

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

Πτυχιακή Εργασία

Με αφορμή «Τα παραμύθια των αδερφών Grimm».

Εστιάζοντας στην μεταμόρφωση.

Μυρσιλίδη Χάρις

TX2014041

Επιβλέπων καθηγητής: Νίκος Κόκκαλης, ΕΕΠ Τμήματος
Τεχνών, Ήχου & Εικόνας.

Συνεπιβλέπων καθηγητής: Φώτης Ραφτόπουλος, Επίκουρος
Καθηγητής Τμήματος Τεχνών, Ήχου & Εικόνας.

Συνεπιβλέπουσα καθηγήτρια : Μαρία Χάλκου, Συμβασιούχος
Π.Δ. Τμήματος Τεχνών, Ήχου & Εικόνας

Κέρκυρα, Ιούνιος, 2021.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω όσους με στήριξαν και με βοήθησαν όλο το διάστημα της εκπόνησης της συγκεκριμένης Πτυχιακής Εργασίας.

Πρώτα θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαιτέρως τον επιβλέπων καθηγητή μου, κ. Νίκο Κόκκαλη, ΕΕΠ Τμήματος Τεχνών, Ήχου & Εικόνας για τον καταλυτικό του ρόλο στην επίβλεψη του έργου, την καθοδήγηση και τις συμβουλές του.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά τον καθηγητή μου, κ. Φώτη Ραφτόπουλο για τις επικοδομητικές υποδείξεις του όσον αφορά το γλυπτικό μέρος και την μετάδοση όσο το δυνατόν περισσότερων γνώσεων στο κομμάτι αυτό.

Το προσωπικό στην Γραμματεία του τμήματος, όπου με εξυπηρέτησε κάθε στιγμή που χρειάστηκα την βοήθειά τους.

Τους φύλακες του πανεπιστημιακού χώρου που μου επέτρεψαν την είσοδο κατά τις νυχτερινές ώρες και με εμπιστεύτηκαν.

Τον Γιάννη Κονσολάκη που ανέλαβε εξ' ολοκλήρου την μουσική επιμέλεια της εγκατάστασης.

Τον Γιάννη Τσιμαράκη, την Λυδία Μυρσιλίδη, την Μάγδα Κανδυλιάρη, την Μιχαέλα Λιόλιου και την Νικόλ Γεωργατζά που ήταν δίπλα μου και με βοήθησαν με το στήσιμο, την βιντεοσκόπηση και το μοντάζ της εγκατάστασης.

Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω από καρδιάς την οικογένεια μου που ήταν πάντα δίπλα μου, προσφέροντάς μου αμέριστη υποστήριξη ψυχολογική και οικονομική και θα ήταν αδύνατη η ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας χωρίς την συμβολή τους.

Πίνακας Περιεχομένων

Συνοπτική περίληψη	σελ.4
Abstract	σελ.4
Εισαγωγή	σελ.5
Κεφάλαιο 1 Θεωρητική ανάλυση	σελ.6
1.1 Οι αδερφοί Grimm και τα παραμύθια τους	σελ.7
1.2 Το παραμύθι	σελ.10
1.2.1 Ορισμός του παραμυθιού	σελ.10
1.2.2 Η γέννηση και η διάδοση του παραμυθιού	σελ.11
1.2.3 Βασικά χαρακτηριστικά του παραμυθιού	σελ.15
1.2.4 Το λαϊκό παραμύθι	σελ.16
1.3 Το μοτίβο	σελ.17
1.3.1 Η έννοια του μοτίβου στα παραμύθια	σελ.17
1.3.2 Το μοτίβο της μεταμόρφωσης	σελ.18
1.3.3 Το μοτίβο της μεταμόρφωσης στην μυθολογία.....	σελ.19
1.3.4 Το μοτίβο της μεταμόρφωσης στην λαογραφία.....	σελ.21
1.3.5 Το μοτίβο της μεταμόρφωσης στο λαϊκό παραμύθι.....	σελ.22
1.3.6 Το μοτίβο της μεταμόρφωσης στην θρησκεία.....	σελ.23
Κεφάλαιο 2 Μεθοδολογία.....	σελ.24
2.1 Η επιλογή των βιβλίων	σελ.25
2.2 Η επιλογή των ιστοριών	σελ.27
2.3 Περίληψη των παραμυθιών	σελ.28
2.3.1 Τα δώδεκα αδέρφια	σελ.28
2.3.2 Ο πολυαγαπημένος Ρολάνδος	σελ. 29

2.3.3 Το χρυσό πουλί	σελ.30
2.3.4 Γιορίντε και Γιορίνγκελ	σελ.31
2.3.5 Το γαρίφαλο	σελ.31
2.3.6 Η γριά του δάσους	σελ.32
2.3.7 Οι 3 μαύρες πριγκίπισσες	σελ.32
2.4 Επιρροές – Αναφορές.....	σελ.33
Κεφάλαιο 3 Υλοποίηση του έργου	σελ.45
3.1 Ανάλυση της αισθητικής	σελ.46
3.1.1 Στα γλυπτά	σελ.46
3.1.2 Για τον φωτισμό	σελ.48
3.1.3 Σχετικά με την μουσική	σελ.50
3.2 Βιντεοσκόπηση και μοντάζ	σελ.51
3.3 Η διαμόρφωση της εγκατάστασης	σελ.52
Συμπεράσματα	σελ.54
Παράρτημα φωτογραφιών	σελ.55
Βιβλιογραφία	σελ.68
Ιστογραφία	σελ.70

Συνοπτική περίληψη

Το θέμα της παρούσας πτυχιακής εργασίας είναι η μεταφορά ενός λογοτεχνικού κειμένου σε εικόνα και συγκεκριμένα σε μια εγκατάσταση η οποία αποτελείται από γλυπτά, φωτισμό και μουσική. Τα αποσπάσματα κειμένου που επιλέχτηκαν αφορούν ιστορίες από τα παραμύθια των αδερφών Grimm και συνδετικός κρίκος είναι το μοτίβο της μεταμόρφωσης. Παρουσιάζεται αναλυτικά η ιδέα, η έρευνα και η ανάλυση του θεωρητικού μέρους, καθώς επίσης και η διαδικασία της υλοποίησης του πρακτικού μέρους. Το τελικό αποτέλεσμα προκύπτει με συνδυασμό αναλογικών και ψηφιακών μέσων.

Abstract

The subject of this thesis concerns the transfer of literary text to image and specifically to installation with clay sculptures, lighting and music. The excerpts of the selected texts are stories from the Grimm brothers' fairy tales and the connecting link is the pattern of transformation (metamorphosis). The idea, the research and the implementation are presented in detail. Combinations of analogical and digital means are used to reach the final result.

Εισαγωγή

Ο στόχος αυτής της πτυχιακής εργασίας είναι η μεταφορά λογοτεχνικού κειμένου αρχικά σε δισδιάστατη εικόνα μέσω του αναλογικού σχεδίου και στην συνέχεια στον τρισδιάστατο χώρο μέσω μιας εγκατάστασης. Η οπτικοακουστική εγκατάσταση αυτή αποτελείται από μια παράθεση γλυπτών, κυρίως από αυτοξηρούμενο πηλό και άλλα υλικά όπως γύψο, σύρμα, ξύλο, πετονιά και σπάγκο, των οποίων αναφορά, αποτελούν τα παραμύθια των αδερφών Grimm. Η έκθεση πλαισιώνεται από πρωτότυπο ηχητικό μουσικό περιβάλλον και φωτισμό ώστε ο θεατής να εμβαθύνει στην σκοτεινή ατμόσφαιρα των παραμυθιών και στο μοτίβο της μεταμόρφωσης.

Στο πρώτο κεφάλαιο αναλύεται το θεωρητικό υπόβαθρο αυτής της εργασίας. Ορίζεται το παραμύθι, η γέννηση, η διάδοσή και τα βασικά του χαρακτηριστικά. Ακολουθώς η διερεύνηση και ο ορισμός του μοτίβου και συγκεκριμένα του μοτίβου της μεταμόρφωσης σε διάφορα επίπεδα πέρα από το λαϊκό παραμύθι, όπως την μυθολογία την θρησκεία και την λαογραφία.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται ανάλυση της μεθοδολογίας που ακολουθήθηκε για την πραγμάτωση αυτής της πτυχιακής εργασίας. Πώς και γιατί επιλέχθηκαν αυτά τα βιβλία και εν συνεχεία αυτές οι ιστορίες. Τέλος αναλύονται οι επιρροές και αναφορές που συνέβαλαν στο τελικό αποτέλεσμα όσον αφορά τα γλυπτά.

Στο τρίτο κεφάλαιο παρουσιάζεται ο τρόπος επεξεργασίας των γλυπτών, η ανάλυση της αισθητικής για τον φωτισμό και τη μουσική. Γίνεται ανασκόπηση του πρακτικού μέρους, της διαδικασίας και των σταδίων υλοποίησης και διαμόρφωσης της εγκατάστασης, η βιντεοσκόπηση και το μοντάζ.

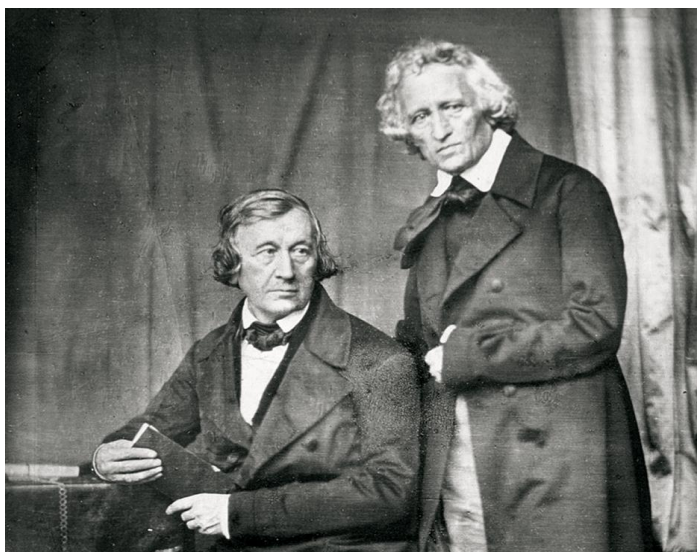
Το τελευταίο μέρος της παρούσας πτυχιακής εργασίας αποτελείται από τα συμπεράσματα που προέκυψαν με το πέρας της καθώς και τις δυσκολίες που αντιμετωπίστηκαν. Στο τέλος υπάρχει ένα παράρτημα φωτογραφιών από την έναρξη ως το τέλος της δημιουργίας της εγκατάστασης.

Κεφάλαιο 1

Θεωρητική ανάλυση

1.1 Οι αδερφοί Grimm και τα παραμύθια τους

Οι γερμανικής καταγωγής, συλλέκτες και συγγραφείς αδερφοί Jacob Ludwig Carl Grimm (1785- 1863) και Wilhelm Carl Grimm (1786- 1859), αποτελούν έμπνευση για περίπου δύο αιώνες έως σήμερα σε σχεδόν όλες τις μορφές τέχνης, παραμύθια, τραγούδια, ταινίες, animation και πολλά ακόμα.



Εικόνα 1: Ο Jacob και ο Carl Grimm.

Συνέλλεξαν παραδοσιακά γερμανικά παραμύθια του 19^{ου} αιώνα καθώς και ιστορίες που συνέγραψαν οι ίδιοι με σκοπό να διασωθεί όλος αυτός ο λαϊκός πλούτος, των προφορικών ιστοριών και μύθων, που υπήρχε. Η ελληνική εκδοχή, την οποία και χρησιμοποίησα, αποτελείται από τρεις τόμους που απαρτίζονται από μικρής έκτασης παραμύθια, του εκδοτικού οίκου ΑΓΡΑ, με τίτλο «Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ» και η πρωτότυπη συγγραφή αποτελούνταν από δύο τόμους με τίτλο «Παραμύθια για τα παιδιά και την Οικογένεια», ή αλλιώς η γερμανική εκδοχή, «Kinder-und- Hausmärchen». Ο πρώτος τόμος εκδόθηκε το 1812 και ο δεύτερος το 1814. Πλέον χαρακτηρίζονται κληρονομιά λαϊκής παράδοσης και λογοτεχνίας.¹ Για πολλά χρόνια η επικρατούσα θεωρία υποστήριζε ότι ο πυρήνας όλων των λαϊκών ευρωπαϊκών παραμυθιών και αφηγήσεων ήταν Άριας-Ινδοευρωπαϊκής καταγωγής που μεταλαμπάδευσαν κατά τις μετακινήσεις τους και σε άλλες φυλές όπως Ινδοί, Έλληνες, Πέρσες, Ρωμαίοι. Αυτό μάλιστα αποδεικνύεται από τις αμέτρητες ομοιότητες που συναντώνται στα λαϊκά παραμύθια πολύ μακρινών χωρών μεταξύ τους. Ο Wilhelm Grimm στηρίζει την θεωρία αυτή λέγοντας : « Αυτά τα στοιχεία, που ξαναβρίσκουμε μέσα σε όλα τα παραμύθια, μοιάζουν με τα κομμάτια μιας σπασμένης πέτρας σπαρμένα στο χώμα, ανάμεσα στα χόρτα και στα λουλούδια : μόνο τα πολύ

¹ Γιάκομπ και Βίλελμ Γκρίμμ, *Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ*, Α' τόμος, μτφ. Μαρία Αγγελίδου, ΑΓΡΑ, 1995, σ. 11.

² Γιάκομπ και Βίλελμ Γκρίμμ, *Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ*, Α' τόμος, μτφ. Μαρία Αγγελίδου, ΑΓΡΑ, 1995, σ. 12-13.

προσεχτικά βλέμματα μπορούν να τα ανακαλύψουν. Η σημασία τους έχει χαθεί πριν από πολύν καιρό. Αλλά τη νιώθουμε ακόμα, κι αυτό είναι που δίνει στο παραμύθι την αξία του».² Η θεωρία αυτή καταρρίφθηκε όταν οι μελετητές συνειδητοποίησαν πως η ομοιότητα των παραμυθιών δεν περιοριζόταν στην Ευρώπη αλλά εξαπλωνόταν σε ολόκληρη την υφήλιο.³



Εικόνα 2 : Το πρωτότυπο βιβλίο των αδερφών Grimm.

Στα συγγράμματα αυτά περιλαμβάνονται αρκετά παραμύθια που διαβάζονται ακόμα και σήμερα σε βιβλία ή παρακολουθούνται σε ταινίες από παιδιά έως ενήλικες όπως για παράδειγμα :

Ο κακός ο λύκος και τα εφτά κατσικάκια, Χάνσελ και Γκρέτελ, Η σταχτοπούτα, Η κοκκινোসκουφίτσα, Η τριανταφυλλένια (γνωστή ως «Η ωραία κοιμωμένη»), Η Σταχτοπούτα, Η Χιονάτη και οι εφτά νάνοι , κ.α..

³ Γιάκομπ και Βίλελμ Γκρίμμ, *Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ*, Α' τόμος, μτφ. Μαρία Αγγελίδου, ΑΓΡΑ, 1995, σ. 14.

Αυτό που ίσως δεν είναι τόσο γνωστό σε πολλούς είναι ότι η πρώτη έκδοση αυτών είχε αρκετές ιστορίες όπου παρόλο που προορίζονταν για οικογένειες και παιδιά είχαν αιματηρό και σκοτεινό περιεχόμενο. Η κοινωνία καθώς και η εκκλησία της εποχής δεν αποδέχτηκαν τις ιστορίες σε αυτή τους την εκδοχή. Έτσι για πολλά χρόνια τις άλλαζαν, τις ξαναέγραφαν, αφαιρούσαν τμήματα, μέχρι και ολόκληρες ιστορίες αφαίρεσαν για να κάνουν τα βιβλία πιο προσιτά και αποδεκτά, φτάνοντας σήμερα στην μορφή που τα γνωρίζουμε.



Εικόνες 3-5: Τα εξώφυλλα των εκδόσεων ΑΓΡΑ από Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ, τόμος α',β',γ'.

1.2 Το παραμύθι

1.2.1 Ορισμός του παραμυθιού

Παραμύθι ορίζεται ως η λαϊκή φανταστική διήγηση υπερφυσικών πράξεων, θαυμαστών ιστοριών, που δεν προβάλλονται ως αληθινές και που αποσκοπούν στην τέρψη των ακροατών.⁴ Η χρονική τοποθέτηση των παραμυθιών, είναι αόριστη στο παρελθόν και δεν συνδέονται με συγκεκριμένο τόπο ή πρόσωπο πάντα.⁵ Ετυμολογικά από το παρά + μύθος (= ο λόγος που εκφέρεται από το στόμα). Φανταστική ιστορία, διήγηση ή ψευτιά ή ανοησία. Από το ρήμα παραμυθώ= παρηγορώ, ανακουφίζω, υποστηρίζω, προτρέπω ενθαρρύνω. Έτσι αποδεικνύεται ο αρχικός στόχος των παραμυθιών ο οποίος ήταν, ο ακροατής να παρηγορείται και να ανακουφίζεται από την ευτυχή του κατάληξη.⁶ Ο πρωτόγονος άνθρωπος είχε την ανάγκη να απομυθοποιήσει ότι τον φόβιζε ή δεν μπορούσε να ερμηνεύσει και αυτό το επιτύγχανε δημιουργώντας ιστορίες με θεϊκό και εύθυμο περιεχόμενο που κατά την διήγησή τους ηρεμούσε παρασυρόμενος στον κόσμο της φαντασίας. Επομένως αντιλαμβανόμαστε ότι το παραμύθι στην απαρχή του προορίζονταν για ενήλικους, για αυτό και κάποιες φορές το περιεχόμενό τους ήταν ακατάλληλο για ανηλίκους, βίαιο και σκοτεινό.

