«Ανατρεπτικά παιχνίδια με την τέχνη του λόγου και η συμβολή τους στη διαμόρφωση της ιδεολογικής ταυτότητας του εφήβου αναγνώστη.»

Υπ. Δρ Χριστοδούλου Γεωργούλια Ιωάννα

i.christ.geo@gmail.com

Τέχνη-Ιδεολογία-Νεανική λογοτεχνία

- Η τέχνη και η ιδεολογία είναι δύο έννοιες τόσο σφιχτά δεμένες, που θα ήταν αδύνατο να μιλήσουμε για την πρώτη χωρίς να υπονοούμε τη δεύτερη. Η τέχνη του λόγου δεν εξαιρείται από αυτή τη σχέση. Το λογοτεχνικό κείμενο ζωντανεύει κοινωνίες και κοινωνικές σχέσεις, άρα ενδείκνυται για διερεύνηση της ιδεολογίας.
- Η ιδεολογία είναι παρούσα και στη νεανική λογοτεχνία. Συνεπώς, αν κρίνεται απαραίτητο ο έφηβος αναγνώστης να καταστεί ικανός να αναγνωρίζει ιδεολογικές συμβάσεις, η λογοτεχνία αποτελεί πρόσφορο έδαφος, για να ασκηθεί και μέσω της (δημιουργικής) ανάγνωσης και γραφής να διαμορφώσει τις δικές του ιδέες. Ως εκ τούτου, πρέπει να διερευνηθεί η σημασία που έχει για τον έφηβο αναγνώστη το να μπορεί να εντοπίσει ιδεολογίες (ρητές και υπόρρητες) και να τις εξετάσει, και κατόπιν να προταθεί ένα εργαλείο- ένα παιχνίδι, που θα λειτουργήσει υποστηρικτικά στην διαμόρφωση της ιδεολογικής ταυτότητάς του.

Ο έφηβος αναγνώστης και η ανάγκη αναζήτησης της ιδεολογικής του ταυτότητας

- Στο στάδιο γνωστικής ανάπτυξης που βρίσκεται ο έφηβος (12+) αναμένεται να εκδηλώνει ενδιαφέρον για κοινωνικά θέματα. Αυτό σημαίνει πως δημιουργείται στον έφηβο η ανάγκη να κατανοήσει τις κοινωνικές δομές και την ιδεολογία που τις διέρχεται. Το ενδιαφέρον του για την κοινωνία και τη λειτουργία της γεννιέται ταυτόχρονα με την επιθυμία του να αποκτήσει ταυτότητα. Η διαδικασία ανακάλυψης του εαυτού, ατομικού και συλλογικού, είναι για τον έφηβο ένα «άνοιγμα στο πιθανό», κάτι που ενεργοποιεί τη φαντασία του, τον απελευθερώνει από παγιωμένες και συγκεκριμένες (με την έννοια του περιορισμού) εικόνες της πραγματικότητας και του δίνει τη δυνατότητα να οικοδομεί ιδεολογικά συστήματα με τη βοήθεια του αναστοχασμού .
- Η αφύπνιση της φαντασίας, το στοιχείο της πιθανότητας και η απελευθέρωση από την αμετάκλητη πραγματικότητα, που προαναφέρθηκαν, συναντιούνται στη λογοτεχνία. Επομένως, η σύγχρονη νεανική λογοτεχνία (επιλέγεται αυτή καθώς απευθύνεται στην ηλικία του) μπορεί να συνοδεύσει τον έφηβο στη διαδρομή του προς την εξερεύνηση του εγώ.
- Ο έφηβος βρίσκεται ανάμεσα στην παιδικότητα και την ενηλικίωση. Αν αυτά τα δύο άκρα ταυτιστούν το πρώτο με τη φαντασία (ως απουσία συναίσθησης της πραγματικότητας) και το δεύτερο με το ρεαλισμό (ως πραγματική πραγματικότητα), τότε ο έφηβος βρίσκεται στο ενδιάμεσο στάδιο, που αποτελεί μείγμα φαντασίας και ρεαλισμού. Στη νεανική λογοτεχνία η φαντασία, που μεταφράζεται ως προσδοκία για αλλαγή και ο ρεαλισμός ως μίμηση και αληθοφάνεια (άρα όχι αμετάκλητη αλήθεια), εφόσον τοποθετείται εντός λογοτεχνικού σύμπαντος, συνυπάρχουν, όπως «συνυπάρχουν» και στην εφηβική ηλικία. Μέσα από αυτή μπορούν οι έφηβοι να ικανοποιήσουν την τάση τους να διερευνήσουν, να παρατηρήσουν, να αξιολογήσουν στάσεις, απόψεις, συμπεριφορές των αναπαριστώμενων προσώπων και να προβληματιστούν αναφορικά με τις αντίστοιχες δικές τους
- Συμπερασματικά, ο έφηβος τείνει λόγω ηλικίας-γνωστικής ανάπτυξης να αναζητά και να αξιολογεί κοινωνικές, ιδεολογικές συμβάσεις. Η σύγχρονη νεανική λογοτεχνία ευνοεί και προτρέπει τη συζήτηση περί ιδεολογίας, ενώ παράλληλα ο έφηβος, μπορεί να καταφύγει σε αυτή, για να ανοίξει αυτόν το διάλογο και να οικοδομήσει την ταυτότητά του.

