

ΘΕΜΑ: 'ΑΠΟ ΤΑ ΚΙΝΟΥΜΕΝΑ ΣΧΕΔΙΑ ΣΤΟ ANIMATION'



ΤΙΤΛΟΣ : “Η κουλτούρα των comics, η ιστορία τους, η επιρροή τους στην εφηβεία, η σχέση με το cinema, με λογοτεχνία, με τη τέχνη, με τη τεχνολογία, η τεχνική τους, η εξέλιξη τους”



Ομάδες :

1. Tweety (Τσολακίδου Γεωργία, Τσολακίδου Αναστασία, Χλιάρα Βασιλική, Ψάρα Μαρίνα)
2. Dexter (Τσουνιός Χρήστος, Τσακάλου Λαμπρινή, Χαρίτος Δημόκριτος, Τσιουτσιούμης Χρυσοβαλάντης)
3. Anim (Ψαρρόπουλος Γιάννης, Φυντανάκης Μάριος, Χατζηελευθερίου Χρήστος, Χατζηγαβριλίδης Στέλιος)
4. Minies (Τσίμα Κατερίνα, Τσιλιγκίρη Κωνσταντίνα, Τσακιλιώτη Αναστασία, Χήτα Ζωή)
5. Donald (Τσανακτσίδου Ιωάννα, Τσαμπάζη Κατερίνα, Ψωμαδέλης Ηρακλής)



ΣΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΗΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Στόχος είναι να δείξουμε ότι η αισθητική των comics και του animation άλλαξε την προϋπάρχουσα κουλτούρα και εγκαθίδρυσε μια νέα οπτική για το πώς μπορεί κάποιος να «διαβάσει» την τέχνη «αλλιώς».

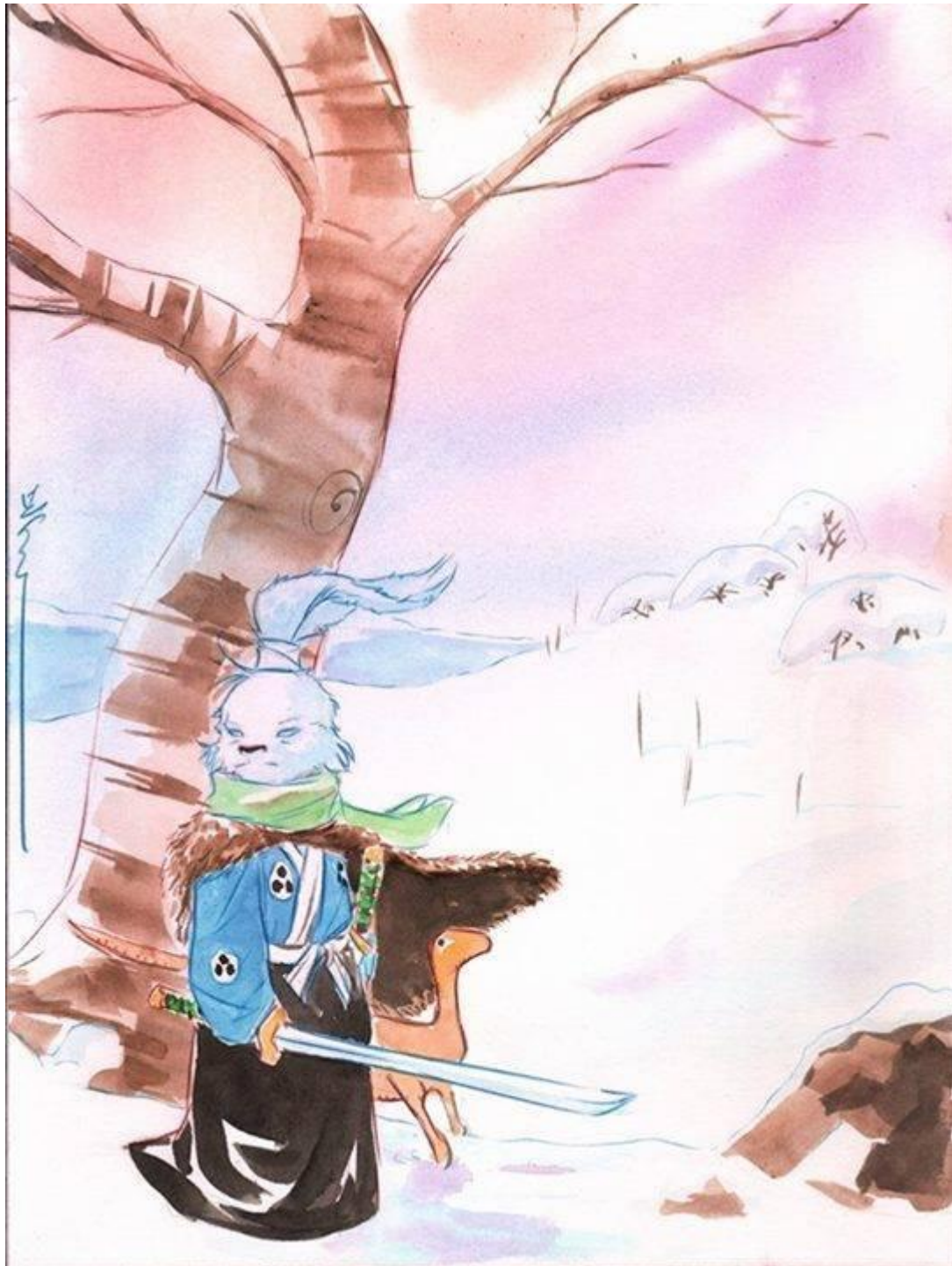


Υπεύθυνη καθηγήτρια: κα Ζέκη Αικατερίνη



ΘΕΜΑΤΙΚΗ ΕΝΟΤΗΤΑ

Λογοτεχνία, έκθεση, ιστορία, καλλιτεχνικά, πληροφορική, τεχνολογία



ΟΡΙΣΜΟΣ: Τα κόμικς, που είναι γνωστά και ως ένατη τέχνη, είναι μια μορφή οπτικής τέχνης που αποτελείται από εικόνες που συνήθως συνδυάζονται με κείμενο, το οποίο συχνά βρίσκεται σε συνεφάκια κειμένου ή λεζάντες.

ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ COMICS

Η επικοινωνία είναι μια από τις πιο βασικές ανάγκες του ανθρώπου. Έτσι, από την πρώτη στιγμή της εμφάνισής τους στη γη, οι άνθρωποι προσπάθησαν να μοιραστούν σκέψεις και συναισθήματα και να πουν ιστορίες για αυτά που τους συνέβαιναν καθημερινά. Ενώ, λοιπόν, η γλώσσα, η γραφή και η ανάγνωση, όπως τις γνωρίζουμε σήμερα, άργησαν κάπως να εξελιχθούν, η εικόνα ήταν αυτή που ικανοποίησε πρώτη την ανάγκη για επικοινωνία. Παρ' όλο, λοιπόν, που τα comics είναι δημιούργημα του 19ου Αιώνα και οι πρόγονοί τους χρονολογούνται από το Μεσαίωνα, είναι γεγονός ότι οι άνθρωποι, πολύ νωρίτερα, χρησιμοποίησαν τις εικόνες σε σειρά, για να αφηγηθούν μια ιστορία. Τα ιερογλυφικά των Αιγυπτίων, οι αναπαραστάσεις στα αγγεία των Αρχαίων Ελλήνων, η στήλη του Τραϊανού στη Ρώμη (113 μ.Χ.), ο τάπητας Bayeux στη Νορμανδία (1100 μ.Χ.), όλα αυτά είναι, θα έλεγε κανείς, οι προ-προ-προ-προ-προ-παππούδες αυτών που ξέρουμε εμείς, ψήμερα, ως comics. Η εφεύρεση της τυπογραφίας (1448 μ.Χ.) από τον Ιωάννη Γουτεμβέργιο, εγκαινίασε την εποχή των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας και κυρίως της ευκολότερης πρόσβασης του κοινού σε βιβλία και εικόνες. Στη Μεγάλη Βρετανία, εκείνη την εποχή, εμφανίζονται ξυλογραφίες, με διάφορα σκίτσα και θεματολογία από τη θρησκευτική ζωή, ή την επικαιρότητα, τυπωμένες σε φυλλάδια. Σε αυτά, αναγνωρίζουμε, εκτός από τα σκίτσα, ένα ακόμη συστατικό των comics: μπαλόνια που περιέχουν λόγια. Σταδιακά, τα φυλλάδια αυτά εξελίσσονται και τα συναντάμε όλο και πιο συχνά. Η θεματολογία τους διευρύνεται, ενώ πλέον δεν απευθύνονται μόνο στις πλούσιες τάξεις, αλλά και στην εργατική. Μάλιστα, το στοιχείο της σάτιρας γίνεται όλο και πιο έντονο, με αποτέλεσμα αυτά τα φυλλάδια να ονομάζονται "comicals", ή συντομότερα, "comics". Στη δεκαετία του 1820, έχουμε ήδη μια βιομηχανία σάτιρας, ενώ στα μέσα του 19ου Αιώνα, με τη βελτίωση των τεχνολογιών της τυπογραφίας και της επεξεργασίας της εικόνας (φανταστείτε ότι, μέχρι τότε, οι σκιτσογράφοι ήταν υποχρεωμένοι να αντιγράφουν γραμμή-γραμμή τα έργα τους στη χαλκογραφική πλάκα που θα έκανε την αναπαραγωγή), εμφανίζονται νέα περιοδικά και φυλλάδια με μυθιστορήματα. Όλα αυτά περιέχουν εικονογραφήσεις, διαβάζονται από νέους και αντλούν τη θεματολογία τους από την επικαιρότητα. Και έτσι, φτάνουμε στο πρώτο comic, ή τουλάχιστον σε μία από τις εκδόσεις που διεκδικεί αυτόν τον τίτλο (η αγγλική έκδοση του *The Adventures of Obadiah Oldbuck* είναι, επίσης, μια από αυτές), το *Ally Sloper's Half Holiday*, μια εβδομαδιαία ασπρόμαυρη έκδοση, με strips, comics και πεζές αφηγήσεις και, κυρίως, ένα σταθερό, κεντρικό χαρακτήρα, τον Alexander Sloper. Η έκδοση γνώρισε μεγάλη επιτυχία και άνοιξε νέους δρόμους για την καθιέρωση των comics. Η μαζική παραγωγή αυτών των εντύπων άρχισε το 1890, όταν ένας νεαρός εκδότης, ο μόλις εικοσι-πέντε ετών Alfred Harmsworth, αποφάσισε να εκδώσει μια σειρά από comics,

που θα κατακτούσαν τον κόσμο. Η μεγαλύτερη εκδοτική επιτυχία του, ήταν το Comic Cuts (που ήταν και το πρώτο έντυπο που χρησιμοποίησε τη λέξη “comic” στον τίτλο του) και στη συνέχεια, το Illustrated Chips. Στο τέλος της δεκαετίας του '20, η Αμερική βίωσε μια μεγάλη οικονομική κρίση, η οποία, στη συνέχεια, επηρέασε ολόκληρη την υφήλιο. Η εποχή της Μεγάλης Ύφεσης, όπως ονομάστηκε, και το οικονομικό κραχ, έκαναν τους πολίτες να αναζητήσουν πίστη και αισιοδοξία, σε χαρακτήρες οι οποίοι θα μπορούσαν να τους δώσουν την αίσθηση ότι τα πράγματα θα πήγαιναν προς το καλύτερο. Εκείνη την περίοδο, εμφανίζονται και οι πρώτοι υπερήρωες, η άνθηση των οποίων συνεχίστηκε, για τους ίδιους ακριβώς λόγους, και κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΩΝ COMICS

Τα κόμικς ξεχωρίζουν από κάθε άλλο είδος κειμένου διότι διαφέρουν σε πολλά σημεία από ένα απλό βιβλίο. Τα χαρακτηριστικά τους στοιχεία είναι ότι:

- Η διήγηση γίνεται με εικόνες των οποίων τα σχέδια είναι απλά, υπαινικτικά, αδρά και προσωπικά. Υπάρχει μια ακολουθία μικρών τετραγώνων τα οποία περιέχουν την ιστορία και περιλαμβάνονται είτε σε μία είτε σε περισσότερες σελίδες και τα λόγια των χαρακτήρων εμφανίζονται μέσα σε μπαλόνια.
- Ως προς τη θεματολογία, σκισάρουν τη ζωή και παρουσιάζουν με χιούμορ το παρόν, το παρελθόν και το μέλλον με φτωχά υλικά και ευφυή τρόπο.
- Όσο αφορά το λόγο, έχουν λίγα λόγια και οι διάλογοι είναι νευρώδεις και αιχμηροί. Αυτού του είδους οι διάλογοι φανερώνουν δράση και δεν φιλολογούν. Ακόμη δεν παρασύρονται στις «εγωκεντρικές ασάφειες» της ποίησης. Επιπλέον, συχνά εμφανίζονται «ηχοποιήσεις», δηλαδή αντικατάσταση των λέξεων με ήχους.

Η ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Δύο αντικείμενα που μοιάζουν να μην συναντιούνται πουθενά; Όπως αποδεικνύει η Katie Connolly, στο άρθρο της για το BBC News, με τίτλο “Teaching philosophy with Spider-Man”, μάλλον τα δύο αυτά αντικείμενα βρίσκονται πιο κοντά απ’ όσο πιστεύαμε. Πριν καιρό -αν δεν κάνω λάθος- είχε γίνει θέμα πώς ένα καθηγητής χρησιμοποιούσε τα comics για να εξηγήσει νόμους της Φυσικής. Καθηγητές της Φιλοσοφίας στην Αμερική πήγαν το πράγμα ένα βήμα παραπέρα.

Ας πάρουμε το αιώνιο ερώτημα: Γιατί ο Batman δεν σκοτώνει τον Joker να πάει στο διάολο, αλλά επιμένει να τον φυλακίζει, ξέροντας καλά, όπως και εμείς άλλωστε, ότι τελικά θα δραπετεύσει; Καλωσορίσατε στον κόσμο του Εμμάνουελ Καντ και της θεωρίας του για την αρετή και την ηθική. Ο Καντ, μιλώντας για την ηθική, θεωρούσε ότι είναι μια εσωτερική επιλογή, ένα αίσθημα ευθύνης. Γνωστό απόφθεγμα του το “Όσο περισσότερο σκέφτομαι, τόσο περισσότερο δυο πράγματα γεμίζουν την ψυχή μου με μεγάλο θαυμασμό και ευλάβεια που αυξάνεται: ο έναστρος ουρανός πάνω μου και ο ηθικός νόμος μέσα μου”. Δεν είμαι σίγουρη, βέβαια, ότι αυτή είναι μια σκέψη που κάνει ο Batman, αλλά είναι μια εξήγηση, δε μπορείτε να πείτε.

Ο Christopher Bartel του Appalachian University, σύμφωνα με το άρθρο της Connolly, βάζει τους μαθητές του να διαβάσουν το WATCHMEN και στη συνέχεια αναλύουν σημεία του comic με όρους μεταφυσικής και επιστημολογίας. Πιο συγκεκριμένα, επιμένει στην άποψη του Dr. Manhattan ότι όλα, ακόμη και η ψυχολογία του ανθρώπου, υπόκεινται στους νόμους της Φυσικής. Αυτό, όπως καταλαβαίνετε, σηκώνει μεγάλη συζήτηση και αγγίζει βαθιά φιλοσοφικά ζητήματα, όπως την ύπαρξη και τα όρια της ελεύθερης βούλησης. Ο Bartel χρησιμοποιεί τους χαρακτήρες των WATCHMEN για να δώσει μια πρώτη εικόνα για την αιτιοκρατία, την άποψη, δηλαδή, ότι τα πάντα σχετίζονται με αιτιώδη σχέση. Το ένα φέρνει το άλλο, πιο απλά, με απώτερο συμπέρασμα ότι τίποτα δεν είναι τυχαίο.

