



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών

ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837

ΣΧΟΛΗ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ ΤΗΣ ΑΓΩΓΗΣ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΔΗΜΟΤΙΚΗΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών

"Κοινωνικές Επιστήμες και Ανθρωπιστικές Σπουδές στην Εκπαίδευση"

**Ειδίκευση "Ανθρωπιστικές Σπουδές: Λογοτεχνία, Θέατρο και
Γλώσσα στην Εκπαίδευση"**

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**Τίτλος: «Η δοκιμασία του ήρωα για (και μέσα) στο γάμο, στα
έντεχνα κλασικά και σύγχρονα παραμύθια»**

Μεταπτυχιακή Φοιτήτρια: Καρζή Ιωάννα - Α.Μ.: 7981162100020

**Επιβλέπων/ουσα Καθηγητής/τρια: Οικονομοπούλου Βασιλική, μέλος
ΕΔΙΠ ΠΤΔΕ / ΕΚΠΑ**

Συνεπιβλέποντες/ουσες Καθηγητές/τριες:

Βίκυ Πάτσιου, Καθηγήτρια ΠΤΔΕ ΕΚΠΑ

Τζίνα Καλογήρου, Καθηγήτρια ΠΤΔΕ ΕΚΠΑ

Αθήνα, Σεπτέμβριος 2024

Υπεύθυνη δήλωση μη λογοκλοπής

Ο/Η Καρζή Ιωάννα, γνωρίζοντας τις συνέπειες της λογοκλοπής, δηλώνω υπεύθυνα ότι η παρούσα εργασία με τίτλο «Η δοκιμασία του ήρωα για (και μέσα) στο γάμο, στα έντεχνα κλασικά και σύγχρονα παραμύθια», αποτελεί προϊόν αυστηρά προσωπικής εργασίας και όλες οι πηγές που έχω χρησιμοποιήσει έχουν δηλωθεί κατάλληλα στις βιβλιογραφικές παραπομπές και αναφορές. Τα σημεία όπου έχω χρησιμοποιήσει ιδέες, κείμενο ή / και πηγές άλλων συγγραφέων, αναφέρονται ευδιάκριτα στο κείμενο με την κατάλληλη παραπομπή και η σχετική αναφορά περιλαμβάνεται στο τμήμα των βιβλιογραφικών αναφορών με πλήρη περιγραφή.

Οι απόψεις και θέσεις που περιέχονται σε αυτήν την εργασία εκφράζουν τη συγγραφέα και δεν πρέπει να θεωρηθεί ότι αντιπροσωπεύουν τις επίσημες θέσεις του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών.

Ο/Η ΔΗΛΩΝ/-ΟΥΣΑ
[υπογραφή φοιτητή/-τριας]
Καρζή Ιωάννα

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	3
ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ	4
ΠΕΡΙΛΗΨΗ	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	7
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ	9
1.1 Παραμύθι.....	9
1.1.1 Τι είναι το παραμύθι.....	9
1.1.2 Ιστορικά στοιχεία	11
1.1.3 Ο ρόλος του παραμυθιού στο σχολείο	12
1.1.4 Διαφορές μύθου και παραμυθιού	13
1.1.5 Χαρακτηριστικά παραμυθιών	16
1.1.6 Είδη παραμυθιών	20
1.1.7 Το Έργο του Προπ	23
1.1.8 Λαϊκό και Έντεχνο παραμύθι.....	24
1.2 Τα Μοτίβα στα παραμύθια	29
1.2.1 Τα μοτίβα- λειτουργίες του παραμυθιού.....	32
1.2.2 Η Δοκιμασία του ήρωα	35
1.2.3 Το Μοτίβο του Εγκλεισμού	41
1.3 Ο ρόλος της οικογένειας και το έθιμο του γάμου	43
1.3.1 Το σπίτι και το περιβάλλον της οικογένειας.....	44
1.3.2 Η ελληνική οικογένεια και ο γάμος	45
1.3.3 Ο γάμος στα παραμύθια	47
2 ΕΡΕΥΝΑ.....	50
2.1 Η δοκιμασία του ήρωα για γάμο/με σκοπό τον γάμο.....	51
2.1.1 Παραμύθια όπου η δοκιμασία του ήρωα οδηγεί σε γάμο	51
2.1.2 Παραμύθια που η δοκιμασία οδηγεί σε ευτυχισμένο τέλος.....	63
2.2 Η δοκιμασία του ήρωα μέσα στον γάμο.....	71
3 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	73
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	77

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω την καθηγήτρια μου Βασιλική Οικονομοπούλου, που ήταν και η επιβλέπουσα καθηγήτρια της παρούσας εργασίας, για όλη την βοήθεια που μου παρείχε τόσο στην επιλογή του θέματος όσο και αργότερα κατά τη συγγραφή της εργασίας. Οι επισημάνσεις και οι παρατηρήσεις της ήταν μείζονος σημασίας για την ολοκλήρωση της διπλωματικής και την πλήρη κάλυψη του θέματος.

Ακόμη θα ήθελα να ευχαριστήσω τις συνεπιβλέπουσες καθηγήτριες, κυρία Πάτσιου και κυρία Καλογήρου για τη βοήθεια τους στην εργασία αλλά και για την συνεισφορά τους στο μεταπτυχιακό πρόγραμμα, καθώς τα μαθήματα τους αποτελούν πηγή έμπνευσης για έρευνα.

Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ στην οικογένεια μου και στους φίλους μου που με στήριξαν καθ' όλη την διάρκεια των σπουδών μου και με ενθάρρυναν να συνεχίζω για να καταφέρω να πετύχω τους στόχους μου.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το μοτίβο του γάμου είχε ιδιαίτερη θέση από τα αρχαία κιόλας χρόνια στους μύθους και στα παραμύθια όλων των λαών. Δεδομένου ότι η ένωση δύο ανθρώπων σε κάθε εποχή και σε κάθε κοινωνία αποτελεί βασικό ζήτημα για την ύπαρξη ενός κοινωνικού συνόλου που επιτυγχάνεται μέσω της δημιουργίας νέας ζωής, δεν είναι περίεργο που ο γάμος συνδέεται με πολλά και διάφορα ήθη και έθιμα. Το γεγονός αυτό αποτελεί πηγή έμπνευσης ανά τους αιώνες και για τα παραμύθια. Άλλωστε αξιοπρόσεκτο είναι πως τα παραμύθια επηρεάζονται άμεσα από την κοινωνία και από όσα διαδραματίζονται σε αυτήν, μέρος των οποίων είναι και ο γάμος. Παρ' όλα αυτά, στα παραμύθια ο γάμος σπάνια παρουσιάζεται ως κάτι εύκολο να συμβεί. Στις περισσότερες περιπτώσεις ο γάμος συμβαίνει στο τέλος της ιστορίας και αποτελεί την επιβράβευση του ήρωα για κάποιες δοκιμασίες ή δυσκολίες που έχει φέρει εις πέρας. Οι δοκιμασίες είναι βασικό μέρος της ιστορίας και σκοπό έχουν την ταύτιση του ήρωα με τον αναγνώστη που και αυτός αντιμετωπίζει δυσκολίες στην δική του ζωή ώστε να παρηγορηθεί με την ιδέα πως όλα για κάποιο λόγο γίνονται και να ελπίζει πως η ζωή του μπορεί να βελτιωθεί. Όσο αφορά τις δοκιμασίες αυτές, άλλοτε του ανατίθενται με δέλεαρ τον γάμο και άλλοτε αφού πρώτα ο ήρωας τις έχει ξεπεράσει, ο γάμος είναι αυτός που ολοκληρώνει την ευτυχία του. Ακόμα, υπάρχουν και περιπτώσεις δοκιμασίας του ήρωα ενώ αυτός είναι ήδη παντρεμένος, οι οποίες σκοπό έχουν να βρει ξανά την ευτυχία του το ζευγάρι. Η παρούσα εργασία, πραγματεύεται το μοτίβο αυτό της δοκιμασίας του ήρωα που συναντάται και σε πολλά παραμύθια της σημερινής εποχής. Συγκεκριμένα βρέθηκαν και μελετήθηκαν 27 παραμύθια Ελλήνων και ξένων συγγραφέων στα οποία είτε άμεσα είτε έμμεσα οι ήρωες δοκιμάζονται με κάποιον τρόπο προτού μπορέσουν να ζήσουν ευτυχισμένοι και ζευγαρωμένοι με τον/ την αγαπημένο/ η τους. Παρατηρήθηκε πως οι σύγχρονες ιστορίες δεν καταλήγουν απαραίτητως σε κάποια γαμήλια τελετή. Πολλές εξ αυτών, αρκούνται μόνο στο γεγονός της ευτυχισμένης συνύπαρξης των δύο ερωτευμένων. Αυτό οφείλεται στην γενικότερη αντίληψη της σύγχρονης κοινωνίας για τον γάμο (ο οποίος από πολλούς θεωρείται πλέον ξεπερασμένη παράδοση), καθώς πλέον δεν θεωρείται αναγκαία προϋπόθεση για την συμβίωση, την δημιουργία οικογένειας κλπ.

ΛΕΞΕΙΣ – ΚΛΕΙΔΙΑ

Παραμύθι, έντεχνο, κλασσικό, σύγχρονο, δοκιμασία, γάμος, μοτίβα

ABSTRACT

The motif of marriage has had a special place since ancient times in the myths and fairytales in every society. Since the union of two people in every era and in every society is a key issue for the existence of a social whole which can be achieved through the creation of new life, it is not surprising that marriage is associated with many different customs and traditions. This fact has been a source of inspiration throughout the centuries for fairytales. Besides, it is remarkable that fairytales are directly influenced by society and whatever takes place in it, of which marriage is a part. Nevertheless, in fairytales, marriage is rarely presented as something easy to happen. In most cases, marriage takes place at the end of the story and is the hero's reward for some trials or difficulties that he has overcome. The trials are a key part of the story and aim to identify the hero with the reader who also faces difficulties in his own life in order to console himself with the idea that everything happens for a reason and give him hope that his life can be *improved*. As for these trials, sometimes they are assigned to him with the lure of marriage and sometimes after the hero has already achieved to overcome them. Marriage is the event that completes one's happiness. Furthermore, there are also cases of the hero's ordeal while he is already married, which aim to regain the couple's happiness. The present work deals with this motif of the hero's ordeal that is found in many fairytales nowadays. Specifically, 27 fairy tales by Greek and foreign authors were found and studied, in which either directly either indirectly the heroes are tested in some way before they can live happily ever after and paired with their loved one. It has been observed that modern stories do not necessarily end in a wedding ceremony. Many of them are content only with the fact of the happy coexistence of the two lovers. This is due to the general perception of modern society about marriage (which is now considered by many to be an outdated tradition), as it is no longer considered necessary for cohabitation, the creation of a family, etc.

KEY-WORDS

Fairytale, artistic fairytale, classic fairytale, modern fairytale, hero's trial, marriage, motif

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στόχος της παρούσας διπλωματικής εργασίας είναι να διερευνηθούν και να αναλυθούν τα μοτίβα που υπάρχουν στα σύγχρονα παραμύθια και ειδικότερα το μοτίβο της δοκιμασίας του ήρωα. Έχει παρατηρηθεί πως, από τα αρχαία κιόλας χρόνια η επίτευξη της δοκιμασίας από τον ήρωα στην ιστορία ακολουθείται από κάποια επιβράβευση η οποία (ή μέρος της οποίας) είναι ο γάμος. Οι δοκιμασίες αυτές έχουν διάφορα στοιχεία και σε κάθε παραμύθι συναντώνται με διαφορετικά χαρακτηριστικά. Άλλοτε είναι σωματικές-αθλητικές δοκιμασίες (π.χ. ο ήρωας να πηδήξει πολύ ψηλά ή να πετάξει κάποιο βέλος), άλλοτε είναι εσωτερικές-ψυχολογικές δοκιμασίες (π.χ. να καταλάβει καλύτερα τον εαυτό του και τι θέλει πραγματικά) και άλλοτε είναι πιο πολύπλοκες (π.χ. να κάνει ένα ταξίδι με πολλές δυσκολίες και διάφορα εμπόδια).

Για να επιτευχθούν οι σκοποί αυτής της μελέτης, η εργασία χωρίστηκε σε δυο βασικά μέρη. Στο πρώτο μέρος, αναλύεται το θεωρητικό υπόβαθρο των παραμυθιών. Γίνεται μια προσπάθεια ορισμού του παραμυθιού και μια σύντομη αναφορά σε ιστορικά στοιχεία σχετικά με την προέλευση του. Επιπλέον, γίνονται ξεκάθαρα τα χαρακτηριστικά και τα είδη των παραμυθιών αλλά και οι ειδοποιείς διαφορές που υπάρχουν ανάμεσα σε παραμύθι και μύθο αλλά οι διαφορές ανάμεσα σε λαϊκό και έντεχνο παραμύθι.

Στη συνέχεια, η θεωρητική ανάλυση προσανατολίζεται προς το βασικότερο μέρος της έρευνας, δηλαδή στα διάφορα μοτίβα που συναντώνται στα παραμύθια και ιδιαίτερα στο μοτίβο της δοκιμασίας του ήρωα, τα είδη αυτής, αλλά και στο πως παρουσιάζεται μέσα στα παραμύθια. Δεδομένου ότι η δοκιμασία αυτή οδηγεί στον γάμο, αναλύονται τόσο κοινωνιολογικά δεδομένα που αφορούν την οικογένεια, το υπόβαθρο της (κοινωνικό και οικονομικό) καθώς και τα ήθη και έθιμα που ακολουθούνται κατά τον γάμο, π.χ. το έθιμο της προίκας και του προξενιού. Δίνεται μια ιδιαίτερη έμφαση στην ελληνική οικογένεια και τα στοιχεία αυτής, καθώς η πλειοψηφία των παραμυθιών που μελετήθηκαν στη συνέχεια είναι Ελλήνων συγγραφέων.

Το δεύτερο μέρος της εργασίας, βασίζεται στην μελέτη αρκετών σύγχρονων και έντεχνων παραμυθιών. Τα παραμύθια αυτά είναι τόσο από Έλληνες συγγραφείς όσο και από ξένους (που έχουν μεταφραστεί) και τα οποία βρέθηκαν στην Εθνική Βιβλιοθήκη της Ελλάδος αλλά και σε άλλες μικρότερες βιβλιοθήκες στην Αθήνα. Όλα τα παραμύθια που παρουσιάζονται, περιλαμβάνουν ως βασικό μέρος της πλοκής τους την δοκιμασία του ήρωα. Η δοκιμασία είτε είναι άμεσα ξεκάθαρή είτε είναι έμμεση και αν και στις περισσότερες περιπτώσεις πρόκειται για δοκιμασία πριν τον γάμο (ή πριν το ευτυχισμένο τέλος), υπάρχουν και περιπτώσεις δοκιμασίας του ήρωα μέσα/ κατά την διάρκεια του γάμου. Σε κάθε περίπτωση, το παραμύθι ολοκληρώνεται έχοντας ένα ευτυχισμένο τέλος ('happy end') που κατά βάση είναι η τελετή του γάμου και η ευτυχία του ζευγαριού που πλέον έχει ξεπεράσει τις δυσκολίες και μπορεί να μείνει μαζί.

Τέλος, ακολουθούν τα συμπεράσματα, όπου και αναλύονται τα αποτελέσματα που προκύπτουν από την μελέτη των συγκεκριμένων παραμυθιών. Σε αυτά καταδεικνύεται η επιρροή της σύγχρονης κοινωνίας και των σύγχρονων κοινωνικών αντιλήψεων στη δομή των παραμυθιών και στα θέματα που αναλύονται σε αυτά και πιο συγκεκριμένα στο πως παρουσιάζεται ο γάμος (αν αυτός υφίσταται) στα νεότερα παραμύθια.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

1.1 Παραμύθι

1.1.1 Τι είναι το παραμύθι

Η λέξη παραμύθι προέρχεται από το ρήμα «παραμυθεύομαι» που είναι ρήμα ομηρικής προέλευσης και σήμαινε το να λέει κανείς παρηγορητικά λόγια (με σκοπό να απαλύνει τον πόνο και την θλίψη κάποιου) και χρησιμοποιείται στα ομηρικά έπη Ιλιάδα και Οδύσσεια με αυτή την σημασία. Επομένως, ‘παραμυθεύομαι’ κατά τα αρχαία χρόνια, σήμαινε ‘συμβουλεύω’ ή ‘παρηγορώ’. Αργότερα απέκτησε άλλη σημασία (αυτή που διατηρεί έως και σήμερα) η οποία βασίζεται κυρίως στο μυθικό στοιχείο του παραμυθιού. Η λέξη λοιπόν χωρίζεται σε ‘παρά’ και ‘μύθι’ και σημαίνει κάτι που βρίσκεται κοντά στον μύθο ή που είναι βγαλμένο από κάποιον μύθο. Επομένως, το παραμύθι είναι μια λαϊκή αφήγηση με βασικά γνωρίσματα την έντεχνη αφήγηση και το διηγηματικό πλάτος. Η αφήγηση αυτή μπορεί να είναι είτε φανταστική, είτε ευτράπελη είτε να έχει διδακτικό χαρακτήρα (Αναγνωστόπουλος, 1987), (Liddell & Scott, 1996).

Ένας άλλος ορισμός για το παραμύθι είναι και ο παρακάτω. Στην λέξη «παραμύθι», η πρόθεση ‘παρά’ σημαίνει κοντά και το ‘μύθιον’ (το οποίο είναι υποκοριστικό του μύθου) σημαίνει λόγος. Το παραμύθι λοιπόν ξεκίνησε ως λόγος προτρεπτικός και παρακινητικός κατά την εποχή του Πλάτωνα, έγινε λόγος μετριοστικός και κατευναστικός κατά την εποχή του Σοφοκλή και του Θεόκριτου και στη συνέχεια κατά τον Θουκυδίδη και τον Πλάτωνα κατέληξε να σημαίνει παρηγοριά. Τέλος, με τον καιρό, αυτή η ευρύτερη έννοια της παραμυθίας κατέληξε να περιλαμβάνει όλες τις φανταστικές διηγήσεις που είχαν σκοπό να ψυχαγωγήσουν και να παρασύρουν την ψυχή του ανθρώπου σε έναν κόσμο φανταστικό ώστε να τον κάνουν να ξεχάσει για λίγο τις έγνοιες της καθημερινής του ζωής (Σακελλαρίου, 1995).

Κατά τον Λουκάτο, ό, τι είναι για την Λογοτεχνία το μυθιστόρημα, είναι για την Λαογραφία το παραμύθι. Το παραμύθι είναι μια λαϊκή διήγηση που η σύνθεση της βασίζεται σε πολλούς πυρήνες (μοτίβα) άνθρωπο- μεταφυσικών μύθων που είναι γνωστοί στους περισσότερους λαούς. Η αφήγηση αυτή μπορεί εν δυνάμει να διαρκέσει ώρες ή και μέρες, για αυτό η αφήγηση του παραμυθιού δεν μπορεί να γίνει

από κάποιον που δεν γνωρίζει την τέχνη αλλά γίνεται από τους παραμυθάδες (Λουκάτος, 1992).

Για τους παραπάνω λόγους, το παραμύθι δεν εντάσσεται στο χώρο της παιδικής λογοτεχνίας αλλά είναι ένα είδος λαϊκής τέχνης που εκφράζει άμεσα τον λαϊκό πολιτισμό. Επομένως, το κοινωνικό πλαίσιο και το περιβάλλον μέσα στο οποίο δημιουργείται το παραμύθι είναι συνυφασμένο με τις ανάγκες της κοινότητας στην οποία απευθύνεται, τις οποίες και προσπαθεί και να εξυπηρετήσει. Αφού επιτευχθεί αυτό, το παραμύθι πέρα από τα άλλα μπορεί να προκαλέσει και αισθητική συγκίνηση (Αυδίκος, 1994).

Ως είδος λαϊκής τέχνης, το παραμύθι προσαρμόζεται στα αντίστοιχα πολιτισμικά στοιχεία. Έχει την δυνατότητα να περιλαμβάνει αρχαίες δοξασίες και έθιμα, τα οποία όμως τα εξορθολογίζει και τα παρουσιάζει υπό το φάσμα των επίκαιρων κοινωνικών αναγκών. Το στοιχείο αυτό του παραμυθιού είναι ο άξονας που το κρατάει πάντα ζωντανό, καθώς οι αναγνώστες-ακροατές το οικειοποιούνται (Καπροϊτη, 2014).

Για την μελέτη και προσέγγιση του παραμυθιού, υπάρχουν τρεις νόμοι-κλειδιά που πρέπει να λαμβάνονται πάντα υπόψη. Αυτοί είναι οι εξής: η ύπαρξη μιας μόνο διάστασης (One-Dimensionality), η επιπεδότητα (Dephtlessness) και το αφαιρετικό ύφος (Abstract Style). Η ύπαρξη μιας και μόνο διάστασης αναφέρεται στο γεγονός ότι οι χαρακτήρες του παραμυθιού δεν αντιλαμβάνονται τη διαφορά ανάμεσα στο πραγματικό και το φανταστικό. Για παράδειγμα αν συναντήσουν ένα ον από άλλο κόσμο (ένα ον με μαγικές ή περίεργες ιδιότητες) δεν κατανοούν πως αυτό ανήκει σε μια διαφορετική διάσταση από την δική τους και δεν τους φαίνεται κάτι το περίεργο. Όσο αφορά την επιπεδότητα, έχει ως σκοπό να επισημάνει πως οι φιγούρες που παρουσιάζονται στο παραμύθι δεν έχουν καμία υπόσταση, εσωτερική ζωή ή συγκεκριμένο περιβάλλον και χαρακτηρίζονται από έλλειψη συναισθηματισμού και ψυχικού βάθους. Δεν επηρεάζονται καθόλου από τον χρόνο (οι ήρωες, τα φυτά και τα αντικείμενα ούτε μεγαλώνουν ούτε μικραίνουν). Ακόμα και οι αρρώστιες και οι σωματικές βλάβες δεν αφήνουν τα ίχνη τους στο σώμα (συχνά αποκαθίστανται πλήρως). Τέλος, το αφαιρετικό ύφος τονίζει πως το παραμύθι είναι προσανατολισμένο στη δράση καθώς αυτή είναι που ενδιαφέρει στην εξέλιξη της ιστορίας. Δεν περιγράφονται λεπτομερώς οι φιγούρες και τα αντικείμενα, αλλά

γίνεται μόνο ονομαστική αναφορά σε αυτά. Για τον λόγο αυτό δεν υπάρχουν μεσαίες καταστάσεις, οι περιγραφές είναι απλές και σύντομες (π.χ. πολύ όμορφη- πολύ άσχημη) (Αυδίκος, 1994).

Σύμφωνα με τον Μερακλή άλλωστε, το παραμύθι είναι ένας κόσμος αγέραστος και αθάνατος, που δεν υπάγεται στους νόμους του χρόνου, του χώρου και της αιτιότητας. Είναι ένας κόσμος των άκρων. Ένας κόσμος που είναι είτε απολύτως ωραίος είτε απολύτως άσχημος (Μερακλής, 2001).

1.1.2 Ιστορικά στοιχεία

Η ύπαρξη των παραμυθιών στη ζωή των ανθρώπων είναι κάτι που παρατηρείται ακόμη και από τους πρωτόγονους λαούς. Από πολύ παλιά υπήρχαν ιστορίες με χαρακτήρες κυρίως ανθρώπους και ζώα. Τα ζώα στις ιστορίες των πρωτόγονων λαών παρουσιάζονται ως οι κυρίαρχοι του κόσμου και είναι ισότιμα με τον άνθρωπο. Βοηθούν τον άνθρωπο σε κάθε πρόβλημα που παρουσιάζεται φέρνοντας του δώρα ή λύνοντας του άλυτα ζητήματα. Μάλιστα, εφόσον άνθρωποι και ζώα ανήκουν στην ίδια κατηγορία, έχουν τη δυνατότητα ακόμα και να παντρευτούν μεταξύ τους. Στην περίπτωση αυτή του γάμου, συνήθως τα ζώα – σύζυγοι κατέληγαν να παίρνουν και ανθρώπινη μορφή (Μερακλής, 2001).

Τα παραμύθια αυτά των πρωτόγονων λαών αποτέλεσαν πηγή έμπνευσης και πληροφοριών για τους νεότερους λαούς. Έτσι λοιπόν, στα νεότερα παραμύθια, τα ζώα αποτελούν και πάλι βασικούς χαρακτήρες για την πλοκή της ιστορίας και παρουσιάζονται να βοηθούν τον άνθρωπο σε διάφορες περιστάσεις. Συχνά μάλιστα οι άνθρωποι μιλούν με τα ζώα σε κοινή γλώσσα. Αυτό επιτυγχάνεται είτε περιγράφοντας τον άνθρωπο να καταλαβαίνει τη γλώσσα των ζώων, είτε παρουσιάζοντας τα ζώα να μιλούν ‘ανθρώπινα’. Παρ’ όλα αυτά, στα νεότερα παραμύθια καταρρίπτεται η ισότητα μεταξύ των ανθρώπων και των ζώων. Για αυτό και όταν ένας άνθρωπος μεταμορφωθεί σε ζώο θεωρείται υποβάθμιση του ανθρώπου σε κάτι κατώτερο και η μεταμόρφωση αποτελεί τιμωρία ή κακό τέλος για αυτόν (Μερακλής, 2001).

Μέχρι και τον 12^ο αιώνα μ.Χ. το παραμύθι υπήρχε μόνο σε προφορική μορφή και μεταφερόταν από στόμα σε στόμα, από γενιά σε γενιά. Σταδιακά αυτό άλλαξε και

άρχισε να εμφανίζεται και σε έντυπη μορφή. Τον 16^ο αιώνα τυπώθηκαν στην Αγγλία οι μύθοι του Αισώπου, τα Ομηρικά Έπη και οι ιστορίες του Βασιλιά Αρθούρου. Στη συνέχεια, ιδιαίτερο ενδιαφέρον υπήρξε για τη συλλογή παραμυθιών «Παραμύθια της μαμάς Χήνας» (1697) από τον Γάλλο Charles Perrault (η συλλογή αυτή συνοδευόταν από ξυλογραφίες), καθώς και αργότερα για τα παραμύθια του Περό, τα οποία μεταφράστηκαν σε πολλές γλώσσες και πολλά εκ των οποίων είναι πολύ γνωστά ακόμα και σήμερα (π.χ. «Κοντορεβιθούλης») (Αναγνωστόπουλος, 1987).

Τον 19^ο αιώνα, και πιο συγκεκριμένα μεταξύ 1812-1822, υπήρξε σημαντική εξέλιξη στην γραπτή μορφή των παραμυθιών καθώς την περίοδο αυτή οι αδερφοί Grimm κατέγραψαν από τις προφορικές διηγήσεις απλών ανθρώπων 3 τόμους παραμύθια, στα οποία συγκαταλέγονταν αμέτρητα γνωστά παραμύθια, π.χ.: Σταχτοπούτα, Κοκκινোসκουφίτσα, Χιονάτη, Χάνσελ και Γκρέτελ. Εξίσου σημαντική ήταν και η συμβολή του Hans Christian Andersen στον κόσμο των παραμυθιών, ο οποίος με τα παραμύθια του ενίσχυσε το ενδιαφέρον για το παιδικό βιβλίο σε όλη την Ευρώπη. Μερικά μόνο από τα πιο γνωστά του παραμύθια είναι τα εξής: «Το ασχημόπαπο», «Το κοριτσάκι με τα σπέρτα», «Το μολυβένιο στρατιωτάκι» (Αναγνωστόπουλος, 1987).

1.1.3 Ο ρόλος του παραμυθιού στο σχολείο

Παλαιότερα, ακόμα και όταν το παραμύθι είχε κατά κύριο λόγο αφηγηματικό χαρακτήρα, κατείχε εξέχουσα θέση στην κοινωνία. Αυτό συνέβαινε γιατί η κοινωνία βασιζόταν ούτως ή άλλως στον προφορικό λόγο και στην διάδοση πολιτισμικών στοιχείων με προφορικό τρόπο. Ακόμα και αν η μετάδοση λαϊκών στοιχείων και πληροφοριών δεν επιτυγχανόταν γραπτώς, το παραμύθι αποτελούσε το μέσο με το οποίο τα στοιχεία αυτά διαδίδονταν δια του λόγου (Μερακλής, 2007).

Όπως είναι φυσικό, οι δάσκαλοι από παλιά χρησιμοποιούσαν στην εκπαίδευσή τους, έστω και με έναν άτυπο τρόπο, παραδείγματα από τον λαϊκό πολιτισμό (π.χ. συνήθειες των αγροτικών κοινωνιών, των οποίων ήταν κι αυτοί μέλη). Αυτή η ανεπίσημη μορφή μετάδοσης των λαϊκών στοιχείων, δεν άργησε να αποκτήσει και μια πιο επίσημη εκδοχή, καθώς σταδιακά στην εκπαίδευση άρχισαν να χρησιμοποιούνται και βιβλία που περιείχαν παραδείγματα μύθων, παραμυθιών, εθίμων κλπ. είτε του ίδιου του λαού (στην περίπτωση αυτή του ελληνικού λαού) είτε άλλων ξένων και πιο σύγχρονων λαών (Μερακλής, 2007).

Ρόλος του δασκάλου λοιπόν είναι να προσαρμόσει το παραμύθι στην εκπαιδευτική διαδικασία και από προφορική αφήγηση να το μεταφέρει σε γραπτό λόγο ώστε να γίνει σταδιακά μέσο διάδοσης του λαϊκού πολιτισμού, αντίστοιχο άλλων τεχνών (λόγου χάρη: του δημοτικού τραγουδιού, των παραδοσιακών χορών και των εθίμων). Λαμβάνοντας υπόψη ότι τα συνήθη παραμύθια είναι κάτι με το οποίο τα παιδιά έρχονται σε επαφή από πολύ μικρή ηλικία (πριν καν ξεκινήσουν το σχολείο) και αποτελούν για αυτά διηγήματα που εκκίνησαν την περιέργεια τους και τους προκάλεσαν ευχαρίστηση, το παραμύθι μπορεί να αποτελέσει μια πολύ καλή πρώτη ύλη στην εκπαίδευση, δημιουργώντας στους μαθητές ένα επιπλέον κίνητρο και ενδιαφέρον για μάθηση (Μερακλής, 2007).

1.1.4 Διαφορές μύθου και παραμυθιού

Αρχικά, αξίζει να αναφερθεί πως ο μύθος αποτελείται από μια συνολική δράση γεγονότων, περιστατικών και συγκρούσεων μεταξύ προσώπων (ή ζώων). Τα περιστατικά αυτά τα κατασκευάζει ο συγγραφέας-αφηγητής και αποτελούν τον βασικό άξονα της πλοκής του μύθου. Σε καμία περίπτωση ένας μύθος δεν μπορεί να ταυτίζεται με το θέμα ή το μοτίβο της αφήγησης καθώς το θέμα είναι πολύ γενικότερο και απορρέει μέσα από το πρωτογενές υλικό, που είναι ο μύθος. Για παράδειγμα στην ελληνική μυθολογία, ο μύθος (που είναι το πρωτογενές υλικό) είναι η εξιστόρηση της προέλευσης μυθικών οντοτήτων και οι δράσεις αυτών και προκύπτουν μέσα από την εξιστόρηση θεών, ημίθεων ή άλλων μυθικών πλασμάτων. Τα θέματα όμως που προκύπτουν από αυτούς τους μύθους είναι γενικότερα και δίνουν κυρίως πληροφορίες για την θρησκεία και την διακυβέρνηση των προγόνων μας και τις αντιλήψεις τους για διάφορους τομείς της ζωής (π.χ. παιδεία, αισθητική) (Φρέρης, 2021).