Η τέχνη του λόγου ως παιχνίδι

- Αν παρατηρήσουμε τα παιδιά την ώρα που παίζουν θα δούμε ότι είναι βυθισμένα σε μια άλλη πραγματικότητα, σε ένα κόσμο που, ενώ γνωρίζουν ότι είναι πλασματικός, τον βιώνουν σαν πραγματική εμπειρία. Την ίδια απόδραση από την πραγματικότητα βιώνει και ο αναγνώστης λογοτεχνίας. Θα λέγαμε ότι η λογοτεχνία δίνει στον αναγνώστη την ψευδ-αίσθηση της πραγματικότητας, όπως ακριβώς και το παιχνίδι. Αυτό σημαίνει ότι παιχνίδι και λογοτεχνία εμφανίζουν κοινά σημεία ως προς την επίδραση που έχουν στον εμπλεκόμενο. Παράλληλα, λογοτεχνία και παιχνίδι συγκλίνουν και ως προς το ότι λειτουργούν υποστηρικτικά στη διερεύνηση του κόσμου, στοιχείο που αποτελεί κίνητρο για εμπλοκή.
- Στο παρόν κείμενο θα προσεγγίσουμε τη λογοτεχνία ως παιχνίδι μέσα από δύο οδούς. Από τη μία πλευρά θα την αντιμετωπίσουμε ως παιχνίδι πιθανοτήτων/ως ερμηνευτικό παιχνίδι και από την άλλη ως κατασκευή/συγγραφικό παιχνίδι. Να σημειωθεί ότι και στις δύο περιπτώσεις απώτερος σκοπός είναι η οικοδόμηση νοήματος. Η αναζήτηση του κρυμμένου νοήματος προσδίδει μια παιγνιώδη χροιά στην προσέγγιση των κειμένων ενώ ταυτόχρονα ενεργοποιεί την ερμηνευτική διάθεση.

Πώς μπορούμε να εμπλέξουμε τους εφήβους με τη λογοτεχνία;

Το να προσεγγιστεί η λογοτεχνία ως παιχνίδι δίνει, βέβαια, μια ευχάριστη διάσταση στη διαδικασία, όμως αυτό δεν αποτελεί ισχυρό κίνητρο, για να παροτρυνθεί ένας έφηβος να εμβαθύνει στο κείμενο και να επιχειρήσει να το ερμηνεύσει. Είναι ανάγκη να διατηρηθεί αυτή η αίσθηση του παιχνιδιού, για να απαλλαγεί ο νεαρός αναγνώστης από την αίσθηση ότι πρόκειται για ένα ακόμα μάθημα λογοτεχνικής θεωρίας, που απομυζά την απόλαυση, κρίνεται, όμως , απαραίτητο αφενός να δοθούν στο παιχνίδι χαρακτηριστικά συμβατά με την ηλικία του αναγνώστη και αφετέρου να προταθεί ένα προσωπικό κίνητρο. Το να διαμορφώσει ο έφηβος την (ιδεολογική) ταυτότητά του, όπως σημειώθηκε παραπάνω, είναι οπωσδήποτε η ισχυρότερη ώθηση, για να καταπιαστεί με τη λογοτεχνία. Συμπερασματικά, κρίνεται σκόπιμο να δημιουργήσουμε ένα παιχνίδι ανάγνωσης που παρουσιάζει χαρακτηριστικά συμβατά με την ηλικία του έφηβου αναγνώστη, ώστε να θέλει να εμπλακεί ενεργά σε αυτό, προσφέροντάς του προσωπικό κίνητρο, να οικοδομήσει την ιδεολογική του ταυτότητα.

