



**ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ
ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ ΚΑΙ ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ
ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
Η ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ ΣΤΑ
ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ: ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ
ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ**

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΦΟΙΤΗΤΗ ΚΥΡΙΑΖΙΔΟΥ ΣΟΦΙΑ

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΟΥΤΡΑΣ ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ

ΠΥΡΓΟΣ, 2018

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ

Πιστοποιείται ότι η διπλωματική εργασία με θέμα:

**«Η ΑΝΑΠΑΡΑΣΤΑΣΗ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ ΣΤΑ
ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ: ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΑΠΕΙΚΟΝΗΣΗ»**

του φοιτητή του Τμήματος ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΣΟΦΙΑ ΚΥΡΙΑΖΙΔΟΥ

Α.Μ.: 1719

παρουσιάστηκε δημόσια και εξετάσθηκε στο Τμήμα ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

στις

_____ / _____ / _____

Ο ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ

Ο ΠΡΟΕΔΡΟΣ ΤΟΥ ΤΜΗΜΑΤΟΣ

ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ

Δρ. ΑΘΑΝΑΣΙΟΣ ΚΟΥΤΡΑΣ
ΕΠΙΚ. ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Ακόμα δηλώνω ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

ΚΥΡΙΑΖΙΔΟΥ ΣΟΦΙΑ

1719



ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Με την ολοκλήρωση της πτυχιακής μου εργασίας θα ήθελα να ευχαριστήσω πρώτα από όλους την οικογένειά μου, που μου στάθηκε τόσο κατά την διάρκεια των σπουδών μου, όσο και κατά την διάρκεια συγγραφής αυτής της εργασίας. Που ανέχτηκαν νεύρα και πολλά άλλα ξεσπάσματα, αλλά δέχτηκαν και μεγάλες χαρές. Τους ευχαριστώ για την απεριόριστη υπομονή τους και για το γεγονός ότι νιώθουν περήφανοι για μένα και δεν σταματούν να με παροτρύνουν να κυνηγώ τους στόχους μου. Θα ήθελα ακόμη να ευχαριστήσω τα Εκπαιδευτήρια Καντά που με βοήθησαν με την εύρεση της απαραίτητης βιβλιογραφίας για την πτυχιακή μου εργασία αλλά και για της συμβουλές τους όσο αναφορά την ολοκλήρωση της. Επίσης θέλω να εκφράσω τις ευχαριστίες μου στον Κύριο Πολυχρόνη Γιαννικόπουλο, πρώην καθηγητή της σχολής μας, ο οποίος συνέβαλλε σημαντικά στην προτίμησή μου για της γραφιστικές τέχνες, αλλά και τον Κύριο Κούτρα Αθανάσιο, επιβλέποντα καθηγητή της εργασίας μου, που με βοήθησε να την ολοκληρώσω. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω όλα τα ανίψια αλλά και βαφτιστήρια μου που αποτέλεσαν αφορμή για την επιλογή του συγκεκριμένου θέματος. Τα ευχαριστώ που αποτελούν καθημερινή έμπνευση για εμένα και αυτή η έμπνευση είναι αποτυπωμένη στα σχέδια μου.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία μελετάται και αναλύεται ο τρόπος απεικόνισης των προσώπων των παιδικών παραμυθιών και των κόμικς. Αρχικά, δίνονται τα βασικά βιβλιογραφικά σημεία ως προς τους ήρωες των παραμυθιών, τα χαρακτηριστικά τους, οι ιδιότητές τους και ο τρόπος παρουσίασής τους. Στη συνέχεια, μελετάται η απεικόνιση των χαρακτήρων στα κόμικς λαμβάνοντας υπόψη τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά αυτού του λογοτεχνικού είδους. Συμπερασματικά, η μελέτη και η ανάλυση των προσώπων των κλασικών αλλά και των σύγχρονων παραμυθιών έδειξε ότι οι συγγραφείς των παιδικών κειμένων χρησιμοποιούν συγκεκριμένους και κοινούς τρόπος παρουσίασης των καλών και των κακών χαρακτήρων στις ιστορίες τους. Ωστόσο, τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια μεταστροφή αυτών των στερεοτύπων της παιδικής λογοτεχνίας αποδίδοντας νέα χαρακτηριστικά σε γνωστούς χαρακτήρες.

ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ

παραμύθι, κόμικς, ήρωες, απεικόνιση

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

Περιεχόμενα

ΠΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗ	2
ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ	3
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	4
ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	5
ΛΕΞΕΙΣ ΚΛΕΙΔΙΑ	5
ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	6
ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ	7
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	8
1 ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ.....	9
1.1 Οι ήρωες των παραμυθιών	11
1.2 Η ψυχαναλυτική ανάλυση των ηρώων	17
2 ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ	23
2.1 Οι ήρωες των κόμικς	26
3 ΚΡΙΤΙΚΗ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΤΟΥ ΤΡΟΠΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ ΣΕ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΚΑΙ ΚΟΜΙΚΣ	29
3.1. Παραδείγματα εικονογράφησης ηρώων	35
4 ADOBE PHOTOSHOP- ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΗΡΩΩΝ	41
4.1 Γνωριμία με το Adobe Photoshop	41
4.2 Εργαλεία Photoshop	42
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	60
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	65

ΕΥΡΕΤΗΡΙΟ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1: Ήρωας από κόμικ Manga.....	28
Εικόνα 2: Η μορφή του λύκου στο κλασικό παραμύθι «η Κοκκινσκουφίτσα»	30
Εικόνα 3: Το εξώφυλλο από «Τα τρία μικρά λυκάκια» του Ε. Τριβιζά.....	32
Εικόνα 4: Ο Ρούνι το γουρούνι στα τρία μικρά λυκάκια	33
Εικόνα 5: Ο λύκος από το «Ένας καλλιεργημένος λύκος» της Μ. Μπλουμ ...	34
Εικόνα 6: Η απεικόνιση της Χιονάτης στο κλασικό παραμύθι.....	36
Εικόνα 7: Η απεικόνιση της Σταχτοπούτας στο κλασικό παραμύθι	37
Εικόνα 8: Απεικόνιση της φιγούρας της καλής νεράιδας στην Σταχτοπούτα..	38
Εικόνα 9: Η φιγούρα της κακιάς μάγισσας στην Χιονάτη	39
Εικόνα 10: Η φιγούρα της κακιάς μητριάς στην Σταχτοπούτα.....	40
Εικόνα 11: Εικονίδιο του Photoshop.....	41
Εικόνα 12: Print screen από τον σχεδιασμό της Ariel.....	43
Εικόνα 13: Print screen από τον σχεδιασμό του Abu.....	44
Εικόνα 14: Print screen από τον σχεδιασμό της Belle.	45
Εικόνα 15: Print screen από τον σχεδιασμό του grumpy	45
Εικόνα 16: Print screen από τον σχεδιασμό του Jafar	46
Εικόνα 17: Print screen από τον σχεδιασμό του Kristof	46
Εικόνα 18: Print screen από τον σχεδιασμό της Maleficent.....	47
Εικόνα 19: Print screen από τον σχεδιασμό της Mulan	48
Εικόνα 20: Print screen από τον σχεδιασμό του Prince Charming	48
Εικόνα 21: Print screen από τον σχεδιασμό της Ursula	49
Εικόνα 22: Ariel	50
Εικόνα 23: Abu.....	51
Εικόνα 24: Belle	52
Εικόνα 25: Grumpy	53
Εικόνα 26: Jafar	54
Εικόνα 27: Kristof	55
Εικόνα 28: Maleficent	56
Εικόνα 29: Mulan	57
Εικόνα 30: Prince Charming	58
Εικόνα 31: Ursula	59

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι η παρουσίαση ορισμένων γνωστών ηρώων παραμυθιών με μία εναλλακτική προσέγγιση. Οι απεικόνιση των χαρακτήρων στα παραμύθια ακολουθεί ορισμένα μοτίβα τα οποία βασίζονται σε κάποιους κανόνες αλλά και σε κάποιους άτυπους λόγους. Η κοινωνική τάξη, το φύλλο, η ηλικία, η τοποθεσία της ιστορίας αλλά και η χρονολογία είναι μερικοί από αυτούς. Τα σχέδια που θα παρουσιαστούν σε αυτήν την εργασία δεν ακολουθούν πιστά αυτούς τους κανόνες. Είναι μια προσωπική προσέγγιση και μία προσπάθεια ένωσης των παραμυθιών και των κόμικ. Μέσα από την εργασία αυτή, οι αναγνώστες θα κατανοήσουν καλύτερα τα μοτίβα αλλά και τους κανόνες, άτυπους και μη. Στην συνέχεια θα μπορέσουν να αντιληφθούν την διαφορετικότητα που παρουσιάζουν τα σχέδια της εργασίας αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αυτό γίνεται. Θα καταλάβουν τον σημαντικότερο ρόλο της εικονογράφησης, αλλά και τους λόγους για τους οποίους ο κάθε χαρακτήρας είναι φτιαγμένος με συγκεκριμένο τρόπο. Ακόμη θα παρουσιαστεί το πόσο συνδεδεμένη είναι η εικονογράφηση με την ψυχολογική κατάσταση που το κάθε παραμύθι προσπαθεί να περάσει στον αναγνώστη.

1 ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Πριν ξεκινήσουμε την παρουσίαση των χαρακτηριστικών των ηρώων στα παιδικά παραμύθια και κόμικς κρίνουμε σκόπιμο να αναφερθούμε εν συντομία στα κυριότερα χαρακτηριστικά του παραμυθιού, καθώς αποτελεί το κεντρικό σημείο της παρούσας εργασίας μέσα από το οποίο θα εξελίξουμε την συζήτηση του θέματος.

Έτσι, το παραμύθι αποτελεί ομολογουμένως έναν χώρο μαγείας ο οποίος δεν οριοθετείται ούτε χρονικά ούτε χωρικά. Μέσα σε αυτά συναντούμε πολλούς πρωταγωνιστές όπως, μάγισσες, δράκους, ανήμπορα παιδιά, σοφά ζώα, γίγαντες, νεράιδες κ.ά. Το κύριο χαρακτηριστικό των παραμυθιών είναι το υπερφυσικό και φανταστικό στοιχείο που εμπεριέχουν, τα οποία εκφράζουν έναν διαφορετικό κόσμο.

Είναι γεγονός ότι το μικρό παιδί διακατέχεται από φόβους και ανασφάλεια καθώς αισθάνεται μικρό και ανήμπορο απέναντι στον κόσμο των ενηλίκων. Αυτό το αίσθημα κατωτερότητας και ανασφάλειας θα μπορούσαμε να πούμε ότι θεραπεύει το παραμύθι καθώς δημιουργεί έναν φανταστικό και ξεχωριστό κόσμο μέσα στον οποίο ικανοποιούνται οι ψυχικές του δυνάμεις.

Τα παραμύθια εμπλουτίζουν τον ψυχισμό του μικρού παιδιού ώστε να είναι σε θέση να κατανοήσει ότι σε πιεστικές και δύσκολες καταστάσεις της ζωής μπορούμε να βρούμε λύσεις και να ανταπεξέλθουμε. Επίσης, τα παραμύθια έχουν τον ρόλο της ανακούφισης και της κάθαρσης δείχνοντας με ένα ευτυχισμένο τέλος ότι το μέλλον είναι ευοίωνο και ελπιδοφόρο.

Επίσης, η εικονογράφηση στο παραμύθι παίζει καθοριστικό ρόλο διότι μπορεί από μόνη της να αποτελέσει κίνητρο και έναυσμα για ένα παιδί ώστε να διαβάσει και να ασχοληθεί με το παραμύθι. Με τον όρο εικονογράφηση εννοούμε την εξωτερική εμφάνιση ενός βιβλίου, δηλαδή τα χρώματα και τις παραστάσεις που έχει.

Η εικόνα, λοιπόν, στο παραμύθι μπορεί να βοηθήσει όχι μόνο στην ανάπτυξη της φιλιανγνωσίας, την καλλιέργεια της φαντασίας και της ευαισθησίας αλλά επιπλέον και στην αγάπη για την τέχνη σε ένα γενικότερο επίπεδο.

Πιο συγκεκριμένα, μέσα από την εικονογράφηση ενός παιδικού βιβλίου μεταφέρεται με έμμεσο τρόπο το παιδαγωγικό μήνυμα ή το ηθικό δίδαγμα της ιστορίας, ενώ προκαλούν στο παιδί αισθήματα χαράς, δημιουργικής διάθεσης και αισθητικής απόλαυσης. Εξάλλου, ο προσδοκώμενος παιδαγωγικός στόχος συνδέεται άρρηκτα με την εικονογράφηση του παιδικού βιβλίου αφού η εικόνα «στέκεται» ισομερώς και ισάξια δίπλα στο κείμενο. Ακόμη, οι εικόνες «πλουτίζουν» τον ψυχισμό του μικρού αναγνώστη, συμπληρώνουν τις εμπειρίες και τις γνώσεις τους για τον κόσμο, αφυπνίζουν το ενδιαφέρον και συμβάλλουν σημαντικά στη γλωσσική και αισθητηριακή ανάπτυξη.

Πρέπει να αναφερθεί ότι η παιδική λογοτεχνία καταλαμβάνει έναν σημαντικό ρόλο στο Α.Π. του σχολείου ήδη από το νηπιαγωγείο υπογραμμίζοντας με αυτόν τον τρόπο την ανάγκη της διδασκαλίας της. Καθώς οι σημερινές κοινωνίες στον γραμματισμό το σχολείο καλείται να υποστηρίξει τα παιδιά να οργανώσουν τον λόγο τους. Μερικοί βασικοί εκπαιδευτικοί σκοποί του σχολείου στους μικρούς μαθητές είναι:

- Να μπορούν να διηγούνται προσωπικές ιστορίες με την σωστή χρονική σειρά
- Να παίρνουν διαδοχικά τον λόγο και να συμμετέχουν ενεργά σε μια συζήτηση
- Να αφηγούνται ιστορίες και παραμύθια
- Να περιγράφουν γεγονότα και αντικείμενα
- Να μπορούν να επιχειρηματολογήσουν

Έτσι, στο νηπιαγωγείο το Αναλυτικό Πρόγραμμα χρησιμοποιεί ποιήματα, ιστορίες και παραμύθια για να επιτύχει τους παραπάνω στόχους. Συγκεκριμένα, τα παραμύθια που επιλέγονται θα πρέπει να είναι κατάλληλο για την ηλικία του παιδιού και το περιεχόμενο να δίνεται με ορθό τρόπο και να είναι ενδιαφέρον.

Η παιδική λογοτεχνία, λοιπόν, στο σύγχρονο νηπιαγωγείο αποσκοπεί στην αισθητική καλλιέργεια του παιδιού και στην ανάπτυξη του προφορικού και γραπτού λόγου ή αλλιώς στην μύηση στον έντεχνο λόγο. Στην παιδική λογοτεχνία συμπεριλαμβάνονται εκτός από το παραμύθι και το θεατρικό παιχνίδι, η δραματοποίηση και το θέατρο σκιών.

1.1 Οι ήρωες των παραμυθιών

Οι ήρωες και γενικότερα οι χαρακτήρες των παιδικών παραμυθιών αποτελούν τον κεντρικό άξονα πάνω στον οποίο «κινείται» η πλοκή και η δράση της ιστορίας. Τι σημαίνει όμως «ήρωας»; Η λέξη ήρωας προέρχεται από την αρχαία λέξη ἥρως που σημαίνει πολεμιστής και ορίζεται έτσι ήδη από την αρχαία μυθολογική παράδοση όπου ο πρωταγωνιστής του μύθου, του θρύλου ή του έπους είχε φανταστικές σωματικές, νοητικές και ψυχικές ικανότητες. Έτσι πολεμούσε αψηφώντας τον κίνδυνο και επιτύγχανε σπουδαίους και εντυπωσιακούς άθλους με γενναιότητα και δύναμη θυσιάζοντας το προσωπικό του συμφέρον για το κοινό καλό. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι ο Ηρακλής.

Οι ήρωες παρουσιάζονται υπερβολικοί τόσο ως προς τις πνευματικές τους ικανότητες όσο και ως προς τις σωματικές. Δηλαδή, μπορεί να συναντήσουμε έναν χαρακτήρα μικροσκοπικό ή κάποιον που να είναι τεράστιος γίγαντας που «αγγίζει τον ουρανό».

Το γεγονός ότι τα παιδιά ταυτίζονται με τους ήρωες των ιστοριών έγκειται και η παιδαγωγική και διδακτική αξίου του παραμυθιού καθώς με αυτόν τον τρόπο

αναγνωρίζεται και μαθαίνεται ο τρόπος επίλυσης των εσωτερικών των εσωτερικών συγκρούσεων τους. Έτσι, όταν σε μια ιστορία παρακολουθούμε την συνεχή πάλη του ήρωα να ανακαλύψει την πραγματική του αξία, να αναγνωρίσει τον εσωτερικό του κόσμο και να ωριμάσει κατ' επέκταση αυτό περνάει στο παιδί που ταυτίζεται με τους ήρωες.

