σ. 321.

#### 4.1.2 Καλλιέργεια κριτικής σκέψης

Μέσα στη νέα σύνθετη πολιτισμική κοινωνική πραγματικότητα και στα πλαίσια του πολυγραμματισμού, είναι φανερό ότι υπάρχει η ανάγκη μιας ευρείας πολιτιστικής εγγραμματοσύνης με διευρυμένη την έννοια του κειμένου. Το κείμενο πλέον αντιμετωπίζεται ως το μέσο για την εκμάθηση των συμβολικών μορφών και αναπαραστάσεων της κοινωνικής ζωής, για την εμπύθιση στους τρόπους με τους οποίους αυτές συμμετέχουν στην κατανόηση του κόσμου και στη διαμόρφωσή μας ως κοινωνικά και πολιτικά υποκείμενα.

Τα κόμικς, ως πολυτροπικά κείμενα που συνδυάζουν τρόπους επικοινωνίας (οπτικό-λεκτικό) ενταγμένους στην πολυπολιτισμικότητα της σύγχρονης κοινωνίας, είναι ιδανικά για την κριτική διερεύνηση πλευρών του σύγχρονου πολιτισμού<sup>165</sup>. Και αυτό γιατί μια τέτοια κριτική διερεύνηση προϋποθέτει κριτική σκέψη, βασικά συστατικά στοιχεία της οποίας αποτελούν η οργάνωση, η ανάλυση και η αξιολόγηση των πληροφοριών, αξιών, στάσεων, η διάθεση για αμφισβήτηση και επανεξέταση και επανερμηνεία του προσωπικού αξιολογικού συστήματος, στοιχεία σε μεγάλο βαθμό μπορούν να ενεργοποιηθούν αξιοποιώντας τα κόμικς<sup>166</sup>.

Μέσα από τη ροή της αφήγησης στα κόμικς, συμφιλώνονται τα δύο μέσα έκφρασης, οι εικόνες και το κείμενο. Στην εκπαιδευτική διαδικασία της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης, με τη βοήθεια της εικόνας συγκεκριμενοποιούν οι μαθητές τις αφηρημένες έννοιες. Όλα τα σχεδιαστικά χαρακτηριστικά μιας εικόνας των κόμικς (π.χ. τεράστιο στόμα) χρησιμοποιούνται για την απόδοση ιδιοτήτων ή προσόντων των ηρώων εκεί που οι λέξεις θα χρειαζόταν σελίδες για να τα αποδώσουν. Τα τεχνάσματα που εφευρίσκει ο δημιουργός των κόμικς από τα οποία δημιουργούνται οι εντυπώσεις των ήχων και των κινήσεων είναι συγκεκριμενοποιήσεις των μεταφορικών αφαιρέσεων της γλώσσας<sup>167</sup>.

---

165. Πασχαλίδης, Γ., *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σσ. 23-31

166. Ματσαγγούρας, Η., *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Η κριτική σκέψη στη διδακτική πράξη*, Gutenberg, Αθήνα 1998, σ. 71.

167. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σσ. 126-131.

Η επίγνωση της τεχνητότητας των αναπαραστάσεων δηλ. των εκφραστικών τεχνικών των κόμικς, δίνει τη δυνατότητα, μέσω της αναλυτικής σκέψης και αποδομώντας την ιστορία, να αποκαλύψει ο αναγνώστης των κόμικς τα βαθύτερα νοήματά της. Η έμμεση μετάδοση της πληροφορίας μέσα από την οπτική πρόσληψη του μηνύματος της εικόνας καθιστά την επικοινωνία μεταξύ μετάδοσης και πρόσληψης, γραμμική. Ο αναγνώστης των κόμικς συσσωρεύοντας αθροιστικά όλα τα κομμάτια των πληροφοριών, σε συνδυασμό με τη φαντασία του, μπορεί να αναπτύξει μια σχέση κριτική με το κόμικς. Μπορεί να συνδυάσει τα κομμάτια αυτά με δικές του απόψεις και ανάλογα με το δικό του σύστημα αξιών να τα απορρίψει ή να τα δεχθεί<sup>168</sup>.

Στο πλαίσιο της κριτικής αυτής σχέσης, τα κόμικς μπορούν να βοηθήσουν να αναπτυχθούν αμυντικές δυνατότητες για την ενεργοποίηση των μαθητών-αναγνωστών τους απέναντι στα στερεότυπα που απορρέουν από τους μορφοτυπικούς χαρακτήρες των ηρώων και την κοινωνική τους λειτουργία. Τα κόμικς ως φορείς αξιών, συγκρουσιακών καταστάσεων, ανθρώπινων ιδιοσυγκρασιών, προσφέρονται για ανάλυση σχέσεων, συμπεριφορών, κοινωνικών προτύπων μέσω των οποίων οι μαθητές-αναγνώστες μπορούν να κατανοήσουν τον εαυτό τους και το κοινωνικό περιβάλλον. Οι μαθητές με την καλλιέργεια της κριτικής τους σκέψης μέσα από την επαφή τους με τα κόμικς, μαθαίνουν να έχουν κριτική σχέση απέναντι στα μηνύματα άλλων πολυτροπικών κειμένων (διαφήμιση, αφίσες, εκπομπές τηλεόρασης, ταινίες). Γίνονται ενεργοί αναγνώστες και βεβαίως πολιτισμικά εγγράμματοι<sup>169</sup>.

Η κριτική αυτή σχέση είναι μια σύνθετη δραστηριότητα που απαιτεί εγρήγορση, παρατηρητικότητα, κριτική σκέψη. Απαιτεί εκπαίδευση ώστε οι μαθητές να μην εντυπωσιάζονται από τα εξωτερικά κριτήρια των κόμικς και κατ' επέκταση όλων των πολυτροπικών κειμένων αλλά να προσέχουν περισσότερο το περιεχόμενό τους με όλα τα συνθετικά μέρη τους, υποβάλλοντάς τα σε κριτικό έλεγχο με συγκεκριμένα

---

168. Πασχαλίδης, Γ., *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σσ. 170-171 · Δ., Κολιοδήμος, *Τα κόμικς*, Αιγόκερως, 1982, σ. 10-11.

169. Γ., Πασχαλίδης, *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σ. 171 · Ε., Μούλα, Χ., Κοσεγιάν, *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση*, Κριτική, Αθήνα 2010, σσ. 37-39 · Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990, σσ. 70-71.

κριτήρια<sup>170</sup>. Τελικώς, η κριτική διδασκαλία των κόμικς βοηθά στην ανάπτυξη μιας διαισθητικής γνώσης απέναντι στην κωδικοποίηση και αποκωδικοποίηση των γλωσσικών εικονιστικών πρακτικών που εφαρμόζουν οι αναγνώστες-δημιουργοί<sup>171</sup>.

Επιπλέον και με βάση την καλλιέργεια της κριτικής σκέψης που μπορεί να επιτευχθεί με την κριτική διδασκαλία των κόμικς, αυτά μπορούν να αξιοποιηθούν και για την ευαισθητοποίηση των μαθητών πάνω σε κοινωνικά και οικολογικά προβλήματα (π.χ. AIDS, ρατσισμός, ισότητα) προβάλλοντας αντίστοιχα θέματα και γενικότερα για την ανάπτυξη κριτικής στάσης σε πολλά σύγχρονα προβλήματα.

#### 4.1.3 Ανάπτυξη πολλαπλών γραμματισμών και πολυτροπικότητας

Η ποικιλία κοινωνικών εμπειριών και η γλωσσική και πολιτισμική πολυμορφία της νέας εποχής, δημιουργεί πολλαπλούς τρόπους έκφρασης και επικοινωνίας, παράγοντας πολυτροπικά κείμενα. Όπως ήδη αναφέρθηκε, η πολυτροπικότητα ως πολιτισμική έκφραση αναπτύσσει πολλαπλούς γραμματισμούς (πληροφοριακός, οπτικός, τεχνολογικός).

Είδαμε ότι από τη φύση τους τα κόμικς είναι πολυτροπικά κείμενα που με τον συνδυασμό εικόνων και λέξεων στην αφήγηση μιας ιστορίας αποκτούν ένα ενισχυτικό ρόλο για την ανάπτυξη πολυγραμματισμών. Μπορούν να λειτουργήσουν ως κειμενικό είδος που μπορεί να εισάγει τους μαθητές στους νέους τρόπους έκφρασης, δεδομένων των σύγχρονων απαιτήσεων κατανόησης της οπτικής κοινωνίας που επιβάλλουν νέους τρόπους μάθησης μέσω των οπτικών μέσων. Μπορούν να προετοιμάζουν τους μαθητές στην κατανόηση πολυτροπικών κειμένων.

Επιπλέον είδαμε ότι οι αφηγηματικές τεχνικές της εικόνας των κόμικς βοηθούν στην κατανόηση και τη λειτουργία των οπτικών μέσων. Οι πληροφορίες και τα οπτικά στοιχεία της εικόνας (χρώμα, σκίαση, διάταξη καρρέ, στυλ γραμματοσειράς)

---

170. Κ., Μαλαφάντης, *ό.π.*, σσ. 70-71.

171. Κ., Δημητριάδου, Σ., Π., Παπαδόπουλος, *Οπτικός γραμματισμός και γλωσσική διδασκαλία μέσα από τη δημιουργία κόμικς: μια διδακτική παρέμβαση στη Β' Δημοτικού*, Πανελλήνιο Συνέδριο: Η Διδασκαλία της Ελληνικής Γλώσσας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Τμήμα Νηπιαγωγών (4/6/2009) <http://linguistics.nured.uowm.gr/Nimfeo2009/praktika/files/d> Ανάκτηση 20/5/2013, σσ. 1-3.

λειτουργούν συμπληρωματικά με το κείμενο των κόμικς. Οι μαθητές μαθαίνουν να κατανοούν τα μηνύματα αυτών των στοιχείων καθώς και την λειτουργία τους στη συνολική ανάγνωση-ερμηνεία του κόμικς. Κατά συνέπεια, οι τεχνικές οργάνωσης και έκφρασης των κόμικς μπορούν να αποτελέσουν μια γραμματική εκμάθησης της πολυτροπικότητας των διαφόρων κειμένων. Με τα στοιχεία της «γραμματικής των κόμικς» οι μαθητές μαθαίνουν να δημιουργούν κόμικς και ανάλογα πολυτροπικά κείμενα<sup>172</sup>.

Επιπλέον και λαμβάνοντας υπόψη ότι η διδασκαλία των κινηματογραφικών τεχνικών μαζί με την παραστατική απεικόνιση των εικόνων των κόμικς συντελούν στην εκμάθηση του οπτικού γραμματισμού, είναι δυνατό με τα κόμικς οι μαθητές να αναπτύξουν ικανότητες και δεξιότητες για την κατανόηση και την αξιοποίηση των πολυμεσικών πληροφοριών του τεχνολογικού περιβάλλοντος (μιντιακός γραμματισμός ή τεχνογραμματισμός)<sup>173</sup>.

Συμπερασματικά και ως απόρροια των όσων αναφέρθηκαν πιο πάνω, το κόμικς ως φορέας αξιών μπορεί να αξιοποιηθεί για την κριτική διερεύνηση πλευρών του πολιτισμού και της κουλτούρας της κοινωνίας από την οποία δημιουργήθηκαν. Η ανάγνωσή τους αναπτύσσει ικανότητες όχι μόνο για το γραπτό κείμενο αλλά για όλο το σύνολο της πολιτισμικής παραγωγής, δηλ. για τα διαφορετικά είδη της εικονικής, θεατρικής και μαζικής επικοινωνίας. Κατ' ουσία μέσω των κόμικς μπορεί να καλλιεργηθεί ό,τι ονομάζεται πολιτισμικός εγγραμματισμός<sup>174</sup>.

Τελικώς, ο οπτικός, πολιτισμικός και ψηφιακός γραμματισμός που καλλιεργείται μέσα από τον κόσμο των κόμικς, αναπτύσσουν μια διαισθητική γνώση μ' έναν

---

172. Γ., Πασχαλίδης, *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σσ. 70-71 · Φ., Στάμου, Τ., Τρανός, Σ., Χατζησαββίδης, *Η ανάγνωση και η παραγωγή πολυτροπικότητας σε μαθησιακό περιβάλλον: πρώτες διαπιστώσεις από μια διδακτική εφαρμογή*, Μελέτες για την ελληνική γλώσσα, Πρακτικά της 24<sup>ης</sup> Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας του Α.Π.Θ.-Θεσσαλονίκη, 2004, σ.666-672 [www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/analytika/.../nea.../polytropikotitas.doc](http://www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/analytika/.../nea.../polytropikotitas.doc) , σ. 4.

173. Μ., Βασιλακοπούλου, *Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Υλικού Υπερμεσικών κόμικς από μαθητές με βάση τις μαθησιακές τους προτιμήσεις*, Πανεπιστήμιο Πειραιά (διδακτορική διατριβή), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων (2011), <http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/4482/1/Vasilikopoulou.pdf>, Ανάκτηση 20/8/2013, σσ. 104-105.

174. Γ., Πασχαλίδης, *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σσ. 170-171.

αβίαστο τρόπο σε έναν κόσμο που βομβαρδίζεται από πολυτροπικά κείμενα. Αυτή η γνώση μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην ανάλυση μικτών τρόπων επικοινωνίας ή για τη δημιουργία σύνθετης επικοινωνίας που θα αποτελέσουν τη βάση για την απόκτηση πιο ειδικών γνώσεων και δεξιοτήτων<sup>175</sup>.

