

4. ΒΒ7

ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ
ΕΠΙΔΡΑΣΕΙΣ ΣΤΗΝ ΠΑΙΔΙΚΗ ΗΛΙΚΙΑ

Μετέχοντες σπουδάστριες:

Μαρία Γκίνογλου

Ματίνα Πιλάτη

Υπεύθυνη Εκπαιδευτικός:

Λίλιαν Γεωργοπούλου

Καθηγήτρια Εφαρμογών



Πτυχιακή εργασία για τη λήψη του πτυχίου στην κοινωνική
εργασία, από το τμήμα Κοινωνικής Εργασίας της Σχολής
Επαγγελματών Υγείας και Πρόνοιας του (ΤΕΙ) Πάτρας.

Πάτρα Σεπτέμβριος 1993

ΑΡΙΘΜΟΣ ΕΙΣΑΓΩΓΗΣ	2321
----------------------	------

Η Επιτροπή έγκρισης της πτυχιακής μας εργασίας είναι:

Λίλιαν Γεωργοπούλου
Καθηγήτρια Εφαρμογών του τμήματος
Κοινωνικής Εργασίας

Ηλίας Γιαννικάκης
Καθηγητής Ψυχολογίας ρh.D
του τμήματος κοινωνικής εργασίας.
Διευθυντής Σχολής Επαγγελματιών
Υγείας και Πρόνοιας

Αγγελική Γιαβάση
Καθηγήτρια Εφαρμογών του τμήματος
Κοινωνικής Εργασίας

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ

Ευχαριστούμε πολύ την Υπεύθυνη Καθηγήτρια Εφαρμογών κ. Γεωργούλου Λίλιαν, για την βοήθεια που μας πρόσφερε κατά την διάρκεια της συγγραφής της πτυχιακής μας εργασίας.

Ευχαριστούμε τον Καθηγητή κ. Παπαδημητρίου Θάνο για τις πολύτιμες πληροφορίες και την βοήθεια που μας πρόσφερε στην έρευνα που πραγματοποιήσαμε.

Ευχαριστούμε τους Δασκάλους των σχολείων για την βοήθεια τους κατά την διάρκεια της έρευνας μας.

Τέλος θέλουμε να ευχαριστήσουμε πάρα πολύ τους γονείς μας για την κατανόηση και τη συμπαράσταση που μας έδειξαν όλα αυτά τα χρόνια καθώς και την οικονομική βοήθεια που μας πρόσφεραν.

ΠΑΤΡΑ 1993

ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΜΕΛΕΤΗΣ.

Σκοπός της εργασίας μας είναι να μελετήσουμε τις επιπτώσεις (εάν υπάρχουν) των κόμικς στην ηλικία των 9, 10 και 11 χρόνων να εντοπίσουμε και να αναλύσουμε τις θετικές και τις αρνητικές συνέπειες που προκύπτουν από την ανάγνωση των κόμικς καθώς επίσης και να δώσουμε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα γύρω από τον κόσμο και την ιστορία των κόμικς.

Επειδή όμως η μελέτη όλων των ήρωων που πρωταγωνιστούν στις ιστορίες των κόμικς στάθηκε αδύνατη αναφερόμαστε σε μερικούς από τους πιο γνωστούς ήρωες που αγαπήθηκαν από τους μικρούς μας φίλους και παραθέτουμε κάποια βασικά χαρακτηριστικά τους.

Οι επιμέρους στόχοι της μελέτης είναι:

- Να μελετήσουμε τον χρόνο που αφιερώνουν τα παιδιά στην ανάγνωση εικονογραφημένων περιοδικών (κόμικς).
- Να μελετήσουμε την επίδραση των μηνυμάτων που περνούν στο παιδί τα κόμικς.
- Να μελετήσουμε την επίδραση των προτύπων που υπάρχουν σε αυτά και που πιθανό να υιοθετούνται από το παιδί.
- Να μελετήσουμε τις προτιμήσεις των παιδιών ανάμεσα στα κόμικς και στο εξωσχολικό βιβλίο.

- Να μελετήσουμε κατά πόσο ταυτίζεται το παιδί με τον ήρωα που προτιμά.
- Να μελετήσουμε ποιά ή ποιό από τα χαρακτηριστικά των κόμικς ελκύουν το παιδί στο να τα διαβάσει.
- Να μελετήσουμε πόσο επηρεάζεται η συμπεριφορά και κατά επέκταση η προσωπικότητα του παιδιού μέσα από την ανάγνωση των κόμικς.
- Να εντοπίσουμε από που επηρεάζεται το παιδί στο να διαβάσει κόμικς.
- Να ανιχνεύσουμε κατά κάποιο τρόπο τη στάση των γονιών απέναντι στο εικονογραφημένο περιοδικό.

Ξεκινώντας την εργασία μας στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται μια εισαγωγή στο θέμα της μελέτης μας που είναι οι επιδράσεις (εάν υπάρχουν) θετικές και αρνητικές στην συμπεριφορά των παιδιών και γενικότερα στην διαμόρφωση της προσωπικότητάς τους και ακολουθεί η προβληματική που μας έκανε να ασχοληθούμε με το θέμα. Στην συνέχεια αναφέρεται ο σκοπός της μελέτης μας και το πρώτο κεφάλαιο τελειώνει με τους ορισμούς των όρων που περιέχονται στην πτυχιακή μας εργασία και που κρίθηκε σκόπιμο να ερμηνευθούν.

Στο δεύτερο κεφάλαιο που έχει ως τίτλο ανασκόπηση άλλων μελετών και σχετικών συγγραμάτων ξεκινάει με την ιστορική αναδρομή και περιέ-

χει τα: ορισμός των κόμικς και τα είδη τους, μορφές των κόμικς καθώς και τις έννοιες εικονογράφηση κινηματογράφος, κινηματοσχέδιο, κινούμενο σχέδιο, η τεχνική στο κινούμενο σχέδιο, αναφορά στις κυριότερες εθνικές σχολές και ακολουθούν η γλώσσα και η ανάγνωση στα κόμικς , η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών και τα γνωρίσματα του ακατάλληλου παιδικού έντυπου.

Στο τρίτο κεφάλαιο που, έχει ως τίτλο ήρωες των κόμικς γίνεται προσπάθεια να περιγραφούν ορισμένοι αντιπροσωπευτικοί ήρωες. Αυτοί που επιλέχτηκαν και περιγράφονται είναι: 1) Αστερίξ και Οβελίξ. 2) Κόναν ο Βάρβαρος 3) Λούκυ Λούκ 4) Ποπάυ 5) Σούπερμαν 6) Ντόναλντ 7) Σκρούτζ 8) Μίκυ Μάους 9) Τεν Τεν 10) Ταρζάν.

Στο τέταρτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά στην έρευνα που πραγματοποιήθηκε στα 33ο Δημοτικό Σχολείο Ψαροφαΐου, στο 41ο Δημοτικό Σχολείο Εγλυκάδας και στο Δημοτικό Σχολείο Δεμένικων. Δίνονται πληροφορίες που αφορούν: α) Μεθοδολογία β) Είδος έρευνας ή μελέτης γ) Διαστάσεις του θέματος της έρευνας δ) Δειγματοληψία ε) Τρόπος συλλογής πληροφοριών στ) Ερωτηματολόγιο.

Στο πέμπτο κεφάλαιο γίνεται μια ποιοτική ανάλυση των αποτελεσμάτων.

Στο έκτο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα συμπεράσματα από όλη την μελέτη και ακολουθούν κάποιες προτάσεις.

Στο παράρτημα Α γίνεται μια ποσοτική ανάλυση των αποτελεσμάτων της έρευνας μας.

Στο παράρτημα Β παραθέτουμε το ερωτηματολόγιο της έρευνας μας.

Βιβλιογραφία.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΑΝΑΓΝΩΡΙΣΗ	I
ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΜΕΛΕΤΗΣ	II
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ	VI

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 Εισαγωγή	9
1.2 Προβληματική	13
1.3 Σκοπός της μελέτης	14
1.4 Ορισμοί των όρων	16

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2:

ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΑΛΛΩΝ ΜΕΛΕΤΩΝ ΚΑΙ ΣΧΕΤΙΚΩΝ ΣΥΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

2.1 Ιστορική αναδρομή	19
2.2 Ορισμός των κόμικς και τα είδη τους	22
2.3 Μορφές των κόμικς	24
2.4 Εικονογράφηση	26
2.5 Κινηματογράφος	28
2.6 Κινηματοσχέδιο	29
2.7 Κινούμενο σχέδιο	32
2.8 Η τεχνική στο κινούμενο σχέδιο	36
2.9 Οι διάφορες εθνικές σχολές	39
2.10 Η γλώσσα και η ανάγνωση στα κόμικς	41

2.11 Η συμβολή στην πολιτική καινωτικοποίηση	45
2.12 Κύρια γνωρίσματα του ακατάλληλου παιδικού εντύπου	51

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΗΡΩΕΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

3.1 Αστερίξ και Οβελίξ	55
3.2 Κόναν ο Βάρβαρος	59
3.3 Λούκυ Λούκ	61
3.4 Ποπάυ	63
3.5 Σούπερμαν	66
3.6 Ντόναλντν	69
3.7 Σκρούτζ	70
3.8 Μίκυ Μάους	72
3.9 Τεν Τεν	74
3.10 Ταρζάν	78

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

4.1 Μεθοδολογία	81
4.1 Είδος έρευνας	82
4.1 Διαστάσεις του θέματος	83
4.2 Δειγματοληψία	84
4.3 Τρόπος συλλογής πληροφοριών	86
4.4 Ερωτηματολόγιο	88
4.5 Κόστος - Χρόνος	90

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

5.1 Αποτελέσματα	91
------------------------	----

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6:	
ΠΕΡΙΛΗΨΗ-ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ-ΕΙΣΗΓΗΣΕΙΣ	
6.1 Περίληψη συμπεράσματα	101
6.2 Εισηγήσεις.	109
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	
A. Πίνακας υπολογισμών.	118
B. Ερωτηματολόγιο.	154
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	163

ΚΕΦ.1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

1.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Τα κόμικς και γενικά τα εικονογραφημένα παιδικά περιοδικά έχουν κατακλύσει τη σημερινή βιβλιαγορά και στολίζουν κάθε περίπτερο και μικρομάγαζο στις πόλεις τα χωριά. Απευθύνονται σε όλες τις ηλικίες στα παιδιά του Δημοτικού του Γυμνασίου του Λυκείου αλλά και στους μεγάλους.

Οι εικονογραφημένες ιστορίες αναπαράγονται σε περισσότερες απο 5000 εφημερίδες και περιοδικά και μεταφράζονται σε 30 γλώσσες και κυκλοφορούν σε περισσότερες απο 100 χώρες.

Οι περισσότεροι απο τους ξενόφερτους ήρωες έγιναν τα τελευταία χρόνια καταναλωτικό προϊόν και για τα ελληνόπουλα. Οι κραυγαλέες περιπτώσεις των διάφορων υπερανθρώπων, διαστημικών τεράτων, κακοποιών στοίχειων και κοριτσιών βεντετών έχουν πρόσφατα καταγγεληθεί απο ανθρώπους που ασχολούνται με το παιδί και τα έντυπα που διαβάζει.

Τα κόμικς είναι ένα πολιτιστικό προϊόν της βιομηχανικής κοινωνίας που όπως όλα τα πολιτιστικά προϊόντα συμπυκνώνει και προωθεί μια συγκεκριμένη ιδεολογία που στήρίζεται πρωταρχικά στην εικόνα και δευτερεύοντα στο λόγο. Οντας ένα τέτοιο προϊόν έχει διαφορετική αξία χρήσης για αυτούς που το αγοράζουν και το καταναλώνουν απο εκείνη που έχει για αυτούς που το παράγουν και το πουλούν. Αυτοί που αγοράζουν και καταναλώνουν το προϊόν ενεργούν διαφορετικά χωρίς να έχουν άλλα κίνητρα παρά μόνο κίνητρα για ψυχαγωγία και διασκέδαση.

Η μανία για περισσότερο κέρδος έχει ωθήσει πολλές εταιρίες εικονογραφημένων περιοδικών σε ένα ζέφρενο ρυθμό δημιουργίας νέων κόμικς εικονογραφημένων με αποτέλεσμα η πολύ παραγωγή να μην επιτρέπει προσεγμένο και επιλέγμενο σωστά περιεχόμενο για το αναγνωστικό κοινό ή πολλές φορές σκόπιμα βαλμένο που να εξυπηρετεί πολιτικά συμφέροντα.

Η επίδραση των κόμικς είναι διαφορετική στους ενήλικες από ότι είναι στα παιδιά. Οι ενήλικες απολαμβάνουν το χιούμορ των ιστοριών τους χωρίς να επηρεάζονται από αυτές. Έχουν κριτική ικανότητα και μπορούν να επιλέγουν τα κόμικς που τους ενδιαφέρουν. Γιατί πραγματικά τα

κόμικς προσφέρουν στον αναγνώστη την ξεκούραση που αποζητά όταν επιστρέφει σπίτι του όσο κουρασμένος και αν είναι, όσα βάσανα και αν του τριβελίζουν το μυαλό, όσο κακόκεφος και αν αισθάνεται δεν βαριέται να το ξεφυλίζει, να το κοιτάζει και να χαμογελά ή να ξεκαρδίζεται.

Τα κόμικς ως προϊόντα του τυπογραφικού πολιτισμού στηρίζονται στην άμεση μετάδοση της πληροφορίας με την μεσολάβηση ενός άψυχου εντύπου. Η οπτική πρόσληψη του μηνύματος (που είναι ο συνδιασμός της εικόνας και του λόγου) καθιστά την επικοινωνία γραμμική και η απόσταση που υπάρχει ανάμεσα στον πομπό και τον δέκτη δηλαδή ανάμεσα στον κόμικ και τον αναγνώστη επιτρέπει στο δεύτερο να αναπτύξει μια κριτική σχέση. Οι πληροφορίες αντλούνται σε μια ώρα που έχει επιλεγεί από τον ίδιο τον αναγνώστη και με ένα ρυθμό που τον καθορίζει αυτός χωρίς βιασύνη και ένταση.

Έχει δηλαδή την ευχέρια να συσσωρεύει αθροιστικά μέσα του όλα τα κομμάτια των πληροφοριών και να χρησιμοποιήσει όλο το εύρος της φαντασίας του και των δυνατοτήτων του για να κατανοήσει τη σχέση του με το κόμικ που μπορεί να μην είναι μόνο καταναλωτική αλλά και κριτική πράγμα που του επιτρέπει να τα συνδυάσει με τις δικές του απόψεις και ανάλογα με το δικό του σύστημα αξιών να τα δεχτεί ή να τα απορίψει. Επομένως του δίνεται η ευκαιρία και η δυνατότητα μιας ενεργητικής παρέμβασης που θα εμποδίσει τη συνείδηση του να αλλοτριωθεί την προσωπικότητα του να στραγγαλίστει και το πνεύμα του να υποταχτεί.

Υπάρχει η εντύπωση ότι τα κόμικς είναι εύπεπτα ότι αποτελούν μια εύκολη διασκέδαση, ότι ευνουχίζουνην φαντασία και αδιαφορούν για τον προβληματισμό του αναγνώστη ότι του προσφέρουν μια τροφή αμφίβολης αν όχι ευτελούς αξίας.

“Όλα τα παράπανω βέβαια συμβαίνουν στον αναγνώστη που έχει κάποια ηλικία, που του επιτρέπει να ασκήσει κριτική, να παραμείνει αναλλοίωτος όμως δεν συμβαίνουν στο παιδί μικρής ηλικίας το οποίο είναι ανυπεράσπιστο μπροστά στο βόμβαρδισμό μη επιλεγμένων σωστά κόμικς γιατί δεν έχει αναπτυγμένο ακόμα κριτικό πνεύμα. Η παιδική φαντασία οργιάζει και παρασύρει το παιδί σε κόσμους φανταστικούς ψευτικούς ενώ η πραγματικότητα είναι τελείως διαφορετική. Οι ήρωες των κόμικς γίνονται πρότυπα προς μίμηση στα παιχνίδια των παιδιών επηρεάζοντας ψυχολογικά αφού ταυτίζουν ταυτόχρονα τον εαυτό τους με αυτούς ήρωες. Η ταύτιση αυτή έχει σαν αποτέλεσμα το παιδί να αλλάζει τον συνισμένο του τρόπο φέρεσθαι. Τα πρότυπα αυτά είναι συνήθως ξενόφερτα πρόκειται πάντα για ήρωες προικισμένους με χαρακτήρα καθαρά αμερικανικό, σιγά σιγά όμως ορισμένοι μηχανισμοί επιλογής προσαρμογής και μετάφρασης εξασφαλίζουν την φυσική και άνετη προσγείωση τους στο περιβάλλον του κάθε τόπου. Αυτό όμως δεν σημαίνει πως δεν υπάρχουν διαφορές από την ελληνική πραγματικότητα και νοοτροπία.”¹

¹ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΟΛΔΑΤΟΣ “ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ” ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ (εκδόσεις αγόκερος 1982 σελίδες 5 έως 11)

1.2 ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΚΗ

Τα κόμικς είναι ένα ευρέως διαδεδομένο ανάγνωσμα που αναμφισβήτητα απευθύνεται (και γιατί όχι συγκινεί όλες) τις ηλικίες ανεξάρτητα από κοινωνική προέλευση μορφωτικό, οικονομικό επίπεδο(ποιός από εμάς ως παιδί δεν διάβαζε κόμικς).

Αποφασίσαμε να ασχοληθούμε με το συγκεκριμένο θέμα για να δούμε τι ελκύει το παιδί στο να διαβάσει κόμικς και τι ρόλο παίζει το κόμικ στη ζωή του παιδιού καθώς επίσης και να διαπιστώσουμε εάν υπάρχουν θετικές ή αρνητικές επιπτώσεις

- Αποτελούν τα κόμικς για το παιδί φυγή από την πραγματικότητα;
- Στραγγαλίζουν την προσωπικότητά του;
- Οξύνουν ή περιορίζουν την φαντασία του;
- Πλουτίζουν ή αποδυναμώνουν το λεξιλόγιο του;
- Κλέβουν από το παιδί πολύτιμο και δημιουργικό χρόνο;
- Μήπως είναι πηγή προτύπων προς μίμηση;
- ή μήπως είναι απλά και μόνο ένας τρόπος διασκέδασης και ψυχαγωγίας;

1.3 ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΜΕΛΕΤΗΣ

Σκοπός της εργασίας μας είναι να μελετήσουμε τις επιπτώσεις των κόμικς στην ηλικία των 10 και 11 χρόνων, να εντοπίσουμε και να αναλύσουμε τις θετικές και τις αρνητικές συνεπείες που προκύπτουν από την ανάγνωση των κόμικς καθώς επίσης και να δώσουμε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα γύρω από τον κόσμο και την ιστορία των κόμικς.

Επειδή όμως η μελέτη όλων των ήρωων που πρωταγωνιστούν στις ιστορίες των κόμικς στάθηκε αδύνατη αναφερόμαστε σε μερικούς από τους πιο γνωστούς ήρωες που αγαπήθηκαν από τους μικρούς μας φίλους και παραθέτουμε κάποια βασικά χαρακτηριστικά τους.

Οι επιμέρους στόχοι της μελέτης μας είναι:

- Να μελετήσουμε το χρόνο που αφιερώνουν τα παιδιά στην ανάγνωση εικονογραφημένων περιοδικών(κόμικς).
- Να μελετήσουμε την επίδραση των μηνύματων που περνούν στο παιδί τα κόμικς
- Να μελετήσουμε την επίδραση των προτύπων που υπάρχουν σε αυτά και που πιθανό να υιοθετούνται από το παιδί.
- Να μελετήσουμε τις προτιμήσεις των παιδιών ανάμεσα στα κόμικς

και στο βιβλίο.

- Να μελετήσουμε κατά πόσο ταυτίζεται το παιδί με τον ήρωα που προτιμά.
- Να μελετήσουμε ποιό ή ποιά από τα χαρακτηριστικά των κόμικς ελκύουν το παιδί στο να τα διαβάσει.
- Να μελετήσουμε πόσο επηρεάζεται η συμπεριφορά και κατά επέκταση η η προσωπικότητα του παιδιού μέσα από την ανάγνωση των κόμικς
- Να εντοπίσουμε από που επηρεάζεται το παιδί στο να διαβάσει κόμικς.
- Να ανιχνεύσουμε κατά κάποιο τρόπο τη στάση των γονιών απέναντι στο εικονογραφημένο περιοδικό(κόμικς).

1.4 ΟΡΙΣΜΟΙ ΤΩΝ ΟΡΩΝ

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ: Ονομάζεται ο πλουτισμός με εικόνες ενός κειμένου (βιβλίου, περιοδικού, εφημερίδας κ.τ.λ.) Υπάρχει για να προκληθεί περισσότερο το ενδιαφέρον του αναγνώστη. Γιατί η εικόνα έχει το χάρισμα να εντυπωσιάζει, να προσελκύει το μάτι. Οι εικόνες όμως που μπαίνουν σε ένα βιβλίο δεν μπορεί να είναι άσχετες με το κείμενο ακόμα και αν είναι αριστουργήματα. Αντίθετα πρέπει να είναι η καλλιτεχνική προέκταση της ιδέας του κειμένου

CEELS: Ειδικές ζελατίνες που χρησιμεύουν για την κατασκευή κινούμενου σχεδίου. Πάνω σε αυτές σχεδιάζεται το σκίτσο και βάφεται στο πίσω μέρος τους.

ΗΡΩΙΚΗ ΦΑΝΤΑΣΙΑ: Είναι ένα φιλολογικό είδος που προβάλλει και αναφέρεται σε έναν φαντασμαγορικό, απίθανο, ρομαντικό κόσμο όπου όλοι οι άνδρες είναι αρρενωποί και ηρωικοί και όλα τα κορίτσια απίστευτα όμορφα. Ένας κόσμος φτιαγμένος από απάτητες ζούγκλες, μεγαλόπρεπα βουνά και λαμπερές θάλασσες. Ένας κόσμος που ξεχειλίζει από αλλόκοτα τέρατα, διαβολικούς μάγους και αποφασιστικούς πολεμιστές, ένας κόσμος που η μαγεία πιάνει και οι θεοί υπάρχουν στα αλήθεια.

ΚΑΡΤΟΥΝ: Γενικά γελιογραφία σκίτσο Μίκυ Μάους

ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ: Μια από τις Εφτά Καλές Τέχνες και ταυτόχρονα μια από τις σημαντικότερες βιομηχανίες που δημιούργησε

ο αιώνας μας. Κινηματογράφος λέγεται επίσης και η αίθουσα όπου γίνεται η προβολή των κινηματογραφικών ταινιών.

ΚΙΝΗΜΑΤΟΣΧΕΔΙΟ: Αποτελεί ιδιαίτερο κλάδο της 7ης Τέχνης.

Σε αυτό το ρόλο των ηθοποιών τον παίζουν εικόνες, σχεδιασμένες από, ζωγράφους. Φυσικά ο αριθμός των απαιτούμενων εικόνων, προκειμένου να αποδοθούν έστω και στοιχειωδώς οι κινήσεις, είναι πολύ μεγάλος. Έτσι π.χ. για μια τέτοια ταινία διάρκειας μόνο 9 λεπτών απαιτούνται περίπου 13000 σχέδια.

ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ: Τα κινούμενα σχέδια συνιστούν τα ίδια μια περίπτωση τέχνης που στηρίζεται πρωταρχικά στην κίνηση (εκφραστική) τη λειτουργία της συνεχόμενης εικόνας (της διαδοχικής εναλλαγής), και στην ποιητική ιδέα που υλοποιείται πάνω σε έναν υπολογισμένο αφηγηματικό ρυθμό. Ο λόγος υποχωρεί από μόνος του. Το κέντρο αισθητικής είναι η κινούμενη φιγούρα.

ΚΟΜΙΚΣ: Είναι κωμική διήγηση με εικόνες, στα αγγλικά comic = κωμικός αστεϊός. Γραφικό αφηγηματικό είδος, σειρά σχεδίων με σύντομα κείμενα που έχουν σύνδεση μεταξύ τους (πρόγονοι του είδους αυτού θεωρούνται μια σειρά

COPYRIGHT: Αποκλειστικό δικαίωμα εκμεταλλεύσης πνευματικής ιδιοκτησίας.

ΟΠΤΙΚΟ ΘΕΑΤΡΟ: Το θέατρο που χρησιμοποιεί ένα μηχάνημα που δίνει την αίσθηση της κίνησης όχι πια περιορισμένης με την επανάληψη των ίδιων στάσεων σε κάθε γύρο τηςμανιβέλας, όπως γίνονταν

παλιά, αλλά αντίθετα, με μια ποικιλία και διάρκεια απεριόριστες, δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο αληθινά ζωντανεμένες σκηνές, που έχουν τη δυνατότητα να αναπτυχθούν απεριόριστα.

OFFSET: Η μεταφορά σχεδίου μελάνης σε τυπογραφικό φύλλο.

STRIP: Μια σειρά από εικόνες, τοποθετημένες η μία δίπλα στην άλλη στην ίδια γραμμή. Τα στρίπς, σε συνέχεια ή αυτοτελή δημοσιεύονται (και εξακολουθούν να δημοσιεύονται) στις σελίδες μιας εφημερίδας. Με τον όρο αυτό όμως αποκαλούμε και μια λωρίδα οριζοντίων εικόνων της σελίδας ενός κόμικ.

THE FLINTSTONES: Είναι τηλεοπτική σειρά κινουμένων σχεδίων η οποία, μετά την επιτυχία της, αλλάξε μέσο και πέρασε στο χώρο των κόμικς.

ANIMATION: Ζωτικότητα.

KAPPE KAPPE: Διαδοχική προβολή των φιλμ στον κινηματογράφο.

ΚΕΦ. 2: ΜΕΛΕΤΗ ΣΥΓΓΡΑΜΑΤΩΝ

2.1 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Τα κόμικς εμφανίστηκαν τον περασμένο αιώνα στην Αμερική. Ατεχνα καταρχάς γύρω στα μέσα του 19ου αι και γύρω στα 1895 τα πρώτα αυθεντικά. Υπάρχουν πολλές ερμηνείες γιατί ξεκίνησαν από εκεί. Είμαστε σίγουρες όμως ότι τα κόμικς έχουν σχέση με την παράδοση του λαού, τις πολιτιστικές ρίζες, την ιστορία του και φυσικά με το πνευματικό επίπεδο. Έχει παρατηρηθεί ότι έχουν μεγάλη διάδοση σε χώρες απολίτιστες και όπου υπάρχει η δίψα για κέρδος, περιπέτεια κ.τ.λ.

Σήμερα δεν κυκλοφορούν μόνο αμερικανικά κόμικς αλλά και γαλλικά και ιταλικά και βέβαια όταν μιλάμε για κόμικς εννοούμε οικονομικές αυτοκρατορίες, μονοπώλια τύπου κόκα κόλα, τζήν κ.τ.λ. που έχουν επιρροές σε όλο τον κόσμο. Το όλο θέμα ενισχύθηκε από τον κινηματογράφο, τα καινούμενα σχέδια του Γουόλντ Ντίσνεϋ, την καταναλωτική μανία του μεταπολεμικού ανθρώπου, την τάση για φυγή από την πραγματικότητα κ.τ.λ.

Στην Ελλάδα εμφανίστηκαν στο μεσοπόλεμο γύρω στα 1930/31 απλοϊκά στην αρχή και εντελώς άτεχνα με μαυρόασπρη εικόνα και φυσικά απέχουν πολύ από όσα κυκλοφορούν σήμερα. Κυρίως περνούσαν μέσα από άλλα περιοδικά, που δεν απευθύνονται μόνο στα παιδιά αλλά και στους μεγάλους. Παρόμοιες δειλές απόπειρες βλέπουμε και μετά το 1945 σε παιδικά περιοδικά όπως η Διάπλαση των παιδών, το Ελληνόπουλο ο θησαυρός των παιδιών κ.α. Το 1946 έχουμε στο τότε περιοδικό Ρομάντζο κάθε εβδομάδα μια σελίδα με κόμικς που συγκεντρώθηκαν από τον Νίκο Πατή με το όνομα Πίπης Πάπιας. (Γνήσια ελληνικά κόμικς, 1947/1952), και στην ίδια σειρά κυκλοφορεί δεύτερο βιβλίο με τον τίτλο **Τάκης ο Κουκούες**. Είναι κόμικς που απεικονίζουν την κοινωνική και πολιτική ατμόσφαιρα των μετακατοχικών χρόνων και φυσικά απευθύνονται σε μεγάλους.

Στην οκταετία 1951/1959 η Ελλάδα πλημμύρισε κυριολεκτικά από εικονογραφημένα έντυπα. Κυκλοφορούν σε δύο κατηγορίες:

A) ΤΑ ΚΑΘΑΡΑ ΚΟΜΙΚΣ

Β) ΤΑ ΚΛΑΣΣΙΚΑ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΑ (μικρά και μεγάλα)

Είναι η εποχή που οι εκδόσεις Ατλαντίς με ειδικά copyright από τους μεγάλους εκδοτικούς οίκους της Αμερικής εξασφαλίζουν την εδώ αποκλειστικότητα σε μια εποχή όπου δεν υπήρχε ακόμα το καλό παιδικό. Αυτό το κόμμα της ξενόφερτης παραλογοτεχνίας, ζημίωσε κατά πολύ την εγχώρια παραγωγή και την παιδεία μας. Μέσα στην ίδια εβδομάδα κυκλοφορούσαν τέσσερις κατηγορίες κόμικς ΠΑΡΑΞΕΝΑ την Δευτέρα, ΔΥΝΑΜΙΚΑ την Τρίτη, ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ την Τετάρτη και ΔΙΑΠΛΑΝΗΤΙΚΑ την Παρασκευή

“Αν υπολογίσει κανείς ότι αυτή η παραγωγή συνεχίστηκε για 8, 9 χρόνια και σε ένα ποσό 20000 με 30000 τεύχη, θα διαπιστώσει ότι αρκετές δεκάδες εκατομμυρίων κόμικς και εικονογραφημένων υπήρξαν η τροφή των παιδιών της δεκαετίας του 50. Βέβαια παράλληλα προς τα ξενόφερτα έχουμε και κάποια ελληνικά όμως τα εγχώρια κόμικς δεν μπόρεσαν και ούτε σήμερα μπορούν να συναγωνιστούν τα ξένα στην ποιότητα και καλαισθησία. Γιατί κυρίως είναι θέμα τεχνικής και κατά συνέπεια ανάλογης τεχνολογίας.”¹

¹Β.Δ. ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ. “ΘΕΜΑΤΑ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ.” ΚΕΦ.: “ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ.” Εκδόσεις Πατάκη 1986 σελίδες 156 έως 158.

2.2 ΟΡΙΣΜΟΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΟΥΣ

Κόμικς (κωμική διήγηση με εικόνες / αγγλικά comics πληθυντικός του comic = κωμικός / αστείος). Γραφικό αφηγηματικό είδος, σειρά σχεδίων με σύντομα κείμενα που έχουν σύνδεση μεταξύ τους (πρόγονοι του είδους αυτού θεωρούνται μια σειρά εικόνες).

“Κόμικς είναι εικονογραφημένα έντυπα με υποτυπώδη κείμενα κάτω από την εικόνα, γραμμένα συνήθως με κεφαλαιογράμματη γραφή και με περιεχόμενο ιστορίες δράσης. Ο ορισμός αυτός δεν καλύπτει όλο το φάσμα των ειδών που εμπεριέχονται στα κόμικς αλλά δίνει μια συνοπτική εικόνα τους και οριοθετεί τα σπουδαιότερα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους.”²

“Τα κόμικς είναι μια νέα μορφή γραπτής και γραφιστικής μαζί έκφρασης που σαν αυτοτελής δημιουργία δεν είναι ούτε γραπτός λόγος ούτε ζωγραφική αλλά κάτι καινούργιο σε σχέση με τις καθιερωμένες αυτές μορφές έκφρασης. Η λέξη κόμικς προέρχεται από τις λέξεις comic strip (κωμική σειρά σχεδίων) νέο είδος που εμφανίστηκε τις πρώτες δεκαετίες του αιώνα στην τελευταία σελίδα των Κυριακάτικων εκδόσεων εφημερίδων.”³

²Β.Δ. ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ Α. ΔΕΛΩΝΗΣ. “ΠΑΙΔΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ ΚΑΙ ΣΧΟΛΕΙΟ.” Εκδόσεις Πατάκη 1986 σελίδα 56.

³Περιοδικό “ΕΠΙΚΑΙΡΑ.” αριθμός τυχούς 2(811) ημερομηνία εκδόσεως Πέμπτη

Σήμερα κυκλοφορούν πάνω από 50 τίτλοι κόμικς για παιδιά και μπορούμε να τα κατατάξουμε σε 5 κύριες κατηγορίες:⁴

1. ΤΑ ΑΥΘΕΝΤΙΚΑ κόμικς που ορισμένα ξεχωρίζουν για την τέχνη τους όπως Λούκυ Λούκ, Αστερίξ, Οβελίξ, Ποπάου, Μίκυ Μάους.
2. ΤΑ ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΑ όπως Τεν Τεν.
3. ΤΑ ΠΟΛΕΜΙΚΑ όπως Κόναν ο Βάρβαρος.
4. ΤΑ ΨΥΧΑΓΩΓΙΚΑ - ΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΑ όπως Ντόναλντ.
5. ΤΑ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΔΗ όπως Ταρζάν και Σούπερμαν.

30 Ιουλίου 1987 σελίδα 12

⁴Β.Δ ΑΝΑΓΝΩΣΤΟΠΟΥΛΟΣ. "ΘΕΜΑΤΑ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ"
ΚΕΦ.: "ΚΟΜΙΚΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΑ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ" Εκδόσεις Πατά-
κη 1986 σελίδα 158.

2.3 ΜΟΡΦΕΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

Από τα πρώτα ιστορικά βήματα του ανθρώπου τότε που ένωθε την ανάγκη να αποτυπώσει και να δηλώσει την ύπαρξή του με οποιονδήποτε τρόπο, τα αποτυπώματα του, τα διάφορα σκαλίσματα και ίχνη του πάνω στους τοίχους ή στα εργαλεία του δείχνουν την έμφυτη τάση του να αποδίδει ζωγραφικά με εικόνες τις σκέψεις του, τα συναισθήματά του, τις ιδέες του. Είναι ένας εύγλωτος τρόπος έκφρασης. Μαρτυρίες έχουμε από ευρήματα αρχαίων πολιτισμών. Στην Βυζαντινή περίοδο έχουμε τις θαυμάσιες μινιατούρες, δηλαδή κάποια πλουμίδια γύρω στα περιθώρια του βιβλίου σχετικά πάντα με το νόημα του Ιερού Κειμένου.

Από τον 15ο αιώνα και κυρίως τον 17ο με την ανακάλυψη της τυπογραφίας δόθηκε νέα ώθηση και έχουμε τα πρώτα εικονογραφημένα έντυπα κάπως άτεχνα βιβλία με παραμύθια απλοικά και με μαυρόασπρη εικόνα.

Τα κόμικς στηρίζονται στην ύπαρξη των εικόνων και στην σημερινή τους μορφή. Ο ρόλος των εικόνων δεν είναι να συμπληρώνουν και να ζωντανεύουν το στόρυ (εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις, για παράδειγμα εικονογραφημένες εκδοχές γνωστών λογοτεχνικών έργων) αλλά πολλές φορές αφηγούνται από μόνες τους μια ιστορία με ένα κινηματογραφικό τρόπο. Το γεγονός αυτό έχει οδηγήσει πολλούς κριτικούς στη διατύπωση της άποψης ότι τα κόμικς ισοδυναμούν με τον κινηματογράφο. Πρόκειται για μια λανθασμένη άποψη που παραβλέπει το γεγονός ότι

η εμφάνιση των κόμικς προηγήθηκε αυτής του κινηματογράφου άσχετα εάν η ανάπτυξη της τεχνικής τους πήρε πολλά στοιχεία από αυτόν. Ο κινηματογράφος ήταν και εξακολουθεί να είναι αιχμάλωτος της οθόνης ενώ το κόμικς μπορεί κάλλιστα να την καταργήσει. Σήμερα πολλοί δεν διστάζουν να θεωρούν τα κόμικς σαν μια ένατη τέχνη μετά την τηλεόραση.

“Τα κόμικς τώρα σε σχέση με τα κλασικά εικονογραφημένα διαφέρουν. Κύριο ωστόσο γνώρισμα και των δύο είναι η εικόνα, έγχρωμη ή μαυρόασπρη. Πολλές φορές τα κόμικς είναι ένα σκίτσο μόνο, που συνοδεύεται ή όχι από μια λεζάντα σε κεφαλαιογράμματα γραφή. Στα εικονογραφημένα υπάρχει κείμενο σε κάποια αναλογία με την εικόνα.”⁵

⁵ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΟΛΔΑΤΟΣ. ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ. “ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ” Εκδόσεις Αιγόκερος 1982 σελίδες 9 έως 11.

2.4 ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ

Ονομάζεται ο πλουτισμός με εικόνες ενός κειμένου(βιβλίου, περιοδικού, εφημερίδια) Υπάρχει για να προκληθεί περισσότερο το ενδιαφέρον του αναγνώστη. Γιατί η εικόνα έχει το χάρισμα να εντυπωσιάζει και να προσελκύει το μάτι. Οι εικόνες όμως σε ένα βιβλίο δεν μπορεί να είναι άσχετες με το κείμενο, ακόμα και όταν είναι αριστουργήματα. Αντίθετα πρέπει να είναι η καλλιτεχνική προέκταση της ιδέας του κειμένου.

Το πιο παλιό εικονογραφημένο κείμενο είναι το Βιβλίο του νεκρού γραμμένο σε αιγυπτιακούς παπυρούς (15ος αι π.χ.) έργο εξαιρετικά αξιόλογο από καλλιτεχνική πλευρά. Επίσης εικονογραφημένα κείμενα βρίσκουμε σε ρωμαϊκά βιβλία. Περίφημα όμως είναι τα εικονογραφημένα χειρόγραφα που έγραψαν και φιλοτεχνούσαν μοναχοί στα διάφορα μ μοναστήρια του Βυζαντίου και της Δύσεως. Σωστά αριστουργήματα είναι σχεδιασμένα πάνω σε αυτά τα χειρόγραφα από μεγάλους ζωγράφους της εποχής.

Όταν εμφανίστηκε η τυπογραφία, τυποποιήθηκε και η εικονογράφηση, δεν μπορούσε ο ζωγράφος να επαναλαμβάνει με τον χρωστήρα του τα σχέδια σε χιλιάδες αντίτυπα. Το πρώτο βιβλίο που τυπώθηκε με εικόνες είναι του Άλπερτ Πφιστερ (1641, στο Μπαρμεργκ Γερμανίας). Αργότερα η εικονογράφηση πήρε μεγάλη εξέλιξη και βιβλία εικονογραφημένα όπως Μύθοι του Αισώπου , Μύθοι του Λαφονταίν και πολλά άλλα γνώρισαν τεράστια εκδοτική επιτυχία.

“Στη σημερινή εποχή που έχουν τόσο εξελιχθεί τα τεχνικά μέσα (οφφ-σες, πολυχρωμια και η ζωή έχει γίνει τόσο γοργή, ώστε κανείς εργαζόμενος δεν προφταίνει να διαβάσει μεγάλα κείμενα, η εικονογράφηση αρχίζει να παίρνει πολύ πιο σημαντικό ρόλο στην παρουσίαση ενός βιβλίου. Περιοδικά βγαίνουν με σκέτες εικόνες (το κείμενο παίζει μόνο συνδυαστικό κρίκο) αριστουργήματα παλιά παρουσιάζονται στις εφημερίδες με εικονογραφημένες συνέχειες και γενικά κείμενο χωρίς εικόνες είναι πα ένας αναχρονισμός. Σε αυτή την εξέλιξη συντελεί και η επικράτηση του κινηματογράφου σαν μέσο επαφής της Τέχνης με το πλατύ κοινό.”⁶

⁶Εγκυκλοπαίδεια ΧΑΡΗ ΠΑΤΣΗ τόμος 4ος

2.5 ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΣ

Ο κινηματογράφος είναι μια από τις *Εφτά Καλές Τέχνες* και ταυτόχρονα μια από τις σημαντικότερες βιομηχανίες που ο αιώνας μας. Κινηματογράφος επίσης λέγεται και η αίθουσα όπου γίνεται η προβολή των κινηματογραφικών ταινιών.

Ο κινηματογράφος βασίζεται σε μια ιδιότητα ή ατέλεια των ματιών μας που είναι γνωστή ως μείτειασμα του αμφιβληστροειδούς. Είναι γνωστό ότι στις πρώτες δεκαετίες της εξέλιξής του παρουσίαζε ταινίες χωρίς ήχο. Επειτα από τρεις δεκαετίες ήλθε ο καιρός για τη σύγχρονη ηχητική επένδυση. Στο μέλλον η πορεία του κινηματογράφου προσανατολίστηκε στην τελειοποίηση της εικόνας και του ήχου. Οι νεότερες τελειοποιήσεις της κινηματογραφικής τεχνικής άλλαξαν το χρώμα, το σχήμα και τις διαστάσεις της εικόνας. Κατά καιρούς έχουν δημιουργηθεί από μελετητές και θεωρητικούς, αμφισβητήσεις ως προς την καλλιτεχνική υπόσταση του κινηματογράφου.

“Σήμερα που η έβδομη Τέχνη είναι μια ακλόνητη πραγματικότητα είναι ανώφελο να το αμφισβητούμε την υπόσταση του κινηματογράφου ως τέχνης ο οποίος σήμερα τουλάχιστον αποβλέπει στην αισθητική καλλιέργεια και στην ψυχαγωγία των θεατών.”⁷

⁷ εγκυκλοπαίδεια ΧΑΡΗ ΠΑΤΣΗ τόμος 6ος.

2.6 ΚΙΝΗΜΑΤΟΣΧΕΔΙΟ

Το κινηματοσχέδιο αποτελεί ιδιαίτερο κλάδο της 7ης Τέχνης. Σε αυτό το ρόλο των ηθοποιών τον παίζουν εικόνες σχεδιασμένες από ζωγράφους. Φυσικά ο αριθμός των απαιτούμενων εικόνων, προκειμένου να αποδοθούν έστω και στοιχειωδώς οι κινήσεις, είναι πολύ μεγάλος. Έτσι π.χ για μια ταινία διάρκειας μόνο 9 λεπτών απαιτούνται περίπου 13000 σχέδια. Τα αποτελέσματα που επιτυγχάνονται είναι αληθινά εκπληκτικά γιατί αυτό το είδος προσφέρει εντελώς απεριόριστες ελευθερίες στη δημιουργική φαντασία των καλλιτεχνών.

Το πρώτο κινηματοσχέδιο γυρίστηκε από τον Γάλλο **Εμίλ κόλ**, ο οποίος είναι ο πατέρας του είδους αυτού. Οι περισσότερες από τις 60 ταινίες που γύρισε ο **κόλ** είναι αληθινά αριστουργήματα και καταπλήσουν ακόμα και σήμερα με την τεχνική τους τελειότητα, το χαριτωμένο χιούμορ και το πλήθος των ευρημάτων τους. Ανάμεσα στα άλλα ευρήματα του **κόλ** ήταν και η ταυτόχρονη χρησιμοποίηση ανθρώπων και κινουμένων σχεδίων στην ίδια εικόνα. Το 1911 ο Αμερικανός **Μακ Καίυ** γύρισε στην Αμερική το πρώτο κινηματοσχέδιο διάρκειας 7 λεπτών. Από τότε η χώρα αυτή σχεδόν μονοπώλησε για πάρα πολύ καιρό αυτό το κινηματογραφικό είδος.

Ο **Έλντ Χάρντ** τελειοποίησε την κατασκευή των ταινιών αυτών εισάγοντας την χρησιμοποίηση των διαφανών φύλλων πάνω στα οποία σχεδιάζονται οι κινούμενες φιγούρες. Ακολούθησαν ο **Πάτ Σάλλι-**

βαν ο οποίος παρουσίασε μια σειρά τέτοιων ταινιών με ήρωα τον γάτο Φέλιξ και ο Πωλ Τέρρυ ο οποίος άρχισε τη σταδιοδρομία του γυρίζοντας ταινίες κινηματοσχεδίων στους Μύθους του Αισώπου. Κατά το 1928 ο Βερκς και ο Γουώλντ Ντίσνευ εγκαινίασαν τη χαριτωμένη σειρά Σάλλυ Συμφωνιζ (τρελλές συμφωνίες). Επειτα ο Βερκς γύρισε μόνος του τις ταινίες Ιππότης χωρίς κεφάλι και ο Δόν Κιχώτης κ.α. Ο Γουώλντ Ντίσνευ συνέχιζε μόνος του τις Τρελλές Συμφωνίες και εγκαινίασε μια δεύτερη σειρά με ήρωα ένα χαριτωμένο ποντικάκι τον Μίκυ Μάους. Ως το 1927 ο Ντίσνευ παρήγε 12 περίπου Συμφωνίες και άλλα 12 Μίκυ Μάους κάθε χρόνο. Πολλές από της σύντομες αυτές ταινίες είναι αληθινά έξοχες. Το 1938 γύρισε τη μεγάλης διάρκειας ταινία: Η χιονάτη με τους 7 νάνους που απέσπασε τον θαυμασμό του κόσμου με την τεχνική της τελειότητα. Ακολούθησαν οι ταινίες Πιπίνος, Φαντασία (εικονογράφηση κλασσικής μουσικής με κινούμενα σχέδια), Ο μάγος του οζ κ.α.

Παράλληλα συνέχιζε την παραγωγή σύντομων ταινιών Μίκυ και Συμφωνιών και της πλουτίσε με καινούργιους χαριτωμένους ήρωες όπως μια πάπια ο Ντόναλντ με τα τρία ανιψάκια του, τον γάτο Τομ και πολλούς άλλους. Αρκετές όμως από τις ταινίες αυτές είναι απλώς βιομηχανικά κατασκευάσματα και δεν έχουν σπουδαία καλλιτεχνική αξία. Άλλες σειρές κινουμένων σχεδίων που δημιουργήθηκαν στην Αμερική είναι οι Μερρυ Μέλοντιζ (εύθυμες μελωδίες) Τέρρυ Τουνς κ.α. Εντελώς ιδιαίτερα πρέπει να αναφερθούν τα κινηματοσχέδια του Φλάιβερ ο οποίος είναι ο πατέρας της χάρτινης γόησας Μπέτυ Μπουπ και του

καταπληκτικού ναύτη Ποπάου, που έχουν διασκεδάσει αμέτρητους μικρούς μας φίλους με τις ξεκαρδιστικές περιπετειές τους. Επίσης ο Φλαίβερ γύρισε και ταινίες μεγάλου μήκους με τον Ποπάου καθώς και τα Ταξίδια του Γκιούλιβερ. Άλλοι γνωστοί και αξιόλογοι δημιουργοί κινηματοσχεδίων είναι οι Ουώλτερ Λάνς, Αντυ Πάντα, Χάρμαν, Κινκ και Τεξ Αιήβρου.

“Κινηματοσχέδια άρχισαν να δημιουργούνται και στην ευρώπη και μάλιστα πολλά από αυτά είναι απείρος καλύτερα από τα αμερικάνικα. Οι καλύτερες ταινίες κινηματοσχεδίων είναι η Ίδεα του Μάρτος η Νύχτα στο Φαλακρό βουνό του Αλεξίεγιεφ, το Σκιάχτρο, ο Μικρός στρατίωτης ο Καπνοδοκαθαριστής και η Βοσκοπούλα, του Γκριμώ, η Χρυσή Αντιλόπη και πολλές άλλες ταινίες που δημιούργησε ο περίφημος Τσεχοσλοβάκος Γκρι Τρίνκα.”⁸

⁸Εγκυκλοπαίδεια ΧΑΡΗ ΠΑΤΣΗ τόμος 6ος.

2.7 ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ

Το κινούμενο σχέδιο **DESSIN ANIME CARTOYN** ή γενικότερα το φιλμ Εμφύχωσης ή **ANIMATION (FILM D' ANIMATION ANIMATED FILM)** συνηθίζεται να θεωρείται λανθασμένα σαν ένας κλάδος του κανονικού κινηματογράφου. Στην πραγματικότητα, η μεταξύ τους σχέση είναι μόνο μια ιστορική σύμπτωση στα πρώτα βήματα τους, και όχι μια ταυτότητα ή συγγένεια δομής. Βασικά αντιπροσωπεύουν δύο τελείως διαφορετικούς χώρους και κόσμους, τα φιλμ της **ANIMATION** κατά τους ειδικούς ανήκουν σε μια καινούργια αυτόνομη 8η Τέχνη και η πιο χτυπητή διαφορά που προβάλλει άμεσα είναι η κίνηση στο κινούμενο σχέδιο: δεν πρόκειται για φυσιολογική κίνηση του έξω κόσμου, αλλά μια άλλη ιδιόρρυθμη, δημιουργημένη αποκλειστικά από τον ίδιο τον καλλιτέχνη.

Ιστορικά και χρονολογικά το κινούμενο σχέδιο προηγείται του κανονικού κινηματογράφου: κατά τα τέλη του 19 αι στη Γαλλία και πιο πριν από τις πρώτες ταινίες των αδελφών LYMIERE. Μια σειρά από παλαιότερες απόπειρες (η Μαγική Λυχνία, το ζωηροτρόπιο κ.τ.λ.) δείχνουν ολοένα και πιο συγκεντρωμένα την αναγκαιότητα μιας νέας τεχνικής που θα ανατεύλει σύντομα: μια σειρά από διαδοχικές εικόνες που με τη γρήγορη εναλλαγή δίνουν την εντύπωση μιας συνεχόμενης κίνησης.

Τον Οκτώβρη του 1892, ο **EMILE REYNAYD**, στο Φανταστικό Θάλαμο του μουσείου Γκρεβέν παρουσιάζει τις πρώτες προβολές του ο-

πτικού θεάτρου του. Επίσημη ημερομηνία γέννησης του οπτικού θεάτρου είναι το 1889. Η έγγραφη έκθεση στο δίπλωμα ευρεσιτεχνίας αναφέρει: το μηχάνημα αυτό δίνει την αίσθηση της κίνησης όχι πα περιορισμένης με την επανάληψη των ίδιων στάσεων σε κάθε γύρο τηςμανιβέλας, όπως γινόταν αναγκαστικά σε όλα τα μηχανήματα μέχρι τώρα (ζωηροτροπίο κ.τ.λ.) αλλά αντίθετα με μια ποικιλία και διάρκεια απεριόριστες δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο αληθινά ζωντανεμένες σκηνές, που έχουν τη δυνατότητα να αναπτυχθούν απεριόριστα.

Ο πατέρας του κινουμένου σχεδίου ο Ρενώ, δημιούργησε την οπτική ψευδαίσθηση της κίνησης με τη βοήθεια καθρεφτών σε κατάλληλες γωνίες. Έτσι δημιουργήθηκαν τα ζωντανά εκείνα ταμπλώ αναμφισβητήτης χάρης των 10 εως 15 λεπτών. Το έργο του ο φτωχός περότος βρίσκεται ακόμη κοντά στην τεχνοτροπία του θεάτρου. Το γύρο από μια καμπίνα δεν είναι πα θεάτρο, έχει έξυπνο σενάριο, ζωντανούς τύπους, όμορφα ντεκόρ.

Στην Αμερική, γύρο στα 1895 κάνουν την εμφάνιση τους τα πρώτα καρτούν που προέρχονται από τα comic strips που δημοσίευσαν σε συνέχειες οι εφημερίδες δηλαδή με καθαρά γελοιογραφικό χαρακτήρα (κωμικό στοιχείο είναι γενικά το βασικό χαρακτηριστικό του πρωτογόνου κινουμένου σχεδίου.) Βρίσκονται πολύ κοντά στη σύγχρονη αντίληψη τα καρτούν και δομικά και εκφραστικά. Το Στοιχειωμένο Ξενοδοχείο του Μπλακτόν είναι στην ουσία η πρώτη ταινία που πραγματοποιήθηκε με την τεχνική της εικόνας προς εικόνα, τα έπιπλα, τα αντικείμενα πη-

δούν και αλλάζουν θέση στην οθόνη ως δια μαγείας. Στο Μαγικό στυλό, ένα στυλό σχεδιάζει μόνο του. Σε μια πλατιά έννοια ο Μπλάκτον άνοιξε τον δρόμο σε όλα τα μελλοντικά είδη της animation.

Αν και ουσιαστικά δεν δημιούργησε σχολή ο πιο σημαντικός από τους πρωτοπόρους ο πιο άμεσα πρόγονος της συγχρόνης animation είναι ο **Emile Cohl**. Στα σκίτσα του ο Cohl που της περισσότερες φορές είναι άσπρες σιλουέτες πάνω σε μαύρο φόντο, κυριαρχεί παντού η τρελλή φαντασία, η ευρηματικότητα, η ποίηση και φυσικά η έντονη αίσθηση του κωμικού και η δεικτική σάτιρα. Εκπληκτικός δημιουργός ο Cohl εφάρμοσε όλες τις δυνατότητες που μπορούσε να προσφέρει η τεχνική τότε. Το φωτεινό παραδείγμα του Cohl είχε συνεχιστές και στη Γαλλία. Ο **Calot** με την καυστική του σάτιρα είναι ο πρώτος που ακολούθησε τα ίχνη του δασκάλου του. Το έργο του Lortag όμως είναι πιθανάτα το πιο σημαντικό και σε ποσότητα και σε ποιότητα μετά του Cohl. Στη Ρωσία ο **Starwicz** γύρισε την πρώτη του ταινία σπρωγμένος από το πάθος του επιστήμονα, του συλλέκτη εντόμων και σκηνοθέτη εντομολογικών φιλμ. Το τζιτζίκι και το μυρμήγκι Το κρίνο του βελγίου είναι φιλμ που ξεσήκωσαν τον ενθουσιασμό του κοινού και των κριτικών στην εποχή τους.

Στην Αγγλία ο **Booth** είναι αυτός που έδωσε σημαντική ώθηση στο είδος και το καθιέρωσε. Ένα από τα πιο σημαντικά έργα του είναι το The u tybe είναι μια σάτιρα του υπόγειου κόσμου στον Α παγκόσμιο πόλεμο με το σκάψιμο ενός καναλιού από το Βερλίνο στο Μπερμινγκχαμ.

Στη Σουηδία μεμονωμένη περίπτωση ο **Bercdah** (Σε γενικές γραμμές η animation στο ξεκίνημα της στις σκανδιναβικές χώρες μορφικά βρίσκεται πιο κοντά στις ΗΠΑ παρά στην Ευρώπη.

Στην Ισπανία από το 1905 κιάλας με το Ηλεκτρικό Ξενοδοχείο η εμφύχωση αντικειμένων ο **De Chomon** είχε καθιερωθεί. Ο Ιταλός **Cristiani** που εργάστηκε στην Αργεντινή και επηρεάστηκε από τον **Chol** πραγματοποίησε μεγάλου μήκους ταινία Ο Απόστολος το 1917 μοναδική στην ιστορία και 20 χρόνια πριν από τη χιονάτη του Ντίσνευ

⁴“Οι πρώτες μονάδες παραγωγής καρτούν στις ΗΠΑ δημιουργήθηκαν ανάμεσα στα 1909 και 1920. Ανεξάρτητα και αν χρησιμοποιούσαν συγχρόνος ζωντανούς τύπους για πρότυπα, άντλησαν έμνευση σχεδόν αποκλειστικά από τα comic strips των χιουμοριστικών περιοδικών και εφημερίδων που ταιριάζαν στο είδος. Οι πρώτοι καρτουνοικοί ήρωες επιβάλλονται στην οθόνη. Η τεχνική ολόένα εξελίσσεται, αντί για καινούργιο σχέδιο κάθε φορά για μια εικόνα σχεδιάζεται ένα μοναδικό ντεκόρ για όλο το πλάνο. Η οικονομία χρόνου καθώς και η μεγαλύτερη ευχέρεια στην αναπαραγωγή της κίνησης στις διάφορες φάσεις της είναι σημαντικά επιτεύγματα. Τα πρώτα αυτά καρτούν μοιάζουν να ανήκουν σε ένα γοητευτικό παλιό κόσμο, νοσταλγικό, που χάθηκε για πάντα, κόσμο γεμάτο αφέλεια χωρίς αυτοματισμούς, χωρίς κοινωνικά ή πολιτιστικά προβλήματα.”⁹

⁹ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ “ANIMATION TO ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ” Εκδόσεις Καστανιώτη 1985 σελίδες 15 εως 24.

2.8 Η ΤΕΧΝΙΚΗ ΣΤΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ

Με την αρχή της προβολής στην κινηματογραφική οθόνη 24 εικόνων το δευτερόλεπτο ξεκινάει η δημιουργία της ταινίας ANIMATION. Το 1/24 του δευτερολέπτου όσο και αν φαίνεται απειροελάχιστο, στην πραγματικότητα είναι χρόνος ικανός, για το μάτι να καταγράψει την εικόνα. Η τεχνική του κινουμένου σχεδίου βασίζεται στην φωτογράφιση εικόνα προς εικόνα ζωγραφισμένων ζελατινών των CEELS σε συνδιασμό με το σκηνικό. Η συνδυασμένη αυτή φωτογράφιση συνθέτει τη φάση μιας κίνησης που αντιπροσωπεύει με αυτόν τον τρόπο το 1/24 του δευτερολέπτου με την υπογράμμιση ότι ο χρόνος εδώ αποκτάει μια διαφορετική διάσταση από ότι στον κανονικό κινηματογράφο.

ΟΙ ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΣΤΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ ΕΙΝΑΙ: ¹⁰

ΚΛΑΣΣΙΚΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ: DESSIN ANIME CARTOON. DISNEY AVERY GRIMAVLT. Είναι η βασική τεχνική στην ANIMATION, απαραίτητη για όλες τις υπόλοιπες. Σε μια πρόχειρη σχεδίαση γίνεται το προσχέδιο πάνω σε ριζόχαρτο, για λόγους δικιμής μπορεί να γίνει μια πρόχειρη κινηματογράφιση για να ελεγχθεί η κίνηση.

¹⁰ ΠΑΝΝΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ "ANIMATION TO ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ" Εκδόσεις Καστανιώτη 1985 σελίδες 24 έως 31.

ΜΑΡΙΟΝΕΤΕΣ Η ΚΙΝΟΥΜΕΝΕΣ ΚΟΥΚΛΕΣ: PUPPETS ANIMATED PUPPETS. TRHKA STAREWITS.

Αν και έχει συνηθιστεί ο όρος Μαριόνετες, η σωστή έκφραση είναι κινούμενες κούκλες. Εδώ πρόκειται για αντικείμενα στερεά και τρισδιάστατη ANIMATION πρόκειται για κατ'έξοχήν τεχνική που χρησιμοποιεί εκφραστικά όλες τις δυνατότητες που προσφέρει η κάμερα στον κανονικό κινηματογράφο.

CYTS OYTS: PAPIERS DE COYPEΣ, Ντεκουπιαρισμένα χαρτιά.

Είναι μια τεχνική ενδιάμεσα μεταξύ τρισδιάστατης και διδιάστατης ANIMATION, όπου υπάρχει η επιπλέον δυνατότητα της ζωγράφισης να δοθεί όγκος στο σχέδιο, ζωγραφικά να δημιουργηθεί μια τρίτη διάσταση. Είναι η τεχνική που περισσότερο από τις άλλες ευνοεί την εικαστική απόδοση μιας ταινίας.

ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΦΙΛΜ: Είναι η απευθείας ζωγραφική πάνω στο φιλμ, τεχνική που πρωτοχρησιμοποίησε ο Λεν Λαίυ και τελειοποίησε αργότερα ο Μάκ Λάρεν.

ΖΩΓΡΑΦΙΚΗ ΚΑΤΩ ΑΠΟ ΚΑΜΕΡΑ: DYNNIG PATEL.

Είναι μια από τις δυσκολότερες τεχνικές. Κάτω από την κάμερα σε μια επιφάνεια γυαλιού ημιδιαφανούς στρώνεται ένα είδος πλαστελίνης χρωματιστής και φωτίζεται από κάτω. Ο φωτισμός έχει σαν αποτέλεσμα να δοθεί μια διαφάνεια στα χρώματα.

PIXILLATION: MC LAREN. Ενδιαφέρουσα τεχνική όπου ο ηθοποιός που συμμετέχει κανείται καρρέ καρρέ δίνοντας μια αίσθηση

σπασμωδικότητας και εκκεντρισμού. Αξιοποιούνται πολλά τρύκ που μπορεί να προσφέρει στη λήψη η κινηματογραφική μηχανή.

ΘΟΟΝΗ ΜΕ ΚΑΡΦΙΤΣΕΣ: ALEXIEIEF. Είναι το πρώτο σύστημα μηχανικής δημιουργίας σχεδίων. Ο μεγαλοφυής δημιουργός του Alexieief που ξεκίνησε με εικονογραφήσεις βιβλίων, οδηγήθηκε στην τεχνική αυτή από την προσπάθεια του να αποδώσει το κατάλληλο στυλ.

