



**Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών «Δημιουργική Γραφή»**

**ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ ‘ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ’**

**Μάριος Δημοσθένους**

**Μεταπτυχιακός Φοιτητής**

**«Η απεικόνιση της εκάστοτε κοινωνικής πραγματικότητας στα κόμικς ως εργαλείο κατανόησης και της αντίληψής μας για τον κόσμο – Η διαδικασία εφαρμογής τους στο πεδίο της εκπαίδευσης»**

**Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία**

**Όνομα Φοιτητή: Μάριος Δημοσθένους**

**Επιβλέπουσα: Άννα Βακάλη**

**Margate, Kent, 2022**

## **Περίληψη**

Τα κόμικς είναι ενδεικτικό, πως εδώ και πάνω από έναν αιώνα αποτελέσει ένα από τα πλέον προσφιλή μέσα ψυχαγωγίας για τα μικρά παιδιά, όπως επίσης όμως και για τους μεγάλης ηλικίας ανθρώπους. Η χρήση τους, μπορεί βέβαια να χάνεται ακόμα και στα βάθη

των αιώνων και ίσως μπορούμε να ανιχνεύσουμε τις ρίζες τους ήδη ακόμα και από την αρχαιότητα περίπου, αν εν μέρει θεωρήσουμε, ως μια μορφή κόμικς, για παράδειγμα, τις βραχογραφίες των προϊστορικών κοινωνιών ή αντίστοιχα διάφορες τοιχογραφίες ή και τις παραστάσεις αρχαίων αγγείων, όπως ήταν εκείνα των αρχαίων Ελλήνων. Εντούτοις όμως, είναι ενδεικτικό, ότι στην ουσία τα κόμικς είχαν αρχίσει να κάνουν την εμφάνισή τους επισήμως μέσα από τον Τύπο (μέσα από εφημερίδες και φυλλάδες της εποχής εκείνης) περίπου από τον 18<sup>ο</sup> αιώνα αν και η χρήση τους θα αρχίσει να είναι πιο συστηματική πλέον από τον 19<sup>ο</sup> αιώνα και μετά. Η προβολή των κόμικς ανέκαθεν είχε γίνει μέσα από εφημερίδες, αν και σταδιακά στην πορεία επρόκειτο να ξεκινήσει η εμφάνιση και περιοδικών αφιερωμένων αποκλειστικά και μόνο στην προβολή αυτού του είδους ψυχαγωγίας. Ένα βασικό χαρακτηριστικό φυσικά, την ίδια στιγμή, είναι και το ότι σταδιακά και ιδιαίτερα μετά τις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα και ως τις μέρες μας επρόκειτο να κάνει την εμφάνισή της μια πληθώρα διαφόρων ηρώων, στον τομέα των κόμικς. Ηρώων που διαχρονικά μάλιστα συνδέθηκαν εν πολλοίς και με το χώρο της έβδομης τέχνης, δηλαδή τον κινηματογράφο. Κάτι τέτοιο, επί παραδείγματι, στις μέρες μας είναι εμφανές ειδικά μέσα από τις διάφορες ταινίες με διάφορους υπερήρωες της Marvel ή αντίστοιχα με σούπερ ήρωες της DC. Και είναι μάλιστα εδώ χαρακτηριστικό ταυτόχρονα και το ότι μέσα από τέτοιες περιπτώσεις μπορεί κάποιος να διαπιστώσει άλλωστε και το ότι τα κόμικς εδώ και καιρό αποτυπώνουν και τις εκάστοτε κοινωνικές τάσεις και αλλαγές που μπορεί να προκύπτουν εν γένει στο πλαίσιο μιας κοινωνίας. Αφετέρου όμως, μια επίσης πολύ σημαντική συνισταμένη δεν παύει να είναι και εκείνη που έχει σχέση με το ζήτημα της ανάδειξης και αξιοποίησης των κόμικς και στο πεδίο της εκπαίδευσης. Τα κόμικς είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο, με το οποίο τα παιδιά μπορούν να επιδείξουν ιδιαίτερο ενδιαφέρον, ως προς την ενασχόληση με διάφορα γνωστικά και εκπαιδευτικά πεδία. Κι αυτό, δεδομένου, ότι η χρήση των εικόνων σε συνδυασμό με την παρουσία διαφόρων ηρώων, προσφέρει επιπλέον εναύσματα στα παιδιά να ασχοληθούν με τα διάφορα γνωστικά αντικείμενα, τη στιγμή που η ίδια η εκπαιδευτική διαδικασία καθίσταται και πιο διασκεδαστική.

## **Abstract**

Comics are indicative that for over a century they have been one of the most popular means of entertainment for young children, but also for the elderly. Their use, of course, can be lost even in the depths of the centuries and perhaps we can trace their roots as far back as antiquity, if we consider in part, as a form of comics, for example, the petroglyphs of prehistoric societies or respectively various frescoes or representations of ancient vessels, such as those of the ancient Greeks. However, it is indicative that in fact comics had begun to make their official appearance in the press (through newspapers and pamphlets of that time) around the 18th century, although their use will begin to be more systematic. from the 19th century onwards. The promotion of comics has always been done through newspapers, although gradually along the way, the appearance of magazines dedicated exclusively to the promotion of this type of entertainment was about to begin. A key feature of course, at the same time, is the fact that gradually and especially after the beginning of the 20th century and until today, a multitude of different heroes were to appear, in the field of comics. Heroes who over time were in fact associated with the field of the seventh art, namely cinema. Such a thing, for example, nowadays is especially evident through the various movies with various Marvel superheroes or respectively with DC superheroes. And it is characteristic here at the same time that through such cases one can also find that the comics have long reflected the current social trends and changes that may occur in general in a society. On the other hand, however, another very important component does not cease to be the one related to the issue of promotion and utilization of comics in the field of education. Comics are a very useful tool, with which children can show special interest in engaging in various cognitive and educational fields. This is due to the fact that the use of images in combination with the presence of various heroes, offers additional triggers for children to engage in various cognitive objects, at a time when the educational process itself becomes even more fun.

## Περιεχόμενα

Περίληψη .....	2
Abstract.....	4
Εισαγωγή.....	6
1ο Κεφάλαιο: Συνοπτική Ιστορία των Κόμικς.....	13
1.1 Τα κόμικς στην διάρκεια του 19ου αιώνα.....	13
1.2 Τα κόμικς στην διάρκεια του 20ου αιώνα.....	16
2ο Κεφάλαιο: Το ζήτημα περί ταυτότητας των υπερηρώων στα κόμικς σε συνάρτηση με την εκάστοτε κοινωνικοπολιτική πραγματικότητα.....	21
2.1 Οι υπερήρωες ως εκφράσεις της εκάστοτε κοινωνικοπολιτικής πραγματικότητας.....	21
2.2 Οι μυστικές ταυτότητες των διαφόρων υπερηρώων .....	26
2.3 Τα αμερικανικά κόμικς της δεκαετίας του 1920 .....	48
3ο Κεφάλαιο: Η σύνδεση των κόμικς με το πολιτιστικό πλαίσιο μιας κοινωνίας – Το παράδειγμα των Η.Π.Α. ....	50
3.1 Η ανάδυση των κόμικς στις Η.Π.Α. κατά τις δεκαετίες του 1920 -1930 και η σύνδεσή τους με τις κοινωνικές και πολιτιστικές πραγματικότητες της τότε αμερικανικής κοινωνίας.....	50
3.2 Τα αμερικανικά κόμικς και ο Β΄ Παγκόσμιος Πόλεμος – Η χρυσή εποχή των κόμικς στις Η.Π.Α. .	57
3.3 Η ασημένια εποχή των κόμικς στις Η.Π.Α.....	63
3.4 Η αργυρή εποχή των κόμικς στην Αμερική.....	65
3.5 Τα κόμικς στην Αμερική κατά τον 21ο αιώνα.....	68
4ο Κεφάλαιο: Η διαδικασία χρήσης των κόμικς στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας .....	70
4.1 Παιδαγωγική Αξία – Εκπαιδευτικές δυνατότητες των κόμικς.....	70
4.2 Παραδείγματα διδακτικής αξιοποίησης των κόμικς στην εκπαίδευση .....	73
5ο Κεφάλαιο: Από την μυθολογία των Μουσείων στην μυθολογία των Κόμικς: Η ιστορική προοπτική στην δημιουργική γραφή και ανάλυση του σούπερ ήρωα .....	78
6ο Κεφάλαιο: Ανάπτυξη σεναρίου, «Ανακαλύπτοντας την τέχνη των κόμικς» .....	132
Συμπεράσματα.....	154
Βιβλιογραφία .....	156
Παράρτημα Εικόνων .....	160

## Εισαγωγή

Τα κόμικς είναι ένα μέσο που χρησιμοποιείται για την έκφραση ιδεών με εικόνες, συχνά σε συνδυασμό με κείμενο ή άλλες οπτικές πληροφορίες. Συνήθως παίρνει τη μορφή μιας ακολουθίας από πάνελ εικόνων. Κειμενικές συσκευές, όπως μπαλόνια ομιλίας, λεζάντες και ονοματοποιία μπορούν να υποδεικνύουν διάλογο, αφήγηση, ηχητικά εφέ ή άλλες πληροφορίες. Δεν υπάρχει συναίνεση μεταξύ των θεωρητικών και των ιστορικών για τον ορισμό των κόμικς. Ορισμένοι δίνουν έμφαση στο συνδυασμό εικόνων και κειμένου, κάποιος αλληλουχίας ή άλλων σχέσεων εικόνας και άλλοι ιστορικές πτυχές όπως η μαζική αναπαραγωγή ή η χρήση επαναλαμβανόμενων χαρακτήρων (Carrier, 2002).

Η γελοιογραφία και άλλες μορφές εικονογράφησης είναι τα πιο κοινά μέσα δημιουργίας εικόνων στα κόμικς. Το fumetti είναι μια φόρμα που χρησιμοποιεί φωτογραφικές εικόνες. Οι κοινές μορφές περιλαμβάνουν κόμικς, εκδοτικά και γελοιογραφικά κινούμενα σχέδια και κόμικς. Από τα τέλη του 20ου αιώνα, οι δεσμευμένοι τόμοι όπως τα graphic novels, τα άλμπουμ κόμικ και το tankōbon έχουν γίνει ολοένα και πιο συνηθισμένοι, ενώ τα διαδικτυακά webcomics έχουν πολλαπλασιαστεί τον 21ο αιώνα (Groensteen, 2007).

Η ιστορία των κόμικς έχει ακολουθήσει διαφορετικούς δρόμους σε διαφορετικούς πολιτισμούς. Οι μελετητές έχουν τοποθετήσει μια προϊστορία ήδη από τις ζωγραφιές του σπηλαίου Lascaux. Στα μέσα του 20ου αιώνα, τα κόμικς άκμασαν, ιδιαίτερα στις Ηνωμένες Πολιτείες, τη Δυτική Ευρώπη (ιδιαίτερα τη Γαλλία και το Βέλγιο) και την Ιαπωνία (Carrier, 2002).

Η ιστορία των ευρωπαϊκών κόμικς εντοπίζεται συχνά στις ταινίες κινούμενων σχεδίων του Rodolphe Töpffer της δεκαετίας του 1830, και έγινε δημοφιλής μετά την επιτυχία στη δεκαετία του 1930 των strips και βιβλίων όπως οι περιπέτειες του Tintin. Τα αμερικανικά κόμικς εμφανίστηκαν ως μέσο μαζικής ενημέρωσης στις αρχές του 20ου αιώνα με την εμφάνιση των κόμικς των εφημερίδων.

Ακολούθησαν κόμικς τύπου περιοδικού τη δεκαετία του 1930, στα οποία το είδος των υπερήρων έγινε εξέχον μετά την εμφάνιση του Σούπερμαν το 1938. Ιστορίες ιαπωνικών κόμικς και κινούμενων σχεδίων (manga) προτείνουν την προέλευσή τους ήδη από τον 12ο αιώνα. Τα σύγχρονα κόμικς εμφανίστηκαν στην Ιαπωνία στις αρχές του 20ου αιώνα και η παραγωγή των περιοδικών και των βιβλίων κόμικς επεκτάθηκε γρήγορα στη μετά τον Β'

Παγκόσμιο Πόλεμο εποχή (1945–) με τη δημοτικότητα των σκιτσογράφων όπως ο Osamu Tezuka. Τα κόμικς είχαν μια χαμηλού επιπέδου φήμη για μεγάλο μέρος της ιστορίας τους, αλλά προς τα τέλη του 20ου αιώνα άρχισαν να βρίσκουν μεγαλύτερη αποδοχή από το κοινό και τους ακαδημαϊκούς.

Αρκετοί ερευνητές πιστεύουν ότι η διορατικότητα και η γνώση μιας κουλτούρας σε μια δεδομένη εποχή μπορεί να επιτευχθεί με προσεκτική εξέταση των κόμικς (Witek 1989, Berger 1973, Barker 1989, Ingle 1990, Waugh 1991). Τα κόμικς αντικατοπτρίζουν την κατανόηση των αξιών και των αισθημάτων που μπορούν να δώσουν στον πολιτισμικό μας ψυχισμό. Η δουλειά του δημιουργού είναι να μεταφέρει μέλη του ακροατηρίου από τον δικό του κόσμο σε αυτόν που δημιούργησε η ταινία (Mc Luhan, 1964). Εάν το κοινό αποδεχθεί αυτό, μπαίνουν σε μια σφαίρα όπου η πραγματικότητα αναστέλλεται και ο πραγματικός κόσμος δεν υπάρχει.

Περιέχει κείμενο που μεσολαβεί η κοινωνική πραγματικότητα. Η χρήση των τοπίων στις ταινίες είναι σημαντική, ίσως περισσότερο από τα κόμικς, οι απεικονίσεις αυτές πιθανότατα θα επηρεάσουν τις απόψεις του κόσμου. Οι άμεσες εμπειρίες των ταινιών ενσωματώνονται στον εαυτό μας στην ανάδευση των αναμνήσεών μας (Cavel, 1971). Η διερεύνηση του τοπίου μιας ταινίας βοηθάει να ξεδιπλώσουμε πολύπλοκες κωδικοποιημένες εικόνες της κινηματογραφικής γλώσσας, αλλά και ως κείμενο να μας πει για τις πεποιθήσεις τις αξίες και τους φόβους της κοινωνίας της ταινίας (Tuan, 1985).

Εν τω μεταξύ, μια κεντρική παράμετρος αναφορικά με το ζήτημα του ρόλου των κόμικς ως προς το ζήτημα της κατανόησης και του τρόπου με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο και την πραγματικότητα γύρω μας, ίσως είναι δυνατόν να θεωρηθεί, πως είναι η προβολή τους (ενν. των κόμικς) μέσα από την τέχνη του κινηματογράφου. Μια τέτοια σύνδεση άλλωστε, μπορεί να θεωρηθεί επίσης συναφής και με την σύνδεση ανάμεσα στον κινηματογράφο και την λογοτεχνία, από τη στιγμή που η ίδια η κινηματογραφική τέχνη αποτελεί ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο αναφορικά με την διαδικασία απόδοσης και πρόσληψης του περιεχομένου ενός κειμένου (McLuhan, 1964).

Τα ίδια τα comics εξάλλου, την ίδια στιγμή, είναι δυνατόν να θεωρηθούν, πως αποτελούν μια ιδιαίτερη κατηγορία και προέκταση εν γένει της τέχνης της λογοτεχνίας. Είναι χαρακτηριστικό, το ότι ενώ η σύγχρονη κοινωνία σαφέστατα μέσω μηχανισμών και πραγματικοτήτων, όπως εκείνες των σύγχρονων social media και των ποικίλων εφαρμογών

της ψηφιακή τεχνολογίας, κυριαρχείται από την χρήση των εικόνων, δεν παύει ακόμα εν πολλοίς να κυριαρχεί η ιδέα και το σκεπτικό, πως η ίδια η Λογοτεχνία είναι πρώτιστα βασισμένη στην χρήση του κειμένου. Κάτι τέτοιο εξάλλου, συνδέθηκε διαχρονικά, κι ακόμα και ως τις μέρες μας, με την μακρά εδραιωμένη γλωσσική υπεροχή σε κάθε πτυχή της επίσης κριτικής και λογοτεχνικής θεωρίας (Gee, 1996).

Κάτι τέτοιο, εκ των πραγμάτων, οδηγεί σε μια κατάσταση υπερεκτίμησης του γραπτού λόγου σε ένα πεδίο, όπως αυτό της Λογοτεχνίας, τη στιγμή που αντίστοιχα είχε υπάρξει και μια υποτίμηση της χρήσης των εικόνων και όλων εκείνων των μέσων και εργαλείων που βασίζονται σε αυτές. Πρόκειται, στην ουσία, για ένα είδος ιδεολογικής επιλογής που δεν νομιμοποιείται όμως από επιστημονική, αλλά καθαρώς από κοινωνική και πολιτισμική άποψη (Gee, 1996). Σε αυτό το σημείο, εν τω μεταξύ, θα ήταν εφικτό να επισημανθεί παράλληλα και το ότι μέχρι σχετικά πρόσφατα ο όλος σχετικός προβληματισμός είχε να κάνει περισσότερο αναφορικά με την προσπάθεια να αναδειχθεί η αξία των κόμικς. Μια αξία που αμφισβητήθηκε, λόγω της άμεσης σχέσης τους με την εικόνα, λόγω της σχέσης τους (από αιώνες πριν ειδικότερα) με πεδία, όπως η κωμωδία και η σάτιρα, αλλά επίσης κι εξαιτίας της ιδέας, πως τα κόμικς θα έπρεπε στην πραγματικότητα να θεωρηθούν, πως αποτελούν ένα είδος παλινδρόμησης βιωμάτων και σκέψεων της παιδικής ηλικίας (Gee, 1996).

Εντούτοις όμως, είναι χαρακτηριστικό, πως η ανάγκη περί οπτικού γραμματισμού μέσω των κόμικς συνιστά πια κάτι το δεδομένο (Bolter, 1998). Η ίδια η οπτική επικοινωνία άλλωστε υπόκειται σε ένα σύνολο κανόνων, οι οποίοι συνθέτουν την ιδιαίτερη γραμματική δομή της εικόνας, διαμεσολαβώντας και σημασιοδοτώντας εξίσου την πραγματικότητα των ανθρώπινων όντων. Μέσω μιας τέτοιας θεωρητικής προσέγγισης αφετηρίας άλλωστε, είναι χαρακτηριστικό εδώ επίσης και το ότι πολλοί ερευνητές, προσπαιζόμενοι τα κόμικς, προβάλλουν το επιχείρημα μιας αυτοδυναμίας, ως προς την εικονική αφήγηση και ως προς την ικανότητά της να αποδίδει μια πληθώρα νοημάτων και μηνυμάτων (Witek, 2008).

Στην ουσία δηλαδή, τα κόμικς είναι πολιτισμικά προϊόντα, τα οποία συγχρόνως μπορούμε να θεωρήσουμε, πως διαθέτουν και έναν πολυσημειακό, όπως επίσης και ένα υβριδικό χαρακτήρα. Αυτό το είδος προϊόντων παράλληλα είναι ικανό να διασπάσει τα όρια των κατηγορικών διακρίσεων ανάμεσα στις λέξεις και τις εικόνες. Γι' αυτό το λόγο όμως επιπρόσθετα, τα κόμικς απαιτούν και μια κριτική προσέγγιση, η οποία θα λαμβάνει υπόψη της την μορφική τους ιδιαιτερότητα. Μέσω αυτής της ιδιαιτερότητας είναι χαρακτηριστικό



το ότι παράγει μια ξεχωριστού τύπου λογοτεχνικότητα. Υπό αυτό το πρίσμα, τα κόμικς εξάλλου, δεν παύουν επιπρόσθετα να (Christiansen & Magnussen, 2000).

Παρόμοια με τα προβλήματα ορισμού της λογοτεχνίας και του κινηματογράφου, δεν έχει επιτευχθεί συναίνεση σχετικά με τον ορισμό του μέσου κόμικ και οι επιχειρούμενοι ορισμοί και περιγραφές έχουν πέσει θύματα πολυάριθμων εξαιρέσεων. Θεωρητικοί όπως ο Töpffer, R.C. Οι Harvey, Will Eisner, David Carrier, Alain Rey, και Lawrence Grove τονίζουν τον συνδυασμό κειμένου και εικόνων, αν και υπάρχουν εξέχοντα παραδείγματα κόμικς παντομίμας σε όλη την ιστορία του (Christiansen & Magnussen, 2000).

Άλλοι κριτικοί, όπως ο Thierry Groensteen και ο Scott McCloud, έχουν τονίσει την υπεροχή των ακολουθιών εικόνων. Προς το τέλος του 20ου αιώνα, οι ανακαλύψεις διαφορετικών πολιτισμών για τις παραδόσεις κόμικς άλλων πολιτισμών και κοινωνικών αντίστοιχα, όπως επίσης και η εκ νέου ανακάλυψη ξεχασμένων πρώιμων μορφών κόμικς και η άνοδος νέων μορφών έκαναν τον ορισμό των κόμικς ένα πιο περίπλοκο έργο (Groensteen, 2007).

Πιο πρόσφατα, η ανάλυση των κόμικς άρχισε να γίνεται από γνωστικούς επιστήμονες, με πιο σημαντικό τον Neil Cohn, ο οποίος χρησιμοποίησε εργαλεία από τη γλωσσολογία για να αναλύσει λεπτομερώς τη θεωρητική δομή της υποκείμενης «οπτικής γλώσσας» των κόμικς και επίσης χρησιμοποίησε ψυχολογικούς πειραματισμούς από τη γνωστική νευροεπιστήμη για να ελέγξει αυτές τις θεωρίες στην πραγματική κατανόηση. Αυτή η εργασία έχει προτείνει ομοιότητες μεταξύ του τρόπου με τον οποίο ο εγκέφαλος επεξεργάζεται τη γλώσσα και του τρόπου με τον οποίο επεξεργάζεται τις διαδοχικές εικόνες. Οι θεωρίες του Cohn δεν είναι καθολικά αποδεκτές, με άλλους μελετητές όπως ο Thierry Groensteen, η Hannah Miodrag και η Barbara Postema να προσφέρουν εναλλακτικές κατανοήσεις. (Carrier, 2002).

Πέραν όλων των παραπάνω στοιχείων όμως, την ίδια στιγμή, είναι ενδεικτικό, πως στις μέρες μας τα κόμικς θεωρούνται ολοένα περισσότερο σημαντικά, αναφορικά με το ζήτημα της αξιοποίησής τους στο πεδίο της Εκπαίδευσης. Η σημασία τους στην εκπαίδευση είναι συνυφασμένη με το ότι αυτά δεν παύουν να αποτελούν μια μορφή πολυτροπικών κειμένων, δεδομένου, ότι μεταφέρουν μηνύματα, γνώσεις και πληροφορίες, όχι μόνο μέσω κειμένου, αλλά επίσης και διαμέσου των διαφόρων εικόνων.

Τα κόμικς εξάλλου, είναι χαρακτηριστικό, πως προσφέρουν πραγματικά ένα σύνολο διαφόρων δυνατοτήτων ως προς το πεδίο της διδασκαλίας και της μετάδοσης γνωστικών πεδίων στο μαθητή. Αυτό το στοιχείο άλλωστε, είναι άρρηκτα συνδεδεμένο ειδικότερα με την διαδικασία της αφήγησης και μάλιστα της εικονογραφημένης αφήγησης, η οποία μάλιστα μπορεί να καταστήσει πολύ πιο άμεση την δυνατότητα της πρόσληψης γνώσεων και πληροφοριών από τους μαθητές (Δημητριάδου, 2016).

Η σημασία και χρήση των κόμικς στο χώρο της Εκπαίδευσης μπορεί να θεωρηθεί λοιπόν συναφής ειδικότερα σε συσχετισμό προς το στοιχείο της αφηγηματικής εμπειρίας που μπορούν να αποκτήσουν οι μαθητές. Κάτι τέτοιο εξάλλου, μπορεί να έχει ιδιαίτερη σημασία πολλές φορές ειδικά για μαθητές που μπορεί να βρίσκονται στα πρώτα σχολικά τους χρόνια ή μαθητές που μπορεί να αντιμετωπίζουν προβλήματα μαθησιακών δυσκολιών. Οι εικόνες υποστηρίζουν το κείμενο και δίνουν στους μαθητές σημαντικές ενδείξεις για τη σημασία της λέξης. Τα κόμικς λειτουργούν ως ένα πάρα πολύ βοηθητικό και υποστηρικτικό εργαλείο ως προς την κατανόηση εκ μέρους των μαθητών μιας σειράς ποικίλων λεξιλογικών εννοιών (συμπεριλαμβανομένων μάλιστα παράλληλα και αφηρημένων εννοιών) (Δημητριάδου, 2016).

Υπό το βάρος όλων των παραπάνω εισαγωγικών επισημάνσεων, η παρούσα πτυχιακή εργασία, υπεισέρχεται στην διαδικασία της διερεύνησης αφενός μεν του πώς μέσα από τις αλλαγές και την εξελικτική πορεία που υφίσταται ως προς το θέμα των διαφόρων ιδεών και κοσμοθεωριών που μπορεί να αναδύονται διαχρονικά στα πλαίσια των σύγχρονων κοινωνιών, επηρεάζουν αντίστοιχα και τη μορφή, το στυλ και ύφος και τους τρόπους αντίδρασης (λεξιλόγιο, πράξεις κλπ) των διαφόρων υπερηρώων των κόμικς. Παράλληλα, εδώ εξετάζεται και το πώς οι υπερήρωες αυτοί, όντας άλλωστε αντικείμενα μιας σύγχρονης λαϊκής και ποπ κουλτούρας σε παγκόσμια κλίμακα, είναι αδυνατόν εν γένει να αξιοποιηθούν εντός των πλαισίων της εκπαιδευτικής διαδικασίας.

Κάποια βασικά ερωτήματα, την ίδια στιγμή, τα οποία είναι δυνατόν να αποτελέσουν βασικούς οδηγούς μας, ως προς την πορεία και ανάπτυξη του όλου θέματος είναι τα ακόλουθα:

A. Πώς η πόλη του Dick προέρχεται από το κόμικς και πώς αυτό αντικατοπτρίζει μια αλληλεπίδραση μεταξύ των διαφορετικών μέσων;

Β. Πώς οι δημιουργημένες εικόνες αντανακλούν τις κοινωνικές στάσεις απέναντι στην αστική ζωή

Γ. Πώς μπορεί να αλλάξει ο τρόπος πρόσληψης των διαφόρων υπερηρώων διαχρονικά, ανάλογα με τις κοινωνικές ιδέες και τις εκάστοτε αξίες;

Δ. Πώς και σε ποιο βαθμό οι διάφοροι ήρωες στα πλαίσια του Sin City αντικατοπτρίζουν όντως χαρακτήρες και συνθήκες του σύγχρονου αστικού κέντρου;

Ε. Πώς αποτυπώθηκε διαχρονικά το πλέγμα των εξελίξεων και αλλαγών σε κοινωνικές και ευρύτερες πολιτιστικές προσλαμβάνουσες και κοσμοθεωρίες μέσα από τους τρόπους απόδοσης του Superman και του Spiderman αντίστοιχα;

Στ. Με ποιους τρόπους είναι εφικτή η χρήση των κόμικς στην εκπαιδευτική διαδικασία

Ζ. Πώς τα κόμικς μπορούν να λειτουργήσουν ως εργαλείο πρόσληψης και μετάδοσης ενός πλαισίου κοσμοθεωριών και ιδεολογικών σταθερών της σύγχρονης κοινωνικής πραγματικότητας;

Πέραν όλων των παραπάνω, σε αυτό το σημείο θα ήταν εφικτό να αναφερθούμε συνοπτικά στην δομή της πτυχιακής μας εργασίας. Πιο συγκεκριμένα, ένα πρώτο κεφάλαιο εστιάζει το ενδιαφέρον του στο θέμα αναφορικά με την ιστορική πορεία των κόμικς από τον 19<sup>ο</sup> αιώνα και εν συνεχεία στον 20<sup>ο</sup> και ως τις μέρες μας, στις αρχές του 21<sup>ου</sup> αιώνα. Ένα δεύτερο κεφάλαιο εστιάζει σε διάφορες κατηγορίες κόμικς που υφίστανται γενικά στις μέρες μας (όπως, η περίπτωση των Comic Strips, η περίπτωση των comic books ή αντίστοιχα η περίπτωση της κατηγορίας των Bande Dessinee. Εδώ ακόμα γίνονται αναφορές, ως προς τα κόμικς Manga από την Ιαπωνία, αλλά και τα λεγόμενα επιστημονικά κόμικς).

Ένα τρίτο κεφάλαιο, από την άλλη μεριά, είναι συνδεδεμένο με την διάσταση της αφήγησης στα πλαίσια των κόμικς, στοιχείου εξάλλου, το οποίο είναι πολύ σημαντικό, αναφορικά με το θέμα της πρόσληψης και των διαφόρων χαρακτήρων ενός κόμικ, αλλά και ως προς την χρήση του στην εκπαιδευτική διαδικασία. Εδώ, πιο συγκεκριμένα, είναι χαρακτηριστικό, πως γίνεται ανάλυση, ως προς τα λόγια και την όλη διαδικασία της χρήσης της αφήγησης στα κόμικς, ενώ επίσης εδώ εξετάζεται άλλωστε και η διασύνδεση γενικότερα των κόμικς με το χώρο του κινηματογράφου και του πώς η αφήγησή τους συγκεκριμένα μεταφέρεται στο πεδίο της εβδομης τέχνης και των ταινιών.

Ένα πέμπτο κεφάλαιο αντίστοιχα, είναι συνδεδεμένο με την ανάλυση και την εξελικτική πορεία μιας σειράς συγκεκριμένων υπερηρώων μέσα από δημοφιλή κόμικς. Πρόκειται για τους Superman, Spiderman, Ντικ Τρέϊσι, όπως επίσης και για τους διάφορους χαρακτήρες της ιστορίας Sin City. Μέσα από αυτήν την ανάλυση, εξετάζουμε συγκεκριμένα, το πώς όλοι αυτοί οι χαρακτήρες παρουσιάστηκαν και εξελίχθηκαν διαχρονικά, αποτυπώνοντας ανά εποχές και δεκαετίες διαφορετικά είδη κοινωνικών και ευρύτερων πολιτιστικών πραγματικοτήτων εντός των σύγχρονων κοινωνιών.

Τέλος, ένα πέμπτο κεφάλαιο εξετάζει ειδικότερα την διαδικασία χρήσης των κόμικς στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας. Εδώ καταρχάς αναλύεται η παιδαγωγική Αξία και οι εκπαιδευτικές δυνατότητες των κόμικς. Επίσης, εξετάζονται και οι εκπαιδευτικές προσπάθειες αξιοποίησης των κόμικς. Ένα τρίτο υποκεφάλαιο ασχολείται με διάφορα παραδείγματα διδακτικής αξιοποίησης των κόμικς στην εκπαίδευση. Τέλος, υφίσταται σε ένα άλλο υποκεφάλαιο μια κριτική στη διδακτική αξιοποίηση των κόμικς.

Σε αυτό το σημείο επίσης θα ήταν εφικτό να επισημάνουμε και το ότι η μεθοδολογία, η οποία έχει χρησιμοποιηθεί στο πλαίσιο της παρούσης πτυχιακής εργασίας, είναι αυτή της βιβλιογραφικής ανασκόπησης. Με άλλα λόγια, υφίσταται η διερεύνηση βιβλίων και ερευνητικών άρθρων σχετικών με το αντικείμενο, προκειμένου να αντληθεί υλικό, στοιχεία και πληροφορίες που είναι σχετικές με την δομή του κειμένου. Σε αυτό το πλαίσιο, πρέπει να τονιστεί, πως η χρήση και παράθεση αυτού του υλικού γίνεται με έναν όσο το δυνατόν περισσότερο κριτικό τρόπο, τη στιγμή που η ανάλυσή του λαμβάνει υπόψη της και τα ερευνητικά ερωτήματα που ετέθησαν πιο πάνω. Παράλληλα, το κείμενό μας συνοδεύεται και από πλούσιο εικονογραφικό υλικό από τα συγκεκριμένα κόμικς που αναλύουμε και εξετάζουμε.

## 1ο Κεφάλαιο: Συνοπτική Ιστορία των Κόμικς

### 1.1 Τα κόμικς στην διάρκεια του 19ου αιώνα

Η εμφάνιση των κόμικς περίπου με την σημερινή τους μορφή εν γένει, είναι δυνατόν να «ανιχνευθεί» στην ουσία ήδη από την περίοδο του 19ου αιώνα. Εντούτοις όμως, είναι χαρακτηριστικό πως ήδη και από πολλούς αιώνες πριν και συγκεκριμένα ήδη και από την εποχή του Μεσαίωνα είχε αρχίσει να υφίσταται το στοιχείο της γραμμικού τύπου εικονογραφικής αφήγησης των διαφόρων ιστοριών. Αυτό είχε συμβεί, πιο συγκεκριμένα, με την περίπτωση του περίφημου τάπητα του Μπαγιέ το 1100, όπου υφίσταται η εξιστόρηση της ιστορίας του βασιλιά Γουλιέλμου του Α΄ και της κατάκτησης της Αγγλίας από τους Νορμανδούς το 1066. Ίσως θα ήταν δυνατόν εδώ πάντως να θεωρήσει κάποιος και το ότι ανάλογες περιπτώσεις και παραδείγματα εικονογραφικών αφηγήσεων σε γραμμικό τύπο είχαν υπάρξει και από χιλιάδες χρόνια πριν. Κάτι τέτοιο είχε αποτυπωθεί, για παράδειγμα, με την περίπτωση των προϊστορικών σπηλαιογραφιών ή αντίστοιχα κάποιων καλλιτεχνημάτων της αρχαιότητας, όπως είναι, επί παραδείγματι, ο δίσκος της Φαιστού ή αντίστοιχα ακόμα και οι μαρμάρινες ζωφόροι αρχαίων ελληνικών ναών.<sup>1</sup>

Ένας από τους πρώτους Βρετανούς δημιουργούς διαδοχικών σειρών σατιρικής τέχνης ήταν ο William Hogarth (1697–1764). Ο Χόγκαρθ δημιούργησε επτά σειρές διαδοχικών εικόνων για τα «Σύγχρονα Ηθικά Θέματα». Ένα από τα έργα του, το *A Rake's Progress*, αποτελείται από έναν αριθμό καμβάδων, ο καθένας από τους οποίους αναπαράχθηκε ως εκτύπωση και οι οκτώ εκτυπώσεις μαζί δημιούργησαν μια αφήγηση. Καθώς αναπτύχθηκαν οι τεχνικές εκτύπωσης, λόγω της τεχνολογικής προόδου της βιομηχανικής επανάστασης, δημιουργήθηκαν περιοδικά και εφημερίδες. Αυτές οι εκδόσεις μερικές φορές χρησιμοποιούσαν εικονογραφήσεις ως μέσο σχολιασμού πολιτικών και κοινωνικών ζητημάτων, όπως αυτές οι εικονογραφήσεις έγιναν γνωστές ως «γελοιογραφίες» από το 1842.<sup>2</sup>

Ενώ τα σωζόμενα έργα αυτών των περιόδων, όπως το *A True Narrative of the Horrid Hellish Popish Plot* (περίπου 1682) του Francis Barlow, καθώς και το *The Punishments of Lemuel Gulliver* και το *A Rake's Progress* του William Hogarth (1726), μπορούν να

<sup>1</sup> Μούλα – Κοσεγιάν Χ., *Η αξιοποίηση των κόμικς στην εκπαίδευση*, εκδόσεις Κριτική, Αθήνα, 2010, σελ. 733

<sup>2</sup> Duncan R., & Smith M.J., *The Power of Comics: History, Form and Culture*, Continuum International Publishing, New York, 2009, p. 20

θεωρηθούν ότι καθιερώνουν ένα αφήγηση σε έναν αριθμό εικόνων, μόλις τον 19ο αιώνα τα στοιχεία τέτοιων έργων άρχισαν να αποκρυσταλλώνονται στο κόμικ.<sup>3</sup>

Το μπαλόκι ομιλίας εξελίχθηκε επίσης με την πάροδο των αιώνων, από τη μεσαιωνική προέλευση του λεγόμενου φυλακτού, ενός αντικειμένου, συνήθως σε μορφή ειλητάρου, που αναγνώριζε έναν χαρακτήρα είτε ονομάζοντάς τους είτε χρησιμοποιώντας ένα σύντομο κείμενο για να εξηγήσει τον σκοπό του. Καλλιτέχνες όπως ο George Cruikshank βοήθησαν στην κωδικοποίηση τέτοιων φυλακτών ως φουσκών εντός των οποίων εμφανίζονταν λόγια, αν και εκείνη την εποχή εξακολουθούσαν να ονομάζονταν ετικέτες. Τώρα αντιπροσώπευαν την αφήγηση, αλλά για λόγους ταυτοποίησης και όχι για διάλογο μέσα στο έργο, και οι καλλιτέχνες σύντομα τα απέρριψαν για να τρέξουν διάλογο κάτω από τα πάνελ. Τα μπαλόκια ομιλίας δεν επαναφέρθηκαν στη φόρμα έως ότου ο Richard F. Outcault τα χρησιμοποίησε για διάλογο.<sup>4</sup>

Αναμφίβολα, το πρώτο περιοδικό που μπορεί να θεωρηθεί ως κόμικ ξεκάθαρα, ήταν το *The Glasgow Looking Glass* που εκδόθηκε για πρώτη φορά το 1826. Επίσης, ένα άλλο σημαντικό κόμικ που επρόκειτο να κάνει την εμφάνισή του λίγο αργότερα, στη διάρκεια του 19<sup>ου</sup> αιώνα, ήταν και το *The Northern Looking Glass*, το οποίο περιελάμβανε σατιρικό περιεχόμενο που αναφερόταν στα διάφορα κοινωνικά φαινόμενα και τις πολιτικές εξελίξεις εκείνης της περιόδου.<sup>5</sup> Είναι χαρακτηριστικό πως εκείνα τα δυο πρώτα κόμικς περιελάμβαναν όλα εκείνα τα γνωρίσματα, μες βάση τα οποία υφίσταται ως τις μέρες μας η έννοια αναφορικά με το τί είναι κόμικ. Συγκεκριμένα, περιελάμβαναν εικόνες με λεζάντες που εμφανίζουν μια συνεχή αφήγηση που λέγεται συχνά σε δόσεις, και τη χρήση συνεφέκια ομιλίας, σάτιρας και καρικατούρας.<sup>6</sup>

Εν τω μεταξύ, στα πλαίσια της ιστορίας των κόμικς, είναι ενδεικτικό ταυτόχρονα και το ότι μια άλλη πολύ σημαντική προσωπικότητα στη διάρκεια του 19<sup>ου</sup> αιώνα ήταν και ο Rodolphe Topffer. Ο τελευταίος ήταν ένας γαλλόφωνος Ελβετός καλλιτέχνης και είχε καθοριστικό ρόλο, ως προς την δημιουργία κόμικς στο πρώτο μισό του 19<sup>ου</sup> αιώνα.

<sup>3</sup> Στο ίδιο, σελ. 25

<sup>4</sup> Smolderen K.G.E., "Ischemische hart- en vaatziekten", in *Psychologie en geneeskunde, behavioral medicine*, A.A. Kaptein, R. Beunderman, J. Dekker, A.J.J.M. Vingerhoets (eds.), Bohn Stafleu van Loghum, Houten, 2006, p.p. 95 -114

<sup>5</sup> Crawford R., *On Glasgow and Edinburgh*, Harvard University Press, Boston MA, 2013, σελ. 258

<sup>6</sup> Duncan R., & Smith M.J., *The Power of Comics: History, Form and Culture*, Continuum International Publishing, New York, 2009, p. 28

Αν και τα μπαλόνια ομιλίας σε κάποιο βαθμό επρόκειτο να τεθούν στο περιθώριο κατά τα μέσα του 19ου αιώνα, οι διαδοχικά εικονογραφημένες ιστορίες του Töpffer, με το κείμενο ενσωματωμένο κάτω από τις εικόνες, επανατυπώθηκαν σε όλη την Ευρώπη και τις Ηνωμένες Πολιτείες. Η έλλειψη νόμων περί πνευματικών δικαιωμάτων εκείνη την εποχή σήμαινε ότι οι πειρατικές εκδόσεις πολλαπλασιάστηκαν και οι μεταφρασμένες εκδόσεις δημιούργησαν μια αγορά και στις δύο ηπείρους, δηλαδή την Ευρώπη και την Αμερική, για παρόμοια έργα.<sup>7</sup>

Το 1843, ο Töpffer επισημοποίησε τις σκέψεις του σχετικά με την εικονογραφημένη ιστορία στο Δοκίμιό του για τη Φυσιογνωμία: «Για να φτιάξεις μια ιστορία εικόνας δεν σημαίνει ότι πρέπει να στήσεις τον εαυτό σου ως κορυφαίο τεχνίτη, να αντλήσεις κάθε δυναμικό από το υλικό σου – συχνά μέχρι το κατακάθια! Δεν σημαίνει ότι επινοείτε απλώς καρικατούρες με ένα μολύβι φυσικά επιπόλαιο. Ούτε είναι απλώς για να δραματοποιήσετε μια παροιμία ή να εικονογραφήσετε ένα λογοπαίγνιο. Πρέπει πραγματικά να επινοήσετε κάποιο είδος παιχνιδιού, όπου τα μέρη είναι διατεταγμένα βάσει σχεδίου και σχηματίζουν ένα ικανοποιητικό σύνολο Δεν γράφεις απλώς ένα αστείο ή φτιάχνεις ένα ρεφρέν σε δίστιχα, αλλά κάνεις ένα βιβλίο: καλό ή κακό, νηφάλιο ή ανόητο, τρελό ή υγιές ως προς την έννοια του».<sup>8</sup>

Το 1845, τα σατιρικά σχέδια, που εμφανίζονταν τακτικά σε εφημερίδες και περιοδικά, απέκτησαν όνομα: κινούμενα σχέδια. (Στην τέχνη, μια γελοιογραφία είναι ένα σκίτσο με μολύβι ή κάρβουνο που πρέπει να ζωγραφιστεί υπερβολικά.) Το βρετανικό περιοδικό Punch, που κυκλοφόρησε το 1841, αναφέρθηκε στις «χιουμοριστικές μολυβιές» του ως γελοιογραφίες σε μια σατιρική αναφορά στο Κοινοβούλιο της εποχής, το οποίο το ίδιο οργανώνει μια έκθεση κινουμένων σχεδίων ή προπαρασκευαστικών σχεδίων, εκείνη την εποχή.<sup>9</sup> Αυτή η χρήση έγινε κοινή γλώσσα, που κράτησε μέχρι τις μέρες μας. Παρόμοια περιοδικά που περιείχαν κινούμενα σχέδια στην ηπειρωτική Ευρώπη περιελάμβαναν το Fliegende Blätter και το Le Charivari, ενώ στις ΗΠΑ το Judge και το Puck ήταν δημοφιλή.<sup>10</sup>

Το πρώτο εβδομαδιαίο κόμικ με κανονικό χαρακτήρα ήταν το Ally Sloper's Half Holiday, το οποίο έκανε το ντεμπούτο του στο βρετανικό χιουμοριστικό περιοδικό Judy το

<sup>7</sup> Smolderen K.G.E., "Ischemische hart- en vaatziekten", in Psychologie en geneeskunde, behavioral medicine, A.A. Kaptein, R. Beunderman, J. Dekker, A.J.J.M. Vingerhoets (eds.), Bohn Stafleu van Loghum, Houten, 2006, p.p. 95 -114

<sup>8</sup> Weiss E., *Enter: The Comics*, University of Nebraska Press, Lincoln, 1969, p. 4-5

<sup>9</sup> Varnum R., & Gibbons C.T., *The Language of Comics: Word and Image*, University Press of Mississippi, 2001, p.p. 77-78

<sup>10</sup> Gordon I., "Comics", in *St. James Encyclopedia of pop culture*, St. James Press, London, 2002, p. 83

1867 και δημιουργήθηκε από τον C. H. Ross και εικονογραφήθηκε από τη Γαλλίδα σύζυγό του Emilie de Tessier. Το 1884, ο τότε εξαιρετικά δημοφιλής χαρακτήρας μετατράπηκε στο δικό του κόμικ, το *Ally Sloper's Half Holiday* που δημοσιεύτηκε από την Dalziel Brothers, οκτώ σελίδες και τυπώθηκε ασπρόμαυρο σε μέγεθος ταμπλόιντ.<sup>11</sup> Το περιοδικό ήταν εξαιρετικά δημοφιλές στην εργατική τάξη και μπορεί να είχε κυκλοφορία έως και 350.000. Το 1890, δύο ακόμη περιοδικά κόμικ έκαναν το ντεμπούτο τους στο βρετανικό κοινό, το *Comic Cuts* και το *Illustrated Chips*, καθιερώνοντας την παράδοση του βρετανικού κόμικ ως περιοδικού ανθολογίας που περιέχει κόμικς.<sup>12</sup>

Στις Ηνωμένες Πολιτείες, το έργο του Outcault στο συνδυασμό μπαλονιών ομιλίας και εικόνων στο *Hogan's Alley* και στο *The Yellow Kid* έχει θεωρηθεί ότι καθιέρωσε τη μορφή και τις συμβάσεις του κόμικ, αν και οι ακαδημαϊκοί έχουν ανακαλύψει προηγούμενα έργα που συνδυάζουν φουσαλίδες (μπαλόνια) ομιλίας και την διαδικασία με την αφήγηση πολλαπλών εικόνων.<sup>13</sup> Ωστόσο, η δημοτικότητα του έργου του Outcault και η θέση του ως σειράς και συνεχειών σε μια εφημερίδα θεωρείται, πως υπήρξε η βασική κινητήρια δύναμη για την ανάδειξη ενός συγκεκριμένου στυλ και φόρμας στο χώρο των κόμικς.<sup>14</sup>

## 1.2 Τα κόμικς στην διάρκεια του 20ου αιώνα

Στην πορεία πάντως, είναι ενδεικτικό το ότι καθώς η ανθρωπότητα μπαίνει στον 20ο αιώνα, συνεχίζεται παράλληλα και η εξελικτική διαδικασία της ανάπτυξης των κόμικς. Ορισμένες πιο σύντομες, ασπρόμαυρες καθημερινές σειρές από κόμικς άρχισαν να εμφανίζονται στις αρχές του 20ου αιώνα και καθιερώθηκαν στις εφημερίδες μετά την επιτυχία το 1907 των *Mutt and Jeff* του Bud Fisher.<sup>15</sup> Στη Βρετανία, η εταιρεία *Amalgamated Press* καθιέρωσε ένα δημοφιλές στυλ μιας ακολουθίας εικόνων με κείμενο κάτω από αυτές, συμπεριλαμβανομένων των *Illustrated Chips* και των *Comic Cuts*.<sup>16</sup> Τα κόμικς που

<sup>11</sup> Smolderen K.G.E., "Ischemische hart- en vaatziekten", in *Psychologie en geneeskunde, behavioral medicine*, A.A. Kaptein, R. Beunderman, J. Dekker, A.J.J.M. Vingerhoets (eds.), Bohn Stafleu van Loghum, Houten, 2006, p.p. 95 -114

<sup>12</sup> Harvey R.C. "Comedy and the juncture of world and image", in Varnum R., & Gibbons C.T., *The Language of Comics: Word and Image*, University Press of Mississippi, 2001, p.p. 75- 96

<sup>13</sup> Barker M., (1989) *Comics: Ideology, Power and the Critics*, New York: Manchester University Press, σελ. 209

<sup>14</sup> Sabin R., *Adult Comics -An Introduction*, Routledge Editions, London, 1993, σελ. 19

<sup>15</sup> Harvey R.C. "Comedy and the juncture of world and image", in Varnum R., & Gibbons C.T., *The Language of Comics: Word and Image*, University Press of Mississippi, 2001, p.p. 75- 96

<sup>16</sup> Bramlett F., Cook R., & Meskin A., *The Routledge Companion to Comics*, Routledge, London, 2016, p. 46



βασίζονταν στο χιούμορ κυριάρχησαν στην αρχή, και στη δεκαετία του 1920 και του 1930 διάφορες περιπτώσεις από κόμικς που δημοσιεύονταν σε συνεχείς ιστορίες και ιδίως σε είδη, όπως η περιπέτεια και το δράμα, έγιναν επίσης δημοφιλείς.<sup>17</sup>

Λεπτά περιοδικά που ονομάζονταν κόμικς εμφανίστηκαν τη δεκαετία του 1930, αρχικά ανατύπωναν κόμικς εφημερίδων. Μέχρι το τέλος της δεκαετίας, το πρωτότυπο περιεχόμενο άρχισε να κυριαρχεί. Η επιτυχία το 1938 του Action Comics και του κύριου ήρωα του Superman σηματοδότησε την αρχή της Χρυσής Εποχής των Comic Books, στην οποία το είδος των υπερήρωων ήταν εξέχον. Στο Ηνωμένο Βασίλειο και την Κοινοπολιτεία, οι Dandy (1937) και Beano (1938) που δημιούργησαν οι DC Thomson έγιναν επιτυχημένοι τίτλοι βασισμένοι στο χιούμορ, έχοντας μάλιστα συνδυασμένη κυκλοφορία με πάνω από 2 εκατομμύρια αντίτυπα μέχρι τη δεκαετία του 1950. Οι χαρακτήρες τους, συμπεριλαμβανομένων των «Dennis the Menace», «Desperate Dan» και «The Bash Street Kids» έχουν διαβαστεί από γενιές Βρετανών παιδιών. Τα κόμικς αρχικά πειραματίστηκαν με υπερήρωες και ιστορίες δράσης προτού καταλήξουν σε χιουμοριστικές ταινίες που περιείχαν έναν συνδυασμό του Amalgamated Press και των στυλ κόμικς των ΗΠΑ.<sup>18</sup>

Η δημοτικότητα των κόμικς με υπερήρωες μειώθηκε μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, ενώ οι πωλήσεις κόμικς συνέχισαν να αυξάνονται καθώς άλλα είδη πληθαίνουν, όπως το ρομάντζο, το γουέστερν, το έγκλημα, ο τρόμος και το χιούμορ. Μετά την κορύφωση των πωλήσεων στις αρχές της δεκαετίας του 1950, το περιεχόμενο των κόμικς (ιδιαίτερα εκείνων που είχαν σχέση με εγκληματικότητα ή με θέματα και ιστορίες τρόμου) υποβλήθηκε σε έλεγχο από ειδικές ομάδες και κυβερνητικές υπηρεσίες. Στην πορεία μάλιστα, η σχετική κριτική που ασκήθηκε σε αυτές τις μορφές των κόμικς κορυφώθηκε σε ακροάσεις στη Γερουσία που οδήγησαν στην ίδρυση του σώματος αυτολογοκρισίας. Πιο συγκεκριμένα, επρόκειτο για την περίπτωση του λεγόμενου Comics Code Authority.<sup>19</sup>

Το Comics Code Authority επρόκειτο στην πορεία των επόμενων ετών να κατηγορηθεί, ότι είχε παίξει καθοριστικό ρόλο στο να σημειωθεί μια στασιμότητα στην ανάπτυξη των κόμικς στις Η.Π.Α. Η σχετική απόφαση της δεκαετίας του 1950 είχε συμβάλει στο να υπάρξει μια σχετικά χαμηλή εκτίμηση των κόμικς στα πλαίσια της αμερικανικής

<sup>17</sup> Rhoades S., *A Complete History of American Comic Books*, Peter Lang, New York, 2008, p. x

<sup>18</sup> Bramlett F., Cook R., & Meskin A., *The Routledge Companion to Comics*, Routledge, London, 2016, p. 46

<sup>19</sup> Gabillett J.P., *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, translated by Bart Beaty & Nick Nguyen, University of Mississippi Press, Lincoln, 2010, p.p. 49-50

κοινωνίας, ακόμα και ως τα τέλη περίπου του 20<sup>ου</sup> αιώνα.<sup>20</sup> Πάντως, είναι χαρακτηριστικό εδώ το ότι μετά την δεκαετία του 1960 σταδιακά είχε αρχίσει να υφίσταται μια ανάκαμψη σε εκείνο το είδος των κόμικς που έχουν σχέση ειδικότερα με τους σούπερ ήρωες, όπως το Batman, τον Superman κλπ.<sup>21</sup>

Αντίστοιχα, στην πορεία και ειδικότερα μετά από την δεκαετία του 1960 μπορούμε να παρατηρήσουμε, πως αρχίζουν να κάνουν την εμφάνισή τους και τα λεγόμενα Underground, τα οποία επίσης θα ανέπτυσαν εν πολλοίς έναν πιο αντιπολιτισμικό και εναλλακτικό χαρακτήρα. Αυτό το είδος των κόμικς, είναι χαρακτηριστικό, πως επρόκειτο να απευθυνθεί περισσότερο προς ένα πιο ενήλικο κοινό. Η εμφάνιση αυτών των κόμικς, πιο συγκεκριμένα, είχε σημειωθεί περί τα τέλη της δεκαετίας του 1960 με αρχές της δεκαετίας του 1970, σε ένα συγκεκριμένο πολιτιστικό, πολιτικό και κοινωνικό περιβάλλον, το οποίο άλλωστε διακρινόταν από στοιχεία, όπως οι τάσεις αμφισβήτησης έναντι των διαφόρων ελίτ και της επίσημης εξουσίας, υπό το βάρος συνθηκών, όπως ήταν ο Πόλεμος του Βιετνάμ ή αντίστοιχα η μεγάλη ανάπτυξη διαφόρων κοινωνικών, αντιρατσιστικών κλπ κινημάτων στις Η.Π.Α.<sup>22</sup> Αυτό το είδος των κόμικς παράλληλα γέννησε το κίνημα των εναλλακτικών κόμικς στη δεκαετία του 1980 και το ώριμο, συχνά πειραματικό περιεχόμενό του σε μεγάλο βαθμό επρόκειτο πλέον να προβάλλει μια σειρά διαφόρων εναλλακτικών και αντιηρωϊκών χαρακτήρων.