Ο μύθος θα μπορούσε να παρομοιαστεί με ένα 'όχημα φαντασίας' που απευθύνεται σε ένα κοινό το οποίο αντιλαμβάνεται τον παραλληλισμό του παρελθόντος με το παρόν. Με έμμεσο/ συμβολικό τρόπο μετατρέπει την αλήθεια της πραγματικής ζωής σε μυθολογική αφήγηση. Μια αφήγηση που έχει την ικανότητα να εξηγεί τα γεγονότα, να αποδίδει την αλήθεια των πραγμάτων, να ερμηνεύει τα ιστορικά γεγονότα και να δίνει απαντήσεις σε καίρια ερωτήματα (Φρέρης, 2021).

Σύμφωνα με τον ορισμό του μύθου, ο μύθος είναι μια μικρή αλληγορική διήγηση που εξελίσσεται στον κόσμο των ανθρώπων ή των ζώων και έχει ως βασικό σκοπό να διδάξει κάτι. Ανάλογα με το περιεχόμενο τους, οι μύθοι μπορούν να διακριθούν σε 4 κατηγορίες: κοσμογονικούς, φυσιογνωστικούς, κοινωνικούς και εθνεγερτικούς. Πολλοί μύθοι υπήρχαν από την αρχαιότητα ακόμα και διαδίδονταν προφορικά από γενιά σε γενιά, ο Αίσωπος όμως ήταν αυτός που κατέγραψε τους μύθους αυτούς. Για αυτό θεωρείται και ο σημαντικότερος μυθοποιός (Κανατσούλη, 2002).

Δεδομένου ότι τόσο το παραμύθι όσο και ο μύθος αναφέρονται σε ιστορίες που εξελίσσονται στον κόσμο της φαντασίας, δεν είναι παράλογο να υπάρχει σύγχυση ως προς τι μπορεί να θεωρηθεί παραμύθι και τι μπορεί να θεωρηθεί μύθος. Όμως, υπάρχουν κάποια πολύ βασικά στοιχεία που κάνουν ξεκάθαρη τη διαφορά που υπάρχει μεταξύ τους.

Αρχικά, όπως φανερώνει και ο ορισμός του μύθου, βασικός σκοπός των μύθων είναι η διδαχή. Η ιστορία λοιπόν συνήθως δεν τελειώνει με ευχάριστο τρόπο (πολλές φορές μάλιστα έχει τραγικό τέλος) καθώς θέλει να δείξει τις συνέπειες που μπορεί να έχει μια κακή ενέργεια-απόφαση του ήρωα ή ο κακός του χαρακτήρας. Αντίθετα, το παραμύθι δεν στοχεύει στην άμεση διδαχή. Αν υπάρχει κάποιο ηθικό δίδαγμα που προκύπτει από την ιστορία αυτό φανερώνεται με έμμεσο τρόπο στον ακροατή-αναγνώστη, μέσα από την προσπάθεια του ήρωα να αντιμετωπίσει τα προβλήματα που του παρουσιάζονται. Αντίστοιχα λοιπόν, το τέλος της ιστορίας στα παραμύθια είναι κατά βάση ευτυχισμένο και ο ήρωας επιβραβεύεται για τις ενέργειες του ή την συμπεριφορά του (π.χ. στο τέλος παντρεύεται την/τον αγαπημένη/ο του) (Σακελλαρίου, 1995).

Μία ακόμα διαφορά έγκειται στον τρόπο που παρουσιάζεται η ιστορία στις δύο περιπτώσεις. Στην περίπτωση των μύθων, η ιστορία που περιγράφεται είναι πολλή ιδιαίτερη καθώς τα γεγονότα δεν μπορούν να εφαρμοστούν στην πραγματικότητα. Είναι καταστάσεις που δεν απευθύνονται σε κοινούς θνητούς και δεν συνδέονται με στοιχεία από την καθημερινή ζωή. Από την άλλη πλευρά, στην περίπτωση των παραμυθιών, να μεν προβάλλεται μια ιστορία ασυνήθιστη με στοιχεία μη ρεαλιστικά αλλά παρουσιάζεται με πολύ φυσικό τρόπο, σαν να πρόκειται για κάτι που μπορεί να συμβεί οπουδήποτε και στον οποιονδήποτε (Σακελλαρίου, 1995).

Το γεγονός αυτό ίσως να συνδέεται και με τους χαρακτήρες, οι οποίοι στα παραμύθια συνήθως είναι απλοί συνηθισμένοι άνθρωποι, κάτι που κάνει τον ακροατή να ταυτίζεται ευκολότερα με το πρόσωπο του ήρωα. Αντίθετα, οι ήρωες των μύθων είναι χαρακτήρες με πολύ ιδιαίτερα στοιχεία. Για παράδειγμα είναι υπεράνθρωποι με μαγικές δυνάμεις ή λαμβάνουν κάποια βοήθεια από άλλες δυνάμεις (π.χ. κάποιον θεό, τον ουρανό ή έχουν κάποια θεϊκή καταγωγή) (Σακελλαρίου, 1995).

Στους ήρωες υπάρχει άλλη μία αξιοσημείωτη διαφορά. Οι ήρωες των παραμυθιών είναι κατά κύριο λόγο ανώνυμοι (γεγονός που διευκολύνει και την ταύτιση του ακροατή μαζί τους). Είναι λοιπόν ήρωες στους οποίους αναφερόμαστε με ουδέτερο τρόπο, π.χ.: ο πατέρας, η μάνα, ο βασιλιάς, η πριγκίπισσα, ένας ψαράς, ένας φτωχός κλπ. Όμως, οι ήρωες των μύθων και ιδιαίτερα των εθνεγερτικών μύθων (δηλαδή των μύθων που προβληματίζουν σχετικά με τυραννίες και πολέμους), είναι πρόσωπα υπαρκτά, των οποίων γνωρίζουμε το όνομα τους αλλά και τα ονόματα των υπολοίπων προσώπων της ιστορίας (Σακελλαρίου, 1995), (Κανατσούλη, 2002).

Ένα ακόμα στοιχείο σχετικά με τους ήρωες είναι το γεγονός πως στους μύθους ο πρωταγωνιστής της ιστορίας διατηρεί επ' άπειρον τις υπεράνθρωπες δυνάμεις τους και τα χαρακτηριστικά αυτά που τον έκαναν ξεχωριστό. Αντίθετα, στα παραμύθια με το που ολοκληρωθεί η δοκιμασία του ήρωα και επέλθει ένα ευχάριστο τέλος στο πρόβλημα που τον απασχολεί, ο ήρωας παύει να έχει οποιαδήποτε 'μαγική' ιδιότητα ή θεϊκή βοήθεια και επανέρχεται στην αρχική του θνητή κατάσταση, με την οποία και είναι ευτυχισμένος (Σακελλαρίου, 1995).

Τέλος, ακόμα και τα θέματα που πραγματεύεται το παραμύθι και ο μύθος διαφέρουν μεταξύ τους. Τα παραμύθια αναφέρονται σε θέματα που αφορούν την οικογένεια και τις κοινωνικές αντιθέσεις μέσα σε αυτήν (όπως για παράδειγμα τη σχέση νύφης και πεθεράς ή τη σχέση μεταξύ αδερφών) καθώς και τις αντιθέσεις μεταξύ των κοινωνικών στρωμάτων και τάξεων (π.χ. φτωχοί- πλούσιοι). Από την άλλη πλευρά, οι μύθοι επεκτείνονται σε περισσότερα θέματα. Τα θέματα αυτά είναι κοινωνικής και κοσμογονικής φύσεως ή θέματα μεταφυσικά που αφορούν τη ζωή και τον θάνατο (Σακελλαρίου, 1995).

1.1.5 Χαρακτηριστικά παραμυθιών

Τα παραμύθια ανεξαρτήτως του θέματος που πραγματεύονται έχουν πάντα κάποια βασικά χαρακτηριστικά. Ένα βασικό χαρακτηριστικό τους είναι το γεγονός πως στόχος του παραμυθιού δεν είναι να διδάξει αλλά με έμμεσο τρόπο να προτρέψει τον ακροατή-αναγνώστη προς το ηθικά σωστό, να τον συμβουλεύσει και να προσφέρει ευχαρίστηση. Το παραπάνω αποτελεί και τη βασική διαφορά ανάμεσα στα παραμύθια και στους μύθους, καθώς στόχος του μύθου είναι η άμεση διδασχή, σε αντίθεση με το παραμύθι που ναι μεν διδάσκει όμως αυτό το επιτυγχάνει αβίαστα και με έμμεσο τρόπο. (Σακελλαρίου, 1995), (Κανατσούλη, 2002).

Ως προϊόν του λαϊκού πολιτισμού, το παραμύθι περιλαμβάνει στοιχεία από τη παράδοση και διακατέχεται από μια αίσθηση ομαδικότητας. Στο παραμύθι κυριαρχεί το ‘αυθόρμητον’ καθώς είναι όλα πιθανά και ακόμα και τα πιο απίθανα και τερατώδη γεγονότα μπορούν να γίνουν αποδεκτά. Επικρατεί επομένως η συνειρμική σκέψη και μια μαγική (ή αλλιώς μυθική) αντίληψη του κόσμου (Αυδίκος, 1994).

Ακόμη ένα κοινό γνώρισμα των παραμυθιών είναι το ‘κατά παράδοσιν στοιχείο’. Σύμφωνα με αυτή την αρχή, κάθε λαογραφικό φαινόμενο ακολουθεί μια πεπατημένη οδό, χωρίς όμως να μένει απαραίτητως στο ίδιο μονοπάτι. Το ίδιο συμβαίνει και με τα παραμύθια. Από την μία πλευρά λοιπόν τηρούν την παράδοση (ακολουθούν δηλαδή την πεπατημένη) και βασίζονται σε παλαιότερες ιστορίες και αφηγήσεις. Από την άλλη όμως, υπάρχει η δυνατότητα παραλλαγών. Κάθε ιστορία, όσο παρόμοια κι αν είναι με κάποια άλλη, σίγουρα θα παρουσιάζει και κάποιες διαφορές (Αυδίκος, 1994).

Επιπλέον, βασικό χαρακτηριστικό των παραμυθιών είναι πως είναι διηγήσεις διασκεδαστικές και ευχάριστες που βασίζονται στο φανταστικό στοιχείο. Αυτομάτως λοιπόν, από το παραμύθι απουσιάζει η αληθοφάνεια. Τα στοιχεία που προβάλλονται κινούνται στη σφαίρα του απίθανου όπου δεν υπάρχουν νόμοι της φυσικής ή οποιοσδήποτε άλλος περιορισμός. Στο παραμύθι τα πάντα είναι δυνατά και οι ήρωες δεν είναι ποτέ αδύναμοι καθώς μπορούν να λάβουν βοήθεια από μαγικά μέσα (π.χ. μαγικό δαχτυλίδι) ή από κάποιον παράξενο βοηθό (π.χ. κάποιο ζώο) (Σακελλαρίου, 1995), (Κανατσούλη, 2002).

Είναι γεγονός λοιπόν πως το παραμύθι αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα με έναν δικό του τρόπο. Παρουσιάζει έναν κόσμο εξιδανικευμένο, έναν κόσμο στον οποίο

όλα είναι πιθανά αρκεί να εξυπηρετούν την αφήγηση. Για παράδειγμα: τα ζώα μπορούν να πετάνε ή/ και να μιλάνε, ο θάνατος δεν είναι κάτι το οδυνηρό και αβάσταχτο αλλά απλά αναφέρεται ως ένα στοιχείο της ιστορίας και τα πάντα μπορούν να αλλάξουν μορφή (οι άνθρωποι συχνά μεταμορφώνονται σε ζώα ή ακόμα και σε αντικείμενα). Μάλιστα, ένα συχνό φαινόμενο στα παραμύθια είναι η χρήση μαγικών αντικειμένων αλλά και ο γάμος των ανθρώπων με ζώα (Αυδίκος, 1994).

Επιπροσθέτως, Όσο αφορά τα πρόσωπα, είναι είτε αόριστα (π.χ. ένας πρίγκιπας, κάποιος μυλωνάς) είτε έχουν κάποιο συμβολικό όνομα. Το συμβολικό όνομα μπορεί να προέρχεται τόσο από κάποια ιδιότητα/ χαρακτηριστικό του ήρωα, όπως για παράδειγμα «φαταούλας», όσο και από τα εξωτερικά στοιχεία-εμφάνιση του ήρωα, όπως για παράδειγμα: «Κοντορεβιθούλης», «Κοκκινোসκουφίτσα» (από τον κόκκινο σκούφο που φοράει), «Σταχτοπούτα» (από τα γεμάτα στάχτη ρούχα της) κλπ. (Σακελλαρίου, 1995).

Οι ήρωες είναι επίπεδοι και αποδίδονται λιτά και σχηματικά. Δεν δίνεται αναλυτική περιγραφή των εξωτερικών χαρακτηριστικών τους καθώς αυτό που ενδιαφέρει περισσότερο στην ιστορία είναι η δράση τους και όχι η εμφάνιση τους. Το ίδιο συμβαίνει και με τα συναισθήματα τους, τις σκέψεις τους αλλά και τις σχέσεις των ηρώων μεταξύ τους που διαφαίνονται μόνο μέσα από τις ενέργειες τους (Αυδίκος, 1994).

Όσο αφορά τον χρόνο, τα παραμύθια δεν αναφέρονται ποτέ σε συγκεκριμένο χρόνο, επομένως δεν έχουν ιστορική βάση. Ο χρόνος είναι μη καθορισμένος από την ιστορία για αυτό χρησιμοποιούνται εκφράσεις όπως: «μια φορά κι έναν καιρό», «κάποτε...». Το ίδιο ακαθόριστος είναι και ο τόπος, για τον οποίο χρησιμοποιούνται φράσεις όπως: «σε ένα μακρινό βασίλειο», «σε μια χώρα μακρινή», «εκεί που βασιλεύει ο ήλιος» κλπ. Είναι άξιο αναφοράς όμως, πως όσο ακαθόριστα και αν είναι αυτά τα στοιχεία, το παραμύθι δεν είναι ποτέ εντελώς αποστασιοποιημένο από την πραγματικότητα καθώς αντλεί στοιχεία από τα καθημερινά γεγονότα και προβλήματα των ανθρώπων και με τον τρόπο αυτό λειτουργεί ως σύμβολο. Είναι ένα σύμβολο που μένει διαχρονικό και επίκαιρο ανεξαρτήτως εποχής και πολιτισμού. (Σακελλαρίου, 1995), (Κανατσούλη, 2002).

Στα χαρακτηριστικά του παραμυθιού πρέπει να αναφερθεί και η έλλειψη μεσότητας. Στον κόσμο των παραμυθιών οι ήρωες και τα γεγονότα κινούνται πάντα στα άκρα.

Για αυτό υπάρχουν πολλά αντιθετικά ζεύγη. Όλα είναι πολύ ωραία ή πολύ άσχημα, πολύ μεγάλα ή πολύ μικρά, πολύ καλά ή πολύ κακά, πολύ πλούσιος ή πολύ φτωχός. Ποτέ δεν υπάρχει ενδιάμεση κατάσταση αλλά ούτε και μέτρο. (Κανατσούλη, 2002), (Χατζητάκη-Καψωμένου, 2002).

Οι αντιθέσεις αυτές αποτελούν έναν τρόπο έκφρασης και κατανόησης των ηρώων και έχουν άμεση σχέση με την έλλειψη μεσότητας και την προσήλωση των παραμυθιών σε ακραίες καταστάσεις. Έτσι λοιπόν συχνά παρατηρείται η ομορφιά έναντι της ασχήμιας, η καλοσύνη της ορφανής κόρης έναντι της κακόβουλης πεθεράς κ.ο.κ (Αυδίκος, 1994).

Επίσης, άλλο ένα γνώρισμα των παραμυθιών είναι η επανάληψη. Με την επανάληψη λέξεων, φράσεων ή και ολόκληρων μοτίβων γίνεται εύκολα και γρήγορα το πέρασμα από το ένα μοτίβο στο άλλο, από το ένα γεγονός στο άλλο κλπ., χωρίς να είναι απαραίτητη η χρήση πολλών λεπτομερειών. Άλλο ένα στοιχείο λοιπόν που συνδέεται με την λιτότητα στις περιγραφές (ηρώων, τόπων, χρόνου) στα παραμύθια (Αυδίκος, 1994).

Τέλος, δεν πρέπει να παραλειφθεί πως ανάμεσα σε παραμυθά και ακροατή/αναγνώστη, υπάρχει ένα είδος ‘αόρατης’ σύμβασης όπου ο πρώτος μπορεί να πλάσει με την φαντασία του ό,τι θέλει και ο δεύτερος δεν τον αμφισβητεί ποτέ. Η σύμβαση αυτή είναι απαραίτητη ώστε να μπορέσει ο αναγνώστης μέσω του παραμυθιού να ξεφύγει προσωρινά από την καθημερινότητα και τους περιορισμούς που συνδέονται με αυτή και να καταφέρει να το απολαύσει (Σακελλαρίου, 1995), (Κανατσούλη, 2002).

Παρ’ όλα αυτά, αυτό δεν σημαίνει πως το ακροατήριο ή ο αναγνώστης ξεγελιούνται και πιστεύουν ό,τι λέει το παραμύθι. Αντιθέτως, γνωρίζουν πολύ καλά τον μαγικό χαρακτήρα του παραμυθιού, κάτι στο οποίο συμβάλλουν και τα εισαγωγικά και καταληκτικά μοτίβα που χρησιμοποιούνται. Τα εισαγωγικά μοτίβα (π.χ. «Μια φορά κι έναν καιρό...», «Πράσινη κλωστή δεμένη...»), δίνουν το σύνθημα για την έναρξη του παραμυθιού και οι ακροατές/ αναγνώστες εισέρχονται σε έναν μαγικό πνευματικό κόσμο. Αντίστοιχα, τα καταληκτικά μοτίβα επαναφέρουν το άτομο στην πραγματικότητα με φράσεις που υποδεικνύουν πως το μαγικό ταξίδι τελειώνει (π.χ. «Μήδε ’γω ήμουνα εκεί, μήδε σεις να το πιστέψετε»). Σε κάθε περίπτωση πάντως τα μοτίβα (εισαγωγικά και καταληκτικά) υπογραμμίζουν την μαγική σχέση ανάμεσα

στους ακροατές/αναγνώστες και το παραμύθι και δηλώνουν πως σκοπός του παραμυθιού δεν είναι η απόδοση της αλήθειας αλλά η ψυχαγωγία (Αυδίκος, 1994).

1.1.5.1 Κοινά χαρακτηριστικά των παραμυθιών σε όλους του λαούς

Παρά τις διαφορές που μπορεί να παρατηρούνται στα παραμύθια από λαό σε λαό, υπάρχουν πάντοτε και πολλές ομοιότητες μεταξύ τους. Οι ομοιότητες τους πολλές φορές είναι τόσες και τέτοιου είδους που συχνά τα παραμύθια δύο ή περισσότερων λαών καταλήγουν να είναι σχεδόν (αν όχι εντελώς) ταυτόσημα. Οι ομοιότητες αυτές οφείλονται κυρίως στις μετακινήσεις/ μεταναστεύσεις των ανθρώπων σε άλλα μέρη αλλά και στις επιμειξίες μεταξύ των λαών (Μερακλής, 2001).

Άλλωστε, είναι γεγονός ότι οι μύθοι αλλά και τα παραμύθια χαρακτηρίζονται από διακειμενικότητα και δεν μπορούν να υπάρξουν και να αναπτυχθούν χωρίς αυτήν. Επομένως κανένα κείμενο δεν μπορεί να είναι εντελώς ανεξάρτητο, καθώς πάντα θα υπάρχουν ιστορίες από τις οποίες επηρεάζεται είτε για ιστορικούς είτε για κοινωνικούς/ πολιτισμικούς λόγους (Ιωακειμίδου, 2014).

Επομένως, κάποια βασικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών μένουν απαράλλαχτα σε όλους τους λαούς και σε όλες τις εποχές. Πρώτα από όλα, η βασική λειτουργία του παραμυθιού ήταν και είναι η ψυχαγωγία του κοινού (ακροατών ή αναγνωστών) σε διάφορες φάσεις της καθημερινής ζωής (π.χ. κατά τις στιγμές ηρεμίας στο σπίτι, στα ταξίδια κλπ.) (Λουκάτος, 1978).

Επιπλέον, το παραμύθι αποτέλεσε πηγή γνώσεων σε όλους τους λαούς καθώς μέσα από τις ιστορίες που παρουσιάζονται σε αυτό, οι άνθρωποι αντλούσαν πληροφορίες για την μυθολογία, την ιστορία αλλά και κόσμους (τόπους και μέρη) στα οποία δεν είχαν ταξιδέψει οι ίδιοι. Τα παραμύθια επομένως αποτέλεσαν έναν τρόπο ‘νοητικού ταξιδιού’ και μετάδοσης πληροφοριών και πολιτισμικών στοιχείων από την μια χώρα στην άλλη και από τον έναν λαό στον άλλο (Λουκάτος, 1978).

Κοινό σημείο σε όλους τους λαούς αποτελεί και το ευτυχισμένο τέλος των παραμυθιών γεγονός το οποίο συνδέεται άμεσα με την αισιοδοξία που αυτό προκαλεί στον ακροατή-αναγνώστη. Η ιστορία λοιπόν έχει πάντα μια αίσια έκβαση, και αυτή με τη σειρά της δίνει ελπίδα στους αναγνώστες ότι όλα τα προβλήματα τους μπορούν να ξεπεραστούν και να έχουν εξίσου καλή έκβαση (Λουκάτος, 1978).

Τέλος, τα παραμύθια παγκοσμίως, συνέβαλλαν ιδιαίτερα στην νοητική και συναισθηματική ανάπτυξη των παιδιών καθώς αποτέλεσαν την κυριότερη πηγή γνώσεων και εμπλουτισμού της φαντασίας τους (δεδομένου ότι περιέγραφαν σκηνές από την καθημερινή ζωή, τις δράσεις των ενήλικων προσώπων αλλά και δραστηριότητες φανταστικών οντοτήτων). Γενικότερα τα παραμύθια έφεραν σε επαφή τα παιδιά με την έννοια της αφήγησης και κατά συνέπεια συνέβαλλαν στην πρόοδο της λογοτεχνίας και των κινηματογραφικών δράσεων (Λουκάτος, 1978).

Όπως γίνεται αντιληπτό, τα παραμύθια σε όλο τον κόσμο είχαν και έχουν κάποια κοινά χαρακτηριστικά μεταξύ τους. Έχουν λοιπόν και κάποια μοτίβα που ακολουθούν στα θέματα που παρουσιάζουν. Σύμφωνα με το διεθνή κατάλογο των Aarne-Thompson, υπάρχουν μοτίβα όπως για παράδειγμα η εμφάνιση χαρακτήρων με θρησκευτική, μυθολογική ή φανταστική υπόσταση (δηλαδή: αρχαίες θεότητες, δαίμονες, δράκους κλπ.). Ακόμη, οι αντιλήψεις και τα στοιχεία που προβάλλουν έχουν πολλά κοινά στοιχεία. Για παράδειγμα, παρουσιάζονται αρχέγονα έθιμα (π.χ. ανθρωποθυσία και ανθρωποφαγία), στοιχεία από τον κόσμο του ονείρου και της μαγείας (π.χ. μαγικά καρφιά και μαγικά μήλα) και διάφορες στερεοτυπικές αντιλήψεις για τα χαρακτηριστικά των ανθρώπων (π.χ. κουταμάρα, φλυαρία). Η ύπαρξη αυτών των κοινών μοτίβων, δίνει και μια εξήγηση στο γιατί συχνά υπάρχουν παραμύθια με διαφορετικό τόπο προέλευσης που όμως μοιάζουν να είναι απλά παραλλαγές το ένα του άλλου. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η ιστορία του Ermitage από τον πάπυρο No 115, με τις περιπέτειες του ναυαγού καθώς οι περιπέτειες που περιγράφονται είναι αντίστοιχες με εκείνες του Οδυσσέα στην Οδύσσεια (Αναγνωστόπουλος, 1987).

1.1.6 Είδη παραμυθιών

Όπως όλα τα λογοτεχνικά κείμενα (μυθιστορήματα, ποιήματα, διηγήματα κλπ.), έτσι και τα παραμύθια χωρίζονται σε κατηγορίες. Η κατηγορία στην οποία εντάσσεται κάποιο παραμύθι εξαρτάται από το περιεχόμενο του και τον κόσμο στον οποίο διαδραματίζεται η πλοκή. Έτσι, έχουν δημιουργηθεί τέσσερις βασικές κατηγορίες παραμυθιών. Αυτές είναι η εξής:

A) Τα μαγικά/ μυθικά ή αλλιώς εξωτικά παραμύθια: Στην κατηγορία αυτή εντάσσονται όσα παραμύθια έχουν έντονη την παρουσία του μαγικού στοιχείου.

Είναι παραμύθια στα οποία πρωταγωνιστές είναι χαρακτήρες όπως μάγισσες, δράκοι, γίγαντες, άνθρωποι ή ζώα με την ικανότητα να πετάνε κλπ.

Β) Τα διηγηματικά ή αλλιώς κοσμικά παραμύθια: Σε αυτά περιλαμβάνονται όσα παραμύθια έχουν έντονες ομοιότητες με την πραγματική ζωή και κατά συνέπεια έχουν μια φιλολογική και μυθιστορηματική διάθεση. Αυτά τα παραμύθια αναφέρονται σε ιστορίες με θέμα τα ταξίδια, τον πόλεμο, την ενασχόληση του ανθρώπου με τη γη, το κυνήγι και άλλες ανθρώπινες δραστηριότητες.

Γ) Τα συναξαρικά ή αλλιώς θρησκευτικά παραμύθια: Τα παραμύθια αυτά είναι εμπνευσμένα από θρησκευτικά στοιχεία και γεγονότα, όπως για παράδειγμα τους βίους των Αγίων και την Καινή και Παλαιά Διαθήκη.

Δ) Τα ευτράπελα ή αλλιώς σατιρικά παραμύθια: Σε αυτή την κατηγορία εντάσσονται τα παραμύθια που περιγράφουν αστείες περιπέτειες όπως για παράδειγμα παθήματα κουτών ανθρώπων, τιμωρίες υπερήφανων, ξεγελάσματα δράκων κλπ. (Κανατσούλη, 2002), (Λουκάτος, 1992).

Σε ορισμένες περιπτώσεις παραμυθιών, οι παραπάνω κατηγορίες μπορεί να χωρίζονται και σε υποκατηγορίες. Οι συχνότερες υποκατηγορίες είναι τα αινιγματικά, τα κλιμακωτά και τα παροιμιακά παραμύθια. Αινιγματικά χαρακτηρίζονται τα παραμύθια που ξεκινούν από ένα αίνιγμα και βασικός σκοπός όλης της πλοκής τους είναι να βρεθεί η λύση στο αίνιγμα αυτό. Κλιμακωτά χαρακτηρίζονται τα παραμύθια αυτά των οποίων η πλοκή βασίζεται σε αυξανόμενα περιστατικά (τα περιστατικά αυτά συνήθως έχουν παρόμοια ροή μεταξύ τους και μπορεί να επαναλαμβάνονται μέχρι να ολοκληρωθεί η ιστορία). Τέλος, παροιμιακά είναι τα παραμύθια που στην εξέλιξη τους αναπτύσσουν μια παροιμία ή παροιμιακή φράση (Λουκάτος, 1992).

1.1.6.1 Ταξινόμηση των παραμυθιών

Τα διάφορα είδη παραμυθιών που υπάρχουν δημιούργησαν έναν μεγάλο προβληματισμό σε ερευνητές και λαογράφους ως προς το πως μπορούν να ταξινομηθούν. Αρχικά, ο Wundt πρότεινε την ταξινόμηση τους κατά κατηγορίες. Η ταξινόμηση κατά κατηγορίες περιλαμβάνει:

α) Μυθολογικά παραμύθια/ Μύθοι

β) Βιολογικά παραμύθια και μύθοι

- γ) Καθαρά μαγικά παραμύθια
- δ) Καθαροί μύθοι για ζώα
- ε) Παραμύθια για την ‘προέλευση’
- στ) Αστεία παραμύθια και μύθοι
- ζ) Ηθικοί μύθοι

Η ταξινόμηση αυτή όμως καθιστά αδύναμη την οριοθέτηση των κατηγοριών μεταξύ του καθώς πολλά παραμύθια εντάσσονται σε παραπάνω από μία κατηγορίες (Αυδίκος, 1994).

Αυτό οδήγησε σε μια άλλη ταξινόμηση, την ταξινόμηση κατά υποθέσεις, της οποίας την τελική μορφοποίηση έκανε ο Antti Aarne. Σύμφωνα με αυτήν, υπάρχουν τέσσερις διαφορετικοί τύποι παραμυθιών και είναι οι εξής:

- 1) Μύθοι ζώων
- 2) Τα καθαρά παραμύθια (μαγικά και θρησκευτικά): σε αυτά συχνά συναντάμε μοτίβα όπως η κατάρρα της όμορφης κόρης, ο γάμος με κάποιον μαγικό/μαγεμένο σύζυγο κλπ. Δεν είναι σπάνιο μάλιστα να υπάρχουν 2 ή 3 τέτοια μοτίβα παράλληλα σε κάθε παραμύθι.
- 3) Οι ευτράπελες διηγήσεις (τοπικές διηγήσεις, σκώμματα κοινωνικών ομάδων, ευτράπελες ιστορίες και ευτράπελα παραμύθια)
- 4) Τα κλιμακωτά παραμύθια (Αυδίκος, 1994).

Τέλος, υπάρχει η ταξινόμηση κατά ζεύγη, την οποία ανέλυσε ο Προπ. Σύμφωνα με τον Προπ, το μοτίβο δεν αποτελεί μια αδιαίρετη μονάδα αφήγησης αλλά χωρίζεται σε μεταβλητά και σταθερά στοιχεία. Τα δρώντα πρόσωπα του παραμυθιού μπορεί να αλλάζουν, όμως δεν αλλάζουν και οι ενέργειες- λειτουργίες τους. Αυτό που αποτελεί το μείζον θέμα των παραμυθιών είναι οι ενέργειες του δρώντος προσώπου. Ο Προπ λοιπόν εντόπισε και ανέλυσε 31 λειτουργίες, οι οποίες αναλύονται περαιτέρω στη συνέχεια (Αυδίκος, 1994).

1.1.7 Το Έργο του Προπ

Ο Vladimir Propp, γεννήθηκε το 1895 στην Πετρούπολη και ήταν Ρώσος φιλόλογος και καθηγητής στο Πανεπιστήμιο του Λένινγκραντ όπου δίδασκε λαογραφία, φιλολογία, λογοτεχνία κ.α. Ο Προπ ασχολήθηκε ιδιαίτερος με μελέτες που είχαν ως βασικό θέμα το παραμύθι τόσο μορφολογικά όσο και ιστορικά. Οι μελέτες αυτές αποτελούν μέχρι και σήμερα σημαντικό έργο με μεγάλη επιρροή και πολλές έχουν μεταφραστεί σε διάφορες γλώσσες (Αρχοντάκης, 1988).

