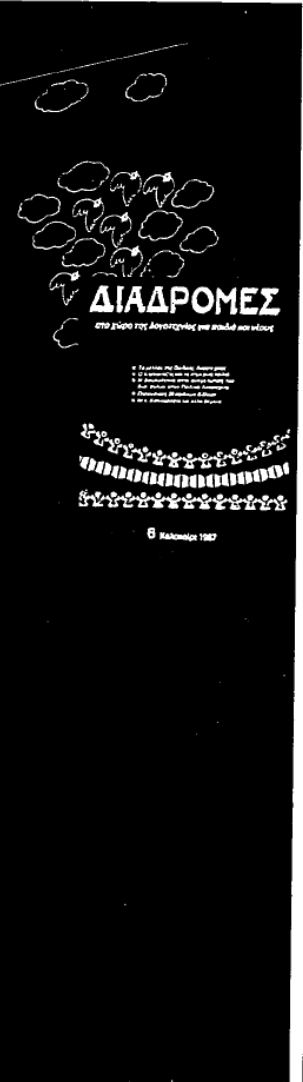
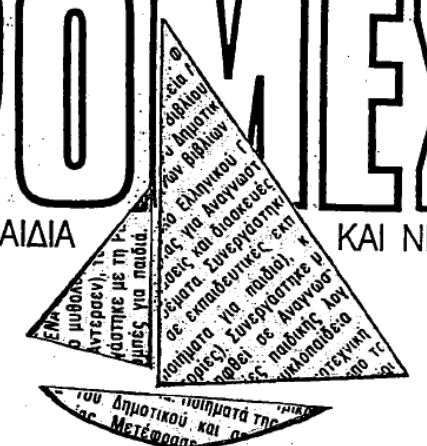


Οι **ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ**
είναι το περιοδικό
που ασχολείται με
τη θεωρητική θεμελίωση
της Παιδικής Λογοτεχνίας
την παρουσίαση παιδικών βιβλίων
(μ' ένα ένθετο δεκαεξασέλιδο)
την πληροφόρηση γύρω από
την κίνηση των παιδικών βιβλίων

ΔΙΑΔΡΟΜΕΣ

Ο ΧΩΡΟΣ ΤΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ ΓΙΑ ΠΑΙΔΙΑ

ΚΑΙ ΝΕΟΥΣ



Ενδιαφέρει:

- εκπαιδευτικούς
- γονείς
- εικονογράφους
- βιβλιοθηκάρους
- εκδότες
- παιδοψυχολόγους
- ερευνητές
- σπουδαστές
- και γενικά

όσους ενδιαφέρονται
για τα παιδικά βιβλία.

ISSN 1105-1523

Ενδιαφέρει:

- εκπαιδευτικούς
- γονείς
- εικονογράφους
- βιβλιοθηκάρους
- εκδότες
- παιδοψυχολόγους
- ερευνητές
- σπουδαστές
- και γενικά

όσους ενδιαφέρονται
για τα παιδικά βιβλία.

ISSN 1105-1523

Ενδιαφέρει:

- εκπαιδευτικούς
- γονείς
- εικονογράφους
- βιβλιοθηκάρους
- εκδότες
- παιδοψυχολόγους
- ερευνητές
- σπουδαστές
- και γενικά

όσους ενδιαφέρονται
για τα παιδικά βιβλία.

ISSN 1105-1523

• ΜΥΘΟΙ:
ΑΝΤΙΛΗΨΕΙΣ
ΚΑΙ
ΘΕΩΡΗΤΙΚΕΣ
ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΕΙΣ

42 Καλοκαίρι 1996

Ενδιαφέρει:

- εκπαιδευτικούς
- γονείς
- εικονογράφους
- βιβλιοθηκάρους
- εκδότες
- παιδοψυχολόγους
- ερευνητές
- σπουδαστές
- και γενικά

όσους ενδιαφέρονται
για τα παιδικά βιβλία.

