



Η ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗ ΤΩΝ ΗΡΩΩΝ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ **ΣΤΟ ΠΑΙΔΙΚΟ ΣΧΕΔΙΟ**

Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών Σπουδών: «Ψυχολογία & Μ.Μ.Ε.»

Διδάσκουσες: Ατσαλάκη Αμαλία

Δαμοπούλου Γεωργία

Επιμέλεια: Παπανικολάου Δάφνη-Τατιάνα (Α.Μ.: 6206Μ007)

ΑΘΗΝΑ 2008



ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....σελ. 4	
2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....σελ. 5-10	
3. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ.....σελ.11-12	
4. ΨΥΧΑΝΑΛΥΣΗ- ΙΣΤΟΡΙΑ- ΜΥΘΟΣ- ΠΑΡΑΜΥΘΙ.....σελ. 12-17	
5. Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΚΟΥ ΨΥΧΙΣΜΟΥ.....σελ. 17-25	
6. ΟΙ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ.....σελ. 26-33	
7. ΠΩΣ ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΒΟΗΘΑ ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΝΑ ΩΡΙΜΑΣΕΙ.....σελ. 33-35	
8. ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΙΔΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ.....σελ. 35	
9. Η ΕΡΕΥΝΑ.....σελ. 36	
10. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΠΡΩΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....σελ. 35-36	
11. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΡΩΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....σελ. 37-38	
12. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....σελ. 39-41	
13. ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....σελ. 41-45	
14. ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΜΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ.....σελ. 45-48	
15. ΣΥΖΗΤΗΣΗ.....σελ. 49-51	
16. ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....σελ. 51-52	
17. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ- ΠΗΓΕΣ.....σελ. 53	

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τις καθηγήτριές μου, Ατσαλάκη Αμαλία και Δαμοπούλου Γεωργία, για την πολύτιμη βοήθεια και καθοδήγηση που μου προσέφεραν. Χωρίς την συμβολή τους δεν θα μπορούσε να πραγματοποιηθεί η παρούσα εργασία. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω την Διευθύντρια του 11^{ου} νηπιαγωγείου Αγίας Παρασκευής, κα Ορφανάκη Μυρτώ, καθώς και τους εργαζόμενους στα Εργαστήρια Τέχνης του Δήμου Κορυδαλλού, που με διευκόλυναν στο ερευνητικό μου έργο.

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Το παραμύθι και η ζωγραφική είναι δύο σημαντικοί τρόποι έκφρασης και αντιμετώπισης των ματαιώσεων της πραγματικότητας για τα παιδιά. Τα παραμύθια εκφράζουν τις εσωτερικές συγκρούσεις, τα άγχη και τους κρυφούς φόβους και επιθυμίες μας, στοιχεία που κρύβονται στο ασυνείδητό των παιδιών και μέσω της ζωγραφικής φανερώνονται στο χαρτί. Σύμφωνα με τον Hans Dieckmann το αγαπημένο παραμύθι μας δεν έχει αποτυπωθεί στη μνήμη μας τυχαία, αλλά λόγω της σημαντικής ψυχολογικής του βαρύτητας για την ίδια την ύπαρξή μας και τα προβλήματα που μας απασχολούν. Για αυτό λοιπόν σκέφτηκα να ζητήσω από τα παιδιά να διαλέξουν το αγαπημένο τους παραμύθι, δηλαδή αυτό που νιώθουν ότι τα αφορά περισσότερο σε αυτή τη φάση ζωής τους, και να ζωγραφίσουν τον ήρωα με τον οποίο ταυτίζονται. Θα ήταν ενδιαφέρον να παρατηρηθεί το είδος των ηρώων που προτιμούν τα παιδιά που βρίσκονται ένα βήμα πριν τη λανθάνουσα περίοδο, όπου η σεξουαλικότητα υποχωρεί και δίνει το προβάδισμα στη γνωστική ανάπτυξη, να αναδειχτεί η διαφοροποίηση των προτιμήσεων των ηρώων ανάλογα με το φύλο του παιδιού και να σχετιστούν τα αποτελέσματα με την συγκεκριμένη εποχή όπου τη σκυτάλη του παραδοσιακού αφηγητή παραμυθιών έχει αρχίζει να παίρνει η τηλεόραση, αλλάζοντας έτσι τον τρόπο που το παραμύθι λειτουργούσε ως «κοινωνικό αντικείμενο». Η ερευνητική υπόθεση λοιπόν που προκύπτει είναι ότι όσο περισσότερο τα παιδιά έρχονται σε επαφή με τις κινούμενες εικόνες, τόσο πιο στερεοτυπικές θα είναι οι αναπαραστάσεις του αγαπημένου τους ήρωα, στο παιδικό σχέδιο.

Ο V. Lowenfeld παρατηρεί: «Ένα παιδί είναι μια δημιουργική ύπαρξη, η τέχνη, η δημιουργία της εικόνας...γίνεται γι' αυτό γλώσσα της σκέψης». Με τη ζωγραφική παρουσιάζει το παιδί ελεύθερα, χωρίς την αυτοκριτική στην οποία υπόκειται συχνά ο προφορικός λόγος, τα αισθήματά του, οπότε θεώρησα ότι η ζωγραφική είναι ο καλύτερος τρόπος για να πραγματοποιηθεί αυτή η έρευνα.

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο Μπρούνο Μπετελχάιμ στο βιβλίο του «Η γοητεία των παραμυθιών», παραθέτει τις θεωρίες που έχουν διατυπώσει για το παραμύθι κορυφαίοι στοχαστές των ανθρώπινων επιστημών. Πολλοί έχουν μιλήσει για τη δυναμική του μύθου και του παραμυθιού. Ο Μιρτσέα Ελιάντε θεωρεί πως ο μυθικός λόγος είναι συχνά αφήγηση της ανθρώπινης προέλευσης ή της δημιουργίας του κόσμου και την ίδια στιγμή μια ιερή εξιστόρηση. Ο Λεβί Στρος από την άλλη ισχυρίζεται πως χρειάζεται γλωσσολογική ανάλυση του μυθικού λόγου. Είναι εκείνη που μπορεί να αποδώσει ή να αποκαλύψει το κεντρικό του νόημα. Για τον Φρόιντ ο μυθικός λόγος είναι όνειρα που πηγάζουν από τον ασυνείδητο νου. Στην πραγματικότητα είναι δυνατόν, όπως έδειξε ο Καρλ Γιουνγκ, να αποκαλύπτουν και αρχέτυπα του συλλογικού ασυνείδητου. Για τον Κάμπελ ο μυθικός λόγος προσανατολίζει τον άνθρωπο προς τις μεταφυσικές διαστάσεις της ύπαρξης, ερμηνεύει την προέλευση του σύμπαντος, ζωντανεύει τις κοινωνικές αξίες και ταυτόχρονα απευθύνεται στα έσχατα βάθη της ψυχής. Ο Φρέιζερ με τη σειρά του αντιμετωπίζει το μυθικό λόγο ως προεπιστημονική προσπάθεια από μέρους του ανθρώπου να ερμηνεύσει το φυσικό του περιβάλλον. Ο Μαλινόβσκι μάλλον συμφωνεί με τούτη την άποψη και θεωρεί μάλιστα ότι είναι η επιστήμη των πρωτόγονων κοινωνιών. Για τον Ντιρκχάιμ ο μυθικός λόγος είναι το κλειδί για τη διάκριση ανάμεσα στο ιερό και το βέβηλο (Μπρούνο Μπετελχάιμ 1995).

Βλέπετε πολλοί ασχολήθηκαν με το μυθικό λόγο και ο καθένας από τη σκοπιά του προσπάθησε να δώσει τη δική του ερμηνεία. Δε διαφωνούμε με καμία από αυτές τις νοηματοδοτήσεις. Ο μυθικός λόγος είναι τόσο μεγάλη υπόθεση, που χωρά πολύ περισσότερες ερμηνείες ή προσπάθειες αποκωδικοποίησης. Ωστόσο, σε όλα αυτά θα προσθέσουμε κάτι που κατά την

άποψή μας είναι ουσιαστικό. Εκτός από όλα τα άλλα, ο μυθικός λόγος είναι μια ζωντανή διδασκαλία για την ανθρωπότητα από την αυγή της ύπαρξής της και εμπεριέχει όλη τη βιωμένη της εμπειρία. Η συσώρευση της γνώσης από τη στιγμή που αφηγήθηκε κάποιος πανάρχαιος πρόγονός μας τον πρώτο μύθο ως τη σύγχρονη μυθοπλασία της επιστημονικής φαντασίας, είναι τεράστια. Εκεί, μέσα στο μυθικό λόγο εμπεριέχονται όλα τα αρχέτυπα που καθορίζουν τις ατομικές ή συλλογικές μας μεταμορφώσεις μέσα στους αιώνες. Άσχετα, λοιπόν, αν ο μυθικός λόγος εμφανίζεται με τη μορφή της ιερής εξιστόρησης, του παραμυθιού ή του θρύλου, πάντα ο κεντρικός πυρήνας του συνίσταται από τρεις βασικές αλήθειες. Καταρχήν είναι μια προσπάθεια ερμηνείας του μακρόκοσμου, των δυνάμεων που ελέγχουν τον κόσμο και της σχέσης που έχουν τα ανθρώπινα πλάσματα με αυτές τις δυνάμεις. Έπειτα, είναι ένας συμβολικός τρόπος διδασκαλίας αυτών των πλασμάτων, για το πώς μπορούν να τα βγάλουν πέρα με τις δυνάμεις της εξέλιξης, μέσα από καθορισμένα ανοδικά μονοπάτια που καλείται να βαδίσει η συνείδηση. Τέλος, ακόμη και αν δεν αναγνωρίζεται από τους επιστήμονες ιστορικούς, σε πολλές περιπτώσεις είναι καταγραφή -στη μορφή του θρύλου- ιστορικών γεγονότων με συγκεκριμένες χωροχρονικές αναφορές.

Σε όλο τον κόσμο, σε όλες τις εποχές, και κάτω από οποιοσδήποτε περιστάσεις οι μύθοι των ανθρώπων υπήρξαν η ζωντανή έμπνευση για όλες τις δραστηριότητες του νου, των συγκινήσεων και του σώματος. Δε θα ήταν υπερβολή να λέγαμε εδώ πως ο μυθικός λόγος είναι ένα μυστικό άνοιγμα, μέσα από το οποίο ο άνθρωπος μπορεί να ρίξει μια φευγαλέα ματιά στις ανεξάντλητες ενέργειες του σύμπαντος και στον τρόπο με τον οποίο αυτές οι ενέργειες μεταβάλλονται, μετουσιώνονται σε πολιτισμό. Οι θρησκείες, οι τέχνες, οι κοινωνικές δομές των πρωτόγονων και των σύγχρονων κοινωνιών, οι πρώτες ανακαλύψεις στην επιστήμη και την τεχνολογία, τα ζωντανά όνειρα που ευλογούν τον ύπνο μας, όλα αυτά ξεχύνονται από το βασικό, μαγικό δακτυλίδι του μυθικού λόγου. Σε όλο τον κόσμο, σε όλες τις εποχές, και κάτω από οποιοσδήποτε περιστάσεις οι μύθοι των ανθρώπων υπήρξαν η

ζωντανή έμπνευση για όλες τις δραστηριότητες του νου, των συγκινήσεων και του σώματος (Κ. Καλογερόπουλος 2003).

Τα παραμύθια δεν φτιάχτηκαν για ν' αποκοιμίζουν τα παιδιά

Αλλά για ν' αφυπνίζουν τους μεγάλους...

(Χαμαντί, γαλλόφωνος αφηγητής)

Τα τελευταία χρόνια με την άνθιση και την εξάπλωση της παιδικής λογοτεχνίας αλλά και την ανάπτυξη των παραστατικών τεχνών το παραμύθι πασχίζει να πάρει τη θέση που του ανήκει και να αποκατασταθεί στη συνείδηση, αλλά κύρια να αναγνωριστεί η σημαντικότητά του στη ζωή των ενηλίκων.

Πρώτα-πρώτα μιλάμε για το λαϊκό παραμύθι σε αντίθεση με ό,τι ορίζεται σαν «λογοτεχνικό ή έντεχνο παραμύθι», που παραπέμπει στα προϊόντα της έντυπης-γραφικής δημιουργίας ευφάνταστων ιστοριών οι οποίες αποτέλεσαν τον καρπό της ευαισθησίας και της έκφρασης ταλαντούχων ή μη συγγραφέων και απευθύνονται σχεδόν αποκλειστικά στο παιδικό κοινό κι εντάσσονται στην παιδική λογοτεχνία.

Σύμφωνα με τον ορισμό των Bolte & Polivka, λέγοντας παραμύθι εννοούμε μια «ανώνυμη λαϊκή διήγηση που έχει δημιουργηθεί με ποιητική φαντασία κι απόλυτη λιτότητα, είναι παρμένη από τον ονειρικό κόσμο του μαγικού, έχει περιεχόμενο μη αληθινό-φανταστικό, είναι μια ιστορία του θαύματος που δεν εξαρτάται από τους όρους της πραγματικής ζωής, έχει σαγηνευτικό χαρακτήρα και γοητεία και την ακούν με ευχαρίστηση μικροί και μεγάλοι έστω κι αν δεν την θεωρούν πιστευτή». Άρα μιλάμε για έναν λόγο που χαρακτηρίζεται από την προφορικότητα και τη λαϊκή σοφία που άντεξε μέσα στο πέρασμα του χρόνου -άρα είναι λόγος παμπάλαιος- και στηριζόμενος στη σύμβαση του ψέματος «Ελάτε να πούμε ψέματα δέκα σακιά γιομάτα!» έκρυβε μεγάλες αλήθειες για τη ζωή. Παράλληλα χαρακτηρίζεται

από το στοιχείο της οικουμενικότητας, καθώς παρουσιάζει μια καθολικότητα σ' όλα τα μήκη και πλάτη της γης, μίας που δεν υπάρχει λαός που να μην έφτιαξε τα δικά του παραμύθια στο πέρασμα των καιρών. Σύμφωνα με τον Γιούνγκ τα παραμύθια είναι «όνειρα του συλλογικού ασυνείδητου» απ' όπου προκύπτουν τα αρχέτυπα, που χαρακτηρίζονται από διαχρονικότητα, οικουμενικότητα και χαρακτήρα υπερπροσωπικό, ενώ οι Αβοριγίνινοι ιθαγενείς της Αυστραλίας έχουν την ίδια λέξη για τα παραμύθια και τα όνειρα. Αναφέρεται ακόμα ότι «τα παραμύθια είναι τα όνειρα της ανθρωπότητας στην παιδική της ηλικία».

Ένα από τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του λαϊκού παραμυθιού είναι το **συμβολικό** στοιχείο ενός νοήματος που κρύβεται πίσω από τις λέξεις δημιουργώντας έτσι μια **προσωπική ερμηνεία** και προσέγγισή του από τον καθένα που ακούει ανάμεσα απ' το κοινό. Ο καθένας κρατά απ' το παραμύθι που ακούει αυτό που ο ίδιος έχει ανάγκη, ανάγοντας τη σχέση του σε μια «προσωπική συνομιλία» με το περιεχόμενο της ιστορίας.

Το παραμύθι λειτουργεί σαν ένας λόγος μνητικός για τις μεγάλες αλλαγές που θα ζήσει ο άνθρωπος στη ζωή του κι είναι υποχρεωμένος να τις δεχτεί, να τις αντιμετωπίσει μέσα από εσωτερικές αγωνίες και συγκρούσεις και να τις ενσωματώσει στην προσωπική του πορεία ωρίμανσης προκειμένου να αναπτυχθεί και να ολοκληρωθεί σαν προσωπικότητα. Από νήπιο γίνεται παιδί το οποίο καλείται να γίνει έφηβος και μετά να μεταπηδήσει στην περίοδο της ζωής του ενήλικου με τα αντίστοιχα στάδια ως την προετοιμασία για τη μετάβαση από τη ζωή στο θάνατο. Αυτή η πορεία δεν είναι μοναχική μέσα στη μοναχικότητά της, καθώς συνοδεύεται απ' όλη την ανθρωπότητα μέσα από τα πανανθρώπινα κι οικουμενικά αρχέτυπα που βρίσκονται στα παραμύθια. Στην ουσία του δηλαδή το παραμύθι υπηρετεί την κοινωνική ένταξη παράλληλα με την αυτονομία (www.cineek.gr/modules.php?name=News&file=print&sid=737-17k).

Αυτό όμως που βρίσκει κανείς σαν κυρίαρχο στοιχείο στο παραμύθι είναι η ενεργητική στάση απέναντι στη ζωή, καθώς το μήνυμα που περνά είναι: «Ο αγώνας ενάντια σε σοβαρές δυσκολίες της ζωής είναι κάτι που κανείς δεν μπορεί να αποφύγει, είναι ουσιαστικό κομμάτι της ανθρώπινης ύπαρξης. Αν κανείς δεν λιποψυχήσει κι αντιμετωπίσει απόητος τις απρόσμενες και συχνά άδικες δοκιμασίες, τότε μπορεί να κυριαρχήσει σ' όλα τα εμπόδια και στο τέλος θα αναδειχτεί νικητής!» Γι' αυτό και κύριοι άξονες της παραμυθιακής σύνθεσης είναι συνήθως: ανάγκη, αντιπαλότητα, αγώνας, περιπέτεια, νίκη, δικαίωση. Στόχος του παραμυθιού είναι να προκαλέσει ανατροπές στη ζωή μας.

Το παραμύθι αποτέλεσε αρχικά αντικείμενο σπουδής της επιστήμης της Λαογραφίας, αλλά στο πέρασμα του χρόνου προσεγγίστηκε και από την Κοινωνική Ανθρωπολογία, την Ψυχανάλυση και την Ψυχολογία δημιουργώντας επιστημονικές σχολές που ερίζουν τόσο για το ποια ήταν η πατρίδα -χώρος καταγωγής του παραμυθιού - όσο και τι ήταν αυτό που γέννησε, καθόρισε κι επηρέασε το περιεχόμενό του. Θα μπορούσαμε να υποστηρίξουμε ότι το παραμύθι δεν έχει πατρίδα καταγωγής αλλά πατρίδα καταγραφής, ενώ αναφορικά με το περιεχόμενό του θα λέγαμε ότι το παραμύθι γεννήθηκε από τις κοινές ψυχικές ανάγκες των ανθρώπων.

Από πού προέκυψε όμως η άποψη ότι το παραμύθι απευθύνεται μόνο σε παιδιά; Το παραμύθι αποτελεί αποκρυστάλλωση μετά από ζυμώσεις μιας διεργασίας συλλογικής (όπως τα δημοτικά τραγούδια). Τα παραμύθιαμίλαγαν για τους φόβους, τα άγχη, τα όνειρα, τις επιθυμίες, τις αγωνίες αυτού του κόσμου μέσα από έναν συμβολικό και «προστατευμένο» λόγο. Πρόγονοι αυτών ήταν οι αιδοί κι οι ραψωδοί και σε άλλες κοινωνίες και γεωγραφικές περιοχές κι εποχές οι σαμάνοι παραμυθάδες κι οι θεραπευτές αφηγητές που μέσα από τις ιστορίες τους προσπαθούσαν να κάνουν τον πολύπλοκο και χαοτικό κόσμο κατανοητό άρα αποδεκτό.

