



Comic(ο) παιχνίδια

Διαβάζοντας κόμικς με τα παιδιά - Αποκωδικοποίηση των σημειολογικών, των οπτικών, των ηχητικών, των ψυχολογικών και των ιδεολογικών συμβάσεων. Δραστηριότητες για μικρά και μεγάλα παιδιά.

Γιατί τα κόμικς θεωρούνται ευκολοδιάβαστα; Απαιτείται ιδιαίτερη εκπαίδευση των παιδιών για να αποκτήσουν δεξιότητες ανάγνωσης; Τα παιδιά μαθαίνουν να διαβάζουν κόμικς καθοδηγούμενα από την ίδια τους την τεχνική. Οι αναπαραστάσεις των δημιουργών των κόμικς είναι αληθοφανείς και ευανάγνωστες. Ταυτόχρονα, οδηγούν εύκολα και γρήγορα στην αποκρυπτογράφηση των μηνυμάτων τους (Μίχα, 2006: 197). Τα παιδιά, άλλωστε, αποκτούν δομές γραμματισμού, δηλαδή απόψεις για τον αφηγηματικό λόγο (γραπτό και εικονικό) πριν ακόμη φοιτήσουν στο σχολείο. Ένας μικρούλης, πόσες γνώσεις και δεξιότητες γύρω από τον αφηγηματικό λόγο δεν ενσωματώνει, καθώς η μητέρα του τον κρατάει αντικριστά στην αγκαλιά της διαβάζοντάς του ένα βιβλίο, περνώντας το δάχτυλο πάνω στις σειρές και σχολιάζοντας τις εικόνες!

Σε κάθε ιστορία κόμικς λίγο-πολύ συναντάμε ορισμένα χαρακτηριστικά, τα οποία μπορούν να ονομαστούν συμβάσεις ή κώδικες (Moebius, 1986), ή εικονογραφικά τεχνάσματα. Πρόκειται για τεχνάσματα διαφορετικά από τους λεκτικούς κώδικες, που ο δημιουργός των κόμικς τα χρησιμοποιεί συνειδητά και σκόπιμα ώστε να δημιουργήσει εντυπώσεις. «Μιλάνε», εκφράζουν κάτι, έστω απροσδιόριστο. Υποβάλλουν στον αναγνώστη εντυπώσεις ή προκαλούν αντιδράσεις, οι οποίες τις περισσότερες φορές δεν είναι άμεσα συνειδητές. Συχνά αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους και αυξάνουν τη δύναμη του οπτικού μηνύματος που εκπέμπουν. Μερικές φορές, όμως, παρουσιάζουν ασυμφωνία και τότε μας υποχρεώνουν σε ανοιχτές ερμηνείες, πολύ ενδιαφέρουσες. Για να αποκωδικοποιήσουμε αυτές τις

συμβάσεις (και όχι μόνο να δεχτούμε τις εντυπώσεις και τα μηνύματά τους), απαιτείται γνώση, άσκηση και ιδιαίτερη ευαισθησία. Για το παιδί, η προσπάθεια αποκωδικοποίησης δεν είναι απαραίτητη διεργασία, γιατί θα στερούσε τη χαρά της ανάγνωσης των κόμικς. Άλλωστε, «*Τα κόμικς τα χρειαζόμαστε, όσοι τα χρειαζόμαστε, για τις χαλαρές, νωθρές και φτηνές στιγμές μας, και ασφαλώς τα χρειαζόμαστε τέτοια: Χαλαρά, νωθρά και φτηνά. Και δεν βλέπω κανέναν λόγο να τα εξυμώσουμε σε υπερτέχνη, σε κρίσιμο συνδυασμό όρασης και αφής, εικόνας και λόγου, ή σε μίαντα άμεσης επαναφοράς στην περίοδο της υπέρτατης ευτυχίας (...)*» (Μαρτινίδης, 1988: 47). Ακόμη κι αν αποφασίσουμε, στα πλαίσια της παιδαγωγικής του κριτικού γραμματισμού, να σχεδιάσουμε και να υλοποιήσουμε διδακτικές δραστηριότητες με περιοδικά κόμικς, ενθαρρύνουμε τα παιδιά να εξερευνήσουν τα δικά τους συναισθήματα και να οικοδομήσουν τις δικές τους απόψεις. Η ανάγνωση κόμικς δημιουργεί έναν αυθόρμητο ενθουσιασμό στα παιδιά που βιάζονται να εκφράσουν αυθόρμητα τις πρώτες εντυπώσεις τους. Κεντρίζουμε την προσοχή τους με απλές ερωτήσεις-ερεθίσματα. Η προσέγγιση είναι εμπειρική. Η σχέση του παιδιού-αναγνώστη με τον δημιουργό είναι μια σχέση προσωπική. Εκείνο που περισσότερο ενδιαφέρει δεν είναι οι προθέσεις του ίδιου του δημιουργού, αλλά οι εντυπώσεις που δημιουργούνται σ' εμάς, δηλαδή τα συναισθήματα τα οποία ανάγονται σε προσωπικά βιώματα. Η διαδικασία αποκωδικοποίησης πρέπει να είναι μια πορεία προς το άγνωστο. Προέχει να διαφυλαχθεί η αυθορμησία, γι' αυτό περιορίζουμε τα λόγια και δίνουμε τον πρώτο λόγο στα

