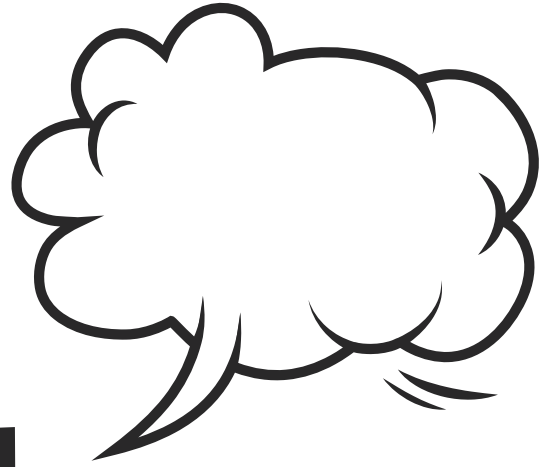




**CO-MIX**

COMICS AS A TOOL  
FOR INCLUSIVE YOUTH WORK

**ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΓΙΑ  
ΤΗΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΗ  
ΕΡΓΑΣΙΑ ΣΤΟΝ ΤΟΜΕΑ  
ΤΗΣ ΝΕΟΛΑΙΑΣ ΜΕΣΩ  
ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ**



# ΑΓΑΠΗΤΟΙ ΦΙΛΟΙ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ !

Καλώς ήρθατε στη Μεθοδολογία σχετικά με την συμπεριληπτική εργασία στο τομέα της νεολαίας μέσω κόμικς, η οποία δημιουργήθηκε ως αποτέλεσμα του έργου CO-MIX: COMICS AS A TOOL FOR INCLUSIVE YOUTH WORK. Σε αυτό το εγχειρίδιο, η κοινοπραξία του έργου έθεσε τις γνώσεις και την τεχνογνωσία της, προκειμένου να ενθαρρύνει, τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας, αλλά και άλλους εκπαιδευτικούς που εργάζονται με τους νέους, να ενσωματώσουν τα κόμικς, ως ένα εργαλείο, συχνότερα στην καθημερινή τους εργασία στον τομέα της νεολαίας.

Η μεθοδολογία **“CO-MIX”** παρέχει στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας ένα κείμενο-οδηγό αλλά και υλικό, αρκετά εύκολο και γρήγορο στην κατανόηση. Το έγγραφο είναι δομημένο σε 6 κεφάλαια, καθένα από τα οποία είναι σημαντικά για τη θεωρητική και πρακτική κατανόηση και ενσωμάτωση των κόμικς στην εργασία στον τομέα της νεολαίας. Μετά από μια θεμελιώδη **εισαγωγή** στα κόμικς, σε θεωρητικό πλαίσιο, σχετικά με το τι είναι τα κόμικς και πώς μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμο εργαλείο για την εργασία στον τομέα της νεολαίας, θα συνεχίσετε στο **κεφάλαιο 1**: Τα κόμικς ως χρήσιμο εργαλείο για την εργασία στον τομέα της νεολαίας. Έπειτα, το **κεφάλαιο 2**: Κατευθυντήριες γραμμές για τη συμμετοχικότητα και ενδιαφέρουσες συνδέσεις με παραδείγματα συμπεριληπτικών κόμικς που αντιμετωπίζουν κοινωνικά ζητήματα. Το **τρίτο κεφάλαιο** θα περιλαμβάνει συγκεκριμένες κατευθυντήριες γραμμές για τη χρήση των κόμικς στην εργασία στον τομέα της νεολαίας και να μην παραληφθεί η αναφορά „στους κανόνες“: Do’s και Don’ts στη δημιουργία κόμικς.

Θα θέλαμε επίσης να επιστήσουμε την προσοχή σας στον ιστότοπό μας <https://comixproject.eu/#/en> όπου μπορείτε να δείτε στην πράξη το **κεφάλαιο 4** της πλατφόρμας CO-MIX και το εργαλείο δημιουργίας CO-MIX και να χρησιμοποιήσετε το εργαλείο για να δημιουργήσετε τα δικά σας κόμικς. Επιπλέον, αν ως εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας επιθυμείτε να χρησιμοποιήσετε τα κόμικς ως εργαλείο για να ασχοληθείτε με ένα συγκεκριμένο θέμα, μπορείτε να βρείτε χρήσιμες πληροφορίες για τον τρόπο ερμηνείας των κόμικς, γι’ αυτό μπορείτε να ανατρέξετε στο **κεφάλαιο 5**. Στο **τελευταίο κεφάλαιο** αυτού του εγχειριδίου μπορείτε να διαβάσετε τις προτάσεις μας για το πως να ξεκινήσετε μια συζήτηση σε μια συνάντηση/ συνεδρίαση, αφού πρώτα οι νέοι έχουν δημιουργήσει τα κόμικς τους.

Ελπίζουμε ο οδηγός αυτός να σας βοηθήσει να κατανοήσετε καλύτερα τα κόμικς, να σας εμπνεύσει να εξερευνήσετε τις διαφορετικές δυνατότητες που προσφέρουν στην εργασία στον τομέα της νεολαίας και να σας ωθήσει να τα εφαρμόσετε στις δραστηριότητές σας με τους νέους.

Συγγραφείς του εγχειριδίου:

Απο το κέντρο Celjski mladinski: Katja Kolenc, M.A., Samanta Hadžić Žavski, Hana Faletič

Απο την Ένωση „Το Μέλλον Τώρα“: Ali Honaramiz, Raya Tsvetkova

Απο το HIGGS: Αλεξάνδρα Εμιρζά, Άννα Τσεκάνι, Τάσος Μπατζώνης

Απο την OFCI: Gizem Güney, Youri Bergoug

Γραφικός σχεδιασμός: Sabina Tržan

Εκδότης: Celjski mladinski center, javni zavod za mladinsko kulturo, izobraževanje, informiranje in šport

Οι εικόνες και τα γραφικά που χρησιμοποιούνται είναι με ανοιχτή και premium άδεια από: Freepik.

Η αναπαραγωγή επιτρέπεται μόνο στην περίπτωση που αναφέρεται η πηγή.

Copyright © 2022 CO-MIX: COMICS AS A TOOL FOR INCLUSIVE YOUTH WORK

Η κοινοπραξία εκπροσωπείται από τον εταίρο συντονισμού Celjski mladinski center, javni zavod za mladinsko kulturo, izobraževanje, informiranje in šport, Mariborska 2, 3000 Celje, Σλοβενία.

Το έργο χρηματοδοτήθηκε από το πρόγραμμα Erasmus + της Ευρωπαϊκής Ένωσης, με την αριθ. 2021-1-SI02-KA220-YOU-000028585.

Το παρόν έγγραφο αναπαράγει τις απόψεις μόνο των συγγραφέων και η Ευρωπαϊκή Επιτροπή δεν φέρει ευθύνη για οποιαδήποτε χρήση των πληροφοριών που περιέχονται σε αυτό.



**FNOW**



**HIGGS**



Co-funded by  
the European Union



celjski mladinski center  
prostor svobodnih idej in druženja





# ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<b>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</b>	<b>6</b>
Γιατί τα κόμικς	6
Τα κόμικς στην εργασία στον τομέα της νεολαίας	8
Σχετικά με αυτή τη μεθοδολογία	9
<b>1. ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΧΡΗΣΙΜΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ</b>	<b>11</b>
1.1. Τι είναι τα κόμικς	11
1.2. Πώς μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμο εργαλείο για την εργασία με τους νέους	12
1.3. Πώς μπορούν να βοηθήσουν τους νέους να μιλήσουν για τα προβλήματά τους, την καθημερινή τους ζωή ...	14
<b>2. ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΤΗΤΑ</b>	<b>16</b>
2.1. Συγκεκριμένα παραδείγματα από διαφορετικά περιβάλλοντα, συμπεριληπτική των φύλων, των έγχρωμων ατόμων, των ατόμων με ψυχικές αναπηρίες, των ατόμων με κινητικές αναπηρίες κ.λπ.	16
2.2. Πώς να αντιμετωπίσετε διάφορα κοινωνικά ζητήματα και κοινωνικές κατηγορίες: οικολογία, θρησκεία, πολιτική, φύλο & σεξ, πολιτισμός, οικονομία ... μέσω της χρήσης κόμικς	20
2.3. Συγκεκριμένες κατευθυντήριες γραμμές για το πώς να συμπεριληφθούν νέοι από διαφορετικά κοινωνικά/πολιτιστικά/οικονομικά υπόβαθρα μέσω της χρήσης κόμικς	22
2.4. Παραδείγματα οργάνωσης εργαστηρίων με κόμικς	24



<b>3. ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ: ΠΡΑΚΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ</b>	<b>27</b>
3.1. Συγκεκριμένες κατευθυντήριες γραμμές για τη χρήση των κόμικς στην εργασία με τους νέους	27
3.2. „Οι κανόνες“: Τι πρέπει και τι όχι	40
<b>4. ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ CO-MIX ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ CO-MIX (TFN)</b>	<b>42</b>
4.1. Οδηγίες για τη χρήση της πλατφόρμας CO-MIX και του εργαλείου δημιουργίας	42
4.2. Κατευθυντήριες γραμμές για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας που καθοδηγούν τους νέους στην ερμηνεία των κόμικς	42
<b>5. ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΤΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΜΕΝΩΝ ΚΟΜΙΚΣ</b>	<b>44</b>
5.1. Σχεδιασμός / Οπτική πτυχή	45
5.2. Ενέργεια εκτός πίνακα / κλείσιμο	46
5.3. Χρόνος / Χώρος	47
5.4. Δομή πλοκής	48
5.5. Χαρακτήρες	49
5.6. Διάλογος	50
5.7. Δράση	51
<b>ΣΥΝΕΧΕΙΑ</b>	<b>52</b>
<b>ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ</b>	<b>55</b>
<b>ΠΗΓΕΣ</b>	<b>57</b>



# ΕΙΣΑΓΩΓΗ

## Γιατί τα κόμικς

Ο κύριος στόχος του έργου CO-MIX είναι η χρήση της δημιουργίας των κόμικς για την εργασία στον τομέα της νεολαίας, προκειμένου να υποστηριχθεί η συνεργατική μάθηση με έναν περιεκτικό και ευέλικτο τρόπο.

Σε αυτή την ψηφιακή εποχή, όπου η τεχνολογία έχει επηρεάσει και αλλάξει βαθιά όλες τις πτυχές της ανθρώπινης ζωής, η ύπαρξη αποτελεσματικών εργαλείων επικοινωνίας μπορεί να συμβάλει σημαντικά στον κοινωνικό μετασχηματισμό.

Με δεδομένο ότι η αποτελεσματική επικοινωνία ήταν πάντα στο επίκεντρο της εργασίας στον τομέα της νεολαίας, η ύπαρξη ενός μέσου επικοινωνίας που μπορεί να βοηθήσει εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να κατανοήσουν τις ανάγκες, τις δυσκολίες και τις διαδρομές των νέων και μας επιτρέπει να είμαστε δίπλα τους ως δομή υποστήριξης, καθοδήγησης ή ως πρότυπο και μέντορας όταν πρόκειται για ζητήματα ανθρωπιάς, μάθησης και ανάπτυξης. Είναι σημαντικό να θυμόμαστε ότι διαφορετικοί άνθρωποι απαιτούν διαφορετικές μορφές ειλικρινούς επικοινωνίας, όπως η ομιλία, η ακρόαση, το θέατρο και η δημιουργία ιστοριών σε όλες τις μορφές τους.

Η οπτική γλώσσα των κόμικς είναι ευρέως κατανοητή από την πλειονότητα των ανθρώπων. Τα κόμικς χρησιμοποιούνται σήμερα όχι μόνο ως μέσο ψυχαγωγίας αλλά και ως μέθοδος διδασκαλίας και μάθησης, καθώς μπορούν να ευαισθητοποιήσουν και να διαδώσουν πληροφορίες. Προηγούμενες έρευνες δείχνουν ότι οι γραφικές ιστορίες, με τις εικονογραφημένες αφηγήσεις τους, μπορεί να έχουν θετικό αντίκτυπο στη δέσμευση, τη μνήμη και την εννοιολογική μάθηση των αναγνωστών ενώ και τα οφέλη είναι πιο αισθητά στους αρχάριους μαθητές (Akcanca 2020).

Ομοίως, μελέτες έχουν δείξει ότι η χρήση της δημιουργίας κόμικς ως εργαλείο μπορεί να είναι πιο αποτελεσματική από άλλα παραδοσιακά εργαλεία (Akcanca 2020). Η δημιουργία κόμικς μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένη γνώση, συμπεριφορά και υγιέστερη λήψη αποφάσεων.

Παράλληλα, η μικρής κλίμακας πρωτοβουλία Comics Youth στο Ηνωμένο Βασίλειο έχει δείξει ελπιδοφόρα αποτελέσματα, καθώς η δημιουργία κόμικς μπορεί αποδεδειγμένα να υποστηρίξει τους νέους να εκφραστούν και να ανακαλύψουν τον εαυτό τους. Είναι επίσης σημαντικό να ληφθεί υπόψη ότι η κατανάλωση και η δημιουργία κόμικς προάγει την εκπαίδευση στον γραμματισμό στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, καθώς και τη μάθηση και την ανάπτυξη συνολικά. Οι εικονογραφήσεις που συνοδεύουν το κείμενο ενισχύουν τις πληροφορίες του κειμένου, παρέχουν συνοχή και βοηθούν στη δημιουργία σκηνικών στην αφήγηση (Akcanca 2020).

Δεν είναι άσχετο το γεγονός ότι το 2015, τα Ηνωμένα Έθνη δρομολόγησαν 17 Στόχους Βιώσιμης Ανάπτυξης που πρέπει να επιτευχθούν έως το 2030, οι οποίοι μετατράπηκαν σε κόμικς, προκειμένου να είναι ευρέως προσβάσιμοι και εύκολα διαδεδομένοι σε όλο τον ανεπτυγμένο και αναπτυσσόμενο κόσμο. Τα κόμικς χρησιμοποιούνται ήδη συχνά ως εργαλείο μάθησης προκειμένου να ευαισθητοποιηθούν για τα θέματα αυτά, τα οποία πρέπει να προωθηθούν περαιτέρω.

Τα κόμικς μπορούν να βελτιώσουν τον πολυγραμματισμό, τα κίνητρα, την εκμάθηση περιεχομένου και την εκμάθηση γλωσσών. Μέσω της χρήσης των κόμικς, οι μαθητές έχουν αυξημένα κίνητρα και βελτιωμένη στάση απέναντι στην ανάγνωση- ακόμη και μαθητές που αρχικά ισχυρίζονται ότι αντιπαθούν τα κόμικς αναγνωρίζουν αργότερα τη σημασία τους ως εργαλείο παρακίνησης για την εκμάθηση γλωσσών (ANIELSON BARBOSA DA SILVA, GABRIELA TAVARES DOS SANTOS, ANA CAROLINA KRUTA DE ARAÚJO BISPO, 2017).



## Τα κόμικς στην εργασία στον τομέα της νεολαίας

Η εργασία στον τομέα της νεολαίας απαιτεί συνεχή βελτίωση και καινοτομία, προκειμένου να υποστηριχθούν οι δυναμικές και ζωντανές ανάγκες των ομάδων-στόχων - των νέων. Προφανώς, η εργασία στον τομέα της νεολαίας έχει εξελιχθεί με την πάροδο του χρόνου ώστε να διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στην πρόληψη του κοινωνικού αποκλεισμού και στην ενίσχυση της κοινωνικής ένταξης, ενώ παράλληλα είναι ένας τομέας που απαιτεί συνεχή βελτίωση και καινοτομία για να παραμένει σύγχρονος και ικανός να ανταποκρίνεται στις σημαντικές ανάγκες των νέων. Ιδιαίτερα σε αυτούς τους καιρούς, όπου τα κενά σύνδεσης, ενσυναίσθησης και κατανόησης στις κοινότητες, είναι ένα τυπικό φαινόμενο και μπορεί να οδηγήσει σε συνέπειες τόσο για τη σωματική όσο και για την ψυχική υγεία, η εργασία στον τομέα της νεολαίας εμφανίστηκε ως ένας τομέας ισχυρής επιρροής. Οι καιροί αβεβαιότητας και κρίσης μας δείχνουν πόσο σημαντικό είναι να παραμένουμε συνδεδεμένοι και πόσο η ασφάλεια εξαρτάται συχνά από την ευημερία ολόκληρης της κοινότητας.

Λαμβάνοντας υπόψη ότι οι νέοι συχνά παραβλέπουν την ανάγκη τους για προσωπική υποστήριξη, κατανόηση και εκπαίδευση όχι μόνο σε τυπικά πλαίσια, αλλά και σε θέματα αυτογνωσίας, διαπροσωπικών σχέσεων και ορίων, είναι αρκετά σημαντικό, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας να είναι προετοιμασμένοι, ανοιχτοί και με κατανόηση - έτοιμοι να συνδεθούν, να προσεγγίσουν και να υποστηρίξουν με τον τρόπο που απαιτείται.

Τα κόμικς στην εργασία στον τομέα της νεολαία θα αποτελέσουν ένα ισχυρό εργαλείο, καθώς θα διευκολύνουν την καλύτερη κατανόηση σύνθετων και ευαίσθητων θεμάτων, καθώς χρησιμεύουν ως προκαταρκτική αναγνωστική δραστηριότητα και επίσης μπορούν να επεκτείνουν την ανάλυση ενός κλασικού λογοτεχνικού έργου, είτε παρέχοντας παραδείγματα παραγωγής μυθοπλασίας, είτε κάνοντας ισχυρούς υπαινιγμούς (Akcanca 2020). Αν χρησιμοποιηθούν σωστά, τα κόμικς και τα graphic novels γενικότερα μπορούν να αποτελέσουν ένα αποτελεσματικό όπλο, καθώς τα κόμικς θεωρούνται μοναδικά ικανά να χτίσουν γέφυρες μεταξύ πολιτισμών, γλωσσών και κατανόησης.



## Σχετικά με αυτή τη μεθοδολογία

Η μεθοδολογία των κόμικς απευθύνεται στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και θα αποτελείται από έναν οδηγό αλλά και υλικό που θα μπορεί να αφομοιώνεται εύκολα και γρήγορα, ενώ παράλληλα θα παραμένει ενημερωμένο σχετικά με τις ανάγκες του δυναμικά μεταβαλλόμενου κόσμου μας. Τα κόμικς ως εργαλείο, προσαρμοσμένο για την εργασία με νέους, θα είναι εξαιρετικά χρήσιμο για τις ομάδες-στόχους του έργου ( οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και οι οργανώσεις νέων, εκπαιδευτικοί) να εξελίξουν τις προσεγγίσεις τους, να ενσωματώσουν νέα οράματα σε αυτές, καθώς και να γίνουν πιο ευέλικτοι και πιο ανοιχτοί στη σύνδεση με τις δικές τους ομάδες-στόχους - τους νέους.

Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας και οι οργανώσεις νεολαίας εξελίσσονται συνεχώς και προσπαθούν να βρουν τρόπους για να ασχοληθούν με τη νέα γενιά, η οποία μεταμορφώνεται με ταχύτατους ρυθμούς. Έχουν υπάρξει πολλές προσεγγίσεις σχετικά με τις μεθόδους ή τα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν και να προσαρμόσουν οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας προκειμένου να καλύψουν τις ανάγκες των δικαιούχων τους.

Η δημιουργία κόμικς, καθοδηγούμενη μέσω ενός εμπειριστατωμένου, λεπτομερούς και μεθοδικού οδηγού, θα αποτελέσει ένα ακόμη σημαντικό πλεονέκτημα για τους απανταχού εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας.

Ο μεθοδολογικός λόγος για τη χρήση των κόμικς είναι διττός: αφενός, τα κόμικς προσαρμόζονται σε μεταβαλλόμενα πλαίσια και, αφετέρου, είναι πιο ευέλικτα από άλλα εργαλεία επικοινωνίας.

Λαμβάνοντας υπόψη την αναστολή της πραγματικότητας, καθώς και την έρευνα βάσης και την ιδιαίτερα πολιτισμικά ευαίσθητη γλώσσα, οι παραδοσιακοί τρόποι επικοινωνίας είναι μερικές φορές αναποτελεσματικοί. Τα κόμικς είναι ένα ιδανικό μέσο για την επικοινωνία κοινωνικών μηνυμάτων σε ένα ευρύ κοινό, και τα κόμικς μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν αποτελεσματικά για το σκοπό αυτό μεταξύ των εφήβων και των νεαρών ενηλίκων.



Ταυτόχρονα, θα προωθηθεί η βελτίωση και η συμμετοχή της εργασίας στον τομέα της νεολαίας μέσω της αποτελεσματικής ενσωμάτωσης των κόμικς. Η μεθοδολογία για την συμπεριληπτική εργασία στον τομέα της νεολαίας μέσω των κόμικς θα καλύπτει, θα ενσωματώνει και θα λαμβάνει υπόψη τις δημογραφικές ομάδες με τον πιο ποικιλόμορφο τρόπο.

Επιπλέον, η μεθοδολογία είναι δομημένη με τέτοιο τρόπο ώστε το βασικό στοιχείο (συμμετοχικότητα) να μπορεί να εφαρμοστεί σε κάθε δραστηριότητα που περιλαμβάνει τη δημιουργία οπτικών απεικονίσεων. Ως εκ τούτου, η εφαρμογή της μπορεί να ποικίλει, για παράδειγμα: να χρησιμοποιηθεί από οργανισμούς που βοηθούν μια ομάδα ατόμων που αντιμετωπίζουν πρόβλημα ομιλίας, δραστηριότητες με άτομα που προτιμούν τις οπτικές απεικονίσεις αντί για κείμενο ή ήχο, καθώς και νέους με οποιοδήποτε είδους γλωσσικές δυσκολίες.

Το στοιχείο καινοτομίας της μεθοδολογίας είναι η δημιουργία και η εφαρμογή κόμικς για την συμπεριληπτική εργασία στον τομέα της εργασίας. Ο μετασχηματισμός προηγούμενων πρακτικών και δραστηριοτήτων με τέτοιο τρόπο ώστε να μπορούν να εφαρμοστούν σχεδόν σε οποιοδήποτε περιβάλλον, καθώς και να τείνουν στα ποικίλα στοιχεία των ωφελούμενων που έχουν οι ομάδες νέων.

#### **Η μεθοδολογία περιλαμβάνει:**

- Ενημέρωση προσαρμοσμένη για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας σχετικά με τα κόμικς, με στόχο να κεντρίσει το ενδιαφέρον και να δημιουργήσει κατανόηση και εκτίμηση για την ιδέα
- Επιδείξεις και κατευθυντήριες γραμμές για την πρακτική εφαρμογή των κόμικς για την συμπεριληπτική εργασία στον τομέα της νεολαίας
- Πρότυπα και υποδείγματα κόμικς που μπορούν να χρησιμοποιηθούν ελεύθερα και τα οποία θα μπορούν να προσαρμοστούν σε κάθε περίπτωση
- Οδηγός για τη χρήση της διαδικτυακής πλατφόρμας με το εργαλείο δημιουργίας κόμικς,
- Ένας οδηγός για τη συμμετοχικότητα, που εστιάζει στον τρόπο με τον οποίο μπορείτε να συμπεριλάβετε άτομα από σχεδόν κάθε δημογραφική ομάδα.

Επιπλέον, όπως σε κάθε μορφή τέχνης - συμπεριλαμβανομένων των κόμικς - το τελικό προϊόν ή η δημιουργία μπορεί να ερμηνευτεί με διάφορους τρόπους. Η μεθοδολογία θα περιλαμβάνει μια γενική προσέγγιση σχετικά με τον τρόπο ερμηνείας των αποτελεσμάτων του κόμικ που δημιουργείται από τους δικαιούχους και την επισήμανση των ζητημάτων που ενδέχεται να προκύψουν.

Για παράδειγμα, εάν υπάρχει ένα επαναλαμβανόμενο θέμα που χρησιμοποιεί ένας δικαιούχος ή χρήση ακατάλληλης ή μη περιεκτικής γλώσσας. Δεδομένου ότι η τέχνη χρησιμοποιείται ως μέσο έκφρασης του εαυτού, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας μπορεί να επωφεληθεί πολύ από την ύπαρξη ενός οδηγού για το πώς να ερμηνεύσει αυτή τη μορφή τέχνης.

Τέλος, η μεθοδολογία θα εισάγει και θα διδάξει τόσο στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας όσο και τους ίδιους τους νέους το πώς να χρησιμοποιούν μια μορφή τέχνης που δεν έχει όρια, είναι ανοιχτή στην ερμηνεία, ενώ παράλληλα ξεπερνά τα γλωσσικά εμπόδια και τις πολιτισμικές διαφορές. Η μεθοδολογία θα ενδυναμώσει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τους νέους να συμμετέχουν σε δημιουργικές δραστηριότητες που θα είναι συμπεριληπτικές για όλες τις ομάδες.