### 4.3 Εκπαιδευτικές προσπάθειες αξιοποίησης των κόμικς

#### 4.3.1 Καλλιέργεια Φιλαναγνωσίας

Η φιλαναγνωσία όπως ορίζεται από τον Markidis είναι «η θετική σχέση του αναγνώστη με το βιβλίο, οι εξειδικευμένες εκπαιδευτικές δραστηριότητες που βοηθούν τη διαμόρφωση αυτής της σχέσης μέσα από την ανάπτυξη γνωστικών, κοινωνικών δεξιοτήτων και αισθητικών κριτηρίων»<sup>176</sup> (Markidis, 2011: αναφέρεται στον Καρακίτσιο: σ. 22). Το εκπαιδευτικό κείμενο (βιβλίο, περιλαμβανομένου του λογοτεχνικού) θα πρέπει να προκαλεί τον ενδιαφέρον του αναγνώστη - μαθητή.

Η λογοτεχνία γενικά, μέσα από τις μυθοπλασίες κατορθώνει να προβάλλει, να θίγει, να σχολιάζει φαινόμενα, καταστάσεις, προβλήματα που αφορούν τα κοινωνικά σύνολα. Παρέχει διάφορες οπτικές και ερμηνείες του κόσμου, οι οποίες με τη σειρά τους εμπλουτίζουν την αντίληψη των μαθητών για τον κόσμο, διευρύνουν τις εμπειρίες τους, βοηθούν στην κατανόηση της διαφορετικότητας και την ανάπτυξη της ανεκτικότητας (σύμφωνα με το ΥΠ.Ε.Θ.) Κατ' ουσία, η λογοτεχνία συνιστά μια μορφή διαμεσολάβησης μεταξύ μαθητή και ιστορικοκοινωνικού χώρου.

Το λογοτεχνικό κείμενο οδηγεί τον αναγνώστη σε εμπλοκή ειδικά αν στο κείμενο υπάρχουν θέματα, γεγονότα που έχει βιώσει. Τα παιδιά της σχολικής ηλικίας προβάλλουν τον εαυτό τους και ταυτίζονται με τους ήρωες των βιβλίων που διαβάζουν. Αυτό γίνεται με το βιβλίο περισσότερο από κάθε άλλο επικοινωνιακό

---

175. Φ., Στάμου, Τ., Τρανός, Σ., Χατζησαββίδης, *Η ανάγνωση και η παραγωγή πολυτροπικότητας σε μαθησιακό περιβάλλον: πρώτες διαπιστώσεις από μια διδακτική εφαρμογή*, Μελέτες για την ελληνική γλώσσα, Πρακτικά της 24<sup>ης</sup> Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας του Α.Π.Θ.-Θεσσαλονίκη, 2004, σ.666-672 [www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/analytika/.../nea.../polytropikotitas.doc](http://www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/analytika/.../nea.../polytropikotitas.doc), σ. 4.

176. Α., Καρακίτσιο, *Εισαγωγή στη Φιλαναγνωσία*, <http://www.philanagnosia.gr/epimorfoseis/epimorfotiko-yliko/> Ανάκτηση: 27/3/2013, σ. 22.

μέσο, καθώς με το βιβλίο ενεργοποιούνται αισθητικά κριτήρια, ο πολύσημος λόγος, τα κενά της αφήγησης, η φαντασία και βεβαίως η επαφή με τις εικόνες<sup>177</sup>.

Στη λογοτεχνία, ως εκπαιδευτικό μέσο, θα πρέπει να περιλαμβάνεται όλη η κοινωνική και πολιτισμική της ποικιλία αλλά και όλη η ειδολογική της ποικιλία. Θα πρέπει να ξεπερνιέται ο ειδολογικός ρατσισμός του λογοτεχνικού κανόνα, που διαχωρίζει την καλή ή υψηλή λογοτεχνία και την ιδεολογικά ύποπτη, ηθικά αμφίβολη και αισθητικά απαράδεκτη υπό-ή παρα-λογοτεχνία. Σύμφωνα με τη σύγχρονη λογική της αποκανονικοποίησης της λογοτεχνίας, στο σχολείο αρχίζουν να εισχωρούν και αυτά τα είδη λογοτεχνίας που οι μαθητές διαβάζουν και απολαμβάνουν, όπως τα κόμικς, οι περιπέτειες, τα αστυνομικά, η επιστημονική φαντασία.

Με την είσοδο των παραπάνω κειμένων στο χώρο της λογοτεχνίας αποστιγματίζονται οι αναγνωστικές προτιμήσεις των μαθητών και γεφυρώνεται το χάσμα μεταξύ της επίσημης σχολικής κουλτούρας και της ανεπίσημης εξωσχολικής. Ακόμη, αυτά τα λογοτεχνικά είδη αποτελούν ιδανικά μέσα για την ανάπτυξη σύνθετων αναγνωστικών δεξιοτήτων, εφόσον είναι κατάλληλα για την ανάλυση μικτών τρόπων επικοινωνίας (όπως π.χ. τα κόμικς) ή ακόμη και για την κατανόηση της εξέλιξης των λογοτεχνικών ειδών. Επιπλέον, είναι αξιόλογα και για την κριτική διερεύνηση πλευρών του σύγχρονου πολιτισμού που η σοβαρή λογοτεχνία παραμελεί, όπως ο ρόλος του φανταστικού, του χιούμορ, κτλ. Μέσα από αυτά τα κείμενα οι μαθητές, με κριτική σκέψη, μπορούν να συνειδητοποιήσουν τους τρόπους που οι ίδιοι τα χρησιμοποιούν για να οικοδομήσουν και να διεκδικήσουν τη δική τους προσωπική ταυτότητα (πολιτισμικός εγγραμματισμός).

Στο πλαίσιο αυτό, η νομιμοποίηση και η παιδαγωγική αξιοποίηση των κόμικς σημαίνει:

- Αναγνώριση της σπουδαιότητας τους στην καθημερινή αναγνωστική εμπειρία των μαθητών.
- Αναγνώριση του σύνθετου πολιτισμικού τους χαρακτήρα, ως φορέα αξιών αλλά και ως αισθητικό αντικείμενο<sup>178</sup>.

---

177. Κατσίκη-Γκίβαλου, Α., *Λογοτεχνία και εκπαίδευση: Από τα στενά όρια μιας διδασκαλίας, στην καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας*, <http://www.philanagnosia.gr/epimorfoseis/epimorfotiko-yliko/1>  
Ανάκτηση:24/3/2013.

Με φιλοαναγνωστικές πρακτικές με κόμικς οι μαθητές είναι δυνατό να οδηγηθούν στον κόσμο της λογοτεχνίας (λογοτεχνικός εγγραμματισμός) και στον κόσμο της «βιβλιολογικής κουλτούρας»<sup>179</sup>. Μέσα από τα κείμενα των κόμικς οι αναγνώστες-μαθητές μπορούν να αλλάξουν τις απόψεις για τον κόσμο και τον τρόπο της ζωής με τη συγχώνευση νέων και παλιών ιδεών. Η ανάγνωση των εικονογραφημένων αφηγήσεων απευθύνεται στη φαντασία και στο συναίσθημα, στην απόλαυση του κειμένου. Οι μαθητές μέσα από τις σελίδες των κόμικς μπορούν να συγκινηθούν, να ταξιδέψουν σ' άλλες πραγματικότητες (κοινωνικές, ιστορικές, πολιτικές) και εντέλει να έρθουν σε επαφή με την υποκειμενικότητα του άλλου. Μπορούν να αποκτήσουν την απαραίτητη αισθητική εμπειρία για κριτική ποικιλόμορφων κειμένων ή άλλων πολιτισμών.<sup>180</sup>

Τα κόμικς, όντας ένα ιδιαίτερο λογοτεχνικό είδος που συνδυάζει εικόνα -λόγο-κινούμενο σχέδιο, απαιτεί την ανάλυση αυτών των στοιχείων ώστε να κατανοηθούν οι τρόποι συνεργασίας τους για την κατασκευή και την ερμηνεία της αφήγησής τους. Ενδιαφέρον παρουσιάζει η παραστατική, δραματική και εκφραστική λειτουργία της εικόνας και της γραφής, που συναντάμε επίσης και στα πρωτοσέλιδα των εφημερίδων, διαφήμιση. Οι αναγνώστες των κόμικς μπορούν να συνειδητοποιήσουν, να σχολιάσουν και να αξιολογήσουν δημιουργικά τις συμβάσεις της εικονογράφησης, όπως η θέση του λόγου, η απόδοση των ήχων και της κίνησης, η κατασκευή της σελίδας, κτλ.

Από τα παραπάνω συνάγεται ότι η ιδιομορφία των κόμικς τα κάνει ένα προσφιλές ανάγνωσμα για παιδιά σχολικής και εφηβικής ηλικίας. Αποτελούν κίνητρο για διάβασμα, για ενεργή και βιωματική συμμετοχή του μαθητή στην αναγνωστική και ερμηνευτική τους προσέγγιση. Συμφιλιώνει τις σχέσεις των παιδιών με το βιβλίο, ενισχύει την ανάγνωσή τους. Τα κόμικς προάγουν ένα τύπο ανάγνωσης που καλλιεργεί την ικανότητα ανάπτυξης του πολυτροπικού λόγου με τις υπαινικτικές,

---

178. Γ., Πασχαλίδης, *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Τυπώθητω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σσ. 28-31, 170-172.

179. Α., Καρακίτσιος, *Εισαγωγή στη Φιλαναγνωσία*, <http://www.philanagnosia.gr/epimorfoseis/epimorfotiko-yliko/> Ανάκτηση: 27/3/2013, σ. 67.

180. Κατσίκη-Γκίβαλου, Α., *Λογοτεχνία και εκπαίδευση: Από τα στενά όρια μιας διδασκαλίας, στην καλλιέργεια της φιλοαναγνωσίας*, <http://www.philanagnosia.gr/epimorfoseis/epimorfotiko-yliko/1> Ανάκτηση:24/3/2013.



συνθηματικές, ποικιλόμορφες ιδιότητες του. Μέσω των κόμικς μπορούν οι μαθητές να προεταοιμαστούν για να γίνουν έμπειροι αναγνώστες<sup>181</sup>.

Το σχολείο ως προνομιακός χώρος ανάπτυξης της φιλιαναγνωσίας, ως κοινός τόπος όπου συναντάται το υποχρεωτικό σχολικό εγχειρίδιο, που είναι εχθρός της φιλιαναγνωσίας, με το εξωσχολικό εικονογραφημένο βιβλίο, έχει ανάγκη τα κόμικς στη βιβλιοθήκη του. Οι σχολικές βιβλιοθήκες, που αποτελούν προϋπόθεση για την ποιοτική αναβάθμιση της σχέσης του παιδιού με το βιβλίο και αφετηρία και συνέχεια μιας δημιουργικής διαλεκτικής σχέσης του λόγου με την τέχνη, είναι απαραίτητο να εμπλουτιστούν με κόμικς «αυθεντικά» που έχουν στοιχεία τέχνης και αισθητικής, όπως θεωρούνται τα Αστερίξ, Λούκυ Λουκ, ελληνικά κόμικς με ιστορικό θεματολόγιο (κωμωδίες Αριστοφάνη, κλασικά εικονογραφημένα), κόμικς εμπνευσμένα από μύθους της λαϊκής παράδοσης (μύθοι του Αισώπου), κόμικς με σύγχρονο κοινωνικό ή οικολογικό περιεχόμενο<sup>182</sup>.

Σε κάθε περίπτωση βέβαια, οι μαθητές θα πρέπει να εκπαιδευτούν ώστε να επιλέγουν σωστά τα κόμικς και να μην εντυπωσιάζονται από εξωτερικά κριτήρια.

### 4.3.2 Αξιοποίηση σε Γνωστικά Αντικείμενα

#### 4.3.2.1 Γλώσσα (δόμηση αφηγηματικού λόγου-παραγωγή)

Πολλά έχουν ειπωθεί στον ανθρώπινο πολιτισμό για τη γλώσσα και πολλοί συμφωνούν ότι είναι σύστημα επικοινωνίας, μέσο παραγωγής της κριτικής και δημιουργικής σκέψης, καθώς και μέσο της δράσης και αλληλεπίδρασης μεταξύ των ανθρώπων. Επιπλέον, εύκολα μπορεί να ισχυριστεί κάποιος ότι είναι αξία και φορέας πολιτισμού, μέσο έκφρασης και κατανόησης της πραγματικότητας, μέσο τέχνης και αισθητικής καλλιέργειας.

---

181. Α., Καρακίτσιος, *Εισαγωγή στη Φιλιαναγνωσία*, <http://www.philanagnosia.gr/epimorfoseis/epimorfotiko-yliko/> Ανάκτηση: 27/3/2013. · Κατσίκη-Γκίβαλου, Α., *Λογοτεχνία και εκπαίδευση: Από τα στενά όρια μιας διδασκαλίας, στην καλλιέργεια της φιλιαναγνωσίας*, <http://www.philanagnosia.gr/epimorfoseis/epimorfotiko-yliko/1> Ανάκτηση: 24/3/2013 · Πασχαλίδης, Γ., *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο ... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σσ. 171-174.  
182. Γ., Καψάλης, *Θέματα και Ιστορία της Παιδικής Λογοτεχνίας*, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ιωάννινα 1996, σσ. 9-10, 157.