Πέραν όλων των παραπάνω, εν γένει θα πρέπει να τονιστεί σε αυτό το σημείο, πως διαχρονικά το αμερικανικό κόμικ είχε μια χαμηλού βαθμού φήμη που πηγάζει από τις ρίζες του στη μαζική κουλτούρα. Οι πολιτιστικές ελίτ έβλεπαν μερικές φορές τη λαϊκή κουλτούρα ως απειλή για τον πολιτισμό και την κοινωνία. Στο δεύτερο μισό του 20ου αιώνα, η λαϊκή κουλτούρα κέρδισε μεγαλύτερη αποδοχή και τα όρια μεταξύ υψηλής και χαμηλής κουλτούρας άρχισαν να θολώνουν. Ωστόσο, τα κόμικ συνέχισαν να στιγματίζονται, καθώς το μέσο θεωρούνταν ψυχαγωγία για παιδιά και αναλφάβητους.<sup>23</sup>

Μια ιδιαίτερη περίπτωση από κόμικς παράλληλα, είναι δυνατόν να θεωρηθεί πως υπήρξε και εκείνη αναφορικά με τις λεγόμενους νουβέλες -κόμικς. Ο όρος και το συγκεκριμένο είδος θα έκαναν την εμφάνισή τους ουσιαστικά μετά το 1978, όταν ο

<sup>20</sup> Στο ίδιο, σελ. 50

<sup>21</sup> Στο ίδιο, σ.σ. 50- 52

<sup>22</sup> Στο ίδιο, σελ. 66

<sup>23</sup> Lopes P., *Demanding respect: The Evolution of the American Comic Book*, Temple University Press, New York, 2009, p.p. xx- xxi

δημιουργός κόμικς Will Eisner επρόκειτο να κυκλοφορήσει σε στυλ βιβλίου το κόμικ με τίτλο *A Contract with God*.<sup>24</sup> Ο κύκλος διηγημάτων του βιβλίου περιστρέφεται γύρω από φτωχούς Εβραίους χαρακτήρες που ζουν σε μια κατοικία στη Νέα Υόρκη. Ο Άισνερ δημιούργησε δύο συνέχειες που διαδραματίζονται στην ίδια κατοικία: *A Life Force* (1988) και *Dropsie Avenue* (1995).

Τέσσερις αυτόνομες ιστορίες συνθέτουν το βιβλίο: στο "*A Contract with God*" ένας θρησκευόμενος άνδρας εγκαταλείπει την πίστη του μετά το θάνατο της νεαρής υιοθετημένης κόρης του. Στο "*The Street Singer*" μια ντίβα προσπαθεί να αποπλανήσει μια φτωχή, νεαρή τραγουδίστρια του δρόμου, η οποία προσπαθεί να την εκμεταλλευτεί με τη σειρά της. Ένας ρατσιστής εκφοβιστής οδηγείται στην αυτοκτονία μετά από ψευδείς κατηγορίες για παιδεραστία στο "*The Super*"? και το «Cookalein» συνδυάζει τις ιστορίες αρκετών χαρακτήρων που κάνουν διακοπές στα βουνά Catskill. Οι ιστορίες συνδέονται θεματικά με μοτίβα απογοήτευσης, απογοήτευσης, βίας και ζητημάτων εθνικής ταυτότητας. Ο Άισνερ χρησιμοποιεί μεγάλες, μονόχρωμες εικόνες σε δραματική προοπτική και δίνει έμφαση στις εκφράσεις του προσώπου των χαρακτήρων με καρικατούρα. Λίγα πλαίσια ή λεζάντες έχουν παραδοσιακά περιγράμματα γύρω τους.<sup>25</sup>

Ο Άισνερ ξεκίνησε την καριέρα του στα κόμικς το 1936 και είχε εδώ και καιρό καλλιτεχνικές φιλοδοξίες για αυτό που θεωρείτο ως μέσο χαμηλών φρυδιών. Δεν βρήκε καμία υποστήριξη για τις ιδέες του και έφυγε από τον κόσμο των εμπορικών κόμικ αφού τελείωσε το υπογραφόμενο έργο του *The Spirit* το 1952. Η ανάπτυξη του φανατισμού των κόμικ τον έπεισε να επιστρέψει στη δεκαετία του 1970 και εργάστηκε για να πραγματοποιήσει τις φιλοδοξίες του να δημιουργήσει κόμικ με λογοτεχνία περιεχόμενο. Ήθελε έναν mainstream εκδότη για το βιβλίο και να το πωλούν σε παραδοσιακά βιβλιοπωλεία, παρά σε καταστήματα κόμικς. ο μικρός τύπος Baronet Books κυκλοφόρησε το *A Contract with God* το 1978 και το κυκλοφόρησε ως "graphic novel", το οποίο στη συνέχεια έγινε ο κοινός όρος για κόμικς μήκους βιβλίου. Πουλήθηκε αργά στην αρχή, αλλά κέρδισε τον σεβασμό από τους συνομηλίκους του Eisner και έκτοτε έχει ανατυπωθεί από μεγαλύτερους εκδότες. Ένα Συμβόλαιο με τον Θεό εδραίωσε τη φήμη του Άισνερ ως μεγαλύτερου πολιτικού στα κόμικς

<sup>24</sup> Petersen R., *Comics, Manga and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*, ABC - Clio, New York, 2010, p. 222

<sup>25</sup> Baigel M., *Jewish Art in America: An Introduction*, Rowman and Littlefield, New York -London, 2008, p. 180

και συνέχισε να παράγει graphic novels και θεωρητικά έργα για τα κόμικς μέχρι τον θάνατό του το 2005.<sup>26</sup>

Σε αυτό το σημείο θα μπορούσαμε να σημειώσουμε το ότι ο όρος graphic novel στην πραγματικότητα δεν ορίζεται αυστηρά, αν και ο ορισμός του λεξικού Merriam-Webster επισημαίνει, ότι είναι «μια φανταστική ιστορία που παρουσιάζεται σε μορφή κόμικ και δημοσιεύεται ως βιβλίο», ενώ ο απλούστερος ορισμός της είναι αυτός με βάση τον οποίο ένα τέτοιο είδος και τύπος κόμικς είναι «μια σειρά κινούμενων σχεδίων που λένε μια ιστορία και που δημοσιεύονται ως Βιβλίο». Διάφορες συλλογές κόμικς που δεν αποτελούν συνεχή ιστορία, ανθολογίες ή συλλογές χαλαρά συγγενών κομματιών, ακόμη και μη μυθοπλασίας, αποθηκεύονται από βιβλιοθήκες και βιβλιοπωλεία ως "γραφικά μυθιστορήματα" (παρόμοια με τον τρόπο με τον οποίο περιλαμβάνονται οι δραματικές ιστορίες στο "κόμικ "βιβλία").<sup>27</sup>

Αντίστοιχα, στα πλαίσια του ευρωπαϊκού χώρου, κατά την διάρκεια του 20<sup>ου</sup> αιώνα, κάποιος θα ήταν δυνατόν να λάβει υπόψη του την περίπτωση κόμικς, όπως ήταν το Zig et Puce το οποίο δημιούργησε το 1925 ο Alain Saint Ogan και το οποίο περιελάμβανε περιπέτειες δυο εφήβων από τη Γαλλία που μπλέκονταν σε διάφορες περιπέτειες σε διάφορες περιοχές του πλανήτη ή ακόμα και σε φανταστικούς κόσμους, σε άλλους πλανήτες κλπ. Η επιτυχία του Zig et Puce το 1925 έκανε δημοφιλή τη χρήση των μπαλονιών ομιλίας στα ευρωπαϊκά κόμικς, μετά την οποία τα γαλλοβελγικά κόμικς άρχισαν να κυριαρχούν.<sup>28</sup>

Λίγα χρόνια αργότερα και συγκεκριμένα το 1929, θα έκανε επίσης την εμφάνισή του και το περίφημο κόμικ με τον τίτλο Tintin, το οποίο διαχρονικά θα καθίστατο ιδιαίτερα αγαπητό σε παγκόσμια κλίμακα. Είναι ενδεικτικό, πως αποτέλεσε, με το ιδιαίτερο στυλ γραμμής των σχεδίων του, σήμα κατατεθέν του τύπου των Γαλλοβελγικών κόμικ των επόμενων δεκαετιών.<sup>29</sup>

<sup>26</sup> Dauber J., "Comic Books, Tragic Stories: Will Eisner's American Jewish History", in Baskind S., Omer-Sherman R., (eds.) *The Jewish Graphic Novel: Critical Approaches*, Rutgers University Press, 2008, p.p. 22-42

<sup>27</sup> Petersen R., *Comics, Manga and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*, ABC - Clio, New York, 2010, p. 120

<sup>28</sup> Miller A., *Reading Bande Dessinee: Critical Approaches to French-Language Comic Strip*, Intellect Books, Boston, 2007, σελ. 390

<sup>29</sup> Theobald J., *The Media and the making of History*, Ashgate Publishing, London, 2004, p. 82

## **2ο Κεφάλαιο: Το ζήτημα περί ταυτότητας των υπερηρώων στα κόμικς σε συνάρτηση με την εκάστοτε κοινωνικοπολιτική πραγματικότητα**

### **2.1 Οι υπερήρωες ως εκφράσεις της εκάστοτε κοινωνικοπολιτικής πραγματικότητας**

Η ποικιλία στα κόμικς αυξάνεται σταθερά σε όγκο και πολυπλοκότητα. Πάντα, το μεγαλύτερο μέρος της βιβλιογραφίας αποτελείται είτε από κάποιες σειρές τευχών που επικεντρώνονται σε μεμονωμένα έργα είτε μεγαλύτερα έργα που καλύπτουν μεγαλύτερα θέματα στα κόμικς. Τα τελευταία χρόνια, μελετητές κόμικς έχουν αρχίσει να Rim. μαμά σε μεμονωμένους χαρακτήρες. Και μια σειρά από πρόσφατα και excel/en βιβλία έχουν εξετάσει φιγούρες όπως ο Spider-Man, ο Batman, ο Superman και, ειδικά, ο Captain America από κριτική σκοπιά, όπως η ιστορία, η ψυχολογία, η πολιτική επιστήμη και η θεωρία της λογοτεχνίας (Fingeroth D., 2008).

Ωστόσο, η σχολή των κόμικς δεν έχει ακόμη παράγει πολλά έργα μήκους βιβλίων που καλύπτουν μεμονωμένα τραγικά ή κωμικά γεγονότα, όπως ο Εμφύλιος Πόλεμος. Δεδομένης της σαφούς αναφοράς του θέματος σε μερικά από τα πιο εχθρικά συζητημένα θέματα του νέου αιώνα και της ευρείας δημόσιας απήχησης της σειράς. Η εντατική διαδικασία του ελέγχου και της διερεύνησης εν γένει του χαρακτήρα των κόμικς είναι κάτι σημαντικό. Θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε, ότι, για να φανεί η διαδικασία της ανάλυσης των κόμικς ως ώριμη, θα πρέπει κάποιος να προχωρήσει στην εξέταση της συγκεκριμένης ιστορίας στον τρόπο με τον οποίο οι μελετητές από άρρωστα πεδία αντιμετωπίζουν μεμονωμένους ομφαλούς ή ταινίες, εν συντομία εκτεταμένες λυσεις (Fingeroth D., 2008).

Το να γράφει κάποιος για κόμικς φέρνει μαζί του ιδιαίτερες προκλήσεις. Μια τέτοια πρόκληση π.χ. είναι η τάση των επιμέρους τίτλων να αντιπροσωπεύονται διαφορετικά από τεύχος σε τεύχος. Οι μελέτες στα κόμικς αυξάνονται σε όγκο, ωστόσο, το μεγαλύτερο μέρος των μελετών είτε των άρθρων, είτε των διαφόρων μονογραφιών, επικεντρώθηκε σε μεμονωμένα έργα ή σε μεγαλύτερα θέματα που καλύπτουν μεγαλύτερα θέματα στα κόμικς., όπως η μορφή ή ο ρόλος των κόμικς στην πολιτιστική ιστορία (Fingeroth D., 2008).

Ίσως εδώ ένα ενδεικτικό παράδειγμα, να είναι ολόκληρη η υπόθεση του Civil War των ηρώων της Marvel. Κάθε ήρωας αποκαλύπτει την κυβέρνηση, τη μυστική του ταυτότητα. Το Civil War, προέκυψε από τις πολιτικές και πολιτιστικές αντιδράσεις των ΗΠΑ στην τρομοκρατία. Οι μελετητές χρησιμοποιούν τα εργαλεία της πολιτικής επιστήμης για να

ανακρίνουν τόσο τον Εμφύλιο Πόλεμο όσο και τη χώρα που αντιπροσωπεύει. Ο Αντώνης Πέτρος Σπανάκος δείχνει πώς το Marvel Universe προσπαθεί να επεξεργαστεί μια συνεχή σύγκρουση που είναι κοινή γύρω από το μη φανταστική σφαίρα: πώς οι απλοί πολίτες, συχνά «αόρατοι αγωνίζονται να κάνουν γνωστή την πολιτική τους βούληση. Ο Scott Cleary δείχνει πώς οι βασικές συζητήσεις του Εμφυλίου Πολέμου έχουν οδηγήσει τους Αμερικανούς πολιτικούς στοχαστές από την εποχή του Thomas Paine.

Στο δοκίμιό του, ο Karl E. Martin βλέπει τον Captain America και τον Iron Man να αντιπροσωπεύουν αντίθετες αντιλήψεις για το έθνος-κράτος που εξυπηρετούν διαφορετικά μέρη της κοινωνίας (Martin K., 2015). Η Kathleen McClancy εντοπίζει κρυφή νοσταλγία στα γραπτά τόσο του Captain America όσο και του Iron Man, μια επιθυμία να αναδημιουργηθεί η εύκολη ηθική των συγκρούσεων τύπου Β' Παγκόσμιου Πολέμου (Romero G., & Dahlman L., 2012).

Η κύρια γραμμή του Εμφυλίου Πολέμου είναι η ποικιλία των συζητήσεων σχετικά με τη φύση του Αμερικανού στρατιώτη που παραλίγο να σκοτωθεί από τον Iron Man (στάδιο 2, CW #3, 20) και σχεδόν να σκοτώσει τον Iron Man πριν σταθεί (στάδιο 3, CW #7, 19-20). Ομοίως, ο Iron Man πηγαίνει στην Ουάσιγκτον για να προωθήσει το λεγόμενο σχέδιο SHRA (στάδιο 1, CW #1, 31), σχεδόν σκοτώνει τον Captain America (στάδιο 2) και σχεδόν σκοτώνεται από τον Captain America (στάδιο 3). Εδώ λείπουν πολύ σημαντικοί καθοριστικοί παράγοντες που είναι ως επί το πλείστον αόρατοι αλλά κεντρικοί στον Εμφύλιο Πόλεμο (Romero G., & Dahlman L., 2012).

Το SHRA είναι το αποτέλεσμα αθώων ανδρών, γυναικών και παιδιών που πέφτουν θύματα βίας μεταξύ υπερηρώων. Δηλαδή, τα δευτερογενή αποτελέσματα μιας συνεχιζόμενης μάχης μέσα σε μια συγκεκριμένη ομάδα στην κοινωνία (υπερήρωες και κακοί) φτάνουν σε ένα οριακό σημείο και αναγκάζουν μια παρέμβαση στην πολιτική του συνηθισμένου. Το σοκ και το δέος του σούπερ (ήρωα ή κακού) απέναντι στους αδύναμους/κανονικούς ανθρώπους ήταν πάντα παρόντα, αλλά είχαν σε μεγάλο βαθμό αποκαλυφθεί ιστορικά στα κόμικς» (Romero G., & Dahlman L., 2012).

Στον Εμφύλιο Πόλεμο, η βία που διαπράττεται εναντίον αθώων είναι φρικιαστική. Αν και η Marvel δείχνει μόνο τις ζημιές σε φυσικά κτίρια, δεν υπάρχουν εικόνες των σκοτωμένων αθώων—μόνο σιλουέτες παιδιών που παίζουν καθώς η έκρηξη ξέσπασε και μια ομάδα

επιζώντων που αποκαλύπτεται όταν το Marvel Girl σηκώνει τηλεκινητικά ερείπια που κρύβουν μια σκάλα ( CW #1, 10-11).

Σε αντίθεση με όλες τις άλλες πράξεις βίας—συμπεριλαμβανομένης της δύσκολης πιστευτής μάχης μεταξύ πρώην φίλων και της φαινομενικής προθυμίας των υπερηρώων για το ki116—αυτή είναι η μόνη βία που δεν απεικονίζεται. Μπορεί να μην είναι ορατό επειδή δεν μπορεί να αναπαρασταθεί, η υπόθεση ότι ούτε καλλιτέχνες ούτε θαυμαστές θα μπορούσαν να το χειριστούν, αλλά η βία κατά των ανδρών, των γυναικών και των παιδιών στο Στάμφορντ μπορεί επίσης να είναι αόρατη επειδή συμβαίνει σε "αυτούς" που είναι Σημαντικό μόνο στο βαθμό που παρακινούν τις ενέργειες ενός «εμείς», των ομάδων που πραγματικά αξίζουν προσοχή, έπαινο και/ή καταδίκη (Martin K., 2015).

Η κοινή γνώμη ανάμεσα σε έναν εξίσου αόρατο Αμερικανό πολίτη που ωθεί το SHRA, τον υποτιθέμενο λόγο ύπαρξης του Εμφυλίου Πολέμου. Η νίκη των δυνάμεων υπέρ της SHRA αποτρέπεται από τη δράση της Αόρατης Γυναίκας (CW #3, 10). Η παρέμβασή της είναι καθοριστική, αν και δεν είναι καθαρός ελιγμός στο πεδίο της μάχης. Η απόφασή της αντιπροσωπεύει μια μετατόπιση από την προσωπική διαφωνία με τον σύζυγό της στη δημόσια πολιτική αντίρρηση. Ενεργώντας δημόσια για να υπερασπιστεί την ομάδα κατά της SHRA, επιδεικνύει άρνηση να επιτρέψει στις πολιτικές αποφάσεις του συζύγου της να οδηγήσουν τις δικές της, την ανησυχία της για την οικογένεια και τους φίλους (ο αδελφός της, η απώλεια του συζύγου της λόγω του ορθολογισμού του, η ζωή του φίλου της Goli- αθ) επί των πολιτικών εντολών (του νόμου) που αποφασίζουν άλλοι (Martin K., 2015).

Η Αόρατη Γυναίκα κάνει τον εαυτό της ορατό - κυριολεκτικά εγκλωβίζοντας μια ομάδα μαχητών σε ένα αόρατο πεδίο δύναμης - κλέβοντας τη νίκη από αυτό που ήταν, εξορισμού και/ή αδράνεια, η υποτιθέμενη πλευρά της. Οδηγεί επίσης στην αλλαγή πλευράς της και είναι αποφασιστικής σημασίας για την ανατροπή του πολέμου ενάντια στις δυνάμεις υπέρ της SHRA (Martin K., 2015).

Τέλος, η νίκη των δυνάμεων anti-SHRA εμποδίζεται από την παρέμβαση μαζών ανδρών (και μιας γυναίκας) που συγκρατούν τον Captain America (να μην περάσει μια ηθική γραμμή που δεν θα περνούσε ποτέ διαφορετικά) και του αποδεικνύουν ότι οι ενέργειές του δεν είναι για οι δημοσκοπήσεις στο σύνολό τους (CW #7, 18-20). Η νίκη του θα απαιτούσε όχι μόνο να σκοτώσει τον φίλο του αλλά και να καταστρέψει την πόλη της Νέας Υόρκης, όπου διεξάγεται η μάχη ». Ο κίνδυνος για την πόλη φαίνεται, και πάλι, όσον αφορά τις ζημιές

σε φυσικές υποδομές, αν και μπορεί κανείς να κάνει την εύλογη υπόθεση ότι τέτοιες ζημιές σε κτίρια, αυτοκινητόδρομους και αυτοκίνητα δύσκολα μπορούν να συμβούν χωρίς να αφαιρεθούν ανθρώπινες ζωές στη διαδικασία. Οι άνθρωποι, που μέχρι τώρα ήταν σε μεγάλο βαθμό (Martin K., 2015).

Στο τρίτο μέρος, του βιβλίου «Πολιτική Φιλοσοφία και Εμφύλιος Πόλεμος», οι μελετητές χρησιμοποιούν τα εργαλεία της πολιτικής επιστήμης για να ανακρίνουν τόσο τον Εμφύλιο Πόλεμο όσο και τη χώρα που αντιπροσωπεύει. Ο Αντώνης Πέτρος Σπανάκος δείχνει πώς το Marvel Universe προσπαθεί να επεξεργαστεί μια συνεχή σύγκρουση που είναι κοινή γύρω από το μη φανταστική σφαίρα: πώς οι απλοί πολίτες, συχνά «αόρατοι αγωνίζονται να κάνουν γνωστή την πολιτική τους βούληση. Ο Scott Cleary δείχνει πώς οι βασικές συζητήσεις του Εμφυλίου Πολέμου έχουν οδηγήσει τους Αμερικανούς πολιτικούς στοχαστές από την εποχή του Thomas Paine (Holbo, J., 2012).

Στο δοκίμιό του, ο Karl E. Martin βλέπει τον Captain America και τον Iron Man να αντιπροσωπεύουν αντίθετες αντιλήψεις για το έθνος-κράτος που εξυπηρετούν διαφορετικά μέρη της κοινωνίας. Η Kathleen McClancy εντοπίζει κρυφή νοσταλγία στα γραπτά τόσο του Captain America όσο και του Iron Man, μια επιθυμία να αναδημιουργηθεί η εύκολη ηθική των συγκρούσεων τύπου Β' Παγκόσμιου Πολέμου. Η κύρια γραμμή του Εμφυλίου Πολέμου είναι η ποικιλία των συζητήσεων σχετικά με τη φύση του Αμερικανού παραλίγο να σκοτωθεί από τον Iron Man (στάδιο 2, CW #3, 20) και σχεδόν να σκοτώσει τον Iron Man πριν σταθεί (στάδιο 3, CW #7, 19-20). Ομοίως, ο Iron Man πηγαίνει στην Ουάσιγκτον για να προωθήσει το SHRA (στάδιο 1, CW #1, 31), σχεδόν σκοτώνει τον Captain America (στάδιο 2) και σχεδόν σκοτώνεται από τον Captain America (στάδιο 3) (Martin K., 2015)

Εδώ λείπουν πολύ σημαντικοί καθοριστικοί παράγοντες που είναι ως επί το πλείστον αόρατοι αλλά κεντρικοί στον Εμφύλιο Πόλεμο. Το SHRA είναι το αποτέλεσμα αθών ανδρών, γυναικών και παιδιών που πέφτουν θύματα βίας μεταξύ υπερηρώων. Δηλαδή, τα δευτερογενή αποτελέσματα μιας συνεχιζόμενης μάχης μέσα σε μια συγκεκριμένη ομάδα στην κοινωνία (υπερήρωες και κακοί) φτάνουν σε ένα οριακό σημείο και αναγκάζουν μια παρέμβαση στην πολιτική του συνηθισμένου (Martin K., 2015).

Το σοκ και το δέος του σούπερ (ήρωα ή κακού) απέναντι στους αδύναμους/κανονικούς ανθρώπους ήταν πάντα παρόντα, αλλά είχαν σε μεγάλο βαθμό αποκαλυφθεί ιστορικά στα κόμικς». Στον Εμφύλιο Πόλεμο, η βία που διαπράττεται εναντίον



αθώων είναι φρικιαστική. Αν και η Marvel δείχνει μόνο τις ζημιές σε φυσικά κτίρια, δεν υπάρχουν εικόνες των σκοτωμένων αθώων—μόνο σιλουέτες παιδιών που παίζουν καθώς η έκρηξη ξέσπασε και μια ομάδα επιζώντων που αποκαλύπτεται όταν το Marvel Girl σηκώνει τηλεκινητικά ερείπια που κρύβουν μια σκάλα ( CW #1, 10-11).

Σε αντίθεση με όλες τις άλλες πράξεις βίας—συμπεριλαμβανομένης της δύσκολης πιστευτής μάχης μεταξύ πρώην φίλων και της φαινομενικής προθυμίας των υπερηρώων για το ki116—αυτή είναι η μόνη βία που δεν απεικονίζεται. Μπορεί να μην είναι ορατό επειδή δεν μπορεί να αναπαρασταθεί, η υπόθεση ότι ούτε καλλιτέχνες ούτε θαυμαστές θα μπορούσαν να το χειριστούν, αλλά η βία κατά των ανδρών, των γυναικών και των παιδιών στο Στάμφορντ μπορεί επίσης να είναι αόρατη επειδή συμβαίνει σε "αυτούς" που είναι Σημαντικό μόνο στο βαθμό που παρακινούν τις ενέργειες ενός «εμείς», των ομάδων που πραγματικά αξίζουν προσοχή, έπαινο και/ή καταδίκη (Martin K., 2015).

Η κοινή γνώμη ανάμεσα σε έναν εξίσου αόρατο Αμερικανό πολίτη που ωθεί το SHRA, τον υποτιθέμενο λόγο ύπαρξης του Εμφυλίου Πολέμου. Η νίκη των δυνάμεων υπέρ της SHRA αποτρέπεται από τη δράση της Αόρατης Γυναίκας (CW #3, 10). Η παρέμβασή της είναι καθοριστική, αν και δεν είναι καθαρός ελιγμός στο πεδίο της μάχης. Η απόφασή της αντιπροσωπεύει μια μετατόπιση από την προσωπική διαφωνία με τον σύζυγό της στη δημόσια πολιτική αντίρρηση. Ενεργώντας δημόσια για να υπερασπιστεί την ομάδα κατά της SHRA, επιδεικνύει άρνηση να επιτρέψει στις πολιτικές αποφάσεις του συζύγου της να οδηγήσουν τις δικές της, την ανησυχία της για την οικογένεια και τους φίλους (ο αδελφός της, η απώλεια του συζύγου της λόγω του ορθολογισμού του, η ζωή του φίλου της Goliath κλπ.) επί των πολιτικών εντολών (του νόμου) που αποφασίζουν άλλοι. Η Αόρατη Γυναίκα κάνει τον εαυτό της ορατή - κυριολεκτικά εγκλωβίζοντας μια ομάδα μαχητών σε ένα αόρατο πεδίο δύναμης - κλέβοντας τη νίκη από αυτό που ήταν, εξ ορισμού και/ή αδράνεια, η υποτιθέμενη πλευρά της (Martin K., 2015).

Οδηγεί επίσης στην αλλαγή πλευράς της και είναι αποφασιστικής σημασίας για την ανατροπή του πολέμου ενάντια στις δυνάμεις υπέρ της SHRA. Τέλος, η νίκη των δυνάμεων anti-SHRA εμποδίζεται από την παρέμβαση μαζών ανδρών (και μιας γυναίκας) που συγκρατούν τον Captain America (να μην περάσει μια ηθική γραμμή που δεν θα περνούσε ποτέ διαφορετικά) και του αποδεικνύουν ότι οι ενέργειές του δεν είναι για οι δημοσκοπήσεις στο σύνολό τους (CW #7, 18-20). Η νίκη του θα απαιτούσε όχι μόνο να σκοτώσει τον φίλο του αλλά και να καταστρέψει την πόλη της Νέας Υόρκης, όπου διεξάγεται η μάχη ». Ο

κίνδυνος για την πόλη φαίνεται, και πάλι, όσον αφορά τις ζημιές σε φυσικές υποδομές, αν και μπορεί κανείς να κάνει την εύλογη υπόθεση ότι τέτοιες ζημιές σε κτίρια, αυτοκινητόδρομους και αυτοκίνητα δύσκολα μπορούν να συμβούν χωρίς να αφαιρεθούν ανθρώπινες ζωές στη διαδικασία (Martin K., 2015).

## 2.2 Οι μυστικές ταυτότητες των διαφόρων υπερηρώων

Υπάρχουν πολλοί λόγοι για τους οποίους οι υπερήρωες επιλέγουν να κρατήσουν μυστική την ταυτότητά τους -- όπως για να προστατεύσουν τον εαυτό τους από τους εχθρούς, να προστατεύσουν τα αγαπημένα τους πρόσωπα ή να διατηρήσουν την ιδιωτικότητά τους. Εναλλακτικές ταυτότητες μπορούν να δημιουργηθούν για να υποθέσουν μια «κανονική» ύπαρξη στην κοινωνία (όπως ο Superman και ο Clark Kent) ή ήταν οι αρχικές ταυτότητες πριν γίνουν υπερήρωες (όπως ο Peter Parker και ο Spiderman). Οι μυστικές ταυτότητες αποτελούν κομβικό σημείο σε πολλές αφηγήσεις υπερηρώων, καθώς οι ήρωές μας περιηγούνται στη διπλή ζωή τους: για παράδειγμα, ο Peter Parker λέει "I am Spiderman"

Κάτι τέτοιο εξάλλου είναι συνδεδεμένο άρρηκτα επίσης και με τις διάφορες ιστορίες περί προέλευσης των διαφόρων υπερηρώων στα πλαίσια των κόμικς. Η σειρά *The Amazing Spider-Man* της Marvel, η οποία ξεκίνησε τον Μάρτιο του 1963, επικεντρώθηκε στις προσπάθειες του Πίτερ Πάρκερ να διατηρήσει μια ζωή με δουλειά, οικογένεια που πρέπει να μεριμνήσει και μοιάζει με ερωτική ζωή. Οι πρώτες ιστορίες περιλαμβάνουν τον Πήτερ που κρύβει την ταυτότητά του ως Spider-man από τη θεία του Μεί και αγαπούν τα ενδιαφέροντα όπως η Γκουέν Στέισι, προκειμένου να διαφυλάξει την ασφάλειά τους. Σε ορισμένες περιπτώσεις, όπως ο καλύτερος φίλος, ο Χάρι Όσμπορν, το ζήτημα της ταυτότητας ήταν ιδιαίτερα ξεκάθαρο όταν ο Πήτερ ανακάλυψε ότι ο πατέρας του Χάρι, ο Νόρμαν, είναι ο Πράσινος Γκόμπλιν (Holbo, J., 2012).

Οι υπερήρωες, ειδικά τα εξωγήινα όντα ή οι θεοί/θεές, συχνά κατασκευάζουν ψεύτικα ψευδώνυμα για να κρύψουν τόσο την αληθινή ταυτότητα όσο και την αποστολή τους. Ο Θωρ της Marvel, για παράδειγμα, είναι ένας θεός της βροντής από την μυθική Άσγκαρντ που αρχικά υποθέτει ένα alter ego του φοιτητή ιατρικής Δρ. Ντόναλντ Μπλέικ. Ο Σούπερμαν αναλαμβάνει το ρόλο του ήσυχου και ανεπιτήδευτου Κλαρκ Κεντ. Αυτοί οι ρόλοι alter-ego

χρησιμεύουν ως ένας τρόπος για τους εξωγήινους ήρωές μας να εγκατασταθούν στη γήινη κοινωνία και τη ζωή τους.

Στον Iron Man (τόμος 3) #55 (Ιούλιος 2002) και στην κινηματογραφική μεταφορά, ο Tony Stark αποκαλύπτει την ταυτότητά του ως Iron Man, καθώς είναι ήδη μια γνωστή φιγούρα και, κατά κάποιο τρόπο, ήθελε να διατηρήσει τον Stark επωνυμία. Στη σειρά κόμικ, αντιμετωπίζει σοβαρές συνέπειες από την κυβέρνηση των ΗΠΑ μετά την αποκάλυψη της ταυτότητάς του. Κάτι τέτοιο εξάλλου αφορά και τα ηθικά ζητήματα που προκύπτουν όταν επιχειρείται να παραμείνουν κρυφές οι μυστικές ταυτότητες των υπερηρώων (Holbo, J., 2012).

Τι επιτρέπεται να κάνουν για να κρατήσουν το μυστικό τους; Είδαμε ότι μπορεί να είναι επιτρεπτό να έχουμε μυστικά. Ότι δεν χρειάζεται να είσαι εντελώς διαφανής με όλους γύρω σας για κάθε πράγμα που κάνεις στη ζωή σου, αλλά εκεί είναι κάποιες ηθικές απαιτήσεις σε αυτό που αποκαλύπτεται και πώς το αποκαλύπτεις. Εξετάσαμε τη διαφορά μεταξύ του ψέματος και της αλήθειας ως κάτι το παραπλανητικό, και καταλήξαμε στο συμπέρασμα ότι μπορεί να συμβαίνει αν επιτρέπονται οι υπερήρωες να εμπλακούν σε αληθινές παραπλανήσεις για να κρύψουν την ταυτότητά τους, τότε τους επιτρέπεται επίσης να εμπλακούν στο ψέμα (Holbo, J., 2012).

Και ψάξαμε επίσης με περισσότερες λεπτομέρειες σε ό,τι περιλαμβάνει το ίδιο το ψέμα. Δεν λάβαμε υπόψη το γεγονός ότι πολλοί λόγοι υπερηρώων για τη διατήρηση της μυστικής τους ταυτότητας σε αγαπημένα πρόσωπα και για κάποιους φίλους, δεν είναι πολύ καλοί λόγοι. Αυτό απλά λέει ότι το κάνουν για να προστατεύσουν τον αγαπημένο τους χωρίς να τους φέρουμε στην ιστορία τους από αυτή την άποψη, μπορεί να είναι ηθικά προβληματική. Και ορισμένες μεθόδους που έχουν χρησιμοποιήσει για να κρατήσουν τα μυστικά τους, σαν να σκουπίζεις το μυαλό τους αγαπημένους σου, είναι απολύτως ηθικά ανεπίτρεπτο. Θα αλλάξουμε την εστίασή μας τώρα από το να δούμε ποιοι υπερήρωες επιτρέπονται να κάνουν στις σχέσεις που διατηρούν με την οικογένεια και τους φίλους, σε ό,τι ηθικές απαιτήσεις μπορεί να το έχουν μόλις αναδείξουν τις δραστηριότητές τους των δικών τους κατοικιών ή διαμερισμάτων ή οτιδήποτε άλλο, και στη δημόσια αρένα. Για μια φορά μπαίνουν στον δημόσιο χώρο και αρχίζουν να συμμετέχουν σε όποιες δραστηριότητες επιλέξουν να ασχοληθεί, προτείνω ότι οι απαιτήσεις της ηθικής αλλάζουν ως προς το αν επιτρέπεται να παραμείνουν μυστικά στην ταυτότητά τους (Gabilliet J.P., 2010).

Γνωρίζουμε ότι ο J. Jonah Jameson έχει εμμονή με την ταυτότητα του Spider-Man. Πέρασε τόσο μεγάλο μέρος της καριέρας του προσπαθώντας για να αποκαλύψει ποιος ήταν στην πραγματικότητα. Ποιος τριγυρνούσε στη Νέα Υόρκη, στριφογύριζε ιστούς, και σύλληψη εγκληματιών. Ήταν η φιλική σου γειτονιά Spider-Man, πράγματι ήταν ο δικός του υπάλληλος, ο Πίτερ Πάρκερ. Τελικά ο Πίτερ Πάρκερ επιλέγει να αποκαλύψει την ταυτότητά του ως Spider-Man στο ευρύ κοινό κατά τη διάρκεια του Εμφυλίου Πολέμου ιστορία κόμικ, και θα μιλήσουμε για τον Εμφύλιο Πόλεμο περισσότερο σε μια στιγμή (Gabilliet J.P., 2010).

Ο J. Jonah Jameson αναμφίβολα ήταν αρκετά έκπληκτος να ανακαλύψει ότι κάποιος τόσο κοντά του ήταν στην πραγματικότητα ο θεαματικός και εκπληκτικός Spider-Man. Ήταν άστοχη η εμμονή του Τζέιμσον, από ορισμένες απόψεις. Ήταν λίγο αχαλίνωτος στην επιθυμία του για να μάθω ποιος ήταν αυτός ο τύπος. Και έλεγε συχνά, αν κάποιου φορώντας μάσκα πρέπει να κρύβουν κάτι.μ Πράγματι κρύβουν κάτι, την ταυτότητά τους. Αλλά προτείνω αυτό πίσω από την ανησυχία του Jameson είναι κάτι πολύ θεμιτό να σκεφτόμαστε όλοι, που είναι το εξής (Gabilliet J.P., 2010).

Οι υπερήρωες δεν είναι απλές διασημότητες. Δεν είναι απλώς άτομα που έχουν τεράστιες δυνάμεις, και που ανέβασαν παραστάσεις για το κοινό. Όχι, αποφάσισαν ότι θέλουν να πολεμήσουν το έγκλημα πιο συχνά απ' ό,τι όχι. Θέλουν να καθαρίσουν τους δρόμους. Θέλουν να σταματήσουν τους εγκληματίες. Θέλουν να βοηθήσουν την αστυνομία, και μερικές φορές κάνει ακριβώς αυτό που έχει σκοπό να κάνει η αστυνομία (Gabilliet J.P., 2010).

Οι υπερήρωες παρουσιάζονται ως δημόσιοι υπάλληλοι κάνοντας δημόσια υπηρεσία. Λοιπόν, αυτό που πιστεύουμε, τις περισσότερες φορές, είναι ότι αν πρόκειται να είσαι στην υπηρεσία του κοινού πρέπει να υπάρχει ένας βαθμός διαφάνειας και δημοσιότητας υπευθυνότητα σε αυτό που κάνετε. Και όταν φοράς μάσκα, είναι πολύ δύσκολο να το κάνεις αυτό. Ας το δούμε αυτό με κάποια λεπτομέρεια. Θα αρχίσουμε να διερευνούμε αυτήν την ερώτηση με μεγαλύτερη ακρίβεια επιτήδευση ρωτώντας πρώτα, ποιος έδωσε το δικαίωμα στους υπερήρωες να κάνουν αυτό που κάνουν; Το θέτω ως πολύ φυσιολογικό τρόπο που κάποιος μπορεί να κάνει αυτή την ερώτηση. Δεν είναι ακριβώς φιλοσοφικό, και θα προσπαθήσουμε να γίνουμε λίγο καλύτεροι από αυτό. Αλλά μπορείτε να φανταστείτε ότι είναι ένα αρκετά λογικό πράγμα να ρωτήσω. Ποιος έδωσε στους υπερήρωες το δικαίωμα να αποφασίσουν να καθαρίσουν οι δρόμοι μόνοι τους; Να καταπολεμήσουν μόνοι τους το έγκλημα; Αυτό[ου προκύπτει τελικά, είναι το ότι οι περισσότεροι υπερήρωες που έχουμε δει μέχρι τώρα, έχουν προκύψει στο πλαίσιο κοινωνιών που εν γένει διαχρονικά και παραδοσιακά

διαθέτουν δημοκρατικές κυβερνήσεις. Κυβερνήσεις δηλαδή, που έχουν δημιουργήσει ένα τεράστιο τεράστιο μηχανισμό για την αντιμετώπιση κοινωνικών φαινομένων, όπως αυτό της εγκληματικότητας. ,Μηχανισμών που μπορεί να συμπεριλαμβάνουν, για παράδειγμα, αστυνομικές ή πυροσβεστικές υπηρεσίες κλπ. (Gabilliet J.P., 2010)

Μηχανισμών, με άλλα λόγια, των οποίων η δουλειά είναι να μας κρατούν ασφαλείς. Η δουλειά τους είναι να βοηθούν στη σύλληψη εγκληματιών, και να τους βάλει σε μια διαδικασία κατά την οποία αξιολογούνται όσον αφορά το αν έχουν κάνει κάτι λάθος ή όχι, και φυλακίστηκε για αυτό που ελπίζουμε ότι είναι ένα εύλογο χρονικό διάστημα αν είναι. Πού έχουν το δικαίωμα οι υπερήρωες να πηδήξουν στη σκηνή και να αποφασίσουν ότι είναι δουλειά τους να τα κάνουν όλα αυτά;. Ο Μπάτμαν είναι πολύ μακριά πέρα από τις συλλήψεις πολιτών (Gabilliet J.P., 2010).

Οι υπερήρωες είναι πρόθυμοι να εμπλακούν σε τουλάχιστον κάποια διακωμώδηση ή συσκότιση της συμπεριφοράς τους για την προστασία της ταυτότητάς τους. Με άλλα λόγια, δεν έχει νόημα το αν οι υπερήρωες μπορεί να έχουν μια μυστική ταυτότητα αν δεν καταβάλουν καμία προσπάθεια για να κρατήσουν μυστική την ταυτότητά σας. Το να κρατούν μυστική την ταυτότητάς τους είναι το ίδιο πράγμα με το ψέμα; Ποιες ηθικές αρχές θα μπορούσαν καθοδηγήσουν όλη τη συμπεριφορά και πώς μπορεί να μας βοηθήσουν να απαντήσουμε σε ερωτήσεις. Και τώρα κάθε φορά που προκύπτει ένα ηθικό ερώτημα, πρέπει να το συνδέσουμε σε μια από αυτές τις θεωρίες για να βγάλουν νόημα (Gabilliet J.P., 2010).

Για τον Καντ, η σκέψη ήταν, ότι το ψέμα είναι ανεπίτρεπτο, γιατί δεν μπορούμε να παγιτοποιήσουμε την αρχή του ψέματος με τρόπο που δεν οδηγεί σε ένα είδος ασυναρτησίας. Πώς λαμβάνουμε εντολή να μην λέμε ψέματα από αυτό; Λοιπόν, η καντιανή ιδέα εδώ είναι ότι δεν υπαγορεύει τον σεβασμό ως αυτοσκοπό, γιατί το σημαντικότερο, υπονομεύει την αυτονομία του ατόμου. Υπονομεύεται η ικανότητά του ατόμου να μπορεί να διαλέγει για τον εαυτό του την πορεία των ενεργειών που σκέφτεται είναι ότι είναι σημαντικές. Ο Καντ, απορρίπτει την αυτονομία των ανθρώπων. Spider Man -- δηλαδή ο Peter Parker -- αν σεβόταν πραγματικά τους ανθρώπους γύρω του, θα τους έλεγε ότι είναι ο Spider Man. Ο Πίτερ Πάρκερ θα πήγαινε στη θεία του Μέι, που είναι υπεύθυνος για τη φροντίδα του, και πες, κοίτα. Αυτό κάνω. Με δάγκωσε μια ραδιενεργή αράχνη. Έχω όλες αυτές τις δυνάμεις. Αποφάσισα να μου αρέσουν τα spin webs και να καταπολεμήσω το έγκλημα. Αυτό κάνω. Και χρειάζομαι να με βοηθήσεις με αυτό. Το ίδιο πράγμα με τη Mary Jane, την Gwen Stacy, ή τα άτομα στη ζωή του που τον ενδιαφέρουν ελάχιστα. Θα φτάσουμε στο κοινό σε λίγο. Με το να μην τους λέτε

αυτές τις πληροφορίες, αν τους λέει ευθύς ψέματα είτε όχι, κρατώντας τους στο σκοτάδι για αυτό, μπορεί να νομίζετε ότι ένας Καντιανός θα έλεγε, είναι πραγματικά προβληματικό, γιατί περιορίζει την ικανότητά τους να παίρνουν μόνοι τους αυτόνομες αποφάσεις. Αποφάσεις για το πώς, για παράδειγμα, μπορεί να αλληλεπιδράσουν με έναν χαρακτήρα, όπως είναι π.χ. ο Peter Parke (Gabilliet J.P., 2010)γ.

Η χρήση του ψέματος και η εξαπάτηση γίνονται εδώ, ώστε ο ήρωας να κρατήσει μυστικές κάποιες κρίσιμες πληροφορίες από άλλους χαρακτήρες της ιστορίας του. Και όταν βάζουμε τους ανθρώπους σε κατάσταση άγνοιας, όταν εσκεμμένα εμποδίζουμε τους ανθρώπους να έχουν σχετικές πληροφορίες που έχουν στη διάθεσή τους, περιορίζουμε την ικανότητά τους να συμμετέχουν σε αυτόνομη δράση. Εξαλείφουμε ορισμένες πιθανότητες αυτό μπορεί να είναι ανοιχτό σε αυτούς, γιατί δεν το κάνουν να ξέρετε ότι είναι ανοιχτό σε αυτούς (Gabilliet J.P., 2010)

Με βάση αυτήν την επισήμανση, είναι σαφές το πώς για έναν Καντιανό, το 'ότι είτε κάποιος ήρωας κρύβει την πραγματική του ταυτότητα, είτε κρύβει τα διάφορα επιτεύγματά του, είτε τα υποβαθμίζει έναντι των άλλων, η αρχή πίσω από αυτό είναι η ίδια. Προκειμένου ο Matt Murdock, για παράδειγμα, να κρατήσει μυστικό το γεγονός, ότι είναι ένας τολμηρός και γενναίος ήρωας, από τους ανθρώπους με τους οποίους συνεργάζεται και για τους οποίους νοιάζεται, και οι οποίοι, εν προκειμένω, τυχαίνει παράλληλα να είναι αρκετοί. Αντίστοιχα, προκειμένου για τον Μπρους Γουέιν για να κρατήσει ένα μυστικό από πολλούς από τους ανθρώπους με τον οποίο συνεργάζεται και κατηγορείται ότι είναι ο Μπάτμαν. προκειμένου για Clark Kent, Superman, για να κρατήσει από τον Lois Lane και άλλους ανθρώπους ότι είναι ο υπερήρωας πρέπει να γίνουν ποικίλες διαφορετικές δραστηριότητες (Gabilliet J.P., 2010)

Στο βιβλίο της η Jennifer Saul *Lying, Misleading, and What is Said: An Exploration in Philosophy of Language and in Ethics*, υποστηρίζει ότι οι φιλόσοφοι αφιερώνουν πραγματικά λίγο χρόνο προσπαθώντας να αποσυσκευάσουν πολλές από τις πλούσιες και βαθιές έννοιες, όπως το ψέμα. Αναγνωρίζουν ότι έχουμε μια λειτουργική κατανόηση του τι αυτό είναι, το ψέμα. Μας εξυπηρετεί σε πολλές περιπτώσεις. Αλλά πιστεύουν ότι είναι σημαντικό να το αποσυσκευάσουν, και να προσπαθήσουν να πιάσουν καλύτερα τι είναι αυτό που μιλούν τα όντα (Gabilliet J.P., 2010).

Στη φιλοσοφική λογοτεχνία διαβάζουμε περί διάκρισης μεταξύ έννοιας και σύλληψης. Τι είναι έννοια; Οι φιλόσοφοι έχουν μια θεμελιώδη διαφωνία για το τι είναι έννοια. Μια έννοια δεν είναι τίποτα άλλο από ένα γλωσσικό ή οιονεί διανοητική οντότητα που εξυπηρετεί το σκοπό να μας βοηθήσει να καταλογίσουμε τον κόσμο και τις δράσεις του καταλόγου στον κόσμο. Χρησιμοποιούμε αυτήν την έννοια στη σκέψη και στη γλώσσα μας. Η έννοια καλύπτει πολλές διαφορετικές περιπτώσεις ορισμένων ειδών. Οι έννοιες μας είναι ατημέλητες από πολλές απόψεις. Τα αναπτύσσουμε για να βοηθήσουν στη διαίρεση του κόσμου σε διαχειρίσιμα κομμάτια. Δεν χρειάζεται να είναι τέλειοι. Απλώς βοηθούμε στην πλοήγηση στον κόσμο. Είναι πρακτικά σχηματισμένοι. Αλλά μια σύλληψη υποτίθεται ότι είναι πιο σφιχτό από αυτό, πιο προσεγμένο από αυτό, πιο καθαρό από αυτό. Θέλουμε πραγματικά να φτάσουμε σε αυτό ακριβώς που είναι είναι αυτό που μιλάμε. Και έτσι, μια αντίληψη για κάτι θα είναι πάντα ένα βήμα μακριά από την αντίληψή μας για αυτό. Έχουμε μια έννοια του ψέματος. Και φανταζόμαστε αυτή την έννοια του ψέματος οι άνθρωποι να πιστεύουν ψεύτικα πράγματα. παράδειγμα. Στο δυνατό και αμφιλεγόμενο graphic novel του Άλαν Μουρ *The Killing Joke*, *The Joker* αποφασίζει ότι είναι πραγματικά σημαντικό να αποδείξεις στον Μπάτμαν ότι το μόνο που χρειάζεται είναι μια κακή μέρα για να γυρίσεις α απόλυτα καλό και κανονικό άτομο σε κάποιον καλά όπως ο Τζόκερ.