Οι χαρακτήρες των ιστοριών διακρίνονται από πόλωση, όπως καλός- κακός ακολουθώντας έτσι τον τρόπο σκέψης του μικρού παιδιού διότι με αυτόν τον τρόπο κατανοεί την διαφορά ανάμεσα στο σωστό και λάθος με άμεσο και αποτελεσματικό τρόπο. Για παράδειγμα, στην Σταχτοπούτα η μία αδερφή είναι καλή, εργατική και ενάρετη ενώ οι άλλες είναι τεμπέλες και κακές. Το μικρό παιδί μπορεί εύκολα να ταυτιστεί με τον καλό ήρωα και να απορρίψει τον κακό.

Γενικά, τα πρόσωπα των παιδικών ιστοριών είναι παιδιά, ζώα, αντικείμενα ή ακόμη και απροσδιόριστες φυσικές υποστάσεις. Οι ήρωες στα παραμύθια δεν εμφανίζονται πάντα ως άνθρωποι αλλά εξαιτίας της ανιμιστικής σκέψης του μικρού παιδιού συχνά είναι ανθρωπόμορφα ζώα και πουλιά ή ακόμη και φυσικά στοιχεία, όπως δηλαδή ήλιος, δέντρα, νερό που έχουν μια υπερφυσική δύναμη. Εξάλλου, είναι γεγονός ότι ο ανθρωπομορφισμός των ζώων καθιστά στην σκέψη των παιδιών το ίδιο το ζώο λιγότερο απειλητικό.

Υπάρχουν διαφόρων ειδών χαρακτήρες που εμφανίζονται στα παραμύθια. Μερικά κοινά μοτίβα χαρακτηριστικών των ηρώων είναι το υπάκουο και καλό παιδί, ο σκληραγωγημένος και ηθικά καλός ήρωας, ο περιπετειώδης, ο αφελής κ.ά. Έτσι, υπάρχουν οι ήρωες οι οποίοι συναντούν στη ζωή τους πολλά εμπόδια και δυσκολίες αλλά λειτουργώντας με υπομονή και επιμονή οδηγούνται στην δικαίωση.

Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν οι ήρωες που υποκύπτουν στα ελαττώματά τους, εμφανίζονται ως τα κακά παιδιά και οι οποίοι λειτουργούν ως

αντιπαραδείγματα στον μικρό αναγνώστη. Συχνά εμφανίζεται, επίσης, και ο χαρακτήρας που είναι άσχημος ακόμη και αποκρουστικός ο οποίος είναι έτσι εξαιτίας μιας κατάρας. Παραδείγματα τέτοιων ηρώων συναντούμε στα παραμύθια «η Πεντάμορφη και το Τέρας» και «ο Βάτραχος και ο Πρίγκιπας». Ένα άλλο είδος ήρωα είναι αυτός που έχει έντονο χαρακτήρα και διαθέτει πολλές γνώσεις και εμπειρίες κι επομένως μπορεί να συμβουλέψει τους υπόλοιπους χαρακτήρες της ιστορίας. Ένας τέτοιος ήρωας λειτουργεί ως η φωνή της συνείδησης του πρωταγωνιστή και κατ' επέκταση του παιδιού. Έτσι, το χρήσιμο ζώο ή πουλί χρησιμοποιεί την εξυπνάδα του ή τις μαγικές του δυνάμεις για να βοηθήσει τον ήρωα. Για παράδειγμα, στην Σταχτοπούτα τα πουλιά την βοηθούν στις δουλειές του σπιτιού και την τρέφουν και στο τέλος την βοηθούν να παντρευτεί τον πρίγκιπα. Έτσι, η καλή Μοίρα με την μορφή ενός ήρωα βοηθού δίνει την ευκαιρία στους πρωταγωνιστές να ξεπεράσουν τις δυσκολίες που αντιμετωπίζουν και από φτωχοί να γίνουν πλούσιοι και βασιλιάδες

Επίσης, στα παραμύθια συναντούμε συχνά και τον περιπετειώδη χαρακτήρα ο οποίος επιδεικνύει ιδιαίτερη τόλμη καθώς πολεμά για να υπερασπιστεί τα όνειρα και τα ιδανικά του. Αυτό το πρότυπο ενισχύει στο παιδί την αυτονομία και την αγάπη και το πάθος απέναντι στην ζωή. Ένα παράδειγμα ενός τέτοιου χαρακτήρα είναι οι ήρωες στις ιστορίες του Ιούλιου Βερν.

Τα παραπάνω είδη των ηρώων που εμφανίζονται στα παραμύθια μεταδίδουν στα παιδιά αξίες οι οποίες είναι διαφορετικές σε κάθε φύλο. Έτσι, για παράδειγμα το αγόρι πρέπει να είναι θαρραλέο, έξυπνο και ανδρείο, ενώ αντίθετα στο κορίτσι αποδίδονται χαρακτηριστικά όπως η ομορφιά, η χάρη και ο ρομαντισμός. Αυτές, λοιπόν, οι πολιτισμικές αξίες μεταδίδονται μέσα από τους ήρωες των παραμυθιών με

άμεσο ξεκάθαρο τρόπο και οι οποίες καθορίζουν την κοινωνική συμπεριφορά του μελλοντικού ενήλικα.

Ακόμη, είναι πολύ σημαντικό να επισημανθεί ότι οι χαρακτήρες των ιστοριών αποτελούν σύμβολα ανθρώπων όπου το παιδί συναντά καθημερινά. Για παράδειγμα, η κακιά μητριά, η μάγισσα κ.λπ. μπορεί να συμβολίζουν την κακή και αυστηρή πλευρά της μητέρας. Ο δράκος ή το τέρας έναν ευνουχιστικό πατέρα, έναν μεγαλύτερο αδερφό που τον κάνει να αισθάνεται θυμό ή ακόμη και ένα συμμαθητή του που το εκφοβίζει στο σχολείο. Ακόμη, ο γερο-σοφός στα παραμύθια μπορεί να υποδηλώνει το πρότυπο ενός καλού και συμπονετικού παππού, ενός θείου ή ενός νονού.

Παρακάτω παραθέτουμε ορισμένα βασικά κοινά χαρακτηριστικά των ηρώων έτσι όπως εμφανίζονται στην κλασική παιδική λογοτεχνία.

1. Αποστολή και δέσμευση: ο ήρωας έχει έναν στόχο και είναι προσηλωμένος σε αυτόν. Αυτός ο στόχος είναι να αντιμετωπίσει το κακό, να πολεμήσει για το κοινό καλό, να υπερπηδήσει τα εμπόδια και να βγει νικητής. Είναι προορισμένος για αυτή την αποστολή είτε λόγω κληρονομικότητας (βασιλόπουλο), είτε λόγω θέλησης των θεών (Ηρακλής) είτε λόγω της ιστορίας.

2. Ηθική: Ο ήρωας διαθέτει την αίσθηση καλοσύνης από την αρχή της ιστορίας και έχει μια έμφυτη αίσθηση διαχωρισμού και αντίληψης του καλού και του κακού. Η ηθική του του προστάζει να ολοκληρώσει την αποστολή του και να θυσιαστεί για το καλό.

3. Αντοχή: Ο ήρωας χρειάζεται ψυχικό σθένος για να μπορέσει να ανταπεξέλθει στις αντιξοότητες. Ωστόσο, ο ίδιος εμφανίζεται αποφασιστικός μπροστά σε αυτές με αποτέλεσμα να «γεννά» τον θαυμασμό από τον αναγνώστη και να κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον του. Οι 12 άθλοι του Ηρακλή είναι

χαρακτηριστικό παράδειγμα, αφού ο ήρωας δεν σταματά να προσπαθεί και να αντέχει τις δύσκολες δοκιμασίες που του θέτουν οι θεοί.

4. Θάρρος: Απαραίτητο στοιχείο είναι η δύναμη και το θάρρος του ήρωα όπου ξεπερνώντας τους φόβους του θα μπορέσει να ολοκληρώσει την αποστολή του.

5. Ελάττωμα: Οι ήρωες των παραμυθιών εμφανίζουν τρωτά σημεία και ελαττώματα, δεν είναι τέλειοι και αλάνθαστοι. Μπορεί να τραυματιστούν σωματικά ή συναισθηματικά, να επιδείξουν αδυναμία χαρακτήρα σε διάφορες στιγμές μέσα στην ιστορία. Αυτό το στοιχείο καθιστά τον ήρωα ευάλωτο, ατελή κι επομένως προσιτό στον αναγνώστη ο οποίος μπορεί εν τέλει να ταυτιστεί μαζί του αφού αισθάνεται ότι του μοιάζει.

6. Χάρισμα: Κάθε ήρωας διαθέτει ένα χάρισμα, μια ικανότητα δηλαδή που τον κάνει να είναι καλός σε κάτι. Αυτή η ικανότητα του δίνει την ευκαιρία να επιτύχει τον στόχο του. Για παράδειγμα, ο σούπερμαν έχει το χάρισμα να πετάει και να βρίσκεται σε ελάχιστο χρόνο κοντά στον απροστάτευτο που του ζητάει βοήθεια.

Ο τρόπος που λειτουργεί η ταύτιση του παιδιού με τον ήρωα παρουσιάζει ενδιαφέρον. Με λίγα λόγια, το παιδί βιώνοντας μια αρνητική κατάσταση με τα πρόσωπα που το φροντίζουν δεν τολμά συνειδητά να αποκαλύψει τα αρνητικά του συναισθήματα για αυτά τα πρόσωπα γιατί φοβάται ότι θα χάσει την εύνοια και την φροντίδα τους. Έτσι, χρησιμοποιώντας το παραμύθι και ταυτιζόμενο με τους χαρακτήρες του παραμυθιού μπορεί να μιλήσει για τα αισθήματα που του προκαλούνται ανοιχτά και χωρίς ενοχές κι επομένως να επέλθει η κάθαρση και η απελευθέρωση από αυτά.

Ο μικρός αναγνώστης, λοιπόν, διαβάζοντας ένα παραμύθι ταυτίζεται με τον ήρωα της ιστορίας, συγκινείται με τον χαρακτήρα του και προσπαθεί να τον μιμηθεί. Αντιμετωπίζει το πρόβλημα του ήρωα σαν να είναι δικό του και συναισθάνεται τον ήρωα. Οι στερεότυπες φράσεις των παραμυθιών, όπως «μια φορά και έναν καιρό...»,

«κάποτε σε ένα μακρινό μέρος...», «και έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα...» δίνουν την απαιτούμενη απόσταση από το πραγματικό στο εξωπραγματικό κι έτσι το παιδί αισθάνεται ασφάλεια. Το παραμύθι συνήθως επισφραγίζει το αίσιο τέλος του με την στερεότυπη φράση «και έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα».

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα μιας έρευνας που διεξήχθη χρησιμοποιώντας ως δείγμα 47 νήπια έδειξε ότι τα παιδιά αυτής της ηλικίας θαυμάζουν την σωματική υπεροχή και δύναμη των ηρώων αλλά ταυτίζονται περισσότερο με τους ήρωες που είναι παιδιά ή γενικά μικρόσωμοι άνθρωποι διότι αισθάνονται πιο κοντά τους. Ακόμη, τα νήπια δήλωσαν ότι χαρακτηριστικά όπως η εξυπνάδα, η ομορφιά, ο φόβος και η ελεύθερη έκφραση των συναισθημάτων είναι «προνόμια» του γυναικείου φύλου, ενώ αντίθετα οι άντρες είναι δυνατοί και νικούν στον πόλεμο. Τέλος, το χαρακτηριστικό της αλαζονείας σε σχέση με την εξωτερική εμφάνιση αναγνωρίζεται ως γυναικείο χαρακτηριστικό.

Έτσι, οι ήρωες των παραμυθιών χωρισμένοι σε διάφορα είδη χαρακτήρων με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά λειτουργούν ως πρότυπα μίμησης ή αντιπαραδείγματα για τους μικρούς αναγνώστες. Είναι σημαντικό να κατανοήσουμε τον τρόπο που σκέφτεται ένα παιδί ώστε να μπορέσουμε να αναλύσουμε τον τρόπο που παρουσιάζονται οι ήρωες των παραμυθιών. Αυτοί οι ήρωες προβαλλόμενοι με υπερβολή και με εμφατικά και έντονα χαρακτηριστικά δημιουργούν αυτή την αντίθεση του καλού και του κακού η οποία βοηθά στην ψυχική κάθαρση της ιστορίας.

1.2 Η ψυχαναλυτική ανάλυση των ηρώων

Σε αυτή την ενότητα θα παρουσιάσουμε ορισμένα βασικά σημεία της βιβλιογραφίας σχετικά με την ψυχαναλυτική ερμηνεία των χαρακτήρων των παιδικών ιστοριών ώστε να πραγματευτούμε το υπό μελέτη θέμα πολυπρισματικά και πολυεπίπεδα. Εξάλλου, ο τρόπος που παρουσιάζονται οι χαρακτήρες στα παιδικά παραμύθια συνάδει με τον τρόπο που προσλαμβάνονται από τον ψυχισμό του μικρού αναγνώστη.

Όπως παρουσιάσαμε παραπάνω το παραμύθι είναι το μέσο με το οποίο το παιδί ταξιδεύει στον χρόνο και στον χώρο με την φαντασία του ώστε να ξεπεράσει ή τουλάχιστον να προσπαθήσει να ξεπεράσει τους φόβους του και την ανασφάλεια του. Όπως δηλαδή ο ήρωας προχωρά μόνος του και παλεύει με το κακό αλλά τελικά νικάει με την βοήθεια της καλής νεράιδας, έτσι και το παιδί παλεύει να ξεπεράσει το αίσθημα κατωτερότητας και να καταφέρει τελικά να ανταπεξέλθει στις δυσκολίες της ζωής του.

Σύμφωνα με τον Sigmund Freud οι εικόνες των παραμυθιών συσχετίζονται με τις εικόνες των ονείρων. Από την άλλη πλευρά, ο Carl Jung αναλύει τον τρόπο που τα παραμύθια συμβάλλουν στην ενηλικίωση του παιδιού αλλά και στην αντιμετώπιση των ψυχολογικών προβλημάτων των ενηλίκων.

Για να γίνει περισσότερο κατανοητό το πλαίσιο στο οποίο «κινείται» η ψυχαναλυτική ερμηνεία των χαρακτήρων και των εικόνων των παραμυθιών θα παρουσιάσουμε ορισμένα μοτίβα που χρησιμοποιούνται συχνά στην παιδική λογοτεχνία. Έτσι, η επιλογή των χρωμάτων φαίνεται να παίζει σημαντικό ρόλο για το προσδοκώμενο αποτέλεσμα. Αναλυτικότερα, το κόκκινο χρώμα συμβολίζει την σεξουαλικότητα, το πάθος, την ζωή. Έτσι, το κόκκινο χρώμα της Κοκκινοσκουφίτσας, τα κόκκινα μήλα στην Ωραία Κοιμωμένη, τα κόκκινα παπούτσια της Ντόροθι στον Μάγο του Οζ κ.λπ. υποδηλώνουν αυτά τα στοιχεία. Το

λευκό χρώμα είναι το χρώμα της αγνότητας και της αθωότητας, όπως ακριβώς παρουσιάζεται και ο χαρακτήρας της Χιονάτης που είχε λευκό δέρμα σαν χιόνι. Αντίθετα, το μαύρο είναι το χρώμα του θανάτου και της θνητότητας. Οι κακιές μάγισσες, οι γριές είναι μαυροφορεμένες. Ο λύκος που εμφανίζεται ως «κακός» στα κλασικά παραμύθια, το κοράκι είναι μαύρα και συμβολίζουν το κακό.

Συνεχίζοντας, σημαντικό ρόλο διαδραματίζουν και οι αριθμοί που χρησιμοποιούνται στις παιδικές ιστορίες. Για παράδειγμα, ο αριθμός επτά υποδηλώνει τις επτά μέρες της εβδομάδας στις οποίες ο άνθρωπος πρέπει να δουλεύει. Στο παραμύθι «Η Χιονάτη και οι επτά νάνοι» φαίνεται να συμβολίζεται η εργασία και ο μόχθος της καθημερινότητας από τον άνθρωπο ώστε να γίνει υπεύθυνος πολίτης. Ακόμη, το δώδεκα ως αριθμός στο παραμύθι της Σταχτοπούτας φαίνεται να συμβολίζει την εμμηνόρροια και την σεξουαλική αφύπνιση. Η Σταχτοπούτα στις 12 το βράδυ θα πρέπει να φύγει από τον χορό για να προλάβει να μην λυθούν τα μάγια. Φαίνεται, λοιπόν, να είναι το χρονικό μεταίχμιο μεταξύ κοριτσιού και γυναίκας.