Σαφώς, στο σχολείο η γλώσσα αποτελεί γνωστικό αντικείμενο, κατά κοινή ομολογία το σπουδαιότερο. Σκοπός του γλωσσικού μαθήματος σύμφωνα με το Διαθεματικό Πρόγραμμα Σπουδών είναι η γλωσσική επάρκεια, ο καλός χειρισμός της γλώσσας (προφορική – γραπτή) από το μαθητή ώστε να μπορεί να συμμετέχει στη σχολική και στην ευρύτερη κοινωνία.

Ο μαθητής χρησιμοποιεί τη γλώσσα ως κώδικα επικοινωνίας, σκέψης, έκφρασης του εσωτερικού του κόσμου, κατανόησης της εξωτερικής πραγματικότητας. Κάνει χρήση των διαφόρων γλωσσικών μέσων για να παράγει κατάλληλο λόγο για τις εκάστοτε επικοινωνιακές του ανάγκες. Γνωρίζει λογοτεχνικά έργα και αναπτύσσει θετική σχέση μαζί τους. Αποκτά γνώση και χρησιμοποιεί συνειδητά ποικίλες συμβάσεις δομής και ύφους ενός γλωσσικού συστήματος. Αποκτά αίσθηση της γλωσσικής του παράδοσης και έρχεται σε επαφή με γλωσσικής μορφής πολιτιστικά στοιχεία άλλων λαών<sup>183</sup>.

Τα κόμικς κατηγορήθηκαν για συρρίκνωση της γλώσσας, για ελλιπή ανάπτυξη του γλωσσικού κώδικα, για φτωχό λεξιλόγιο με τις ηχοποιήτες λέξεις, τους συνδυασμούς συμφώνων και την κεφαλαιογράμμη γραφή<sup>184</sup>. Σταδιακά, νέες μελέτες έδειξαν ότι τα κόμικς δε διαθέτουν ούτε φτωχό λεξιλόγιο ούτε αυθαίρετη γραμματική και συντακτικό<sup>185</sup>. Για παράδειγμα, η ηχητική χρήση λέξεων των κόμικς δημιουργεί αστεϊσμούς, όπως το αξιογέλαστο ενός ασήμαντου χτυπήματος ή κάποιων προσποιητών συγκινήσεων (πχ με τη λέξη «σγκουπ») – όλο αυτό δεν γίνεται από άγνοια της λέξης «γδούπος. Ή πχ οι ονομασίες ηρώων ή τόπων που παραπέμπουν σε εικόνες και ορατά χαρακτηριστικά (όπως λόγου χάρη το όνομα Σκρουτζ που παραπέμπει στη σκωτσέζικη φιλαργυρία, ο χαζούλης ήρωας που ονομάζεται Γκούφου- goof = βλάκας).

---

183. Ν., Μήτσης, *Διδακτική του γλωσσικού μαθήματος*, Gutenberg, Αθήνα 1996, σσ. 33, 159-166 ·

ΥΠ.Ε.Π.Θ./Π.Ι., *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών – Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*, Αθήνα 2002 (τόμος Α'), σ. 21 · Σ., Χατζησαββίδης, *Από την παιδαγωγική του γραμματισμού στους πολυγραμματισμούς: νέες τάσεις, διαστάσεις και προοπτικές στη διδασκαλία της γλώσσας*, <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, Ανάκτηση 3/4/2013, σσ. 1-2.

184. Γ., Καυάλης, *Θέματα και Ιστορία της Παιδικής Λογοτεχνίας*, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Ιωάννινα 1996, σ. 10 · Κ., Μαλαφάντης, *Τα κόμικς και το κοινό τους*, περ. Διαβάζω, αρ.248, 17.10.1990, σσ. 68-69

185. Π., Μαρτινίδη, *ό.π.*, σ. 123.

Στα κόμικς, που συνιστούν εικονοποιημένη αφήγηση, η εικόνα υποστηρίζει το λόγο και τον βοηθά να υλοποιήσει την κειμενική λειτουργία της γλώσσας. Η γλώσσα που χρησιμοποιούν οι δημιουργοί των κόμικς είναι καθημερινή, προσωπική. Χαρακτηρίζεται από πυκνότητα γιατί πρέπει να χωρέσει στα μπαλονάκια. Η γλώσσα δε προσβάλλεται από την εικόνα, υπάρχει μια διαρκή ανταλλαγή μεταξύ τους και πολλές φορές η εικόνα βοηθά στη συγκεκριμενοποίηση των μεταφορικών αφαιρέσεων της γλώσσας και το αντίθετο. Το «*άστραψε φως και γνώρισε ο νιος τον εαυτό του*» (Σολωμός), στα κόμικς περιορίζεται σ' ένα λαμπτήρα και μια χυμώδη κυριολεξία εκεί που μια απροσδιόριστη μεταφορά θα χρειαζόνταν πολλές σελίδες για να αποδώσει το νόημά του. Αντίστοιχο παράδειγμα είναι «*το χρώμα βάφτηκε κόκκινο*», του οποίου η σημασία στα κόμικς αποδίδεται με το χρώμα<sup>186</sup>.

Με βάση τα παραπάνω, είναι φανερό ότι η αξιοποίηση των κόμικς στο γνωστικό μάθημα της γλώσσας δίνει πολλές διδακτικές δυνατότητες. Εικόνα και λόγος αλληλοσυμπληρώνονται και επιτελούν στόχους του γλωσσικού μαθήματος. Οι ιστορίες των κόμικς προσελκύουν το ενδιαφέρον και την περιέργεια των μαθητών, πετυχαίνοντας την ενεργητική συμμετοχή τους στην διδακτική πράξη. Πέρα όμως από αυτό, δεν πρέπει να ξεχνούμε ότι η γλώσσα είναι φορέας και μέσο υλοποίησης των στόχων των υπολοίπων μαθημάτων στο πρόγραμμα του σχολείου. Οι στόχοι του γλωσσικού μαθήματος διαχέονται και επιτυγχάνονται μέσα από ποικίλες γνωστικές δραστηριότητες. Πιο συγκεκριμένα, μερικοί από τους στόχους της γλώσσας που μπορούν να πραγματοποιηθούν με την ένταξη των κόμικς στο μάθημα γλωσσικής διδασκαλίας, είναι:

- Στόχοι που αφορούν την αφηγηματική λειτουργία της γλώσσας (πχ: εντοπισμός κύριων σημείων ενός κειμένου, η δομή του κειμένου).
- Εξοικείωση διαισθητική με διάφορους τύπους κειμένων (πολυτροπικά κείμενα).
- Κατανόηση και διαισθητική εξοικείωση με τις εναλλακτικές δυνατότητες της γλώσσας (λειτουργία οπτικών λεκτικών στοιχείων).

---

186. Π., Μαρτινίδης, ό.π., σ. 128 · Κ., Δημητριάδου, Σ., Π., Παπαδόπουλος, *Οπτικός γραμματισμός και γλωσσική διδασκαλία μέσα από τη δημιουργία κόμικς: μια διδακτική παρέμβαση στη Β' Δημοτικού*, Πανελλήνιο Συνέδριο: Η Διδασκαλία της Ελληνικής Γλώσσας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Τμήμα Νηπιαγωγών(4/6/2009), σ. 4.

- Κατανόηση του τρόπου με τον οποίο ο συγγραφέας χρησιμοποιεί τα γλωσσικά και οπτικά μέσα για να προκαλέσει τις εντυπώσεις που θέλει.
- Απόδοση του νοήματος κειμένων με «απαιτητική σύνταξη», λεξιλόγιο και νοηματική δομή.
- Εξοικείωση με λογοτεχνικά έργα, ελληνικής ή παγκόσμιας προέλευσης, ήτοι εξοικείωση με τα στοιχεία δομής, περιεχομένου και ύφους αυτών των κειμένων. Απόλαυση από τους μαθητές των έργων αυτών ως έργα τέχνης.
- Διεύρυνση της αναγνωστικής ικανότητας του μαθητή, ο οποίος γίνεται ενεργητικός και έμπειρος αναγνώστης. Εμπλουτισμός των προσωπικών του εμπειριών και καλλιέργεια μιας συμπάθειας για τον άνθρωπο.
- Ανάπτυξη κριτηρίων αξιολόγησης για να διακρίνει ο μαθητής σχέσεις μεταξύ προθετικότητας, είδους λόγου, γλωσσικής μορφής και κειμενικής δομής.
- Αναγνώριση της διαφοράς ανάμεσα στην εικόνα ενός αντικειμένου και στη γραπτή απόδοσή του με λέξη.
- Εξοικείωση με τις μετασημασιολογήσεις, τη λειτουργία της μεταφορικής χρήσης της γλώσσας, ώστε ο μαθητής να συλλαμβάνει τα υπονοούμενα και τους υπαινιγμούς της γλώσσας (πολυτροπικός λόγος).
- Χρησιμοποίηση των στοιχείων των λέξεων για να τις κατηγοριοποιήσει ο μαθητής σημασιολογικά και να εικάζει τη σημασία τους με τη βοήθεια των συμφραζόμενων.
- Επαφή με την πολυσημία.
- Εξοικείωση με τη δομή του κειμένου, δυνατότητα σύνταξης κειμένων (δημιουργία κόμικς) ακολουθώντας τις διαδικασίες του σχεδιασμού, της αρχική εκδοχής, του ελέγχου και της τελικής βελτίωσης.
- Ανάπτυξη κριτηρίων αξιολόγησης κειμένων και περιεχομένου από τις εξωτερικές ενδείξεις (εξώφυλλο, εικόνες, λεκτικό κείμενο).
- Αναγνώριση των συστατικών στοιχείων μιας πρότασης (ελλειπτική πρόταση)<sup>187</sup>.

Επιπλέον, τα κόμικς είναι ιδανικά για εργασίες κατανόησης, για τη διδασκαλία των σημείων στίξης και την αξιοποίησή τους στην παραγωγή του νοήματος, του ευθύ

---

187. ΥΠ.Ε.Π.Θ./Π.Ι., *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών – Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*, Αθήνα 2002 (τόμος Α'), σσ. 22-25.

λόγου και της χρήσης του διαλόγου. Μπορούν να καλλιεργήσουν τη γνώση της εξωλεκτικής επικοινωνίας και της αποκωδικοποίησης της λέξης από τα συμφραζόμενα στοιχεία της εικόνας, καθώς οι μαθητές ερμηνεύουν συμπυκνωμένες πληροφορίες τόσο των εικόνων όσο και των λεκτικού μέρους<sup>188</sup>.

#### 4.3.2.2 Ιστορία

Οι εικονογραφικές τεχνικές χρησιμοποιήθηκαν αρχικά στο χώρο της εκπαίδευσης, στα γνωστικά αντικείμενα της γλώσσας και της ιστορίας. Στόχος ήταν η κινητοποίηση του ενδιαφέροντος των μαθητών για φράσεις που συνόδευαν τις εικόνες ή για την απομνημόνευση ιστορικών γεγονότων και προσώπων που συνδέονταν με συγκεκριμένες εικόνες. Η ανάπτυξη της φωτογραφίας, του κινηματογράφου και του βίντεο αντικατέστησαν μεγάλο μέρος της εικονογράφησης των σχολικών εγχειριδίων. Ωστόσο, υπήρχε χώρος, κυρίως στην ιστορία και στη γλώσσα που δεν μπορούσε και δεν μπορεί να προσεγγιστεί με τη φωτογραφία και τις άλλες νεοεισελθούσες μορφές έκφρασης<sup>189</sup>.

Τα κόμικς, ως εικονογραφημένες ιστορίες, μπορούν να παρουσιάσουν με μεγάλη πλαστικότητα και ευελιξία θέματα ιστορικά. Με την αναγνωστική ερμηνευτική προσέγγιση κάποιων κόμικς ή με τη δημιουργία κόμικς από τα παιδιά πάνω σε συναφή ιστορικά θέματα μπορούν να προσεγγιστούν μερικοί από τους στόχους του μαθήματος της ιστορίας, όπως φαίνεται και από τα παραδείγματα του Παραρτήματος. Ειδικότερα, οι μαθητές της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης μπορούν με τα κόμικς τα ακόλουθα:

- Να έρθουν σε επαφή με ελληνικούς μύθους.

---

188. Μ., Βασιλακοπούλου, *Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Υλικού Υπερμεσικών κόμικς από μαθητές με βάση τις μαθησιακές τους προτιμήσεις*, Πανεπιστήμιο Πειραιά (διδακτορική διατριβή), Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων (2011), <http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/4482/1/Vasilikopoulou.pdf>, Ανάκτηση 20/8/2013, σ 122-123 · Κ., Δημητριάδου, Σ., Π., Παπαδόπουλος, *Οπτικός γραμματισμός και γλωσσική διδασκαλία μέσα από τη δημιουργία κόμικς: μια διδακτική παρέμβαση στη Β' Δημοτικού*, Πανελλήνιο Συνέδριο: Η Διδασκαλία της Ελληνικής Γλώσσας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Τμήμα Νηπιαγωγών(4/6/2009), σ. 10-11.

189. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σ. 121-122.