Παρόλα αυτά πλέον πρόκειται για μέσο ψυχαγωγίας και των παιδιών με μεγάλη επίδραση στην διαμόρφωση προσωπικότητας, στην εκπαίδευση και την μεταλαμπάδευση γνώσης αλλά και της μετάδοσης πραγματικής ιστορίας με παραλλαγές συνήθως για να γίνεται η διαδικασία πιο ευχάριστη.

Ο Γεώργιος Μέγας δίνει τον εξής ορισμό: *«ορίζουμε το παραμύθι ως μία διήγηση, η οποία πλάθεται με ποιητική φαντασία από τον κόσμο του μαγικού ή διήγηση περί θαυμάσιων συμβάντων μη προσαρμοζόμενων προς τους όρους του πραγματικού βίου, την οποίαν όμως μεγάλοι και μικροί ακούν με ευχαρίστηση, αν και δεν την θεωρούν πιστευτή»*⁷.

⁴ Λεξικό της κοινής Νεοελληνικής, παραμύθι, https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/search.html?lq=%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%BC%CF%8D%CE%B8%CE%B9&dq= (πρόσβαση 18/6/2021).

⁵ Στίλπων Π. Κυριακίδης, *Ελληνική λαογραφία. Μέρος Α': Τα μνημεία του λόγου*, Δημοσιεύματα του Λαογραφικού Αρχείου, Εν Αθήναι, 1966, σ. 265.

Δ. Λουκάτος, *Εισαγωγή στην ελληνική λαογραφία*, ΜΙΕΤ, Αθήνα, 1992, σ. 140.

⁶ Λεξικό της μεσαιωνικής ελληνικής δημόδους γραμματείας, τόμος ΙΕ', 1990, σ.111-112

⁷ Γεώργιος Α. Μέγας, *Συστηματική λαογραφία. Σημειώσεις κατά τας παραδόσεις του καθηγητού Γ. Α. Μέγα*, Αθήναι, 1961, σ. 10.

Οι θεωρητικοί του ρομαντικού κινήματος τον 19^ο αιώνα ορίζουν το παραμύθι ως «ένα πρόπλασμα για να μελετήσει κανείς τον τρόπο σύλληψης της πραγματικότητας με διαδικασία, που υπερβαίνει τις ιστορικές και κοινωνικές συνιστώσες»⁸.

1.2.2 Η γέννηση και η διάδοση του παραμυθιού

Η επιστημονική αναζήτηση της προέλευσης του παραμυθιού διατυπωμένη μέσα από διάφορες θεωρίες οι οποίες παρουσιάζονται συνοπτικά παρακάτω:

1. Ινδοευρωπαϊκή θεωρία

Τα παραμύθια αποτελούν αφηγηματική τεκμηρίωση αληθινών γεγονότων, τελετών και πεποιθήσεων λαών του παρελθόντος. Η γέννηση του παραμυθιού ξεκινά από πανάρχαιους μύθους ινδοευρωπαϊκής προέλευσης. Τα παραμύθια που παρουσιάζουν ομοιότητες μεταξύ τους, είναι μύθοι όπου η ερμηνεία τους επιτυγχάνεται όταν εντοπίζεται ο αρχικός μύθος στον οποίο στηρίχτηκαν. Δηλαδή έχουν κοινή παρελθοντική ρίζα, τον ινδοευρωπαϊκό πολιτισμό. Οι μελετητές αυτής της θεωρίας είναι τα αδέλφια Jacob και Wilhelm Grimm.⁹

2. Ινδική θεωρία

Τα παραμύθια γεννήθηκαν στην Ινδία εμπνευσμένα από την ινδουιστική και βουδιστική παράδοση και τα μοτίβα τους αποτελούν αναπαραστάσεις της ινδουιστικής θρησκείας. Η διάδοση τους στον υπόλοιπο κόσμο επιτεύχθηκε μετά τον 10^ο αιώνα μέσω του Βυζαντίου, των Μογγόλων, της Ιταλίας και της Ισπανίας. Η θεωρία αυτή έχει βασικούς υποστηρικτές τον Theodor Benfey και τον Emmanuel Cosquin.¹⁰

⁸ Ευάγγελος Γ. Αυδίκος, *Το Λαϊκό Παραμύθι - Θεωρητικές Προσεγγίσεις*, ΟΔΥΣΣΕΑΣ, Αθήνα, 1994, σ. 32.

⁹ Χρυσούλα Χατζητάκη - Καψωμένου, *Το νεοελληνικό παραμύθι*, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Θεσσαλονίκη, 2002, σ.53-54.

¹⁰ Ευάγγελος Γ. Αυδίκος, *Το Λαϊκό Παραμύθι - Θεωρητικές Προσεγγίσεις*, ΟΔΥΣΣΕΑΣ, Αθήνα, 1994, σ. 62.

3. Πολυγενετική ή ανθρωπολογική θεωρία

Οι απαρχές του λαϊκού παραμυθιού δεν ταυτίζονται γεωγραφικά αλλά ταυτίζονται με τις τάσεις και τις τελετουργίες του πρωτόγονου ανθρώπου. Η ανάγκη του για ψυχαγωγία και οι προτιμήσεις του για συγκεκριμένα ακούσματα διέδωσαν αυτά τα παραμύθια με κοινά μοτίβα για αυτό και έχουν ομοιότητες μεταξύ τους. Ο βασικός εκπρόσωπος αυτής της θεωρίας ήταν ο λαογράφος Andrew Lang.¹¹

4. Μονογενετική ή Ιστοριογεωγραφική θεωρία

Η μορφή των παραμυθιών εξαρτάται από τον τρόπο διάδοσής του. Δηλαδή σε μια χώρα μεταδίδεται με ομογένεια από γενιά σε γενιά και όταν μεταδίδεται από την μία χώρα σε μια άλλη, διασκευάζεται προσαρμοζόμενο στην κουλτούρα του εκάστοτε πολιτισμού. Η διατύπωση αυτής της θεωρίας έγινε από τους Φιλανδούς Karl Krohn και Antti Aarne και στην Ελλάδα εισηγήθηκε από τον λαογράφο Γεώργιο Α. Μέγα.¹²

5. Ψυχαναλυτική ή Ψυχολογική θεωρία

Η θεωρία αυτή έχει τρεις προσεγγίσεις για την ερμηνεία του παραμυθιού, την κλινική, την θεωρητική και την κειμενοαναλυτική. Η πρώτη υποστηρίζει ότι μπορεί να γίνει διάγνωση ασθενειών και ψυχανάλυση του πάσχοντος μέσω της χρήσης των παραμυθιών. Η δεύτερη μελετά τον ανθρώπινο ψυχισμό μέσα από τα παραμύθια. Η Τρίτη μελετά και αναλύει το παραμύθι με όρους ψυχανάλυσης. Καμία από τις παραπάνω προσεγγίσεις δεν ερμήνευσε την προέλευση του παραμυθιού, το θετικό είναι ότι έθεσε νέες βάσεις για επιστημονική μελέτη.

Μια από αυτές τις έρευνες είναι του αυστριακού νευρολόγου και ψυχαναλυτή Sigmund Freud, ο οποίος μελέτησε τα παραμύθια και κατέληξε να συνδέει μυθικούς συμβολισμούς με συμβολισμούς των ονείρων, δίνοντας την ερμηνεία ότι τα όνειρα είναι η πηγή έμπνευσης των παραμυθιών.¹³

¹¹ Χρυσούλα Χατζητάκη - Καψωμένου, *Το νεοελληνικό παραμύθι*, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Θεσσαλονίκη, 2002, σ.57-58.

¹² Ευάγγελος Γ. Αυδίκος, *Το Λαϊκό Παραμύθι - Θεωρητικές Προσεγγίσεις*, ΟΔΥΣΣΕΑΣ, Αθήνα, 1994, σ. 67.

¹³ Χρυσούλα Χατζητάκη - Καψωμένου, *Το νεοελληνικό παραμύθι*, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Θεσσαλονίκη, 2002, σ. 66.

6. Συμβολιστική θεωρία

Τρείς είναι οι ερμηνείες που δόθηκαν για την καταγωγή του παραμυθιού και τεκμηριώνουν την συμβολιστική θεωρία. Η πρώτη αναφέρει ότι τα παραμύθια προέρχονται από παλιές τελετουργίες και διατυπώνεται από τον Γάλλο εκδότη Emile Nourry ή αλλιώς, γνωστός με το καλλιτεχνικό του όνομα Pierre Saintyves. Έδωσε αυτήν την ερμηνεία μελετώντας τα παραμύθια του Charles Perrault. Η δεύτερη αναφέρει ότι τα παραμύθια σχετίζονται με τις τελετές του τοτεμισμού και εκφράζεται από τον Γάλλο λαογράφο Arnold Van Gennep. Η τρίτη είναι ερμηνευμένη από τον Γερμανό Naumann και στηρίζει πως τα παραμύθια έχουν ίχνη λατρευτικών τελετών.¹⁴

Συμπεραίνουμε από τις παραπάνω ερμηνείες ότι βασική παραδοχή της συμβολιστικής θεωρίας είναι ότι τα παραμύθια είναι απότοκα συμβολισμών με κατάλοιπα αρχέγονων λατρευτικών δοξασιών.

7. Μυθολογική θεωρία

Εμπνευστής αυτής της θεωρίας υπήρξε ο Max Moller, ο οποίος μελετώντας την σανσκριτική γλώσσα διαπίστωσε πως υπάρχουν αναφορές στα παραμύθια σε λέξεις που ταυτίζονται με μύθους του Ινδοευρωπαϊκού πολιτισμού. Αυτό αποτέλεσε έναυσμα για εκτενέστερη μελέτη. Ο ιστορικός George William Cox υποστήριξε πως οι ρίζες των παραμυθιών προέρχονται από Ινδοευρωπαϊκούς μύθους που αφορούν φυσικά φαινόμενα με έμφαση στην δημιουργία του ηλιακού συστήματος.¹⁵

8. Η θεωρία του Vladimir Propp

Η θεωρία του Ρώσου λαογράφου Vladimir Propp, δεν αφορά την γέννηση και την διάδοση του παραμυθιού όπως οι προηγούμενες, αλλά την μορφολογία του. Θεωρεί πως πριν μελετηθεί η καταγωγή του παραμυθιού πρέπει να γίνει ταξινόμηση με βάση την δομή και το περιεχόμενό του. Επίσης υποστήριξε πως το περιεχόμενο των παραμυθιών είναι εμπνευσμένο από τελετές και πρακτικές των πρωτόγονων ανθρώπων. Για αυτό και ενώ αποτελούν αληθινά γεγονότα του παρελθόντος, στον σύγχρονο πολιτισμό μοιάζουν με παραμυθιακές

¹⁴ Μαριλένα Παπαχριστοφόρου, *Δημόσιος και Ιδιωτικός Βίος στην Ελλάδα II: Οι νεότεροι χρόνοι*. Τόμος Γ', ΕΑΠ, 2002, σ. 48

¹⁵ Χρυσούλα Χατζητάκη - Καψωμένου, *Το νεοελληνικό παραμύθι*, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Θεσσαλονίκη, 2002, σ. 54-55.

καταστάσεις. Μελετώντας την μορφολογία του παραμυθιού ανακαλύπτει πως υπάρχουν ομοιότητες όσον αφορά τις ενέργειες που περιγράφουν. Μέσω αυτής της διαπίστωσης χωρίζει σε επτά κατηγορίες τα πρόσωπα που δρουν στα παραμύθια:¹⁶

- Ο ήρωας (ως θύμα ή ως αναζητητής)
- Ο ανταγωνιστής
- Ο σφετεριστής ή αλλιώς ψευδοήρωας
- Το αναζητούμενο πρόσωπο ή πράγμα
- Ο βοηθός ή το μαγικό μέσο
- Ο ευεργέτης
- Ο εντολέας

Συμπερασματικά μελετώντας τις παραπάνω θεωρίες αποδεικνύονται τα εξής:

- Τα παραμύθια έχουν μοτίβα που ανάγονται σε αρχαίους πολιτισμούς.
- Η γέννηση των παραμυθιών δεν πραγματοποιήθηκε σε συγκεκριμένο τόπο ή λαό.
- Μερικά από τα μοτίβα των παραμυθιών έχουν συμβολισμούς που σχετίζονται με τον ονειρικό κόσμο.
- Η μυθολογία διάφορων πολιτισμών αποτέλεσε πηγή έμπνευσης για πολλά παραμύθια.
- Για μια ολοκληρωμένη έρευνα του παραμυθιού πρέπει να μελετηθεί η ψυχολογική αλλά και η μορφολογική πλευρά του.
- Η προφορική διάδοση των παραμυθιών προηγείται της γραπτής.

¹⁶ Χρυσούλα Χατζητάκη - Καψωμένου, *Το νεοελληνικό παραμύθι*, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Θεσσαλονίκη, 2002, σ.76-80.

1.2.3 Βασικά χαρακτηριστικά του παραμυθιού

- Ο απροσδιόριστος χρόνος στο παρελθόν.
Μια φορά και έναν καιρό, Κάποτε, Ήταν μια φορά, Τον παλιό καιρό, κ.α.
- Ο Μακρινός, απροσδιόριστος και άφθαρτος τόπος-χώρος.
Κάπου, Σε μια χώρα μακρινή, Σε ένα μακρινό βασίλειο, Σε ένα δάσος, κ.α.
- Τα πρόσωπα είναι ανώνυμα, σπάνια γίνεται χρήση ονόματος.
Ένας βασιλιάς, Μια βασίλισσα, Ένας πρίγκιπας, Μια βασιλοπούλα, Ένας ψαράς, Ένας κλεφτής, Μια γριά, Μια μάγισσα, κ.α.
- Οι τυπικές ενάρξεις και κατακλείδες.
Μια φορά και έναν καιρό, Κόκκινη κλωστή δεμένη, Έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα, κ.α.
- Το περιεχόμενο αφορά γενικές αξίες που συνυπάρχουν με το υπερφυσικό.
Γάμος, Επιθυμία παιδιού, Έρωτας, Αγάπη, Θάνατος, Αναζήτηση, κ.α.
- Η αντίθεση
Πλούσιος/Φτωχός, Ομορφιά/Ασχήμια, Καλό/Κακό, Ήρωας/Αντιήρωας, Νιάτα/ Γηρατειά, Αγάπη/ Μίσος κ.α.
- Το αφηρημένο ύφος και η λιτότητα στις περιγραφές.
- Η Επανάληψη λέξεων, επεισοδίων και αριθμών (3, 7, 9, 12, 40).
- Ο Σταθερός στόχος του ήρωα.
- Τα φανταστικά και υπερφυσικά στοιχεία.
Μεταμορφώσεις, Ανθρωπόμορφα όντα, Τέρατα, Ζώα που μιλάνε, κ.α.

1.2.4 Το λαϊκό παραμύθι

Το λαϊκό παραμύθι είναι είδος λαϊκής τέχνης και είναι αλληλένδετο με το κοινωνικό περιβάλλον στο οποίο δημιουργείται.¹⁷ Η ιεράρχηση της κατάταξης του λαϊκού παραμυθιού ξεκάνει από την λογοτεχνία, έπειτα την πεζογραφία και τέλος το παραμύθι, του οποίου είναι υποείδος. Είναι από τα παλαιότερα είδη προφορικής λογοτεχνίας θεωρείται μια διήγηση του μαγικού και του απίστευτου.¹⁸

Ο επικρατέστερος ορισμός που καταγράφεται από τον Johannes Bolte και τον Jiri Polivka είναι ότι το λαϊκό παραμύθι είναι *«μια ανώνυμη λαϊκή διήγηση που έχει δημιουργηθεί με ποιητική φαντασία και απόλυτη λιτότητα, είναι παρμένη από τον ονειρικό κόσμο του μαγικού, έχει περιεχόμενο μη-αληθινό, φανταστικό, είναι μια ιστορία του θαύματος, που δεν εξαρτάται από τους όρους της πραγματικής ζωής, έχει σαγηνευτικό χαρακτήρα και γοητεία και την ακούν με ευχαρίστηση μικροί και μεγάλοι, έστω και αν δεν τη θεωρούν πιστευτή»*.¹⁹ Το λαϊκό παραμύθι εξυπηρετούσε της ανάγκες των ανθρώπων στα χωριά και την επαρχία γενικά, με στόχο την ψυχαγωγία την διασκέδαση και εν μέρη την εκπαίδευση.²⁰

Γνωστές συλλογές παραμυθιών ανά τα χρόνια :

- Οι Μύθοι του Αισώπου, τον 7^ο αιώνα π.Χ., του Έλληνα μυθοποιού Αισώπου, καταγεγραμμένοι από τον επίσης Έλληνα μοναχό Μάξιμο Πλανούδη το 1485μ.Χ.
- Δεκατρείς ευχάριστες ιστορίες, τον 16^ο αιώνα μ.Χ., του Ιταλού λόγιου Giovanni Francesco Straparola,
- Τα παραμύθια της μάνας μου της χήνας, τον 17^ο αιώνα μ.Χ. ,του Charles Perrault (Ο Κοντορεβυθούλης, Ο Παπουτσωμένος Γάτος)
- Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ, 19^ο αιώνα μ.Χ. , του Jacob και Wilhelm Grimm.
- Χίλιες και Μία Νύχτες , από διάφορους συγγραφείς , (Ο Αλαντίν και το Μαγικό Λυχνάρι, Ο Αλί Μπαμπά και οι Σαράντα Κλέφτες, Ο Σεβάχ)

¹⁷ Στίλπον Π. Κυριακίδης, *Ελληνική λαογραφία. Μέρος Α΄: Τα μνημεία του λόγου*, Δημοσιεύματα του Λαογραφικού Αρχείου, Εν Αθήναι, 1966, σ. 20

¹⁸ Μιχάλης Γ. Μερακλής, *Παιδαγωγικά της Λαογραφίας*, Ιωλκός, Αθήνα, 2001.

