



ΔΙΕΘΝΕΣ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ

**ΤΜΗΜΑ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ, ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ**

**«Τα ηθικά διδάγματα και οι συμβολισμοί των βιβλίων της
Disney και των μύθων του Αισώπου και πώς επηρεάζεται η
προσωπικότητα των παιδιών»**

**"Morals and symbolisms in Disney books and in the myths
of Aesop and how they affect a children's personality"**



Φοιτήτρια: Κιμέτογλου Αθανασία (Α.Ε.Μ.: 038/14)

Θεσσαλονίκη, 2021



ΔΙΕΘΝΕΣ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΤΗΣ ΕΛΛΑΔΟΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΟΝΟΜΙΑΣ, ΑΡΧΕΙΟΝΟΜΙΑΣ ΚΑΙ
ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ ΠΛΗΡΟΦΟΡΗΣΗΣ

«Τα ηθικά διδάγματα και οι συμβολισμοί των βιβλίων της Disney και των μύθων του Αισώπου και πώς επηρεάζεται η προσωπικότητα των παιδιών»

"Morals and symbolisms in Disney books and in the myths of Aesop and how they affect a children's personality"

Φοιτήτρια: Κιμήτογλου Αθανασία (Α.Ε.Μ.: 038/14)

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Δρ. Βαλεντίνη Καμπατζά

Θεσσαλονίκη, 2021

ΣΕΛΙΔΑ ΑΦΙΕΡΩΣΗΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά πρωτίστως την επιβλέπουσα καθηγήτριά μου κα Καμπατζά Βαλεντίνη, αναπληρώτρια καθηγήτρια και πρόεδρο του Τμήματος Βιβλιοθηκονομίας και Αρχειονομίας, για όλη την υποστήριξη, την εμπιστοσύνη, την υπομονή, τον χρόνο και την βοήθεια της όλο αυτό το διάστημα. Ακόμα, θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την βιβλιοθηκονόμο κα Τριανταφυλλιά Τσούκα από το Σπουδαστήριο που με βοήθησε και με καθοδήγησε στο υλικό που χρειάστηκα για την ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας μου.

Η εργασία αυτή αφιερώνεται στην οικογένειά μου, ως ένδειξη ευγνωμοσύνης στην πολύπλευρη στήριξη που μου παρείχε και συνεχίζει να μου παρέχει καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία ξεκινά με τα ηθικά διδάγματα των βιβλίων της Disney και των μύθων του Αισώπου μελετώντας τις πασίγνωστες παιδικές ιστορίες του διάσημου Γουόλτ Ντίσνεϋ, όπως «ο Βασιλιάς των Λιονταριών», «η Πεντάμορφη και το Τέρας» και πολλά άλλα που έγιναν αγαπητά από μικρούς και μεγάλους, οι οποίοι μέσα από την εξέλιξη των διαφόρων ιστοριών αποκομίζουν διδάγματα ζωής. Επίσης, γίνεται αναφορά στον Αίσωπο για τους πασίγνωστους και πρωτοπόρους μύθους του, όπως «ο λαγός και η χελώνα», «τα δέντρα και ο ξυλοκόπος» και πολλοί άλλοι μύθοι, που σκοπό έχουν να τονίσουν τα ηθικά διδάγματα, τα οποία περνάνε από γενιά σε γενιά με τις μικρές αυτές διδακτικές, αλληγορικές και γεμάτες βαθιά νοήματα ιστορίες. Μετέπειτα, αποκωδικοποιούνται οι συμβολισμοί των βιβλίων της Ντίσνεϋ» και των μύθων του Αισώπου, οι οποίοι αποτελούν το κλειδί για την ερμηνεία και κατανόηση των ιστοριών. Στη συνέχεια, μελετάται ο καταλυτικός ρόλος που διαδραματίζουν τόσο οι ιστορίες, όσο και οι μύθοι στην διαμόρφωση του χαρακτήρα του παιδιού, αλλά και στην κοινωνικοποίηση του. Τέλος, παρουσιάζεται η δύναμη των εικόνων και ταυτόχρονα η επίδραση που ασκούν στον μικρό αναγνώστη, αυξάνοντας το ενδιαφέρον του για διάβασμα.

ABSTRACT

This work begins with the moral lessons in Disney books through studying the most prominent children's stories of the famous Walt Disney, such as "The Lion King", "Beauty and the Beast" and many more that are beloved by the young and old alike and who learn life lessons through the narratives of different stories. There is also a study of Aesop's well-known and pioneering fables, such as "The Hare and the Turtle", "The Trees and the Lumberjack" and many other fables, with a view of the moral lessons passed down from generation to generation with the short doctrinal, allegorical, and deeply meaningful stories which play a key role in shaping the character and socialization of the child. Subsequently, there is a presentation of the symbols found in the Disney books and Aesop's fables, which are the key to interpreting and understanding the stories. Later, it is shown how important and essential reading these stories and the fables is while growing up due to the role they play in shaping children's personality. Finally, it is pointed out that illustrations have a great impact and simultaneously exert a strong influence on young readers and this in turn helps increase children's interest in reading.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<u>ΕΙΣΑΓΩΓΗ</u>	7
<u>1^ο Κεφάλαιο: ΗΘΙΚΑ ΔΙΔΑΓΜΑΤΑ</u>	10
1.α. Ηθικά διδάγματα στα βιβλία της Disney.....	13
1.β. Ηθικά διδάγματα στους Μύθους του Αισώπου.....	17
<u>2^ο Κεφάλαιο: ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ</u>	19
2.α. Συμβολισμοί στα βιβλία της Disney	23
2.β. Συμβολισμοί στους Μύθους του Αισώπου	38
<u>3^ο Κεφάλαιο: Ο ΡΟΛΟΣ ΠΟΥ ΔΙΑΔΡΑΜΑΤΙΖΟΥΝ ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΚΑΙ ΟΙ ΜΥΘΟΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ</u>	51
<u>4^ο Κεφάλαιο: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΙΚΟΝΩΝ</u>	58
<u>5^ο Κεφάλαιο: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ</u>	67
<u>ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ</u>	70
<u>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι</u>	74
<u>ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ</u>	85

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η λέξη «παραμύθι», προέρχεται από το ρήμα «παραμυθούμαι», που σημαίνει δίνω θάρρος, παρηγορώ κάποιον. Τα παραμύθια εκτυλίσσονται σε αόριστο τόπο και χρόνο, με πρωταγωνιστές απλούς ανθρώπους, συνήθως νεαρά άτομα που μέσα από δοκιμασίες ή δύσκολες καταστάσεις θα καταφέρουν τελικά να τελειοποιηθούν σαν χαρακτήρες ή και να αποκαταστήσουν τη χαμένη τους ευτυχία. Δεν λείπει όμως το μαγικό, υπερφυσικό στοιχείο, όπως ζώα με ανθρώπινη συμπεριφορά και ομιλία, αλλά και οι συμβολισμοί. Ακόμα, μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι τα παραμύθια περιέχουν ηθικά διδάγματα, όπως και μηνύματα σχετικά με την κοινωνική ιεραρχία, τις αξίες και τους ρόλους των δυο φύλων, ώστε τα νεαρά μέλη της κοινωνίας να προσαρμόζονται σε αυτή από μικρή ηλικία. Ο Λουκάτος τονίζει για το ελληνικό παραμύθι ότι «...έχει πάντα μέσα του μια διάθεση για διδασκαλία» (Αναγνωστόπουλος, 1997:199). Το ίδιο συμβαίνει και με τα ευρωπαϊκά παραμύθια. Η Disney έχει επανεκδώσει πολλές ιστορίες βασισμένες στα ευρωπαϊκά παραμύθια, βάζοντας όμως κάποιες δικές της «πινελιές» κάθε φορά. Οι «πινελιές» αυτές αφορούν κυρίως το ευτυχές τέλος που είναι απαραίτητο σε κάθε ιστορία Disney. Με αυτόν τον τρόπο, η Disney έχει καταφέρει να γίνει μέλος της οικιακής ζωής των αμερικάνικων και ευρωπαϊκών κυρίως οικογενειών και τα αφηγήματά της έχουν συνεισφέρει στη διαμόρφωση της αντίληψης μικρών, αλλά και μεγάλων. Το παραμύθι υποστηρίχτηκε ένθερμα από τους παιδαγωγούς και για την ουσιαστική συμβολή του στη γλωσσική και γνωσιακή εξέλιξη του παιδιού. Ταυτόχρονα, η γοητεία του παραμυθιού δρα ευεργετικά και στον ψυχισμό του ανθρώπου. Δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι πολλοί ψυχολόγοι χρησιμοποιούν τα παραμύθια ως εργαλείο αντιμετώπισης ψυχολογικών προβλημάτων, διότι πολλές φορές τα παραμύθια που έχουν αποτυπωθεί τυχαία στη μνήμη μας, εκφράζουν τα ασυνείδητα προβλήματα που μας απασχολούν.

Κάθε κοινωνία, από την πιο πρωτόγονη έως την πιο ανεπτυγμένη, χρειάζεται τη δημιουργία των δικών της φανταστικών ιστοριών, οι οποίες βρίθουν από περιπέτειες, συμβολισμούς και ηθικά διδάγματα. Οι ψυχολόγοι προσπαθούν να αναλύσουν τα παραμύθια από την ψυχολογική σκοπιά τους. Ενώ οι συγγραφείς προσπαθούν να βρουν το βαθύτερο νόημά τους. Οι εικόνες των παραμυθιών είναι παρόμοιες με τις

εικόνες των ονείρων. Ο Φρόιντ ανέλυσε τους συμβολισμούς των παραμυθιών και τους συσχέτισε με τους συμβολισμούς που είχαν οι ασθενείς του στα όνειρά τους. Τα παραμύθια, κατά τον Γιουνγκ, ήταν μέρος του «συλλογικού ασυνείδητου». Με τον όρο αυτό, αναφερόταν στις αρχέτυπες ιδέες που έχουν περάσει από γενιά σε γενιά. Ιδέες όπως, η τροφοδότης μητέρα-φύση, ο κύκλος της ζωής, το σκοτεινό και μαύρο άγνωστο ή το νερό ως έκφραση αναγέννησης, είναι μονάχα μερικές από τις αρχέτυπες ιδέες που υπάρχουν στην ιστορία των πολιτισμών. Τα παραμύθια εξελίσσονται σε αόριστο χώρο και χρόνο. Τα παραμύθια έχουν διαχρονική εμβέλεια. Αποτελούν έναν τρόπο έκφρασης ιδεών. Συμβάλλουν στην αντιμετώπιση των διλημμάτων ενός παιδιού στο δρόμο του προς την ενηλικίωση. Μπορούν να βοηθήσουν τους ενήλικες να ξεπεράσουν κάποια ψυχολογικά προβλήματα. Ο Γιουνγκ, έλεγε ότι «στα παραμύθια η ψυχή διηγείται την ιστορία της». Η αξία τους είναι αναμφισβήτητα μορφωτική και διδακτική. «Όταν συνειδητοποιήσουμε το βαθύτερο νόημα του παραμυθιού, τότε μπορούμε πολύ εύκολα να αντιμετωπίσουμε τις ασυνείδητες σκέψεις και τις φοβίες μας. Οι ενήλικες έχουν την τάση να εκλαμβάνουν στην κυριολεξία τα πράγματα που λέγονται στα παραμύθια. Τα παιδιά, απεναντίας, τα εκλαμβάνουν διαισθητικά, και εξάγουν τα δικά τους συμπεράσματα» (Λιάκα, 2014).

Ο μύθος από την άλλη μεριά είναι «λόγος ψευδής εικονίζων αλήθειαν» κατά το ρήτορα Αφθόνιο και διαφέρουν από το παραμύθι κυρίως λόγω της έκτασης τους και του σκοπού που υπηρετούν (Αναγνωστόπουλος, 1997:63). Ο μύθος είναι σύντομος συνήθως και σκοπό έχει να διδάξει κι όχι να διασκεδάσει. Οι μυθολογικές αφηγήσεις κρύβουν πάντα ένα αλληγορικό ή παραβολικό μήνυμα. Τα παιδιά βρίσκουν ενδιαφέρουσες τις μυθιστορίες, γιατί συνήθως εμπλέκουν στην υπόθεσή τους ήρωες, θεούς, ζώα και φυτά με ευτράπελο τρόπο. Η ωφέλεια των μύθων από παιδαγωγική σκοπιά απασχόλησε τον Πλάτωνα κυρίως στο έργο του «Πολιτεία» καθώς αναφέρει «...πρώτον τοις παιδίοις μύθους λέγομεν...» επιβεβαιώνοντας έτσι ότι ακόμη από τα αρχαία χρόνια οι μύθοι συνηθίζονταν να είναι από τα πρώτα αφηγήματα των νηπίων. Επιπλέον, ο εκπαιδευτικός χαρακτήρας των μύθων αποδεικνύεται και από το γεγονός ότι οι μύθοι χρησιμοποιήθηκαν και ως σχολικό ανάγνωσμα από τις αρχές του 19^{ου} αιώνα, πριν την επανάσταση του 1821, σε εκδόσεις του εξωτερικού όπως η Βενετία, το Παρίσι κ.λπ. Ως τον δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο, οι μύθοι διδάσκονταν εκτεταμένα και στα ελληνικά σχολεία στις μικρότερες τάξεις. Ακόμη και στα σύγχρονα σχολικά βιβλία περιέχονται διάφοροι μύθοι, ελληνικοί και ξένοι. Διάφοροι

συγγραφείς έκαναν προσπάθεια να διασκευάσουν πολλούς μύθους σε θεατρικό παιχνίδι, κουκλοθέατρο και άλλα. υποκύπτοντας στην ανάγκη για μία ευρύτερη διδακτική και παιδαγωγική προσέγγιση. Έτσι, κατάφεραν να προσεγγίσουν τον μύθο περισσότερο βιωματικά και αποτελεσματικά.

Το παραμύθι, λοιπόν, όντας «παρά» του μύθου, δεν μπορεί να είναι ταυτόσημο με τον μύθο, αν και πολλά παραμύθια προήλθαν από επέκταση μύθων. Η μυθοποίηση είναι μέθοδος του εγκεφάλου να προσεγγίζει την πραγματικότητα. Παραμύθι είναι το σύνολο των περιγραφών και παραστάσεων που βασίζεται στα θεμέλια ενός μύθου. Δεν λέμε τα «παραμύθια του Αισώπου», αλλά «οι μύθοι του Αισώπου», διότι αποτελούν πρωτογενείς μυθικές περιγραφές της ζωής του ανθρώπου, η οποία κυρίως συγκρίνεται/παραλληλίζεται με εκείνες των υπόλοιπων ζωικών μορφών και ταυτίζεται η αφελής συμπεριφορά του ανθρώπου με τις εξίσου ανόητες πράξεις των ζώων. Εκλαϊκευμένα, θα λέγαμε ότι ο μύθος είναι μια μπουκάλα με επιστολές που αφέθηκε στον ωκεανό του χρόνου και άξιος θα αποδειχθεί εκείνος που θα την βρει και θα αντιληφθεί το περιεχόμενο της (Αναγνωστόπουλος, 1997:113). Σε κάθε περίπτωση, τόσο οι μύθοι όσο και τα παραμύθια περιγράφουν δυσκολίες της καθημερινότητας και έτσι βοηθούν τα παιδιά να έρθουν σε επαφή με την πραγματικότητα που θα κληθούν αργότερα να αντιμετωπίσουν στη ζωή τους. Για αυτόν τον λόγο και τα δύο είναι εξίσου σημαντικά στη διανοητική και συγκινησιακή ανάπτυξη των παιδιών.

Σε κάθε περίπτωση το κλασικό σχέδιο της πλοκής αποτελείται από πέντε στάδια, που προσδιορίζουν την εξέλιξη του θέματος είτε αφορά σε μύθους είτε σε παραμύθια. Το πρώτο στάδιο της πλοκής παρουσιάζει τη σύγκρουση ή το πρόβλημα. Το δεύτερο στάδιο περιπλέκει αυτή τη σύγκρουση. Το τρίτο στάδιο την κορυφώνει. Το τέταρτο ερευνά τις συνέπειες της εκλογής στην κορύφωση και το πέμπτο παρουσιάζει τη λύση (Σιβροπούλου, 2003:34). Στον επίλογο καμιά ερώτηση δεν μένει αναπάντητη και δίνεται η λύση στην πλοκή.

1^ο Κεφάλαιο: ΗΘΙΚΑ ΔΙΔΑΓΜΑΤΑ

Οι περισσότερες κλασικές ιστορίες και παραδοσιακά παραμύθια, άλλοτε πιο απλά κι άλλοτε πιο περίτεχνα, καταλήγουν σε πολύτιμα διδάγματα. Ιστορίες, παραμύθια, μύθοι και παραβολές κρατούν συντροφιά σε μικρούς και μεγάλους και κρύβουν διδάγματα ζωής. Τα διδάγματα αυτά γαλουχούν και επηρεάζουν την ανάπτυξη των προσωπικοτήτων τους, για το λόγο αυτό είναι γνωστά σαν ηθικά διδάγματα. Στις διδακτικές ιστορίες το τέλος οφείλει να είναι σαφέστατο και αδιαμφισβήτητο ηθικό.

Για να μελετήσουμε πιο ενδελεχώς την αξία των ηθικών διδαγμάτων, θα πρέπει αρχικά να οριστεί η λέξη «ηθική». Η ηθική προέρχεται από το ουσιαστικό «ήθος». Ηθική είναι εκείνη η εσωτερική τάση που στρέφεται εξεταστικά στους λόγους και στις πράξεις των ανθρώπων, προκειμένου να ορίσει κανόνες, αρχές και αξίες με κριτήρια και όχι αυθαίρετα. Το κριτήριο με βάση το οποίο μια πράξη επαινείται ή στηλιτεύεται είναι η αξία της. Κάθε ηθική πράξη προάγει τη θετική ενεργητικότητα της βούλησης είναι «αγαθή», ενώ κάθε πράξη που συνεπάγεται απαξία προκαλεί την αποστροφή της βούλησης και θεωρείται «κακή» (Κούβακας, 1997).

Οι πρώτοι που ασχολήθηκαν με την ηθική ήταν οι ανατολικοί λαοί: οι Κινέζοι, όπως ο Κομφούκιος και ο Λάο – Τσε, οι Ινδοί μέσω της θρησκείας τους, οι Πέρσες, οι Αιγύπτιοι και οι Ιουδαίοι. Η ηθική αναπτύχθηκε επίσης και στην Ελλάδα με τον Όμηρο, και τον Ησίοδο να αναφέρονται συχνά στην ηθική σημαντικών ιστορικών προσώπων και τους προσωκρατικούς φιλόσοφους να μεταδίδουν στις επόμενες γενιές το νόημα των ηθικών διδαγμάτων. Πρώτοι στράφηκαν στην ηθική με φιλοσοφική διάθεση οι Σοφιστές, διότι τους απασχολούσε το ηθικό δίκαιο στην πολιτεία. Συστηματικότερα εξέτασε τα ηθικά προβλήματα ο Σωκράτης, ερευνώντας την ουσία των ηθικών αρετών της ευσέβειας, της ασέβειας, του δίκαιου, του άδικου, της σωφροσύνης, της παραφροσύνης, της ανδρείας, της δειλίας κ.λπ. Τα διδάγματα του Σωκράτη τα εμβάθυνε και τα θεμελίωσε μεταφυσικά ο Πλάτων. Ωστόσο, επιστημονικότερα ερεύνησε τα ηθικά φαινόμενα ο Αριστοτέλης. Πρώτος ο Αριστοτέλης χρησιμοποίησε το επίθετο ηθικός, συσχετίζοντάς το με την αρετή και την πραγματεία και διαχωρίζοντάς το από τον όρο «διανοητικός». Ο πρώτος όμως

που μελέτησε συστηματικά τα ηθικά προβλήματα ήταν ο Σωκράτης. Ο ίδιος πίστευε πως θα πρέπει να καθορίσει μια σταθερή ηθική αντικειμενικότητα, σε αντίθεση με τους σοφιστές. Αυτή η αντικειμενική ηθική ήταν σημείο αναφοράς στις μελέτες του και στηρίζονταν περισσότερο στην ατομική συνείδηση. Η άποψη του Πλάτωνα περί ηθικής εστιάζει περισσότερο στην σημασία της ανθρώπινης σκέψης θεωρώντας την πράξη υποδεέστερη, σύμφωνα με τα έργα του «Πολιτεία και Νόμοι». Ο Αριστοτέλης μετά από μελέτη των ανθρώπινων κοινωνιών ανέλυσε τα πλεονεκτήματα και τις αδυναμίες των πολιτικών θεσμών και κατέληξε πως η ηθική είναι η οργανωτική αρχή της κοινωνίας. Τέλος, ο Πλωτίνος έκανε προσπάθεια να εντοπίσει τα κοινά στοιχεία της πλατωνικής και της χριστιανικής ηθικής (Δουβίτσας, χ.χ.). Οι Στωικοί, που ακολούθησαν τον Σωκράτη και τον Πλάτωνα, μελέτησαν την αρετή και τον βασικό σκοπό της ηθικής ζωής που ήταν η επιτέλεση του καθήκοντος. Το ηθικό σύστημα των Στωικών επέδρασε στους μεταγενέστερους από τους χριστιανικούς χρόνους ως τη νεώτερη εποχή. Με την ηθική ασχολήθηκαν και οι Επικούρειοι. Κατ' αυτούς, σκοπός του ανθρώπου είναι η ευδαιμονία την οποία εννοούσαν ως πνευματική ηδονή προερχόμενη από την ψυχική ηρεμία, την αταραξία και την αποφυγή του πόνου.

Η ηθική αποτελεί και σημαντικό πυρήνα της χριστιανικής πίστης. Ο τρόπος ζωής των χριστιανικών κοινοτήτων, οι τελετές, τα δόγματα της Αγίας Τριάδας είναι λίγα παραδείγματα που αποδεικνύουν την επίδραση της χριστιανοσύνης από τις ιδέες των Πυθαγορείων. Η ηθική του χριστιανισμού συνδέεται άμεσα με το δόγμα της νέας θρησκείας. Ο λόγος του Θεού και οι εντολές του αποτελούν αναμφισβήτητους ηθικούς κανόνες. Στις αρετές του αρχαίου κόσμου: ανδρεία, σωφροσύνη, σοφία, και δικαιοσύνη, οι χριστιανοί προσθέτουν την ελπίδα, την πίστη και την αγάπη. Κατά τις αρχές του Μεσαίωνα, το μόνο σημαντικό ηθικό πρόβλημα που ερευνήθηκε ήταν η ελευθερία της βούλησης. Κατά την Αναγέννηση, καταβάλλεται προσπάθεια να αποδεσμευτεί η ηθική από την χριστιανική διδασκαλία. Δημιούργημα της Αναγέννησης είναι ο ανθρωπισμός, που θεωρεί ως ιδεώδες βίου την ολόπλευρη και σύμμετρη ανάπτυξη η οποία πραγματώνεται επίγεια και όχι μεταθανάτια. Κατά τους επόμενους αιώνες, σημαντική για την ανάπτυξη της ηθικής υπήρξε η συμβολή του Ντεκάρτ, του Λάιμπνιτς και του Σπινόζα. Σταθμό στην ανάπτυξη της ηθικής αποτελεί η διδασκαλία του Καντ, σύμφωνα με τον οποίο ο άνθρωπος είναι φορέας του λόγου, από τον οποίο εκπηγάει ο ηθικός νόμος. Τον 9^ο αιώνα ο γερμανικός ιδεαλισμός υποχωρεί και ο Δαρβίνος και ο Σπένσερ εισαγάγουν την έννοια της εξέλιξης στα θέματα ηθικής και ερμηνεύουν τα ηθικά φαινόμενα ως

παράγωγα των βιολογικών ορμών. Ο Μαρξ θεωρεί την παραδοσιακή ηθική ως αντανάκλαση της εκάστοτε οικονομικής πολιτικής. Κατά τους μαρξιστές, η ηθική έχει αναπόφευκτο ταξικό χαρακτήρα. Η ηθική της κομμουνιστικής κοινωνίας βασίζεται στις αρχές του κοινωνικού χρέους, της αύξησης των κοινωνικών αγαθών, του αμοιβαίου σεβασμού, της αλληλοβοήθειας, της ισότητας και της δικαιοσύνης, του ανθρωπισμού, της πάλης εναντίον της διαφθοράς, του διεθνισμού, της απελευθέρωσης των λαών, της διεθνούς ειρήνης. Κατά τον 20^ο αιώνα, η πνευματική κίνηση ευνοεί την επιστροφή της ηθικής στην αρχική της βάση. Θεωρεί ως απαραίτητη προϋπόθεση της αυθεντικής πράξης την ενόραση των ηθικών αξιών από την ανθρώπινη συνείδηση.

1.α. Ηθικά διδάγματα στα βιβλία της Disney

Ο κορυφαίος παραμυθάς του 20^{ου} αιώνα υπήρξε ο Γουόλτ Ντίσνεϋ (Walt Disney) ή διαφορετικά ο «πατέρας» του Μίκυ Μάους. Το όνομά του ταυτίστηκε με τη μαγεία των κινούμενων σχεδίων. Ο Ντίσνεϋ γεννήθηκε στο Σικάγο στις 5 Δεκεμβρίου 1901. Αφού ασχολήθηκε με διάφορα επαγγέλματα, το 1920 αποφάσισε να ασχοληθεί με την περιγραφή ιστοριών μέσω κινουμένων σχεδίων. Διάσημες



Εικόνα 1: Ο Walt Disney

Πηγή: . (2019). Γουόλτ Ντίσνεϋ. Ανακτήθηκε 24 Αυγούστου, 2019, από <https://www.sansimera.gr/biographies/219>.

φιγούρες του υπήρξαν και συνεχίζουν να είναι ο Πλούτο, ο Ντόναλντ, ο Γκούφυ και πολλοί άλλοι «χάρτινοι» ήρωες, οι ιστορίες των οποίων έχουν πάντα διδακτικό χαρακτήρα. Στα 43 χρόνια της χολιγουντιανής καριέρας του ο Ντίσνεϋ υπήρξε ένας από τους πυλώνες του αμερικάνικου πολιτιστικού ιμπεριαλισμού. Κάποιες από τις ιστορίες θα μείνουν αναλλοίωτες στο χρόνο και περνούν από γενιά σε γενιά. Το έργο του συνεχίζει η εταιρία «Disney» που ίδρυσε το 1923 συνεχίζεται από τον αδερφό του και τους χιλιάδες υπαλλήλους («Γουόλτ Ντίσνεϋ», 2002-2019). Από τις διασημότερες ιστορίες του είναι η μεταφορά της ιστορίας «η Χιονάτη και οι Επτά Νάνοι» και η δημιουργία των «Μπάμπι», «Η Λαίδη κι ο Αλήτης» και «Το Βιβλίο της Ζούγκλας». Ο Ντίσνεϋ δημιούργησε δικές του ιστορίες που κατεγράφησαν σε βιβλία, αλλά κυρίως διασκεύασε παλιά κλασικά παραμύθια των αδερφών Γκριμ και όχι μόνο, όπως «Τα τρία μικρά γουρουνάκια», ο «Πινόκιο» (1940), η «Σταχτοπούτα» (1950), «Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων» (1951), ο «Πίτερ Παν» (1953), «Η Ωραία Κοιμωμένη» (1959) και άλλα. (Πουρνάρα, 1997). Σε όλες τις διασκευές του διατήρησε ή και ενίσχυσε ακόμη περισσότερο τον εκπαιδευτικό χαρακτήρα των ιστοριών και τα ηθικά διδάγματα, με σεβασμό και αντίληψη της ηθικοπλαστικής δύναμης των έργων του που συνοδεύονταν και από την δύναμη της εικόνας (Πουρνάρα, 1997).

Στην «Πεντάμορφη και το Τέρασ», το πρόσωπο του Γκαστόν αντιμετωπίζεται με απέχθεια. Το πιο τρομακτικό είναι ότι ο Γκαστόν υπήρξε αγαπητός από την ίδια την κοινωνία. Η συνήθεια των ανθρώπων να αποκλείουν από μια κοινότητα όποιον είναι

απλά διαφορετικός, όπως το Τέρας στην προκειμένη περίπτωση, αποδεικνύει την προκατάληψη και τον στενό ορίζοντα σκέψης του κόσμου. Πέρα από τον τρόπο όμως, που προκαλούσε το Τέρας, λόγω της εξωτερικής του εμφάνισης, η κοινωνία δεν απομάκρυνε μόνον τον ίδιο, αλλά και τη Μπελ, η οποία τον αγαπούσε. Επιπλέον, η ιστορία τοποθετεί στο προσκήνιο και το άλλο στερεότυπο το οποίο αποκλείει μια γυναίκα του χωριού που είναι μορφωμένη και έξυπνη, καθώς αυτά τα δύο χαρακτηριστικά θεωρείται ότι έρχονται σε αντιπαράθεση με τη γυναικεία της φύση σύμφωνα με τα πρότυπα της εποχής. Και ο πατέρας της Μπελ, ο Μορίς, δεν ξεφεύγει από την ανθρώπινη περιφρόνηση, καθώς η εκκεντρική του στάση απέναντι σε καταστάσεις τον οδηγεί στον εγκλεισμό σε ψυχιατρική κλινική. Όλος ο θυμός που νιώθει στην αρχή το Τέρας, εξαιτίας της περιθωριοποίησης και της καταφρόνησης, χάνεται μόλις εμφανίζεται η Μπελ. Όμως, καθώς ο κόσμος τον παρουσιάζει ως Τέρας, παύει και ο ίδιος να πιστεύει στον εαυτό του. Ο Γκαστόν αντανακλά το πρότυπο του σκληρού αρρενωπού άντρα, ο οποίος χάρη στα αψεγάδιαστα εξωτερικά χαρακτηριστικά του επιβραβεύεται και λατρεύεται από την κοινωνία. Εν αντιθέσει, ο εκφοβισμός και η περιθωριοποίηση των διαφορετικών ανθρώπων θεωρείται αποδεκτή. Η ιστορία της Πεντάμορφης και του Τέρατος αποδεικνύει ότι αυτός ο τρόπος σκέψης είναι λανθασμένος και ότι υπάρχει κάτι πολύ πιο σημαντικό και βαθύ από το τυπικό ρητό «να είσαι πάντα ο εαυτός σου». Βρίσκουν παρηγοριά ο ένας στον άλλον, αφού τους έχει απορρίψει η κοινωνία, λόγω των ιδιαιτεροτήτων τους.

