



Comic(o) παιχνίδια (τρίτο μέρος)

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

Οι τεχνικές της εικονικής αφήγησης των κόμικς προσομοιάζουν περισσότερο στις τεχνικές των κινούμενων εικόνων παρά στις τεχνικές της ρηματικής αφήγησης. Η «γραμματική» της εικονογράφησης περιλαμβάνει τις ψευδαισθήσεις των ήχων και της κίνησης, επηρεασμένα από τις μεθόδους του κινηματογράφου, κι ακόμα ψυχολογικά και ιδεολογικά τεχνάσματα (Μαρτινίδης, 1989). Τα ποικίλα τεχνάσματα αποσκοπούν στην αυθεντικοποίηση των δρώμενων είτε αποδίδοντας το χρόνο είτε συμβολίζοντας ήχους είτε παραπέμποντας τον αναγνώστη σε οικείες εικόνες και κοινωνικά αποδεκτές ως αληθινές. Οι δημιουργοί οπτικοποιούν τον λόγο και αντίστροφα κατασκευάζουν λέξεις που υποδηλώνουν ορατά χαρακτηριστικά (Μίχα, 2006: 204).

Έχουν φωνή τα κόμικς;

Οι ήρωες μιλάνε, συζητούν, σωπαίνουν, μονολογούν, σκέφτονται, φωνασκούν, τραγουδούν, βρίζουν, θορυβούν, ουρλιάζουν. Ο αναγνώστης δεν καταβάλλει ιδιαίτερη προσπάθεια να αποκωδικοποιήσει τους ήχους· απλά τους ακούει. Ναι, είναι ψευδαισθήσεις. Γιατί, όμως, ακούγονται τόσο καθαρά;

Ο αφηγητής μιλάει σε ξεχωριστό ορθογώνιο πλαίσιο, στην άκρη του καρέ. Σε κάποιες περιπτώσεις η φωνή του αφηγητή καταλαμβάνει πολύ χώρο, όταν μας διηγείται ένα ολόκληρο ιστορικό γεγονός ή θέλει να μας περιγράψει πολλά γεγονότα.

Οι ήρωες μιλούν σε στρογγυλά μπαλόνια με μπηθρή απόληξη και έτσι ξεχωρίζουν από τον αφηγητή.

Φωνάζουν με μεγάλα γράμματα, ψιθυρίζουν με μικρά γράμματα ή το μπαλονάκι σχηματίζεται με διακεκομμένη γραμμή. Κι όταν ο ήρωας σκέφτεται ή μονολογεί, το μπαλονάκι ενώνεται με τον ήρωα με μικρά κυκλάκια. Τα συναισθήματα στις φωνές (χροιά) εμφανίζονται με μικρές ζωγραφιές, π.χ. βροχερά σύννεφα, λουλούδια, καρδούλες κ.ά. Οι βρισιές κρύβονται πίσω από μουντζούρες, απειλητικά σκιτσάκια ή τη λέξη «λογοκρισία». Η ξενική προφορά «εικονοποιείται» κι αυτή. Οι Αιγύπτιοι μιλούν με ιερογλυφικά, οι αρχαίοι Έλληνες με κεφαλαιογράμματα και οι Γερμανοί με γοτθικούς χαρακτήρες.

Οι θόρυβοι από το περιβάλλον ακούγονται με μικρά σκίτσα-ηχοποιήσεις, π.χ. ένα πριόνι που κόβει είναι το ροχαλτό.