παιδιά, ενθαρρύνοντας και επιδοκιμάζοντας. Κάθε σχόλιο, κάθε γέλιο, κάθε επιφώνημα είναι μια ευκαιρία για επικοινωνία μέσα στην κοινότητα των αναγνωστών.

Σχηματικά -άρα αυθαίρετα- οι συμβάσεις χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: Οργάνωση της εικονογράφησης και Τεχνικές της ψευδαίσθησης (Μαρτινίδης, 1989).

Οργάνωση της εικονογράφησης

Σημειολογική προσέγγιση

Κάθε σελίδα έχει έναν αριθμό καρτέ (κάδρα ή βινιέτες). Μοιάζουν με παγωμένες στιγμές, σαν φωτογραφίες ή παγωμένες οθόνες στην τηλεόραση και στον κινηματογράφο. Βέβαια, ένα καρτέ σπάνια παρουσιάζει μία μόνο στιγμή της ιστορίας` επεκτείνεται στον χώρο και στον χρόνο. Ένα και μόνο καρτέ μπορεί να μας αφηγηθεί μια ολόκληρη ιστορία.

Δραστηριότητα

Ξεφυλλίστε ιστορίες κόμικς. Αναζητήστε καρτέ που μας βοηθάνε να φανταστούμε ένα ολόκληρο γεγονός και καρτέ που δείχνουν μία μόνο στιγμή. Στη συνέχεια, βρείτε καρτέ που «κρατάνε πολύ» (μεγάλη διάρκεια) και καρτέ με μικρή διάρκεια.

Οι σελίδες των κόμικς διαβάζονται από τα αριστερά προς τα δεξιά, και από πάνω προς τα κάτω, όπως όλα τα κείμενα στις κοινωνίες δυτικού τύπου. Άραγε, τι θα συνέβαινε αν προσπαθούσαμε να διαβάσουμε μια σελίδα κόμικς από κάτω προς τα πάνω και από δεξιά προς τα αριστερά;