Έναν γνωστό υπερήρωα εντάσσει στο μάθημά του ο Christopher Robischaud, ο οποίος διδάσκει ηθική και πολιτική φιλοσοφία στο Harvard's Kennedy School of Government. Ωθεί τους μαθητές του να κάνουν φιλοσοφικά και ηθικά πειράματα και αυτό γίνεται πιο εύκολο όταν αποδεσμεύεται συναισθηματικά από το θέμα. Ας υποθέσουμε ότι είσαι ο Peter Parker και ανακαλύπτεις ότι έχεις υπερδυνάμεις. Οφείλεις να τις χρησιμοποιήσεις για να βοηθήσεις τους άλλους; Ναι, ως Spider-Man προσφέρει στο κοινό καλό, αλλά ας μην ξεχνάμε ότι ο Peter Parker είναι και εξαιρετικός επιστήμονας. Μήπως είναι αυτός ο τρόπος να προσφέρει στο κοινό καλό, αλλά πού να προλάβει πηδώντας από κτίριο σε κτίριο; Με αυτόν τον τρόπο, διδάσκονται στο Harvard τις συνεπειολογικές έννοιες και την ηθική που διαχωρίζει το σωστό και το λάθος, με βάση μόνο το αποτέλεσμα. Κάτι του τύπου “ο σκοπός αγιάζει τα μέσα”, διδαχή χρήσιμη για τους μελλοντικούς ηγέτες του κόσμου.

Φυσικά, αυτού του είδους η τακτική, όσον αφορά στη διδασκαλία της φιλοσοφίας, έχει και επικριτές. Υπάρχουν και αυτοί που θεωρούν ότι το σύστημα εισαγωγής στοιχείων της pop κουλτούρας ευτελίζει το μάθημα. Φαντάζομαι, βέβαια, ότι αρκετοί από αυτούς θα γκρινιάζουν γιατί έχουν να αντιμετωπίσουν τις άδειες αίθουσες κατά την ώρα της διδασκαλίας τους, την ίδια ώρα που τα μαθήματα που συνδυάζουν comics με τη φιλοσοφία γίνονται δημοφιλή. Οι υποστηρικτές αυτής της τακτικής διαχωρίζουν τη θέση τους και λένε ότι δεν διδάσκουν την φιλοσοφία των comics, αλλά φιλοσοφία με τη βοήθεια των comics.

Η χρήση, πάντως, των comics στην εκπαίδευση ήταν κάτι που απασχόλησε και συζητήθηκε στο Comicdom Con 2010, αποδεικνύοντας ότι είναι ένα θέμα που απασχολεί τόσο την εκπαιδευτική κοινότητα, όσο και αυτή των comics.

ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ ΤΑ ΚΥΡΙΟΤΕΡΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ;

Animation είναι η ταχεία προβολή μιας σειράς από εικόνες ή θέσεων ενός μοντέλου, έτσι ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Είναι μια οπτική οφθαλμαπάτη της κίνησης και αυτό συμβαίνει εξ αιτίας του φαινομένου διατήρησης της εικόνας στο μάτι επί 1/12 του δευτερολέπτου (μεταίσθημα ή μετείκασμα). Κίνηση μπορεί να δημιουργηθεί και να παρουσιαστεί με πολλούς τρόπους. Η πιο διαδεδομένη μέθοδος απεικόνισης της κινούμενης εικόνας αποτελείται από ένα πρόγραμμα βίντεο ή κινουμένου σχεδίου. Τα δυο επικρατέστερα στην αγορά είδη κινουμένων σχεδίων είναι το anime και το manga.

ANIME

Ο όρος anime (ανιμέ) χρησιμοποιείται από τον δυτικό κόσμο για να χαρακτηρίσει τα Ιαπωνικά κινούμενα σχέδια. Στα Ιαπωνικά γράφεται με τους τρεις χαρακτήρες κατακάνα: "α", "νι", "με" και προφέρεται όπως διαβάζεται, αν και συνήθως σε διάφορες χώρες το προφέρουν ανάλογα με τους κανόνες ή τις συνήθειες προφοράς τους. Η λέξη αποτελεί συντόμευση της αγγλικής λέξης animation, η οποία στα Ιαπωνικά προφέρεται ανιμεεσον με παχύ "σ". Όπως και οι περισσότερες αγγλικές λέξεις που έχουν προστεθεί στην Ιαπωνική γλώσσα, έτσι και το animation συχνά "κόβεται" στην πιο σύντομη μορφή anime. Στην Ιαπωνία ως anime / animation χαρακτηρίζονται όλα τα κινούμενα σχέδια ανεξάρτητα από την χώρα προέλευσής τους, αντίθετα εκτός Ιαπωνίας έχει καθιερωθεί να χαρακτηρίζονται ως anime μόνο τα Ιαπωνικά κινούμενα σχέδια.

Τα ανιμέ έχουν αρκετές διαφορές και κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά που τα κάνουν να ξεχωρίζουν από τα υπόλοιπα κινούμενα σχέδια. Η μεγαλύτερη διαφορά είναι πως αντίθετα με αυτό που πιστεύεται στην δύση, πως τα κινούμενα σχέδια είναι κάτι μόνο για παιδιά, στα ανιμέ αυτό δεν ισχύει. Υπάρχουν φυσικά ανιμέ για παιδιά αλλά δεν περιορίζεται το είδος μόνο σε αυτό. Υπάρχουν ανιμέ με πολύ πλούσια θεματολογία για όλες τις ηλικίες και ομάδες ανθρώπων. Ανιμέ για αγόρια (shounen) (σ'όουνεν), ανιμέ για κορίτσια (shoujo) (σ'όουτζο), για μικρές ηλικίες ως και αποκλειστικά για ενήλικους (seinen) (σέινεν)....

Η τεχνοτροπία των anime

Χαρακτηριστικά εξωτερικά γνωρίσματα των ανιμέ, είναι το ύφος που χρησιμοποιείται στον σχεδιασμό τους και ορισμένες τεχνικές. Οι χαρακτήρες στα ανιμέ έχουν συνήθως αρκετά μεγάλα μάτια. Κάτι που βοηθάει πάρα πολύ στην έκφραση των συναισθημάτων. Με τα μάτια απεικονίζει ο σχεδιαστής των ανιμέ την λύπη, χαρά, φόβο, οργή και οποιοδήποτε άλλο συναίσθημα των ηρώων του. Επίσης συνήθως δίνεται αρκετή σημασία στην λεπτομέρεια, έτσι ώστε τα σχέδια να είναι όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικά και όχι σουρεαλιστικά όπως συμβαίνει συνήθως στην

δύση. Οι εκφράσεις ακόμα των ηρώων δεν είναι φυσιολογικές, αφού το πρόσωπο και άλλα χαρακτηριστικά του μεγεθύνονται ανάλογα με την κατάσταση. Έτσι δεν θα είναι περίεργο το στόμα να ανοίγει διάπλατα και να καλύπτει το μισό πρόσωπο σε περιπτώσεις που ο ήρωας χαίρεται.

Οι ήρωες στα ανιμέ δεν μοιάζουν επίσης τόσο πολύ με αυτούς που μας έχει συνηθίσει η Δύση, ή μάλλον καλύτερα η Αμερική. Δεν είναι ακραίες εκδόσεις των φύλων, με στενά κολλητά ρούχα που διαγράφουν το σώμα. Οι ήρωες είναι απλοί συνηθισμένοι άνθρωποι όπως εμείς. Οι οποίοι εργάζονται, πάνε σχολείο, ερωτεύονται, απογοητεύονται, ονειρεύονται όπως εμείς. Αυτοί οι συνηθισμένοι άνθρωποι όμως έχουν κάτι το ιδιαίτερο. Έχουν κάποια κρυφή μαγική δύναμη, ή γνωρίζουν κάποιο μαγικό πλάσμα ή έχουν πρόσβαση σε έναν άλλο κόσμο. Οι κακοί δεν είναι απόλυτοι, και οι καλοί δεν κάνουν μόνο καλό. Οι ήρωες πεθαίνουν, ή εξαφανίζονται και ξεχνιούνται. Αυτά τα λίγα και άλλα πολλά κάνουν τα ανιμέ να ξεχωρίζουν.

MANGA

Σε κατά λέξη μετάφραση μάνγκα σημαίνει "τυχαίες (ή παράξενες) εικόνες". Η λέξη μπήκε σε κοινή χρήση μετά τη δημοσίευση του Hokusai Manga (Χοκουσάι Μάνγκα) τον 19ο αιώνα. Αυτό περιείχε ταξινομημένα σχέδια του καλλιτέχνη Hokusai της τεχνοτροπίας ukiyo-e (Ουκίγιο-ε). Παρόλα αυτά, τα gi-ga (γκι-γκα) (κατά λέξη μετάφραση: "αστείες εικόνες") που ζωγραφίζονταν τον 12ο αιώνα από διάφορους καλλιτέχνες, περιέχουν πολλές ιδιότητες των μάνγκα όπως είναι η έμφαση στην ιστορία και οι απλές, καλλιτεχνικές γραμμές.

Τα μάνγκα αναπτύχθηκαν από την ανάμειξη ukiyo-e και δυτικής τεχνοτροπίας ζωγραφικής. Όταν οι Ηνωμένες Πολιτείες ξεκίνησαν το εμπόριο με την Ιαπωνία, η τελευταία επεδίωκε να εκσυγχρονιστεί και να φτάσει τις υπόλοιπες χώρες. Για αυτό το λόγο, εισήγαγαν δυτικούς καλλιτέχνες να διδάξουν έννοιες όπως η γραμμή, η μορφή και το χρώμα στα οποία δε δίνονταν ιδιαίτερη σημασία στο ukiyo-e (Εκεί, η ιδέα την οποία αντιπροσώπευε η εικόνα θεωρούνταν σημαντικότερη). Τα μάνγκα, όπως έγιναν γνωστά τον 20ο και 21ο αιώνα ξεκίνησαν λίγο μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, όταν άρθηκε η απαγόρευση για ό,τι μη-προπαγανδιστικό και πολλοί εκδότες άρχισαν να εμφανίζονται.

Κατά τη διάρκεια του 20ού αιώνα, ο όρος μάνγκα αναφερόταν στα κόμικς, παρόλο που στη Ιαπωνία αυτή η λέξη χρησιμοποιείται για να περιγράψει παιδικά κινούμενα σχέδια. Η αντίστοιχη αγγλική λέξη (en:comic) είναι ο περισσότερο χρησιμοποιούμενος όρος. Δύσκολα μπορεί να θεωρηθούν ισοδύναμα με τα αμερικανικά κόμικς, αφού τα μάνγκα είναι πολύ σημαντικότερο μέρος της ιαπωνικής κουλτούρας από ότι τα κόμικς για τους αμερικανική. Χαίρουν σεβασμού τόσο σαν τέχνη όσο και σαν μια μορφή λαϊκής λογοτεχνίας. Όπως και τα αμερικανικά κόμικς, έτσι και τα μάνγκα έχουν υποστεί κριτική τόσο για τα μεγάλα ποσά βίας όσο και για διάφορα σεξουαλικά θέματα που φιλοξενούν στις σελίδες τους. Από την άλλη

μεριά, δεν έχει γίνει καμιά επίσημη προσπάθεια ούτε θέσπιση νόμου για να περιορίσει τη θεματολογία των μάνγκα (εξαιρέση: Απαγορεύεται η πώληση σε μεγάλο βαθμό απρεπούς υλικού). Αυτού του είδους η ελευθερία επέτρεψε στους δημιουργούς να φτιάξουν μάνγκα για κάθε ηλικία και για πάρα πολλά θέματα.

Η τεχνοτροπία των μάνγκα

Σε γενικές γραμμές, η τεχνοτροπία των μάνγκα είναι πολύ εύκολα αναγνωρίσιμη. Συνήθως, δίνεται μεγαλύτερη έμφαση στις γραμμές παρά στη μορφή. Η αφήγηση και η τοποθέτηση των καρτέ διαφέρουν από τα δυτικά κόμικς. Τα καρτέ διαβάζονται από τα δεξιά προς τα αριστερά. Ενώ το σχέδιο μπορεί να φαίνεται πολύ ρεαλιστικό ή πολύ "παιδικό", συχνά παρατηρείται ότι οι χαρακτήρες μοιάζουν "δυτικοποιημένοι" ή ότι έχουν μεγάλα μάτια. Το τελευταίο έχει γίνει μόνιμο χαρακτηριστικό των μάνγκα και των Anime από τη Δεκαετία του 1960 όταν ο Osamu Tezuka (δημιουργός του Astro Boy, θεωρείται ο πατέρας της σύγχρονης τέχνης των μάνγκα) άρχισε να τα σχεδιάζει με αυτόν τον τρόπο, μιμούμενος την τεχνοτροπία των αμερικανικών κινουμένων σχεδίων της Disney. Δεν ενστερνίζονται, όμως, όλοι οι δημιουργοί μάνγκα τις συμβάσεις σε Anime όπως το Akira, το Sailor Moon, το Dragon Ball και το Ranma ½. που κατέστησαν δημοφιλή τα μάνγκα στη δύση.

Αρκετοί δημιουργοί μάνγκα πιστεύουν πως οι χαρακτήρες και οι ιστορίες τους δε χρειάζεται να είναι απόλυτα ορισμένοι με σαφήνεια. Έτσι, σε μια ιστορία μπορεί οι χαρακτήρες να αλληλεπιδρούν με διάφορους τρόπους ενώ στην επόμενη της ίδιας σειράς να μη γνωρίζονται καν.

ΠΟΙΟΣ ΕΙΝΑΙ Ο ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ;

Τι είναι ο κοινωνικός ρόλος;

Η συμπεριφορά που οφείλει και αναμένεται να έχει το άτομο λόγω της θέσης του σε μια κοινωνική ομάδα. Ή η αναμενόμενη συμπεριφορά από τον κάτοχο μιας κοινωνικής θέσης.

Πώς μαθαίνονται οι ρόλοι;

Τους μαθαίνουμε από τα πρώτα στάδια της ζωής μας με τη διαδικασία της κοινωνικοποίησης: Μέσα από το παιχνίδι, μέσα από την οικογενειακή ζωή, μέσα από τη σχολική ζωή, μέσα από τα Μ.Μ.Ε. κλπ

Τα κινούμενα σχέδια συμβάλουν στη διαμόρφωση της συμπεριφοράς ενός ατόμου. Τις περισσότερες φορές ο θεατής αναπτύσσει μια ιδιαίτερη σχέση με τα αγαπημένα του κινούμενα σχέδια: τα βλέπει με πάθος, μιμείται τους ήρωες, τους επικαλείται σε καθημερινή βάση κ.α. Η σχεδόν καθημερινή επαφή με τα φανταστικά

πλάσματα της μικρής ή της μεγάλης οθόνης τροφοδοτεί τη σκέψη του, τη συμπεριφορά του και τις επιλογές του.

Από τα κινούμενα σχέδια μπορεί κάποιος να δεχθεί κάθε είδους μήνυμα και να πράξει στην καθημερινότητα του ανάλογα. Μπορεί να μάθει ότι υπάρχει το κακό γύρω του αλλά ότι δεν καταπολεμάται πάντα. Επίσης ότι δεν πρέπει να κάνει διακρίσεις εξαιτίας της καταγωγής, του χρώματος, του φύλλου, της εργασίας κλπ ενός άλλου ανθρώπου. Επιπλέον θα λάβει μηνύματα για τη φύση και τα ζώα και τι μέτρα μπορεί να λάβει για να τα προστατέψει.