**VOL. 1**

# ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΧΡΗΣΙΜΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ

## 1.1. Τι είναι τα κόμικς

Τα πρώτα κόμικς που δημιουργήθηκαν και σχεδιάστηκαν ποτέ, απεικόνιζαν χιουμοριστικές καταστάσεις. Ωστόσο, δεν θα ήταν σωστό να περιορίσουμε την 9η Τέχνη σε ένα συγκεκριμένο είδος, δεδομένου ότι τα κόμικς προσφέρουν εδώ και πολύ καιρό πολύ σκοτεινά και σοβαρά σενάρια („What Is A Comic Book English Literature Essay“ 2015). Αν λοιπόν το είδος δεν βοηθάει στον ορισμό του όρου, ποιος ορισμός θα μπορούσε άραγε να δοθεί στα κόμικς;

Το Central Community College προσφέρει έναν πολύ ευρύ ορισμό που ταιριάζει αρκετά καλά με το από τι αποτελείται ένα κόμικς: „Ένα κόμικ αποτελεί ένα απόσπασμα από μια μεγαλύτερη αφήγηση ενός serial μέσω εικονογράφησης“. (Siegel and Shuster 2022).

Σε αντίθεση με ό,τι μπορεί να πιστεύουν κάποιοι, τα κόμικς δεν είναι μια υποκουλτούρα “σπασίκλων” που κλειδώνονται όλη μέρα στα δωμάτιά τους. Η αγορά των κόμικς εκτιμάται σε 7,14 δισεκατομμύρια δολάρια („Comic Book Market Size, Share, Growth & Trends Report, 2030“, n.d.) και είναι το αποτέλεσμα μιας πολύ αρχαίας εικονογραφικής και αφηγηματικής κουλτούρας που χρονολογείται από το 3200 π.Χ. τουλάχιστον.

Την εποχή εκείνη, οι Αιγύπτιοι επικοινωνούσαν και αναπαριστούσαν ιδέες χρησιμοποιώντας περισσότερες από χίλιες εικόνες, τα λεγόμενα ιερογλυφικά. Κατά τον μεσαίωνα, οι ταπετσαρίες στην Ευρώπη ήταν επίσης ένα αγαπημένο μέσο για την απεικόνιση διαφόρων ιστοριών.

Τον 18η αιώνα, η μαζική παραγωγή χαρτιού και η βελτίωση της τυπογραφίας δημιούργησαν ένα πρόσφορο έδαφος για τον εκδημοκρατισμό των έντυπων εικονογραφήσεων, αλλά μόλις το 1830 τα πρώτα κόμικς, ήρθαν στο φώς στη Γενεύη υπό τη γραφίδα του Rodolphe Töpffer. Ο ίδιος δεν χρησιμοποίησε ποτέ τη λέξη „κόμικς“ και αντ’ αυτού χρησιμοποιούσε την έκφραση „Λογοτεχνία σε έντυπη μορφή“ που θυμίζει πολύ τον σύγχρονο όρο „Graphic Novel“ (Peeters and Misserey 2022). Στα τέλη του 19η αιώνα βλέπουμε το φαινόμενο αυτό να αναπτύσσεται στις εφημερίδες και μάλιστα να εμφανίζονται και τα πρώτα πλαίσια που συνοδεύονται από φυσαλίδες ομιλίας („Ποιος εφηύρε το κόμικ; - 1 μέρα, 1 ερώτηση“ 2018) στις Ηνωμένες Πολιτείες, μια από τις μελλοντικές μεγάλες χώρες του κόμικ („Ιστορία των κόμικς“ 2017). Στη Αμερική, σε μια χώρα μετανάστευσης εκείνη την εποχή, τα κόμικς αποτέλεσαν μια δίοδο για τους νεοφερμένους να βυθιστούν και να ενσωματωθούν στην αμερικανική κουλτούρα, χάρη στην παρουσία ελκυστικών εικόνων και χρωμάτων (McCutcheon, n.d.).

Στη Γαλλία, στις αρχές του 20ού αιώνα, εμφανίστηκαν παιδικές εφημερίδες που επέτρεψαν στα κόμικς να γίνουν πιο γνωστά στο νεανικό κοινό. Για το λόγο αυτό, τα κόμικς συνδέθηκαν για μεγάλο χρονικό διάστημα με την πρώιμη παιδική ηλικία, γεγονός που ενθάρρυνε την ελιτίστικη περιφρόνηση των πολιτιστικών κύκλων που θα θεωρούν ότι εφόσον είναι για παιδιά, δεν είναι πραγματικά τέχνη και ακόμη λιγότερο λογοτεχνία. Ωστόσο, τα κόμικς αποτέλεσαν για πολλούς συγγραφείς και νομπελίστες την πύλη προς τη λογοτεχνία κατά τη διάρκεια της νεότητάς τους, ενώ παράλληλα γέφυρες δημιουργούνταν τακτικά όταν διάσημοι συγγραφείς συνέβαλαν στα σενάρια των κόμικς (Peeters και Misserey 2022).

Τη δεκαετία του 1930, τα κόμικς γνώρισαν παγκόσμια επιτυχία και απευθύνθηκαν και στους ενήλικες με τις περιπέτειες των υπερηρώων στις Ηνωμένες Πολιτείες (οι οποίες ήταν πολύ αποτελεσματικές στην προετοιμασία της αμερικανικής νοοτροπίας για έναν πόλεμο στην Ευρώπη εναντίον των φασιστικών ηγετών της εποχής) και του Τεντέν στο Βέλγιο.

Ο Hergé, ο εικονογράφος του Τεντέν, εφηύρε μάλιστα μια γραφική διαδικασία που ονομάζεται „καθαρή γραμμή“, η οποία υπογραμμίζει το περίγραμμα κάθε στοιχείου με μια γραμμή με μαύρο μελάνι.

Το Μάνγκα, το κόμικς που προέρχεται από την Ιαπωνία και διαβάζεται από δεξιά προς τα αριστερά, θα αρχίσει να επιβάλλεται τη δεκαετία του ,80 και εκτός της χώρας του ανατέλλοντος ηλίου („Το φαινόμενο Μάνγκα“, χ.χ.). Το 1974 ιδρύεται στην Ανγκουλέμ της Γαλλίας ένα φεστιβάλ αφιερωμένο στην 9η Τέχνη (De Blicq 2018), το κόμικς. Το φεστιβάλ αυτό είναι σήμερα ένα από τα μεγαλύτερα φεστιβάλ κόμικς στον κόσμο (Beccaria και Lagaffe, n.d.).

## **1.2. Πώς μπορούν να αποτελέσουν χρήσιμο εργαλείο για την εργασία με τους νέους**

Μπορεί να ακούγεται ανόητο για τους βετεράνους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας να περάσουν από αυτή τη διαδικασία, αλλά μερικές φορές, ακόμη και οι ειδικοί πρέπει να επαναλαμβάνουν και να επιστρέφουν στις βασικές αρχές. Καθώς η εργασία στον τομέα της νεολαίας προϋποθέτει έντονη ανθρώπινη αλληλεπίδραση μεταξύ ενός ή περισσότερων εργαζομένων στο τομέα της νεολαίας και των νέων, είναι θεμελιώδες να κατανοήσουμε το τι ακριβώς είναι και τι κάνει ένας εργαζόμενος στον τομέα της νεολαίας. Σε ευρωπαϊκό επίπεδο δεν υπάρχει σαφής ορισμός της εργασίας στο τομέα της

νεολαίας και, κατά συνέπεια, του εργαζομένου στον τομέα της νεολαίας. Επισκεπτόμενοι τη διαδικτυακή πύλη YouthWiki του δικτυακού τόπου της Ευρωπαϊκής Επιτροπής διαπιστώνουμε εύκολα ότι κάθε χώρα δίνει διαφορετικές έννοιες, ενώ παράλληλα δεν φαίνεται να υπάρχει ένα ευρωπαϊκό πλαίσιο.

Ο εθνικός φορέας για την εργασία στον τομέα της νεολαίας στην Αγγλία αναφέρει: „Η εργασία στον τομέα της νεολαίας υιοθετεί μια ολιστική προσέγγιση αναφορικά με τους νέους. [...] Πολλοί επαγγελματίες εργάζονται με τους νέους, αλλά κατά κύριο λόγο, μόνο στην εργασία στον τομέα της νεολαίας υπάρχει η επιλογή του νέου να συνεργαστεί με τον επαγγελματία“.

Επίσης το προφίλ των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας ορίζεται ως τα άτομα που „συνήθως εργάζονται με νέους ηλικίας μεταξύ 11 και 25 ετών. [...] Η εργασία τους επιδιώκει να προωθήσει την προσωπική και κοινωνική ανάπτυξη των νέων και να τους δώσει τη δυνατότητα να έχουν φωνή, επιρροή και θέση στις κοινότητές τους αλλά και στην κοινωνία στο σύνολό της. Χτίζει την ανθεκτικότητα και τον χαρακτήρα και δίνει στους νέους την αυτοπεποίθηση και τις δεξιότητες ζωής που χρειάζονται για να ζήσουν, να μάθουν, να εργαστούν και να επιτύχουν. [...] Η εργασία στον τομέα της νεολαίας προσφέρει στους νέους, ασφαλείς χώρους για να εξερευνήσουν την ταυτότητά τους, να λάβουν αποφάσεις βιώσουν, να βελτιώσουν την αυτοπεποίθησή τους, να αναπτύξουν τις διαπροσωπικές τους δεξιότητες και να αναλογιστούν τις συνέπειες των πράξεών τους. Αυτό οδηγεί σε καλύτερα ενημερωμένες επιλογές, αλλαγές στη δραστηριότητα και βελτιωμένα αποτελέσματα για τους νέους“.

Πολλοί από τους αναγνώστες αυτού του μεθοδολογικού οδηγού θα μπορέσουν να ταυτιστούν με τον δοθέν ορισμό και έτσι όποιες δραστηριότητες, έργα και εκδηλώσεις και αν υλοποιήσουμε και όσο δύσκολο και αν είναι να αξιολογήσουμε τον αντίκτυπό τους, αυτό θα είναι το πραγματικά ουσιαστικό και ανεκτίμητο για το κοινωνικό σύνολο. Ο εντοπισμός του τρόπου με τον οποίο τα κόμικς μπορούν να υποστηρίξουν τη νεολαία και να έχουν αντίκτυπο προς τους νέους, είναι το πρώτο βήμα για να κατανοήσουμε τις δυνατότητές τους. Τα κόμικς προσφέρουν έναν ενθαρρυντικό και δημιουργικό χώρο στον οποίο πολλοί νέοι μπορούν να αφήσουν τη φαντασία τους ελεύθερη, χωρίς να κριθούν από τους άλλους. Η χρήση της 9ης τέχνης ως μεθόδου και εργαλείου με τους νέους μπορεί να τους δώσει την ευκαιρία να εκφράσουν όλα όσα τους επηρεάζουν και παράλληλα να τους βοηθήσει να (ξανα)βρουν την αυτοεκτίμηση και την αυτοπεποίθησή τους στο μέλλον. Στην τέχνη, δεν υπάρχει σωστή



ή λάθος απάντηση όπως στο σχολείο, και για τους νέους που έχουν υποφέρει πολύ από μια δύσκολη σχολική πορεία, τα κόμικς μπορούν να αντιπροσωπεύουν έναν νέο ορίζοντα όπου η ατομικότητά τους δεν συνδέεται με την αποτυχία. Εκτός από τη διευκόλυνση της έκφρασης των ιδεών και των συναισθημάτων των νέων, τα κόμικς μπορούν να συμβάλουν στην ευαισθητοποίηση πολλών κοινωνικών ζητημάτων και να τους παρέχουν σημαντικές πληροφορίες για θέματα που τους αφορούν, όπως η σεξουαλική διαπαιδαγώγηση, ο εκφοβισμός, ο εθισμός, η ενδοοικογενειακή βία, η αναπηρία και ο ρατσισμός. Τα σύντομα, ελκυστικά κείμενα και οι εντυπωσιακές εικόνες μπορούν να τους βοηθήσουν να κατανοήσουν καλύτερα τα σημαντικά ζητήματα και τις παραμέτρους που περιβάλλουν αυτά τα φαινόμενα. Τα κόμικς μπορούν επίσης να συμβάλουν σε μια από τις κύριες αποστολές του εργαζομένου στον τομέα της νεολαίας, να βοηθήσει τους νέους να αξιοποιήσουν πλήρως τις δυνατότητές τους μέσω της περαιτέρω ανάπτυξης των δεξιοτήτων τους. Πράγματι, ως αναγνώστες, οι νέοι θα δουν αύξηση των δεξιοτήτων ανάγνωσης και συγκέντρωσης, των δεξιοτήτων επικοινωνίας („Comics Projects of the International Cultural and Educational ...“ 2015), γραφής και των δεξιοτήτων επίλυσης προβλημάτων (Widodo, Dahlan, and Saputro 2018) και θα επηρεαστούν επίσης θετικά από τον σχεδιασμό έργων κόμικς, ακόμη και σε ερασιτεχνικό επίπεδο! Δεν αποκλείει κανείς το γεγονός ότι οι νέοι μπορούν να αναπτύξουν επιστημονικές γνώσεις („The Application of Comics in Science Education“, n.d.) μέσω αυτού του είδους λογοτεχνίας, η οποία μπορεί να διεγείρει την περιέργεια των νεαρών αναγνωστών της σε πολλούς τομείς, πλούσιους σε μάθηση.

Η Θεραπευτική Τέχνη (Therapeutically Art) αποτελεί εδώ και πολύ καιρό έναν αποτελεσματικό τρόπο για να ξεκαθαρίσουν οι άνθρωποι τη δυσaréσκεια και τα συναισθηματικά τους προβλήματα. Τούτου λεχθέντος, η θεραπεία μέσω της τέχνης έχει γίνει μόλις πρόσφατα πιο δημοφιλής μεταξύ των εργαζομένων στον τομέα της νεολαίας. Οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας συχνά υστερούν ως προς τις καινοτομίες που ενσωματώνουν στις δεξιότητες και τις δραστηριότητές τους. Δεδομένου ότι οι προτεραιότητες ενός εργαζόμενου στον τομέα της νεολαίας σχετίζονται με το να συμβαδίζει με την εποχή, να προσαρμόζεται, να ενημερώνεται τακτικά για την πρόοδο που σημειώνεται στον τομέα και να πειραματίζεται, ελπίζουμε ότι η ανάγνωση αυτού του οδηγού θα σας ενθαρρύνει να αρχίσετε να χρησιμοποιείτε τα κόμικς στις δραστηριότητές σας με τους νέους!

### **1.3. Πώς μπορούν να βοηθήσουν τους νέους να μιλήσουν για τα προβλήματά τους, την καθημερινή τους ζωή ...**

Τα κόμικς, τα οποία περιέχουν πολλούς χαρακτήρες και καταστάσεις, χρησιμοποιούνται ως εργαλείο για να αντικατοπτρίζουν τα συναισθήματα, τις σκέψεις και τα προβλήματα των ανθρώπων. Οι άνθρωποι μερικές φορές εκφράζουν τα συναισθήματα και τα προβλήματά τους δημιουργώντας οι ίδιοι αυτά τα κόμικς, και μερικές φορές, διαβάζοντας κόμικς στα οποία βλέπουν χαρακτήρες που έχουν παρόμοια προβλήματα με τους ίδιους και τους μοιάζουν, καταλαβαίνουν ότι δεν είναι μόνοι τους, και επιταχύνουν έτσι τη διαδικασία επίλυσης των προβλημάτων. Σήμερα, οι νέοι αποτελούν την πλειονότητα του πληθυσμού που αντιμετωπίζει ψυχικές διαταραχές όπως η κατάθλιψη και το

άγχος. („Understanding Depression: Age Groups and Risk Factors“, n.d.). Υπάρχουν πολλά κόμικς που ασχολούνται με αυτά τα θέματα και είναι εύκολα προσβάσιμα στους νέους. („I Draw Comics To Explain What It's Like Living With Depression And Anxiety (30 New Pics)“, n.d.). Μιλώντας για αυτά τα θέματα, τα κόμικς μπορούν να εμπνεύσουν εμπιστοσύνη στους νέους υπενθυμίζοντάς τους ότι δεν είναι μόνοι τους. Παρόλο που αυτά τα κόμικς βασίζονται σε φανταστικούς χαρακτήρες, βοηθούν τον αναγνώστη να αναπτύξει συναισθηματική ανθεκτικότητα δείχνοντας του, πώς οι χαρακτήρες σε παρόμοιες καταστάσεις και περιστάσεις αντιμετωπίζουν τα προβλήματα που τους ταλανίζουν. Επιπλέον, για τους νέους που αντιμετωπίζουν την απώλεια και τη θλίψη, μπορούν να βρουν πολλά κόμικς, τα οποία μπορεί να τους φανούν χρήσιμα, σχετικά με αυτά τα συναισθήματα. (Davis 2022).

Εκτός από αυτούς τους νέους, τα κόμικς μπορούν επίσης να βοηθήσουν παιδιά και νέους με αυτισμό, που αντιμετωπίζουν μαθησιακές δυσκολίες, να ξεπεράσουν αυτές τις δυσκολίες, να αναγνωρίσουν και να εκφράσουν τα συναισθήματά τους. Είναι γνωστό ότι πολλοί νέοι στο φάσμα του αυτισμού θέλουν να γίνουν αποδεκτοί από την κοινωνία όπως και οι άλλοι άνθρωποι. Ωστόσο, δυσκολεύονται να αναπτύξουν κάποιου είδους φιλική σχέση με άλλους νέους στην καθημερινή ζωή. Σε αυτή την περίπτωση, τα κόμικς βοηθούν αυτά τα εξαιρετικά δημιουργικά παιδιά, που είναι ταλαντούχα στη ζωγραφική, να εκφράσουν τα συναισθήματα αυτά μέσω των κόμικς. („Η τέχνη των κόμικς που δίνει φωνή στα παιδιά“, n.d.).

Επίσης και για τα δυσλεκτικά παιδιά, η βοήθεια των κόμικς είναι αναμφισβήτητη. Τα παιδιά αυτά βρίσκουν τα παραδοσιακά βιβλία απογοητευτικά, ενώ τα κόμικς είναι πολύ πιο εύκολα στην ανάγνωση, οπότε εάν καταφέρουν να διαβάσουν έστω και μία ολόκληρη σελίδα ενός κόμικς, αυτό θα τους δώσει μια αίσθηση επιτυχίας και αυτοπεποίθησης.

Συνοψίζοντας, διαβάζοντας κόμικς και δημιουργώντας τα δικά τους κόμικς, οι νέοι θα μπορέσουν να γνωρίσουν καλύτερα τα συναισθήματά τους και να τα μοιραστούν με άλλους ανθρώπους. Με αυτόν τον τρόπο, μπορούν πολλές φορές να γίνουν το πρόσωπο που θέλουν να είναι στον κόσμο που δημιουργούν, ενώ παράλληλα μπορούν να βοηθήσουν τόσο τον εαυτό τους όσο και άλλους που αντιμετωπίζουν τις ίδιες δυσκολίες, αφηγόμενοι άμεσα και μοιραζόμενοι τις δυσκολίες που βιώνουν στη δική τους ζωή.





**VOL. 2**

# **ΚΑΤΕΥΘΥΝΤΗΡΙΕΣ ΓΡΑΜΜΕΣ ΓΙΑ ΤΗ ΣΥΜΜΕΤΟΧΙΚΟΤΗΤΑ**

## **2.1. Συγκεκριμένα παραδείγματα από διαφορετικά περιβάλλοντα, συμπεριλαμβανομένων των φύλων, των έγχρωμων ατόμων, των ατόμων με ψυχικές αναπηρίες, των ατόμων με κινητικές αναπηρίες κ.λπ.**

Η δημιουργία ενός ολοκληρωμένου και υποστηρικτικού σχεδίου στρατηγικής για την εξασφάλιση αποτελεσματικής και γόνιμης συνεργασίας, έχει ως στόχο την ενσωμάτωση νέων από διαφορετικά περιβάλλοντα αλλά και καινοτόμων πρακτικών και μεθόδων στην ψηφιακή εργασία στον τομέα της νεολαίας. Ωστόσο, είναι ζωτικής σημασίας να προσδιοριστούν εκτενώς αυτά τα διαφορετικά περιβάλλοντα. Πιο συγκεκριμένα, υπάρχουν:

- **πολιτισμικές διαφορές** - νέοι μετανάστες ή πρόσφυγες ή απόγονοι οικογενειών μεταναστών ή προσφύγων- νέοι που ανήκουν σε εθνική ή εθνοτική μειονότητα,
- **οικονομικά εμπόδια** - νέοι με χαμηλό βιοτικό επίπεδο, χαμηλό εισόδημα, εξάρτηση από το σύστημα κοινωνικής πρόνοιας- νέοι που δεν βρίσκονται σε εκπαίδευση, απασχόληση ή κατάρτιση- νέοι που βρίσκονται σε μακροχρόνια ανεργία ή φτώχεια,
- **γεωγραφικά εμπόδια** - νέοι από απομακρυσμένες ή αγροτικές περιοχές- νέοι από περιοχές με λιγότερες υπηρεσίες (π.χ. περιορισμένες δημόσιες συγκοινωνίες, κακές εγκαταστάσεις, εγκαταλελειμμένα χωριά),
- **κοινωνικά εμπόδια** - νέοι που αντιμετωπίζουν διακρίσεις λόγω φύλου, εθνικότητας, θρησκείας, σεξουαλικού προσανατολισμού, αναπηρίας κ.λπ., νέοι με περιορισμένες κοινωνικές δεξιότητες ή σε επισφαλή κατάσταση.



Παρακάτω μπορείτε να βρείτε μερικούς ενδιαφέροντες συνδέσμους με παραδείγματα κόμικς συμπεριληπτικά που ασχολούνται με κοινωνικά θέματα:

#### **ΚΟΜΙΚΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΩΝ ΑΝΙΣΟΤΗΤΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΦΥΛΩΝ:**



<https://www.gaylaxymag.com/articles/women/7-powerful-cartoons-that-depict-gender-inequality-in-the-world/>

#### **ΚΟΜΙΚΣ ΠΟΥ ΑΦΟΡΟΥΝ ΤΑ ΑΝΘΡΩΠΙΝΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ:**



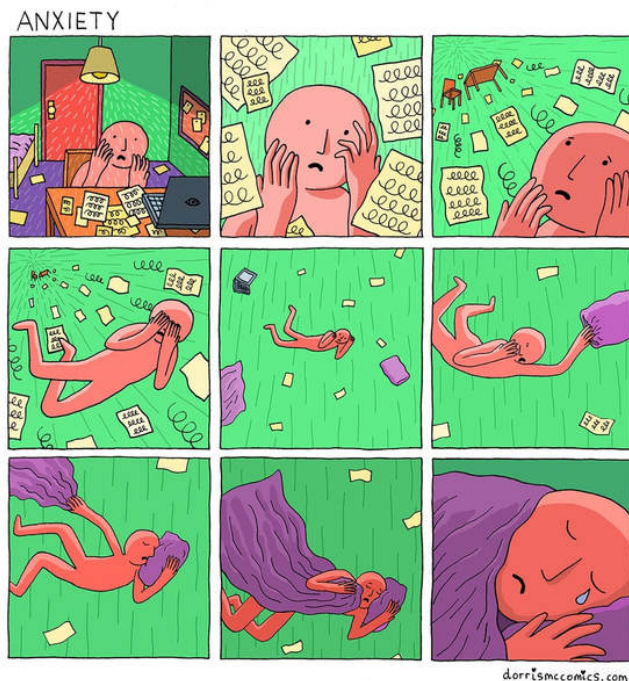
<https://cblbf.org/2016/06/celebrate-pride-all-year-with-these-lgbtq-comics-creators-2/>

**ΚΟΜΙΚΣ ΠΟΥ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΥΝ ΤΙΣ ΔΙΑΚΡΙΣΕΙΣ ΛΟΓΩ ΧΡΩΜΑΤΟΣ:**



<https://comicsverse.com/addressing-racial-trauma-black/>

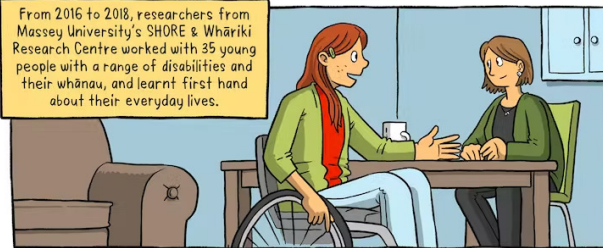
**ΚΟΜΙΚΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΗΣ ΨΥΧΙΚΗΣ ΥΓΕΙΑΣ:**



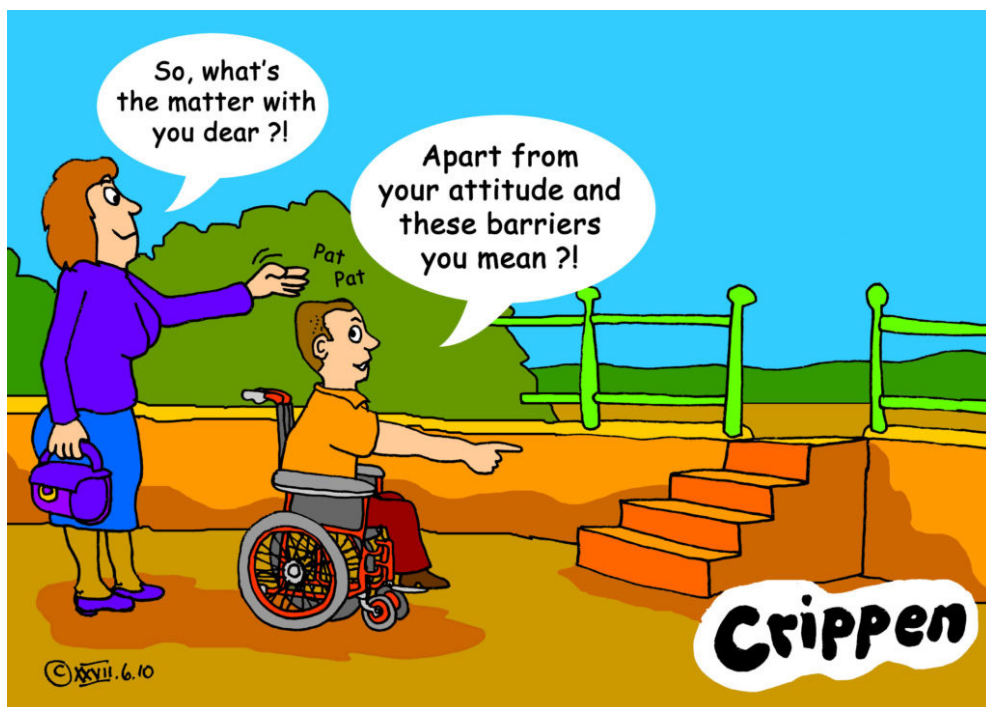
<https://inneryoucounselingri.com/blog/comics-can-help-you-understand-mental-health/>

**ΚΟΜΙΚΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΩΝ ΚΙΝΗΤΙΚΩΝ ΑΝΑΠΗΡΙΩΝ:**

**ENABLING PARTICIPATION**  
RESEARCH WITH YOUNG PEOPLE ON ABLEISM



<https://theconversation.com/comic-explainer-young-disabled-new-zealanders-on-the-barriers-to-a-better-life-122226>



<https://disabilityarts.online/magazine/opinion/the-social-model-understanding-the-language-of-disability-from-a-cartoonists-point-of-view/>

## 2.2. Πώς να αντιμετωπίσετε διάφορα κοινωνικά ζητήματα και κοινωνικές κατηγορίες: οικολογία, θρησκεία, πολιτική, φύλο & σεξ, πολιτισμός, οικονομία ... μέσω της χρήσης κόμικς

Τα κόμικς δεν είναι πια μόνο για τους φαν των υπερηρώων και τα κυριακάτικα πρωινά. Νέοι ακτιβιστές συμμετέχουν στον αγώνα κατά των διακρίσεων, της παραβίασης των ανθρωπίνων δικαιωμάτων, της κλιματικής αλλαγής, της κοινωνικής αδικίας κ.λπ. και τα κόμικς γίνονται ένα ισχυρό εργαλείο στη μάχη αυτή.

