

ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

“ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ”



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ
ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ»
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ ΚΑΙ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ
ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ. Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΩΝ ΚΛΑΣΙΚΩΝ ΚΑΙ ΤΩΝ ΣΥΓΧΡΟΝΩΝ
ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ»

ΤΡΑΚΑΤΕΛΗ ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗ

7472

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια : Ευδοξία (Δόξα) Κωτσαλίδου

Βάβδος Χαλκιδικής ,2022

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

Σχολή Κοινωνικών και Ανθρωπιστικών Επιστημών

Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Σχολή Καλών Τεχνών

Τμήμα Κινηματογράφου

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΣΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΓΡΑΦΗ

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ : ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ

ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΗ ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**«Ιστορική αναδρομή και εξέλιξη της παιδικής λογοτεχνίας. Η περίπτωση των
κλασικών και των σύγχρονων παραμυθιών.»**

**«Historical recursion and evolution of children's literature. The case of classic
and modern fairy tales»**

Όνοματεπώνυμο Φοιτήτριας : **Τρακατέλη Αικατερίνη Α.Μ.: 7472**

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: **Δρ. Ευδοξία (Δόξα) Κωτσαλίδου**, ειδικό διδακτικό
προσωπικό (Ε.ΔΙ.Π) στο Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου
Δυτικής Μακεδονίας

Επόπτες:

Δρ. Τριαντάφυλλος Κωτόπουλος, καθηγητής στο Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών
του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας και επιστημονικός υπεύθυνος του
Μεταπτυχιακού
«Δημιουργικής Γραφής»

Δρ. Άννα Βακάλη, ειδικό διδακτικό προσωπικό (Ε.ΔΙ.Π) στο
Παιδαγωγικό Τμήμα Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας

*Στον πολυαγαπημένο μου παππού,
Νικόλαο Παπαργυρίου*

Ευχαριστίες

Αρχικά ,θα ήθελα να ευχαριστήσω θερμά την Κ.Ευδοξία (Δόξα) Κωτσαλίδου που δέχθηκε απο την πρώτη στιγμή να αναλάβει την επίβεψη της παρακάτω διπλωματικής εργασίας και στήριξε την επιλογή μου.Επίσης,ευχαριστίες αποδίδω στον Κ. Τριαντάφυλλο Κωτόπουλο και την Κ.Αννα Βακάλη που ήταν πάντα δίπλα μας στο πρώτο ταξίδι μας στον χώρο της Δημιουργικής Γραφής καθώς και στους συμφοιτητές μου για το πανεμόρφο κλίμα που υπήρχε στο τμήμα μας.

Ένα ακόμα μεγάλο ευχαριστώ θα ήθελα να πώ,στην διοίκηση του 12^{ου} Δημοτικού Σχολείου Αχαρνών κατά το έτος 2021-2022 ,τον Διευθυντή Κ.Κυρλιγκίτση Ιωάννη και την υποδιευθύντρια Κ.Αγγελική Πέτρου,που μου έδωσαν την ευκαιρία να υλοποιήσω την διδακτική μου πρόταση,σχετικά με την διπλωματική μου εργασία, στην Δ' τάξη τον Μάρτιο του 2022 και φυσικά τους μαθητές της Δ' τάξης για την συμμετοχή και τον ενθουσιασμό τους.

Περιεχόμενα

Κεφάλαιο 1. Ιστορική Αναδρομή της Παιδικής Λογοτεχνίας	10
1.1 Ιστορική Αναδρομή της Παιδικής Λογοτεχνίας στην Ελλάδα	11
1.2 Ιστορική Αναδρομή της Παιδικής Λογοτεχνίας στο Εξωτερικό	14
Κεφάλαιο 2	17
2.1 Τα είδη παιδικής λογοτεχνίας	17
2.1.1 Ποιήματα.....	17
2.1.2 Παραμύθια	18
2.1.3 Μύθοι.....	19
2.1.4 Μικρές Ιστορίες- Διηγήματα	20
2.1.5 Το θεατρικό κείμενο	20
2.1.6 Τα βιβλία γνώσεων	20
2.1.7 Παιδικό Εικονογραφημένο Βιβλίο	21
Κεφάλαιο 3. Τα ρεύματα της παιδικής λογοτεχνίας.....	22
3.1 Ρεύματα της παιδικής λογοτεχνίας στην Ελλάδα	22
3.2 Προσωπικότητες και γεγονότα στις τάξεις και τις εξελίξεις κάθε εποχής.....	22
3.3 Ρεύματα της παιδικής λογοτεχνίας στο εξωτερικό. Το ζήτημα της διαφορετικότητας.....	24
Κεφάλαιο 4. Κλασικά Παραμύθια.....	29
4.1 Το κλασικό παραμύθι	29
4.2 Ανάλυση κλασικών παραμυθιών	31
4.2.1 Τα τρία γουρουνάκια	31
4.2.2 Σταχτοπούτα.....	34
4.2.3 Χιονάτη και οι επτά νάνοι.....	37
4.2.4 Η ωραία κοιμωμένη	41
4.2.5 Η κοκκινοσκουφίτσα	44
4.2.6 Ο πρίγκιπας βάτραχος	46
4.2.7 Χάνσελ και Γκρέτελ	47
4.2.8 Κοντορεβιθούλης.....	48
4.2.9 Ο Παπουτσωμένος Γάτος	50

4.2.10 Ο λαγός και η χελώνα-Αίσωπος	51
Κεφάλαιο 5. Σύγχρονο παραμύθι.....	53
5.1 Τι είναι το σύγχρονο παραμύθι.....	53
5.2 Διαφορετικά είδη σύγχρονων παραμυθιών.....	55
5.2.1 Σύγχρονο παραμύθι.....	55
5.2.2. Αντιπαραμύθι.....	56
5.2.3 Το Οικολογικό Παραμύθι	56
5.2.4 Κοινωνικό παραμύθι.....	57
5.3 Ανάλυση σύγχρονων παραμυθιών	58
5.3.1 Πινόκιο.....	58
5.3.2 Η Ποκαχόντας.....	60
5.3.3 Τα τρία μικρά λυκάκια.....	61
5.3.4 Η πριγκίπισσα Δυσκολούλα	63
5.3.5 Η μηχανή που κάνει τα μαθήματα του σχολείου	64
5.3.6 Το παραμύθι με τα χρώματα.....	66
5.3.7 Η Κυρά Δημοκρατία	68
5.3.8 Ο μικρός Πρίγκιπας.....	70
5.3.9 Πλατς-Μουτς	73
5.3.10 Μια Μεγάλη Μέρα του Τίποτα.....	74
Κεφάλαιο 6. Η συμβολή των παραμυθιών στην ανάπτυξη των παιδιών.....	75
6.1 Ανάπτυξη του Πρώιμου Γραμματισμού	75
6.2 Θετικές δυνατότητες επίλυσης προβλημάτων	75
6.3 Ανάπτυξη της ανθεκτικότητας των παιδιών	76
6.4 Πολιτιστική Συνείδηση.....	76
6.5 Τα παραμύθια διδάσκουν τις βασικές αρχές της αφήγησης	76
Κεφάλαιο 7. Σύγκριση κλασικών και σύγχρονων παραμυθιών.....	77
Συμπεράσματα.....	78
Κεφάλαιο 8. Διδακτική πρόταση με τίτλο "Τα κλασικά και τα σύγχρονα παραμύθια".....	83
8.1 Πορεία διδακτικής πρότασης.....	83
8.2.Φωτογραφικό υλικό απο την υλοποίηση της Διδακτικής πρότασης στο 12 ^ο Δημοτικό Σχολείο Αχαρνών.....	86
Βιβλιογραφικές Αναφορές.....	92

Περίληψη

Τα παραμύθια είναι σημαντικά στη ζωή ενός παιδιού επειδή ενθαρρύνουν τη συναισθηματική ανάπτυξη, σχηματίζουν ευαισθησία, διευρύνουν το λεξιλόγιο και διαμορφώνουν κοινωνικές απόψεις. Το παιδί μπορεί να συμπάσχει με τους αγαπημένους του χαρακτήρες, να ξεκινήσει περιπέτειες, να εγκλιματιστεί σε οδυνηρά συναισθήματα και να κατανοήσει τους νόμους του σύμπαντος χάρη στα παραμύθια. Επιπλέον, τα παραμύθια έχουν περάσει από γενιά σε γενιά, δημιουργώντας άρρηκτους δεσμούς μεταξύ του παιδιού και του γονέα, επηρεάζοντας τη σχέση τους και παρέχοντας μια ελκυστική μέθοδο για να περνούν χρόνο μαζί. Ακούγοντας, διαβάζοντας και παρακολουθώντας παραμύθια, το παιδί αναπτύσσει την κοσμοθεωρία του, δημιουργεί ηθικές αξίες, μαθαίνει για θετικά πρότυπα και προετοιμάζεται για μια ζωή γεμάτη αποφάσεις. Τα παραμύθια βοηθούν τα παιδιά να αποκτήσουν μεγαλύτερη συνείδηση, να αναλύσουν τις διαφορετικές εμπειρίες των χαρακτήρων, να νικήσουν τον φόβο και να γίνουν πιο προσαρμοστικά στο να ξεπεράσουν τα εμπόδια. Ωστόσο, σε αυτούς τους δυναμικούς καιρούς ραγδαίας τεχνολογικής προόδου, θα πρέπει κανείς να είναι έτοιμος να δεχτεί σύγχρονα παραμύθια που διαφέρουν ως προς τη μορφή, το περιεχόμενο, την προσωπικότητα του πρωταγωνιστή και τις εξαιρετικές εμπειρίες χαρακτήρων. Επιπλέον, οι διασκευές παραμυθιών που δημιουργούνται στο σινεμά είναι γνωστές για το εξαιρετικό soundtrack τους, τα φανταστικά ειδικά εφέ και το casting ενός λαμπρού καστ. Ως αποτέλεσμα, ενώ προοδεύει, ο άνθρωπος δεν πρέπει να αποκλείεται από τη νεωτερικότητα. Αντίθετα, θα πρέπει να συμμετέχει με ενθουσιασμό στην υποδοχή σύγχρονων μορφών παραμυθιών, που θα τον διευκολύνουν να συγκρίνει την κλασική με τη σύγχρονη και να του παρέχει γνώση, μετατρέποντάς τον σε εκλεπτυσμένο άτομο, αλλά και να ενθαρρύνει το παιδί να πιάσει το βιβλίο. Ο συγγραφέας σκιαγραφεί την έννοια του παραμυθιού και τις απαιτούμενες πτυχές του στο δοκίμιο, τονίζοντας τη σημασία του για την ανάπτυξη και την εκπαίδευση του παιδιού. Τονίζει επίσης τη μοναδικότητα ενός σύγχρονου παραμυθιού, περιγράφοντας τις παραλλαγές μεταξύ των συμβατικών και των σύγχρονων μορφών του.

Στην παρούσα εργασία θα γίνει μια σύντομη ιστορική αναδρομή της παιδικής λογοτεχνίας στην Ελλάδα και στο Εξωτερικό, θα καταγραφούν τα χαρακτηριστικά των κλασικών και σύγχρονων παραμυθιών, θα δοθούν παραδείγματα αυτών και θα γίνει ανάλυσή τους ως προς τα θέματα που προσεγγίζουν, τους συμβολισμούς και τα ηθικά διδάγματά τους. Θα επισημανθεί η σπουδαιότητα των παραμυθιών στην ανάπτυξη των παιδιών μέσα από τα διάφορα είδη της παιδικής λογοτεχνίας και τα ρεύματα αυτής στην Ελλάδα και το εξωτερικό. Τέλος, θα παρουσιαστεί μία σχετική διδακτική πρόταση και φωτογραφίες από την υλοποίησή της.

Λέξεις κλειδιά: κλασικά παραμύθια, σύγχρονη παιδική λογοτεχνία, παραδείγματα παραμυθιών, ηθικό δίδαγμα, ανάπτυξη των παιδιών

Abstract

Fairy tales are important in a child's life because they encourage emotional development, build sensitivity, expand vocabulary and shape social views. The child can empathize with his favorite characters, embark on adventures, acclimatize to painful emotions and understand the laws of the universe thanks to fairy tales. In addition, fairy tales have been passed down from generation to generation, creating inseparable bonds between the child and the parent, influencing their relationship and providing an attractive way to spend time together. By listening to, reading and watching fairy tales, the child develops his worldview, creates moral values, learns about positive role models and prepares for a life full of decisions. Fairy tales help children become more aware, analyze the characters' different experiences, overcome fear and become more adaptable to overcoming obstacles. However, in these dynamic times of rapid technological advancement, one must be prepared to accept contemporary tales that differ in form, content, protagonist personality, and outstanding character experiences. In addition, the fairy tale adaptations created in the cinema are known for their excellent soundtrack, fantastic special effects and the casting of a brilliant cast. As a result, while progressing, man should not be excluded from modernity. Instead, he should enthusiastically participate in the reception of modern forms of fairy tales, which will make it easier for him to compare the classic with the modern and provide him with knowledge, turning him into a sophisticated person, but also encouraging the child to grab the book. The author outlines the

meaning of the fairy tale and its required aspects in the essay, emphasizing its importance for the development and education of the child. It also emphasizes the uniqueness of a modern fairy tale, describing the variations between its conventional and modern forms.

In the present essay, there will be a brief historical review of children's literature in Greece and abroad, the characteristics of classical and modern fairy tales will be recorded, examples will be given and their analysis will be made in terms of approaches, symbolism and moral lessons, together with the importance of fairy tales in the development of children through the various genres of children's literature and its currents in Greece and abroad will be pointed out. Finally, a relevant didactic proposal and photos from its implementation will be presented.

Keywords: classic fairy tales, contemporary children's literature, examples of fairy tales, moral lesson, children's development

Κεφάλαιο 1. Ιστορική Αναδρομή της Παιδικής Λογοτεχνίας

Η Παιδική Λογοτεχνία είναι μια συλλογή από αισθητικά ευχάριστες γραφές που μπορούν να συμβάλουν στη διασκέδαση και την πνευματική κουλτούρα των παιδιών, δηλαδή στην ανάπτυξη της ικανότητας αναγνώρισης της ομορφιάς στην ωρίμανση της προσωπικότητας και στην οικοδόμηση μιας ελεύθερης συνείδησης. Δεν υπάρχει ένας καθολικά αποδεκτός ορισμός της παιδικής λογοτεχνίας. Ορίζεται ως το σύνολο των κειμενικών έργων και των συνοδευτικών εικόνων που δημιουργούνται για να ψυχαγωγήσουν ή να διδάξουν τα παιδιά. Το είδος περιλαμβάνει αναγνωρισμένα κλασικά της παγκόσμιας λογοτεχνίας, εικονογραφημένα βιβλία και ευανάγνωστες ιστορίες γραμμένες αποκλειστικά για παιδιά, και παραμύθια, νανουρίσματα, μύθους, δημοτικά τραγούδια και άλλα υλικά κυρίως προφορικά μεταδιδόμενα, καθώς και μυθοπλασία, μη μυθοπλασία, ποίηση ή δράμα που προορίζεται και χρησιμοποιείται από παιδιά και νέους (Αναγνωστόπουλος, 2001).

1.1 Ιστορική Αναδρομή της Παιδικής Λογοτεχνίας στην Ελλάδα

Η παιδική λογοτεχνία εξελίσσεται στην Ελλάδα εδώ και σχεδόν 180 χρόνια, αν αναλογιστεί κανείς ότι το πρώτο παιδικό περιοδικό, η *Παιδική Αποθήκη*, κυκλοφόρησε το 1836 (Κατσίκη-Γίβαλου, 1995: 15). Ελάχιστη ήταν η λογοτεχνία που δημιουργήθηκε ειδικά για παιδιά από την αρχαιότητα μέχρι τα τέλη του 19^{ου} αιώνα. Τα λογοτεχνικά κείμενα για ενήλικες χρησιμοποιήθηκαν επίσης ως παιδικά αναγνώσματα, αλλά η ουσία τους ταίριαζε με τις διάφορες εκπαιδευτικές αντιλήψεις (Δελώνης, 1990: 13-14). Η ελληνική λογοτεχνία, που χαρακτηρίζεται από πατριωτικές αναταραχές, πνευματικότητα και διδασκαλία, χρησιμοποιήθηκε ως παιδική λογοτεχνία τον δέκατο ένατο αιώνα. Η έκδοση του 1836 του Δημητρίου Πανταζή *Παιδική Αποθήκη* θεωρείται η αρχή της νεοελληνικής παιδικής λογοτεχνίας (Κατσίκη - Γκίβαλου, 2011: 15). Η χρήση των μύθων είναι αρκετά διαδεδομένη στην παιδική ποίηση της εποχής, κάτι που εξηγείται εύκολα από τη διασκεδαστική αλλά κυρίως διδακτική φύση τους. Η υπεροχή των Φαναριωτών στην πνευματική ζωή της Ελλάδας αντικατοπτρίστηκε στη σχολική και εξωσχολική διδασκαλία μέσω της λογοτεχνίας. Η παραγωγή παιδικής λογοτεχνίας είναι στενά συνδεδεμένη με το ενδιαφέρον της πολιτείας για το παιδί και την εκπαίδευσή του (Κατσίκη Γκίβαλου, 2011: 17-18). Ωστόσο, στα τέλη αυτού του αιώνα, εμφανίστηκαν πολυάριθμες ποιητικές ή πεζογραφικές συλλογές γραμμένες από τους ίδιους συγγραφείς, ειδικά για παιδιά, αλλά έχουν τα ίδια μορφολογικά και ιδεολογικά χαρακτηριστικά με τη λογοτεχνία που απευθύνεται σε ενήλικες. Τα έργα που εκδόθηκαν για παιδιά τα τελευταία είκοσι χρόνια του δέκατου ένατου αιώνα στερούνται ανεξέλεγκτης διδασκαλίας καθώς και ηθικο-θρησκευτικού πλαισίου. Η πατριωτική συνείδηση είναι εμφανώς ανεπτυγμένη, αλλά όχι σε σημείο ασφυξίας. Τα βασικά προσόντα της ελληνικής παιδικής λογοτεχνίας, ήθος, διάνοηση και η ανάδειξη του τρίπτυχου «πατρίδα, θρησκεία, οικογένεια», συνεχίζουν ωστόσο να κυριαρχούν στα βιβλία των πρώτων δεκαετιών του εικοστού αιώνα (Κατσίκη-Γκίβαλου, 2011). Στον ιδεολογικό τομέα, ο ιστορικός ρομαντισμός που τόνιζε την αναγκαιότητα της εθνικής ανοικοδόμησης, τη διατήρηση της Μεγάλης Ιδέας και τον Μακεδονικό Αγώνα, πυροδότησε μια έκρηξη εθνικής σκέψης και εθνικισμού, πρωτίστως στην πνευματική σφαίρα (Κατσίκη-Γκίβαλου, 2011: 19). Ο Γρηγόριος Ξενόπουλος και η Πηνελόπη Δέλτα, της οποίας όλο το λογοτεχνικό έργο γράφτηκε για παιδιά (Μάγκας,

Τρελαντώνης κ.λπ.), έχουν συνεισφέρει ουσιαστικά. Ο Ζαχαρίας Παπαντωνίου, με την ποίησή του και το αναγνωστικό βιβλίο *Τα ψηλά βουνά*, αποτελεί επίσης ορόσημο στην ιστορία της παιδικής λογοτεχνίας. Οι συγκεκριμένοι συγγραφείς συνδύασαν τον αγώνα τους για την πρόοδο της παιδικής λογοτεχνίας με τον αγώνα τους για τη δημοτική γλώσσα (Κανατσούλη, 2011: 74-75, 110-111, 169-171). Το παράδειγμα αυτών των συγγραφέων ακολουθείται στη συνέχεια και από άλλους συγγραφείς που κινούνται θεολογικά, καλλιτεχνικά και ιδεολογικά στο ίδιο περιβάλλον. Η Γυναικεία Λογοτεχνική Εταιρεία (1958), που από το 1965 προκηρύσσει λογοτεχνικούς διαγωνισμούς και βραβεύει την παιδική λογοτεχνία κάθε χρόνο, καθώς και ο Κύκλος του Ελληνικού Παιδικού Βιβλίου (1969) που ανακοινώνει συγγραφείς και εικονογράφους και προωθεί το ελληνικό βιβλίο διεθνώς μέσω της Διεθνούς Οργάνωσης Βιβλίων για τη Νεολαία από το 1974, συνέβαλε σε όλη αυτή την πλούσια λογοτεχνική παραγωγή (Δελώνης, 1990: 21-24, Αναγνωστόπουλος, 2006: 183). Μετά την Επανάσταση του 1974, η παιδική λογοτεχνία άνθισε. Έκτοτε υπήρξε μια αξιοσημείωτη, εκρηκτική δημιουργία λογοτεχνίας για παιδιά, κυρίως για πολιτικούς και εκπαιδευτικούς σκοπούς (Δελώνης, 1990, 24-27, Παπαδάτος, 2013: 52- 53). Κοινωνικές ανατροπές, πολιτισμική ανανέωση, πολιτικές συγκρούσεις, η νέα πολιτική κατάσταση και η νέα εκπαιδευτική μεταρρύθμιση, η επικράτηση των παιδαγωγικών αντιλήψεων της ψυχοκοινωνιολογίας και της ψυχοπαιδαγωγικής, η έμφαση στις αντιεξουσιαστικές θεωρίες, καθώς και η τεχνολογική ανάπτυξη και η περιβαλλοντική διαταραχή, ήταν παράγοντες αυτής της εξέλιξης.

Για την μελέτη της ιστορικής εξέλιξης της ελληνικής παιδικής λογοτεχνίας ο Β. Αναγνωστόπουλος προτείνει το παρακάτω ιστορικό διάγραμμα, στο οποίο οι περίοδοι προσδιορίζουν μεγάλα χρονικά πλαίσια, ενώ τα λογοτεχνικά γεγονότα προσδιορίζουν τις υποπεριόδους, στις οποίες και παρακολουθεί τη γέννηση και την εξέλιξη όλων των γενών και των ειδών της παιδικής λογοτεχνίας :

Περίοδος πρώτη: 18ος αιώνας

Πρώτη υποπερίοδος: Οι πρώτες ρίζες, Ελληνικός Διαφωτισμός.

Δεύτερη υποπερίοδος: 1800 – 1821: πριν από την Επανάσταση, τα πρώτα βήματα

Περίοδος δεύτερη: 19ος αιώνας

Πρώτη υποπερίοδος: 1821 – 1858: από την Επανάσταση στο Γεροστάθι του Λέοντος Μελά.

Δεύτερη υποπερίοδος: 1858 – 1879: από το Γεροστάθι του Λέοντος Μελά ως τη Διάπλαση των Παίδων

Τρίτη υποπερίοδος: 1879 – 1899: από τη Διάπλαση των Παίδων ως το «Σύλλογο προς Διάδοσιν Ωφελίμων Βιβλίων»

Περίοδος Τρίτη: 20ος αιώνας

Πρώτη υποπερίοδος: 1900 – 1920: η πρώτη εικοσαετία του 20ου αιώνα

δεύτερη υποπερίοδος: 1920 – 1940: ο μεσοπόλεμος, η πρώτη άνθιση της Παιδικής Λογοτεχνίας

Τρίτη υποπερίοδος: 1945- 2000: Μεταπολεμική εποχή:

A: 1945 – 1958: από την Απελευθέρωση ως την ίδρυση της «Γυναικείας Λογοτεχνικής Συντροφιάς»

B: 1958 – 1969: από τη «Γυναικεία Λογοτεχνική Συντροφιά» ως την ίδρυση του «Κύκλου του Ελληνικού Βιβλίου»

Γ: Η δεκαετία του '70

Δ: Η τελευταία εικοσαετία του 20ου αιώνα

1.2 Ιστορική Αναδρομή της Παιδικής Λογοτεχνίας στο Εξωτερικό (Αναγνωστόπουλος, 2001).

Από τις αρχές του 17ου αιώνα, όταν τα μόνα βιβλία που δημιουργήθηκαν για παιδιά ήταν σχολικά βιβλία για να τους διδάξουν το αλφάβητο και την ορθογραφία, καθώς και την ηθική, την εθιμοτυπία και τη θρησκεία, υπήρξαν πολλές εξελίξεις στην έκδοση παιδικής λογοτεχνίας. Οι πουριτανικές ιδέες ότι τα παιδιά ήταν επιρρεπή στο κακό και έπρεπε να διδαχθούν αξίες διαμόρφωσαν το περιεχόμενο των σχολικών κειμένων της περιόδου. Κατά τη διάρκεια αυτής της περιόδου, ωστόσο, άρχισαν να φτιάχνονται και να διατίθενται στην αγορά φθηνοί δημοσιευμένοι τόμοι γνωστοί ως τετράδια που περιείχαν δημοφιλείς ιστορίες. Επειδή αυτά τα μυθιστορήματα δεν περιλάμβαναν αποκλειστικά ηθικές ιστορίες, τιμωρούνταν συχνά για απόκλιση από τις πουριτανικές απόψεις (Gangi, 2004). Η πουριτανική σκέψη έδωσε σταδιακά τη θέση της στις αρχές του Διαφωτισμού που χαρακτηρίζονται από τη φιλοσοφία του Τζον Λοκ, η οποία σήμαινε μια αλλαγή στην έννοια των παιδιών ως «*tabula rasa*» που μπορούσε να γραφτεί από την αρχή. Ηθικές ιστορίες και μύθοι γράφονταν ακόμα εκείνη την περίοδο, αλλά πιο ανάλαφρα μυθιστορήματα με λογοπαίγνια, αινίγματα, ρίμες και παιχνίδια άρχισαν να εμφανίζονται και στα παιδικά βιβλία. Ιστορίες που δημιουργήθηκαν αρχικά για ενήλικες, όπως τα Ταξίδια του Γκιούλιβερ και ο Ροβινσώνας Κρούσος, προσαρμόστηκαν και για παιδική λογοτεχνία (Γιάκος, 1993).

Τα παιδιά θεωρούνταν μικροσκοπικοί ενήλικες πριν από τον 17ο αιώνα. αλλά, καθ' όλη τη διάρκεια της περιόδου του Διαφωτισμού και του Ρομαντισμού, η παιδική ηλικία θεωρούνταν μια περίοδος αθωότητας διαφορετική από την εφηβεία (νεανική ενηλικίωση) και την ωριμότητα (Avery & Kinnell, 1995). Αυτές οι αλλαγές στις προοπτικές δημιούργησαν μια νέα αγορά για τη δημιουργία και τη δημοσίευση μυθιστορημάτων για νέους, που θεωρούνταν αθώα παρά μικροί ενήλικες. Κατά τον 18ο αιώνα, ο John Newbery, συγγραφέας παιδικών βιβλίων, είχε σημαντική επίδραση στην παιδική λογοτεχνία ιδρύοντας την πρώτη εκδοτική εταιρεία αποκλειστικά για παιδικές ιστορίες. Δημοσίευσε τόσο δικές του ιστορίες όσο και άλλων συγγραφέων παιδικών βιβλίων (Gangi, 2004). Η ιδέα μιας εκδοτικής επιχείρησης αφιερωμένης αποκλειστικά στα παιδικά βιβλία έδειξε μια αλλαγή στον τρόπο με τον οποίο η κοινωνία αντιμετώπιζε τα παιδιά. Κατά τη διάρκεια του δέκατου ένατου αιώνα, δημιουργήθηκαν πολλές εκδόσεις για το παιχνίδι και την απόλαυση των παιδιών,

συμπεριλαμβανομένου του πρώτου βιβλίου με εικόνες, το οποίο γράφτηκε από τον Randolph Caldecott (Βασιλαράκης, 2005).

Αυτή η πρώιμη ιστορία της παιδικής λογοτεχνίας δείχνει πώς οι κοινωνικές εξελίξεις οδήγησαν συγγραφείς και εκδότες βιβλίων να δημιουργήσουν και να εκδώσουν βιβλία για παιδιά. Οι αλλαγές στην παιδική λογοτεχνία τον εικοστό αιώνα συνδέθηκαν με το περιεχόμενο των βιβλίων, καθώς μια αγορά για την παιδική λογοτεχνία είχε εδραιωθεί σταθερά τον 18ο και τον 19ο αιώνα. Για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου και του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, υπήρξε μια έκρηξη μυθιστορημάτων που εξέφραζαν τον ιδεαλισμό και το πρωτοποριακό πνεύμα, όπως η σειρά *Little House on the Prairie* (Το μικρό σπίτι στο λιβάδι) της Laura Ingalls Wilder, η οποία εκδόθηκε μεταξύ 1932 και 1943. Ωστόσο, υπήρχε κάποια σοβαρή και ρεαλιστική γραφή κατά τη διάρκεια αυτής της χρονικής περιόδου, όπως η απλότητα και το προσγειωμένο ύφος της δουλειάς της Margaret Wise Brown για μικρά παιδιά ή οι πραγματικότητες και οι δυσκολίες της ζωής που απεικονίζονται σε ιστορίες όπως το *Strawberry Girl* της Lois Lenski που μοιράστηκε τους αγώνες ενός φτωχού, εργαζόμενου κοριτσιού (Hunt, 1995).

Η άνοδος πιο ρεαλιστικών ιστοριών προανήγγειλε την έναρξη μιας δραματικής κίνησης προς τον ρεαλισμό που συνόδευσε τις κοινωνικές και πολιτικές επαναστάσεις της δεκαετίας του 1960 και του 1970. Μεταξύ της δεκαετίας του 1930 και του 1950, οι συγγραφείς ήταν όλο και πιο έτοιμοι να συζητήσουν τις κοινωνικές δυσκολίες και προκλήσεις, όπως οι αγώνες της φτώχειας. Ωστόσο, στις δεκαετίες του 1960 και του 1970, εμφανίστηκε μια πλημμύρα παιδικών μυθιστορημάτων με επίκεντρο τον ρεαλισμό. Η ενηλικίωση, η θνησιμότητα, η παχυσαρκία και άλλες ανησυχίες αντιμετωπίστηκαν από συγγραφείς όπως η Beverly Cleary, η Judy Blume και ο Paul Zindel, σηματοδοτώντας μια αλλαγή στα όρια αυτού που ήταν αποδεκτό, και ενδεχομένως, ακόμη και απαραίτητο, για να κατανοήσουν τα παιδιά. Αυτοί οι πρώτοι συγγραφείς άνοιξαν το δρόμο στους M. E. Kerr, Cynthia Voigt και Robert Cormier να γράψουν για την έλλειψη στέγης, τον ρατσισμό και τη σεξουαλικότητα. Ο ρεαλισμός της παιδικής λογοτεχνίας στις δεκαετίες του 1960 και του 1970 αποτέλεσε μια σημαντική μετάβαση εκείνη την εποχή, συγκρίσιμη με πολλές άλλες ιστορικές, πολιτικές και κοινωνιολογικές δυνάμεις. Πρόσθετες εξελίξεις στην έκδοση παιδικών βιβλίων έχουν σημειωθεί τις τελευταίες δεκαετίες. Η αγορά παιδικής λογοτεχνίας έχει επηρεαστεί από τη ζήτηση των γονιών, τους νέους με αυξανόμενη αγοραστική

δύναμη και την άνοδο της συγγραφής σειρών για αύξηση των πωλήσεων. Επιπλέον, έχουν συμβεί αλλαγές στο περιεχόμενο των παιδικών βιβλίων σε σχέση με το φύλο, τη διαφορετικότητα και την κοινωνικοοικονομική τάξη (Ching, 2005; Englehardt, 1991; Gangi, 2004; Hunt, 1995; Larrick, 1965; Taxel, 1997) .

Ενώ οι πολιτιστικές επιρροές είχαν αντίκτυπο στην παιδική λογοτεχνία όλα αυτά τα χρόνια, οι σύγχρονες τάσεις στον πολιτισμό επικεντρώνονται κυρίως σε ψηφιακές και τεχνολογικές ανακαλύψεις. Οι τεχνολογικές εξελίξεις είχαν σημαντικό αντίκτυπο στις εκτυπωτικές και εκδοτικές δυνατότητες. Συγγραφείς και καλλιτέχνες γράφουν για να διατηρήσουν το ενδιαφέρον των νέων που είναι συνηθισμένοι στη γρήγορη αισθητηριακή εισαγωγή ψηφιακών πόρων, όπως ηλεκτρονικά παιχνίδια και βιντεοπαιχνίδια, κινητά τηλέφωνα και εφαρμογές tablet. Οι εκδοτικοί οίκοι προσπάθησαν να δημιουργήσουν έντυπα κείμενα που αντικατοπτρίζουν ή μοιάζουν με ψηφιακά γραπτά όσον αφορά τη φρασεολογία, το στυλ, τον τύπο εικόνας ή τη μορφή. Ορισμένες έντυπες εκδόσεις δανείζονται ακόμη και αρχές σχεδιασμού σελίδων από ψηφιακά κείμενα. Η διαθεσιμότητα ψηφιακών και τεχνικών εργαλείων, καθώς και η παγκόσμια πρόσβαση σε πληροφορίες, έχουν αλλάξει τα σύνορα, τα θέματα και τις απόψεις που απεικονίζονται στα παιδικά βιβλία (Dresang, 2003). Αυτές οι τροποποιήσεις στα έντυπα κείμενα περιλαμβάνουν τη χρήση μη γραμμικών ιστοριών που αφηγούνται την ιστορία και καθοδηγούν τους αναγνώστες σε πολλές διαδρομές μέσα στο βιβλίο και όχι στην παραδοσιακή αρχή, μέση και κατάληξη (π.χ. The End, του David LaRochelle , 2007). Μια άλλη διαφορά είναι η αυξημένη χρήση διαδραστικών μορφών που ενθαρρύνουν τους αναγνώστες να ενεργήσουν ή να μιλήσουν στο βιβλίο (π.χ. Press Here, του Herve Tullet, 2011).

Κεφάλαιο 2

2.1 Τα είδη παιδικής λογοτεχνίας

Στην ιδεολογική κατηγοριοποίηση της παιδικής λογοτεχνίας μπορούν να βρεθούν έξι διακριτοί τύποι. Στην πρώτη κατηγοριοποίηση εντοπίζονται οι εξής κατηγορίες παιδικής λογοτεχνίας: πεζογραφία, ποίηση, θέατρο, δοκίμιο, εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο και βιβλίο πληροφοριών (Δελώνης, 2000). Η πεζογραφία περιέχει κάθε υλικό που καταγράφεται σε πεζό λόγο και ταξινομείται ανάλογα με τη μορφή του ως εξής.

- Μυθιστόρημα, το οποίο ταξινομείται ανάλογα με το θέμα του ως εξής: ιστορικό, κοινωνικό, πολιτικό, εθνογραφικό, ταξιδιωτικό, επιστημονικό, φανταστικό, γνώσης, περιπετειώδες, αστυνομικό.

- σε μια σύντομη αφήγηση που ταξινομείται ως ιστορικό, εορταστικό - θρησκευτικό, ταξιδιωτικό, κωμικό, επιστημονικής φαντασίας, θαλάσσιο, κοινωνικό προβληματισμό κ.λπ.

- στα παραμύθια, κυρίως λαϊκά - Είναι ένα είδος σύγχρονου παραμυθιού που διατηρεί το πλαίσιο και ο συμβολισμός της λαϊκής ιστορίας.

- με τη μορφή διηγημάτων

-λαογραφίας και μύθων (Δελώνης, 2000).

2.1.1 Ποιήματα

Η παιδική ποίηση, στη σημερινή της μορφή, περιέχει όλα τα χαρακτηριστικά που συναντάται στην ποίηση των ενηλίκων. Τώρα έχει απομακρυνθεί από την απλότητα, την αυστηρά οργανωμένη μορφή της ποίησης και τη διδακτική, που προηγουμένως είχε ως αποτέλεσμα την υποβάθμιση της αισθητικής απόλαυσης έναντι της

επανάληψης. Τα θέματα είναι εμπνευσμένα από τη φύση, τον τεχνολογικό πολιτισμό, την κοινωνία με τις δυσκολίες της και τις σύγχρονες φιλοδοξίες όπως η ειρήνη. Το ύφος και η ομοιοκαταληξία έχουν μειωθεί από το 1970 περίπου, ενώ το έδαφος αποκτά ελεύθερο μέτρο και εγγενή ρυθμό. Η γλώσσα είναι συνηθισμένη και οικεία, γεγονός που συμβάλλει στη διαμόρφωση μιας ευχάριστης ατμόσφαιρας. Τέλος, σύμφωνα με τον Β. Δ. Αναγνωστόπουλο, η ποίηση χαρακτηρίζεται από λυρικό και ρομαντισμό και βασίζεται κυρίως σε παιδικά βιώματα. Ως αποτέλεσμα, πολλά ποιήματα περιλαμβάνουν οικεία πρόσωπα των παιδιών, όπως παππούδες και γιαγιάδες ή άτομα από το στενό κοινωνικό τους πλαίσιο (Αναγνωστόπουλος, 1998).