Το παραμύθι δεν είναι θέαμα και δεν αποτελεί εικόνα παρόλο που στηρίζεται στη διαδικασία της εικονοποίησης εσωτερικά. Μπορεί να προσεγγιστεί δραματουργικά και θεατρικά για σχετικές ανάγκες αλλά δεν είναι θέατρο καθώς η βασική του δύναμη-μέσο είναι ο λόγος που δεν επιβάλλει εικόνες, αλλά υποβάλλει σε ένα ονειρικό ταξίδι αναζήτησης, κάθαρσης κι αυτογνώσης. Το παραμύθι έχει μια αλήθεια, την αποδεκτή αλήθεια των πολλών, το «μήνυμα» που άντεξε στο ταξίδι του χρόνου και μεταφέρθηκε ταπεινά από στόμα σε στόμα μέχρι να καταγραφεί. Δεν αποτελεί αποκύημα της φαντασίας του ταλαντούχου, ενός περιοπούδαστου δημιουργού με την εφήμερη ή και παροδική προσωπική αναζήτηση, που τις περισσότερες φορές δεν αφορά το σύνολο, την «κοινότητα». Στην παρούσα έρευνα έχουμε εστιάσει στο δυτικοευρωπαϊκό και λαϊκό ελληνικό παραμύθι, εφόσον αντίστοιχα είναι και τα ερεθίσματα που λαμβάνουν τα παιδιά που συμμετέχουν στην έρευνα. Είναι σημαντικό όμως να αναφέρουμε ότι παραμύθια υπάρχουν και σε άλλους πολιτισμούς, διαφορετικούς από τον δικό μας.

ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

Πότε όμως αρθρώθηκε το πρώτο παραμύθι; Οι μελετητές υποστηρίζουν ότι μπορεί να ήταν 90.000 χρόνια πριν. Τι ήταν ο πρώτος λόγος που αρθρώθηκε; Μύθος ή παραμύθι και ποια η διαφορά τους; Κανείς δεν μπορεί να απαντήσει με επιστημονική πληρότητα, καθώς υπάρχουν δύο τουλάχιστον κυρίαρχες θεωρίες: Σύμφωνα με την πρώτη, ο μύθος έχει μια ιερότητα, είναι πιστευτός, μιλάει για πράξεις θεών και ημίθεων, έχει τραγικό τέλος κι αφορά

στην καταγωγή, τις ρίζες. Απευθύνεται στην κοινωνία, προτείνει μια παγκόσμια ερμηνεία για τον κόσμο, οι ήρωες αποτελούν πρότυπα μίμησης κι έχει συγκεκριμένο το χώρο, το χρόνο και το λαό. Το παραμύθι αντίθετα μιλάει για τη ζωή και τις πράξεις ανθρώπων, έχει σκοπό την ψυχαγωγία, έχει αίσιο τέλος, δεν επιβάλλει κάποιο ιδεώδες ή κάποια μορφή δράσης, δεν έχει δεσμεύσεις τοπικές ή χρονικές και βασίζεται στη σύμβαση του ψέματος (βλ. την αρχή των παραμυθιών «Ήταν και δεν ήταν...», και το τέλος «Ούτε εγώ ήμουν εκεί, ούτε εσείς να το πιστέψετε...»). Ακόμα δεν ήταν πιστευτό! Σύμφωνα με τη δεύτερη θεωρία το παραμύθι δύσκολα μπορεί να διαχωριστεί από το μύθο, (ετυμολογικά παραμύθι: Αυτό που βρίσκεται κοντά στο μύθο) αλλά περιέχει θραύσματα μύθων.

Τον 18ο αιώνα έρχονται οι αδερφοί Γκριμ στα πλαίσια του γερμανικού ρομαντισμού και στην προσπάθειά τους να «ορίσουν» την εθνική ταυτότητα του γερμανικού λαού, εκδίδουν τη συλλογή παραμυθιών με τίτλο «Παραμύθια για τα παιδιά και την οικογένεια». Έχουν προηγηθεί σαν συλλογείς ο Στραπαρόλα τον 15ο αιώνα στη Βόρεια Ιταλία, ο Μπαζίλε τον 16ο στη Νάπολη, ο Περό τον 17ο στη Γαλλία κι αργότερα προστίθεται κι ο Αφανάσιεφ τον 19ο στη Ρωσία. Είναι η εποχή που το παραμύθι μπαίνει στα παιδικά δωμάτια των αστών και τότε που γίνονται οι μεγάλες καταγραφές. Όμως ο λαϊκός λόγος, που χαρακτηρίζεται επιφανειακά από απλοϊκότητα στο ύφος και τα εκφραστικά του μέσα, σαν γραπτό κείμενο πια προβάλλει μια αφέλεια. Έτσι το παιδικό κοινό θεωρήθηκε το καταλληλότερο ως προς αυτό το είδος, ως μη εγγράμματο, ενώ οι εγγράμματοι ενήλικες προτιμούν τη λογοτεχνική καταγραφή, που την εποχή εκείνη είναι πλουσιότερη εκφραστικά και θεματολογικά. Η αναγωγή έχει συντελεστεί! Μέχρι όμως τον 19ο αιώνα τα παραμύθια δεν ήταν για παιδιά, ιδιαίτερα η κατηγορία των «μαγικών» παραμυθιών, στα οποία κυριαρχεί το υπερφυσικό και μαγικό στοιχείο σε αντιπάλους, συζύγους, βοηθούς, άθλους, αντικείμενα, δύναμη και γνώση.

Στην Ελλάδα το λαϊκό παραμύθι ήταν απαραίτητο, γιατί προσέφερε ψυχαγωγία, αίσθηση ιστορικής συνέχειας και σύνδεση ανάμεσα στις γενιές. Τα μεταπολεμικά χρόνια, όμως, λόγω των αλλαγών που έφερε η μηχανική και αστικοποιημένη ζωή, η λαϊκή αφήγηση αρχίζει να ψυχορραγεί. Είχαν βουβαθεί οι παραμυθάδες από το φόβο του σχολείου, των γραμματισμένων παιδιών και από το κλέψιμο του κοινού τους από τους ανταγωνιστές τους (ραδιόφωνο, εφημερίδες, αμερικανικές καρικατούρες των Μίκυ-Μάους) (Πελασγός Σ. 2008).

ΨΥΧΑΝΑΛΥΣΗ - ΙΣΤΟΡΙΑ - ΜΥΘΟΣ - ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Η σχέση της ψυχανάλυσης με την Ιστορία αλλά και τη μυθολογία είναι ουσιαστική και πολυσήμαντη. Η σχέση της με την Ιστορία είναι προφανής, από τη στιγμή που συνδέθηκε από την αρχή με την ανασύνθεση της προσωπικής ιστορίας του ασθενούς. Βέβαια εγείρονται επιστημολογικά ζητήματα που αφορούν το βαθμό κατά τον οποίο οι ανθρώπινες δυσκολίες επηρεάζουν την Ιστορία και κατά πόσον η Ιστορία επηρεάζεται από αυτές. Αυτό αποκτά μεγαλύτερη σημασία αν αναλογιστούμε την ιστορία της ψυχανάλυσης, την ιστοριογραφία της ή και τη μυθοπλασία της.

Η σχέση της Ιστορίας με το μύθο αποκτά ιδιαίτερο ενδιαφέρον, αφού η πρώτη υπακούει ή θα έπρεπε να υπακούει στην αρχή της πραγματικότητας, ενώ ο μύθος αποτελεί τη συμβολική της αναπαράσταση. Ο μύθος δομείται από επιλεγμένα γεγονότα και αναμνήσεις που συμφωνούν με τη συλλογική επιθυμία, τα αισθήματα και τα ιδανικά ενός λαού. Ο ιστορικός, φυσικά, έχει την άνεση να πιστοποιήσει την αλήθεια με όσα μέσα έχει στη διάθεση του, ενώ ο ψύχαναλυτής, εντός του γνωστικού πεδίου (discipline) στο οποίο

τοποθετείται, περιορίζεται στο ό,τι ο ασθενής αναφέρει στο αναλυτικό πλαίσιο. Είναι αδύνατον να αποφανθεί για το εάν ένα αναφερόμενο γεγονός όντως έλαβε χώρα με τον τρόπο που ο ασθενής το διηγείται. Αυτό αποτελεί ένα αναπάντητο ερώτημα, που τον υποχρεώνει να κινείται ανάμεσα στην ιστορία του αναλυόμενου και τον προσωπικό του μύθο. Έτσι σήμερα κατανοούμε την ψυχανάλυση περισσότερο ως τη δυνατότητα μιας υπομονετικής ανακατασκευής της ιστορίας του αναλυόμενου, μέσω της εξιστόρησης. Αυτή η προσέγγιση μας οδηγεί στην ανακάλυψη της «προσωπικής αλήθειας» του καθενός, από την οποία και εξυφάνθηκε και ο προσωπικός του μύθος. Αυτό γίνεται προφανές αν αναλογιστούμε την ουσιώδη διαφορά ανάμεσα στον ιστορικό και τον ψυχαναλυτή, που είναι η σχέση τους με το χρόνο. Ενώ ο ιστορικός υποχρεώνεται να τον αντιμετωπίζει σαν οριστικά τετελεσμένο, ο ψυχαναλυτής έχει το προνόμιο να ταξιδεύει μέσα σε αυτόν και να παρακολουθεί, ακόμα και να συμμετέχει, τη δημιουργία των ιστορικών ή μυθικών γεγονότων του αναλυόμενου (μεταβίβαση). Έτσι, από ψυχαναλυτικής σκοπιάς, η «αλήθεια» δεν είναι η πραγματική αλήθεια ενός ή μιας σειράς γεγονότων, αλλά μάλλον μια εκδοχή της αλήθειας, όπως αυτή κατασκευάστηκε από τον ασθενή μέσω της αλληλεπίδρασης με τα πρωταρχικά του αντικείμενα.

Ο ψυχαναλυτής, μέσω της αναβίωσης αυτού του μύθου και καθώς τοποθετείται σε πρωταγωνιστική θέση από τον ασθενή, είναι σε θέση να τον αλλάξει. Εδώ διαπιστώνουμε μια περαιτέρω διαφορά ανάμεσα στον ιστορικό και τον ψυχαναλυτή. Ενώ ο πρώτος, κάποτε και ανεπιτυχώς, καλείται να καταγράψει την Ιστορία ως γεγονός, ο ψυχαναλυτής οφείλει να της δώσει μια δεύτερη ευκαιρία

Την αποκατάσταση του μύθου, που είχε επί μακρόν αντιμετωπιστεί με περιφρόνηση από πολλούς ιστορικούς, την οφείλουμε, σε μεγάλο βαθμό, στον Φρόιντ, ο οποίος με την εγκατάλειψη της θεωρίας της αποπλάνησης ως αιτίας

των νευρώσεων (ιστορική αιτιολογία) θα τοποθετήσει στη θέση της το μύθο του Οιδίποδα.

Σύμφωνα με την κλασική ψυχαναλυτική προσέγγιση, ο μύθος (η ιστορία της επιθυμίας) νοείται ως σχηματισμός του ασυνειδήτου που διαθέτει λιβιδινική αξία για το λαό, όπως ακριβώς η φαντασίωση, το όνειρο ή το παραλήρημα για το υποκείμενο. Από αυτήν την άποψη η ψυχική πραγματικότητα των ατόμων εκφράζεται μέσα από την ιστορική και κοινωνική συλλογική πραγματικότητα και η ψυχανάλυση δείχνει, μέσα στους μύθους των λαών αλλά και στο προσωπικό μυθιστόρημα του νευρωτικού, την εξιδανικευμένη προβολή του ασυνειδήτου. Με αυτή την έννοια οι μύθοι, συλλογικοί ή ατομικοί, αντιστοιχούν σε φαντασιώσεις, οι οποίες επιδρούν, συνιστούν ή τροποποιούν το ιδανικό του εγώ και το προ ή μετά-οιδιποδειακό υπereγώ. Επίσης προωθούν ποικίλες ταυτοποιήσεις και μετουσιώσεις. Επιπλέον, η μυθολογία, όντας μέρος της συλλογικής πολιτισμικής κληρονομιάς, μεταδιδόμενη φυλογενετικά μέσω προφορικών παραδόσεων, συνεισφέρει στη δημιουργία των πρωταρχικών φαντασιώσεων και των οικογενειακών όπως και πολιτισμικών μύθων.

Η διαφοροποίηση της μυθολογίας (μιας παραγωγής της επιθυμίας μέσω της φαντασίας) από την Ιστορία μπορεί να γίνει από το βαθμό αντικειμενικότητας που περιέχει η καθεμιά. Έτσι, μοιραία, η Ιστορία οφείλει να έχει μεγαλύτερη σχέση με την πραγματικότητα από ό,τι ο μύθος, στον πυρήνα του οποίου μπορούμε να ανιχνεύουμε τη συλλογική αλήθεια της επιθυμίας την οποία δομεί και εκφράζει. Δηλαδή αν η ιστορία «καταγράφει», ο μύθος «μεταγράφει» την πραγματικότητα.

Οι μύθοι αποτελούν μια μεταγραφή αρχαιότερων τελετουργιών-ιεροτελεστιών, οι οποίες σκοπό είχαν τον έλεγχο των φόβων για την εσωτερική και εξωτερική πραγματικότητα. Η αλληλουχία των πράξεων στις ιεροτελεστιές με τις φράσεις στο μύθο, το παραμύθι και το όνειρο ισοδυναμεί

με το πέρασμα από την πράξη στο λόγο και το συμβολισμό. Η μελέτη των μύθων οδηγεί στη σχέση ανάμεσα στο βίωμα και την αναπαράστασή του (<http://www.disabled.gr>).

Η ελληνική μυθολογία γοήτευε τον ιδρυτή της ψυχανάλυσης λόγω της συνεκτικότητάς της αλλά και του ρόλου που διαδραματίζουν ο έρωτας και η σεξουαλικότητα σε αυτή τη μυθολογία-θρησκεία, στην οποία η σαρκική ηδονή δεν θεωρείται αμαρτία αλλά δικαίωμα το οποίο οι Θεοί ή η φύση έδωσαν στον άνθρωπο. Από αυτήν τη σκοπιά η ελληνική μυθολογία προσέφερε την απαραίτητη «νομιμοποίηση» για την ανακάλυψη της παιδικής και ενήλικης σεξουαλικότητας από τον Φρόιντ.

Αναμφίβολα οι μυθολογίες των διαφόρων λαών έχουν κοινά στοιχεία και δεν είναι σπάνια η υιοθέτηση ενός μύθου από διάφορους λαούς. Η ελληνική μυθολογία μπόρεσε να αποδώσει σε όλη της την πληρότητα την ανθρώπινη εξέλιξη. Δεν αποκρύπτει την αναπαράσταση των ενορμήσεων και επομένως περιλαμβάνει όλη την κλίμακα της ψυχοσεξουαλικής εξέλιξης. Από το αρχέγονο στοματικό στάδιο (Τιτάνες, Κρόνος) έως τη γενετήσια οιδιπόδεια οργάνωση (Ολύμπιος Zeus). Επίσης διαθέτει ποικιλία χαρακτήρων που αναπαριστούν όλη την ψυχολογία, την ψυχοπαθολογία ή και ακόμα τις αρχές λειτουργίας του ψυχικού οργάνου.

Οι τραγικοί συγγραφείς, εκφράζοντας την ταχεία εξέλιξη του ψυχισμού κατά τον 5ον π.Χ. αιώνα, αναδομούν τους μύθους, προφορικούς και γραπτούς. Η ελληνική μυθολογία προσέφερε πολλά στην ψυχανάλυση, καθώς ο Φρόιντ διάλεξε τους μύθους του Οιδίποδα και του Ναρκίσσου και τους τοποθέτησε σαν ακρογωνιαίους λίθους στη θεωρία αλλά και την πρακτική του. Η ελληνική τραγωδία με το ανθρωπολογικό μήνυμά της συνενώνει σχεδόν όλο το φάσμα των φροϋδικών αντιλήψεων και το «οιδιπόδαιο σύμπλεγμα» βρίσκεται στον πυρήνα αυτού που σήμερα αποκαλούμε σύγχρονο πολιτισμό (Ρήγας Δ. 2006).

Ανάμεσα στους ανθρώπους βρίσκουμε τα μεταβατικά αντικείμενα, τα νανουρίσματα, τα τραγούδια, τα παραμύθια, την πλάνη του παιχνιδιού, τα ημερολόγια των εφήβων, την τέχνη, τη θρησκεία, την επιστήμη. Επίσης βρίσκουμε όλο το φάσμα της κοινής πολιτισμικής κληρονομιάς, όπου συμβαίνει η πλέον προσωπική εμπειρία, τον χώρο της επινόησης (Μαννονί 1992). Από τα παραμύθια της γιαγιάς μέχρι τα επιστημονικά παραμύθια των ψυχαναλυτικών κλινικών περιπτώσεων αυτό που μετράει είναι η αναζήτηση της «ουσίας», που διατρέχει με συμπυκνώσεις και μεταθέσεις την ιστορία και την τοπογραφία του ψυχισμού.

Τα παραμύθια είναι συναρπαστικά, διότι αφηγούνται στη γλώσσα των μεταφορών, τις περιπέτειες του παιδιού στις διαδρομές του ψυχισμού του να βρει και να κατακτήσει το σώμα. Πρόκειται για τη στιγμή της σύλληψης του άμορφου σε μια συμβολική μορφή, που ξεκινά ανάμεσα στον αφηγητή και το παιδί ένα παιχνίδι άνισου, αλλά αμοιβαίου, εμβολιασμού μεταφορών που αποζημιώνει τον ψυχισμό για τις απώλειές του. Ο κάποιος τρίτος που σαν φύλακας άγγελος παρακολουθεί και επεμβαίνει, πλέκοντας τα νήματα της πορείας του ήρωα, αντιπροσωπεύει αυτήν ακριβώς τη δυνατότητα για συμβολοποίηση (Μανωλόπουλος Σ. 1997).

—Στα παραμύθια υπάρχει πάντα ένα εγκαταλελειμμένο παιδί που αγωνίζεται να βρει την άκρη. Ο ήρωας του παραμυθιού πρέπει να υποστεί μία διαδικασία δοκιμασίας. Οφείλει να σκοτώσει το τέρας για να αποκτήσει τον τόπο που του ανήκει και το ταίρι που του ταιριάζει. Με το φόνο του τέρατος αυτό που θριαμβεύει δεν είναι το καλό εναντίον του κακού αλλά η απαρτίωση καλού και κακού. Καθώς περνάει μέσα από την οδύνη, αναδύεται η πίστη ότι η εσωτερική και η εξωτερική πραγματικότητα του επιφυλάσσουν ικανοποιήσεις.

