



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΑΙΓΑΙΟΥ
ΣΧΟΛΗ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΠΡΟΣΧΟΛΙΚΗΣ ΑΓΩΓΗΣ
ΚΑΙ ΤΟΥ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟΥ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΥ**

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

«ΠΑΙΔΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ ΚΑΙ ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΥΛΙΚΟ»

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Που εκπονήθηκε για τη χορήγηση Μεταπτυχιακού Διπλώματος Ειδίκευσης
στην κατεύθυνση**

«ΠΑΙΔΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟ» Ή «ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΥΛΙΚΟ»

απο τη Ειρήνης Σταθάκη

(Α.Μ.: 4232018011)

**ΘΕΜΑ: «Ο συμβολισμός των ζώων σε μύθους, σε λαϊκά και σύγχρονα
παραμύθια»**

ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗ ΕΠΙΤΡΟΠΗ

Γεώργιος Κατσαδώρας	Αναπληρωτής Καθηγητής Π.Τ.Δ.Ε	Πανεπιστημίου Αιγαίου	Επιβλέπων
Μίσιου Μαριάννα	Καθηγητής Ε.ΔΙ.Π. Τ.Ε.Π.Α.Ε.Σ.	Πανεπιστημίου Αιγαίου	Μέλος συμβουλευτικής επιτροπής
Ιωάννης Παπαδάτος	Αναπληρωτής Καθηγητής Τ.Ε.Π.Α.Ε.Σ.	Πανεπιστημίου Αιγαίου	Μέλος συμβουλευτικής επιτροπής

ΡΟΔΟΣ, 2020

Η έγκριση της παρούσης Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας από το Τμήμα Επιστημών της Προσχολικής Αγωγής και του Εκπαιδευτικού Σχεδιασμού του Πανεπιστημίου Αιγαίου δεν υποδηλώνει αποδοχή των απόψεων της συγγραφέως.

ΔΗΛΩΣΗ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΛΗΨΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗΣ ΕΥΘΥΝΗΣ

Η εργασία που παραδίδω είναι αποτέλεσμα πρωτότυπης έρευνας και δε χρησιμοποιώ πνευματική ιδιοκτησία τρίτων χωρίς αναφορές. Αναλαμβάνω όλες τις νομικές και διοικητικές συνέπειες που δύναμαι να αντιμετωπίσω σε περίπτωση που η εργασία μου αποδειχθεί ότι αποτελεί προϊόν λογοκλοπής, σύμφωνα με τον Κανονισμό του Ιδρύματος.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

			ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	7
			ΠΕΡΙΛΗΨΗ	
			ΕΙΣΑΓΩΓΗ	8
			Α΄ ΜΕΡΟΣ	
1.			1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ – ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ	12
	1.1.		Ορισμός	12
	1.2.		Τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού	12
	1.3.		Οι ρίζες του παραμυθιού	14
	1.4		Η γοητεία και η τεχνική του	15
	1.5.		Η αξία του παραμυθιού	16
	1.6.		Τα είδη του παραμυθιού	17
2.			2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ – ΛΑΪΚΟ ΚΑΙ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ	18
	2.1.		Το λαϊκό παραμύθι	18
		2.1.1.	Εξέλιξη και διάδοσή του	18
		2.1.2.	Τα ζώα στα λαϊκά παραμύθια	19
	2.2.		Το σύγχρονο παραμύθι	20
		2.2.1.	Τα χαρακτηριστικά του σύγχρονου παραμυθιού	20
		2.2.2.	Ο ρόλος των ζώων	22
3.			3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ – Ο ΜΥΘΟΣ	23
	3.1.		Τι είναι μύθος	23
	3.2.		Μύθοι και ζώα	23
	3.3.		Διάσημοι Μυθοποιοί	25
		3.3.1.	Αίσωπος	25
		3.3.2.	Jean de La Fontaine	26
		3.3.2.1.	Βιογραφία του Jean de La Fontaine	26
		3.3.2.2.	Έργα του Jean de La Fontaine	26
	3.4.		Χαρακτηριστικά των μύθων	27
		3.4.1.	Συμβολισμοί	28
	3.5.		Επίδραση των μύθων με ζώα στα παιδιά	28
			Β΄ ΜΕΡΟΣ	

1.			1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ Η αναφορά και η ανάλυση των μύθων	29
	1.1.		Μύθοι του La Fontaine και του Αισώπου	29
2.			2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ Η αναφορά και η ανάλυση των λαϊκών παραμυθιών με ζώα	33
	2.1.		Ο πρίγκιπας που έγινε βάτραχος(: Der Froschkönig oder) των αδερφών Γκριμ	33
	2.2.		Οι μουσικοί της Βρέμης (Die Bremer Stadtmusikanten) από τους αδελφούς Γκριμ.	34
	2.3.		Ο Παπουτσωμένος Γάτος του Σαρλ Περώ (Charles Perrault)	36
	2.4.		Ο έξυπνος γάτος ένα λαϊκό παραμύθι από το Ρέθυμνο της Κρήτης	37
	2.5.		Το Ασχημόπαπο (Den grimmeælling) του Hans Christian Andersen	38
	2.6.		Η Τοσοδούλα (Tommelise) του Hans Christian Andersen	39
	2.7.		Τα επτά κοράκια (Die sieben Raben) των Αδελφών Γκριμ	41
3.			3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ Η αναφορά και η ανάλυση των σύγχρονων παιδικών βιβλίων	42
	3.1.		Η Πουπού και η Καρλόττα του Ευγένιου Τριβιζά	44
	3.2.		Ο λόφος με τις λιχουδιές της Λίτσα Ψαραύτη	45
		3.2.1.	1η ιστορία: Ο λόφος με τις λιχουδιές	46
		3.2.2.	2η ιστορία: Δύο μέδουσες και δέκα παροιμίες	46
	3.3		The Tale of Peter Rabbit της Beatrix Potter	
	3.4		Τα τρία μικρά λυκάκια του Ευγένιου Τριβιζά	
			ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	48
			ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	49
			ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ	49
			ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	50

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον καθηγητή και επιβλέποντα της πτυχιακής μου εργασίας μου, τον κ. Γιώργο Κατσαδώρο, αναπληρωτή καθηγητή λαογραφίας του Παιδαγωγικού Τμήματος Δ. Ε. του Πανεπιστημίου Αιγαίου τόσο για την ευκαιρία που μου έδωσε να συνεργαστώ μαζί του και ν' ασχοληθώ μ' ένα τόσο ενδιαφέρον και ξεχωριστό θέμα όσο για τις πολύτιμες συμβουλές που μου μετέδωσε, ώστε να διεκπεραιώσω αυτήν την εργασία. Ευχαριστώ, επίσης, τους γονείς μου για την πολύτιμη βοήθειά τους σχετικά με το ερευνητικό μέρος της εργασίας μου.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Ο σκοπός της παρούσης εργασίας είναι να αναλύσει τη χρήση και το συμβολισμό των ζώων όπως αυτά προβάλλονται μέσα από τα λαϊκά παραμύθια, τα σύγχρονα και τους μύθους, ιδιαιτέρως των μύθων του Jean de la Fontaine και του Αισώπου. Ειδικότερα, αναλύεται η χρήση των ζώων στα παρακάτω είδη γραπτού λόγου, είτε αυτά εμφανίζονται ως πρωταγωνιστές είτε ως δευτερεύοντα πρόσωπα. Η ανάλυση των στοιχείων αυτών γίνεται με την επιστημονική μέθοδο «ανάλυσης περιεχομένου». Τα συμπεράσματα της ανάλυσης δείχνουν ότι η χρήση των ζώων στα παραμύθια, διευκολύνει το πέρασμα μηνυμάτων υποσυνείδητα στα παιδιά, ώστε να τα βοηθήσει να απελευθερωθούν από τους φόβους και αγωνίες για τον κόσμο που τα περιβάλλει.

SUMMARY

The purpose of this present work is to analyze the use and symbolism of animals as they are projected through folk tales, modern fairytales and fables, especially the fables of Jean de la Fontaine and Aesop. In particular, the use of animals in by-products is analyzed, whether they appear as protagonists or as secondary persons. The analysis of these data is done with the scientific method of "content analysis". The results of the analysis show that the use of animals in fairytales facilitates the passage of messages subconsciously to children, to help them get rid of fears and anxieties about the world around them.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το θέμα της διπλωματικής εργασίας είναι *«Ο συμβολισμός των ζώων σε μύθους, σε λαϊκά και σύγχρονα παιδικά βιβλία»*.

Μελετώντας την παρουσία ζώων στο παραμύθι συνειδητοποιούμε ότι τα ζώα ως ήρωες κυριαρχούν σε πολλά λογοτεχνικά βιβλία. Η έντονη παρουσία των ζώων, η διαφορετικότητα των ρόλων τους μέσα στα κείμενα αποτελεί αφετηρία που μας οδήγησε στην επιλογή αυτού του συγκεκριμένου θέματος.

Η τεράστια αυτή ποικιλία των ιδιοτήτων, γνωρισμάτων που διαμορφώνουν την ιδιαιτερότητα του χαρακτήρα των ατόμων και ζώων, καθώς και η μεγάλη ευκολία συνύπαρξής τους μέσα στα αναγνώσματα, θεωρούνται τόσο αυτονόητες που δεν αναφέρονται σχεδόν ποτέ. Είναι ακριβώς αυτό το στοιχείο, που διαφοροποιεί το παραμύθι από την υπόλοιπη πεζογραφία.

Η ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΤΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο τίτλος της εργασίας είναι «ο συμβολισμός των ζώων σε μύθους, σε λαϊκά και σύγχρονα παραμύθια». Το αντικείμενο έρευνας και ανάλυσης περιεχομένου της παρούσας μελέτης είναι η παρουσίαση και ανάλυση των ζώων στους μύθους και στα λαϊκά και σύγχρονα παραμύθια.

Για τη μελέτη του παραπάνω θέματος η παρούσα εργασία βασίστηκε στη μεθοδολογία της «βιβλιογραφικής έρευνας». Σύμφωνα με τον Παρασκευόπουλο (1993), το κύριο χαρακτηριστικό της «βιβλιογραφικής έρευνας» είναι ότι ο ερευνητής, για να δώσει απαντήσεις στα ζητήματα που θέτει κατά την διάρκεια της έρευνάς του, μέσα από την υπάρχουσα βιβλιογραφία και τις ανάλογες γραπτές πηγές, αντλεί στοιχεία, έτσι ώστε να μπορέσει να γίνει στη συνέχεια, η καταγραφή της. Έτσι ολοκληρώνεται το θεωρητικό πλαίσιο της παρούσας μελέτης το οποίο αποτελεί και το πρώτο μέρος της εργασίας.

Όσον αφορά το δεύτερο μέρος της εργασίας, η έρευνα στηρίχθηκε, σε μία άλλη επιστημονική μέθοδο «ανάλυσης περιεχομένου», όπου γίνεται η ανάλυση των λογοτεχνικών χαρακτήρων των προς μελέτη μύθων, λαϊκών και σύγχρονων παιδικών βιβλίων. (Παρασκευόπουλος, 1993). Πρόκειται για 13 παραμύθια όπου οι βασικοί χαρακτήρες τους είναι ζώα, άλλοτε ως πρωταγωνιστές και άλλοτε ως δευτερεύοντα πρόσωπα. Τα 7 είναι λαϊκά παραμύθια, ενώ τα άλλα 6 είναι σύγχρονα.

Το βασικό σκεπτικό της εργασίας αφορά τη διερεύνηση των λογοτεχνικών χαρακτήρων στα υπό εξέταση παραμύθια και συγκεκριμένα στους λόγους επιλογής τους, στα πρόσωπα και γεγονότα που αυτοί αντιπροσωπεύουν, στη σχέση τους με τον ίδιο το συγγραφέα όσο και στην επιλογή των ζώων που σημειώνονται σε αυτά τα παιδικά αναγνώσματα καθώς σε κάποια από τα κείμενα κρατούν ένα αρκετά μεγάλο τμήμα της αφήγησης.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΟ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η διπλωματική εργασία χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος της εργασίας, το θεωρητικό μέρος περιλαμβάνει τρία κεφάλαια.

Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται η εννοιολογική προσέγγιση του παραμυθιού και αναφέρονται τα στοιχεία που το χαρακτηρίζουν, όπως οι θεωρίες όσον αφορά την προέλευση του, η γοητεία που ασκεί στους ακροατές και ποιά είναι η τεχνική που συνάδει σ' αυτό.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται ο διαχωρισμός του παραμυθιού στις δύο βασικές κατηγορίες: το λαϊκό και το σύγχρονο παραμύθι. Αρχικά αναλύεται το λαϊκό παραμύθι, γίνεται αναφορά στο πώς εξελίχθηκε και διαδόθηκε μέσα στο χρόνο και τέλος παρουσιάζονται τα ζώα και ο ρόλος που κατέχουν μέσα σ' αυτήν την κατηγορία παραμυθιών. Στη συνέχεια περνάμε στο σύγχρονο παραμύθι, ποιοί οι λόγοι που συνετέλεσαν στη δημιουργία αυτού του είδους παραμυθιού, ποιά τα χαρακτηριστικά του και πώς το διαφοροποιούν από το λαϊκό. Σημαντικό είναι κάνουμε μνεία στο ρόλο των ζώων στα παραμύθια αυτά.

Το τρίτο κεφάλαιο ασχολείται με το μύθο. Αρχικά αναφέρεται ο ορισμός του μύθου, σε τί διαφέρει από το παραμύθι, πώς χρησιμοποιούνται τα ζώα στους μύθους και το συμβολισμό που ενέχουν. Στη συνέχεια γίνεται αναφορά στους δύο πιο γνωστούς παραμυθάδες του κόσμου, το δικό μας Αίσωπο και το Γάλλο Jean de la Fontaine, ο οποίος επηρεάστηκε κατά πολύ από τους Αισώπειους μύθους. Τέλος, αναφέρονται τα διακριτά χαρακτηριστικά των μύθων και η θετική επίδραση που έχει η ανάγνωση αυτών στα παιδιά.

Στο δεύτερο μέρος της εργασίας γίνεται η αναφορά και η ανάλυση των μύθων, των λαϊκών και των σύγχρονων παραμυθιών, με ζώα ως πρωταγωνιστές ή δευτερεύοντα πρόσωπα, με βάση την επιστημονική μέθοδο «ανάλυσης περιεχομένου». Ακολουθούν τα συμπεράσματα που προκύπτουν από την ανάλυση των λογοτεχνικών κειμένων, οι περιορισμοί απέναντι στην εργασία και η διατύπωση προτάσεων για μελλοντική έρευνα.

Α' ΜΕΡΟΣ

1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

1.1. Ορισμός

Το παραμύθι είναι το είδος του έντεχνου λόγου που αγαπούν περισσότερο τα παιδιά. Η λέξη 'παραμύθι' είναι σύνθετη που προέρχεται από τις λέξεις 'παρά' που σημαίνει κοντά και από τη λέξη 'μύθος' που σημαίνει λόγος ή λόγια.

Στα αρχαία χρόνια το «παραμύθιον», που σήμαινε παρηγοριά, παρηγορούσε τους ανθρώπους και μ' αυτόν τον τρόπο ξεχνούσαν τα προβλήματά τους. Μεταγενέστερα, η «παραμυθία» περιελάμβανε αφηγήσεις, κυήματα της φαντασίας που σκόπευαν να ψυχαγωγήσουν τον κόσμο.

Ετυμολογικά όπως αναφέρει ο Σακελλαρίου (Σακελλαρίου,1982:220) το παραμύθι «είναι ένας «μύθος», δηλαδή ένας λόγος ή λόγια που έχουν απώτερο σκοπό να προσελκύσουν τους ακροατές μακριά από έννοιες και προβλήματα που τους βασάνιζαν, είτε αυτά σχετιζόνταν με την καθημερινή τους βιοπάλη ,είτε με τις ανησυχίες του ψυχικού τους κόσμου». Σύμφωνα με τον Αυδίκου το παραμύθι αποτελεί «μια φανταστική διήγηση, παρμένη ιδιαίτερα από τον κόσμο του μαγικού, μια ιστορία του θαύματος που δεν εξαρτάται από τους όρους της πραγματικής ζωής και την ακούνε με ευχαρίστηση μεγάλοι και μικροί, έστω και αν δεν τη θεωρούν πιστευτή» (Αυδίκος, 1997:33).

Με την πάροδο του χρόνου δημιουργήθηκε ένα λαϊκό, λογοτεχνικό είδος που πηγή έμπνευσής του ήταν η λαϊκή φαντασία, τεχνικά άρτιο, με απλή πλοκή, αφήγηση και σκηνική οικονομία, το οποίο διαδόθηκε από γενιά σε γενιά και έφτασε έως σήμερα με όχημα τον προφορικό λόγο, χωρίς να χάσει τίποτα από τη γοητεία του (Σακελλαρίου, 1973:15).

1.2. Τα χαρακτηριστικά του παραμυθιού

Μελετώντας παραμύθια, ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά τους που τα κάνει να είναι διαφορετικά από τα άλλα είδη γραπτού λόγου ,είναι η έλλειψη αληθοφάνειας. Βασικό μέλημα του παραμυθιά ήταν να ψυχαγωγήσει το κοινό του, βοηθώντας το να ξεφύγει από την πεζή πραγματικότητα. Το παραμύθι δημιουργεί έναν κόσμο όπου τα

πάντα είναι πιθανά να συμβούν. Εκεί που οι νόμοι της φύσης αδυνατούν να δώσουν λύση έρχεται το θαύμα, μια μαγική δύναμη ως από μηχανής θεός και τα πάντα εξομαλύνονται (Σακελλαρίου, 1982:215-216).

Ένα άλλο χαρακτηριστικό είναι η εισαγωγή του, «Μια φορά κι έναν καιρό...» αφού το παραμύθι «δεν αναφέρεται σε ορισμένο πρόσωπο ή σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο». Συνήθως αρχίζουν με την παραπάνω φράση ή «Κάποτε, σ' έναν τόπο (σε μια χώρα), ήταν ένας(βασιλιάς, μωλωνάς, άρχοντας κ.λπ.)». Σε κάποιες περιπτώσεις μπορεί να αναφερθεί το όνομα του ήρωα ή των άλλων προσώπων του παραμυθιού, αλλά είναι φτιαγμένα έτσι που να εκφράζουν κάτι από τον ψυχισμό του ήρωα ή κάποια χαρακτηριστικά της εμφάνισής του όπως συμβαίνει στη γνωστή σε όλους Χιονάτη ή την Τοσοδούλα .

Τελευταίο αλλά εξίσου σημαντικό χαρακτηριστικό του παραμυθιού, που τα παιδιά περιμένουν με αγωνία κατά την κορύφωση της ιστορίας, είναι το ευτυχισμένο τέλος (happy end). Τα παραμύθια, λοιπόν, τελειώνουν πάντα με την φράση «Κι έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα». (Σακελλαρίου, 1982:222). Το πνεύμα της αισιοδοξίας και της επιτυχίας πλημμυρίζει τους αναγνώστες καθώς το καλό θα νικήσει το κακό, το οποίο πιθανόν να μη φαίνεται από την αρχή.