Ενδιαφέρον παρουσιάζει η ψυχαναλυτική ερμηνεία των ηρώων που έχουν συγκεκριμένο ρόλο ή ιδιότητα. Πιο συγκεκριμένα, ο πατέρας σαν χαρακτήρας συμβολίζει την ηθική τάξη και το νόμο, όπως συμβαίνει στην «Ωραία Κοιμωμένη» όπου ο πατέρας της ηρώιδας λειτουργεί βοηθητικά με σκοπό να την προστατέψει. Αναλυτικότερα, ο πατέρας είναι ένα σύμβολο δύναμης που στηρίζει την οικογενειακή εστία προστατεύοντας όλα τα μέλη. Οι γιοι του γίνονται σκληραγωγημένοι και ρωμαλέοι σαν τον ίδιο για να μπορέσουν μετέπειτα να πάρουν με την σειρά τους τα ηγία του σπιτιού. Από την άλλη, η μητέρα προσπαθεί να βοηθήσει και να στηρίξει τα «αδύναμα» μέλη της οικογένειας που δεν μπορούν να ανταποκριθούν στον απαιτητικό κοινωνικό ρόλο. Φροντίζει το σπίτι και επισκιάζεται από τον άντρα. Όταν

όμως η μητέρα εμφανίζεται μόνη της, όπως για παράδειγμα να είναι χήρα, τότε είναι δυναμική, εργατική και σκληραγωγημένη.

Η εμφάνιση της γιαγιάς στα παραμύθια ερμηνεύεται ως την σοφία και στην γνώση. Για να αποκτήσει, για παράδειγμα, η Κοκκινοσκουφίτσα την γνώση και να ωριμάσει θα πρέπει να «περάσει» μέσα από τον λύκο, δηλαδή τις δυσκολίες και την πλάνη της ζωής. Γενικά, η γιαγιά και ο παππούς είναι γεμάτοι αγάπη και στοργή για τα εγγόνια τους, τα γεμίζουν δώρα και δεν τα μαλώνουν.

Οι μάγοι και οι μάγισσες που εμφανίζονται συχνά στα παραμύθια αντικατοπτρίζουν την αντίθεση του καλού και του κακού, όπως η καλή μάγισσα που «μάχεται» για το δίκαιο και το καλό και ο κακός μάγος που δρα συνήθως υποχθόνια και ανέντιμα ή συχνά που παρασέρνει τον ήρωα προς το κακό.

Επίσης, δεν θα πρέπει να παραλείψουμε τις ερμηνείες ως προς τα ζώα που έχουν ανθρώπινες ιδιότητες. Αξίζει να σημειωθεί σε αυτό το σημείο ότι αρχικά η παιδική λογοτεχνία χρησιμοποιούσε για ήρωες των ιστοριών παιδικές φιγούρες. Στην πορεία, ωστόσο, της εξέλιξής της κατανοώντας το ανιμιστικό στοιχείο στην σκέψη των μικρών παιδιών συμπεριέλαβε στην γκάμα των ηρώων και των χαρακτήρων τα ζώα και τα ανθρωπόμορφα πλάσματα δίνοντάς τους ψυχή και λόγο.

Έτσι, η αλεπού συνήθως συμβολίζει την σοφία ή την πονηριά, ο βάτραχος την άσχημη πλευρά του ανθρώπου, ενώ τα πουλιά φαίνεται να ενώνουν τον άνθρωπο με τον θεό, ενσαρκώνουν δηλαδή με άλλα λόγια το καλό και το κακό, το συνειδητό με το ασυνειδητό. Επίσης, ο λύκος αντικατοπτρίζει τα ζώα ένστικτα του ανθρώπου, τον πειρασμό ή το σκοτάδι και ο σκύλος εμφανίζεται ως ο πιστός φίλος του ανθρώπου.

Βέβαια, υπάρχουν αρκετές διαφοροποιήσεις σχετικά με τον συμβολισμό των ζώων στις εθνικές λογοτεχνίες. Για παράδειγμα, στην ευρωπαϊκή λογοτεχνία η

αλεπού συμβολίζει την πονηριά, αλλά στην ινδική αυτό συμβολίζεται με το τσακάλι. Επίσης, η κινεζική λογοτεχνία ερμηνεύει την αλεπού με διττό τρόπο. Από την μία με την προσωποποίηση της κακίας και από την άλλη με την δύναμη των νεκρών ψυχών.

Επίσης, διαφοροποιήσεις υπάρχουν όχι μόνο σε διαφορετικές χώρες αλλά και σε διαφορετικά λογοτεχνικά είδη της ίδιας της χώρας. Λόγου χάρη, στους μύθους του Αισώπου η αλεπού είναι πονηρή και προσπαθεί να ξεγελάσει τα άλλα ζώα αλλά στα μαγικά παραμύθια παίρνει τον ρόλο του ζώου- βοηθού και απέχει κατά πολύ από τα χαρακτηριστικά του πονηρού χαρακτήρα.

Ωστόσο, και οι ίδιοι οι χαρακτήρες των κλασικών παιδικών ιστοριών έχουν αναλυθεί με την ψυχαναλυτική προσέγγιση. Για παράδειγμα, η Κοκκινοσκουφίτσα υποδηλώνει ότι δεν πρέπει να είμαστε ευκολόπιστοι και αφελείς και να μην εμπιστευόμαστε χωρίς σκέψη. Άλλο παράδειγμα είναι η Σταχτοπούτα όπου συμβολίζει τα άγχη που βιώνει το παιδί για την αδελφική αντιζηλία ή όταν έχει αίσθημα μειονεξίας απέναντι στα αδέρφια του.

Μία άλλη παράμετρος που πρέπει να μελετηθεί είναι το γεγονός ότι τα παραμύθια αντανakλούν αλλά και αναπαράγουν τις παραδοσιακές αντιλήψεις, προκαταλήψεις και στερεότυπα της κοινωνίας μέσα στην οποία υπάρχουν. Καθώς το παραμύθι είναι ένα μέσο κοινωνικοποίησης για το μικρό παιδί συντελείται μια άτυπη αλλά σημαντική εξοικείωση του μικρού παιδιού με τους αυριανούς κοινωνικούς ρόλους που πρόκειται να αναλάβει ως πολίτης της κοινωνίας.

Ένα αρχέτυπο, λοιπόν, που εμφανίζεται σε όλες τις θρησκείες, τους μύθους και έπη του κόσμου είναι ο εξιδανικευμένος άνδρας ήρωας που χαρακτηρίζεται από θάρρος, εξαιρετικά κατορθώματα και ευγενή προτερήματα. Σύμφωνα με τον Carl Jung και τον Joseph Campbell αυτό το αρχέτυπο είναι μια έκφραση του προσωπικού και συλλογικού ασυνειδήτου.

Έτσι, διαπιστώνεται ότι ο τρόπος που παρουσιάζονται οι χαρακτήρες στα παραμύθια, είτε άνδρες είτε γυναίκες, εμφανίζουν αρχετυπικά χαρακτηριστικά του φύλου τους, όπως δηλαδή τους τα αποδίδει η ίδια η κοινωνία και προσδοκά να τα διαθέτουν.

Για να γίνει περισσότερο κατανοητό η παραπάνω θέση θα δώσουμε ένα παράδειγμα για τα χαρακτηριστικά που μεταδίδονται στα δύο φύλα. Έτσι, στα παραδοσιακά λαϊκά παραμύθια συνήθως ο πρωταγωνιστής και η κεντρική φιγούρα της ιστορίας είναι ένας άντρας ή ένα νεαρό αγόρι, ο οποίος παρουσιάζεται ως δραστήριος, θαρραλέος, δυναμικός, εφευρετικός, τολμηρός, εξωστρεφής και ο οποίος είναι πάντα έτοιμος να νικήσει τις δυσκολίες και τις αντιξοότητες της ζωής με σκοπό να πετύχει την κοινωνική καταξίωση. Αυτή συνήθως είναι ο πλούτος, η δόξα, τα αξιώματα ή ακόμη και να παντρευτεί ένα όμορφο κορίτσι. Τέτοια παραδείγματα ηρώων είναι «ο Τζακ και η φασολιά», ο «Πήτερ Παν» κ.ά.

Επομένως, το μικρό αγόρι που ταυτίζεται με αυτούς τους ήρωες και τα χαρακτηριστικά του αρσενικού πρότυπου προετοιμάζεται υποσυνείδητα να αναλάβει έναν κοινωνικό ρόλο που είναι αποδεκτός.

Από την άλλη πλευρά, η εικόνα του κοριτσιού λαμβάνει τελείως διαφορετικά χαρακτηριστικά στα κλασικά παραμύθια. Έτσι, οι ηρωίδες εμφανίζονται στις ιστορίες αδύναμες, εσωστρεφείς, υπομονετικές. Ασχολούνται με το νοικοκυριό και την φροντίδα της οικογένειας και περιμένουν με υπομονή τον άνδρα ιππότη ή βασιλιά για να λυτρωθούν. Αυτό συμβαίνει για παράδειγμα σε παραμύθια όπως η «Ωραία Κοιμωμένη», η «Σταχτοπούτα» κ.α. Επίσης, υπάρχουν περιπτώσεις όπου η γυναίκα αποτελεί έπαθλο ή βραβείο για τον ήρωα. Έτσι, η γυναίκα φαίνεται να καταξιώνεται μόνο μέσα από τον άνδρα και η ομορφιά και η νοικοκυροσύνη να βοηθούν σημαντικά προς αυτή την κατεύθυνση.

Συμπεραίνουμε, λοιπόν, ότι στα κλασικά παραμύθια αναπαράγονται τα κοινωνικά πρότυπα του άνδρα και της γυναίκας και ανακυκλώνουν τους διακριτούς και άνισους ρόλους των δύο φύλων μέσα στην κοινωνία. Το μικρό αγόρι διδάσκεται ότι ο άντρας παίρνει την ζωή στα χέρια του και την οικειοποιείται στο μέγιστο δυνατό ενώ το μικρό κορίτσι φαίνεται να μένει στο περιθώριο και αμέτοχα ως προς την εξέλιξη της ιστορίας.

Κλείνοντας το παρόν κεφάλαιο διαπιστώσαμε ότι οι χαρακτήρες σε ένα παιδικό παραμύθι συνήθως δεν εμφανίζονται τυχαία αλλά συμβολίζουν ηθικά ή μη ηθικά χαρακτηριστικά και αξίες του ανθρώπου υποδηλώνοντας με αυτόν τον τρόπο τον ρόλο τους στην πλοκή της ιστορίας.

2 ΤΑ ΚΟΜΙΚΣ

Σε αυτό το κεφάλαιο θα παρουσιάσουμε ορισμένα βασικά στοιχεία των κόμικς ως προς τον τρόπο που παρουσιάζουν τις ιστορίες και τους χαρακτήρες τους. Καθώς, λοιπόν, τα κόμικς αποτελούν ένα πολύ σημαντικό κομμάτι της παιδικής λογοτεχνίας και καθώς ο τρόπος παρουσίασής τους είναι ιδιαίτερα ξεχωριστός αφού χρησιμοποιούν έντονα στοιχεία κρίνουμε απαραίτητο να αναλύσουμε και αυτήν την πτυχή ώστε στη συνέχεια να προβούμε σε μια συνολικότερη ανάλυση του υπό μελέτη θέματος.

Εάν μπορούμε να πούμε ότι το παραμύθι ανήκει στην εποχή του λόγου, τότε το κόμικ ανήκει στην εποχή της εικόνας. Το κόμικ είναι ο συνδυασμός εικόνας και κειμένου γραμμένο σε χαρτί σε μορφή λεζάντας ή μέσα σε πλαίσιο, όπως για παράδειγμα σε συννεφάκια. Το κύριο χαρακτηριστικό είναι ότι η μία εικόνα διαδέχεται την επόμενη και έτσι δημιουργείται μία ιστορία με νόημα. Η λέξη κόμικ προέρχεται από την λέξη «κωμικός» και για αυτό το περιεχόμενό του είναι κωμικό. Αρχικά απευθυνόταν μόνο σε παιδιά ενώ στη συνέχεια διαδόθηκε και στους ενήλικες.

Ένας ορισμός που μπορεί να δοθεί είναι ότι κόμικ είναι ποικίλα σχήματα και εικόνες που τοποθετούνται στο χαρτί με συγκεκριμένο τρόπο και σειρά με σκοπό να μεταφέρουν στον αναγνώστη πληροφορίες και να προκαλέσουν το συναίσθημά του δημιουργώντας μία ιστορία με νόημα και πλοκή.

Τα πρώτα κόμικς εμφανίστηκαν στην Ευρώπη στις αρχές του 19^{ου} αιώνα ενώ στην Ελλάδα άρχισαν να γίνονται γνωστά κατά τη δεκαετία του 1930 κι έπειτα, ενώ ιδιαίτερη άνθιση γνώρισαν κατά την δεκαετία του 1950.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει η τεχνική που χρησιμοποιείται ώστε να αποδώσει την κίνηση στην ιστορία, η οποία ονομάζεται κλίμακα του κάδρου. Αρχικά, κάδρο ονομάζεται η εικόνα που βλέπει ο αναγνώστης την δεδομένη στιγμή.

Αναλόγως με την απόσταση που έχει το θέμα ή ο χαρακτήρας μέσα στον περιβάλλοντα χώρο το κάδρο μπορεί να είναι κοντινό, μακρινό ή μεσαίο.

Έτσι, στο γενικό κάδρο η εικόνα παρουσιάζει στοιχεία από το περιβάλλον αλλά και τον ήρωα ο οποίος αν και εμφανίζεται από μακριά είναι ενταγμένος σε αυτό. Στο μεσαίο κάδρο ο ήρωας κυριαρχεί στην εικόνα σε ολόσωμη μορφή ενώ υπάρχουν λίγα στοιχεία από το περιβάλλον με αποτέλεσμα η έμφαση να δίνεται στην δράση του ήρωα και στις σχέσεις των πρωταγωνιστών γενικότερα. Το τρίτο σημείο της τεχνικής είναι το κοντινό κάδρο στο οποίο κυριαρχεί το πρόσωπο ή τα πρόσωπα των πρωταγωνιστών. Σε αυτό το σημείο η έμφαση δίνεται κυρίως στην ψυχολογική κατάσταση των προσώπων που απεικονίζονται.

Η γλώσσα στα κόμικς είναι απλή, λιτή και κατανοητή, ενώ η γραφή είναι πάντα με κεφαλαία γράμματα. Ακόμη, κύριο στοιχείο είναι η χρήση του ευθύ λόγου. Χρησιμοποιούνται κατά κόρον επιφωνήματα και σημεία στίξης καθώς και μιμήσεις ήχων. Θα μπορούσαμε βεβαία να αναφέρουμε ότι η γλώσσα παρουσιάζει φτωχό λεξιλόγιο, χρήση πολλών αργκό εκφράσεων και χωρίς να περιέχει περιγραφικό λόγο. Από την άλλη πλευρά, αυτός ο περιεκτικός, αιχμηρός και νευρώδης λόγος και οι απλοϊκοί διάλογοι δείχνουν την έντονη δράση με αλληγορικό και αιχμηρό τρόπο χωρίς να κουράζει τον αναγνώστη.

Οι ηχοποιήσεις που αποτελούν κύριο χαρακτηριστικό των κόμικς έχουν σκοπό να αντικαταστήσουν τις λέξεις με ήχους και να αποτυπωθούν νοερά στον αναγνώστη. Μερικά παραδείγματα τέτοιων ηχοποιήσεων είναι ΝΤΡΙΠΠΙΝ (για το κουδούνισμα του τηλεφώνου), ΜΠΟΥΜ ή ΜΠΑΜ (για να δηλώσει έναν δυνατό κρότο) κ.ά..

Τα «γκλου-γκλου», «γκουπ», πλατσ», «σνιφ» κ.λπ. που γράφονται στα κόμικς αλλά και σε παιδικά παραμύθια είναι κωμικά ερεθίσματα και προκαλούν

γέλιο στα παιδιά. Οι ηχοποιητικές λέξεις μεταδίδουν μηνύματα και συνδυάζονται πάντα με κωμικές καταστάσεις κι έτσι προκαλείται το γέλιο και η χαρά στον μικρό αναγνώστη.

Είναι σημαντικό σε αυτό το σημείο να επισημάνουμε ότι το συγκεκριμένο χαρακτηριστικό χρησιμοποιείται και στα παιδικά παραμύθια καθώς με αυτόν τον τρόπο δίνουν έμφαση στο γεγονός του ήχου και στην δράση. Ένα παράδειγμα που μπορεί να επικυρώσει αυτή την άποψη είναι στο παραμύθι «τα τρία μικρά λυκάκια» του Ευγένιου Τριβιζά χρησιμοποιούνται ηχοποιητικές λέξεις, όπως «Φουουουουουου! Φουουουουουου!Φουουουουουου!», «Μουφ, μουφ!!»