Ανατρεπτικά διακειμενικά παιχνίδια

Ο λόγος που μας ωθεί να αναφερθούμε στην έννοια της διακειμενικότητας είναι το γεγονός ότι τα χαρακτηριστικά της τα εντοπίζουμε στη διαδικασία διαμόρφωσης ταυτότητας, με την έννοια ότι, για να οικοδομηθεί το εγώ , είναι ανάγκη να προσεγγιστεί υπό το πρίσμα μιας επικοινωνίας διαρκούς με κάθε τομέα της προσωπικής και κοινωνικής ζωής του ατόμου, που σαφώς επηρεάζει «τη μορφή του». Εντοπίζουμε άρα ότι, για να σχηματίσουμε την εικόνα ενός λογοτεχνικού (στην περίπτωσή μας) κειμένου και την εικόνα του εαυτού, πρέπει να εστιάσουμε στις διασυνδέσεις. Συνεπώς δε θα ήταν άτοπο, εφόσον στην παρούσα εργασία προτείνεται η οικοδόμηση ταυτότητας με τη βοήθεια της λογοτεχνίας, να προταθεί ως εργαλείο στήριξης μία διακειμενική προσέγγιση.

Ανατρεπτικά διακειμενικά παιχνίδια

Ρίχνοντας μια ματιά στο σύγχρονο εφηβικό μυθιστόρημα, παρατηρεί κανείς την έμφαση στις ιδεολογικές αναζητήσεις μέσα από μια πορεία αμφισβήτησης και τη διάθεση ανατροπής του κοινά αποδεκτού, προκειμένου να αναδυθεί μια νέα ιδεολογία. Αφού, λοιπόν, το εφηβικό μυθιστόρημα (που στοχεύει στο να ικανοποιήσει τις ανάγκες και τις επιθυμίες του εφήβου) επικεντρώνεται σε αυτά τα στοιχεία συμπεραίνουμε ότι αυτά πρέπει να ληφθούν υπόψη κατά το σχεδιασμό του παιχνιδιού, που ευελπιστούμε να εμπλέξει ενεργά τον έφηβο στη λογοτεχνική ανάγνωση. Συγκρατώντας τα παραπάνω καταλήγουμε στο ότι μια διακειμενική ανατρεπτική προσέγγιση είναι ένα εργαλείο που θα βοηθήσει στην επίτευξη του στόχου.

Ανατρεπτικά διακειμενικά παιχνίδια

Οι κατηγορίες διακειμενικότητας, όπως παρουσιάζονται από τον Stephens αφορούν κείμενα που αμφισβητούν και ανατρέπουν τα προκείμενά τους κι έτσι φαίνεται να είναι ταιριαστό να ενσωματωθούν στο «παιχνίδι» που προτείνεται στην παρούσα εργασία. Σύμφωνα με αυτές τα κείμενα λειτουργούν ανατρεπτικά όταν: 1) ο κεντρικός χαρακτήρας υιοθετεί αποκλίνουσα συμπεριφορά και αντιτίθεται στις ισχύουσες κοινωνικές συμβάσεις 2)το μεταγενέστερο κείμενο επιδιώκει την απόρριψη παγιωμένων ιδεολογιών, που υπάρχουν στα *προκείμενα*, και την καθιέρωση νέων 3)τα κείμενα αντιτίθενται ανοιχτά στο κατεστημένο (εξουσία, κοινωνικές συμβάσεις).

Σκοπός

- Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να παρουσιάσει ένα «παιχνίδι» διακειμενικής ανατρεπτικής ανάγνωσης, ώστε να λειτουργήσει υποστηρικτικά αφενός στην προσπάθεια των φιλολόγων να εμπλέξουν τους εφήβους σε μια δημιουργική ανάγνωση και αφετέρου στην προσπάθεια των εφήβων να οικοδομήσουν τη δική τους ατομική/κοινωνική και ιδεολογική ταυτότητα διαμορφώνοντας τον κόσμο τους σύμφωνα με τις επιθυμίες και τις ανάγκες τους. Παράλληλα, θα προταθούν τρόποι αξιοποίησης του παιχνιδιού στο πλαίσιο της δημιουργικής γραφής.