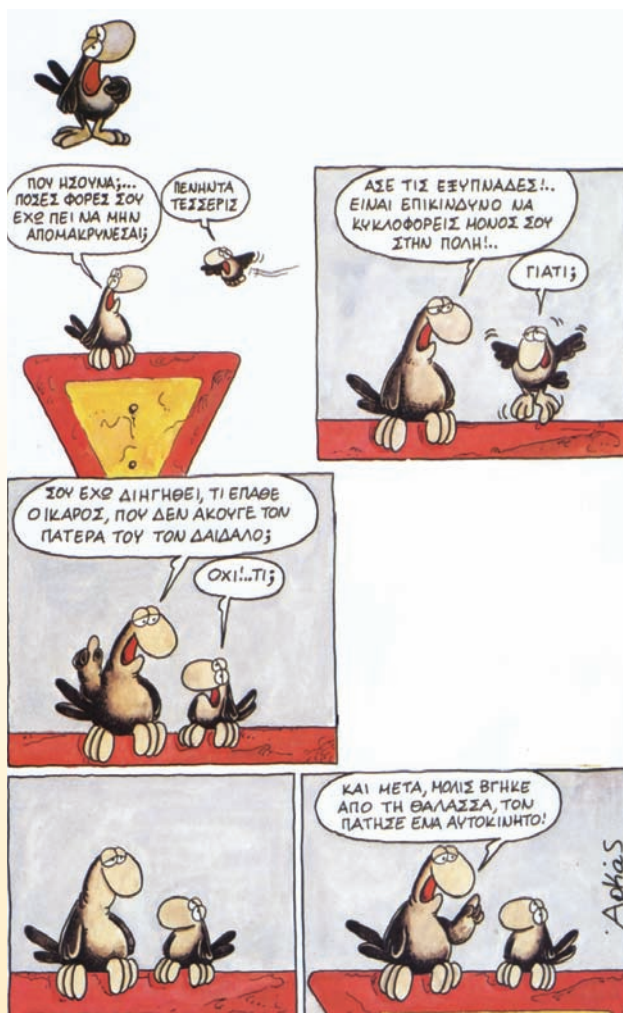
Δραστηριότητα

Φωτοτυπώστε μια σελίδα κόμικς. Κόψτε με το ψαλίδι τα καρτέ και σκορπίστε τα στο πάτωμα. Τοποθετήστε τις εικόνες τυχαία σε μια σειρά και προσπαθήστε να τα διαβάσετε. Τα καταφέρατε; Τώρα τοποθετήστε τα στη σωστή σειρά και ξαναδιαβάστε τα.

Το καρτέ λειτουργεί σαν μια μικρή οθόνη, αλλά ο δημιουργός του κόμικς δεν τα λείει όλα. Αφαιρεί αφηγηματικά στοιχεία, στηρίζεται στον αναγνώστη και του ζητάει να συμπληρώσει την ιστορία με τη φαντασία του. Καθώς πηγαίνουμε από τη μία εικόνα στην άλλη, αναγκαζόμαστε να φανταστούμε τι θα μπορούσε να έχει συμβεί, που να δικαιολογεί την αλλαγή που παρατηρούμε μεταξύ της προηγούμενης και της επόμενης εικόνας, με τη βοήθεια των λεπτομερειών.

Δραστηριότητα

Ανάμεσα στα καρτέ υπάρχει μία διαχωριστική γραμμή, ένα μικρό λευκό διάστημα. Με την πρώτη ματιά μοιάζει με κενό χώρο. Κι όμως, κάτι υπάρχει ανάμεσα σε δύο καρτέ. Κάτι που πρέπει να τομαντέψεις για να ενώσεις την ιστορία. Διαλέξτε δύο καρτέ και σκεφτείτε (πείτε ή γράψτε) αυτά που ο δημιουργός του κόμικς ξέχασε να μας παρουσιάσει.



Από το κόμικ δραπέτευσαν κάποια καρτέ. Μπορείς να συμπληρώσεις την αφήγηση με τον δικό σου τρόπο;



Από τα κόμικς δραπέτευσαν κάποια καρέ. Μπορείς να συμπληρώσεις την αφήγηση με τον δικό σου τρόπο;



Ο δημιουργός του κόμικς δεν μας λέει όλη την ιστορία και μας αφήνει να την μαντέψουμε. Τι συμβαίνει ανάμεσα στα καρέ; Φανταστείτε και διηγηθείτε την ιστορία.

Στα κόμικς μιλάνε οι εικόνες. Στα μπαλόνια (ή συννεφάκια) ο δημιουργός γράφει ό,τι δεν μπορεί να αφηγηθεί με τις εικόνες: τους διαλόγους, τις σκέψεις των ηρώων και την αφήγηση. Πώς ξεχωρίζουμε τις ομιλίες, τις σκέψεις και τις αφηγήσεις; Οι διάλογοι βρίσκονται σε μπαλόνια που η μύτη τους καταλήγει στον ομιλητή. Το μπαλόνι που περιέχει σκέψεις ενώνεται με τον ήρωα με κυκλάκια σαν μπουρμπουλήθρες. Η αφήγηση τοποθετείται σε ορθογώνια πλαίσια, είναι μια φωνή από το παρελθόν και μας προσφέρει πληροφορίες: τι έχει συμβεί πριν ξεκινήσει η ιστορία, σε ποιον τόπο βρισκόμαστε, πότε, πόσος χρόνος πέρασε κ.ά.

