

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



Πτυχιακή Εργασία

«ΤΑ ΑΝΘΡΩΠΟΠΟΙΗΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ,
Η ΜΟΡΦΗ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ
ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ ΠΑΙΔΙΚΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ»

Γεωργία Θεοφάνους

Λεμεσός 2016

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΥΠΡΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΚΑΙ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΠΟΛΥΜΕΣΩΝ ΚΑΙ ΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

Πτυχιακή Εργασία

**«ΤΑ ΑΝΘΡΩΠΟΠΟΙΗΜΕΝΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ,
Η ΜΟΡΦΗ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥΣ ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΗΝ
ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΣΗ ΠΑΙΔΙΚΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ»**

Γεωργία Θεοφάνους

Επιβλέπων καθηγητής κος Άγγελος Παναγίδης

Λεμεσός 2016



Εικόνα 1: Ο Ανθρωπομορφισμός των Αντικειμένων

Εικονογράφηση: Lane, S. (Artist). (1998). Straw and Matches [textured artwork]. Retrieved from: <http://www.amazon.com/Squids-Will-Be-Jon-Scieszka/dp/0142500402>

Πνευματικά δικαιώματα

Copyright © Γεωργία Θεοφάνους, 2016

Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η έγκριση της πτυχιακής διατριβής από το Τμήμα Πολυμέσων και Γραφικών Τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου δεν υποδηλώνει απαραίτητως και αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα εκ μέρους του Τμήματος.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα τον επιβλέποντα καθηγητή μου κο Άγγελο Παναγίδη, για τη βοήθεια και επίβλεψή του στην παρούσα πτυχιακή εργασία. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους συμμετέχοντες στην έρευνα, για το χρόνο τους και τη βοήθειά τους. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω την οικογένειά μου και ιδιαίτερα τους γονείς μου για τη στήριξή τους σε ό, τι κάνω.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία ασχολείται με τη μορφή και το ρόλο των ανθρωποποιημένων αντικειμένων, μέσα από την εικονογράφηση παιδικών παραμυθιών. Συγκεκριμένα, στόχος της έρευνας είναι να αναζητηθούν οι λόγοι που αφηγητές και εικονογράφοι παιδικών παραμυθιών δίνουν ανθρώπινη μορφή στα αντικείμενα και με ποιο σκοπό. Παράλληλα, εξετάζεται πώς τα παραμύθια και η εικονογράφησή τους – με ήρωες ανθρωποποιημένα αντικείμενα – επηρεάζουν τα παιδιά, ως προς την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία, τις ζωγραφιές τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο.

Για τη διεκπεραίωση των πιο πάνω στόχων, χρησιμοποιήθηκαν τα εργαλεία των ημι-δομημένων συνεντεύξεων αλλά και η παρατήρηση πεδίου. Οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν σε τέσσερις διαφορετικές επαγγελματικές κατηγορίες – συγγραφέα, παιδοψυχολόγο, εικονογράφο και δασκάλες – με σκοπό να συλλεχθούν όσο το δυνατό περισσότερες πληροφορίες από άτομα, τα οποία ασχολούνται είτε άμεσα είτε έμμεσα με παιδιά, παραμύθια και εικονογραφήσεις παιδικών παραμυθιών. Η παρατήρηση πραγματοποιήθηκε σε παιδιά Δημοτικού Σχολείου, ηλικίας 6-7 ετών. Τα παιδιά παρατηρήθηκαν – στο φυσικό τους περιβάλλον – κατά τη διάρκεια αφήγησης ενός παραμυθιού, με κεντρικούς ήρωες ανθρωποποιημένα αντικείμενα. Σκοπός της παρατήρησης ήταν αρχικά να εξεταστούν οι αντιδράσεις των παιδιών, σχετικά με τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα και στη συνέχεια να εξεταστεί κατά πόσο η εικονογράφηση παιδικών παραμυθιών επηρεάζει τον τρόπο που τα παιδιά τα αντιλαμβάνονται και τα ζωγραφίζουν.

Τα αποτελέσματα, που προέκυψαν μέσα από την βιβλιογραφική ανασκόπηση αλλά και μέσα από τα εργαλεία της έρευνας, ήταν αρχικά ότι ο ανθρωπομορφισμός γίνεται εύκολα κατανοητός από τα παιδιά, επειδή οι άνθρωποι είναι επιρρεπείς στο να αποδίδουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά στα αντικείμενα. Επίσης, ο λόγος που δίνεται ανθρώπινη μορφή στα αντικείμενα μέσα στα παιδικά παραμύθια είναι γιατί κάποια πράγματα, είτε είναι προσωπικά αντικείμενα των παιδιών είτε τα παιχνίδια τους, είτε ανήκουν στην καθημερινότητά τους, βρίσκονται πιο κοντά στα παιδιά και έχουν συναισθηματική αξία γι' αυτά. Έτσι ο συγγραφέας και κατ' επέκταση ο εικονογράφος μεταδίδουν πιο εύκολα στα παιδιά τα μηνύματά τους, μέσα από αυτά. Τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα είναι δυνατά εργαλεία μέσα σε ένα παραμύθι, γιατί βοηθούν το

παιδί να το κατανοήσει καλύτερα αλλά και μέσα από τον ανθρωπομορφισμό να κάνει σύγκριση με ανθρώπινα σύνολα, όπως ομάδες και άτομα.

Μέσα λοιπόν από τις εικονογραφήσεις παιδικών παραμυθιών, ο ανθρωπομορφισμός γίνεται ακόμα πιο κατανοητός, αφού αισθητοποιεί το κείμενο και αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι του. Τα αντικείμενα, μέσα από τις εικονογραφήσεις, παίρνουν σάρκα και οστά και πλέον ζωντανεύουν, έχοντας ανθρώπινες ιδιότητες, που διαφοροποιούνται ανάλογα με τη φαντασία του εικονογράφου, κρατώντας όμως την υλική τους ταυτότητα. Τα παιδιά, ως οι άμεσοι αποδέκτες των μηνυμάτων του συγγραφέα και του εικονογράφου, ωφελούνται πολλαπλά τόσο στον πνευματικό όσο και στον συναισθηματικό τομέα.

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ	v
ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ.....	vii
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ.....	x
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ.....	xi
ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ.....	xii
ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	xiii
Γενικά	xiii
Δομή Εργασίας	xiii
1 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ.....	1
1.1 Η ιστορία του εικονογραφημένου παιδικού παραμυθιού.....	1
1.2 Ο ανθρωπομορφισμός και ο ρόλος του στο παιδικό παραμύθι.....	4
1.3 Η μορφή και απεικόνιση των ανθρωποποιημένων αντικειμένων στο παιδικό παραμύθι...7	
1.3.1 “Squids will be squids”, Lane Smith.....	7
1.3.2 “Ο Θαυμαστός κόσμος του Οζ”, Φρανκ Μπάουμ.....	8
1.3.3 «Πινόκιο», Carlo Collodi.....	10
1.3.4 «Λίγα λόγια απ’ τα δικά μας», Χατζηλουκά-Μαυρή.....	11
1.3.5 «Ποκαχόντας».....	12
1.3.6 «Η Πεντάμορφη και το Τέρας», Linda Woolverton.....	13
1.3.7 «Τα αυτοκίνητα», Joe Ranft - John Lasseter.....	15

2 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ.....	17
2.1 Βιβλιογραφική έρευνα για την εικονογράφηση των παιδικών παραμυθιών	17
2.2 Βιβλιογραφική έρευνα για το ρόλο του ανθρωπομορφισμού.....	20
2.3 Κενά στη βιβλιογραφία	21
2.4 Νέα στοιχεία που θα προσφέρει η παρούσα έρευνα	21
3 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ	22
3.1 Εισαγωγή	22
3.2 Απομαγνητοφώνηση συνεντεύξεων και κωδικοποίηση	24
3.2.1 Συνέντευξη με συγγραφέα	24
3.2.2 Συνέντευξη με εκπαιδευτική παιδοψυχολόγο	26
3.2.3 Συνέντευξη με εικονογράφο	29
3.2.4 Συνέντευξη με δασκάλα (α).....	32
3.2.4 Συνέντευξη με δασκάλα (β).....	34
3.3 Μελέτη περίπτωσης	37
4 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΩΝ	40
5 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ	43
6 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ / ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	46
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	48
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ	52
1 Πρωτόκολλο Συνεντεύξεων.....	52
1.1 Συνέντευξη με συγγραφέα	52

1.2 Συνέντευξη με εικονογράφο	53
1.3 Συνέντευξη με εκπαιδευτική παιδοψυχολόγο	54
1.4 Συνέντευξη με δασκάλα	55

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1: Καταγραφή κωδίκων (Ερώτηση 1).....	40
Πίνακας 2: Καταγραφή κωδίκων (Ερώτηση 2).....	40
Πίνακας 3: Καταγραφή κωδίκων (Ερώτηση 3).....	40
Πίνακας 4: Καταγραφή κωδίκων (Ερώτηση 4).....	41
Πίνακας 5: Διαδικασία έρευνας: αφήγηση παραμυθιού και δημιουργίες.....	43
Πίνακας 6: Δημιουργίες παιδιών	44
Πίνακας 7: Έντυπο έγκρισης Γονέα/ Κηδεμόνα.....	56
Πίνακας 8α: Ενημερωτικό φυλλάδιο έρευνας 1.....	57
Πίνακας 8β: Ενημερωτικό φυλλάδιο έρευνας 2.....	58

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Εικόνα 1: Ανθρωπομορφισμός αντικειμένων.....	ii
--	----

ΑΠΟΔΟΣΗ ΟΡΩΝ

Ανθρωπομορφισμός: η προσπάθεια του ανθρώπου να αποδώσει σε μη ανθρώπινα όντα, αντικείμενα, φυσικά ή υπερφυσικά φαινόμενα, ανθρώπινες ιδιότητες ή ανθρώπινες μορφές.

Προσωποποίηση αντικειμένων: βλ. ανθρωπομορφισμός

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Γενικά

Η πτυχιακή μου εργασία θα ασχοληθεί με τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα, τη μορφή και το ρόλο τους στην εικονογράφηση παιδικών παραμυθιών. Η προσωποποίηση και κατ' επέκταση ο ανθρωπομορφισμός ήταν ανέκαθεν στοιχεία αποδεκτά από την κοινωνία, επειδή οι άνθρωποι είναι επιρρεπείς στο να αποδίδουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά στα ζώα και τα αντικείμενα.

Όπως ήταν αναμενόμενο, ο ανθρωπομορφισμός έγινε βασικό στοιχείο και των παιδικών παραμυθιών, προσδίδοντας στα ζώα και στα αντικείμενα διάφορα στοιχεία ανθρώπινων καταστάσεων, όπως επιθυμίες, προθέσεις, στόχους, σχέδια, ψυχολογικές καταστάσεις και άλλα. Οι ιδιότητες αυτές γίνονται εύκολα κατανοητές από τα παιδιά, όταν τις βλέπουν σε αντικείμενα ή ζώα που βρίσκονται κοντά σ' αυτά και ανήκουν στη καθημερινότητά τους.

Η εικονογράφηση έχει δώσει μια άλλη δυναμική στο ρόλο των παραμυθιών για την συναισθηματική ανάπτυξη του παιδιού. Παρόλο που η σημασία των εικονογραφήσεων των παιδικών παραμυθιών έχει αναγνωριστεί από καιρό, η αναγνώριση της σημασίας τους ως μια ώθηση για την ψυχολογική ανάπτυξη του παιδιού είναι ένα αρκετά νέο φαινόμενο.

Η έρευνά μου εστιάζεται στο να αναζητήσει τη σημασία των ανθρωποποιημένων αντικειμένων, παράλληλα με το ρόλο τους στην εικονογράφηση των παιδικών παραμυθιών, με δεδομένη την έλλειψη επαρκούς βιβλιογραφίας.

Δομή Εργασίας

Αρχικά, θα επιχειρήσω, μέσα από σχετική βιβλιογραφική ανασκόπηση, να παρουσιάσω με συντομία την ιστορία της εικονογράφησης παιδικών παραμυθιών και την εξέλιξή της μέχρι σήμερα. Στη συνέχεια, θα αναλύσω την έννοια του ανθρωπομορφισμού στα παιδικά παραμύθια, εστιάζοντας στα ανθρωποποιημένα αντικείμενα και δίνοντας συγκεκριμένα παραδείγματα παραμυθιών. Ακολούθως, θα αναφερθώ στους λόγους της ανθρωποποίησης των αντικειμένων στα παραμύθια και την αντίστοιχη εικονογράφησή τους, καθώς και τον σκοπό που επιτελεί. Μεγαλύτερη έκταση θα δώσω στην αισθητική της εικονογράφησης των ανθρωποποιημένων αντικειμένων και το ρόλο της στην έκφραση των συναισθημάτων των παιδιών, μέσα από εικονογραφήσεις γνωστών παραμυθιών. Σημαντικό ρόλο στην απάντηση των ερευνητικών

ερωτημάτων μου έχουν οι απαντήσεις από τις συνεντεύξεις (με συγγραφέα, εικονογράφο, εκπαιδευτικό παιδοψυχολόγο και δύο δασκάλες). Τέλος, θα παρουσιάσω μελέτη περίπτωσης από επίσκεψη σε ένα Δημοτικό Σχολείο, με στόχο να διαφανεί η επίδραση της εικονογράφησης ανθρωποποιημένων αντικειμένων ενός παραμυθιού στα παιδιά ηλικίας 6 με 7 χρονών.

1 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

1.1 Η ιστορία του εικονογραφημένου παιδικού παραμυθιού

Η εφεύρεση της τυπογραφίας και η συνακόλουθη μεγάλη επανάσταση στην εκτύπωση των βιβλίων, στη διάρκεια της δεκαετίας του 1450 μΧ, σηματοδότησε το τέλος στη χειρόγραφη διακόσμηση των βιβλίων και συνέβαλε στη δημιουργία εικονογραφημένων βιβλίων. Τα βιβλία παραγονται μαζικά σε φθινό χαρτί, για να ικανοποιήσουν ένα ευρύτερο και λιγότερο προνομιούχο κοινό. Ανάμεσα στα πρώτα εικονογραφημένα βιβλία είναι το βιβλίο με τους μύθους του Αισώπου (Kiefer, 1995).

Μέχρι τον 17^ο αιώνα τα εικονογραφημένα βιβλία απευθύνονται σε ενήλικες, αφού τα παιδιά δεν θεωρούνται ξεχωριστή ομάδα, διαφορετική από τους ενήλικες, τόσο στη ψυχαγωγία όσο και σε άλλες πολιτιστικές δραστηριότητες. Η κοινωνία αντιμετώπιζε τα παιδιά ως μικρούς ενήλικες. Ως εκ τούτου, αδυνατούσε να φανταστεί, ότι είχαν δικά τους ενδιαφέροντα και πνευματικές ανάγκες και επομένως επιθυμούσαν βιβλία ευχάριστα για την ηλικία τους (Σιβροπούλου, 2003). Επίσης ο Άριες (1990) σημειώνει, ότι οι καλλιτέχνες του 10ου και του 11ου αιώνα δεν στέκονται καθόλου στην εικόνα της παιδικής ηλικίας και η παιδική ηλικία δεν παρουσιάζει ενδιαφέρον γι' αυτούς. Ο Άγγλος φιλόσοφος John Locke (1632-1704) ήταν ο πρώτος που υποστήριξε ότι τα παιδιά διαβάζουν πιο ευχάριστα και επηρεάζονται περισσότερο από βιβλία προσαρμοσμένα στην ηλικία και τις δυνατότητές τους. Οι προοδευτικές του ιδέες είχαν ως καρπό την έκδοση του πρώτου εικονογραφημένου βιβλίου για παιδιά, από τον John Amos Comenius, το 1658 στη Νυρεμβέργη, με τίτλο «Ο ορατός κόσμος σε εικόνες» (Σιβροπούλου, 2003).

Αξίζει να σημειωθεί, πως ακόμα και το 17^ο αιώνα, τα πιο πολλά εικονογραφημένα βιβλία είχαν ως στόχο να καθοδηγήσουν τα παιδιά στην ηθική συμπεριφορά και χριστιανικό καθήκον (Kiefer, 1995). Οι εικονογραφήσεις τους μάλιστα ήταν ξυλογραφίες, μια μέθοδος φθινή για πρόχειρη παραγωγή βιβλίων, επειδή τα παιδικά βιβλία εκτιμούνταν λιγότερο (Whalley, 1990).

Το 18^ο αιώνα το παιδί γίνεται αντικείμενο ιδιαίτερης προσοχής και τα παιδικά βιβλία διαφοροποιούνται από αυτά των ενηλίκων, παρόλο που εξακολουθούν να δίνουν έμφαση σε θρησκευτικά και ηθικά θέματα. Αποφασιστική ήταν η επίδραση δύο μεγάλων παιδαγωγών, του

J. Rousseau (1712-1778) και του J. Pestalozzi (1746-1827), που έφεραν μια καινούργια άποψη για το παιδί και τον κόσμο του, μια νέα στάση για τα παιδιά και τα βιβλία τους. Ο Rousseau με το βιβλίο του *Αιμίλιος (1761)* έδωσε ώθηση στην παιδική λογοτεχνία και την εκπαίδευση γενικότερα, τονίζοντας ότι η δύναμη των εικόνων ήταν αυτή που κρατούσε την προσοχή των παιδιών και που τα οδηγούσε «από τον κόσμο της εποπτείας σε αυτόν του πολιτισμού» (Perrot, 1996, σελ. 4). Σημαντική προς την κατεύθυνση αυτή ήταν η συμβολή του Βρετανού εκδότη J. Newbery, ο οποίος στον εκδοτικό του οίκο, που άνοιξε το 1744, εξέδωσε μια μεγάλη ποικιλία παιδικών βιβλίων, παραμυθιών και μύθων με στόχο την ψυχαγωγία των παιδιών, διαφοροποιώντας για πρώτη φορά τις εκδόσεις παιδικών βιβλίων από αυτές των ενηλίκων (Whalley, 1990).

Το 19^ο αιώνα η εξέχουσα προσωπικότητα του Fr. Froebel, Γερμανού παιδαγωγού, έδωσε τεράστια ώθηση σε πρωτοποριακά συστήματα αγωγής του παιδιού, που ενέπνευσαν πολλούς συγγραφείς παιδικών εικονογραφημένων βιβλίων, οι οποίοι στήριζαν τη φιλοσοφία του, που τοποθετεί το παιδί στο κέντρο της παιδευτικής διαδικασίας (Σιβροπούλου, 2003).

Οι αδελφοί Grimm δίνουν στις αρχές του 19^{ου} αιώνα τεράστια ώθηση στις εκδόσεις παιδικών βιβλίων, στηρίζοντας την εκπληκτική τους επιτυχία στην εικονογραφική απόδοση των κειμένων των παραμυθιών τους (Σιβροπούλου, 2003).

Ωστόσο, ο εκδότης E. Evans, καλλιτέχνης και ο ίδιος, λόγω της αίσθησης που είχε για το σχέδιο, παρουσίασε το εικονογραφημένο βιβλίο με την ενότητα εικόνων και κειμένου που έχουμε σήμερα, ώστε η δεκαετία του 1860 να χαρακτηριστεί ως η χρυσή εποχή των εικονογραφημένων βιβλίων. Ο Evans έπεισε καλλιτέχνες, όπως ο W. Crane, ο R. Caldecott και την K. Greenaway να δημιουργήσουν παιδικά βιβλία, με εικονογράφηση, που να ανταποκρίνεται στις παιδικές ψυχές. Ειδικά ο R. Caldecott θεωρήθηκε ως ο πατέρας του σύγχρονου εικονογραφημένου βιβλίου, επειδή «τα σχέδια του αντανάκλουν τη διάχυτη ζωντάνια, που χαρακτηρίζει τις αντιδράσεις των παιδιών» (Kiefer 1995, σελ. 86).