Από το 1930 έως σήμερα, η ηλικία των αναγνωστών κόμικς έχει γίνει πιο ώριμη και τα κόμικς μπορούν εύκολα να αντιμετωπίσουν μια ποικιλία κοινωνικών θεμάτων. Σε αυτό το σημείο, τα κόμικς έχουν εξελιχθεί από ένα καθαρά φανταστικό μέσο, σε ένα μέσο ικανό να μεταφέρει μηνύματα για ένα ευρύ φάσμα θεμάτων, συμπεριλαμβανομένων κοινωνικών ζητημάτων, απώλειας ατόμων από τον κοινωνικό περίγυρο, ακόμη και καθημερινών ζητημάτων. Συν τοις άλλοις, τα κόμικς θεωρούνταν κάποτε ένας τομέας που κυριαρχούνταν από λευκούς άνδρες. Ακόμη και αυτή η πτυχή έχει εξελιχθεί με την πάροδο του χρόνου.



Μέχρι σήμερα έχουν εισέλθει στον χώρο πιο διαφορετικοί συγγραφείς και καλλιτέχνες, γεγονός που μπορεί να ενισχύσει ακόμη περισσότερο την ποικιλομορφία και την επιρροή των κόμικς, καθώς η αναπαράσταση είναι ένα μεταβαλλόμενο ζήτημα. Τα κόμικς άρχισαν να ωριμάζουν παράλληλα με τους αναγνώστες τους, όπως και τα θέματα τους.

Τα κόμικς μπορούν να προσεγγίσουν πολύ πιο διαφορετικές ηλικιακές ομάδες από ό,τι μια εφημερίδα ή ένα περιοδικό που πρέπει να απευθύνονται σε μια μόνο ειδικότητα. Τα κόμικς έχουν την ελευθερία να ασχοληθούν με οτιδήποτε, διατηρώντας παράλληλα μια ενδιαφέρουσα ιστορία (Jason Juniewicz). Θα ήταν χρήσιμο να δημιουργηθούν περισσότερα κόμικς που σχετίζονται με κοινωνικά ζητήματα, ώστε τα κόμικς να μην αποτελούν μόνο ένα διασκεδαστικό μέσο αλλά και ένα μέσο ενημέρωσης για κοινωνικά ζητήματα όπως η φτώχεια, η κρίση, η συντροφικότητα, τα ανθρώπινα δικαιώματα, η τέχνη και το οικοσύστημα. Με άλλα λόγια, τα κόμικς μπορούν να σχετίζονται και να απεικονίζουν καθημερινά ζητήματα που αφορούν και πρέπει να αφορούν όλους τους ανθρώπους. Επειδή ο συνδυασμός κειμένου και εικόνων στα graphic novels μπορεί να επικοινωνήσει θέματα και συναισθήματα που οι λέξεις από μόνες τους συχνά δεν μπορούν.

Οι ήρωες μπορεί να βρεθούν σε καταστάσεις που δεν ξέρουν πάντα πώς να αντιμετωπίσουν ή αν πρέπει να αντιμετωπίσουν. Όταν έρχονται αντιμέτωποι με αυτά τα ζητήματα, οι ήρωες προσπαθούν πάντα να τηρούν τους κανόνες που διέπουν το τι θεωρεί η κοινωνία ως ηθικό (Jason Juniewicz). Είτε πρόκειται για τον αλκοολισμό του Iron Man, είτε για τον εθισμό του φίλου του Spider-drug Man, είτε για τον εθισμό του κηδεμόνα του Green Arrow στα ναρκωτικά, είτε για άλλα ζητήματα όπως η φτώχεια, το έγκλημα και ο πόλεμος, σχεδόν όλοι οι ήρωες επηρεάζονται με κάποιο τρόπο από κοινωνικά προβλήματα. Ο Batman, ο Punisher, ο Spider-Man και ένα σωρό άλλοι ήρωες είχαν βίαιο παρελθόν που τους οδήγησε να ξεκινήσουν τον δικό τους αγώνα.

Ένα άλλο παράδειγμα για το πώς κοινωνικά θέματα μπορούν να αντικατοπτρίζονται στα κόμικς είναι ο Captain America. Η έννοια αυτού που πρεσβεύει παρέμενε πάντα σταθερή, αλλά η ιδεολογία του εξελίχθηκε με την πάροδο του χρόνου, ώστε να αντικατοπτρίζει αυτό που θεωρούνταν ως ο „καλός αγώνας“. Όταν πολεμούσε την τυραννία ενάντια στους Ναζί τη δεκαετία του 1940, υποστήριζε την ελευθερία από την καταπίεση. Ωστόσο, όταν ο χαρακτήρας αναβίωσε τη δεκαετία του 1960, ήταν αντιπολεμικός λόγω του θανάτου του νεαρού συντρόφου του κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Ενώ ορισμένα θέματα αντιμετωπίζονται άμεσα με την τοποθέτηση των χαρακτήρων σε πραγματικές καταστάσεις, άλλα είναι λιγότερο άμεσα στις δηλώσεις τους. Κόμικς όπως ο X-Men αντιμετωπίζουν θέματα όπως ο ρατσισμός και η μισαλλοδοξία χωρίς να εστιάζουν στη φυλή. Οι χαρακτήρες των βιβλίων είναι μεταλλαγμένοι, τους οποίους η κοινωνία θεωρεί φρικιά και ανθρώπους που πρέπει να περιφρονούνται.

Επιπλέον, είναι σημαντικό, περισσότερα κόμικς υπερηρώων να περιλαμβάνουν διαφορετικές κουλτούρες και πολιτισμούς, παρουσιάζοντας τις ανησυχίες τους και τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν. Είναι ζωτικής σημασίας για τους ανθρώπους να μπορούν να βλέπουν τον πολιτισμό τους σε ηρωικές θέσεις χωρίς να είναι προκατειλημμένοι για άλλους πολιτισμούς.

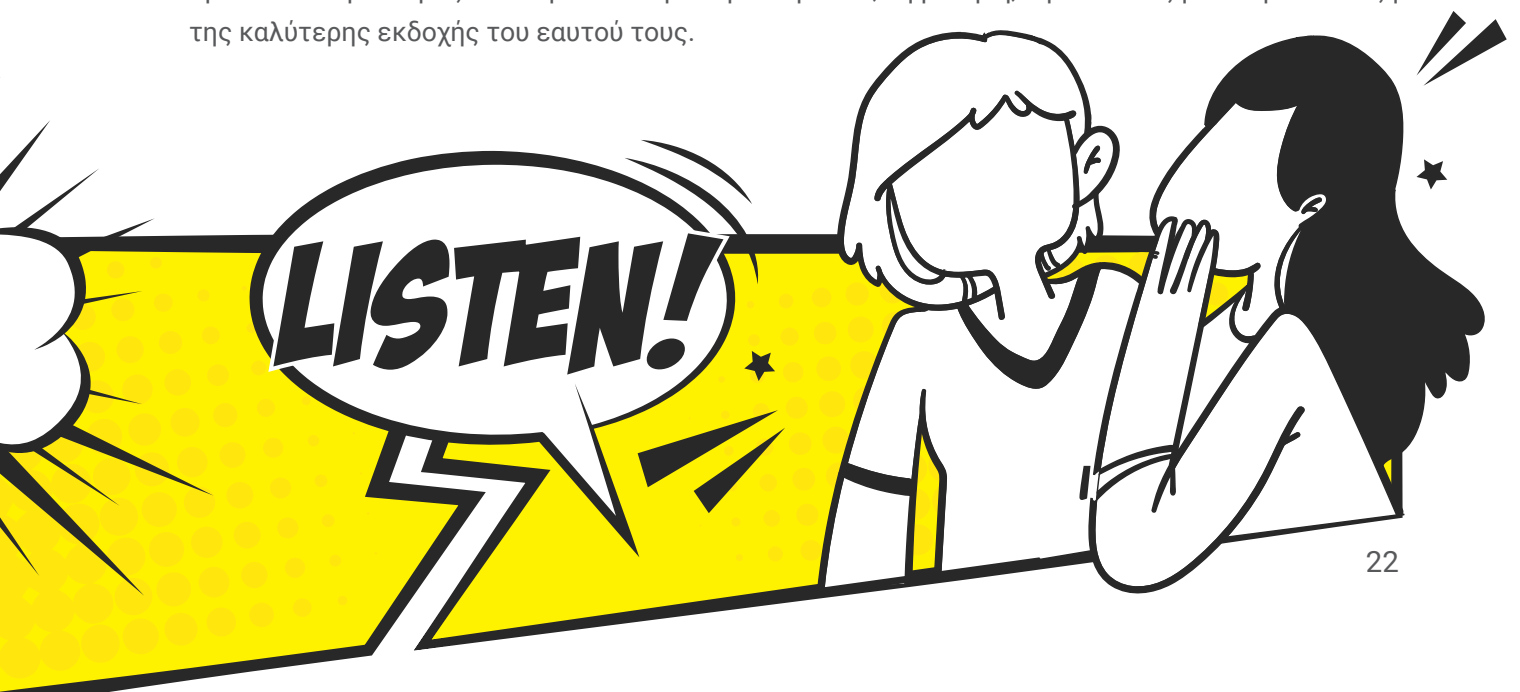
## 2.3. Συγκεκριμένες κατευθυντήριες γραμμές για το πώς να συμπεριληφθούν νέοι από διαφορετικά κοινωνικά/πολιτιστικά/οικονομικά υπόβαθρα μέσω της χρήσης κόμικς

Σύμφωνα με τη στρατηγική του Erasmus+ για την ένταξη και την πολυμορφία στον τομέα της νεολαίας, αναφέρονται τα διαφορετικά κοινωνικά, πολιτιστικά και οικονομικά υπόβαθρα:

- Οι πολιτισμικές διαφορές περιλαμβάνουν μετανάστες, πρόσφυγες ή απογόνους μεταναστών ή προσφύγων, νέους που προέρχονται από εθνική ή εθνοτική μειονότητα, νέους που αγωνίζονται με τη γλωσσική προσαρμογή και την πολιτισμική ένταξη κ.ο.κ.
- Τα οικονομικά εμπόδια περιλαμβάνουν νέους με χαμηλό βιοτικό επίπεδο, χαμηλό εισόδημα, εξάρτηση από το σύστημα κοινωνικής πρόνοιας, νέους που βρίσκονται σε μακροχρόνια ανεργία ή φτώχεια, νέους που είναι άστεγοι, χρεωμένοι ή αντιμετωπίζουν οικονομικές δυσκολίες κ.ο.κ.
- Τα κοινωνικά εμπόδια περιλαμβάνουν νέους που αντιμετωπίζουν διακρίσεις λόγω φύλου, ηλικίας, εθνικότητας, θρησκείας, σεξουαλικού προσανατολισμού, αναπηρίας κ.ο.κ., νέους με περιορισμένες κοινωνικές δεξιότητες ή αντικοινωνική ή επικίνδυνη συμπεριφορά, νέους σε επισφαλείς καταστάσεις, (πρώην) παραβάτες, (πρώην) χρήστες ναρκωτικών ή αλκοόλ, νέους ή/και μονογονεϊκές οικογένειες, ορφανά κ.ο.κ.

Σε αυτή την ψηφιακή εποχή, όπου η τεχνολογία έχει αλλάξει και επηρεάσει βαθιά όλες τις πτυχές της ανθρώπινης ζωής, η ύπαρξη αποτελεσματικών εργαλείων επικοινωνίας μπορεί να συμβάλει σημαντικά στον κοινωνικό μετασχηματισμό.

Με δεδομένο ότι η αποτελεσματική επικοινωνία ήταν πάντα στο επίκεντρο της εργασίας με τους νέους, η ύπαρξη ενός μέσου επικοινωνίας που μπορεί να βοηθήσει στους εργαζομένους στον τομέα της νεολαίας να κατανοήσουν τις ανάγκες, τις δυσκολίες και τις διαδρομές των νέων, ενώ δίνεται η δυνατότητα στους ανθρώπους να είναι δίπλα τους ως δομή υποστήριξης, καθοδήγησης ή ως πρότυπο και μέντορας όταν πρόκειται για την ανθρωπιά, τη μάθηση, την ανάπτυξη και την επίτευξη της καλύτερης εκδοχής του εαυτού τους.



Είναι πάντα σημαντικό να θυμόμαστε ότι διαφορετικοί άνθρωποι χρειάζονται διαφορετικές μορφές ειλικρινούς επικοινωνίας, όπως η ομιλία και η ακρόαση, σε όλες τις μορφές τους. Η συμπερίληψη νέων από διαφορετικά κοινωνικά/πολιτιστικά/οικονομικά περιβάλλοντα ακόμη και στα κόμικς μπορεί να βελτιώσει ακόμη περισσότερο αυτό το μέσο επικοινωνίας και να μεταδώσει κοινωνικά μηνύματα. Πώς όμως μπορούμε να συμπεριλάβουμε νέους από αυτά τα διαφορετικά κοινωνικά/πολιτιστικά/οικονομικά υπόβαθρα (Δίκτυο Μέντορινγκ Νέων):

- **ΣΕΒΑΣΜΟΣ ΣΕ ΟΛΑ ΤΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΥΠΟΒΑΘΡΑ**

Να σέβεται το πολιτιστικό, κοινωνικό και οικονομικό υπόβαθρο, τις πεποιθήσεις και τις αξίες του νέου: Δημιουργία κοινού εδάφους, με στόχο την οικοδόμηση εμπιστοσύνης και διαφάνειας.

- **ΠΟΛΙΤΙΣΤΙΚΗ ΕΥΑΙΣΘΗΤΟΠΟΙΗΣΗ**

Δεδομένου ότι ο πολιτισμός αποτελεί σημαντικό μέρος της ταυτότητάς μας, η συμπερίληψη διαφορετικών πολιτισμικών υποβάθρων μπορεί να συνδεθεί με την ενημέρωση των ανθρώπων για τους διαφορετικούς πολιτισμούς που εκπροσωπούνται μέσω της χρήσης των κόμικς. Είναι κρίσιμο να αναγνωρίζετε πώς ο πολιτισμός επηρεάζει τις αντιλήψεις σας. Για να προωθήσετε μια αρμονική διαπολιτισμική ανταλλαγή, να έχετε επίγνωση των πεποιθήσεων, των προκαταλήψεων και της κοσμοθεωρίας σας και να είστε ανοιχτοί και μη επικριτικοί. Με αυτόν τον τρόπο, οι άνθρωποι με διαφορετικό κοινωνικό, πολιτισμικό και οικονομικό υπόβαθρο θα έχουν την ευκαιρία να αισθάνονται πιο άνετα και να γίνονται σεβαστοί μεταξύ των συνομηλίκων τους.

- **ΓΛΩΣΣΙΚΗ ΠΟΙΚΙΛΟΜΟΡΦΙΑ**

Τα κόμικς μπορούν να καταστήσουν την επιστήμη σχετική με την πλειοψηφία των ανθρώπων λόγω της απλοποιημένης γλώσσας και δομής τους. Αναγνωρίστε τη γλώσσα καταγωγής των νέων ως σημαντικό μέρος της ταυτότητάς τους. Να είστε ανοιχτοί στη χρήση άλλων μητρικών γλωσσών όταν αυτό εξυπηρετεί κάποιο σκοπό, όπως το να κάνει ένα παιδί να αισθάνεται ασφάλεια ή να μαθαίνει ο ένας από τον άλλο. Επίσης, εξηγήστε ότι η γλώσσα της πλειοψηφίας είναι η γλώσσα όλων μας. Προσφέροντας την ευκαιρία πολλών και διαφορετικών γλωσσών, μπορεί να καταστήσει τα βιβλία κόμικς ένα χρήσιμο εργαλείο που θα απευθύνεται σε νέους από διαφορετικά υπόβαθρα.

- **ΝΑ ΓΝΩΡΙΖΕΤΕ ΤΙΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ ΠΟΥ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΖΟΥΝ ΟΙ ΝΕΟΙ.**

Η εργασία, οι οικογενειακές/φιλικές σχέσεις και οι ευθύνες επιβαρύνουν πολύ τους νέους. Οι πιέσεις αυτές συχνά επιδεινώνονται για τους νέους από προσφυγικό ή μεταναστευτικό υπόβαθρο λόγω των πρόσθετων επιπλοκών που συνεπάγεται η πλοήγηση σε μια νέα κουλτούρα, γλώσσα και συστήματα. Η εμπάθυνση και η αναγνώριση αυτών των προβλημάτων μπορεί να αποτελέσει ανακούφιση για τους ανθρώπους που αντιμετωπίζουν δυσκολίες και προέρχονται από διαφορετικά περιβάλλοντα.

- **ΑΠΟΦΥΓΗ ΣΤΕΡΕΟΤΥΠΩΝ**

Θα πρέπει κανείς να είναι πιο ανοιχτός και δεκτικός απέναντι σε κάθε είδους διαφορετικότητα, αναπτύσσοντας ενσυναίσθηση και να προσπαθήσει κανείς να εκπαιδευτεί σε διαφορετικές ομάδες ανθρώπων. Να συνεχιστεί η αυτοαξιολόγηση αναφορικά με την ύπαρξη στερεοτύπων και πως αυτά ενδεχομένως μπορούν να παρεμποδίσουν τις αλληλεπιδράσεις των ατόμων. Αυτό μπορεί να συμβεί μόνο αν είναι κανείς ανοιχτός και έχοντας μια ουδέτερη νοοτροπία απέναντι ως προς το φύλο (αποφυγή στερεοτύπων με βάση το φύλο ή το πολιτισμικό υπόβαθρο).

## 2.4. Παραδείγματα οργάνωσης εργαστηρίων με κόμικς

Η δημιουργία μιας διασκεδαστικής εμπειρίας για τον εκπαιδευόμενο είναι το κλειδί για τη μετάδοση του περιεχομένου αυτού. Εδώ είναι που μπαίνει στο παιχνίδι η αναστολή της δυσπιστίας. Εάν έχετε μη εμπνευσμένες ερμηνείες από ηθοποιούς ή υποδεέστερες φωτογραφίες, ο μαθητής μπορεί να αποσυρθεί αμέσως από τη μάθηση και, ακόμη χειρότερα, να αποσπαστεί η προσοχή του. Εδώ είναι που τα εκπαιδευτικά κόμικς έχουν ένα μικρό πλεονέκτημα έναντι των βίντεο ή των φωτογραφιών.

Τα κόμικς και οι χαρακτήρες σε αυτά έχουν μια απλοποιημένη, καθολικά κατανοητή εμφάνιση. Τα οπτικά στοιχεία εξακολουθούν να είναι απαραίτητα για την αφήγηση της ιστορίας, αλλά το διαχρονικό στυλ των κόμικς επιτρέπει στον εκπαιδευόμενο να αναστείλει αυτή την ενοχλητική δυσπιστία και να βυθιστεί στο περιεχόμενο.

### 1. ΑΠΑΝΤΗΣΤΕ ΣΤΙΣ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ 5WS ΚΑΙ 1H



- **ΠΟΙΟΣ** οργανώνει, φιλοξενεί και παρακολουθεί το εργαστήριο;
- **ΤΙ** είδους εργαστήριο είναι;
- **ΠΟΤΕ** σκοπεύετε να οργανώσετε το εργαστήριο;
- **ΠΟΥ** λάβει χώρα το εργαστήριο;
- **ΓΙΑΤΙ** θέλετε να φιλοξενήσετε αυτό το εργαστήριο;
- **ΠΩΣ** θα εκτελέσει αυτό το εργαστήριο με βάση αυτά που γνωρίζετε τώρα;



## **2. ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΤΕ ΤΟ ΘΕΜΑ ΤΟΥ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟΥ**

Για τη φιλοξενία και την οργάνωση ενός εργαστηρίου με τη χρήση κόμικς, κάποιος πρέπει να κάνει έρευνα και να καθορίσει κάποια θέματα που χρειάζονται περαιτέρω διαφώτιση και θα προσφέρουν μια νέα οπτική γωνία σε κάποιον τομέα. Ορίστε την ομάδα-στόχο σας και βρείτε τα κόμικς που είναι κατάλληλα για το θέμα σας και την ομάδα-στόχο σας. Μπορείτε επίσης να ζητήσετε συμβουλές και να κανονίσετε μια συνάντηση με έμπειρους ανθρώπους του χώρου.

## **3. ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΩΝ**

Σε ορισμένες περιπτώσεις, ο καθορισμός του καταλόγου παρουσιών από την αρχή μπορεί να είναι χρήσιμος. Ωστόσο, σε κάθε περίπτωση απαιτούνται αλλαγές στον κατάλογο συμμετεχόντων ανάλογα με τον τύπο του συνεδρίου. Εάν διοργανώνετε μια εκδήλωση χωρίς εγγυημένο ακροατήριο, τα σχετικά στατιστικά στοιχεία και οι μέσες βαθμολογίες συμμετοχής που σχετίζονται με το είδος του εργαστηρίου σας μπορεί να είναι χρήσιμα.

## **4. ΟΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΟΜΑΔΑ ΣΑΣ**

Όπως συμβαίνει με κάθε μεγάλο έργο, η ομάδα βοηθάει στον διαμερισμό των υποχρεώσεων. Ακόμη και αν το εργαστήριό σας απευθύνεται μόνο στους συναδέλφους σας, ίσως θα μπορούσατε να βρείτε εθελοντές μεταξύ των συναδέλφων, των φίλων ή των ομιλητών σας. Ξεκινήστε ρωτώντας τους ενδιαφερόμενους πως θα ήταν πρόθυμοι να συνεισφέρουν. Θα μπορούσατε να καθορίσετε μια εβδομαδιαία συνάντηση και να υπολογίσετε τη χρονική δέσμευση που θα χρειαστείτε από κάθε συμμετέχοντα. Είναι πραγματικά σημαντικό να είστε και οι άνθρωποι με τους οποίους μπορείτε να συνεργαστείτε αποτελεσματικά και να κατανέμεται τα καθήκοντα σας με γνώμονα τον χρόνο που μπορείτε να αφιερώσετε.