¹⁹ Ευάγγελος Γ. Αυδίκος, *Το λαϊκό παραμύθι: Θεωρητικές - προσεγγίσεις*, ΟΔΥΣΣΕΑΣ, Αθήνα, 1994, σ.8.

²⁰ Ευάγγελος Γ. Αυδίκος, *Το λαϊκό παραμύθι: Θεωρητικές - προσεγγίσεις*, ΟΔΥΣΣΕΑΣ, Αθήνα, 1994, σ.25.

1.3 Το μοτίβο

1.3.1 Η έννοια του μοτίβου στα παραμύθια

Μοτίβο ορίζεται το στοιχείο ή θέμα καλλιτεχνικής δημιουργίας που επαναλαμβάνεται.²¹ Είναι το θέμα που έχει πάρει μια τυπική ή στερεότυπη μορφή και επαναλαμβάνεται σταθερά στα διάφορα αφηγηματικά είδη ή στους διάφορους τύπους του ίδιου είδους.²² Ο αμερικάνος λαογράφος Stith Thompson, μελέτησε τα μοτίβα στο παραμύθι και ορίζει το μοτίβο ως : *«οποιοδήποτε στοιχείο μια ιστορίας που την διαχωρίζει από άλλες ιστορίες και ότι αποτελεί το μικρότερο στοιχείο σε ένα παραμύθι»*. Επίσης τα κατηγοριοποίησε σε ήρωες των παραμυθιών, σε μαγικά αντικείμενα και σε συμβάντα. Η τοποθέτηση αυτή δεν προσέδωσε σαφή ορισμό για το μοτίβο αλλά αποτέλεσε εργαλείο έρευνας για άλλους λαογράφους.²³ Ο Ernst Baughman μελετώντας την λαογραφία της Αγγλίας και της βόρειας Αμερικής υποστήριξε ότι μοτίβο μπορεί να αποτελέσει μια έννοια, ένα φαινόμενο, κάποιο χαρακτηριστικό, οι δυνάμεις, τα γεγονότα, μαγικά πλάσματα ή αντικείμενα.²⁴

Το μοτίβο είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι των λαϊκών παραμυθιών και η λειτουργία του μέσα σε αυτά είναι σημαντική ,δεν υπάρχουν απλώς ως εικαστικά στοιχεία. Όπως υποστηρίζει ο Μιχάλης Γ. Μερακλής οι βασικές λειτουργίες που εξυπηρετεί το παραμυθιακό μοτίβο είναι τρεις.

1.Είναι ο αφηγηματικός δυναμισμός που προσφέρει στο κείμενο, δηλαδή η μορφοπλαστική ετοιμότητα . Από μια πρώτη μορφή μπορούν να προκύψουν και άλλες (π.χ. κρυφή είσοδος- δούρειος ίππος).

2.Η αισιόδοξη προοπτική της δράσης. Το αίσιο τέλος (π.χ. Τα παραμύθια αρχίζουν με την τυπική φράση «μια φορά κι έναν καιρό», και τελειώνουν με την φράση «και έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα», ή η βοήθεια προς τους ανήμπορους.

²¹ Λεξικό της κοινής Νεοελληνικής, μοτίβο, https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/search.html?lq=%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%AF%CE%B2%CE%BF&sin=all (πρόσβαση 18/6/2021).

²² Μιχάλης Γ. Μερακλής, *Εντεχνος λαϊκός λόγος*, Καρδαμίτσας, 2007, Αθήνα, σ. 93.

²³ Χρυσούλα Χατζητάκη - Καψωμένου, *Το νεοελληνικό παραμύθι*, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Θεσσαλονίκη, 2002, σ.107.

²⁴ Ernest Baughman, *Type and Motif-Index of the Folktales of England and North America*, The Hague Mouton and Co., 1966, σ. 11.

3.Ο *Δίαυλος συμβολισμών*. Δηλαδή ένα σύμβολο που η κυριολεκτική του «όψη» είναι ασήμαντη, στην πορεία αποκτά σημασία για την έκβαση της ιστορίας και δεν αντιλαμβανόμαστε εξ αρχής τί νόημα υποδηλώνει.²⁵

Ο Ελβετός θεωρητικός της λογοτεχνίας Max Luthi υποστήριξε ότι τα μοτίβα μπορούν να αποσπαστούν από το σύνολο του παραμυθιού και αυτόνομα να αποτυπωθούν στο μυαλό του ακροατή- αναγνώστη. Αυτή η λειτουργία έγινε ιδιαίτερος αγαπητή από τους παραμυθοποιούς για να έχουν μεγαλύτερη απήχηση στο κοινό.²⁶

1.3.2 Το μοτίβο της μεταμόρφωσης

Το μοτίβο της μεταμόρφωσης είναι ένα στοιχείο που συναντάται πολύ συχνά στα λαϊκά παραμύθια και όχι μόνο. Είναι ένα αρκετά σύνηθες χαρακτηριστικό στην ελληνική αλλά και σε άλλες μυθολογίες καθώς επίσης σε διάφορες θρησκείες. Η έννοια της μεταμόρφωσης συναντάται και στην φύση. Όλα τα έντομα περνάνε από τρία στάδια μεταμόρφωσης αυγό-προνύμφη-νύμφη. Άλλο παράδειγμα μεταμόρφωσης στην φύση είναι της αθάνατης μέδουσας του γένους *Turritopsis*, η οποία όταν νιώθει απειλή για την ζωή της, επιστρέφει στο πρωταρχικό στάδιο ανάπτυξης της, του πολύποδα. Όσων αφορά το λαϊκό παραμύθι σκοπός είναι να δημιουργήσει μια δυστοπία. Είναι η αλλοίωση της πρωταρχικής μορφής ενός αντικειμένου, φυτού, ζώου, ανθρώπου ή θεού σε αντικείμενο ,φυτό, ζώο ή άνθρωπο (π.χ. κάποιον άλλο υπαρκτό χαρακτήρα), όχι απαραίτητα με αντιστοιχία και η διαδικασία αυτή μπορεί να είναι είτε εκούσια και αυτόνομη, είτε να προκύπτει από εξωγενή παράγοντα. Η συχνότερη μεταμόρφωση που υπάρχει είναι η μεταμόρφωση σε ζώο και η ονομασία που του προσδίδεται είναι ανθρωπομορφισμός ή θηριανθρωπία. Το Μοτίβο αυτό είναι μια από τις τριανταμία λειτουργίες του παραμυθιού.²⁷

²⁵ Μιχάλης Γ. Μερακλής, *Το παραμύθι από τους αδερφούς Grimm στην εποχή μας, Μοτίβα και σύμβολα στο λαϊκό παραμύθι*, Gutenberg, 2017, σ. 21-31.

²⁶ Max Luthi, *Το λαϊκό παραμύθι ως ποίηση. Αισθητική και Ανθρωπολογία*, Πατάκη, 2018, Αθήνα, σ.234-237.

²⁷ Χρυσούλα Χατζητάκη - Καψωμένου, *Το νεοελληνικό παραμύθι*, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Θεσσαλονίκη, 2002, σ.76.

το γνωστό πλέον σήμερα φυτό, δάφνη. Ο Απόλλωνας όμως δεν πτοείται και αποφασίζει να πάρει την δάφνη, το φυτό να στολίζει τα μαλλιά του, τη λύρα του, την φαρέτρα του και τον θρίαμβο των Ρωμαίων.³⁰

Η ελληνική μυθολογία βρίθει από μεταμορφώσεις, μερικά παραδείγματα ακόμα:

- Η Κίρκη μεταμορφώνει τους εχθρούς σε ζώα.
- Όταν κάποιος κοίταζε την Μέδουσα μεταμορφωνόταν σε πέτρα.
- Ο Πρωτέας και ο Νηρέας μεταμορφώνονταν σε ζώα, φυτά ή αντικείμενα για να μην τους κλέψουν την μυστική τους γνώση.
- Η ιέρεια της Ήρας, Ίω, μεταμορφώθηκε σε δαμαλίδα για να ξεφύγει από τον Δία.
- Η Δήμητρα μεταμορφώθηκε σε φοράδα για να ξεφύγει από τον Ποσειδώνα, κ.α..

Μεταμορφώσεις στην *Ιαπωνική μυθολογία*:

- Ένα Koï fish πάλεψε ενάντια στο ρεύμα του ποταμού και έφτασε στην κορυφή ενός καταρράκτη. Οι θεοί ως επιβράβευση το μεταμόρφωσαν σε χρυσό δράκο.
- Μια γυναίκα όπου ο εραστή της την απέρριψε μεταμορφώθηκε σε δαίμονα από την οργή και την ζήλια της. (Hannya).

Μεταμορφώσεις στην *σκανδιναβική μυθολογία*:

- Η μητέρα του Siggeir μεταμορφώθηκε σε λύκο για να πάρει εκδίκηση από τον γαμπρό του σκοτώνοντάς τον.
- Ο Alberich μεταμορφώνονταν σε φίδι ή βάτραχο με στόχο να εντυπωσιάσει τον Loki και τον Odin.

Μεταμορφώσεις στην *ινδική μυθολογία*:

- Η Naga ήταν ένα υβρίδιο ανθρώπου - κόμπρας που μπορούσε να πάρει είτε ολική ανθρώπινη μορφή είτε ολική μορφή φιδιού.
- Οι δαίμονες Rakshaka μπορούσαν να αλλάζουν μέγεθος ή να πάρουν την μορφή οποιουδήποτε πλάσματος.

³⁰ Θεογονία ονομάτων επίσκεψης, Δάφνη, <https://theogonia.gr/metamorfoseis/pllnkdphn.htm> (πρόσβαση 18/6/2021).

Μεταμορφώσεις στην *μυθολογία του Τόλκιν*:

- Ο Sauron μεταμορφώθηκε σε ξωτικό για να γλιτώσει από την Μεγάλη Μάχη.
- Ο Beorn την μέρα ήταν μεγάλος δυνατός άντρας και το βράδυ μεταμορφωνόταν σε τεράστια μαύρη αρκούδα.

1.3.4 Το μοτίβο της μεταμόρφωσης στην λαογραφία

Ο λαϊκός πολιτισμός έχει πληθώρα μύθων με χαρακτηριστικό την μεταμορφώση. Συνήθως είναι κατάλοιπα της εκάστοτε θρησκείας ή μυθολογίας. Οι συνηθέστερες μεταμορφώσεις στους θρύλους του κάθε πολιτισμού αφορούν μάγισσες, λυκάνθρωπους και βρικόλακες. Επίσης το συχνότερο φαινόμενο μεταμόρφωσης είναι από άνθρωπο σε φυτό, αντικείμενο ή ζώο και συγκεκριμένα ανάλογο της πανίδας της περιοχής του θρύλου. Αυτή η ιδιότητα ονομάζεται *θηριανθρωπία*.

Θρύλοι της λαογραφικής παράδοσης ανά τον κόσμο:

Ευρωπαϊκή λαογραφία:

Οι βασικοί χαρακτήρες θρύλων της ευρωπαϊκής λαογραφίας που έχουν την ικανότητα να αλλάζουν μορφή στον εαυτό τους ή σε άλλους είναι τα πνεύματα, οι νεράιδες, τα ξωτικά και οι μάγισσες. Επίσης βασικός ήρωας μύθων της Ευρώπης είναι τα βαμπίρ και συνήθως πρόκειται για άνθρωπο μεταμορφωμένο σε αιμοδιψή δαίμονα.

Τα Kelpies είναι πνεύματα της *κέλτικης λαογραφίας*, που αναδύονται από λίμνες ή ποτάμια με την μορφή μαύρου αλόγου ή ανθρώπινη μορφή, με στόχο να παγιδεύσουν και να σκοτώσουν κουρασμένους ταξιδιώτες.

Κινέζικη λαογραφία:

Στην Κίνα η πλειονότητα των θρύλων που αφορούν την μεταμόρφωση, ήρωας είναι κάποιο ζώο που παίρνει την μορφή ανθρώπου.

Μία αλεπού με εννιά ουρές όταν φτάσει πενήντα ετών μπορεί να μεταμορφωθεί σε γυναίκα, όταν φτάσει τα εκατό σε όμορφη γυναίκα ή σε πνευματικό μέσο ή σε άντρα που έχει σεξουαλικές επαφές με γυναίκες και όταν φτάσει χίλια ανεβαίνει στον ουρανό και γίνεται ουράνια αλεπού.

Σλάβικη λαογραφία

Ο Koschei μεταμορφώνει μια πριγκίπισσα που αρνήθηκε να τον παντρευτεί σε φίδι.

Η Baba Yaga πεθαίνει μόνο όταν πρόκειται να μεταμορφωθεί σε κάποια άλλη μορφή.

Ισλαμική λαογραφία:

Τα τζίνι είναι πνεύματα ή δαίμονες και μια από τις πολλές ικανότητες που έχουν είναι να παίρνουν διάφορες μορφές. Η συχνότερη μορφή με την οποία ταυτίζονται είναι αυτή του φιδιού ή μαύρου σκύλου.

1.3.4 Το μοτίβο της μεταμόρφωσης στο λαϊκό παραμύθι

Σημαντική λειτουργία του παραμυθιού σε παγκόσμιο επίπεδο αποτελεί το μοτίβο της μεταμόρφωσης, προσδίδει μαγική και φανταστική ατμόσφαιρα. Άνθρωποι που αλλάζουν φύλο, φυλή, μέγεθος, ηλικία, τάξη, γίνονται ζώα, τέρατα ή αντικείμενα και αντίστροφα. Νάνοι, ξωτικά, νεράιδες, δράκοι, μάγισσες, καλικάτσαροι, ομιλούμενα ζώα, γίγαντες και τέρατα είναι οι φανταστικοί χαρακτήρες των λαϊκών παραμυθιών.³¹

Παραμύθια με το στοιχείο της μεταμόρφωσης:

Παραμύθι από την Κεντρική Ευρώπη, (Τιρόλο): *Η βατραχίνα*

Ένα αντρόγυνο που δεν μπορούσε να τεκνοποιήσει προσεύχονταν καθημερινά έως ότου απέκτησαν ένα παιδί αλλά ήταν μια βατραχίνα. Παρόλα αυτά την μεγάλωσαν κανονικά. Μια μέρα ο πρίγκιπας της πόλης την άκουσε να τραγουδά και μαγεύτηκε. Την ζήτησε για γυναίκα του και εκείνη δέχτηκε αλλά με τον όρο να μην την δει μέχρι τον γάμο. Όταν την είδε τρόμαξε και εκείνη έφυγε από το κάστρο. Το μετάνιωσε γιατί ήταν πολύ ερωτευμένος. Όταν την ξαναζήτησε πίσω, εμφανίστηκαν τρεις νεράιδες και μεταμόρφωσαν το καρότσι της σε άμαξα με άλογα και υπηρέτες, τα φτωχικά ρούχα της σε ακριβά και με κοσμήματα και την ίδια σε μια πεντάμορφη κοπέλα. Πήγε στο κάστρο χαρούμενη με όσα είχαν συμβεί και παντρεύτηκαν.³²

Η πεντάμορφη και το τέρας Το τέρας μεταμορφώθηκε σε όμορφο πρίγκιπα.

³¹ Hans-Jorg Uther, *The Types of International Folktales, A Classification and Bibliography*, Part 1, Academia Scientiarum Fennica, Helsinki, 2004.

³² Παιδικά Παραμύθια, *Η βατραχίνα*, <https://www.paidika-paramythia.gr/story/177/i-vatrahina> (πρόσβαση 20/6/2021).

Ο παπουτσωμένος γάτος ο Γίγαντας μεταμορφώθηκε σε πελώριο λιοντάρι και σε ποντίκι.

Η λίμνη των κύκνων: Ένας μάγος μεταμόρφωσε την βασίλισσα των κύκνων σε κύκνο.