Ερωτήματα

Στην παρούσα εργασία θα μας απασχολήσουν τα κάτωθι ερωτήματα:

- Πώς ένα παιχνίδι εντοπισμού ανατροπών των ιδεολογικών συμβάσεων των *προκειμένων* συμβάλει στην ερμηνεία του κόσμου (του κειμένου και του πραγματικού);
- Πώς μέσα από αυτό το παιχνίδι γεννάται μια νέα ιδεολογία πιο συμβατή με το σύγχρονο κόσμο των εφήβων, ώστε να αποκτά νόημα για τους ίδιους η εμπλοκή στην δημιουργική ανάγνωση;

Μεθοδολογία

Στο παρόν κείμενο θα αξιοποιηθεί το κείμενο της Rebecca Dautremer *«Το Δάσος που κοιμόταν»* ως πεδίο πάνω στο οποίο θα στηθεί ένα παιχνίδι που στόχο έχει τον εντοπισμό των στοιχείων, που λειτουργώντας ανατρεπτικά προς παγιωμένες ιδεολογικές συμβάσεις, διαμορφώνουν ένα νέο ιδεολογικό τοπίο, που βοηθά τον έφηβο αναγνώστη, εξετάζοντάς το, να οικοδομήσει τη δική του ιδεολογική ταυτότητα. Το κείμενο μπορεί να παραπέμπει στο είδος του παραμυθιού κι έτσι εύλογα να εγείρονται ερωτήματα για τα κριτήρια της επιλογής του, όμως τόσο το περιεχόμενό του όσο και ο σκοπός που είναι να αφυπνίσει (τον αναγνώστη, τον έφηβο, τον πολίτη) είναι θέματα που αφορούν άμεσα κάθε άτομο ιδιαίτερα την περίοδο που οδεύει προς την ενηλικίωση.

Αναγνωστικά ανατρεπτικά παιχνίδια στο *«Δάσος που κοιμόταν»*

Το Δάσος που κοιμόταν είναι μία πρόκληση για τον αναγνώστη, καθώς αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα απροσδιόριστου κειμένου. Λεκτικό και οπτικό κείμενο καλούν τον αναγνώστη να προσεγγίσει κριτικά και δημιουργικά την ιστορία, προκειμένου να οικοδομήσει νόημα. Στην οικοδόμηση νοήματος βοηθητικά λειτουργεί ο εντοπισμός διακειμενικών σχέσεων του κειμένου με τα *προκείμενά* του. Λαμβάνοντας υπόψη το κυρίαρχο θέμα του κειμένου, που είναι ο ύπνος-όπως επιβεβαιώνεται και από τον τίτλο-εντοπίζουμε το διάλογο του *Δάσους* με το παραμύθι της *Ωραίας Κοιμωμένης.* Βέβαια, αναγνωρίζουμε τη συνομιλία του με το είδος του παραμυθιού γενικά. Στη σύνδεση αυτή μας ωθεί η παραμυθιακή ατμόσφαιρα, που αναδύεται μέσω του φωτισμού και των χρωμάτων, των κοστουμιών, της παρουσίας του πρίγκιπα, του αχρονικού χαρακτήρα της ιστορίας, αλλά και λόγω του γεγονότος ότι η κατάσταση που περιγράφεται είναι εξωπραγματική- όλοι κοιμούνται. Πρόκειται, ωστόσο, για ένα ανατρεπτικό κείμενο μεταγράφει τυπικά μοτίβα και πρότυπα των παραμυθιών, ώστε να απορρίψει την ιδεολογία που απορρέει από αυτά και επιδιώκει να προτείνει μέσα από νέα μοτίβα και πρότυπα, μια νέα ιδεολογία. Παράλληλα, το κείμενο συγκεντρώνει χαρακτηριστικά που εμπίπτουν και στις τρείς κατηγορίες διακειμενικότητας, όπως περιγράφηκαν από τον Stephens, στοιχείο που επιβεβαιώνει την ανατρεπτική του διάθεση.

Αναγνωστικά ανατρεπτικά παιχνίδια στο *«Δάσος που κοιμόταν»*

Για τη διαμόρφωση της ιδεολογικής ταυτότητας του κειμένου θα απαντηθούν τα εξής ερωτήματα:

- Ποια μοτίβα/πρότυπα και κατ’ επέκταση ποιές ιδεολογικές συμβάσεις των παραμυθιών ανατρέπονται και ποιες νέες αναδεικνύονται στο μεταγενέστερο κείμενο;
- Ποιες μεταγραφικές παρεμβάσεις συντελούνται στα ζωτικής σημασίας αφηγηματικά συστατικά (δράση, χαρακτήρες, σκηνικό/χώρο-χρόνος, αφηγηματική φωνή, εστίαση, αφηγηματικά επίπεδα) και πώς αυτές διαμορφώνουν την ιδεολογία του μεταγενέστερου κειμένου;