Το βιβλίο «Ο Βασιλιάς των Λιονταριών» διαπραγματεύεται θέματα και μεταδίδει ηθικά διδάγματα σε σχέση με την ενηλικίωση, την ξεχωριστή καταγωγή του καθενός, την ισορροπία του οικοσυστήματος, τον θάνατο, τη ζήλια και τη χειραγώγηση μέσα από τη δράση, το χιούμορ και το ρομαντισμό. Ο Σίμπα μέσα από τα λόγια του πατέρα του αντιλαμβάνεται πως έχει καθήκον ως μελλοντικός βασιλιάς να υπερασπιστεί την αγέλη και τα υπόλοιπα ζώα του βασιλείου του. Ο Σίμπα όχι μόνο αντιλαμβάνεται τα λάθη του, αλλά αυτά του γίνονται μαθήματα στο μέλλον να συνεχίσει τη ζωή του με θάρρος και αποφασιστικότητα, ώστε να μπορέσει να αντιμετωπίσει τους φόβους του. Το βασικό μήνυμα που προωθεί η ιστορία είναι ότι οι τύψεις και ο φόβος δεν πρέπει να ξεχνιούνται, αλλά να υπάρχει το θάρρος και να αντιμετωπίζονται, γιατί διαφορετικά είναι κακό και για όλους. Παράλληλα δείχνει πως το θάρρος κυρίως προέρχεται από την αίσθηση καθήκοντος και όχι ως υπαγορευμένο «πρέπει».

Όσο αφορά την ιστορία της Λαΐδης και του Αλήτη γίνεται εμφανής η πρόθεση των συγγραφέων να προωθήσουν ηθικά διδάγματα στα παιδιά σχετικά με την αφοσίωση στην οικογένεια και τη φιλία, την απόκτηση θάρρους όταν πρόκειται να προστατευτούν σημαντικά πρόσωπα για την ζωή των πρωταγωνιστών, της καλοσύνης που πρέπει να χαρακτηρίζει τους ανθρώπους γενικότερα. Βέβαια, από την ιστορία προκύπτουν και ώριμα θέματα όπως είναι ο έρωτας, ο διαφορετικός τρόπος ανατροφής, ζωής και σκέψης ανάλογα με το πολιτισμικό υπόβαθρο του καθενός. Στον «Αλαντίν» τα παιδιά με την ανάγνωση των σελίδων της ιστορίας προσλαμβάνουν ηθικά διδάγματα σχετικά με την αξία της ειλικρίνειας, την ακαταμάχητη έλξη που μπορεί να αισθανθεί κάποιος άνθρωπος όταν ο σύντροφός του είναι αυθεντικός και ακέραιος. Επίσης, γίνεται αντιληπτό πόσο μπορεί ο πλούτος κι εξουσία να αλλοιώσουν τους ανθρώπους και να προάγουν τις κοινωνικές ανισότητες, ενώ τέλος αναδεικνύεται ο καθοριστικός ρόλος της ύπαρξης προσωπικής ελευθερίας στο θέμα των επιλογών. Βέβαια, καλό είναι να επισημανθεί πως υπάρχουν κάποια ζητήματα στην ιστορία που αποδυναμώνουν αυτά τα ηθικά διδάγματα, όπως για παράδειγμα ότι ο Σουλτάνος ζει μέσα στην χλιδή και παράλληλα στο βασίλειο του υπάρχουν φτωχοί που αναζητούν τροφή στα σκουπίδια ή ακόμη ζητιανεύουν. Επιπλέον, ο φτωχός πλην τίμιος Αλαντίν παρόλο που είχε την ευκαιρία να χρησιμοποιήσει και τις τρεις ευχές του για το ευρύτερο καλό, ο ίδιος προσπαθεί να προωθήσει τον συγκυριακό έστω πλουτισμό του, προκειμένου να εντυπωσιάσει την πριγκίπισσα Γιασμίν και παραχωρώντας βέβαια την τελευταία του ευχή στην απελευθέρωση του τζίνι από την αιώνια φυλακή του, το λυχνάρι.

Στο βιβλίο η «Σταχτοπούτα» αν και στερείται τον δυναμισμό, την αποφασιστικότητα και το ελεύθερο πνεύμα που διακρίνει τις μεταγενέστερες πριγκίπισσες της Disney, καταφέρνει να προβάλλει την ηθική του χαρακτήρα της καθώς φαίνεται να μην διαβρώνεται από την τοξικότητα των τριών άπληστων, ζηλόφθονων και δυστυχισμένων γυναικών που την περιβάλλουν. Με τον τρόπο αυτό διατηρεί τη μεγαλοψυχία της και αποτελεί πρότυπο ευσπλαχνίας, ωριμότητας και αισιοδοξίας, χαρακτηριστικά που θα έπρεπε να διέπουν όλους τους ανθρώπους. Στην ιστορία «Μπάμπι» υπάρχει σαφής αναφορά στο κύκλο της ζωής δίνοντας σημασία στην ανάπτυξη των χαρακτήρων που παρουσιάζονται με ζεστασιά και χιούμορ. Η ιστορία εστιάζει σε ηθικά θέματα όπως είναι η δημιουργία αγνής φιλίας από τη γέννηση, η αίσθηση της πρώτης ανιδιοτελούς εφηβικής αγάπης, η δύσκολη διαχείριση της απώλειας οικογενειακού προσώπου, αλλά και η προσωπική δύναμη



Εικόνα 2: Ο κύκλος της ζωής παρουσιάζεται στην αρχή και στο τέλος του βιβλίου.

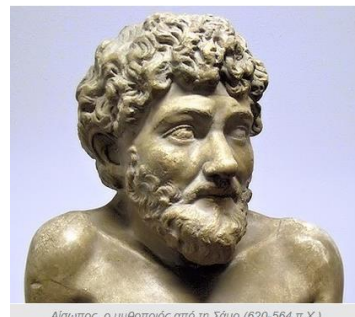
Πηγή: Ρώσση-Ζαΐρη, Ρ. (1999). Μπάμπι. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

που θα έπρεπε να χαρακτηρίζει τους ανθρώπους σε τέτοιες δύσκολες στιγμές. Η μητέρα του Μπάμπι θυσιάζεται για το παιδί της, αλλά και ο πατέρας του το πιο γενναίο και σοφό από όλα τα ελάφια, αν και λείπει από τα πρώτα χρόνια της ζωής του γιου του, τον στηρίζει και τον μεγαλώνει με τις αξίες που τηρεί και ο ίδιος έχοντας πάντα στο νου του την αξιοπρέπεια, το θάρρος και τον αλτρουϊσμό. Ομοίως στο βιβλίο «Μουλάν» πέραν της αποστοφής του πολέμου που θέλει να τονίσει ο συγγραφέας τίθενται και πολλά ηθικά ζητήματα. Για παράδειγμα, ένα από τα ηθικά διδάγματα είναι η ισότητα και η ισονομία που θα πρέπει να προάγεται από μία σύγχρονη κοινωνία ανάμεσα στα δύο φύλα. Η ιστορία αναφέρεται σε θέματα τιμής, συνεργασίας, της άνευ όρων προσφοράς οικογενειακής αγάπης και της εσφαλμένης φύσης των προλήψεων. Υψηλές αξίες αναδεικνύονται η αυτογνωσία, η αυθεντικότητα και η προσήλωση στην επίτευξη των στόχων.

Τέλος, στην «Ιστορία των Παιχνιδιών» ο δραστήριος Γούντι παρουσιάζεται διατεθειμένος να κάνει τα πάντα για τους φίλους του, ορίζοντας έτσι τη φιλία σαν ύψιστη ηθική αξία. Όμως, όταν συναντά τον χαρισματικό Μπαζ, νιώθει μεγάλη ανασφάλεια και ζήλια. Δυστυχώς, η ζήλια αποδεικνύεται πως δεν λειτουργεί σαν καλός σύμβουλος και τον οδηγεί σε μια κακή πράξη, την οποία προσπαθεί με κάθε τρόπο να διορθώσει. Τελικά, με λίγη καλή προσπάθεια και από τις δύο μεριές οι ανταγωνιστές μετατρέπονται στους καλύτερους φίλους και μαθαίνουν να βασίζονται ο ένας στον άλλον. Το ηθικό δίδαγμα στην συγκεκριμένη περίπτωση εστιάζει στην αδελφική αντιπαλότητα, την αναζήτηση ταυτότητας, την αφοσίωση, τη συγχώρεση και την αποδοχή της αλλαγής κάποιων καταστάσεων ως φυσική εξέλιξη της ζωής.

1.β. Ηθικά διδάγματα στους Μύθους του Αίσώπου

Ο γνωστός αρχαίος μυθοπλάστης, Αίσωπος, αν και αμφισβητείται η ύπαρξή του θεωρείται ως πρωτοπόρος στο είδος του, γιατί χρησιμοποίησε πεζό λόγο στους μύθους του, γνωστοί ως σήμερα «παραβολή» ή «αλληγορία». Τότε το μόνο εκφραστικό είδος που χρησιμοποιούνταν ήταν ο έμμετρος λόγος στη ποίηση για τους συγγραφείς. Η ιδεολογία του Αίσωπου σχετιζόνταν με θέματα όπως η βία, η απάτη, η αυθαιρεσία, η προδοσία, η ματαιοδοξία, η αλαζονεία, η ψευδολογία, η πλεονεξία και η πονηριά. Οι ήρωες του ήταν τις περισσότερες φορές ζώα που τους έδινε ανθρώπινη ομιλία και μερικές φορές άνθρωποι ή θεοί («Περιγραφής: ποίηση, πεζογραφία, ζωγραφική, φωτογραφία, γλυπτική, λαογραφία», χ.χ.).



Εικόνα 3: Ο Αίσωπος

Πηγή: . (2017). *Προσωπικότητες της Σάμου*. Ανακτήθηκε 28 Δεκεμβρίου, 2018, από

https://www.samosin.gr/el/personalities-of-samos_gr/.

Η γέννηση του Αίσώπου τοποθετείται στον 6^ο αιώνα. Πολλές είναι οι αρχαίες μαρτυρίες για την καταγωγή του Αίσώπου όπως είναι η Σαπφώ, η Θράκη, η Αίγυπτος και η Φρυγία. Όμως έζησε στη Σάμο ως δούλος για τον Σάμιο φιλόσοφο Ξάνθο όπου τον πούλησε στον Σάμιο σοφό Ιάδμονα και λόγω των πνευματικών του χαρισμάτων, αλλά κυρίως από τη σοφία και την ευφυΐα του, τον απελευθέρωσε (Κούβακας, 1997). Αυτό που δεν έχει διασταυρωθεί είναι αν ο Αίσωπος επινόησε τους γνωστούς Αισώπειους μύθους ή ήταν απλώς γνώστης τους και τους διηγούνταν με δεξιότητα και χάρη. Οι αρχαίοι Έλληνες δεν έκαναν μόνο τους θεούς ανθρωποφείς, αλλά έδωσαν και στην άψυχη φύση και στα ζώα ανθρώπινη νόηση και ενέργεια. Ήδη στον Όμηρο τα ζώα έχουν ανθρώπινη φωνή. Ο Αίσωπος δεν είναι ο πρώτος ευρετής των περί ζώων διδακτικών μύθων, αφού τέτοιοι μύθοι είναι ήδη γνωστοί πριν από αυτόν τόσο στην Ελλάδα (στον Ησίοδο και Αρχίλοχο), όσο και στους ασιατικούς λαούς. Σήμερα, γίνεται παραδεκτό, ότι ο Αίσωπος μετέφερε πολλούς από αυτούς τους μύθους στον ελληνικό χώρο, χωρίς να αποκλείεται ότι επινόησε και ο ίδιος μερικούς. Ως ειδικός γνώστης και αφηγητής αυτών των μύθων τους χρησιμοποίησε πολύ στη ζωή του με τόση δεξιότητα και επιτυχία, ώστε να θεωρείται ως κύριος εκπρόσωπος του γραμματειακού αυτού είδους. Ο Αίσωπος κατηγορήθηκε άδικα για την κλοπή της

χρυσής φιάλης από τους Δελφούς και τον καταδίκασαν σε θάνατο ρίχνοντάς τον από τον γκρεμό του Υάμπειου βράχου (Κούβακας, 1997).

Ο χαρακτήρας των μύθων του είναι ηθικοδιδασκτικός, συμβολικός και αλληγορικός. Οι διηγήσεις του Αίσώπου επισφραγίζονται πάντα με ένα επιμύθιο, εύληπτο για τα παιδιά και τον λαό. Η ιδιαίτερη χάρη, η θαυμαστή απλότητα και η άφραστη διδακτικότητα, με κάποια στοιχεία από την καθημερινότητα και τη φύση είναι τα χαρακτηριστικά που χρησιμοποιούσε ο Αίσωπος στους μύθους του. Βέβαια, από τους μύθους του προκύπτουν και τα λεγόμενα επιμύθια. «Μέσα τους διακρίνεται το ευρύ, παρατηρητικό του πνεύμα κι η ικανότητά του να διδάσκει με μικρές, απλές ιστορίες, που πάντα έχουνε στο τέλος κάποιο ηθικό δίδαγμα» («Περιγραφής: ποίηση, πεζογραφία, ζωγραφική, φωτογραφία, γλυπτική, λαογραφία», χ.χ.). Ο Αίσωπος έπλαθε ιστορίες με σοφία και τις αφηγούνταν στους γύρω του. Με τον καιρό απέκτησε μεγάλη φήμη κι όλοι διδάσκονταν από τους μύθους του σχετικά με κάποιο πρόβλημα τους. Οι μύθοι του αποτελούσαν προφορική κληρονομιά μέχρι την ελληνιστική εποχή, οπότε συγκεντρώθηκαν και καταγράφηκαν σε βιβλία.

Ο La Fontaine έγραψε ότι οι μύθοι είναι προσαρμοσμένοι και κατάλληλοι για το παιδικό μυαλό. Οι πρώτες έννοιες των πραγμάτων προέρχονται από αυτούς. Συγκεκριμένα, για τους μύθους του Αίσώπου, ο Locke είπε ότι η εκλαϊκευμένη μορφή τους μπορεί να τραβήξει την προσοχή των παιδιών, επειδή προσφέρουν συσσωρευμένες γνώσεις ακόμη και οι εικόνες που προκύπτουν από αυτούς. Είναι φυσιολογικές ιστορίες στις οποίες οι περιγραφές των ζώων και οι καταστάσεις που διαδραματίζονται μεταξύ αυτών αποτελούν πρόσχημα, για να εξαχθούν απλά μαθήματα ηθικής (Escarpit, 1995:28-29).

2^ο Κεφάλαιο: ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ

Σύμβολο είναι ένα συγκεκριμένο στοιχείο, υλικό ή και πρόσωπο, το οποίο εκφράζει μια κατά εικόνα αφηρημένη έννοια. Η λειτουργία των συμβόλων είναι σημαντική, τόσο στην τέχνη όσο και στην ζωή. Καθημερινά απλά παραδείγματα αποτελούν ο Παρθενώνας που ταυτίζεται με την πόλη της Αθήνας, αντιστοίχως ο Λευκός Πύργος με τη Θεσσαλονίκη, το περιστέρι με την επικράτηση της ειρήνης, η τριάινα με το θεό Ποσειδώνα και άλλα πολλά. Γίνεται, λοιπόν, κοινώς αποδεκτή μία σύμβαση, που έχει καθιερωθεί μέσα από την παράδοση, η οποία μεταφέρεται από γενιά σε γενιά. Με αυτόν τον τρόπο, τα σύμβολα είναι τελικά ευανάγνωστα και κατανοητά σε όλους (Παρίσης&Παρίσης, 2009:179).

Από την εποχή του Πλάτωνα μέχρι την αρχή της σύγχρονης εποχής της εμπειρικής επιστήμης στον πολιτισμό της Δυτικής Ευρώπης κυριαρχεί η έκφραση με τη χρήση συμβόλων. Το σύμβολο σχετίστηκε με την προσέγγιση του Θεού, με τη διερεύνηση του φυσικού κόσμου, με την καθοδήγηση της επικοινωνίας και της συμπεριφοράς των ανθρώπων. Με την εφεύρεση της εκτύπωσης η τάση αυτή μεταφέρθηκε στα λογοτεχνικά κείμενα. Ιχνηλατώντας το ιστορικό παρελθόν της ανθρωπότητας, δύσκολα μπορεί να προσδιοριστεί η προέλευση των συμβόλων. Απαρχές της συμβολιστικής σκέψης βρίσκουμε στους προϊστορικούς χρόνους. Η αρχαιολογία σημειώνει την ύπαρξη συμβόλων πολύ πριν από τη γένεση της γλώσσας. Από την παλαιολιθική εποχή οι Homo Sapiens χρησιμοποιούσαν αναπαραστάσεις στα σπήλαια. Κάθε χρώμα φαίνεται να είχε το δικό του νόημα. Στην παλαιολιθική εποχή οι άνθρωποι απεικόνισαν αστερισμούς, τοπία, φυτά, ζώα και στοιχεία του περιβάλλοντος από τα οποία εξαρτιόταν η επιβίωσή τους.

Ένα ιδιαίτερο συμβολικό πεδίο με θρησκευτικές προεκτάσεις είναι η σύνδεση του Ιησού με τον θυσιαστικό θάνατο, την Ανάσταση και την επακόλουθη εξύψωση για χάρη ενός λαού ή ολόκληρης της ανθρωπότητας. Ο Διόνυσος, σύμφωνα με τον ορφικό μύθο της γέννησής του, πεθαίνει ύστερα από ένα βίαιο φόνο από τους Τιτάνες και από τις στάχτες του δημιουργούνται οι άνθρωποι.

Οι λέξεις έχουν πάντα μια κυριολεκτική έννοια. Ένα σύμβολο όμως σε ένα λογοτεχνικό έργο εμπεριέχει κάτι περισσότερο από την κυριολεκτική έννοια που μπορεί να φέρει μία λέξη για αυτό και είναι ιδιαίτερα σημαντικό για την κατανόηση

του έργου. Τα σύμβολα αποτελούν κλειδί για την κατανόηση της ανθρώπινης φύσης. Το σύμβολο αποτελεί τον καλύτερο τρόπο έκφρασης του άγνωστου και του ασυνείδητου.

Ο ορισμός του συμβολισμού που συχνά σχετίζεται με μία λογοτεχνική κατασκευή υπήρξε επίσης ένα λογοτεχνικό κίνημα του 19^{ου} αιώνα, το οποίο ονομάστηκε «Συμβολισμός». Η λέξη «σύμβολο» αντικατέστησε άλλες ονομασίες των σχημάτων της γλώσσας, συμπεριλαμβανομένης της αλληγορίας. Η ιδέα της αλληγορίας εννοήθηκε ως είδος χιούμορ και ως διδακτικό εργαλείο δεν μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως μέσο αποκάλυψης της πραγματικότητας με αποτέλεσμα να εμφανιστεί το σύμβολο και να πάρει τη θέση της. Με τα σύμβολα προβάλλονται τα συναισθήματα και οι ψυχικές διαθέσεις μέσα από αντικείμενα. Πολλές φορές τα σύμβολα επιλέγονται βάσει της ψυχαναλυτικής θεωρίας για την ερμηνεία των ονείρων. Στο συμβολισμό, τα αντικείμενα πέρα από την πραγματική τους υπόσταση μετατρέπονται σε σύμβολα ψυχικών καταστάσεων. Όλα τα πράγματα έχουν εν δυνάμει συμβολική αξία. Το φυσικό σύμπαν είναι ένα είδος γλώσσας που μένει να αποκρυπτογραφηθεί.

Ετυμολογικά, η λέξη σύμβολο προέρχεται από το ελληνικό «συμβάλλειν», που σημαίνει «δένω μαζί». Στον κόσμο των ιδεών, το σύμβολο χρησιμοποιείται για να ενώσει δύο μέρη που αρχικά φαίνεται να αποκλίνουν. Ο συγγραφέας, προσπαθώντας να κάνει τον αναγνώστη να κατανοήσει τα σύμβολα του, συνήθως καταφεύγει σε πολιτισμικά στερεότυπα, όπως για παράδειγμα με τον ανατέλλοντα Ήλιο μπορεί να εννοήσει τη γέννηση και με τον δύοντα Ήλιο τον θάνατο. Σύμφωνα με το λεξικό Oxford, σύμβολο είναι αυτό το οποίο αντιπροσωπεύει ή υπονοεί μια ιδέα, εικόνα, πεποίθηση, δράση, ή μια υλική οντότητα χάρη στη σχέση, συσχέτιση, σύμβαση ή στην τυχαία ομοιότητα του με αυτήν. Τα σύμβολα μπορεί να είναι λέξεις, ήχοι, χειρονομίες, εικόνες και χρησιμοποιούνται για να αναπτύξουν τις ιδέες και τις πεποιθήσεις. Τα σύμβολα μπορεί επίσης να είναι ονόματα, έμβια όντα και αντικείμενα. Θα μπορούσε επιπλέον κανείς να ισχυριστεί ότι τα σύμβολα που χρησιμοποιεί ο συγγραφέας επεξεργάζονται υποκειμενικά, προσωπικά και διαισθητικά από κάθε αναγνώστη.

Συγκεκριμένα στη λογοτεχνία, όταν προβάλλεται ένα συγκεκριμένο σύμβολο που εκφράζει μια ιδέα, ο αναγνώστης θα πρέπει να αποκωδικοποιήσει το σύμβολο αυτό, για να κατανοήσει τη σημασία του και τα νοήματα που πρεσβεύει. Ένα λογοτεχνικό κείμενο το οποίο εμπεριέχει έναν καλό συμβολισμό μπορεί να

κατανοηθεί εύκολα. Ο συμβολισμός προσδίδει βάθος και νόημα, αποδίδει σύνθετες ιδέες με λίγα λόγια. Τα σύμβολα, λειτουργούν καλύτερα όταν εμφανίζονται επαναληπτικά, δεν θα πρέπει όμως να γίνεται κατάχρησή τους. Η υπερβολή των συγγραφέων είναι ότι μερικές φορές προσπαθούν να μετατρέψουν ολόκληρη τη σφαίρα της πραγματικότητας σε ένα τεράστιο σύμβολο.

Ένα ακόμη πεδίο από το οποίο μπορούν να αντληθούν σύμβολα είναι οι αριθμοί. Οι αριθμοί μπορούν να προσδώσουν στην ιστορία έναν μυστικισμό και μία μαγεία. Η αριθμολογία και οι συμβολισμοί των αριθμών έχουν συναρπάσει την ανθρωπότητα σε όλη την ύπαρξή της. Από πάντα οι αριθμοί είχαν μια μυστηριακή και συμβολική σημασία. Ο Ήλιος και η Σελήνη, για παράδειγμα, χρησιμεύουν για τη μέτρηση της ανθρώπινης ζωής. Η τακτική επανεμφάνιση κάποιων αριθμών μπορεί να δώσει στους χαρακτήρες μία υπερφυσική διάσταση. Ο αριθμός δώδεκα έχει μία σχέση με τον ζωδιακό κύκλο και με τους μήνες του έτους. Σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία, οι Ολύμπιοι Θεοί ήταν δώδεκα, οι Τιτάνες, σύμφωνα με τον Ησίοδο ήταν δώδεκα και δώδεκα ήταν και οι άθλοι του Ηρακλή. Στον Χριστιανισμό έχουμε δώδεκα μαθητές του Ιησού. Ο αριθμός τρία είναι ιδιαίτερα συμβολικός αφού εμφανίζεται σε πολλά φιλοσοφικά συστήματα. Επίσης, παρουσιάζει και μία ιερότητα στις περισσότερες θρησκείες. Ο αριθμός τρία θα μπορούσε να είναι η γέννηση, η ζωή και ο θάνατος, το σώμα και η ψυχή. Η ινδουιστική τριάδα, Brahma, Vishnu και Shiva, δημιουργεί και καταστρέφει τη ζωή. Στην Αίγυπτο έχουμε τη θεϊκή τριάδα Όσιρις, Ίσις και Όρος. Στην Αραβία, πριν την εμφάνιση του Ισλάμ, βρίσκουμε τη θεότητα Μανάτ, η οποία συναποτελείται από «τρεις αγίες παρθένες». Ο αριθμός τρία αναφέρεται στις τρεις καταστάσεις της ύλης, στερεή, υγρή και αέρια, καθώς και στις τρεις διαστάσεις, μήκος, πλάτος και ύψος. Η χριστιανική Αγία Τριάδα αναφέρεται στον Τριαδικό Θεό.

Ο αριθμός τέσσερα διαδραματίζει σημαντικό ρόλο στον προσανατολισμό μας στα τέσσερα σημεία του ορίζοντα Βορράς, Νότος, Ανατολή και Δύση. Στην προσωκρατική φιλοσοφία, ο Εμπεδοκλής κάνει λόγο για τέσσερα στοιχεία που συγκροτούν τη φύση: το νερό, τη γη, τον αέρα και τη φωτιά. Η ζωή είναι συνδεδεμένη με την ύπαρξη των νουκλεϊκών οξέων των οποίων οι οργανικές αζωτούχες βάσεις είναι η Αδενίνη, η Γουανίνη, η Κυτοσίνη και η Θυμίνη ή η Ουρακίλη.

Τα σύμβολα, συνδέοντας το κείμενο με βαθύτερα νοήματα και ευρύτερες ιδέες, προσδίδουν στο περιεχόμενο της αφήγησης περισσότερα επίπεδα ανάγνωσης, γεγονός που καθιστά σαφή την επιδίωξη το μυθιστόρημα να έχει περισσότερο

ενδιαφέρον αναγνωστικά. Τα σύμβολα χρησιμοποιήθηκαν για την επίτευξη μίας βαθύτερης επικοινωνίας του αναγνώστη με το κείμενο. Συμπερασματικά, ο συμβολισμός είναι εργαλείο που προσδίδει στην ιστορία ένα περίπλοκο ενδιαφέρον.

Στους μύθους του Αισώπου αποδίδονται ανθρώπινες ιδιότητες σε ζώα βοηθώντας έτσι τον άνθρωπο να κατανοήσει καλύτερα τον κόσμο και να μετριάσει τον εγωκεντρισμό του. Στις ιστορίες των δυτικών χωρών αναφέρεται ένα ιδιαίτερο δέσιμο ανάμεσα στους ανθρώπους και τα ζώα. Έχοντας αυτή την αντίληψη στην παιδική λογοτεχνία, οι ιστορίες είναι γραμμένες σκόπιμα. Ο John Newbery είναι ο πρωτοπόρος εκδότης που χρησιμοποίησε σε παιδικές ιστορίες τα ζώα ως κεντρικούς ήρωες (Σιβροπούλου, 2003:19). Σύμφωνα με τον Fisher, ο ανθρωπομορφισμός θεωρείται επιτυχημένος, όταν διατηρείται κάτι από τη φυσικότητα του ζώου. Τα ανθρωποποιημένα ζώα μιλούν, φορούν ρούχα, επισκέπτονται το ένα το άλλο και έχουν οικογένεια. Συμπεριφέρονται σαν άνθρωποι, διαθέτουν προτερήματα και ελαττώματα. Με αυτόν τον τρόπο, έλκεται εύκολα και ταυτίζεται μαζί τους. Σ' αυτό βοηθάει και το γεγονός ότι τα ζώα υπερβαίνουν με την παρουσία τους θέματα σχετικά με κοινωνικές τάξεις, δέρμα, χρώμα και, ως ένα βαθμό την ηλικία. Ωστόσο, ανθρώπινα χαρακτηριστικά στις ιστορίες συνηθίζεται να αποδίδονται και σε άψυχα αντικείμενα. Η τεχνική αυτή ονομάζεται «προσωποποίηση». Τα παιδιά συνήθως θεωρούν πολύ φυσικό ένα σπίτι να προχωράει σαν αληθινός άνθρωπος ή ένα μεγάλο εξάρτημα μηχανής να είναι ο καλύτερος φίλος ενός παιδιού ή ένα ποντίκι-παιχνίδι να γίνεται φίλος με ένα αληθινό ποντίκι (Σιβροπούλου, 2003:22).

2.α. Συμβολισμοί στα βιβλία της Disney

Είναι γεγονός αναμφισβήτητο ότι στις ιστορίες της Disney κυριαρχεί η παρουσία χρωμάτων. Πολλές περιγραφές είναι ιδιαίτερα λεπτομερείς και αφορούν τα χρώματα. Κυρίως το λευκό, το μαύρο και το κόκκινο, καθώς και μια μεγάλη ποικιλία άλλων χρωμάτων. Ένα μωσαϊκό χρωμάτων, υψηλής αισθητικής τέρψης, όπως ένας ζωγραφικός πίνακας.

Το λευκό συμβολίζει την αγνότητα, την αθωότητα και την πνευματικότητα. Παρατηρούμε το λευκό δέρμα, σαν χιόνι, της Χιονάτης εξαιτίας της ευχής της βασίλισσας-μητέρας της. Οι κύκνοι είναι κάτασπροι. Το κόκκινο στις ιστορίες της Disney συμβολίζει την αγάπη, το ανθρώπινο συναίσθημα, τη ζωή και το πάθος. Δίπλα στις κόκκινες φλόγες του τζακιού κλαίει απαρηγόρητα η Σταχτοπούτα. Η κάπα της κοκκινοσκουφίτσας είναι κόκκινη. Το μήλο της Χιονάτης είναι κόκκινο γυαλιστερό, όπως τα μάγουλα και τα χείλη της. Τα γοβάκια πολλών πριγκιπισσών είναι κόκκινα. Το μαύρο συμβολίζει το θάνατο και την θνητότητα. Παρατηρούμε μαυροφορεμένες γριές μάγισσες. Την ευχή της βασίλισσας να αποκτήσει η Χιονάτη μαύρα μαλλιά σαν τον έβενο. Μαύρα πουλιά προμηνύουν ένα κακό που πρόκειται να συμβεί. Μαύροι λύκοι ουρλιάζουν τη νύχτα τρομοκρατώντας τους ήρωες των ιστοριών. Οι τρομακτικές σκιές είναι μαύρες. Το δάσος είναι σκοτεινό και μαύρο. Τα βαθιά σκοτεινά νερά είναι μαύρα. Το ίδιο το σκοτάδι που απλώνεται την νύχτα έχει την απόχρωση του μαύρου. Υπάρχουν ωστόσο και άλλα χρώματα, λιγότερο δημοφιλή, που έχουν όμως το συμβολισμό τους. Τακτικά εμφανίζεται και το κίτρινο. Τα χρυσαφένια μαλλιά της «Ραπουνζέλ». Τις ξανθομαλλούσες καλλονές. Επίσης, η περιγραφή του πορτοκαλί χρώματος, δεν απουσιάζει από τις ιστορίες. Της πορτοκαλιάς κολοκύθας που μεταμορφώνεται σε άμαξα για να οδηγήσει τη Σταχτοπούτα στο χορό. Ακόμη, το γαλάζιο χρώμα συνοδεύει την περιγραφή των ενδυμάτων των πριγκίπων.