Τέλος, ο χρόνος στα κόμικς δεν υπάρχει αφού οι ιστορίες δεν οριοθετούνται χρονικά. Σύμφωνα με όλα τα παραπάνω διαπιστώνεται ότι υπάρχουν πολλά κοινά σημεία των κόμικς με τα παραμύθια, τόσο ως προς την γλώσσα όσο και ως προς τις τεχνικές παρουσίασης των ηρώων.

Τα θετικά σημεία των κόμικς είναι ότι είναι ένα ψυχαγωγικό ανάγνωσμα που ξεκουράζει και τέρπει τον μικρό αναγνώστη. Καλλιεργεί τη φιλιαναγνωσία, καθώς και την κριτική και δημιουργική σκέψη. Μέσα από τον φανταστικό κόσμο των ηρώων με τις υπερφυσικές δυνάμεις και την σκανταλιάρικη διάθεση κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον του αναγνώστη.

Επίσης, πολύ σημαντικό είναι το γεγονός ότι επειδή τα παιδιά ταυτίζονται με τους ήρωες αυτοί δρουν ως πρότυπα και μπορούν να εκφράσουν τις κοινωνικές και ιδεολογικές αξίες της κοινωνίας αλλά και της επικράτησής τους. Ακόμη, οι ήρωες ως πρωταγωνιστές δύσκολων και ενδιαφερόντων περιπετειών δίνουν διέξοδο στα όνειρα των παιδιών.

Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν και οι «πολέμιοι» των κόμικς οι οποίοι υπερτονίζουν τα αρνητικά σημεία. Αυτά είναι το φτωχό λεξιλόγιο και ο

αφηγηματικός λόγος. Η αναπαραγωγή των στερεότυπων αντιλήψεων γύρω από τα δύο φύλα, τον ρόλο του χρήματος, της δόξας αλλά και τον εθνικό χαρακτήρα διαφόρων λαών. Για παράδειγμα, λαοί λιγότερο ανεπτυγμένοι εμφανίζονται αφελείς, απλοϊκοί, εύπιστοι, κακοί που χρειάζονται την βοήθεια χαρακτήρων από ανεπτυγμένους λαούς.

Επιπροσθέτως, ο τρόπος που παρουσιάζονται οι ήρωες με υπερφυσικές δυνάμεις δείχνει να υπερεκτιμά την φυσική δύναμη με την οποία πάντα νικούν τους αδύναμους. Το γεγονός αυτό συμπληρώνεται και με το ότι δημιουργούν ανταπάτες στα παιδιά σχετικά με τις ικανότητες του ανθρώπου τα οποία προσπαθούν να τους μιμηθούν.

2.1 Οι ήρωες των κόμικς

Συνεχίζοντας, θα αναφέρουμε ορισμένα βασικά στοιχεία που επικρατούν στα κόμικς αναφορικά με τον τρόπο που παρουσιάζονται οι ήρωες καθώς θα βοηθήσει στην μελέτη του θέματος της εργασίας.

Πιο συγκεκριμένα, τα πρόσωπα στα κόμικς παρουσιάζονται σχηματοποιημένα με ορισμένα βασικά και αμετάβλητα χαρακτηριστικά ώστε να μένουν στη μνήμη του παιδιού πιο εύκολα. Τέτοια πρόσωπα είναι οι ήρωες όπως ο Λούκι Λουκ, ο Ποπάυ κ.ά. Επίσης, οι ήρωες των κόμικς φοράνε πάντοτε τα ίδια ρούχα, δεν έχουν ηλικία, δηλαδή είναι πάντα στην ίδια ηλικία χωρίς να γερνάνε ώστε να παραμένουν διαχρονικοί. Ο Ποπάυ, για παράδειγμα, παραμένει η ίδια φιγούρα σε όλες τις ιστορίες των κόμικς από την δεκαετία του 1930 μέχρι σήμερα διατηρώντας αναλλοίωτα στον χρόνο τα χαρακτηριστικά του.

Ακόμη, οι ήρωες των κόμικς διαθέτουν υπερφυσικές δυνάμεις τις οποίες τις χρησιμοποιούν για να παλέψουν ενάντια στο κακό κατά την αιώνια πάλη μεταξύ του καλού και του κακού και έτσι να βγουν νικητές από την πλευρά του καλού. Οι ήρωες είναι συνήθως έξυπνοι και διορατικοί σαν τον Σούπερμαν αλλά παράλληλα μπορεί να είναι και διασκεδαστικοί, όπως ο Αστερίξ και ο Οβελίξ.

Ποια είναι όμως τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά των κόμικς που ενθουσιάζουν τους μικρούς αναγνώστες ως προς τους ήρωες και τα πρόσωπα των ιστοριών;

Αρχικά, το κύριο στοιχείο είναι η αμεσότητα του λόγου που υπάρχει όπου με την χρήση λιτών και μικρών φράσεων, διαλόγων οι χαρακτήρες επικοινωνούν μεταξύ τους. Το εύκολο σενάριο και οι αστείες περιπέτειες των ηρώων δίνουν την δυνατότητα στο παιδί να διασκεδάσει με την ιστορία απλά και μόνο ξεφυλλίζοντας τις σελίδες χωρίς απαραίτητα να τις διαβάσει.

Ένα ακόμη σημαντικό στοιχείο είναι ότι οι ήρωες έχουν τα ίδια χαρακτηριστικά, επαναλαμβάνονται τα ίδια στερεότυπα στα επεισόδια και διαθέτουν πάντα τις ίδιες αρετές και τα ίδια ελαττώματα. Με αυτόν τον τρόπο το παιδί ταυτίζεται μαζί τους αφού τους αναγνωρίζει αμέσως. Τα έντονα χρώματα στις εικόνες, οι λεζάντες, οι ονειροπολήσεις των χαρακτήρων κ.λπ. δημιουργούν το κατάλληλο έδαφος για να μπορέσει το μικρό παιδί να αναπτύξει την φαντασία του, να ψυχαγωγηθεί, να ταυτιστεί με τα πρόσωπα και να διαβάσει την ιστορία εύκολα σύμφωνα με τον δικό του ρυθμό ανάγνωσης.

Το μικρό παιδί ταυτίζεται εύκολα με τους ήρωες των κόμικς καθώς υπάρχει επαναλαμβανόμενα η λυτρωτική κορύφωση της ιστορίας, δηλαδή ο ήρωας γλιτώνει εκατοντάδες φορές από τον εχθρό γιατί δεν τον πετυχαίνουν οι σφαίρες ή γλιτώνει από τις παγίδες που του έχουν στήσει.

Σε αυτό το σημείο αξίζει να συμπληρωθεί ένα είδος κόμικ που προέρχεται από την Ανατολή και ονομάζεται Manga καθώς εμφανίζει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά. Πιο συγκεκριμένα, τα Manga ορίζονται ως τυχαίες και παράξενες εικόνες, ενώ αποτυπώνονται σχεδόν αποκλειστικά σε ασπρόμαυρο χρώμα. Δίνεται ιδιαίτερη έμφαση στις γραμμές και η κίνηση αποδίδεται με περισσότερο κινηματογραφικό τρόπο.

Αυτό, ωστόσο, που θα πρέπει να μελετηθεί στα κόμικς Manga είναι ο τρόπος που παρουσιάζονται οι ήρωες. Εμφανίζονται με έντονα χαρακτηριστικά του προσώπου και με μεγάλα εκφραστικά μάτια χρησιμοποιώντας γραμμές και έντονες γωνίες. Ο σκοπός αυτής της εμφάνισης των ηρώων είναι να αποτυπωθούν στο πρόσωπό τους τα έντονα συναισθήματά τους. Στην παρακάτω εικόνα δίνεται μια εικόνα ενός ήρωα Manga ώστε να γίνει περισσότερο κατανοητό.



Εικόνα 1: Ήρωας από κόμικ Manga

Διαπιστώνεται ότι οι ήρωες στα κόμικς εμφανίζονται με συγκεκριμένο τρόπο, δηλαδή με τα ίδια χαρακτηριστικά και με στερεοτυπική μορφή. Ο απώτερος σκοπός

των προσώπων είναι να παρουσιάζονται ως προσιτοί απέναντι στο παιδί το οποίο ταυτίζεται μαζί τους, ενώ παράλληλα σημαντικό είναι να μεταφερθεί στον μικρό αναγνώστη και η συναισθηματική του κατάσταση ώστε να γίνει πιο εύκολα η ταύτιση αυτή.

Φαίνεται, λοιπόν, ότι αυτό που αγαπούν κυρίως τα παιδιά από τα κόμικς είναι ότι οι ήρωες μπορεί από την μία πλευρά να διαθέτουν υπεράνθρωπες και φανταστικές δυνάμεις και να νικάνε το κακό αλλά από την άλλη έχουν επίσης και τα ελαττώματα και τις αδυναμίες που έχουν όλοι οι υπόλοιποι. Έτσι, για παράδειγμα, ο σούπερμαν είναι ένας απλός δημοσιογράφος που φοράει γυαλιά και δουλεύει σε ένα γραφείο πριν μεταμορφωθεί στον υπερ- ήρωα που σώζει ανθρώπινες ζωές.

3 ΚΡΙΤΙΚΗ ΑΠΟΤΙΜΗΣΗ ΤΟΥ ΤΡΟΠΟΥ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗΣ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ ΣΕ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΚΑΙ ΚΟΜΙΚΣ

Σε αυτό το κεφάλαιο θα προσπαθήσουμε να προβούμε σε μια κριτική εξέταση του θεωρητικού υπόβαθρου που παρουσιάσαμε στα προηγούμενα κεφάλαια σχετικά με τον τρόπο που παρουσιάζονται οι ήρωες των παιδικών ιστοριών.

Αρχικά θα αναλύσουμε τον τρόπο που απεικονίζεται ο λύκος τόσο στα κλασικά παραμύθια, όσο και στα πιο σύγχρονα όπου όπως θα παρατηρήσουμε έχει μια διαφορετική εικόνα. Πριν ξεκινήσουμε θα πρέπει να επισημανθεί ότι υπάρχει βαθιά ριζωμένη η πεποίθηση ότι ο λύκος είναι κακός, τόσο από τα κλασικά παραμύθια όσο και από την λαϊκή παράδοση και τους μύθους του Αισώπου. Η εικονογράφηση του λύκου στα λαϊκά παραμύθια είναι χαρακτηριστική και επικυρώνει αυτή την πεποίθηση. Έτσι, γενικά ο λύκος δεν εμφανίζεται καθόλου εξανθρωπισμένος, δηλαδή είναι γυμνός και δεν φοράει ρούχα.

Έτσι, στο κλασικό παραμύθι «η Κοκκινোসκουφίτσα» ο λύκος είναι ένας από τους πρωταγωνιστές της ιστορίας. Στην παραδοσιακή εκδοχή του παραμυθιού ο λύκος παρουσιάζεται μοχθηρός, πονηρός και κακός αφού επιδιώκει να ξεγελάσει την μικρή κοκκινোসκουφίτσα. Έτσι, ως εικόνα απεικονίζεται με πονηρό και «κοφτό» βλέμμα μεγάλη σωματική διάπλαση με γκριζούς χρωματισμούς και μεγάλα κοφτερά δόντια. Η εικόνα δηλαδή που παρουσιάζεται δείχνει ξεκάθαρα ότι ο συγκεκριμένος χαρακτήρας διαδραματίζει έναν κακό και μοχθηρό ρόλο στην ιστορία. Στην εικόνα που ακολουθεί δίνεται αυτή η πονηρή και μοχθηρή διάσταση του συγκεκριμένου χαρακτήρα.



Εικόνα 2: Η μορφή του λύκου στο κλασικό παραμύθι «η Κοκκινোসκουφίτσα»

Τα τελευταία χρόνια γίνεται μία προσπάθεια από τους σύγχρονους συγγραφείς παιδικών βιβλίων να χρησιμοποιείται το στοιχείο της διακειμενικότητας.

Αυτό σημαίνει ότι ο συγγραφέας ενσωματώνει στο έργο του παραπομπές και παραθέματα από προηγούμενα έργα. Έτσι ο αναγνώστης αναγνωρίζοντας αυτά τα διακείμενα στοιχεία μεταφέρει στο κείμενο που διαβάζει τις δικές του εμπειρίες, γνώσεις και αναγνωστικές αναμνήσεις. Το αποτέλεσμα αυτής της διαδικασίας είναι το κείμενο εμπλουτίζεται και διαμορφώνει με το δικό του τρόπο το νόημα της ιστορίας.

Υπό αυτό το πλαίσιο οι συγγραφείς προσπάθησαν τα τελευταία χρόνια να παρουσιάσουν την εικόνα του κακού λύκου λίγο διαφορετική. Η λογοτεχνική παράδοση, εξάλλου, απέδωσε ένα στερεότυπο χαρακτήρα στον λύκο ως το πρότυπο του ανόητου και του κακού. Ωστόσο, ο λύκος σήμερα παρουσιάζει δύο πρόσωπα. Το ένα ακολουθεί το γνωστό στερεότυπο του κακού και μοχθηρού λύκου και το άλλο ως καλόκαρδος και συγκαταβατικός.

Η μετάλλαξη του λύκου από άγριο και επικίνδυνο ζώο σε καλόκαρδο δημιουργήθηκε για δύο λόγους. Πρώτον, για παιδαγωγικούς σκοπούς καθώς οι σύγχρονες προσεγγίσεις απαλλάσσουν όλο και περισσότερο από τα αναγνώσματα οτιδήποτε μπορεί να δημιουργήσει έντονη φοβία στην παιδική ψυχή. Δεύτερον, για οικολογικούς λόγους, όπου η αλλαγή των σύγχρονων κοινωνιών είχε ως αποτέλεσμα ο λύκος από φοβερή απειλή να γίνει ένα είδος προς εξαφάνιση. Πολλοί πιστεύουν ότι το μίσος που αναπαράγεται από γενιά σε γενιά για τον λύκο μέσα από τα στερεότυπα συντελούν στην εξαφάνισή του επομένως χρειάζεται μια αποδόμηση του προσώπου του ως αντιπαθητικό και κακό ζώο και μια αλλαγή στην στάση των ανθρώπων απέναντί του.

Τα σύγχρονα παιδικά, λοιπόν, παραμύθια προσπαθούν να παρουσιάσουν τον λύκο ως ένα παρεξηγημένο ζώο που νιώθει απροστάτευτο από άλλα ζώα ή αισθάνεται μοναξιά. Ένα παράδειγμα ενός τέτοιου παραμυθιού είναι «τα τρία μικρά

λυκάκια» του Ευγένιου Τριβιζά (1993) τα οποία προσπαθούν να προστατευτούν από το κακό Ρούνι το γουρούνι που επιδιώκει να καταστρέψει τα σπίτια τους.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει ο τρόπος που απεικονίζονται τα λυκάκια και έτσι δημιουργείται μια προσπάθεια να «σπάσει» το στερεότυπο που επικρατούσε τα τελευταία χρόνια σχετικά με τον κακό λύκο. Συγκεκριμένα, οι λύκοι εικονογραφούνται με ήπια χαρακτηριστικά προσώπου χωρίς έντονο βλέμμα και μεγάλα δόντια. Αξιοσημείωτο είναι ότι τα χρώματά τους είναι γκρι, ανοιχτόχρωμο γκρι και άσπρο υποδηλώνοντας με αυτόν τον τρόπο την αγνότητα και την φιλική διάθεση.

Στην παρακάτω εικόνα παραθέτουμε την εικόνα του εξώφυλλου του παραμυθιού που αποτυπώνει με σαφήνεια την προηγούμενη ανάλυση.



Εικόνα 3: Το εξώφυλλο από «Τα τρία μικρά λυκάκια» του Ε. Τριβιζά

Συνεχίζοντας την σκιαγράφιση της εικονογράφησης των ηρώων στο συγκεκριμένο παραμύθι αξίζει να αναφερθεί και ο τρόπος που παρουσιάζεται το κακό γουρούνι που κυνηγάει τα τρία μικρά λυκάκια. Έτσι, ο Ρούνι στην αρχή της ιστορίας είναι το κακό πρόσωπο που στήνει παγίδες στα λυκάκια για να τα παγιδεύσει ενώ στο τέλος ο χαρακτήρας αλλάζει και γνωρίζει την ομορφιά της φιλίας και της ειρήνης.

Έτσι, όπως παρατηρούμε και στις παρακάτω εικόνες η εμφάνιση του κακού γουρουνιού απεικονίζεται μόνο στο πρόσωπο το οποίο έχει θυμωμένο βλέμμα και ένταση στο στόμα.