Δραστηριότητες

- Βρείτε καρέ με αφήγηση και καρέ στα οποία ο πρωταγωνιστής μιλάει ή σκέφτεται. Ανακαλύψτε: ομιλία, αφήγηση ή σκέψη;
- Από σελίδες κόμικς κρύψτε ή αφαιρέστε την αφήγηση.

Στη συνέχεια, ζητείστε από τα παιδιά να συμπληρώσουν το κείμενο της αφήγησης, με τέτοιο τρόπο ώστε η ιστορία να είναι κατανοητή.

- Σκιτσάρετε τον δάσκαλό σας, τον φίλο σας ή την μητέρα σας διαδοχικά να μιλάει, να αφηγείται ή να σκέφτεται.
- Διαλέξτε καρέ στα οποία ο πρωταγωνιστής μιλάει. Σχεδιάστε τις εικόνες με τον πρωταγωνιστή να μονολογεί (να σκέφτεται) αυτό που πριν έλεγε (και το αντίστροφο).
- Βρείτε μια σειρά από καρέ στα οποία υπάρχουν συνεχόμενοι διάλογοι. Στη συνέχεια, βρείτε μια σειρά από καρέ στα οποία απουσιάζουν οι διάλογοι. Ποια διαφορετικά μηνύματα μάς μεταδίδει ο δημιουργός;
- Εξοικειωθείτε με το πρόγραμμα Kidspiration (ή ανάλογο πρόγραμμα). Σας προσφέρει ποικιλία ανθρωπινών μορφών και ποικιλία μπαλονιών. Σχεδιάστε απλά καρέ με συνομιλίες ανάμεσα σε παιδιά, ανάμεσα στη μητέρα και στο παιδί κ.ά. και μονολόγους - σκέψεις.



Ποιοι μιλούν; Ποιοι σκέφτονται; Πού υπάρχει αφήγηση;

Συνήθως, σε μια σελίδα συναντάμε τρεις ή τέσσερις λωρίδες και κάθε λωρίδα έχει τρία ή τέσσερα καρέ. Όλα τα καρέ δεν έχουν το ίδιο μέγεθος ούτε το ίδιο σχήμα. Κάποια είναι μεγαλύτερα και απλώνονται στη μισή σελίδα ή στο τέταρτο της σελίδας, ενώ κάποια άλλα είναι μικροσκοπικά. Το σχήμα τους είναι τετράγωνο ή ορθογώνιο, αλλά κατά διαστήματα, σαν έκπληξη, εμφανίζονται καρέ με κυκλικό σχήμα. Μάλιστα, μερικές φορές είναι «ατίθασα», ξεφεύγουν από τη σειρά τους ή μπαίνει το ένα μέσα στο άλλο.

Δραστηριότητα

Βρείτε σελίδες κόμικς χωρίς πρωτοτυπία στον χωρισμό των καρέ και στη συνέχεια βρείτε σελίδες με παράδοξα καρέ. Μήπως ο δημιουργός θέλει με αυτόν τον τρόπο να μας μεταδώσει ένα μήνυμα;



Παρατήρησε το αποσπάσματα του κόμικ. Γιατί, νομίζεις, οι δημιουργοί τους χρησιμοποιούν κυκλικά καρέ ή καρέ σε ακανόνιστο σχήμα; Ο καθένας, βέβαια, θα έχει τον λόγο του.

εικόνα. Αντίθετα, όταν το θηρίο κοιτάζει μέσα στην εικόνα, δεν νιώθουμε ότι απειλούμαστε, γιατί όλη η επιθετικότητα διοχετεύεται στο εσωτερικό της εικόνας.

