

نقش کمیک استریپ^۱

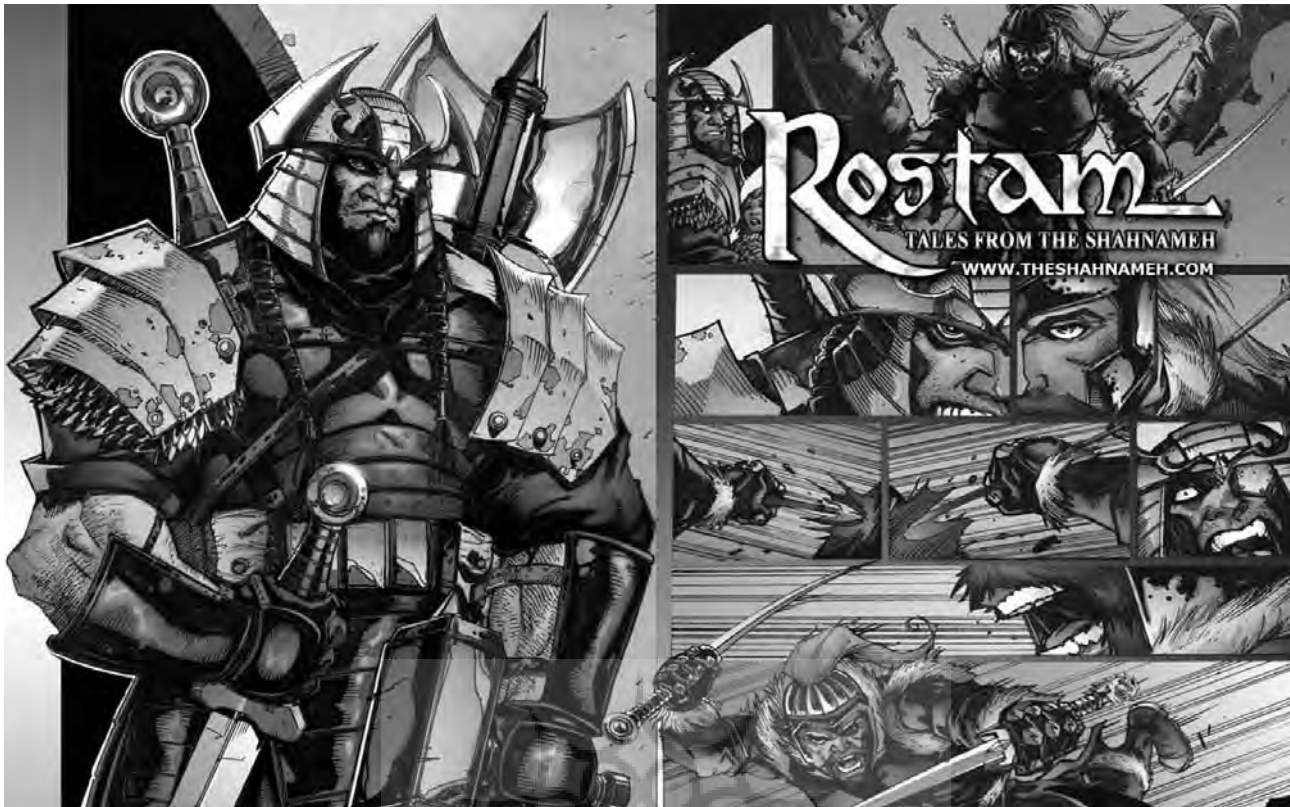
در رشد و خلاقیت کودکان

شیوا بیرانوند

خواندن کمیک استریپ، خلاء و فضایی است درون آگاهی ما و هویت ما [...]، همانند پوسته‌ای که در درونش احساس امنیت می‌کنیم. جایی که می‌توانیم خود را در نقش‌ها و سرزمین‌های گوناگون بباییم. ما تنها به کمیک استریپ نگاه نمی‌کنیم، بلکه به آن تبدیل می‌شویم!...»