1.3.6 Το μοτίβο της μεταμόρφωσης στην θρησκεία

Η αλλαγή μορφής συναντάται σε κάθε θρησκεία. Δεν είναι ένα φαινόμενο που περιορίζεται σε μη εξελιγμένους πολιτισμούς απομακρυσμένους ιστορικά και γεωγραφικά από τους κυρίαρχους πολιτισμούς. Οι μεταμορφώσεις στην θρησκεία συνήθως εξυπηρετούν κάποιον σκοπό π.χ, αποπλάνηση, αθανασία, αποκάλυψη, τιμωρία. Συνήθως αυτήν την ικανότητα την έχουν μόνο οι θεοί, οι δαίμονες και τα πνεύματα και είτε μεταμορφώνονται οι ίδιοι είτε μεταμορφώνουν ανθρώπους, ζώα ή αντικείμενα για να επιτύχουν τον σκοπό τους.³³

Ινδουισμός:

Ο θεός Visnu μπορούσε να πάρει πολλές διαφορετικές μορφές στις μάχες εναντίον του κακού και είχε την ικανότητα να γίνεται άυλος

Ιουδαϊσμός:

Η γυναίκα του Λωτ μεταμορφώθηκε σε στήλη άλατος

Χριστιανισμός:

Η Μεταμόρφωση του Σωτήρος. Ο Ιησούς ανέβηκε στο όρος Θαβώρ με τρεις από τους αποστόλους και μεταμορφώθηκε σε λαμπρό φως.

Ο Εωσφόρος μεταμορφώνεται σε φίδι για να σαγηνεύσει την Εύα.

Ο Χριστός μεταμόρφωσε το νερό σε κρασί.



Εικόνα 8: Η Μεταμόρφωση του Σωτήρος.

³³ Encyclopedia.com, shape shifting, <https://www.encyclopedia.com/environment/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/shape-shifting> (πρόσβαση 20/6/2021).

Κεφάλαιο 2

Μεθοδολογία

2.1 Η επιλογή των βιβλίων

Η διαδικασία επιλογής του βιβλίου ξεκίνησε με την ανάγνωση βιβλίων με κοινό στοιχείο την δομή και το περιεχόμενό τους. Πιο συγκεκριμένα τα βιβλία αυτά αποτελούνταν από μικρές ιστορίες με μυθολογικό χαρακτήρα. Πρώτα διαβάστηκαν τα βιβλία, «*Ιστορίες να σκεφτείς*» και «*Να σου πω μια ιστορία*» του Jorge Bucay. Στην συνέχεια το «*21 ιστορίες και «το κοράκι»*» του Edgar Allan Poe. Τέλος οι τρεις τόμοι «*Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ*» από τους αδερφούς Grimm. Έπειτα από αυτές τις αναγνώσεις αφιερώθηκε χρόνος για να παρθεί η τελική απόφαση για το ποιο από αυτά τα βιβλία θα αποτελούσε βάση της συγκεκριμένης πτυχιακής εργασίας. Αυτά που προκάλεσαν την μεγαλύτερη έμπνευση για δημιουργία ήταν «*Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ*». Οι λόγοι για τους οποίους διελέγχθηκε αυτή η σειρά βιβλίων είναι το ενδιαφέρον σε ότι αφορά τα μυθιστορήματα γενικά, η δομή των βιβλίων που απαρτίζονται από μικρά σε έκταση διηγήματα χωρίς αλληλεξάρτηση μεταξύ τους και τέλος η ευχάριστη ανάγνωση που προσφέρουν. Ειδικότερα επιλέχθηκε η συγκεκριμένη έκδοση (εκδόσεις ΑΓΡΑ) με τις γκραβούρες των πρώτων εκδόσεων [Εικ.9-14], διότι αποτελούν την κοντινότερη στην πρωταρχική μορφή των ιστοριών που γράφτηκαν γεγονός που εγείρει το ενδιαφέρον για μελέτη.



Εικόνα 9 : Γκραβούρα: Χάνσελ και Γκρέτελ.



Εικόνες 10-12 : Γκραβούρες, αριστερά: Το παραμύθι του Κέδρου, πάνω δεξιά: Η Κοκκινোসκουφίτσα, κάτω δεξιά: Το χρυσό πουλί.



Εικόνες 13, 14: Γκραβούρες, αριστερά: Γιορίντε και Γιορίνγκελ, δεξιά: Ο λαγός και ο σκαντζόχοιρος.

2.2 Η επιλογή των ιστοριών

Έπειτα από την ανάγνωση και των τριών τόμων των παραμυθιών αυτών επιλέχθηκε ένα σύνολο ιστοριών με κοινό χαρακτηριστικό την μεταμόρφωση. Ο λόγος που επιλέχθηκε αυτή η πτυχιακή εργασία να εστιάζει στο μοτίβο της μεταμόρφωσης είναι η γοητεία της αναζήτησης του μυστηρίου που αυτή δημιουργεί. Αυτή η επιλογή εξυπηρετεί την αίσθηση της κίνησης στα γλυπτά. Επειδή η διαδικασία της μεταμόρφωσης είναι στιγμιαία, η αποτύπωση της μοιάζει με πάγωμα της κίνησης. Η τελική παρουσίαση των έργων γίνεται με την μορφή της εγκατάστασης, όπου το ηχοτοπίο συμβάλει, δίνοντας την δυνατότητα στον παρατηρητή να διεισδύσει στο κλίμα της αβεβαιότητας και της ξαφνικής εναλλαγής που πρεσβεύει η μεταμόρφωση.

Οι ιστορίες που επιλέχθηκαν:

1. Τα δώδεκα αδέρφια (Α' τόμος, 9, σελ.99)
2. Ο πολυαγαπημένος Ρολάνδος (Α' τόμος, 56, σελ.437)
3. Το χρυσό πουλί (Α' τόμος, 57, σελ.443)
4. Γιορίντε και Γιορίνγκελ (Β' τόμος, 69, σελ.50)
5. Το γαρίφαλο (Β' τόμος, 76, σελ.74)
6. Η γριά του δάσους (Β' τόμος, 123, σελ.355)
7. Οι 3 μαύρες πριγκίπισσες (Γ' τόμος, 137, σελ.49)

2.3 Περίληψη των παραμυθιών

2.3.1 Τα δώδεκα αδέρφια

Το παραμύθι ξεκινά με δώδεκα αδέλφια, παιδιά του βασιλιά και της βασίλισσας, όλα αγόρια. Ο βασιλιάς λέει ότι αν το δέκατο τρίτο γεννηθεί κορίτσι, τότε τα αγόρια πρέπει να πεθάνουν για να μπορέσει να προικίσει την κόρη. Η μάνα δεν άντεξε την πίκρα της και ενημέρωσε τον μικρό της γιο για το τι επρόκειτο να συμβεί. Έτσι αποφάσισαν να φύγουν από το παλάτι και να περιμένουν το σημάδι που θα τους έστελνε η μητέρα. Η άσπρη σημαία σήμαινε πως γεννήθηκε αγόρι και ήταν ελεύθεροι να επιστρέψουν και η κόκκινη, κορίτσι και έπρεπε να φύγουν μακριά. Γεννιέται τελικά η κόρη και τα αγόρια από το θυμό τους δίνουν όρκο να σκοτώσουν το πρώτο κορίτσι που θα έρχονταν στον διάβα τους. Δέκα χρόνια έζησαν στο δάσος, ώσπου μια μέρα η κόρη είδε τις πλύστρες να απλώνουν δώδεκα λευκά αντρικά πουκάμισα στον ήλιο, έτσι μαθαίνει για την ύπαρξη των αδερφών της και αποφασίζει να πάει να τους βρει. Ξεκινάει για το δάσος μέχρι που μια στιγμή φτάνει στο μαγεμένο σπιτάκι που έμεναν τα αδέρφια της. Βρίσκει τον Βενιαμίν, τον μικρότερο, εκείνος καταλαβαίνει πως είναι η αδερφή του και την ενημερώνει για τον όρκο που είχαν δώσει. Κρύβεται η κόρη για να μην την σκοτώσουν και αυτός πείθει τα αδέρφια του να παραβλέψουν τον όρκο. Αποφασίζει να μείνει κοντά τους για να τους βοηθήσει. Όσπου μια μέρα στον κήπο του σπιτιού βρίσκει δώδεκα κρίνα, σκέφτηκε να τα κόψει για να τα χαρίσει στα αδέρφια της και ξαφνικά με το που έκοψε το τελευταίο εξαφανίζεται το σπίτι και εμφανίζεται μια γριά. Την πλησιάζει και της λέει πως δεν έπρεπε να κοπούν τα λουλούδια γιατί τώρα τα αδέρφια της μεταμορφώθηκαν σε κοράκια. Μια λύση υπήρχε για να σωθούν, έπρεπε να μείνει αμίλητη και αγέλαστη για επτά χρόνια... Έτσι και έκανε. Την βρίσκει όμως ο βασιλιάς στο δάσος που είχε πάει να κυνηγήσει και την πήρε για γυναίκα του. Η κακιά μάνα του βασιλιά δεν την ήθελε επειδή δεν μιλούσε ούτε γελούσε και τον έπεισε να την καταδικάσουν σε θάνατο. Την έδεσαν σε έναν πάσαλο για να την κάψουν και μόλις ξεκίνησε η φωτιά να την τυλίγει πέρασε το τελευταίο λεπτό των επτά χρόνων. Εμφανίστηκαν από τον ουρανό τα δώδεκα κοράκια και μόλις πάτησαν στη γη λύθηκαν τα μάγια και απόμεταμορφώθηκαν. Έσβησαν αμέσως τη φωτιά και εκείνη εξήγησε στον άντρα της γιατί ήταν αμίλητη τόσα χρόνια.

2.3.2 Ο πολυαγαπημένος Ρολάνδος

Η ιστορία αφηγείται μια μάγισσα που είχε δυο κόρες, μια όμορφη και καλή και μια άσχημη και κακιά την οποία αγαπούσε πολύ γιατί ήταν πραγματικό της παιδί ενώ η άλλη ήταν θετή. Ζήλευε πολύ η άσχημη κόρη την άλλη και μάνα της για να την ηρεμήσει, της είπε πως το βράδυ θα σκοτώσει την αδερφή της αποκεφαλίζοντάς την. Άκουσε τα λόγια αυτά η όμορφη κόρη και το βράδυ άλλαξε θέση στο κρεβάτι με την αδερφή της μόλις αποκοιμήθηκε. Πήγε αργότερα η μάγισσα με το τσεκούρι και της έκοψε το κεφάλι χωρίς να γνωρίζει ότι σκότωσε το ίδιο της το παιδί. Αμέσως μετά σηκώθηκε από το κρεβάτι η όμορφη κόρη και έτρεξε να βρει τον αγαπημένο της, τον Ρολάνδο. Τον ενημερώνει για ότι έγινε και πως έπρεπε να φύγουν. Κατέστρωσαν το σχέδιο διαφυγής τους, έκλεψαν το μαγικό ραβδί της μάγισσας και ξεκίνησαν για μακριά. Δεν άργησε πολύ η κακιά μάγισσα να ανακαλύψει το λάθος της και ξάφνου με τα μαγικά της παπούτσια βρέθηκε από πίσω τους. Το ζευγάρι όμως την είδε που έφτανε και με το μαγικό ραβδί μεταμορφώθηκαν εκείνος σε λίμνη και εκείνη σε πάπια στην μέση της λίμνης για να μην μπορεί να την φτάσει η μάγισσα. Ως την επόμενη μέρα το πρωί συνέχιζαν το ταξίδι τους μέχρι που ξημέρωσε. Τότε μεταμορφώθηκαν εκείνος σε βιολιστή και εκείνη σε τριαντάφυλλο. Λίγο αργότερα κατέφθασε η μάγισσα και προσπαθούσε μέσα στους θάμνους και τα αγκάθια να κόψει το λουλούδι. Ο Ρολάνδος ξεκίνησε να παίζει μουσική με το μαγικό βιολί του και αυτή άρχισε να χορεύει και να χοροπηδάει στον ρυθμό μέχρι που εξαντλήθηκε. Την επόμενη μέρα κίνησε ο Ρολάνδος να ετοιμάσει τον γάμο τους και εκείνη μεταμορφώθηκε σε βότσαλο για να τον περιμένει. Μόλις έφτασε στο σπίτι του γνώρισε μια άλλη γυναίκα και την ξέχασε. Μετά από καιρό που περίμενε τον αγαπημένο της μέσα στην στεναχώρια της μεταμορφώθηκε σε λουλούδι μήπως και την πατήσει κανένας περαστικός και λυτρωθεί. Τελικά ένας βοσκός έκοψε το λουλούδι και το πήρε σπίτι του και από εκείνη την μέρα όλες οι δουλειές του σπιτιού γινόντουσαν από μόνες τους. Κατάλαβε ο βοσκός ότι κάτι συμβαίνει και πήγε σε μια γριά να τον βοηθήσει να λύσει τα μάγια. Το κορίτσι φανερώθηκε, ο βοσκός την ζήτησε για γυναίκα του, εκείνη αρνήθηκε αλλά έμεινε να τον φροντίζει. Μετά από καιρό ο Ρολάνδος ετοίμασε τον γάμο του με την άλλη γυναίκα και το κορίτσι πήγε να τραγουδήσει προς τιμήν του ζευγαριού όπως όριζε το έθιμο της χώρας. Ο Ρολάνδος όμως αναγνώρισε την φωνή της, θυμήθηκε την αγάπη που της είχε και ματαίωσε τον γάμο για να μπορεί να παντρευτεί την πιστή κοπέλα όπως και έγινε.

2.3.3 Το χρυσό πουλί

Το παραμύθι ξεκινά με έναν βασιλιά που είχε στον κήπο του μια μηλιά με ολόχρυσα μήλα. Όταν τα μήλα ωρίμασαν αντιλήφθηκε ότι κάθε μέρα έλειπε και από ένα, γι αυτό έβαλε την νύχτα τον μεγαλύτερο γιο του να τα φυλάει. Τα μεσάνυχτα αποκοιμήθηκε και το πρωί έλειπε πάλι ένα μήλο. Το επόμενο βράδυ έβαλε τον δεύτερο γιο αλλά συνέβη το ίδιο. Ήρθε η σειρά του τρίτου γιου, του οποίου δεν είχε εμπιστοσύνη και αυτός για να αποδείξει ότι έκανε λάθος πρόσεχε πολύ να μην τον πάρει ο ύπνος. Τα μεσάνυχτα είδε ένα ολόχρυσο πουλί να έρχεται και να τσιμπάει ένα μήλο, δεν δίστασε, έβγαλε το τόξο του αλλά το βέλος αστόχησε και το πουλί γλίτωσε. Την επομένη είπε στον βασιλιά τι είχε συμβεί και εκείνος αμέσως ζήτησε να του φέρουν το χρυσό πουλί. Ξεκίνησε ο πρώτος γιός να το βρει και στην διαδρομή συνάντησε μια αλεπού. Πήγε να την σκοτώσει αλλά του είπε η αλεπού πως αν την άφηνε θα τον βοηθούσε με το χρυσό πουλί. Εκείνος αδιαφόρησε και την πυροβόλησε αστοχώντας. Παράκουσε τις συμβουλές της και ξεχασμένος από τον σκοπό του έμεινε στο μαγεμένο πανδοχείο. Το ίδιο έπαθε και ο δεύτερος γιός. Όμως ο τρίτος συνεργάστηκε με την αλεπού και ακολούθησε τις συμβουλές και πάνω που βρήκε το πουλί, παραστράτησε από αυτές και βρέθηκε καταδικασμένος σε θάνατο. Για να γλυτώσει από την ποινή συμφώνησε με τον βασιλιά να του φέρει το χρυσό άλογο. Πάλι τα ίδια έκανε και μόλις αντίκρισε το άλογο, τον έπιασαν. Αυτή τη φορά για αντάλλαγμα την ζωή του έπρεπε να βρει την βασιλοπούλα του χρυσού κάστρου. Από τα λάθη του δεν έμαθε και ξανά βρέθηκε μπλεγμένος. Τώρα για να σωθεί έπρεπε να μετακινήσει το βουνό που βρίσκονταν στην θέα του βασιλιά μέσα σε οκτώ ημέρες και άμα τα κατάφερνε θα έπαιρνε δικιά του την βασιλοπούλα. Την έβδομη μέρα της προσπάθειας εμφανίστηκε η αλεπού και τον βοήθησε και το πρωί πήρε την βασιλοπούλα και έφυγε. Ήθελε όμως να αποκτήσει το χρυσό άλογο και το χρυσό πουλί και η αλεπού για αντάλλαγμα ζήτησε να την σκοτώσει και θα του έδινε μια τελευταία συμβουλή. Δεν υπάκουσε για ακόμη μια φορά και κατέληξε να χάνει την βασιλοπούλα, το πουλί και το άλογο από τα ίδια του τα αδέρφια. Δυστυχισμένος όπως ήταν αποφάσισε η αλεπού να τον βοηθήσει για τελευταία φορά όπως και έγινε. Έπρεπε όμως να τηρήσει την υπόσχεση του να σκοτώσει την αλεπού αφού αυτό ήθελε για αντάλλαγμα. Μόλις της έκοψε το κεφάλι και τα πόδια λύθηκαν τα μάγια που την στοίχειωναν και μεταμορφώθηκε σε άντρα, τον αδερφό της βασιλοπούλας.

