



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΠΑΤΡΩΝ
UNIVERSITY OF PATRAS

Λογοτεχνία για Παιδιά I

Ενότητα 2: Παραμύθι

Δημήτρης Πολίτης

Τμήμα Επιστημών της Εκπαίδευσης και της Αγωγής στην Προσχολική Ηλικία (ΤΕΕΑΠΗ)

ΑΝΟΙΚΤΑ ακαδημαϊκά **ΠΠ**
μαθήματα

1. Σκοποί ενότητας	2
2. Περιεχόμενα ενότητας.....	2
3. Εισαγωγικά-εννοιολογικά.....	2

1. Σκοποί ενότητας

- Κατανόηση των βασικών ειδών των Λαϊκών Αφηγήσεων-Διάκριση/Αξιοποίηση των ιδιαίτερων προσδιοριστικών τους στοιχείων.
- Καλλιέργεια της κριτικής διάθεσης των φοιτητών/φοιτητριών απέναντι στα είδη των Λαϊκών Αφηγήσεων.
- Εμπλουτισμός των μεθόδων και των τεχνικών διδακτικής αξιοποίησης των Λαϊκών Αφηγήσεων, και ιδιαίτερα του Παραμυθιού, στο Νηπιαγωγείο-Αναζήτηση αποτελεσματικότερων τρόπων προσφοράς τους στα νήπια.

2. Περιεχόμενα ενότητας

- Λαϊκές αφηγήσεις-Είδη-Διακρίσεις-Ορισμοί (Παραμύθι-Μύθος, Παραδόσεις-Θρύλοι, Ευτράπελες διηγήσεις-αστειολογήματα)
- Παραμύθι (Λαϊκό-Έντεχνο), Δομή του Παραμυθιού, “Στοιχεία”-Γενικά Χαρακτηριστικά του Παραμυθιού, Ο διαχρονικός ρόλος του Παραμυθιού, Διαφορές Μύθου-Παραμυθιού, Κατηγοριοποίηση των παραμυθιών ως προς το περιεχόμενό τους-Επιμέρους κατηγοριοποίηση των παραμυθιών ως προς τον τρόπο πλοκής τους, Θεωρίες Γένεσης-Διάδοσης των Παραμυθιών (παραμυθικών μοτίβων), Χαρακτηριστικά των Παραδοσιακών Νεοελληνικών Παραμυθιών
- Μύθοι (Κατηγοριοποίηση των μύθων ως προς το περιεχόμενό τους, Παροιμιόμυθοι, Παραμυθικές-Μικρές Ιστορίες).

3. Εισαγωγικά-εννοιολογικά

Το [\(λαϊκό\) παραμύθι](#) είναι μια αφήγηση φανταστική που κινείται στον κόσμο του υπερφυσικού και του μαγικού και έχει για κύριο σκοπό του την τέρψη των ακροατών. Για το Δ.Λουκάτο: Παραμύθι είναι η λαϊκή διήγηση που μοιάζει με μεγάλο περιπετειώδη μύθο ή έχει συντεθεί από περισσότερους πυρήνες (μοτίβα) ανθρωπο-μεταφυσικών μύθων, οι οποίοι είναι γνωστοί σε περισσότερους λαούς.

*

Παραμύθι: Μια από τις τρεις κύριες μορφές που παίρνουν συνήθως οι «λαϊκές αφηγήσεις» (conte populaires, folk-tales) (Contes de fées ή Fairy tales-> για να δηλωθεί το μαγικό, το υπερβατικό

χαρακτηριστικό του παραμυθιού) (παραμύθια/Μύθοι, Παραδόσεις-θρύλοι, Ευτράπελες διηγήσεις ή αστειολογήματα).

*

Παραμύθι->παρά (=πλησίον, κοντά ή προέλευση, παραγωγή) + μύθιον (υποκ. της λ. μύθος=λόγος, λόγια).

Η λέξη παραμύθι με το πέρασμα των αιώνων αλλάζει σημασίες: από λόγος προτρεπτικός, παραινετικός στον Πλάτωνα γίνεται κατευναστικός στο Σοφοκλή και παρηγορητικός στο Θουκυδίδη. Αργότερα, μέσα στην έννοια της «παραμυθίας» (παρηγοριάς) εντάσσονται όλες εκείνες οι φανταστικές διηγήσεις που έχουν ως βασικό σκοπό τους την ψυχαγωγία του ανθρώπου και την απόσπασή του από τις έγνοιες της ζωής.