Η καλλιτεχνική εικονογράφηση των παιδικών βιβλίων παρουσιάζει επιπλέον εξέλιξη στα τέλη του 19^{ου} αιώνα, όπου μπορούμε να παρακολουθήσουμε την λατρεία της παιδικής ηλικίας, καθώς «οι εικονογράφοι απεικονίζουν σεμνά, παράξενα ή συναισθηματικά παιδιά, κάτι που ούτε καν το είχαν σκεφτεί στην αρχή του αιώνα» (Whalley 1990, σελ. 24).

Η διακήρυξη της Ellen Key το 1901 στην Σουηδία, με τίτλο *Ο αιώνας του παιδιού*, με θέμα τον σημαντικό ρόλο της εικονογράφησης βιβλίων στη μάθηση των παιδιών, σημάδεψε την στροφή του 20^{ου} αιώνα στην παιδική λογοτεχνία, που άρχισε να απευθύνεται στα παιδιά παρά στους ενήλικες (Σιβροπούλου, 2003).

Σημαντική στις αρχές του 20^{ου} αιώνα ήταν η παρουσία της B. Potter, η οποία ως συγγραφέας και εικονογράφος ταυτόχρονα, ενδιαφερόταν ιδιαίτερα, ώστε η εικόνα και το κείμενο να ταιριάζουν το ένα με το άλλο στη σελίδα και να προχωρούν παράλληλα με την ιστορία. Οι ιστορίες της απεικονίζουν ζώα στο φυσικό τους περιβάλλον, συχνά όμως τους δίνει ανθρώπινη συμπεριφορά. Ο ανθρωπομορφισμός αυτός, καθώς και το μικρό μέγεθος των βιβλίων της θεωρήθηκαν πιθανή αιτία της μεγάλης τους επιτυχίας, γι' αυτό και συγκαταλέγονται ανάμεσα στα πρώτα εικονογραφημένα βιβλία του 20^{ου} αιώνα (Σιβροπούλου, 2003).

Τα πρώτα όμως δείγματα μιας σύγχρονης εποχής εικονογραφημένου παιδικού βιβλίου θα τα αναζητήσουμε στις δεκαετίες του 1950 και 1960, όπου εικονογράφοι με εμφανείς επιρροές από τα μοντέρνα καλλιτεχνικά ευρωπαϊκά κινήματα (ιμπρεσιονισμός, σουρεαλισμός, εξπρεσιονισμός), ακολουθούν την παράδοση, που ήθελε πολλοί μοντέρνοι ζωγράφοι να εικονογραφούν βιβλία για παιδιά, αποδεσμευμένοι από τη ρεαλιστική απεικόνιση των πραγμάτων. Ανάμεσά τους ο M. Sendak, από τους μεγαλύτερους εικονογράφους του εικοστού αιώνα, δίνει ονειρική διάσταση του παιδικού παραμυθιού. Ως εικονογράφος, όπως τονίζει ο ίδιος, προσπαθεί να συμπληρώσει και να εντείνει την ώθηση της φαντασίας, που του δίνει το κείμενο (Σιβροπούλου, 2003).

Το βιβλίο *Η Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων* του L. Carroll το 1965, με εικονογράφηση του καλλιτέχνη J. Tenniel, έτυχε μεγάλης υποδοχής ώστε να χαρακτηριστεί ως το καλύτερο βιβλίο του αιώνα, επειδή για πρώτη φορά συγγραφέας και καλλιτέχνης συνεργάζονται, για να παραγάγουν την οριστική μορφή μιας εικονογραφημένης ιστορίας, «με εικόνες δυνατές τόσο στην σύνθεση, όσο και στη σαφήνεια και καθαρότητα των γραμμών» (Κανταρτζής 2002, σελ.51).

Έτσι, στα τέλη του 20^{ου} αιώνα, διαφαίνεται η επιθυμία να δοθεί ο λόγος στα παιδιά, μέσα από βιβλία που ξυπνούν τη δημιουργικότητά τους, από εικόνες που θέτουν σε λειτουργία τη φαντασία τους, με τη μυστηριακή τους ατμόσφαιρα και την έντασή τους (Σιβροπούλου, 2003).

1.2 Ο ανθρωπομορφισμός και ο ρόλος του στο παιδικό παραμύθι

Μετά από την εκτενή αναφορά στην ιστορία της εικονογράφησης του παιδικού παραμυθιού, θα αναλύσω την έννοια του ανθρωπομορφισμού και της προσωποποίησης στα παιδικά παραμύθια. Ιστορικά, όπως αναφέρει ο Ricoeur (1977) η προσωποποίηση είχε οριστεί ως ένα σχήμα λόγου, στο οποίο ζώα ή άψυχα αντικείμενα χαρακτηρίζονται με βάση ανθρώπινα χαρακτηριστικά, αντιπροσωπεύοντας έτσι το αντικείμενο ή το ζώο, ως ένα ζωντανό πρόσωπο με συναισθήματα. Αυτές οι ανθρωποποιημένες ιδιότητες, συνεχίζει ο Turner (1987), «περιλαμβάνουν διάφορα στοιχεία ανθρώπινων καταστάσεων, όπως προθέσεις, επιθυμίες, στόχους, σχέδια, ψυχολογικές καταστάσεις, εξουσία και θέληση» (σελ.175). Η προσωποποίηση γίνεται εύκολα κατανοητή από την κοινωνία, επειδή ο ανθρωπομορφισμός αποτελεί μια γνωστική προκατάληψη, σύμφωνα με την οποία οι άνθρωποι είναι επιρρεπείς στο να αποδίδουν ανθρώπινα χαρακτηριστικά στα αντικείμενα (Delbaere, McQuarrie & Phillips, 2011). Η σύγκριση ενός αντικειμένου με ένα ανθρώπινο όν κατασκευάζει μια μεταφορά, προκειμένου να μεταφέρει κάποια προσωπική ιδιότητα ή την ανθρώπινη ποιότητα στο αντικείμενο (που μπορεί να είναι είτε αντικείμενο είτε φαγητό είτε στοιχείο της φύσης). Για παράδειγμα, με τη φράση ‘τα τύμπανα έκλαιγαν σήμερα’ υποστηρίζεται, ότι τα τύμπανα αντιδρούν σαν τους ανθρώπους, ώστε να τονιστεί η θλίψη του ήχου τους (Turner, 1987).

Οι ανθρώπινες ιδιότητες, αναφέρει ο Salisbury (2004), έχουν αποδοθεί ή προβάλλονται σε διάφορα είδη μέσα από το μύθο και τη λαογραφία. Αρχικά, σε ορισμένα ζώα δόθηκε ο ρόλος των καλών παιδιών, ενώ κάποια άλλα έχουν επισημανθεί ως οι κακοί, αλλά είναι σαφές ότι το ζώο, ως υποκατάστατο του ανθρώπου, παίζει ένα ιδιαίτερο ρόλο στη φαντασία του παιδιού. Υπάρχουν πολλές θεωρίες και ιδέες σχετικά με τους ρόλους που διαδραματίζουν τα ζώα στην παιδική λογοτεχνία και εικονογράφηση. Συγκεκριμένα, η συγγραφέας Marina Warner έχει ερμηνεύσει αυτά τα παραδείγματα σε βάθος, αιτιολογώντας το γεγονός ότι τα παιδιά είναι δυνατόν να εισαχθούν πιο εύκολα σε όλα τα είδη θεμάτων, με χαρακτήρες και πρωταγωνιστές τα ζώα. Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις τα ζώα έχουν χρησιμοποιηθεί για να αντιπροσωπεύσουν τα περισσότερα από τα ακραία ανθρώπινα χαρακτηριστικά και συμπεριφορές. Η πονηρή αλεπού, ο κακός λύκος, το αγέρωχο λιοντάρι και το ταπεινό σκουλήκι είναι εξοικειωμένα στερεότυπα.

Η ανθρωποποίηση στα παραμύθια άρχισε να κάνει την εμφάνισή της με την ανθρωποποίηση των ζώων για τους πιο πάνω λόγους, έτσι διερωτώμαι, μήπως για τους ίδιους λόγους έγινε η

ανθρωποποίηση των αντικειμένων. Μήπως οι συγγραφείς παιδικών παραμυθιών άρχισαν να προσωποποιούν και τα αντικείμενα, επειδή αυτά βρίσκονται πιο κοντά στα παιδιά, αφού τα έχουν συνδέσει με την καθημερινότητά τους; Όπως αναφέρει η παιδαγωγός Χατζηλουκά-Μαυρή (1996), συγγραφέας του παιδικού βιβλίου «Λίγα λόγια απ' τα δικά μας» και μητέρα τεσσάρων παιδιών, ο λόγος που ανθρωποποιεί τα αντικείμενα, συγκεκριμένα των παιδιών της στο βιβλίο, είναι επειδή τα παιδιά τείνουν να συνομιλούν με τα αντικείμενά τους και να τους αποδίδουν ρόλους. Τα νιώθουν όμοιά τους και πιο κοντά στις δικές τους αντιλήψεις. Επομένως, μέσα από τα παραμύθια, ακούνε ευκολότερα τη γνώμη, τις συμβουλές και τις απόψεις, που κάθε γονιός θέλει να μεταφέρει στο παιδί του. Τα αντικείμενα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να αντιπροσωπεύσουν πολλά από τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά και συμπεριφορές. Όπως είναι το «σπαστικό» ξυπνητήρι, ο δυνατός και «κακός» αέρας, ο «καλός» και φωτεινός ήλιος κ.α. Ακόμη η χρήση των χαρακτήρων των ζώων και των αντικειμένων, όπως αναφέρει ο Salisbury (2004) ελευθερώνει τον συγγραφέα και τον καλλιτέχνη από το να χρειάζεται να είναι σαφής για την ηλικία, το φύλο, την κοινωνική τάξη ή τη φυλή του χαρακτήρα.

Τα κατοικίδια ζώα από την άλλη έχουν πάντα εξέχουσα θέση, ως χαρακτήρες στα παιδικά παραμύθια, ίσως λόγω της καθησυχαστικής εξοικειώσής τους με τα παιδιά, αλλά και για λόγους διαστάσεων. Έτσι δεν αποτελεί έκπληξη το γεγονός ότι τα ζώα, που πιο συχνά απεικονίζονται στα εικονογραφημένα βιβλία, είναι κουνέλια και ποντίκια: τα κουνέλια και τα ποντίκια είναι αρκετά μικρά, για να εκφράσουν τα τραύματα των μικρών παιδιών στον κόσμο των μεγάλων (Nodelman, 1988).

Όπως η επιχειρηματική έκδοση των παιδικών παραμυθιών αυξήθηκε στο δέκατο όγδοο και δέκατο ένατο αιώνα, έτσι στα μέσα του εικοστού μέχρι και σήμερα επεκτάθηκε αυτό που η Tess Cosslett έχει καλέσει "Η πληθώρα των ιστοριών των ζώων είναι μια προσφορά για τα παιδιά, που εξελίχθηκε σε ένα ευρύ φάσμα τύπων ιστοριών, από το ρεαλιστικό στο γελοίο, συμπεριλαμβανομένων ένα κοπάδι ανθρωποποιημένων ζώων για τα παιδιά" (σελ. 145). Προφανώς, ο ανθρωπομορφισμός είναι αποδεκτός, χωρίς ερωτήσεις, ως κατάλληλη και επιθυμητή τεχνική για να διδάξει στα παιδιά τον σωστό τρόπο για να είσαι άνθρωπος (Melson, 2014).

«Οι άνθρωποι είμαστε φυσικοί ανθρωπομορφιστές. Είναι μέρος του ψυχικού εξοπλισμού μας», γράφει ο ψυχολόγος Hal Herzog στο βιβλίο του. Ο Herzog θεωρεί ότι δίνουμε τις ανθρώπινες

ιδιότητες μας, για να αποκτήσουμε αυτό που οι επιστήμονες ονομάζουν «γνωστική θεωρία του νου» ή «την ικανότητα να φανταστούμε πώς οι άλλοι άνθρωποι σκέφτονται και αισθάνονται». Ο ανθρωπομορφισμός, λοιπόν, είναι απλά η επέκταση της θεωρίας των μελών του μυαλού σε ένα άλλο είδος. Πράγματι, η φιλόσοφος Emanuela a Cenami Spada ορίζει τον ανθρωπομορφισμό, ως «όνομα που δίνουμε σε ένα λάθος: όταν είμαστε σε θέση να αποκαλύψουμε μία από τις απαντήσεις μας στο πρόβλημα της συμπεριφοράς των ζώων ως «πάρα πολύ ανθρώπινο», δηλαδή τη στιγμή που θα έχουν καταλάβει ότι ήμασταν το τέντωμα των αναλογιών μεταξύ ζώων και ανθρώπων πολύ παλιά (Herzog 2010, σελ. 1-2). Ο ανθρωπομορφισμός ήταν ένα κοινώς αποδεκτό περιστατικό μεταξύ των αρχαίων λαών. Για παράδειγμα ένας καλλιτέχνης ζωγράφιζε στη σπηλιά ζώα στον τοίχο, με την ελπίδα το πληγωμένο ζώο στον τοίχο, να γίνει το ζώο που θα σκοτωθεί στο αυριανό κυνήγι (Derby, 1970).

Ανακεφαλαιώνοντας λοιπόν, ονομάζουμε ανθρωπομορφισμό το να αποδίδουμε ζωή ή χαρακτηριστικά της ζωής σε άψυχα αντικείμενα. «Αν μιλάμε για «εκείνη» και αναφερόμαστε σε ένα πλοίο, αυτό είναι ανθρωπομορφισμός. Αν μιλάμε για το Θεό και του δώσουμε μια ανθρώπινη αναφορά, αυτό είναι ανθρωπομορφισμός· αλλά αν περιμένετε να βρείτε ανθρωπόμορφα άρθρα να γλιστρήσουν το ένα μετά το άλλο θα απογοητευθείτε» (σελ. 190). Παρόλο που ένα μεγάλο μέρος της παιδικής λογοτεχνίας περιέχει ανθρωπόμορφες αναφορές, διαπιστώνουμε ότι ο οδηγός Education Index and Library Literature περιέχει λίγες από αυτές τις αναφορές. Ενώ πολλά γράφονται για τον ανθρωπομορφισμό, λίγα είναι γραμμένα για τον ανθρωπομορφισμό και την πράξη του. Θεωρείται όμως αδιαμφισβήτητο, ότι ο ανθρωπομορφισμός είναι ένα από τα οχήματα, που χρησιμοποιούμε για να εξηγήσουμε τη σχέση μας με τον κόσμο και το σύμπαν (Derby, 1970).

1.3 Η μορφή και απεικόνιση των ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παιδικά παραμύθια:

1.3.1 “Squids will be squids”, Lane Smith

«Σχεδόν οτιδήποτε μπορεί να ζωντανέψει στα χέρια του εικονογράφου. Αν ο καλλιτέχνης πιστεύει σε μια ζωντανή φέτα ψωμί, είναι πιθανόν ότι και το παιδί θα το πιστέψει» (σελ.72). Αυτό το είδος της παράλογης πεποίθησης είναι ένα σημαντικό συστατικό στη διαδικασία της δημιουργίας ζωής, στα πιο απίθανα από τα άψυχα αντικείμενα. Στο βιβλίο “Squids will be squids” ο Lane Smith έχει συνδυάσει έξυπνα το σπирτόκουτο με τα σπέρτα, που αποτελούν τον κορμό, τα άκρα και το κεφάλι, για να του δώσει ζωή (βλ. εικόνα 1). Επίσης, οι βασικοί δείκτες των χαρακτηριστικών ενός προσώπου στο πλαίσιο της όμορφης υφής του έργου του Lane Smith, μας επιτρέπουν να πιστέψουμε στους απίθανους χαρακτήρες των δημητριακών και του ψωμιού στο βιβλίο αυτό. «Είναι δύσκολο να σκεφτώ έναν εικονογράφο καλά εξοπλισμένο, για να αντιμετωπίσει τα αναρχικά κείμενα του John Scieszka, από τον υπέροχο Lane Smith. Οι δύο τους έχουν γίνει μια τεράστια διπλή επιτυχία όλα αυτά τα χρόνια. Τα παράξενα και εξάσια σχέδια, που προέρχονται από τον Smith, συμπληρώνονται τέλεια με τα πνευματώδη βαριά ειρωνικά κείμενα του Scieszka» (σελ.72). Μεταξύ των χαρακτήρων, που ο Smith ήταν υποχρεωμένος να απεικονίσει, ήταν μια πέτρα, ένα κομμάτι ψωμί, δημητριακά, μια μπριζόλα, τα χέρια, τα πόδια και η γλώσσα τους. Ο εικονογράφος εντείνει την πρόκληση με έξοχες και έξυπνες οπτικές τεχνικές. Η διάταξη των δημητριακών, για παράδειγμα, είναι αρκετή, για να μας δώσει την αυτάρεσκη ικανοποίηση ενός προσώπου-χαρακτήρα, ο οποίος είναι περήφανος για το θρεπτικό περιεχόμενό του. Στο “Rock, Paper and Scissors”, το ψαλίδι κόβει το χαρτί για να του δώσει ένα σχήμα χαμογελαστού στόματος. Περιστασιακά τα χέρια και τα πόδια προστίθενται για την ενσωμάτωση του χαρακτήρα και για να διευκολύνουν τον τρόπο της χειρονομίας και της γλώσσας του σώματος. (Salisbury, 2004)

Το πιο πάνω βιβλίο, λοιπόν, ανοίγει μια «σοβαρή ιστορική περίοδο», που δίνει κάποιες βασικές πληροφορίες για τους μύθους γενικότερα και τους μύθους του Αισώπου ειδικότερα. Ο συγγραφέας, ακόμη, σημειώνει τους λόγους για τη δημιουργία των μύθων, στην πρώτη σελίδα του παραμυθιού. «Σίγουρα όλοι θα ήθελαν να γυρνάνε και να κουτσομπολεύουν, λέγοντας ιστορίες για ανθρώπους που γνωρίζουν, όμως σε κανέναν δεν αρέσει το κουτσομπολιό. Οι

άνθρωποι, ακόμη και χιλιάδες χρόνια πριν, ήταν αρκετά έξυπνοι, ώστε να καταλάβουν πως μπορούσαν να σχολιάζουν κάποιον, αφού πρώτα άλλαζαν το όνομά του σε «λιοντάρι» ή «ποντίκι» (Scieszka 1998, σελ. 2). Οι ασυγκράτητοι Jon Scieszka και Lane Smith έχουν βρει μια λύση στο πρόβλημα αυτό, όπως είχε κάνει και ο Αίσωπος. Μετατρέπουν τους ανθρώπους σε ζώα και αντικείμενα, προσθέτουν ένα ηθικό δίδαγμα σε κάθε ιστορία και ονομάζουν τις ιστορίες «μύθους». Έτσι, επειδή επιθυμούν να μεταφέρουν στα παιδιά κάποιες αρχές και μηνύματα, όπως να μην «παίζουν» με τα σπέρτα και άλλα, χρησιμοποιούν τη προσωποποίηση, ώστε να γίνουν αυτά πιο κατανοητά, ευχάριστα αλλά και ξεκαρδιστικά για τα παιδιά (Squids will be squids, 2003).