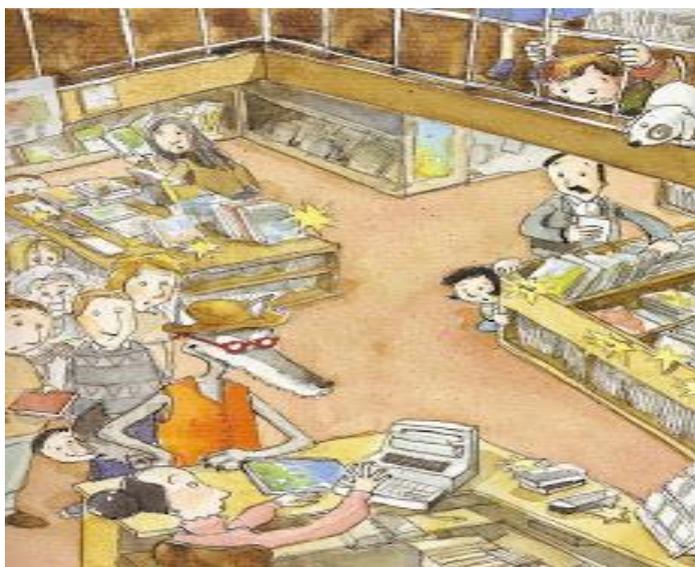
Αντίθετα, όταν ο χαρακτήρας μεταλλάσσεται σε καλός η ένταση του προσώπου εξαφανίζεται, το βλέμμα γίνεται πιο «ανοιχτό» ενώ παράλληλα ο ίδιος χαμογελάει.

Σε αυτό το παράδειγμα, ο χαρακτήρας εμφανίζει την κακή ή την καλή του διάθεση αποκλειστικά και μόνο μέσω του προσώπου του αφού ο εικονογράφος δεν αλλάζει ούτε την σωματική διάπλαση του γουρουνιού αλλά ούτε και το χρώμα του. Αυτό, έρχεται σε αντίθεση με την εικόνα των τριών μικρών λύκων οι οποίοι για να αλλάξουν το στερεότυπο στην σκέψη του μικρού αναγνώστη απεικονίζονται με διαφορετικά εξωτερικά χαρακτηριστικά, όπως ηλικία, ντύσιμο, χρώμα κ.λπ.



Εικόνα 4: Ο Ρούφι το γουρούνι στα τρία μικρά λυκάκια

Ακόμη, στο παραμύθι «Ένας καλλιεργημένος λύκος» της Μπέκυ Μπλουμ (1998) ο λύκος παρουσιάζεται με κοστούμι, γυαλιά οράσεως και παπιγιόν. Στις πρώτες σελίδες του βιβλίου ο ήρωας ο αμόρφωτος εμφανίζεται γυμνός ενώ όσο αποκτά μόρφωση και παιδεία θα μπορούσαμε να πούμε ότι εξανθρωπίζεται και ντύνεται «καθωσπρέπει».



Εικόνα 5: Ο λύκος από το «Ένας καλλιεργημένος λύκος» της Μ. Μπλουμ

Αξίζει να σημειωθεί σε αυτό το σημείο ότι η αλλαγή του στερεότυπου του κακού λύκου φαίνεται να γίνεται αποδεκτή αμέσως από τα παιδιά προσχολικής ηλικίας. Σύμφωνα με την Γιαννικοπούλου (2002) τα παιδιά του νηπιαγωγείου αποδέχονται χωρίς δεύτερη σκέψη τα τρία μικρά λυκάκια του Τριβιζά διότι είναι μικρά σε ηλικία κι επομένως μοιάζουν με τα ίδια.

Επομένως, μπορούμε να συμπεράνουμε αξιολογώντας τα παραπάνω παραδείγματα ότι ο τρόπος απεικόνισης των χαρακτήρων σε ένα παραμύθι διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο αφού φαίνεται ότι μια εικόνα που δίνεται με συγκεκριμένα ήπια χαρακτηριστικά μπορεί να αλλάξει ακόμη και τον πιο σκληρό χαρακτήρα.

3.1. Παραδείγματα εικονογράφησης ηρώων

Σε αυτή την υποενότητα θα συνεχίσουμε την ανάλυση των χαρακτήρων δίνοντας συγκεκριμένες παραμέτρους απεικόνισης, έτσι όπως παρουσιάστηκαν στα πρώτα κεφάλαια της παρούσας εργασίας.

Αρχικά θα αναλύσουμε ορισμένα πρόσωπα ορόσημα στα παιδικά παραμύθια και κόμικς που συμβολίζουν το καλό. Θα αντιπαραβάλουμε τον χαρακτήρα με τα στοιχεία της βιβλιογραφίας που παρουσιάστηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια για να διαπιστώσουμε εν τέλει εάν όσα γράφονται στην θεωρία γίνονται στην πράξη.

Έτσι, οι χαρακτήρες που επιλέξαμε για την ανάλυση είναι Χιονάτη, η Σταχτοπούτα και η καλή νονά νεράιδα της Σταχτοπούτας. Η επιλογή αυτών των ηρώων έγινε με γνώμονα ότι είναι γνωστοί χαρακτήρες από τα πιο δημοφιλή παιδικά αναγνώσματα.

Αρχικά, θα αναλύσουμε τον τρόπο που παρουσιάζονται οι δύο γυναικείες φιγούρες, η Χιονάτη και η Σταχτοπούτα. Αρχικά, η Χιονάτη ενσαρκώνει το αρχέτυπο της γυναικείας αγνότητας και ομορφιάς. Παρουσιάζεται ως ένα νεαρό κορίτσι με όμορφα χαρακτηριστικά προσώπου, εύθραυστη σαν πορσελάνινη κούκλα με δέρμα λευκό, κόκκινα χείλη και γαλάζια μάτια.

Στην φιγούρα της ηρωίδας υπάρχει έντονη η αντίθεση του λευκού και του κόκκινου όπου φαίνεται να συμβολίζει την διπλή φύση της, δηλαδή από την μία πλευρά το λευκό χρώμα του δέρματος δηλώνει την αγνότητα και την ασεξουαλική πλευρά και από την άλλη το κόκκινο την ερωτική της πλευρά. Έτσι, η αντίθεση στην εικόνα της ηρωίδας είναι ξεκάθαρη, αφού τα κόκκινα χείλη υποδηλώνουν το ερωτικό πάθος και το λευκό την αγνότητα της. Ακόμη, τα μαύρα μαλλιά της Χιονάτη φαίνεται να συμβολίζουν την θλίψη και το πένθος.

Ακόμη, η τριάδα των χρωματικών αυτών αποχρώσεων φαίνεται να μην έχει γίνει τυχαία, αφού ο αριθμός τρία συμβολίζει την αμφιθυμία της ερωτικής

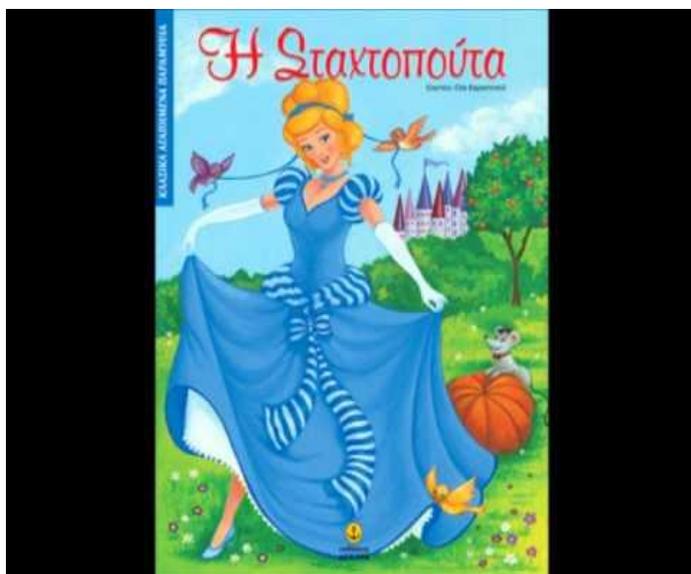
συνεύρεσης και τον φόβο προς το πέραςμα της. Το τρία συνδέει την αναζήτηση της σεξουαλικής ταυτότητας με την κοινωνική ταυτότητα του ατόμου.



Εικόνα 6: Η απεικόνιση της Χιονάτης στο κλασικό παραμύθι

Από την άλλη πλευρά, βρίσκεται η μορφή της Σταχτοπούτας. Η Σταχτοπούτα απεικονίζεται ως μία νεαρή κοπέλα με μαζεμένα ξανθά μαλλιά και ένα όμορφο γαλάζιο φόρεμα. Τα πιασμένα μαλλιά συμβολίζουν το αρχοντικό και επίσημο, ενώ το ανοιχτό χρώμα υποδηλώνουν το φως του ήλιου που διαχέεται ολόγυρα συνυποδηλώνοντας την αγνότητα, την καθαρότητα και την φωτεινότητα του χαρακτήρα. Επίσης, το ξανθό χρώμα των μαλλιών αναφέρεται στο νεαρό της ηλικίας της ηρωίδας. Η ξανθιά νεαρή φιγούρα στα παραμύθια παραπέμπει σε άτομο με ευγενή καταγωγή, σε πριγκίπισσα κ.λπ.

Η ενδυματολογία παίζει σημαντικό ρόλο στον σημειωτικό κώδικα, καθώς ο ρουχισμός εκφράζει την κοινωνική τάξη που προέρχεται ο ήρωας, την εθνικότητα, την αισθητική της εποχής κ.λπ. Αναλύοντας την ενδυματολογία της Σταχτοπούτας τοποθετείται χρονολογικά στην Ευρώπη του 14^{ου} με 15^{ου} αιώνα. Η επιλογή του γαλάζιου φορέματος φαίνεται να παραπέμπει στον ουρανό υποδηλώνοντας την πνευματικότητα του χαρακτήρα, την ηρεμία και την αισιοδοξία.



Εικόνα 7: Η απεικόνιση της Σταχτοπούτας στο κλασικό παραμύθι

Ενδιαφέρον παρουσιάζει και η ανάλυση των νεραϊδών στα παραδοσιακά παραμύθια, οι οποίες αποτελούν κύριο δομικό στοιχείο τους. Η φιγούρα της νεραίδα με την πάροδο των πολιτισμικών παραδόσεων και των χρόνων έχει αλλάξει και σήμερα συμβολίζει ένα μυθικό πλάσμα με υπερφυσικές ιδιότητες. Στο παραμύθι της Σταχτοπούτας εμφανίζεται η νεραίδα- νονά της ηρωίδας η οποία χαρακτηρίζεται ως ήπια και ευγενική φύση που βοηθά την Σταχτοπούτα να δραπετεύσει από την εξαθλίωση της κι έτσι να επιφέρει την δικαιοσύνη.

Στην Σταχτοπούτα εμφανίζεται μία νεράιδα- νονά με τον αριθμό ένα να συμβολίζει την μοναδικότητα και παράλληλα την μοναξιά και την απομόνωση. Τα μαλλιά της είναι γκρίζα και μαζεμένα, ενώ λόγω της ηλικίας της δείχνει ότι αυτό το χτένισμα υιοθετείται από τις γυναίκες μεγάλης ηλικίας.

Η επιλογή των χρωμάτων της ενδυμασίας της νεράιδας, δηλαδή οι αποχρώσεις μπλε και μωβ δείχνουν τον μη γήινο χαρακτήρα της και την τάση να ξεχωρίζει από το συνηθισμένο και το κατεστημένο. Επίσης, τα ψυχρά χρώματα συμβολίζουν την σοβαρότητα, την ηρεμία και του σεβασμού. Ακόμη, το γεγονός ότι η νεράιδα- νονά φοράει ένα φόρεμα με κουκούλα τύπου κάπα δείχνει ότι η ίδια ταξιδεύει από μια άλλη εποχή ή ένα άλλο μέρος για να βοηθήσει την ηρωίδα, αφού η κάπα χαρακτηρίζεται ως το ρούχο των ταξιδιωτών.



Εικόνα 8: Απεικόνιση της φιγούρας της καλής νεράιδας στην Σταχτοπούτα

Συνεχίζοντας την ανάλυση των χαρακτήρων θα παρουσιάσουμε μία αρνητική φιγούρα, όπως εμφανίζεται στα παραδοσιακά λαϊκά παραμύθια. Η φιγούρα της μάγισσας είναι ένα σταθερό στοιχείο στα περισσότερα παραμύθια η οποία προκαλεί από την μία πλευρά φόβο στους ήρωες και από την άλλη γοητεία και περιέργεια στους αναγνώστες. Η εμφάνιση της μάγισσας στις παιδικές ιστορίες είναι

απαραίτητη καθώς εμφανίζεται μαγική, παντοδύναμη, δυσνόητη, απρόβλεπτη και συμβάλει καθοριστικά στην κορύφωση του αφηγήματος.

Η μάγισσα μεταμορφώνει και μεταμορφώνεται γίνεται αόρατη, προφητεύει ή πετάει ψηλά με ένα σκουπόξυλο. Παρουσιάζεται συνήθως ως μια μαυροφορεμένη άσχημη γριά με μεγάλη μύτη. Παρουσιάζονται με αυτόν τον τρόπο διότι εξυπηρετούν δαιμονικές και κακές διαθέσεις και προσπαθούν να παρασύρουν τον αγνό και καλό ήρωα.

Πολλές φορές η κακιά μάγισσα παίρνει διαφορετική μορφή και ονομασία, όπως Μοίρα, Δράκαινα, φίδι που μεταμορφώνεται σε γυναίκα στρίγκλα, γριά κ.ά.

Στα παραδοσιακά παραμύθια η μάγισσα είναι προορισμένη να προκαλεί πόνο και δυστυχία, δεν γνωρίζουμε το όνομά της ούτε έχει μεγάλο ρόλο στην ιστορία. Τιμωρεί αλλά πολλές φορές και τιμωρείται ενώ δεν έχει ηθικούς φραγμούς και αναστολές.



Εικόνα 9: Η φιγούρα της κακιάς μάγισσας στην Χιονάτη

Αντίθετα, στα σύγχρονα παραμύθια ο ρόλος της μάγισσας είναι πρωταγωνιστικός και παρουσιάζεται με όνομα στην ιστορία. Για παράδειγμα, η Σουλίτσα και η Λουσίτσα, η Σάντρα, η Χαλάστρω κ.ά. Συνήθως εμφανίζονται και περιγράφονται ως κακάσχημες, με άσχημα έως και αποκρουστικά χαρακτηριστικά

προσώπου ή με βρώμικα ρούχα. Λένε μαγικά ξόρκια και μάγια, ζούνε απομονωμένες στα βουνά και έχουν ως βοηθούς μαγικά αντικείμενα, όπως σκουπόξυλα, ραβδάκια κ.ά.. Διαπιστώνουμε ότι στα σύγχρονα παραμύθια ο ρόλος της κακιάς μάγισσας είναι ιδιαίτερα διευρυμένος και ο αναγνώστης γνωρίζει πολλά στοιχεία για την ζωή της.

Αξίζει να επισημανθεί η στερεότυπη έμφυλη απεικόνιση της μάγισσα, όπου ως γυναίκα παρουσιάζεται συχνά αδέξια, ανασφαλής και ανίκανη να ανταποκριθεί στα καθήκοντά της ή αδύναμη να ελέγξει τα συναισθήματά της. Ισχυρό, επίσης, είναι το στερεότυπο της γυναικείας φιλαρέσκειας και της ανασφάλειας απέναντι στο αντίθετο φύλο.

Επιπροσθέτως, ενδιαφέρον παρουσιάζει και η φιγούρα της κακιάς μητριάς που εμφανίζεται επίσης σε πολλά κλασικά παραμύθια, όπως η Σταχτοπούτα, «Χάνσελ και Γκρέτελ» κ.ά. Η μητριά απεικονίζεται ως κακιά μάγισσα που γεμίζει τον ήρωα και κατ' επέκταση τον αναγνώστη με αισθήματα φόβου και απόρριψης.

Στο παραμύθι της Σταχτοπούτας η αρνητική διάθεση του συγκεκριμένου χαρακτήρα απεικονίζεται με σκουρότερη επιδερμίδα, γκρίζα μαλλιά που δηλώνουν την προχωρημένη ηλικία της και ρούχα και με έντονες γραμμές προσώπου ώστε να αποδοθεί η ένταση.



Εικόνα 10: Η φιγούρα της κακιά μητριάς στην Σταχτοπούτα

4 ADOBE PHOTOSHOP- ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΗΡΩΩΝ

Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε για την αναδημιουργία των ηρώων είναι το Adobe Photoshop. Το Photoshop είναι το πιο γνωστό πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας. Αποτελεί απαραίτητο εργαλείο για κάθε γραφίστα και οι δυνατότητες του δεν περιορίζονται μόνο στην επεξεργασία της εικόνας αλλά και στην δημιουργία.