Ένα βασικό πρόβλημα που έθεσε ο Προπ είναι αυτό της ταξινόμησης των παραμυθιών. Πριν τις μελέτες του Προπ η ταξινόμηση των παραμυθιών γινόταν είτε με βάση την κατηγορία τους είτε με βάση τις υποθέσεις. Με βάση την κατηγορία, τα παραμύθια χωρίζονταν σε παραμύθια με μαγικό περιεχόμενο, παραμύθια για ζώα και παραμύθια καθημερινής ζωής. Ο Προπ εξέφρασε την αντίρρηση του για αυτό αναφέροντας πως η κατηγοριοποίηση αυτή δεν είναι απόλυτη καθώς υπάρχουν παραμύθια που δεν ανήκουν μόνο σε μια από αυτές τις κατηγορίες (για παράδειγμα υπάρχουν παραμύθια με ζώα που περιέχουν και το μαγικό στοιχείο). Από την άλλη, η ταξινόμηση με βάση τις υποθέσεις (όπως συμβαίνει και κατά κόρον με τα λαϊκά παραμύθια όπου χωρίζονται σε: μυθικά, διηγηματικά, θρησκευτικά και ευτράπελα) είναι κι αυτή αδύνατη σύμφωνα με τον Προπ καθώς πολλές φορές οι υποθέσεις είναι ακαθόριστες και ο καθένας αντιλαμβάνεται διαφορετικά την έννοια της κάθε υπόθεσης (Αρχοντάκης, 1988).

Ακόμη, τον απασχόλησε το ζήτημα της περιγραφής των παραμυθιών. Αφού εξέτασε τη θεωρία του Βεσελόφσκι, σύμφωνα με τον οποίο το παραμύθι είναι ένας συνδυασμός μοτίβων, δεν κατάφερε να συμφωνήσει με αυτήν καθώς θεώρησε πως οι μορφές του παραμυθιού (ζώα, φυτά, ορυκτά κλπ) είναι σαν τους οργανικούς σχηματισμούς και οφείλουν να μελετώνται σαν κάτι το οποίο μπορεί να αλλάξει δομή αφού ακόμα η μορφή τους μελετάται (Αρχοντάκης, 1988).

Τέλος, ασχολήθηκε με την ιστορική πορεία των παραμυθιών, καταλήγοντας στο συμπέρασμα πως για να μελετηθεί το παραμύθι ιστορικά και να ανακαλυφθούν οι βάσεις προέλευσης του, είναι απαραίτητο να έχει προηγηθεί η μελέτη των μορφών του παραμυθιού. Για να λύσει λοιπόν όλα τα παραπάνω ζητήματα ο Προπ αποφάσισε να ασχοληθεί περαιτέρω με την μελέτη των μορφών στα παραμύθια και

ξεκίνησε την έρευνα του μελετώντας κάποια μαγικά παραμύθια από τον πίνακα Aarne- Thompson (Αρχοντάκης, 1988).

Κατά την μελέτη του αυτή, ο Προπ εστίασε στις λειτουργίες των δρώντων προσώπων των παραμυθιών και ανακάλυψε σε αυτά πολλά επαναλαμβανόμενα μοτίβα από παραμύθι σε παραμύθι. Τα μοτίβα αυτά αφορούσαν κυρίως τον χαρακτήρα των ηρώων, τις πράξεις τους και τις δοκιμασίες στις οποίες επιβάλλονταν (Αρχοντάκης, 1988).

Πριν γίνει περαιτέρω ανάλυση των παραπάνω στοιχείων (μοτίβο, δοκιμασία κλπ.), αξίζει να αναφερθεί πως ο Προπ κατέληξε στον διαχωρισμό των μορφών σε θεμελιώδεις και παράγωγες με βάση το αν αυτές εκφράζονται με συγκεκριμένες γενικές αρχές (όπως: η θρησκεία και η καθημερινή ζωή) ή με βάση το αν αυτές εκφράζονται με ειδικούς κανόνες (δηλαδή αν το παραμύθι δεν έχει τόσο έντονο το ρεαλιστικό στοιχείο και δεν δίνει πληροφορίες για την καθημερινή ζωή) (Αρχοντάκης, 1988).

1.1.8 Λαϊκό και Έντεχνο παραμύθι

Τα παραμύθια χωρίζονται σε δύο κατηγορίες: τα λαϊκά παραμύθια και τα σύγχρονα – έντεχνα παραμύθια. Τόσο τα λαϊκά όσο και τα έντεχνα παραμύθια έχουν κάποια βασικά χαρακτηριστικά τα οποία και αναλύονται περαιτέρω. Είναι άξιο αναφοράς όμως πως το παραμύθι, είτε το λαϊκό είτε το έντεχνο παραμύθι, δεν έχει μόνο ως βασικό του στόχο να προκαλέσει ευχαρίστηση αλλά επιδιώκει και να καλλιεργήσει μια πανανθρώπινη συνείδηση. Το παραμύθι λοιπόν, ενώνει τους λαούς (ανεξαρτήτως φυλής, χρώματος, τόπου καταγωγής και αντιλήψεων) με τα κοινά μοτίβα που παρουσιάζει (Αναγνωστόπουλος, 1987).

1.1.8.1 Το Λαϊκό παραμύθι

Τα λαϊκά παραμύθια είναι παραμύθια τα οποία βασίζονται σε λαϊκές αφηγήσεις/διηγήσεις. Τα παραμύθια αυτά διακατέχονται από μια διδακτική διάθεση και έχουν ως βασικό στόχο τους την ηθική δικαίωση (πάντα στο τέλος νικάει το καλό και ηθικό, το κακό τιμωρείται και η φτώχεια εξαλείφεται). Αυτή η αποκατάσταση του δίκαιου και του ηθικού επιτυγχάνεται μέσω της τιμωρίας των κακών (η τιμωρία αυτή μάλιστα είναι αρκετά σκληρή και πολλές φορές απάνθρωπη),

γεγονός που θυμίζει τη θεία δίκη στα αρχαία κείμενα (Λουκάτος, 1978), (Κανατσούλη, 2002).

Εκτός από την τιμωρία όμως ακόμα και οι σχέσεις των ανθρώπων- ηρώων της ιστορίας χαρακτηρίζονται από έντονη απανθρωπιά και σκληρότητα. Για παράδειγμα κακές γριές ψήνουν στον φούρνο τα παιδιά, πατέρες επιθυμούν να παντρευτούν τις κόρες τους, κακές μητρίες στέλνουν τα παιδιά στο δάσος ώστε να χαθούν, γονείς σκοτώνουν τα παιδιά τους και παιδιά σκοτώνουν τους γονείς τους κλπ. Όμως, παρά τα ακραία αυτά γεγονότα, το παραμύθι παρουσιάζεται με έναν τρόπο πολύ φυσικό χωρίς φρίκη για το περιεχόμενο του (Λουκάτος, 1978).

Επιπλέον, εκτός από την βιαιότητα και την απανθρωπιά, υπάρχει μια έντονη τάση για βωμολοχία και γενικότερα έκφρασης χωρίς να ακολουθείται το τυπικά ορθό. Η τάση αυτή συνδέεται άμεσα με τον λαϊκό χαρακτήρα του παραμυθιού και των αναγνωστών- ακροατών του που ανήκουν κατά κύριο λόγο στην λαϊκή τάξη και στα κατώτερα κοινωνικά στρώματα. Ο λαός λοιπόν έχει ανάγκη από αυτόν τον άμεσο και ωμό χαρακτηρισμό των ανθρώπων και των πραγμάτων (π.χ. μέσω της βρισιάς) και αυτό φυσικά προβάλλεται και μέσα από τα παραμύθια. Ακόμη, έντονη είναι η παρουσία αστείων και χωρατών, τα οποία συχνά συνδυάζονται με τις βωμολοχίες. Παρ' όλα αυτά, δεν γίνεται κατάχρηση τους. Χρησιμοποιούνται μόνο φευγαλέες εκφράσεις που σκοπό έχουν να διασκεδάσουν και να προκαλέσουν γέλιο σε μικρούς και μεγάλους και φυσικά όχι να προσβάλλουν και να θίξουν (Λουκάτος, 1978).

Επίσης, τα λαϊκά παραμύθια είναι λιτά, σύντομα, και ακολουθούν μια θετική πορεία. Δεν υπάρχουν κουραστικές μεταβάσεις από το ένα γεγονός στο άλλο, ούτε και αναλυτικές περιγραφές της κάθε σκηνής. Ακόμα και στα μακροσκελή παραμύθια η αφήγηση είναι απλή και αποφεύγονται οι λυρισμοί. (Λουκάτος, 1978).

Ένα ακόμα χαρακτηριστικό των λαϊκών παραμυθιών είναι οι αξίες που προβάλλονται. Δίνεται μεγάλη βάση σε αξίες όπως η αδερφική αγάπη, η αφοσίωση και η πίστη μεταξύ των δύο συζύγων, η πατρική αναζήτηση και η υπεράσπιση της τιμής. Ο έρωτας και τα ερωτικά κίνητρα (είτε με ρομαντική διάθεση είτε με σεξουαλική επιθυμία) είναι λιγότερο σημαντικά στοιχεία έως και ανύπαρκτα. Υπάρχουν ιστορίες στις οποίες ο έρωτας εμφανίζεται το ερωτικό στοιχείο (πχ. στην περίπτωση της Πεντάμορφης), όμως ακόμα κι εκεί δεν αποτελεί το βασικό θέμα του παραμυθιού. Η όμορφη κοπέλα συνήθως αποτελεί το έπαθλο για τον νικητή κάποιου

αγώνα (πρέπει να κερδίσει την αγάπη και τη συγκατάθεση της). Εκεί που ο έρωτας παρουσιάζεται πιο συχνά είναι σε κάποιες μικρές λαϊκές ιστορίες, και σε αυτή την περίπτωση όμως έχει σκοπό να διασκεδάσει και να προκαλέσει γέλιο με τον πονηρό και αμαρτωλό του χαρακτήρα (Λουκάτος, 1978), (Κανατσούλη, 2002).

Στερεοτυπικά στα λαϊκά παραμύθια χρησιμοποιούνται κάποια μοτίβα, τόσο εισαγωγικά (κατά την έναρξη της ιστορίας), όσο και καταληκτικά (κατά την λήξη της ιστορίας). Τα εισαγωγικά μοτίβα είναι φράσεις όπως: «Κόκκινη κλωστή δεμένη...», «Μύθι- μύθι παραμύθι», «Μια φορά...», «Ήτανε μια φορά...», «Μια φορά κι έναν καιρό...» κλπ. Τα καταληκτικά μοτίβα είναι φράσεις όπως: «Έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα», «Μήδε εγώ ήμουν εκεί, μήδε σεις να το πιστέψετε», «Και πέρασα κι εγώ από εκεί και μου δώσαν μια κούπα κρασί» κλπ. Τέτοιες στερεοτυπικές εκφράσεις δεν είναι απίθανο να υπάρχουν και στη μέση της ιστορίας, όπως για παράδειγμα: «Για να μην τα πολυλογούμε...» ή «Ψέματα κι αλήθεια, έτσι είν' τα παραμύθια», που σκοπός τους είναι να τραβήξουν την προσοχή των ακροατών-αναγνωστών που ίσως έχουν κουραστεί. Στο κύριο μέρος του παραμυθιού φυσικά υπάρχει και η διήγηση =, η οποία αποτελείται από τους πυρήνες ή αλλιώς τα μοτίβα του παραμυθιού (δηλαδή τα διάφορα επεισόδια που συνθέτουν την πλοκή) (Λουκάτος, 1978), (Κανατσούλη, 2002).

Τα λαϊκά παραμύθια όπως είναι φυσικό περιλαμβάνουν πολλά πολιτισμικά στοιχεία και στοιχεία διάφορων τοπικών κοινωνιών. Τόσο ο χώρος και το περιβάλλον που παρουσιάζεται σε αυτά, όσο και οι ήρωες και τα χαρακτηριστικά τους είναι άμεσα συνδεδεμένοι με την λαϊκή παράδοση. Για αυτό τον λόγο, οι ήρωες είναι πρόσωπα απλά και οικεία στον αναγνώστη-ακροατή (όπως για παράδειγμα αντρόγυνα, παπάς, αγρότης κλπ). Ακόμα και όταν οι χαρακτήρες αυτοί αποκτούν κάποια μαγική ή κάποια άλλη υπεράνθρωπη ιδιότητα, αυτό είναι παροδικό και εξασθενεί μετά από λίγο. Αντίστοιχα, το περιβάλλον στο οποίο εκτυλίσσεται η πλοκή είναι κι αυτό καθημερινό και οικείο (π.χ. ο αγροτικός βίος) και δίνει πληροφορίες για την πολιτισμική πραγματικότητα με αναφορές σε διατροφικές συνήθειες, εργασίες, δοξασίες και περιγραφές ρούχων, επίπλων, κατοικίας, εργαλείων και γενικότερα ήθη, εθίμων και παραδόσεων. Είναι λοιπόν παραμύθια άμεσα συνδεδεμένα με την περιοχή και την εποχή που γράφτηκαν (Λουκάτος, 1978), (Κανατσούλη, 2002).

Το παραπάνω γεγονός, επηρεάζει και τη γλώσσα και τα γλωσσικά στοιχεία του παραμυθιού καθώς αναλόγως με τον τόπο προέλευσης του παραμυθιού συναντάμε και κάποια συγκεκριμένα ιδιώματα ή τοπικές διαλέκτους. Για παράδειγμα, στα ελληνικά λαϊκά παραμύθια συχνά παρατηρούνται ιδιώματα από διαλέκτους όπως τα ποντιακά, τα κυπριακά και τα καππαδοκικά (Λουκάτος, 1978), (Κανατσούλη, 2002).

Επιπλέον, αξίζει να αναφερθούν οι συνθήκες μέσα από τις οποίες δημιουργήθηκαν και ειπώθηκαν τα λαϊκά παραμύθια. Τα παραμύθια αποτελούσαν μια μορφή ξεκούρασης μέσα από τα οποία οι άνθρωποι ξεχνιόντουσαν από τις καθημερινές τους δουλειές και υποχρεώσεις. Ήταν η συντροφιά τους σε ώρες δύσκολες και πολλές φορές τραγικές (π.χ. στην αρρώστια κάποιου ατόμου της οικογενείας, σε περιπτώσεις αιχμαλωσίας ή φυλάκισης κλπ). Επομένως, το παραμύθι με την ανθρωπιστική του διάσταση και την συμπεριφορά των ηρώων του αποτέλεσε μια παρηγοριά για τους ανθρώπους. Τα τραγικά γεγονότα του παραμυθιού φάνταζαν χειρότερα από αυτά της πραγματικής ζωής και το γεγονός ότι οι ήρωες πάντα κατάφερναν να βρουν μια εύκολη λύση σε αυτά τους τα προβλήματα και να επαναφέρουν την ηθική τάξη, όπλιζε τους ανθρώπους με θάρρος και ελπίδα ότι και τα δικά τους προβλήματα θα ξεπεραστούν (Λουκάτος, 1978).

1.1.8.2 Το Έντεχνο παραμύθι

Με τον όρο έντεχνο αναφερόμαστε σε κάτι που είναι γραμμένο με τέχνη. Αυτό δεν σημαίνει πως το λαϊκό παραμύθι δεν είναι τέχνη, όμως αυτό είναι ο όρος που έχει επικρατήσει. Το έντεχνο ή αλλιώς το σύγχρονο παραμύθι λοιπόν, είναι το παραμύθι που δεν βασίζεται στις προφορικές αφηγήσεις όπως το λαϊκό αλλά γράφεται από επώνυμους συγγραφείς (ή αλλιώς παραμυθάδες) και για τον λόγο αυτό φέρει και πολύ προσωπικά βιώματα του συγγραφέα (σε αντίθεση με τα λαϊκά παραμύθια που παρουσιάζουν συλλογικά βιώματα). Είτε θέλει είτε όχι ο συγγραφέας προβάλλει μέσα από το παραμύθι τους προβληματισμούς του, τις αμφιβολίες και τις αναστολές του (Κανατσούλη, 2002).

Κάποια από τα χαρακτηριστικά του έντεχνου παραμυθιού είναι ίδια με αυτά του λαϊκού παραμυθιού ενώ κάποια άλλα διαφέρουν. Αρχικά, τα θέματα που απασχολούν το σύγχρονο παραμύθι είναι πιο ρεαλιστικά. Είναι θέματα που προκύπτουν από τα προβλήματα της καθημερινής ζωής, τα οποία όμως παρουσιάζονται στο παραμύθι με έναν τρόπο μαγικό/ φανταστικό. Γενικότερα στα

έντεχνα παραμύθια παρατηρείται μια τάση απομυθοποίησης του παραμυθιού, περιορίζεται αρκετά το μαγικό στοιχείο και η φαντασία δεν ξεφεύγει πολύ από τα όρια του πραγματικού. Ο συγγραφέας μέσω του έργου του επιδιώκει να συνδυάσει ομαλά την φαντασία με την πραγματικότητα ώστε να προβληματίσει ουσιαστικά τον αναγνώστη σχετικά με το θέμα αλλά και να κινήσει το ενδιαφέρον για σύγχρονα προβλήματα όπως για παράδειγμα ο συνωστισμός του κόσμου στις μεγάλες πόλεις (Κανατσούλη, 2002).

Επιπλέον, στα παραμύθια αυτά υπάρχει έντονη αναφορά στην τεχνολογία και στα προϊόντα της. Από εκεί που στα λαϊκά παραμύθια μπορεί να υπήρχαν μαγικά χαλιά, μαγικές σκούπες και άλλα αντικείμενα με μαγικές ιδιότητες τα οποία πρόσφεραν βοήθεια στον ήρωα, στα έντεχνα παραμύθια μπορεί να υπάρχουν αντίστοιχα κάποιες τεχνολογικές εφευρέσεις που συμβάλλουν στην εξέλιξη της πλοκής και ο ήρωας επωφελείται από τις ιδιότητες τους (Κανατσούλη, 2002).

Αντίστοιχα, άλλαξε και το προφίλ των ηρώων του παραμυθιού. Για παράδειγμα η στερεοτυπική μορφή του δράκου των λαϊκών παραμυθιών στα σύγχρονα παραμύθια έγινε κάποιο διαστημικό τέρας, ο μάγος έγινε επιστήμονας, ο νάνος έγινε ρομπότ, ο πρωταγωνιστής έγινε σούπερ ήρωας κλπ. (Αναγνωστόπουλος, 1987).

Ένα ακόμα χαρακτηριστικό των έντεχνων παραμυθιών είναι η αποφυγή των αγριότητων και της βιαιότητας, σε αντίθεση με τα λαϊκά παραμύθια όπου οι θηριωδίες και οι ακραίες καταστάσεις (π.χ. βίαιοι θάνατοι, ποινές με τιμωρητικό χαρακτήρα κλπ.) είναι σχεδόν πάντα βασικό μέρος της πλοκής (Κανατσούλη, 2002).

Για τον λόγο αυτό, στα έντεχνα παραμύθια δεν γίνεται πλέον τόσο συχνή αναφορά σε μύθους, θρύλους, ήθη, έθιμα και παραδόσεις του λαϊκού πολιτισμού (καθώς πολλά από τα παραπάνω περιέχουν τέτοια ακραία ή ίσως και ξεπερασμένα στοιχεία). Παρ' όλα αυτά, επειδή ο άνθρωπος από τη φύση του αγαπά τους μύθους, πλάθει συνεχώς νέους μύθους οι οποίοι και αποτελούν αντίκρισμα της κοινωνίας ανά εποχή. Μέσω αυτών προσπαθεί να εξηγήσει και να αναλύσει τις κοινωνικές αλλαγές και τα προβλήματα αλλά και τους φόβους που προκύπτουν από αυτές. Έτσι λοιπόν, στην περίπτωση των σύγχρονων παραμυθιών ο μύθος έχει αντικατασταθεί με φανταστικές διηγήσεις (π.χ. αστυνομικές ιστορίες, ιστορίες με θέμα το διάστημα και την επιστήμη) και τα θέματα που απασχολούν πλέον τις ιστορίες αυτές είναι σχετικά με την πρόοδο των επιστημών, την επαφή και την γνώση του ανθρώπου για το

διάστημα, την αύξηση του πληθυσμού στα μεγάλα αστικά κέντρα, τα μέσα μαζικής επικοινωνίας, τα μέσα μεταφοράς, η περιβαλλοντική καταστροφή κλπ. (Κανατσούλη, 2002), (Αναγνωστόπουλος, 1987).

Πέρα από όλα τα παραπάνω, το έντεχνο παραμύθι προβάλλει μια κοινωνία κατά κανόνα αταξική. Η κοινωνία αυτή περιγράφει κατά κάποιον τρόπο όλες τις κοινωνικές, πολιτικές και πολιτισμικές αλλαγές που συμβαίνουν. Αυτό έχει και ως συνέπεια να χάνει τη δύναμη του στις ιστορίες το θεϊκό στοιχείο και φαίνεται να επηρεάζει όλο και λιγότερο τις αποφάσεις και τις πράξεις των ηρώων (Αναγνωστόπουλος, 1987).

Ακόμη, στο έντεχνο παραμύθι αποφεύγεται ο σεξισμός και οι ήρωες δεν χαρακτηρίζονται πλέον από το φύλο τους. Οι γυναίκες έχουν ίδια δικαιώματα με τους άντρες και δεν χρησιμοποιούνται πλέον ως ένα έπαθλο που ο ήρωας πρέπει να κατακτήσει. Είναι αυτόνομες και έχουν δική τους βούληση. Έντονο επίσης είναι το στοιχείο του χιούμορ (Κανατσούλη, 2002).

Τέλος, τα έντεχνα παραμύθια δεν αποσκοπούν στον διδακτισμό. Ναι μεν υπάρχει διδαχή αλλά αυτή επιτυγχάνεται με τρόπο αβίαστο μέσα από την ιστορία και τις πράξεις των ηρώων. Αξίζει να αναφερθεί πως ένα στοιχείο που παραμένει όμοιο με τα λαϊκά παραμύθια είναι πως κλασσικά, στο τέλος της ιστορίας υπάρχει ένα ευτυχισμένο τέλος (happy end). Με τον τρόπο αυτόν επιτυγχάνεται μια λύτρωση. Το καλό και το ηθικό υπερισχύουν και ο αναγνώστης νιώθει αισιοδοξία και δικαιώνεται (Αναγνωστόπουλος, 1987), (Κανατσούλη, 2002).

Ένας από τους πιο γνωστούς και αξιόλογους συγγραφείς έντεχνων παραμυθιών είναι ο Gianni Rodari από την Ιταλία που θεωρείται και καινοτόμος ως προς τον τρόπο που χρησιμοποιεί τη γλώσσα στις ιστορίες του. Από Έλληνες συγγραφείς-παραμυθάδες μερικοί που αξίζει να αναφερθούν είναι οι εξής: ο Ευγένιος Τριβιζάς, η Μάρω Λοϊζου, η Ζωή Βαλάση, ο Βαγγέλης Ηλιόπουλος, ο Αλέξης Κυριτσόπουλος, η Πόλυ Βασιλάκη κ.α. (Κανατσούλη, 1987).

1.2 Τα Μοτίβα στα παραμύθια

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, το παραμύθι αποτελείται από τρία μέρη: την εισαγωγή, το κύριο μέρος και το τέλος. Στο κύριο μέρος του παραμυθιού (ή αλλιώς

στη διήγηση) υπάρχουν τα διάφορα επεισόδια που συνθέτουν την ιστορία. Τα επεισόδια αυτά ονομάζονται μοτίβα ή αλλιώς πυρήνες του παραμυθιού (Κανατσούλη, 2002).

Σύμφωνα με τον Βεσελόφσκι, ο όρος μοτίβο έγκειται στην απλή αφηγηματική μονάδα. Ένα μοτίβο μπορεί να συμπίπτει με διαφορετικές υποθέσεις ενώ παράλληλα τα διάφορα μοτίβα είναι και αυτά που δημιουργούν την υπόθεση του παραμυθιού. Επομένως, μοτίβα είναι οι διάφορες καταστάσεις που συμβαίνουν στην ιστορία και οι οποίες όταν παρουσιάζονται στη σειρά, συνθέτουν την πλοκή (Αρχοντάκης, 1971).

Όπως είναι φυσικό, πολλά μοτίβα επαναλαμβάνονται σε διάφορα παραμύθια. Μελετώντας μάλιστα τα παραμύθια πολλών και διαφορετικών λαών, έχει παρατηρηθεί πως υπάρχουν κάποια κοινά μοτίβα ανάμεσα τους. Το γεγονός αυτό φανερώνει πως οι άνθρωποι σε όποιον λαό και αν ανήκουν έχουν συχνά τις ίδιες αγωνίες, τα ίδια προβλήματα και παρόμοιους τρόπους σκέψης (Αναγνωστόπουλος, 1987).

Μερικά από αυτά τα κοινά μοτίβα είναι:

Α) Η αναφορά σε έθιμα αρχέγονα και συχνά ξεπερασμένα, όπως π.χ. η θυσία ζώων και ανθρώπων.

Β) Δοξασίες, προερχόμενες από την θρησκεία και από την μυθολογία που σχετίζονται με την ψυχή, τους δαίμονες κλπ.

Γ) Αναφορές στην μαγεία και το μαγικό στοιχείο.

Δ) Στοιχεία από τον κόσμο των ονείρων.

Ε) Χαρακτηριστικά και ιδιότητες των ανθρώπων, όπως π.χ. η φλυαρία και η κουταμάρα καθώς και κάποιες στερεοτυπικές αντιλήψεις που σχετίζονται με τα χαρακτηριστικά αυτά (π.χ. ο κουτός νέος) (Αναγνωστόπουλος, 1987).

Ακόμη, ο Προπ παρατήρησε στα μαγικά παραμύθια δύο χαρακτηριστικές περιπτώσεις μοτίβων, όπου μπορεί να μεταβάλλονταν τα βασικά πρόσωπα της ιστορίας αλλά οι ενέργειες που παρουσιάζονταν παρέμεναν σταθερές. Η πρώτη περίπτωση που παρατήρησε ήταν η χρήση του μοτίβου των ‘μαγικών δώρων’. Κατά κύριο λόγο αυτά ήταν δώρα που συνέβαλλαν στην μεταφορά του ήρωα (π.χ. αετός,

άλογο, μαγική βάρκα, δαχτυλίδι με μαγικές ιδιότητες). Η δεύτερη περίπτωση που παρατήρησε ο Προπ, ήταν η χρήση του μοτίβου αποστολή (ή αλλιώς δοκιμασία) και στη συνέχεια η αναχώρηση του ήρωα για να εκπληρώσει αυτή την αποστολή. Για παράδειγμα, ο ήρωας πρέπει να βρει την πριγκίπισσα, το γιατρικό, το παράξενο αντικείμενο, τη φωτιά, το ζώο κλπ. (Αρχοντάκης, 1971).

Άλλα μοτίβα που παρουσιάζονται συχνά στα παραμύθια (και κυρίως στα παραδοσιακά παραμύθια) αφορούν κατά κύριο λόγο τον θάνατο, το τι συμβαίνει μετά από αυτόν και την νεκρανάσταση. Ένα πολύ συχνό μοτίβο είναι η εμφάνιση του Χάρου και οι μορφές που αυτός μπορεί να πάρει προκειμένου να πάρει την ψυχή κάποιου ανθρώπου ή ζώου. Ο Χάρος μπορεί να παρουσιάζεται είτε ως ένα ύπουλο φίδι είτε ως ένα πουλί (αετός, χελιδόνι ή κάποιο άλλο). Σε νεότερα παραμύθια ο Χάρος μπορεί να μην μεταμορφώνεται όμως και πάλι παρουσιάζεται με κάποιες συγκεκριμένες ιδιαιτερότητες. Συχνά είναι κουφός, ώστε να μην ακούει τα κλάματα των ανθρώπων ή στραβός, ώστε να μην μπορεί να δει την ψυχή αυτού που θα πάρει και να μην καταλαβαίνει αν είναι παιδί, νέος ή γέρος (Μερακλής, 2001).

Ακόμη, υπάρχει το μοτίβο του νεκρού αδελφού. Το άτομο που έχει πεθάνει μπορεί να αναστηθεί προσωρινά. Τις περισσότερες φορές μάλιστα η ανάσταση είναι τόσο αληθοφανής που το άτομο αυτό μπορεί μέχρι και να πείσει κάποια κοπέλα να τον παντρευτεί. Επιπλέον, το μοτίβο των ‘συμπαθητικών δέντρων’ κατά το οποίο δύο αδέρφια ή δύο ερωτευμένοι νέοι πεθαίνουν και θάβονται στο ίδιο μνήμα. Η αγάπη τους όμως είναι τόσο ισχυρή που πάνω από το μνήμα φυτρώνουν δυο δέντρα, το ένα δίπλα στο άλλο (τα δέντρα αυτά συνήθως είναι διαφορετικά μεταξύ τους) (Μερακλής, 2001).

Τέλος, συχνά παρουσιάζεται και το μοτίβο της νεφέλης (ή αλλιώς νέφους), ένα μοτίβο που εμφανίζεται από τα αρχαία κιόλας χρόνια σε διάφορους μύθους. Σύμφωνα με αυτό, ο άνθρωπος μπορεί να βρίσκεται κρυμμένος μέσα σε ένα νέφος (δεν μεταμορφώνεται σε νέφος) και να μεταφέρεται με αυτόν τον τρόπο από μέρος σε μέρος (Μερακλής, 2001).

Σε γενικές γραμμές έχει παρατηρηθεί πως πολλά από τα μοτίβα που χρησιμοποιούν οι διάφοροι συγγραφείς σπάνια τα διατηρούν ατόφια. Συνήθως, τα μοτίβα είτε προσαρμόζονται (μετατρέπονται ή παραλείπονται κάποια στοιχεία τους) στην ιστορία και παρουσιάζονται με μια διαφορετική οπτική, είτε παραμένουν

αναλλοίωτα, με όλες τις λεπτομέρειες τους. Στην περίπτωση αυτή όμως (όπου παραμένουν αναλλοίωτα), και πάλι γίνονται οι κατάλληλες ενέργειες ώστε να ταιριάξουν στο πλαίσιο στο οποίο παρουσιάζονται (Καπλάνογλου, 1998).

Για παράδειγμα στην περίπτωση του περιοδικού ‘Διάπλαση των Παίδων’, οι συντάκτες ήταν απαραίτητο να κάνουν κάποιες προσαρμογές στα μοτίβα των ιστοριών που συμπεριλάμβαναν στο περιοδικό, ώστε να ανταποκρίνονται στην νέα εποχή αλλά και να μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε αυτό το αναγνωστικό είδος (περιοδικό για παιδιά αναγνώστες). Έτσι λοιπόν, διατήρησαν και έδωσαν περισσότερη έμφαση σε μοτίβα που ήταν περισσότερο κατανοητά για τους αναγνώστες (π.χ. μοτίβα που αφορούσαν τις σχέσεις των παιδιών με την οικογένεια τους, τη σχέση των ανθρώπων με τα ζώα κλπ.), ενώ αντίστοιχα υποβάθμισαν άλλα μοτίβα που μπορεί να ήταν λιγότερο κατανοητά ή να προκαλούσαν δυσaréσκεια (π.χ. το μοτίβο της άπιστης γυναίκας). Αυτό είχε ως αποτέλεσμα πολλές φορές να επηρεάζεται τόσο η ίδια η ιστορία (η πλοκή της) όσο και το νόημα της (Καπλάνογλου, 1998).