Στο μεσαίο κάδρο (ολόκληρος ο ήρωας μέσα στο περιβάλλον του) τα συναισθήματα που νιώθουν οι πρωταγωνιστές των κόμικς περνάνε στους αναγνώστες, που πολλές φορές ταυτίζονται μαζί τους. Αν ο εικονιζόμενος ήρωας μάς δείχνει την πλάτη, μάς προκαλεί ερωτηματικά καθώς και την περιέργεια να εξερευνήσουμε την εικόνα, για να δούμε τι ψάχνει ή τι πρόκειται να γίνει στη συνέχεια. Το πλάγιο βλέμμα του ήρωα ή το άπλωμα των χεριών προς τα έξω μας πλανεύουν και μας προσκαλούν να μπούμε στα καρέ και να συμμετέχουμε στα δρώμενα.

Στο πανοραμικό κάδρο, το μέγεθος κάθε φιγούρας σε σχέση με το φόντο μπορεί να υπονοεί σχέσεις μεταξύ των χαρακτήρων και του περιβάλλοντος. Οι χαρακτήρες που απεικονίζονται σε μικρό μέγεθος, μέσα σε τεράστια δάση ή μέσα σε μεγάλα δωμάτια, δίνουν την εντύπωση ότι απειλούνται ή έχουν χαθεί. Αν η φιγούρα είναι μεγαλύτερη σε σχέση με το φόντο, δημιουργείται η εντύπωση του ελέγχου της κατάστασης και της επιβολής της φιγούρας στον χώρο. Η ένταση και ο φόβος μεγαλώνουν, όταν ο επιτιθέμενος εμφανίζεται τεράστιος στο κέντρο της εικόνας και το αντίθετο, όταν βρίσκεται μικρούλης σε μια άκρη.

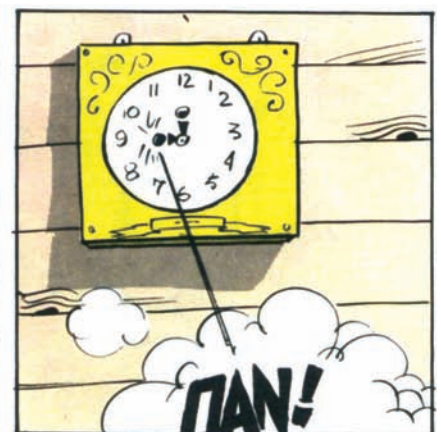
Δραστηριότητα

Βρείτε καρέ με κοντινά, μεσαία ή πανοραμικά κάδρα. Στη συνέχεια, συζητήστε τις εντυπώσεις που δημιουργεί σε εμάς το κάθε κάδρο.



Τα κάδρα είναι κοντινά, μεσαία ή πανοραμικά; Μπορείς να καταλάβεις τι νιώθουν οι ήρωες;

η διδακτική της λογοτεχνίας



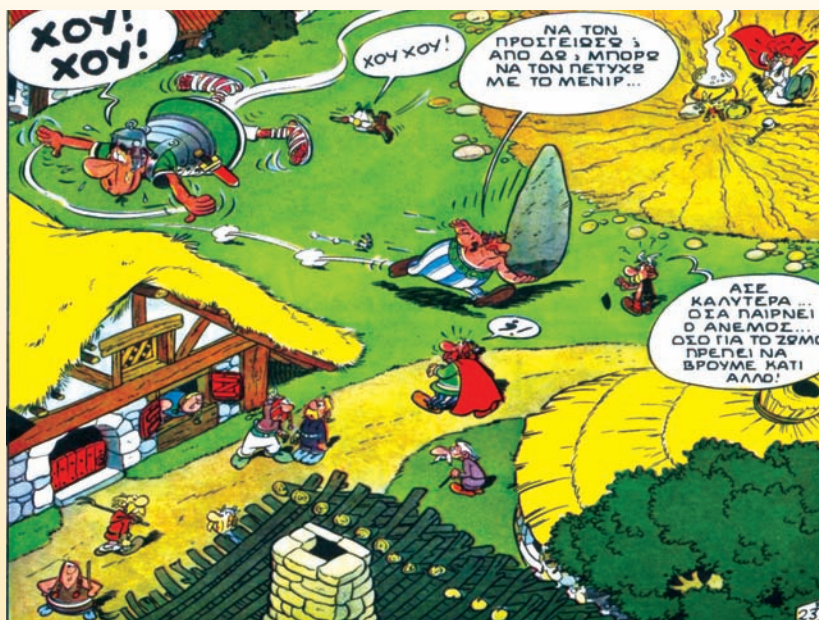
Γιατί, νομίζεις, ο δημιουργός χρησιμοποιεί κοντινά κάδρα;