2.1.2 Παραμύθια

Ο εννοιολογικός ορισμός ενός παραμυθιού και η αναγνώριση των χαρακτηριστικών του δεν είναι δύσκολοι. Αντίθετα, ο διαχωρισμός του από τον μύθο και τον θρύλο, που συχνά ανακατεύονται εννοιολογικά στο μυαλό των ανθρώπων, φαίνεται περίπλοκος και δύσκολος (Μαντάς, 1972). Γενικά, το παραμύθι είναι μια πλασματική ιστορία που διαδραματίζεται εκτός πραγματικότητας. Δηλαδή, δεν περιγράφει συνηθισμένα γεγονότα. Επιπλέον, οι πρωταγωνιστές των παραμυθιών διαθέτουν τυπικά μαγικές ικανότητες και καταφέρνουν εκπληκτικές ενέργειες και πράξεις. Ως αποτέλεσμα, είναι προφανές ότι δεν είναι απλοί άνθρωποι, αλλά ο κόσμος των παραμυθιών είναι εντελώς πλασματικός, εκκεντρικός και ονειρικός (Αναγνωστόπουλος, 1997; Bettelheim, 1995 ; Μαλαφάντης, 2011). *«Τα παραμύθια είναι πλασματικές αφηγήσεις που στην αναφορά τους είναι εκτός τόπου και χρόνου και ως προς την προσφορά τους καθορίζονται περιφερειακά και χρονικά»*, γράφει ο Μαντάς (1972: 35). Με άλλα λόγια, δε γίνεται αναφορά σε μια συγκεκριμένη τοποθεσία, περίοδο ή πρόσωπο, ωστόσο όλα είναι μέρος μιας απίθανης ιστορίας. Ωστόσο, παρά το γεγονός ότι δεν ταιριάζει με τις πραγματικές καταστάσεις, αξίζει να αναφερθεί ότι τόσο στους μικρούς όσο και στους ηλικιωμένους αναγνώστες αρέσει να το ακούν και να το διαβάζουν. Τέλος, είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι το

παραμύθι μπορεί να είναι ένα είδος έκφρασης της βιωματικής κατάστασης και των θρησκευτικών πεποιθήσεων των πρωτόγονων ανθρώπων, καθώς περιλαμβάνει χαρακτηριστικά πρωτόγονων ανθρώπων που βρίσκονται στην άλλη πλευρά της λογικής και της ηθικής που χαρακτηρίζει τη σημερινή ανθρωπότητα (Αναγνωστόπουλος, 1997 ; Bettelheim, 1995 ; Μαλαφάντης, 2011).

2.1.3 Μύθοι

Είναι ένα είδος παιδικής μυθοπλασίας στο οποίο «*το πραγματικό και το φανταστικό μπλέκονται σε τέτοιο βαθμό που είναι αδύνατο να τα ξεχωρίσεις*», όπως λέει ο Δελώνης (1991). Γενικότερα, ο μύθος είναι ένα από τα αρχαιότερα είδη της παιδικής λογοτεχνίας. Προέρχεται από την έμφυτη παρόρμηση ενός ατόμου για έκφραση, που εκφράζεται μέσω της χρήσης εικόνων με ένα συγκεκριμένο σχήμα. Ο μύθος είναι προϊόν της ανθρώπινης φαντασίας με πρωταρχικό στόχο την κατανόηση της πραγματικότητας, όπως φυσικά γεγονότα, θρησκεία, δημιουργία του σύμπαντος κ.λπ. Με άλλους όρους, ο μύθος είναι ένα είδος δραματικής ιστορίας στην οποία ο άνθρωπος προσπαθεί να εξηγήσει πώς σχηματίστηκε ο κόσμος. Η προέλευση του όρου μύθος φανερώνει ότι είναι ένας λόγος, μια ιστορία, που περνάει από στόμα σε στόμα. Ένα άλλο χαρακτηριστικό του παραμυθιού είναι η μικρή του έκταση (Αναγνωστόπουλος, 1997). Το κύριο θέμα του μύθου μπορεί να περιλαμβάνει ιστορίες για θεούς και ήρωες, ανθρώπους ή ζώα. Με άλλα λόγια, διαφοροποιείται από το περιεχόμενό του, το οποίο μπορεί να είναι κοσμογονικό, εθνοκεντρικό, φυσιολογικό, κοινωνιολογικό ή διδακτικό. Ο μύθος έχει σκοπό να ευχαριστήσει τον αναγνώστη ενώ παράλληλα τον καθοδηγεί. Απεικονίζει τα ιδανικά, τις αρχές και τις συμπεριφορές που θέλει να ενσταλάξει στον νεαρό αναγνώστη με δυναμικό και ζωντανό τρόπο. Ως αποτέλεσμα, συχνά ολοκληρώνεται με ένα μάθημα παραμυθιού. Ο μύθος έχει εκπαιδευτικό χαρακτήρα. Παλαιότερα διδασκόταν στα σχολεία με στόχο τη διαμόρφωση της ηθικής των παιδιών και τη διδασκαλία τους. Ο Αίσωπος ήταν ο καλύτερος μυθολόγος της αρχαιότητας και κύριο χαρακτηριστικό του ήταν οι μύθοι για τα ζώα με κύριο σκοπό να προσφέρει ένα ηθικό δίδαγμα (Ευαγγέλου, 2006).

2.1.4 Μικρές Ιστορίες- Διηγήματα

Είναι διηγήματα που πραγματεύονται ρεαλιστικά την πραγματικότητα και την καθημερινότητα. Αποτελούν ουσιαστικά έναν καθρέφτη της ύπαρξης του μικρού παιδιού όπως δίνεται μέσα από τον αφηρημένο λόγο. Η αιτία, από την άλλη πλευρά, είναι απλή, οικεία, ξεκάθαρη και σαφής (Κανατσούλη, 2003; 2004). Αυτό το είδος διακρίνεται για το μικρό του μέγεθος, το οποίο διευκολύνει την κατανόηση των μικρών παιδιών, καθώς και την αμεσότητά του όσον αφορά την εξοικείωση με το καθημερινό λεξιλόγιο του μικρού παιδιού. Τα θέματα των διηγημάτων επικεντρώνονται σε θέματα που αγγίζουν τη ζωή, τα ενδιαφέροντα και τα ιδανικά των μικρών παιδιών. Τα διηγήματα χαρακτηρίζονται από μεγάλο ανθρωπομορφισμό και στο τέλος υπάρχει ένα μάθημα που σκοπό έχει να μεταφέρει μαθήματα στον νεαρό αναγνώστη (Δελώνης, 1991).

2.1.5 Το θεατρικό κείμενο

Το θεατρικό κείμενο είναι ένα άλλο είδος παιδικής λογοτεχνίας που χρησιμοποιείται με διαφορετικό τρόπο για την παγκόσμια εκπαίδευση. Ο Δελώνης το ορίζει ως μια συλλογή από πολυάριθμα χαρακτηριστικά (για παράδειγμα, μίμηση, κίνηση, χορός, μουσική, δράση κ.λπ.) που συμβάλλουν στη συνολική ανάπτυξη της προσωπικότητας του παιδιού (Δελώνης, 1991). Το θέατρο είναι ένα πεδίο δοκιμών όπου τα παιδιά μπορούν να μάθουν για τον εαυτό τους και τους άλλους (Γράμματας 1996; Δημάκη-Ζώρα 2014). Αυτή η διεργασία γίνεται με διάφορους τρόπους, όπως ακουστικά, οπτικά, λεκτικά και ψυχολογικά, ενώ εκφράζει τα συναισθήματά του με απεριόριστο τρόπο.

2.1.6 Τα βιβλία γνώσεων

Στην έρευνά του (Παπαδάτος 2012, 2016), ο Παπαδάτος ταξινομεί τα βιβλία της γνώσης σε τέσσερις κατηγορίες: «καθαρά βιβλία» (non-fiction), «λογοτεχνικά βιβλία» (non-fiction), «λογοτεχνικά βιβλία γνώσης» (fiction) και «Μικτά βιβλία» (Παπαδάτος 2012). Τα μυθιστορήματα της πρώτης κατηγορίας (Παπαδάτος 2012,

2016; Καρπόζηλου 2009) στερούνται πλασματικού χαρακτήρα και περιλαμβάνουν γνώσεις που παρέχονται με τη μορφή επιστημονικού λόγου. Συνδυάζονται με εικόνες που συμπληρώνουν το κείμενο. Στόχος αυτού του είδους είναι να δώσει στους αναγνώστες πληροφορίες (Παπαδάτος 2016). Το δεύτερο είδος κειμένου είναι τα λογοτεχνικά βιβλία πληροφοριών, τα οποία ομοίως στερούνται πλασματικού χαρακτήρα αλλά διακρίνονται από λογοτεχνική αφήγηση. Εξακολουθούν να διαθέτουν γραφικά, αλλά όχι ιστορία (Παπαδάτος 2016). Σύμφωνα με τον Παπαδάτο, *«είναι μικρές ιστορίες πληροφοριών ή γνώσεων που ντύνονται με μια σύντομη αφήγηση για να επικοινωνήσουν ένα θέμα και να διεγείρουν την περιέργεια των νέων»* (Παπαδάτος 2016: 219). Η τρίτη ομάδα περιλαμβάνει λογοτεχνικά βιβλία γνώσης, τα οποία είναι δύσκολο να κατηγοριοποιηθούν ως λογοτεχνικά (μυθιστορήματα) ή βιβλία πληροφοριών (πληροφοριακά). Τα λογοτεχνικά βιβλία γνώσης, σύμφωνα με τον Παπαδάτο, περιέχουν μικρές ή παραμυθένιες ιστορίες που προσπαθούν να μεταδώσουν τη γνώση στους μικρούς αναγνώστες μέσα από μια ενδιαφέρουσα υπόθεση (Παπαδάτος 2016). Τέλος, υπάρχουν βιβλία μικτής γνώσης, τα οποία αποτελούν υβρίδιο των άλλων ομάδων (Παπαδάτος 2016).

2.1.7 Παιδικό Εικονογραφημένο Βιβλίο

Το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο περιλαμβάνει προφορικό και οπτικό υλικό. Όταν είναι μαζί, έχουν μια μοναδική δύναμη και ανεξαρτησία και προορίζονται για ένα ευρύ φάσμα κοινού. Το εικονογραφημένο βιβλίο έχει μεγάλη απήχηση στον νεανικό αναγνωστικό κοινό γιατί εμπλουτίζει τις εμπειρίες του, καλλιεργεί τις αισθήσεις του και βελτιώνει τις αναγνωστικές του ικανότητες παράλληλα με τη χρήση εικαστικών (Κιτσαράς, 1993). Η εικόνα δίνει στο παιδί μια νέα οπτική για τον κόσμο γύρω του, ενώ παράλληλα οξύνει την ευαισθησία και την κριτική του σκέψη (Τσιλιμένη, 2003).

Κεφάλαιο 3. Τα ρεύματα της παιδικής λογοτεχνίας

3.1 Ρεύματα της παιδικής λογοτεχνίας στην Ελλάδα

Βασικά ρεύματα κυρίως της μεταπολεμικής Παιδικής Λογοτεχνίας στην Ελλάδα είναι η παραλογοτεχνία, η ελληνοποίηση του παιδικού βιβλίου, η στροφή προς το λαϊκό πολιτισμό, η στροφή προς τα ιστορικά και πολιτικά γεγονότα, η έξαρση των μεταφράσεων, η άνθηση του θρησκευτικού βιβλίου, η εντυπωσιακή θεατρική παραγωγή, η εδραίωση της μυθιστοριογραφίας και της διηγηματογραφίας, η ανάπτυξη όλων των ειδών της λογοτεχνίας. Με το παιδικό βιβλίο ασχολείται πλήθος συγγραφέων και εικονογράφων, πλήθος εκδοτικών οίκων, απονέμονται βραβεία, οργανώνονται συνέδρια και σεμινάρια θεωρητικής και πρακτικής φύσης, ιδρύονται παιδικές βιβλιοθήκες κ.ά., Η ελληνική Παιδική Λογοτεχνία γνωρίζεται με την ευρωπαϊκή και παγκόσμια Παιδική Λογοτεχνία μέσω του Εθνικού Τμήματος της «IBBY», του Κύκλου του Ελληνικού Παιδικού βιβλίου». Εισάγεται η Παιδική Λογοτεχνία ως αυτόνομο μάθημα στα Παιδαγωγικά Τμήματα των Πανεπιστημίων (ήδη από το 1984) και εκπονούνται σχετικές διατριβές, μελέτες κ.ά. Εκδίδονται οι τέσσερις Ιστορίες της Παιδικής Λογοτεχνίας. Εκδίδονται, επίσης, δύο θεωρητικά περιοδικά: οι *Διαδρομές* στο χώρο της λογοτεχνίας για παιδιά και νέους (από το 1986) και η *Επιθεώρηση Παιδική Λογοτεχνίας* (1987-1997) κ.ά. (Δελώνης, 1990).

3.2 Προσωπικότητες και γεγονότα στις τάξεις και τις εξελίξεις κάθε εποχής

Η ανάπτυξη της ελληνικής παιδικής λογοτεχνίας, σύμφωνα με τον Αντώνη Δελώνη, μπορεί να χωριστεί σε πέντε στάδια:

Εποχή Α: Από το 1835 έως το 1858.

Εποχή Β: Από το 1858 έως το 1917.

Εποχή Γ: Από το 1917 έως το 1940.

Εποχή Δ: Από το 1945 έως το 1974.

Εποχή Ε: Από το 1974 έως το 1991 (Δελώνης, 1990).

Δεν υπήρχαν παραμύθια ή παιδική λογοτεχνία την πρώτη περίοδο. Έχουν γίνει αρκετές προσπάθειες, συμπεριλαμβανομένης της δημιουργίας διηγημάτων σε μπροσούρες και αφίσες. Μια άλλη προσπάθεια προέκυψε σε εκδόσεις εκείνη την εποχή, οι οποίες ήταν αφιερωμένες σε μερικές σελίδες αφιερωμένες στην παιδική ευχαρίστηση. Περιείχαν παραμύθια, ποίηση και ιστορίες. Ταυτόχρονα, δημιουργήθηκαν εκδόσεις με την ονομασία «Χρηστομάθειες» με περιεχόμενο συγκρίσιμο με τα σχολικά βιβλία. Το σημαντικότερο από τα βιβλία του Λέοντα Μελά, ο *Γεροστάθης*, κυκλοφόρησε τη δεύτερη εποχή. Αυτό το έργο επηρέασε τους συγγραφείς και τον υπόλοιπο κόσμο να αναπτυχθούν και να εξοικειωθούν με την παιδική λογοτεχνία. Τότε δημιουργήθηκε η εταιρεία μετάδοσης των ελληνικών γραμμάτων, δηλαδή το περιοδικό «*Διάπλασις των παιδων*». Αυτό το περιοδικό κέντρισε τη φαντασία νέων συγγραφέων και έγινε το περιοδικό με τη μεγαλύτερη επιρροή όλων των εποχών (Δελώνης, 2000). Το 1917, 30 εξέχοντες συγγραφείς, μεταξύ των οποίων ο Γρηγόριος Ξενόπουλος, ο Γεώργιος Βιζυηνός, ο Αλέξανδρος Πάλλης και η Πηνελόπη Δέλτα, σχεδίασαν την εκπαιδευτική μεταρρύθμιση. Η εκπαιδευτική μεταρρύθμιση του Ελευθέριου Βενιζέλου σηματοδοτεί την τρίτη φάση. Εκείνη την εποχή, οι εκδόσεις βιβλίων είχαν υπερτετραπλασιαστεί σε σχέση με το προηγούμενο έτος. Τα παιδικά βιβλία μετατοπίζονται από το τετράγωνο Πατρίδα-Θρησκεία-Φύση-Οικογένεια. Η άφιξη του συγγραφέα Ζαχαρία Παπαντωνίου έδωσε νέο ύφος και πνεύμα στην παιδική λογοτεχνία. Ενώ η παρουσία της Πηνελόπης Δέλτα προσέφερε μια σειρά από μυθιστορήματα και ιστορίες. Η δικτατορία είχε τρομερό αντίκτυπο στην ανάπτυξη της παιδικής λογοτεχνίας το 1936. Η ολοκλήρωση του Β' Παγκοσμίου Πολέμου και οι σκληρές συνέπειες της κατοχής ορίζουν την τέταρτη περίοδο. Η ίδρυση της Γυναικείας Λογοτεχνικής Εταιρείας το 1955 και ο κύκλος του Ελληνικού Παιδικού Βιβλίου το 1969 ήταν τα δύο σημαντικότερα γεγονότα της εποχής. Και οι δύο οργανώσεις καθιέρωσαν ότι ο γραπτός λόγος είναι αποκλειστικά για παιδιά, καθώς και η μοναδική προτεραιότητα που πρέπει να θέσει η σύγχρονη νεολαία στα βιβλία. Η τελευταία φάση αναδεικνύεται από μια αλλαγή στη διοίκηση αλλά και από την επιτυχία της ελληνικής παιδικής λογοτεχνίας. Σε όλα τα επίπεδα η ελληνική κοινωνία εξελίσσεται. Τα θέματα των βιβλίων έχουν επινοηθεί για να καλύπτουν ένα ευρύ φάσμα κοινωνικών ανησυχιών. Κάθε χρόνο, ο αριθμός των εκδόσεων διπλασιάζεται. Ως αποτέλεσμα, υπάρχει μια ξεχωριστή συμβολή και ενασχόληση με την παιδική λογοτεχνία. Σήμερα, η Ελληνική Παιδική Λογοτεχνία

ευδοκιμεί με απίστευτο ρυθμό, παρέχοντας στο νεανικό κοινό πραγματικότητα, πληροφορίες, κωμωδία και εκφραστική ανάπτυξη (Δελώνης, 1991).

3.3 Ρεύματα της παιδικής λογοτεχνίας στο εξωτερικό. Το ζήτημα της διαφορετικότητας

Αναφορικά με την παιδική λογοτεχνία στο εξωτερικό (κυρίως Η.Π.Α και Ευρώπη) ,πολλά έχουν ειπωθεί για τη διαρκή απουσία πολιτισμικής ποικιλίας στην παιδική λογοτεχνία. Το Συνεταιριστικό Κέντρο Παιδικού Βιβλίου (CCBC) προσφέρει ετήσια στοιχεία για το ποσοστό των βιβλίων στα οποία ένας χαρακτήρας χρώματος παίζει βασικό ρόλο στην πλοκή. Τα στοιχεία τους δείχνουν μια προοδευτική ανάπτυξη στο 13% το 2008, όταν χτύπησε η οικονομική κρίση, ακολουθούμενη από πτώση στο 7% το 2013. Ο αριθμός αυτός αυξάνεται και οι πιο πρόσφατοι αριθμοί αποκαλύπτουν ότι οι έγχρωμοι χαρακτήρες εμφανίζονται στο 21% των βιβλίων που κυκλοφόρησαν το 2016 (Horning, 2017). Δεδομένου ότι, σύμφωνα με το Υπουργείο Παιδείας των ΗΠΑ (2015), τα έγχρωμα παιδιά αποτελούν το 49 τοις εκατό του συνολικού πληθυσμού στα σχολεία, αυτή η αύξηση εξακολουθεί να αντιπροσωπεύει σημαντική υποεκπροσώπηση. Αξίζει επίσης να σημειωθεί ότι ο αριθμός των βιβλίων για τις εμπειρίες των Περσών Αμερικανών και των Αραβοαμερικανών είναι τόσο χαμηλός που δεν περιλαμβάνονται στα δεδομένα του CCBC. Η επίμονη απουσία ποικιλίας στην παιδική λογοτεχνία είναι οδυνηρή για τους αναγνώστες, πολλοί από τους οποίους σπάνια βλέπουν τις δικές τους εμπειρίες και πολιτιστικές ταυτότητες να αντικατοπτρίζονται σε ένα βιβλίο. Τα παιδιά που απουσιάζουν ή υποεκπροσωπούνται στην κοινωνία μπορεί να υιοθετήσουν βασικές υποθέσεις ανεπάρκειας σχετικά με τον πολιτισμό τους ή να απορρίψουν το διάβασμα ως ζωτικής σημασίας για τη ζωή τους (Bishop, 2003). Τα παιδιά που βλέπουν τον εαυτό τους σε βιβλία σε τακτική βάση, ειδικά τα λευκά παιδιά της μεσαίας τάξης από τις Ηνωμένες Πολιτείες και την Ευρώπη, επηρεάζονται επίσης άσχημα, καθώς αναπτύσσουν ιδέες για προνόμια και ανωτερότητα που βασίζονται σε εσφαλμένες αντιλήψεις για τον κόσμο. Σύμφωνα με τους Brooks και McNair (2009), τα μυθιστορήματα που απεικονίζουν τις ζωές των έγχρωμων παιδιών δεν αντιπροσωπεύουν απλώς έναν πολιτισμό και μπορεί να αμφισβητήσουν τα δυσμενή φυλετικά στερεότυπα στα μέσα ενημέρωσης και να πυροδοτήσουν διαλόγους για την κοινωνική αδικία. Αυτές οι τάσεις καθοδηγούνται

από την αγορά και τροφοδοτούνται από παρεξηγήσεις σχετικά με τις αναγνωστικές ικανότητες των παιδιών. Η παραγωγή καθοδηγείται ιστορικά από μια εμπορική νοοτροπία έκδοσης βιβλίων που θα πουλήσουν στον μεγαλύτερο αριθμό ανθρώπων, και αυτή η σκέψη βασίζεται στην κοινωνική ιεραρχία (Bishop, 2007). Τα περισσότερα παιδικά μυθιστορήματα είχαν άντρες ως βασικούς χαρακτήρες τη δεκαετία του 1950, επειδή η έρευνα αγοράς πρότεινε ότι τα αγόρια δε διάβαζαν βιβλία για κορίτσια, ενώ τα κορίτσια, που είχαν μικρότερη κοινωνική θέση, διάβαζαν βιβλία με κύριους χαρακτήρες είτε αγόρια είτε κορίτσια. Πιο μεταβατικά μυθιστορήματα κεφαλαίων με έγχρωμους χαρακτήρες, όπως η σειρά *Lola Levine* της Monica Brown και οι τόμοι *Nikki and Deja* της Karen English, έχουν κεντρίσει το αναγνωστικό ενδιαφέρον (Low, 2016). Κοινωνικά κινήματα όπως το *#We Need Diverse Books* έχουν υιοθετήσει πολύπλευρες προσεγγίσεις για να ενθαρρύνουν τη συμμετοχή έγχρωμων συγγραφέων σε συνέδρια και φεστιβάλ, να βοηθήσουν τους ανερχόμενους έγχρωμους συγγραφείς και να δημιουργήσουν ευκαιρίες για την ανάπτυξη δημοσιογράφων και έγχρωμων συντακτών. Σύμφωνα με τον Setterington (2016), ένας λόγος που ο Καναδάς δημοσιεύει τόσα πολλά ποικίλα μυθιστορήματα είναι ότι το μεγαλύτερο μέρος των βιβλίων εκδίδονται από ανεξάρτητους οίκους, κάτι που δεν συμβαίνει στις Ηνωμένες Πολιτείες. Μια ενθαρρυντική τάση είναι η αύξηση των μυθιστορημάτων που διερευνούν τις κοινωνικές προσδοκίες για την ταυτότητα και την έκφραση του φύλου μέσα από τα μάτια των παιδιών, ενώ συνεχίζονται τα ζητήματα με τον τρόπο αναπαράστασης των χαρακτήρων, ιδιαίτερα όσον αφορά τη ρευστότητα του φύλου (Bittner, Ingrey, & Stamper, 2016). Ο Morris Mickelwhite με το *Tangerine Dress* (Baldacchino, 2014) διερευνά την εφευρετικότητα του φύλου και όχι την ταυτότητα φύλου, ενώ ο *George* (Gino, 2016) είναι ένα σπάνιο παράδειγμα βιβλίου για ένα ομοφυλόφιλο παιδί γραμμένο από ομοφυλόφιλο συγγραφέα. Τα μυθιστορήματα με θέμα LGBT μπορεί να διαδραματίσουν σημαντικό ρόλο στο να πυροδοτήσουν συζητήσεις σχετικά με τη σεξουαλική ταυτότητα και τη διαφορετικότητα των φύλων, καθώς και στην ανάπτυξη μιας παιδαγωγικής δυνατότητας (Blackburn, Clark, & Martino, 2016). Βιβλία για παιδιά που αντιμετωπίζουν σωματικά, συναισθηματικές, διανοητικές και συμπεριφορικές προκλήσεις έχουν μετατοπιστεί από βιβλία που βασίζονται κυρίως σε προβλήματα, στα οποία η πλοκή περιστρέφεται γύρω από το πώς ο χαρακτήρας αντιμετωπίζει μια αναπηρία σε χαρακτήρες για τους οποίους η πρόκληση είναι μέρος αυτού που είναι και όχι η κύρια γραμμή της πλοκής, όπως η κοινωνικά δύστροπη Suzy στο *The Thing*

About Jellyfish (Benjamin, 2016). Μια άλλη ενδιαφέρουσα τάση είναι έργα που παρουσιάζονται από την οπτική γωνία του χαρακτήρα και όχι από την οπτική γωνία ενός ικανού ατόμου, όπως το *Rain Reign* (Martin, 2014). Σε έναν αλληλένδετο κόσμο που χαρακτηρίζεται από παγκόσμιο κίνημα, φόβο και μισαλλοδοξία, η παγκόσμια λογοτεχνία - βιβλία που διαδραματίζονται σε παγκόσμιους πολιτισμούς εκτός των Ηνωμένων Πολιτειών - γίνεται ολοένα και πιο κρίσιμη για την καλλιέργεια της ενσυναίσθησης και της διεθνούς κατανόησης (Short, Day, & Schroeder, 2016). Επίσης, ορισμένοι συγγραφείς, όπως η Cornelia Funke και η Suzy Lee, είναι διεθνικοί, διασχίζοντας τα εθνικά σύνορα σε τακτική βάση. Άλλοι, όπως ο Kashmira Sheth και ο Eugene Yelchin, είναι μετανάστες που γράφουν για τις μεταναστευτικές τους εμπειρίες, ενώ άλλοι, όπως η Margarita Engle και η Linda Sue Park, βασίζονται στο οικογενειακό τους υπόβαθρο ενώ γεννήθηκαν στις Ηνωμένες Πολιτείες. Μια άλλη δημοφιλής τάση είναι το γράψιμο σε συνεργασία με πολιτιστικούς εμπειρογνώμονες, όπως η Karin Lynn Williams και η Khadra Mohamed. Ένας μεγάλος αριθμός εξακολουθούν να γράφονται και να εικονογραφούνται από συγγραφείς και εικονογράφους που δεν έχουν ιδιαίτερους δεσμούς με έναν πολιτισμό και που (με διάφορους βαθμούς επιτυχίας) διεξάγουν έρευνα σε μια προσπάθεια να απεικονίσουν αυθεντικά αυτόν τον πολιτισμό (Conrad, 2020).

Επιπρόσθετα, στην Ευρώπη, ο μέσος αριθμός μεταφρασμένων βιβλίων είναι 30 έως 40% του συνόλου των εκδοθέντων βιβλίων. Ένα κοινό χαρακτηριστικό είναι ότι πολλές ιστορίες έχουν ένα γενικό σκηνικό και η ακριβής παγκόσμια τοποθεσία δεν είναι ούτε προφανής ούτε κρίσιμη για την πλοκή. Είναι συχνά εικονογραφημένα βιβλία με πρωταγωνιστές ζώων ή μυθιστορήματα φαντασίας που διαδραματίζονται σε φανταστικούς κόσμους. Η πλειονότητα των μεταφρασμένων έργων με ένα ξεχωριστό παγκόσμιο σκηνικό είναι ιστορικά μυθιστορήματα φαντασίας και κλασική λογοτεχνία, με λίγες σύγχρονες απεικονίσεις παγκόσμιων πολιτισμών εκτός των αγγλόφωνων χωρών. Αυτή η τάση φαίνεται να υποκινείται από τις υποθέσεις των εκδοτών ότι οι εκπαιδευτές χρησιμοποιούν ξένη λογοτεχνία για να διδάξουν ιστορία ή λαογραφία, και έτσι μόνο αυτά τα βιβλία πωλούνται. Αυτή η έλλειψη σύγχρονων απεικονίσεων είναι ορατή σε βιβλία παγκοσμίως, όχι απλώς σε μεταφράσεις. Σύμφωνα με τους Liang, Watkins και Williams (2013), το 43,5 % των παγκόσμιων εικονογραφημένων βιβλίων που μελετήθηκαν ήταν τρέχουσα μυθοπλασία, αλλά μόνο το 22,6 % παρουσίαζαν ιστορίες εδραιωμένες σε μια ξεχωριστή κουλτούρα, με την

πλειοψηφία να έχει γενικές πλοκές και τοποθεσίες. Μια άλλη δυσκολία είναι ότι πολλές παγκόσμιες ιστορίες διαδραματίζονται σε αγροτικές ή μικρές πόλεις, με λίγες μητροπολιτικές εικόνες και υπερβολική έμφαση σε συγκεκριμένα κοινωνικοοικονομικά θέματα. Τα περισσότερα έργα σε αφρικανικά έθνη, για παράδειγμα, διαδραματίζονται σε μικρές πόλεις και αγροτικές περιοχές, με έμφαση στη βία και την πείνα, τα οποία είναι σίγουρα παρόντα σε εμπειρίες άπειρων αλλά όχι σε όλη τη ζωή. Τα εικονογραφημένα βιβλία στο Μεξικό βρίσκονται σχεδόν όλα σε μικροσκοπικούς αγροτικούς οικισμούς, ενώ τα τρέχοντα μυθιστορήματα ασχολούνται κυρίως με τη διέλευση των συνόρων προς τις Ηνωμένες Πολιτείες. Το πρόβλημα είναι ότι οι συγκεκριμένες εμπειρίες υπερεκπροσωπούνται, επομένως λείπει το πλήρες φάσμα της ζωής σε αυτές τις καταστάσεις. Παρά τις πρόσφατες αυξήσεις στην παγκόσμια παραγωγή βιβλίων, αυτές οι τάσεις παραμένουν συγκρίσιμες με εκείνες που είδαν οι Freeman και Lehman το 2001.

Μέχρι τον δέκατο όγδοο αιώνα, οι χαρακτήρες με αναπηρίες στην παιδική λογοτεχνία ήταν χλωμοί, κακοσχηματισμένοι ή μικροί, ευαίσθητοι ή αδύναμοι, είτε ως θύματα είτε ως παραβάτες (Holmes, 2004: 17 σε Κώτη-Παπαντωνάκη, 2018: 41). Συνήθως, οι ήρωες με ακρωτηριασμένα μέλη αντιμετωπίζονται με σκληρότητα ή περιφρόνηση, είναι απομονωμένοι, έχουν προβλήματα στις σχέσεις τους και επιβιώνουν μόλις λίγα χρόνια, ενώ δεν είναι ίσοι με τους άλλους (Pinsent, 1993: 125). Οι χαρακτήρες με αναπηρίες παρουσιάζονται σε γνωστά παραμύθια για να εκφράσουν το «κακό», ως υπεράνθρωποι ή υπάνθρωποι, αντικείμενα οίκτου ή εξαιρετικά ενάρητοι (Dyches & Prater, 2000: 9). Διαφορετικές προοπτικές εμφανίστηκαν με την πάροδο του χρόνου, παράλληλα με την κοινωνική ανάπτυξη. Τα άτομα με αναπηρία αρχικά αντιμετωπίζονταν με περιφρόνηση στα παραμύθια, αλλά αργότερα απεικονίστηκαν με συμπάθεια ή ως άτομα που χρήζουν φροντίδας και προστασίας (Κώτη-Παπαντωνάκη, 2018: 42). Συχνά, ο κύριος χαρακτήρας που δεν έχει αναπηρία είναι αυτός που σώζει ή υπερασπίζεται το άτομο με αναπηρία (Sotto et al, 2006: 42). Σήμερα, υπάρχει ανάγκη για ίσες ευκαιρίες, δικαιώματα και συμμετοχή στην κοινωνία (Λαμπροπούλου και Παντελλιάδου, 2005 όπως φαίνεται στο Κώτη-Παπαντωνάκη 2018: 42). Πριν από το 1975, μελέτες ανέφεραν ότι οι πιο συχνές ανησυχίες ήταν η τύφλωση/διαταραχές της όρασης και οι περιορισμοί στην κίνηση. Αυτό πιθανότατα οφειλόταν στο γεγονός ότι αυτές οι μορφές αναπηρίας ήταν ξεκάθαρα προφανείς και εύκολο να προσδιοριστούν (Carlisle, στο Κότι-

Παπαντωνάκη, 2018: 43). Ο νόμος για την εκπαίδευση για όλα τα ανάπηρα παιδιά θεσπίστηκε το 1975 με στόχο την παροχή κατάλληλης εκπαίδευσης και ευκαιριών στα παιδιά με αναπηρίες να φοιτήσουν στο δημόσιο σχολείο. Έκτοτε, η απεικόνιση των παιδιών με αναπηρία στη λογοτεχνία είναι ολοένα και πιο έντονη (Gervay, 2004 στο Κώτη-Παπαντωνάκη, 2018: 43). Μετά το 1975, οι συγγραφείς άρχισαν να ασχολούνται με διάφορα προβλήματα, όπως η απώλεια ακοής και τα γλωσσικά ζητήματα, ενώ αναφέρουν επίσης ασθένειες του φάσματος του αυτισμού και νευρολογικές ανωμαλίες που προηγουμένως ήταν ασυνήθιστες (Κώτη-Παπαντωνάκη, 2018: 43). Οι κύριοι πρωταγωνιστές στα έργα που γράφτηκαν τη δεκαετία του '20 (1999-2009) ήταν πιο τυπικά άνδρες (Dyches and Prater, 2005: 205), ενώ σπάνια απευθυνόταν στις γυναίκες. Από το 1990, οι εικόνες χαρακτήρων με σωματικές και αισθητηριακές αναπηρίες έχουν κυριαρχήσει στην παιδική λογοτεχνία (Dyches et al. 2000: 9), με τον αριθμό των μυθιστορημάτων που περιλαμβάνουν χαρακτήρες με νοητική υστέρηση και αυτισμό να αυξάνεται τις τελευταίες δεκαετίες (Dyches et al. 2000: 9). Οι χαρακτήρες έχουν γίνει πιο ζωντανοί τα τελευταία χρόνια. Αναφέρονται στη συνηθισμένη ζωή με αυτόν τον τρόπο (Urban, 2014: 10). Ωστόσο, οι προκαταλήψεις κατά των ατόμων με αναπηρία συνεχίζονται (Watson, 2002 στο Nichols, 2005: 10). Πολλές μελέτες έχουν ανακαλύψει ότι οι χαρακτήρες με αναπηρίες απεικονίζονται αρνητικά στην παιδική λογοτεχνία (Dyches et al., 2001: 232; Dyches et al., 2005: 202). Smith-D'Arezzo και συνεργάτες, 2003: 1). Οι σύγχρονοι μελετητές πιστεύουν ότι τα μυθιστορήματα με χαρακτήρες με ειδικές ανάγκες μπορούν να χρησιμοποιηθούν για την εκπαίδευση και την προώθηση της ευαισθητοποίησης των νέων με αναπηρίες. Αυτά τα έργα μπορούν να βοηθήσουν στην κατάργηση της προκατάληψης (Dyches et al., 2005; Carithers 2000 στο Domacasse, 2009: 33). Παρόλα αυτά, τα μυθιστορήματα πρέπει να ενθαρρύνουν την ενσυναίσθηση και την κατανόηση (Κώτη-Παπαντωνάκη, 2018: 48).