Δραστηριότητες

- ⊙ Μπορείτε να ακούσετε τις φωνές; Σε μια σελίδα κόμικς δείξτε τη φωνή του αφηγητή, τη φωνή των πρώτων και τις σκέψεις των πρώτων. Ποιος φωνάζει; Ποιος ψιθυρίζει; Ποιος μονολογεί;
- ⊙ Σε σελίδες κόμικς βρείτε λέξεις που είναι γραμμένες με διαφορετικό τρόπο. Τι συμβολίζουν;
- ⊙ Αφαιρέστε την αφήγηση από ένα καρέ και διαβάστε. Καταλαβαίνετε τώρα την ιστορία; Στη συνέχεια, προσθέστε αφήγηση σε ένα καρέ αφαιρώντας τα λόγια των πρώτων.
- ⊙ Σκιτσάρετε τον δάσκαλο ή τη δασκάλα σας σαν ήρωες κόμικς. Στο πρώτο καρέ μιλάει φωναχτά και στο δεύτερο καρέ σκέφτεται το ίδιο πράγμα. Συγκρίνετε τα δύο σκίτσα και πείτε με ποιον τρόπο τα καταφέρατε.
- ⊙ Κόψτε καρέ κόμικς με ηχοποιήσεις, όπως μπουμ, χρατς, φλαπ κ.ά. Κολλήστε τα σε χαρτί. Γράψτε από κάτω λέξεις που σας έρχονται στο νου διαβάζοντας τις ηχοποιήσεις.
- ⊙ Σκιτσάρετε τα δικά σας σύμβολα για να δείξετε τα συναισθήματα στη φωνή σας χωρίς λέξεις, μόνο με εικόνες: λύπη, χαρά, βαρεμάρα, θυμό, πόνο.
- ⊙ Παίξτε ένα παιχνίδι. Στον κόσμο που ζούμε χάθηκαν οι γλώσσες. Οι άνθρωποι δεν μιλούν, μόνο ζωγραφίζουν. Στείλτε ένα μήνυμα σε κάποιον συμμαθητή ή συμμαθήτριά σας. Πείτε του κάτι μόνο με γρήγορα σκίτσα· χωρίς γράμματα, λέξεις ή αριθμούς. Ο δάσκαλος/α είναι ο ταχυδρόμος ο οποίος θα μεταφέρει τα μηνύματα. Ο συμμαθητής/τρια θα σας απαντήσει με τον ίδιο τρόπο, με το δικό του μήνυμα. Στο τέλος ανακοινώστε σε όλους, δείχνοντας τα μηνύματα, τι θέλατε να πείτε, με ποιους τρόπους το είπατε, τι καταλάβατε από το μήνυμα του συμμαθητή/τριας σας και αν, τελικά, καταφέρατε να συνεννοηθείτε.



Εικ. 1, 2 Ακούς τις φωνές που ξεπηδούν από τα καρέ;



Εικ. 3,4 Τι φανερώνουν τα μικρά σύμβολα μέσα στα μπαλόνια;



Εικ. 5 Βρες λέξεις για να περιγράψεις τις τρεις ηχοποιήσεις.

Ζωντανεύουν οι ήρωες;

Οι πρωταγωνιστές των κόμικς δρουν, αισθάνονται, κινούνται. Με ποια οπτικά τεχνάσματα όλα αυτά εμφανίζονται στις δισδιάστατες έντυπες εικόνες και ενισχύεται ο ανιμιστικός χαρακτήρας των ηρώων;

Η ψευδαίσθηση της κίνησης δημιουργείται με πολλούς τρόπους, οι οποίοι -κάποιες φορές- εμφανίζονται ταυτόχρονα:

- Η στάση-θέση του σώματος που περπατά, τρέχει, αιωρείται ή πετάει.
- Γραμμούλες γύρω από το σώμα ή τα αντικείμενα που κινούνται.
- Μια γραμμή που αφήνει πίσω του ο ήρωας, η οποία δείχνει την πορεία της κίνησής του (το ξεκίνημα και την απόληξη).

- Μικρά συνεφάκια σκόνης που «σπκώνει» ο ήρωας όταν κινείται.
- Η επιμήκυνση των σωμάτων.
- Η χρήση της προοπτικής σε δύο συνεχόμενα καρέ: στο πρώτο καρέ ο πρωταγωνιστής εμφανίζεται μικρούλης γιατί βρίσκεται μακριά μας, στο δεύτερο καρέ μεγαλώνει γιατί περπάτησε ως εμάς.
- Η θέση του ήρωα μέσα στο καρέ: στα δεξιά φεύγει και βλέπουμε την πλάτη του (αποχωρεί), στα αριστερά έρχεται (εισβάλλει).
- Ένας ήρωας ξαφνικά αποκτά γένια, υποδηλώνοντας το μακρύ χρονικό διάστημα που έχει μεσολαβήσει.