Ιδιαίτερη σημασία στις ιστορίες της Disney φαίνεται να έχουν και ορισμένοι αριθμοί. Το «δύο» εκφράζει τη συνεργασία, τη διαμεσολάβηση και τη διπλωματία. Επίσης, συμβολίζει τον συμβιβασμό και την υπακοή. Το «δύο» αναζητά την αρμονία στις σχέσεις, την αγάπη, τη συντροφικότητα και τη δυαδικότητα. Ο αριθμός τρία θεωρείται «τέλειος» αριθμός. Την τριάδα της μητέρας, του πατέρα και του παιδιού. Είναι οι τρεις ευχές που έχουν δοθεί από τις μοίρες στην Ωραία Κοιμωμένη, οι οποίες

στην αρχαιότητα ήταν η Κλωθώ που κάνει την πραγματική περιστροφή, η Λάχεσις που ιάνει το νήμα και η Άτροπος που το κόβει, θέτοντας τέλος στην ζωή ενός θνητού. Τα τρία κατορθώματα ενός ήρωα. Συχνά μια οικογένεια αποτελείται από τρία αδέρφια. Το τρία στη «Σταχτοπούτα», συμβολίζει τις τρεις μέρες που διαρκεί ο χορός στο παλάτι. Τρεις φορές πηγαίνει στο χορό του βασιλιά. Το τέσσερα συμβολίζει τον υλικό κόσμο που, σύμφωνα με τους αρχαίους, προκύπτει από τα τέσσερα στοιχεία της φύσης. Στους «Επτά νάνους», υποδηλώνονται οι επτά ημέρες της εβδομάδας, που πρέπει να είναι αποδοτικές. Από τον «Λύκο και τα Επτά Κατσικάκια», μέχρι τα έξι αδέρφια του «Κοντορεβιθούλη», και τις μαγικές του μπότες που διένυαν ένα μίλι με επτά μόνο βήματα, φαίνεται ότι ο αριθμός αυτός παίζει ρόλο κλειδί στις ιστορίες της Disney. Στις 12 το βράδυ η Σταχτοπούτα φτάνει στο χορό και έπειτα φεύγει, κατά υπόδειξη της νονάς της. Όταν χάνει το γοβάκι της, τα μάγια λύνονται και η άμαξα μετατρέπεται σε κολοκύθα. Στο «Ο μάγος Μέρλιν και το μυθικό Κάμελοτ» ο Μέρλιν έδωσε στον καθένα από τους ιπότες της Στρογγυλής τραπέζης 12 οπαλίνες/τα μαγικά πετράδια. Ο κάθε ιπότης, όταν κρατούσε στο χέρι του τη μαγική οπαλίνα, μπορούσε να ζητήσει βοήθεια από τον Μέρλιν.

Σε όλες τις ιστορίες της Disney ακόμη και η επιλογή του χώρου που εξελίσσονται είναι συμβολική. Συνήθως, η περιγραφή μιας ιστορίας που διαδραματίζεται μέσα στο σπίτι συμβολίζει την αίσθηση ασφάλειας και θαλπωρής, όπως στο βιβλίο «Η Λαίδη κι ο Αλήτης», ενώ οι ιστορίες που διαδραματίζονται εκτός σπιτιού χαρακτηρίζονται από κινδύνους, όπως στην «Κοκκινοσκουφίτσα» και «Χάνσελ και Γκρέτελ». Πολλά συναισθηματικά ειδύλλια που περιγράφονται στα βιβλία της Disney εξελίσσονται σε εξωτικά μέρη και όχι σε πόλεις, όπως «Ο Βασιλιάς των Λιονταριών», η «Ποκαχόντας», η «Μουλάν», ο «Αλαντίν» και άλλα. Ο χώρος φαίνεται ξεκάθαρα να επηρεάζει και την κοινωνικοπολιτισμική συμπεριφορά των ηρώων των ιστοριών. Χαρακτηριστικές περιπτώσεις πάλι η «Ποκαχόντας» και η «Μουλάν». Οι αναφορές σε δάση και λόφους τονίζονται προκειμένου να καλλιεργήσουν την οικολογική συνείδηση των παιδιών, όπως στην ιστορία «Μπάμπι». Η επιλογή της θάλασσας σαν χώρος δράσης δημιουργεί ενδιαφέρον και αγωνία με χαρακτηριστική περίπτωση την «Μικρή Γοργόνα». Η παρουσία πόρτας, συνήθως συμβολίζει το πέρασμα από έναν κόσμο πραγματικό σε έναν άλλο φανταστικό ή ταυτίζεται με διλήμματα. Τέλος, πολλές ιστορίες ξεκινούν στην εξοχή, όπως η «Χιονάτη», η «Κοκκινοσκουφίτσα» και «Η Πεντάμορφη και το Τέρας» που συμβολίζει την ξενοιασιά.

Ο γάτος, σε πολλά παραμύθια, δεν είναι μόνο κολπατζής, αλλά φύλακας και προστάτης των θνητών. Για παράδειγμα στον «Παπουτσωμένο Γάτο», ο γάτος βοηθά τον αφέντη του να γίνει βασιλιάς. Τα πουλιά βοηθούν τη Σταχτοπούτα να πάει στον χορό και να παντρευτεί τον πρίγκιπά της. Οι ήρωες σώζουν ή βοηθούν ένα ζώο και αυτό από ευγνωμοσύνη, τους ανταποδίδει τη σωτηρία του. Στο παραμύθι «Η Πριγκίπισσα κι ο Βάτραχος», όσο πιο κοντά πηγαίνει ο βάτραχος στην κοπέλα τόσο αυτή νιώθει μεγαλύτερο άγχος, αηδία ή ακόμα και θυμό. Όταν υπερβαίνει την απέχθειά της για το άσχημο και ανακαλύπτει τα συναισθήματά της, τότε παίρνουν κι οι δύο την ίδια μορφή.

Για πολλούς, εκτός από τους συνήθεις συμβολισμούς που υπάρχουν σε παιδικές ιστορίες, όπως χρώματα, ζώα κ.λπ., οι ιστορίες της Disney πολλές φορές εμπεριέχουν και πολιτικά μηνύματα με τη γενικότερη έννοια του όρου. Επίσης, η εταιρεία συνήθως κάνει αναπαραγωγή παραδοσιακών ευρωπαϊκών παραμυθιών, τα οποία όμως τροποποιούνται με έξυπνο τρόπο, ώστε να γίνουν πιο φιλικά για τα μικρά παιδιά και να έχουν πάντα ευτυχές τέλος. Σύμφωνα με ορισμένους, ίσως οι τροποποιήσεις αυτές δεν είναι πάντα «αθώες». Συγκεκριμένα, οι Ντόρφμαν και Μάτελαρτ (Byrne&McQuillan, 2003:12), συγγραφείς που έχουν ασχοληθεί ενδελεχώς με τις ιστορίες αυτές αναφέρουν πως προωθούν με λανθάνοντα τρόπο τον καπιταλισμό και την ιμπεριαλιστική πολιτική. Θεωρούν πως σκόπιμα αναδεικνύεται η δεξιά ιδεολογία και σε καμία περίπτωση δεν υιοθετούν μια πολιτική ουδετερότητας, όπως συνηθίζεται από δημιουργούς που απευθύνονται κυρίως σε παιδιά. Πέρα από τη στυγνή πολιτική, πολλοί έχουν θίξει σε διάφορα άρθρα τους και την στάση των δημιουργών των ιστοριών της Disney απέναντι σε θέματα φυλετικά, θρησκευτικά, ισότητας των δύο φύλων κ.λπ. Βεβαίως, τα περισσότερα από αυτά που θα αναλυθούν και στη συνέχεια, ενδεχομένως να μην γίνονται αντιληπτά από τα μικρά παιδιά, ωστόσο γίνονται δέκτες κάποιων στερεοτύπων που μελλοντικά θα μπορούσαν να επηρεάσουν τον τρόπο σκέψης και συμπεριφοράς τους.

Στην τροποποίηση της ιστορίας του Βίκτωρος Ουγκώ «Η Παναγία των Παρισίων» το 1996, στην οποία προχώρησε η εταιρεία προκειμένου να δημιουργήσει ταινία κινουμένων σχεδίων και το αντίστοιχο βιβλίο που θα τη συνόδευε, η Disney φαίνεται να θέλει να πραγματοποιήσει μία αλλαγή στην προσέγγισή της. Η πρωταγωνίστρια Εσμεράλντα παγιδεύεται στον καθεδρικό ναό αηδιασμένη από τον τρόπο που φέρεται το πλήθος στον δύσμορφο Κουασιμόδο στο «Φεστιβάλ των Τρελών», γιορτή που σχετίζεται με την απελευθέρωση των φύλων. Στην αρχή της

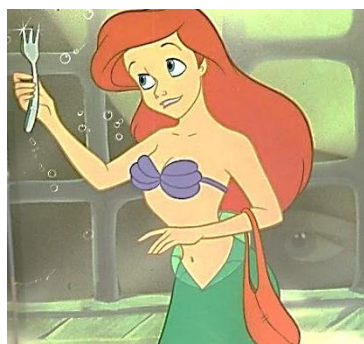
ιστορίας αναρωτιέται «...τι έχουν εναντίον των ανθρώπων που διαφέρουν;», για να εισπράξει την απάντηση από τον αρχιδούκα πως «Δεν μπορείς να αλλάξεις τα άσχημα σε καλά...» (Byrne&McQuillan,2003:22), ταυτίζοντας με αυτό τον τρόπο την ασχήμια με το κακό. Πρώτη φορά σε αυτή την ιστορία η Disney αναφέρεται στην ύπαρξη της θρησκείας. Μέχρι τότε στις ιστορίες της γινόταν μία σύντομη αναφορά μόνο στο μυστήριο του γάμου και της βάφτισης, χωρίς να δίνεται ιδιαίτερο ευλαβικό περιεχόμενο. Συγκεκριμένα, στην προσευχή της η Εσμεράλτα παρακαλεί τον Θεό να βοηθήσει τους φτωχούς και καταπιεσμένους, γιατί είναι κι αυτοί παιδιά του και πρέπει να τους δείξει το έλεος που δεν



Εικόνα 4: Το φεστιβάλ των τρελών.

Πηγή: Δρόσος, Ι. (1996). Η Παναγία των Παρισίων. Αθήνα: Ελαφάκι.

φαίνεται να δείχνουν οι συνάνθρωποί τους. Η προσευχή της περιγράφεται με τρόπο ευσεβή έως και πουριτανικό δοσμένο με ένα συναίσθημα βαθιάς χριστιανοσύνης. Μελετώντας λίγο καλύτερα τις ιστορίες της Disney προκύπτει ότι πολλές απεικονίζουν τις συγκρουόμενες ιδεολογίες που υφίστανται στις δυτικές κοινωνίες. Παλαιότερα, το 1989, η ίδια εταιρεία τροποποίησε ένα άλλο γνωστό παραμύθι του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν τη «Μικρή Γοργόνα», για να γίνει πιο φιλικό ίσως στην κουλτούρα της εποχής. Στην ιστορία περιγράφονται δύο διαφορετικά βασίλεια τα οποία χωρίζονται από τη θάλασσα. Ο βασιλιάς Τρίτων, πατέρας της μικρής γοργόνας



Εικόνα 5: Η Άριελ αναζητάει ανθρώπινα αντικείμενα από ναυαγισμένα πλοία.

Πηγή: Κοκκίνου, Β. (2002). Η μικρή γοργόνα. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Άριελ, θεωρεί απαγορευμένη την επαφή μεταξύ ανθρώπων και θαλάσσιου κόσμου. Η έφηβη κόρη του, όμως, έχει ερωτευτεί έναν πρίγκιπα καθώς τον έσωσε από πνιγμό. Ο Τρίτων την αποτρέπει λέγοντάς της, πως οι άνθρωποι τρώνε ψάρια, είναι βάρβαροι και δεν έχουν αισθήματα. Η Άριελ δεν αντέχει να ζει στα στενά όρια του κόσμου της με μοναδικό της φίλο τον Σεμπάστιαν, ένα μικρό καβούρι. Αισθάνεται καταπιεσμένη και θέλει να αποκτήσει πόδια. Επίσης, παρουσιάζεται φανατική συλλέκτης ανθρωπίνων πραγμάτων από τα ναυάγια που συμβαίνουν στη θάλασσα, τα οποία θέλει όλο να αυξάνει. Γενικώς, σε όλη την ιστορία φαίνεται να προβάλλει συνεχώς τα ανικανοποίητα «θέλω» της προωθώντας έτσι το καταναλωτικό πρότυπο γυναίκας της εποχής. Κλείνεται στον εαυτό της και

στον προσωπικό της χώρο. Η Άριελ στο πρόσωπό της συγκεντρώνει τη λαχτάρα των εφήβων κοριτσιών για τα καταναλωτικά αγαθά. Η ενσάρκωση του κακού συγκεντρώνεται στο πρόσωπο ενός ανθρωπόμορφου χταποδιού, της Ούρσουλας, η οποία είναι η μάγισσα του βυθού. Μάλιστα, το όνομα Ούρσουλα δεν της αποδίδεται καθόλου τυχαία, καθώς προέρχεται από τον αναγραμματισμό της αγγλικής λέξης User-al, δηλαδή αυτή που χρησιμοποιεί τους πάντες. Η Ούρσουλα, λοιπόν, πείθει την Άριελ πως αξίζει να θυσιάσει τα πάντα για τον έρωτα. Την εξαπατά κλείνοντας συμφωνία να της χαρίσει για λίγο ανθρώπινα πόδια, στερώντας της την καταπληκτική φωνή της. Με αυτόν τον τρόπο θα της δοθεί η ευκαιρία να κερδίσει τον πρίγκιπά της. Η συμφωνία επισημοποιείται με ένα συμβόλαιο, στο οποίο υπογράφει η Άριελ και έτσι τα παιδιά εξοικειώνονται με την ιδέα της γραπτής δέσμευσης. Δίνεται, λοιπόν, στα παιδιά η αίσθηση ότι «δεν μπορείς να πάρεις κάτι χωρίς να δώσεις τίποτα», σύμφωνα με τα λόγια της (Byrne&McQuillan, 2003:51). Κατά την εξέλιξη της ιστορίας, ο πατέρας της όχι μόνο θυσιάζεται για την κόρη του και αποδέχεται τον έρωτα των νέων, αλλά με τις μαγικές του ικανότητες μεταμορφώνει τελικά την ίδια του την κόρη σε άνθρωπο, για να μπορέσει να ζήσει δίπλα στον αγαπημένο της. Είναι γεγονός πως στην συγκεκριμένη ιστορία όλοι οι ήρωες εμπλέκονται μεταξύ τους με μία διαφορετική μορφή χρέους κάθε φορά. Η Άριελ είναι υποχρεωμένη στην Ούρσουλα με συμβόλαιο, ο βασιλιάς Τρίτων είναι χρεωμένος στον Σεμπάστιαν που προσέχει την κόρη του, ο Σεμπάστιαν είναι κι αυτός υπόχρεος με τη σειρά του στην Άριελ, γιατί ήταν να καταναλωθεί σαν κυρίως πιάτο από τον πρίγκιπα Έρικ. Στην πρωτότυπη ιστορία του Άντερσεν, ο Έρικ παντρεύεται κάποια άλλη και η Άριελ πεθαίνει και μετατρέπεται σε μια μπάλα αφρού, που σκορπίζεται στα κύματα. Το τέλος αυτό δόθηκε ως ηθικό δίδαγμα για το πώς χάνονται τα μικρά κορίτσια που φεύγουν από τα σπίτια τους και την προστασία των γονιών τους. Η Disney τροποποίησε σκοπίμως το τέλος της ιστορίας, προκειμένου να δώσει την αίσθηση στα μικρά παιδιά ότι οι γονείς είναι πάντα δίπλα τους, συμπαραστάτες και μπορούν ανά πάσα στιγμή να διορθώσουν τα λάθη τους.

Στην ιστορία «Η Πεντάμορφη και το Τέρας» ένα από τα κύρια μηνύματα που προσπαθούν να προβληθούν είναι η φιλοξενία. Η Πεντάμορφη ή αλλιώς Μπελ είναι επίσης μια έφηβη, η οποία ζει με τον πατέρα της, Μορίς, σε ένα χωριό της γαλλικής



Εικόνα 6: Η Ούρσουλα, μάγισσα της θάλασσας.

Πηγή: Κοκκίνου, Β. (2002).
Η μικρή γοργόνα. Αθήνα:
Ελληνικά Γράμματα.

επαρχίας. Η Μπελ φαίνεται να είναι διαφορετική από τα υπόλοιπα κορίτσια του χωριού, καθώς της αρέσει πολύ το διάβασμα και δεν την ενδιαφέρει ο γάμος. Δύο εντελώς ασυνήθιστα πράγματα για τα κορίτσια της εποχής. Ο πατέρας της είναι εκκεντρικός εφευρέτης κατά πολλούς, για εκείνην όμως είναι μία ιδιοφυΐα. Στην ιστορία υπάρχει κι ο Γκαστόν, περιζήτητος γαμπρός της περιοχής, ο οποίος την πολιορκεί και της τάζει μία οικογενειακή «επαρχιώτικη» ζωή στο πλευρό του, κάτι που φαίνεται πως δεν την συγκινεί. Μια μέρα ο Μορίς χάθηκε στο δρόμο και βρέθηκε σε ένα κάστρο. Στο κάστρο τον υποδέχτηκε με μεγάλη χαρά ένα κηροπήγιο, ο Γάλλος μπάτλερ Λιμιέρ. Ο επικεφαλής οικονόμος του κάστρου, ένα ρολόι ονόματι Κόγκσγουορθ, δεν φαίνεται να είναι το ίδιο φιλόξενος, για αυτό δεν φαίνεται να του αποδίδεται τυχαία η αγγλική υπηκοότητα. Η επιλογή των εθνικοτήτων των δύο ανθρωπόμορφων χρηστικών αντικειμένων έγινε με σκοπό να αποδοθεί η διαφορετικότητα του γαλλικού ιδεαλισμού και η παραδοσιακή αγγλική ιμπεριαλιστική σκέψη. Το κάστρο ανήκει σε έναν αλαζονικό νεαρό πρίγκιπα, ο οποίος αρνήθηκε κάποτε την φιλοξενία του σε μία ταλαιπωρημένη γριούλα, επειδή τον απώθησε η εξωτερική της εμφάνιση. Η ίδια όμως ήταν μάγισσα και μεταμόρφωσε σε Τέρας τον ίδιο και σε αντικείμενα όλους τους υπηκόους του, διότι την έκρινε με βάση την εμφάνισή της. Του έδωσε όμως τη δυνατότητα να λύσει τα μάγια, μόνο εάν κατάφερνε να κάνει μία κοπέλα να τον αγαπήσει πραγματικά για την ψυχή του κι όχι για την τρομακτική του εμφάνιση. Το Τέρας μόλις αντιλαμβάνεται την παρουσία του Μορίς, τον φυλακίζει. Η Μπελ θυσιάζεται να πάρει τη θέση του ηλικιωμένου πατέρα της και καταλήγει εγκλωβισμένη στο κάστρο. Το Τέρας μετά από παρότρυνση των ανθρωπόμορφων αντικειμένων του κάστρου θέλει να χρησιμοποιήσει την Πεντάμορφη για να λυθούν τα μάγια. Επειδή η προσέγγισή του φαίνεται ολωσδιόλου σκόπιμη και επιθετική δεν έχει καμία ανταπόκριση από την



Εικόνα 7: Η Μπελ και το Τέρας τελικά συμβιώνουν αρμονικά.

Πηγή: <http://paidikaicinema.blogspot.com/search?q=disney>.

Μπελ. Μέσα από μία σειρά γεγονότων η Μπελ ανακαλύπτει την καλή κι ανιδιοτελή καρδιά που έχει το Τέρας και τελικά το ερωτεύεται. Το ίδιο το Τέρας μέσω της συμβίωσής τους μαθαίνει, τι σημαίνει να αγαπάς πραγματικά. Το Τέρας ήταν σκληρό και αλαζονικό πριν

γνωρίσει την Μπελ. Γνωρίζοντάς την όμως καλύτερα, ο χαρακτήρας του αλλάζει και γίνεται πιο ήρεμος, πιο ευγενικός και συμπαθητικός. Η οργή που έχει το Τέρας δεν οφείλεται στον χαρακτήρα του, αλλά στην θλίψη και στην απόγνωση για την μεταμόρφωσή του. Επίσης, ένα από τα ηθικά διδάγματα είναι να μην κρίνεται για την εξωτερική του εμφάνιση. Αυτό το δίδαγμα βέβαια θα ήταν ακόμη πιο ισχυρό, εάν το Τέρας δεν απελευθερώνονταν τελικά από την μορφή του, κάτι το οποίο γίνεται στο τέλος της ιστορίας χάρη στην εξέλιξη που θέλησε να δώσει η Disney. Όσο αφορά την μεταμόρφωση και όλων των αντικειμένων σε ανθρώπους πιθανόν να δρομολογήθηκε για να μην καλλιεργείται στα παιδιά η φαντασμολογία (Byrne&McQuillan, 2003:89).

Γενικότερα, στις περισσότερες ιστορίες της Disney οι πρωταγωνιστές επιθυμούν να γευτούν έναν κόσμο πέρα από τον δικό τους, τον περιορισμένο, όπως η Άριελ που θέλει να φύγει από το βυθό και να περπατήσει στη στεριά, η Πεντάμορφη να ξεφύγει από τον μικρό επαρχιακό χωριό η κουλτούρα του οποίου την πνίγει, η Γιασμίν θέλει να ταξιδέψει σε όλο τον κόσμο και να βγει επιτέλους από τα όρια της αυλής του παλατιού, ο Κουασιμόδος να κυκλοφορήσει ελεύθερα στην πόλη φεύγοντας από το καμπαναριό κ.λπ. Οι περισσότεροι πρωταγωνιστές, επίσης, ζουν σε κάστρα ή σε παλάτια, όπως ο Έρικ, το Τέρας ή η Γιασμίν. Ίσως να ζουν σε οικήματα ιδιαίτερης σημασίας για κάθε χώρα, όπως ο Κουασιμόδος στον ναό της Παναγίας των Παρισίων, ο Φρόλο στο Μέγαρο της Δικαιοσύνης κ.λπ. Ενδεχομένως, να φαίνεται η υπεροχή τους από το που τοποθετούνται κάθε φορά, στον Όλυμπο ο Ηρακλής ή στον Βράχο της Αγέλης ο Σίμπα. Ακόμη, βασικό στοιχείο πλοκής σε πολλές ιστορίες της ίδιας εταιρείας είναι πως οι πρωταγωνιστές κρύβουν μυστικά, όπως η συλλογή της Άριελ από ανθρώπινα αντικείμενα, η μεταμφίεση του Αλαντίν σε πρίγκιπα, ενώ ήταν εντελώς φτωχός, η θεϊκή υπόσταση του Ηρακλή, η μεταμφίεση της Μουλάν σε άντρα



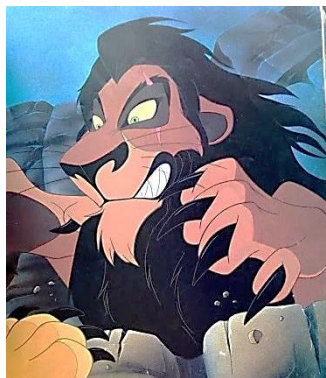
Εικόνα 8: Η πρόταση του Αλαντίν στην Γιασμίν για μια βόλτα με το μαγικό χαλί.

Πηγή: <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/06/Aladdin-1992.html>.

κ.λπ. Η ιστορία της Disney «Αλαντίν» μεταφράζεται σαν ένα άνοιγμα προς την ανατολίτικη κουλτούρα. Ο Αλαντίν είναι ένα έφηβο αγόρι του δρόμου, του οποίου οι τρέλες και οι έχθρες με τους φρουρούς του παλατιού θυμίζει επαναστάτη. Παρουσιάζεται να κλέβει από τους υπαίθριους

πάγκους, αλλά μόνο επειδή δεν έχει χρήματα ή επειδή θέλει να τα δωρίσει σε κάποιους φτωχούς. Καταφέρνει να φλερτάρει με την κόρη του Σουλτάνου, τη Γιασμίν, έχοντας μεταμορφωθεί σε ένα πρίγκιπα κύρους με τη βοήθεια ενός μαγικού λυχναριού και ενός μαγικού χαλιού. Με το μαγικό χαλί οι δύο νέοι παρουσιάζονται να ταξιδεύουν σε όλο τον κόσμο και να περνούν πάνω από την Αίγυπτο, την Αραβία και την Ευρώπη κάνοντας έτσι μία διακριτική αναφορά και εξοικείωση με την έννοια της παγκοσμιοποίησης. Αντίπαλο δέος είναι ο Τζαφάρ, ένας «κακός μουσουλμάνος» που φιλοδοξεί να κατακτήσει τον κόσμο και εκμεταλλεύεται τον Σουλτάνο. Ο Τζαφάρ περιγράφεται να φοράει μαύρα κληρικά ράσα και να έχει μαύρο μούσι και μουστάκι. Η ιστορία τελειώνει με την απελευθέρωση του τζίνι, κάτι το οποίο φαίνεται να είναι και δίκαιο από τη στιγμή που βοήθησε τον Αλαντίν στην προσπάθειά του να κατακτήσει την πριγκίπισσα. Ο Τζαφάρ δεν σκοτώνεται, αλλά εξορίζεται και φυλακίζεται στο «σπήλαιο των θαυμάτων», για να μην μπορεί να κάνει σε κανέναν κακό από εκεί.

Οι ιστορίες της Disney φαίνεται να έχουν μια ροπή στη μοναρχία. Πάντα γίνονται άμεσες ή έμμεσες αναφορές σε αυτό, τόσο στη «Χιονάτη», τη «Σταχτοπούτα» και την «Ωραία Κοιμωμένη» όσο και στη «Μικρή Γοργόνα», τον «Αλαντίν», τη «Μουλάν» και τον «Βασιλιά των Λιονταριών» (Byrne&McQuillan, 2003:99). Η γνήσια ιστορία της Disney «Ο Βασιλιάς των Λιονταριών» αντλεί στοιχεία από την αρχαία αιγυπτιακή μυθολογία. Στους Οσιριακούς μύθους, ο βασιλιάς (Μουφάσα/Οσιρις) δολοφονείται από τον φθονερό αδελφό του (Σκαρ/Σεθ) και ο νόμιμος κληρονόμος (Σίμπα/Χόρους) στέλνεται εξορία. Στην αρχή της ιστορίας, οι ελέφαντες, οι ζέβρες, οι ρινόκεροι, οι καμηλοπαρδάλεις και όλα τα πλάσματα του Θεού καταφθάνουν για να γονατίσουν με σεβασμό μπροστά στο



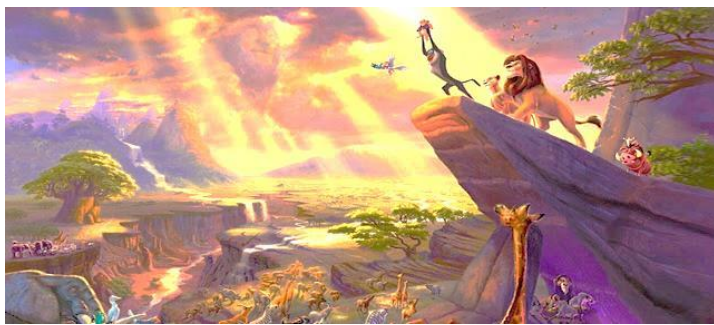
Εικόνα 9: Ο Σκαρ, ο αδερφός του Βασιλιά Μουφάσα.

Πηγή: (1994). Ο Βασιλιάς των Λιονταριών. Αθήνα: Ελαφάκι.

Βασιλιά τους και βασιλιά της Ζούγκλας το λιοντάρι Μουφάσα. Ο Μουφάσα έχει έναν γιο και διάδοχό του τον Σίμπα στον οποίο αναφέρει ως «ότι αγγίζει το φως ανήκει στο βασίλειό μας... όμως όλα βασίζονται σε ευαίσθητες ισορροπίες και ως βασιλιάς πρέπει να σέβεται το ίδιο μία αντιλόπη όσο και ένα μυρμήγκι... γιατί όλα τα πλάσματα ανήκουν στον κύκλο της ζωής». Ο κακός της ιστορίας είναι ο Σκαρ, θείος του Σίμπα, ο οποίος σκηνοθετεί τη δολοφονία του αδερφού του Μουφάσα, για να αναλάβει

την εξουσία. Ο Σκαρ λαμβάνει το όνομα του από την αγγλική λέξη που σημαίνει ουλή, εξαιτίας ενός σημαδιού που διασχίζει το αριστερό του μάτι. Στην μετέπειτα εικονογράφηση του βιβλίου κυριαρχούν τα χρυσά, κόκκινα και τα κίτρινα, τα οποία χαρακτηρίζουν τον φασισμό. Ο Σίμπα απογοητευμένος φυγαδεύεται σε μία ήσυχη περιοχή, που τον υποδέχονται ο αγριόχοιρος Πούμπα και μια μαγκούστα ο Τιμών. Τα δύο φιλικά ζώα προσπαθούν να τον κάνουν να ξεχαστεί μώνοντας τον στην φιλοσοφία «Hacuna Matata» που σημαίνει «Δίχως Έννοιες». Η Νάλα όμως ένα θηλυκό λιοντάρι τον ενθαρρύνει να επιστρέψει και να ανακτήσει την εξουσία της αγέλης που του ανήκει δικαιωματικά. Την επιστροφή του Σίμπα ως νόμιμου διαδόχου του βασιλείου παροτρύνει ο Ραφίκι, ένας μπαμπούνος μάγος των ζώων με μεταφυσικές δυνάμεις.

Στο τέλος της ιστορίας, ο Σίμπα εξορίζει τον Σκαρ, η χώρα ανανεώνεται, ζευγαρώνει με τη Νάλα και γεννούν έναν διάδοχο συνεχίζοντας έτσι τον Κύκλο της Ζωής. Στην τελευταία εικόνα που



Εικόνα 10: Ο κύκλος της ζωής παρουσιάζεται στην αρχή και στο τέλος του βιβλίου.

Πηγή: (1994). Ο Βασιλιάς των Λιονταριών. Αθήνα: Ελαφάκι.