1.2.1 Τα μοτίβα- λειτουργίες του παραμυθιού

Είναι σημαντικό να αναφερθεί πως οι λειτουργίες που συνθέτουν τα παραμύθια, παρουσιάζονται πάντα ανά ζεύγη. Για παράδειγμα, υπάρχει η απαγόρευση και η παραβίαση της, η πάλη και η νίκη, το πρόβλημα και η λύση του κλπ. Οι λειτουργίες στα παραμύθια ακολουθούν την αρχική κατάσταση του παραμυθιού (δηλαδή την αρχή, όπου περιγράφονται οι ήρωες, ο χαρακτήρας τους, οι ιδιότητες τους και γενικότερα το πλαίσιο μέσα στο οποίο εξελίσσεται το παραμύθι) και έχουν τη μορφή μοτίβου αφού επαναλαμβάνονται σε πολλά παραμύθια. Οι λειτουργίες αυτές είναι οι εξής:

- Απουσία (κάποιος απουσιάζει ή πρόκειται να φύγει: συνήθως κάποιο συγγενικό πρόσωπο)
- Απαγόρευση (Στον ήρωα τίθεται κάποια απαγόρευση)
- Παράβαση (Ο ήρωας δεν υπακούει στην απαγόρευση)
- Διερεύνηση (Εμφανίζεται κάποιος ανταγωνιστής-εχθρός)

- Εκχώρηση (Ο εχθρός συγκεντρώνει τις απαραίτητες πληροφορίες για την κατάσταση και για τον ήρωα)
- Εξαπάτηση (Ο εχθρός προσπαθεί με κάποιο τρόπο να ξεγελάσει ή να περιορίσει τη δράση του ήρωα)
- Συνενοχή (Ο ήρωας, συνήθως χωρίς να το καταλάβει, πέφτει θύμα της απάτης και ο εχθρός αποκτά προβάδισμα)
- Δολιοφθορά (Ο εχθρός προκαλεί ζημιά ή αποτελεί απειλή για κάποιο συγγενικό ή φιλικό πρόσωπο του ήρωα)
- Έλλειψη (Κάποιο μέλος της οικογένειας επιθυμεί να αποκτήσει κάτι που δεν έχει)
- Μεσολάβηση (Η έλλειψη γνωστοποιείται και ζητείται από τον ήρωα να εκπληρώσει κάποια χάρη- αποστολή)
- Αυτενέργεια (Ο ήρωας συμφωνεί σε αυτό που του ζητήθηκε)
- Αναχώρηση (Ο ήρωας ξεκινάει την αποστολή του)
- Δοκιμασία και λειτουργία του δωρητή (ο ήρωας δοκιμάζεται και λαμβάνει βοήθεια από κάποιο μέσο με μαγικές ιδιότητες)
- Αντίδραση (Ο ήρωας αντιδράει στον δωρητή)
- Εφοδιασμός (Λαμβάνει το μαγικό μέσο)
- Μετακίνηση (Ο ήρωας μεταφέρεται/ οδηγείται στο σημείο της δράσης π.χ. σε άλλο βασίλειο)
- Πάλη (Ο ήρωας συναντάει τον εχθρό του και ξεκινάει η σύγκρουση μεταξύ τους)
- Στιγμάτισμα (Ο ήρωας σημαδεύεται)
- Νίκη (Ο εχθρός καταρρίπτεται)

- Εξάλειψη δυστυχίας/ έλλειψης
- Επιστροφή (Ο ήρωας επιστρέφει στη βάση του)
- Καταδίωξη / Κυνηγητό
- Διάσωση του ήρωα

Στο σημείο αυτό της διάσωσης του ήρωα, συνήθως το παραμύθι τελειώνει. Παρ' όλα αυτά, σύμφωνα με τον Προπ, σε πολλά παραμύθια οι περιπέτειες μπορεί να συνεχιστούν λόγω κάποιων αναπάντεχων καταστάσεων (π.χ. κάποιος κλέβει το μαγικό μέσο ή κάποιος απαγάγει την αρραβωνιαστικιά του ήρωα). Έτσι η ιστορία συνεχίζεται και κάποιες λειτουργίες επαναλαμβάνονται (π.χ. ο ήρωας αναχωρεί ξανά, υποβάλλεται σε δοκιμασίες κ.ο.κ) (Αρχοντάκης, 1971).

Βέβαια η ιστορία μπορεί να εξελιχθεί και με άλλο τρόπο, με την χρήση νέων λειτουργιών. Έτσι λοιπόν, μπορεί να εμφανίζονται στο παραμύθι μοτίβα- λειτουργίες όπως οι εξής:

- Μη αναγνωρίσιμη άφιξη του ήρωα (Ο ήρωας επιστρέφει στη βάση ή στο σπίτι του μετά την δοκιμασία αλλά είναι αλλαγμένος).
- Αβάσιμες απαιτήσεις του ήρωα.
- Δύσκολο πρόβλημα (Ο ήρωας καλείται να επιλύσει ένα δύσκολο πρόβλημα- άλλη δοκιμασία-).
- Λύση του προβλήματος.
- Αναγνώριση του ήρωα.
- Ξεσκέπασμα (Ανακαλύπτουν τον ψεύτικο ήρωα-εχθρό).
- Μεταμόρφωση (Ο ήρωας αποκτά νέα εμφάνιση-όψη).
- Τιμωρία (Ερχεται η τιμωρία του εχθρού).
- Γάμος (Ευτυχισμένο τέλος: ο ήρωας παντρεύεται την αγαπημένη του και πιθανόν χρίζεται βασιλιάς) (Αρχοντάκης, 1971).

1.2.2 Η Δοκιμασία του ήρωα

Όπως είναι φανερό και από τα παραπάνω, η δοκιμασία του ήρωα αποτελεί ένα από τα βασικότερα, αν όχι το βασικότερο, κομμάτι της ιστορίας. Οι δοκιμασίες αυτές δεν απέχουν πολύ από γεγονότα που συνέβαιναν παλιότερα στην πραγματικότητα. Για παράδειγμα τα αρχαία χρόνια, υπάρχουν στοιχεία που αναφέρουν πως μόλις τα παιδιά έφταναν σε μια συγκεκριμένη ηλικία, απομακρύνονταν από την οικογένεια τους και οδηγούνταν σε κάποιο μέρος απομονωμένο (πχ. στο δάσος), όπου και υποβάλλονταν σε δύσκολες δοκιμασίες (κάποιες εκ των οποίων αποδεικνύονταν και θανάσιμες), οι δοκιμασίες αυτές είναι αντίστοιχες με αυτές που συναντάμε στα παραμύθια. Μάλιστα συχνά υπήρχε κάποιο πρόσωπο που οδηγούσε τα παιδιά σε αυτό το μέρος. Το πρόσωπο αυτό είχε περίεργα χαρακτηριστικά ή μαγικές ιδιότητες (π.χ. ήταν μάγος, φορούσε μάσκα ή είχε τρομακτική εμφάνιση). Το γεγονός αυτό θυμίζει πολύ τα αντίστοιχα πρόσωπα των παραμυθιών (μάγους, μάγισσες κλπ.) (Αρχοντάκης, 1988).

Ακόμα ένα στοιχείο που συνδέει τα παραμύθια με την πραγματικότητα αποτελεί η λήξη της δοκιμασίας. Όπως ο ήρωας στα παραμύθια επιστρέφει στο σπίτι του μετά το πέρας της αποστολής του πολλές φορές με διαφορετική εμφάνιση, έτσι και στην πραγματικότητα τα παιδιά που υποβάλλονταν στις δοκιμασίες επέστρεφαν συχνά με διαφορετικό όνομα. Τέλος, αυτή η επιστροφή (τόσο του παιδιού όσο και του ήρωα της ιστορίας) συνδεόταν άμεσα με τον γάμο που ακολουθούσε (καθώς ο νέος θεωρούταν πλέον ώριμος για γάμο και είχε κατακτήσει τη δόξα με τα κατορθώματά του) (Αρχοντάκης, 1988).

Δεν είναι τυχαίο πως κάτι αντίστοιχο συνέβαινε στην πραγματικότητα και στην αρχαία Ελλάδα, και πιο συγκεκριμένα στην αρχαία Σπάρτη. Εκεί, όταν τα αγόρια έφταναν σε ηλικία 7 ετών, η πολιτεία τα απομάκρυνε από το σπίτι τους και την οικογένειά τους και πλέον την ευθύνη τους είχε το κράτος. Τα παιδιά υπό την καθοδήγηση κάποιων νεαρών ατόμων υποβάλλονταν σε στρατιωτικές και αθλητικές δραστηριότητες. Οι συνθήκες στις οποίες ζούσαν δεν ήταν εύκολες, όπως εύκολες δεν ήταν και οι δοκιμασίες στις οποίες υποβάλλονταν. Για παράδειγμα: δεν τους παρείχαν κλινοσκεπάσματα, έπρεπε να φροντίζουν μόνοι τους για το φαγητό τους και την διατροφή τους και πολλές φορές για να ελέγξουν την ευστροφία τους τους ανάγκαζαν να κλέβουν (στην περίπτωση μάλιστα που τους έπιαναν επ' αυτοφώρω

να κλέβουν τους επέβαλλαν τιμωρία). Ακόμη, μια φορά τον χρόνο, συγκέντρωναν τα παιδιά σε έναν βωμό (στο βωμό της Άρτεμης Ορθίας) και τα μαстіγωναν με σκοπό να γίνουν ανθεκτικά στα βίαια χτυπήματα (Botsford & Robinson, 1969).

Τα αγόρια συνέχιζαν την εκπαίδευση αυτή μέχρι και την ηλικία των 20 ετών, όπου πλέον η πολιτεία τους θεωρούσε ικανούς να συμμετέχουν στις μάχες και στους πολέμους. Τότε πλέον τους δινόταν και η ικανότητα να παντρευτούν. Οι δοκιμασίες βέβαια δεν τελείωναν εκεί καθώς οι άντρες πλέον συμμετείχαν συχνά σε στρατιωτικές ασκήσεις και άλλες αντίστοιχες δραστηριότητες (π.χ. γυμναστική). Σε ανάλογες δοκιμασίες υποβάλλονταν και τα κορίτσια στην αρχαία Σπάρτη, μόνο που στην περίπτωση τους η εκπαίδευση τους διαρκούσε μέχρι να παντρευτούν (Botsford & Robinson, 1969).

1.2.2.1 Από τη συμφορά στη δοκιμασία

Η όλη πλοκή του παραμυθιού έγκειται σε κάποια κακοτυχία-δυσκολία με την οποία έρχεται αντιμέτωπος ο ήρωας. Η κακοτυχία αυτή καθώς και η προσπάθεια του ήρωα να την αντιμετωπίσει αποτελούν το κυρίως μέρος της ιστορίας. Τις περισσότερες φορές η συμφορά ξεκινάει με την έναρξη του παραμυθιού (για παράδειγμα: τα παιδιά εκδιώχνονται από το σπίτι). Κάποιες φορές όμως, η συμφορά δεν εμφανίζεται από την αρχή της ιστορίας αλλά παρουσιάζεται σταδιακά μέσα από τις διάφορες δοκιμασίες-άθλους που καλείται να εκτελέσει ο ήρωας. Για παράδειγμα: ο βασιλιάς ανακοινώνει πως όποιος καταφέρει να φτάσει στο παράθυρο της βασιλοπούλας που βρίσκεται σε κάποιο ψηλό σημείο, θα την παντρευτεί. Η δοκιμασία λοιπόν του ήρωα ξεκινάει αμέσως μετά την αναγγελία αυτή του βασιλιά, όπου πλέον βάζει ως σκοπό του να φτάσει στη βασιλοπούλα και να αντιμετωπίσει όποια δυσκολία προκύψει και όποιο εμπόδιο βρει στον δρόμο του (Propp, 1928).

Εφόσον επέλθει η συμφορά, ο ήρωας μπαίνει σε μια διαδικασία όπου προετοιμάζεται για να την αντιμετωπίσει και να επαναφέρει την τάξη. Ο ήρωας. Πριν ξεκινήσει λοιπόν το ταξίδι της αναζήτησης, πολλές φορές ο ήρωας εφοδιάζεται με τα απαραίτητα (ή τουλάχιστον με αυτά που φαίνονται απαραίτητα εκείνη τη στιγμή). Αυτά μπορεί να είναι πολλά και διαφορετικά πράγματα, είτε φαγητά (π.χ. παξιμάδια, ψωμί), είτε χρήματα, είτε κάποιο μέσο μεταφοράς (π.χ. βάρκα, άλογο), είτε μια σκηνή, παπούτσια κ.α. Πολύ συχνό φαινόμενο είναι μάλιστα ο ήρωας να μην χρησιμοποιήσει τίποτα από όλα αυτά στην πορεία (Propp, 1928).

Όσο αφορά το ταξίδι, γίνεται μόνο μια πολύ σύντομη αναφορά στο παραμύθι για την αναχώρηση του ήρωα (π.χ. «ανέβηκε στο άλογο και έφυγε για μέρη μακρινά»). Μπορεί να μην δίνονται λεπτομερείς περιγραφές για το ταξίδι (καθώς δεν θεωρούνται απαραίτητες), όμως αυτό που περιγράφεται αναλυτικά είναι οι στάσεις που κάνει ο ταξιδευτής και οι δοκιμασίες-περιπέτειες που αντιμετωπίζει κατά την διάρκεια αυτών (Propp, 1928).

1.2.2.2 Είδη δοκιμασίας

Είναι φανερό λοιπόν πως οι δοκιμασίες στις οποίες υποβάλλεται ο ήρωας του παραμυθιού έχουν πολλά κοινά με αρχαίες και παραδοσιακές συνήθειες των ανθρώπων. Εκτός από αυτό όμως, πολλές από τις δοκιμασίες αυτές έχουν ως βασικό θέμα τους την ανάδειξη του αρρενωπού στοιχείου των ηρώων. Ο πρωταγωνιστής της ιστορίας βρίσκεται συνεχώς σε μια πάλη. Κατά κύριο λόγο παρουσιάζεται μια πάλη του ανθρώπου με την φύση και τα στοιχεία της. Ο ήρωας λοιπόν μπορεί να πρέπει να φέρει εις πέρας είτε μια πολύ απαιτητική δοκιμασία (όπως για παράδειγμα το να βρει κάποιο φρούτο που είναι εκτός εποχής ή κάπου πολύ μακριά ή να βρει ένα μαγικό πουλί), είτε μια ακατόρθωτη δοκιμασία (όπως για παράδειγμα το να βρει το νερό της ζωής, ή τρεις τρίχες του διαβόλου). Τέτοιου είδους δοκιμασίες είναι και τα γεγονότα που συνθέτουν τις ιστορίες με τα ταξίδια του Οδυσσέα και του Περσέα και το Έπος του Γκιλγαμές (Κούπερ, 1983).

Από την άλλη πλευρά, υπάρχουν και οι δοκιμασίες που συνδέονται με κάποιον πειρασμό (κυρίως ερωτικού περιεχομένου). Ο πειρασμός αυτός άλλοτε είναι φανερός από την αρχή και άλλοτε δεν είναι ξεκάθαρος, με αποτέλεσμα ο ήρωας να μην αντιλαμβάνεται ότι περνάει κάποια δοκιμασία. Οι δοκιμασίες αυτές χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες. Η πρώτη κατηγορία αφορά δοκιμασίες πειρασμού στις οποίες ο ήρωας σαγηνεύεται από κάποιον/α που τον αγαπά και τον θέλει (π.χ. η ιστορία της Φαίδρας και του Ιππολύτου). Η δεύτερη κατηγορία αφορά δοκιμασίες που τίθενται στον ήρωα από κάποιο άτομο που επιθυμεί να τον σαγηνεύσει όχι γιατί τον αγαπά και τον νοιάζεται, παρά μόνο επειδή τον χρειάζεται σε κάτι. Τέλος, η τρίτη κατηγορία αφορά δοκιμασίες που προκαλούνται από κάποια υπερφυσική οντότητα (π.χ. κάποια θεά, κάποιο ξωτικό κλπ.), η οποία αφού πρώτα αξιολογήσει την αξία του, μπορεί να οδηγήσει τον θνητό ήρωα στον κάτω κόσμο (Κούπερ, 1983).

Ακόμη, υπάρχει άλλο ένα είδος δοκιμασίας, το οποίο ονομάζεται ‘δοκιμασία του Ανυπόφορου Οικοδεσπότη’. Η δοκιμασία αυτή συνδέεται άμεσα με την ευγνωμοσύνη ως αξία. Σε αυτή την περίπτωση ο ήρωας καλείται να ανταπεξέλθει σε παράλογες απαιτήσεις και δύσκολες συνθήκες τις οποίες του υποβάλλει ένας δοκιμαστής με κάποιο αξίωμα (πχ. βασιλιάς) ή με κάποια περιουσία/ιδιότητα (πχ. σε αυτόν ανήκει το κάστρο). Αυτό που βοηθάει τον ήρωα να φέρει εις πέρας την δοκιμασία είναι η ευγένεια που τον διακατέχει. Όντας καλόβολος και με ευγενική ψυχή, ο ήρωας καταφέρνει να αποκτήσει την εύνοια και την εκτίμηση του δοκιμαστή του και έτσι λοιπόν, αποκτάει και όλα τα πλούτη (π.χ. βασίλειο, κάστρο, θησαυρούς) ή/και την όμορφη κοπέλα (Κούπερ, 1983).

Όλα τα παραπάνω είδη δοκιμασίας, και ιδιαίτερα η δοκιμασία του Ανυπόφορου Οικοδεσπότη, έχουν μια θετική έκβαση. Το καλό νικάει εν τέλει το κακό στοιχείο και ο ήρωας αποκτάει την πολυπόθητη ένωση με την γυναίκα που ονειρεύεται. Επομένως, δεν είναι περίεργο που οι περισσότερες ιστορίες έχουν στο τέλος τους ως κατάληξη τον γάμο (Κούπερ, 1983).

1.2.2.3 Μοτίβα στις Δοκιμασίες

Οι δοκιμασίες των ηρώων στα παραμύθια έχουν κάποια κοινά στοιχεία μεταξύ τους. Τα κοινά στοιχεία αυτά έχουν κατά κάποιον τρόπο την μορφή μοτίβου αφού συναντώνται από παραμύθι σε παραμύθι. Αρχικά, δεδομένου ότι το παραμύθι είναι μια διήγηση που κινείται σε έναν φανταστικό κόσμο όπου υπάρχει έντονο το μαγικό στοιχείο και όλα είναι πιθανά, υπάρχει μια ιδιαίτερη ελευθερία και η ευτυχία είναι πιο εύκολο να αποκτηθεί σε αντίθεση με την πραγματικότητα και τις συνθήκες που επικρατούν στην καθημερινή ζωή. Στην πραγματικότητα οι άνθρωποι έρχονται αντιμέτωποι πολλές φορές με δυσκολίες- δοκιμασίες τις οποίες δεν μπορούν να ξεπεράσουν όσο και αν προσπαθούν (π.χ. αρρώστιες). Στα παραμύθια όμως, όσο δύσκολη και αν είναι η δοκιμασία στην οποία θα υποβληθεί ο ήρωας πάντα θα βρεθεί κάποιος τρόπος να την ξεπεράσει και ποτέ ο βασικός ήρωας δεν θα φανεί να αρρωσταίνει, να γερνάει και να εξαφανίζεται (Κούπερ, 1983).

Επιπλέον, έχει παρατηρηθεί πως πριν ξεκινήσει η δοκιμασία του ήρωα και το ταξίδι του, η στιγμή της αναχώρησης του περιγράφεται συνοπτικά και ακόμα και το ίδιο το ταξίδι που κάνει είναι σύντομο και δεν δίνονται σχεδόν καθόλου λεπτομέρειες (π.χ. ο ήρωας περιγράφεται να πετάει). Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, αυτό που

ενδιαφέρει περισσότερο είναι οι στάσεις που κάνει ο ήρωας κατά τη διάρκεια του ταξιδιού και οι δοκιμασίες που συναντάει και που πρέπει να φέρει εις πέρας σε αυτές τις στάσεις. Στερεοτυπικά, σε όλα τα παραμύθια, οι δοκιμασίες αυτές είναι σύντομες και δεν καθυστερούν πολύ τον ήρωα από τον τελικό του προορισμό και την τελική δοκιμασία που θα αντιμετωπίσει (Propp, 1928).

Ένα ακόμα κοινό στοιχείο αποτελεί και το μοτίβο ‘ραβδί-ψωμί-παπούτσια’. Αυτά τα αντικείμενα αποτελούν τα βασικότερα πράγματα με τα οποία εφοδιάζεται ο ήρωας προτού ξεκινήσει το ταξίδι και πολλές φορές παρουσιάζονται σε υπερβολικό βαθμό και ποσότητα (π.χ. 16 κιλά ψωμί, 100 ζευγάρια παπούτσια). Μάλιστα τις περισσότερες φορές, το υλικό από το οποίο φτιάχνονται τα παραπάνω δεν είναι το συνηθισμένο. Για παράδειγμα, φτιάχνονται πηλίνα ή σιδερένια παπούτσια. Το τρίπτυχο αυτό (ραβδί-ψωμί-παπούτσια) έχει τις ρίζες του στα αρχαία ταφικά έθιμα, όπου έβαζαν στον τάφο μαζί με τον νεκρό πράγματα που μπορεί να χρειαζόταν στο μεγάλο του ταξίδι για τον κάτω κόσμο. Χρησιμοποιείται όμως και στα παραμύθια με σκοπό να τονίζει τη δυσκολία του ταξιδιού αλλά και τις δύσκολες δοκιμασίες που θα συναντήσει ο ήρωας στην πορεία (Propp, 1928).

Τέλος, μοτίβο μπορεί να θεωρηθεί και το γεγονός της πάλης για την απόκτηση της κοπέλας/ γυναικάς/ βασιλοπούλας (συνήθως είναι και η τελική δοκιμασία). Σε πολλά παραμύθια διάφορων χωρών και πολιτισμών (π.χ. κινέζικα παραμύθια, κέλτικες ιστορίες), ο ήρωας υποβάλλεται σε δοκιμασίες με σκοπό να αποδείξει την δύναμη του έναντι των άλλων πιθανών μνηστήρων και να κερδίσει το χέρι της νύφης. Επιπλέον, πολύ συχνά, η κοπέλα βρίσκεται σε κάποιο απομονωμένο και δύσβατο μέρος (ίσως να είναι και φυλακισμένη) και ο ήρωας καλείται να την βρει και να της σώσει. Σε αυτή την περίπτωση, η δοκιμασία του περιλαμβάνει τόσο το μακρύ ταξίδι που πρέπει να κάνει όσο και την αντιμετώπιση άλλων δυσκολιών, όπως για παράδειγμα τον δράκο ή το τέρας που φυλάει την κοπέλα. Η λήξη αυτών των δοκιμασιών συνοδεύεται με την τελετή του γάμου που ακολουθεί (Κούπερ, 1983).

1.2.2.4 Η μάγισσα και ο ρόλος της στη δοκιμασία του ήρωα

Ένα πρόσωπο που μπορεί να επηρεάσει ιδιαίτερα την πλοκή της ιστορίας είναι αυτό της μάγισσας ή αλλιώς το πρόσωπο δωρητής καθώς, ο χαρακτήρας αυτός είτε

παρέχει στον πρωταγωνιστή κάποιο μαγικό μέσο, είτε τον δοκιμάζει με τη χρήση των μαγικών του ιδιοτήτων. Η χρήση του όρου ‘μάγισσα’ δεν γίνεται αποκλειστικά για την τυπική μάγισσα των παραμυθιών. Τον ρόλο αυτό μπορεί να πάρει οποιοδήποτε πρόσωπο που κάνει χρήση κάποιας μαγικής δύναμης. Έτσι λοιπόν, μάγισσα μπορεί να χαρακτηριστεί η μητριά, ο γέρος, η γριά γυναίκα, ακόμα και κάποιο ζώο (π.χ. μια αρκούδα) κ.α. (Propp, 1928).

Σύμφωνα με τον Λουκάτο, οι μάγισσες (ή οι μάγοι), είναι άνθρωποι που έχουν κάποιες υπερφυσικές ιδιότητες, γνωρίζουν το φυσικό και το μεταφυσικό στοιχείο και πιθανόν συνεργάζονται και με δαίμονες. Τα παραπάνω τα χρησιμοποιούν πάντα είτε έχοντας κάποιο καλό σκοπό είτε για να βλάψουν τον αντίπαλο τους. Οι ενέργειες που έχουν ως σκοπό την επιδίωξη του καλού (π.χ. υγεία, χαρά, πλούτο, καρποφορία) και την αποτροπή του κακού (π.χ. αρρώστιες, πλημμύρες, πυρκαγιές) ονομάζονται φιλικές ενέργειες μαγείας. Σε αυτές συμπεριλαμβάνονται και τα φίλτρα/ζόρκια αγάπης, τα οποία να μεν έχουν καλό σκοπό αλλά πολλές φορές έχουν και εξαναγκαστικό χαρακτήρα. Από την άλλη πλευρά, οι ενέργειες που επιδιώκουν την κυριαρχία του κακού και την εμπόδιση του καλού ονομάζονται εχθρικές ενέργειες μαγείας. Αξίζει να αναφερθεί πως για να εξουδετερωθεί αυτή η μαγεία (είτε οι φιλικές είτε οι εχθρικές ενέργειες) υπάρχουν δύο λύσεις. Η πρώτη δίνεται από τον ίδιο τον μάγο, καθώς αν το επιθυμήσει μπορεί να αντιστρέψει τα μάγια. Η δεύτερη λύση είναι η αντίδραση του παθόντα, ο οποίος μπορεί να ψάξει και να βρει τον τρόπο να λύσει τα μάγια (Λουκάτος, 1978).

Η μάγισσα (ή το πρόσωπο με τις μαγικές ιδιότητες), μπορεί να εμφανιστεί στα παραμύθια με τρεις διαφορετικές μορφές. Αρχικά, υπάρχει η μάγισσα-δωρητής, η οποία θέτει μια δοκιμασία στον ήρωα (π.χ. τον καλεί να απαντήσει σε κάποιες ερωτήσεις). Μόλις ο ήρωας την φέρει εις πέρας (απαντήσει σωστά), η μάγισσα του δίνει κάποιο μαγικό μέσο ή αντικείμενο που θα τον βοηθήσει να συνεχίσει την αποστολή του. Αυτό μπορεί να είναι κάποιο δώρο, κάποιο ραβδί, κάποιο άλογο κλπ. Από την άλλη πλευρά, υπάρχει η μάγισσα- απαγωγέας. Η μάγισσα αυτή είναι συνήθως το πρόσωπο που δημιουργεί τις συνθήκες συμφοράς του ήρωα, είναι λοιπόν αυτή που με τις πράξεις της κάνει αντίξοες τις συνθήκες και δημιουργεί τη δοκιμασία των ηρώων. Για παράδειγμα, μπορεί να απαγάγει τα παιδιά ή την βασιλοπούλα και από αυτήν να πρέπει να βρουν τρόπο να ξεφύγουν. Τέλος, υπάρχει η πολεμοχαρής μάγισσα, η οποία έχει βίαιη συμπεριφορά και κυνηγάει τον ήρωα

(π.χ. μπαίνει στην καλύβα και επιτίθεται στους ήρωες). Με τον τρόπο αυτό, αποτελεί μια μορφή δοκιμασίας για τον ήρωα, ο οποίος πρέπει να καταφέρει να της ξεφύγει και να σωθεί (Propp, 1928).

Σε όλες τις παραπάνω περιπτώσεις, είτε η μάγισσα επιθυμεί εντέλει να βοηθήσει με κάποιον τρόπο τον ήρωα είτε στρέφεται εναντίον του, βασικός σκοπός της εμφάνισης της είναι να δοκιμάσει τον ήρωα. Βέβαια το είδος της κάθε δοκιμασίας διαφέρει (είναι αντίστοιχο με το είδος της μάγισσας), όπως διαφέρει και η λύση που βρίσκει ο ήρωας για να την αντιμετωπίσει (Propp, 1928).

1.2.3 Το Μοτίβο του Εγκλεισμού

Ένα μοτίβο που εμφανίζεται συχνά στα παραμύθια είναι αυτό του εγκλεισμού της νέας κοπέλας. Στα ελληνικά παραμύθια χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτού του μοτίβου αποτελούν τα παραμύθια που είναι παραλλαγές της Χρυσομαλλούσας των αδελφών Grimm (Καπροϊτη, 2014).

Ο βασικός κορμός έχει ως εξής: το βασιλόπουλο αναζητεί την βασιλοπούλα (η οποία έχει μάνα δράκαινα ή μάγισσα) με σκοπό να την παντρευτεί. Μετά από πολλές δοκιμασίες και δυσκολίες, καταφέρνει να φτάσει στον πύργο όπου η μάνα κρατάει φυλακισμένη την κόρη. Ο πύργος είναι δυσπρόσιτος (πολύ ψηλός, χωρίς σκάλα, πόρτες, παράθυρα) και ο μόνος τρόπος εισόδου σε αυτόν είναι ένα μικρό άνοιγμα από όπου η κόρη ρίχνει τα μαλλιά της και με την βοήθεια αυτών μπορεί και ανεβαίνει η μάνα της. Το βασιλόπουλο αφού πρώτα παρακολουθεί την μάνα, αποφασίζει να πει τα μαγικά λόγια (ώστε η κοπέλα να κατεβάσει τα μαλλιά της) και έτσι αποκτά πρόσβαση στον πύργο. Στη συνέχεια οι δυο νέοι ερωτεύονται και η βασιλοπούλα κρύβει το βασιλόπουλο στο δωμάτιο της. Σκοπός τους τώρα είναι να δραπετεύσουν μαζί από τον πύργο και να ξεφύγουν από την μάνα που τους κυνηγάει. Για να το πετύχουν αυτό, η βασιλοπούλα χρησιμοποιεί διάφορα μαγικά κόλπα ώσπου σταδιακά η μάνα εγκαταλείπει την προσπάθεια και ως ύστατη προσπάθεια καταριέται το ζευγάρι (κατάρεις όπως: να γίνει άσχημη η νέα ή να την ξεχάσει εντελώς ο αγαπημένος της). Τελικά, η μάνα αποσύρει κι αυτή την κατάρρα και δίνει την ευχή της ώστε να γίνει ο γάμος των νέων (Καπροϊτη, 2014).

Όπως είναι φανερό, το μοτίβο αυτό του εγκλεισμού της νέας περιλαμβάνει μια σειρά από άλλα μικρότερα μοτίβα. Τρία τέτοια μοτίβα είναι τα βασικότερα που

ξεχωρίζουν: η αναζήτηση της πεντάμορφης κοπέλας από το βασιλόπουλο, η νεαρή στον πύργο και η ομορφιά της και η μαγική φυγή του ζευγαριού (μαζί με τις συνέπειες αυτής) (Καπροϊτη, 2014).

Αρχικά, στην αναζήτηση της πεντάμορφης κοπέλας υπάρχουν διάφοροι τρόποι που αυτή η αναζήτηση μπορεί να ξεκινήσει. Για παράδειγμα: το βασιλόπουλο πηγαίνει για κυνήγι και τυχαία βρίσκει τον πύργο, το βασιλόπουλο ακολουθεί μια φήμη που υπάρχει για την πεντάμορφη, προσπαθεί να εκπληρώσει την κατάρα κάποιας γριάς μάγισσας, ψάχνει την ομορφότερη γυναίκα για να παντρευτεί με σκοπό να γίνει κι αυτός βασιλιάς (ή εναλλακτικά ρίχνει σαΐτα για να βρει την γυναίκα που θα παντρευτεί) (Καπροϊτη, 2014).