2.3.4 Γιορίντε και Γιορίνγκελ

Το παραμύθι ξεκινά με μια κακιά μάγισσα που γήτευε αγρίμια και πουλιά. Οι άντρες που πλησίαζαν τον πύργο της γινόταν πέτρα και οι γυναίκες πουλιά φυλακισμένα. Είχε στον πύργο της επτά χιλιάδες πουλιά. Η Γιορίντε και ο Γιορίνγκελ κόντευαν να παντρευτούν ώσπου βρέθηκαν στα λημέρια της κακιάς μάγισσας και μεταμορφώθηκαν και οι δύο. Πήρε η γριά την Γιορίντε που είχε γίνει αηδόνι και φτάνοντας στο σπίτι έλυσε τα μάγια του αγοριού. Βρήκε ο Γιορίνγκελ στον αγρό ένα μαγεμένο λουλούδι το οποίο ότι άγγιζε λευτερωνόταν από τα μάγια. Έτσι κατάφερε να μπει στον πύργο και να λύσει τα μάγια που κρατούσαν φυλακισμένη την καλή του και τις υπόλοιπες κοπέλες.

2.3.5 Το γαρίφαλο

Η διήγηση αφορά μια βασίλισσα που δεν μπορούσε να κάνει παιδιά. Μετά από χρόνια με την βοήθεια του Θεού απέκτησε ένα γιό που όλες του οι επιθυμίες γίνονταν πραγματικότητα. Ο μάγειρας του κάστρου όμως ήξερε ότι ήταν δώρο Θεού και τις ικανότητές του και το θέλησε δικό του. Έκλεψε το παιδί από την βασίλισσα στον ύπνο της και την παγίδεψε στάζοντας στην ποδιά της αίμα κόκορα. Ο βασιλιάς θύμωσε πολύ και εξόρισε την γυναίκα του σε έναν πύργο χωρίς φαί, ούτε νερό για επτά χρόνια. Δύο άγγελοι την φρόντιζαν για να μην πεθάνει. Ο μάγειρας έβαλε το παιδί να ευχηθεί για έναν πύργο και μια γυναίκα αλλά επειδή φοβόταν μην τον ανακαλύψει έβαλε την γυναίκα του να τον σκοτώσει, και αν δεν το έκανε θα την σκότωνε. Η γυναίκα δεν μπορούσε να το κάνει και ενημέρωσε τον άντρα της για της προθέσεις του μάγαιρα και εκείνος για να τον τιμωρήσει, τον μεταμόρφωσε σε μαύρο σκύλο. Το βασιλόπουλο θέλησε να γυρίσει να βρει την μάνα του και για να μην χωριστεί από την γυναίκα του σε αυτό το επικίνδυνο ταξίδι την μεταμόρφωσε σε γαρίφαλο και την πήρε μαζί. Βρίσκουν την μάνα και την καθησυχάζουν λέγοντάς της ότι όλα θα διορθωθούν. Γυρνάει στο παλάτι να εξηγήσει στον πατέρα του την πλεκτάνη που έστησε ο μάγειρας, ο οποίος καταλήγει να φυλακιστεί στο πιο βαθύ μπουντρούμι. Μεταμορφώνει πάλι το γαρίφαλο σε κορίτσι και ο βασιλιάς στέλνει να κατεβάσουν την βασίλισσα από τον πύργο. Τρεις μέρες αργότερα πέθανε ευτυχισμένη. Ύστερα πρόσταξε να κομματιάσουν τον μάγαιρα, αλλά αυτό δεν απάλυνε την θλίψη του και πέθανε λίγο αργότερα. Ο γιός παντρεύτηκε και έκανε μια κόρη.

2.3.6 Η γριά του δάσους

Η ιστορία ξεκινά με ένα κορίτσι που ταξίδευε με τα αφεντικά της στο δάσος. Τους επιτέθηκαν ληστές και ήταν η μόνη που γλίτωσε. Χαμένη και φοβισμένη όπως ήταν κάθισε στις ρίζες ενός δέντρου και ξάφνου εμφανίστηκε ένα περιστέρι που εκπλήρωνε κάθε της επιθυμία. Ήρθε η στιγμή που το πουλί ζήτησε αντάλλαγμα για όσα της είχε προσφέρει. Ήθελε το κορίτσι να του φέρει από το σπίτι του δάσους ένα μαγικό δαχτυλίδι που έμοιαζε φτωχικό. Μπαίνει στο σπίτι και καθώς έψαχνε, βλέπει την γριά του σπιτιού να το σκάει με ένα κλουβί. Το αρπάζει παίρνει το δαχτυλίδι που κράταγε στο ράμφος του το πουλί και παίρνει το δρόμο της επιστροφής. Φτάνει στο δέντρο και κάθεται πάλι στις ρίζες περιμένοντας το περιστέρι, αλλά τίποτα. Λίγο αργότερα ζωντανεύει το δέντρο την αγκαλιάζει και μεταμορφώνεται σε παλικάρι. Την ευχαριστεί που έλυσε τα μάγια της κακιάς γριάς και της εξηγεί πως εκείνος ήταν το λευκό περιστέρι που την βοήθαγε. Γύρισαν μαζί στο βασίλειο και παντρεύτηκαν.

2.3.7 Οι τρεις μαύρες πριγκίπισσες

Οι Ανατολικές Ινδίες είχαν καταληφθεί απ τον εχθρό, για να ελευθερωθούν από αυτόν έπρεπε να του δώσουν εξακόσια δουκάτα. Όποιος τα έδινε θα γινόταν δήμαρχος της πόλης. Αιχμαλώτισε ο εχθρός τον γιό ενός ψαρά και του έδωσε εξακόσια δουκάτα. Εκείνος τα έδωσε για να ελευθερωθεί η πόλη και έγινε δήμαρχος. Ο γιός του ξέφυγε από τον εχθρό και καθώς περπάταγε στο δάσος για την επιστροφή του βουνό χωρίστηκε στα δυο και εμφανίστηκε στην μέση ενός πύργου όπου όλα ήταν σκεπασμένα με μαύρο πανί. Έρχονται κατά πάνω του τρεις μαύρες από πάνω ως κάτω πριγκίπισσες και του ζητούν βοήθεια, να λύσει τα μάγια. Αυτές για αντάλλαγμα θα τον βοηθούσαν να βρει τον πατέρα του. Έτσι και έγινε. Ενώ διηγούνταν την ιστορία του, η μάνα του κατάλαβε ότι αυτές ήταν δουλειές του Εξαποδώ. Του είπε να στάξει μερικές σταγόνες από ευλογημένο κερί στην κάθε μία. Όταν όμως το έκανε άσπρισαν ως την μέση, του όρμησαν και άρχισαν να τον απειλούν με θάνατο. Αυτός έφυγε γρήγορα, ο πύργος εξαφανίστηκε, το βουνό έκλεισε και κανείς δεν έμαθε τι απέγινε.

2.4 Επιρροές - Αναφορές

Πολλά από τα γλυπτά της τελικής εγκατάστασης είναι επηρεασμένα από θεούς της αρχαίας Αιγύπτου, είτε όσον αφορά την θεματολογία είτε το στυλ. Σημαντική θέση κατέχουν τα ζώα στην μυθολογία της αρχαίας Αιγύπτου μιας και η θρησκεία τους ήταν εμπνευσμένη από την φύση και την δημιουργία του σύμπαντος.

Μερικά παραδείγματα:



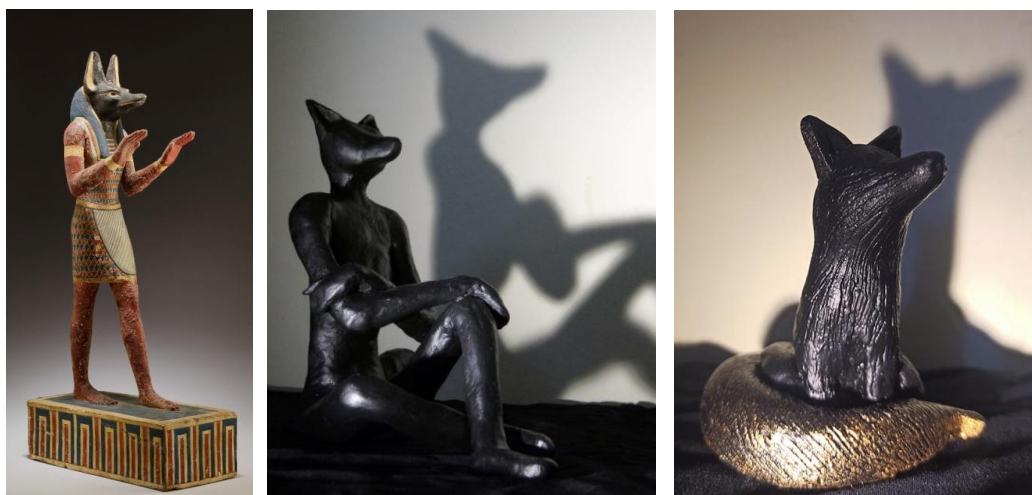
Εικόνες 15- 17: αριστερά: Μπρούτζινη γάτα της Αρχαίας Αιγυπτιακής, Ύστερης περιόδου³⁴, μέση: Μπρούτζινη γάτα της Αιγύπτου, 664-30 π.Χ., δεξιά: Γλυπτό της πτυχιακής.

Η απεικόνιση της γάτας στην αρχαία Αίγυπτο συνήθως αφορούσε την θεά Bastet η οποία ήταν προστάτιδα του σπιτιού από τα κακά πνεύματα και τις ασθένειες που σχετίζονταν με τις γυναίκες ή τα παιδιά, της κατοικίας, των μυστικών των γυναικών, της γονιμότητας και του τοκετού. Σχετίζονταν με την μεταθανάτια ζωή ως βοηθός και οδηγός των νεκρών. Ήταν κόρη του θεού ήλιου Ρα, γνωστή ως «το μάτι του Ρα».³⁵ Επίσης μερικές φορές οι μπρούτζινες γάτες της αρχαίας Αιγύπτου ήταν μούμιες γάτας και προορίζονταν για θυσία προς τους θεούς.³⁶

³⁴ National Museums Scotland, Votive statuette/cat, <https://www.nms.ac.uk/explore-our-collections/collection-search-results/votive-statuette-cat/299563> (πρόσβαση 18/6/2021).

³⁵ World history encyclopedia, <https://www.worldhistory.org/Bastet/> (πρόσβαση 18/6/2021).

³⁶ Musei Vaticani, Urn for the mummy of a cat <https://m.museivaticani.va/content/museivaticani-mobile/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-egizio/sala-vi--la-collezione-carlo-grassi/urna-per-mummia-di-gatto.html> (πρόσβαση 18/6/2021).



Εικόνες 18-20: αριστερά: Αγαλματίδιο του Anubis, εποχή των Πτολεμαίων, 332-30 π.Χ.,³⁷, μέση: Γλυπτό της πτυχιακής, μισός άνθρωπος- μισός αλεπού, δεξιά: Γλυπτό της πτυχιακής, Αλεπού.



Εικόνες 21-23: αριστερά: Ξύλινο γλυπτό του θεού Anubis, της Αρχαίας Αιγυπτιακής και Ρωμαϊκής περιόδου³⁸, μέση και δεξιά : Γλυπτά της πτυχιακής, σκύλος.

Ο Άνουβις, ο τέταρτος γιός του θεού Ρα, ήταν ο Αιγυπτιακός θεός της ταρίχευσης και μουμιοποίησης των ζώων και ο φύλακας των κοιμητηρίων που βοηθούσε στην κρίση των νεκρών πριν οι ψυχές τους οδηγηθούν στη μεταθανάτια ζωή. Ήταν άνδρας με κεφάλι μαύρου τσακαλιού και χοντρή ουρά. Ταυτίζεται με τον κένταυρο στην ελληνική μυθολογία.

³⁷ The MET, Statuette of Anubis, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/590939> (πρόσβαση 18/6/2021).

³⁸ National Museums Scotand, Statuette/dog, <https://www.nms.ac.uk/explore-our-collections/collection-search-results/statuette-dog/300376> (πρόσβαση 18/6/2021).



Εικόνες 24, 25: αριστερά: Άγαλμα του Horus, 1069-664 π.Χ.³⁹, δεξιά: Γλυπτό της πτυχιακής.

Ο Ώρος είναι ο θεός του βασιλικού αξιώματος. Όταν ο πατέρας του, Όσιρις, έγινε Αφέντης του Κάτω Κόσμου, ο Ώρος τον διαδέχτηκε σαν βασιλιάς επί της Γης και έγινε ο θεός με τον οποίο ταυτίστηκαν όλοι οι φαραώ. Ήταν άνθρωπος με κεφάλι γερακιού. Επίσης ταυτίζεται με τον θεό Απόλλωνα του δωδεκάθεου.⁴⁰

Τα κεφάλια από τις φιγούρες των γλυπτών της εγκατάστασης είναι επηρεασμένα από τα ειδώλια του κυκλαδικού πολιτισμού. Ο πολιτισμός αυτός άνθισε την 3^η χιλιετία π.Χ.. Δηλαδή την Πρώιμη Εποχή του χαλκού. Τα ειδώλια του, έχουν επηρεάσει πολλούς καλλιτέχνες



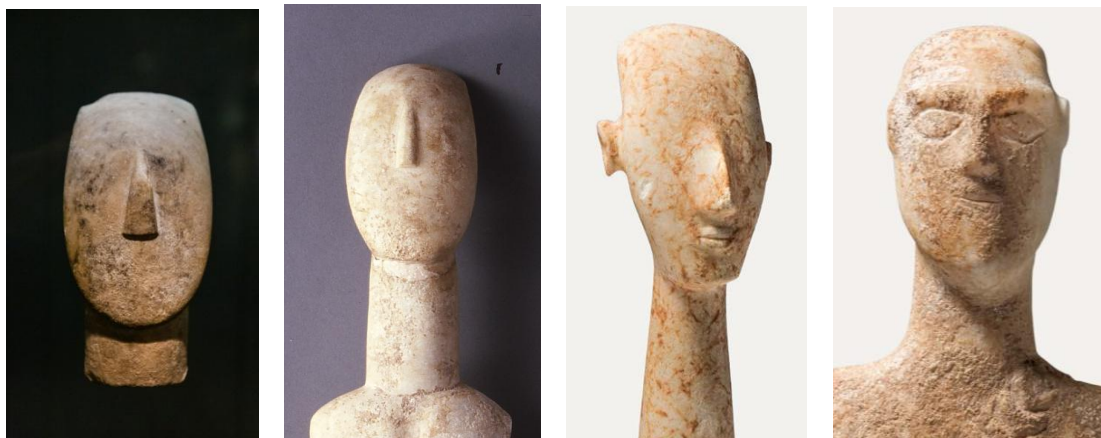
Εικόνα 26: Ειδώλια κυκλαδικού πολιτισμού.

του 20^{ου} και 21^{ου} αιώνα όπως οι Brancusi, Giacometti, Moore κ.α..⁴¹

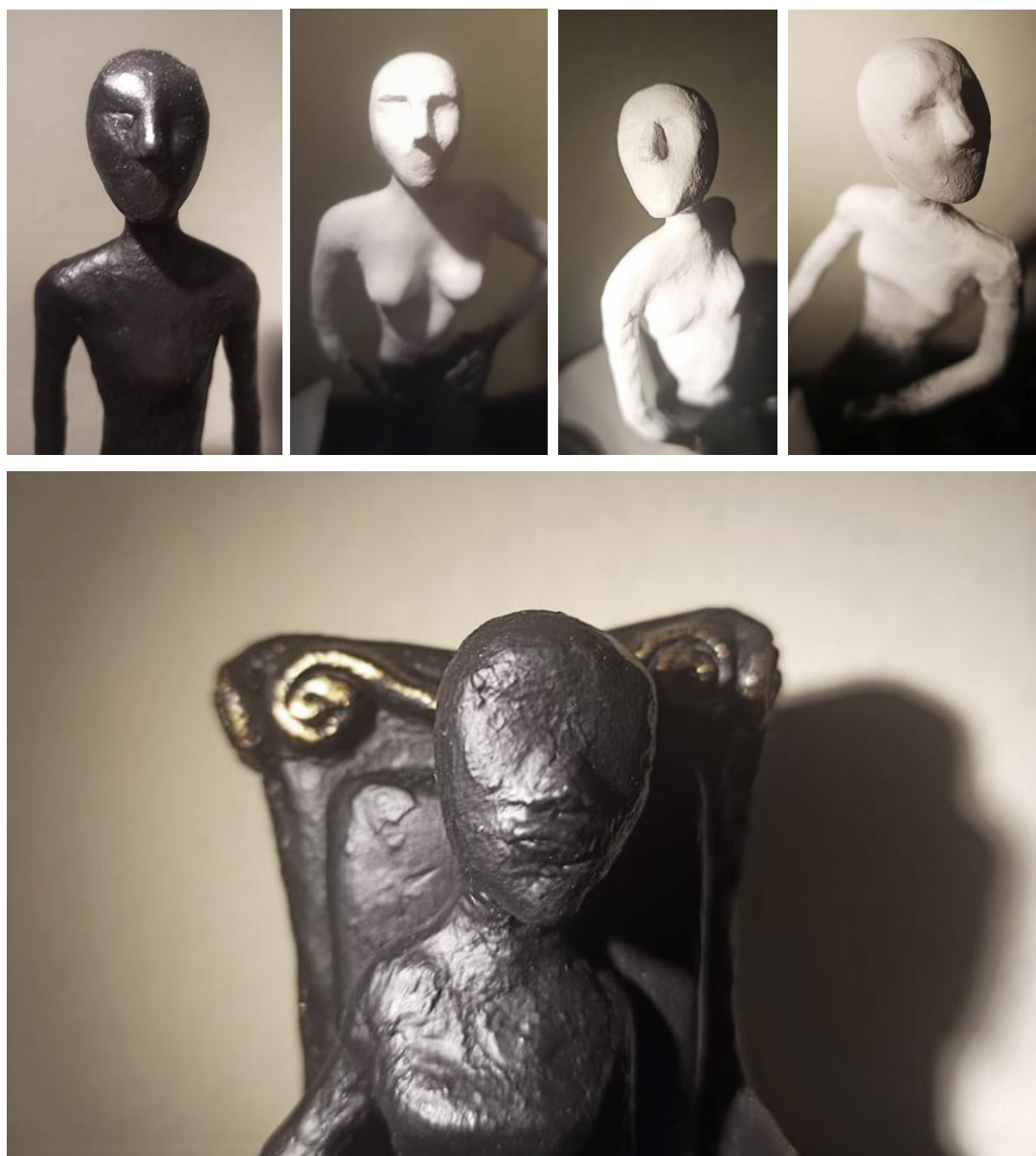
³⁹ Louvre, Statue de L'Horus Posno, <https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010008697>

⁴⁰ Ronel the Mythmaker, <https://www.ronelthemythmaker.com/ravens-and-crows-in-folklore-folklore-mythology/> (πρόσβαση 18/6/2021).