Μετά τον Γκριν (1983) μπορούμε να πούμε ότι ή το τέρας πρέπει να σκοτώσει κανείς ή τη σκέψη του. Αυτό που κινδυνεύει και διασώζεται είναι η σύνδεση του εαυτού που αναδύεται, σε εξάρτηση με το αντικείμενο με το οποίο συναγαπάται και συμμισεύεται. Αυτό που θριαμβεύει είναι η σύνδεση αγάπης και μίσους, που σημαίνει ότι απαιτείται η αναγνώριση της ψυχικής εξάρτησης. Ο κίνδυνος είναι αληθινός και ως αληθινός βιώνεται στο παραμύθι. Αυτή είναι η κόλαση: η ανακάλυψη ότι η περιβάλλουσα μητέρα είναι η ίδια με τη μητέρα της αγάπης και του μίσους.

Στα παραμύθια λοιπόν λαθραία και υπερβαίνοντας τα όρια των διαγενεαλογικών και προσωπικών χρόνων, καθώς επίσης των διωποκειμενικών και ενδοψυχικών τόπων, μεταφέρονται και παραδίδονται τα υλικά με τα οποία κατασκευάζεται ο ψυχισμός.

Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ ΣΤΗΝ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΠΑΙΔΙΚΟΥ ΨΥΧΙΣΜΟΥ

Γνωρίζουμε ότι η μεγαλύτερη ανάγκη των ανθρώπων και το δυσκολότερο κατόρθωμα είναι να ανακαλύψουν το νόημα της ζωής. Κανείς δεν κατανοεί το νόημα της ζωής του ξαφνικά. Αντίθετα, το επίτευγμα αυτό είναι αποτέλεσμα συνεχούς εξέλιξης. Η σοφία δομείται βήμα -βήμα και μέσα από τις εμπειρίες μας στον κόσμο. Κατά συνέπεια, δε μπορούμε να περιμένουμε το μυαλό των παιδιών μας, να λειτουργεί όπως το δικό μας, ούτε να θέλουμε να δεχτούν αυτά που τους υπαγορεύουμε από τις εμπειρίες μας ως δεδομένα, γιατί και αυτά έχουν την ανάγκη να ακολουθήσουν τη δική τους πορεία προς την ώριμη κατανόηση του εαυτού τους και του κόσμου. Μπορούμε όμως να τα βοηθήσουμε να βρουν το νόημα της δικής τους ζωής. Για να κρατήσει μια ιστορία το ενδιαφέρον του παιδιού πρέπει να το

διασκεδάσει και να ξυπνά την περιέργειά του, λέει ο Μπρούνο Μπετελχάϊμ. Για να πλουτίσει τη ζωή του πρέπει να κεντρίζει τη φαντασία του, να βοηθά να αναπτύξει τη νόησή του και να ξεκαθαρίσει τα συναισθήματά του, να εναρμονίζεται με τα άγχη και τις προσδοκίες του, ενώ συγχρόνως να υποδεικνύει λύσεις στα προβλήματά του. Με λίγα λόγια να προωθεί την εμπιστοσύνη στον εαυτό του και στο μέλλον.

Το παραμύθι και οι λαϊκές ιστορίες αναπτύσσουν τη διαπροσωπική νοημοσύνη των παιδιών, δηλαδή την ικανότητα κατανόησης των ψυχικών καταστάσεων και των ψυχικών δοκιμασιών που περιγράφουν. Οι παραμυθάδες κοπιάζουν να διδάξουν στο παιδί, στα πρώτα του χρόνια, να συμμετέχει με ενδιαφέρον στη ζωή φανταστικών ανθρώπων και ζώων και να αποχτά τη βεβαιότητα ότι έτσι θα ξεφύγει από τα στενά πλαίσια των εγωκεντρικών του ενδιαφερόντων και συναισθημάτων (Πελασγός Σ. 2008).

Τα παραμύθια παίζουν σημαντικό ρόλο στην καλλιέργεια του ψυχισμού των παιδιών γιατί εμπεριέχουν στοιχεία και χαρακτήρες με τα οποία το παιδί ταυτίζεται και μέσα από τα οποία εκφράζει και διαχειρίζεται ασυνείδητα κομμάτια του ψυχισμού του. Το παραμύθι, επειδή είναι ένας κόσμος φανταστικός, δημιουργεί το περίθωριο στα παιδιά να αφεθούν σε κομμάτια του ψυχισμού τους που έξω από το παραμύθι μπορεί να φαντάζουν απειλητικά ή απίθανα. Για παράδειγμα, το τέρας του εκάστοτε παραμυθιού μπορεί να είναι ένας χαρακτήρας με τον οποίο ένα θυμωμένο παιδί να ταυτιστεί για να εκτονώσει το θυμό του. Εξίσου, μπορεί να χρησιμοποιήσει αυτό το χαρακτήρα για να προβάλει επάνω του τα στοιχεία κάποιου προσώπου απ' την πραγματική του ζωή, προσώπου που εμφανίζεται στο παιδί ως απειλητικό.

Μέσα από το παραμύθι και τη φαντασία, λοιπόν, δίνεται η δυνατότητα στο παιδί να παλέψει με το τέρας και να το νικήσει, κάτι που δεν θα μπορούσε ίσως να κάνει στην καθημερινότητά του. Δεν είναι δε τυχαίο που στη

φαντασία καταφεύγουν εντονότερα παιδιά με δυσκολία να βάλουν τα συναισθήματά τους ξεκάθαρα σε λέξεις, είτε γιατί έχουν λεκτικές δυσκολίες, είτε γιατί θα τους ήταν συναισθηματικά δύσκολο να μιλήσουν με ειλικρίνεια για το πώς αισθάνονται. Τα παραμύθια λειτουργούν βάσει των προβολικών μηχανισμών του ανθρώπινου ψυχισμού, των διαδικασιών δηλαδή μέσα από τις οποίες κανείς προβάλλει σε μια ιστορία στοιχεία από τη δική του ζωή και τον εσωτερικό του κόσμο. Μέσω αυτής της διαδικασίας προκύπτουν και ταυτίσεις με τους ήρωες των παραμυθιών ή με τα γεγονότα, όπως εκδραματίζονται σε αυτά. Το παιδί ενδέχεται να ταυτιστεί και με το τέλος μιας ιστορίας ή να θελήσει να την αλλάξει.

Τα παραμύθια δεν είναι ηθικοπλαστικά, αλλά τροφοδοτούν τις κινήσεις ταυτίσεων και επιτρέπουν στο παιδί να εκτυλίξει τη φαντασία του, για να βρει τις αρχές των πραγμάτων. Χωρίς να του περιγράφουν με λεπτομέρειες τα γεγονότα, το κάνουν να σκεφτεί (Μπετελχάϊμ 1975). Λειτουργούν σαν ψυχαναλυτικές κατασκευές. Το παιδί, κινητοποιώντας την ψυχοποιητική του λειτουργία για να δώσει νόημα στην αλληλουχία των κινήσεων, δίνει νόημα στον εαυτό του και αναδιατάσσει το εσωτερικό του πάζλ συναντώντας τον εαυτό του σε μια ξένη χώρα και τοποθετώντας τον σε μία αφήγηση. Η ιστορία που παράγεται εισάγει το παιδί στην υποκειμενικότητά του διότι φέρει τις συνδέσεις μεταξύ πρωτογενών και δευτερογενών σημείων (Μανωλόπουλος Σ. 1997).

Συνήθως, οι αλλαγές σε ένα παραμύθι που θέλει να κάνει το παιδί, η έντονη συμπάθειά του και προσκόλληση σε μια ιστορία ή αντίστοιχα η απέχθειά του γι' αυτή μαρτυρούν στοιχεία από τον ψυχισμό του παιδιού αλλά και τη ζωή του. Αν το παιδί, για παράδειγμα, στις ιστορίες με τα τρία γουρουνάκια σχολιάζει στη μαμά του ότι αυτά δεν καταφέρνουν να προστατευτούν από τον κακό λύκο, ή μαλώνουν συνέχεια μεταξύ τους, ή ότι ο κακός λύκος είναι ισχυρότερος των καλύτερών τους προσπαθειών, τότε αυτό το παιδί μάλλον εκφράζει εσωτερικές ανασφάλειες είτε όσον αφορά τη

συνεργασία του και συνύπαρξή του με άλλα παιδάκια ή τα αδέρφια του, είτε την ευνουχιστική και απειλητική παρουσία ενός ατόμου στην οικογένεια ή στο σχολείο, είτε βέβαια έναν ιδιαίτερα εύθραυστο ψυχισμό με εντονότερες ανασφάλειες επιβίωσης, που, για παράδειγμα, θα μπορούσε να έχει ένα άρρωστο ή με άλλους τρόπους ευάλωτο παιδί.

Τα παραμύθια αλληλεπιδρούν με τον ψυχισμό των παιδιών για να τον τονώσουν, να τον ερεθίσουν, να προσφέρουν υλικό με το οποίο το παιδί θα σχετιστεί με έναν τρόπο ασφαλή. Με το «ασφαλή», εννοούμε ότι το παιδί στο παραμύθι μπορεί να ταυτιστεί με το χειρότερο ήρωα, με τον πιο αδικημένο, με τον ομορφότερο, τον πλουσιότερο ή τον φτωχότερο, και να φανταστεί ό,τι θέλει σε σχέση με αυτήν την ταύτιση, χωρίς να απειλείται από το εξωτερικό περιβάλλον. Όπως θα έλεγε πιθανότατα ο Βίνικοτ, μέσω του παραμυθιού δημιουργείται ένα μεταβατικό τοπίο που δεν είναι ακριβώς προϊόν μοναχά της φαντασίας του παιδιού αλλά ούτε και αποκλειστικά προϊόν της πραγματικότητας. Είναι ένα τοπίο στο οποίο μπορεί να λάβει χώρα συναισθηματικός πειραματισμός χωρίς την απειλή των κυρώσεων για τα αρνητικά σενάρια, ούτε και της κοροϊδίας για τα ευφάνταστα. Το παιδί μπορεί να είναι και να κάνει ό,τι θέλει μέσα σε ένα παραμύθι, αλλά, το κυριότερο να συνδεθεί και να παίξει με τον αφηγητή του (Ζορζ Ζαν 1996).

Ο Γιούνγκ επίσης θα μας έλεγε πως μέσα από τα παραμύθια το παιδί γνωρίζει αναλυτικότερα και πάλι σε ένα περιβάλλον ασφάλειας τα αρχέτυπα σχήματα που κουβαλάει εν αγνοία του στην ψυχή του, όπως την κακιά μάγισσα που ισοδυναμεί με την απειλητική μητέρα, τον δράκο, που μπορεί να εκφράζει έναν ευνουχιστικό πατέρα, τον γέρο σοφό, που μπορεί να είναι το πρότυπο ενός καλού παππού, τα τρία γουρουνάκια, που είναι τ' αδέρφια και οι συνάνθρωποί μας. Ο Φρόυντ μίλησε επί μακρόν για την ανάγκη και χρησιμότητα συμβολοποίησης συναισθημάτων μέσα από ιστορίες, θρησκείες, σχήματα και αντικείμενα. Εξάλλου ο ίδιος ήταν φανατικός συλλέκτης αγαλματιδίων τα οποία συμβόλιζαν γι' αυτόν πράγματα του εσωτερικού του

κόσμου. Δεν είναι τυχαίο που όντας γνώστης των αρχαίων τραγωδιών (κατά ένα τρόπο παραμυθιών) άντλησε από αυτές υλικό για να συμβολοποιήσει και να εκφράσει τις σκέψεις του γύρω από τους οικογενειακούς συνδέσμους – ο κλασσικότερος αλλά και πολύ παρεξηγημένος οιδιπόδειος δεσμός, για παράδειγμα.

Βέβαια, ο Φρόυντ θα έλεγε πως δεν ήταν η τραγωδία που ξύπνησε σ' εκείνον αλλά και σε όλους τους ανθρώπους συναισθήματα που δεν προϋπήρχαν, παρά τα ανθρώπινα αυτά συναισθήματα πίεσαν για έκφραση δια μέσου των αιώνων θεμελιωδών υπαρξιακών και ψυχολογικών προβληματικών με τις οποίες έχει καταπιαστεί ο άνθρωπος. Με αυτή την έννοια, τα παραμύθια απεικονίζουν αρχέτυπα χαρακτήρων, συμπεριφορών και καταστάσεων που έχουν απασχολήσει την ανθρώπινη ψυχή από την απαρχή της ύπαρξής της. Γι' αυτό και η επαναλαμβανόμενη επαφή με αυτά ξυπνάει ενδεχομένως κοιμισμένα κομμάτια του ψυχισμού και τα καλεί να έρθουν στη επιφάνεια για να πλουτίσουν το παιδί και τον ψυχισμό του αλλά και να συμβάλουν στην διαχείριση των εσωτερικών και ασυνειδήτων συναισθηματικών συγκρούσεων.

Το παιδί, όσο και να το προστατεύουμε, είναι εκτεθειμένο στην κοινωνία που ζει και στις συνθήκες της, άρα χρειάζεται να είναι καλά προετοιμασμένο για να τις αντιμετωπίσει. Αυτό όμως προϋποθέτει να του το επιτρέπουν οι εσωτερικές του δυνάμεις. Χρειάζεται, δηλαδή, να μάθει να αντιμετωπίζει αυτό τον πολύπλοκο κόσμο μέσα στον οποίο ζει, καθώς και να κατανοεί και να εξελίσσει τον εαυτό του. Για να το καταφέρει αυτό πρέπει να βοηθηθεί να ξεδιαλύνει τα συναισθήματά του, να βάλει σε τάξη τον εσωτερικό του κόσμο και πάνω σε αυτή τη βάση να δημιουργήσει τη ζωή του. Εδώ, σε αυτό το σημείο, τα παραμύθια μπορούν να του δώσουν ιδέες για το πώς να το κάνει αυτό, χωρίς να έχουν τη φόρτιση των λόγων που έρχονται από τους γονείς και ακούγονται με τη μορφή κατήχησης. Ουσιαστικά τα παραμύθια παρέχουν ηθική διαπαιδαγώγηση παρουσιάζοντας έμμεσα τα πλεονεκτήματα

της ηθικής συμπεριφοράς, όχι με αφηρημένες ηθικές έννοιες, αλλά δείχνοντας αυτό που φαίνεται απτά ορθό και άρα έχει νόημα για το ίδιο το παιδί. Για παράδειγμα, όπως λέει ο Μπρούνο Μπετελχάϊμ, δεν έχει νόημα να προσπαθούμε να κάνουμε τα παιδιά μας να πιστέψουν ότι οι άνθρωποι είναι έμφυτα καλοί διότι τα παιδιά ξέρουν ότι τα ίδια δεν είναι πάντοτε καλά κι ότι συχνά, ακόμη και όταν είναι καλά, θα προτιμούσαν να μην είναι. Αυτό λοιπόν αντιφάσκει με όσα λένε οι γονείς και επομένως κάνει το παιδί να βλέπει τον εαυτό του σαν τέρας. Στα περισσότερα παραμύθια το κακό δε στερείται ελκυστικών στοιχείων. Για παράδειγμα, το κακό συχνά συμβολίζεται από το δράκο ή το δυνατό γίγαντα, τη δύναμη της μάγισσας ή την πανούργα βασίλισσα. Μάλιστα πολλές φορές προσωρινά υπερσχύει, όπως οι μοχθηρές αδερφές της σταχτοπούτας. Υπάρχει όμως η πεποίθηση ότι με το να κάνεις κακό δεν κερδίζεις και γι' αυτό ο κακός βγαίνει πάντα χαμένος.

Την ηθική δεν την προωθεί το γεγονός ότι η αρετή κερδίζει στο τέλος, αλλά το ότι ο ήρωας είναι πιο ελκυστικός για το παιδί, που ταυτίζεται μαζί του σε όλους τους αγώνες του. Μέσω της ταύτισης, το παιδί φαντάζεται ότι περνά μαζί με τον ήρωα όλες τις δοκιμασίες και θριαμβεύει μαζί του. Το παιδί κάνει μόνο του την ταύτιση και οι εσωτερικοί και εξωτερικοί αγώνες του ήρωα αποτυπώνουν σε αυτό το ηθικό δίδαγμα.

Τα πρόσωπα στα παραμύθια δεν έχουν καλές και κακές ιδιότητες ταυτόχρονα, όπως όλοι έχουμε στην πραγματικότητα. Επειδή η πόλωση κυριαρχεί στο μυαλό του παιδιού, επικρατεί και στα παραμύθια. Ένα πρόσωπο είναι είτε καλό είτε κακό, ποτέ κάτι ενδιάμεσο. Για παράδειγμα η μία αδερφή είναι ενάρετη και εργατική, οι άλλες κακές και τεμπέλες. Ο ένας γονιός είναι καλός ο άλλος κακός. Η παράθεση αντιθέτων επιτρέπει εύκολα στο παιδί να κατανοήσει τη μεταξύ τους διαφορά, πράγμα που θα δυσκολευόταν να κάνει αν τα πρόσωπα ήταν πιο κοντά στη ζωή. Επιπλέον οι επιλογές του παιδιού στηρίζονται όχι τόσο στο σωστό έναντι του

λανθασμένου, αλλά κυρίως στο ποιο πρόσωπο του είναι συμπαθητικό και ποιο αντιπαθητικό. Όσο πιο απλός και ευθύς είναι ένας καλός χαρακτήρας, τόσο ευκολότερο είναι να ταυτιστεί το παιδί μαζί του και να απορρίψει το κακό.

Τα παραμύθια μεταφέρουν σημαντικά μηνύματα που εγγράφονται στο συνειδητό, στο προσυνειδητό και στο ασυνειδητό. Όπως ξετυλίγονται οι ιστορίες των παραμυθιών, ενσαρκώνουν τις πίεςεις του Εκείνου(id), επιτρέπουν την αναγνώρισή τους και υποδεικνύουν δρόμους για την ικανοποίηση των πίεςεων που, όμως, ευθυγραμμίζονται με τις απαιτήσεις του Εγώ(Ego) και του Υπερεγώ(Superego).

Με απλά λόγια, το παραμύθι παίρνει πολύ σοβαρά τα υπαρξιακά άγχη και διλήμματα του παιδιού και απευθύνεται άμεσα σε αυτά. Συγκεκριμένα απευθύνεται στην ανάγκη να μας αγαπούν, στην αγάπη για τη ζωή και στο φόβο του θανάτου, δίνοντας συγχρόνως λύσεις σε πιεστικές δυσκολίες που αντιστοιχούν στο επίπεδο κατανόησης των παιδιών. Για παράδειγμα θέτουν το πρόβλημα επιθυμίας για αιώνια ζωή, τελειώνοντας μερικές φορές ως εξής: Αν δε πέθαναν, ζουν ακόμα ή κλείνουν με τη φράση :Και έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα. Δεν ξεγελούν, έτσι, το παιδί ότι η αιώνια ζωή είναι δυνατή, υποδεικνύουν όμως ταυτόχρονα ότι ο μόνος τρόπος να ανακουφιστούμε από τον πόνο στη γη είναι η δημιουργία ενός ικανοποιητικού δεσμού με κάποιον άλλο. Αυτός ο δεσμός μπορεί να νικήσει το φόβο του θανάτου. Επιπλέον μεταδίδεται το μήνυμα ότι αυτό το τέλος δεν είναι εφικτό, αν μείνει αιωνίως προσκολλημένο στη μητέρα του, παρ' όλη την επιθυμία του για κάτι τέτοιο.