Μοτίβα/Πρότυπα: «Το πρότυπο ανδρείας»

- Διαβάζοντας κανείς *Το Δάσος που κοιμόταν* δε μπορεί να αγνοήσει την ηχηρή απουσία του προτύπου ανδρείας, όπως αυτό παρουσιάζεται στο παραμύθι. Ο πρίγκιπας του παραμυθιού με το απαράμιλλο θάρρος του και τη σωματική του δύναμη υπερνικά κάθε εμπόδιο, δίνει λύσεις και κατατροπώνει-δια της βίας- το κακό. Στο νέο κείμενο δεν υπάρχει αναφορά στις σωματικές δυνάμεις του πρίγκιπα κι επιπλέον αυτός παρουσιάζεται αμήχανος μπροστά στο πρόβλημα. Άρα, ανατρέπεται το μοτίβο πρίγκιπας+ σωματική δύναμη+ απερίσκεπτο θάρρος= λύση και κατ' επέκταση και η ιδεολογία που θέλει το αντρικό πρότυπο να ταυτίζεται με αυτές τις έννοιες. Στο *Δάσος που κοιμόταν* το βάρος μετατοπίζεται από τη δύναμη του σώματος στη δύναμη του μυαλού. Η αμηχανία του πρίγκιπα δεν ερμηνεύεται ως αδυναμία , αλλά ως προσπάθεια για αποστασιοποιημένη, κριτική σκέψη που ενεργοποιεί. Έτσι, το ιδεολογικό πρότυπο που διαμορφώνεται δεν αφορά τον άντρα, αλλά τον κριτικά σκεπτόμενο άνθρωπο, τον πολίτη.

Μοτίβα/Πρότυπα: «Ο πρίγκιπας»

- Στο τυπικό παραμύθι ο χαρακτήρας του πρίγκιπα δομείται αποκλειστικά πάνω στο πρότυπο ανδρείας, όπως περιγράφηκε. Έτσι, η ανατροπή του προτύπου μεταβάλει και τα χαρακτηριστικά του πρίγκιπα στο μεταγενέστερο κείμενο. Παρουσιάζεται ως αποκλίνων ήρωας, εφόσον δε συμπεριφέρεται σύμφωνα με τις συμβάσεις των παραμυθιών. Η αποκλίνουσα συμπεριφορά του αναδεικνύεται και εντός κειμένου, αφού λειτουργεί διαφορετικά από κάθε χαρακτήρα. Στέκεται απέναντι από τη «δράση» των υπολοίπων (δρα στην αριστερή σελίδα και δεν εισέρχεται στη δεξιά, όπου βρίσκονται οι υπόλοιποι) και προσπαθεί να ερμηνεύσει ενεργητικά την κατάσταση- λήθαργο, ενώ οι υπόλοιποι δέχονται παθητικά τη μοίρα τους. Επαναστατεί σε όσα συμβαίνουν και πράττει προς όφελος όλων. Αναδύεται, έτσι, μια ιδεολογία που επικροτεί την προσπάθεια και την ανάληψη ευθύνης και για να τονιστεί η αξία αυτών των στοιχείων, υπογραμμίζεται η δυσκολία του να επιλέγει κανείς να ενεργεί, όταν όλοι αδρανούν ή όταν απαιτείται κόπος, για να λυθεί το πρόβλημα, στοιχείο που αντιτίθεται στην ευκολία με την οποία οι τυπικοί πρίγκιπες αφανίζουν το κακό. Επιπλέον, συνηθίζεται οι αποκλίνοντες χαρακτήρες-εντός κι εκτός παραμυθιού- να συμμορφώνονται εντέλει με το κατεστημένο, υπογραμμίζοντας την ανάγκη υποταγής στις κοινωνικές συμβάσεις, προκειμένου να συμπεριληφθεί κανείς στο κοινωνικό σύνολο. Ο πρίγκιπας του *δάσους*, αφού μπήκε στη δεξιά σελίδα, φαίνεται να συμμορφώθηκε. Εντούτοις, ούτε σε αυτή τη σύμβαση δέχτηκε να υποταχθεί. Αντίθετα, παρουσιάζεται καθ' 'όλα ανατρεπτικός, αφού όχι μόνο δεν υποτάχθηκε στις συμβάσεις, αλλά τις διαμόρφωσε όπως ήθελε, κάνοντας τους πάντες να ενεργοποιηθούν ακολουθώντας το παράδειγμά του. Αντιτάχθηκε στην ιδεολογία που προωθεί την παθητική στάση, προτείνοντας αυτή της ενεργοποίησης.

