

Ταξίδι στο δωμάτιό μου

Αφηγήσεις ενός
ευτυχισμένου σαλιγκαριού



ΟΔΗΓΙΕΣ
για να δημιουργήσεις
ένα "περιπετειώδες"
κόμικ στο σπίτι

Υλικά που θα χρειαστείς:

- χρόνο και φαντασία
- λευκά χαρτιά A4
- εκτυπωτή για να εκτυπώσεις τις σελίδες με τα προσχεδιασμένα "κόμικ στριπς" που έχουμε ετοιμάσει για σένα
- υλικά ζωγραφικής (μολύβια, μπογιές...)
- κόλλα στικ
- ψαλίδι

ΒΗΜΑ 1

Μείνε στο σπίτι για μια ολόκληρη μέρα. Φαντάσου ότι είσαι ένα σαλιγκάρι που κατοικεί στο καβούκι του.



ΒΗΜΑ 2

Ετοίμασε τις αποσκευές σου για ένα ταξίδι μέσα στο ίδιο σου το σπίτι!



ΒΗΜΑ 3

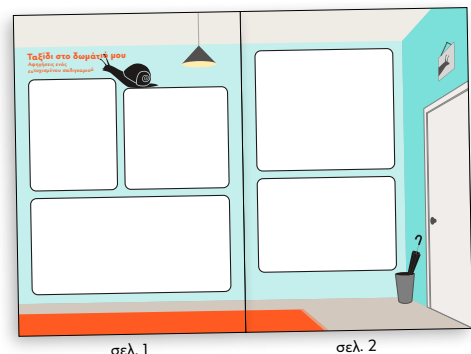
Σχεδίασε έναν πρόχειρο χάρτη του σπιτιού σου και μία λίστα από αντικείμενα (αυτό θα σε βοηθήσει να ξεκλειδώσεις τη φαντασία σου και ίσως να βρεις το θέμα της ιστορίας του κόμικ σου). Ποιο είναι το πρώτο πράγμα που σου έρχεται στο νου όταν θυμάσαι το σαλόνι; (π.χ. η βιβλιοθήκη, η γυάλα με το χρυσόψαρο).

Εξερεύνησε τα κρυφά μέρη του σπιτιού (πίσω από την κουρτίνα του σαλονιού, το ράφι με τα ταξιδιωτικά ενθύμια, το παιχνιδόκουτο, το ντουλάπι της αποθήκης, το οικογενειακό τραπέζι αμέσως μετά το γεύμα). Σίγουρα θα ανακαλύψεις απίθανα μέρη που δεν είχες δει ποτέ, για να τα ενσωματώσεις στην ιστορία σου.



ΒΗΜΑ 4

Εκτύπωσε το αρχείο με τις σελίδες του κόμικ. Ένωσε τις σελίδες 1 & 2 για να σχηματίσεις την εικόνα με το δωμάτιο. Αν δεν έχεις εκτυπωτή, μπορείς να σχεδιάσεις ένα άδειο δωμάτιο σε ένα χαρτί και να προσθέσεις διάφορα πλαίσια για να ζωγραφίσεις μέσα την ιστορία σου.