1.3. Οι ρίζες του παραμυθιού

Με την πάροδο του χρόνου δημιουργήθηκαν πολλές θεωρίες για τη γένεση του παραμυθιού. Η πρώτη θεωρία για την προέλευση των παραμυθιών διατυπώθηκε από τους αδερφούς Grimm το 1815, την οποία παρέθεσαν μέσα από τη συλλογή τους με τίτλο «*Kinder und Haus – marchen*». Η θεωρία των αδερφών Grimm λειτούργησε ως σημείο αναφοράς και επηρέασε τόσο ώστε να σημειωθεί κατά τη διάρκεια του 19^{ου} αιώνα ένα πλήθος εκδόσεων σε πολλές ευρωπαϊκές χώρες. Η θεωρία αυτή ονομάζεται *μυθολογική θεωρία* και υποστηρίζει ότι τα παραμύθια δεν είναι μόνο προϊόν φαντασίας αλλά προέρχονται από αρχαίους μύθους, γεγονός που υπογραμμίζει την ιστορική τους αξία. (Δαμιανού & Παπαχριστοφόρου, 2002:38). Αρχικά αυτή η θεωρία έγινε αποδεκτή και βρήκε πολλούς υποστηρικτές, ωστόσο, σύντομα ήρθε σε αντίκρουση με άλλες. Λίγα χρόνια αργότερα ο Γερμανός φιλόλογος και σανσκριτολόγος Theodor Benfey (1809-1881) υποστήριξε την *ινδική θεωρία* κατά την

οποία όλα τα παραμύθια προέρχονταν από την Ινδία και στη συνέχεια διαδόθηκαν στην Ασία και τη Δύση. Αυτή τη θεωρία την έχει διατυπώσει στη γερμανική μετάφραση (1859) των ινδικών παραμυθιών που είχαν επηρεαστεί από τα ινδικά ιερά βιβλία της Παντζαντράντα (Σακελλαρίου, 1982:224-225). Το 1873 η θεωρία αυτή καταρρίφθηκε από τους Άγγλους ανθρωπολόγους Edward Burneet Tyler (1832-1917) και Andrew Lang (1844–1912), οι οποίοι εμπνεύστηκαν από τη θεωρία της εξέλιξης του Δαρβίνου, διατύπωσαν την *πολυγενετική θεωρία των εθνολόγων* ή αλλιώς *ανθρωπολογική θεωρία*. Σύμφωνα με την *ανθρωπολογική θεωρία* η γένεση των παραμυθιών αναζητείται στη διάνοηση και στις ψυχικές δυνάμεις του πρωτόγονου ανθρώπου, ο οποίος αντιμετώπιζε τα στοιχεία της φύσης, τον ήλιο, τον άνεμο, κ.α. ως έμψυχα όντα. Η συγκεκριμένη θεωρία, η οποία αποδεχόταν την ομοιότητα του ψυχικού και πνευματικού κόσμου των προγόνων μας, υποστήριζε ότι σε διάφορα σημεία του πλανήτη οι άνθρωποι δημιουργούσαν παρόμοιες διηγήσεις.

Η μετέπειτα θεωρία για τη γένεση του παραμυθιού είναι αυτή της Φιλανδικής Σχολής η *ιστορικογεωγραφική θεωρία*, η οποία έλαβε το όνομα της προς τιμή των ιδρυτών της, τον Φιλανδό Karl Krohn (1863–1933) και τον Αμερικανό Antti Aarne (1867-1925). Αυτή η σχολή πρέσβευε ότι η μετάδοση ενός παραμυθιού μιας χώρας γίνεται από γενιά σε γενιά χωρίς να διαφοροποιείται σημαντικά. Ωστόσο, όταν το ίδιο παραμύθι βγαίνει εκτός συνόρων, τότε αυτό διαφοροποιείται και προσαρμόζεται στα πολιτιστικά δεδομένα της άλλης χώρας. Εκφραστής αυτής της θεωρίας στην Ελλάδα υπήρξε ο Γ. Α. Μέγας.

Μία άλλη θεωρία που αξίζει να αναφερθεί είναι η *ψυχολογική – ψυχαναλυτική θεωρία*, της οποίας ιδρυτής ήταν ο Sigmund Freud (1856-1939), ο θεμελιωτής της ψυχανάλυσης, ο οποίος πρέσβευε ότι το παραμύθι προέρχεται από το όνειρο, γιατί στους μύθους και στα όνειρα λειτουργούν οι ίδιοι ψυχολογικοί συμβολισμοί. (Δαμιανού & Παπαχριστοφόρου, 2002:43-44).

Από τις προαναφερόμενες θεωρίες, κοινό σημείο αναφοράς είναι ότι το παραμύθι είναι ένας λαϊκός πλούτος που διαδίδονταν προφορικά, ο οποίος αποτέλεσε το βασικό υλικό της μετέπειτα λογοτεχνίας.

1.4. Η γοητεία και η τεχνική του

Παρατηρώντας τα παιδιά τη στιγμή που ένας καλός παραμυθός – αφηγητής αρχίζει να διηγείται ένα λαϊκό παραμύθι μπορεί να αντιληφθεί κανείς ότι έχει ήδη κεντρίσει το ενδιαφέρον τους. Αυτό αποδεικνύει ότι η ανακοίνωση ή η προσμονή για ένα παραμύθι κάνει τα παιδιά να λαχταρούν να το ακούσουν.

Ο Scherf στο Σακελλαρίου (1982) υποστηρίζει ότι αυτός ο ενθουσιασμός δικαιολογείται γιατί το παραμύθι πραγματεύεται διάφορα θέματα όπως π.χ. στοιχεία από την καθημερινή ζωή μιας οικογένειας καθώς και εσωτερικές συγκρούσεις και διαφωνίες ανάμεσα στα παιδιά και τους γονείς. Το παραμύθι επομένως αλληγορικά, προσφέρει τρόπους αντιμετώπισης αυτών των προβλημάτων και εξομάλυνσης συγκρουσιακών καταστάσεων. Πολλές φορές προτρέπει τα παιδιά να ξεφύγουν από τον ασφυκτικό οικογενειακό – κοινωνικό περιβάλλον και να ενηλικιωθούν, βρίσκοντας μόνα τους τον τρόπο. Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι οι περιπτώσεις όπου η μητέρα πεθαίνει και ο πατέρας διαλέγει μια άλλη γυναίκα που μισεί τα παιδιά του, ή η προτίμηση της μητέρας να περιποιηθεί τις άσχημες κόρες και να βασανίσει την όμορφη, ακόμη όμως και η εγκατάλειψη του παιδιού σ' ένα ερημικό μέρος και η εκδίωξή του από το σπίτι. Άξιον μνείας είναι ότι και οι μεγάλοι σαγηνεύονται από τη διήγηση των παραμυθιών και αυτό συμβαίνει γιατί το παραμύθι αναμοχλεύει συγκρούσεις από τα παιδικά τους χρόνια, που αναμφισβήτητα έχουν δημιουργήσει τραύματα στον ψυχισμό τους.

Το παραμύθι μπορεί για ένα άτομο που αισθάνεται αδύναμο κοινωνικά ή απέναντι στα στοιχεία της φύσης να είναι το μέσο μέσα από το οποίο αναπληρώνεται, αποβάλλει την πίεση που υφίσταται και γίνεται ικανός να αντιμετωπίσει κάθε κίνδυνο ή πρόκληση. Τονώνεται η αυτοεκτίμησή του και γίνεται αισιόδοξο.

Στα παραμύθια παρελαύνουν υπέροχοι και επιβλητικοί βασιλιάδες που παραθέτουν πλούσια γεύματα στα υπερπολυτελή παλάτια τους, πρίγκιπες και άρχοντες. Το γεγονός αυτό βοηθά τους ακροατές να ξεχνούν τη δική τους μιζέρια και δυστυχία. Ωστόσο και η ψυχανάλυση έχει λόγο στην ερμηνεία των παραμυθιών. Θεωρεί ότι υποθάλπουν έναν «σεξουαλικό συμβολισμό» και αποτυπώνουν έναν κώδικα σεξουαλικής συμπεριφοράς των ατόμων που αναφέρεται και σε ενδοοικογενειακές σχέσεις. Παράδειγμα τέτοιου είδους ανάλυσης είναι και το παραμύθι της

Κοκκινοσκουφίτσας, με τις διάφορες εκδοχές και παραλλαγές του. (Jean Georges.1996:24)

1.5. Η αξία του παραμυθιού

« Αν μου λέγανε κανένα παραμύθι, θα ένοιωθα μεγάλη ευχαρίστηση. Πρέπει να διασκεδάσει κανείς σαν ένα παιδί» .Jean de La Fontain (Σακελλαρίου, 1982:222).

Όπως αναφέραμε στο προηγούμενο κεφάλαιο, το παραμύθι δεν κάνει διάκριση ανάμεσα στο υπερφυσικό και στην πραγματικότητα και διαδραματίζεται σε μαγικούς και φανταστικούς κόσμους. Δημιουργεί αισιοδοξία στους ακροατές αφού σε κάθε περίπτωση ο ήρωας ανταπεξέρχεται στις δυσκολίες που έχουν προκύψει και βγαίνει νικητής. Αυτό το θετικό κλίμα βοηθάει τα παιδιά να υπερνικήσουν τους φόβους τους ,όποιοι κι αν είναι αυτοί στα διάφορα στάδια ανάπτυξής τους .

Μέσα στο παραμύθι πάντα συνυπάρχει το «καλό» και το «κακό», όπως συμβαίνει στη ζωή όλων μας. Το ίδιο συμβαίνει και σ' αυτήν του παιδιού που καθημερινά μέσα από τις διαπροσωπικές του σχέσεις πρέπει να διαλέξει ποιά δρόμο θα ακολουθήσει, το ηθικό πρόβλημα που πρέπει να λύσει, μια δηλαδή ιδιαίτερα δύσκολη απόφαση αφού το κακό παρουσιάζεται πάντα πιο ενδιαφέρον και προκαλεί την προσοχή του παιδιού, όταν αυτός αντιπροσωπεύεται από έναν δράκο ή έναν δυνατό γίγαντα. Ωστόσο, μεταφέρει στο παιδί μέσα από την πλοκή του το μήνυμα, ότι το να είσαι ο κακός δεν βγαίνεις ποτέ κερδισμένος και επομένως διαμορφώνεται η ηθική του παιδιού, όχι διότι ο ταλαίπωρος ήρωας είναι πιο ελκυστικός, αλλά γιατί το παιδί συμπάσχει μαζί του αντιμετωπίζοντας όλες αυτές τις δυσκολίες για να βγει στο τέλος νικητής. (Αυδίκος, 1997:40-41).

Ουσιαστικά μ' αυτόν τον τρόπο το παιδί μέσω του φανταστικού εισάγεται στον πραγματικό κόσμο, αναπτύσσει τη φαντασία, τη δημιουργική και αναλογική του σκέψη. Επιπλέον, αναπτύσσεται το λεξιλόγιο του, καλλιεργεί την αισθητική του αντίληψη και ενώ ταυτίζεται ή απορρίπτει τους ήρωες – πρότυπα που προβάλλονται μέσα από τα παραμύθια υιοθετεί θετικές στάσεις και αξίες στη ζωή του. (Αναγνωστόπουλος,1996:92)

Πολύ σημαντική, επίσης, είναι η συμβολή του παραμυθιού στην ανάπτυξη της κοινωνικοποίησης του παιδιού. Αξίες και έννοιες όπως η αγάπη για τον πλησίον, η αλληλοβοήθεια, η συνεργασία και η συμπαράσταση σε φίλους ή σε άτομα της οικογένειάς του κατανοούνται καλύτερα και υιοθετούνται από το παιδί (π.χ. η Κοκκινοσκουφίτσα που φροντίζει τη γιαγιά της). Αναπτύσσει θετικές στάσεις και συνήθειες στη ζωή του σε αντιδιαστολή με ένα ήρωα του παραμυθιού που μπορεί να παρουσιάζεται αλαζόνας, τσιγκούνης ή τεμπέλης, αφού διαπιστώνει ότι τέτοιες συμπεριφορές δεν αποτελούν αρετές για έναν άνθρωπο, αφού στο τέλος της υπόθεσης αυτοί είναι οι χαμένοι. Η επίπονη και επίμονη εργασία αντίθετα, η ύπαρξη ενός καθημερινού προγράμματος και οι υγιείς συνήθειες είναι αυτές που θα τον οδηγήσουν στην επιτυχία και στην αντιμετώπιση δύσκολων καταστάσεων. (Μπέτελχαϊμ, 1995:37-40)

1.6. Τα είδη του παραμυθιού

Τα παραμύθια διακρίνονται σε κατηγορίες ανάλογα με το θέμα τους και τα επιμέρους στοιχεία που τα χαρακτηρίζουν. Προκύπτουν, λοιπόν, στοιχεία *εθνολογικά, μυθολογικά, μαγικά, ονειρικά, λαϊκές αντιλήψεις για την οξύνοια ή την αμβλύνοια, και τέλος τα παραμύθια που έχουν «στοιχεία του λαϊκού πολιτισμού και των κοινωνικών πολιτικών δομών» της εκάστοτε εποχής και τόπου.* Με βάση τα παραπάνω, τα παραμύθια κατηγοριοποιούνται σε: *διεθνή (π.χ. "Κοντορεβιθούλης"), ανατολίτικα (π.χ. "Τα παραμύθια της Χαλιμά"), παραμύθια από την αρχαία ελληνική μυθολογία, είτε ως έμμεση διασκευή αρχαίων μύθων είτε χρησιμοποιώντας στοιχεία που προέρχονται από την αρχαία ελληνική μυθολογία, παραμύθια προερχόμενα από την αποδόμηση παλιότερων μεσαιωνικών θρύλων ή τραγουδιών, νεοελληνικά παραμύθια επηρεασμένα από το νεοελληνικό λαϊκό πολιτισμό και τέλος παιδικά παραμύθια που στην πλειοψηφία τους είναι έντεχνα δημιουργήματα διαφόρων συγγραφέων* (Σακελλαρίου, 1982: 292-293).

Το παραπάνω μας οδηγεί στη διάκριση του παραμυθιού σε δύο κατηγορίες: το λαϊκό παραμύθι και το έντεχνο ή σύγχρονο παραμύθι.

2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

ΛΑΪΚΟ ΚΑΙ ΣΥΓΧΡΟΝΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

2.1. Το λαϊκό παραμύθι

«Το παραμύθι από την αρχική ως τη σημερινή μορφή του έχει μια παγκοσμιότητα» (Σακελλαρίου, 1982:230).

Το παραμύθι, όπως προαναφέραμε, διαχωρίζεται σε δύο βασικές κατηγορίες: το λαϊκό και το σύγχρονο. Το πρώτο είναι ο εκπρόσωπος της πολιτιστικής κληρονομιάς του κάθε τόπου. Οι λαοί μέσω αυτών εκφράζουν τη σοφία των προγόνων τους, την ιστορία του πολιτισμού τους, την αλληλεπίδρασή τους με τους άλλους πολιτισμούς αλλά και αξίες ζωής που ενστερνίζεται όλη η ανθρωπότητα. Είναι το προφορικό έργο ενός παραμυθά, ο οποίος ήταν ένα εξέχων πρόσωπο γύρω από το οποίο συγκεντρώνονταν τα παιδιά ,για να τον ακούσουν να αφηγείται τις φανταστικές ιστορίες του. Δεν κρατούσε βιβλίο για να διαβάσει και πολλές φορές ο αυτοσχεδιασμός τον οδηγούσε σε μια άλλη εκδοχή του ίδιου του παραμυθιού. (Αυδίκος , 1985:145-146)

Αρχικά παραμυθάδες ήταν οι γιαγιάδες και οι παραμάνες, γενικά ηλικιωμένοι άνθρωποι που κατείχαν την τεχνική της αφήγησης αν και δεν είχαν σπουδάσει, αφού τους περίσσευε η ευαισθησία. Σήμερα λόγω της τεχνολογίας που έχει εισχωρήσει στη ζωή μας δεν υπάρχουν παραμυθάδες, όμως το παραμύθι, προσελκύει τα παιδιά στον ίδιο αμείωτο βαθμό. Αυτό που χαρακτηρίζει όλα τα παραμύθια και τους μύθους είναι ότι κάθε τι που περιέχεται είναι συμβολικό και γι' αυτό το λόγο συμβάλλει πολύ στην ανάπτυξη του παιδιού και στη διαμόρφωση της προσωπικότητάς του.

Τα λαϊκά παραμύθια αρχικά χρησιμοποιούνταν για τέρψη των μεγάλων γι' αυτό και περιείχαν μηνύματα και σκηνές που δεν επιτρέπεται να ακούν μικρά παιδιά. Η μετατροπή τους σε πιο κατάλληλα ακούσματα ή αναγνώσματα για παιδιά έγιναν αργότερα από διανοούμενους της Δύσης, οι οποίοι τα απλοποίησαν και αφαίρεσαν τις σκηνές βίας (Μέγας,1976:171).

2.1.1. Εξέλιξη και διάδοσή του

Τα λαϊκά παραμύθια (όπως οι μύθοι και οι παραδόσεις) αποτελούν μία από τις πιο σημαντικές γλωσσικές, λογοτεχνικές, πολιτισμικές και κοινωνικές εκδηλώσεις ενός

λαού. Η αναζήτηση της γέννησης και της καταγωγής των λαϊκών παραμυθιών ξεκίνησε στην Ευρώπη το 19^ο αιώνα. Από το 16^ο αιώνα παρουσιάζονται οι συλλογές παραμυθιών όπως του Charles Perrault (1628-1703) με τη συλλογή «*Παραμύθια της μάνας μου της Χήνας*» (*Contes de ma mere l' Oye*), που αγαπήθηκαν πολύ από την πρώτη στιγμή (Σακελλαρίου, 1982), ακολούθησαν αυτές των αδελφών Grimm (1815-1863) με τα γνωστά παραμύθια η Σταχτοπούτα, η Κοκκινোসκουφίτσα κ.ά. (Αναγνωστόπουλος, 2010). Συλλογές λαϊκών παραμυθιών αλλά και σύνθεση νέων δημιουργήθηκαν και στις Σκανδιναβικές χώρες και ιδιαίτερα στη Σουηδία με τη Selma Otilia Lovisa Lagerlöf (1858-1940) και το γνωστό «*Θαυμαστό Ταξίδι του Νιλς Χόλγκερσον*» (1906). Αυτός, όμως, που ανέδειξε το λαϊκό παραμύθι ήταν ο Δανός συγγραφέας Hans Christian Andersen (1805-1875). Το «*Παραμύθια για Παιδιά*», η πρώτη του συλλογή (1835) εντυπωσίασε τον κόσμο και αυτό παρακίνησε τον Άντερσεν να εκδώσει και άλλα πολλά. Εν συνεχεία, υπήρξε το Ρωσικό λαϊκό παραμύθι που ξεκίνησε με τον Τσούκοφ και τις δύο συλλογές Σλαβικών παραμυθιών (1766, 1768). Ο ήρωας είναι ένα παιδί και είναι η πρώτη φορά που τα πράγματα παρουσιάζονται από την οπτική πλευρά ενός παιδιού (Σακελλαρίου,1987:285).

2.1.2. Τα ζώα στα λαϊκά παραμύθια

Τα λαϊκά παραμύθια διακρίνονται ανάλογα με το θέμα τους σε *μαγικά* (ATU 300-749), *διηγηματικά* (ATU 780-999), *θρησκευτικά* (ATU 750-779), *ευτράπελα* (ATU 1200-1999), *παραδειγματικά και κλιμακωτά* (ATU 2000-2399). Ωστόσο αυτά που κεντρίζουν περισσότερο το ενδιαφέρον των παιδιών είναι τα μαγικά όπως π.χ. παραμύθια με μάγισσες, δράκους κ.ά. Δεν είναι όμως, μόνο οι νεράιδες και όλα αυτά τα εξωπραγματικά στοιχεία που συναντάμε στα παραμύθια. Υπάρχουν ζώα και φυτά και άνθρωποι που μεταμορφώνονται. Με βάση τα στοιχεία αυτά τα παραμύθια χωρίζονται σε δύο υποκατηγορίες:

- Τα επικίνδυνα που εκπροσωπούν το εξωπραγματικό και ανώτερο, το Εκείνο όπως ο δράκος στον οποίο θυσιάζεται μία παρθένα κάθε χρόνο.
- Τα φρόνιμα και συμπαθητικά παραμύθια που στηρίζουν τον ήρωα (Καΐλα, 1988:13-15).