*

“Στοιχεία” του Παραμυθιού

- παραμυθάδες, αφηγητές (αιιδοί, σύγχρονοι λογοτέχνες),
 - κοινό (ακροατές),
 - περιεχόμενο (προϊόν ευαισθησίας της λαϊκής ψυχής).
-
- ✓ [Η τέχνη της σύνθεσης ή της αφήγησης του παραμυθιού](#) ανήκει σε ειδικούς τεχνίτες, τους παραμυθάδες (αιιδοί που έψαλλαν τα έπη, σύγχρονοι λογοτέχνες που γράφουν μυθιστορήματα).
 - ✓ Το κοινό στο οποίο απευθυνόταν ο αφηγητής των παραμυθιών δεν ήταν πάντα το ίδιο, από [παιδιά](#) μέχρι ενηλίκους, μέσα στο σπίτι κοντά στη φωτιά ή έξω από το σπίτι, στο κεφαλόσκαλο, στην αυλή, στη γειτονιά. Παραμύθια λέγονταν ακόμη και σε χώρους δουλειάς, όπου η αφήγηση μιας ιστορίας είχε στόχο να κρατά ξάγρυπνους τους εργάτες, για να αποδίδουν καλύτερα. Στην περίπτωση αυτή οι ιστορίες γίνονταν μακρύτερες, οι περιπέτειες πιο σύνθετες ή συνδέονταν αιτιοκρατικά («Παραμύθια της Χαλιμάς»).
 - ✓ Τροφοδοτημένο από τη λαϊκή φαντασία το παραμύθι οδηγήθηκε σε τεχνική πληρότητα και εξελίχθηκε σε ένα λογοτεχνικό είδος, δίχως να χάσει τίποτα από την ομορφιά και τη γοητεία του. Εύρωστο και ολόδροσο φτάνει μέχρι τις μέρες μας σαν προϊόν ευαισθησίας της λαϊκής ψυχής, για να δώσει τη θέση του σε καινούργιες μορφές έκφρασης (π.χ. στις παραμυθικές ή στις μικρές ιστορίες), ιδιαίτερα για τα παιδιά.
 - ✓ Σήμερα δε γράφονται πια λαϊκά παραμύθια, αφού οι αλλαγές της ζωής έχουν διαφοροποιήσει και τον τρόπο που τη βλέπουμε μέσα από τις αφηγήσεις. Το σημερινό ενδιαφέρον για το παραμύθι, ιδιαίτερα στους ακαδημαϊκούς κύκλους, δικαιολογείται από μια τριπλή διαπίστωση: α) τα δυναμικά στοιχεία που συναντούνται στο παραμύθι ικανοποιούν βαθύτερες ανάγκες του

σύγχρονου ανθρώπου, β) η παραμυθι(α)κή αφήγηση είναι αναντικατάστατο μέσο γνωριμίας του παιδιού με τον κόσμο και το βοηθά στην αβίαστη είσοδό του σε αυτόν, γ) τα αλληγορικά ή συμβολικά στοιχεία του παραμυθιού δίνουν πληροφορίες για τις κοινωνικές δομές μέσα στις οποίες πλάστηκαν.

*

Τύπος-Μοτίβα

«Τύπος» (types) του παραμυθιού (ή της λαϊκής ιστορίας) είναι ολόκληρο το θέμα ή η υπόθεσή του (της), την οποία απαρτίζουν συνήθως ένα ή περισσότερα επεισόδια, τα λεγόμενα «μοτίβα» (motifs), που έχουν διεθνή χαρακτήρα και είναι πιο ευκίνητα από τους τύπους. Με βάση αυτά τα μοτίβα έχει καταρτιστεί ένας διεθνής κατάλογος (1955-1957), μέσα στον οποίο βρίσκει κανείς επεισόδια που μπορούν να συγκροτήσουν όχι μόνο παραμύθια αλλά και τραγούδια, συναζάρια ή άλλες αφηγήσεις. Έτσι, προσγειώνεται κανείς σε μια πραγματικότητα, κατά την οποία ακόμη και το πιο ασήμαντο κωμικό ανέκδοτο ή μια τραγική τοπική διήγηση διεκδικεί τοπικό χαρακτήρα, ενώ στην ουσία έχει τουλάχιστον εθνικό ή, ακόμη, και παγκόσμιο.

*

Δομή του Παραμυθιού

Τα παραμύθια οργανώνονται ουσιαστικά σε τρία βασικά μέρη:

- **Σύντομη εισαγωγή ή προϊδέαση** («Αρχή του παραμυθιού, καλησπέρα σας», «Παραμύθι μύθι μύθι, το κουκί και το ρεβίθι», κ.ά.).
- **Κυρίως διήγηση** (που συντίθεται από διάφορα επεισόδια, «μοτίβα»).
- **Τέλος (τυπικό)** («Κι έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα», «Εκείνοι στ'αγκάθια και μεις στα βαμπάκια», κ.ά.).
-

*

Γενικά Χαρακτηριστικά του Παραμυθιού

1. **Το παραμύθι είναι μια διήγηση φανταστική και, κατά κανόνα, διασκεδαστική.** (Όχι αληθοφάνεια, απίστευτες υπερβολές, κόσμος φανταστικός και ονειρώδης, κατάργηση φυσικών νόμων, ανίσχυροι ή ανύπαρκτοι οι περιορισμοί της καθημερινότητας, όχι συμβιβαστικές μέσες λύσεις, η μαγική δύναμη και το θαύμα έρχονται σαν «από μηχανής θεός». Η μόνη σύμβαση του παραμυθιού είναι η μη ομολογημένη συμφωνία αφηγητή-ακροατών ότι αυτός διηγείται ό,τι θέλει, ενώ αυτοί δεν αμφισβητούν τίποτα από αυτά που ακούν).
2. **Το παραμύθι δεν αναφέρεται σε ορισμένο πρόσωπο ούτε σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο** (Στίλπ. Κυριακίδης: «Κινείται ελεύθερον εις τον ωκεανόν της αοριστίας»). [Χρήση του αόριστου άρθρου (ένας, μια, ένα) με ένα ουσιαστικό δηλωτικό κοινωνικής θέσης (βασιλιάς, κόρη) ή ακόμη και με ένα συγκεκριμένο όνομα, που δε συνδέεται όμως

με το ιστορικό παρελθόν, συμβολικά ή περιγραφικά ονόματα (φαταούλας, πεντάμορφη), αόριστος χρόνος (Μια φορά κι έναν καιρό..., Κάποτε...), μεταμορφωμένα πρόσωπα]. (Διαφέρει από τους θρύλους και τις λαϊκές παραδόσεις που έχουν μέσα τους το μυθικό στοιχείο, αλλά απηχούν πρόσωπα, χρόνο και τόπο που προσδιορίζονται ιστορικά).