- Να γνωρίσουν γεγονότα και πρόσωπα της ελληνικής ιστορίας από την αρχαιότητα ως τη νεότερη ιστορία.
- Να έρθουν σε επαφή με στοιχεία της ιστορίας άλλων πολιτισμών.
- Να βιώσουν τις αλλαγές της καθημερινής ζωής (συνήθειες, έθιμα) των ανθρώπων στο πέρασμα του χρόνου.
- Να εντοπίζουν, επιλέγουν, οργανώνουν απλές ιστορικές πληροφορίες μέσα από ποικιλία πηγών.
- Να ανακοινώνουν την ιστορική τους γνώση μέσω διαφόρων τεχνικών του λόγου.
- Να συγκροτούν την εθνική τους ταυτότητα μέσα από τις εθνικές αφηγήσεις που δίνουν την αίσθηση της συνέχειας και της ομοιογένειας του έθνους.
- Να γνωρίζουν τις ιδέες, τις αξίες, τις στάσεις των ανθρώπων στην ιστορική τους πορεία<sup>190</sup>.

Βασική μαθησιακή στρατηγική στο μάθημα της ιστορίας είναι η διερεύνηση ιστορικών ή άλλων πηγών. Συνολικά, η ιστορική μάθηση είναι η κατάληξη μιας ατομικής ή συλλογικής ερευνητικής διαδικασίας. Η διαδικασία αυτή περιλαμβάνει την ανάπτυξη δεξιοτήτων κατανόησης της ιστορικής γνώσης, της μεθοδολογίας και των συναφών εννοιών. Οι μαθητές εν μέρει υιοθετούν τις τεχνικές του ιστορικού, εμβαθύνουν σε ιστορικά ζητήματα και αναπτύσσουν κριτική σκέψη. Στο πλαίσιο αυτό, τα κόμικς δεν αποτελούν αντικειμενική ιστορική πηγή αλλά δυνατότητα προβληματισμού και αναζήτηση της ιστορικής πραγματικότητας<sup>191</sup>.

Γενικά, η ιστορική πραγματικότητα και οι κυρίαρχες μορφές της, στο παρόν αντικατοπτρίζουν τη σχέση του παρόντος με ποικίλες πτυχές του παρελθόντος: χρονολογικά και ερμηνευτικά διαφορετικές εκδοχές της ιστορίας. Για παράδειγμα, η ελληνική ιστορία έχει μια μακρά διαδρομή 3000-4000 χρόνων. Κάθε ιστορικό παρόν επιλέγει μέρος αυτής της πορείας ως παρελθόν που συνδιαλέγεται, συγκρίνεται. Η επιλογή αυτή ανιχνεύεται στη δημόσια και ιδιωτική καθημερινή ζωή (δημόσιος

---

190. ΥΠ.Ε.Π.Θ./Π.Ι., *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών – Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*, Αθήνα 2002 (τόμος Α'), σσ. 230-235.

191. Μ., Βασιλακοπούλου, *Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση*, Πρακτικά Συνεδρίου 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΥΠΕ, 4/ 5/2007  
<http://www.greekcomics.gr/forums/index.php?showtop>, Ανάκτηση 10/9/2013, σ. 5-6 · Ε., Μούλα, Χ., Κοσεγιάν, *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση*, Κριτική, Αθήνα 2010, σσ. 181-187.

λόγος, εφημερίδες, τηλεόραση, κ.τ.λ.), στα μνημεία, στην αρχιτεκτονική στη λογοτεχνία, στα κόμικς και αλλού<sup>192</sup>.

Με βάση τα παραπάνω δεδομένα, η ανάγνωση των κόμικς που έχουν ως θέμα τους ιστορικά γεγονότα, δεν είναι μια συμβατική ανάγνωση. Αποσκοπεί στην κατανόηση του παρελθόντος μέσα από διάφορες οπτικές γωνίες. Μέσω των κόμικς είναι δυνατό οι μαθητές να συνειδητοποιούν τις συγκρούσεις της κοινωνίας και να μαθαίνουν να προσεγγίζουν διερευνητικά και κριτικά το παρελθόν<sup>193</sup>. Στο πλαίσιο αυτό, μια ερμηνευτική ανάγνωση κόμικς στο μάθημα της ιστορίας αξιολογεί ποικίλα στοιχεία όπως:

- Τον δημιουργό και τα κόμικς ως πηγή.
- Το ιστορικό πλαίσιο το οποίο περιγράφει ο δημιουργός (χρόνος, χώρος, γεγονότα, καθημερινή ζωή) στην εξέλιξη της ιστορίας του.
- Το μήνυμα του δημιουργού και τις προκαταλήψεις του, καθώς και τα κίνητρό του.
- Τα συστατικά στοιχεία του κόμικς (πού, ποιος, πότε, τί).
- Το ύφος και τη χρήση των διαφόρων επιμέρους στοιχείων.
- Τα συμφραζόμενα στοιχεία και πώς αυτά εμπλέκονται στο μήνυμα του δημιουργού.
- Τη μυθοπλαστική επέμβαση του κόμικς σε σύγκριση με τις ιστορικές πηγές<sup>194</sup>.

Η δημιουργία κόμικς (ψηφιακά ή μη), είναι ένας δεύτερος τρόπος αξιοποίησης των κόμικς στο γνωστικό αντικείμενο της ιστορίας. Απαιτεί την ενεργητική συμμετοχή των μαθητών οι οποίοι θα πρέπει να εργάζονται κυρίως ομαδο-συνεργατικά. Κάθε τμήμα της ιστορικής πληροφορίας αξιολογείται είτε ως εικόνα είτε ως κείμενο. Προηγείται η ερμηνεία του ιστορικού γεγονότος, η διερεύνηση του θέματος από πολλές οπτικές γωνίες που οδηγούν στην κατανόηση και στην απόκτηση

---

192. Γ., Σκαρπέλος, *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, Κριτική, Αθήνα 2000, σ. 13-14· Ε., Μούλα, Χ., Κοσεγιάν, *ό.π.*, σσ. 183-184.

193. Ε., Μούλα, Χ., Κοσεγιάν, *ό.π.*, σσ. 33-39.

194. Μ., Βασιλακοπούλου, *Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση*, Πρακτικά Συνεδρίου 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΥΠΕ, 4/ 5/2007

<http://www.greekcomics.gr/forums/index.php?showtop>, Ανάκτηση 10/9/2013, σσ. 5-6.

ενσυναίσθησης, δηλ. στο να μπορούν οι μαθητές να δουν το ιστορικό γεγονός με τα μάτια των ανθρώπων της εποχής του<sup>195</sup>.

Οι μαθητές μπορούν να συνθέσουν κόμικς με τους μύθους ή από γεγονότα της ελληνικής ιστορίας. Στοιχεία της καθημερινής ζωής της ιστορικής εποχής που αφηγείται ένα κόμικς εκδηλώνονται μέσα από τα στοιχεία της εικόνας. Μπορούν οι μαθητές να χρησιμοποιούν στερεότυπες εκφράσεις που συνδέονται με τους μύθους ή με άλλα ιστορικά γεγονότα, όπως π.χ. “ο μίτος της Αριάδνης”, “δρακόντεια μέτρα” κ.α<sup>196</sup>.

Συμπερασματικά, η αξιοποίηση των κόμικς στο μάθημα της ιστορίας μπορεί να εμπλουτίσει την παραδοσιακή διδασκαλία και να προσελκύσει μαθητές απρόθυμους σε ένα μάθημα που σε μεγάλο βαθμό απαιτεί απομνημόνευση<sup>197</sup>.

#### **4.3.2.3 Εικαστικά**

Αποτελεί κοινό τόπο το ότι η Τέχνη αποτελεί πρόσφορο μέσο διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης. Οι εικαστικές τέχνες μπορούν να χρησιμοποιηθούν διαθεματικά στην επεξεργασία κοινών θεμάτων με άλλα μαθήματα του προγράμματος του σχολείου.

Η αναγνωστική και ερμηνευτική προσέγγιση των κόμικς μέσα στα διάφορα γνωστικά αντικείμενα δίνει τη δυνατότητα να διαχυθούν στόχοι του μαθήματος των Εικαστικών. Και αυτό γιατί τα κόμικς, ως ένα είδος τέχνης ανάμεσα στη λογοτεχνία και στη ζωγραφική, μπορούν να χρησιμοποιούν τις συμβάσεις και των δύο ειδών τέχνης. Χρησιμοποιούν τον πλούτο και τη ροή της γλώσσας μαζί με την παραστατική πυκνότητα στην οργάνωση της κάθε εικόνας. Εκφραστική σύμβαση του είδους είναι η αντιστροφή των ρόλων, δηλ. μέρος του κειμένου γίνεται σχέδιο και το σχέδιο κείμενο. Έτσι η ζωγραφική συμμετέχει κυρίως στην αφηγηματική ροή και το λογοτεχνικό μέρος οδηγείται στη συμπύκνωση. Αυτό σημαίνει ότι ο λόγος πρέπει να περιοριστεί στα απαραίτητα ώστε να χωρέσει στα μπαλονάκια και η εικαστική επεξεργασία των εικόνων να ξετυλιχθεί με μια αλληλουχία που να εξυπηρετεί τις

---

195. Μ., Βασιλακοπούλου, *ό.π.*, σσ. 6-7

196. ΥΠ.Ε.Π.Θ./Π.Ι., *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών – Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*, Αθήνα 2002 (τόμος Α'), σ. 23.1

197. Μ., Βασιλακοπούλου, *ό.π.*, σ. 7.



φάσεις της πλοκής. Σκοπός των κόμικς δεν είναι οι εικαστικές καινοτομίες αλλά η αφήγηση μιας ιστορίας με τα μέσα της ζωγραφικής, με τις εικόνες<sup>198</sup>.

Επιπλέον, με τα κόμικς οι μαθητές μπορούν να κατανοήσουν το φαινόμενο τέχνη ως αναγνώστες-θεατές των κόμικς αλλά και ως δημιουργοί αναπτύσσοντας ανάλογες δεξιότητες μέσα από τους παρακάτω στόχους:

- Να γνωρίζουν στοιχεία αισθητικής, κριτικής και ανάλυσης ενός έργου τέχνης. Να μαθαίνουν να ερμηνεύουν τις καλλιτεχνικές επιλογές του δημιουργού σχετικά με το περιεχόμενο, τη δομή και τον τρόπο παρουσίασής του.
- Να εκφράζουν ιδέες, εμπειρίες και συναισθήματα μέσα από τα δικά τους έργα-κόμικς, καλλιεργώντας τη δημιουργικότητα και τις ικανότητές τους σε ομαδικές και καλλιτεχνικές εργασίες.
- Να κατανοούν την πολιτιστική διάσταση της τέχνης και ότι τα έργα τέχνης εκφράζουν απόψεις, αξίες και ιδέες του εκάστοτε πολιτισμού<sup>199</sup>.

Οι μαθητές-αναγνώστες των κόμικς μπορούν να διακρίνουν τα βασικά, οπτικά στοιχεία που συνθέτουν την κάθε εικόνα, να την κομματιάσουν, να αποσυνδέσουν τις φιγούρες των ηρώων, τις εκφράσεις τους, το τοπίο. Μπορούν έτσι να αντιληφθούν την εικαστική πυκνότητα της εικόνας, τα νοήματά της πέρα από το ρόλο της στην αφηγηματική λειτουργία. Μέσα από την ακινησία των εικόνων των κόμικς ο μαθητής μπορεί να ανακαλύπτει την εικαστική δύναμη του σχεδίου και τη φαντασία που απελευθερώνει. Η δική του ενεργοποίηση και προσοχή θα προβάλλει τις αρετές του κόμικς-έργου και θα του δώσει την ανάλογη αισθητική συγκίνηση<sup>200</sup>.

#### 4.3.2.4 Ξένες γλώσσες

Τα κόμικς μπορούν να ενισχύσουν την εκμάθηση μιας δεύτερης ξένης γλώσσας βοηθώντας την ανάγνωσή της από τους μαθητές. Τα οπτικά στοιχεία της εικόνας παρέχουν συμφραστικά στοιχεία στο νόημα της γραπτής αφήγησης και οι μαθητές

---

198. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σ. 31-34.

199. ΥΠ.Ε.Π.Θ./Π.Ι., *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών – Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*, Αθήνα 2002 (τόμος Α'), σ. 122-123.

200. Π., Μαρτινίδης, *“Κόμικς” Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σ. 152-162 · Δ., Κολιοδήμος, *Τα κόμικς*, Αιγόκερως, 1982, σ. 10-11.

παρόλο που μπορεί να μη γνωρίζουν όλο το σχετικό λεξιλόγιο δύνανται να κατανοούν το λεκτικό μέρος.

Η γλώσσα των κόμικς είναι απλή, καθημερινή και δίνει τη δυνατότητα στους μαθητές να έρθουν σε επαφή με αυθεντικές μορφές της ξένης γλώσσας. Αποτελεί κίνητρο ανάγνωσης για τους αρχάριους ή τους μαθησιακά απρόθυμους μαθητές.