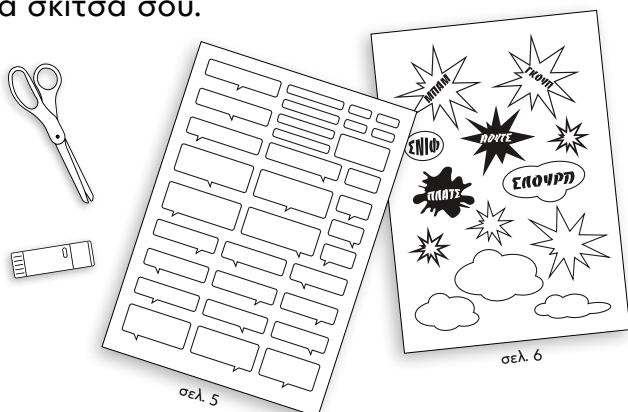


ΒΗΜΑ 5

Ξεκίνα να σχεδιάζεις το κόμικ σου μέσα στα λευκά πλαίσια. Διάλεξε υλικά ζωγραφικής και αποφάσισε αν θα είναι μονόχρωμο ή έγχρωμο (σκέψου τι εντύπωση δημιουργεί το χρώμα ή η απουσία του σε μια εικονογραφημένη ιστορία καθώς και το αποτέλεσμα που δίνουν τα διαφορετικά υλικά). Μην ξεχνάς ότι είσαι ένα σαλιγκάρι που παρατηρεί το σπίτι του και επινοεί πρωτότυπες ιστορίες, ακόμα κι όταν αυτές ξεκινούν από... μια παλιά ομπρελοθήκη. Να θυμάσαι ότι στην τέχνη δεν είναι τόσο το θέμα που έχει αξία όσο ο τρόπος που θα το χειριστείς!

ΒΗΜΑ 6

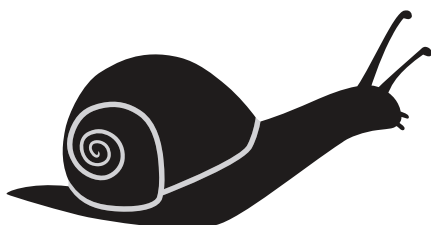
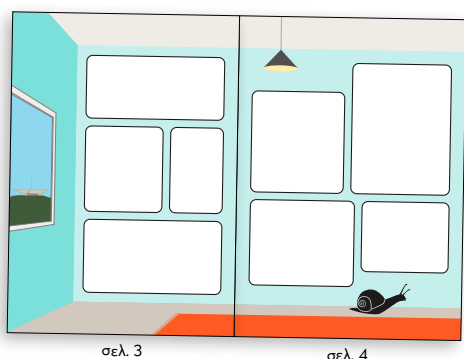
Κόψε όσα συννεφάκια ομιλίας θέλεις από τις σελίδες 5 & 6 και κόλλησέ τα πάνω στο κόμικ ώστε να αποκτήσει μια τρισδιάστατη μορφή, ή ζωγράφισε τα δικά σου κατευθείαν πάνω στα σκίτσα σου.



Τα συννεφάκια συνήθως περιέχουν είτε διαλόγους είτε επεξηγηματικά σχόλια που βοηθούν τον αναγνώστη να κατανοήσει τη ροή της δράσης (π.χ.: Στη χώρα του..., Το μυστήριο λύθηκε όταν..., Έλα μαζί μου στ..., Κρατήσου από..., Από πού έρχεσαι; κ.τ.λ.).

ΒΗΜΑ 7

Αν θέλεις το κόμικ σου να είναι μεγαλύτερο, μπορείς να προσθέσεις επιπλέον σκηνές, τυπώνοντας τις σελίδες 3 & 4 και ενώνοντάς τις με τον ίδιο τρόπο. Έτσι, θα φτιάξεις ένα 4σέλιδο κόμικ!



TIPS



Το σαλιγκάρι μόλις νιώσει τον παραμικρό κίνδυνο καταφεύγει μέσα στο καβούκι του. Τότε αρχίζει να χιτίζει μια ξηρή μεμβράνη που φράζει την είσοδο σε κάθε τι ανεπιθύμητο, φανερό σημάδι ότι βρίσκεται αντιμέτωπο με μια μη γνώριμη κατάσταση. Μέσα στο φορητό καταφύγιό του μπορεί να επιβιώσει για αρκετούς μήνες.



Πριν από 200 περίπου χρόνια, ένας αξιωματικός του Ναπολέοντα με το όνομα Xavier de Maistre, εξαιτίας μιας μονομαχίας που αποδείχθηκε μάλλον ατυχής, αναγκάστηκε να μείνει σε κατ' οίκον περιορισμό για 6 εβδομάδες (σου θυμίζει κάτι;).

Κατά τη διάρκεια εκείνων των ημερών, ο Xavier μέσα στη μοναξιά του έγραψε ένα μικρό βιβλίο με τίτλο *Ταξίδι στο δωμάτιό μου* όπου κατέγραψε με αρκετό χιούμορ τα ιδιότυπα αποτελέσματα της περιήγησής του μέσα στο δωμάτιό του, που στην πραγματικότητα ήταν μία μικρή σοφίτα.