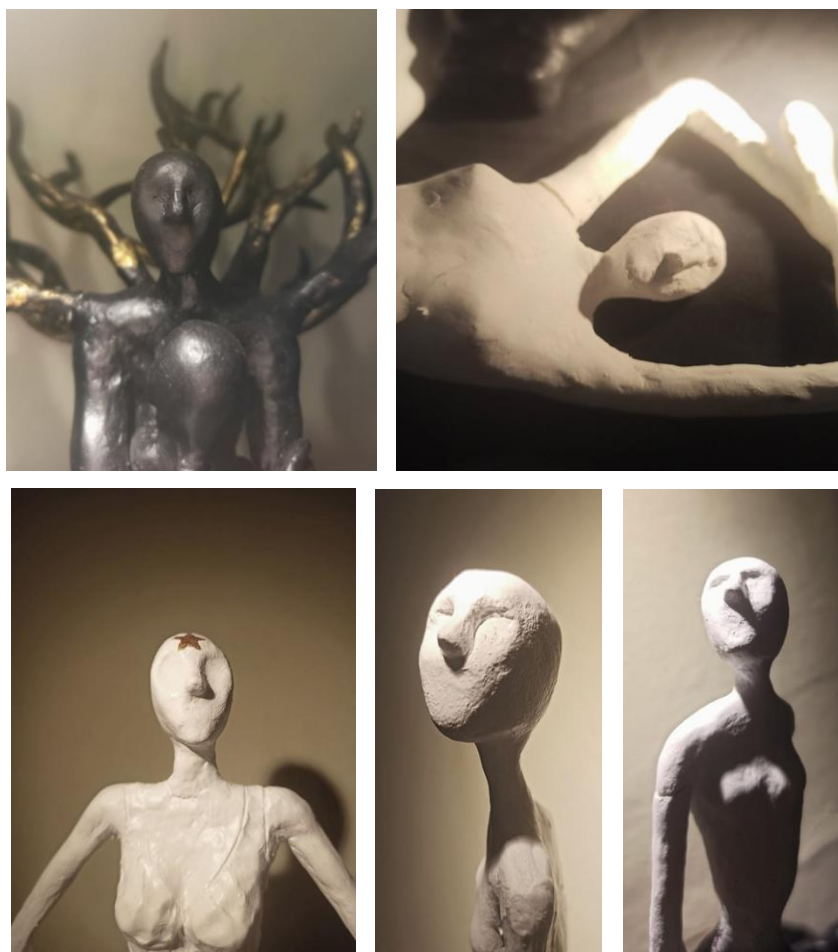
⁴¹ Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης, <https://cycladic.gr/page/kikladiki-techni#> (πρόσβαση 18/6/2021).



Εικόνες 27-30: Κεφάλια από κυκλαδικά ειδώλια.



Εικόνες 31- 35: Κεφάλια από τα γλυπτά της Πιτυακής.



Εικόνες 36-40 : Κεφάλια από τα γλυπτά της Πτυχιακής.

Άλλες επιρροές από καλλιτέχνες :



Εικόνα 41 : Ο Alberto Giacometti.

Alberto Giacometti (1901-1966).

Ο Ελβετός γλύπτης του 20^{ου} αιώνα. Τα γλυπτά του είναι επηρεασμένα από τα κινήματα του κυβισμού, του σουρεαλισμού και του υπαρξισμού. Χαρακτηριστική η δουλειά του με τις ψιλόλιγνες φιγούρες, σκελετωμένες με μακριά πόδια και μικρό κεφάλι. *«Βυθίζοντας τα δάκτυλά μου στον γύψο, αναζητώ κάτω από το δέρμα τα οστά, το κρανίο, τους σπονδύλους, το ανθρώπινο σώμα αποφλοιωμένο»*.⁴²

⁴² Tate, Alberto Giacometti, <https://www.tate.org.uk/art/artists/alberto-giacometti-1159> (πρόσβαση 18/6/2021).



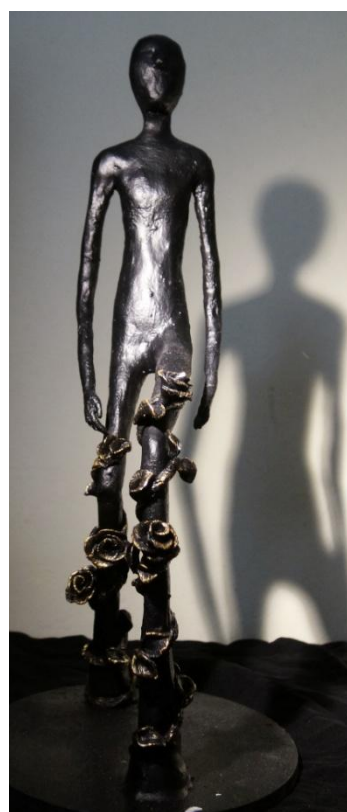
Εικόνες 42, 43 : αριστερά: Αποστεωμένο χέρι του Giacometti, δεξιά: Γλυπτό της πτυχιακής.



Εικόνες 44, 45: αριστερά: Γυναικεία φιγούρα του Giacometti, δεξιά: Γλυπτό της πτυχιακής.



Εικόνες 46, 47: αριστερά: Φιγούρες του Giacometti, δεξιά: Γλυπτά της πτυχιακής.



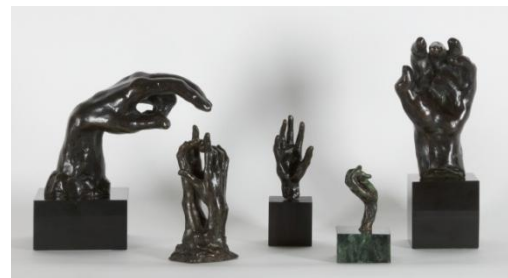
Εικόνες 48-50 : αριστερά: Φιγούρα που περπατάει του Giacometti, μέση και δεξιά: Γλυπτό της πτυχιακής.



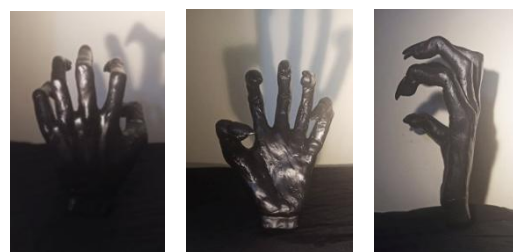
Εικόνες 51, 52: αριστερά: αποστεωμένος σκύλος του Giacometti, δεξιά: Γλυπτό της πτυχιακής.

Auguste Rodin (1840-1917).

Ο γαλλικής καταγωγής γλύπτης, Rodin, είναι γνωστός για τις μαρμάρινες και μπρούτζινες φιγούρες του αλλά κυρίως για τα πορτρέτα του. Μετά τον θάνατό του συνεχίζουν μέχρι και σήμερα να παράγονται αντίγραφα των έργων του με εκμαγεία. Τα έργα του διέπονται από ένα ιδιαίτερο προσωπικό στυλ και ρεαλιστική απόδοση.⁴³



Εικόνες 53, 54: Έργα του Rodin.



Εικόνες 55-58: Γλυπτά της πτυχιακής.

⁴³ Britannica, Auguste Rodin, <https://www.britannica.com/biography/Auguste-Rodin> (πρόσβαση 18/6/2021).



Εικόνες 59, 60: Η γριά του δάσους, αριστερά: Arthur Rackham, 1917, δεξιά: Γλυπτό της πτυχιακής.



Εικόνα 61: Άγαλμα Απόλλωνα και Δάφνης του Bernini.

Gian Lorenzo Bernini (1598-1680)

Παρόμοια μεταμόρφωση ανθρώπου σε δέντρο αποτελεί το μαρμάρινο άγαλμα σε πραγματικές διαστάσεις του Ιταλικής καταγωγής γλύπτη και ζωγράφου, Λορέντσο Μπερνίνι. Το έργο κατασκευάστηκε μεταξύ 1622 με 1625 μ.Χ. και κατατάσσεται στο κίνημα της εποχής Μπαρόκ. Υπεύθυνος για τις λεπτομέρειες του αγάλματος που δείχνουν την μεταμόρφωση της Δάφνης από ανθρώπινο σε φυτό, είναι ο Τζουλιάνο Φινέλι, βοηθός του Μπερνίνι. Αφορά την ιστορία του Απόλλωνα και της Δάφνης και συγκεκριμένα το στιγμιότυπο της μεταμόρφωσης.⁴⁴

⁴⁴ Britannica, Apollo and Daphne, <https://www.britannica.com/topic/Apollo-and-Daphne> (πρόσβαση 21/6/2021).



Εικόνες 62, 63: αριστερά: Hiranna Ibis του γλύπτη Tomas Barcelo Castela, δεξιά: Γλυπτό της πτυχιακής .



Εικόνες 64, 65: αριστερά: Hiranna Ibis του γλύπτη Tomas Barcelo Castela, δεξιά: Γλυπτό της πτυχιακής.

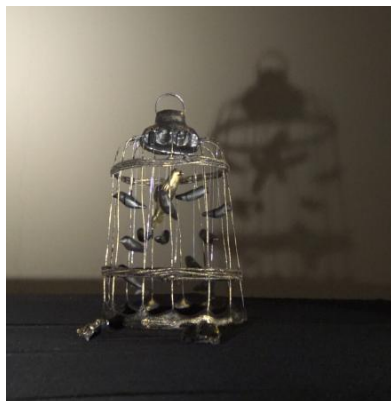
Tomas Barcelo Castela

Ο Tomas είναι σύγχρονος γλύπτης του 21^{ου} αιώνα, μισός Γάλλος, μισός Ισπανός. Βασικές επιρροές του αποτελούν ο Spielberg και ο Tolkien και τα γλυπτά του είναι επηρεασμένα από την βικτοριανή εποχή και την αρχαία Αίγυπτο.⁴⁵

⁴⁵ Gallery Ex-Machina, Interview with the artist Tomas Barcelo Castela, <https://www.galleryexmachina.com/2020/09/19/interview-with-the-artist-tomas-barcelo-castela/> (πρόσβαση 18/6/2021).



Εικόνες 66, 67: Κοράκι.



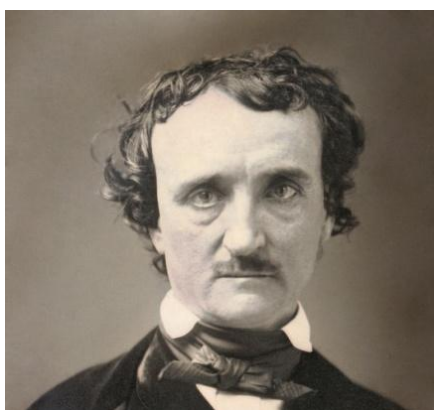
Εικόνες 68, 69: αριστερά: Κλουβί με πουλιά, δεξιά: Μισός άνθρωπος- μισό αηδόνι.



Εικόνες 70,71: αριστερά: Λευκό περιστέρι, δεξιά: Φτερά πουλιών.

Ο Πausanίας είπε ότι: «Μύθοι μεταμορφώσεων σε πουλιά θεωρήθηκε ότι πηγάζουν από το γεγονός πως στους ανθρώπους οι φωνές τους μοιάζουν με θρήνο».⁴⁶

Τα πουλιά κατέχουν σημαντική θέση στις μεταμορφώσεις στο λαϊκό παραμύθι και στην μυθολογία. Για αυτό και επιλέχτηκε να δοθεί έμφαση στην εγκατάσταση κάνοντας αισθητή την παρουσία τους συχνά. Το πρώτο γλυπτό της εγκατάστασης είναι η γυναίκα – αηδόνι και το τελευταίο το λευκό περιστέρι με το κλειδί. Στο ενδιάμεσο υπάρχει ένα κοράκι, ένα κλουβί με πουλιά και τα φτερά σκόρπια ως ενωτικό στοιχείο.



Edgar Allan Poe (1809-1849).

Το κοράκι είναι εμπνευσμένο από το βιβλίο του Edgar Allan Poe «21 Ιστορίες και Το Κοράκι». Τα έργα του διέπονται από μια μελαγχολική και μακάβρια αισθητική όπως και αυτή των αδερφών Grimm στις πρώτες εκδόσεις των ιστοριών τους.

Εικόνα 72: Ο Edgar Allan Poe.

⁴⁶ Μορφές και Θέματα της Αρχαίας Ελληνικής Μυθολογίας, Εισαγωγή, https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/mythology/lexicon/metamorphoseis/page_001.html?prev=tr ue (πρόσβαση 18/6/2021).

Κεφάλαιο 3

Υλοποίηση του έργου

3.1 Ανάλυση της αισθητικής

3.1.1 Στα γλυπτά

Προτιμήθηκε η μεταφορά του λογοτεχνικού κειμένου να πραγματοποιηθεί με γλυπτά και όχι με κάποιο δυσδιάστατο μέσο απεικόνισης για τους παρακάτω λόγους.

- Η σχηματοποίηση μιας ιδέας στον τρισδιάστατο χώρο με απλά υλικά.
- Η ανάγκη για εξερεύνηση της μορφής, των όγκων και των υλικών.
- Η δυνατότητα που προσφέρει για διάδραση μετακινώντας μια φωτεινή πηγή στον χώρο, μεταβάλλοντας την εμφάνισή του.
- Η ικανότητα να ληφθούν παραπάνω πληροφορίες και ερεθίσματα χρησιμοποιώντας μιας ακόμη βασική αίσθηση, πέραν της όρασης και της ακοής, την αίσθηση της αφής.

Όλα τα γλυπτά της εγκατάστασης είναι εμπνευσμένα από τις επτά ιστορίες των βιβλίων. Δίνεται έμφαση στο φανταστικό στοιχείο και κάποιες από τις απεικονίσεις είναι υπερρεαλιστικές, μη πραγματικές. Τα περισσότερα γλυπτά είναι φιγούρες ή ζώα.

Η προσέγγιση του χρώματος είναι λιτή, τα μόνα χρώματα που χρησιμοποιήθηκαν είναι το άσπρο, το μαύρο και το χρυσό. Το άσπρο συνδέεται με την αγνότητα και την ηρεμία ως χρώμα. Χρησιμοποιήθηκε μόνο στα γλυπτά που αποτύπωναν το απομεταμορφωμένο – λυτρωμένο. Η απομεταμόρφωση είναι η μετάβαση του μεταμορφωμένου στην αρχική του μορφή. Το μαύρο είχε την μεγαλύτερη έκταση γιατί πέρα από τα γλυπτά χρησιμοποιήθηκε και στον περιβάλλοντα χώρο, το τραπέζι και τα φώτα. Ο λόγος για τον οποίο επιλέχτηκε να κυριαρχεί το μαύρο είναι γιατί αυτό το χρώμα αντιπροσωπεύει το κακό και το επιθυμητό αποτέλεσμα ήταν να δημιουργηθεί μια σκοτεινή ατμόσφαιρα σαν αυτή που διακατείχε τα παραμύθια των αδερφών Grimm. Ο δυισμός άσπρου – μαύρου δημιουργεί ένα υψηλό επίπεδο δραματικής έντασης, μια σύγκρουση δύο αντίθετων δυνάμεων.⁴⁷

Τέλος το χρυσό χρησιμοποιήθηκε με φειδώ. Για τρεις διαφορετικούς σκοπούς:

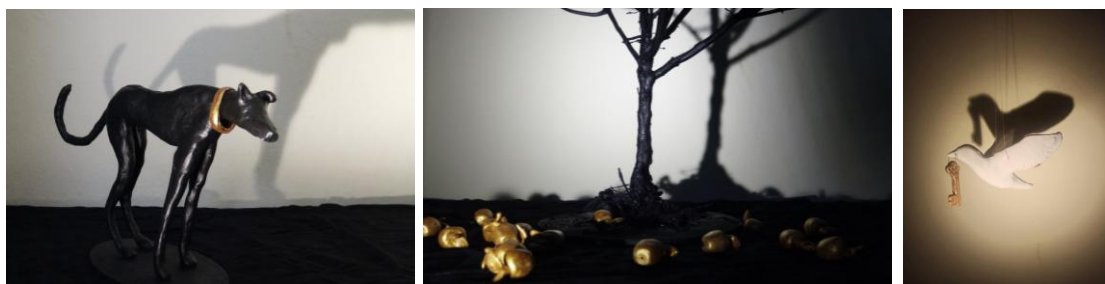
1. Σε κάποιες περιπτώσεις όπως το κλουβί με τα πουλιά χρησιμοποιήθηκε για να δοθεί μια αίσθηση μπρούτζινου αντικειμένου. [Εικ.73]

⁴⁷ Rudolf Arnheim, Τέχνη και οπτική αντίληψη, *Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης*. Μτφ. Ιάκωβος Ποταμιανός, Θεμέλιο, 2005, σ.358.