3. **Το παραμύθι δεν έχει σκοπό τη διδασχή** (διαφορά από το μύθο και την παροιμία), είναι «προηθικό», ακόμη και όταν η «ηθική δικαίωση» του ήρωα έρχεται σαν επιστέγασμα των προσπαθειών του.

- **Κατηγοριοποίηση των παραμυθιών (ανάλογα με τον "κόσμο" τους και τις εμπνεύσεις του περιεχομένου τους) σε:**
 - Μυθικά ή ξωτικά (με γίγαντες, δράκους, φερωτά όντα, κ.ά.)
 - Διηγηματικά ή κοσμικά (που κινούνται σε ανθρώπινες κοινωνίες, ταξίδια-πολέμους-κυνήγι, κ.ά., και είναι περισσότερο φιλολογικά που γράφτηκαν ή διασκευάστηκαν από μεσαιωνικούς συγγραφείς).
 - Θρησκευτικά ή Συναξαρικά (που εμπνέονται από τη Γραφή, τους βίους των αγίων, από τη ζωή του Χριστού και των Αποστόλων, κ.ά.).
 - Ευτράπελα ή Σατιρικά (που αφηγούνται παθήματα κουτών, τιμωρίες υπερήφανων, κ.ά.).
- **Επιμέρους κατηγοριοποίηση των παραμυθιών ως προς τον τρόπο πλοκής τους σε:**
 1. Αινιγματικά (που ξεκινούν από ένα αίνιγμα και στηρίζουν την πλοκή τους στη λύση του).
 2. Κλιμακωτά (που πορεύονται με ολοένα αυξανόμενα περιστατικά).
 3. Παροιμιακά (που αναπτύσσουν μια παροιμία), κ.ά.

- **Μύθος**

Μύθοι: Παραδόσεις των αρχαίων για τους θεούς και τους ήρωες. Μικρές αλληγορικές διηγήσεις, από τον κόσμο των ζώων ή των ανθρώπων, που θέλουν να διδάξουν κάτι.

*

Οι Μύθοι διακρίνονται (ως προς το περιεχόμενό τους) σε:

- α). Κοσμογονικούς (που εξηγούν τη δημιουργία του κόσμου).
- β). Εθνεγερτικούς (που προσπαθούν να δικαιολογήσουν τυραννίες, κατακτητικούς πολέμους και, γενικά, κάνουν λόγο για καταπιεστικά καθεστώτα).
- γ). Φυσιογνωστικούς (που εξηγούν τα φυσικά φαινόμενα ή γεγονότα).
- δ). Κοινωνικούς ή διδακτικούς (που είναι κυρίως μύθοι με ζώα και έχουν διδακτικό χαρακτήρα).

*

Αίσωπος (6^{ος} αιώνας π.Χ.): Μύθοι με παιδαγωγικό περιεχόμενο. Αυτών ακολούθησαν και οι: Ζαν ντε Λαφονταίν, Ι. Κριλώφ, Ρ. Κίπλινγκ, κ.ά.

*

Παροιμιόμυθοι: Σύντομοι μύθοι που έχουν τη μορφή παροιμίας. Π.χ. η έκφραση: «Την έπαθε σαν την αλεπού με τα σταφύλια» (που τα είπε άγουρα) κρύβει μέσα της έναν ολόκληρο μύθο και μοιάζει με περίληψή του.

Παραδόσεις ή Θρύλοι: Φανταστικές διηγήσεις που πλάθει ο λαός με βάση τις δοξασίες τους για ορισμένους τόπους και όντα και τις πιστεύει για αληθινές. (Παραδόσεις για την Αγια-Σοφία, για βυθισμένες πολιτείες, για στοιχειά, κ.λπ.).

*

Ευτράπελες διηγήσεις ή αστειολογήματα: Ανέκδοτα ή περιγελαστικά αστεία ή περιπαίγματα χωριών, που σατιρίζουν τρόπους, επαγγέλματα, σωματικές ή πνευματικές ατέλειες. Έχουν ρεαλιστικό χαρακτήρα και αναφέρονται σε καθημερινούς ανθρώπους, με απώτερο στόχο τους να διορθώσουν τα ελαττώματά τους.

*

Η διεθνής παραμυθολογία μελετά και τις τρεις αυτές μορφές της λαϊκής αφήγησης και, με βάση τα θέματά τους, τη διάδοση ή την παράλληλη παρουσία τους, έχει καταρτίσει πίνακες για την κατάταξή τους (1910- Φινλανδός Antti Aarne, 1928-Αμερικανός Stith Thomson, που αναθεώρησε και συμπλήρωσε τον προηγούμενο πίνακα).