Στην ενότητα αυτή λοιπόν, παρουσιάζεται η διαδικασία απεικόνισης των ηρώων με την χρήση του Photoshop. Θα αναφερθούν τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν και θα παρουσιαστούν εικόνες από την διαδικασία. Στο σημείο αυτό να αναφερθεί πως ο σχεδιασμός έγινε με χρήση creative pen (γραφίδα) wacom intuos ART. Στην συνέχεια παρουσιάζονται τα σχέδια με την εναλλακτική εμφάνιση των ηρώων.

4.1 Γνωριμία με το Adobe Photoshop



Εικόνα 11: Εικονίδιο του Photoshop

Το **Adobe Photoshop** είναι ένα ισχυρότατο πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνας που μπορεί να ικανοποιήσει και τον απαιτητικότερο χρήστη. Με το Photoshop μπορούμε:

- Να συνθέσουμε εικόνες (προσθήκη κειμένου, προσθήκη άλλων εικόνων, αλλαγή φόντου ή πλαισίου).

- Να αλλάξουμε την ανάλυση, τις διαστάσεις ή το πλήθος των χρωμάτων μιας εικόνας.
- Να τροποποιήσουμε την φωτεινότητα και το κοντράστ τους.
- Να δημιουργήσουμε φωτοσκιάσεις και υφές με διάφορα φίλτρα.
- Να δημιουργήσουμε διάφανα γραφικά για το δίκτυο.

4.2 Εργαλεία Photoshop

Marquee / Crop: Επιλέγει ορθογώνια κι ελλειπτικά τμήματα της εικόνας / Κόβει την εικόνα σε συγκεκριμένο μέγεθος.

Move: Μετακινεί επιλεγμένο τμήμα της εικόνας σε άλλο σημείο της.

Lasso: Επιλέγει ελεύθερα τμήματα.

Magic Wand: Επιλέγει περιοχές με το ίδιο χρώμα.

Airbrush: Αερογράφος. Βάφει σαν σπρέι.

Paintbrush: Δημιουργεί απαλές πινελιές.

Rubber stamp: Δημιουργεί ακριβές αντίγραφο μιας περιοχής σε μια άλλη.

History brush: Αναιρεί προηγούμενες ενέργειες με "πινελιές".

Eraser: Γόμα

Pencil / Line: Σχεδιάζει ελεύθερες γραμμές. / Σχεδιάζει ευθείες γραμμές.

Blur / Sharpen / Smudge: Ελαττώνει / αυξάνει το κοντράστ της εικόνας. / Αναμιγνύει τα χρώματα των εικονοστοιχείων.

Dodge/Burn: Φωτίζει / σκουραίνει περιοχές της εικόνας.

Pen: Δημιουργεί ευθείες γραμμές και ομαλές καμπύλες.

Type: Προσθέτει κείμενο.

Measure: Μετράει αποστάσεις και γωνίες.

Gradient: Δημιουργεί σταδιακό γέμισμα μιας επιλεγμένης περιοχής.

Paint Bucket: Γεμίζει περιοχές με χρώμα.

Eyedropper: Επιλέγει και δίνει πληροφορίες για το χρώμα από κάποιο τμήμα της εικόνας.

Hand: Μετακινεί την εικόνα στο παράθυρο.

Zoom: Μεγεθύνει (η σμικρύνει) τμήμα ή όλη την εικόνα.

4.3 Διαδικασία σχεδιασμού ηρώων.



Εικόνα 12: Print screen από τον σχεδιασμό της Ariel.

Τα σχέδια έγιναν όλα στο χέρι και είναι ελεύθερο σχέδιο. Τα πινέλα που χρησιμοποιήθηκαν είναι : Flat Point Medium Stiff για τους περισσότερους χαρακτήρες αλλά και Round Blunt Medium Stiff. Με την χρήση του τελευταίου έγιναν κυρίως τα περιγράμματα. Κατά την διάρκεια του σχεδιασμού ρυθμίσεις όπως το opacity αλλά και το hardness άλλαζαν αναλόγως το στάδιο στο οποίο βρισκόταν ο σχεδιασμός. Το opacity ήταν κυρίως στο 100% εκτός από τα σημεία τα οποία σκιάζονται, στα οποία κυμάνθηκε από 25% έως 73%. Το hardness με την ίδια λογική κυμάνθηκε από 40% έως 100%.

Τα χρώματα που χρησιμοποιήθηκαν είναι τα ίδια που έχουν και στην αρχική τους απεικόνιση οι ήρωες με ορισμένες παραλλαγές. Σε ορισμένα backgrounds έχουν χρησιμοποιηθεί κάποιες έτοιμες εικόνες. Συγκεκριμένα για κάθε ήρωα έχουν χρησιμοποιηθεί τα παρακάτω χρώματα:

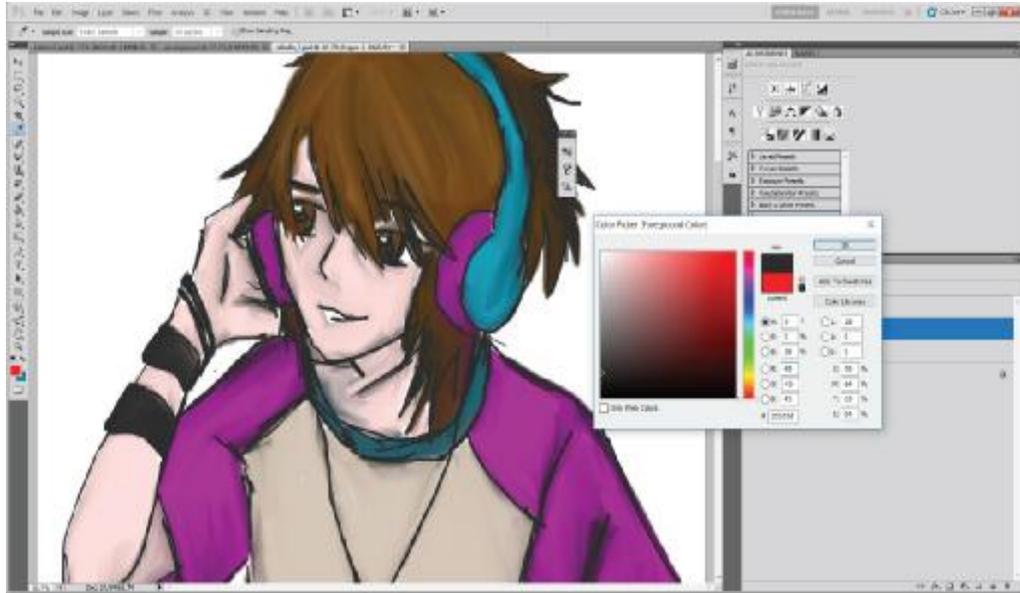
Ariel

κόκκινο: R:170 G:31 B:35 (C:22% M:100% Y:99% K:16%)

πράσινο: R:4 G:73 B:39 (C:89% M:42% Y:99% K:16%)

μοβ: R:135 G:73 B:142 (C:56% M:85% Y:13% K:0%)

μπλε: R:0 G:113 B:138 (C:90% M:45% Y:35% K:7%)



Εικόνα 13: Print screen από τον σχεδιασμό του Abu.

Abu

μοβ: R:168 G:56 B:149 (C:37% M:93% Y:0% K:0%)

καφέ: R:89 G:56 B:20 (C:43% M:68% Y:97% K:53%)

γκρι: R:225 G:207 B:193 (C:11% M:16% Y:22% K:0%)

κόκκινο: R:153 G:27 B:30 (C:25% M:100% Y:100% K:25%)

μπλε: R:24 G:117 B:141 (C:87% M:43% Y:34% K:7%)



Εικόνα 14: Print screen από τον σχεδιασμό της Belle.

Belle

κίτρινο: R:168 G:172 B:54 (C:38% M:21% Y:100% K:1%)

καφέ: R:118 G:21 B:20 (C:31% M:98% Y:99% K:42%)

μοβ: R:86 G:19 B:73 (C:62% M:100% Y:36% K:39%)



Εικόνα 15: Print screen από τον σχεδιασμό του grumpy

Grumpy

κόκκινο: R:193 G:33 B:38 (C:17% M:100% Y:100% K:7%)

καφέ: R:96 G:45 B:21 (C:38% M:79% Y:95% K:51%)

γκρι: R:125 G:113 B:111 (C:51% M:51% Y:49% K:13%)

μπλε: R:7 G:20 B:36 (C:91% M:78% Y:56% K:72%)



Εικόνα 16: Print screen από τον σχεδιασμό του Jafar

Jafar

κίτρινο: R:236 G:191 B:30 (C:8% M:24% Y:99% K:0%)

μοβ: R:59 G:18 B:25 (C:49% M:83% Y:67% K:73%)

μπλε: R:33 G:48 B:81 (C:94% M:83% Y:41% K:37%)

ροζ: R:132 G:23 B:65 (C:35% M:99% Y:56% K:29%)



Εικόνα 17: Print screen από τον σχεδιασμό του Kristof

Kristof

μαύρο: R:17 G:11 B:13 (C:71% M:69% Y:65% K:85%)

κόκκινο: R:127 G:26 B:28 (C:36% M:100% Y:100% K:32%)

μπλε: R:13 G:18 B:39 (C:90% M:83% Y:53% K:71%)

γαλάζιο: R:157 G:202 B:220 (C:37% M:8% Y:9% K:0%)

κίτρινο: R:206 G:210 B:42 (C:24% M:9% Y:100% K:0%)



Εικόνα 18: Print screen από τον σχεδιασμό της Maleficent

Maleficent

μοβ: R:48 G:9 B:63 (C:82% M:100% Y:33% K:53%)

μπλε: R:34 G:52 B:104 (C:99% M:90% Y:31 K:19%)

γκρι/ μαύρο: R:21 G:26 B:37 (C:82% M:73% Y:57% K:73%)



Εικόνα 19: Print screen από τον σχεδιασμό της Mulan

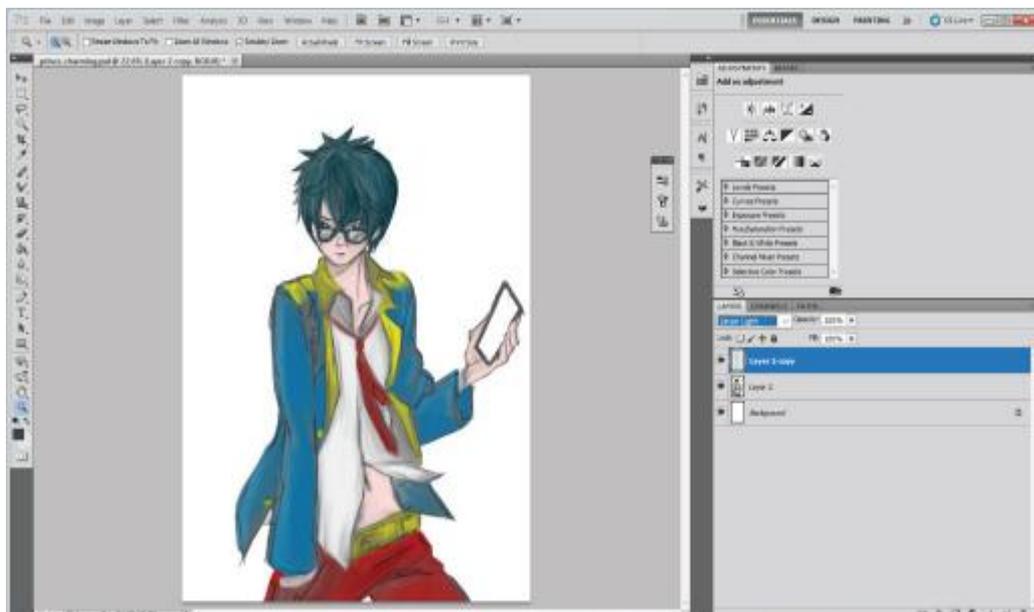
Mulan

κόκκινο: R:87 G:4 B:5 (C:37% M:99% Y:98% K:59%)

μαύρο: R:0 G:4 B: (C:78% M:68% Y:70% K:89%)

ροζ: R:192 G:157 B:169 (C:25% M:40% Y:22% K:0%)

λευκό: R:219 G:215 B:217 (C: 13% M:12% Y:10% K:0%)



Εικόνα 20: Print screen από τον σχεδιασμό του Prince Charming

Prince Charming

γαλάζιο: R:0 G:119 B:168 (C:88% M:47% Y:16% K:1%)

κόκκινο: R:113 G:15 B:17 (C:31% M:100% Y:100% K:45%)

κίτρινο: R:199 G:198 B:47 (C:26% M:11% Y:100% K:0%)

λευκό: R:226 G:225 B:222 (C:10% M:8% Y:9% K:0%)

μαύρο: R:8 G:41 B:47 (C:90% M:65% Y:59% K:64%)



Εικόνα 21: Print screen από τον σχεδιασμό της Ursula

Ursula

γκρι/ ξανθό: R:200 G:194 B:195 (C:22% M:20% Y:18% K:0%)

μαύρο: R:14 G:16 B:25 (C:80% M:72% Y:60% K:80%)

μοβ: R:138 G:71 B:155 (C:53% M:86% Y:0% K:0%)

Σε αυτό το σημείο καλό θα ήταν να αναφερθεί πως τα χρώματα που αναφέρονται παραπάνω δεν είναι απόλυτα καθώς σε κάθε χρώμα οι τόνοι αλλάζουν αναλόγως τις σκιάσεις και τον υποτιθέμενο φωτισμό.

Η γραμματοσειρά που χρησιμοποιήθηκε για την ονομασία των ηρώων είναι η Brush Script Mt Italic. Ακόμη η μορφοποίηση της γραμματοσειράς είναι το fish style με παραμέτρους : Horizontal Bend +15%, Horizontal Distortion -8% και Vertical Distortion -1%.