ISSN 1105-1523

Τα ζώα στους αισώπειους μύθους και η στάση των νηπίων απέναντί τους

Α.Α. Γιαννικοπούλου - δφ.



Ενώ καθετί, από θεό μέχρι άψυχο αντικείμενο, και από τον ίδιο το Δία¹ ως τις δύο χήτρες του ομώνυμου μύθου, μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως κεντρικό πρόσωπο των αισωπειών ιστοριών, τα ζώα-πρωταγωνιστές είναι τόσο συνηθισμένα, ώστε πολύ συχνά θεωρούνται απαραίτητα στοιχεία του μύθου. Στον Αίσωπο τα ζώα μιλούν, ενεργούν και σκέπτονται σαν άνθρωποι σε έναν κόσμο που θυμίζει πολύ το δικό μας. Πολλά από αυτά συναντώνται σε αρκετές ιστορίες και διαμορφώνουν συμβατικό κι αναγνωρίσιμο χαρακτήρα. Έτσι η αλεπού είναι πονηρή, το λιοντάρι δυνατό, ο λύκος λαίμαργος και επικίνδυνος, το αρνί αθώο και ανυπεράσπιστο, ενώ ο λαγός γρήγορος και γεμάτος αυτοπεποίθηση.

Σκοπός της παρούσας εργασίας είναι να υπογραμμιστούν τα κυριότερα χαρακτηριστικά των ζώων-ηρώων των αισωπειών μύθων², και να ανιχνευτεί η στάση των νηπίων απέναντι σε αυτά. Αναλυτικότερα:

*** Αριθμητική υπεροχή των ζώων.** Ο κόσμος του Αισώπου δεν κατοικείται αποκλειστικά από τα ζώα, αλλά πλουτίζεται με την παρουσία ανθρώπων, θεών, καθώς και προσωποποιημένων στοιχείων της φύσης και άψυχων αντικειμένων. Όμως, η αριθμητική υπεροχή των ζώων είναι σαφώς συντριπτική με αποτέλεσμα ο μύθος να είναι γνωστός στην αγγλική βιβλιογραφία ως *beast fable*, ενώ τα ζώα-ήρωες συχνά αναφέρονται ακόμη και στον ορισμό του είδους³. Η σαφής αριθμητική υπεροχή των ζώων έναντι των άλλων πρωταγωνιστών δείχνει να συμβαδίζει με τις προτιμήσεις των νηπίων. Ανάμεσα στις έρευνες⁴ που ασχολούνται με το θέμα, ξεχωρίζει εκείνη του Applebee (1973)⁵ που πιστοποιεί την έντονη εύνοια των παιδιών για τα ζώα-κεντρικούς ήρωες, ακόμη και σε βάρος των ανθρώπων. Τα παιδιά⁶ νιώθουν τρυφερότητα και συμπάθεια απέναντι στα ζώα, μια και τα δεύτερα είναι τα μόνα πλάσματα που στηρίζονται στα παιδιά, που είναι αναγκασμένα να στηρίζονται σε άλλους για την επιβίωσή τους.

*** Στερεοτυπικός και μονοδιάστατος χαρακτήρας των πρωταγωνιστών.** Αν και η ιδέα ότι όλοι οι λύκοι έχουν τον ίδιο ακριβώς χαρακτήρα και συμπεριφορά, ενώ κάθε άνθρωπος είναι μια μοναδική και ανεπανόληπτη οντότητα, αποτελεί υπεραπλούστευση, η απόδοση στα ζώα, τόσο στη λογοτεχνία όσο και στην καθημερινή κουβέντα, συμβατικού, στερεοτυπικού χαρακτήρα, συμβάλλει στην πληρέστερη κατανόηση του λόγου δημιουργώντας κοινό κώδικα επικοινωνίας. Έτσι, συνηθισμένες φράσεις, όπως «πονηρός σαν αλεπού», ή έργα της λογοτεχνίας⁷, π.χ. μύθοι, γίνονται ευκολότερα κατανοητά, αφού είναι γνωστές εκ των προτέρων οι συμβάσεις που διέπουν τη δημιουργία των κεντρικών ηρώων τους. Όμως, η προικοδότηση των ζώων με στερεοτυπικό χαρακτήρα δεν είναι άμοιρη κριτικής, αφού καταλήγει στη δημιουργία προκαταλήψεων εναντίον ορισμένων ειδών. Αναντίρρητα, ο περισσότερο αδικημένος είναι ο λύκος, ο οποίος ενσαρκώνει σε πολλά λογοτεχνικά έργα — συμπεριλαμβανομένου και του μύθου — τον ανόητο κακό της ιστορίας με αποτέλεσμα τη δημιουργία αρνητικής στάσης εναντίον του⁸.