συνοδεύει την ιστορία, οι δύο φίλοι Πούμπα και Τιμών στέκονται στο κατεξοχήν σημείο εξουσίας, τον Βράχο της Αγέλης, κάνοντας έτσι μια πιο εκδημοκρατιοποιημένη αλλαγή.

Ένα ακόμη χαρακτηριστικό των ιστοριών της Disney είναι η έλλειψη μητρικής φιγούρας των πρωταγωνιστών. Η απουσία της μητρικής φιγούρας διαπιστώνεται στην «Μικρή Γοργόνα» καθώς δεν υπάρχει καμία αναφορά για μητέρα, όπως και στην «Πεντάμορφη και το Τέρας». Ακόμη, η πριγκίπισσα Γιασμίν στον «Αλαντίν» δεν έχει μητέρα και η «Ποκαχόντας» στην αρχή της ιστορίας παρουσιάζεται να θρηνεί για τη νεκρή μητέρα της. Επιπλέον, στην «Παναγία των Παρισίων» η μητέρα του Κουασιμόδου πεθαίνει στα σκαλιά της εκκλησίας. Η παρουσία της πραγματικής μητέρας του «Ηρακλή» από την άλλη μεριά υπονοείται περισσότερο παρά αναφέρεται ευθαρσώς. Η «Χιονάτη», επίσης, είναι ένα κατατοπιστικό παράδειγμα για αυτό. Η Χιονάτη ζει στο αφιλόξενο κάστρο του πατέρα της, ο οποίος έχει πεθάνει και συμβιώνει με τη μητριά της. Στη συνέχεια η ίδια θα βρεθεί σε ένα εξίσου αφιλόξενο δάσος περιτριγυρισμένη όμως από φιλικούς νάνους και πληθώραν υπάκουων ζώων. Παρουσιάζεται να τραγουδά χαρούμενη ενώ κάνει κοπιαστικές

δουλειές, να πείθει τους ατημέλητους νάνους να φροντίζουν την υγιεινή τους και να εξημερώνει τους πάντες με ένα της φιλί. Όλα τα παραπάνω αποδεικνύουν πως η έλλειψη μητέρας στις ιστορίες του Disney γίνεται σκόπιμα. Αρχικά, απουσιάζει η εικόνα της μητέρας, γιατί κατά τη διάρκεια της ιστορίας γεννάται μέσα από τις περιγραφές και με τρόπο που θέλει να την δημιουργήσει ο ίδιος ο αφηγητής. Η ίδια παρατήρηση σχετικά με την ύπαρξη μητέρας μπορεί να γίνει και στην ιστορία του «Πίτερ Παν». Ο Πίτερ Παν χαρακτηρίζεται γενικά από μία νεανική έπαρση, όμως φέρει πολλά θετικά γνωρίσματα της αθώας παιδικής ηλικίας, ενώ συμπεριφέρεται προστατευτικά και πολύ ώριμα βάζοντας τις ανάγκες των φίλων του πάνω από τις δικές του. Ο Πίτερ εκφράζει όλα τα παιδιά καθώς παραμένει για πάντα παιδί, γιατί ζει στη Χώρα του Ποτέ. Σε αυτή την ιστορία η σύνθεση της μητρικής φιγούρας γίνεται μέσω της Γουέντι, στην οποία αποδίδονται πολλά μητρικά χαρακτηριστικά αν και δεν είναι μητέρα. Η γλυκιά της φωνή, το καθησυχαστικό της νανούρισμα, οι συμβουλές της για να παραμείνουν τα αγόρια ασφαλή. Ο πιστός υπηρέτης του Κάπτεν Χουκ, Σμι, αν και δόλιος έχει ένα τατουάζ στο στήθος που γράφει «ΜΗΤΕΡΑ», δίνοντας έτσι να γίνει αντιληπτό πως ακόμη και οι κακοί αγαπούν τη μητέρα τους (Byrne&McQuillan, 2003:101-102). Ακόμη, δεν είναι λίγες οι φορές που ο Disney παρουσιάζει τις ηρωίδες του να ασκούν μια μαγική επίδραση πάνω σε μαγειρικά σκεύη και εξαρτήματα καθαριότητας θέλοντας να τονίσει πως σε αυτό το χώρο μόνο η γυναίκα-μητέρα μπορεί να λειτουργήσει διεκπεραιωτικά, όπως στη «Χιονάτη» μέσα στην καλύβα των νάνων και στην «Πεντάμορφη» μέσα στην κουζίνα του κάστρου.

Πέρα από τη μητρική υπόσταση των ηρωίδων της Disney, οι ίδιες πολλές φορές προβάλλονται σαν πρότυπα θηλυκότητας. Συνήθως, γίνονται το μήλο της Έριδος μεταξύ δύο πρωταγωνιστών. Για παράδειγμα στον «Ηρακλή» υπάρχει ανταγωνισμός για την διεκδίκηση της Μεγκ από τον ίδιο τον Ηρακλή και το θεό Άδη, στην «Ποκαχόντας» το ίδιο συμβαίνει ανάμεσα στον ομογενή της Ποκαχόντας Κοκούμ και τον Βρετανό Σμιθ, στην «Πεντάμορφη και το Τέρασ» η Μπελ γίνεται αιτία διαμάχης ανάμεσα στο Τέρασ και τον Γκαστόν, στον «Αλαντίν» ο Τζαφάρ και ο Αλαντίν μονομαχούν για την Γιασμίν κ.λπ.

Όσον αφορά στην πατρική φιγούρα, στις περισσότερες ιστορίες της Disney, εμφανίζεται ευσπλαχνική και ευκολόπιστη, αλλά στο τέλος οι πεισματάρες και μυαλωμένες κόρες συνήθως ακολουθούν τις πατρικές συμβουλές και νουθεσίες, που αποδεικνύονται ορθές. Μέσα από αυτή την επιλογή προκύπτει αβίαστα πως μέσα

από τις ιστορίες πηγάζει η μετάλλαξη του ρόλου των γυναικών και των αντρών στη Δύση. Μια παρόμοια εξέλιξη φαίνεται και από το γεγονός ότι χρονολογικά μέχρι και την Άριελ όλες οι ιστορίες της Disney στο τέλος σηματοδοτούνταν με μία σκηνή γάμου μεταξύ του ήρωα και της ηρωίδας, οι οποίοι συνήθως ήταν έφηβοι. Αργότερα όμως η αλλαγή της κουλτούρας και η μετατόπιση της ηλικίας του γάμου είχε σαν αποτέλεσμα να σταματήσει αυτό. Στην ιστορία «Λαίδη κι ο Αλήτης» θίγεται ένα άλλο καίριο ζήτημα, το ζήτημα της μετανάστευσης και της πολυπολιτισμικότητας, προσπαθώντας να το εναποθέσει μέσα σε μία κοινωνία σκύλων, ώστε να είναι πιο εύκολη η προσέγγισή του. Το θέμα της αναγνώρισης δικαιωμάτων και της νομιμοποίησης διαμονής των μεταναστών συμβολίζεται στην έννοια της απόκτησης του πολυπόθητου «κολάρου». Η Λαίδη, ένα σπανιέλ, περιτριγυρίζεται από μία πολυεθνική ομάδα που αποτελείται από ένα ρώσικο λυκόσκυλο, τον Μπόρις, ένα μεξικάνικο τσιουάουα, το Πέντρο, ένα γερμανικό τσομπανόσκυλο και ένα αγγλικό μπουλντόγκ. Όλοι ζουν με την ελπίδα της απόκτησης της περιβόητης άδειας. Επίσης, μέσα στην ιστορία σημαντικό ρόλο φαίνεται να διαδραματίζει η έννοια του «μωρού». Το μωρό που αποκτούν τα αφεντικά της Λαίδης παρουσιάζεται σαν κάτι ιερό, δίνοντας έτσι στα παιδιά να καταλάβουν το θαύμα της αναπαραγωγής και τη δημιουργία της ζωής. Έμμεση αναφορά στις ρατσιστικές διαφορές φαίνεται να κάνει και η ιστορία «Αριστόγατες» με πρωταγωνιστές γάτες αυτή τη φορά. Η Δούκισσα, μια γαλλική γάτα, καταδιώκεται από τον Ο'Μάλι ένα αδέσποτο κεραμιδόγατο. Κατά την εξέλιξη της ιστορίας η ομάδα των γατών αναπαράγουν μουσική αποδίδοντας το ρόλο του τρομπετίστα σε έναν μαύρο γάτο, τον Σκατ, αποδίδοντας έτσι την προέλευση της τζαζ μουσικής σε έγχρωμες ρίζες. Μόλις το 1997 και με την εικονογράφηση της ιστορίας του «Ηρακλή» εμφανίζονται Αφρικάνες έγχρωμες γυναίκες στις ιστορίες της Disney (Byrne&McQuillan, 2003:147-148). Η αποφυγή τόσων ετών στο να προωθούνται πρωταγωνιστές άλλων φυλών είχε προκαλέσει την έντονη δυσαρέσκεια εκπροσώπων αυτών των φυλών. Είχε προηγηθεί μία αποτυχημένη προσπάθεια το 1949 με την ιστορία του «Ντάμπο» να χρησιμοποιηθούν μαύροι χαρακτήρες, ενέργεια η οποία ήταν τουλάχιστον ρατσιστική, καθώς αποδόθηκαν σε μαύρα κοράκια χαρακτηριστικά έγχρωμων ανθρώπων, όπως το ατίθασο μαλλί και τα ιδιαίτερα μεγάλα χείλη τα οποία



Εικόνα 10: Η Λαίδη
καμαρώνει το κολάρο στους
φίλους της.

Πηγή: Δρόσος, Ι. (1996). Η
Λαίδη κι ο Αλήτης. Αθήνα:

βασίστηκαν σε στερεότυπα. Η Disney φαίνεται να κάνει μία πολιτική προσέγγιση στο θέμα των φυλετικών διακρίσεων και της εθνικής ταυτότητας. Παρομοίως στις «Αριστόγατες», η παρουσίαση των χαρακτήρων παρουσιάζει μια πρωτοφανή και ευτυχώς ανεπανάληπτη χρήση στερεοτύπων σχετικά με τα δύο φύλα, τις εθνικότητες και τις κοινωνικές τάξεις. Από την παθητική και αδύναμη Δούκισσα που δεν μπορεί να βοηθήσει ούτε την ίδια την οικογένεια της. Η ίδια διακρίνει τα παιδιά της βάση φύλου, περιορίζοντας την κόρη της και δίνοντας μεγαλύτερη ελευθερία στα αγόρια της. Επίσης, μεταξύ των χαρακτήρων εμφανίζονται Γάλλοι, Βρετανοί, Ιταλοί, Κινέζοι και Ρώσοι, με κάθε έναν από αυτούς να χαρακτηρίζεται από διαδεδομένα



Εικόνα 11: Η γνωριμία της Ποκαχόντας με τον Σμιθ.

Πηγή: <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/07/Pocahontas-1995-1998.html>.

κοινά στερεότυπα του αντίστοιχου πολιτισμού. Η ιστορία «Ποκαχόντας» την βοηθά προς αυτή την κατεύθυνση. Στις εικόνες που συνοδεύουν την ιστορία επιτέλους στους Ινδιάνους αποδίδεται μία πολιτισμένη συμπεριφορά και μία όμορφη όψη με μία χαλκόχρωμη επιδερμίδα κι όχι εκείνο το αφύσικο ερυθρό. Η ιστορία είναι από τις λίγες που βασίζεται σε ιστορικά γεγονότα, που τα εμπλέκει βέβαια με παραδόσεις και μύθους, προκειμένου η ιστορία να αποκτήσει μία ρομαντική διάσταση, όπως συμβαίνει και στην ιστορία «Μουλάν» (Byrne&McQuillan, 2003:17). Άπληστοι Βρετανοί αποικιοκράτες φτάνουν στον Νέο Κόσμο, για να βρουν χρυσό. Εκεί συναντούν την φιλήσυχη φυλή της Ποκαχόντας, Παουχατάν. Μέσα από μία σειρά παρεξηγήσεων και αμοιβαίων καχυποψιών, ο Βρετανός Τζον Σμιθ αιχμαλωτίζεται και πρόκειται να εκτελεστεί. Χαρακτηριστικό της καχυποψίας είναι η φράση που αποδίδεται στον κυβερνήτη των Παουχατάν «Δεν είναι σαν εμένα κι εσένα, είναι κακοί... είναι διαφορετικοί από εμάς που σημαίνει ότι δεν μπορούμε να τους εμπιστευτούμε». Η Ποκαχόντας φαίνεται να ερωτεύεται τον Τζον Σμιθ με τον οποίο όμως έχουν να αντιμετωπίσουν ένα σοβαρό εμπόδιο στην επικοινωνία, λόγω διαφορετικής γλώσσας. Η σοφή γιαγιά της όμως την παροτρύνει «Άκου με την καρδιά σου και τότε πραγματικά θα καταλάβεις». Σε όλη την ιστορία γίνεται προσπάθεια ο ένας να σεβαστεί και να είναι

κοινά στερεότυπα του αντίστοιχου πολιτισμού. Η ιστορία «Ποκαχόντας» την βοηθά προς αυτή την κατεύθυνση. Στις εικόνες που συνοδεύουν την ιστορία επιτέλους στους Ινδιάνους αποδίδεται μία πολιτισμένη συμπεριφορά και μία όμορφη όψη με μία χαλκόχρωμη επιδερμίδα κι όχι



Εικόνα 12: Η εξήγηση του Σμιθ πως το χρυσάφι για τους Ινδιάνους είναι το καλαμπόκι.

Πηγή: ([χ.χ.]). Ποκαχόντας. Αθήνα: Ελαφάκι.

ανοιχτός στην διαφορετικότητα του άλλου. Η Ποκαχόντας επεμβαίνει και τον γλυτώνει. Συμβολισμός του πολύτιμου χρυσού στην ιστορία είναι το καλαμπόκι, που έχει κίτρινο χρώμα, βγαίνει από το έδαφος και είναι αληθινά πολύτιμο. Τα εμπόδια στην σχέση τους είναι ανυπέρβλητα και τελικά οι δύο νέοι χωρίζουν, καθώς ο Τζον Σμιθ φεύγει τραυματισμένος για τη χώρα του κι η Ποκαχόντας μένει για να οδηγήσει το λαό της. Στην «Ιστορία των Παιχνιδιών» πρωταρχικό ρόλο έχουν τα παιχνίδια η σημασία των οποίων είναι καθοριστική στη δόμηση της παιδικής ηλικίας. Ο Γούντι, ένας λούτρινος καουμπόι, έχει τον πλεονεκτικό ρόλο να αποτελεί το αγαπημένο παιχνίδι του νεαρού Άντι. Στο σύνολο των παιχνιδιών του Άντι έρχεται να προστεθεί ένα δώρο γενεθλίων ο Μπαζ, ένας ηλεκτρονικός μαχητής του διαστήματος. Ο Μπαζ πιστεύει ότι είναι αληθινός άνθρωπος με διαστημικές ικανότητες. Συνειδητοποιεί την αλήθεια μόνο όταν βλέπει να προβάλλεται στην τηλεόραση η διαφήμιση προώθησης της σειράς του. Ο Μπαζ μη μπορώντας να αποδεχτεί την κατάσταση παθαίνει νευρικό κλονισμό. Στην ιστορία εμφανίζεται κι ένα «κακό» παιδί της γειτονιάς το οποίο κακομεταχειρίζεται τα παιχνίδια του. Δεν σέβεται τον κόπο που έκαναν οι γονείς του για να του τα αγοράσουν. Κάποια στιγμή τα παιχνίδια στρέφονται εναντίον του και του δημιουργούν εφιάλτες, έτσι ο Έρικ παίρνει το μάθημά του και



Εικόνα 13: Τα παιχνίδια του Άντι βρίσκονται πάνω στο κρεβάτι.

Πηγή: *paidikaicinema*. (2014). *Η ιστορία των παιχνιδιών*. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου, 2018, από <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/06/toy-story.html>

αρχίζει να σέβεται τα παιχνίδια του. Ο Γούντι είναι σύμβολο όλων των κλασικών αθώων παιχνιδιών, αντίθετα ο Μπαζ εκπροσωπεί όλα τα παιχνίδια της καινούριας τεχνολογίας (Byrne & McQuillan, 2003:199). Αν και στην ιστορία αναφέρονται πολλά

είδη παιχνιδιών, όπως στρατιωτάκια και τανκ, κανένα από αυτά δεν συμμετέχει σε βίαιη δράση. Επίσης, η φράση του Μπαζ «Στο άπειρο κι ακόμα παραπέρα» αναφέρεται σκόπιμα αρκετές φορές θέλοντας να δώσει το έναυσμα στα παιδιά για μία μελέτη της ιδέας του διαστήματος και των πλανητών.

Στον «Ηρακλή» κυρίαρχο αφηγηματικό ρόλο διαδραματίζουν οι ελληνικές Μούσες που απεικονίζονται στο Πάνθεον, στην αρχαία Αθήνα, όπου είναι σύμβολο δημοκρατίας (Byrne&McQuillan, 2003:243). Ο Ηρακλής μεγαλώνει σε ένα αγρόκτημα με θετούς γονείς, καθώς ο πραγματικός του πατέρας είναι ο Δίας. Πάντα αισθάνεται μέσα του πως ανήκει κάπου αλλού. Ο «κακός» της ιστορίας είναι ο Άδης

μαζί με τα δύο πρωτοπαλικάρά του τον Φόβο και τον Πανικό, τα οποία απήγαγαν τον Ηρακλή όταν ήταν μωρό από τον Όλυμπο μετατρέποντάς τον σε θνητό. Κάποια στιγμή ο Δίας επισκέπτεται το γιο του και του αποκαλύπτει ότι είναι ημίθεος και για να μπορέσει να επανέλθει στον Όλυμπο μαζί με την οικογένειά του θα πρέπει να έχει στο ενεργητικό του αξιέπαινες πράξεις. Έτσι, ο Ηρακλής αναζητά το Φιλατήτη, που είναι εκπαιδευτής διάσημων ηρώων, έχει όμως αποσυρθεί. Τελικά, ο Ηρακλής τον μεταπειθεί και τον αναλαμβάνει. Ταξιδεύουν μέχρι την Θήβα, για να δοξαστεί αναλαμβάνοντας να φέρει σε πέρας δύσκολους άθλους. Σε εκείνο το σημείο εμφανίζεται η Μεγκ, την οποία έχει στείλει ο Άδης για να τον χειραγωγήσει. Κάτι το οποίο πετυχαίνει, μέχρι που η Μεγκ ερωτεύεται τον Ηρακλή. Η αληθινή αγάπη θριαμβεύει στο τέλος και ο Ηρακλής παρά τη θεϊκή καταγωγή του, προτιμά να ζήσει ως θνητός. Το δίδαγμα είναι πως ένας πραγματικός ήρωας δεν μετριέται με τη δύναμη του σώματος, αλλά με τη δύναμη της καρδιάς.

Η «Μουλάν», όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, βασίζεται σε ιστορικά στοιχεία και πηγές κινέζικων ποιημάτων. Η ιστορία είναι και αυτή μία προσπάθεια για προβολή της ανατολίτικης κουλτούρας στην Ευρώπη. Η δράση γεωγραφικά τοποθετείται στη βόρεια Κίνα. Η Μουλάν έχει μητέρα, πατέρα και γιαγιά προωθώντας έτσι την πυρηνική οικογένεια, που είναι συνήθως η μέση κινέζικη οικογένεια. Η Κινέζα γυναίκα γνωρίζει τη θέση της μέσα στην κοινωνία και πως ο σκοπός της είναι να παντρευτεί. Πρέπει «να φέρει στο σπίτι έναν άνδρα που θα την κάνει ευτυχισμένη και θα ζήσει μαζί της για πάντα». Μπορεί να είναι ικανή να σώσει ολόκληρη την χώρα, στο τέλος όμως θα γυρίσει και πάλι πίσω στο σπίτι της και στο πλευρό του συζύγου της. Η Μουλάν είναι η ιδιόρρυθμη μοναχοκόρη του Φα Ζου.



Εικόνα 14: Ο Λι Σανγκ επισκέπτεται την Μουλάν για να της παραδώσει το κράνος της.

Πηγή: <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/06/Mulan-1998.html>.

Όταν στο χωριό μαθαίνουν ότι κηρύχτηκε πόλεμος στην Κίνα από τους Ούνους, ένας άντρας από κάθε οικογένεια πρέπει να πάει να πολεμήσει, όμως ο πατέρας της είναι τραυματισμένος από τον προηγούμενο πόλεμο. Έτσι, η Μουλάν παίρνει κρυφά την στολή του πατέρα της, ντύνεται άντρας και

παρουσιάζεται μεταμφιεσμένη ως άντρας στον στρατό. Παρόλο που αποκαλύφθηκε ότι είναι κορίτσι καταφέρνει να σώσει το λαό της και να κερδίσει την καρδιά του

στρατηγού Λι Σανγκ. Ο λαός της γονατίζει μπροστά της από σεβασμό και της προσφέρει τιμές αυτοκράτορα. Η Μουλάν, όπως και οι Άριελ, Μπέλ, Γιασμίν και Ποκαχόντας, είναι ένα δυναμικό κορίτσι που δεν υποτάσσεται στην κομορμιστική κοινωνία της εποχής της (Byrne&McQuillan, 2003:257). Όμως, η Μουλάν ξεχωρίζει από τις υπόλοιπες πριγκίπισσες, διότι συνδυάζει νοημοσύνη, ικανότητα και γενναιότητα, κάτι το οποίο επαναλήφθηκε σε αυτό τον βαθμό μόνο στο βιβλίο της «Βαϊάνα», 17 χρόνια αργότερα. Για χάρη της οικογένειάς της, η Μουλάν, ένα καλόκαρδο, αυθόρμητο και ανεπιτήδευτο κορίτσι, προσπαθεί ανεπιτυχώς να συμμορφωθεί με τους κανόνες και τις παραδόσεις της καταδυναστευτικής κοινωνίας της, σύμφωνα με τις απαιτήσεις της οποίας οφείλει να είναι στολισμένη, σιωπηλή και υπάκουη, με μοναδικό στόχο την εξεύρεση κατάλληλου συζύγου. Καταπιέζοντας την αληθινή της δυναμική προσωπικότητα και ταυτόχρονα αντιμετώπιη με την αποδοκιμασία των γύρω της, η Μουλάν απογοητεύεται από τον εαυτό της και απελπίζεται για το μέλλον της.

Εν κατακλείδι, η ηθική των ιστοριών της Disney εστιάζει στο γεγονός ότι το καλό πάντα κυριαρχεί του κακού και ότι όλοι οι χαρακτήρες είναι εν δυνάμει καλοί, αρκεί να τους δοθεί το κατάλληλο κίνητρο. Λογική, δηλαδή, η οποία είναι πολύ προσφιλής στα παιδιά και την οποία αρκετά επιδέξια προσπαθούν οι γονείς και ο περίγυρος να τους καλλιεργήσει.

2.β. Συμβολισμοί στους Μύθους του Αισώπου

Κυριαρχούσα θέση στους «Μύθους του Αισώπου» κατέχουν τα ζώα. Η επιλογή του ζώου σε κάθε μύθο χωριστά δεν είναι ποτέ τυχαία. Πολλές φορές τα ζώα και τα φυτά αποκτούν ανθρώπινες ιδιότητες και συμπεριφέρονται, σαν άνθρωποι. Δηλαδή μιλούν, σκέφτονται, και βοηθούν τους ανθρώπους. Η προσωποποίηση των ζώων είναι ρεαλιστική και με απλή ψυχολογία. Κάθε ζώο εκπροσωπεί κυρίως ένα στερεότυπο ελαττώματος και κάθε ιστορία δείχνει έναν τρόπο για να αντιμετωπίσει κανείς και να προφυλαχθεί από ένα τέτοιο ελάττωμα (Escarpit, 1995:29). Η αλεπού συμβολίζει στους μύθους του Αισώπου την πονηριά. Στους μύθους του Αισώπου συναντάμε τον κομπογιαννίτη βάτραχο, που παριστάνει τον γιατρό, αλλά η αλεπού τον αποκαλύπτει και τον βάζει στη θέση του. Ο πίθηκος στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την υποκρισία και την ψευτιά. Ο γάιδαρος συμβολίζει την στενομυαλιά, την καυχήσια και την ευπιστία. Σε πολλές περιπτώσεις είναι τόσο πεισματάρης, που το πληρώνει με το ίδιο του το τομάρι. Στους μύθους του Αισώπου τα ποντίκια είναι τόσο λαίμαργα, που δεν λογαριάζουν τις συνέπειες των πράξεών τους. Όπως το ποντίκι που έφαγε μέχρι σκασμού, και δεν μπορούσε να βγει από το καλάθι. Παράλληλα είναι πονηρά και πανούργα. Η νυφίτσα είναι σύμβολο σοφίας, λογικής και ορθής σκέψης. Η αρκούδα συμβολίζει την ειλικρίνεια και τις αγαθές προθέσεις, όπως φαίνεται στο μύθο «Οι οδοιπόροι και η αρκούδα».

Ακόμη, τα πουλιά πολλές φορές διαδραματίζουν τον ρόλο του αγγελιοφόρου. Τα περιστέρια συγκεκριμένα αντιπροσωπεύουν την ελευθερία και την αγνότητα. Στους μύθους του Αισώπου όμως κάποιες φορές συμβολίζουν την ανοησία και την ευπιστία. Το κοράκι αντίθετα αποτελεί σύμβολο των βασανισμένων ψυχών, που περιπλανώνται αιώνια. Στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την ασχήμια. Η νυχτερίδα προβάλλεται από τον Αίσωπου να παίζει διπλό παιχνίδι ανάμεσα στα πουλιά και τα τετράποδα. Στο τέλος τιμωρείται να ζει μόνη της, και να βγαίνει μόνο όταν σουρουπώνει. Η κουκουβάγια ταυτίζεται με την σοφία, καθώς ήταν το ιερό πουλί της θεάς Αθηνάς. Ο κόκορας στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την περηφάνια, που συνήθως του βγαίνει σε κακό, ενώ η κότα συμβολίζει την εξυπνάδα. Η καρακάξα συμβολίζει την υποκρισία και την πονηριά. Το χελιδόνι συμβολίζει την

λογική και η πέρδικα την προδοσία. Το αηδόνι στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την εξυπνάδα.

Οι αετοί και τα γεράκια στους μύθους του Αισώπου συμβολίζουν την πονηριά, το φόβο και τον τρόμο για τα μικρότερα ζώα. Ο λύκος συνήθως ταυτίζεται με την πλεονεξία. Το βόδι στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την ορθή σκέψη και την εργατικότητα, ενώ το μοσχάρι την τεμπελιά και την κουτοπονηριά. Το ελάφι αντίθετα συμβολίζει την απροσεξία και την στενομυαλιά. Το φίδι είναι σύμβολο αχαριστίας και κακίας. Το άλογο είναι σύμβολο της επιτυχίας. Ο σκύλος στους μύθους του Αισώπου, είναι πιστός φύλακας του αφεντικού του, και τον προστατεύει από τις παγίδες. Το μυρμήγκι συμβολίζει την εργατικότητα και την εξυπνάδα, όπως κι ο τράγος. Αντίθετα, ο τζίτζικας συμβολίζει την τεμπελιά και την καλοπέραση. Το λιοντάρι παραδόξως στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την πονηριά και την πανουργία. Η μύγα την βουλμία και την κοντόφθαλμη λογική. Η μέλισσα συμβολίζει άλλοτε την εργατικότητα κι άλλοτε την πονηριά. Οι λαγοί στους μύθους του Αισώπου συμβολίζουν την συγκροτημένη σκέψη και την εξυπνάδα. Επίσης την υπερηφάνεια, που τους βγαίνει σε κακό (λαγός και χελώνα). Η χελώνα στους μύθους του Αισώπου συμβολίζει την καρτερικότητα, την επιμονή και την υπομονή (λαγός και χελώνα). Ο ταύρος συμβολίζει την ευπιστία, σε αντίθεση με το δελφίνι που συμβολίζει την εξυπνάδα, την γνώση και την σοφία. Τέλος, ο γάτος είναι βοηθός και προστάτης των ανθρώπων.

Συγκεκριμένα, στο μύθο με τίτλο «η αλεπού και το κοράκι» ο Αίσωπος παρουσιάζει ένα κοράκι που βρήκε ένα κομμάτι τυρί και κάθισε σε ένα κλαδί για να το φάει. Η πεινασμένη αλεπού άρχισε να ψιλοκουβεντιάζει μαζί του λέγοντάς του, πόσο ωραία φωνή έχει, μήπως του πέσει το κομμάτι από το στόμα. Πράγματι, λέγοντάς του συνεχώς κολακειές, το κομμάτι από το τυρί έπεσε από το στόμα του, το έφαγε η αλεπού και το κοράκι έμεινε νηστικό. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι πως δεν πρέπει να πιστεύει κανείς ότι του λένε, γιατί μπορεί να μην είναι όλα αλήθεια, αλλά σκόπιμα για να τον ξεγελάσουν. Ο συμβολισμός του κορακιού στο συγκεκριμένο μύθο είναι η ευκολοπιστία, ενώ στην αλεπού η πονηριά.



Εικόνα 155: Η στιγμή που το κοράκι τραγουδάει και πέφτει το τυρί.

Πηγή: Αίσωπος (1990). *Αισώπου μύθοι: 30 διδακτικοί μύθοι*. Αθήνα: Μόκας-Μορφωτική.

Ο μύθος «ο λύκος και ο γάιδαρος» παρουσιάζει έναν γάιδαρο που καθώς βοσκούσε είδε στο δάσος μια σκιά ενός λύκου. Ο γάιδαρος κατάλαβε ότι δεν μπορούσε να ξεφύγει και σκέφτηκε να κάνει το κουτσό. Περίεργος ο λύκος εμφανίζεται θέλοντας να μάθει τι συμβαίνει. Ο γάιδαρος υποκρίνεται πως έχει ένα γαϊδουράγκαθο στο πόδι και ο λύκος προθυμοποιείται να τον βοηθήσει να το βγάλει. Πηγαίνει από πίσω του και του δίνει μια κλωτσιά, ώσπου μέχρι να προλάβει να σηκωθεί ο λύκος, ο γάιδαρος είχε γίνει καπνός. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι ο καθένας πρέπει να νιώθει σιγουριά για τον εαυτό του και για τις γνώσεις που διαθέτει, γιατί κάποια στιγμή θα τις χρειαστεί σε δύσκολη στιγμή. Οι γνώσεις θα πρέπει να χρησιμοποιούνται με τον σωστό τρόπο και δεν θα προδώσουν κανέναν. Ο συμβολισμός για τον γάιδαρο είναι η εξυπνάδα, ενώ για τον λύκο είναι η ευκολοπιστία.