Διαφορές Παραμυθιού-Μύθου

1. Στο Μύθο φαίνονται οι συνέπειες που μπορεί να έχει για τον καθένα μια άστοχη ή κακή ενέργεια ή ο κακός του χαρακτήρας. Το Παραμύθι δεν αποβλέπει στην άμεση διδασχά και τη νουθέτηση του ακροατή. Κι ενώ το τέλος του Μύθου είναι συνήθως-δυσάρεστο ή τραγικό, του Παραμυθιού είναι, γενικά, ευτυχισμένο.
2. Η ιστορία που μας παρουσιάζει ο Μύθος είναι, κατά κανόνα, μια ιστορία μοναδική, ιστορία που δεν αναφέρεται σε απλούς θνητούς. Και στο Παραμύθι τα περιστατικά είναι ασυνήθιστα και ίσως, μάλιστα, πιο απίθανα από εκείνα που συναντούμε στο Μύθο. Παρουσιάζονται, όμως, πάντα σαν κάτι το ολότελα κανονικό, σαν κάτι που μπορεί να συμβεί στον καθένα μας.
3. Οι ήρωες στο Μύθο είναι, κατά κανόνα, επώνυμοι, δρουν σ' έναν ορισμένο τόπο, ενώ είναι γνωστά και τα ονόματα άλλων κύριων προσώπων που εμπλέκονται στην ιστορία (π.χ. Ηρακλής - Ευρυσθέας - Μινώταυρος - Αριάδνη- Κρήτη κλπ.). Αντίθετα, οι ήρωες του Παραμυθιού είναι ανώνυμοι.

4. Ο ήρωας του Μύθου είναι ένα άτομο ξεχωριστό, ένας σχεδόν υπεράνθρωπος, και συχνά ό,τι πετυχαίνει το πετυχαίνει χάρη και σε κάποια βοήθεια από μη κοσμικές δυνάμεις, από τον ουρανό, από τη θεία καταγωγή του (ο Οδυσσέας λ.χ. έχει σύμμαχό του την Αθηνά). Αντίθετα, ο ήρωας του Παραμυθιού είναι άνθρωπος κοινός. Κι αν δέχεται κάποια βοήθεια, αυτή προέρχεται από ασήμαντα όντα (ένα άλογο, ένα μυρμήγκι, κ.ά.). Έτσι, ενώ ο Μύθος, παρουσιάζοντας ένα πρότυπο συμπεριφοράς με υπεράνθρωπες διαστάσεις, δίνει υπαρκτή μορφή στο *υπερεγώ*, το Παραμύθι στέκεται στο επίπεδο του *εγώ*, που αγωνίζεται να ολοκληρωθεί μέσα από τις δοκιμασίες. Το Παραμύθι, όμως, επειδή έχει ήρωες που είναι άνθρωποι καθημερινοί, κάνει το παιδί να πιστέψει ότι και αυτό μπορεί να πετύχει, αν προσπαθήσει.

5. Στο Μύθο ο ήρωας, και μετά την επιτέλεση των κατορθωμάτων του, διατηρεί για πάντα τα υπεράνθρωπα χαρακτηριστικά του, ενώ στο Παραμύθι, αφού τελειώσει τους αγώνες του, γίνεται και πάλι ένας απλός θνητός.

*

Διαφορές Μύθου-Παραμυθιού
κατά τον Claude Lévi-Strauss

<i>Μύθος</i>	<i>Παραμύθι</i>
αντιθέσεις κοσμολογικές, ηθικές ή βιολογικές και βιοκοινωνικές	αντιθέσεις κοινωνικές
ζωή/θάνατος (μεταφυσικά ερωτήματα)	αντιθέσεις και συγκρούσεις μέσα στο πλαίσιο της οικογένειας
δικό μας/ξένο, εμείς/οι άλλοι, ενδοκοινοτικό/εξωκοινοτικό	χαμηλό/υψηλό κοινωνικό «στάτους»
σύζυγος από άλλη φυλή ή από διαφορετικό είδος (ζώο ή υπερφυσικό ον)	σύζυγος από διαφορετικό κοινωνικό στρώμα

*

Διαφορές Μύθου-Παραμυθιού
κατά το W. Bascon

<i>Χαρακτηριστικά</i>	<i>Μύθος</i>	<i>Παραμύθι</i>
τυπική αρχή	όχι	Ναι
Λέγεται μετά το σουρούπωμα.	όχι	συνήθως
γεγονότα	πραγματικά	Πλαστά
χώρος/χρόνος	κάποιος χώρος/ κάποιος χρόνος	έξω από χώρο - κάθε τόπος έξω από χρόνο
στάση	ιερή	ιερή ή κοσμική
κύριος χαρακτήρας	μη ανθρώπινος	ανθρώπινος

- **Γένεση–Διάδοση του παραμυθιού (παραμυθικών μοτίβων)**

Για αιώνες το παραμύθι δεν αντιμετωπίστηκε με τη δέουσα προσοχή, αφού δεν ήταν και πολλοί όσοι ενδιαφέρθηκαν για την καταγωγή και τη διάδοσή του ανά τους αιώνες. Ας θυμηθούμε και την άποψη του Πλάτωνα, ο οποίος θέλει τα παραμύθια «γραών ύθλους» (μωρολογίες, φληναφήματα), ως ενδεικτική της αντιμετώπισης του παραμυθιού.