Στον κόσμο του Αισώπου η αλεπού είναι συνήθως πονηρή, το φίδι μοχθηρό και ύπουλο, το αρνί αθώο, ο γάιδαρος υπομονετικός και ανόητος, ενώ το λιοντάρι εκφράζει τη δύναμη και την αρχοντιά. Αν και διαφαίνονται τα πρώτα δείγματα τυποποίησης των χαρακτήρων, εντούτοις τα στερεότυπα δεν είναι ακόμη παγιωμένα⁹, με αποτέλεσμα την ύπαρξη μύθων που δεν ακολουθούν τη γνωστή, αναμενόμενη εικόνα. Έτσι, ενώ η αλεπού δείχνει — ως γνήσιος πρόγονος του μεσαιωνικού Reynard¹⁰ και της δικής μας κυρά Μάρως — έντονα σημάδια πονηριάς¹¹, δεν απουσιάζουν κι οι μύθοι που ανατρέπουν αυτή την εικόνα. Για παράδειγμα, στο μύθο «*Η Αλεπού και η Λεοπάρδαλη*», η πρώτη μάλλον επιδεικνύει έλλειψη ευστροφίας, στο μύθο «*Η Αλεπού με την προσημένη κοιλιά*» η αλεπού υψώνεται σε σύμβολο λαιμαργίας, ενώ στην «*Αλεπού και τον Αετό*» ενσαρκώνει το αδύναμο πλάσμα που προδίδεται από υποκριτές φίλους. Ακόμη, θα πρέπει να υπογραμμι-

στεί ότι ο χαρακτήρας ορισμένων ζώων, έτσι όπως παρουσιάζεται στους μύθους, έρχεται σε σύγκρουση με τις συμβάσεις που επικρατούν σε άλλα είδη καθώς και την κοινή ομιλία. Χαρακτηριστική η περίπτωση της μέλισσας, διαχρονικό παράδειγμα εργατικότητας και άρτιας κοινωνικής οργάνωσης, που εισέρχεται στον κόσμο των μύθων ως σύμβολο ύψιστης κακίας και αφροσύνης (βλέπε τους μύθους «Μελισσοκόμος» και «Μέλισσες και Δίας»).