Εικ. 6 Γιατί νιώθουμε ότι το σκάφος τρέχει με ιλιγγιώδη ταχύτητα και οι άνθρωποι εκσφενδονίζονται;



Εικ. 7 Σε ποιο καρέ το αυτοκίνητο κινείται; Πώς το καταλαβαίνουμε;



Εικ. 8, 9, 10 Με ποια τεχνάσματα ο σκιτσογράφος δημιουργεί την εντύπωση της κίνησης;



Εικ. 11 Στο δεύτερο καρέ βλέπουμε μια σειρά μικρών εικόνων, ένα κινηματογραφικό τέχνασμα που δημιουργεί την ψευδαίσθηση της διαδοχής του χρόνου.



Εικ.12 Τι νιώθει ο εκατόνταρχος; Με ποιους τρόπους ο σκιτσογράφος αποτυπώνει τα συναισθήματα;



Εικ.13 Τι παθαίνει ο σκύλος; Τι νιώθει;



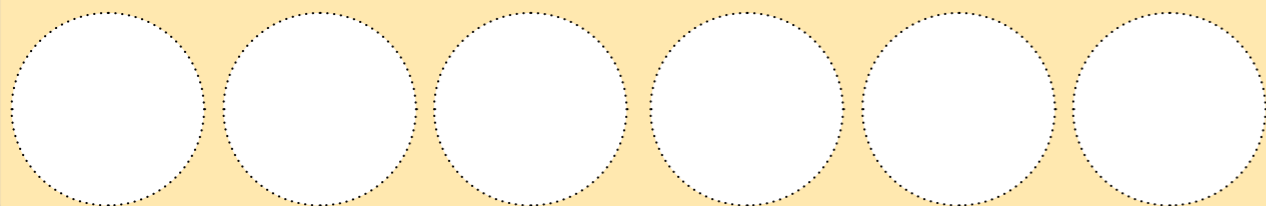
Εικ.14 Σε ένα μόνο καρέ συναντάμε ταυτόχρονα τεχνάσματα κίνησης, έντασης φωνής και λιποθυμίας.

Η κινητοποίηση των αισθήσεων και τα συναισθήματα φανερώνονται με τις υπερβολικές εκφράσεις του προσώπου (αλλοίωση των χαρακτηριστικών του ήρωα, π.χ. σμιγίμο των φρυδιών), με χρώματα (έγινε κόκκινος από θυμό, μαύρος από το κακό του,

κίτρινος από το φόβο του), αλλά και μικρά σκίτσασύμβολα (τα αστεράκια γύρω από το κεφάλι οπτικοποιούν το σοκ ή τον πόνο, κι ένας κεραυνός τον έντονο θυμό). Ακόμη και η σιωπή ή η απουσία διαλόγων μπορεί να εκφράσει συναισθήματα, π.χ. αμηχανία.

Δραστηριότητες

- ☉ Ξεφυλλίστε περιοδικά κόμικς διαφορετικών δημιουργών. Ανακαλύψτε τους διαφορετικούς τρόπους με τους οποίους κάθε σκιτσογράφος δημιουργεί την ψευδαισθηση της κίνησης.
- ☉ Ξεφυλλίστε περιοδικά κόμικς, ανακαλύψτε καρέ στα οποία οι ήρωες εκφράζουν έντονα συναισθήματα και προσπαθήστε να τους μιμηθείτε. Οι συμμαθητές/τριες σας θα προσπαθήσουν να μαντέψουν πώς νιώθετε.
- ☉ Σε στρογγυλά προσωπάκια σχεδιάστε τα χαρακτηριστικά: μάτια, μύτη, στόμα. Πρόσωπα που γελούν, κλαίνε, θυμώνουν, πονάνε, βαριούνται. Δείξτε τα σε όλους.