ANIMATION D OBJETS (ANIMATION ANTIKEIMENON):

ALEXIEIEF. Είναι η τεχνική των κινουμένων αντικειμένων, σε τρισδιάστατο χώρο, χρησιμοποιώντας διάφορα τρύκ.

GENERIGYES TRYGYAGES: ΚΙΝΟΥΜΕΝΟΙ ΤΙΤΛΟΙ ΦΙΑΜ

ΜΕ ΔΙΑΦΟΡΑ ΤΡΥΚ. CHOL. Τα GENERIGYES, αξιοποιούν μια βασική ιδέα ή κάποιο υπαινιγμό του θέματος της ταινίας, κάποτε και ένα σύμβολο, κατάλληλα και αποτελεσματικά μέσα στην οικονομία χρόνου, όσο το επιτρέπει το σύντομο χρονικό όριο. Ο πιο σημαντικός και γνωστός σκηνοθέτης είναι ο BASS του είδους αυτού.

2.9 ΟΙ ΔΙΑΦΟΡΕΣ ΕΘΝΙΚΕΣ ΣΧΟΛΕΣ.

Οι κυριότερες Σχολές Κινουμένων Σχεδίων είναι: Η Σχολή των Η.Π.Α με κύριους εκπροσώπους, τον παγκοσμίας ακτινοβολίας πασίγνωστης προσωπικότητας του **WALT DISNEY**. Ο Walt Disney άρχισε την καριέρα του με τη σειρά ΑΛΙΚΗ που την ακολούθησε η σειρά του ΛΑΓΟΥ ΟΣΒΑΛΝΤ και έφτασε στο απόγειο της τέχνης με τη ΧΙΟΝΑΤΗ ΚΑΙ ΤΟΥΣ 7 ΝΑΝΟΥΣ την πρώτη παγκόσμια γνωστή μεγάλου μήκους ταινία κανουμένου σχεδίου. Άλλος εκπρόσωπος αυτής της Σχολής είναι ο **WALTER LANTZ** που δημιούργησε τον δημοφιλή ήρωα ΓΟΥΝΤΥ ΓΟΥΝΤΠΕΚΕΡ. Οι **BILL HANNA** και **JOE BARBERA** οι δημιουργοί του ΤΟΜ και ΤΖΕΡΥ, ο **TEX AVERY** που ανανέωσε την τέχνη του καρτούν με τα έργα του Η ΓΑΤΑ ΠΟΥ ΜΙΣΟΥΣΕ ΤΟΝ ΚΟΣΜΟ, ΟΙ ΣΕΙΡΕΣ ΝΤΡΟΥΠΥ κ.α.

Γύρω στα 1950, το αμερικάνικο κινουμένο σχέδιο συγκλονίστηκε κυριολεκτικά με τα φιλμ της UPA (Ηνωμένη Αμερικανική Παραγωγή) με κύριους εκπροσώπους τους **TJON XAMPLH**, **PETER BARNES** κ.α.

Στην Τσεχοσλοβακία αναπτύχθηκαν δύο περίφημες σχολές κινουμένων σχεδίων η πρώτη στην Πράγα και η δεύτερη στο Γκότβαλντοφ. Η καλλιτεχνική διεύθυνση της ομάδας στην Πράγα ανατέθηκε στον μεγάλο σκηνοθέτη **JIRI TRINKA**. Η ομάδα περιλάμβανε και τους **Εντουάρντ Χόφμαν** και **Γκρι Μπρετέτσκα** κ. α. Στη Γιουγκοσλαβία έχουμε

τη Σχολή του Ζάγκρεπ με δύο κύριες ομάδες που συσπειρώθηκαν η μία γύρω από τον Ντουςάν Βούκοτιτς και η άλλη γύρω από τον Βατροσλάβ Μίμιτσα. Ολοι είχαν και από μια ειδικότητα.

“Σχολές είχαν δημιουργηθεί και σε άλλα κράτη όπως στην Αγγλία (Ντάννιγκ, Ουίλλιαμς), Πολωνία (Γιαν Λενίτσα), Καναδάς, (Μακ Λάρσεν), Ουγγαρία (Γκιούλα Ματσάκυ), Σοβιετική Ένωση (Φιοντόρ Κιτρούκ), Γερμανία (Φίσιγκερ), Ιταλία (Τζιοβάνη Παστρόνε), Ιαπωνία (Γιούκι Κούμι), Ρουμανία (Ποπέσκου Γκόπο), Βουλγαρία (Τόντορ Ντίνοφ), Βέλγιο (Ζοζέφ Πλατώ), Ελβετία (Αουγκουστ Γουίλερ) Ολλανδία (Τσοπ Γκρεσίγκ), Σκανδιναβία (Γιάννικ Χάστουπ), Κίνα (Γιν Ξιν) Ελλάδα όπου υπάρχουν λιγοστά πράγματα να αναφερθούν γιατί δεν υπήρχε ποτέ παράδοση κινουμένων σχεδίων και φυσικά θα ήταν αστείο να μιλάμε για εθνική σχολή. Το μεράκι και το πάθος είναι οι κινητήριοι μοχλοί για τους Έλληνες καλλιτέχνες που δεν έχουν καμιά σχέση επαγγελματικής ασχολίας με την ANIMATION”¹¹

¹¹ ΓΙΑΝΝΗΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ “ANIMATION TO ΚΙΝΟΥΜΕΝΟ ΣΧΕΔΙΟ” Εκδόσεις Καστανιώτη 1985 σελίδες 15/23, 25/31, 53/56, 64/89.

2.10 Η ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ Η ΑΝΑΓΝΩΣΗ ΣΤΑ ΚΟΜΙΚΣ

Η γλώσσα στο ύφος και στη μορφή της στα κόμικς, διαφέρει από περιοδικό σε περιοδικό, από χώρα σε χώρα προέλευσης καθώς και από εκδοτικό οίκο, που αναλαμβάνει να τα διακινήσει σε κάθε χώρα.

Οι μεταφρασμένες Γαλλικές σειρές Τεν Τεν, Αστερίξ, Λούκυ Λούκ είναι συνήθως πιο προσεγμένες και καλαισθητές από τις Αμερικάνικες διασκευασμένες συνήθως κακής ποιότητας σειρές. Γενικά όμως παρόλη τη ποικιλία περιεχομένων ή γραφής ακολουθούν μερικούς γενικούς κανόνες, κώδικες στη μεταφορά του κειμένου στα καρτέ των εικονογραφημένων ιστοριών τους. Αυτοί είναι:

- Το κείμενο φωνή του αφηγητή.
- Το κείμενο φωνές των ηρώων.
- Το κείμενο ήχοι του περιβάλλοντος.

Και στις τρεις περιπτώσεις κυριαρχεί η κεφαλαιογράμματα γραφή, που διακρίνεται από λιτότητα και συντομία. Η φωνή του αφηγητή είναι ουδέτερη, αντικειμενική και αποκτά συνήθως την επιγραμματικότητα των εφημερίδων. Σκοπό έχει να γεφυρώσει τα μη ευνόητα κενά ανάμεσα στις εικόνες που έχουν δράση, κίνηση και εξέλιξη. Βρίσκεται σε ορθογώνιο

πλαίσιο μέσα στο καρρέ ή καμιά φορά καταλαμβάνει ένα ολόκληρο καρρέ στο τέλος ή στην αρχή της σελίδας.

Οι φωνές διάλογοι των ήρωων βρίσκονται σε ένα διαφορετικό τύπο πλαισίου από τη φωνή του αφηγητή. Ο πιο διαδεδομένος τρόπος είναι το μπαλονάκι με τη μυτερή απόληξη στο πρόσωπο που μιλάει. Τα μεγέθη των γραμμάτων υπαγορεύουν και τον τόνο της φωνής του ήρωα. Μεγάλα γράμματα, δυνατή, βροντερή φωνή ενώ μικρά γράμματα ψιθύρισμα. Η καλή διάθεση, τα γλυκά λόγια γεμίζουν το μπαλονάκι με άνθη, πουλάκια, μουσικές νότες κ.α. Η συνεφιασμένη διάθεση με ένα γκριζο σύννεφο που ακολουθεί των ήρωα. Η μοχθηρότητα, η ζήλεια και άλλα συναισθήματα τυπώνονται πάνω στο χρώμα των γραμμάτων ή στο μπαλονάκι. Οι ήρωες των κόμικς όταν μιλούν δεν αρκούνται στο να εκθέτουν απόψεις μιλώντας όπως οι ήρωες στην λογοτεχνία. Θέλουν να κεραυνοβολήσουν με επικρίσεις σε υψηλούς τόνους και πολλά ντεσιμπέλ και λιγότερο να εισακουστούν σαν άποψη. Δεν υπάρχει διάλογος αλλά μονόλογος.

Το κείμενο ήχος του περιβάλλοντος τέλος αποτελεί την πιο απογοητευτική μορφή του γραπτού λόγου στα κόμικς. Τα διάφορα **BOOM**, **ΣΠΛΑΤΣ**, **ΓΚΟΥΠ**, **ΚΡΑΤΣ**, **ΓΚΑΣΠ**, που γράφονται πάνω στην εικόνα κάθε άλλο παρά για εμπλουτισμό λεξιλογίου μπορούν να εκλειφθούν. Εδώ ο υπεύθυνος είναι το εύπλαστο αγγλοσαξωνικό λεξιλόγιο που και μεν στην αντίστοιχη γλώσσα μπορεί να είναι διευκρινιστικό αλλά στην ελληνική βρίσκονται έξω από κάθε λειτουργία πλαστικότητας ή ρυθμού της γλώσσας. Έτσι οι ήχοι αυτοί μένουν και στις περισσότερες

περιπτώσεις αμετάφραστη αφού με το μέγεθος των χαρακτήρων τους, το σχήμα τους γίνονται αναπόσπαστο τμήμα της εικόνας.

Οι υποστηρικτές των κόμικς μιλούν για αναγκαστική χρήση αυτών των λέξεων ήχων που σκοπό έχουν να κάνουν να ηχήσει η σιωπή των σελίδων τους και να αναδυθούν κάθε λογής φωνές, κρότοι και στο πιο πρόχειρο ξεφύλισμα. Όσο ανεβαίνει η ποιότητα των εικονογραφημένων με το σχέδιο ή το σενάριο τόσο ελαχιστοποιούνται οι γρυλισμοί, οι κραυγές κ.τ.λ.

Η δυσανάλογη σχέση εικόνας κειμένου στα κόμικς με την κυριαρχία της πρώτης προωθεί έναν άλλο τρόπο ανάγνωσης, απευθύνεται σε παιδιά που μόλις έχουν κατακτήσει ή κατακτούν το μηχανισμό της ανάγνωσης και πρέπει να μας προβληματίζει ιδιαίτερα. Το κείμενο διακόπτεται συνεχώς από την εικόνα, έτσι ώστε να αποκτήσει μια εντελώς απλή συνδυαστική χρήση ανάμεσα στις εικόνες χωρίς σπουδαία μηνύματα, κρίσεις κ.τ.λ. Χαρακτηριστικά αυτού του τρόπου ανάγνωσης είναι:

Η ευκολία. Η δυνατότητα να προσλαμβάνεται το οπτικό μήνυμα χωρίς πολλές φορές να διαβάζονται οι λεζάντες ή οι διάλογοι, έτσι ατροφεί η σκέψη και η κριτική ικανότητα.

Τυποποιημένο ή περιορισμένο λεξιλόγιο. Λέξεις απλές συχνά μονοσύλλαβες, χωρίς χρωματισμό για λόγους οικονομίας. Λέξεις από μία γλώσσα αφγκό με βρισιές όλα στην προστακτική που αντί να βοηθούν

στην καλλιέργεια ή την ανάπτυξη του γλωσσικού αισθήματος συμβάλουν στην μείωση.

Ο τρόπος ανάγνωσης. Η ανάγνωση των κόμικς είναι μιά δραστηριότητα που απαιτεί εγρήγορση, παρατηρητικότητα, απαιτούνται όμως και ειδικές γνώσεις (συχνά πολιτικές ή κοινωνικές) που τα παιδιά δεν τις διαθέτουν με αποτέλεσμα να κάνουν την πιο ρηχή κι επιφανειακή ανάγνωση με όλα τα κακά συνακόλουθα. Στην ανάγνωση των εικονογραφημένων όσο άρτια και αν είναι η εικόνα τους δεν παύει να είναι φωτογραφική χωρίς ίχνος συμβολισμού. Έτσι και η γλώσσα λειτουργεί με τον ίδιο τρόπο. Δεν υπάρχει ο συμβολικός μηχανισμός της γλώσσας που προάγει την σκέψη και την ευαισθησία του ανθρώπου καλλιεργεί την αισθητική του όπως γίνεται με τη λογοτεχνία.

Το κόμικ ακολουθεί τις συνταγές της καλής διαφήμισης που πρέπει στον ελάχιστο χρόνο με λιγότερο κόστος να βγει ένας αριθμός εικόνων που να δώσει το μήνυμα στηριζόμενο σε κάποια ανάγκη του θεατή και να τελειώσει ευχάριστα και ανώδυνα όπως ακριβώς ξεκίνησε.

2.11 ΚΟΜΙΚΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ.

Ένα από τα θέματα με τα οποία έχουν ασχοληθεί πολλοί μελετητές είναι η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών.

Η πολιτική κοινωνικοποίηση είναι μια διαδικασία με την οποία το άτομο αποκτά ένα σύστημα προδιαθέσεων και γνώσεων σχετικά με το πολιτικό φαινόμενο, μια διαδικασία που συμβάλει στην δημιουργία στάσεων πολιτικών, άμεσα ή έμμεσα. Στην παιδική και εφηβική ηλικία έχει ιδιαίτερη βαρύτητα αφού όπως έχουν δείξει εμπειρικές έρευνες, σε αυτές τις ηλικίες, δημιουργούνται πολλές βασικές στάσεις των πολιτών. Ενδιαφέρει άμεσα κάθε κοινωνία ο τρόπος με τον οποίο κοινωνικοποιούνται πολιτικά οι μελλοντικοί πολίτες, αφού στα αιτήματα που θα απευθύνουν στο πολιτικό σύστημα έχουν επιδράσει πρώιμες και συχνά φαινομενικοπολιτικές εμπειρίες.

Τα κόμικς ως επικοινωνιακό μέσο είναι εξαιρετικά μοντέρνοι διάυλοι επικοινωνίας που εναρμονίζονται με την εποχή μας, εποχή της οπτικής κουλτούρας, έχουν πολύ μεγάλες επικοινωνιακές δυνατότητες για μια σειρά λόγους:

A) Ως επικοινωνιακό μέσο: Το περιγραμματοειδές σχέδιο, σκί-

τσο είναι ένα (ψυχρό) επικοινωνιακό μέσο (σύμφωνα με την θεωρία του M.M.C LUHAN) που δεν αποκαλύπτει το σύνολο της πληροφορίας και που μπορεί να συμπληρωθεί από τον κάθε αναγνώστη ανάλογα με τις ανάγκες του.

Β) Ως περιεχόμενο: Οι αξίες που προβάλλει μοιάζουν με αιώνιες αναντίρρητες αλήθειες, έχουν δηλ. την λειτουργία που έχουν και τα στερεότυπα που μπορούν έτσι να παίζουν το ρόλο ενός φίλτρου μέσα από το οποίο βλέπουν την πραγματικότητα.

Γ) Ως ύφος: Το αστείο, το κωμικό κάνει το κεντρικό μήνυμα πιο ευπρόσδεκτο και ευχάριστα αποδεκτό, ενώ σε άλλη κατηγορία κόμικς το δραματικό στοιχείο απευθύνεται στις συγκινησιακές χορδές των παιδιών και διευκολύνει την ταύτιση με τον ήρωα.

Δ) Ως δομή: Οι μικρές ιστορίες που τελειώνουν σχετικά γρήγορα και που ιδιαίτερα αυτές που απευθύνονται στα μικρά παιδιά έχουν ήρωες ζώα, λειτουργούν ψυχολογικά με εξαιρετική αποτελεσματικότητα.

Ε) Ως τύπος επικοινωνίας: Οι πρωταγωνιστές μιλούν άμεσα. Τα μηνύματα περνούν με λανθάνοντα και όχι έκδηλο τρόπο, πράγμα που ενισχύει την αποτελεσματικότητά τους. Η εικόνα είναι κυρίαρχη ο λόγος παίζει συμπληρωματικό ρόλο.

ΣΤ) Ως γλώσσα: Είναι πολύ απλή και δεν συμβάλει στην γλωσσική ανάπτυξη του αναγνώστη, ενώ μερικές μεταφράσεις είναι πολύ πρόχειρες.

2.11 ΚΟΜΙΚΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ. 47

Γενικά το περιεχόμενο των κόμικς, συμβάλει στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών με δύο τρόπους, μέσω δύο τύπων μηνυμάτων.

1) **Με λανθάνοντα τρόπο:** δίνοντας πρότυπα εξουσίας που είτε αναφέρονται στις σχέσεις των παιδιών με τους μεγάλους, είτε στις σχέσεις ανάμεσα στα δύο φύλα, είτε στις κοινωνικές τάξεις κ.τ.λ. Μελετώντας τα διάφορα κόμικς βλέπουμε ότι στα περισσότερα δεν υπάρχει οικογένεια, αλλά και όταν υπάρχει δυναστεύει τον ήρωα, αποτελεί ανασταλτικό παράγοντα για αυτόν και κάποτε πρέπει να αποτιναχθεί. Αυτό φαίνεται για παράδειγμα στα κόμικς του Disney όπου εκεί έχουμε θεούς, ανήψια και αιώνιους αρραβώνες. Σαν υπέρτατη αξία προβάλεται το χρήμα, αυτό θεοποιείται και γίνεται σε πολλές περιπτώσεις μοναδικός σκοπός της ζωής. Αυτό δεν είναι προϊόν εργασίας αλλά μια κληρονομιά, ένας παλιός χάρτης, ένας πάπυρος που οδηγεί στο θησαυρό. Στο Disney, όλος ο κόσμος αγοράζει, πουλάει, καταναλώνει. Κανένας δεν εργάζεται.

Η σχέση μεταξύ των δύο φύλων είναι άνιση. Η γυναίκα παρουσιάζεται στα κόμικς πολύ λιγότερο από τον άνδρα και ο ρόλος της είναι παθητικός. Αυτό που της τονίζουν είναι η γοητεία, η φλυαρία και η κοκεταρία της. Έχει πάντα ανάγκη από βοήθεια εκτός από τις περιπτώσεις που παρουσιάζεται σαν μάγισσα. Οι γυναίκες σπάνια εργάζονται και όταν εργάζονται η δουλειά τους είναι τέτοια που τις τοποθετεί χαμηλά στην κοινωνική ιεραρχία. Η δουλειά ταυτίζεται με τη σκλαβιά με ανα-

γκαίο κακό και πουθενά δεν φαίνεται να συμβάλει στην ολοκλήρωση του ανθρώπου.

Οι ικανότητες του ήρωα υπερτονίζονται και μόνο αυτός είναι ικανός να φέρει σε πέρας και τις πιο δύσκολες καταστάσεις. Γενικότερα οι ήρωες αυτών των περιοδικών προβάλλουν ως πρότυπα ζωής το κέρδος χωρίς κόπο, το κυνήγι της μεγάλης ευκαιρίας, την κοινωνική ανάδειξη χωρίς καμία ουσιαστική προσπάθεια, την ανευθύνοτητα, την περιφρόνηση και την αδιαφορία για τη μόρφωση. Οτι αποκτά ο ήρωας επιτυχία, φήμη, αναγνώριση, πλούτο δεν οφείλεται σε προσωπικό αγώνα αλλά σε κάποια υπερφυσική δύναμη π.χ. σπανάκι για τον Ποπάου.

Ένα άλλο στοιχείο των κόμικς είναι η βία στην επίλυση διαφόρων διαφωνιών και συγκρούσεων. Οι ήρωες των πολεμικών κόμικς μαχάινται, βασανίζουν, σκοτώνουν με τη μεγαλύτερη απάθεια του κόσμου σαν να έχουν να κάνουν με μύρμηγκια χωρίς να υπάρχει κανένας υψηλός και ευγενικός σκοπός αλλά μόνο η περιπέτεια. Έτσι από την ευαίσθητη ψυχή του παιδιού ξεριζώνουν τα συναισθήματα και κάθε καλή ανθρωπιστική διάθεση και τα προετοιμάζουν να αδιαφορούν για τον συνάνθρωπο που πονά και υποφέρει.

Οι εργαζόμενοι μοιάζουν με ανθρωπάκια που δεν έχουν την εκτίμηση κανενός. Έτσι τα παιδιά προσανατολίζονται σε ένα τρόπο ζωής χωρίς αξίες με μοναδικά κίνητρα το κέρδος, το ατομικό βόλεμα, το κυνήγι του πλούτου και τη λαχτάρα της δημοτικότητας. Μαθαίνουν για τη κληρονομιά και αγνοούν το μεροκάματο. Με αποτέλεσμα όταν μεγαλώσουν

2.11 ΚΟΜΙΚΣ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ. 49

να έρθουν σε σύγκρουση με την πραγματικότητα της δουλειάς και της ανύπαρκτης κληρονομιάς.

2) Με φανερό τρόπο: μέσω μηνυμάτων που είναι φορτισμένα περισσότερο ή λιγότερο με φανερή πολιτικότητα και που αναφέρονται στις σχέσεις των πολιτών με την πολιτική εξουσία, στις σχέσεις αναπτυγμένων χωρών και χωρών του Τρίτου κόσμου κ.λ.π. Γενικά οι σχέσεις των ανθρώπων είναι σχέσεις υποταγής κατώτερων προς ανώτερους. Αυτοί που είναι από κάτω πρέπει να υπάκουουν ταπεινοί, πειθαρχημένοι, να δέχονται με σεβασμό και υποταγή τις διαταγές των ανωτέρων. Αυτοί που βρίσκονται ψηλά έχουν αντίθετα τη δυνατότητα να ασκούν συνεχή καταπίεση, φεβέρες, πειθαναγκασμοί, σωματικοί και ηθικοί, οικονομική εξουσία.

Κάτι ανάλογο συμβαίνει και με τις χώρες του Τρίτου κόσμου και των βιομηχανικά αναπτυγμένων χωρών. Οι λαοί του τρίτου κόσμου υποφέρουν από φτώχεια παρουσιάζονται ως αφελείς, απλοϊκοί, εύπιστοι που χρειάζονται τη βοήθεια των αναπτυγμένων χωρών. Το δυτικό πολιτικό σύστημα εμφανίζεται ποιοτικά ανώτερο από τα πολιτικά συστήματα των αναπτυσσόμενων χωρών και αποτελεί πρότυπο προς μίμηση.

Ο χώρος της πολιτικής προβάλλεται ως χώρος για ειδικούς, αποκομένους από κοινωνικές δυμάνεις και από διαφοροποιημένα κοινωνικά συμφέροντα που είναι μόνο για λίγους. Η πολιτική εξουσία και τα πολιτικά αξιώματα παρόλο που παρουσιάζονται ελκυστικά, φαίνονται πως

δημιουργούν μπελάδες, εξάλου η εξουσία διαφθείρει και είναι δύσκολο να βρεθούν καλοί αρχηγοί ενώ οι πολίτες μοιάζουν αδύναμοι μπροστά στην πολιτική εξουσία.

“Συμπερασματικά ο ρόλος τους είναι ιδιαίτερα σοβαρός και γίνονται όπλο στα χέρια αυτών που κρατούν ή θέλουν να προσδιορίσουν τις τύχες των ανθρώπων. Η μελέτη των κόμικς σε καμιά περίπτωση δεν συμβάλει προς την κατεύθυνση της δημιουργίας σοβαρών και υπεύθυνων πολιτών οι οποίοι παλεύουν και ταυτόχρονα συμμετέχουν στον αγώνα για την προάσπιση της δημοκρατίας, της κοινωνικής ευημερίας και της ειρήνης.”

12

¹² ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ “ΔΙΑΒΑΖΩ” Τεύχος 94 σελίδες 44 εως 46.

2.12 ΓΝΩΡΙΣΜΑΤΑ ΑΚΑΤΑΛΛΗΛΟΥ ΠΑΙ- ΔΙΚΟΥ ΕΝΤΥΠΟΥ

Όπως είναι γνωστό, το παιδί έχει πολλές ανάγκες, βιολογικές, ψυχικές και κοινωνικές, για τις οποίες νιώθει έντονη την επιθυμία να ικανοποιη-
σει, χωρίς αυτό να είναι δυνατό να το καταφέρει για πολλούς λόγους. Αλλιώς, στον άνθρωπο, ιδιαίτερα στο παιδί, για ορισμένες ανάγκες του υπάρχει, από τη φύση του το ανικανοποίητο. Παράλληλα, το παιδί καθώς μεγαλώνει, βλέπει τον κόσμο γύρω του να αλλάζει καθώς και τον εαυτό του. Κυριαρχείται τότε από ανησυχίες και κλονίζεται η πίστη του σε ορισμένα πράγματα. Συγκρούεται με το περιβάλλον του και με καθετί το καθιερωμένο. Αυτά όμως όλα, σιγά σιγά οδηγούν σε κάποια μορφή ανασφάλειας και άγχους που φέρνουν κλονισμό της προσωπικότητας του. Αισθάνεται να διασαλεύεται η ψυχική του ισοροπία και το εγώ του αποζητά την αποκατάσταση της. Για το σκοπό αυτό θέλει να ικανοποίηση τις επιθυμίες του, να επιβληθεί, να κατακτήσει, να γίνει είδωλο. Αποζητά διάφορες συγκινήσεις, επιθυμεί να γνωρίσει την περιπέτεια, να δοκιμάσει τον κίνδυνο, να αποκτήσει ότι στερείται, να πραγματοποιήσει, γενικά, τις όποιες φιλοδοξίες του γεννιούνται από την πλήθώρα των διαφόρων ερεθισμάτων που δέχεται καθημερινά από τον κοινωνικό περίγυρο και τη ζωή γενικότερα.

Το παιδί καταφεύγει τότε, σε διάφορα μέσα, αλλά και στο, πιο εύκολο στους ήρωες ορισμένων εντύπων, που είναι φτιαγμένα για να ανταποκρι-

θούν σε τέτοιες περιπτώσεις κατά τρόπο ιδεώδη. Στους ήρωες αυτούς βρίσκει ότι λείπει, ότι του χρειάζεται. Ταυτίζεται, τότε μαζί τους και οικειοποιείται τις ιδιότητες, την ιδεολογία, τα κατορθώματα και το όλο κλίμα που δημιουργούν. Γίνεται έρμαιο και εξάρτημα των μηνύματων τους. Αλλά όταν τα έντυπα αυτά δεν είναι εκείνα που πρέπει το άπειρο παιδί μας και τι φθοποιοί επίδραση μπορούν να ασκήσουν πάνω στην τρυφερή και αδιαμόρφωτη προσωπικότητα του.

Υπάρχουν βιβλία που κρύβουν πολλές και διάφορες παγίδες και στοχεύουν στο να αποπροσανατολίσουν τα παιδιά από το σωστό δρόμο να νοθεύσουν τη φύση τους να νεκρώσουν τη σκέψη τους και την ευαισθησία τους. Τέτοια έντυπα, δυστυχώς κυκλοφορούν αρκετά και είναι προσιτά στο κάθε παιδί και πολύ ελκυστικά σε όλα, αφού ανταποκρίνονται στα ενδιαφέροντα και στις ανάγκες τους. Οι κατήγοροι τους ισχυρίζονται ότι απόβλέπουν να φτιάξουν τον άνθρωπο του μέλλοντος κατά τις επιθυμίες τους. Για αυτό χρηματοδοτούνται και εκδίδονται από κύκλους που έχουν ανάλογα συμφέροντα. Μερικά από τα κύρια χαρακτηριστικά των εντύπων αυτών μπορούν να συνοψιστούν στα εξής:

1) Προσπαθούν να αλλοτριώσουν τον αναγνώστη και να τον οδηγήσουν μακριά από την πραγματικότητα, δίνοντας, μέσο τον ήρωων τους, εξωπραγματικές λύσεις στα προβλημάτα τους. Το παιδί αναγνώστης, έτσι, ταυτίζεται με τις λύσεις που δίνονται, αλλά όταν στη ζωή αντιμετωπίζει αλλιώς τα πράγματα, δημιουργούνται μέσα του διάφορες συγκρούσεις, διαψεύσεις κ.α, που το οδηγούν σε αντίθεση με το περιβάλλον του,

σε απογοήτευση και αποδιοργάνωση της προσωπικότητας του. Αλλά, σε τέτοιες περιπτώσεις το παιδί, μεγαλώνοντας, γίνεται εύκολη λεία των διαφόρων εμπόρων του πρόσκαιρου ευδαιμονισμού που αποτελεί τη σύγχρονη μορφή δουλείας.

2) Ένα από τα βασικότερα μηνύματα των εντύπων αυτών, που διαχετεύουν έντεχνα στο παιδί, είναι ότι στη ζωή πετυχαίνει κανείς όχι με τη δημιουργική του δράση, την εργασία, τη γνώση και την προσπάθεια, αλλά με την αδράνεια, τον αρνητισμό και τη δυναμική επέμβαση κάποιου δυνατού στον οποίο πρέπει να ελπίζει και για τον οποίο πρέπει να υπάρχει. Όμως τέτοιες ιδέες αντιλαμβάνεται κανείς που οδηγούν.

3) Και η επέμβαση αυτή του δυνατού γίνεται πάντα με τη χρησιμοποίηση υλικής υπεροχής, με τη χρήση όπλων και σατανικών ανακαλύψεων. Έτσι, από τη μια αχρηστεύονται ο νους και τα αισθήματα, ενώ ο διάλογος γίνεται μια ουτοπία, κι από την άλλη θεοποιείται η βία, αφού αυτή παρουσιάζεται ως η μόνη δύναμη που μπορεί να διευθετήσει τα πράγματα.

4) Επίσης, μέσα στο όλο κλίμα που δημιουργούν τα έντυπα αυτά, έρχεται και άλλης μορφής υλική δύναμη που χρησιμοποιείται για την επιτυχία κάθε σκοπού στη ζωή. Είναι το χρήμα, το οποίο υψώνεται σε υπέρτατη αξία στη ζωή. Και το χρήμα αυτό αποχτιέται σχεδόν πάντα όχι με την έντιμη εργασία, αλλά με άνομους ή εξωπραγματικούς τρόπους. Οι εργαζόμενοι είναι ανθρωπάκια που δεν έχουν την εκτίμηση κανενός.