اسکات مک کلود^۲

کمیک استریپ در جایگاه یک رسانه و یا یک ژانر ادبی/ هنری و رای مرزهای همیشگی روایتگری، خلق اثر هنری، تصویرسازی و حتی آثار سینمایی قرار می‌گیرد. صرف نظر از مشابهت‌های فراوانی که با امور نامبرده دارد، دارای ویژگی‌های منحصر به فردی است که به کارگیری آن در سیستم‌های آموزشی معاصر را در پی داشته است. پرسشی که در این میان مطرح می‌شود این است که چه پتانسیل‌هایی در کمیک استریپ وجود دارد که آن را تبدیل به یک امر آموزشی برای بهبود خلاقیت کودکان می‌کند؟ تفاوت‌های ساختاری کمیک استریپ با انواع دیگر ادبی و هنری و آموزشی چیست و چگونه می‌توان این ویژگی‌ها را همزمان در روند دریافت و تولید اطلاعات به کار برد؟ چگونه کمیک استریپ با بهبود خلاقیت کودکان بر سایر توانایی‌های فردی و اجتماعی آنان تأثیر می‌گذارد؟ در تعریف خلاقیت و روش‌هایی که منجر به افزایش و بهبود آن می‌شود، تحقیقات فراوانی صورت گرفته است؛ گاه خلاقیت را توانایی حل مسئله می‌دانند وقتی که با راه‌های همیشگی و شناخته شده نمی‌توان به پاسخ آن رسید؛ به نوعی، «توان دیگر گونه دیدن مسئله» از نمونه‌های خلاقیت به شمار می‌رود. در جایی دیگر، ارزیابی خلاقیت با توان تولید ایده سنجیده می‌شود؛ هرچه قدر کودکان در برخورد با یک موضوع یکسان توان تولید ایده‌های متفاوت داشته باشند، از خلاقیت بیشتری برخوردارند. برخلاف نظریات سنتی آموزش، در اندیشه‌ی آموزشی معاصر چگونگی تولید و فرآوری این اطلاعات مستقیماً با مسئله‌ی خلاقیت در ارتباط است. چراکه با وجود تعاریف متعدد از خلاقیت، فصل مشترک همه‌ی این تعاریف در این است که: در آموزش خلاقانه‌ی کودکان، فرایند از فرآورده اهمیت بیشتری دارد.



این مسئله به خصوص در رابطه با کودکانی که برای نخستین بار در معرض آموزش قرار می‌گیرند، بسیار حائز اهمیت است. چرا که تا پیش از ورود به مدرسه، کودک جهان را از ورای تصاویر، اصوات و... درمی‌یابد؛ فضای تصویری عظیمی که آزادی و امکان دریافت تصاویر را برای آنان فراهم می‌آورد (عمدتاً از طریق بازی، تلویزیون و سرگرمی‌های دیگر...). محیط‌های آموزشی سنتی، در اکثر موارد این امکان و حق انتخاب را به واسطه‌ی قوانین ویژه‌ی خود محدود می‌کنند. این سیستم‌ها در روند آموزش خواندن و نوشتن، حجم عظیمی از تصاویر را با «متن نوشتاری» جایگزین می‌کنند. در حالی که به واقع جهان تصویر نمی‌تواند بلافاصله به جهان متن نوشتاری ترجمه شود.