1.3.2 “Ο Θαυμαστός Κόσμος του Οζ” Φρανκ Μπάουμ

Η λαογραφία, οι θρύλοι, οι μύθοι και τα παραμύθια έχουν ακολουθήσει την παιδική ηλικία μέσα από τους αιώνες. Κάθε παιδί έχει μια υγιή και ενστικτώδη αγάπη για ιστορίες φανταστικές, υπέροχες και προδήλως εξωπραγματικές. Οι φτερωτές νεράιδες των Grimm και Andersen έφεραν περισσότερη ευτυχία στις παιδικές καρδιές, από όλες τις άλλες ανθρώπινες δημιουργίες (Baum, 2008).

Ωστόσο, τα παραμύθια της παλιάς εποχής, έχοντας υπηρετήσει για πολλές γενιές, μπορούν πλέον να χαρακτηριστούν ως «ιστορικά» στη βιβλιοθήκη των παιδιών. Η εκπαίδευση του 20^{ου} αιώνα περιλαμβάνει την ηθική στους στόχους της, επομένως, το παιδί επιδιώκει μόνο την ψυχαγωγία στις θαυμαστές ιστορίες και ευχαρίστως εξανεμίζει όλα τα δυσάρεστα περιστατικά που αφθονούσαν στα παραδοσιακά παραμύθια. Έχοντας αυτή τη σκέψη στο μυαλό, η ιστορία του "The Wonderful Wizard of Oz» γράφτηκε αποκλειστικά, για να ευχαριστήσει τα παιδιά (Baum, 2008).

Ο Μάγος του Οζ, του Frank Baum, έχει γίνει η πιο αγαπημένη ιστορία των παιδιών από την πρώτη εμφάνισή της το 1900. Υπήρξαν πολλές διαφορετικές εκδόσεις και προσαρμογές έκτοτε, σε διάφορες μορφές, συμπεριλαμβανομένης της εύκολης ανάγνωσης, της ταινίας, των pop-up βιβλίων και άλλες καινοτόμες εκδόσεις αλλά και παιχνίδια (Hanby, 2007).

Η πρώτη έκδοση του βιβλίου, που οι περισσότεροι άνθρωποι ξέρουν ως, Ο Μάγος του Οζ εκδόθηκε το 1900 από τον George M. Hill με τίτλο The Wonderful Wizard of Oz, με απεικονίσεις από τον W.W Denslow. Η συνεργασία του Baum και του Denslow παράγγαγε ένα

βιβλίο, το οποίο είναι εξαιρετικό με πολλούς τρόπους. Πρόκειται για ένα εξαιρετικά πλούσια παραγωγή βιβλίο, με ένα καινοτόμο συνδυασμό κειμένου και εικόνων. Το *The Wonderful Wizard of Oz*, παρήγαγε ένα κλασικό ορόσημο, που έχει γίνει το πιο δημοφιλές και επιτυχημένο βιβλίο παιδιών, που έχει δημοσιευτεί ποτέ στην Αμερική, καθώς και με μια επάξια δημοτικότητα στο εξωτερικό. Αξιοσημείωτο ακόμη είναι το γεγονός της έκδοσης 1939 MGM της ταινίας, η οποία περιλαμβάνει χρωματικά στιγμιότυπα από το παραμύθι (Hanby, 2007).

Η πρώτη έκδοση έχει 24 εικόνες σε πλήρες χρώμα. Όλα τα αξέχαστα γεγονότα της ιστορίας έχουν τη δική τους εικόνα, συμπεριλαμβανομένης της συνάντησης της Dorothy με κάθε ένα από τους τρεις συντρόφους της (Hanby, 2007). Πρώτα, συναντά το Σκιάχτρο, το οποίο σύμφωνα με το συγγραφέα αντιπροσωπεύει το αγροτικό ενδιαφέρον, δηλαδή τους αγρότες και λειτουργεί ακριβώς σαν σκιάχτρο, αφού είναι φτιαγμένο από στάχυ και κατά τη διάρκεια της ιστορίας συναντά αρκετά προβλήματα λόγω του σώματός του. Στη συνέχεια συναντά τον άνθρωπο-κασσίτερο, ο οποίος είναι φτιαγμένος από μέταλλο και αντιπροσωπεύει το βιομηχανικό ενδιαφέρον, δηλαδή τον βιομηχανικό εργάτη (Bilge, 2013). Όπως το σκιάχτρο, έτσι κι αυτός αντιμετωπίζει προβλήματα κίνησης, αφού σαν μεταλλικός «άνθρωπος» χρειάζεται που και που να λαδώνεται, για να μπορεί να κινεί τα άκρα του. Όπως καταλαβαίνετε, ο συγγραφέας μπορεί να δίνει στα αντικείμενα μια ανθρώπινη μορφή αλλά αυτό δεν παύει να σημαίνει πως δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τις ιδιότητες, δυνατότητες αλλά και προβλήματα που έχει το κάθε αντικείμενο, για να εμπλουτίσει έτσι το χαρακτήρα του. Τέλος, η Dorothy, συναντά το δειλό λιοντάρι. Το δειλό λιοντάρι είναι ένα χαδιάρικο ζώο, το οποίο γίνεται το αποθετήριο των φόβων ενός παιδιού. Σε αυτή την εικόνα υπάρχει μια περίπτωση του τμήματος της εικόνας, όπου εξέχει από το πλαίσιο ο άνθρωπος-κασσίτερο. Αυτό το μέρος προσθέτει και το ενδιαφέρον της εικόνας, αφού εμφανίζεται και σε άλλες σελίδες του βιβλίου. Ωστόσο, οι πιο καινοτόμες απεικονίσεις είναι εκείνες του κειμένου, όπου οι λέξεις και οι εικόνες συμπλέκονται μεταξύ τους, με το έντυπο κείμενο πάνω από τις εικόνες, ή να μορφοποιείται σε περίεργα σχήματα για να ταιριάζουν γύρω τους. Πολλά κεφάλαια αρχίζουν με ένα εικονογραφημένο πρώτο γράμμα, έτσι ώστε στην αρχή του βιβλίου να έχουμε τη Dorothy να ακουμπά στο κεφαλαίο γράμμα «D» (Hanby, 2007).

Από τα πιο πάνω καταλαβαίνουμε, πως η εικονογράφηση των αντικειμένων γίνεται αναπόσπαστο μέρος του κειμένου, συνδέεται μαζί του, βασίζεται πάνω σε αυτό αλλά

ταυτόχρονα το αναδεικνύει, ώστε να γίνεται πιο άμεσο και πιο κατανοητό. Τα γράμματα-εικόνες εισδύουν μέσα στο κείμενο και το κείμενο γίνεται μέρος των εικόνων και όλα μαζί δημιουργούν έναν κόσμο ακόμα πιο μαγευτικό και θελκτικό για το παιδί.

1.3.3 «Πινόκιο» Carlo Collodi

Συχνά στη παιδική λογοτεχνία, οι πρωταγωνιστές προσπαθούν να διαφύγουν από τη συντριπτική κοινοτυπία της ζωής και αναζητούν παρηγοριά σε φανταστικούς κόσμους ή μέρη, όπου μπορούν να δοκιμάσουν τις περιπέτειες και την ανάληψη κινδύνων, που δεν επιτρέπονται εντός των ορίων της πραγματικής ζωής. Το θέμα της αλλοτρίωσης είναι διαδεδομένο στην παιδική λογοτεχνία. Ο πρωταγωνιστής, συνήθως ένα παιδί, «παίζει» ενάντια σε έναν ισχυρό αντίπαλο: τον κόσμο των ενηλίκων, ο οποίος είναι γεμάτος με ανειλικρίνεια, ακόμη και σκληρότητα (Waage, 2011).

Ένα καλό παράδειγμα είναι αυτό του Carlo Callodi, «ο Πινόκιο», που δημοσιεύθηκε το 1883 στην Ιταλία. Η ιστορία του Πινόκιο απεικονίζει το αγόρι – μαριονέτα, που θέλει να γίνει ένα πραγματικό ανθρώπινο αγόρι, αλλά πρέπει να υπομείνει απίστευτες κακουχίες και να αντιμετωπίσει πολλά εμπόδια, για να γίνει ένας αληθινός άνθρωπος. Το αγόρι-μαριονέτα, του οποίου τα συναισθήματα είναι τόσο πραγματικά και αληθινά, όσο και τα ανθρώπινα συναισθήματα, έχει εξαπατηθεί από μια πονηρή αλεπού. Στη συνέχεια πωλείται σε ένα τσίρκο και τελικά, είναι κρεμασμένος από τα ανελέητα πλάσματα που τον εξαπάτησαν, κάνοντάς τον να νομίζει ότι ήταν πραγματικοί του φίλοι. Ο Πινόκιο είναι αποξενωμένος από τους συνομηλικούς του, αφού ο ίδιος είναι ένα ξύλινο αγόρι και όχι ένας πραγματικός άνθρωπος, αλλά επίσης αποξενώθηκε από τον κόσμο, αφού ο ίδιος είναι μόνο ένα παιδί, που υπόκειται στη δική του αθωότητα και ειλικρίνεια. Μέχρι το τέλος του παραμυθιού, ο Πινόκιο μετατρέπεται σε ένα πραγματικό ανθρώπινο αγόρι από μια καλή νεράιδα και μπαίνει στη διαδικασία της ενήλικης ζωής. Η αποξένωση ενισχύει τον πρωταγωνιστή, αφού ο ίδιος θα πρέπει να κερδίσει τις μάχες του με τη δική του δύναμη, την ανδρεία και την αθωότητα, ξεπερνώντας τα εμπόδια στο δρόμο του. Με αυτόν τον παράξενο τρόπο ο συγγραφέας θέλει να μεταφέρει σε κάθε παιδί, που βιώνει με τη σειρά του την αποξένωση από τους γύρω του, για οποιονδήποτε λόγο, πως με θέληση και με πείσμα αλλά κυρίως παραμένοντας αληθινός, μπορεί να διαφέρει και να ανταπεξέλθει στον κόσμο των ενηλίκων. Ακόμη, μέσα από τις περιπέτειες του Πινόκιο στο παραμύθι, το παιδί μαθαίνει να ξεχωρίζει το καλό από το κακό αλλά και το πως, λέγοντας ψέματα, μπορεί να μπει

σε μεγάλους μελάδες ή «να μεγαλώσει η μύτη του», αφού με αυτήν την ατάκα μεγάλωσαν χιλιάδες και χιλιάδες παιδιά μαθαίνοντας έτσι να μην ψεύδονται (Waage, 2011).

Σε αυτή την περίπτωση, το παραμύθι θέλει να διδάξει στα παιδιά, πώς να ξεπεράσουν την απομόνωση από τον κόσμο των μεγάλων αλλά και των συνομηλίκων τους. Αυτό το καταφέρνει επιλέγοντας ως πρωταγωνιστή ένα ξύλινο αγόρι - μια μαριονέτα - έτσι ώστε ευκολότερα το παιδί να δεθεί ψυχολογικά μαζί του και να τον ακολουθήσει στις περιπέτειές του μέχρι το τέλος. Η εικονογράφηση ενισχύει το παραμύθι και την φαντασία του παιδιού, γιατί το παιδί, ακούγοντας για ένα ξύλινο αγόρι, είναι φυσικό να νιώσει μια ανησυχία, ενώ από τη στιγμή που η μαριονέτα παίρνει ζωή στο χαρτί και το παιδί το βλέπει ζωγραφιστό μπροστά του, αμέσως κατανοεί το νόημα του παραμυθιού και δένεται ακόμη περισσότερο με την ιστορία. Τον πρωταγωνιστή λοιπόν τον βλέπουμε να «γεννιέται», να δημιουργείται σιγά σιγά από τον ηλικιωμένο ξυλογλύπτη, που πελεκά το ξύλο και το συναρμολογεί και στη συνέχεια το βάφει μέχρι να φτάσει στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Ακόμη και στη συνέχεια, όταν ο Πινόκιο συναντά προβλήματα και τραυματίζεται, ο «πατέρας» του τον ξαναφτιάχνει και αυτό γίνεται για να υπενθυμίζει ξανά και ξανά πως πρόκειται για ένα ξύλινο αγόρι.

Η πρώτη εικονογράφηση του Πινόκιο το 1883, από τον Enrico Mazzanti, είχε γίνει μαυρόασπρη με κάρβουνο και μολύβι, αλλά οι εικονογραφήσεις αυτές δεν ήταν τόσο αποδεκτές από τα παιδιά. Με τον καιρό οι διάφορες παραλλαγές και εκδόσεις του Πινόκιο άρχισαν να παίρνουν χρώμα και μαζί να φέρνουν το ενδιαφέρον στα παιδιά (Pinocchio, 2012).

1.3.4 «Λίγα λόγια απ' τα δικά μας», Χατζηλουκά-Μαυρή

Στο βιβλίο «Λίγα λόγια απ' τα δικά μας», όπως ανέφερα και πιο πάνω, η συγγραφέας επιλέγει να ανθρωποποιήσει τα αντικείμενα των παιδιών της, έτσι ώστε να τους μεταφέρει κάποια δικά της μηνύματα, γιατί σύμφωνα με αυτήν, τα παιδιά δένονται περισσότερο με τα αντικείμενά τους και τα θεωρούν όμοιά τους. Με αυτό τον τρόπο, η συγγραφέας επιχειρεί με πρωτότυπο τρόπο εικονογράφησης να μεταφέρει στα παιδιά της και τα παιδάκια όλου του κόσμου ένα αισιόδοξο μήνυμα για τη ζωή, όπου τα παιδιά αβίαστα εκφράζουν τα θετικά και ξεπερνούν τα αρνητικά τους συναισθήματα, όπως η αγάπη, η συμφιλίωση, ο φόβος, η ζήλια, η χαρά, η αμφιβολία για το άγνωστο. Αυτό το πετυχαίνει με την εικονογράφηση με κολλάζ, όπου τα αντικείμενα των

διαφόρων ιστοριών, όπως ο τοίχος, ο καναπές, το φωτιστικό, το ρολόι, κ.α. παίρνουν ανθρώπινη μορφή με αληθινά πρόσωπα (των δικών της) παιδιών (Χατζηλουκά-Μαυρή, 1996).

1.3.5 «Ποκαχόντας», Disney

Η Ποκαχόντας, ινδική πριγκίπισσα της Αμερικής, έχει εμφανιστεί σε αμέτρητες αφηγήσεις τους τελευταίους τέσσερις αιώνες, ως μητρική ηρωίδα, που όχι μόνο την καλωσόρισαν και βοήθησαν οι αγγλικές αποικίες στη Βιρτζίνια, αλλά επίσης παντρεύτηκε και έκανε ένα παιδί με ένα Άγγλο έποικο. Άρχισαν πολυάριθμες ρομαντικές αφηγήσεις της ιστορίας της, ξεκινώντας ιδίως από τον δέκατο ένατο αιώνα. Μια από αυτές ήταν και της Walt Disney, που πρόσθεσε στην ιστορία διάφορα ανθρωποποιημένα ζώα και αντικείμενα, για να εμπλουτίσει την ιστορία αλλά και για να ελκύσει το μικρής ηλικίας κοινό της (Edwards, 1999).

Στην «Ποκαχόντας», οι ινδικοί χαρακτήρες, όπως η Γιαγιά Ιτιά, ο Meeko, και ο Flit ανήκουν στην παράδοση της Disney «τα γνωστά ζώα». Με αυτόν τον τρόπο, αποδίδονται ως κινούμενα σχέδια, ασφαλώς όμως λιγότερο ρεαλιστικά από την Ποκαχόντας και τον John Smith, που πρέπει να ξεχωρίζουν (Pewewardy, 1996). Αυτό που θα αναλύσω όμως είναι ο ρόλος του γέρικου δέντρου στην ταινία κινουμένων σχεδίων.

Σε μία από τις σκηνές λοιπόν, η Ποκαχόντας εγκαταλείπει το χωριό της, για να επισκεφθεί το δάσος, «σπίτι του πνευματικού συμβούλου της, της Γιαγιάς Ιτιάς, ένα μαγικό δέντρο» (σελ. 156). Η Ποκαχόντας, στην πραγματικότητα, ζητάει άδεια από την Γιαγιά Ιτιά να επαναστατήσει εναντίον του πατέρα της, όταν την ρωτά για το όνειρό της και τον επικείμενο γάμο της. Η προφητεία του δέντρου ήταν πως, η κλωστή και το βέλος που δείχνουν προς τα κάτω στο όνειρο της, υποδεικνύουν την πορεία της ίδιας προς την καταστροφή. (Edwards 1999).

Η πνευματική σύμβουλος, που αναζητά στο δάσος η Ποκαχόντας, για να τη βοηθήσει και να τη συμβουλέψει, είναι ένα γέρικο δέντρο, που μιλάει και που η Ποκαχόντας αποκαλεί «Γιαγιά Ιτιά». Εδώ η Disney δίνει ανθρώπινη μορφή σε ένα γέρικο δέντρο που μιλάει, γιατί όπως όλοι γνωρίζουμε, τα δέντρα συμβολίζουν μεταξύ άλλων τη ζωή και τη σοφία, όπως σοφοί είναι και οι μεγάλοι άνθρωποι. Επιπλέον, σύμφωνα με την παράδοση, τα δέντρα συνδέουν τον κόσμο της γης με τον κόσμο του ουρανού (Ο συμβολισμός του δέντρου, 2014). Γι' αυτό η Ποκαχόντας μπορεί να επικοινωνεί με την νεκρή γιαγιά της, μέσω του δέντρου, που παίρνει τη γέρική μορφή της γιαγιάς της. Ακόμη, η γέρική ιτιά έχει πάρα πολλές γραμμές πάνω της, στοιχείο που δείχνει

το πόσο μεγάλη είναι, αφού την ηλικία του δέντρου την καταλαβαίνεις από τις γραμμές στον κορμό του.

1.3.6 «Η Πεντάμορφη και το Τέρας», Linda Woolverton

Ο ανθρωπομορφισμός στα κινούμενα σχέδια (animation) είναι μια κοινή εμφάνιση, ωστόσο τα πρώτα δείγματα παρουσιάζονται με την εμφάνιση του Mickey Mouse. Θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι το animation προσφέρεται για τον ανθρωπομορφισμό άψυχων αντικειμένων και ζώων, που μπορεί εύκολα να τους δοθεί ζωή και προσωπικότητα, ανάλογα με τη φαντασία του εμψυχωτή και το ύφος της ταινίας. (Jardim, 2014).