Η συμπεριφορά ενός ανθρώπου διαμορφώνεται, αρχικά, από την οικογένεια και από τις επιδράσεις που δέχεται στο σπίτι από τα Μ.Μ.Ε. και συγκεκριμένα από τα κινούμενα σχέδια που είναι ένας ευχάριστος τρόπος απασχόλησης των παιδιών.

Πολλές φορές όμως τα παιδιά δέχονται κρυφά μηνύματα τα οποία είναι λάθος όπως παραδείγματος χάρη η χρήση βίας. Σε μικρή ηλικία τα παιδιά είναι ευάλωτα και βρίσκονται στην άγνοια οπότε δεν μπορούν να ξεχωρίσουν τα μηνύματα αυτά, με λίγα λόγια είναι ανοιχτοί δέκτες. Αυτό βέβαια έχει επιπτώσεις στην κοινωνία αν οι γονείς τους δεν το αντιληφθούν έγκαιρα.

Manga-ιαπωνικά κομικς

Η ανάπτυξη των Manga στη σημερινή τους μορφή, ήρθε μετά το τέλος του Β' Παγκόσμιου Πολέμου με την ανάμιξη της παραδοσιακής ζωγραφικής που ονομάζεται Ukiyoe (ακριβής μετάφραση: “ζωγραφίες από τον κόσμο που επιπλέει”) και του δυτικού τρόπου ζωγραφικής κόμικς των Ηνωμένων Πολιτειών. Ο λόγος γι' αυτήν την ανάμιξη, προσδίδεται στην προσπάθεια εκσυγχρονισμού της Ιαπωνίας με την εισαγωγή δυτικών καλλιτεχνών, προκειμένου να διδαχθούν έννοιες, όπως η μορφή και το χρώμα, μέθοδοι στις οποίες οι Ιάπωνες δεν έδιναν ιδιαίτερη βαρύτητα.

Αντίθετα με την κοινή αντίληψη, ο όρος Manga για τους Ιάπωνες δεν αναφέρεται μόνο στα κόμικς που προέρχονται από την Ιαπωνία αλλά σε οτιδήποτε έχει σχέση με το κόμικς. Ο ορισμός της λέξης άλλαξε στην διάρκεια του 20ού αιώνα για να περιγράψει τα παιδικά κινούμενα σχέδια, όταν η δυτική λέξη κόμικ προστέθηκε στην Ιαπωνική γλώσσα.

Ο σχεδιασμός των Manga είναι πολύ ιδιαίτερος. Αντίθετα με τα δυτικά κόμικς, τα καρτέ που χρησιμοποιούνται είναι πολύ πιο ελεύθερα και συχνά μπορούν να παραβιάζονται από τους χαρακτήρες της ιστορίας. Οι ίδιοι οι χαρακτήρες, δείχνουν τον συναισθηματισμό τους με διάφορα έντονα χαρακτηριστικά του προσώπου ή του σώματος τους.



Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό αποτελεί το μέγεθος του κεφαλιού στους χαρακτήρες. Είναι σύνηθες να σχεδιάζουν το κεφάλι σε ίση αναλογία με το υπόλοιπο σώμα και να στρογγυλοποιούν τα μάτια τόσο πολύ ώστε να καλύπτει μεγάλο μέρος του πρόσωπου. Το χαρακτηριστικό των ματιών έχει γίνει μόνιμη ιδιότητα των Manga από την δεκαετία του '60 όταν ο Osamu Tezuka άρχισε να σχεδιάζει με τον τρόπο αυτό, επηρεασμένος από τα σχέδια της Disney. Ο Osamu θεωρείται από πολλούς ως ο πατέρας της σύγχρονης τεχνικής των Manga με την πιο διάσημη δημιουργία του, το Astro Boy. Βέβαια αυτό δεν αποκλείει δημιουργούς Manga να παραμένουν πιστοί στις πιο παραδοσιακές μορφές των Ukiyoe, με χαρακτηριστικότερο παράδειγμα το Akira, το οποίο είναι και το πιο δημοφιλές Manga στη δύση, μιας και ήταν από τα πρώτα που προβλήθηκαν στις χώρες της Δύσης.

Τα Manga γνωρίζουν μεγάλη άνθιση στην Ιαπωνία με εκατοντάδες καινούριες κυκλοφορίες κάθε εβδομάδα. Πολλά περιοδικά ειδικεύονται στην ανάδειξη και ταξινόμησή τους, με εβδομαδιαίες κυκλοφορίες στις οποίες εμφανίζονται μέρη μιας συνεχόμενης ιστορίας. Αυτά τα περιοδικά τυπώνονται σε χαμηλής ποιότητας χαρτί εφημερίδας και μπορεί να φτάσουν από 200 σελίδες ανά τεύχος μέχρι και 850! Κατά κύριο λόγο δεν χρησιμοποιούνται χρώματα στα σχέδια. Αν κάποιες από τις ιστορίες θεωρηθούν επιτυχημένες, μπορεί να συνεχιστούν για χρόνια. Πολλοί δημιουργοί δημοσιεύουν μικρές αυτοτελείς ιστορίες με σκοπό να συνεχιστούν, αν λάβουν καλές

κριτικές. Ένα από τα πιο γνωστά περιοδικά που ειδικεύεται σε αυτήν την κατηγορία θεωρείται το Shonen.

Σειρές που συνεχίζονται για πολύ καιρό δημοσιεύονται μαζί σε τόμους κανονικού βιβλίου με κανονικής ποιότητας χαρτί ονομαζόμενα Tankoubon (ακριβής μετάφραση: ανεξάρτητα εμφανιζόμενο βιβλίο). Τα βιβλία αυτά έχουν συλλεκτική αξία με αρκετές πολυτελείς εκδόσεις που δημιουργούνται για τους πιο απαιτητικούς αναγνώστες. Επίσης, υπάρχουν και επανεκδόσεις παλιών ιστοριών σε ακόμα χαμηλότερης ποιότητας χαρτί από αυτό των περιοδικών και πωλούνται σε πολύ φτηνή τιμή. Ο πιο εύκολος τρόπος εύρεσής τους, είναι σε μικρά μαγαζιά, τα οποία κάνουν και ανταλλαγές αλλά και αγοροπωλησίες Tankoubon. Ένας άλλος τρόπος απόλαυσης Manga, είναι τα Manga kissaten (ακριβής μετάφραση: Manga καφεενία). Διαθέτουν μεγάλη συλλογή βιβλίων τα οποία μπορούν να διαβαστούν με ένα καφέ ή ακόμα και φαγητό. Αυτή η λύση προτιμάται από άτομα τα οποία δεν έχουν μεγάλη οικονομική δυνατότητα να παρακολουθούν τις αγαπημένες τους ιστορίες επί εβδομαδιαίας βάσης.

Τα Manga, στα όποια παρουσιάζεται το μεγαλύτερο εμπορικό ενδιαφέρον, ανακατασκευάζονται σε Anime. Η λέξη Anime είναι συντομογραφία της αγγλικής λέξης ‘Animation’. Συχνά τα Anime τροποποιούν μερικά στοιχεία του κόμικ ώστε το αποτέλεσμα να είναι πιο ελκυστικό σε μεγαλύτερο αριθμό κοινού, ή για να επιτύχουν κάποιους περιορισμούς, όπως γραφικές σκηνές μάχης ή γύμνια. Εντούτοις, τα Anime είναι ο κατ'εξοχήν λόγος για τον οποίο η κουλτούρα των Manga κατέκτησε την Δύση. Από τα πρώτα και πιο σημαντικά έργα τα οποία προβλήθηκαν στις δυτικές κινηματογραφικές αίθουσες ήταν το “Akira” του Katsuhiro Otomo γυρισμένο το 1988. Η ταινία ήταν βασισμένη στο ομότιτλο Manga του Katsuhiro Otomo, είχε γραφτεί το 1980, συνεχιζόταν για 2.182 σελίδες και ήταν η αιτία δημιουργίας των μεγαλύτερων δυτικών Manga εταιρειών με πιο υπερήφανη την Manga Entertainment. Μετά το “Akira” συνεχίστηκε η εισροή των διαφόρων Anime ταινιών αλλά και των σειρών που προβάλλονταν στην Ιαπωνία. Η δεύτερη μεγάλη έκρηξη όμως ήρθε με την ταινία “Ghost In The Shell”, όπου την ακολούθησαν ένα σίκουελ και δύο σειρές επονομαζόμενες “The Stand Alone Complex”.

Τα MANGA εκτός Ιαπωνίας

Πολλά μάνγκα έχουν μεταφραστεί σε διάφορες γλώσσες σε αρκετές χώρες όπως η Κορέα, η Κίνα, η Γαλλία, η Γερμανία, η Ιταλία, η Ισπανία και φυσικά οι Ηνωμένες Πολιτείες. Στην τελευταία, τα μάνγκα αποτελούν ακόμη μικρή βιομηχανία σε σύγκριση με την τεράστια διείσδυση που έχουν παρουσιάσει τα anime. Στην Ελλάδα μπορεί κανείς να τα προμηθευτεί είτε από ηλεκτρονικά καταστήματα είτε από τα λίγα βιβλιοπωλεία που τα εισάγουν.

Παραδοσιακά, τα μάνγκα γράφονται από τα δεξιά προς τα αριστερά και έτσι εκδίδονται στην Ιαπωνία. Μερικές φορές, όταν εκδίδονται σε χώρες όπου τα κόμικς κανονικά διαβάγονται από τα αριστερά προς τα δεξιά, η εικόνα αντιστρέφεται για να

μη μπερδεύονται οι αναγνώστες. Όμως πολλοί δημιουργοί, (όπως ο Akira Toriyama, δημιουργός του Dragonball) δεν ενέκριναν την τροποποίηση των έργων τους με αυτόν τον τρόπο. Πλέον, εξ' αιτίας της απαίτησης τόσο των δημιουργών όσο και των οπαδών, τα περισσότερα manga εκδίδονται χωρίς καμία τροποποίηση στην εικόνα. Η Χελούου Κίττυ είναι Ιαπωνέζικη!

Η δημοτικότητα των μάνγκα έχει οδηγήσει πολλές αμερικανικές εταιρίες να εκδίδουν δικά τους έργα, εμπνευσμένα από τα μάνγκα, στα οποία εφαρμόζονται οι ίδιες τεχνικές στο σχέδιο και στην ανάπτυξη της ιστορίας με τα ιαπωνικά μάνγκα. Το πρώτο τέτοιο έργο έγινε πραγματικότητα όταν το 1985 ο Ben Dunn (ιδρυτής της Antarctic Press) εξέδωσε το *Mangazine* και το *Ninja High School*.

Παρά το γεγονός ότι η εταιρία αυτή αναφέρεται σε τέτοια έργα με τον όρο "American Manga", δε δημιουργούνται όλα από Αμερικανούς. Πολλοί καλλιτέχνες που δουλεύουν στην εταιρία Seven Seas Entertainment σε σειρές όπως το *Last Hope* και το *Amazing Agent Luna* είναι Φιλιπινέζοι ενώ μια άλλη εταιρία, η TOKYOPOP, απασχολεί Κορεάτες και Ιάπωνες καλλιτέχνες για να δουλέψουν σε τίτλους όπως το *Warcraft* και το *Princess Ai*.

Νουβέλα

Η νουβέλα είναι αφηγηματικό είδος της λογοτεχνικής πεζογραφίας το οποίο χαρακτηρίζεται από τη συντομία στην έκταση, μεταξύ διηγήματος, που είναι συντομότερο, και μυθιστορήματος που είναι εκτενέστερο, και παράλληλα από το ρεαλισμό του ύφους του και την ύπαρξη συγκεκριμένης πλοκής. Γενικά στη νουβέλα το βάρος του συγγραφέα ρίχνεται περισσότερο στην ηθογραφία και ψυχογραφία των χαρακτήρων και όχι τόσο στα αναφερόμενα επεισόδια και τη πλοκή τους. Ο διεθνής αυτός όρος (novella) προέρχεται από το λατ. Επίθετο novus (=νέος) που φέρεται να χρησιμοποιήθηκε αρχικά από το Βοκάκιο για τις ιστορίες του Δεκαημέρου του (decameron). Αρχαιότατη και πολύ πλούσια είναι η ανατολικά νουβέλα, ιδιαίτερα εκείνη που αναπτύχθηκε στον ινδικό χώρο. Έτσι για παράδειγμα, η περίφημη συλλογή Καλλίλα και Ντιμίνα προήλθε σχεδόν ολοκληρωτικά από τον Παντσατάντρα, ενώ η αραβική νουβέλα αντιπροσωπεύεται από το έργο χίλιες και μία νύχτες. Κατά τον 17^ο και 18^ο αι. το είδος παράκμασε εντελώς, αναστήθηκε ωστόσο με το ρομαντισμό κυριότερο χαρακτηριστικό της οποίας ήταν ο τονισμός του αισθηματικού και ψυχολογικού στοιχείου. Οι σημαντικότεροι συγγραφείς νουβέλας τη περίοδο αυτή είναι Νικολάι Γκόγκολ και Αλεξάντρ Πούσκιν στη Ρωσία, ο Πόσπερ Μεριμέ στη Γαλλία, ο Μωπασάν, κ.α.

Πολιτικοποιημένα Κομικς

Παρά Πέντε: Από τα καλύτερα χιουμοριστικά κόμικς. Το περιοδικό "παρά πέντε" στα πάνω από 20 χρόνια ύπαρξης, δημοσίευσε πραγματικά τους κορυφαίους χιουμορίστες του πλανήτη αλλά και μερικούς μικρότερους. Είναι μία πολύ ιδιαίτερη και ενδιαφέρουσα στήλη για το κοινό και τους αναγνώστες γιατί σατιρίζει και σχολιάζει κάτι το οποίο είναι πολύ ελκυστικό. Βαβέλ: Άλλου ύφους σε αυτή τη στήλη. Από τις κατασκοπικές ίντριγκες περνάμε στους φουτουριστικούς εφιάλτες με τις ερωτικές πτυχές. Εδώ συναντάμε μία από τις κορυφαίες ερωτικές φιγούρες που σχεδιάστηκαν ποτέ στο χαρτί. Είναι ένα περιοδικό όπου εκδιδόταν εδώ και 27 χρόνια περίπου. Ήταν ελληνικό περιοδικό κομικς που κυκλοφόρησε από τον Φεβρουάριο του 1981 μέχρι τον Ιούνιο του 2008. Αν και τυπικά μηνιαίο στους 324 μήνες κυκλοφορίας του εξέδωσε μόνις 246 τεύχη.

‘Σχέση των κόμικς με την κοινωνία’

Η σχέση του με τα παιδιά

Το παιδί διαβάζει κόμικς γιατί θέλει να μάθει τι συμβαίνει, και όχι γιατί του ανατέθηκε ως εργασία. Το κόμικς το διαβάζει εφόσον, του αρέσει και το επιλέγει το ίδιο το παιδί δηλαδή, το κάνει για τον εαυτό του. Τέλος, του δίνει την ευκαιρία με αυθεντική περιέργεια και χωρίς παρακίνηση.



Η σχέση του με τον πολιτισμό

Τα κόμικς και τα κινούμενα σχέδια αποτελούν μια κοινή καλλιτεχνική και εκφραστική γλώσσα, που συμβάλλει στην προβολή των διάφορων πολιτισμών, την ανταλλαγή στοιχείων, την γνωριμία νέων συνηθειών και ιδιαιτεροτήτων καθώς, και στην αποτροπή ή την αποβολή από τους κόλπους της κοινωνίας, διάφορων προκαταλήψεων και στερεοτύπων που υπάρχουν εις βάρος άλλων πολιτισμών και οδηγούν τα άτομα σε μισαλλοδοξία.