5) Οι εικόνες, στα έντυπα αυτά, είναι έτσι στυλιζαρισμένες και παρατίθενται με τέτοιο τρόπο που, μαζί με κάποιους λεκτικούς πρισδιορισμούς που τις συνοδεύουν, δεν αφήνουν περιθώριο στον αναγνώστη τους να αναπλάθει το γεγονός που απεικονίζουν με το δικό του τρόπο. Δεσμεύουν τη σκέψη του, έτσι ώστε, κατά μία εύστοχη παρατήρηση της ψυχολόγου κ.Παρασκευόπουλου, σε κάθε αναγνώστη να γενιούνται οι ίδιοι συνειρμοί με αποτέλεσμα όλα τα παιδιά που διαβάζουν τα έντυπα αυτά να σκέφτονται ομοιομορφικά. Αλλά η παγίδευση αυτή του πνεύματος στον ομοιόμορφο τρόπο σκέψης αφαιρεί την αυτονομία του παιδιού περιορίζει υποσυνείδητα την ελευθερία, το μεταβάλλει σε ένα άβουλο και άψυχο εξάρτημα μαζισμού για να το οδηγήσει σιγά σιγά σε κάποια μορφή αυτοαναίρεσης και καταστροφής.

6) Με την απόλυτη πάλι κυριαρχία της εικόνας που παρουσιάζουν τα έντυπα αυτά, μιας εικόνας που παραμορφώνει πρόσωπα και πράγματα, δημιουργώντας ένα αρνητισμό στο καθετί, πετυχαίνει και τούτο: Αχρηστεύεται η γλώσσα, αυτό το κατεξοχήν όργανο σκέψης. Σε αυτό βοήθά και η γρήγοτη εναλλαγή των εικονογραφημένων γεγονότων, που δεν αφήνει περιθώρια για διανοητική επεξεργασία, η παράθεση ορισμένων μη ανθρώπινων επιφωνημάτων ήχων (σλούρπ, γκλούπ, σνιφ, γκνάμ κ.τ.λ.) καθώς και διάφορες συντμημένες και κακογούστες φράσεις λεζάντες κ.α. Ομως, μαζί με την αχρήστευση της γλώσσας, αχρήστευεται και η σκέψη και με αυτήν ολόκληρος ο ψυχικός κόσμος του παιδιού αναγνώστη, το οποίο τείνει έτσι να μεταβληθεί σε μια σκέτη βιολογική ύπαρξη.

7) Για τον ίδιο λόγο, τις περισσότερες φορές, ο επιστήμονας, ο μορφωμένος γενικά, παρουσιάζεται ως πρόσωπο αποκρουστικό και κακόβουλο, που προσπαθεί να ανακαλύψει τρόπους για να καταστρέψει τον κόσμο. Έτσι το φαινόμενο της μόρφωσης, το αγαθό της παιδείας περνά στη συνείδηση του παιδιού ως κάτι το κακό για τα άτομα και την κοινωνία. Επομένως, το μήνυμα που έρχεται να περάσει στο παιδί είναι να μη μορφώνεται να μη σκέφτεται.

8) “Τέλος, πρέπει να αποφεύγονται τα βιβλία που ενεργοποιούν τα κατώτερα μαχητικά ένστικτα και διαταράσσουν τα νεύρα του παιδιού, όπως είναι τα βιβλία με σκληρές σκληρότητας, τρόμου, οξυμένης φαντασίας με κακές μάγισσες, εκδικητές. κ.α. Γενικά, το παιδί δεν πρέπει να έρχεται σε επαφή με βιβλία που υπηρετούν ή ευνοούν συνήθως, με κρυπτομηνύματα, τις διάφορες μορφές δουλείας, τα συμφέροντα των ολίγων, την αδικία, την εκμετάλλευση, τις διακρίσεις, τη θεοποίηση της μηχανής ή προσώπων, την αποσιώπηση ή τον εξωραισμό της αθλιότητας της πείνας και του πολέμου, την έξαψη των παθών, τη νοσηρή ατμόσφαιρα, το φανατισμό, το δογματισμό, την αμβλυμένη συνείδηση. Ούτε να γνωρίζει, το παιδί βιβλία που είναι προϊόντα υποκουλτούρας, με χαμηλό επίπεδο, που χαρακτηρίζονται από φθηνή αισθητική, παιδαριώδη νοήματα, προχειρότητα και κακογουστιά.”¹³

¹³ Η ΠΑΙΔΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ .Εισηγήσεις στο Γ σεμινάριο του κύκλου του ελληνικού παιδικού βιβλίου. Αίγιο 17,18 οκτωβρίου 1987.σελ.53,56. εκδόσεις Π. Κουτσούμπος σελ. 53,56.

ΚΕΦ. 3: ΗΡΩΕΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ

3.1 ΑΣΤΕΡΙΕ ΚΑΙ ΟΒΕΛΙΕ

Βρισκόμαστε στο 50 π.χ ο μεγάλος Γαλάτης αρχηγός Βερσινζετορίζ και τα στρατεύματά του έχουν παραδοθεί, όλη η Γαλατία (η αρχαία Γαλλία) είναι κάτω από Ρωμαϊκή κατοχή. Ολη; Όχι. Ένα μικρό χωριό αντιστέκεται ακόμα στον κατακτητή. Κάθε ρωμαϊκή λεγεώνα, που θα προσπαθήσει να καταλάβει το χωριό αυτό, την περιμένει η καταστροφή: εκεί κατοικεί ο Δρυίδης Παναραμίξ που γνωρίζει το μυστικό ενός μαγικού φίλτρου, που δίνει σε ποιόν το πιεί, προσωρινή υπερανθρώπινη δύναμη. Όταν το χωριό απειλείται, ο Δρυίδης μοιράζει το φίλτρο στους

χωρικούς και αυτοί επιτίθενται με τον αμίμητο και ζωηρό τρόπο τους.

Μόνο ένας από τους χωρικούς δεν συμμετέχει ποτέ στην διανομή του φίλτρου ο Οβελίξ, ο προμηθευτής των μενίρ, των ιερών οβελίσκων ολόκληρης της επικράτειας. Αυτός ο ογκώδεις και υπέροχος άνδρας δεν το έχει ανάγκη γιατί όταν ήταν παιδί έπεσε μέσα στην χύτρα που παρασκευάζεται το φίλτρο και το αποτέλεσμα της δύναμης του έγινε μόνιμο.

Αλλά, παρά το μέγεθος του και τη δύναμη του ο Οβελίξ διανοητικά δεν είναι παρά ένα μεγάλο παιδί. Έχει παιδαριώδη συμπεριφορά, είναι πεισματάρης και ισχυρογνώμονας καθώς επίσης και ηλίθιος. Η μεγαλύτερη ευχαρίστηση του είναι να καταβροχθίζει αγριογούρουνα και να στραπατσάρει Ρωμαίους στρατιώτες. Ενδιαφέρεται ελάχιστα για τις γυναίκες και η αγαπημένη του εκφραση είναι:

ΑΥΤΟΙ ΟΙ ΡΩΜΑΙΟΙ ΕΙΝΑΙ ΤΡΕΛΟΙ.

Η μεγαλύτερη απειλή για τους Ρωμαίους, ωστόσο, δεν είναι ούτε ο σοφός Πανοραμίξ ούτε ο δυνατός Οβελίξ, είναι ο Αστερίξ ένας απλός και μικροκαμωμένος άντρας με ύψος γύρω στο ένα και είκοσι, με ένα πυκνό κίτρινο μουστάκι και μια απίθανα μεγάλη μύτη πάνω σε ένα καφάλι αρκετά μεγάλο σε σχέση με το υπόλοιπο σώμα του και μια περικεφαλαία με δύο τεράστια φτερά. Είναι τόσο απλός και νοικοκυρεμένος ώστε να γίνεται χαριτωμένος. Ζει μόνος του σε ένα από τα σπίτια του χωριού και δεν έχει ιδιαίτερες ευθύνες, ούτε κάτι που θα μπορούσε να θεωρηθεί ως επάγγελμα εκτός αν ονομάσουμε σαν τέτοιο την ικανότητά του να

ζει χωρίς προβλήματα και στεναχώριες.

Σχεδόν όλοι οι χωρικοί έχουν τις αδυναμίες και τις παραξενιές τους αλλά με εξαίρεση του Δρυΐδη, ο **Αστερίξ** είναι ο μόνος που έχει πάντα καθαρό μυαλό, συνέπεια, λογική, σύνεση και φρονιμάδα.

Η σειρά αυτή αποτελεί όχι μόνο το **Εθνικό κόμικ των Γάλλων** αλλά ένα κόμικ που έγινε πλατιά αποδεκτό, κατακλύζοντας ολόκληρο τον κόσμο. Το πρώτο βιβλίο της σειράς **Αστερίξ ο Γαλάτης** πούλησε από μόνο του περίπου 23.000.000 σε όλο τον κόσμο, πράγμα που δηλώνει την τεράστια επιτυχία του περιοδικού με αποτέλεσμα ο **Αστερίξ** να δώσει το όνομα του στον πρώτο Γαλλικό δορυφόρο που εκτοξεύτηκε το 1965. Οι δημιουργοί του **ΑΣΤΕΡΙΞ** είναι οι Γάλλοι **Ρενέ Γκοσινύ** και **Αλμπέρ Ουντερζό**.

Στην παραπάνω σειρά εντοπίζονται κάποια αρνητικά αλλά και κάποια θετικά στοιχεία. Σαν αρνητικά μπορούν να θεωρηθούν τα παρακάτω: Τα ρεαλιστικά φόντα του Ουντερζό έρχονται σε σύγκρουση με τις μεγάλες μύτες των χαρακτήρων του: κανείς ποτέ δεν είχε μια μουσούδα στο μέγεθος αυτής του Αστερίξ, αλλά δέχεται τους χαρακτήρες μέσα στα δικά τους πλαίσια, όπου η αστειότητα και η κωμικότητα συμβαδίζουν. Δεχόμαστε τον Αστερίξ έτσι όπως είναι μόνο μέσα στα πλαίσια των άλλων χαρακτήρων με μεγάλες μύτες και όχι μέσα σε αυτά των κάπως ρεαλιστικών χαρακτήρων.

Οι αναχρονιστικές αναφορές στην σύγχρονη εποχή φαινόνται κάπου

κάπου αδύνατες. Είναι ιστορικά παράλογο να δεχτούμε ότι οι Γαλάτες της Κελτικής Γαλατίας είχαν την ίδια εθνική ταυτότητα με τους σύγχρονους Γάλλους, αφού η παράδοση αυτή αγνοεί τα αποτολέσματα της Ρωμαϊκής κατοχής και της μεταγενέστερης κατάκτησης και αποικισμού της χώρας από τους Γερμανούς.

“Πέρα από τις παραπάνω αρνητικές κριτικές Αστερίξ είναι ένα από τα καλύτερα κόμικς που υπάρχουν με φανατικούς αναγνώστες σε όλο τον κόσμο. Τα παιδιά αναγνώστες, ταυτιζόμενα με τους ήρωες Αστερίξ, που χρησιμοποιεί περισσότερο την διορατικότητα του και το μυαλό του και λιγότερο την δύναμη του, και Οβελίξ, που χρησιμοποιεί περισσότερο την σωματική του δύναμη και λιγότερο το μυαλό του, έστω και ασυνείδητα αναγνωρίζουν τα αγαθά της φιλίας της λειτουργικής ενότητας και συνεργασίας και καλλιεργούν σε μεγάλο βαθμό την φιλοπατρία τους.”¹

¹ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΟΛΔΑΤΟΣ. ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ. “ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ” εκδόσεις Αιγόκερος 1982 σελίδες 13 έως 40.

3.2 ΚΟΝΑΝ Ο ΒΑΡΒΑΡΟΣ

Ο Κόναν ο Βάρβαρος είναι ένας ήρωας των κόμικς σχετικά αν όχι σχεδόν ολοκληρωτικά, άγνωστος στην Ελλάδα. Λίγες μόνο περιπέτειες του έχουν δημοσιευτεί στα ελληνικά και που αυτές δεν είναι από τις αντιπροσωπευτικές του.

Ο δημιουργός αυτού του κόμικ είναι ο Ρόμπερτ Ε. Χάουαρντ και το κόμικ αυτό ανήκει στο είδος της **Ηρωικής Φαντασίας**. Ο πιο χαρακτηριστικός ορισμός της Ηρωικής Φαντασίας είναι αυτός που δίνει ο συγγραφέας **Λιν Κάρτερ**. *Είναι ένας κόσμος φαντασμαγορικός, απίθανος, ρομαντικός κόσμος όπου όλοι οι άνδρες είναι αρρενωποί, ηρωικοί και όλα τα κορίτσια απίστευτα όμορφα. Ένας κόσμος φτιαγμένος από απάτητες ζούγκλες, μεγαλόπρεπα βουνά και λαμπερές θάλασσες όπου οι πόλεις φεγγοβολούν από βαρβαρικό μεγαλείο, οι επικές αναζητήσεις είναι κάτι το δυνατό και η περιπέτεια αποτελεί μέρος της καθημερινής ζωής. Είναι ένας κόσμος που ξεχειλίζει από αλλόκοτα τέρατα, διαβολικούς μάγους και αποφασιστικούς πολεμιστές ένας κόσμος όπου η μαγεία πιάνει και οι θεοί υπάρχουν στα αλήθεια.*

Αυτός λοιπόν είναι ο κόσμος του Κόναν στα κόμικς. Τι είναι όμως ο ίδιος ο Κόναν μέσα στο χώρο των κόμικς; Ο Κόναν είναι ένας βάρβαρος αρρενωπός ηρωικός άνδρας με μαύρα μακριά μαλλιά με βλοσυρά μάτια και με σπαθί στο χέρι. Ένας περιπλανώμενος σανδαλοφόρος ένας ανελέητος, ένας άξεστος και βίαιος φονιάς με μια συνείδηση που έχει

μοναδικό της κίνητρο την προσωπική επιβίωση. Δρα χωρίς καμία αναστολή και περιορισμό έχοντας για οδηγό το ένστικτό του. Μοιάζει με ημίθεο που πολεμά με αλλόκοτα τέρατα, με διαβολικούς μάγους και με αποφασιστικούς πολεμιστές.

Το ερώτημα που είναι φυσιολογικό να γεννηθεί στον αναγνώστη είναι: Τι μας προσφέρει η ανάγνωση ενός κόμικς σαν τον Κόναν; Η απάντηση είναι σαφής φυγή από την πραγματικότητα. Η αξία αυτής της φυγής είναι πρόβλημα του ίδιου του αναγνώστη.

“Ο Κόναν με τη ζωή του που είναι γεμάτη περιπέτεια, ηρωισμό, μυστήριο και αίνιγμα, παρασέρνει τα παιδιά αναγνώστες μακριά από την πραγματικότητα και σίγουρα δεν τα προβληματίζει. Το μήνυμα όμως που δίνει και που είναι ο θάνατος σου η ζωή μου βρίσκει πρόσφορο έδαφος στο ψυχολογικό κόσμο των παιδιών με όλες τις συνέπειες που μπορεί να έχει αυτό αργότερα για τα ίδια τα παιδιά.”²

² ΠΑΝΝΗΣ ΣΟΛΔΑΤΟΣ. ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ. “ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ” εκδόσεις Αιγόκερος 1982 σελίδα 44

3.3 ΛΟΥΚΥ ΛΟΥΚ

Ο ήρωας που θα περιγράψουμε αμέσως τώρα δεν έχει κανένα κοινό στοιχείο με τους προηγούμενους ήρωες. Οι περιπέτειες του διαδραματίζονται σε εντελώς διαφορετική εποχή και με εντελώς διαφορετικό τρόπο.

Ο Λούκυ Λούκ είναι ο ήρωας που ξαναζωντανεύει το Φάρ Ουέστ στα μάτια πολλών αναγνωστών που παθιάζονται για τα απέραντα τοπία, τα πιστολίδια και τα κυνηγητά των αλόγων. Ο χαρούμενος και που με το πιστό του άλογο την Ντόλυ παραμένους οι τελευταίοι εναπομείναντες μιας ηρωικής εποχής που κυριαρχούσαν οι ταραχωδεις κρεμάλες, οι ανοιχτές σε κάθε ληστή τράπεζες, οι γκρινιάρηδες ινδιάνοι και τα παρασείσια σαλούν.

Ο Λούκυ Λουκ είναι ένας νέος, χαρούμενος, πανούργος, δυνατός, ανοιχτόκαρδος και γεμάτος χιούμορ κάου μπού. Ασσος στην σκοποβολή, στο λάσο και στα χαρτιά, ο Λούκυ Λουκ αποτελεί προτυπο γουεστερν. Συγκαταλέγεται στους μοναχικούς τύπους και μοιράζεται την μοναξιά του με τον πιο πιστό του φίλο του, σύντροφο το άλογο του την Ντόλυ. Πάντα έτοιμος να προσφέρει βοήθεια, αντιμετωπίζει με ηρεμία ακόμη και με χιούμορ τις κρεμάλες και τις μάχες είτε γίνονται μέσα, είτε έξω. Έχει πάντα ένα τσιγάρο στα χείλη του, ενώ μιλά λίγο εκτός και αν πρόκειται να μιλήσει στο άλογο του. Είναι αρκετά έξυπνος και η εξυπνάδα του στηρίζεται και σε αυτή του αλόγου. Νομιμόφρονας πολίτης ο ίδιος, προσφέρει την βοήθεια του στους άλλους. Ο σκοπός του δεν

είναι άλλος από το να αποδίδει δικαιοσύνη με το να συλλαμβάνει τους επικηρυγμένους ληστές και τρομοκράτες της πόλης. Πολλές φορές τιμωρεί αυτά τα κακοποιά στοιχεία γελοιοποιώντας τα και εξευτελίζοντας τα.

Αρνητικά στοιχεία του συγκεκριμένου κόμικ είναι ότι τα παιδιά αναγνώστες έχοντας σαν πρότυπο τον Λούκυ Λούκ σχηματίζουν εσφαλμένη αντίληψη για το θεσμό της δικαιοσύνης μιας και η απόδοση δικαιοδύνης εμφανίζεται ότι είναι έργο ενός και μοναδικού ήρωα λες και στην κοινωνία δεν υπάρχουν άλλοι άνθρωποι για να την απονεύμουν. Ο Λούκυ Λούκ δε, με την στάση του απέναντι στην Ντόλυ, προρτέπει τα παιδιά να οδηγούνται στην λύση του ζώου σαν υποκατάστατο συντρόφου εάν αδυνατούν να βρουν μόνιμους και πιστούς συντρόφους μεταξύ των συνανθρώπων τους, συντελώντας έτσι στην αλλοτρίωση των ανθρώπινων σχέσεων.

“Τα θετικά στοιχεία προέρχονται κυρίως από τον χαρακτήρα που έχουν δώσει στον ήρωα, οι δημιουργοί του, όπως η ανιδιοτελής προσφορά βοήθειας με ένα και μοναδικό σκοπό την απόνομή της δικαιοσύνης. Πρέπει ακόμα να τονίσουμε την ύπαρξη του χιούμορ στο συγκεκριμένο κόμικ το οποίο δεν προκαλεί, ούτε προσβάλλει αλλά είναι αθώο, έξυπνο, πηγαίο και ψυχαγωγεί τον αναγνώστη.”³

³ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΟΛΔΑΤΟΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ “ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ” εκδόσεις Αιγόκερος 1982 σελίδες 64 έως 83.

3.4 ΠΟΠΑΥ Η Ο ΝΑΥΤΗΣ ΠΟΥ ΗΡΘΕ ΚΑΤΑ ΤΥΧΗ

Μέσα στο σύνολο των κόμικς, ο ερχομός ενός ήρωα δεν πραγματοποιείται τυχαία. Η γέννηση του που η ημερομηνία της είναι από πολλούς προμελετημένη, υπακούει όπως και στα παραμύθια σε σημαντικούς κανόνες. Τίποτα τέτοιο δεν συνέβη με τον Ποπάυ, του οποίου η άφιξη έγινε διακριτικά σχεδόν απρόσμενα σε ένα κόμικ που κυκλοφορούσε εδώ και δέκα χρόνια και που κανονικά θα έπρεπε να είναι εφήμερος κομπάρσος.

Ο Ποπάυ είναι ένας σπανακοθρεμένος ναύτης που ζει σε ένα κόσμο όπου θριαμβεύει η δυσμορφία και η ασχήμια. Μη μπορώντας να ξεφύγει και αυτός από τον κανόνα εμφανίζεται άσχημος και μονόφθαλμος. Αποκτά μεγάλη δύναμη στα χέρια κάθε φορά που τρώει σπανάκι και εκμεταλεύεται αυτή τη δύναμη όχι για να επανορθώνει τις αδικίες που συμβαίνουν στην κοινωνία αλλά για να λύνει τις προσωπικές του φιλονικίες και να νικά σε αγώνες πυγμαχίας. Διακρίνεται από μια τραχύτητα συμπεριφοράς και από μία φρικτή φρασεολογία.

Το περιβάλλον του Ποπάυ είναι ολοκληρωμένο, απαρτίζεται από τα εξής πρόσωπα: ο πιστός Γουίμπυ, ο καθηγητής Ζούπ, ο ναύτης με την προκλητική οδοντοστοιχία η Αλίκη με τις τριχωτές γάμπες, ο ογκώδης Βρούτο που δέχεται τα χτυπήματα χωρίς να κλονίζεται, σπνώνει ένα σπίτι με το ένα χέρι αλλά δεν αντέχει την κολακεία, η αραβωνιαστικιά του

η Ολιβ, ο θετός του γιός ο Ρεβυθούλης που είναι ο μόνος στον κόσμο που μπορεί να απαλύνει την τραχύτητα της συμπεριφοράς του Ποπάου, ο μόνος που θα του κάνει να στολίσει τη φριχτή φρασεολογία του με πατριικούς τόνους και τέλος ο μόνιμα μεθυσμένος πατέρας. Ένας πατέρας που παρά τα 99 χρόνια του είναι ολόιδιος με τον Ποπάου αν εξαιρέσουμε το μικρό άσπρο γένη, όπως τον Ποπάου και αυτός βρίζει, δέρνει άγρια και δεν φοβάται κανέναν, Αντίθετα από ότι θα περίμενε κανείς αποστρέφεται τον γιό του που ξεχειλίζει από μοναξιά πρώτα επειδή είναι πολύ άσχημος και δεύτερο γιατί του ταραάζει συνεχώς την ησυχία του.

Ο δημιουργός του Ποπάου είναι ο **Elzie Crisler Segar** που από ότι φαίνεται είχε πολλά κοινά σημεία με τον ναύτη που δημιούργησε. Οι κοινωνικές και οι οικογένειακες σχέσεις κυριαρχούνται από μια αγριότητα που συχνά φτάνει τα όρια του σαδισμού. Οι σχέσεις του Ποπάου του πατέρα του και της Ολιβ δεν διακρίνονται από καμία απαλότητα. Η αγριότητα εκφράζεται ακόμη και μέσα από το λεξιλόγιο, τα συναισθήματα, αγγίζοντας και τα άψυχα αντικείμενα. Παρουσιάζεται ένας κόσμος με αντεστραμμένες τις αξίες τόσο τις αισθητικές όσο και τις ηθικές.

Το μυστικό της γοητείας αυτού του βίαιου και άσκημου κόσμου βρίσκεται στο ότι οι ήρωες του έχουν δικαίωμα να κάνουν ότι ακριβώς είναι απαγορευμένο σε μια λογικοκρατούμενη και αστυνομομεύμενη κοινωνία: το να λένε ωμά στους διπλανούς τους τι σκέφτονται για αυτούς, να μην είναι ευγενικοί με τις γυναίκες, να παλεύουν για να υπερασπιστούν, να είναι σκληροί με τους γονείς τους να τρώνε τη

σούπα τους κάνοντας θόρυβο, να τρώνε με τα χέρια, ύστατη ηδονή που δεν την συναντάς πλέον παρά στους στρατώνες και τους προσκόπους.

! “Έτσι ο Ποπάυ με τη ζωή του προβάλλει στα παιδιά αναγνώστες έναν κόσμο με αντεστραμμένες αξίες και τα παιδιά ταυτιζόμενα με αυτόν μαθαίνουν να κάνουν ότι είναι αντίθετο και απαγορευμένο.”⁴

⁴ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΟΛΔΑΤΟΣ. ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ. “ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ” Εκδόσεις Αιγόκερος 1982 σελίδες 89 έως 101.

3.5 ΣΟΥΠΕΡΜΑΝ

Ο Σούπερμαν δεν είναι ένας γήινος αλλά έφτασε στη γη, ακόμα παιδί από τον πλανήτη Κρύπτον. Ο Κρύπτον θα καταστρεφόταν από μία πλανητική καταστροφή και ο πατέρας του που ήταν επιστήμονας θα σώσει τον γιό του εμπιστεύοντας τον σε ένα διαστημόπλοιο.

Ο Σούπερμαν που μεγάλωσε στην γη είναι προικισμένος με υπερφυσικές ιδιότητες είναι ένας εξωγήινος ήρωας με διπλή προσωπικότητα. Ανάλογα με τις περιστάσεις άλλοτε εμφανίζεται με την παντοδύναμη μορφή του και άλλοτε με την καθημερινή. Με την παντοδύναμη μορφή του είναι ένας υπεράνθρωπος, προικισμένος με υπερφυσικές δυνάμεις και ικανότητα. Έτσι τον βλέπουμε να μη γερνάει ποτέ, να πετά στον αέρα με ταχύτητα ίση με αυτή του φωτός και του ήχου, να αναπνέει μέσα στο νερό, να βλέπει πίσω από τοίχους και βουνά, να κόβει ένα ολόκληρο δάσος σε μερικά δευτερόλεπτα και να φτιάχνει με το ξύλο του ένα χωριό ή μία πόλη, να κάνει δικιά του μία κυβέρνηση, να νικά ένα στρατό, να διαταράσει την ισοροπία των πλανητικών καταστάσεων κτλ.

Ηρωας ο ίδιος αντικακοποιητικής δράσης, εφαρμόζει με επιτυχία το καλό, το δίκαιο και την αρετή ενώ το μοναδικό κακό ενάντια στο οποίο μάχεται είναι η προσβολή της ατομικής ιδιοκτησίας, το καλό παρουσιάζεται μόνο σαν φιλανθρωπία. Αυτή η αναλογία φτάνει για να δείξει τον ηθικό κόσμο του Σούπερμαν. Σαν χαρακτήρας είναι ωραίος, σεμνός, καλός και πρόθυμος να εξυπηρετήσει, έχει τάξει τη ζωή του στον

αγώνα ενάντια στις δυνάμεις του κακού και είναι ακούραστος συνεργάτης της αστυνομίας.

Με την άλλη του μορφή την καθημερινή ο Σούπερμαν ζει ανάμεσα στους ανθρώπους κάτω από την ψεύτικη ταυτότητα του δημοσιογράφου **Κλάρκ Κέντ** και είναι φαινομενικά φοβιτσιάρης, ντροπαλός με κακή νοημοσύνη, λίγο μύωπας, αδέξιος και υποταγμένος στη συνάδελφο του Λούς Λαίην που τον περιφρονεί γιατί είναι τρελλά ερωτευμένη με τον Σούπερμαν.

Τα παιδιά αναγνώστες καθώς είναι καταπιεσμένα, ταυτιζόμενα με αυτή τη μορφή του Σούπερμαν, τρέφουν κρυφά μέσα τους την ελπίδα, ότι μια μέρα κάτω από την καταπιεσμένη και περιφρονημένη προσωπικότητα τους μπορεί να ξεπεταχτεί ένας υπεράνθρωπος ικανός να εξαγοράσει όλο αυτόν τον καιρό της καταπίεσης και της μηδαμινότητας.

Ο Σούπερμαν με τις υπεράνθρωπες και τις εξωπραγματικές δυνάμεις του, παραποιεί την πραγματικότητα και καλλιεργεί στα παιδιά μια ψεύτικη ψυχολογία διαστρεβλώνοντας τον ψυχισμό τους. Έτσι τα παιδιά παθαίνουν μεγάλη ζημιά γιατί μεγαλώνουν με ένα ψεύτικο είδωλο του κόσμου και του ανθρώπου ενώ θα έπρεπε έγκαιρα να αρχίσουν να γνωρίζουν την αληθινή όψη του κόσμου και την ανθρώπινη όψη της ζωής.

“Ο Σούπερμαν δρα στα πλαίσια της μικρής κοινωνίας στην οποία ζεί αγνοώντας πρακτικά τη διαστάση κόσμος, σπαταλάει μεγάλες ποσότητες από την ενέργεια του για την διοργάνωση φιλανθρωπικών εκδηλώσεων

αλλά δεν ασχολείται καθόλου με άλλα καυτά θέματα.”⁵

⁵ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΟΛΔΑΤΟΣ. ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ. “ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ” Εκδόσεις Αιγόκερος 1982 σελίδες 102 έως 120.

3.6 ΝΤΟΝΑΛΝΤ

Ο Ντόναλντ είναι ένας από τους ήρωες των Μίκυ Μάους, είναι ανηψιός του Σκρούτζ και είναι και αυτός μια πάπια. Ο Ντόναλντ είναι ο δηλωμένος εχθρός της εργασίας μιας και σαν εργασία δεν θεωρεί την εμπλοκή του στην παραγωγική διαδικασία, αλλά θεωρεί μόνο την εμπλοκή του σε κάποια περιπέτεια, αυτός ζει στις πλάτες του θείου του Σκρούτζ.

“Παρόλα αυτά ο Ντόναλντ είναι ένας εργάτης που δεν έχει απόλυτη ανάγκη τον μισθό του αφού με μαγικό τρόπο βρίσκει χρήματα και μάλιστα περισσότερα από όσα του χρειάζονται. Δεν αγχώνεται ποτέ για να βρεί δουλειά όπως ο εργάτης της εποχής μας αφού στη Λιμνούπολη όπου ζει υπάρχει περίσσειμα εργασιών. Γίνεται άνεργος μόνο αν ο ίδιος το επιθυμεί ή όταν διωχτεί από δική του ανικανότητα και πάλι τότε όμως μπορεί να ξαναβρεί αμέσως δουλειά άμα το θελήσει. Στην εργασία του δεν είναι καθόλου παραγωγικός και δεν πέφτει ποτέ θύμα εκμετάλευσης. Δεν κουράζεται υποφέρει μόνο μια ψευτοσυμφορά από το βάρος της εργασίας περιπέτειας. Έχοντας αποδείξει την ανικανότητα του για εργασία δίνει πάντα την εντύπωση ότι έχει πληρωθεί περισσότερο από ότι πρέπει, όσα και αν πάρει ότι και αν του δώσουν έρχονται σαν εύνοια από τον ουρανό. Έτσι πρέπει να δείχνει μεγάλη ευγνωμοσύνη κυρίως να μη διανοηθεί να ζητήσει περισσότερα, ούτε να κάνει απεργία γιατί οι θεοί σαν μεγάλοι διαιτητές τα κανονίζουν όλα.”⁶

⁶ ARMAN ΜΑΤΛΑΡ ΑΡΙΕΛ ΝΤΟΡΦΜΑΝ. “ΝΤΟΝΑΛΝΤ Ο ΑΠΑΤΕΩΝΑΣ”
Η Η ΔΙΗΓΗΣΗ ΤΟΥ ΙΜΠΕΡΙΑΛΙΣΜΟΥ ΣΤΑ ΠΑΙΔΙΑ Εκδόσεις Υψίλον 1982.