2.2. Το σύγχρονο παραμύθι

Η εξέλιξη του ανθρώπου επηρεάζει όπως είναι φυσικό και την εξέλιξη των παραμυθιών. Το λαϊκό παραμύθι διαφοροποιείται σε μια πιο σύγχρονη μορφή αφήγησης. Η ζωή στα μεγάλα αστικά κέντρα, η ύπαρξη της τηλεόρασης και του κινηματογράφου, η ανάπτυξη της τεχνολογίας και της επιστήμης όχι μόνο δημιούργησαν στο παιδί νέα ενδιαφέροντα αλλά αποτελούν μερικούς από τους λόγους που συμβάλλουν στην εξέλιξη του παραμυθιού. Οι ιστορίες στο σύγχρονο παραμύθι προέρχονται από την καθημερινότητα των ανθρώπων διατηρώντας, ωστόσο, το φανταστικό στοιχείο που χαρακτηρίζει το λαϊκό παραμύθι. Ο συνδυασμός μυθικού και πραγματικότητας και η συχνή ταύτισή του παιδιού με τους ήρωες του παραμυθιού το βοηθά να αντιμετωπίσει τον πραγματικό κόσμο υιοθετώντας στάσεις και επιλύοντας προβλήματα. (Αναγνωστόπουλος, 1990:93)

2.2.1. Τα χαρακτηριστικά του σύγχρονου παραμυθιού

Τα θέματα που πραγματεύονται στο σύγχρονο παραμύθι έχουν ως κύρια χαρακτηριστικά την εξυπνάδα, τη καλοσύνη ή το χιούμορ. Το σύγχρονο παραμύθι έχει τη τάση να αποφεύγει το πλασματικό στοιχείο αφού στη σημερινή εποχή τα παιδιά πιστεύουν όλο και λιγότερο σε μυθικά πλάσματα, όπως μάγισσες, δράκους και νεράιδες. Το σύγχρονο παραμύθι χρησιμοποιεί θέματα που απασχολούν τα παιδιά ή μπορούν να τα προβληματίσουν. Σε αντίθεση με τα λαϊκά παραμύθια, το σύγχρονο παραμύθι δεν περιέχει στα θέματά του αγριότητες ή απάνθρωπες συμπεριφορές γιατί δεν είναι θεμιτό να υιοθετούν οι νεαροί αναγνώστες επιθετική συμπεριφορά ή άγχος.

Οι κλασικοί ήρωες των παραμυθιών έχουν δώσει τη θέση τους σε ήρωες με υπερφυσικές δυνάμεις, που παρουσιάζονται με κόμικς και κινούμενα σχέδια. Ενισχύεται πολύ ο καταναλωτισμός και τα μηνύματα που λαμβάνουν τα παιδιά είναι ότι όσο πιο πλούσιος και δυνατός είσαι τόσο πιο ευτυχισμένος είσαι. Δεν υπάρχουν πλέον ηθικές αξίες στα παραμύθια, αλλά ούτε και η περιγραφή της φύσης. Τα παλαιότερα παραμύθια περιέγραφαν σκηνές όπως λίμνες, ποτάμια, δέντρα, δάση που αποτελούσαν το σκηνικό όλων των παραμυθιών. Τώρα, όμως, ελάχιστα περιγράφεται η φύση στα σύγχρονα παραμύθια γιατί έχει αντικατασταθεί από τα αστικά κέντρα, τις μεγαλουπόλεις με τους ουρανοξύστες και ότι άλλο υπάρχει στο σύγχρονο τρόπο ζωής. (Αναγνωστόπουλος, 1988: 95-107). Στα μάτια των παιδιών δεν φαντάζουν πολύ ελκυστικά και μαγικά αυτά τα τοπία, που τα βιώνουν και θέλουν κάτι άλλο πιο

μαγικό για να ξεχαστούν και να προσελκύσει το ενδιαφέρον τους. (Καΐλα & Ξανθάκου, 1988 :55).

Το λαϊκό παραμύθι ήταν στυλοβάτης της οικογένειας. Συνέδεε τον παππού και τη γιαγιά με τα εγγόνια, δημιουργώντας δεσμούς ανάμεσα στις διαφορετικές ηλικίες. Σήμερα το παραμύθι μιλάει για την κλασική οικογένεια, ωστόσο η θεματολογία του περιλαμβάνει και τις καινούργιου τύπου οικογένειες, που έχουν διαμορφωθεί εξαιτίας των διαφόρων κοινωνικών ,πολιτισμικών και οικονομικών λόγων.

Παρατηρούμε επίσης ότι, έχει αλλάξει το περιεχόμενο και η δομή του παραμυθιού. Στις μέρες μας το μοτίβο που ακολουθεί το *παρελθόν – παρόν – μέλλον* έχει αντικατασταθεί με το *εγώ – εδώ – τώρα*. Ενώ, δηλαδή στα λαϊκά παραμύθια ξεκινούσαν πάντα με τη φράση «*Μια φορά κι έναν καιρό...*» και τελείωναν με το «*Ζήσανε αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα*», προβλέποντας έτσι και το μέλλον, στα σημερινά παραμύθια ο συγγραφέας προβάλλει μέσα από το παραμύθι τις απόψεις του έτσι ώστε να ενημερώσει τους αναγνώστες για τα δρώμενα. (Λιάπης & Αναγνωστόπουλος 1995:90)

Ένα παράδειγμα είναι το παραμύθι του Ευγένιου Τριβιζά, τον οποίο τον μιμήθηκαν και άλλοι σύγχρονοι συγγραφείς όπως ο Βαγγέλης Ηλιόπουλος. Στο έργο του «*τα 88 Ντολμαδάκια*» ο συγγραφέας καινοτομεί και κάνει ερωτήσεις στα παιδιά, οι οποίες είναι ενσωματωμένες στην αφήγηση, απαιτώντας τη συμμετοχή των παιδιών και κάνοντας το παραμύθι πιο διαδραστικό. Επίσης, παρουσιάζοντας στα παιδιά περισσότερες από μία επιλογές είτε για τη συνέχιση του παραμυθιού είτε για το τέλος του, τα παιδιά συνειδητοποιούν αφενός ότι κανένα τέλος δεν είναι μοναδικό, μπορεί να τελειώνει μια ιστορία με πολλούς τρόπους και ότι αυτό εξαρτάται από τις επιλογές που θα κάνει ο καθένας. Υποσυνείδητα, λοιπόν, περνάει στο μήνυμα τα παιδιά ότι οι προσωπικές επιλογές είναι αυτές που θα μας οδηγήσουν στο καλό ή στο κακό, στην αποτυχία ή στην επιτυχία ,ή απλώς σε μία διαφορετική κατάσταση.

Επίσης, πολύ σημαντικό στοιχείο του σύγχρονου παραμυθιού είναι η «αντιστροφή ρόλων και προτύπων» όπως γίνεται στα «*Τρία μικρά Λυκάκια*» του Ευγένιου Τριβιζά. Στο παραμύθι αυτό το «καλό» και το «κακό» παρουσιάζεται αντίστροφα, ο λύκος γίνεται καλός και το γουρούνι κακό και τελειώνει όχι με προστριβή του καλού και του κακού, αλλά με ειρηνική συνύπαρξη.

Στο σύγχρονο παραμύθι παρουσιάζεται μια κοινωνία χωρίς ταξικές διαφορές, όπου οι άνθρωποι είναι ίσοι μεταξύ τους. Επίσης, δεν υπάρχουν βασιλιάδες, μάγοι και άλλα υπερφυσικά πλάσματα, αλλά απλοί, καθημερινοί άνθρωποι με αρετές. Υπάρχουν παραμύθια που αφορούν θέματα όπως το φαινόμενο του θερμοκηπίου, τα ζώα που απειλούνται από εξαφάνιση, την αποδοχή της διαφορετικότητας των ανθρώπων σε μια πολυπολιτισμική κοινωνία κ.ά. Τα παραμύθια αυτά, έχουν ως σκοπό να θέτουν προβληματισμούς στον αναγνώστη και να τον βοηθήσουν να υιοθετήσει μια θετική και υγιή στάση απέναντί σε αυτά.

Επίσης, το σύγχρονο παραμύθι διαφοροποιείται από το λαϊκό, από το ύφος που υιοθετεί. Δεν υπάρχει διδαχισμός, αλλά οδηγητική διδαχή. Είναι πιο αληθινό και φυσικό και με πιο χαλαρή δομή. Έχει πάντα ευτυχημένο τέλος, επιδρώντας λυτρωτικά στην ψυχολογία του παιδιού, αφού απώτερος στόχος του είναι η εξεύρεση λύσης στα προβλήματά του, στη δημιουργία ενός αισθήματος ασφάλειας και φυσικά στην καλλιέργεια ενός αισθήματος δικαίου. (Ακριτόπουλος,2007:6)

3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Ο ΜΥΘΟΣ

3.1. Τί είναι μύθος

Στο πρώτο κεφάλαιο αναφέραμε ότι η λέξη ‘παραμύθι’ είναι σύνθετη ,που προέρχεται από τις λέξεις ‘παρά’, που σημαίνει κοντά και από τη λέξη ‘μύθος’, που σημαίνει λόγος, ασχέτως αν είναι αληθινός ή όχι. Ο Δημήτριος Λουκάτος πιστεύει ότι «ο μύθος είναι μια μικρή αλληγορική διήγηση από τον κόσμο των ζώων ή ανθρώπων που θέλει να διδάξει κάτι». Με την πάροδο του χρόνου οι ειδικοί κατέληξαν σε έναν ορισμό, σύμφωνα με τον οποίο, ο μύθος είναι μία φτιαχτή διήγηση, η οποία χρησιμοποιείται με αλληγορικό τρόπο και πολλές φορές εμπεριέχει συμβολικά στοιχεία. Ανεξάρτητα με τον ορισμό του ,οι άνθρωποι γοητεύονταν από τους μύθους, αναρωτιόντουσαν, ωστόσο, για το λόγο αφήγησής τους. Άλλοι πίστευαν, ότι εννοούσαν αυτά που λέγονταν, κι άλλοι ,ότι το πραγματικό νόημα όσων λέγονταν ήταν κρυμμένο πίσω από το φαινομενικό. (Λουκάτος ,1985:25)

Ο μύθος δημιουργήθηκε από την ανάγκη του ανθρώπου, αλλά και από την αδυναμία του να προσπαθήσει να αιτιολογήσει τα γεγονότα της καθημερινότητάς του. Όσον αφορά τις θεωρίες προέλευσής του ,επικρατέστερες είναι αυτές των αδελφών Grimm ,που πίστευαν ότι είναι υπολείμματα αρχαιότερων ποιημάτων σχετικά με τα ζώα, του Wagner που θεωρούσε ως χώρα προέλευσης την Ινδία, πριν εξαπλωθούν στην Δύση και των Weber και Benfey που πρέσβευαν ότι η Ελλάδα, ήταν η κοιτίδα όλων σχεδόν των μύθων με ζώα. (Βαλάση, 2001: 27)

3.2. Μύθοι και μύθοι ζώων

Η ελληνική Μυθολογία, όπως και γενικά κάθε Μυθολογία, αποτελεί ένα από τα πιο ψυχοπαιδαγωγικά κεφάλαια της εθνικής μας κληρονομιάς. Σύμφωνα με το περιεχόμενό τους, οι μύθοι διακρίνονται σε *κοσμογονικούς, σε εθνογεργικούς, φυσιολογικούς, εσατολογικούς, μύθους πολιτιστικών ηρώων, αιτιολογικούς* (Glazer, 1997: 336-340), *πολιτικούς* (Ruthven, 1988: 14) και τέλος σε *κοινωνικούς ή διδακτικούς*.

Οι μύθοι ζώων ανήκουν στη κατηγορία των διδακτικών μύθων. Πρόκειται για μύθους που έχουν καθαρά διδακτικό χαρακτήρα και αναφέρονται συνήθως σε ήρωες ή ζώα.

Στη λαογραφία οι μύθοι ζώων χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες: α) *μύθοι με ζώα*, β) *μύθοι με ανθρώπους και ζώα* και γ) *μύθοι μόνο με ανθρώπους* (Αυδίκος, 1997:121/Λουκάτος,1985:75). Οι μύθοι χρησιμοποιούν στη θεματολογία τους τα ζώα από τη σχέση που είχαν μαζί τους από την εποχή του πρωτόγονου ανθρώπου. Αυτή η σχέση διαφοροποίησε όχι μόνο το περιεχόμενο ,αλλά επίσης τους διαμόρφωσαν σε *αιτιολογικές διηγήσεις* που παρουσιάζουν τα μυστηριώδη χαρακτηριστικά των ζώων, σε *ευτράπελες και παιγνιώδεις* που περιλαμβάνουν γεγονότα από τη ζωή τους, άλλοτε πραγματικά και άλλοτε φανταστικά, σε *σκωπτικές* που διακωμωδούν τις ιδιαιτερότητες τους ,όπως την τεμπελιά, την ανοησία, τη σωματική τους διάπλαση και τέλος σε *διασκεδαστικές διηγήσεις* βασισμένες στα πλεονεκτήματα και τις αδυναμίες τους , με τα ίδια τα ζώα ως ομιλητές (Αναγνωστόπουλος, 1987:82).

Οι συμβολισμοί των ζώων εμφανίστηκαν κατά τον 13^ο αιώνα. Σ' αυτό επηρέασαν την κοινή γνώμη οι φυσιολόγοι, οι οποίοι δημιούργησαν μια «λαϊκή θεολογία» όσον αφορά τις ιδιότητες των ζώων, που τις χρησιμοποιούσαν σαν μέσο για να εκφράζουν χριστιανικές δοξασίες. Το ενδιαφέρον για τα ζώα της Βίβλου αυξήθηκε στους μετέπειτα αιώνες, το 16^ο και 17^ο αιώνα έτσι ώστε οι ιερείς να προβάλλουν σαν παράδειγμα μέσα από τα κηρύγματά τους στους πιστούς την υποδειγματική συμπεριφορά των ζώων .

Είναι γεγονός ότι οι πιο γνωστοί μύθοι ζώων από τα αρχαία χρόνια αποτελούν οι Αισώπειοι μύθοι γιατί ο Αίσωπος ήταν αυτός που έπλεκε τους μύθους με περισσότερη μαεστρία. Βέβαια στην Ελλάδα, μύθους με ζώα εκτός του Αισώπου, βρίσκουμε και στον Ησίοδο, στο έργο του «*Εργα και Ημέραι*» και στον Αρχίλοχο. Ο Πλούταρχος επειδή θεωρούσε ότι τα ζώα αντιπροσώπευαν του θεούς, παρακινούσε τους ανθρώπους να αγαπούν τα ζώα σε βαθμό λατρείας αφού ήταν σαν να τιμούσαν τα θεία.

Μέσω των μύθων οι αφηγητές αρχίζουν να εκφράζουν ηθικά παιδαγωγικά μηνύματα. Και γι' αυτό αργότερα πολλοί μυθογράφοι όπως ο Jean de La Fontaine, Γάλλος μελετητής των συγκεκριμένων μύθων, τους θεωρούσε θαύματα παιδαγωγικής. Είναι γεγονός ότι οι μύθοι που πρωταγωνιστούσαν ζώα, ιδιαίτερος οι διδακτικοί μύθοι σχετίζονται ακόμη και σήμερα με τον Αίσωπο.

Στην εξέλιξη των μύθων συνέβαλε πολύ η μεταφορά των μύθων του Αισώπου στην καθημερινή γλώσσα των ανθρώπων. Επίσης, γύρω στα τέλη του 12^{ου} αιώνα, οι μύθοι

όχι μόνο άρχισαν να χρησιμοποιούνται και ως σάτιρα για τα κοινωνικοπολιτικά δρώμενα αλλά και σαν τέχνη. Συσχέτιζαν για παράδειγμα τα αρπακτικά ζώα όπως το λιοντάρι και το λύκο με τους θεσμούς εξουσίας και καταπίεσης, ή τις αστικές τάξεις όπως τα δικαστήρια, τη μοναρχία ή τους πλούσιους ενώ παραλλήλιζαν τα άκακα ζώα όπως το πρόβατο με τις κατώτερες κοινωνικές τάξεις. Δε σταμάτησαν όμως εκεί οι μυθοποιοί, αλλά με την πάροδο του χρόνου προστέθηκαν κι άλλα ζώα στους μύθους, όπως π.χ. η αράχνη που αντικατόπτριζε τη δύσκολη θέση των λιγότερο ευνοούμενων κοινωνικών τάξεων. (Campbell, 1993: 255)

3.3. Διάσημοι μυθοποιοί

3.3.1. Αίσωπος

Αίσωπος (625-560 π.Χ). Όπως με τον Όμηρο έτσι και με τον Αίσωπο πολλές πόλεις και χώρες διεκδικούν την καταγωγή του .Γεννήθηκε στο Αμόριο της Φρυγίας περιοχή της σημερινής βορειοκεντρικής Τουρκίας από οικογένεια δούλων και ασχολούνταν με την καλλιέργεια της γης και τη βοσκή των ζώων για λογαριασμό του αφέντη του (Άλλοι λένε ότι γεννήθηκε στη Σάμο ή τη Θράκη, τις Σάρδεις, την Αίγυπτο ή σε περιοχές της Αφρικής όπως την Αιθιοπία). Εκτός από τον τόπο καταγωγής του, πολλοί αμφισβητούν και την ίδια του την ύπαρξη.. Ο Ηρόδοτος και ο Αριστοφάνης πάντως τον έχουν αναφέρει. Ο Ηρόδοτος τον χαρακτήριζε «λογοποιοί». Ακόμα και ο Πλούταρχος τον αναφέρει, ως δούλο άσχημο με στραβά πόδια που τραύλιζε. Στο έργο του « Των επτά σοφών συμπόσιον», φαίνεται να συμμετέχει και να ελέγχει με την ευφυολογία του τους λόγους των επτά σοφών.

Όσον αφορά τη ζωή και το θάνατο του υπάρχουν πολλές εκδοχές. Κάποιοι λένε ότι ήταν βοσκός – δούλος ενός κτηματία. Μια μέρα είδε έναν επιστάτη να χτυπά άδικα έναν άλλο δούλο και τον βοήθησε. Ο επιστάτης για να τον εκδικηθεί, τον κατηγορήσε στον κτηματία και αυτός αποφάσισε να τον πουλήσει στην αγορά της Εφέσου από όπου τον αγόρασε ένας σοφός, ο Ξάνθος από τη Σάμο, τον πήρε μαζί του σαν δούλο και ταξίδεψαν μαζί. Στη συνέχεια τον πούλησε στο σοφό Ιάδμονα το Σάμιο ο οποίος αργότερα τον άφησε ελεύθερο (λόγο εκτίμησης απέναντι στα πνευματικά του χαρίσματα). Ο Αίσωπος ταξίδεψε και έτσι κάποτε έφτασε στο Μαντείο. Σύμφωνα με μια άλλη εκδοχή είχε σταλεί από το Βασιλιά Κροίσο, για να λάβει χρησμό του Δελφικού μαντείου το 560 π.Χ. με δώρα για το ναό του Απόλλωνα, αλλά κατηγορήθηκε εκεί για ιεροσυλία και καταδικάστηκε σε θάνατο. Ο Αίσωπος πέθανε

στους Δελφούς. Οι εκδοχές ως προς τους λόγους του θανάτου του, είναι πολλές και διαφέρουν. Σύμφωνα με μια εκδοχή ο Αίσωπος κατηγορήσε με σαρκασμό τους ιερείς (θεωρούσε ότι οι ιερείς εξαπατούσαν τους πιστούς για να κερδίζουν χρήματα. Σε μια άλλη εκδοχή κατηγορήσε και τους κατοίκους ότι ζούσαν από τα αφιερώματα των προσκυνητών αντί να καλλιεργούν τα κτήματά τους και να φροντίζουν τα ζώα τους.) Οι ιερείς του Μαντείου αντέδρασαν στην κατηγορία αυτή και αποφάσισαν να τον θανατώσουν με δόλο. Πήραν λοιπόν από το ιερό του ναού μια χρυσή φιάλη (σε μια άλλη εκδοχή ήταν χρυσό ποτήρι)και την έκρυσαν μες στις αποσκευές του. Στη συνέχεια τον κατηγορήσαν για κλέφτη κι ιερόσυλο. Έτσι με τη σκηνοθετημένη κατηγορία τον καταδίκασαν σε θάνατο τον έριξαν από ένα γκρεμό του Παρνασσού, Υάμπεια (άλλοι λένε ότι τον έριξαν από τις κορυφές των Φαιδριάδων, κάποια απόκρημνα βράχια, του Παρνασσού). Σύμφωνα με την παράδοση, ο Απόλλωνας τους τιμώρησε στέλνοντας στους κατοίκους των Δελφών λιμό. Για να εξιλεωθούν έστησαν μια μαρμάρινη στήλη προς τιμή του Αισώπου.