2. Χρησιμοποιήθηκε για να τονιστεί με λάμψη κάποια λεπτομέρεια, όπως στα τριαντάφυλλα στα πόδια του ανθρώπου που περπατάει ή στην ουρά της αλεπούς.[Εικ.74, 75]
3. Χρησιμοποιήθηκε γιατί έτσι περιγράφονταν στο παραμύθι και είναι πραγματική μεταφορά. Όπως το κολάρο του σκύλου, το κλειδί του περιστεριού, τα μήλα.[Εικ.76-78]



Εικόνες 73-75: αριστερά: Το «μπρούτζινο» κλουβί, μέση: Τα τριαντάφυλλα, δεξιά: Η ουρά.



Εικόνες 76-78: αριστερά: Το κολάρο, μέση: Τα μήλα, δεξιά: Το κλειδί.

Ο ζωγράφος Odilon Redon έγραψε: *«Πρέπει κανείς να σέβεται το μαύρο. Τίποτα δεν το εκχυδαΐζει. Δεν ευχαριστεί το μάτι και δεν αφυπνίζει καμία άλλη αίσθηση. Λειτουργεί ως μεσάζων του νου πολύ περισσότερο απ' όσο το ωραίο χρώμα της παλέτας ή του πρίσματος».*⁴⁸

⁴⁸ Rudolf Arnheim, Τέχνη και οπτική αντίληψη, *Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης*. Μτφ. Ιάκωβος Ποταμιανός, Θεμέλιο, 2005, σ.361.

3.1.2 Για τον φωτισμό

Ο φωτισμός είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με την αισθητική της εγκατάστασης. Βασικός του στόχος είναι η δημιουργία σκιών, που προσδίδουν δραματικότητα. Για αυτόν τον λόγο έγινε η επιλογή να γίνει νύχτα η βιντεοσκόπηση, ώστε να υπάρχει απόλυτος έλεγχος του φωτισμού. Η κίνηση των φωτεινών πηγών δίνει την αίσθηση ότι ζωντανεύουν τα γλυπτά στον περιβάλλοντα χώρο και δημιουργούν μια παράσταση, σαν θέατρο σκιών.



Οι φωτιστικές πηγές που χρησιμοποιήθηκαν για την εγκατάσταση ήταν έξι λάμπες led, των 3Watt. Είχαν κλιπ για να εφαρμόζονται στην άκρη του τραπεζιού, εύκαμπτο βραχίονα για να υπάρχει ευελιξία στην

Εικόνα 79: Ο γλυπτικός χώρος με τις φωτιστικές πηγές. κατεύθυνση του φωτός, καθώς επίσης και η διαμόρφωση της κεφαλής δημιουργούσε γωνία φωτισμού 30 μοιρών, για να μην υπάρχει μεγάλη διάχυση φωτός. Η θερμοκρασία που είχαν οι πηγές ήταν στα 3.000 Kelvin για θερμό προς λευκό φωτιστικό αποτέλεσμα. Επιλέχτηκε το μαύρο χρώμα στις λάμπες για να μην κάνουν αντίθεση και να ταιριάζουν με τον υπόλοιπο γλυπτικό χώρο του τραπεζιού.



Εικόνα 80: Σκιάς στον τοίχο.



Εικόνα 81: Σκιές στον τοίχο.



Εικόνα 82: Υπερφωτισμένα σημεία.



Εικόνα 83: Υποφωτισμένα σημεία.

3.1.3 Σχετικά με την μουσική

Η μουσική αποτελεί αναπόσπαστο και πολύ σημαντικό κομμάτι της εγκατάστασης. Γράφηκε από τον συνθέτη Γιάννη Κονσολάκη – John Konsolakis έπειτα από πολύωρη επικοινωνία ώστε να μεταφερθούν όλες οι πληροφορίες για το επιθυμητό τελικό αποτέλεσμα.

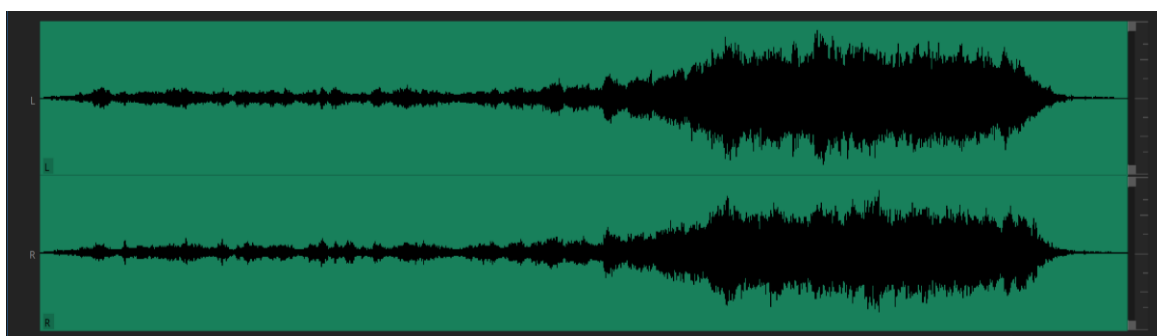
Στόχος της μουσικής είναι η εμβύθιση του θεατή στην ατμόσφαιρα που δημιουργείται από τον γλυπτικό χώρο και τον φωτισμό. Υπάρχει αντιστοιχία στην έκταση του κάθε μέρους την μουσικής με την έμφαση που δόθηκε στο κάθε στοιχείο στην έκθεση των γλυπτών.

Ο τίτλος του κομματιού είναι «Transfiguration» και χωρίζεται σε τρία μέρη.

Το πρώτο μέρος από 00:00 έως 02:53. Αντιπροσωπεύει το στοιχειωμένο, σκοτεινό, το μεταμορφωμένο.

Το δεύτερο μέρος από 02:54 έως 03:57. Είναι η μεταμόρφωση, η μετάβαση, η αβεβαιότητα και η εναλλαγή από την μία διάθεση στην άλλη.

Το τρίτο μέρος από 03:58 έως 05:35. Είναι η λύτρωση του στοιχειωμένου, μεταμορφωμένου, η απελευθέρωση από τα ξόρκια και τα μάγια (απομεταμόρφωση), η χαρά και τέλος η ηρεμία.



Εικόνα 84: Το ηχητικό κύμα του κομματιού.

3.2 Βιντεοσκόπηση και μοντάζ

Η βιντεοσκόπηση επιλέχτηκε να γίνει νυχτερινές ώρες, ώστε να υπάρχει απόλυτος έλεγχος του φωτός, στον περιβάλλοντα χώρο. Πρώτα έγιναν κάποια γενικά πλάνα του χώρου και στην συνέχεια κοντινά του κάθε έργου ξεχωριστά. Έγιναν κάποια πλάνα με οριζόντιο Panning για να καταγραφούν όλα τα γλυπτά. Κάποια με σταθερή κάμερα αλλά κινούμενη φωτεινή πηγή ώστε να δημιουργηθούν κινούμενες σκιές στους τοίχους του χώρου, για μεγαλύτερο δραματικό αποτέλεσμα. Στα κοντινά πλάνα χρησιμοποιήθηκε λευκό χαρτόνι canson, ως ρεφλέκτορας για να μαλακώσουν οι σκιές και οι αντανάκλασεις πάνω στα γλυπτά.

Κατά την διαδικασία της βιντεοσκόπησης ακουγόταν η μουσική, για να ταιριάζει η ροή της κίνησης των πλάνων με τον ήχο. Επίσης διατηρήθηκε η σειρά της τοποθέτησης των έργων πάνω στο τραπέζι με την σειρά της λήψης των πλάνων, το ίδιο έγινε και στο μοντάζ. Η έκθεση άνοιγε με τα μαύρα γλυπτά και έκλεινε με τα λευκά. Όπως και τα παραμύθια που έχουν αίσιο τέλος.

Η κάμερα που χρησιμοποιήθηκε ήταν μια handycam με ευρυγώνιο φακό 29,8mm που έδινε την δυνατότητα να τραβηχτούν γενικά πλάνα ενώ ο χώρος ήταν μακρόστενος (10 x 5 m.). Με ενσωματωμένο stabilizer για σταθερή εικόνα, παρόλο που στα γενικά πλάνα έγινε χρήση τρίποδου. Τέλος βασικό χαρακτηριστικό ήταν ο σύγχρονος αισθητήρας όπου μείωνε τον θόρυβο σε σκοτεινούς χώρους πράγμα σημαντικό στην συγκεκριμένη περίπτωση.

Το μοντάζ έγινε στο πρόγραμμα της Adobe, το Premiere. Έγινε blending σε κάποια πλάνα με το fade out του ενός να συγχωνεύεται με το fade in του επόμενου, ελάχιστο color correction μόνο όπου ήταν αναγκαίο και μείωση του duration για πιο αργή κίνηση όπου ήταν επιθυμητό.

3.3 Η διαμόρφωση της εγκατάστασης

Για την υλοποίηση της εγκατάστασης ακολουθήθηκαν τα εξής βήματα:

1. Επιλογή βιβλίου.
2. Επιλογή ιστοριών με κοινό μοτίβο.
3. Εύρεση είδους τέχνης για την μεταφορά λογοτεχνικού κειμένου σε εικόνα.
4. Δοκιμαστική περίοδος με σχέδια, χειροτεχνίες, ποπ-απ και γλυπτική.
5. Κατάληξη σε γλυπτική και δοκιμές για να βρεθεί το επιθυμητό υλικό. Δοκιμή με : πλαστελίνη γλυπτικής, καλούπια από αλγινικό και γύψο χύτευσης και αυτοξηνούμενο πηλό.
6. Κατάληξη σε αυτοξηνούμενο πηλό μοντελισμού και δοκιμές για να βρεθεί το κατάλληλο είδος.
7. Κατάληξη σε πηλό με βάση το χαρτί.
8. Μελέτη τεχνικής από βιβλία και συμβουλευτικής καθοδήγησης από τον κ. Νίκο Κόκκαλη και κ. Φώτη Ραφτόπουλο.
9. Επιλογή ύφους των γλυπτών με βάση τις δοκιμές που έγιναν και μελέτη καλλιτεχνών (γλύπτες, ζωγράφους, σκηνοθέτες, κ.α.), σχεδιασμός και υλοποίηση.
10. Επιλογή βάσεων για το γλυπτά (διακριτικό ξύλο)
11. Επιλογή χρωματικής παλέτας μέσω πειραματισμών κατάληξη σε άσπρο, μαύρο, χρυσό, σπρέι και ακρυλικά.
12. Διαμόρφωση τελικής ιδέας της εγκατάστασης με έκθεση γλυπτών, φωτισμό και μουσική.
13. Εύρεση χώρου και τραπεζιών.
14. 3D ψηφιακή κάτοψη του χώρου για να ελεγχθεί η διαμόρφωση.
15. Ερεύνα και αγορά: υφάσμα (μαύρη ποπλίνα για ματ αποτέλεσμα), φώτα (έξι led των 3.000 Kelvin), μπαλαντέζες.
16. Τελική διαμόρφωση χώρου.
17. Βιντεοσκόπηση και Μοντάζ.

Αναλογικά εργαλεία και υλικά:

Μολύβια, πινέλα, εργαλεία γλυπτικής, πένσα, κόφτης, ψαλίδι, χάρακας, πρόκες, σύρμα αλουμινίου, ακτίνες ποδηλάτου, ξύλο, σπάγκος, πετονιά, χαρτοταινία, χαρτόνι, κόλλα, αλουμινόχαρτο, πηλός, γύψος, ακρυλικά χρώματα, ακρυλικά σπρέι, βερνίκι.

Ψηφιακά εργαλεία:

Κάμερα κινητού, Redmi note 8 pro.

Βιντεοκάμερα, Sony Handycam 4K.

Προγράμματα:

Floorplanner Dashboard.

Adobe Photoshop, CC, 2019.

Adobe Premiere, CC, 2019.

Σύνδεσμος του βίντεο:

<https://drive.google.com/file/d/1KUjc63ZH7afmgLgi6nj8d1GEYCwW3V90/view?usp=sharing>

Συμπεράσματα

Ο στόχος αυτής της εργασίας ήταν η μεταφορά λογοτεχνικού κειμένου σε μια οπτικοακουστική εγκατάσταση με γλυπτά από πηλό, μουσικό ηχοτοπίο και φωτισμό, εμπνευσμένα από το μοτίβο της μεταμόρφωσης. Απώτερος σκοπός για τον θεατή της εγκατάστασης είναι η εμπύθιση του στην αισθητική των βιβλίων. Με την ολοκλήρωση του πρακτικού και του θεωρητικού μέρους αυτής της πτυχιακής γίνεται αναφορά στον βαθμό επίτευξης των στόχων και στις δυσκολίες που αντιμετωπίστηκαν κατά την υλοποίηση.

Οι αρχικοί στόχοι της εργασίας επετεύχθησαν σε ικανοποιητικό βαθμό. Η έρευνα που έγινε για το θεωρητικό μέρος προσέφερε νέες γνώσεις και εξέλιξη της προσωπικής αισθητικής. Στο πρακτικό επίπεδο η αναγκαιότητα για ένα οπτικά και τεχνικά άρτιο αποτέλεσμα προσέφερε μια νέα αντίληψη στο κομμάτι της γλυπτικής. Αφιερώθηκε πολύς χρόνος σε δοκιμές και πειραματισμούς για την ολοκλήρωση του αποτελέσματος. Στο κομμάτι της γλυπτικής αν υπήρχε παραπάνω χρόνος η αντιμετώπιση θα ήταν διαφορετική. Θα δίνονταν μεγαλύτερη έμφαση στην μελέτη και τον σχεδιασμό του κάθε γλύπτου.

Οι δυσκολίες που εμφανίστηκαν κατά την διαδικασία της υλοποίησης αντιμετωπίστηκαν με όσο το δυνατόν περισσότερη καλλιτεχνική δημιουργία, πειραματισμούς, επιμονή και υπομονή. Η μη ικανότητα να επικοινωνήσεις δια ζώσης με τους καθηγητές, δυσκόλευε την διαδικασία της προσπάθειας αυτής. Επίσης η εγκατάσταση δεν γινόταν να παρουσιαστεί live και το τελικό αποτέλεσμα μέσω της βιντεοσκόπησης υστερούσε στην εμπίθυση του θεατή-ακροατή στην ατμόσφαιρα που δημιουργήθηκε. Αυτό το εμπόδιο από την άλλη, επέτρεψε μεγαλύτερη ακρίβεια του τελικού αποτελέσματος μιας και υπήρχε χρόνος για μελέτη και επεξεργασία των πλάνων. Τα εμπόδια που συναντήθηκαν, έγιναν εφελτήριο για περισσότερη εφευρετικότητα, έμπνευση και νέες προοπτικές.

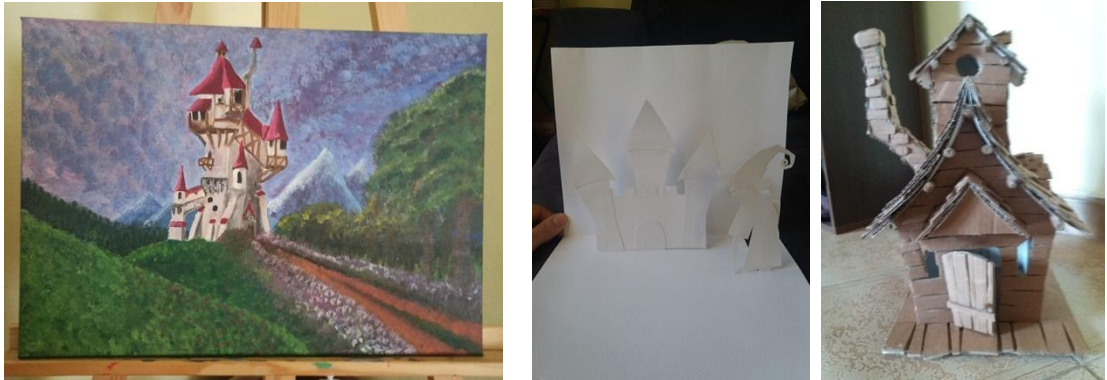
Συνοψίζοντας, αξίζει να τονιστεί ότι αυτή η εργασία συνέβαλε στην βελτίωση των αρετών που χρειάζεται η τέχνη της γλυπτικής και στην χάραξη μιας νέας πορείας στον τομέα αυτόν.