Άλλος ένας πολύ γνωστός μύθος είναι «η αλεπού και τα σταφύλια» ο Αίσωπος παρουσιάζει μια πεινασμένη αλεπού που είδε μερικά σταφύλια από μια κληματαριά. Πλησίασε και πήδηξε αλλά δεν κατάφερε να τα φτάσει. Κάποια στιγμή έφυγε και με ειρωνικό ύφος μονολόγησε πως αφού είναι αγουρίδες, θα της είναι ξινά και στο στόμα. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι δεν φταίνε πάντα οι άλλοι για τις αποτυχίες κάποιου, αρκεί να τις αναγνωρίσει ή να μπορέσει να τις βελτιώσει όσο είναι αυτό δυνατό. Η αλεπού συμβολίζει ότι δεν παραδέχεται την ήττα της.

Ο μύθος «τα δέντρα και ο ξυλοκόπος» παρουσιάζει έναν ξυλοκόπο που ήθελε ένα ξύλο για την αξίνα του. Τα δέντρα έδωσαν το ξύλο με προθυμία μετά την παράκληση του. Όταν ο ξυλοκόπος έφτιαξε την λαβή για την αξίνα του άρχισε να κόβει τα δέντρα από το δάσος. Τότε εκείνα μονολόγησαν πως εκμεταλλεύτηκε το δώρο εναντίον τους και θα βρίσκονταν για ακόμη λίγα χρόνια στη θέση τους. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι πολλές φορές, όταν κάποιος δίνει την βοήθειά του σε λάθος άνθρωπο, τότε αυτή η καλοσύνη μπορεί να στραφεί εναντίον του. Ο συμβολισμός των δέντρων είναι η ανιδιοτέλεια, ενώ ο συμβολισμός του ανθρώπου είναι η εκμετάλλευση.

Στο μύθο του ο Αίσωπος με τίτλο «το λιοντάρι και το ποντίκι» παρουσιάζει ένα ποντίκι που ξύπνησε το λιοντάρι που κοιμόταν. Το λιοντάρι θύμωσε και μετά από τα παρακάλια του ποντικιού και δίνοντας το λόγω του ότι κάποια μέρα θα το ξεπληρώσει το άφησε ελεύθερο. Κάποια μέρα το λιοντάρι βγήκε για κυνήγι και πιάστηκε σε μια παγίδα. Το ποντίκι άκουσε τους βρυχηθμούς του λιονταριού και έτρεξε να το βοηθήσει. Άρχισε να ροκανίζει με τα δόντια του την παγίδα και το



Εικόνα 16: Το ποντίκι ροκάνίζει το δίχτυ ελευθερώνοντας το λιοντάρι.

Πηγή: Μοριμυρ, Μ. (2005). *Μύθοι του Αϊσώπου*. Αθήνα: Πατάκη.

Ο μύθος με τίτλο «το φίδι και ο κάβουρας» παρουσιάζει ένα φίδι και έναν κάβουρα που έκαναν παρέα. Ο κάβουρας ζήτησε από το φίδι να μην κάνει πανουργίες. Το φίδι είχε άλλα σχέδια και ο κάβουρας για να προφυλαχτεί παραφυλούσε όλο το βράδυ μέχρι που το έσφιξε με τη ψαλίδα του και το έπνιξε. Τότε, ο κάβουρας μονολόγησε πως δεν θα πάθαινε τίποτα, αν δε έδειχνε κακή πρόθεση. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι αυτοί που πλησιάζουν τους φίλους τους με κακό σκοπό, τότε αυτή η κακία θα στραφεί εναντίον τους. Το φίδι συμβολίζει την πονηριά, ενώ ο κάβουρας την εξυπνάδα.

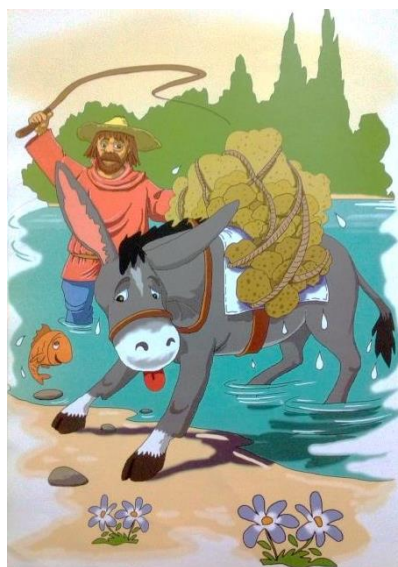
Ο μύθος με τίτλο «ο λύκος με την προβιά» παρουσιάζει έναν πεινασμένο λύκο που θέλει να αρπάξει ένα αρνί από το κοπάδι και είναι αποφασισμένος να μεταμφιεστεί με μια προβιά καταφέροντας να μπει μέσα στο μαντρί. Ο βοσκός δεν τον πρόσεξε και θέλησε να σφάξει ένα αρνί σφάζοντας τελικά τον λύκο. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι αυτός που έχει σκοπό να κάνει κακό σε κάποιον άλλον, μπορεί να συμβεί στον ίδιο. Ο συμβολισμός του λύκου είναι η πονηριά.

Στον μύθο με τίτλο «οι οδοιπόροι και η αρκούδα» ο Αϊσώπος παρουσιάζει δύο φίλους οδοιπόρους που προχωρούσαν στο δάσος και άκουσαν κρότους. Εμφανίστηκε μια αρκούδα και άρχισαν να τρέχουν να κρυφτούν. Ο νεότερος είδε ένα δέντρο και σκαρφάλωσε, όμως ο γηραιότερος δεν πρόλαβε και αποφάσισε να κάνει τον πεθαμένο, γνωρίζοντας ότι οι αρκούδες δεν αγγίζουν νεκρά σώματα. Η αρκούδα πλησίασε τον γηραιότερο κι ενώ κατάλαβε ότι δεν ήταν πεθαμένος, έφυγε. Ο νέος κατέβηκε από το δέντρο και του φάνηκε ότι η αρκούδα ψιθύριζε στον γηραιότερο. Ο γηραιότερος του απάντησε καταφατικά λέγοντάς τα λόγια της αρκούδας πως πρέπει να διαλέγει τους φίλους του καλύτερα, γιατί αυτός που σώζει τον εαυτό του πρώτα

ελευθέρωσε. Το λιοντάρι έκπληκτο δεν μπορούσε να πιστέψει πως ένα τόσο μικρό ζωάκι βοήθησε τον βασιλιά των ζώων. Τότε το ποντίκι αποκρίθηκε πως όλα είναι δυνατά. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι δεν έχει σημασία η δύναμη που διαθέτει ο καθένας, αλλά η βοήθεια που μπορεί να προσφέρει σε αυτόν που τη χρειάζεται τη κατάλληλη στιγμή. Ο συμβολισμός του λιονταριού δείχνει την δυσπιστία, ενώ του ποντικιού δείχνει ένα ζώο που κρατάει το λόγο του.

και εγκαταλείπει το φίλο του στη μοίρα του δεν αξίζει να είναι φίλος. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι οι πραγματικοί φίλοι δεν αξίζουν μόνο στα εύκολα, αλλά και στις δύσκολες καταστάσεις. Οι αληθινοί φίλοι θα είναι οποιαδήποτε στιγμή δίπλα στον φίλο τους. Η αρκούδα στον μύθο αυτό συμβολίζει τον επικείμενο κίνδυνο.

Στον μύθο «ο γάιδαρος και το αλάτι» ο γνωστός μυθοπλάστης παρουσιάζει έναν γάιδαρο που κουβαλούσε αλάτι και ενώ περνούσε το ποτάμι γλίστρησε. Όταν σηκώθηκε το βάρος ήταν λιγότερο. Ο έμπορος τον φόρτωσε πάλι με αλάτι και καθώς ο γάιδαρος βρήκε την ιδέα με το νερό εξαιρετική για να ελαφρύνει το βάρος προσποιήθηκε ότι γλίστρησε στο ποτάμι. Την επόμενη φορά, ο έμπορος φόρτωσε τον γάιδαρο με σφουγγάρια τα οποία στην επόμενη προσπάθειά του απορρόφησαν νερό και το βάρος αυξήθηκε περισσότερο. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι μερικές φορές όταν σε κάποιον συμβαίνει τυχαία κάτι καλό δεν σημαίνει ότι την επόμενη φορά θα συμβεί το ίδιο. Δεν πρέπει να προκαλεί κανείς την τύχη του. Ο γάιδαρος συμβολίζει την κουτοπονηριά.



Εικόνα 17: Ο γάιδαρος κουβαλώντας τα απορροφημένα σφουγγάρια.

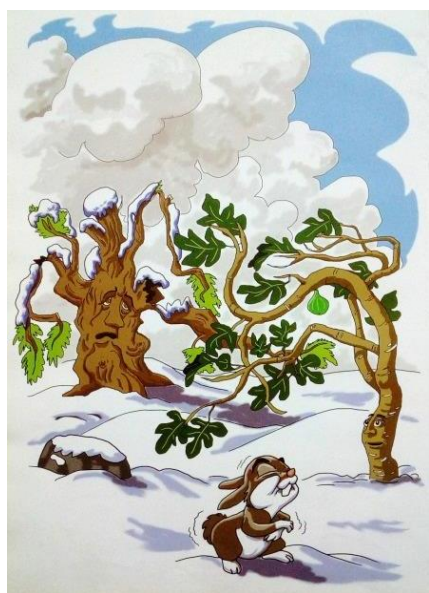
Πηγή: Αίσωπος ([χ.χ.]). *Αισώπου μύθοι*. Θεσσαλονίκη: Αιγαίο.

Ο μύθος «το πουλί και η νυχτερίδα» παρουσιάζει ένα πουλί που ήταν κλειδωμένο σε ένα κλουβί και κελαηδούσε μόνο νύχτα. Κάποια μέρα πλησίασε μια νυχτερίδα και το ρώτησε για ποιο λόγο δεν κελαηδάει τη μέρα. Το πουλί αποκρίθηκε πως ένας πουολόγος το έπιασε στα δίχτυα του το πρωί. Η νυχτερίδα απάντησε στο πουλί πως δεν έχει καμία σημασία τώρα που είναι αιχμάλωτο, αλλά έπρεπε να το έπραττε όταν ήταν ελεύθερο. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι καμιά φορά οι αλλαγές των πράξεων δεν έχουν καμία σημασία, αν το αποτέλεσμα θα είναι το ίδιο σε οποιαδήποτε περίπτωση. Ο συμβολισμός του πουλιού είναι η δειλία και της νυχτερίδας η λογική.

Ο μύθος με τίτλο «ο βοσκός και ο λύκος» παρουσιάζει έναν λύκο που τριγυρνούσε κοντά στο κοπάδι ενός βοσκού. Ο βοσκός παρατηρούσε τις κινήσεις του λύκου και για αρκετό καιρό ο λύκος δεν αντιδρούσε να επιτεθεί στο κοπάδι. Μια μέρα ο βοσκός πήγε στη πόλη και χωρίς να το πολυσκεφτεί άφησε το κοπάδι μόνο του με το λύκο. Όταν γύρισε ο βοσκός, ο λύκος είχε φάει όλο το κοπάδι. Το ηθικό

δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι κάποιος που έχει κακή πρόθεση δεν το φανερώνει από την αρχή. Περιμένει την κατάλληλη στιγμή να σου πάρει αυτό που θέλει. Ο συμβολισμός του βοσκού δείχνει ότι είναι ευκολόπιστος σε αντίθεση με τον λύκο που είναι πονηρός.

Ο μύθος «ο αετός και η αλεπού» από τον σπουδαίο μυθοπλάστη παρουσιάζει δύο φίλους, τον αετό και την αλεπού, που αποφάσισαν να κάνουν τα σπίτια τους και να γίνουν γείτονες. Ο αετός έχτισε τη φωλιά του σε ένα δέντρο, ενώ η αλεπού με τα αλεπουδάκια της ζούσαν σε ένα θάμνο. Μια μέρα η αλεπού βγήκε για κυνήγι και ο αετός που ήταν πολύ πεινασμένος έφαγε τα αλεπουδάκια. Η αλεπού το έμαθε και θέλησε να πάρει εκδίκηση. Μια μέρα οι άνθρωποι έβαλαν τα κάρβουνα για να ψήσουν το κρέας. Ο αετός άρπαξε ένα κομμάτι μαζί ένα κάρβουνο και κάηκε η φωλιά του. Οι μικροί αετοί έπεσαν στο έδαφος και η αλεπού τα έφαγε μπροστά στα μάτια του αετού. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι πως αυτός που θα προδώσει κάποιον με οποιονδήποτε τρόπο, κάποια μέρα θα έρθει η στιγμή που θα τιμωρηθεί χειρότερα. Ο συμβολισμός της αλεπούς δείχνει την εμπιστοσύνη σε αντίθεση με τον αετό που δείχνει την εκμετάλλευση και τη προδοσία.



Εικόνα 18: Η ελιά και η συκιά ενάντια στο χιόνι.

Πηγή: Αίσωπος ([χ.χ.]). *Αισώπου μύθοι*. Θεσσαλονίκη: Αιγαίο.

Ο μύθος με τίτλο «η συκιά και η ελιά» παρουσιάζει μια ελιά και μια συκιά που είναι δύο διαφορετικά είδη δέντρων. Η ελιά περήφανη που είναι ανθισμένη όλο το χρόνο κορόιδευε τη συκιά που είναι γυμνή το χειμώνα μέχρι την άνοιξη. Όταν ήρθε ο χειμώνας, κάποια από τα κλωνάρια της ελιάς έσπασαν από το βάρος του χιονιού που στάθηκε στα φύλλα, ενώ η συκιά που είχαν πέσει τα φύλλα της δεν είχε το ίδιο πρόβλημα. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι δεν πρέπει κάποιος να περηφανεύεται συνέχεια για τον εαυτό του, γιατί καμιά φορά θα κάνει λάθος και θα βλάψει τον ίδιο. Καμιά φορά το διαφορετικό μπορεί να είναι και καλό. Η ελιά συμβολίζει την

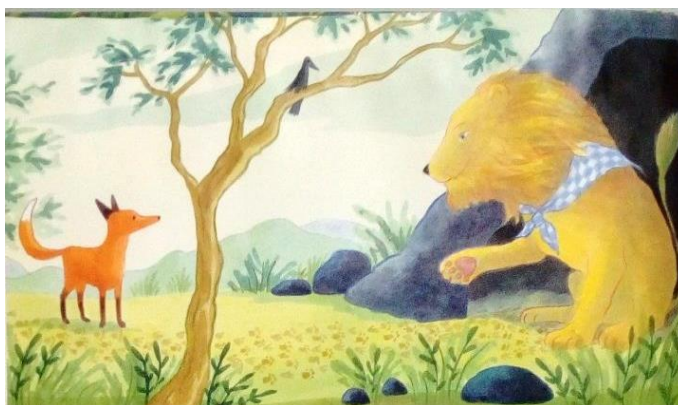
περηφάνια και η συκιά την ταπεινότητα.

Ακόμα ένας διδακτικός μύθος είναι «ο δειλός κυνηγός και ο ξυλοκόπος» παρουσιάζοντας έναν κυνηγό που έψαχνε πατημασιές λιονταριού και καθώς προχωρούσε συνάντησε έναν ξυλοκόπο. Ο κυνηγός τον ρώτησε, αν είδε πατημασιές

λιονταριού, και ο ξυλοκόπος του απάντησε πως είναι καλύτερα να του δείξει το λιοντάρι από κοντά. Τότε, ο κυνηγός φοβήθηκε και απολογήθηκε πως ήθελε μόνο να δει τις πατημασιές του. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι πολλοί άνθρωποι στην καθημερινότητά τους θέλουν να φαίνονται θαρραλέοι και έτοιμοι να αντιμετωπίσουν δύσκολες καταστάσεις, στην πραγματικότητα όμως βαθιά μέσα τους είναι δειλοί. Ο κυνηγός συμβολίζει την δειλία και ο ξυλοκόπος την τόλμη.

Ο μύθος με τίτλο «το μυρμήγκι και το περιστέρι» παρουσιάζει ένα μυρμήγκι που καθώς πήγε στη πηγή για να πει νερό το παρέσυρε το ρεύμα. Το είδε ένα περιστέρι και το βοήθησε να σωθεί. Αργότερα, εμφανίστηκε ένας κυνηγός για να πιάσει το περιστέρι με τις βέργες. Το μυρμήγκι είδε τον κυνηγό και ανέβηκε στο γυμνό πόδι του τσιμπώντας τον. Ο κυνηγός πόνεσε τόσο που πέταξε τις βέργες και έφυγε. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι κάποιος που συμπεριφέρεται με καλοσύνη αυτό κάποια στιγμή θα του ανταποδοθεί. Ο συμβολισμός του περιστεριού δείχνει την καλοσύνη, ενώ το μυρμήγκι την ανταπόδοση.

Ο μυθοποιός Αίσωπος με τίτλο «το λιοντάρι και η αλεπού» παρουσιάζει ένα λιοντάρι που είχε γεράσει και δεν μπορούσε να κυνηγήσει πια τα θηράματά του. Έτσι σκαρφίστηκε ένα σχέδιο. Έκανε γνωστή την αρρώστια του και ότι σύντομα θα πεθάνει. Όμως όποιο ζώο ερχόταν στην σπηλιά του δεν



Εικόνα 19: Η αλεπού απομακρυσμένη κατάλαβε το σχέδιο του λιονταριού.

Πηγή: Morpurgo, M. (2005). *Μύθοι του Αισώπου*. Αθήνα: Πατάκη.

ξανάβγαινε. Μια αλεπού κατάλαβε τι συμβαίνει και έτσι κράτησε μια απόσταση ασφαλείας από το λιοντάρι. Το λιοντάρι κάνει την προσπάθεια του να φέρει την αλεπού πιο κοντά αλλά δεν τα καταφέρνει. Η αλεπού κάνοντας μια διπλωματική ερώτηση στο λιοντάρι του έδωσε να καταλάβει ότι δεν πρόκειται να την πείσει. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι καμιά φορά και μόνο από μια μικρή παρατήρηση μπορεί κανείς να καταλάβει τα λάθη του από τα λάθη των άλλων, αρκεί να μην είναι αργά. Το λιοντάρι συμβολίζει την πονηριά, ενώ η αλεπού την εξυπνάδα.

Ακόμη ένας από τους πιο γνωστούς μύθους είναι «ο ψεύτης βοσκός» και παρουσιάζει έναν βοσκό που πήγε το κοπάδι του κοντά σε ένα χωριό. Επειδή ήθελε να διασκεδάσει σκαρφίστηκε να φωνάξει τους χωρικούς ότι κινδυνεύει το κοπάδι του

από ένα λύκο. Οι χωρικοί έτρεξαν να βοηθήσουν. Ο βοσκός ξανακορόιδεψε τους χωρικούς για άλλες δυο φορές. Ο λύκος όμως κάποια στιγμή ήρθε πραγματικά και όταν τους χρειάστηκε δεν τον πίστεψαν. Έτσι, ο λύκος έφαγε όλα τα πρόβατα του. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι τα ψέματα βλάπτουν σε αυτόν που τα λέει και εκείνοι που τα πιστεύουν δεν τον εμπιστεύονται αργότερα, ακόμα και όταν θα πει την αλήθεια. Ο συμβολισμός του βοσκού είναι η επιπολαιότητα.

Άλλος ένας μύθος είναι «το άλογο και ο γαίδαρος» και παρουσιάζει έναν άνθρωπο που είχε ένα άλογο και ένα γαίδαρο. Ο γαίδαρος ήταν φορτωμένος με βαρύ φορτίο και ζήτησε βοήθεια από το άλογο να μοιράσει το φορτίο του. Το άλογο αρνήθηκε περήφανο. Ο γαίδαρος πέθανε και έτσι ο άνθρωπος φόρτωσε στο άλογο όλη τηνπραμάτεια του γαϊδάρου και το δέρμα του. Το άλογο αντιλήφθηκε αργά πως, αν είχε κουβαλήσει λίγο από το φορτίο του γαϊδάρου, δεν θα βρισκόταν σε αυτή τη θέση. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι πως κάποιος που χρειάζεται βοήθεια και ο άλλος μπορεί να του την προσφέρει, αλλά δεν το κάνει, τελικά θα βρεθεί και ο ίδιος κάποια στιγμή σε χειρότερη θέση. Ο συμβολισμός του αλόγου είναι άκαρδο και ο συμβολισμός γαϊδάρου δείχνει την επιμονή του.

Ο μύθος με τίτλο «η χελώνα και ο αετός» παρουσιάζει μια χελώνα που παρακαλούσε τον αετό να της μάθει να πετάει. Ο αετός τη συμβούλεψε ότι αυτό δεν μπορεί να γίνει, γιατί είναι ενάντια στη φύση της. Εκείνη όμως επέμενε όλο και πιο πολύ, ώσπου μια μέρα την πήρε με τα νύχια του, πέταξε ψηλά και την άφησε. Η χελώνα δεν μπορούσε να πετάξει και έτσι έσπασε σε χίλια κομμάτια. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι ο καθένας πρέπει να είναι περήφανος για τον εαυτό του με τα προσόντα που κατέχει και να μην ζηλεύει για αυτά που έχουν οι άλλοι, αλλά να προσπαθεί να τα βελτιώσει ή να τα αποδεχτεί. Η χελώνα συμβολίζει την αφέλεια και ο αετός τη λογική.

Ο μύθος με τίτλο «η φουσκωμένη αλεπού» παρουσιάζει στο δάσος έναν χωρικό που έκρυψε σε μια κουφάλα δέντρου ένα ψωμί. Μια πεινασμένη αλεπού μπήκε μέσα στη κουφάλα και άρχισε να τρώει. Όταν φούσκωσε η κοιλιά της και θέλησε να βγει, δεν μπορούσε. Απελπισμένη η αλεπού φοβήθηκε μήπως ο χωρικός τη σκοτώσει. Μια άλλη αλεπού που την είδε την συμβούλεψε ότι δεν μπορεί να κάτι τίποτα άλλο από το να περιμένει να ξεφουσκώσει. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι πρέπει να έχουμε μέτρο και μην είμαστε άπληστοι, γιατί η απληστία πολλές φορές μας οδηγεί σε δύσκολες καταστάσεις. Ο συμβολισμός της αλεπούς είναι η απεισκευσία.



Εικόνα 20: Το κοράκι προσπαθώντας να πει νερό.
 Πηγή: Morpurgo, M. (2005). *Μύθοι του Αίσωπου*. Αθήνα: Πατάκη.

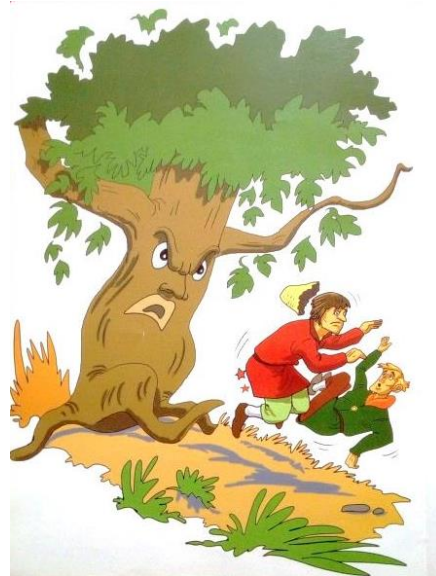
Στο μύθο «το κοράκι και η κανάτα» ο Αίσωπος παρουσιάζει τα ζώα που δυσκολεύονταν να βρουν νερό, γιατί είχε ο καιρός ξηρασία. Ένα κοράκι καθώς πετούσε πάνω από μια αγροικία είδε μια κανάτα. Το νερό ήταν ελάχιστο και το κοράκι διψούσε πολύ, όμως δεν μπορούσε με το μακρύ του ράμφος. Ρίχνοντας μερικά χαλίκια μέσα στην κανάτα, ανέβηκε η στάθμη του νερού μέχρι που το κοράκι μπόρεσε να ξεδιψάσει. Το ηθικό δίδαγμα

που προκύπτει είναι ότι κάποιος που θέλει κάτι πολύ δεν τα παρατάει με την πρώτη δυσκολία, αλλά προσπαθεί να βρει λύση στο πρόβλημα που τον απασχολεί. Μπορεί να συναντήσει δυσκολίες, αλλά στο τέλος θα ανταμειφτεί. Στην περίπτωση αυτή το κοράκι συμβολίζει την επιμονή.

Στον μύθο «ο λύκος και ο πελαργός» ο μυθοποιός Αίσωπος παρουσιάζει έναν λύκο που έτρωγε και κόλλησε ένα κόκαλο στο λαιμό του. Φώναξε τον πελαργό και τον παρακάλεσε να τον βοηθήσει με το μακρύ ράμφος που έχει και θα του το ανταποδώσει. Ο πελαργός χωρίς να το σκεφτεί ιδιαίτερα έβγαλε το κόκαλο από το λαιμό του λύκου και ζήτησε την αμοιβή του. Ο λύκος του αποκρίθηκε πως η αμοιβή του είναι που βγήκε ζωντανός από το στόμα του. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι κάποιος που έχει κακό χαρακτήρα ακόμα και όταν θα χρειαστεί τη βοήθεια κάποιου δεν θα αλλάξει, γιατί τον ενδιαφέρει πώς να εκμεταλλευτεί τον άλλον. Ο λύκος συμβολίζει την συμφεροντολογία και ο πελαργός δείχνει να είναι ευκολόπιστος.

Ο μύθος με τίτλο «ο άνθρωπος και το λιοντάρι» παρουσιάζει έναν άνθρωπο και ένα λιοντάρι να βλέπουν ένα άγαλμα. Το άγαλμα παρίστανε έναν άνθρωπο που έπνιγε ένα λιοντάρι. Με περηφάνια ο άνθρωπος αποκρίνεται στο λιοντάρι ότι οι άνθρωποι είναι πιο δυνατοί από τα λιοντάρια. Το λιοντάρι του απαντάει πως οι θέσεις θα μπορούσαν να είναι αντίστροφα, αν τα λιοντάρια μπορούσαν να φτιάξουν αγάλματα. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι μπορεί ο καθένας να νομίζει ότι έχει δίκιο για ένα θέμα, όμως αυτό μπορεί να αλλάξει αν τα δεδομένα αντιστραφούν. Οι απόψεις διαφέρουν ανάλογα με ποια οπτική γωνία τα βλέπει κανείς. Ο άνθρωπος συμβολίζει την υπερεκτίμηση του είδους του, ενώ το λιοντάρι την λογική.

Ο μύθος με τίτλο «οι οδοιπόροι και ο πλάτανος» παρουσιάζει δύο οδοιπόρους που έψαχναν ένα μέρος σκιερό το μεσημέρι. Αφού ξεδίψασαν από μια πηγή, ξάπλωσαν να ξεκουραστούν στο πλάτανο. Με δυσαρέσκεια ένας από τους δύο οδοιπόρους απευθύνθηκε στον άλλον πως αυτό το δέντρο δεν προφέρει καρπούς παρά μόνο σκιά. Ο πλάτανος άκουσε τα λόγια του οδοιπόρου και θυμωμένος απάντησε πως δεν είναι με τίποτα ευχαριστημένοι καθώς τους πρόσφερε την σκιά, τη πηγή με το κρύο νερό και τη δροσιά. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι η προσφορά δεν σχετίζεται μόνο με υλικά αγαθά, αλλά και με κάτι που μας κάνει να νιώθουμε ευχάριστα. Συχνά η καλοσύνη «πληρώνεται» με αχαριστία. Ο συμβολισμός των ανθρώπων δείχνει την αχαριστία, ενώ ο συμβολισμός του πλάτανου είναι πρόσχαρο να βοηθήσει.



Εικόνα 21: Ο πλάτανος είναι θυμωμένος με τους οδοιπόρους.

Πηγή: Αίσωπος ([χ.χ.]). *Αισώπου μύθοι*.
Θεσσαλονίκη: Αιγαίο.

Αυτός ο διδακτικός μύθος με τίτλο «ο τζίτζικας και ο μέρμηγκας» παρουσιάζει τα μυρμήγκια που μαζεύουν την τροφή τους για να περάσουν τις κρύες μέρες του Χειμώνα. Ο τζίτζικας κοροϊδεύει τα μυρμήγκια που εργάζονται τόσο σκληρά, αντί να διασκεδάζουν σαν κι αυτόν. Το καλοκαίρι πέρασε και η εύρεση τροφής γίνονταν όλο και πιο δύσκολη. Όταν έφτασε ο Χειμώνας ο τζίτζικας πεινούσε, αλλά δεν είχε μαζέψει τροφή. Τότε, απευθύνθηκε στα μυρμήγκια μήπως του δώσουν λίγο από το απόθεμά τους. Τα μυρμήγκια τον ρώτησαν για ποιο λόγο δεν μάζευε τροφή ολόκληρο καλοκαίρι και ο τζίτζικας αποκρίθηκε πως ήταν απασχολημένος με το τραγούδι. Τα μυρμήγκια τον κατέκριναν και δεν τον έδωσαν ούτε ένα κόκκο σιτάρι. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι είναι καλύτερο να προλαμβάνει κάποιος δυσάρεστες καταστάσεις, παρά να προσπαθεί εκ των υστέρων να τις αντιμετωπίζει. Ο συμβολισμός του τζίτζικα είναι η τεμπελιά, ενώ ο μέρμηγκας την εργατιά.

Ένας ακόμα διδακτικός είναι μύθος με τίτλο «η αλεπού και ο τράγος» παρουσιάζει ένα μέρος με ξηρασία που συναντήθηκαν τυχαία μια αλεπού και ένας τράγος στο πηγάδι για να ξεδιψάσουν. Ο τράγος αναρωτιόταν πως θα ανέβουν. Όταν ήρθε η ώρα να βγουν, η αλεπού εξέφρασε το σχέδιο της στον τράγο. Ο τράγος την βοήθησε για την εφαρμογή του σχεδίου, όμως δεν κράτησε την συμφωνία της για να τον τραβήξει κι αυτόν από το πηγάδι. Ο τράγος θύμωσε με την αλεπού, ενώ αυτή με ειρωνεία του αποκρίθηκε ότι αν είχε μυαλό θα σκεφτόταν πώς να βρει τρόπο να ξαναπέσει. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι πρώτα πρέπει να σκέφτεται κανείς, αν αυτό που επιθυμεί να κάνει, υπάρχει κάποια πιθανότητα να πραγματοποιηθεί και μετά να ενεργήσει. Ο συμβολισμός της αλεπούς είναι η πονηριά, ενώ ο τράγος την ευπιστία.