## **5. ΚΑΘΟΡΙΣΤΕ ΤΗΝ ΤΕΧΝΟΓΝΩΣΙΑ ΣΑΣ**

Αποφασίστε ποιος θα παρουσιάσει το εργαστήριό, τον ομιλητή σας και τον ειδικό που θα στελεχώσουν το εργαστήριό σας. Μπορείτε να απευθυνθείτε σε ανθρώπους που μπορεί να θαυμάζετε, που μπορεί να σας εμπνέουν και μπορούν να μεταδώσουν τις γνώσεις και την εμπειρία των ανθρώπων.

## **6. ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΣΤΕ ΤΑ ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΣΑΣ**

Κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου θα πρέπει να επιλέξετε τα εργαλεία επικοινωνίας που θα χρειαστεί να χρησιμοποιήσετε, όπως ηλεκτρονικό ταχυδρομείο, ομαδικές συνομιλίες, zoom, skype κ.λπ. Θα πρέπει να συγκεντρώσετε και να παρέχετε στους συμμετέχοντες το έντυπο υλικό που μπορεί να χρειαστούν καθ' όλη τη διάρκεια του έργου. Μπορεί επίσης να χρειαστείτε ηλεκτρονικό εξοπλισμό, όπως προβολέα ή ηχεία κ.λπ, φροντίζοντας να το προγραμματίσετε εκ των προτέρων σε περίπτωση που κάτι λείπει ή θέλετε να δοκιμάσετε οτι όλα λειτουργούν. Μια ενδιαφέρουσα ιδέα θα ήταν να δημιουργήσετε το πρόγραμμα των εργαστηρίων σε μορφή κόμικς.

## **7. ΚΑΘΟΡΙΣΤΕ ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΣΤΟ ΟΠΟΙΟ ΣΤΟΧΕΥΕΤΑΙ**

Αναζητήστε ποιο είδος περιεχομένου (βίντεο, ήχος, memes κ.λπ.) τους αρέσει περισσότερο. Σκεφτείτε ποιοι είναι οι στόχοι τους για το εργαστήριό και μπορείτε να αρχίστε με ένα αρχικό brain-storming για τις δραστηριότητες με βάση αυτό. Εάν έχετε άμεση επικοινωνία με το κοινό-στόχο σας, μπορείτε να δημοσιεύσετε μια δημοσκόπηση ή μια έρευνα που θα τους επιτρέψει να μοιραστούν προτάσεις μαζί σας.

## 8. ΣΧΕΔΙΑΣΤΕ ΤΙΣ ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ

Οι καλύτερες δραστηριότητες εργαστηρίου ξεκινούν με ένα icebreaker που σχετίζεται με το θέμα του εργαστηρίου και ακολουθείται από την κύρια εκδήλωση και πιθανών μια περίοδο αποσυμπίεσης. Πάρτε τις αγαπημένες σας ιδέες από συναφείς εκδηλώσεις και δώστε τους τη δική σας πινελιά. Καθορίστε στην ομάδα σας τις αρμοδιότητές σας και ποιος θα υλοποιήσει κάθε συνεδρία. Όσο πιο διαδραστική, τόσο το καλύτερο.

## 9. ΔΙΑΔΩΣΤΕ ΤΟ ΕΡΓΑΣΤΗΡΙΟ ΣΑΣ ΣΤΑ ΜΕΣΑ ΕΝΗΜΕΡΩΣΗΣ

Μπορείτε να διαδώσετε το εργαστήριό σας στο Instagram, το Facebook ή το LinkedIn, ώστε να ενημερωθούν περισσότεροι άνθρωποι γι' αυτό. Μπορείτε επίσης να δημιουργήσετε ένα κωμικό post που θα περιέχει το θέμα, την τοποθεσία και τις λεπτομέρειες σχετικά με το εργαστήριο, αλλά σε ένα εναλλακτικό και σύγχρονο μέσο επικοινωνίας που θα απευθύνεται σε περισσότερους ανθρώπους.





**VOL. 3**

# **ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΩΣ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ: ΚΩΜΙΚΟΓΡΑΜΜΑΤΑ: ΠΡΑΚΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ**

## **3.1. Συγκεκριμένες κατευθυντήριες γραμμές για τη χρήση των κόμικς στην εργασία με τους νέους**

**ΠΩΣ ΝΑ ΣΥΜΠΕΡΙΛΑΒΕΤΕ ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ ΣΤΗΝ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ ΚΑΙ ΝΑ ΤΑ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕΤΕ ΓΙΑ ΤΗΝ ΣΥΜΠΕΡΙΛΗΠΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ ΜΕ ΤΟΥΣ ΝΕΟΥΣ**

Γνωρίζοντας πλέον τι είναι τα κόμικς και πώς μπορεί κανείς να οργανώσει ένα εργαστήριο με αυτά, προκύπτει το ερώτημα πώς μπορούμε εμείς οι ίδιοι να προσεγγίσουμε τη δημιουργία κόμικς. Παρόλο που μπορεί να φαίνεται σαν ένα ζήτημα καλλιτεχνικής φύσης ή ακόμη και διαίσθησης, υπάρχει ένα μεγάλο θεωρητικό πλαίσιο που μπορείτε να συμπεριλάβετε στο κόμικ σας, για να το κάνετε αισθητά καλύτερο. Η κατανόηση της δομής της ιστορίας, των χαρακτήρων, των ειδών και των προσεγγίσεων στη δημιουργία κόμικς θα σας δώσει τη δυνατότητα να δημιουργήσετε και να υποστηρίξετε τους νέους στη δημιουργία ουσιαστικών και εντυπωσιακών κόμικς. Στις επόμενες σελίδες θα εξετάσουμε μερικές από αυτές τις σημαντικές βασικές αρχές δημιουργίας κόμικς, παρέχοντας σας με επιπλέον υλικό, με το οποίο μπορείτε να επεκτείνετε τις γνώσεις σας, και παράλληλα θα σας παρέχουμε και κάποιες εφαρμόσιμες γνώσεις με τις οποίες μπορείτε να δημιουργήσετε σπουδαία κόμικς!

Πριν από αυτό, ας ξεκινήσουμε με μερικούς βασικούς όρους, όταν πρόκειται για τη δημιουργία κόμικς:

- **ΠΑΝΕΛ:** Μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να πλαισιώσει τη δράση. Τα πάνελ μπορούν να έχουν οποιοδήποτε σχήμα, αν και συνήθως είναι τετράγωνα ή ορθογώνια.

Η διάταξη των πάνελ είναι σημαντική, καθώς δημιουργεί ευκαιρίες για την επικοινωνία του ρυθμού, της δράσης, της ταχύτητας της ιστορίας - μερικές φορές ακόμη και των σημείων θέασης.

Όταν σκέφτεστε τα πάνελ, φανταστείτε πώς η σελίδα του κόμικ σας θα χωρίζεται σε κομμάτια, τα οποία θα βλέπει ο αναγνώστης:

- Αν ολόκληρη η σελίδα είναι ένα πάνελ, αυτό μπορεί να είναι μια εισαγωγική σελίδα ή ένας τρόπος να δοθεί μεγάλη έμφαση σε μια σκηνή ή στιγμή. Αυτό συνήθως ονομάζεται splash ή full-page splash.
- Αν χρησιμοποιείτε μεγάλα πάνελ, αισθάνεστε ότι περνάει λιγότερος χρόνος ή ότι ο χρόνος επιβραδύνεται- και το αντίθετο είναι αλήθεια - τα μικρότερα πάνελ, κοντά το ένα στο άλλο, σηματοδοτούν γρήγορη ταχύτητα και ρυθμό στον αναγνώστη,
- Μπορείτε να πειραματιστείτε όταν σχεδιάζετε τα πάνελ, κάνοντάς τα στοιβαγμένα (μικρό πάνελ μέσα σε μεγάλο πάνελ) για να δείξετε περισσότερες λεπτομέρειες ή περισσότερες πληροφορίες - γνωστό και ως ένθετο- κάνοντάς τα πλαγιασμένα προς τη μία πλευρά για να δημιουργήσετε μια αίσθηση ανησυχίας ή δυναμικής- αφαιρώντας τα όρια ορισμένων πάνελ και όχι άλλων για να διαφοροποιήσετε τις οπτικές γωνίες, να δώσετε έμφαση κ.λπ. - επίσης γνωστό ως bleed πάνελ.

- **GUTTERS** - οι χώροι μεταξύ των πάνελ. Αυτά τα κενά μπορούν να παραμείνουν λευκά ή να χρησιμοποιηθούν με χρώμα για να διαφοροποιήσουν μια σελίδα - αν και αυτό χρησιμοποιείται πιο σπάνια. Οι αναγνώστες των κόμικς συνήθως αντιλαμβάνονται αυτόν τον χώρο ως το πέρασμα του χρόνου. Τα gutters μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για να φανταστούν οι αναγνώστες κάτι ενδιάμεσα και αυτό ονομάζεται κλείσιμο (closure). Ενώ κάποιες ενέργειες είναι εύκολο για τους αναγνώστες να φανταστούν ότι περνούν από το ένα πάνελ στο άλλο (το περπάτημα που οδηγεί σε μια νέα τοποθεσία, για παράδειγμα), προσέξτε να μην „κρύβετε“ πάρα πολλά πράγματα στα gutters και αντι αυτού στοχεύστε σε πιο ομαλές μεταβάσεις.

- **ΓΡΑΜΜΑΤΑ** - οποιοδήποτε κείμενο σε μια σελίδα κόμικς. Το μέγεθος και το ύψος των γραμμάτων υποδηλώνει το συναίσθημα - στη σκηνή ή στους χαρακτήρες. Τα μεγαλύτερα, πιο έντονα γράμματα συνήθως διαβάζονται ως φωνές, κάτι κρίσιμο και προφανές κ.λπ. ενώ τα πλάγια, μικρότερα γράμματα μπορεί να εκληφθούν ως ψίθυρος, μικρός διάλογος στο παρασκήνιο κ.λπ. Υπάρχουν διάφοροι τρόποι για να εισαγάγετε γράμματα στο κόμικ σας:

- **ΜΠΑΛΟΝΙ ΛΕΞΕΩΝ** - το σχήμα που περιέχει διάλογο. Συχνά έχει σχήμα μπαλονιού (στρογγυλεμένο), αλλά μπορεί επίσης να αλλάξει, με βάση διαφορετικούς χαρακτήρες διαφορετικής ατμόσφαιρας. Όποιο και αν είναι το σχήμα, πάντως, έχουν συνήθως μια ουρά, που δείχνει προς το πρόσωπο που μιλάει. Τα μπαλόνια χωρίς ουρά γίνονται συνήθως αντιληπτά ως εσωτερικός μονόλογος. Ανάλογα με το ύψος σας, όμως, εφόσον είστε συνεπείς με τον τρόπο που τοποθετείτε τις φυσαλίδες ομιλίας σας, ακόμη και χωρίς ουρά θα μπορούσαν να θεωρηθούν ως διάλογος.

- **ΜΠΑΛΟΝΙ ΣΚΕΨΗΣ (THOUGHT BALLOON)** - Όπως ένα μπαλόνι λέξεων χωρίς ουρά, αλλά συνήθως με μορφή σύννεφου, τα μπαλόνια σκέψης απεικονίζουν τον εσωτερικό μονόλογο ή τις σκέψεις ενός χαρακτήρα.



- **ΛΕΖΑΝΤΑ** - Συνήθως ο τρόπος με τον οποίο παρουσιάζεται η αφήγηση - σε τετράγωνα ή ορθογώνια μπαλόνια, συνήθως στην κορυφή ή με κάποιο τρόπο σε μια γωνία ενός πίνακα.
- **Η ΟΝΟΜΑΤΟΠΟΙΙΑ (ΟΝΟΜΑΤΟΡΟΕΙΑ) Η ΤΑ ΗΧΗΤΙΚΑ ΕΦΕ (SFX)** είναι εκείνες οι (συνήθως πολύ ορατές) λέξεις που μιμούνται τον ήχο, όπως POW, BANG, κ.λπ., που συνοδεύουν οποιαδήποτε δράση. Μην τα σκέφτεστε μόνο ως απαραίτητα σε κόμικς τύπου action-hero - μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν όταν πέφτουν αντικείμενα, όταν κάποιος σκοντάφτει κ.λπ.

Οπλισμένοι λοιπόν με αυτές τις γνώσεις, ας βουτήξουμε στις σκέψεις που μπορείτε να βάλετε στη δημιουργία ενός κόμικ.

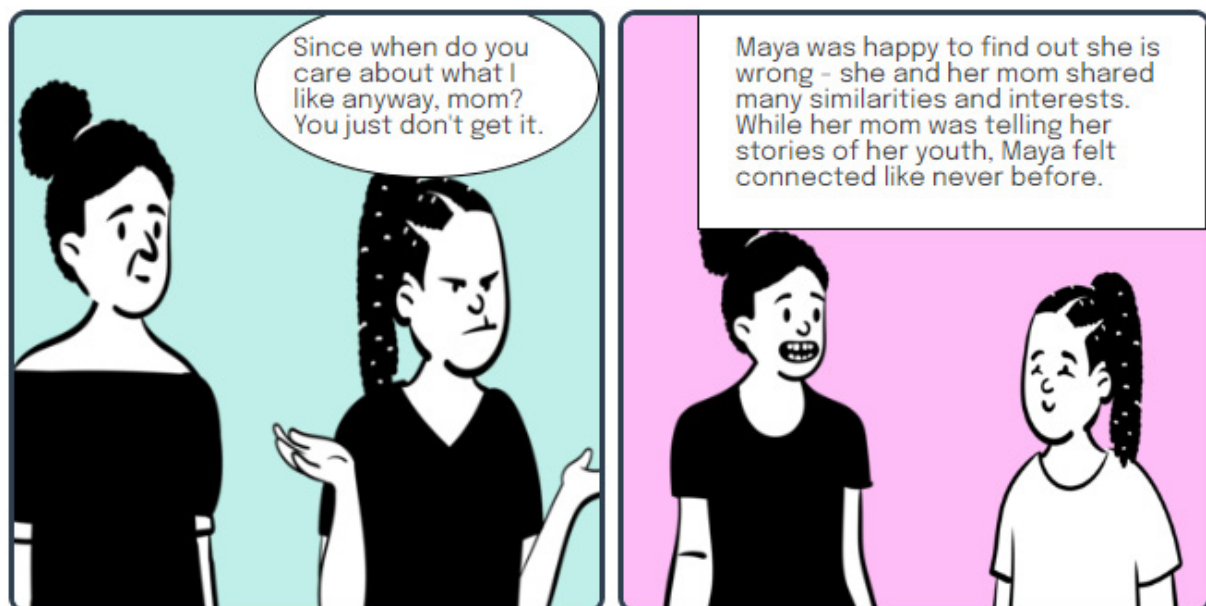
## STORYBOARD

Το storyboarding, η διαδικασία της σκιαγράφησης ορισμένων σημαντικών σκηνών από την ιστορία που θέλετε να αφηγηθείτε, είναι συνήθως δημοφιλής όταν πρόκειται για κινηματογραφικές ταινίες. Ωστόσο, αυτή η δραστηριότητα θα μπορούσε να είναι ένα εξαιρετικό πρώτο βήμα για ένα εξαιρετικά μελετημένο κόμικ, να μην ξεχάσετε σημαντικές σκηνές που θέλετε να συμπεριλάβετε και να βρείτε τον τόνο και τη γενική αίσθηση της ιστορίας σας. Όπως και σε κάθε άλλο εγχείρημα, δεν θέλετε να παραλείψετε το στάδιο του σχεδιασμού. Και το storyboard προορίζεται να είναι ένα μεταβατικό βήμα, μια δραστηριότητα σχεδιασμού, στη διαδικασία δημιουργίας του κόμικ σας.

Για να φτιάξετε ένα storyboard, μπορείτε είτε να χρησιμοποιήσετε ένα λογισμικό storyboarding (όπως το MakeStoryboard ή το Storyboarder), είτε να χρησιμοποιήσετε την παραδοσιακή αλλά πρακτική μέθοδο: χαρτί και μολύβι. Φανταστείτε μια σκηνή που θα ήταν πολύ σημαντική για την ιστορία που

θέλετε να αφηγηθείτε - μια καίρια στιγμή, μια σκηνή γεμάτη δράση, μια προσωπική συνειδητοποίηση, μια σκηνή που δείχνει μια σημαντική διαπροσωπική σχέση ή ένα ορόσημο - και σχεδιάστε την. Όταν τη φαντάζεστε, δείτε αν θα χωρέσει σε ένα πάνελ, σε μερικά πάνελ, σε μια σελίδα - αλλά μην ασχοληθείτε πολύ με τον σχεδιασμό μιας πολυσέλιδης στιγμής από την ιστορία. Αντιθέτως, φανταστείτε την ως ένα αποκορύφωμα, κλειδί για την πλοκή. Μπορείτε να προσθέσετε διάλογο, αφήγηση, φόντο ή δευτερεύοντες χαρακτήρες- σκεφτείτε τη θέση, τις εκφράσεις, τα συναισθήματα των χαρακτήρων. Δεν χρειάζεται να αφιερώσετε πολύ χρόνο ή ενέργεια στην τελειοποίηση των σχεδίων - αυτό είναι απλώς το στάδιο του σχεδιασμού- αλλά μπορείτε να συμπεριλάβετε όλα τα βασικά στοιχεία, ώστε να θυμηθείτε να τα συμπεριλάβετε και στο τελικό προϊόν.

Φανταστείτε αρκετές από αυτές - ανάλογα με το πόσο μεγάλη είναι η ιστορία σας και πόσες από αυτές τις σκηνές-κλειδιά μπορείτε να φανταστείτε στην αρχή.



Εικόνα 2: Παράδειγμα πρόχειρου σκίτσου μιας κεντρικής σκηνής

Τώρα, μπορείτε να αφιερώσετε λίγο χρόνο για να αποφασίσετε πώς αυτοί οι πίνακες ταιριάζουν στην όλη ιστορία - ποια είναι η σειρά με την οποία συμβαίνουν, αλλά και ποια είναι η σειρά με την οποία θέλετε να τους πείτε. Θα πρέπει να ειπωθούν όλα γραμμικά; Κάποια από αυτά θα διηγηθούν με αναδρομές, με διαλόγους, με άλλες μορφές;

Φυσικά ή στο λογισμικό σας, φτιάξτε ένα χρονοδιάγραμμα των γεγονότων όπως θέλετε να ειπωθούν στην ιστορία, ονομάστε τις σκηνές και αν θέλετε, προσθέστε μερικούς επιπλέον πίνακες ενδιάμεσα που εξηγούν τι συμβαίνει πριν και μετά από αυτές τις καίριες σκηνές.

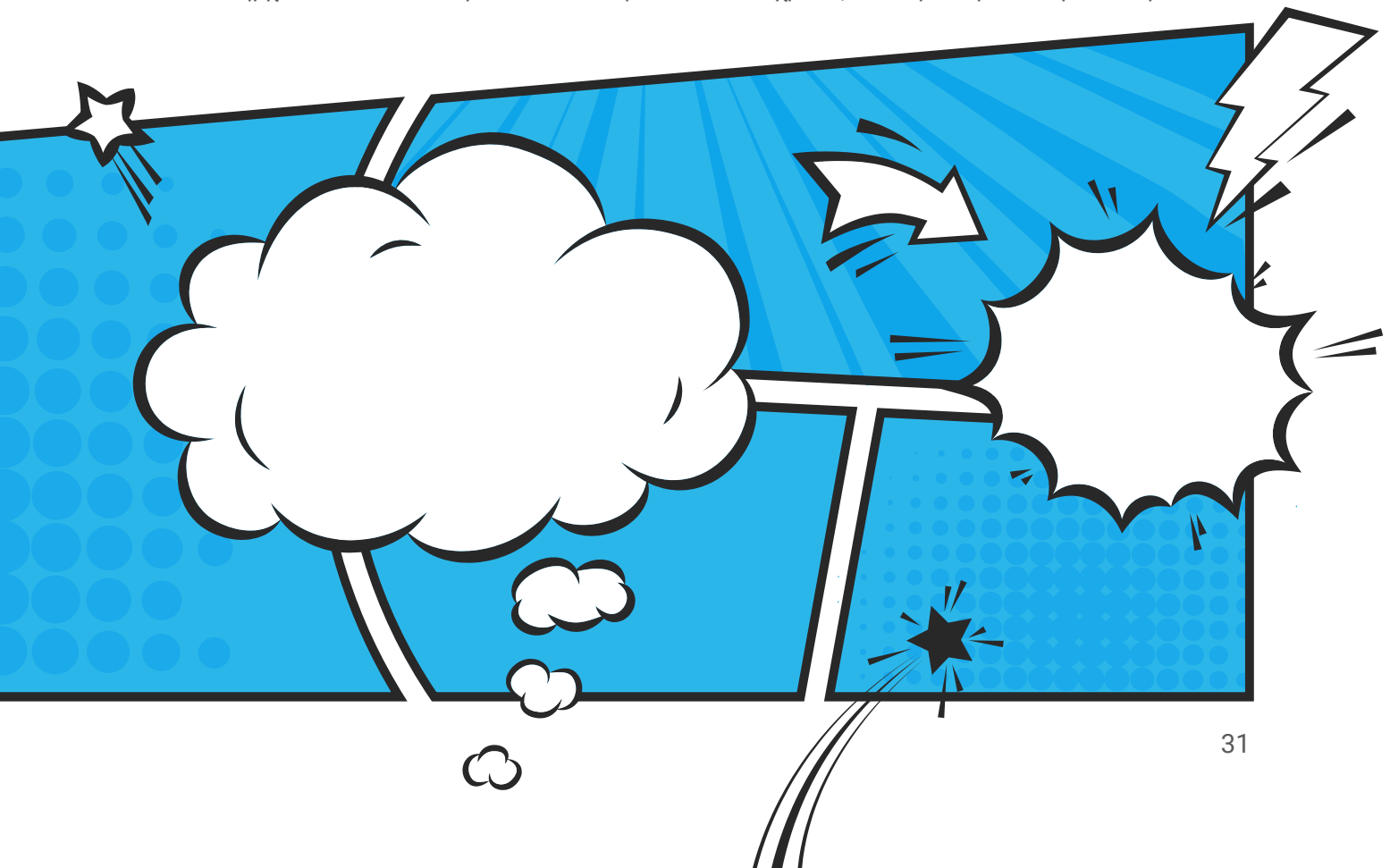
Αυτό που θα μπορούσε επίσης να σας βοηθήσει είναι να δημιουργήσετε ένα σύντομο προφίλ για κάθε χαρακτήρα - το όνομά του, ένα πρόχειρο σκίτσο, την ηλικία του, τα κίνητρά του και οτιδήποτε άλλο θέλετε να σημειώσετε ως σημαντικό γι' αυτόν. Αυτό θα βοηθήσει στη διατήρηση της συνέχειας και στη δημιουργία ουσιαστικών χαρακτήρων, τα οποία θα εξετάσουμε σύντομα.

## ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Η δομή της ιστορίας (ή αφηγηματική δομή) είναι η ροή της ιστορίας - η αλληλουχία με την οποία τα γεγονότα σχηματίζουν την αρχή, τη μέση και το τέλος μιας ιστορίας. Στα κόμικς η δομή της ιστορίας μπορεί να είναι πολύ παρόμοια με τη δομή της ιστορίας σε άλλα μέσα αφήγησης - μυθιστορήματα, βιβλία, τηλεοπτικές εκπομπές ή ταινίες. Υπάρχει σημαντική ποικιλία, όπως μπορείτε να φανταστείτε, και αυτή η ποικιλία είναι που δημιουργεί ευκαιρίες για τη δημιουργία ενδιαφερόντων και προσεγμένων ιστοριών, που παρουσιάζονται με νέους τρόπους.

