**Όταν τα παραμύθια των αδελφών Grimm επιστρέφουν στους ενηλίκους:**

**η περίπτωση των κόμικς**

**Διαφάνεια 1**

Τα παραμύθια έχουν αντέξει πολλούς αιώνες, πολλές γενιές αποδεκτών, θεατών, ακροατών και αναγνωστών, πολλές μεταμορφώσεις, λογοτεχνικές, θεατρικές, χορογραφικές, τηλεοπτικές και κινηματογραφικές διασκευές, αμέτρητες μεταφράσεις, εικονογραφικές και μουσικές εκδοχές. Το φαινόμενο της μετατροπής των παραμυθιών σε ποικίλες μορφές πολιτισμικών παραγωγών αφορά και το αφηγηματικό μέσο των κόμικς. Σήμερα, οι ιστορίες των κόμικς γνωρίζουν μια θεματική μεταστροφή, από τις υπερηρωικές περιπέτειες και τα αμιγώς παιδικά αναγνώσματα που ήταν η πλειονότητα μέχρι πρότινος, σε ιστορίες καθημερινής ζωής, αυτοβιογραφίες, κοινωνικά και πολιτικά ντοκουμέντα και ρεπορτάζ. Σ’ αυτό το «αναβράζον» περιβάλλον, οι δημιουργοί και οι εκδότες αντλούν από τα αρχέτυπα θέματα των παραμυθιών και τα γνώριμα πρόσωπα και αναζητούν έμπνευση, αλλά και τρόπους έλξης και διεύρυνσης του αναγνωστικού κοινού. Ο προφανέστερος τρόπος «εκμετάλλευσης» των παραμυθιών είναι οι άμεσες διασκευές τους, είτε ως μικρές ιστορίες είτε ως graphic novels. Και ενώ κάποιες από αυτές τις διασκευές προορίζονται για νεαρούς αναγνώστες, η μεγάλη πλειοψηφία σχεδιάζονται για ενήλικους αποδέκτες, όπως ήταν άλλωστε οι αρχικοί αποδέκτες των προφορικών διηγήσεων. Τελευταία, μάλιστα, παρατηρείται μια αναγέννηση σε ό, τι αφορά τις δημιουργικές αναθεωρήσεις των παραδοσιακών παραμυθιών. Νέες αφηγήσεις εκτείνουν την αρχική ιστορία τοποθετώντας την σε διαφορετικό τόπο και χρόνο ή ακόμα και παίζοντας με τα κειμενικά είδη.

Είναι ευρέως γνωστό ότι τα παραμύθια έχουν κατηγορηθεί για τη σκληρότητα και τη βιαιότητά τους που προκαλούν αισθήματα φόβου στα παιδιά. Επιπλέον, οι περισσότερες μελέτες συμφωνούν ότι τα παραμύθια έχουν υποστεί πολλές μεταβολές προκειμένου να προσαρμοστούν στα ήθη, τις αξίες και τις συμπεριφορές του κοινωνικού κώδικα κάθε εποχής και να αποτελέσουν έτσι κατάλληλα διδακτικά αναγνώσματα για μικρά παιδιά. Η παρούσα πρόταση επικεντρώνεται στις αναδιηγήσεις των παραμυθιών των αδελφών Grimm, όπως αυτές παρουσιάζονται στην Ένατη Τέχνη των κόμικς. Ως μελέτη περίπτωσης θα αποτελέσουν οι εκδοχές της Σταχτοπούτας, της Κοκκινοσκουφίτσας και των Χάνσελ και Γκρέτελ σε κόμικς, με έμμεσες ή άμεσες αναφορές στο αρχικό τους προ-κείμενο. Η Marthes Robert λέει: «**Αν η γαλλική παράδοση αποδυναμώνει τον μυητικό χαρακτήρα του παραμυθιού προβάλλοντας έναν ερωτισμό μετά βίας μεταμφιεσμένο και μια ηθική μάλλον συμβατική, το γερμανικό παραμύθι, σαφώς λιγότερο  “πολιτισμένο”, διατηρεί όλη την πρωταρχική ορμή του.**» Την ορμή αυτή, είτε με τη μορφή της βίας είτε με τη μορφή του αισθησιασμού, μπορούμε να συναντήσουμε σε βιβλία που ανοίγονται σε διαφορετικές και πολλές κατηγορίες κόμικς, με βασικό όχημα της ιστορίας τους τα παραμύθια των Grimm, παραμύθια που αφορούν εφήβους και ενηλίκους και μεταξύ άλλων μπορούν να προσεγγιστούν και ψυχαναλυτικά.