Ο Wells (1998), στο βιβλίο του, *Understanding Animation*, αναφέρει ότι «Το σύμβολο στα κινούμενα σχέδια μπορεί να λειτουργήσει στην πιο αγνή του μορφή, ελεύθερο από οποιαδήποτε σχέση με τον πραγματικό κόσμο, βρίσκοντας την κατάλληλη αγορά του στη σφαίρα της πρωταρχικής πηγής» (σελ.83). Τα πάντα στα κινούμενα σχέδια είναι ένα σύμβολο. Πρόκειται για μια κατασκευασμένη εικόνα, που συχνά αποτελεί αναπαράσταση του πραγματικού, αλλά σε ορισμένες περιπτώσεις πιο αφηρημένη αναπαράσταση των συναισθημάτων και των αισθήσεων. Συχνά αυτές οι ψηφιακές παραστάσεις εικονίζουν είτε ένα στοιχείο πραγματικής ζωής, πρόσωπο, ζώο, αντικείμενο ή κάτι παρόμοιο. Δεδομένου ότι σε αυτές τις περιπτώσεις, οι εικόνες είναι αναπαραστάσεις που απεικονίζουν το πραγματικό, ο θεατής μπορεί να συνδεθεί εύκολα με αυτές τις κινούμενες εικόνες, με το αντικείμενο ή το πλάσμα, όπως συμβαίνει στην πραγματικότητα.

Πώς μπορεί κανείς να χρησιμοποιήσει ένα ζώο ή ένα αντικείμενο, φορτωμένο με χαρακτηριστικά και προκαταλήψεις με βάση το μύθο, καθώς και την προσωπική ή μεταφερόμενη εμπειρία, ως ένα κινούμενο χαρακτήρα με προσωπικότητα που είναι άμεσα αναγνωρίσιμη και σχετική (Wells, 1998); Τα ζώα και τα αντικείμενα έχουν συχνά εμφανιστεί, αντί για τον άνθρωπο, στο πλαίσιο της λογοτεχνίας και του animation, είτε ζουν σε ένα ανθρώπινο περιβάλλον ή φανταστικό είτε αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους, με τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά του πολιτισμού και της θρησκείας, μέσα στη δική τους κατάσταση. Επιπλέον, στα θεμέλια των θρύλων και των μύθων, συνδέουν συχνά ένα ζώο ή ένα αντικείμενο με μια προσωπικότητα. Στα κινούμενα σχέδια, αυτά τα προ-εγκατεστημένα χαρακτηριστικά θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν ως εργαλείο ζωτικής σημασίας, για την εξοικονόμηση χρόνου,

επιτρέποντας σε ένα θεατή να καταλάβει γρήγορα μια προσωπικότητα, χωρίς να χρειάζεται να ξοδεύει πολύτιμο χρόνο στην οθόνη, που εξηγεί τα κίνητρα, τα συναισθήματα ή την προσωπικότητα ενός χαρακτήρα (Wells, 1998).

Η ταινία της Walt Disney λοιπόν, «Η Πεντάμορφη και το Τέρας», (1991) δεν είναι μόνο μια από τις καλύτερες ταινίες κινουμένων σχεδίων που έγινε ποτέ, αλλά αξίζει μια περίοπτη θέση στη λίστα με τους μεγάλους όλων των εποχών. Το παραμύθι «η Πεντάμορφη και το Τέρας» είναι παλιό και χρονολογείται αιώνες πριν από την έκδοση που έγραψε η Jeanne-Marie de Beaumont L'epince, και κατά την οποία η σεναριογράφος Linda Woolverton έγραψε το σενάριο για την Disney. Δικαιολογημένα, οι άνθρωποι της Disney έχουν προσθέσει το δικό τους γούρισμα με την αλλαγή ορισμένων λεπτομερειών, τον εκσυγχρονισμό του χαρακτήρα της Μπελ και προσθέτοντας μια συλλογή από αντικείμενα που μιλάνε. Στο κάστρο του Τέρατος όλα έχουν μια φωνή: κηροπήγια, ρολόγια, γλάστρες, φλιτζάνια, ντουλάπες, και ξεσκονόπανα. (James, n.d.).

Δηλαδή, έξυπνα η σεναριογράφος μετέτρεψε τα επαγγέλματα του προσωπικού του κάστρου σε αντίστοιχα αντικείμενα, τα οποία ακόμη και μετά τη μεταμόρφωσή τους συνεχίζουν να υπηρετούν τον αφέντη τους, με τις ικανότητες που τους δόθηκαν. Για παράδειγμα ο Lumier, ο έμπιστος του Τέρατος, μετατράπηκε μετά τα μάγια σε κηροπήγιο. Παρόλα αυτά συνεχίζει να δίνει «φως» σε ό,τι γίνεται στο κάστρο και στη συνέχεια να ειδοποιεί τον αφέντη του. Το στόμα του σχηματίζεται με τη σχισμή που δημιουργείται, από την υποδοχή του κεριού στο κηροπήγιο. Ακόμη τα χέρια του είναι οι άλλες δύο υποδοχές κεριών, που υπάρχουν δεξιά και αριστερά του. Για να περπατά, δεν του τοποθέτησαν πόδια αλλά πηδάει, γιατί ήθελαν να φαίνονται όλα ρεαλιστικά και για να τους δοθούν τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά χρησιμοποιούν απλά τις δυνατότητες που τους προσφέρει το αντικείμενο αυτοπροσώπως, εκτός από τα χαρακτηριστικά του προσώπου (μάτια, μύτη, στόμα). Στη συνέχεια έχουμε τον Cogsworth, έμπιστος του Τέρατος και αυτός, που οργάνωνε το πρόγραμμά του και μετά τα μάγια μεταμορφώθηκε σε εκκρεμές ρολόι, που αυτό του έδινε ακόμη την ιδιότητα να οργάνωνει το πρόγραμμά του λεπτό προς λεπτό. Η Mrs Potts είναι επικεφαλής της κουζίνας του κάστρου, και έχει μια αγάπη μητρική για όλους. Όταν η μάγισσα καταριέται το Θηρίο, την μετατραπεί σε μια τσαγιέρα και τα παιδιά της σε μικρά φλιτζανάκια, όπως τον γιό της τον Chip. Όπως και οι άλλοι, έτσι κι αυτή συνεχίζει να περιποιείται το Τέρας. Η μύτη της είναι το στόμιο της τσαγιέρας και γεμίζει από αυτό τα φλιτζανάκια και προσφέρει τσάι σε όλους. Ακολούθως έχουμε τη Babette που είναι μια

όμορφη υπηρέτρια του κάστρου και μετατρέπεται σε ξεσκονόπανο, συνεχίζοντας έτσι να καθαρίζει το σπίτι και κρατώντας τη λεπτεπίλεπτη κορμολοσσιά της, ενώ τα φτερά μοιάζουν σαν φουστάνι πάνω της. Τέλος, έχουμε τη Madame Armoire, μια πρώην τραγουδίστρια της όπερας και πολύ καλή στυλίστρια, η οποία μετατράπηκε σε μια ντουλάπα μετά το ξόρκι της μάγισσας. Η Madame βοηθάει τη Μπελ όσον αφορά την εμφάνισή της και την γκαρνταρόμπα της. Τα χέρια της είναι τα πορτόφυλλα της ντουλάπας και το πρόσωπό της είναι το σκαλιστό τελείωμα στο οποίο διακρίνονται και μαλλιά (James, n.d.).

1.3.7 « Τα αυτοκίνητα», Joe Ranft - John Lasseter

Στις Pixar ταινίες, τα παιδιά - πρωταγωνιστές αντικαθίστανται κυρίως με ενήλικους ανθρωποποιημένους χαρακτήρες, συμπεριλαμβανομένων παιχνιδιών, μυρμηγκιών, ψαριών, αυτοκινήτων, αρουραίων και ρομπότ. Μεταξύ των ηλικιών τριών και εννέα, που είναι η ηλικία - στόχος για τις Pixar ταινίες, δείχνουν τις εμπειρίες των παιδιών που αφορούν κυρίως τους ρόλους τους στην οικογένεια και το σχολείο τους, αλλά και τη σχέση τους με την ομάδα των συνομηλίκων τους. Αν και οι ανθρωποποιημένοι πρωταγωνιστές των ταινιών της Pixar αντιμετωπίζουν καταστάσεις, που το νεανικό κοινό θέασης μπορεί να είναι σε θέση να προσδιορίσει, οι λύσεις που οι πρωταγωνιστές αναπτύσσουν δεν είναι μεταβιβάσιμες σε εμπειρίες της ζωής του παιδιού (Shepard, 2010).

Η Janet Wasko στην Understanding Disney αναφέρει, ότι οι παιδικές ταινίες επιτρέπουν στους τηλεθεατές να ξεφύγουν από την καθημερινή πραγματικότητα, που δεν είναι πάντα ευχάριστη και διασκεδαστική, και να τους θέτουν προκλήσεις και διλήμματα. Στις ταινίες της Pixar, τα ζώα και τα αντικείμενα, συμπεριλαμβανομένων αρουραίων, ψαριών και αυτοκινήτων, ανθρωποποιούνται για να αντικαταστήσουν τα παιδιά στις παιδικές ταινίες (Shepard, 2010).

Στην ταινία «Αυτοκίνητα» (2006), του Joe Ranft και του John Lasseter, για παράδειγμα, η Red Feather Journal 3 πόλη των Radiator City έχει συμπληρωθεί με ενήλικα αυτοκίνητα αντί των ανθρώπων. Τα αυτοκίνητα πωλούν και αγοράζουν τα ελαστικά που κατασκευάζουν και πίνουν οργανικά καύσιμα. Ακόμη τα αυτοκίνητα ενδιαφέρονται για τη διατήρηση της πόλης. Κάθε αυτοκίνητο στην ταινία χρησιμεύει ως ένα στερεότυπο μικρό χαρακτήρα της πόλης, και αναλόγως με το στυλ του κάθε αυτοκινήτου καθρεφτίζεται και η ηλικία του. Σε κάποιες σκηνές της ταινίας γίνεται αφήγηση σε ενήλικους θεατές, που δεν είναι άλλοι από αυτοκίνητα που

φαίνονται σαν να κάθονται σε κερκίδες. Τα αυτοκίνητα μπαίνουν σε περιπέτειες, μαθαίνουν και βοηθούν την πόλη τους. Όμως, δεν υπάρχουν σε όλες τις σκηνές χαρακτήρες που μπορεί να γίνουν κατανοητοί ως κυριολεκτικές ή μεταφορικές αναπαραστάσεις των παιδιών (Shepard, 2010).

2 ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

2. 1 Βιβλιογραφική έρευνα για την εικονογράφηση των παιδικών παραμυθιών

Η τέχνη της απεικόνισης παιδικών βιβλίων έχει λάβει ένα αυξανόμενο ποσό προσοχής και σεβασμού τα τελευταία έτη. «Ήταν καιρός» μπορεί να πείτε – γι' αυτό σίγουρα ήταν μια περίοδος βαθιών και καινοτόμων δημιουργικών προσπαθειών. Για τα παιδιά, οι εικονογραφήσεις στα βιβλία είναι συχνά το πρώτο τους μέσο στη λογική ενός κόσμου που δεν έχουν ακόμη καλά-καλά αρχίσει να κατανοούν και να εξερευνούν. Ο δημιουργός αυτών των εικόνων, είτε είναι ο συγγραφέας είτε ο εικονογράφος, μεταφέρει ένα σημαντικό βάρος ευθύνης, γι' αυτόν ακριβώς το λόγο, αναφέρει χαρακτηριστικά ο Salisbury (2004). Εδώ έρχονται να συμπληρώσουν οι Withrow και Withrow (2009), πως το σωστό βιβλίο, στα σωστά χέρια, τη σωστή στιγμή μπορεί να διαμορφώσει μια ζωή. Έτσι το να είσαι ο συγγραφέας ή ο εικονογράφος ενός παιδικού παραμυθιού αποτελεί τεράστια ευθύνη. Είναι όμως, όπως χαρακτήρισε ο καλλιτέχνης και επιβεβαιώνει στο βιβλίο ο συγγραφέας, «μια πηγή βαθιάς ευτυχίας» (σελ. 7).

Αν και η ιδέα της τέχνης που απευθύνεται ειδικά για παιδιά είναι σχετικά πρόσφατη, όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, ακαδημαϊκοί και ιστορικοί επισημαίνουν κάποιους χαρακτηριστικούς σταθμούς στην ιστορία του θέματος: Το πρώτο ευρωπαϊκό πρωτότυπο εικονογραφημένου παιδικού βιβλίου είναι του Kunst και του Lehrbüchlein, που δημοσιεύτηκε στην Φρανκφούρτη το 1580, το εξώφυλλο του οποίου είχε κηρυχθεί ως «ένα βιβλίο τέχνης και εκπαίδευσης των νέων ανθρώπων, όπου μπορεί να ανακαλύψει κανείς κάθε είδους εύθυμα και ευχάριστα σχέδια» (σελ. 8). Οι γοητευτικές αυτές εικονογραφήσεις ξυλογραφίας εκτελέστηκαν από τον Jost Amman (1539-91). (Salisbury, 2004). Αναφέρονται επίσης στο πρώτο εικονογραφημένο βιβλίο για παιδιά, από τον John Amos Comenius, το 1658 στην Νυρεμβέργη, με τίτλο «Ο ορατός κόσμος σε εικόνες», εμπνευσμένο από τις προοδευτικές απόψεις του φιλόσοφου John Locke (1632-1704) (Σιβροπούλου, 2003).

Το 1692, περίπου πέντε δεκαετίες πριν ο John Newbery ξεκινήσει την εκδοτική του επιχείρηση, ο Roger L'estrange εξέδωσε τη πρώτη αγγλική συλλογή αρχαίων ελληνικών μύθων

του Αισώπου, που προορίζονταν ρητά για να "κινήσουν τα παιδιά σε κάποιο είδος της λογικής και της κατανόησης των καθηκόντων τους». (σελ. 145). Ένα χρόνο αργότερα, ο John Locke ανάφερε εύστοχα στο βιβλίο του (1693), ότι οι μύθοι του Αισώπου ήταν σχεδόν το μόνο βιβλίο, που γνωρίζει ότι είναι κατάλληλο για τα παιδιά, για να διδαχτούν την ανάγνωση και τη γραφή της αγγλικής γλώσσας. Οι συμβουλές του Locke επηρέασαν στη εξέλιξη του εικονογραφημένου βιβλίου: «Αν οι μύθοι του Αισώπου, είχαν εικόνες, θα διασκέδαζαν περισσότερο το παιδί, και θα το ενθάρρυναν να διαβάσει και να αυξάνει τις γνώσεις του μέσα από αυτές» (σελ. 145). Ο ίδιος ο Newbery χαρακτήρισε τον Locke ως «μεγάλο παιδαγωγό» στον πρόλόγο του, σε ένα μικρό και όμορφο βιβλίο τσέπης. (Melson, 2014)

Αρκετά χρόνια αργότερα, ο αείμνηστος ισραηλινός λόγιος Schwarcz (1982) διαπίστωσε, πως οι εικονογραφήσεις έχουν μια ψυχολογική επίδραση στα παιδιά, πως οι εικόνες, που συναντούν τα παιδιά στη λογοτεχνία, τους διδάσκουν πώς να ασχοληθούν με τα προβλήματα στη ζωή τους, πώς να διαμορφώσουν τις ζωές τους, πώς να γίνουν ενήλικες. Ένας από τους τρόπους που τα παιδιά δημιουργούν «σχήματα» (δηλαδή οργανώνουν τις σκέψεις και τη συμπεριφορά τους), αναφέρει χαρακτηριστικά ο Roethler (1998) είναι μέσα από τις εικονογραφήσεις που συναντούν στα βιβλία με τα οποία έρχονται σε επαφή. Τα παιδιά, ιδιαίτερα τα μικρά, είναι ευαίσθητα με τις απεικονίσεις. Έτσι τα παιδιά επικεντρώνονται στις εικονογραφήσεις, όταν ένα άλλο άτομο τους διαβάζει το βιβλίο και υπόκεινται στις εντυπώσεις που τους δημιουργούν οι εικόνες. Οι απεικονίσεις αυτές δημιουργούν βαθιές εντυπώσεις στον ψυχισμό των παιδιών και παραμένουν μαζί τους για το υπόλοιπο της ζωής τους. Η σημασία των εικονογραφήσεων των παιδικών παραμυθιών έχει αναγνωριστεί από καιρό, αλλά η αναγνώριση της σημασίας τους ως μια ώθηση για την ψυχολογική ανάπτυξη του παιδιού είναι ένα αρκετά νέο φαινόμενο.

Για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα, όπως έχει αναφερθεί πιο πάνω, η εικονογράφηση παιδικών βιβλίων στις σχολές τέχνης εθεωρείτο κάτι πολύ απλό και καθόλου εκλεπτυσμένη επιλογή για έναν καλλιτέχνη. Οι εικονογραφήσεις των ΗΠΑ όμως, άρχισαν να αλλάζουν με τον Maurice Sendak, με το βιβλίο του "In the Night Kitchen". Ξαφνικά, οι αντιλήψεις για το τι τα παιδιά μπορούν να εκτιμήσουν και να κατανοήσουν είχαν αμφισβητηθεί. (Salisbury, 2004).

Οι περισσότεροι εικονογράφοι αποφεύγουν να γράφουν και να μιλούν για τη δουλειά τους, γιατί είναι στην ευχάριστη θέση να αφήνουν τις εικόνες να μιλούν από μόνες τους. Συνεπώς οι περισσότεροι που γράφουν για το θέμα, έχουν εκπαιδευτεί στη γραφή της λέξης και όχι στην

εικονογράφησή της. Οι καλλιτέχνες ωστόσο βλέπουν και σκέπτονται με εικόνες. Υπάρχουν και εκείνοι που πιστεύουν ότι η εικόνα και η τέχνη γενικότερα- δεν μπορεί να διδαχτεί και ότι η ικανότητα σχεδιασμού και χρωματισμού είναι έμφυτο χάρισμα. «Είμαι όλο και πιο καχύποπτος με την έννοια του «ταλέντου», όντας συνεχώς έκπληκτος όλα αυτά τα χρόνια με τους διάφορους τρόπους με τους οποίους οι μαθητές μαθαίνουν και αναπτύσσονται. Πιστεύω πως οι περισσότερες δεξιότητες μπορούν να διδαχθούν. Το πάθος, φυσικά και όχι!» (Salisbury 2004, σελ.7).

Γενικά, μπορούμε να παρατηρήσουμε ότι οι εικονογράφοι προτιμούν τη δυναμική από τη στατική σύνθεση, επειδή δημιουργεί περισσότερη κίνηση, ζωντάνια και δράμα, γι' αυτό και δικαιολογείται ο ανθρωπομορφισμός των αντικειμένων. Επίσης, προτιμούν να διαιρούν άνισα το χώρο ή την επιφάνεια της εικόνας, ή να τοποθετούν μικρά στοιχεία απέναντι σε μεγάλα, αντί να χρησιμοποιούν συμμετρικές διαιρέσεις ή ισομεγέθη σχήματα που είναι στατικά (Σιβροπούλου, 2003).

Τέλος οι Schwarcz και Schwarcz (1991) τονίζουν επανειλημμένα τη λειτουργία των παιδικών παραμυθιών και των εικονογραφήσεων τους ως «δυνάμεις για εξανθρωπισμό» (σελ. 171).

2.2 Βιβλιογραφική έρευνα για το ρόλο του ανθρωπομορφισμού

Ο ανθρωπομορφισμός, ή η απόδοση των ανθρώπινων χαρακτηριστικών σε αναμφισβήτητα μη ανθρώπινα πράγματα ή γεγονότα έχει τεκμηριωθεί ήδη από τους αρχαίους Έλληνες και έχει βρεθεί σχεδόν σε κάθε πολιτισμό. Σε γενικές γραμμές, υποστηρίζεται ότι οι άνθρωποι ανθρωποποιούν ζώα ή αντικείμενα, προκειμένου να αντιμετωπίσουν τον βαθιά αινιγματικό και συχνά εχθρικό κόσμο στον οποίο κατοικούν (Puck, 2014). Συγκεκριμένα, είναι ένας τρόπος για τους ανθρώπους να εξερευνήσουν τις μορφές σχέσεων με εκείνες τις πτυχές του κόσμου που είναι αναμφισβήτητα μη ανθρώπινες (Moore, 2008).