Το κάδρο είναι κοντινό, μεσαίο ή πανοραμικό; Οι ήρωες της ιστορίας, Αστερίξ και Οβελίξ, έρχονται ή φεύγουν; Πώς το κατάλαβες;

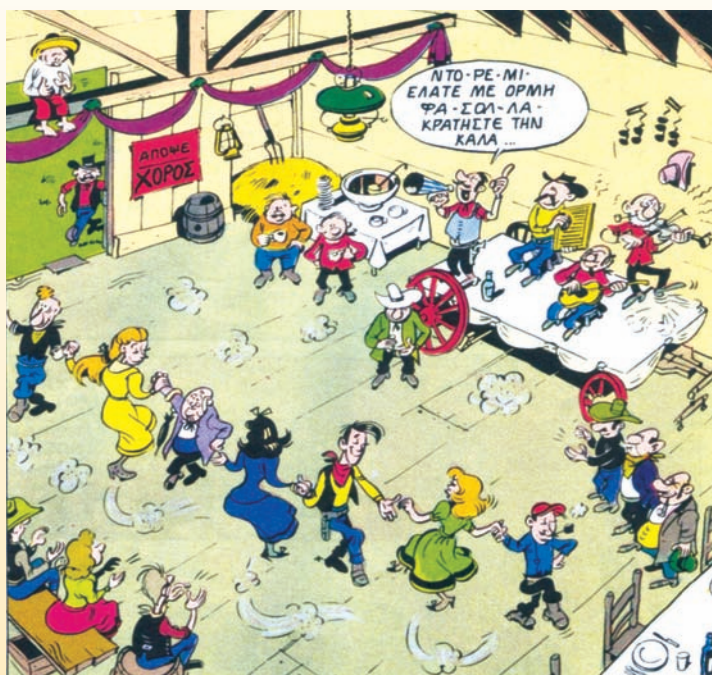
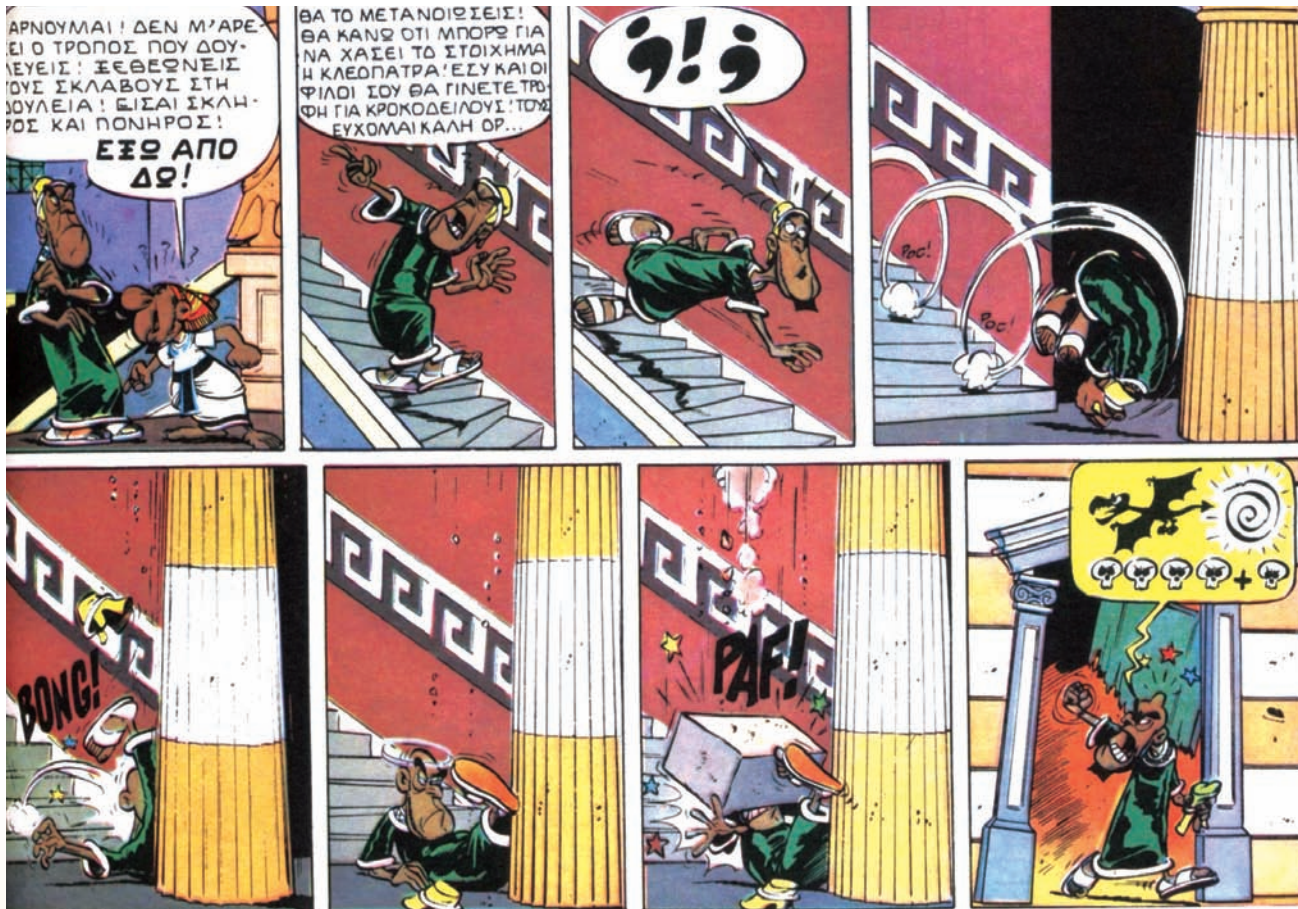