Ένα άλλο γνώρισμα των αισωπειών ηρώων είναι ο μονοδιάστατος χαρακτήρας τους. Όχι μόνο τα ζώα-πρωταγωνιστές, μα ακόμη και οι ανθρώπινοι ήρωες στερούνται μιας ολοκληρωμένης προσωπικότητας και περιγράφονται ως επίπεδες φιγούρες μιας διάστασης. Κανένας από όσους κατοικούν τον κόσμο του Αισώπου δεν αποτελεί μια ολοκληρωμένη προσωπικότητα, δεν έχει οικογένεια, ή μια ζωή ανεξάρτητα από το συγκεκριμένο περιστατικό που αναλαμβάνει να διηγηθεί ο μύθος. Κανένας τους και ανεξάρτητα από την υπόστασή του – θεός, άνθρωπος, ζώο, φυτό, αντικείμενο – δεν έχει καμιά άλλη ιδιότητα εκτός από την αφηρημένη έννοια που αντιπροσωπεύει. Περιγράφοντας την πορεία που ακολουθεί ο μυθοποιός, ο Arbutnot (1947)¹² σημειώνει: *Αρχικά διαλέγει το δίδραμο που θέλει να τονίσει και μετά επιλέγει το ζώο που θα αποτελέσει τον κεντρικό ήρωα του μύθου και το οποίο πρέπει να χωράει στην απρόσωπη εξέλιξη: Χαρακτήρας με ένα χαρακτηριστικό + ένα επεισόδιο = επιμύθιο. Η ισοπεδωτική τάση της δημιουργίας μονοδιάστατων ηρώων εξυπηρετεί άψογα τη μαθηματική απεικόνιση της ανθρώπινης συμπεριφοράς, αλλά στερεί τη ζωή από την ομορφιά της, το μεγαλείο της, την πραγματική της διάσταση. Έτσι, όπως παρατηρεί ο Arbutnot, στο μύθο του «Λαγού και της Χελώνας» κανένας δεν θα λυπηθεί για το πάθημα του λαγού, αφού ο λαγός δεν παρουσιάζεται ως ένας οικογενειάρχης, καλός με τη γυναίκα του, στοργικός στα παιδιά του, αγαπητός στη γειτονιά του, με μια μόνο αδυναμία για την οποία υποφέρει.*

Για να διαβαστεί σωστά ο μύθος και να αποκωδικοποιηθεί επιτυχώς το κρυμμένο δίδαγμα της ιστορίας, πρέπει να αναγνωριστεί η ανθρώπινη ιδιότητα που αντιπροσωπεύει κάθε ήρωας. Είναι όμως τα νήπια σε θέση να αντιληφθούν το στερεοτυπικό χαρακτήρα με τον οποίο κάθε ζώο εισέρχεται στον κόσμο του Αισώπου; Δυστυχώς, οι γνώσεις τους στο συγκεκριμένο θέμα είναι ιδιαίτερα περιορισμένες. Έρευνα¹³ έδειξε ότι τα νήπια συνήθως περιορίζονται στις γενικές, απόλυτες κρίσεις «πολύ καλό/πολύ κακό», εξετάζοντας αν το ζώο είναι φυτοφάγο – οπότε χαρακτηρίζεται καλό – ή σαρκοφάγο – οπότε θεωρείται κακό. Για παράδειγμα, η αλεπού που αποτελεί την προσωποποίηση της πονηρίας, θεωρήθηκε απλώς ως πολύ κακή «γιατί τρώει το κοκοράκι» ή «γιατί θέλει να τα φάει όλα», ενώ η πονηριά της με την οποία έχει καθιερωθεί όχι μόνο στη λογοτεχνία αλλά και στον καθημερινό λόγο, αποσιωπήθηκε από το 86,7% των νηπίων. Η έρευνα αυτή επιβεβαίωσε παλιότερη του Applebee (1978) που έδειξε ότι τα παιδιά κατανοούν τον στερεοτυπικό χαρακτήρα των λογοτεχνικών ηρώων σε ηλικία σαφώς μεγαλύτερη της προσχολικής. Ο Applebee (1978) υποστηρίζει ότι τα παιδιά αντιλαμβάνονται ευκολότερα το συμβατικό χαρακτήρα των πρωταγωνιστών όταν αυτοί είναι φανταστικά πρόσωπα παρά όταν συναντώνται και στην πραγματικότητα. Ο ίδιος εξηγεί τις αιτίες: «Το λιοντάρι μιας ιστορίας και το λιοντάρι στο ζωολογικό κήπο δημιουργούν αλληλοσυγκρουόμενες προσδοκίες. Αντίθετα, νεράιδες και μάγισσες, περιορισμένες αποκλειστικά στο χώρο του παραμυθιού λειτουργούν μόνο σε μια διάσταση, τη φανταστική, και δημιουργούν ευκολότερα συγκεκριμένες προσδοκίες»¹⁴.