Στο πλαίσιο αυτό τα κόμικς έχουν ήδη χρησιμοποιηθεί για προβολή, γνωριμία, διδασκαλία και μάθηση μιας γλώσσας ως δεύτερης ξένης γλώσσας. Πολλές προσπάθειες προς την κατεύθυνση αυτή έχουν επιχειρηθεί με αξιοθαύμαστα αποτελέσματα. Για παράδειγμα, με την ιστορία του ελληνικού αλφαβήτου ασχολείται το κόμικς «Ελληνικό αλφάβητο. Μας το 'μαθε ο Disney» της Ρ. Θεολογίδου. Οι περιπέτειες του Αστερίξ κυκλοφόρησαν το 1980 στα λατινικά και τα επόμενα χρόνια στα κέλτικα και στην εσπεράντο παρέχοντας στα σχολικά και φιλολογικά τμήματα ένα διπλά χρήσιμο διδακτικό υλικό. «Ο Αστερίκιος εν Ολυμπία» είναι μια μετάφραση του Αστερίξ στην αττική διάλεκτο από τον Φ. Κακριδή. Το 1988 κυκλοφόρησε μια παλαιότερη περιπέτεια του Αλίξ μεταφρασμένη στα αρχαία ελληνικά. Η μετάφραση έγινε από επτά μαθητές της τρίτης λυκείου μιας περιοχής της Αλσατίας με τη βοήθεια του καθηγητή τους<sup>201</sup>.(εικ.10)

#### 4.3.3 Αξιοποίηση στη Χρήση Νέων Τεχνολογιών (Ψηφιακά κόμικς)

Είδαμε πιο πάνω ότι η παραγωγή νοήματος των σύγχρονων κειμένων απομακρύνεται από τον κειμενοκεντρικό γραμματισμό και προκύπτει πλέον με τη συμμετοχή ποικίλων τρόπων και μέσων. Σύμφωνα με τις νέες θεωρίες (θεωρία διπλής κωδικοποίησης, γνωστική θεωρία πολυμέσων μάθησης) ο συνδυασμός εικόνας και κειμένου στη διήγηση μιας ιστορίας κάνει πιο οικείο το γνωστικό αντικείμενο στον αναγνώστη ώστε τα κόμικς να καθίστανται ένα δημοφιλές εξωσχολικό κειμενικό είδος που μπορεί να αποτελέσει καινοτόμο διδακτικό μέσο<sup>202</sup>.

---

201. Κ., Μαλαφάντης, *Συνηγορία των κόμικς*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, Οδυσσέας, Αθήνα, 1996, σσ. 750 · 200. Π., Μαρτινίδη, “Κόμικς” *Τέχνη και Τεχνικές της Εικονογράφησης*, ΑΣΕ Α.Ε, Θεσσαλονίκη 1990, σ. 124.

202. Μ., Βασιλακοπούλου, *Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση*, Πρακτικά Συνεδρίου 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΥΠΕ, 4/ 5/2007

Η ένταξη των Η/Υ στο σχολείο και στη μαθησιακή διδασκαλία δημιούργησε την ανάγκη ανάπτυξης δεξιοτήτων ψηφιακού γραμματισμού μέσα από τη δημιουργία πολυτροπικών κειμένων. Τα ψηφιακά κόμικς αποτελούν ένα πολυμεσικό περιβάλλον που συνδυάζει κείμενο, εικόνα, ήχο, βίντεο και δυνατότητα σύνδεσης με το διαδίκτυο. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μια παιγνιώδη μορφή διδασκαλίας για διαθεματική προσέγγιση γλώσσας λογοτεχνίας ή για να υποστηρίξουν την κατανόηση δύσκολων επιστημονικών εννοιών και ιδεών<sup>203</sup>.

Πολλά στοιχεία των παραδοσιακών κόμικς όπως η γραμματοσειρά, ηχητικά εφέ, εσωτερικός μονόλογος, ο λόγος και η απόδοσή του στα “μπαλονάκια” διαλόγου, μπορούν να αποδοθούν γλωσσικά, οπτικά, ακουστικά με τη βοήθεια της τεχνολογίας και των Η/Υ. Η δημιουργία κόμικς με τη βοήθεια των υπερμέσων δίνει τη δυνατότητα αξιοποίησης ποικίλων σημειωτικών τρόπων και μέσω της ασύγχρονης επικοινωνίας μπορούν να δημοσιοποιηθούν σε σχολικό, εξωσχολικό, διασχολικό επίπεδο. Οι μαθητές με τη δημιουργία ψηφιακών κόμικς:

- Εξοικειώνονται με τις νέες τεχνολογίες και μαθαίνουν να γράφουν ηλεκτρονικά κείμενα.
- Εξοικειώνονται με τη χρήση ψηφιακών εργαλείων δημιουργίας κόμικς.
- Αποκτούν δεξιότητες ψηφιακού γραμματισμού με τη σύνταξη πολυτροπικών κειμένων.
- Αναπτύσσουν δεξιότητες πολυγραμματισμών μέσω της πολυτροπικής αφήγησης κόμικς με τη συνεργασία λεκτικών και εικονικών στοιχείων, ώστε το κείμενο γι’ αυτούς να αποκτά άλλη διάσταση.

Επιπλέον, τα ψηφιακά κόμικς ως ένα νέο εκπαιδευτικό υπερμεσικό μέσο, δίνουν ποικίλες άλλες δυνατότητες στην εκπαίδευση για διάφορες δραστηριότητες, όπως για παράδειγμα:

- Παρουσίαση ιστοριών με εκπαιδευτικό περιεχόμενο σε μαθητές. Πολλές φορές διαθέτουν τη δυνατότητα να συμμετέχει ο μαθητής διαδραστικά κατά την

---

<http://www.greekcomics.gr/forums/index.php?showtop> σ. 30-31 · Ρ., Χατζηλουκά, Μ., Κώστουλλου, Κ., Κωνσταντίνου, *Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς για την προώθηση κατανόησης σε σχέση με τη διάκριση ανάμεσα σε παρατηρήσεις και ερμηνείες παρατηρήσεων*, Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση, 5(1-2), (2012), σ. 76-77.

203. Ρ., Χατζηλουκά, Μ., Κώστουλλου, Κ., Κωνσταντίνου, *ό.π.*, σ. 76-77, 83 · Μ., Βασιλακοπούλου, *ό.π.*, σ. 77-79.

ανάγνωση του κόμικς: π.χ. το KABAM που έχει χρησιμοποιηθεί για την εκπαίδευση παιδιών σε θέματα υγείας: Παρουσιάζει ιστορίες με διαλόγους, την εξέλιξη της οποίας επηρεάζει ο μαθητής με την άποψή του.

- Αξιολόγηση και αυτο-αξιολόγηση Π.χ. το Concept Cartoon το οποίο καλύπτει ύλη θετικών επιστημών όπως μαθηματικά και αστρονομία. Ο μαθητής μέσω της μεθόδου πολλαπλών επιλογών καλείται να επιλέξει την άποψη του ήρωα με την οποία συμφωνεί και να αυτοαξιολογηθεί στην ύλη που διδάχθηκε.

- Για δημιουργία ψηφιακών ιστοριών κόμικς: π.χ. μέσω εργαλείων όπως το WebComicCteator που βοηθά τους μαθητές να γίνουν συγγραφείς ιστοριών, εισάγοντας εικόνες και διαλόγους ή το CoSy\_ComicStripCteator και το ComicLab που αφορούν σε εφαρμογές δημιουργίας κόμικς που υποστηρίζουν την ελληνική γλώσσα<sup>204</sup>.

Όλα αυτά βεβαίως συνεισφέρουν στο να αποκτούν οι μαθητές ικανότητες εξοικείωσης με τα Μέσα Ενημέρωσης, καθώς μπορούν να γίνουν δημιουργοί αλλά και καταναλωτές με κριτική σκέψη απέναντι στα Μέσα<sup>205</sup>.

#### 4.3.4 Καλλιέργεια δημιουργικής γραφής μέσω της δημιουργίας κόμικς

Το κόμικς είναι μια ιστορία δράσης με εικόνες και διαλόγους. Για τη δημιουργία του είναι απαραίτητο να συνεργαστούν ο σεναριογράφος και ο εικονογράφος. Ο πρώτος έχει την ευθύνη του σεναρίου, την ιδέα της ιστορίας, τους ήρωες, την πλοκή, τους διαλόγους, την εξέλιξη της ιστορίας. Ακολουθώντας τη σταθερή δομή της αφήγησης- αρχή, μέση, τέλος, μέσα από τη γραμμική διάταξη συμβάντων, επεισοδίων ή γεγονότων συγκροτείται ο μύθος, η ιστορία ως την τελική κατάληξη. Ο εικονογράφος στη συνέχεια θα ζωντανέψει τις εικόνες μέσα από τις περιγραφές του σεναρίου, κεντρίζοντας την έμπνευσή του και τη δημιουργική του φαντασία. Είναι

---

204. Σ., Ρετάλης, Μ., Μπολουντάκης, *Διδάσκοντας με κόμικς*, Educomics, Πανεπιστήμιο Πειραιά, Τμήμα Ψηφιακών συστημάτων, Ερευνητική Ομάδα Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού, CoSy- Llab, (<http://cosy.ds.unipi.gr>),

[http://educomics.org/material/teaching\\_training/Educomics\\_comicDom.pdf](http://educomics.org/material/teaching_training/Educomics_comicDom.pdf), Ανάκτηση 25-7-2013 ·  
Μ., Βασιλακοπούλου, *Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση*, Πρακτικά Συνεδρίου 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΥΠΕ, 4/5/2007  
<http://www.greekcomics.gr/forums/index.php?showtop>, σσ. 4-5.

205. Μ., Βασιλακοπούλου, *ό.π.*, σ. 4.

αυτός, που όπως λέει ο Π. Μαρτινίδης, κάνει την ακινησία κίνηση και την ανάγνωση (των διαλόγων που γράφονται στα γνωστά “συννεφάκια”) ήχο.<sup>206</sup> (Μαρτινίδης, αναφέρεται στο Αποστολίδης, σελ. 58).

Κατά συνέπεια, όταν οι μαθητές μπουν στη θέση των δημιουργών ενός κόμικς, θα πρέπει να συνεργαστούν και να δουλέψουν ομαδικά. Μέσα στο πλαίσιο της ομαδοσυνεργατικής διδασκαλίας, η δημιουργία κόμικς από τους μαθητές μπορεί να αποτελέσει δείγμα πρωτότυπης και δημιουργικής γραφής, κίνητρο και ελκυστική μάθηση, κέντρισμα της φαντασίας τους. Τα παιδιά στο ρόλο του δημιουργού σημαίνει: γράφουν το σενάριο, τους διαλόγους, οργανώνουν τα καρρέ και τη σελίδα, βάζουν κίνηση, ήχο, χρώμα, συναισθήματα στους ήρωες<sup>207</sup>.

Θα πρέπει να σημειωθεί ότι τα παιδιά βλέπουν την εικόνα με διαφορετικό τρόπο σε σχέση με έναν ενήλικα. Ανιχνεύουν μικρές λεπτομέρειες και παρατηρούν την εικόνα τμηματικά. Αντιλαμβάνονται ότι οι εικόνες είναι μια ιστορία που μπορούν να αφηγηθούν. Η εικόνα μπορεί να αποτελέσει υλικό για την παραγωγή γραπτού λόγου και έτσι να καλλιεργήσουν τη γλωσσική τους επάρκεια καθώς και να κατανοήσουν την αφηγηματική δομή μιας ιστορίας. Οι λέξεις με τις εικόνες αλληλοσυμπληρώνονται με τον ίδιο τρόπο που η γραφή διαδέχτηκε την εικόνα στην ιστορία της γλώσσας.

Η δημιουργία κόμικς είναι μια ποικιλία γραφής. Η δύναμη της εικόνας με τον προσωπικό ερμηνευτικό υποκειμενισμό της αποτελεί ερέθισμα για δημιουργικό γράψιμο. Τα οπτικά ερεθίσματα μετασχηματίζονται με τον τρόπο που επιβάλλει η συναισθηματική φόρτιση των παιδιών και οι εμπειρίες και τα ενδιαφέροντά τους<sup>208</sup>. Για τη δημιουργία μιας εικονογραφημένης ιστορίας ενός κόμικς απαιτείται εξοικείωση των μαθητών με τις συμβάσεις της εικονογράφησης των κόμικς. Όταν αυτό κατορθωθεί και μέσα από ανάγνωση, παρατήρηση, ερμηνεία οι μαθητές μπορούν να αποκτήσουν δεξιότητες όπως:

- Αναγνώριση και κατανόηση των τεχνικών της εικονογράφησης (καρρέ-σχήμα, φωνές-ήχοι, χρήση κενού, κτλ).

---

206. Τ., Αποστολίδης, *Σενάριο- Διασκευή*, περ. Διαβάζω, αρ.217, 1989, σ. 58-59.

207. Τ., Αποστολίδης, ό.π., σ. 63 · Ε., Μούλα, Χ., Κοσεγιάν, *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση*, Κριτική, Αθήνα 2010, σ. 37, 226-228.

208. Σ., Παπαδοπούλου, *Η ολική γλώσσα στη διδακτική της γλωσσικής έκφρασης για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*, Τυποθήτω-Γιώργος Δαρδάνος, Αθήνα 2003, σ. 54-55, 171-173.

- Εκτίμηση των δυνατοτήτων και των περιορισμών της εικονογράφησης.
- Κριτική ανάγνωση των εικόνων και των στερεοτύπων.
- Ικανότητα κατανόησης της αφήγησης με εικόνες καθώς και του συντακτικού της (αρχή-μέση-τέλος, τοποθέτηση στο χώρο, χρόνο).

Ως υλικό για τα κόμικς που θα φτιάξουν οι μαθητές μπορούν να χρησιμοποιηθούν σύντομες ιστορίες ή παραμύθια ανάλογα με την ηλικία και τις δυνατότητες των μαθητών. Επίσης θέματα από τα άλλα μαθήματα του προγράμματος π.χ. θέματα από την ιστορία μπορούν να εμπνεύσουν τους μικρούς δημιουργούς<sup>209</sup>.