Ως σημαντικό βήμα για τη δημιουργία του κόμικ σας, ειδικά τώρα που έχετε κάποια σκίτσα στο storyboard, φανταστείτε τη ροή της ιστορίας -παρακάτω μπορείτε να βρείτε μερικά παραδείγματα για το πώς μπορείτε να το κάνετε:

- Υπάρχουν ορισμένα βασικά στοιχεία, τα οποία είναι κοινά στην πλειονότητα των ιστοριών:
- Status quo - ο κύριος χαρακτήρας ζει την „κανονική“ του κατάσταση, στην οποία μας εισάγουν- ο χαρακτήρας έχει συνήθως μεγαλύτερες φιλοδοξίες και επιδιώκει μια αλλαγή,
- Υποκινητικό περιστατικό (Inciting incident)- το γεγονός που ωθεί τα γεγονότα σε κίνηση με τον ένα ή τον άλλο τρόπο,
- Ανερχόμενη δράση (Rising action)- ο χαρακτήρας ακολουθεί κάποια πορεία που σχετίζεται με τις φιλοδοξίες του- ενώ παράλληλα εμφανίζονται προκλήσεις,
- Όλα είναι χαμένα (All-is-lost) - ο χαρακτήρας οδηγείται στο συμπέρασμα ότι οι προσπάθειές του δεν οδήγησαν σε ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα και ότι απέτυχε,
- Αποφασιστικότητα (Resolve)- το τέλος της ιστορίας δείχνει είτε μια επιτυχία (ο χαρακτήρας πετυχαίνει το στόχο του), είτε μια αποτυχία (ο χαρακτήρας αποτυγχάνει να πετύχει το στόχο του), είτε μια αποτυχία που δείχνει ότι ο αρχικός στόχος του χαρακτήρα ήταν εξαρχής λανθασμένος - υπήρχε κάτι πιο πολύτιμο που συνειδητοποιούν ότι χρειάζονται ή εκτιμούν περισσότερο.



Μπορείτε να τα φανταστείτε αυτά ως στοιχεία σε κάθε είδους κόμικς (τα οποία μπορούν να ποικίλλουν όπως ακριβώς και σε κάθε άλλο είδος αφήγησης) - δράση, περιπέτεια, ρομάντζο, μυστήριο, θρίλερ, φαντασία, επιστημονική φαντασία, τρόμος, χιούμορ, κομμάτι ζωής, ακόμη και ποίηση, αν μπορείτε να το φανταστείτε.

Ένας τρόπος για να δείτε τη ροή της ιστορίας, είναι η αφηγηματική δομή των τριών πράξεων, η οποία είναι επίσης ο τρόπος με τον οποίο συχνά φανταζόμαστε τις ταινίες και άλλες μορφές αφήγησης:

**Πράξη 1:** Εισαγωγή στους κύριους χαρακτήρες, διάθεση, σκηνικό, status quo, κύρια σύγκρουση

**Πράξη 2:** Ανάπτυξη χαρακτήρων, διάφορα ιστορικά τόξα, προκλήσεις και ζητήματα στην πορεία- διδάγματα- κορύφωση

**Πράξη 3:** Μεταμόρφωση των χαρακτήρων με βάση τα γεγονότα της Πράξης 2, η οποία δείχνει το νόημα του εγχειρήματος



Εικόνα 3: Εικονογραφημένη απλή δομή τριών πράξεων

Οπλισμένοι με αυτές τις γνώσεις για τη δομή της ιστορίας, υπάρχουν διάφοροι καθιερωμένοι και γνωστοί τρόποι για τη δομή μιας ιστορίας που θα βρείτε παρακάτω. Μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε ως οδηγό ή ως έμπνευση για να διαμορφώσετε τον τρόπο ροής της ιστορίας σας.

## 1. ΠΥΡΑΜΙΔΑ ΤΟΥ FREYTAG

Ο Gustav Freytag, μυθιστοριογράφος του 19ου αιώνα, χρησιμοποίησε αυτή την πυραμίδα για να παρουσιάσει μια πολύ δημοφιλή ροή αφήγησης. Ίσως αναγνωρίσει κανείς ότι περιλαμβάνει όλα τα βασικά στοιχεία που παρουσιάστηκαν προηγουμένως και αποτελεί επέκταση της δομής των τριών πράξεων. Αυτό, φυσικά, συμβαίνει επειδή περιγράφει την πιο δημοφιλή αφηγηματική δομή, που χρησιμοποιείται από αφηγητές σε όλη την ιστορία.



Σύμφωνα με τον ίδιο, μπορεί κανείς να ξεκινήσει με την έκθεση, η οποία εξαρτάται σε έκταση και λεπτομέρεια από την καλλιτεχνική σας επιλογή, αλλά ο κύριος στόχος της είναι να προσελκύσει τους αναγνώστες και να τους κάνει να νιώσουν ότι βρίσκονται σε έναν κόσμο τόσο πραγματικό όσο ο δικός μας. Η έκθεση τελειώνει με ένα υποκινούμενο περιστατικό, μετά το οποίο περνάτε στην Ανερχόμενη δράση (Rising action). Εκεί, εξερευνάτε τις ανατροπές και τις συγκρούσεις της ιστορίας μέχρι την κορύφωση. Το Rising action είναι συνήθως το μεγαλύτερο μέρος κάθε ιστορίας και περιλαμβάνει ένα μεγάλο μέρος της πλοκής, της ανάπτυξης των χαρακτήρων, των κινήτρων τους και των θεμάτων της ιστορίας.

## ΚΛΙΜΑΚΩΣΗ

**ΑΝΟΔΟΣ**

**ΠΤΩΣΗ**

**ΕΚΘΕΣΗ**

**ΑΝΑΛΥΣΗ/  
ΑΠΟΦΑΣΗ**

Η κορύφωση είναι το μέρος της ιστορίας στο οποίο όλα: η κύρια σύγκρουση, φτάνουν σε ένα σημείο καμπίς, στο οποίο δεν υπάρχει επιστροφή. Ανεξάρτητα από το αν η κορύφωση είναι μια ή παραπάνω σελίδες στο κόμικ σας, αυτό που έχει σημασία είναι να βρείτε έναν τρόπο να δημιουργήσετε μια συναισθηματική απόδραση, για να αντιμετωπίσετε τα θέματα και τις έννοιες της ιστορίας σας.

Στον απόηχο, στην πτώση, τα στοιχεία της ιστορίας έχουν χρόνο να βρουν τους δεσμούς τους και να αναζητήσουν τη νέα τους κανονικότητα. Η πτώση εξακολουθεί να είναι μια ευκαιρία να επεκταθείτε σε κάποια θέματα, συμπεριλαμβανομένων νέων ανατροπών ή νέων αποκαλύψεων, ενώ παράλληλα η ιστορία ανακινείται προς την κατεύθυνση της επίλυσης.

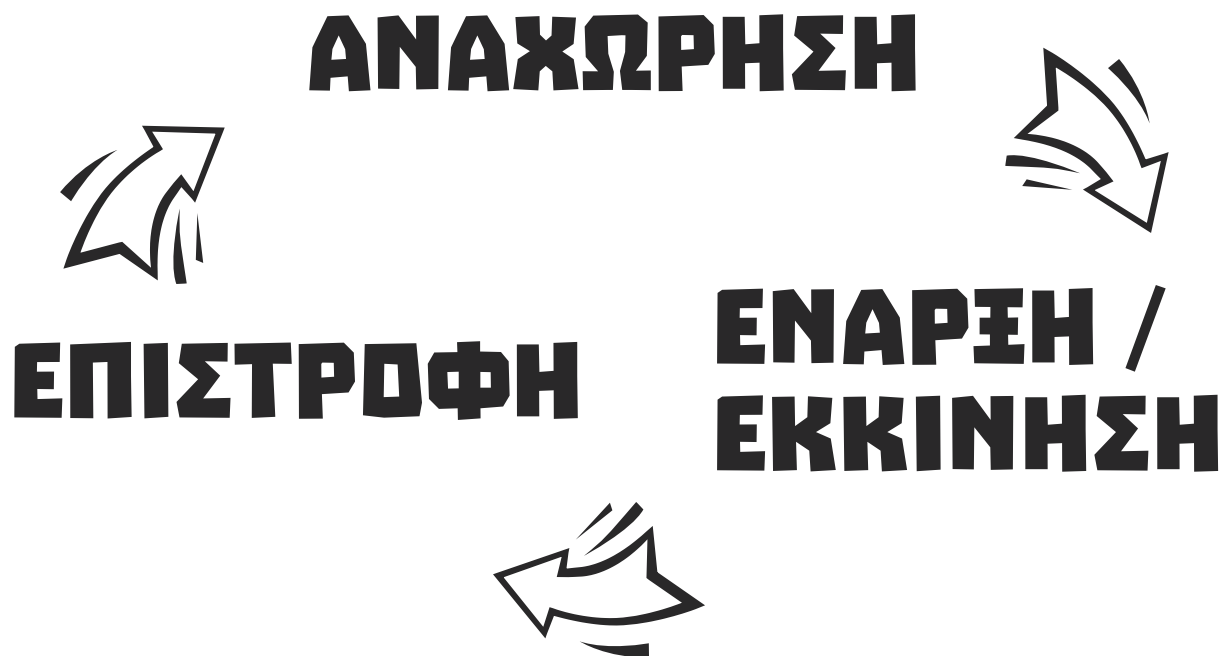
Και όσο δύσκολο κι αν είναι, κάθε ιστορία έχει ένα τέλος, το οποίο βρίσκεται στο στάδιο της Ανάλυσης/Απόφασης, το οποίο μπορεί να είναι χαρούμενο, λυπημένο, στοχαστικό ή και συναρπαστικό - μια ιστορία μπορεί να τελειώσει με πολλούς τρόπους, οι οποίοι ανταποκρίνονται στο πρώτο στάδιο της Έκθεσης (Exposition) - το τέλος της ανάπτυξης του χαρακτήρα, η απάντηση σε πολυαναμενόμενα ερωτήματα, η ικανοποίηση ή η απογοήτευση, όλα αυτά είναι επιλογές.

## 2. ΤΟ ΤΑΞΙΔΙ ΤΟΥ ΗΡΩΑ (THE HERO'S JOURNEY)

Αυτή είναι αναμφισβήτητα η πιο δημοφιλής δομή που χρησιμοποιείται σήμερα, την οποία είδαμε σε ταινίες όπως ο Πόλεμος των Άστρων, το Matrix, και την οποία εκσυγχρόνισε το στέλεχος της Disney Christopher Vogler.

Όπως ήταν αναμενόμενο, υπάρχουν κάποιες ομοιότητες με την πυραμίδα του Freytag, αλλά με κάποιες προσθήκες και ανατροπές!

Τα τρία μεγαλύτερα βήματα: Αναχώρηση, Έναρξη/Εκκίνηση και Επιστροφή, τα οποία μπορεί να έχουν μερικά υπο-βήματα το καθένα.



### ΑΝΑΧΩΡΗΣΗ

- Ο συνηθισμένος κόσμος - γνωρίστε τον ήρωά μας, την κανονική του ζωή, το status quo
- Κάλεσμα στην περιπέτεια (The Call to Adventure) - διατάραξη της φυσιολογικής ζωής, μια πρόκληση που ο ήρωας δεν μπορεί να αγνοήσει, κατανοώντας το τι διακυβεύεται
- Άρνηση του καλέσματος για περιπέτεια - όταν ο ήρωας κατανοεί το υψηλό ρίσκο, αρνείται το κάλεσμα για περιπέτεια (λόγω φόβου, άλλων υποχρεώσεων, αίσθησης ανεπάρκειας κ.λπ.)
- Συνάντηση με τον μέντορα - μια μορφή μέντορα που υποστηρίζει και ενθαρρύνει τον ήρωα, τον προετοιμάζει για ό,τι χρειάζεται για να ξεκινήσει την περιπέτεια του
- Περνώντας κατώφλι - μαζί με τον μέντορα ή μετά από τις αλληλεπιδράσεις τους, ο ήρωας είναι έτοιμος να ξεκινήσει την περιπέτεια και να πάρει την ευκαιρία εκ νέου.

## ΕΝΑΡΞΗ/ ΕΚΚΙΝΗΣΗ

- Δοκιμασία, σύμμαχοι και εχθροί - εκμάθηση του νέου κόσμου, πειραματισμός, ανάπτυξη- καθορισμός των σχέσεων του ήρωα με τους νέους χαρακτήρες
- Προσέγγιση στο "Inmost Cave" - πλησιάζετε, αλλά δεν εξερευνάτε ακόμη το πιο επικίνδυνο μέρος στο ταξίδι του ήρωα- το διακύβευμα αυξάνεται.
- Η δοκιμασία - η μεγαλύτερη δοκιμασία του ήρωα μέχρι στιγμής- το κύριο γεγονός της δεύτερης πράξης- ο ήρωας έρχεται αντιμέτωπος με τον μεγαλύτερο φόβο του - στην πραγματικότητα, ο ήρωας μόλις τώρα γίνεται πραγματικά ήρωας.
- Η ανταμοιβή - ό,τι κι αν συνεπάγεται αυτό - κάτι φυσικό, μια γνώση ή μια δεξιότητα, ο ήρωας λαμβάνει ως ανταμοιβή για τις προσπάθειές του- από τώρα και στο εξής, ο ήρωας είναι ένα διαφορετικό άτομο, έτοιμο για την τελική σύγκρουση.

## ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

- The Road Back - η ιστορία δεν έχει τελειώσει ακόμα! Ο ήρωας έρχεται αντιμέτωπος με τις συνέπειες της επιτυχίας που αποκόμισε στην προηγούμενη πράξη - ίσως οι ηττημένοι ζητούν εκδίκηση, ίσως εμφανίζονται περισσότεροι εχθροί - αλλά υπάρχει ένα ακόμη εμπόδιο πριν ολοκληρωθεί το ταξίδι του ήρωα
- Αναγέννηση (Resurrection) - η τελική δοκιμασία του ήρωα, η μεγάλη μάχη, η πραγματική κορύφωση της ιστορίας-ο παραλίγο θάνατος είναι συνηθισμένο φαινόμενο, ακόμη και ο θάνατος και η ανάσταση- το διακύβευμα είναι το υψηλότερο που θα μπορούσε να είναι, αλλά η επιτυχία είναι εφικτή.
- Επιστροφή με το βοήθεια του ελιξίριου (Return With the Elixir) - ο ήρωας έχει μεταμορφωθεί, ο εχθρός έχει νικηθεί- το ελιξίριο είναι αυτό που ο ήρωας θα μοιραστεί με τον υπόλοιπο συνηθισμένο κόσμο ως νίκη- η πραγματική ανταμοιβή για το ταξίδι του ήρωα, είτε πρόκειται για κάτι φυσικό, είτε για μια δεξιότητα, είτε για ένα κομμάτι γνώσης.

Υπάρχουν περισσότερες δομές ιστορίας που μπορείτε να εξερευνήσετε αν ενδιαφέρεστε. Μπορείτε να διαβάσετε περισσότερα, για παράδειγμα, για τη Δομή Ιστορίας Επτά Σημείων, τη Δομή Τριών Πράξεων ή το Save the cat (Σώσε τη γάτα) - ένα μοντέλο, το οποίο περιλαμβάνει 15 „χτυπήματα“ και δημιουργήθηκε από τον Blake Snyder - σεναριογράφο. Όπως επισημάναμε προηγουμένως, η δομή της ιστορίας ως θεωρία είναι εκεί για να σας βοηθήσει να δώσετε σάρκα και οστά στην ιστορία σας και να τη διαμορφώσετε έτσι ώστε να συνδεθείτε και να επηρεάσετε καλύτερα τους αναγνώστες. Δεν χρειάζεται να ακολουθήσετε κάποια συγκεκριμένη δομή ιστορίας στο έργο σας, αλλά μπορείτε να ακολουθήσετε κάποια από αυτές όποτε χρειαστείτε κάποια βοήθεια σε αυτό.



## ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΚΟΜΙΚΣ

Ένα από τα ερωτήματα που μπορεί να αντιμετωπίσετε μόλις αρχίσετε να δημιουργείτε το κόμικ σας - ή, ελπίζω, ενώ το σχεδιάζετε - είναι το ζήτημα των χαρακτήρων.

Συνήθως είναι εύκολο να φανταστείτε έναν ή δύο κύριους χαρακτήρες στην ιστορία σας, γύρω από τους οποίους μοιάζει να περιστρέφεται η ιστορία και γενικότερα ο κόσμος. Για ορισμένους τύπους αφήγησης, μπορεί να είναι εντελώς αρκετοί ενώ παράλληλα αυτός ο τρόπος αφήγησης μπορεί να είναι ωφέλιμος για να αναδείξει τον αγώνα, τη σύνδεση ή τη σχέση μεταξύ των κύριων χαρακτήρων.

Συνήθως, όμως, πρέπει να προσθέσουμε περισσότερους χαρακτήρες αν θέλουμε να κάνουμε τον κόσμο που χτίζουμε και την ιστορία που αφηγούμαστε να μοιάζει αυθεντική. Ας σας βοηθήσουμε λοιπόν με μερικές ιδέες που μπορείτε να πάρετε από τα αρχέτυπα χαρακτήρων:

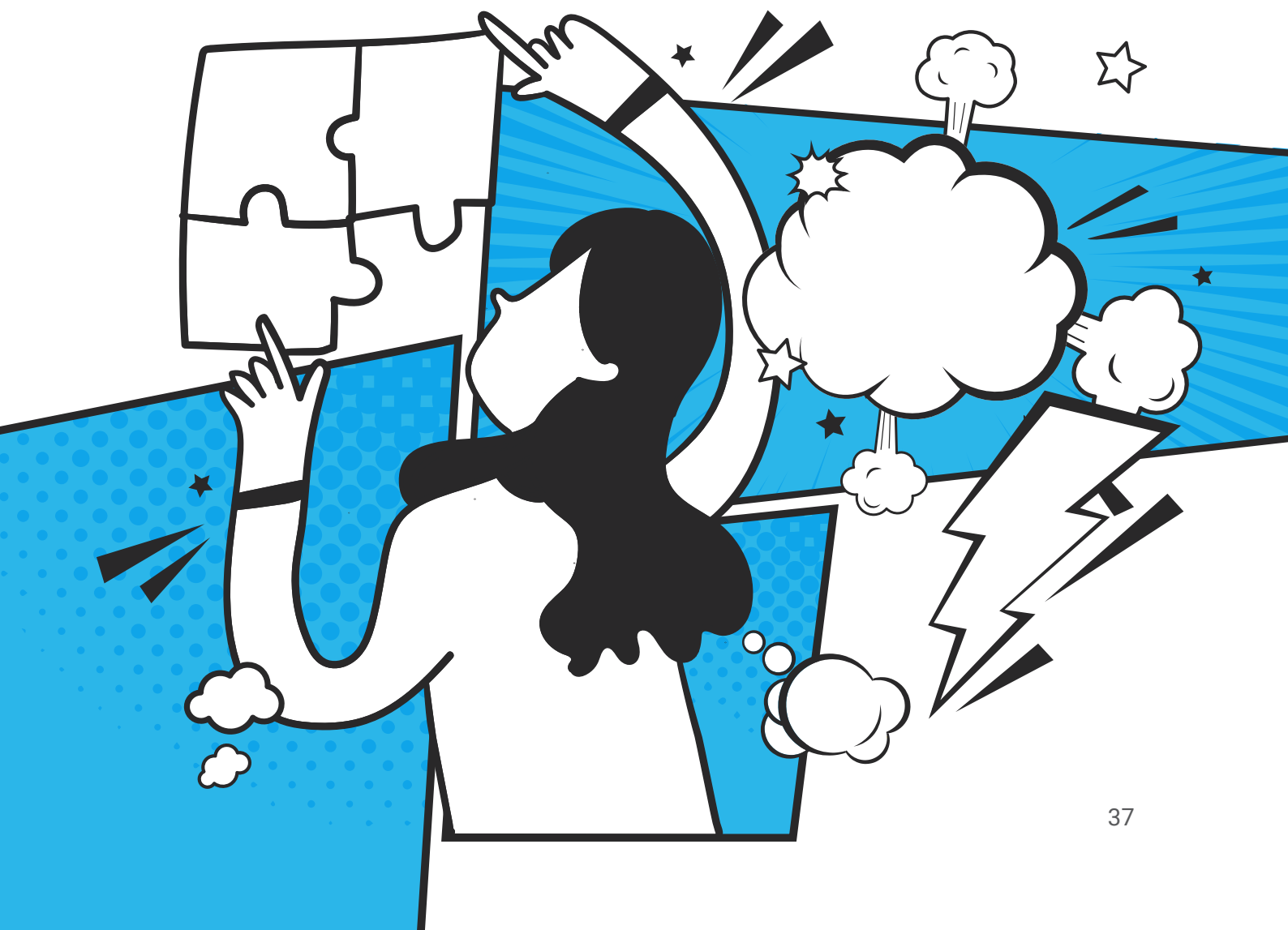
- **Ήρωας/Ηρωίδα** - ο κύριος χαρακτήρας. Παραδοσιακά, ο κύριος χαρακτήρας ακολουθεί έναν από τους δύο δρόμους - είναι είτε ενάρετος (γενναίος, ανιδιοτελής, έτοιμος για περιπέτεια), προκειμένου να εμπνεύσει το κοινό - είτε είναι ένας αυτοπροσδιοριζόμενος χαρακτήρας για το κοινό - λίγα από τα χαρακτηριστικά του είναι αυστηρά καθορισμένα, αλλά αρκετά ώστε να είναι γεμάτος, ενώ δίνει στο κοινό την ευκαιρία να φανταστεί τον εαυτό του ως αυτόν τον χαρακτήρα. Όλο και περισσότερο τον τελευταίο καιρό, ο κύριος χαρακτήρας αμφισβητείται, τα ελαττώματά του παρουσιάζονται πιο ξεκάθαρα και συχνά ονομάζεται επίσης και αντιήρωας. Αναρωτηθείτε ποιον δρόμο θέλετε να ακολουθήσετε, ιδίως με βάση το είδος της ιστορίας που θέλετε να αφηγηθείτε.
- **Κωμική ανακούφιση** - ένας χιουμοριστικός χαρακτήρας θα μπορούσε να προσθέσει ελαφρότητα ή βάθος στην ιστορία σας. Θα μπορούσαν να παρέχουν κάποια ελαφρύτερα μοτίβα και θα μπορούσαν επίσης να κάνουν πνευματώδη και οδυνηρά αστεία.
- **Λογικός (Logician)**- καθοδηγείται μόνο από τη λογική και το σκεπτικό- μπορεί να δυσκολεύεται με τα συναισθήματα, την αυτοέκφραση, την επικοινωνία συνολικά κ.λπ.
- **Απόκληροι (Outcast)** - αυτοί που δεν ταιριάζουν με την υπόλοιπη ομάδα ή τους χαρακτήρες της ιστορίας σας. Μπορεί να είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να παρουσιάσετε την „αντιπολίτευση“ του ήρωα, χωρίς να χρειάζεται να διαπομπεύσετε τον έναν ή τον άλλον - οι απόκληροι είναι διαφορετικοί, αλλά αυτό δεν χρειάζεται να κάνει αυτούς ή τον κύριο χαρακτήρα κακούς.
- **Κακούργος** - μπορεί να είναι απόβλητος αλλά κακός - μια σαφής αντίθεση με τον ήρωα από κάθε άποψη- αλλά ο κακός μπορεί επίσης να μοιράζεται πολλά χαρακτηριστικά με τον ήρωα- το κίνητρό του μπορεί να είναι κάτι που ακούγεται σχεδόν λογικό στο κοινό, και έτσι, προκαλεί πολύ αποτελεσματικά τον ήρωα.
- **Ερωτικό ενδιαφέρον** - μπορεί να είναι απρόσιτος και σιγά σιγά να έρχεται πιο κοντά στον ήρωα- ή ακόμα και το αντίθετο - μπορεί να είναι στενός φίλος, ανυποψίαστος για τα πάθη του ήρωα- μπορεί να καταλήξει σε σχέση με τον κύριο χαρακτήρα ή όχι, αλλά ο ήρωας τρέφει συναισθήματα για αυτόν τον χαρακτήρα για μεγάλο μέρος της ιστορίας που αφηγείστε.

- **Αδελφός** - μερικές φορές τα αρχέτυπα υπάρχουν απλώς για να μας υπενθυμίζουν το προφανές - ακόμη και αν η ιστορία που αφηγούμαστε δεν έχει άμεση σχέση με την οικογένεια του κύριου χαρακτήρα, εξακολουθεί να έχει κάτι από αυτό - είτε πρόκειται για ένα μικρό ή μεγάλο αδελφό, μια γονική φιγούρα κ.λπ. Όταν δημιουργούμε τις έννοιες των χαρακτήρων, μπορούμε επίσης να φανταστούμε την οικογενειακή τους κατάσταση, προκειμένου να τους εξανθρωπίσουμε καλύτερα.
- **Side-kick** - κάθε Μπάτμαν χρειάζεται έναν Ρόμπιν! Ο καλύτερος φίλος, ο σύντροφος, είναι μερικές φορές εκεί για να αποκαλύψει τις πιο ειλικρινείς αλληλεπιδράσεις του κύριου χαρακτήρα, για να δείξει τι είδους άνθρωπος είναι ο κύριος χαρακτήρας, αλλά και για να συμμετέχει ενεργά στην πλοκή!

Φυσικά, δεν χρειάζεται να τα έχετε όλα αυτά στην ιστορία σας, αλλά αν ψάχνετε για ιδέες, είναι μια μεγάλη πηγή έμπνευσης! Ξεφύγετε από το πλαίσιο αν θέλετε και συνδυάστε πτυχές διαφορετικών αρχετύπων για να δημιουργήσετε σύνθετους, ενδιαφέροντες και πολυεπίπεδους χαρακτήρες.