Ο Αίσωπος είναι ο διασημότερος από τους αρχαίους μυθοποιούς. Παρόλο που δεν έγραψε τους μύθους, οι περισσότεροι διασώθηκαν από στόμα σε στόμα.. Τη βιογραφία του τη συνέγραψε τον 14ο μ.Χ. αιώνα ο μοναχός Μάξιμος Πλανούδης και περιέχονται σε αυτή ένα σωρό ανέκδοτα για τη ζωή και την εν γένει δράση του. Θεωρείται επίσης σαν ο κορυφαίος της λεγόμενης διδακτικής μυθολογίας Οι μύθοι του έχουν συγκεντρωθεί σε "Συλλογή Αισώπειων μύθων" και πρωταγωνιστές σε αυτούς είναι, κατά το πλείστον ζώα, όπως η αλεπού, το λιοντάρι, κ.ά. Είναι μικρά οικιακά αφηγήματα, διατυπωμένα με μεγάλη συντομία. Ο χαρακτήρας τους είναι ηθικοδιδασκτικός, συμβολικός και αλληγορικός.

Ένα από τα διδάγματα του Αισώπου μέσα από τους μύθους του είναι ότι οι άνθρωποι δεν πρέπει να αδιαφορούν και να αφήνουν μισοτελειωμένες τις δουλειές τους όσο έξυπνοι και ικανοί κι αν είναι ,γιατί άλλοι με λιγότερες ικανότητες μπορεί να τους φτάσουν και να τους ξεπεράσουν. Η υποτίμηση των ικανοτήτων των άλλων ανθρώπων και η υπεροψία για τις δικές μας πολλές φορές μας οδηγεί σε αποτυχία ,γιατί εξαιτίας της αλαζονείας μας προσπαθούμε λιγότερο. Έτσι, λοιπόν, τα παιδιά καταλαβαίνουν ότι θα πρέπει να αντιμετωπίζουν τα πάντα με την ίδια σοβαρότητα και υπευθυνότητα για να έχουν αποτέλεσμα στη ζωή τους (Κατσαδώρας, 2002: 221-227).

Άλλο ηθικό δίδαγμα συναφές με το παραπάνω είναι ότι για να έχεις μια καλή ποιότητα ζωής είναι απαραίτητο να εργάζεσαι ασταμάτητα χωρίς να εξαντλείσαι σε κραιπάλες και διασκεδάσεις. Βέβαια, αυτό μπορεί να έχει και αρνητικό αποτέλεσμα αν περάσει το μήνυμα στα παιδιά ότι πρέπει να δουλεύουν χειμώνα καλοκαίρι χωρίς διακοπές. Πρέπει με κάποιον τρόπο να κατανοήσουν τα παιδιά ότι όλα χρειάζονται στη ζωή και δεν είναι μόνο το ένα ή το άλλο. Επίσης, πολύ σημαντικό δίδαγμα που περνούν οι μύθοι του Αισώπου είναι και αυτό με την ανάληψη ευθυνών. Είναι πολύ σημαντικό να καταλαβαίνει το παιδί ότι όταν κάνουμε κάτι λάθος ή δεν καταφέρνουμε κάτι πρέπει να αναλάβουμε τις ευθύνες που μας αναλογούν και όχι να μεταθέτουμε την ευθύνη σε τρίτους ή στην κατάσταση. Μια παροιμία που εμπεριέχει αυτό το νόημα είναι το «*Όσα δε φτάνει η αλεπού τα κάνει κρεμαστάρια*».

Όσο περνούσε ο καιρός, η προσπάθεια να απεικονίσουν διακριτά στοιχεία της συμπεριφοράς των ζώων στους μύθους, δημιούργησε στερεότυπα για κάποια ζώα, όπως την αλεπού που την χαρακτηρίζουμε πονηρή, τον πιστό σκύλο ή την ανόητη χήνα. Εκτός αυτού, υπάρχουν και εκφράσεις που έχουν προέλθει από συγκεκριμένους μύθους ζώων, όπως «*η μερίδα του λέοντος*» ή «*τα κροκοδείλια δάκρυα*».

Επίσης, η διαπίστωση ότι τα ζώα όπως και οι άνθρωποι είχαν αρετές και ελαττώματα μας οδηγεί στο να παρομοιάζουμε τους ανθρώπους με τα ζώα ή και το αντίστροφο λέγοντας για παράδειγμα το περιστέρι αθώο, αλλά και έναν άκακο και αθώο σαν περιστέρι, ή την αλεπού πονηρή, αλλά και έναν πανούργο άνθρωπο τον αποκαλούμε «*αλεπού*» (Κλιάφα, 1987:46-49).

3.3.2. Jean de La Fontaine

3.3.2.1. Βιογραφία του Jean de La Fontaine

Ο Ζαν ντε Λα Φονταίν (Jean de La Fontaine) (1621-1695) ήταν Γάλλος ποιητής και γνωστός για τους *Μύθους (Les Fables)* του. Γεννήθηκε στο Château –Thierry από ευκατάστατη αστική οικογένεια. Άρχισε θεολογικές σπουδές τις οποίες αργότερα εγκατέλειψε για να σπουδάσει Νομική. Ενώ έγινε δικηγόρος το αληθινό πάθος του ήταν η λογοτεχνία. Το 1684 εξελέγη μέλος της Γαλλικής Ακαδημίας και πήρε μέρος στη «*Διαμάχη των Αρχαίων και των Συγχρόνων*» (Querelle des Anciens et des Modernes) με το μέρος των «*Αρχαίων*». Παντρεύτηκε και χώρισε πολύ γρήγορα και προσκολλήθηκε στον πανίσχυρο υπουργό του Λουδοβίκου ΙΔ΄ Φουκέ. Μετά την

πτώση του Φουκέ, ο La Fontaine έζησε μέχρι το τέλος της ζωής του ως παράσιτος σε μέγαρα φιλόμουσων ευγενών.

3.3.2.2. Έργα του Jean de La Fontaine

Σπουδαιότερα έργα του : *Les Contes* (Διηγήματα, 1665) και προ πάντων οι *Fables* (οι Μύθοι) .Το 1668 κυκλοφορούν τα έξι πρώτα βιβλία των Μύθων του, το 1678 και το 1683 η 2^η συλλογή που αποτελείται από (βιβλίο VII μέχρι XI) και τέλος το 1694 δημοσιεύεται η 3^η συλλογή.

Ο La Fontaine τροποποίησε τους μύθους του Αισώπου στα δώδεκα βιβλία του και εστιάζουν περισσότερο στην ψυχαγωγία και τη διασκέδαση του κοινού παρά στην κατήχηση. Πίστευε ότι τα ζώα διαθέτουν ικανότητα σκέψης που, ωστόσο, διέφερε από την ανθρώπινη αφού δεν μπορούσαν να κάνουν σύνθετες νοητικές διεργασίες. Υποστήριζε ότι όλα τα καλά και τα κακά στοιχεία των ζώων ενυπάρχουν στην ανθρώπινη φύση, επομένως, όταν κάποιος είναι σε θέση να κατανοήσει τα ζώα σημαίνει ότι μπορεί να αποκτήσει αυτογνωσία (Κατσαδώρας, 2002: 221-227.).

Στους μύθους του μεταφέρει όλη την ειρωνική κριτική για τα δρώμενα στην κοινωνία, κατακεραυνώνει τους ανθρώπους αλλά μιλάει γλυκά για τα ζώα. Σε αντίθεση με τους άλλους διδακτικούς μύθους που κλείνουν με το ηθικό τους δίδαγμα ο La Fontaine μας παρουσιάζει μια εμπειρία ζωής. «Γνωρίζουμε το βασιλιά (Λέοντα) και τον αυλοκόλακα (Αλεπού), τον τραμπούκο (Λύκο) και τον αδύναμο (Πρόβατο.)» Ο συγκεκριμένος μυθοποιός δείχνει μια ιδιαίτερη προτίμηση στην αλεπού, η οποία έχει πολλά καλά στοιχεία, αλλά και πολλά ελαττώματα και τη χρησιμοποιεί σε πάρα πολλούς μύθους του. Ανάλυση αυτών θα δούμε στο παρακάτω κεφάλαιο όπου γίνεται ανάλυση των μύθων.

Ωστόσο, όλο το ενδιαφέρον για το μύθο και για τα μηνύματα που μπορούσε να περάσει στον κόσμο σε όλες τις εκφάνσεις της κοινωνικής και πολιτικής ζωής άρχισε να φθίνει γύρω στα τέλη του 18^{ου} αιώνα. Οι αναγνώστες πλέον με πιο καλλιεργημένο γούστο και άλλα κριτήρια, έστρεψε το ενδιαφέρον του σε άλλα λογοτεχνικά είδη, όπως το μυθιστόρημα και οι μικρές ιστορίες. (Χατζοπούλου, 1987: 91-113).

3.4. Χαρακτηριστικά των μύθων

Οι μύθοι μέσα από την πάροδο του χρόνου με το περιεχόμενό τους έχουν διδάξει, πείσει, ψυχαγωγήσει, και διακωμωδήσει. Μέχρι και σήμερα παραμένει ένα ευχάριστο ανάγνωσμα και θεωρείται από τα πιο προσοδοφόρα λογοτεχνικά είδη.

Οι μύθοι περιλαμβάνουν ένα και μόνο επεισόδιο και δεν έχουν μια διακριτή αρχή, όπως αυτή του παραμυθιού και η κατακλείδα του είναι ένα επιμύθιο ή μία παροιμία για τη νουθεσία των ακροατών.

Αυτό που χαρακτηρίζει τους μύθους είναι ότι τα ζώα συμπεριφέρονται σαν να είναι λογικά όντα, ενώ απουσιάζει το εξωπραγματικό στοιχείο που είναι χαρακτηριστικό του παραμυθιού. Το ύφος που χρησιμοποιείται σ' αυτές τις διηγήσεις είναι απλό και καταλήγει στο επιμύθιο. Πολλές παροιμίες έχουν προέλθει από αυτές, ενώ άλλες εξελίχθηκαν σε παραμύθια των ζώων αγαπητά στα παιδιά.

Επίσης, το τέλος των μύθων δεν είναι λυτρωτικό και ευχάριστο, όπως συμβαίνει στα παραμύθια, αλλά είναι τραγικό. Δίνουν έμφαση περισσότερο σε θέματα και προβληματισμούς, για το πώς π.χ. δημιουργήθηκε ο κόσμος, για τη ζωή και το θάνατο. Οι θεοί μαζί με τους ήρωες και τα άλλα φανταστικά στοιχεία των μύθων παίρνουν ανθρώπινη υπόσταση και όνομα. Χρησιμοποιεί αληθινά ιστορικά γεγονότα που μπορεί να συμβαίνουν σε πραγματικό ή φανταστικό χώρο. Τα θέματα που παρουσιάζουν είναι οι προσωπικές και διαπροσωπικές σχέσεις των ανθρώπων, τα έργα των θεών, κ.ά. Τα άτομα που αφηγούνται τους μύθους είναι άνθρωποι με εξουσία όπως ιερείς ή γέροντες.

Ωστόσο, οι μύθοι δεν ήταν αποδεκτοί από όλους. Υπήρχαν κάποιοι που δεν τους θεωρούσαν αξιόλογο λογοτεχνικό είδος. Από τη μια μεριά έδειχναν προτίμηση σε διηγήσεις που στηρίζονταν σε ιστορικά γεγονότα, από την άλλη κάποιοι, όπως ο Ρουσό τους θεωρούσε ακατάλληλους για τα παιδιά να καταλάβουν πλήρως το νόημά τους, αφού δεν είχαν ακόμη αντιληφθεί τους νόμους της κοινωνίας. (Αυδίκος, 1997:28-29)

3.4.1. Συμβολισμοί

Όλα τα στοιχεία που χρησιμοποιεί ο μύθος είναι συμβολισμοί γιατί όχι μόνο είναι ο καλύτερος τρόπος για να εκφράσουμε την αγωνία μας για το άγνωστο, αλλά ταυτόχρονα για να κατανοήσουμε τη φύση του ανθρώπου. Οι ενήλικες μπορούν να αποκωδικοποιήσουν πιο εύκολα τα νοήματα των παραμυθιών, ενώ τα παιδιά το

κάνουν αυτό με διαισθητικό τρόπο βγάζοντας τα δικά τους συμπεράσματα. Γι' αυτό κάθε τι που εμπεριέχει ένας μύθος έχει λόγο που υπάρχει γιατί συμβάλλει στην ολοκλήρωση του νοήματος που διαισθητικά θα διεξάγει το παιδί (Cooper, 1998:211-212).

3.5. Επίδραση των μύθων με ζώα στα παιδιά

Η χρήση των μύθων ήταν για να διδάξουν ηθικές αξίες όπως έκαναν ο Αίσωπος, ο Σωκράτης και ο Πλάτωνας. Ο πιο βασικός λόγος χρήσης τους ήταν να διασωθούν και να γνωστοποιηθούν στο ευρύ κοινό τα ιστορικά γεγονότα αλλά και η υστεροφημία των ηρώων γιατί μέσα από την ανάλυση των καταστάσεων του παρελθόντος ήθελαν να κατανοήσουν το παρόν.

Ο μύθος συμβάλλει στην κοινωνική και συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών γιατί μεταφέρει τη σοφία του λαού αιώνων πριν με συμβολικό τρόπο. Το παιδί δε μαθαίνει μόνο να είναι ηθικό ,αλλά και να ανταπεξέρχεται στις δυσκολίες που του παρουσιάζονται στη ζωή. Τα παιδιά που μεγαλώνουν στην πόλη και δεν έχουν επαφή με τη φύση, έρχονται σε επαφή με ένα καινούργιο περιβάλλον, μαθαίνουν τη χλωρίδα και την πανίδα, υιοθετούν θετική στάση απέναντι στο περιβάλλον και αναπτύσσουν την αισθητική του (Bettelheim, 1995 :405).

3.6. Ο ρόλος των ζώων στους μύθους και στα παραμύθια

Αρχικά και στα τρία είδη τα ζώα αποτελούν βασικό μοτίβο στην ιστορία, αλλά εάν κοιτάξουμε το κάθε ένα πιο αναλυτικά θα συνειδητοποιήσουμε ότι οι ρόλοι τους διαφέρουν . Οι ρόλοι είναι οι εξής :

- Ως πρωταγωνιστές της ιστορίας. Οι συγγραφείς δίνουν χαρακτηριστικά στα ζώα ώστε να «πλησιάζουν» περισσότερο την ανθρώπινη συμπεριφορά για να προσελκύουν περισσότερο τους αναγνώστες. Ένα παράδειγμα είναι οι μουσικοί της Βρέμης των αδελφών Γκριμ. Τα ζώα που τους αποδίδονται ανθρώπινες αρετές και ελαττώματα λειτουργούν σαν υποκατάστατα των ανθρώπων. Το ασχημόπαπο για παράδειγμα έχει πολλά αυτοβιογραφικά στοιχεία του Άντερσεν που ήταν παραμελημένος και έρημος, κοινωνικά μη αποδεκτός και δεν είχε ωραία εξωτερική εμφάνιση. Αυτό βέβαια άλλαξε αργότερα και αυτό ακριβώς συμβολίζει και η μεταμόρφωσή του σε κύκνο. (Σιβροπούλου, 2004: 87).

- Ως ζώα προστάτες και βοηθοί. Σ' αυτήν την περίπτωση τα ζώα δεν είναι πρωταγωνιστές, παρόλα αυτά όμως παίζουν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της ιστορίας και μπορούν να πάρουν διαφορετικούς ρόλους. Ένας από αυτούς είναι τα «ευγνώμονα ζώα» τα οποία είναι ζώα «που έχουν υπεράνθρωπες ιδιότητες, που βοηθούν τον ήρωα στις δύσκολες στιγμές του από ευγνωμοσύνη, γιατί και αυτά έχουν ευεργετηθεί από αυτόν». (Cooper, 2015: 134-135)
- Ως μοτίβο μεταμόρφωσης. Η μεταμόρφωση αποτελεί κεντρικό θέμα των λαϊκών παραμυθιών. Δεν αφορά μόνο ανθρώπινα όντα, αλλά και ζώα όπως π.χ. βατράχια πτηνά, κ.ά. Τα πάντα μπορούν να μεταμορφωθούν σε κάτι στο παραμύθι. Ο Πρίγκιπας Βάτραχος για παράδειγμα ο πρωταγωνιστής της ιστορίας ,δεν υπήρξε βάτραχος στην αρχή, αλλά τον είχε καταραστεί μια μάγισσα . (Shulsky, 1981:19). Το γεγονός ότι ένας ήρωας αλλάζει μορφή και γίνεται ζώο δηλώνει ότι επιστρέφει σε προηγούμενα στάδια ωριμότητας ώστε να ευχαριστήσει το Εκείνο. Αυτή η μεταμόρφωση δηλώνει ότι ο ήρωας φέρθηκε απερίσκεπτα και πρέπει να τιμωρηθεί γι' αυτό περνώντας από διάφορες δοκιμασίες μέχρι κάποιος να τον λυπηθεί και να τον βοηθήσει ώστε να αποκτήσει και πάλι την πρότερή του μορφή. (Cooper, 2015: 134-140)

Τώρα αφού αναλύσαμε τους όρους μύθος και παραμύθι και τους ρόλους των ζώων μέσα σε αυτά μεταβαίνουμε τώρα στο συμβολισμό τους μέσα από την ανάλυση των παραμυθιών που επιλέχτηκαν .

Β' ΜΕΡΟΣ

1^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Η αναφορά και η ανάλυση των μύθων, των λαϊκών και των σύγχρονων παραμυθιών με ζώα ως πρωταγωνιστές ή δευτερεύοντα πρόσωπα

1.1. Η ανάλυση των μύθων του La Fontaine

«Κόραξ και αλώπηξ» Μύθος Αισώπου

Κόραξ κρέας αρπάσας επί τινος δένδρου εκάθισεν. Αλώπηξ δε τούτον θεασαμένη και βουλομένη του κρέως περιγενέσθαι κτάσα επήνει αυτόν ως ευμεγέθη τε και καλόν, λέγουσα και ότι πρέπει αυτόν μάλιστα ορνέων βασιλεύειν, και τούτο πάντως αν γένοιτο, ει και φωνήν έχει, ο δε παραστήσαι αυτή θέλων, ότι και φωνήν έχει, απόβαλόν το κρέας μεγάλα εκεκράγει. Εκείνη δε προσδραμούσα και το κρέας αρπάσασα έφη· «ω κόραξ, και φρένας ει είχες, ουδέν αν εδέησας εις το πάντων βασιλεύσαι».