4. Κεφάλαιο 4. Κλασικά Παραμύθια

4.1 Το κλασικό παραμύθι

Το κλασικό - λαϊκό παραμύθι γεννήθηκε παράλληλα με το τραγούδι κατά τη νηπιακή ηλικία της ανθρωπότητας. Δεν υπάρχει λαός ή κοινωνία που να μην έχει δημιουργήσει παραμύθια. Μέσα από το λαό τους, τα ήθη, τα έθιμα, τις ασχολίες τους, γράφουν ιστορίες. Διαφορετικοί λαοί μεταξύ τους, συνεργάζονται και επικοινωνούν μέσα από τα λαϊκά παραμύθια, δημιουργώντας ένα κλίμα οικουμενικότητας και διαχρονικότητας. Από λαό σε λαό και από τόπο σε τόπο αλλάζει όχι μόνο ως προς το περιεχόμενο αλλά και στη μορφή. Το λαϊκό παραμύθι συγκεκριμένα, σύμφωνα με τον καθηγητή Λαογραφίας Δημήτρη Πετρόπουλο (Κανατσούλη, 2002), κινείται στο κόσμο του υπερφυσικού και του μαγικού και έχει ως σκοπό, την τέρψη των αναγνωστών. Ο Μιχάλης Μερακλής, σημειώνει ότι *«η πραγματικότητα της ζωής με την απαράβατη και σκληρή νομοτέλεια της μας καταθλίβει και λαχταράμε να ζήσουμε κάποτε και δίχως αυτήν, πλάθοντας μύθους»*. Για τον Μέγα (1975), τα λαϊκά παραμύθια έχουν σκοπό να τέρψουν τον αναγνώστη και χαρακτηρίζονται από ποιητική φαντασία. Πρόσωπα και ζώα κινούνται στο χώρο του μαγικού και του φανταστικού. Το λαϊκό παραμύθι είναι δημιούργημα ενός ανώνυμου συγγραφέα. Είναι κυρίως έργο συλλογικό και διαχρονικό. Δημιουργεί κόσμους φανταστικούς, ζωοποιεί τα άψυχα, εκφράζει ανθρώπινες σχέσεις, βρίσκεται σε ένα χώρο διαχρονικό και διατοπικό, εκφράζεται με αλληγορική και εικονική γλώσσα και τέλος, δικαιώνει το Καλό και δικάζει το Κακό. Το λαϊκό παραμύθι είναι το πιο κατάλληλο παιδικό λογοτεχνικό κείμενο για παιδιά, καθώς εκφράζει την παιδική ψυχή (Αναγνωστόπουλος,1991). Σε ότι αφορά τα είδη Λαϊκών παραμυθιών υπάρχουν αρκετές διακρίσεις. Σύμφωνα με τον Δημήτρη Λουκάτου (Δελώνης,1991) χωρίζονται σε παραμύθια με ζωτικά, διηγηματικά ή περιπέτειας, θρησκευοθεματικά ή συναξαρικά, συμβουλευτικά ή διδακτικά, ευτράπελα ή αστεία, αινιγματικά, κλιμακωτά ή νοηματικά. Τέλος, συνήθη θέματα του λαϊκού παραμυθιού είναι οι λάμιες, οι γοργόνες, οι βασιλοπούλες, τα βασιλόπουλα, οι δράκοι, οι νεράιδες, τα ζώα, τα μαγικά αντικείμενα, οι μεταμορφώσεις των ανθρώπων, τα φυτά, οι πύργοι, τα παλάτια κ.α. (Αναγνωστόπουλος,1982).

Το κλασικό παραμύθι έχει κάποια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που στο σύγχρονο-έντεχνο ίσως να χάνονται. Το σύγχρονο παραμύθι έχει πολλά κοινά με το κλασικό, όμως κάποια το ξεχωρίζουν από αυτό. Η μαγεία και ο κόσμος του φανταστικού υπερτερεί στο κλασικό παραμύθι, δίνοντας περισσότερη έμφαση στη φαντασία του παιδιού. Το μαγικό στοιχείο αντιμετωπίζει τις δυσκολίες της πραγματικότητας προσπαθώντας να δώσει λύση στα προβλήματα. Με αυτό τον τρόπο το παιδί μεταφέρεται σε ένα κόσμο ονειρεμένο και μαγικό (Δελώνης,1991). Το υπερ-τοπικό και το υπερ-χρονικό στοιχείο στο κλασικό παραμύθι, λειτουργεί με τρόπο διαχρονικό. Τα κλασικά παραμύθια μπορούν να αφηγηθούν μέσα σε όλες τις εποχές και τους λαούς, δημιουργώντας έτσι ένα παγκόσμιο χαρακτήρα. Βασικό χαρακτηριστικό του κλασικού παραμυθιού είναι η σύγκρουση χαρακτήρων. Παρουσιάζεται μια μεγάλη αντίθεση μεταξύ του καλού και του κακού, του ωραίου και του άσχημου, του πλούσιου και του φτωχού. Πρόσωπα, ζώα, αντικείμενα περιγράφονται με ασυνήθιστο τρόπο, μεταξύ των δύο ακροτήτων. Οι ήρωες συχνά, εμφανίζονται μικροί ή τεράστιοι, άσχημοι ή πεντάμορφοι, χοντροί ή λεπτοί (Μέγα,1975). Επιπρόσθετα, στα περισσότερα κλασικά παραμύθια επικρατεί η επιστήμη της Λαογραφίας. Υπάρχει δηλαδή περιγραφή του χώρου, του περιβάλλοντος, της κοινωνίας κ.α. Εμφανίζονται πολιτιστικά στοιχεία των τοπικών κοινωνιών όπως, εποχές, εργασίες, τοπικές εορτές, ήθη και έθιμα κ.α. Οι ήρωες των κλασικών παραμυθιών είναι εμπνευσμένοι από την καθημερινή πραγματικότητα. Είναι άνθρωποι απλοί. Τα προβλήματα και οι συνθήκες που αντιμετωπίζουν, βρίσκουν κοινά στοιχεία με τους αναγνώστες, προσφέροντας τους μια οικειότητα (Κανατσούλη,2002).

4.2 Ανάλυση κλασικών παραμυθιών

4.2.1 Τα τρία γουρουνάκια

Το παραμύθι πρώτη φορά κυκλοφόρησε σε έντυπη μορφή από τον Halliwell Phillips το έτος 1840. Έπειτα, η πιο διαδεδομένη έκδοση είναι εκείνη του Jacobs Grimm το 1890, η οποία έγινε διεθνώς γνωστή. Οι αδελφοί Γιάκομπ και Βίλχελμ Καρλ Γκριμ γεννήθηκαν στην Γερμανία και συνέλεξαν παραδοσιακές ιστορίες. Σύμφωνα με την συγγραφέα Marthe Robert, ήθελαν να σώσουν το λαϊκό αυτό πλούτο από τη λήθη, πριν χαθεί μια για πάντα (Grimm Brothers, 1996).

Η υπόθεση: Πραγματεύεται την ιστορία που βιώνουν τρία μικρά γουρουνάκια, όταν φεύγουν από το σπίτι τους και την οικογένεια τους, για να αντιμετωπίσουν τις δυσκολίες της ζωής. Τα τρία γουρουνάκια, αρχικά, χτίζουν σπίτια από άχυρα, ξύλα και τούβλα, το καθένα μόνο του ώστε να μπορούν να τους προσφέρουν ασφάλεια μέσα στο άγριο δάσος. Ο λύκος καταφέρνει να καταστρέψει όλα τα σπιτάκια εκτός από εκείνο με τα τούβλα. Προσπαθεί με κάθε τρόπο να ξεγελάσει τα γουρουνάκια για να τα γευτεί αλλά το τελευταίο γουρουνάκι είναι αρκετά έξυπνο και πονηρό, με αποτέλεσμα στην τελευταία του προσπάθεια να εισχωρήσει στο σπιτάκι από την καμινάδα, να προσγειωθεί μέσα σε μια κατσαρόλα με βραστό νερό και να μαγειρευτεί.

Ερμηνεία: Το παιδί όσο και να τα προστατεύουμε είναι εκτεθειμένο στην κοινωνία που ζει και στις συνθήκες της, άρα χρειάζεται να είναι προετοιμασμένο για να τις αντιμετωπίσει. Ουσιαστικά, το παραμύθι παρέχει μια ηθική διαπραγμάτευση παρουσιάζοντας τα πλεονεκτήματα και τα μειονεκτήματα αντίστοιχα μιας ηθικής ή μη ηθικής συμπεριφοράς. Τα τρία γουρουνάκια εκτέθηκαν στον πραγματικό κόσμο ώστε να αντλήσουν τις κατάλληλες δυνάμεις και να δημιουργήσουν άμυνες που θα χρειαστεί στο μέλλον να εκμεταλλευθούν. Πρέπει να αποκτήσουν την αυτονομία τους και να αντιμετωπίσουν τις συνθήκες της καθημερινής ζωής. Να φροντίσουν δηλαδή για την επιβίωση και την συνύπαρξη τους με τους άλλους.

Συμβολισμοί

Μητέρα: Συμβολίζει την ανιδιοτελή αγάπη και την φροντίδα. Η μητέρα παρόλο το άγχος της γνώριζε ότι με αυτό τον τρόπο τα παιδιά της θα αποκτούσαν τις ικανότητες που θα χρειάζονταν αργότερα όταν εκείνη δεν θα ήταν εκεί.

Τρία γουρουνάκια: Σύμφωνα με την βίβλο ο αριθμός τρία δεν είναι καθόλου τυχαίος αλλά αντιπροσωπεύει κάτι το πνευματικό. Ο αριθμός τρία, συμβολίζει την ψυχή και συγκεκριμένα την αγία τριάδα. Την τριάδα της μητέρας, του παιδιού και του πατέρα. Σύμφωνα με τον Πυθαγόρα, συμβολίζει το χρόνο (παρελθόν, παρόν, μέλλον) και τη (νοημοσύνη) τη διανοήση, τον τριαδικό Θεό (Πατέρα, Υιό, Άγιο Πνεύμα) που αμφότερα μαζί συνθέτουν τη δημιουργία.

Δάσος: Τα λαϊκά παραμύθια και οι παραδόσεις τοποθετούν εκεί τα πιο μαγικά και θαυμαστά είδη. Το δάσος παρουσιάζεται συχνά ως σκοτεινό, στο οποίο καταφεύγει ο ήρωας. Μέσα σε αυτό συνυπάρχουν μαγικά πλάσματα, ζώα, νεραϊδες, φαντάσματα, άνθρωποι, δέντρα, πνεύματα καλά και κακά κ.α. Συμβολίζει την νέα ευκαιρία. Ο ήρωας πρέπει να ξεπεράσει το σκοτεινό αυτό σημείο ώστε να αποκτήσει τον χαμένο παράδεισο (Αναγνωστόπουλος, 1986)

Σπίτι: Συμβολίζει την ζεστασιά, ασφάλεια και φροντίδα. Το σπίτι είναι ο μοναδικός χώρος στον οποίο οι άνθρωποι αισθάνονται ελευθερία. Η διαμόρφωση του χαρακτηρίζει την ψυχοσύνθεση του ενοίκου του. Το σπίτι στο παραμύθι, παρουσιάζεται για να αποδώσει το νόημα της αυτονομίας. Τα τρία γουρουνάκια αντιμετωπίζουν τις αντίξοες συνθήκες προσπαθώντας αρχικά, να χτίσουν το δικό τους σπίτι.

Λύκος: Πρακτικά σε όλα τα παραμύθια το καλό και το κακό συνυπάρχουν και παίρνουν τη μορφή κάποιων προσώπων και των πράξεων τους. Ο λύκος είναι ένας από τους πιο γνωστούς και συνηθισμένους «κακούς» χαρακτήρες στα λαϊκά παραμύθια. Αντιπροσωπεύει όλες τις ζωώδεις τάσεις μέσα μας. Οι συγγραφείς πολύ συχνά τον παρουσιάζουν ως άπληστο και πονηρό. Παρόλο που δεν είναι το μόνο σαρκοφάγο ζώο έχει ταυτιστεί στα παραμύθια ως αντιπρωταγωνιστής. Τον χαρακτήρα δηλαδή που οι συγγραφείς χρησιμοποιούν ως αντιπαράδειγμα. Συμβολίζει την δύναμη, το σκοτάδι και τέλος, τον πειρασμό που μαγεύει το θύμα του.

Μελέτη παραμυθιού: Η αφήγηση του παραμυθιού γίνεται σε τοπικές διαλέκτους. Τα λαϊκά παραμύθια, όπως προαναφέρθηκε επηρεάζονται κυρίως από την λαογραφία του τόπου. Χρησιμοποιείται περιγραφή του τόπου, του χρόνου και συγκεκριμένα διάφορες τοπικές δραστηριότητες, όπως για παράδειγμα, ο λύκος προτείνει στα

γουρουνάκια να πάνε όλοι μαζί στο πανηγύρι του χωριού. Σύμφωνα με τον καθηγητή Λαογραφίας Δημήτρη Λουκάτο, τα λαϊκά παραμύθια έχουν μια διάθεση διδακτική (Κανατσούλη, 2002). Τα τρία γουρουνάκια, λοιπόν, εκδικούνται τον κακό λύκο για την πονηρή συμπεριφορά του, τοποθετώντας μια κατσαρόλα με βραστό νερό κάτω από τον τζάκι, μαγειρεύοντας τον. Άλλο ένα στοιχείο της κατάταξης του παραμυθιού στα λαϊκά είναι η έντονη εμφάνιση του μαγικού/φантаστικού. Για παράδειγμα, ο λύκος με την δύναμη του στόματος του κατάφερε να γκρεμίσει τα 2 σπιτάκια των γουρουνιών. Το άσχημο τέλος του λύκου και η αγριότητα που παρουσιάστηκε στο παραμύθι εμφανίζεται αρκετά συχνά σε τέτοιου είδους ιστορίες.

Στερεότυπα: Το παραμύθι με πρωταγωνιστές τα τρία γουρουνάκια και τον λύκο δεν θα μπορούσε να ξεφύγει από το κλασικό στερεότυπο του «κακού λύκου». Να σημειωθεί, ότι το ζώο αυτό έρχεται αντιμέτωπο με 2 μοτίβα. Το πρώτο προέρχεται από χριστιανικούς μύθους, τους αισώπειους μύθους και τα παραμύθια, στο οποίο αντιπροσωπεύει έναν ανόητο και κακό λύκο. Από την άλλη, προέρχεται από τους Ινδιάνους και τους Εσκιμώους, αντιπροσωπεύοντας την μητρική αγάπη και φροντίδα. Τα πραγματικά του χαρακτηριστικά στοιχεία όπως, η δύναμη και η αγριότητα τον έχουν στιγματίσει. Τέτοια στοιχεία χαρακτηρίζουν και πολλά άλλα ζώα όπως, την αλεπού, το λιοντάρι, την αρκούδα κ.α. χωρίς να έχουν εισπράξει τέτοιου είδους χαρακτηρισμούς από τους συγγραφείς. Τις περισσότερες φορές, παρουσιάζεται ως κακός, ανόητος, λαίμαργος και άγριος. Από όλα τα σαρκοφάγα ζώα του ζωικού βασιλείου είναι ο πιο αδικημένος, καθώς είναι ο μόνος που έχει δεχτεί τέτοιο μεγάλο κύμα αντιπάθειας. Αδιαμφισβήτητα, ο λύκος μέσα από τα παραμύθια αυτά, τρομοκρατεί και στοιχειώνει την φαντασία όχι μόνο κάθε παιδιού αλλά και ενήλικου.

Εικονογράφηση: Την εποχή της μεγάλης συγγραφής των αδελφών Γκριμμ, παρουσιάστηκε ένα μεγάλο κύμα καταγραφής κλασικών παραμυθιών. Τα περισσότερα παραμύθια τοποθετήθηκαν μέσα σε μεγάλες συλλογές. Τα βιβλία αυτά, χαρακτηρίζονταν από το σκληρό εξώφυλλο τους και την ασπρόμαυρη εικόνα τους. Συνήθως στις ιστορίες, υπερερούσε ο λόγος και όχι η εικόνα. Σπάνια θα υπήρχαν εικόνες που θα αποτύπωναν το νόημα, λειτουργούσαν κυρίως συμπληρωματικά με τις λέξεις του συγγραφέα (Robert, 1994).

4.2.2 Σταχτοπούτα

Η Σταχτοπούτα είναι ένα κλασικό παραμύθι που πρώτα εκδόθηκε το 1634 από τον Basile και το 1697 από τον Charles Perrault. Στη συνέχεια έγινε γνωστό διεθνώς, από την εκδοχή των αδελφών Grimm (Perrault, 2017).

Υπόθεση: Πραγματεύεται την ιστορία μιας κοπέλας που χάνει σε μικρή ηλικία την μητέρα της. Έπειτα, ο πατέρας της ξαναπαντρεύεται με μια γυναίκα, η οποία είχε δύο κόρες. Σε μικρό χρονικό διάστημα χάνει και τον πολύτιμο πατέρα της. Κάπως έτσι ξεκινάει το παραμύθι της Σταχτοπούτας και μαζί με αυτό τα βάσανα και οι δυσκολίες που αντιμετωπίζει από την κακή συμπεριφορά την μητριάς και των αδελφών της. Όταν ο βασιλιάς κήρυξε μια τελετή χορού για να επιλέξει την γυναίκα που θα παντρευτεί, όλες οι βασιλικές οικογένειες ήταν καλεσμένες. Η Σταχτοπούτα, ετοίμαζε τα φορέματα των αδελφών της και προσπαθούσε να κρύψει την θλίψη για την επιθυμία της να εμφανιστεί στο χορό. Τότε εμφανίζεται ένα περιστέρι (η μητέρα της) και με μαγικές δυνάμεις ντύνει την Σταχτοπούτα με το πιο όμορφο φόρεμα. Η μόνη ένσταση, να γυρίσει πριν τις 12. Τέλος, η Σταχτοπούτα καταφέρνει να γοητεύσει τον πρίγκιπα αλλά στην προσπάθεια να φύγει γρήγορα, χάνει το γοβάκι. Αυτό στη συνέχεια οδηγεί τον πρίγκιπα στην Σταχτοπούτα.

Ερμηνεία: Η ιστορία της Σταχτοπούτας εκτυλίσσεται στο κόσμο των ζωντανών και στο κόσμο των νεκρών. Παραμύθια που παρουσιάζουν έντονα στοιχεία σύνδεσης με τον «κάτω κόσμο» αντιπροσωπεύουν τις γνώσεις που οι θεοί προσφέρουν στους θνητούς. Έτσι συνδέουν τον άνθρωπο με το θείο. Το παραμύθι, λοιπόν, αποκωδικοποιεί τις συνέπειες που αντιμετωπίζει ένα άτομο όταν δρα σύμφωνα με τους ηθικούς κώδικες συμπεριφοράς ή τις συνέπειες όταν τις παραβιάζει.

Συμβολισμοί

Σταχτοπούτα: Η μητριά και οι αδερφές της, την ονόμασαν έτσι καθώς λόγω των πολλών καθημερινών εργασιών που είχε, τα ρούχα της ήταν πάντα βρώμικα. Ο χώρος στον οποίο μπορούσε να ξεκουραστεί ήταν το τζάκι (στάχτες), εξ' ου και το σταχτοπούτα.

Οι αδελφές της Σταχτοπούτας: Στα περισσότερα παραμύθια χαρακτηρίζονται και εμφανίζονται ως άσχημες. Συγκεκριμένα, οι συγγραφείς θέλουν να συνδέσουν την «εσωτερική ασχήμια» με τα εξωτερικά χαρακτηριστικά τους. Και οι δύο αντιπροσωπεύουν τις δυνάμεις του κακού, της αγένειας, της ζήλειας και της αχαριστίας (Cooper, 1983).

Η μητριά της Σταχτοπούτας: Η κακιά μητριά συσχετίζεται με το αρχαίο θέμα του Νάρκισσου, που πνίγηκε από την αλαζονεία του. Η κακιά μητριά δεν αγαπάει το παιδί της σαν είναι δικό της, αντίθετα το ζηλεύει. Αντιπροσωπεύει την σκοτεινή και κακή εικόνα της γυναικείας όψης. Στο παραμύθι συμβολίζει, την σκληρή πραγματικότητα, τον ρεαλισμό και τις αντίξοες συνθήκες που αντιμετωπίζει ο σύγχρονος άνθρωπος.

Η νεκρή μητέρα της: Στο παραμύθι εμφανίζεται με την εικόνα ενός άσπρου περιστρίου. Στην ιστορία βοηθάει την κόρη της να ντυθεί και να καταφέρει να βρεθεί στο χορό. Συμβολίζει την δύναμη της ψυχής, που ενώ βρίσκεται σε άλλο κόσμο είναι τόσο δυνατή.

Ο πρίγκιπας: Συμβολίζει τη δύναμη, την υπομονή και επιμονή που πρέπει να υιοθετήσει ο άνθρωπος για να κατακτήσει τον χαμένο παράδεισο. Μέσα από τις δυσκολίες της Σταχτοπούτας, το παιδί ταυτίζεται με τον χαρακτήρα του πρίγκιπα και την μεγάλη επιθυμία του να βρει την κοπέλα που τον μάγεψε περισσότερο, χωρίς να τον εμποδίζει αν έχει βασιλική καταγωγή.

Ο αριθμός 3: Το τρία στην Σταχτοπούτα συμβολίζει τις τρεις τελετές που διεξήχθησαν στο παλάτι. Η Σταχτοπούτα βρέθηκε τρεις φορές με τον πρίγκιπα. Συγκεκριμένα, αντιπροσωπεύει την ανασφάλεια της για το πρίγκιπα και το φόβο της αλλά ταυτόχρονα και ότι ο ένας είναι η συμπλήρωση του άλλου.

Άσπρο περιστέρι: Το άσπρο περιστέρι συμβολίζει την αγνότητα, την καθαρότητα και την ελευθερία της ψυχής. Αντιπροσωπεύει την πνευματικότητα του ατόμου. Τα πτηνά που συναντώνται στα παραμύθια συμβολίζουν τη σχέση μεταξύ των ανθρώπων και των θεών. Το περιστέρι συγκεκριμένα, συμβολίζει την ελευθερία, την αγνότητα και την πίστη στο θεό.

Τζάκι-Στάχτη: Σύμφωνα με ένα αρχαίο έθιμο, οι δυστυχημένοι άνθρωποι κάθονται κοντά στις στάχτες. Συμβολίζει τον χαμένο παράδεισο, την θλίψη και τις στάχτες των νεκρών (Cooper, 1983). Αντιπροσωπεύει την ζωή και το πόσο εφήμερη μπορεί να είναι. Η θέση της Σταχτοπούτας στο τζάκι συμβολίζει την ένωση με τον άλλο κόσμο και τις ψυχές. Επίσης, σύμφωνα και με άλλα κλασικά παραμύθια, η θέση δίπλα από

το τζάκι ήταν μέρος γυναικείας κυριαρχίας, καθώς συνδέεται με την Εστία, την θεά του σπιτιού και της προστάτιδας της οικογένειας.

Το γυάλινο γοβάκι: Υπάρχουν πολλές απόψεις σχετικά με το τι συμβολίζει το γυάλινο γοβάκι στη Σταχτοπούτα. Αρχικά, εμφανίζεται στην ιστορία του Perrault, σύμφωνα με την οποία το γοβάκι είναι φτιαγμένο από γούνα και γυαλί. Το γυαλί συμβολίζει την καθαρότητα και την διαύγεια. Στην Αλχημεία, θεωρείται σύμβολο πνευματικής τελειότητας. Το γοβάκι σε συνδυασμό με το γυαλί, αντιπροσωπεύουν την ελευθερία αλλά και την κυριαρχία. Ανάλογα το είδος του παπουτσιού, ο/η κάτοχος δεσμεύεται με μια συγκεκριμένη κοινωνική τάξη. Για παράδειγμα, η Σταχτοπούτα αφού χάνει το γυάλινο γοβάκι της, ο πρίγκιπας την ψάχνει και την «ανεβάζει» από το χαμηλό κοινωνικό επίπεδο σε ένα υψηλότερο.

Η μεταμόρφωση και ο χορός: Για να καταφέρει η Σταχτοπούτα να βρεθεί στον χορό, ζώα, φυτά και αντικείμενα μεταμορφώνονται σε άλογα. Ζώα που ζουν σε απομακρυσμένα και σκοτεινά μέρη συνήθως συνδέονται με τις δυνάμεις του κάτω κόσμου. Η μεταμόρφωση της Σταχτοπούτας, αντιπροσωπεύει την κατάκτηση του χαμένου παράδεισου. Φοράει λαμπερά φορέματα σε αντίθεση με τα κουρέλια που ντύνεται στην πραγματική ζωή της. Τα όμορφα στολισμένα ρούχα συμβολίζουν την όμορφη ψυχή και την δύναμη της.

Ερμηνεία: Η αφήγηση του παραμυθιού ξεκινά με την κλασική έκφραση «Μια φορά και ένα καιρό». Ξετυλίγεται σε ένα χρόνο άχρονο και σε ένα τόπο άτοπο. Το παραμύθι περιέχει αρκετά λαογραφικά στοιχεία της εποχής όπως, οι κοινωνικές τάξεις (Βασιλιάς, πρίγκιπας, φτωχός), τελετή χορού σε παλάτι, η ενδυμασία των πλούσιων κ.α. Η μαγεία και η φαντασία ξεπερνούν τα όρια του πραγματικού. Μεταμορφώνονται σαύρες και ποντίκια σε άλογα, η Σταχτοπούτα χάνει την καθημερινή εικόνας της και μετατρέπεται σε μια όμορφη πριγκίπισσα. Υπάρχει, ακόμη σύνδεση με τον κάτω κόσμο και την επικοινωνία της Σταχτοπούτας με την μητέρα της. Βασικό χαρακτηριστικό του παραμυθιού είναι η σύγκρουση χαρακτήρων. Σε όλη την πλοκή της ιστορίας υπάρχουν αντιθέσεις όπως, ωραίο-άσχημο, πλούσιος-φτωχός, καλός-κακός, έξυπνος-χαζός. Τέλος, η ιστορία έχει όμορφη κατάληξη (η Σταχτοπούτα παντρεύεται τον πρίγκιπα), δημιουργώντας ένα κλίμα αισιοδοξίας και ευτυχίας στους μικρούς αναγνώστες.

Στερεότυπα: Στα περισσότερα κλασικά παραμύθια υπάρχουν στερεότυπα και προκαταλήψεις σε διαχρονικό και παγκόσμιο επίπεδο. Η μητριά παρουσιάζεται και σε αυτό το παραμύθι ως κακιά, ζηλόφθονη και με άσχημη συμπεριφορά. Η μικρή παραδουλεύτρα ως πανέμορφη, με βρώμικα ρούχα και καλή καρδιά. Ο βασιλιάς και ο πρίγκιπας ως όμορφοι, με κλάση και ενάρετοι άνθρωποι. Οι παραπάνω αντιθέσεις, χρησιμοποιούνται αρκετά στα κλασικά παραμύθια, πολλές φορές με τον ίδιο ακριβώς τρόπο παρουσιάζοντας πάντα κάποιους χαρακτήρες ως κακούς.

Εικονογράφηση: Η ιστορία παρουσιάζεται με έντονη εικονογράφηση. Πλούσια χρώματα, ζωγραφιές και σχέδια συμπληρώνουν το παιδικό αυτό παραμύθι στη σύγχρονη εποχή. Παλαιότερα όμως, η εικονογράφηση του βιβλίου αυτού χαρακτηριζόταν από ασπρόμαυρες πινελιές και ελάχιστες ζωγραφιές μέσα στο παιδικό βιβλίο (Perrault, 2017).

4.2.3 Χιονάτη και οι επτά νάνοι

Το διεθνές αυτό παραμύθι προέρχεται από τις γνωστότερες εκδόσεις των αδελφών Grimm. Συγκεκριμένα, ο Jacob Grimm στο βιβλίο «Παιδικά και Σπιτικά Παραμύθια», δημοσιεύει το 1812, το όνομα *Η Μικρή Χιονάτη* (Robert, 1994).

Υπόθεση: Πραγματεύεται την ιστορία μιας πριγκίπισσας που εγκαταλείπεται στο δάσος μετά από εντολή της κακιάς μητριάς της. Στη συνέχεια, βρίσκει καταφύγιο σε ένα μικροσκοπικό σπιτάκι στο οποίο κατοικούσαν επτά νάνοι. Η πριγκίπισσα Χιονάτη, καταφέρνει να μείνει στο σπίτι αυτό και να τους φροντίζει. Η κακιά μητριά της, αφού την βρίσκει προσπαθεί με πολλούς τρόπους να την σκοτώσει. Προσφέροντας της ένα μήλο, η κακιά μητριά την Τρίτη φορά κατάφερε να την ναρκώσει. Έπειτα, η χιονάτη μένει ναρκωμένη μέχρι να εμφανιστεί ο πρίγκιπας, ο οποίος τη φιλάει και τη σώζει.

Ερμηνεία: Στο παραμύθι της Χιονάτης εμφανίζονται προβλήματα και συγκυρίες, που ένα παιδί ετοιμάζεται να αντιμετωπίσει στην περίοδο της εφηβείας. Η πριγκίπισσα εμφανίζεται στην ιστορία ως μικρή και άμαθη. Η αθωότητα και η φαντασία αρχίζουν να χάνονται σιγά - σιγά, όταν επέρχονται στη σκέψη της ουσιαστικά προβλήματα. Για παράδειγμα, η εγκατάλειψη του παλατιού της και η

συγκατοίκηση με τους επτά νάνους, δημιουργεί ένα αίσθημα ωριμότητας και συνειδητοποίησης στην Χιονάτη. Η γενναιόδωρη προσφορά από τους νάνους να της παραχωρήσουν ένα μέρος του σπιτιού τους, καταφέρνει να εισχωρήσει στο μυαλό της πριγκίπισσας, ώστε να ξεκινήσει και η ίδια να εργάζεται (φροντίδα των επτά νάνων). Τέλος, η Χιονάτη υποκύπτει στους πειρασμούς της μάγισσας, συμβολίζοντας τις συναισθηματικές συγκρούσεις της εφηβείας και τη ανωριμότητα στις προκλήσεις της ζωής.

Συμβολισμοί

Χιονάτη: Τα εξωτερικά χαρακτηριστικά της όπως, άσπρο δέρμα, κόκκινα μάγουλα και μαύρα μαλλιά συμβολίζουν την αγνότητα και την αθωότητα. Το άσπρο δέρμα της, μοιάζει με αυτό του χιονιού, από όπου και προέρχεται το όνομα της (Χιονάτη). Τα μαύρα μαλλιά της συμβολίζουν το άγνωστο και το σκοτεινό. Τον θάνατο και την θνητότητα που θα επέλθει.

Πατέρας: Η απουσία του δημιουργεί στη Χιονάτη την αίσθηση της αυτονομίας και συμβολίζει την διαρκή προσπάθεια για να πραγματοποιήσει τις επιθυμίες της μόνη της. Αναγκάζεται να αναπτύξει την ανεξαρτησία της από πολύ νωρίς, ώστε να φτάσει στο ανώτατο στάδιο της ωρίμανσης της.

Κυνηγός: Έχει επιλεγεί για να μπορέσει να κρατήσει την ισορροπία μεταξύ της πραγματικότητας και της φαντασίας. Συνήθως εμφανίζεται ως προστάτης, ώστε να διώξει κοντά από τους ήρωες, άγρια ζώα αλλά και κακούς ανθρώπους. Στο παραμύθι ο κυνηγός, δεν ακολουθεί την εντολή της Βασίλισσας και εγκαταλείπει το κορίτσι στο δάσος, προσφέροντας του μια ευκαιρία για να ζήσει ευτυχισμένα.

Κακιά μητριά-Βασίλισσα-Μάγισσα: Η κακιά μητριά στο παραμύθι συνδέεται με τον αρχαίο μύθο του Νάρκισσου. Η έντονη αγάπη για τον εαυτό της, δημιούργησε στην Βασίλισσα αισθήματα ζήλειας και φθόνου προς την όμορφη Χιονάτη. Οι προσπάθειες της μητριάς να βλάψουν την πριγκίπισσα συμβολίζουν τις εμπειρίες και τα προβλήματα που αντιμετωπίζει ο νέος, καθώς διανύει την περίοδο της εφηβείας προς την ενηλικίωση. Στο παραμύθι, η βασίλισσα μεταμορφώνεται σε κακιά μάγισσα, αντιπροσωπεύοντας την σκοτεινή και καταστροφική εικόνα της γυναικειάς φύσης.

Επτά νάνοι: Η χρήση του αριθμού επτά στα παραμύθια, σύμφωνα με τον J.C Cooper (1983), συμβολίζει τα επτά στάδια της Δημιουργίας, τις επτά Κολάσεις και τους 7 ουρανοί, μέσα από τους οποίους πρέπει να περάσει ο υποψήφιος για να φτάσει στο στόχο του. Συγκεκριμένα οι επτά νάνοι, αντιπροσωπεύουν τις επτά ημέρες της

εβδομάδας που εργάζεται ένα άτομο. Έτσι και η Χιονάτη, χρειάζεται να εργαστεί 7 ημέρες για να γίνει πιο υπεύθυνο άτομο.

Πρίγκιπας: Το φιλί του πρίγκιπα στην Χιονάτη καταφέρνει να λύσει τα μάγια της κακιάς μητριάς. Συμβολίζει την ωριμότητα και τα αμοιβαία συναισθήματα. Καταφέρνει να αφυπνίσει την θηλυκότητα της.

Καθρέφτης: Στα παραμύθια πολύ συχνά έχει μαγικές ιδιότητες. Τις περισσότερες φορές παρουσιάζει την αλήθεια και την πραγματικότητα που δεν μπορεί να δει ο ήρωας. Η βασίλισσα όσες φορές και να ρώτησε τον καθρέφτη αν είναι η ομορφότερη σε όλο τον κόσμο, αυτός απαντούσε με ειλικρίνεια, πως ήταν η Χιονάτη. Η βασίλισσα δεν μπορούσε να δει τον εαυτό της στο καθρέφτη για αυτό και συνεχώς ρωτούσε. Ο καθρέφτης, ουσιαστικά αντανακλά ένα είδωλο. Σε πολλούς ευρωπαϊκούς πολιτισμούς πιστεύετε ότι ο καθρέφτης συνδέεται με την ψυχή του ανθρώπου. Το σπάσιμο αυτού θεωρείται κακοτυχία για αυτό το λόγο.

Οι τρεις προσπάθειες της μάγισσας να επηρεάσει την Χιονάτη: Συμβολίζουν το απαγορευμένο. Συσχετίζεται με τις βιβλικές εικόνες και τον απαγορευμένο καρπό. Ο ήρωας έρχεται αντιμέτωπος με μια κατάσταση, στην οποία διακινδυνεύει την προσωπική του ευτυχία.

Χτένα: Η μάγισσα προσφέρει στην Χιονάτη μια δηλητηριασμένη χτένα. Η χτένα συμβολίζει την θηλυκότητα και την ομορφιά. Η δηλητηριασμένη χτένα φυλακίζει και παγιδεύει την ομορφιά των μαλλιών.

Μήλο: Το μήλο είναι σύμβολο της νεότητας και αγαθότητας. Σε πολλούς μύθους συμβολίζει την αθωότητα, την επιθυμία και την γνώση. Το κόκκινο μήλο που προσφέρει η μάγισσα στη Χιονάτη, συνδέει τις επιθυμίες των δύο γυναικών για τον έρωτα και την αγάπη. Αφού καταναλώνει η Χιονάτη το κόκκινο μήλο, χάνεται η αθωότητα της και αργότερα εμφανίζεται ο πρίγκιπας που θα παντρευτεί.

Το γυάλινο φέρετρο: Συμβολίζει την πνευματική τελειότητα. Όπως προαναφέρθηκε, το γυαλί έχει μαγικές ιδιότητες, καθώς διαύγεια και καθαρότητα. Η Χιονάτη, τοποθετείται σε ένα γυάλινο φέρετρο, ώστε να διευκολύνει το πρίγκιπα να παρατηρήσει την ομορφιά της πριγκίπισσας.

Μελέτη παραμυθιού: Στο παραμύθι υπάρχει περιγραφή του χώρου και του περιβάλλοντος που μας δίνει στοιχεία πολιτιστικά των κοινωνιών όπως, οι τότε διατροφικές συνήθειες, αγροτικές εργασίες, ήθη και έθιμα κ.α. Η μαγεία και η φαντασία είναι τα βασικά στοιχεία της πλοκής. Για παράδειγμα, ο μαγικός καθρέφτης, η κακιά μάγισσα, τα ζώα που μιλούσαν, τα δηλητηριασμένα αντικείμενα

που προσφέρει στη Χιονάτη η κακιά μητριά, το φιλί που ζωντανεύει την πριγκίπισσα κ.α. Τα κλασικά παραμύθια δεν αναφέρονται σε πρόσωπα γενικά ή ορισμένα. Οι ήρωες αποκτούν τα ονόματα τους από διάφορα χαρακτηριστικά στοιχεία της προσωπικότητάς τους. Για παράδειγμα, η Χιονάτη απέκτησε την ονομασία αυτή, λόγω του λευκού δέρματός της. Άλλο ένα χαρακτηριστικό της ιστορίας της Χιονάτης είναι η έλλειψη του σύννηθες μέτρου του κοινού ανθρώπου. Οι νάνοι περιγράφονται ως πολύ μικρά πλασματάκια που κατοικούν σε ένα αρκετά μικρό σπίτι, με μικρά αντικείμενα. Η μάγισσα ως πολύ κακιά και η πριγκίπισσα ως πολύ καλή. Στο τέλος, επέρχεται η κάθαρση με το ευχάριστο τέλος και την δικαιοσύνη του καλού.