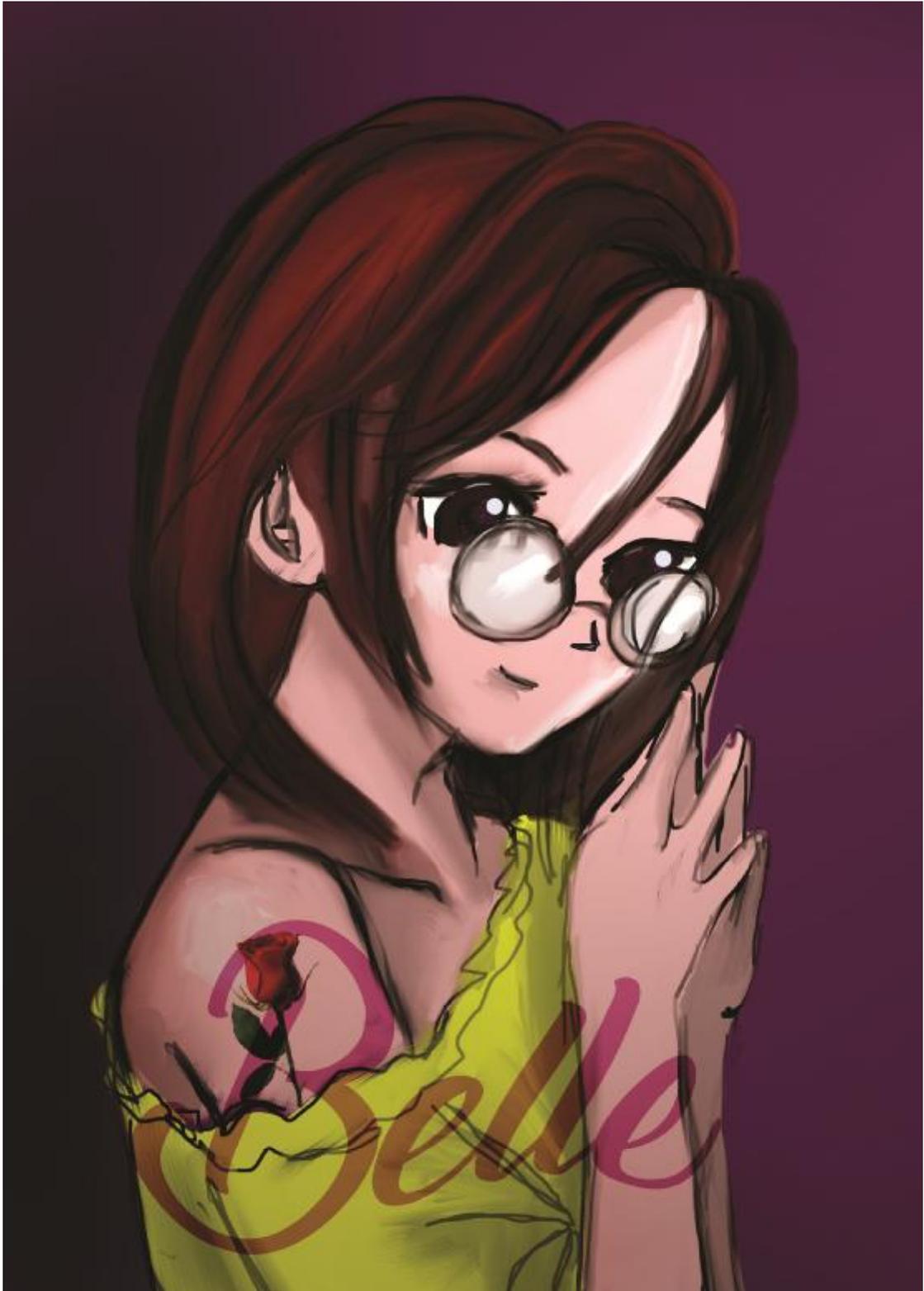
4.4 Απεικόνιση ηρώων



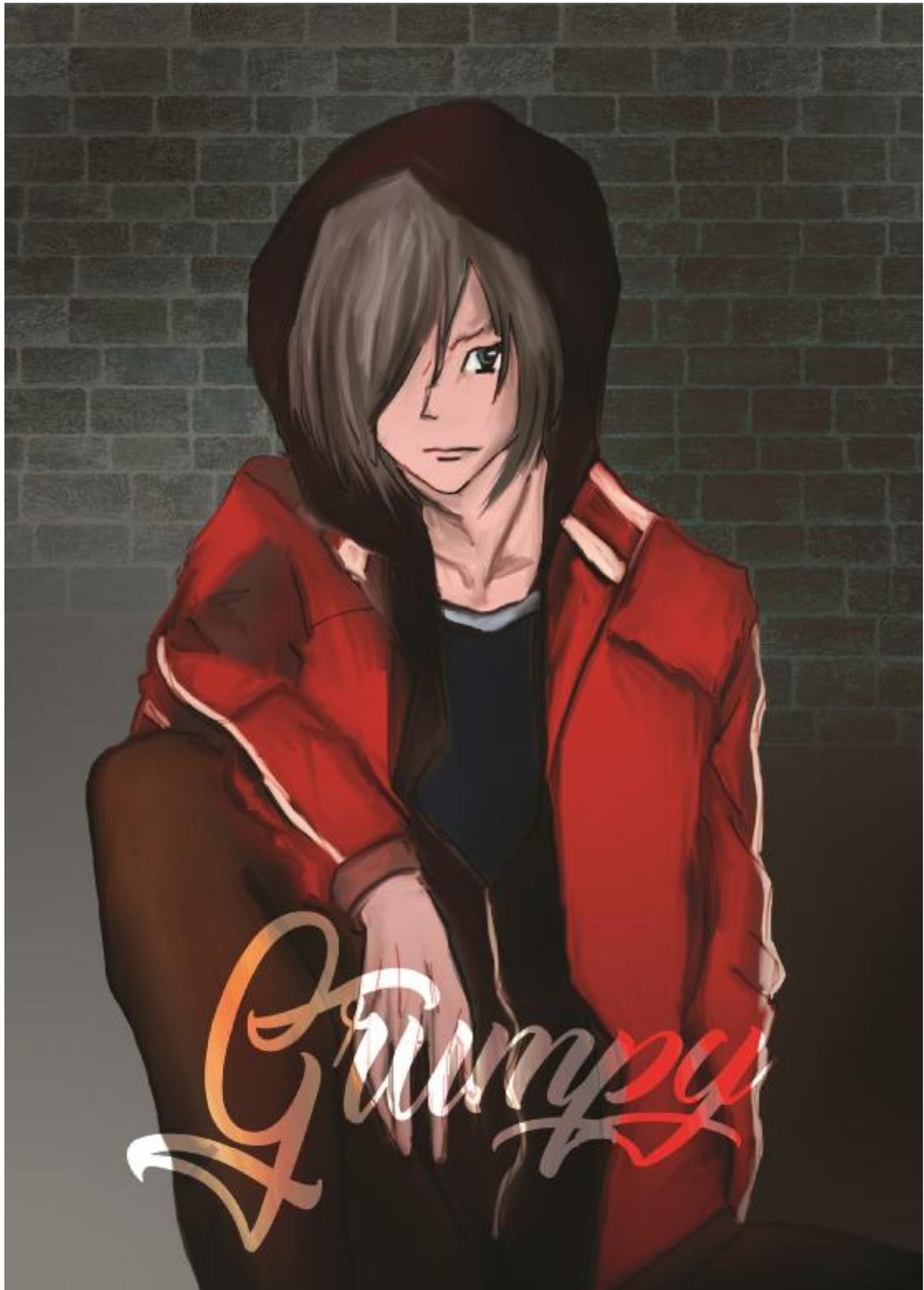
Εικόνα 22: Ariel



Εικόνα 23: Abu



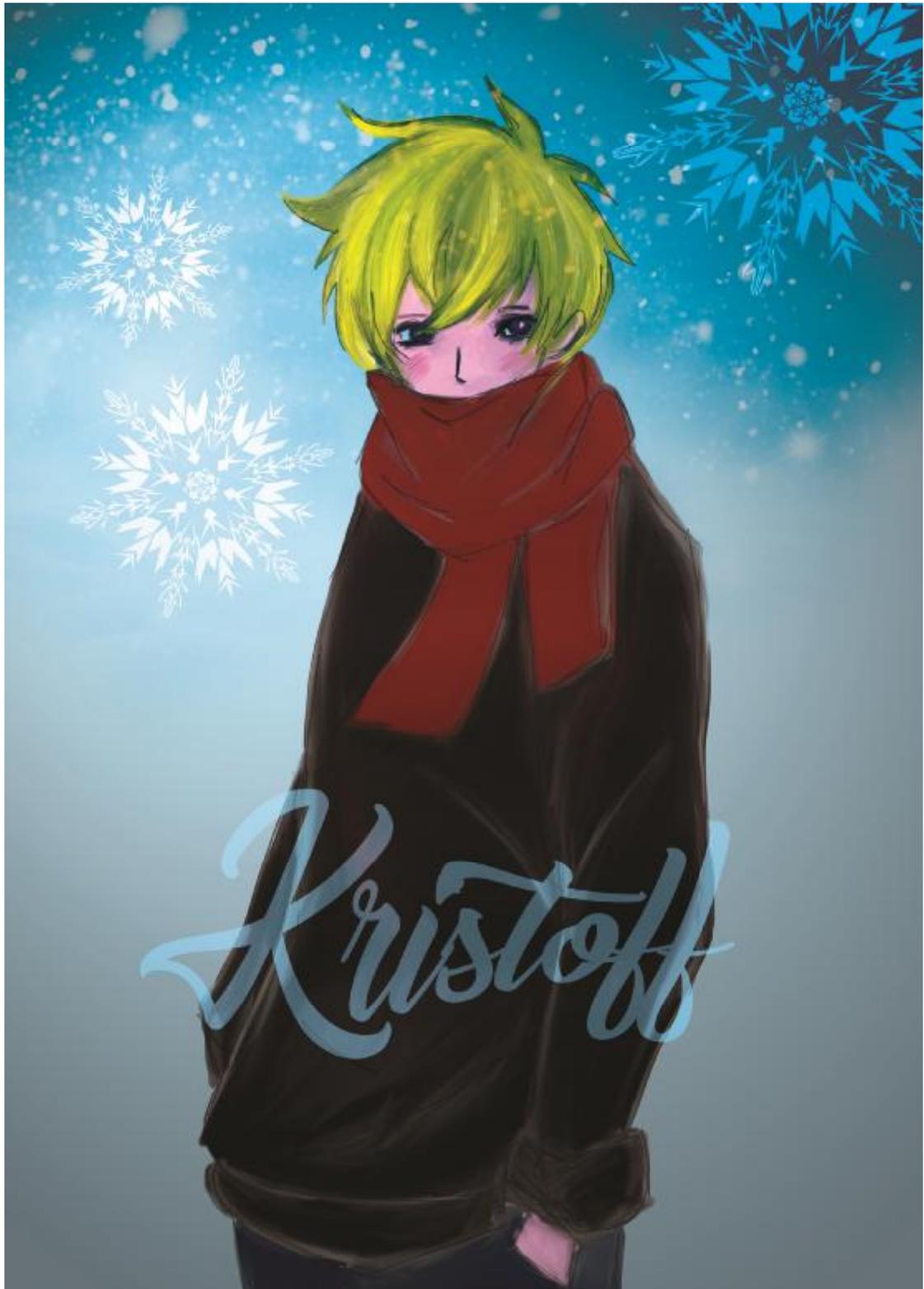
Εικόνα 24: Belle



Εικόνα 25: Grumpy



Εικόνα 26: Jafar



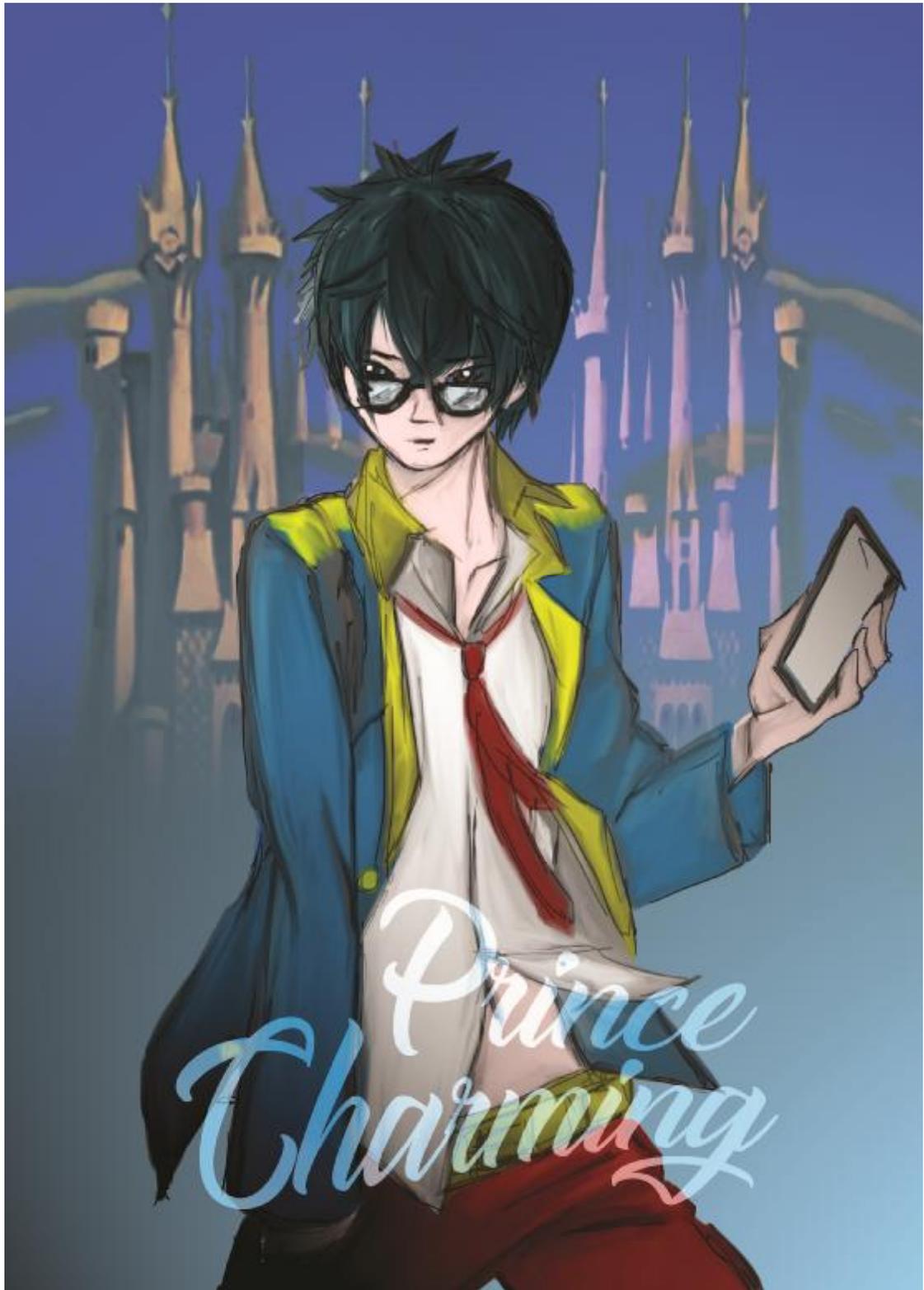
Εικόνα 27: Kristof



Εικόνα 28: Maleficent



Εικόνα 29: Mulan



Εικόνα 30: Prince Charming



Εικόνα 31: Ursula

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σε αυτή την εργασία προσπαθήσαμε να παρουσιάσουμε και να αναλύσουμε τα βασικά σημεία της εικονογράφησης και της απεικόνισης των χαρακτήρων στα παιδικά παραμύθια και κόμικς.

Έγινε ξεκάθαρο ότι το παραμύθι αποτελεί το μέσο με το οποίο το μικρό παιδί περνάει από τον κόσμο του πραγματικού στον κόσμο του φανταστικού. Μέσα σε αυτό επικρατεί το συναίσθημα και η φαντασία και όχι η λογική. Το παραμύθι και γενικά οι ιστορίες για παιδιά αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι του Προγράμματος Σπουδών του σχολείου διότι είναι γεγονός ότι βοηθά στην συναισθηματική, γλωσσική και αισθητική ανάπτυξη του παιδιού.

Το υπερφυσικό χαρακτηριστικό είναι αυτό που ενδιαφέρει το μικρό παιδί και του διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον. Η παιδική ψυχή «τρέφεται» με συναίσθημα και τελικά όλο αυτό οδηγεί στην συναισθηματική και ψυχική κάθαρση.

Ο μικρός αναγνώστης ταυτίζεται με τον υπερ- ήρωα, με το ανθρωπόμορφο ζώο, με την νεράιδα που βοηθάει τον ήρωα να δραπετεύσει από τα δεινά. Οι ήρωες των παιδικών ιστοριών, όπως διαπιστώσαμε, άλλοτε εμφανίζονται ως καλά υπομονετικά παιδιά που δοκιμάζονται από τις δυσκολίες της ζωής και άλλοτε ως κακά, ανυπάκουα παιδιά και λειτουργούν ως αντιπαραδείγματα για το μικρό παιδί.

Η έμφυτη ροπή προς την περιπέτεια που διαθέτει το παιδί το κάνει να ταυτίζεται με περιπετειώδεις ήρωες, όπως ο σούπερμαν ή ο Πίτερ Παν. Παράλληλα, το χαρακτηριστικό της ανιμιστικής σκέψης που κυριαρχεί στην παιδική ηλικία οδηγεί στην ταύτισή του με ήρωες- ζώα που συμπεριφέρονται ως άνθρωποι. Χαρακτηριστικά τέτοια παραδείγματα είναι τα κατσικάκια από το «Ο λύκος και τα επτά κατσικάκια», τα λυκάκια από το «τα τρία μικρά λυκάκια», «ο παπουτσωμένος γάτος» κ.ά..

Τα κοινά χαρακτηριστικά όλων των ηρώων είναι η ηθική πλευρά του χαρακτήρα τους, δηλαδή η καλοσύνη. Ακόμη, η δέσμευση που έχουν απέναντι στην αποκατάσταση της δικαιοσύνης και της καλοσύνης (π.χ. Σούπερμαν), η αντοχή, το θάρρος, το χάρισμα αλλά και το ελάττωμα που τους καθιστά προσιτούς, καθημερινούς και ενδιαφέροντες. Για παράδειγμα, ο Οβελίξ είναι ένας ήρωας πολύ δυνατός που κατατροπώνει τους κακούς αλλά παράλληλα το τρωτό του σημείο είναι ότι δεν μπορεί να αντισταθεί στο καλό φαγητό και στις λιχουδιές.

Τα πρόσωπα των παραμυθιών και των κόμικς ερμηνεύονται και από την ψυχαναλυτική προσέγγιση η οποία βοηθά να μελετηθεί πληρέστερα ο τρόπος που προσλαμβάνει το παιδικό μυαλό και η παιδική ψυχή την πραγματικότητα σε υποσυνείδητο επίπεδο. Όπως παρουσιάσαμε όλα τα στοιχεία της εικόνας σε μια ιστορία είναι σημαντικά για την ερμηνεία της. Εξάλλου, η εικονογράφηση ενός παραμυθιού είναι δομικό στοιχείο της γιατί μέσω αυτής επιτυγχάνονται οι εκπαιδευτικοί στόχοι της ανάγνωσης της ιστορίας, καθώς και αφυπνίζουν τον μικρό αναγνώστη αισθητικά.