Πολλές είναι οι δραστηριότητες που μπορούν να αναληφθούν από τους μαθητές για την ανάπτυξη των παραπάνω δεξιοτήτων στο πλαίσιο της καλλιέργειας δημιουργικής γραφής μέσω της δημιουργίας κόμικς. Για παράδειγμα, σταχυολογούνται οι ακόλουθες:

- Συμπλήρωση σε “συννεφάκια” των λόγων των ηρώων.
- Οι μαθητές ζωγραφίζουν τον ήρωα κάτω από διάφορα “μπαλονάκια” (έχει σημασία ποιος μιλάει, πού βρίσκεται, κτλ). Μορφοποιούν τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά του ήρωα.
- Οι μαθητές ζωντανεύουν το χώρο και το φόντο σε συγκεκριμένες εικόνες (λεπτομέρειες του χώρου, διαφορετική εστίαση του χώρου, κτλ).
- Η δημιουργία μιας εικονογραφημένης ιστορίας με λιγότερα καρρέ (κρατάμε τις βασικές πληροφορίες της ιστορίας, όχι περιττά λόγια και εικόνες).
  - Πληροφορίες της εικόνας γίνονται λόγος στα “συννεφάκια” (π.χ. η αμηχανία του ήρωα σε λόγια)<sup>210</sup>.

#### **4.3.5 Ευαισθητοποίηση πάνω σε σύγχρονα επίκαιρα θέματα**

Η ιδιαιτερότητα των κόμικς με το συνδυασμό εικόνας και κειμένου τους δίνει τη δυνατότητα να αναπτύξουν μια ευρεία θεματολογία. Η δυνατότητα θεματικής ποικιλομορφίας δίνει και τις ευκαιρίες για αξιοποίηση των κόμικς στην ευαισθητοποίηση των μαθητών πάνω σε κοινωνικά προβλήματα ή στην ενίσχυση της συναισθηματικής ισορροπίας τους στο σχολικό χώρο, καθώς και στην καλλιέργεια

---

209. Γ., Πασχαλίδης, *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σ. 172-173.

210. Τ., Αποστολίδης, *Σενάριο- Διασκευή*, περ. Διαβάζω, αρ.217, 1989, σ. 61-62.

της πολιτισμικής εγγραμματοσύνης δεδομένου ότι η ποικιλομορφία σε ό,τι αφορά τα θέματα των κόμικς μπορεί να συνδέεται με διαφορετικές κοσμοθεωρήσεις και ποικίλους πολιτισμούς<sup>211</sup>.

Η ανάγνωση συγκεκριμένων διδακτικών βιβλίων-κόμικς ευαισθητοποιούν τους μαθητές σε κοινωνικούς προβληματισμούς. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι το 1992 το βιβλίο-κόμικς του Art Spiegelman με τον τίτλο “Maus”, που κέρδισε το βραβείο Pulitzer, είχε ως θέμα το Ολοκαύτωμα. Το κόμικς αυτό στάθηκε η αφορμή για την αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση και κυρίως για την ευαισθητοποίηση των μαθητών πάνω σε κοινωνικά προβλήματα. Στη συνέχεια εκδόθηκαν αντίστοιχα διδακτικά βιβλία κόμικς, η θεματική των οποίων ποικίλλει και αναφέρεται σε πολλά γνωστικά αντικείμενα (γλωσσικά και λογοτεχνικά αντικείμενα ή ιστορικά θέματα: πχ Αρχαία Ελληνικά, Συντακτικό, κωμωδίες Αριστοφάνη κ.ά.).

Ένα άλλο παράδειγμα αφορά την Ευρωπαϊκή Επιτροπή, που στο πλαίσιο της διδακτικής αξιοποίησης των κόμικς πάνω σε κοινωνικά θέματα, εξέδωσε τα ακόλουθα κόμικς σε όλες τις επίσημες γλώσσες της Ε.Ε.:

- «Ο πόλεμος του Βατόμουρου», με θέμα την ειρηνική συνύπαρξη των λαών και τα θεσμικά όργανα της Ε.Ε.
- «Εγώ ο Ρατσιστής», με πρόθεση την καταπολέμηση των κάθε είδους διακρίσεων.
- «Αποβιβάσεις», με θέμα τη μετανάστευση στη διευρυμένη Ευρώπη, μέσα από αυτοτελείς ιστορίες κόμικς <sup>212</sup>.

Επιπλέον, την ευαισθητοποίηση των μαθητών σε κοινωνικούς προβληματισμούς μπορεί να προκαλέσει και η δημιουργία κόμικς πάνω σε θέματα όπως: η ειρήνη, τα

---

211. Γ., Πασχαλίδης, *Κόμικς: Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Τυπωθήτω, Γ., Δαρδάνος, Αθήνα 2000, σσ. 26-27.

212. Μ., Βασιλακοπούλου, *Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση*, Πρακτικά Συνεδρίου 4<sup>ο</sup> Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΥΠΕ, 4/5/2007  
<http://www.greekcomics.gr/forums/index.php?showtop>, Ανάκτηση 10/9/2013, σσ. 2-3 · Σ., Ρετάλης, Μ., Μπουλουδάκης, *Διδάσκοντας με κόμικς*, Educomics, Πανεπιστήμιο Πειραιά, Τμήμα Ψηφιακών συστημάτων, Ερευνητική Ομάδα Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού, CoSy- Llab, (<http://cosy.ds.unipi.gr>), [http://educomics.org/material/teaching\\_training/Educomics\\_comicDom.pdf](http://educomics.org/material/teaching_training/Educomics_comicDom.pdf), σ. 6.

δικαιώματα των παιδιών, η σχολική βία, η διαχείριση συγκρουσιακών καταστάσεων, η αυτοέκφραση κ.ά.

## **4.4 Παραδείγματα διδακτικής αξιοποίησης των κόμικς στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση**

### **4.4.1 «Γράφοντας με εικόνες»**

Είδαμε ότι η δημιουργία κόμικς είναι μια μορφή δημιουργικής γραφής πολυτροπικών κειμένων. Προς την κατεύθυνση αυτή, απαιτείται, εκ μέρους του εκπαιδευτικού, μια σχετική προεργασία και μια σειρά δραστηριοτήτων που οδηγούν στη σταδιακή εκμάθηση από τους μαθητές του τρόπου γραφής του κόμικς, καθώς και στη γνώση και στον τρόπο που χρησιμοποιεί τις τεχνικές ο εικονογράφος του. Η εν λόγω προεργασία έγινε και από την εκπαιδευτικό ερευνήτρια στο πλαίσιο της πρακτικής αξιοποίησης των κόμικς στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση (δείγματα της οποίας αξιοποίησης παρατίθενται στο Παράρτημα της εργασίας). (εικ.12-15)

Με βάση την εμπειρία αυτή της ερευνήτριας που επιβεβαιώνει το θεωρητικό πλαίσιο της αξιοποίησης των κόμικς στην εκπαίδευση, απορρέει ότι η προεργασία θα πρέπει να περιλαμβάνει ασκήσεις πάνω στην κατανόηση της αφηγηματικής γραμματικής του κόμικ, στον τρόπο που αξιοποιούνται τα καρρέ, τα ενδιάμεσα κενά, “τα μπαλονάκια” κ.τ.λ.

Ακολούθως θα πρέπει να γίνονται ασκήσεις που να εισάγουν τους μαθητές στα ακόλουθα:

- στη σύνδεση κειμένου-εικόνας,
- στη δημιουργία εικόνας βασισμένη σε συγκεκριμένο κείμενο,
- στην τοποθέτηση της ιστορίας στο χώρο, στην εικαστική επένδυση του φόντου- χώρου,
- στη μετατροπή του χώρου-καρρέ σε χρόνο δράσης με την αλλαγή εικόνας,
- στην οργάνωση των καρρέ ως αφηγηματική προοικονομία,
- στη μορφοτυπική ένδυση των ηρώων και την ανάπτυξη των εκφράσεων τους βάσει των συναισθημάτων τους και της ροής της αφήγησης,
- στη χρήση διαφόρων εφέ ήχου, κίνησης



Τέλος, ασκήσεις ανάπτυξης της φαντασίας των μαθητών στην εξέλιξη συγκεκριμένης σκηνής κόμικς, κρίνονται απαραίτητες για την τελεσφόρηση της προσπάθειας των μαθητών να «γράψουν με εικόνες».

#### 4.4.2 Ασκήσεις με κόμικς στο γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας

Από όσα αναφέρθηκαν είναι φανερό ότι τα κόμικς μπορούν να αποτελέσουν το έναυσμα για ασκήσεις στο γνωστικό αντικείμενο της γλώσσας. Για παράδειγμα και όπως αναδύεται από το δείγμα της πρακτικής αξιοποίησης των κόμικς του Παραρτήματος, τα κόμικς είναι ένα ελκυστικό μέσο για την εκμάθηση γλωσσικών φαινομένων όπως:

- Τα επιφωνήματα, με την πληθωριστική χρήση τους στα “μπαλονάκια” διαλόγου και με το ρόλο τους μέσα στο κείμενο.
- Ο διάλογος ως μια μορφή κειμένου.
- Ο ευθύς λόγος.
- Οι σύνθετες λέξεις (πχ Δικαιοπόλης)<sup>213</sup>.
- Οι στερεότυπες εκφράσεις
- Τα είδη των ελλειπτικών προτάσεων.
- Οι ονοματοποιητικές λέξεις (πχ ονόματα ηρώων: Εχεμύθης, Στρεψιάδης).

#### 4.4.3 Ευαισθητοποίηση σε επίκαιρα θέματα

Τα κόμικς, λόγω των εκφραστικών τους δυνατοτήτων, μπορούν να βοηθήσουν στην ευαισθητοποίηση των μαθητών της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης σε επίκαιρα θέματα, όπως η μόλυνση του περιβάλλοντος, η βία, ο ρατσισμός, ο πόλεμος, η ειρήνη, κ.τ.λ.

Παραδείγματα της χρήσης αυτής προβάλλονται στο Παράρτημα. Η αφορμή για την αξιοποίηση των κόμικς σε επίκαιρα θέματα προέκυψε τη μέρα κατά της σχολικής βίας (6 Μαρτίου). Προηγήθηκε η ανάλογη επεξεργασία του θέματος, με συζητήσεις, προβολές βίντεο, δραστηριότητες με παιχνίδια ρόλων. Οι μαθητές είχαν την ιδέα να

---

213. Χ., Αντωνίου, *Η μεταφορά των κωμωδιών του Αριστοφάνη σε κόμικς*, Ύψιλον, Αθήνα 1989.

εικονοποιήσουν με τη μορφή μικρών κόμικς κάποιες πτυχές του σχολικού εκφοβισμού. Το αποτέλεσμα, όπως φαίνεται και από τα παραδείγματα του Παραρτήματος, είναι ότι τα κόμικς βοηθούν στη σχηματοποίηση των εμπειριών και των ευαισθησιών των μαθητών.(εικ.19,20)

#### **4.4.4 Δημιουργία κόμικς για εμπέδωση διδακτικής ύλης**

Για την εμπέδωση της διδακτικής ύλης στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση είναι δυνατό να αξιοποιηθούν, μεταξύ άλλων τρόπων, και τα κόμικς, κυρίως μέσω της δημιουργίας τους από τους μαθητές. Η δημιουργία κόμικς που απορρέει από ύλη που έχει διδαχθεί δεν μπορεί βέβαια να γίνει σε κάθε γνωστικό αντικείμενο, παρά κυρίως σε αυτά της ιστορίας ή της ξένης γλώσσας.

Αυτό είναι φανερό και σε συγκεκριμένη προσπάθεια που έγινε στο μάθημα της ιστορίας στην Τετάρτη τάξη στην ενότητα των περσικών πολέμων. Στο πλαίσιο της επαναληπτικής διαδικασίας στο συγκεκριμένο κεφάλαιο, οι μαθητές δουλεύοντας σε ομάδες, ανέλαβαν να δημιουργήσουν το κόμικς του αντίστοιχου μαθήματος-μάχης, το οποίο παρατίθεται στο Παράρτημα της εργασίας.(εικ.21-24)

#### **4.4.5 Κόμικς στο νηπιαγωγείο**

Στην προσχολική αγωγή, η πρώτη επαφή των νηπίων με το γραμματισμό γίνεται μέσα από το πέρασμα του τρισδιάστατου φυσικού κόσμου της εμπειρίας τους στον δισδιάστατο κόσμο της οπτικής τους αναπαράστασης. Τα πρώτα βιβλία είναι εικόνες, που αποτελούν ερέθισμα είτε για την ακρόαση ή για την παραγωγή προφορικού λόγου. Ή όπως η Ιντζίδη το διατυπώνει: «η πρώτη επαφή του νηπίου με το μολύβι και το χαρτί δεν είναι παρά η αφαιρετική αποτύπωση μιας ιστορίας ή πτυχών της μέσα από ζωγραφιές»<sup>214</sup>.

Στο πλαίσιο αυτό και με βάση τα προαναφερθέντα, εξάγεται ότι για την εικονιστική αναπαράσταση του περιβάλλοντος του μικρού παιδιού στη προσχολική ηλικία μπορεί να αξιοποιηθεί η ανάπτυξη μορφής κόμικς. Αυτό επιχειρήθηκε να

---

214. Β., Ιντζίδη, Ε., Καραντζόλα, *Διδακτικές δοκιμές: Εννοιολογικές και αφηγηματικές οπτικές αναπαραστάσεις*, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko>, Ανάκτηση:26/8/2013.