Η τέχνη των κόμικς έρχεται να προβάλλει την ανεκτικότητα και την πολυπολιτισμική συμβίωση των κοινωνιών. Τα κινούμενα σχέδια λειτουργούν, ως μηχανισμός προστασίας των ατόμων από παρορμητικές αντιλήψεις που τα αποκόβουν από το διεθνές περίγυρο και τους επιβάλλουν την παθητικότητα και την

αδρανοποίηση ως «μέσα αντίδρασης», απέναντι στη δήθεν πολιορκία της εθνικής ομοιογένειας που επιφέρει η προβολή και η ανάδειξη των διάφορων πολιτισμών.

Τα κόμικς αποτελούν μια νέα κουλτούρα και ήταν ένας τρόπος να εμπλουτιστεί η επίσημη και καθιερωμένη τέχνη με φρέσκα στοιχεία, βγαλμένα από τον μαζικό και τεχνολογικό πολιτισμό που διαμόρφωσε ο 20^{ος} αιώνας.

Πώς επηρεάζουν τα κόμικς τον πολιτισμό

Ενώ αρχικά χρησιμοποιήθηκαν για να εικονογραφηθούν καρικατούρες και για να διασκεδάσουν με απλές και συνηθισμένες ιστορίες, έχουν πλέον εξελιχτεί σε μορφή τέχνης, με πολλά υποείδη. Αναλόγως το πως ορίζει κανείς τα κόμικς, οι ρίζες τους μπορούν να αναζητηθούν στο 15ο αιώνα ή ακόμα και στα Αιγυπτιακά ιερογλυφικά. Παρόλα αυτά, η σημερινή μορφή τους (με καρτέ και κείμενο σε συννεφάκια ή λεζάντες) εμφανίστηκε στα τέλη του 19ου αιώνα. Πρωτοπόροι λοιπόν του είδους θεωρούνται για την μεν Ευρώπη το περιοδικό *Ally Sloper's Half Holiday* που κυκλοφόρησε στην Αγγλία το 1884 για τις δε ΗΠΑ το *Hogan's Alley* του Ρίτσαρντ Άουτκολτ (Richard Outcault), του οποίου κύριος χαρακτήρας ήταν το Κίτρινο Παιδί και ξεκίνησε να δημοσιεύεται σαν ένθετο στριπ σε εφημερίδες το 1895.

Ενώ από την εφεύρεσή τους τα comics δεν είχαν και μεγάλη σημασία, αργότερα αναδείχθηκαν σε ένα μέσο ψυχαγωγίας και διασκέδασης για όλο τον κόσμο. Μετά από μια εποχή τα comics έδειξαν σημαντική ανάπτυξη. Τα δημοφιλέστερα κινούμενα σχέδια που μεταφέρθηκαν στο σινεμά στην παλαιότερη τουλάχιστον εποχή ήταν τα *Micky mouse*. Αυτά τα κινούμενα σχέδια έφτασαν σε παγκόσμια φήμη μέχρι που άρχισαν να βγαίνουν τα σύγχρονα κινούμενα σχέδια. Πιο εξελιγμένα, πιο πετυχημένα τραβούσαν σαν μαγνήτης το ενδιαφέρον του αναγνώστη και του θεατή. Υπήρξαν πολλοί πετυχημένοι δημιουργοί comics ωστόσο κάποιιο ξεχώρισαν με τους χαρακτήρες που πρόβαλαν! Ένα παράδειγμα, άτομο μεγάλου σεβασμού, είναι ο NEAL ADAMS. Δημιούργησε, σε συνεργασία με άλλους διάσημους σκιτσογράφους τον Superman και τον χαρακτήρα του Joker κ.α. Τα μηνύματα που στέλνουν τα comics δεν είναι πάντα θετικά και συχνά αρκετά μπερδεμένα. Το κύριο θέμα στα περισσότερα comics είναι ο κεντρικός ήρωας ο καλός που τους νικάει όλους και τελειώνει την ιστορία. Υπάρχουν comics με μεγάλο περιεχόμενο βίας. Υπάρχουν comics ακόμη και ακατάλληλα για παιδιά. Η τεχνολογία και το internet είναι πολύ σημαντικά για την εξέλιξη των comics. Έχουν βοηθήσει στην ανάπτυξη των comics και χωρίς αυτή μάλλον τα comics δεν θα ήταν τόσο δημοφιλή. Χωρίς να χρειαστεί απαραίτητα να αγοράσει το βιβλίο. Η τεχνολογία επίσης έχει συμβάλλει σημαντικά αφού τώρα πια υπάρχουν και 3D (τρισεδιάστατα) comics τα οποία δίνουν μια εντελώς νέα και συναρπαστική εμπειρία στον θεατή!

ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟΥΣ ΠΟΛΕΜΟΥ

Τα κόμικς δεν είναι αθώα, όπως, βέβαια, και τίποτα στον κόσμο αυτόν, όπως και κάθε προϊόν της λεγόμενης μαζικής κουλτούρας. Πίσω από τον πολύχρωμο και αφελή κόσμο τους κρύβονται πολλές φορές διάφορες ιδέες, πεποιθήσεις, απόψεις για τη ζωή, αναπαραστάσεις για την κοινωνία και τον ρόλο του ατόμου μέσα σε αυτήν, αξίες και πρότυπα συμπεριφοράς. Πολύ περισσότερο, αν λάβουμε υπόψη το γεγονός ότι τα κόμικς απευθύνονται εν πολλοίς σε παιδιά και σε άτομα νεαρής ηλικίας. Την περίοδο του Β' Παγκοσμίου πολέμου τα κόμικς επιστρατεύθηκαν για να ενισχύσουν το πατριωτικό φρόνημα των Αμερικανών πολιτών. Ήρωες όπως ο Σούπερμαν, ο Ντικ Τρέησυ, η Γούντερ-γούμαν μπλέχτηκαν σε περιπέτειες εναντίον των Ναζί και των Γιαπωνέζων. Ο Κάπταιν Αμέρικα είναι ένας ήρωας που δημιουργήθηκε εκείνη την περίοδο για να δείξει την υπεροχή των Αμερικανών στον κόσμο και να ενσαρκώσει έναν φανταστικό ήρωα που κατατροπώνει τους εχθρούς του έθνους. Τα κόμικς παίζουν, έτσι, τον ρόλο καθαρής προπαγάνδας. Εκατομμύρια τεύχη κόμικς με τους ήρωες αυτούς στέλνονταν, με τη φροντίδα του αμερικανικού στρατού, στους Αμερικανούς στρατιώτες που πολεμούσαν στην Ευρώπη και στα άλλα μέτωπα, για να τονώσουν το ηθικό τους. Αλλά ακόμη και πιο «αθώα» κόμικς, όπως αυτά με τον Μίκυ και τον Ντόναλντ, έχουν κατηγορηθεί ότι υποβάλλουν μια ιδεολογία τέτοια που ενισχύει τον αμερικανικό τρόπο ζωής και τις αξίες πάνω στις οποίες στηρίζεται το αμερικανικό οικονομικό σύστημα. Ο Σκρουτζ μακ Ντακ, σύμβολο του επιτυχημένου αμερικανού καπιταλιστή, θα είναι πάντα ισχυρότερος μέσα στις ιστορίες του Ντίσνεϋ από τον αδέξιο και φουκαρά ανιψιό του Ντόναλντ, ανίκανο να προσαρμοστεί μέσα στην πραγματικότητα της ανταγωνιστικής αμερικανικής κοινωνίας. Και στην Ευρώπη, όμως, κόμικς όπως ο «Τεν-Τεν» κατηγορήθηκαν ότι έμμεσα προβάλλουν ρατσιστικές ιδέες και αποικιοκρατική νοοτροπία, από τον τρόπο που παρουσιάζονται μέσα στις ιστορίες τους κάποιοι λαοί, και κυρίως λαοί του Τρίτου Κόσμου, όπως Άραβες και Αφρικανοί, οι οποίοι πολλές φορές ταυτίζονται με τους κακούς. Στον «Ταρζάν» δεν υπάρχει μήπως ο μύθος του καλού άγριου, αυτού που δεν έχει διαβρωθεί ακόμη από τον πολιτισμό και παραμένει αγνός. Μήπως και ο ίδιος ο Ταρζάν δεν είναι ένας λευκός που για κάποιους λόγους βρέθηκε στη ζούγκλα, όχι ένας κανονικός άγριος δηλαδή, αλλά κάποιος λευκός που, επιβιώνοντας μέσα στη ζούγκλα, επιβεβαιώνει έμμεσα την ανωτερότητα του δυτικοευρωπαίου λευκού; Ψυχοπολεμικές ιδέες υπάρχουν σε ιστορίες όπως αυτές της Μόντεστου Μπλέηζ, όπου οι κακοί είναι οι Σοβιετικοί και οι Βιετκόγκ. Στα πολεμικά κόμικς υπάρχει η δοξολόγηση των πολεμικών αξιών, ο πόλεμος θεωρείται μια φυσική και διαρκής κατάσταση του ανθρώπου, το μιλιταριστικό πνεύμα και οι αγριότητες της μάχης κυριαρχούν, παρόλο που σε μερικά από αυτά γίνεται προσπάθεια να δοθεί ένα πιο ανθρώπινο περιεχόμενο. Η ίδια μιλιταριστική νοοτροπία κρύβεται πίσω από ένα κόμικ όπως οι «300», όπου υπάρχει μια αρχαιολατρική στάση απέναντι στη Σπάρτη και μια υποβάθμιση των βαρβάρων Περσών, που πιθανώς να αντιπροσωπεύουν τους σημερινούς Άραβες. Έτσι, εκφράζεται η αντιπάθεια του μέσου Αμερικανού απέναντι σε λαούς όπως αυτούς του Ιράκ, του Ιράν ή του Αφγανιστάν, που ανάγκασαν τις Η.Π.Α. να κάνουν πολέμους κατά την πρόσφατη ιστορία. Τα «Κλασικά Εικονογραφημένα»,

διασκευάζοντας σε κόμικς κλασικά έργα της λογοτεχνίας, δεν έχουν πίσω τους ως βασική ιδέα το γεγονός ότι όλα τα πράγματα μπορούν να ειπωθούν με οποιονδήποτε τρόπο, ακόμη και με τον πιο απλοϊκό; Δεν υπάρχει πίσω τους μια ιδέα λαϊκίστικης ευκολίας, μιας υποβάθμισης της μορφής και του περιεχομένου ενός σημαντικού έργου, απλώς και μόνο για να γίνει πιο προσιτό, απλώς και μόνο για να πουλήσει εμπορικά; Μήπως τα κόμικς, περιγράφοντας εξωπραγματικούς κόσμους, κόσμους φανταστικούς, όπως αυτοί, ας πούμε, στον «Αρζάκ» του Μεμπιούς, μας απομακρύνουν από την πραγματικότητα και τα προβλήματά της, μήπως μας εθίζουν σε μια απόδραση από τον κόσμο στον οποίο ζούμε και μας κάνουν έτσι ανίκανους να τον αντιμετωπίσουμε; Αυτό δεν σημαίνει ότι κάθε κόμικ προσπαθεί να περάσει μια ιδεολογία ή ότι οι αναγνώστες παγιδεύονται απαραίτητα μέσα στην ιδεολογία που τους υποβάλλουν έμμεσα τα κόμικς. Το τι κρατά κάθε αναγνώστης από το κόμικ που διαβάζει είναι μια υπόθεση που εξαρτάται από πολλούς παράγοντες, και πρωτίστως από την ατομική του ιδιοσυγκρασία. Γιατί ο Λούκυ Λουκ αργεί τόσο να κόψει το τσιγάρο;

ΚΟΜΙΚΣ ΚΑΙ ΓΚΡΑΦΙΤΙ

Από τον Άγγλο Banksy, που έγραψε ιστορία στους δρόμους του Λονδίνου, μέχρι τον Αμερικανό Shepard Fairey, που ξεπήδησε από τους σκέιτμπορντερ, τα κόμικς αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης και... δανεισμού. Τόσο από τους «επώνυμους» γκραφίταδες, όσο και από (χιλιάδες) ανώνυμους. Από τον Σούπερμαν και τον Μπάτμαν, μέχρι τον πιο άγνωστο (αλλά αγαπημένο στον καλλιτέχνη του δρόμου) ήρωα, το ντεφιλέ των χάρτινων μορφών συνεχίζεται στο δημόσιο χώρο τροφοδοτώντας διαρκώς τοίχους, βαγόνια του μετρό, σασί αυτοκινήτων κ.λπ. με νέες φιγούρες. Όμως το πάντρεμα αυτών των δύο, σχεδόν όμορων τεχνών, δεν περιορίζεται μόνο στα δάνεια της μιας πλευράς προς την άλλη.

Το ύφος των γκραφίτι από τη σχεδιαστική του πλευρά είναι αυστηρά δομημένο, σε μορφές που επιτρέπουν τη γρήγορη επικάλυψη της κτιστής επιφάνειας, και γι' αυτό, στις περισσότερες των περιπτώσεων, είναι αρκετά στιλιζαρισμένο. Οπωσδήποτε αυτό το στιλιζάρισμα συνδέεται άμεσα και με τις δάνειες τεχνικές των κόμικς – από τα οποία εμπνέεται όχι μόνο σχεδιαστικά αλλά και στο επίπεδο της εικονογραφίας. Ως προς την τελευταία το γκραφίτι (κι εδώ αναφέρομαι στην ελληνική εκδοχή του αν και αυτό ισχύει και στις ξένες εκδοχές) κινείται κυρίως στο πλαίσιο μιας αναρχικής-φανταστικής-ουτοπικής μυθολογίας.

Και υπάρχουν πολλά στιλ, ευδιάκριτα για το ασκημένο μάτι, που αποδίδουν αυτή την εικονογραφία κι αυτή τη μυθολογία. Υπάρχει το μινιμαλιστικό σχέδιο με τις ελάχιστες γραμμές και την απουσία χρωμάτων· στους αντίποδες το βαρυφορτωμένο χρωματικά και λαβυρινθώδες στο σχέδιό του γκραφίτι (ο κανόνας στα tags). Ακόμα το αληθοφανές γκραφίτι με τον "παλιομοδίτικο" λαϊκό ρεαλισμό του και στους αντίποδες του το "υπερρεαλιστικό" στις μορφές του σχέδιο με έντονες τις συμβολιστικές τάσεις. Μεγάλος αριθμός γκραφίτι απομιμείται το ύφος κόμικς της φανταστικής δυστοπίας έχοντας στους αντίποδες του εκείνα, τα εντελώς διαφορετικά, που προδίδουν έναν πολύ πιο ανάλαφρο ψευδορομαντισμό. Τέλος υπάρχουν τα στρατευμένα γκραφίτι: εκείνα που με σαφές, ρεαλιστικό σχέδιο, χωρίς ιδιαίτερες

αισθητικές κλίσεις ή αποκλίσεις (ενδεικτικό το γεγονός ότι πολύ συχνά επιλέγουν τη μορφή των στένσιλ), και πάντα με την επιστράτευση κάποιου πολιτικού σλόγκαν, διακηρύσσουν την πολιτική τους άποψη στους περαστικούς, ως ένα είδος εικονογραφημένων σαμιζτάντ.

Ωστόσο, τα γκραφίτι δεν είναι ζωγραφική (όπως άλλωστε και τα κόμικς) και δεν ενδιαφέρονται να είναι ζωγραφική, δηλαδή να διαβάζονται με τους τρόπους της εικαστικής γλώσσας (και, άρα, να διανέμονται από τα αντίστοιχα κανάλια διακίνησης της συμβατικής τέχνης).