Η δομή των παραμυθιών δίνει στο παιδί υλικό με εικόνες που προσφέρουν νέες διαστάσεις στη φαντασία του, τις οποίες στην πραγματικότητα θα ήταν δύσκολο να ανακαλύψει μόνο του. Με αυτές τις εικόνες το παιδί μπορεί να ονειροπολήσει και να προσανατολιστεί καλύτερα

στη ζωή του. Επιπλέον, τα παραμύθια προσπαθούν να μεταδώσουν με ποικίλους τρόπους το εξής μήνυμα: ο αγώνας εναντίων σοβαρών δυσκολιών στη ζωή είναι αναπόφευκτος, καθώς είναι ουσιαστικό κομμάτι της ανθρώπινης ύπαρξης, όμως αν κανείς δε λιγοψυχήσει, τότε καταφέρνει να νικήσει όλα τα εμπόδια και στέφεται νικητής. Για παράδειγμα, στο «ο Τζακ και η φασολιά», ο Τζακ κλέβει το θησαυρό του γίγαντα και με αυτό τον τρόπο δίνει στο παιδί την ελπίδα ότι ακόμη και ο πιο ταπεινός μπορεί να πετύχει στη ζωή. Άλλωστε σε τι χρησιμεύει να γίνει κανείς κακός, όταν νοιώθει τόσο ασημαντος που φοβάται ότι δε θα καταφέρει τίποτα στη ζωή του;

Τα παραμύθια έχουν σημαντικό ψυχολογικό νόημα για παιδιά όλων των ηλικιών, κορίτσια και αγόρια, ανεξάρτητα από το φύλο των ηρώων της ιστορίας. Κι επειδή διευκολύνουν τις αλλαγές ταύτισης –το παιδί σε κάθε περίοδο αντιμετωπίζει διαφορετικά προβλήματα– του επιτρέπουν να αντλήσει πλούσια προσωπικά μηνύματα από αυτά. Καθώς δε μπορούμε να γνωρίζουμε σε ποια ηλικία ένα συγκεκριμένο παραμύθι είναι πιο σημαντικό για κάθε παιδί, δε μπορούμε να αποφασίζουμε μόνοι μας ποιο παραμύθι πρέπει να του πούμε σε μια ορισμένη στιγμή και γιατί. Αυτό μπορεί να το αποφασίσει το ίδιο το παιδί και να το αποκαλύψει με τη δύναμη των αισθημάτων, με την οποία αντιδρά σε αυτό που μια ιστορία αφυπνίζει στο συνειδητό και ασυνείδητό του.

Επίσης, ακόμη και αν ο γονιός μαντέψει σωστά γιατί το παιδί συνδέεται συναισθηματικά με μία συγκεκριμένη ιστορία, είναι καλύτερα να κρατήσει αυτή τη γνώση για τον εαυτό του. Είναι εισβολή να ερμηνεύσουμε τις ασυνείδητες σκέψεις του παιδιού και να καθιστούμε συνειδητό αυτό που θέλει να διατηρήσει στο ασυνείδητο. Επιπλέον, το να εξηγήσουμε σε ένα παιδί γιατί ένα παραμύθι του είναι τόσο σαγηνευτικό, καταστρέφει τη μαγεία της ιστορίας, που εξαρτάται σε σημαντικό βαθμό από το γεγονός ότι το παιδί δε γνωρίζει γιατί θέλγεται από αυτή. Κι όταν η ιστορία χάσει τη δύναμή της να μαγεύει, χάνει και τη δυνατότητα να βοηθήσει το παιδί να παλέψει και να

λύσει μόνο του το πρόβλημα που έκανε καταρχήν την ιστορία να έχει νόημα για αυτό. Οι ερμηνείες των ενηλίκων, όσο σωστές και αν είναι, κλέβουν από το παιδί τη δυνατότητα να νοιώσει ότι μόνο του, ακούγοντας επανειλημμένα την ιστορία και καθώς την ξανασκέφτεται, αντιμετώπισε επιτυχώς μία δύσκολη κατάσταση. Ωριμάζουμε, ανακαλύπτουμε το νόημα της ζωής μας και νοιώθουμε εσωτερική ασφάλεια, γιατί κατανοήσαμε και λύσαμε προσωπικά προβλήματα μόνοι μας και όχι επειδή μας τα εξήγησαν άλλοι.

Το παραμύθι λοιπόν διδάσκει στο παιδί ότι αυτό που χρειάζεται σε αυτό το στάδιο της ανάπτυξής του να ξέρει είναι ότι: το να επιτρέπει στη φαντασίωσή του να το κυριεύει για ένα διάστημα δεν είναι καταστροφικό, αρκεί να μην παραμένει διαρκώς αιχμαλωτισμένο σε αυτήν. Στο τέλος της ιστορίας ο ήρωας επιστρέφει στην πραγματικότητα, η οποία είναι ευτυχισμένη αλλά χωρίς μαγεία.

ΟΙ ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ

Παρακάτω ακολουθεί μία πιο αναλυτική περιγραφή των παραμυθιών που ήταν τα πιο δημοφιλή σύμφωνα με την έρευνα. Στα κορίτσια το δείγμα χωρίζει ομοιόμορφα την προτίμησή του στα παρακάτω παραμύθια.

Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ

Η ιστορία: Μια μάγισσα καταριέται μια βασιλοπούλα να τρυπήσει το δάχτυλό της από μια ρόκα μόλις γίνει 15 χρόνων και να πέσει σε βαθύ ύπνο. Ο πατέρας της εξαφανίζει όλες τις ρόκες από το βασίλειο προκειμένου να προφυλάξει το παιδί του, ωστόσο η πριγκίπισσα βρίσκει μια γριά να γενέθει σε ένα δωμάτιο και η κατάρα πραγματοποιείται. Εκατό χρόνια μετά ένας πρίγκιπας φιλά την κοπέλα και της ξαναδίνει ζωή. Επομένως, παρ'όλες τις

προσπάθειες των γονέων να εμποδίσουν την σεξουαλική αφύπνιση του παιδιού τους, αυτή θα συντελεστεί, μας λέει ο Μπρούνο Μπετελχάιμ.

Τι σημαίνει: Τα παραμύθια που έχουν ως κεντρικό θέμα τους μια μεγάλη περίοδο παθητικότητας (όπως ο παρατεταμένος ύπνος στον οποίον πέφτει η Ωραία Κοιμωμένη) επιτρέπουν στο παιδί να καταλάβει ότι η εφηβεία είναι μια περίοδος μεγάλης και ταχείας αλλαγής, που χαρακτηρίζεται από περιόδους ακραίας παθητικότητας και λήθαργου, οι οποίες εναλλάσσονται με έντονη δραστηριότητα, ακόμη και επικίνδυνη συμπεριφορά, ώστε το άτομο να εκφορτίσει την εσωτερική του ένταση. Μαθαίνει όμως ότι τα πράγματα εξελίσσονται. Ακόμη και αν η περίοδος ηρεμίας μοιάζει σαν να πρόκειται να κρατήσει εκατό χρόνια, στο τέλος τα πράγματα θα αλλάξουν. Πολλά παραμύθια τονίζουν τα μεγάλα κατορθώματα που πρέπει να κάνουν οι ήρωες για να γίνουν ο εαυτός τους. Η ωραία κοιμωμένη τονίζει την μακρόχρονη, ήσυχη αυτοσυγκέντρωση, η οποία είναι επίσης αναγκαία (Μπρούνο Μπετελχάιμ 1995). Στην εποχή μας, με όλο αυτόν τον καταγιισμό από τα ΜΜΕ, πολλοί άνθρωποι, παιδιά και γονείς, φοβούνται την ήσυχη ανάπτυξη, όπου τίποτα δεν μοιάζει να συμβαίνει, επειδή προβάλλεται η πεποίθηση ότι μόνο ευρισκόμενοι σε μια εμφανή υπερδραστηριότητα με ένταση πετυχαίνουμε τον πολυπόθητο στόχο. Αυτό γίνεται εμφανές κυρίως στα reality show, αλλά και στις τηλεοπτικές ειδήσεις, όπου τα πρόσωπα που απαρτίζουν το πλαίσιο βρίσκονται σε μια διαρκή κατάσταση προκλητικής έντασης και υστερίας.

Η ρόκα: Η ρόκα που ματώνει το χέρι του κοριτσιού συμβολίζει την είσοδο στην εφηβεία. Καθώς η βασιλοπούλα πλησιάζει στο μοιραίο δωμάτιο (με τη γριά που γνέθει), πρέπει να ανεβεί μια κυκλική σκάλα η οποία, όπως και στα όνειρα, αντιπροσωπεύει τη σεξουαλική εμπειρία.

Ο ύπνος: Στη διάρκεια του μακροχρόνιου ύπνου της, η ομορφιά της ηρώιδας είναι παγερή, υπάρχει δηλαδή η απομόνωση του ναρκισσισμού. Σε

αυτή την κατάσταση δεν υπάρχει καμία οδύνη αλλά και καμία γνώση ή κανενός είδους συναίσθημα σε μια κατάσταση που μοιάζει με θάνατο όταν τη χρησιμοποιούμε ως διαφυγή από τις δυσκολίες της ζωής. Ο κόσμος ζωντανεύει μόνο για το άτομο που αφυπνίζεται γι' αυτόν.

Ο πρίγκιπας: Το φιλί του πρίγκιπα λύνει τα μάγια του ναρκισσισμού και αφυπνίζει τη θηλυκότητα της βασιλοπούλας. Η ένωση τους συμβολίζει την ωριμότητα. Δηλαδή όχι απλώς αρμονία με τον εαυτό μας αλλά και με τον άλλον. Αυτό τονίζεται ακόμη περισσότερο, αφού επιστρέφει στη ζωή όχι μόνο η ωραία κοιμωμένη αλλά και οι γονείς της και οι κάτοικοι του κάστρου. Αν είμαστε αναισθητοι απέναντι στον κόσμο, ο κόσμος παύει να υπάρχει για εμάς. Ο κόσμος αφυπνίζεται ξανά όταν γεννιέται ένα παιδί, γιατί έτσι μόνο η ανθρωπότητα μπορεί να εξακολουθήσει να υπάρχει.

Επίσης, αρσενικά και θηλυκά πρόσωπα εμφανίζονται στους ίδιους ρόλους στα παραμύθια. Ακόμη και όταν απεικονίζεται ένα κορίτσι σε κατάσταση εσωστρέφειας στον αγώνα του να γίνει ο εαυτός του και ένα αγόρι να αντιμετωπίζει επιθετικά τον έξω κόσμο, και οι δύο μαζί συμβολίζουν τους δύο τρόπους με τους οποίους πρέπει κανείς να γίνει ο εαυτός του. Από την παρούσα έρευνα βέβαια δεν φάνηκε τα θηλυκά και τα αρσενικά πρόσωπα να είναι προβολές των δύο πλευρών της ίδιας διαδικασίας, εφόσον η επιλογή του συγκεκριμένου παραμυθιού έγινε μόνο από κορίτσια.

Η ΣΤΑΧΤΟΠΟΥΤΑ

Η ιστορία: Η μητριά και οι αδελφές τις Σταχτοπούτας την αναγκάζουν να καθαρίζει τις στάχτες του σπιτιού. Όταν ο βασιλιάς δίνει μια δεξίωση χορού, μια νεράιδα εμφανίζεται και τη βοηθά να αποκτήσει ωραία ρούχα και άμαξα. Το γοβάκι που θα χάσει στο χορό θα οδηγήσει τον πρίγκιπα κοντά της.

Τι σημαίνει: Κανένα άλλο παραμύθι δεν αποδίδει τόσο καλά όπως «Η Σταχτοπούτα» τις εσωτερικές εμπειρίες του μικρού παιδιού που γνωρίζει τις αγωνίες της αδελφικής αντιζηλίας. Παρότι αποκαλείται αδερφική αντιζηλία, αυτό το συναίσθημα δεν έχει στην ουσία σχέση με τα πραγματικά αδέρφια του παιδιού. Η πραγματική πηγή του είναι τα αισθήματα του παιδιού για τους γονείς του. Ο φόβος ότι σε σχέση με τα αδέρφια του δεν μπορεί να κερδίσει την αγάπη και την εκτίμηση των γονιών του, κεντρίζει την αδερφική αντιζηλία. Αυτό φαίνεται στις ιστορίες από το γεγονός ότι τελικά έχει μικρή σημασία αν τα αδέρφια είναι πράγματι ικανότερα. Επειδή το κάθε παιδί θέλει οι άλλοι, και πάνω από όλα οι γονείς του, να πιστεύουν στην αθωότητά του, γοητεύεται από το γεγονός ότι οι πάντες πιστεύουν στην αθωότητα της Σταχτοπούτας. Αυτό συνιστά για ένα από τα μεγαλύτερα θέλγητρα αυτού του παραμυθιού.

Στάχτες: Η Σταχτοπούτα που ζει σκουπίζοντας τις στάχτες ενθαρρύνει το παιδί στην πεποίθηση ότι το να κατοικεί σε ταπεινά μέρη δεν θα το εμποδίσει να προοδεύσει στη ζωή του. Οι στάχτες συμβολίζουν και το πένθος για τη νεκρή μητέρα της. Το πένθος είναι αναγκαίο ως προσωρινή κατάσταση, αλλά για την επιβίωση πρέπει να μετατραπεί σε μια θετική στάση ζωής. Πολλά παιδιά πιστεύουν ότι της Σταχτοπούτας της αξίζει πιθανόν η τύχη της στην αρχή της ιστορίας, όπως πιστεύουν και για τον εαυτό τους, αλλά δεν θέλουν να το ξέρει κανείς. Άλλωστε κάθε παιδί πιστεύει κατά τη διάρκεια κάποιας περιόδου της ζωής του ότι, εξαιτίας των μυστικών επιθυμιών του και ίσως των «παράνομων» πράξεών του, του αξίζει να το υποβιβάσουν και να το ξαποστελνουν στην κόλαση της καπνιάς. Παρόλα αυτά η Σταχτοπούτα είναι άξια να ανυψωθεί στο τέλος, όπως ελπίζουν ότι θα συμβεί και με τα ίδια.

Η νεραιδοννά: Συμβολίζει τα συναισθήματα και τις ψυχικές διεργασίες της Σταχτοπούτας. Η νεράιδα της ζητεί να εκτελέσει μια σειρά από

καθήκοντα προτού τη στείλει στο χορό. Της λέει να φέρει μια κολοκύθα από τον κήπο, να ανοίξει μια ποντικοπαγίδα και να βρει έξι σαύρες. Αυτό που καταλαβαίνει το παιδί που ακούει το παραμύθι είναι ότι μπορεί με τις δικές του ενέργειες να βελτιώσει τη ζωή του.

Το γοβάκι: Στις πρώτες παραλλαγές της «Σταχτοπούτας» το γοβάκι ήταν φτιαγμένο από γούνα, ενώ αργότερα ο Περό αντικατέστησε τη λέξη με μια ομόηχή της που σημαίνει γυαλί. Το γοβάκι υποδηλώνει τη θηλυκότητα και η τελετουργία με τον πρίγκιπα που της φορά το γοβάκι θυμίζει αρραβώνα. Οι κακές αδερφές με προτροπή της μητριάς ξεγελούν τον πρίγκιπα που τις παίρνει πρώτα τη μία και μετά την άλλη για νύφες. Το πουλί έπρεπε να του πει ότι καμία από αυτές δεν είναι η σωστή, γιατί έσταζε αίμα από το παπούτσι τους. Η ανικανότητα του βασιλόπουλου να παρατηρήσει το αίμα υποδηλώνει μια άλλη πλευρά του άγχους ευνουχισμού, που συνδέεται με την αιμορραγία και την εμμηνόρροια. Το αίμα που στάζει το γοβάκι το εξισώνει με τον κόλπο, και το γεγονός ότι το βασιλόπουλο δεν το καταλαβαίνει, υποδεικνύει την ανάγκη του να υπερασπιστεί τον εαυτό του από τα άγχη που αυτό του προκαλεί. Η Σταχτοπούτα λοιπόν είναι η σωστή νύφη, γιατί ελευθερώνει το βασιλόπουλο από τα παραπάνω άγχη, αφού το γοβάκι γλιστράει αβίαστα στο πόδι της. Η επανειλημμένη απόσυρσή της δείχνει ότι σε αντίθεση με τις αδερφές της δεν είναι επιθετική στη σεξουαλικότητά της, αλλά περιμένει να τη διαλέξουν. Όμως μόλις τη διαλέγουν δεν είναι καθόλου απρόθυμη. Φορώντας από μόνη της το γοβάκι, δείχνει την ικανότητά της να ρυθμίζει την τύχη της. Αφού το βασιλόπουλο λατρεύει το γοβάκι πάνω στο πόδι της, της λέει με συμβολικό τρόπο ότι αγαπά τη θηλυκότητά της, την οποία αντιπροσωπεύει το σύμβολο του κόλπου. Έτσι η Σταχτοπούτα με τη βοήθεια του βασιλόπουλου είναι έτοιμη πια να καλωσορίσει τη θηλυκότητά της, όπως πιστοποιείται και από τη φράση: «έβγαλε το βαρύ ξύλινο τσόκαρο και φόρεσε το γοβάκι που ταίριαζε τέλεια». Η τελετουργία με το γοβάκι μας θυμίζει την τελετουργία με το

δαχτυλίδι που προσφέρει ο γαμπρός στη νύφη, και που συμβολίζει τον κόλπο, ενώ το τεντωμένο δάχτυλο το πέος, μας λέει ο Μπρούνο Μπετελχάϊμ.

Ο χορός: Η Σταχτοπούτα πηγαίνει τρεις φορές στο χορό του βασιλιά. Η επανάληψη των επισκέψεων συμβολίζει την αμφιθυμία του νεαρού κοριτσιού που θέλει να δεσμευτεί ερωτικά και ταυτόχρονα φοβάται να το κάνει.

Ο πρίγκιπας: Το παιδί ακούγοντας το παραμύθι μαθαίνει ότι για να κερδίσει το βασίλειό του (μέσω ενός γάμου με τον πρίγκιπα) πρέπει να είναι έτοιμο να υποστεί για ένα διάστημα μια ζωή γεμάτη δυσκολίες, όπως η Σταχτοπούτα. Δεν θα πρέπει όμως μόνο να υπομένει τις δοκιμασίες, αλλά και να αναλαμβάνει πρωτοβουλίες.