«Κόρακας και αλεπού» Μύθος Αισώπου (μετάφραση Κωνσταντάκος .I.)

Ένας κόρακας άρπαξε ένα κομμάτι κρέας και πήγε και έκατσε πάνω σε ένα δέντρο. Μια αλεπού που τον είδε ορέχτηκε το κρέας και θέλησε να του το πάρει, γι' αυτό και στάθηκε κάτω απ' το δέντρο και άρχισε να τον επαινεί πως ήταν μεγαλόσωμος και ωραίος. Του έλεγε ακόμα ότι θα μπορούσε να ήταν βασιλιάς των πουλιών και ότι αυτό θα συνέβαινε αν είχε και φωνή. Και αυτός, επειδή ήθελε να της δείξει ότι είχε και φωνή, άφησε να του πέσει το κρέας και έκραξε δυνατά. Αμέσως τότε εκείνη έτρεξε, άρπαξε το κρέας και του είπε: «Ε, Κόρακα, αν είχες και μυαλό, τίποτε δεν θα σου έλειπε για να γίνεις βασιλιάς όλων των πουλιών» .

Ας δούμε τώρα πώς μας δίνει τον ίδιο μύθο ο La Fontaine στην έμμετρη μετάφραση που δίνω εδώ για την περίπτωση.

«Le Corbeau et le Renard» Μύθος La Fontaine (πρωτότυπο)

Maître Corbeau, sur un arbre percé,
Tenait en son bec un fromage.
Maître Renard par l'odeur alléché,
Lui tint à peu près ce langage:
«Hé! Bonjour, Monsieur du Corbeau,
Que vous êtes joli! Que vous que vous
me semblez beau!
Sans mentir, si votre ramage
Se rapporte à votre plumage,
Vous êtes le phénix des hôtes de ces
bois.»
À ces mots le Corbeau ne se sent pas
de joie;

Et pour montrer sa delle voix,
Il ouvre un large bec, laisse tomber sa
proie.
Le Renard s'en saisit, et dit: « Mon
bon monsieur,
Apprenez que tout le flatteur
Vit aux dépens de celui qui l'écoute:
«Cette leçon vaut bien un fromage,
sans doute».
Le Corbeau, honteux et confus,
Jura, mais un peu tard, qu'on ne l'y
prendrait plus.

«Κόρακας και αλεπού» Μύθος La Fontain (Κωνσταντάκος, Ι)

Στο δέντρο απά ο κυρ Κόρακας μόνος είχε κουρνιάσει
Κι είχε στο ράμφος του τυρί έτοιμο να το φάει.
Το μύρισε η κυρ' Αλεπού, την έκοψε η πείνα
Κι αμέσως στον κυρ Κόρακα με πονηριά μιλάει.
«Σας είδα, κύριε Κόρακα, και σας καλημερίζω.
Τι νόστιμος που είσαστε! Κι αλήθεια πόσο ωραίος!
Χωρίς καμιάν υπερβολή, αν κι η φωνή σας είναι
Σαν τα φτερά σας όμορφη, σας το δηλώνω ευθέως:
Είστε ο φοίνιξ των πουλιών που κατοικούν στα δάση».
Στα λόγια αυτά από χαρά βγαίνει απ' τη λογική του
Και για να δείξει πως φωνή δεν του' λειπε ωραία,
Το ράμφος του άνοιξε πολύ κι έπεσε το τυρί του.
Τ' άρπαξε τότε η αλεπού κι αυτά τα λόγια του 'πε:
«Μάθε, καλέ μου κύριε, οι κόλακες πώς ζούνε:
Μ' έξοδα πάντοτε αυτουνού που θε να τους ακούει
Και το τυρί για πληρωμή στο μάθημα κρατούν».
Ο Κόρακας όλο ντροπή και σύγχυση μεγάλη
Ορκίστηκε, μα λίγο αργά, να μην το πάθει πάλι.

Στο κείμενα του Αισώπου και του Λαφονταίν η υπόθεση είναι ίδια. Μέσα στο δάσος ένας κόρακας και μια αλεπού κάθονται και κουβεντιάζουν. Ο κόρακας βρήκε ένα κομμάτι τυρί (σε άλλη εκδοχή είναι ένα κομμάτι κρέας) για να φάει. Η αλεπού πεινασμένη το είδε στο στόμα του κόρακα και θέλει να του το κλέψει. Αφού σκέφτηκε καλά-καλά, μια ύπουλη ιδέα σκαρφίστηκε το πονηρό μυαλό της. Άρχισε να παίζει με τον κόρακα με γλυκόλογα και εκείνος πείθεται όλος περηφάνια και χαρά. Κάποια στιγμή η αλεπού του λέει ότι αν είχε και τη φωνή θα μπορούσε να ήταν βασιλιάς των πουλιών. Ο κόρακας για να δείξει πως όντως είχε ωραία φωνή, ανοίγει το στόμα του με αποτέλεσμα να του πέσει το τυρί. Αμέσως τότε η αλεπού χωρίς να χάσει καιρό έτρεξε με φόρα άνοιξε το στόμα της και το έκανε μια χαψιά. Αφού χόρτασε από το τυρί είπε στον κόρακα: «Ε, Κόρακα, αν είχες και μυαλό, τίποτε δεν θα σου έλειπε για να γίνεις βασιλιάς όλων των πουλιών». Έτσι έμεινε ο φαντασμένος κόρακας νηστικός και η αλεπού χορτάτη.

Ήρωες

- **Η Αλεπού:** Στους μύθους του Αισώπου και του Λαφονταίν συμβολίζει τη πονηριά..
- **Ο Κόρακας:** Σαρκοφάγο και ξηροβατικό πτηνό. Στους μύθους του Αισώπου και του Λαφονταίν συμβολίζει την ασχήμια ,την περηφάνια και την έλλειψη κοινής λογικής. Ο κόρακας είναι γνωστός για το μαύρο του φτέρωμα (και στις δυο μύθους η αλεπού ξεκινά τα γλυκόλογα από αυτό για να τον παϊνέψει) αλλά ακόμη περισσότερο για την κακοφωνία του κάτι που το αμελεί ο εύπιστος κόρακας της ιστορίας μας με αποτέλεσμα να πέσει στη παγίδα της αλεπούς.

Τι σημαίνει: Οι παραπάνω μύθοι παρόλο που έχουν κάποιες διαφορές ως προς τη δομή και την αφήγηση τους(στο Λαφονταίν η αφήγηση θυμίζει ποίημα διότι υπάρχει ομοιοκαταληξία)ο σκοπός τους είναι κοινός. Μέσα από αυτό το μύθο οι

δυο μυθοποιοί μας εξηγούν ότι όσοι κάνουν κάτι αταίριαστο στη φύση τους, χάνουν και όσα αγαθά έχουν στα χέρια τους.

2^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Η αναφορά και η ανάλυση των λαϊκών παραμυθιών με ζώα πρωταγωνιστές ή δευτερεύοντα πρόσωπα

2.1. «Ο πρίγκιπας που έγινε βάτραχος» (Der Froschkönig oder) των αδερφών Γκριμ

Η ιστορία: Μια βασιλοπούλα παίζει με μια χρυσή μπάλα ώσπου αυτή πέφτει σε ένα σκοτεινό πηγάδι και ένας βάτραχος υπόσχεται να της την επιστρέψει αλλά μόνο αν η πριγκίπισσα τον αφήσει να φάει από το πιάτο της και να κοιμηθεί στο κρεβάτι της. Εκείνη δέχεται στην αρχή αλλά όταν ο βάτραχος επιστρέφει εκείνη τον αφήνει. Ο βάτραχος την ακολουθεί μέχρι το παλάτι. Την ώρα που η πριγκίπισσα ενώ έτρωγε με τον πατέρα της, ακούστηκε η πόρτα του παλατιού να χτυπάει. Η πριγκίπισσα προσποιήθηκε πως δεν άκουγε. Όταν η πόρτα ξαναχτύπησε, ο βασιλιάς της λέει να ανοίξει και να σου ξανά ο βάτραχος. Ο βάτραχος υπενθυμίζει την συμφωνία που είχε κάνει μαζί της. Η πριγκίπισσα επειδή η εξωτερική εμφάνιση του βατράχου την φόβιζε αρνήθηκε να τηρήσει το λόγο της. Ο βασιλιάς όμως της λέει ότι είναι μεγάλο κακό να μην τηρεί τις συμφωνίες της και ότι πρέπει να κάνει ό,τι υποσχέθηκε και εκείνη υποχωρεί και τον αφήνει να φάει από το πιάτο της, και να κοιμηθεί στο κρεβάτι της. Η ιστορία τελειώνει όταν λύνονται τα μάγια που είχαν κάνει στο βάτραχο και τον επαναφέρουν στη αρχική του μορφή.

Οι ήρωες

- **Ο βάτραχος:** Ο βάτραχος, στην αρχαιότητα, ήταν μια «κατάρρα», όπως η ακρίδα ανήκε στη φυσική πανίδα αλλά και στον κόσμο των τεράτων. Αντιπροσωπεύουν τη μορφή της ζωής που στην εξέλιξή της αναπτύχθηκε νωρίτερα από τους σκύλους ή τα πουλιά, όπως το Εκείνο είναι το μέρος της προσωπικότητας το οποίο υπάρχει πριν από το Εγώ και το Υπερεγώ. Συμβολίζουν, δηλαδή, και την ικανότητά μας να μετακινούμαστε από ένα χαμηλό σε ένα ανώτερο στάδιο της ζωής.
- **Η βασιλοπούλα:** Δείχνει το μέλλον. Ο κάθε άνθρωπος έχει έναν ανώτερο αλλά και έναν κατώτερο εαυτό, με τη δική του θέληση, όμως, πρέπει να αναζητήσει τον ανώτερο. Για να βρούμε την αληθινή μας ύπαρξη πρέπει να αφυπνίσουμε μία πνευματική συνειδητότητα πέρα από τον αισθητό κόσμο. Στην πορεία προς τον ανώτερο εαυτό και τη βασιλεία του Θεού ή τον πνευματικό κόσμο συναντά κανείς ζυγό αλλά και δοκιμασίες και παθήματα.
- **Ο βασιλιάς:** τον συναντάμε σχεδόν παντού, αντιλαμβανόμαστε ότι οι κινήσεις του απασχολούν σε μεγάλο βαθμό τον καθένα (στην ιστορία ο βασιλιάς αφού μαθαίνει για την υπόσχεση που έδωσε η κόρη του στο βάτραχο και την άρνηση της να την τηρήσει δείχνει ένα αίσθημα θυμού και ντροπής

απέναντι στη συμπεριφορά της με αποτέλεσμα να την αναγκάζει να τηρήσει την υπόσχεση της και να εκπληρώσει τις επιθυμίες του βατράχου).

Τι σημαίνει: «Ο πρίγκιπας που έγινε βάτραχος» είναι μια ιστορία που μας εκφράζει ότι κάτι που φαίνεται απεχθές στην αρχή, μπορεί ξαφνικά να αποτελέσει στο τέλος πηγή ευτυχίας. Η μεταμόρφωση στο παραμύθι είναι διπλή, από τη μια πλευρά η ηρωίδα βοηθά τον ήρωα να μεταμορφωθεί από τέρας ή βάτραχο σε πρίγκιπα, και από την άλλη ο ήρωας βοηθά την ηρωίδα να εγκαταλείψει ένα μειονεκτήματα του χαρακτήρα της, έτσι ώστε να ωριμάσει. (Μπέτελχαϊμ, 1995: 147)

2.2. «Οι "μουσικοί της Βρέμης"» (Die Bremer Stadtmusikanten) από τους αδελφούς Γκριμ.

Πλοκή: Σύμφωνα με το σύστημα ταξινόμησης Aarne –Thompson –Uther Index (ATU Index), η ιστορία χαρακτηρίζεται ως λαϊκό παραμύθι τύπου 130 ("Απόκληρα ζώα βρίσκουν νέα κατοικία"). Οι ήρωες είναι ένας γάιδαρος, ένας σκύλος, μια γάτα και ένας κόκορας (ή όρνιθα). Τα ζώα αυτά επειδή είναι μεγάλα σε ηλικία δεν είναι πια χρήσιμα για τα αφεντικά τους. Έτσι αποφασίζουν να φύγουν από το μέρος τους και ξεκινούν μαζί για τη Βρέμη για να γίνουν μουσικοί. Στο δρόμο τους βλέπουν μια φωτισμένη καλύβα. Κοιτάζουν μέσα και βλέπουν ότι αποτελεί κρησφύγετο όπου τέσσερις ληστές απολάμβαναν τα κλοπιμαία τους. Τα τέσσερα ζώα, πατώντας το ένα στις πλάτες του άλλου άρχισαν να κάνουν θόρυβο και σαματά και αυτό έχει ως κατάληξη οι τρομαγμένοι ληστές να το σκάσουν. Τα ζώα καταλαμβάνουν το σπίτι και εγκαθίστανται εκεί για να περάσουν τη νύχτα. Το ίδιο βράδυ, οι ληστές στέλνουν ένα από τα μέλη τους για να ερευνήσει το σπίτι. Βλέποντας τα μάτια της γάτας που λάμπουν στο σκοτάδι, ο ληστής νομίζει ότι βλέπει τα κάρβουνα της φωτιάς και πλησιάζει για να ανάψει ένα κερί. Τότε η γάτα τον γρατζουνίζει με τα νύχια της, ο σκύλος τον δαγκώνει, το γαϊδούρι τον κλωτσάει και ο κόκορας κράζει και τον κυνηγάει έξω από το σπίτι. Στο τέλος οι ληστές εγκαταλείπουν το σπίτι και τα ζώα ζουν ευτυχισμένα.

. Οι ήρωες

- **Ο γάιδαρος:** Θεωρείται ζώο κατώτερο, γελοίο και κακόφωνο αλλά ταυτόχρονα γνωστό για τη φιλοπονία, την εργατικότητα και την υπομονή του.
- **Ο σκύλος:** Ο καλύτερος φίλος του ανθρώπου κουβαλάει αναπόφευκτα την έννοια της πιστής φιλίας και της αφοσίωσης.
- **Η γάτα:** γριά στην ηλικία αλλά παρά την ηλικία της παραμένει κυνηγός (κυνηγός ποντικών)
- **Ο κόκορας (ή όρνιθα):** Στο παραμύθι επικεντρώνεται στο πόσο χρήσιμος είναι για τον άνθρωπο (τον ξυπνά το πρωί ή φυλάει το κοτέτσι).
- **Τα αφεντικά:** Συμβολίζουν τις διάφορες στάσεις του ανθρώπου απέναντι στα ζώα. Από τη μια πλευρά παρουσιάζει τη σκληρή στάση του (που τα αφεντικά τους τα εγκαταλείπουν ή τα κακομεταχειρίζονται) και από την άλλη τη συναισθηματική του πλευρά (που το διώχνει χωρίς να το θέλει).
- **Οι ληστές:** Στη μια εκδοχή οι ληστές είναι άνθρωποι και σε μια άλλη εκδοχή είναι και αυτοί ζώα όπως οι πρωταγωνιστές αλλά παρά τις διαφορές τους ως προς το είδος τους έχουν ένα κοινό χαρακτηριστικό. Αντικατοπτρίζουν όλη τη σημασία της κακίας.

Τι σημαίνει: Στο παραμύθι αυτό τα μηνύματα που επιθυμεί να μεταφέρει ο συγγραφέας είναι τα εξής. Αρχικά εκφράζει την αδικία και την κακομεταχείριση των ζώων διότι όπως αναφέραμε παραπάνω, τα αφεντικά τους τα εγκαταλείπουν ή τα διώχνουν αφού δεν τους χρειάζονται πια λόγω ηλικίας. Ένα άλλο μήνυμα που προσπαθεί να μεταφέρει το παραμύθι είναι ότι δεν μπορεί να είναι σίγουρο τι σου επιφυλάσσει το μέλλον. Στην αρχή μπορεί να έχεις ένα συγκεκριμένο στόχο (στην ιστορία ο κύριος σκοπός των ηρώων ήταν να πάνε στη Βρέμη και να γίνουν μουσικοί) αλλά μπορεί να μην το πετύχεις και τελικά να καταλήξεις κάπου αλλού (σε μια από τις εκδοχές του παραμυθιού οι ήρωες έφτασαν στη Βρέμη αλλά δεν έγιναν μουσικοί αλλά ήρωες γιατί απάλλαξαν την περιοχή από τα τρομερά θηρία, σε μια άλλη εκδοχή οι ήρωες δεν κατάφεραν να φτάσουν στο προορισμό τους αλλά παρόλα αυτά το τέλος της ιστορίας παρέμεινε αίσιο). Επίσης, ένα άλλος συμβολισμός είναι ότι η φιλία και η συνεργασία βοηθούν στην αντιμετώπιση κάθε προβλήματος (σε όλες τις εκδοχές του τα ζώα- πρωταγωνιστές έγιναν στενοί φίλοι και δούλεψαν μαζί σαν ομάδα για να απαλλάξουν τους κακούς της ιστορίας).

2.3. «Ο Παπουτσωμένος Γάτος» του Σαρλ Περώ (Charles Perrault)

Υπόθεση: Η ιστορία αφορά ένα μυλωνά ο οποίος έχει τρεις γιους. Μετά από τον θάνατο του η κληρονομία διαιρείται σε τρία μέρη, ο πρώτος γιος κληρονομεί τον μύλο, ο δεύτερος το γάιδαρο και ο τρίτος το φαινομενικά άχρηστο γάτο. Ο τρίτος γιος ,αδικημένος από το μερίδιο του, αποφασίζει ότι ο μόνος τρόπος να εξοφλήσει κάτι από την υποτιθέμενη άχρηστη κληρονομιά του είναι να δώσει το τομάρι του γάτου για να το κάνει γάντια, αλλά ο γάτος καταφέρνει να πείσει τον αφέντη του να μη το κάνει .Ο γάτος υπόσχεται στο γιο του μυλωνά ότι, εάν τον αφήσει ελεύθερο και του φτιάξει ένα ζευγάρι μπότες με τα τελευταία του χρήματα, θα τον κάνει πλούσιο. Από το σημείο εκείνο και μετά ο γάτος εξασφαλίζει μέσα από την πονηριά και την εξυπνάδα του στο αφεντικό του αρχικά χρυσάφι, μετά μεγάλη ιδιοκτησία σε γη, ένα παλάτι και στο τέλος την ίδια τη κόρη του βασιλιά για σύζυγο.

Οι ήρωες

- **Ο γάτος:** Εδώ ο γάτος εκτός από κολπατζής είναι παράλληλα και φύλακας των θνητών. Αναμφίβολα και ο φόβος του μήπως τελικά το αφεντικό του τον σκοτώσει για την γούνα του συμβάλλει στην κινητοποίηση του. Ο γάτος μέσα από την εξυπνάδα και τη πονηριά του βοηθά τον αφέντη του να γίνει βασιλιάς.
- **Ο πατέρας:** Συμβολίζει το νόμο και την ηθική τάξη. Σε πολλά παραμύθια ο θάνατος του πατέρα αποτελεί συνηθισμένο μοτίβο όσον αφορά το ξεκίνημα της ιστορίας.
- **Ο γιος του μυλωνά:** Ο αδικημένος από τους τρεις γιους του μυλωνά λόγω της μοιρασιάς της κληρονομιάς.