Παρατήρησε προσεκτικά τα δύο καρέ. Σε ποιο καρέ βλέπουμε τα δρώμενα από ψηλά και σε ποιο καρέ βλέπουμε τα δρώμενα από χαμηλά; Ποιες εντυπώσεις θέλει να δημιουργήσει ο δημιουργός-σκιτσογράφος σε εμάς;





Παρατήρησε προσεκτικά τα δύο καρέ. Πού στέκεται ο δημιουργός-σκιτσογράφος; Σε ποιο καρέ ο δημιουργός βλέπει την εικόνα από τη στεριά προς τη θάλασσα και σε ποιο καρέ από τη θάλασσα προς τη στεριά;



Βλέπουμε μια σειρά από κάδρα, μια μικρή ιστορία μέσα στην ιστορία, που στον κινηματογράφο ονομάζουμε πλάνο. Ο δημιουργός-σκιτσογράφος στέκεται σε ένα σταθερό σημείο, βλέπει και ζωγραφίζει τα δρώμενα χωρίς να αλλάξει θέση. Σε όλα τα κάδρα βλέπουμε τα δρώμενα από χαμηλά. Γιατί, νομίζεις, ο δημιουργός-σκιτσογράφος σχεδίασε τα κάδρα από χαμηλά;

Στο επόμενο τεύχος

Διαβάζοντας κόμικς με τα παιδιά: αποκωδικοποίηση των οπτικών, των ηχητικών, των ψυχολογικών και των ιδεολογικών συμβάσεων. Δραστηριότητες για μικρά και μεγάλα παιδιά.

Ο δημιουργός-σκιτσογράφος μοιάζει με τον φωτογράφο ή τον κινηματογραφιστή, ο οποίος στέκεται και ζωγραφίζει τα δρώμενα άλλοτε από ψηλά κι άλλοτε από χαμηλά.

Το κάδρο είναι κοντινό, μεσαίο ή πανοραμικό καρέ; Βλέπεις τα δρώμενα από ψηλά ή από χαμηλά;