Παράρτημα φωτογραφιών

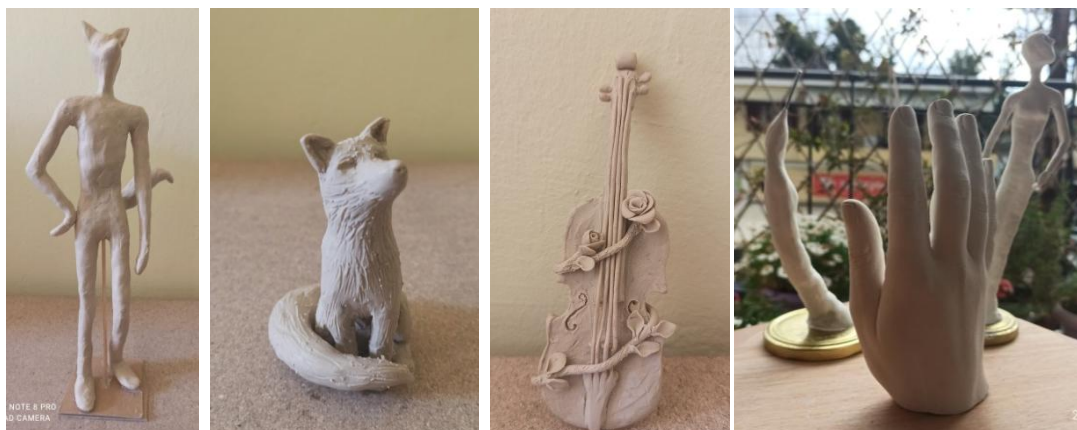
Από την αρχή της διαδικασίας ως την τελική διαμόρφωση της εγκατάστασης:



Εικόνες 85-87: Σχέδια με μολύβι.



Εικόνες 88-90: Δοκιμές αριστερά: ακρυλικό σε καμβά, μέση: ποπ-απ, δεξιά: χειροτεχνία με χαρτόκουτο.



Εικόνες 91-93: Δοκιμές: προπλάσματα με πλαστελίνη γλυπτικής, εκμαγείο αλγινικού και γύψο χύτευσης.



Εικόνες 94-97: Γλυπτική διαδικασία έργων.



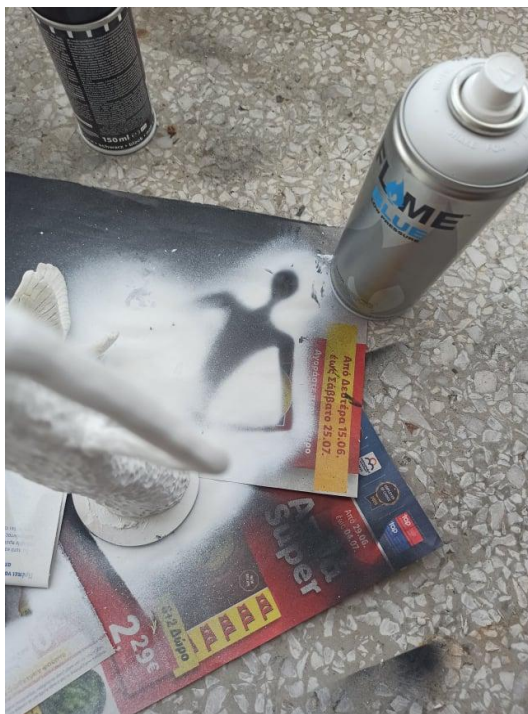
Εικόνες 98-101: Γλυπτική διαδικασία έργων και διαφορετικές βάσεις για να βρεθεί η κατάλληλη.



Εικόνες 102, 103: Ίδια ιδέα με διαφορετικές εκτελέσεις.



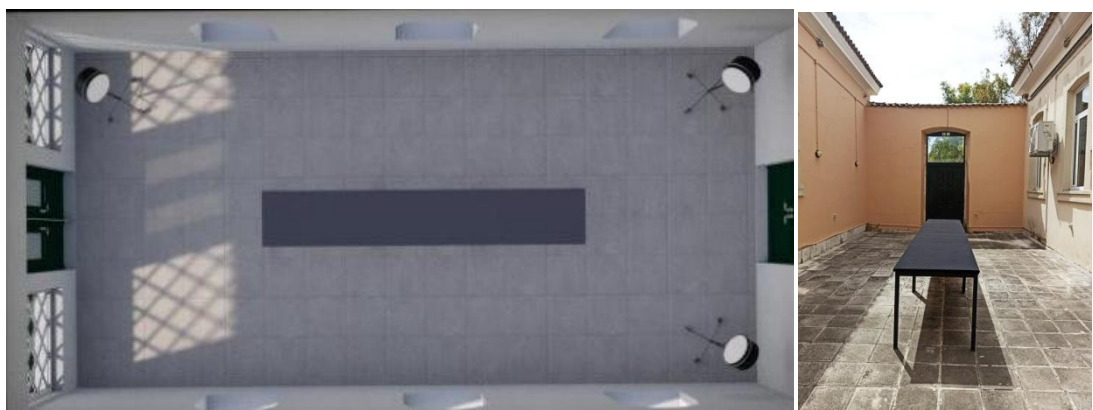
Εικόνες 104-106: Βάψιμο γλυπτών.



Εικόνες 107, 108: Διαδικασία βαψίματος με σπрей.



Εικόνες 109, 110: Διαδικασία βαψίματος με ακρυλικά.



Εικόνες 111, 112: Τρισδιάστατη απεικόνιση του χώρου της εγκατάστασης και ο χώρος.



Εικόνες 113-115: Στήσιμο και βιντεοσκόπηση της εγκατάστασης.



Εικόνες 116, 117: Βιντεοσκόπηση της εγκατάστασης.

Metamorphosis



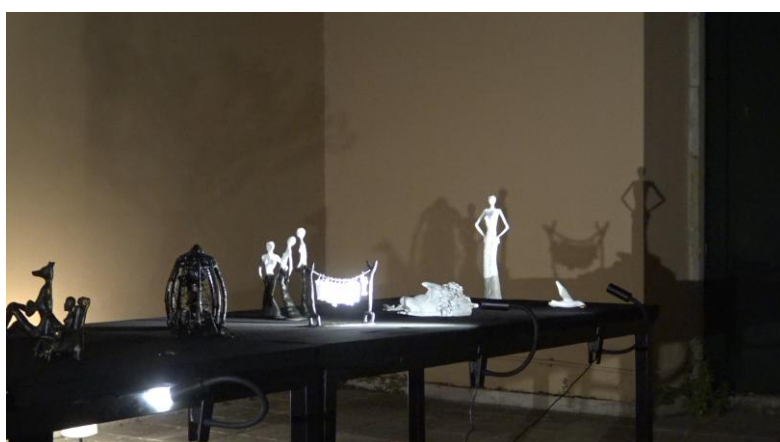
Εικόνα 118: Η εγκατάσταση.



Εικόνες 119, 120: Μετακίνηση φωτεινής πηγής, αλλαγή σκιών πάνω στα γλυπτά.



Εικόνες 121-124: Μετακίνηση φωτεινής πηγής, κίνηση σκιάς στον τοίχο.



Εικόνες 125-128: Μετακίνηση φωτεινής πηγής, κίνηση σκιάς στον τοίχο.



Εικόνες 129, 130: Μετακίνηση φωτεινής πηγής, αλλαγή σκιών πάνω στα γλυπτά.



Εικόνα 131: Λεπτομέρειες στα λουλούδια.



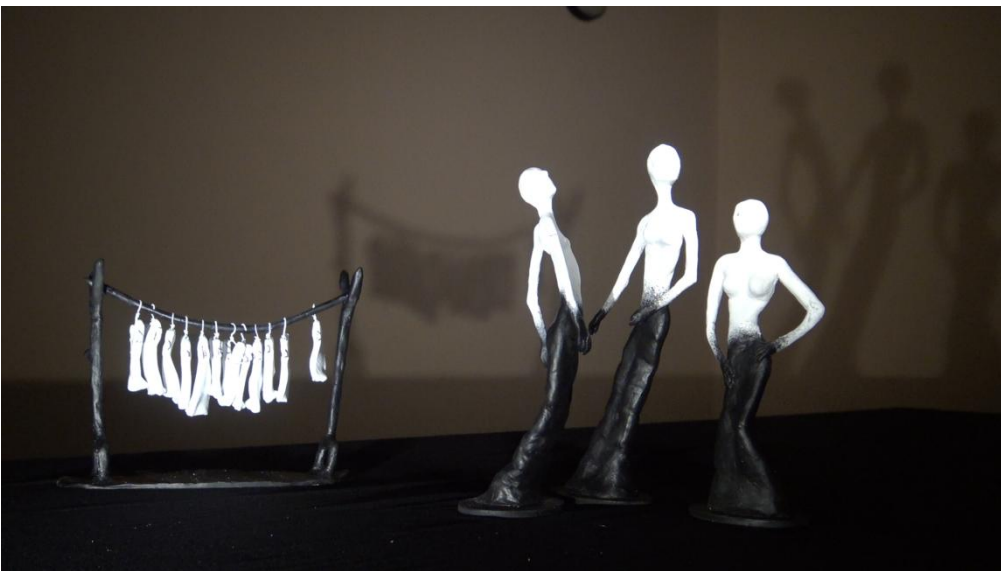
Εικόνες 132-134: Λεπτομέρειες γλυπτών.



Εικόνες 135, 136: Λεπτομέρειες γλυπτών.



Εικόνες 137-139: Στιγμιότυπα από την εγκατάσταση.



Εικόνες 140-142: Στιγμιότυπα από την εγκατάσταση.



Εικόνες 143-145: Στιγμιότυπα από την εγκατάσταση.

Βιβλιογραφία

Ελληνόγλωσση Βιβλιογραφία

- Γεώργιος Α. Μέγας, *Συστηματική λαογραφία. Σημειώσεις κατά τας παραδόσεις του καθηγητού Γ. Α. Μέγα*, Αθήναι 1961.
- Γιάκομπ και Βίλελμ Γκρίμμ, *Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ*, Α' τόμος, μτφ. Μαρία Αγγελίδου, ΑΓΡΑ, 1995.
- Γιάκομπ και Βίλελμ Γκρίμμ, *Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ*, Β' τόμος, μτφ. Μαρία Αγγελίδου, ΑΓΡΑ, 1995.
- Γιάκομπ και Βίλελμ Γκρίμμ, *Τα παραμύθια των αδερφών Γκρίμμ*, Γ' τόμος, μτφ. Μαρία Αγγελίδου, ΑΓΡΑ, 1995.
- Δ. Λουκάτος, *Εισαγωγή στην ελληνική λαογραφία*, ΜΙΕΤ, Αθήνα, 1992.
- Ευάγγελος Γ. Αυδίκος, *Το Λαϊκό Παραμύθι - Θεωρητικές Προσεγγίσεις*, ΟΔΥΣΣΕΑΣ, Αθήνα, 1994.
- Λεξικό της μεσαιωνικής ελληνικής δημόδους γραμματείας, τόμος ΙΕ', 1990.
- Μαριλλένα Παπαχριστοφόρου, *Δημόσιος και Ιδιωτικός Βίος στην Ελλάδα II: Οι νεότεροι χρόνοι*. Τόμος Γ', ΕΑΠ, 2002.
- Μιχάλης Γ. Μερακλής, *Έντεχνος λαϊκός λόγος*, Καρδαμίτσας, Αθήνα, 2007.
- Μιχάλης Γ. Μερακλής, *Παιδαγωγικά της Λαογραφίας*, Ιωλκός, Αθήνα, 2001.
- Μιχάλης Γ. Μερακλής, *Το παραμύθι από τους αδερφούς Grimm στην εποχή μας, Μοτίβα και σύμβολα στο λαϊκό παραμύθι*, Gutenberg, 2017.
- Στίλπων Π. Κυριακίδης, *Ελληνική λαογραφία. Μέρος Α': Τα μνημεία του λόγου*, Δημοσιεύματα του Λαογραφικού Αρχείου, Εν Αθήναι, 1966.
- Χρυσούλα Χατζητάκη - Καψωμένου, *Το νεοελληνικό παραμύθι*, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Θεσσαλονίκη, 2002.
- Max Luthi, *Το λαϊκό παραμύθι ως ποίηση. Αισθητική και Ανθρωπολογία*, Πατάκη, Αθήνα, 2018.
- Rudolf Arnheim, *Τέχνη και οπτική αντίληψη, Η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης*. Μτφ. Ιάκωβος Ποταμιανός, Θεμέλιο, 2005.

Ξενόγλωσση βιβλιογραφία

- Ernest Baughman, *Type and Motif-Index of the Folktales of England and North America*, The Hague Mouton and Co., 1966.
- Hans-Jorg Uther, *The Types of International Folktales, A Classification and Bibliography, Part 1*, Academia Scientiarum Fennica, Helsinki, 2004.
- Marina Warrner, *Fantastic Metamorphoses, Other Worlds*, Oxford University Press, USA, 2002.
- Ioannis M. Konstantatos, «*Aristophanic Shape-shifters: Myth, Fairytale, Satire*», Λόγειον 7, Πανεπιστημιακές εκδόσεις Κρήτης, 2017.
<https://logeion.upatras.gr/sites/loggeion.upatras.gr/files/pdf/files/Konstantakos%2C%20%E2%80%9CLogeion%E2%80%9D%207%20%282017%29.pdf>
(πρόσβαση 18/6/2021).

Ιστογραφία

- Θεογονία ονομάτων επίσκεψης, Δάφνη,
<https://theogonia.gr/metamorfoseis/pllnkdphn.htm> (πρόσβαση 18/6/2021).
- Λεξικό της κοινής Νεοελληνικής, μοτίβο,
https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/search.html?lq=%CE%BC%CE%BF%CF%84%CE%AF%CE%B2%CE%BF&sin=all
(πρόσβαση 18/6/2021).
- Λεξικό της κοινής Νεοελληνικής, παραμύθι,
https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/search.html?lq=%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%BC%CF%8D%CE%B8%CE%B9&dq= (πρόσβαση 18/6/2021).
- Μορφές και Θέματα της Αρχαίας Ελληνικής Μυθολογίας, Εισαγωγή,
https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/mythology/lexicon/metamorfoseis/page_001.html?prev=true (πρόσβαση 18/6/2021).
- Μουσείο Κυκλαδικής Τέχνης,
<https://cycladic.gr/page/kikladiki-techni#> (πρόσβαση 18/6/2021).
- Παιδικά Παραμύθια, Η βατραχίνα,
<https://www.paidika-paramythia.gr/story/177/i-vatrahina>
(πρόσβαση 20/6/2021).
- BnF Gallica, <https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b2200054w/f15.item>
(πρόσβαση 18/6/2021).
- Britannica, Apollo and Daphne, <https://www.britannica.com/topic/Apollo-and-Daphne> (πρόσβαση 21/6/2021).
- Britannica, Auguste Rodin,
<https://www.britannica.com/biography/Auguste-Rodin>
(πρόσβαση 18/6/2021).
- Encyclopedia.com, shape shifting,
<https://www.encyclopedia.com/environment/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/shape-shifting> (πρόσβαση 20/6/2021).

- Gallery Ex-Machina, Interview with the artist Tomas Barcelo Castela, <https://www.galleryexmachina.com/2020/09/19/interview-with-the-artist-tomas-barcelo-castela/> (πρόσβαση 18/6/2021).
- Louvre, Statue de L'Horus Posno, <https://collections.louvre.fr/ark:/53355/cl010008697> (πρόσβαση 18/6/2021).
- Musei Vaticani, Urn for the mummy of a cat, <https://m.museivaticani.va/content/museivaticani-mobile/en/collezioni/musei/museo-gregoriano-egizio/sala-vi--la-collezione-carlo-grassi/urna-per-mummia-di-gatto.html> (πρόσβαση 18/6/2021).
- National Myseums Scotland, Votive statuette/cat, <https://www.nms.ac.uk/explore-our-collections/collection-search-results/votive-statuette-cat/299563> (πρόσβαση 18/6/2021).
- National Museums Scotand, Statuette/dog, <https://www.nms.ac.uk/explore-our-collections/collection-search-results/statuette-dog/300376> (πρόσβαση 18/6/2021).
- Ronel the Mythmaker, <https://www.ronelthemythmaker.com/ravens-and-crows-in-folklore-folklore-mythology/> (πρόσβαση 18/6/2021).
- Tate, Alberto Giacometti, <https://www.tate.org.uk/art/artists/alberto-giacometti-1159> (πρόσβαση 18/6/2021).
- The MET, Statuette of Anubis, <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/590939> (πρόσβαση 18/6/2021).
- World history encyclopedia, <https://www.worldhistory.org/Bastet/> (πρόσβαση 18/6/2021).