- **Ο βασιλιάς:** αποτελεί μοτίβο συχνό, αντιλαμβανόμαστε ότι οι κινήσεις του απασχολούν σε μεγάλο βαθμό τον καθένα. (Wilkinson,1995:11).
- **Η βασιλοπούλα:** Συνηθισμένος χαρακτήρας σε πολλά παραμύθια και τις περισσότερες φορές ο γάμος ενός νέου, ανεξαρτήτου κοινωνικής τάξης με μια βασιλοπούλα αποτελεί το αίσιο τέλος πολλών παραμυθιών. Στο συγκεκριμένο παραμύθι ο κύριος στόχος του γάτου είναι ο γάμος του αφέντη του με τη βασιλοπούλα.
- **Ο γίγαντας:** Οι γίγαντες, όντα τεράστια ως προς το μέγεθος, ιδιαίτερα ισχυροί όσον αφορά τη φυσική τους δύναμη, αλλά ταυτόχρονα κουτοί ως προς την , αντιπροσωπεύουν αρχαίες δυνάμεις από την εποχή της Ατλαντίδος. Στο συγκεκριμένο παραμύθι ο γάτος καταφέρνει να εξαπατήσει το γίγαντα με την εξυπνάδα του για να κλέψει το κάστρο και τα πλούτη του.

Τι διδάσκει το παραμύθι: Ο συγγραφέας μέσα από αυτό το παραμύθι μας εκφράζει έμμεσα ότι υπάρχει εξαιρετικό πλεονέκτημα στο να λαμβάνεις μεγάλη περιουσία, αλλά αυτά που αξίζουν περισσότερο από τον πλούτο που λαμβάνουμε από άλλους είναι η επίμονη σκληρή δουλειά και η επινοητικότητα.

2.4. «Ο έξυπνος γάτος», ένα λαϊκό παραμύθι από το Ρέθυμνο της Κρήτης

Υπόθεση: Η ιστορία του έξυπνου γάτου είναι λίγο παρόμοια με αυτή του «Παπουτσωμένου Γάτου» του Σαρλ Περώ (Charles Perrault). Η ιστορία αφορά ένα μυλωνά ο οποίος έχει τρεις γιους. Κάποια στιγμή ο πατέρας πεθαίνει και η κληρονομιά του διαιρείται σε τρία μέρη. Ο πρώτος γιος κληρονομεί το μύλο, ο δεύτερος το γαίδαρο και ο τρίτος τον άχρηστο γάτο. Ο γάτος, με την εξυπνάδα και τη πονηριά του όχι μόνο καταφέρνει να εξασφαλίσει στον αφέντη του τη βασιλοπούλα για σύζυγο, αλλά κατάφερε επίσης να τον σώσει από ένα δράκο που τον είχε παγιδεύσει.

Οι ήρωες

- **Ο έξυπνος γάτος:** Ο πρωταγωνιστής της ιστορίας που λειτουργεί ταυτόχρονα σαν βοηθός. Ο γάτος της ιστορίας μέσα από την εξυπνάδα και την πονηριά του βοηθά τον αφέντη του να γίνει βασιλιάς.
- **Ο γιος του μυλωνά:** Ο αδικημένος από τους τρεις γιους του μυλωνά λόγω της μοιρασιάς της κληρονομιάς.
- **Ο πατέρας:** Σε πολλά παραμύθια ο θάνατος του πατέρα αποτελεί συνηθισμένο μοτίβο όσον αφορά το ξεκίνημα της ιστορίας.
- **Ο βασιλιάς:** Όπως αναφέραμε πιο πριν η ύπαρξη ενός βασιλιά είτε είναι νέος είτε μεγάλης ηλικίας αποτελεί μοτίβο το οποίο το συναντάμε σε πολλά παραμύθια.
- **Η βασιλοπούλα:** Συνηθισμένος χαρακτήρας σε πολλά παραμύθια και τις περισσότερες φορές ο γάμος ενός νέου, ανεξαρτήτου κοινωνικής τάξης με μια βασιλοπούλα αποτελεί το αίσιο τέλος πολλών παραμυθιών. Στο συγκεκριμένο παραμύθι ο γάμος του αφέντη του με τη βασιλοπούλα είναι ο κύριος στόχος του γάτου τον οποίο επιτυγχάνει.
- **Ο δράκος:** Στη παραπάνω ιστορία ο δράκος που έχει το όνομα Άχης, λειτουργεί ως ο «κακός» της ιστορίας. Ο δράκος στη συγκεκριμένη

περίπτωση συμβολίζει την απατεωνιά και την υπερηφάνεια. Όταν ο νεαρός γιος, άθελά του τον κάλεσε, ο δράκος του υποσχέθηκε να του προσφέρει ένα κάστρο, ρούχα και πλούτη αλλά με τον όρο ότι εάν μετά από επτά ημέρες δεν απαντούσε στο ερώτημα του η βασιλοπούλα θα γινόταν δική του. Ο δράκος βέβαια νικήθηκε από το παλικάρι χάρη στη βοήθεια του έξυπνου γάτου. Ο δράκος ήταν πολύ σίγουρος για τον εαυτό του με αποτέλεσμα να τιμωρηθεί.

- **Πέρδικες, Λαγοί, Περιστερία:** Δευτερεύοντα πρόσωπα τα οποία ακολουθούν τον γάτο κατά τη διάρκεια της πορείας του προς το παλάτι όπου δίνονται ως δώρα στο βασιλιά. Ο έξυπνος γάτος είπε ψέματα στο βασιλιά ότι ήταν δώρα από τον αφέντη του, ο οποίος τον είχε προστάξει να του τα φέρει δώρο.

Τι διδάσκει το παραμύθι Το ηθικό δίδαγμα του παραπάνω παραμυθιού μας εξηγεί ότι δεν πρέπει να βγάζουμε γρήγορα συμπεράσματα για κάτι μόνο και μόνο επειδή δεν μας φαίνεται χρήσιμο στην αρχή (όπως υπέθεσε αρχικά ο τρίτος γιος του μωλωνά για τον γάτο), διότι μπορεί στο τέλος να αποτελέσει αυτό που θα μας οδηγήσει στην επιτυχία. Επιπλέον μας εξηγεί, ότι όταν είμαστε καλοί με τους γύρω μας, αυτοί πάντα μας το ανταποδίδουν.

2.5. Το «Ασχημόπαπο» (Den grimmeælling) του Hans Christian Andersen

Υπόθεση: Η ιστορία του μιλάει για ένα μικρό πουλί που γεννήθηκε σε ένα αχυρώνα, το Ασχημόπαπο. Στην πραγματικότητα το υποτιθέμενο παπί ήταν ένας μικρός κύκνος που ακριβώς επειδή δεν ήξερε ότι ήταν κύκνος, μεγαλωμένος μακριά από τους δικούς του υπέστη υποφέρει κακομεταχείριση από τους άλλους γύρω του(στην αρχή ήταν τα ζώα της φάρμας όπου μεγάλωσε μετά ήταν τα ζώα που ζούσαν στο βάλτο , τα ζώα που ζούσαν μαζί με μια γριά που το φρόντισε για λίγο διότι νόμιζε ότι ήταν χήνα που μπορούσε να γεννήσει αυγά και τέλος από την οικογένεια ενός χωρικού) , επειδή νόμιζε πως ήταν άσχημος και ανίκανος Αυτό όμως αλλάζει όταν περνά ο καιρός και ο ήρωας μας μεγαλώνει και γίνεται ένας όμορφος κύκνος.

Οι ήρωες

- **Το «Ασχημόπαπο»:** Ο πρωταγωνιστής της ιστορίας. Το «Ασχημόπαπο» είναι ένα υποτιθέμενα άσχημο παπάκι το οποίο λόγω της ιδιαίτερης εμφάνισης του (σταχτί και κακοκαμωμένο) υπέστη μεγάλη κακοποίηση και αποξένωση από τους γύρω του με αποτέλεσμα να αισθάνεται φόβο και να πιστεύει ότι δεν θα μπορέσει ποτέ να ανήκει κάπου. Όταν ο ήρωας μας μεγάλωσε και έγινε ένας ωραίος κάτασπρος κύκνος και οι άλλο κύκνοι τον αποδέχτηκαν με ανοιχτές αγκάλες τα συναισθήματα του άλλαξαν σε ευτυχία και χαρά.
- **Τα ζώα της φάρμας, του βαλτού του σπιτιού της γριάς και του σπιτιού του χωρικού:** Συμβολίζουν το οικογενειακό περιβάλλον το οποίο δεν αποδέχεται τον πρωταγωνιστή λόγω της διαφορετικότητας του. Ο ήρωας μας σε κάθε περίπτωση (είτε σε μορφή χλευασμού είτε σε μορφή βίας) πέφτει θύμα κακομεταχείρισης από αυτούς που συναναστρέφεται.
- **Η «θετή» οικογένεια του «Ασχημόπαπου»:** Συμβολίζουν την οικογένεια η οποία αισθάνεται ότι την περιφρονούν λόγω της ιδιαιτερότητας του ενός της

μέλους. Στην αρχή η οικογένεια του «Άσχημόπαπου» αγνοεί τα λόγια που λένε για το νεαρό τους μέλος και του φέρονται με στοργή αλλά κάποια στιγμή αρχίζουν να υποκύπτουν στα λόγια τους και αγάπη που του είχαν μετατρέπεται σε απέχθεια.

- **Οι κύκνοι:** Γνωστό υδρόβιο πουλί από τα αρχαία χρόνια για το όμορφό τους λευκό φτέρωμα και την χάρη τους.

Τι διδάσκει το παραμύθι: Η ιστορία έχει διδακτικό χαρακτήρα. Αναφέρεται στην προσωπική μεταμόρφωση προς το καλύτερο. Επίσης μας εκφράζει έμμεσα την συμπεριφορά απέναντι στη διαφορετικότητα. Μαθαίνει στα παιδιά το πόσο άσχημο είναι να μένουν στην εξωτερική εμφάνιση και να μην εστιάζουν στην εσωτερική ομορφιά κάποιου.

2.6. Η Τοσοδούλα (Tommelise) του Hans Christian Andersen

Υπόθεση: Ζούσε κάποτε μια γυναίκα που επιθυμούσε ν' αποκτήσει ένα παιδί. Μια καλή μάγισσα της έδωσε έναν σπόρο λουλουδιού. Η γυναίκα τον φύτεψε και μετά από λίγο καιρό το λουλούδι άνθησε. Μέσα από το άνθος βγήκε ένα κοριτσάκι τόσο μικρό όσο ο αντίχειρας της! Η γυναίκα το ονόμασε Τοσοδούλα. Ένα βράδυ μια βατραχίνα την είδε και αποφάσισε να την απαγάγει για να την κάνει νύφη για τον άσχημο γιο της. Η Τοσοδούλα με τη βοήθεια μερικών ψαριών και μιας πεταλούδας καταφέρνει να ξεφύγει από τον 'υποτιθέμενο' γάμο της με το γιο της βατραχίνας αλλά για κακή της τύχη έρχεται αντιμέτωπη με ένα άλλο εμπόδιο, έναν μπάμπουρα που επίσης αρχικά τη θέλει για γυναίκα του αλλά έπειτα από πολλούς χλευασμούς από τα άλλα έντομα για στην εμφάνιση της αλλάζει γνώμη και την εγκαταλείπει. Η Τοσοδούλα συνεχίζει την πορεία της αλλά κάποια στιγμή εξαντλείται και χάνει τις αισθήσεις της. Μια ποντικίνα την βρίσκει και της δίνει φροντίδα στην αρχή, αλλά στη συνέχεια της ανακοινώνει ότι την προορίζει να παντρευτεί παρά τη θέληση της έναν τυφλοπόντικα. Μέχρι το γάμο την κρατεί φυλακισμένη, όμως η Τοσοδούλα βρίσκει ένα χελιδόνι το οποίο το φροντίζει και μόλις το πουλί γίνεται καλά για να δείξει την ευγνωμοσύνη του τη βοηθάει να δραπετεύσει. Στο τέλος του παραμυθιού, η Τοσοδούλα με τη βοήθεια του χελιδονιού βρίσκει τελικά τον πρίγκιπά της.

Οι ήρωες

- **Η μητέρα της Τοσοδούλας:** Ενώ φέρεται στο μικροσκοπικό κοριτσάκι σαν αληθινός γονέας αποτυγχάνει στο να τη προστατεύσει από τους κινδύνους.
- **Η Τοσοδούλα:** Η ηρωίδα της ιστορίας. Θαρραλέα, έξυπνη και υπομονετική. Σε κάθε δυσκολία που συναντάει δεν το βάζει κάτω.
- **Η μητέρα Βάτραχος:** Ο βάτραχος που μιλάει, συμβολίζει την άσχημη, σκοτεινή πλευρά του ανθρώπου. Η μητέρα Βάτραχος είναι άκαρδη και εγωίστρια διότι αναγκάζει την πρωταγωνίστρια μας να παντρευτεί τον άσχημο γιο της.
- **Ο Γιος-βάτραχος:** Ο πρώτος υποτιθέμενος γαμπρός της Τοσοδούλας ο οποίος είναι το ίδιο εγωιστής με τη μητέρα του. Στο παραμύθι ο βάτραχος εκτός από την φριχτή του όψη είναι ταυτόχρονα ανόητος.

- **Τα ψάρια:** Καλόκαρδα και συμπονετικά απέναντι στην ηρωίδα. Βοηθούν την ηρωίδα να ξεφύγει από τα βατράχια.
- **Η Πεταλούδα:** Το ίδιο καλόκαρδη απέναντι στην ηρωίδα. Βοηθά επίσης στη διάσωση της ηρωίδας από τα βατράχια.
- **Ο μπάμπουρας (σε άλλες παραλλαγές είναι σκαρβαβίος ή σκαθάρι):** Ο δεύτερος υποτιθέμενος μνηστήρας της Τοσοδούλας που αργότερα την απορρίπτει, όταν οι φίλοι του δεν τη θέλουν για παρέα και την χλευάζουν για την εμφάνισή της.
- **Η Ποντικίνα:** Στην αρχή φροντίζει την νεαρή Τοσοδούλα, αλλά, όταν ο πλούσιος γείτονας της ζητάει το χέρι της ηρωίδας σε γάμο, αλλάζει η συμπεριφορά της και προσπαθεί να την πείσει να παντρευτεί τον Τυφλοπόντικα.
- **Ο Τυφλοπόντικας:** Μικρού μεγέθους τρωκτικό που ζει σε υπόγειες στοές με μικρά μάτια και για αυτό η όραση του είναι ασθενής. Ο τρίτος υποτιθέμενος μνηστήρας της Τοσοδούλας, ο οποίος, όπως και οι προηγούμενοι μνηστήρες, κρατάει την Τοσοδούλα αιχμάλωτη διότι θέλει να την παντρευτεί. Συμβολίζει την αριστοκρατία και την εξουσία του χρήματος. Σύμφωνα με το παραμύθι ο τυφλοπόντικας ήταν πλούσιος, με μπόλικά τεμάχια με τροφή.
- **Το Χελιδόνι:** Αισθάνεται ευγνωμοσύνη απέναντι στη Τοσοδούλα επειδή το φρόντιζε όσο ήταν πληγωμένο κατά τη διάρκεια του χειμώνα. Ως δείγμα της ευγνωμοσύνης του τη βοηθά να ξεφύγει από τον Τυφλοπόντικα και να βρει τον πρίγκιπα που θα ερωτευτεί .
- **Ο πρίγκιπας των λουλουδιών:** Ο γάμος μιας νεαρής κοπέλας, ανεξάρτητα από την κοινωνική της τάξη, με έναν πρίγκιπα αποτελεί συχνό μοτίβο στα παραμύθια (κυρίως λειτούργει ως το αίσιο τέλος του παραμυθιού). Στο συγκεκριμένο παραμύθι η πρωταγωνίστρια όχι μόνο παντρεύεται τον πρίγκιπα της αλλά λαμβάνει επίσης ως δώρο ένα ζευγάρι φτερά και ένα νέο όνομα, "Μάγια". (Cooper ,1998:224)

Τα Μηνύματα του παραμυθιού: Η Τοσοδούλα αποτελεί ένα παραμύθι το οποίο περιέχει πολλά στοιχεία της εποχής του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν όπως π.χ. την δύναμη της αριστοκρατίας και της εξουσίας του χρήματος (ο Τυφλοπόντικας), τις προκαταλήψεις απέναντι στην εξωτερική εμφάνιση, την μετάβαση του ατόμου από την παιδική ηλικία στην ενηλικίωση και τέλος το ότι δεν πρέπει ποτέ να το βάζουμε κάτω όταν ερχόμαστε αντιμέτωποι με εμπόδια και δυσκολίες. Ο Wullschlager δηλώνει ότι "η Τοσοδούλα", ήταν το πρώτο από τα παραμύθια του για να δραματοποιήσει τα βάσανα ενός ατόμου που διέφερε από τους άλλους. (Wullschlager, 2002: 60–61). Ήταν επίσης η πρώτη ιστορία του που ενσωματώνει το Χελιδόνι σαν σύμβολο της ποιητικής ψυχής και η ταύτιση του Άντερσεν με το χελιδόνι ως ένα μεταναστευτικό πουλί όπου αρχίζει να μοιάζει το μεταναστευτικό ταξίδι που κάνει με τη δικιά του ζωή.

2.7. Τα επτά κοράκια (Die sieben Raben) των Αδελφών Γκριμ

Υπόθεση: Η ιστορία αυτή θυμίζει λίγο το παραμύθι «Οι άγριοι κύκνοι» του Hans Christian Andersen. Σύμφωνα με το σύστημα ταξινόμησης Aarne –Thompson –Uther Index (ATU Index), χαρακτηρίζεται ως λαϊκό παραμύθι τύπου 451 (οι αδελφοί που μεταμορφώθηκαν σε πουλιά). Η ιστορία αφορά ένα πατέρα και μια μητέρα που έχουν επτά γιους αλλά ο πατέρας επιθυμεί να αποκτήσει και μια θυγατέρα. Μετά από πολλά παρακάλια ο Θεός τον λυπήθηκε και πραγματοποίησε την ευχή του αλλά όταν επιτέλους η μάνα γέννησε το κοριτσάκι ήταν πολύ αδύναμο. Για να δυναμώσει έπρεπε να την βουτήξουν στο νερό από μια πηγή. Έστειλε λοιπόν τους γιους να φέρουν ένα μεγάλο σταμνί με νερό από τη πηγή. Στο δρόμο του γυρισμού όμως, το σταμνί έσπασε. Τα αγόρια φοβισμένα, μη ξέροντας τι να κάνουν, δεν επέστρεψαν στο σπίτι. Περίμενε ο πατέρας τους και η μάνα τους, αλλά μάταια. Τότε πια ο γέρος θύμωσε πολύ, και με από το θυμό του εξέφρασε αυτά τα λόγια «Την κατάρα μου να έχουν, να γίνουν κοράκια!». Λέγοντας αυτά τα λόγια οι επτά γιοι μεταμορφώθηκαν σε επτά μαύρα κοράκια, τα οποία πέταξαν ψηλά και χάθηκαν μακριά. Ο πατέρας μετάνιωσε για τα λόγια που είπε, μα ήταν ήδη πολύ αργά, δεν μπορούσε πια να πάρει τη κατάρα του πίσω, κι έτσι έμεινε μόνο με το κορίτσι. Όταν το κοριτσάκι μεγάλωσε έμαθε την αλήθεια για το τι συνέβη στα αδέρφια της και αποφάσισε να τους ελευθερώσει από την κατάρα. Έφτασε μέχρι το τέλος του κόσμου και συνάντησε τον ήλιο, το φεγγάρι και τ' αστέρια και χάρη στη βοήθεια τους κατάφερε να βρει τα αδέρφια της και να επαναφέρει στη κανονική τους μορφή και να γυρίσουν πίσω στην οικογένεια τους.