#### ΦΙΛΟΣΟΦΙΑ ΤΗΣ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΚΟΜΙΚΣ

Τέλος, θέλουμε να σας δώσουμε κάποιες γενικές οδηγίες από τους καλύτερους δημιουργούς κόμικς σχετικά με τον τρόπο που προσεγγίζουν τη δημιουργία κόμικς, καθώς και κάποιες επιπλέον συμβουλές που εξακολουθούν να είναι σημαντικές αλλά μπορεί να μην ταιριάζουν στις άλλες τρεις κατηγορίες.



## ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΤΗ ΣΕΛΙΔΑ ΚΟΜΙΚΣ

*„Κάθε σελίδα ενός κόμικ θα πρέπει να βοηθάει στην αφήγηση της ιστορίας, διατηρώντας παράλληλα το οπτικό ενδιαφέρον για τον αναγνώστη“.*

Θεωρήστε τη σελίδα κόμικς ως ένα κομμάτι του γενικότερου συνόλου - η ίδια η σελίδα θα πρέπει να έχει μια σχετικά σταθερή διάθεση, χρώματα και μια αίσθηση συνέχειας. Φυσικά, μπορείτε να πειραματιστείτε εισάγοντας αντιθέσεις - όταν θέλετε να δώσετε έμφαση σε έναν χαρακτήρα, αντιπαραβάλλεται μια κατάσταση, ένα συναίσθημα, μια συμπεριφορά με μια άλλη. Ωστόσο, οι αντιθέσεις σε αυτές τις περιπτώσεις είναι καλύτερο να χρησιμοποιούνται με μέτρο, ώστε να διατηρείται η σταθερή ροή της ιστορίας.

Σκεφτείτε επίσης το κείμενο που εισάγετε με διαφορετικούς τρόπους - δεν θέλετε να χρησιμοποιήσετε υπερβολικά πολύ κείμενο, αφού τα κόμικς υποτίθεται ότι είναι μια πιο οπτική μορφή αφήγησης. Προσπαθήστε να περιορίσετε την υπερβολική χρήση μπαλονιών σκέψης, την υπερέκθεση και τους μακροσκελείς διαλόγους.

## ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΤΗ ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ ΚΟΜΙΚΣ

Ο Neil Gaiman, διάσημος για τη δημιουργία μερικών απίστευτα επιδραστικών και ουσιαστικών graphic novels και κόμικς, επισημαίνει ότι η διαδικασία της δημιουργίας κόμικς είναι μια διαδικασία καινοτομίας και συνεργασίας. Από τη μία πλευρά, κάθε σελίδα του κόμικ επιτρέπει και προσκαλεί για πειραματισμό και καλλιτεχνική έκφραση.



Από την άλλη, ωστόσο είναι πολύ δύσκολο να δημιουργήσεις ένα κόμικ εντελώς μόνος σου - Σύμφωνα με τον Gaiman, προκειμένου να ολοκληρωθεί ένα κόμικ επαγγελματικά, χρειάζονται 5 άτομα που θα αναλάβουν τους παρακάτω ρόλους:

- - Σύμφωνα με τον Gaiman, για την επαγγελματική ολοκλήρωση ενός κόμικ, χρειάζονται οι 5 παρακάτω ρόλοι:
- Ένας συγγραφέας, ο οποίος δημιουργεί την ιστορία που θα λειτουργήσει ως γνώμονας για τα υπόλοιπα (χαρακτήρες, πλοκή, σύγκρουση, διάλογος),
- Ένας συντάκτης, ο οποίος προσφέρει επικοινωνιακή κριτική,
- Ένας καλλιτέχνης, ο οποίος μεταφράζει και βελτιώνει τον οδικό χάρτη σε πίνακες,
- Ένας επιστολογράφος, ο οποίος ενσωματώνει τις σωστές γραμματοσειρές, τα μεγέθη και την καλλιγραφία στους πίνακες- συνήθως επίσης σχεδιάζουν γραμμές με μολύβι, 9
- Τέλος, ένας χρωματογράφος θα βάλει χρώματα στις ασπρόμαυρες εικόνες.

Φυσικά, ένα άτομο μπορεί να είναι ο συγγραφέας, ο καλλιτέχνης, ο επιστολογράφος και ακόμη και ο χρωστήρας μαζί. Ο χρωματολόγος μπορεί να μην χρειαστεί καθόλου, στην περίπτωση που επιλέξετε να αφήσετε το έργο σας ασπρόμαυρο. Συνιστούμε όμως, στο πλαίσιο της εργασίας στο τομέα της νεολαίας, να θεωρείτε τους ρόλους ως ευκαιρίες:

- Μια ευκαιρία για ομαδική εργασία θα ήταν ένα ζευγάρι να δουλέψει μαζί σε ένα κόμικ, ο ένας ως συγγραφέας και ο άλλος ως καλλιτέχνης,
- Μια ευκαιρία για ομαδική εργασία θα μπορούσε να είναι η ανάθεση σε μια ομάδα να αναλάβει ο καθένας έναν από τους διαφορετικούς ρόλους που παρατίθενται,
- Μια ευκαιρία για την κατανόηση των νέων θα ήταν να γίνετε εσείς ο συντάκτης τους ή να τους προσκαλέσετε να γίνουν συντάκτες ενός κόμικ που δημιουργείται,
- Μια ευκαιρία για σύνδεση θα ήταν να συμμετέχετε κι εσείς ως εργαζόμενος λειτουργός νεολαίας σε ένα ζευγάρι ή μια ομάδα στη διαδικασία δημιουργίας.

Σας ενθαρρύνουμε, να ανακαλύψετε την ελευθερία και τις ευκαιρίες που σας παρέχουν τα κόμικ ανακαλύπτοντας πώς μπορούν να προσαρμοστούν καλύτερα στην εργασία και στις ανάγκες σας.

## **ΣΚΕΦΤΕΙΤΕ ΤΟΥΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΑΣ**

*„Όλοι είναι ξεχωριστοί. Όλοι. Όλοι είναι ήρωες, εραστές, ανόητοι, κακοποιοί. Όλοι. Όλοι έχουν την ιστορία τους να πουν“.*

Κάντε στον εαυτό σας ερωτήσεις σχετικά με τους χαρακτήρες που δημιουργούνται. Γιατί είναι έτσι όπως είναι; Τι είδους παιδική ηλικία είχαν; Ποια αντίδραση θα είχαν σε διάφορες καταστάσεις; Θέλουμε να δημιουργήσουμε ρεαλιστικούς χαρακτήρες, όχι για λόγους αριστοτεχνικής αφήγησης, αλλά για να εμπλέξουμε το κοινό όσο το δυνατόν περισσότερο. Οι άνθρωποι ανταποκρίνονται σε πραγματικούς χαρακτήρες - ελαττωματικούς όπως είναι οι άνθρωποι, ενδιαφέροντες, διαφορετικούς ως προς το υπόβαθρο και το μυαλό τους. Αυτός είναι ο τρόπος για να δημιουργηθεί μια σχέση μεταξύ του αναγνώστη και της ιστορίας - να δημιουργηθεί αυτή η σύνδεση με τους χαρακτήρες, αυτή η επίγνωση, ώστε οι αναγνώστες να αισθάνονται ότι γνωρίζουν τους χαρακτήρες.

## 3.2. „Οι κανόνες“: Τι πρέπει και τι όχι



**DO'S**

Όταν σχεδιάζετε κόμικς ξεκινάτε πάντα με ένα σχέδιο.

**Τα μπαλόνια και το κείμενο αποτελούν μέρος των συνθέσεων.**

Πρώτα το γράμμα, μετά το μπαλόνι.

**Ο χώρος στις φυσαλίδες ομιλίας είναι περιορισμένος, γι' αυτό φροντίστε να κάνετε κάθε λέξη να μετράει.**

Η σύνθεση υπερισχύει της προοπτικής, η χειρονομία υπερισχύει της ανατομίας.

**Η αφήγηση πρέπει να εναρμονίζεται με τα σχέδια.**

Οι χαρακτήρες σας πρέπει να αισθάνονται σαν να έχουν δική τους ζωή και προσωπικότητα.

**Η κίνηση σε ένα πάνελ που πηγαίνει από αριστερά προς τα δεξιά αντιπροσωπεύει δράση που κατευθύνεται προς το μέλλον.**

Τα κάθετα πάνελ διεγείρουν το ενδιαφέρον του αναγνώστη.

**Τα οριζόντια πάνελ ηρεμούν τον αναγνώστη.**

Βεβαιωθείτε ότι η ιστορία παραπέμπει ξεκάθαρα στο επόμενο πάνελ.

**Δοκιμάστε νέες γωνίες και απόψεις για να κάνετε τις σκηνές σας πιο δυναμικές.**

Σχεδιάστε με και χωρίς όρια για μια δροσερή εμφάνιση.

**Δημιουργήστε συναισθήματα στους αναγνώστες.**

Αλλάξτε τα χρώματα ανάλογα με την εξέλιξη της ιστορίας. Χρειάζεστε χρώματα για να κατευθύνετε την προσοχή του αναγνώστη.

**Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε ονοματοποιίες για να εκφράσετε ηχητικά εφέ.**

Να είστε εκφραστικοί. Χρησιμοποιήστε οτιδήποτε για να αποδώσετε την ενέργεια και το συναίσθημα μιας σελίδας, όπως χειρονομίες, στάσεις, σχήματα, παραμορφώσεις.

**Χρησιμοποιήστε τον κατάλληλο τύπο φυσαλίδας για: αφήγηση, ομιλία, σκέψη, ονοματοποιίες κ.λπ.**

Πριν από τη δημοσίευση, δείξτε στους ειδικούς των κόμικς τη δουλειά σας και συλλέξτε σχόλια. Αν δεν γνωρίζετε κάποιον ειδικό στα κόμικς, μπορείτε πάντα να ρωτήσετε τους φίλους σας!

**Αποθηκεύστε τη δημιουργία των κόμικς σας όσο το δυνατόν συχνότερα.**

Αφήστε τα πάνελ σας να αναπνεύσουν.





**Μην είστε τελειομανής.**

**Μην έχετε χαρακτήρες που απλά στέκονται εκεί.**

**Μην γράφετε για ένα θέμα που δεν γνωρίζετε.**

**Μην εστιάζετε υπερβολικά στην ποιότητα του σχεδίου.**

**Μην περιπλέκετε υπερβολικά το σενάριο και την ιστορία, κρατήστε το απλό.**

**Μην χρησιμοποιείτε ρητορική μίσους.**

**Μην χρησιμοποιείτε βρισιές, αλλά χρησιμοποιήστε χαριτωμένες εναλλακτικές βρισιές όπως: , William Shatner!, Corn Nuts!, Dagnabbit!, Son of a monkey!, Barnacles!.**

**Μην προσθέτετε περιττά βήματα στη διαδικασία.**

**Μην αλλάζετε συνεχώς τη διάταξη.**

**Μην χρησιμοποιείτε ευθεία χάρακα για να έχετε ευθείες γραμμές σχεδιασμένες με το χέρι.**

**Μην επιμένετε υπερβολικά σε ένα περίπλοκο καλλιτεχνικό στυλ.**

**Μην το παρακάνετε με την κουβεντούλα. Αν δεν προσπαθείτε να αναπτύξετε έναν χαρακτήρα, η φιλοκουβέντα απλώς προσθέτει περισσότερες αχρείαστες σελίδες.**

**Μην απομονώνεστε. Τα κόμικς είναι, στις περισσότερες περιπτώσεις, συνεργατικά.**

**Μην το παρακάνετε με τον αριθμό των σελίδων. Κρατήστε το σύντομο.**

**Μην συγκεντρώνετε πολλά χρώματα σε ένα πάνελ. Μπορείτε να αξιοποιήσετε το χρώμα και να κάνετε τις σελίδες πολύ πιο δυναμικές, αν το κάνετε σωστά.**

**Όταν νομίζετε ότι έχετε τελειώσει με το κόμικ, μην το ξαναγράψετε, μάθετε πότε να σταματάτε.**



**VOL. 4**

# **ΠΛΑΤΦΟΡΜΑ CO-MIX ΚΑΙ ΕΡΓΑΛΕΙΟ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑΣ CO-MIX (TFN)**

## **4.1. Οδηγίες για τη χρήση της πλατφόρμας CO-MIX και του εργαλείου δημιουργίας**

Ανατρέξτε στο παράρτημα 1, για να βρείτε λεπτομέρειες και τις οδηγίες σχετικά με τον τρόπο χρήσης της πλατφόρμας CO-MIX και του εργαλείου δημιουργίας.

## **4.2. Κατευθυντήριες γραμμές για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας που καθοδηγούν τους νέους στην ερμηνεία των κόμικς**

- Κατευθυντήριες γραμμές για τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας που καθοδηγούν τους νέους σχετικά με τον τρόπο ερμηνείας των κόμικς
- Όταν εξετάζετε ένα graphic novel σε ένα εκπαιδευτικό περιβάλλον, είναι σημαντικό να ενθαρρύνετε τους αναγνώστες να εξετάσουν όλα τα στοιχεία που συνθέτουν ένα graphic novel.
- Περιγραφή και μπαλόνια λέξεων: Σκεφτείτε πώς εμφανίζεται ο διάλογος. Είναι οι λέξεις σε διαφορετικά χρώματα; Πώς είναι γραμμένες; Πώς εκτυλίσσεται η ιστορία; Τι χειρονομίες βλέπετε; Πώς οι γραμμές κίνησης δείχνουν πώς κινούνται οι χαρακτήρες ή τα αντικείμενα; Πώς είναι γραμμένος καθένας από τους ήχους;

### ΣΥΖΗΤΗΣΗ ΚΑΙ ΕΡΩΤΗΣΕΙΣ:

Δεν υπάρχει σωστός τρόπος ανάγνωσης ενός graphic novel και πολλοί αναγνώστες τα διαβάζουν με διαφορετικό τρόπο. Συγκρίνετε με τους συμμετέχοντες τον τρόπο με τον οποίο διαβάζετε το graphic novel που σας ανατέθηκε και δείτε αν το διαβάζετε διαφορετικά ή το ίδιο.

Διαλέξτε μια σελίδα ή μια ακολουθία από ένα graphic novel και σκεφτείτε τι μαθαίνετε μόνο από τις λέξεις και μετά σκεφτείτε τι μαθαίνετε μόνο από τις εικόνες. Σας δίνουν τις ίδιες πληροφορίες; Πώς συνεργάζονται μεταξύ τους;





**VOL. 5**

# **ΕΠΕΞΗΓΗΣΗ ΚΑΙ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗ ΤΩΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΗΜΕΝΩΝ ΚΟΜΙΚΣ**

Στο κεφάλαιο αυτό συζητούνται διάφοροι τρόποι με τους οποίους οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας μπορούν να ερμηνεύσουν τα κόμικς που δημιουργούν οι νέοι. Προσφέρει συγκεκριμένες κατευθυντήριες γραμμές για το πώς μπορεί κανείς να εξηγήσει και να κατανοήσει τα ήδη δημιουργημένα κόμικς, αναλύοντας διάφορα στοιχεία που πρέπει να προσέξουν οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας προκειμένου να κατανοήσουν το μήνυμά τους.

Μπορεί κανείς να ξεκινήσει, εστιάζοντας στα βασικά στοιχεία των κόμικς και θέτοντας ορισμένα βασικά ερωτήματα για την ανάλυση και την κατανόηση αυτών. Στο τέλος του κεφαλαίου, μπορείτε να βρείτε κατευθυντήριες γραμμές για την κατανόηση των κόμικς, με ιδιαίτερη έμφαση στη χρήση τους ως εργαλείο στην εργασία στον τομέα της νεολαίας.

Τα κόμικς είναι μια μορφή διαδοχικής τέχνης (McCloud, 1994), μια σειρά εικόνων που αφηγούνται μια ιστορία. Για να τα εξηγήσουμε και να τα κατανοήσουμε, πρέπει πρώτα να γνωρίζουμε τους γενικούς κανόνες του σύμπαντος των κόμικς- δηλαδή τη βασική δομή, τα στοιχεία και τις αρχές που πρέπει να ακολουθούν οι δημιουργοί των κόμικς προκειμένου να μπορέσουν να τα σχεδιάσουν και να τα υλοποιήσουν. Όλα τα κόμικς περιέχουν ορισμένα βασικά στοιχεία όπως - τον σχεδιασμό, τους χαρακτήρες, την αφήγηση, το σκηνικό - τον χρόνο και τον χώρο, την αλληλουχία, τη δομή της πλοκής, τους διαλόγους, τη δράση, τη χρήση των συναισθημάτων κ.λπ.

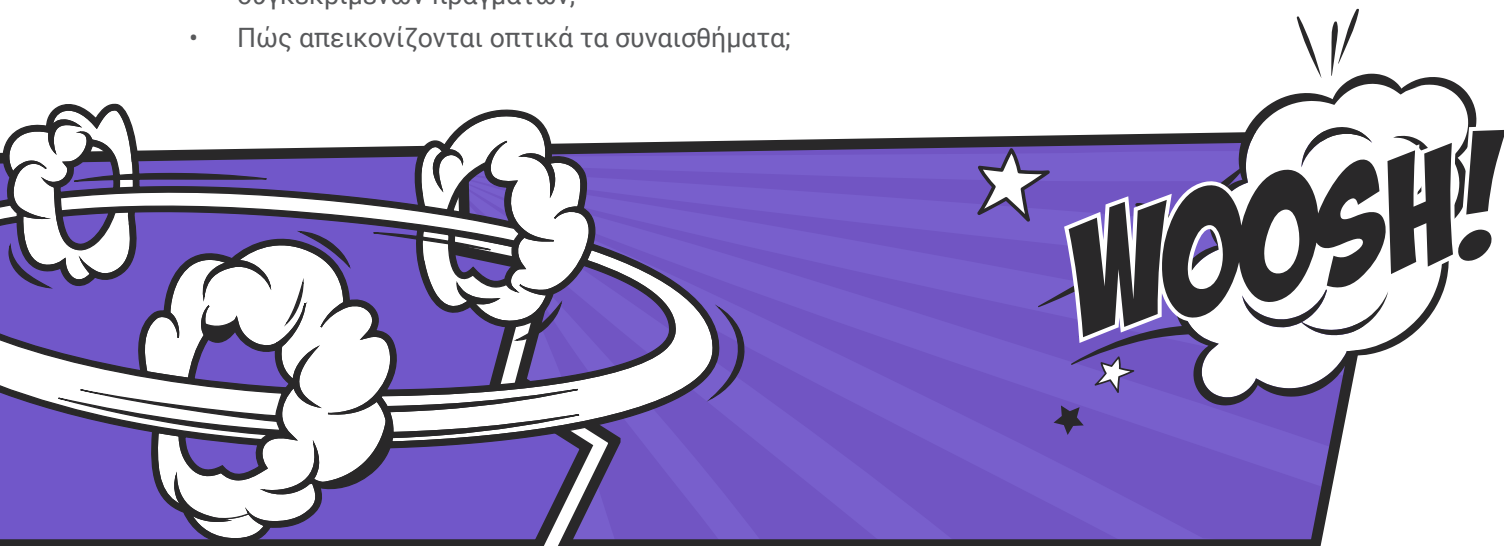
## 5.1. Σχεδιασμός / Οπτική πτυχή

Σε αντίθεση με τις ταινίες, τα κόμικς είναι ένα καθαρά οπτικό μέσο. Έτσι, η αφήγηση πρέπει να σχεδιαστεί ανάλογα, πριν καν γραφτεί οποιαδήποτε λέξη. Για το λόγο αυτό, οι καλλιτέχνες πρέπει να εξετάζουν την ιστορία από την άποψη του χρώματος, του σχεδιασμού των χαρακτήρων, του καλλιτεχνικού στυλ, της οικοδόμησης του κόσμου κ.λπ. (Mercury ΧΥ, 2019). Ένα από τα βασικά έργα για την κατανόηση των κόμικς γράφτηκε από τον McCloud (1994), ο οποίος, αναφορικά με τον γραφιστικό σχεδιασμό, προτείνει ότι όσο πιο πολύ ένα εικονίδιο παραπέμπει σε καρτούν, τόσο πιο οικουμενικό μπορεί να είναι. Όσο πιο απλά είναι τα σχέδια ενός κόμικ, τόσο πιο εύκολα μπορούν οι αναγνώστες να ταυτιστούν με την ιστορία (Understanding Comics Summary and Study Guide, n. d.). Επομένως, τα κόμικς δεν χρειάζεται να είναι πάρα πολύ ρεαλιστικά για να ταυτιστεί το κοινό με αυτά. Για να καταλάβετε τα κόμικς που βλέπετε, πρέπει να σκεφτείτε το target group, δηλαδή - για ποιους προοριζόταν το κόμικ.

Υπάρχουν μερικά στοιχεία ή μέθοδοι που χρησιμοποιούνται στα κόμικς για την αναπαράσταση συγκεκριμένων πραγμάτων. Για παράδειγμα, αν ένας συγγραφέας επιθυμεί να εκδηλώσει την κίνηση, θα χρησιμοποιήσει κάτι που ονομάζεται „γραμμές κίνησης“. Η χρήση των γραμμών κίνησης είναι μια καλλιτεχνική μέθοδος, η οποία βασίζεται σε μια γενική συναίνεση σχετικά με το τι συγκεκριμένα αναπαριστά - στην προκειμένη περίπτωση, την κίνηση (McCloud, 1994).

### Βασικά ερωτήματα για ανάλυση και κατανόηση:

- Ποιον είχε κατά νου ο συγγραφέας όταν δημιούργησε το κόμικ;
- Είναι οι χαρακτήρες σχεδιασμένοι με έναν πολύ καρτουνίστικο, βασικό τρόπο ή είναι πιο περίπλοκοι και ρεαλιστικοί;
- Μπορεί η ανάλυση του σχεδιασμού των χαρακτήρων να σας μαρτηρήσει κάτι για τον κοινό στο οποίο στοχεύει (target audience); Απευθύνεται σε ένα πολύ ευρύ ή σε ένα πιο συγκεκριμένο κοινό;
- Μπορείτε να εντοπίσετε οπτικά στοιχεία ή μεθόδους που χρησιμοποιούνται για την αναπαράσταση συγκεκριμένων πραγμάτων;
- Πώς απεικονίζονται οπτικά τα συναισθήματα;

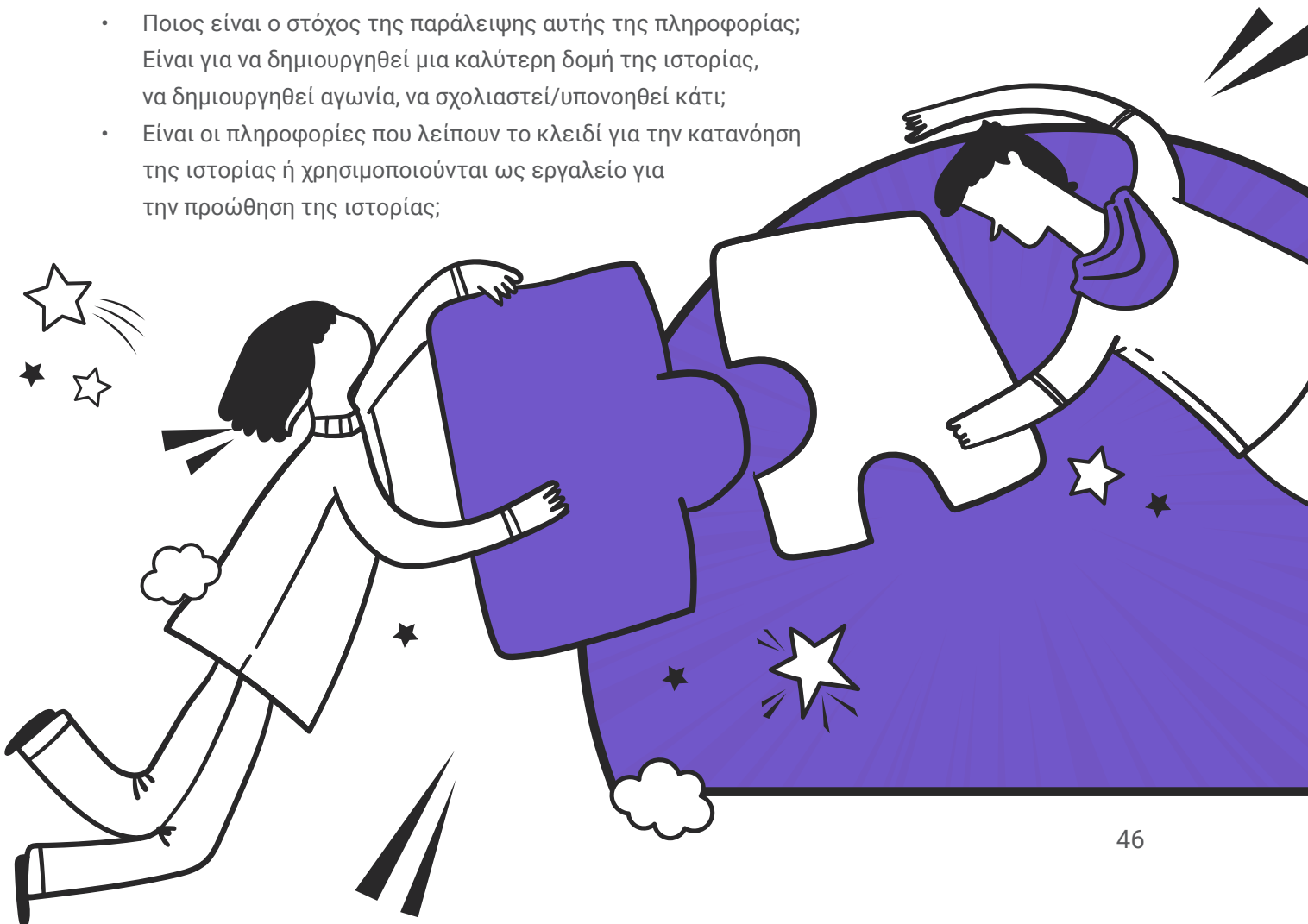


## 5.2. Ενέργεια εκτός πίνακα / κλείσιμο

Αναπόσπαστο μέρος των κόμικς δεν είναι μόνο αυτό που μπορείτε να δείτε μπροστά σας καθώς κρατάτε ένα κόμικ στα χέρια σας, αλλά και αυτό που δεν βλέπετε εκ πρώτης όψεως - δηλαδή η „δράση εκτός πίνακα“. Αυτό που φαντάζεται ο αναγνώστης έξω από το πάνελ μπορεί να έχει πολλαπλάσια επιρροή από αυτό που φαίνεται ρητά. Ο στόχος της δράσης εκτός πίνακα είναι να δημιουργήσει σασπένς και προσδοκίες. Τα καλά κόμικς έχουν μια σωστή ισορροπία μεταξύ αυτού που βλέπουν οι αναγνώστες και αυτού που φαντάζονται (Mercury XY, 2019). Ο McCloud αποκαλεί αυτή τη φυσική διαδικασία κατά την οποία το μυαλό του αναγνώστη συμπληρώνει το “απρόσμενο” του κάθε μέσου ενημέρωσης ως „κλείσιμο“ (closure). Ένα παράδειγμα αυτού θα ήταν αν ένας αναγνώστης δει ένα πάνελ με ένα ναυάγιο που ακολουθείται από ένα πάνελ με έναν άνδρα σε ένα ερημονήσι, το μυαλό του αυτόματα υποθέτει ότι ο άνδρας κολύμπησε μέχρι την ασφάλεια του νησιού. Τα κόμικς βασίζονται στη χρήση των „υδρορροών“ (gutters), των λευκών διαστημάτων μεταξύ των πάνελ, για να επιτευχθεί το κλείσιμο και να προχωρήσει η αφήγηση. Με αυτόν τον τρόπο, ο αναγνώστης γίνεται ενεργός συμμετέχων στην ιστορία, συμπληρώνοντας τις λεπτομέρειες που λείπουν (Understanding Comics Summary and Study Guide, n.d.).