3.7 ΣΚΡΟΥΤΖ

Ενας ακόμη ήρωας των Μίκυ Μάους είναι ο γέρο Σκρούτζ μια άλλη πάπια. Αυτός ο τσιγγούνης εκατομύριουχος κάθε χώρας που μαζεύει συνέχεια χρήματα χωρίς να τα ξοδεύει και που πονάει η καρδιά του κάθε φορά που κάποιος επιχειρεί να του αρπάξει έστω και μια δεκάρα.

Το κύριο χαρακτηριστικό του Σκρούτζ είναι η μοναξιά που νιώθει. Είναι αναγκασμένος να λύνει μόνος του τα προβλήματα του, μιας και το χρυσάφι που έχει δεν του προσφέρει καμιά εξουσία και υπεροχή, και αυτό γιατί το χρυσάφι μαζεμένο και στιβαγμένο στην άκρη του θησαυροφυλακίου του δεν του*χρησιμεύει σε τίποτα είναι σαν να μην υφάρχει. Για αυτό ο Σκρούτζ είναι δυστυχημένος και τρωτός πληρώνει για τον θησαυρό του φορτώνοντας τον εαυτό του σκοτούρες και καταδικάζοντας τον να μην είναι παραγωγικός.

Οποιος κλέψει τον Σκρούτζ δεν είναι κλέφτης αλλά δολοφόνος και αυτό γιατί το χρυσάφι αποτελεί αναποσπάστο κομμάτι της ύπαρξης του και για το Σρούτζ που δεν ξοδεύει ποτέ είναι σαν τον οξυγόνο που αναπνέει. Η τσιγγουνιά του που τον εξισώνει με τους κοινούς ανθρώπους δεν είναι παρά ένα τέχνασμα. Ο Σκρούτζ ό,τι κατάκτησε, το κατάκτησε ξεκινώντας από το τίποτα και από μόνος του με το σπαθί του, με τον αγώνα του και με τις μεγαλοφυείς ιδέες του. Είναι ένας αυτοδημιούργητος άνθρωπος.

“Έτσι ο Σκρούτζ μέσα από τον κύκλο της προσωπικής του ζωής προβάλλοντας το πρότυπο του αυτοδημιουργητου ανθρώπου, αναπαράγει στα μάτια των παιδιών αναγνωστών τον ιστορικό κύκλο μιας τάξης που δεν είναι άλλη από την αστική τάξη. Με την τσιγγουνιά του δεν επηρεάζει δυσμενώς τα παιδιά αναγνώστες αφού συντελεί στη διαμόρφωση φιλόργων προσωπικοτήτων που κυνηγούν το χρήμα μόνο για το χρήμα και όχι για να εξυπηρετούν με αυτό τις ανάγκες και να επιλύουν τα προβλήματα τους.”⁷

⁷ARMAN MATILDE ARIELA NOTORFMAN “ΝΤΟΝΑΛΝΤ Ο ΑΠΑΤΕΩΝΑΣ”
Η Η ΔΙΗΓΗΣΗ ΤΟΥ ΙΜΠΕΡΙΑΛΙΣΜΟΥ ΣΤΑ ΠΑΙΔΙΑ Εκδόσεις Ύψιλον 1982.

3.8 ΜΙΚΥ ΜΑΟΥΣ

Άλλος ένας ήρωας που πρωταγωνιστεί στις ιστορίες του **Walt Disney** είναι ο Μίκυ. Αυτός είναι ο πόντικας που ενσαρκώνει τη θεία δύναμη και που θυσιάζει τη ζωή του πολελώντας το κακό. Είναι ο νόμος που κυβερνά τα πάντα, είναι η δικαιοσύνη και η ειρήνη. Ο Μίκυ καλλιεργεί την τύχη του αγωνιζόμενος για το όφελος των συνανθρώπων του και δεν δέχεται άλλη ανταμοιβή από την αρετή του και το θρίαμβο του καλού. Φρουρός ο ίδιος της τάξης πιστεύει ότι ο κόσμος θα γίνει καλύτερος εάν οι κακοί παραδοθούν στα όργανα αυτής και μπουν στη φυλακή. Διακρίνεται από μια ανιδιοτέλεια που τον βοηθά να νικάει ακούραστα και να πλανιέται πάνω από τους ανθρώπους κι από τις μικρότητες τους σαν ένας άλλος θεός. Ο αλτρουϊσμός του, τον απομονώνει από ένα σύστημα του οποίου αρνείται τα βρώμικα κέρδη και τα συμφέροντα.

“Είναι ένας προφήτης με δύναμη, δύναμη όμως που δεν έχει καμμία σχέση με τη ζωώδη. Δεν επιζητεί τιμές και προνόμια. Ποτέ δεν καταπατά την εξουσία, είναι ένας ήρωας που κατακτά την εμπιστοσύνη μας. Στην πραγματικότητα ο Μίκυ δεν είναι και τόσο ανώως όσο παρουσιάζεται. Είναι ο στρατευμένος κατάσκοπος που έστειλε ο **Disney** και κατά προέκταση η Αμερική σε όλα τα σημεία της γης για να δώσει στην εξουσία της καταπίεσης την αβλαβή σημασία της καθημερινής επέμβασης προβάλλοντας και διαδίδοντας τον ιμπεριαλισμό. Έτσι μοιραία τα παιδιά αναγνώστες, εμπιστευόμενα και δεχόμενα του Μίκυ διδάσκονται και μαθαίνουν από πρώτο χέρι την ιδεολογία του

3.8 ΜΙΚΥ ΜΑΟΥΣ

73

ιμπεριαλισμού.”⁸

⁸ ΑΡΜΑΝ ΜΑΤΛΑΡ ΑΡΙΕΛ ΝΤΟΡΦΜΑΝ “ΝΤΟΝΑΛΝΤ Ο ΑΠΑΤΕΩΝΑΣ”
Η Η ΔΙΗΓΗΣΗ ΤΟΥ ΙΜΠΕΡΙΑΛΙΣΜΟΥ ΣΤΑ ΠΑΙΔΙΑ Εκδόσεις Υψίλον 1982.

3.9 ΤΕΝ ΤΕΝ

Το 1929 στις Βρυξέλες στο κυριακάτικο συμπλήρωμα του καθολικού περιοδικού 20ος αιώνας κάνει την εμφάνισή του ο Τεν Τεν. Δημιουργός του είναι ο Ερζέ. Ο Τεν Τεν φορά το περίφημο παντελόνι του γκόλφ που τον ξεχωρίζει με σαφήνεια από κάθε άλλο ήρωα των κόμικς. Οι ιστορίες που γράφει ο Ερζέ με τον Τεν Τεν είναι απλές και σαφείς στην αφήγηση και την πλοκή. Τα σκίτσα είναι απλά, φωτεινά και ευανάγνωστα.

Οι ιστορίες με τον Τεν Τεν είναι περιπετειώδεις με πολλά στοιχεία αστυνομικής πλοκής. Ο Τεν Τεν είναι ένας τύπος καθημερινός. Αν υπάρχει κάτι που μας τραβάει την προσοχή σε αυτόν δεν είναι η ιδιαίτερη φυσική του διάπλαση ούτε οι ξεχωριστές ικανότητες που διαθέτει αλλά η περίεργη εμφάνισή του. Μοιάζει με παιδί που φόρεσε τα ρούχα του μπαμπά του και εισέβαλε στον κόσμο και στις υποθέσεις των μεγάλων.

Στις περιπέτειες του δεν συναντάμε κανένα παιδί και αυτό γιατί αυτός είναι ένα παιδί που αναγκάζεται να δρα σαν μεγάλος. Οι περιπέτειες του αρχίζουν σχεδόν τυχαία, ενώ ο Τεν Τεν κάνει περίπατο ας πούμε συμβαίνει κάτι και ο νεαρός θεωρεί τον εαυτό του εξουσιοδοτημένο να βρεί τη λύση του μυστηρίου και να μοιράσει με τον τρόπο που αρμόζει το δίκαιο και το άδικο.

Ο Ερζέ έζησε τα νεανικά του χρόνια ως πρόσκοπος και μεταφέρει στον ήρωα του την υποχρέωση να κάνει μία καλή πράξη την μέρα. Μόνο

που οι καλές πράξεις του **Τεν Τεν** στις περιπέτειες του δεν συνίσταται στο πέρασμα μιας γριάς στο απέναντι πεζόδρομιο αλλά στην εξάρθρωση επικίνδυνων συμμοριών, στη διαλεύκανση διεθνών συνομωσιών και στη λύση άλλων μυστηρίων της ανθρωπότητας.

Ο **Τεν Τεν** ζει διάφορες περιπέτειες, διατηρείται αγέραςτος, είναι άτρωτος στο χρόνο, παραμένει παιδί. Έτσι μικρός όπως είναι μπορεί να αφηνιάζει τους αντιπάλους του. Ο **Τεν Τεν** βγαίνει πάντα νικητής γιατί έχει δίκιο επειδή αγωνίζεται για το καλό και τι καλό όπως και αυτός που το αντιπροσωπεύει βγαίνει πάντοτε νικητής ακόμη και αν ο εκπρόσωπος είναι παιδί.

Ο **Τεν Τεν** μοιάζει να είναι ένας συνηθισμένος άνθρωπος ανήκει στην κατηγορία των καθημερινών ηρώων δεν έχει ειδικές ικανότητες όπως ο Σούπερμαν, δεν έχει φυσική διάπλαση όπως ο Ταρζάν, δεν είναι τυχοδιώκτης όπως ο Λούκυ Λούκ. Υπάρχουν όμως ορισμένα πράγματα που του δίνουν κάποια ιδιομορφία.

A) Το σέξ. Ο **Τεν Τεν** είναι γένος αρσενικού, δεν έχει όμως σεξουαλική ζωή. Είναι ακόμη παιδί. Θα μπορούσε να έχει μια φίλη όμως αυτό δεν συμβαίνει. Ο καλύτερος του φίλος είναι ο σκύλος του ο Μιλού. Όλες οι περιπέτειες συμβαίνουν μεταξύ ανδρών και όλοι οι αντίπαλοι σύμμαχοι κτλ είναι εργένηδες. Οι γυναίκες δεν υπάρχουν ούτε σαν παρατηρητές. Τι να σημαίνει άραγε η απουσία του γυναικείου στοιχείου από έναν ολόκληρο κόσμο.

Β) Στο επάγγελμά του δηλώνει δημοσιογράφος δρα όμως ως ντεντέκτιβ αστυνομικός. Ανακατεύεται σαν να είναι σταλμένος από κάποιον εργόδοτη φάντασμα.

Γ) Βιοποριστικές σχέσεις. Ο Τεν Τεν ζει εντελώς μαγικά. Έχει ότι του χρειάζεται για να ζήσει και να κινηθεί, οι βιοποριστικές σχέσεις απουσιάζουν από τη ζωή του. Δεν φαίνεται να κερδίζει χρήματα από το επάγγελμα. Τα χρήματα δεν υπάρχουν στον κόσμο του παρά μόνο για δωροδοκία ή αγορά. Το χρήμα διαφθείρει, διαβρώνει, εξαγοράζει. Ο Τεν Τεν αρνείται να γίνει θύμα του χρήματος. Δεν πληρώνει εισιτήριο, δεν αγοράζει φαγητό, δεν πληρώνει νοίκι.

Οι περιπέτειες του αρχίζουν τυχαία, δεν αποζητάει την περιπέτειες αλλά η περιπέτεια των καταδιώκει. Ο Τεν Τεν συλλαμβάνει πάντα τους κακούς και τους παραδίδει στη δικαιοδύνη. Το πιο εντυπωσιακό στις περιπέτειες του είναι η απεριόριστη τύχη του. Διατρέχει χιλιάδες κινδύνους αλλά πάντοτε τυχαίνει κάτι και σώζεται την τελευταία στιγμή.

Αντίθετα οι κακοί είναι πάντα άτυχοι, οι υπέρ ήρωες των κόμικς θριαμβεύουν γιατί διαθέτουν υπερφυσικές ικανότητες, κανείς όμως δεν έχει την τύχη του Τεν Τεν. Δίπλα του βρίσκεται ο σκύλος του δεν πρόκειται για μια αγάπη προς ένα ζώο αλλά για μια σχέση ανθρωπομορφική αφού ο Μιλού μιλάει μαζί του και είναι ταυτόχρονα φίλος, αδελφός και παιδί του.

“Ο Τεν Τεν είναι απολίτικο άτομο, δεν έχει πολιτικές πεποιθήσεις.

Έτσι και αν ακόμη με την παρουσία του συντελεί στην επικράτηση ή όχι μιας πολιτικής πλευράς αυτό γίνεται όχι γιατί ο ίδιος έχει πολιτικές πεποιθήσεις αλλά γιατί αυτό απαιτεί ο υπέρτατος και αταξικός αγώνας για το δίκαιο που διεξάγει. Στον κόσμο του δεν υπάρχουν τάξεις ούτε φυλές. Δεν είναι ρασιστής. Υπάρχουν για αυτόν μόνο καλοί και κακοί.”

9

⁹ΓΙΑΝΝΗΣ ΣΟΛΔΑΤΟΣ. ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ. “ΤΑ ΚΟΜΙΚΕΣ” Εκδόσεις Αιγόκερος 1982 σελίδες 143 έως 164.

3.10 ΤΑΡΖΑΝ Ο ΑΡΧΟΝΤΑΣ ΤΗΣ ΖΟΥΓΚΛΑΣ

Από τα τέλη του περασμένου αιώνα στις ΗΠΑ και τον δυτικό κόσμο οι εφημερίδες άρχισαν να δημοσιεύουν εικονογραφημένες ιστορίες με σκοπό να κερδίσουν σαν αναγνώστες ολόκληρη την οικογένεια. Έτσι ξεκίνησε η ιστορία του ΤΑΡΖΑΝ του άρχοντα της ζούγκλας.

Κάτω από το μολύβι του Φόστερ (συγγραφέα του Ταρζάν) ο ταρζάν εξελίχθηκε ταχύτατα σε μια προσωπικότητα μελαγχολικής ομορφιάς που ήταν περιστοιχισμένη από παραμυθένια διακοσμητικά στοιχεία. Υπήρχαν στις περιπέτειες του αρχαία παλάτια που κατοικούνταν από βασιλιάδες, τεράστιους ανδριάντες με πυραμίδες, πανέμορφες πριγκήπισες. Όλα αυτά έφεραν τα σημάδια του μεσαιωνικού κόσμου. Ο ήρωας της ζούγκλας εκκινείτο σε μοτίβα όπως: σαφάρι, αναζητήσεις του μυθικού νεκροταφείου ελεφάντων, αντιθέσεων μεταξύ του άγριου ζωικού κόσμου και των εκπροσώπων του δυτικού κόσμου.

Το φθινόπωρο του 1933 εμφανίζονται στο στρίπ του Ταρζάν οι πρώτοι Βίγκινγκς. Για την αιμαλή μεταφορά της ιστορίας του Ταρζάν μέσα από διαφορετικές εποχές φρόντισαν στην συνέχεια ανατολίτες πειρατές όπου ξαναβρίσκουμε τον Ταρζάν σκλάβο στις γαλέρες. Η εξέλιξη όμως συνεχίζεται και έτσι τις πρώτες εβδομάδες του 1937 βρίσκουμε τον Ταρζάν να εμπλέκεται σε μια αερομαχία. Ο Ταρζάν, όμως, δεν είναι μόνο ήρωας

των κόμικς είναι το γενναίο το γενικό, το ηρωικό το υπεράνθρωπο.

Ο Ταρζάν είναι αναμφίβολα αυθεντικός ήρωας. Είναι ο επικός άνθρωπος. Είναι ένα σύγχρονο αρχέτυπο, των εξαιρετικών, παντού αναγνωρισμένων όντων, που παίρνουν μαγική ζωή στα πρωινά μας όνειρα. Είναι ο ιδεώδης ήρωας, ο ανώτερος μαχητής είναι το απελευθερωμένο δεύτερο Εγώ μας, απελευθερωμένο από την καταπιεστική φυλακή της συνηθισμένης μας ύπαρξης. Είναι ένα νασταλγικό κομμάτι όλων μας, γεννημένο από εμάς και φτιαγμένο σύμφωνα με την εικόνα μας, ακατανίκητος και αδάνατος.

Ο Ταρζάν, ο μυθικός άνθρωπος του αρχέγονου δάσους είναι ένας αυθεντικός ήρωας με ξεχωριστεί φυσική διάπλαση και εξυπνάδα που έχει το προνόμιο να οδηγεί στη νίκη για το καλό και το δίκαιο με τη δική του δύναμη, μια δύναμη που διε υπερέχει μόνο φυσικά αλλά που έχει και το χάρισμα του σωτήρα στην ανάγκη.

“Τα παιδιά αναγνώστες ταυτιζόμενα με τον Ταρζάν αποκτούν σαν ψυχολογικό στήγιγμα έναν αρχέτυπο, ο οποίος προικισμένος με σχεδόν μαγικές ιδιότητες και βρισκόμενος έξω από την πραγματικότητα κάθε καιρού, εκπληρώνει την κρυφή επιθυμία των παιδιών για φυγή σε ένα κόσμο θαυμάτων και τους επιτρέπει την οπτική τουλάχιστον συμμετοχή στα μυστήριά του.”¹⁰

¹⁰ ΠΙΑΝΝΗΣ ΣΟΛΔΑΤΟΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΑ ΚΕΙΜΕΝΑ ΚΑΙ ΘΕΩΡΙΑ “ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ” Εκδόσεις Αιγόκερος 1982 σελίδες 122 έως 141.

ΚΕΦ.4: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

4.1 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Το θέμα της έρευνας με το οποίο ασχοληθήκαμε έχει σχέση με τα εικονογραφημένα περιοδικά (κόμικς) και τις επιδράσεις (εάν υπάρχουν) θετικές και αρνητικές από την ανάγνωση τους σε παιδιά ηλικίας 9, 10, 11 ετών (Δ και Ε Δημοτικού).

Η έρευνα που χρησιμοποιήσαμε για το θέμα των επιδράσεων ή όχι της ανάγνωσης κόμικς σε παιδιά της παραπάνω ηλικίας χαρακτηρίζεται ως διερευνητική.

Σκοπός της έρευνας ήταν να διαπιστώσουμε εάν υπάρχουν θετικές ή

αφνητικές επιπτώσεις από την ανάγνωση των κόμικς στην διαμόρφωση της προσωπικότητας των παιδιών ηλικίας 9, 10, 11 ετών.

Με σημείο αναφοράς τον βασικό σκοπό καταλήξαμε να ασχοληθούμε με τους παρακάτω τομείς:

1) Δημογραφικά στοιχεία γονέων. Σύνθεση οικογένειας.

Μόρφωση γονέων.

Επάγγελμα γονέων.

Υπαρξη αδελφών (μεγαλύτερων ή μικρότερων).

2) Ανάγνωση κόμικς και χρόνος καθώς και συχνότητα αγοράς.

Χρόνος που χρειάζεται για την ανάγνωση ενός κόμικς.

Από που εξοικονομείται αυτός ο χρόνος.

3) Προτιμήσεις των παιδιών ανάμεσα στα κόμικς και το εξωσχολικό βιβλίο.

Πού διαθέτουν κυρίως τα παιδιά μέρος του ελεύθερου χρόνου: στην ανάγνωση κόμικς ή εξωσχολικού βιβλίου;

Αριθμός των εξωσχολικών βιβλίων που διαβάστηκαν τον τελευταίο μήνα.

4) Στάση των γονέων απέναντι στα κόμικς.

Επιτρέπουν οι γονείς την ανάγνωση κόμικς και πότε.

5) Μελέτη των χαρακτηριστικών των κόμικς που ελκύουν το παιδί στο να τα διαβάσει.

6) Μελέτη πιθανών επιρροών που ωθούν το παιδί στην ανάγνωση των κόμικς από το στενό οικογενειακό ή φιλικό περιβάλλον.

Ρόλος αδελφών.

Ρόλος φίλων.

7) Ανάγνωση κόμικς και δημιουργία προτύπων στα παιδιά.

Κοινά στοιχεία παιδιού με ήρωες των κόμικς.

8) Επιρροές στην συμπεριφορά του παιδιού από την ανάγνωση κόμικς.

Μίμηση ηρώων στα παιχνίδια.

Αγοραστική συμπεριφορά των παιδιών.

Ο λόγος που μας κίνησε το ενδιαφέρον για τη συγκεκριμένη μελέτη είναι ότι τα κόμικς είναι ένα ευρέως διαδεδομένο ανάγνωσμα και ένας τρόπος ψυχαγωγίας για τα παιδιά και αρκετές φορές και για τους μεγάλους.

Θεωρήσαμε σκόπιμο εκτός από την θεωρητική αναφορά στο θέμα να συμπεριλάβουμε και την διερευνητική διαδικασία που θα μας βοηθούσε να επιτύχουμε μια πληρέστερη κατά το δυνατό κάλυψη του θέματός μας.

Η μελέτη της επίδρασης της ανάγνωσης των κόμικς στην συγκεκριμένη ηλικία 9, 10 11 χρόνων επιλέχθηκε επειδή ο οργανισμός και ο χαρακτήρας του ατόμου είναι ακόμη αναπτυσσόμενος και επομένως εύπλαστος και ευάλωτος στις όποιες επιδράσεις που δέχεται.

4.2 ΔΕΙΓΜΑΤΟΛΗΨΙΑ

Η έρευνα μας πραγματοποιήθηκε σε τρία δημοτικά σχολεία της Πάτρας στο 41ο Δημοτικό σχολείο περιοχής Εγλυκάδας, στο δημοτικό σχολείο περιοχής Δεμενίκων και στο 33ο δημοτικό σχολείο περιοχής Ψαροφαίου.

Για την έρευνα μας δεν ήταν δυνατό να ρωτήσουμε το σύνολο των μαθητών αυτής της ηλικίας των σχολείων της πρωτοβάθμιας εκπαίδευσης. Για το λόγο αυτό περιοριστήκαμε στα τρία παραπάνω δημοτικά σχολεία στα οποία είχαμε ευκολία πρόσβασης και δεν θα αντιμετωπίζαμε δυσκολία από το εκπαιδευτικό προσωπικό στην διανομή του ερωτηματολογίου.

Το δείγμα μας δεν είναι αντιπροσωπευτικό για να μπορέσουμε να γενικεύσουμε τα αποτελέσματα για όλους τους μαθητές των δημοτικών σχολείων της Πάτρας είναι όμως αντιπροσωπευτικό για το σύνολο των ερωτώμενων μαθητών.

Κατά την διάρκεια της παρουσίασης του ερωτηματολογίου σε σύνολο 128 μαθητών υποβλήθηκε η ερώτηση *ποιοί από εσάς δεν διαβάζουν κόμικς;*. Απάντησαν θετικά 11 μαθητές/τριες ποσοστό επί του συνόλου 8,6%. Στους μαθητές/τριες αυτούς δεν υποβλήθηκε το ερωτηματολόγιο γιατί δεν ήταν δυνατό να μελετηθούν οι επιδράσεις των κόμικς στον χαρακτήρα τους.

Το σύνολο των ερωτώμενων που αποτελούν το δείγμα της έρευνάς

;

4.2 ΔΕΙΓΜΑΤΟΛΗΨΙΑ

85

μας είναι 117 μαθητές/τριες.

!

4.3 ΤΡΟΠΟΣ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΑΩΝ

Σαν εργαλείο για την συλλογή πληροφοριών, επιλέξαμε και χρησιμοποιήσαμε γραπτό ερωτηματολόγιο το οποίο συμπληρώθηκε από τους μαθητές της Δ και Ε τάξης δημοτικού κατά την διάρκεια εκπαιδευτικής ώρας, παρουσίας μας. Πρίν να μοιράσουμε το ερωτηματολόγιο κάναμε μια ενημέρωση στον εκπαιδευτικό της τάξης για τον σκοπό της έρευνας μας. Κυρίως όμως προσπαθήσαμε να δώσουμε αναλυτικές και σαφείς εξηγήσεις στα παιδιά των τάξεων, τόσο για το ποιές είμασταν όσο και για τον λόγο που γινόταν η έρευνα.

Ενημερώσαμε τα παιδιά ότι το ερωτηματολόγιο ήταν ανώνυμο και τα στοιχεία του χρησιμοποιούνταν μόνο για να έρθουμε σε επαφή μαζί του. Επίσης δώσαμε αναλυτικές εξηγήσεις για τον τρόπο συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου και διευκρινήσαμε ερωτήσεις στις οποίες τα παιδιά πιθανόν να αντιμετώπιζαν προβλήματα π.χ. (ερώτηση Νο 23).

Με τον παραπάνω τρόπο αποφύγαμε συμβιβασμούς (Φίλιας Εισαγωγή στην μεθοδολογία των κοινωνικών ερευνών σελίδα 148) που δημιουργεί ένα ερωτηματολόγιο χωρίς την παρουσία αυτού που πραγματοποιεί την έρευνα π. χ συνεργασία παιδιών μεταξύ τους σε κάποιες ερωτήσεις ή λανθασμένες απαντήσεις λόγο αποριών σε ερωτήσεις του ερωτηματολογίου. Ο συνολικός χρόνος συμπλήρωσης του ερωτηματολογίου ήταν μία

4.3 ΤΡΟΠΟΣ ΣΥΛΛΟΓΗΣ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ

87

διδασκτική ώρα δηλαδή περίπου 45 λεπτά. Πρί καταλήξουμε στην τελική μορφή του ερωτηματολογίου διαβάσαμε σχετική βιβλιογραφία, μελετήσαμε άλλα παρεμφερή ερωτηματολόγια και πήραμε απόψεις ειδικών.

4.4 ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Στην τελική του μορφή το ερωτηματολόγιο αποτελούνταν από 32 ερωτήσεις κλειστές και προκατασκευασμένες ανάλογα με τις πληροφορίες που θέλαμε να συλλέξουμε (βοήθεια στην ευκολότερη συλλογή ή ταξινόμηση στοιχείων. Αποφυγή αποπροσανατολισμού).

Προσπαθήσαμε οι ερωτήσεις να είναι σαφείς και κατανοητές και να ανταποκρίνονται στο εκπαιδευτικό επίπεδο σε σχέση με την ηλικία των ερωτώμενων. Ανάλογα με το περιεχόμενο των ερωτήσεων, το ερωτηματολόγιο μπορεί να χωριστεί στους παρακάτω τομείς:

- Ερωτήσεις 1-8 αναφέρονται σε γενικά και δημογραφικά στοιχεία.
- Ερωτήσεις 10-13 αναφέρονται στο χρόνο που αφιερώνουν τα παιδιά στην ανάγνωση των κόμικς.
- Ερωτήσεις 14-17 αναφέρονται στις προτιμήσεις των παιδιών ανάμεσα στο κόμικ και στο βιβλίο.
- Ερωτήσεις 18-20 αναφέρονται στην ανίχνευση της στάσης των γονέων απέναντι στα κόμικς.
- Ερωτήσεις 21-22 αναφέρονται στο από που επηρεάζεται το παιδί στο να διαβάσει κόμικς.
- Ερώτηση 23 αναφέρεται στα χαρακτηριστικά των κόμικς που ελκύουν το παιδί.

- Ερωτήσεις 24-25-26-31-32 αναφέρονται στο κατά πόσο ταυτίζεται το παιδί με τον ήρωα που προτιμά και κατά πόσο επηρεάζεται η συμπεριφορά του από την ανάγνωση των κόμικς.
- Ερωτήσεις 27-28-29-30 αναφέρονται στην επίδραση των μηνυμάτων που περνούν στο παιδί.

4.5 ΚΟΣΤΟΣ - ΧΡΟΝΟΣ

Η επιλογή του θέματος της πτυχιακής μας έγινε τον Μάρτιο του 1992. Η διατύπωση του σκοπού, η κατάρτιση του σχεδίου και συλλογή των πληροφοριών διήρκεσαν 10 μήνες περίπου.

Επιλέξαμε το τέλος της σχολικής χρονιάς για την υποβολή των ερωτηματολογίων γιατί τότε καταλήξαμε στην τελική μορφή του αλλά και για να μην αποσπάσουμε χρόνο από σημαντικές σχολικές δραστηριότητες. Χρησιμοποιήσαμε 200 ερωτηματολόγια για τα οποία η γραφική ύλη και η φωτοτύπηση παραχωρήθηκε από το ΤΕΙ Πάτρας. Η πραγματοποίηση της έρευνας έγινε από εμάς.

ΚΕΦ. 5: ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

5.1 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ

Σκοπός της έρευνας μας ήταν να ανακαλύψουμε , αν υπάρχουν επιδράσεις (θετικές ή αρνητικές) από την ανάγνωση εικονογραφημένων περιοδικών κόμικς σε παιδιά ηλικίας 9, 11 χρονών (Δ και Ε Δημοτικού Σχολείου). Τα αποτελέσματα της έρευνάς μας θα παρουσιαστούν με βάση:

- Τις διαστάσεις του θέματος που αναφέρονται στο προηγούμενο κεφάλαιο.
- Σύμφωνα με τους πίνακες υπολογισμών που παραθέτονται στο Παράρτημα Α.

- Κάποιες δικές μας παρατηρήσεις, επισημάνσεις από την έρευνα.

ΔΗΜΟΓΡΑΦΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

Από τα παιδιά μαθητές, μαθήτριες που συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο ποσοστό 47% ήταν αγόρια και το 53% ήταν κορίτσια. Το μεγαλύτερο ποσοστό 47,3% επί του συνόλου των αγοριών είναι ηλικίας 11 ετών, το 45,4% είναι 10 ετών και το μικρότερο ποσοστό 7,3% είναι 9 ετών. Επί του συνόλου των κοριτσιών ποσοστό 43,5% είναι 11 ετών, το 45,2% είναι 10 ετών και το μικρότερο ποσοστό 11,3% είναι 9 ετών.

Οι ηλικίες αυτές ήταν ιδανικές για την πραγματοποίηση της έρευνας μας γιατί σε αυτές τις ηλικίες το παιδί παύει να δέχεται επιρροές μόνο από την οικογένεια μιας και ο κύκλος επαφών του διευρύνεται. Έτσι το σχολείο, οι φίλοι, τα αναγνώσματα συντελούν στην κοινωνικοποίηση του και συμβάλλουν στην αποκρυστάλλωση των ιδεών του παιδιού.