Ο Stewart Guthrie αναφέρει τρεις αιτίες, ως προς το γιατί οι άνθρωποι συμμετέχουν σε αυτό το περίεργο φαινόμενο. Η πρώτη εξήγηση, με την ένδειξη "the familiarity thesis", είναι ότι οι άνθρωποι, επιθυμώντας να κατανοήσουν τον κόσμο, χρησιμοποιούν συχνά τον εαυτό τους ως μοντέλα, γιατί η γνώση αυτή είναι σχετικά εύκολη και αξιόπιστη. Ως αποτέλεσμα, ο ανθρωπομορφισμός διευκολύνει την κατανόηση του κόσμου, που γίνεται έτσι πιο οικείος και σχετικός. Η δεύτερη εξήγηση, με την ένδειξη "comfort thesis" είναι ότι οι άνθρωποι βιώνουν μια συγκεκριμένη υπαρξιακή αγωνία, λόγω της έλλειψης ελέγχου επί των παραγόντων που επηρεάζουν τη μοίρα τους, και έτσι ο ανθρωπομορφισμός τους επιτρέπει τουλάχιστον να αισθάνονται, ότι έχουν κάποια επιρροή για τα γεγονότα στη ζωή τους. Κατά συνέπεια, ο ανθρωπομορφισμός είναι ένας τρόπος για να καταπραΰνει αυτόν τον υπαρξιακό φόβο. Μια τρίτη εξήγηση, με την ένδειξη "perceptual strategy», είναι ότι οι άνθρωποι ενδιαφέρονται λιγότερο για την κατανόηση του κόσμου όπως είναι ή να βρουν παρηγοριά με τον τρόπο που εμείς θέλουμε να είναι, και ασχολούνται περισσότερο με τις πτυχές που ο κόσμος μας επηρεάζει στην καθημερινότητά μας. Ο ανθρωπομορφισμός, είναι κατά μία έννοια, ένας ρεαλιστικός τρόπος να διαμορφώσουμε τη ζωή μας στο πρόσωπο ενός πολύπλοκου και διαφορούμενου κόσμου που έχει περισσότερα πλεονεκτήματα παρά μειονεκτήματα. Δηλαδή, ανεξάρτητα από την αμφίβολη φύση του, ο ανθρωπομορφισμός μας βοηθά να πετύχουμε αυτό που έχει μεγαλύτερη σημασία στη ζωή μας και που την κάνει κατά κάποιο τρόπο καλύτερη (Guthrie, 1993, 1997).

2.3 Κενά στη βιβλιογραφία

Η υφιστάμενη βιβλιογραφία ασχολείται κυρίως με την ιστορία της εικονογράφησης παιδικών παραμυθιών, τη μορφή και απεικόνιση του ανθρωπομορφισμού αλλά και το ρόλο του στα παραμύθια. Ενώ όμως εντοπίζονται πολλές αναφορές για το ρόλο του ανθρωπομορφισμού των ζώων στα παραμύθια, ελάχιστα γράφονται για τον ανθρωπομορφισμό των αντικειμένων και το ρόλο τους. Παρατηρούμε λοιπόν πως, παρόλο που ο ανθρωπομορφισμός των αντικειμένων στα παιδικά παραμύθια έχει πλέον καθιερωθεί και χρησιμοποιείται συχνά, λίγες είναι οι βιβλιογραφικές αναφορές που επεξηγούν τους, λόγους για τους οποίους οι συγγραφείς δίνουν ανθρώπινη μορφή στα αντικείμενα.

Ακόμη και στις περιπτώσεις που η βιβλιογραφία αναφέρεται στο ρόλο του ανθρωπομορφισμού των αντικειμένων και τη μορφή τους, μέσα από την εικονογράφηση παιδικών παραμυθιών, οι αναφορές αυτές είναι σύντομες και δεν αναλύουν το φαινόμενο σε βάθος.

Η βιβλιογραφία αναφέρεται στην απεικόνιση και μορφή του ανθρωπομορφισμού μέσα από συγκεκριμένα παιδικά παραμύθια αλλά και ταινίες κινουμένων σχεδίων που βασίζονται σε γνωστά και αγαπημένα παιδικά παραμύθια. Εδώ αξίζει να αναφερθεί πως οι ήρωες έχουν εικονογραφηθεί προηγουμένως.

2.4 Νέα στοιχεία που θα προσφέρει η παρούσα έρευνα

Η έρευνα αυτή στοχεύει να καλύψει τα πιο κάτω κενά που υπάρχουν στην υφιστάμενη βιβλιογραφία:

- Τους λόγους και τις ανάγκες που οδήγησαν στην ανθρωποποίηση των αντικειμένων στα παιδικά παραμύθια.
- Κατά πόσο είναι αποδεκτός ο ανθρωπομορφισμός των αντικειμένων από τα παιδιά και πώς τον αντιλαμβάνονται.
- Τις συμπεριφορές των παιδιών απέναντι στα ανθρωποποιημένα αντικείμενα αλλά και το πώς οι ίδιοι τα φαντάζονται και τα απεικονίζουν μέσα από δικές τους ζωγραφιές.

3 ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

3.1 Εισαγωγή

Ως ερευνητική μέθοδο για την πτυχιακή μου εργασία έχω χρησιμοποιήσει τη μελέτη περίπτωσης, η οποία μέσα από πολλές μεθοδολογίες φάνηκε η καλύτερη και πιο αξιόπιστη για την έρευνά μου. Η μελέτη περίπτωσης είναι ένας τρόπος συλλογής και ανάλυσης εμπειρικών δεδομένων και παρατηρήσεων, μέσω του οποίου διερευνάται ένα σύγχρονο φαινόμενο στο πραγματικό του περιβάλλον. Η μελέτη περίπτωσης, δηλαδή, εφαρμόζεται σε περιπτώσεις όπου σκοπός του ερευνητή είναι να κατανοήσει ένα πρόβλημα σε βάθος. Απώτερος στόχος δεν είναι η επίλυση του προβλήματος αλλά η κατανόησή του (Merriam, 1988).

Για να δημιουργηθεί μια μελέτη περίπτωσης, πρέπει κατ' αρχήν να οριστεί το ερευνητικό πρόβλημα με το οποίο θα ασχοληθεί ο ερευνητής. Στη συνέχεια να αναζητήσει και συλλέξει τα δεδομένα που προκύπτουν από το ερευνητικό πρόβλημα και να τα αναλύσει, ώστε να εξάγει τα συμπεράσματά του. Τέλος θα συγγράψει την έκθεσή του. Με άλλα λόγια, ο σχεδιασμός της μελέτης περίπτωσης είναι ένα σχέδιο δράσης, ένα λογικό μοντέλο που καθοδηγεί τον ερευνητή στη συλλογή, ανάλυση, επεξεργασία και ερμηνεία των δεδομένων (στοιχείων), ώστε να απαντήσει με ασφάλεια τα ερωτήματα που έχει θέσει ως στόχο της έρευνάς του (Eisenhardt, 1989).

Για να συλλέξει τα δεδομένα του ο ερευνητής μπορεί να χρησιμοποιήσει όλες τις γνωστές μεθόδους έρευνας (ποσοτικής και ποιοτικής) που μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε μια μελέτη περίπτωσης, όπως είναι οι στατιστικές τεχνικές, η δειγματοληψία, ερωτηματολόγια, δομημένες συνεντεύξεις, παρατήρηση και ανάλυση περιεχομένου (Merriam, 1988).

Στην πτυχιακή μου εργασία έχω χρησιμοποιήσει τα εργαλεία των ημι-δομημένων συνεντεύξεων (βλ. Παράρτημα, Πρωτόκολλο συνεντεύξεων), της παρατήρησης πεδίου (βλ. Μελέτη περίπτωσης). Οι συνεντεύξεις έγιναν από:

- Έναν εικονογράφο παιδικών βιβλίων και παραμυθιών
- Έναν συγγραφέα παιδικών παραμυθιών
- Μια εκπαιδευτική παιδοψυχολόγο
- Δύο δασκάλες Δημοτικού Σχολείου.

Έχουν πραγματοποιηθεί συνολικά πέντε συνεντεύξεις. Οι συνεντεύξεις αποτελούνταν από τέσσερις προκαθορισμένες ερωτήσεις. Κατά τη διάρκεια των συνεντεύξεων όμως, αναδύονταν νέες ερωτήσεις, με σκοπό να ληφθούν όσες το δυνατό περισσότερες πληροφορίες για το θέμα. Γενικά για κάθε συμμετέχοντα προέκυψαν γύρω στις 2 με 4 αναδυόμενες ερωτήσεις. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι η επαφή και η επικοινωνία με τα προαναφερθέντα άτομα ήταν αρκετά δύσκολη, αλλά ήταν όλοι πρόθυμοι να βοηθήσουν στην έρευνα. Όλα τα άτομα αποτελούν μέρος σκόπιμης δειγματοληψίας, ενώ δύο απ' αυτά δείγμα ευκολίας.

Η μελέτη περίπτωσης με βοήθησε να αναλύσω και να συλλέξω δεδομένα, μέσω της παρατήρησης των παιδιών στον δικό τους εκπαιδευτικό χώρο, αφού σκοπός μου ήταν η κατανόηση του υπό έρευνα θέματος. Συγκεκριμένα η παρατήρηση πραγματοποιήθηκε σε δημόσιο Δημοτικό Σχολείο, το οποίο επιλέχθηκε σκόπιμα, λόγω του ότι στο συγκεκριμένο Δημοτικό οι δασκάλες αφηγούνται συχνά παραμύθια, κι έτσι τα παιδιά είναι συνηθισμένα στην ακρόασή τους. Ακόμη η διευθύντρια του Δημοτικού ευνοεί την απασχόληση με αυτά τα θέματα (ζωγραφιές, δημιουργίες και τέχνες).

Σκοπός των συνεντεύξεων και των παρατηρήσεων, ήταν η συλλογή πληροφοριών σχετικά με τον κεντρικό στόχο μου που είναι: «Να αναζητηθούν οι λόγοι που αφηγητές και εικονογράφοι παιδικών παραμυθιών δίνουν ανθρώπινη μορφή στα αντικείμενα και με ποιο σκοπό». Από τον γενικό στόχο προκύπτουν τα παρακάτω επιμέρους ερωτήματα.

1. Τι επιτυγχάνεται μέσα από τον ανθρωπομορφισμό των αντικειμένων στα παιδικά παραμύθια.
2. Πώς η προσωποποίηση των αντικειμένων και η ανάλογη εικονογράφησή τους επηρεάζουν την έκφραση των συναισθημάτων των παιδιών.
3. Πώς η εικονογράφιση ανθρωποποιημένων αντικειμένων επηρεάζει τα παιδιά ώστε να αναπτύξουν ιδιαίτερες ικανότητες, όπως η παρατηρητικότητα, η φαντασία, η δημιουργική αναπαράσταση, η εκμάθηση και κατανόηση της γλώσσας της τέχνης κ.α.

Για να επιλυθούν τα πιο πάνω ερωτήματα χρησιμοποιήθηκαν γνώσεις ατόμων που ασχολούνται άμεσα, είτε με παιδιά είτε με παραμύθια που έχουν χαρακτηρίσει ανθρωποποιημένα αντικείμενα. Επίσης, καταγράφηκαν αντιδράσεις των ίδιων των παιδιών κατά τη διάρκεια της αφήγησης του παραμυθιού, με ταυτόχρονη προβολή της εικονογράφησής τους.

3.2 Απομαγνητοφώνηση συνεντεύξεων και κωδικοποίηση

3.2.1 Συνέντευξη με συγγραφέα

Η συνέντευξη έγινε σε έναν εκδοτικό οίκο, στις 17/2/2016 η ώρα 17:30 και είχε διάρκεια 45 λεπτά. Ο συμμετέχων ήταν ένας συγγραφέας /εκδότης, ο οποίος χρησιμοποιεί στα παραμύθια του ως ήρωες ανθρωποποιημένα ζώα και αντικείμενα.

Ερευνητής: Θα ήθελα να σας υποβάλω κάποιες ερωτήσεις, που αφορούν τη πτυχιακή μου εργασία. Η συνέντευξη θα είναι εμπιστευτική.

Συμμετέχων: Ευχαρίστως να απαντήσω σε ό, τι θέλεις.

Ερευνητής: Ποια η άποψή σας, όσον αφορά στην επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;

Συμμετέχων: Ως συγγραφέας, θεωρώ πρόκληση να δημιουργώ παραμύθια για παιδιά και ακόμα περισσότερο να τα αφηγούμαι σ' αυτά! Η παιδική ψυχή μαγεύεται με το φανταστικό, το υπερβολικό και το άγνωστο = **επίδραση στον συναισθηματικό κόσμο!** Έτσι μπορείς να περάσεις στα παιδιά τα μηνύματα που θέλεις, να εξάψεις τη φαντασία τους και να θεραπεύσεις τις ανησυχίες, τις φοβίες και τα όποια προβλήματά τους στο κόσμο των ενηλίκων = **αντιμετώπιση προβλημάτων ζωής.**

Ερευνητής: Πολύ ωραία! Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;

Συμμετέχων: Το παιδί, στη σύγχρονη εποχή, αποδέχεται πιο εύκολα τον ανθρωπομορφισμό, παρά χρόνια πριν και αυτό λόγω της εξοικειώσής του με τα αντικείμενα της σύγχρονης τεχνολογίας = **συναισθηματική ταύτιση.** Τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα και ζώα στα παραμύθια είναι δυνατά εργαλεία, που βοηθούν ένα παιδί να αναπτύξει τη φαντασία του = **ανάπτυξη φαντασίας.**

Ερευνητής: Πάρα πολύ ενδιαφέρον. Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;

Συμμετέχων: Τα επηρεάζουν ποικιλόμορφα. Ανάλογα φυσικά με το επίπεδό τους και την παιδεία τους = *πολυεπίπεδη επίδραση*. Η ανθρωποποίηση τους δίνει τη δυνατότητα σύγκρισης με ανθρώπινα σύνολα, ομάδες, άτομα, παίρνοντας συχνά ως μέτρο την κοινωνία των ανθρώπων, με όλα τα συνεπακόλουθα. Γιατί το παιδί καταλαβαίνει, πως όταν μιλάμε για ένα «πεισματάρικο ξυπνητήρι», αυτό το χαρακτηριστικό αποδίδεται και σε κάποιον άνθρωπο = *προβολή συναισθημάτων*.

Ερευνητής: Μάλιστα. Ως συγγραφέας παιδικών παραμυθιών, ποιος είναι ο λόγος που σας οδηγεί στην επιλογή ενός ανθρωποποιημένου αντικειμένου, ανάμεσα στους ήρωες ενός παραμυθιού; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Ένα παιδί μπορεί να κάνει πιο εύκολα κτήμα του ένα ανθρωποποιημένο αντικείμενο, να το κατανοήσει καλύτερα, να προσδιορίσει το ρόλο του και τη δράση του στην ιστορία με μεγαλύτερη ευχέρεια .

Ερευνητής: Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια;

Συμμετέχων: Τα θετικά είναι ότι η ιστορία γίνεται πιο ενδιαφέρουσα και πιο προσιτή στα παιδιά = *κατανόηση ρόλων και καταστάσεων*. Δεν θα μιλήσω για αρνητικά, γιατί και να υπάρχουν, τα θεωρώ δευτερεύοντα.

Ερευνητής: Μάλιστα! Πόση σημασία δίνετε προσωπικά στην επιλογή του εικονογράφου των παραμυθιών σας; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Δίνω μεγάλη σημασία στον εικονογράφο. Στην ουσία είναι αυτός που ζωντανεύει τον μύθο. Δίνει σάρκα και οστά στους χαρακτήρες. Αυτό είναι πολύ σημαντικό, σε ένα παραμύθι.

Ερευνητής: Σωστά! Πάνω σε αυτό λοιπόν, δίνετε γενικά ή έχετε εσείς δώσει ποτέ πλήρη πρωτοβουλία στον εικονογράφο στο θέμα της δημιουργίας χαρακτήρων; Δηλαδή, εσείς να

δώσετε το κείμενο και να αποφασίσει ο ίδιος ποια μορφή θα έχει ο χαρακτήρας; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Όχι ποτέ! Εγώ συγκεκριμένα, είμαι πάντα σε στενή συνεργασία με τον εικονογράφο. Βλέπουμε μαζί το κείμενο, συζητάμε για τον χαρακτήρα και σταδιακά βλέπουμε τα σχέδια που θα μπουν και σε ποιες σελίδες. Εξάλλου εξ αρχής δίνω πολλές λεπτομέρειες στο κείμενό μου, ώστε διαβάζοντας το και μόνο, σου έρχονται οι εικόνες στο μυαλό.

Ερευνητής: Ωραία. Κάτι τελευταίο. Πώς σας έχει επηρεάσει η βιβλιογραφία σχετικά με τον ανθρωπομορφισμό, για την ένταξή του στα παραμύθια σας; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Δεν με έχει επηρεάσει. Απλά συνέβη. Αυτό είναι κάτι που βγαίνει αβίαστα από την ψυχή, όταν χρειάζεται να μιλήσεις αλληγορικά. Είναι ένα βασικό στοιχείο των παραμυθιών και της φαντασίας.

Ερευνητής: Ωραίο αυτό. Σας ευχαριστώ πολύ για το χρόνο σας!

Συμμετέχων: Εγώ σε ευχαριστώ!

3.2.2 Συνέντευξη με εκπαιδευτική παιδοψυχολόγο

Η συνέντευξη έγινε στο γραφείο του συμμετέχοντα στις 22/3/2016 η ώρα 15:20 και είχε διάρκεια 30 λεπτά. Συμμετέχων ήταν μια εκπαιδευτική παιδοψυχολόγος, η οποία χρησιμοποιεί στην δουλειά της puppets (ανθρωποποιημένα αντικείμενα).

Ερευνητής: Θα ήθελα να σας ρωτήσω κάποιες ερωτήσεις που αφορούν τη πτυχιακή μου εργασία. Η συνέντευξη θα είναι εμπιστευτική.

Συμμετέχων: Μάλιστα, βεβαίως.

Ερευνητής: Ποια η άποψή σας, όσον αφορά στην επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;

Συμμετέχων: Η επίδραση των παραμυθιών στην παιδική ψυχή είναι καταλυτική. Διεγείρουν τη φαντασία τους και διευκολύνουν την ανάπτυξη της συμβολικής σκέψης και συναισθηματικής νοημοσύνης τους = **επίδραση στον συναισθηματικό κόσμο**. Ακόμη μεταφέρουν μηνύματα και προετοιμάζουν το παιδί για την ενήλικη ζωή. Γενικά η επίδραση είναι πολυδιάστατη, δηλαδή γνωστική, κοινωνική και αναπτυξιακή = **ένταξη στην ενήλικη ζωή**.

Ερευνητής: Μάλιστα. Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;

Συμμετέχων: Είναι πολύ σημαντικός ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού, αφού τα παιδιά ταυτίζονται με τους ήρωες και μαθαίνουν να διαχειρίζονται, μέσα από συμβολικό τρόπο, τα δικά τους πάθη, αγωνίες, τους φόβους και τις ανασφάλειές τους = **διαχείριση συναισθηματικού κόσμου**.