Τέλος, σε κανένα άλλο παραμύθι η καλή και η κακή μητέρα δεν αντιπαραβάλλονται με τέτοια σαφήνεια. Η μητρική φιγούρα παίρνει κακή μορφή μέσα από το ρόλο της μητριάς και καλή μορφή μέσα από το ρόλο της καλής νεράιδας που σώζει το παιδί. Η ιστορία το καθιστά απολύτως σαφές: αν η κακιά μητέρα-μητριά δεν απαιτούσε από αυτήν να δουλεύει σκληρά, δεν θα είχε γίνει ποτέ η νύφη του βασιλόπουλου. Το μήνυμα που δίνεται είναι ότι χρειάζονται και τα δύο: και οι καλοί γονείς και οι γονείς που φαίνεται να απαιτούν και να φέρονται με σκληρότητα. Αν η καλή μητέρα δεν μεταμορφωνόταν για ένα διάστημα στην κακή μητριά, η Σταχτοπούτα δεν θα δεχόταν καμία ώθηση για να αναπτύξει πρωτοβουλία και να εξελιχθεί. Αυτό το μαρτυρά και το γεγονός ότι οι θετές αδερφές της, απέναντι στις οποίες η μητριά παραμένει καλή μητέρα συνεχώς, δεν πετυχαίνουν ποτέ τίποτα.

Στα αγόρια δεν υπήρχε τόσο μεγάλη ομοιομορφία όπως στα κορίτσια στην επιλογή του αγαπημένου τους ήρωα. Τα περισσότερα αγόρια επέλεξαν κάποιον σύγχρονο τηλεοπτικό ήρωα. Από τον κόσμο των παραμυθιών αναφέρθηκαν μόνο τα

τρία γουρουνάκια και από μύθους ο Ηρακλής και οι μύθοι του Αισώπου, χωρίς όμως το παιδί να μπορεί να πει συγκεκριμένα σε ποιόν από όλους αναφέρεται.

ΤΑ ΤΡΙΑ ΓΟΥΡΟΥΝΑΚΙΑ

Ο μύθος του Ηρακλή πραγματεύεται το δίλημμα ανάμεσα στο να ακολουθήσει κανείς στη ζωή την αρχή της ευχαρίστησης ή την αρχή της πραγματικότητας. Το ίδιο κάνει και το παραμύθι «τα τρία γουρουνάκια».

Η ιστορία: Τρία γουρουνάκια χτίζουν τρία διαφορετικά σπιτία για να σωθούν από το λύκο που τα κυνηγάει. Το μικρότερο χτίζει χωρίς φροντίδα το σπιτί του με άχυρα, το δεύτερο χρησιμοποιεί ξύλα και μόνο το τρίτο και μεγαλύτερο χτίζει ένα πραγματικά γερό σπιτί από τούβλα που καταφέρνει να τα σώσει από τον λύκο, ο οποίος γκρεμίζει τα άλλα δύο σπιτία.

Τι σημαίνει: Τα τρία γουρουνάκια διδάσκουν στο παιδί της προσχολικής ηλικίας ότι ο έξυπνος σχεδιασμός και η προνοητικότητα, σε συνδυασμό με τη σκληρή δουλειά, θα μας επιτρέψουν να νικήσουμε ακόμη και τον πιο άγριο εχθρό μας, το λύκο.

— Τα σπιτία: Τα σπιτία που χτίζουν τα γουρουνάκια συμβολίζουν την πρόοδο του ανθρώπου μέσα στην ιστορία: από την αχυρένια καλύβα, στο ξύλινο σπιτάκι και τέλος, στο στέρεο σπιτί από τούβλα. Εσωτερικά οι ενέργειες που κάνουν τα τρία γουρουνάκια δείχνουν την εξέλιξη από την προσωπικότητα που κυριαρχείται από το εκείνο στην προσωπικότητα που επηρεάζεται από το υπereγώ και ελέγχεται από το εγώ. Το μικρό και το μεσαίο γουρουνάκι χτίζουν τα σπιτία τους όσο πιο γρήγορα και βιαστικά μπορούν, για να παίξουν ελεύθερα την υπόλοιπη μέρα. Ζώντας σύμφωνα με την αρχή της ευχαρίστησης, τα μικρότερα γουρουνάκια επιδιώκουν άμεση ικανοποίηση, χωρίς να σκέφτονται καθόλου το μέλλον τους. Μόνο το τρίτο

και μεγαλύτερο γουρουνάκι έχει μάθει να συμπεριφέρεται σύμφωνα με την αρχή της πραγματικότητας, να αναβάλλει δηλαδή την επιθυμία του για παιχνίδι προκειμένου να ενεργήσει σωτήρια για το μέλλον του.

Ο λύκος: Ο άγριος και καταστροφικός λύκος συμβολίζει όλες τις ασυνείδητες, καταβροχθιστικές δυνάμεις εναντίον των οποίων πρέπει να μάθουμε να προστατεύουμε τους εαυτούς μας.

Η διαφορά του παραμυθιού από τους μύθους που πραγματεύονται το ίδιο ζήτημα, όπως του Ηρακλή, είναι ότι ο μύθος δεν αφήνει περιθώριο στην φαντασία να εξελιχθεί, αλλά δίνει οριστικές απαντήσεις. Ο μύθος είναι μία κατάσταση στην οποία κυριαρχεί το «αν κάνεις αυτό, θα...», όπου μια επιλογή καθορίζει για πάντα τα πράγματα. Αντίθετα, η ταύτιση με τα γουρουνάκια (και με τα τρία εφόσον πρόκειται για το ίδιο σε διαφορετικά στάδια ανάπτυξης) διδάσκει πως υπάρχει εξέλιξη, δυνατότητες προόδου από την αρχή της ευχαρίστησης στην αρχή της πραγματικότητας, που στο κάτω κάτω δεν είναι παρά τροποποίηση της πρώτης και αφήνει το παιδί να φαντάζεται με ποιόν τρόπο θα εφαρμόσει στον εαυτό του αυτά που του αποκαλύπτει το παραμύθι . «Τα τρία γουρουνάκια», σε αντίθεση με τους μύθους, είναι παραμύθι γιατί έχει ευτυχισμένο τέλος και ο λύκος παθαίνει αυτό που του αξίζει. Αντίθετα, οι μύθοι έχουν μελαγχολικό τέλος, αφού το αίσθημα δικαιοσύνης του παιδιού προσβάλλεται (παράδειγμα: ο Ηρακλής, ενώ καταφέρνει να φέρει εις πέρας με επιτυχία τόσες δοκιμασίες, στο τέλος πεθαίνει άδοξα). Παρόλα αυτά, στην συγκεκριμένη έρευνα ο Ηρακλής αναφέρεται ως αγαπημένος ήρωας από την τηλεόραση και όχι από το μύθο. Το παιδί έχει ταυτιστεί με αυτόν γιατί επιθυμεί τη δύναμή του. Αυτό άλλωστε είναι το μόνο που προβάλλεται στα τηλεοπτικά παιδικά.

ΠΩΣ ΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΒΟΗΘΑ ΤΟ ΠΑΙΔΙ ΝΑ ΩΡΙΜΑΣΕΙ

Ξέρουμε πως κάθε παιδί θέλει να ζήσει κάποιες περιπέτειες, να αντιμετωπίσει επικίνδυνες καταστάσεις για να χαράξει το δικό του δρόμο. Όλα αυτά μπορεί να τα ζει στη φαντασία του, ακούγοντας ή διαβάζοντας παραμύθια. Επιπλέον, καθώς το παιδί ταυτίζεται με τον ήρωα ή την ηρώίδα του παραμυθιού, παίρνει έναν συγκεκριμένο ρόλο μέσα από τον οποίο συλλέγει πληροφορίες για να καταλάβει τον εαυτόν του και τον κόσμο γύρω του. Με αυτόν ακριβώς τον τρόπο τα παιδιά ανακαλύπτουν τον κόσμο.

Ακόμη τους δίνεται η ευκαιρία να αναπαριστούν εσωτερικές συγκρούσεις, να εμπλέκονται σε καταστάσεις που αφορούν την επίλυση προβλημάτων, να μαθαίνουν τρόπους επίλυσης αυτών των συγκρούσεων ή προβλημάτων, αλλά και να πειραματίζονται με νέους τρόπους αντιμετώπισης των δυσκολιών τους.

Κατά τη διαδικασία της Οιδιπόδειας σύγκρουσης, το μικρό αγόρι νιώθει πως ο πατέρας του το εμποδίζει να απολαμβάνει την αποκλειστική προσοχή της μητέρας του. Στα παραμύθια όμως υπάρχει ο ήρωας που κάνει πράγματα για τα οποία στην αρχή δεν θεωρούνταν ικανός, αποδεικνύει την αξία του σφαγιάζοντας δράκους, λύνοντας ανίγματα χάρις στην ευφυΐα και την καλοσύνη του και τέλος απελευθερώνει την όμορφη βασίλοπούλα και την παντρεύεται. Δεν υπάρχει αγοράκι που να μην έχει σκεφτεί τον εαυτό του σε αυτόν τον ρόλο. Το παιδί δεν νιώθει ένοχο για τις οιδιπόδειες φαντασιώσεις του, εφόσον το παραμύθι υπονοεί ότι δεν είναι ο πατέρας που εμποδίζει το ίδιο να έχει τη μητέρα του, αλλά ένας κακός δράκος, κι έτσι υπονοεί ότι το παιδί δεν θέλει για τον εαυτό του τη μητέρα αλλά μια θαυμάσια άλλη επιθυμητή γυναίκα που δεν έχει συναντήσει ακόμα. Επίσης αυτή η υπέροχη γυναίκα (δηλαδή, η μητέρα) δεν μένει με τον κακό άντρα με τη δική της ελεύθερη βούληση. Αντίθετα, αν μπορούσε, θα προτιμούσε πολύ περισσότερο

να είναι με ένα νεαρό ήρωα, όπως το παιδί. Ο σφαγιαστής του δράκου πρέπει πάντοτε να είναι νέος και αθώος για να ταυτιστεί μαζί του το παιδί.

Τα οιδιπόδεια προβλήματα του κοριτσιού είναι διαφορετικά από του αγοριού, και αντίστοιχα διαφορετικού χαρακτήρα είναι και τα παραμύθια που το βοηθούν να τα αντιμετωπίσει. Την αδιάκοπη ευτυχισμένη ζωή με τον πατέρα την εμποδίζει μια κακιά γυναίκα, η οποία ζηλεύει το κορίτσι, που όμως δεν είναι η μητέρα (αυτό θα ήταν πολύ τραυματικό), αλλά είναι η μητριά, η κακιά μάγισσα κ.λπ. Το κοριτσάκι θέλει να βλέπει τον εαυτό του ως νεαρή και όμορφη δεσποινίδα-βασιλοπούλα. Ο πραγματικός πατέρας της βασιλοπούλας απεικονίζεται καλοπροαίρετος, αλλά ανήμπορος να σώσει το αγαπημένο του κοριτσάκι.

Έτσι, τόσο το οιδιπόδειο αγόρι όσο και το οιδιπόδειο κορίτσι, χάρη στα παραμύθια, μπορούν να έχουν ό,τι καλύτερο από δύο κόσμους: μπορούν άνετα να απολαμβάνουν οιδιπόδειες ικανοποιήσεις στη φαντασίωση ή φαντασιώσεις εκδίκησης απέναντι στους θετούς γονιούς της ιστορίας και να διατηρούν καλές σχέσεις και με τους δύο γονείς τους στην πραγματικότητα, ξεπερνώντας με αυτόν τον τρόπο το οιδιπόδειο άγχος και την ενοχή.

Τέλος, ελάχιστα πράγματα μπορεί να κάνει ένα παιδάκι μόνο του, και αυτό το απογοητεύει τόσο πολύ που μπορεί να παραιτηθεί απελπισμένο. Το παραμύθι όμως αποτρέπει κάτι τέτοιο, εφόσον δίνει αξία και στο παραμικρό επίτευγμα, δείχνοντας ότι οι πιο θαυμάστες συνέπειες μπορεί να προκύψουν από αυτό. Το να βοηθήσει ένα ζώο ή να βοηθηθεί από αυτό (παπουτσωμένος γάτος), το να μοιραστεί ένα κομμάτι ψωμί με έναν ξένο (η χρυσή χήνα), το να βρει ένα λυχνάρι (ο Αλαντίν και το λυχνάρι), το να δείξει υπομονή και πίστη σε κάτι που φαίνεται απεχθές και δύσκολο (πρίγκιπας βάτραχος), είναι μικρά, ασήμαντα γεγονότα που όμως οδηγούν σε μεγάλα πράγματα! Έτσι το παραμύθι ενθαρρύνει το παιδί να εμπιστεύεται ότι τα μικρά επιτεύγματά του είναι σημαντικά και ας μην μπορεί να το καταλάβει για την ώρα, ώστε να έχει

πίστη στις δυνατότητές του και να μη νιώθει ηττημένο στις απογοητεύσεις (Μπρούνο Μπετελχάιμ 1995).

ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΑ ΕΙΔΗ ΑΠΕΙΚΟΝΙΣΗΣ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Πριν προχωρήσουμε στην παρουσίαση της έρευνας, έχει σημασία να αναφερθούμε στα διαφορετικά είδη, που υπάρχουν, απεικόνισης ενός παραμυθιού. Ένα παραμύθι μπορεί να προσληφθεί από το παιδί, μέσω της διαδικασίας της αφήγησης, από την παραδοσιακή γιαγιά, το γονιό, το δάσκαλο κλπ. Επίσης ένα παραμύθι απεικονίζεται και μέσω των στατικών εικόνων, οι οποίες υπάρχουν στην εικονογράφηση ενός βιβλίου. Τέλος τη σκυτάλη στην απεικόνιση του παραμυθιού, παίρνουν οι κινούμενες εικόνες, που έχουν κυριαρχήσει στις μέρες μας. Δεδομένου ότι τα διαφορετικά είδη απεικόνισης ενός παραμυθιού διαμορφώνουν την εσωτερική αναπαράσταση του παιδιού, που θα βγει στο χαρτί με το παιδικό σχέδιο, μπορούμε να καταλήξουμε σε κάποια συμπεράσματα που στηρίζουν και την ερευνητική μας υπόθεση. Ο τρίτος τρόπος απεικόνισης ενός παραμυθιού, μέσω των κινούμενων εικόνων, ενισχύει την παθητικότητα του παιδιού, εφόσον η φαντασία αδρανεί και η αναπαράσταση της ιστορίας δεν δημιουργείται από το παιδί αλλά παρέχεται έτοιμη. Το προσωπικό στίγμα του παιδιού δεν υπάρχει στην αναπαράστασή του, για τον ήρωα εφόσον έχει προσλάβει μια προκατασκευασμένη εικόνα του ήρωα αυτού. Επομένως, είναι λογικό να αποτυπώνονται, στα παιδικά σχέδια, στερεοτυπικές εικόνες των ηρώων από τα παιδιά που γνωρίζουν τον τρίτο τρόπο απεικόνισης ενός παραμυθιού και έχουν χάσει, με αυτόν τον τρόπο, την ελευθερία να δημιουργούν τις δικές τους αναπαραστάσεις.

Η ΕΡΕΥΝΑ

Στη συνέχεια ακολουθούν δύο έρευνες και συγκριτική ανάλυση αυτών. Ο στόχος των ερευνών είναι να μελετηθούν οι αγαπημένοι ήρωες των παιδιών, λαμβάνοντας υπόψη τη διάσταση του φύλου. Η υπόθεσή μας είναι ότι μέσα από τα σχέδια των παιδιών θα διακρίνεται μεγαλύτερη ομογενοποίηση της αναπαράστασης των ηρώων από ότι παλαιότερα, και αυτό λόγω της κυριαρχίας της εικόνας στα παιδικά παραμύθια. Οι έρευνες πραγματοποιήθηκαν σε διαφορετικά πλαίσια και με διαφορετική μεθοδολογία.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΠΡΩΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στο 11^ο νηπιαγωγείο Αγίας Παρασκευής. Το δείγμα αποτέλεσαν 17 παιδιά (8 αγόρια, 9 κορίτσια) του νηπιαγωγείου αυτού, 5-6 ετών. Το κάθε παιδί έμενε μόνο του σε μία αίθουσα με την ερευνήτρια, όπου μιλούσε για τον αγαπημένο του ήρωα και τον ζωγράφιζε. Υπήρξε μαγνητοφώνηση με δημοσιογραφικό μαγνητόφωνο όλων των παιδιών κατά τη διάρκεια της έρευνας. Τα παιδιά ήταν αρκετά συνεργάσιμα κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

Στόχος της παρούσας εργασίας είναι η εξέταση των διαφορών που παρουσιάζουν τα παιδιά (σύνολο 17 παιδιά) προσχολικής ηλικίας (5-6 ετών) και των δυο φύλων (8 αγόρια και 9 κορίτσια) σχετικά με τα πρότυπα που προβάλλουν στις απαντήσεις τους σε μια ημιδομημένη κλινική συνέντευξη που αφορά τον αγαπημένο τους ήρωα. Επιπλέον, εξετάζεται μέσα από τη χρήση ιχνογραφημάτων το πώς τα παιδιά αυτά αναπαριστούν τους ήρωές τους και τον εαυτό τους στο μέλλον.

Τα αποτελέσματα έδειξαν μία σύμπτωση στην επιλογή των κοριτσιών, εφόσον 4 κορίτσια δήλωσαν ως αγαπημένη τους ηρωίδα την Σταχτοπούτα, γιατί είναι όμορφη και φοράει ωραίο φόρεμα, και επίσης 4 κορίτσια δήλωσαν την ωραία κοιμωμένη ως αγαπημένη τους, γιατί είναι όμορφη, έχει ωραία μαλλιά και φόρεμα και φοράει στέμμα. Και για τις δύο ηρωίδες αναφέρθηκε σαν ελκυστική στιγμή, η στιγμή του χορού με τον πρίγκιπα. Μόνο ένα κορίτσι ανέφερε ως αγαπημένη του ηρωίδα την τηλεοπτική « Ντόρα, η μικρή εξερευνητρια» γιατί βοηθάει τα ζώα, ταξιδεύει και έχει για φίλο μια μαϊμού.

Στα αγόρια δεν υπήρξε ομοιομορφία, εφόσον ακούστηκαν οι εξής ήρωες: ο τριγωνοπαρούλης γιατί είναι δυνατός, γλυκούλης και έξυπνος. Ο super Σκύλος γιατί πετάει και φοράει μπέρτα. Ο Δεινόσαυρος από το βιβλίο του, γιατί είναι ο αρχηγός. Ο Ηρακλής από την τηλεόραση και τα βιβλία, γιατί είναι δυνατός. Οι μύθοι του Αισώπου (χωρίς να μπορεί το παιδί να μιλήσει για κάποιον ήρωα). Από τα τρία γουρουνάκια, το τρίτο γουρουνάκι, επειδή έφτιαξε το πιο γερό σπιτί. Ο Spiderman από τα κόμικς. Επίσης δύο από τα αγόρια ανέφεραν ότι δεν τους αρέσουν τα παραμύθια!