Στερεότυπα: Στο παραμύθι «Η Χιονάτη και οι επτά νάνοι» περιγράφεται με έντονα στοιχεία η προσωπικότητα της μητριάς. Είναι ένα αρκετά σύννηθες στερεότυπο σύμφωνα με το οποίο, η μητριά δεν αγαπά το παιδί που μεγαλώνει και επιζητά με οποιοδήποτε σκοπό το κακό του. Στα περισσότερα κλασικά παραμύθια, ο χαρακτήρας αυτός δημιουργείται με χαρακτηριστικά στοιχεία όπως: άσχημος (γιατί θέλει να κλέψει την ομορφιά του παιδιού), ζηλόφθονος, κακός, εγωιστής και ψυχικά διαταραγμένος. Αντίθετα, η πριγκίπισσα πάντα εμφανίζεται ως αθώα και αγαθή. Όμορφη εσωτερικά και εξωτερικά. Η θέση της Χιονάτης στο σπίτι των νάνων και η προσφορά της για την βοήθεια της επιβίωσης είναι στερεοτυπική. Οι νάνοι ενώ εργάζονται στα ορυχεία, η Χιονάτη αναλαμβάνει τις δουλειές του νοικοκυριού, δείχνοντας την θέση της γυναίκας και το ρόλο του άντρα αντίστοιχα. Τις περισσότερες φορές επέρχεται η τιμωρία και η δικαιοσύνη. Σε λίγα παραμύθια και πολύ πιο παλιά, υπάρχουν αφηγήσεις με όχι και τόσο όμορφο τέλος αλλά κυρίως ρεαλιστικό.

Εικονογράφηση: Στο κλασικό παραμύθι «Η Χιονάτη και οι επτά νάνοι» υπάρχουν επτά εικόνες που συμπληρώνουν τα λόγια των συγγραφέων. Δεν υπάρχουν χρώματα παρά μόνο το άσπρο και το μαύρο. Μετά από συνταρακτικές σκηνές ακολουθεί και μια επεξηγηματική εικόνα, έτσι ώστε να βοηθήσει τον αναγνώστη να δημιουργήσει στη φαντασία του την ιστορία (Robert, 1994 ; Zipes, 2002).

4.2.4 Η ωραία κοιμωμένη

Η Ωραία Κοιμωμένη είναι ένα κλασικό παραμύθι που δημοσιεύθηκε για πρώτη φορά το 1697 από τον Charles Perrault στα γαλλικά με τίτλο "*La Belle au bois dormant*". Οι Αδελφοί Γκριμ το αναδημοσίευσαν αργότερα ως *Little Briar Rose*. Ωστόσο, η κεντρική ιστορία είναι πολύ παλαιότερη, καθώς υπάρχει μια εκδοχή της στο μεσαιωνικό γαλλικό έργο *Perceforest*, που γράφτηκε ανάμεσα στο 1330 και 1344. Σε αυτό το μύθο περιγράφεται μια φανταστική ιστορία της Μεγάλης Βρετανίας την οποία υποτίθεται κατέκτησε ο Μέγας Αλέξανδρος, και έπειτα έφυγε για την Βαβυλώνα αφήνοντας στο πόδι του τον Perceforest, ο οποίος πήρε αυτό το όνομα γιατί μπόρεσε να τρυπήσει (pierce) το μαγεμένο δάσος (forest) (Perrault, 2017).

Υπόθεση: Πραγματεύεται την ιστορία μιας πριγκίπισσας, η οποία καταράστηκε από μια νεράιδα, στην ηλικία 15 ετών να τρυπηθεί από ένα αδράχτι και να πέσει σε βαθύ ύπνο για εκατό χρόνια. Ο βασιλιάς και η βασίλισσα φρόντισαν όλα αυτά τα χρόνια να εξαφανιστούν αντικείμενα αιχμηρά και αδράχτια. Ωστόσο, μια μέρα η πριγκίπισσα συναντά στα ψηλότερα δωμάτια του παλατιού μια γριούλα να γνέθει. Τότε η κατάρα πραγματοποιείται και τρυπάει την μικρή πριγκίπισσα. Εκατό χρόνια αργότερα, ένας πρίγκιπας περνώντας έξω από το παλάτι και γνωρίζοντας τον μύθο «της ωραίας κοιμωμένης», ήθελε να την δει. Τέλος, ο πρίγκιπας φιλάει την πριγκίπισσα και λύνει τα μάγια.

Ερμηνεία: Στο παραμύθι η ωραία κοιμωμένη βρίσκεται στα όρια της ενηλικίωσης. Την διακατέχει ακόμα το αίσθημα της επιπολαιότητας και της αγαθότητας. Δεν είναι έτοιμη να πάρει σημαντικές αποφάσεις για τη ζωή της και να δραστηριοποιηθεί. Η πλοκή του παραμυθιού έτσι, συνδυάζεται με την εφηβική περίοδο που βιώνει κάθε άτομο. Σε αυτή την ηλικία ο νεαρός άνθρωπος, νιώθει ότι ζει σε μια περίοδο ηρεμίας που δεν μπορεί να την αλλάξει. Έπειτα, μετά τα 15 χρόνια αρχίζει να αισθάνεται ανεξάρτητος και να επιθυμεί να πραγματοποιήσει προσωπικά του όνειρα. Ουσιαστικά, ο βαθύς ύπνος στο παραμύθι αντικατοπτρίζει την ανακάλυψη και την δημιουργία της προσωπικής ταυτότητας του ατόμου.

Συμβολισμοί

Ύπνος: Ο μακρὺς ὕπνος συμβολίζει την απόσταση από τον κόσμο και την προσφυγή σε έναν άλλον ιδεατό. Σκοπός αυτού είναι η περίσκεψη του ήρωα, δηλαδή να ανακαλύψει και να δημιουργήσει την εσωτερική του ταυτότητα. Πριν κοιμηθεί η πριγκίπισσα δεν ήταν ηλικιακά έτοιμη ώστε να επιλέξει τις κατάλληλες προτάσεις για την μετέπειτα ζωή της. Ενώ μετά τον βαθύ ύπνο παρουσιάζεται έτοιμη και με απόλυτη συναίσθηση των πράξεων της (Cooper, 1983).

Ωραία κοιμωμένη: Η κοιμώμενη πριγκίπισσα αντικατοπτρίζει το υποσυνείδητο του ατόμου και συγκεκριμένα την κοιμισμένη ψυχή. Η νεαρή πριγκίπισσα συμβολίζει τη θηλυκότητα, η οποία μετά τον ύπνο ξαναγεννιέται σε ένα ανώτερο στάδιο.

Πρίγκιπας: Όταν το αρσενικό συναντά την ψυχή του θηλυκού, τότε πραγματοποιείται μια πνευματική ένωση ανάμεσα στο πνεύμα και την ψυχή και δημιουργείται το αντρόγυνο. Το φιλί του πρίγκιπα στην ωραία κοιμωμένη συμβολίζει τη ζωή που μεταδίδει ο ένας στον άλλον. Λύνει τα μάγια και αφυπνίζει τη θηλυκότητα της πριγκίπισσας.

Η γριά που γνέθει στη σοφίτα: Αντιπροσωπεύει την επικίνδυνη πλευρά του ανθρώπου. Συμβολίζει την σκοτεινή και κακή πλευρά της γυναίκας. Είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τις αντίξοες συνθήκες που αντιμετωπίζει ο νέος στην αρχή της ενηλικίωσης του.

Βασιλιάς και Βασίλισσα: Συμβολίζουν τη δύναμη και την καθαρότητα. Ανήκουν στα υψηλότερα κοινωνικά στρώματα και η ψυχή τους είναι σε πλήρη αρμονία με το πνεύμα τους.

Παλάτι: Στο παραμύθι, δεν μαγεύεται σε βαθύ ύπνο μόνο η πριγκίπισσα, αλλά και όλο το βασιλικό μέρος. Το παλάτι είναι και αυτό μαγεμένο συμβολίζοντας την ψυχή της πριγκίπισσας, που όταν κοιμάται βρίσκεται σε πλήρη αδράνεια, ενώ όταν ξυπνάει ενεργοποιείται και ο τόπος ξαναγεννιέται. Λουλούδια, ζώα και φυτά εμφανίζονται πάλι στον ίδιο χώρο.

Δώρα: Τα δώρα που προσφέρουν οι νεράιδες στη μικρή πριγκίπισσα, συμβολίζουν τα ευκαιρίες και τα αγαθά που χαρίζονται στον άνθρωπο. Η μετέπειτα χρήση τους εξαρτάται από τη σωστή αξιοποίηση τους.

Κήπος: Αντιπροσωπεύει την ψυχή του ατόμου. Ο κήπος του παλατιού συνδέεται με το πνεύμα της πριγκίπισσας. Όσο καιρό βρίσκεται σε παθητική κατάσταση η πριγκίπισσα, τόσο και ο κήπος δεν ανθίζει. Μετά την αφύπνιση της, ο κήπος «γαληνεύει» και «ζωντανεύει» όπως πριν.

Κυκλική σκάλα: Στην ιστορία της ωραία κοιμωμένης, η επιθυμία της πριγκίπισσας να ανέβει στα ανώτερα δωμάτια συμβολίζει την μύηση. Η κυκλική σκάλα, συγκεκριμένα αντιπροσωπεύει τις ερωτικές επιθυμίες της κοιμωμένης και τις εμπειρίες της.

Απαγορευμένη είσοδος: Συμβολίζει το απαγορευμένο που παραβιάζεται. Η πριγκίπισσα έχοντας απορία για τα υπόλοιπα δωμάτια του παλατιού, με μια πρώτη ευκαιρία διασχίζει την κυκλική σκάλα και εισχωρεί στο απαγορευμένο δωμάτιο. Στην περίοδο της εφηβείας, πολύ συχνά για να κατακτήσουν τα νεαρά άτομα βιωματικές εμπειρίες και να ωριμάσουν, καταλήγουν σε λανθασμένες αλλά διδακτικές επιλογές.

Ρόκα-αδράχτι: Η ωραία κοιμωμένη τρυπιέται από το αδράχτι-ρόκα, ματώνει και πέφτει σε βαθύ ύπνο. Αυτό συμβολίζει την αρχή της εφηβείας και την λανθασμένη απόφαση να εισχωρήσει στο απαγορευμένο δωμάτιο.

Καθρέφτες: Ο χώρος στην ωραία κοιμωμένη είναι γεμάτος καθρέφτες. Ο καθρέφτης αντανακλά την προσωπικότητα και τον χαρακτήρα της ψυχής. Έχει μαγικές ιδιότητες και πάντα παρουσιάζει την πραγματικότητα.

Τάμα: Ο βασιλιάς και η βασίλισσα καταφεύγουν στην πίστη τους σε κάτι ανώτερο από τους ίδιους. Προσεύχονται και επιθυμούν να βοηθήσει ο θεός την κακότυχη κόρη τους.

Δώδεκα: Οι δώδεκα καλές νεράιδες συμβολίζουν την έναρξη της εμμηνορροίας. Έτσι, η βασιλοπούλα θα αναπτυχθεί σε γυναικά και θα είναι έτοιμη να παντρευτεί.

Μελέτη του παραμυθιού: Και σε αυτό το κλασικό παραμύθι ενυπάρχει το λαογραφικό στοιχείο της εποχής. Βασιλιάς και Βασίλισσα, οργανώνουν μεγάλο γλέντι για να γιορτάσουν την μονάκριβη κόρη τους. Όλοι οι καλεσμένοι, προτίθενται να της προσφέρουν μεγάλα δώρα, αξίες και χαρίσματα. Το παραμύθι ξεπερνά τα όρια του χρόνου και του τόπου. Η πριγκίπισσα καταράστηκε να πέσει σε βαθύ ύπνο για εκατό χρόνια. Έτσι, το παραμύθι αποκτά ένα διαχρονικό χαρακτήρα. Βασικό χαρακτηριστικό του παραμυθιού είναι η αντιπαράθεση μεταξύ του καλού-κακού, του ωραίου-άσχημου, του δίκαιο-άδικου κ.α. Η σύγκρουση, δηλαδή των ηρώων και η αγωνία για τον αν θα επέλθει η δικαιοσύνη και η όμορφη πριγκίπισσα θα κατακτήσει τον χαμένο παράδεισο.

Στερεότυπα: Στο συγκεκριμένο παραμύθι τίθενται και πάλι κοινωνικά στερεότυπα όπως, η ανώτερη τάξη που βρίσκεται η πριγκίπισσα. Στα περισσότερα παραμύθια, η σωτηρία της βασιλοπούλας συνοδεύεται με την ασφάλεια που της παρέχει ένας πρίγκιπας ή βασιλόπουλο. Σπάνια σε παραμύθια θα «μπερδευτούν» οι κοινωνικές

τάξεις και θα αναμειχθούν με χαρούμενο τέλος. Επιπροσθέτως, η πριγκίπισσα εμφανίζεται και σε αυτό το κλασικό παραμύθι, ως όμορφη, ευγενική, ηθική, αγαθή. Οι πριγκίπισσες περιγράφονται χωρίς ατέλειες, γεγονός που είναι μη ρεαλιστικό. Η διάζευξη καλού και κακού ήρωα υπάρχει σε έντονο βαθμό, ανάμεσα στην μικρή πριγκίπισσα και την νευριασμένη νεράιδα. Όπως αναφέρθηκε, η μια περιγράφεται με θετικούς και η δεύτερη με αρνητικούς χαρακτηρισμούς.

Εικονογράφηση: Στο βιβλίο «Τα παραμύθια των Αδελφών Γκριμμ», η ιστορία της ωραίας κοιμωμένης δεν παρουσιάζει κάποιο εικονογραφικό υλικό. Το παραμύθι, χρονολογείται γύρω στο 1330 και 1344. Η εικονογράφηση την εποχή εκείνη ήταν σπάνια έως μηδαμινή (Perrault, 2017).

4.2.5 Η κοκκινοσκουφίτσα

Η ιστορία της Κοκκινοσκουφίτσας βασίζεται σ' ένα παλιό, λαϊκό γαλλικό παραμύθι, που καταγράφηκε σε βιβλίο για πρώτη φορά από τον Σαρλ Περό το 1697 *Histoires et contes du temps passé, avec des moralités. Contes de ma mère l'Oye* (Ιστορίες και διηγήσεις του παρελθόντος με ηθική. Ιστορίες της μαμάς-Χήνας) (Perrault, 2017).

Υπόθεση: Πραγματεύεται την ιστορία ενός νεαρού κοριτσιού, που επιθυμεί να προσφέρει φαγητό και να φροντίσει την άρρωστη γιαγιά της. Για να την συναντήσει χρειάζεται να διασχίσει το δάσος. Εκεί συναντά, τον λύκο, ο οποίος επιθυμεί να εκμεταλλευτεί τη νεαρή κοπέλα και να την καταβροχθίσει. Αφού, του δώσει κάποιες πληροφορίες για τον τόπο που βρίσκεται το σπίτι της γιαγιάς της, εκείνος γρήγορα πηγαίνει να το βρει. Αυτό είχε ως αποτέλεσμα, ο λύκος να φάει την γιαγιά της Κοκκινοσκουφίτσας και έπειτα, όταν φτάσει στο σπίτι και την ίδια.

Ερμηνεία: Η ιστορία της Κοκκινοσκουφίτσας συνδέεται με το πέρασμα από την παιδική στην εφηβική ηλικία. Η κοκκινοσκουφίτσα αντιμετωπίζει προβλήματα της εφηβείας. Οι αποφάσεις της και ο τρόπος αντιμετώπισης τους, δείχνει ακόμη ότι βρίσκεται σε ένα στάδιο αγαθότητας και αθωότητας. Ο λύκος, από την άλλη μεριά εμφανίζεται ως οι περίπλοκες συνθήκες που αντιμετωπίζει ο νέος κατά τη διάρκεια της ωρίμανσης του.

Συμβολισμοί

Κοκκινοσκουφίτσα: Η νεαρή κοπέλα εμφανίζεται στο παραμύθι ως ένα αθώο παιδί. Οι πληροφορίες που δίνει με τόση ευκολία και χωρίς σκέψη στο λύκο, επαληθεύουν το γεγονός ότι ακόμα βρίσκεται στην παιδική ηλικία. Δεν διαθέτει την αίσθηση του φόβου ή του τρόμου και η σκέψη της δεν αγγίζει κάτι κακό. Τα λουλούδια, ο ήλιος, τα φυτά και τα ζώα, κλέβουν την σκέψη της.

Κόκκινο: Το κόκκινο χρώμα του σκούφου, συμβολίζει την αγάπη, το ανθρώπινο συναίσθημα και τη ζωή. Αυτό το χρώμα, συνδέεται άρρηκτα με την σεξουαλικότητα των 2 φύλων. Συγκεκριμένα, αναφέρεται στην παιδική ακόμα ψυχή της Κοκκινοσκουφίτσας και της ανάπτυξης της σε γυναίκα.

Δάσος: Συμβολίζει το επικίνδυνο και το μαγικό. Στο δάσος καταφεύγουν όλοι οι ήρωες είτε για να ξεφύγουν από κάτι είτε για να οδηγηθούν κάπου. Έρχονται αντιμέτωποι με προκλήσεις και πειρασμούς.

Γιαγιά Κοκκινοσκουφίτσας: Συμβολίζει το πνεύμα και τη σοφία. Η γιαγιά της κοκκινοσκουφίτσας βρίσκεται έξω από το δάσος. Για να φτάσει εκεί η κοκκινοσκουφίτσα και να κατακτήσει την σοφία, πρέπει πρώτα να αντιμετωπίσει τον λύκο και τις αντίξοες συνθήκες.

Λύκος: Συμβολίζει τον πειρασμό και όλες τις ζώδεις τάσεις που έχει ο άνθρωπος. Κατά την Σκανδιναβική μυθολογία, ο λύκος συμβολίζει το χειμώνα και το σκοτάδι. Στα παραμύθια περιγράφεται ως πονηρός, άπληστος και λαίμαργος. Συνήθως, μπερδεύει τους ήρωες και τους στήνει παγίδα.

Μελέτη του παραμυθιού: Το παραμύθι βασίζεται στην αντίθεση μεταξύ του καλού και του κακού, του έξυπνου και του αφελούς. Η Κοκκινοσκουφίτσα περιγράφεται ως όμορφη, ευγενική, καλή, αγαθή και ο λύκος ως κακός, άπληστος, πονηρός και λαίμαργος. Το μαγικό στοιχείο είναι έντονο. Λύκος και κοκκινοσκουφίτσα συνομιλούν, ο ίδιος παίρνει τη θέση και μιλά όπως η γιαγιά της κτλ. Αξίζει να σημειωθεί το τέλος της ιστορίας. Ο Σαρλ Περό, παρουσιάζει ένα τέλος, άσχημο για τις δύο γυναίκες. Σε άλλες εκδοχές, η ιστορία έχει κάποιες αλλαγές, όπως η δημιουργία του ήρωα-κυνηγού.

Στερεότυπα: Στο παραμύθι «Η Κοκκινোসκουφίτσα» εμφανίζεται το μοτίβο του καλού και του κακού. Στη θέση του καλού, περιγράφεται η μικρή κοκκινোসκουφίτσα, με χαρακτηριστικά όπως, όμορφη, ευγενική, χαρούμενη και καλοσυνάτη. Ενώ στη θέση του κακού, δεν θα μπορούσε να είναι κανείς άλλος πέρα από τον συνηθισμένο κακό λύκο. Στην ιστορία περιγράφεται ως κακός, λαίμαργος, πονηρός και αχόρταγος. Στο ζωικό βασίλειο υπάρχουν αρκετά άγρια ζώα. Η επιλογή του λύκου δεν είναι τυχαία καθώς, η φήμη και τα έντονα χαρακτηριστικά στοιχεία του, τον προδίδουν σε κάθε ιστορία.

Εικονογράφηση: Στην εκδοχή του Perrault, η ιστορία της κοκκινোসκουφίτσας χρονολογείται το 1697, οπότε και ο εικονογραφικός λόγος δεν εμφανίζεται στο παραμύθι. Αντιθέτως, στην εκδοχή των Grimm Brothers, η ιστορία χρονολογείται το 1857. Στη συλλογή τους, παρατηρείται μεγάλος αριθμός εικόνων που να συμπληρώνουν το κείμενο επεξηγηματικά. Κυριαρχεί το άσπρο, γκρι και το μαύρο (Perrault, 2017).

4.2.6 Ο πρίγκιπας βάτραχος

Η υπόθεση: Μια πριγκίπισσα τοποθετεί λάθος τη μπάλα της, την οποία ανακτά ένας βάτραχος με την προϋπόθεση ότι θα γίνει νύφη του. Εκείνη δέχεται, και παρά την αρχική δυσαρέσκεια του βατράχου, θα γίνει πρίγκιπας όταν τον αγαπήσει και τον φιλήσει.

Τι συνεπάγεται: Η πλοκή περιστρέφεται γύρω από την κατανόηση ότι κάτι που φαίνεται να είναι αποκρουστικό είναι στην πραγματικότητα πηγή απόλαυσης.

Η μπάλα: Στην αρχή της αφήγησης, η πριγκίπισσα είναι μια νεαρή κοπέλα που παίζει απρόσεκτα με μια χρυσή μπάλα μέχρι να πέσει σε ένα σκοτεινό πηγάδι. Η μπάλα αντιπροσωπεύει την αθωότητα του κοριτσιού, η οποία χάνεται με την ηλικία και μετά η ζωή αρχίζει να αποκαλύπτει τα δυσάρεστα μέρη της.

Η υπόσχεση: Η πριγκίπισσα προσφέρεται να παντρευτεί τον βάτραχο αν της επιστρέψει την μπάλα. Το κορίτσι φτάνει σε ένα πιο ώριμο στάδιο της ζωής της τη στιγμή που κάνει μια ηθική δέσμευση.

Ο βάτραχος: Όσο πιο κοντά πλησιάζει ο βάτραχος στην πριγκίπισσα, τόσο περισσότερο αγχώνεται, αηδιάζει ή ακόμα και θυμώνει. Η σεξουαλική της αφύπνιση είναι συνυφασμένη με αυτά τα συναισθήματα. Όταν ξεπερνά το φόβο της για το

άγνωστο και ανακαλύπτει τα συναισθήματά της, ο βάτραχος γίνεται ο εαυτός του και μετατρέπεται σε πρίγκιπα (Wilkinson, 1995).

4.2.7 Χάνσελ και Γκρέτελ

Το Χάνσελ και Γκρέτελ είναι ένα παραμύθι γερμανικής προέλευσης, που δημοσιεύτηκε αρχικά από τους αδερφούς Γκρίμ το 1812. Μέχρι σήμερα έχει μεταφραστεί σε πολλές γλώσσες του κόσμου και βρίσκεται στη λίστα : βιβλία με περισσότερα από 100 εκατομμύρια αντίτυπα. Το παραμύθι έχει αναπαραχθεί σε διάφορα μέσα (π.χ. τηλεόραση, κινηματογράφο, θέατρο) αλλά η πιο δημοφιλής είναι η όπερα Hansel und Gretel (1803) του Engelbert Humperdinck.

Υπόθεση : Οι γονείς, μη μπορώντας να ταΐσουν τα δύο παιδιά τους, τα εγκαταλείπουν στην ερημιά. Ανακαλύπτουν ένα αρχοντικό με μελόψωμο μπροστά τους και αρχίζουν να το καταβροχθίζουν. Η μάγισσα που κατοικεί εκεί τους αιχμαλωτίζει για να τους φάει, αλλά ελευθερώνονται χάρη σε μια έξυπνη πλοκή.

Ερμηνεία : Ο μύθος του Χάνσελ και της Γκρέτελ απεικονίζει τους φόβους ενός μικρού παιδιού για τις ευθύνες που συνεπάγεται η ενηλικίωση. Το παραμύθι εκπαιδεύει τον νεαρό να ανεξαρτητοποιηθεί σταδιακά από τους γονείς του, τον ενθαρρύνει να ερευνήσει ακόμη και τα τέρατα της ανήσυχης φαντασίας του (μάγισσα) και του δείχνει πώς θα μπορούσε να κερδίσει με την επινοητικότητα του.

Το σπίτι από μελόψωμο: Αντιπροσωπεύει την καταστροφή που προκύπτει από την προσκόλληση σε μια πρωταρχική απόλαυση, όπως το φαγητό. Ως αποτέλεσμα της ανεξέλεγκτης βουλιμίας τους, τα παιδιά καταστρέφουν ό,τι μπορεί να τους παρείχε καταφύγιο και προστασία.

Μάγισσα: οι τρομερές μηχανορραφίες της μάγισσας οδηγούν τους νέους να δουν τις παγίδες της απληστίας. Για να επιβιώσουν, πρέπει να αναλάβουν την πρωτοβουλία, να χαράξουν μια στρατηγική και να ενεργήσουν με σύνεση.

Δάσος: Σε ασυνείδητο επίπεδο, το πατρικό «πολύ κοντά στο δάσος» και η κηρήθρα «στα βάθη του ίδιου δάσους» είναι οι δύο πλευρές του πατρικού σπιτιού, αυτή που εκπληρώνει και αυτή που αψηφά τις προσδοκίες.

Νερό: Το γεγονός ότι πρέπει να περάσουν μέσα από ένα υδάτινο σώμα στο δρόμο της επιστροφής (ποτάμι) αντιπροσωπεύει μια μετάβαση και μια νέα αρχή σε μια ανώτερη σφαίρα ζωής. Τα παιδιά ήταν βάρος για τους γονείς τους ως εξαρτημένα όντα. Όταν επιστρέφουν, γίνονται το στήριγμα της οικογένειας γιατί φέρνουν τα λάφυρα της μάγισσας. Οι θησαυροί αντιπροσωπεύουν την ανεξαρτησία στις ιδέες και τις συμπεριφορές των παιδιών, καθώς και την αυτοπεποίθηση. Το γεγονός ότι σώζονται δουλεύοντας μαζί δείχνει ότι καθώς μεγαλώνουν, πρέπει να βοηθούν ο ένας τον άλλον (hanselandgretel.ca, 2022).

4.2.8 Κοντορεβιθούλης

Ο Κοντορεβιθούλης είναι ένα παραμύθι του Perrault. Ένας φτωχός ξυλοκόπος ζει στην έρημο με τη γυναίκα του και τα επτά παιδιά τους. Ο νεότερος είναι γνωστός ως Κοντορεβιθούλης αφού από τότε που γεννήθηκε ήταν μετά βίας μεγαλύτερος από το δάχτυλό του. Οι γονείς του Κοντορεβιθούλη συνειδητοποιούν ότι είναι πολύ φτωχοί για να στηρίζουν τα παιδιά τους και αποφασίζουν να τα εγκαταλείψουν, πιστεύοντας ότι θα έβρισκαν μια καλύτερη μοίρα ή μια ωραία οικογένεια για να τα φροντίσουν. Έχει περιπέτειες με έναν δράκο, αρπάζοντας τις αγαπημένες του, σώζοντας την οικογένειά του και έγινε αυλικός στο κάστρο του βασιλιά. Όταν ο Κοντορεβιθούλης φτάνει στη φωλιά του δράκου, συνειδητοποιεί ότι για να ζήσουν αυτός και τα αδέρφια του πρέπει να πάρουν πρωτοβουλία, να χαράξουν μια στρατηγική και να δράσουν με σύνεση. Πρέπει να συμπεριφέρονται σύμφωνα με το Εγώ για να αντικαταστήσουν την υποδούλωση στις απαιτήσεις του Ενός (ασυνείδητου) (συνειδητού). Υπάρχουν δύο όψεις στο πατρικό σπίτι, μία που ικανοποιεί και μία που παραβιάζει τις προσδοκίες. Το θέμα της συνεργασίας είναι βασικό συστατικό του παραμυθιού. Ο Κοντορεβιθούλης και τα αδέρφια του δένουν τον δράκο και τον παραδίδουν στον μονάρχη, δείχνοντας στους νέους ότι όσο μεγαλώνουν πρέπει να βασίζονται στους συνομηλικούς τους για αλληλοβοήθεια και κατανόηση. Αυτό υπογραμμίζει το θεμελιώδες μήνυμα της ιστορίας, το οποίο προειδοποιεί κατά της υποτροπής και προτρέπει την εξέλιξη σε υψηλότερο βαθμό ψυχολογικής και ψυχικής ζωής. Ο Κοντορεβιθούλης και τα αδέρφια του είναι έτοιμοι να ζήσουν ειρηνικά με τους γονείς τους αφού κατακτήσουν κάθε συναισθηματική εξάρτηση. Το παραμύθι με

την ανύψωση του διαφορετικού βοηθά τον νεαρό να ξεπεράσει τα σωματικά του ελαττώματα και την κατωτερότητα και να συμφιλιωθεί με το σώμα του. Το μικροσκοπικό σώμα και το ισχυρό πνεύμα επιτυγχάνουν μια ισορροπία. Το παραμύθι *Κοντορεβιθούλης* δίνει στους νέους ελπίδες ότι μπορούν να κατακτήσουν τόσο τους κινδύνους του κόσμου όσο και τις δικές τους ανησυχίες. Ενθαρρύνει το παιδί να εξερευνήσει μόνο τον εαυτό του και τα πλάσματα της ανήσυχης φαντασίας του, γιατί τέτοια παραμύθια το κάνουν να νιώθει σίγουρο ότι μπορεί να ξεπεράσει όχι μόνο τους πραγματικούς κινδύνους για τους οποίους το έχουν προειδοποιήσει οι γονείς του, αλλά και οι εξαιρετικά διογκωμένοι κίνδυνοι που φοβάται ότι υπάρχουν. Το γνωστό παραμύθι εκφράζει μια ζωτική αλλά δυσάρεστη αλήθεια. Η φτώχεια και οι κακουχίες δεν ενισχύουν τον χαρακτήρα ενός ανθρώπου. Μάλλον τον κάνουν πιο εγωιστή, λιγότερο ευαίσθητο στα βάσανα των άλλων και επομένως πιο επιρρεπή σε τρομερές δραστηριότητες (Perrault, 2017).

Συμβολισμοί

Το δάσος όπου τα επτά αδέρφια εγκαταλείφθηκαν από τους γονείς τους: οποιαδήποτε θρησκεία ή τρόπος ζωής που φαίνεται να είναι καθησυχαστικός αλλά, στο τέλος, αφήνει άτομα στην ερημιά. Ένα δέντρο που δεν φέρει καρπούς. Το δάσος είναι ένα ενδιάμεσο βασίλειο, ένα σύμβολο της πολλαπλότητας του ανθρώπινου κόσμου και ένα σημάδι του μεγάλου πολέμου. Είναι μια εσωτερική κατάσταση στην οποία ο αναζητητής (ψυχή) πρέπει να ταξιδέψει. Χάνει την εσωτερική του ταυτότητα στην ερημιά.

Βότσαλα: Αναφορά στις πέτρες που συσσωρεύσε ο Δαβίδ στο μονοπάτι για να αντιμετωπίσει τον Γολιάθ. Από ψηλά, φαίνεται να αντιπροσωπεύουν το «φως στο σκοτάδι» και μπορεί ακόμη και να αντιπροσωπεύουν την Ευχαριστία, το Σώμα και το Αίμα του Χριστού.

Παπούτσια: Στα παραμύθια, το παπούτσι χρησιμοποιείται συχνά ως σύμβολο. Μερικοί πιστεύουν ότι αντιπροσωπεύουν την κίνηση και τη μεταμόρφωση καθώς μετακινούνται από τη μια τοποθεσία στην άλλη.

Γίγαντες τεράστιου αναστήματος (δράκοι): η μεγάλη σωματική τους δύναμη είναι αναπαραστάσεις παλιών αταβιστικών ενεργειών του Ατλάντιου.

Το μαύρο δάσος: αντιπροσωπεύει την κακή όψη της φύσης και του θανάτου, που πρέπει να νικηθεί πριν φτάσει στα επίπεδα της ψυχικής ανάτασης, προτού μπορέσει να διεκδικήσει ξανά τον Στοιχειωμένο Παράδεισο.

Το αρνί ή το πρόβατο: μια αναπαράσταση των αισθήσεων του πνευματικού κόσμου ή των ανώτερων νοητικών δυνάμεων.

Η φιγούρα της Μητέρας: μια απεικόνιση του ιερού σύμπαντος ή του αντιληπτού βάθους της ψυχής (Perrault, 2017).

4.2.9 Ο Παπουτσωμένος Γάτος

Ιστορία: Το παραμύθι απεικονίζει ένα παράδειγμα κληρονομικής αδικίας. Όταν ένας μυλωνάς πεθαίνει, ο πρώτος γιος λαμβάνει το μύλο, ο δεύτερος τον γάιδαρο και ο τρίτος τη φαινομενικά ασήμαντη γάτα. Ο γάτος πείθει τον γιο του μυλωνά όχι μόνο να μην τον σκοτώσει και χρησιμοποιήσει τη γούνα του για να φτιάξει γάντια, αλλά και να του αγοράσει ένα ζευγάρι μπότες με τα υπόλοιπα λεφτά του για να συμπεριφέρεται σαν άνθρωπος και να τον βοηθήσει. Από εκεί και πέρα, η γάτα εξασφαλίζει πλούτη για το νέο της αφεντικό, ακολουθούμενη από μια τεράστια περιουσία και ένα παλάτι, και μετά την ίδια την πριγκίπισσα ως σύζυγο (paidika-paramythia.gr, 2022).

Συμβολισμοί

Γάτος: Παρουσιάζει τον εαυτό του ως ένα τράνταγμα που θέλει να βοηθήσει τον εργοδότη του, δηλαδή έναν θνητό κηδεμόνα. Η ανησυχία του ότι ο εργοδότης του θα τον σκότωνε τελικά για τη γούνα του συμβάλλει αναμφίβολα στην κινητοποίησή του.

Δράκος: Αντιπροσωπεύει το κακό που βγαίνει πάντα χαλασμένο, όπως σε αυτό το παράδειγμα όταν η γάτα παγιδεύεται από τις δικές του ικανότητες, ενώ προσπαθεί να τον εντυπωσιάσει.

Κληρονομιά: Το γεγονός ότι ο μεγαλύτερος γιος κληρονομεί τον μύλο, ο δεύτερος το γάιδαρο και ο μικρότερος το γάτο, δείχνει ότι αυτό γίνεται με βάση την ηλικία, υπονοώντας ότι πρέπει να σεβόμαστε τους μεγαλύτερους.

Δισδιάστατη αγάπη: αν ο γιος ενός μυλωνά μπορεί να αιχμαλωτίσει την καρδιά μιας πριγκίπισσας σε τόσο σύντομο χρονικό διάστημα, αναγκάζοντάς την να τον κοιτάζει με γεμάτα αγάπη βλέμμα, αυτό πρέπει να οφείλεται στην ενδυμασία και την εμφάνισή του. Αυτά τα πράγματα είναι σημαντικά για τις ανησυχίες της καρδιάς.

Ηθικό δίδαγμα: Ενώ η απόκτηση μεγάλου πλούτου είναι συμφέρουσα, η επίμονη σκληρή δουλειά και η καινοτομία είναι πιο πολύτιμες από τον πλούτο που λαμβάνεται από άλλους (paidika-paramythia.gr, 2022).

4.2.10 Ο λαγός και η χελώνα-Αίσωπος

Ο μύθος «ο λαγός και η χελώνα» ανήκει στον Αίσωπο, ο οποίος ήταν αρχαίος Έλληνας μυθοποιός. Τη βιογραφία του Αισώπου συνέγραψε ο μοναχός Μάξιμος Πλανούδης τον 14^ο αιώνα. Οι μύθοι του Αισώπου ανήκαν στην προφορική παράδοση μέχρι και τρεις αιώνες με τον θάνατο του δημιουργού τους, ώσπου τον 4^ο αιώνα ο Αθηναίος ρήτορας Δημήτριος Φαληρέας τους συγκέντρωσε σ' ένα σύνολο δέκα βιβλίων. Έως σήμερα έχουν ακολουθήσει χιλιάδες εκδόσεις τους σε παγκόσμιο επίπεδο.