Γκραφίτι και κόμικς έχουν μία κοινή καταγωγή: παραπέμπουν σε μια λαϊκή κουλτούρα που λειτουργεί / εξηγείται αποκλειστικά με το φαντασιακό, κατά τους τρόπους της λογοτεχνίας. Παραπέμπουν σε μία σχεδόν αυτόνομη γλώσσα που τείνει ως μορφή να αποτελέσει κλειστό σύμπαν, ένα είδος γκέτο, μια λαϊκή ουτοπία μέσα στη δυστοπία των πόλεων αλλά και του σύγχρονου πολιτισμού. Η κοινότητα των ακτιβιστών με γκραφίτι, των καλλιτεχνών-ακτιβιστών του διαδικτύου καθώς και των πιο προχωρημένων σχεδιαστών-συγγραφέων κόμικς ταυτίζεται, ή, πιο σωστά, μοιράζεται την ίδια λαϊκή αγορά όπου το ζητούμενο είναι η ουτοπία, με κάθε δυνατή έννοια του όρου.



ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΤΡΟΠΟΣ ΕΚΦΡΑΣΗΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΦΗΒΟΥΣ

Τα κόμικς είναι μια ιδιαίτερη τέχνη και μια παγκόσμια γλώσσα. Δίνουν την ευκαιρία στον καλλιτέχνη να δημιουργεί σε πολλά επίπεδα και να έχει τη δυνατότητα να εκφράζεται με πολλαπλούς τρόπους. Ειδικά στην εφηβική ηλικία μπορούν να προσφέρουν διεξόδους δημιουργικής εκτόνωσης καθώς είναι ένας κώδικας διαδεδомένος στους νέους.

Στη νέα χιλιετία οι ειδικοί θεωρούν τα κόμικς δέλεαρ για τους έφηβους και συγκεκριμένα για τους απρόθυμους μαθητές θεωρούν ότι είναι ένα εργαλείο εξαιρετικών δυνατοτήτων στο οποίο οι μαθητές αναγνωρίζουν έναν διασκεδαστικό και διαφορετικό τρόπο έκφρασης που τόσο τους λείπει. Τα κόμικς, όχι μόνο, δίνουν κίνητρο στους μαθητές, οπτικοποιούν καταστάσεις και εξισορροπούν το χώρο με το χρόνο, αλλά λειτουργούν και καταλυτικά στο φόβο της αποτυχίας.

Επιπλέον, μέσα από τη δημιουργία των κόμικς οι έφηβοι μαθαίνουν να χρησιμοποιούν τη φαντασία τους, να επινοούν τις δικές τους ιστορίες και τους δίνουν μορφή και κίνηση μέσα από τη δική τους αισθητική.

Έτσι, δίνεται η ευκαιρία στους νέους, όχι μόνο να ερμηνεύουν σκίτσα αλλά να γίνουν και οι ίδιοι δημιουργοί σχολιάζοντας ,θετικά ή αρνητικά, σίγουρα όμως με χιούμορ και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους με έναν πιο δημιουργικό και εποικοδομητικό τρόπο.



Η ΣΧΕΣΗ ΤΟΥ ΚΟΜΙΞ ΜΕ ΤΗ ΤΕΧΝΗ

Τα κομικς, που είναι γνωστά και ως ένατη τέχνη, είναι μια μορφή οπτικής τέχνης που αποτελείται από εικόνες που συνήθως συνδυάζονται με κείμενο, το οποίο συχνά βρίσκεται σε συννεφάκια κειμένου ή λεζάντες. Ο μεγάλος θεωρητικός και δημιουργός κόμικς Σκοτ Μακ Λάουντ στο βιβλίο του *Understanding Comics* δίνει έναν πλήρη ορισμό της τέχνης σαν "σχήματα και εικόνες ευρισκόμενα εσκεμμένα σε σειρά με σκοπό να μεταδώσουν πληροφορίες και/ή να προκαλέσουν μια αισθητική αντίδραση από τον χρήστη". Ο ορισμός αυτός αφήνει ορθά έξω τις γελοιογραφίες που είναι μεμονωμένες εικόνες, αφού στα κόμικς υπάρχει σαφώς μια αφηγηματική αλληλουχία μεταξύ των εικόνων. Η ύπαρξη κειμένου επίσης δεν είναι απαραίτητη.

ΚΟΜΙΞ :Μια μοντέρνα τεχνη

Μου είναι αδιανόητο να πιστέψω ότι ποτέ στα χέρια σας δε βρέθηκε κάποτε κάποιο κόμικ. Σίγουρα γνωρίζετε ή έχετε έστω ακουστά τους Αστερίξ και Οβελίξ, τον Ποπάι, τον Μπάτμαν, τον λοχαγό Μαρκ, τον Λούκι Λουκ, τον Αρκά, κτλ και κτλ ...Η αλήθεια είναι ότι τα κόμικ είναι μια σχετικά πρόσφατη "εφεύρεση".

Τι σημαίνει κόμικ? Κόμικ σημαίνει κωμικό, όμως ίσως αυτός ο όρος δεν αντιπροσωπεύει με σωστό τρόπο αυτού του είδους την μοντέρνα τέχνη. Ίσως τον

χρησιμοποιούμε καταχρηστικά, αλλά δεν πρέπει να τα λέμε έτσι, δεν είναι όλα πια αστεία, δεν είναι κωμικά. Και για αυτό το λόγο βλέπουμε ότι οι άλλοι λαοί οι οποίοι χρησιμοποίησαν τρόπο για να ορίσουν αυτό που κάνουν, τα είπαν bande dessinée οι Γάλλοι, τα είπαν magga που σημαίνει αστείες ελαφριές ιστορίες, τα είπαν ιστοριέτες οι Ισπανοί. Αυτό σημαίνει ότι δίνουν ένα πιο ευρύ φάσμα σε αυτό που ορίζουν κόμικ για να περιγράψουν τα πράγματα. Έτσι και αλλιώς σε γλώσσα έχουν εξελιχθεί πολύ τόσο στην Ελλάδα όσο και στο εξωτερικό.

ΤΑ ΘΕΤΙΚΑ ΚΑΙ ΤΑ ΑΡΝΗΤΙΚΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Η θετική επίδραση που ασκούν τα κόμικς στα παιδιά

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

Η ΑΡΝΗΤΙΚΗ ΕΠΙΔΡΑΣΗ ΠΟΥ ΑΣΚΟΥΝ ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΑ ΠΑΙΔΙΑ

- Αντικαθιστούν τις λέξεις με εικόνες, απομακρύνουν τα παιδιά από το συνεχή λόγο, δεν εμπλουτίζουν αλλά λιγοστεύουν το λεξιλόγιο τους.
- Περιορίζουν την αφηγηματική δυνατότητα των παιδιών.
- Παρουσιάζουν υπεράνθρωπους που πάντα νικούν τους σωματικά αδύναμους και τους κακούς ανθρώπους.
- Δημιουργούν πολλές φορές αυταπάτες στα παιδιά σχετικά με τις δυνατότητες που έχει ο άνθρωπος καθώς ο ήρωας νικά χωρίς να παθαίνει τίποτα. Συχνά προσπαθούν να μιμηθούν τους ήρωες πιστεύοντας ότι και αυτά μπορούν να αποκτήσουν υπερφυσικές ικανότητες αρκεί να το θέλουν, με αποτέλεσμα να τραυματίζονται.
- Μαθαίνουν στα παιδιά να περιφρονούν τους σωματικά αδύναμους και τους άσημους ανθρώπους.
- Δε νεωτερίζουν, αλλά αναπαράγουν στερεότυπες αντιλήψεις τόσο για τις σχέσεις των δύο φύλων για το ρόλο του χρήματος, για τον εθνικό χαρακτήρα διαφόρων λαών. Οι λιγότερο αναπτυγμένοι λαοί εμφανίζονται αφελείς, εύπιστοι, απλοϊκοί και χρειάζονται πάντα τη

βοήθεια των πιο αναπτυγμένων χωρών, ή προβάλλονται ως <κακοί> από την φύση τους-για το ρόλο του πολίτη.

- Οδηγούν τα παιδιά σε παθητική κατάσταση, αφού έμμεσα τους λένε ότι στον κόσμο αυτό επικρατούν μόνο οι πολύ δυνατοί.
- Ο Ουμπέρτο Έκο σημειώνει <τα κόμικς είναι ένα βιομηχανικό προϊόν που εκπέμπεται από ψηλά και λειτουργεί σύμφωνα με τους μηχανισμούς του κρυφού πειθαναγκασμού. Έτσι, στις περισσότερες περιπτώσεις τα κόμικς αντανakλούν την άδηλη παιδαγωγική ενός συστήματος και λειτουργούν ενισχύοντας τους ισχύοντες μύθους και αξίες.

ΤΙ ΑΠΗΧΗΣΗ ΕΧΟΥΝ ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΖΩΗ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ?

Η επικοινωνία είναι μια από τις πιο βασικές ανάγκες του ανθρώπου. Έτσι, από την πρώτη στιγμή της εμφάνισής τους στη γη, οι άνθρωποι προσπάθησαν να μοιραστούν σκέψεις και συναισθήματα, να πουν ιστορίες για αυτά που τους συνέβαιναν καθημερινά. Και ενώ η γλώσσα, η γραφή και η ανάγνωση, όπως τις γνωρίζουμε σήμερα, άργησαν κάπως να εξελιχθούν, η εικόνα ήταν αυτή που ικανοποίησε πρώτη την ανάγκη για επικοινωνία. Αν τα κόμικς, λοιπόν, είναι δημιούργημα του 19ου Αιώνα και οι πρόγονοί τους χρονολογούνται από το Μεσαίωνα, οι άνθρωποι, από πολύ νωρίς, χρησιμοποίησαν τις εικόνες σε σειρά, για να αφηγηθούν μια ιστορία. Τα ιερογλυφικά των Αιγυπτίων, οι αναπαραστάσεις στα αγγεία των Αρχαίων Ελλήνων, η στήλη του Τραϊανού στη Ρώμη (113 μ.Χ.), ο τάπητας Bayeaux στη Νορμανδία (1100 μ.Χ.), όλα αυτά είναι, θα έλεγε κανείς, οι προ-προ-προ-προ-προ-παππούδες αυτών που ξέρουμε εμείς σήμερα ως κόμικς. Η εφεύρεση της τυπογραφίας (1448 μ.Χ.) από τον Ιωάννη Γουτεμβέργιο, εγκαινίασε την εποχή των Μέσων Μαζικής Επικοινωνίας και κυρίως της ευκολότερης πρόσβασης του κοινού σε βιβλία και εικόνες. Στη Μ. Βρετανία, εκείνη την εποχή, εμφανίζονται ξυλογραφίες με διάφορα σκίτσα και θεματολογία από τη θρησκευτική ζωή, ή την επικαιρότητα, τυπωμένες σε φυλλάδια. Στα φυλλάδια αυτά, αναγνωρίζουμε, εκτός από τα σκίτσα, ένα ακόμη συστατικό των κόμικς: μπαλόνια που περιέχουν λόγια. Σταδιακά, τα φυλλάδια αυτά εξελίσσονται και τα συναντάμε όλο και πιο συχνά. Η θεματολογία τους διευρύνεται, ενώ πλέον δεν απευθύνονται μόνο στις πλούσιες τάξεις, αλλά και στην εργατική. Μάλιστα, το στοιχείο της σάτιρας γίνεται όλο και πιο έντονο με αποτέλεσμα αυτά τα φυλλάδια να ονομάζονται “comicals”, ή συντομότερα, “comics”. Στη δεκαετία του 1820, έχουμε ήδη μια βιομηχανία σάτιρας, ενώ στα μέσα του 19ου Αιώνα, με τη βελτίωση των τεχνολογιών της τυπογραφίας και της επεξεργασίας της εικόνας (να φανταστείτε ότι, μέχρι τότε, οι σκιτσογράφοι ήταν υποχρεωμένοι να αντιγράφουν γραμμή-γραμμή τα έργα τους στη χαλκογραφική πλάκα που θα έκανε την αναπαραγωγή), εμφανίζονται νέα περιοδικά και φυλλάδια με μυθιστορήματα. Όλα αυτά περιέχουν εικονογραφήσεις, διαβάζονται από νέους και αντλούν τη θεματολογία τους από την επικαιρότητα. Και έτσι, φτάνουμε στο πρώτο comic, ή τουλάχιστον σε μία από τις εκδόσεις που διεκδικεί

αυτόν τον τίτλο (η αγγλική έκδοση του *The Adventures of Obadiah Oldbuck* είναι, επίσης, μια από αυτές), το *Ally Sloper's Half Holiday*, μια εβδομαδιαία ασπρόμαυρη έκδοση, με strips, κόμικς και πεζές αφηγήσεις και, κυρίως, ένα σταθερό, κεντρικό χαρακτήρα, τον Alexander Sloper. Η έκδοση γνώρισε μεγάλη επιτυχία και άνοιξε νέους δρόμους για την καθιέρωση των κόμικς. Η μαζική παραγωγή αυτών των εντύπων άρχισε το 1890, όταν ένας νεαρός εκδότης, ο μόλις εικοσιπέντε ετών Alfred Harmsworth, αποφάσισε να εκδώσει μια σειρά από κόμικς, που θα κατακτούσαν τον κόσμο. Η μεγαλύτερη εκδοτική του επιτυχία ήταν το *Comic Cuts* (που ήταν και το πρώτο έντυπο που χρησιμοποίησε τη λέξη “κόμικς” στον τίτλο του) και στη συνέχεια, το *Illustrated Chips*. Στο τέλος της δεκαετίας του '20, η Αμερική βίωσε μια μεγάλη οικονομική κρίση, η οποία, στη συνέχεια, επηρέασε ολόκληρη την υφήλιο. Η εποχή της Μεγάλης Ύφεσης, όπως ονομάστηκε, και το οικονομικό κραχ, έκαναν τους πολίτες να αναζητήσουν πίστη και αισιοδοξία σε χαρακτήρες οι οποίοι θα μπορούσαν να τους δώσουν την αίσθηση ότι τα πράγματα θα πήγαιναν προς το καλύτερο. Εκείνη την περίοδο, εμφανίζονται και οι πρώτοι υπερήρωες, η άνθηση των οποίων συνεχίστηκε, για τους ίδιους ακριβώς λόγους, και κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Και η συνέχεια...