Στην αρχή του βιβλίου του, παρακινεί τον αναγνώστη λέγοντάς του: «...δεν υπάρχει ούτε ένας, εννοώ από αυτούς που κατοικούν σε δωμάτια, που να μπορεί, αφού διαβάσει το βιβλίο αυτό, να μην του αρέσει ο καινούριος τρόπος ταξιδιού που εισάγω στον κόσμο».



Σύμφωνα με την Γερμανίδα σχεδιάστρια παιχνιδιών στη σχολή του Bauhaus Alma Siedhoff-Buscher, τα παιδιά κατασκευάζουν χώρους προκειμένου να διοχετεύσουν εκεί τη φαντασία και τα όνειρά τους, καθώς μέσα σε αυτούς μπορούν να μεταμορφώνονται σε οτιδήποτε θέλουν. Ένας σημαντικός θεωρητικός και φιλόσοφος, ο Walter Benjamin, περιγράφει στο βιβλίο του *Old Toys (Παλιά παιχνίδια)* το "φανταστικό" σπίτι που επινοούν τα παιδιά: «...περιτριγυρισμένα από τον γιγάντιο κόσμο των μεγάλων, τα παιδιά δημιουργούν παιχνιδιάρικους κόσμους που ταιριάζουν μόνο σε μικρούς».

Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΚΟΜΙΚ

Ο Αμερικανός δημιουργός κόμικς Scott McCloud, στο βιβλίο του *Understanding Comics* έδωσε έναν ορισμό για τη δημοφιλή αυτή οπτική τέχνη περιγράφοντάς την σαν «σχήματα και εικόνες που βρίσκονται εσκεμμένα σε σειρά με σκοπό να μεταδώσουν πληροφορίες ή/και να προκαλέσουν μια αισθητική αντίδραση από τον χρήστη».

Ήξερες ότι...

- οι ρίζες των κόμικς μπορούν να αναζητηθούν σε προϊστορικές τοιχογραφίες ή στα ιερογλυφικά αρχαίων πολιτισμών
- η αγγλική λέξη *comic* πέρχεται από το λατινικό *comicus* που με τη σειρά του προέρχεται από το αρχαίο ελληνικό *κωμικός* (αυτός που αναφέρεται στην κωμωδία) και τη λέξη *κῶμος* που σημαίνει εύθυμη γιορτή
- στα ιταλικά τα κόμικς ονομάζονται *fumetti* (συννεφάκια) ενώ στα γαλλικά *bandes dessinées* (λωρίδες με σχέδια)
- τα κόμικς με τη μορφή που όλοι ξέρουμε, δηλαδή καρέ εικόνων μαζί με κείμενο, εμφανίστηκαν στα τέλη περίπου του 19ου αιώνα. Ένα από αυτά ήταν το περιοδικό *Ally Sloper's Half Holiday* που κυκλοφόρησε στην Αγγλία το 1884!
- οι πιο γνωστοί εικονογραφημένοι υπερήρωες, όπως ο Superman και ο Batman, εμφανίστηκαν την περίοδο 1930-1950, τη χρυσή εποχή στην ιστορία των βιβλίων κόμικ
- ανάλογα με τον τρόπο που σχεδιάζονται, τα συννεφάκια ομιλίας εκφράζουν και διαφορετικό είδος ομιλίας ή σκέψης, ενώ πολύ συχνά κάνουν τον αναγνώστη να ακούσει μια σειρά από ήχους μέσω ηχομιμητικών λέξεων όπως π.χ. μπαμ, πλατσ, γκουπ, άουτς, σλουρπ, σνιφ κ.α.
- η τέχνη των κόμικς είναι γνωστή και ως η 9η Τέχνη



STAVROS
NIARCHOS
FOUNDATION
CULTURAL
CENTER

ΚΕΝΤΡΟ
ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΙΔΡΥΜΑ
ΣΤΑΥΡΟΣ
ΝΙΑΡΧΟΣ

Με αποκλειστική δωρεά:



ΙΔΡΥΜΑ ΣΤΑΥΡΟΣ ΝΙΑΡΧΟΣ
STAVROS NIARCHOS FOUNDATION

Στο πλαίσιο του σχολικού προγράμματος του Κέντρου Πολιτισμού Ίδρυμα Σταύρος Νιάρχος "Ένα φανζίν για το ΚΠΙΣΝ"