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΠΡΩΤΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Εύκολα μπορεί να παρατηρήσει κανείς σήμερα ότι η πλειοψηφία των ηρώων που τα παιδιά προτιμούν να επιλέγουν (κυρίως τα αγόρια), χαρακτηρίζοντάς τους ως «αγαπημένους», είναι από την τηλεόραση και όχι από κάποιο παραδοσιακό παραμύθι. Όσοι ήρωες από παραμύθια αναφέρονται (Σταχτοπούτα, ωραία κοιμωμένη) έχουν γίνει αγαπημένοι από τις αντίστοιχες ταινίες του Disney που βλέπουν τα παιδιά. Η τεχνολογία έχει εισβάλει μέσα στα σπιτία, αλλάζοντας τις καθιερωμένες για αιώνες συνήθειες στην ψυχαγωγία και ωρίμανση των παιδιών. Γιαγιάδες που λένε παραμύθια πλέον δεν υπάρχουν, εφόσον έχει αλλάξει η δομή της πυρηνικής οικογένειας. Αλλά και γονείς που λένε παραμύθια σπανίζουν. Από τα αποτελέσματα φαίνεται ότι 5 αγόρια και 3 κορίτσια αναφέρουν ήρωες από τηλεόραση ή dvd,

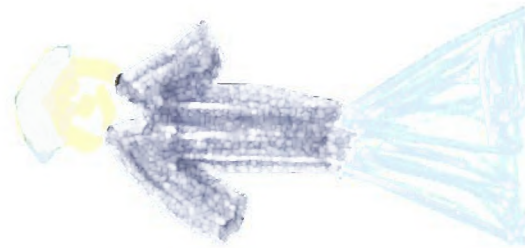
γιατί οι γονείς τους δεν τους διαβάζουν παραμύθια, *όπως λένε τα ίδια*. Μερικά από τα ερωτήματα που προκύπτουν από το φαινόμενο αυτό είναι: (1) η αλλαγή στον τρόπο που τα παιδιά έρχονται πλέον σε επαφή με το παραμύθι επηρεάζει την διαδικασία της ταύτισης με τον ήρωα της ιστορίας; (2) Ποια είναι τα χαρακτηριστικά που παρακινούν αυτήν την ταύτιση με τον επιθυμητό ήρωα; (3) Σχετίζεται αυτή η ταύτιση με το όνειρο του ενήλικου εαυτού τους;

Από τα αποτελέσματα της έρευνας αυτής διαπιστώνεται ότι: (1) χαρακτηριστικά της όμορφης γυναικείας εμφάνισης επικρατούν στις προτιμήσεις της ηρωίδας από τα κορίτσια, εφόσον εκφράζουν την εξιδανικευμένη εικόνα που θα ήθελαν να βλέπουν στον καθρέφτη, «καθρέφτη, καθρεφτάκι μου», ενώ χαρακτηριστικά της δράσης και της δύναμης επικρατούν στις προτιμήσεις του ήρωα από τα αγόρια, (2) διαπιστώνουμε την έντονη παρουσία του ενήλικου προτύπου και τις διαφορές των δυο φύλων σε σχέση με την αναγνώριση της μελλοντικής τους ταυτότητας και (3) εντοπίζουμε τον ρόλο που έχουν τα ΜΜΕ και η οικογένεια στις επιλογές και προτιμήσεις των παιδιών αναφορικά με τους ήρωες που προτιμούν, εφόσον στις οικογένειες που η οθόνη έχει εξέχουσα θέση για την προβολή του παραμυθιού, τα παιδιά προτιμούν το μοντέλο της ξανθιάς, εντυπωσιακά ντυμένης ηρωίδας και του δυνατού και άγριου ήρωα. Άλλωστε και από τα κριτήρια των αγοριών δε λείπουν τα χαρακτηριστικά που σχετίζονται με την εμφάνιση, π.χ. φοράει «μπέρτα σαν τον super man».

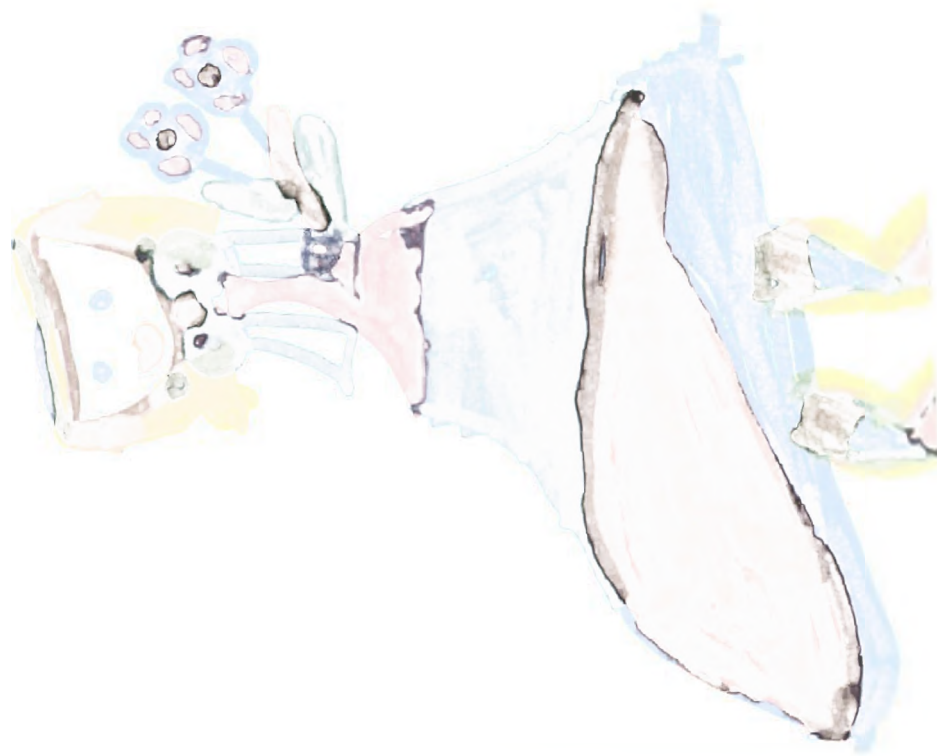
Δεν επιβεβαιώνονται τα πορίσματα της βιβλιογραφίας για τη συμβολή των παραμυθιών στο δρόμο προς την ωριμότητα μέσα από τους πλούσιους συμβολισμούς τους, εφόσον η βαρύτητα πέφτει στο «φαίνεσθαι» και τα κριτήρια επιλογής ενός παραμυθιού αλλά και οι λόγοι αντίστοιχα με τους οποίους το παιδί ταυτίζεται με τον αγαπημένο του ήρωα έχουν αλλάξει, παράλληλα με την αλλαγή στον τρόπο που το παραμύθι προσφέρεται στα παιδιά.

2/30 -
2 months old.
A.

... (Zachodnia)



81 *Stalioa repens*
Stalioa repens
var. *repens*.





Handwritten text, possibly a signature or date, located in the bottom right corner of the page.



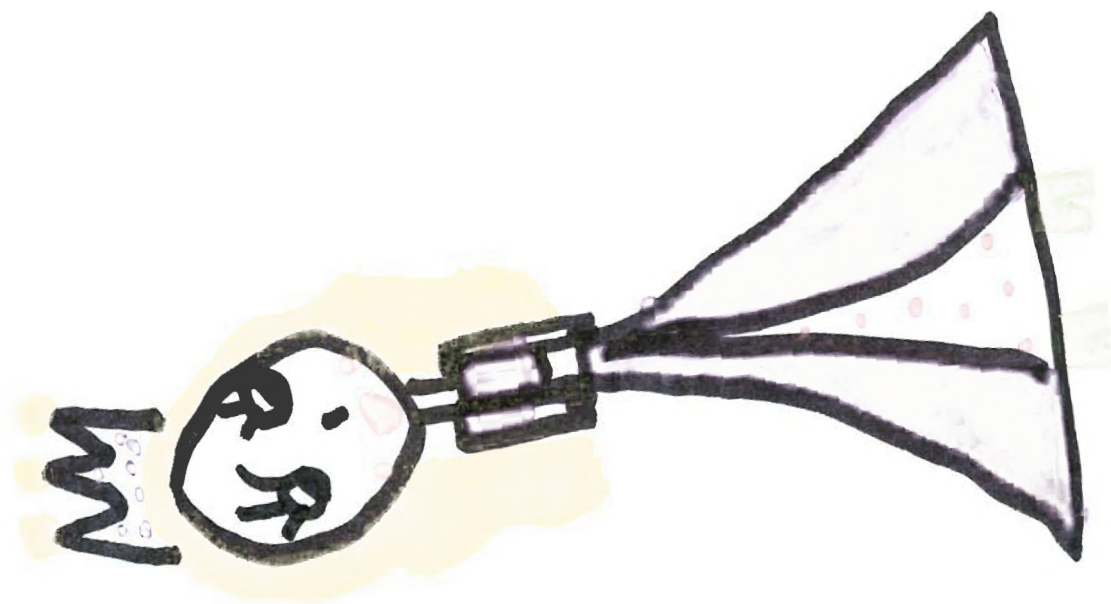
35. *Equia unipuncta*

101

101. 101



1000



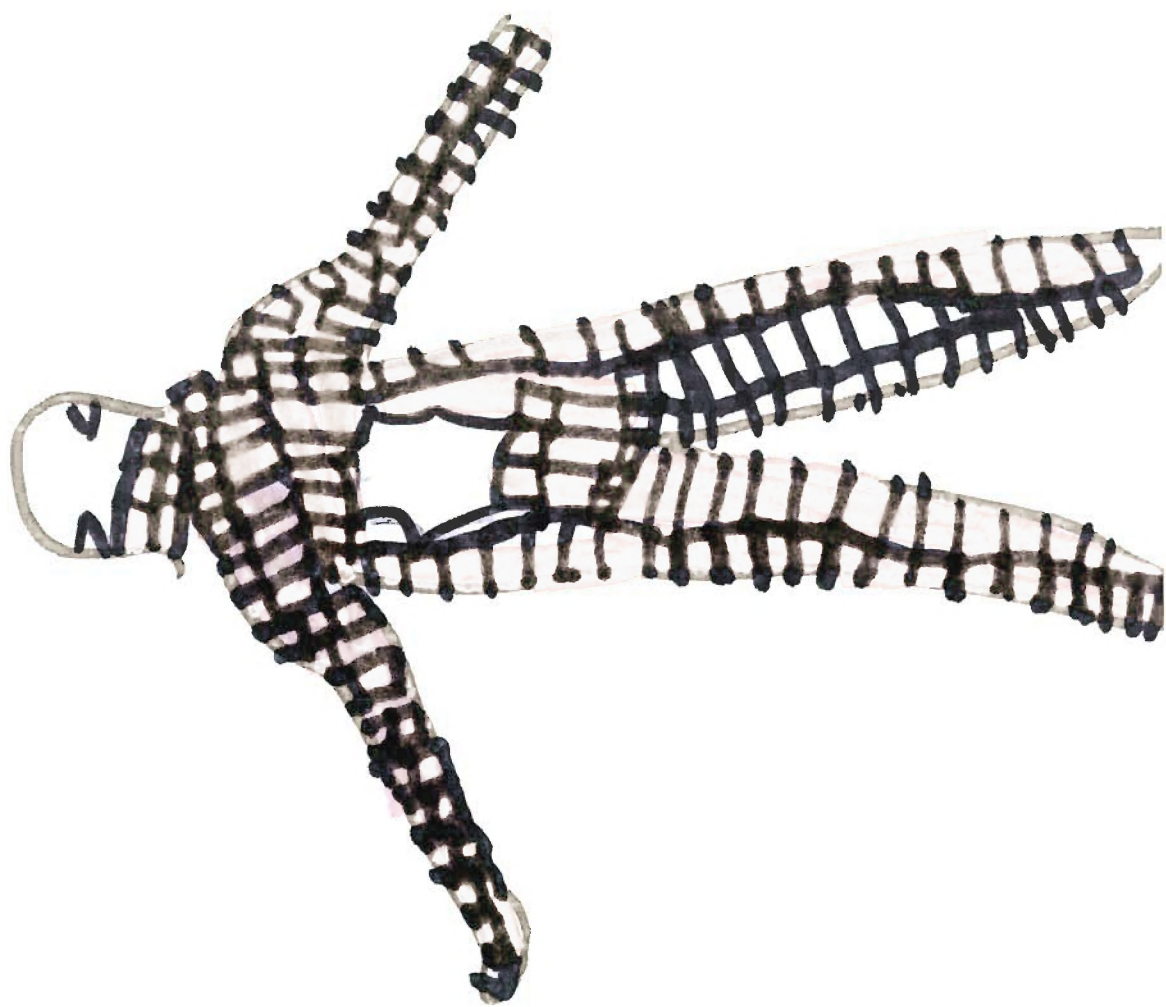
1. 100
2. 100
3. 100
4. 100
5. 100
6. 100
7. 100
8. 100
9. 100
10. 100

Waiya n hual gwanzha

Waiya n hual gwanzha
Waiya n hual gwanzha
Waiya n hual gwanzha



Spiders
robes
in the crowd



Aliguns
Lito por lo
vicio en l



Heavily
marked
Bleed
Tubercles







10/18/2007
10/18/2007



Handwritten text in the bottom left corner, including the word "Squid" and some numbers.

Andropogon and B. B. B.
side of page





super spalls
proper
T.C.M.D.
1000

Στη συνέχεια ακολούθησε και δεύτερη έρευνα με τον ίδιο στόχο και συγκριτική ανάλυση των δύο ερευνών.

ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η έρευνα πραγματοποιήθηκε στα εργαστήρια Τέχνης του Δήμου Κορυδαλλού. Το δείγμα αποτέλεσαν 25 παιδιά(5 αγόρια, 20 κορίτσια) 5-7 ετών. Τα παιδιά δούλεψαν όλα μαζί σε μια αίθουσα. Μαζί τους ήταν η εμψυχώτρια της ομάδας, η οποία τους έβαλε σε διαδικασία να φανταστούν το αγαπημένο τους παραμύθι και τους έδωσε οδηγίες, η ερευνήτρια που μίλησε με το κάθε παιδί χωριστά και κατέγραψε τα λόγια του και μία βοηθός στη διαδικασία της ζωγραφικής. Υπήρξε και σε αυτήν την έρευνα μαγνητοφώνηση με δημοσιογραφικό μαγνητόφωνο όλων των παιδιών κατά τη διάρκεια της διαδικασίας.

Εμψυχώτρια Ομάδας: Από όλα αυτά τα παραμύθια που ξέρετε από τις μαμάδες σας, τις γιαγιάδες σας, τις θείες σας, τις ξαδέρφες σας, τις δασκάλες σας κλπ. θέλω να σκεφτείτε όλοι πιο είναι το αγαπημένο σας παραμύθι. Μην το πείτε ακόμα, απλώς σκεφτείτε το. Έχετε διαλέξει όλοι; Θέλω λοιπόν τώρα, αφού έχετε βρει το παραμύθι, να σκεφτείτε ποιον ήρωα του παραμυθιού αγαπάτε περισσότερο. Μην το πείτε ακόμα. Για σκεφτείτε όλοι τον αγαπημένο σας ήρωα. Να δούμε πόσα παιδάκια έχουν διαλέξει τον ίδιο ήρωα και πόσα όχι. Θα ξεκινήσω εγώ με τους ήρωες αυτού του τραπέζιού.

Μεθοδολογία: Η εμψυχώτρια μιλάει στα παιδιά για τα παραμύθια και τα βάζει στη διαδικασία να διαλέξουν τον αγαπημένο τους ήρωα από κάποιο παραμύθι, αλλά να μην το πουν για να μην αλληλοεπηρεαστούν. Στη συνέχεια αρχίζει η προετοιμασία για τη ζωγραφική, όπου δίνονται οδηγίες

για το πώς θα ζωγραφίσουν με τέμπρες. Το χαρτί σε όλα τα παιδιά τοποθετείται κάθετα. Υπάρχουν δύο ακόμα ενήλικες στο χώρο που βοηθούν τα παιδιά στη διαδικασία με τα υλικά. Πριν ξεκινήσουν δίνονται οι εξής οδηγίες: « Να σκεφτείτε ποια είναι τα χαρακτηριστικά του ήρωα που διαλέξατε και να τα ζωγραφίσετε», «Ποια στιγμή του παραμυθιού θα διαλέγατε; Σκεφτείτε και ζωγραφίστε την», «Να κάνετε τους ήρωες μεγάλους μέσα στο χαρτί».

Τα παιδιά

Τραπέζι Α

Μαριλένα: Σταχτοπούτα

Γιάννης: Σούπερμαν

Μυρτώ: Άριελ

Σάρα: Μπάρμπι

Λένα: Ωραία κοιμωμένη

Μάρθα: Σταχτοπούτα

Δανάη: Χιονάτη

Κώστας: Πήτερ Πάν

Ορέστης: Πήτερ Πάν

Τραπέζι Β

Νόρα: Αστερίξ και Οβελίξ

Δήμητρα: Η πριγκίπισσα του διαμαντένιου κάστρου¹

¹ Η Μπάρμπι μαζί με την καλύτερη της φίλη την Τερέζα διηγούνται ένα πανέμορφο παραμύθι και ζωντανεύουν μια λαμπερή περιπέτεια, ύμνο στην φιλία και την αγάπη για την μουσική. Οι ηρωίδες της ιστορίας τους, η Λιάνα και η Αλέξα είναι δύο φίλες που ζουν μια ευτυχισμένη ζωή και μοιράζονται τα πάντα, ακόμη και την αγάπη τους στην μουσική. Μια μέρα όμως οι ζωές τους αλλάζουν όταν τους χαρίζουν ένα μαγεμένο καθρέφτη και

Αργυρώ : Ραπουνζέλ
Καλλιόπη: Ραπουνζέλ
Κάτια: Πεντάμορφη
Νίκη: Πεντάμορφη
Πάνος: Ζορό

Τραπέζι Γ

Νίκος: Πεντάμορφη
Άννα: Σταχτοπούτα
Λία: Τα 7 κατσικάκια
Ηλέκτρα: Η πριγκίπισσα του Μαγικού νησιού (Διαμαντένιου Κάστρου)
Αγγέλα: Ωραία Κοιμωμένη
Ρένα: Φίλη της Πόλυ Πόκετ
Μάρω: Γουίνς
Αλίκη: Οι δύο φίλες
Αλεξάνδρα: Οι δύο φίλες

ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ ΔΕΥΤΕΡΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Ερευνήτρια: Γιατί βάζεις μόνο μαύρο χρώμα στη ζωγραφιά της barbie;

Σάρα: Θα βάλω και άλλο χρώμα. Είναι η Μπάρμπι που ντύνεται
μασκαράς, θα της βάλω τώρα μοβ.

ανακαλύπτουν ένα κορίτσι που βρίσκεται παγιδευμένο σε αυτόν. Για να σώσουν την καινούργια τους φίλη, η Λιάνα και η Αλέξα θα ταξιδέψουν μέχρι το πανέμορφο και καλά κρυμμένο Διαμαντένιο Κάστρο, όπου θα ζήσουν μια επικίνδυνη περιπέτεια που θα δοκιμάσει την φιλιά τους. Με την δύναμη της μουσικής, όμως, αλλά και την συντροφιά των δυο αξιολάτρευτων κουταβιών τους, θα ανακαλύψουν πως ο πιο πολύτιμος θησαυρός στην ζωή είναι η αληθινή φιλία!

Ερευνήτρια: τι κάνει εδώ η Σταχτοπούτα;

Αννα: Ετοιμάζεται να πάει στο χορό.

Ερευνήτρια: και φοράει μπλε καπέλο;

Αννα: όχι είναι που έχει φτιάξει το μαλλί της μπλε.