Σχεδιάζει αυτή την τρομερή πλοκή, όπου αποφασίζει να εισβάλει στο σπίτι της Μπάρμπαρα Γκόρντον και ο πατέρας της Jim Gordon, ο επίτροπος Gordon. Πυροβολεί τη Μπάρμπαρα από τη σπονδυλική στήλη, την γδύνει, φωτογραφίζει το γυμνό της σώμα, απαγάγει τον Γκόρντον, τον πηγαίνει σε ένα λούνα παρκ, τον απογυμνώνει και μετά του δείχνει εικόνες της αιμορραγούσας γυμνής κόρης του για να τον σπρώξει πάνω από την άκρη. Και πολλοί άνθρωποι δεν το έχουν δει ως αστείο. Πραγματικά δείχνει την απόλυτη άνοια που έχει υποπέσει ο Τζόκερ είναι (Rhoades S., 2008).

Επιτίθεται στην Barbara Gordon. Επιτίθεται στον Επίτροπο Γκόρντον. Και το κάνει για έναν εντελώς τρελό λόγο, απλώς για να αποδείξω ένα σημείο ότι χρειάζεται μια κακή μέρα για να μετατρέψεις κάποιον σε κάποιον σαν αυτόν. Θέλει να σπάσει τον Γκόρντον, πυροβολεί τη Μπάρμπαρα, την αφήνει να πεθάνει, και παίρνει τον Γκόρντον μακριά. Ας υποθέσουμε λοιπόν ότι ο Τζόκερ ενδιαφέρεται πραγματικά να πιέσει Ο Γκόρντον πέρα από την άκρη, το αποφασίζει καθώς τον βάζει μέσα από αυτό το τρελό σουβέρ και δείχνοντάς του Αυτές οι φωτογραφίες της κόρης του, ο Τζόκερ λέει στον Γκόρντον, η κόρη σου είναι νεκρή. Τη σκότωσα. Την είδα να πεθαίνει στην έξοδο (Rhoades S., 2008).

Τώρα, ο Τζόκερ δεν πιστεύει ότι αυτό είναι αλήθεια. Ξέρει ότι πυροβόλησε την Barbara Gordon, μπορεί να πεθάνει. Αλλά ξέρει επίσης ότι είναι σκληρή. Ειλικρινά, δεν τον νοιάζει. Αλλά αποφασίζει να εξαπατήσει τον Γκόρντον. Θέλει να πιστεύει ότι η κόρη του είναι νεκρός να βάλει πραγματικά το καρφί στο φέρετρο του να τον βάλει πάνω από την άκρη. Λέει λοιπόν, η κόρη σου πέθανε, με σκοπό να τον εξαπατήσει. Τώρα, όπως ξέρουμε διαβάζοντας το κόμικ, Η Μπάρμπαρα Γκόρντον δεν πεθαίνει. Και έτσι, φαίνεται ότι αυτό είναι ένα κλασικό παράδειγμα του Τζόκερ που λέει ψέματα στον Γκόρντον κατά σειρά για να πετύχει κάποιο άλλο σκοπό. Αλλά ας υποθέσουμε ότι σε μια διαφορετική έκδοση του κόμικ, Η Barbara Gordon πεθαίνει. Απλώς ο Τζόκερ δεν το ξέρει. Δεν ξέρει ότι πέθανε, αλλά την άφησε να πεθαίνει. Και έτσι, ας υποθέσουμε ότι σε αυτή την έκδοση του κόμικ, Ο Τζόκερ λέει στον Γκόρντον, η κόρη σου πέθανε, με σκοπό να τον εξαπατήσει. Αλλά στην πραγματικότητα καταλήγει να λέει κάτι αληθινό, γιατί η Μπάρμπαρα Γκόρντον πέθανε πράγματι. Κάνει εντύπωση, το ότι θα θέλαμε ακόμα να πούμε ότι ο Τζόκερ έλεγε ψέματα σε αυτήν την περίπτωση, παρόλο που ο κόσμος αποδείχθηκε διαφορετικά, παρόλο που αυτό που είπε ήταν αλήθεια (Rhoades S., 2008).

Και θα θέλαμε να πούμε ότι ο Τζόκερ λέει ψέματα σε αυτήν την περίπτωση, γιατί πιστεύει ότι αυτό που λέει είναι ψευδές. Αυτή φαίνεται να είναι η ουσία του τι κάνει αυτό είναι μια περίπτωση ψεύδους. Πιστεύει ότι η Μπάρμπαρα Γκόρντον είναι ζωντανή. Λέει ότι είναι νεκρή για να εξαπατήσει τον Επίτροπο Gordon. Είναι η πεποίθηση που κάνει τη δουλειά εδώ, όχι η πραγματική αλήθεια αυτού που λέει ή όχι. Τώρα, ίσως θέλετε να πατήσετε το κουμπί παύσης δεξιά τώρα, και πήγαινε, τι; Δεν συμμαρίζομαι τη διαίσθησή σου, ή όχι κάνεις λάθος, ή ε; Ωραία. Έτσι επιχειρηματολογούν οι φιλόσοφοι. Φέρνουμε παραδείγματα. Και σας προσκαλούμε να σκεφτείτε έναν συγκεκριμένο τρόπο. Και κάποιος από εσάς συμφωνείτε με αυτό, και κάποιος από εσάς όχι. Θα συνεχίσω, όμως, σαν να συμβαίνει αυτό το παράδειγμα κάποια δουλειά. Κάνει κάποια δουλειά για μένα, τουλάχιστον. Με κάνει να σκέφτομαι ότι αν είμαι πραγματικά προσπαθώντας να αποκτήσω μια καλή αντίληψη για το ψέμα (Rhoades S., 2008).

Αν φανταστούμε μια Wonder Woman στο τέλος του Α' Παγκοσμίου Πολέμου απλώς θα βοηθούσε να δοθεί ένα τέλος σε αυτόν τον φρικτό, φρικτό, καταστροφικό πόλεμο. Και θα λέει αυτό δεν είναι απλώς μια ελπίδα, αλλά μια πίστη και θα λέει, αυτή σίγουρα θα είναι η τελευταία φορά που η ανθρωπότητα εμπλέκεται σε μια τόσο καταστροφική σύγκρουση.



Αλλά πρέπει να φανταστούμε, εκείνη τη στιγμή, που πιστεύει ότι οι άνθρωποι έχουν μάθει το μάθημά τους. Αποδεικνύεται ότι αυτό που είπε ήταν ψευδές. Αυτός δεν ήταν ο τελευταίος πόλεμος που θα πολεμούσαμε, ο τελευταίος καταστροφικός πόλεμος που θα πολεμούσαμε. Μερικά χρόνια αργότερα, αρχίζει ο Παγκόσμιος Πόλεμος. Λοιπόν Wonder Woman, για πολύ καλούς λόγους, λέει κάτι ψεύτικο στο τέλος του Α' Παγκοσμίου Πολέμου. Wonder Woman κάτι δεν πήγαινε καλά. Είναι θεά, αλλά δεν είναι αλάνθαστη. Ότι κι αν είναι αυτό που καταλήγει σε κάτι είναι ψέμα, δεν αρκεί απλώς να επισημάνετε το γεγονός ότι αυτό που είπατε ήταν ψευδής. Από πού ξεκινάει η αντίληψή μας για το ψέμα; Θα πρότεινα να ξεκινήσει με αυτή την ιδέα να λέει κάτι ψεύτικο με σκοπό να πάρει κάποιον να το πιστέψει ως αληθινό (Rhoades S., 2008).

Υπάρχουν εκείνα τα γεγονότα στην ιστορία των κόμικς για ιστορίες που συνεχίζουν να έχουν σημασία τόσο για τους συγγραφείς και τους καλλιτέχνες που δημιουργούν τα κόμικς, όσο και για τους θαυμαστές που τα διαβάζουν και τα απολαμβάνουν και τους μελετητές που τα μελετούν. Ρωτήστε τους fanboys (και, όλο και περισσότερο, τα fangirls) ποια είναι μερικά από τα σημαντικότερα crossover γεγονότα στην ιστορία των mainstream κόμικ υπερήρωων και πιθανότατα θα λάβετε τις τυπικές απαντήσεις: Avengers: Free Skrull War, Spider-Man: Death of Gwen Stacey, Clone-Saga, Bat-man: Knightfaii, Death in the Family, Death of Superman, Fantastic Four: The Galactus Tril-ogy, Crisis on Infinite Earths, Fourth World Saga, X-Men: Dark Phoenix Saga και Legion of Superheroes : The Great Darkness Saga είναι μερικές μόνο από τις ιστορίες που θα μπορούσαν να αναφερθούν εν παρόδω (Rhoades S., 2008).

Το Civil War, που δημοσιεύτηκε το 2006 και το 2007 από τη Marvel Comics, θα ήταν επίσης μεταξύ αυτών. Περιλαμβάνει σχεδόν 200 μεμονωμένα κόμικ και κορυφώνεται με τον «θάνατο» του Captain America. Τα κόμικς είναι μια μορφή κοινωνικής ιστορίας και μπορούν να θεωρηθούν ως πρωταρχικά ιστορικά ντοκουμέντα, το CIVIL WAR έχει ένα ιδιαίτερο είδος απήγησης. Είναι ένα από εκείνα τα κόμικς που είναι σίγουρα μια αντανάκλαση της εποχής του, αλλά έχει επίσης ένα διαχρονικό που θα Ενώ πάντα υποστήριζα ότι τα κόμικς είναι μια μορφή κοινωνικής ιστορίας και μπορούν να θεωρηθούν ως πρωταρχικά ιστορικά ντοκουμέντα, το CIVIL WAR έχει ένα ιδιαίτερο είδος απήγησης. Είναι ένα από εκείνα τα κόμικς που είναι σίγουρα μια αντανάκλαση της εποχής του, αλλά έχει επίσης μια διαχρονική ποιότητα που θα μιλήσει σε γενιές είκοσι, πενήντα, εκατό χρόνια μετά την έναρξη της δημοσίευσής του (2006). Σίγουρα, μπορεί κανείς να δει τη σειρά ως απάντηση στις ανησυχίες

που εγείρουν τα γεγονότα της 11ης Σεπτεμβρίου 2001, το USA PATRIOT Act και η άνοδος της σύγχρονης τρομοκρατίας.

Σίγουρα μπορεί κανείς να δει και τους παραλληλισμούς μεταξύ της φυλακής της Αρνητικής Ζώνης και του στρατοπέδου κράτησης του Γκουαντάναμο. Ωστόσο, η κοινωνική και πολιτιστική απήχηση του κωμικού γεγονότος πηγαίνει πολύ βαθύτερα από αυτό, επειδή, στον πυρήνα του, ο Εμφύλιος Πόλεμος έχει να κάνει με τον αγώνα μεταξύ του «Κοινού Καλού» και του «Δικαιού» στην ατομική ελευθερία και την ιδιωτικότητα.

Με τόση ανησυχία σήμερα για το "Big Brother" με τη μορφή της NSA και της κυβέρνησης που κατασκοπεύει μεμονωμένους πολίτες και το δικαίωμα κάποιου στην ιδιωτική ζωή, ο Εμφύλιος Πόλεμος είναι πιο επίκαιρος από ποτέ. Όσο ζούμε σε έναν κόσμο όπου η κλοπή ταυτότητας και η ευκολία πρόσβασης στις πληροφορίες των προσώπων ενός ατόμου συνεχίζουν να είναι ένα διαρκές ζήτημα.

Όλοι οι σημαντικότεροι ειδησεογραφικοί οργανισμοί κάλυψαν τον Εμφύλιο Πόλεμο, πολλοί κατά τη διάρκεια της ιστορίας, και ακόμη περισσότερο μετά, όταν ο Captain America σκοτώθηκε στο αποκορύφωμα μιας συνωμοσίας που περιελάμβανε μια ενημερωμένη, νεοκαπιταλιστική εκδοχή του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, έχοντας απέναντί του έναν εχθρό της εποχής εκείνης δηλαδή τον Red Skull.

Ενώ ορισμένες πηγές απάντησαν στη σειρά ως ένα άλλο κομμάτι της λαϊκής κουλτούρας που τώρα αξίζει να αναθεωρηθεί, οι περισσότερες χρησιμοποίησαν το κωμικό γεγονός για να οργανώσουν τους δικούς τους διαλογισμούς πάνω στην αμερικανική κουλτούρα. Το σύνθημα για την ιστορία γενικότερα του Civil War είναι «Σε ποιανού πλευρά είσαι;» Λειτουργούσε τόσο ως ένα αποτελεσματικό κομμάτι μάρκετινγκ όσο και ως μια έξυπνη πρόβλεψη της επίδρασης που θα είχε η σειρά στην κουλτούρα —αυτή της αποκάλυψης των προϋπαρχουσών ιδεολογιών των αναγνωστών (Goldsmith Fr., 2015).

Το Talk of the Nation του NPR διερεύνησε τις συνδέσεις μεταξύ της ιστορίας και των σύγχρονων ιστοριών σχετικά με τις υποκλοπές από την κυβέρνηση (βλ. Conan). Στην ιστορία του "What the Death of Captain America Really Means", το ABC News απεικόνισε τον Captain America ως μάρτυρα μιας διοίκησης που κυβερνά μέσω λανθασμένης κατεύθυνσης και "αναμφισβήτητα ψέματα" (Robinson), η κάλυψη του Fox News κάνει τον Cap ως θύμα

τρομοκρατίας και ο θάνατός του ως επίθεση στις αμερικανικές αξίες Αυτά είναι μόνο μερικά παραδείγματα από πολλά (Goldsmith Fr., 2015).

Επιπλέον, η σειρά κυριάρχησε στη συνομιλία στην κοινότητα των κόμικς στο διαδίκτυο, με δεκάδες ιστότοπους να αφιερώνονται στη συζήτηση για τη σειρά και στη συζήτηση σχετικά με την αξία και το νόημά της. Οι περισσότερες από τις σημαντικές προσωπικότητες πίσω από τον Civil War, ήταν ξεκάθαρο ότι η πρόθεσή τους με τη σειρά δεν ήταν να προωθήσουν κάποια συγκεκριμένη πολιτική θέση ή ιδεολογία. , και για να κάνει τον αναγνώστη να σκεφτεί σοβαρά την κουλτούρα που προκύπτει αλληγορικά μέσα από τις διάφορες ιστορίες και πλοκές. Το ίδιο το άνοιγμα της σειράς προκάλεσε τις ποικίλες δημοσιογραφικές και δημόσιες απαντήσεις.

Η ιδέα της λογοδοσίας, της ελευθερίας της διαφάνειας, και η ασφάλεια βρίσκεται στο επίκεντρο στον Εμφύλιο Πόλεμο, στο κόμικ. Πραγματοποιείται επίσης σε μικρότερο στην ταινία Marvel Cinematic Universe. Στο κόμικ αυτό που συμβαίνει είναι ότι μια ομάδα υπερηρώων, οι νέοι πολεμιστές, που προσπαθούν να βελτιώσουν τις βαθμολογίες τους στο ριάλιτι, αποφασίζουν να καταρρίψουν μια συμμορία σούπερ κακών που τα πράγματα πάνε στραβά, και ένας από τους κακούς που πολεμούν, ο Nitro, πυροδοτεί μια έκρηξη που σκοτώνει εκατοντάδες ανθρώπους, συμπεριλαμβανομένων πολλών μαθητών σε δημοτικό σχολείο της περιοχής. Αυτό προκαλεί δημόσια κατακραυγή, και την απαίτηση ότι οι υπερήρωες καταχωρούν την ταυτότητά τους στον Υπερανθρώπινο Νόμο Εγγραφής. Στην ταινία του Εμφυλίου Πολέμου, δεν έχουμε ανησυχίες για τη διαφάνεια γιατί για να είμαι ειλικρινής, οι περισσότεροι από τους υπερήρωες της Marvel Cinematic Σύμπαν, οι περισσότερες ταυτότητες τους είναι γνωστά στο κοινό. Αλλά εξακολουθούμε να ανησυχούμε για τη λογοδοσία.

Βλέπουμε τον στρατηγό Ρος να παρουσιάζει μια υπόθεση στον Captain America, και στον Black Widow και στον Iron Man, και άλλοι λένε, κοίτα, να τι έχετε κάνει πρόσφατα. Και καταλαβαίνουμε ότι προσπαθούν να κάνουν κάτι καλό, αλλά υπήρξαν πολλά θύματα στο πέρασμά τους. Πολλοί από αυτούς χωρίς να το θέλουν καλοί άνθρωποι, αλλά παρόλα αυτά, πρέπει να επανέλθουν στην αρχική ομάδα. Πρέπει να υπάρχει κάποια επίβλεψη, όπως επίσης διαφάνεια και εποπτεία. Αυτά είναι δημοκρατικά ιδανικά, και το ότι βρίσκουν τη θέση τους στο είδος του πλαισίου των σύγχρονων κόμικς με υπερήρωες είναι κάτι το αναμενόμενο.

Βέβαια εδώ θα μπορούσε να είναι αυτές οι εύλογες απαιτήσεις; Λοιπόν, οι υπερήρωες έχουν κάποια επιχειρήματα κατά να πουν, αποκαλύπτοντας την ταυτότητά τους στο κοινό. Το ένα αφορά την προστασία της ιδιωτικής ζωής. Η σκέψη τους εκεί είναι ότι έχουν δικαίωμα στην ιδιωτική ζωή. Και ότι η ιδιωτική ζωή θα ήταν εντελώς εξατμίζονται αν η ταυτότητά τους ήταν γνωστή. Αυτό δεν είναι ένα πολύ επιτακτικό επιχείρημα όταν σκεφτείς τι είναι αυτό που κάνουν οι υπερήρωες. Πολεμούν για λογαριασμό του κοινού, και συχνά επιδίδονται σε συμπεριφορά αυτό είναι τουλάχιστον επικίνδυνο, ως ένα σημείο, για τους πολίτες.

Μάλλον πάντως, δεν θα θεωρούσαμε την ανησυχία για το απόρρητο ιδιαίτερα πειστική εδώ, αν πρόκειται να κάνουμε μια ισορροπία με το τι κάνουν οι υπερήρωες, ποιες είναι οι απαιτήσεις της δημοκρατικής νομιμότητας--η διαφάνεια είναι ένα από αυτά-- και, το ίδιο το γεγονός ότι υπάρχουν πολλά άλλα άτομα στην κοινωνία μας που αποκομίζουν μεγάλα οφέλη εις βάρος της ιδιωτικής τους ζωής.

Οι διασημότητες απολαμβάνουν πολλή περιουσία λόγω της φήμης τους, αλλά η φήμη τους σημαίνει ότι δεν το κάνουν απολαύστε το είδος της ιδιωτικής ζωής που κάνουμε οι υπόλοιποι από εμάς. Βλέπουμε λοιπόν σε αυτές τις δύο ιστορίες, τον Εμφύλιο Πόλεμο στο κόμικ και Εμφύλιος πόλεμος στην ταινία, απαίτηση για περισσότερη υπευθυνότητα και διαφάνεια μεταξύ των υπερηρώων. για το γιατί είναι κατάλληλο, ηθικά μιλώντας, για την ταυτότητά τους να παραμείνει μυστικό.

Τι θα μπορούσαμε να πούμε ως απάντηση; Ποια είναι τα αντεπιχειρήματα σε αυτό; Ας αναγνωρίσουμε πρώτα και κύρια, προτού φτάσουμε σε αυτά τα αντεπιχειρήματα, ο συγκεκριμένος ρόλος που έχουν οι υπερήρωες, πολλοί από αυτούς τουλάχιστον, παίζουν σε οποιαδήποτε δεδομένη κοινωνία. Ας δούμε τους υπερήρωες που υπάρχουν στην αμερικανική κοινωνία. Είναι ενδιαφέρον ο ρόλος που αυτοί καταλαμβάνουν, γιατί είναι οιονεί νόμιμες οντότητες του κράτους.

Είναι οιονεί νόμιμοι πράκτορες του κράτους. Να τι εννοώ με αυτό. Δεν είναι μέλη της αστυνομίας, τις περισσότερες φορές. Δεν είναι μέλη κυβερνητικών οργανισμών, τις περισσότερες φορές. Αποφασίζουν να αναλάβουν τον εαυτό τους ο ρόλος των προστάτων, ο ρόλος των μαχητών του εγκλήματος. Και αναμφισβήτητα, κάνουν πολύ καλό. Αλλά το κάνουν έξω από τους κανονικούς μηχανισμούς που δημιουργήσαμε για να επιδιώξουμε τη δικαιοσύνη σε αυτή τη χώρα.

Το κάνουν εκτός των παραδοσιακών καναλιών δικαίου επιβολή, για παράδειγμα. Τώρα, το έχουν πάρει πάνω τους να το κάνουν επειδή το έχουν δει... ή τουλάχιστον το επιχείρημα συχνά πηγαίνει-- βλέπουν μια αποτυχία, ας πούμε, μέσω των παραδοσιακών καναλιών. Εννοώ, οι ιστορίες υπερήρωων δεν θα το έκαναν καν κατεβείτε από το έδαφος αν δεν είχαν τίποτα να κάνουν, αν δεν συνέβαινε κάποια αποτυχία. Αυτό αλλάζει λίγο όσο προχωράμε σε ιστορίες υπερηρώων.

Πολλές φορές θα παρουσιαστούν υπερήρωες σαν να πολεμάς τους αγώνες που κανείς άλλος δεν θα μπορούσε να πολεμήσει, αλλά δεν είναι πάντα έτσι. Αυτό που εννοούμε είναι ότι πολλές από τις περιπέτειες των υπερηρώων να τους εμπλέξει να σταματήσουν τους εγκληματίες που, καταρχήν, θα μπορούσαν να σταματήσει απολύτως από τα κανονικά κανάλια που έχουμε στη διάθεσή μας. Δεν είναι πάντα έτσι, και από κάποια άποψη, είναι πραγματικά πολύ βολικό οι υπερήρωες φτάνουν στη σκηνή για να πολεμήσουν τους αγώνες που κανείς άλλος δεν μπορεί αγώνας. Ας παραχωρήσουμε ότι μερικές φορές πολεμούν τις μάχες που κανείς άλλο μπορεί να πολεμήσει, αλλά σίγουρα επιλέγουν επίσης να χρησιμοποιήσουν λίγο από το χρόνο τους να πολεμήσουμε τους αγώνες που είμαστε ικανοί να πολεμήσουμε. Και κανείς δεν τους εξέλεξε για να το κάνουν αυτό. Τώρα, ίσως τους επιτρέπεται να το κάνουν αυτό. Εννοώ, τελικά, είμαστε σε θέση να παραχωρήσουμε άτυπη εξουσία σε ιδιώτες να μας παρέχουν υπηρεσίες που νομίζουμε που οι άλλοι δεν μπορούν ή δεν θέλουν να κάνουν. Σίγουρα υπάρχει επιχείρημα έκανε ότι η Γκόθαμ Σίτι ενίσχυσε ανεπίσημα Ο Μπάτμαν να κάνει τον ρόλο του επαγρύπνησης στην πόλη. Οι πολίτες του Γκόθαμ αναγνωρίζουν ότι τα ιδρύματά τους ήταν ελλείψει, ότι η αστυνομία ήταν διεφθαρμένη, η κυβέρνηση ήταν διεφθαρμένη, ότι οι δρόμοι είχαν καβαλήσει το έγκλημα. Και έτσι, όταν ο Μπάτμαν σηκώθηκε και είπε, θα φροντίσω για αυτό.

Του έδωσαν την εξουσία να το κάνει. Ήταν διφορούμενοι σε αυτό, ας είμαστε ειλικρινείς. Συχνά ενεργοποιούν τον Μπάτμαν όταν τους βολεύει. Ωστόσο, υπήρξε κάποια τέτοια ενδυνάμωση που συνέβη. Έτσι οι υπερήρωες μπορούν να υποστηρίξουν ότι, τουλάχιστον ανεπίσημα, αυτοί έχουν την έγκριση του κοινού τις περισσότερες φορές πίσω τους στις δραστηριότητές τους. Παρόλα αυτά, έχουν επιλέξει να ακολουθήσουν μια συγκεκριμένη πορεία δράσης που φαίνεται να είναι το κατάλληλο θέμα της εποπτείας. Οι υπερήρωες δηλώνουν: «η ιδιωτική μας ζωή είναι πολύ σημαντική για εμάς». Αποφασίζουν να συμμετάσχουν σε ορισμένες δραστηριότητες, πρέπει να κάνετε ορισμένες θυσίες. Δεν

μπορούν να μοιραστούν ένα σημαντικό μέρος της ζωής τους με τα πολύ αγαπημένα τους πρόσωπα.

Αναγνωρίζουμε ότι υπάρχουν πολλά άτομα που αποφάσισαν να εγγραφούν για στρατιωτική θητεία και έβαλαν τη ζωή τους σε κακό για τους πολέμους που επιλέγουμε να πολεμήσουμε, για τους πολέμους που επιλέγουμε να τα στείλουμε. Εδώ πάλι, έχουμε ένα ιδανικό για άτομα που έχουν κάνει μια θυσία, που έχουν εγκαταλείψει κάτι που οι άλλοι άνθρωποι κρατούν. Δηλαδή, που έχουν παραιτηθεί από την ελευθερία να παραμείνετε ασφαλείς στις περισσότερες περιπτώσεις, για την επιδίωξη άλλων στόχων. Λοιπόν, το θέμα εδώ είναι, όταν οι υπερήρωες δείχνουν την ιδιωτικότητα και πείτε, αυτό είναι πολύ σημαντικό για εμάς, Νομίζω ότι η απάντηση από την άλλη πλευρά μπορεί να είναι, όπως πρέπει. Αλλά αυτό δεν είναι καλό επιχείρημα.

Το απόρρητο μπορεί να πρέπει να είναι το ίδιο πράγμα που θυσιάζεις προκειμένου για να κάνεις νόμιμα αυτό που κάνεις θέλω να κάνω, που είναι να πολεμάς δίπλα, αλλά όχι μέσα, τους θεσμούς που ήδη υπάρχουν στην προώθηση του καλού για το κοινό. Ας δούμε την ανησυχία για τους υπερήρωες και την ασφάλειά τους. Αυτή είναι πάλι η ίδια ιδέα. Η ασφάλεια είναι σημαντική, αλλά δεν το κάνετε να κάνετε ορισμένα πράγματα χωρίς να θέτετε σε κίνδυνο την ασφάλεια., Δεν είναι πολύ καλό επιχείρημα για το κοινό να πει, έχουμε επιλέξει να θέτουμε τον εαυτό μας σε κίνδυνο όλη την ώρα, αλλά μετά δεν θέλουμε να βάλουμε τον εαυτό μας με κακό τρόπο στην ιδιωτική μας ζωή. Αυτό μπορεί να είναι μια θυσία που πρέπει να γίνει που έγινε για να έχει κάποια εποπτεία το κοινό πάνω από τη συμπεριφορά σου. Η ανησυχία ότι πρέπει να είναι υπερήρωες που κρατούν υπό έλεγχο τις κυβερνήσεις, παρά οι κυβερνήσεις που κρατούν υπό έλεγχο τους υπερήρωες (Duncan R., Smith M.J., 2009).

Παρόλα αυτά, η βούληση του λαού είναι η βούληση του λαού. Και δεν υπάρχει καμία απολύτως εγγύηση ότι οι ίδιοι οι υπερήρωες δεν θα γίνουν καταχρηστικοί στην εξουσία τους. Με άλλα λόγια, είναι μια πράξη πίστης να σκεφτόμαστε ότι οι υπερήρωες θα παραμένουν πάντα καλοπροαίρετοι σε αυτό που κάνουν (Duncan R., Smith M.J., 2009).

Η τέχνη, από την άλλη, εξερευνά την ιδέα των πολυσύμπαντων με έναν πιο αφηρημένο τρόπο. Τα καλύτερα παραδείγματα αυτού προέρχονται από σουρεαλιστές καλλιτέχνες. Ο σουρεαλισμός ξεκίνησε στα μέσα της δεκαετίας του 1920 ως ένας τρόπος για να εξερευνήσετε οπτικά ένα ψυχολογικό πολυσύμπαν - το ανθρώπινο μυαλό. Καλλιτέχνες

όπως ο André Breton, ο Salvador Dalí, ο Joan Miró και ο René Magritte δημιούργησαν πίνακες και γλυπτά που αμφισβήτησαν τις αντιλήψεις για τον κόσμο στον οποίο ζούμε. Ζήτησαν από το κοινό να σκεφτεί τι υπάρχει που δεν μπορούμε να δούμε και πώς μας περικλείουν τα αντιληπτά φυσικά μας όρια (Duncan R., Smith M.J., 2009).

Φυσικοί, φιλόσοφοι και συγγραφείς κόμικς ρωτούν εάν υπάρχουν ή όχι άλλοι φυσικοί χώροι εκεί έξω όπου υπάρχουν εναλλακτικές εκδοχές του εαυτού μας. Οι σουρεαλιστές ρωτούν αν αυτοί οι χώροι δεν υπάρχουν έξω από αυτόν τον κόσμο αλλά μέσα στον καθένα μας.

Πολλοί υπερήρωες και σούπερ κακοί δημιουργούνται μέσα από κάποιο ή άλλο επικό γεγονός, ένα περιστατικό που τους εμποτίζει με άγριες και παράξενες δυνάμεις. Δεν συμβαίνει πάντα έτσι, φυσικά. Η Wonder Woman έχει θεϊκές δυνάμεις απλώς και μόνο λόγω της καταγωγής της. Ο Σούπερμαν απέκτησε τις εξαιρετικές του ικανότητες μέσω της εξωγήινης φυσιολογίας του που αυξανόταν με τις ακτίνες του κίτρινου ήλιου της Γης. Ωστόσο, ένα επαναλαμβανόμενο χαρακτηριστικό των ιστοριών υπερήρωων είναι μια ειδική μεταμορφωτική στιγμή όπου οι φανταστικές ικανότητες απονέμονται σε ένα συχνά ανυποψίαστο άτομο ή άτομα (Duncan R., Smith M.J., 2009).

Κάτι τέτοιο, π.χ. αφορά το πώς οι Fantastic Four αποκτούν τις δυνάμεις τους. Ο Ριντ Ρίτσαρντς, η Σου Στομ, ο Τζόνι Στομ και ο Μπεν Γκριμ ταξιδεύουν μέσα από ένα ραδιενεργό σύννεφο στο διάστημα και σύντομα μετά βρίσκουν τον εαυτό τους με κάθε είδους παράξενες ικανότητες. Ο Jason Blood είναι ένας κανονικός τύπος μέχρι που συνδέεται με τον Belial από τον μάγο Merlin (Duncan R., Smith M.J., 2009).

Στις περισσότερες περιπτώσεις, δεν αμφισβητείται ότι ο εν λόγω χαρακτήρας επιβιώνει από το μνημειώδες μεταμορφωτικό γεγονός που του χαρίζει υπερδυνάμεις. Παρόλο που όλες οι φυσικές ικανότητες του Steve Rogers αλλάζουν δραματικά με τον ορό σούπερ στρατιώτη που του έχει δώσει, πιστεύουμε ότι ο σωστός τρόπος για να περιγράψουμε αυτό που συμβαίνει είναι ότι ο Steve Rogers γίνεται Captain America. Αλλά τουλάχιστον μερικές φορές, η αλλαγή που λαμβάνει χώρα μας κάνει να αναρωτιόμαστε εάν έχει νόημα να πούμε ότι το άτομο πριν από το γεγονός επέζησε της μεταμόρφωσης (Duncan R., Smith M.J., 2009).

Ο Μπεν Γκριμ, άλλωστε, είναι πολύ διαφορετικός μετά την έκθεσή του στην ακτινοβολία. Μπορεί πραγματικά ένα άτομο να επιβιώσει όταν μετατραπεί από σάρκα και

οστά σε ένα πλάσμα που μοιάζει με βράχο; Ο φιλοσοφικός τρόπος για να ακούσουμε αυτή την ανησυχία είναι: έγινε πράγματι ο Μπεν Γκριμ το Πράγμα ή το νέφος ακτινοβολίας κατέστρεψε τον Μπεν Γκριμ και στη θέση του γεννήθηκε ένα νέο άτομο—το Πράγμα—ένα άτομο με όλες τις αναμνήσεις και την προσωπικότητα του Μπεν, αλλά ένα διαφορετικό άτομο, όλα τα ίδια (Duncan R., Smith M.J., 2009);

Μερικοί φιλόσοφοι πιστεύουν ότι τα ανθρώπινα πρόσωπα είναι πανομοιότυπα με το σώμα τους, και έτσι μια ριζική αλλαγή σε ένα ανθρώπινο σώμα μπορεί να κάνει ένα άτομο να πάψει να υπάρχει. Μια προφανής αλλαγή όπως αυτή θα ήταν ένα σώμα από ζωντανό οργανισμό σε νεκρό οργανισμό. Όπως όλες οι φιλοσοφικές θέσεις, υπάρχουν κάποιοι λόγοι που υποστηρίζουν αυτήν την άποψη και άλλοι λόγοι για να την απορρίψουμε. Μερικές φορές μιλάμε σαν να είναι η επιβίωση του σώματος που φαίνεται να έχει σημασία στο να μετρήσουμε ένα άτομο ως επιζών. Για μερικούς ανθρώπους, όταν ένα αγαπημένο πρόσωπο έχει υποστεί ένα καταστροφικό εγκεφαλικό τραύμα που τον καθιστά πλέον ανίκανο για σκέψη ανώτερης τάξης, δεν θα πιστεύουν ότι το άτομο έχει πάψει να υπάρχει, αλλά μάλλον θα ισχυρίζονται ότι το άτομο έχει επιζήσει, αν και έχουν υποστεί μια τεράστια ψυχολογική αλλαγή. Και δεν πιστεύουν όλοι οι άνθρωποι που μιλούν με αυτόν τον τρόπο ότι η επιβίωση του ατόμου οφείλεται στη συνεχιζόμενη ύπαρξη μιας άυλης ψυχής ξεχωριστής τόσο από το σώμα όσο και από το μυαλό. Το σκέφτονται αυτό γιατί, ενώ το μυαλό έχει αλλάξει δραματικά, το σώμα δεν έχει αλλάξει, και γι' αυτούς, αυτό είναι αρκετό για να μετρήσουν το άτομο ως ακόμα (Romero G., & Dahlman L., 2012).

Αλλά οι περισσότεροι αναγνώστες κόμικς πιστεύουν ότι υπάρχει κάτι που πρέπει να ειπωθεί για τους Ben Grimms και Alec Hollands του κόσμου των κόμικς που επιβιώνουν από τις ακραίες σωματικές τους μεταμορφώσεις. Πολλοί φιλόσοφοι θα συμφωνούσαν. Και αυτό γιατί πολλοί από εμάς πιστεύουμε ότι αυτό που έχει σημασία δεν είναι η σωματική επιβίωση, αλλά η ψυχολογική επιβίωση. Εφόσον ορισμένες αναμφίβολα πολύπλοκες ψυχολογικές καταστάσεις επιμένουν στο πέρασμα του χρόνου—μνήμες, ελπίδες, φόβοι, εμπειρίες, πεποιθήσεις κ.λπ.—υπάρχει λόγος να πιστεύουμε ότι ένα άτομο επιβιώνει. Σίγουρα, το σώμα του Alec Holland είναι πραγματικά διαφορετικό ως Swamp Thing, αλλά το μυαλό του είναι κυρίως το ίδιο, και έτσι θέλουμε να πούμε ότι ο Holland γίνεται Swamp Thing. (Οι θαυμαστές του εν λόγω ήρωα θα αναγνωρίσουν ότι τα πράγματα γίνονται αρκετά περίπλοκα για τον Άλεκ και την ιδέα της ταυτότητάς του μέσω της σχέσης που ναπτύσσει στην πορεία με το Swamp Thing) Είτε νομίζουμε ότι είναι η σωματική επιβίωση που έχει μεγαλύτερη σημασία, είτε η



ψυχολογική επιβίωση, ή ίσως ακόμη και κάποιος συνδυασμός και των δύο, ίσως μπορούμε να κρίνουμε ότι εάν ένα άτομο υποστεί και μια ριζική σωματική μεταμόρφωση και μια ριζική ψυχική μεταμόρφωση, τότε είναι απίθανο να επιβιώσει. (Duncan R., Smith M.J., 2009)

Τότε όμως τι λέμε για τον απίθανο Hulk; Ο Bruce Banner μετατρέπεται στον Incredible Hulk ή αντίθετα, μπορεί να θεωρούμε ότι όλα αυτά είναι λάθος. Φυσικά ο Bruce Banner είναι ο Hulk. Αλλά αν αυτό είναι σωστό, είναι αλήθεια ότι ο Bruce Banner επιβιώνει, επανειλημμένα, από την εξαιρετική μεταμόρφωση του σώματος και του νου που υποτίθεται ότι τον μετατρέπει σε Hulk; Ποια θεωρία της προσωπικής ταυτότητας μπορεί να δώσει νόημα σε αυτό; (Duncan R., Smith M.J., 2009)

Και ενώ το σκέφτεστε, μια τελευταία λέξη για το γιατί αυτό έχει σημασία. Έχει εν μέρει σημασία γιατί μπορούμε εδώ συγχρόνως να αναλογιστούμε και ως προς την ηθική ευθύνη. Θέλουμε να μάθουμε ποιος είναι υπεύθυνος για τί—ποιος αξίζει επαίνους ή κατηγορίες, ποιος έκανε το σωστό ή το λάθος και ούτω καθεξής. Επομένως, δεν είναι μόνο το ερώτημα ενός φιλοσόφου, αυτή η ανησυχία για την προσωπική ταυτότητα. Πρέπει να θεωρηθεί υπεύθυνος ο Μπρους Μπάνερ για αυτό που κάνει ο Χαλκ; Αν είναι το ίδιο άτομο, τότε ναι, φυσικά: το να θεωρείς υπεύθυνο τον Μπρους Μπάνερ απλώς θεωρείς υπεύθυνο τον Χαλκ και το αντίστροφο: είναι πανομοιότυποι (Duncan R., Smith M.J., 2009).

Σε έναν κόσμο υπερηρώων, η αορατότητα αναφέρεται στην ικανότητα να κάνει κανείς τον εαυτό του. Σούζαν Στορμ, η Αόρατη Γυναίκα, μπορεί να το κάνει αυτό (καθώς και να παράγει αόρατα πεδία δύναμης). η αορατότητα είναι δύναμη, μια ικανότητα, κάτι που μπορεί να αναπτυχθεί. Έξω από έναν τέτοιο κόσμο, είναι συνήθως ένας περιορισμός. Αυτό επιβεβαιώνεται από άλλες φωτισμένες φιγούρες που είναι γνωστές για την αορατότητά τους. Ο υπόγειος άνθρωπος του Ντοστογιέφσκι είναι παραδειγματικός. Ο υπόγειος άνθρωπος κατασκευάζει διάφορες συνωμοσίες για να εξαναγκάσει τον αξιωματικό να τον προσέξει. να τον αναγνωρίσει ως άνθρωπο, αλλά ακόμα και μετά από δύο χρόνια δεν τα καταφέρνει (Duncan R., Smith M.J., 2009).

Ο υπόγειος άνθρωπος όχι μόνο δεν είναι ορατός (δηλαδή, αναγνωρίσιμος ως αλλά η ταυτότητά του καθορίζεται σε μεγάλο βαθμό από άλλους, ζωντανός στην αυτοβιογραφική του αφήγηση στην οποία επιχειρεί να διαπιστώσει ποιος είναι και ότι πρέπει να ληφθεί

σοβαρά υπόψη. Η ανάγνωση αυτής της διαλεκτικής από τον Fanon τον οδηγεί στο συμπέρασμα ότι ο αποικισμένος «εγγενής» έχει δημιουργηθεί από τον αποικιστή. αντιπροσωπεύει την απουσία αξιών, αλλά και την άρνηση των τελείων" (Duncan R., Smith M.J., 2009).

Οι δημοκρατικές κυβερνήσεις που επιλέγονται μέσω ορθολογικού λόγου σε εμπορικά ανοιχτές πολιτικές θεωρούνται ως οι πιο νόμιμες και αντιπροσωπευτικές του λαού. Πρόκειται για έναν εξορθολογισμό μορφών νομιμότητας. Οι φωνές εκείνων που προέρχονται από παραδοσιακές, εννοιολογικές, μορφές είναι αυτές που είναι πιο νόμιμες, αντιπροσωπεύουν το λαό τους και φαίνονται πιο ηθικές.

Αλλά ο Lee έκανε περισσότερα από το να δημιούργησει έναν αντιδραστικό υπερήρωα μέσω του Stark. Ανέπτυξε έναν περίπλοκο χαρακτήρα του οποίου η ανθρωπιά προκαλεί το πραγματικό ενδιαφέρον για τις γραμμές της ιστορίας, ο Lee δημιούργησε έντονα με τη βοήθεια του αδελφού του, Larry Lieber, και των εικονογράφων Don Heck και Jack Kirby. Ενώ ο Lee και ο Lieber χρησιμοποίησαν τον Howard Hughes για το όραμά τους για τον λαμπρό δισεκατομμυριούχο-τυχοδιώκτη, ο Fleck και ο Kirby χρησιμοποίησαν τον αυστραλιανής καταγωγής ηθοποιό Errol Flynn ως είδος προτύπου για τους ήρωές τους (Gabilliet J.P., 2010).

Δυστυχώς, ακόμη και οι καλές προθέσεις του Stark συχνά οδηγούν σε τραγικές συνέπειες, όπως ο θάνατος του Captain America μετά τον "Εμφύλιο πόλεμο" της Marvel. Ο Stark μπορεί μόνο να προσπαθήσει να κάνει το καλύτερο από έναν χαοτικό και απρόβλεπτο κόσμο. Όπως είπε ο Σοπενχάουερ, κάθε πράξη βούλησης οδηγεί σε ακούσιες συνέπειες. Πράγματι, ο δρόμος προς την κόλαση είναι στρωμένος με καλές προθέσεις. Όχι μόνο οι ιδεολογίες και οι πολιτικές μας υπόκεινται σε ακούσιες συνέπειες, αλλά και οι καρποί των εφευρέσεών μας.

Ακολουθώντας τις απαισιόδοξες αντιλήψεις του φιλόσοφου όπως ο Σοπενχάουερ, ο Κίρκεγκωρ και ο Νίτσε, περισσότερα φιλόσοφοι όπως ο Σοπενχάουερ, ο Κίρκεγκωρ και ο Νίτσε, περισσότεροι σύγχρονοι θεωρητικοί έχουν επικεντρωθεί ειδικά στις ακούσιες συνέπειες των τεχνολογιών. Αντί να τονίζουν το χάος της ζωής και την ατέλεια της ανθρωπότητας, περισσότεροι σύγχρονοι κοινωνικοί κριτικοί έχουν χρησιμοποιήσει την υπαρξιστική κοσμοθεωρία ως αφετηρία για την αξιολόγηση του κοινωνικού και ηθικού αντίκτυπου των τεχνολογιών στην κοινωνία (Gabilliet J.P., 2010).

Τον εικοστό αιώνα, ο φιλόσοφος Jean-Paul Sartre (1905-1980) έδωσε στην απαισιόδοξη παράδοση του 19ου αιώνα το όνομα «υπαρξισμός», αναφερόμενος σε μια κοσμοθεωρία που εξέφραζε τόσο το εγγενές χάος του σύμπαντος όσο και την ικανότητα των ανθρώπων να αυτο- να το διαχειριστεί συνειδητά. Αν και οι υπαρξιστές αρνούνται την «τελειότητα του ανθρώπου» που υποστήριζαν οι οπαδοί του Διαφωτισμού του δέκατου όγδοου αιώνα, θεωρούν ωστόσο ότι αποτελούν μέρος της «ανθρωπιστικής» παράδοσης που ξεκίνησε στην Αναγέννηση. Εάν οι άνθρωποι αναπόφευκτα υστερούν στην τελειότητα, μπορούν ωστόσο να καταφέρουν να αξιοποιήσουν το καλύτερο από έναν ατελή κόσμο. Στην πραγματικότητα, ο Σαρτρ διαφήμιζε ακόμη και τον υπαρξισμό ως «επιφυλακτικά αισιόδοξο», επειδή ισχυρίζεται ότι οι άνθρωποι μπορούν σε μεγάλο βαθμό να υπερβούν το περιβάλλον και τις εμπειρίες τους (Sartre J.P., 1960).

Είναι μέσα από αυτό το πρίσμα που οι μελετητές του εικοστού αιώνα όπως ο Karl Jaspers, ο Martin Heidegger, ο Lewis Murnford, ο Edward Hall, ο Marshall McLuhan, ο Walter Ong και ο Neil Postman πρότειναν θεωρίες τεχνολογίας που τόνιζαν τη «διπλή» φύση των τεχνολογιών. Κάθε τεχνολογία, είπαν, «δίνει και αφαιρεί». Παρά τις καλές μας προθέσεις, όλες οι τεχνολογίες εμφανίζουν επιβλαβείς παρενέργειες, και παρά τις κακές μας προθέσεις, ακόμη και οι πιο καταστροφικές εφευρέσεις μας μπορεί να ανασχεδιαστούν για τα καλά. Προσθέτοντας στη ζωή μας, οι τεχνολογίες αναγκαστικά αφαιρούν επίσης από αυτές. Ελευθερώνοντας μας από παλιές εξαρτήσεις, δημιουργούν νέες. Μια τέτοια «διπλή» άποψη για την τεχνολογία είναι ένα συνεπές θέμα στα πλαίσια των διαφόρων συζητήσεων, ως προς το στοιχείο της (Chapman R., 2012).

Η πανοπλία του Iron Man είναι μια μεταφορά για την ίδια την τεχνολογία, η οποία λύνει προβλήματα μόνο για να δημιουργήσει νέα. Όποτε φαίνεται ότι ο Στρκ τα έχει «τα καταφέρει», αναγκάζεται να προβεί σε προσπάθειες να επιλύσει τα νέα αναδυόμενα προβλήματα (Gabilliet J.P., 2010).

Ο Tony Stark, ο δισεκατομμυριούχος εφευρέτης και επικεφαλής της τριβιομηχανίας Stark, εμφανίστηκε για πρώτη φορά στη σκηνή των κόμικ της Marvel τον Μάρτιο του 1965. παίζοντας σε δημοφιλή θέματα ψυχρού πολέμου, ο Stan Lee, έδωσε στον εαυτό του μια πρόκληση, θέλοντας να αναπτύξει έναν ήρωα που θα ανάγκαζε το αντιπολεμικό κοινό του 1960 να αρέσει σε έναν τύπο που δεν ήταν συμπαθής σύμφωνα με τις ευαισθησίες εκείνης της δεκαετίας. Σαράντα έξι χρόνια μετά. Η πρόκληση του Lee είναι ένας θρίαμβος, με τη δημοτικότητα του Iron Man σε υψηλό όλων των εποχών, οδηγώντας το κύμα της απόδρασης,

μέσα από τις υπερπαραγωγές του Χόλιγουντ. Αλλά ο Lee έκανε περισσότερα από το να δημιούργησε έναν αντιδιασθητικό υπερήρωα με τον Stark. Ανέπτυξε έναν περίπλοκο χαρακτήρα του οποίου η ανθρωπιά προκαλεί το πραγματικό ενδιαφέρον για τις γραμμές της ιστορίας, ο Lee δημιούργησε έντονα με τη βοήθεια του αδελφού του, Larry Lieber, και των εικονογράφων Don Heck και Jack Kirby (Gabilliet J.P., 2010).

Ο Τόνι Σταρκ δεν είναι περίεργο που δεν μπορεί ποτέ να βρει την αληθινή αγάπη. Είτε επιστρέφει στην πρώιμη αγάπη του, Janice Cord, είτε αναλώνεται στη συνεχιζόμενη σχέση του με την Pepper Potts, είτε οποιεσδήποτε άλλες γυναίκες που επίσης ανήκουν στη χορεία των σούπερ ηρώων, όπως είναι για παράδειγμα η Crimson Cowl ή η Hypnotia από τη σειρά κινουμένων σχεδίων, ο Iron Man βρίσκεται αντιμέτωπος με σκληρές γυναίκες στις προσπάθειές του να δημιουργήσει δικαιοσύνη. Η εξέλιξη του χαρακτήρα του Σταρκ από το 1963 μέχρι σήμερα παρακολουθεί τις κοινωνικοπολιτικές απόψεις της εποχής. Είτε αντιμετωπίζει μια απειλή της KGB της εποχής του ψυχρού πολέμου στη δεκαετία του εξήντα είτε μια ανανεωμένη απειλή του κομμουνισμού στα τέλη της δεκαετίας του ενενήντα, ο Tony Stark συνεχίζει το ταξίδι του στον περίπλοκο λαβύρινθο που είναι η ανθρώπινη κατάσταση.

Ίσως είναι εξάλλου, ο πιο ανθρώπινος από όλους τους υπερήρωες της Marvel. Ο Σταρκ προσπαθεί, όπως και οι υπόλοιποι από εμάς, να υποστηρίξει αυτό που πιστεύει ότι είναι αληθινό: το δικαίωμα να έχεις δικαιώματα. Είναι ταιριαστό που ένας ατελής ήρωας σαν τον Στάρκ, που βρίσκεται σε διαρκή μάχη με τον εαυτό του, όσον αφορά όχι μόνο τον αλκοολισμό του αλλά και τη γυναικεία του συμπεριφορά, απεικονίζεται ως υπέρμαχος των ανθρωπίνων δικαιωμάτων. Ο αγώνας του Σταρκ είναι κάτι που θα χειροκροτούσε η Άρεντ. Δεν ακούει απλώς, συμμετέχοντας στην κοινοτοπία του κακού – ενεργεί.