در آموزش سنتی، توان و انرژی فراوانی برای سازگاری کودکان با محیط مدرسه و تغییر رفتار کودکان در معادلات اجتماعی‌شان صرف می‌شود. در این میان آن‌چه بیش از همه در معرض خطر است «خلاقیت» آنان به واسطه‌ی این مرزبندی‌های محدود کننده است. به موازات تغییر رفتار اجتماعی کودکان، «ترس از اشتباه» در آنان تقویت می‌شود. این رویکرد درست برخلاف فرایند تولید اثر هنری است که در بسیاری از موارد، توان تولید هنرمند به میزان اشتباهاتی مربوط می‌شود که می‌تواند نسبت به مسیرهای همیشگی و پیموده شده انجام دهد! هنرمند هرچه قدر بتواند از راه‌های رفته فاصله بگیرد، اثر هنری خلاقانه‌تری خلق می‌کند. در مقام مقایسه، وقتی معیار ارزش یابی، نوشتار کتاب درسی باشد، هراس از اشتباه، به واقع با هراس از دیگر گونه دیدن و حتی دیگر گونه زیستن (در روابط اجتماعی کودکان) پیوند می‌خورد. در روش‌های آموزشی سنتی، از همان نخستین گام تصویر و متن را از هم جدا می‌کنند. کلاس نقاشی از کلاس ادبیات و روخوانی و... جدا می‌شود. در ارزیابی سلسله مراتبی، این نوشتار است که در رتبه‌ای بالاتر از تصویر قرار می‌گیرد. تصاویر کتاب درسی همواره نقش کمکی و درجه‌ی دوم دارند. به همان نسبت که کلاس هنر در مرتبه‌ی بسیار پایین‌تری نسبت به کلاس دیکته و ریاضی قرار دارد. تأثیر این شیوه، تنها بر روی خلاقیت تصویری کودکان نیست بلکه مستقیماً بر روی خلاقیت آنان در تمامی جنبه‌های زندگی‌شان مؤثر است.

کمیک استریپ به مثابه‌ی یک متن، به خاطر ویژگی‌های ساختاری منحصر به فردش، ورای مرزبندی‌ها و تقابل‌های دو قطبی نوشتار/گفتار، نوشتار /تصویر! (مفهوم دریدایی) قرار می‌گیرد. به واسطه‌ی حضور هم‌زمان متن و تصویر در یک پلان، روایتگری داستان با هر دوی آنان صورت می‌گیرد (در مواردی حتی تصویر، داستان را روایت می‌کند). این ویژگی، کمیک استریپ را از انواع دیگر کتاب‌های مصور از جمله کتاب‌های تصویرسازی شده متفاوت می‌کند. کودک در یک کتاب تصویرسازی شده داستان را به واسطه‌ی نوشتار (در درجه‌ی اول) دریافت می‌کند و تصاویر نقش درجه‌ی دوم کمکی دارند و در عین حال تصاویر کتاب تصویرسازی شده از نوشته‌ها جدا شده‌اند و کودک به واسطه‌ی داشتن یکی، از دیگری محروم می‌شود. درحالی که تصاویر کمیک استریپ کارکرد زبان‌شناسانه در درون متن دارند و قسمت عمده‌ای از روایت داستان بر

اندر باب خرابی بلد کردن سری فوتبال بازیان چهل!



عده‌ی تصاویر است. این حق انتخاب با مخاطب است که متن را با استفاده از تصاویر بخواند یا از طریق متن نوشتاری.

کودک در برابر کمیک استریپ همانند مخاطب یک اثر هنری است. اوست که تصمیم می‌گیرد داستان را چگونه بخواند و از کجا شروع به خواندن داستان نماید. حتی می‌تواند کل داستان را در یک نمای کلی ببیند (این امکان در خواندن کتاب تصویرسازی شده وجود ندارد) و پیش بینی کند که چه اتفاقاتی قرار است در روند داستان روی دهد. امکان کنترل توجه او بسیار کمتر از وقتی است که در برابر یک متن (که از کلمات صرف تشکیل شده) قرار می‌گیرد. چشم مدام بین تصاویر و نوشته‌ها در حال نوسان است. معلم نمی‌تواند تصمیم بگیرد که کودک اول به چه چیزی توجه کند. این امکان و آزادی انتخاب، زمینه‌ی خواستن شخصی او را از متن فراهم می‌آورد. کودک می‌تواند با چرخاندن چشم در لابه‌لای نوشته‌ها و تصاویر، متن را به شیوه‌ی خودش زندگی کند. این تجربه وقتی بیشتر موجب شگفتی‌اش می‌شود که رویکردهای متفاوت هم‌سالان خود را در مواجهه با متن می‌بیند. احساس شگفتی و هیجان بدین ترتیب جایگزین «ترس از اشتباه» می‌شود و این اتفاق وقتی روی می‌دهد که مرزهای محدود کننده‌ی نظام‌های آموزشی گسترده شود؛ چرا که تصور غالب در این نظام‌ها بر این است که یگانه خوانش قابل استناد از یک متن (عموماً متن کتاب درسی) خوانش معلم است. با تغییر در این رویکرد امکان حضور خلاقانه‌ی کودکان در فضای آموزشی فراهم می‌آید.