### Βασικά ερωτήματα για ανάλυση και κατανόηση:

- Ποιες πληροφορίες παραλείπονται και θεωρητικά γίνονται σιωπηρά κατανοητές από τον αναγνώστη;
- Ποιος είναι ο στόχος της παράλειψης αυτής της πληροφορίας; Είναι για να δημιουργηθεί μια καλύτερη δομή της ιστορίας, να δημιουργηθεί αγωνία, να σχολιαστεί/υπονοηθεί κάτι;
- Είναι οι πληροφορίες που λείπουν το κλειδί για την κατανόηση της ιστορίας ή χρησιμοποιούνται ως εργαλείο για την προώθηση της ιστορίας;



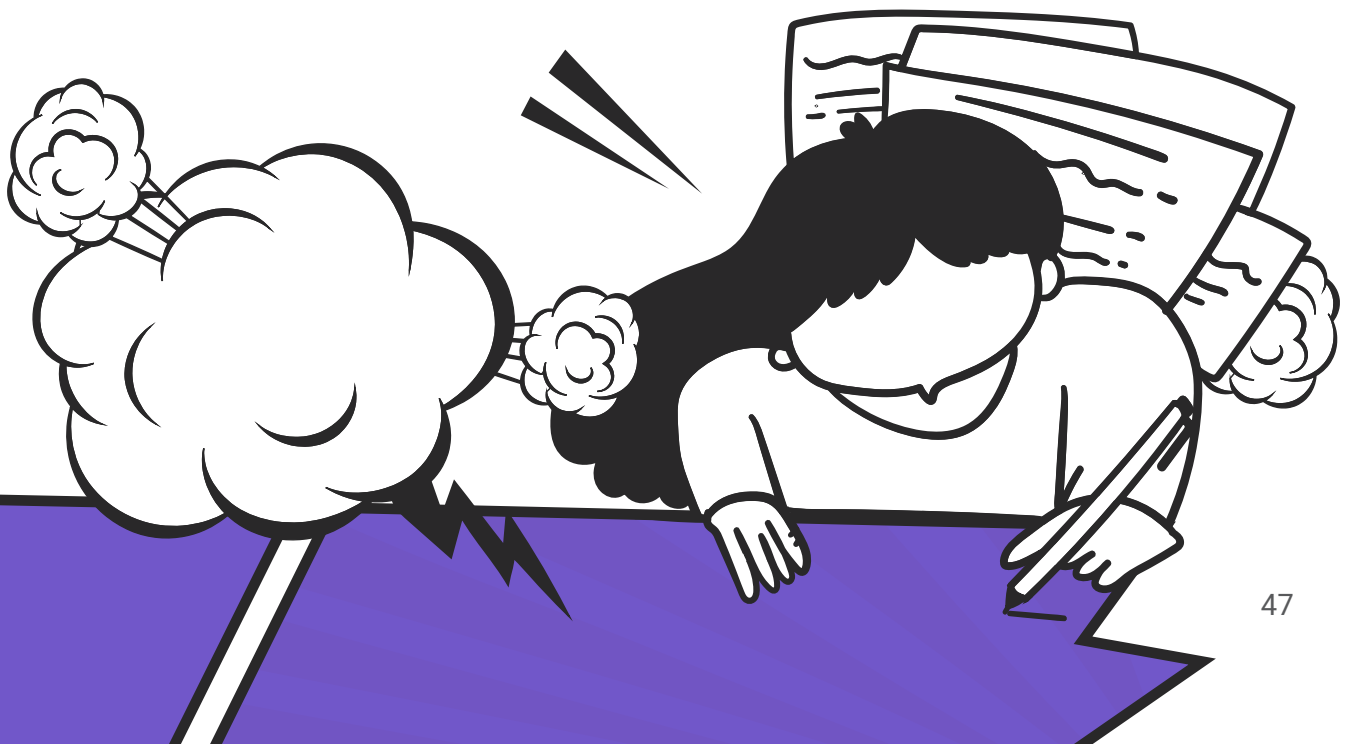
### 5.3. Χρόνος / Χώρος

Τα κόμικς μπορούν να χειραγωγήσουν την αίσθηση του χρόνου του αναγνώστη. Αλλάζοντας ή αφαιρώντας πάνελ, οι αφηγητές μπορούν να δημιουργήσουν οποιαδήποτε επιθυμητή εντύπωση για το πέρασμα του χρόνου (π.χ. το πάνελ που διαβάζεται (εκείνη την δεδομένη στιγμή) φαίνεται να βρίσκεται χρονικά στο παρόν, το πάνελ στα αριστερά αναφέρεται στο τι έχει προηγηθεί (βρίσκεται στο παρελθόν), το πάνελ στα δεξιά σχετίζεται με το τι πρόκειται να συμβεί (βρίσκεται στο μέλλον) (Understanding Comics Summary and Study Guide, n.d.). Η αλληλουχία των κόμικς, ή ο τεμαχισμός του χρόνου σε πάνελ, είναι ισοδύναμος με το μοντάζ ταινιών. Οι δημιουργοί των κόμικς μπορούν να χωρίσουν ένα μόνο δευτερόλεπτο σε εκατό διαφορετικά πάνελ ή να αποφασίσουν να κάνουν fast-forward αρκετές χιλιαετίες σε μια μόνο σελίδα. Το αποτέλεσμα μπορεί να φαίνεται συναρπαστικό ή συγκεχυμένο, ανάλογα με το πώς εντάσσεται στη γενική ιδέα της ιστορίας (ό.π.).

Η αλληλουχία υποδεικνύει επίσης τη χωροταξική ροή και τη διάταξη των πάνελ στη σελίδα. Πάρτε, για παράδειγμα, τον τρόπο με τον οποίο διαβάζουμε από αριστερά προς τα δεξιά και από πάνω προς τα κάτω στη δυτική κουλτούρα, αν και τα κόμικς δεν είναι απαραίτητο να ακολουθούν αυτόν τον κανόνα πολύ αυστηρά. Με αυτόν τον τρόπο, η αλληλουχία της ιστορίας υπαγορεύει επίσης το οπτικό ύφος και τη συνολική εμπειρία του αναγνώστη (ό.π.).

#### Βασικά ερωτήματα για ανάλυση και κατανόηση:

- Ποιος είναι ο ρυθμός και η ροή της ιστορίας;
- Πώς συμβάλλει το σκηνικό (χρόνος και χώρος της δράσης) στη συνολική ιστορία;
- Πώς σχετίζεται η αλληλουχία των κόμικς με την ιστορία - χρησιμοποιείται ως εργαλείο για την πρόοδο της ιστορίας, για να την κάνει πιο συναρπαστική/απρόβλεπτη, χρησιμοποιείται με λογικό ή με (σκόπιμα) ανόητο τρόπο;
- Γιατί ο συγγραφέας αποφάσισε μια τέτοια χρήση του χρόνου και του χώρου; Γιατί ο συγγραφέας προχώρησε σε μια τέτοια αλληλουχία των κόμικς και όχι σε κάποια άλλη;



## 5.4. Δομή πλοκής

Τα κόμικς είναι ένα μέσο που προσφέρει αρκετή αφηγηματική ελευθερία χωρίς περιορισμούς (π.χ. να μην μπορείς να στήσεις μια σκηνή στο χώρο ή να εισάγεις τόσους νέους χαρακτήρες όσους μπορεί να διαχειριστεί ένας συγγραφέας). Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι δεν υπάρχουν περιορισμοί. Υπάρχουν όμως περιορισμοί στη δομή της πλοκής. Ένα κόμικ μπορεί να προσφέρει τους πιο γοητευτικούς χαρακτήρες και το πιο συναρπαστικό σκηνικό, αλλά αν δεν δίνεται προσοχή στην ιστορία, το τελικό αποτέλεσμα αποτυγχάνει να αναπαράγει πλήρως το επιδιωκόμενο αποτέλεσμα (Mercury XY, 2019). Ποιος είναι όμως ο κεντρικός παράγοντας στη δραματική δομή των κόμικς; Ορισμένοι θα υποστήριζαν ότι είναι η αφήγηση ιστοριών μεγάλης διάρκειας, η οποία δεν συνεπάγεται απαραίτητα με μια σειρά δεκαετιών ή ένα μεγάλο γεγονός. Είναι μια μέθοδος που αποτελείται από πολυεπίπεδα κομμάτια διαλόγου, “ύπουλα” στημένα που χρησιμοποιούνται με τέτοιο τρόπο ώστε κάθε τεύχος να ανοίγει το δρόμο για κάτι μεγαλύτερο. Ο δρόμος προς την εκπλήρωση είναι εξίσου σημαντικός με την ίδια την εκπλήρωση. Το να γίνει όσο το δυνατόν πιο συναρπαστικό και απρόβλεπτο, είναι επίσης ένα καλό εργαλείο για να κάνετε την ιστορία πιο συναρπαστική (ό.π.).

Για να δημιουργήσετε μια σύνθετη αφήγηση, είναι απαραίτητο να σχεδιάσετε την κατανομή της πλοκής, της υπο-πλοκής, των ρυθμίσεων και των “πληρωμών” σε όλο το ταξίδι, χωρίς να φοβάστε να ταρακουνήσετε λίγο τα πράγματα. Υπάρχουν, βέβαια, ορισμένοι δημοφιλείς τύποι δομών που χρησιμοποιούνται συνήθως σε ταινίες, μυθιστορήματα, τηλεοπτικές εκπομπές, μύθους και κόμικς (ό.π.).

### **Βασικά ερωτήματα για ανάλυση και κατανόηση:**

- Πώς λειτουργεί η ιστορία ως ενότητα; Είναι περίπλοκη, συγκεχυμένη, ομαλή;
- Με ποια μείζονα θέματα συνδέεται η αφήγηση;
- Μπορεί η ιστορία να εκληφθεί ως σχόλιο για την κοινωνία μας; Με ποιον τρόπο;
- Πώς ο συγγραφέας χρησιμοποιεί το συναίσθημα για να υποστηρίξει την ιστορία;
- Ποιες άλλες μέθοδοι και εργαλεία της αφήγησης του συγγραφέα χρησιμοποιούνται; Γιατί πιστεύετε ότι αποφασίζουν να χρησιμοποιήσουν αυτές τις συγκεκριμένες μεθόδους;
- Τι προσπαθεί να μεταδώσει η ιστορία;



## 5.5. Χαρακτήρες

Η ενδεδεχής κατασκευή χαρακτήρων είναι απαραίτητη σε όλα τα είδη των μέσων ενημέρωσης. Κάθε χαρακτήρας σε μια ιστορία είναι το δοχείο μιας διαφορετικής οπτικής γωνίας για τον αναγνώστη. Οι δημοφιλείς χαρακτήρες είναι άμεσα αναγνωρίσιμοι αλλά αφηγηματικά και θεματικά πολύπλοκοι. Κατά τη δημιουργία του σύμπαντος των κόμικς, οι συγγραφείς πρέπει να εξετάζουν και να περιγράφουν όλα τα πιθανά ιστορικά τόξα που μπορεί να ακολουθήσουν την πλοκή όταν αυτή αναπτύσσεται και εξελίσσεται. Η μεγαλύτερη προσοχή συνήθως δίνεται στον/στους κύριο/ους χαρακτήρα/ες, ωστόσο, πολλοί συγγραφείς επινοούν επίσης αρκετούς ανταγωνιστές ή υποστηρικτικούς χαρακτήρες που ζουν τη ζωή τους εκτός της κύριας ιστορίας, φαντάζοντας ποιοι άλλοι ήρωες δίνουν τις δικές τους μάχες στο ίδιο σύμπαν και ποια πιθανά ερωτικά ενδιαφέροντα υπάρχουν και λαχταρούν μια αδελφή ψυχή όπως ακριβώς και ο ίδιος ο πρωταγωνιστής (Mercury XY, 2019).

Αλλά γιατί είναι απαραίτητο να αναπτυχθεί ο κόσμος εκτός της κύριας ιστορίας; Είναι απλό - όλες αυτές οι ανείπωτες πληροφορίες μπορούν να κάνουν την ιστορία πιο πλούσια και πολυεπίπεδη. Μόνο η φαντασία του συγγραφέα διαμορφώνει τους χαρακτήρες και τη μοίρα τους (ό.π.).

### Βασικά ερωτήματα για ανάλυση και κατανόηση:

- Τι είναι αυτό που σχετίζεται με τους χαρακτήρες του κόμικ που πιθανόν να έχει απήχηση στον αναγνώστη;
- Ποια είναι η ταυτότητα των χαρακτήρων; Ποια είναι η εμφάνισή τους, τα κύρια χαρακτηριστικά τους, ποια συναισθήματα μεταφέρουν κ.λπ;
- Πώς η ιστορία υποστηρίζει/αναδεικνύει τους χαρακτήρες και την ταυτότητά τους;
- Χρησιμοποιούνται οι χαρακτήρες με τρόπο που να αντιπροσωπεύουν κάτι; Αντιπροσωπεύουν ορισμένες πεποιθήσεις, αξίες;
- Είναι οι χαρακτήρες διαφορετικοί; Εκπροσωπούν συγκεκριμένες κοινωνικές ομάδες;
- Ποια είναι τα προβλήματα/εμπόδια που αντιμετωπίζουν - είναι καθολικά - δηλαδή μπορούν να συνδεθούν με προβλήματα των ανθρώπων στην πραγματική ζωή (οικονομικά, κοινωνικά, πολιτιστικά κ.λπ. εμπόδια) ή είναι εντελώς αφηρημένα (δηλαδή „κανονικές“ ανησυχίες υπερηρώων, που συνδέονται με τη σχέση με τον ανταγωνιστή);



## 5.6. Διάλογος

Τα κόμικς εξαρτώνται επίσης σε μεγάλο βαθμό από τους διαλόγους. Ο διάλογος είναι η κοσμοθεωρία των χαρακτήρων που εκφράζεται με λέξεις. Τα κύρια χαρακτηριστικά του καλού διαλόγου είναι τα εξής:

- είναι συναρπαστικό,
- σε παρασύρει στην ιστορία,
- μεταφέρει σαφείς πληροφορίες σχετικά με τους χαρακτήρες και την πλοκή,
- δεν βασίζεται σε οπτική/γραφική βοήθεια (Mercury XY, 2019).

Κάθε λέξη πρέπει να εξυπηρετεί έναν σκοπό, είτε πρόκειται για συναισθηματική διέγερση, είτε για την εξόφληση ενός προηγούμενου σχεδίου, είτε για έκθεση. Ο διάλογος έχει να κάνει με την εξέλιξη. Είναι ένα εργαλείο για την οικοδόμηση σχέσεων και την προώθηση της πλοκής (ό.π.).

Ο διάλογος δεν παραμένει απομονωμένος από τα υπόλοιπα γραφικά στοιχεία. Βρίσκεται σε συνεχή αλληλεπίδραση με τις λεζάντες, τα ηχητικά εφέ, τα περιθώρια και τα μπαλόνια ομιλίας. Πρέπει να προσαρμόζεται στο χώρο που του δίνεται, γι' αυτό είναι συνήθως σύντομος και περιεκτικός. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο, όταν δημιουργούν κόμικς, οι συγγραφείς πρέπει να χρησιμοποιούν έξυπνα τον διάλογο και να τον συνδυάζουν έξυπνα με μια μεγάλη ποικιλία γραφικών πόρων για να παράγουν δυναμικά αποτελέσματα που αιχμαλωτίζουν την προσοχή του αναγνώστη, ενώ ταυτόχρονα επικοινωνούν την ιστορία όσο το δυνατόν πιο πειστικά. Τέλος, και αυτό είναι και το πιο σημαντικό, ο διάλογος πρέπει να έχει δραματικό νόημα. Ότι δεν μπορούν να μεταφέρουν τα κόμικς μέσω των εικόνων, το μεταφέρουν μέσω του διαλόγου (ό.π.).

### **Συνοπτικά, ο διάλογος θα πρέπει ιδανικά να είναι:**

- Αρκετά συνοπτικός για να περάσει το νόημα.
- Αρκετά ρεαλιστικός ώστε να διατηρεί την αναστολή της δυσπιστίας.
- Τόσο δραματικά ισχυρός όσο απαιτεί η στιγμή (ό.π.).

### **Βασικά ερωτήματα για ανάλυση και κατανόηση:**

- Χρησιμοποιεί ο κωμικός διάφορα μέσα, όπως η ειρωνεία, η κωμωδία, το ψέμα, οι ανακλήσεις, η αγωνία κ.λπ., για να εμπλουτίσει τον διάλογο; Είναι αυτή η μόνη τους λειτουργία ή η χρήση τους μάς λέει επίσης κάτι για τους χαρακτήρες, την ιστορία, τα θέματα, ίσως ακόμη και το γενικότερο μήνυμα του κόμικ;
- Πώς χρησιμοποιείται ο διάλογος - για να μεταφέρει το μήνυμα, να προωθήσει την ιστορία, να αναπτύξει τους χαρακτήρες, να κάνει κοινωνικό/κριτικό σχόλιο;

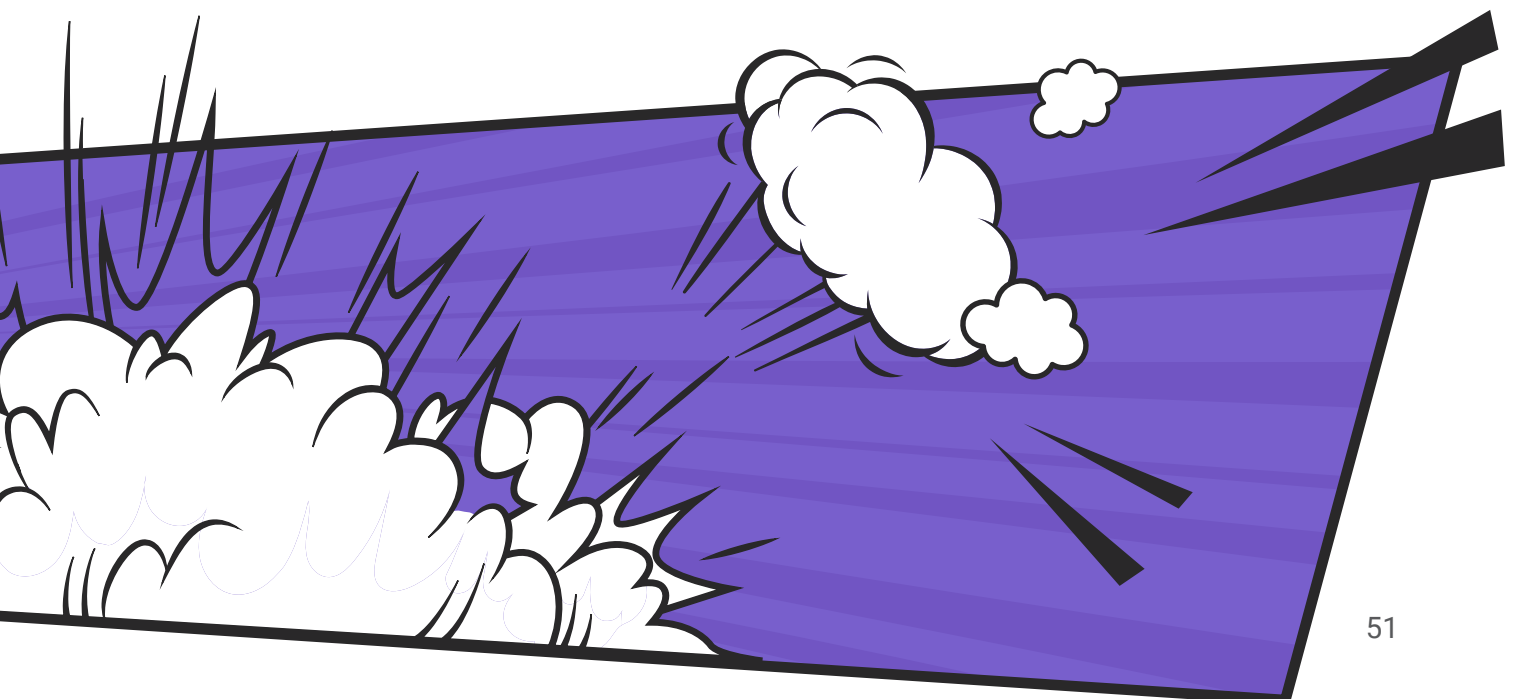
## 5.7. Δράση

Τα κόμικς είναι συνήθως γεμάτα δράση. Αυτό δεν σημαίνει απαραίτητα „υπερρωική“ δράση με τη μορφή χτυπημάτων, κλωτσιών και άγριων κυνηγητών. Μια απλή βόλτα στο δρόμο μπορεί να προκαλέσει ανατριχίλα στον αναγνώστη, αν γίνει σωστά. Η δράση ορίζεται από την κίνηση, την ενέργεια, τη σύγκρουση και την επίλυση. Είναι επίσης πολύ σημαντικό η δράση να στέκεται από μόνη της οπτικά (είναι προτιμότερο να δείχνεις παρά να λες κάτι). Η ουσία της δράσης έγκειται στη βαρύτητα και την ένταση κάθε δραστηριότητας. Αν αυτό το “βάρος” μπορεί να περιγραφεί ως περιεχόμενο της δράσης, τότε η ένταση είναι ένα σχήμα της δράσης:

- **ΒΑΡΟΣ:** Η σημασία των ενεργειών ενός χαρακτήρα στο πλαίσιο της στιγμής, της συμπεριφοράς του και της σχέσης του με άλλους χαρακτήρες. Για παράδειγμα, το να βλέπεις έναν χαρακτήρα που ορκιζόταν πως δεν θα κάνει ποτέ κάτι, τελικά να το κάνει για πρώτη φορά. Εδώ αναρωτιόμαστε: τι τους οδήγησε στο να το κάνουν; Πόνος, χαρά; Ποιος είναι μαζί τους; Είναι αυτή η κορυφαία στιγμή σε ολόκληρο το τόξο της ιστορίας τους ή είναι το πρώτο βήμα προς μια μεγάλη αλλαγή;
- **ΕΝΤΑΣΗ:** Η μορφή με την οποία εκδηλώνεται ένα περιστατικό ή η δραστηριότητα ενός χαρακτήρα. Η ένταση μιας δράσης εξαρτάται κυρίως από το επίπεδο λεπτομέρειας της και την επιλογή των λέξεων που χρησιμοποιούνται για την αφήγησή της. Το ίδιο παράδειγμα του χαρακτήρα που κάνει κάτι που ορκίστηκε να μην κάνει, μπορεί είτε να είναι αυξημένο είτε να προσπεραστεί (Mercury XY, 2019).