Και παρόλο που η περσόνα του Tony βασίζεται σε έναν συνδυασμό των διαφόρων γνωρισμάτων του εκκεντρικού εφευρέτη Howard Hughes, η σκέψη είναι το καύσιμο που τροφοδοτεί τον Tony Stark. Ο Iron Man είναι ένας υπερήρωας για ιδέες και κατ' επέκταση, η ίδια η φιλοσοφία και ο ορθολογισμός. μπορεί να είναι δελεαστικό στην αρχή να τον κατατάξουμε ως έναν άλλο γκατζετιστή όπως ο Μπάτμαν, ένα κανονικό άτομο με σούπερ στολή, γεμάτο gizmos και ζώνες χρησιμότητας για την καταπολέμηση του εγκλήματος. Μπορεί να φαίνεται φυσικό να πιστεύουμε ότι ο Bruce Wayne και ο Tony Stark είναι το ίδιο είδος ήρωα.

Και οι δύο είναι σημαντικά μέλη της τοπικής κοινότητας και εκκεντρικοί playboys με τεράστια περιουσία. Και οι δύο έχουν επίσης μια εμπειρία αδικίας που τους ωθεί να γίνουν δύναμη για το καλό. Αλλά εμφατικά δεν είναι το ίδιο. Η μεγαλύτερη εφεύρεση του Bruce Wayne, τελικά, δεν είναι το batarang ή ακόμα και το bat-mobile, αλλά η πραγματική περσόνα του Batman. Η ιδιοφυΐα του Batman είναι ότι είναι ψυχολογικός ήρωας. Το μεγαλύτερο όπλο του είναι ο φόβος. Το Iron Man δεν έχει να κάνει με τον φόβο. Σίγουρα, κανείς δεν θέλει να είναι στο άκρο υποδοχής μιας έκρηξης απωθητικού, αλλά αυτό είναι εκτός θέματος. Σε αντίθεση με τον Μπάτμαν, ο Iron Man έχει να κάνει με ιδέες, έννοιες και συγκεκριμένη επίλυση προβλημάτων. Είναι ένας εννοιολογικός ήρωας.

Ο Iron Man και ο Batman μπορεί και οι δύο να αναζητούν απαντήσεις, αλλά ο Bats - γνωστός ως ο μεγαλύτερος ντετέκτιβ του κόσμου - ψάχνει για το "ποιος", "πότε" και "γιατί", ενώ ο Iron man ψάχνει το "πώς". Η βασική ιστορία της γένεσης του Iron Man το επιβεβαιώνει. Ο Σταρκ έχει ένα δύσκολο δίλημμα. Ο ίδιος αντιμετωπίζει την πιθανότητα να αναγκαστεί να δημιουργήσει όπλα για τρομοκράτες. Μπορεί είτε να δημιουργήσει όπλα που θα χρησιμοποιηθούν εναντίον των δικών του ανθρώπων, είτε να αντιμετωπίσει βέβαιο θάνατο. Η εμβληματική πανοπλία που τον καθορίζει είναι η ίδια μια συγκεκριμένη λύση σε ένα πολύ συγκεκριμένο πρόβλημα: το πρόβλημα της επίτευξης της ελευθερίας του. Σε αντίθεση με τον Μπρους Γουέιν, ο Τόνι Σταρκ δεν είναι σκεπτικός, γιατί το να είσαι διανοούμενος δεν περιορίζεται στη μελαγχολία. Το Iron Man έχει να κάνει με ιδέες και να τις βάλει στην κυριολεξία, και δεν απαιτείται κακή διάθεση για αυτό.

Μία από τις πρώτες τεχνολογίες που εγκαθιστά ο Tony Stark στην πανοπλία του - ακόμη και στο ακατέργαστο πρωτότυπο του- είναι η δύναμη της πτήσης. Εκ πρώτης όψεως, ο Stark πρέπει να βάλει μια γρήγορη απόσταση μεταξύ του εαυτού του και των απαγωγέων του, οπότε η πτήση είναι σίγουρα κομψή (McCloud S., 2000).

Χωρίς υπερδυνάμεις, αήττητη πανοπλία, οι κανονικοί άνθρωποι αντιμετωπίζουν συχνά γνήσιες διχοτομίες και αληθινά παράδοξα. Τα παράδοξα είναι τόσο κοινά που τα περιγράφουμε τόσο φυσικά όσο και τα δικά μας χέρια. Αν ξεκινήσω μια πρόταση με «από τη μια πλευρά», μπορείτε με ασφάλεια να υποθέσετε ότι υπάρχει κάτι αμοιβαία αποκλειστικό «από την άλλη» που ρίχνει ένα κλειδί μαϊμού στην ιστορία (McCloud S., 2000).

Και μέρος της περιορισμένης ανθρώπινης ύπαρξης σημαίνει ότι δεν μπορούν να επιλέχθούν και τα δύο. Γι' αυτό ακριβώς χρησιμοποιείται η ψευδής διχογνωμία στα κόμικς

και τις ταινίες υπερηρώων. Μπορούν να κάνουν τσοκ που πετυχαίνουν το αδύνατο. Κυριολεκτικά, ξεπερνούν τις περιορισμένες επιλογές που καθορίζουν την ύπαρξή μας και έτσι ενσωματώνουν μια ευρύτερη ιδέα υπέρβασης που θαυμάζουμε και ζηλεύουμε, όπως η δύναμη της πτήσης (McCloud S., 2000).

Ο Iron Man δεν είναι σίγουρα ο μόνος χαρακτήρας κόμικ που εμπλέκεται σε αυτήν την πλοκή, αλλά αυτό που διακρίνει τον Iron Man είναι ότι ολόκληρη η ιστορία του βασίζεται στην ψευδή διχοτόμηση. Η ιστορία του ξεκινά όταν μια βασική ιδέα εδώ είναι ότι τα παράδοξα είναι ανεκτίμητα για ιστορίες που ελπίζουν να εκφράσουν το υπερβατικό. Τα παράδοξα απεικονίζουν τους περιορισμούς και τις αντιφάσεις που αντιμετωπίζουμε όλοι στη ζωή (McCloud S., 2000).

Πολλοί από τους εχθρούς του Iron Man σε αυτές τις ιστορίες της δεκαετίας του 1960 είναι κατάσκοποι, τρομοκράτες ή μοναδικά ενισχυμένοι στρατιώτες στην άμεση υπηρεσία της σοβιετικής κυβέρνησης, των οποίων ο ρητός στόχος είναι να βλάψουν την αμερικανική στρατιωτική ικανότητα ή/και το ηθικό καταστρέφοντας ή βελτιώνοντας τα περίφημα όπλα του Σταρκ. Ο κατάλογος των ιδεολογικά καθοδηγούμενων κομμουνιστών εχθρών του Iron Man περιλαμβάνει τους Crimson Dynamo, the Black Widow, the Unicorn, Half-Face και Titanium Man — τον επίδοξο σοβιετικό ομόλογο του Iron Man του οποίου οι εκτεταμένες μάχες με τον Iron Man οργανώνονται ως διεθνή θεάματα. οι επίλεκτοι πρωταθλητές Ανατολής και Δύσης μεταξύ τους (McCloud S., 2000).

Μια επιπλέον δόση ρεαλισμού και επικαιρότητας δόθηκε από νωρίς από τον τότε Σοβιετικό Πρωθυπουργό Νικήτα Χρουστσόφ, ο οποίος εμφανίστηκε αρκετές φορές μεταξύ 1963 και 1965 ως «ο κύριος Μεγάλος του Σιδηρού Παραπετάσματος». Είναι συχνά ο κύριος εγκέφαλος πίσω από τις διάφορες σοβιετικές συνωμοσίες κατά του Iron Man, της Stark Industries και των ΗΠΑ. Όπως ο καθαρά φανταστικός Red Barbarian και ο Bullski the Merciless, ο Khrushchev της Marvel είναι ένα τέρας, αν και σε πιο μέτρια κλίμακα. Διαρκώς σκυθρωπός και επιρρεπής σε κρίσεις «ανεξέλεγκτης οργής» (Korok, «The Crimson Dynamo...»), ο Σοβιετικός πρωθυπουργός δείχνει την ικανότητα για σκληρότητα και προδοσία που απαιτούνται για να επιτύχει στο σοβιετικό πολιτικό σύστημα, συνωμοτεί ενάντια στους ίδιους τους πράκτορες που απασχολεί και απειλώντας ακόμη και τους γονείς

της Μαύρης Χήρας για να την εξαναγκάσουν να συνεχίσει υπηρεσία όταν δηλώνει, "Εξυπηρετώ τους κακούς σου σκοπούς!".

Η κομμουνιστική Κίνα είναι ένα εξίσου απάνθρωπο μέρος, ένα καταφύγιο για νταήδες χωρίς ανοχή στην αποτυχία που αναπόφευκτα χαιρετίζει τα δόλια σχέδια τους. Σε έντονη αντίθεση με αυτά τα ζοφερά πορτρέτα της ζωής υπό τον κομμουνισμό βρίσκεται «ο σιδερένιος Αμερικανός» (Lee, «The Tragedy...») που μάχεται για λογαριασμό του έθνους του. Ξαφνιάζει τον καθηγητή Vanko, τον Crimson Dynamo, με το να είναι φιλεύσπλαχνος στη νίκη, δείχνοντας έτσι ότι "οι Αμερικανοί δεν είναι δολοφόνοι" (Korok, "The Crimson Dynamo...1 και ανοίγει τον δρόμο για την αποστασία του Vanko. The Black Widow - ένας άλλος σοβιετικός πράκτορας καθ' οδόν προς την αποστασία και τη λύτρωση—χτυπιέται ομοίως από την προθυμία του Iron Man να ρισκάρει τη ζωή του για να σώσει αυτές δύο σοβιετικών πρακτόρων. «Αυτό είναι το πρόβλημα με εσάς! Korok, "The Black Widow"). Ενώ οι κομμουνιστές εχθροί του είναι παρανοϊκοί και χωρίς χιούμορ, απανθρωποποιημένοι από το κολεκτιβιστικό ήθος του κοινωνικού και πολιτικού τους συστήματος, ο Iron Man ενσαρκώνει μια ανθρώπινη, ατομικιστική λύση σε ό,τι τους ταλαιπωρεί. Ίσως παραδόξως, ο Iron Man του Η δεκαετία του 1960 ήταν πιο αφοσιωμένος στο Cold Warrior ακόμα και από τον Captain America, τον εμβληματικό ήρωα του Β΄ Παγκοσμίου Πολέμου με τον οποίο μοιραζόταν τις σελίδες του Tales of Suspense μέχρι το 1961.

Ο Captain America, φυσικά, ήταν προϊόν μιας πολύ διαφορετικής πολιτιστικής στιγμής και ενός πολύ διαφορετικού πολέμου: ξεκίνησε την καριέρα του δίνοντας ένα θεαματικό χτύπημα στο σαγόνι του Αδόλφου Χίτλερ στο εξώφυλλο του πρώτου τεύχους του Captain America Comics το 1941 και απόλαυσε μια φευγαλέα αναβίωση το 1953-1954 ως ένα κοκκινοδόλωμα "Commie Smasher!"—αν και η συντομία αυτής της επιστροφής είναι ίσως ενδεικτική. Όταν οι ΗΠΑ μπήκαν στον πόλεμο στην Ευρώπη και τον Ειρηνικό αρκετούς μήνες μετά από εκείνη την εντυπωσιακή συνάντηση μεταξύ του Captain America και του Χίτλερ, η πολύχρωμη και ενάρετη πρώτη γενιά υπερηρώων προσαρμόστηκε εύκολα στις προπαγανδιστικές αφηγήσεις των κόμικς της δεκαετίας του 1940 (Goldsmith Fr., 2015).

Ωστόσο, ο Β' Παγκόσμιος Πόλεμος προσφέρθηκε πιο εύκολα σε μια παλέτα τεσσάρων χρωμάτων από ό,τι οι συγκρούσεις της Αμερικής μετά το 1945 στην Κορέα και το Βιετνάμ. Το μακρύ κορεατικό αδιέξοδο, που εκτυλίχθηκε στη χώρα της οποίας η περίπλοκη αποικιακή ιστορία ήταν άγνωστη σε πολλούς, παρείχε λίγες περιπτώσεις θριαμβευτικού τύπου που χαρακτηρίζουν τις δημοφιλείς ηρωικές αφηγήσεις του Β' Παγκοσμίου Πολέμου,

σε σύγκριση με τα «πληθωρικά και υπέροχα κωμικά αγκίστρια του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, ο ιστορικός Bradford Wright, «αυτά του Πολέμου της Κορέας έτειναν να είναι ζοφερά και ειρωνικά» (Comic Book Nation 115), με κάποιους να προϊδεάζουν για τον μετέπειτα πόλεμο «με σχεδόν μηδενιστικούς όρους». Ενώ μια χούφτα αμερικανικά κόμικς επικεντρώθηκαν στην επακόλουθη σύγκρουση στο Βιετνάμ (Goldsmith Fr., 2015).

### **2.3 Τα αμερικανικά κόμικς της δεκαετίας του 1920**

Η δεκαετία του 1920 ήταν μια περίοδος εξαιρετικών αλλαγών και μεγάλων αναταράξεων στις Ηνωμένες Πολιτείες. Η παραδοσιακή εικόνα μιας εποχής σημάδεψε την επιπολαιότητα και οι καλές στιγμές ήταν μόνο εν μέρει αληθινή. Μόνο ορισμένα τμήματα της οικονομίας απολάμβαναν την εκτύπωση σε 4 της περιόδου, με το μεγαλύτερο μερίδιο του πλούτου να πηγαίνει στην επιχειρηματική κοινότητα της πόλης. Τα νέα κοινωνικά πρότυπα κέρδισαν επίσης μεγαλύτερη αποδοχή στις αστικές περιοχές. Αντίθετα, στην αγροτική Αμερική υπήρχαν οικονομικές δυσχέρειες παράλληλα με μια ισχυρή αποφασιστικότητα να διατηρήσουν παλιομοδίτικα ήθη και αξίες. Ο καλύτερος τρόπος για να κατανοήσουμε τη δεκαετία είναι να δούμε μια σειρά από κρίσιμες εξελίξεις να συγκλίνουν στο έθνος ταυτόχρονα. Η αμερικανική βιομηχανία βίωνε μια επανάσταση στην παραγωγή και έβγαζε φαινομενικά ατελείωτες ποσοτικοποιήσεις προϊόντων. Ο αγροτικός τρόπος ζωής αντικαταστάθηκε από έναν πιο αστικό τρόπο ζωής. Υπήρχαν ωρίς αναταραχές που έδειξαν μεγαλύτερη ελευθερία τόσο για τις γυναίκες όσο και για τη μαύρη κοινότητα. Ένας κατακλυσμός νέων μεταναστών απειλούσε, σημαντικά αλλάζτε την παραδοσιακή εθνοτική σύνθεση του αμερικανικού λαού (McCloud S., 2000).

Η αναταραχή που προκλήθηκε από τον 1ο Παγκόσμιο Πόλεμο και τη Ρωσική Επανάσταση, επρόκειτο να θορυβήσει την αμερικανική κοινωνία. Η επιστήμη και η τεχνολογία αποκάλυπταν νέες αλήθειες για τους ανθρώπους και τη φύση, καθώς και νέες αλήθειες για τους ανθρώπους και τη φύση, καθώς και τη διάθεση στον μέσο άνθρωπο μερικών από τα περισσότερα «gadgets» του εικοστού αιώνα που δεν έχουν κλείσει, όπως το αυτοκίνητο, το ραδιόφωνο και οι κινηματογραφικές ταινίες. Αυτά τα σύγχρονα θαύματα στις μεταφορές και την επικοινωνία έφεραν αλλαγές σε όλα τα μέρη του έθνους.



Οι υπερασπιστές των παλαιότερων αξιών, ιδιαίτερα στις αγροτικές περιοχές, προσπάθησαν να επιβραδύνουν αυτές τις επαναστατικές αλλαγές με ποικίλα μέσα, όπως περιορισμοί μετανάστευσης, απαγόρευση, λογοκρισία ταινιών (McCloud S., 2000). Σε μια εποχή συναρπαστικών αλλαγών, η γενική φιλοσοφία αυτών των προέδρων για την περιορισμένη διακυβέρνηση με προκατάληψη προς την επιχειρηματική κοινότητα συνήθως θεωρήθηκε ως ανεπαρκής για την επίλυση των προβλημάτων της θέσης -Πρώτος Παγκόσμιος Πόλεμος Αμερική. Ήταν απλώς «κούφια» πολιτικά πρόσωπα. ακατάλληλοι για τη θέση που κατείχαν; Κοιτάζοντας μόνο έναν μακρύ κατάλογο προεδρικών επιτευγμάτων δίνει μια εσφαλμένη εντύπωση για αυτές τις διοικήσεις. Στην πραγματικότητα, ο Warren G. Harding, ο Calvin Coolidge και ο Herbert Hoover έφεραν ο καθένας μια σαφώς καθορισμένη πολιτική φιλοσοφία στον Λευκό Οίκο, αντανakλώντας την ανατροφή τους στη μικρή πόλη, στην ύπαιθρο στην Αμερική του τέλους του δέκατου ένατου αιώνα (McCloud S., 2000).

Κατά τη διάρκεια των γενικά ευημερούμενων εποχών της δεκαετίας του 1920, οι θεωρίες τους περί περιορισμένης διακυβέρνησης που επικεντρωνόταν γύρω από μια υγιή επιχειρηματική κοινότητα ήταν εξαιρετικά δημοφιλείς στους ψηφοφόρους. Καθώς η οικονομία επεκτάθηκε, το κοινό συνέχισε να επιβεβαιώνει την υποστήριξή του σε αυτές τις πολιτικές δίνοντας συντριπτικές νίκες στο Ρεπουμπλικανικό Κόμμα. Η διάσημη φράση από την *Ιστορία των δύο πόλεων* του Charles Dickens, «Ήταν η καλύτερη εποχή. Ήταν η χειρότερη εποχή», ισχύει εύστοχα για τη δεκαετία του 1920. Αυτή είναι μια περίοδος κερδισμένων και ηττημένων στις Ηνωμένες Πολιτείες, με την επιχειρηματική κοινότητα να εισέρχεται σε μια «χρυσή εποχή» και τον μικρό αγρότη και ορισμένα τμήματα (Holbo J., 2012).

Τα κόμικς του Stan Lee, ενήργησαν ως σημαντικοί παίκτες στην άμεση αντιπαράθεση μεταξύ της βιομηχανίας των κόμικς και των αυτοδιορισμένων μεταρρυθμιστών της. Όμως, η αυστηρή εξέταση του περιεχομένου των κόμικς στις αρχές της δεκαετίας του 1950 ήταν ένα γεγονός σε ολόκληρη τη βιομηχανία. Άλλαξε τον τρόπο με τον οποίο οι επαγγελματίες των κόμικς σκέφτονταν τη δουλειά τους, ο Stan Lee όσο όλοι, και είχε οικονομικές συνέπειες για τα κόμικς Goodman για τα επόμενα χρόνια. Η προσωπική ιστορία του Lee, είχε βρει τον κακό της. Κάθε δημοφιλής αμερικανική μορφή τέχνης του εικοστού αιώνα υπέφερε από ένα χωνευτήριο στο όνομα του δημόσιου καλού (Holbo J., 2012).

### **3ο Κεφάλαιο: Η σύνδεση των κόμικς με το πολιτιστικό πλαίσιο μιας κοινωνίας – Το παράδειγμα των Η.Π.Α.**

#### **3.1 Η ανάδυση των κόμικς στις Η.Π.Α. κατά τις δεκαετίες του 1920 -1930 και η σύνδεσή τους με τις κοινωνικές και πολιτιστικές πραγματικότητες της τότε αμερικανικής κοινωνίας**

Το κόμικ πρωτοεμφανίστηκε στην Αμερική στα μέσα της δεκαετίας του 1930. Αν αναλογιστεί κάποιος το τί συνέβαινε εκείνη την εποχή στην Αμερική, στον κόσμο, στις πόλεις εκείνης της περιόδου και στα μέσα ενημέρωσης θα μπορούσε να λάβει υπόψη του για το τί υπήρχε σε εκείνη τη συγκεκριμένη χρονική περίοδο γύρω στα 1933, '34, '35, που θα δημιουργούσε ζήτηση για μια νέα μορφή ψυχαγωγίας που ονομάζουμε αμερικανικό κόμικ.

Σε αυτό το σημείο εξάλλου, κάποιος θα μπορούσε να λάβει υπόψη του τις επισημάνσεις του Dwight Bowers, επιμελητή της συλλογής ποπ κουλτούρας στο Εθνικό Μουσείο Αμερικανικής Ιστορίας του Smithsonian. Η ίδια η δεκαετία του 1930 παρήγαγε το αμερικανικό κόμικ και στα τέλη της δεκαετίας του '30 παρήγαγε τον Αμερικανό υπερήρωα, που σύντομα θα αγκαλιαστεί από ολόκληρο τον κόσμο. Το αμερικανικό κόμικ έκανε την πρώτη του πραγματική εμφάνιση γύρω στα 1933 με 1935.

Μες στην περίοδο του Μεσοπολέμου αναμφίβολα μια από τις σημαντικότερες μορφές υπερηρώων που θα κάνει την εμφάνισή της στα πλαίσια των αμερικανικών κόμικς, θα είναι ο Superman. Ο Τζέρι Σίγκελ και ο Τζο Σούστερ γνωρίστηκαν το 1932 ενώ πήγαιναν στο γυμνάσιο Glenville στο Κλίβελαντ και έδεσαν τον θαυμασμό τους για τη μυθοπλασία. Ο Σίγκελ φιλοδοξούσε να γίνει συγγραφέας και ο Σούστερ φιλοδοξούσε να γίνει εικονογράφος. Ο Siegel έγραψε ερασιτεχνικές ιστορίες επιστημονικής φαντασίας, τις οποίες δημοσίευσε ο ίδιος ως περιοδικό με το όνομα Science Fiction: The Advance Guard of Future Civilization. Ο φίλος του Shuster συχνά παρείχε εικονογραφήσεις για το έργο του (Ricca, 2014).

Τον Ιανουάριο του 1933, ο Siegel δημοσίευσε ένα διήγημα στο περιοδικό του με τίτλο "The Reign of the Superman". Ο τίτλος είναι ένας άστεγος ονόματι Bill Dunn, ο οποίος ξεγελιέται από έναν κακό επιστήμονα για να καταναλώσει ένα πειραματικό ναρκωτικό. Το φάρμακο δίνει στον Dunn τις δυνάμεις της ανάγνωσης του νου, του ελέγχου του νου και της διόρασης. Χρησιμοποιεί αυτές τις δυνάμεις κακόβουλα για κέρδος και διασκέδαση, αλλά

μετά το ναρκωτικό φθείρεται, αφήνοντάς τον ξανά έναν ανίσχυρο αλήτη. Ο Shuster παρείχε εικονογραφήσεις, απεικονίζοντας τον Dunn ως φαλακρό άνδρα (Ricca, 2014).

Ο Siegel και ο Shuster στράφηκαν στη δημιουργία κόμικς, με έμφαση στην περιπέτεια και την κωμωδία. Ήθελαν να γίνουν συγγραφείς κοινοπρακτικών στριπ εφημερίδων, γι' αυτό έδειξαν τις ιδέες τους σε διάφορους συντάκτες εφημερίδων. Ωστόσο, οι συντάκτες της εφημερίδας τους είπαν ότι οι ιδέες τους δεν ήταν αρκετά εντυπωσιακές. Αν ήθελαν να κάνουν ένα επιτυχημένο κόμικς, έπρεπε να είναι κάτι πιο συναρπαστικό από οτιδήποτε άλλο στην αγορά. Αυτό ώθησε τον Siegel να ξανασκεφτεί τον Superman ως χαρακτήρα για κόμικ. Ο Siegel τροποποίησε τις δυνάμεις του Superman για να τον κάνει ακόμα πιο εντυπωσιακό: Όπως ο Bill Dunn, στο δεύτερο πρωτότυπο του Superman δίνονται δυνάμεις παρά τη θέλησή του από έναν αδίστακτο επιστήμονα, αλλά αντί για ψυχικές ικανότητες, αποκτά υπεράνθρωπη δύναμη και αλεξίσφαιρο δέρμα (Tye, 2012).

Επιπλέον, αυτός ο νέος Σούπερμαν ήταν ένας ήρωας που πολεμούσε το έγκλημα αντί για κακοποιούς, επειδή ο Σίγκελ σημείωσε ότι τα κόμικς με ηρωικούς πρωταγωνιστές έτειναν να είναι πιο επιτυχημένα. Σε μεταγενέστερα χρόνια, ο Σίγκελ θυμήθηκε κάποτε ότι αυτός ο Σούπερμαν φορούσε μια κάπα «όπως νυχτερίδα» σε ορισμένα πάνελ, αλλά συνήθως αυτός και ο Σούστερ συμφώνησαν ότι δεν υπήρχε ακόμη κοστούμι και δεν υπάρχει κανένα εμφανές στο σωζόμενο έργο τέχνης (Tye, 2012).

Τον Ιούνιο του 1934, ο Siegel βρήκε έναν άλλο συνεργάτη: έναν καλλιτέχνη στο Σικάγο ονόματι Russell Keaton. Ο Κίτον ζωγράφισε τα κόμικς του Μπακ Ρότζερς και του Skyroads. Στο σενάριο που έστειλε ο Σίγκελ στον Κίτον τον Ιούνιο, η ιστορία προέλευσης του Σούπερμαν εξελίχθηκε περαιτέρω: Στο μακρινό μέλλον, όταν η Γη είναι στα πρόθυρα της έκρηξης λόγω «γιγάντων κατακλυσμών», ο τελευταίος επιζών άντρας στέλνει τον τρίχρονο γιο του πίσω στο χρόνο μέχρι το έτος 1935 (Tye, 2012).

Η χρονομηχανή εμφανίζεται σε έναν δρόμο όπου την ανακαλύπτουν οι αυτοκινητιστές Sam και Molly Kent. Αφήνουν το αγόρι σε ένα ορφανοτροφείο, αλλά το προσωπικό παλεύει να τον ελέγξει γιατί έχει υπεράνθρωπη δύναμη και αδιαπέραστο δέρμα. Οι Κεντ υιοθετούν το αγόρι και το ονομάζουν Κλαρκ και του διδάσκουν ότι πρέπει να χρησιμοποιήσει τα φανταστικά φυσικά του χαρίσματα προς όφελος της ανθρωπότητας (Tye, 2012).

Τον Νοέμβριο, ο Σίγκελ έστειλε στον Κίτον μια επέκταση του σεναρίου του: μια περιπέτεια όπου ο Σούπερμαν αποτρέπει μια συνωμοσία για την απαγωγή ενός σταρ ποδοσφαιριστή. Το εκτεταμένο σενάριο αναφέρει ότι ο Κλαρκ φοράει μια ειδική «στολή» όταν αναλαμβάνει την ταυτότητα του Σούπερμαν, αλλά δεν περιγράφεται. Ο Κίτον παρήγαγε ταινίες διάρκειας δύο εβδομάδων με βάση το σενάριο του Σίγκελ. Τον Νοέμβριο, ο Keaton έδειξε τα strips του σε ένα συνδικάτο εφημερίδων, αλλά και αυτές απορρίφθηκαν και εγκατέλειψε το έργο (Ricca, 2014).

Η στάση και το στυλ του Σούπερμαν επηρεάστηκαν από τους χαρακτήρες του Ντάγκλας Φέρμπανκς, ο οποίος πρωταγωνίστησε σε ταινίες περιπέτειας όπως το *The Mark of Zorro* και ο *Robin Hood*. Το όνομα της πατρίδας του Superman, Metropolis, προήλθε από την ομώνυμη ταινία του 1927. Τα κινούμενα σχέδια του Ποπάι ήταν επίσης επιρροή (Ricca, 2014).

Το όνομα "Clark Kent" δημιουργήθηκε παίρνοντας τα πρώτα ονόματα των ηθοποιών Clark Gable και Kent Taylor. Το "Clark" εμπνεύστηκε επίσης από τον εξερευνητή William Clark ειδικά όταν έφερε τα ονόματα "Lois and Clark" ένα νεύμα στους Meriwether Lewis και William Clark, Αμερικανούς εξερευνητές που ανακάλυψαν τον Ειρηνικό Ωκεανό (Ricca, 2014).

Τον Ιούνιο του 1938, ο κόσμος απέκτησε τον πρώτο και αναμφισβήτητα καλύτερο υπερήρωα όταν ο Σούπερμαν έσπασε το δρόμο του στη σκηνή στο *Action Comics #1*. Γραμμένο από τους Clevelanders Jerry Siegel και Joel Shuster, φίλοι από το γυμνάσιο, η ιδέα τους για ένα νέο είδος ήρωα, με πρότυπο τον Doc Savage, πουλήθηκε στην DC Comics για 130 \$ μετά από χρόνια απόρριψης από άλλες εταιρείες. Πιο γρήγορα και από μια σφαίρα με ταχύτητα, ο ενθουσιασμός πάνω από τον Σούπερμαν ξεκίνησε τη Χρυσή Εποχή των Κόμικς. Πιο δυνατός από μια ατμομηχανή, ο Σούπερμαν βρέθηκε σε ραδιοφωνικές εκπομπές, κινούμενα σχέδια, τηλεοπτικές σειρές, ταινίες και βιντεοπαιχνίδια για περισσότερα από εβδομήντα πέντε χρόνια. Ικανός να πηδήξει ψηλά κτίρια με ένα μόνο όριο, παραμένει, παρόλο που τώρα μοιράζεται τη σκηνή με μια εκτεταμένη γκαλερί υπερηρώων, ένα από τα πιο αναγνωρίσιμα και αγαπημένα εικονίδια της Ποπ - κουλτούρας της Αμερικής (Ricca, 2014).

Ο μικρός Kal-El εκτοξεύεται στους γαλαξίες μόνο του σε ένα διαστημόπλοιο. Τον έστειλαν σε αυτό το ταξίδι οι στοργικοί γονείς του, Τζορ-Ελ και Λάρα, για να εμποδίσουν τον ετοιμοθάνατο πλανήτη τους, τον Κρύπτον, να μην του ζητήσει τη ζωή. Ο Καλ-Ελ τελικά

πέφτει στη Γη στο Κάνσας και ανατρέφεται από τους Κεντ στο Σμόλβιλ. Ο Κλαρκ Κεντ - το όνομα Τζόνathan και Μάρθα Κεντ δίνουν στον υιοθετημένο γιο τους - ζει ανάμεσά μας ως άνθρωπος, αλλά κάθε άλλο παρά είναι. Είναι ένας ξένος σε μια παράξενη χώρα, ένας άνθρωπος του αύριο που πρέπει να αποφασίσει πότε και πώς θα χρησιμοποιήσει τις δυνάμεις του, που περιλαμβάνουν πτήση, όραση ακτίνων Χ, υπερδύναμη, υπερ-ταχύτητα, σούπερ ακοή και πολλά άλλα.

Ως ενήλικας, ο Clark Kent μετακομίζει από το Smallville στη Metropolis για να εργαστεί στην Daily Planet ως ρεπόρτερ. Αλλά όποτε δημιουργείται πρόβλημα, λοιπόν, ο Κλαρκ το λέει καλύτερα. «Αυτό μοιάζει με δουλειά για τον Σούπερμαν». Φορώντας την κόκκινη κάπα και το μπλε κοστούμι του με το εμβληματικό του «S», ο Σούπερμαν κάνει δουλειά του να σταματήσει τα πάντα, από την ενδοοικογενειακή κακοποίηση και τη ληστεία τραπεζών μέχρι το πιο πρόσφατο παγκοσμίου φήμης σχέδιο τον κύριο εχθρό του στη Γη, τον λαμπρό επιστήμονα και κορυφαίο επιχειρηματία Lex Luthor, έχει μαγειρέψει. Υποστηρίζοντας την αλήθεια, τη δικαιοσύνη και τον αμερικανικό τρόπο, ο Σούπερμαν πρέπει να εξισορροπήσει τους ηρωισμούς του με τις ανθρώπινες σχέσεις που τον κρατούν προσγειωμένο, ανάμεσά τους αυτές με τη μητέρα του Μάρθα, τον φίλο του Τζίμι Όλσεν και την αγαπημένη του και βραβευμένη με Πούλιτζερ δημοσιογράφο του Daily Planet, Λόις Λέιν (Daniels, 1995).

Ο Σούπερμαν μοιάζει άνθρωπος. Αλλά εκεί τελειώνουν οι ομοιότητές του με εμάς. Πόσο δυνατός είναι; Είναι ικανός να επιβιώσει από μια άμεση θερμοπυρηνική έκρηξη, όπως μαθαίνουμε στο αριστούργημα του Frank Miller “The Dark Knight Returns”. Αν πάρουμε το «Superman: The Movie» του 1978 ως κανόνα, ο Σούπερμαν μπορεί να πετάξει τόσο γρήγορα που μπορεί να πάει πίσω στο χρόνο - ένα κατόρθωμα που θα σήμαινε ότι μπορεί να ταξιδέψει πιο γρήγορα από την ταχύτητα του φωτός. Ακόμα κι αν δεν μπορεί να πετάξει τόσο γρήγορα, σίγουρα μπορεί να κάνει φερμουάρ γύρω από τη Γη σε ελάχιστο χρόνο. Είναι επίσης δυνατός. Όπως και στο, μπορεί να μετακινήσει πλανήτες. Πλανήτες. Ίσως είναι περιττό να πούμε ότι έχει επίσης ένα σοβαρό τσακωμό. Ο Σούπερμαν, με άλλα λόγια, βάζει πραγματικά το «s» στο «σούπερ» (Rossen, 2008).

Όλες αυτές οι θεαματικές δυνάμεις οδηγούν σε μια κεντρική δυσκολία για τον χαρακτήρα: πώς ο Σούπερμαν παραμένει συναρπαστικός; Ένας τρόπος είναι το να κάνουν την εμφάνισή τους απέναντι στον Σούπερμαν χαρακτήρες που είναι ακόμα πιο ισχυροί κακοί, όπως ο κύριος Mxyzptlk, ο απατεώνας της 5ης διάστασης, ή ο Brainiac, ο υπερ-έξυπνος

εξωγήινος/υπολογιστής ή η Doomsday, ο προϊστορικός Κρυπτονιανός που σκοτώνει κατευθείαν τον Σούπερμαν στο μια ιστορία από το 1992 - μόνο για να επιστρέψει τελικά ο Last Son of Krypton.

Όταν ο Σούπερμαν δεν σώζει τον κόσμο, τον γαλαξία και μερικές φορές ολόκληρο το σύμπαν, ο Σούπερμαν αντιμετωπίζει μια πρόκληση πολύ μεγαλύτερη από οποιαδήποτε από αυτές: να πλοηγηθεί με επιτυχία στη σχέση του με τη Λόις Λέιν. Έξυπνη, με ισχυρή θέληση, θαρραλέα και φιλόδοξη, η Λόις αιχμαλωτίζει την καρδιά του Κλαρκ από νωρίς. Αλλά έχει μάτια μόνο για τον Σούπερμαν. Ποιος μπορεί να την κατηγορήσει; Και κάπως έτσι ξεκινά το πιο διάσημο ερωτικό τρίγωνο ανάμεσα σε δύο μόνο άτομα (Pointer, 2017).

Εμφανιζόμενος στην αρχή των πραγμάτων στο Action Comics #1, η Lois Lane παρέμεινε μεταξύ των πιο κρίσιμων ανθρώπων στη ζωή του Kal-El. Η σχέση τους έχει διερευνηθεί εκτενώς στην τηλεόραση, στον κινηματογράφο και φυσικά στα κόμικς. Όχι μία αλλά δύο τηλεοπτικές εκπομπές ξοδεύουν σημαντικό χρόνο στο ζευγάρι: η Λόις και ο Κλαρκ και ο Σμόλβιλ. Η Margot Kidder είναι ίσως η πιο γνωστή Lois Lane του κινηματογράφου και στο Superman II, ο Clark παραιτείται από τις δυνάμεις του για να είναι μαζί της. (Κακή συγκυρία σε αυτή την επιλογή: το κάνει ακριβώς τη στιγμή που ο στρατηγός Zod και οι συνάδελφοί του υπερ-κακοί αποφασίζουν να κάνουν τη Γη το νέο τους σπίτι.) Στα κόμικ, η Λόις και ο Κλαρκ παντρεύονται στο εναλλακτικό Earth Two in Action Comics #484, από το 1978, αλλά παραμένουν άγαμοι στο Earth One μέχρι το 1996, όταν παντρεύονται στο Superman: The Wedding Album (Sergi, 2015).

Από την άλλη μεριά, αν αναλογιστεί, εν τω μεταξύ κανείς, το τί συνέβαινε στην Αμερική, αλλά και στον κόσμο, σε μικρές πόλεις μέσα στο σπίτι, εκείνη την εποχή, πρώτα απ' όλα, οι ίδιοι κάτοικοι είχαν συνειδητοποιήσει ότι ήταν μέρος σε κάτι μεγαλύτερο από μια μικρή πόλη. Ήταν μέρος μιας κοινωνίας που αντιμετώπιζε την οικονομική ύφεση εκείνη την εποχή. Εκείνο το διάστημα ταυτόχρονα η αμερικανική κοινωνία δεν έπαυε να είναι αντιμετώπιση και με την απειλή του πολέμου στην Ευρώπη. Δεν είναι έτι τυχαίο το ότι οι άνθρωποι συχνά αναζητούσαν ψυχαγωγία, και τα κόμικς ήταν μια φθηνή και πολύ προσιτή μορφή ψυχαγωγίας που επέτρεπε στον απλό κόσμο να μεταφερθεί πέρα από την καθημερινή του ύπαρξη.

Αναμφίβολα, από την μια μεριά υφίστατο πάντα το θέατρο. Και επίσης οι ταινίες -- οι ταινίες ήταν μια υπέροχη απόδραση. Και υπήρχε παράλληλα και η γοητεία με την

γκανγκστερική ταινία εκείνη την εποχή. Σε αυτό το σημείο εξάλλου θα ήταν δυνατόν να αναλογιστούμε και το πώς θα μπορούσε να είναι μια τυπική αμερικανική οικογένεια τα βράδια στο σπίτι, όταν δεν είχαν τα λεφτά για να βγουν στον κινηματογράφο. Οι άνθρωποι προς τα βράδια, μαζεύονταν γύρω από το ραδιόφωνο. Πριν υπάρξει καν το μέσο μαζικής ενημέρωσης της τηλεόρασης, υπήρχε αντίστοιχα εκείνο του ραδιοφώνου. Απλώς απολαμβάνετε τη λάμψη του, σαν να είναι τζάκι. Στα πλαίσια της αμερικανικής κοινωνίας εκείνη την εποχή, υπήρχε πραγματικά ένας τεράστιος αριθμός γνωστών γκάνγκστερ.

Δεν υπάρχει αμφιβολία εξάλλου, το ότι αυτά τα άτομα ήταν διασημότητες στα πλαίσια της αμερικανικής κοινωνίας εκείνης της περιόδου. Και η Warner Brothers το κατάλαβε αυτό. Κάπως πήραν τα οικόπεδά τους -- τα έσκισαν από τις εφημερίδες της εποχής. Είτε ήταν ο Edward G. Robinson είτε ο James Cagney, είτε αργότερα ήταν ο Humphrey Bogart, ήταν αντί-ήρωες. Το ένα ήταν αυτό που λέμε pulp περιοδικά και το άλλο ήταν τα κόμικς εφημερίδων. Στις παρακάτω φωτογραφίες μπορούμε να δούμε μερικές εικόνες από εξώφυλλα pulp περιοδικών και κόμικς εφημερίδων στις Η.Π.Α., κατά την εποχή του Μεσοπολέμου

Η Αμερική του 1920, είναι μια κοινωνία που ζει στην εποχή της τζαζ. Έχοντας αφήσει πίσω τους τη φρίκη του Α' Παγκοσμίου Πολέμου, οι Αμερικανοί απόλαυσαν σχεδόν μια δεκαετία σημαντικής καλλιτεχνικής και βιομηχανικής ανάπτυξης. Οι γυναίκες μπήκαν στη δεκαετία του '20 έχοντας επιτέλους εξασφαλίσει το συνταγματικό τους δικαίωμα ψήφου και μαζί με αυτό ήρθε η εποχή των λεγόμενων flappers.

Η αφροαμερικανική κουλτούρα έγινε αποδεκτή μέσα από την ευρεία δημοτικότητα της τζαζ. Ο κινηματογράφος από την άλλη μεριά, επρόκειτο να αναπτυχθεί περισσότερο από ποτέ, καθώς οι ομιλούσες ταινίες έφτασαν στον κινηματογράφο. Η βιομηχανία άνθισε και οι τεχνολογικές εξελίξεις άνοιξαν το δρόμο για τη μαζική κατανάλωση αυτοκινήτων και τηλεφώνων.

Ήταν πραγματικά μια υπέροχη δεκαετία που είχε επίσης όμως κι ένα πολύ σκοτεινό κάτω μέρος. Τον Ιανουάριο του 1920 ξεκίνησε η ποτοαπαγόρευση. Ένα χρόνο νωρίτερα, η 18η Τροποποίηση του Συντάγματος απαγόρευσε την παραγωγή, πώληση και μεταφορά αλκοόλ σε όλη τη χώρα. Μαζί με τον νόμο Volstead, ο οποίος βοήθησε στον καθορισμό του τρόπου επιβολής της 18ης Τροποποίησης, η Αμερική έγινε ένα έθνος που τη δεκαετία του 1920 επρόκειτο να απαρνηθεί υποτίθεται την κατανάλωση του αλκοόλ. Φυσικά κάτι τέτοιο ίσχυε μόνο επιφανειακά και επίσημα, καθώς οι άνθρωποι δεν σταμάτησαν να θέλουν το

αλκοόλ, και έτσι εμφανίστηκαν σε μεγάλες πόλεις σε όλες τις Πολιτείες μερικές από τις πρώτες περιπτώσεις συνδικάτων του οργανωμένου εγκλήματος και της μαφίας που εκμεταλλεύτηκαν αυτές τις απαγορεύσεις για το αλκοόλ, μέσω της παράνομης

Το ίδιο το οργανωμένο έγκλημα δεν ήταν το μόνο πρόβλημα που αντιμετώπισε η Αμερική τη δεκαετία του 1920. Καθώς η δεκαετία έφτασε στο τέλος της, τα πράγματα κατέρρευσαν. Η Μαύρη Τρίτη, το μεγάλο χρηματιστηριακό κραχ της 29ης Οκτωβρίου 1929, εγκαινίασε μια δεκαετία οικονομικής καταστροφής για τις Ηνωμένες Πολιτείες και μεγάλο μέρος του υπόλοιπου κόσμου. Οι περιουσίες χάθηκαν και οι επιχειρήσεις έκλεισαν μέσα σε μια νύχτα. Στο απόγειό της Μεγάλης Ύφεσης εκείνης της περιόδου (αρχές της δεκαετίας του 1930), ένας στους τέσσερις Αμερικανούς ήταν άνεργος.

Καθώς οι άνθρωποι προσπαθούσαν να βρουν δουλειά και να κρατήσουν τους εαυτούς τους και τις οικογένειές τους σιτισμένες, η εγκληματικότητα αυξήθηκε χωρίς έκπληξη. Οι απελπισμένοι καιροί οδήγησαν τους ανθρώπους να διαπράξουν απελπισμένες πράξεις και στο παρασκήνιο, το οργανωμένο έγκλημα άκμασε όσο ποτέ άλλοτε. Και έτσι τα αφεντικά του όχλου, οι δολοφόνοι και οι αξιωματικοί της αστυνομίας έγιναν οι κύριοι κακοί στη λαϊκή κουλτούρα. Δεν αποτελεί έκπληξη, λοιπόν, ότι τόσοι πολλοί από τους άμεσους προγόνους των υπερηρώων, όπως οι Green Hornet, The Shadow και Dick Tracy, βρέθηκαν να μάχονται με αυτούς τους κακούς στις εφημερίδες και στο ραδιόφωνο.

Η περίπτωση του Dick Tracy, εν τω μεταξύ, είναι πολύ ενδεικτική, ως προς την αποτύπωση των κοινωνικών συνθηκών της περιόδου εκείνης (ειδικότερα της δεκαετίας του 1930). Ο Dick Tracy είναι ο καλός αστυνομικός, ο κύριος ερευνητής. Είναι ο ορισμός σκληρού αστυνόμου με τετράγωνο σαγόνι, με ίσια κορδόνια. Είναι σκληρός, αιχμηρός, επίμονος και καταφέρνει κόντρα σε όλες τις πιθανότητες να δείχνει τρομακτικός με μια φωτεινή κίτρινη καμπαρντίνα και καπέλο. Το 1931, καθώς η κατάθλιψη περνούσε και καθώς η ποτοαπαγόρευση ενθάρρυνε τον όχλο, ο Chester Gould μας έδωσε την πρώτη ματιά στον άνθρωπο που θα γινόταν ένας από τους πιο ανθεκτικούς ήρωες pulp όλων των εποχών. Ο Ντικ Τρέισι παρέμεινε βασικός παράγοντας της αμερικανικής κοινωνίας από τη δεκαετία του '30, και παρόλο που ο Γκουλντ αποσύρθηκε στη δεκαετία του '70, ο πιο διάσημος χαρακτήρας του παραμένει ζωντανός ακόμα και ως σήμερα στο χώρο των κόμικς.

Ο Dick Tracy είχε υπάρξει ένας από τους πρώτους υπερήρωες. Είναι αδύνατο να σκεφτείς τον συγκεκριμένο χαρακτήρα χωρίς να σκεφτείς επίσης το διάσημο ρολόι του, το



Two Way Wrist Radio. Δημιουργημένο από τον τυφλό εφευρέτη Brilliant για τον ντετέκτιβ, αυτό το εκπληκτικό gadget ανακηρύσσεται τώρα ως ο εννοιολογικός προκάτοχος του έξυπνου ρολογιού. Και ήταν επίσης ο προκάτοχος της διάσημης ζώνης χρησιμότητας του Batman και άλλων διαφόρων gadgets. Ο Ντετέκτιβ του Σκοτεινού Ιππότη ακολουθεί το παράδειγμα του Ντικ Τρέισι στη χρήση τεχνολογίας για την επίλυση εγκλημάτων και τη διάσωση της ημέρας (Garyn, 1993).

Ένα άλλο χαρακτηριστικό που ξεχωρίζει στις ιστορίες του Ντικ Τρέισι είναι οι πολύχρωμοι χαρακτήρες που μοιράζονται τα πάνελ μαζί του. Πραγματικά υφίσταται μια διαβόητη γκαλερί απατεώνων που είναι από τη δεκαετία του 1930 εχθροί του Ντικ Τρέισι: Big Boy, Flattop, Pruneface, Mumbles, The Blank, The Mole, 88 Keyes, B-B Eyes—αυτοί είναι μόνο λίγοι από τους δεκάδες πολύχρωμους κακοποιούς που αντιμετώπισε ο Tracy στην πολυετή καταπολέμηση του εγκλήματος. Από το ολισθηρό δέρμα του Pruneface μέχρι το εξαιρετικά οριζόντιο κεφάλι του Flattop, αυτοί οι απολαυστικά αταίριαστοι κακοί παρείχαν ένα σαφές σχέδιο για την ομάδα των εγκληματιών που θα αντιμετώπιζε τελικά ο Batman, από τον Joker και τον Penguin μέχρι τον Clayface και το Two-Face (Garyn, 1993).

Ο Τρέισι επηρέασε επίσης τον χαρακτήρα του Τζιμ Γκόρντον, του άφθαρτου αστυνομικού που συνεργάζεται με τον Σκοτεινό Ιππότη για να πολεμήσει τα στοιχεία του κάτω κόσμου στα πλαίσια των ιστοριών του Batman. Η σταθερότητα και η επιμονή της Τρέισι ενημερώνουν την εξέλιξη του υπολοχαγού που έγινε Επίτροπος Γκόρντον κατά τη διάρκεια των δεκαετιών, καθώς ο μόνος μπάτσος στον οποίο ο Μπάτμαν θα μπορούσε να υπολογίζει αξιόπιστα για την καταπολέμηση της διαφθοράς στο σύστημα, ακόμη και με μεγάλο προσωπικό κίνδυνο. Είτε σε κόμικς, σίριαλ, τηλεοπτικές εκπομπές ή ταινίες, ο Ντικ Τρέισι, το ρολόι του χειρός, η γκαλερί απατεώνων και η υπογραφή του ενδυμασία έχουν αιχμαλωτίσει τη φαντασία γενεών θαυμαστών και έχουν ενημερώσει βαθιά την ανάπτυξη ιστοριών υπερήρωων (Garyn, 1993).

### **3.2 Τα αμερικάνικα κόμικς και ο Β΄ Παγκόσμιος Πόλεμος – Η χρυσή εποχή των κόμικς στις Η.Π.Α.**

Καθώς η δεκαετία του '30 έφτασε στο τέλος της, ένας δεύτερος παγκόσμιος πόλεμος ξεκίνησε στην Ευρώπη και την Ασία. Αν και η Αμερική δεν θα έμπαινε σε αυτήν για μερικά

ακόμη χρόνια, η σκιά της κάλυψε το έθνος και οι υπερήρωες γεννήθηκαν υπό την επιρροή της. ενδεικτικά εδώ μπορούμε να λάβουμε υπόψη μας τις ακόυθες περιπτώσεις: α) Σούπερμαν – 1938, β) Μπάτμαν – 1939, γ) Namor the Submariner-1939 δ) Captain America-1940. Επίσης μπορούμε να λάβουμε υπόψη μας και την εμφάνιση της σούπερ ηρωίδας Wonder Woman το 1941. Τα επόμενα λίγα χρόνια, αυτοί οι υπερήρωες αφιέρωσαν τόσο μεγάλο μέρος του χρόνου τους στη μάχη με τις δυνάμεις του Άξονα και τους Ιάπωνες όσο και τον όγλο. Και οι Αμερικανοί συσπειρώθηκαν πίσω τους όσο ποτέ άλλοτε. Οι πωλήσεις των κόμικς εκτοξεύτηκαν στα ύψη αυτά τα χρόνια των συγκρούσεων, δημιουργώντας έτσι τη βάση για να γίνουν μόνιμο μέρος της αμερικανικής κουλτούρας (Gargyn 1993).

Αλλά υπάρχουν τόσοι πολλοί ενδιαφέροντες τρόποι για να αμφισβητήσουμε έναν ήρωα που μοιάζει με θεό. Για αυτόν τον λόγο, ένα από τα επαναλαμβανόμενα θέματα των ιστοριών του Σούπερμαν είναι η επιλογή που κάνει κατά την άσκηση των δυνάμεών του και τα ερωτήματα που περιβάλλουν αυτές τις επιλογές. Σε λίγο πάνω από δώδεκα πάνελ στο περιοδικό Look το 1940, ο Σίγκελ και ο Σούστερ βάζουν τον Σούπερμαν να συλλάβει τον Χίτλερ και τον Στάλιν και να τους παραδώσει στην Κοινωνία των Εθνών, τερματίζοντας έτσι τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο πολύ πριν τελειώσει πραγματικά (Gargyn 1993).