در بررسی کمیک استریپ و تأثیر آن بر توانایی خوانش متن، لازم است برخی ویژگی‌های نشانه‌شناسانه و زبانی آن را مورد توجه قرار دهیم. کمیک استریپ نظام روایی پیچیده‌ای دارد. هر تصویر در عین حال که مستقل از تصاویر دیگر عمل می‌کند در زنجیره‌ی بینامتنی^۲ تصاویر دیگر گرفتار است. کودک برای دنبال کردن داستان نیازمند توجه همزمان به متن و تصویر است. در عین حال این تصاویر و متون در ارتباط با تصاویر قبل و بعد از خود در یک شبکه‌ی پیچیده‌ی

متنی است که تعامل کودک را در فرایند خواندن چند برابر می‌طلبد.

کودک برای دریافت روابط بین متن و تصویر نیازمند تمرکز بیشتری نسبت به یک متن نوشتاری محض است. متن کمیک استریپ مملو از نشانه‌های آشنا و دیده شده در جهان تصویری اوست و دریافت داستان را برای او ممکن می‌کند. در این نوع داستان، هم‌زمان با دو گونه رمزگان^۳ و نشانه^۴ سر و کار داریم؛ یکی رمزگان و نشانه‌هایی که دلالت‌شان بر جهان بیرون و فرهنگ بصری پیرامون کودک است و دیگر نشانه‌ها و رمزگانی که ویژه‌ی نگارش و ترسیم داستان‌های کمیک استریپ است؛ نشانه‌های ویژه‌ای همچون بالن‌های گفتگو (که نمایانگر تعلق یک گفته به یک شخصیت خاص است و به صورت یک دایره و یا بیضی که گوشه‌ای از آن به سوی شخصیتی که دیالوگ از آن اوست متمایل می‌شود). نشانه‌ی دیگر نشانگر اندیشه‌های بر زبان نیامده‌ی شخصیت‌هاست (دایره و بیضی به نام ابر تخیل بالای سر شخصیت که با چند دایره‌ی کوچکتر و منفصل به سوی شخصیت متمایل است). قهرمان داستان بدون آن که چیزی بر زبان بیاورد فکرش را بیان می‌کند. در واقع به واسطه‌ی این نوع نشانه، تصویر به گونه‌ای ساده و ابتدایی به متن نوشتاری تبدیل و ترجمه می‌شود. کودک می‌آموزد که می‌توان جهان تصویری را از این طریق به جهان نوشتاری ترجمه کرد!

از دیگر رمزگان به کاربرد شده در این داستان‌ها صدای انفجار، صدای ضربیه‌ی مشت، صدای شکستن شیشه و صدای خروپوف (ZZZZ...) است.

این نشانه‌های زبانی در عین حال که ساده و بیابانگرد، بسیار کاربردی می‌باشند. گاهی نشان دادن شدت ضربه‌ی یک مشت بدون این صداها ممکن نیست. و یا توضیح این که کسی خواب است و حتماً دارد خروپوف می‌کند بسیار طولانی‌تر از علامت (ZZZ...) در بالای سر اوست. بدین ترتیب متن نوشتاری می‌تواند به واسطه‌ی این نشانه‌ها به یک مفهوم تصویری ترجمه شود. اگر داستانی از شاهنامه را روایت می‌کنیم می‌توانیم هم‌زمان که سهراب را در حال مبارزه می‌بینیم دریابیم که



به چه چیزی فکر می کند. احساس او نسبت به دشمن که در برابر او قرار گرفته چیست؟ کودک در احساس از شگفتی قرار می گیرد که همزمان می تواند فکر قهرمانش را بخواند؛ کاری که ضد قهرمان روبه روی او نمی تواند انجام دهد.