Μοτίβα/Πρότυπα: «Κίνητρα δράσης»

- Ας εξετάσουμε τώρα τα κίνητρα που ενεργοποιούν τον πρίγκιπα να πράξει. Στο παραμύθι ακολουθείται το μοτίβο έρωτας+ κίνδυνος = δράση. Ο τυπικός πρίγκιπας καλείται να ξεπεράσει εμπόδια έχοντας ως κίνητρο τον έρωτά του για την πριγκίπισσα. Στο μεταγενέστερο κείμενο το μοτίβο ανατρέπεται και πλέον κίνητρο δεν αποτελεί ο έρωτας, συναίσθημα που αφορά δύο ανθρώπους, αλλά το ενδιαφέρον για το συνάνθρωπο. Ανοίγουν τα στενά όρια της σχέσης μεταξύ δύο ανθρώπων, αποτινάσσεται μια ιδεολογία που βασίζεται στον εγωισμό, αν δεχτούμε ότι ο έρωτας είναι ένα εγωιστικό συναίσθημα, και πλέον το βάρος μετατοπίζεται στις σχέσεις του κοινωνικού συνόλου και την αλληλεγγύη.

Μοτίβα/Πρότυπα: «Η ομορφιά»

- Η ομορφιά στο παραμύθι αντιπροσωπεύεται από την πριγκίπισσα και φυσικά ο όρος περιγράφει τα εξωτερικά χαρακτηριστικά. Συνοδεύεται, μάλιστα, από μια αίσθηση αδυναμίας που προσδίδει στο γυναικείο πρότυπο το χαρακτηριστικό της ευαισθησίας, για να τονιστεί η δύναμη του αντρικού προτύπου μέσα από την αντίθεση. Η απουσία της πριγκίπισσας από το *δάσος* φανερώνει ότι στο κείμενο η ομορφιά έχει διαφορετικό περιεχόμενο. Λαμβάνοντας υπόψη ότι το χρώμα ομορφαίνει τους χαρακτήρες παρατηρούμε ότι αυτό εντός του κειμένου ντύνει όσους αδρανούν. Αντίθετα, ο ενεργητικός πρίγκιπας παρουσιάζεται απογυμνωμένος από κάθε χρωματισμό. Συμπεραίνουμε, λοιπόν, ότι η ομορφιά, όταν αφορά σε εξωτερικά χαρακτηριστικά συμβαδίζει με την παθητικότητα, αφού η εξωτερική ομορφιά είναι μια κατάσταση και όχι μία ενέργεια. Η ομορφιά στο κείμενο αφορά στις ενέργειες που κάνει κάποιος για το συνάνθρωπο. Μετατοπίζεται η προσοχή από τα έξω προς τα μέσα. Άλλωστε η απουσία χρώματος από το οπτικό κείμενο που απεικονίζει χαρακτήρες που ενεργούν επιβεβαιώνει τα παραπάνω και υπογραμμίζει την ανάγκη να επικεντρωθούμε στην πράξη, στο συναίσθημα, στη σκέψη και να απορρίψουμε το φαίνεσθαι.

Μοτίβα/Πρότυπα: «Το κακό»