Αναμφίβολα ήταν ένα καθαρικό κομμάτι για να το γράψουν οι δημιουργοί του Superman, καθώς άλλωστε ήταν και γιοι Εβραίων μεταναστών, αλλά γεννά το ερώτημα: γιατί ο Σούπερμαν δεν το έκανε αυτό; Γιατί ο κόσμος που καταλαμβάνει ο Σούπερμαν εξακολουθεί να έχει γενοκτονικές φρικαλεότητες; Άλλοι συγγραφείς έχουν παλέψει με αυτό. Στο Superman #257, ο Eliot Maggin γράφει μια ιστορία όπου οι Guardians - η ομάδα των αθανάτων που είναι υπεύθυνες για την επίβλεψη του Green Lantern Corps - εμφυτεύουν στον Superman την ιδέα ότι η συνεχής παρέμβαση στις ανθρώπινες υποθέσεις υπονομεύει την ικανότητα της ανθρωπότητας να κάνει πρόοδο από μόνη της. Είναι μια σκέψη με την οποία ο Lex Luthor θα ήταν συμπονετικός (Gargyn 1993).

Σε αυτό το σημείο κάποιος μπορεί να λάβει υπόψη του την περίπτωση του Captain America, ως ενός κατεξοχήν ήρωα που κοινωνιολογικά, πολιτιστικά και συνδέθηκε άμεσα με τα ιστορικά συμφραζόμενα της εποχής του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Ο Joe Simon και ο Jack Kirby μας έδωσαν τον Captain America να πολεμήσουμε τους Ναζί και τους Ιάπωνες τη δεκαετία του 1940, και το έκανε με αποφασιστικότητα. Ο νεαρός Steve Rogers, λίγο αδύναμος που δεν μπορούσε να περάσει τη συγκέντρωση για να καταταγεί, παρ' όλα αυτά ήθελε να κάνει τον ρόλο του στην πολεμική προσπάθεια. Έτσι, προσφέρθηκε εθελοντικά να

υποβληθεί σε θεραπεία χρησιμοποιώντας έναν πειραματικό ορό «υπερ-στρατιώτη» με τον οποίο πειραματιζόταν η κυβέρνηση των Ηνωμένων Πολιτειών. Η δύναμη, η ευκινησία, η αντοχή και άλλα χαρακτηριστικά του Rogers αυξήθηκαν σε υπερ-ηρωικές διαστάσεις. Με την ασπίδα υπογραφής στο χέρι, πήγε να πολεμήσει τους κακούς για την Αμερική (Thomas, 2006).

Από όλους τους υπερήρωες της Χρυσής Εποχής, ο Captain America είναι αναμφισβήτητα ο πιο άμεσα συνδεδεμένος με την πολεμική προσπάθεια. Το όνομά του, άλλωστε, είναι ενδεικτικό, αναφορικά με την όλη προσπάθεια που κατέβαλε τότε η Αμερική. Και είναι ντυμένος από το κεφάλι μέχρι το πόδι στα αστέρια και τις ρίγες. Αλλά αν αυτό δεν οδηγεί το θέμα στο σπίτι, η πρώτη του εμφάνιση στο Captain America Comics #1 τον Μάρτιο του 1941 τον έχει στο εξώφυλλο να χτυπά τον Χίτλερ απευθείας στο πρόσωπο (Kurt & Thomas, 2019).

Δεν υπάρχει πολύ μυστήριο για το ποιον μάχεται ο Πρώτος Εκδικητής και με ποιον μάχεται. Ο πρώιμος ενθουσιασμός για τον Captain America ήταν υψηλός. Το πρώτο τεύχος του κόμικ του πούλησε σχεδόν ένα εκατομμύριο αντίτυπα. Παρέμεινε δημοφιλής καθ' όλη τη διάρκεια του πολέμου, αλλά όπως τόσοι πολλοί υπερήρωες, το ενδιαφέρον γι' αυτόν μειώθηκε αργότερα. Στα μέσα της δεκαετίας του 1950, οι ιστορίες του Captain America ακυρώθηκαν και ο χαρακτήρας τέθηκε στο περιθώριο (Thomas, 2006).

Η προσπάθεια να κερδίσουν οι Η.Π.Α. τον πόλεμο πήγε χέρι-χέρι με τα κόμικς. Η κύρια εστίαση των κόμικς εκείνη την περίοδο ήταν η πώληση πολεμικών ομολόγων. Τα περισσότερα, αν όχι όλα τα κόμικς χρησιμοποίησαν τους υπερήρωες τους για να αποδείξουν τον πατριωτισμό τους κατά τη διάρκεια του πολέμου. Τα εξώφυλλα των κόμικς κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου είχαν συνήθως γραφικά που παροτρύνουν τους πελάτες να επενδύσουν σε πολεμικά ομόλογα. Τα κόμικς έκαναν το παραπάνω μίλι όταν υποστήριζαν το κίνημα της προπαγάνδας (Goodnow T., & Kimble J.J., 2017).

Οι εκδότες συχνά μεταμόρφωσαν τους υπερήρωες για να ταιριάζουν στον ιδανικό πατριωτικό χαρακτήρα. Τα εξώφυλλα αυτών των κόμικς είχαν πάντα γραμμές που υποστήριζαν την αγορά και την πώληση πολεμικών ομολόγων. Ο στόχος αυτής της μορφής προπαγάνδας είχε άμεση σχέση με αυτές τις πωλήσεις. Το κλειδί για να κερδίσουμε τον πόλεμο ήταν όλοι οι Αμερικανοί να συμμετάσχουν και να κάνουν τον ρόλο τους. Και η διαθεσιμότητα των πολεμικών ομολόγων ήταν ο τρόπος με τον οποίο όλοι μπορούσαν να

συμμετάσχουν. Το 1940 και το 1941, πολλά κόμικς είχαν αφηγήσεις για τα γεγονότα των πολέμων στην Ευρώπη και την Ασία. Αυτές οι θέσεις, φυσικά, ήταν πριν από την είσοδο των Ηνωμένων Πολιτειών στον πόλεμο και ήταν αρκετά αμφιλεγόμενες. Σε μια εποχή που οι περισσότεροι Αμερικανοί δεν ήθελαν καμία σχέση με έναν άλλο πόλεμο στην Ευρώπη, οι χαρακτήρες των κόμικς το έκαναν. Και πολλοί από τους συγγραφείς των ηρώων των κόμικς ήταν στην πραγματικότητα Εβραίοι και θεώρησαν ότι ήταν καθήκον τους να επηρεάσουν το αμερικανικό κοινό σχετικά με τους κινδύνους που συνέβαιναν στο εξωτερικό (Goodnow T., & Kimble J.J., 2017).

Οι πρώτες εκδόσεις των κόμικς του Μπάτμαν έριξαν φως στο γεγονός ότι ο Μπάτμαν δεν χρησιμοποίησε ποτέ όπλα ούτε σκότωσε. Αλλά σε αυτό το κόμικ του 1943, μπορούμε να δούμε τον Μπάτμαν καθώς προμηθεύει όπλα σε Αμερικανούς στρατιώτες και υποστηρίζει το δάνειο του έβδομου πολέμου. Η DC Comics χρησιμοποιεί επίσης τον Μπάτμαν στη σταυροφορία για να πείσει τους Αμερικανούς να αγοράσουν πολεμικά ομόλογα. Ένα εξώφυλλο ενός κόμικ του Μπάτμαν, το νούμερο 18 εδώ, δείχνει τον Μπάτμαν και τον κολλητό του Ρόμπιν να ανατινάζουν ένα κροτίδα στα πρόσωπα των ηγετών του Άξονα. Το εξώφυλλο γράφει: «Εξασφαλίστε την 4η Ιουλίου. Αγοράστε πολεμικά ομόλογα και γραμματόσημα» (Kurt & Thomas, 2019).

Άλλα κόμικς περιλαμβάνουν το Batman καθώς και τον Superman. Το εξώφυλλο ενός χειμερινού τεύχους της DC, ακριβώς εδώ, απεικονίζει τον Superman, τον Batman και τον Robin να πουλάνε πολεμικά ομόλογα σε ένα περίπτερο. Η πινακίδα από πάνω τους γράφει: «Βυθίστε τους Ιαπωναζί με πολεμικά ομόλογα και γραμματόσημα». Σε αυτή την προπαγάνδα των κόμικς συμμετείχαν και άλλοι εκδότες. Υπερήρωες όπως ο Green Hornet, ο Spy Smasher, ο Captain Marvel, ο Catman και ο Black Terror χρησιμοποιήθηκαν όλοι για να πολεμήσουν εναντίον των Αμερικανών εχθρών. Η κυβέρνηση των ΗΠΑ συμμετείχε επίσης στη δημιουργία των δικών της κόμικς. Το 1943 οι Ηνωμένες Πολιτείες είχαν απόλυτη ανάγκη από καύσιμα αεροπλάνων. Εκείνη τη στιγμή οι εργαζόμενοι που στάθμευαν στα διωλιστήρια πετρελαίου είχαν βαλτώσει στη δουλειά τους (Goodnow T., & Kimble J.J., 2017).

Η κυβερνητική διοίκηση πετρελαίου για τον πόλεμο σχεδίασε κόμικς για να εμπνεύσει τους εργάτες. Το πρώτο κόμικ, Coming on a Wing and a Prayer, είχε τεράστια επιτυχία και ανάγκασε το PAW να δημιουργήσει τη σειρά κόμικς Undercover War. Αυτά τα κόμικς απέδειξαν στους εργαζόμενους πόσο σημαντική ήταν η δουλειά τους. Ο Captain America ενσάρκωσε τη χρήση των κόμικς ως προπαγάνδα κατά τη διάρκεια του Β' Παγκοσμίου

Πολέμου. Ο χαρακτήρας του ήταν ραμμένος για να υποστηρίξει τη συνολική πολεμική προσπάθεια. Διάσημος πλέον υπερήρωας, δημιουργήθηκε για να πουλάει πολεμικά ομόλογα. Δημιουργήθηκε το 1941 από την Timely Comics, αλλά αργότερα η Marvel Comics, ο Captain America έγινε το πρόσωπο της κωμικής προπαγάνδας του Β' Παγκοσμίου Πολέμου (Goodnow T., & Kimble J.J., 2017).

Ο κύριος χαρακτήρας, ο Steve Rogers, ένας αδύναμος νεαρός άνδρας, ανίκανος για υπηρεσία, καλείται να συμμετάσχει σε ένα μυστικό πρόγραμμα για να γίνει σούπερ στρατιώτης. Συμμετέχει και τώρα είναι η κορυφή της ανθρώπινης τελειότητας και βοηθά τις Ηνωμένες Πολιτείες στην πολεμική προσπάθεια. Ο Captain America φορά μια στολή με την αμερικανική σημαία, φέρει μια ασπίδα από βιβράνιο από την Wakanda και είναι αλεξίσφαιρη και χρησιμοποιείται ως όπλο. Πολλά εξώφυλλα των κόμικς του Captain America δείχνουν τον υπερήρωα να πηγαίνει από τα νύχια μέχρι τα νύχια με τους Ναζί στρατιώτες και ακόμη και τον ίδιο τον Χίτλερ. Αυτό δημιούργησε ευρεία υποστήριξη της πολεμικής προσπάθειας και των κόμικς του Captain America. Τα εξώφυλλα του Captain America που πολεμούσε ενάντια στον Χίτλερ προκάλεσαν την υποστήριξη των ΗΠΑ και αύξησαν τον πολεμικό δεσμό (Goodnow T., & Kimble J.J., 2017).

Ο αγώνας για τις Ηνωμένες Πολιτείες αυτή τη στιγμή θεωρήθηκε ως η ύψιστη ηρωική πράξη. Αν και μια ιστορία μυθοπλασίας, η δημιουργία του Captain America έφερε στο προσκήνιο την ιδέα ότι όλοι οι πολίτες ήταν ικανοί να υποστηρίξουν εκείνους στο εξωτερικό. Η προσθήκη του Captain America της Timely Comics ήταν απαραίτητη για την πώληση κόμικς και πολεμικά ομόλογα. Η μεταμόρφωση του Captain America ήταν σχετική με τον αμερικανικό πληθυσμό (Goodnow T., & Kimble J.J., 2017).

Οι πολίτες συνειδητοποίησαν ότι ως τακτικοί πολίτες μπορούσαν και αυτοί να συνεισφέρουν στην πολεμική προσπάθεια. Η αγορά πολεμικών ομολόγων ήταν ένας τρόπος με τον οποίο όλοι οι πολίτες μπορούσαν να βοηθήσουν και ο Captain America ήταν απαραίτητος για αυτό. Αυτό το εξώφυλλο εδώ δημοσιεύτηκε εννέα ολόκληρους μήνες πριν οι Ηνωμένες Πολιτείες μπουν στον πόλεμο. Και παράλληλα κάποιος μπορεί να δει τον Captain America να χτυπάει τον Χίτλερ στο πρόσωπο. Οι συγγραφείς, Joe Simon και Jack Kirby, έλαβαν μηνύματα μίσους για αυτό το εξώφυλλο και εξέφρασαν την ανησυχία τους για τους στόχους του Captain America. Ήταν αντίθετοι σε τέτοιες ιστορίες (Di Paolo, M., 2011).

Ο Captain America ξεχώριζε με την πατριωτική κόκκινη, λευκή και μπλε στολή του και τα ιδανικά του αμερικανικού εθνικισμού. Μέσα σε ένα χρόνο είχε συμβεί το Περγλ Χάρμπορ. Και οι απόψεις του Captain America για το κακό έγιναν ο κανόνας. Όταν ξεκίνησε ο πόλεμος, εκδίδονταν 15 εκατομμύρια κόμικς το μήνα. Δύο χρόνια αργότερα πουλήθηκαν 25 εκατομμύρια αντίτυπα το μήνα. Ο Superman και ο Captain America πουλούσαν ένα εκατομμύριο εκδόσεις το μήνα. Και ο μεγαλύτερος μεμονωμένος πελάτης στις Ηνωμένες Πολιτείες ήταν ο Στρατός των Ηνωμένων Πολιτειών (Di Paolo, M., 2011).

Ο στρατός έφερε αρχικά τα κόμικς ως εκτροπή. Αλλά σύντομα πολλοί από τους στρατιώτες αγκιστρώθηκαν στις γραμμές της ιστορίας, στην ανάπτυξη των χαρακτήρων και στον ενάρτετο αγώνα ενάντια στο κακό και την καταπίεση. Καθ' όλη τη διάρκεια του πολέμου, οι υπερήρωες των κόμικς συμμετείχαν στο να κάνουν πράγματα για να βοηθήσουν την πολεμική προσπάθεια πέρα από την απλή μάχη. Έκαναν πράγματα όπως παραδίδουν προμήθειες, σταματούσαν κατασκόπους στο σπίτι και έκαναν ό,τι μπορούσαν για να βοηθήσουν τους στρατιώτες στον πόλεμο. Η απεικόνιση των πράξεων του χαρακτήρα ήταν απλοϊκή και το καλό πάντα θριάμβευε έναντι του κακού (Di Paolo, M., 2011).

Εκτός από αυτούς τους υπερήρωες, οι απλοί άνθρωποι, οι γυναίκες και τα παιδιά και οι χαρακτήρες είχαν τα δικά τους κόμικς. Οι Boy Commandos ήταν μια ομάδα 12χρονων που πήγαν να σώσουν τον κόσμο. Η Wonder Woman έκανε το μέρος της, ταιριάζοντας με τα στερεότυπα της εποχής, αν και υπηρέτησε ως νοσοκόμα στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, όχι όπως μερικά από τα εξώφυλλα των κόμικς που καταγράφηκαν σήμερα. Επιπλέον, δημιουργήθηκαν κόμικς που απεικονίζουν πραγματικούς ανθρώπους, όπως η Eleanor Roosevelt, που δείχνουν τη συμβολή της στον πόλεμο. Καθώς ο πόλεμος τελείωσε, το ίδιο και πολλοί από τους χαρακτήρες. Ο Σούπερμαν και η Λόις δέθηκαν και έκαναν σούπερ μωρά. Ο Μπάτμαν επέστρεψε στη μάχη με τους κύριους κακούς του Γκόθαμ (Goodnow T., & Kimble J.J., 2017).

Τα κόμικς στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο έπαιξαν σημαντικό ρόλο στην εκπαίδευση ενός νέου πληθυσμού πριν, κατά τη διάρκεια και μετά τον πόλεμο. Από τον Captain America που γρονθοκόπησε τον Χίτλερ στο πρόσωπο πριν από το Περγλ Χάρμπορ μέχρι την ενθάρρυνση της πολεμικής προσπάθειας στο εσωτερικό μέτωπο μέσω των ενεργειών των διαφημίσεων, αυτά τα έργα τέχνης εκπαίδευσαν μια χώρα σε πόλεμο. Η πιο εκπληκτική επιρροή που είχαν τα κόμικς ήταν εκείνοι που συμμετείχαν πραγματικά στη μάχη. Τα βιβλία θεωρούνταν ως κάτι που τους απομάκρυνε από το τι επρόκειτο να συμβεί και τι είχε συμβεί. Ήταν φθηνά,

εύκολα στη μεταφορά και το ίδιο το κόμικ δεν απαιτούσε κολεγιακή εκπαίδευση για να το διαβάσει (Goodnow T., & Kimble J.J., 2017).

Ήταν εν μέρει ψυχαγωγία, εν μέρει εγχειρίδιο οδηγιών και εν μέρει ψυχολόγος για τον στρατιώτη. Ενώ τα κόμικς παρουσίαζαν προπαγάνδα, ήταν επίσης εμπορικότητα στα καλύτερά της. Τα κόμικς ήταν πολλά χρήματα και προανήγγειλαν τη νεανική κουλτούρα για να έρθει στη δεκαετία του 1950. Το κόμικ στην πραγματικότητα έγινε μέρος του ίδιου του πολέμου. Και έδειξε τι μπορούσαν να κάνουν τα παιδιά και οι νέοι άνδρες για να βοηθήσουν την πολεμική προσπάθεια μέσω των πράξεων του χαρακτήρα και μέσω των διαφημίσεων στο ίδιο το κόμικ. Τα παιδιά χρησιμοποίησαν το κόμικ για να ενημερώνονται για το τι συνέβαινε στο μεγαλύτερο μέρος του πολέμου (Goodnow T., & Kimble J.J., 2017).

### **3.3 Η ασημένια εποχή των κόμικς στις Η.Π.Α.**

Ο Stan Lee ήταν εκείνος που σε μεγάλο βαθμό επρόκειτο να συμβάλλεις την λεγόμενη Ασημένια Εποχή των κόμικς στην Αμερική, παρουσιάζοντάς τον Captain America αυτή τη φορά στα πλαίσια της σειράς ιστοριών The Avengers. Στο Avengers #4, Μάρτιος 1964, μαθαίνουμε ότι ο Captain America εξαφανίστηκε στο τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, πέφτοντας στα κρύα νερά του Βόρειου Ατλαντικού Ωκεανού και μένοντας παγωμένος για δεκαετίες. Επιστρέφει στον πολιτισμό έναν άνθρωπο εκτός χρόνου, αλλά γίνεται αναπόσπαστο μέρος των Avengers. Ένας πολύ καλός φίλος της ομάδας, ο Cappy αναπτύσσει επίσης με τα χρόνια μια δυνατή φιλία με τον Sam Wilson, τον λεγόμενο Falcon, έναν από τους πρώτους μαύρους υπερήρωες. (Ο Sam Wilson έγινε πρόσφατα ο νέος Captain America.) Αλλά ο Steve παραμένει στοιχειωμένος από τη μοίρα του πρώτου του συντρόφου, του νεαρού Bucky Barnes, ο οποίος πυροβολήθηκε στη γραμμή του καθήκοντος κατά τη διάρκεια των εκστρατειών τους στον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο (Kurt & Thomas, 2019).

Ο Red Skull παραμένει ο νούμερο ένα ανταγωνιστής του Captain America, αλλά ο First Avenger έχει τσακωθεί μαζί τους όλα αυτά τα χρόνια. Και πρόσφατα, ο αγώνας του έγινε με μερικούς από τους συμμάχους του και την κυβέρνηση των Ηνωμένων Πολιτειών (Kurt & Thomas, 2019).

Εν τω μεταξύ εκείνη την εποχή και συγκεκριμένα μετά από τις δεκαετίες του 1950 και του 1960, η εταιρεία κόμικς Marvel Comics έκανε δημοφιλή την ιδέα ότι η αδυναμία ενός υπερήρωα δεν χρειάζεται να είναι ένα συγκεκριμένο αντικείμενο ή δράση, αλλά μάλλον, θα μπορούσε να είναι ένα συνηθισμένο ανθρώπινο ελάττωμα. Για παράδειγμα, η τάση του Bruce Banner προς τον θυμό είναι η αδυναμία του. Τα ελαττώματα του Spider-Man είναι αυτά των περισσότερων εφήβων. Είναι κοντόφθαλμος, επιρρεπής σε περιττούς κινδύνους, αλαζονικός... όλοι γνωρίζουμε τη λίστα. Αυτό που κάνει μερικές από τις καλύτερες δημιουργίες του Stan Lee τόσο διασκεδαστικές—και τόσο ενδιαφέρουσες—είναι ότι αυτά τα ελαττώματα είναι γνωστά σε όλους μας, ακόμη και όταν τα όντα που δεν είναι καν άνθρωποι τα έχουν. Ο Thor δεν χρειάζεται την αδυναμία του να τυλιχθεί στο να χάσει την κατοχή του στο σφυρί του Mjolnir, αν και αυτή η ιστορία έχει διατυπωθεί. Η μεγαλύτερη αδυναμία του, όπως είναι, είναι η αγάπη του για τον αδερφό του Λόκι, που συχνά καθιστά τον Thor ανίκανο να δει τις δόλιες ενέργειες του Λόκι όπως είναι μέχρι να είναι πολύ αργά (Jacobs, 1985).

Οι αδυναμίες που κατανοούνται με αυτόν τον τρόπο μας επιτρέπουν επίσης να δούμε ότι τα ίδια τα πράγματα που μπορούν να εκθέσουν τους υπερήρωες σε προβλήματα μπορεί να είναι πηγή δύναμης και για αυτούς. Σίγουρα, ο θυμός είναι αδυναμία του Bruce Banner. Είναι όμως και η δύναμή του. Διάολε, ο Χαλκ γίνεται όλο και πιο δυνατός όσο θυμώνει. Η σίγουρη στάση του Spider-Man συχνά τον φέρνει άσκοπα σε κίνδυνο, αλλά τον βοηθά επίσης να σώσει τη μέρα. Η αφοσίωση του Thor στην οικογένεια είναι μια αρετή που όλοι μπορούμε να εκτιμήσουμε. Και απομακρυνόμενος από τη Marvel για μια στιγμή, το παιδικό τραύμα του Batman ήταν μια αδυναμία που εκμεταλλεύτηκαν πολλοί από τους κακούς του, αλλά είναι επίσης η πηγή της ώθησης του να καταπολεμήσει το έγκλημα και να επιδιώξει τη δικαιοσύνη (Shutt, 2003).

Η Ασημένια Εποχή σηματοδότησε μια πτώση του τρόμου, του ρομαντισμού, του χιούμορ που μιλάει με ζώα και των γουέστερν ως ειδών αμερικανικών κόμικς. Ένα σημαντικό χαρακτηριστικό της περιόδου ήταν η ανάπτυξη του μακιγιάζ των χαρακτήρων των υπερηρώων. Μικρά παιδιά και κορίτσια έγιναν στόχος κατά τη διάρκεια της Ασημένιας Εποχής από ορισμένους εκδότες. Συγκεκριμένα, η Harvey Comics προσέλκυσε αυτή την ομάδα με τίτλους όπως το Little Dot. Τα Underground κόμικς που ήταν προσανατολισμένα σε ενήλικες ξεκίνησαν επίσης κατά την εποχή του αργύρου (Reynolds, 1994).

Ορισμένοι κριτικοί και ιστορικοί υποστηρίζουν ότι ένα χαρακτηριστικό της Εποχής του Αργυρού ήταν ότι η επιστημονική φαντασία και οι εξωγήινοι αντικατέστησαν τη μαγεία



και τους θεούς. Άλλοι υποστηρίζουν ότι η μαγεία ήταν ένα σημαντικό στοιχείο τόσο των χαρακτήρων της Χρυσής Εποχής όσο και της Ασημένιας Εποχής. Πολλοί συγγραφείς και καλλιτέχνες της Χρυσής Εποχής ήταν θαυμαστές της επιστημονικής φαντασίας ή επαγγελματίες συγγραφείς επιστημονικής φαντασίας που ενσωμάτωσαν στοιχεία της επιστημονικής φαντασίας στις ιστορίες των κόμικς. Η επιστήμη ήταν μια κοινή εξήγηση για την προέλευση των ηρώων στην περίοδο εκείνη (Reynolds, 1994).

Η Ασημένια Εποχή συνέπεσε με την άνοδο της ποπ αρτ, ενός καλλιτεχνικού κινήματος που χρησιμοποιούσε δημοφιλή πολιτιστικά αντικείμενα, όπως η διαφήμιση και η συσκευασία, ως υλικό πηγής για εξαιρετική τέχνη ή τέχνη που εκτίθεται σε γκαλερί. Ο Roy Lichtenstein, ένας από τους πιο γνωστούς ζωγράφους της ποπ αρτ, επέλεξε συγκεκριμένα μεμονωμένα πάνελ από κόμικ και ζωγράφησε ξανά τις εικόνες, τροποποιώντας τις σε κάποιο βαθμό στη διαδικασία, αλλά συμπεριλάμβανε στη ζωγραφική λέξη και σκέψη μπαλόνια και λεζάντες καθώς και μεγέθυνση σε - κλίμακα έγχρωμων κουκκίδων που μιμούνται τη διαδικασία χρωματισμού και στη συνέχεια χρησιμοποιούνται σε κόμικς με χαρτί εφημερίδων. Μια έκθεση τέχνης κόμικς πραγματοποιήθηκε στο Musée des Arts Décoratifs του Palais de Louvre το 1967 και σύντομα δημοσιεύτηκαν βιβλία που περιείχαν σοβαρές συζητήσεις για την τέχνη των κόμικς και τη φύση του μέσου (Couperie & Horn, 1968).

### **3.4 Η αργυρή εποχή των κόμικς στην Αμερική**

Δεν υπάρχει ένα μεμονωμένο γεγονός που μπορεί να ειπωθεί ότι προαναγγέλλει την αρχή της Εποχής του Χαλκού. Αντίθετα, μια σειρά από γεγονότα στις αρχές της δεκαετίας του 1970, συνολικά, μπορούν να θεωρηθούν ως μια μετατόπιση από τον τόνο των κόμικς την προηγούμενη δεκαετία.

Ένα τέτοιο γεγονός ήταν το τεύχος Απριλίου 1970 του Green Lantern, το οποίο πρόσθεσε το Green Arrow ως χαρακτήρα τίτλου. Η σειρά, γραμμένη από τον Denny O'Neil και με μολύβι από τον Neal Adams (το μελάνι έγινε από τον Adams ή τον Dick Giordano), επικεντρώθηκε στη "συνάφεια" καθώς ο Green Lantern ήταν εκτεθειμένος στη φτώχεια και βίωσε την αυτοαμφιβολία (Reynolds, 1994).

Αργότερα, το 1970, ο Jack Kirby άφησε τα Marvel Comics, τερματίζοντας αναμφισβήτητα την πιο σημαντική δημιουργική συνεργασία της Silver Age (με τον Stan Lee). Στη συνέχεια ο Kirby στράφηκε στην DC, όπου δημιούργησε τη σειρά τίτλων The Fourth World ξεκινώντας με το Superman's Pal Jimmy Olsen #133 τον Δεκέμβριο του 1970. Επίσης το 1970 ο Mort Weisinger, ο μακροχρόνιος συντάκτης των διάφορων τίτλων του Superman, αποσύρθηκε για να αντικατασταθεί από τον Julius Σβαρτς. Ο Schwartz άρχισε να τονώνει μερικές από τις πιο φανταστικές πτυχές της εποχής Weisinger, αφαιρώντας το μεγαλύτερο μέρος του κρυπτονίτη από τη συνέχεια και μειώνοντας τις σχεδόν άπειρες -μέχρι τότε- δυνάμεις του Superman, κάτι που έγινε από τον βετεράνο καλλιτέχνη Superman Curt Swan μαζί με τον πρωτοποριακό συγγραφέα Denny O' Neal (Reynolds, 1994).

Η αρχή της Εποχής του Χαλκού συνέπεσε με το τέλος της σταδιοδρομίας πολλών από τους βετεράνους συγγραφείς και καλλιτέχνες της εποχής ή με την προαγωγή τους σε διοικητικές θέσεις και την απόσυρσή τους από το κανονικό γράψιμο ή το σχέδιο και την αντικατάστασή τους με μια νεότερη γενιά εκδοτών και δημιουργών, πολλοί από τους οποίους γνώριζαν ο ένας τον άλλον από τις εμπειρίες τους σε συνέδρια και εκδόσεις θαυμαστών κόμικ. Ταυτόχρονα, οι εκδότες ξεκίνησαν την εποχή μειώνοντας τις εκδόσεις υπερήρωών τους, ακυρώνοντας πολλούς από τους τίτλους με τις πιο αδύναμες πωλήσεις και πειραματιζόμενοι με άλλα είδη όπως ο τρόμος, το σπαθί και τα μάγια (Reynolds, 1994).

Η ανησυχία για κοινωνικά ζητήματα ήταν μέρος των ιστοριών κόμικ από την αρχή τους: οι πρώτες ιστορίες του Σούπερμαν, για παράδειγμα, αφορούσαν ζητήματα όπως η κακοποίηση παιδιών και οι συνθήκες εργασίας για ανηλίκους. Ωστόσο, στη δεκαετία του 1970 η συνάφεια έγινε όχι μόνο χαρακτηριστικό των ιστοριών, αλλά και κάτι που τα βιβλία διακήρυξαν δυνατά στα εξώφυλλά τους για να προωθήσουν τις πωλήσεις. Τα θέματα ναρκωτικών του Spider-Man ήταν στην πρώτη γραμμή της τάσης της «κοινωνικής συνάφειας» με τα κόμικς να χειρίζονται αισθητά ζητήματα της πραγματικής ζωής. Η προαναφερθείσα σειρά Green Lantern/Green Arrow δεν ασχολήθηκε μόνο με τα ναρκωτικά, αλλά και άλλα θέματα όπως ο ρατσισμός και η περιβαλλοντική υποβάθμιση (Reynolds, 1994).

Οι τίτλοι των X-Men, οι οποίοι βασίστηκαν εν μέρει στην υπόθεση ότι οι μεταλλαγμένοι ήταν μια μεταφορά για τις μειονότητες του πραγματικού κόσμου, έγιναν εξαιρετικά δημοφιλείς. Άλλα γνωστά «σχετικά» κόμικς περιλαμβάνουν το «Demon in a Bottle», όπου ο Iron Man αντιμετωπίζει τον αλκοολισμό του και οι κοινωνικά συνειδητές

ιστορίες που έγραψε ο Steve Gerber σε τίτλους όπως ο Howard the Duck και το Omega the Unknown. Θέματα σχετικά με τη γυναικεία ενδυνάμωση έγιναν τάσεις με τις γυναικείες εκδοχές δημοφιλών αντρικών χαρακτήρων (Spider-Woman, Red Sonja, Ms. Marvel, She-Hulk) (Reynolds, 1994).

Μία από τις πιο σημαντικές εξελίξεις κατά τη διάρκεια της περιόδου ήταν η σημαντική αύξηση του αριθμού των μαύρων και άλλων μη λευκών υπερηρώων της μειονότητας. Πριν από τη δεκαετία του 1970, υπήρχαν πολύ λίγοι μη λευκοί υπερήρωες (οι Black Panther και Falcon της Marvel Comics που παρουσιάστηκαν το 1966 και το 1969, αντίστοιχα, ήταν αξιοσημείωτες εξαιρέσεις) αλλά από τις αρχές της δεκαετίας του 1970 αυτό άρχισε να αλλάζει με την εισαγωγή χαρακτήρων όπως ο Luke Cage της Marvel (ο οποίος ήταν ο πρώτος μαύρος υπερήρωας που εμφανίστηκε στο δικό του κόμικ το 1972) των Defenders, Storm of the X-Men, Blade, Monica Rambeau of the Avengers, Misty Knight, Shang-Chi και του Green Lantern John της DC Stewart, Bronze Tiger, Black Lightning, Vixen και Cyborg των Teen Titans, πολλοί από τους οποίους ήταν μαύροι (με εξαίρεση τον ίδιο τον Shang-Chi). Επιπλέον, οι Εβραίοι υπερήρωες έγιναν πιο ορατοί με τις εμφανίσεις της Marvel's Kitty Pryde των X-Men και του Moon Knight, αντίστοιχα (Reynolds, 1994).

Χαρακτήρες όπως ο Luke Cage, ο Mantis, ο Misty Knight, ο Shang-Chi και ο Iron Fist έχουν θεωρηθεί από ορισμένους ως μια προσπάθεια της Marvel Comics να κερδίσει χρήματα από τις τρέλες της δεκαετίας του 1970 για ταινίες κουνγκ φου. Ωστόσο, αυτοί και άλλοι χαρακτήρες της μειονότητας έγιναν οι δικοί τους αφού αυτές οι κινηματογραφικές τάσεις ξεθώριασαν και έγιναν όλο και πιο δημοφιλείς και σημαντικοί όσο περνούσε ο καιρός. Στα μέσα της δεκαετίας του 1980, ο Storm και ο Cyborg είχαν γίνει ηγέτες των X-Men και Teen Titans, αντίστοιχα, και ο John Stewart αντικατέστησε για λίγο τον Hal Jordan ως ο πρωταγωνιστής του τίτλου του Green Lantern (Reynolds, 1994).

Καθώς ξεκίνησε η Εποχή του Χαλκού στις αρχές της δεκαετίας του 1970, η δημοτικότητα μετατοπίστηκε από το καθιερωμένο είδος υπερήρωων προς τίτλους κόμικς από τους οποίους οι υπερήρωες απουσίαζαν εντελώς. Αυτά τα κόμικς που δεν ήταν υπερήρωες ήταν συνήθως εμπνευσμένα από είδη όπως τα γουέστερν ή το φανταστικό και pulp fiction. Όπως σημειώθηκε προηγουμένως, ο αναθεωρημένος κώδικας Comics του 1971 άφησε το είδος τρόμου ώριμο για ανάπτυξη και προέκυψαν αρκετές σειρές με υπερφυσικά θέματα, όπως οι δημοφιλείς The Tomb of Dracula, Ghost Rider και Swamp Thing. Στο είδος της επιστημονικής φαντασίας, οι μετα-αποκαλυπτικές ιστορίες επιβίωσης ήταν μια πρόωμη τάση,

όπως αποδεικνύεται από χαρακτήρες όπως ο Deathlok, ο Killraven και ο Kamandi. Το μακροχρόνιο περιοδικό κόμικ ανθολογίας επιστημονικής φαντασίας Metal Hurlant και το αμερικανικό αντίστοιχο Heavy Metal άρχισαν να δημοσιεύονται στα τέλη της δεκαετίας του '70. Η σειρά Star Wars της Marvel ήταν πολύ δημοφιλής με διάρκεια εννέα ετών (Jacobs W., & Jones G., 1985).

### **3.5 Τα κόμικς στην Αμερική κατά τον 21ο αιώνα**

Μετά την 11η Σεπτεμβρίου του 2001, ο Captain America αποκάλυψε την ταυτότητά του ως Steve Rogers στον κόσμο. Έκπληξη για μερικούς, ωστόσο, όταν η κυβέρνηση ψήφισε έναν νόμο στην ιστορία του Εμφυλίου Πολέμου που απαιτούσε από τους υπερήρωες να καταχωρούν την ταυτότητά τους, ο Cappy ηγήθηκε της κατηγορίας Anti-Registration εναντίον του, γεγονός που τον έφερε σε άμεση σύγκρουση με μερικούς από τους στενότερους συμμάχους του, συμπεριλαμβανομένου του Iron Man (Schwartz, 2010).

Μερικοί θαυμαστές δυσκολεύονται να συμβιβάσουν τον ρόλο του Captain America ως υπερστρατιώτη με την αντίθεσή του σε νόμους όπως ο νόμος περί υπερανθρώπων καταχώρισης. Αλλά αυτό δεν πρέπει πραγματικά να αποτελεί έκπληξη. Ο χαρακτήρας δημιουργήθηκε για να ενσαρκώσει την προθυμία να αγωνιστεί για τις βασικές αρχές που πρεσβεύει η Αμερική, η κυριότερη μεταξύ αυτών, η ελευθερία. Στην εποχή μετά τις επιθέσεις της 11<sup>ης</sup> Σεπτεμβρίου και την εμφάνιση του νόμου Patriot Act στις Η.Π.Α. (ένα οργουελιανό όνομα, αν υπήρχε ποτέ), ο Captain America πιέζει εναντίον εκείνων των δυνάμεων στην αμερικανική κυβέρνηση που είναι πρόθυμες να καταπατήσουν τις ατομικές ελευθερίες στο όνομα της ασφάλειας. Ο εχθρός του έχει αλλάξει, αλλά η μάχη παραμένει η ίδια (Schwartz, 2010).

Και ο Captain America μάλιστα δεν κερδίζει πάντα αυτή τη μάχη. Προς σοκ πολλών, την δεκαετία του 2000 ο Steve Rogers δικάζεται στα πλαίσια ενός τεύχους, για το ρόλο του στο κίνημα Anti-Registration και καταλήγει να δολοφονείται ακριβώς έξω από το ομοσπονδιακό δικαστήριο όπου του απαγγέλθηκαν κατηγορίες (Schwartz, 2010).

Ο Captain America ήταν πάντα ένας υπερήρωας συνδεδεμένος με πατριωτικούς συμβολισμούς. Ίσως τίποτα δεν είναι πιο ισχυρό από το να βάλεις την εικόνα του να χτυπάει

τον Χίτλερ στο πρόσωπο, από την πρώτη του εμφάνιση στη δεκαετία του 1940, παράλληλα με την πρόσφατη εικόνα του να αιμορραγεί μέχρι θανάτου έξω από το δικαστικό μέγαρο, όπου αντιμετώπισε κατηγορίες για υπεράσπιση του δικαιώματός μας να κρατήστε τις πληροφορίες μας απόρρητες (Schwartz, 2010).

## **4ο Κεφάλαιο: Η διαδικασία χρήσης των κόμικς στο πλαίσιο της εκπαιδευτικής διαδικασίας**

### **4.1 Παιδαγωγική Αξία – Εκπαιδευτικές δυνατότητες των κόμικς**

Η σημασία των κόμικς στην εκπαίδευση μπορεί να εκτιμηθεί ακόμα περισσότερο, κατά την προσωπική μας άποψη, υπό το πρίσμα του ότι άλλωστε αυτά δεν παύουν να συνιστούν Είναι πολυτροπικά κείμενα που μεταφέρουν μηνύματα και με εικόνες όχι μόνο με γραπτό λόγο .Δίνει πολλές διδακτικές δυνατότητες και μπορεί να αξιοποιηθεί σε μεγάλο βαθμό στο σχολείο. Αυτό είναι συνδεδεμένο εδώ μάλιστα με την ανάδειξη του στοιχείου της αφήγησης και μάλιστα της εικονογραφημένης αφήγησης, η οποία εδώ άλλωστε καθίσταται πιο άμεση, αναφορικά με την πρόσληψή της από τους μαθητές (Δημητριάδου Κ., 2016).

Έχει αποδειχθεί ότι τα κόμικς διαβάζονται συνήθως δύο φορές από τον άνθρωπο μια στην παιδική ηλικία και μία αργότερα. Τα κόμικς παρέχουν αφηγηματικές εμπειρίες για τους μαθητές που μόλις αρχίζουν να μαθαίνουν να διαβάζουν. Όπως ήδη τονίστηκε και πιο πάνω, η σημασία τους παράλληλα είναι σημαντική και για τους μαθητές που αποκτούν μια νέα γλώσσα.

Οι μαθητές ακολουθούν τις αρχές και τις καταλήξεις της ιστορίας, την πλοκή, τους χαρακτήρες, τον χρόνο και τη ρύθμιση, την αλληλουχία χωρίς να χρειάζονται εξελιγμένες δεξιότητες αποκωδικοποίησης λέξεων. Οι εικόνες υποστηρίζουν το κείμενο και δίνουν στους μαθητές σημαντικές ενδείξεις για τη σημασία της λέξης. Τα κόμικς λειτουργούν ως ένα πάρα πολύ βοηθητικό και υποστηρικτικό εργαλείο ως προς την κατανόηση εκ μέρους των μαθητών μιας σειράς ποικίλων λεξιλογικών εννοιών (συμπεριλαμβανομένων μάλιστα παράλληλα και αφηρημένων εννοιών) (Δημητριάδου Κ., 2016).

Επίσης, σύμφωνα με τον Carrye, τα κόμικς παρακινούν απρόθυμους αναγνώστες. Συμμετέχουν τους μαθητές σε μια λογοτεχνική μορφή που είναι δική τους. Τα κόμικς μιλούν στους μαθητές με τρόπο που κατανοούν και ταυτίζονται. Ακόμη και αφού οι μαθητές μάθουν να είναι ισχυροί αναγνώστες, τα κόμικς δίνουν στους μαθητές την ευκαιρία να διαβάσουν υλικό που συνδυάζει εικόνες με κείμενο για να εκφράσουν τη σάτιρα, τον συμβολισμό, την οπτική γωνία, το δράμα, τους παν και το χιούμορ με τρόπους που δεν είναι δυνατοί μόνο με κείμενο (Carrye K.S., Weiner R.G., 2013).

Εδώ βέβαια, θα πρέπει να έχει επίσης υπόψη του κάποιος και την παράμετρο της προσφοράς των κόμικς ακόμα και ως προς βοήθεια που προσφέρουν αυτά, ως προς την εκμάθηση της γραφής. Πολλοί μαθητές διαβάζουν άπταιστα, αλλά δυσκολεύονται να γράψουν. Παραπονιούνται ότι δεν ξέρουν τι να γράψουν. Έχουν ιδέες, αλλά δεν διαθέτουν τις γραπτές γλωσσικές δεξιότητες για να δημιουργήσουν μια αρχή, να ακολουθήσουν μια ακολουθία ιδεών και στη συνέχεια να καταλήξουν σε ένα λογικό συμπέρασμα (Carrye K.S., Weiner R.G., 2013).

Οι μαθητές ρωτούν συχνά αν μπορούν να σχεδιάσουν μια εικόνα όταν γράφουν. Αναζητούν εικόνες για να υποστηρίξουν τις γλωσσικές τους ιδέες. Επιτρέπεται στη χρήση λέξεων και εικόνων που θα επιλύσουν προβλήματα αφήγησης τα οποία διαφορετικά δεν θα είχαν εμπειρία χρησιμοποιώντας μόνο λέξεις. Όπως και η ανάγνωση, τα κόμικς παρέχουν κριώματα έτσι ώστε οι μαθητές να βιώνουν επιτυχία στο γράψιμό τους. Οι μαθητές μεταφέρουν συγκεκριμένα στοιχεία απευθείας σε γραφή μόνο κειμένου. Για παράδειγμα, οι μαθητές μαθαίνουν ότι ό, τι κείμενο βρίσκεται σε ένα μπαλόκι λέξεων τοποθετείται μέσα σε εισαγωγικά στη γραφή τους μόνο για κείμενο (Dooley M., 2005).

Τα κόμικς, δεοδμένου ότι βασίζονται εξάλλου στις εικόνες διαδραματίζουν έναν βασικό λειτουργικό ρόλο και συμπληρώνουν, ανατρέπουν, αντικαθιστούν το λεκτικό περιεχόμενο. Τα τελευταία χρόνια μέσα από την Ευρωπαϊκή ένωση παρουσιάστηκε στο εκπαιδευτικό πρόγραμμα στο πλαίσιο δια βίου μάθησης το Edu comics project. Σκοπός ήταν να γίνει αντιληπτό η σημαντικότητα των κόμικς στην τάξη.

1. Ενίσχυση της μάθησης
2. Παρακίνηση μαθητών
3. Χρήση τεχνολογίας με πρακτικό και αποτελεσματικό τρόπο .Με ένα συγκεκριμένο υλικό για τους εκπαιδευτικούς .Με την δυνατότητα να παρακολουθήσουν σεμινάρια στην Ελλάδα ,στην Κύπρο ,στο Ηνωμένο βασίλειο ,στην Ιταλία και την Ισπανία

Τα κόμικς θεωρούνται κείμενα πολυτροπικά και προσιτά στους μαθητές. Υπό το πρίσμα εξάλλου και των όσων ήδη αναφέρθηκαν και πιο πάνω (στα πλαίσια του 3<sup>ου</sup> κεφαλαίου) είναι χαρακτηριστικό εδώ, πως τα κόμικς στο χώρο της Πρωτοβάθμιας Εκπαίδευσης μπορούν να προσφέρουν τα ακόλουθα στοιχεία:

- a) Νέους γραμματισμούς

- b) Σύγχρονες συνθήκες
- c) Θεμελιώνουν ποιο πολύ τα συμπεράσματα της θεωρητικής μελέτης

Τα κόμικς ήταν πάντα ελκυστικά σε παιδιά και νεαρούς ενήλικες, ιδιαίτερα περισσότερο με την πρόσφατη άνοδο της δημοτικότητας για τα κόμικς λόγω της επιτυχίας των ταινιών «κόμικς» της Marvel. Τα κόμικς άλλωστε, έχει βρεθεί ότι αυξάνουν τη δέσμευση και τα κίνητρα των μαθητών στη μάθηση (Bolton Gary, 2012· Hosler & Boomer, 2011).

Έχει αναφερθεί επίσης, ότι η καλλιέργεια εγγενών κινήτρων μέσα από την διαδικασία της εκπαιδευτικής χρήσης των κόμικς είναι από μόνο του ένα σημαντικό ζήτημα, στο οποίο οι μαθητές με υψηλότερες ακαδημαϊκές ικανότητες, ή ενδιαφέρον γενικά, ως προς τη μάθηση μπορούν να αποκτήσουν στην πορεία σημαντικό προβάδισμα στο σχολείο, μεταξύ της παιδικής ηλικίας και της εφηβείας και σε διάφορους πληθυσμούς (Gottfried et al., 2009). Το να έχεις θετική στάση, να είσαι αφοσιωμένοι και παρακινημένοι έχουν καταγραφεί ως παράγοντες επιτυχίας σε τέτοια επιστημονικά και γνωστικά πεδία, όπως, για παράδειγμα, τα Μαθηματικά και οι Θετικές Επιστήμες (Tara et al., 2017; Leong et al., 2016; Othman et al., 2016; Singh et al., 2002).

Όχι μόνο αυτό, αλλά όλη η μαθησιακή διαδικασία θα πρέπει επίσης να είναι πιο προκλητικό και ευχάριστο για να ενθαρρύνει τους μαθητές προκειμένου έτσι να πυρδοτηθεί το ενδιαφέρον τους. Η χρήση των κόμικς εδώ άλλωστε ταυτόχρονα είναι συνδεδεμένη άρρηκτα και με την ίδια την ανάπτυξη της δημιουργικότητας είτε αυτή είναι σωματική είτε ψυχολογική (Jampel et al., 2018).

Τα συμπεράσματα που έχουν διατυπωθεί από τη συνέπεια αυτών των μελετών είναι σκληροί στην έκδοση της ετυμολογίας τους (Osborne et al., 2003). Εξηγήσεις για αυτό φαινόμενα κυμαίνονται από τη σχολική επιστήμη που δεν παρατηρείται ως πρακτική ή σημαντική (Barnby et al., 2008). Ενθάρρυνση των εκπαιδευτικών στην επιστήμη και τη συμμετοχή των μαθητών σε διάφορες εκπαιδευτικές, μαθησιακές, επιστημονικές κλπ., δραστηριότητες και η στάση των συνομηλίκων θα μπορούσαν επίσης να εξηγήσουν τις παραλλαγές στις στάσεις (George, 2006). Αναφέρεται εδώ εξάλλου και το ότι οι μαθητές στις μέρες μας ενθουσιάζονται με θέματα της καθημερινότητας τα οποία όμως την ίδια στιγμή μπορεί να τίθενται με έναν τέτοιο τρόπο, ο οποίος, με την βοήθεια της εικόνας, μπορεί να ερεθίσει τα παιδιά οπτικά (Trnová et al., 2013). Το κόμικ αποτελεί εν γένει ένα εργαλείο, το



οποίο είναι κατάλληλο για αυτόν τον σκοπό, εκτός από την οπτική του γοητεία και τη χρήση κινούμενων σχεδίων (Topkaya & Doğan, 2020; Adnan et al., 2019; Matuk et al., 2019).

Η χρήση των κόμικς στην εκπαίδευση βασίζεται στην έννοια της δημιουργίας δέσμησης και κινήτρων για τους μαθητές. Η αποτελεσματικότητα των κόμικς ως μέσο για αποτελεσματική μάθηση και ανάπτυξη αποτελεί αντικείμενο συζήτησης από την προέλευση του σύγχρονου κόμικ τη δεκαετία του 1930. Ο Sones σημειώνει ότι τα κόμικς «προκάλεσαν περισσότερα από εκατό κριτικά άρθρα σε εκπαιδευτικά και μη επαγγελματικά περιοδικά (Sones W., 1944).

Η χρήση των κόμικς στην εκπαίδευση θα προσέλκυσε αργότερα την προσοχή του Φρέντρικ Βέρθαμ, ο οποίος σημείωσε ότι η χρήση των κόμικς στην εκπαίδευση αντιπροσώπευε «ένα χαμηλό όλων των εποχών στην αμερικανική επιστήμη» (Wright B., 2001). Έχει σημειωθεί ότι η χρήση μιας αφηγηματικής μορφής όπως το κόμικ «μπορεί να καλλιεργήσει το ενδιαφέρον των μαθητών για την επιστήμη» και να βοηθήσει τους μαθητές να θυμούνται τι έχουν μάθει και να παρέχει ένα μέσο για την προώθηση της συζήτησης. Ωστόσο, έχει επίσης σημειωθεί ότι πολλοί εκπαιδευτικοί παραμένουν «αμφίθυμοι» σχετικά με τη χρήση των κόμικς ως εκπαιδευτικού εργαλείου. Τα κόμικς έχουν επίσης χρησιμοποιηθεί ως μέσο για την επικοινωνία πληροφοριών υγειονομικής περίθαλψης σε θέματα όπως ο διαβήτης (Pieper Cl., & Homobono Ant., 2000).