کیمیک استریپ یک متن چند لایه است. ممکن است در هر بار خواندن یک لایه از خود را به مخاطب نشان دهد. کشف رابطه ی بین این لایه های متعدد و هم پوشانی آن ها در موارد متعدد همچون هم پوشانی متن و تصویر، بسته به شرایط مختلف متفاوت است. در روش های آموزشی معاصر از این خاصیت برای رمزگذاری و معما گونه کردن کیمیک استریپ استفاده می کنند.

یک متن کدگذاری شده و معماگونه نیازمند تعامل خلاق مخاطب برای خوانش است. کشف رمزگان ها گاه عناصر و نشانه های متن را از کارکرد همیشگی شان خارج می کند. کودک می آموزد که برای کشف معما نیازمند آن است که نوشتار را تصویر و یا تصویر را نوشتار فرض کند! وقتی که نوشته ای نشان رسمی شرکت هیولاسازی است، کودک تنها اولین بار آن را می خواند دفعه ی بعد نوشته برای او در حد یک تصویر است که باید آن را بشناسد و به کار ببرد و ناگزیر از خواندن آن نیست، مگر این که متوجه شود که رمزی در پس این نوشته نهفته است که باید با تأکید بیشتری خوانده شود. این جاست که آن تصویر دوباره در برابر چشمان او تغییر ماهیت می دهد و به عنوان یک متن نوشتاری خوانده می شود.

یک کلید تنها وسیله ی مکانیکی برای باز کردن قفل نیست؛ بلکه می تواند یک رمز باشد که کودک را از وجود قهرمان داستان در یک جای دور از انتظار مثل یک سطل زباله ی بزرگ آبی رنگ مطلع کند. بدین ترتیب او در مواجهه با نشانه ها و دال ها، مدلول هایی متفاوت از آنچه تاکنون می شناخته در نظر می گیرد. کودک یاد می گیرد که کارکرد نشانه ها چیز ثابت و ابدی ازلی نیست؛ و می توان

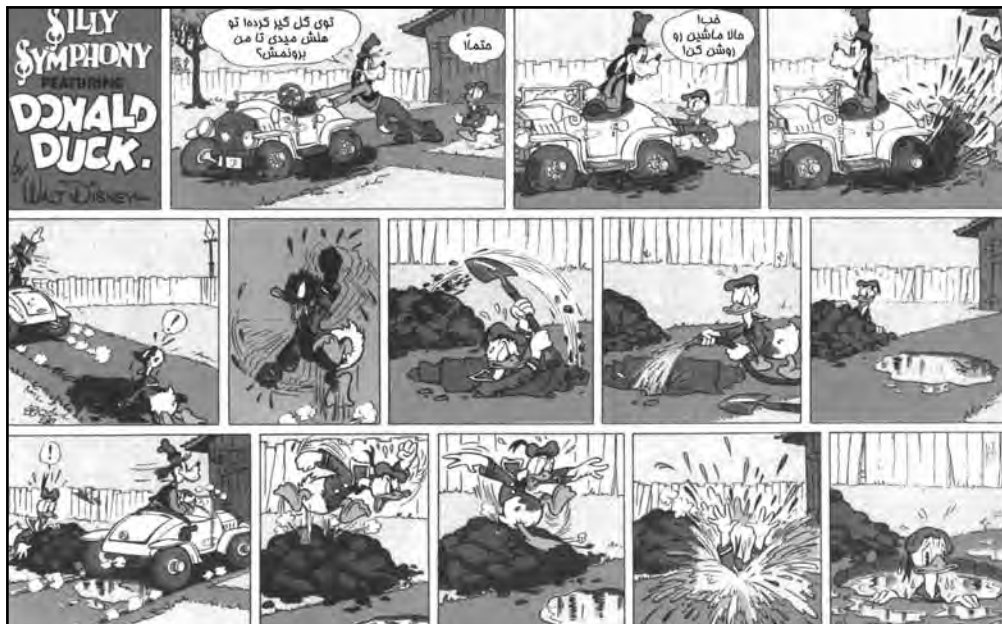
آن را تغییر داد. او نیرنگ متن را احساس می کند: «اگر می خواهی رمز مرا کشف کنی، مرا دیگر گونه بخوان!»