Όταν μια ιστορία μεταφέρεται από μια μορφή έκφρασης σε μια άλλη, οι τεχνικές της διήγησης αλλά και το μέσο με το οποίο αυτή ξεδιπλώνεται, βρίσκονται σε μια δυναμική αλληλεπίδραση. Στα κόμικς, η συνύπαρξη διαφορετικών κωδίκων, του λόγου και της εικόνας, επηρεάζει σημαντικά τις δυνατότητες της αφήγησης, όπως αυτές υποστηρίζονται από το μέσο [Karin Kukkonen (35)]. Έτσι, η διαδικασία της μεταφοράς μιας γραπτής μορφής έκφρασης σε μια εικονιστική εκδοχή συμπαρασύρει όπως είναι φυσικό την οπτικοποίηση της αρχικής πηγής μέσα από τις τεχνικές των κόμικς. Το γραπτό κείμενο γίνεται τότε μια εικονογραφημένη εκδοχή της ιστορίας, της πλοκής, των χαρακτήρων και του σκηνικού. Κατά τη διάρκεια λοιπόν της δια-μεσικής διαδικασίας η επιλογή του μέσου επηρεάζει τη μορφή και το περιεχόμενο, ενώ οι αλλαγές υπαγορεύονται από την αναγκαιότητα να προσαρμοστεί το κείμενο-πηγή στο νέο μέσο και στο δυνητικό νέο κοινό.

Τα παραμύθια μεταφέρονται σε κόμικς διατηρώντας την αρχική τους ανατριχιαστική πλευρά και ένταση, όπως εξάλλου υπονοείται από το εξώφυλλο

**Διαφάνεια 2**

Στα κόμικς που εξετάζουμε οπτικοποιούνται και μεταφέρονται στην κυριολεξία οι βίαιες σκηνές του αρχικού παραμυθιού. Το παραμύθι, σύμφωνα με την Marthes Robert, δείχνει προτίμηση «**στις ματωμένες σκηνές, στους ακρωτηριασμούς, στις ανθρωποθυσίες, λες και πρόκειται για κάτι εντελώς φυσιολογικό και συνηθισμένο κι όχι για πράξεις βίας, που προκαλούν τη φρίκη και την αγανάκτηση.**» Συνεχίζει η Robert: «**Η σκληρότητα είναι αναπόσπαστο στοιχείο των εθιμοτυπικών τελετουργιών αποτελεί τη μακρινή αντανάκλαση εκείνου του κόσμου δεν έχει σκοπό ν’ αποκρύψει και αποσιωπήσει την αιματηρή πλευρά της ζωής, αλλ’ αντίθετα να την προβάλει και κατά κάποιον τρόπο να μας συμφιλιώσει μαζί της. Δεν πρέπει λοιπόν να απορούμε που το αίμα κυλάει ποτάμι μέσα στα παραμύθια, που οι κοπέλες αυτοακρωτηριάζονται την ώρα του γάμου τους […] το αίμα καθαγιάζει το τελετουργικό πέρασμα, από το οποίο κανείς δεν μπορεί να ξεφύγει.**» Αλλά η βιαιότητα είναι στοιχείο μιας μεγάλης μερίδας κόμικς, και μάλιστα έχουν κατηγορηθεί γι’ αυτό. Πολλά κόμικς είναι φορτωμένα με βία. Γενικότερα, η μεγάλη πλειοψηφία των κόμικς περιέχει επιθετικές πράξεις, καθώς η έντονη δράση είναι αναπόφευκτο μέρος της πλοκής. Για παράδειγμα, στα υπερ-ηρωϊκά κόμικς όπου η δράση είναι έντονη, η βιαιότητα είναι μέρος την αέναης πάλης του καλού και του κακού. Και αυτό γιατί ο υπερήρωας είναι ήρωας με την αρχαιοελληνική έννοια, δηλαδή είναι κάποιος που προστατεύει, σώζει, σκοτώνει, θυσιάζεται, πεθαίνει. Ακόμα και τα χιουμοριστικά κόμικς, όπως για παράδειγμα οι Simpsons και ο Αστερίξ, έχουν επιθετικές πράξεις. Όπως χαρακτηριστικά λέει ο Dennis O’Neil, νονός του Batman, «**τα κόμικς μοιάζουν με τα παραμύθια, καθώς, τα τελευταία αν λογοκρίνονται ή αν αποστειρώνονται δεν υπηρετούν σωστά το σκοπό τους. Ενώ αν αφεθούν ελεύθερα, λένε στο παιδί ότι ο κόσμος είναι ένας ύπουλος και επικίνδυνος τόπος, αλλά αν κανείς είναι έξυπνος, θα επιβιώσει και θα θριαμβεύσει**».