Έτσι, μελετήσαμε πως η επιλογή των χρωμάτων, των αριθμών, των προσώπων δεν είναι τυχαία αλλά συμβολίζουν αξίες, φόβους, πόθους κ.λπ. που είναι καθολικά. Το χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι ότι το κόκκινο χρώμα της Κοκκίνοσκουφίτσας συμβολίζει την σεξουαλικότητα και το πάθος ενώ το λευκό της Χιονάτης την αγνότητα και την καθαρότητα.

Επιπλέον, τα πρόσωπα όπως ο πατέρας ή η μητέρα δηλώνουν την τάξη, την ηθική και την ευαισθησία αντίστοιχα, ενώ οι χαρακτήρες ζώα υποδηλώνουν τον πειρασμό και τα ζώωδη ένστικτα του ανθρώπου.

Ενδιαφέρουσα ήταν επίσης η θεωρία που παρουσιάστηκε σχετικά με τον τρόπο που αναπαράγονται τα κοινωνικά πρότυπα μέσα από τα πρόσωπα των

παιδικών ιστοριών. Το αρχέτυπο του εξιδανικευμένου άντρα βρίσκεται στην πλειοψηφία των παιδικών κλασικών αναγνωσμάτων. Έτσι, το αρσενικό φύλο παρουσιάζεται με ήρωες που είναι δραστήριοι και τολμηροί ενώ το θηλυκό περισσότερο παθητικό.

Όπως μελετήσαμε στην παρούσα εργασία οι χαρακτήρες των παραμυθιών έχουν πολλά κοινά στοιχεία με τους χαρακτήρες των κόμικς. Τα σχήματα και οι εικόνες που εμφανίζονται σε μια ιστορία κόμικ προκαλούν γέλιο στο μικρό παιδί όχι μόνο εξαιτίας των ηρώων αλλά και λόγω των γλωσσικών τους στοιχείων. Οι ηχοποιήσεις, η αμεσότητα του λόγου και η καθαρή και γρήγορη ροή της ιστορίας διατηρούν το ενδιαφέρον.

Βέβαια, και στα κόμικς υπάρχουν τα στερεότυπα στους χαρακτήρες, όπως για παράδειγμα μερικοί λαοί εμφανίζονται εύπιστοι και αφελείς σε αντίθεση με άλλους.

Στα κόμικς τα πρόσωπα έχουν κι αυτά σταθερά χαρακτηριστικά, όπως στα παραμύθια, δηλαδή φορούν τα ίδια ρούχα και έχουν πάντα τα ίδια εξωτερικά χαρακτηριστικά. Ακόμη, εμφανίζουν υπερφυσικές δυνάμεις, είναι πολλές φορές διασκεδαστικοί αλλά και εδώ δείχνουν ελαττώματα και τρωτά σημεία.

Έγινε, λοιπόν, ξεκάθαρο ότι ο τρόπος παρουσίασης των χαρακτήρων στα παιδικά παραμύθια και κόμικς δεν διαφέρει αφού τα συναισθήματα παρουσιάζονται με έντονες γραμμές στο πρόσωπο, ενώ τα έμφυλα χαρακτηριστικά αναπαριστούν τα ίδια στερεότυπα.

Στο τρίτο κεφάλαιο έγινε μια προσπάθεια να αναλυθούν ορισμένα βασικά τα πρόσωπα σε κλασικά παραμύθια. Τα δεδομένα της ανάλυσης έδειξαν ότι στα παραδοσιακά παραμύθια ο λύκος εμφανίζεται με μοχθηρό βλέμμα και κοφτερά δόντια θέλοντας να δηλώσει τον αρνητικό του ρόλο ως πρόσωπο μέσα στην ιστορία.

Ωστόσο, στα σύγχρονα παραμύθια που έχουν το στοιχείο της διακειμενικότητας γίνεται προσπάθεια να αποδομηθεί αυτός ο αρνητικός χαρακτήρας και να μετατραπεί σε έναν συγκαταβατικό και καλοπροαίρετο ήρωα. Έτσι, αναλύσαμε τον τρόπο που παρουσιάζεται από τους σύγχρονους συγγραφείς, όπου συχνά είναι εξανθρωπισμένος, άλλοτε έχει νεαρή ηλικία, άλλοτε έχει ανοιχτόχρωμη γούνα ώστε να δώσει μια διαφορετική εικόνα και να σπάσει το στερεότυπο του κακού λύκου.

Ακόμη, μελετώντας τις απεικονίσεις της Σταχτοπούτας και της Χιονάτης διαπιστώθηκε ότι τα δύο γυναικεία πρόσωπα αντικατοπτρίζουν έντονα τα έμφυλα στερεότυπα των κοινωνιών, καθώς και οι δύο ηρωίδες πραγματώνονται τελικά μέσα από την σχέση τους με το όμορφο πριγκιπόπουλο.

Η απεικόνιση της Χιονάτης με τα κόκκινα χείλη και το λευκό δέρμα δείχνει την αντίθεση ανάμεσα στην ερωτική επιθυμία της νεαρής κοπέλας και στην αγνότητα του μικρού κοριτσιού. Η μετάβαση από την παιδική ηλικία στη νεότητα και η θλίψη της χαμένης αθωότητας υποδηλώνεται με το μαύρο χρώμα στα μαλλιά της ηρωίδας.

Αντίστοιχα, στο πρόσωπο της Σταχτοπούτας αντικατοπτρίζεται η αγνότητα και η φωτεινότητα της ηρωίδας, η οποία με ξανθά πιασμένα μαλλιά και ένα όμορφο γαλάζιο φόρεμα δείχνει την ανεπιτήδευτη ομορφιά και το στερεότυπο πρότυπο της γυναικείας λεπτεπίλεπτης φινέτσας και ευαισθησίας.

Εξετάσαμε, ακόμη, τον τρόπο που παρουσιάζεται η νεράιδα στο συγκεκριμένο παραδοσιακό παραμύθι, η οποία είναι ήρωας- βοηθός. Με χρώματα που δηλώνουν σοβαρότητα και πνευματικότητα και εμφανιζόμενη ως μια μεγάλη σε ηλικία γυναίκα δηλώνει την προστασία και την φροντίδα που δείχνει απέναντι στην ηρωίδα.

Τέλος, διαπιστώσαμε ότι οι απεικονίσεις των κακών προσώπων γίνονται με συγκεκριμένο τρόπο. Δηλαδή, η μάγισσα στην Χιονάτη είναι μια γριά με άσχημο

πρόσωπο και μαύρα ρούχα, καθώς με παρόμοιο τρόπο απεικονίζεται και η κακιά μητριά στην Σταχτοπούτα. Βέβαια, υπάρχει και εδώ μια προσπάθεια των σύγχρονων συγγραφέων οι μάγισσες να παρουσιάζονται με λιγότερο αδρά και άσχημα χαρακτηριστικά, να διαθέτουν όνομα, να πρωταγωνιστούν στις ιστορίες, να κάνουν γκάφες κ.λπ.

Η παρούσα εργασία μελετώντας το ζήτημα της απεικόνισης των προσώπων στα γνωστά παραμύθια και κόμικς κατάφερε να σκιαγραφήσει τους χαρακτήρες και να αναλύσει τα χαρακτηριστικά που προσδίδονται σε αυτά. Έτσι, διαπιστώθηκε ότι συγκεκριμένα χαρακτηριστικά αποδίδονται σε συγκεκριμένους χαρακτήρες παιδικών ιστοριών με εξαίρεση τα τελευταία χρόνια που γίνεται μια προσπάθεια αποδόμησης και αναδόμησης αυτών των ηρώων απο την στερεότυπη φιγούρα τους.

Η συγκεκριμένη μελέτη θα μπορούσε να αναπτυχθεί περαιτέρω και να αναλυθούν περισσότερα πρόσωπα τόσο απο κλασικά παραμύθια όσο και απο σύγχρονα χρησιμοποιώντας προκαθορισμένους παράγοντες. Έτσι, ο μελλοντικής ερευνητής θα μπορούσε να αναλύσει τον τρόπο που απεικονίζονται οι γυναικείες φιγούρες στα κλασικά και στα νεότερα παραμύθια ή τα χαρακτηριστικά των ανθρωπόμορφων ζώων στα παραμύθια του Αισώπου. Με αυτόν τον τρόπο θα εξαχθούν περισσότερο γενικεύσιμα αποτελέσματα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Αγγελοπούλου Β. (1997). «Τα βιβλία των παιδιών μας. Παράθυρα στον κόσμο».

Αθήνα: Πατάκη.

Αγγελοπούλου Β. – Βαλάση Ζ. (1989). «Διαλέγουμε βιβλία για τα παιδιά. Για μια βασική βιβλιοθήκη». Αθήνα: Gutenberg.

Αριστοδήμου- Ιακωβίδου, Ν., Ιορδανάκη, Λ., & Καλογήρου, Τ. (2013).

Εικονογραφώντας τη Χιονάτη των Αδερφών Grimm: οι Χιονάτη και οι επτά (και περισσότερες) εικονογραφημένες εκδοχές της. *Κείμενα*, 16.

Battelheim, B. (1995). *Η γοητεία των παραμυθιών. Μια ψυχαναλυτική προσέγγιση*, Αθήνα: Γλάρος.

Γαβριηλίδου- Σπυρίδου, Σ. (2008). Το πρόσωπο της μάγισσας σε σύγχρονα παιδικά αφηγήματα. Στο Φ. Γκικόπουλος, Ε. Κασάπη, Φ. Κισκήρα- Καζαντζή, *Επετηρίδα του Τμήματος Ιταλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, Φιλοσοφική Σχολή*, Ε. Κασάπη (επιμ. parte digitale) Θεσσαλονίκη: Α.Π.Θ.

Γεροντή, Α. (2016). Οι ήρωες των παραμυθιών και η ερμηνεία τους στην παιδοψυχολογία. Ανάκτηση στις 2 Μαΐου 2017, απο: <http://www.ilov.gr/2016/02/oi-irwes-twn-paramuthiwn-ki-i-ermineia-tous-stin-paidopsixologia.html>

Γιαννικοπούλου, Α., Α. (2002). Ποιος φοβάται το μεγάλο λύκο; Τα μικρά παιδιά απέναντι στο λογοτεχνικό του στερεότυπο. *Διαδρομές*, 5. 9-16.

Γιαννικοπούλου, Α. Α. (1999). Λύκε, λύκε είσαι εδώ; Το στερεότυπο του λύκου σε ιστορίες για μικρά παιδιά. Ευαγγελία Κούρτη (επιμ.) *Η έρευνα στην προσχολική εκπαίδευση*. Πρακτικά Συνεδρίου. Ρέθυμνο.

Γρόσδος, Σ. (2011α). Comic (ο) παιχνίδια. *Παράθυρο στην Εκπαίδευση του παιδιού*, 71. 178-183.

Γιαννικοπούλου, Α. (1995). Πως βλέπουν τα νήπια τους ήρωες των παραδοσιακών παραμυθιών. Βασίλης Δ. Αναγνωστόπουλος & Κώστας Λιάπης (επιμ.) *Λαϊκό Παραμύθι και Παραμυθάδες στην Ελλάδα*. Αθήνα: Καστανιώτη.

Γρόσδος, Σ. (2011β). Comic (ο) παιχνίδια. *Παράθυρο στην Εκπαίδευση του παιδιού*, 72. 318-325.

Δαφέρμου Χ., Κουλούρη Π., Μπασαγιάννη Ε. (2006). *Οδηγός Νηπ/γού, Εκπαιδευτικοί Σχεδιασμοί, Δημιουργικά Περιβάλλοντα Μάθησης*. Αθήνα: ΥΠΕΠΘ.

Ζιουγρή, Μ. (2003). *Το στοιχείο της διακειμενικότητας στα εικονογραφημένα παραμύθια για παιδιά προσχολικής και πρωτοσχολική ηλικίας: Η επανεμφάνιση του ήρωα*. Μεταπτυχιακή εργασία. Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

Ζορμπά, Κ. (2003). *Το παιδί ως ήρωας και ως αναγνώστης στα λαϊκά παραμύθια*. Πτυχιακή εργασία. Βόλος: Πανεπιστήμιο Θεσσαλίας.

Καΐλα, Μ. & Ξανθάκου, Γ. (1988). Η Ψυχαναλυτική προσέγγιση του παραμυθιού, *Επιθεώρηση παιδικής λογοτεχνίας*, τόμ. 3, Αθήνα: Καστανιώτη.

Καλογήρου, Τ. (2011). Στον ιστό των κειμένων: Η αξιοποίηση της διακειμενικότητας στη διδακτική προσέγγιση της Λογοτεχνίας. *Παιδαγωγικό Ινστιτούτο Κύπρου*,

Διδακτική της Λογοτεχνίας στη Μέση Εκπαίδευση: Αντικρίζοντας το νέο Αναλυτικό Πρόγραμμα.

Κατσαδώρας, Γ. (2012). Κόμικς. Πανεπιστημιακή εργασία. Πανεπιστήμιο Αιγαίου: Παιδαγωγικό Τμήμα Δημοτικής Εκπαίδευσης.

Κεφαλόπουλος, Κ. (2012). Τα κρυφά μηνύματα και τα στερεότυπα των παιδικών παραμυθιών. Ανάκτηση στις 27 Απριλίου 2017, απο:
<http://enromiosini.gr/arthrografia/ta-krifa-minimata-kai-koinwnika-stereotipa-twn-paidikwn-paramithiwn/>

Κικίδου, Α. (2017). Fantasmogoria 2017. Ανάκτηση στις 2 Μαΐου 2017, απο:
<http://www.animapublications.gr/%CE%BF-%CE%BB%CF%8C%CE%B3%CE%BF%CF%82-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%BB%CE%AD%CE%BD%CE%B1%CF%82-%CE%BA%CE%B9%CE%BA%CE%AF%CE%B4%CE%BF%CF%85-%CE%B3%CE%B9%CE%B1-%CF%84%CE%BF-fantasmagoria-2017/>

Κιτσάρας Γ., Δ. (1993). *Το εικονογραφημένο βιβλίο στην νηπιακή και πρωτοσχολική ηλικία*. Αθήνα: Παπαζήση.

Κουή, Α. (2014). Η σημειωτική της εικόνας και το παραμύθι: Η νεράιδα νονά στην Σταχτοπούτα και την Ωραία Κοιμωμένη. Πτυχιακή εργασία. Κύπρος: Τεχνολογικό Πανεπιστήμιο Κύπρου.

Λιάκας, Π. (2014). Σύμβολα και συμβολισμοί στα γνωστά μας παραμύθια. Ανάκτηση στις 5 Μαΐου 2017, απο: <http://www.literature.gr/simvola-ke-simvolismi-sta-gnosta-mas-paramithia-tou-panteli-liaka/>

Λουκάτος Δ., Σ. (1988). Τα ελληνικά λαϊκά παραμύθια. Επιθεώρηση της παιδικής λογοτεχνίας. *Το παραμύθι και οι παραμυθάδες- Αφιέρωμα*, τόμ. 3. Αθήνα: Καστανιώτη.

Μαυρουδή, Χ. (χ.η.). Οδηγός Παιδικής Λογοτεχνίας για Παιδαγωγούς προσχολικής αγωγής. ΙΕΚ Κορυδαλλού.

McCloud, S. (1994). *Understanding Comics. The invisible Art*. New York: Harper Perennial.

Μιχαηλίδης- Νουάρος, Α. (2003). *Η δομή ενός ελληνικού μύθου*. Αθήνα: Καστανιώτη.

Μιχαλοπούλου, Κ. (1997). «Η επίδραση των παραμυθιών στο παιδί προσχολικής ηλικίας». *Διαδρομές τ. 46*.

Μίχου, Κ. & Τζαβιδοπούλου, Α. (2006). Το παραμύθι και η παιδαγωγική του αξιοποίηση. Εργασία. Αθήνα: Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

Μπενέκος, Α. (1981). Το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο. Αθήνα: Δίπτυχο.

Ραβανασιλείου, G. (2014). Κόμικς- Ιστορία, Δομικά Στοιχεία, Κριτική Αποτίμηση.

Ανάκτηση στις 25 Απριλίου 2017, απο: <https://www.slideshare.net/geopapxxl/ss-36427309>

Μπλουμ, Μ. (1998). *Ένας καλλιεργημένος λύκος*. Αθήνα: Ζεβρόδειλος.

Τριβιζάς, Ε. (1993). *Τα τρία μικρά λυκάκια*. Αθήνα: Μίνωας.

Τσιλιμένη, Τ. (χ.η.). Το Σύγχρονο Εικονογραφημένο Παιδικό Βιβλίο και η Αξιοποίησή του στην Πράξη/ Τάξη. Ανάκτηση στις 3 Μαΐου 2017, απο: http://www.akida.info/index.php?option=com_content&view=article&id=636&Itemid=389&lang=el