در این میان دروسی مثل ریاضیات هم می تواند به صورت غیر مستقیم به واسطه ی داستان کیمیک استریپ به گونه ای خلاقانه آموزش داده شود. به جای این که برای کشف روابط بین اعداد و حتی تمرین جمع و تفریق و... به واسطه ی چند سیب رنگ نشده که از کودک می خواهیم آن را درون مرز مشخص رنگ کند و اگر از خط بیرون بزند مرتکب اشتباه شده است، او را در جریان یک داستان کیمیک استریپ کارآگاهی قرار دهیم که قهرمان آن رمزی را برای گاو صندوق تعریف کرده که از یک رشته اعداد برای مثال ۱۳، ۸، ۵، ۳ و ۲ تشکیل شده است. کودک برای کشف رابطه ی بین اعداد در هر پانل از طرف فرشته ی نگهبان یا سگ وفادار حمایت می شود (مثل سگ برادرزاده ی کارآگاه گجت!) و پیامی دریافت می کند: به اعداد نگاه کن! ۲ و ۳ را با هم جمع کن! حاصلش را به دست بیاور و به عدد سوم نگاه کن! کودک با جمع درست به عدد سوم می رسد. اگر عددی که به دست آورده با عدد سوم یکی باشد، به مرحله ی بعدی می رود.

بدین ترتیب شیوه ی رمزنگاری بین اعداد و کشف آن را به او آموزش می دهیم. او شور کشف داستان را دارد. پس جمع زدن درست اعداد نقش کمکی برای رسیدن به هدف او یعنی خواندن داستان مورد علاقه اش است.

یا این که می توانیم یک عدد را در این رشته از اعداد قرار دهیم که بازی را پیچیده تر می کند. فرشته ی نگهبان می گوید یک عدد دارد رابطه ی بین بقیه ی اعداد را مختل می کند. کودک به دنبال کشف منبع اختلال (نویز) به بررسی رشته اعداد می پردازد. او همزمان با این کار تصور می کند که در حال یاری رساندن به قهرمان مورد علاقه اش است و می تواند زودتر او را از چنگال دزدان که او را در گاو صندوق غول پیکری پنهان کرده اند رها سازد. احساسی از قرارگیری در زمره ی قهرمانان به شور معما گونه ی کشف یک معادله ی ریاضی کمک می کند و در واقع او به گونه ای فعال در روایت کردن داستان همانند یک قهرمان عمل کرده است.

احساس یگانگی با قهرمانان داستان از مهمترین ویژگی های مشترک بین کیمیک استریپ، تصاویر سینمایی و انیمیشن



است. داستان کمیک استریپ شبیه یک فیلم روایت می‌شود. موقعیت کودک شبیه موقعیت تماشای کارتون است. او درون متن قرار می‌گیرد. با شخصیت‌ها و قهرمانان آن احساس یگانگی و همذات پنداری می‌کند. این احساس یکی شدن در هویت یابی کودکان بسیار مؤثر است. کودک برای چند لحظه این امکان را می‌یابد که با احساس یگانگی با قهرمان مورد علاقه‌اش (در بسیاری از موارد این قهرمان در کارتون، کمیک استریپ و بازی‌های کامپیوتری مشترک‌اند) مرزها و محدودیت‌های همیشگی خود را درنوردد و پشت سر بگذارد و آن چه در زندگی عادی خود امکان تجربه کردنش را ندارد، زندگی کند. او می‌تواند جهان را از فراز چشم اندازهای گوناگون نظاره کند؛ چیزی که می‌تواند به آن تبدیل شود.