Οποσδήποτε, είναι σαφώς δυσκολότερη η περίπτωση των έργων στα οποία οι ρόλοι διαστρέφονται ηθελημένα και οι ήρωες χλευάζουν ανοιχτά τα στερεότυπα. Για παράδειγμα «Τα τρία μικρά λυκάκια» του Τριβιζά, στο οποίο τα αθώα κι ανυπεράσπιστα λυκά-

κια κυνηγά το ύπουλο, κακό γουρούνι ή το δειλό λιοντάρι στο «Μάγο του Οζ» προϋποθέτουν γνώση των συμβάσεων τις οποίες τα συγκεκριμένα έργα εκμεταλλεύονται μόνο και μόνο για να αρνηθούν και να ανατρέψουν.

* **Ανθρωπομορφισμός στην παρουσίαση των ζώων και του κόσμου τους.** Στους αισωπειούς μύθους τα ζώα ζουν και κινούνται ως άνθρωποι και είναι εμφανές ότι κάτω από τις γούνες τους και τα πολύχρωμα φτερά τους κρύβουν ανθρώπινες ιδιότητες και μορφές συμπεριφοράς. Ο κόσμος των ζώων έχει οργανωθεί κατά αναλογία με τον κόσμο των ανθρώπων. Στην πυραμίδα της ιεραρχίας, την κορυφή κατέχει το λιοντάρι-βασιλιάς, τις ανώτερες θέσεις τα σαρκοβόρα θηρία, ενώ στη βάση βρίσκονται όλα τα φυτοφάγα, ανυπεράσπιστα ζώα. Εκτός από την πυραμίδα των ζώων υπάρχουν ανάλογες για τα πουλιά με αρχηγό τον αετό, και τα θαλάσσια όντα, όπου την κυρίαρχη θέση δείχνει να κατέχει το δελφίνι. Τα ζώα των αισωπειών μύθων καταγίνονται με ανθρώπινες δραστηριότητες, και συχνά τα βλέπουμε να εκλέγουν βασιλιά (π.χ. «Μαϊμού και Αλεπού»), να δέχονται προσκλήσεις σε δείπνο (π.χ. «Αλεπού και Λελέκι»), να ζητούν την παρέμβαση του Θεού στις μεταξύ τους διενέξεις (π.χ. «Αετός και σκαθάρι»), ή να φιλονικούν για τις αρετές τους (π.χ. «Αλεπού και λείαινα»).