Υπόθεση : Μια χελώνα ζούσε στη ζούγκλα με τον αγαπημένο της φίλο το λαγό. Ο λαγός, από την άλλη πλευρά, ήταν συνεχώς περήφανος για την ταχύτητά του και χλεύαζε τη χελώνα αφού δεν μπορούσε να τρέξει τόσο γρήγορα όσο από τη φύση του. Η χελώνα, από την άλλη, ήταν βαθιά ντροπιασμένη με αυτό που της έλεγε ο λαγός. Ο λαγός καυχόταν ότι έτρεχε σαν τον άνεμο και ήταν το πιο γρήγορο θηλαστικό στον κόσμο. Η χελώνα προκάλεσε τον λαγό σε έναν αγώνα δρόμου για να δοκιμάσει ποιος ήταν πιο γρήγορος αφού ο λαγός άρχισε να καυχιέται ξανά. Όταν το άκουσε αυτό ο λαγός, ξέσπασε σε γέλια και αναρωτήθηκε αν η χελώνα ήθελε να αγωνιστεί μαζί του. Τελικά, αποφάσισαν να τρέξουν από το διπλανό δέντρο στο ποτάμι του δάσους, έτσι στάθηκαν δίπλα στον κορμό και φώναξαν ταυτόχρονα «ένα, δύο, τρία». Ωστόσο, μόνο η χελώνα ξεκίνησε. Ο λαγός, υποτιμώντας τη χελώνα, δεν ξεκίνησε και κάθισε στη σκιά κάτω από το δέντρο. Η χελώνα έτρεχε με όλη της τη δύναμη και ο λαγός αποκοιμήθηκε όσο προσπαθούσε να τρέξει γρήγορα. Ξαφνικά, ξυπνά, και προς έκπληξή του, η χελώνα είχε κάνει μόνο δύο βήματα για να φτάσει στο ρυάκι. Άρχισε να αγωνίζεται με όλη του τη δύναμη, αλλά ήταν μάταιο αφού η χελώνα είχε ήδη φτάσει. Τότε η χελώνα δήλωσε θριαμβευτικά στον λαγό, «είδες, λαγό, πόσο πιο γρήγορος είμαι από σένα». Ο λαγός έμεινε σιωπηλός. Ο λαγός δεν ήταν ποτέ πιο περήφανος από τότε.

Ανάλυση περιεχομένου του μύθου: Η χελώνα και ο λαγός είναι οι δύο βασικοί χαρακτήρες του μύθου. Φαίνονται να είναι δύο πλάσματα με ανθρώπινη διάσταση. Πιο συγκεκριμένα, όταν αυτά τα δύο πλάσματα βρίσκονται σε κρίση, συλλογίζονται

πριν δράσουν, αλλά έχουν και την ικανότητα να επικοινωνούν. Ο χρόνος της δραστηριότητας δεν προσδιορίζεται, αλλά η τοποθεσία είναι το δάσος. Αναφέρονται και άλλες πτυχές του δάσους, όπως το δέντρο που χρησίμευσε ως αφετηρία για τη φυλή των δύο ζώων, καθώς και το ποτάμι που χρησίμευσε ως τελικός προορισμός του αγώνα. Ο μύθος αντιμετωπίζει το πρόβλημα της υπερβολικής εμπιστοσύνης και της υποτίμησης. Αυτό ανήκει στους ηθικούς μύθους, σύμφωνα με τη θεωρία του μύθου.

Δομή και χαρακτηριστικά του μύθου: Το παραμύθι ξεκινά με την τυπική μυθική ιδέα «Μια φορά κι έναν καιρό...» Το τέλος του μύθου μοιάζει με παραμύθι, καθώς περικλείει τα ηθικά του διδάγματα. Υπάρχει μια κουβέντα στο μύθο που δίνει στην αφήγηση ζωή και ζωντάνια. Επιπλέον, η πτυχή της συνομιλίας τραβά τα ζώα πιο κοντά στους αναγνώστες παρουσιάζοντάς τους στοιχεία κοινά με αυτά. Η γλώσσα του μύθου είναι απλή και κατανοητή.

Το ηθικό δίδαγμα του μύθου: Μπορεί να μάθουμε από αυτή την ιστορία ότι κανείς δεν πρέπει να υποτιμά ή να κοροϊδεύει τις ικανότητες των άλλων για οποιονδήποτε λόγο. Τέλος, το παραμύθι μας διδάσκει ότι όταν είμαστε δίκαιοι και μη ανταγωνιστικοί, βρίσκουμε δικαίωση, όπως έκανε η χελώνα με προσπάθεια και υπομονή για να νικήσει τον λαγό.

Μυθολογικά σύμβολα: Στις ιστορίες του Αισώπου, ο λαγός αντιπροσωπεύει την οργανωμένη λογική και τη διάνοια. Επίσης, η περηφάνια που βγαίνει από μέσα τους είναι τόσο απαίσια όσο και σε αυτό το παραμύθι. Η χελώνα αντιπροσωπεύει την ηρεμία, την αντοχή και την υπομονή, τα οποία γίνονται εύκολα κατανοητά μέσω της αφήγησης (educate-inspire-change, 2022).

Κεφάλαιο 5. Σύγχρονο παραμύθι

5.1 Τι είναι το σύγχρονο παραμύθι

Το σύγχρονο παραμύθι δεν είναι μόνο ένα είδος παιδικής λογοτεχνίας ανάμεσα στα άλλα είδη, αλλά «ένας υποχρεωτικός και κυρίαρχος χώρος στον οποίο εισερχόμαστε ή αναφερόμαστε σχεδόν αυτόματα, συνειρμικά, όταν θέλουμε να μιλήσουμε για τη λογοτεχνία» (Βασιλαράκης, 1992). Το σύγχρονο παραμύθι χρησιμοποιείται ως ταυτόσημη φράση του «έντεχνου παραμυθιού». Σύμφωνα με την Κανατσούλη (2002), ο όρος αυτός θεωρείται ατυχής, καθώς έντεχνο σημαίνει αυτό που είναι γραμμένο με τέχνη. Παρόλη την επικράτηση της, η χρήση αυτής της λέξης στερεί από το λαϊκό παραμύθι την έντεχνη φύση του. Στα σύγχρονα παιδικά παραμύθια, ανήκουν κυρίως προσωπικά δημιουργήματα, τα οποία είναι δυνατό να συνδεθούν με έναν συγγραφέα, μια εποχή ή ακόμη και με ένα λογοτεχνικό ρεύμα. Στην ουσία, η συγγραφή του συσχετίζεται με όλους τους προβληματισμούς, συμπλέγματα και αμφιβολίες ενός σύγχρονου συγγραφέα. Το παραμύθι ξεφεύγει από τις αναφορές στη μυθολογία, την ιστορία, τους μύθους και το λαϊκό πολιτισμό και καλλιεργεί την προβληματική πάνω σε σύγχρονα ζητήματα της εποχής. Σύμφωνα με τον Μερακλή «το νεότερο παραμύθι είναι ένα θαυμάσιο ντοκουμέντο για την πολιτιστική εξέλιξη του ανθρώπου, γιατί, λόγω της συντηρητικότητας που το διακρίνει, διαφύλαξε, έστω και κάποιες παραλλαγμένες, μορφές της πανάρχαιας σκέψης»(1973). Χωρίς αμφιβολία, οι λογοτέχνες δανείζονται πάρα πολλά στοιχεία από το λαϊκό παραμύθι. Έχουν επηρεαστεί από το ύφος, την γλώσσα, την τεχνοτροπία, τους ήρωες, την έναρξη και την κατακλείδα. Πολλά στοιχεία όπως, ο διάλογος, η κλιμακωτή διατύπωση, η δοκιμασία, οι συμβολισμοί, η επανάληψη, οι αντιθέσεις κ.α. εμφανίζονται και στα σύγχρονα παραμύθια. Τέλος, το σύγχρονο παραμύθι διαφοροποιήθηκε από το λαϊκό καθώς η πρόοδος των επιστημών, της τεχνολογίας, της σύγχρονης αστικής ζωής, δημιούργησαν νέους πνευματικούς ορίζοντες στην φαντασία του σημερινού παιδιού (Αναγνωστόπουλος,1982). Το κύριο χαρακτηριστικό στοιχείο ενός σύγχρονου παραμυθιού είναι η απομυθοποίηση, δηλαδή ο περιορισμός του μαγικού και φανταστικού στοιχείου. Το σημερινό παιδί αρέσκεται σε θέματα που του είναι περισσότερο οικεία. Οι ήρωες του δάσους, οι νεράιδες, οι πρίγκιπες κ.λπ. δεν συγκινούν και προβληματίζουν τα παιδιά αυτής της εποχής. Ο ρεαλισμός, δηλαδή θέματα που εμπνέονται από τα προβλήματα της καθημερινής ζωής, αποτελεί το

βασικό στοιχείο ενός σύγχρονου παραμυθιού, διατηρώντας το μυθικό μοτίβο και τη μυθική διάσταση, συγχέοντας την πραγματικότητα με τη φαντασία (Κανατσούλη, 2002). Η αγριότητα, η τιμωρία και η εκδίκηση είναι έντονα χαρακτηριστικά στοιχεία που εμφανίζονται στο λαϊκό παραμύθι. Αντίθετα, στα σύγχρονα παραμύθια αποφεύγονται τέτοιου είδους συμπεριφορές, προάγοντας ένα πνεύμα αισιοδοξίας, δικαιοσύνης και ανθρωπιάς. Η κοινωνία του σύγχρονου παραμυθιού συχνότερα προβάλλεται ως αταξική. Αποφεύγονται βασιλιάδες και πριγκίπισσες ενώ δημιουργούνται χαρακτήρες που πράττουν με ηθικούς κώδικες συμπεριφοράς (Αναγνωστόπουλος, 1982). Χαρακτηριστικό γνώρισμα του σύγχρονου παραμυθιού είναι η διαφορετική έκφραση και το ύφος του. Όπως όλα τα παραμύθια, έτσι και αυτό το είδος έχει ως σκοπό να τέρψει τους ακροατές. Αυτό επιτυγχάνεται από το ύφος του παραμυθιού που είναι οικείο, χαλαρό και δε γράφεται μόνο για να τέρψει αλλά και να διδάξει. Το ευτυχισμένο τέλος της ιστορίας (happy end) στο σύγχρονο παραμύθι, δρα λυτρωτικά στην ψυχοσύνθεση του παιδιού, προσφέροντας του ένα αίσθημα αισιοδοξίας και πίστης. Τέλος, είναι σκόπιμο να αναφερθεί πως στα σημερινά παραμύθια κυρίαρχο στοιχείο είναι η εικονογράφηση. Παρατηρείται στα περισσότερα σύγχρονα παραμύθια η εικόνα να προηγείται της λέξης ή το κείμενο να παρουσιάζεται συμβατικό, σε σημείο όπου η εικόνα να το εξαφανίζει (Δελώνης, 1991). Σύμφωνα με τον Αναγνωστόπουλο (1991), το σύγχρονο παραμυθιακό υλικό μπορεί να διαιρεθεί σε κατηγορίες όπως παραμύθια για ζώα, κλασικά παραμύθια (μαγικά, διηγηματικά, θρησκευτικά κ.α.), αστεία παραμύθια και διδακτικά παραμύθια.

5.2 Διαφορετικά είδη σύγχρονων παραμυθιών

5.2.1 Σύγχρονο παραμύθι

Η μεταμοντέρνα μυθοπλασία είναι το αποτέλεσμα μιας μεταβαλλόμενης εποχής (Αφεντουλίδου, 2014). Οι κοινωνικές και ιδεολογικές επαναστάσεις των δεκαετιών του 1960 και του 1970 όχι μόνο θέτουν υπό αμφισβήτηση όλα τα υπάρχοντα ιδανικά, αλλά, το πιο σημαντικό, σχετικοποιούν την ύπαρξή τους. Σε αυτό το κλίμα ανατροπής αξίας και σχετικοποίησης, η λογοτεχνία παίρνει μια παιχνιδιάρικη διάσταση. Οι συμβάσεις αφήγησης και λογοτεχνικού είδους, καθώς και ορισμένα λογοτεχνικά έργα, ξεπερνιούνται, ρεαλιστικά και ευφάνταστα στοιχεία αναμειγνύονται σε έναν δημιουργικό συνδυασμό φαντασίας και πραγματικότητας, παραδοσιακού και σύγχρονου αναφορές, και δίνεται ιδιαίτερη προσοχή στη διακειμενικότητα (Οικονομίδου, 2000). Ο ρόλος του αναγνώστη στη διαδικασία της λογοτεχνικής επικοινωνίας αλλάζει επίσης, καθώς νέες θεωρίες πρόσληψης τοποθετούν τον αναγνώστη σε θέση κλειδί. Σύμφωνα με τον Καλογήρου (2005), σε αυτή τη βάση, ο αναγνώστης τοποθετείται στο επίκεντρο της λογοτεχνικής επικοινωνίας, είναι δηλαδή αυτός που δίνει νόημα στο κείμενο μέσα από τις αντιδράσεις που προκαλεί, τις εικόνες, τις αναμνήσεις, τους συνειρμούς, τα συναισθήματα, δηλαδή συμπληρώνει τα κενά του κειμένου με τη δική του μοναδικότητα. Ο Γιάννης Ροδάρης και ο Ευγένιος Τριβιζάς φαίνεται να απολαμβάνουν τα μεταμοντέρνα λογοτεχνικά παιχνίδια. Η υπερβολή, ο μαγικός ρεαλισμός, η διακειμενικότητα, η παρωδία, τα γλωσσικά παιχνίδια, τα δια-ιδεολογικά παιχνίδια, οι λογοτεχνικές παρεμβάσεις και άλλες τακτικές που συναντάμε στο ρεπερτόριο των δύο συγγραφέων προσδίδουν στα έργα τους μεταμοντέρνο χαρακτήρα. Μέσα από αυτό το παιχνίδι καλούν τον αναγνώστη να συμμετάσχει άμεσα ή έμμεσα ως συνδημιουργός στο κείμενο, επιτυγχάνοντας ταυτόχρονα δύο στόχους: αποκάλυψη λογοτεχνικών συμβάσεων, απομυθοποίηση του ρόλου του συγγραφέα και ψυχαγωγώντας τον νεαρό αναγνώστη με έξυπνα -και συχνά παράλογα. - κόλπα και παιχνιδιάρικες τεχνικές (Κανατσούλη, 2018).

5.2.2. Αντιπαραμύθι

Το παραμύθι είναι μια μορφή τέχνης. Είναι επίσης ανατρεπτικό ως μορφή τέχνης. Τα τελευταία χρόνια, υπάρχει μια τάση για την επανεξέταση προϋπαρχόντων στοιχείων του συμβατικού παραμυθιού. Τα «ανάποδα» παραμύθια, όπως είναι γνωστά, είναι επεξεργασμένα με ειρωνεία, εικονογραφημένα με χιούμορ, σατιρίζουν τα παλιά ενώ αποτελούν ξεχωριστά νέα παραμύθια. Το εφευρετικό στοιχείο διαπερνά όλες τις πτυχές της λαογραφικής γραφής, είτε συστατική είτε εμπειρική και συμβατική ποίηση που παράγεται από λεκτική φαντασία, φανταστική αφήγηση και κωμωδία που μετατρέπεται σε παρωδία ή σάτιρα. Ως αποτέλεσμα, εμφανίζεται ένα νέο είδος παραμυθιού: το αντιπαραμύθι. Τα τελευταία χρόνια, αυτό το είδος έχει φέρει στο προσκήνιο μια νέα ιδεολογική πνοή στη διαπολιτισμικότητα και τη διακειμενικότητα που έχει ήδη αιχμαλωτίσει τόσο το παιδικό βιβλίο όσο και τους μικρούς αναγνώστες (Ακριτόπουλος, 2013). Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι το αντιπαραμύθι είναι επίσης ένα διακειμενο. Αυτό υποδηλώνει ότι επεξεργάζεται προηγουμένως γραμμένα κείμενα. Το γεγονός ότι οι ρόλοι των ηρώων είναι εξ ολοκλήρου αναποδογυρισμένοι και οι προκαταλήψεις της κλασικής λαϊκής ιστορίας αντιστρέφονται, για παράδειγμα, είναι μια κύρια πτυχή της αντι-αφήγησης. Η ανατροπή επιχειρεί να επικαιροποιήσει το υλικό του είδους του παραμυθιού με δημιουργικό τρόπο (Ακριτόπουλος, 2013).

5.2.3 Το Οικολογικό Παραμύθι

Τις τελευταίες δεκαετίες, η Ελλάδα έχει εισέλθει σε μια νέα περίοδο που χαρακτηρίζεται από πρωτοποριακές δραστηριότητες και πρωτοβουλίες για τη συμμετοχή της ελληνικής κοινωνίας σε περιβαλλοντικά θέματα. Τα σημερινά οικολογικά ζητήματα των πόλεων και της υπαίθρου είναι ένα επαναλαμβανόμενο θέμα σε όλες τις σύγχρονες οικολογικές ιστορίες. Αρχικά το θέμα παρουσιάζεται ως πρόβλημα και ακολουθεί η θεραπεία, που είναι πάντα θετική και αποδίδει πάντα δικαιοσύνη, έστω και συμβολικά (Ακριτόπουλος, 2013). Ο απώτερος σκοπός των συγγραφέων είναι προφανώς η ενδοσκόπηση, αλλά υπάρχει επίσης έλλειψη διδακτικής πρόθεσης. Οι επιθυμητές ιδέες μεταφέρονται στους μικρούς αναγνώστες μέσω της μεταφοράς και του συμβολισμού. Οι ήρωες χρησιμοποιούνται από τους συγγραφείς για να προβάλουν στερεότυπα και ενοχικές ενέργειες που οδηγούν σε

οικολογική καταστροφή και επιδείνωση των συνθηκών επιβίωσης σε όλα τα έμβια όντα. Απευθύνονται σε παιδιά προσχολικής ηλικίας, με στόχο την ευαισθητοποίηση και κατανόηση των περιβαλλοντικών ανησυχιών, που έχουν αναδειχθεί με ενθουσιασμό και ζεστασιά στην Ελλάδα από τη δεκαετία του 1980 (Ακριτόπουλος, 2013).

5.2.4 Κοινωνικό παραμύθι

Η κοινωνική αφήγηση έχει βρεθεί ότι βοηθά τους νέους να καθαρίσουν τα συναισθήματά τους και να συμβάλλουν στην ανάπτυξη του πνεύματος. Παρέχει επίσης απαντήσεις στις προκλήσεις τους. Ταυτόχρονα, επιτρέπει στο παιδί να παρατηρήσει την ανθρώπινη εμπλοκή σε ένα σενάριο που το περιβάλλει, με αποτέλεσμα να ηρεμεί και να ηρεμεί από τα καθημερινά άγχη που νιώθει και να μαθαίνει να ακούει και να σκέφτεται (Τομπουλόγλου, 2019, Χαδιαράκου, 2012). Οι ιστορίες μπορούν να εκφράζουν αρχές όπως η δικαιοσύνη, η καλοσύνη ή η ισότητα, ενώ άλλες μπορούν να μεταφέρουν μηνύματα σχετικά με το κοινωνικό πλαίσιο, όπως τη σημασία της κοινότητας, τους ρόλους «ανδρών» και «γυναικείων» ή την κοινωνική ιεραρχία. Το κοινωνικό παραμύθι πραγματεύεται θέματα όπως η κοινωνική αδικία, η απάθεια της κοινωνίας, η συμπόνια και τα συζυγικά στερεότυπα. Μερικοί ψυχίατροι χρησιμοποιούν κοινωνικά παραμύθια για να βοηθήσουν τους νέους να ξεπεράσουν τις ψυχολογικές δυσκολίες. Όταν κατανοήσουμε την υποκείμενη σημασία του νοήματος ενός κοινωνικού παραμυθιού, μπορεί να μεταφράσουμε τις ασυνείδητες ιδέες και τις ανησυχίες μας και να τις αντιμετωπίσουμε με μεγαλύτερη επιτυχία (Χαδιαράκου, 2012). Οι κοινωνικές ιστορίες χρησιμοποιούνται συχνά για εκπαιδευτικούς στόχους τόσο στη γενική εκπαίδευση όσο και στην ειδική εκπαίδευση και κατάρτιση (Benish & Bramlett, 2011 ; Briody & McGarry, 2005 ; Herrin, 2004). Η σύντομη μορφή, η αντικειμενική αφήγηση, ο ισχυρός συμβολισμός του λόγου, η κοινωνική και πολιτική αλληγορία και η έμμεση διδασκαλία είναι τα βασικά μορφολογικά και ιδεολογικά χαρακτηριστικά του κοινωνικού παραμυθιού (Ακριτόπουλος, 2013).

5.3 Ανάλυση σύγχρονων παραμυθιών

5.3.1 Πινόκιο

Ο Πινόκιο παρουσιάζει πολλά από τα χαρακτηριστικά που φαίνονται στα μαγευτικά παραμύθια. Και εδώ, ένα από τα μέλη της οικογένειας λείπει, κάποιος επιδιώκει να τον εξαπατήσει και τα καταφέρνουν, ο ήρωας φεύγει από το σπίτι του, περνάει πολλές δυσκολίες και επιστρέφει πιο ώριμος, στο τυπικό αίσιο τέλος του παραμυθιού (happy end). Από την αρχή μέχρι το τέλος της αφήγησης, ο αναγνώστης συνοδεύεται από μια μυστικιστική και δημιουργική πτυχή. Όταν προκαλεί προκλήσεις στον πρωταγωνιστή και τον βγάζει από τα δεσμά. Ο Collodi χρησιμοποίησε τη φανταστική όψη για να απεικονίσει έναν απόλυτα κανονικό κόσμο. Δεν δίνει τη δυνατότητα να αναπτυχθεί η γνήσια δημιουργικότητα και η γοητεία των παραμυθιών, αλλά τη στιγμή που εισάγονται οι μαγικές πτυχές, ανατρέπονται αμέσως, ώστε τίποτα να μην δίνει την αίσθηση ενός υπερφυσικού φαινομένου. Καταλαβαίνει πώς να κοροϊδεύει τις μαγικές πτυχές που χρησιμοποιεί, ενώ δεν επιτρέπει στον απαιτητικό αναγνώστη να μπερδέψει τη δουλειά του με μια βασική και συνηθισμένη μαγική αφήγηση. Έτσι, ενώ η Μπλε Νεράιδα έχει τη δυνατότητα να κάνει τον Πινόκιο να μεγαλώσει τη μύτη του όταν λέει ψέματα, στην κοινωνική πραγματικότητα του Κολόντι, είναι η παιδαγωγική αρχή της εποχής του, που προσπαθεί να ηρεμήσει τον άτακτο νεαρό μετά από κάθε στροφή και ανατροπή των υποσχέσεών του. Η νεράιδα δεν είναι ίδια με τη νεράιδα νονά που επισκέπτεται κάθε φορά που ο ήρωας έχει πρόβλημα. Κρύβει μια ολόκληρη φιλοσοφία. Θρησκευτικοί και κοινωνικοί παράγοντες ενώνονται για να σχηματίσουν αυτό το άτομο, που αγαπά, βοηθά, μάχεται, τιμωρεί, πιστεύει και προειδοποιεί τον Πινόκιο. Το μπλε χρώμα είναι εμπνευσμένο από τον γαλάζιο ουρανό της Ιταλίας. Η ουράνια μορφή της ως μητέρα του Χριστού. Η αναφορά του θανάτου υποδηλώνει την σιωπηρή παρουσία της μητέρας σε ένα πατριαρχικό ιταλικό σπίτι εκείνη την περίοδο, παρά την πραγματική της απουσία. Ωστόσο, κάθε παιδί χρειάζεται αυτήν την παρουσία (Zipes, 1996).

Ο Collodi, από την άλλη, απορροφά όχι μόνο την παραμυθένια πτυχή, αλλά και τη μυθολογική. Το έργο του έχει πτυχές που προέρχονται από την ελληνική αρχαιότητα από τον συγγραφέα. Εξηγεί στην αρχή της αφήγησής του ότι πρόκειται να μιλήσει για ένα κομμάτι ξύλο, το οποίο, αν και φαίνεται συνηθισμένο, είναι αρκετά ασυνήθιστο. Σύμφωνα με τον φιλόσοφο Κρότσε, «είναι ένα ξύλο που περιέχει όλη την

ανθρωπότητα μέσα του, φτιαγμένο από το πλούσιο υλικό της παλιάς ελληνικής κληρονομιάς». Αυτή είναι η ζωντανή ουσία των αρχαίων, η οποία περιέχει ήδη ψυχή και ζωή, καθώς και κάποιες ιδιότητες, πριν αποκτήσει ποτέ το ξεχωριστό εξωτερικό της σχήμα. Αυτό το παράξενο ζωντανό ξύλο, η ζωντανή ουσία του παρελθόντος μας, θα βιώσει διαφορετικές τροποποιήσεις κατά τη διάρκεια της ύπαρξής του. Πρώτα θα γίνει μια ξύλινη κούκλα, μια μαριονέτα στα επιδέξια χέρια του Τζεπέτο. Στη συνέχεια, η μαριονέτα θα εξελιχθεί σε γαϊδούρι και, τελικά, σε πραγματικό αγόρι. Σε όλο το έργο, παρατηρούμε μια συνεχή αλληλεπίδραση διαφορετικών υλικών. Το παραμύθι «αλληλεπίδρα» με φυτά, ζώα και ανθρώπους. Οι αντιθέσεις εναλλάσσονται η μία μετά την άλλη, δημιουργώντας ζωντανά και αιώνια γραφικά. Το φυτικό υλικό συμβολίζεται από το ξύλο, το οποίο χρησιμεύει ως αφετηρία της ιστορίας. Στο τέλος, το ζώο παίρνει τη μορφή ενός γαϊδάρου, ενώ το άτομο παίρνει την εμφάνιση ενός κατσικιού. Η έννοια της μεταμόρφωσης πηγάζει από την αρχαιότητα και ο Colodi, ως λάτρης και οπαδός των παλαιών ελληνικών ιδεωδών, την παίρνει και την προωθεί ως τρόπο τιμωρίας ή επιβράβευσης. Μέσα από μια διαδικασία μύησης που μερικές φορές είναι επώδυνη, επίπονη και επικίνδυνη, ο Πινόκιο θα επιτύχει την κάθαρση, η οποία αναφέρεται στο μεγάλο και τελικό έπαθλο, τη μεταμόρφωση σε ανθρώπινο πλάσμα, που σημαίνει επίσης την κυριαρχία του ανθρώπου πάνω σε άλλα όντα στον κόσμο (Zipes, 1996).

Η πιο αναγνωρίσιμη αλλαγή του Πινόκιο είναι αυτή ενός γαϊδάρου, που προήλθε από τη λατινική φαντασία - στο έργο του Απουλίου. Ο χρυσός γάιδαρος ή οι μεταμορφώσεις (μαθαίνουμε για τη μεταμόρφωση του ήρωα σε γάιδαρο ως τιμωρία που θέλει να ανακαλύψει τη μαγεία και το άγνωστο) δείχνουν ότι ο Πινόκιο μπορεί να τιμωρηθεί για την ανυπακοή του, αλλά δεν σταματά να αποκαλύπτει την κτηνωδία των ανθρώπων. Ο Colodi επιδεικνύει για άλλη μια φορά τη μαεστρία του στην παρωδία των σχολαστικών αντιλήψεων της περιόδου του. Ωστόσο, από αυτή την παρωδία προκύπτει η ακριβής ρεαλιστική πτυχή του συγγραφέα για τη φτώχεια και τη θλίψη της εποχής του (Στανιού, 2018).

5.3.2 Η Ποκαχόντας

Η Ποκαχόντας, η Ινδή πριγκίπισσα της Αμερικής, έχει εμφανιστεί σε αναρίθμητες ιστορίες τους τελευταίους τέσσερις αιώνες ως ηρωίδα που όχι μόνο υποδέχτηκε και βοηθήθηκε από τους Άγγλους αποίκους στη Βιρτζίνια, αλλά παντρεύτηκε και απέκτησε ένα παιδί με έναν Άγγλο έποικο. Αρκετές ρομαντικές εκδοχές του παρελθόντος εμφανίστηκαν, ιδιαίτερα τον δέκατο όγδοο αιώνα. Ένας από αυτούς ήταν ο Walt Disney, ο οποίος ενσωμάτωσε πολυάριθμα εξανθρωπισμένα πλάσματα και αντικείμενα στην πλοκή προκειμένου να την εμπλουτίσει ενώ ταυτόχρονα να ελκύει το νεανικό κοινό του (Edwards, 1999). Ινδοί χαρακτήρες όπως η γιαγιά Ιτιά, η Meeko και ο Flit αντιστοιχούν στην παράδοση της Disney για τα «γνωστά ζώα» στο «Ποκαχόντας». Η Ποκαχόντας αφήνει την κοινότητά της σε μια σκηνή για να εξερευνήσει το δάσος, «την κατοικία της πνευματικής της συμβούλου, της γιαγιάς Ιτιάς, ένα μαγικό δέντρο». Όταν ο πατέρας της αναρωτιέται για το όνειρό της και τον επικείμενο γάμο της, η Ποκαχόντας ζητά από τη γιαγιά Ιτιά την άδεια να επαναστατήσει εναντίον του. Η προφητεία του δέντρου ήταν ότι η κλωστή και το βέλος που έδειχνε προς τα κάτω στο όνειρό της θα την οδηγούσαν στον χαμό της (Edwards, 1999). Η πνευματική σύμβουλος της Ποκαχόντας αναζητά στο δάσος για να τη βοηθήσει και να τη συμβουλεύσει ότι είναι ένα αρχαίο, δέντρο που μιλάει για το οποίο η Ποκαχόντας αναφέρεται ως «Γιαγιά Ιτιά». Η Disney δίνει ένα ανθρώπινο σχήμα σε ένα ηλικιωμένο δέντρο που μιλάει σε αυτή τη σκηνή, επειδή, τα δέντρα αντιπροσωπεύουν, μεταξύ άλλων, τη ζωή και τη γνώση, όπως οι σπουδαίοι άνθρωποι είναι σοφοί. Επιπλέον, τα δέντρα, σύμφωνα με το μύθο, συνδέουν τον γήινο και τον ουράνιο κόσμο. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο η Ποκαχόντας μπορεί να συνδεθεί με την αποθανούσα γιαγιά της μέσω του δέντρου, το οποίο παίρνει το προηγούμενο σχήμα της γιαγιάς της. Επίσης, η αρχαία ιτιά έχει πάρα πολλές γραμμές πάνω της, γεγονός που δείχνει πόσο τεράστια είναι, επειδή οι γραμμές στον κορμό δείχνουν την ηλικία του δέντρου.

5.3.3 Τα τρία μικρά λυκάκια

Τα τρία μικρά λυκάκια είναι ένα σύγχρονο παραμύθι. Ο συγγραφέας Ευγένιος Τριβιζάς προσπάθησε να περιορίσει τα στερεότυπα και τις προκαταλήψεις που έχουν δημιουργήσει τα κλασικά παραμύθια προς το χαρακτήρα του Λύκου. Δημοσιεύτηκε το 1993.

Υπόθεση: Πραγματεύεται την παρόμοια ιστορία του παραμυθιού «Τα τρία γουρουνάκια», αλλά αυτή τη φορά από την μεριά του λύκου. Παρουσιάζονται τρία λυκάκια, τα οποία ξαφνικά εγκαταλείπουν την μητρική φροντίδα και προσπαθούν να χτίσουν το δικό τους σπίτι. Αντίπαλος τους, ο Ρούνι-Ρούνι το ύπουλο, κακό γουρούνι. Τα τρία λυκάκια φροντίζουν να χτίζουν το σπίτι τους με διαφορετικό υλικό κάθε φορά ώστε να εμποδίσουν το Ρούνι-Ρούνι. Στο τέλος, το ύπουλο, κακό γουρούνι αφού μαγευτεί από το άρωμα των λουλουδιών, που διακοσμεί το καινούριο σπίτι των λύκων, αλλάζει στάση προς τα τρία μικρά λυκάκια και δημιουργούν όμορφες φιλικές σχέσεις.

Ερμηνεία : Το παραμύθι «Τα τρία μικρά λυκάκια», προσφέρει στο νεαρό και μεγάλο κοινό, μια διαφορετική οπτική γωνιά της ιστορίας. Αυτή τη φορά, ο λύκος δεν παρουσιάζεται ως κακός, λαίμαργος και πονηρός. Αλλά ως ένα μικρό αβοήθητο ζώακι, που με πολλές προσπάθειες, παλεύει να κρυφτεί και να επιβιώσει σε ένα επικίνδυνο κόσμο. Η παραλλαγή αυτού του παραμυθιού, εκπέμπει στα παιδιά μια άλλη «αλήθεια». Σε όλες τις ιστορίες υπάρχει η μορφή του «κακού» και του «καλού». Στα τρία μικρά λυκάκια, ο Τριβιζάς προσπαθεί να δώσει μια διαφορετική οπτική της ιστορίας (Τριβιζάς, 1993).

Συμβολισμοί

Το χρώμα των μικρών λύκων: Τα τρία λυκάκια διέφεραν μεταξύ τους ως προς το χρώμα. Το ένα εμφανίζεται άσπρο, συμβολίζοντας την αγνότητα, την ελευθερία και την πνευματικότητα. Το δεύτερο περιγράφεται με μαύρο χρώμα, συμβολίζοντας το σκοτεινό, το άπειρο και το μυστήριο. Το τελευταίο παρουσιάζεται με γκρίζο χρώμα και λίγο πράσινο στην ουρά, συμβολίζοντας το διαφορετικό και το όμορφο.

Ο αριθμός τρία: Ο αριθμός τρία όπως έχει αναφερθεί και παραπάνω αντιπροσωπεύει την ψυχή και το πνεύμα. Είναι ο τέλειος αριθμός που ενώνει την Αγία Τριάδα. Συνήθως μια οικογένεια αποτελείται από τρία αδέλφια.

Μαμά Λυκάικα: Συμβολίζει την αγάπη και την φροντίδα. Η μητέρα προσπαθεί να βοηθήσει τα νεαρά λυκάκια της να επιβιώσουν μόνα τους. Φροντίζει να τους δώσει αρκετές συμβουλές για επικίνδυνα ζώα του δάσους.

Το κακό γουρούνι: Συμβολίζει τον πειρασμό και την πονηριά. Μέσα στο παραμύθι ονοματίζεται ως ύπουλο, κακό γουρούνι. Αντιπροσωπεύει τις επικίνδυνες συνθήκες που αντιμετωπίζει ο νέος στην αρχή της ενηλικίωσής του.

Το δάσος: Αποτελεί σταθερό μοτίβο. Στο επικίνδυνο δάσος κατοικούν ζώα, μαγικά όντα κ.α. Εκεί εμφανίζονται οι ήρωες και έρχονται συχνά αντιμέτωποι με πειρασμούς. Οι αποφάσεις του σωστές ή λανθασμένες τους οδηγούν στο σωστό δρόμο. Εκεί βρίσκεται η ευκαιρία, οι νεαροί ήρωες να δράσουν και να ωριμάσουν, αντιμετωπίζοντας τους μεγαλύτερους φόβους τους.

Μελέτη του παραμυθιού: Το παραμύθι βασίζεται στην αντίθεση μεταξύ του καλού και του κακού. Τα τρία λυκάκια παρουσιάζονται με όμορφα εξωτερικά και εσωτερικά χαρακτηριστικά ενώ ο Ρούνι, το κακό γουρούνι, περιγράφεται ως πονηρό και λαίμαργο. Στη συνέχεια, κατά τη διάρκεια αναζήτησης υλικών, εμφανίζεται μέσα από τους διαλόγους των ζώων, ένα πνεύμα αισιοδοξίας και ανθρωπιάς. Ένα ακόμη έντονο χαρακτηριστικό στοιχείο του σύγχρονου παραμυθιού είναι το αίσιο τέλος. Η όμορφη πλοκή και η διαφορετική κατάληξη του παραμυθιού (το γουρούνι μυρίζοντας τα όμορφα λουλούδια που είχαν στολίσει τα τρία λυκάκια στο σπίτι τους, γαλήνευσε και άλλαξε τον τρόπο σκέψης του για αυτά), λειτουργεί λυτρωτικά στη ψυχοσύνθεση του παιδιού, καθώς επέρχεται η δικαιοσύνη και η αλληλεγγύη.

Στερεότυπα: Το σύγχρονο αυτό παραμύθι προσπαθεί να περιορίσει και να μετριάσει τις στερεοτυπικές εκφράσεις. Η πλοκή του παραμυθιού είναι ιδιαίτερη επιτυχής καθώς, ξαναγράφεται η γνωστή ιστορία «Τα τρία γουρουνάκια», αυτή τη φορά με διαφορετικούς πρωταγωνιστές, τρία λυκάκια. Ο λύκος, όπως έχει προαναφερθεί, είναι ένα ιδιαίτερα παρεξηγημένο ζώο. Ο Ευγένιος Τριβιζάς, κατάφερε με αυτό τον τρόπο να αναδείξει μια εναλλακτική εκδοχή της ιστορίας.