Έτσι, στην ιστορία των Vankin και Freeman, η επιλογή του πλάνου λεπτομέρειας που ζουμάρει στην πράξη ακρωτηριασμού του μεγάλου δάχτυλου του ποδιού και της φτέρνας των δυο αδελφών της Σταχτοπούτας έρχεται να προβάλλει αυτήν ακριβώς την «αιματηρή πλευρά της ζωής»

**Διαφάνεια 3**

Από διαφορετικό καλλιτέχνη στο ίδιο βιβλίο, η απουσία του χρώματος και το παιχνίδι του άσπρου και του μαύρου, δηλώνουν μεν καλλιτεχνική άποψη αλλά δημιουργούν επίσης μια ζοφερή ατμόσφαιρα

**Διαφάνεια 4**

**Διαφάνεια 5**

**Διαφάνεια 6**

**Διαφάνεια 7**

**Διαφάνεια 8**

Ο ακρωτηριασμός φτάνει στα άκρα στο κόμικς Cinderalla της Mizuno Yunko

**Διαφάνεια 9**

Στην εικόνα βλέπουμε ένα ζόμπι (η ιστορία της Cinderalla ανατρέπεται στην εκδοχή της Mizuno καθώς μητέρα δεν υπάρχει, ο πατέρας πεθαίνει και επανέρχεται ως ζόμπι, μαζί με τη μητριά και τις δυο θετές αδελφές. Ακόμα και ο Πρίγκιπας είναι ζόμπι). Πρόκειται για τη θετή αδελφή της Σταχτοπούτας που, απογοητευμένη από τα μεγάλα της στήθη, τα ξεριζώνει με τα ίδια της τα χέρια.

**Διαφάνεια 10**

Με την απειλή αυτή, αναγκάζει τη Σταχτοπούτα να της ράβει συνεχώς στηθόδεσμους, αναφορά στην κακομεταχείριση που υφίσταται η τελευταία στο αρχικό παραμύθι.