Εικόνα 22: Η αλεπού χαίρεται που ξεγέλασε τον τράγο.

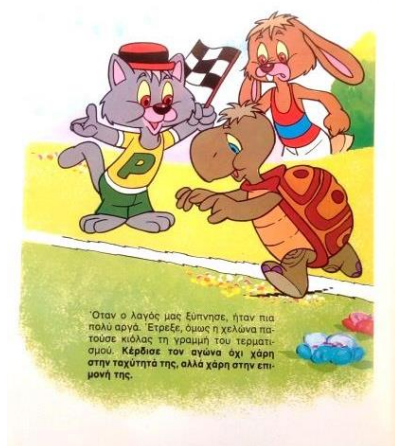
Πηγή: Αίσωπος (Ι.χ.χ.). *Αισώπου μύθοι*. Θεσσαλονίκη: Αιγαίο.

Άλλος ένας διδακτικός μύθος είναι «το κουνούπι και το λιοντάρι» παρουσιάζοντας ένα κουνούπι που συνάντησε ένα λιοντάρι και το προκάλεσε να πολεμήσουν απαξιώνοντας τη δύναμη του. Το κουνούπι τσιμπούσε κοντά στη μύτη που δεν είχε τρίχες και το λιοντάρι τη μάτωσε από το πολύ ξύσιμο. Χαρούμενο με τη νίκη του, το κουνούπι δεν είδε και μπλέχτηκε στο δίχτυ μιας αράχνης. Έτσι, το κουνούπι παρόλο που νίκησε το μεγάλο λιοντάρι, ηττήθηκε από το μικρή αράχνη. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι δεν πρέπει κάποιος να υποτιμάει κανέναν, γιατί καμιά φορά θα ηττηθεί από αυτόν. Το κουνούπι συμβολίζει την αφέλεια και το λιοντάρι συμβολίζει την αλαζονεία.

Ο μύθος με τίτλο «το λιοντάρι και το αγριογάιδαρος» παρουσιάζει ένα λιοντάρι και έναν αγριογάιδαρο που πήγαν για κυνήγι. Συμφώνησαν ο αγριογάιδαρος να πιάσει το θήραμα, ενώ το λιοντάρι να το μοιράσει σε ίσα κομμάτια. Όταν ήρθε η στιγμή για τη μοιρασιά, το λιοντάρι απευθύνθηκε στον αγριογάιδαρο ότι το πρώτο κομμάτι θα είναι για τον ίδιο, γιατί είναι ο Βασιλιάς των Λιονταριών, το δεύτερο θα είναι πάλι για τον εαυτό του, γιατί πρέπει να το μοιραστούν ως σύντροφοι. Το τρίτο κομμάτι το πήρε με αγένεια και έδωσε τον αγριογάιδαρο κακήν κακώς. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι πως δεν πρέπει κανείς να εμπιστεύεται κάποιον που

νοιάζεται μόνο για τον εαυτό του και έχει μεγάλη εξουσία. Ο συμβολισμός του λιονταριού είναι η πονηριά και του αγριογάιδάρου η ευκολοπιστία.

Ο μύθος «ο Βοριάς και ο Ήλιος» παρουσιάζει την διαφωνία των δύο φυσικών στοιχείων, του Βοριά και του Ήλιου, δηλαδή ποιος έχει την μεγαλύτερη δύναμη. Έτσι, έκαναν μια συμφωνία, αυτός που θα καταφέρει να βγάλει την κάπα του βοσκού θα είναι και ο δυνατότερος. Πρώτος ο Βοριάς έκανε την προσπάθεια του και δεν τα κατάφερε. Φτάνει η σειρά του Ήλιου και χωρίς δυσκολία μπόρεσε να βγάλει την κάπα του βοσκού και απέδειξε ότι αυτός είναι ο πιο δυνατός από τον Βοριά. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι δεν πρέπει κανείς να υποτιμάει κάποιον άλλο. Οι καλοί τρόποι και η ευγενική πειθώ είναι οι σύμμαχοι της καθημερινής ζωής. Ο Βοριάς συμβολίζει την υπεροψία και τον εγωισμό, ενώ ο Ήλιος συμβολίζει την ευγένεια και την υπομονή.



Εικόνα 23: Η χελώνα κερδίζει τον λαγό.

Πηγή: Αίσωπος (1990). *Αισώπου μύθοι: 30 διδακτικοί μύθοι*. Αθήνα: Μόκας-Μορφωτική.

Άλλος ένας από τους γνωστότερους μύθους είναι «ο λαγός και η χελώνα» παρουσιάζοντας έναν λαγό που καθώς έτρεχε έσπρωξε μια χελώνα και έπεσε κάτω. Ο λαγός άρχισε να γελάει. Τότε, η χελώνα προκάλεσε το λαγό σε αγώνα ταχύτητας και εκείνος δέχτηκε. Ο αγώνας ξεκίνησε και ο λαγός άρχισε να τρέχει αφήνοντας τη χελώνα πίσω του. Στο δρόμο ο λαγός είδε ένα χωράφι με καρότα και άρχισε να τρώει σκεπτόμενος ότι έχει χρόνο στη διάθεσή του. Όμως, η χελώνα περπατούσε αδιάκοπα και προσπέρασε το λαγό. Ο λαγός άρχισε να τρέχει, όταν πλέον ήταν αργά, αφού η χελώνα ήδη πατούσε τη γραμμή του τερματισμού. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι δεν πρέπει να υποτιμάται ο αντίπαλος σε καμία περίπτωση. Αυτός που προσπαθεί και έχει υπομονή και επιμονή θα βγει νικητής και το μειονέκτημα θα το κάνει πλεονέκτημα. Μπορεί η αυτοεκτίμηση να είναι σημαντικό στοιχείο χαρακτήρα η υπερβολική όμως αυτοπεποίθηση συνήθως δημιουργεί προβλήματα. Ο συμβολισμός του λαγού είναι η επιπολαιότητα και ο συμβολισμός της χελώνας είναι η επιμονή.

Ο μύθος με τίτλο «ο λύκος και το αρνί» παρουσιάζει ένα αρνί που έτρεχε για να γλυτώσει από τον λύκο και κρύφτηκε σε ένα αρχαίο ναό. Ο λύκος με σιγουριά απευθύνθηκε στο αρνί ότι ο ιερέας θα το βρει και θα το θυσιάσει, ενώ τον ίδιο δεν θα

τον πειράξει. Το αρνί του αποκρίθηκε πως σίγουρα δεν θα ζήσει και προτίμησε να θυσιαστεί στο βωμό του Θεού παρά να φαγωθεί από εκείνο. Το ηθικό δίδαγμα που προκύπτει είναι ότι επειδή είναι αναμενόμενο ότι όλοι οι άνθρωποι καταλήγουν στο θάνατο, για ορισμένους είναι προτιμότερο να πεθάνουν ένδοξα. Ο συμβολισμός του λύκου είναι η δολοπλοκία και ο συμβολισμός του αρνιού η περηφάνια.

3^ο Κεφάλαιο: Ο ΡΟΛΟΣ ΠΟΥ ΔΙΑΔΡΑΜΑΤΙΖΟΥΝ ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΚΑΙ ΟΙ ΜΥΘΟΙ ΣΤΗΝ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑ ΤΩΝ ΠΑΙΔΙΩΝ

«Ένας ενήλικος που δεν ξέρει τις απαρχές του ήλιου ποτέ δε θα τις απέδιδε στο Θεό που άναψε λάμπες εκεί πάνω» (Siegler, 2006:21). Με αυτή τη φράση ο R. S. Siegler θέλει να τονίσει τη διαφορετικότητα της σκέψης παιδιών-ενηλίκων. Η μελέτη της σκέψης των παιδιών απασχολούσε, απασχολεί και θα απασχολεί πάντοτε την κοινωνία, τόσο στο σημαντικό επίπεδο της ψυχιατρικής προσέγγισης, όσο και στο ευτελές κομμάτι του εμπορικού-καταναλωτικού επιπέδου. Τα αποτελέσματα της μελέτης έχουν άμεσο αντίκτυπο στον τρόπο συγγραφής και παρουσίασης ενός βιβλίου που αφορά την ηλικία αυτή. Οι γράφοντες έχουν δύσκολο έργο να επεξεργαστούν πολύ προσεκτικά το περιεχόμενο του βιβλίου τους με ακρίβεια στρατηγικού σχεδιασμού, όμως οι «καρποί» τους θα αποδεδειχθούν πολύ ποιοτικοί.

Η μελέτη της σκέψης των παιδιών έχει οδηγήσει σε διάφορες θεωρίες. Η συνειρμική θεωρία υποστηρίζει πως τα παιδιά έρχονται στον κόσμο με ελάχιστες ικανότητες, οι οποίες όμως τους δίνουν τη δυνατότητα να συνδυάζουν μεταξύ τους εμπειρίες. Σύμφωνα με την κονστρουβιστική θεωρία εκτός από αυτές τις ελάχιστες ικανότητες τα παιδιά έχουν και κάποιες αντιληπτικές και κινητικές ικανότητες αναπτυγμένες. Η πιο πρόσφατη θεωρία του «ικανού βρέφους» προσδίδει από την βρεφική ηλικία ακόμη μεγάλη γκάμα αντιληπτικών και εννοιολογικών δεξιοτήτων. Αναπτυξιακοί θεωρητικοί φιλόσοφοι μάλιστα θεωρούν πως τα παιδιά αλλάζουν εξελικτικό στάδιο ξαφνικά πάντα, αλλά με πολύ διαφορετικό τρόπο μεταξύ τους. Το κοινό σε όλες αυτές τις προσεγγίσεις είναι ότι επικεντρώνονται στους μηχανισμούς «αφομοίωσης» και «συμμόρφωσης» του μυαλού των παιδιών (Siegler, 2006:32). Άρα, λοιπόν, στα παιδιά αποδίδονται σημαντικές γνωστικές ικανότητες από πολύ νωρίς κάτι το οποίο καθιστά την συγγραφή και δημιουργία βιβλίου αρκετά δύσκολη υπόθεση. Από την ημέρα που γεννιούνται τα παιδιά ζουν σε ένα βαθιά κοινωνικό περιβάλλον. Αυτό το κοινωνικό περιβάλλον καλείται να υπηρετήσει το παιδικό βιβλίο, το οποίο ταυτόχρονα θα πρέπει να έχει και διδακτικό χαρακτήρα.

Την κατάσταση έρχεται να περιπλέξει ακόμη περισσότερο η γλώσσα που πρέπει να χρησιμοποιείται στα βιβλία που απευθύνονται σε αυτή την ηλικία. Έχει αποδειχθεί πως η χρήση της γλώσσας διαδραματίζει σημαντικό ρόλο, διαμορφώνει τη σκέψη και συνεπώς μετέπειτα και την προσωπικότητα. Μάλιστα, θεωρείται πως η γλώσσα υποσυνείδητα διαμορφώνει τόσο βαθιά τη σκέψη που ο πραγματικός κόσμος πολλές φορές είναι χτισμένος από τις γλωσσικές συνήθειες μιας κοινωνικής ομάδας. Η γλώσσα ουσιαστικά ορίζει τον τρόπο που τα μέλη μιας κοινωνίας ερμηνεύουν τις πληροφορίες για τον κόσμο. Δύο ακόμη μηχανισμοί που σχετίζονται με την ανάπτυξη των παιδιών, η «μίμηση» και η «αξιολόγηση», λαμβάνονται επίσης σοβαρά υπόψη από τους δημιουργούς βιβλίων. Οι ήρωες των ιστοριών είναι πολύ προσεκτικά διαλεγμένοι και παρουσιασμένοι, ώστε να αποτελούν «αξιόλογα» παραδείγματα μίμησης για τους μικρούς ακροατές ή αναγνώστες, διότι τα παιδιά εισάγονται ακούσια σε αυτή τη διαδικασία που τους υπαγορεύει η φύση τους (Siegler, 2006:308).

Τα τελευταία τουλάχιστον πενήντα χρόνια η δόμηση των εκπαιδευτικών προγραμμάτων βασίζεται στην απόκτηση γνώσης κυρίως μέσω της διαδικασίας της ανάγνωσης. Σύμφωνα με τον Perfetti, η κατανόηση του κειμένου επέρχεται μετά από την αναγνώριση του λεξιλογίου, την συναρμολόγηση και ενοποίηση του νοήματος του και τέλος την μοντελοποίηση του. Η αναγνώριση, η συναρμολόγηση και η ενοποίηση του νοήματος του κειμένου είναι μία διαδικασία που προχωρά πολύ υποκειμενικά και εξαρτάται από τη διαφορετικότητα του κάθε παιδιού. Ωστόσο, η μοντελοποίηση φαίνεται να γίνεται με παρόμοιο τρόπο σε παιδιά της ίδιας ηλικιακής ανάπτυξης. Αν και στα αγόρια φαίνεται να προσανατολίζονται περισσότερο σε ιστορίες για μελλοντικούς στυλοβάτες του έθνους, στρατιώτες που νικούν, ταξιδιωτικές ιστορίες τόλμης και θάρρους και τα κορίτσια να προσανατολίζονται σε αισθηματικές ιστορίες δεν θα πρέπει να καλλιεργούνται οι διαφοροποιήσεις βάσει φύλου (Escarpit, 1995:151). Σε κάθε περίπτωση πάντως δεν είναι δόκιμο να χαρακτηρίζεται ένα βιβλίο ως αμιγώς κοριτσίστικο ή αγορίστικο, διότι και μόνο ο διαχωρισμός αυτός μειώνει την αξία της προσπάθειας του συγγραφέα και του βιβλίου γενικότερα. Πρωταρχικός στόχος θα πρέπει να είναι η δημιουργία ηρώων ανεξαρτήτως φύλου, αλλά με ολοκληρωμένο ήθος. Συμπληρώνοντας, ο Aidan Chambers αναφέρει πως οι γνώσεις από τις ψυχολογικές έρευνες σε ένα σωστό σύγχρονο παιδικό βιβλίο είναι ότι τα δύο φύλα αλληλοσυμπληρώνονται ανεξάρτητα

από το φύλο του ήρωα. Για αυτό δεν πρέπει να διαχωρίζονται τα βιβλία για αγόρια και για κορίτσια.

Στη βιβλιογραφία αναφέρεται πως τα παραμύθια και οι μύθοι επηρεάζουν άμεσα και ακούσια τον ψυχισμό των παιδιών, διότι περιέχουν στοιχεία και χαρακτήρες που διεγείρουν μηχανισμούς μίμησης. Επίσης, το παιδί βιώνει ένα φάσμα συναισθημάτων από χαρά, λύτρωση μέχρι αγωνία και απογοήτευση και με αυτό τον τρόπο ανακαλύπτει την ύπαρξη αυτών των συναισθημάτων και την έντασή τους. Ακόμη, βοηθούν το παιδί να αλλάξει τις εσωτερικές του ανασφάλειες, να αναπτύξει τη φαντασία του και να εμπλουτίσει τον εσωτερικό του κόσμο. Κατά κάποιον τρόπο τα παραμύθια αποτελούν ένα μέσο που συντελεί στη δόμηση της εσωτερικής και εξωτερικής πραγματικότητας. Σημαντικός είναι ο ρόλος τους τόσο στην ψυχική ωρίμανση του παιδιού όσο και στην ανάπτυξη της συναισθηματικής του νοημοσύνης. Οι ιστορίες αυτές πολλές φορές αναπαριστούν εσωτερικές συγκρούσεις και συχνά οδηγούν στην επίλυση θεμάτων που απασχολούν συχνά τα παιδιά. Βοηθούν στην ανάπτυξη της ηθικής και τη μετάδοση αξιών όπως της φιλίας, της εμπιστοσύνης, του σεβασμού στη διαφορετικότητα κ.λπ. Το παραμύθι βοηθάει το παιδί στη γενικότερη κοινωνικοποίησή του. Μέσα από τους ήρωες, διδάσκεται κοινωνικά αποδεκτές συμπεριφορές. Οι λύσεις που επινοούν οι ήρωές του, αποτελούν πρότυπα μίμησης για να αντιμετωπίσει τα προβλήματα. Το παιδί εξοικειώνεται με την ύπαρξη του καλού και του κακού, του δίκαιου και του άδικου. Τέλος, αποτελεί και αφορμή βελτίωσης του προφορικού λόγου και του λεξιλογίου του μέσα από την αναδιήγηση.

Τα εκπαιδευτικά παραμύθια και οι μύθοι αναμφισβήτητα είναι φορείς αισιόδοξων μηνυμάτων στην πλειονότητά τους. Ενισχύουν την ανάπτυξη των γνωστικών λειτουργιών των παιδιών, όπως την μνήμη και την κρίση επεξεργασίας πληροφοριών. Επιπλέον, μαθαίνουν να αποκωδικοποιούν σύμβολα, να αισθάνονται μοναδικοί, όπως και οι ήρωες για τους οποίους μαθαίνουν, και κατευνάζουν τους φόβους τους. Δεν είναι τυχαίο άλλωστε το γεγονός ότι το παραμύθι λειτουργεί και ως αποδεδειγμένο θεραπευτικό μέσο κυρίως σε περιπτώσεις αντιμετώπισης προβλημάτων εφηβείας, άγχους εγκατάλειψης από τους γονείς, ενδοοικογενειακής βίας και αναγνώρισης σεξουαλικής ταυτότητας (Κυργιόπουλος, 2019).

Προσεγγίζοντας την επίδραση των παραμυθιών και των μύθων από την οπτική της ψυχανάλυσης, διαφορετικές θεωρίες αποδίδουν στους λογοτεχνικούς ήρωες διαφορετική υπόσταση. Οι λογοτεχνικοί χαρακτήρες θεωρείται ότι συνήθως

προβάλλουν το ασυνείδητο του συγγραφέα που ψάχνει να βρει τις ρίζες των ηρώων του στην παιδική του ηλικία. Χαρακτηριστική είναι η περίπτωση του συγγραφέα του Πήτερ Παν. Μονοδιάστατοι χαρακτήρες αποδείχτηκαν ιδιαίτερα ισχυροί, αφού κατόρθωσαν να ταυτίσουν το όνομά τους με το κυρίαρχο χαρακτηριστικό τους. Χαρακτηριστικό παράδειγμα το σύνδρομο της Σταχτοπούτας, όταν περιγράφουμε μια παθητική γυναίκα που αναμένει τον Άντρα-Σωτήρα ή ο Πήτερ Παν που έχει στιγματίσει τους αιώνιους εφήβους που αρνιούνται να ενηλικιωθούν (Γιαννικοπούλου, 2008:92). Επίσης, ο Πινόκιο θεωρείται συνώνυμο του αδιόρθωτου ψεύτη, που για κακή του τύχη προδίδεται από ένα ακούσιο χαρακτηριστικό που τον συνοδεύει, την μύτη του. Ο χαρακτήρας έχει αναπαραχθεί σε διαφημίσεις, πολιτικά φυλλάδια, γελοιογραφίες και σχεδόν οτιδήποτε σχετίζεται με την υποκρισία. Είναι φανερό ότι ο θείος Σκρουτζ είθισται να ταυτίζεται με την τσιγκουνιά και ο Ποπάλ με την σωματική δύναμη.

Βεβαίως, στα παραμύθια έχουμε και παρουσία συλλογικών χαρακτήρων από τους οποίους σκοπίμως απουσιάζει ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό για να μην διαφοροποιούνται από το συνολικό σκοπό που εξυπηρετούν. Για παράδειγμα, τα 101 σκυλιά, που ανήκουν όλα στην ίδια ράτσα, οι επτά νάνοι, που χαρακτηρίζονται από το ίδιο λιλιπούτιο μέγεθος ή τους 40 κλέφτες του Αλή Μπαμπά, όπου η ατομικότητα του καθενός παραμένει αδιευκρίνιστη. Αυτή η μη διακριτή εμφάνιση ενοποιεί μια ομάδα χαρακτήρων σε ένα ήθος (Γιαννικοπούλου, 2008:91).

Οι χαρακτήρες των ανθρώπων, άρα και των ηρώων, σύμφωνα με τον Forster διακρίνονται σε επίπεδους/μονοδιάστατους και σφαιρικούς/πολυδιάστατους. Οι επίπεδοι χαρακτήρες διακρίνονται για ένα και μοναδικό εμφανέστατο χαρακτηριστικό. Οι πολυδιάστατοι διακρίνονται για μια γκάμα ιδιοτήτων. Επίπεδοι/μονοδιάστατοι μπορούν να θεωρηθούν η πονηρή αλεπού, ο κακός λύκος ή η αργή χελώνα και ο γρήγορος λαγός. Πολυδιάστατος θεωρείται ο λογοτεχνικός ήρωας που συγκεντρώνει, όπως κάθε πραγματικός άνθρωπος, μια σειρά από χαρακτηριστικά, ανάλογα με τις περιστάσεις. Πέρα από τα στοιχεία του χαρακτήρα τους, ιδιαίτερη μνεία γίνεται και για τις εξωτερικές ιδιαιτερότητες των χαρακτήρων. Οι όμορφοι γεννιούνται και πεθαίνουν ωραίοι (π.χ. η Ωραία Κοιμωμένη), οι καλοί αποδεικνύονται μεγαλόψυχοι ακόμη και απέναντι στους ίδιους τους βασανιστές τους (π.χ. η Σταχτοπούτα), ενώ οι κακοί δεν μετανοούν ούτε τη στιγμή της τιμωρίας τους, ακυρώνοντας το σωφρονιστικό της χαρακτήρα (π.χ. ο κακός λύκος). Πολλές φορές

τα χαρακτηριστικά τους προσδιορίζουν και το όνομά τους, όπως στην περίπτωση της Πεντάμορφης, του Κοντορεβιθούλη και της Σταχτοπούτας.

Από άποψη καθοριστικής συμβολής στην εξέλιξη των παραμυθιών, οι χαρακτήρες διακρίνονται σε κεντρικούς και περιφερειακούς. Οι κεντρικοί χαρακτήρες/πρωταγωνιστές, για παράδειγμα η Κοκκινοσκουφίτσα, αλλά και ο λύκος, αναλαμβάνουν το μεγαλύτερο μέρος της δράσης. Συνήθως, αυτοί είναι και οι χαρακτήρες που αναφέρονται στον τίτλο, όπως «Ο Λύκος και τα Επτά Κατσικάκια». Κάποιες φορές, δίπλα στον κεντρικό ήρωα βρίσκεται κι ένας ιδιαίτερος τύπος χαρακτήρα, γνωστός στην αγγλική βιβλιογραφία ως «foil character». Ο όρος «foil» σημαίνει ένα μεταλλικό έλασμα τοποθετημένο κάτω από ένα κόσμημα. Μεταφορικά δηλώνει το μη πρωταγωνιστικό, ο οποίος όμως χρησιμοποιείται για να ενισχύσει την διαφορετικότητα της προσωπικότητας του κεντρικού ήρωα. Γνωστό παράδειγμα αυτού του τύπου ήρωα, η μητριά σε σχέση με τη Χιονάτη. Στα βιβλία για μικρότερα παιδιά ο αριθμός των δευτερευόντων χαρακτήρων είναι μειωμένος, λόγω μειωμένης μνημονικής ικανότητας των αναγνωστών. Όμως, παρά την αίγλη που ασκούν οι πρωταγωνιστικοί ρόλοι, σε καμιά περίπτωση δε θα πρέπει να υποτιμώνται οι δευτερεύοντες. Οι δευτερεύοντες χαρακτήρες, ανάλογα με τη σπουδαιότητα του ρόλου τους, διακρίνονται σε υποστηρικτικούς και δορυφόρους. Αυτούς δηλαδή που θεωρούνται απαραίτητοι για την εξέλιξη της ιστορίας, όπως ο κυνηγός στη Χιονάτη και αυτούς δηλαδή που εισβάλλουν ευκαιριακά, όπως τα διάφορα ζώα του περιβάλλοντα χώρου. Επίσης, στο χώρο του εικονογραφημένου παιδικού βιβλίου συχνά παρατηρείται η πληθωρική παρουσία βωβών προσώπων, που εμφανίζονται στην εικόνα, αλλά απουσιάζουν από το κείμενο.

Τους πρωταγωνιστές πάντα αποδίδονται δυναμικά ονόματα, σπουδαίες πράξεις, βαρύγδουπες εκφράσεις και σχόλια, λαμπρή εμφάνιση και κολακευτικά σχόλια του αφηγητή (Γιαννικοπούλου, 2008:111). Δεν είναι τυχαίο άλλωστε που έχουμε συνηθίσει να συνδέουμε τον ήρωα που έχει κυματιστά ξανθά μαλλιά με την αθωότητα και την καλοσύνη, ενώ στον ήρωα που έχει μαύρα μαλλιά και έντονη τριχοφυΐα αποδίδεται ο ρόλος του αντήρωα. Ακόμη και δευτερεύοντα χαρακτηριστικά, όπως το πλήθος των κρεατοελιών ή η λευκότητα των δοντιών, ενδέχεται να υποδεικνύουν έμμεσα ιδιότητες του χαρακτήρα ενός μυθοπλαστικού προσώπου. Το γεγονός αυτό, δυστυχώς, δημιουργεί κάποια κλισέ από πολύ μικρή ηλικία, τα οποία τα παιδιά μεταφέρουν στις κοινωνικές συναναστροφές τους. Ακόμη, και τα λόγια ή η προφορά που αποδίδονται σε κάποιο χαρακτήρα ενδέχεται να

προκαλέσουν ρατσιστική αντιμετώπιση, όπως για παράδειγμα στην περίπτωση των κακών στον «Βασιλιά των Λιονταριών» και στον «Αλαντίν».

Ακόμη και η επιλογή της ενδυμασίας ή σωματικού μεγέθους, είναι ζήτημα που μπορεί εν δυνάμει να επηρεάσει τους μικρούς αναγνώστες. Η σύμβαση της ένδυσης των ανθρωπόμορφων ζώων καθιστά τα ρούχα στοιχείο αξιοπρόσεκτο και χαρακτηριστικό της σεμνότητας (Graham). Η εικαστική αποτύπωση των ζώων αποδεικνύεται στην πράξη ιδιαίτερα συντηρητική, καθώς στην εικονογράφηση των θηλυκών υιοθετούνται διαφορετικά χρώματα απ' ό,τι στην εικονογράφηση των αρσενικών και έντονα διαφοροποιημένη αμφίεση (Γιαννικοπούλου, 2008:132). Ενδιαφέρον παρουσιάζουν και κάποια αντικείμενα που συνοδεύουν την εμφάνισή ενός χαρακτήρα. Ο ήρωας που κρατά σπαθί δείχνει γενναίος, εκείνος που κουβαλά χαρτούλακα δίνει την εντύπωση επιτυχημένου, το κορίτσι που φορά αθλητικά παπούτσια μάλλον είναι αγοροκόριτσο, ο άντρας που κρατά λουλούδι είναι ευαίσθητος. Αρκετές φορές, το μέγεθος των μορφών καθίσταται ενδεικτικό για τη σκιαγράφηση των χαρακτήρων. Μεγάλο ανάστημα χαρακτηρίζει έναν κεντρικό ρόλο, αλλά και η υψηλή κοινωνική του θέση. Ακόμη, μέσα από τη στάση των σωμάτων των ζωγραφισμένων προσώπων, οι αναγνώστες εκπαιδεύονται να αποκωδικοποιούν με συγκεκριμένο τρόπο χαρακτήρες και συμπεριφορές.

Τις περισσότερες φορές, οι γυναίκες τοποθετούνται στο εσωτερικό του σπιτιού, κοντά σε αυτό ή σε εξωτερικούς χώρους που σχετίζονται με την οικογένεια ή τις ανάγκες του σπιτιού. Έχει επισημανθεί ότι το μέρος της οικίας που προτιμούν οι γυναίκες είναι κοντά στο παράθυρο, σύμβολο της έγκλειστης ζωής και του αποκλεισμού τους από την ενεργό, κοινωνική δράση (Turin, παράθεμα στο Κανατσούλη). Αντίθετα, οι αρσενικοί χαρακτήρες τοποθετούνται κυρίως στους χώρους εργασίας τους.

Το πρότυπο του ήρωα που προβάλλεται στο παιδικό βιβλίο σχετίζεται στενά με τις ιδεολογικές συνισταμένες της κοινωνίας μέσα στην οποία γράφεται. Για το λόγο αυτό και κάθε εποχή έχει τους δικούς της ήρωες. Γενικά, στο χώρο της παιδικής λογοτεχνίας, οι χαρακτήρες των βιβλίων εκφράζουν τις απόψεις των συγγραφέων και της εποχής τους για το σωστό. Στο παιδικό βιβλίο βαραίνει η πράξη της ψυχαγωγίας, οπότε συχνά οι λογοτεχνικοί χαρακτήρες φαίνεται να μορφοποιούνται κάτω από μια ηθικοπλαστική διάθεση. Μερικές φορές, ορισμένοι χαρακτήρες δημιουργούνται ως η επιτομή των ηθικών απόψεων, όπως για παράδειγμα ο Γρύλος στο παραμύθι του «Πινόκιο». Κλασική φόρμα των ιστοριών είναι η τέλεση παραπτώματος και η

επιβολή τιμωρίας με σαφή διδάγματα. Στους αισώπειους μύθους, το κατεξοχήν διδακτικό λογοτεχνικό είδος, χρησιμοποιεί τέτοιους χαρακτήρες για να προάγει ηθικές και πρακτικές ισοδυναμίες, όπως ότι ο άπληστος χάνει τελικά ό,τι έχει. Αναλογικά και στα παραμύθια, οι στερεοτυπικοί χαρακτήρες των γυναικών με ομορφιά και παθητικότητα, δικαιώνονται τελικά μέσω ενός «καλού» γάμου (Γιαννικοπούλου, 2008:148). Στους μύθους, η γνωστή τακτική να παρουσιάζονται κοινωνίες ανθρωπόμορφων ζώων χρησιμοποιείται σαν ιδεολογικός μηχανισμός για τη μετάδοση συγκεκριμένων θέσεων. Καθώς το λιοντάρι προβάλλεται ως αδιαμφισβήτητος αρχηγός-μονάρχης του δάσους υποβόσκει η αποδοχή μιας κοινωνικής πυραμίδας, όπου αποδεικνύει πως η εξουσία ταιριάζει και αρμόζει στον δυνατότερο.