Εικονογράφηση: Το παραμύθι «Τα τρία μικρά Λυκάκια», εικονογραφήθηκε από το την Έλεν Οξένμπερν. Ο εικονογραφικός λόγος είναι ιδιαίτερα πλούσιος, σε σημείο που να εξαφανίζει το λόγο. Τα χρώματα δεν είναι ιδιαίτερα έντονα και φωτεινά, αλλά κυριαρχεί η ομοιομορφία. Οι εικόνες καλύπτουν το μεγαλύτερο μέρος της σελίδας, δίνοντας την άνεση στον αναγνώστη να φανταστεί και να πλάσει την ιστορία στο μυαλό του. Ο λόγος σπάνια περιορίζει την εικόνα, αντιθέτως την εμπλουτίζει (Τριβιζάς, 1993).

5.3.4 Η πριγκίπισσα Δυσκολούλα

Υπόθεση: Πραγματεύεται την ιστορία μιας επιλεκτικής πριγκίπισσας. Με εντολή του πατέρα της, οργανώθηκε ένα μεγάλο γλέντι, ώστε να μπορέσει η πριγκίπισσα να διαλέξει το άντρα που θα παντρευτεί. Το παλάτι γέμισε πρίγκιπες από όλον τον κόσμο. Αλλά η πριγκίπισσα Δυσκολούλα, δυσκολευόταν να επιλέξει ανάμεσα σε τόσους πολλούς. Ξεκίνησε λοιπόν, να αναφέρει τις επιθυμίες της. Η πρώτη ήταν ο πρίγκιπας που θα παντρευτεί να είναι νέος. Η δεύτερη, ο πρίγκιπας να είναι ψηλός. Η Τρίτη επιθυμία της ήταν να είναι γενναίος. Η πριγκίπισσα συνέχισε να βάζει κριτήρια στην επιλογή της. Ύστερα, καταλήγει σε έναν πρίγκιπα. Όμως, την ώρα που ο πατέρας ετοιμαζόταν να τους δώσει τον λόγο του, εκείνος ξεφώνισε ότι δεν είχε έρθει για την πριγκίπισσα Δυσκολούλα, αλλά για την κόρη του κηπουρού. Η πριγκίπισσα στεναχωρήθηκε πολύ και για να αισθανθεί καλύτερα ο βασιλιάς την ρώτησε τι θα ήθελε να της προσφέρει. Εκείνη άργησε να αποφασίσει πολύ. Όμως, αν και αργά ήθελε να πάρει ένα φόρεμα. Πάρα πολλοί ράφτες εμφανίστηκαν στο παλάτι με μακριά, κοντά, χρωματιστά φορέματα. Η πριγκίπισσα Δυσκολούλα άργησε να διαλέξει το φόρεμα που της αρέσει, με αποτέλεσμα να μείνει με ένα και αυτό το ένα φόρεμα να μην προορίζεται για την ίδια. Έτσι, η αναποφασιστικότητα της, της έγινε μάθημα και φρόντιζε στις επόμενες αποφάσεις τις να είναι περισσότερο αυθόρμητη.

Ερμηνεία: Η περίοδος της εφηβείας στιγματίζεται από τη δημιουργία του χαρακτήρα και της προσωπικότητας του νεαρού ατόμου. Τότε ο έφηβος, προσπαθεί μέσα από τις επιλογές του να γνωρίσει και να αναπτύξει την προσωπικότητα του. Πολλές φορές, οι επιθυμίες ενός νέου ατόμου δεν αντικατοπτρίζουν τις πραγματικές του ανάγκες (Τριβιζάς, 2015).

Συμβολισμοί

Βασιλιάς: Συμβολίζει την πίστη, τον νόμο και την ηθική τάξη. Ο πατέρας της Δυσκολούλας προσπαθεί με κάθε τρόπο να ευχαριστήσει την κόρη του. Αυτό όμως λειτουργεί αρνητικά στην προσωπικότητα της μικρής πριγκίπισσας, κάνοντας την ιδιαίτερα επιλεκτική.

Πριγκίπισσα: Η πριγκίπισσα Δυσκολούλα συμβολίζει το παιδί που προσπαθεί να λύσει τα προβλήματα της εφηβείας. Η αρνητική εμπειρία της με τους πρίγκιπες και τα φορέματα την βοήθησε να γίνει πιο ώριμη και συνειδητοποιημένη.

Πρίγκιπας: Ο ήρωας συμβολίζει την προσπάθεια εξεύρεσης της αγάπης και της πίστης στη ζωή. Κόκκινο φόρεμα: Το κόκκινο φόρεμα που επιθυμούσε να φορέσει η πριγκίπισσα συμβολίζει την αγάπη, το ανθρώπινο συναίσθημα, τη ζωή και το πάθος.

Μελέτη του παραμυθιού: Στο παραμύθι «*Η πριγκίπισσα Δυσκολούλα*» εμφανίζεται προβληματισμένη, δημιουργώντας στον αναγνώστη την αγωνία αλλά και την συμπόνια προς το μέρος της. Πολλές φορές οι νέοι βρίσκονται σε αδιέξοδο και δεν μπορούν να αντιμετωπίσουν τις καταστάσεις και τα γεγονότα μιας σύγχρονης κοινωνίας. Αναφέρονται επίσης, και ρεαλιστικά στοιχεία στο παραμύθι, όπως η επιπολαιότητα του έφηβου, η αγωνία του γονιού και η ανιδιοτελής αγάπη.

Σtereότυπα: Στο παραμύθι δεν εμφανίζονται στερεοτυπικές εκφράσεις. Συγκεκριμένα, προωθεί θετικές κριτικές απέναντι σε μια ταξική κοινωνία. Η πριγκίπισσα παντρεύεται τον γιο του κηπουρού και όχι κάποιον πρίγκιπα, όπως επιβάλλεται τις περισσότερες φορές.

Εικονογράφηση: Έντονη και με ζωντανά χρώματα θα μπορούσε να χαρακτηριστεί η εικονογράφηση του παραμυθιού. Βρίσκεται σε απόλυτη αρμονία με το γραπτό λόγο. Δίνεται ιδιαίτερη σημασία και στην λεπτομέρεια (Τριβιζάς, 2015).

5.3.5 Η μηχανή που κάνει τα μαθήματα του σχολείου

Ο Gianni Rodari εργάστηκε για σύντομο διάστημα ως δάσκαλος και αργότερα ως δημοσιογράφος. Παρουσιάζει και περιγράφει ένα κόσμο φανταστικό, αστείο και ανατρεπτικό. Τα παραμύθια του συνήθως είναι μικρά σε έκταση, εμπλουτισμένα με χρωματιστές εικόνες και ρεαλιστικά γεγονότα που ενώνουν τον κόσμο του μαγικού με του πραγματικού (Rodari, 2011).

Υπόθεση: Πραγματεύεται την ιστορία ενός μαθητή που έρχεται σε επαφή με έναν έμπορο μηχανών. Ο έμπορος παρουσιάζει στον νεαρό και τον πατέρα του, μια μηχανή που κάνει τα μαθήματα του σχολείου. Αρχικά, και οι δύο εντυπωσιάζονται. Ο γιος επιθυμεί να αποκτήσει αυτή τη μηχανή καθώς η πρώτη του σκέψη είναι η ελευθέρωση του από τη μελέτη. Αφού πείθει τον πατέρα του να την αγοράσουν, συζητούν για την αμοιβή του πωλητή. Ο ίδιος επιθυμεί να αποκτήσει το «μυαλό» του νεαρού παιδιού. Με την συζήτηση ο γιος καταφέρνει να πείσει τον πατέρα. Η εξέλιξη της ιστορίας μοιάζει αναπόφευκτη, καθώς ο νεαρός πλέον δεν μπορούσε να σκεφτεί,

να πράξει και να μιλήσει λογικά. Το τέλος της ιστορίας έρχεται με την ευχάριστη είδηση ότι ο μικρός γιος ονειρευόταν, γεγονός που τον καθησύχασε.

Ερμηνεία: Τα παραμύθια στα οποία υπάρχει έντονο το στοιχείο του ύπνου συμβολίζουν την μεγάλη παθητικότητα και αδράνεια που νιώθουν οι νέοι στην περίοδο της εφηβείας τους. Ο νέος καθώς διανύει την εφηβική ηλικία, είναι γεμάτος από όνειρα και στόχους. Πολλές φορές για να πραγματοποιήσει αυτά τα όνειρα, πρέπει να περάσει από διάφορα στάδια που θα τον οδηγήσουν στην διάνοηση. Οι επιλογές σωστές ή λανθασμένες τον βοηθούν να παρατηρήσει τον σύγχρονο κόσμο που του προσφέρει μια διαφορετική οπτική των πραγμάτων.

Συμβολισμοί

Ύπνος: Ο βαθύς ύπνος και το όνειρο όπως προαναφέρθηκε, συμβολίζουν την έντονη αδράνεια και αποστασιοποίηση του έφηβου από τα ρεαλιστικά προβλήματα της εποχής. Ο νέος, πολλές φορές στην ζωή του νιώθει το αίσθημα της μη ικανοποίησης και της παθητικότητας καθώς δεν είναι σε θέση ούτε να καταλάβει αλλά ούτε να επιτύχει τους στόχους του. Όταν συνειδητοποιήσει και αναστοχαστεί καταστάσεις και προβληματισμούς του στο παρελθόν, τότε είναι έτοιμος να «ξυπνήσει» από τον βαθύ ύπνο και να λειτουργήσει κατάλληλα στις ευκαιρίες που του έρχονται.

Πατέρας: Η εμφάνιση του πατέρα στο παραμύθι και όχι της μητέρας είναι σκόπιμος, καθώς ο ήρωας του πατέρα συμβολίζει τον νόμο και την ηθική τάξη. Στο παραμύθι, ο πατέρας φαίνεται να έχει αμφιβολίες ως προς την «πώληση» του μυαλού. Η έντονη στάση του μικρού παιδιού τελικά τον πείθει με αποτέλεσμα, να παραχωρεί στον έμπορο το μυαλό του γιού του. Το γεγονός αυτό δημιουργεί προβλήματα επιβίωσης στο νεαρό, συμβολίζοντας την αυτόβουλη μάθηση και περάτωση των στόχων που πρέπει να αναλάβει το παιδί, χωρίς την διαρκή συμβολή του γονέα.

Μαθήματα: Τα σχολικά μαθήματα στο παραμύθι συμβολίζουν τις αρετές και σοφίες που πρέπει να κατακτήσει το νεαρό άτομο, ώστε να είναι έτοιμο στην συνέχεια να χρησιμοποιεί τους σωστούς ηθικούς κώδικες συμπεριφοράς.

Μελέτη του παραμυθιού: Βασικό χαρακτηριστικό στοιχείο του παραμυθιού είναι η απομυθοποίηση. Στην πλοκή δεν παρουσιάζονται μαγικά όντα, βασιλιάδες, νεράιδες και ήρωες του δάσους. Αντιθέτως, η ιστορία ξετυλίγεται μέσα σε ένα σύγχρονο θέμα που απασχολεί καθημερινά τα παιδιά, το σχολείο και τα μαθήματα. Με το ξεχωριστό ευρηματικό χιούμορ του Gianni Rodari, περιγράφεται μια ιστορία με ρεαλιστικά χαρακτηριστικά. Ο ίδιος επιτυγχάνει να συνδέσει τον φανταστικό με τον πραγματικό κόσμο. Επιπροσθέτως, το σύγχρονο αυτό πρόβλημα καταλήγει σε μια ανακούφιση

ενός ονείρου, δρώντας ευχάριστα στη ψυχολογία του παιδιού. Τέλος, το θέμα του παραμυθιού είναι διδακτικό, καθώς φαίνεται η εναλλαγή του τρόπου σκέψης που είχε το παιδί πριν και μετά του γεγονότος.

Στερεότυπα: Στο σύγχρονο αυτό παραμύθι δεν υφίσταται να υπάρχουν στερεότυπα και προκαταλήψεις. Ο ανατρεπτικός κόσμος του Rodari, προσελκύει τους αναγνώστες χάρη στον ανάποδο κόσμο του και την χρωματιστή φαντασία του.

Εικονογράφηση: Η συλλογή «Παραμύθια σαν πλατύ χαμόγελο» του Gianni Rodari, χαρακτηρίζεται από έντονα χρώματα. Τα παραμύθια του συνήθως είναι μικρά σε έκταση, συνοδευόμενα πάντα από μια χιουμοριστική εικόνα. Τα χρώματα που χρησιμοποιεί είναι φωτεινά, λαμπερά και όχι ασπρόμαυρα. Ο εικονογραφικός λόγος στο παραμύθι του είναι έντονος αλλά χωρίς να «απειλεί» τον γραπτό λόγο. Τέλος, η εικονογράφηση του Rodari, λαμβάνει μέρος στην καθημερινή ζωή των παιδιών, αναπτύσσοντας έτσι, την παρατηρητικότητα και την διάνοηση τους (Rodari, 2011).

5.3.6 Το παραμύθι με τα χρώματα

Ο Αλέξης Κυριτσόπουλος είναι γνωστός ζωγράφος και συγγραφέας. Πολλές φορές ζωγραφίζει και τις δικές του δημιουργίες. Συνεργάστηκε με αρκετά Ελληνικά Πανεπιστήμια, σχετικά με την εικονογράφηση βιβλίων, με παιδικές εκπομπές, με την ελληνική τηλεόραση αλλά και ελληνικές ταινίες (Κυριτσόπουλος, 2011).

Υπόθεση: Το παραμύθι πραγματεύεται την ιστορία του ουράνιου τόξου. Οι άνθρωποι δεν το εκτιμούσαν όταν το είχαν και έτσι μια μέρα αποφάσισε να εγκαταλείψει τον τόπο του. Όσο απομακρυνόταν από τον τόπο του, τόσο και τα χρώματα του έφευγαν μαζί του. Η πόλη άρχισε να σκοτεινιάζει. Οι μέρες περνούσαν, τα χρώματα στην πόλη άρχισαν να ξεβάφουν και να χάνονται. Ο λαμπερός ήλιος εξαφανίστηκε, φέρνοντας σύννεφα και βροχή. Όλοι ήταν στεναχωρημένοι και θλιμμένοι. Ωσπου μια μέρα, τρία παιδιά αποφάσισαν να αναζητήσουν το χαμένο ουράνιο τόξο και να το φέρουν πίσω στην πόλη τους. Το ατυχές συμβάν της Ζωής, έδωσε χρώμα στο πρόσωπο της και αμέσως το ουράνιο τόξο ξεπήδησε από την κρυψώνα του. Τότε τα παιδιά του υποσχέθηκαν, ότι θα το αγαπούν και θα το προσέχουν για πάντα.

Ερμηνεία : Η ιστορία του ουράνιου τόξου παραπέμπει στην πραγματική ζωή. Οι άνθρωποι δύσκολα καταλαβαίνουν και νιώθουν την πραγματική αξία των ανθρώπων που έχουν δίπλα τους. Πολλές φορές το θεωρούν δεδομένο. Το στεναχωρημένο ουράνιο τόξο μπορεί να ταυτιστεί με μια συμπεριφορά ανθρώπων που δεν μπορούν να ελέγξουν την συμπεριφορά τους. Μερικές φορές, το αίσθημα ανάγκης που νιώθουν οι άνθρωποι μεταξύ τους, εμφανίζεται συνήθως όταν χαθεί αυτή η σχέση.

Συμβολισμοί

Ουράνιο τόξο: Συμβολίζει την χαρά και την ευδαιμονία. Ο πλούτος χρωμάτων που το χαρακτηρίζει, δηλώνει την ελευθερία και την ευτυχία. Όλοι αγαπούν το ουράνιο τόξο.

Τα χρώματα: Στη ζωή τα χρώματα συμβολίζουν το πάθος, την ευτυχία, την αγνότητα. Έρχονται σε άμεση επαφή με το συναισθηματικό πλούτο των ανθρώπων. Τα ζωντανά χρώματα δηλώνουν ευχάριστα συναισθήματα, ενώ τα πιο σκοτεινά εκφράζουν άσχημα συναισθήματα. Η εναλλαγή των πολλαπλών χρωμάτων με το ασπρόμαυρο χρώμα της πόλης, εκφράζει ιδιαίτερα το ανθρώπινο συναίσθημα των κατοίκων.

Τρεις φίλοι: Και σε αυτό το παραμύθι εμφανίζεται ο συμβολικός αριθμός τρία. Τα τρία παιδιά μαζί συμβολίζουν την Αγία τριάδα. Την τριάδα της Μητέρας, του παιδιού και του πατέρα. Αντιπροσωπεύει την ψυχή του ανθρώπου και κάτι ανώτερο από αυτόν.

Μαυροπούλι: Συμβολίζει την Θεία πρόνοια. Το μαυροπούλι συνδέεται με τις βασανισμένες ψυχές. Αντιπροσωπεύει το μυαλό και την μνήμη.

Μελέτη του παραμυθιού: Βασικό χαρακτηριστικό στοιχείο του παραμυθιού είναι ο ρεαλισμός. Μέσα από αυτή την όμορφη ιστορία ξετυλίγεται η ανάγκη του ανθρώπου να συγχωρεί, να πράττει και να προσπαθεί. Η ιστορία, τοποθετείται μέσα σε μια κοινωνία αταξική. Βασιλιάδες και βασιλοπούλες δεν εμφανίζονται με πρωταγωνιστικό ρόλο. Αντίθετα, χαρακτηριστικό στοιχείο των σύγχρονων παραμυθιών είναι η απομάκρυνση τέτοιου είδους προτύπων και η αντικατάστασή τους, από νεαρά παιδιά και τα προβλήματα που αντιμετωπίζουν μέσα σε μια σύγχρονη κοινωνία.

Στερεότυπα: Στην ιστορία «Το παραμύθι με τα χρώματα», μπορεί να παρατηρήσει κανείς την ανάλαφρη περιγραφή και το κλίμα αισιοδοξίας που παραπέμπει το κείμενο. Στερεοτυπικές εκφράσεις δεν εμφανίζονται στο παραμύθι, δημιουργώντας μια όμορφη και οικεία σχέση με τον αναγνώστη.

Εικονογράφηση: Την εικονογράφηση του παραμυθιού την επιμελήθηκε ο ίδιος ο συγγραφέας. Ο Αλέξης Κυριτσόπουλος, κατάφερε να συνδυάσει με τον πιο απλό τρόπο, την εικόνα και τον λόγο. Στο παραμύθι του, τα χρώματα έχουν το κύριο λόγο. Οι εικόνες είναι ιδιαίτερα προσεγμένες με όμορφα παιδικά στοιχεία. Χαρακτηριστική παρατήρηση είναι η έντονη παιδικότητα και η αγάπη για το βιβλίο που εμφανίζεται μέσα από τα γράμματα και τις ζωγραφιές. Χρησιμοποιεί όλα τα χρώματα, ακόμα και το ασπρόμαυρο ώστε να αναδείξει όσο τον δυνατόν καλύτερα την ψυχοσύνθεση των ηρώων (Κυριτσόπουλος, 2011).

5.3.7 Η Κυρά Δημοκρατία

Η Κωνσταντίνα Αρμενιάκου είναι γνωστή νηπιαγωγός και συγγραφέας παιδικών βιβλίων. Το πρώτο της λογοτεχνικό βιβλίο «*Η κυρά Δημοκρατία*» έχει βραβευτεί τρεις φορές από την Γυναικεία Λογοτεχνική Συντροφιά. Είναι πτυχιούχος του Παιδαγωγικού Τμήματος Νηπιαγωγών του Πανεπιστημίου Ιωαννίνων καθώς και του Τμήματος Γλωσσολογίας του Πανεπιστημίου της Τουλούζης στη Γαλλία.

Υπόθεση: Σε ένα μικρό χωριό όλοι αγαπούν την κυρά Δημοκρατία. Την έχουν διαλέξει για αρχηγό γιατί είναι πολύ χαμογελαστή και τις αποφάσεις τις παίρνουν όλοι μαζί. Όσπου μια ημέρα εμφανίζεται στο χωριό, η Ρία, η Δικτατορία. Προσπαθεί με πλύση εγκεφάλου να πάρει με το μέρος της μερικούς συγχωριανούς. Αυτό που επιθυμεί είναι να πάρει εκείνη την εξουσία και να διώξει μακριά τη κυρά Δημοκρατία. Αφού το καταφέρνει αυτό, κλειδώνει σε ένα υπόγειο την Δημοκρατία. Οι κάτοικοι πλέον, έπρεπε να υπακούν τις εντολές, της Δικτατορίας. Χωρίς να χάνει χρόνο, έφτιαξε νόμους και κανόνες. Όλοι ήταν απαγορευτικοί. Μην τραγουδάτε, μην παίζετε, μην μιλάτε, μη, μη, μη. Οι χωριανοί δεν άντεχαν αυτή τη δυστυχία και όλο έψαχναν την κυρά Δημοκρατία. Τότε θυμήθηκαν το αγαπημένο τους τραγούδι. Όλοι μαζί, όλοι μαζί, είμαστε πάντα πιο δυνατοί. Έτσι κατάφεραν να ξυπνήσουν και τους στρατιώτες που είχε κοντά της η Δικτατορία και όλοι μαζί γιόρτασαν την ελευθερία (Αρμενιάκου, 2006).

Τι σημαίνει: Το παραμύθι πραγματεύεται την ιστορία της Δημοκρατίας και της Δικτατορίας. Με έναν απλό και όμορφο τρόπο τα παιδιά έρχονται σε επαφή με δύο δύσκολες έννοιες. Μέσα από την ιστορία γνωρίζουν τα χαρακτηριστικά των δύο λέξεων. Οι δύο πρωταγωνίστριες, μέσω των εξωτερικών και εσωτερικών τους

χαρακτηριστικών περιγράφουν άψογα τις δύο αυτές λέξεις στα παιδιά. Η κυρά Δημοκρατία περιγράφεται ως καλή, όμορφη, ευτυχισμένη, δίκαιη ενώ η Ρία, η Δικτατορία ως κακή, άσχημη, εγωίστρια και κακόκεφη.

Συμβολισμοί

Κυρά Δημοκρατία: Συμβολίζει την ελευθερία και την αγνότητα. Τα εξωτερικά χαρακτηριστικά της όπως τα χρυσά μαλλιά, τα μεγάλα της χέρια, τα όμορφα χαρακτηριστικά προσώπου της συμβολίζουν την αγαθότητα και την ομορφιά της ψυχής. Ο δίκαιος χαρακτήρας της και η όμορφη προσωπικότητα της συνδέονται με κάτι ανώτερο.

Ρία, η Δικτατορία: Συμβολίζει την σκοτεινή και καταστροφική όψη γυναικείας φύσης. Τα εξωτερικά χαρακτηριστικά της, όπως τα μαύρα μαλλιά, το θλιμμένο βλέμμα και ύφος, συνδέονται με την ζηλοφθονία και τον ναρκισσισμό της. Η συνεχής πάλη της για εκδίκηση και καταστροφή της Δημοκρατίας, την παρουσιάζει ως κακή με εσωτερική και πνευματική ασχήμια.

Τρωκτικό: Στο σπίτι της Δικτατορίας, εμφανίζεται πολλές φορές ένα ποντίκι. Τα ποντίκια συμβολίζουν την λαιμαργία και δεν λογαριάζουν τις συνέπειες των πράξεων τους.

Περιστερί: Στην αγκαλιά της κυρά Δημοκρατίας βρίσκεται ένα περιστερί. Αυτό συμβολίζει την ελευθερία, την αγνότητα, την πρόνοια και την πίστη στο θεό. Γάτα: Όπου εμφανίζεται η κυρά Δημοκρατία, δίπλα της υπάρχει και ένα γατάκι. Αυτό το γατί είναι βοηθός και προστάτης των ανθρώπων.

Μελέτη του παραμυθιού: Βασικό χαρακτηριστικό στοιχείο του παραμυθιού είναι η απομυθοποίηση. Η ιστορία πραγματοποιείται μέσα σε μια κοινωνία. Ζώα, βασιλόπουλα, νεράιδες και μαγικά όντα δεν υπάρχουν. Το ενδιαφέρον επικεντρώνεται σε δύο έννοιες αρκετά πολύπλοκες για τα νεαρά παιδιά. Η ρεαλιστική πλοκή του παραμυθιού δεν περιθωριοποιεί την φαντασία του παιδιού αλλά αντίθετα την συγχέει με την πραγματικότητα. Αξίες όπως, η δικαιοσύνη, η αλληλεγγύη, η αγάπη και η ελευθερία, εμφανίζονται στο παραμύθι λειτουργώντας καταλυτικά στην δημιουργία ηθικών κωδικών συμπεριφοράς.

Στερεότυπα: Στο παραμύθι περιγράφεται αρκετά ο εσωτερικός και εξωτερικός κόσμος των δύο πρωταγωνιστών. Εξωτερικά χαρακτηριστικά, όπως το χρώμα των μαλλιών, χαρακτηριστικά του προσώπου κ.α. στιγματίζουν τις δύο ηρωίδες. Η αντίθεση του καλού με του κακού είναι εμφανής. Η κυρά Δημοκρατία, περιγράφεται

με έντονα χρώματα, όμορφα μαλλιά και χαρακτηριστικά ενώ η Ρία, η Δικτατορία με σκούρα χρώματα, θυμίζοντας πολλές φορές την φιγούρα μιας κακιάς μάγισσας.

Εικονογράφηση: Το παραμύθι «Η κυρά Δημοκρατία», παρουσιάζει μια έντονη εικονογράφηση. Λόγος και εικόνα βρίσκονται σε απόλυτη αρμονία, ενώ η χρήση των χρωμάτων συντελεί στην πλοκή της ιστορίας. Χρησιμοποιούνται έντονα και χαρούμενα χρώματα για να αναδειχθεί η κυρά Δημοκρατία και σκούρα και σκοτεινά για να περιγραφεί ο χαρακτήρας της Δικτατορίας (Αρμενιάκου, 2006).

5.3.8 Ο μικρός Πρίγκιπας

Η αφήγηση και οι ιδέες παρουσιάζονται χρησιμοποιώντας παραμυθένιες πτυχές που αναμειγνύονται με περιστατικά από τη ζωή του συγγραφέα. Πίσω από το πλασματικό σύμπαν του συγγραφέα, κρύβεται μια βαθιά ανησυχία για τον άνθρωπο, τις πεποιθήσεις, τις φιλοδοξίες, τη θέση στη ζωή και τα συναισθήματά του. Τα θέματα κρύβουν συμβολισμούς και τονίζουν τη δύναμη της αγάπης και τη σημασία της ειρήνης. Όλα αυτά συνδέονται άμεσα με το σοκ και την αγωνία του συγγραφέα για τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, που συνέβη κατά τη συγγραφή αυτού του μυθιστορήματος. Η αφήγηση έχει ως εξής: ο αφηγητής συντρίβει το κατεστραμμένο τζετ του στην έρημο. Εκεί συναντά έναν περίεργο νεαρό (τον Μικρό Πρίγκιπα), που είχε προσγειωθεί απροσδόκητα στην ίδια τοποθεσία. συνδέονται και γίνονται φίλοι. Ο αφηγητής μαθαίνει πολλά από τη νέα του γνωριμία, συμπεριλαμβανομένων των ταξιδιών του σε άλλους κόσμους, των εμπειριών και των συμπερασμάτων του. Και ο μικροσκοπικός Πρίγκιπας ανακαλύπτει την αξία της αγάπης του. Η αφήγηση ολοκληρώνεται με την επιστροφή του Μικρού Πρίγκιπα στον κόσμο του, δίπλα στο τριαντάφυλλό του. Ο συγγραφέας μεταφέρει το βαθύ του κενό μετά την αποχώρηση του μικροσκοπικού πρωταγωνιστή στον επίλογο. Σκοπός του είναι να δείξει αυτή τη φιλία που αναπτύχθηκε μεταξύ τους, καθώς και όσα έμαθε από αυτόν, μέσω της ιστορίας (o-mikros-prigkipas6.webnode, 2022; Antoine de Saint-Exupéry, 1948).

Το βασικό θέμα του βιβλίου είναι η σημασία του να βιώνει τον κόσμο γύρω του με την καρδιά και το πνεύμα του, αντί να αποσπάται η προσοχή από αυτό που μόλις βλέπει. Η ικανότητα να βλέπει κανείς πέρα από την ύλη, πέρα από τις στατιστικές, είναι μια ζωτική πτυχή της ανθρώπινης ζωής για τον συγγραφέα. Τα πράγματα που

έχουν αξία κρύβονται, και αφού οι άνθρωποι πιστεύουν σε αυτό που βλέπουν, βγάζουν λανθασμένα συμπεράσματα. "Μπορείς να δεις καθαρά μόνο με την καρδιά σου. Η ουσία δεν φαίνεται στο θέαμα" παραδέχεται η αλεπού στον Μικρό Πρίγκιπα. Αυτό δεν είναι μόνο η ουσία του μαθήματος της αλεπούς, αλλά και το μήνυμα του συγγραφέα προς όλους τους αναγνώστες. Αυτή η ζωτική ικανότητα θα μας επιτρέψει να αντιληφθούμε την αληθινή ομορφιά ακόμα και στα πιο κοσμικά πράγματα. Το μάθημα της αλεπούς του «βλέποντας με την καρδιά» αλλάζει την οπτική του Μικρού Πρίγκιπα και είναι πλέον έτοιμος να τελειώσει τις περιπλανήσεις του και να επιστρέψει στον πλανήτη και το λουλούδι του. Η ιδέα της φιλίας και το πώς δημιουργείται είναι ένα άλλο συστατικό της εντολής της αλεπούς προς τον Μικρό Πρίγκιπα. Η αλεπού εξηγεί στον Μικρό Πρίγκιπα τα πράγματα που πρέπει να ξεχωρίζουν την «μέρα» σε αυτή τη διαδικασία. Μια φιλία δημιουργείται μέσω μιας θετικής στάσης, αγάπης, δέσμευσης, ειλικρίνειας, εμπιστοσύνης, κατανόησης και καθήκοντος προς τον άλλον. Τέλος, πρέπει να αφιερωθεί χρόνος και ενέργεια για να καλλιεργηθεί η σχέση (υπομονή, σιωπή, αφοσίωση, ακρίβεια, συνέπεια, προσμονή). Η σχέση του Μικρού Πρίγκιπα με το τριαντάφυλλο του είναι ένα παράδειγμα μιας σχέσης ζωής. Το μάθημα της αλεπούς έκανε τον Μικρό Πρίγκιπα να συνειδητοποιήσει πόσο ζωτικής σημασίας ήταν η σχέση του με το τριαντάφυλλο και έτσι επέστρεψε κοντά του. Γνωρίζει ότι το τριαντάφυλλο του δεν συμπεριφέρεται όπως επιθυμεί, αλλά καταλαβαίνει ότι αυτό που μετράει είναι αυτό που του παρέχετε, όχι το αντάλλαγμα που θα σας δοθεί (o-mikros-prigkipas6.webnode, 2022; Antoine de Saint-Exupéry, 1948).

Συμβολισμοί

Ο μικρός πρίγκιπας: Αυτό που διακρίνει τον Μικρό Πρίγκιπα είναι η ικανότητά του για αγάπη χωρίς όρους. Η κατανόηση της κρυμμένης αγάπης του για το τριαντάφυλλο του φέρνει σκοπό στην ύπαρξή του. Ο Μικρός Πρίγκιπας διαθέτει μαγικές ιδιότητες και, ως σύμβολο, ενσαρκώνει την αθωότητα και την αγάπη κατά την παιδική του ηλικία. Όμως, παρά την παιδική του αφέλεια, είναι απίστευτα σοφιστικέ, ασκώντας κριτική σε όλους όσους συναντά σε αστεροειδείς ή στη Γη.

Αλεπού : Λαχταράει τη συντροφιά και ζητά από τον Μικρό Πρίγκιπα να "βγαίνει ραντεβού" μαζί της. Οι άνθρωποι που ξέρουν πώς να προσφέρουν αγάπη χωρίς σκέψη ή εγωισμό αντιπροσωπεύονται από αυτό το σύμβολο. Θέλει να κάνει φίλους και βοηθά τον πρωταγωνιστή να κατανοήσει τόσο τη διαδικασία όσο και τη σημασία

της. Ο δεσμός που δημιουργεί με τον Μικρό Πρίγκιπα χρησιμεύει ως παράδειγμα για όλες τις ανθρώπινες αλληλεπιδράσεις.

Τριαντάφυλλο : Η παρουσία του στο έργο είναι αρκετά κρίσιμη, παρά το γεγονός ότι μεταφέρεται μόνο σε λίγες σελίδες. Λόγω του εγωιστικού χαρακτήρα, των παραξενιών και των απαιτήσεών του, ο Μικρός Πρίγκιπας αποφασίζει να εγκαταλείψει τον κόσμο του και να περιπλανηθεί στον κόσμο. Την ίδια στιγμή, η επιθυμία του μικροσκοπικού πρίγκιπα να επιστρέψει υποκινείται από τη λαχτάρα του για το δικό του «ιδιαιτέρο» τριαντάφυλλο. Το τριαντάφυλλο επιλέχθηκε ως το λουλούδι της αγάπης, κάτι που μπορεί να εξηγήσει γιατί επιλέχθηκε. Αυτό το λουλούδι έχει τόσο αρνητικά όσο και θετικά ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Χρησιμοποιώντας το λουλούδι ως οδηγό, ο μικροσκοπικός πρίγκιπας ανακαλύπτει ότι «δεν βλέπω την ουσία με τα μάτια» και ότι η αγάπη βασίζεται στην ευθύνη για τον άλλον.

Έρημος : Όταν μας κυριεύει η μοναξιά, η έρημος μπορεί να αντιπροσωπεύει την ψυχή του αφηγητή ή τη δική μας. Τέτοιες στιγμές η ζωή περνά μουντά και μονότονα χρώματα και εμείς αναζητούμε τη χαρά με τον ίδιο τρόπο που αναζητούμε το νερό στην έρημο. Μόνο αναζητώντας τον εαυτό μας μπορούμε να βρούμε τη σωτηρία. Αν πετύχουμε στην αναζήτησή μας, θα οδηγηθούμε έξω από την έρημο της ψυχής μας (o-mikros-prigkipas6.webnode, 2022; Antoine de Saint-Exupéry, 1948).

Ομοιότητες με τα παραδοσιακά παραμύθια: Περιπέτεια, γρήγορη ταχύτητα, διάλογος που προωθεί την εξέλιξη, εξωπραγματικά γεγονότα, απλή γλώσσα και στυλ, ισχυρή πτυχή της εκπαίδευσης.

Διαφορές με παραδοσιακά παραμύθια : Μεγάλη έκταση, περιέχει βαθιές αναλύσεις και υψηλά νοήματα, παρουσιάζει άλλο είδος αλεπούς με γνώση, στοχαστική διάθεση και ανθρωπιά, επεξεργάζεται το λόγο με εκφραστικές όψεις και αφηγηματικές μεθόδους.

Χρόνος: Με εξαίρεση δύο αναδρομικές αφηγήσεις και μια πρόδρομη υποθετική ιστορία στα λόγια του μικρού πρίγκιπα, ο χρόνος εξελίσσεται γραμμικά. Η αξιοποίηση της ιστορίας της κηδείας φαίνεται στις δηλώσεις της αλεπούς (ο-mikros-prigkipas6.webnode, 2022; Antoine de Saint-Exupéry, 1948).