Η εικόνα που βλέπουμε τώρα

**Διαφάνεια 11**

παρουσιάζει ένα άλλο είδους αυτό-ακρωτηριασμού. Είναι από το παραμύθι Χάνσελ και Γκρέτελ της ίδιας δημιουργού. Στη εκδοχή της Mizuno, η έλλειψη του φαγητού δεν αποτελεί πρόβλημα. Αντιθέτως, στο χωριό των δυο παιδιών το φαγητό αφθονεί. Μάλιστα, το γουρουνάκι κόβει μόνο του φέτες από τον εαυτό του για να εξυπηρετήσει την πελατεία του μπακάλικου. Δίνεται έτσι μια ακραία διάσταση στο θέμα του ακρωτηριασμού που συναντάμε στα παραμύθια, ενώ πλησιάζει τις εικόνες των underground κόμικς, που συχνά σοκάρουν με την χιουμοριστική ωμότητά τους. Όμως, ο συνδυασμός του γκροτέσκο, του μαύρου χιούμορ και αρκετής δόσης ψυχεδέλειας, μαζί με το gothic cute στυλ της αναγνωρισμένης καλλιτέχνιδος απαλύνουν τα συναισθήματα ενδεχόμενης φρίκης και ανατριχίλας του αναγνώστη. Εξάλλου, στα κόμικς, όπως και στο παραμύθι, όλα είναι επιτρεπτά. Στο παραμύθι η αφήγηση μεταφέρεται σε ένα χωρόχρονο όπου τα πάντα είναι πιθανά, η λογική διαταράσσεται και το σύμπαν είναι αυτό του «παράδοξου»[[1]](#footnote-2). Και στα κόμικς όλα επιτρέπονται αρκεί η ιστορία να εξελίσσεται. Ο κόσμος των κόμικς, όπως και αυτός των παραμυθιών δε διέπεται από φυσικούς ή ηθικούς νόμους. Και αν στα παραμύθια η μαγεία χρησιμοποιείται για να άρει το παράλογο, στα κόμικς το παράλογο, σύμφωνα με τον Barker[[2]](#footnote-3), όχι μόνο είναι ευπρόσδεκτο αλλά και πολλαπλασιάζεται και χρησιμοποιείται για να υπηρετήσει έναν σκοπό. Όταν συμβαίνουν απίθανα πράγματα στα κόμικς δεν υπάρχει ίχνος έκπληξης αλλά συνάμα δεν θα μπορούσε κανείς να τα αποκαλέσει μαγικά.

Στα παραμύθια των Γκριμμ η βιαιότητα είναι παρούσα, ιδίως όταν πρόκειται να τιμωρηθούν οι κακοί. Για παράδειγμα, στη Σταχτοπούτα, «**τα περιστέρια τινάχτηκαν απ’ τους ώμους της [Σταχτοπούτας] κι ορμώντας έβγαλαν το ένα μάτι της καθεμιάς [αδελφής] Κι έτσι τιμωρήθηκαν για την κακία τους και για την ψευτιά τους**». Το γνωστό αυτό μοτίβο αναπαράγεται και στο The Big Book of Grimm

**Διαφάνεια 12**

όπου βλέπουμε την κυριολεκτική μετάφραση των λέξεων σε εικόνες. Έχει ενδιαφέρον να παρατηρήσουμε, για παράδειγμα, την πιστότητα με την οποία οι Tedesco και Brusha

**Διαφάνεια 13**

υπηρετούν το αρχικό κείμενο, καθώς τοποθετούν σε πρώτο πλάνο τις πληγωμένες από τα περιστέρια θετές αδελφές, ενώ ο γάμος της Σταχτοπούτας με τον Πρίγκιπα παραμένει σε δεύτερο πλάνο. Διατηρείται έτσι και προβάλλεται με τη δύναμη της εικόνας το ηθικό δίδαγμα του παραμυθιού. Η σκηνή της επίθεση των περιστεριών φαίνεται να ελκύει ιδιαίτερα τους καλλιτέχνες των κόμικς. Στην εκδοχή των Brusha και Tedesco η επίθεση των περιστεριών θυμίζει την κινηματογραφική ταινία του Χίτσκοκ «Τα πουλιά». Ως εξολοθρευτές άγγελοι, τα περιστέρια εκδικούνται την κακία των αδελφών. Θα πρέπει επίσης να παρατηρήσουμε ότι η μητέρα τους δεν τους ανοίγει την πόρτα και προτιμά να προστατέψει τον εαυτό της από το να βοηθήσει τις κόρες της. Όμως, η εκδίκηση και η τιμωρία θα επιβληθεί και στις τρεις.

**Διαφάνεια 14**

Στην τελική βινιέτα ο καλλιτέχνης επέλεξε να απεικονίσει τη μητριά ως ραγισμένο πέτρινο άγαλμα, ενώ ένα φτερό, υπόλοιπο των πουλιών, αιωρείται από πάνω της.

Στην εικόνα με τα πουλιά που είναι έτοιμα να αποδώσουν δικαιοσύνη εστιάζουν και άλλοι δημιουργοί,

**Διαφάνεια 15**

μεταθέτοντας κατά κάποιον τρόπο το ενδιαφέρον από το δίδαγμα, στην ποινή.