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

Σήμερα τί;

Το 1986, τρία βιβλία άλλαξαν τον τρόπο με τον οποίο η κοινή γνώμη αντιμετώπιζε τα κόμικς: το *Watchmen* των Alan Moore και Dave Gibbons, το *The Dark Knight Returns* του Frank Miller, και το *Maus* του Art Spiegelman. Ξαφνικά, τα περιοδικά γέμισαν με ιστορίες για “τα κόμικς που ωριμάζουν” και ο όρος “graphic

novel” έκανε την εμφάνισή του στα λογοτεχνικά λεξικά. Ο Art Spiegelman άνοιξε το δρόμο στους επόμενους καλλιτέχνες, με το Maus, το οποίο έφερε μια τομή στην Τέχνη των κόμικς μέχρι τότε. Η απήχηση που είχε στο κοινό και η βράβειυσή του με Pulitzer, κατέστησαν κοινά αποδεκτό ότι τα κόμικς έχουν τη δυνατότητα να χειριστούν και σημαντικά ζητήματα. Στα μέσα της δεκαετίας του '90, ο πρώτος τόμος του Palestine του Joe Sacco, στο οποίο ο δημιουργός εξιστορεί τα γεγονότα κατά τη διάρκεια του πολέμου στη Μέση Ανατολή, έγινε δεκτός με ενθουσιασμό και καταγράφηκε ως ένα από τα πιο πρωτοποριακά έργα στην Ιστορία του Μέσου. Το *Palestine* έθεσε νέα δεδομένα για τη χρήση των κόμικς ως Μέσα που καταγράφουν την επικαιρότητα, ενώ όλο και περισσότεροι δημιουργοί άρχισαν να δουλεύουν για εφημερίδες και περιοδικά. Η δεκαετία του '90 μας πρόσφερε ένα ακόμη πολύ σημαντικό βιβλίο στο χώρο των κόμικς. Ο Scott McCloud, στο Understanding κόμικς, επιχείρησε να δώσει το θεωρητικό υπόβαθρο και να εξηγήσει με πιο “επιστημονικό” τρόπο τη γλώσσα του Μέσου. Κύριος άξονας των απόψεων του McCloud, είναι η επικοινωνιακή ικανότητα των κόμικς. Ο McCloud αντιμετωπίζει τα κόμικς, σε όλη τη διάρκεια της έρευνάς του, ως Μέσα Επικοινωνίας και μάλιστα τους προσδίδει και μια ιδιαίτερη θέση, λόγω συγκεκριμένων χαρακτηριστικών τους. Από τότε μέχρι σήμερα, τα κόμικς έχουν πλέον αρχίσει να καθιερώνονται, όχι πια σαν παιδικά αναγνώσματα (μόνο), αλλά ως ένα μέσο αφήγησης που μπορεί να πει τα πάντα. Τα τελευταία χρόνια, πολλά κόμικς βρίσκονται στις πρώτες θέσεις λογοτεχνικών καταλόγων, σε βιβλιοθήκες, σε σχολεία και πανεπιστήμια. Γκαλερί και Μουσεία φιλοξενούν εκθέσεις κόμικς, μεγάλες πόλεις φιλοξενούν φεστιβάλ αφιερωμένα στην 9η Τέχνη, ενώ οι εκπαιδευτικοί τα τοποθετούν ανάμεσα στα πιο αποτελεσματικά και διασκεδαστικά εργαλεία μάθησης. Η παραγωγή μεγαλώνει και καθημερινά ανακαλύπτουμε τον πλούτο και τη δυναμική αυτής της μοναδικής γλώσσας.

ΤΙ ΜΠΟΡΕΙ ΝΑ ΠΕΙ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΟΥ ΕΝΑ ΚΟΜΙΚΣ;

Κειμενικές προσεγγίσεις των κόμικς

Η δημοτικότητα των κόμικς στις μικρές ηλικίες κίνησε το ενδιαφέρον πολλών παιδαγωγών σχετικά με το ρόλο και την αξία των κόμικς στη διαπαιδαγώγηση. Έτσι η εικονοποιημένη αφήγηση των κόμικς εξετάζεται ως μέσον ισχυρής υποβολής μηνυμάτων, αξιών και ιδεολογίας γενικότερα, που διαπλάθει συνειδήσεις, καθιερώνει επικοινωνιακούς κώδικες και διαμορφώνει ιδιαίτερους τρόπους πρόσληψης και κατανόησης του κοινωνικού περιβάλλοντος. Συνακόλουθες είναι και οι συχνές προσπάθειες αξιοποίησης του μέσου για να εξυπηρετηθούν άλλοτε μεν φρονηματιστικοί στόχοι και άλλοτε να διδαχτούν αποτελεσματικά (<με απλό και ευχάριστο τρόπο>) διάφορα διδακτικά αντικείμενα. Προσπάθειες όχι απαραίτητα καταδικαστέες αφού ο αριστουργηματικός Αστερίξ, προϊόν αναμφισβήτητα της ανεπανάληπτης ιδιοσυγκρασίας και έμπνευσης των δημιουργών του, ξεκίνησε με την παιδαγωγικά στρατευμένη πρόθεση, να εξοικειωθούν τα παιδιά με μια, ως τότε, πολύ

απόμακρη τους ιστορική περίοδο. Ακριβώς όπως αιώνες πριν ο Αίσωπος, ο Ιησούς και άλλοι, επιχείρησαν να αξιοποιήσουν το μέσον της αφηγηματικής μυθοπλασίας για την αποτελεσματική παρουσίαση των δικών τους ιδεών. Η αναζήτηση λοιπόν των παιδαγωγικών διαστάσεων και των διδακτικών δυνατοτήτων της εικονοποιημένης αφήγησης, χαρακτηρίζει την οπτική των παιδαγωγών στο χώρο των κόμικς. Η φανατική ανταπόκριση των νέων και οι εμφανείς ιδιαιτερότητες της κουλτούρας των κόμικς, προσανατόλισαν τους ερευνητές από τον χώρο της κοινωνιολογίας, στη μελέτη των ιδεολογικών τάσεων, των στερεοτύπων, των ρόλων που συνήθως αναδύονται μέσα από τους ήρωες των κόμικς, αλλά και των κοινωνικών συνιστωσών που εκφράζονται και αντανακλώνται στην νέα αυτή μορφή αφήγησης. Ποίες ανάγκες έστρεψαν την εικονοποιημένη αφήγηση σε αναζήτηση καταστάσεως συνεχούς εντάσεως; Ποίες κοινωνικές συνθήκες διεκδικούν την επιβεβαίωση τους μέσα από τον άμεσα αναγνωρίσιμο αλλά προκλητικά και ηδονικά αυθαίρετο κόσμο των κόμικς; Η κοινωνιολογική προσέγγιση των κόμικς και η μελέτη με τα θεωρητικά εργαλεία της κοινωνικής έρευνας, έχουν από καιρό καταθέσει αξιόλογες αναλύσεις και κριτικές για τα ερωτήματα αυτά. Όπως θα ήταν αναγκαίο και οι δύο παραπάνω χαρακτηριστικές κατηγορίες μελετητών καθώς και πολλών άλλων συναφών ερευνητών από το χώρο των κοινωνικών επιστημών, αντιμετωπίζουν το κόμικς ως κείμενο. Αντιμετωπίζουν δηλαδή το εικονοποιημένο αφήγημα ως συνολικό κείμενο προς <ανάγνωση>. Ας επισημανθεί παρενθετικά ότι, σχετικά με τα κόμικς, ο όρος κείμενο δεν αναφέρεται στα μικρά, γραπτά κείμενα μέσα στο κόμικς αλλά στο συνολικό περιεχόμενο της αφήγησης. Έτσι τα στοιχεία της αφήγησης στα κόμικς, κυρίως προκύπτουν μέσα από τις εικόνες. Για παράδειγμα, η πληροφορία ότι ο Οβελίξ είναι χοντρός ή ότι οι αδερφοί Ντάλτον είναι <φτυστοί> μεταξύ τους αλλά διαφορετικού ύψους, δεν προκύπτει από κάποια γραπτή ή προφορική περιγραφή αλλά μέσα από τις αντίστοιχες εικόνες που αποτελούν το εικονοποιημένο κείμενο των κόμικς. Μέσα από τις ίδιες εικόνες, διαλόγους κ.λπ. απορρέουν χαρακτηριστικές κειμενικές παράμετροι που, όπως και σε κάθε άλλου είδους αφήγημα, αναγνωρίζουμε τα κόμικς. Δηλαδή η θεματολογία του κόμικς, η δραματουργική του ανέλιξη, η ανάπτυξη των χαρακτήρων του, ο χώρος που διαδραματίζονται τα γεγονότα, οι κοινωνικές συνθήκες στις οποίες αναφέρεται, οι ιδεολογικές και φιλοσοφικές απόψεις που υπαινίσσεται, τα στερεότυπα του, οι συμβολισμοί που χρησιμοποιεί και πολλές άλλες κειμενικές παράμετροι προκύπτουν από τις εικόνες του κόμικς που, στην ουσία, αποτελούν το αφηγηματικό μέσον. Παιδαγωγοί και κοινωνιολόγοι λοιπόν, μελετούν τα κείμενα των κόμικς. Κυρίως ενδιαφέρονται για τις εμφανείς κειμενικές διαστάσεις. Τι αφηγείται κάθε κόμικς και ποίες αναγωγές μπορούν να γίνουν από την ανάλυση των στοιχείων του κειμένου. Όμως το συνολικό περιεχόμενο της αφήγησης διαμορφώνεται καθοριστικά και από τον τρόπο της αφήγησης. Τον τρόπο χρήσης δηλαδή και αξιοποίησης των μέσων της αφήγησης που ο εκάστοτε αφηγητής επιλέγει.

Από το εικονογραφημένο στο animation

Το σκίτσο & η εικονογράφηση είναι ένα μέσο αφήγησης με χρήση στη λογοτεχνία, τον κινηματογράφο και την τηλεόραση. Μπορούμε να δημιουργήσουμε έναν πιστευτό κόσμο όπου οι χαρακτήρες αλληλεπιδρούν κάνοντας τον «θεατή» να χαθεί μέσα σε αυτόν και να ξεχάσει πως πρόκειται για σκίτσα με μπαλονάκια. Τα πρώτα μαθήματα θα επικεντρωθούν στην άσκηση βασικών τεχνικών όπως θεωρία των σχημάτων, προοπτική και ανθρώπινη φιγούρα. Στην συνέχεια θα ασχοληθούμε με το στήσιμο ιστορίας. Σε αυτήν την ενότητα θα αναπτύξουμε αναλυτικά την οπτικοποίηση κειμένου, τον σχεδιασμό σελίδας, την κατανομή καρέ καθώς και την τοποθέτηση «κάμερας». Τέλος θα ασχοληθούμε με το μελάνωμα και την τελειοποίηση των σελίδων. Κατά την διάρκεια του σεμιναρίου θα δημιουργήσετε την δική σας ιστορία όπου θα βάλετε σε εφαρμογή τις τεχνικές που διδαχτήκατε.

Animation (στα ελληνικά αποδίδεται με τους όρους Εμφύχωση, Κινούμενη Εικόνα είτε περιφραστικά Απόδοση Κίνησης στην Εικόνα) είναι η ταχεία προβολή μιας σειράς από εικόνες (δισδιάστατης ή τρισδιάστατης μακέτας) ή θέσεων ενός μοντέλου, έτσι ώστε να δημιουργείται η ψευδαίσθηση της κίνησης. Είναι μια οπτική οφθαλμαπάτη της κίνησης και αυτό συμβαίνει εξ αιτίας του φαινομένου διατήρησης της εικόνας στο μάτι επί 1/12 του δευτερολέπτου (μεταίσθημα ή μετείκασμα). Κίνηση μπορεί να δημιουργηθεί και να παρουσιαστεί με πολλούς τρόπους. Η πιο διαδεδομένη μέθοδος απεικόνισης της κινούμενης εικόνας αποτελείται από ένα πρόγραμμα βίντεο ή κινουμένου σχεδίου. Οι πρώτες προσπάθειες σύλληψης του φαινομένου του κινουμένου σχεδίου ανήκουν στα παλαιολιθικά χρόνια. Μέσα σε σπηλιές βρέθηκαν χαραγμένα σχέδια, όπου τα ζώα απεικονίζονταν με πολλά πόδια, σε υπερτεθειμένες θέσεις, προφανώς για να δοθεί η αίσθηση της κίνησης. Ένα πήλινο αγγείο 5.200 χρόνων, το οποίο είχε βρεθεί στη Σαχρ-ί Σόκτα (Shahr-i Sokhta) στο Ιράν, έφερε πάνω του πέντε σχέδια μιας κατσίκας ζωγραφισμένα. Αυτό έχει ακουστεί ότι είναι δείγμα του πρώτου animation. Ωστόσο, μιας και δεν υπήρχε εξοπλισμός για να παρουσιαστεί η κίνηση του σχεδίου, μια σειρά από εικόνες δεν μπορεί να λέγεται "κινούμενη εικόνα" με τη σωστή έννοια της λέξης. Το φενακιστοσκόπιο, το πραξινοσκόπιο και το γνωστό ξεφύλλισμα ενός βιβλίου ήταν οι πιο δημοφιλείς μηχανισμοί που εφευρέθηκαν γύρω στο 1800, ενώ το 180 μ.Χ. είχε ήδη εφευρεθεί μια άλλη κινέζικη συσκευή. Αυτά τα μηχανήματα παρήγαν κίνηση από διαδοχικά σχέδια μέσω τεχνολογικών μέσων, όμως το animation δεν είχε αναπτυχθεί ουσιαστικά μέχρι την έλευση της Κινηματογραφίας, η οποία συνέβη πολύ αργότερα. Τεχνικές Δείγμα παραδοσιακού animation: το άλογο που τρέχει. Αποτέλεσμα κάποιων φωτογραφιών του Έντουαρντ Μάιμπριτζ από τον 19ο αιώνα που τους δόθηκε κίνηση με ροτοσκόπιο. Στις περισσότερες ταινίες κινουμένων σχεδίων του 20ού αιώνα χρησιμοποιούνταν η παραδοσιακή τεχνική απόδοσης της κίνησης στο σχέδιο. Κάθε ξεχωριστό πλαίσιο μιας ταινίας δημιουργημένης με την παραδοσιακή τεχνική, αποτελείται από μια φωτογραφία ή ένα σχέδιο, που σχεδιάζεται πρώτα σε ένα χαρτί. Για να δημιουργηθεί η ψευδαίσθηση της κίνησης, κάθε σχέδιο διαφέρει ελάχιστα από το προηγούμενο. Τα σχέδια των animator αποτυπώνονται σε μια διαφανή διαφάνεια εκτύπωσης που ονομάζεται κυψέλη, η οποία γεμίζεται με χρώματα προσδιορισμένων αποχρώσεων και τόνων από την πίσω πλευρά του σχεδίου. Οι ολοκληρωμένες διαφάνειες των χαρακτήρων φωτογραφίζονται μία-προς-μία σε φιλμ κινούμενης εικόνας με μια ραμφοειδή κάμερα, μπροστά από ένα ζωγραφισμένο φόντο. Η παραδοσιακή μέθοδος της διαφάνειας ήταν πια ξεπερασμένη στις αρχές του 21ου αιώνα. Σήμερα, τα σχέδια των δημιουργών και τα φόντα σαρώνονται ή ζωγραφίζονται απευθείας σε ένα υπολογιστικό σύστημα. Χρησιμοποιούνται διάφορα λογισμικά προγραμμάτων για τον

χρωματισμό των σχεδίων και για την προσομοίωση των κινήσεων και των εφέ στην κάμερα. Το τελικό κομμάτι της διαδικασίας είναι η εξαγωγή σε κάποιο από τα μεταφορικά μέσα, από το παραδοσιακό φιλμ των 35 mm και μετά, μέσα όπως το ψηφιακό βίντεο. Η εμφάνιση των παραδοσιακών διαφανειών διατηρούνται ακόμα, και η ουσιαστική δουλειά των animator έχει παραμείνει το ίδιο απαραίτητη τα τελευταία 70 χρόνια. Κάποιοι παραγωγοί animation χρησιμοποιούν τον όρο "tradigital" (παραδοσιακό-ψηφιακό) για να περιγράψουν την τεχνική των διαφανειών που κάνουν εκτεταμένη χρήση της τεχνολογίας των Η/Υ.

Ο ρόλος του χρώματος στα κόμικς

Το χρώμα παίζει σημαντικό ρόλο στα κόμικ. Όσο πιο έντονα και φωτεινά είναι τα χρώματα μας παραπέμπουν σε κάτι ευχάριστο και αστείο. Από την άλλη βέβαια αν τα χρώματα είναι σκούρα και ψυχρά μας παραπέμπουν σε κάτι πιο δυσάρεστο. Άρα συμπεραίνουμε ότι τα χρώματα επηρεάζουν την ψυχολογία των θεατών – αναγνωστών γιατί αναλόγως με τις αποχρώσεις τους αυτοί χαίρονται ή λυπούνται αντίθετα !