علاوه بر خواندن کمیک استریپ، تولید آن نیز می‌تواند در فرایند یادگیری و خلاقیت کودکان مؤثر واقع شود. این فرایند ابزارهای متعددی را برای «بیان» در اختیار کودک قرار می‌دهد. ابزارهایی مثل تصاویر، متن نوشتاری، بالن‌های گفتگو، بالن‌های تفکر و... و امکان باز تولید متن را به شیوه‌ای خلاقانه برای کودک فراهم می‌آورد. این روش در مقایسه با روش‌های سنتی درس پرسیدن و دریافت اطلاعات از دانش آموزان که معیار ارزش‌های یابی در آن کتاب درسی بود بسیار متفاوت است. در آن روش‌ها دانش آموز خوب کسی بود که درس را موبه مو همانند کتاب پاسخ می‌داد و این فرآورده بود که اهمیت داشت و نه فرایند خلاق تولید!

کودکانی که در دوره‌های کمیک استریپ در بسیاری از کشورهای جهان شرکت می‌کنند قادر هستند از طریق تولید کمیک استریپ مشکلات زندگی شخصی خود را بیان کنند. در این میان وقتی کودک قهرمان داستان خود می‌شود، ناگزیر به کندوکاو در درون خود می‌پردازد. متن برای او یک جسم بی‌جان نیست که معلم باید کالبد شکافی‌اش کند بلکه امکانی برای زندگی است که باعث می‌شود او با آن چه تاکنون از نظرش دور مانده بود، مواجه گردد. او می‌تواند از طریق تبدیل کنش‌های درونی خویش به اثر هنری (در این‌جا کمیک استریپ) مواردی را که باعث آزار او می‌شوند بیان کند. این ویژگی گاه خاصیت درمانی برای کودکان دارد. به طور مثال کودکی همواره به خاطر ویژگی‌های ظاهری و فیزیکی‌اش مورد آزار گروهی از همسالانش قرار می‌گرفت، در کمیک استریپ خود برای خودش ویژگی مافوق بشری در نظر گرفت و می‌توانست بچه‌هایی را که دیگران را مسخره می‌کردند، با وردی مخصوص غیب کند! (این یکی از روش‌های شناخته شده در سنت کمیک استریپ است که قهرمانان داستان وردی می‌خوانند و کاری را انجام می‌دهند که دیگران قادر به انجام دادنش نیستند). کودک از این طریق با مشکلات خود مواجه می‌شود و حتی می‌تواند از این طریق احساس همدردی همسالان خود را برانگیزد و امیدوار باشد که بر روی آن‌ها تأثیر بگذارد.

در بسیاری از موارد، توانایی‌های کودکانی که تحت دوره‌های کمیک استریپ قرار می‌گیرند، بر مبنای استانداردهای جهانی آموزش بسیار تغییر می‌کند؛ از جمله در سطوح اولیه، توانایی خواندن، نوشتن و گوش سپردن و دریافت اطلاعات کودکان و در مراحل بعدی و پیشرفته‌تر، توانایی تجزیه و تحلیل و در نهایت تأثیر این مهارت در تعاملات اجتماعی‌شان تغییر می‌کند. این کودکان نسبت به دیگر همسالان‌شان برای این که منابع و مواد اولیه داستان خود را فراهم آورند بیشتر مطالعه می‌کنند و فیلم‌ها و کارتون‌های گوناگونی می‌بینند و دایره‌ی موضوعات مورد توجه آنان گسترده‌تر می‌شود. همچنین این کودکان مانند هر نویسنده‌ی کمیک استریپ دیگری قبل از شروع داستان نیازمند به تهیه‌ی طرح داستان و پیاده کردن