5.3.9 Πλατς-Μουτς

Αφορά στο κλασικό παραμύθι «Ο πρίγκιπας βάτραχος» που έχει τροποποιηθεί από τον Ευγένιο Τριβιζά. Στο παραμύθι αυτό ο Τριβιζάς χρησιμοποιεί το χιούμορ, αφού είναι διάχυτο σε όλη την εξέλιξη της ιστορίας, προκαλώντας όμως ταυτόχρονα σύγχυση στον αναγνώστη, ο οποίος ενώ είναι έτοιμος να γελάσει, η συγκινησιακή φόρτιση του φέρνει έναν κόμπο στο λαιμό. Το χιούμορ δομείται πάνω σε μια σειρά αντιθέσεων, καθώς άλλα περιμένει να ακούσει κανείς σύμφωνα με το κλασικό παραμύθι και την κοινή λογική, και άλλα καταλήγει να ακούει. Πιο συγκεκριμένα, αρχικά διαβάζουμε ότι ο ήλιος θαμπώνεται από την ομορφιά της πριγκίπισσας και γι' αυτό φοράει γυαλιά και όχι το αντίθετο. Έπειτα, το βατραχάκι ευθύς εξαρχής ομολογεί, αν και ψέματα, ότι είναι μεταμορφωμένος πρίγκιπας, ενώ στο κλασικό παραμύθι αυτό γίνεται στο τέλος και χωρίς ο βάτραχος να παίρνει την πρωτοβουλία. Επιπλέον, το κορίτσι ερωτεύεται στο τέλος το βατραχάκι και όχι, όπως προσδοκούμε, το μαγεμένο πριγκιπόπουλο. Γι' αυτό και επιλέγει να μεταμορφωθεί και αυτό σε βατραχάκι για να ζήσουν καλά και εμείς καλύτερα, αντίθετα με το πασίγνωστο τέλος. Ο συγγραφέας με αυτήν την ανατροπή του παραμυθιού θέλει να κλονίσει στερεότυπα των κλασικών παραμυθιών όπου η κοπέλα είναι παθητική ηρωίδα και περιμένει από έναν άνδρα να έρθει και να της λύσει το πρόβλημά της. Σε αυτό το παραμύθι η Ρηνούλα, παίρνει τη ζωή στα χέρια της, αρνείται έναν συγκεκριμένο τρόπο ζωής που έχει και ακολουθεί κάποιον άλλον. Μ' αυτή την ισοπεδωτική ανατροπή ο Τριβιζάς δεν επιδιώκει να εξουδετερώσει συνολικά το φανταστικό, μαγικό περιεχόμενο των παραμυθιών ή να αρνηθεί τη γοητεία τους. Μόνο που αντιπροτείνει ότι όσο σημαντικό για την ύπαρξή μας είναι να κυνηγάμε την πραγμάτωση των πιο τρελών μας ονείρων, άλλο τόσο σημαντικό είναι να δεχόμαστε τη γλυκύτητα της προσγειώσης σε καθημερινά πράγματα και συνηθισμένους ανθρώπους. Έτσι, προσγειώνει τον αναγνώστη στη σημερινή πραγματικότητα μέσα από το χιούμορ και το αστείο που γεννιέται πάνω στις αντιθέσεις και την ανατροπή της κοινής λογικής. Το έργο του είναι ρεαλιστικό, εναρμονισμένο με τις κοινωνικές ανακατατάξεις της

εποχής μας, χωρίς να προκαλεί αδιέξοδα αφού αυτά εξομαλύνονται με το χιούμορ (Τριβιζάς, 2017).

5.3.10 Μια Μεγάλη Μέρα του Τίποτα

Είναι ένα σύγχρονο παραμύθι της Beatrice Alemannia. Το βιβλίο συζητά το δύσκολο θέμα της διαχείρισης του ελεύθερου χρόνου των παιδιών, συνδυάζοντας παράλληλα την τεχνολογία με μεγάλη προσοχή. «Άραγε, τι χειρότερο απ' το να χάσεις το ηλεκτρονικό σου παιχνίδι σ' ένα μέρος όπου δεν υπάρχει απολύτως τίποτα να κάνεις;».

Αυτή είναι η ιστορία ενός νεαρού σε μια μέρα που δεν είχε τίποτα να κάνει! Το βιβλίο συζητά το δύσκολο θέμα της διαχείρισης του ελεύθερου χρόνου των παιδιών, το οποίο οι νέοι μερικές φορές εκφράζουν ως «αλλά δεν έχω τίποτα να κάνω». Αυτή η μέρα, σύμφωνα με το βιβλίο, είναι ιδανική για να εξερευνήσει τον κόσμο. Μια βροχερή μέρα που η μαμά δουλεύει στον υπολογιστή, ο μπαμπάς λείπει και το tablet γλιστράει στην παγωμένη λίμνη. Και εκεί το απόλυτο τίποτα δείχνει πόσο γυμνό στάθηκε στις σκέψεις του μικρού πρωταγωνιστή. Γιατί η φύση, η ζωή και οι αισθήσεις αναδιαρθρώνονται για να παράγουν υπέροχες εικόνες και αισθήσεις που αφήνουν τον μικρό ήρωα να αναρωτηθεί "γιατί δεν το έχει ξανακάνει αυτό;" Η λύση είναι να χάσει το ηλεκτρονικό του παιχνίδι! Ένα τυχαίο περιστατικό αναγκάζει τον νεαρό του μυθιστορήματος να εγκαταλείψει τη σφαίρα της εικονικής πραγματικότητας και να συνομιλήσει με επιτυχία με τη φύση και τους άλλους γύρω του (Alemannia, 2016).

Κεφάλαιο 6. Η συμβολή των παραμυθιών στην ανάπτυξη των παιδιών

Τα παραμύθια είναι σημαντικές ιστορίες για τα παιδιά. Αυτές οι ιστορίες είναι κάτι περισσότερο από απλά ευτυχισμένο τέλος. Διδάσκουν πραγματικά ηθικά μαθήματα μέσω των χαρακτήρων και των αρετών που παρουσιάζονται στις ιστορίες. Δεν κατακτούν μόνο τη φαντασία των παιδιών, αλλά βελτιώνουν τη δημιουργικότητα και τις δεξιότητες σκέψης τους. Η ακρόαση αυτών των φανταστικών ιστοριών διδάσκει πολλά σε έναν παιδί. Όταν οι γονείς διαβάζουν παραμύθια στα παιδιά τους, ενθαρρύνουν επίσης μια συγκεκριμένη σχέση γονέα-παιδιού.

Τα παραμύθια μπορεί να μεταφέρουν τα παιδιά σε έναν μαγικό κόσμο, αλλά οι ηθικές αξίες αυτών των ιστοριών παραμένουν στην καρδιά και στο μυαλό τους καθώς αναπτύσσονται. Δεν πιστεύουν όλοι οι γονείς στην αξία των παραμυθιών για τα παιδιά. Ωστόσο, μελέτες δείχνουν ότι τα παραμύθια έχουν ουσιαστικό θετικό αντίκτυπο στην ανάπτυξη της νόησης ενός παιδιού όπως παρατίθενται παρακάτω (Κανταρτζή, 2002).

6.1 Ανάπτυξη του Πρώιμου Γραμματισμού

Η αφήγηση είναι απαραίτητη για την ανάπτυξη του Πρώιμου Γραμματισμού. Λειτουργεί ως σημαντικό θεμέλιο για τον αλφαριθμητισμό. Η ακρόαση παραμυθιών βοηθά τη φαντασία των παιδιών να μεγαλώσει ακόμα περισσότερο. Αυτή η ενασχόληση θα επιτρέψει στα παιδιά να επικοινωνούν αβίαστα τις απόψεις τους. Οι τακτικές δραστηριότητες αφήγησης μπορεί επίσης να βοηθήσουν το λεξιλόγιο του παιδιού να αναπτυχθεί (Καρπόζηλου, 2009).

6.2 Θετικές δυνατότητες επίλυσης προβλημάτων

Τα παιδιά μαθαίνουν από τους χαρακτήρες των ιστοριών, κάτι που τους επιτρέπει να κάνουν συνδέσεις μεταξύ του σεναρίου και της δικής τους ζωής. Οι ιστορίες διδάσκουν στους νέους πώς να διατηρούν μια χαρούμενη στάση απέναντι στους φόβους, τις μάχες και τα προβλήματα της ζωής. Επίσης διδάσκει στα παιδιά πώς να σκέφτονται κριτικά (Κωτόπουλος, 2011).

6.3 Ανάπτυξη της ανθεκτικότητας των παιδιών

Ο σημερινός κόσμος μπορεί να φαίνεται ότι είναι ένα τρομερό μέρος. Πολλές οικογένειες, ιδιαίτερα τα παιδιά, μπορεί να αντιμετωπίσουν τεράστιο άγχος. Σε τέτοιες περιπτώσεις, τα παιδιά πρέπει να καταλάβουν ότι σε όλους συμβαίνουν φρικτά πράγματα. Τα παραμύθια μπορούν να βοηθήσουν τα παιδιά να αναπτύξουν συναισθηματική ανθεκτικότητα συνδέοντας την αφήγηση με τις πραγματικές συνθήκες στις οποίες συνήθως ξεπερνά ο ήρωας. Αυτές οι ιστορίες διδάσκουν ότι όλοι αντιμετωπίζουν προβλήματα στη ζωή και ότι πρέπει συνεχώς να είναι προετοιμασμένοι και να πιστεύουν ότι μπορούν να τα καταφέρουν (Παπαδάτος, 2016).

6.4 Πολιτιστική Συνείδηση

Η ανάγνωση παραμυθιών στα παιδιά ή η αφήγηση παραμυθιών σε παιδιά όχι μόνο θέτει τις βάσεις για την ανάπτυξη του γραμματισμού, αλλά τονίζει επίσης τις διαφορετικές διαπολιτισμικές αξίες και συμπεριφορές (Παπαδάτος, 2016).

6.5 Τα παραμύθια διδάσκουν τις βασικές αρχές της αφήγησης

Τα παραμύθια είναι εξαιρετικοί πόροι για τη διδασκαλία των παιδιών σχετικά με την κατασκευή ιστοριών, την επίλυση συγκρούσεων, την ανάπτυξη χαρακτήρων, τους ήρωες και τους κακούς, και απλώς να διευρύνουν τη φαντασία τους. Βοηθά επίσης τα παιδιά να διακρίνουν τις ιστορίες μυθοπλασίας και μη (Τομπούλογλου, 2019).

Κεφάλαιο 7. Σύγκριση κλασικών και σύγχρονων παραμυθιών

Σήμερα, ένα παραμύθι είναι απίστευτα εμπνευσμένο σε πολλές τέχνες, καταγράφεται ως υποκείμενο σε μια σύνθετη δομή, και πολλά κλασικά παραμύθια περιστασιακά παρεμβαίνουν στη συνεκτική πλοκή. Με αυτές τις τεχνικές, βαθαίνει η συνάφεια και το νόημα του Fairy Tales – Yesterday and Today ενός παραμυθιού. Η νέα χιλιετία σημαδεύτηκε από τεχνολογικές εξελίξεις, παγκόσμια συνδεσιμότητα και εξαιρετικά γρήγορη ροή πληροφοριών. Ταυτόχρονα, με αυτά τα πλεονεκτήματα, η καθημερινή ζωή γίνεται πιο δύσκολη, η κοινωνία θέτει ολοένα αυξανόμενες προσδοκίες από ένα άτομο από μικρή ηλικία (Vukoni 2018, σελ. 310). Ο αριθμός των διασκευών των σύγχρονων παραμυθιών έχει αυξηθεί δραματικά την τελευταία δεκαετία, πολύ περισσότερο από ό,τι στο παρελθόν. Αυτές οι εκδόσεις είναι ευρέως διαθέσιμες στα καταστήματα και στην τηλεόραση, αν και διαφέρουν από τις προκατόχους τους κατά κάποιο τρόπο. Καταργούν τις διακρίσεις μεταξύ παραμυθιών και άλλων μορφών λογοτεχνίας. Ως αποτέλεσμα, υπάρχει ένα πλήθος προσαρμογών που μπορούν να ονομαστούν παραμύθια μόνο εν μέρει επειδή δεν έχουν κάποιες βασικές πτυχές (Lee 2013, σ. 4). Το παραμύθι είναι κάτι περισσότερο από μια απλή προφορική ή γραπτή ιστορία. Στις μέρες μας, μπορεί να είναι μια τηλεοπτική διαφήμιση, μια διαφημιστική πινακίδα, μια χαρτοπετσέτα, ένα μπλουζάκι, μια βιντεοκασέτα, μια καρτ ποστάλ, μια ταινία, μια θεατρική παράσταση, ένα μιούζικαλ ή οτιδήποτε άλλο. Έχει συμπτυκωθεί και διευρυνθεί ως αποτέλεσμα των μέσων μαζικής ενημέρωσης και της τεχνολογικής προόδου. Αν και υπάρχουν βασικοί αστερισμοί στις κλασικές ιστορίες που επαναλαμβάνονται συχνά (Zipes 2006, σελ. 79–80), σπάνια παίρνει το ίδιο σχήμα δύο φορές. Ταινίες όπως ο Σρεκ και η Χιονάτη και ο Κυνηγός προικίζουν σε φανταστικούς χαρακτήρες σωματικές και πνευματικές ικανότητες που τους βοηθούν να πολεμήσουν το κακό που σίγουρα θα διασχίσει τη ζωή τους. Δεν είναι πια η όμορφη και αθώα αφηγηματική γραμμή που προσελκύει τους ανθρώπους. Τώρα, είναι το μυστήριο, η ίντριγκα και η σκέψη της απόλυτης αποτυχίας για να το πετύχουμε αυτό. Αυτές οι προσαρμογές δεν αποκλείουν εντελώς το αίσιο τέλος, αλλά η αγωνία που αντιμετωπίζουν οι φανταστικοί χαρακτήρες είναι πιο βαθιά και δύσκολο να ξεπεραστεί (Bell 2012, σελ. 2–3) . Όταν συγκρίνει κανείς τις παραδοσιακές ιστορίες μαγείας με τις μοντερνιστικές ιστορίες ανταπόδοσης, μπορεί κανείς να παρατηρήσει την επίδραση που έχουν ασκήσει δεκαετίες στην έννοια του

καλού εναντίον του κακού. Οι ταινίες και η τηλεόραση προσφέρουν νέες ιδέες και πολυπλοκότητα σε τέτοιες αγαπημένες ιστορίες, αλλά υπάρχει ξεκάθαρη γνώση ότι η αγαπημένη πλοκή του παραμυθιού έχει εξελιχθεί στο πέρασμα του χρόνου. Τα ιδανικά του τι κάνει μια φανταστική αφήγηση αξιόπιστη έχουν εξελιχθεί με τον καιρό (Yashkina 2016, σελ. 43–50). Το υποκείμενο μήνυμα των παραμυθιών είναι ουσιαστικά αιώνιο. Ακόμη και την περίοδο των αδερφών Γκριμ, τα παραμύθια σχεδιάστηκαν για να διδάξουν. Ασχολούνται με θεμελιώδεις ανησυχίες, που αντικατοπτρίζονται στον Χάνσελ και την Γκρέτελ και τον Χάρι Πότερ, και πάντα προσφέρουν στους αναγνώστες ηρωίδες και ήρωες που κατακτούν εμπόδια και ως συνέπεια ανταμείβονται καλά. Αυτό το μοτίβο επεκτείνεται στα σύγχρονα παραμύθια. Ένας σύγχρονος νεαρός ανησυχεί λιγότερο να βρει το δρόμο του έξω από τη ζούγκλα, αλλά είναι πιο νευρικός για την επίτευξη υψηλών αποτελεσμάτων στο σχολείο (Conrad 2020, σελ. 2–3). Οι θεμελιώδεις ιδιότητες της αγάπης, της πίστης, της συμπόνιας, της γενναιότητας και της ανθρωπιάς, από την άλλη πλευρά, δεν έχουν αλλάξει. Η ανεξαρτησία και η ατομικότητα, η ανεκτικότητα και η ποικιλία, η εκπαίδευση και η κριτική σκέψη είναι μεταξύ των νέων αξιών που έχουν εισαχθεί. Αυτοί οι παράγοντες γίνονται όλο και πιο σημαντικοί στη σημερινή κοινωνία (Zipes 1988, σ. 27).

Γλώσσα: Οι συγγραφείς κλασικών παραμυθιών, όπως προαναφέρθηκε επηρεάζονται αρκετά από την Λαογραφία. Τα κλασικά παραμύθια που μελετήθηκαν, εμφανίζουν πολλά λαογραφικά στοιχεία ενός τόπου. Οι συνήθειες, οι εργασίες εκείνης της εποχής, ο τρόπος ψυχαγωγίας και τα ήθη διαφέρουν από τις αφηγήσεις των σύγχρονων συγγραφέων. Στα σύγχρονα παραμύθια από την άλλη, η γλώσσα είναι απλοϊκή, καθημερινή και επηρεασμένη από τα προβλήματα μιας σύγχρονης κοινωνίας. Περιγράφεται ένας διαφορετικός τρόπος καταγραφής παραμυθιών. Περισσότερο χιουμοριστικός, ευχάριστος και διδακτικός (Χριστοφιδέλλη, 2016).

Περιεχόμενο: Ως προς τη θεματολογία των παραμυθιών υπάρχει εμφανής διάκριση. Τα κλασικά παραμύθια, αφηγούνται περισσότερο ιστορίες με πρωταγωνιστές ζώα του δάσους, πρίγκιπες, βασιλοπούλες, μαγικά όντα κ.α. Ενώ στα σύγχρονα παραμύθια πρωταγωνιστές είναι τα ίδια τα παιδιά και οι ενήλικες. Το περιεχόμενο της ιστορίας ξετυλίγεται σε ένα κόσμο φανταστικό και μαγικό. Οι συγγραφείς κλασικών παραμυθιών, καταγράφουν ιστορίες διδακτικές και ψυχαγωγικές μέσα από τον κόσμο του μύθου. Οι συγγραφείς σύγχρονων παραμυθιών επιλέγουν συνήθως θέματα διδακτικά και ψυχαγωγικά. Καταφέρνουν να συνδυάσουν το φανταστικό με το

πραγματικό και να δημιουργήσουν ερωτήματα και προβληματισμούς στους μικρούς και μεγάλους αναγνώστες (Χαδιαράκου, 2012).

Χαρακτηριστικά στοιχεία: Τα κλασικά παραμύθια που μελετήθηκαν είχαν ως βασικό στοιχείο την μαγεία και την φαντασία. Η αντίθεση ρόλων, η περιγραφή των ηρώων χωρίς μέτρο και η υπερτοπική και υπερχρονική αίσθηση, τα διέκρινε από το σύγχρονο. Η αγριότητα και η εκδίκηση δεν έλειπε από τις ιστορίες αυτές. Αντίθετα, τα σύγχρονα παραμύθια εμφάνισαν ως βασικό χαρακτηριστικό την απομυθοποίηση. Το μαγικό και το φανταστικό περιορίστηκε. Η σύζευξη πραγματικότητας και φαντασίας ήταν διακριτή. Στα σύγχρονα παραμύθια, ο τρόπος συμπεριφοράς του ανθρώπου είχε ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Αγριότητες και επιθέσεις ήταν σπάνιες. Οι ήρωες προσπαθούσαν να πράξουν σύμφωνα με τον ηθικό κώδικα συμπεριφοράς. Εν κατακλείδι, το τέλος της ιστορίας ήταν τις περισσότερες φορές χαρούμενο και ανακουφιστικό για τους μικρούς αναγνώστες (Babarro, Lacalle, 2018).

Στερεότυπα: Τα περισσότερα στερεότυπα εμφανίστηκαν στα κλασικά παραμύθια, εξαιτίας του μαγικού και φανταστικού περιεχομένου του. Ήρωες όπως, ο λύκος, η μητριά, η μάγισσα κ.α., δέχτηκαν μεγάλο κύμα στερεοτυπικών εκφράσεων τόσο για τον εσωτερικό όσο και για τον εξωτερικό τους κόσμο. Από την άλλη, στα σύγχρονα παραμύθια, οι προκαταλήψεις και τα στερεότυπα δεν είχαν τόσο μεγάλη απήχηση. Αντιθέτως, αφηγήθηκαν και ιστορίες που προσπαθούν να εξαλείψουν τέτοιου είδους σχολιασμούς (Conrad, 2020).

Εικονογράφηση: Στα κλασικά παραμύθια η εικονογράφηση είναι περιορισμένη. Σε μερικά παραμύθια υπάρχει μια σειρά από εικόνες, κυρίως ασπρόμαυρες. Την εποχή εκείνη, ο εικονογραφικός λόγος, λειτουργούσε συμπληρωματικά και επεξηγηματικά του γραπτού λόγου. Στα σύγχρονα παραμύθια η εικονογράφηση είναι πλούσια. Οι ιστορίες ξετυλίγονται μέσα από πλούσιες εικόνες, με έντονα χρώματα και σχέδια. Στην σημερινή εποχή, η εικόνα προηγείται του λόγου, σε σημείο κάποιες φορές να το εξαφανίζει. Δεν λειτουργεί μόνο σαν κόσμημα μέσα στο παιδικό βιβλίο, αλλά εντείνει την φαντασία και βοηθά στην καλύτερη κατανόηση του (Κιτσαράς, 1993 ; Σιβροπούλου, 2003).

Ομοιότητες: Όλα τα παραμύθια παρουσιάζουν ομοιότητες μεταξύ τους. Αρχικά, κύριο χαρακτηριστικό όλων είναι η διαχρονικότητα και η αντικειμενικότητα. Κλασικοί και σύγχρονοι συγγραφείς επιλέγουν να αφηγηθούν μια ιστορία σε ένα τόπο άτοπο και σε ένα χρόνο άχρονο. Αυτό καθιστά τη διαχρονική του όψη. Στοιχεία όπως η μαγεία και η φαντασία, βρίσκονται πάντα στο περιεχόμενο των παραμυθιών,

είτε σε μεγαλύτερο μέρος είτε σε μικρότερο. Τα περισσότερα παραμύθια, αφηγούνται ιστορίες που λειτουργούν καταλυτικά στην ψυχosύνθεση του ατόμου. Όσον αφορά τους ήρωες, σχεδόν τις περισσότερες φορές περιγράφονται με έναν ιδιαίτερο τρόπο, σύμφωνα με τα εξωτερικά τους χαρακτηριστικά. Ενώ η αντίθεση μεταξύ του καλού και του κακού σπάνια λείπει. Τέλος, ο κόσμος του παραμυθιού είναι και θα είναι ονειροπόλος. Τα παιδιά και οι ενήλικες είναι απαραίτητο να έρχονται σε επαφή με την παιδική λογοτεχνία και συγκεκριμένα, με την παιδική τους ψυχή (Κυριτσόπουλος, 2011; Τσιλιμένη, 2004).

Συμπεράσματα

Η παιδική λογοτεχνία αναφέρεται σε μυθιστορήματα που δημιουργούνται και εκδίδονται για παιδιά που δεν ενδιαφέρονται ακόμη για τη λογοτεχνία ενηλίκων ή που δεν έχουν τις κατάλληλες αναγνωστικές ικανότητες ή αναπτυξιακές αντιλήψεις για να τη διαβάσουν. Η παιδική λογοτεχνία γράφεται για παιδιά από τη βρεφική ηλικία έως την πρώιμη εφηβεία, η οποία γενικά αντιστοιχεί στην ηλικία των δώδεκα έως δεκατεσσάρων ετών. Η λογοτεχνία για νέους ενήλικες υπάρχει ανάμεσα στη λογοτεχνία που είναι πιο αποδεκτή για παιδιά και στη λογοτεχνία που είναι πιο κατάλληλη για ενήλικες. Η λογοτεχνία για νέους ενήλικες είναι συνήθως πιο εξελιγμένη ως προς το θέμα και τη λογοτεχνική δομή από την παιδική λογοτεχνία (Σακελλαρίου, 2008).

Η παιδική λογοτεχνία περιέχει ισοδύναμα με όλα τα είδη μυθοπλασίας, συμπεριλαμβανομένου του σύγχρονου ρεαλισμού, της φανταστικής και ιστορικής φαντασίας, της ποίησης, των λαϊκών ιστοριών, των θρύλων, των μύθων και των επών. Ο πεζός λόγος για παιδιά περιλαμβάνει έργα σχετικά με τις τέχνες και τις ανθρωπιστικές επιστήμες, καθώς και τις κοινωνικές, φυσικές, βιολογικές και επιστήμες της γης, καθώς και βιογραφία και αυτοβιογραφία. Επιπλέον, τα παιδικά βιβλία μπορούν να λάβουν τη μορφή εικονογραφημένων βιβλίων, στα οποία συμπλέκονται οπτικά και λεκτικά περιεχόμενα. Τα βιβλία με παραμύθια, την αλφάβητα, τα βιβλία μέτρησης, τα βιβλία χωρίς λόγια και τα βιβλία με ιδέες είναι παραδείγματα βιβλίων με εικόνες για παιδιά (Babarro, Lacalle, 2018 ; Bishop, 2003).

Τον δέκατο έβδομο αιώνα, η λογοτεχνία που δημιουργήθηκε αποκλειστικά για το νεανικό αναγνωστικό κοινό άρχισε να δημοσιεύεται ευρέως. Τα περισσότερα παιδικά

βιβλία ήταν διδακτικά και όχι αισθητικά, με στόχο τη διδασκαλία ήχων και λέξεων γραμμάτων ή τη βελτίωση της ηθικής και πνευματικής ζωής του παιδιού. Το εικονογραφημένο βιβλίο ήταν μια σημαντική εξέλιξη στην παιδική ανάγνωση του εικοστού αιώνα. Το εικονογραφημένο βιβλίο, το οποίο παρουσιάζει μια ιδέα ή μια ιστορία στην οποία εικόνες και λέξεις συνεργάζονται για να δημιουργήσουν ένα καλλιτεχνικό σύνολο, χρονολογείται από τον δέκατο όγδοο αιώνα. Με την ανάπτυξη των διαδικασιών αναπαραγωγής που βασίζονται σε υπολογιστή στο τέλος του μισού του εικοστού αιώνα, η προηγούμενος χρονοβόρα και δαπανηρή διαδικασία της πλήρους αναπαραγωγής χρωμάτων έφερε επανάσταση και πρακτικά κάθε πρωτότυπο μέσο μπορεί τώρα να μετατραπεί αποτελεσματικά σε μορφή εικονογραφημένου βιβλίου (Bruner, 2010).

Παρόλο που πολλοί καλλιτέχνες εξακολουθούν να χρησιμοποιούν συμβατικά μέσα όπως εκτύπωση, στυλό και μελάνι, φωτογραφία και μπογιά, έχουν προστεθεί καλλιτέχνες που χρησιμοποιούν γλυπτική από χαρτί, δημιουργίες μικτών μέσων και γραφικά υπολογιστή. Οι αλλαγές στη βιβλιογραφία για μεγαλύτερα παιδιά ήταν επίσης σημαντικές. Μια άλλη σημαντική αλλαγή στις παιδικές εκδόσεις ήταν η εμφάνιση πολυπολιτισμικών παιδικών βιβλίων (Brooks, McNair, 2009). Πριν από τα μέσα του εικοστού αιώνα, ο κόσμος που απεικονιζόταν στα παιδικά βιβλία ήταν κυρίως λευκός. Όταν οι μη λευκοί χαρακτήρες έκαναν το ντεμπούτο τους στα παιδικά μυθιστορήματα, ήταν σχεδόν πάντα στερεότυποι. Το κίνημα για τα πολιτικά δικαιώματα έκανε τους εκδότες και το αναγνωστικό κοινό να συνειδητοποιήσουν την ανάγκη για μυθιστορήματα που έδειχναν την Αμερική στο σύνολό της, και όχι απλώς μια λευκή πλειοψηφία. Θέματα που παλαιότερα θεωρούνταν ταμπού αντιμετωπίζονται τώρα με ώριμο τρόπο. Οι μικροί αναγνώστες ηλικίας δέκα έως δεκατεσσάρων ετών μπορούν να απολαύσουν καλογραμμένη λογοτεχνία σχετικά με τη θνησιμότητα, την παιδική κακοποίηση, την οικονομική δυσπραγία, τον εναλλακτικό τρόπο ζωής, την παράνομη εγκυμοσύνη, τον πόλεμο συμμοριών ανηλίκων και τα εγκαταλειμμένα παιδιά (Daniel, 2013). Στις αρχές του εικοστού πρώτου αιώνα, είχε γίνει πιο αληθινό από ποτέ ότι οι νέοι μπορούσαν να μάθουν για τη ζωή μέσω των βιβλίων. Η λογοτεχνία ωφελεί τα παιδιά με τέσσερις τρόπους: τα βοηθά να κατανοήσουν τον εαυτό τους, τους άλλους, το περιβάλλον τους και τις αισθητικές αξίες του γραπτού λόγου. Όταν τα παιδιά διαβάζουν μυθοπλασία, αφηγηματική ποίηση ή ιστορία, συχνά παίζουν τα μέρη των χαρακτήρων. Το παιδί

αποκτά εικόνα για τον χαρακτήρα και τις αξίες του ως αποτέλεσμα των σκέψεων, των λόγων και των πράξεων αυτού του χαρακτήρα. Συχνά, οι αλληλεπιδράσεις με τη λογοτεχνία επηρεάζουν, τροποποιούν ή διευρύνουν τις συνήθειες συμπεριφοράς και τα συστήματα αξιών του παιδιού. Μαθαίνουν για τη φύση της συμπεριφοράς και τις επιπτώσεις της διαπροσωπικής επαφής ως αποτέλεσμα αυτής της διαδικασίας. Αντιλαμβάνονται τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των προσώπων κατά μία έννοια (Gelineau, 2012).

Η κατανόηση του συμβολισμού στην παιδική λογοτεχνία είναι κρίσιμη. Μια εικόνα χρησιμοποιείται συχνά για την κατασκευή ενός συμβόλου, ωστόσο μια εικόνα δεν χρειάζεται να είναι σημάδι. Η εικονογράφηση στη λογοτεχνία είναι αυτό που επιτρέπει στον αναγνώστη να βυθιστεί πραγματικά σε μια ιστορία. Είναι αυτό που επιτρέπει στον αναγνώστη να συνδεθεί με την ιστορία. Ένα σύμβολο είναι μια εικόνα που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να αναπαραστήσει οτιδήποτε άλλο. Η τρομερή διαδρομή μπορεί να είναι απλώς ένα μονοπάτι, αλλά μπορεί επίσης να σημαίνει μια επιλογή που πρέπει να κάνει ένας χαρακτήρας με άγνωστες ή τρομακτικές επιπτώσεις. Άλλα είναι πιο απαιτητικά, ιδιαίτερα αν το έργο γράφτηκε σε άλλο έθνος. Οι πολιτιστικές παραλλαγές είναι τόσο μεγάλες που ένα κίτρινο πουκάμισο στην Αμερική μπορεί να δείχνει κάτι εντελώς διαφορετικό στην Αφρική. Τα αρχέτυπα είναι μια μορφή συμβόλου που υπερβαίνει τις πολιτισμικές διαφορές. Η νύχτα θεωρείται επικίνδυνη στις περισσότερες κοινωνίες, οι ηλικιωμένοι θεωρούνται γνώστες και γενικά υπάρχει κάποια μορφή παραδοσιακού απατεώνα (Kuciarínski, 2014 ; Planas, 2007).

Συμπερασματικά, Επειδή η παιδική λογοτεχνία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να «εκπαιδεύσει», να «διδάξει» και να «θεραπεύσει», η αφήγηση μπορεί να θεωρηθεί μια από τις διάφορες εκπαιδευτικές τεχνικές που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για παιδαγωγικές, διδακτικές και θεραπευτικές εφαρμογές στην προώθηση της παγκόσμιας ανάπτυξης των παιδιών στο σπίτι και στο σχολείο (Αναγνωστόπουλος & Δελώνης, 1988).

Κεφάλαιο 8. Διδακτική πρόταση με τίτλο «Τα κλασικά και τα Σύγχρονα Παραμύθια»

8.1. Πορεία Διδακτικής πρότασης

Τίτλος σεναρίου : Τα κλασικά και τα σύγχρονα παραμύθια

Προτεινόμενη τάξη διδασκαλίας : Γ ' τάξη δημοτικού

Θεματική ενότητα (σύνδεση με το αναλυτικό πρόγραμμα σπουδών) : Γλώσσα Γ' δημοτικού , 14η ενότητα , <<Ήτανε μία φορά >>, γνωρίζουμε τον φανταστικό κόσμο των παραμυθιών.

Διδακτικός χρόνος : 2 διδακτικές ώρες (80 λεπτά)

Υλικά: προτζέκτορας, υπολογιστής, χαρτόνια, φωτογραφίες, μαρκαδόροι, φωτοτυπίες

Σκοπός διδακτικού σεναρίου : Οι μαθητές να ανακαλύψουν τις βασικές διαφορές των κλασικών και των σύγχρονων παραμυθιών μέσα από ασκήσεις δημιουργικής γραφής.

Γνωστικοί και συναισθηματικοί στόχοι του διδακτικού σεναρίου :

- 1) Οι μαθητές/τριες να μπορούν να λειτουργούν μέσα σε μία ομάδα και να συνεργάζονται.
- 2) Οι μαθητές/τριες να διευρύνουν τη φαντασία τους και να δημιουργούν δικά τους παραμύθια.
- 3) Οι μαθητές/τριες να καλλιεργήσουν την κριτική τους σκέψη.
- 4) Οι μαθητές/τριες να δραματοποιούν παραμύθια.
- 5) Οι μαθητές/τριες να κατανοήσουν τις βασικές διαφορές, των κλασικών και των σύγχρονων παραμυθιών.
- 6) Οι μαθητές/τριες να αναποκρίνονται σε ασκήσεις δημιουργικής γραφής.
- 7) Οι μαθητές/τριες να συνδιάζουν τις γνώσεις τους ώστε να τις αποτυπώνουν στην ζωγραφική.
- 8) Οι μαθητές να αποκτήσουν αυτοπεποίθηση και να παρουσιάζουν τις ιδέες τους.

1η φάση : Διερεύνηση γνώσεων των μαθητών

Ο/η εκπαιδευτικός προχωράει στις παρακάτω ερωταποκρίσεις προς τους μαθητές :

- 1.) Σας έχουν αφηγηθεί ή έχετε διαβάσει ποτέ σας παραμύθια;
- 2.) Ποια παραμύθια έχετε διαβάσει ; Θυμάστε την πλοκή τους ; Γνωρίζετε εάν έχουν γραφτεί πρόσφατα ή τα παλαιότερα χρόνια ;

Έπειτα ο/η εκπαιδευτικός με τη βοήθεια του φορητού υπολογιστή και του προτζέκτορα προβάλλει εξώφυλλα κλασικών αλλά και σύγχρονων παραμυθιών ενώ παράλληλα ρωτάει τους/τις μαθητές/τριες εάν γνωρίζουν κάποια απο αυτά και συζητούν για το περιεχόμενο τους.

Στην συνέχεια ακολουθεί η παρακάτω ερωταπόκριση :

- 3.) Πιστεύετε πως έχουν διαφορές τα παραμύθια που γράφονται σήμερα με εκείνα που γραφότουσαν τα παλαιότερα χρόνια ; ναι ή όχι ; γιατί;

2η φάση : Εισαγωγή στην νέα γνώση

Ύστερα,Οι μαθητές/τριες χωρίζονται σε ομαδούλες (ανάλογα με τον αριθμό των μαθητών/τριων της τάξης).Ο/η εκπαιδευτικός με τη χρήση του προτζέκτορα προβάλλει στα παιδιά δυο παραμύθια σε μορφή βίντεο τα «3 μικρά γουρουνάκια» και μετέπειτα τα «3 μικρά λυκάκια».Οι ομάδες τα παρακολουθούν και στη συνέχεια επεξεργάζονται,συζητάνε και γράφουν ποιές διαφορές παρατηρούν στα δύο παραμύθια.Έπειτα,η κάθε ομάδα παρουσιάζει τις τοποθετήσεις της στην τάξη και τέλος αναπτύσσεται συζήτηση που καταλήγει στην εξαγωγή συμπερασμάτων.

3η φάση : Επισημοποίηση νέας γνώσης

Στην 3η φάση ,ο/η εκπαιδευτικός μοιράζει στην κάθε ομάδα ένα χαρτόνι και φωτοτυπίες απο εξώφυλλα κλασικών και σύγχρονων παραμυθιών.Τα παιδιά πρέπει να χωρίσουν το χαρτόνι σε δύο μέρη με τίτλους «κλασικά παραμύθια» και «σύγχρονα παραμύθια».Έπειτα,πρέπει μετά απο συζήτηση και συνεγασία να κολλήσουν τα εξώφυλλα στην «μεριά» του χαρτονιού που πιστεύουν οτι ανήκουν λαμβάνοντας υπόψην τον τίτλο του κάθε παραμυθιού.Στη συνέχεια η κάθε ομάδα παρουσιάζει το χαρτόνι της στην τάξη και ακολουθεί κουβεντούλα και ανακοίνωση των σωστών απαντήσεων.Τέλος,τα παιδιά κόλλανε τα χαρτόνια τους στους τοίχους της τάξης.

4η φάση : Εφαρμογή και εμπέδωση

A)Στην 4η φάση,στις πέντε ομαδούλες δίνονται γραπτά αντίστοιχα τα πέντε παρακάτω κλασικά παραμύθια :

- 1.Η χιονάτη και οι 7 νάνοι
- 2.Η ραπουνζελ
- 3.Η κοκκινοσκουφίτσα
- 4.Ο λύκος και τα 7 κατσικάκια
- 5.Χάνσελ και γκρέτελ

Στη συνέχεια ,η κάθε ομάδα διαβάζει το παραμύθι που της δόθηκε και το ξαναγράφει μετατρέποντας το σε σύγχρονο παραμύθι σύμφωνα με τις διαφορές που έχει ανακαλύψει έως τώρα. Όταν οι ομάδες ολοκληρώνουν το έργο τους διαβάζουν στην υπόλοιπη τάξη την διασκευή του κλασικού παραμυθιού που γράψανε.

B)Υστερα η κάθε ομάδα ζωγραφίζει το εξώφυλλο του παραμυθιού της δινοντάς του σύγχρονα χαρακτηριστικά.