Το 1978, η Pendulum Press δημοσίευσε ένα κείμενο για την αξία των κόμικς ως εκπαιδευτικού εργαλείου. Στις ΗΠΑ, η χρήση των κόμικς για εκπαίδευση, χρησιμοποιώντας το Διαδίκτυο, μπορεί να φανεί στα πλαίσια του προγράμματος Comics in the Classroom. Το περιεχόμενο επαγγελματικής ανάπτυξης εκπαιδευτικών σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο οι δάσκαλοι μπορούν να ενσωματώσουν τα κόμικς στην τάξη είναι διαθέσιμο μέσω του ιστότοπου Brokers of Expertis του Υπουργείου Παιδείας της Πολιτείας της Καλιφόρνια.

#### **4.2 Παραδείγματα διδακτικής αξιοποίησης των κόμικς στην εκπαίδευση**

Στα πλαίσια των διαδικασιών με τις οποίες λαμβάνει χώρα η εκμάθηση σε διάφορα γνωστικά πεδία με βάση την χρήση των κόμικς, είναι ενδεικτικό, πως το πρώτο εκπαιδευτικό εργαλείο που εγκρίθηκε στα πλαίσια της εκπαίδευσης γενικά, ήταν αυτό με την ονομασία

Maks από τον Art Spiegelman. Μάλιστα, αυτό ήταν το πρώτο graphic novel που κέρδισε βραβείο Pulitzer το 1992.

Από τότε μέχρι σήμερα χρησιμοποιούνται τα κόμικς και εγχειρίδια για το διδακτικό τους ρόλο σε ακαδημαϊκούς και εκπαιδευτικούς τομείς. Είναι ενδεικτικό, πως η χρήση τους σε παγκόσμια κλίμακα πλέον είναι αρκετά συχνή και διαδεδομένη. Σε αυτό το σημείο εξάλλου, θα ήταν δυνατόν να λάβουμε υπόψη μας παράλληλα και το ότι τα κόμικς έχουν έναν σημαντικό ρόλο πλέον αναφορικά και με την μελέτη επιστημονικών πεδίων, όπως αυτό της λογοτεχνίας. Κάτι τέτοιο από την άλλη μεριά μάλιστα, είναι εφικτό να συμβάλλει, για παράδειγμα, στην διαδικασία της διδασκαλίας του εν λόγω αντικειμένου ([www.humblecomics.com/comicsedu/history.htm/](http://www.humblecomics.com/comicsedu/history.htm/))

Με βάση τα παραπάνω στοιχεία μάλιστα, είναι σαφές εδώ, πως η χρήση των κόμικς δεν πάυει να είναι άμεσα συνδεδεμένη με την γλώσσα και την διδασκαλία της. Αυτό το στοιχείο, επί παραδείγματι, είναι σαφές, ως προς την περίπτωση της διδασκαλίας της αγγλικής γλώσσας ως δεύτερη ή ξένης γλώσσας. Η διδασκαλία ξένων γλωσσών μέσα από τα κόμικς, πιο συγκεκριμένα, είναι κάτι που μπορεί να λάβει χώρα μέσα από την χρήση των ζωγραφιών και των εικόνων που υφίστανται στα κόμικς ως εκείνων των εποπτικών σημείων και διαφόρων συμβόλων, με τα οποία ο μαθητής στα πλαίσια της Εκπαίδευσης έχει την δυνατότητα, να συνδέσει με μεγαλύτερη αμεσότητα στο μυαλό του διάφορους λεκτικούς τύπους και εκφράσεις που υφίστανται στα πλαίσια αυτών των γλωσσών με διάφορες ενέργειες, πράξεις, παραστάσεις κλπ., που βλέπει εντός των κόμικς (Gorman Br., 2009)

Ακόμα, θα ήταν δυνατόν εδώ να επισημανθεί, ότι τα κόμικς είναι σημαντικά και για την βελτίωση προφορικού λόγου σε μαθητές με δυσκολία (Platt J.T., & Platt H.K., 1975). Ο ρόλος τους παράλληλα μπορεί να σταθεί καθοριστικός αναφορικά με τον εμπλουτισμό λεξιλογίου και την μεταγραφή κόμικς σε γραπτό κείμενο και το αντίστροφο. Τα κόμικς είναι ένας πολύ καλός τρόπος να διασώσεις ιδέες και πληροφορίες. Όπως λένε οι περισσότεροι πληροφορημένοι ότι γίνονται καλύτεροι άνθρωποι στην κοινωνία.<sup>30</sup> Τα κόμικς εξάλλου, συνιστούν παράλληλα και πλουραλιστικά πολυφωνικά μέσα επικοινωνίας. Αυτό άλλωστε

---

<sup>30</sup> Graret 2011 :393

συμβαίνει, καθώς τα κόμικς προσφέρουν την δυνατότητα στον αναγνώστη να σκεφτεί και να πεί αυτό που θέλει. Έχουν ευκαρία κάποιες φωνές να ακουστούν.<sup>31</sup>

Τα κόμικς θεωρούνται μια πραγματικά πολύ σημαντική και σοβαρή δύναμη και εργαλείο, ως προς το να μεταφέρουν γνώσεις στους μαθητές και μάλιστα με έναν τρόπο, ο οποίος είναι ιδιαίτερα αγαπητός στα παιδιά και παράλληλα και σημαντικός παράγοντας ψηγαγωγίας για αυτά, καθιστώντας έτσι συγχρόνως το μάθημα και πιο ευχάριστο Υποστηρίζοντας το σύμφωνα με την φιλαγωνσία των κόμικς. Δηλαδή δεν υπάρχει κάποια διαμορφωμένη κουλτούρα στην Ελλάδα που να βοηθάει τον εκπαιδευτικό να διαλέξει ένα κόμικς για τους μαθητές τους. Είναι ενδεικτικό, πως μέσα και από τις σχετικές επιστημάνσεις διαφόρων

Ωστόσο, είναι σαφές, την ίδια στιγμή, ότι θα πρέπει τα παιδιά να κατέχουν την παλαιά και την καινούργια κουλτούρα μέσα από τα κόμικς. Ανακαλύπτοντας νέες τέχνες. Ο απλός λόγος εξάλλου, με βάση και τις σχετικές αναλύσεις που έγιναν και πιο πάνω ως προς την διασύνδεση ανάμεσα στην εικόνα και το λόγο στα πλαίσια των πολυτροπικών κειμένων των κόμικς, συμπληρώνει το νόημα των διαφόρων εικόνων και δεν παύουν φυσικά και αυτές οι ίδιες να είναι μια βασική πηγή πληροφοριών όπως το ίδιο το κείμενο. Οι εικόνες των κόμικς εξάλλου, είναι εφικτό να συμπληρώνουν όσα δεν έχουν λεχθεί από τον αφηγητή. Αυτό αποδεικνύει την ανάδειξη των απαραίτητων στοιχείων για την κατανόηση με ακόμα καλύτερο και πιο εναργή τρόπο γνωστικών και επιστημονικών πεδίων, όπως μπορεί να είναι για παράδειγμα, εκείνο της ιστορίας. Τα κόμικς αποτελούν ένα πραγματικά αποτελεσματικό μέσο, αναφορικά με την ανάδειξη όλων εκείνων των παραμέτρων, πληροφοριών, γνώσεων και στοιχείο που υπάρχουν φανερά ή κρυμμένα και πρέπει ο αναγνώστης να τα αντιληφθεί για να βγει ένα νόημα (Μίσσιου Μ., 2013)<sup>32</sup>

- Τα κόμικς έχουν ως προϋπόθεση για την αποτελεσματική ανάγνωση τους
- Εύκολο τρόπο γραφής
- Ανάπτυξη κριτικής ικανότητας χωρίς αυτοσυγκέντρωση

<sup>31</sup> Versaci, Rocco (2001). "How Comic Books Can Change the Way Our Students See Literature: One Teacher's Perspective". *English Journal*. National Council of Teachers of English. **91** (2): 61–67

<sup>32</sup> Μίσσιου, Μ., «Κόμικς και Εκπαίδευση», στο *Τα κόμικς από το περίπτερο στη σχολική τάξη. Θεωρητικές ερμηνευτικές και παιδαγωγικές διαστάσεις*, ΚΨΜ, Αθήνα, 2013, σελ. 546

- Καθημερινή γλώσσα, ελεύθερη και χωρίς δύσκολες εκφράσεις (Μίτσιου Μ., 2013).

Το κόμικ είναι ιδανικό στο να συνδέει την γνώση με ποιο άμεσα ενδιαφέροντα των παιδιών με οικίο τρόπο. Αυτό το στοιχείο άλλωστε εδώ αποτυπώνεται μέσα από την ύπαρξη των εικόνων και της πλούσιας εικονογραφίας που σε συνδυασμό και με την χρήση πλούσιων χρωμάτων, είναι ένας σημαντικός και καθοριστικός παράγοντας, ως προς το κέντρισμα του ενδιαφέροντος των παιδιών στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση. Αυτό το στοιχείο εξάλλου, είναι ικανό πολλές φορές να συμβάλλει καθοριστικά στο να καλλιεργηθεί ακόμα πιο πολύ το ενδιαφέρον των μικρών παιδιών σχετικά με ποικίλες περιπτώσεις γνωστικών πεδίων και αντικειμένων (Μίτσιου Μ., 2013).

Πέραν όλων των παραπάνω στοιχείων όμως, σε αυτό το σημείο παράλληλα, είναι δυνατόν να τονιστεί και το ότι η σημασία των κόμικς στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, είναι συνδεδεμένη και με το ότι τα παιδιά άλλωστε έχουν την τάση να βλέπουν την εικόνα με διαφορετικό τρόπο σε σχέση με τους ενήλικες. Το παιδί έχει την τάση να ανιχνεύει μικρές λεπτομέρειες και να παρατηρεί παράλληλα την εικόνα τμηματικά. Αντιλαμβάνεται εξάλλου, πως οι εικόνες είναι μια ιστορία που μπορεί παράλληλα να αφηγηθεί. Η εικόνα όμως με αυτόν τον τρόπο ταυτόχρονα μπορεί να αποτελέσει και ένα αποτελεσματικό υλικό αναφορικά με την διαδικασία της παραγωγής γραπτού λόγου και έτσι ο μαθητής στο δημοτικό έχει την δυνατότητα να καλλιεργήσει την γλωσσική του επάρκεια, κατανοώντας και την αφηγηματική δομή μιας ιστορίας (Μίτσιου Μ., 2013).

Αναφορικά με την αξιοποίηση των κόμικς στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, είναι ενδεικτικό εδώ συγχρόνως και το ότι για παράδειγμα, είναι εφικτή η ύπαρξη ειδικών προεργασιών στα πλαίσια των οποίων περιλαμβάνονται ασκήσεις σχετικές με την αφηγηματική γραμματική των κόμικς, ως προς τα ενδιάμεσα κενά, τον τρόπο αξιοποίησης των καρτέ, την χρήση των διαλόγων κλπ. Στην συνέχεια είναι δυνατή η πραγματοποίηση ασκήσεων που εισάγουν τους μαθητές στα ακόλουθα:

- Στη σύνδεση κειμένου - εικόνας
- Στην δημιουργία εικόνας που βασίζεται σε συγκεκριμένο κείμενο
- Στην τοποθέτηση της ιστορίας στο χώρο, στην εικαστική επένδυση του φόντου και του χώρου

- Στην μετατροπή του χώρου με το καρέ σε χρόνο δράσης με την αλλαγή της εικόνας
- Στην οργάνωση των καρέ παράλληλα ως αφηγηματικής προοικονομίας
- Στην μορφοτυπική ένδυση των ηρώων και στην ανάπτυξη επίσης και των εκφράσεών τους με βάση τα συναισθήματα τους και με βάση και την ροή της αφήγησης
- Στην χρήση παράλληλα διαφόρων εφέ ως προς τους ήχους ή ως προς την κίνηση

Σε συνάφεια με όλα τα παραπάνω όμως, την ίδια στιγμή συγχρόνως, θα ήταν δυνατόν να τονιστεί εδώ και το ότι τα κόμικς μπορούν να παίξουν πολύ σημαντικό ρόλο κι ως προς την εμπέδωση της διδακτικής ύλης στην Πρωτοβάθμια ή τη Δευτεροβάθμια Εκπαίδευση. Αυτή η διαδικασία είναι εφικτή ειδικότερα μέσα από την δημιουργία τους από τους ίδιους τους μαθητές. Φυσικά εδώ θα πρέπει να έχουμε υπόψη μας συγχρόνως και το ότι η χρήση των κόμικς αναφορικά με την εμπέδωση της ύλης στην Πρωτοβάθμια Εκπαίδευση, δεν είναι κάτι εφικτό για όλα τα μαθήματα και τα γνωστικά αντικείμενα. Περισσότερο, είναι κάτι που μπορεί να εφαρμοστεί σε μαθήματα, όπως αυτά της ιστορίας, της γλώσσας αλλά και της ιστορίας, των θρησκευτικών κλπ.

5ο Κεφάλαιο: Από την μυθολογία των Μουσείων στην μυθολογία των Κόμικς: Η ιστορική προοπτική στην δημιουργική γραφή και ανάλυση του σούπερ ήρωα

**ΑΠΟ ΤΗΝ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΜΟΥΣΕΙΩΝ ΣΤΗΝ ΜΥΘΟΛΟΓΙΑ ΤΩΝ ΚΟΜΙΚΣ: Η ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΠΡΟΟΠΤΙΚΗ ΣΤΗΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΣΟΥΠΕΡ- ΗΡΩΑ.**

Αυτό το σχέδιο μαθήματος προορίζεται για τις τάξεις τις Ε' και Στ' τάξης. Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν τις πληροφορίες που έχουν μάθει για τους ελληνικούς και ρωμαϊκούς θεούς και για να δουν το έργο τέχνης στο Μουσείο Λευκωσίας με καλύτερη εκτίμηση της προέλευσης και της σημασίας τους.

**Standards**

**Ανάγνωση – Ενοποίηση Γνώσεων και Ιδεών**

Οι μαθητές και οι μαθήτριες να συγκρίνουν και να αντιπαραβάλουν την εμπειρία της ανάγνωσης μιας ιστορίας, ενός δράματος ή ενός ποιήματος με την ακρόαση ή την προβολή ήχου, βίντεο ή ζωντανής έκδοσης του κειμένου, συμπεριλαμβανομένης της αντίθεσης αυτού που «βλέπουν» και «ακούν» όταν διαβάζουν το κείμενο σε αυτό που αντιλαμβάνονται όταν ακούν ή παρακολουθούν.

Οι μαθητές να συγκρίνουν και να αντιπαραβάλουν κείμενα σε διαφορετικές μορφές ή είδη (π.χ., ιστορίες και ποιήματα, ιστορικά μυθιστορήματα και ιστορίες φαντασίας) ως προς τις προσεγγίσεις τους σε παρόμοια θέματα.

**Γραφή**

Να γράφουν επιχειρήματα για να υποστηρίξουν ισχυρισμούς με σαφείς λόγους και σχετικά στοιχεία.

Πρότυπα γραφής για την ιστορία του γραμματισμού/κοινωνικές επιστήμες – Έρευνα για την οικοδόμηση και παρουσίαση της γνώσης

Διεξάγουν σύντομα ερευνητικά έργα για να απαντήσετε σε μια ερώτηση (συμπεριλαμβανομένης μιας ερώτησης που δημιουργείται από μόνοι σας ερώτηση), αντλώντας από πολλές πηγές και δημιουργώντας πρόσθετες σχετικές, εστιασμένες ερωτήσεις που επιτρέπουν πολλαπλές λεωφόρους εξερεύνησης.

**Πρότυπα ομιλίας και ακρόασης – Κατανόηση και Συνεργασία**

Ερμηνεύουν πληροφορίες που παρουσιάζονται σε διάφορα μέσα και μορφές (π.χ. οπτικά, ποσοτικά, προφορικά) και εξηγούν πώς συμβάλλουν σε ένα θέμα, κείμενο ή θέμα υπό μελέτη

**Πρότυπα ανάγνωσης για τον αλφαριθμητισμό σε επιστημονικά και τεχνικά θέματα – Ενσωμάτωση γνώσης και ιδεών**

Να ενσωματώσουν ποσοτικές ή τεχνικές πληροφορίες που εκφράζονται με λέξεις σε ένα κείμενο με έκδοση αυτής της πληροφορίας που εκφράζεται οπτικά (π.χ. σε διάγραμμα ροής, διάγραμμα, μοντέλο, γράφημα ή τραπέζι).

## **ΣΦΑΙΡΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ**

- Οι μαθητές θα έχουν παραδείγματα εικόνων θεών καθώς και υπερηρώων.

Ο δάσκαλος θα χρησιμοποιήσει εικόνες του έργου τέχνης από το Αρχαιολογικό Μουσείο Λευκωσίας.

- Οι μαθητές θα υποβάλλονται σε ερωτήσεις μετά ή κατά τη διάρκεια κάθε μαθήματος για έλεγχο κατανόησης.

- Οι μαθητές θα λάβουν διάφορες μικρές ιστορίες ως φόντο.

## ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ

- μύθος
- μυθολογία
- Απόλλων
- Δάφνη
- Ηρακλής
- Οι Εκδικητές
- υπερήρωες και αντικείμενα
- αρχαίοι εχθροί/εχθρός/κακός

(συνώνυμο)

- Άσγκαρντ
- Όλυμπος
- Απόλλων
- Ηρακλής
- Δάφνη
- Έρως

## ΥΛΙΚΑ

- υπολογιστής



- χαρτί/μολύβι/μπογιές κ.λπ.
- περιοδικά
- Εργαλεία γραφής (γραφήματα, διάγραμμα Venn, σκίτσο)

## ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΗ

Οι μαθητές θα κληθούν να επαναπροσδιορίσουν τους όρους που χρησιμοποιούνται στην τάξη καθώς και να δημιουργήσουν γραφήματα, γραπτή επεξήγηση των προτροπών που δόθηκαν.

## ΗΜΕΡΑ 1

### ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ/ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Μελετούν τη μυθολογία χρησιμοποιώντας έργα τέχνης και ταινίες

- Παρατήρηση
- Υποβολή Ερωτήσεων
- Περιγραφή

### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Οι μαθητές εισάγονται στη μυθολογία με αναφορά στην ταινία *The Avengers*.

Ερώτηση διαλόγου δασκάλου

Πολύ καιρό πριν ο άνθρωπος χρησιμοποίησε διάφορες ιστορίες για μυστηριώδη στοιχεία, τη φύση και το τι συνέβαινε γύρω του. Πίστευε ότι δεν υπήρχε ένα ον, αλλά πολλά που ζούσαν

στα σύννεφα (ουρανού) και ήλεγχαν τη μοίρα του. Οι θεοί δεν περιορίζονταν σε μια περιοχή, ελληνική, ρωμαϊκή, Σκανδιναβική κλπ. Ποιος έχει δει στο *The Avengers*; Ζητώ από τους μαθητές να απαριθμήσουν όλους τους χαρακτήρες στις ταινίες — *Thor*, *Loki*, *Iron Man*, *Hulk*, *Hawkeye*, *Captain America*, *Black Widow* κ.λ.π.

Ας εξετάσουμε λεπτομερέστερα τον Θωρ και τον Λόκι. Ο Θωρ είναι ο Νορβηγός θεός της βροντής. Είναι γιος του Odin και του Jord, και ενός από τους πιο ισχυρούς θεούς. Ως ένας από τους αρχαίους εχθρούς του Θωρ, ο Λόκι, ο Laufey είναι ο υιοθετημένος αδελφός του Θωρ και γιος του Όντιν. Ο Λόκι γεννήθηκε ως γίγαντας του παγετού, ο φυλή των θανάσιμων εχθρών του Άσγκαρντ.

## ΟΜΑΔΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Τι έκανε τους Θωρ και τον Loki ξεχωριστούς; Ποια χαρακτηριστικά εμφάνιζαν και πώς

υπερασπίζονται τον εαυτό τους; Εξηγήστε με βάση την ταινία (μπορείτε να συζητήσετε με την ομάδα σας)

Δίνεται χρόνος στους μαθητές να συζητήσουν μεταξύ τους. Ο δάσκαλος εισάγει το διάγραμμα Venn και τους ζητά να συγκρίνουν τους δύο χαρακτήρες.

## ΕΡΓΑΣΙΑ ΓΙΑ ΤΟ ΣΠΙΤΙ

*Iron Man*, *Hulk*, *Hawkeye*, *Captain America*, *Black Widow*

Εφημερίδα

Καταγράψτε τους Εκδικητές που δεν συζητήθηκαν. Με ποιον Έλληνα θεό θα μπορούσατε να τους συγκρίνετε; Εξηγήστε σε δύο ή περισσότερες προτάσεις ο συλλογισμός σας πίσω από τις επιλογές σας. Εικόνες που δημιουργούνται από υπολογιστή ή με το χέρι των χαρακτήρων θα

λάβουν επιπλέον πόντους (20 πόντους ο καθένας για το γραπτό και 20 πόντους για εικόνα).  
Απαιτούνται ολοκληρωμένες προτάσεις και προσεγμένη δουλειά

Ερευνήστε ιστοσελίδες με τη λίστα όλων των σημαντικών θεών Ελλήνων και Ρωμαίων.

Ιστότοποι:

- [http://wiki.ask.com/List\\_of\\_Greek\\_mythological\\_figures](http://wiki.ask.com/List_of_Greek_mythological_figures)

- [http://wiki.ask.com/List\\_of\\_Roman\\_dieties](http://wiki.ask.com/List_of_Roman_dieties)

## ΗΜΕΡΑ 2

### ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ/ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Χρησιμοποιούμε τη γνώση για να δημιουργηθεί η βάση για τη δημιουργία τέχνης

### ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ

Ελέγχουμε τι συζητήθηκε την Ημέρα 1. Συλλέγουμε και κάνουμε μια ανοιχτή συζήτηση για επιλεγμένους θεούς και μυθολογικούς χαρακτήρες. Οι ομάδες χρησιμοποιούν τις πληροφορίες που συνέλεξαν για να δημιουργήσουν το δικό τους γράφημα οικείων θεών/μυθολογικών χαρακτήρων που απαριθμούν τον θεό, τις δυνάμεις και την αδυναμία. Οι μαθητές πρέπει να έχουν πέντε ή περισσότερους θεούς στους πίνακές τους.

Ερώτηση διαλόγου δασκάλου

Μπορείτε να θυμηθείτε άλλες ταινίες όπου έχετε δει θεούς (ελληνικούς, ρωμαϊκούς ή άλλους);

### ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ/ΔΕΞΙΟΤΗΤΕΣ

Ερμηνεύστε πληροφορίες που παρουσιάζονται σε διάφορα μέσα

## **ΔΡΑΣΤΗΡΙΟΤΗΤΑ**

**Οι μαθητές θα πάρουν ένα μπλοκ σκίτσων και θα συλλέξουν σημειώσεις για αντικείμενα τέχνης στο Αρχαιολογικό Μουσείο Λευκωσίας.**

**Ερώτηση δασκάλου**

**Τα δεινά των θεών και η ύπαρξή τους δεν εντοπίζονται μόνο στα βιβλία, ή στα κόμικς. Σε ποιες άλλες μορφές τέχνης θα μπορούσαμε να βρούμε την εμφάνιση των θεών;**

**Οι μαθητές και οι μαθήτριες:**

**Συζητούν την ερώτηση μεταξύ τους και οι απαντήσεις τοποθετούνται στον πίνακα. Οι μαθητές καλούνται τυχαία να συζητήσουν τις απαντήσεις τους και να αιτιολογήσουν τις επιλογές τους.**

**Ερώτηση δασκάλου**

**Θέλω να σας δείξω μερικές από τις ιδέες ή τις επιλογές που παρουσιάσατε και πώς θα φαίνονται στην εκδρομή μας στο Κυπριακό Αρχαιολογικό Μουσείο. Κάθε θρανίο θα έχει ένα εικόνες, που δείχνουν τα έργα τέχνης και τα γλυπτά που θα βρούμε στο μουσείο και τι αναμένεται.**

## **ΜΥΣΤΙΚΟ ΥΠΕΡ ΕΡΓΟ**

**Ο δάσκαλος θα καθοδηγήσει τους μαθητές στη διαδικασία της ερευνητικής εργασίας. Στη συνέχεια θα ορίσει μια ημερομηνία λήξης της εργασίας αυτής.**

## **5η ΗΜΕΡΑ ΕΚΔΗΛΩΣΗ**

**Διάλογος Δασκάλου**

Θέλω να φέρετε το σκίτσο σας και να κρατήσετε σημειώσεις όσο είμαστε στο μουσείο. Στη συνέχεια οι μαθητές θα οδηγηθούν στο μουσείο.

## ΣΤΟΧΟΙ:

### Ανάγνωση

Οι μαθητές θα διαβάσουν διαφορετικούς ελληνικούς και ρωμαϊκούς μύθους καθώς και διάφορα κόμικς.

**Παραγωγή Γραπτού Λόγου:** Οι μαθητές θα κατασκευάσουν μια ερευνητική εργασία που θα περιγράφει και θα συγκρίνει ένα τεχνούργημα από το μουσείο με έναν υπερήρωα της επιλογής τους. Οι μαθητές/τριες θα εξετάσουν τις δυνάμεις και τα όπλα που χρησιμοποιούν οι θεοί, οι υπερήρωες και οι κακοί. Θα δημιουργηθεί ένα γράφημα για σύγκριση.

### Κοινωνικές Επιστήμες

Οι μαθητές θα μάθουν για τους μύθους διαφορετικών πολιτισμών, τις ομοιότητες και τις διαφορές τους.

### Επέκταση (Μαθηματικά/Ιστορία)

Οι μαθητές μπορούν να εξετάσουν την προέλευση και την ιστορία των Ολυμπιακών Αγώνων. Συγκρίνουν τους καλοκαιρινούς αγώνες, εξετάζουν ποιος και τι έλαβε κάθε χώρα. Βλέπουν τις ιστορικές στιγμές στους προηγούμενους και τους σημερινούς Ολυμπιακούς Αγώνες.

**Παραγωγή γραπτού λόγου:** Οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορεί να γράψουν μια σύνθεση για έναν υπερήρωα στη ζωή του—τίτλο «Ένας υπερήρωας δεν χρειάζεται πάντα μια κάπα».

### Επέκταση (Επιστήμη)

Οι μαθητές και οι μαθήτριες μπορούν να αναλύσουν το δώρο (όπλα, δυνάμεις) των Υπερηρώων δίνοντας την προέλευση των δώρων ή της δύναμης, εξηγώντας (χρησιμοποιώντας τεχνικούς όρους εάν είναι δυνατόν) πώς προέκυψαν αυτά τα δώρα χρησιμοποιώντας το Διαδίκτυο, τα σχολικά βιβλία, τα περιοδικά ως πηγή. Οι μαθητές μπορούν επίσης να χρησιμοποιήσουν διαγράμματα ή μοντέλα για να βοηθήσουν στην εξήγησή τους για τα δώρα, τις δυνάμεις ή το όπλο των υπερηρώων.

## **ΞΕΝΑΓΗΣΗ ΣΤΟ ΜΟΥΣΕΙΟ**

### **ΘΕΜΑ ΞΕΝΑΓΗΣΗΣ**

Η μετάδοση θρύλων, η αφήγηση ιστοριών και η εξήγηση των μυστηρίων του κόσμου είναι μια δραστηριότητα κοινή σε κάθε πολιτισμό. Τυπικά, πιστεύουμε ότι αυτή η μετάδοση της γνώσης και της λαογραφίας συμβαίνει μέσω των διαδικασιών της ομιλίας και της ακρόασης. Ωστόσο, υπάρχουν και άλλα μέσα μέσω των οποίων μπορεί να συμβεί αυτή η δραστηριότητα, με την τέχνη να είναι απίστευτα σημαντική.

### **ΣΤΟΧΟΣ ΤΗΣ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗΣ**

Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου θα εξετάσουμε απεικονίσεις διαφόρων καλλιτεχνών της αφήγησης ή κομμάτια που οι καλλιτέχνες δημιούργησαν για να πουν μια ιστορία στον θεατή. Θα καλύψουμε μια σειρά από δισδιάστατες και τρισδιάστατες τέχνες διαφόρων μέσων, σε μια ποικιλία πολιτισμών και χρονικών περιόδων, προκειμένου να απαντήσουμε στις ακόλουθες ερωτήσεις:

1. Είναι η αφήγηση μύθων και ιστοριών εξίσου σημαντική σήμερα με το παρελθόν;
2. Ποιες τεχνικές χρησιμοποιούν οι καλλιτέχνες για να προκαλέσουν συναισθήματα;
3. Πώς απεικονίζουν οι καλλιτέχνες την πράξη της αφήγησης;

4. Πώς συσχετίζονται οι διάφοροι πολιτισμοί τους πολιτιστικούς μύθους και τους θρύλους της δημιουργίας και της πνευματικότητας;

## ΕΚΘΕΜΑΤΑ

- Η Δάφνη βρέθηκε να κοιμάται από τον Απόλλωνα, και η Δάφνη φεύγει από τον Απόλλωνα.
- Δύο επισκέπτες της Σφίγγας (Ο Οιδίποδας αντιμετωπίζει τη Σφίγγα της Θήβας;)
- Ερμής που παίζει φλάουτο σε δύο Σάτυρους.
- Ο ζωγράφος Ευχαρίδης, 490 π.Χ.

Αυτό το σχέδιο μαθήματος προορίζεται για την Ε' και Στ' τάξη.

Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν τις πληροφορίες που έχουν μάθει για τους Έλληνες και τους Ρωμαίους θεούς προκειμένου να δημιουργήσουν τον δικό τους υπερήρωα.

## STANDARDS

- Προσδιορίσουν και να περιγράψουν τα στοιχεία του τρισδιάστατου χώρου, του εδάφους του σχήματος, της αξίας και της μορφής. τις αρχές του ρυθμού, του μεγέθους, της αναλογίας και της σύνθεσης· και τις εκφραστικές ιδιότητες του συμβόλου και της ιστορίας.
- Προσδιορίσουν πώς οι τέχνες συμβάλλουν στην επικοινωνία, τις γιορτές, τις ασχολίες.

## ΣΤΟΧΟΙ

- Οι μαθητές θα δημιουργήσουν έναν υπερήρωα.
- Οι μαθητές θα μάθουν πώς να δημιουργούν μια αίσθηση κίνησης σε μια εικόνα εξασκώντας σχέδια με χειρονομίες.
- Οι μαθητές θα επανεξετάσουν τεχνικές σχεδίασης, όπως η αναλογία του προσώπου και θα μάθουν πώς να δημιουργούν υφή σε ένα σχέδιο.
- Οι μαθητές θα αναπτύξουν τον υπερήρωά τους από τη δημιουργία ενός μύθου προέλευσης μέσα από ένα πλήρως αποδομένο σχέδιο και ένα σύντομο κόμικ.
- Θα δημιουργήσουν το δικό τους άλμπουμ του δικούς τους σούπερ ήρωα, καθώς την δημιουργία του πρότυπου δημιουργού κόμικς της επιλογής τους.

## Ανάγνωση

- Οι μαθητές θα διαβάσουν διαφορετικούς ελληνικούς και ρωμαϊκούς μύθους καθώς και διαφορετικά κόμικς.
- Οι μαθητές θα διαβάσουν φυλλάδια που σχετίζονται με συγκεκριμένες τεχνικές ζωγραφικής.
- Οι μαθητές θα γράψουν έναν μύθο καταγωγής που θα λέει για το πώς και πού δημιουργήθηκε ο υπερήρωάς τους.

## Μαθηματικά

Οι μαθητές θα χρησιμοποιήσουν κλίμακα, μέτρηση και αναλογία

## Φυσικές Επιστήμες

- Οι μαθητές θα δημιουργήσουν έναν πλανήτη, ένα αστέρι ή έναν αστερισμό που σχετίζεται με τον υπερήρωά τους.



- Θα απαριθμήσουν ποια εποχή ή μήνες μπορεί να φανεί στον ουρανό ή ποιες συνθήκες υπάρχουν για να γίνει ορατό.

### **Κοινωνικές Επιστήμες**

- Οι μαθητές θα μάθουν για τους μύθους διαφορετικών πολιτισμών, τις ομοιότητες και τις διαφορές τους.
- Οι μαθητές ειδικών αναγκών θα έχουν πρόσβαση σε προκομμένα υλικά καθώς και σε γραμματόσημα. Θα ρωτήσω για να αξιολογήσω την κατανόηση και να προχωρήσω από εκεί.

### **ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ**

Οι μαθητές θα έχουν παραδείγματα εικόνων θεών και θεών καθώς και υπερηρώων. Θα έχουν εικόνες από το σχετικό έργο τέχνης από τον Κυπριακό Αρχαιολογικό Μουσείο της Λευκωσίας.

### **ΛΕΞΙΛΟΓΙΟ**

- Πορτραίτο
- Σχέδιο με χειρονομίες
- **ΥΛΙΚΑ**
- μολύβια σχεδίασης
- χρωματιστά μολύβια/δείκτες
- χαρτί

**ΕΠΑΛΗΘΕΥΣΗ** Οι μαθητές θα κληθούν να επαναπροσδιορίσουν τους όρους που χρησιμοποιούνται στην τάξη καθώς και να επαναλάβουν τα βήματα του έργου.

### Δραστηριότητες

Οι μαθητές θα εξετάσουν εικόνες που απεικονίζουν μια αίσθηση κίνησης και πώς απεικονίζεται η κίνηση στα κόμικς. Θα εξασκηθούμε κάνοντας γρήγορες ζωγραφιές με χειρονομίες. Ένας μαθητής θα δημιουργήσει μια πόζα ή μια χειρονομία και οι άλλοι μαθητές θα έχουν τριάντα δευτερόλεπτα για να ζωγραφίσουν αυτή τη πόζα. Θα εξετάσουμε την αναλογία και θα εξετάσουμε διαφορετικούς τρόπους σχεδίασης υφής καθώς και πώς να ενσωματώσουμε σκίαση.

### Ερωτήσεις

- Πού και πώς δημιουργήθηκε ο υπερήρώας σας;
- Ποια σύμβολα και χρώματα συνδέονται με τον υπερήρώα σας;
- Τι εξουσίες έχουν;
- Πώς προέκυψαν αυτές οι δυνάμεις και πώς ενεργοποιούνται;
- Ποιες συνθήκες επέτρεψαν να αναπτυχθεί η δύναμη (περιβαλλοντική, συναισθηματική, μαγική);
- Πώς βοηθάει ο υπερήρώας σας τους ανθρώπους;
- Πώς ωφελούν το ανθρώπινο είδος;
- Πότε είναι ορατό το αστέρι/πλανήτης/αστερισμός σας στον ουρανό; (μήνας ή εποχή)

**Δημιουργική Γραφή: Από τους Έλληνες Θεούς στους Σύγχρονους Υπερήρωες**

**Μαθήματα**

--Γλώσσα

--Γραφή

**Κοινωνικές επιστήμες**

--Παγκόσμια ιστορία

--Παγκόσμιοι πολιτισμοί και θρησκείες

**Τάξη**

**Ε'-Στ' τάξη**

**Σύντομη περιγραφή**

Οι μαθητές χρησιμοποιούν κριτική σκέψη για να συγκρίνουν Έλληνες θεούς, θεές, ήρωες και μύθους με σύγχρονους υπερήρωες. Στη συνέχεια δημιουργούν και γράφουν για ιδιαίτερους χαρακτήρες που βοηθούν τον σύγχρονο κόσμο.

**Στόχοι**

Οι μαθητές θα:

- Εξερευνήσουν τους ελληνικούς μύθους και σχετικούς ήρωες, θεούς και θεές
- Θα λάβουν υπόψη τα διδάγματα από αυτές τις ιστορίες

- Θα συγκρίνουν τα θέματα και τα μηνύματα των ελληνικών μύθων με αυτά των σύγχρονων υπερηρώων
- Γράψουν περιγραφές νέων χαρακτήρων για προσθήκη στο ελληνικό «πάνθεον»

### Λέξεις-κλειδιά

Έλληνας, θεοί, θεές, Όλυμπος, Τιτάνες, ήρωες, μύθοι, μυθολογία, υπερήρωες, γραφή

### ΥΛΙΚΑ

- Υπολογιστές με πρόσβαση στο Διαδίκτυο ή κείμενα για την ελληνική μυθολογία (οι εκπαιδευτικοί θα πρέπει να κάνουν προεπισκόπηση όλων των πηγών για την καταλληλότητα της ηλικίας τους ή να εκτυπώσουν επιλεγμένες πηγές πριν από το μάθημα)
- Υπολογιστές με επεξεργασία κειμένου
- Φύλλα Προφίλ θεών και ηρώων εκτυπωμένα για κάθε μαθητή, μαζί με στυλό ή μολύβια

### Σχέδιο μαθήματος

Οι Έλληνες θεοί και ήρωες είναι τα θέματα μερικών από τους μεγάλους μύθους της ιστορίας. Τα κατορθώματά τους μοιράζονται για αιώνες μέσω προφορικού λόγου, γραπτής ποίησης και πεζογραφίας, ακόμη και σκηνικών και κινηματογραφικών παραγωγών. Οι κλασικές ιστορίες του καλού εναντίον του κακού είναι διαχρονικές, όπως και η δίψα του κοινού για συναρπαστικές αφηγήσεις για τους ήρωες και τους θριάμβους τους. Οι Τιτάνες (οι πιο γνωστοί από τους Έλληνες θεούς και θεές) έθεσαν τα θεμέλια για τους υπερήρωες που απολαμβάνουμε σήμερα.

Ξεκινάμε με την εισαγωγή της θρησκείας της αρχαίας Ελλάδας.

Οι αρχαίοι Έλληνες ήταν πολυθεϊστές, δηλαδή λάτρευαν πολλούς θεούς. Είπαν επίσης πολλές ιστορίες (μύθους) για τους θεούς, που είχαν σκοπό να καθοδηγήσουν την ανθρώπινη συμπεριφορά και να διδάξουν για τη σχέση μεταξύ θεών και ανθρώπων.

Μερικοί από τους κύριους χαρακτήρες στο ελληνικό «πάνθεον» (συλλογή θεών και θεών) περιλαμβάνουν:

Ο Δίας, ο θεός της βροντής και κυβερνήτης των θεών

Ποσειδώνας, θεός της θάλασσας

Άδης, θεός του κάτω κόσμου

Περσεφόνη, βασίλισσα του κάτω κόσμου

Ήφαιστος, θεός της φωτιάς (σιδηρουργός)

Ερμής, αγγελιοφόρος

Άρης, θεός του πολέμου

Ο Απόλλωνας, θεός του φωτός, συνδεδεμένος με τον Ήλιο, τον ήλιο

Διόνυσος, θεός του κρασιού και της γονιμότητας

Ήρα, σύζυγος του Δία, βασίλισσα των θεών

Αφροδίτη, θεά του έρωτα

Εκτός από θεούς και θεές, οι Έλληνες συμπεριέλαβαν πολλούς ήρωες στους μύθους τους. Οι ήρωες ήταν είτε άνθρωποι είτε ημίθεοι (απόγονοι ανθρώπου και θεού ή θεάς).

Δεδομένου ότι το ελληνικό πάνθεον είναι μεγάλο και περίπλοκο, μπορεί να ζητήσουμε από τους μαθητές να εξερευνήσουν ένα «οικογενειακό δέντρο» θεών και ηρώων για να δουν πώς σχετίζονται όλοι.

Μόλις οι μαθητές καταλάβουν καλά το «ποιος είναι ποιος» στον κόσμο των ελληνικών θεών, παίζουμε ένα παιχνίδι μπίνγκο των ελληνικών θεών ως μια μορφή κριτικής.

Στη συνέχεια, εισάγονται επιλεγμένοι μύθοι.

Οι παρακάτω μύθοι συνιστώνται ως επιλογές, καθώς έχουν ξεκάθαρα μαθήματα και επειδή τα βίαια στοιχεία και άλλο περιεχόμενο για ενήλικες είναι λίγο λιγότερο εμφανή (αν και σίγουρα υπάρχουν).

Πανδώρα – Με τις δυσκολίες έρχεται η ελπίδα

Μέδουσα – Η σημασία του σεβασμού

Ο Αρίων και τα Δελφίνια – Καμία κακή πράξη δεν μένει ατιμώρητη

Αχιλλέας – Όλοι έχουν μια αδυναμία. να προσέχεις τι εύχεται

Φαίδρα – Η σημασία του αυτοελέγχου

Θησέας – Η γενναιότητα μπορεί να καταφέρει σπουδαία πράγματα

Συζήτηση στην τάξη:

Σε τι διαφέρουν οι ανδρικοί χαρακτήρες από τους γυναικείους χαρακτήρες; (Έχουν συγκρίσιμες δυνάμεις και θέση τα αρσενικά και τα θηλυκά;)

Σε τι διαφέρουν οι ήρωες από τους θεούς και τις θεές;

Ποιο μάθημα έχει σκοπό να διδάξει στους ανθρώπους η ιστορία κάθε θεού, θεάς ή ήρωα;

Ποια θέματα θεωρείτε ότι είναι κοινά σε διάφορους μύθους;

Τι αδυναμίες έχουν οι χαρακτήρες και τι λάθη κάνουν;

Μήπως κάποιος από τους χαρακτήρες υπάρχει μετά από λάθη;

Στη συνέχεια, γίνεται συζήτηση πώς τα θέματα που υπάρχουν στους ελληνικούς μύθους απηχούν οι σύγχρονοι υπερήρωες και η σχετική μυθοπλασία, τα κόμικς και οι ταινίες.

Σκεφτείτε ταινίες με υπερήρωες των τελευταίων ετών που βασίζονται σε χαρακτήρες της DC Comics και της Marvel Comics:

**Batman Begins (2005); The Dark Knight (2008)**

**Fantastic Four (2005); Fantastic Four: Rise of the Silver Surfer (2007)**

**O Superman Returns (2006)**

**X Men: The Last Stand (2006); X-Men Origins: Wolverine (2009); X-Men: First Class (2011)**

**Ghost Rider (2007); Ghost Rider: Spirit of Vengeance (2012)**

**Spider-Man 3 (2007)**

**Iron Man (2008); Iron Man 2 (2010)**

**Incredible Hulk (2008)**

**Watchmen (2009)**

**Jonah Hex (2010)**

**Green Lantern (2011)**

**Green Hornet (2011)**

**Captain America: The First Avenger (2011)**

Ζητώ από τους μαθητές να μαντέψουν πόσα χρήματα έχουν συγκεντρώσει συνολικά αυτές οι 19 ταινίες (σύμφωνα με τη Wikipedia, η οποία πρέπει να σημειωθεί ότι μπορεί να μην είναι 100% ακριβής, το συνολικό ποσό είναι 7.272.851.573 \$—δηλαδή πάνω από 7 δισεκατομμύρια δολάρια). Τι μας λέει αυτός ο αριθμός του δολαρίου για τη σύγχρονη δημοτικότητα των «ελληνικών θεών» υπερηρώων;

**ΣΗΜΕΙΩΣΗ:** Η λίστα των πρόσφατων ταινιών με υπερήρωες θα αλλάξει γρήγορα και θα συνεχίσουν να προστίθενται νέες φιγούρες στο box office. Ζητώ από τους μαθητές να επιλέξουν ένα συγκεκριμένο διάστημα ετών και να υπολογίσουν τον αριθμό δολαρίων.

Ζητώ από τους μαθητές να μαντέψουν την ταινία με τις υψηλότερες και τις χαμηλότερες εισπράξεις στην παραπάνω λίστα. (Η ταινία με τις περισσότερες εισπράξεις ήταν η ταινία του Batman Dark Knight [2008], η οποία έφερε πάνω από ένα δισεκατομμύριο· το Spider-Man 3 ήταν το δεύτερο με περίπου 890 εκατομμύρια δολάρια. Η ταινία με τα χαμηλότερα έσοδα ήταν ο Jonah Hex [2010], που έφερε λίγο πάνω από 10 εκατομμύρια.)

Ζητώ από τους μαθητές να κάνουν εικασίες σχετικά με τους λόγους πίσω από τη δημοτικότητα των ταινιών με τα υψηλότερα έσοδα. Προφανώς η ποιότητα παραγωγής μιας ταινίας και το επίπεδο της κριτικής της έχουν να κάνουν πολύ με την εμπορική της επιτυχία, αλλά πιστεύουμε ότι οι χαρακτήρες και οι ιστορίες του Batman και του Spider-Man είναι πιο συναρπαστικές από τις ιστορίες των άλλων υπερηρώων που εμφανίζονται στην ταινία; Εάν ναι, γιατί;



Ο νέος θεός, θεά ή ήρωας πρέπει να εμπίπτει στην ιεραρχία του ελληνικού πάνθεον αλλά να κυβερνά μια πτυχή της σύγχρονης ζωής (σκεφτείτε πράγματα που δεν υπήρχαν στην αρχαία Ελλάδα, όπως αυτοκίνητα και ηλεκτρονικές συσκευές). Ίσως ο σύγχρονος κόσμος χρειάζεται έναν νέο θεό ή θεά για να ελέγχει την κυκλοφορία στους αυτοκινητόδρομους, να κρατά τα παιδιά μακριά από τα ναρκωτικά, να αποτρέπει τον διαδικτυακό εκφοβισμό, να κυβερνά τις τηλεοπτικές εκπομπές, να επηρεάζει τις τάσεις της μόδας, να προωθεί την υγιεινή διατροφή, να φέρει τους εγκληματίες του λευκού γιακά στη δικαιοσύνη, να προάγει τα ανθρώπινα δικαιώματα στην ανάπτυξη χώρες ή να βοηθήσουν τις εργαζόμενες μητέρες;

Οι μαθητές θα πρέπει να βρουν ένα όνομα για τον χαρακτήρα, καθώς και μια λίστα με ειδικές ικανότητες, όπως η σούπερ ταχύτητα, η νοητική τηλεπάθεια κ.λπ. Μπορεί να θέλετε να προκαλέσετε τους άντρες μαθητές να δημιουργήσουν γυναικείους χαρακτήρες και τις μαθήτριες να δημιουργήσουν ανδρικούς χαρακτήρες.

Το προφίλ κάθε χαρακτήρα πρέπει να περιλαμβάνει:

Το όνομα του χαρακτήρα

Είναι θεός, θεά ή ήρωας;

Αν είναι θεός, τι κυβερνά;

Ποιο είναι το κύριο όπλο, σύμβολο ή εργαλείο του/της;

Ποιες ειδικές ικανότητες (υπερταχύτητα, ικανότητα ελέγχου ηλεκτρικής ενέργειας κ.λπ.) έχει;

Πώς/γιατί δημιουργήθηκε και πώς βοηθάει στον σύγχρονο κόσμο;

Ποιες αδυναμίες έχει ή ποιες προκλήσεις αντιμετωπίζει;

Τι μάθημα δίνει στους ανθρώπους;

### **Επέκταση μαθήματος:**

**Ζητώ από τους μαθητές να παρουσιάσουν τα προφίλ των χαρακτήρων τους στην τάξη. Πηγαίνω ένα βήμα παραπέρα ζητώντας από τους μαθητές να χρησιμοποιήσουν ένα πρότυπο γραφήματος σύγκρισης ή Διάγραμμα Venn για να καθοδηγήσουν τη συζήτηση για τα ακόλουθα: Πώς είναι ο χαρακτήρας σας παρόμοιος ή διαφορετικός από έναν συγκεκριμένο Έλληνα θεό, θεά ή ήρωα; Πώς είναι ο χαρακτήρας σας παρόμοιος ή διαφορετικός από έναν συγκεκριμένο υπερήρωα;**

**Ζητώ από τους μαθητές να γράψουν ένα δοκίμιο συγκρίνοντας μια πρόσφατη ταινία υπερήρων με έναν ελληνικό μύθο που μοιράζεται παρόμοια θέματα.**

**Ζητώ από κάθε μαθητή να εικονογραφήσει τον χαρακτήρα του ή να δημιουργήσει ένα σύντομο κόμικ με τον χαρακτήρα. Δημοσιεύω προφίλ χαρακτήρων και εικονογραφήσεις σε έναν πίνακα ανακοινώσεων.**

**Διεξάγουμε έναν διαγωνισμό όπου άλλες τάξεις ψηφίζουν τον αγαπημένο τους νέο χαρακτήρα που δημιουργήθηκε από τους μαθητές μου. Προβάλλω τη νικήτρια εικόνα και προφίλ χαρακτήρα στον ιστότοπο του σχολείου μου.**

### **Αξιολόγηση.**

**Αξιολογώ τους/τις μαθητές/τριες ως προς τα ακόλουθα:**

- Συμμετοχή στη συζήτηση στην τάξη
- Γνώσεις που αποκτήθηκαν για το ελληνικό πάνθεον
- Δημιουργικότητα στη δημιουργία νέων χαρακτήρων
- Προσπάθεια για την απεικόνιση χαρακτήρων.

**Όνομα Δραστηριότητας:**

**Μπάτμαν και Ρόμπιν**

**Τάξη:**

**Β-Γ τάξη**

**ΥΛΙΚΑ:**

**Τρία poodles, διαφορετικού χρώματος, δύο pinnies, μάσκες του Μπάτμαν και του Ρόμπιν**

**Περιγραφή της ιδέας**

**Ρωτώ αν οι μαθητές και οι μαθήτριες γνωρίζουν κάποιον από τους πιο κάτω: τον Πιγκούνιο, τη Cat Woman και τον Τζόκερ. Επιλέγω 3 μαθητές που θα είναι αυτοί οι αντίπαλοι και δίνω τους από ένα νουντλς (κατά προτίμηση πράσινο για τον Τζόκερ, μαύρο για τον Πιγκούνιο και μωβ για τη γυναίκα γάτα). Επιλέγω γρήγορα 2 ακόμη μαθητές που θα είναι ο Μπάτμαν και ο Ρόμπιν.**

**Σκοπός του παιχνιδιού είναι οι «αντίπαλοι» να κυνηγήσουν τους άλλους μαθητές και να τους κολλήσουν τα poodles. Εάν έχουν επισημανθεί από την Cat Woman, πρέπει να περπατούν με τα χέρια και τα πόδια τους σαν γάτα. Εάν έχουν επισημανθεί από τον Τζόκερ, πρέπει να πεδηξουν σαν Τζόκερ. Εάν επισημανθούν από τον πιγκούνιο, θα πρέπει να κουνηθούν σαν πιγκούνιο.**

**Οι Μπάτμαν και Ρόμπιν κινούνται στην περιοχή προσπαθώντας να «ξεκολλήσουν» τους μαθητές που εκτελούν αυτές τις κινήσεις, ώστε να επιστρέψουν στο πραγματικό παιχνίδι της φυγής από τους εχθρούς.**

Παραλλαγές:

Χρησιμοποιούμε μια ποικιλία κινητικών δεξιοτήτων για να ξεφύγουμε από τους εχθρούς - περπάτημα, τζόκινγκ, καλπασμός κ.λπ.