αποδειχτεί σε μικρή κλίμακα με συγκεκριμένη εργασία που έγινε σε ένα Νηπιαγωγείο, και η οποία παρατίθεται στο Παράρτημα.(εικ.16-18)

Κατά την υλοποίηση της παραπάνω προσπάθειας το θέμα που συζητήθηκε με τα νήπια ήταν «Τα δικαιώματα των παιδιών». Τα νήπια κατά προτροπή της νηπιαγωγού ζωγράφισαν για το δικαίωμα που το καθένα σκέφτηκε ή του έκανε εντύπωση, στο “μπαλονάκι” που τους δόθηκε, γράφοντας όποιο μπορούσε και την αντίστοιχη λέξη. Εκτός από τη ζωγραφιά που έκαναν στο μπαλονάκι, κάποια από τα νήπια ζωγράφισαν στο υπόλοιπο μέρος του χαρτιού τον εαυτό τους ως ήρωα που σκέφτεται ή ενέταξαν την υπόλοιπη εικόνα στην εικόνα του “σύννεφου”, δηλ. στο δικαίωμα που ζωγράφισαν.

Τόσο από το παράδειγμα αυτό όσο και από το θεωρητικό υπόβαθρο αξιοποίησης των κόμικς που παρατέθηκε, είναι φανερό ότι τα κόμικς ως πολυτροπικά κείμενα, μπορούν μερικώς να αξιοποιηθούν και στην προσχολική αγωγή (των αντίστοιχων γραμματισμών), σε καθένα από τα γνωστικά αντικείμενα που αναφέρθηκαν αναφορικά με την αξιοποίηση, με τους περιορισμούς που επιβάλλει για τα νήπια το γεγονός ότι η πρώτη επαφή τους με το γραμματισμό γίνεται μέσα από το πέρασμα του τρισδιάστατου φυσικού κόσμου της εμπειρίας τους στον δισδιάστατο κόσμο της οπτικής τους αναπαράστασης.

#### **4.5 Κριτική στη διδακτική αξιοποίηση των κόμικς**

Από τα λίγα παραδείγματα πρακτικής αξιοποίησης των κόμικς διαφαίνεται ότι η αξιοποίησή τους είναι εφικτή, συνάδοντας με τα όσα η σχετική θεωρητική έρευνα συμπεραίνει. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν ποικιλοτρόπως σε ένα πλήθος γνωστικών αντικειμένων και πτυχών της διδακτικής πράξης. Μπορούν να ενταχθούν σε διαθεματικές δραστηριότητες, στη διδασκαλία των υπερμέσων, στις σύγχρονες απαιτήσεις επικοινωνίας της σχολικής κοινότητας, κ.τ.λ. Τα κόμικς προσελκύουν τους μαθητές, δημιουργούν ένα ευχάριστο κλίμα μέσα στην τάξη. Αποτελούν τον ενδιάμεσο κρίκο μεταξύ εικόνας, γραπτού λόγου, λογοτεχνίας και κινουμένου σχεδίου, τηλεόρασης και γλώσσας.

Ωστόσο, χρειάζεται οι εκπαιδευτικοί να τα αντιμετωπίσουν ως πολυτροπικά κείμενα που δίνουν στους μαθητές τη δυνατότητα εκμάθησης των τεχνικών της εικόνας και των μηνυμάτων που αυτή μεταφέρει.

## 4.6 Συμπεράσματα

Η κυριαρχία της εικόνας στη σύγχρονη εποχή επέφερε σημαντικές αλλαγές στον καθημερινό τρόπο ζωής ενώ η τεχνολογία άλλαξε τον τρόπο επικοινωνίας των ανθρώπων περισσότερο από ποτέ άλλοτε. Στο πλαίσιο αυτό, η έννοια της πολυτροπικότητας κατακλύζει πλέον την καθημερινότητα στην εκπαίδευση και δημιουργεί απαιτήσεις για την ανάπτυξη νέων ειδών γραμματισμού. Τα κόμικς ως ένα πολιτισμικό είδος κειμένου με ιστορία πάνω από ένα αιώνα και ως πολυτροπικό κείμενο που ικανοποιεί την ανάγκη για νέους γραμματισμούς, φαίνεται ότι μπορεί να αξιοποιηθεί ως ένα σύγχρονο, καινοτόμο διδακτικό μέσο στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση και όχι μόνο.

Στο σημερινό σχολείο υπάρχει στο διαθεματικό πρόγραμμα σπουδών το απαραίτητο θεωρητικό και παιδαγωγικό υπόβαθρο για την ένταξη των κόμικς στη σχολική τάξη. Μπορούν να προσαρμοστούν σε όλες τις εκπαιδευτικές βαθμίδες αρχίζοντας από το νηπιαγωγείο και τις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου και φτάνοντας ως τις τάξεις του γυμνασίου και λυκείου.

Γενικά, τα κόμικς προσφέρουν πολλαπλές δυνατότητες που τα καθιστούν ένα ελκυστικό εργαλείο διδασκαλίας που μπορεί να εμπλουτίσει τη διδασκαλία των περισσότερων μαθημάτων, όπως ήδη καταδείχτηκε με όσα αναφέρθηκαν ανωτέρω. Επιπλέον, μπορούν και τα ίδια να αποτελέσουν αντικείμενο διδασκαλίας. Σε κάθε περίπτωση αποτελούν ένα πολύτιμο εργαλείο ανάγνωσης πολυτροπικών κειμένων.

Αν θέλαμε να συνοψίσουμε ειδικότερα τα συμπεράσματα αναφορικά με την λειτουργία των κόμικς ως διδακτικό μέσο, μπορούν να αναφερθούν τα ακόλουθα:

- Το κόμικς είναι ένα πολυτροπικό κείμενο με το οποίο είναι εξοικειωμένο το παιδί και κοντά στα ενδιαφέροντα του.
- Το παιδί εξοικειώνεται εύκολα με τις τεχνικές των κόμικς, μαθαίνει να προσέχει λεπτομέρειες και πώς αυτές λειτουργούν στην κατασκευή της ιστορίας και του μηνύματος του δημιουργού.
- Ο μαθητής κατανοεί πώς λειτουργούν οι εικόνες και οι τεχνικές τους στη δόμηση της αφηγηματικής ροής της ιστορίας – κατ' αντιπαράθεση, στο γραπτό λόγο είναι πιο δυσδιάκριτη η ίδια κατανόηση. Ο μαθητής έρχεται εύκολα σε επαφή με την

υπαινικτική και μεταφορική χρήση της εικόνας και του κειμένου των κόμικς, μαθαίνει να διαβάξει την εικόνα με όλα τα μηνύματά της.

- Με τα κόμικς ο μαθητής αναπτύσσει κριτική στάση στην υπαινικτικότητα των μηνυμάτων, μαθαίνει να αναγνωρίζει αυτό που κρύβεται. Έτσι το παιδί γίνεται ένας έμπειρος αναγνώστης.

- Η προσοχή του μαθητή, όντας έμπειρος αναγνώστης μέσω των κόμικς, αναδεικνύει την τέχνη του κόμικς, την οποία και απολαμβάνει.

- Ο μαθητής αναπτύσσει κριτική στάση απέναντι στα μηνύματα του δημιουργού και στο περιεχόμενο της ιστορίας, διαμορφώνοντας ανάλογα κριτήρια για την κατάλληλη αξιολόγησή τους ή κατά αντιστοιχία για την κριτική αξιολόγηση κάθε είδους πολυτροπικού κειμένου.

- Ο μαθητής αποκτά κριτική στάση απέναντι στα ιδεολογικά στερεότυπα και στους ιδεολογικούς κώδικες των μηνυμάτων.

Όλα τα παραπάνω μπορούν να συνοψιστούν ως μια θεωρία ανάγνωσης πολυτροπικών κειμένων και εν συνεχεία σχεδιασμού και παραγωγής τέτοιων κειμένων, ανεξάρτητα από τα μέσα που θα χρησιμοποιηθούν (ψηφιακά ή μη) <sup>215</sup>.

Με λίγα λόγια, μέσω των κόμικς, από το νηπιαγωγείο και τις πρώτες τάξεις του δημοτικού σχολείου, οι μαθητές αναπτύσσουν ικανότητες πολυγραμματισμών απέναντι στη πολυτροπικότητα που υπάρχει γύρω μας.

Τελικά, σε έναν κόσμο που βομβαρδίζεται κυριολεκτικά από μηνύματα που καθένα απ' αυτά θέλει να κερδίσει το ενδιαφέρον και την προσοχή του αναγνώστη-θεατή, τα κόμικς βοηθούν στην ανάπτυξη μιας διαισθητικής γνώσης απέναντι στη λειτουργία της εικόνας που περιβάλλει τα πάντα, μιας γνώσης που είναι απαραίτητη στη σύγχρονη δόμηση και κατανόηση της κοινωνίας. Εν κατακλείδι, βοηθούν στην ανάπτυξη μιας κριτικής στάσης και σκέψης απέναντι στις ιδεολογικές επιβαρύνσεις των πολυτροπικών κειμένων και στους τρόπους έκφρασης και επικοινωνίας.

---

215. G., Kress, *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000, <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, Ανάκτηση:20/8/2013.

## 4.7 Προτάσεις

Λαμβάνοντας υπόψη τη θετική αποτίμηση των δυνατοτήτων αξιοποίησης των κόμικς στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση, είναι φανερό ότι ένα μεγάλο πεδίο ανοίγεται αναφορικά με τη χρήση τους κυρίως ως ένα πολύτιμο εργαλείο ανάγνωσης πολυτροπικών κειμένων. Υπερνικώντας έτσι την πολεμική που δέχτηκαν ή δέχονται τα κόμικς, και λαμβάνοντας ως δεδομένη την ανάγκη επαναξιολόγησής τους από τους εκπαιδευτικούς για την ένταξή τους στη διδασκαλία, καθίσταται αναγκαία η μεγαλύτερη διερεύνηση του θέματος στην κατεύθυνση κυρίως της εφαρμοσμένης έρευνας αναφορικά με την αξιοποίησή τους.

Στο πλαίσιο αυτό και από την κατάληξη των συμπερασμάτων ετούτης της εργασίας, κρίνεται απαραίτητο να γίνει εφαρμοσμένη έρευνα ώστε για τα κόμικς, ως εκπαιδευτικό εργαλείο, να διερευνηθούν τα ακόλουθα θέματα:

- Η παιδαγωγική αξιοποίησή τους μέσα από συστηματικές πιλοτικές εφαρμογές στα γνωστικά αντικείμενα που παρουσιάστηκαν στην παρούσα εργασία.
- Η πρακτική εφαρμογή της χρήσης των κόμικς στην εκπαιδευτική διαδικασία ως κριτική μορφή διδασκαλίας πολυτροπικών κειμένων (ανάγνωση, ερμηνεία, παραγωγή) και μέτρηση της αποτελεσματικότητάς τους ως διδακτικού μέσου για τον συγκεκριμένο σκοπό.

Για την υλοποίηση της έρευνας αυτής και με την εμπειρία της εκπαιδευτικού ερευνήτριας όπως προέκυψε τόσο από τη θεωρητική εμβάθυνση στο θέμα όσο και από τη μικρής έκτασης εμπειρική έρευνα που πραγματοποίησε, απαιτούνται:

- Κατάλληλη επιλογή κόμικς και προσαρμογή στη μαθησιακή διδασκαλία.
- Ένταξη των συγκεκριμένων κόμικς στις ηλιακές ομάδες των τάξεων και στην ύλη των γνωστικών αντικειμένων του προγράμματός τους.
- Διατύπωση στόχων και δημιουργία κατάλληλων δραστηριοτήτων που να εξυπηρετούν τις συγκεκριμένες προτάσεις.

Τελικά, η έκταση της έρευνας σε διάφορα επίπεδα σπουδών (προπτυχιακό, μεταπτυχιακό και διδακτορικό) και μόνο αυτή, είναι σε θέσει να θεμελιώσει τη δυνατότητα αξιοποίησης των κόμικς στην πρωτοβάθμια εκπαίδευση (και όχι μόνο) στο βαθμό που θα επιτρέψει και τη θεσμική ένταξή τους στην εκπαίδευση, όπως αποτελεί πεποίθηση της ερευνήτριας μετά την κατάληξη της παρούσας εργασίας.

---

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

---

---

Αντωνίου, Χ. *Η μεταφορά των κωμωδιών του Αριστοφάνη σε κόμικς*. Αθήνα: Ύψιλον, 1989.

Αποστολίδης, Γ., *Σενάριο- Διασκευή*, περ. Διαβάζω, αρ.217, 1989.

Αποστολίδης, Γ., *Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη σε κόμικς*, περ. Διαβάζω, αρ. 1989.