Πού στέκεται η κάμερα;

Η οπτική γωνία της αφήγησης γεννά ψυχολογικές ψευδαισθήσεις. Οι συγκινήσεις ξεπηδούν μέσα από τα αφηγηματολογικά στοιχεία και ταυτόχρονα από τεχνάσματα ψευδο-αισθητικών συγκινήσεων, π.χ. η απειλή του πλανήτη. Συχνά συναντάμε στην ίδια ιστορία πολλαπλές ανατροπές που οδηγούν σε αγωνιώδεις κορυφώσεις. Η ταχύτατη αλλαγή οπτικής γωνίας (άλλοτε βλέπουμε από την πλευρά του ήρωα, άλλοτε από την πλευρά του αναγνώστη) επιτείνει την αγωνία. Ενίοτε ταυτίζεται (σε ένα ή περισσότερα καρέ) η ματιά του εικονογράφου, του ήρωα και του αναγνώστη. Με τον τρόπο αυτό ο αναγνώστης ταυτίζεται με τον ήρωα.

Η ματιά του αναγνώστη μοιάζει με την κινηματογραφική κάμερα, η οποία δεν μένει σταθερή, αλλά αλλάζει συνεχώς θέση. Το είδος του κάδρου, δηλαδή η εικόνα που βλέπουμε σε κάθε στιγμή στο καρέ, δημιουργεί ψευδαισθήσεις. Πόσο κοντά ή μακριά εμφανίζεται το θέμα, πόσο χώρο καταλαμβάνει το θέμα (συνήθως άνθρωπος) μέσα στην εικόνα; Είναι κοντινό (η εικόνα γεμίζει μόνο με το κεφάλι ή μια λεπτομέρεια του ήρωα), μεσαίο (ο ήρωας εμφανίζεται ολόκληρος μέσα στην εικόνα, χωρίς χώρο πάνω κάτω) ή μακρινό, γενικό ή πανοραμικό (ο ήρωας εμφανίζεται μακριά, ενώ μέσα στην εικόνα υπάρχει χώρος γύρω του) (Θεοδωρίδης, χ.χ.). Το ύψος μιας όρθιας φιγούρας, βλέποντάς την από χαμηλά ή από ψηλά, μπορεί να αποπνέει γαλήνη και ηρεμία ή, αντί-



θετα, ανησυχία και ταραχή. Βλέποντας τα δρώμενα σε ένα καρέ από ψηλά κατανοούμε τη δύσκολη θέση στην οποία βρίσκονται οι ήρωες. Αντίθετα, με την σκόπευση από πολύ χαμηλά προβάλλεται η υπερο-



Εικ. 15, 16, 17 Τι νιώθει ο αναγνώστης βλέποντας τους ήρωες από ψηλά ή από χαμηλά;

χή του ήρωα και η θριαμβευτική έκβαση της πλοκής. Εντάσεις δημιουργούνται με τις μεταβολές του ύψους σε γειτονικά καρέ. Η μεταβολή της ματιάς από καρέ σε καρέ πάνω-κάτω, δεξιά-αριστερά και οι γρήγο-

ρες εναλλαγές σε διαφορετικές γωνίες λήψης, και τα διαφορετικά χρονικά και χωρικά πλαίσια του ίδιου πράγματος, δημιουργούν εντυπώσεις σύγχυσης, σύγκρουσης και νευρικότητας (Charman, 1993:272).