Περνώντας τώρα στην παρουσία του κακού, που στο παραμυθιακό είδος είναι άκρως ενεργητική, θα λέγαμε ότι η δράση του συμβάλλει στην εξέλιξη της πλοκής. Στο *Δάσος που κοιμόταν* το κακό δεν είναι μια εξωτερική απειλή, όπως συμβαίνει στο τυπικό παραμύθι, αλλά η παθητική στάση των χαρακτήρων, ο ύπνος. Επιδίωξη του μεταγενέστερου κειμένου είναι να απαλλάξει τον αναγνώστη από την ιδέα ότι το κακό ως εμπόδιο βρίσκεται έξω από τον εαυτό. Το κακό ταυτίζεται με όποιον προτιμά να αδρανεί, άρα ενδέχεται να είναι ο εαυτός. Ο κακός αυτός εαυτός πρέπει να ξεπεραστεί, προκειμένου να οικοδομηθεί ένας καλύτερος κόσμος. Για να επιτευχθεί ο στόχος πρέπει να απορριφθεί κάθε ιδεολογία που προτρέπει να εναποθέσουμε τις ελπίδες μας σε έναν ηγέτη, που έχει λύση για τα προβλήματα, στον οποίο όλοι πρέπει να υπακούσουν. Το εγχείρημα, βέβαια, είναι δύσκολο αν σκεφτεί κανείς ότι η αντίληψη είναι βαθιά ριζωμένη στο παραμύθι, καθώς ο πρίγκιπας-μονάρχης έχει τη λύση για κάθε εμπόδιο εκ των προτέρων. Ξέρει ότι θα φιλήσει την πριγκίπισσα και όλα θα λυθούν. Έπειτα θα συμμορφωθούν όλοι με τις επιθυμίες του, εφόσον στέφεται μονάρχης. Αξιοσημείωτο είναι ότι όλοι οι υπήκοοι είναι ευχαριστημένοι που έχουν κάποιον να τους υποδεικνύει το σωστό και αποδέχονται τη μοίρα τους πεπεισμένοι ότι μόνο οι δικές του ικανότητες θα τους οδηγήσουν στην ευτυχία. Το μοτίβο αντικρούεται έντονα από το μεταγενέστερο κείμενο. Ο πρίγκιπας μέσα από ενδελεχή εξέταση της κατάστασης αποκτά κριτική σκέψη και ενεργεί για το κοινό καλό. Παράλληλα, όταν κατατροπώνει το κακό-στο τέλος της ιστορίας- εμφανίζεται ίσος με κάθε άλλο χαρακτήρα, υπογραμμίζοντας ότι λειτουργούν συλλογικά-δημοκρατικά για την οικοδόμηση του καλύτερου κόσμου.

Αφηγηματικά Συστατικά: «Η δράση και οι χαρακτήρες»

- Ο ανατρεπτικός χαρακτήρας του *Δάσους* αναδύεται και μέσα από τα αφηγηματικά συστατικά του. Αρχικά, αξιοπρόσεκτο είναι το ότι ενώ το κείμενο προτρέπει σε δράση, οι χαρακτήρες του δεν δρουν με την κυριολεκτική έννοια του όρου, δεν αλληλεπιδρούν παρά μόνο στο τέλος της ιστορίας. Μάλιστα δεν συστήνονται μέσω πράξεων, σκέψεων και συναισθημάτων. Χαρακτηριστικό είναι ότι δεν αρθρώνουν λόγο (πλην ενός) σε αντίθεση με τους τυπικούς χαρακτήρες. Έτσι, υπογραμμίζεται η αδράνεια, αναδεικνύεται η απόσταση μεταξύ τους και η απομόνωση (αφήνονται στο λήθαργό τους), αλλά και η ανάγκη ανατροπής της κατάστασης.

Αφηγηματικά Συστατικά: «Ο αφηγητής- Η αφήγηση»

- Ο μόνος που αρθρώνει λόγο είναι ο αφηγητής, που ζωντανεύει ως χαρακτήρας και προτρέπει τους υπόλοιπους να ξυπνήσουν. Στο τυπικό παραμύθι περιορίζεται στο να μεταφέρει στον αναγνώστη όσα συμβαίνουν, αφού γνωρίζει τα πάντα (εξωδιηγητικός με μηδενική εστίαση), παρατηρώντας από μακριά (τριτοπρόσωπος). Πιο απλά έχει την εξουσία να επιβάλλει την ιστορία και την ιδεολογία της. Στο νέο κείμενο ο αφηγητής παροτρύνει τον αναγνώστη και τους χαρακτήρες να επαναστατήσουν και να δομήσουν την ιστορία και την ιδεολογία της, όπως θέλουν. Τους απελευθερώνει από την εξουσία του. Παρουσιάζει την ιστορία βρισκόμενος μέσα σε αυτή (εσωτερική εστίαση) μη προσδιορίζοντας το πλαίσιό της, αφού τη βιώνει ταυτόχρονα με τους χαρακτήρες (ενδοδιηγητικός), απαλλάσσοντάς τους από πλαίσια και συμβάσεις. Αντιτάσσεται, δηλαδή, ανοιχτά- με τη στάση του- στην εξουσία του «αφηγητή», του ύπνου και της παθητικής αποδοχής της κατάστασης.