Από το σύνολο των αγοριών που απάντησε το ερωτηματολόγιο ποσοστό 43,6% πηγαίνει στην Δ Δημοτικού ενώ το 56,4% στην Ε Δημοτικού. Από το σύνολο των κοριτσιών το 53,2% πηγαίνει στην Δημοτικού ενώ το 46,8% πηγαίνει στην Ε Δημοτικού.

Το μορφωτικό επίπεδο των γονιών μπορεί να χαρακτηριστεί γενικά: ως μέτριο καθώς από την μία δεν υπάρχουν γονείς χωρίς στοιχειώδη εκπαίδευση, ενώ από την άλλη πολύ μικρά ποσοστά (6,8% στους πατέρες και 6,8% στις μητέρες) είναι απόφοιτοι Ανωτέρων και Ανωτάτων

Σχολών.

Αναφορικά με το επάγγελμα, στους πατέρες συναντάμε διάφορες κατηγορίες επαγγελματιών μεγαλύτερο ποσοστό 37,6% είναι εργάτες, 25,6% ελεύθεροι επαγγελματίες και 22,2% δημόσιοι υπάλληλοι ενώ στις μητέρες το μεγαλύτερο ποσοστό 53% δεν εργάζεται (ασχολείται με τα οικιακά) ενώ το 18,8% είναι εργάτριες και μόνο το 5,1% είναι ελεύθεροι επαγγελματίες.

Όσο αφορά την ύπαρξη αδελφών το μεγαλύτερο ποσοστό 94,9% των παιδιών που ρωτήθηκαν έχουν αδέρφια (μεγαλύτερα, μικρότερα ή και τα δύο) και μόνο το 4,3% των παιδιών δεν έχει, αποτέλεσμα που μπορεί να σημαίνει ότι τα παιδιά δέχονται επιρροές από τα αδέρφια τους όσο αφορά την ανάγνωση των κόμικς.

Χρόνος ανάγνωσης εικονογραφημένων περιοδικών:

Από το σύνολο των 117 μαθητών μαθητριών που απάντησαν ότι διαβάζουν κόμικς το μεγαλύτερο ποσοστό 60,7% δήλωσε πως δεν αγοράζει όλα τα τεύχη που εκδίδονται από τα αγαπημένα τους περιοδικά γεγονός που μπορεί να ερμηνευτεί θετικά γιατί δηλώνει ότι τα παιδιά δεν είναι φανατικοί αναγνώστες των κόμικς και έτσι μειώνονται οι αρνητικές επιδράσεις τους σε αυτά.

Όσο αφορά την συχνότητα αγοράς κόμικς τον μήνα που προηγήθηκε της έρευνας μας το μεγαλύτερο ποσοστό 45,3% των παιδιών απάντησε ότι αγόρασε κόμικς μια φορά την εβδομάδα, το 22,2% αγόρασε μια φορά

τον μήνα ενώ το 27,4% δεν αγόρασε καθόλου. Τα ποσοστά αυτά δεν μπορούν να θεωρηθούν υπερβολικά και να θεωρήσουμε ότι τα παιδιά είναι μανιώδεις αναγνώστες των κόμικς.

Όσο αφορά την εξοικονόμηση χρόνου για την ανάγνωση κόμικς το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών 38,5% διαθέτει χρόνο από το παιχνίδι γεγονός που μπορεί να ερμηνευτεί αρνητικά αφού το παιχνίδι θεωρείται απαραίτητο στοιχείο για την κοινωνικοποίηση και την σωστή διάπλαση της προσωπικότητας του παιδιού μιας και συμβάλει στην ανάπτυξη της φαντασίας, στην καλλιέργεια της αυτοπεποίθησης και της αυτοκυριαρχίας και στην εδραίωση της πίστης των παιδιών στις ικανότητες του.

Ενα επίσης μεγάλο ποσοστό 36,8% προτιμά να διαθέτει χρόνο από την παρακολούθηση T.V. στην ανάγνωση κόμικς, κάτι που μπορεί να θεωρηθεί θετικό αφού μειώνονται οι επιπτώσεις της τηλεοπτικής παρακολούθησης. Σχετικά με το ποσοστό 23,1% των παιδιών που αφιερώνουν χρόνο από το διάβασμα για το σχολείο για την ανάγνωση κόμικς δεν χρειάζεται ίσως να αναφέρουμε ότι είναι αρνητική επίπτωση μιας και μειώνονται οι σχολικές επιδόσεις του παιδιού.

Σχετικά με τον χρόνο που χρειάζονται τα παιδιά για την ανάγνωση κόμικς το μεγαλύτερο ποσοστό 44,4% χρειάζεται λιγότερο από μισή ώρα και το 36,8% χρειάζεται μόνο μισή ώρα. Παρόλα αυτά δεν μπορούμε να παραλείψουμε το γεγονός ότι, τα σημερινά παιδιά χρονικά περιθώρια για διάβασμα εξωσχολικών βιβλίων δεν έχουν μεγάλα εξαιτίας της πληθώρας των δραστηριοτήτων και για αυτό για ευκολία στρέφονται στη γρήγορη,

εύκολη και ανεύθυνη κυρίως ψυχαγωγία, το διάβασμα στο πόδι δηλαδή τα κόμικς.

Προτιμήσεις των παιδιών ανάμεσα στο κόμικ και στο εξωσχολικό βιβλίο:

Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών 60,7% προτιμά στον ελεύθερο χρόνο του την ανάγνωση ενός εξωσχολικού βιβλίου και μόνο το 39,3% προτιμά την ανάγνωση κάποιου κόμικ. Βλέπουμε λοιπόν ότι το βιβλίο έχει σημαντική προτεραιότητα στο παιδί γεγονός πολύ αισιόδοξο, ελπιδοφόρο και ενθαρρυντικό και που μπορεί να θεωρηθεί ως σωστή επιλογή.

Παρόλο που το εξωσχολικό βιβλίο προτιμάτε από τα παιδιά βλέπουμε ότι στις ανταλλαγές με τους φίλους κυριαρχεί το κόμικ με ποσοστό 75,2% πράγμα που σημαίνει ότι το παιδί ίσως να επηρεάζεται από τους φίλους στο να διαβάσει ή ίσως επειδή το κόμικ είναι αντικείμενο ευτελούς αξίας το παιδί δεν έχει δισταγμούς στο να τα ανταλλάξει.

Τα παρακάτω ποσοστά έχουν βγει με βάση το μορφωτικό επίπεδο του πατέρα με σκοπό να διαπιστώσουμε τι ρόλο παίζει αυτό στην ανάγνωση εξωσχολικού βιβλίου. Βλέπουμε ότι στα παιδιά που οι γονείς τους ανήκουν στην ομάδα Πανεπιστήμιο Τ.Ε.Ι. ένα ποσοστό 25% διάβασε ένα βιβλίο τον τελευταίο μήνα πράγμα που σημαίνει ότι τα παιδιά επηρεάζονται από τους γονείς τους στο να ασχολήθουν και να διαβάσουν κάποιο βιβλίο.

Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών 59% απάντησαν πως αν είχαν αρκετά χρήματα θα προτιμούσαν να αγοράσουν ένα βιβλίο σε αντίθεση με το 38,5% που θα προτιμούσε να αγοράσει ένα κόμικς. Τα συμπεράσματα από αυτή την απάντηση επιβεβαιώνουν κατά κάποιον τρόπο τα συμπεράσματα προηγούμενης ερώτησης (No 15) και είναι ενθαρρυντικά αφού φαίνεται πως τα παιδιά μάλλον εκτιμούν τα θετικά στοιχεία και τα πλεονεκτήματα ενός καλού βιβλίου και το προτιμούν από άλλα έντυπα αναγνώσματα όπως τα κόμικς.

Στις παραπάνω απαντήσεις των παιδιών φαίνεται να υπάρχει κάποια αντίφαση, βλέπουμε λοιπόν ότι παρά το γεγονός της προτίμησης εξωσχολικού βιβλίου από τα παιδιά ανταλλαγές γίνονται κυρίως με κόμικς. Τι μπορεί να σημαίνει αυτό; πιθανή απάντηση θα μπορούσαμε να πάρουμε από παλαιότερη έρευνα που είχε πραγματοποιήσει ο Α. Β. Μπούτσικας, που είναι σχολικός σύμβουλος, στα σχολεία της περιφέρειας Αττικής την σχολική χρονιά 1985 - 1986. Από τα 6.033 παιδιά που ρωτήθηκαν μόνο τα 1743 απάντησαν ότι διάβασαν κόμικς. Σύμφωνα όμως με τον Α. Β. Μπούτσικα το ποσοστό αυτό ήταν λανθασμένο και στην πραγματικότητα ήταν μεγαλύτερο. Ο φόβος όμως του δασκάλου που συμβούλευε να τα αποφεύγουν ώθησε τα παιδιά στην απόκρυψη της αλήθειας.

Στάση των γονιών απέναντι στα κόμικς:

Το μεγαλύτερο ποσοστό 56,4% των παιδιών απάντησαν ότι τα χρήματα για την αγορά κόμικς τους τα δίνουν οι γονείς τους γεγονός που σημαίνει ότι γνωρίζουν ότι τα παιδιά τους διαβάζουν κόμικς και δεν τα

αποθαρρύνουν από αυτή την συνήθεια.

Ένα ποσοστό 34,2% απάντησε πως τα χρήματα τα εξοικονομεί από το χαρτζηλίκι του γεγονός που δείχνει ότι τα κόμικς είναι ένα προσφιλές ανάγνωσμα για το παιδί που δεν διστάζει να διαθέσει ακόμα και το χαρτζηλίκι του για να το αποκτήσει.

Το μεγαλύτερο ποσοστό 99,1% των γονιών επιτρέπουν την ανάγνωση κόμικς είτε λόγω άγνοιας επειδή δεν γνωρίζουν τις αρνητικές επιπτώσεις που μπορεί να έχουν στα παιδιά είτε γιατί το θεωρούν ως απλή και συμπεφύρουσα οικονομικά μορφή ψυχαγωγίας.

Παρόλα αυτά φαίνεται να ελέγχουν πότε το παιδί πρέπει να διαβάσει κόμικς και για αυτό το επιτρέπουν σε συγκεκριμένο χρόνο, τα Σαββατοκύριακα 35,9% στον ελεύθερο χρόνο των παιδιών 42,7% στις σχολικές διακοπές 23,9% ενώ μόνο το 17,9% επιτρέπει την καθημερινή ανάγνωση κόμικς.

Από που επηρεάζεται το παιδί στο να διαβάσει κόμικς:

Το μεγαλύτερο ποσοστό 68,4% των αδελφών των παιδιών που ρωτήθηκαν και που διαβάζουν κόμικς, διαβάζει επίσης εικονογραφημένα περιοδικά πράγμα που μπορεί να υποδηλώνει αμοιβαίες επιρροές και αλληλεπιδράσεις.

Από τις συγκεκριμένες απαντήσεις φαίνεται ότι τα κόμικς εκτός από προσφιλές ανάγνωσμα είναι και ένα προσφιλές θέμα συζήτησης στις

συναναστροφές και στις παρέες των παιδιών, αφού το μεγαλύτερο ποσοστό 66,7% απάντησε ότι οι περιπέτειες των αγαπημένων τους ήρωων αποτελούν αντικείμενο συζητήσεως.

Ποιό από τα χαρακτηριστικά των κόμικς ελκύουν το παιδί να τα διαβάσει:

Όπως κάθε άλλο ανάγνωσμα έτσι και τα κόμικς συγκεντρώνουν κάποια χαρακτηριστικά που τα κάνουν δημοφιλή και αγαπητά στα παιδιά. Τα χαρακτηριστικά αυτά δεν είναι τυχαία αλλά οι δημιουργοί των κόμικς έχουν συγκεντρώσει στοιχεία που σίγουρα συγκινούν και εντυπωσιαζουν τον αναγνώστη αυτής της ηλικίας όπως το χιούμορ, η περιπέτεια και η γρήγορη εξέλιξη. Έτσι στην έρευνα μας το γεγονός ότι τα κόμικς είναι περιπεριώδη έρχεται πρώτο στις προτιμήσεις των παιδιών με ποσοστό 41%, η ύπαρξη χιούμορ δεύτερη με ποσοστό 39,3% και το γεγονός ότι περνά ευχάριστα η ώρα είναι τρίτο στις προτιμήσεις των παιδιών με ποσοστό 11,1%.

Πόσο ταυτίζεται το παιδί με τον ήρωα που προτιμά και πόσο επηρεάζεται η συμπεριφορά του από την ανάγνωση των κόμικς:

Ενώ τα παιδιά αναγνωρίζουν κάποιους σαν αγαπημένους τους ήρωες και προτιμούν να διαβάζουν ιστορίες με αυτούς παρόλα αυτά το μεγαλύτερο ποσοστό 53% δεν φαίνεται να ταυτίζεται με αυτόν ήρωα και δεν πιστεύουν πως έχουν κοινά χαρακτηριστικά με αυτόν.

Από την άλλη μεριά ένα πολύ μεγάλο ποσοστό 46,1% ταυτίζεται με τον ήρωα που προτιμά αφού αναγνωρίζει και στον εαυτό του στοιχεία

της προσωπικότητας του αγαπημένου του ήρωα και δεν διστάζει να τα κατονομάσει. Έτσι τα κοινά στοιχεία που δώθηκαν σαν απάντηση είναι τα εξής: δύναμη με 34,8% η γρηγοράδα με 23,9%, η τιμιότητα με ποσοστό 17,4% και η ομορφιά με ποσοστό επίσης 17,4%. Από τις παραπάνω απαντήσεις είναι φανερό πως τα παιδιά επιλέγουν θετικά στοιχεία της προσωπικότητας του ήρωα και τα αναγνωρίζουν και σαν χαρακτηριστικά της δικής τους προσωπικότητας. Αυτά τα στοιχεία αν χρησιμοποιηθούν με το σωστό τρόπο είναι προς όφελος τους.

Από την έρευνα μας σχετικά με τις προτιμήσεις των παιδιών διαπιστώσαμε ότι τα αγόρια δείχνουν προτίμηση στους ήρωες που χαρακτηριστικό τους είναι η δύναμη, η σωματική υπεροχή, το θάρρος, η γενναιότητα, η αγριάδα κ.τ.λ ενώ αντίθετα τα κορίτσια προτιμούν ήρωες που τους διακρίνει η ομορφιά, η ευγένεια, το χιούμορ, η φιλικότητα κ.τ.λ. Αυτό ερμηνεύεται αν σκεφτούμε ότι τα αγόρια από μικρά μεγαλώνουν με τέτοιου είδους πρότυπα, με το πρότυπο κυρίως του δυνατού, που κατά βάθος πολλές φορές είναι και το πρότυπο της βίας αλλά με την συγκαλυμμένη μορφή αντίθετα το κορίτσι είναι κυρίως ευγενικό μαθαίνει να διεκδικεί τα δικαιώματά του με ήρεμο τρόπο κ.τ.λ ακόμα και τα παιχνίδια των παιδιών είναι διαφορετικά ανάλογα με το φύλο τους έτσι τα κορίτσια παίζουν με κούκλες ενώ τα αγόρια με όπλα.

Μελέτη της επίδρασης των μηνυμάτων που περνούν στο παιδί:

Το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών απάντησε πως ο αγαπημένος τους ήρωας κερδίζει τα χρήματα για να ζει από την δουλειά του 59% ή από

αμοιβές για τις καλές του πράξεις 37,6%

Παρόλα αυτά η μελέτη των παρακάτω ήρωων μας έδειξε ότι κανένας από τους ήρωες δεν εργάζεται ή εργάζεται πολύ σπάνια και περιστασιακά, επίσης σε καμιά ιστορία των κόμικς ο ήρωας δεν φαίνεται να λαμβάνει χρηματική αμοιβή ως ανταμοιβή για τις καλές του πράξεις. Βλέπουμε όμως από τις απαντήσεις ότι το παιδί δεν φαίνεται να το προβληματίζουν τα παραπάνω όπως η απουσία εργασίας και εξηγούν κάποια πράγματα με απλό ή με αυτονόητο κατά την άποψη τους τρόπο. Αυτό είναι ίσως θετικό επειδή κάποια από τα αρνητικά μηνύματα των κόμικς δεν περνούν στους μικρούς αναγνώστες. Στη συγκεκριμένη ερώτηση πρέπει να αναφερθεί και ένα ποσοστό 10,2% των παιδιών που απάντησε πως δεν έχει σκεφτεί που βρίσκει χρήματα για να ζει ο αγαπημένος τους ήρωας.

Σαν συνέχεια των παραπάνω διαπιστώσεων έρχονται και οι απαντήσεις στην ερώτηση *θα ήθελες να κερδίζεις χρήματα με τον ίδιο τρόπο*, όπου το μεγαλύτερο ποσοστό των παιδιών 79,5% απαντάει θετικά και μόνο το 12% απάνταει αρνητικά.

Παρόλο που στην προηγούμενη ερώτηση τα παιδιά απαντάνε υπεικμενικά στην ερώτηση *εάν ο ήρωας τους έχει οικογένεια* οι πλειοψηφία 48,7% γνωρίζει ότι δεν υπάρχει οικογένεια με την πιο συνιθισμένη μορφή πατέρας, μητέρα αδέρφια όμως αναγνωρίζει την ύπαρξη άλλων συγγενών όπου μέσα σε αυτούς συμπεριλαμβάνονται και οι φίλοι. Επίσης ένα ποσοστό 26,5% απαντάει ότι έχουν πατέρα ενώ το 19,6% απαντάει ότι έχουν

μητέρα.

Στο τι έχει μεγαλύτερη σημασία για τον ήρωα των παιδιών ποσοστό 44,4% απαντάει ότι έχει μεγαλύτερη σημασία η φιλία, έννοια που χαρακτηρίζεται ως θετική εάν τα παιδιά τη μεταφέρουν στις σχέσεις τους. Ένα ποσοστό 55% απάντησε ότι μεγαλύτερη σημασία έχουν οι καλές πράξεις που και αυτό χαρακτηρίζεται ως θετικό εάν λάβουμε υπόψη μας ότι τα παιδιά μιμούνται τον ήρωα τους, μικρότερα ποσοστά 2,6% ανέφεραν την ατομική προβολή και 5,1% τα χρήματα.

Στην ερώτηση εάν τα παιδιά υποδύονται τους ήρωες στα παιχνίδια με τους φίλους τους ποσοστό 69,2% απάντησε θετικά αριθμός που δείχνει ότι η επιρροή είναι μεγάλη αφού οι ήρωες τώρα πια μεταφέρονται και στα παιχνίδια. Δυσάρεστο είναι γεγονός όταν τα παιδιά προσπαθούν να μιμηθούν περιπέτειες βίας και ρόλους επιθετικούς.

Στην ερώτηση εάν αγοράζουν αντικείμενα με τη μορφή του ήρωα τους ποσοστό 91,4% απάντησε θετικά γεγονός που δείχνει μεγάλη επιρροή. Γνωρίζουμε όμως ότι κάθε ανάγνωσμα περνά μηνύματα στον αναγνώστη με έμμεσο τρόπο μηνύματα που καταγράφονται στο υποσυνείδητο και προσπαθούν να αλλοτριώσουν την προσωπικότητα του. Τα έμμεσα αυτά μηνύματα το παιδί δεν είναι σε θέση να τα αναγνωρίσει ούτε έχει τόσο ανεπτυγμένη κριτική ικανότητα ώστε να περιορίσει τις αρνητικές επιδράσεις.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ- ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ- ΕΙΣΗΓΗΣΕΙΣ

6.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ-ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σκοπός της εργασίας μας είναι να μελετήσουμε τις επιπτώσεις των κόμικς στην ηλικία των 10 και 11 χρόνων, να εντοπίσουμε και να αναλύσουμε τις θετικές και τις αρνητικές συνέπειες που προκύπτουν από την ανάγνωση των κόμικς καθώς επίσης και να δώσουμε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα γύρω από τον κόσμο και την ιστορία των κόμικς.

Επειδή όμως η μελέτη όλων των ήρωων που πρωταγωνιστούν στις ιστορίες των κόμικς στάθηκε αδύνατη αναφερόμαστε σε μερικούς από τους πιο γνωστούς ήρωες που αγαπήθηκαν από τους μικρούς μας φίλους και παραθέτουμε κάποια βασικά χαρακτηριστικά τους.

Οι επιμέρους στόχοι της μελέτης μας είναι:

- Να μελετήσουμε το χρόνο που αφιερώνουν τα παιδιά στην ανάγνωση εικονογραφημένων περιοδικών.
- Να μελετήσουμε την επίδραση των μηνυμάτων που περνούν στο παιδί τα κόμικς
- Να μελετήσουμε την επίδραση των προτύπων που υπάρχουν σε αυτά και που πιθανό να υιοθετούνται από το παιδί.
- Να μελετήσουμε τις προτιμήσεις των παιδιών ανάμεσα στα κόμικς και στο βιβλίο
- Να μελετήσουμε κατά πόσο ταυτίζεται το παιδί με τον ήρωα που προτιμά
- Να μελετήσουμε ποιό ή ποιά από τα χαρακτηριστικά των κόμικς ελκύουν το παιδί στο να τα διαβάσει
- Να μελετήσουμε πόσο επηρεάζεται η συμπεριφορά του και κατά επέκταση η προσωπικότητα του παιδιού μέσα από την ανάγνωση των κόμικς

- Να εντοπίσουμε από που επηρεάζεται το παιδί στο να διαβάσει κόμικς
- Να ανιχνεύσουμε κατά κάποιο τρόπο τη στάση των γονέων απέναντι στο εικονογραφημένο περιοδικό (κόμικς).

Το θέμα των κόμικς δεν πρόκειται να εξαντληθεί, τουλάχιστον σε αυτήν εδώ την εργασία, θα δοθεί όμως ένα πλαίσιο πληροφοριών μέσα στο οποίο ο καθένας θα βρεί ικανοποιητικό υλικό που θα τον οδηγήσει σε κάποιες δικές του θέσεις. Τα κόμικς ανήκουν σε ότι ονομάζουμε παραλογοτεχνία, δεν βρίσκουμε σε αυτά σημάδια έντεχνου λόγου, υψηλές ιδέες, ιδανικά αξία για μίμηση, ήρωες αξίους να γίνουν πρότυπα και να προκαλέσουν προβληματισμό. Με τη δικαιολογία του happy end, στο οποίο δικαιώνεται το καλό και ο καλός ήρωας, τα παιδιά έχουν προφτάσει να γνωρίσουν όλες τις μεθόδους του κακού, τις κομπίνες, ένα χυδαίο πολλές φορές λεξιλόγιο, τη βία, το έγκλημα.

Τα κόμικς όμως κατηγορούνται από πολλούς ότι δεν έχουν ιδεολογία ή μάλλον ότι η ιδεολογία που προβάλλουν είναι αυτή που οδηγεί λαούς, και όχι απλά τα παιδιά, στην οικονομική υποταγή, την ιδεολογική ευκαμψία, των καταναλωτισμό τον ευδαιμονισμό και ενδεχομένως τη βία.

Όσο αναφορά την αισθητική τους αυτά είναι άτεχνα σκίτσα, κακός συνδυασμός χρωμάτων, προβολή πολλών προσώπων της βίας, χαρτί και εκτύπωση της τελευταίας ποιότητας, κακογραφία και χυδαιότητα είναι κάποια στοιχεία που υποβιβάζουν το γούστο του παιδιού, το εκχυδαίζουν

κάνουν το παιδί να θεωρεί το "κιτς" ως τέχνη.

"Οι ήρωες των κόμικς είναι συνήθως τύποι περιθωριακοί, άνθρωποι οι οποίοι έχουν στόχο την καλόπεραση, να κοροϊδεψουν τον αφελή. Σπάνια εργάζονται και προσπαθούν να περάσουν το αηθικό για ηθικό, το φανταστικό για πραγματικό την ασχήμια για ομορφιά και όλα αυτά σε μια εποχή που προσπαθούμε να οικοδομήσουμε μια κοινωνία συνεργατική κοινωνικοποιημένη ειρηνική"¹

Βασικές αξίες ζωής η αλληλεγγύη, η δικαιοσύνη, η εργασία, η ατομική ευθύνη, η τιμιότητα, η ειρηνική συνύπαρξη των ατόμων η οικογένεια και πολλές άλλες περιθωριοποιούνται αντίθετα προβάλλουν άλλες που παραχράζουν τον προσορισμό του ανθρώπου και υποβιβάζουν των άνθρωπο ως παράγοντα κοινωνικής προόδου. Είναι φανερά ότι τα παραπάνω (θεματολογία, γλώσσα) να μη δίνονται σωστά πρότυπα στα παιδιά και προσφέρονται σε μια ηλικία που η κρίση είναι ανώριμη και η φαντασία καλπάζει.

Προβάλλουν μια κοινωνία όπου θεοποιείται η απάτη, η κομπίνα, η ευκολία της ζωής, η καλοπέραση χωρίς κόπο, μια κοινωνία όπου η γυναίκα παίζει πάντα δεύτερο ρόλο, όπου το αγόρι είναι το έξυπνο μέλος σε μια παρέα αγοριών κοριτσιών όπου το κορίτσι λέει ανοησίες και πάντα θαυμάζει τα καταρθώματα του ήρωα.

Ιδανικά που προβάλλονται είναι ή βία, η ατομική επιτυχία, ο εξωτερικός

¹(ΠΑΙΔΙΚΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ εκδ.ΚΟΥΤΣΟΥΜΠΟΣ σελ 78.)

εντυπωσιασμός, ο εύκολος πλουτισμός. Με πρόσχημα μια διασκεδαστική ιστορία περνάνε πολλά επικίνδυνα πράγματα.

Τα κόμικς είναι δημιουργία του πολιτισμού μας είναι ένα φαινόμενο κοινωνικό που πρέπει να το δούμε όχι αποκκομένο αλλά σε συνδυασμό με άλλα κοινωνικά φαινόμενα. Τα κόμικς δεν πρέπει να αντιμετωπίστον με απαγόρευση αλλά με τη δημιουργία υποδομής.

Τελειώνοντάς την βιβλιογραφική και ερευνητική μελέτη μας θέλουμε να πιστεύουμε πως καταφέραμε να προσεγγίσουμε ως ένα βαθμό τους στόχους μας δηλαδή να μελετήσουμε το θέμα "κόμικς" γενικά και τις πιθανές επιπτώσεις τους στα παιδιά.

Από την μέχρι τώρα παρουσίαση του θέματος έγιναν φανερά τα παραπάτω:

Το κόμικ έχει μια γοήτεια, ασκεί έντονη επίδραση στα παιδιά και παρέχει σε αυτά μια ευχαρίστηση που κατέχει ειδική θέση στην ιεράρχηση των απολαύσεων τους. Όλα τα παιδιά της ηλικίας που επιλέξαμε διαβάζουν κόμικς, αν και η συχνότητα αγοράς καθώς και ο χρόνος ανάγνωσης δεν μπορούν να θεωρηθούν υπερβολικά. Τα ίδια τα παιδιά δηλώνουν πως εξοικονομούν χρόνο για αυτήν την απασχόληση κυρίως από το παιχνίδι τους, αλλά και από το διάβασμα για το σχολείο, γεγονός που ερμηνεύεται αρνητικά αφενός γιατί το παιχνίδι θεωρείται απαραίτητο στοιχείο για την διάπλαση της προσωπικότητας του παιδιού και αφετέρου γιατί μειώνονται οι σχολικές επιδόσεις του.

Από την έρευνα μας όσο αφορά τις προτιμήσεις των παιδιών ανάμεσα στο κόμικ και στο εξωσχολικό βιβλίο, διαπιστώσαμε ότι το εξωσχολικό βιβλίο κατέχει σημαντική θέση στις προτιμήσεις των παιδιών αυτό μάλιστα ισχύει και για τα παιδιά που το μορφωτικό επίπεδο του πατέρα τους θεωρείται χαμηλό. Σε αυτό μάλλον συντελεί το γεγονός πως οι γονείς πάντα επιθυμούν τα παιδιά τους να γίνουν καλύτερα από αυτούς και έτσι τα κατευθύνουν πρό την ανάγνωση χρήσιμων αναγνωσμάτων

Όσο αφορά την στάση των γονιών απέναντι στο κόμικ από τις απάντησεις των παιδιών προκύπτει ότι οι γονείς γνωρίζουν ότι τα παιδιά τους διαβάζουν κόμικς αφού αυτοί είναι που τους δίνουν χρήματα για την αγορά τους. Το παραπάνω μπορεί να συμβαίνει είτε από άγνοια των αρνητικών επιδράσεων είτε γιατί το θεωρούν ως απλή και οικονομικά συμφέρουσα μορφή ψυχαγωγίας. Θετικό, όμως είναι ότι φαίνεται να ελέγχουν τότε το παιδί μπορεί να διαβάσει κόμικς και για αυτό το επιτρέπουν σε συγκεκριμένο χρόνο (Σαββατοκύριακα, αργίες, κ.τ.λ)

Όπως κάθε άλλο ανάγνωσμα που απευθύνεται στο παιδί έτσι και τα κόμικς συγκεντρώνουν κάποια χαρακτηριστικά που το κάνουν δημοφιλή και αγαπητό στα παιδιά. Οι δημιουργοί των κόμικς φαίνεται πως έχουν μελετήσει αρκετά την ψυχολογία των παιδιών και έχουν εσκεμμένα συγκετρώσει στοιχεία που συγκινούν και εντυπωσιάζουν το παιδί αναγνώστη όπως το χιούμορ, η περιπέτεια, η γρήγορη εξέλιξη κ.τ.λ.

Από την έρευνα μας διαπιστώσαμε πως παρόλο που τα παιδιά αναγνωρίζουν ανάλογα και με το φύλο τους κάποιους σαν αγαπημένους τους

ήρωες, η πλειοψηφία δεν θεωρεί πως έχει κοινά στοιχεία με αυτούς, ενώ το ποσοστό αυτών που ισχυρίζονται πως έχουν κοινά στοιχεία κατονομάζει σαν τέτοια, χαρακτηριστικά όπως το χιούμορ, η εξυπνάδα, η τιμιότητα που αν χρησιμοποιηθούν σωστά μπορεί να είναι προς όφελος τους. Έτσι κανένα παιδί δεν ανέφερε σαν κοινό στοιχείο με τον αγαπημένο του ήρωα την βία. Πολλοί υποστηρικτές των κόμικς αναφέρουν πως η βία στα κόμικς λόγω του τελετουργικού της χαρακτήρα δεν προκαλεί φόβο, ούτε αναστάτωση ούτε και πράξη για μίμηση. Μόνο σε ελάχιστες περιπτώσεις καταπιεσμένων ή ψυχικά τραυματισμένων είναι δυνατό η βία ακόμα και στα κόμικς να προκαλέσει φόβο ή επιθετικότητα. Σύμφωνα όμως με τον κ.Σπύρου Επαμεινώνδα (εκπαιδευτικό συγγραφέα) δεν πρέπει να ξεχνάμε πως τα κόμικς αποτελούν σήμερα ένα δημοφιλές ανάγνωσμα. Η βία και η επιθετικότητα παρουσιάζονται βέβαια με έναν κωμικό, διασκάδαστικό τρόπο και ίσως αυτό να είναι λιγότερο επικίνδυνο δεν είναι όμως και εντελώς ακίνδυνο γιατί η επιθετικότητα και η βία δεν παύουν να είναι επικίνδυνα με οποιονδήποτε τρόπο και αν δοθούν, ιδιαίτερα σε αυτή την ηλικία που τα παιδιά δεν έχουν εντελώς αναπτυγμένη την δυνατότητα να κρίνουν τι επιτρέπεται και τι δεν επιτρέπεται, ποιο είναι το σωστό και ποιο το λάθος.