Τα εικονογραφημένα βιβλία ως διδακτικά μέσα ασκούν πολύ μεγάλη επίδραση στην αγωγή του παιδιού, αφού προσπαθούν να μορφώσουν τα παιδιά μέσα από εικόνες, τους δίνουν κίνητρα για παιχνίδια ρόλων, τους παρέχουν απόψεις για άλλους τρόπους ζωής, τα παροτρύνουν για συλλογική σκέψη, τους διασκεδάζουν επιμορφώνοντάς τους. Επίσης, καλλιεργούν τις διανθρώπινες σχέσεις, προξενούν αισθήματα, διεγείρουν τη φαντασία τους, δημιουργούν χαρά και τους σαγηνεύουν (Κιτσαράς, 1993:50).

4^ο Κεφάλαιο: ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΕΣ ΕΙΚΟΝΩΝ

Η επίδραση των παραμυθιών και των μύθων γίνεται, όχι μόνο, αλλά κυρίως με τη βοήθεια της εικόνας. Η σχέση εικόνας-κειμένου είναι απολύτως αμφίδρομη. Η εικόνα χρειάζεται το κείμενο, αλλά και το κείμενο σε παιδικές κυρίως ηλικίες είναι επιτακτικό να συνοδεύεται από εικόνες που είναι φορείς πληροφοριακών μηνυμάτων. Στους μύθους η επίκληση φανταστικών όντων και η εικονογράφηση που αποτυπώνει στο μυαλό των παιδιών είναι η σημαντικότερη διαλογική διαδικασία (Escarpit, 1995:29). Οι εικόνες θεωρούνται εργαλείο αισθητικό, διδακτικό και μορφωτικό. Πληροί όλα τα συναισθήματα με σκοπό τα παιδιά να ταυτίζονται με τους ήρωες του βιβλίου. Ένα ποιοτικό βιβλίο θεωρείται πνευματική τροφή για την ψυχική υγεία του παιδιού με αποτέλεσμα να επιδρά στην ψυχική, πνευματική και συναισθηματική ανάπτυξη. Υπάρχει μια αντιπαράθεση ανάμεσα στα κλασικά και τα σύγχρονα εικονογραφημένα βιβλία. Τα κλασικά έχουν κατεξοχήν παιδαγωγικό χαρακτήρα, ενώ τα σύγχρονα προβάλλουν ποικίλα θέματα της καθημερινότητας (Κιτσαράς, 1993:55). Παρόλα αυτά, αδιαμφισβήτητο είναι πως η λειτουργία της εικόνας μέσα σε ένα παιδικό βιβλίο αναβαθμίζει την αισθηματική του αξία και διάσταση, σύμφωνα με τον Μπενάκο. Ο Παρμενίδης υποστηρίζει ότι η εκπαιδευτική αξία της εικονογράφησης μπορεί να επιτευχθεί με την παραμόρφωση του σχήματος των πραγμάτων, την αλλοίωση των μεγεθών, τις απεικονίσεις του σχήματος των πραγμάτων και άλλα. Η φανταστική εικόνα χωρίς ανούσιες λεπτομέρειες, ωθεί το παιδί στην αναγνώριση των κύριων στοιχείων της και το βοηθά να μάθει πως αποκωδικοποιείται η ζωγραφική. Οι αναγνωστικές προτιμήσεις των παιδιών αναμφισβήτητα εξαρτώνται από διάφορους συνδυαστικούς παράγοντες όπως το φύλο, η κοινωνικοοικονομική κατάσταση, η γεωγραφική θέση του τόπου διαμονής, το περιεχόμενο των βιβλίων, το είδος της εικονογράφησης και της αναλογίας κειμένου-εικόνας.

Πολλοί μελετητές έχουν εστιάσει στο ρόλο της εικόνας που συνοδεύει ένα παραμύθι ή έναν μύθο που απευθύνεται στα παιδιά. Η Γιαννικοπούλου δίνει έμφαση στα κριτήρια όπως είναι η αισθητική ποιότητα των εικόνων, το ύφος της εικονογράφησης, η ισορροπία κειμένου-εικόνας, η επιλογή των σκηνών, ο σεβασμός στις ζωγραφικές συμβάσεις, η αποφυγή των στερεοτύπων και ζωγραφικών κλισέ και

το ιδιαίτερο βάρος της πρώτης και της τελευταίας σελίδας. Η Κανατσούλη δίνει ιδιαίτερη βαρύτητα στην εικόνα και θεωρεί ότι το παιδί θα διδαχτεί και μέσα από την εκπαίδευση θα αναπτύξει τις ικανότητές του, όπως είναι η παρατηρητικότητα, ο επινοητικός συνδυασμός στοιχείων, η δημιουργική αναπαραγωγή αλλά και να απολαμβάνει το βιβλίο στο σύνολό του. Ο Ασωνίτης στην μελέτη του εξετάζει την ποιότητα της εικόνας αλλά και τον καταλυτικό ρόλο που διαμορφώνει το παιδί στον κόσμο. Επίσης, οι εικονογραφήσεις του Disney του 1950 προσεγγίζουν τον ηθοπλαστικό προσανατολισμό στις «Νειριίδες» (Παπανικολάου, 2011:16).

Τα εικονογραφημένα βιβλία έχουν κοινωνική λειτουργία, λόγω των ποικίλων θεμάτων που πραγματεύονται, όπως η συμβίωση, οι διάφοροι τρόποι συμπεριφοράς του παιδιού, η μάθηση των κοινωνικών σχέσεων. Σύμφωνα με την Dahrendorf, η παιδική λογοτεχνία είναι αντιπροσωπευτική των κοινωνικών αξιών κάθε εποχής και διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην κοινωνικοποίηση του ανήλικου. Μάλιστα, θεωρείται ως «συμπληρωματικό όργανο κοινωνικοποίησης, που σημαίνει να κατανοηθεί ως μεσολάβηση επιθυμητών κοινωνικών αξιών και κανόνων συμπεριφοράς» (Κιτσαράς, 1993:60). Η δύναμη του εικονογραφημένου βιβλίου επιβεβαιώνεται για ακόμη μία φορά καθώς, όπως είναι γνωστό, οι κοινωνικοπολιτικές επιδράσεις μεταβιβάζονται από γενιά σε γενιά, όχι άμεσα στο ίδιο το παιδί, αλλά στον ενήλικο, ο οποίος, με βάση τις δικές του απόψεις θα προχωρήσει στην αγορά του βιβλίου αυτού.

Ο Cianciolo υποστηρίζει ότι ακόμη και ένας ενήλικας δίνει σημασία στην εικόνα, η οποία παίζει καθοριστικό ρόλο σε ένα πετυχημένο παιδικό βιβλίο και μέσω αυτού μπορεί να μοιραστεί ιδέες και συναισθήματα με τα παιδιά. Στο βιβλίο της η Mary Renck Jalongo προσπαθεί να πείσει με επιχειρήματα τους ενήλικες πως πρέπει να δώσουν ιδιαίτερη σημασία στη παιδική λογοτεχνία. Επίσης, επισημαίνει πως ο ρόλος της οικογένειας και του περιγύρου που βιώνουν τα παιδιά εμφανίζονται στα βιβλία ως εικόνες (Παπανικολάου, 2011:18). Επιπλέον, οι εικόνες, και μάλιστα οι ωραίες εικόνες έχουν σκοπό να εμπλουτίζουν το λεξιλόγιο, να διευρύνουν τις εμπειρίες και να αυξήσουν την φαντασία των παιδιών. Το βιβλίο της Sylvia Marantz αναφέρει ότι τα παιδιά βοηθούνται από τα εικονογραφημένα βιβλία για να γνωρίσουν καλύτερα την γλώσσα της τέχνης (Παπανικολάου, 2011:18). Η σωστή επιλογή εικόνων προϋποθέτει γνώσεις εξελικτικής ψυχολογίας, καθώς τα παιδιά στα διάφορα εξελικτικά τους στάδια βελτιώνουν τις αντιληπτικές και πνευματικές τους ικανότητες με αποτέλεσμα να αντιλαμβάνονται διαφορετικά την εικόνα.

Η πρώτη αντίδραση ενός παιδιού σε ένα βιβλίο είναι το κοίταγμα της εικόνας, η οποία με την πρώτη ματιά μπορεί να γίνει πιο αποτελεσματική από το κείμενο, καθώς, παραμένει στο μυαλό περισσότερο. Όπως είναι φυσικό, η όραση προηγείται της ανάγνωσης. Το παιδί αναγνωρίζει πολύ πιο εύκολα στοιχεία και σύμβολα μέσα στην εικόνα, διότι όπως αναφέρει και ο Gombrich «η εικόνα μεταφέρει ό,τι οι λέξεις δεν θα μπορούσαν ποτέ να μεταφέρουν, όσο πλούσιο κι αν είναι το περιεχόμενό τους» (Gombrich, 1982:138). Βέβαια, σε ένα εικονογραφημένο βιβλίο οι εικόνες δεν συνοδεύουν απλώς το κείμενο, αλλά δίνουν και επιπλέον πληροφορίες. Πολλές φορές η εικονογράφηση συμβάλλει στο να βοηθήσει τα παιδιά να αυξήσουν το ενδιαφέρον τους για το διάβασμα. Αυτό συμβαίνει, όταν οι εικόνες του βιβλίου ερμηνεύουν και επεκτείνουν την ιστορία με κατάλληλο τρόπο για την εκάστοτε ηλικία. Σύμφωνα με την Βαλάση, «ιδιαίτερα για τα νήπια η εικονογράφηση είναι κάτι παραπάνω από μέσο αισθητικής καλλιέργειας» (Βαλάση, 2001:153). Ένας από τους πιο γνωστούς ψυχολόγους και παιδαγωγούς ο Jean Piaget αναφέρει ότι ένα καλό βιβλίο προκαλεί το ενδιαφέρον του παιδιού, το ψυχαγωγεί, καλλιεργεί την παρατηρητικότητα και τη φαντασία, απαντά στις αισθητικές του απαιτήσεις και παραμένει στο δικό του επίπεδο κατανόησης με το κείμενο και τα σχέδια που προτείνει (Παπανικολάου, 2011:71). Όσο αφορά στο κομμάτι της κατανόησης των εικόνων, η Ljublinskaja θεωρεί απαραίτητες τέσσερις προϋποθέσεις για την κατανόηση της εικόνας, οι οποίες διαφοροποιούνται ανάλογα με την ηλικία του παιδιού. Αρχικά, το παιδί πρέπει να γνωρίζει τα μεμονωμένα αντικείμενα (ανθρώπους, ζώα) τα οποία αποτελούν συνήθως τον πυρήνα του περιεχομένου της εικόνας των παιδικών βιβλίων. Επιπλέον, σημαντική θεωρείται η θέση και η κατάσταση των μεμονωμένων αντικειμένων μέσα στην εικόνα, αλλά και να γίνεται κατανοητή η σχέση ανάμεσα στα σημαντικά συμβολικά αντικείμενα. Τέλος, απαραίτητη κρίνεται η συνεχής ανάλυση των λεπτομερειών της εικόνας.

Πολλοί έχουν αναπτύξει θεωρίες σχετικά με τα κριτήρια εικονογράφησης ενός παιδικού βιβλίου. Κάποιοι από αυτούς είναι ο Μπενάκος που θεωρεί ότι τα κριτήρια είναι μορφολογικά, αισθητικά, ψυχολογικά και παιδευτικά. Η Μενδρίνου έχει αντίθετη άποψη, καθώς πιστεύει ότι τα κριτήρια είναι η εναρμονισμένη συνεργασία λόγου και τέχνης, η ποιότητα του χαρτιού, το διαχωριστικό των χρωμάτων και η εκτύπωση (Παπανικολάου, 2011:75). Η αισθητική ποιότητα των εικόνων, το ύφος της εικονογράφησης να συνάδει με το πνεύμα του κειμένου, η ισορροπία κειμένου-εικόνας, η επιλογή των σκηνών, η θέση της εικόνας στη σελίδα,

οι χαρακτήρες της ιστορίας να είναι αναγνωρίσιμοι, ο εικονογράφος να λαμβάνει υπόψη του τις γνωστικές ικανότητες και τις αισθητικές προτιμήσεις των παιδιών, ο σεβασμός στις ζωγραφικές συμβάσεις, η αποφυγή στερεότυπων και ζωγραφικών κλισέ και το ιδιαίτερο βάρος της πρώτης και της τελευταίας σελίδας είναι τα κριτήρια για μια επιτυχημένη εικονογράφηση. Η εικονογράφηση μπορεί να θεωρηθεί καλλιτεχνικό γεγονός αναλόγως του ύφους που υιοθετεί ο καλλιτέχνης, της σύνθεσης, της ζωντάνιας που κάνει το έργο να ξεφύγει από την απλή απεικόνιση των γεγονότων του κειμένου. Σύμφωνα, όμως με τα μέλη της κριτικής επιτροπής του Κύκλου του Ελληνικού Παιδικού βιβλίου, πέρα από το εικαστικό μέρος, υπεισέρχονται και άλλοι παράγοντες, όπως η εμφάνιση του βιβλίου, το σχήμα, το μέγεθος, το στήσιμο του εξωφύλλου, το χαρτί, το τύπωμα, η βιβλιοδεσία και άλλα. (Παπανικολάου, 2011:76).

Σύμφωνα με τον Rychlicki, η παρατήρηση και η φαντασία είναι δύο στοιχεία που θεωρεί ότι ένας καλλιτέχνης πρέπει να περιλαμβάνει στον χαρακτήρα της εικονογράφησής του αλλά και οι βασικές αρχές της παιδικής σκέψης. Τα παιδιά εκτός της αναζήτησης της ομορφιάς, επιζητούν αυτό που θα τους προκαλέσει συγκίνηση και θα τους ταξιδέψει σε έναν άλλο κόσμο. Κατά τον Stewing, εκπαιδευτικοί, κριτικοί, βιβλιοθηκάριοι και μελετητές θα πρέπει να αρχίζουν να δομούν τα κριτήριά τους και ειδικά «να είναι σε θέση να αξιολογήσουν μόνοι τους τα εικονογραφημένα παιδικά βιβλία» (Παπανικολάου, 2011:79). Το ενδιαφέρον για την αξία και τη σημασία των εικονογραφημένων παιδικών βιβλίων, παραμένει ένας τρόπος εξοικείωσης και ευαισθητοποίησης γονιών και εκπαιδευτικών με την ποιότητα που πρέπει να διακρίνει ένα εκπαιδευτικό βιβλίο.

Συγκεκριμένα, οι ειδικοί θεωρούν πως βιβλία που περιλαμβάνουν μύθους αξιολογούνται για το σχήμα, το μέγεθος, το χρώμα, την ποιότητα του χαρτιού, την τυπογραφική αισθητική, το εξώφυλλο, τη σχεδιαστική ποιότητα, τη βιβλιοδεσία, την εκδοτική επιμέλεια και την τεχνική κατασκευή τους γενικότερα. Επίσης, θα πρέπει να εξετάζεται αν οι εικόνες τους είναι λειτουργικές, αν διαθέτουν στιλιστικό ύφος, αν είναι συμβατικές ή πρωτότυπες, με ποιο τρόπο γίνεται η χρήση του χρώματος (ρεαλιστική, συναισθηματική ή συμβολική), η σύνθεση (αποσπασματική, αφηγηματική, αρμονική, απλή, ποικίλη, σαφής, οριζόντια, κάθετη, διαγώνια, κυκλική, τριγωνική), η τεχνική (υλικά και εργαλεία και ο τρόπος που χρησιμοποιήθηκαν από τον καλλιτέχνη). Ακόμη, θα πρέπει να εξετάζεται αν από τις εικόνες πηγάζουν ιδέες, συμβολισμοί, συναισθήματα και διαθέσεις. Ταυτόχρονα,

πρέπει να λαμβάνεται υπόψη η παιδαγωγική προσέγγιση και να εκτιμάται, αν ο εικονογράφος λαμβάνει υπόψη του το κοινό και την ηλικία προς την οποία κατευθύνεται και κατά πόσο μπορεί να επιδράσει στη συναισθηματική, νοητική και αισθητική του ανάπτυξη (Παπανικολάου, 2011:82-83).

Κάθε καλλιτέχνης βάζοντας την προσωπική του πινελιά με βάση το εύρος των εμπειριών του, την προσωπικότητά του και την άποψη που έχει για το παιδί και την παιδική ηλικία γενικά, χρησιμοποιεί διαφορετικές υφές ή στυλ τέχνης και διαφορετικούς συνδυασμούς χρωμάτων δημιουργώντας διαφορετικές κατηγορίες. Το χρώμα επιδρά στο παιδί και στην αίσθηση της αντίληψης του. Τα χρώματα είναι τα πρώτα που προσελκύουν το παιδί ανάλογα με την ηλικία του καθώς έχει περιορισμένη αντίληψη για την ωραιότητα της μορφής και της δομής (Κιτσαράς, 1993:83). Πέρα από αυτό, οι πολύχρωμες και ποιοτικές εικονογραφήσεις αυξάνουν το κόστος του βιβλίου, ωστόσο τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μία υπεύθυνη αντιμετώπιση του παιδικού βιβλίου από τους εκδότες οι οποίοι δίνουν σημασία στην καλλιτεχνική τους επιμέλεια. Τα παιδιά βλέποντας επανειλημμένα ωραίες εικόνες στα βιβλία θα καταλάβουν την έννοια της καλαισθησίας. Θα συνεχίζουν να απαιτούν βιβλία με καλαίσθητες εικόνες και δεν θα προτιμούν τίποτα υποδεέστερο. Σύμφωνα με μελετητές, όσο περισσότερα γνωρίζουν παιδαγωγοί και παιδιά για τα μέσα δημιουργίας των εικόνων τόσο πιο πλούσια βιώματα θα μπορούν να αποκομίζουν από τα βιβλία με εικόνες (Παπανικολάου, 2011:138).

Στο εικονογραφημένο, λοιπόν, παιδικό βιβλίο η δημιουργία των χαρακτήρων δεν υλοποιείται μόνο με λέξεις, αφού η συμβολή της εικόνας αποδεικνύεται ιδιαίτερη σημαντική. «Μια εικόνα χίλιες λέξεις», λόγω της ποσότητας των πληροφοριών που μεταφέρει. Μια εικόνα επικοινωνεί το πλήθος των λεπτομερειών που οι λέξεις δεν μπορούν να μεταδώσουν. Σε χαρακτήρες φτιαγμένους από γραμμές και χρώματα, η σημασία των δεύτερων είναι εμφανής. Μάλιστα, η λειτουργία του χρώματος στη χαρακτηρισμολογία είναι πολυσήμαντη. Τα χρώματα, επίσης, δημιουργούν κατευθυνόμενα συναισθήματα, όπως το κόκκινο του πάθους ή το γκριζό της μελαγχολίας, το κόκκινο της απαγόρευσης κ.λπ. Έχει κυριαρχήσει η σύνδεση των μουντών, σκούρων χρωμάτων, και ιδιαίτερα του μαύρου, με τους κακούς της ιστορίας και την άσχημη ψυχολογική κατάσταση των λογοτεχνικών χαρακτήρων. Αντίθετα, έντονα ζεστά χρώματα ή το λευκό παραπέμπουν στους καλούς και αγνούς των λογοτεχνικών ιστοριών. Αυτή η ιδιαίτερη σημασιολογία των χρωμάτων, στην αρνητική της υπερβολή, δρα αναπόφευκτα σχεδόν στερεοτυπικά. Ρατσιστικές

προκαταλήψεις χρωματίζουν μαύρους τους αντιήρωες και σεξιστικά πρότυπα αποδίδουν ροζ αποχρώσεις σε όλες τις πριγκίπισσες, άλλο ένα κατάλοιπο των ντισνεϊκών καταβολών (Γιαννικοπούλου, 2008:123-124). Ωστόσο, το χρώμα γενικότερα χαρακτηρίζει την ψυχολογική διάθεση. Τα σκούρα να παραπέμπουν σε κακή διάθεση, τα έντονα σε χαρά και αισιοδοξία, τα ψυχρά σε απουσία θετικών συναισθημάτων και τα ζεστά σε δοτικούς χαρακτήρες. Ο θυμός και η οργή συνήθως ταυτίζονται με το κόκκινο.

Στο εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο το οπτικό κείμενο συντονίζεται με το λεκτικό. Μέσα σε αυτό το πλαίσιο εντάσσεται και η εικονογραφική αποτύπωση των λογοτεχνικών ηρώων. Οι εικονογραφήσεις χαρακτήρων μπορεί να είναι απολύτως ρεαλιστικοί μέχρι και αφηρημένοι (Γιαννικοπούλου, 2008:139). Στο χώρο της δημιουργίας οπτικών χαρακτήρων δεν είναι λίγες οι φορές που στοιχεία της εικόνας του χαρακτήρα νοούνται ως στοιχεία της προσωπικότητας, των συναισθημάτων και των επιθυμιών του. Τα δολάρια, για παράδειγμα, που κυριαρχούν στα μάτια του Σκρουτζ μεταφράζονται ως μια ακόρεστη δίψα για χρήματα. Μετά την καταλυτική επιρροή του Ντίσνεϋ, φαίνεται ότι άλλαξε και εικονογραφικά το προφίλ της Χιονάτης, της Σταχτοπούτας και της Ωραίας Κοιμωμένης, αφού πολλές μετέπειτα εικονογραφήσεις των κλασικών παραμυθιών επέλεξαν να αποδώσουν τις κεντρικές ηρωίδες με εξιδανικευμένα χαρακτηριστικά.

Οι πληροφορίες που εμπεριέχονται στα εικονογραφημένα βιβλία αποκαλύπτουν για το κόσμο, για τη σχέση μεταξύ του περιβάλλοντος του παιδιού. Οι εικόνες θεωρούνται ως εργαλείο αισθητικό, διδακτικό και μορφωτικό. Υπάρχει μια αντιπαράθεση στα κλασικά με τα σύγχρονα εικονογραφημένα βιβλία. Τα κλασικά περιλαμβάνουν παιδαγωγικό σκοπό, ενώ τα σύγχρονα ποικίλουν με θέματα καθημερινότητας (Κιτσαράς, 1993:55). Σύμφωνα με την Dahrendorf, η παιδική λογοτεχνία θεωρείται ως συμπληρωματικό όργανο κοινωνικοποίησης (Κιτσαράς, 1993:60). Η σωστή επιλογή εικόνων προϋποθέτει και γνώσεις εξελικτικής ψυχολογίας, επειδή τα παιδιά στα διάφορα εξελικτικά στάδια αντιλαμβάνονται διαφορετικά την εικόνα. Κατατοπιστική είναι και η βοήθεια του βιβλιοθηκονόμου προς τους γονείς για την σωστή επιλογή των βιβλίων.

Ακόμη ένα ενδιαφέρον ζήτημα είναι η διαφορετικότητα που παρουσιάζουν τα βιβλία που αναπτύσσουν το ίδιο θέμα. Παρατηρείται, ότι μπορεί να διαφέρουν κατά πολύ, όσο αφορά τον τρόπο παρουσίασης των εικόνων της πλοκής, όπως συμβαίνει για παράδειγμα στους μύθους του Αισώπου, όπως φαίνεται στις εικόνες που ακολουθούν. Οι διαφορές που μπορεί να διακρίνει κάποιος με τη πρώτη ματιά είναι η εικόνα και τα χρώματα του εξωφύλλου, τα οποία είναι ελκυστικά για να προσεγγίσουν το παιδί ή τον γονιό να τα επιλέξει, αλλά με πολύ διαφορετικό τρόπο. Με μια πιο προσεκτική ματιά στο περιεχόμενο του βιβλίου οι εικόνες είναι και πάλι που κλέβουν την παράσταση, καθώς θα πρέπει να είναι προσαρμοσμένες στην αντίστοιχη ηλικία και να είναι με πολλά και ζωντανά χρώματα.

Παράδειγμα εξωφύλλων:



Εικόνα 16. Κλασικά Παραμύθια: Μια επιλογή από μύθους του Αισώπου, βιβλίο που προτείνεται για ηλικία από 10 ετών και πάνω.

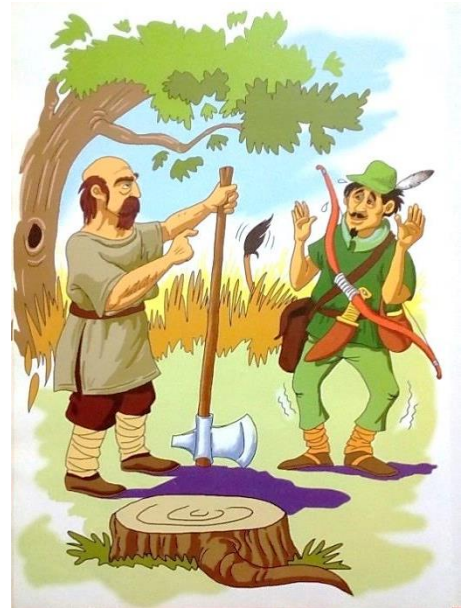


Εικόνα 17. Μύθοι του Αισώπου, βιβλίο που προτείνεται για ηλικία από 5 ετών και πάνω.

Παράδειγμα εικόνων μέσα στο κείμενο:



Εικόνα 17. Εικόνα του μύθου «Ο κυνηγός και ο άνθρωπος του δάσους», από το βιβλίο της εικόνας 16.



Εικόνα 18. Εικόνα του μύθου «Ο δειλός και ο ξυλοκόπος», από το βιβλίο της εικόνας 17.

Ακόμα ανάμεσα στα παιδικά εικονογραφημένα βιβλία υπάρχουν έντονες διαφορές, όχι μόνο ως προς τον διαφορετικό τρόπο παρουσίασης του περιεχομένου, αλλά και ως προς την παρουσίαση των ηρώων/πρωταγωνιστών της ιστορίας, όπως το παρακάτω παράδειγμα.



Εικόνα 19. Οι οδοιπόροι και η αρκούδα



Τα ξύπνησε το άγριο
μουγκρητό μιας τεράστιας
αρκούδας. Πηδώντας το
γκρίζο γατάκι σκαρφάλω-
σε σ' ένα δέντρο και
κρύφτηκε στο πυκνό
φύλλωμά του.
Το άσπρο γατάκι που ήταν
πιο αργό και αδέξιο απ' το
φιλο του, πρόλαβε μόνο
να ξαπλώσει κάτω ακί-
νητο, κρατώντας την
ανάσα του.

Εικόνα 20. Τα δύο γατάκια

Συγκεντρωτικά, τα εικονογραφημένα βιβλία ως διδακτικά μέσα ασκούν χωρίς αμφιβολία πολύ μεγάλη επίδραση στην αγωγή του παιδιού για πολλούς και διαφορετικούς λόγους. Αρχικά, παροτρύνουν τα παιδιά να μορφώσουν όμοιες εικόνες, ενώ αποτελούν και κίνητρα για παιχνίδια ρόλων. Εμμέσως, τους παρέχουν οπτικές για διαφορετικούς τρόπους ζωής αλλά και για κοινή σκέψη. Δεν είναι λίγες οι φορές που μπορεί να τους χαρίζουν γέλιο, χωρίς να υποβιβάζουν τη γνώση τους. Σημαντικός, επίσης, θεωρείται ο τρόπος με τον οποίο καλλιεργούν τις διανθρώπινες σχέσεις και διεγείρουν βαθιά αισθήματα και τη φαντασία. Εμφανής είναι και η χαρά που αποτυπώνεται στα πρόσωπα των παιδιών κατά την παρατήρηση των εικόνων που μπορούν να σαγηνεύουν παιδιά και ενηλίκους (Κιτσαράς, 1993:50-51).

5^ο Κεφάλαιο: ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο συγγραφέας των παιδικών λογοτεχνικών βιβλίων αντιμετωπίζει τις ιδιαιτερότητες του κοινού που απευθύνεται. Αυτό οδηγεί πολλές φορές τον δημιουργό σε συγγραφή κειμένων έντονα ηθικοδιδασκτικών, όπως αυτά του δεύτερου μισού του 19^{ου} αιώνα και των αρχών του 20^{ου} αιώνα. Οι σημερινοί νέοι έρχονται αντιμέτωποι με πλήθος αξιών, διάχυτων και απροσδιόριστων συχνά στο περιβάλλον τους. Οι αξίες διοχετεύονται στα παιδιά κυρίως μέσα από την οικογένεια, τους δασκάλους και τα βιβλία. Τα παιδιά ευαισθητοποιούνται με τα λογοτεχνικά κείμενα με αποτέλεσμα να αγαπήσουν και να αποζητούν την συντροφιά ενός καλού λογοτεχνικού βιβλίου με φανταστικό ή ρεαλιστικό λογοτεχνικό ύφος, αισθητικό πλούτο ή λιτό, χιουμοριστικό, περιγραφικό κ.λπ. (Κατσίκη-Γκίβαλου, 1995:76-78).

Για τους παραπάνω λόγους και άλλους πολλούς, τα παιδικά βιβλία θα πρέπει να περιέχουν κάποια μηνύματα ιδεολογικής, συναισθηματικής αξίας, διδακτικά νοήματα, ηθικά διδάγματα, ποικίλα λεκτικά σχήματα. Ακόμη αξιολογότερα γίνονται, όταν χαρακτηρίζονται από φαντασία, επινοητικότητα, έντονη δράση, ποικιλία απρόοπτων γεγονότων και κρατούν σε αγωνία τους ανήσυχους μικρούς αναγνώστες μέχρι το τέλος (Εισηγήσεις στο Γ' σεμινάριο του «Κύκλου του Ελληνικού Παιδικού Βιβλίου», 1989:26). Το βιβλίο οφείλει να δίνει θετικά ερεθίσματα από την καθημερινότητα και τα προβλήματα της εποχής και να πραγματεύεται θέματα, όπως η καλλιέργεια οικολογικής συνείδησης, οι φιλειρηνικές αξίες, η καταπολέμηση της ανισότητας, η αποκατάσταση της δικαιοσύνης και άλλα. Να περνά μηνύματα για τις ανθρώπινες αξίες της ζωής όπως η ειρήνη, η ελευθερία, η δικαιοσύνη, η αξιοπρέπεια. Επίσης, το παιδικό βιβλίο μπορεί να συμβάλλει στη σωστή αγωγή των παιδιών και να βοηθήσει το παιδί να γνωρίσει αξίες της ζωής, όπως η φιλία και μεγαλώνοντας να γίνει μία βελτιωμένη έκδοση αυτού που θα γίνονταν, εάν δεν είχε καμία επαφή με τέτοιου είδους αναγνώσματα. Τα διδακτικά συμπεράσματα θα πρέπει να βγαίνουν φυσικά και αβίαστα. Ταυτόχρονα, το βιβλίο θα πρέπει να καλύπτει και έναν πολιτισμικό σκοπό. Τα παιδιά μέσα από τα παραμύθια και τους μύθους μπορούν να ανακαλύψουν σπουδαία στοιχεία για τις παραδόσεις, τις ομορφιές, τον πολιτισμό μιας χώρας, ενός λαού που μπορεί να αφορούν τη δική τους πατρίδα, ή πατρίδες όλου του κόσμου.