Το αίμα που ρέει στα παραμύθια μεταφέρεται και σε άλλες εκδοχές

**Διαφάνεια 16**

όπως στην Κοκκινοσκουφίτσα των Bruscha και Tedesco. Έτσι, η Κοκκινοσκουφίτσα δεν διστάζει να

**Διαφάνεια 17**

μαχαιρώσει το λύκο αλλά και τον κυνηγό.

Και αλλού, η εικονιστική αφήγηση μας διηγείται ότι η Γκρέτελ δεν καταφέρνει να σώσει τον Χάνσελ,

**Διαφάνεια 18**

του οποίου η μάγισσα κατασπαράζει τα σωθικά, κάτι που απεικονίζεται κυριολεκτικά στην εικόνα.

Στα κόμικς, ο χρόνος παγώνει σε κάθε σελίδα, προκαλώντας τον αναγνώστη να τη διαβάσει και να μεταβεί αυτενεργώντας στην επόμενη. Σε αντίθεση με τις ταινίες τρόμου, όπου μπορεί κανείς να κλείσει τα μάτια στις φρικιαστικές και τρομακτικές σκηνές, στα κόμικς δεν υπάρχει διαφυγή. Στα κόμικς το αίσθημα της φρίκης/της απέχθειας/του φόβου είναι μοναδικό, καθώς δε λαμβάνει χώρα σε μια καθορισμένη χρονική περίοδο αλλά στο χρόνο της ανάγνωσης του αναγνώστη, ξεδιπλώνεται ακριβώς όπως ένα όνειρο ή ένας εφιάλτης.

Έτσι, το μοτίβο των πουλιών που βγάζουν τα μάτια των θετών αδελφών της Σταχτοπούτας γίνεται ένα ελαφρώς παραλλαγμένο εκτενές επεισόδιο στα χέρια της Junko

**Διαφάνεια 19**

Σε μια παρωδία των αμερικανικών κόμικς τρόμου της δεκαετίας του ‘50, με μια ατμόσφαιρα ρετρό που αποδίδεται με τις κιτρινισμένες σελίδες και τα μουντά χρώματα, η Σταχτοπούτα, πέφτοντας από τις σκάλες, δεν χάνει το γοβάκι της, αλλά το βολβό του ματιού της. Ο Prince δεν ψάχνει να βρει το πόδι που θα χωράει στο γοβάκι, αλλά το βολβό που θα χωράει στο μάτι.

**Διαφάνεια 20**

Χιλιάδες κοπέλες θέλουν να παντρευτούν τον πρίγκιπα, τον Prince, που είναι ένα ποπ είδωλο (αναφορά στον διάσημο τραγουδιστή Prince). Έτσι, αφαιρούν το βολβό τους. Και είναι τόσες πολλές, που ποντίκια ξεχύνονται στους δρόμους και αναλαμβάνουν να τους επιστρέψουν τους βολβούς.

**Διαφάνεια 21**

Στα παραμύθια ο συνδυασμός του αισθησιασμού είναι πρόδηλος. Οι ψυχαναλυτικές θεωρήσεις του Bettelheim αναφέρονται στην αρσενική και θηλυκή σεξουαλικότητα. Πιο συγκεκριμένα, αναφερόμενος στην Κοκκινοσκουφίτα, ο Bettelheim γράφει ότι το κορίτσι δεν είναι τόσο αθώο όσο φαίνεται. Είναι στο στάδιο του νυμφίδιου, όπου η εκκολαπτόμενη σεξουαλικότητα της δημιουργεί ασυνείδητες συγκρούσεις μεταξύ του Εκείνου (φύση των ζώων) και του Υπερεγώ (συνείδηση​​), καθώς και μεταξύ της υποταγής σε ό, τι ο Φρόιντ ονομάζει «αρχή της ηδονής» και «αρχή της πραγματικότητας». Ασυναίσθητα, θέλει να παρασυρθεί από τον πατέρα της, και έτσι, η αποπλάνηση αντιπροσωπεύεται από το γεγονός ότι ο λύκος την τρώει. Η ψυχαναλυτική αυτή προσέγγιση εκδηλώνεται στην εκδοχή των Bruscha και Tedesco.