Δραστηριότητες

- ☉ Σε μία ή δύο σελίδες κόμικς μετρήστε τα κοντινά κάδρα, τα μεσαία κάδρα και τα μακρινά κάδρα. Στη συνέχεια, προβάλτε στην οθόνη μία ταινία κινουμένων σχεδίων και μετρήστε σε ένα λεπτό προβολής πόσα κοντινά, πόσα μεσαία και πόσα μακρινά κάδρα είδατε.
- ☉ Ξεφυλλίστε περιοδικά κόμικς δύο δημιουργών. Μετρώντας τα κοντινά, τα μεσαία και τα μακρινά κάδρα του καθενός, βγάλτε συμπέρασμα για το είδος των κάδρων που χρησιμοποιεί κάθε δημιουργός.
- ☉ Σε σελίδες κόμικς βρείτε και δείξτε καρέ στα οποία την εικόνα «βλέπει» ο ήρωας και καρέ στα οποία την εικόνα «βλέπει» ο αναγνώστης.
- ☉ Διαβάστε ιστορίες κόμικς, βρείτε και αφηγηθείτε σημεία της ιστορίας στα οποία συμβαίνουν μεγάλες ανατροπές. Κάτι απρόβλεπτο συμβαίνει ξαφνικά...
- ☉ Σε σελίδες κόμικς βρείτε καρέ τα οποία ξαφνιάζουν γιατί «βλέπουμε» την εικόνα από περιέργες θέσεις, π.χ. από πολύ ψηλά ή πολύ χαμηλά. Συζητήστε, διατυπώνοντας υποθέσεις για τις προθέσεις του δημιουργού.

Οι ιδεολογικοί κώδικες

Όλες οι ιστορίες κόμικς, κείμενο και εικόνα, πάντα κάτι θέλουν να μας πουν. Είτε με λανθάνοντα είτε με φανερό τρόπο εκπέμπουν μηνύματα (Παντελίδου-Μαλούτα, 1984:45). Ακόμη και η προσπάθεια κάποιου δημιουργού να μας πείσει για την πρόθεσή του να δημιουργήσει κόσμους ουδέτερους και απο-ιδεολογοποιημένους, αποτελεί σαφής ιδεολογική θέση. Όπως σε όλα τα αναγνώσματα (και τα θεάματα) εμφανίζεται η επίδραση των πρωταγωνιστών/χαρακτήρων, των διαπροσωπικών σχέσεων και της οπτικής γωνίας στη δημιουργία ιδεολογικών υποθέσεων και πρακτικών, δηλαδή η ιδεολογία του δημιουργού. Διαβάζοντας κόμικς, ο αναγνώστης νοηματοδοτώντας το ξεκινά έναν διάλογο με τον δημιουργό-συγγραφέα. Στο εικονογραφημένο του συγγραφέα εμφανίζονται οι νοηματοδοτήσεις του αναγνώστη. Η σχέση αυτή είναι προσωπική.

Κύριο χαρακτηριστικό των κόμικς αποτελεί η ανατρεπτικότητα. Αυτή εμφανίζεται είτε με εικόνες που ξεπερνούν την πραγματικότητα (κόσμοι παράδοξοι, μαγικοί, σουρεαλιστικοί) είτε με το μη συμβατικό, το αντι-εξουσιαστικό. Είναι χαρακτηριστική η απουσία της ανατρεπτικότητας στα περισσότερα ψευδο-κόμικς (τα κόμικς που έχουν γραφτεί για συγκεκριμένο σκοπό και στερούνται κοινωνικής χρήσης, π.χ. σχολικά βιβλία). Ο Π. Μαρτινίδης (1989:81) ανάμεσα στα ιδεολογικά τεχνάσματα ξεχωρίζει την *συμμετρία αντιπάλων* (με τον ήρωα πάντοτε πιο ικανό από τον κακό), το απλό δίκτυο γεγονότων (σειρά δοκιμασιών που οδηγούν σε κορύφωση), την *σαφή ηθική* (με ανταμοιβή της επιτυχίας και κόστος στην αποτυχία) και τις *περιορισμένες αντιστροφές* (σταθερή πλοκή, αναμενόμενη συμπεριφορά ηρώων με κάποια έκπληξη ή μικρή ανατροπή).