Ερευνητής: Ωραία. Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;

Συμμετέχων: Λοιπόν, μέσα από την ταύτιση με τους ήρωες, το παιδί ζει τις συναισθηματικές του καταστάσεις. Το παιδί βιώνει διάφορα συναισθήματα από χαρά και λύπη μέχρι απογοήτευση, λύτρωση και πολλά άλλα = **προβολή συναισθημάτων**. Η διαδικασία αυτή το βοηθά να κατανοήσει τα συναισθήματά του, να τα ονομάσει και να τα εκφράσει. Δηλαδή αποκτά συναισθηματική αυτορρύθμιση = **διαχείριση συναισθηματικού κόσμου**.

Ερευνητής: Μάλιστα. Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια;

Συμμετέχων: Τα θετικά είναι ότι αναπτύσσεται η κριτική σκέψη των παιδιών και η φαντασία εξάπτεται = **επίδραση στον παιδικό ψυχισμό**. Το αρνητικό είναι αν η εικόνα περιέχει διαφορετική πληροφορία από το κείμενο, αυτό μπορεί να προκαλέσει σύγχυση = **η εικόνα ζωντανεύει το κείμενο**.

Ερευνητής: Τι πιστεύετε ότι επιτυγχάνεται με την προσωποποίηση των αντικειμένων σε ένα παραμύθι; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Να ταυτιστεί το παιδί πιο εύκολα μαζί του.

Ερευνητής: Μάλιστα. Ποια είναι η σχέση ενός παιδιού με έναν ήρωα αντικείμενο; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Η σχέση του παιδιού με τον ήρωα διαφοροποιείται, ανάλογα με το παραμύθι, κινητοποιεί τη φαντασία του και ταυτίζεται με το τι βιώνει το ίδιο στην πραγματικότητα.

Ερευνητής: Τι θεωρείτε ότι πρέπει να προσέξει ένας εικονογράφος στην εικονογράφηση των ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παιδικά παραμύθια; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Να προσέξει η εικονογράφηση να είναι αντίστοιχη της αντιληπτικής ικανότητας των αναγνωστών του. Να αποφεύγει ακόμη την προβολή στερεοτύπων, η εικονογράφηση να παράγει αισθητική και κριτική σκέψη και τα αντικείμενα να απεικονίζονται με ακρίβεια.

Ερευνητής: Πάρα πολύ ωραία. Στηρίζετε την εργασία σας σε κάποια επιστημονική μελέτη ή κάποιες επιστημονικές αποδείξεις; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Όλες οι απαντήσεις μου στηρίζονται σε όσα διδάχθηκα κατά τη διάρκεια των σπουδών μου. Προσωπικά, χρησιμοποιώ puppets, συνήθως σε μικρές ηλικίες, μέσα από τα οποία δημιουργούμε φανταστικές ιστορίες, που επιτρέπουν στα παιδιά να εκφράσουν ενδόμυχες σκέψεις και συναισθήματα.

Ερευνητής: Ναι σωστά. Σας ευχαριστώ πολύ για το χρόνο σας!

Συμμετέχων: Εγώ σε ευχαριστώ! Για ό, τι άλλο είμαι στη διάθεσή σου!

3.2.3 Συνέντευξη με εικονογράφο

Η συνέντευξη έγινε στην εταιρεία του συμμετέχοντα στις 23/3/2016 η ώρα 12:15 και είχε διάρκεια 30 λεπτά. Συμμετέχων ήταν μια εικονογράφος, η οποία εικονογραφεί παραμύθια με ανθρωποποιημένα αντικείμενα και συνεργάζεται με τον συγγραφέα, από τον οποίο πήρα συνέντευξη.

Ερευνητής: Θα ήθελα να σας υποβάλω κάποιες ερωτήσεις που αφορούν την πτυχιακή μου εργασία. Η συνέντευξη θα είναι εμπιστευτική.

Συμμετέχων: Μάλιστα, βεβαίως.

Ερευνητής: Ποια η άποψή σας, όσον αφορά στην επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;

Συμμετέχων: Έχει παρατηρηθεί ότι η εικόνα επηρεάζει σημαντικά την ανάπτυξη του παιδιού και την καλλιέργεια της φαντασίας και του συναισθηματικού του κόσμου= **επίδραση στον συναισθηματικό κόσμο** . Τα παραμύθια και ιδιαίτερα η εικονογράφησή τους, δεν είναι τίποτε άλλο από εικόνες ενός φανταστικού κόσμου που βοηθούν το παιδί να κατανοήσει και να αντιμετωπίσει καλύτερα τον κόσμο που το περιβάλλει = **ένταξη στην ενήλικη ζωή**.

Ερευνητής: Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;

Συμμετέχων: Ο ανθρωπομορφισμός αποτελούσε ανέκαθεν ένα βασικό στοιχείο στο παιδικό παραμύθι. Τα παιδιά, λόγω του ευαίσθητου ψυχισμού τους, λατρεύουν να δίνουν μορφή και ψυχή στα πάντα γύρω τους = **συναισθηματική ταύτιση**. Τα παραμύθια τους προσφέρουν απλόχερα το στοιχείο αυτό, που τα βοηθά να εκφράσουν, μέσω των ηρώων του παραμυθιού, συναισθήματα, απόψεις και απορίες χωρίς το φόβο της απόρριψης = **διαχείριση συναισθηματικού κόσμου**.

Ερευνητής: Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;

Συμμετέχων: Τα παιδιά από τη φύση τους είναι επιρρεπή σε συναισθήματα που υποβάλλονται ή προέρχονται από τον κόσμο που τα περιβάλλει = *συναισθηματική ταύτιση*. Έτσι, αβίαστα, αποδέχονται τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα, αφού μπορούν να προβάλουν μέσω αυτών τις δικές τους ανασφάλειες και συναισθηματικές καταστάσεις = *προβολή συναισθημάτων*. Επιπλέον μπορούν να χρησιμοποιήσουν εύκολα τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα στην καθημερινή τους ζωή, να επεκτείνουν το ρόλο τους και μέσα από αυτά να κατανοήσουν καλύτερα τον κόσμο = *αντίληψη του κόσμου*.

Ερευνητής: Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια;

Συμμετέχων: Δεν μπορώ να σκεφτώ κάτι αρνητικό στην εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων. Είναι θέμα κειμένου και αν αυτό ζητά το κείμενο, αυτό παρουσιάζει ο εικονογράφος = *η εικόνα ζωντανεύει το κείμενο*. Τα παιδιά συχνά από μόνα τους ανθρωποποιούν αντικείμενα, έχουν φανταστικούς φίλους κτλ. = *προβολή συναισθημάτων*. Αρνητικό, πιστεύω, θα ήταν να συμβαίνει το αντίθετο, να αντικειμενοποιούν δηλαδή ανθρώπους.

Ερευνητής: Ωραία! Ποιος είναι ο ρόλος της εικονογράφησης σε ένα παιδικό παραμύθι; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Η εικονογράφηση στο παιδικό βιβλίο παίζει μεγάλο ρόλο, κάτι που αναγνωρίζεται όλο και περισσότερο. Η εικόνα ελκύει το παιδί, το βοηθά να σχηματίσει τις δικές του εικόνες και να κατανοήσει καλύτερα το κείμενο.

Ερευνητής: Πάνω σε αυτό, ποια είναι η σχέση του γραπτού κειμένου ενός παραμυθιού με την εικονογράφησή του; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Η εικόνα και το κείμενο σε ένα βιβλίο πρέπει να είναι αλληλένδετα. Είτε η εικόνα συμπληρώνει και επεξηγεί, είτε επεκτείνεται πέρα από το κείμενο, πρωταρχικός της ρόλος είναι να το εξυπηρετεί.

Ερευνητής: Μάλιστα! Κατά πόσο σας δίνεται η ελευθερία από τον συγγραφέα ή εκδότη να αναπτύξετε τις δικές σας πρωτοβουλίες στην εικονογράφηση ενός παραμυθιού; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Εκδότες και έμπειροι συγγραφείς γνωρίζουν πως, όσο μεγαλύτερη ελευθερία δώσουν στον εικονογράφο, τόσο καλύτερο το αποτέλεσμα.

Ερευνητής: Σωστά! Σε ποιο βαθμό σας επιλέγουν ως εικονογράφο ενός παραμυθιού για την προσωπική σας αισθητική και σχεδιαστικό στυλ; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Κοίταξε, εικονογράφοι υπάρχουν πολλοί, ο καθένας με το δικό του στυλ. Ο πιο σημαντικός λόγος συνεργασίας με έναν εικονογράφο είναι το να ταιριάζουν οι εικόνες του με το κείμενο. Γι' αυτό είναι απαραίτητο ο εκδότης ή ο συγγραφέας να γνωρίζουν καλά και εξ αρχής τον τρόπο που θέλουν να προσεγγίσουν το κείμενο και ποιος εικονογράφος είναι πιο κατάλληλος για να το αποδώσει.

Ερευνητής: Μάλιστα! Πώς δίνετε «ζωή» στα αντικείμενα μέσα σε ένα παιδικό παραμύθι; Ποια είναι αυτά που πρέπει να προσέχετε στην εικονογράφησή τους; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Σ' ένα παραμύθι, είτε μιλάμε για πρόσωπα και δράκους, είτε για αντικείμενα, η αντιμετώπιση στην εικονογράφησή τους δεν αλλάζει. Η δυσκολία παραμένει στο να αποδώσεις έναν χαρακτήρα με τρόπο που να είναι πιστός στο κείμενο, να μεταφράζεται οπτικά, αλλά χωρίς να στιγματίζονται άτομα με συγκεκριμένα χαρακτηριστικά.

Ερευνητής: Σας ευχαριστώ πολύ για το χρόνο σας!

Συμμετέχων: Ελπίζω να σε βοήθησα αρκετά!

Ερευνητής: Να είστε σίγουρη!

3.2.4 Συνέντευξη με δασκάλα (α)

Το δείγμα αποτελείτο από δυο δασκάλες και έγιναν την ίδια μέρα στο σχολείο τους στις 30/3/2016. Η πρώτη συνέντευξη έγινε η ώρα 10:15 και είχε διάρκεια 30 λεπτά και η δεύτερη συνέντευξη έγινε η ώρα 13:00 και διάρκησε 25 λεπτά.

Ερευνητής: Θα ήθελα να σας ρωτήσω κάποιες ερωτήσεις που αφορούν την πτυχιακή μου εργασία. Η συνέντευξη θα είναι εμπιστευτική.

Συμμετέχων: Με χαρά να σου απαντήσω.

Ερευνητής: Ποια η άποψή σας όσον αφορά την επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;

Συμμετέχων: Τα παραμύθια έχουν θετική επίδραση στα παιδιά. Επιδρούν θετικά όσον αφορά τη φαντασία, το λεξιλόγιο, την προφορική και γραπτή έκφραση = *επίδραση στην ανάπτυξη του λόγου*. Επιπλέον βοηθούν τα παιδιά στην ανάπτυξη του συναισθηματικού τους κόσμου = *επίδραση στον συναισθηματικό κόσμο*.

Ερευνητής: Ωραία! Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;

Συμμετέχων: Τα παιδιά ταυτίζονται ευκολότερα με τους ήρωες που είναι ζώα ή αντικείμενα, γιατί υπάρχει μια κτητική σχέση μαζί τους = *συναισθηματική ταύτιση*. Τα αντικείμενα και τα ζώα (ιδιαίτερα τα κατοικίδια) βρίσκονται πιο κοντά τους, μπορούν να χειριστούν τη σχέση μαζί τους ευκολότερα, παρά με τους ενήλικες, που πολλές φορές τα παιδιά δεν κατανοούν τη συμπεριφορά τους = *διαχείριση συναισθηματικού κόσμου*.

Ερευνητής: Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;

Συμμετέχων: Τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα, όπως είπα, τραβούν την προσοχή των παιδιών και τους βοηθούν να εμπλακούν περισσότερο στην ιστορία = *προβολή συναισθημάτων*. Βοηθούν τα παιδιά στο να εμπλουτίσουν τη φαντασία τους, αφού τους βάζουν σε εντελώς φανταστικές καταστάσεις = *πολυεπίπεδη επίδραση*. Αυτές οι φανταστικές καταστάσεις μπορούν να βοηθήσουν κάποια παιδιά στο να εκφράσουν ευκολότερα τα συναισθήματά τους = *διαχείριση συναισθηματικού κόσμου*.

Ερευνητής: Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια;

Συμμετέχων: Για πολλούς αιώνες τα παραμύθια δεν ήταν εικονογραφημένα. Η εξέλιξη στις εκδόσεις των βιβλίων, η πρόοδος στην παιδική λογοτεχνία και οι πρωτοποριακές απόψεις στην εκπαίδευση έφεραν στο προσκήνιο την μεγάλη αξία της εικόνας στη διαδικασία της μάθησης και της καλλιέργειας του παιδικού ψυχισμού = *η εικόνα ζωντανεύει το κείμενο*. Όπως ήταν επόμενο οι εικονογραφήσεις, ιδιαίτερα στα παραμύθια, έτυχαν ιδιαίτερης υποδοχής. Έτσι και η εικονογράφηση των ανθρωποποιημένων αντικειμένων απέκτησε σημαντική αξία, αφού η ταύτιση των παιδιών μαζί τους γινόταν ευκολότερη = *κατανόηση ρόλων και καταστάσεων*.

Ερευνητής: Μάλιστα! Με ποια κριτήρια επιλέγετε τα παραμύθια που διαβάζετε στα παιδιά (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης);

Συμμετέχων: Επιλέγω τα παραμύθια που τους διαβάζω με βάση την ηλικία τους, το περιεχόμενο του παραμυθιού αλλά και την εικονογράφηση.

Ερευνητής: Την εικονογράφηση! Δηλαδή; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Δηλαδή να είναι ενδιαφέρουσα για τα παιδιά, να έχει έντονα, ζωντανά χρώματα που θα τραβήξουν την προσοχή του παιδιού και φυσικά να έχει πολλές λεπτομέρειες, ώστε το παιδί να μην χορταίνει να βλέπει.

Ερευνητής: Πολύ ωραία! Σε ποιο βαθμό, μέσα από τη δική σας εμπειρία, οι ζωγραφιές των παιδιών επηρεάζονται από την εικονογράφηση των παραμυθιών; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης).

Συμμετέχων: Οι ζωγραφιές των παιδιών επηρεάζονται από πολλούς παράγοντες. Οι παράγοντες αυτοί έχουν να κάνουν κυρίως με τα ενδιαφέροντα του κάθε παιδιού. Αν μια ιστορία ή ένα παραμύθι, με ανθρωποποιημένα αντικείμενα, για παράδειγμα, κινήσει το ενδιαφέρον των παιδιών, είναι πολύ πιθανόν οι ζωγραφιές τους να επηρεαστούν σε μεγάλο βαθμό για κάποιο διάστημα.

Ερευνητής: Σας ευχαριστώ πολύ για το χρόνο σας!

Συμμετέχων: Κανένα πρόβλημα!

3.2.5 Συνέντευξη με δασκάλα (β)

Ερευνητής: Θα ήθελα να σας υποβάλω κάποιες ερωτήσεις που αφορούν την πτυχιακή μου εργασία. Η συνέντευξη θα είναι εμπιστευτική.

Συμμετέχων: Μάλιστα, σε ακούω.

Ερευνητής: Ποια η άποψή σας όσον αφορά την επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;

Συμμετέχων: Τα παραμύθια θεωρώ ότι είναι ένας εξαιρετικός τρόπος να κατανοήσουν τον εαυτό τους και τον κόσμο γύρω τους, μέσα από τη συμβολική τους γλώσσα = *ένταξη στη ενήλικη ζωή*.

Ερευνητής: Ωραία! Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;

Συμμετέχων: Πολύ σημαντικός θα έλεγα! Το παιδί, στα πρώτα στάδια της επαφής του με τον κόσμο, δεν διακρίνει καθαρά, λόγω ανωριμότητας, τον κόσμο των ανθρώπων, από τον κόσμο

των ζώων και των αντικειμένων. Γι' αυτό και αρέσκεται να δίνει φωνή και άλλα ανθρώπινα χαρακτηριστικά στα αντικείμενα που το περιβάλλουν. Αυτό συνεχίζεται και κατά την προσχολική και σχολική ηλικία, αφού παρατηρούμε ότι το παιδί απολαμβάνει και επιλέγει τα παραμύθια με ανθρωπομορφισμό αντικειμένων και ζώων. Κατά τη γνώμη μου αυτό γίνεται, λόγω του ότι τα παιδιά ταυτίζονται ευκολότερα μαζί τους και μπορούν να χειρίζονται καλύτερα τη σχέση τους με αυτά = *διαχείριση συναισθηματικού κόσμου*. Επιπλέον προβάλλουν σ' αυτά τα συναισθήματα και τις επιθυμίες τους = *συναισθηματική ταύτιση*.

Ερευνητής: Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;

Συμμετέχων: Για τα παιδιά ο ανθρωπομορφισμός είναι κάτι φυσικό, που συνήθως το βρίσκουν διασκεδαστικό! = *προβολή συναισθημάτων*. Αβίαστα, λοιπόν, μπορούν να εκφράσουν συναισθήματα ή να αναπτύξουν τη φαντασία τους, μέσα από τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα = *πολυεπίπεδη επίδραση*.

Ερευνητής: Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια;

Συμμετέχων: Η εικονογράφηση των ανθρωποποιημένων αντικειμένων ζωντανεύει το παραμύθι και βοηθά τα παιδιά να κατανοήσουν καλύτερα τις ενέργειες των ηρώων = *κατανόηση ρόλων και καταστάσεων*. Ακόμη ενεργοποιεί τη φαντασία τους και πλαταίνει τους ορίζοντες της αντίληψής τους = *προβολή συναισθημάτων*.

Ερευνητής: Μάλιστα! Με ποια κριτήρια επιλέγετε τα παραμύθια που διαβάζετε στα παιδιά (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης);

Συμμετέχων: Επιλέγω παραμύθια που θεωρώ ότι έχουν λογοτεχνική αξία, πρωτότυπη εικονογράφηση και κατάλληλη για την ηλικία γλώσσα

Ερευνητής: Σε ποιο βαθμό, μέσα από τη δική σας εμπειρία, οι ζωγραφιές των παιδιών επηρεάζονται από την εικονογράφηση των παραμυθιών; (Ερώτηση που αναδύθηκε κατά τη διάρκεια της συνέντευξης);

Συμμετέχων: Εξαρτάται από τον τρόπο με τον οποίο θα παρουσιαστεί η εικονογράφηση από τον εκπαιδευτικό. Όταν δηλαδή η εικονογράφηση προκαλέσει ενδιαφέρον στο παιδί, αυτό θα προσπαθήσει να την εφαρμόζει με την σειρά του στις ζωγραφιές του.

Ερευνητής: Σας ευχαριστώ πολύ!

Συμμετέχων: Παρακαλώ!

3.3 Μελέτη περίπτωσης

Σημαντικό είναι να αναφερθεί πως ήταν αρκετά δύσκολη η διαδικασία μέχρι να μου επιτραπεί να επισκεφθώ το Δημοτικό Σχολείο, γιατί έπρεπε να υποβάλω ηλεκτρονική αίτηση στο ΚΕΕΑ (Κέντρο Εκπαιδευτικής Έρευνας και Αξιολόγησης), και αφού εγκρινόταν, έπρεπε να περιμένω γραπτή ταχυδρομική έγκριση από το Υ.Π.Π. Όλο αυτό διήρκησε 15 μέρες.