Η στροφή του ενδιαφέροντος προς το περιφρονημένο αυτό είδος άρχισε μόλις το 19^ο αιώνα, όταν οι Γερμανοί αδερφοί Γκριμ συγκέντρωσαν και δημοσίευσαν (Α΄1812, Β΄1815) τα παραμύθια της πατρίδας τους («Παιδικά και Σπιτικά Παραμύθια»). Υποστήριξαν, μάλιστα, και μια Θεωρία (την Ινδοευρωπαϊκή) για την καταγωγή αυτών των παραμυθιών, την οποία ακολούθησαν αργότερα και άλλες:

- 1. Ινδοευρωπαϊκή Θεωρία:** Η ινδοευρωπαϊκή φυλή, καθώς μετακινήθηκε από την Ινδία προς την Ευρώπη, έφερε μαζί της τη γλώσσα (σανσκριτικά) και τη μυθολογία της. Με τον καιρό αυτά τα στοιχεία συγχωνεύτηκαν με άλλες διηγήσεις και εμπλουτίστηκαν και με άλλα στοιχεία (πολιτιστικά ή θρησκευτικά) των λαών με τους οποίους ήρθαν σε επαφή κατά την εγκατάστασή τους οι Ινδοευρωπαίοι (κοινή ή μονογενετική καταγωγή).
- 2. Ινδική Θεωρία:** Τη διατύπωσε ο Γερμανός ανατολιστής Th. Benfey, προλογίζοντας τη μετάφρασή του της Ινδικής Πεντατεύχου (Pançatantra). Σύμφωνα με αυτή τα παραμύθια είναι έτοιμα λογοτεχνικά αφηγήματα των Ινδών που πέρασαν με τη βοήθεια των λαών της Ανατολής (Πέρσες, Άραβες,

Βυζαντινοί, κ.ά.) στην Ευρώπη (μονογενετική καταγωγή). Ειδικότερα στη διάδοσή τους συνέβαλαν τρεις κυρίως παράγοντες: α). Η προφορική διάδοση (επαφή εμπόρων-ταξιδιωτών), β). Η γραπτή διάδοση (από τη μετάφραση των ινδικών παραμυθιών στα περσικά, στα αραβικά και σε ευρωπαϊκές γλώσσες, όπως τα ιταλικά και τα ισπανικά), γ). Η επιδρομή των Μογγόλων στην Ευρώπη, κατά την οποία μεταδόθηκαν και τα παραμύθια.

*

Οι δύο παραπάνω θεωρίες, παρά την αληθοφάνειά τους, ελέγχθηκαν ως μονομερείς, αφού παρόμοια με τα ινδοευρωπαϊκά παραμυθιακά μοτίβα εντοπίστηκαν και σε άλλους λαούς και ηπείρους (π.χ. στην Αίγυπτο) που δεν επηρεάστηκαν από την ινδοευρωπαϊκή «πλημμύρα». Έτσι, οδηγηθήκαμε και σε άλλες, πολυγενετικές, θεωρήσεις:

- 3. Εθνολογική πολυγενετική Θεωρία:** Το ίδιο παραμυθικό θέμα μπορεί να παρουσιάζεται ανεξάρτητα σε διάφορες χώρες και σε διαφορετικές εποχές. (A. Lang, A. Bastian, ο Γάλλος J.Bédier: Δεν είναι δυνατό να καθοριστεί ακριβώς ο αρχικός τόπος και χρόνος δημιουργίας ενός παραμυθιού. Πολύ περισσότερο μας είναι αδύνατο να αποκαταστήσουμε φιλολογικά ένα σημερινό παραμύθι, ώστε να φτάσουμε στο αρχέτυπό του). Στις ιδέες τους οι παραπάνω επηρεάστηκαν από το βιβλίο *Ο χρυσός Κλώνος* του J. Frazer. Έτσι οδηγηθήκαμε στη Φιλολογική Θεωρία (ως αντίδραση κυρίως στον αγνωστικισμό του J.Bédier).
- 4. Φιλολογική Θεωρία:** Το λαϊκό παραμύθι έχει τις ρίζες του σε κάποιο γραπτό μνημείο των παλαιότερων χρόνων. Η *Θεογονία* π.χ. του Ησιόδου, το έπος του Γιλγαμές ή η Βίβλος, θα μπορούσαν να αποτελέσουν πυρήνες αναφοράς για πολλά νεότερα παραμύθια. Ο Ι.Θ.Κακριδής, για παράδειγμα, έχει επισημάνει ότι στοιχεία νεότερων παραμυθιών ανευρίσκονται σε αρχαίους μύθους ή αφηγήσεις, όπως στην Αργοναυτική Εκστρατεία.
- 5. Ιστοριογεωγραφική Θεωρία («Φινλανδική Σχολή»):** Αναλύοντας και συγκρίνοντας τις διάφορες εθνικές παραλλαγές ενός παραμυθιού με βάση τη λογοτεχνική τους πληρότητα αλλά και τα πραγματολογικά ή πολιτιστικά τους στοιχεία (θεσμούς, προϊόντα, κλίμα κ.λπ.), οι εκπρόσωποι αυτής της θεωρίας (J.Krohn, K.Krohn, Antti Aarne, οι οποίοι ασχολήθηκαν με τη μελέτη των φινλανδικών τραγουδιών που ανήκουν στον κύκλο του έπους «Kalevala») προσπαθούν να προσδιορίσουν τον τόπο και το χρόνο της πρώτης τους σύνθεσης. Ως πιο αποδεκτή, αυτή η Θεωρία έφτασε στη σύνταξη διεθνούς Καταλόγου των παραμυθιών (με πιο γνωστό αυτόν του 1910 από το Φινλανδό

Antti Aarne, τους αναθεωρημένους του 1928 και του 1932-36 από τον Αμερικανό Stith Thomson, ο οποίος συμπλήρωσε τον αρχικό κατάλογο).