Ερευνήτρια: Έχει φτιάξει τα μαλλιά της ωραία για να συναντήσει τον πρίγκιπα;

Αννα: Όχι, για τον εαυτό της.

Ερευνήτρια: Βλέπω ότι έχετε κάνει και οι δύο των Πήτερ Παν. Τι σας αρέσει σε αυτόν;

Ορέστης και Κώστας: ότι πετάει.

Ερευνήτρια: Πού πάει αυτή η Σταχτοπούτα με τα φτερά;

Μάρθα: πάει στο χορό

Ερευνήτρια: Βλέπω σου αρέσει η Πεντάμορφη. Το τέρας;

Νίκη: όχι.

Ερευνήτρια: Ούτε μετά που αλλάζει και δεν είναι πια τέρας;

Νίκη: μετά λίγο

Ερευνήτρια: και τώρα που πάει η Πεντάμορφη;

Νίκη: πάει στον κήπο της να πάρει λουλούδια.

Ερευνήτρια: Αυτό εδώ το παραμύθι με το διαμαντένιο κάστρο, εγώ δεν το ξέρω. Ποιά είναι η υπόθεση και σου αρέσει τόσο πολύ;

Δήμητρα: είναι με δύο φίλες και μου αρέσει. Μια κακιά θέλει να πάρει όλα τα μουσικά όργανα που είναι μαγικά. Οι δύο φίλες προσπαθούν να σώσουν την μελωδία που είναι φυλακισμένη.

Ερευνήτρια: Στην τηλεόραση το έχεις δει αυτό το παραμύθι;

Δήμητρα: και στην τηλεόραση και σε βιβλίο και σε κούκλες υπάρχει.

Ερευνήτρια: Τι σου αρέσει πιο πολύ στη Ραπουνζέλ;

Αργυρώ: τα μακριά της μαλλιά και επειδή είναι γλυκιά.

Καλλιόπη: Κυρία και εγώ τη Ραπουνζέλ έχω κάνει γιατί είμαστε ξαδέρφες. Εδώ είναι στον κήπο της όταν έχει ελευθερωθεί από την κακιά μάγισσα.

Ερευνήτρια: όταν ήρθε να την πάρει ο πρίγκιπας. Δεν τον έχεις ζωγραφίσει τον πρίγκιπα;

Καλλιόπη: Ε, δεν χωράει

Ερευνήτρια: Τι έχεις ζωγραφίσει; Ποιο παραμύθι;

Νίκος: Της Πεντάμορφης.

Ερευνήτρια: Γιατί σου αρέσει η Πεντάμορφη;

Νίκος: Όταν βάζει τα ωραία της ρούχα για να παντρευτούνε με το τέρας.

Ερευνήτρια: Από πού το ξέρεις το παραμύθι;

Νίκος: Το βλέπω σε dvd

Ερευνήτρια: Δεν το έχεις και σε βιβλίο;

Νίκος: Όχι

Ερευνήτρια: Το τέρας δεν σου αρέσει καθόλου; Ούτε μετά που γίνεται καλό;

Νίκος: Μετά που γίνεται καλό και όμορφο μου αρέσει. Όταν είναι άσχημο δεν μ' αρέσει.

Ερευνήτρια: Εσύ Αγγέλα μου τι έχεις ζωγραφίσει εδώ;

Αγγέλα: Την ωραία κοιμωμένη.

Ερευνήτρια: Γιατί σ' αρέσει αυτή η ηρωίδα;

Αγγέλα: Επειδή είναι πολύ όμορφη και φοράει ωραία ρούχα.

Ερευνήτρια: Πού φαντάζεσαι ότι πάει τώρα η Ωραία Κοιμωμένη;

Αγγέλα: Στο κάστρο, να συναντήσει τον πρίγκιπα.

Η Λία (6 ετών) είναι το μόνο παιδί που έκανε ένα ανθρωπόμορφο ζώο στη ζωγραφιά της. Είπε ότι έκανε το κατσικάκι που το τρώει ο λύκος από το παραμύθι τα 7 κατσικάκια. Το δεξί χέρι της Λίας είναι χτυπημένο και έχει μόνο τρία δάχτυλα (σχηματική ομοιότητα με κατσικάκι) οπότε βλέπουμε μέσα από τη ζωγραφιά του παιδιού τη μελαγχολία που εκφράζει εφόσον δεν μπορεί να δεχτεί τον εαυτό του ως ωραία και να ζωγραφίσει πριγκίπισσα αλλά ούτε είναι σε καλή ψυχική κατάσταση για να ζωγραφίσει κάτι κωμικό (π.χ Αστερίξ και Οβελίξ), ούτε φυσικά ταυτίζεται με αντρικούς ρόλους.

Η Νόρα (6 ετών) αντίθετα, δεν ζωγράφισε μια όμορφη πριγκίπισσα αλλά έκανε ένα κωμικό σχέδιο (Αστερίξ και Οβελίξ) δηλώνοντας ότι προτιμάει τον Αστερίξ. Η ιστορία αυτή της αρέσει γιατί πάντα κερδίζουν και έχει ωραίο τέλος. Η Νόρα έχει ζωγραφίσει στο ίδιο μέγεθος τους ήρωες, δηλώνοντας έτσι, εφόσον σε αυτή την ηλικία το μέγεθος είναι συναισθηματικό και όχι ρεαλιστικό, ότι υπάρχει ισοτιμία.

Από το διάλογο με την Άννα, τον Ορέστη, τον Κώστα, τη Μάρθα και τη Νίκη, φαίνεται ότι βρίσκονται στο στάδιο όπου ακόμα κυριαρχεί ο αυτοερωτισμός και ο ναρκισσισμός, γι' αυτό δεν υπάρχει η απεύθυνση στο άλλο φύλο στο προσκήνιο.

Το παραμύθι « Η πριγκίπισσα του Μαγικού νησιού » ζωγραφίστηκε από πολλά κορίτσια, δύο από αυτά μου είπαν ότι είναι φίλες και γι' αυτό ζωγράφισαν το ίδιο παραμύθι, δηλώνοντας έτσι την καθρεφτική σχέση που υπάρχει με τις αντίστοιχες « δύο ηρωίδες-φίλες » του παραμυθιού. Είναι ένα σύγχρονο παραμύθι που προβάλλεται από όλα τα οπτικοακουστικά μέσα και έχει εμπορευματοποιηθεί όπως η barbie, παρέχοντας με αυτόν τον τρόπο, πολλές διαθέσιμες εκδοχές της ηρωίδας, προς ενεργοποίηση της εικόνας της, στη φαντασία του παιδιού. Πέρα από τη μόδα όμως της εποχής δεν μπορούμε να μην αναγνωρίσουμε ότι η ταύτιση με τις ηρωίδες του παραμυθιού αυτού δηλώνει διάθεση για συνεργασία και φιλία εφόσον το μήνυμα δεν είναι μόνο

ναρκισοιστικό αλλά δείχνει ότι τις δύο φίλες της γοητεύει και ο αγώνας για να κατακτηθεί κάποιο επίτευγμα και όχι μόνο το αποτέλεσμα.

Στην περίπτωση της Καλλιόπης που έχει ζωγραφίσει την Ραπουνζέλ, όπως και η ξαδέρφη της, δεν δηλώνεται η καθρεφτική σχέση των δύο ηρωίδων μέσα στο παραμύθι, αλλά η καθρεφτική σχέση ανάμεσα στις δύο ξαδέρφες, όπου η ταύτιση γίνεται μέσω της επιλογής της ίδιας αγαπημένης ηρωίδας.

Στα σχέδια των αγοριών κάνουν την εμφάνισή τους οι ήρωες αγωνιστές που κάνουν το καλό (Σούπερμαν, Πήτερ Παν, Ζορό). Ο Σούπερμαν όμως που ζωγράφισε ο Γιάννης είναι πιο ερωτικά επενδεδυμένο αντρικό πρότυπο από τον Πήτερ Παν, που είναι εξωτικός (ασέξουαλ) και τον ζωγράφισαν οι δίδυμοι Ορέστης και Κώστας, και ίσως απαντάει σε ένα πιο παιδικό κομμάτι, δεδομένου και του ότι, ο Πήτερ Παν είναι το παιδί που αρνείται να μεγαλώσει.

Ο Νίκος, το μόνο αγόρι που ζωγράφισε γυναικείο πρότυπο ταύτισης (Πεντάμορφη), λέει ότι κανείς δεν του διαβάζει παραμύθια. Η πραγματικότητα όμως είναι ότι του διαβάζουν. Το παιδί φαίνεται ότι το βιώνει έτσι γιατί δεν υπάρχει ακόμα μέσα του μια ασφαλής καταγραφή της εμπειρίας και επομένως με αυτό σχετίζεται ότι δεν έχει εσωτερικεύσει και το φύλο του.

ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΜΕ ΠΡΟΗΓΟΥΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ

Διαφορές: Σε σχέση με *το χώρο* όπου διεξήχθησαν οι έρευνες, εφόσον η πρώτη πραγματοποιήθηκε στο γραφείο της διεύθυνσης σε ένα νηπιαγωγείο στην Αγία Παρασκευή, ενώ η δεύτερη σε ένα εργαστήριο ζωγραφικής στον

Κορυδαλλό. Πέρα από το πλαίσιο, που στην δεύτερη περίπτωση ενέπνεε περισσότερο τα παιδιά να ζωγραφίσουν, υπάρχει διαφορά και στο δείγμα των παιδιών, εφόσον στην πρώτη περίπτωση το δείγμα ήταν μόνο από ένα σχολείο μιας συγκεκριμένης περιοχής ενώ στη δεύτερη από πολλά σχολεία όλων των κοντινών περιοχών (Κορυδαλλός, Κεραισίνοι, Πειραιάς, Νίκαια, Αγία Βαρβάρα) και άρα από πολλαπλά κοινωνικά στρώματα.

Επίσης υπήρχε διαφορά στον *χρόνο* που διήρκεσε η διαδικασία ανάμεσα στις δύο έρευνες. Στην πρώτη περίπτωση, το κάθε παιδί ζωγράφιζε μόνο του για περίπου 10 λεπτά, ενώ στη δεύτερη περίπτωση τα παιδιά ζωγράφιζαν όλα μαζί για δύο ώρες, συμπεριλαμβανομένων και των οδηγιών που δόθηκαν, όπως επίσης και της συζήτησης που προηγήθηκε πριν τη ζωγραφική.

Τα υλικά επίσης αποτελούν παράγοντα διαφοροποίησης των δύο ερευνών εφόσον στην πρώτη έρευνα τα παιδιά ζωγράφισαν με μαρκαδόρους και στην δεύτερη με πινέλα και τέμπρες, ένα υλικό που είναι πολύ πιο μαλακό και εύκαμπτο από τους μαρκαδόρους και που μπορούμε να πούμε ότι δημιουργεί πιο μαλακές γραμμές, που αρμόζουν σε μια παραμυθένια διάθεση.

—Τέλος, στην πρώτη έρευνα ο ρόλος μου δεν ήταν καθόλου παρεμβατικός. Γινόταν μια μικρή συζήτηση χωριστά με το κάθε παιδί και στη συνέχεια καλούταν να ζωγραφίσει τον ήρωα, που ανέφερε ως αγαπημένο του. Στην δεύτερη έρευνα η *εμπυχωτρία* της ομάδας μίλησε σε όλα τα παιδιά μαζί για τα παραμύθια και τα ενίσχυε κατά τη διάρκεια όλης της διαδικασίας με οδηγίες και συζήτηση. Το κλίμα αυτό έκανε τα παιδιά να φανταστούν πιο ζωντανά το παραμύθι τους και να αποδώσουν πιο πλούσια την ατμόσφαιρα στην οποία είχαν μεταφερθεί.

Σύγκριση στα αποτελέσματα

Οι ζωγραφιές από το νηπιαγωγείο της Αγίας Παρασκευής είναι πιο φτωχές. Οι ήρωες είναι μικροί και δεν έχει σχεδιαστεί σε καμία ο περιβάλλον χώρος. Παρόλα αυτά, η αναπαράσταση του σώματος στα σχέδια των παιδιών της Αγίας Παρασκευής φαίνεται περισσότερο κατακτημένη από ό,τι στα παιδικά σχέδια του Κορυδαλλού. Επίσης παρατηρήθηκε στην ομάδα των αγοριών ότι προτιμήθηκαν οι τηλεοπτικοί, δυνατοί και ρωμαλέοι ήρωες (Ηρακλής, Σούπερμαν) ή ζώα από την τηλεόραση (τριγωνοψαρούλης, σούπερ σκύλος) σε σχέση με τα αγόρια από το εργαστήρι στον Κορυδαλλό που είχαν μεγαλύτερη ποικιλία στις προτιμήσεις τους και σε πιο παραδοσιακούς ήρωες (Ζορό, Πήτερ Παν), πράγμα που ίσως σχετίζεται με ένα πιο παραδοσιακό μοντέλο οικογένειας που συναντούμε στην περιοχή αυτή. Δεν μπορούμε όμως να προβούμε σε γενικευτικά συμπεράσματα, γιατί ο αριθμός των αγοριών στο εργαστήρι Κορυδαλλού δεν θα μπορούσε να θεωρηθεί αντιπροσωπευτικός. Τέλος, παρατηρούμε ότι στον Κορυδαλλό, που η διαδικασία ήταν ομαδική, υπήρξε έντονη επιρροή από το ένα παιδί στο άλλο, εφόσον τα παιδιά δεν εστιάζουν στα ατομικά χαρακτηριστικά του ήρωα, αλλά στο ότι είναι ο αγαπημένος τους γιατί τον αγαπάει και ο φίλος ή η φιλενάδα τους.

Κοινά στοιχεία μεταξύ των δύο ερευνών

Τα κορίτσια ταυτίζονται και στις δύο περιπτώσεις με πριγκίπισσες και το ναρκισσιστικό στοιχείο είναι αρκετά έντονο. Επίσης η τηλεοπτική καταγραφή της ηρωίδας είναι το ίδιο διαδεδομένη και στις δύο έρευνες στην περίπτωση των κοριτσιών. Όσον αφορά στο θέμα του ρόλου του φύλου στη ζωγραφική των παιδιών, παρατηρήθηκε και από τις δύο έρευνες ότι τα παιδιά ζωγράφιζαν ήρωες αντίστοιχου φύλου με το δικό τους, για να μπορέσουν να

ταυτιστούν. Επίσης, τα κορίτσια προτιμούν πιο παραμυθένιες εικόνες, π.χ. πριγκίπισσες, από τα αγόρια. Αντίθετα οι δημιουργίες των αγοριών έχουν να κάνουν με πιο βίαιους ήρωες που παρουσιάζουν πιο συχνά κινητική δραστηριότητα. Τέλος, όσον αφορά την υπόθεσή μας, δεν επιβεβαιώνεται, εφόσον τα παιδικά σχέδια δεν είναι στερεοτυπικά, παρόλο που υπάρχει πρόσληψη του παραμυθιού σε μεγάλο ποσοστό από την τηλεόραση. Το παραπάνω πόρισμα όμως, είναι πιθανό να προκύπτει λόγω της μικρής ηλικίας των παιδιών του δείγματός μας, τα οποία δεν μπορούν να αποδώσουν συγκροτημένη ακόμα, την εσωτερικευμένη τηλεοπτική εικόνα του ήρωα και τα σχέδιά τους δεν είναι ακόμα ρεαλιστικά.