Υπερήρωες- η ανάγκη των ανθρώπων για φανταστικούς ήρωες στην εποχή του οικονομικού κραχ

Το 1929 ήταν μια τρομακτική χρονιά για τον κόσμο και ειδικότερα για τους Αμερικανούς. Το γνωστό «κραχ» του χρηματιστηρίου είχε ως αποτέλεσμα να χάσουν τη δουλειά τους εκατομμύρια πολίτες οδηγώντας τους στην ουρά του συσσιτίου για ένα κομμάτι ψωμί και λίγο φαγητό. Την απελπιστική αυτή κατάσταση ακολούθησε και η χειρότερη ξηρασία όλων των εποχών των Great Plains, εξαιτίας της συνεχούς καλλιέργειάς τους. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, έκανε την εμφάνισή του ο Hitler, ο κατεξοχήν δυνάστης των φτωχών και ανυπεράσπιστων. Έτσι, σε μια εποχή που όλα φάνταζαν μαύρα και δεν υπήρχε το μηδαμινό ίχνος ελπίδας, έρχεται να σώσει την κατάσταση ένας ήρωας.

Η εποχή της Μεγάλης Ύφεσης, όπως ονομάστηκε, και το οικονομικό κραχ, έκαναν τους πολίτες να αναζητήσουν πίστη και αισιοδοξία, σε χαρακτήρες οι οποίοι θα μπορούσαν να τους δώσουν την αίσθηση ότι τα πράγματα θα πήγαιναν προς το καλύτερο. Εκείνη την περίοδο, εμφανίζονται και οι πρώτοι υπερήρωες, η άνθηση των οποίων συνεχίστηκε, για τους ίδιους ακριβώς λόγους, και κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.



Στην Ευρώπη υπήρχε μια μικρή σκηνή, που ξεκίνησε με πρωτοπόρους τους Βέλγους και εκδόσεις όπως ο Τεντέν και το περιοδικό Spirou.

Από την άλλη, στην Αμερική υπάρχει ο Σούπερμαν, ο οποίος ενσαρκώνει την ανδρεία, την τόλμη, τη δύναμη και φυσικά την ικανότητα να πετάει. Αποτέλεσε έναν προστάτη των φτωχών και αδικημένων που επλήγησαν από τη φτώχεια και την καταστροφή του οικονομικού κραχ του 1929. Ο Σουπερμαν είναι ένας εξωγήινος του πλανήτη Κρυπτον. Διαθέτει υπερφυσική δύναμη και ταχύτητα, οξυμένες αισθήσεις, είναι άτρωτος και μπορεί να πετάξει. Ζει στην Μετρόπολη και χρησιμοποιεί την ταυτότητα του αδέκαστου ρεπόρτερ Κλαρκ Κεντ για να μην αποκαλυφθεί. Στον αντίποδα του στέκεται ο κατά καιρούς συνεργός του στην καταπολέμηση του εγκλήματος, ο Μπάτμαν. Ο Μπάτμαν δεν διαθέτει υπερδυνάμεις, άπλα είναι ένας άνδρας, ο οποίος ασκείται τακτικά. Κάτω από την μάσκα του Μπάτμαν κρύβεται ο πολυεκατομμυριούχος Μπρους Γουέιν, ο οποίος είδε τους γονείς του να δολοφονούνται όταν ήταν παιδί. Από τότε, ορκίστηκε να πολεμά το έγκλημα. Τα πρώτα χρόνια της εμφάνισης του, ο Μπατμαν πολεμά γκάνγκστερς και μαφιόζους, ενίοτε δε τρελούς επιστήμονες. Διόλου τυχαίο, αφού είναι παιδί της εποχής του, του οικονομικού κραχ, της ποτοαπαγόρευσης και των φιλμ νουάρ.

Φαντασμαγορία! Το πρώτο κινούμενο σχέδιο στην Ιστορία.



Ο Emile Cohl είναι ο “δημιουργός” του πρώτου κινούμενου σχεδίου στην Ιστορία. Το 1908. Προβλήθηκε στις 17 Αυγούστου.

Υπάρχουν προγενέστερες ταινίες “με” κινούμενα σχέδια αλλά αυτή είναι η πρώτη ταινία εξ’ ολοκλήρου φτιαγμένη με κινούμενα σχέδια.

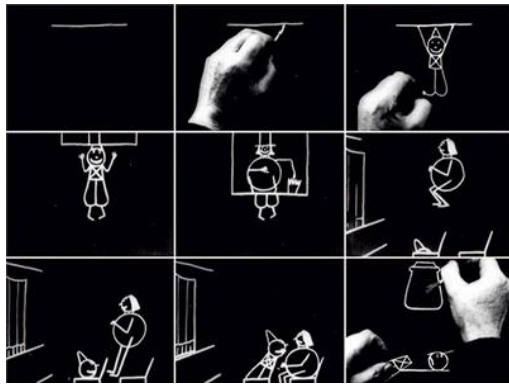
Ο Emile Cohl πέθανε ξεχασμένος και άγνωστος. Ευφάνταστος τολμηρός και αεικίνητος είναι πιθανότατα εφευρέτης και άλλων τεχνικών σχετικών με τα κινούμενα σχέδια και τον κινηματογράφο. Έζησε στην Γαλλία την Αγγλία και την Αμερική όπου και πέθανε. Θα μπορούσε να ζηλέψει κανείς την μποέμικη ζωή του με τις μετακινήσεις, τους γάμους, τις θυελλώδεις αλλαγές στα επαγγελματικά του αλλά πάνω απ'όλα την αντοχή του σε τόσα γυρίσματα της τύχης, η ζωή του δεν ήταν εύκολη. Η τελευταία του ταινία λεγόταν “Η μαριονέτα ψάχνει ένα σπίτι”, δεν είναι τυχαίο, στα μάτια μου τουλάχιστον.

Αν κάνουμε όσα κάνουμε για να μας αναγνωρίσουν τότε καλύτερα να το ξανασκεφτούμε. Κι αυτό αφορά τον κάθε ένα από μας. Αντίθετα από αυτό που λέμε συνήθως δεν είναι μόνο οι καλλιτέχνες που δεν αναγνωρίζονται, κανείς δεν αναγνωρίζεται, ούτε ο επιστήμονας ούτε ο οδοκαθαριστής ούτε ο πολίτης που σέβεται τον εαυτό του και την δικαιοσύνη. Την δικαιοσύνη όπως πηγάζει μέσα του κι όχι όπως την επιβάλλει η ανόητη εποχή του και οι συχνά μικρόψυχοι συμπολίτες του.

Είναι ιδιαίτερα σημαίνουν αυτό το φιλμ. Σημειώνω το στοιχείο του ανθρώπινου χεριού, που “δίνει” ζωή.. Την απορία που ποτέ δε τελειώνει μπροστά στους φυσικούς νόμους. Στους νόμους που επιτρέπουν ο κόσμος να είναι προβλέψιμος και, το σημαντικότερο, “χρήσιμος”. Την έκπληξη και την μέθη που γεννά η διαχείριση αυτών των νόμων και την αίσθηση της δύναμης. Αυτό είναι ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία για όλα αυτά τα έργα που “ζωντανεύουν πράγματα “νεκρά” ή “χωρίς ζωή” και τα συνδέει με την ίλιγγο του νεωτεριστικού κόσμου, τον ενθουσιασμό της βιομηχανικής επανάστασης, την αφέλεια του Ουμανισμού, το αφήγημα τέλος πάντων του “Πολιτισμού” που δέχεται ένα σκληρό χτύπημα στους δύο Μεγάλους Ευρωπαϊκούς Πολέμους. Η αρχική αυταρέσκεια αντικαταστάθηκε πλέον από ένα ναρκισσιστικό μηδενισμό του κιλού που κι αυτ'ός φτάνει τώρα σε ένα όριο. Νομίζω η εποχή μας θα ξαναμιλήσει για την χαρά και για το όνειρο ενός καλύτερου κόσμου, ενός καλύτερου εαυτού που αγκαλιάζει το “άλλο” προσπαθώντας να αποφύγει τις μονομέρειες των προηγούμενων.

Ένα άλλο στοιχείο, θεμελιώδες κι αυτό, είναι η ελευθερία και η αχαλίνωτη εξέλιξη της ιστορίας και των μορφών. Από την πρώτη στιγμή τα κινούμενα σχέδια έπαιζαν με τον πλούτο των σχημάτων και με την απεριόριστη φαντασία, με το θαυμαστό και το ακραίο, με το σώμα που κόβεται κομμάτια κι όμως δεν καταστρέφεται, με τον εχθρό τον τεράστιο που λέγεται φόβος και γίνεται σκόνη ,με το πόσο ο χώρος είναι σχετικός και πόσο η επιθυμία είναι ήδη μία εμπειρία και μια πραγματοποίηση...

Ο μικρός αυτός χαρακτήρας είναι ζωντανός. Έχει στην μικρή του ζωή την ποιότητα του παιδιού, μας δίνει ζωή επειδή μας εμπιστεύεται την δική του. Δείτε την εμπιστοσύνη που έχει ο χαρακτήρας σε αυτό το μεγάλο χέρι. Δείτε την διάθεση του να παίξει και να τολμήσει, πως βρίσκεται στα όρια του νόμου χωρίς εμμονή αλλά επειδή θέλει να ζήσει, πως πεθαίνει και ξαναζεί. Δείτε πως ο χαρακτήρας ξεκινά κρεμάμενος στο κενό, με ένα χαμόγελο. Δείτε πως στο τέλος δεν έχει τέλος. Και το άλογο του είναι ξύλινο, η άλογο ιστορία κινείται από κάτι τελείως σκοτεινό, αόρατο και τον οδηγεί έξω, εκεί που ούτε το σκοτάδι ούτε το φως έχουν νόημα, κάπου αλλού, πάει, χαμογελαστός, μας χαιρετά.

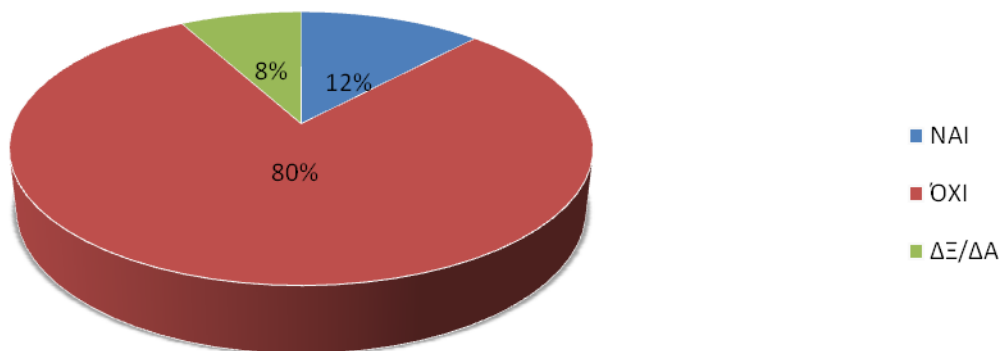


Συγκεκριμένες προσεγγίσεις των κόμικς

Χάρη στις δυνατότητες των αφηγηματικών μέσων, ο κάθε δημιουργός κόμικς εκφράζει την ιδιαίτερη, προσωπική του ματιά και επεξεργάζεται το ιδιαίτερο προσωπικό του ύφος. Για παράδειγμα, το ιδιαίτερο σκιτσογραφικό ύφος κάθε δημιουργού κόμικς είναι συνήθως το στοιχείο που αμέσως μας επιτρέπει να αναγνωρίσουμε τίνος έργο κρατάμε στα χέρια μας. Οι ήρωες που σχεδίασε ο Ουντέρζο για να αφηγηθεί τις ιστορίες του Αστεριξ δεν θα έμοιαζαν καθόλου με τους ήρωες που σχεδίασε ο Πράττ αν ήθελε να αφηγηθεί κάποιες ιστορίες με ελεύθερους Γαλάτες στην περίοδο της Ρωμαϊκής κατοχής. Έτσι το σκιτσογραφικό ύφος εκφράζει την προσωπική ματιά του δημιουργού πάνω στα πράγματα και φυσικά καθορίζει τη γενική ατμόσφαιρα της αφήγησης, που με την σειρά της επηρεάζει καθοριστικά την εξέλιξη της ιστορίας του συγκεκριμένου έργου, δηλαδή το συνολικό κείμενο. Επιλέγονταν τον τρόπο που θα αξιοποιήσει τα αφηγηματικά του μέσα, δηλαδή τα συνκείμενα στοιχεία της αφήγησης του, ο δημιουργός κόμικς αποδίδει έμμεσα πρόσθετες, λιγότερο εμφανείς, κειμενικές πληροφορίες που δεν χαρακτηρίζουν μοναχά τον συγκεκριμένο αφήγημα του αλλά διαχέονται στο σύνολο των έργων του και αποτελούν το κοινό τους παρονομαστή: το προσωπικό του ύφος. Κατά βάθος, κάθε δημιουργός κόμικς μέσα από τα συνκειμενικά στοιχεία που επιλέγει, οικοδομεί το προσωπικό του αφηγηματικό σύμπαν μέσα στο οποίο διαδραματίζονται οι ιστορίες του. Κάθε κείμενο συνεπώς ανήκει και λειτουργεί στο αυθαίρετο σύμπαν που έπλασε ο δημιουργός-αφηγητής του' το σύμπαν όμως αυτό συνάγεται από μια σειρά διαφορετικών έργων του ίδιου δημιουργού-αφηγητή καθώς προκύπτει, όχι από τα εμφανή κείμενα στοιχεία μιας μεμονωμένης αφήγησης, αλλά από τα συγκεκριμένα στοιχεία που ο αφηγητής επιλέγει για να αφηγηθεί τις ιστορίες του < με το δικό του τρόπο >.

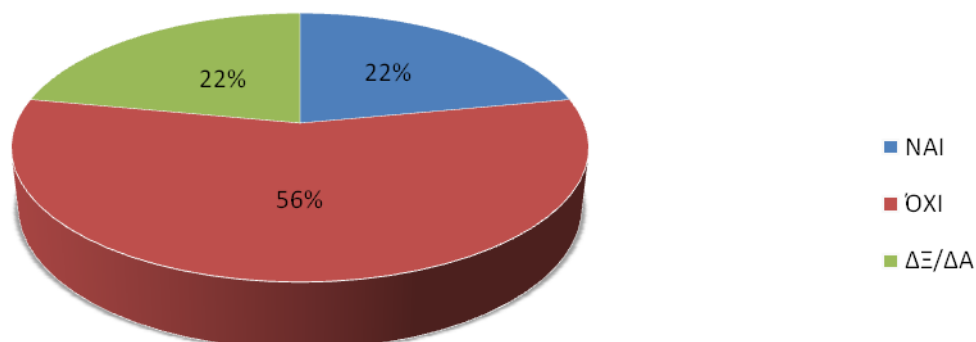
ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Γνωρίζετε τους πιο γνωστούς κατασκευαστές comics;



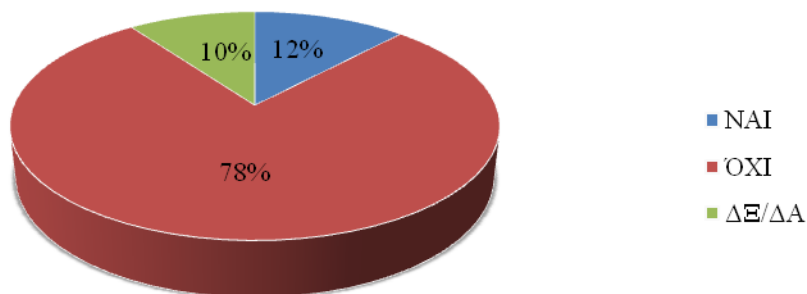
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Η απάντηση έχει να κάνει με το πώς αντιλαμβάνονται τη γνώση οι νέοι σήμερα, δηλαδή δεν ψάχνουν πάντα τα πράγματα σε βάθος, όσο θα έπρεπε.