آن بر روی استوری بورد هستند. در نتیجه داستان آنان از طرف خودشان مورد حک و اصلاح و خوانش‌های متعدد قرار می‌گیرد و به یاری معلم از این طریق ایرادهای نوشتاری و نگارشی‌شان مورد بررسی قرار می‌گیرد. آن‌ها در نهایت برای بیان داستان، نیازمند تفسیر و تجزیه و تحلیل موضوع هستند. کودک می‌تواند شاخص‌های این تجزیه و تحلیل را تحت تأثیر قرار دهد و وقتی داستان کمیک استریپ‌اش را بدین شیوه برای همسالانش روایت می‌کند، در تلاش برای تحت تأثیر قرار دادن آن‌ها، تعاملات اجتماعی و حیات فردی خود را بهبود می‌بخشد. این همه به خاطر امکان آزادی است که در این فضا برای «تجربه» و «اشتباه» کردن در اختیار او قرار می‌گیرد و می‌تواند به واسطه‌ی جهان او منجر شود. این مسئله به موازات دریافت تغییر نگاه به متن در اندیشه‌ی معاصر است؛ زمانی که نظریه‌پردازان دریافتند که نمی‌توان معنای سر راست و روشنی برای یک متن در نظر گرفت. در واقع وقتی معنای سر راست و روشنی در کار نباشد امکان کنترل آن از طریق سیستم آموزشی عملاً غیر ممکن است. بدین واسطه در نظام‌های آموزشی معاصر، معلم نه می‌خواهد و نه می‌تواند توجه کودک را به پیام و دریافت خود از متن {کتاب درسی} محدود کند.

ژاک دریدا، فیلسوف معاصر فرانسوی، یگانه طریق خوانش یک متن را خوانش «اشتباه» می‌داند.

یادداشت‌ها:

۱) کمیک استریپ (comic strip): داستان مصور که با مجموعه‌ای از تصاویر پی در پی، روایتی را نقل می‌کند.
 ۲) ژاک دریدا (J. Derrida) فیلسوف پساساختارگرایی معاصر، اندیشه‌ی بشری را تا پیش از زمان خود، همواره گرفتار تقابلهای دوقطبی می‌داند همچون نیک/ بد، مرد/ زن، نوشتار/ گفتار و... که این دو قطب نه دو سوی یکسان یک تقابل، بلکه به زعم او همواره حضور معنا (متافیزیک حضور) وابسته به برتری یک قطب بوده است که برای رهایی از آن باید ورای مرزبندی‌های تقابلهای دوقطبی اندیشید.

۳) واسازی (deconstruction) یکی از مفاهیم اندیشه‌ی دریدا است. ژاک دریدا به عنوان یک فیلسوف پساساختارگرا، مفهوم واسازی را به مفهوم شکستن ساختارهای قبلی به کار نمی‌برد بلکه به زعم او این امر، قرار دادن این ساختارها در فرایند خوانش‌های پی در پی و واسازی آن در خلال این خوانش‌هاست.

منابع:

- McCloud, S. (1993) *Understanding Comics: The Invisible Art*. New York: Paradox Press
- Alvermann, D. (2002). Effective literacy instruction for adolescents. *Journal of Literacy Research*, 34(2), 189–208.
- Bitz, M. (2006). *The Art of Democracy, Democracy as Art*. Creative Learning in Afterschool Comic Book C. Occasional Paper #7, Fall. New York: The Robert Bowne Foundation.
- Dyson, A. (1996) Cultural constellations and childhood identities: On Greek gods, cartoon heroes, and the social lives of schoolchildren. *Harvard Educational Review*, Vol 66, No. 3, pp. 471-495.
- Heath, S. (2001) Three's not a crowd: Plans, roles and focus in the arts. *Educational Researcher*, Volume 30, No. 7, pp 10 – 17.
- Hull, G., Schultz, K. (Eds.). (2002). *School's Out! Bridging Out-of-School Literacies* Dr. Sofowora Olaniyi Alaba. *The Use of Educational Cartoons and Comics in Enhancing Creativity in Primary School. Pupils in Ile-ife, Osun State, Nigeria* Department of Educational Technology

پی‌نوشت:

- 1- Comic book
- 2- Scott McCloud
- 3- Intertextuality
- 4- code
- 5- sign
- 6- Deconstruction