Ήρωες

- **Οι επτά γιοί που έγιναν κοράκια:** Επτά από τα βασικά πρόσωπα της ιστορίας. Στη συγκεκριμένη ιστορία αφορά επτά αδέρφια τα οποία τους καταράστηκε ο ίδιος ο πατέρας τους (τιμωρήθηκαν επειδή δεν κατάφεραν να εκπληρώσουν τη διαταγή που τους έταξε). Η τιμωρία τους ήταν η μεταμόρφωση τους σε κοράκια, ένα πτηνό το οποίο δεν είναι μόνο γνωστό για το μαύρο του φτέρωμα (το μαύρο χρώμα από τα αρχαία χρόνια συμβόλιζε τον θάνατο και την θνητότητα) αλλά και για το συμβολικό του χαρακτήρα. (Στην αρχαιότητα, οι Έλληνες θεωρούσαν το κοράκι ιερό πτηνό του θεού του Απόλλωνα, κι αυτό γιατί κατά τη Γιγαντομαχία ο θεός είχε πάρει την μορφή του. Έτσι, πίστευαν πως είχε λάβει το χάρισμα της μαντικής ικανότητας.)
- **Ο πατέρας:** Σε πολλά παραμύθια συμβολίζει το νόμο και την ηθική τάξη αλλά στο παραπάνω παραμύθι συνειδητοποιούμε ότι ο πατέρας αποτυγχάνει στο ρόλο αυτό, διότι ήταν εκείνος, ο οποίος καταράστηκε τους γιους του.
- **Η μάνα:** Η μάνα από τα αρχαία χρόνια αποτελούσε το σύμβολο της μητρότητας. Ο ρόλος της αποτελούσε η προστασία του παιδιού που εδώ βλέπουμε να τηρείται. Στην αρχή είναι το βουβό πρόσωπο της ιστορίας (ενώ βρίσκεται παρούσα στη σκηνή που διαδραματίζονται τα γεγονότα δεν αντιδρά). Η έλλειψη αντίδρασης από τη μητέρα ως προς τον άνδρα της όταν καταράστηκε τα επτά της παιδιά αποτέλεσε τιμωρία και για εκείνη (διότι απέτυχε στο ρόλο της και αυτό την βασανίζει). Αυτή η πληγή, που τη βασανίζει σαν αμαρτία, την αναγκάζει να το κρύβει από τη θυγατέρα της, μέχρι που φτάνει στο σημείο να μην μπορεί πια να το αντέξει με αποτέλεσμα να της αποκαλύψει την αλήθεια.

- **Η νεαρή κόρη** :Επίσης συχνό μοτίβο στα παραμύθια και εκφράζει την αθωότητα. Η ύπαρξη ενός κοριτσιού στην ιστορία ανεξάρτητα από την κοινωνική της τάξη και το ρόλο της, αποτελεί το κύριο κλειδί για την εξέλιξη της ιστορίας. Στη συγκεκριμένη ιστορία η γέννησή του μικρού κοριτσιού έγινε, χωρίς να το θέλει βέβαια, η αφορμή να μεταμορφωθούν οι επτά αδελφοί της σε κοράκια.

Τα μηνύματα του παραμυθιού Στο παραπάνω παραμύθι οι συγγραφείς μας παρουσιάζουν έμμεσα κάποια στοιχεία της εποχής τους όπως π.χ. η θέση της γυναίκας (εξαρτημένη στον άνδρα της), ο ρόλος του πατέρα μέσα στην οικογένεια, κ.ά. Επίσης μας διδάσκει πως όταν πρέπει να είμαστε προσεκτικοί με τα λόγια ή τις πράξεις μας γιατί μπορεί στο τέλος να κάνουμε μεγάλο κακό όχι μόνο στον εαυτό μας αλλά και στους ανθρώπους που μας αγαπούν (όπως ο πατέρας στο παραμύθι που καταράστηκε τους γιους του).

3^ο ΚΕΦΑΛΑΙΟ

Η αναφορά και η ανάλυση των σύγχρονων παιδικών βιβλίων

3.1. The Tale of Peter Rabbit της Beatrix Potter (1866–1943)

Υπόθεση: Η ιστορία περιστρέφεται γύρω από το νεαρό κουνελάκι που το λένε Peter Rabbit. Μια μέρα η μητέρα του λέει στον ήρωα μας και στις τρεις αδελφές του (τη Flopsy, τη Mopsy και τη Cottontail) ότι μπορούν να πάνε στο χωράφι αλλά να μην μπουν στο κήπο του κ. McGregor, διότι μπορεί να πάθουν κανένα κακό, όπως συνέβη στο πατέρα τους. Ο Peter Rabbit όμως παρακούει τις εντολές της και εισχωρεί μέσα στον κήπο του κ. McGregor. Εκεί άρχισε να τρώει τα λαχανικά του κήπου, ώσπου κάποια στιγμή τον πιάνει κοιλόπονος. Στην αρχή ο κ. McGregor δεν αντικρίζει τον ήρωα μας, αλλά κάποια στιγμή τον βρίσκει και τότε αρχίζει το κυνηγητό. Η ιστορία τελειώνει με τον Peter Rabbit να ξεφεύγει από τον κήπο του κ. McGregor και να επιστρέφει στην σόα και ασφαλή φωλιά του, όπου η μητέρα του τον βάζει στο κρεβάτι.

Οι ήρωες

- **Peter Rabbit:** Πρωταγωνιστής της ιστορίας. Τα κουνέλια χρησιμοποιούνται συχνά ως σύμβολο γονιμότητας. Ο βιολογικός τους ρόλος ως θηράματα τα καθιστά ως ένα ζώο που φαίνεται άκακο. Ο ήρωας μας στο παραπάνω παραμύθι ,μέσα από τις πράξεις και τη συμπεριφορά του, συμβολίζει την παιδική ανωριμότητα.
- **Ο κ. Mc Gregor:** ο κηπουρός στου οποίου ανήκει ο κήπος όπου μπήκε απρόσκλητος ο Peter Rabbit.
- **Η Flopsy, η Mopsy και η Cottontail:** οι αδελφές του ήρωα οι οποίες σε αντίθεση με τον αδελφό τους τηρούν τις συμβουλές της μητέρας τους.

- **Η μητέρα του Peter Rabbit:** Αποτελεί το σύμβολο της μητρότητας και της παιδικής προστασίας. Στη παραπάνω ιστορία αντιπροσωπεύει επίσης την πείρα και την ωριμότητα.

Τα Μηνύματα του παραμυθιού: Η συγγραφέας μέσα από τις περιπέτειες του νεαρού κουνελιού μας διηγείται έμμεσα τα παιδικά της χρόνια. Η ιστορία δεν έχει μόνο βιογραφικό χαρακτήρα αλλά και διδακτικό. Η ιστορία μας διδάσκει ότι δεν πρέπει να αγνοούμε τις συμβουλές των ατόμων οι οποίοι είναι μεγαλύτεροι από εμάς, διότι έχουν πείρα και το μόνο που επιθυμούν είναι το καλό μας .

3.2 Η Πουπού και η Καρλόττα του Ευγένιου Τριβιζά

Η υπόθεση του βιβλίου: Η Πουπού η πονηρή αλεπού έχει ένα μόνο πράγμα στο νου της. Να πείσει την Καρλόττα την τσαχτίνα άσπρη κότα να βγει από το κοτέτσι της για να τη μαγειρέψει. Για να την πείσει της κάνει δώρα, της λέει γλυκόλογα, κ.ά. Μια μέρα η Καρλόττα πείθεται και την ακολουθεί. Την οδηγεί η Πουπού στην κουζίνα και της λέει ψέματα ότι η κατσαρόλα που έχει πάνω στο φούρνο της είναι πισίνα. Θα πιστέψει άραγε αυτό το ψέμα η Καρλόττα; Ναι, αλλά όχι για πολύ διότι η Καρλόττα, είναι τολμηρή, έξυπνη και σοφή, την Πουπού με ένα κόλπο πονηρό την εξαπατάει και αμέσως με μια και δυο χωρίς να χάσει καιρό ξεπηδάει από τη κατσαρόλα - φυλακή της δραπετεύει και από την πονηρή αλεπού ξεφεύγει.

Οι ήρωες της ιστορίας

- **Η Πουπού η πονηρή αλεπού:** Η Πουπού προσπαθεί να πείσει την Καρλόττα ότι νοιάζεται για αυτήν, ενώ στη πραγματικότητα το μόνο πράγμα που έχει στο πονηρό μυαλό της είναι να τη φάει. Χρησιμοποιεί διάφορες μεθόδους για την πείσει (δώρα, γλυκόλογα, κ.ά.). Στην αρχή καταφέρνει να πείσει την αγνή κοτούλα αλλά στο τέλος τιμωρείται από την παμπόνηρη Καρλόττα για τη χυδαία πράξη που πήγε να της κάνει.
- **Η Καρλόττα η τσαχτίνα άσπρη κότα:** Η Καρλόττα είναι μια όμορφη και έξυπνη κοτούλα την οποία έχει βάλει στο μάτι για φαγητό η ύπουλη Πουπού. Η Καρλόττα, επειδή γνωρίζει ότι οι αλεπούδες τρώνε κότες σαν κι αυτή ,είναι καχύποπτη απέναντι της. Τελικά κάποια στιγμή πείθεται και δέχεται την πρόσκληση της. Όταν μπαίνει στο σπίτι της Πουπούς και βλέπει την κατσαρόλα που κοχλάζει πάνω από το φούρνο, όλες οι υποψίες της βγαίνουν αληθινές . Αρχικά αισθάνεται ότι ήρθε το τέλος της αλλά με την έξυπνάδα και τη πονηριά της καταφέρνει να ξεφύγει από την κατσαρόλα- φυλακή της και από την πονηρή αλεπού.

Κεντρική ιδέα: Ο συγγραφέας επιθυμεί μέσα από το παραμύθι αυτό να μας διδάξει έμμεσα ότι πρέπει να είμαστε προσεχτικοί με τα άτομα που συναναστρεφόμαστε διότι μπορεί να θέλουν το κακό μας όσο καλά κι αν μας φέρονται.

3.3."Ο λόφος με τις λιχουδιές" της Λίτσα Ψαράτη

Η υπόθεση: Ο παππούς Ανακρέοντας βρίσκεται στο βιβλιοπωλείο της κυρίας Βάσως. Η εγγονή του, η Φιλιά, θέλει ένα βιβλίο που να μιλεί για γλάρους διότι μιλούσαν γι' αυτό το θέμα στο σχολείο. Η κυρία Βάσω προτείνει το βιβλίο με τον τίτλο "Ο λόφος με τις λιχουδιές" (όπως ο τίτλος του βιβλίου).

Το βιβλίο αυτό έχει δύο ιστορίες.

1.«**Ο λόφος με τις λιχουδιές**» διηγείται την ζωή ενός νεαρού γλάρου που προσπαθεί να βρει τροφή. Στην αρχή ο πρωταγωνιστής μας λόγο νεαρής ηλικίας έρχεται αντιμέτωπος με τους πιο εξοικειωμένους γλάρους ως προς την αναζήτηση τροφής. Το δεύτερο εμπόδιο στο δρόμο του αποτέλεσε ο ίδιος ο άνθρωπος (ψαράδες, πετρελαιοκηλίδες). Το τελευταίο εμπόδιο αποτελεί ο ίδιος του ο εαυτός. Ο νεαρός γλάρος αποφασίζει να αφήσει τη φωλιά και τη μητέρα του για να ακολουθήσει τους άλλους γλάρους στο λόφο με τις λιχουδιές. Ο πρωταγωνιστής φτάνει κάποια στιγμή εκεί αλλά όσο περνάει ο καιρός αρχίζει να το μετανιώνει διότι ο λόφος με τις λιχουδιές παρόλο που προσφέρει στους γλάρους μπόλικη τροφή ελλείπει σε πολλά άλλα επίπεδα (θόρυβοι μηχανών, θολή ατμόσφαιρα) και σαν να μην έφτανε αυτό οδήγησε τους γλάρους στο να ξεχάσουν το τι σήμαινε αναζήτηση τροφής. Μετά από πολλά χρόνια η πλαγιά με της λιχουδιές κατεδαφίζεται και ο νεαρός μας γλάρος (μεγάλος και τετράπαχος τώρα πια) και η οικογένεια του αναγκάζονται να επιστρέψουν στη θάλασσα για να ξαναγυρίσουν στην παλιά τους ζωή.

2.«**Δύο μέδουσες και δέκα παροιμίες**». Η Πελαγία είναι μία όμορφη μέδουσα η οποία ερωτεύεται τον Επινέφελο που είναι επίσης μέδουσα αλλά σε αντίθεση με την Πελαγία είναι μαύρος και άσχημος. Οι συγγενείς και φίλοι της προσπαθούν να εμποδίσουν αυτόν το γάμο μέχρις ότου ένα ξαφνικό γεγονός φέρνει αναστάτωση στο βυθό όπου επεμβαίνει δυναμικά ο Επινέφελος με αποτέλεσμα να αποδείξει ότι παρά την άσχημη του όψη είναι άξιος για την Πελαγία.

Ήρωες

- **Η Φιλιά:** Η εγγονή του παππού Ανακρέοντα που συμβολίζει την παιδική περιέργεια και την επιθυμία του παιδιού για μάθηση
- **Ο παππούς Ανακρέοντας:** ο παππούς της Φιλιάς και ο υποστηρικτής της απέναντι στην αγάπη της για τα βιβλία.
- **Η κυρία Βάσω:** Η βιβλιοθηκάρια

3.3.1. 1^η ιστορία: «Ο λόφος με τις λιχουδιές»

- **Το γλαροπούλι:** ο πρωταγωνιστής της ιστορίας που συμβολίζει τα εμπόδια και τις επιλογές που έρχεται αντιμέτωπο ένα παιδί μέχρι να γίνει ενήλικας.
- **Η μητέρα του νεαρού γλάρου:** Σοφή, αγνή και πρόθυμη να κάνει τα αδύνατα δυνατά για την οικογένεια της.
- **Ο ασημόγλαρος :**Το πρόσωπο που πληροφορεί τους γλάρους για την πλαγιά με τις λιχουδιές
- **Ο γέρο-γλάρος:** Το πρόσωπο που πείθει τους γλάρους να σταματήσουν να ψάχνουν για τροφή και να φύγουν για τον λόφο με τις λιχουδιές.
- **Οι Γλάροι:** Αποτελούν τα πιο κοινά πτηνά σε παραμύθια με θέμα τη θάλασσα. Γνωστό πτηνό για την ικανότητα του στο πέταγμα, στο να κινείται γρήγορα στο έδαφος, στο κολύμπι και στο να βρίσκει τροφή.

- **Οι άνθρωποι:** Στην ιστορία αυτή απεικονίζεται η «κακή» πλευρά του ανθρώπου. Επικεντρώνεται στην αδιαφορία των ανθρώπων απέναντι στη φύση (σκουπίδια στις θάλασσες, η υπερκατανάλωση ψαριών, κ.ά.).

3.3.2.2^η ιστορία: «Δύο μέδουσες και δέκα παροιμίες»

- **Η Πελαγία η μέδουσα:** Η ηρωίδα της ιστορίας. Όμορφη και γεμάτη καλοσύνη. Συμβολίζει τον τύπο του ανθρώπου που δεν κρίνει κάποιον από τη εξωτερική του εμφάνιση.
- **Ο Επινέφελος Μελαχρινός η φαγομέδουσα:** Είναι ένα νέο είδος μέδουσα, η οποία εμφανίστηκε τα τελευταία χρόνια. Δημιουργήθηκε από επιστήμονες για να αντιμετωπίσουν τους κινδύνους που διατρέχουν οι θάλασσες από τις πετρελαιοκηλίδες. Λόγω της εμφάνισής του τα πλάσματα του βυθού στην αρχή τον κατακρίνουν και το θεωρούν ακατάλληλο για την Πελαγία. Όταν, όμως, ο Επινέφελος τους σώζει από μια πετρελαιοκηλίδα, που έβαζε το βυθό σε κίνδυνο, η συμπεριφορά τους απέναντι του αλλάζει.
- **Χρυσάορας η μέδουσα:** Ερωτευμένος με την Πελαγία αλλά εκείνη τον αγνοεί διότι είναι καυχησιάρης και ψεύτης
- **Οι φίλοι και οι γονείς της Πελαγίας:** Ο οικογενειακός περίγυρος που χλευάζει αρχικά τον Επινέφελο για την εξωτερική του εμφάνιση αλλά όταν τους σώζει από την πετρελαιοκηλίδα του φέρονται σαν ήρωα.

Τα μηνύματα του βιβλίου:

Στο παραμύθι «Ο λόφος με τις λιχουδιές» εκφράζεται η αντίθεση μεταξύ του αγώνα για την επιβίωση και της μοντέρνας ζωής.

Στο παραμύθι «Δύο μέδουσες και δέκα παροιμίες» εκφράζεται ο ρατσισμός, ο κίνδυνος που διατρέχουν οι θάλασσες (πετρελαιοκηλίδες) και η αντιμετώπιση τους (η δημιουργία του Επινεφέλου από τους επιστήμονες).

3.5. Τα τρία μικρά λυκάκια του Ευγένιου Τριβιζά

Υπόθεση: Η ιστορία μας μιλάει για τρία λυκάκια, τα οποία εγκαταλείπουν την μητέρα τους και προσπαθούν να χτίσουν το δικό τους σπίτι. αλλά έχουν να αντιμετωπίσουν ένα μεγάλο εμπόδιο που δεν είναι άλλος από τον Ρούνι-Ρούνι το ύπουλο κακό γουρούνι. Τα τρία λυκάκια χτίζουν κάθε φορά το σπίτι τους με διαφορετικό υλικό ώστε να τον εμποδίσουν (το πρώτο με τούβλα, το δεύτερο με τσιμέντο, το τρίτο με πλάκες από ατσάλι, συρματοπλέγμα και αλυσίδες και το τελευταίο με λουλούδια). Κάθε φορά ο Ρούνι-Ρούνι βρίσκει τρόπους να γκρεμίζει ένα-ένα τα σπίτια τους αλλά όταν προσπαθεί να ρημάξει το τελευταίο τους σπίτι το όποιο το έκτισαν με άνθη αλλάζει στάση προς τα τρία μικρά λυκάκια και γίνονται φίλοι.

- **Τα τρία λυκάκια:** Είναι εργατικά, έξυπνα και νοιάζονται το ένα για το άλλο (σε αντίθεση με το παραμύθι «Τα τρία γουρουνάκια» οι πρωταγωνιστές μας δεν χτίζουν τρία σπίτια για να μένει ο καθένας χωριστά αλλά ένα κάθε φορά και μένουν μαζί).

- **Μαμά Λύκαινα:** Προσπαθεί να βοηθήσει τα παιδιά της. Φροντίζει να τους δώσει αρκετές συμβουλές για τα επικίνδυνα ζώα του δάσους.
- **Ρούνι-Ρούνι, το κακό γουρούνι:** ο κακός χαρακτήρας της ιστορίας. Πονηρός και λαιμαργός . Σε πολλά παραμύθια το γουρούνι παρουσιάζεται ως ζώο ήμερο και καλό. Εδώ ο συγγραφέας θέλει να παρουσιάσει το ζώο με άλλη σκοπιά.
- **ΖιπΖιπΖορό το καγκουρό:** Δευτερεύων πρόσωπο που βοηθάει τα τρία μικρά λυκάκια στο να χτίσουν το πρώτο τους σπίτι δίνοντας τους τούβλα. Συμβολίζει την πρόοδο.
- **Ο μάστορας-κάστορας:** Δευτερεύων πρόσωπο που βοηθάει τα τρία μικρά λυκάκια στο να χτίσουν το δεύτερο τους σπίτι δίνοντας τους τσιμέντο. Γνωστό τρωκτικό για τις εξαιρετικές του ικανότητες στο χτίσιμο.
- **Ο ρινόκερος Πόπο Λιμπόπο:** Δευτερεύων πρόσωπο που βοηθάει τα τρία μικρά λυκάκια στο να χτίσουν το τρίτο τους σπίτι δίνοντας τους σπίτι δίνοντας τους πλάκες από ατσάλι συρματόπλεγμα και αλυσίδες. Γνωστό ζώο για την μυϊκή του δύναμη.
- **Το φλαμίνγκο Φιγκο-Μιγκο:** Δευτερεύων πρόσωπο που βοηθάει τα τρία μικρά λυκάκια στο να χτίσουν το τελευταίο τους σπίτι δίνοντας τους λουλούδια. Πουλί που συναντάται σε όλο τον κόσμο για το χαρακτηριστικό του ροζ φτέρωμα.