Η χρήση εξανθρωπισμένων ζώων στους αισωπειούς μύθους δεν φαίνεται να προκαλεί την αντίδραση των νηπίων, όχι μόνο γιατί είναι αρκετά εξοικειωμένα με τη σύμβαση – πολλές ιστορίες και ένα πλήθος από παιδικά βιβλία¹⁵ χρησιμοποιούν ζώα ως κεντρικούς τους ήρωες – αλλά γιατί και τα ίδια θεωρούν ότι τα ζώα κατέχουν ορισμένες ανθρώπινες ιδιότητες. Από την εποχή ήδη του Piaget (1929)¹⁶, ο ανιμισμός, δηλαδή η απόδοση ζωής κι ανθρώπινων χαρακτηριστικών σε άψυχα αντικείμενα, θεωρήθηκε γνώρισμα της σκέψης των μικρών παιδιών. Παρόλο που τα νήπια φαίνεται¹⁷ να αντιλαμβάνονται την αδυναμία των ζώων να μιλήσουν με ανθρώπινη φωνή – πώς θα μπορούσαν άλλωστε όταν η εμπειρία τους τούς πείθει για το αντίθετο; – εντούτοις η ίδια έρευνα δείχνει ότι παιδιά προσχολικής ηλικίας ερμηνεύουν με ανθρώπινα μέτρα και κρίνουν με ηθικά κριτήρια τις πράξεις των ζώων. Έτσι, όταν για παράδειγμα, σχολίασαν τις διατροφικές συνήθειες του λιονταριού, μόνο ένα 10,5% των νηπίων επικαλέσθη λόγους φυσικής αναγκαιότητας (π.χ. «Τρώει τα ζώα για να μεγαλώσει. Αυτό είναι το φαί του»), ενώ το 42% προέβη σε ένα είδος συνδυασμού του φυσικού και ηθικού νόμου υποστηρίζοντας ότι καλό θα ήταν ο βασιλιάς των ζώων να τρώει τα κακά μόνο ζώα, ούτως ώστε και το ίδιο να διατηρείται στη ζωή και έργο κοινωνικής δικαιοσύνης να επιτελεί. Δεν έλειψαν όμως και εκείνα (ποσοστό 36,8%) που πρότειναν αλλαγές των διατροφικών συνηθειών του λιονταριού προς το ηπιότερο (π.χ. «να τρώει μήλα, χορτάρι») ή το χρησιμότερο (π.χ. «καλύτερα να τρώει σκουπίδια»). Γίνεται λοιπόν φανερό ότι τα νήπια, ενώ αναγνωρίζουν ότι τα ζώα στερούνται βασικών ικανοτήτων του ανθρώπινου γένους, π.χ. γλώσσα, έντοια πιστεύουν ότι υπόκεινται στους ίδιους ηθικούς κανόνες με τους ανθρώπους. Έτσι μπορούσαμε να μιλήσουμε για ένα νέο είδος προσωποποίησης/ανιμισμού που θα τον ονομάζαμε **ηθικό ανιμισμό/προσωποποίηση**, και που σύμφωνα με αυτόν ζώα και άνθρωποι, παρόλες τις μεταξύ τους διαφορές, υπόκεινται στους ίδιους ηθικούς κι απαραβίαστους νόμους. Έτσι, ένας άνθρωπος που σκοτώνει μια κότα για να τη φάει¹⁸ είναι εξίσου ένοχος με ένα λιοντάρι που καταβροχθίζει ένα παιδί ή ένα ελάφι. Η παρουσίαση εξανθρωπισμένων ζώων σε έργα λογοτεχνίας για μικρά παιδιά, παρόλο που είναι ευρύτατα διαδεδομένη, έχει δεχθεί, ιδιαίτερα παλιότερα, σκληρή κριτική: «Η απόδοση λογικής και ικανότητας ομιλίας στα άλογα ζώα τα ανεβάσει στο ίδιο επίπεδο με τον άνθρωπο. Και αν τα παιδιά πρέπει να εκτιμήσουν τη λογική και την ομιλία ως τα πιο σπουδαία δώρα του ανθρώπου ή θα αναγκαστούν να ανεβάσουν στη φαντασία τους τον κόκκορα, το λύκο και

την αλεπού στην υπόσταση του ανθρώπου ή θα υποβιβάζσουν τον άνθρωπο στο επίπεδο του πετεινού, του λύκου ή αλεπούς»¹⁹. Οπωσδήποτε υπάρχει και μια μεγάλη μερίδα μελετητών, ακόμη και σε παλιότερες εποχές, που δεν φαίνεται να συμμερίζονται τον πανικό και υποστηρίζουν: «Δεν υπάρχουν τέτοια όντα όπως γίγαντες, νεράιδες, αγελάδες που μιλάνε, ή μολυβένιοι στρατιώτες. Και κανένα παιδί με ένα δράμι μυαλό δεν θα πίστευε ποτέ ότι σε πραγματικές συνθήκες μία αλεπού συνομίλησε με ένα λελέκι και το κάλεσε σε δείπνο να φάνε σούπα σε ριχιά πιάτα ή ότι το ίδιο λελέκι της ανταπέδωσε την πρόσκληση και έφαγαν κιμά από ψιλόλαιμες κανάτες. Αυτό όμως δεν το εμποδίζει να χαρεί το μύθο και να κατανοήσει την κρυμμένη του αλήθεια, ότι δηλαδή ο κακός δεν θα αργήσει να βρει τον μάστορά του και να πέσει ο ίδιος στην παγίδα που έστησε για τους άλλους»²⁰.