Όσο αφορά την νεαρή κόρη στον πύργο και την ομορφιά της, δεν είναι ποτέ σαφές το που ακριβώς θα βρει το βασιλόπουλο τον πύργο και την κοπέλα. Οι οδηγίες είναι ανακριβείς, για παράδειγμα: μέσα σε κάποιο δάσος, σπηλιά, χωριό, κάμπο, σε έναν τόπο πέρα από τη θάλασσα κ.ο.κ. Ακόμη, η αναζήτηση του βασιλόπουλου ακολουθείται από κάποιες περιπέτειες και στοιχεία όπως: μια γριά που θα του δείξει τον δρόμο, μαγικά αντικείμενα που μπορεί να χρησιμοποιήσει ή κάποια υπερφυσική βοήθεια που ίσως δεχτεί. Όταν μετά από όλα αυτά φτάσει, συναντά μια κοπέλα με απaráμιλλη ομορφιά που του προκαλεί σοκ, δέος και κατάπληξη. Η ομορφιά της κοπέλας αφορά κυρίως το χρώμα του δέρματος και των μαλλιών της, ενώ χαρακτηριστικό είναι πως όσο όμορφη περιγράφεται η κοπέλα, τόσο άσχημη περιγράφεται η μάνα της (Καπροϊτη, 2014).

Τέλος, όσο αφορά την μαγική φυγή και τις συνέπειες της, όταν οι νέοι δραπετεύουν, η κόρη παίρνει κρυφά κάποια από τα μάγια της μητέρας της που θα τους βοηθήσουν αν ξεφύγουν. Στην περίπτωση που υπάρχουν αδέρφια ή πατέρας, η μάνα της βασιλοπούλας στέλνει πρώτα αυτούς για να την βρουν και να την φέρουν πίσω. Η μάνα αναλαμβάνει αυτό τον ρόλο εφόσον αυτοί αποτυγχάνουν. Ακόμα και αυτή όμως κάποια στιγμή φτάνει σε κάποιο απροσπέλαστο σημείο (π.χ. λίμνη, ποτάμι) και τότε αναγκάζεται να χρησιμοποιήσει την κατάρα (Καπροϊτη, 2014).

Όλα τα στοιχεία που αναφέρθηκαν παραπάνω, συνδέονται άμεσα με στοιχεία της πραγματικής καθημερινής ζωής. Πιο αναλυτικά, η έξοδος της μάνας από τον πύργο, όπου μπεινοβγαίνει για διάφορες δουλειές, δεν απέχει από την πραγματικότητα της εποχής όπου οι γυναίκες συμμετείχαν ενεργά στις αγροτικές δουλειές (γεωργία και

κτηνοτροφία). Ακόμη, στο παραμύθι είναι εμφανές πως η παρουσία της μάνας και οι ενέργειες της είναι καθοριστικά στοιχεία για την πλοκή της ιστορίας. Το γεγονός αυτό θα μπορούσε να παρομοιαστεί με τον ρόλο που είχε η μητέρα στην ανατροφή και την φροντίδα των παιδιών (ιδιαίτερα των κοριτσιών) και στην μετάδοση αξιών σε αυτά (Καπροϊτη, 2014).

Τέλος, ο εγκλεισμός συμβολίζει το πέρασμα των κοριτσιών από την παιδική ηλικία στην πιο ώριμη φάση της ζωής τους και την προετοιμασία της νέας για τις δυσκολίες που θα αντιμετωπίσει ως νεαρή γυναίκα. Μάλιστα, υπήρχαν και πολλά αντίστοιχα έθιμα εγκλεισμού, σε λαούς της Σιβηρίας, όπου τα κορίτσια απομονώνονταν (τα έκλειναν για παράδειγμα σε κάποιο δωμάτιο) κατά την έμμηνο ρύση και την φάση μετάβασης τους προς την ενηλικίωση (Καπροϊτη, 2014).

1.3 Ο ρόλος της οικογένειας και το έθιμο του γάμου

Όπως έχει αναφερθεί και παραπάνω, το παραμύθι επηρεάζεται άμεσα από τις κοινωνικές συνθήκες κάθε εποχής και συχνά μέσα στην κάθε ιστορία υπάρχουν υπολείμματα στοιχείων της καθημερινής ζωής. Επομένως, όπως είναι αναμενόμενο, οι κοινωνικές και οι οικογενειακές σχέσεις των ηρώων που παρουσιάζονται στην ιστορία αποτελούν μια μικρογραφία της πραγματικής κοινωνίας. Στα παραμύθια λοιπόν είναι έντονη η παρουσία και ο ρόλος της οικογένειας και οι αξίες που προβάλλονται μέσα από αυτήν, όπως για παράδειγμα η αγάπη ανάμεσα στα μέλη της, η προστασία που παρέχει το ένα μέλος στο άλλο αλλά και τα ήθη και τα έθιμα που την χαρακτηρίζουν (ανάμεσα σε αυτά και το έθιμο του γάμου φυσικά) (Λουκάτος, 1992).

Στα στοιχεία αυτά που αφορούν την γενικότερη μελέτη του λαού και των ανθρώπων, πρώτος αναφέρθηκε ο Ν. Γ. Πολίτης με τον όρο 'Λαογραφία' τον οποίο ο ίδιος εισήγαγε το 1884 και στη συνέχεια τον ανέπτυξε περισσότερο το 1909. Ο όρος αυτός της λαογραφίας συναντάται με παρόμοια έννοια και σε άλλες χώρες, όπως για παράδειγμα στην Αγγλία (Popular Antiquities από τον John Brand (1744-1806) που σημαίνει Λαϊκές Αρχαιότητες), στην Γαλλία (οι όροι: Folklore, Ethnographie, Ethnologie και Arts et traditions populaires= Λαϊκές τέχνες και παραδόσεις), στην

Ιταλία (οι όροι: Folklore, Tradizion Popolari, Demotica, Demologia, Demopedia) κοκ (Αλεξιάδης, 2010).

Όλα τα παραπάνω στοιχεία που συναντώνται στα παραμύθια, υπόκεινται κατά τον Λουκάτο στα πλαίσια της Σύγχρονης Λαογραφίας. Πρόκειται για μια επιστήμη που μελετά τους τρόπους ζωής των ανθρώπων, την κατοικία, το ντύσιμο, την καλλιέργεια, τις κοινωνικές και προσωπικές σχέσεις, τα έθιμα κλπ., καθώς και θέματα που αφορούσαν τις φυλακές, τα οικοτροφεία, τους στρατώνες, τα εργοστάσια, τις συντεχνίες και γενικότερα τα επαγγέλματα της σύγχρονης εποχής (Αλεξιάδης, 2009).

1.3.1 Το σπίτι και το περιβάλλον της οικογένειας

Ένα από τα στοιχεία λαογραφίας που συχνά αποτελεί κεντρικό ρόλο στα παραμύθια είναι η οικογένεια. Η μελέτη αυτή του ρόλου της οικογένειας, μπορεί να ξεκινήσει από την παρατήρηση και την μελέτη του σπιτιού, του χώρου δηλαδή που αποτελεί τον πυρήνα της οικογένειας. Σύμφωνα με τον Μέγα, τόσο η μορφή όσο και το μέγεθος του σπιτιού επηρεάζονται άμεσα από τις κοινωνικές και πολιτισμικές συνθήκες. Για παράδειγμα, την περίοδο που επικρατούσε το έθιμο της προίκας της γυναίκας, η μέλλουσα νύφη είχε ως προίκα το σπίτι της. Έτσι λοιπόν, κατασκεύαζαν μικρά σπίτια, χωρίς πολλά έξοδα και τα οποία ήταν εφοδιασμένα με όλα τα απαραίτητα σκεύη και αντικείμενα. Επομένως, όταν η κοπέλα παντρευόταν και η οικογένεια της ήταν υποχρεωμένη να φύγει από την κατοικία αυτή, υπήρχε άλλο ένα τέτοιο μικρό σπίτι στο οποίο μπορούσε να κατοικήσει η υπόλοιπη οικογένεια (Μερακλής, 1984).

Αντίστοιχης σημασίας είναι και το εσωτερικό μέρος του σπιτιού (δηλαδή: τα έπιπλα, τα σκεύη, τα διακοσμητικά κλπ), το οποίο είναι συνυφασμένο με την οικονομική και κοινωνική θέση της οικογένειας. Ακόμη, κάποια από τα στοιχεία αυτά αντικατοπτρίζουν την κάθε εποχή και τις συνήθειες των ανθρώπων. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν τα στέφανα του γάμου τα οποία τα παλαιότερα χρόνια τοποθετούνταν σε περίοπτη θέση στο σπίτι (σαν ιερό αντικείμενο), ενώ αντίθετα στη σύγχρονη εποχή δεν υπάρχουν σε εμφανές σημείο. Αυτό έχει άμεση σχέση με το είδος των σχέσεων των ατόμων ανά εποχή. Πλέον λοιπόν που τα ζευγάρια

χαρακτηρίζονται από ελευθεριότητα, τέτοια στοιχεία διακόσμησης θεωρούνται περιττά (Μερακλής, 1984).

Ένα ακόμη παράδειγμα αποτελεί και ο χώρος της κουζίνας-τραπεζαρίας. Παλιότερα η κάθε οικογένεια είχε στο σπίτι ένα μεγάλο τραπέζι όπου τελετουργικά μαζεύονταν όλοι για να γευματίσουν μαζί. Αντίθετα στη σύγχρονη εποχή επιλέγονται πιο εύκολες και γρήγορες λύσεις και συχνά τα μέλη της οικογένειας λόγω του πολυάσχολου τρόπου ζωής δεν τρώνε καν μαζί (Μερακλής, 1984).

Όλα τα παραπάνω είναι στοιχεία που παρατηρούνται και στα παραμύθια και συμβάλλουν στο να προσδιοριστεί η εποχή στην οποία γράφτηκαν καθώς και την εποχή στην οποία εκτυλίσσεται η πλοκή. Επομένως, όπως είναι φυσικό, στα παραδοσιακά παραμύθια εμφανίζονται περισσότερο τέτοιου είδους πολιτισμικά στοιχεία, ενώ στα έντεχνα-σύγχρονα παρουσιάζονται πιο μοντέρνες εκδοχές περιβάλλοντος χώρου και τρόπου ζωής (Λουκάτος, 1992).

1.3.2 Η ελληνική οικογένεια και ο γάμος

Στην ελληνική κοινωνία η οικογένεια σχηματίζεται από την μονογαμική σχέση του ζευγαριού. Τα παλαιότερα χρόνια (έως και τις αρχές του 20^{ου} αιώνα) η οικογένεια ήταν διευρυμένη. Δηλαδή, στο ίδιο σπίτι κατοικούσαν και κατά συνέπεια συνυπήρχαν πολλές γενιές (συνήθως 3 ή 4 γενιές). Όταν παντρευόταν μια κοπέλα, πήγαινε να ζήσει στο σπίτι του συζύγου της μαζί με την οικογένεια του. Αυτό το είδος γάμου ήταν ανδρο-πατρο-τοπικός γάμος, δηλαδή το ζευγάρι έμενε στο πατρικό σπίτι όπου αυτός που έπαιρνε τις αποφάσεις ήταν ο πατέρας του γαμπρού (Μερακλής, 1984).

Αντιθέτως, στη νεότερη εποχή κυριάρχησε ο επονομαζόμενος ανδο-νέο-τοπικός γάμος, όπου μετά τον γάμο το ζευγάρι δημιουργούσε την δική του οικογένεια σε ένα δικό του νέο σπίτι. Το σπίτι αυτό βρισκόταν κατά κύριο λόγο σε κοντινή απόσταση από το πατρικό σπίτι του γαμπρού. Σιγά σιγά βέβαια, οι εξελίξεις οδήγησαν στην μορφή οικογένεια που επικρατεί μέχρι και σήμερα: την πυρηνική οικογένεια (Μερακλής, 1984).

Επίσης, η ελληνική οικογένεια είχε κάποιες χαρακτηριστικές συνήθειες (κάποιες εκ των οποίων διατηρούνται έως και σήμερα). Κάποιες από αυτές είναι οι οικογενειακές γιορτές (π.χ. ονομαστική γιορτή), η φιλοξενία, η οικονομική και

ψυχολογική στήριξη που παρέχουν τα μέλη της ο ένας στον άλλον, η θέση της γυναίκας, των παιδιών και των γερόντων, οι σχέσεις των δυο οικογενειών που ενώνονταν μεταξύ τους, οι εχθρότητες (π.χ. βεντέτα), οι τεχνητοί οικογενειακοί δεσμοί (π.χ. υιοθεσίες, κουμπαριές, αδελφοποιητοί) και η χαρά που διακατέχει ολόκληρη την οικογένεια (αλλά και η συμμετοχή της) σε θρησκευτικά μυστήρια όπως ο γάμος και οι βαφτίσεις (Λουκάτος, 1978).

Στον ελληνικό χώρο, δεν ήταν σπάνιο να υπάρχουν δράματα εξαιτίας του γάμου. Τα προβλήματα αυτά συνδέονταν κυρίως με τις κοινωνικές τάξεις στις οποίες υπάγονταν οι δύο σύζυγοι καθώς συχνά γινόντουσαν ανάμεικτοι γάμοι, με αρκετά συγκεχυμένο το στοιχείο των τάξεων, των κοινωνικών στρωμάτων και της γενικότερης κοινωνικής διαστρωμάτωσης (Μερακλής, 2007).

Ακόμη, πολλά προβλήματα έγκεινται στις βαθιά παγιωμένες και ριζωμένες αντιλήψεις της ελληνικής κοινωνίας, όπως για παράδειγμα πως προτεραιότητα στον γάμο έχουν τα κορίτσια της οικογένειας, έναντι των αγοριών (που καλούνται να περιμένουν να παντρευτούν οι αδερφές τους προτού παντρευτούν αυτοί) αλλά και το γεγονός ότι τις περισσότερες φορές οι δυο σύζυγοι δεν παντρεύονταν με δική τους πρωτοβουλία. Οι γονείς των παιδιών που παντρεύονταν έπαιζαν καθοριστικό ρόλο στην όλη διαδικασία, καθώς ήταν αυτοί που έπαιρναν τις αποφάσεις και ρύθμιζαν το προξενίο και την προίκα. Ως επί το πλείστον λοιπόν, δεν υπήρχαν αισθήματα μεταξύ του ανδρόγυνου και συχνά παντρεύονταν με στόχο το οικονομικό συμφέρον της οικογένειας (π.χ. φτωχά κορίτσια με μεγαλύτερους αλλά πλούσιους άντρες) (Μερακλής, 2007).

Όσο αφορά τον γάμο ενός ζευγαριού, είχε κι αυτός κάποια έθιμα καθώς και μια συγκεκριμένη πορεία που ακολουθούσε. Αρχικά, η προίκα ήταν πολύ σημαντικός παράγοντας. Ανάλογα την οικονομική θέση της κάθε οικογένειας-κοινωνίας, η προίκα είτε περιοριζόταν στα βασικά (π.χ. ρούχα και σκεύη) είτε αποτελούσε μια μεγάλη οικονομική ενίσχυση (π.χ. χρήματα, χωράφια κλπ.). Την προίκα αυτή την διέθετε ο πατέρας της κοπέλας και μετά τον γάμο μεταβιβαζόταν στον σύζυγο της (Μερακλής, 1984).

Εφόσον οριζόταν η προίκα και αποφαιζόταν να γίνει ο γάμος (γάμος ο οποίος κατά κύριο λόγο προέκυπτε από προξενίο), ακολουθούσε ο αρραβώνας. Στην συνέχεια ξεκινούσαν οι προετοιμασίες του γάμου, οι οποίες ολοκληρώνονταν σε τέσσερις

φάσεις. Η πρώτη ήταν η προπαρασκευαστική εβδομάδα, όπου γίνονταν διάφορες δουλειές όπως: λούσιμο, μπάνιο, προζύμι για ψωμιά, δώρα κ.α.). Ακολουθούσε η μέρα του γάμου, με έθιμα όπως το ξύρισμα του γαμπρού, τα τραγούδια, το στόλισμα της νύφης και το τραπέζι του γάμου. Επίσης σημαντικός όμως θεωρούνταν τόσο ο πρώτος μήνας του νεόνυμφου ζευγαριού, όσο και όλος ο πρώτος χρόνος, καθώς υπήρχαν παραδόσεις που έπρεπε να τηρήσουν (π.χ. εκκλησιασμός των νεόνυμφων) (Λουκάτος, 1992).

Όπως γίνεται κατανοητό από τα παραπάνω, ο γάμος είναι ένα κοινωνικό και οικογενειακό γεγονός. Βέβαια αναλόγως με τις κοινωνικές συνθήκες αλλά και τις αντιλήψεις που υπάρχουν σε κάθε οικογένεια, διαφέρει από γάμο σε γάμο το επίπεδο της ελευθερίας (κυρίως της γυναίκας). Πολλές φορές μάλιστα ο γάμος δεν γίνεται από προσωπική επιλογή των ατόμων αλλά με απώτερο σκοπό το οικονομικό κέρδος που υπάρχει για τις οικογένειες από την ένωση των δύο οικογενειών (που ενώνουν τα πλούτη τους και τις δυνάμεις τους) (Λουκάτος, 1992).

Το επίπεδο ελευθερίας των ατόμων στο γάμο εξαρτάται άμεσα από την διανομή των ρόλων. Υπάρχουν λοιπόν δύο εναλλακτικές. Η πρώτη είναι η κάθετη διανομή ρόλων, στην οποία ο σύζυγος είναι πιο ψηλά από την γυναίκα, διαμορφώνοντας έτσι μια ανδροκρατική αντίληψη της οικογένειας. Από την άλλη πλευρά, υπάρχει η οριζόντια κατανομή ρόλων, στην οποία υπάρχει ισοτιμία ανάμεσα στους δύο συζύγους. Η ισοτιμία αυτή, όταν υφίσταται, γίνεται εμφανής σε δύσκολες και απαιτητικές καταστάσεις όπως για παράδειγμα σε μια ασθένεια, σε έναν θάνατο, σε μια γέννηση, σε έναν γάμο κλπ. (Μερακλής, 1984).

1.3.3 Ο γάμος στα παραμύθια

Όπως έχει αναφερθεί ήδη παραπάνω, σκοπός του παραμυθιού είναι να νουθετήσει τον ακροατή-αναγνώστη. Ο τρόπος με τον οποίον προσπαθεί να περάσει κάποιο μήνυμα στα παιδιά είναι έμμεσος καθώς αυτό επιτυγχάνεται μέσω των δυσάρεστων καταστάσεων που προκύπτουν στην ιστορία και των τρόπων που βρίσκει ο ήρωας να τις διορθώσει ή να τις αντιμετωπίσει. Ο ήρωας λοιπόν έρχεται αντιμέτωπος με κάποια δοκιμασία την οποία στη συνέχεια φέρει εις πέρας με επιτυχία. Η επιτυχία του αυτή συνοδεύεται από μια σπουδαία επιβράβευση. Στο τέλος του παραμυθιού, ο ήρωας παντρεύεται την αγαπημένη του, η οποία μάλιστα τις περισσότερες φορές

είναι αριστοκρατικής καταγωγής (π.χ. πριγκίπισσα). Έτσι λοιπόν ο ήρωας εκτός από τον γάμο κερδίζει και μια θέση στην εξουσία (Σακελλαρίου, 1995).

Αντίθετα με το τι συμβαίνει στα παραδοσιακά τραγούδια, στα παραμύθια οι νέοι τις περισσότερες φορές δεν παρουσιάζονται τόσο ερωτευμένοι μεταξύ τους. Ο ήρωας παντρεύεται όχι γιατί έχει δυνατά συναισθήματα για την νέα αλλά με βασικό κριτήριο την ανάγκη του για τεκνοποίηση ή για απόκτηση εξουσίας. Στην περίπτωση που δεν ισχύει αυτό, τότε παντρεύεται την γυναίκα που θα του ορίσει η τύχη. Για αυτό και οδηγείται στον γάμο έπειτα από την εκπλήρωση κάποιας τυχαίας δοκιμασίας (π.χ. το πέταγμα ενός τόξου) (Μερακλής, 2001).

Ο ήρωας του παραμυθιού εφόσον ξεπεράσει όλες τις δυσκολίες που του παρουσιάζονται, φέρει εις πέρας κάποια (ή κάποιες) δύσκολη/ες δοκιμασία/δοκιμασίες, γυρνάει σπίτι του ταλαιπωρημένος και συχνά ακόμα και με αλλαγμένη εμφάνιση. Μετά την επιστροφή του αυτή, τον θεωρούν πλέον αρκετά ώριμο ώστε να παντρευτεί. Έχει παρατηρηθεί μάλιστα πως τα παραμύθια έχουν πάντοτε ευτυχισμένο τέλος και μάλιστα τις περισσότερες φορές το τέλος αυτό συνοδεύεται από την τελετή του γάμου (Αρχοντάκης, 1988).

Αντίστοιχη παρατήρηση έχει κάνει και ο Προπ, ο οποίος ανέφερε πως στα παραμύθια οι ήρωες πάντα καταφέρνουν να ξεπεράσουν τις κακουχίες και η δυστυχία τους μετατρέπεται σε ευτυχία. Για παράδειγμα η κλεμμένη και φυλακισμένη βασιλοπούλα επιστρέφει ασφαλής στο σπίτι της ή η διωγμένη από το σπίτι επιστρέφει γεμάτη με πλούσια δώρα για όλους κοκ. Και σε αυτήν την περίπτωση, η επιστροφή έχει συχνά ως αποτέλεσμα τον γάμο (Propp, 1928).

Δεδομένου ότι το παραμύθι είναι ένα ανάγνωσμα που απευθύνεται σε παιδιά, θεωρείται ορθό να τελειώνει αισιόδοξα, δίνοντας στους αναγνώστες (δηλαδή στα παιδιά) ένα μήνυμα πως οι δυσάρεστες καταστάσεις πάντα κάποτε τελειώνουν και πως οι κόποι τους θα αποζημιωθούν. Επομένως, στον επίλογο του παραμυθιού, έχει καθιερωθεί να υπάρχει η λύση ή η κάθαρση και παρουσιάζεται η νίκη του καλού έναντι του κακού αλλά και επαναφέρεται η ηθική τάξη. Το χαρμόσυνο αυτό γεγονός δεν είναι παράλογο που συνοδεύεται από άλλο ένα χαρμόσυνο γεγονός, τον πολυπόθητο γάμο των ηρώων (Αναγνωστόπουλος, 1987).

Παρ' όλα αυτά, η απόκτηση γυναίκας δεν είναι το κεντρικό θέμα στα περισσότερα παραμύθια. Το κίνητρο του ήρωα ώστε να παντρευτεί σπάνια υπόκειται σε

συναισθηματισμούς. Τις περισσότερες φορές, ο γάμος επιδιώκεται με σκοπό να εκπληρωθεί ο φυσικός νόμος και η απόκτηση απογόνων. Για τον λόγο αυτό, δεν είναι απίθανο στα παραμύθια να είναι έντονο το μίσος του άντρα για την γυναίκα του όταν παρουσιάζονται δυσκολίες τεκνοποίησης ή να καταλήγει το ζευγάρι σε άλλους τρόπους απόκτησης απογόνων (π.χ. μέσω της υιοθεσίας ζώων ή κάποιων άψυχων αντικειμένων) (Μερακλής, 2001).

Η γενικότερη αυτή αίσθηση δικαιοσύνης και αναγνώρισης των προσπαθειών του ήρωα αλλά και το 'happy end' (που κατά κύριο λόγο επιτυγχάνεται με τον γάμο) στα παραμύθια συνδέονται άμεσα με την πραγματικότητα. Μέσω αυτών εκπληρώνεται η επιθυμία του ακροατή-αναγνώστη να δοθεί μια αισιόδοξη λύση του οποιουδήποτε προβλήματος, μια επιθυμία, αλλά και ελπίδα πως αντίστοιχα ευτυχισμένο τέλος μπορεί να δοθεί και στα πραγματικά προβλήματα της καθημερινότητας του (Αυδίκος, 1994).

Συμπερασματικά, είναι φανερό πως στα παραμύθια η επιβράβευση των αγώνων του ήρωα και κατά συνέπεια και ο γάμος, συμβάλλει στην ενίσχυση της αυτοπεποίθησης των παιδιών-αναγνωστών και στην ενίσχυση της ψυχικής τους δύναμης. Η υπομονή και η επιμονή που δείχνει ο ήρωας στις δυσκολίες βοηθάει τα παιδιά να ταυτιστούν μαζί του και να συνειδητοποιήσουν ότι και οι δικοί τους κόποι μπορούν να επιφέρουν την νίκη (σε οποιοδήποτε επίπεδο). Τα παραμύθια περνάνε λοιπόν στα παιδιά ένα πολύ σημαντικό μήνυμα: πως οι δυσκολίες και οι κακοτυχίες είναι μέρος της καθημερινής ζωής και κανείς δεν μπορεί να τις αποφύγει. Αντί να προσπαθήσουν να τις αποφύγουν, είναι λοιπόν προτιμότερο να τις αντιμετωπίσουν με κουράγιο και θάρρος (αντίστοιχο αυτών των ηρώων του παραμυθιού) και τότε ίσως να πετύχουν (Σακελλαρίου, 1995).

Όμως, δεν πρέπει και να παραβλέπεται το γεγονός ότι τα παραμύθια δεν αντικατοπτρίζουν την σημερινή κοινωνία αλλά παρουσιάζουν ιστορίες από μια πρωτόγονη και προ ηθική εποχή. Μια εποχή, στην οποία δεν κυριαρχούσε το συναίσθημα και για αυτό ήταν αποδεκτός και ο γάμος με τυχαίο τρόπο χωρίς να υπάρχει συναισθηματικό δέσιμο ή ερωτικό ενδιαφέρον (Μερακλής, 2001).

2 ΕΡΕΥΝΑ

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι να παρουσιαστούν και να μελετηθούν έντεχνα παραμύθια με σκοπό να εντοπιστούν σε αυτά τα στοιχεία που αναφέρθηκαν και παραπάνω. Παρακάτω θα παρουσιαστούν παραμύθια των οποίων η πλοκή βασίζεται σε κάποια δοκιμασία (ή πολλαπλές δοκιμασίες) που καλείται να ξεπεράσει ο ήρωας προκειμένου να οδηγηθεί στον γάμο. Δίνεται λοιπόν ιδιαίτερη έμφαση στο κοινό μοτίβο της δοκιμασίας του ήρωα στα παραμύθια.

Οι δοκιμασίες που υπάρχουν στα παραμύθια που θα μελετηθούν μπορούν να χωριστούν σε δύο βασικές κατηγορίες. Οι κατηγορίες αυτές είναι οι εξής: η δοκιμασία του ήρωα για τον γάμο (δηλαδή ο ήρωας καλείται να ξεπεράσει κάποια εμπόδια ώστε να οδηγηθεί εν τέλει στον πολυπόθητο γάμο) και η δοκιμασία του ήρωα μέσα στον γάμο (δηλαδή ενώ το ζευγάρι είναι ήδη παντρεμένο καλείται να ξεπεράσει κάποιες δοκιμασίες: οι δοκιμασίες αυτές συνήθως έρχονται ως επακόλουθο της απομάκρυνσης του ενός εκ των δύο συζύγων).

Αξίζει να επισημανθεί πως σε αρκετά παραμύθια, και κυρίως στα νεότερα, το ζευγάρι μπορεί να παρουσιάζεται να περνάει κάποιες δοκιμασίες για να μπορέσουν να είναι μαζί, όμως οι δοκιμασίες αυτές δεν καταλήγουν απαραίτητως στον γάμο, όπως συνήθιζε να συμβαίνει στα παλαιότερα και κλασσικά παραμύθια. Το παραμύθι και πάλι ολοκληρώνεται με ένα ευτυχισμένο τέλος, όπου το ζευγάρι ξεπερνάει τις δυσκολίες και είναι ευτυχισμένο, αλλά μπορεί να μην γίνεται καμία αναφορά σε γάμο.

Παρ' όλα αυτά, θεωρείται απαραίτητο να συμπεριληφθούν και αυτά τα παραμύθια στην παρούσα μελέτη καθώς αν και το μυστήριο του γάμου παραβλέπεται, όλα τα υπόλοιπα στοιχεία (δηλ. η δοκιμασία του ήρωα με σκοπό το ευτυχισμένο τέλος) παραμένουν ίδια ή παρεμφερή. Εξάλλου, όπως αναφέρθηκε και στην προηγούμενη ενότητα, τα παραμύθια επηρεάζονται άμεσα από την καθημερινή ζωή. Δεδομένου λοιπόν πως στη σημερινή κοινωνία, ο γάμος δεν αποτελεί τη βασική προϋπόθεση για ένα ζευγάρι να είναι ευτυχισμένο και έχουν ξεπεραστεί διάφορες παλιές ιδεολογίες που δεν 'επέτρεπαν' τις σχέσεις δύο συντρόφων εκτός γάμου, πλέον και τα παραμύθια προσαρμόζονται σε αυτή την πραγματικότητα και ο γάμος δεν αποτελεί τον βασικό σκοπό τους.

Για να ενταχθούν λοιπόν στην μελέτη και αυτά τα παραμύθια, η ενότητα “Δοκιμασία του ήρωα με σκοπό τον γάμο” χωρίζεται σε δύο υποενότητες. Έτσι λοιπόν στην ενότητα ‘Η δοκιμασία του ήρωα για γάμο’ υπάρχει τόσο η υποενότητα που αναφέρεται σε παραμύθια στα οποία η δοκιμασία οδηγεί κατεξοχήν στον γάμο, όσο και η υποενότητα που περιλαμβάνει παραμύθια που η δοκιμασία του ήρωα οδηγεί απλά σε ένα ευτυχισμένο τέλος/ ένωση του ζευγαριού. Από την άλλη σε διαφορετική ενότητα με τίτλο ‘Η δοκιμασία του ήρωα μέσα στον γάμο’ περιλαμβάνονται παραμύθια όπου το ήδη παντρεμένο ζευγάρι καλείται να ολοκληρώσει κάποιες δοκιμασίες/ δοκιμασίες ώστε να είναι ξανά μαζί ή να είναι πάλι ευτυχισμένο, μακριά από κινδύνους και απειλές.

Ακόμη, κάτι που αξίζει να αναφερθεί είναι πως οι ήρωες των παραμυθιών (το ζευγάρι) δεν είναι πάντα άνθρωποι. Σε ορισμένες περιπτώσεις οι ήρωες είναι είτε ζώα (π.χ. μυρμηγκία, τζιτζίκια κλπ.) είτε είναι αντικείμενα (π.χ. δύο ερωτευμένα αμάξια).