Τι σημαίνει: Το παραμύθι προσπαθεί να περιορίσει τις στερεοτυπικές εκφράσεις που κυριαρχούν στα παραμύθια. Ο λύκος είναι ένα ιδιαίτερα παρεξηγημένο ζώο (σε πολλά παραμύθια και μύθους είναι ο «κακός» της ιστορίας). Ο Τριβιζάς προσπαθεί να δώσει μέσα από αυτή την ιστορία μια άλλη οπτική. Ο λύκος ναι μεν είναι γνωστός για την άγρια φύση του αλλά από την άλλη πλευρά είναι επίσης γνωστός για την αφοσίωση του ως προς το ταίρι του και τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν ομαδικά είτε για να κυνηγήσουν είτε για να προστατεύσουν την αγέλη από τους εχθρούς τους Τα τρία μικρά λυκάκια στο παραμύθι αυτό δουλεύουν μαζί σαν ομάδα για να κτίσουν το σπίτι τους και να προστατευτούν από τον Ρούνι, το κακό γουρούνι.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σκοπός αυτής της εργασίας ήταν να παρουσιάσει μια γενική εικόνα για το ρόλο των ζώων μέσα στα παραμύθια και τους μύθους. Για τη μελέτη της παρούσας εργασίας βασιστήκαμε στη μέθοδο της «βιβλιογραφικής έρευνας» η οποία χωρίζει την εργασία σε δυο μέρη. Στο πρώτο μέρος αποτελεί το θεωρητικό πλαίσιο στο οποίο αναλύσαμε μέσα από διάφορες πηγές κάποιους βασικούς όρους της παρούσας μελέτης και μετά μεταβήκαμε στο δεύτερο μέρος της, στην ερευνητική διαδικασία.

Όσον αφορά την ερευνητική διαδικασία γίνεται η ανάλυση των λογοτεχνικών χαρακτήρων των προς μελέτη μύθων, λαϊκών και σύγχρονων παιδικών βιβλίων, η έρευνα στηρίχθηκε, στο μεγαλύτερο μέρος της, σε μία άλλη επιστημονική μέθοδο, τη μέθοδο της «ανάλυσης περιεχομένου». (Παρασκευόπουλος, 1993). Μέσα από την ανάλυση και τη χρήση συγκεκριμένων μύθων και παραμυθιών συνειδητοποιήσαμε ότι ο μυθοποιός παρόλο που χρησιμοποιεί τα ζώα μέσα στην ιστορία του με τις ίδιες τεχνικές όπως ο παραμυθάς, είτε σαν κύρια πρόσωπα ή είτε σαν δευτερεύοντα, συνειδητοποιούμε ότι διαφέρουν σε πολλά επίπεδα.

Αρχικά μέσα από τις παραπάνω ιστορίες παρατηρούμε είναι ότι η επιλογή των ζώων που θα λάβουν μέρος στη κάθε ιστορία δεν είναι τυχαία. Οι παραμυθάδες και οι μυθοποιοί στις ιστορίες λαμβάνοντας υπόψη το τόπο, το χρόνο και το κοινό στο οποίο απευθύνονται διαλέγουν και ζώα που τις αναλογούν. Κυρίως χρησιμοποιούν ζώα που τους είναι οικεία όπως πχ γάτες, λύκους, βατράχια, κ.ά. Η Beatrix Potter για παράδειγμα σε όλα της τα παραμύθια χρησιμοποιεί ζωάκια με τα οποία έχει έρθει σε επαφή (είτε ζώα που είχε δει στη φύση ή τα είχε ως κατοικίδια). Κυρίως στα λαϊκά παραμύθια και στους μύθους ζώων εξαιτίας του μαγικού και φανταστικού περιεχομένου τους ήρωες όπως, ο λύκος, ο δράκος κ.α., δέχτηκαν μεγάλο κύμα στερεοτυπικών εκφράσεων τόσο για τον εσωτερικό όσο και για τον εξωτερικό τους κόσμο είναι πάντα οι υποτιθέμενοι «κακοί» της ιστορίας, ενώ τα ήμερα ζώα όπως τα πουλιά, ο σκύλος, τα πρόβατα λόγω του ότι δεν βλέπουν τον άνθρωπο είναι οι «καλοί χαρακτήρες». Από την άλλη πλευρά, στα παραμύθια κυρίως σύγχρονα στα ο ρόλος των ζώων δεν είναι πάντα ίδιος. Οι προκαταλήψεις και τα στερεότυπα δεν είχαν τόσο μεγάλη απήχηση. Αντιθέτως, στα έντεχνα παραμύθια οι ιστορίες που προσπαθούν να εξαλείψουν τέτοιου είδους σχολιασμούς ένα καλό παράδειγμα αποτελεί η ιστορία του Ευγένιου Τριβιζά όπου οι ρόλοι έχουν αντιστραφεί. Ο λύκος όπως αναφέραμε παραπάνω είναι γνωστός για την άγρια φύση του αλλά από την άλλη πλευρά είναι επίσης γνωστός για τον τρόπο με τον οποίο λειτουργούν ομαδικά είτε για να κυνηγήσουν είτε για να προστατεύσουν την αγέλη από τους εχθρούς τους όπως τα τρία μικρά λυκάκια που δουλεύουν μαζί σαν ομάδα για να κτίσουν το σπίτι τους και να προστατευτούν από τον Ρούνι. Ο Τριβιζάς προσπαθεί να δώσει μέσα από αυτή την ιστορία μια διαφορετική οπτική απέναντι στο ζώο αυτό.

Σε πολλές περιπτώσεις οι παραμυθάδες (είτε είναι λαϊκού είτε σύγχρονου παραμυθιού) μεταφέρουν μέσα από τους ήρωες τους όχι μόνο στοιχεία από την εποχή

τους αλλά και δικές τους εμπειρίες. Η Beatrix Potter για παράδειγμα μέσα από τους ήρωες της μας διηγείται έμμεσα τα δικά της παιδικά χρόνια. Η Τοσοδούλα του Χανς Κρίστιαν Άντερσεν επίσης περιέχει πολλά στοιχεία της εποχής του όπως π.χ. την δύναμη της αριστοκρατίας και της εξουσίας του χρήματος (ο Τυφλοπόντικας), τις προκαταλήψεις απέναντι στην εξωτερική εμφάνιση (όταν περιφρονούν την ηρώίδα τα άλλα σκαθάρια για την εμφάνιση της). Ο Wullschlager δηλώνει ότι "η Τοσοδούλα", ήταν το πρώτο από τα παραμύθια του για να δραματοποιήσει τα βάσανα ενός που είναι διαφορετικός, και ως αποτέλεσμα της διαφορετικότητας αυτής γίνεται το αντικείμενο σάτιρας. (Wullschlager, 2002: 60–61).

Τα ζώα στις ιστορίες των σύγχρονων παραμυθιών τα τελευταία χρόνια χρησιμοποιούνται για να εκφράσουν τα θέματα της σύγχρονης κοινωνίας. Συνδυάζουν το φανταστικό με το πραγματικό όχι μόνο για να ψυχαγωγήσουν τον αναγνώστη αλλά και να δημιουργήσουν ερωτήματα και προβληματισμούς στους μικρούς και μεγάλους αναγνώστες. Στις δυο ιστορίες του βιβλίου της Λίτσα Ψαραύτη για παράδειγμα η συγγραφέας επιθυμεί έμμεσα να πληροφορήσει τους νεαρούς αναγνώστες. Στο παραμύθι «Ο λόφος με τις λιχουδιές» εκφράζεται η αντίθεση μεταξύ του αγώνα για την επιβίωση (κυνήγι για την τροφή) και της μοντέρνας ζωής ως προς το θέμα της αναζήτησης τροφής όπου τα έχουν όλα έτοιμα (ο λόφος με τις λιχουδιές είναι στη πραγματικότητα ένας γιγάντιος λόφος με αποφάγια από ανθρώπινες τροφές που πετούσαν οι άνθρωποι από τα κότερα). Στο παραμύθι «Δύο μέδουσες και δέκα παροιμίες» εκφράζεται η περιφρόνηση απέναντι στην εξωτερική εμφάνιση (τα πλάσματα του βυθού που κατακρίνουν τον Επινέφελο για την εμφάνιση του), τον κίνδυνο που διατρέχουν οι θάλασσες (πετρελαιοκηλίδες) και η αντιμετώπιση τους (η δημιουργία του Επινεφέλου από τους επιστήμονες για την επίλυση των προβλημάτων αυτών).

Με βάση τα παραπάνω καταλήξαμε στο συμπέρασμα πως τα ζώα, αν και πολλές φορές χρησιμοποιούνται με λάθος τρόπο τα παραμύθια, επηρεάζουν σε μεγάλο βαθμό την παιδική ψυχή, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβάνονται τα παιδιά την έννοια του «καλού» και του «κακού» μέσα από αυτά. Ο χαρακτήρας που δείχνουν να έχουν τα ζώα μέσα στα παιδικά βιβλία, επηρεάζει, επίσης, και τα κριτήρια επιλογής των ηρώων με τους οποίους τα παιδιά στο τέλος θα ταυτιστούν.

Δυστυχώς, παρά το σημαντικό ρόλο που μπορεί να παίζουν τα παιδικά βιβλία, είτε με ήρωες ζώα είτε με ήρωες ανθρώπους, στην παιδική ψυχή, η σημερινή μορφή της καθημερινής μας ζωής τα έχει περιθωριοποιήσει. Αυτό οφείλεται κυρίως στην αλλαγή του τρόπου ζωής, της ψυχαγωγίας και της νοοτροπίας των ανθρώπων τα τελευταία χρόνια. Νέα μέσα τεχνολογίας για μαζική επικοινωνία, ψυχαγωγία και ενημέρωση τα έχουν υποκαταστήσει και «έβαλαν στην άκρη» το παιδικό βιβλίο.

ΠΕΡΙΟΡΙΣΜΟΙ ΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Παραδέχομαι ότι η εργασία μου θα ήταν πιο μεγάλη εάν είχα περισσότερα βιβλία να αναλύσω. Ακόμη, θα ήταν αρκετά σημαντικό εάν δεν υπήρχαν περιορισμοί ως προς το χρόνο διεξαγωγής της.

ΠΡΟΤΑΣΕΙΣ ΓΙΑ ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΗ ΕΡΕΥΝΑ

Οι προτάσεις για μελλοντική έρευνα όσον αφορά τη λογοτεχνία είναι αρκετές, καθώς η ενασχόληση με το αντικείμενο για ένα μεγάλο χρονικό διάστημα αποτέλεσε σημαντική πηγή έμπνευσης σχετικά με το τι μπορεί να ακολουθήσει.

Αρχικά, μια από τις προτάσεις για μελλοντική έρευνα είναι η ανάλυση των λογοτεχνικών βιβλίων με ζώα της 3^{ης} περιόδου της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας (1858-1917). Μια άλλη έρευνα είναι η ανάλυση ενός συγκεκριμένου είδους ζώου ως μοτίβο στα παιδικά παραμύθια (π.χ. το φίδι, η γάτα, ο λύκος, η κουκουβάγια). Μια άλλη έρευνα είναι ο ρόλος του ζώου στα μυθιστορήματα. Επίσης, η ανάλυση των παροιμιών με ζώα αποτελεί ένα ενδιαφέρον θέμα. Επιπλέον, μια άλλη έρευνα αποτελεί η ανάλυση του μοτίβου της μεταμόρφωσης στη παιδική λογοτεχνία (άνθρωπος μεταμορφώνεται σε ζώο ή το αντίστροφο, από ζώο σε ένα άλλο ζώο, κ.ά.). Μια άλλη πρόταση είναι η ανάλυση παιδικών ποιημάτων με ζώα τα ή τα παιδικά τραγούδια με ζώα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

ΠΗΓΕΣ

ΕΛΛΗΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Αναγνωστόπουλος, Β. (1987). *Θέματα παιδικής λογοτεχνίας. Α' Ανιχνεύσεις*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Αναγνωστόπουλος, Β. (1997). *Τέχνη και Τεχνική του Παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Αναγνωστόπουλος, Β. (2010). *Η τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Αναγνωστόπουλος, Β.(2010). *Η τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη
- Αυδίκος, Ε. (1997). *Το λαϊκό παραμύθι*, Αθήνα: Οδυσσέας.
- Βαλάση, Ζ. (2001). *Εισαγωγή στη μελέτη της Λογοτεχνίας και των Βιβλίων για παιδιά*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Γιάκος, Δ.(1989). *Ιστορία της ελληνικής παιδικής λογοτεχνίας από το ΙΘ' αιώνα έως και σήμερα*. Αθήνα: Παπαδήμα
- Δαμιανού, Δ. (2002). «*Το παραμύθι: Η τέχνη της αφήγησης*». Πάτρα: ΕΑΠ.
- Δαμιανού, Δ., & Παπαχριστοφόρου, Μ. (2002). «*Το παραμύθι: Θεωρητικά ζητήματα*». Πάτρα: ΕΑΠ.
- Λουκάτος, Δ. (1977). *Εισαγωγή στην ελληνική λαογραφία*. Θεσσαλονίκη: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Λουκάτος, Δ. (1985). «*Εισαγωγή στην ελληνική λαογραφία*». Θεσσαλονίκη: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Μερακλής, Μ. (2012). *Για το λαϊκό παραμύθι*. Ζεφύρι Αττικής: Διάδραση.
- Μερακλής Μ. (1993). *Έντεχνος λαϊκός λόγος*, Αθήνα: Καρδαμίτσα
- Παρασκευόπουλος, Ι. (1993). *Μεθοδολογία επιστημονικής έρευνας*. Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.
- Σακελλαρίου, Χ. (1982). *Ιστορία της Παιδικής Λογοτεχνίας. Από την Αρχαιότητα ως τις μέρες μας*. Αθήνα: Δίπτυχο
- Σακελλαρίου, Χ. (1994). *Οι πρωτοπόροι της Ελληνικής Παιδικής Λογοτεχνίας*. Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- Ruthven K. (1988), *Ο μύθος*. Αθήνα Εκδ. Ερμής

ΒΙΒΛΙΑ ΠΟΥ ΜΕΛΕΤΗΘΗΚΑΝ.

- Άντερσεν, Χανς Κ. (1990). *Τα αγαπημένα μου παραμύθια*. Αθήνα: Harmi Press.
- Κωνσταντάκος, Ι. (υπό έκδοση). *Αισώπου Μύθοι*. Αθήνα: Κίχλη.
- Λαφονταίν Ζαν Ντε. (1987). *Μύθοι Ήπειρος*: Εταιρία ηπειρωτικών μελετών
- Πιθαρούλιου Στ. *Λαϊκά παραμύθια της Κρήτης* Αθήνα: Εν πλω
- Τριβιζάς, Ε. (1993). *Τα τρία μικρά λυκάκια* Αθήνα :Μίνωας
- Τριβιζάς, Ε. (2012). *Η Πουπού και η Καρλόττα*. Αθήνα: Μεταίχμιο
- Ψαραύτη, Λ. (2001). *Ο λόφος με τις λιχουδιές*. Αθήνα: Πατάκης
- Perrault, C. (2018). *Ο παπουτσωμένος γάτος*. Αθήνα: Πατάκη.

- Potter, B. (2018). *Η ιστορία του Πέτρου του λαγού*. Αθήνα: Ερατώ

ΑΡΘΡΑ ΑΠΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

- Καΐλα, Μ., & Ξανθάκου, Γ. (1988). «Ψυχαναλυτική προσέγγιση των παραμυθιών», π. *Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας. Το παραμύθι και οι Παραμυθάδες*. Τεύχος 3, σ. 55-67.
- Κατσαδώρας, Γ. (2002). «Οι μύθοι των ζώων», π. *Διαδρομές στο χώρο της παιδικής λογοτεχνίας για παιδιά και νέους*. Τεύχος 7, σ. 221-227.
- Κλιάφα, Μ. (1987). «Οι μύθοι του Αισώπου, η λαϊκή παράδοση», π. *Διαβάζω*. Τεύχος 167, σ. 46-49.
- Μαλαφάντης, Κ. Δ. (2011). *Το παραμύθι στην εκπαίδευση: Ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση*. Αθήνα: Διάδραση, 19-22, 150-165.
- Χατζοπούλου-Καραβία. *Ο μύθος της αλεπούς και ο Λαφονταίν*, π. *Επιθεώρηση παιδικής λογοτεχνίας*, 2 (1987), σ. 91-113

ΒΟΗΘΗΜΑΤΑ

- Γιάκος, Δ. (1989). *Ιστορία της ελληνικής παιδικής λογοτεχνίας από το 10^ο αιώνα έως και σήμερα*. Αθήνα: Παπαδήμα
- Καραντά, Π., & Φιλίππου, Δ. (2010). *Ιστορίες για να ονειρεύεσαι... Παιχνίδια για να μεγαλώνεις*. Αθήνα: Καστανιώτη.
- Λουκάτος, Δ. (1977). *Εισαγωγή στην ελληνική λαογραφία*. Θεσσαλονίκη: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Παπαχριστοφόρου, Μ. (2000). *Το παραμύθι και η διαμόρφωση της κοινωνικής ταυτότητας κατά φύλλα*. *Εθνολογία* 6. σ. 345-358.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΑΠΟ ΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ

- Ακριτόπουλος, Α. (2007). *Το σύγχρονο Παραμύθι του Ευγ. Τριβιζά: Μυθοπλασία και Λόγος*. Εργαστήριο Λόγου και Πολιτισμού του Πανεπιστημίου Θεσσαλίας. Τεύχος 6, σελ. 1-9. Ανακτημένο στις 26/3/2020 στο διαδικτυακό τόπο <http://keimena.ece.uth.gr/main/t6/arhra/tefxos6/downloads/akritopoulos..pdf>
- Heike, O. (2013). *Children need fairy tales. Bruno Bettelheim's The use of Enchantment. Television*. No 26.p.p. 17-18. Διαθέσιμο στο διαδικτυακό τόπο https://www.ucy.ac.cy/nursery/documents/children_need_fairytales.pdf

ΞΕΝΟΓΛΩΣΣΗ

- Bettelheim, B. (1976). *The Uses of Enchantment: the Meaning and Importance of Fairy Tales*. New York: Vintage Books.
- Bernardin-Bechet, (1874). *Livre I Fables*.
- Buxton, R. (2002). *Οι όψεις του φαντασιακού στην Αρχαία Ελλάδα: Η μυθολογία και τα συμφραζόμενα της*. Επιμ. Δανιήλ Ιακώβ. Θεσσαλονίκη: University Studio Press
- Cooper, J. (1998). *Ο θαυμαστός κόσμος των παραμυθιών. Αλληγορίες της εσωτερικής ζωής. Πορεία προς την ωριμότητα*. Αθήνα: Θυμάρι.

- Glazer Joan (1997) *Introduction to Children's Literature*, New Jersey: Prentice-Hall Inc
- Grimm, J. & W. (2014). *The original folk and fairy tales of the brothers Grimm*. United States: Princeton University Press
- Shulsky, H. (1981) *Metamorphosis: The Mind in Exile*. England Harvard University Press
- Wullschlager, J. (2001) *Hans Christian Andersen: The life of a storyteller*. New York: Knopf