*

Από τη στιγμή που και για τη Θεωρία αυτή, όπως και για τις άλλες βασικές Θεωρίες που έχουμε αναφέρει, διατυπώθηκαν επιφυλάξεις για την αποτελεσματικότητά τους, αναπτύχθηκαν και άλλες συμπληρωματικές ή δευτερεύουσες που ερμηνεύουν πιο πολύ την εσωτερική και ψυχολογική σύσταση του παραμυθιού:

- 6. Μυθολογική Θεωρία:** Τα παραμύθια έχουν τις ρίζες τους σε πρωτόγονους, κοσμογονικούς μύθους ή αστρολογικούς μύθους, των οποίων αποτελούν προέκταση. Οι ήρωες αυτών των μύθων και η δράση τους αποτελούν προσωποποιήσεις των διαφόρων φυσικών στοιχείων και των αντίστοιχων φαινομένων. (Να λάβουμε υπόψη ότι η βάση της θρησκευτικής λατρείας είναι η λατρεία του ήλιου). Οι Δώδεκα άθλοι του Ηρακλή, για παράδειγμα, υποδηλώνουν αστρολογικές πραγματικότητες. (Ο ήλιος προχωρεί στο ζωδιακό κύκλο, φτάνει στο ζώδιο «Λέων» και σκοτώνει το Λιοντάρι της Νεμέας, αργότερα, φτάνοντας στον «Αιγόκερω», πιάνει από τα κέρατα το ελάφι της Κερύνειας, κ.λπ. Ο λύκος που καταπίνει την Κοκκινোসκουφίτσα είναι ο ήλιος που καταπίνει την αυγή ή τη νύχτα, η γιαγιά που τρώγεται από το λύκο είναι ο παλιός χρόνος που φεύγει).
- 7. Συμβολιστική Θεωρία:** Τα παραμύθια λειτουργούν σαν νοερά ταξίδια, μεταφυσικής απόχρωσης, στο χρόνο και στον τόπο, ενώ αποτελούν μακρινές απηχήσεις ή μνήμες παλιών θρησκευτικών-παγανιστικών τελετουργιών, υπολείμματα απόκρυφης λατρείας που διαδόθηκαν από τους μυημένους σ' αυτή. Για το Hans Naumann ο δράκος των λαϊκών παραμυθιών, π.χ., συμβολίζει το θάνατο, ενώ η μεταφορά και προσφορά φαγητού στη γιαγιά από την Κοκκινোসκουφίτσα απηχεί την τελετουργική πράξη της προσφοράς αγαθών, καρπών στα θεία.
- 8. Ψυχαναλυτική Θεωρία:** Τα παραμύθια που μοιάζουν με τα όνειρα, ή είναι τα ίδια όνειρα, αντιπροσωπεύουν ή καθοδηγούν υποσυνείδητες παρωθήσεις και καταπιεσμένες επιθυμίες. [Η θεωρία αυτή άρχισε με την επισήμανση του Φρόυντ ότι ο εσωτερικός μας κόσμος δεν είναι ενιαίος, αλλά αποτελείται από τρία στρώματα: το *εγώ* (διαμεσολαβητής ανάμεσα στους δύο άλλους όρους, που συνιστούν τους πραγματικούς πόλους της διαστρωμάτωσης), το *υπερεγώ* (κοινωνικά προσδιορισμένος έλεγχος) και το *εκείνο* (υποσυνείδητο, παρορμήσεις, libido κ.λπ.). Όταν το *εγώ* βρίσκεται σε δίλημμα και χρειάζεται να επιλέξει, θα ακολουθήσει δύο αρχές: την *αρχή της ηδονής* (της ευχαρίστησης,

δηλαδή της άμεσης ικανοποίησης των επιθυμιών και των παρορμήσεών μας), και την *αρχή της πραγματικότητας* [δηλαδή της ετοιμότητάς μας απέναντι στη(ν) (από)στέρωση]. Π.Χ. ο μύθος του Ηρακλή που κλήθηκε να επιλέξει μεταξύ της αρετής και της κακίας, ή το παραμύθι της Κοκκινোসκουφίτσας που αγνόησε τις συμβουλές της μητέρας της να μη λοξοδρομήσει, προκειμένου να χαρεί τις ομορφιές του δάσους, σκιαγραφούν ακριβώς την αιώνια διαπάλη των δύο αυτών αρχών. Τα μυθικά μοτίβα αποτελούν συχνά τα προπλάσματα ή μια πιο οικεία μορφή των εσωτερικών συγκρούσεων του ανθρώπου. Το παραμύθι της Σταχτοπούτας (Σταχτομπούτας), για παράδειγμα, αν και φέρνει το παιδί σε επαφή με τη φρίκη της αδερφικής ζηλοφθονίας, του προσφέρει «λύση», «κάθαρση», αντισταθμίζοντάς τη με το ρόλο της καλής νεράιδας. Το «Οιδιπόδειο Σύμπλεγμα», π.χ., που αποτελεί κατά τον Μ. Μπετελχάιμ το σπουδαιότερο πρόβλημα της παιδικής ηλικίας και εμφανίζεται κυρίως γύρω στα πέντε, διαλύεται με το παραμύθι, δηλαδή βρίσκει διέξοδο στο παραμύθι. Το παραμύθι βοηθά με τις συμβολικές και τις άλλες λειτουργίες του το παιδί να γίνει μια ύπαρξη ανεξάρτητη, μακριά από την οικογενειακή εστία, να βάλει τάξη στο χάος της ζωής του, να γίνει ένα άτομο ισορροπημένο και ολοκληρωμένο.