**Διαφάνεια 22**

Στη διαφάνεια η Σταχτοπούτα, στη σύγχρονη εκδοχή της, είναι ένα κορίτσι που ξεκινάει τη σεξουαλική της ζωή. Όμως δεν αισθάνεται έτοιμη γι’ αυτό. Καθώς το αγόρι της, ο Chad (=λύκος) την πιέζει, εκείνη αρνείται και τον απωθεί. Στην επόμενη σελίδα μαθαίνουμε ότι βρίσκεται σε δίλλημα: να παραμείνει η τελευταία παρθένα σ’ ολόκληρο το σχολείο, μη υπακούοντας στις παραινέσεις του Chad, ή να ωριμάσει και να προχωρήσει στη σχέση της; Αναπαράγεται έτσι το θέμα της γυναικείας σεξουαλικότητας, παρούσης σε πολλά παραμύθια ως απειλή αλλά και ως απειλούμενη.

Σε ό, τι αφορά στη Σταχτοπούτα και στη Χιονάτη, τόσο στις λέξεις του παραμυθιών όσο και στις διάφορες εικονογραφήσεις τους ανά τους αιώνες αυτές παρουσιάζονται ως η πεμπτουσία της κομψότητας και της ομορφιάς. Αναπαράγεται έτσι το παραμυθικό στερεότυπο. Αναπαράγεται όμως και η στερεοτυπική εικόνα της γυναίκας στα κόμικς, αφού ακόμα και με κουρέλια,

**Διαφάνεια 23**

η Σταχτοπούτα είναι σέξι και όμορφη, όπως όμορφη είναι ακόμα και με μια πρωτότυπη βόμβα μολότωφ

**Διαφάνεια 24**

στα χέρια.

Εξίσου όμορφη και ποθητή είναι ακόμα και η Γκρέτελ.

**Διαφάνεια 25**

Δεν πρόκειται όμως για ένα μικρό κοριτσάκι, αλλά για μια έφηβη που παρουσιάζεται ντυμένη τολμηρά, έτοιμη να βγει έξω, παρά τις απαγορεύσεις του πατέρα της και της μητριάς.

Σε ό,τι αφορά στη Mizuno Junko, η καλλιτέχνιδα έχει κάνει σήμα κατατεθέν της τον συνδυασμό αφέλειας και αισθησιασμού. Η Γκρέτελ, όπως βλέπουμε στο εξώφυλλο του manga

**Διαφάνεια 26**

παρουσιάζεται ντυμένη με την παραδοσιακή σχολική ενδυμασία της Ιαπωνίας, δηλώνοντας έτσι έμμεσα την ηλικία της: είναι ένα κορίτσι στην εφηβεία. Το σπαθί που κρατάει παραπέμπει σε ποικίλες ερμηνείες. Το σπαθί είναι το τυπικό όπλο των Σαμουράι. Λειτουργεί έτσι ως μετωνυμία του χαρακτήρα της Γκρέτελ, υπονοώντας δύναμη και γενναιότητα. Ωστόσο, το σπαθί παραπέμπει και στο φαλλικό σύμβολο, υπονοώντας έτσι τον κρυμμένο αισθησιασμό του κοριτσιού στην εφηβεία. Η από χαμηλά λήψη της Γκρέτελ προαναγγέλλει την κυριαρχία του χαρακτήρα στην ιστορία. Στο εσωτερικό του βιβλίου, από την πρώτη κιόλας σελίδα, η καλλιτέχνιδα κάνει σαφή την πρόθεσή της να απευθυνθεί σε ένα ενήλικο κοινό, καθώς προβάλλει την εικόνα της γυμνής Γκρέτελ,

**Διαφάνεια 27**

που είναι έτοιμη να υπερασπιστεί την αδύναμη συμμαθήτριά της, σε ένα περιστατικό bulling στο σχολείο της.