Από το θεωρητικό μέρος της μελέτης μας διαπιστώσαμε πως μέσα από τις ιστορίες των κόμικς δεν προάγονται αξίες που η κοινωνία στην οποία ζούμε τις αναγνωρίζει και τις θεωρεί βασικές και απαραίτητες όπως η οικογένεια η εργασία, η μόρφωση κ.τ.λ. αντίθετα τονίζονται έννοιες όπως η φιλαργυρία, το εύκολο κέρδος, η τεμπελιά και υποβιβάζεται ο

ρόλος της οικογένειας με τη σύγχρονη και πιο διαδομένη μορφή της πατέρας, μητέρα, παιδιά. Από την έρευνα, όμως, που πραγματοποιήσαμε διαπιστώνουμε ότι εξαιτίας της αθωότητας και του απλού τρόπου σκέψης της συγκεκριμένης ηλικίας τα παιδιά δεν προβληματίζονται με τα παραπάνω και εξηγούν κάποια πράγματα με απλό ή αυτονόητο κατά την άποψη τους τρόπο.

6.2 ΓΕΝΙΚΕΣ ΕΙΣΗΓΗΣΕΙΣ

Στό σημείο αυτό θα γίνει λόγος για τις προτάσεις και τα συμπεράσματα μας πάνω σε ένα τόσο σημαντικό θέμα όπως είναι τα κόμικς. Αν δεν μπορούμε να τα αποφύγουμε και να τα αντικαταστήσουμε με ένα καλό εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο τότε πρέπει να προσπαθήσουμε να τα βελτιώσουμε για να αναστρέψουμε την επίδραση τους στην ψυχοσωματική ανάπτυξη του παιδιού.

Οι αλλαγές που προτείνουμε και νομίζουμε ότι είναι απαραίτητο να γίνουν αφορούν το περιεχόμενο, το ύφος, την δομή, την γλώσσα και την εικόνα των κόμικς.

Η εικόνα, ιδιαίτερα για τα μικρότερα παιδιά έχει παντοδύναμη γλώσσα και παίζει πρωταρχικό ρόλο στην επιτυχία των σκοπών του βιβλίου και γενικότερα στην στην όλη υπόθεση της αγωγής του παιδιού. Στις μέρες μας με τη μεγάλη ανάπτυξη του τεχνικού πολιτισμού, η ανάγκη του ανθρώπου και ιδιαίτερα του παιδιού να έρχεται σε επαφή με τα πράγματα μέσα της εικόνας έχει ικανοποιηθεί στο έπακρο. Το εικονογραφημένο έντυπο έχει κατακλύσει κυριολεκτικά τα πάντα, η εικόνα του όμως δεν είναι η κατάλληλη για την ηλικία στην οποία απευθύνεται.

Το πρόβλημα βέβαια δεν είναι απλό και ούτε μπορεί να λυθεί με την παράθεση κάποιων συνταγών γιατί η αξιολόγηση είναι πρώτα από όλα θέμα προσωπικής ευαισθησίας του καθενός, ωστόσο θα προτείνουμε τα

παρακάτω:

1) Η εικόνα των κόμικς για να είναι καλή πρέπει να ανταποκρίνεται σε πολλές καλλιτεχνικές, παιδαγωγικές κ.α. απαιτήσεις. Πρέπει να αφέσειστο παιδί, να πιάνει τον παλμό του, να βρίσκεται μέσα στα αισθητικά μέτρα του το οποία είναι εντελώς διαφορετικά από τα μέτρα του ενηλίκου. Να είναι μεγάλη, ζωντανή με χαρούμενα χρώματα, να αφήνει περιθώρια στην φαντασία του παιδιού να αναπτυχθεί, να εκλεπτύνει το συναίσθημα, να εξευγενίζει, γενικά να προάγει την αισθητική αντίληψη του παιδιού.

2) "Η εικόνα δεν πρέπει να οδηγεί σε επιφανειακή θεώρηση των πραγμάτων ούτε να ρηχαίνει την κρίση ή να την καναλιζάρει προς ορισμένες μόνο κατευθύνσεις αλλά να οδηγεί στην ελεύθερη διάμορφωση θέσης απέναντι στα πράγματα." ²

3) Η εικονογράφηση των κόμικς πρέπει και μπορεί να γίνει με την εκμετάλλευση του καλλιτεχνικού μας θησαυρού εθνικού και πανανθρωπίνου. Τα θέματα της δηλαδή μπορούν να αντλούνται από σύγχρονα κοινωνικά προβλήματα, καθημερινά βιώματα, από τις παραδόσεις μας, την αρχαία ελληνική μυθολογία, τα δημοτικά μας τραγούδια.

4) Μια άλλη πρόταση είναι η εικονογράφηση των κόμικς να γίνεται από τα ίδια τα παιδιά για τα παιδιά. Με την απόλυτη όμως κυριαρχία της εικόνας, στα κόμικς αχρηστεύεται η γλώσσα, αυτό το κατεξοχήν όργανο

²(Αντώνης Λαμπρινίδης σχολικός σύμβουλος Η παιδική λογοτεχνία σελ.43)

της σκέψης. Παράλληλα με την αχρήστευση της γλώσσας αχρηστεύεται και η σκέψη και ολόκληρος ο ψυχικός κόσμος του παιδιού.

5) Ο λόγος λοιπόν του κειμένου που ακολουθεί την εικόνα πρέπει πρώτα από όλα να συμβαδίζει με τους κανόνες της γραμματικής και του συντακτικού, πρέπει ταυτόχρονα να είναι λόγος μεστός και πλούσιος που να συμβάλει στον εμπλουτισμό του λεξιλογίου του παιδιού και ταυτόχρονα να βοηθά το παιδί στην έκφραση των σκέψεων και των συναισθημάτων του και στην εξωτερίκευση του εσωτερικού του κόσμου. Τα παραπάνω πρέπει να φέρουν ιδιαίτερη προσοχή από τους καλλιτέχνες δημιουργούς. Οι άνθρωποι αυτοί πρέπει να διαθέτουν πέρα από γνώσεις, ταλέντο, μεράκι, αγάπη και σεβασμό για τη δουλειά τους αλλά και για το αναγνωστικό κοινό. Η συνεργασία που θα επιτευχθεί ανάμεσα στον καλλιτέχνη (σκιστογράφο, ζωγράφο και στον συγγραφέα σεναριογράφο) πρέπει να είναι πολύ καλή αρμονική να υπάρχει επικοινωνία για να πετύχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Βέβαια έχουν ειπωθεί πάρα πολλά για την γλώσσα των κόμικς η οποία είναι ένας ειδικός κώδικας συννεόησης που τείνει στη μη γλώσσα, είναι μια γλώσσα σε κεφαλαιογράμματη γραφή, φτωχή σε λεξιλόγιο, περιοριστική της επικοινωνίας σε ένα βασικό λεξιλόγιο. Η γλώσσα των κόμικς εκτός από το χαρακτηριστικό της λεξιπενίας, που οδηγεί τα παιδιά σε περιοριστικό λεξιλόγιο έχει ως χαρακτηριστικό και το μονοσύλλαβο των λέξεων ή το συνδυασμό συμφώνων σε μια συνθηματική λέξη π.χ Ζιπ, Σπλάτς, Φρούπ. Όπως εύκολα διαπιστώνεται η δημιουργία ενός συνθη-

ματικού κώδικα, μέσω του οποίου οι έννοιες οι λέξεις αποδίδονται με χαρακτηριστικούς ήχους της πρωτογενής κίνησης ενός γεγονότος ή του αντικείμενου που παράγει το γεγονός, είναι μια επιστροφή στη γλώσσα των πρωτόγονων ανθρώπων. Είναι φυσικό λοιπόν τα παιδιά κυρίως να χάνουν τη γλώσσα τους που αλλοιώνεται έτσι μέσω των κόμικς. Η γλωσσική καλλιέργεια αναστέλεται και η δουλειά των δασκάλων στο σχολείο δεν έχει αντίκρουσμα.

6) Οι ήρωες των κόμικς πρέπει να συμπεριφέρονται με ειρηνικές διαθέσεις και να προάγουν αισθήματα ειρηνικά, ευγενή να υπάρχει άμιλλα μεταξύ των ήρωων και όχι λύση των διαπροσωπικών θεμάτων τους να γίνεται με τη βία και ανάρμοστους τρόπους. Η επίλυση των διαφορών με γρονθοκοπήματα, κλωτσιές, σφηροκοπήματα στο κεφάλι, ο εξευτελισμός του αντιπάλου, οι πανουργίες, μπορεί να δίδονται με έναν κωμικό τρόπο δεν είναι όμως και τόσο αθώα, σε μια τέτοια περίπτωση και υπάρχουν πολλές στα κόμικς (Ποπάι, Κόναν ο Βάρβαρος) βλέποντας το παιδί αναγνώστης τους ήρωες να χτυπιούνται, να βρίζονται και τελικά να υπερισχύει ο πιο δυνατός και ο πανούργος μαθαίνει και αυτό με τη σειρά του να χρησιμοποιεί ανάλογους τρόπους στα παιχνίδια του με τα άλλα παιδιά. Οι ήρωες των κόμικς γίνονται ήρωες μοντέλα που για καιρό διακατέχουν τη σκέψη του παιδιού και ίσως και τη συμπεριφορά του.

Το χιούμορ στα κόμικς είναι ένα στοιχείο πολύ απαραίτητο το διαχωρίζουμε βέβαια από τη χυδαία φρασεολογία την οποία βλέπουμε να

υπάρχει στα κόμικς και να τη θεωρούν μερικοί απαραίτητη για να προκαλέσουν το γέλιο. Κάτι τέτοιο είναι απαράδεκτο και πρέπει να εκλείψει. Το χιούμορ είναι μια σοβαρή έκφραση και με αυτή του τη μορφή κάνει το ρόλο του πολύ σπουδαίο και βασικό στις ιστορίες των εικονογραφημένων εντύπων.

7) Μια πρόταση προκειμένου να πραγματοποιηθούν τα παραπάνω είναι η εξής: να ιδρυθεί ένας σύλλογος που να αποτελείται από ειδικούς (παιδοψυχολόγους) και να είναι σε θέση οργανωμένα να ελεγχεί όλες τις καταστάσεις ποιότητας και καταλληλότητας των κόμικς.

8) Μια άλλη πρόταση που απευθύνεται στον δημιουργό των κόμικς είναι η εξής: Πιστευούμε πως αν ασχοληθεί περισσότερο με το αντικείμενο του, αν το αγαπήσει, αν δουλέψει με συνέπεια και ευθύνη αν δώσει μεγαλύτερη βαρύτητα στην τεράστια δυνατότητα προσφοράς αυτών των εντύπων συγκεντρωμένα στον κόσμο του παιδιού τα αποτελέσματα θα είναι θετικά και δημιουργικά.

9) Μια άλλη πρόταση που απευθύνεται κυρίως στους έλληνες δημιουργούς κόμικς είναι να αποφεύγεται η μεταγλώτιση, η μεταφράση ξένων κόμικς γιατί δεν ανταποκρίνονται στην ελληνική πραγματικότητα, προβάλλουν ξένα πρότυπα με διαφορετικό τρόπο ζωής, νοοτροπίας άλλη ιδεολογία και βιώματα. Προβάλλει λοιπόν η ανάγκη ο έλληνας καλλιτέχνης να δημιουργήσει δικά του έργα που να αναφέρονται και να ασχολούνται με προβλήματα και θέματα του τόπου μας, να αγγίζει και να εξετάζει τα θέματα αυτά με βάση την ελληνική πραγματικότητα.

Εδώ όμως πρέπει να σταθούμε σε ένα άλλο λεπτό σημείο το "δόσιμο" της πραγματικότητας. Είναι γεγονός ότι τα παιδιά δεν πρέπει μα μένουν έξω από την πραγματικότητα αλλά πρέπει να τους δείξουμε την πραγματικότητα όχι όπως την αντιλαμβανόμαστε εμείς αλλά όπως την αισθάνονται και τη βιώνουν εκείνα για να φτάσουν σιγά σιγά στην ωρίμανση και να δούν με τα μάτια του ενηλικού.

Πέρα από τις προτάσεις μας σχετικά με τη βελτίωση των κόμικς πρωταρχικός στόχος όλων μας πρέπει να είναι ο εθισμός των παιδιών στην ανάγνωση καλών εικονογραφημένων παιδικών βιβλίων. Για να επιτευχθεί αυτό απαραίτητη είναι μια συντονισμένη προσπάθεια από γονείς εκπαιδευτικούς και πολιτεία. Από την πλευρά της οικογένειας οι γονείς πρέπει να έχουν κύρια μέριμνα τους την ενημέρωση για την κυκλοφορία των εικονογραφημένων εντύπων που ενδιαφέρουν τα παιδιά τους, να φροντίζουν εκτός από την κάλυψη των σωματικών τους αναγκών να γεμίζουν τον ψυχικό κόσμο των παιδιών τους με το κατάλληλο μορφωτικό υλικό, βοηθώντας το παιδί να ξεφυλίσει, να διαβάσει το καλό εικονογραφημένο βιβλίο θα το οδηγήσουν στο σωστό προβληματισμό και στην παραπέρα ομαλή ανάπτυξη και ένταξη του στο κοινωνικό σύνολο. Δεν πρέπει να επιβάλουν στο παιδί τους να διαβάσει γιατί πολλές φορές με τον καταναγκασμό πετυχαίνουν τα αντίθετα αποτελέσματα. Κανένα παιδί δεν διαβάζει "υπό πίεση" με διαταγές. Μέσα από ένα καλοπροαίρετο διάλογο θα προσπαθήσουν να αναλύσουν στο παιδί τα προτερήματα και τα οφέλη των βιβλίων που του προτείνουν να διαβάσει.

Με τη σειρά τους οι εκπαιδευτικοί, Παιδαγωγοί, Κοινωνικοί Λειτουργοί, παιδοψυχολογοί πρέπει να ωθούν το παιδί στην ανάγνωση εξωσχολικών εικονογραφημένων εντύπων. Η δημιουργία παιδικών βιβλιοθηκών αποτελεί αναγκαιότητα στους χώρους του σχολείου, του νηπιαγωγείου, του παιδικού σταθμού (ειδική γωνιά με κατάλληλα εικονογραφημένα βιβλία) για να μάθει ο μικρός αναγνώστης να ζεί με το βιβλίο να το αγαπήσει και να το κάνει πιστό σύντροφο στη ζωή του. .

Η πολιτεία πρέπει να συνειδητοποιήσει την μεγάλη αξία των εντύπων αυτών για να μπορέσει να τα προωθήσει, να τα κάνει γνωστά στο ευρύ αγοραστικό κοινό. Όλα τα μέσα μαζικής ενημέρωσης πρέπει να γίνουν διαφημιστές αυτού όχι όμως προβάλλοντας το βιβλίο σαν ένα είδος ευκαιριακής ψυχαγωγίας αλλά σαν μια αναγκαιότητα για την καλλιέργεια και μόρφωση του ατόμου. Είναι απαράδεκτο να λέει η τηλεόραση ή το ραδιόφωνο *αν δεν έχεις τίποτε άλλο να κάνεις πάρε ένα βιβλίο* ή κάτι τέτοιο. Αυτός ο τρόπος προβολής δεν είναι σίγουρα αυτός που ταιριάζει στη μεταχείριση του βιβλίου και πρέπει να αντιμετωπιστεί με τη σωστή παρουσίαση και κριτική από ειδικούς.

Συνοψίζοντας αναφέρουμε ότι το θέμα " Κόμικς στην Παιδική ηλικία " είναι ένα από τα δυσκολότερα και σημαντικότερα θέματα που απασχολούν μελετητές σε όλο τον κόσμο. Οι απόψεις τους δίστανται, άλλοι κλίνουν κατά αυτών, και άλλοι έχουν μια πιο θετική στάση απέναντι τους τα αντιμετωπίζουν δηλαδή με λιγότερο αυστηρό τρόπο, αφού δίνουν τη δυνατότητα στον αναγνώστη να αναπτύξουν με αυτά μια κριτική σχέση.

Η δική μας άποψη και τα συμπεράσματα στα οποία καταλήξαμε εμείς είναι:

Η ύπαρξη των κόμικς με τη σημερινή τους μορφή πιστεύουμε ότι βλάπτει τον ψυχικό κόσμο του παιδιού, οδηγεί στην καταπάτηση ηθικών και κοινωνικών αξιών και γενικά μαθαίνει το παιδί να δρά, να στηρίζεται σε ήρωες, είδωλα και όχι στον εαυτό του όπως θα έπρεπε. Πιστεύουμε ότι είναι επιζήμια στην ψυχοσωματική του ανάπτυξη. Απαραίτητες λοιπόν είναι οι βελτιώσεις και αλλαγές που προτείνουμε σε γενικές γραμμές:

- ΟΧΙ στα πρότυπα βίας, καταπίσης.
- ΟΧΙ στους ήρωες που γίνονται είδωλα για το παιδί.
- ΝΑΙ στην γνώση, ψυχαγωγία διασκέδαση.
- ΝΑΙ σε αυτούς που αντιμετωπίζουν τους μικρούς αναγνώστες με υπευθυνότητα.
- ΝΑΙ στο προσεγμένο και ποιοτικό κόμικ που θα προβάλλει πρότυπα και αξίες ηθικά και κοινωνικά αναγνωρίσιμες, που δεν θα στέκει ανταγωνιστικά απέναντι στο καλό λογοτεχνικό βιβλίο.

Είναι λοιπόν υποχρεωτικά και αναγκαία τα παραπάνω γιατί είναι φανερό ότι ο ρόλος των κόμικς είναι τόσο σημαντικός στην πληροφόρηση στην ψυχαγωγία. Για αυτό πρέπει να δοθεί μεγάλη βαρύτητα στο θέμα αυτό και να ασχοληθούν σοβαρά μαζί τους και στην χώρα μας πολιτεία,

καλλιτέχνες, δημιουργοί, κοιν. λειτ. παιδοψυχολογοί για να πάψει να είναι κερδοσκοπικό βιομηχανικό προϊόν που αποβλέπει μόνο σε υλικά ωφέλη αλλά να λειτουργήσει ως μέσο διαπαιδαγώγησης, καλλιέργειας και μόρφωσης της ανθρώπινης ψυχής. Μόνο τότε θα εκπληρώσει τον σκοπό του και σίγουρα έχει τη δυνατότητα να το κάνει.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Α

ΠΙΝΑΚΑΣ ΥΠΟΛΟΓΙΣΜΩΝ

(Απαντήθηκαν 117 ερωτηματολόγια).

ΠΙΝΑΚΑΣ 1

(Ερώτηση που αναφέρεται στο φύλο).

ΑΓΟΡΙΑ	55	47%
ΚΟΡΙΤΣΙΑ	62	53%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Από τα παιδιά μαθητές μαθητρίες που συμπλήρωσαν το ερωτηματολόγιο ποσοστό 47% (55) ήταν αγόρια και το 53% (62) ήταν κορίτσια.

ΠΙΝΑΚΑΣ 2

(Αναφέρεται στην ηλικία)

	ΑΓΟΡΙΑ		ΚΟΡΙΤΣΙΑ		ΣΥΝΟΛΟ
9 ΕΤΩΝ	4	7,3%	7	11,3%	11
10 ΕΤΩΝ	25	45,4%	28	45,2%	53
11 ΕΤΩΝ	26	47,3%	27	43,5%	53
ΣΥΝΟΛΟ	55	100%	62	100%	117

Το μεγαλύτερο ποσοστό 47,3% επί του συνόλου των αγοριών είναι ηλικίας 11 ετών, ενώ 45,4% είναι 10 ετών και το μικρότερο ποσοστό 7,3% είναι 9 ετών. Επί του συνόλου των κοριτσιών αντίστοιχα, ποσοστό 43,5% είναι 11 ετών ποσοστό 45,2% είναι 10 ετών και το μικρότερο ποσοστό 11,3% είναι 9 ετών.

ΠΙΝΑΚΑΣ 3

(Αναφέρεται στην τάξη)

	ΑΓΟΡΙΑ		ΚΟΡΙΤΣΙΑ		ΣΥΝΟΛΟ	
Δ ΔΗΜΟΤ.	24	43,6%	33	53,2%	57	48,7%
Ε ΔΗΜΟΤ.	31	56,4%	29	46,8%	60	51,3%
ΣΥΝΟΛΟ	55	100%	62	100%	117	100%

Από το σύνολο των αγοριών που απάντησε το ερωτηματολόγιο ποσοστό 43,6% πηγαίνει στην Δ Δημοτικού ενώ το 56,4% στην Ε Δημοτικού. Από το σύνολο των κοριτσιών το 53,2% πηγαίνει στην Δ Δημοτικού ενώ το 46,8% στην Ε Δημοτικού.

ΠΙΝΑΚΑΣ 4

(Αναφέρεται στο μορφωτικό επίπεδο του Πατέρα)

Έχει τελειώσει το Πανεπιστήμιο	4	3,4%
Έχει τελειώσει ΤΕΙ	4	3,4%
Έχει τελειώσει Λύκειο	24	20,5%
Έχει τελειώσει Γυμνάσιο	33	28,2%
Έχει τελειώσει Δημοτικό	45	38,5%
Δεν έχει πάει καθόλου σχολείο	0	0%
Δεν απάντησαν	7	6%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Στους πατέρες των παιδιών το μεγαλύτερο ποσοστό 38,5% είναι απόφοιτοι Δημοτικού Σχολείου, ενώ το 28,2% έχει τελειώσει το Γυμνάσιο και το 20,5% το Λύκειο. Το μικρότερο ποσοστό 6,8% είναι αυτοί που έχουν τελειώσει το ΤΕΙ ή το Πανεπιστήμιο.

ΠΙΝΑΚΑΣ 5

(Αναφέρεται στο μορφωτικό επίπεδο της Μητέρας)

Έχει τελειώσει το Πανεπιστήμιο	4	3,4%
Έχει τελειώσει ΤΕΙ	4	3,4%
Έχει τελειώσει Λύκειο	22	18,8%
Έχει τελειώσει Γυμνάσιο	28	24%
Έχει τελειώσει Δημοτικό	49	41,9%
Δεν έχει πάει καθόλου σχολείο	0	0%
Δεν απάντησαν	10	8,5%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Στις μητέρες το μεγαλύτερο ποσοστό 41,9% είναι επίσης απόφοιτοι Δημοτικού Σχολείου ενώ ακολουθεί ένα ποσοστό 24% που είναι απόφοιτοι Γυμνασίου και ένα ποσοστό 18,8% απόφοιτοι Λυκείου. Πολύ μικρότερο, όπως και στην προηγούμενη περίπτωση είναι το ποσοστό των μητέρων που έχουν τελειώσει το Πανεπιστήμιο ή κάποιο ΤΕΙ.

ΠΙΝΑΚΑΣ 6

(Ποιό το επάγγελμα του πατέρα σου)

Δημόσιος Υπάλληλος	26	22,2%
Ιδιωτικός Υπάλληλος	14	12%
Εργάτης	44	37,6%
Ελεύθερος επαγγελματίας	30	25,6%
Αγρότης	1	0,8%
Ανεργος	0	0%
Συνταξιούχος	0	0%
Δεν απάντησαν	2	1,7%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Το μεγαλύτερο ποσοστό 37.6% των πατέρων είναι εργάτες και το 25,6% είναι ελεύθεροι επαγγελματίες ενώ μικρότερα ποσοστά (22,2%, 12% και 0.8%) είναι δημόσιοι, ιδιωτικοί υπάλληλοι και αγρότες.

ΠΙΝΑΚΑΣ 7

(Ποιό το επάγγελμα της μητέρας σου)

Δημόσιος Υπάλληλος	15	12,8%
Ιδιωτικός Υπάλληλος	11	9,4%
Εργάτρια	22	18,8%
Ελεύθερος επαγγελματίας	6	5,1%
Αγρότισσα	0	0%
Ανεργη	62	53%
Συνταξιούχος	0	0%
Δεν απάντησαν	1	0,8%
ΣΤΥΝΟΛΟ	117	100%

Στις μητέρες, το μεγαλύτερο ποσοστό 53% δεν εργάζεται και το 18,8% είναι εργάτριες, ενώ μικρότερα ποσοστά (12,8%, 9,4% και 5,1%) είναι δημόσιοι ιδιωτικοί υπάλληλοι και ελεύθεροι επαγγελματίες αντίστοιχα.

ΠΙΝΑΚΑΣ 8

(Ερώτηση εάν υπάρχουν μεγαλύτερα ή μικρότερα αδέρφια)

Μεγαλύτερα αδέρφια	39	33,3%
Μικρότερα αδέρφια	38	32,5%
και τα δύο	34	29,1%
Δεν έχουν	5	4,3%
Δεν απάντησαν	1	0,8%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Από το σύνολο των ερωτηθέντων μαθητών ποσοστό 33,3% έχει μεγαλύτερα αδέρφια 32,5% έχει μικρότερα. ένα ποσοστό 29,1% έχει και μεγαλύτερα και μικρότερα και τέλος το 4,3% δεν έχει καθόλου αδέρφια.

ΠΙΝΑΚΑΣ 9

(Ποιός είναι ο αγαπημένος σου ήρωας)

	ΑΓΟΡΙΑ		ΚΟΡΙΤΣΙΑ	
	Αριθμός	Ποσοστό	Αριθμός	Ποσοστό
Μίκυ Μάους	29	52,7%	48	77,4%
Ντόναλντ	25	41,7%	19	27,9%
Σκρούτζ	25	45,4%	26	38,2%
Ταρζάν	32	58,2%	13	21%
Αστερίξ Οβελίξ	14	25,4%	16	23,5%
Λούκυ Λούκ	30	54,5%	20	29,4%
Τεν Τεν	8	13,3%	6	8,9%
Κόναν	11	20%	5	7,4%
Ποπάυ	32	58,2%	35	51,5%
Σούπερμαν	9	15%	6	8,9%

Από το σύνολο των παραπάνω ήρωων των κόμικς πρώτοι στις προτιμήσεις των αγοριών με ποσοστό 58,2% έρχονται ο Ταρζάν και ο Ποπάυ, ακολουθούν ο Λούκυ Λούκ με ποσοστό 54,5% και ο Μίκυ Μάους με ποσοστό 52,7%. Μικρότερα ποσοστά προτίμησης συγκεντρώνουν ο Ντόναλντ 41,7%, ο Σκρούτζ 45,4%, ο Αστερίξ Οβελίξ 25,4% και το μικρότερο ο Τεν Τεν με 13,3%.

Στις προτιμήσεις των κοριτσιών πρώτος έρχεται ο Μίκυ Μάους με ποσοστό 77,4% δεύτερος ο Ποπάυ με ποσοστό 51,5% ενώ ακολουθούν ο Σκρούτζ με ποσοστό 38,2% ο Λούκυ Λούκ με ποσοστό 29,4% και τελευταίος στις προτιμήσεις των κοριτσιών ο Κόναν με ποσοστό 7,4%.

ΠΙΝΑΚΑΣ 10

(Αγοράζεις όλα τα τεύχη του κόμικ που σου αρέσει)

ΝΑΙ	42	35,9%
ΟΧΙ	71	60,7%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ	4	3,4%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Το 60,7% των ερωτηθέντων απάντησαν ότι δεν αγοράζουν όλα τα τεύχη που εκδίδονται από τα κόμικς που προτιμούν, ενώ το 35,9% απάντησε θετικά στην συγκεκριμένη ερώτηση και το 3,4% δεν έδωσε απάντηση.

ΠΙΝΑΚΑΣ 11

(Τον τελευταίο μήνα με τι συχνότητα αγόρασες κόμικς)

Κάθε μέρα	8	6,8%
1 φορά/εβδομάδα	53	45,3%
1 φορά/15μερο	3	2,6%
1 φορά/μήνα	26	22,2%
Δεν αγόρασα	25	21,4%
Δεν απάντησαν	2	1,7%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Το 45,3% των ερωτηθέντων απάντησε πως τον τελευταίο μήνα αγόρασε κόμικς μια φορά την εβδομάδα, το 22,2% μια φορά μέσα στον μήνα, το 21,4% δεν αγόρασε καθόλου, το 6,8% αγόραζε κάθε μέρα, το 2,6% αγόρασε μια φορά στις 15 μέρες ενώ ποσοστό 1,7% δεν έδωσε χάντηση.

ΠΙΝΑΚΑΣ 12

Εκτός από τον ελεύθερο χρόνο σου από που άλλού εξοικονομείς
 χρόνο για να διαβάσεις το αγαπημένο σου κόμικ

Από το διάβασμα για το σχολείο	27	23,1%
Από άλλες δραστηριότητες	19	16,2%
Από το παιχνίδι	45	38,5%
Από το χρόνο της T.V	43	36,8%
Από τον ύπνο	37	31,6%
Δεν απάντησαν	1	0,9%

Στην ερώτηση από που εξοικονομούν χρόνο για την ανάγνωση κόμικς το μεγαλύτερο ποσοστό 38,5% απάντησε από το παιχνίδι, το 36,8% από τον χρόνο τηλεοπτικής παρακολούθησης, το 31,6% από τον ύπνο, ένα αρκετά μεγάλο ποσοστό 23,1% απάντησε από το διάβασμα για το σχολείο, ενώ το 16,2% εξοικονομεί χρόνο από άλλες δραστηριότητες όπως η μουσική, οι ξένες γλώσσες κ. τ. λ.

ΠΙΝΑΚΑΣ 13

(Σε πόσο χρόνο διαβάζεις το αγαπημένο σου κόμικ)

Λιγότερο από μισή ώρα	52	44,4%
Μισή ώρα	43	36,8%
Μια ώρα	13	11,1%
Περισσότερο από μία ώρα	8	6,8%
Δεν απάντησαν	1	0,9%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Το 44,4% των ερωτηθέντων απάντησαν ότι χρειάζονται λιγότερο από μισή ώρα για την ανάγνωση ενός κόμικς, το 36,8% χρειάζεται μισή ώρα, το 11,1% μία ώρα ενώ το 6,8% χρειάζεται περισσότερο από μία ώρα.