- 9. Ανθρωπολογική Θεωρία:** Τα παραμύθια αποτελούν επιβιώσεις από τη ζωή των πρωτόγονων λαών, έτσι όπως διατηρήθηκαν στη μνήμη των ανθρώπων (έθιμα, τρόποι σκέψης, βιώματα, ανθρωποθυσίες, ανθρωποφαγίες). Τη διατύπωσε ο Άγγλος εθνολόγος Edward Tylor (1832-1917) στο βιβλίο του *Primitive Culture* (1871). (Η Θεωρία αυτή βοηθάει την Εθνολογική και τις άλλες πολυγενετικές θεωρίες στις απόψεις τους).
- 10. Εκλεκτική Θεωρία:** Αν οι προηγούμενες θεωρίες χαρακτηρίζονται γενετικές, η τελευταία είναι συνθετική, αξιοποιώντας από τις προηγούμενες ό,τι βρίσκει λογικό και ευλογοφανές, προκειμένου να επιχειρηματολογήσει για τη δημιουργία ή τη διάδοση των παραμυθικών τύπων και μοτίβων. (Τη διατύπωσαν: ο Γάλλος Paul Delarue και ο Βέλγος Eliséé Legros). Π.χ., ενώ πιστεύει στη συμβολή των μυθολογιών των διάφορων λαών στη διαμόρφωση των παραμυθιών (Εθνολογική Πολυγενετική Θεωρία), παραδέχεται και το ρόλο των πρωτόγονων βιωμάτων ή της μαγικής λατρείας και των τελετουργιών (Συμβολιστική Θεωρία). Δίνει, όμως, και μεγάλη σημασία στο ρόλο του αφηγητή (προσωπική ευαισθησία, δυνατότητα επιλογών, ελευθερία κινήσεων, κ.λπ.), θεωρώντας τον ως τον κύριο υπεύθυνο για το ύφος που προσδιορίζει ένα παραμύθι.

*

Είδη των ελληνικών λαϊκών παραμυθιών/αφηγήσεων

1.Μαγικά ή ξωτικά.(Μεγάλα και πολυσύνθετα με ευχέρεια αφηγηματικής επιμήκυνσης, υπερβατά και μεταφυσικά. Αναφέρονται σε μαγικούς και υπερφυσικούς κόσμους).

2.Περιπετειαστικά ή διηγηματικά.(Εμφανίστηκαν κατά την Αλεξανδρινή-Ελληνιστική περίοδο. Αναφέρονται σε μεγάλα ταξίδια, στην απεραντοσύνη του κόσμου και σε μεταφυσικές κοινωνίες ανθρώπων).

3.Θρησκοθεματικά ή συναξαρικά.(Δημιουργήθηκαν από τη χριστιανική αφηγηματική παράδοση και τα Συναξάρια).

4.Συμβουλευτικά ή διδακτικά.(Αναπτύσσουν μια φιλοσοφία ζωής, ένα γνωμικό, μια δοξαστική πίστη ή μια βιοτική διαπίστωση, για να παραδειγματιστεί το ακροατήριο, να τα αποδεχτεί και να τα ακολουθήσει).

5.Ευτράπελα.(Διακωμωδούν και διασύρουν ζηλιάρηδες, φιλάργυρους, τεμπέληδες, ανόητους).

6.Νοητικά.(Ασκούν το παιδικό μυαλό με αινίγματα, φραστικές επαυξήσεις, κλιμακωτές αφηγήσεις).

*

Χαρακτηριστικά των παραδοσιακών Νεοελληνικών Παραμυθιών

1. Η σχετική λιτότητα στο ύφος και στα εκφραστικά μέσα.
2. Η διάθεση για διδασκαλία και ηθική δικαίωση.
3. Οι οικείοι ήρωες.
4. Η στενή σχέση της αφήγησης με τη γύρω βιοτική και πολιτιστική πραγματικότητα.
5. Η αλήθεια και η σκληρότητα στις τιμωρίες και στις σχέσεις των ανθρώπων.
6. Η «ανοιχτή» έκφραση και η εύκολη βωμολοχία.
7. Οι «Εισαγωγές» -> ο ελεύθερος χώρος των αφηγητών.
8. Η απουσία του έρωτα και των ερωτικών κινήτρων.
9. Η χρήση τυπικών στίχων και φράσεων στην αρχή, στο τέλος ή ακόμη και στη μέση των παραμυθιών.
10. Η γλώσσα χαρακτηρίζεται από τη λαϊκή απλότητα, τη φυσική πορεία και την ιδιωματική διατύπωση.
11. Οι συνθήκες δημιουργίας και διάδοσής τους προσδιορίζονται κυρίως κοινωνικά.
12. Η φιλοσοφία και το πλατύ αντίκρισμα της ζωής, η ανθρωπιστική διάθεση και η συγκαταβατικότητα στη σκέψη και στη συμπεριφορά των ηρώων τους.