2.1 Η δοκιμασία του ήρωα για γάμο/με σκοπό τον γάμο

2.1.1 Παραμύθια όπου η δοκιμασία του ήρωα οδηγεί σε γάμο

«Τα φτερά του δράκου», Άρνικα Εστέρλ, Όλγκα Ντούγκινα, Αντρέι Ντούγκιν, Αθήνα: Εκδόσεις Κάστωρ, 1997

Στο παραμύθι αυτό, ο πρωταγωνιστής της ιστορίας (γιος ξυλουργού), ερωτεύεται την κόρη ενός πανδοχέα. Ο πανδοχέας μην θέλοντας να δεχτεί αυτόν τον γάμο, του λέει πως αν καταφέρει να βρει τον δράκο, να του ξεριζώσει τρία χρυσά φτερά και να τα φέρει πίσω σε αυτόν, τότε μπορούν να παντρευτούν. Ο ήρωας μπαίνει στο σκοτεινό δάσος και ξεκινάει να βρει τον δράκο, στον δρόμο του όμως συναντάει έναν γέρο πολύ στεναχωρημένο καθώς όπως του λέει η κόρη του είναι βαριά άρρωστη. Μόνη ελπίδα να σωθεί είναι να πάρει κάποιο γιατρικό από τον δράκο. Ο ήρωας προσφέρεται να το ζητήσει ο ίδιος από τον δράκο μόλις τον βρει. Συνεχίζοντας το ταξίδι του, βλέπει σε ένα λιβάδι ανθρώπους να στέκονται γύρω από μια ξεραμένη μηλιά. Όταν τους ρωτάει τι συμβαίνει, του λένε πως η μηλιά αυτή συνήθιζε να βγάζει χρυσά μήλα όμως πλέον έχει ξεραθεί. Ο ήρωας προσφέρεται να ρωτήσει τον δράκο και για αυτό. Τέλος, όταν πάει να περάσει τον ποταμό, συναντά έναν

απελπισμένο γέρο ψαρά που του εκμυστηρεύεται ότι θέλει να αφήσει αυτό το επάγγελμα πια αλλά δεν υπάρχει κανένας να τον αντικαταστήσει. Και σε αυτήν την περίπτωση ο πρωταγωνιστής του υπόσχεται ότι θα ζητήσει τη συμβουλή του δράκου.

Όταν επιτέλους φτάνει στο παλάτι του δράκου βρίσκει εκεί μόνο την γυναίκα του, η οποία θέλοντας να τον βοηθήσει τον ενημερώνει πως ο δράκος αποκλείεται να μιλήσει σε οποιονδήποτε χριστιανό. Είναι όμως διατεθειμένη να ρωτήσει αυτή εκ μέρους του. Κρύβει λοιπόν το αγόρι κάτω από το κρεβάτι και όταν επιστρέφει ο δράκος και ξαπλώνουν να κοιμηθούν με διάφορα κόλπα καταφέρνει να του αποσπάσει τις πληροφορίες που χρειάζεται αλλά και να βγάλει από την πλάτη του τρία χρυσά φτερά. Αφού λοιπόν τα καταφέρνουν, ο νέος παίρνει το δρόμο της επιστροφής.

Γυρνώντας, συναντάει πρώτα τον ψαρά στον οποίον λέει την απάντηση του δράκου (να δώσει σε όποιον περάσει από εκεί το κουπί στο χέρι και να φύγει τρέχοντας). Σε αντάλλαγμα ο ψαράς του χάρισε χρήματα και διάφορα αγαθά. Ύστερα, έφτασε την μηλιά και τους είπε πως η λύση είναι να βρουν το φύγει που κρύβεται στις ρίζες του δέντρου. Σε αντάλλαγμα το πλήθος του έδωσε χρυσό και ασήμι. Τέλος, πέρασε από το σπίτι του γέρου και βγάζοντας από το δωμάτιο της κοπέλας ένα κρυμμένο αντίδωρο, η κοπέλα γίνεται καλά (όπως είπε ο δράκος). Σε αντάλλαγμα, του έδωσαν τα πλούτη τους.

Μετά από όλα αυτά, ο νέος γυρίζει πίσω όπου ο πανδοχέας εκπλήσσεται από τα πλούτη του και με παραπομπή του ήρωα φεύγει για να βρει τον δράκο και τα πολλά του πλούτη. Αφού κανείς δεν φέρνει πλέον αντίρρηση το ζευγάρι παντρεύεται.

«Το Βασιλόπουλο», Ανδρέας Βουρλούμης, Υπατία Βουρλούμη¹, Αθήνα: Εκδόσεις Ποταμός, 2015

Μια βασιλοπούλα χάνει το χρυσό τόπι της και ένα βασιλόπουλο την βοηθάει να το βρει. Όταν το βασιλόπουλο πρέπει να φύγει, η βασιλοπούλα κλαίει και του δίνει ένα

¹ Το παραμύθι αυτό γράφτηκε το 1942-43 ως δώρο για τα παιδιά και τα εγγόνια των συγγραφέων, βρέθηκε το 1999 και το 2015 τυπώθηκε σε 500 αντίτυπα. Οι εικόνες είναι έργο (με νερομπογιές), του Ανδρέα Βουρλούμη, ενώ το κείμενο είναι της Υπατίας Βουρλούμη. Αποτελεί μια απλή παιδική ιστορία που σκοπό είχε να προκαλέσει αισιοδοξία στα δύσκολα χρόνια της κατοχής.

σταυρό από τίμιο ξύλο² και εκείνος από την πλευρά του της χαρίζει ένα δαχτυλίδι. Αποστολή του βασιλόπουλου είναι να σκοτώσει έναν δράκο και μόλις το πετύχει αυτό θα μπορεί να γυρίσει και να παντρευτεί την αγαπημένη του.

Αρχικά, πρέπει να περάσει από ένα φοβερό δάσος, γεμάτο με άγρια βάτα, αγκάθια, νυχτερίδες και άγρια θηρία. Αφού το καταφέρνει αυτό βρίσκεται σε μια μεγάλη ξάστερη κοιλάδα την οποία πρέπει να διασχίσει χωρίς να έχει πουθενά σταλιά νερό. Τέλος, καλείται να ανέβει ένα μεγάλο βουνό για να φτάσει στη σπηλιά του δράκου. Όταν φτάνει εκεί, βρίσκει τον δράκο να κοιμάται. Τον ξυπνάει και καταφέρνει εν τέλει να τον σκοτώσει και παίρνει μαζί του το κεφάλι και τα νύχια του.

Στον γυρισμό, η κοιλάδα που προηγουμένως ήταν κατάξερη, είναι ολάνθιστη με πολλά τρεχούμενα νερά και το άγριο δάσος είναι γεμάτο με όμορφα και φουντωτά δέντρα. Όταν φτάνει στην βασιλοπούλα και τον βλέπει ο βασιλιάς, αρνείται να τον παντρέψει με την κόρη του («Αυτόν με τα ξεσκισμένα ρούχα θα πάρεις; Εγώ θέλω να πάρεις το γενναίο βασιλόπουλο που σκότωσε τον δράκο». Για να τον πείσει το βασιλόπουλο δείχνει το σακούλι με τα νύχια και το κεφάλι του δράκου και τότε ο βασιλιάς δέχεται αμέσως. Παντρεύονται και το γλέντι κρατάει 40 μέρες και 40 νύχτες.

«Ο γάμος των δύο σκιάχτρων», Julia Donaldson, Axel Scheffler, Αθήνα: Εκδόσεις Ίκαρος, 2015.

Δύο ερωτευμένα σκιάχτρα αποφασίζουν να παντρευτούν και φτιάχνουν μια λίστα με όλα όσα χρειάζονται για τον γάμο τους. Βρίσκουν τα πάντα εκτός από τα λουλούδια. Ο Πάρης (το ένα σκιάχτρο) λοιπόν, αποφασίζει να πάει να βρει τα λουλούδια. Ανεβαίνει μέχρι την λίμνη και κουρασμένος πέφτει να κοιμηθεί. Όταν καταφέρνει να βρει τα λουλούδια, καταλαβαίνει ότι θα πρέπει να τα βάλει σε νερό για να τα μεταφέρει, επομένως ακολουθεί ένα σαλιγκάρι που θα τον οδηγήσει σε ένα βάζο. Το σαλιγκάρι όμως προχωράει πολύ αργά και ο Πάρης καθυστερεί. Στο μεταξύ, ο χωρικός τοποθετεί δίπλα στην κοπέλα στο χωράφι ένα άλλο σκιάχτρο, το οποίο της ζητάει να την παντρευτεί. Αυτή όμως αρνείται και έτσι νευριασμένο το άλλο σκιάχτρο πετάει κάτω το πούρο του, βάζοντας φωτιά στο χωράφι και φεύγει. Ο

² Βυζαντινή επιρροή

Πάρης φτάνει εγκαίρως και σβήνει την φωτιά με το νερό από το βάζο και σώζει τη ζωή της αγαπημένης του. Επιτέλους παντρεύονται και ζουν ευτυχισμένοι.

«Η Ταρώ και ο Ζαχαροζυμωμένος», Αθηνά Μπίνιου, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, 2006

Η Ερατώ (ή αλλιώς Ταρώ) είναι μια 16χρονη κοπέλα που αντιπαθεί τα προξενιά. Μια μέρα όμως ο πατέρας της αποφασίζει να την προξενεύσει σε έναν πλούσιο караβανάρη. Όταν το μαθαίνει αυτό η Ταρώ αρρωσταίνει βαριά, με αποτέλεσμα οι γονείς της να αναθεωρήσουν και αποφασίζουν να μείνει μαζί τους για να γίνει καλά. Λίγο καιρό αργότερα όμως, η Ταρώ αποφασίζει πως θέλει να παντρευτεί αλλά όχι με προξενιό. Αποφασίζει λοιπόν να φτιάξει μόνη της τον άντρα της (να τον πλάσει όπως αυτή επιθυμεί). Για μέρες ζύμωνε και όταν του ψιθύρισε πως τον αγαπά εκείνος ζωντάνεψε. Όταν τον ρώτησε το όνομα του, εκείνος της απάντησε πως απαγορεύεται να της το πει γιατί αλλιώς θα εξαφανιστεί («οι κατσικοπόδαρες νεράιδες μ' απαγόρεψαν να πω τ' όνομα μου, κι αν αναγκαστώ να το κάνω θα εξαφανιστώ»).

Στην αρχή το ζευγάρι ζει ευτυχισμένο και απομονωμένο. Όταν όμως ο πατέρας της Ταρώς μαθαίνει την ύπαρξη του άντρα, απαιτεί να μάθει το όνομα του. Παρ' όλο που εκείνος την προειδοποιεί («θα με ψάχνεις και δεν θα με βρίσκεις παρά μόνο αφού χαλάσεις τρία ζευγάρια σιδεροπάπουτσα για να φτάσεις μέχρι τον πύργο του γκρεμού»), η Ταρώ επιμένει να μάθει και ο Ζαχαροζυμωμένος εξαφανίζεται. Παράλληλα εκείνη καταλαβαίνει ότι είναι έγκυος. Στη συνέχεια ξεκινάει την δοκιμασία ώστε να τον βρει. Πήρε δρόμους και δρομάκια, πέρασε ανηφόρες, κατηφόρες, 3 ποτάμια, βράχηκε, κρύωσε, φοβήθηκε και έπειτα από μέρες και μήνες έφτασε στον πύργο.

Η δοκιμασία όμως δεν τελειώνει εκεί. Μπαίνοντας στον πύργο, βρίσκει τον Ζαχαροζυμωμένο να κοιμάται, τον φιλάει και αυτός ξυπνάει. Με την βοήθεια του γεννάει εκεί και το παιδί τους. Για να βγουν όμως από τον πύργο πρέπει να βρουν έναν τρόπο να ξεφύγουν από τις νεράιδες. Η Ταρώ δίνει στον Ζαχαροζυμωμένο ένα σφουγγάρι να κρύψει στον κόρφο του και ρίχνει κρασί για να ξεγελάσουν τις νεράιδες. Καταφέρνουν και φεύγουν όμως χρειάζονται μήνες ώστε να επιστρέψουν

στο σπίτι. Όταν φτάνουν τους υποδέχονται με χαρά και γίνεται η τελετή του γάμου τους.

«Οι μικρές πριγκίπισσες και το κιόσκι της μουσικής», Anne Kalicky, Dorothee Duntze, Αθήνα: Modern Times, 2010

Ένας βασιλιάς και μια βασίλισσα έχουν δυο μικρά κοριτσάκια, την Σελήνη και την Ηλιαχτίδα. Τα κορίτσια μεγαλώνουν παίζοντας στο κιόσκι της μουσικής που υπάρχει στην αυλή τους. Όταν φτάνουν 12 χρονών, η βασίλισσα αρρωσταίνει ξαφνικά και πεθαίνει. Λίγο αργότερα ο πατέρας παντρεύεται ξανά αλλά ξεκινάει πόλεμος και αναγκάζεται να φύγει. Τα κορίτσια μένουν με την σκληρή μητριά τους που τα τιμωρεί και τα κλειδώνει στο δωμάτιο τους. Τα κορίτσια αποφασίζουν να το σκάσουν και να πάνε στο κιόσκι της μουσικής. Εκεί όμως, η μητριά τις βρίσκει και για να τις τιμωρήσει για την απειθαρχία τους, τις μεταμορφώνει σε πουλιά με χρυσαφένια φτερά. Λίγο καιρό μετά, ο βασιλιάς επιστρέφει και η μητριά τον ενημερώνει πως τα κορίτσια αρρώστησαν και πέθαναν. Για να απαλύνει τον πόνο του του χαρίζει δύο κλουβιά μέσα στα οποία βρίσκονται τα μεταμορφωμένα κορίτσια.

Περνάνε πέντε ολόκληρα χρόνια ώσπου στο παλάτι φτάνουν δύο πρίγκιπες. Οι πρίγκιπες θαυμάζουν τα όμορφα πουλιά και όταν κοιμούνται ονειρεύονται δύο κορίτσια. Ξυπνούν και ακούν τα πουλιά να θρηνούν. Λυπημένοι με τον θρήνο των πουλιών, καθένας άνοιξε από ένα κλουβί και άγγιξαν το πρόσωπο τους με τα πουλιά. Με τον τρόπο αυτό, τα μάγια λύνονται, τα κορίτσια παίρνουν ξανά την κανονική τους μορφή και τους εξηγούν τι συνέβη. Στη συνέχεια εμφανίζονται στον βασιλιά, ο οποίος τιμωρεί την μητριά στέλνοντας την στη χώρα με τα μαυροπούλια και οι κοπέλες παντρεύονται τους πρίγκιπες και κάνουν παιδιά.

«Ο γάμος της Ανεμιάς», Denis Lhomme, Αθήνα: Εκδόσεις ΑΓΡΑ, 2008

Η Ανεμιά είναι ένα κορίτσι 15 ετών που ζει στη χώρα της Κακοφαγιάς. Έχει χάσει όμως την όρεξη της και θεωρεί τα οικογενειακά τραπέζια χάσιμο χρόνου. Όνειρο της είναι να ταξιδέψει σε ένα ερημικό νησί και να ζήσει εκεί. Παρά την μειωμένη της όρεξη, δεν έπαψε να τρώει το αγαπημένο της κεκάκι ‘μαντλέν αλά Προυστ’ και

ζεστή σοκολάτα. Μπορεί να πεινούσε αλλά μια και μόνο μπουκιά την έκανε να χορτάσει.

Οι γονείς απογοητευμένοι κάνουν τα πάντα για να την πείσουν να φάει ενώ παράλληλα πολλοί μνηστήρες εκφράζουν την επιθυμία τους να παντρευτούν την Ανεμί. Η Ανεμί για να αποφύγει τον γάμο έτρωγε όλο και λιγότερο και κατσούφιαζε. Μια μέρα όταν βγήκε μια βόλτα είδε ένα πανέμορφο αγόρι και σιγά σιγά άρχισε να μετανιώνει για την απόφαση της να μην παντρευτεί. Αυτό που δεν γνώριζε η Ανεμί είναι πως το αγόρι ήταν εκπαιδευόμενος μάγειρας στο παλάτι και πειραματιζόταν με διάφορες συνταγές.

Οι μέρες περνάνε και η Ανεμί στεναχωρημένη κλείνεται στο δωμάτιο της και ποθεί να δει το αγόρι. Οι γονείς της οργανώνουν ένα μεγάλο γαστρονομικό διαγωνισμό με στόχο να βρει ξανά την όρεξη της. Η κοπέλα αρνείται να δοκιμάσει το οτιδήποτε, μέχρι τη στιγμή που εμφανίζεται μπροστά της το αγόρι, ο Γκαστόν και της παρουσιάζει τις συνταγές του. Η Ανεμί ευτυχισμένη που τον βρήκε ξεκινάει να τρώει και στο τέλος παντρεύεται τον αγαπημένο της, ενώ αλλάζει και το όνομα του βασιλείου σε 'Καλοφαγία'.

«Το μαγικό πορτρέτο», Μαρία Νομικού, Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο, 2017

Ο Αντρέας, ένας φτωχός ζωγράφος δεν μπορούσε να πουλήσει τους πίνακες του και έκανε τα πάντα για να τους κάνει να φαίνονται ζωντανοί. Μια μέρα ακούει από τον τελάλη πως ο βασιλιάς ψάχνει κάποιον να ζωγραφίσει την πριγκίπισσα, αν όμως το πορτρέτο δεν της αρέσει ο ζωγράφος θα καταλήξει στο μουντρούμι. Ο Αντρέας αποφασίζει να δοκιμάσει την τύχη του όμως δεν μπορεί να εμφανιστεί στο παλάτι με τα κουρέλια που φοράει. Κάνοντας μια βόλτα στο δάσος συναντάει την Μάγισσα της Τέχνης, η οποία του δωρίζει ένα πινέλο, ένα γυάλινο μπουκάλι και ένα δαχτυλίδι. Του λέει μάλιστα πως ότι ζωγραφίζει με αυτό το πινέλο θα ζωντανεύει και θα γίνεται αληθινό.

Έχοντας πλέον το μαγικό πινέλο, ο Αντρέας ζωγραφίζει μια φορεσιά, η οποία γίνεται αληθινή και ύστερα φτάνει στο παλάτι όπου τον υποβάλλουν σε μια δοκιμασία. Καλείται να ζωγραφίσει ένα τραπέζι που πάνω έχει φρούτα. Αφού το καταφέρνει αυτό, ακολουθεί η δεύτερη δοκιμασία όπου καλείται να φτιάξει έναν κήπο με

σιντριβάνια και παραδείσια πουλιά. Συνέχεια έχει το πορτρέτο της πριγκίπισσας. Ο Αντρέας ξεκινάει να την ζωγραφίζει, όμως η πριγκίπισσα είναι αγενής προς την υπηρέτρια της. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να γίνει η μύτη της στο πορτρέτο σουβλερή. Στη συνέχεια, όταν η πριγκίπισσα κλωτσάει μια γάτα που την πλησιάζει, αυτό έχει ως αποτέλεσμα να εμφανιστεί στο πορτρέτο μια μεγάλη ελιά στο σαγόνι της.

Όταν παρουσιάζεται το πορτρέτο στην επίσημη φυλακή και βλέπουν όλοι την ασχήμια της πριγκίπισσας, αυτομάτως βάζουν τον Αντρέα στην φυλακή. Η πριγκίπισσα ζητάει να δει τον Αντρέα, ο οποίος χρησιμοποιεί το μαγικό του μπουκάλι και ρίχνει 3 σταγόνες από το περιεχόμενο του στην πριγκίπισσα. Από τότε εκείνη αρχίζει να είναι πάντα ευγενική και καλόκαρδη. Ελευθερώνει τον Αντρέα και παντρεύονται.

«Ερωτόκριτος», Βιτσέντζος Κορνάρος, Απόδοση: Πούλος Κ. , Αθήνα: Εκδόσεις Παπαδόπουλος, 2000

Ο Ερωτόκριτος είναι ερωτευμένος με την Αρετούσα (κόρη του βασιλιά και της βασίλισσας). Όταν μια μέρα εξομολογείται τον έρωτα του στον φίλο του Πολύδωρο, αποφασίζουν να πάνε το βράδυ έξω από το παλάτι και να της κάνουν καντάδα. Η Αρετούσα από τότε και μετά, σταματάει να τρώει ώσπου να δεχτεί ο πατέρας της τον γάμο με τον Ερωτόκριτο. Ο βασιλιάς αποφασίζει να καλέσει όλους τους άντρες και να πολεμήσουν έφιπποι και όποιος κερδίσει να πάρει ένα ολόχρυσο στεφάνι αλλά και να παντρευτεί την Αρετούσα.

Την δοκιμασία κερδίζει ο Ερωτόκριτος, όμως ο βασιλιάς αρνείται να δεχτεί τον Ερωτόκριτο για γαμπρό του. Ο Ερωτόκριτος κάνει πολλές προσπάθειες να τον πείσει (χωρίς επιτυχία) και ο βασιλιάς αποφασίζει να τον στείλει στην εξορία. Η Αρετούσα τον επισκέπτεται κρυφά και του δίνει ένα δαχτυλίδι («Να το φοράς στο χέρι, γιατί να ξέρεις όσο ζω, θα 'μαι δικό σου ταίρι. Τώρα μονάχα ο θάνατος μπορεί να μας χωρίσει»). Στο μεταξύ, πολλοί ζητούν για γυναίκα τους την Αρετούσα αλλά εκείνη όλους τους αρνείται και ο βασιλιάς την κλείνει σε ένα κελί.

Τρία χρόνια περνάνε και γίνεται πόλεμος. Εκεί, ο Ερωτόκριτος σώζει τη ζωή του βασιλιά και αλλάζοντας γνώμη για αυτόν ο βασιλιάς διατάζει να ελευθερώσουν την Αρετούσα και επιτέλους παντρεύονται.

«Ερωτόκριτος», παραλλαγή από: Κατερίνα Μουρίκη, Ιωάννα Κυρίτση –Τζιώτη

Ο Ερωτόκριτος είναι ερωτευμένος με την Αρετούσα και κάνει καντάδες κάτω από το παράθυρο της. Όταν ο βασιλιάς το μαθαίνει του στήνει παγίδα για να τον σκοτώσει. Ο Ερωτόκριτος όμως γλιτώνει και φεύγει μακριά. Η Αρετούσα μαθαίνει για τη φυγή του και του στέλνει κρυφό μήνυμα. Στο μεταξύ, ο βασιλιάς οργανώνει κονταρομαχίες με σκοπό να βρει τον κατάλληλο σύζυγο για την κόρη του. Σε αυτές συμμετέχει και ο Ερωτόκριτος ο οποίος και νικά και φιλά την Αρετούσα. Όταν ο βασιλιάς το μαθαίνει, κυνηγάει τον Ερωτόκριτο και φυλακίζει την κόρη του. Το ζευγάρι όμως καταφέρνει να συναντηθεί κρυφά και δίνουν όρκους αγάπης.

Μεσολαβεί ένα διάστημα τριών ετών κατά το οποίο γίνεται πόλεμος. Εκεί ο Ερωτόκριτος σώζει τον βασιλιά και σαν αντάλλαγμα του ζητάει να παντρευτεί την Αρετούσα. Όταν όμως γυρνάει από τον πόλεμο, η Αρετούσα δεν αναγνωρίζει τον αγαπημένο της (είναι μαυριδερός, αλλόφυλος, με μάγια αλλαγμένος), οπότε αρχικά αρνείται να τον παντρευτεί. Τότε ο Ερωτόκριτος της δείχνει το δαχτυλίδι που εκείνη του είχε δώσει και της λέει (ψέματα) πως του το έδωσε κάποιος πριν πεθάνει. Η Αρετούσα λιποθυμά στη σκέψη πως ο αγαπημένος της είναι νεκρός και τότε λύνονται και τα μάγια και ο Ερωτόκριτος αλλάζει μορφή. Το ζευγάρι παντρεύεται.

«Η καρδιά του βασιλιά (Οι περιπέτειες του Ασηλάμπα Ντελασύ)», Μαριβίτα Γραμματικάκη, Αθήνα: Εκδόσεις Καλέντης, 2018

Ο Ασηλάμπα Ντελασύ είναι ένας γίγαντας και γρήγορος ντελάλης. Όταν μαθαίνει πως ο βασιλιάς Τρανός της Ουρανοχώρας ψάχνει να βρει την καλύτερη γυναίκα για να την παντρευτεί, αποφασίζει να τον βοηθήσει. Για αρχή του δίνει ένα μάτι για να μπορέσει να δει την ομορφότερη γυναίκα. Ο βασιλιάς όντως την βρίσκει και την παντρεύεται, όμως είναι δυστυχισμένος. Έτσι λοιπόν, ο Ασηλάμπα του δίνει ένα αυτί και μισή γλώσσα, ώστε να βρει μια γυναίκα που θα έχει γλυκιά φωνή και θα φτιάχνει

νόστιμο βασιλικό λικέρ. Ο βασιλιάς καταφέρνει να την βρει και να την παντρευτεί, όμως και πάλι είναι δυστυχισμένος. Τέλος, αποφασίζει να του δώσει ένα χέρι, ώστε η γυναίκα που θα βρει να έχει βελούδινο δέρμα και μισή μύτη, ώστε το δέρμα της να είναι μοσχομυριστό. Ο βασιλιάς την βρίσκει και την παντρεύεται κι αυτήν.

Ο Ασηλάμπα Ντελασύ επιστρέφει στην χώρα του (την Αστροχώρα), όμως λίγο καιρό μετά συναντάει έξω από το σπίτι του έναν ζητιάνο, φτωχό, βρώμικο και πολύ πεινασμένο. Στην αρχή δεν τον αναγνωρίζει, αλλά ύστερα καταλαβαίνει πως ο άνθρωπος αυτός είναι ο βασιλιάς Τρανός. Ο βασιλιάς του εξηγεί πως είναι δυστυχισμένος γιατί οι γυναίκες του συνεχώς του ζητάνε δώρα και χατίρια και παρ' όλο που τα έχουν όλα δεν τον αγαπούν πραγματικά και δεν του κρατάν συντροφιά. Ο Ασηλάμπα του λέει πως δεν μπορεί να τον βοηθήσει πια. Εκείνη την ώρα όμως το αστέρι του Ασηλάμπα πάει και στέκεται πάνω στην καρδιά του βασιλιά και τότε εκείνος καταλαβαίνει. «Με την καρδιά σου θα την βρεις» λέει στον βασιλιά.

Ο βασιλιάς φεύγει και μαζί του και το αστέρι που τον καθοδηγεί. Έκαναν ένα μεγάλο ταξίδι, «από την μια άκρη της Γης στην άλλη» Μετά από καιρό το αστέρι επιστρέφει στον Ασηλάμπα και έτσι εκείνος καταλαβαίνει πως ο βασιλιάς κατάφερε επιτέλους να βρει τη βασίλισσα της καρδιάς του.

«Η Οικογένεια του Ήλιου», Λότη Πέτροβιτς – Ανδριστοπούλου, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, 2002

Κεφάλαιο: «Πως παντρεύτηκε ο Ήλιος»

Ο Ήλιος ήταν μόνος του στον ουρανό και ένιωθε μεγάλη μοναξιά. Ξαφνικά είδε την Ατμόσφαιρα και την ερωτεύτηκε. Η Ατμόσφαιρα όμως κοιμάται βαθιά από τα μάγια που της έχουν κάνει. Για να λυθούν τα μάγια πρέπει να την φιλήσει ο ομορφότερος σε ολόκληρο τον ουρανό. Για να το καταφέρει όμως αυτό ο Ήλιος αναγκάζεται να ζητήσει τη βοήθεια του Ανέμου, γιατί αλλιώς θα κάψει την αγαπημένη του. Ο Άνεμος δέχεται και έτσι ο Ήλιος σκύβει και την φιλάει. Μόλις λοιπόν λύνονται τα μάγια και η Ατμόσφαιρα ξυπνάει, το ζευγάρι παντρεύεται.

«Ο μαγικός αυλός», Γιούλα Μιχαήλ (βασισμένο στην όπερα του Μότσαρτ), Αθήνα: Εκδόσεις Διάπλαση, 2017

Σε ένα δάσος ζούσε ο Παπαγκένο, ένας άνθρωπος που μοιάζει με πουλί (έχει πούπουλα, κρατάει κλουβί και φλογέρα). Μια μέρα εμφανίστηκε ένας όμορφος πρίγκιπας, ο Ταμίνο. Μόλις τον είδε η βασίλισσα την Νύχτας ενθουσιάστηκε και του ζήτησε να ελευθερώσει την κόρη της Παμίνα από έναν τύραννο που την κρατάει. Ο πρίγκιπας δέχτηκε και η βασίλισσα έστειλε μαζί του και τον Παπαγκένο στον οποίον έδωσε μερικά ασημένια κουδουνάκια, ενώ στον πρίγκιπα έδωσε έναν μαγικό αυλό.

Ξεκίνησαν την αποστολή τους, όμως σύντομα ο Παπαγκένο ξεχάστηκε χαζεύοντας και έχασε τον Ταμίνο. Ο Ταμίνο έχοντας μείνει μόνος του αποφάσισε να παίξει τον μαγικό αυλό και τότε όλα τα άγρια ζώα (τίγρης, λιοντάρι, αρκούδα, λύκος) πλησίασαν για να τον ακούσουν. Παράλληλα, ο Παπαγκένο βρήκε τυχαία την Παμίνα όμως για να την ελευθερώσει έπρεπε να αποσπάσει την προσοχή του φύλακα με κάποιον τρόπο. Για να το καταφέρει αυτό άρχισε να τραγουδάει με τέτοιο τρόπο που μάζεψε τον φύλακα, τοποθέτησε πάνω του τα καμπανάκια και τον κλείδωσε στην φυλακή. Αφού κατάφεραν να το σκάσουν, ο Παπαγκένο έπαιξε φλογέρα και τότε άκουσε τον μαγικό αυλό του Ταμίνο και έτσι βρέθηκε ο ένας με τον άλλον. Ξαφνικά όμως, εμφανίστηκε ο βασιλιάς, ο οποίος τους ανακοίνωσε ότι για να μπορέσει να παραμείνει ο Ταμίνο μαζί με την Παμίνα θα πρέπει να περάσει κάποιες δοκιμασίες. Στις δοκιμασίες αυτές συμμετέχει και ο Παπαγκένο καθώς του υπόσχονται πως αν συμμετέχει θα συναντήσει την γυναίκα που θα αγαπήσει.

Η πρώτη δοκιμασία έλαβε μέρος σε έναν σκοτεινό ναό, όπου τους σκέπασαν τα μάτια με μαντήλι για να μην βλέπουν. Στο μεταξύ η βασίλισσα ζήτησε εξοργισμένη από την Παμίνα να σκοτώσει τον βασιλιά, εκείνη όμως δεν μπόρεσε να το κάνει.

Για την δεύτερη δοκιμασία, τους μετέφεραν σε έναν άλλο ναό και ο όρος που είχαν ήταν να μην μιλήσουν καθόλου. Κατά την διάρκεια αυτής, ο Ταμίνο έπαιξε τον μαγικό αυλό και τότε η Παμίνα έτρεξε κοντά του. Ο Ταμίνο όμως δεν μπορούσε να της μιλήσει λόγω της δοκιμασίας και η Παμίνα απογοητεύτηκε νομίζοντας πως δεν την αγαπάει πια.

Τέλος, στην τρίτη δοκιμασία δεν συμμετείχε ο Παπαγκένο αλλά το ζευγάρι (Ταμίνο και Παμίνα). Έπρεπε να περάσουν δυο σπηλιές. Η πρώτη σπηλιά είχε φωτιά και η

δεύτερη έναν επικίνδυνο καταρράκτη. Το ζευγάρι τα κατάφερε οπότε πλέον μπορούσαν να παντρευτούν. Αντίθετα ο Παπαγκένο ήταν δυστυχισμένος καθώς δεν βρήκε την αγάπη. Τότε τρία παιδιά τον συμβούλευσαν να παίξει φλογέρα μήπως εμφανιστεί η αγαπημένη του. Έτσι κι έγινε. Το ζευγάρι παντρεύτηκε και έκανε παιδιά (παπαγκενάκια).