### Βασικά ερωτήματα για ανάλυση και κατανόηση:

- Ποια είναι η βασική δράση του κόμικ;
- Τι βαρύτητα έχει μια key action στιγμή; Τι γίνεται με την ένταση της δράσης αυτής;
- Γιατί νομίζετε ότι ο συγγραφέας αποφάσισε να χρησιμοποιήσει αυτή τη δράση;
- Τι μεταδίδεται μέσω της δράσης (των δράσεων) στο κόμικ; Συναισθήματα, θέματα, (κοινωνικά) σχόλια;





# ΣΥΝΕΧΕΙΑ

Στο τέλος της συνεδρίας είναι σημαντικό οι συμμετέχοντες να μοιραστούν τη δουλειά τους με τους φίλους/φοιτητές/συμμετέχοντες/συγγραφείς τους. Δημιουργήστε έναν ασφαλή χώρο για να μπορούν μοιραστούν αυτό που δημιούργησαν. Τα πάνελ των κόμικς μπορούν να προβληθούν απο όλη την ομάδα σε στυλ γκαλερί ή μπορείτε να τα βάλετε σε ζευγάρια ώστε να μπορούν να τα μοιραστούν. Οι συμμετέχοντες θα πρέπει να φύγουν από τη συνεδρία με μια βαθύτερη κατανόηση του περιεχομένου που έχουν εξερευνήσει και του τρόπου με τον οποίο μπορούν να το επικοινωνήσουν και να το μοιραστούν καλύτερα με το κοινό.

Οι συνεδρίες θα πρέπει να ακολουθούνται από έναν προβληματισμό- μέσω συζήτησης ή καταχώρησης σε ημερολόγιο ή σε ζεύγη, σχετικά με το πώς η δημιουργία σε πολυτροπική μορφή τους βοήθησε να κατανοήσουν το περιεχόμενο, ή ίσως πώς η ανάγκη να εξηγήσουν το περιεχόμενο σε άλλους διευκρίνισε προηγούμενες παρεξηγήσεις.

Εκτός από τη σημαντική βελτίωση των δεξιοτήτων τους, οι συμμετέχοντες θα έχουν επίσης ένα κόμικ ή ένα μίνι-γραφικό μυθιστόρημα, ως ένα τελικό έργο τέχνης που εκφράζει τη μάθησή τους σε μια ξεχωριστή και αποσταγμένη μορφή.

Ακολουθούν ορισμένες προτάσεις βασισμένες στο άρθρο του David Jensen (2001) για το πώς να ξεκινήσετε συζητήσεις στη συνεδρία αφού οι νέοι έχουν δημιουργήσει τα κόμικς τους.

- **Κρατήστε το σύντομο και απλό.** Ο χρόνος είναι περιορισμένος και ο στόχος σας είναι να ξεκινήσετε τη συζήτηση, όχι να την υποκαταστήσετε.
- Αντί να ανακεφαλαιώνετε τα λόγια των συμμετεχόντων και τη δομή των κόμικς, δώστε έναν εναλλακτικό τρόπο να το δείτε. Αυτό θα βοηθήσει τους άλλους να δουν το κόμικ με διαφορετικό τρόπο και θα ξεκινήσει μια συζήτηση.
- **Συγκρίνετε και αντιπαραβάλλετε με άλλα κόμικς** Χρησιμοποιήστε το πλαίσιο που παρέχεται από άλλα κόμικς που συζητήθηκαν. Εξετάστε πώς το έργο και το θέμα στο τρέχον είναι παρόμοιο ή διαφορετικό, καλύτερο ή χειρότερο.
- **Κρατήστε σημειώσεις:** Κρατήστε σημειώσεις σχετικά με το τι θέλετε να πείτε στη συνεδρία και τα σημαντικά σημεία στα κόμικς των συμμετεχόντων. Μην γράψετε όλα όσα θέλετε να πείτε, αλλά σημειώστε τα σημαντικά σημεία και τις ερωτήσεις σας, ώστε να μην τα ξεχάσετε.

Οι νέοι χρησιμοποιούν τα κόμικς για να αφηγηθούν οπτικά μια ιστορία που έχουν διαβάσει ή αφηγούνται μια εντελώς νέα ιστορία και εισάγουν ένα συγκεκριμένο θέμα, όπως η ευαισθητοποίηση σε θέματα όπως ο ρατσισμός, ο εκφοβισμός, η ψηφιακή ιθαγένεια κ.λπ. Επομένως, είναι σημαντικό κατά τη διάρκεια της συνεδρίας εσείς και οι συμμετέχοντες να συζητήσετε για τη δομή, τη διατύπωση, τα πάνελ, την τέχνη, την πλοκή, τους χαρακτήρες, το θέμα ...

Ακολουθούν ορισμένα παραδείγματα συγκεκριμένων ερωτήσεων, με βάση την έρευνα του Mui. S (2017), που μπορείτε να θέσετε στους συμμετέχοντες/δημιουργούς των κόμικς, τα οποία θα σας βοηθήσουν να ανοίξετε μια συζήτηση και απλώς να αναστοχαστείτε τη δουλειά που έγινε.



1. Μπορείτε να κοιτάξετε την τέχνη χωρίς τους διαλόγους και να έχετε μια καλή αίσθηση του τι συμβαίνει;
2. Μπορείτε να πείτε με σαφήνεια τι συμβαίνει ανάμεσα στα πάνελ;
3. Πώς χρησιμοποιείται ο αρνητικός χώρος; Πότε χρησιμοποιείται για εστίαση ή για να μεταφέρει κάτι στην ιστορία;
4. Οι λεζάντες και τα μπαλόνια ομιλίας είναι καλά τοποθετημένα; Αποσπούν/αποσπούν την προσοχή από την τέχνη ή εναρμονίζονται καλά με τη σύνθεση;
5. Οι σκηνές στα πάνελ έχουν σημεία εστίασης ή είναι συγκεχυμένες; Τα συγκεχυμένα πάνελ γίνονται επίτηδες για να υποστηρίξουν τη δράση και τη γραφή;
6. Τα χρώματα που χρησιμοποιούνται εκφράζουν διαθέσεις που συνάδουν με το πλαίσιο; Χρησιμοποιούνται αποτελεσματικά και απεικονίζουν συναισθήματα, τόνους, διαθέσεις;
7. Ποια συναισθήματα προκαλεί το κόμικ; Τι είδους ατμόσφαιρα δημιουργείται;
8. Οι πίνακες έχουν ομοιόμορφο μέγεθος σε ένα πλέγμα ή το μέγεθός τους ποικίλλει;
9. Υπάρχει κάποιο επαναλαμβανόμενο θέμα μέσα στο έργο;
10. Υπάρχουν επαναλαμβανόμενες μεταφορές, ιδέες ή γλώσσα; Ποια σύμβολα ή εικόνες τονίζουν;
11. Έχει η πλοκή μια αίσθηση κίνησης; Διατηρεί το ενδιαφέρον του αναγνώστη;
12. Υπάρχουν προφανείς ελλείψεις στην πλοκή;
13. Είχε καλό ρυθμό η ιστορία ή αισθάνθηκε βιαστική;
14. Ποιοι χαρακτήρες είναι συμπαθητικοί και ποιοι αντιπαθητικοί; Γιατί;
15. Οι ενέργειες των χαρακτήρων συνάδουν με την καθιερωμένη προσωπικότητά τους; Αν κάτι δεν ταιριάζει με τον χαρακτήρα, δίνεται εξήγηση;
16. Οι χαρακτήρες είναι γραμμένοι πιο καρτουνίστικα ή έχουν πιο ρεαλιστικές, διακριτικές προσωπικότητες και κίνητρα;
17. Μπορείτε να αναγνωρίσετε τον ή τους πρωταγωνιστές; Τους ανταγωνιστές;
18. Τι είδους σχέσεις έχουν οι χαρακτήρες μεταξύ τους; Πώς αλληλεπιδρούν μεταξύ τους; Πώς αυτές οι αλληλεπιδράσεις/σχέσεις επηρεάζουν την ιστορία;
19. Ποιες προκλήσεις αντιμετωπίζει ο πρωταγωνιστής και πώς ξεπερνιούνται; Ξεπερνιούνται με αληθοφανή τρόπο; Ξεπερνιούνται με έξυπνο, σύμφωνο με τον χαρακτήρα τρόπο ή χρησιμοποιείται κάποιος εξωτερικός παράγοντας;
20. Πολλά κόμικς απεικονίζουν χαρακτήρες με ιδιαίτερες ικανότητες ή χαρακτηριστικά - συνδέονται αυτές οι ικανότητες με κάθε χαρακτήρα με κάποιο τρόπο ή μοιάζουν να έχουν αποδοθεί τυχαία;
21. Το κόμικ σας ορίζει κάποια στερεότυπα;
22. Χρησιμοποιείται η κατάλληλη γλώσσα και ορολογία γύρω από θέματα συμπερίληψης;
23. Αντανακλά το κόμικ τη σημερινή κοινωνία;

Το πρώτο και σημαντικότερο καθήκον σας ως συντονιστής είναι να διασφαλίσετε ότι οι συζητήσεις γύρω από τη διαφορετικότητα παραμένουν πολιτισμένες. Ενθαρρύνετε τους συμμετέχοντες να εντυπώσουν πραγματικά στα κόμικς και τα θέματά τους και υποστηρίξτε τη σκέψη και τις ιδέες τους.



# ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Το κόμικς ως εργαλείο, προσαρμοσμένο για την εργασία στον τομέα της νεολαίας, μπορεί να είναι εξαιρετικά χρήσιμα για τους εργαζόμενους και τις οργανώσεις νεολαίας, τους εκπαιδευτικούς κ.λπ. για να εξελίξουν τις προσεγγίσεις τους, να ενσωματώσουν νέα οράματα σε αυτές, καθώς και να γίνουν πιο ευέλικτοι και πιο ανοιχτοί στη σύνδεση με τις δικές τους ομάδες-στόχους - τους νέους. Οι εργαζόμενοι στους τομείς της νεολαίας και οι οργανώσεις νεολαίας εξελίσσονται συνεχώς και προσπαθούν να βρουν τρόπους για το πώς να εμπλακούν με τη νεολαία που συνεχώς μεταμορφώνεται. Υπήρξαν πολλές προσεγγίσεις, μέθοδοι ή εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιήσουν και να προσαρμόσουν οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας προκειμένου να καλύψουν τις ανάγκες των δικαιούχων τους. Η δημιουργία κόμικς, καθοδηγούμενη μέσω ενός εμπειριστατωμένου, λεπτομερούς και μεθοδικού οδηγού, θα αποτελέσει ένα ακόμη σημαντικό πλεονέκτημα για τους απανταχού εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας.

Η επιθυμία του εγχειριδίου ήταν να προσφέρει στους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας ή στους εκπαιδευτικούς γενικότερα που εργάζονται με νέους, μια νέα δυνατότητα και να προσφέρει νέα εργαλεία εργασίας. Η χρήση των κόμικς κατά την εργασία στον τομέα της νεολαίας έχει πολλαπλά θετικά οφέλη, από την ενίσχυση των δημιουργικών τους επιπέδων, την ενθάρρυνση της δημιουργικής τους γραφής και των ικανοτήτων αφήγησης ιστοριών μέχρι τις κοινωνικές πτυχές της δημιουργίας κόμικς, καθώς αποτελούν απλά εργαλεία έκφρασης συναισθημάτων, σκέψεων και επιθυμιών.

Μελέτες έχουν δείξει ότι η χρήση της δημιουργίας κόμικς ως εργαλείο μπορεί να είναι πιο αποτελεσματική από άλλα παραδοσιακά εργαλεία. Η δημιουργία κόμικς μπορεί να οδηγήσει σε βελτιωμένη γνώση, συμπεριφορά και υγιέστερη λήψη αποφάσεων.

Σήμερα τα κόμικς χρησιμοποιούνται όχι μόνο ως μέσο ψυχαγωγίας αλλά και ως μέθοδος διδασκαλίας και μάθησης, καθώς μπορούν να ευαισθητοποιήσουν και να διαδώσουν πληροφορίες. Και καθώς η

εργασία στον τομέα της νεολαίας αλλάζει και προσαρμόζεται γρήγορα στις ανάγκες των νέων και στις τάσεις, το ίδιο συμβαίνει και με τη χρήση των εργαλείων, των μεθόδων και των προσεγγίσεων που χρησιμοποιούμε στη εργασία μας. Ο εντοπισμός του τρόπου με τον οποίο τα κόμικς μπορούν να υποστηρίξουν τη νεολαία και να έχουν αντίκτυπο στους νέους, είναι το πρώτο βήμα για να κατανοήσουμε τις δυνατότητές τους. Τα κόμικς προσφέρουν έναν ενθαρρυντικό και δημιουργικό χώρο στον οποίο πολλοί νέοι μπορούν να αφήσουν τη φαντασία τους ελεύθερη χωρίς να κριθούν από τους άλλους. Η χρήση της 9ης τέχνης ως μεθόδου και εργαλείου στον τομέα της νεολαίας μπορεί να τους δώσει την ευκαιρία να εκφράσουν όσα τους επηρεάζουν και επίσης να τους βοηθήσει μελλοντικά να (ξανα)βρουν την αυτοεκτίμηση και την αυτοπεποίθησή τους.

Στην τέχνη, δεν υπάρχει σωστή ή λάθος απάντηση όπως στο σχολείο, και για τους νέους που έχουν δυσκολευτεί πολύ στη σχολική πορεία, τα κόμικς μπορούν να αποτελέσουν έναν νέο ορίζοντα όπου η ατομικότητά τους δεν συνδέεται με την αποτυχία.

Εκτός από τη διευκόλυνση της έκφρασης των ιδεών και των συναισθημάτων των νέων, τα κόμικς μπορούν να συμβάλουν στην ευαισθητοποίηση για πολλά κοινωνικά ζητήματα και να παρέχουν σημαντικές πληροφορίες για θέματα που τους αφορούν, όπως η σεξουαλική διαπαιδαγώγηση, ο εκφοβισμός, ο εθισμός, η ενδοοικογενειακή βία, η αναπηρία και ο ρατσισμός. Τα σύντομα, ελκυστικά κείμενα και οι εντυπωσιακές εικόνες μπορούν να τους βοηθήσουν να κατανοήσουν καλύτερα τα σημαντικά ζητήματα που περιβάλλουν αυτά τα φαινόμενα.

Προχωρώντας από το θεωρητικό υπόβαθρο των πρώτων κεφαλαίων του Εγχειριδίου στο πιο καινοτόμο στοιχείο, το εργαλείο δημιουργίας κόμικς ελπίζουμε να σας ενέπνευσε να επισκεφθείτε την πλατφόρμα CO-MIX. Ο στόχος ήταν να παράσχει ένα μακροπρόθεσμα χρήσιμο εργαλείο στη διαδικασία δημιουργίας κόμικς και να υποστηρίξει τους εργαζόμενους στον τομέα της νεολαίας και τους νέους στη δημιουργία συμμετοχικών, ελκυστικών ιστοριών μέσω αυτού του μέσου. Ωστόσο, η κατοχή της θεωρητικής γνώσης και των δεξιοτήτων για τη δημιουργία κόμικς και του ίδιου του εργαλείου δεν σημαίνει ότι έχει τελειώσει στον τομέα της εργασίας με τους νέους. Ο τρόπος ερμηνείας των κόμικς μαζί με τους νέους και η ουσιαστική και σε βάθος συζήτηση για τα θέματά τους, καθώς και για τα οπτικά στοιχεία και την πλοκή της ιστορίας είναι επίσης σημαντική πτυχή, καθώς με αυτόν τον τρόπο οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας μπορούν να συμμετάσχουν σε έναν αναστοχασμό και μια αξιολόγηση του αντίκτυπου που είχε το εργαλείο των κόμικς ως προς το θέμα που πραγματεύονται και τον στόχο που επρόκειτο να επιτευχθεί. Στο τέλος της συνεδρίας είναι σημαντικό οι συμμετέχοντες να μοιραστούν το έργο τους με τους φίλους/μαθητές/συμμετέχοντες/συγγραφείς τους... Δημιουργήστε έναν ασφαλή χώρο για να μοιραστούν αυτό που δημιούργησαν.

Καθώς η εργασία στον τομέα της νεολαίας αλλάζει συνεχώς και προσαρμόζεται ανάλογα με τις ανάγκες των νέων, εμείς (οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας) πρέπει να προσαρμοζόμαστε και να εξελισσόμαστε με τις γνώσεις και τις δεξιότητες που διαθέτουμε. Ως εκ τούτου, οι εργαζόμενοι στον τομέα της νεολαίας πρέπει να μαθαίνουν συνεχώς νέες μεθόδους, εργαλεία, προσεγγίσεις και να είναι ανοιχτοί στο να συμπεριλάβουν ποικίλες μεθόδους όταν εργάζονται με τους νέους. Το να έχει ο εργαζόμενος στον τομέα της νεολαίας ένα ακόμη εργαλείο στην κατοχή του είναι ένα ακόμη βήμα προς την κατεύθυνση του να γίνει ένας πιο ποιοτικός εργαζόμενος σε θέματα νεολαίας και να παρέχει επίσης ποιοτικό έργο για τους νέους, προκειμένου να βοηθήσει στην καθοδήγηση και την υποστήριξη των νέων στην ανάπτυξή τους.





# ΠΗΓΕΣ

- Ένας οδηγός για τη χρήση γραφικών μυθιστορημάτων με παιδιά και εφήβους. (n.d.). Scholastic.
- Always Human - Queer Comics Database. (n.d.). Queer Comics Database.
- Ένα εναλλακτικό εργαλείο διδασκαλίας στην εκπαίδευση στις φυσικές επιστήμες: Εκπαιδευτικά κόμικς. Akcanca, N. (2020). International Online Journal of Educa. (2020, September 10). ERIC.
- Beccaria, Delphine και Gaston Lagaffe. n.d. Festival international de la bande dessinée d'Angoulême. ActuaLitté.
- Benoît Peeters - 3 minutes pour comprendre 50 moments-clé de l'histoire de la bande dessinée. (2022, 24 Ιανουαρίου). YouTube.
- Γεφύρωση της ανισότητας με βιβλία. (n.d.). ASCD.
- Comic Book Market Size, Share, Growth & Trends Report, 2030. n.d. Grand View Research.
- Τα κόμικς και η αντιμετώπιση κοινωνικών ζητημάτων Jason Juniewicz COMMU 310 Dr. Troester. (n.d.). SharpSchool.
- Comics Projects of the International Cultural and Educational ... 2015. Semantic Scholar.
- Προγράμματα κόμικς των διεθνών πολιτιστικών και εκπαιδευτικών οργανισμών σε φόρουμ νέων αφιερωμένα σε θέματα καταπολέμησης της τρομοκρατίας
- Concrete Carcass - Queer Comics Database. (n.d.). Queer Comics Database.

- Πολιτιστική ποικιλομορφία και ενσωμάτωση. Πώς να διασφαλίσουμε ότι κάθε παιδί ανήκει; (2019, 27 Φεβρουαρίου). [earlyyearsblog.eu](http://earlyyearsblog.eu).
- Dan Wells Δομή ιστορίας επτά σημείων. (n.d.).
- De Blicck, Augie. 2018. „Ξεκινώντας το BD: Τι είναι η „ένατη τέχνη“;“ PIPELINE COMICS.
- Διαφορετικότητα στους νέους. [www.projectairstrategy.org](http://www.projectairstrategy.org)
- Glatch, S. (2020, 12 Μαΐου). Τα 5 στάδια της πυραμίδας του Freytag: Εισαγωγή στη δραματική δομή.
- Ιστορία των κόμικς. (2017, 27 Απριλίου). YouTube. Ανακτήθηκε στις 23 Ιανουαρίου 2023, από
- Πώς να ξεκινήσετε μια συζήτηση για το έγγραφο. (2001, 24 Σεπτεμβρίου).
- Πώς να κάνετε κριτική - DESTROY THE COMICS. 116 ερωτήσεις για την κριτική των κόμικς + πηγές: Κόμικς. Mui, S. (2017, April 3).
- Πώς να χρησιμοποιήσετε κόμικς και γραφικά μυθιστορήματα στην τάξη. Ανθεκτικός εκπαιδευτικός. Fuglei, M. (n.d.).
- Πώς να γράψετε μια σκηνή κόμικς Metaphrog, που εκδόθηκε από την Scottish Book Trust,
- I Draw Comics To Explain What It's Like Living With Depression And Anxiety (30 New Pics). n.d. Bored Panda.
- Εισαγωγή - Κόμικς και γραφικά μυθιστορήματα - Οδηγοί έρευνας στο Central Community College. Siegel, Jerry, και Joe Shuster. 2022.
- Larson, D. (2014, 5 Φεβρουαρίου). Ανατομία ενός Storyboard Μέρος 1: Όροι και τεχνικές.
- Maitrai, S. (2021, 31 Ιουλίου). Πώς να σχεδιάσετε ένα κόμικ;
- MakeStoryboard. Guide, S., & Gaiman's, N. (2021, 9 Αυγούστου). How to Create a Comic Book: Neil Gaiman's Step-by-Step Guide for Making Comics - 2023 - MasterClass.
- Μαθηματικά μέσα κόμικς για δεξιότητες επίλυσης προβλημάτων. EUDL. Widodo, A., Dahlan, J. A., & Saputro, H. (2018, July 4).
- Matuk, C. (2019, 10 Ιανουαρίου). Πώς χρησιμοποιούν οι εκπαιδευτικοί τα κόμικς για να προωθήσουν την εμπλοκή, την ισότητα και την ποικιλομορφία στις τάξεις των φυσικών επιστημών; NCBI.
- McCloud, S. (1994). Κατανοώντας τα κόμικς: η αόρατη τέχνη (M. Martin, Ed.). HarperCollins.
- McCutcheon, R. (n.d.). Jewish Immigration, Popular Culture, and the Birth of the Comic Book |Gilder Lehrman Institute of American History. Gilder Lehrman Institute of American History|.

- Melzer, T. (2022, 25 Σεπτεμβρίου). Διδασκαλία μαθητών με διαφορετικό πολιτισμικό υπόβαθρο - GoGreenva.org.
- Passing - Queer Comics Database. (n.d.). Queer Comics Database
- Ποιος εφήρε το bande dessinée; - 1 ημέρα, 1 ερώτηση. (2018, 25 Ιανουαρίου). YouTube.
- Schriever, D. (2021, 8 Ιουλίου). Το ταξίδι του ήρωα: Βήμα προς βήμα με παραδείγματα.
- Sellars, J., & Boudreau, E. (2017, 5 Δεκεμβρίου). Comics in the Classroom | Harvard Graduate School of Education. Harvard Graduate School of Education. <https://www.gse.harvard.edu/news/uk/17/12/comics-classroom>
- Τα 5 βασικά στοιχεία της συγγραφής κόμικς | by Mercury XY. (2019, 19 Αυγούστου). Μέσο.
- The Application of Comics in Science Education." n.d. Sciendo.
- Η τέχνη των κόμικς που δίνει φωνή στα παιδιά. n.d. BBC Children in Need. Πρόσβαση
- Το φαινόμενο Manga. n.d. WIPO. Ιστορία των κόμικς. (2017, 27 Απριλίου).
- Τα οφέλη της ανάγνωσης κόμικς και κινούμενων σχεδίων για την ψυχική υγεία. Fosburit.com. Davis, Jessica D. 2022.
- Το αφηγηματικό τόξο: Αποκάλυψη βασικών αφηγηματικών δομών μέσω της ανάλυσης κειμένου. (2020, 7 Αυγούστου). NCBI.
- Tillman, B. (2011). Δημιουργικός σχεδιασμός χαρακτήρων. Focal Press.
- Περίληψη και οδηγός μελέτης για την κατανόηση των κόμικς. (n.d.). SuperSummary.
- Κατανόηση της κατάθλιψης: n.d. Brainsway.
- Χρήση κόμικς για διδασκαλία. (2019, 18 Φεβρουαρίου). Educomics.org. <https://www.educomics.org/using-comic-strips-to-teach/>
- Οπτική γλώσσα: Anina Bennett, BigRedHair.com
- Τι είναι ένα κόμικς English Literature Essay. 2015. UK Essays.
- Εργασία για τη νεολαία - NYA. (n.d.). Εθνικός Οργανισμός Νεολαίας.
- YouthWiki. 10.1 Γενικό πλαίσιο | (2021, 22 Ιανουαρίου). Πλατφόρμα εθνικών πολιτικών.