Αφηγηματικά Συστατικά: «Ο χώρος- Ο χρόνος»

- Τέλος, οι ανατροπές εισέρχονται και στον χώρο-χρόνο της ιστορίας. Η παραμυθιακή ατμόσφαιρα του σκηνικού, που αποδίδεται μέσω χρωμάτων και κοστουμιών μεταβάλλεται από τις πινελιές του μεταμοντέρνου, που προστίθενται από τις αφίσες και τα πόστερ. Το στοιχείο παρεμβαίνει και στην αχρονικότητα των παραμυθιών, καθώς προδίδεται-προσδιορίζεται ο χρόνος και εμφανίζεται ως σύγχρονος. Αν οι αφίσες φανερώνουν το τώρα και τα παραμύθια το πάντα, τότε υποδηλώνεται ότι η στασιμότητα-παθητικότητα είναι αενάως επίκαιρη και είναι ανάγκη να ανατραπεί.
-

Συμπερασματικά…

- Συμπερασματικά, μέσα από την ανατροπή των μοτίβων, που προαναφέρθηκαν, και των μεταγραφικών παρεμβάσεων στα δομικά μέρη της αφήγησης το κείμενο απογυμνώνει ιδεολογίες καλά εδραιωμένες στα προκείμενά του. Η πρόθεση, άλλωστε του κειμένου φανερώνεται από το θέμα του που είναι η ίδια η ανατροπή, το ξύπνημα από το λήθαργο της αδράνειας και της παθητικότητας, ο προβληματισμός αναφορικά με την κοινωνική και πολιτική ευθύνη του ατόμου.

Συμπερασματικά…

- Μέσα από αυτό το παράδειγμα αναδείχθηκε ότι ένα ανατρεπτικό παιχνίδι συμβάλλει στην οικοδόμηση ιδεολογικής ταυτότητας τόσο του κειμένου όσο και του εαυτού και του κόσμου. Έτσι, η εφαρμογή ανάλογων ανατρεπτικών-ερμηνευτικών αναγνωστικών παιχνιδιών αναμένεται να υποστηρίξει τους εφήβους στην προσπάθειά τους να δώσουν ή να βρουν νόημα στον κόσμο.

Η δημιουργική γραφή: Προτάσεις

Έχοντας ως αφόρμηση το κείμενο που προσεγγίστηκε παραπάνω θα μπορούσαμε να προτείνουμε δραστηριότητες δημιουργικής γραφής που θα εμπλέξουν τον έφηβο σε ένα συγγραφικό παιχνίδι που θα στοχεύει και σε αυτή την περίπτωση στην οικοδόμηση νοήματος, στην ερμηνεία, στην αποκρυστάλλωση της ιδεολογικής ταυτότητας.

«Είμαι ένας πρίγκιπας χωρίς δύναμη… ή μήπως…»

- Ο πρίγκιπας αμφιβάλλει για τη δύναμή του. Εμπλέξτε τον σε ένα διάλογο με τον αφηγητή, όπου θα εκφράζει τις σκέψεις του. Βάλτε τον να συγκρίνει τον εαυτό του με τους τυπικούς πρίγκιπες των παραμυθιών και να εξετάσει σε τι υστερεί. Στη συνέχεια βοηθήστε τον να ανακαλύψει τα χαρακτηριστικά που συνθέτουν τη δική του δύναμη.

«Πήγαινε μια βόλτα στο *δάσος*»

- Φτιάξτε μια λίστα με δέκα ερωτήσεις που θα θέλατε να κάνετε στον πρίγκιπα, όταν τον συναντήσετε στο *δάσος*.

«Το κακό ξυπνάει»

- Μεταμορφωθείτε στο κακό της ιστορίας. Παρουσιάστε τον εαυτό σας με μία ανάρτηση στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης. Θεωρήστε ότι απευθύνεστε στους ήρωες της ιστορίας. Εξηγήστε τους πόση δύναμη έχετε πάνω τους και αναφερθείτε στους λόγους που σας επέτρεψαν να αποκτήσετε αυτή τη δύναμη.

«Ο αγανακτισμένος αφηγητής»

- Επιτρέψτε στον αφηγητή να μιλήσει απευθείας στους ήρωες. Βοηθήστε τον μέσα από έναν μονόλογο να εκφράσει την αγανάκτησή του και αφήστε τον να προσπαθήσει να τους ξυπνήσει. Τι θα τους έλεγε άραγε…;

«Κάποιος ξύπνησε!»

- Κάποιος από τους χαρακτήρες ξύπνησε. Καλείστε να του πάρετε συνέντευξη. Ζητείστε του να σας εξηγήσει γιατί προτιμούσε τόσο καιρό να αφήνεται στο λήθαργο, αλλά και τι τον έκανε να ξυπνήσει. Ρωτήστε να μάθετε τα μελλοντικά του σχέδια.

Ευχαριστώ για την προσοχή σας.