«Η Τερεζούλα –Τοσήδούλα», Τζάννι Ροντάρι Απόδοση: Δότση Δήμητρα, Αθήνα: Εκδόσεις Κέδρος, 2017

Κεφάλαιο: Ο πρίγκιπας Μπουμπούνας

Ο πρίγκιπας Μπουμπούνας, πάει ως αρχηγός της μεραρχίας στον πόλεμο και εκεί τον πιάνουν οι εχθροί και τον κλείνουν στη φυλακή. Κοιτάζοντας έξω από τα κάγκελα βλέπει μια κοπέλα και αρχίζει να κλαίει. Η κοπέλα είναι η Ρόζα που την κρατάει αιχμάλωτη ένας κακός μάγος με σκοπό να την παντρευτεί. Ο πρίγκιπας της υπόσχεται «Η μοίρα σου θα είναι και δική μου. Θα γυρίσουμε στο σπίτι μας και θα σε παντρευτώ». Ο πρίγκιπας προσπαθεί να βρει έναν τρόπο να βγει από την φυλακή και να νικήσει τον μάγο, όμως δεν μπορεί να σκεφτεί τίποτα. Από την άλλη όμως, η Ρόζα αποφασίζει να μπει στο εργαστήριο του μάγου και να βρει το ‘Μεγάλο Βιβλίο με τις Μαγείες’. Αφού το βρίσκει, μαθαίνει απέξω το ξόρκι για έξοδο από φυλακή (120 μεγάλες λέξεις) και πηγαίνει στη φυλακή όπου το μαθαίνει στον πρίγκιπα.

Όταν ο πρίγκιπας ελευθερώνεται, βρίσκονται σε μια άμαξα με άλογα. Ο μάγος όμως τρέχει από πίσω τους με μια άμαξα που την οδηγεί μια τίγρης και διαβάζοντας ξόρκια από το βιβλίο του, τότε ρίχνει μια αστραπή που μεταμορφώνει τα άλογα σε σαλιγκάρια. Το ζευγάρι καταφέρνει να φτάσει στην όχθη ενός ποταμού και μπαίνει σε μια βάρκα. Ο μάγος όμως μεταμορφώνει τα κουπιά σε σκουλήκια οπότε αναγκάζονται να βουτήξουν στο νερό και να κολυμπήσουν ως την στεριά. Εκεί, τα δέντρα ζωντανεύουν και τους περικυκλώνουν. Ξαφνικά όμως το βιβλίο του μάγου πέφτει στο νερό και τα ξόρκια σταματάνε. Το ζευγάρι έτσι καταφέρνει να ξεφύγει και να παντρευτεί.

Κεφάλαιο: Η Βασιλοπούλα Χαρά

Η βασιλοπούλα είναι ένα πολύ ζωντανό παιδί . Μια νύχτα η δασκάλα της την ξυπνάει και της λέει πως πρέπει να το σκάσουν γιατί ο δούκας επαναστάτησε και πήρε τον θρόνο και κινδυνεύουν να τις συλλάβουν. Φεύγουν και κρύβονται στο δάσος, ώσπου τρία χρόνια μετά, ψάχνουν την βασιλοπούλα για να επιστρέψει στο θρόνο ως βασίλισσα. Η Χαρά επιστρέφει, όμως ο πρωθυπουργός της χώρας της ανακοινώνει πως θα πρέπει να παντρευτεί και να δώσει έναν διάδοχο στο θρόνο. Η Χαρά βάζει έναν όρο: «θα παντρευτώ εκείνο το παλικάρι που θα με κάνει να μην γελάσω σαν μου εξομολογηθεί την αγάπη του».

Εμφανίζονται πολλοί υποψήφιοι, των οποίων όμως οι εξομολογήσεις κάνουν την Χαρά να γελάει και να τους ειρωνεύεται. Ξαφνικά, ανάμεσα τους, η Χαρά πρόσεξε ένα χωριατόπαιδο που δεν είχε γελάσει καθόλου όλη την ώρα. Ζητάει να μάθει ποιος είναι και ο πρωθυπουργός της λέει πως είναι ανάπηρος πολέμου. Όταν φτάνει η σειρά του, εκείνος της μιλάει για τον πόλεμο, τις μάχες, τους νεκρούς, τα βάσανα και όλα όσα συνέβησαν τον καιρό που εκείνη έλειπε. Αμέσως η Χαρά καταλαβαίνει πως αυτός είναι ο εκλεκτός της καρδιάς της και αποφασίζει να τον παντρευτεί.

«Το κορίτσι με την κορδέλα», Αν Μπυγκέ, Βάλερ Σταρασέλσκι, Πάτρα: Εκδόσεις Κόκκινη Κλωστή Δεμένη, 2016.

Η Μαρίζα είναι ένα κορίτσι 11 ετών που δεν έχει βγει ποτέ από το αρχοντικό που δουλεύει ως υπηρέτρια. Μια μέρα βρίσκει έναν παράξενο σπόρο και τον φυτεύει στον μικρό κήπο στην αυλή. Μετά από λίγο καιρό φυτρώνει ένα περίεργο φυτό το οποίο σιγά σιγά φτάνει μέχρι την κορυφή της μάντρας. Η Μαρίζα σκαρφαλώνει και στην άλλη πλευρά ένα χειμωνιάτικο τοπίο και ένα αγόρι την χαιρετάει και της λέει «με λένε Πέτερ. Εσένα;». Πριν προλάβει να του απαντήσει την φωνάζουν και τρέχει πάλι μέσα.

Την επόμενη μέρα, σκαρφαλώνει ξανά και βλέπει αυτή την φορά ένα ανοιξιάτικο τοπίο. Ο Πέτερ είναι και πάλι εκεί και της δίνει ένα λουλούδι. Όμως για άλλη μια φορά την φωνάζουν και δεν προλαβαίνει να συστηθεί. Κάνει άλλη μια προσπάθεια την επόμενη μέρα. Αυτή τη φορά, το τοπίο είναι καλοκαιρινό (οι άνθρωποι θερίζουν), με βιασύνη λέει το όνομα της και τρέχει στη δουλειά όπου την καλούν.

Αναπάντεχα την επόμενη μέρα, το φυτό έχει κοπεί. Η Μαρίζα μόλις το αντικρίζει αρχίζει να κλαίει και τότε ακούει τον Πέτερ πίσω από τον φράχτη: «Μην κλαις. Είσαι τόσο όμορφη όταν χαμογελάς. Εγώ όταν μεγαλώσω θα γίνω ζωγράφος. Θα φτιάξω το πορτρέτο σου και θα γίνεις πολύ διάσημη». Πριν φύγει της δίνει μια κορδέλα με ένα μαργαριτάρι.

Πολλά χρόνια μετά, η Μαρίζα βγαίνει στην πόλη για δουλείες και τυχαία βλέπει τον Πέτερ ο οποίος κουβαλάει κάποια σύνεργα ζωγραφικής. Εκείνος την αναγνωρίζει αμέσως χάρη στην κορδέλα της. Οι νέοι παντρεύονται και ο Πέτερ γίνεται διάσημος πουλώντας τα πορτρέτα της Μαρίζας.

2.1.2 Παραμύθια που η δοκιμασία οδηγεί σε ευτυχισμένο τέλος

«Του φεγγαριού η κόρη», Μαρία Σούμπερτ, Αθήνα: Εκδόσεις Διάπλαση, 2013

Ένας αγρότης, που κάνεις δεν του έδινε σημασία, είναι ερωτευμένος με το φεγγάρι. Μια μέρα, εμφανίστηκε μια σκάλα από το φεγγάρι και κατέβηκε κοντά του μια όμορφη κοπέλα. Εκείνος ήθελε να μάθει ποια είναι, όμως η κοπέλα του είπε πως δεν κάνει να μάθει ποτέ το όνομα της. Ύστερα του είπε «Να με ψάξεις μετά από τρεις άσπρες κορυφές και χιλιάδες πράσινες», ανέβηκε πάλι τη σκάλα και εξαφανίστηκε.

Ο αγρότης αμέσως ξεκίνησε να την ψάχνει. Έλιωσε 3 ζευγάρια παπούτσια περπατώντας, πέρασε από σπηλιές, από λίμνες, από δάση και από βουνά και τελικά την βρήκε. Μόλις έφτασε κοντά της, τα μάγια που την κρατούσαν δεμένη με το φεγγάρι λύθηκαν. Μαζί κατέβηκαν την σκάλα για να γυρίσουν πίσω και για να μην χάσει ξανά την αγαπημένη του, ο αγρότης έκαψε τη σκάλα. Είχαν γλέντια και χαρές.

«Η γοργόνα που βγήκε στη στεριά», Αγγελική Δαρλάση, Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο, 2017

Ένας φωτορεπόρτερ σε μια θαλάσσια εξερεύνηση βλέπει μια γοργόνα και την φωτογραφίζει. Αμέσως πολύς κόσμος βγαίνει με την βάρκα του στην θάλασσα με σκοπό να την δει από κοντά. Ένας από αυτούς είναι ένας νεαρός, ο οποίος με το που

βλέπει την γοργόνα την ερωτεύεται. Ο νέος άρχισε να παίρνει συχνά την βάρκα του και να βγαίνει στη θάλασσα για να την συναντήσει, ώσπου σκέφτηκε να βρει έναν τρόπο για να μπορούν να ζήσουν μαζί. Αρχικά, έφτιαξε στο σπίτι του μια πισίνα, όμως ήταν πολύ μικρή για τη γοργόνα. Ύστερα για να είναι πιο άνετα την μετέφερε σε ένα ενυδρείο. Όμως ούτε κι αυτό λειτούργησε. Η γοργόνα ήταν δυστυχισμένη σε τόσο μικρό χώρο.

Με βαριά καρδιά ο νέος επέστρεψε την γοργόνα στην θάλασσα. Η γοργόνα όμως δεν μπορούσε να τον ξεχάσει και ήταν πολύ δυστυχισμένοι ο ένας μακριά από τον άλλον. Η λύση βρέθηκε όταν ο νεαρός σκέφτηκε να φτιάξει έναν φάρο. Δούλεψε πολύ σκληρά και χρειάστηκε πολλές μέρες, ώσπου κατάφερε να φτιάξει τον φάρο. Ο νέος λοιπόν πήγε να ζήσει εκεί κοντά στη γοργόνα του. Έζησαν μαζί ευτυχισμένοι.

«Η Φιδογέννητη βασιλοπούλα και άλλα παραμύθια», Μαρία Μαμαλίγκα, Αθήνα: Εκδόσεις Εστία, 1998.

Μια βασίλισσα που δεν μπορούσε να κάνει παιδιά, έκανε συμφωνία με μια μάγισσα. Γέννησε μια κόρη, με μάτια φιδίσια και φόρεμα κολλημένο στο δέρμα της από λέπια φιδιού. Σε αντάλλαγμα η μάγισσα ζήτησε να πάρει την υγεία της βασίλισσας. Μόλις λοιπόν γεννήθηκε το κορίτσι, η βασίλισσα πέθανε. Μεγαλώνοντας η βασιλοπούλα συνάντησε διάφορες μάγισσες που της έδειξαν τα κόλπα τους.

Μια μέρα ζήτησε από τον βασιλιά να βγάλει διάταγμα που να λέει «Όποιος νομίζει ότι είναι άξιος να μου παραβγεί στο τόξο, να έρθει να τον γνωρίσω. Όποιος φτάσει εδώ χωρίς να το αξίζει, θα χάσει τη ζωή του». Μόλις όμως έβγαλε το διάταγμα, ο βασιλιάς πέθανε.

Θεωρώντας εύκολη την αποστολή, πολλοί νέοι εμφανίστηκαν. Η βασιλοπούλα λοιπόν διοργάνωνε χορούς με σκοπό να βρει αυτόν που θα την εντυπωσιάσει. Όποιος νέος της προκαλούσε εντύπωση, τον έπαιρνε στο δάσος για χορό και αφού όλο το βράδυ χόρευε και κουραζόταν, το πρωί έχανε στο τόξο και η βασιλοπούλα έδινε εντολή να τον αποκεφαλίσουν. Τα κεφάλια αυτά των νέων γίνονταν πέτρες που σιγά σιγά σχημάτισαν τη μορφή ενός βασιλιά. Η χώρα ερήμωσε.

Ένας νεαρός ξυλοκόπος, αποφασισμένος να βάλει τέλος σε αυτή την κατάσταση αποφάσισε να συμμετάσχει στη δοκιμασία. Αφού πρώτα έμαθε από τα πουλιά να χορεύει, πήγε στο χορό. Εκεί, χορεύοντας παρέσυρε τη βασιλοπούλα στην πόρτα του παλατιού και με ένα ασημένιο μαχαίρι έσκισε το φόρεμα της και ξεπρόβαλλε το φιδίσιο της δέρμα, ύστερα έσκισε και το δέρμα αυτό και φάνηκε μια χαμογελαστή κοπέλα. Άρχισαν να χορεύουν και κατάλαβε πως είχε κερδίσει την δοκιμασία. Τα κεφάλια- πέτρες έγιναν ξανά οι νέοι που ήταν πριν και έζησαν όλοι ευτυχισμένοι.

«Το αρχοντόπουλο που έγινε πύργος», Σοφία Μαντούβαλου, Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη, 2012

Σε ένα πυργόσπιτο στην Μάνη γεννιέται ένα κορίτσι. Τρεις νεράιδες επισκέπτονται την Αρχοντοκόρη Ηλιόχαρη και η κάθε μία της κάνει από μία ευχή - δώρο (ομορφιά, έξυπνη καρδιά και να ζήσει δίπλα σε ένα καλό, όμορφο και δυνατό παλικάρι). Ξαφνικά εμφανίζεται απρόσκλητη η ξωτική και καταριέται την Αρχοντοκόρη λέγοντας «Όποιο παλικάρι σ'αγαπήσει, να πετρώσει. Το αρχοντόπουλο, πυργόπουλο να γίνει». Ο μόνος τρόπος να λυθούν τα μάγια είναι να γκρεμιστεί ο πύργος από πόνο και να ξαναχτιστεί με αγάπη.

Όταν η Αρχοντοκόρη γίνεται 20 χρονών, της λένε για την κατάρα και της απαγορεύουν να βγαίνει έξω με το φως της μέρας. Εκεί κοντά τριγυρνάει και ένα αρχοντόπουλο που ψάχνει να βρει και να παντρευτεί μια κοπέλα με φουστάνι με όλα της της γης τα λουλούδια και όλα τα άστρα του ουρανού. Κουρασμένο το Αρχοντόπουλο πέφτει να κοιμηθεί και όταν η Ηλιόχαρη τυχαία τον βλέπει να κοιμάται, τον ερωτεύεται. Όταν το Αρχοντόπουλο ξυπνάει, ψάχνει παντού να βρει την κοπέλα αλλά δεν τα καταφέρνει. Κάποια στιγμή που φτάνει στο σπίτι της, οι γονείς της του λένε πως δεν έχουν κόρη. Όμως το Αρχοντόπουλο την βλέπει και τότε εκείνη του λέει «Μην με αγαπήσεις, θα γίνεις πύργος», αλλά είναι ήδη αργά και το Αρχοντόπουλο μεταμορφώνεται σε πύργο.

Η Ηλιόχαρη αποφασίζει να μείνει στον πολεμόπυργο και να τον φροντίζει. Μια μέρα αποφασίζει να γκρεμίσει τον πύργο ώστε να εκπληρώσει την κατάρα ξαναχτίζοντας τον, όμως δεν τα καταφέρνει. Αργότερα, πειρατές απαγάγουν την Ηλιόχαρη και ο πολεμόπυργος φεύγει από τα θεμέλια του για να πάει να την ψάξει. Στο ταξίδι του

όμως του λένε πως η Αρχοντοκόρη δεν ζει πια και τότε ο πύργος σπάει και σωριάζεται κάτω σε πολλά μικρά κομμάτια.

Η Ηλιόχαρη όμως είναι ζωντανή και μόλις ξεφεύγει από τους πειρατές, μαθαίνει για τον πύργο της. Ψάχνει παντού για να τον βρει και όταν τον βρίσκει στην Μάνη τον χτίζει σιγά σιγά ξανά. Τότε το Αρχοντόπουλο παίρνει πάλι την κανονική του μορφή και «επεράσασι καλά, όλο γέλια και χαρές και ξεφαντωσές καλές».

«Η Σκιά της Πριγκίπισσας», Π. Τιές, Κ. Μερλέν, Αθήνα: Εκδόσεις Κάστωρ, 2001

Η πριγκίπισσα Κασσιόπη αγοράζει έναν σκλάβο από το σκλαβοπάζαρο, τον Σενεγάλη και εκείνος την υπηρετεί για χρόνια. Όλο το βασίλειο αντιπαθεί την Κασσιόπη, όλοι εκτός από τον Σενεγάλη. 50 πρίγκιπες ήθελαν να την παντρευτούν όμως εκείνη δεν αγαπούσε κανέναν. Μάλιστα μια μέρα λέει στον Σενεγάλη: «εσύ δεν έχει δικαίωμα να αγαπάς». Παρ' όλα αυτά, εκείνος συνεχίζει να την αγαπάει και να την φροντίζει (την βοηθάει να βάλει τα γοβάκια της και της χαϊδεύει τα πόδια της).

Ξαφνικά μια μέρα η πριγκίπισσα χάνει τη σκιά της. Κανείς δεν μπορεί να καταλάβει πως συνέβη αυτό και όλοι στρέφονται εναντίον της: οι πρίγκιπες φεύγουν και ο λαός την κατηγορεί ότι είναι μάγισσα. Ο μόνος που μένει στο πλάι της είναι ο Σενεγάλης, ο οποίος συνεχίζει να την αγαπάει και να την υπηρετεί σιωπηλά.

Ένα βράδυ, η Κασσιόπη βλέπει τον Σενεγάλη να χορεύει κρυφά με τη σκιά της (μάλιστα παρατηρεί πως η σκιά και ο Σενεγάλης έχουν το ίδιο χρώμα) και ζητάει να της την δώσει πίσω. Ο Σενεγάλης της χαϊδεύει τα πόδια και τα μάγια λύνονται (η σκιά επιστρέφει στην πριγκίπισσα). Τότε ομολογούν την αγάπη τους ο ένας για τον άλλον και αποφασίζουν να φύγουν για κάποια άλλη χώρα όπου θα μπορούν να αγαπηθούν ελεύθερα.

«Σιρανό – Ο ποιητής με τη μεγάλη μύτη», Διασκευή: Ταϊ – Μαρκ Λε Ταν, Αθήνα: Εκδόσεις Μεταίχμιο, 2010

Ο Σιρανό είναι ένας ποιητής που όλοι τον κοροϊδεύουν για την μεγάλη του μύτη. Είναι όμως και πολύ έξυπνος, ετοιμόλογος και 'δυνατός στους καβγάδες'. Ο Σιρανό

είναι πολύ ερωτευμένος με την Ρωξάνη (ξαδέρφη του που αγαπάει κι αυτή την ποιήση). Η Ρωξάνη όμως είναι ερωτευμένη με τον Κριστιάν (έναν όχι ιδιαίτερα έξυπνο νέο που δεν ξέρει πως να της εξομολογηθεί την αγάπη του). Ο Σιρανό παρά τα αισθήματα του για την Ρωξάνη, αποφασίζει να βοηθήσει τον Κριστιάν, οπότε κρύβεται στον θάμνο και υπαγορεύει ψιθυριστά στίχους στον Κριστιάν για να τους πει στην Ρωξάνη.

Παράλληλα όμως υπάρχει άλλος ένας νέος που είναι ερωτευμένος με την Ρωξάνη, ο Γκις. Για να ξεφορτωθεί λοιπόν τον Σιρανό και τον Κριστιάν τους στέλνει στον πόλεμο. Προτού όμως φύγουν, ο Κριστιάν προλαβαίνει να παντρευτεί την Ρωξάνη.

Ο Σιρανό από το μέτωπο, στέλνει γράμματα στην Ρωξάνη εκ μέρους του Κριστιάν και μάλιστα πολεμάει στην θέση του (καθώς αυτός δεν τα καταφέρνει καλά). Κάποια στιγμή όμως, ο Κριστιάν απελπισμένος που η γυναίκα του στην πραγματικότητα δεν είναι ερωτευμένη με τον ίδιο, πέφτει στην μάχη και πεθαίνει και ο Σιρανό παρηγορεί την αγαπημένη του για τον θάνατο του.

Μετά από χρόνια, η Ρωξάνη ζει μόνιμα σε μοναστήρι όπου ο Σιρανό την επισκέπτεται συχνά. Όταν όμως μπλέκει σε έναν καβγά, μετά από ένα χτύπημα, ο Σιρανό χάνει την όραση του. Σε μια συζήτηση με την Ρωξάνη, εκείνη του διαβάζει το τελευταίο γράμμα του Κριστιάν, το οποίο ο Σιρανό ξέρει απέξω και τότε καταλαβαίνει ποιον αγαπούσε όλη της τη ζωή. Ο Σιρανό πεθαίνει στην αγκαλιά της ευτυχισμένος.

«Το χρυσό Αρισμαρί» , Κέλλυ Σταμουλάκη, Αθήνα: Εκδόσεις Διάπλαση, 2017

Η Ραλλού είναι μια πολύ κακομαθημένη νεράιδα. Για να πάψει να συμπεριφέρεται έτσι, η σοφή νεραΐδα την καταριέται κάθε φορά που κλαίει αντί για δάκρυα να τρέχουν μαργαριτάρια, «μέχρι να βρεθεί ένα παλικάρι που δεν θα την αγαπήσει για τα πολύτιμα πετράδια της».

Η Ραλλού από τη στεναχώρια της χάνει τη φωνή της και φεύγει κλαίγοντας, αφήνοντας πίσω της μονοπάτι από μαργαριτάρια. Το μονοπάτι αυτό ακολουθεί ο Καβουράκιος (έμπορος πολύτιμων λίθων), ο οποίος ενημερώνει την Ραλλού πως θα φυλάει αυτός τα μαργαριτάρια της. Παράλληλα, ο ηλικιωμένος και άρρωστος

Ισίδωρος ζητάει από τον Καβουράκια να δώσει δουλειά στον γιο του Πετρή. Ο Καβουράκιας φοβούμενος πως ο Πετρήs θα του κλέψει τα μαργαριτάρια, θέλει να τον διώξει και έτσι ως δικαιολογία στέλνει τον Πετρή να βρει το πιο σπάνιο βότανο, το χρυσό Αρισμαρί, για να γιατρέψει τον πατέρα του.

Ο Πετρήs ξεκινάει την περιπέτεια του, μαζί με τον φίλο του Στέργιο. Στον δρόμο τους συναντούν ένα παγιδευμένο ελάφι και το ελευθερώνουν. Το ελάφι τους καλεί στο σπίτι της Ραλλούς ως ένδειξη ευγνωμοσύνης και εκεί ο Πετρήs και η Ραλλού ερωτεύονται. Ο Πετρήs μάλιστα δεν νοιάστηκε καθόλου για τα πετράδια της Ραλλούς. Για να συνεχίσει την αναζήτηση του, η Ραλλού δίνει στον Πετρή ένα ρουμπινένιο φυλαχτό για να τον προστατεύει.

Στο ταξίδι περνάνε από το δηλητηριώδες δάσος όπου αντιμετωπίζουν πολλούς κινδύνους και κινδυνεύει η ζωή τους. Αφού βγαίνουν από εκεί, συναντούν διάφορες παγίδες (που έχει βάλει στον δρόμο τους επίτηδες ο Καβουράκιας). Τα ζώα όμως (οι φίλοι της Ραλλούς) τους βοηθάνε να ξεφύγουν. Τέλος, ο Πετρήs χρησιμοποιεί το φυλαχτό και έτσι φτάνει στο χρυσό Αρισμαρί. Γυρνάει πίσω και μαζί με την Ραλλού φτάνει στο σπίτι του πατέρα του, τον οποίο και προλαβαίνει να σώσει. Όλοι ζουν ευτυχισμένοι («χαρές και πανηγύρια»).

«Η αγάπη της Μυρμηγκίνας για τον Τζίτζικα», Γιώργος Μπουμπούσης, Αθήνα: Εκδόσεις Ελληνοεκδοτική, 2011

Όλα τα μυρμήγκια μαζεύουν τροφή για τον χειμώνα, όταν η Λαμπρινή η Μυρμηγκίνα ακούει για πρώτη φορά τον Τζίτζικα να τραγουδάει και ενθουσιάζεται. Όλοι της λένε να συνεχίσει τη δουλειά της ώσπου ο Τζίτζικας της μιλάει και προθυμοποιείται να την βοηθήσει. Καταλήγουν να πάνε μαζί βόλτα. Όμως όσο λείπουν, η φωλιά των μυρμηγκιών δέχεται επίθεση από σφήκες και όλοι ψάχνουν την Μυρμηγκίνα.

Την επόμενη μέρα, ο Τζίτζικας την βλέπει και της φωνάζει από μακριά «ραντεβού το βράδυ για να δούμε το φεγγάρι». Όταν νυχτώνει, η Λαμπρινή βρίσκει ευκαιρία να φύγει από την φωλιά στέλνοντας ένα κουνούπι να αποσπάσει την προσοχή του φύλακα. Μετά από πολύ ώρα που η Λαμπρινή επιστρέφει συνειδητοποιεί πως την έψαχναν και έχουν ειδοποιήσει τους φρουρούς. Η βασίλισσα ορίζει δικαστήριο για

την Λαμπρινή και εκείνη αποφασίζει να φύγει και να ζήσει με τον Τζίτζικα (φτιάχνουν δική τους φωλιά σε μια κολοκύθα).

Ο καιρός περνάει και έρχεται φθινόπωρο και η Λαμπρινή επιστρέφει στη φωλιά των μυρμηγκιών για να ζητήσει φαγητό. Εκεί της δίνουν την ευκαιρία να επιστρέψει αλλά μόνη της χωρίς τον Τζίτζικα. Η Λαμπρινή δεν το δέχεται και γυρνάει στον αγαπημένο της. Πετάνε μαζί μακριά και στη θέση του σπιτιού τους φυτρώνει ένα λευκό ρόδο.

«Η υπόσχεση του πρίγκιπα», Βασίλης Κουτσιάρης, Πάτρα: Εκδόσεις Κόκκινη Κλωστή Δεμένη, 2017.

Δύο αμάξια (ένα μπλε και ένα κόκκινο), γνωρίζονται στη βιτρίνα ενός καταστήματος. Υπόσχονται να μην χωρίσουν ποτέ: «Μια μέρα θα ζήσουμε μαζί στον δικό μας πύργο. Σ' το υπόσχομαι! Από σήμερα κιόλας θα γίνεις η Πριγκιπέσα μου» «Κι εσύ ο πρίγκιπας μου». Μια μέρα όμως η Πριγκιπέσα πωλείται. Λίγο αργότερα πωλείται και ο πρίγκιπας. Στο μεταξύ, ο Στάθης (ο γιος της οικογένειας που αγόρασε τον πρίγκιπα), ακούει το αυτοκίνητο να μιλάει. Δεν τον πιστεύει όμως κανείς.

Ο καιρός περνάει, ώσπου μια μέρα ο Πρίγκιπας ενώ είναι παρκαρισμένος βλέπει την Πριγκιπέσα να περνάει από δίπλα του. Ανάβει την μηχανή, κορνάρει δίπλα της στο φανάρι αλλά ξαφνικά μένει στην μέση του δρόμου και χάνει την αγαπημένη του. Περνάνε χρόνια και ο Πρίγκιπας κάνει την τελευταία του βόλτα πριν τον αποσύρουν. Εκεί, στην μάντρα με τα μεταχειρισμένα αυτοκίνητα, βρίσκει επιτέλους την αγαπημένη του. Για να μην τους ξαναχωρίσουν ποτέ, αποσυνδέουν όλα τα καλώδια τους και τις μπαταρίες τους και ζουν πλέον ευτυχισμένοι ο ένας δίπλα στον άλλον.

«Αστροζαχαρένια Ιστορία», Δάφνη Υακίνθου, Αθήνα: Εκδόσεις Οσελότος, 2012

Στην χώρα Πανταποτέ, σε ένα παλάτι με παιχνίδια, ζει μια μπαλαρίνα, η Αστροζαχαρένια. Με το μαγικό της γλειφιτζούρι ζωντανεύει όλα τα παιχνίδια. Παράλληλα, ο Μπαμπολίνο (ένας κλόουν) οδηγείται από την μαγική του πυξίδα στο παλάτι. Η πυξίδα του δείχνει προς την κατεύθυνση που βρίσκεται αυτό που μπορεί

να μας κάνει ευτυχισμένους. Βλέποντας το παλάτι, ρωτάει έναν γίγαντα ποιος μένει εκεί. Ο γίγαντας όμως τον προειδοποιεί: «Αν αυτή γυρεύεις, κάλλιο είναι να χαθείς. Αν θυμώσει θα διατάξει τα παιχνίδια να σε κλείσουν σε κλουβί».

Παρά τις προειδοποιήσεις όμως, ο Μπαμπολίνο με το που βλέπει την Αστροζαχαρένια εντυπωσιάζεται («Θα πήγαινα μέχρι την άκρη του κόσμου γι' αυτήν») και αρχίζει να της τραγουδά λέγοντας της «θέλω να είμαι κοντά σου και να μη σε αποχωριστώ ποτέ, αρκεί να μ' αγαπάς κι εσύ λιγάκι». Η Αστροζαχαρένια αδιαφορεί και διατάζει τα παιχνίδια να τον κλείσουν σε κλουβί «ώσπου να μάθει ότι εγώ ποτέ δεν θα μπορούσα ν' αγαπήσω έναν μπουνταλά παλιάτσο».

Ο Μπαμπολίνο κλαίει απαρνηγώρηντος και η Σελήνη που τον βλέπει τον λυπάται και θέλει να τον βοηθήσει. Τραγουδάει λοιπόν έναν σκοπό και εμφανίζονται 5 νότες σαν μικρές νεράιδες. Η μία νότα, η Οντριλίν, κλέβει το κλειδί από τον φύλακα που κοιμάται και ζητώντας για αντάλλαγμα ένα φιλί από τον Μπαμπολίνο τον ελευθερώνει.

Ο Μπαμπολίνο συνεχίζει την προσπάθεια του να είναι με την Αστροζαχαρένια. Ξεκινάει να βρει την Βάγια Μάγια (μία σοφή γριά) για να ζητήσει τη συμβουλή της. Εκείνη τον συμβουλεύει να βρει την δαχτυλήθρα της Αστροζαχαρένιας (που την αγαπάει πολύ) την οποία έχασε στη σπηλιά του δράκου και εκείνος δεν της την επιστρέφει. Η Αστροζαχαρένια στέλνει τα παιχνίδια για να την φέρουν πίσω, όμως ο δράκος τα παγώνει και τα φυλακίζει.

Έχοντας μάθει όλα αυτά, ο Μπαμπολίνο ξεκινάει για τη σπηλιά στην οποία φτάνει με μεγάλες δυσκολίες. Τα πόδια του βουτάνε μέσα στο χιόνι και τρέμει από το κρύο. Οι φεγγαρονότες δεν τον ακολουθούν μέσα στη σπηλιά και ο κλόουν βγάζει το ξύλινο σπαθί του για να αντιμετωπίσει τον δράκο. Ο δράκος ξυπνάει και όταν ο Μπαμπολίνο του εξομολογείται τον λόγο που βρίσκεται εκεί, αρχίζει να κλαίει. Του δίνει την δαχτυλήθρα και αρχίζει να λιώνει από τη ζεστασιά στη ψυχή του.