Βασιλακοπούλου, Μ., *Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς στην εκπαίδευση*, Πρακτικά Συνεδρίου 4ο Πανελλήνιο Συνέδριο των Εκπαιδευτικών για τις ΥΠΕ, 4/5/2007, [online], διαθέσιμο από:  
<http://www.greekcomics.gr/forums/index.php?showtop>, (Ανάκτηση 10/9/2013)

Βασιλακοπούλου, Μ. *Σχεδίαση Εκπαιδευτικού Υλικού Υπερμεσικών κόμικς από μαθητές με βάση τις μαθησιακές τους προτιμήσεις*, Πανεπιστήμιο Πειραιά (διδακτορική διατριβή). Πάτρα: Τμήμα Ψηφιακών Συστημάτων, 2011. [online], διαθέσιμο από:  
<http://digilib.lib.unipi.gr/dspace/bitstream/unipi/4482/1/Vasilikopoulou.pdf>, (Ανάκτηση 20/8/2013)

Γιαννικοπούλου, Α., *Πίσω από τις γραμμές και τα χρώματα. Έμμεσα ιδεολογικά μηνύματα στο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Στο Γ. Καψάλης και Ε. Μοσχοβάκη (Επιμ.) *Γλώσσα και Λογοτεχνία*, Αιγέας, Χίος, [online], διαθέσιμο από: [www.rhodes.aegean.gr/ltee/metaptyx/documents/ideolchios.doc](http://www.rhodes.aegean.gr/ltee/metaptyx/documents/ideolchios.doc), (Ανάκτηση 14/9/2013)

Γιαννικοπούλου, Α. *Το σύγχρονο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*. Αθήνα: Παπαδόπουλος, 2008.

Γκότοβος, Α., *Παραμύθι και κόμικς, μια παράλληλη θεώρηση*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) *Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα*, Αθήνα: Οδυσσέας, 1996.

Δημητριάδου, Κ., Παπαδόπουλος, Σ., Π. *Οπτικός γραμματισμός και γλωσσική διδασκαλία μέσα από τη δημιουργία κόμικς: μια διδακτική παρέμβαση στη Β΄ Δημοτικού, Πανελλήνιο Συνέδριο: Η Διδασκαλία της Ελληνικής Γλώσσας, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Τμήμα Νηπιαγωγών(4/6/2009), 2009. [online], διαθέσιμο από: <http://linguistics.nured.uowm.gr/Nimfeo2009/praktika/files/d> (Ανάκτηση 20/5/2013)*

Θεοδωρίδης, Μ., Χαλκιά, Κ., *Είδη αφηγηματικής ροής στα κόμιξ, στο βιβλίο Εικόνα και παιδί,(Επιμέλεια:Κωνσταντινίδου-Σέμογλου), Εκδόσεις Cannot not design publications (σελ. 317-327). [online], διαθέσιμο από: [www.karposontheweb.org/Portals/0/Material/articles/Comics.pdf](http://www.karposontheweb.org/Portals/0/Material/articles/Comics.pdf), (Ανάκτηση 27/3/2013)*

Ιντζίδη, Β., Καραντζόλα, Ε., *Διδακτικές δοκιμές: Εννοιολογικές και αφηγηματικές οπτικές αναπαραστάσεις, [online], διαθέσιμο από: <http://www.komvos.edu.gr/periodiko>, (Ανάκτηση:26/8/2013)*

Κανατσούλη, Μ., *Ιδεολογικές Διαστάσεις της Παιδικής Λογοτεχνίας, Αθήνα: Τυποθήτω Γ. Δαρδάνος, 2004.*

Καρακίτσιος, Α., *Εισαγωγή στη Φιλαναγνωσία, [online], διαθέσιμο από: <http://www.philanagnosia.gr/epimorfoseis/epimorfotiko-yliko/> (Ανάκτηση: 27/3/2013)*

Κάσσης, Κ. *Παραλογοτεχνία στην Ελλάδα (1830-1980). Αθήνα: Ιχώρ, 1985.*

Καψάλης, Γ., *Θέματα και Ιστορία της Παιδικής Λογοτεχνίας, Ιωάννινα: Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, 1996.*

Κολιοδήμος, Δ. *Τα κόμικς. Αθήνα: Αιγόκερως, 1982.*

Κούγκουλος, Θ., *Η χρήση της προϊστορίας στα κόμικς, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, Αθήνα: Οδυσσέας, 1996.*



Κουστογιάννης, Δ. *Ο υπολογιστής ως μέσο πρακτικής γραμματισμού και οι πολυγραμματισμοί*. Στο Επιμορφωτικό υλικό για την Επιμόρφωση των Εκπαιδευτικών στα Κέντρα Στήριξης της Επιμόρφωσης, κλ. ΠΕ02, Πάτρα: ΕΑΙΤΥ. σσ. 96-98, 2010. [online], διαθέσιμο από: <http://wiki-philologia.wikispaces.com/%CE>

Κωνσταντινίδου-Σέμογλου, Ν., *Κόμικς, παιδιά και αστείο*, Αθήνα: Εξάντας, 2001.

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

Μαλαφάντης, Κ., *Συνηγορία των κόμικς*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, Αθήνα: Οδυσσέας, 1996.

Μαρτινίδης, Π., *Χωρικές παραστάσεις και χώροι αναφοράς στα κόμικς*, Στο Ελληνική Σημειωτική Εταιρία, Σημειωτική και κοινωνία, Αθήνα: Οδυσσέας, 1980, σ. 261-273.

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.

Ματσαγγούρας, Η., *Στρατηγικές Διδασκαλίας: Η κριτική σκέψη στη διδακτική πράξη*, Αθήνα: Gutenberg, 1998.

Ματσαγγούρας, Η., *Κειμενοκεντρική προσέγγιση του γραπτού λόγου*, Αθήνα: Γρηγόρης, 2004.

Μελισσαράτου, Γ., *Τεχνικές της αφήγησης και ιδεολογία στη βελγική σχολή comics: Οι καλοί, οι κακοί, και η ιστορία*, Στο Ε. Αυδίκος (Επιμ.) Από το παραμύθι στα Κόμικς. Παράδοση και Νεοτερικότητα, Αθήνα: Οδυσσέας, 1996.

- Μεταξιώτη, Γ., *Η εικόνα στην εκπαίδευση*, [online], διαθέσιμο από:  
<http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko2nd/default.htm> (Ανάκτηση 26/8/2013)
- Μήτσης, Ν., *Διδακτική του γλωσσικού μαθήματος*, Αθήνα: Gutenberg, 1996.
- Μούλα, Ε., Κοσεγιάν, Χ., *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση*, Αθήνα: Κριτική, 2010.
- Μπαζίνιας, Γ., Στάθης, Μερακλής, Μ., *Τα κόμικς σαν νέα μορφή έκφρασης*, περ. Πρεβεζιάνικα Χρονικά, αρ.25, Ιανουάριος- Ιούνιος 1991.
- Οικονομίδου, Σ., *Το παιδί πίσω από τις λέξεις: Ο εννοούμενος αναγνώστης και η ιδεολογική του λειτουργία*, περ. Διαδρομές, αρ.93, Άνοιξη 2009.
- Παντελίδου-Μαλούτα, Μ., *Η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών*, περ. Διαβάζω, αρ.94, 6.5.1984.
- Παπαδοπούλου, Σ., *Η ολική γλώσσα στη διδακτική της γλωσσικής έκφρασης για την Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση*, Αθήνα: Τυποθήτω-Γιώργος Δαρδάνος, 2003.
- Παπαπανούμ, Μ., *Τα πολυτροπικά κείμενα ως μέσον προσέγγισης της γραφής από παιδιά προσχολικής ηλικίας* [online], διαθέσιμο από:  
[http://mariapapadopoulou.gr/ar8ra\\_periodika/17](http://mariapapadopoulou.gr/ar8ra_periodika/17) (Ανάκτηση 26/8/2013)
- Πασχαλίδης, Γ., *Διαβάζοντας λογοτεχνία στο σχολείο... Μια νέα πρόταση διδασκαλίας*, Επιμ. Αποστολίδου, Β., Καπλάνη, Β., Χοντολίδου, Ε., Αθήνα: Τυποθήτω, Γ., Δαρδάνος, 2000.
- Ρετάλης, Σ., Μπολουδάκης, Μ., *Διδάσκοντας με κόμικς*, Πειραιάς: Educomics, Πανεπιστήμιο Πειραιά, Τμήμα Ψηφιακών συστημάτων, Ερευνητική Ομάδα Προηγμένων Τεχνολογιών Μάθησης και Πολιτισμού, CoSy- Llab, [online], διαθέσιμο από: (<http://cosy.ds.unipi.gr>) <http://educomics.org>  
[/material/teaching\\_training/Educomics\\_comicDom.pd](http://material/teaching_training/Educomics_comicDom.pd), (Ανάκτηση 25-7-2013).
- Σκαρπέλος, Γ., *Ιστορική μνήμη και ελληνικότητα στα κόμικς*, Αθήνα: Κριτική, 2000.

- Σκαρπέλος, Γ., *Τα κόμικς και η πολιτική τους*, περ. Διαβάζω, τ. 217, 1989.
- Στάμου, Φ., Τρανός, Τ., Χατζησαββίδης, Σ., *Η ανάγνωση και η παραγωγή πολυτροπικότητας σε μαθησιακό περιβάλλον: πρώτες διαπιστώσεις από μια διδακτική εφαρμογή*, Μελέτες για την ελληνική γλώσσα, Πρακτικά της 24ης Συνάντησης του Τομέα Γλωσσολογίας του Α.Π.Θ.- Θεσσαλονίκη, 2004, σ.666-672, [online], διαθέσιμο από: [www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/analytika/.../nea.../polytropikotitas.doc](http://www.pi.ac.cy/pi/files/epimorfosi/analytika/.../nea.../polytropikotitas.doc) (Ανάκτηση:24/8/2013).
- Τριαντοπούλου, Θ., Νέζη, Μ., Βασιλικοπούλου, Μ., Μπουλουδάκης, Μ., Ρετάλης, Σ., *Πολυτροπική αναπαράσταση της Ιλιάδας με αξιοποίηση λογισμικού ψηφιακών κόμικς*, Πειραιάς: Πανεπιστήμιο Πειραιά, [online], διαθέσιμο από: <http://korinthos.uop.gr/~hcicte10/proceedings/19.pdf>, (Ανάκτηση 20/8/2013)
- Τζιόβας, Δ., *Λογοτεχνία και πρόσληψη*, [online], διαθέσιμο από: <http://www.tovima.gr/op>, (18/5/2003) (Ανάκτηση 28/8/2013)
- ΥΠ.Ε.Π.Θ./Π.Ι., *Διαθεματικό Ενιαίο Πλαίσιο Προγραμμάτων Σπουδών – Αναλυτικά Προγράμματα Σπουδών Υποχρεωτικής Εκπαίδευσης*, Αθήνα, 2002 (τόμος Α΄) .
- Χατζηλουκά, Ρ., Κώστουλλου, Μ., Κωνσταντίνου, Κ., *Αξιοποίηση των ψηφιακών κόμικς για την προώθηση κατανόησης σε σχέση με τη διάκριση ανάμεσα σε παρατηρήσεις και ερμηνείες παρατηρήσεων*, *Θέματα Επιστημών και Τεχνολογίας στην Εκπαίδευση*, 5(1-2), (2012), σελ.75-84, [online], διαθέσιμο από: <http://earthlab.uoi.gr/thete/index.php/thete/article/view/119>, (Ανάκτηση 22-8-2013)
- Χατζησαββίδης, Σ., *Ο γλωσσικός γραμματισμός και η παιδαγωγική του γραμματισμού: Θεωρητικές συνιστώσες και δεδομένα από τη διδακτική πράξη*, [online], διαθέσιμο από: <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, (Ανάκτηση 3/4/2013)
- Χατζησαββίδης, Σ., *Από την παιδαγωγική του γραμματισμού στους πολυγραμματισμούς: νέες τάσεις, διαστάσεις και προοπτικές στη διδασκαλία της γλώσσας*, [online], διαθέσιμο από: <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, (Ανάκτηση 3/4/2013)

Χατζησαββίδης, Σ., *Η πολυτροπικότητα στη σύγχρονη εγγράμματη κοινωνία ως προϊόν μεταφοράς του βιώματος: προς μια νέα μορφή λόγου*, [online], διαθέσιμο από: <http://users.auth.gr/~sofronis/dimos/docs/ergasia116.pdf>, (Ανάκτηση 3/4/2013)

Χοντολίδου, Ε., *Εισαγωγή στην έννοια της πολυτροπικότητας*, Αθήνα: Γλωσσικός Υπολογιστής, 1999, (1: 115-117). [online], διαθέσιμο από: <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/periodiko1st/default.htm>, (Ανάκτηση 20/8/2013)

Εσο, U., *Κήνσορες και Θεράποντες. Θεωρία και ιδεολογία των μέσων μαζικής επικοινωνίας*, μετ. Ε. Καλλιφατίδη, Αθήνα: Γνώση, 1987.

Giddens, A., Στο Επιμ. Πετμετζίδου, Μ., *Σύγχρονη Κοινωνιολογική θεωρία*, τ. 1, Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, 1998.

Jauss, H., R., *Η θεωρία της πρόσληψης*, εις ,μετ. επ. Μίλτος Πεχλιβάνης, Ι.Δ. Αθήνα: Κολλάρου και Σία Α.Ε, 1995.

Kress, G., *Σχεδιασμός του γλωσσικού προγράμματος σπουδών με βάση το μέλλον*, Αθήνα: Γλωσσικός Υπολογιστής, τόμος 2, 2000. [online], διαθέσιμο από: <http://www.komvos.edu.gr/periodiko/default.htm>, (Ανάκτηση:20/8/2013)

Ong, W., *Προφορικότητα και εγγραμματοσύνη*, μετ. Χατζηκυριάκου, Κ., Επ. Παραδέλλης, Θ., Ηράκλειο: Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, 2005.