* **Ενότητα σύμπαντος.** Στους μύθους, ζώα, φυτά, άνθρωποι, άψυχα όντα υπακούουν σε μια ποιητική αναγκαιότητα και επικοινωνούν μεταξύ τους ως ίσοι. Η συμπεριφορά τους περιορίζεται μόνο από την αξία που αντιπροσωπεύουν και τον ιδιαίτερο ρόλο που αναλαμβάνουν στον μύθο. Έτσι τα ζώα συχνά συνομιλούν²¹ ως ίσοι με ανθρώπους και θεούς, ενώ ορισμένες φορές μερικές αποδεικνύονται ανώτερα από αυτούς (π.χ. στο μύθο «Η κάργια και τα πουλιά», ο Δίας αδυνατεί να καταλάβει την απάτη, τη στιγμή μάλιστα που έχει γίνει αντλητή από όλα τα πτηνά). Στο μύθο οι οντολογικές κατηγορίες ξεθωριάζουν και ο κόσμος δημιουργείται ξανά στη βάση της ισότητας ανάμεσα σε ανθρώπους, «φωνήεντα» ζώα και «έλλογα» αντικείμενα.

Φυσικά, η ενότητα του σύμπαντος και η υιοθέτηση ανθρώπινων όρων διαβίωσης και συμπεριφοράς και από άλλα πλάσματα, πλην του ανθρώπου, δεν δείχνει, όπως τονίστηκε προηγουμένως, να ενοχλεί τα νήπια «αναγνώστες» των αισωπειών ιστοριών, αφού για αυτά ο κόσμος είναι ενιαίος και ισχύουν για όλους οι ίδιοι अपαράβατοι ηθικοί κανόνες.

* **Σεβασμός της πραγματικότητας.** Ο μύθος, εκτός από το γεγονός ότι χαρίζει σε όλα τα πλάσματα της Δημιουργίας λογική και ομιλία, αποφεύγει να αυθαιρετήσει άλλο εναντίον της αλήθειας. Αντίθετα με άλλα είδη τα ζώα μιλούν και σκέπτονται σαν άνθρωποι, μά ενεργούν ως ζώα. Ποτέ ο λύκος δεν κουράζεται να καταστρώνει σχέδια για να συλλάβει και να καταβροχθίσει κατοικίδια, ούτε το λιοντάρι γίνεται χορτοφάγο ή οι κόττες επιχειρούν να φάνε την αλεπού. Πρώτοι οι αρχαίοι ρήτορες στα *Προγυμνάσματα*²² τους επέστησαν την παρουσίαση των ζώων σε αφύσικες καταστάσεις. Αργότερα ο Dodlsey (1764) — ο πρώτος Άγγλος που επιχειρεί τη μελέτη των μύθων ως λογοτεχνικό είδος — κατακρίνει γνωστούς μύθους γιατί εξιστορούν αδύνατες καταστάσεις (π.χ. ο έρωτας του λιονταριού για την κόρη του γεωργού, η ακατανόητη όρεξη της αλεπούς για σταφύλια, η κότα που γεννούσε τα χρυσά αβγά). «Όλα αυτά μπορεί να φανερώνουν πλούσια φαντασία, αλλά φτωχή κρίση»²³. Όμως, δεν έλειψε και η αντίθετη άποψη²⁴ που υποστηρίζει ότι η ασυμφωνία του κόσμου του μύθου με την πραγματικότητα σε επίπεδο πλοκής αποτελεί σαφή υπαινιγμό για την ύπαρξη ενός άλλου επιπέδου, εκείνου της κρυμμένης ηθικής αλήθειας στο οποίο αίρονται οι φαινομενικές αντιφάσεις.