Όνομα:

Τάξη:

**Σημαντικό! Πριν ξεκινήσεις....**

**Θα πρέπει να ονομάσεις τον φάκελό σου. Συνιστώ την ακόλουθη μορφή:**

**Όνομα\_Επίθετο\_ΦάκελοςΣούπερ ήρωα**

**Εάν δεν το έχεις κάνει ήδη, επιστρέψτε στη Σελίδα 1 και εισαγάγετε το όνομά σας**

**Μερικές σημειώσεις πριν ξεκινήσεις...**

**ΝΑ ΕΙΣΑΙ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΣ!**

- Συμπεριλάβετε ενδιαφέροντα και ίσως ελάχιστα γνωστά στοιχεία για το θέμα
- Σκεφτείτε έξω από το πλαίσιο για τα κοινωνικά ζητήματα και τα ιστορικά γεγονότα για τα οποία γράφετε
- Προκαλέστε τον εαυτό σας να ερευνήσει λιγότερο γνωστά ή πιο ασυνήθιστα άτομα ή γεγονότα

**Σας ενθαρρύνουμε να συμπεριλάβετε εικόνες στον φάκελό σας που βρίσκετε στο Διαδίκτυο. Ωστόσο, φροντίστε να αναφέρετε όλες τις πηγές σας στα κενά Αναφορών στο τέλος κάθε ενότητας του φακέλου.**

**Τώρα είναι η σειρά σου!**

**Γνωρίζουμε ότι ο κόσμος των κόμικς έχει πολλούς περισσότερους δημιουργούς, υπερήρωες και υπερκακούς από αυτούς που θα μπορούσαμε να χωρέσουμε σε μια σειρά μαθημάτων έξι εβδομάδων. Γνωρίζουμε επίσης ότι τα κόμικς είχαν μια πολιτιστική επίδραση που αλλάζει συνεχώς και είναι μοναδική για κάθε λάτρη των κόμικ. Γι' αυτό θέλουμε να σας δώσουμε την**

ευκαιρία να συμπληρώσετε το μάθημα διδάσκοντάς μας για τους δημιουργούς, τους χαρακτήρες και την ιστορία που είναι σημαντικά για εσάς.

Στόχος είναι να οδηγήθουμε στη διαδικασία σύνταξης ενός πρωτότυπου φακέλου σημαντικών δημιουργών, χαρακτήρων και επιρροών σε όλη την ιστορία των κόμικ. Θα ξεκινήσουμε με μια ανάλυση του πώς η υπάρχουσα κουλτούρα έχει επηρεάσει τα κόμικς. Στη συνέχεια, θα προχωρήσουμε στην έρευνα συγκεκριμένων δημιουργών και χαρακτήρων. Τέλος, θα κάνουμε κύκλους και θα δούμε πώς τα κόμικς έχουν επηρεάσει τη σύγχρονη κουλτούρα.

### Περιεχόμενα Φακέλου

<u>Σημαντικό! Πριν ξεκινήσεις</u>	<u>2</u>
<u>Τώρα είναι η σειρά σου!</u>	<u>3</u>
<u>Περιεχόμενα Φακέλου</u>	<u>4</u>
<u>Μυθολογικές επιρροές</u>	<u>5</u>
<u>Βιογραφία Δημιουργού</u>	
<u>Βιογραφία Σούπερ-ήρωα</u>	
<u>Βιογραφία Ομάδας</u>	
<u>Πολιτισμικές Επιδράσεις</u>	

Μυθολογικές επιρροές.

## Οδηγίες

Σε όλη την ιστορία των κόμικς, οι δημιουργοί έφαζαν τη μυθολογία για έμπνευση. Με βάση τα παραδείγματα χαρακτήρων που ξεκάθαρα είχαν την καταγωγή τους στην ελληνική και ρωμαϊκή μυθολογία (The Flash, Aquaman). Πρέπει να τα καταγράψεις

Διαλέξτε έναν από τους αγαπημένους σας υπερήρωες ή κακούς. Κοιτάξτε τους αρχαίους μύθους και δείτε αν μπορείτε να καταλάβετε σε ποιον θεό ή θεά βασίζεται ο χαρακτήρας. Σας ενθαρρύνουμε να αναζητήσετε επιρροές τόσο στην παραδοσιακή δυτική μυθολογία όσο και στη μυθολογία από άλλους μη δυτικούς πολιτισμούς.

Ακολουθούν ορισμένοι ιστότοποι που θα σας βοηθήσουν να ξεκινήσετε την έρευνά σας. Μόλις αποφασίσετε για τον υπερήρωα ή τον κακοποιό σας και τη μυθολογική έμπνευση αυτού του χαρακτήρα, γυρίστε στην επόμενη σελίδα για να αρχίσετε να συμπληρώνετε τις βασικές πληροφορίες σχετικά με αυτήν τη σχέση.

- [Godchecker](#)
- [Κατάλογος παγκόσμιων μυθολογιών της Wikipedia](#)

Ζωτικής σημασίας στατιστικές:

Όνομα Θεού ή Θεάς

Χώρα Καταγωγής

Φύλο

Περιγραφή εμφάνισης

Δυνατότητες

Αδυναμίες

Προέλευση ιστορίας

## Εικόνες

Πώς μοιάζει ο θεός ή η θεά; Βρες 1-2 εικόνες και προσθέστε τις στα κενά που παρέχονται παρακάτω. Θυμηθείτε να συμπεριλάβετε τις πηγές σας στη σελίδα Αναφορών!

## Εικόνες



## Διδασκαλίες

Παραδοσιακά, θεοί και θεές έχουν χρησιμοποιηθεί για να εξηγήσουν ορισμένα παγκόσμια φαινόμενα ή ανθρώπινες συμπεριφορές - τη δημιουργία του σύμπαντος, την ύπαρξη των εποχών, τη δύναμη της σοφίας ή τον κίνδυνο της ματαιοδοξίας. Τι σκοπό εξυπηρετεί ο θεός



ή η θεά που επέλεξε στη μυθολογική του παράδοση; Ποια μαθήματα μπορούμε να μάθουμε από αυτόν τον θεό ή τη θεά για τον κόσμο ή τον εαυτό μας;

- Διδασκαλία 1
- Διδασκαλία 2
- Διδασκαλία 3

Υπάρχουν εικόνες που να είναι οπτικές αναπαραστάσεις αυτών των διδασκαλιών; Χρησιμοποιήστε αυτόν τον χώρο για να συμπεριλάβετε εικόνες (πίνακες, σχέδια, κ.λπ.) του θεού ή της θεάς σας στη δουλειά.

### ΕΙΚΟΝΕΣ



### Επιρροές

Τώρα είναι καιρός να σκάψετε βαθύτερα στο πώς ακριβώς ο θεός ή η θεά που έχετε επιλέξει έχει επηρεάσει τον επιλεγμένο υπερήρωα ή κακοποιό σας. Ποιες ομοιότητες υπάρχουν μεταξύ των χαρακτήρων; Τι μαθαίνουμε από τον καθένα που τον κάνει τόσο σημαντικό;

Χαρακτηριστικό	Θεός/Θεά	Σουπερ-ήρωας
Εμφάνιση		
Δυνατά σημεία		

Αδύνατα σημεία		
Ιστορία Προέλευσης		
Διδασκαλία		

### Απαιτούμενες Ενότητες

Ήρθε η ώρα να συγκεντρώσεις όλα όσα έχεις συγκεντρώσει μέχρι τώρα και να γράψεις την πηγή σου για τα ευρήματά σου. Ενώ μπορείς να προσθέσεις οποιοδήποτε νέο περιεχόμενο πιστεύεις ότι είναι απαραίτητο για να εξηγήσεις πλήρως τις ιδέες σου, η πηγή σου θα πρέπει να περιλαμβάνει, τουλάχιστον, τα ακόλουθα τέσσερα στοιχεία:

#### 1. Εισαγωγή

Χρησιμοποίησε αυτό που προσδιόρισες στην ενότητα Ζωτικά στατιστικά στοιχεία για να συντάξεις μια σύντομη εισαγωγή στον θεό ή τη θεά σου. Θα πρέπει να περιλαμβάνει μια περίληψη της χώρας καταγωγής, της φυσικής εμφάνισης, των δυνάμεων και της ιστορίας δημιουργίας τους.

#### 2. Διδασκαλίες

Ποια μαθήματα μαθαίνουμε από τον θεό ή τη θεά που επιλέξατε; Σε αυτήν την ενότητα, γράψε 1-2 παραγράφους που εξηγούν σε βάθος γιατί αυτός ο θεός ή θεά είναι τόσο σημαντικός και ποιο ακριβώς στοιχείο του κόσμου ή της ανθρωπότητας εξηγεί.

#### 3. Επιρροές

Πώς επηρέασαν άμεσα ο θεός ή η θεά τον υπερήρωα ή τον κακό που επέλεξες; Εδώ, γράψε 1-2 παραγράφους δίνοντας περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με τις ομοιότητες μεταξύ των χαρακτήρων, συμπεριλαμβανομένης της εμφάνισης, των δυνατών σημείων, των αδυναμιών, των ιστοριών προέλευσης και των διδασκαλιών τους. Μπορείς να προσθέσεις ένα σύντομο

συμπέρασμα στο τέλος αυτής της παραγράφου ή να γράψετε μια ξεχωριστή παράγραφο εάν θέλετε.

#### 4. Εικόνες


Καθώς γράφεις καθεμία από τις τρεις παραπάνω ενότητες, να ενσωματώσεις τουλάχιστον 2 εικόνες για να υποστηρίξεις οπτικά την εξήγησή σου. Θα πρέπει να συμπεριλάβετε τις πηγές από όπου βρήκατε τις εικόνες σας – αρκεί μια απλή διεύθυνση URL από τον ιστότοπο.

Γράψε τις πηγές σου για τις μυθολογικές επιρροές!

Τώρα θα πρέπει να έχεις όλα τα εργαλεία που χρειάζεσαι για να γράψεις την πηγή σου.

Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το πρότυπο πίνακα παρακάτω.

Το παρακάτω πρότυπο είναι το απλούστερο που περιμένω να δημιουργήσεις. Ωστόσο, μπορείς να προσθέσεις επιπλέον ενότητες εάν το επιθυμείς.

<p>Εισαγωγή</p> <p>(Προσθέσε κείμενο εδώ)</p>

<p>Διδασκαλίες</p>

(Προσθέσε κείμενο εδώ)

Επιρροή (Προσθέσε κείμενο εδώ)

### Πηγές

Χρησιμοποίησε αυτό το χώρο για να παραθέσεις τις πηγές όπου βρήκες τις πληροφορίες στην αναφορά σας.

- Πηγή 1 :
- Πηγή 2:
- Πηγή 3:

### Οι αναφορές μου

- Πηγή 1:
- Πηγή 2:
- Πηγή 3:

## Πρόχειρο

Κάποιες σημειώσεις ή άλλα πράγματα που θα θέλεις να καταγράψεις σχετικά με τον θεό, τη θεά, τον υπερήρωα ή τον κακό; Ενδιαφέρουσες σκέψεις ή ιδέες για θέματα που πρέπει να καλύψεις στην έκθεσή σου;

## Δημιουργία Βιογραφίας Σούπερ-ήρωα

### Οδηγίες

Σε όλη την ιστορία των κόμικς υπήρξε μια αξιόλογη ομάδα απίστευτα ταλαντούχων και παραγωγικών δημιουργών. Ποιοι είναι οι δημιουργοί των αγαπημένων σας έργων; Να συνεχίσεις τον φάκελο του Σούπερ-ήρωα αναπτύσσοντας μια βιογραφία 1-2 δημιουργών που πιστεύετε ότι ήταν ιδιαίτερα σημαντικοί για την ανάπτυξη των κόμικ.

Η βιογραφία σας θα πρέπει να ακολουθεί τη μορφή της βιογραφίας του μαθήματος για τον Jerry Siegel και τον Joe Shuster, αν και μη διστάσετε να ενσωματώσετε στοιχεία και από τις βιογραφίες των χαρακτήρων. Αν θέλετε να τις αναθεωρήσετε, εδώ είναι μια λίστα με τις βιογραφίες που περιλαμβάνονται στο Τεύχος #2:

**Siegel & Shuster**

**Shadow**

**Ντικ Τρέισι**

**Super Man**

Όταν είσαι έτοιμος, γύρισε στην επόμενη σελίδα για να αρχίσεις να συμπληρώνεις μερικά βασικά στοιχεία της ζωής σχετικά με τους δημιουργούς σας.

## Βασικά στοιχεία ζωής

### Όνομα

- Θα κάνεις έρευνα για τους αρχικούς δημιουργούς των κόμικς. Ακολουθούν ορισμένοι ιστότοποι για να ξεκινήσεις:
- List of Comics Creators
- List of American Comics Creators
- Top 10 Greatest Comic Book Artists

Όταν είσαι έτοιμος, πήγαινε στην επόμενη σελίδα για να αρχίσεις να συμπληρώνεις μερικά βασικά στοιχεία της ζωής σχετικά με τους δημιουργούς σας.

## Βασικά στοιχεία ζωής

Όνομα

Ημερομηνία Γέννησης

Τόπος Γέννησης

Ημερομηνία Θανάτου

Τόπος Θανάτου

<b>Οικογένεια</b>	<b>Γονείς:</b>
	<b>Σύζυγος(οι):</b>
	<b>Παιδιά:</b>
	<b>Αδέρφια:</b>

**Κύρια Γεγονότα της ζωής**

### Εικόνες

Πώς έμοιαζαν οι δημιουργοί σου; Βρες 1-2 εικόνες και προσθέσε τις στα κενά που παρέχονται παρακάτω. Θυμήθου να συμπεριλάβεις τις πηγές σου στη σελίδα των πηγών!

### Εικόνες



### Κύρια Έργα

Ποιες είναι οι πιο σημαντικές δημιουργίες του δημιουργού σας; Καταχωρίστε τα πιο διάσημα έργα τους εδώ, καθώς και άλλα που πιστεύετε ότι είναι σημαντικά αντιπροσωπεύουν τα προσωπικά σας αγαπημένα:

- Κύριο έργο 1
- Κύριο έργο 2
- Κύριο έργο 3
- Κύριο έργο 4
- Κύριο έργο 5

Τα κόμικς των δημιουργών σας είχαν κάποιες ιδιαίτερα εμβληματικές εικόνες, όπως το μαρό Superman να σηκώνει ένα αυτοκίνητο. Υπάρχουν κάποια διάσημα παραδείγματα εξωφύλλου που έκαναν οι δημιουργοί σας; Χρησιμοποίησε αυτόν τον χώρο για να συμπεριλάβεις εικόνες (εξώφυλλα, πίνακες κ.λπ.) της δουλειάς των δημιουργών σου.

### Εικόνες



### Επιρροές

Από ποιον άντλησαν την έμπνευσή τους οι δημιουργοί σας; Θα μπορούσαν να είναι συνάδελφοι δημιουργοί κόμικς, άλλοι καλλιτέχνες ή/και συγγραφείς ή ακόμη λιγότερο κοινές πηγές. Συμπεριλάβετε τόσο το όνομά τους όσο και πώς τους επηρέασαν.



Όνομα	Πώς επηρέασαν τους δημιουργούς σας;
-------	-------------------------------------

### Απαιτούμενες Ενότητες

Έρθε η ώρα να συγκεντρώσετε όλα όσα έχετε συγκεντρώσει μέχρι τώρα και να δημιουργήσετε τη Βιογραφία του Δημιουργού σας. Αν και μπορείτε να προσθέσετε οποιοδήποτε νέο περιεχόμενο θεωρείτε απαραίτητο για να πείτε την «ιστορία» των δημιουργών σας, η βιογραφία σας θα πρέπει να περιλαμβάνει, τουλάχιστον, τα ακόλουθα τέσσερα στοιχεία:

#### 1. Εισαγωγή

Χρησιμοποίησε αυτό που προσδιόρισες στην ενότητα βασικά στοιχεία ζωής για να συντάξεις μια σύντομη εισαγωγή στον δημιουργό σου. Θα πρέπει να περιλαμβάνει μια περίληψη των σημαντικότερων γεγονότων της ζωής τους, της οικογένειάς τους και μερικά από τα πιο γνωστά έργα, χαρακτήρες και άλλες δημιουργίες τους.

#### 1. Σημαντικά Έργα & Επιρροές

Ποια ήταν τα πιο σημαντικά πράγματα που δημιούργησε ο δημιουργός σου; Αυτό μπορεί να περιλαμβάνει χαρακτήρες, κόμικς, ιστορίες ή ακόμα και μεμονωμένα πάνελ.

#### 2. Επίδραση

Πώς επηρέασε το έργο των δημιουργών σου, αυτούς που ακολούθησαν; Μπορείς να αναφέρεις επιρροές σε άλλους συγγραφείς και καλλιτέχνες κόμικς ή σε οποιαδήποτε πτυχή της κοινωνίας που πιστεύεις ότι επηρεάστηκε άμεσα από το έργο τους. Μπορείς να προσθέσεις ένα σύντομο συμπέρασμα στο τέλος αυτής της παραγράφου ή να γράψεις μια ξεχωριστή παράγραφο εάν θέλετε.

### 3. Εικόνες

Καθώς γράφεις καθεμία από τις τρεις παραπάνω ενότητες, να ενσωματώσεις τουλάχιστον 2 εικόνες για να υποστηρίξεις οπτικά την εξήγησή σου. Θα πρέπει να συμπεριλάβεις τις πηγές από όπου βρήκες τις εικόνες σας.

Δημιούργησε τη βιογραφία του δημιουργού σου!

Τώρα θα πρέπει να έχεις όλα τα εργαλεία που χρειάζεσαι για να δημιουργήσεις την αρχική βιογραφία του δημιουργού. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις το πρότυπο πίνακα παρακάτω.

<p>Εισαγωγή</p> <p>(Πρόσθεσε κείμενο εδώ)</p>

<p>Κύρια Έργα</p> <p>(Πρόσθεσε κείμενο εδώ)</p>


**Επιρροές**

(Πρόσθεσε κείμενο εδώ)

### **Πηγές**

**Χρησιμοποίησε αυτό τον χώρο για να παραθέσεις τις αναφορές όπου βρήκατε τις πληροφορίες στη βιογραφία του δημιουργού σας.**

**Π.χ.**

- **Πηγή 1:**
- **Πηγή 2:**
- **Πηγή 3:**

**Παρακαλώ ανάφερε όσες πηγές χρησιμοποίησες –**

**Π.χ.**

**Οι πηγές μου**

- **Πηγή 1:**
- **Πηγή 2:**
- **Πηγή 3:**

**Η βιογραφία του σουπερ-ήρωα.**

## Οδηγίες

Η Χρυσή Εποχή στα κόμικς είδε την εμφάνιση μιας αξιοσημείωτης ομάδας απίστευτα ταλαντούχων και παραγωγικών δημιουργών που έφεραν στη ζωή μερικούς από τους πιο αγαπημένους υπερήρωες και κακούς. Στο μάθημα, εξετάσαμε μόνο τα τέσσερα από αυτά – τον Batman, τον Joker, τη Wonder Woman και τον Captain America – και τώρα θα θέλαμε να μάθουμε περισσότερα για τον αγαπημένο σου χαρακτήρα!

Σε αυτήν την τρίτη ενότητα του φακέλου σας για υπερήρωες, θα θέλαμε να γράψετε μια βιογραφία ενός υπερήρωα που ήταν σημαντικός για εσάς στη ζωή ή τον πολιτισμό σας.

Η βιογραφία θα πρέπει να ακολουθεί τη μορφή των βιογραφιών υπερήρωων του μαθήματος, αν και θα παρατηρήσετε ότι καθένα από αυτά περιέχει ελαφρώς διαφορετικές πληροφορίες για τους χαρακτήρες. Μη διστάσετε να συνδυάσετε και να ταιριάξετε στοιχεία από τις διαφορετικές βιογραφίες, όπως απαιτείται για να δημιουργήσετε τη δική σας.

Όταν είστε έτοιμοι, γυρίστε στην επόμενη σελίδα για να αρχίσετε να συμπληρώνετε τα Ζωτικά στατιστικά στοιχεία για τον χαρακτήρα σας.

### Ζωτικά στατιστικά στοιχεία

Όνομα

Ψευδώνυμο

Τόπος κατοικίας

Δυνατά σημεία

Αδυναμίες

Εχθροί

Ιστορία Προέλευσης

### Εικόνες

Πώς μοιάζει ο υπερήρωάς σου; Βρες 1-2 εικόνες και πρόσθεσε τις στα κενά που παρέχονται παρακάτω. Θυμήθου να συμπεριλάβεις τις πηγές σου στη σελίδα Αναφορών!

### Εικόνες



### Απόσπασμα υπογραφής

Τι μπορεί να ακούγεται να λέει ο υπερήρωάς σου; Γράψε τα πιο διάσημα αποσπάσματα

- Απόσπασμα υπογραφής 1

- **Απόσπασμα υπογραφής 2**
- **Απόσπασμα υπογραφής 3**

**Υπάρχει μια ιδιαίτερα εμβληματική εικόνα ή πάνελ που σχετίζεται με τον υπερήρωά σου;**

**Υπάρχουν κάποια διάσημα παραδείγματα εξωφύλλου με τον υπερήρωά σου;**

**Χρησιμοποίησε αυτόν τον χώρο για να συμπεριλάβεις εικόνες (εξώφυλλα, πάνελ κ.λπ.) του υπερήρωά σου.**

### **Εικόνες**



### **Κοινωνικά Θέματα**

**Όπως έχουμε συζητήσει στο μάθημα, κάθε υπερήρωας δημιουργήθηκε για να αντιμετωπίσει ένα συγκεκριμένο κοινωνικό ζήτημα. Για τον Σούπερμαν ήταν η Μεγάλη Ύφεση και η διαφθορά. Για τον Captain America ήταν ο Δεύτερος Παγκόσμιος Πόλεμος. Ποια κοινωνικά ζητήματα έχει αντιμετωπίσει ο υπερήρωάς σου κατά τη διάρκεια της ύπαρξής του;**

- **Κοινωνικό Θέμα 1**
- **Κοινωνικό Θέμα 2**
- **Κοινωνικό Θέμα 3**

## Απαιτούμενες ενότητες

Ήρθε η ώρα να συνδυάσετε όλα όσα έχετε συγκεντρώσει μέχρι στιγμής και να φτιάξετε τη βιογραφία του υπερήρωα. Αν και μπορείτε να προσθέσετε οποιοδήποτε νέο περιεχόμενο θεωρείτε απαραίτητο για να πείτε την «ιστορία» του υπερήρωά σας, η βιογραφία σας θα πρέπει να περιλαμβάνει, τουλάχιστον, τα ακόλουθα τέσσερα στοιχεία:

### 1. Εισαγωγή

Χρησιμοποιήστε αυτό που προσδιορίσατε στην ενότητα Ζωτικά στατιστικά στοιχεία για να συντάξετε μια σύντομη εισαγωγή στον υπερήρωά σας. Θα πρέπει να περιλαμβάνει μια περίληψη της ιστορίας της προέλευσής τους, των δυνατών σημείων, των αδυναμιών, των βοηθών και των εχθρών τους.

### 1. Αποσπάσματα υπογραφής & εικονικές εικόνες

Για ποιες λέξεις ή ρητά είναι διάσημος ο υπερήρωάς σας; Ποιες εικόνες είναι η επιτομή του υπερήρωα σου; Εξήγησε τα αποσπάσματα της υπογραφής του υπερήρωά σας καθώς και γιατί οι εικόνες, τα πάνελ ή τα εξώφυλλα που επέλεξες είναι τόσο εμβληματικά.

### 1. Κοινωνικά Θέματα



Ποια κοινωνικά ζητήματα έχει αντιμετωπίσει ο υπερήρωάς σου κατά τη διάρκεια της ύπαρξής του; Μπορείς να προσθέσεις ένα σύντομο συμπέρασμα στο τέλος αυτής της παραγράφου ή να γράψεις μια ξεχωριστή παράγραφο.

### 1. Εικόνες

Καθώς γράφεις καθεμία από τις τρεις παραπάνω ενότητες, ενσωμάτωσε τουλάχιστον 2 εικόνες για να υποστηρίξεις οπτικά την εξήγησή σας. Θα πρέπει να συμπεριλάβεις τις πηγές από όπου βρήκες τις εικόνες σου.

**Δημιούργησε τη βιογραφία του υπερήρωα!**

**Θα πρέπει να έχεις όλα τα εργαλεία που χρειάζεσαι για να δημιουργήσεις την αρχική βιογραφία υπερήρωων σου. Μπορείς να χρησιμοποιήσεις τον παρακάτω πίνακα!**

<p><b>Εισαγωγή</b></p> <p>(Πρόσθεσε κείμενο εδώ)</p>

<p><b>Απόσπασμα υπογραφής και εικόνων</b></p> <p>(Πρόσθεσε κείμενο εδώ)</p>

<p><b>Κοινωνικά θέματα</b></p> <p>Πρόσθεσε κείμενο εδώ</p> <p>(Πρόσθεσε κείμενο εδώ)</p>

**Πηγές**

**Χρησιμοποίησε αυτό το διάστημα για να παραθέσεις τις πηγές όπου βρήκες τις πληροφορίες στη βιογραφία των υπερήρωών σου.**



- Πηγή 1:
- Πηγή 2:
- Πηγή 3:

Παρακαλώ γράψε όσες πηγές χρησιμοποίησες.

Οι πηγές μου

- πηγή 1:
- πηγή 2:
- πηγή 3:



**ΦΥΛΛΑ ΕΡΓΑΣΙΑΣ:**

Αντιστοίχισε κάθε λέξη με τον ορισμό της γράφοντας το γράμμα του ορισμού στη γραμμή δίπλα στη λέξη που ορίζει. Θυμάμαι όταν

Αναζητώντας μια λέξη στο λεξικό ίσως χρειαστεί να αναζητήσετε τη ρίζα της λέξης.

1. \_\_\_\_\_ Ανικανότητα

2. \_\_\_\_\_ Επιρροή

3. \_\_\_\_\_ Φαινόμενο

4. \_\_\_\_\_ Ύμνος

5. \_\_\_\_\_ Έμπορος

A. άτομο που αγοράζει και πουλάει εμπορεύματα με σκοπό το κέρδος.

B. την ικανότητα ή τη δύναμη των προσώπων ή των πραγμάτων να είναι επιτακτική δύναμη στις ενέργειες

των άλλων.

Γ. κάτι που είναι εντυπωσιακό ή εξαιρετικό.

Δ. η πράξη ή η πρακτική υπακοής ή υποτακτικής συμμόρφωσης.

Ε. η κατάσταση ή η ποιότητα της αδυναμίας.

Στ. ένα τραγούδι, ως έπαινο

Πολλαπλή επιλογή: Στις γραμμές που παρέχονται, γράψτε τη σωστή απάντηση για κάθε ερώτηση.

1. Ποιος καταδιώκει τον Επίτροπο Γκόρντον;

\_\_\_\_\_ A. Ο Τζόκερ.

\_\_\_\_\_ B Κοκκινολαίμης.

\_\_\_\_\_ B Χάρβεϊ Ντεντ.

\_\_\_\_\_ Γ. Μέλος της συμμορίας των Mutants.

2. Ποιος έχει απαχθεί;

\_\_\_\_\_ A. Κέβιν Ρίντλεϊ

\_\_\_\_\_ B. Ντέβιν Ρίντλεϊ

\_\_\_\_\_ Γ. Κέβιν Ρίγκλι

\_\_\_\_\_ Δ. Κέβιν Ρόκι

3. Τι κάνει ο Επίτροπος Γκόρντον στον καταδιώκτη του;

\_\_\_\_\_ Α. Σκοτώνει τον κυνηγό.

\_\_\_\_\_ Β. Τον χάνει μέσα στα πλήθη.

\_\_\_\_\_ Γ. Τον έχει συλλάβει.

\_\_\_\_\_ Δ. Τον αιχμαλωτίζει.

4. Ποιοι δύο ήχοι γνωστοποιούν στον Επίτροπο Gordon ότι πρόκειται να δεχθεί επίθεση;

\_\_\_\_\_ Α. Μια δυνατή αντρική φωνή και ένα όπλο που τσακίζεται

\_\_\_\_\_ Β. Μια αλαζονική αντρική φωνή με ήχους ακονίσματος μαχαιριού

\_\_\_\_\_ Γ. Ένα κοριτσίστικο γέλιο και ένα όπλο όπλισμα

\_\_\_\_\_ Δ. Ένα κοριτσίστικο γέλιο και βήματα

5. Ποιος ντύνεται ως ο νέος Ρόμπιν;

\_\_\_\_\_ Α. Σελίνα.

\_\_\_\_\_ Β. Ντικ Γκρέισον.

\_\_\_\_\_ Γ. Κάρι.

**6. Τι κρυφακούει ο νέος Ρόμπιν**

\_\_\_\_\_ Α. Επιδρομή στις τοπικές τράπεζες.

\_\_\_\_\_ Β. Μια συνάντηση στη χωματερή.

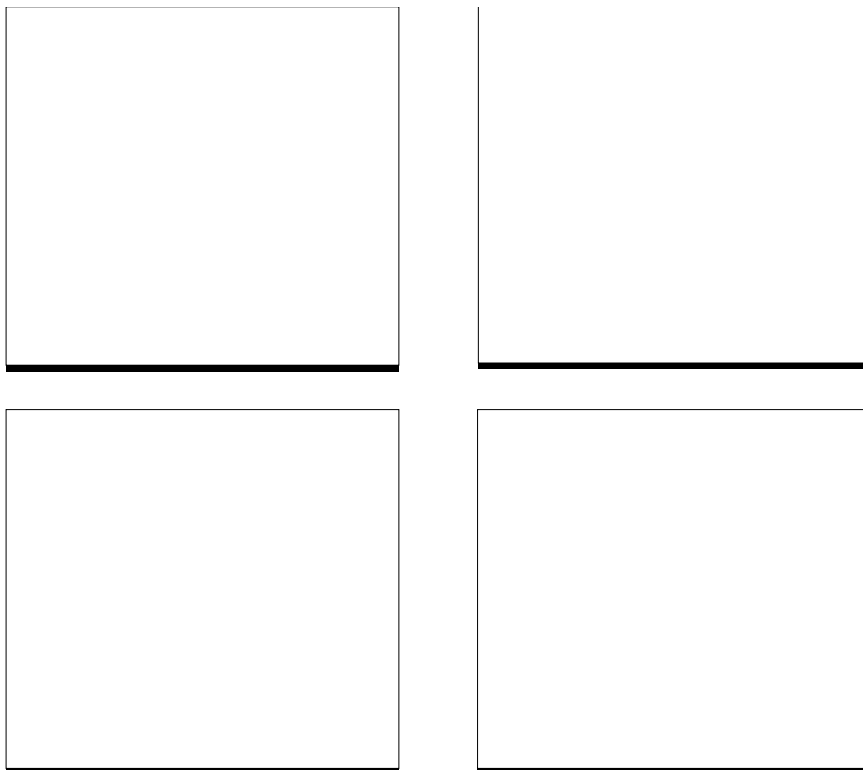
\_\_\_\_\_ Γ. Νέο έγκλημα.

\_\_\_\_\_ Δ. Ένα σχέδιο για να σκοτώσουν τον Μπάτμαν.

**Οδηγίες:** Σχεδιάστε ένα κόμικ 4 πάνελ απαντώντας στην ερώτηση και εξηγήστε τι σχεδιάσατε.

(Δεν βαθμολογείτε για την καλλιτεχνική ικανότητα) Θα βαθμολογηθείτε με βάση τη δημιουργικότητά σας και εάν η απάντησή σας είναι σωστή.

**Ερώτηση:** Γιατί η Κάρι θέλει να γίνει Ρόμπιν;



### **Η ΠΡΟΠΑΓΑΝΔΑ ΤΟΥ Β' ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΥ ΠΟΛΕΜΟΥ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ**

#### **Στόχοι**

- Να αξιολογήσουν πώς η άποψη ή ο σκοπός διαμορφώνει το περιεχόμενο και το στυλ ενός κειμένου.
- Να συγκρίνουν την άποψη δύο ή περισσότερων συγγραφέων για τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζουν τα ίδια ή παρόμοια θέματα, συμπεριλαμβανομένων των λεπτομερειών που περιλαμβάνουν και τονίζουν στις αντίστοιχες πηγές

Το σημερινό σχέδιο μαθήματος είναι μια τετραήμερη ενότητα για τον Captain America και την προπαγάνδα στη δεκαετία του 1940 και στις αρχές του 2000.

**Captain America: The First Avenger (ταινία), σκην. Joe Johnston, σενάριο των Christopher Markus και Stephen McFeely**

**Captain America: Honor Them (#5), John Ney Rieber (συγγραφέας) και John Cassaday (καλλιτέχνης)**

Οι μαθητές θα συμμετάσχουν σε διάλεξη, διδασκαλία ολόκληρων ομάδων, συζήτηση και ένα project.

#### **ΥΛΙΚΑ:**

- Αντίγραφο του *Captain America: Honor Them*
- Αντίγραφο DVD του *Captain America: The First Avenger*
- DVD player και προβολέας
- Πίνακας αφίσας
- Υπολογιστές
- Μαρκαδόροι, κόλλα

#### **ΠΡΩΤΗ ΜΕΡΑ**

1. Ζητώ από τους μαθητές να ορίσουν την προπαγάνδα.
2. Δείχνω στους μαθητές την προπαγάνδα από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο. Συγκρίνω αυτό με την προπαγάνδα του *Captain America* της ίδιας χρονικής περιόδου. Ζητώ από τους μαθητές να επισημάνουν ομοιότητες και διαφορές.

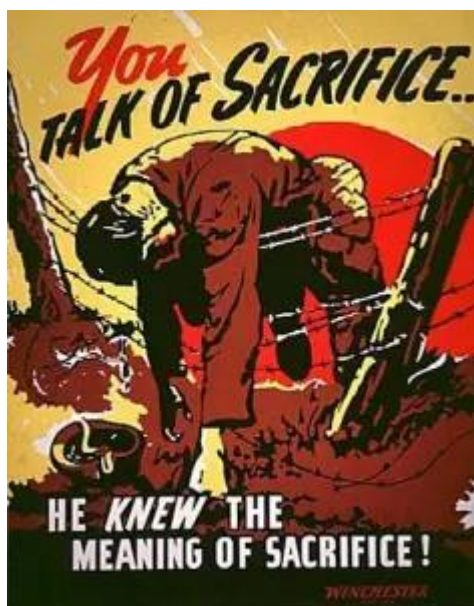


{Η εικόνα είναι ενός παλιού κόμικ του Captain America. Δείχνει τον Captain America να χτυπάει τον Χίτλερ στο πρόσωπο.}





{Η εικόνα είναι μια προπαγανδιστική αφίσα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Ένας στρατιώτης των Ναζί βρίσκεται σε πρώτο πλάνο με μια ξιφολόγη στραμμένη στο λαιμό του. Σηκώνει τα χέρια του παραδομένος. Ένας Γερμανός στρατιώτης του Α' Παγκοσμίου Πολέμου είναι στο βάθος, αντικατοπτρίζοντας αυτή τη θέση. Το κείμενο λέει, "Τους κερδίσαμε πριν.. θα τους κερδίσουμε ξανά!"



{Η εικόνα είναι μια προπαγανδιστική αφίσα του Β' Παγκοσμίου Πολέμου. Ένας νεκρός στρατιώτης βρίσκεται πάνω από έναν συρματοπλέγμα. Το κείμενο λέει, «Μιλάς για θυσία... ήξερε την έννοια της θυσίας!»}

Η ολομέλεια της τάξης παρακολουθεί το *Captain America: The First Avenger*. Ζητώ από τους μαθητές να παρακολουθούν τυχόν προπαγάνδα στην ταινία. Για παράδειγμα, πώς αντιδρά ο Steve Rogers στην προπαγάνδα; Πώς χρησιμοποιείται ως προπαγάνδα;

## ΔΕΥΤΕΡΗ ΗΜΕΡΑ

Συνεχίστε να παρακολουθείτε το *Captain America: The First Avenger*. (Η ταινία είναι διάρκειας 124 λεπτών.)

### ΤΡΙΤΗ ΗΜΕΡΑ

Ζητώ από τους μαθητές να ανακεφαλαιώσουν το *Captain America: The First Avenger*. Τι προπαγάνδα παρατήρησαν; Πώς ήταν αυτή η προπαγάνδα παρόμοια με αυτό που είδαν στα αρχικά κόμικς/την άλλη προπαγάνδα της δεκαετίας του 1940; Ποια είναι η γνώμη των μαθητών για την ταινία συνολικά; Αυτή η συζήτηση πρέπει να διαρκέσει 5-10 λεπτά.

Υπενθυμίζω στους μαθητές τα γεγονότα γύρω από την 11η Σεπτεμβρίου. Συζητώ τη διάθεση της Αμερικής αμέσως μετά την 11η Σεπτεμβρίου. Τι γνωρίζουν ήδη οι μαθητές; Ποια κενά πρέπει να καλυφθούν; Αυτή η συζήτηση πρέπει να διαρκέσει 5-10 λεπτά.

Δείχνω στους μαθητές αυτή την εικόνα του *Captain America* από τα *Ultimate Comics* αμέσως μετά την 11η Σεπτεμβρίου, όταν ορισμένοι Αμερικανοί ήταν θυμωμένοι με τους Γάλλους επειδή δεν υποστήριξαν τον Πόλεμο κατά της Τρομοκρατίας:



Είναι ένα κοντινό πλάνο του προσώπου του *Captain America*. Τον δείχνει να φωνάζει, «Πιστεύεις ότι αυτό το γράμμα στο κεφάλι μου σημαίνει Γαλλία;»}

Χωρίζω τους μαθητές σε ομάδες και δίνω σε κάθε ομάδα ένα αντίγραφο του κόμικ να διαβάσει. Το συμβουλεύω αυτό ακριβώς επειδή τα μεμονωμένα τεύχη των κόμικς, ειδικά τα παλαιότερα κόμικς, μπορεί να είναι τόσο ακριβά. Το Captain America: Honor Them.

Μοιράζω πίνακες αφισών σε κάθε μαθητή. Ζητώ από τους μαθητές να σχεδιάσουν αφίσες που εξηγούν τον ρόλο του Captain America ως προπαγάνδα. Μπορούν να ανατρέξουν στις σημειώσεις που πήραν στο *The First Avenger* καθώς και σε όποιες σημειώσεις έλαβαν για το Honor Them. Πώς επηρεάζεται ο Steve από την προπαγάνδα; Πώς χρησιμοποιείται ως προπαγάνδα; Πώς αλλάζει η αποτελεσματικότητα αυτής της προπαγάνδας με την πάροδο του χρόνου — είναι αποτελεσματική τώρα; Ήταν αποτελεσματικό όταν πρωτοδημοσιεύτηκε;

#### ΤΕΤΑΡΤΗ ΗΜΕΡΑ

Κρεμάμε τις αφίσες στην τάξη. Δίνω στους μαθητές περίπου δέκα λεπτά (μπορεί να είναι περισσότερο ή λιγότερο ανάλογα με το πώς ενεργεί η τάξη) να μελετήσουν τις αφίσες των συμμαθητών τους.

Ζητώ από τους μαθητές να συζητήσουν στοιχεία από τις αφίσες των διπλανών τους. Ποια φαίνεται να είναι η συνολική συναίνεση σχετικά με το Captain America και την προπαγάνδα; Ποια στοιχεία αρέσουν στους μαθητές από τον Captain America; Τον προτιμάτε για προπαγάνδα; Τι πιστεύετε ότι κάνουν τα κόμικς διασκεδαστικά;

## **Κεφάλαιο 6ο: ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ, «Ανακαλύπτοντας την τέχνη των κόμικς»**

### **ΤΙΤΛΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

«Ανακαλύπτοντας την τέχνη των κόμικς»

**Όνομα Εκπαιδευτικού:** Μάριος Δημοσθένους

**Τάξη – Μαθητές:** Α Λυκείου – Συνολικός αριθμός 18 παιδιών

**Εκπαιδευτική βαθμίδα /επίπεδα:** Γενικό Λύκειο

**Τυπικό εύρος ηλικίας :** 15-16 ετών

**Χαρακτηριστικά μαθητών:** Μαθητές /τριες μέτριου έως υψηλού νοητικού επιπέδου συμπεριλαμβανομένων και δύο μαθητών με ΔΕΠΥ μεταξύ των 18 μαθητών της τάξης.

### **ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΜΑΘΗΤΩΝ /ΤΡΙΩΝ**

Οι μαθητές που περιλαμβάνονται στην τάξη είναι συνολικά 18 εκ των οποίων υπάρχουν και δύο μαθητές που εντάσσονται μέσα στη τάξη με διαταραχή ελλειμματικής προσοχής και υπερκινητικότητας (ΔΕΠΥ) με προεξέχουσα την υπερκινητικότητα. Το επίπεδο γνώσεων γενικώς της τάξης κυμαίνεται στα πλαίσια του μέτριου επιπέδου έως υψηλού ενώ στα πλαίσια του μετρίου κυμαίνονται και τα παιδιά με ΔΕΠΥ που συμπεριλαμβάνονται μέσα στη τάξη.

### **ΕΜΠΛΕΚΟΜΕΝΕΣ ΓΝΩΣΤΙΚΕΣ ΠΕΡΙΟΧΕΣ**

Το σενάριο που θα συνταχθεί είναι απολύτως συμβατό με το Αναλυτικό Πρόγραμμα του σχολείου, αφού η ουσία του σεναρίου εστιάζει στη διδακτέα ύλη που δίνεται στη Γλώσσα και εντάσσεται στο επιστημονικό πεδίο «Τέχνες και Πολιτισμός» το οποίο ορίζεται ως μια διακριτή ενότητα στο βιβλίο εκπαιδευτικού «Η Καινοτομία των Ερευνητικών Εργασιών στο Νέο Λύκειο». Τα κόμικς αποτελούν μια μορφή τέχνης (την ένατη τέχνη) η οποία είναι ιδιαίτερα γνωστή. Αξιοποιούνται στη συγγραφή ενημερωτικών φυλλαδίων και βιβλίων.

Επίσης, χρησιμοποιούνται στον κινηματογράφο (animation) και στην τηλεόραση, αλλά και σε περιοδικά που το περιεχόμενό τους είναι ιστορίες κόμικς. Τέλος, αποτελούν εκπαιδευτικό εργαλείο στη διδακτική διαδικασία και οι μαθητές /τριες είναι καλό να εξοικειώνονται στη δημιουργία έντυπων και ψηφιακών κόμικς. Επομένως, μέσα από αυτή την ευρεία χρήση κρίνεται σημαντική η μελέτη αυτού του ενδιαφέροντος θέματος που προσελκύει μεγάλο αριθμό ατόμων και ιδιαίτερα νέων. Είναι σημαντικό να δημιουργηθούν επιστημονικές συνδέσεις μεταξύ των μαθημάτων όπως γλώσσα, ιστορία, καλλιτεχνικά, πληροφορική και

μαθηματικά και να αναπτυχθούν δεξιότητες που καλλιεργούνται μέσα από τα εμπλεκόμενα μαθήματα.

### **ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΠΑΡΕΜΒΑΤΙΚΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Ο γενικός σκοπός του παρεμβατικού σεμιναρίου είναι οι μαθητές /τριες να έρθουν σ' επαφή με τα κόμικς, να ευαισθητοποιηθούν πάνω σε θέματα πολιτισμού καθώς τα κόμικς αποτελούν την ένατη τέχνη και να γίνουν και οι ίδιοι δημιουργοί. Ειδικότεροι οι διδακτικοί στόχοι είναι να κατανοήσουν τι σημαίνει ο όρος κόμικς, να γνωρίσουν την ιστορία των κόμικς στον κόσμο και στην Κύπρο, να γνωρίσουν τα πιο γνωστά κόμικς και τους κυριότερους χαρακτήρες κόμικς στην Ελλάδα και Κύπρο, να αναζητήσουν τις τεχνικές δημιουργίας κόμικς και να δημιουργήσουν και οι ίδιοι πανομοιότητα.

Το σενάριο ακολουθεί το ερευνητικό σχήμα κατανομής θεμάτων και οργάνωσης ομάδων. Το θέμα καταμερίζεται σε τέσσερα υπο-θέματα και κάθε υπο-θέμα εξετάζεται αυτοτελώς από κάθε ομάδα, οι οποίες έχουν τακτές συναντήσεις ολομέλειας με τη συμμετοχή όλων των ομάδων.

Η ομάδα εργασίας μπορεί να αποτελείται από 16-18 μαθητές/τριες χωρισμένους σε 4 υποομάδες. Η επιλογή των μαθητών που θα αποτελέσουν κάθε ομάδα είναι τυχαία και προκύπτει από την διαδικασία κλήρωσης. Στόχος είναι οι ομάδες που θα δημιουργηθούν να μην διαθέτουν προκαθορισμένα χαρακτηριστικά ως προς τις δεξιότητες ή τις ακαδημαϊκές επιδόσεις. Για τις συγκεκριμένες δραστηριότητες επιλέχθηκαν αποκλειστικά κόμικς από την Ελλάδα. Βασικό κριτήριο ήταν να καλυφθούν ποικίλα πεδία ενδιαφέροντος, αλλά και να επιτευχθεί η μελέτη διαφορετικών ιστορικών περιόδων, δηλαδή η μυθολογία, Αρχαία Ελλάδα, όπως αποτυπώνεται από τον Αριστοφάνη, η σύγχρονη εποχή, μέσα από την οπτική του Αρκά και η περίοδος της Κατοχής, η οποία παρουσιάζεται στον Μικρό Ήρωα.

Από την άλλη πλευρά ο εκπαιδευτικός ακολουθεί την προσέγγιση μιας φθίνουσας καθοδήγησης, με την οποία ακολουθεί τα στάδια της διδασκαλίας, της προώθησης και της εμπύχωσης. Είναι σημαντικό να τονιστεί ότι λόγω της φύσης του γνωστικού αντικείμενου της ερευνητικής εργασίας, η οποία έχει θα έχει διάρκεια 2 μήνες στη γενική περιγραφή του σεναρίου περιγράφεται όλος ο σχεδιασμός καταμερισμού της εργασίας για να μπορέσει να γίνει κατανοητή η δομή της.

Η ερευνητική εργασία που βασίζεται το σενάριο αποτελεί ένα σύνολο που έχει αρχή, μέση και τέλος. Κάθε μέρος είναι συνέχεια του προηγούμενου και δεν μπορεί να παρουσιαστεί αποκομμένα το ένα από το άλλο. Λαμβάνοντας υπόψη όλα τα παραπάνω ακολουθούνται οι παρακάτω φάσεις εφαρμογής του Project:

- Γενικός προγραμματισμός στην ολομέλεια του τμήματος
- Προγραμματισμός και προετοιμασία της ερευνητικής ομάδας
- Υλοποίηση δράσεων από υποομάδες για συλλογή δεδομένων
- Επεξεργασία δεδομένων από ομάδα εντός τάξης
- Επιλογή από ομάδα τρόπων αναπαράστασης των νέων γνώσεων
- Προκαταρκτική παρουσίαση εργασιών στην ολομέλεια τμήματος
- Διαμόρφωση κοινού φακέλου της ερευνητικής εργασίας
- Συνοπτική παρουσίαση εργασίας σε ειδική ημερίδα στα ελληνικά/ή και στα αγγλικά
- Αξιολόγηση ομαδικής εργασίας και ατομικής συμβολής των ομάδων του τμήματος.

Επίσης, επισημαίνεται ότι στο παρόν διδακτικό σενάριο η κάθε φάση συμπίπτει με τις δραστηριότητες που θα υλοποιήσει η κάθε ομάδα μαθητών /τριών και δεδομένου ότι το παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο πρέπει να έχει διάρκεια μέχρι 3 ώρες στο κύριο μέρος του σεναρίου θα παρουσιαστούν δραστηριότητες που θα πρέπει να υλοποιήσουν οι μαθητές για τη συλλογή δεδομένων. Αρχικά, θα πραγματοποιηθεί έρευνα μέσω διαδικτύου, θα συμπληρωθεί ερωτηματολόγιο και θα γίνει βιβλιογραφική αναζήτηση. Στην συνέχεια, θα υλοποιηθεί η συγκέντρωση, ταξινόμηση, επεξεργασία, ανάλυση και ανασύνθεση των στοιχείων.

Τα υπο-θέματα που προτείνονται είναι τα εξής:

**1η ομάδα:** Ιστορική εξέλιξη των κόμικς στο εξωτερικό - Κατηγορίες κόμικς - Μελέτη Κλασσικών Εικονογραφημένων

**2η ομάδα:** Ιστορική εξέλιξη των ελληνικών κόμικς - Μελέτη κόμικς του Αρκά

**3η ομάδα:** Δομικά στοιχεία -τεχνικές- διαδικασία δημιουργίας κόμικς - Μελέτη του περιοδικού "Βαβέλ" και "Ο Μικρός Ήρωας"

**4η ομάδα:** Τα κόμικς ως μέσο επικοινωνίας ιδεών - Μελέτη των κωμωδιών του Αριστοφάνη

Οι ομάδες θα μελετήσουν διάφορες πτυχές του θέματος ερευνώντας πρωτογενείς πηγές (τα περιοδικά κόμικς) και δευτερογενείς πηγές (διαδίκτυο, ντοκιμαντέρ, έντυπο υλικό, δημοσιογραφικά άρθρα). Κάθε υποομάδα πέρα από την πτυχή του θέματος με την οποία

θα ασχοληθεί, θα μελετήσει και ένα κόμικ ώστε να έρθει σ' επαφή με το είδος αυτό και να το ερευνήσει σε βάθος. Στη συνέχεια, αναλύεται από τον εκπαιδευτικό ο τρόπος συνεργασίας των μελών της κάθε ομάδας για να παρουσιάσουν την πορεία της εξέλιξης του δικού τους υποθέματος και να παρακολουθήσουν την πορεία εξέλιξης των άλλων υποθεμάτων. Ακολουθεί ο τετράμηνος προγραμματισμός των ομάδων, τίθενται τα ερευνητικά ερωτήματα, καθορίζονται οι ερευνητικές διαδικασίες, δηλαδή οι τρόποι επιλογής και αξιοποίησης των πηγών, ο τρόπος παρουσίασης της συλλογικής έρευνας και ορίζεται χρονοδιάγραμμα. Αναλυτικά, περιγράφεται σε κάθε ομάδα η μεθοδολογία και η διαδικασία που θα ακολουθηθεί και οι δραστηριότητες που θα τεθούν και στην προκειμένη περίπτωση αντιστοιχούν στις 3 διδακτικές ώρες.