Ιδεολογικά ερωτήματα που τίθενται στις ιστορίες κόμικς:

- Εμφανίζουν τάση αναπαράστασης/αναπαραγωγής των κυρίαρχων κοινωνικών πρακτικών και συμπεριφορών και προβολή κοινωνικά αποδεκτών αξιών ή προβάλλουν αντιτιθέμενες πρακτικές και ιδεολογικές απόψεις και αρθρώνουν έναν κριτικό λόγο για την ίδια την κοινωνία (όψεις του κόσμου οι οποίες προβάλλονται και όψεις του κόσμου οι οποίες αποκρύπτονται);



Εικ. 18
Περιγράψτε την εικόνα της γυναίκας στο συγκεκριμένο καρτέ.

- Προβάλλουν όψεις του κόσμου που ζει το παιδί, ψηλαφούν την πραγματικότητα; Καταπιάνονται με προβληματισμούς της εποχής;
- μφανίζουν επιφανειακή θεώρηση των πραγμάτων ή αναζήτηση υπονοούμενων εννοιών; Είναι ερεθίσματα του νου και της φαντασίας;
- Οι χαρακτήρες είναι εκφραστές συγκεκριμένων ηθικών, κοινωνικών και ιδεολογικών αξιών, έτσι ώστε να επέρχεται ένα είδος «κάθαρσης» του αναγνώστη, καθώς αυτός ταυτίζεται με τον ήρωα του κόμικς; Οι ήρωες είναι διαφορετικοί μεταξύ τους, δεν είναι τυποποιημένοι, συμβατικοί, έχουν ο καθένας τους τα ιδιαίτερα εκείνα χαρακτηριστικά που τους κάνουν ξεχωριστούς;
- Προβάλλουν μορφές διδακτισμού;
- Εμπεριέχουν κοινωνικά στερεότυπα (βία, ρατσισμός, σεξισμός, εθνικισμός, ελιτισμός, θρησκευτικές δοξασίες, αντιδημοκρατικά μοντέλα συμπεριφοράς, αρνητική στάση απέναντι σε ηλικιωμένους και άτομα με αναπηρία κ.ά.); (Γρόσδος και Ντάγιου, 1999).

19

Ο ΤΕΝΤΕΝ ΣΤΗΝ ΑΜΕΡΙΚΗ



Εικ. 19 Διαβάζοντας τα καρτέ, ποια εντύπωση σχηματίζουμε για την αμερικάνικη πόλη;

Δραστηριότητες

- Διαβάστε ιστορίες κόμικς, βρείτε και συζητήστε σημεία της πλοκής στα οποία ο ήρωας βρέθηκε σε δίλημμα και πήρε μια δύσκολη απόφαση.
- Βρείτε σημεία τα οποία σας ενοχλούν γιατί, πιθανόν, εμπεριέχουν κοινωνικά στερεότυπα.
- Τι θα συνέβαινε αν... συνέβαινε ξαφνικά μια μεγάλη ανατροπή που θα άλλαζε την πλοκή;
- Μπειτέ μέσα στην ιστορία ως ήρωας και περπατήστε στο σκηνικό του κόμικς. Ποιος θα θέλατε να είστε; Τι θα κάνατε;
- Μήπως δεν σας άρεσε το τέλος της ιστορίας; Θέλετε να το αλλάξετε; Γράψτε ένα διαφορετικό τέλος (δυσάρεστο, απίθανο, χαριτωμένο, συγκινητικό, μακάβριο).
- Αφαιρέστε ή προσθέστε έναν ήρωα και ξαναγράψτε την ιστορία.
- Προσκαλέστε έναν ήρωα της ιστορίας στο σπίτι σας. Τι θα έλεγε ο ήρωας στα άλλα πρόσωπα του κόμικς, όταν θα επέστρεφε;
- Βρείτε καρτέ στα οποία οι ήρωες συνομιλούν και υποθέστε τι σκέφτηκε και δεν είπε κάθε ήρωας.

Στο επόμενο:
Από την λεκτική αφήγηση
στην εικονική αφήγηση.
Τα παιδιά
δημιουργούν κόμικς.