• Προσφορά του Παραμυθιού σε όλους τους λαούς

1. Ψυχαγωγήσε και ψυχαγωγεί το κοινό στις σπιτικές ώρες της ζωής του.
2. Πρόσφερε εγκυκλοπαιδική γνώση για τον άγνωστο κόσμο των ταξιδιών αλλά και για το φανταστικό κόσμο της μυθολογίας.
3. Γέμισε με φιλοσοφία και αισιοδοξία τη σκέψη του.

4. Πλούτισε τη φαντασία των μικρών παιδιών με σκηνές από τον κόσμο των ενηλίκων και από τις πιθανές δραστηριότητες των φανταστικών όντων.
5. Δίδαξε στα παιδιά τεχνικές και τρόπους αφήγησης, πλούτισε τις εμπνεύσεις τους και λειτούργησε προδρομικά για τη λογοτεχνία και τις σύγχρονες μορφές της.

Βιβλιογραφικές Πηγές Θεματικής Ενότητας

1. Αναγνωστόπουλος, Β. *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτης, 1997.
2. Αναγνωστόπουλος, Β. & Λιάπης Κ. (επιμ.). *Λαϊκό παραμύθι και παραμυθάδες στην Ελλάδα*. Αθήνα: Κοινότητα Πορταριάς Πηλίου-Καστανιώτης, 1995.
3. Αυδίκος, Ε. *Η παιδαγωγική και διδακτική αξιοποίηση του παραμυθιού*. Αθήνα: Γρηγόρης, 2007.
4. Αυδίκος, Ε. *Το λαϊκό παραμύθι: Θεωρητικές προσεγγίσεις*. Αθήνα: Οδυσσέας, 1994.
5. Ζαν, Ζ. *Η Δύναμη των Παραμυθιών*. Μτφρ. Μ. Τζαφεροπούλου. Αθήνα: Καστανιώτης, 1996.
6. Μπετελχάιμ, Μ. *Η Γοητεία των Παραμυθιών: Μία Ψυχαναλυτική Προσέγγιση*. Μτφρ. Ε. Αστερίου. Αθήνα: Γλάρος, 1995.
7. Σακελλαρίου, Χ. *Το παραμύθι χτες και σήμερα: Η ψυχοπαιδαγωγική και κοινωνική λειτουργία του*. Αθήνα: Πατάκης, 1995.

Σημειώματα

Σημείωμα Αναφοράς

Copyright Πανεπιστήμιο Πατρών, Δημήτρης Πολίτης 2015. «Λογοτεχνία για Παιδιά Ι. Παραμύθι». Έκδοση: 1.0. Πάτρα 2015. Διαθέσιμο από τη δικτυακή διεύθυνση: <https://eclass.upatras.gr/courses/PN1516>

Σημείωμα Αδειοδότησης

Το παρόν υλικό διατίθεται με τους όρους της άδειας χρήσης Creative Commons Αναφορά, Μη Εμπορική Χρήση-Όχι Παράγωγα Έργα 4.0 [1] ή μεταγενέστερη, Διεθνής Έκδοση. Εξαιρούνται τα αυτοτελή έργα τρίτων π.χ. φωτογραφίες, διαγράμματα κ.λ.π., τα οποία εμπεριέχονται σε αυτό και τα οποία αναφέρονται μαζί με τους όρους χρήσης τους στο «Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων».



[1] <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

Ως **Μη Εμπορική** ορίζεται η χρήση:

- που δεν περιλαμβάνει άμεσο ή έμμεσο οικονομικό όφελος από την χρήση του έργου, για το διανομέα του έργου και αδειοδόχο
- που δεν περιλαμβάνει οικονομική συναλλαγή ως προϋπόθεση για τη χρήση ή πρόσβαση στο έργο
- που δεν προσπορίζει στο διανομέα του έργου και αδειοδόχο έμμεσο οικονομικό όφελος (π.χ. διαφημίσεις) από την προβολή του έργου σε διαδικτυακό τόπο

Ο δικαιούχος μπορεί να παρέχει στον αδειοδόχο ξεχωριστή άδεια να χρησιμοποιεί το έργο για εμπορική χρήση, εφόσον αυτό του ζητηθεί.

Διατήρηση Σημειωμάτων

- Οποιαδήποτε αναπαραγωγή ή διασκευή του υλικού θα πρέπει να συμπεριλαμβάνει:
- το Σημείωμα Αναφοράς
- το Σημείωμα Αδειοδότησης
- τη δήλωση Διατήρησης Σημειωμάτων
- το Σημείωμα Χρήσης Έργων Τρίτων (εφόσον υπάρχει)

μαζί με τους συνοδευόμενους υπερσυνδέσμους.

Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στο πλαίσιο του εκπαιδευτικού έργου της διδάσκουσας.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Πατρών**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.