Η παρατήρηση της μελέτης περίπτωσης, πραγματοποιήθηκε στις 30 Μαρτίου 2016, ημέρα Τετάρτη, ώρα 11:00 π.μ. (τις δύο τελευταίες περιόδους, για να είναι μια ευχάριστη χαλάρωση για τα παιδιά, μετά από τα μαθήματά τους, ώστε να απολαύσουν το παραμύθι και τις ζωγραφιές).

Η παρατήρηση πραγματοποιήθηκε σε μια τάξη πρώτης Δημοτικού και διήρκεσε δύο συνεχόμενες περιόδους. Έλαβαν μέρος όλα τα παιδιά της τάξης (24 μαθητές). Μαζί μου στην τάξη, εκτός από τη δασκάλα, ήταν και η διευθύντρια του Δημοτικού, γιατί την ενδιέφερε το θέμα της έρευνάς μου. Η δασκάλα, πριν μπουν τα παιδιά στην τάξη, με ενημέρωσε για τους κανόνες συμπεριφοράς που έχουν μάθει τα παιδιά, έτσι ώστε να τους συμπεριφέρομαι ανάλογα. Όταν μπήκαν τα παιδιά στην τάξη, τους συστήθηκα και ρώτησα ένα - ένα τα ονόματά τους, έτσι ώστε τόσο εκείνα όσο και εγώ, να εξοικειωθούμε μεταξύ μας. Η επίσκεψή μου θα περιλάμβανε δύο φάσεις: της αφήγησης και των ζωγραφιών / κατασκευών. Έτσι άρχισε η πρώτη φάση με την αφήγηση του παραμυθιού. Αφού τους εξήγησα με τρόπο απλό και ενδιαφέροντα την έννοια των ανθρωποποιημένων αντικειμένων, τους διάβασα το παραμύθι «Ο μαγικός κόσμος της Bell» με ήρωες ανθρωποποιημένα αντικείμενα.

Η επιλογή μου να επιτελώ δύο ρόλους ταυτόχρονα – του παρατηρητή και του αφηγητή – είχε και πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα, αλλά αυτό με βοήθησε να δεθώ περισσότερο με τα παιδιά και να ζήσω όλη την εμπειρία, οπότε για μένα ήταν ό, τι πιο καλύτερο. Επίσης, παρόλο που τα παιδιά ήταν συνηθισμένα στο να τους αφηγούνται παραμύθια, ήταν κάτι καινούριο γι' αυτά να τους το αφηγείται κάποιος άλλος. Κατά τη διάρκεια της αφήγησης, έδειχνα στα παιδιά τις εικόνες από το παραμύθι και αυτά αντιδρούσαν με έκπληξη κάθε φορά. Επίσης διέκοπταν αυθόρμητα την αφήγηση, για να σχολιάσουν την ιδιότητα του κάθε αντικειμένου. Στο τέλος της αφήγησης, πραγματοποιήθηκε μια μικρή συζήτηση με τα παιδιά, γύρω από το θέμα της εμφάνισης ανθρωποποιημένων αντικειμένων και τους έδειξα στον προβολέα τους ήρωες του παραμυθιού που είχαμε δει. Ως αποτέλεσμα, έγινε επανάληψη της ιστορίας και καλύτερη

κατανόηση των ρόλων των ανθρωποποιημένων αντικειμένων από τα παιδιά. Αυτό που μου έκανε εντύπωση, ήταν πως μόνο με μια αφήγηση, τα παιδιά θυμούνταν τα ονόματα των χαρακτήρων και τις ιδιότητές τους. Έτσι στην ερώτησή μου «τι το ιδιαίτερο έχουν αυτά τα αντικείμενα από άλλα;», μου απάντησαν πώς τα αντικείμενα αυτά ήταν μαγεμένα και είχαν μάτια και στόμα σαν εκείνα. Ακόμη όταν τους ρώτησα: «Τι σας έκανε εντύπωση στο παραμύθι;», τα παιδιά αναφέρονταν σε ένα από τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα. Επιπλέον είχαν καταλάβει μόνο από την αφήγηση και την εικονογράφηση, πως το «σκαμπό» στο παραμύθι ήταν στην πραγματικότητα σκυλάκι, χωρίς να αναφερθεί αυτό στην αφήγηση!

Στη συνέχεια προχώρησα στη δεύτερη φάση, που ζητούσε να δημιουργήσουν τα παιδιά δικά τους «ζωντανά» αντικείμενα. Τα παιδιά ενθουσιάστηκαν με την ιδέα. Μαζί μου, είχα φέρει σχέδια με περιγράμματα φρούτων και αντικειμένων (για να είναι πιο εύκολο για τα παιδιά, αφού σκοπός μου ήταν να δώσουν στα αντικείμενα ανθρώπινα χαρακτηριστικά), καθώς και διάφορα αντικείμενα όπως πιάτα, ποτήρια, κουτάλια αλλά και φρούτα (μήλα και πορτοκάλια). Για να μπορέσουν να αποδώσουν τα ανθρώπινα χαρακτηριστικά σε αυτά, ώστε να είναι ακόμη πιο ρεαλιστικά, έφερα μαζί μου ματάκια, στόματα, φρύδια, μουστάκια και μαλακά σύρματα περιτυλιγμένα με ρούχο σε διάφορα χρώματα, για πόδια και χέρια. Η δασκάλα τους, φρόντισε να τους ενημερώσει να φέρουν μαζί τους χρώματα, ψαλίδι και γόμα.

Επειδή λοιπόν, ήθελα να έχω ποικιλία κατασκευών, χώρισα την τάξη σε τέσσερις ομάδες, με τη βοήθεια της δασκάλας, που γνώριζε τα παιδιά και τις δυνατότητές τους. Στην πρώτη ομάδα έδωσα τα σχέδια με τα περιγράμματα, στην άλλη τα πιάτα με τα κουταλάκια, στην άλλη τα ποτήρια και στην τελευταία τα φρούτα. Όταν μοίρασα στα παιδιά τα αντικείμενά, τους εξήγησα τι ήθελα να κάνουν και αμέσως τα παιδιά μπήκαν στο νόημα και άρχισαν να δημιουργούν. Εδώ η δουλειά μου δυσκόλεψε περισσότερο, γιατί τα παιδιά ήθελαν βοήθεια με την υγρή γόμα και στην επιλογή χαρακτηριστικών που θα επέλεγαν, αυτό όμως ήταν και το πιο διασκεδαστικό κομμάτι. Ευτυχώς με τη βοήθεια της δασκάλας τους καταφέραμε να τους βοηθήσουμε.

Η δεύτερη φάση ήταν εκπληκτική εμπειρία τόσο για μένα όσο και για τα παιδιά, γιατί έβαλαν όλη τους τη φαντασία και έφτιαξαν πολύ ωραία πράγματα. Πρόσθεταν στα αντικείμενα τους χαρακτηριστικά που δεν είχα σκεφτεί, όπως ροδαλά μαγουλάκια, μαλλιά, κορδέλες για τα μαλλιά και άλλα πολλά. Τα παιδιά μόλις τελείωναν την κατασκευή τους, ζητούσαν να κάνουν κι άλλη, οπότε κάποια παιδιά έκαναν και δύο και τρεις κατασκευές ή εντελώς δικές τους

ζωγραφίες. Αυτό όμως που με εξέπληξε περισσότερο, ήταν πως τα παιδιά από μόνα τους, μόλις τελείωναν την κατασκευή τους, έρχονταν και μου έλεγαν πώς ονόμασαν το αντικείμενό τους και έλεγαν ιστορίες για αυτά. Για παράδειγμα, «αυτός είναι ο κύριος μουτρωμένος, γιατί τα ματάκια του είναι λίγο κλειστά και δεν χαμογελά πολύ». Ακόμη, παρατήρησα πως κάποια παιδιά κρατούσαν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενά τους και τα έβαζαν να μιλούν παίζοντας ο ένας με τον άλλο. Αυτό σημαίνει, πως από την δική τους εικονογράφιση, έθεσαν σε λειτουργία τη φαντασία τους και έδωσαν δικούς τους ρόλους σε δικές τους ιστορίες. Με μεγάλη ευχαρίστηση συνειδητοποίησα, πως τα παιδιά κατάλαβαν τη σημασία του ανθρωποποιημένου αντικειμένου και ότι πέτυχα με το παραπάνω αυτό που ήθελα να τους μεταδώσω.

Στο τέλος και της δεύτερης περιόδου, όλα τα παιδιά είχαν το δικό τους ανθρωποποιημένο αντικείμενο και ήταν όλα τους πάρα πολύ χαρούμενα γι' αυτό. Έλεγαν πως όταν πάνε σπίτι θα μιλήσουν για το ανθρωποποιημένο αντικείμενο στους γονείς τους και ρωτούσαν πότε θα έρθω ξανά για να ζωγραφίσουμε. Πριν φύγω ευχαρίστησα τα παιδιά για τη βοήθειά τους και τους χάρισα από μία σοκολάτα για τη συνεργασία τους. Με το τέλος της έρευνας αυτής, μου έμειναν απίστευτες εμπειρίες με τα παιδιά και κατάλαβα πόσο σημαντικό είναι για αυτά οι εικόνες, για να μπορέσουν να θέσουν σε λειτουργία τη φαντασία τους και πως με αυτήν τα παιδιά μπορούν να εκφραστούν και να καταφέρουν απίστευτα πράγματα.

4 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΩΝ

Τα αποτελέσματα της κωδικοποίησης (βλέπε κωδικοποίηση στο Παράρτημα) για κάθε συνέντευξη εμφανίζονται στους πίνακες 1-4 ανά ερώτηση με βάση την ημι-δομημένη συνέντευξη. Κάθε κώδικας καταγράφεται μια φορά ανά συμμετέχοντα. Δηλαδή, σε ένα ερώτημα ο συμμετέχων μπορεί να έχει αναφέρει τον κώδικα «επίδραση στο συναισθηματικό κόσμο» πολλές φορές, στον πίνακα όμως καταγράφεται απλά η παρουσία του κώδικα στον συγκεκριμένο συμμετέχοντα (πχ. Σ1, Σ2). Οι πίνακες 1-4 παρουσιάζουν μόνο τις κύριες ερωτήσεις που ερωτήθηκαν σε κάθε συμμετέχοντα. Οι υπόλοιπες ερωτήσεις στις συνεντεύξεις είναι αναδυόμενες, για την καλύτερη κατανόηση του θέματος. Τέλος, οι πίνακες 1-4 σχολιάζονται εν συντομία μαζί με αποσπάσματα από τις συνεντεύξεις.

Πίνακας 1: Καταγραφή Κωδίκων - Ποια η άποψή σας, όσον αφορά στην επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;

1. επίδραση στον συναισθηματικό κόσμο (Σ1, Σ2, Σ3, Σ4)
2. αντιμετώπιση προβλημάτων ζωής (Σ1)
3. ένταξη στην ενήλικη ζωή (Σ2, Σ3, Σ5)
4. επίδραση στην ανάπτυξη του λόγου (Σ4)

Πίνακας 2: Καταγραφή Κωδίκων - Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;

1. ανάπτυξη φαντασίας (Σ1)
2. διαχείριση συναισθηματικού κόσμου (Σ2)
3. συναισθηματική ταύτιση (Σ1, Σ3, Σ4, Σ5)
4. διαχείριση συναισθηματικού κόσμου (Σ3, Σ4, Σ5)

Πίνακας 3: Καταγραφή Κωδίκων - Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;

1. πολυεπίπεδη επίδραση (Σ1, Σ4, Σ5)
2. προβολή συναισθημάτων (Σ1, Σ2, Σ3, Σ4, Σ5)
3. διαχείριση συναισθηματικού κόσμου (Σ2, Σ4)
4. συναισθηματική ταύτιση (Σ3)
5. αντίληψη του κόσμου (Σ3)

Πίνακας 4: Καταγραφή Κωδίκων - Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια;

1. κατανόηση ρόλων και καταστάσεων (Σ1,Σ4, Σ5)
2. επίδραση στον παιδικό ψυχισμό (Σ2)
3. η εικόνα ζωντανεύει το κείμενο (Σ2, Σ3, Σ4)
4. προβολή συναισθημάτων (Σ3, Σ5)

Όπως βλέπουμε στον Πίνακα 1, στην ερώτηση «Ποια η άποψή σας, όσον αφορά στην επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;» οι επικρατέστερες απαντήσεις ήταν, ότι τα παραμύθια επιδρούν στον συναισθηματικό κόσμο των παιδιών (Σ1, Σ2, Σ3, Σ4) και εντάσσουν τα παιδιά πιο εύκολα στην ενήλικη ζωή (Σ2, Σ3, Σ5). Για παράδειγμα, ο Σ2 εξηγεί πως

«Τα παραμύθια διεγείρουν τη φαντασία τους και διευκολύνουν την ανάπτυξη της συμβολικής σκέψης και συναισθηματικής νοημοσύνης τους. Ακόμη μεταφέρουν μηνύματα και προετοιμάζουν το παιδί για την ενήλικη ζωή. Γενικά η επίδραση είναι πολυδιάστατη, δηλαδή γνωστική, κοινωνική και αναπτυξιακή».

Ενώ ο Σ3 εξηγεί πως

«... Η εικόνα επηρεάζει σημαντικά την ανάπτυξη του παιδιού και την καλλιέργεια της φαντασίας και του συναισθηματικού του κόσμου. Τα παραμύθια και ιδιαίτερα η εικονογράφηση τους, δεν είναι τίποτε άλλο από εικόνες ενός φανταστικού κόσμου που βοηθούν το παιδί να κατανοήσει και να αντιμετωπίσει καλύτερα τον κόσμο που το περιβάλλει».

Όπως βλέπουμε στον Πίνακα 2, στην ερώτηση «Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;» οι επικρατέστερες απαντήσεις ήταν, ότι ο ανθρωπομορφισμός προκαλεί συναισθηματική ταύτιση στο παιδί (Σ1,Σ3, Σ4, Σ5) και ότι το βοηθά να διαχειριστεί το συναισθηματικό του κόσμο (Σ3, Σ4, Σ5). Για παράδειγμα, ο Σ3 εξηγεί πως

«...Τα παιδιά, λόγω του ευαίσθητου ψυχισμού τους, λατρεύουν να δίνουν μορφή και ψυχή στα πάντα γύρω τους. Τα παραμύθια τους προσφέρουν απλόχερα το στοιχείο αυτό, που τα βοηθά να εκφράσουν, μέσω των ηρώων του παραμυθιού, συναισθήματα, απόψεις και απορίες χωρίς το φόβο της απόρριψης».

Ενώ ο Σ4 εξηγεί

«Τα παιδιά ταυτίζονται ευκολότερα με τους ήρωες που είναι ζώα ή αντικείμενα, γιατί υπάρχει μια κτητική σχέση μαζί τους. Τα αντικείμενα και τα ζώα (ιδιαίτερα τα κατοικίδια), βρίσκονται πιο κοντά τους, μπορούν να χειριστούν τη σχέση μαζί τους ευκολότερα, παρά με τους ενήλικες, που πολλές φορές τα παιδιά δεν κατανοούν τη συμπεριφορά τους».

Στον Πίνακα 3, στην ερώτηση «Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;» οι επικρατέστερες απαντήσεις ήταν πως τα επηρεάζουν πολυεπίπεδα (Σ1, Σ4, Σ5) και πως έτσι προβάλλουν τα συναισθήματά τους (Σ1, Σ2, Σ3, Σ4, Σ5). Για παράδειγμα, ο Σ1 εξηγεί πως

«Τα επηρεάζουν ποικιλόμορφα. Ανάλογα φυσικά με το επίπεδό τους και την παιδεία τους. Η ανθρωποποίηση τους δίνει την δυνατότητα σύγκρισης με ανθρώπινα σύνολα, ομάδες, άτομα, παίρνοντας συχνά ως μέτρο την κοινωνία των ανθρώπων, με όλα τα συνεπακόλουθα. Γιατί το παιδί καταλαβαίνει, πως όταν μιλάμε για ένα «πεισματάρικο ζυπνητήρι», αυτό το χαρακτηριστικό αποδίδεται και σε κάποιον άνθρωπο».

Ενώ ο Σ4 εξηγεί

«...Τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα, όπως είπα, τραβούν την προσοχή των παιδιών και τους βοηθούν να εμπλακούν περισσότερο στην ιστορία. Βοηθούν τα παιδιά στο να εμπλουτίσουν τη φαντασία τους, αφού τους βάζουν σε εντελώς φανταστικές καταστάσεις».

Τέλος στον Πίνακα 4, στην ερώτηση «Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια;» οι επικρατέστερες απαντήσεις ήταν, ότι η εικονογράφηση βοηθά στην κατανόηση ρόλων και καταστάσεων (Σ1, Σ4, Σ5) και πως η εικόνα ζωντανεύει το κείμενο (Σ2, Σ3, Σ4). Για παράδειγμα, ο Σ4 εξηγεί πως

«...Η εξέλιξη του βιβλίου έφερε στο προσκήνιο την μεγάλη αξία της εικόνας στη διαδικασία της μάθησης και της καλλιέργειας του παιδικού ψυχισμού. Όπως ήταν επόμενο οι εικονογραφήσεις, ιδιαίτερα στα παραμύθια, έτυχαν ιδιαίτερης υποδοχής. Έτσι και η εικονογράφηση των ανθρωποποιημένων αντικειμένων απέκτησε σημαντική αξία, αφού η ταύτιση των παιδιών μαζί τους γινόταν ευκολότερη».

5 ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΕΡΕΥΝΑΣ



Πίνακας 5: Διαδικασία έρευνας: αφήγηση παραμυθιού και δημιουργίες



Πίνακας 6: Δημιουργίες παιδιών

Από την παρατήρηση, έγινε φανερό πως τα παιδιά ενθουσιάζονται και προσηλώνονται σε αφήγηση παραμυθιών με ήρωες ανθρωποποιημένα αντικείμενα. Μέσα από τον ανθρωπομορφισμό, αναγνωρίζουν στα αντικείμενα δικά τους χαρακτηριστικά και καταστάσεις, και αυτό τους ελκύει περισσότερο. Επιπλέον η εικονογράφηση τα βοηθά να κατανοήσουν καλύτερα το κείμενο αλλά και τους ρόλους των ηρώων, ώστε μέσα από τα σχέδιά τους και τους δικούς τους ήρωες, τα παιδιά να εκφράζουν δικά τους συναισθήματα και δικά τους χαρακτηριστικά. Αυτό αποδεικνύει, ότι τα παιδιά κατανοούν τον ρόλο των ανθρωποποιημένων αντικειμένων αλλά και πως η εικονογράφηση τους τα βοηθά να ενεργοποιήσουν τη φαντασία τους, ώστε τα αποδώσουν ανάλογα.

6 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ / ΕΠΙΛΟΓΟΣ

« Η παιδική ψυχή μαγεύεται με το φανταστικό, το υπερβολικό και το άγνωστο. Έτσι μπορείς να περάσεις στα παιδιά τα μηνύματα που θέλεις, να εξάψεις τη φαντασία τους και να θεραπεύσεις τις ανησυχίες, τις φοβίες και τα όποια προβλήματά τους στον κόσμο των ενηλίκων».