Η γυμνότητα και ο αισθησιασμός ξεχειλίζουν και στην εκδοχή της Σταχτοπούτας,

**Διαφάνεια 28**

της ίδιας καλλιτέχνιδος. Το κόμικς ξεκινάει με μια δισέλιδη απεικόνιση της Σταχτοπούτας που ποζάρει αισθησιακά. Η θετή αδελφή της

**Διαφάνεια 29**

είναι επίσης ντυμένη με ελάχιστα ρούχα. Η ειρωνεία είναι ότι η Σταχτοπούτα ενοχλείται από τη στάση της και θυμωμένα της λέει «έι… δεν είναι καμπαρέ εδώ). Και ο πρίγκιπας

**Διαφάνεια 30**

δεν έχει κανένα πρόβλημα να παρουσιάσει τη μέλλουσα γυναίκα του ντυμένη με τον τρόπο που βλέπουμε.

Αυτές οι αισθησιακές σκηνές σε συνδυασμό με την άμεση αναφορά και την εικονιστική απόδοση της βίας,

**Διαφάνεια 31**

μπορούν να οδηγήσουν στο συμπέρασμα ότι τα κόμικς για ενηλίκους έχουν ενσωματώσει και προσαρμόσει τα παραμύθια των αδελφών Grimm σε νέες αφηγηματικές ανάγκες προσαρμοσμένες στα νέα συμφραζόμενα των μεταμοντέρνων καιρών μας. Επειδή στο πεδίο του κοινωνικού και του πολιτικού, ο μεταμοντερνισμός ως φιλοσοφία της συνθηκολόγησης με το υπάρχον, συχνά ερμηνεύεται με αρνητικό πρόσημο, με όρους συγκρητισμού, φύρδην-μίγδην ανάμιξης ετερόκλιτων στοιχείων και παραγωγής kitsch, θέλουμε να τονίσουμε ότι κατά τη γνώμη μας, στις τέχνες και ειδικότερα σε μια σύγχρονη τέχνη όπως τα κόμικς, η δυνατότητα της επανάχρησης παλαιότερων και παραδοσιακών αφηγήσεων για νέους στόχους δεν μπορεί να κρίνεται εκ των προτέρων αρνητικά και ειδικότερα με όρους αποδυνάμωσης του αρχέτυπου μύθου και της πρωτότυπης αφήγησης. Τουναντίον, μόνο θετικά μπορεί να λειτουργήσει για την διατήρηση του αρχικού κειμένου καθώς κρατάει αναμμένη τη φλόγα του παραμυθιού και όλων των συμπαραδηλώσεών του, ενώ ταυτόχρονα επιβεβαιώνει και εγγράφει στο ασυνείδητο του αναγνώστη ότι δεν υπάρχουν θέσφατα και ιερές γραφές, παρά μόνο κείμενα διαρκώς επανεγγράψιμα, οιονεί παλίμψηστα που στη μαεστρία του καλλιτέχνη επαφίεται η “ορθή” χρήση τους. Όσο (ευτυχώς) δεν υπάρχει ολοκληρωτική και μονοσήμαντη ερμηνεία της λέξης “ορθότητα” τόσο θα υπάρχουν καλλιτέχνες που γοητευμένοι από τους μύθους του παρελθόντος, θα επιδιώκουν να τους ξανααφηγηθούν δίνοντάς τους νέο περιεχόμενο, είτε για να τους αποθεώσουν είτε για να τους λοιδωρήσουν. Σε κάθε περίπτωση, η γνώση του αρχικού κειμένου λειτουργεί πάντα επικουρικά στην κατανόησή κάθε νέας εκδοχής του. Αλλά κάθε νέα εκδοχή έχει την αυταξία της που μπορεί να κριθεί μόνο με καλλιτεχνικούς όρους και όχι συγκρινόμενη με την πρωταρχική. Κάτι τέτοιο θα ήταν προσκόλληση σε αποστειρωμένα και διαρκώς αναπαραγόμενα νεκρά κείμενα. Η τέχνη οφείλει να εξελίσσεται και να ελίσσεται για να παραμένει ζωντανή.

1. Αναγνωστοπούλου Δ., *Λογοτεχνική πρόσληψη στην προσχολική και πρωτοβάθμια εκπαίδευση*, Πατάκης, Αθήνα, 2002, σσ. 91-92. [↑](#footnote-ref-2)
2. Για τη μαγεία στα παραμύθια και στα κόμικς βλ. Barker M., *Comics: Ideology, power & the critics*, Manchester University Press, Manchester and New York, 1989, σσ.80-81. [↑](#footnote-ref-3)