Συγκεκριμένα, στο ερευνητικό σενάριο τέθηκαν οι παρακάτω στόχοι:

#### **Επίπεδο γνώσεων**

- Να ορίζουν τι σημαίνει «Κόμικ»
- Να γνωρίσουν την ιστορία των κόμικς
- Να προσδιορίζουν τις κατηγορίες των κόμικς
- Να περιγράφουν τον τρόπο δημιουργίας ενός κόμικ
- Να γνωρίσουν τα πιο γνωστά κόμικς και τους ήρωές τους

#### **Επίπεδο ικανοτήτων**

- Να επιλέγουν το κατάλληλο υλικό για τη δημιουργία κόμικ
- Να σχεδιάζουν αφίσες σχετικά με τα κόμικς
- Να οργανώνουν μια παρουσίαση στο σχολείο τους
- Να συντάσσουν κείμενα όπου θα μπορούν να περιγράφουν τα στάδια δημιουργίας ενός κόμικ
- Να δημιουργούν κόμικς

#### **Επίπεδο στάσεων**

- Να εκτιμήσουν την αξία των κόμικς στη ζωή τους
- Να αποδεχτούν τη σπουδαιότητα της ένατης τέχνης

- Ο τρόπος με τον οποίο θα δουλευτεί η εργασία είναι η έρευνα μέσω διαδικτύου, το ερωτηματολόγιο και η βιβλιογραφική αναζήτηση. Κατόπιν, η συγκέντρωση, ταξινόμηση, επεξεργασία, ανάλυση και ανασύνθεση των στοιχείων.

### **Διδακτικές τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν**

- Καταιγισμός ιδεών
- Χάρτης εννοιών
- Μελέτη περίπτωσης

### **Αναμενόμενα αποτελέσματα**

Η υλοποίηση των στόχων που τέθηκαν

## **ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ**

Οι μαθητές εργάζονται σε ομάδες, στο πλαίσιο των στόχων που έχουν τεθεί. Η έρευνα περιλαμβάνει τρία βασικά στάδια: το πρώτο είναι η συλλογή των πληροφοριών, το δεύτερο η συζήτηση και η αξιολόγηση των πληροφοριών μεταξύ των μελών της ομάδας και το τρίτο η παρουσίαση των πληροφοριών στην τάξη και η συλλογική συζήτηση. Σχεδιάζουν ερωτηματολόγιο, δημιουργούν παρουσιάσεις και ψηφιακές εικονογραφημένες ιστορίες.

Κατά τη διάρκεια της υλοποίησης του project πραγματοποιείται ένα διάλειμμα ενημέρωσης, το οποίο έχει σκοπό να ανταλλάξουν οι μαθητές μεταξύ τους πληροφορίες που αφορούν τις τελευταίες εξελίξεις της πορείας της εργασίας τους, να ετοιμάσουν τις σημειώσεις τους, να προγραμματίσουν την επόμενη φάση και να οργανώσουν τα επόμενα βήματα. Κάθε ομάδα ετοιμάζει μετά από τρία τρίωρα μία έκθεση με το τι έχει πετύχει, καθώς και τι έχει προγραμματίσει να κάνει. Με αυτόν τον τρόπο διορθώνονται όποια λάθη προκύπτουν και εξασφαλίζεται η απρόσκοπτη συνέχιση της εργασίας.

Επίσης, πραγματοποιείται και ένα διάλειμμα ανατροφοδότησης ανάμεσα στα μέλη της ομάδας. Με αυτό τον τρόπο οι μαθητές εξετάζουν κριτικά τις ενέργειές τους είτε είναι επιτυχημένες είτε αποτυχημένες, συζητούν πάνω σ' αυτά που έχουν ήδη γίνει και διαπιστώνουν αν το συμβόλαιο συνεργασίας που είχαν θέσει στην αρχή τηρήθηκε.



Το project παρουσιάζεται με ανακοινώσεις στους πίνακες ανακοινώσεων του σχολείου και με εκδήλωση στο σχολείο και την τοπική κοινωνία που περιλαμβάνει:

- Ανακοινώσεις εργασιών
- Έντυπο με εικονογραφημένες ιστορίες κόμικς
- Δημιουργία ιστοσελίδας
- Λεύκωμα
- Παρουσιάσεις με powerpoint
  
- Κολάζ
- φίστες

Επίσης, οι μαθητές /τριες δημοσιεύουν στον τύπο της περιοχής τους τα αποτελέσματα της εργασίας τους.

#### **ΑΠΑΙΤΟΥΜΕΝΗ ΥΛΙΚΟΤΕΧΝΙΚΗ ΥΠΟΔΟΜΗ**

Πηγές πληροφόρησης: διαδίκτυο, βιβλία, άνθρωποι

#### **ΔΙΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗ/ΔΙΑΘΕΜΑΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ**

Ενδεικτική Διεπιστημονική/διαθεματική προσέγγιση του project:

- Συνθέτουν ενιαίο κείμενο, το οποίο θα υπακούει στις αρχές της συνοχής και της συνεκτικότητας, επικαλούμενοι τη λογική και τεκμήρια για να εξάγουν τα συμπεράσματά τους. (Νεοελληνική Γλώσσα)
- Μελετούν διάφορα βιβλία και περιοδικά που αναφέρονται στα κόμικς. (Νεοελληνική Γλώσσα)
- Αναζητούν την ιστορία του κόμικ (Ιστορία)
- Δημιουργούν εικονογραφημένες ψηφιακές ιστορίες κόμικς (Καλλιτεχνικά)
- Δημιουργούν παρουσίαση με το υλικό που συγκεντρώνουν και γράφουν ανακοινώσεις σε word. (Πληροφορική)

- Κάνουν εξαγωγή στατιστικών στοιχείων από τα ερωτηματολόγια που συγκεντρώνουν (Μαθηματικά).

## **ΔΙΔΑΚΤΙΚΕΣ ΠΑΡΕΜΒΑΤΙΚΕΣ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΕΙΣ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗΣ**

Η αξιολόγηση μπορεί να πραγματοποιηθεί από τον εκπαιδευτικό ως προς το βαθμό επίτευξης των στόχων του project, την εκτίμηση της λειτουργικότητας των ομάδων, την ανάπτυξη των ικανοτήτων των μαθητών/τριών τη διαμόρφωση στάσεων και γενικότερα όλης της παρουσίασης των ομάδων. Η αξιολόγηση επιτυγχάνεται με συνέντευξη όλης της τάξης, με αξιολόγηση του πορτοφολίου του κάθε μαθητή, με παρατήρηση όλης της διαδικασίας της υλοποίησης της εργασίας και με αυτοαναφορά του κάθε μαθητή. Η αυτοαναφορά του μαθητή σημαίνει ότι ο ίδιος ο μαθητής περιγράφει με ένα σύντομο κείμενο προσωπικές του εμπειρίες, οφέλη που αποκόμισε και νέες ιδέες που διαμόρφωσε από τη συμμετοχή του στο πρόγραμμα. Η αυτοαναφορά λειτουργεί ως μέσο αυτοαξιολόγησης. Επίσης μπορεί να δοθεί γραπτό ή ηλεκτρονικό ερωτηματολόγιο προκειμένου να συλλεχθούν δεδομένα για την ανάπτυξη των προσωπικών ικανοτήτων των μαθητών. Επομένως, αξιολογείται ο ομαδικός φάκελος της ομάδας και το προσωπικό ημερολόγιο και ο ατομικός φάκελος του κάθε μέλους με βάση τις Κλίμακες των Διαβαθμισμένων Κριτηρίων Αξιολόγησης. Επειδή πρόκειται για ένα ερευνητικό σενάριο η αξιολόγηση διαμορφώνεται από τα ακόλουθα στοιχεία: 30% από την ερευνητική διαδικασία που θα ακολουθήσει η ομάδα, 30% από το περιεχόμενο της ερευνητικής εργασίας, 20% από τη γλώσσα και τη δομή της ερευνητικής εργασίας και 20% από τον τρόπο παρουσιάσής της στη σχολική κοινότητα στην ειδική εκδήλωση.

## ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟΥ ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ



### Εκπαιδευτικό Πρόβλημα - Ψηφιακού κόμικ.

Κρίνεται σημαντικό μέσα από τη θεματική ενότητα κόμικς να προκαλείται μεγάλο ενδιαφέρον στους μαθητές όταν αυτά αξιοποιούνται στην εκπαιδευτική διαδικασία. Οι μαθητές/τριες όμως δεν γνωρίζουν πολλά στοιχεία για την ιστορία τους και τον τρόπο δημιουργίας ενός του ερευνητικού σεναρίου να έρθουν σ' επαφή με την ένατη τέχνη και να κατανοήσουν τη σπουδαιότητά της ως μέσο ψυχαγωγίας αλλά και ως υψηλή εικαστική και λογοτεχνική έκφραση. Η εκπαιδευτική βαθμίδα που απευθύνεται το σενάριο είναι το γενικό Λύκειο, ο τύπος του είναι διαδραστικός σε υψηλό επίπεδο, συνδυάζει παθητική και ενεργητική μάθηση, προτεινόμενη ηλικία: 16-17.

### Φάσεις ψηφιακού σεναρίου

#### 1η ομάδα

135λεπτά

Χώρος Υλοποίησης

αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

**2η ομάδα**

135λεπτά

Χώρος Υλοποίησης

αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

**3η ομάδα**

135λεπτά

Χώρος Υλοποίησης

αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

**4η ομάδα**

135λεπτά

Χώρος Υλοποίησης

αίθουσα διδασκαλίας, εργαστήριο πληροφορικής

**1<sup>η</sup> Ομάδα**

Υπο-θέμα 1ο

Οι μαθητές της πρώτης ομάδας αναλαμβάνουν να μελετήσουν το πρώτο υπο-θέμα «Ιστορική εξέλιξη των κόμικς στο εξωτερικό - Κατηγορίες κόμικς - Μελέτη Κλασικών εικονογραφημένων» διερευνώντας τα παρακάτω ερωτήματα. Συγκεκριμένα, η ομάδα αναλαμβάνει δραστηριότητες, πραγματοποιεί έρευνα και προσεγγίζει περιγραφικά, ερευνητικά και κριτικά το δικό της υπο-θέμα. Παράλληλα με τα προηγούμενα, δημιουργεί το δικό της φάκελο εργασίας. Στο παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο παρουσιάζονται δραστηριότητες που αντιστοιχούν σε 3 διδακτικές ώρες.



Μελέτη περίπτωσης: Ανάλυση των κόμικς "Κλασσικά Εικονογραφημένα"

Τα διερευνητικά ερωτήματα της πρώτης ομάδας είναι τα εξής:

- Τι σημαίνει ο όρος κόμικς;
- Πότε δημιουργήθηκαν και πώς εξελίχθηκαν;
- Ποια είναι τα είδη των κόμικς;

## **Δραστηριότητα**

Γνωρίζετε ελληνικά κόμικς; Ποια είναι αυτά; Ποιοι είναι οι ήρωές τους;

Διατυπώστε τις ιδέες σας αυθόρμητα και αναφέρετε όσα κόμικς γνωρίζετε. Είναι σημαντικό να λάβετε υπόψη σας τα παρακάτω. Στο διάστημα που εκφράζετε τις ιδέες σας δεν επιτρέπεται να κάνετε κριτική ή αξιολόγηση. Οι ιδέες σας μπορεί να εκφράζονται χωρίς τάξη και να είναι πρωτότυπες και ασυνήθιστες. Να έχετε στο μυαλό σας ότι από την ιδέα του ενός μπορεί να προκύψει η ιδέα ενός άλλου. Όλες οι εκφραζόμενες ιδέες είναι αποδεκτές και είναι επιθυμητές όσον το δυνατό περισσότερες ιδέες.

## **Τέχνημα**

Δημιουργήστε κολάζ και αφίσα για να αποτυπώσετε τις εντυπώσεις σας από την διαδικασία.

## **Δραστηριότητα Δημιουργικής Γραφής**

Δώστε ένα διαφορετικό τέλος για τον Περσέα και την Ανδρομέδα. Ξαναγράψτε την ιστορία και αφήστε ελεύθερη την φαντασία σας. Επιλέξτε μια άλλη εξέλιξη δίνοντας καινούρια προοπτική στους ήρωές σας.

## **2η ομάδα**

Υπο-θέμα 2ο

Οι μαθητές της δεύτερης ομάδας αναλαμβάνουν να μελετήσουν το δεύτερο υπο-θέμα "Ιστορική εξέλιξη των ελληνικών κόμικς - Μελέτη κόμικς του Αρκά" διερευνώντας τα παρακάτω ερωτήματα. Συγκεκριμένα, η ομάδα αναλαμβάνει δραστηριότητες, πραγματοποιεί έρευνα και προσεγγίζει περιγραφικά, ερευνητικά και κριτικά το δικό της υπο-θέμα. Παράλληλα με τα προηγούμενα, δημιουργεί το δικό της φάκελο εργασίας. Στο παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο παρουσιάζονται δραστηριότητες που αντιστοιχούν σε 3 διδακτικές ώρες.



Μελέτη περίπτωσης: Ανάλυση των κόμικς του Αρκά

Τα ερευνητικά ερωτήματα της δεύτερης ομάδας είναι τα εξής:

- Ποια είναι τα πιο γνωστά περιοδικά κόμικς στην Ελλάδα;
- Ποιο είναι το περιεχόμενό τους;
- Ποιοι είναι οι κυριότεροι χαρακτήρες σ' αυτά τα κόμικς;
- Πώς συνδέονται τα κόμικς με τις ιδέες της εποχής τους;

## **Δραστηριότητα**

Αναζητήστε πληροφορίες στο διαδίκτυο και σε έντυπο υλικό σχετικά με την ιστορική εξέλιξη των ελληνικών κόμικς. Πότε και πώς ξεκίνησαν; Με τι ασχολούνται; Ποιοι είναι οι κυριότεροι χαρακτήρες τους;

Στη συνέχεια δημιουργήστε ένα νοητικό χάρτη σ' ένα από τα λογισμικά δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών με τον οποίο είστε εξοικειωμένοι, όπου θα παρουσιάζετε σχεδιαγραμματικά την ιστορική εξέλιξη των κόμικς και τα χαρακτηριστικά τους και μια παρουσίαση με τα εξώφυλλα των κόμικς κατά χρονολογική σειρά.

Στο υλικό που μελετήσατε, ερευνήστε αν τα κόμικς συνδέονται με τις ιδέες της εποχής τους. Θεωρείτε ότι η ιστορική μνήμη αποτυπώνεται στα κόμικς με τρόπο που να διατηρείται η ελληνικότητά τους;

Δημιουργήστε ένα σύντομο κείμενο με τα εργαλεία επεξεργασίας και συγγραφής κειμένου. Να συγκρίνετε τις διάφορες εκδόσεις κόμικς. Πού μοιάζουν και πού διαφέρουν; Μελετήσετε τη σειρά των κόμικς του Αρκά.

## **Τέχνημα**

Δημιουργήστε ένα λεύκωμα που θα παρουσιάζει τα πιο γνωστά κόμικς στην Ελλάδα.

## **Δραστηριότητα Δημιουργικής Γραφής**

Με βάση έναν ήρωα του Αρκά, δημιουργείστε μια δική σας πρωτότυπη ιστορία, φτιάχνοντας ένα νέο κόμικ.



«Τα κόμικς αποτελούν ένα εκφραστικό μέσο που βασίζεται πάρα πολύ στην υπερβολή. Έχει άμεση σχέση με το θυμικό και ίσως αυτό φοβίζει τους φορείς της εξουσίας. Έχει τρομερή αμεσότητα και ένα στοιχείο απροσδιόριστο, παραβατικό. Είναι μια τέχνη που βρίσκεται στο περιθώριο της επίσημης κουλτούρας.»

Σπύρος Βερύκιος

### 3η ομάδα

#### Υπο-θέμα 3ο

Οι μαθητές της τρίτης ομάδας αναλαμβάνουν να μελετήσουν το τρίτο υπο-θέμα "Δομικά στοιχεία - τεχνικές - διαδικασία δημιουργίας κόμικ - Μελέτη του περιοδικού "Βαβέλ" και "Ο Μικρός Ήρωας" διερευνώντας τα παρακάτω ερωτήματα. Συγκεκριμένα, η ομάδα αναλαμβάνει δραστηριότητες, πραγματοποιεί έρευνα και προσεγγίζει περιγραφικά, ερευνητικά και κριτικά το δικό της υπο-θέμα. Παράλληλα με τα προηγούμενα, δημιουργεί το δικό της φάκελο εργασίας. Στο παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο παρουσιάζονται δραστηριότητες που αντιστοιχούν σε 3 διδακτικές ώρες.



Μελέτη περίπτωσης: Ανάλυση των κόμικς "Βαβέλ" και "Ο Μικρός Ήρωας"

Τα διερευνητικά ερωτήματα της τρίτης ομάδας είναι τα εξής:

- Ποια είναι τα δομικά στοιχεία ενός κόμικ;
- Ποιες είναι οι τεχνικές δημιουργίας κόμικ;
- Πώς δημιουργείται ένα έντυπο ή ψηφιακό κόμικ;

## Δραστηριότητα 1η

Ποια νομίζετε ότι είναι τα δομικά στοιχεία για τη δημιουργία ενός κόμικ;

Παρατηρήστε την εικόνα που σας δίνεται.

Διατυπώστε τις ιδέες σας αυθόρμητα καταγράφοντας τις ιδέες σας. Είναι σημαντικό να λάβετε υπόψη σας τα παρακάτω:

- Στο διάστημα που εκφράζετε τις ιδέες σας δεν επιτρέπεται να κάνετε κριτική ή αξιολόγηση.
- Οι ιδέες σας μπορεί να εκφράζονται χωρίς τάξη και να είναι πρωτότυπες και ασυνήθιστες.
- Να έχετε στο μυαλό σας ότι από την ιδέα του ενός μπορεί να προκύψει η ιδέα ενός άλλου.
- Όλες οι εκφραζόμενες ιδέες είναι αποδεκτές και είναι επιθυμητές όσον το δυνατό περισσότερες ιδέες.
- Στη συνέχεια, αναζητήστε υλικό στο διαδίκτυο και συγκρίνετέ το με αυτά που γράψατε. Δημιουργήστε ένα σύντομο κείμενο που θα καταγράφετε τα στοιχεία αυτά.

## Δραστηριότητα 2η

Αναζητήστε πληροφορίες στο διαδίκτυο και σε έντυπο υλικό σχετικά με τις τεχνικές δημιουργίας κόμικς.

Αναζητήστε πληροφορίες σχετικά με το θέμα που σας δίνεται χρησιμοποιώντας μηχανές αναζήτησης (π.χ. <http://www.google.com>).

Ενδεικτικά, σας δίνεται η ηλεκτρονική διεύθυνση: ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ:  
<http://el.wikipedia.org>.

Υποθέστε πως είστε καθηγητές πολιτισμικής τεχνολογίας και παρουσιάζετε με κριτικό πνεύμα στους φοιτητές σας τις τεχνικές αυτές.

Στη συνέχεια δημιουργήστε ένα νοητικό χάρτη σ' ένα από τα λογισμικά δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών με τον οποίο είστε εξοικειωμένοι, όπου θα παρουσιάζετε τις τεχνικές δημιουργίας κόμικς.

### **Δραστηριότητα 3η**

Ο McCloud (2000) υιοθετεί τους όρους ψηφιακά κόμικς, που είναι η εξέλιξη των έντυπων κόμικς σ' ένα ψηφιακό περιβάλλον, ψηφιακή παραγωγή, που είναι η δημιουργία κόμικς με ψηφιακά εργαλεία και ψηφιακή παράδοση, που είναι η διανομή σε ψηφιακή μορφή για να αποδώσει τη καινούρια τους μορφή. Σύμφωνα με τον Kannenberg (2001) οι εικόνες σ' ένα κόμικ αποτελούν οπτικό αφήγημα και οι λέξεις κειμενικό αφήγημα. Για να δημιουργηθεί όμως μια ιστορία πρέπει να υπάρχει υλικό, ιδέες και έμπνευση.

Κάντε τη δική σας αναζήτηση σχετικά με το πώς δημιουργείται μια ιστορία κόμικς (π.χ. <http://www.google.com>).

Στη συνέχεια, δείτε μία παρουσίαση με οδηγίες δημιουργίας ιστορίας κόμικς.

Δημιουργήστε ένα σύντομο έντυπο ή ψηφιακό κόμικ με τα εργαλεία δημιουργίας κόμικς που σας δίνονται, βασισμένοι σε πληροφορίες που αντλήσατε σχετικά με τις τεχνικές από την προηγούμενη δραστηριότητα.

Παρακάτω παρουσιάζονται ενδεικτικά κάποια διαδικτυακά εργαλεία για τη δημιουργία κόμικς (web comics):

A) Σύντομο κόμικ

<http://www.toondoo.com/>

<http://www.bbc.co.uk/doctorwho/comicmaker/>

<http://www.makebeliefscomix.com/Comix/>

<http://www.garfield.com/fungames/comiccreator.html>

[http://www.bam.gov/sub\\_yourLife/yourlife\\_comiccreator.html#](http://www.bam.gov/sub_yourLife/yourlife_comiccreator.html#)

<http://www.pixton.com/>

<http://www.comicmaster.org.uk/>

B) Βιβλίο κόμικ

<http://www.toondoo.com/>

<http://www.webcomicbookcreator.com>

<http://plasq.com/comiclfe>

## Τέχνημα

Δημιουργήστε ένα έντυπο και ένα ψηφιακό κόμικ.

### Δραστηριότητα Δημιουργικής Γραφής

Φανταστείτε ότι ο Μικρός Ήρωας έχει μεγαλώσει και ζει στην σημερινή εποχή. Δημιουργείστε μια πρωτότυπη ιστορία την οποία θα αφηγηθεί σε μια ομάδα εφήβων στα πλαίσια μια εκδήλωσης για τον εορτασμό της επετείου της 28<sup>ης</sup> Οκτωβρίου.

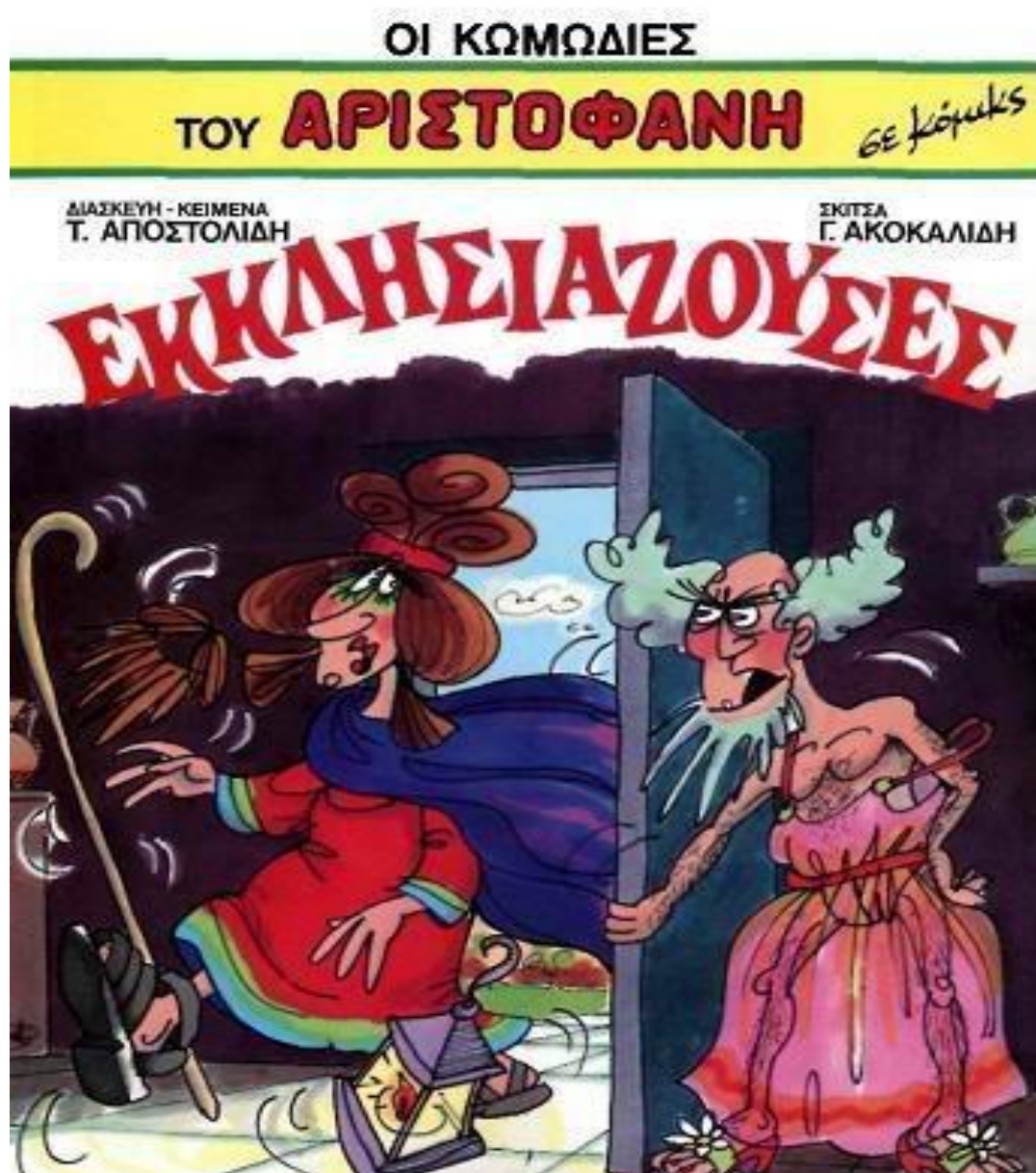
«Η γοητεία των κόμικς αναβρύζει κατά κύριο λόγο από τον αφηγηματικό δυναμισμό των εικόνων: καθεμιά αντιπροσωπεύει μια πράξη σε εξέλιξη και όχι τελειωμένη, προβάλλει ως συνέχεια της προηγούμενης και όχι ως κατάληξη. Έτσι εξασφαλίζεται και το δραματικό στοιχείο, που αποτελεί ένα άλλο αίτημα της παιδικής φύσης»

Μπενέκος

#### 4η ομάδα

##### Υπο-θέμα 4ο

Οι μαθητές της τέταρτης ομάδας αναλαμβάνουν να μελετήσουν το τέταρτο υπο-θέμα "Τα κόμικς ως μέσο επικοινωνίας ιδεών - Μελέτη των κωμωδιών του Αριστοφάνη" διερευνώντας τα παρακάτω ερωτήματα. Συγκεκριμένα, η ομάδα αναλαμβάνει δραστηριότητες, πραγματοποιεί έρευνα και προσεγγίζει περιγραφικά, ερευνητικά και κριτικά το δικό της υπο-θέμα. Παράλληλα με τα προηγούμενα, δημιουργεί το δικό της φάκελο εργασίας. Στο παρόν ψηφιακό διδακτικό σενάριο παρουσιάζονται δραστηριότητες που αντιστοιχούν σε 3 διδακτικές ώρες.



Μελέτη περίπτωσης: Ανάλυση των κόμικς "Οι κωμωδίες του Αριστοφάνη"

Τα διερευνητικά ερωτήματα της τέταρτης ομάδας είναι τα εξής:

- Ποια είναι τα χαρακτηριστικά τους;
- Γιατί είναι σημαντικό να διαδίδονται τα κόμικς;
- Ποιες είναι οι θετικές επιδράσεις των κόμικς;
- Ποιες είναι οι αρνητικές επιδράσεις των κόμικς;
- Ποια είναι τα μέσα διάδοσης της εικονογραφήγησης στο κοινό;

### **Δραστηριότητα 1η**

Πολλοί αναφέρουν ότι τα κόμικς είναι ένας τρόπος επικοινωνίας. Ποια νομίζετε ότι είναι τα χαρακτηριστικά ενός κόμικ ως προς το λόγο, τη θεματολογία και τα σχέδια; Ποιοι είναι οι λόγοι διάδοσης των κόμικς;

Διατυπώστε τις ιδέες σας αυθόρμητα. Είναι σημαντικό να λάβετε υπόψη σας τα παρακάτω. Στο διάστημα που εκφράζετε τις ιδέες σας δεν επιτρέπεται να κάνετε κριτική ή αξιολόγηση. Οι ιδέες σας μπορεί να εκφράζονται χωρίς τάξη και να είναι πρωτότυπες και ασυνήθιστες. Να έχετε στο μυαλό σας ότι από την ιδέα του ενός μπορεί να προκύψει η ιδέα ενός άλλου. Όλες οι εκφραζόμενες ιδέες είναι αποδεκτές και είναι επιθυμητές όσον το δυνατό περισσότερες ιδέες.

### **Δραστηριότητα 2η**

Αναζητήστε πληροφορίες στο διαδίκτυο και σε έντυπο υλικό σχετικά με τα μέσα διάδοσης των κόμικς; Πώς από τον Δημιουργό κόμικς καταλήγει στον Αναγνώστη; Πώς έχει αίσιο τέλος η καλλιτεχνική και επικοινωνιακή ολοκλήρωση μιας αφήγησης κόμικς;

Ενισχυτικά, σας δίνεται το παρακάτω φυλλάδιο «Εγώ, ρατσιστής;!» από την Ευρωπαϊκή Επιτροπή. Ερευνήστε ποιο είναι το θέμα του και ποιο είναι το κοινό στο οποίο απευθύνεται. Θεωρείτε ότι είναι αποτελεσματική η χρήση του κόμικ ως μέσο επικοινωνίας

ιδεών στη συγκεκριμένη περίπτωση; Μπορείτε να σκεφτείτε άλλα μέσα τα οποία χρησιμοποιούν κόμικς για να μεταδώσουν τα μηνύματά τους;

Στη συνέχεια δημιουργήστε ένα νοητικό χάρτη σ' ένα από τα λογισμικά δημιουργίας εννοιολογικών χαρτών με τον οποίο είστε εξοικειωμένοι, όπου θα παρουσιάσετε τα μέσα διάδοσης των κόμικς και μια παρουσίαση με εικόνες από διάφορα μέσα διάδοσης όπου θα φαίνεται η μετέπειτα επικοινωνιακή πορεία μιας ιστορίας κόμικς στο εν δυνάμει κοινό της.

### **Δραστηριότητα 3η**

Κάντε τη δική σας αναζήτηση σχετικά με τις θετικές και αρνητικές επιδράσεις που έχουν τα κόμικς χρησιμοποιώντας μηχανές αναζήτησης (π.χ. <http://www.google.com>).

Δημιουργήστε ένα σύντομο κείμενο με τα εργαλεία επεξεργασίας και συγγραφής κειμένου, βασισμένοι σε πληροφορίες που αντλήσατε σχετικά με τις επιδράσεις. Ποια είναι η δική σας γνώμη; Να την καταγράψετε στο τέλος του κειμένου.

### **Δραστηριότητα Δημιουργικής Γραφής**

Φανταστείτε ότι ζείτε στην Αρχαία Ελλάδα και δημιουργείστε μια ιστορία 2.500-3.500 λέξεων που θα αναφέρεται σε κάποιο ζήτημα της εποχής.



«Η κατάσταση του αναγνώστη των κόμικς είναι αρκετά κοντά σ' εκείνη του παιδιού που ακούει απολαμβάνοντας τα όσα τρομερά και θαυμαστά έχουν να του ιστορήσουν τα παραμύθια κάποιου παππού ή γιαγιάς. Εκστατικό απέναντι στα όσα ακούει ...πολύ αμφιβάλλοντας για την αλήθεια των λεγομένων. Κάπου εκεί εντοπίζεται και η στάση του αναγνώστη των κόμικς απέναντι σ' αυτά που διαβάζει. Να τα θεωρεί δηλαδή ταυτόχρονα αρκετά απίστευτα, απίθανα ή αφελή, ώστε να μην τον χρεώνουν με καμιά παραπέρα προβληματική και αρκετά πιστευτά ώστε να εισχωρεί στην εσωτερική συνάφεια των περιγραφών και να τις απολαμβάνει»

Μαρτινίδης

## Συμπεράσματα

Υπό το πρίσμα όλων των παραπάνω επιστημάνσεων λοιπόν, καθίσταται εδώ εμφανές το ότι τα κόμικς έχουν αποτελέσει διαχρονικά αντικείμενο έντονου ενδιαφέροντος σε μια σειρά από ποικίλα επιστημονικά πεδία. Πεδία, όπως εκείνα που έχουν σχέση με τον χώρο των Τεχνών, αλλά επίσης και εκείνα που είναι συναφή με το χώρο της Κοινωνιολογίας, αλλά και της Εκπαίδευσης.

Η εμφάνισή τους ήδη ακόμα και από αιώνες πριν είχε συνδεθεί με μια τάση και δόση σάτιρας, καθώς τα πρώτα κόμικς επρόκειτο να κάνουν την εμφάνισή τους στο χώρο της μαζικής ενημέρωσης (για πρώτη φορά μέσω των εφημερίδων και διαφόρων ενημερωτικών φυλλάδων), ενώ παράλληλα σε μια πρώτη φάση μάλλον θα έλεγε κάποιος το ότι είχαν συνδεθεί ειδικότερα με το πεδίο της σάτιρας. Σταδιακά μπορεί να αντιληφθεί κάποιος το ότι είχε αρχίσει να υφίσταται μια διαδικασία ανάπτυξης αυτού του είδους ψυχαγωγίας που παράλληλα όμως είχε άμεση σχέση ανέκαθεν και με το πεδίο της ενημέρωσης. Η εν λόγω ανάπτυξη, μπορούμε να κρίνουμε, πως επρόκειτο να σημειωθεί περισσότερο από τα μέσα του 19<sup>ου</sup> αιώνα και μετά.

Σε αυτό το σημείο ενδεικτικά ίσως θα ήταν εφικτό να θυμηθούμε το ότι Αναμφίβολα, το πρώτο περιοδικό που μπορεί να θεωρηθεί ως κόμικ ξεκάθαρα, ήταν το *The Glasgow Looking Glass* που εκδόθηκε για πρώτη φορά το 1826. Επίσης, ένα άλλο σημαντικό κόμικ που επρόκειτο να κάνει την εμφάνισή του λίγο αργότερα, στη διάρκεια του 19<sup>ου</sup> αιώνα, ήταν και το *The Northern Looking Glass*, το οποίο περιλάμβανε σατιρικό περιεχόμενο που αναφερόταν στα διάφορα κοινωνικά φαινόμενα και τις πολιτικές εξελίξεις εκείνης της περιόδου. Είναι χαρακτηριστικό πως εκείνα τα δυο πρώτα κόμικς περιλάμβαναν όλα εκείνα τα γνωρίσματα, μες βάση τα οποία υφίσταται ως τις μέρες μας η έννοια αναφορικά με το τί είναι κόμικ. Συγκεκριμένα, περιλάμβαναν εικόνες με λεζάντες που εμφανίζουν μια συνεχή αφήγηση που λέγεται συχνά σε δόσεις, και τη χρήση συννεφάκια ομιλίας, σάτιρας και καρικατούρας.

Αντίστοιχα όμως στην διάρκεια του 20<sup>ου</sup> αιώνα και ακόμα και από τις πρώτες του δεκαετίες του, είναι χαρακτηριστικό, πως αυτή η ανάπτυξη θα είναι ακόμα εντονότερη και σαφής. Μάλιστα, παρατηρεί εδώ κανείς και το ότι πρόκειται για μια συνθήκη, η οποία αφορά τόσο την περίπτωση της Αμερικής, όσο και εκείνη της ευρωπαϊκής ηπείρου, ενώ στην πορεία και ιδιαίτερα μετά το Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, τα κόμικς θα αναπτυχθούν και σε άλλες

περιοχές του κόσμου, όπως κατεξοχήν στην Ιαπωνία. Η τελευταία εξάλλου, θα καταστεί διαχρονικά γνωστή μέσα από την περίπτωση των λεγόμενων κόμικς manga, αν και στην πορεία ούτως ή άλλως εδώ θα κάνουν εμφανή την παρουσία τους και άλλα είδη.

Φυσικά εδώ και πολλές δεκαετίες είναι ενδεικτικό, πως μέσω των διαφόρων σούπερ ηρώων δεν παύουν να εκφράζονται και να αποτυπώνονται επίσης και μια σειρά από διάφορες νέες πραγματικότητες που μπορεί να κάνουν την εμφάνισή τους στα πλαίσια των σύγχρονων κοινωνιών. Αυτό μπορεί αν σημαίνει άλλωστε, την ύπαρξη νέων κοσμοθεωριών, νέων τρόπων θεώρησης αναφορικά με την θέση των γυναικών ή αναφορικά με την θέση διαφόρων κοινωνικών μειονοτήτων ή αναφορικά με το ζήτημα περί του τρόπου προσέγγισης διαφόρων ιστορικών γεγονότων που μπορεί να βιώνουν οι διάφορες κοινωνίες στο πέρασμα του χρόνου.

## Βιβλιογραφία

Baigel M., *Jewish Art in America: An Introduction*, Rowman and Littlefield, New York - London, 2008

Barker M., (1989) *Comics: Ideology, Power and the Critics*, New York: Manchester University Press

Berger A., (1973). *The Comic Stripped American: What Dick Tracy, Blondie, Daddy Warbucks and Charlie Brown tell us about ourselves*, New York: Walker

Bolter J.D., (1998). Hypertext and the question of visual literacy. In D. Reinking, M. C. McKenna, L. D. Labbo, & R. D. Kieffer (Eds.), *Handbook of literacy and technology: Transformations in a post-typographic world* (pp. 3–13). Lawrence Erlbaum Associates Publishers

Carrier D., (2002). *The Aesthetics of Comics*, New York: Penn State University Press

Cavel St., (1971). *The World Viewed: Reflections on the Ontology of Film*, New York: The Viking Press

Christiansen H.Ch., & Magnussen A., (2000). *Comics and Culture: analytical and theoretical approaches to comics*, Copenhagen: Museum Tusculanum Press

Couperie P., & Horn M.C., (1968). *A History of the Comic Strip*, London: Crown Publishers

Crawford R., *On Glasgow and Edinburgh*, Harvard University Press, Boston MA, 2013

Di Paolo, M., (2011). *War, Politics and Superheroes: Ethics and Propaganda in Comics and Film*, Boston: MacFarland & Company

Jacobs W., & Jones G., (1985). *The Comic Book Heroes: From the Silver Age to the Present*, London: Crown

Δημητριάδου Κ., (2016). *Νέοι Προσανατολισμοί της Διδακτικής -Προσαρμογή της Διδασκαλίας στις Εκπαιδευτικές Προκλήσεις του 21<sup>ου</sup> αιώνα*, Αθήνα: Gutenberg

Dooley M., Heller St., (2005). *The Education of a comics artist*, New York: Allworth

Duncan R., & Smith M.J., *The Power of Comics: History, Form and Culture*, Continuum International Publishing, New York, 2009

Gabillett J.P., *Of Comics and Men: A Cultural History of American Comic Books*, translated by Bart Beaty & Nick Nguyen, University of Mississippi Press, Lincoln, 2010

Dauber J., “Comic Books, Tragic Stories: Will Eisner’s American Jewish History”, in Baskind S., Omer-Sherman R., (eds.) *The Jewish Graphic Novel: Critical Approaches*, Rutgers University Press, 2008, p.p. 22-42

Garyn A.F., (1993). Ten Lies of Ethnography: Moral Dilemmas of Field Research. *SAGE Journal*, 22(3): 267 -294

Gee J.P., (1996). *Social Linguistics and literacies: Ideology in discourses*, London: Taylor and Francis

Groensteen T., (2007). *The System of Comics*, translated by Bart Beaty and Nick Nguyen, Jackson: University Press of Mississippi

Goodnow T., & Kimble J.J., (2017). *The 10-cent war: comic books, propaganda, and World War II*, Jackson: University Press of Mississippi

Gordon I., “Comics”, in *St. James Encyclopedia of pop culture*, St. James Press, London, 2002

Gorman Br., (2009). “Cross Linguistic Universals in Reading Acquisition with Applications to English – Language Learners with Reading Disabilities”. *Seminars in Speech and Language*, 30(4): 246 – 60

Harvey R.C. “Comedy and the juncture of world and image”, in Varnum R., & Gibbons C.T., *The Language of Comics: Word and Image*, University Press of Mississippi, 2001, p.p. 75- 96

Holbo, J. (2012) “Redefining Comics” in Meskin, A. and Cook, R. T. (eds.) *The Art of Comics: A Philosophical Approach*. Hoboken: Wiley- Blackwell, p. 3–30

Ingle St., (1990). “George Orwell and working-class politics”, *SAGE Journal*, 42(1): 1-12

Kaplan A., (2008). *From Krakow to Crypton. Jews and Comic Books*, Philadelphia: The Jewish Publication Society

Kurt M., & Thomas R., (2019). *American Comic Book Chronicles: 1940 -1944*, New York: Two Morrows Publishing

Lopes P., (2009). *Demanding respect: The Evolution of the American Comic Book*, Temple University Press, New York

Martin K., (2015). *The Urban Apparatus: Mediapolitics and the city*, Minneapolis: University of Minnesota Press

McCloud S., (2000). *Reinventing Comics: How Imagination and Technology Are Revolutionizing an Art Form*, London: William Morrow Paperbacks

McLuhan M., (1964). *Understanding Media: The Extensions of Man*, New York: McGraw – Hill

Miller A., *Reading Bande Dessinee: Critical Approaches to French-Language Comic Strip*, Intellect Books, Boston, 2007

Petersen R., *Comics, Manga and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*, ABC - Clio, New York, 2010

Pieper Cl., & Homobono Ant., (2000). “Comic as an Education method for diabetic patients and general population”. *Diabetes Research and Clinical Practice*, 50

Platt J.T., & Platt H.K., (1975). *The Social Significance of Speech*, North Holland, Amsterdam

Pointer R., (2017). *The art and inventions of Max Fleischer: American Animation Pioneer*, Boston MacFarland

Rhoades S., *A Complete History of American Comic Books*, Peter Lang, New York, 2008

Reynolds R., (1994). *Super Heroes: A Modern Mythology*, Jackson: University Press of Mississippi

Ricca Br., (2014). *Super Boys: The Amazing Adventures of Jerry Siegel and Joe Shuster- the creators of Superman*, New Jersey: St. Martin's Griffin

Sabin R., *Adult Comics -An Introduction*, Routledge Editions, London, 1993

Sergi, J., (2015). *The Law for Comic Book Creators: Essential Concepts and Applications*, Boston: MacFarland & Company

Shutt C., (2003). *Baby Boomer Comics: The Wild, Wacky, Wonderful Comic Books of the 1960's*, Clio, New York

Simon J., & Simon J., (1990). *The Comic Book makers*, New York: Crestwood

Sones W., (1944). "The comics and instructional method". *Journal of Educational Sociology*, 18(4): 232 - 240

Theobald J., *The Media and the making of History*, Ashgate Publishing, London, 2004

Tuan Y-F., (1985). "The Landscapes of Sherlock Holmes", *Journal of Geography*, 84(2): 56-60

Tye L., (2012). *Superman: The High -Flying History of America's Most Enduring Hero*, New York: Random House

Varnum R., & Gibbons C.T., *The Language of Comics: Word and Image*, University Press of Mississippi, 2001

Waugh C., (1991). *The Comics*, Jackson: University Press of Mississippi

Weiss E., *Enter: The Comics*, University of Nebraska Press, Lincoln, 1969

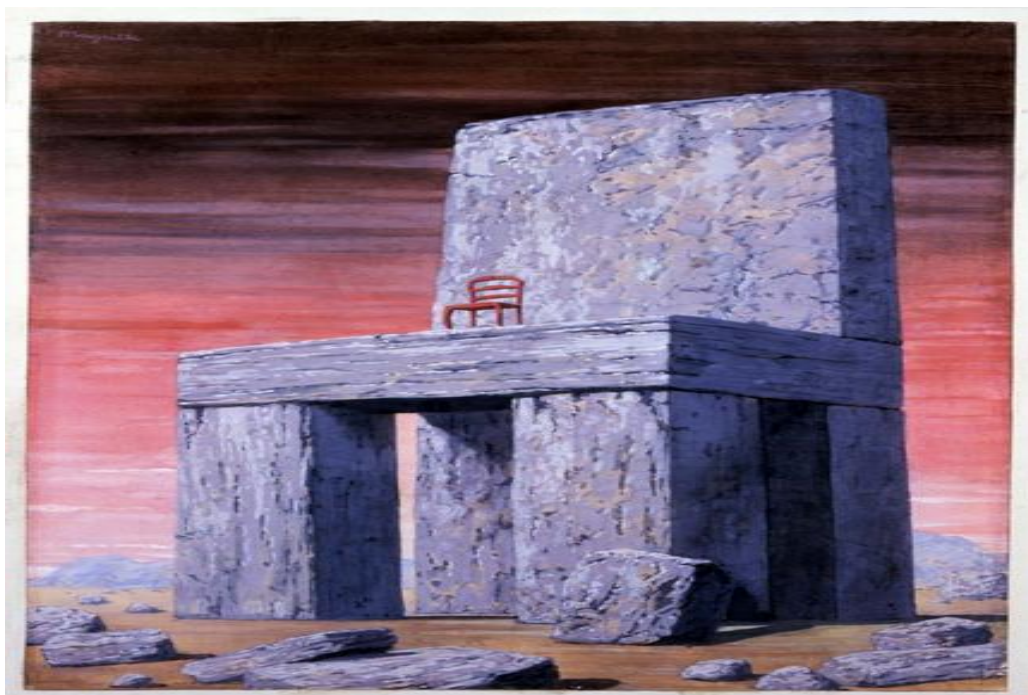
Witek J., (2008). *Comic Books as History*, Jackson: University Press of Mississippi

Wright B.W., (2001). *Comic Book Nation: The Transformation of Youth Culture in America*, Baltimore, Maryland: John Hopkins University Press

## Παράρτημα Εικόνων







MINUTES LATER, JOHNNY STORM'S FLAME SUBSIDED AND HE LANDED NEAR THE OTHER THREE! SILENTLY THEY WATCHED THE SMALL FIRE HE HAD STARTED IN THE UNDERBRUSH BURN ITSELF OUT!! SILENTLY THEY WERE EACH OCCUPIED WITH THEIR OWN STARTLING THOUGHTS!

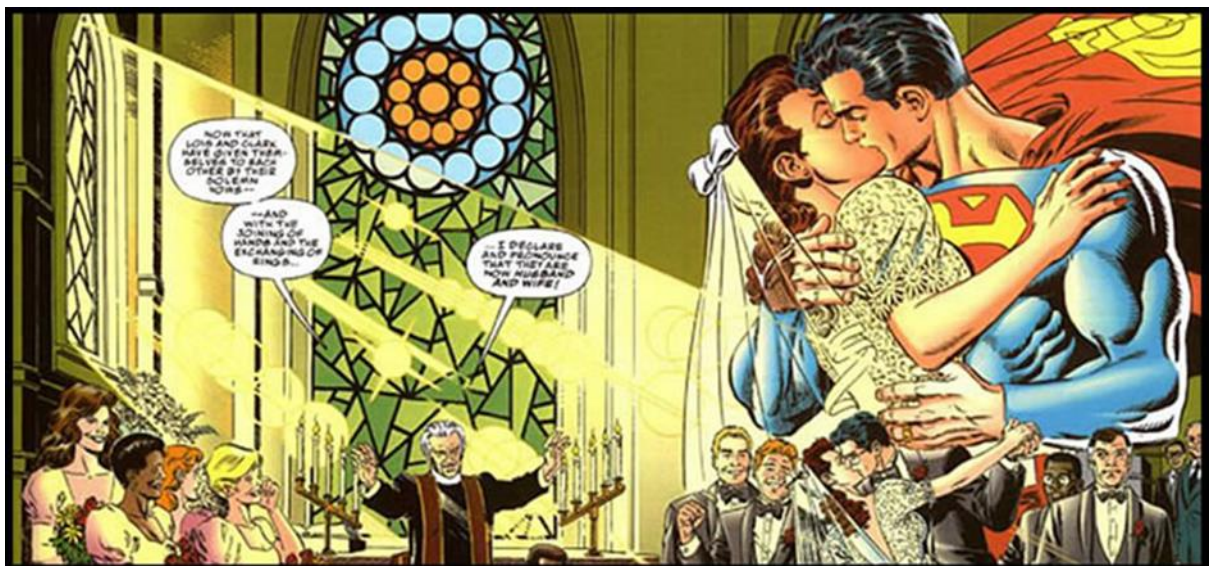


AND SO WAS BORN "THE FANTASTIC FOUR!!" AND FROM THAT MOMENT ON, THE WORLD WOULD NEVER AGAIN BE THE SAME!!



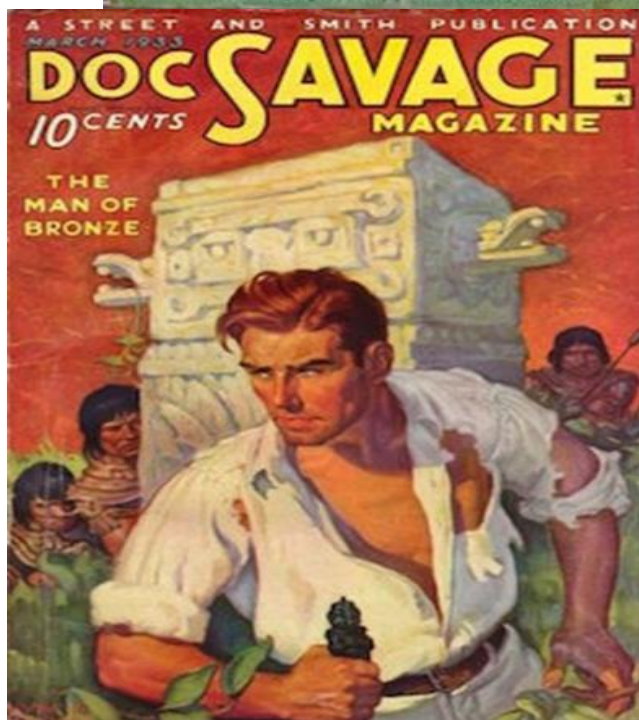


Πηγή: Ricca B., (2014). *Super Boys: The Amazing Adventures of Jerry Siegel and Joe Shuster - The Creators of Superman*, New York: St. Martin's Griffin





Πηγή: [http://marvel.com/news/comics/13270/the\\_trial\\_of\\_captain\\_america](http://marvel.com/news/comics/13270/the_trial_of_captain_america)





Πηγή: Kapp K., (2014). “Apple’s New Device.... Let’s Be careful with WLearning”,  
in <https://karlkapp.com/apples-new-device-lets-be-careful-with-wlearning/>



Πηγή: [https://marvel.fandom.com/wiki/Captain\\_America's\\_Shield](https://marvel.fandom.com/wiki/Captain_America's_Shield)