Η χρήση των ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια δίνει στα παιδιά τη δυνατότητα σύγκρισης με ανθρώπινα σύνολα, ομάδες και άτομα, παίρνοντας συχνά ως μέτρο την κοινωνία των ανθρώπων. Έτσι τα παιδιά καταλαβαίνουν πως τα χαρακτηριστικά που αποδίδονται στα αντικείμενα ταιριάζουν με τα χαρακτηριστικά κάποιου ανθρώπου.

Ο ανθρωπομορφισμός των αντικειμένων γίνεται ευχάριστα αποδεκτός από τα παιδιά, λόγω της εξοικείωσής τους με τα καθημερινά αντικείμενα, τη συναισθηματική ταύτιση με τα παιχνίδια τους και ό, τι τα περιβάλλει. Ο ρόλος ενός αντικειμένου με ανθρώπινες ιδιότητες λειτουργεί ως υποκατάστατο, αφού το παιδί μπορεί να κατανοήσει με μεγαλύτερη ευχέρεια τη δράση του στην ιστορία, και να προβάλλει σ' αυτό δικές του ανησυχίες, επιθυμίες και συναισθήματα.

Οι λόγοι ανθρωποποίησης των αντικειμένων δεν διαφέρουν πολύ από την ανθρωποποίηση των ζώων, γιατί και τα δύο δένονται συναισθηματικά με τα παιδιά. Τα ζώα όμως, από τη φύση τους, έχουν ήδη αρκετά χαρακτηριστικά παρόμοια με τους ανθρώπους. Έτσι η ανθρωποποίηση των αντικειμένων φαντάζει πιο παράξενη και ελκύει περισσότερο το ενδιαφέρον του παιδιού, γιατί τα βλέπει σε καθημερινή βάση και ταυτίζεται περισσότερο μαζί τους.

Η εικονογράφηση λειτουργεί παράλληλα με το ρόλο του ανθρωπομορφισμού των αντικειμένων, αφού είναι αυτή που «ζωντανεύει» το μύθο και δίνει σάρκα και οστά στους ήρωες και βοηθά έτσι στην καλύτερη κατανόηση του αντικειμένου ως ανθρώπινου όντος. Έτσι, το παιδί μπορεί να καταλάβει, να δει πώς συμπεριφέρεται αυτό το αντικείμενο και πόσο κοντά του είναι, ώστε να συνδεθεί ακόμη περισσότερο μαζί του. Επίσης η εικονογράφηση κάνει την ιστορία πιο ενδιαφέρουσα και πιο προσιτή στο παιδί.

Θεωρείται σημαντικό, η εικονογράφηση να είναι αντίστοιχη με την αντιληπτική ικανότητά των παιδιών, δηλαδή τα αντικείμενα να απεικονίζονται με ακρίβεια, ώστε να αποφεύγονται στερεότυπα και ακατάλληλες για παιδιά φιγούρες. Ακόμη προτείνεται απλότητα στο σχεδιασμό

και καθαρότητα στην εικόνα, για να μην προκαλεί σύγχυση στα παιδιά. Η εικόνα πρέπει να ακολουθά πιστά το κείμενο και να κάνει πιο ξεκάθαρο το νόημα.

Μελλοντικές έρευνες θα μπορούσαν ασχοληθούν περαιτέρω με την απάντηση του ερευνητικού ερωτήματος «Να αναζητηθούν οι λόγοι που αφηγητές και εικονογράφοι παιδικών παραμυθιών δίνουν ανθρώπινη μορφή στα αντικείμενα και με ποιο σκοπό», κάνοντας παρατηρήσεις και σε άλλες χώρες και πολιτισμούς. Ακόμη θα ήταν ενδιαφέρον, αν μια έρευνα ασχολείτο αποκλειστικά με τη μορφή των ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παιδικά παραμύθια. Συγκεκριμένα, θα μπορούσε να επικεντρωθεί στην εικονογράφηση από την αρχή ενός παιδικού παραμυθιού με ανθρωποποιημένα αντικείμενα και να παρατηρήσει την επιλογή της μορφής τους τόσο από επαγγελματίες όσο και από τους ίδιους τους ενδιαφερομένους, δηλαδή τα παιδιά.

Εν κατακλείδι, ο καλά σχεδιασμένος και μελετημένος ανθρωπομορφισμός στα παιδικά παραμύθια θεωρείτο ανέκαθεν ένας πολύ έξυπνος και αποτελεσματικός τρόπος, ώστε να μεταδοθούν ευκολότερα αξίες και μηνύματα στα παιδιά, από κάποιον ενήλικα. Και είναι γενικά παραδεκτό, ότι η εικόνα κάνει τη διαδικασία ακόμη πιο ελκυστική και αποτελεσματική.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Baum, L. F. (2008). *The wonderful wizard of Oz*. Oxford University Press.
- Bilge, E. (March 7, 2013). *What The Wizard of Oz Is Really About*. Article posted to <http://www.vulture.com/2013/03/wizard-of-oz-theories-gold-standard-feminist-religion-jung.html#>. [23, December 2015]
- Delbaere, M., McQuarrie, E. F., & Phillips, B. J. (2011). Personification in advertising. *Journal of Advertising*, 40(1), 121-130.
- Derby, J. (1970). Anthropomorphism in Children's Literature or " Mom, My Doll's Talking Again." *Elementary English*, 190-192.
- Edwards, L. H. (1999). The united colors of " Pocahontas": Synthetic miscegenation and Disney's multiculturalism. *Narrative*, 147-168.
- Eisenhardt, K. M. (1989). Building theories from case study research. *Academy of management review*, 14(4), 532-550.
- Guthrie, S. (1993) *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion*, Oxford: Oxford University Press.
- Guthrie, S. (1997) 'Anthropomorphism: A Definition and Theory, in R. Mitchell, N. Thompson and H. Miles (eds), *Anthropomorphism, Anecdotes, and Animals*, Albany, NY: State University of New York Press, 50-8.
- Hanby, P. (2007). *The Wonderful Wizard of Oz*.
- Herzog, H. (2010). *Some We Love, Some We Hate, Some We Eat: Why It's So Hard to Think Straight about Animals*. New York: Harper.
- James, B. (n.d.). *Beauty and the Beast: a movie review*. Retrieved December 28, 2015, from <http://www.reelviews.net/reelviews/beauty-and-the-beast>.

- Jardim, T. J. (2014). *Animals as character: anthropomorphism as personality in animation* (Doctoral dissertation).
- Kiefer, B. (1995). *The Potential of Picturebooks. From Visual Literacy to Aesthetic Understanding*. Englewood Cliffs, New Jersey: Drentice-Hall, Inc.
- Melson, G. F. (2014). The rights and Wrongs of Anthropomorphism in Picture Books. *Ethics and Children's Literature*, 145.
- Merriam, S. B. (1988). *Case study research in education: A qualitative approach*. Jossey-Bass.
- Moore, B. (2008) *Ecology and Literature: Ecocentric Personification form Antiquity to Twenty-First Century*, New York: Palgrave McMillian.
- Nodelman, P. (1988). *Words about pictures: The narrative art of children's picture books*. University of Georgia Press.
- Perrot, J. 1996. «Children's Literature in France» στο International Companion Encyclopedia of Children's Literature Kingston (επιμ. Hunt, P.). London: Routledge.
- Pewewardy, C. (1996). The Pocahontas paradox: A cautionary tale for educators. *Journal of Navajo Education*, 14(1-2), 20-25.
- Pinocchio. (2012). In Wikipedia, the free encyclopedia. Retrieved March 20, 2016, from <https://en.wikipedia.org/wiki/Pinocchio>
- Puck, Y. H. (2014). 'What Are You Looking At. *Brand Mascots: And Other Marketing Animals*, 35.
- Ricoeur, P (1977). *The Rule of Metaphor: Multi-disciplinary Studies of the Creation of Meaning in Language*.
- Roethler, J. (1998). Reading in color: Children's book illustrations and identity formation for Black children in the United States. *African American Review*, 32(1), 95-105.
- Salisbury, M. C. (2004). *Illustrating childrens books: creating pictures for publication*.

- Schwarcz, J. H. (1982). *Ways of the illustrator: Visual communication in children's literature*. Chicago: American Library Association.
- Schwarcz, J. H., & Schwarcz, C. (1991). *The picture book comes of age*. Chicago: ALA.
- Scieszka, J. (1998). *Squids will be squids: Fresh morals, beastly fables*. M. Leach (Ed.). Viking Childrens Books.
- Shepard, I. (2010). Representations of Children in the Pixar Films: 1995-2009. *Red Feather: An International Journal of Children's Visual Culture, 1*.
- Squids will be squids: Book review*. (2003). Retrieved December 16, 2015 from <http://www.amazon.com/Squids-Will-Be-Jon-Scieszka/dp/0142500402>
- Turner, M (1987), *Death Is the Mother of Beauty: Mind, Metaphor, Criticism*, Chicago: University of Chicago Press.
- Waage, I. P. (2011). "Let the wild rumpus start!" A Journey into Imagination in Maurice Sendak's *Where the Wild Things Are* and Lewis Carroll's *Alice's Adventures in Wonderland* and *Through the Looking-Glass*
- Wells, P. (1998). *Understanding Animation*. London: Routledge, Print.
- Whalley, J.J. (1990). «The Development of Illustrated Texts and Picture Books» *International Companion Encyclopedia of Children's Literature* (επιμ. Hunt, P.). Routledge: London and New York.
- Withrow, S., & Withrow, L. B. (2009). *Illustrating Children's Picture Books*. RotoVision.
- Άριες, Φ. (1990). *Αιώνες Παιδικής Ηλικίας*. Αθήνα: Γλάρος.
- Κανταρτζή, Ε. (2002). *Ιστορική Αναδρομή της Εικονογράφησης των Παιδικών και Σχολικών Βιβλίων*. Θεσσαλονίκη: Αφοί Κυριακίδη.
- Ο συμβολισμός του δέντρου*. (2014). Retrieved January 17, 2016, from <http://www.nea-acropoli-athens.gr/arthra/esoterismos/806-o-simvolismos-tou-dentrou>

Σιβροπούλου, Ρ. (2003). Ταξίδι στον κόσμο των εικονογραφημένων μικρών ιστοριών : –
θεωρητικές και διδακτικές διαστάσεις. Αθήνα : Μεταίχμιο, c2004.

Χατζηλουκά-Μαυρή, Ε. (1996) Λίγα απ'τα δικά σας: Δέκα μικρές ιστορίες για όλα τα
παιδιά.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

1 ΠΡΩΤΟΚΟΛΛΟ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΕΩΝ

1.1 Συνέντευξη με συγγραφέα

Ερωτήσεις:

1. Ποια η άποψή σας, όσον αφορά στην επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;
2. Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;
3. Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;
4. Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια σας;

1.2 Συνέντευξη με εικονογράφο

Ερωτήσεις:

1. Ποια η άποψή σας, όσον αφορά στην επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;
2. Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;
3. Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;
4. Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια σας;

1.3 Συνέντευξη με εκπαιδευτικό παιδοψυχολόγο

Ερωτήσεις:

1. Ποια η άποψή σας, όσον αφορά στην επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;
2. Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;
3. Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;
4. Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια σας;

1.4 Συνέντευξη με δασκάλα

Ερωτήσεις:

1. Ποια η άποψή σας, όσον αφορά στην επίδραση που έχουν τα παραμύθια στα μικρά παιδιά;
2. Ποιος κατά τη γνώμη σας είναι ο ρόλος του ανθρωπομορφισμού στο παιδικό παραμύθι;
3. Πώς επηρεάζουν τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα τα παιδιά, όσον αφορά την έκφραση των συναισθημάτων τους, τη φαντασία τους αλλά και την αντίληψή τους για τον κόσμο;
4. Από την εμπειρία σας, ποια είναι τα θετικά και ποια τα πιθανόν αρνητικά στοιχεία από την εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων στα παραμύθια σας;

Για την διεκπεραίωση της έρευνάς μου στο Δημοτικό Σχολείο έπρεπε να πάρω έγκριση φυσικά, από τη Διευθύντρια του Δημοτικού Σχολείου και από τους γονείς/ κηδεμόνες των παιδιών. Παρακάτω λοιπόν (βλ. πίνακα 7,8α, β) ετοίμασα δύο έντυπα για την ενημέρωση και έγκριση του γονέα/ κηδεμόνα για τη συμμετοχή του παιδιού του στην έρευνά μου.



Δήλωση Γονέα/Κηδεμόνα:

Τίτλος έρευνας που θα διεξαχθεί στην τάξη του παιδιού σας: «Τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα, η μορφή και ο ρόλος τους μέσα από την εικονογράφηση παιδικών παραμυθιών».

Εγώ ο/η γονέας/κηδεμόνας τ.....
 μαθητή/τριας της τάξης, δηλώνω υπεύθυνα
 ότι επιτρέπω τη συμμετοχή του παιδιού μου στην επίσκεψη που θα πραγματοποιηθεί στις
 / 03 /2016.

Επίσης δηλώνω πως έχω διαβάσει και καταλάβει το ενημερωτικό φυλλάδιο σχετικά με την
 έρευνα. Κατόπιν, θα έχω εις γνώσιν μου πως σε περίπτωση που το παιδί μου δεν θέλει να λάβει
 μέρος στην έρευνα, δεν θα υπάρξει κανένα απολύτως πρόβλημα γιατί η συμμετοχή είναι
 εθελοντική.

Με την αποδοχή σας στο να λάβει μέρος το παιδί σας στην έρευνα πρέπει να απαντήσετε (να
 κυκλώσετε) ΝΑΙ/ΟΧΙ στα παρακάτω σημεία.

Να γίνει αποδεκτή η συνομιλία των ερευνητών με το παιδί μου κατά τη διάρκεια της έρευνας	ΝΑΙ/ΟΧΙ
Να επιτραπεί στους ερευνητές να κρατήσουν και χρησιμοποιήσουν για σκοπούς έρευνας τα σχέδια των παιδιών μου.	ΝΑΙ/ΟΧΙ

Ημερομηνία: / 03 / 2016

Ο/Η ΔΗΛ.

(Υπογραφή)

Επικοινωνία:

Γεωργία Θεοφάνους, kareta_94@hotmail.com

Αγγελος Παναγίδης, angelos.panayides@cut.ac.cy

Πίνακας 7: Έντυπο έγκρισης Γονέα/ Κηδεμόνα



Ενημερωτικό Φυλλάδιο:

Τίτλος έρευνας που θα διεξαχθεί στην τάξη του παιδιού σας: «Τα ανθρωποποιημένα αντικείμενα, η μορφή και ο ρόλος τους μέσα από την εικονογράφηση παιδικών παραμυθιών»

Ονόματα ερευνητών: Γεωργία Θεοφάνους

Όνομα υπεύθυνου καθηγητή: Άγγελος Παναγίδης

Αυτό το φυλλάδιο σας ενημερώνει για την έρευνα που θα διεξαχθεί στο σχολείο του παιδιού σας από φοιτήτρια του τμήματος Γραφικών τεχνών του Τεχνολογικού Πανεπιστημίου Κύπρου. Αφού διαβάσετε αυτό το φυλλάδιο θα είστε ενήμεροι για το τι περιλαμβάνει αυτή η έρευνα και πώς το παιδί σας θα αναμιχθεί σε αυτήν. Αν υπάρχει κάτι το οποίο δεν είναι κατανοητό και χρειάζεστε περαιτέρω εξήγηση μην διστάσετε να επικοινωνήσετε με τους ερευνητές (δες τέλος φυλλαδίου). Εάν δεν θα θέλατε το παιδί σας να λάβει μέρος στην έρευνα τότε ειδοποιείστε τον/την δάσκαλο/α.

Ευχαριστούμε για τον χρόνο σας.

Στόχος της έρευνας:

Στόχος της εργασίας είναι να αναζητηθούν οι λόγοι που αφηγητές και εικονογράφοι παιδικών παραμυθιών δίνουν ανθρώπινη μορφή στα αντικείμενα και με ποιο σκοπό. Από τον γενικό στόχο προκύπτουν τα παρακάτω επιμέρους ερωτήματα.

1. Τι επιτυγχάνεται μέσα από τον ανθρωπομορφισμό των αντικειμένων στα παιδικά παραμύθια.
2. Πώς η προσωποποίηση των αντικειμένων και η ανάλογη εικονογράφηση τους επηρεάζουν την έκφραση των συναισθημάτων των παιδιών.
3. Πώς η εικονογράφηση ανθρωποποιημένων αντικειμένων επηρεάζει τα παιδιά ώστε να αναπτύξουν ιδιαίτερες ικανότητες, όπως η παρατηρητικότητα, η φαντασία, η δημιουργική αναπαράσταση, η εκμάθηση και κατανόηση της γλώσσας της τέχνης κ.α.

Γιατί το παιδί μου έχει επιλεγεί να λάβει μέρος;

Η έρευνα αυτή σχετίζεται αποκλειστικά με μικρά παιδιά ηλικίας 6-7 χρονών.

Πρέπει το παιδί μου να λάβει μέρος;

Η συμμετοχή σε αυτήν την έρευνα είναι εθελοντική και δεν θα αποτελέσει κάτι αρνητικό για το παιδί εάν δεν λάβει μέρος. Αν αποφασίσετε πως θέλετε το παιδί σας να συμμετέχει τότε θα σας δοθεί μία υπεύθυνη δήλωση για υπογραφή που θα δείχνει την έγκρισή σας.

Τι θα συμβεί κατά τη διάρκεια της έρευνας;

Η έρευνα και συγκεκριμένα η μελέτη περίπτωσης που θα χρησιμοποιηθεί θα βοηθήσει τον ερευνητή/τρια να αναλύσει και να συλλέξει δεδομένα μέσω της παρατήρησης των παιδιών στον δικό τους εκπαιδευτικό χώρο, αφού σκοπός είναι η κατανόηση του υπό έρευνα θέματος. Συγκεκριμένα ο ερευνητής /τρια θα επισκεφτεί μια πρώτη τάξη του Δημοτικού Σχολείου και αφού εξηγήσει με τρόπο απλό και ενδιαφέροντα την έννοια των ανθρωποποιημένων αντικειμένων, θα προχωρήσει στην ανάγνωση ενός παραμυθιού με ήρωες ανθρωποποιημένα αντικείμενα. Στη συνέχεια θα διαβάσει το παραμύθι παρουσιάζοντας, παράλληλα με την αφήγηση του παραμυθιού, τις οπτικές εικόνες που το συνοδεύουν. Στο τέλος θα ζητηθεί από τα παιδιά να ζωγραφίσουν έναν από τους ήρωες-αντικείμενα του παραμυθιού ή να ζωγραφίσουν/ κατασκευάσουν κάποιο δικό τους ήρωα-αντικείμενο.

Οι ζωγραφιές των παιδιών **θα χρησιμοποιηθούν στην έρευνα και θα προβληθούν** στην τελική παρουσίαση όμως θα είναι **ανώνυμες**.

Με ποιον μπορώ να επικοινωνήσω για τυχόν απορίες;

Ερευνήτρια/φοιτήτρια: Γεωργία Θεοφάνους - E-mail: kareta_94@hotmail.com

- Τηλέφωνο: 99395790

Επιβλέπων καθηγητής: Άγγελος Παναγίδης - e-mail: angelos.panayides@cut.ac.cy

Πίνακας 8β: Ενημερωτικό φυλλάδιο έρευνας 2