ΠΙΝΑΚΑΣ 14

Στον ελεύθερο χρόνο σου προτιμάς να διαβάζεις
κάποιο κόμικ ή κάποιο εξωσχολικό βιβλίο

ΒΙΒΛΙΟ	71	60,7%
ΚΟΜΙΚ	46	39,3%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ	1	0,9%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Το 60,7% απάντησε πως στον ελεύθερο χρόνο τους προτιμούν να διαβάζουν ένα εξωσχολικό βιβλίο, ενώ το 39,3% προτιμά να διαβάζει κόμικς.

ΠΙΝΑΚΑΣ 15

(Ανταλλάξεις με τους φίλους σου εξωσχολικά βιβλία ή κόμικς)

ΒΙΒΛΙΟ	28	23,9%
ΚΟΜΙΚΣ	88	75,2%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ	1	0,9%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Στις ανταλλαγές, όμως, με τους φίλους το μεγαλύτερο ποσοστό 75,2% απάντησε πως προτιμά να ανταλλάξει κόμικς ενώ μόνο το 23,9% ανταλλάσει βιβλία.

ΠΙΝΑΚΑΣ 16

(Πόσα εξωσχολικά βιβλία διάβασες τον τελευταίο μήνα)

	1η Ομάδα		2η Ομάδα		3η Ομάδα	
0 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	2	3,4%	4	8%
1 ΒΙΒΛΙΟ	2	25%	4	6,8%	5	10%
2 ΒΙΒΛΙΑ	3	37,5%	16	27,1%	10	20%
3 ΒΙΒΛΙΑ	1	12,5%	10	16,9%	4	8%
4 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	2	3,4%	0	0%
5 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	6	10,2%	10	20%
6 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	1	1,7%	1	2%
7 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	2	3,4%	3	6%
8 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	1	1,7%	1	2%
9 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	0	0%	0	0%
10 ΒΙΒΛΙΑ	1	12,5%	6	10,2%	2	4%
11 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	2	3,4%	2	4%
12 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	0	0%	0	0%
13 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	0	0%	0	0%
14 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	0	0%	0	0%
15 ΒΙΒΛΙΑ	0	0%	1	1,7%	1	2%
Ανω των 15	1	12,5%	5	8,4%	4	8%
Δεν απάν.	0	0%	1	1,7%	3	6%
ΣΥΝΟΛΟ	8	100%	59	100%	50	100%

1η ομάδα: Παν./ΤΕΙ, 2η ομάδα: Λύκειο/Γυμ. 3η ομάδα: Δημοτ./Αγράματος

Στην ερώτηση πόσα εξωσχολικά βιβλία διάβασες τον τελευταίο μήνα, από τους ερωτώμενους που ο πατέρας τους είναι τελειόφοιτος Πανεπιστημίου ή ΤΕΙ το 25% διάβασε 1 Βιβλίο, το 37,5% διάβασε 2 Βιβλία, το 12,5% διάβασε 3 Βιβλία. επίσης ένα ποσοστό 12,5% απάντησε ότι διάβασε 10 Βιβλία και ένα ποσοστό 12,5% πάνω από 15 Βιβλία. Στους ερωτώμενους που ο πατέρας είναι απόφοιτος Λυκείου Γυμνασίου ένα ποσοστό 3,4% δεν διάβασε κανένα βιβλίο, ποσοστό 6,8% διάβασε 1 Βιβλίο, ποσοστό 27,1% διάβασε 2 Βιβλία, ποσοστό 16,9% διάβασε 3 Βιβλία. Στους ερωτώμενους που ο πατέρας τους ανήκει στο μορφωτικό επίπεδο αγράματος δημοτικό ποσοστό 8% απάντησε ότι δεν διάβασε κανένα Βιβλίο, ποσοστό 10% απάντησε ότι διάβασε 1 Βιβλίο, ποσοστό 20% απάντησε ότι διάβασε 2 Βιβλία ποσοστό 8% διάβασε 3 Βιβλία.

ΠΙΝΑΚΑΣ 17

(Αν είχες αρκετά χρήματα τι από τα δύο θα αγόραζες)

ΒΙΒΛΙΑ	69	59%
ΚΟΜΙΚΣ	45	38,5%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ	3	2,6%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Το 59% των ερωτηθέντων απάντησαν πως θα προτιμούσαν βιβλία, το 38,5% θα προτιμούσε κόμικς ενώ το 2,6% δεν έδωσε απάντηση.

ΠΙΝΑΚΑΣ 18

(Τα χρήματα για το κόμικς σου τα εξοικονομείς από)

Από το χαρτζηλίκι	40	34,2%
Τα δίνουν οι γονείς	66	56,4%
Κάποιος άλλος	10	8,5%
Δεν απάντησαν	1	0,9%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Το 56,4% των ερωτηθέντων απάντησε πως τα χρήματα για την αγορά κόμικς τους τα δίνουν οι γονείς τους, το 34,2% τα εξοικονομεί από το χαρτζηλίκι του, ενώ το 8,5% απάντησε πως τους τα δίνει κάποιο άλλο πρόσωπο όπως παπούς, γιαγιά, θείος, θεία.

ΠΙΝΑΚΑΣ 19

(Οι γονείς σου σου επιτρέπουν να διαβάζεις κόμικς)

ΝΑΙ	116	99,1%
ΟΧΙ	0	0%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤ.	1	0,9%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Το 99,1% των ερωτηθέντων απάντησε πως οι γονείς τους επιτρέπουν την ανάγνωση κόμικς ενώ το 0,9% δεν απάντησε.

ΠΙΝΑΚΑΣ 20

(Πότε οι γονείς σου σου επιτρέπουν να διαβάσεις)

Κάθε μέρα	21	17,9%
Σαββατοκύριακα	42	35,9%
Σχολικές διακοπές	28	23,9%
Ελεύθερο χρόνο	50	42,7%
Δεν απάντησαν	2	1,7%

Το 42,7% των ερωτηθέντων απάντησε ότι οι γονείς τους τους επιτρέπουν να διαβάζουν κόμικς στον ελεύθερο χρόνο τους, το 35,9% απάντησε πως τους επιτρέπουν τα Σαββατοκύριακα, το 23,9% στις σχολικές διακοπές, ενώ το 17,9% απάντησε πως τους επιτρέπουν κάθε μέρα.

ΠΙΝΑΚΑΣ 21

(Τα αδέρφια σου διαβάζουν κόμικς)

ΝΑΙ	80	68,4%
ΟΧΙ	30	25,6%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤ	7	6%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Ποσοστό 68,4% των ερωτηθέντων απάντησε πως τα αδέρφια τους διαβάζουν κόμικς, το 25,6% απάντησε αρνητικά, ενώ το 6% δεν έδωσε απάντηση.

ΠΙΝΑΚΑΣ 22

Συζητάς με τους φίλους και τα αδέρφια σου τις περιπέτειες των αγαπημένων σου ήρωων

ΝΑΙ	78	66,7%
ΟΧΙ	37	31,6%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤ.	2	1,7%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Ποσοστό 66,7% απάντησε πως συζητούν τις περιπέτειες των ήρωων των κόμικς με τους φίλους τους ή τα αδέρφια τους ενώ το 31,6% απάντησε αρνητικά στην ερώτηση.

ΠΙΝΑΚΑΣ 23

- α) ΕΙΝΑΙ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΩΔΗ
 β) ΕΧΟΥΝ ΧΙΟΥΜΟΡ
 γ) ΕΧΟΥΝ ΓΡΗΓΟΡΗ ΔΡΑΣΗ
 δ) ΠΕΡΝΑ ΕΥΧΑΡΙΣΤΑ Η ΩΡΑ
 ε) ΔΕΝ ΘΕΛΟΥΝ ΝΑ ΣΚΕΦΤΕΣΑΙ ΟΠΩΣ ΤΑ ΒΙΒΛΙΑ
 ζ) ΕΧΟΥΝ ΠΟΛΛΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΛΙΓΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ
 η) ΤΕΛΕΙΩΝΟΥΝ ΓΡΗΓΟΡΑ
 θ) ΓΙΑ ΚΑΠΟΙΟΝ ΑΛΛΟ ΛΟΓΟ

	1η πφ(%)		2η πφ(%)		3η πφ(%)		4η πφ(%)		5η πφ(%)		6η πφ(%)		7η πφ(%)	
α	48	41	14	12	8	6,8	4	3,4	2	1,7			2	1,7
β	46	39,3	39	33,3	9	7,75	4	3,45	2	1,7	2	1,7		
γ	8	6,8	10	8,5	15	12,8	8	6,8	1	0,8	2	1,7		
δ	13	11,1	25	21,4	35	29,9	12	10,2	2	1,7	1	0,8		
ε			4	3,4	5	4,3	8	6,8	6	5,1	1	0,8	2	1,7
ζ	2	1,7	4	3,4	7	6	3	2,5	7	6	6	5,1		
η	2	1,7	2	1,7	3	2,6	5	4,3			2	1,7	4	3,4
θ														

Στην παραπάνω ερώτηση το γεγονός ότι τα κόμικς είναι περιπετειώδη ήρθε πρώτο στις προτιμήσεις των ερωτηθέντων με ποσοστό 41%, το γεγονός ότι έχουν χιούμορ ακολουθεί με ποσοστό 39,3% ενώ ακολουθούν οι άλλοι παράγοντες με μικρότερα ποσοστά.

ΠΙΝΑΚΑΣ 24

(Πιστεύεις ότι έχεις κοινά στοιχεία με τον ήρωα σου)

ΝΑΙ	54	46,1%
ΟΧΙ	62	53%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤ.	1	0.8%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Στην συγκεκριμένη ερώτηση το μεγαλύτερο ποσοστό 53% των ερωτηθέντων δεν πιστεύει ότι έχει κοινά χαρακτηριστικά με τον ήρωες των κόμικς, ενώ το 46,1% πιστεύει πως έχει.

ΠΙΝΑΚΑΣ 25

(Ερώτηση: Οσοι απάντησαν και στην προηγούμενη ερώτηση.)

Από τους 54 ερωτώμενους που έδωσαν θετική απάντηση στην προηγούμενη ερώτηση οι 46, ποσοστό 85,2% απάντησαν σε αυτήν την ερώτηση. Τα κοινά στοιχεία που δώθηκαν σαν

απάντηση ήταν τα παρακάτω:

ΟΜΟΡΦΙΑ	8	17,4%	ΓΡΗΓΟΡΑΔΑ	11	23,9%
ΦΙΛΙΚΟΤΗΤΑ	2	4,3%	ΜΑΓΚΙΑ	3	6,5%
ΕΞΥΠΝΑΔΑ	16	34,8%	ΦΙΛΟΖΩΙΑ	1	2,2%
ΓΕΝΝΑΙΟΤΗΤΑ	6	13%	ΤΑΣΗ ΓΙΑ ΚΑΥΓΑ	1	2,2%
ΧΙΟΥΜΟΡ	20	43,5%	ΑΠΟΦΑΣΙΣΤΙΚΟΤΗΤΑ	1	2,2%
ΔΥΝΑΜΗ	20	43,5%	ΠΙΣΤΗ	1	2,2%
ΤΙΜΙΟΤΗΤΑ	8	17,4%	ΕΥΓΕΝΕΙΑ	3	6,5%
ΔΙΚΑΙΟΣΥΝΗ	2	4,3%	ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΤΗΤΑ	1	2,2%
ΠΕΡΠΙΤΕΙΑ	1	2,2%			

Από τον παραπάνω πίνακα φαίνεται πως το χιούμορ και η δύναμη θεωρούνται από τα παιδιά σαν τα κοινά χαρακτηριστικά τους με τους ήρωες των κόμικς με ποσοστό 43,5%. Ακολουθεί η εξυπνάδα με ποσοστό 34,8%, η γρηγοράδα με ποσοστό 23,9%, η ομορφιά και η τιμιότητα με ποσοστό 17,4% και ακολουθούν άλλα χαρακτηριστικά όπως η γενναιότητα, η φιλικότητα, η ευγένεια με ποσοστά 13%, 4,3% και 6,5% αντίστοιχα.

ΠΙΝΑΚΑΣ 26.1

(Ποιά ή ποιά χαρακτηριστικά έχει ο αγαπημένος σου ήρωας)

	ΚΟΡΙΤΣΙΑ	ΑΓΟΡΙΑ
ΒΙΑΙΟΣ	6,4%	11,1%
ΕΠΙΘΕΤΙΚΟΣ	4,8%	22,2%
ΑΥΤΑΡΧΙΚΟΣ	0%	3,4%
ΑΠΑΙΤΗΤΙΚΟΣ	4,8%	7,7%
ΘΑΡΡΑΛΕΟΣ	48,4%	55,5%
ΔΥΝΑΤΟΣ	59,7%	65,8%
ΓΕΝΝΑΙΟΣ	51,6%	59,8%
ΤΟΛΜΗΡΟΣ	51,6%	53,8%
ΑΤΡΟΜΗΤΟΣ	3,2%	19,6%
ΕΞΥΠΝΟΣ	71%	73,5%
ΠΟΝΗΡΟΣ	38,7%	41%
ΕΦΕΥΡΕΤΙΚΟΣ	6,4%	9,2%
ΕΥΓΕΝΙΚΟΣ	25,8%	34,2%

ΠΙΝΑΚΑΣ 26.2

(Ποιά ή ποιιά χαρακτηριστικά έχει ο αγαπημένος σου ήρωας)

	ΚΟΡΙΤΣΙΑ	ΑΓΟΡΙΑ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΣ	1,6%	2,6%
ΤΙΜΙΟΣ	35,4%	43,6%
ΦΙΛΙΚΟΣ	38,7%	41%
ΔΙΚΑΙΟΣ	29%	39,3%
ΦΙΛΑΝΘΡΩΠΟΣ	12,9%	22,2%
ΟΜΟΡΦΟΣ	61,2%	64,1%
ΧΑΡΙΤΩΜΕΝΟΣ	30,6%	25,6%
ΜΟΝΤΕΡΝΟΣ	9,7%	16,2%
ΑΣΤΕΙΟΣ	59,7%	51,3%
ΓΚΑΦΑΤΖΗΣ	11,3%	14,5%
ΠΕΙΣΜΑΤΑΡΗΣ	11,3%	12%
ΕΠΙΜΟΝΟΣ	6,4%	8,5%
ΦΙΛΟΧΡΗΜΑΤΟΣ	6,4%	6,8%
ΦΙΛΟΖΩΟΣ	22,6%	29,9%
ΤΕΜΠΕΛΗΣ	11,3%	11,1%

Από τους παράπανω πίνακες φαίνεται ότι όσο αφορά τα αγόρια μεγαλύτερα ποσοστά συγκεντρώνουν τα επίθετα έξυπνος με 73,5%, 65,8% δυνατός, 64,1% όμορφος, 59,8% γενναίος, 51,3% αστείος. Ενώ στα κορίτσια μεγαλύτερα ποσοστά συγκεντρώνουν τα επίθετα 71% έξυπνος, 61,2% όμορφος, 59,7% αστείος 59,7% δυνατός, 51,6% γενναίος.

ΠΙΝΑΚΑΣ 27

(Που βρίσκει ο αγαπημένος σου ήρωας χρήματα για να ζει)

Από την δουλειά του	69	59%
Από αμοιβές για καλές πράξεις	44	37,6%
Από συγγενείς ή φίλους	9	7,7%
Από κληρονομίες	6	5,2%
Από λαχεία	4	3,4%
Από κλοπές	4	3,4%
Από θησαυρούς	11	9,4%
Από κάπου αλλού	2	1,7%
Δεν έχω σκεφτεί	12	10,2%
Δεν απάντησαν	2	1,7%

Το μεγαλύτερο ποσοστό 59% των ερωτηθέντων πιστεύει ότι τα χρήματα για να ζει ο αγαπημένος τους ήρωας των κόμικς τα κερδίζει από την δουλειά του ενώ επίσης ένα μεγάλο ποσοστό 37,6% θεωρεί ότι τα παίρνει σαν αμοιβή για τις καλές του πράξεις.

ΠΙΝΑΚΑΣ 28

(Θα ήθελες να εξοικονομείς χρήματα με τον ίδιο τρόπο)

ΝΑΙ	93	79,5%
ΟΧΙ	14	12%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ	10	8,5%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Το μεγαλύτερο ποσοστό 79,5% θα ήθελε να κερδίζει χρήματα με τον ίδιο τρόπο που τα κερδίζει ο αγαπημένος τους ήρωας των κόμικς ενώ το 12% απάντησαν αρνητικά στην ερώτηση και το 8,5% δεν απάντησε καθόλου.

ΠΙΝΑΚΑΣ 29

(Έχει οικογένεια ο ήρωας που διαβάζεις)

ΠΑΤΕΡΑ	31	26,5%
ΜΗΤΕΡΑ	23	19,6%
ΑΔΕΛΦΙΑ	14	12%
ΑΛΛΟΥΣ ΣΥΓΓΕΝΕΙΣ	57	48,7%
ΔΕΝ ΕΧΕΙ ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ	38	32,5%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ	11	9,4%

Ποσοστό 48,7% των ερωτηθέντων απάντησε ότι η οικογένεια του αγαπημένου τους ήρωα αποτελείται από άλλους συγγενείς εκτός από μητέρα, πατέρα ή αδέρφια, ποσοστό 32,5% απάντησε πως ο αγαπημένος τους ήρωας δεν έχει καθόλου οικογένεια ενώ 26,5% απάντησε πως ο αγαπημένος τους ήρωας έχει πατέρα και το 19,65% απάντησε πως ο ήρωας έχει μητέρα.

ΠΙΝΑΚΑΣ 30

(Τι έχει μεγαλύτερη σημασία για τον ήρωα σου)

ΦΙΛΙΑ	52	44,4%
ΟΙΚΟΓΕΝΕΙΑ	19	16,2%
ΧΡΗΜΑ	6	5,1%
ΚΑΛΕΣ ΠΡΑΞΕΙΣ	62	53%
ΣΩΜΑΤΙΚΗ ΔΥΝΑΜΗ	31	26,5%
ΑΤΟΜΙΚΗ ΠΡΟΒΟΛΗ	3	2,6%
ΚΑΤΙ ΑΛΛΟ	6	5,1%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ	2	1,8%

Στην παραπάνω ερώτηση τα παιδιά θεωρούν ότι μεγαλύτερη σημασία για τους ήρωες που διαβάζουν έχουν οι καλές πράξεις με ποσοστό 53%, η φιλία με ποσοστό 44,4%, η σωματική δύναμη με ποσοστό 26,5% ενώ ακολουθούν η οικογένεια και το χρήμα με ποσοστά 16,2% και 5,1% αντίστοιχα.

ΠΙΝΑΚΑΣ 31

(Σε παιχνίδια με τους φίλους σου υποδύεσαι τον ήρωα σου)

ΝΑΙ	81	69,2%
ΟΧΙ	36	30,8%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ	0	0%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Ποσοστό 69,2% των ερωτηθέντων έδωσαν θετική απάντηση στην ερώτηση, ενώ το 30,8% απάντησε αρνητικά.

ΠΙΝΑΚΑΣ 32

(Σου αρέσει να αγοράζεις αντικείμενα με τον ήρωά σου)

ΝΑΙ	107	91,4%
ΟΧΙ	9	7,7%
ΔΕΝ ΑΠΑΝΤΗΣΑΝ	1	0,9%
ΣΥΝΟΛΟ	117	100%

Το μεγαλύτερο ποσοστό 91,4% των ερωτηθέντων απάντησε θετικά στην ερώτηση ενώ το 7,7% έδωσε αρνητική απάντηση.

ΤΕΙ ΠΑΤΡΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΣΕΥΠ
ΤΜΗΜΑ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η έρευνα πραγματοποιείται στα πλαίσια της συγγραφής της πτυχιακής μας εργασίας που έχει σαν θέμα της την μελέτη γύρω από τα κόμικς και τις επιπτώσεις τους στα παιδιά.

ΟΙ ΣΠΟΥΔΑΣΤΡΙΕΣ:
ΓΚΙΝΟΓΛΟΥ ΜΑΡΙΑ
ΠΛΑΤΗ ΜΑΤΙΝΑ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: κ. ΓΕΩΡΓΟΠΟΥΛΟΥ
ΔΙΔΙΑΝ.

ΑΝΩΝΥΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

1) ΦΥΛΟ: ΑΓΟΡΙ ΚΟΡΙΤΣΙ

2) ΗΛΙΚΙΑ: (Γράψε με αριθμό την ηλικία σου).

3) ΤΑΞΗ: (Γράψε την τάξη σου).

4) ΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΠΑΤΕΡΑ:

α) Έχει τελειώσει το Πανεπιστήμιο

β) Έχει τελειώσει ΚΑΤΕΕ(ΤΕΙ)

γ) Έχει τελειώσει το Λύκειο

δ) Έχει τελειώσει το Γυμνάσιο

ε) Έχει τελειώσει το Δημοτικό

στ) Δεν έχει πάει καθόλου σχολείο

5) ΜΟΡΦΩΤΙΚΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΜΗΤΕΡΑΣ:

α) Έχει τελειώσει το Πανεπιστήμιο

β) Έχει τελειώσει ΚΑΤΕΕ(ΤΕΙ)

γ) Έχει τελειώσει το Λύκειο

δ) Έχει τελειώσει το Γυμνάσιο

ε) Έχει τελειώσει το Δημοτικό

στ) Δεν έχει πάει καθόλου σχολείο

6) Ποιό το επάγγελμα του πατέρα σου; _____

(γράψε όσο πιο συγκεκριμένα μπορείς π.χ. είναι γιατρός στο νοσοκομείο,

εργάτης σε εργοστάσιο, ταμίας σε εργοστάσιο, ταμίας σε τράπεζα υπάλληλος στην νομαρχία κ.τ.λ.).

7) Ποιό το επάγγελμα της μητέρας σου; _____

(Γράψε όσο πιο συγκεκριμένα μπορείς π.χ. είναι νοικοκυρά, είναι δασκάλα, είναι εργάτρια σε βιοτεχνία κ.τ.λ.).

8) Έχεις αδέρφια;

Μεγαλύτερα

Μικρότερα

Δεν έχω αδέρφια

9) Ποιοί από τους παρακάτω είναι αγαπημένοι σου ήρωες;

α) Μίκυ-Μάους

β) Ντόναλντ

γ) Σκρούτζ

δ) Ταρζάν

ε) Αστερίξ - Οβελίξ

στ) Λούκυ-Λουκ

ζ) Τεν-Τεν

η) Κόναν

θ) Ποπάυ

ι) Σούπερμαν

10) Αγοράζεις όλα τα τεύχη από τα αγαπημένα σου κόμικς;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

11) Τον τελευταίο μήνα με τι συχνότητα αγόρασες κόμικς;

- α) Κάθε μέρα
- β) Μια φορά την εβδομάδα
- γ) Μια φορά το δεκαπενθήμερο
- δ) Μια φορά το μήνα
- ε) Δεν αγόρασα καθόλου

12) Εκτός από τον ελεύθερο χρόνο σου από πού αλλού εξοικονομείς χρόνο για να διαβάσεις το αγαπημένο σου κόμικ;

- α) Από το διάβασμα για το σχολείο
- β) Από άλλες δραστηριότητές σου
(π.χ. ξένες γλώσσες, μουσική κ.τ.λ.)
- γ) Από το παιχνίδι σου
- δ) Από το χρόνο που βλέπεις τηλεόραση
- ε) Από τον ύπνο σου

13) Πόση ώρα χρειάζεσαι για να διαβάσεις το κόμικ σου;

- α) Λιγότερο από μισή ώρα
- β) Μισή ώρα
- γ) Μια ώρα
- δ) Περισσότερο από μια ώρα

14) Στον ελεύθερο χρόνο σου προτιμάς να διαβάσεις κάποιο κόμικ ή κάποιο εξωσχολικό βιβλίο;

BIBΛΙΟ

KOMIK

15) Ανταλλάξεις με τους φίλους σου εξωσχολικά βιβλία ή κόμικς;

BIBΛΙΑ

ΚΟΜΙΚ

16) Πόσα εξωσχολικά βιβλία διάβασες τον τελευταίο μήνα; _____ (Γράψε τον αριθμό)

17) Αν είχες αρκετά χρήματα τι από τα δυο θα προτιμούσες να αγοράσεις;

α) BIBΛΙΑ

β) ΚΟΜΙΚΣ

18) Τα χρήματα για να αγοράσεις το αγαπημένο σου κόμικ τα εξοικονομείς από :

α) Το χαρτζηλίκι σου

β) Σου τα δίνουν οι γονείς σου

γ) Σου τα δίνει κάποιος άλλος

δ) Ποιός;

19) Σου επιτρέπουν οι γονείς σου να διαβάζεις κόμικς;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

20) Αν απάντησες ΝΑΙ στην προηγούμενη ερώτηση, τότε οι γονείς σου σε αφήνουν να διαβάζεις κόμικς;

α) Κάθε μέρα

- β) Τα Σαββατοκύριακα
- γ) Στις σχολικές διακοπές
- δ) Στον ελεύθερο χρόνο σου

21) Τα αδέρφια σου (αν έχεις) διαβάζουν κόμικς;

ΝΑΙ ΟΧΙ

22) Συζητάς με τους φίλους ή τα αδέρφια σου τις περιπέτειες των αγαπημένων σου ηρώων;

ΝΑΙ ΟΧΙ

23) Σου αρέσουν τα κόμικς γιατί:

(Βάλε νούμερα με σειρά προτίμησης αν οι λόγοι είναι περισσότεροι από ένας)

- α) Είναι περιπετειώδη
- β) Έχουν χιούμορ
- γ) Έχουν γρήγορη δράση
- δ) Περνά ευχάριστα η ώρα
- ε) Δεν θέλουν να σκέφτεσαι όπως τα βιβλία
- στ) Έχουν πολλές εικόνες και λίγα γράμματα
- ζ) Τελειώνουν γρήγορα
- η) Για κάποιον άλλο λόγο
- θ) Ποιό;

24) Πιστεύεις ότι έχεις κοινά στοιχεία με τον ήρωά σου;

ΝΑΙ ΟΧΙ

25) Αν απάντησες ΝΑΙ στην προηγούμενη ερώτηση μπορείς να γράψεις κάποια από τα κοινά σας στοιχεία;

α) _____

β) _____

γ) _____

26) Ποιό ή ποιά από τα παρακάτω χαρακτηριστικά συγκεντρώνει ο αγαπημένος σου ήρωας; (Μπορείς να απαντήσεις περισσότερα από ένα)

Βίαιος

Επιθετικός

Αυταρχικός

Απαιτητικός

Θάρραλέος

Δυνατός

Γενναίος

Τολμηρός

Ατρόμητος

Εξυπνος

Πονηρός

Εφευρετικός

Ευγενικός

Κοινωνικός

Τίμιος

Φιλικός

Δίκαιος

Φιλάνθρωπος

Ομορφος

Χαριτωμένος

Μοντέρνος

Αστείος

Γκαφατζής

Πεισματάρης

Επίμονος

Φιλοχρήματος

Φιλόζωος

Τεμπέλης

27) Έχεις σκεφτεί από που μπορεί να βρίσκει τα χρήματα για να ζει ο ήρωας που διαβάζεις;

α) Από την δουλειά του

β) Από αμοιβές για τις καλές του πράξεις

γ) Από συγγενείς ή φίλους

δ) Από κληρονομίες

ε) Από λαχεία

στ) Από κλοπές

ζ) Από θησαυρούς

η) Από κάπου αλλού (Από που;) _____

θ) Δεν έχω σκεφτεί

28) Εσύ θα ήθελες να εξοικονομείς χρήματα με τον ίδιο τρόπο;

ΝΑΙ ΟΧΙ

29) Έχει οικογένεια ο ήρωας που διαβάζεις;

- α) Πατέρα
- β) Μητέρα
- γ) Αδέλφια
- δ) Άλλους συγγενείς
- ε) Δεν έχει

30) Τι έχει μεγαλύτερη σημασία για τον ήρωα που διαβάζεις;

- α) Η φιλία
- β) Η οικογένεια
- γ) Το χρήμα
- δ) Οι καλές πράξεις
- ε) Η σωματική δύναμη
- στ) Η ατομική προβολή
- ζ) Κάτι άλλο ΤΙ _____

31) Στα παιχνίδια με τους φίλους σου υποδύεσαι τον αγαπημένο σου ήρωα;

ΝΑΙ ΟΧΙ

32) Σου αρέσει να αγοράζεις αντικείμενα (π.χ.μπλούζες,στυλό,αφίσεσ κούπεσ κ.τ.λ.)με το πρόσωπο του αγαπημένου σου ήρωα;

ΝΑΙ

ΟΧΙ

ΣΑΣ ΕΥΧΑΡΙΣΤΟΥΜΕ ΠΟΛΥ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΝΕΡΓΑΣΙΑ
ΚΑΛΟ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙ

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- 1) Αναγνωστόπουλος Β.Δ. Θέματα παιδικής λογοτεχνίας Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 1987.
- 2) Αναγνωστόπουλος Β.Δ., Δελώνης Α. Παιδική λογοτεχνία και σχολείο Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 1986.
- 3) Αρμάν Ματλάρ, Αριέλ Ντορφιμάν Ντόναλτ ο απατεώνας ή η διήγηση του ιμπεριαλισμού στα παιδιά Εκδόσεις Υψίλον, Αθήνα 1982.
- 4) Βασιλειάδης Γιάννης Ανιματιόν το κινούμενο σχέδιο Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 1987.
- 5) Καραγιάννης Θ. Επιθεώρηση παιδικής λογοτεχνίας, Μύθοι και μυθοποιοί Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 1987.
- 6) Λαμπρινίδης Α. Το παιδικό λογοτέχνημα Εκδόσεις Κουτσούμπος, Αθήνα 1987.
- 7) Λαμπρινίδης Α. Η παιδική λογοτεχνία Εκδόσεις Κουτσούμπος, Αθήνα 1987.
- 8) Σολδάτος Γιάννης Λογοτεχνικά κείμενα και θεωρία, Τα κόμικς Εκδόσεις Αιγόκερως, Αθήνα 1982.
- 9) Παντελίδου - Μαλούτα Μαρία "Η συμβολή των κόμικς στην πολιτική κοινωνικοποίηση των παιδιών" Διαβάζω 1984, τεύχος 94, σελ. 41-47.
- 10) Πηγαδάς Νίκος "Περί κόμικς" Επίκαιρα Ιούλιος 1987, τεύχος 811, σελ. 12.
- 11) Εγκυκλοπαίδεια Χάρη Πάτση, Αθήνα τόμος 4ς, σελίδα 67.
- 12) Εγκυκλοπαίδεια Χάρη Πάτση, Αθήνα τόμος 6ς, σελίδα 143.