5η φάση : Αξιολόγηση

Στην 5η φάση,η κάθε ομάδα δραματοποιεί την τελευταία σκηνή του παραμυθιού που έχει γράψει.Τα παιδιά συνεργάζονται,μοιράζουν τους ρόλους και παρουσιάζουν στην τάξη.

Εναλλακτική δραστηριότητα αξιολόγησης

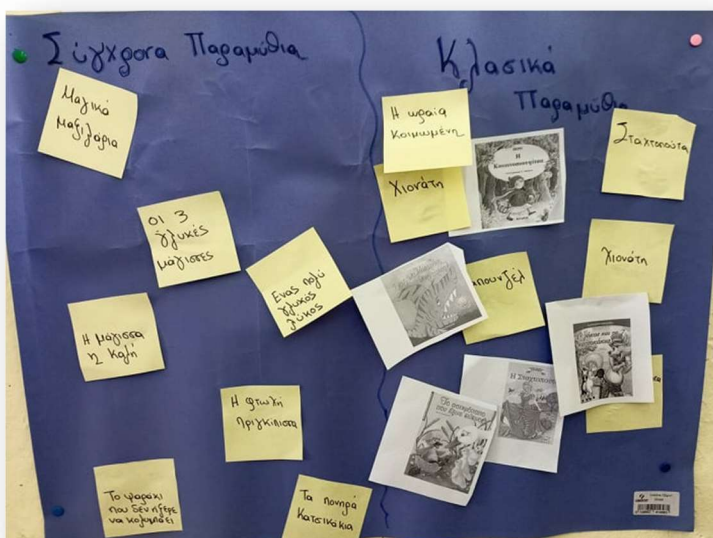
Η κακιά μητριά,η κακιά μάγισσα και ο κακός λύκος θέλουν να γράψουν ένα γράμμα προς όλους τους συγγραφείς που τους έχουν αδικήσει σκιαγραφώντας τους ως τους κακούς των παραμυθιών.Η κάθε ομάδα διαλέγει ένα απο τα παραπάνω πρόσωπα,και γράφει ένα γράμμα εκ μέρους του προς όλους τους συγγραφείς των κλασικών παραμυθιών.Οι μαθητές μπορούν να στηριχτούν στις παρακάτω ερωτήσεις :

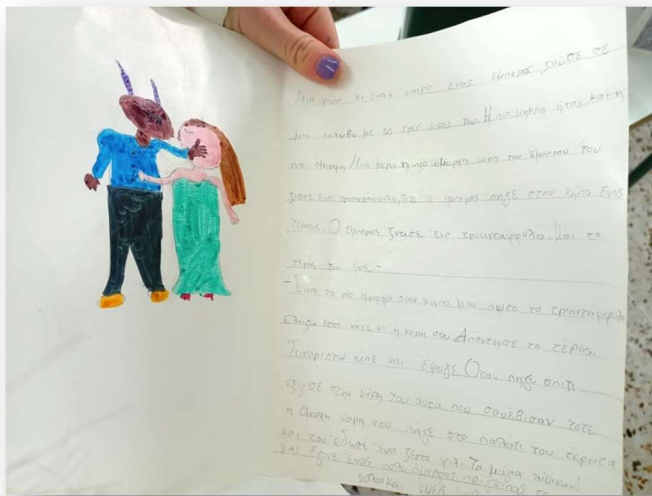
- 1.Ποιον ήρωα αντιπροσωπεύουμε ;
- 2.Σε ποιόν απευθυνόμαστε ;
- 3.Γιατί στέλνουμε αυτό το γράμμα ; Πως αισθανόμαστε;
- 4.Τι θα θέλαμε να αλλάξει στα κλασικά παραμύθια;
- 5.Ποια είναι η δικιά μας εκδοχή στα παραμύθια ;
- 6.Τι μήνυμα ελπίζουμε να μεταδώσουμε μέσα απο αυτό το γράμμα ;

Τέλος,η κάθε ομάδα διαβάζει το γράμμα της στην τάξη .

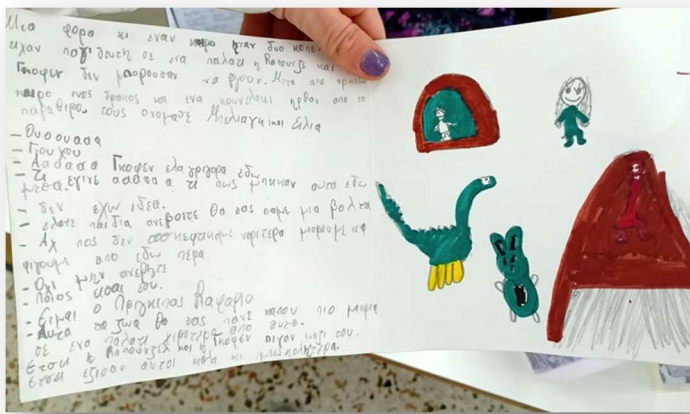
8.2. Φωτογραφικό υλικό απο την υλοποίηση της διδακτικής πρότασης.

Η παραπάνω διδακτική πρόταση πραγματοποιήθηκε στην Δ' τάξη του 12^{ου} Δημοτικού σχολείου Αχαρνών τον Μάρτιο του 2022. Παρακάτω ακολουθεί φωτογραφικό υλικό απο τις δημιουργίες των μαθητών την ημέρα της δράσης:

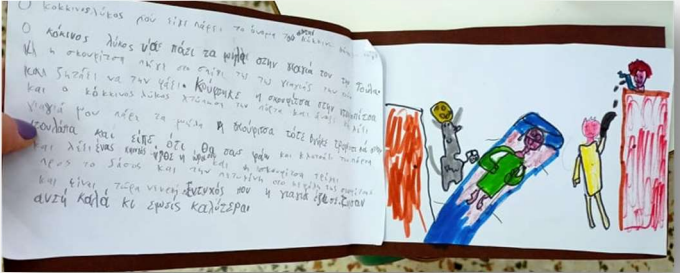
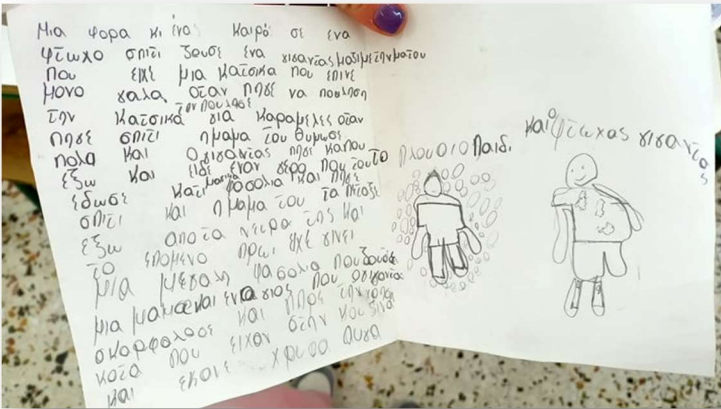
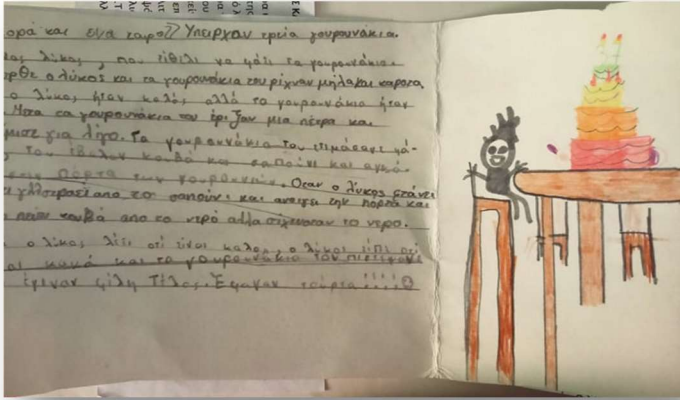




Μια φορά κι έναν καιρό ένας έμπορος ζούσε σε
 μια αυλή με τις ερπύδες του. Η αυλή ήταν γεμάτη
 με ερπύδες. Μια βραδιά η ερπύδα μιας του εμπορού του
 ζούσε να πωληθεί, έτσι ο έμπορος πήγε στον έμπορο ενός
 γόστου. Ο έμπορος ζούσε ένα σκουλαριό. Και το
 πήρε το γόστο.
 - Έτσι το να φέρω τον καιρό μου αδικία το ερπύδα
 είναι έτσι με τις ερπύδες του. Ακούγεται το γόστο.
 Τη στιγμή εκεί τον έφερε. Όταν πήγε σπίτι
 έφερε τον καιρό του στα που συνέβησαν τότε
 η ερπύδα και τον πήγε στο παλάτι του. Εκεί
 και του έδωσε ένα δέμα. Και τα μαγαζιά πόνερα
 και έγινε ένας από ερπύδες και ζούσε το
 κέρμα. Ουίς.




Μια φορά κι έναν καιρό ήταν δύο κότες.
 είχαν πολλή δουλειά σε ένα παλάτι ή βασιλεία και
 έπαιζαν τον λαό τους να φέρουν. Λίγο από κέρμα
 πήρανε τον τρόπο και ένα κουνέλι ήρθαν από το
 παλάτι τους στους σκουλαριούς. Η κουνέλι και άλλα
 - Ουόουσαα
 - Γουόου
 - Διάσασα Γουόουσαα ερπύδα ερπύδα και άλλα
 - Ζι κέρμα ερπύδα ερπύδα α ζι κέρμα ερπύδα και άλλα
 - Δεν έχω ιδέα.
 - Ελάτε παιδιά ανεβείτε θα σας πάρω για βολάρα
 - Αχ πες δεν σκεφτείται καλύτερο κέρμα από
 φρουτά από ένα κέρμα
 φρουτά κέρμα ανεβείτε
 - Όχι κέρμα ανεβείτε
 - Πάω ο αρχηγός να φέρω κέρμα πιο κέρμα
 - Βίβα το γόστο θα σας πάρω κέρμα
 - Ακούσα ένα κέρμα κέρμα κέρμα κέρμα κέρμα
 σε ένα κέρμα κέρμα κέρμα κέρμα κέρμα
 έστω κέρμα κέρμα κέρμα κέρμα κέρμα
 έστω κέρμα κέρμα κέρμα κέρμα κέρμα




Δείξα μου και ένα καπέλο. Τίποτα μάλιστα.
 Πρώτη - Παιχνίδι που τον έδωσαν Χιονάτη. Πήρε στο
 δάσος να μαζέψει βελανιδιές. Δίπλα δούλεψε της
 Βρίσκε ένα δέντρο και αφού τον κομμάτησαν
 πήγε στο σπίτι.
 Βράση - Παιχνίδι είναι καμιά ώρα.
 Παι - Ποιος είναι?
 Βράση - Είναι η ΠΡΩΤΗ Χιονάτη.
 Παι - Ο αρχηγός σου; Είναι να σου ανοίξει ΠΡΩΤΗ.
 Βράση - Ταίριασε τις σου δίνει
 Παι - Με λέει Νικό, είναι Χίρπ στην Κίονα, η ίδια
 Κόρδα Ερίνα. Με δίνει τα, είναι Αλέξανδρος Βα, εφ'ένα.
 Βράση - Σωστό.
 Παι - Είπα να σου πω.
 Βράση - Ναι, έδωσαν αρχηγός Χιονάτη.
 Παι - Απο αυτό η Χιονάτη έγινε η πρώτη.
 Βράση - Τώρα, πάλι μαζεύει τα σου Πρώτη και Βράση.
 Παι - Ναι, αρχηγός Χιονάτη.
 Βράση - Το το 15 η Χιονάτη πήγε να αγοράσει
 Παι - Αλλά και σου, η Πρώτη της δίνει τα Πρώτη.

Για - Οχι, από το γλυκό σου μακάρον.
 Χιονάτη - Ναι, γλυκά.
 Με το σου το σου το έφαγα, μακάρον.
 Η Χιονάτη στη συνέχεια έναν αρχηγό.
 Χιονάτη - Πρώτη σου σου δίνει.
 Πρώτη - Στο χίρπ σου μακάρον. Ερέ.
 Χιονάτη - Είναι Χιονάτη τηρέτα.
 Πρώτη - Με αγαπάς?
 Χιονάτη - Ναι, είναι μακάρον.
 Τέλος.



Λογόκλις έδωσε την κάρδα
 μέσα στον φούρνο μέχρι να πεθάνει.
 Μετά πήρε το κλειδί και άνοιξε το
 κελί του Αλέξ. Πήραν τα χρυσά
 κέρματα κι έζησαν μόνοι τους
 για πάντα.

Αλέξ. Σοφοκλής



Μια φορά κι έναν
 ήρωα μια φτωχή οικογένεια που
 τους ήταν ξυλοκόπος
 με πολλά λεφτά. Όταν
 γυναίκα του είχε πεθάνει
 Έκλεψε πολύ και άσπασε
 θάγει. Βρίσκε μια αλλη...
 και δεν απεφερόταν και
 στο τα παιδιά πήραν τα
 μεγάλα ταμπελάκια και φύγαν.
 Στο δάσος άκουσαν
 από μακριά και σκαρφαλω
 και άνοιξαν την πόρτα
 Αποστά τους ένα σπίτι
 Μπακάν στο σπίτι και
 καλή κούρα, τους παρείδ
 Εργάζαν και ζαφίρι...
 κάρδα. Η κάρδα...
 στο κελί και τον...
 τα δούλεψε. Η κάρδα...
 στον φούρνο.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Ακριτόπουλος (2013). *Το νεοελληνικό λαϊκό παραμύθι ως λογοτέχνημα* Αθήνα
Ηρόδοτος
- Ακριτόπουλος, Α. Ν. (2013). *Τέρψεις και Ιστορίες κριτικές, φιλολογικές και παιδαγωγικές προσεγγίσεις της λογοτεχνίας του παραμυθιού*, Αθήνα: Εκδόσεις Γράφημα.
- Αναγνωστόπουλος Β.Δ. – Δελώνης Α., (1984). *Παιδική Λογοτεχνία και Σχολείο* Αθήνα: Πατάκη
- Αναγνωστόπουλος, Β. (2011). *Ελληνική Παιδική Λογοτεχνία* Αθήνα: Πατάκης.
- Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (1997). *Τέχνη και τεχνική του παραμυθιού*. Αθήνα: Καστανιώτη
- Αναγνωστόπουλος, Β. Δ. (1998). *Τάσεις και εξελίξεις της Παιδικής Λογοτεχνίας*. Αθήνα Φίλων
- Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. & Δελώνης, Α. (1984). *Παιδική λογοτεχνία και σχολείο*, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.
- Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. (1991). *Η ελληνική παιδική λογοτεχνία κατά τη μεταπολεμική περίοδο (1945-1958)*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Αναγνωστόπουλος, Β.Δ & Λιάπης, Κ. (1995). *Λαϊκό παραμύθι και παραμυθάδες στην Ελλάδα*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. (2001). *Ιδεολογία και παιδική Λογοτεχνία (έρευνα και θεωρητικές προσεγγίσεις)*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Αναγνωστόπουλος, Δ.Β. & Δελώνης, Α. (1988). *Παιδική Λογοτεχνία και Σχολείο*. Αθήνα: Πατάκης.
- Αναγνωστοπούλου Δ., Καλογήρου Τζ., Πάτσιου Β., (2001). *Λογοτεχνικά Βιβλία στην Προσχολική Αγωγή*. Αθήνα: Ι.Μ.Π
- Αναγνωστοπούλου, Β.Δ. (1982). *Τάσεις και Εξελίξεις της παιδικής Λογοτεχνίας στη Δεκαετία 1970-1980*, Αθήνα: οι εκδόσεις των φίλων
- Ανδρουτσοπούλου, Λ.Π. (1990). *Η παιδική Λογοτεχνία στην εποχή μας*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Αρμενιάκου, Κ. (2006). *Η κυρά Δημοκρατία*, Αθήνα: εκδόσεις Κέδρος.
- Ασωνίτης, Π. (2001). *Η εικονογράφηση στο βιβλίο παιδικής λογοτεχνίας*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.

- Αφεντουλίδου (2014) *Η μεταμυθοπλασία ως αφηγηματικός τρόπος και κριτική του μεταμοντερνισμού*, Αθήνα, Βιβλιόραμα
- Βασιλαράκης, Ι. (2005). *Γλώσσα και Πράξη της Παιδικής Λογοτεχνίας* Εκδόσεις: Gutenberg
- Βασιλοπούλου, Φ. – Ψυχογιουπούλου, Π. (2014). “Παραμύθια... για μικρούς και μεγάλους” μια τέχνη και τεχνική που διαρκεί στο χρόνο, από *Ε’ Ευρωπαϊκό Συνέδριο Νεοελληνικών Σπουδών της Ευρωπαϊκής Εταιρείας Νεοελληνικών Σπουδών, Πρακτικά Συνεδρίου*, (τομ. Γ’), 2-5 Οκτωβρίου 2014, Θεσσαλονίκη. https://www.eens.org/EENS_congresses/2014/vasilopoulou_foteini_and_psychogyioulou_panagiota.pdf
- Γιάκος, Κ. Δ. (1993). *Ιστορία της ελληνικής παιδικής λογοτεχνίας*, Αθήνα: Παπαδήμας Δημ. Ν.
- Γιάκου, Δ. (1977). *Ιστορία της Ελληνικής Παιδικής Λογοτεχνίας, Από τον ΙΘ αιώνα έως και σήμερα*, Αθήνα: Εκδόσεις Βιβλιοπωλείο της «Εστίας».
- Γιανναρά, Δ., (2014). Η λειτουργία του αφηγητή και του διηγητή in *mediam narrationem*, από *Ε’ Ευρωπαϊκό Συνέδριο Νεοελληνικών Σπουδών της Ευρωπαϊκής Εταιρείας Νεοελληνικών Σπουδών, Πρακτικά Συνεδρίου*, (τομ. Β’), 2-5 Οκτωβρίου 2014, Θεσσαλονίκη
- Δελώνης, Α. (1990). *Ελληνική Παιδική Λογοτεχνία, 1835-1985. Από τις πρώτες ρίζες*
- Δελώνης, Α. (1991). Βασικές γνώσεις για το παιδικό και νεανικό βιβλίο, σειρά *Α’ εκπαιδευτικά βιβλία -1*, Αθήνα: Εκδόσεις σύγχρονο σχολείο.
- Δελώνης, Α., (2000). *Στοιχεία παιδικής λογοτεχνίας*. Αθήνα: Χρήστος Ε. Δαρδάνος.
- Δημαρά, Κ.Θ. (1949). *Ιστορία της Νεοελληνικής Λογοτεχνίας: Από τις πρώτες ρίζες έως την εποχή μας*, Αθήνα: Εκδόσεις Ίκαρος
- Ευαγγέλου, Ι. (2006). *Ο άνθρωπος κι ο μύθος*, Εκδόσεις Βερέττας
- Ζαν, Ζ. (1996). *Βασική βιβλιοθήκη του νηπιαγωγού, Η δύναμη των παραμυθιών*, Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη.
- Κανατσούλη, Μ. (2002). *Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας σχολικής και προσχολικής ηλικίας*, Θεσσαλονίκη: Εκδόσεις university studio press, εκδόσεις επιστημονικών βιβλίων και περιοδικών.
- Κανατσούλη, Μ. (2018). *ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΚΑΙ ΚΡΙΤΙΚΗ ΤΗΣ ΠΑΙΔΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ*, UNIVERSITY STUDIO PRESS

Κανταρτζή, Ε. (2002). *Παιδαγωγική και εκπαίδευση-ιστορική αναδρομή της εικονογράφησης των παιδικών και σχολικών βιβλίων*, Θεσσαλονίκη: Εκδοτικός οίκος Αδελφών Κυριακίδη Α.Ε.

Καρπόζηλου Μ., (2009). *Το Παιδί στη Χώρα των Βιβλίων*, Αθήνα: Καστανιώτη
Κατσίκη-Γκιβάλου, Α. (1995). *Το θαυμαστό ταξίδι μελέτες για την Παιδική Λογοτεχνία*, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη.

Κιτσαράς, Γ. (1993). *Το εικονογραφημένο βιβλίο. Στη νηπιακή και πρωτοσχολική ηλικία. Μια θεωρητική προσέγγιση*. Αθήνα: Παπαζήση

Κότση-Παπαντωνάκη (2018). *Άτομα με αναπηρία στο σύγχρονο εικονογραφημένο βιβλίο για παιδιά*. Διαθέσιμο στο: <https://freader.ekt.gr/eadd/index.php?doc=44424> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].

Κούπερ, Τζ. Σ. (1983). *Ο θαυμαστός κόσμος των παραμυθιών αλληγορίες της εσωτερικής ζωής πορεία προς την ωριμότητα*, Αθήνα: Εκδόσεις Θυμάρι.

Κυριτσόπουλος, Α. (2011). *Το παραμύθι με τα χρώματα*, Αθήνα: Εκδόσεις Κέδρος.

Μαλαφάντης, Κ.Δ. (2005). *Παιδαγωγική της Λογοτεχνίας*, Τόμος Α', Αθήνα: Εκδόσεις Γρηγόρη.

Κωτόπουλος, Η. & Σουλιώτη, Δ. (xx). *Θέματα Παιδικής Λογοτεχνίας, Διημερίδα*

Κωτόπουλος, Γ., (2011). *Από την ανάγνωση στη λογοτεχνική ανάγνωση και την παιγνιώδη διάθεση της δημιουργικής γραφής*, Διαθέσιμο στο:

https://www.academia.edu/22087346/%CE%91%CF%80%CF%8C_%CF%84%CE%B7%CE%BD_%CE%B1%CE%BD%CE%AC%CE%B3%CE%BD%CF%89%CF%83%CE%B7_%CF%83%CF%84%CE%B7_%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%B9%CE%BA%CE%AE_%CE%B1%CE%BD%CE%AC%CE%B3%CE%BD%CF%89%CF%83%CE%B7_%CE%BA%CE%B1%CE%B9_%CF%84%CE%B7%CE%BD_%CF%80%CE%B1%CE%B9%CE%B3%CE%BD%CE%B9%CF%8E%CE%B4%CE%B7_%CE%B4%CE%B9%CE%AC%CE%B8%CE%B5%CF%83%CE%B7_%CF%84%CE%B7%CF%82_%CE%B4%CE%B7%CE%BC%CE%B9%CE%BF%CF%85%CF%81%CE%B3%CE%B9%CE%BA%CE%AE%CF%82_%CE%B3%CF%81%CE%B1%CF%86%CE%AE%CF%82. [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].

Μαλαφάντης, Κ. Γ. (2011). *Το παραμύθι στην εκπαίδευση: ψυχοπαιδαγωγική διάσταση και αξιοποίηση*, Αθήνα, Διάδραση

Μαλαφάντης, Κ. (2019). *Το παραμύθι και η δημιουργικότητα των παιδιών*. Διαθέσιμο στο: <http://keimena.ece.uth.gr/main/t18/04-malafantis.pdf> [ημερομηνία πρόσβασης 20 Μαΐου 2022]

Μέγας, Γ. (1975). *Εισαγωγή εις την Λαογραφίαν*, Αθήνα: Εκδοσις Τρίτη.
Μπενέκος, Α. Π. (1981). *Το εικονογραφημένο παιδικό βιβλίο*, Αθήνα: Εκδόσεις δίπτυχο.

Παπαδάτος Ι., (2012). *Παιδικό Βιβλίο και φιλιαναγνωσία, θεωρητικές αναφορές και προσεγγίσεις-Δραστηριότητες*, Αθήνα: Πατάκης

Παπαδάτος Ι., (2016). *Το Παιδικό Βιβλίο στην Εκπαίδευση και στην Κοινωνία* (πρώτη αναθεωρημένη έκδοση), Αθήνα: Παπαδόπουλο

Παπαντωνάκης, Γ. *Περιπλανήσεις στην Παιδική Λογοτεχνία*. Αθήνα Ακρίτας ,2003

Σιβροπούλου, Ρ. (2004). *Ταξίδι στον κόσμο των εικονογραφημένων μικρών ιστοριών*, εκδόσεις Μεταίχμιο

Σακελλαρίου, Χ. (2008). *Ιστορία της Παιδικής Λογοτεχνίας, Ελληνική και παγκόσμια. Από την Αρχαιότητα ως τις μέρες μας. Με στοιχεία θεωρίας, Θ' έκδοση βελτιωμένη και συμπληρωμένη*, Εκδόσεις Νόηση

Σιβροπούλου, Ρ. (2003). *Ταξίδι στον κόσμο των εικονογραφημένων μικρών ιστοριών θεωρητικές και διδακτικές διαστάσεις*, Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο επιστήμες.

Σκάτση δ.φ, Σ.Λ.(1990). *Εισαγωγή στην παιδική λογοτεχνία Α. θεωρία Β κείμενα*, Πάτρα: Εκδόσεις ΑΧΑ.Ι.ΚΕΣ.

Στανιού, Ε. (2018). «“Οι περιπέτειες του Πινόκιο”»: *Η ιστορία ενός βιβλίου*» της Έλενας Χ. Στανιού, Διαθέσιμο στο: <https://diastixo.gr/arthra/11128-peripeteies-pinokio> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].

Τομπούλογλου, Ε. (2019). *Το σύγχρονο παραμύθι και το σύστημα κοινωνικοπολιτισμικών αξιών που το χαρακτηρίζει*.

Τριβιζάς, Ε. (1993). *Τα τρία μικρά Λυκάκια*, Αθήνα: Εκδόσεις Μίνωας.

Τριβιζάς, Ε. (2015). *Η πριγκίπισσα Δυσκολούλα*, Αθήνα: Εκδόσεις Μίνωας.

Τσιλιμένη, Τ. (2003). *Οι μικρές ιστορίες κατά την εικοσαετία 1970-1990. Γραμματολογική, παιδαγωγική και γλωσσική εξέταση*. Αθήνα: Καστανιώτη.

Τσιλιμένη, Τ. (2004). *Το σύγχρονο ελληνικό παιδικό-Νεανικό μυθιστόρημα*, Αθήνα: Εκδόσεις σύγχρονοι ορίζοντες.

Χαδιαράκου, Ε. (2012). *Τα παραμύθια κάνουν τα παιδιά εξυπνότερα*.

Χριστοφιδέλλη Σ. (2016). *Η παιδική λογοτεχνία και ο εγγραμματισμός στην προσχολική ηλικία* Διαθέσιμο στο :

<https://eproceedings.epublishing.ekt.gr/index.php/edusc/article/view/388/350>

[ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].

Adams K, Monahan J, Wills R. (2015). Losing the whole child? a national survey of primary education training provision for spiritual, moral, social and cultural development. *Eur J Teach Educ*. 2015;38(2):199–216. doi: 10.1080/02619768.2015.1030388.

Anstey, M., & Bull, G. (2006). *Teaching and learning multiliteracies: Changing times, changing literacies*. Newark, DE: International Reading Association, Inc. and the Australian Literacy Educators' Association.

Avery, G., & Kinnell, M. (1995). Morality and levity (1780-1820). In P. Hunt (Ed.), *Children's literature: An illustrated history* (pp. 46-76). New York, NY: Oxford University Press.

Babarro Vélez I, Lacalle Prieto J. (2018). Literature as a therapeutic instrument in the health-disease process in childhood. *Enferm Glob*. 2018;17(50):585–616

Benish, T. M., & Bramlett, R. K. (2011). Using social stories to decrease aggression and increase positive peer interactions in normally developing pre-school children. *Educational Psychology in Practice*, 27(1), 1–17. <https://doi.org/10.1080/02667363.2011.549350>

Berghoff, B. (1998). Inquiry about learning and learners: Multiple sign systems and reading. *The Reading Teacher*, 51, 520-523.

Bettelheim, B. (1976). *The uses of enchantment: The meaning and importance of fairy tales*. New York, NY: Knopf

Bishop, D.V.M. (2003). *Children's communication checklist*, San Antonio, TX. Psychological Corporation

Bittner, R. & Ingrey, J. & Stamper, C. (2016). Queer and trans-themed books for young readers: a critical review. *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*. 37. 1-17. 10.1080/01596306.2016.1195106.

Blackburn, Clark & Wayne (2016). Investigating LGBT-themed literature and trans informed pedagogies in classrooms, *Discourse: Studies in the Cultural Politics of Education*, 37:6, 801-806, DOI: 10.1080/01596306.2016.1200251

Briody, J., & McGarry, K. (2005). Using Social Stories to Ease Children's Transitions. *Young Children on the Web*, (September), 1–4

- Brooks W, McNair JC. (2009). “But This Story of Mine Is Not Unique”: A Review of Research on African American Children’s Literature. *Review of Educational Research*. 2009;79(1):125-162. doi:[10.3102/0034654308324653](https://doi.org/10.3102/0034654308324653)
- Bruner JS. (2010). Narrative, culture, and mind. In: Schiffrin D, De Fina A, Nylund A, eds. *Telling Stories: Language, Narrative, and Social Life*. Washington: Georgetown University Press 2010. p. 45-49.
- Ching, S. H. D. (2005). Multicultural children’s literature as an instrument of power. *Language Arts*, 83(2), 128-136.
- Conrad M. (2020). *What Is a Modern Fairy Tale?* Διαθέσιμο στο: <https://www.fau.eu/2020/07/03/news/what-is-a-modern-fairy-tale/> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].
- Cooper (1983) Understanding as Philosophy, *Journal of philosophy and education*, Vol. 17, No 2, Διαθέσιμο στο: <https://doi.org/10.1111/j.1467-9752.1983.tb00026.x> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].
- Cooper, J.C. (1983). *Ο θαυμαστός κόσμος των παραμυθιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Θυμάρη
- Daniel AK. (2013). *Storytelling across the Primary Curriculum*. London: Routledge;
- Dresang, E. (1999). *Radical change: Books for youth in a digital age*. New York, NY: H.W. Wilson Company.
- Dresang, E. (2003). Controversial books and contemporary children. *Journal of Children’s Literature*, 29(1), 20-31.
- Dyches & Prater (2000). *Developmental Disability in Children’s Literature*, Council for Exceptional Children; Volume 3 edition (December 1, 2000)
- Dyches, T. T. & Prater, M. A. (2005) *Characterization of developmental disability in children’s fiction*. *Education and Training in Developmental Disabilities*, 40 (202-216)
- Edwards, D. (1999). Emotion Discourse. *Culture & Psychology*. 1999;5(3):271-291. doi:10.1177/1354067X9953001
- Educate-inspire-change (2022). *The Tortoise Mindset: How Slow & Steady Wins the Race of Life* Διαθέσιμο στο: <https://educateinspirechange.org/the-tortoise-mindset-how-slow-steady-wins-the-race-of-life/> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].
- Eisner, E. (1991). Rethinking literacy. *Educational Horizons*, 69, 120-128.
- Engelhardt, T. (1991). Reading may be harmful to your kids: In the nadirland of today’s children’s books. *Harper’s Magazine*, 282, 55-62.

- Gangi, J. M. (2004). *Encountering children's literature: An arts approach*. Upper Saddle River, NJ: Pearson Education, Inc.
- Gelineau, R. P. (2012). *Integrating the arts across the elementary school curriculum*. Belmont, CA: Wadsworth/Thomson Learning.
- Herrin, M. J. (2004). *Using Social Stories to Teach Social and Behavioral Skills to Children with Autism*. <https://doi.org/10.1177/108835769501000101>
- Hunt P. (2006). *Understanding Children's Literature*. London: Routledge;
- Hunt, P. (1995). *Children's literature: An illustrated history*. New York, NY: Oxford University Press.
- Hanselandgretel.ca. (2022). The story of Hansel and Gretel, Διαθέσιμο στο: <http://www.hanselandgretel.ca/>, [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].
- Kress, G. (2000). Multimodality. In B. Cope & M. Kalantzis (Eds.), *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures* (pp. 182-202). New York, NY: Routledge.
- Kress, G., & Jewitt, C. (Eds.). (2003). *Multimodal literacy*. New York, NY: Peter Lang Publishing, Inc.
- Kress, G., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary curriculum*. New York, NY: Oxford University Press.
- Kuciapiński MJ. The therapeutic and educational properties of fairytale therapy in the early stages of children's development. *Pedagog Rodz*. 2014;4(2):77–93. doi: 10.2478/fampe-2014-0019.
- Larrick, N. (1965). The all-white world of children's books. *Saturday Review*, 63-65, 84-85.
- Lee (2013). *Fairy Tales, Fables And Yarns For All Ages*, Create Space Independent Publishing Platform
- Lemke, J. L. (1990). *Talking science*. Norwood, NJ: Ablex Publishing Corporation.
- New London Group. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66, 60–92. Retrieved from <http://vassarliteracy.pbworks.com/f/Pedagogy+of+Multiliteracies+New+London+Group.pdf> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].
- New York State Department of Education (2011). *New York State P-12 Common core learning standards for English language arts and literacy*. Retrieved from http://www.p12.nysed.gov/ciai/common_core_standards/pdfdocs/p12_common_core_learning_standards_ela.pdf [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].

- Nikolajeva, Maria (1995). *Aspects and Issues in the History of Children's Literature*. Westport, Connecticut, London: Greenwood Press
- Ohler J. (2006). The world of digital storytelling. *Educ Leadersh.* 2006;63(4):44–7.
- Owens L. (1984). *The complete Hans Christian Andersen fairy tales*. New York: Gramercy Books
- Paidika-paramythia.gr. (2022). Ο Παπουτσωμένος Γάτος, Διαθέσιμο στο: <https://www.paidika-paramythia.gr/story/22/o-papoytsomenos-gatos> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].
- Pantaleo, S. (2004). The long, long way: Young children explore the fabula and syuzhet of Shortcut. *Children's Literature in Education*, 35, 1-19. doi:10.1023/B:CLID.0000018897.74948.2a
- Perrault, C. (2017). *Κλασικά παραμύθια του Σαρλ Περό*, Αθήνα: Εκδόσεις Μίνωας
- Planas, A.J. (2007). *Εσωτερικοί συμβολισμοί των παιδικών παραμυθιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Νέα Ακρόπολη
- Robert, M. (1994). *Τα παραμύθια των Αδελφών Γκριμμ*, Αθήνα: Εκδόσεις Άγρα
- Robertson, J. M. (2008) *Fourth- and fifth-grade classroom case study of response to multimodal representations in children's picture books*.
- Rodari, G. (2011). *Παραμύθια σαν πλατύ χαμόγελο*, Ιταλία: Εκδόσεις Μεταίχμιο
- Serafini, F. (2005). Voices in the park, voices in the classroom: Readers responding to postmodern picture books. *Reading Research and Instruction*, 44(3), 47-64. doi:10.1080/19388070509558431
- Settingington, K. (2016). *How Canada Publishes So Many Diverse Children's Books*, Διαθέσιμο στο: <https://www.slj.com/story/how-canada-publishes-so-many-diverse-childrens-books> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].
- Siegel, M. (2006). Rereading the signs: Multimodal transformations in the field of literacy education. *Language Arts*, 84, 65-77.
- Taxel, J. (1997). *Multicultural literature and politics of reaction*. *Teacher's College Record*, 98, 417-448.
- Vučković, D. and Bratić, V. (2020). "Propp Revisited: A Structural Analysis of Vuk Karadžić's Collection Serbian Folk Fairy Tales" *Zeitschrift für Slawistik*, vol. 65, no. 3, 2020, pp. 335-367. <https://doi.org/10.1515/slav-2020-0017>
- Watkins, N. M., & Liang, L. A. (2014). THE LITERATURE OF LITERATURE ANTHOLOGIES: AN EXAMINATION OF TEXT TYPES. *MIDDLE GRADES RESEARCH JOURNAL*, 9(2), 57-72.

Wertheim, M. (n.d.). *Faith and reason: Postmodernism*. Retrieved from: <http://www.pbs.org/faithandreason/gengloss/postm-body.html> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].

WETA Public Broadcasting (2015). *Story maps*. Retrieved from <http://www.readingrockets.org/> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].

Wilkinson, R. (1995). *Η συμβολική ερμηνεία των παραμυθιών*. Αθήνα: Εκδόσεις Τρόπος Ζωής

Yashkina S. (2016). *Modern Fairy Tales: The New Existence of an Old Genre*. Διαθέσιμο στο: <https://su.divaportal.org/smash/get/diva2:1172752/FULLTEXT01.pdf> [ημερομηνία πρόσβασης 25 Μαΐου 2022].

Zipes J. *The Brothers Grimm: From Enchanted Forests to the Modern World*. New York: Palgrave Macmillan; 2002.

Zipes J. Towards a theory of the fairy-tale film: the case of Pinocchio. *Lion Unic*. 1996;20(1):1–24. doi: 10.1353/uni.1996.0004.

Zipes, J. (2001). *Sticks and stones: The troublesome success of children's literature from Slovenly Peter to Harry Potter*. New York, NY: Routledge.