Επιπλέον, στην παιδική λογοτεχνία θα πρέπει το γλωσσικό ύφος των περιγραφών, των καταστάσεων και των γεγονότων να δίδονται μέσα από έναν όμορφο, αθώο, αυθόρμητο και ανθρώπινο συνάμα τρόπο που χαρακτηρίζει, ή τουλάχιστον θα έπρεπε να χαρακτηρίζει, την παιδική ηλικία. Το λογοτέχνημα δεν θα πρέπει να κουράζει τον παιδικό αναγνώστη. Θα πρέπει να βρίθει από εικόνες και να διεγείρει την φαντασία και τα συναισθήματα. Η παιδευτική αξία της λογοτεχνίας βασίζεται στη γλωσσική αρτιότητα που πολλές φορές ταυτίζεται με την προαγωγή της ηθικής. Φυσικά, η λογοτεχνία δεν είναι ηθικολόγος, γιατί η αληθινή τέχνη γραφής «δεν διδάσκει την ηθική, αλλά συμπίπτει με την ηθική» (Εισηγήσεις στο Γ' σεμινάριο του «Κύκλου του Ελληνικού Παιδικού Βιβλίου», 1989:17).

Η λογοτεχνία έχει την δύναμη μέσα από τον δικό της μορφωτικό και διδακτικό κόσμο να προσφέρει στον παιδικό αναγνώστη πνευματική ικανοποίηση μέσα από ένα άνοιγμα των αισθήσεων στον ευρύτερο κόσμο. Μέσα από τον θαυμαστό λογοτεχνικό ταξίδι της παιδικής λογοτεχνίας αναβλύζει η αίσθηση της γνώσης, της κρίσης και της συγκίνησης. Το παιδί μέσα από το βιβλίο θα μάθει να σκέφτεται, να κρίνει, να λειτουργεί και να αποφασίζει για τη ζωή και το μέλλον του. Μέσα από την καθημερινή ζωή, τα πάθη και τις χαρές ή τις φανταστικές καταστάσεις των ηρώων εξευγενίζεται ο ψυχικός κόσμος του παιδιού, ενώ καλλιεργείται και το γλωσσικό του αισθητήριο, αφού είναι φορέας πολιτισμικών και κοινωνικών αξιών. Το διάβασμα λογοτεχνικών βιβλίων διαμορφώνει ολοκληρωμένες προσωπικότητες και ειδικότερα στην περίοδο μεταξύ παιδικής και εφηβικής ηλικίας.

Στο βιβλίο τους, οι Donnarae MacCann και Olga Richard, επισημαίνουν, μέσα στην όλη διαδικασία, τον σημαντικό ρόλο των βιβλιοθηκονόμων και κριτικών να προβάλουν αξιόλογα εικονογραφημένα βιβλία και να καθοδηγούν σωστά τους ενήλικες στην επιλογή των κατάλληλων παιδικών βιβλίων (Παπανικολάου, 2011:17). Βιβλιοθηκονόμοι και κριτικοί συμβάλλουν στο σπουδαίο έργο που έχουν ξεκινήσει οι γονείς των μικρών παιδιών από το σπίτι και έχουν συνεχίσει οι εκπαιδευτικοί από τη νηπιακή και μετέπειτα ηλικία. Όλοι τους και ο καθένας χωριστά δίνουν κίνητρα στο παιδί να αγαπήσει το βιβλίο και να αντιληφθεί το όφελός του.

Σε αυτό το σημείο είναι πολύ σημαντικό να τονιστεί και η σημασία των δανειστικών σχολικών και δημοτικών βιβλιοθηκών, οι οποίες προσφέρουν τεράστιο παιδαγωγικό έργο. Οι σχολικές δανειστικές βιβλιοθήκες δεν πρέπει να λείπουν από κανένα σχολείο οποιασδήποτε βαθμίδας. Είναι γνωστό πως υπάρχει ένας γενικότερος προσανατολισμός προς αυτή την κατεύθυνση σε όλη την Ευρώπη, κάτι το οποίο

αποδεικνύεται και από την εξασφάλιση κονδυλίων (ΕΣΠΑ και ΠΔΕ) που αφορούν αποκλειστικά προμήθειες σχολείων με βιβλιοθήκες και λογοτεχνικά βιβλία. Ευχή όλων των παιδιών είναι να έχουν τη δυνατότητα να δημιουργήσουν στο σπίτι τους τη δική τους βιβλιοθήκη!

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΕΝΤΥΠΕΣ ΠΗΓΕΣ:

- Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. (1997). *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Βερέττας, Μ. (1988). *Κλασικά παραμύθια: μια επιλογή από τους μύθους του Αίσωπου*. Αθήνα: Χελώνα.
- Γρηγορίου, Σ. (2013). *Ψυχρά κι ανάποδα*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Δουβίτσας, Β. ([χ.χ.]). Αίσωπος. Στο Μ. Γιαγιά, Ε. Εκμεκτζόγλου & Ε. Καραμπέτσου (Επιμ.), *Εγκυκλοπαίδεια Δομή* (Τόμος 10, σσ. 13-798). Αθήνα: Δομή.
- Δρόσος, Ι. (1996). *Η Παναγία των Παρισίων*. Αθήνα: Ελαφάκι.
- Δρόσος, Ι. (1996). *Η Λαίδη κι ο Αλήτης*. Αθήνα: Ελαφάκι.
- Κατσίκη-Γκίβαλου, Α. (1995). *Το θαυμαστό ταξίδι: μελέτες για την παιδική λογοτεχνία*. Αθήνα: Πατάκη.
- Κιτσαράς, Γ. (1993). *Το εικονογραφημένο βιβλίο στη νηπιακή και πρωτοσχολική ηλικία: Μια θεωρητική και εμπειρική προσέγγιση*. Αθήνα: Παπαζήση.
- Κοκκίνου, Β. (2002). *Η μικρή γοργόνα*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Κούβακας, Θ. (1997). Ηθική. Στο Β. Αθανασιάδης, Ν. Γεροντάρης & Χ. Μούμτζη (Επιμ.), *Εγκυκλοπαίδεια Πάπυρος Λαρούς Μπριτάννικα* (Τόμος 26, σσ. 212-213). Αθήνα: Πάπυρος.
- Κούβακας, Θ. (1997). Αίσωπος. Στο Ν. Καραβά, Μ. Καλοκαιρινού & Κ. Μανίκας (Επιμ.), *Εγκυκλοπαίδεια Πάπυρος Λαρούς Μπριτάννικα* (Τόμος 5, σσ. 129-131). Αθήνα: Πάπυρος.
- Παπαντωνάκης, Γ.Δ. & Κωτόπουλος, Τ.Η. (2011). *Σκηνικό Χαρακτήρες Πλοκή*. Αθήνα: Ίων.
- Παρίσης, Ι.&Παρίσης, Ν. (2009). *Λεξικό λογοτεχνικών όρων*. Αθήνα: Πατάκη.

Πουρνάρα, Ε. (1997). Ντίσνεϋ. Στο Β. Αθανασιάδης, Ε. Βορεάδου & Χ. Γκαβαγιάς (Επιμ.), *Εγκυκλοπαίδεια Πάπυρος Λαρούς Μπριτάννικα* (Τόμος 46, σσ. 102-103). Αθήνα: Πάπυρος.

Ρώσση-Ζαΐρη, Ρ. (1999). *Μπάμπι*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.

Σιβροπούλου, Ρ. (2004). *Ταξίδι στον κόσμο των εικονογραφημένων μικρών ιστοριών: Θεωρητικές και διδακτικές διαστάσεις*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

Σούρλας, Ε. (1950). *Παραμύθι και η μορφωτική του αξία*. [χ.τ.]: Παιδεία.

(1994). *Ο Βασιλιάς των Λιονταριών*. Αθήνα: Ελαφάκι.

(1995). *Η Πεντάμορφη και το Τέρας*. Αθήνα: Ψυχογιός.

(1996). *Η ιστορία των παιχνιδιών*. Αθήνα: Ελαφάκι.

([χ.χ.]). *Ποκαχόντας*. Αθήνα: Ελαφάκι.

Εισηγήσεις στο Γ' σεμινάριο του «Κύκλου του Ελληνικού Παιδικού Βιβλίου».
(1989). *Η συμβολή της παιδικής λογοτεχνίας στην πνευματική καλλιέργεια των παιδιών*. [χ.τ.]: Κουτσούμπος.

Byrne, E. & McQuillan, M. (2003). *Αποκωδικοποιώντας τον Ντίσνεϋ*. Αθήνα: Μπουκουμάνης.

Siegler, R. (2006). *Πώς σκέφτονται τα παιδιά*. Αθήνα: Gutenberg.

ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΕΣ ΠΗΓΕΣ:

Κατσαντώνη, Χ. ([χ.χ.]). *Ο αληθινός κόσμος της Disney*. Ανακτήθηκε 24 Οκτωβρίου, 2018, από <https://www.thetoc.gr/new-life/article/o-alithinos-kosmos-tis-disney/>.

Κυργιόπουλος, Γ. (18 Μαρτίου, 2018). *Ο ρόλος των παραμυθιών στον ψυχισμό των παιδιών και οι συνέπειές τους στην εξέλιξη τους*. Ανακτήθηκε 26 Αυγούστου, 2019, από <https://www.elniple.com/%CE%BF-%CF%81%CF%8C%CE%BB%CE%BF%CF%82-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%BC%CF%85%CE%B8%CE%B9%CF%8E%CE%BD-%CF%83%CF%84%CE%BF%CE%BD-%CF%88%CF%85%CF%87%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C-%CF%84%CF%89%CE%BD-%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B4%CE%B9%CF%8E%CE%BD-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%BF%CE%B9-%CF%83%CF%85%CE%BD%CE%AD%CF%80%CE%B5%CE%B9%CE%AD%CF%82-%CF%84%CE%BF%CF%85%CF%82-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B5%CE%BE%CE%AD%CE%BB%CE%B9%CE%BE%CE%B7-%CF%84%CE%BF%CF%85%CF%82/>.

Λιάκα, Π. (24 Οκτωβρίου, 2014). *Σύμβολα και συμβολισμοί στα γνωστά μας παραμύθια*. Ανακτήθηκε 31 Ιουλίου, 2018, από <https://www.literature.gr/simvola-ke-simvolismi-sta-gnosta-mas-paramithia-tou-panteli-liaka/>.

Παπανικολάου, Σ. ([χ.χ.]). *Η εικονογράφηση των μύθων του Αισώπου στην ελληνική παιδική λογοτεχνία (1958-2000): παιδαγωγική προσέγγιση*. Ιωάννινα: [χ.ε.]. Ανακτήθηκε 10 Δεκεμβρίου, 2018, από Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων: Σχολή Επιστημών Αγωγής - Τμήμα Παιδαγωγικό Νηπιαγωγών Δικτυακός τόπος: <http://thesis.ekt.gr/thesisBookReader/id/31712#page/1/mode/2up>.

paidikaicinema. (2014). *10 Πράγματα που Δεν Γνωρίζετε για την Ταινία Ο Βασιλιάς των Λιονταριών της Disney*. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου, 2018, από <http://paidikaicinema.blogspot.com/search?q=disney>.

paidikaicinema. (2014). *Η Πεντάμορφη και το Τέρας*. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου, 2018, από <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/06/i-pentamorfi-kai-to-teras-1994.html>

paidikaicinema. (2014). *Η Λαίδη και ο Αλήτης*. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου, 2018, από <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/07/i-laidi-kai-o-alitis-1955.html>

paidikaicinema. (2014). *Αλαντίν*. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου, 2018, από <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/06/Aladdin-1992.html>

paidikaicinema. (2014). *Σταχτοπούτα*. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου, 2018, από <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/07/stahtopouta-1950.html>

paidikaicinema. (2014). *Μπάμπι, το Ελαφάκι*. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου, 2018, από <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/07/Bambi-to-elafaki-1942.html>

paidikaicinema. (2014). *Μουλάν*. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου, 2018, από <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/06/Mulan-1998.html>

paidikaicinema. (2014). *Toy story*. Ανακτήθηκε 12 Δεκεμβρίου, 2018, από <http://paidikaicinema.blogspot.com/2015/06/toy-story.html>

Theantilove. (5 Μαΐου, 2011). *Deviant Art*. Ανακτήθηκε 12 Οκτωβρίου, 2019, από <https://www.deviantart.com/theantilove/art/Disney-Map-207593214>.

. (2017). *Προσωπικότητες της Σάμου*. Ανακτήθηκε 28 Δεκεμβρίου, 2018, από https://www.samosin.gr/el/personalities-of-samos_gr/.

. (2019). *Γουόλτ Ντίσνεϊ*. Ανακτήθηκε 24 Αυγούστου, 2019, από <https://www.sansimera.gr/biographies/219>.

. (2002-2019). *Γουόλτ Ντίσνεϊ*. Ανακτήθηκε 24 Αυγούστου, 2019, από <https://www.sansimera.gr/biographies/219>.

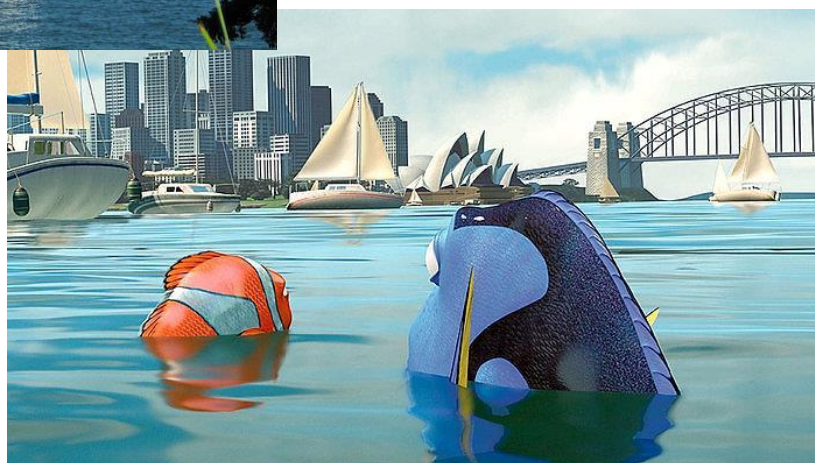
. ([χ.χ.]). *Περιγραφής: ποίηση, πεζογραφία, ζωγραφική, φωτογραφία, γλυπτική, λαογραφία*. Ανακτήθηκε 28 Δεκεμβρίου, 2018, από <http://www.perigrafis.net/ergo.php?id=1204>.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

Οι σχεδιασμοί των τοπίων που περιβάλλον τα παραμύθια της Ντίσνεϋ βασίζονται σε πραγματικά τοπία. Δάση, καταρράκτες, παλάτια και εξωτικοί κόσμοι. Χαρακτηριστικά παραδείγματα παρουσιάζονται παρακάτω:



Στο παραμύθι της Ντίσνεϋ «Ψηλά στον Ουρανό» το 2009 η εικονογράφηση έχει πηγή έμπνευσης τον καταρράκτη των αγγέλων στο Εθνικό Πάρκο Κανάιμα στην Βενεζουέλα. Ο καταρράκτης των Αγγέλων, είναι ο ψηλότερος στον κόσμο με ύψος 979 μέτρων (Κατσαντώνη, χ.χ.).



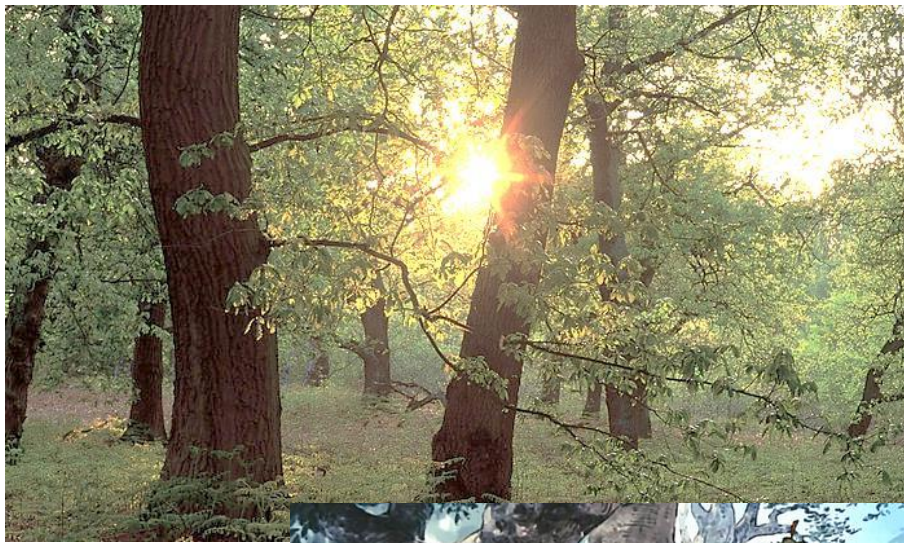
Στην ιστορία της Ντίσνεϋ «Ψάχνοντας τον Νέμο» το 2003 η εικονογράφηση έχει πηγή έμπνευσης τη διάσημη γέφυρα του λιμανιού του Σύδνεϋ (Κατσαντόνη, χ.χ.).



Στο αφήγημα της Ντίσνεϋ «Η Πεντάμορφη και το Τέρας» το 1991 η εικονογράφηση έχει πηγή έμπνευσης το Eguisheim μία από τις μικρές πόλεις της Αλσατίας στην βορειοανατολική Γαλλία. Σήμερα η πόλη, η οποία είναι και παραγωγός κρασιού υψηλής ποιότητας, δεν έχει χάσει ούτε τη γραφικότητα, ούτε την ομορφιά της. Θεωρείται από το 2013 «το αγαπημένο χωριό των Γάλλων» (Κατσαντώνη, χ.χ.).



Στο παραμύθι της Ντίσνεϋ «Η Ωραία Κοιμωμένη» το 1959 η εικονογράφηση έχει πηγή έμπνευσης το χτισμένο στις κορυφές των Άλπεων Κάστρο Neuschwanstein της Γερμανίας. Το παλάτι του βασιλιά άντλησε έμπνευση από ένα πραγματικό παλάτι, ενός άλλου βασιλιά ο οποίος εκτιμούσε απεριόριστα την ομορφιά και την τέχνη. Σχεδιάστηκε το 1869, στα νότια της Βαυαρίας, σε μια περιοχή γεμάτη από λίμνες με κύκνους ανάμεσα σε δάση ως βασιλικό ανάκτορο για τον Λουδοβίκο τον Β' της Βαυαρίας. Το παλάτι δημιουργήθηκε ως φόρος τιμής στον αγαπημένο συνθέτη Ρίτσαρντ Βάγκνερ και η μοναδική υποψηφιότητα της χώρας για να συμπεριληφθεί στα επτά θαύματα του σύγχρονου κόσμου (Κατσαντώνη, χ.χ.).



Η ιστορία της Ντίσνεϋ «Ο Ρομπέν των Δασών» το 1973 η εικονογράφηση έχει πηγή έμπνευσης το Δάσος του Σέργουντ στο Νότιγγαμσαϊρ της Αγγλίας, όπου κατά το μύθο έβρισκαν καταφύγιο ο Ρομπέν και οι φίλοι του. Σήμερα είναι ένα δημοφιλές αξιοθέατο, με δέντρα, σκιερά μονοπάτια και ξέφωτα στα οποία λειτουργούν εκθέσεις αλλά και ετήσιο φεστιβάλ Ρομπέν των Δασών (Κατσαντώνη, χ.χ.).



Στο παραμύθι της Ντίσνεϋ «Brave» το 2012 η εικονογράφηση έχει πηγή έμπνευσης το αρχαίο μνημείο στους Callanish Stones, μια κυκλική σειρά αληθινών βράχων, που βρίσκονται στο ομώνυμο χωριό στη δυτική Σκωτία. Οι 13 βράχοι διαμορφώνουν έναν κύκλο διαμέτρου περίπου 13 μέτρων. Το ύψος τους ποικίλλει από ένα μέχρι πέντε μέτρα. Διάφοροι θρύλοι υποστηρίζουν ότι στην πραγματικότητα πρόκειται για γίγαντες, που μετατράπηκαν σε πέτρα από τους Θεούς για τιμωρία τους (Κατσαντώνη, χ.χ.).



Στην ιστορία της Ντίσνεϋ «Λίλο και Στιτς» το 2002 η εικονογράφηση έχει πηγή έμπνευσης το Καουάι, το τέταρτο μεγαλύτερο νησί στη Χαβάη, ένα από τα πιο βροχερά μέρη του κόσμου. Στις παραλίες, στα βουνά και στη βλάστησή του στηρίχθηκαν πολλές εικονογραφήσεις του «Λίλο και Στιτς» (Κατσαντώνη, χ.χ.).



Η θρυλική ιστορία της Ντίσνεϋ «Μουλάν» το 1998 η εικονογράφηση έχει πηγή έμπνευσης τη Μεσημβρινή Πύλη, που είναι η κεντρική είσοδος στην απαγορευμένη πόλη του Πεκίνου. Η διαδρομή που ξεκινά από αυτήν οδηγεί απευθείας στην είσοδο στο Παλάτι του Αυτοκράτορα (Κατσαντώνη, χ.χ.).



Στο παραμύθι της Ντίσνεϋ «Πίτερ Παν» το 1953 η εικονογράφιση έχει πηγή έμπνευσης το διάσημο Μπιγκ Μπεν. Στον κλασικό «Πίτερ Παν», οι ήρωες εμφανίζονταν να πετάνε γύρω από το διάσημο βρετανικό ρολόι και να κάνουν μια στάση πάνω στους δείκτες του στην πορεία τους για τη Χώρα του Ποτέ (Κατσαντώνη, χ.χ.).

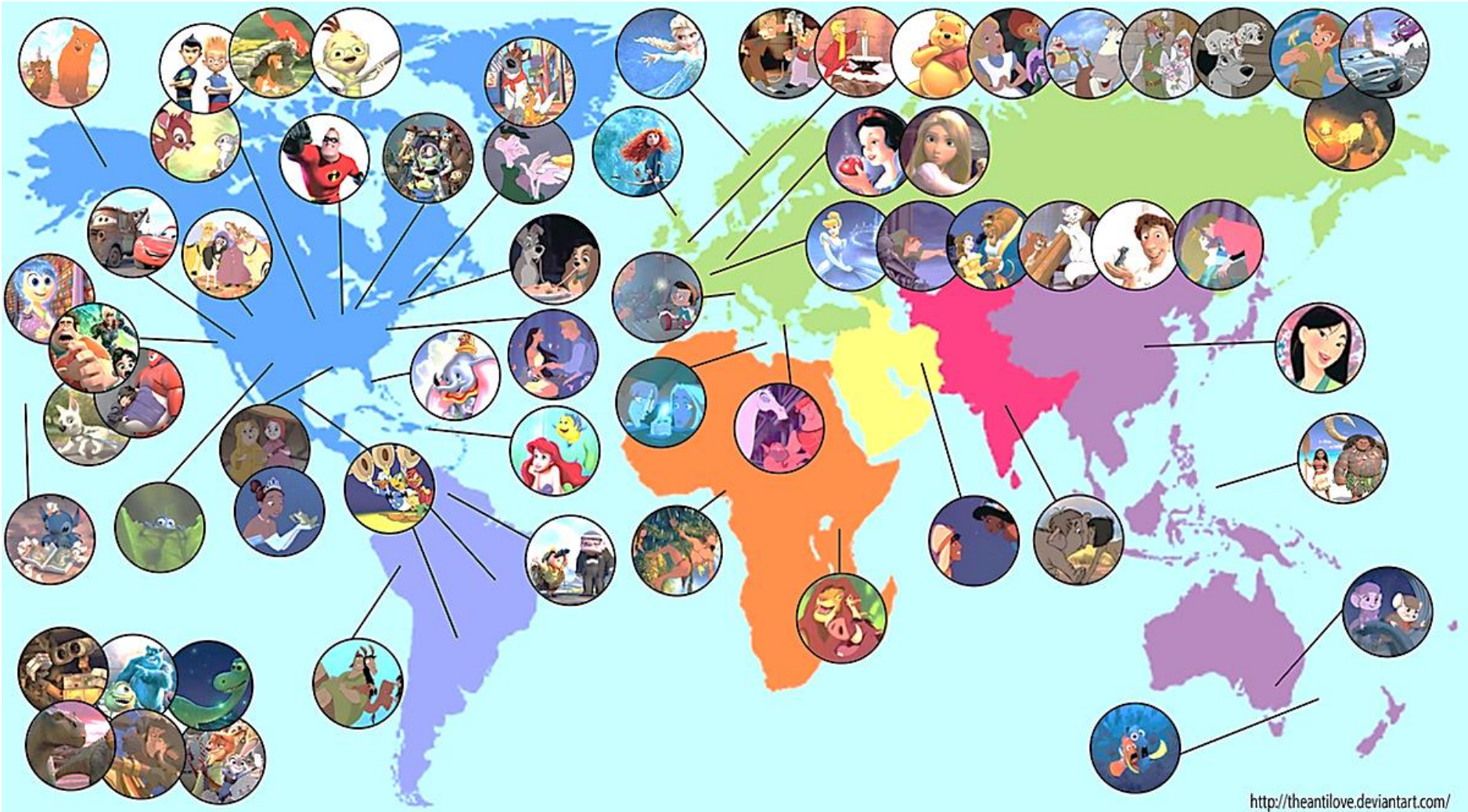


Στο παραμύθι της Ντίσνεϋ «Ρατατούης» το 2006 η εικονογράφηση έχει πηγή έμπνευσης τον διάσημο Πύργο του Άιφελ στο Παρίσι. Η ιστορία του διάσημου σεφ ποντικού εξελίσσεται στην κατεξοχήν πόλη της γαστρονομίας και δεν θα μπορούσε να μην έχει μέσα χαρακτηριστικά στοιχεία της πόλης, όπως ο Πύργος του Άιφελ και ο Σηκουάνας (Κατσαντώνη, χ.χ.).



Στην ιστορία της Ντίσνεϋ «Η Παναγία των Παρισίων» το 1996 η εικονογράφηση έχει πηγή έμπνευσης το ιστορικό, αλλά και μυθιστορηματικό, μνημείο της πόλης, τον καθεδρικό ναό της Παναγίας των Παρισίων. Χτισμένος το 1345 αποτέλεσε το σκηνικό στο οποίο στηρίχθηκε το διάσημο έργο του Βίκτορος Ουγκό με κεντρικούς ήρωες την πανέμορφη Εσμεράλντα, και τον δύσμορφο καμπανοκρούστη Κουασιμόδο (Κατσαντώνη, χ.χ.).

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ



<http://theantilove.deviantart.com/>

Ο παραπάνω χάρτης συμπεριλαμβάνει 64 γνωστούς ήρωες που πρωταγωνιστούν στα παραμύθια της Ντίσνεϋ και τους τοποθετεί στις αντίστοιχες χώρες προέλευσής τους (Theantilove, 2011).

1. ΒΟΡΕΙΑ ΑΜΕΡΙΚΗ

Η Μικρή Γοργόνα → Καραϊβική

Ο αδερφός μου ο αρκούδος → Αλάσκα

Γνωρίστε τους Ρόμπινσονς → Καναδάς

Μπάμπι → Καναδάς

Η Αλεπού και το Κυνηγόσκυλο → Καναδάς

Ραλφ → Νότια Καλιφόρνια

Τα μυαλά που κουβαλάς → Καλιφόρνια

Το κοτοπουλάκι → Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής

Μια τρελή τρελή φάρμα → Δυτικές Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής

Η Λαίδη κι ο Αλήτης → Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής

Ζουζούνια → Μεξικό

Ο Όλιβερ και η παρέα του → Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής

Ποκαχόντας → Βιρτζίνια

Οι Απίθανοι → Σικάγο

Η Ιστορία των Παιχνιδιών → Οχάιο

Οι Υπερέξι → Σαν Φρανσίσκο

Μπολτ → Χόλυγουντ

Αυτοκίνητα → Αριζόνα

Λίλο και Στιτς → Χαβάη

Η Πριγκίπισσα και ο Βάτραχος → Νέα Ορλεάνη

Μπερνάρ και Μπιάνκα: Κομμάντος της Σωτηρίας → Ηνωμένες Πολιτείες Αμερικής

Ντάμπο → Φλόριντα

2. ΝΟΤΙΑ ΑΜΕΡΙΚΗ

Ο αυτοκράτορας έχει κέφια → Περού

Ψηλά στον Ουρανό → Βενεζουέλα

Οι τρεις καμπαλέρος → Μεξικό, Βραζιλία και Αργεντινή

3. ΕΥΡΩΠΗ

Ο Ρομπέν των Δασών → Αγγλία

Ο μεγάλος ποντικο-ντετέκτιβ → Αγγλία

Το Σπαθί του Βασιλιά Αρθούρου → Αγγλία

Ο Γουίνι το αρκουδάκι → Αγγλία

Η Αλίκη στην Χώρα των Θαυμάτων → Αγγλία

Ο Ίκαμποντ και ο κύριος Τοντ → Αγγλία

Το Μαύρο Καζάνι → Μυθολογική Ουαλία

Τα 101 σκυλιά της Δαλματίας → Αγγλία

Πίτερ Παν → Αγγλία

Αυτοκίνητα 2 → Αγγλία

Brave → Σκωτία

Η Χιονάτη και οι Επτά Νάνοι → Γερμανία

Η Ωραία Κοιμωμένη → Γαλλία

Πινόκιο → Ιταλία

Ραπουνζέλ → Γερμανία

Σταχτοπούτα → Γαλλία

Η Παναγία των Παρισίων → Γαλλία

Η Πεντάμορφη και το Τέρας → Γαλλία

Αριστόγατες → Γαλλία

Ρατατούης → Γαλλία

Ηρακλής → Ελλάδα

Η χαμένη Ατλαντίδα → Μεσόγειος

Ψυχρά κι ανάποδα → Νορβηγία

4. ΑΦΡΙΚΗ

Ταρζάν → Νιγηρία

Ο Βασιλιάς των Λιονταριών → Τανζανία

5. ΑΣΙΑ

Το Βιβλίο της Ζούγκλας → Ινδία

Μουλάν → Κίνα

Αλαντίν → Σαουδική Αραβία, Ιράν

Βαϊάνα → Νοτιοανατολικά νησιά

6. ΑΥΣΤΡΑΛΙΑ

Ψάχνοντας τον Νέμο → Μεγάλος Κοραλλιογενής ύφαλος

Μπερνάρ και Μπιάνκα: Περιπέτειες στην Άκρη της Γης → Αυστραλία