Οι νότες μεταφέρουν τον Μπαμπολίνο στην Αστροζαχαρένια και της λέει «θα ήθελα πολύ να με αγαπήσεις αλλά τώρα καταλαβαίνω ότι δεν μπορείς να αγαπήσεις τίποτε άλλο εκτός από τη δαχτυλήθρα σου». Ξεκινάει να φύγει και της δίνει δώρο τη πυξίδα του. Μόλις η Αστροζαχαρένια την κοιτάει βλέπει το βέλος της να δείχνει τον

Μπαμπολίνο και καταλαβαίνει πως αυτός θα την κάνει ευτυχισμένη. Για να του αποδείξει την αγάπη της πετάει τη δαχτυλήθρα στη λίμνη και ζούνε αυτοί καλά.

2.2 Η δοκιμασία του ήρωα μέσα στον γάμο

«Ο πρίγκιπας με τα τρία πεπρωμένα», Εύη Παπαδοπούλου, Βασίλης Χρυσικόπουλος, Αθήνα: Εκδόσεις Μάρτης, 2017

Όταν ο Φαραώ έκανε έναν γιο, ήρθαν οι 7 Αθώρ (σεβάσμιες και τρομερές θεές) και μόλις είδαν το παιδί είπαν «ο θάνατος του θα έρθει από κροκόδειλο, φίδι ή σκύλο». Ο Φαραώ για να προστατεύσει τον γιο του έκτισε ένα πέτρινο σπίτι στην έρημο για να ζήσει ο πρίγκιπας για πάντα εκεί. Όμως ο πρίγκιπας ήταν δυστυχισμένος. Όταν μια μέρα είδε από το παράθυρο του έναν άνθρωπο με έναν σκύλο ζήτησε να φέρουν και σε αυτόν έναν. Ο πατέρας του μην μπορώντας να τον βλέπει δυστυχισμένο, του έκανε τη χάρη.

Αργότερα, όταν ο πρίγκιπας μεγαλώνει, εκφράζει την επιθυμία του να φύγει και να ανακαλύψει τον κόσμο. Ο πατέρας του και πάλι δεν του χαλάει χατίρι και του το επιτρέπει. Ταξιδεύοντας, φτάνει σε μια χώρα που λέγεται Ναχαρίνα. Εκεί μαθαίνει πως ο βασιλιάς ψάχνει σύζυγο για την κόρη του, «εκείνον που θα ξεχώριζε για την ανδρεία του». Η δοκιμασία ήταν η εξής: όποιος έφτανε πηδώντας ψηλά στο παράθυρο της βασιλοπούλας (35 μέτρα από το έδαφος), θα την παντρευόταν.

Η πριγκίπισσα είδε τον πρίγκιπα και τον ξεχώρισε από τους υπόλοιπους νέους, για αυτό παρακάλεσε τους θεούς να τον βοηθήσουν. Εκείνοι όντως τον βοήθησαν και κατάφερε να φτάσει στο παράθυρο της. Παρά το γεγονός όμως ότι κέρδισε στην δοκιμασία, ο βασιλιάς μη γνωρίζοντας ότι είναι πρίγκιπας, αρνήθηκε να του δώσει το χέρι της κόρης του και διέταξε να τον σκοτώσουν. Η πριγκίπισσα ακούγοντας το αυτό ορκίστηκε να πεθάνει αν τον σκοτώσουν οπότε και ο βασιλιάς του έδωσε μια ευκαιρία (να τον γνωρίσει καλύτερα). Το ζευγάρι τελικά παντρεύτηκε.

Μετά τον γάμο, ο πρίγκιπας εκμυστηρεύτηκε στη γυναίκα του τα πάντα για την κατάρα. Εκείνη του ζήτησε να σκοτώσει τον σκύλο του αλλά εκείνος αρνήθηκε

καθώς «είχε άπειρες φορές την ευκαιρία να με σκοτώσει». Προκειμένου να τον προστατεύσει και από την πιθανότητα να του επιτεθεί κάποιο φίδι, η πριγκίπισσα έβαλε στο δωμάτιο 2 κούπες (μία με κρασί και μία με μπύρα). Έτσι λοιπόν όταν το φίδι ήρθε, γεύτηκε το αλκοόλ και ζαλίστηκε με αποτέλεσμα η πριγκίπισσα να προλάβει να το σκοτώσει.

Στη συνέχεια, μια μέρα που ο πρίγκιπας βγήκε βόλτα με τον σκύλο του στην όχθη, άκουσε μια βροντερή φωνή να λέει «εγώ είμαι το πεπρωμένο σου». Τρομαγμένος βούτηξε στο ποτάμι όπου και τον άρπαξε ο κροκόδειλος. Ο κροκόδειλος όμως ήταν πρόθυμος να τον ελευθερώσει με την προϋπόθεση ότι ο πρίγκιπας θα νικούσε το κακό πνεύμα. Αυτός πάλεψε μαζί του και το νίκησε και έτσι ο κροκόδειλος αντί να φάει τον πρίγκιπα, έφαγε τον σκύλο του. Αφού μετά από όλα αυτά νίκησε το πεπρωμένο του ο πρίγκιπας, το ζευγάρι γύρισε στην Αίγυπτο, όπου ακολούθησαν γιορτές και ένας διάδοχος.

«Ο βασιλιάς Αταξίδευτος», Νάνσυ Τρικαλλίτη, Έλενα Ζουρνατζή, Αθήνα: Εκδόσεις Καλειδοσκόπιο, 2013

Η βασίλισσα Ψάξε Δε θα Με Βρεις, ζητούσε συνεχώς από τον βασιλιά Αταξίδευτο να πάνε μαζί ένα ταξίδι, εκείνος όμως έβρισκε συνεχώς δικαιολογίες. Ένα πρωί η βασίλισσα με την δικαιολογία πως θα πάει στην πόλη, εξαφανίστηκε. Όταν το ίδιο βράδυ ο βασιλιάς έπεσε να κοιμηθεί άκουσε μια φωνή να λέει «Αν δεν διαβείς την Μεγάλη Πύλη τον εχθρό να βρεις να πολεμήσεις, τη βασίλισσα σου πια ποτέ δεν θα ξαναντικρίσεις. Σήκω πριν να είναι ήδη αργά, όλα πίσω ν' αφήσεις, μοχαχός σου να κινήσεις». Ο βασιλιάς ακούγοντας αυτά, ζήτησε αμέσως από τον υπηρέτη του να του φέρει το εκατοστό πρώτο κλειδί και τα ρούχα του και αμέσως ξεκίνησε.

Είδε την ανατολή και τη δύση 7 φορές χωρίς να κοιμηθεί καθόλου, ώσπου βρέθηκε σε ένα πυκνό δάσος. Εκεί πριν κοιμηθεί είδε ένα ελάφι δακρυσμένο που του ζήτησε βοήθεια γιατί το κυνηγούν. Ο βασιλιάς αμέσως το έκρυψε με το σώμα του και ως αντάλλαγμα για τη βοήθεια εκείνο του έδωσε τα μάτια του (για να βλέπει αυτό που κανείς δεν μπορεί να δει).

Συνεχίζοντας, ο βασιλιάς είδε την ανατολή και τη δύση άλλες 7 φορές ώσπου δίψασε. Συνάντησε ένα ποτάμι, μια λίμνη, και μια θάλασσα όμως σε όλα άκουσε μια

φωνή που τον απέτρεπε να πει νερό (π.χ. «Μια γουλιά μου αν σε φιλέσω, πια για πάντα θα στερέψω»). Όταν σκέφτηκε πως θα αντάλλαζε όλα τα πλούτη του για μια γουλιά νερό, τότε άκουσε το πηγάδι να τον καλεί να πιεί. Σκύβοντας όμως να πει νερό, πέφτει μέσα αλλά το πηγάδι δεν έχει πάτο. Πέφτοντας όλο και πιο πολύ, γδάρθηκε από τις πέτρες, βούτηξε σε λάσπες, πέρασα δίπλα από πλάσματα σκοτεινά κι αλλόκοτα, μύρισε πρωτόγνωρες μυρωδιές και άκουγε την καρδιά του που χτυπούσε δυνατά.

Κάποια στιγμή που ευχήθηκε να έβλεπε λίγο φως, θυμήθηκε τα μάτια του ελαφιού. Τότε φωτίστηκε η ψυχή του και βρέθηκε σε μια μυστήρια χώρα όπου όλα ήταν κρυστάλλινα. Ένα κρυστάλλινο πουλί τον κάλεσε να ανέβει στην πλάτη του και πέταξαν ψηλά μέχρι τον ήλιο. Ο βασιλιάς ρώτησε τον ήλιο που είναι η γυναίκα του αλλά δεν πήρε απάντηση (ο ήλιος βασίλευσε). Ύστερα, ρώτησε την Σελήνη αλλά και πάλι τίποτα (έλιωσε μέσα στη θάλασσα). Το πουλί άφησε τον βασιλιά έξω από ένα παλάτι και έφυγε.

Το βράδυ ο Αταξίδευτος είδε ένα νήμα να λαμπυρίζει στο σκοτάδι. Το ξετύλιξε και στην άκρη του είδε: ελάφι, ψάρι, όστρακο θαλασσινό, νούφαρο, κούπα με νερό, διάφανο κρύσταλλο, πολύχρωμο φτερό. Άρχισε να κλαίει και ένα δάκρυ έσταξε στην κούπα με το νερό. Τότε επιτέλους εμφανίστηκε η βασίλισσα λέγοντας «Εγώ ήμουν όλα αυτά που συναντούσες στον δρόμο σου... όμως η ζωή γλιστράει, σαν ελεύθερο νερό και ζητάει να ταξιδεύει πότε εκεί και πότε εδώ. Τώρα ξέρεις πως ο κόσμος είναι μεγάλος και μικρός και μονάχα αξίζει αν δεν είσαι μοναχός».

3 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στην παρούσα διπλωματική εργασία, μελετήθηκε το μοτίβο της δοκιμασίας του ήρωα στα σύγχρονα έντεχνα παραμύθια με σκοπό τον γάμο (ή το ευτυχισμένο τέλος). Εντοπίστηκαν και μελετήθηκαν διάφορα παραμύθια, τόσο Ελλήνων συγγραφέων όσο και συγγραφέων άλλων χωρών στα οποία ο βασικός ήρωας καλείται να ξεπεράσει κάποιου είδους δοκιμασία-δυσκολία. Σε κάποια παραμύθια, όπως παρουσιάστηκαν και παραπάνω, είναι εμφανής και ξεκάθαρη η δοκιμασία καθώς μπορεί να ανακοινώνεται ακόμα και στον ίδιο τον ήρωα ως τέτοια. Για παράδειγμα στο παραμύθι «Τα φτερά του δράκου» των Εστέρλ, Ντούγκινα,

Ντούγκιν, όπου ο πανδοχέας ανακοινώνει στον νέο πως για να παντρευτεί την κόρη του πρέπει να εκπληρώσει μια δοκιμασία (να φέρει τρία χρυσά φτερά του δράκου).

Σε κάποια άλλα παραμύθια όμως η δοκιμασία μπορεί να μην είναι τόσο εμφανής. Μπορεί να πρόκειται για κάποια δοκιμασία εσωτερική, δηλαδή δυσκολίες που πρέπει να ξεπεράσει ο ήρωας για να σώσει πρώτα από όλα τον εαυτό του ώστε βρίσκοντας τον εαυτό του να οδηγηθεί (ως μέρος της ευτυχίας του) και στον γάμο. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι το παραμύθι «Η καρδιά του βασιλιά» της Μαριβίτας Γραμματικάκη.

Κάτι ακόμα που παρατηρήθηκε είναι πως οι δοκιμασίες του ήρωα, στις περισσότερες περιπτώσεις προκύπτουν από κάποιον ανθρώπινο ή μαγικό παράγοντα. Για παράδειγμα, κάποιος βασιλιάς ή κάποια μάγισσα θέτουν την δοκιμασία με σκοπό να επιβεβαιωθεί αν ο ήρωας είναι κατάλληλος για τον γάμο. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν και δοκιμασίες που προκύπτουν από άλλους αστάθμητους παράγοντες ή κάποιες εκ φύσεως δυσκολίες ανάμεσα στο ζευγάρι. Τέτοια παραδείγματα αποτελούν τόσο «Η γοργόνα που βγήκε στη στεριά» της Αγγελικής Δαρλάση, όπου το ζευγάρι ανήκει σε διαφορετικό είδος (άνθρωπος και γοργόνα) και για αυτό πρέπει να ξεπεράσει τις αντικειμενικές δυσκολίες που οφείλονται σε αυτό το γεγονός (ο ένας ζει στην στεριά και ο άλλος στη θάλασσα) ώστε να ζήσουν μαζί, όσο και το παραμύθι «Η αγάπη της Μυρμηγκίνας και του Τζίτζικα» του Γιώργου Μπουμπούση, όπου και πάλι οι δύο ερωτευμένοι ανήκουν σε διαφορετικό είδος και δεν μπορούν να επιβιώσουν και να ζήσουν μαζί.

Επιπλέον, κάτι ακόμα που προκύπτει από την παρούσα μελέτη είναι το θέμα του γάμου και το πως αυτός παρουσιάζεται στα σύγχρονα παραμύθια. Όπως ήδη έχει αναφερθεί, τα παραμύθια αντλούν τα θέματα τους από την πραγματική ζωή και ένας από τους βασικούς τους στόχους είναι να ταυτιστεί ο αναγνώστης – ακροατής με τον ήρωα και να αισθανθεί πως δεν είναι ο μόνος που αντιμετωπίζει προβλήματα και δυσκολίες. Σκοπός αυτής της ταύτισης με τον ήρωα είναι να δημιουργήσει ένα αίσθημα αισιοδοξίας και ελπίδας στον αναγνώστη, ο οποίος βλέποντας πως εν τέλει ο ήρωας του παραμυθιού καταφέρνει να ξεπεράσει όλες τις δυσκολίες και να είναι ευτυχισμένος αισθάνεται πως κι αυτός αντίστοιχα μπορεί να τα καταφέρει.

Το ευτυχισμένο τέλος του ήρωα και γενικότερα του παραμυθιού συνοδεύεται από τα αρχαία κιόλας χρόνια με το γεγονός του γάμου των ηρώων. Αξίζει να αναφερθεί πως

ακόμα και στους αρχαίους μύθους αλλά και μετέπειτα στα λαϊκά παραμύθια , όπως προκύπτει από την μελέτη του Βασδέκη, το ζευγάρι αφού ξεπεράσει κάποιες δυσκολίες, οδηγείται σε ένα ευτυχισμένο τέλος που συμπληρώνεται από την τελετή του γάμου (Βασδέκης, 1995).

Παρ' όλα αυτά, σε πολλά από τα σύγχρονα παραμύθια (όπως και κάποια που παρουσιάστηκαν παραπάνω) παρατηρείται ότι ενώ ο ήρωας καλείται να ξεπεράσει κάποιες δοκιμασίες και το ζευγάρι καταφέρνει εν τέλει να είναι μαζί δεν καταλήγει απαραίτητως σε γάμο. Μπορεί αντί για γάμος να γίνει μια σύντομη αναφορά της χαράς και της ευτυχίας που πλέον βιώνει το ζευγάρι ή μια δήλωση πως κατάφεραν πλέον να ζήσουν μαζί και ευτυχισμένοι. Το γεγονός αυτό προφανώς οφείλεται στην γενικότερη αντίληψη της σύγχρονης κοινωνίας για τον γάμο, ο οποίος στις μέρες μας δεν αποτελεί τον βασικό σκοπό του ζευγαριού, ούτε είναι η τελετή του γάμου απαραίτητη για να είναι ένα ζευγάρι ευτυχισμένο. Πλέον μια μεγάλη πλειοψηφία των νέων ζευγαριών επιλέγει να ζήσει μαζί ή ακόμα και να κάνει οικογένεια χωρίς όμως να παντρεύεται. Ακόμα όμως και ζευγάρια που επιθυμούν να παντρευτούν, συχνά δεν επιλέγουν τον παραδοσιακό γάμο (θρησκευτικό) όπως συνέβαινε παλιότερα, αλλά βρίσκουν άλλες λύσεις όπως π.χ. πολιτικός γάμος ή σύμφωνο συμβίωσης.

Οι αντιλήψεις της σύγχρονης κοινωνίας για τον γάμο, παρουσιάζουν πολλές διαφορές από τις παλαιότερες αντιλήψεις γεγονός που οφείλεται σε πολλούς παράγοντες. Κάποιοι από αυτούς είναι: η ισότητα των δύο φύλων χάρη στην απελευθέρωση της γυναίκας, η κατάργηση του θεσμού της προίικας, οι γενικότερες κοινωνικές και οικονομικές αλλαγές στην κοινωνία, η αύξηση των διαζυγίων, η ύπαρξη νέων μορφών οικογένειας κλπ. Επομένως, τα παραμύθια έχουν προσαρμοστεί πλέον σε αυτή την πραγματικότητα και το 'happy end' δεν είναι ο γάμος. Αυτό που επιθυμούν λοιπόν να τονίζουν οι σύγχρονες ιστορίες είναι κυρίως η επιτυχής αντιμετώπιση των δυσκολιών μέσω των οποίων προσπαθούν να ενθαρρύνουν τα παιδιά, και όχι να δώσουν έμφαση στην τελετή του γάμου προβάλλοντας τον ως την απόλυτη μορφή ευτυχίας (κάτι που δεν ισχύει στην πραγματικότητα), ειδικά δεδομένου ότι ακόμα και στις ίδιες τις οικογένειες των παιδιών ο γάμος μπορεί να μην υφίσταται καθώς, οι γονείς μπορεί να μην είναι παντρεμένοι ή να είναι διαζευγμένοι.

Η παρούσα μελέτη παρ' όλο που εξετάζει αρκετά παραμύθια και την δοκιμασία για/ με σκοπό τον γάμο σε αυτά, δεν επεκτάθηκε σε ξενόγλωσσα παραμύθια (αλλά μόνο σε ξενόγλωσσους συγγραφείς που τα παραμύθια τους έχουν μεταφραστεί στα ελληνικά), και κατά συνέπεια ούτε σε σύγχρονα παραμύθια μακρινών λαών. Θα παρουσίαζε πολύ ενδιαφέρον σε περαιτέρω μελέτη του θέματος να ενταχθούν και τέτοια παραμύθια και να γίνει μια σύγκριση ανάμεσα στην νοοτροπία και τις αντιλήψεις άλλων λαών τόσο ως προς το θέμα του γάμου όσο και ως προς το είδος των δοκιμασιών που αντιμετωπίζουν οι ήρωες.

Επιπλέον, ενδιαφέρον θα παρουσίαζε να εξεταστεί η δοκιμασία του ήρωα εκτός από τα παραμύθια (όπως συμβαίνει εδώ) και σε νεανικές ιστορίες – μυθιστορήματα αλλά και να εξεταστεί αν υπάρχουν παραμύθια – ιστορίες στις οποίες να παρουσιάζονται οικογένειες 'νέου τύπου', και το αντίστοιχο ζευγάρι να οδηγείται σε συμβίωση ή και γάμο προσαρμοσμένο στα δεδομένα της σύγχρονης κοινωνίας.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- 1) Αλεξιάδης, Μ. Αλ. (2009). «*Νεωτερική Ελληνική Λαογραφία*» Δελτίον της Ελληνικής Λαογραφικής Εταιρείας, Τόμος ΜΑ' (41): 2007-2009. Αθήνα: Ανάτυπο
- 2) Αλεξιάδης, Μ. Αλ. (2010). «*Ελληνική και Διεθνής Επιστημονική Ονοματοθεσία της Λαογραφίας*» (2^η έκδ.). Αθήνα: Ινστιτούτο του Βιβλίου-Α. Καρδαμίτσα.
- 3) Αναγνωστόπουλος, Β.Δ. (1987). «*Ανιχνεύσεις Α': Θέματα Παιδικής Λογοτεχνίας*». Αθήνα: Καστανιώτη.
- 4) Αρχοντάκης, Μ. (1971). Η μορφολογική ανάλυση των μαγικών παραμυθιών και ο Vladimir Propp. Στο Καστανιώτης, Α. (Επιμ.), *Επιθεώρηση παιδικής λογοτεχνίας* (σελ.68-86). Αθήνα: Καστανιώτη, 1988.
- 5) Αυδίκος, Ε. (1994). «*Το λαϊκό παραμύθι: Θεωρητικές προσεγγίσεις*», Αθήνα: ΟΔΥΣΣΕΑΣ
- 6) Βασδέκης, Γ. (1995). «*Η δοκιμασία για γάμο στον αρχαιοελληνικό μύθο και στο νεοελληνικό παραμύθι: Ζητήματα συνέχειας και ταυτότητας του παραδοσιακού πολιτισμού*» (Διατριβή). Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.
- 7) Ιωακειμίδου, Λ. (2014). «*Ο Λογοτεχνικός Μύθος από τον Γαλλικό Συγκριτισμό στη Νεοελληνική Κριτική: Ζητήματα Θεωρίας και Εφαρμογής*», Αθήνα: Εκδόσεις ΣΟΚΟΛΗ.
- 8) Καπλάνογλου, Μ. (1998). «*Ελληνική Λαϊκή Παράδοση: Τα παραμύθια σε περιοδικά για νέους (1836-1922)*», Αθήνα: Ελληνικά Γράμματα.
- 9) Καπροΐτη, Π. (2014). Θέματα και Μοτίβα Εγκλεισμού νέας στο λαϊκό παραμύθι. Στο Κακάμπουρα, Ρ. & Μπαμπούνης, Χ. (Επιμ.) *Ιστορικά και Λαογραφικά Μελετήματα: Ερευνητικές και Εκπαιδευτικές Διαστάσεις* (σελ. 119) Τόμος Α'. Αθήνα: Εκδόσεις ΠΑΠΑΖΗΣΗ
- 10) Κανατσούλη, Μ. (2002). «*Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας*». Θεσσαλονίκη: UNIVERSITY STUDIO PRESS

- 11) Κούπερ, Τζ. Σ, (1983). «Ο θαυμαστός κόσμος των παραμυθιών: Αλληγορίες της εσωτερικής ζωής, Πορεία προς την ωριμότητα». Αθήνα: Θυμάρι.
- 12) Λουκάτος, Δ. Σ. (1978). «Νεοελληνικά Λαογραφικά Κείμενα». Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης
- 13) Λουκάτος, Δ. Σ. (1992) . «Εισαγωγή στην Ελληνική Λαογραφία». Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης
- 14) Μερακλής, Μ. Γ. (1984). «Ελληνική Λαογραφία: Κοινωνική Συγκρότηση». Αθήνα: ΟΔΥΣΣΕΑΣ ΕΠΕ
- 15) Μερακλής, Μ. Γ. (2001). «Τα παραμύθια μας» Αθήνα: ΕΝΤΟΣ
- 16) Μερακλής, Μ.Γ. (2007). «Λαϊκός πολιτισμός και Νεοελληνικός Διαφωτισμός» Σειρά: Σύγχρονες Κοινωνικές Επιστήμες – Θεωρία και Πράξη. Αθήνα: Εκδόσεις ΠΑΠΑΖΗΣΗ
- 17) Πολίτης, Δ. (1996). «Ενήλικοι-κριτικοί και/vs. παιδιά αναγνώστες». *Γράμματα και Τέχνες*. 77, p.p. 35-39.
- 18) Πολίτης, Δ. (2002). Μεταμυθοπλασία και Λογοτεχνία για Παιδιά. Γ' Πανελλήνιο Συνέδριο, με διεθνή συμμετοχή: 'Η Λογοτεχνία Σήμερα: Όψεις, Αναθεωρήσεις, Προοπτικές', 29-30 Νοεμβρίου και 1 Δεκεμβρίου 2002, Αθήνα, σελ. 112-118.
- 19) Σακελλαρίου, Χ. (1995). «Το Παραμύθι Χτες και Σήμερα: Η Ψυχοπαιδαγωγική και Κοινωνική Λειτουργία του». Αθήνα: Πατάκης.
- 20) Φρέρης, Γ. (2021). «Μύθος και καθημερινότητα ή η απομυθοποίηση της μυθολογίας από τον Νίκο Τσιφόρο». Στο Βλαβιανού, Α. , Ιωακειμίδου, Α. & Κατσίγιαννη, Α. (Επιμ.) Πρακτικά Ζ' Συνεδρίου της Ελληνικής Εταιρείας Γενικής και Συγκριτικής Γραμματολογίας (σ. 387) Εκδόσεις ΕΑΠ Α.Ε.
- 21) Χατζητάκη-Καψωμένου (2002). «Το νεοελληνικό λαϊκό παραμύθι». Θεσσαλονίκη: Ινστιτούτο Νεοελληνικών σπουδών, Ίδρυμα Μανόλη Τριανταφυλλίδη.
- 22) Botsford, G.W., Robinson, C.A. (1969). "Hellenic History". New York, London: Macmillan Publishing Co, Inc, 1969.

- 23) Liddell, H.G., Scott, R. (1996). *“Λεξικό της Αρχαίας Ελληνικής Γλώσσας”* (9^η Έκδοση). Oxford University Press.
- 24) Propp, V.L. (1928). Οι ιστορικές ρίζες των μαγικών παραμυθιών. Στο Καστανιώτης, Α. (Επιμ.), *Επιθεώρηση παιδικής λογοτεχνίας* (σελ.103-114). Αθήνα: Εκδόσεις Καστανιώτη, 1988.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ

- 1) Βουρλούμη, Υ. (2015). *«Το βασιλόπουλο»*. Εικόνες: Βουρλούμης Ανδρέας. Αθήνα: Ποταμός
- 2) Γραμματικάκη, Μ. (2018). *«Η καρδιά του βασιλιά»*. Σειρά: Όι περιπέτειες του Ασηλάμπα Ντελασύ'. Εικονογράφηση: Βερούτσου Κατερίνα. Αθήνα: Καλέντης
- 3) Δαρλάση, Α. (2017). *«Η γοργόνα που βγήκε στη στεριά»*. Εικόνες: Μπαχά Μαρία. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- 4) Έστερλ, Α. (1997). *«Τα φτερά του δράκου»*. Εικονογράφηση: Ντούγκιν, Α. & Ντούγκινα, Ο. Αθήνα: Κάστωρ
- 5) Κουτσιαρή, Β. (2017). *«Η υπόσχεση του πρίγκιπα»*. Εικονογράφηση: Σαμαρτζή Ίρις. Πάτρα: Κόκκινη Κλωστή Δεμένη.
- 6) Μαμαλίγκα, Μ. (1998). *«Η φιδογέννητη βασιλοπούλα και άλλα παραμύθια»*. Εικονογράφηση: Παπανικολάου Κώστας. Αθήνα: Εστία
- 7) Μαντούβαλου, Σ. (2012). *«Το αρχοντόπουλο που έγινε πύργος»*. Εικονογράφηση: Ψαράκη Βάσω. Αθήνα: Εκδόσεις Πατάκη
- 8) Μιχαήλ, Γ. (2017). *«Ο μαγικός αυλός»*. Εικονογράφηση: Καπατσούλια Ναταλία. Αθήνα: Διάπλαση.
- 9) Μουρίκη, Κ. & Κυρίτση-Τζιώτη, Ι. (2015). *«Ερωτόκριτος»*. Εικονογράφηση: Σαμαρτζή Ίρις. Μουσική: Παπαδογιώργος, Ν. Γ. Αθήνα: Διάπλαση
- 10) Μπίνιου, Α. (2006). *«Η Ταρώ κι ο Ζαχαροζυμωμένος: Παραμύθι της Μάνης»*. Εικονογράφηση: Λαδά Έφη. Αθήνα: Πατάκης.

- 11) Μπουμπούσης, Γ. (2011). *«Η αγάπη της μυρμηγκίνας και του τζίτζικα»*. Εικονογράφηση: Ιωάννου Βανέσσα. Αθήνα: Ελληνοεκδοτική
- 12) Μπυγκέ, Α. & Σταρασέλσκι, Β. (2016). *«Το κορίτσι με την κορδέλα»*. Εικονογράφηση: Buguet Anne. Πάτρα: Κόκκινη Κλωστή Δεμένη.
- 13) Νομικού, Μ. (2017). *«Το μαγικό πορτρέτο»*. Εικονογράφηση: Γιαννόπουλος Νίκος. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- 14) Παπαδοπούλου, Ε. (2017). *«Ο πρίγκιπας με τα τρία πεπρωμένα»*. Επιμ: Χρυσικόπουλος Βασίλης, Εικονογράφηση: Farida El Gazzar. Αθήνα: Μάρτης
- 15) Πέτροβιτς – Ανδρουτσοπούλου, Λ. (2002). *«Η οικογένεια του ήλιου»*. 4^η Εκδ. Εικονογράφηση: κολάζ από τη συγγραφέα. Αθήνα: Πατάκης
- 16) Πούλος, Κ. (2000). *«Ερωτόκριτος»*, παραλλαγή του Βιτσέντζου Κορνάρου. Εικονογράφηση: Oksana Chaus. Αθήνα: Παπαδόπουλος.
- 17) Ροντάρι, Τ. (2017). *«Η Τερεζούλα – Τοσηδούλα: και άλλες ιστορίες»*. Απόδοση: Δότση Δήμητρα. Αθήνα: Κέδρος.
- 18) Σταμουλάκη, Κ. (2017). *«Το χρυσό αρισμαρί»*. Εικονογράφηση: Καπατσούλια Ναταλία. Αθήνα: Διάπλαση.
- 19) Σούμπερτ, Μ. (2013). *«Του φεγγαριού η κόρη»*. Εικονογράφηση: Κονταίου Αιμιλία. Αθήνα: Εκδόσεις Διάπλαση.
- 20) Τάι – Μαρκ λε Ταν (Διασκευή) (2010). *«Σιρανό: Ο ποιητής με τη μεγάλη μύτη»*. Εικονογράφηση: Ρεμπέκα Ντότρεμερ, Μετάφραση: Καρακώστα Μελίνα. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- 21) Τιές, Π. (2001). *«Η σκιά της Πριγκίπισσας»*. Εικονογράφηση: Μερλέν, Κ., Επιμ. Παπαδάκης Βαγγέλης. Αθήνα: Κάστωρ
- 22) Τρικαλλίτη, Ν. & Ζουρνατζή, Ε. (2013). *«Ο βασιλιάς αταξίδευτος»*. Αθήνα: Καλειδοσκόπιο
- 23) Υακίνθου, Δ. (2012). *«Αστροζαχαρένια Ιστορία»*. Εικονογράφηση: Τζαμαλή Δάφνη. Αθήνα: Εκδόσεις Οσελότος.

- 24) Donaldson, J. (2015). «*Ο γάμος των δυο σκιάχτρων*». Εικονογράφηση: Scheffler, Alex. Αθήνα: Ίκαρος.
- 25) Kalicky, A. (2010). «*Οι μικρές πριγκίπισσες και το κιόσκι της μουσικής*». Επιμ. Ανδρέου Ιωάννα. Εικονογράφηση: Duntze, D. Αθήνα: Modern Times.
- 26) Lhomme, D. (2008). «*Ο γάμος της Ανεμί*». Επιμ: Πετσόπουλος, Σ. Αθήνα: ΑΓΡΑ.