Πιστεύετε ότι αξίζει να δαπανούνται μισθικά ποσά για την αγορά σπανίων comics;



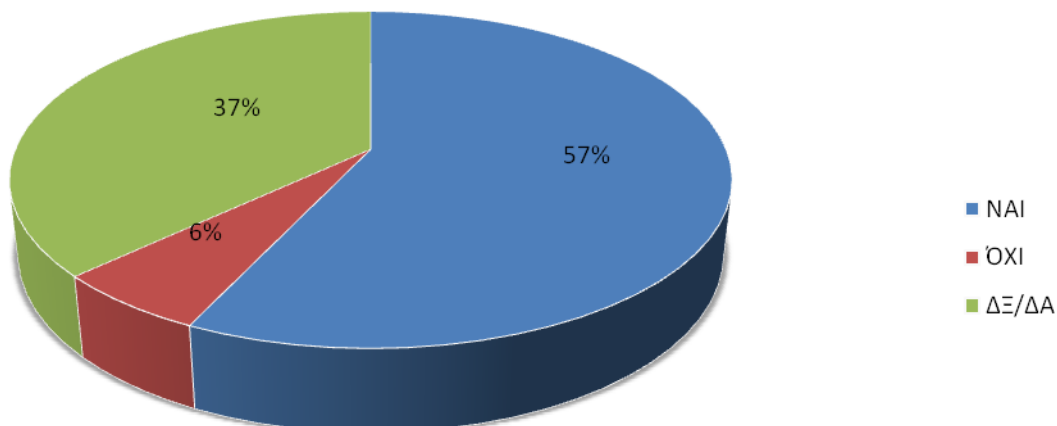
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Στην εποχή μας δεν αξίζει και δεν είναι εφικτό να δαπανούνται μισθικά ποσά για οτιδήποτε, και αυτό είναι κάτι που οι νέοι το έχουν αντιληφθεί.

Πιστεύετε ότι το ηθικό δίδαγμα των comics είναι πάντα σωστό;



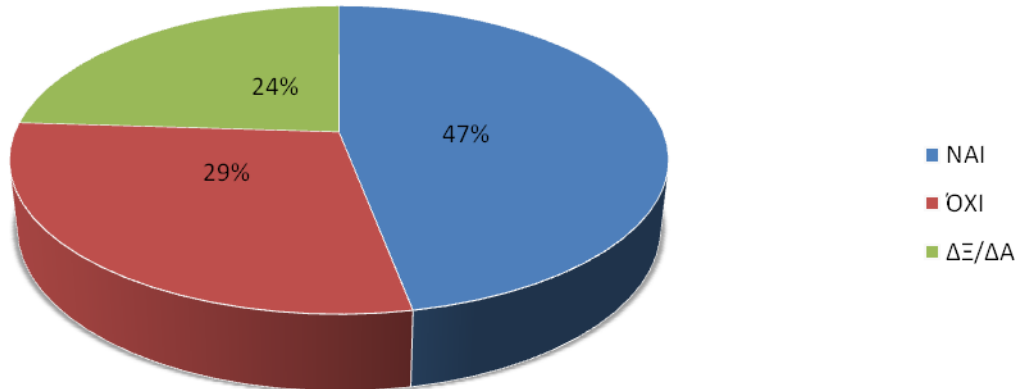
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Και βέβαια δεν είναι πάντα σωστό, γιατί η ηθική των κόμικς διαφέρει από τη συμβατική ηθική, αν και μερικές φορές αποφεύγει να εμπεριέχει την έννοια αυτή. Η τέχνη αυτή δεν ηθικολογεί.

Πιστεύετε ότι είναι θετική η μετάβαση των comics σε animation;



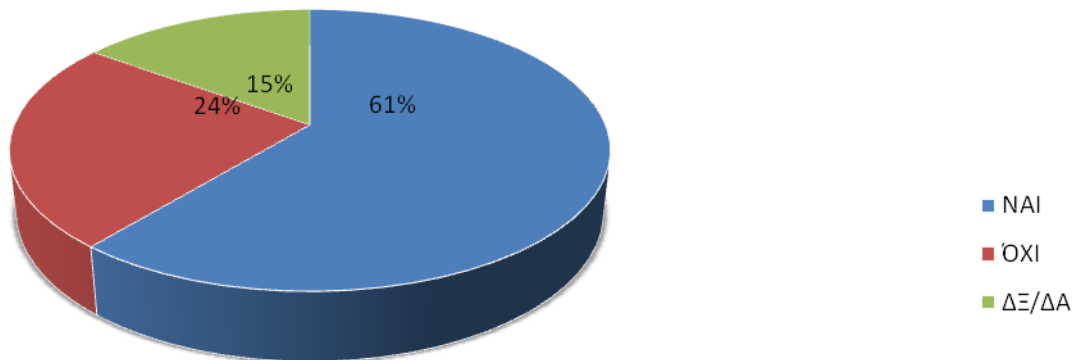
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Φαίνεται όχι μόνο ότι είναι θετική αλλά και απαραίτητη αφού η τεχνολογία εξελίσσεται.

Πιστεύετε ότι τα comics επηρέασαν τη κουλτούρα των graffiti;



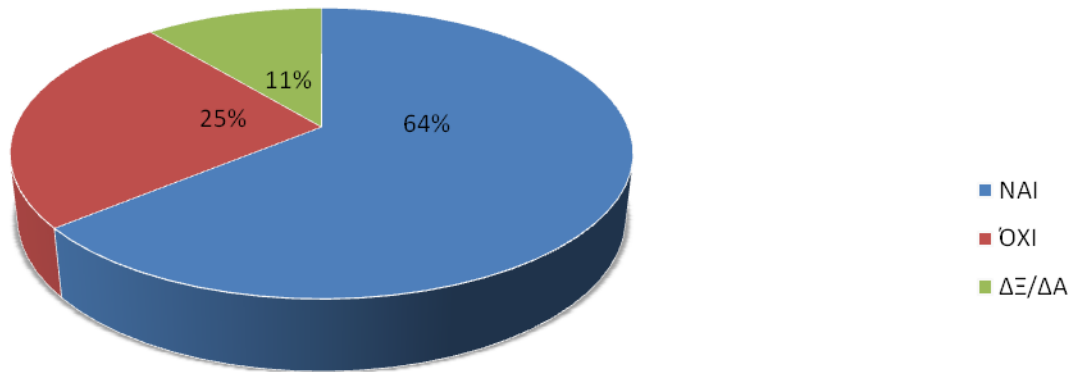
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Τα κόμικς επηρέασαν τους "graffiters" αλλά και με τη σειρά τους αυτοί επηρέασαν τα κόμικς.

Πιστεύετε ότι τα comics συνδέονται με τα graffiti;



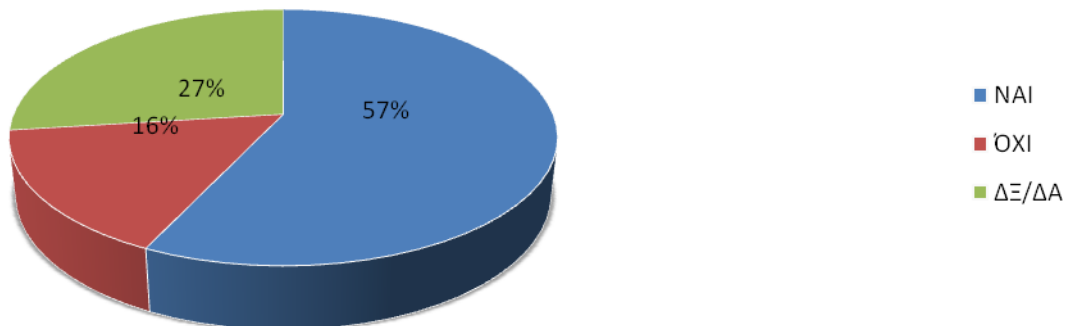
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Τέχνη του δρόμου και comics είναι γνωστό ότι ανήκουν στην ίδια φιλοσοφία και είναι κάτι που οι νέοι το ζούνε.

Πιστεύετε ότι τα comics απευθύνονται σε ενήλικες;



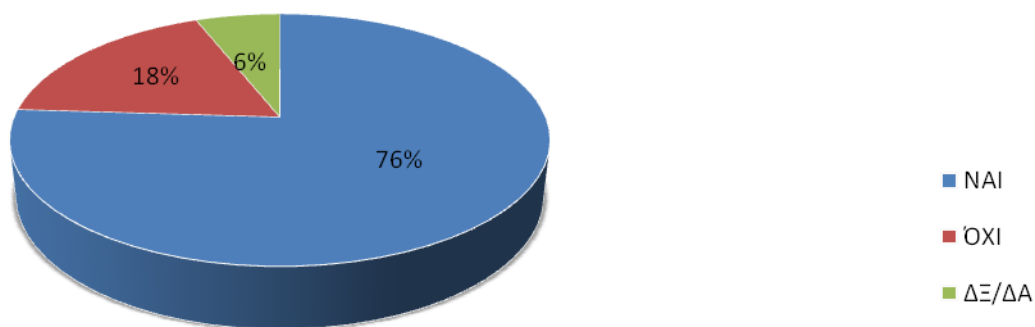
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Για κάποιους λόγους φαίνεται ότι οι περισσότεροι ξεκίνησαν να γνωρίζουν τα κόμικς σε μεγαλύτερες ηλικίες.

Πιστεύετε ότι η θεματολογία των κομικς επηρεάζεται από τα δεδομένα της εποχής;



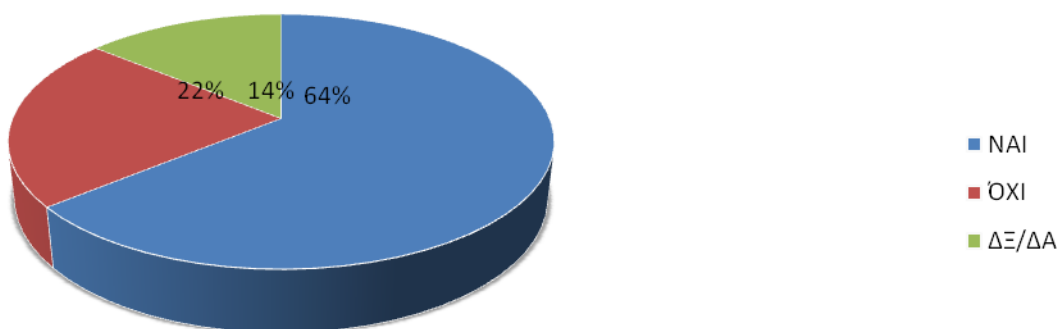
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Φαίνεται ότι οι νέοι προτιμούν κόμικς που είναι περισσότερο επίκαιρα και αφορούν τα προβλήματα τους σήμερα.

Πιστεύετε ότι τα comics επηρεάζουν τα πρότυπα των παιδιών;



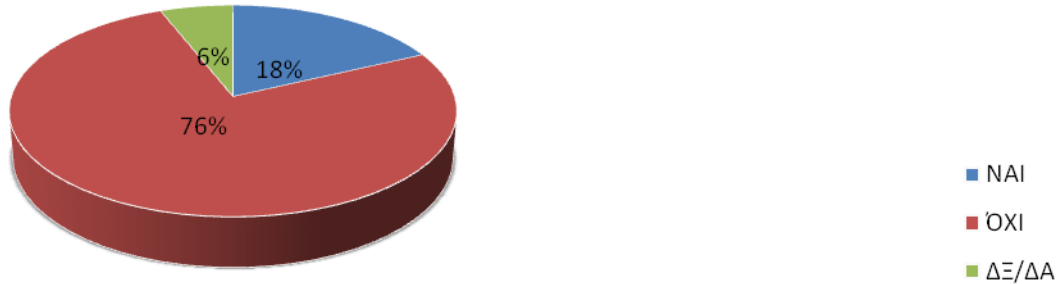
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Η πλειοψηφία απάντησε πως ναι, που σημαίνει ότι τα κόμικς και γενικά η εικόνα είναι σημαντικός παράγοντας στην δημιουργία προτύπων σήμερα.

Παιρνούν τα comics κοινωνικά μηνύματα;



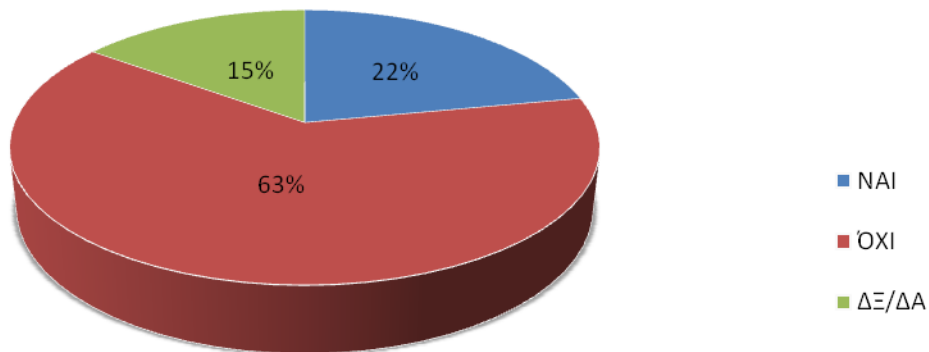
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Μέσα από τα κόμικς φαίνεται ότι η νεολαία δέχεται κάποιου είδους διαπαιδαγώγηση .

Κάνετε συλλογή από comics;



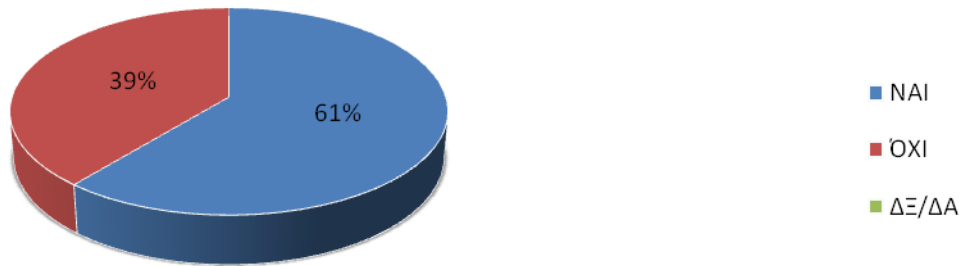
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Η συλλογή είναι κάτι που φαίνεται να μην τους ενδιαφέρει πιθανά επειδή δεν έχουν την δυνατότητα να ανταποκριθούν στο κόστος.

Προτιμάτε τα comics από τα animation;



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Παρόλα αυτά φαίνεται ότι οι νέοι προτιμούν ότι έχει σχέση με την εικόνα στο διαδίκτυο.

Διαβάζετε comics;



ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ: Φαίνεται ότι η πλειοψηφία των νέων ανθρώπων διαβάζει κόμικς που σημαίνει ότι είναι κάτι που τους ευχαριστεί.

ΠΗΓΕΣ

1. el.wikipedia.org/wiki/Κόμικς
2. junior.comicdom.press.gr/συντομη-ιστορια-των-κομικς
3. [www.dikseo .teimes.gr/spoudastirio/ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΡΙΟ_ΑΡΘΡΑ/ Comics και Εγκληματική Συμπεριφορά.pdf](http://www.dikseo.teimes.gr/spoudastirio/ΣΠΟΥΔΑΣΤΗΡΙΟ_ΑΡΘΡΑ/Comics_και_Εγκληματική_Συμπεριφορά.pdf)
4. www.smudge.gr/index.plp?option=com_contentQview=article&id=127&catid=41