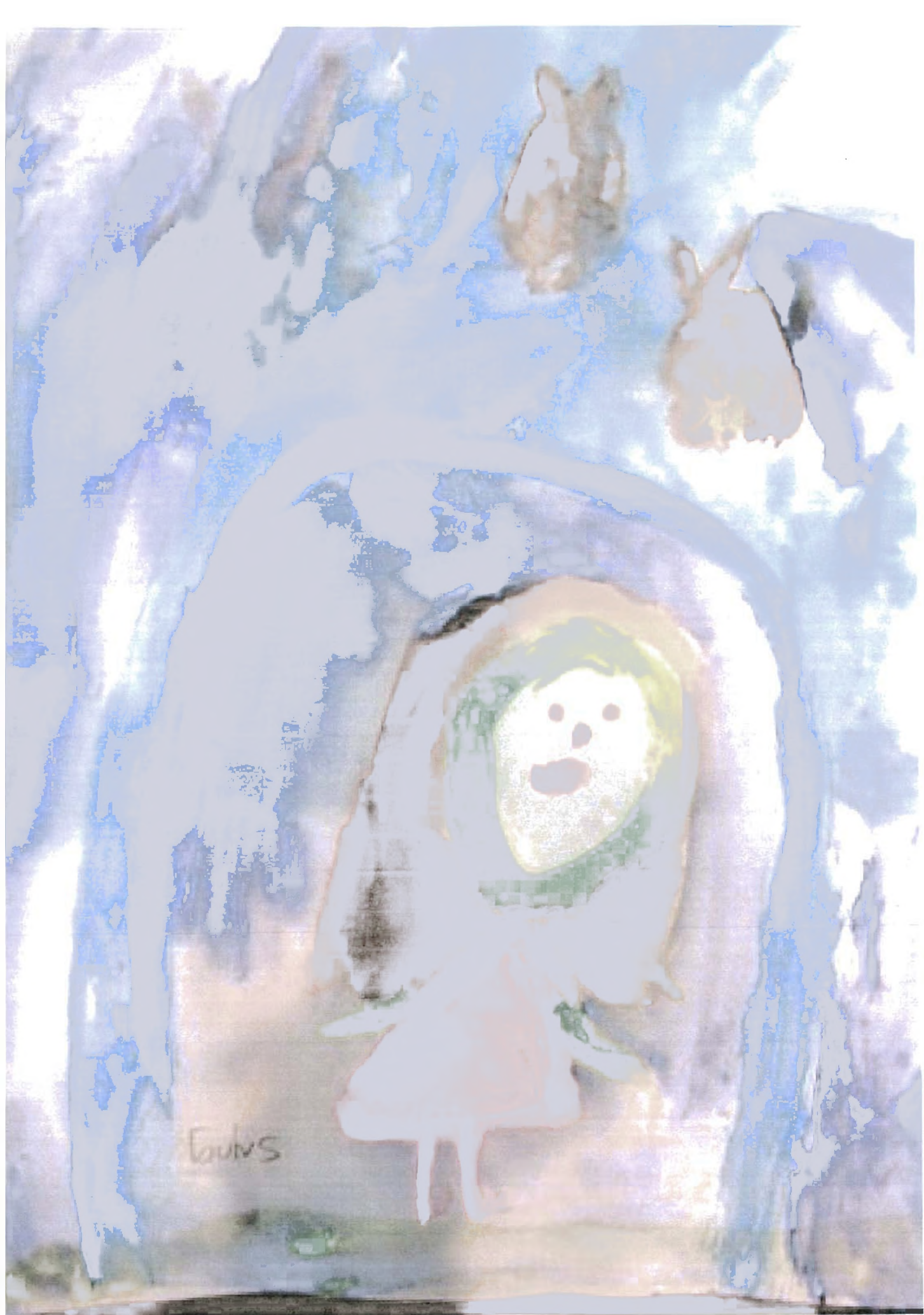
To Katsikaki

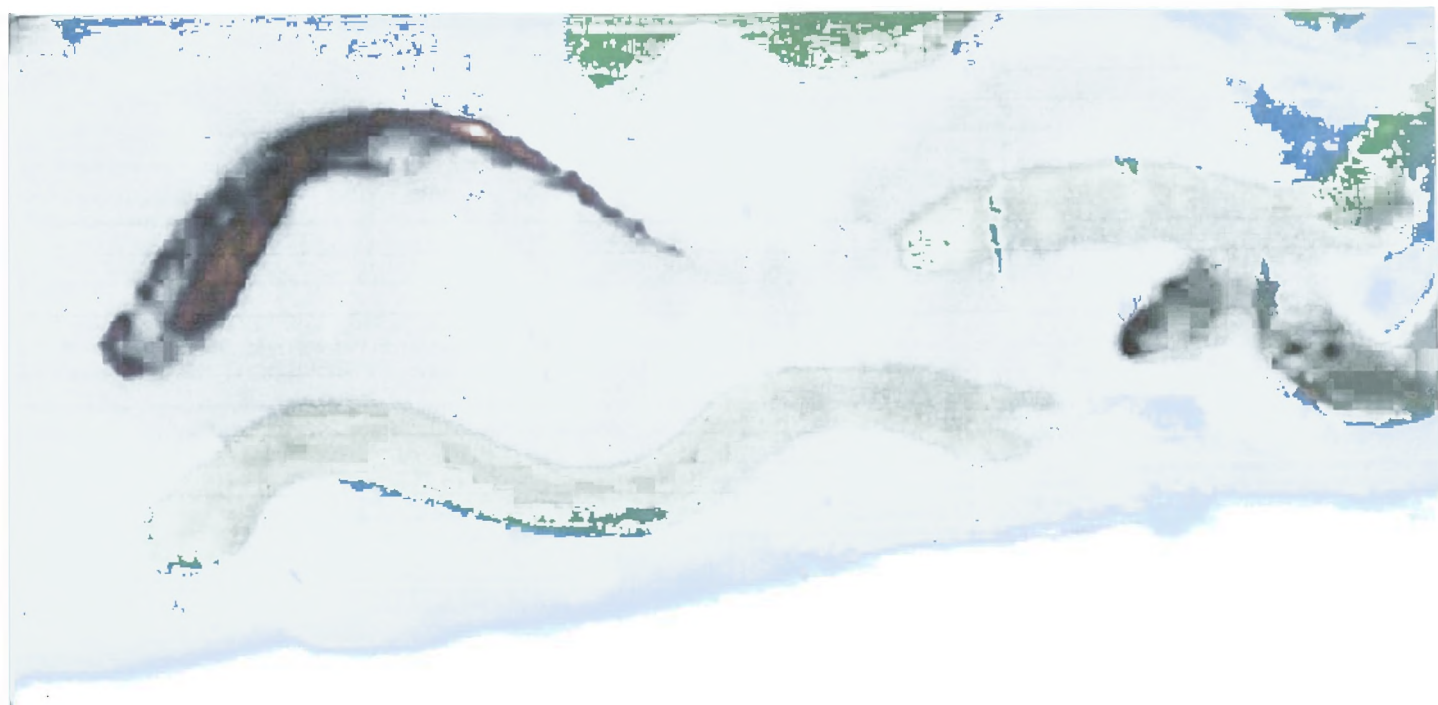






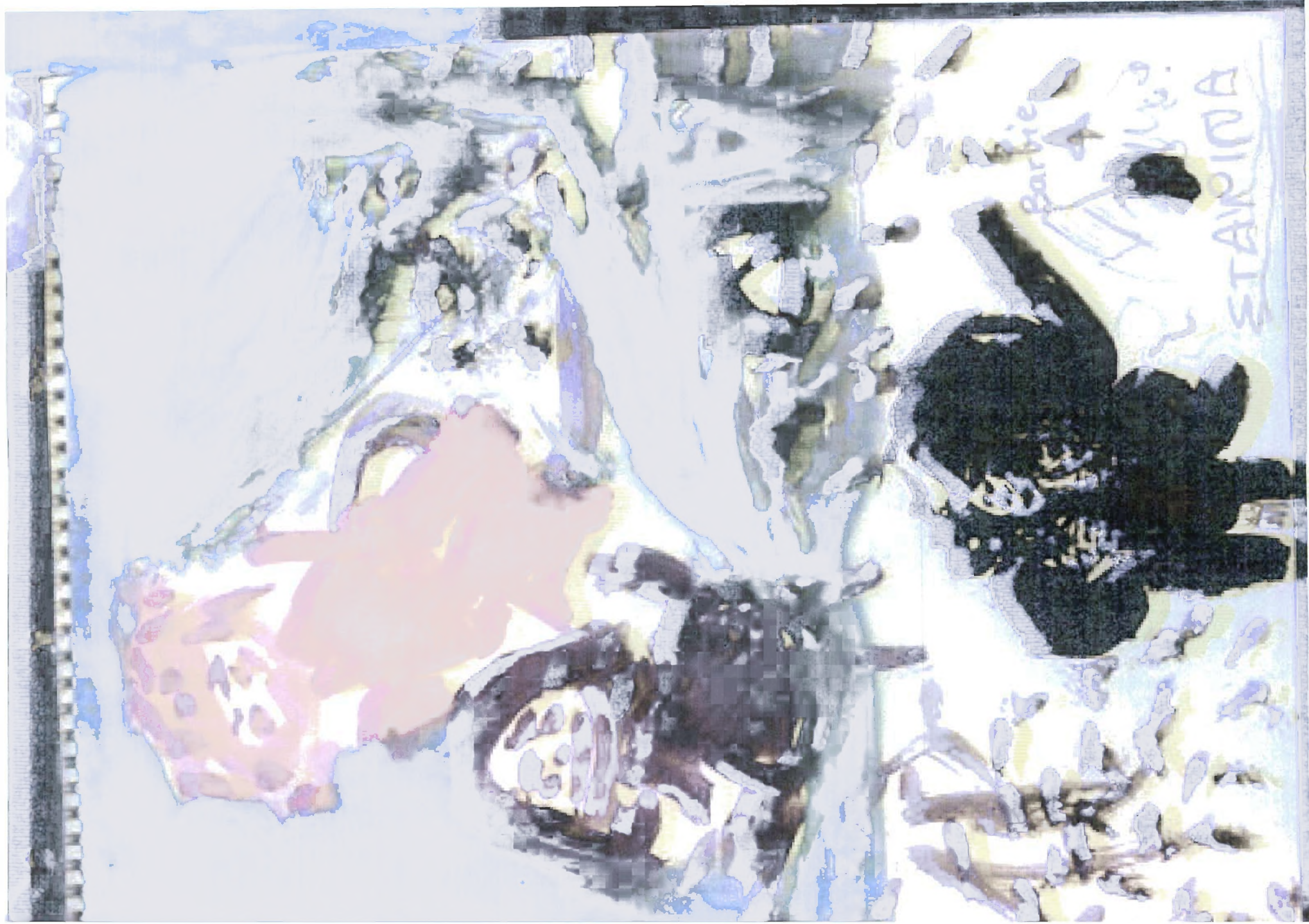














αλαχολήντα

















O
-fai kufufuni
ni Tlwaatwe qn

ΣΥΖΗΤΗΣΗ

Δεδομένου ότι ζούμε στην εποχή της εικόνας, τα παιδιά επικεντρώνονται στην εικονογράφηση για να διαλέξουν παραμύθι και όχι στην υπόθεση, πράγμα που φάνηκε από τις απαντήσεις που δόθηκαν για τους λόγους για τους οποίους ταυτίζονται με τους ήρωές τους. Επίσης η εικονογράφηση σε κάποια παραμύθια (Ηρακλής, Σταχτοπούτα, Ωραία κοιμωμένη) είναι από την μεταφορά αυτών στη μικρή οθόνη. Διαπιστώθηκε ότι οι περισσότεροι ήρωες που διάλεξαν τα παιδιά, ακόμα και σήμερα, προέρχονται από παραδοσιακά παραμύθια, όμως η εικόνα τους διαμεσολαβείται από τα ΜΜΕ. Δεδομένου ότι η εικόνα του μέσου «απολιθώνει» τον ήρωα οπότε και η αναπαραγωγή του στο χαρτί γίνεται πιο τυποποιημένη, περιμέναμε να παρατηρήσουμε μέσω των ιχνογραφημάτων των παιδιών να υπάρχει μεγαλύτερη ομογενοποίηση της αναπαράστασης από ότι παλαιότερα.

Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια, επίσης, με τα οποία κατακλύζονται τα παιδιά, λόγω του συνδυασμού ήχου και εικόνας, βομβαρδίζουν τις αισθήσεις τους, μην αφήνοντας πολλά περιθώρια στη φαντασία τους για να επεκταθεί. Είναι κυρίως παιχνίδια εντυπώσεων, που απομονώνουν το παιδί από τον υπόλοιπο κόσμο και τον μεταφέρουν σε κάτι φανταστικό, στο οποίο όμως το παιδί καθοδηγείται μέσω της επίδρασης στις αισθήσεις που λειτουργεί σχεδόν εξαναγκαστικά. Υπάρχει απουσία της τελετουργίας του μοιράσματος που έχει, για παράδειγμα, το διάβασμα ενός παραμυθιού από το γονέα στο παιδί. Έτσι, ο εγκλεισμός στο ηλεκτρονικό παιχνίδι είναι περισσότερο αυτιστικός και δεν προϋποθέτει το μοίρασμα και συνεπώς την ανάπτυξη μιας δυναμικής σχέσης. Στο ηλεκτρονικό παιχνίδι, το παιδί δεν σχετίζεται με άλλους ανθρώπους, παρά με ένα μηχάνημα, και βρίσκεται να πολεμάει με αυτό. Τόσος να μην είναι και τόσο τυχαίο ότι το φαινόμενο του εθισμού στα ηλεκτρονικά παιχνίδια έχει πάρει τραγικές διαστάσεις. Σε αντίθεση με αυτό το φαινόμενο, δεν έχω υπόψη

μου. περιστατικό παιδιού να εθίζεται στα παραμύθια με τρόπο καταναγκαστικό που να του διαλύει την υπόλοιπη ζωή.

Το στοιχείο της βίας είναι παρόν και στα παραμύθια (για παράδειγμα, ο λύκος που κατασπαράζει την κοκκινোসκουφίτσα και η μητριά που κακοποιεί τη σταχτοπούτα), δεν είναι όμως βομβαρδιστικό στις αισθήσεις και άσκοπα περιγραφικό των πράξεων βίας, όπως παρουσιάζεται η βία στα ηλεκτρονικά παιχνίδια.

Τα σημερινά παιδιά δεν μεγαλώνουν πια στην ασφάλεια μιας διευρυμένης οικογένειας ή μιας κοινότητας με στενούς δεσμούς, μας λέει ο Μπρούνο Μπεταλχάιμ, οπότε πολύ περισσότερο από ό,τι την εποχή που δημιουργήθηκαν τα παραμύθια είναι σημαντικό να δώσουμε στο σύγχρονο παιδί εικόνες ηρώων οι οποίοι είναι υποχρεωμένοι να βγουν ολομόναχοι στον κόσμο και μολονότι αρχικά αγνοούν πού θα καταλήξουν βρίσκουν ασφαλή μέρη, ακολουθώντας το σωστό δρόμο με βαθιά εσωτερική εμπιστοσύνη. Επίσης, μια άλλη διαπίστωση είναι ότι όταν τα παραμύθια μεταδίδονται από την τηλεόραση, ενισχύεται η παθητικότητα. Κάποτε ο μικρός ακροατής καβαλούσε το καλάμι που γινόταν το άλογο του. Τώρα καβαλάει πραγματικά άλογο, και κουνιέται πάνω του στο λούνα παρκ. Όλα του δίνονται έτοιμα και το παιδί δεν μαθαίνει να κάνει κάτι μόνο του. Έτσι γίνεται και με τα παραμύθια, που του παρουσιάζονται έτοιμα.

Επιπλέον, το παραμύθι για τα παιδιά δεν είναι μόνο το κείμενο, οι λέξεις και οι εικόνες, αλλά και η πράξη της αφήγησης σαν μια συναισθηματικά επενδεδυμένη διαδικασία που αναπτύσσει και συντηρεί το δικό της δυναμικό. Δηλαδή, πέρα από την ιστορία, ο χρόνος που θα αφιερώσει ο γονιός και ο τρόπος με τον οποίο θα εμπλακεί στο παραμύθι ενδέχεται κάποιες φορές να είναι σαφώς σημαντικότερος από την ιστορία και τους χαρακτήρες του παραμυθιού. Πρέπει λοιπόν το παραμύθι να το βλέπουμε σαν μια ζωντανή συμμετοχική διαδικασία με δική της δυναμική και

περιθώριο εξέλιξης, πειραματισμού και βέβαια σαν ένα μέσο συναισθηματικής επικοινωνίας μεταξύ του παιδιού και του αφηγητή του παραμυθιού.

Λέγοντας παραμύθια οι γονείς στο παιδί τους, του δίνουν μια σημαντική απόδειξη ότι οι εσωτερικές εμπειρίες του, όπως ενσαρκώνονται στα παραμύθια, είναι νόμιμες και σημαντικές. Αυτό δίνει στο παιδί το αίσθημα ότι, αφού οι γονείς του θεωρούν τις εσωτερικές του εμπειρίες σημαντικές και τις επιτρέπουν, άρα και το ίδιο έχει αξία. Είναι κρίμα που αυτές οι πολύτιμες στιγμές εμπειρίας μεταξύ του γονιού και του παιδιού έχουν ελαττωθεί σημαντικά, όπως δείχνει και η έρευνα.

Στο τέλος αυτής της συζήτησης είναι σημαντικό να αναφερθούμε και στα μειονεκτήματα της παραπάνω ερευνητικής δουλειάς. Δεν υπάρχουν συγκεκριμένα στοιχεία ιστορικού των παιδιών ώστε να συσχετιστούν με τις εικόνες των ιχνογραφημάτων τους (πχ. Πόσο πολύ τηλεόραση βλέπουν, τι παραμύθια επιλέγουν να τους διαβάζουν οι γονείς, παίζουν και ηλεκτρονικά παιχνίδια;).

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Φτάνοντας στο τέλος αυτής της εργασίας, έχοντας κάνει μια ανάλυση και μια ανασκόπηση του θέματος, θα θέλαμε να παραμείνουμε λίγο στην παιδαγωγική αξία που έχει το παραμύθι. Δεν είναι μόνο μια απλή ιστορία που μαγεύει και γοητεύει, αλλά εκφράζει αλήθειες με έναν συμβολικό και αλληγορικό τρόπο. Λειτουργεί σε ένα φαντασιακό και ασυνείδητο επίπεδο, βοηθώντας το παιδί να κατανοήσει τον κόσμο που το περιβάλλει, να έρθει αντιμέτωπο με διάφορες καταστάσεις, άλλοτε εύκολες και άλλοτε δύσκολες;

και με έναν αβίαστο τρόπο να κατανοήσει και μεγάλες αλήθειες για τη ζωή που μπορεί ακόμη και να πληγώνουν.

Δυστυχώς όμως σήμερα το παραμύθι έχει πάψει να προσελκύει τα παιδιά και κυρίως έχει υποτιμηθεί η αξία του από τους μεγαλύτερους. Η εικόνα έχει αντικαταστήσει τη διήγηση και έχει περιορίσει αισθητά τη φαντασία του παιδιού.

Από τη μία έχει περιοριστεί ο ελεύθερος χρόνος των γονέων, πράγμα που σημαίνει ότι δεν έχουν χρόνο να ασχοληθούν με τα παιδιά τους, από την άλλη το παιδί έχει αποκτήσει άλλου είδους ενδιαφέροντα π.χ. ηλεκτρονικά παιχνίδια. Η εικόνα αυτή έχει μεταφερθεί και στην εκπαίδευση, με αποτέλεσμα ούτε ο δάσκαλος να δίνει ιδιαίτερη σημασία στο παραμύθι.

Και όμως, σήμερα η προσφορά του παραμυθιού γίνεται ακόμα πιο σημαντική. Σε ένα κοινό κουρασμένο από το θέαμα και τον ανελέητο καταγιοσμό ερεθισμάτων, η απλότητα και η ειλικρίνεια που διατήρησε μέσα της η λαϊκή λογοτεχνία, με τις αισθητικές και ηθικές αξίες της, είναι το βάλοσμο που χρειάζονται όχι μόνο τα παιδιά αλλά και οι μεγάλοι.

Θα ήταν σκόπιμο στο μέλλον, να γίνει μία αντίστοιχη έρευνα με μεγαλύτερο δείγμα από την παρούσα ώστε να καθοριστούν με μεγαλύτερη εγκυρότητα και αξιοπιστία οι κοινωνικές τάσεις που σηματοδοτούν την αλλαγή στον τρόπο που εισπράττουν πλέον το παραμύθι τα παιδιά.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. *Β.Γ. Προπ*, «Μορφολογία του Παραμυθιού, Η Διαμάχη με τον Κλώντ Λεβί - Στρώς και άλλα κείμενα», (εκδ.) Ινστιτούτο του βιβλίου Μ. Καρδαμίτσα, Αθήνα 1991.
2. *Μπρούνο Μπετελχάιμ*, «Η γοητεία των παραμυθιών, Μια ψυχαναλυτική προσέγγιση», (εκδ.) Γλάρος, Αθήνα 1995.
3. *Ζορζ Ζαν*, «Η δύναμη των παραμυθιών», (εκδ.) Καστανιώτη, Αθήνα 1996.
4. «Λαϊκό παραμύθι και παραμυθάδες στην Ελλάδα», (επιμ.) *Βασίλης Δ. Αναγνωστόπουλος - Κώστας Λιάπης*, (εκδ.) Καστανιώτη, Αθήνα 1995.
5. *Σωτήρης Μανωλόπουλος*, «Το παραμύθι, μια κατασκευή, στο : Εκ των υστέρων, Τι κατασκευάζεται στην Ψυχανάλυση», (εκδ.) Εξάντας, Αθήνα 1997, σελ. 242 - 250.
6. *Στέλιος Πελασγός*, «Τα μυστικά του παραμυθά», (εκδ.) Μεταίχμιο, Αθήνα 2008.

ΠΗΓΕΣ

1. <http://www.cineek.gr/modules.php?name=News&file=article&sid=737>
2. <http://www.disabled.gr>
3. http://www.e-mythos.eu/gr/index.php?Itemid=48&id=69&option=com_content&task=view
4. <http://psychologiein.wordpress.com/2008/10/08/psychologyfairytale>
s/



**ΠΑΝΤΕΙΟΝ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ**

ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ

Τηλ. 210 - 92 01 001

ΗΜΕΡΟΜΗΝΙΑ ΕΠΙΣΤΡΟΦΗΣ

05 ΜΑΙ. 2010		
05 ΜΑΙ. 2010		
20 ΣΕΠ. 2012		

ΠΑΝΤΕΙΟ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ



002000066932