Γενικά θα λέγαμε ότι ο Αίσωπος δεν αρνείται τα φυσικά γεγονότα που έχουν σχέση με τα ζώα (π.χ. τα μικρότερα και ασθενέστερα τρώγονται από τα μεγαλύτερα και τα δυνατότερα). Η καινοτομία του, η οποία, όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, φαίνεται να γίνεται δεκτή με ενθουσιασμό από τα νήπια, είναι ότι εξηγεί τα φυσικά γεγονότα με ηθικά κριτήρια και αντικαθιστά τον φυσικό νόμο με τον ηθικό.

* **Κακοί εναντίον καλών.** Χαρακτηριστικό τόσο της λαϊκής λογοτεχνίας όσο και του τρόπου με τον οποίο το παιδί αντιλαμβάνεται τον κόσμο είναι η προσωποποίηση του κακού και του καλού και ο αγώνας μεταξύ τους. Όπως συμβαίνει με τις λαϊκές αφηγήσεις,

στις οποίες το κακό έχει συγκεκριμένη ταυτότητα και όνομα, έτσι και στη σκέψη του μικρού παιδιού δεν χωρούν αφηρημένα σχήματα, και ο κακός αναζητείται στο πρόσωπο κάποιου πρωταγωνιστή. Λαϊκή λογοτεχνία και νήπιο αρνούτο το σχετικό χαρακτήρα των ανθρώπων και ευνοούν την ύπαρξη ιδιοτήτων σε απόλυτο βαθμό. Ο κακός είναι πολύ πολύ κακός, ο καλός άμεμπτος και η πεντάμορφη πιο όμορφη από τον ήλιο.

Στα νήπια αρέσουν οι απόλυτες κρίσεις²⁵ γι' αυτό και πολλές φορές, προκειμένου να τις διατυπώσουν και να τις υποστηρίξουν, παραγνωρίζουν ενδείξεις ή αποδείξεις για το αντίθετο. Οι ψυχολόγοι μιλούν για το halo effect, όπου, όταν διαμορφωθεί η άποψη για το χαρακτήρα κάποιου, όλες οι πράξεις που αντίκεινται στην κρίση τείνουν ή να αγνοηθούν ή να διαστρεβλωθούν, ώστε να συμφωνήσουν με την ήδη σχηματισμένη εικόνα. Η τάση των νηπίων να βλέπουν τον κόσμο χωρισμένο σε δύο αντίπαλα στρατόπεδα, με σαφή όρια ανάμεσά τους και χωρίς ενδιάμεσες καταστάσεις, τα οδηγεί σε χαρακτηρισμούς που στηρίζονται σε αρκετές αυθαιρεσίες. Ενδεικτικοί οι μύθοι όπου παρουσιάζονται δύο θετικοί ήρωες (π.χ. «Το λιοντάρι και το ποντίκι») ή δύο αρνητικοί (π.χ. «Ο τζίτζικας και ο μερμηγκας»)²⁶. Έρευνα²⁷ έδειξε ότι τα νήπια έχουν την τάση, ακόμη και σε αυτές τις περιπτώσεις, να αναπαράγουν το γνωστό διπολικό σχήμα «κακός εναντίον καλού», δικαιολογώντας τις κρίσεις τους είτε ανατρέχοντας σε προηγούμενες γνώσεις τους είτε επικεντρώνοντας σε μεμονωμένες φράσεις της ιστορίας. Έτσι το λιοντάρι θεωρήθηκε κακό «γιατί τρώει τα παιδιά» ή «γιατί ήθελε να σκοτώσει το ποντίκι και το έβαλε κάτω από το πόδι του και αυτό φοβόταν». Παρομοίως, και στον άλλο μύθο έγιναν όλοι οι δυνατοί συνδυασμοί (κακό τζίτζικι — καλό μερμηγκι ή καλό μερμηγκι — κακό τζίτζικι) προκειμένου να λειτουργήσει το γνωστό σχήμα. Όταν το τζίτζικι ήταν κακό «γιατί δε δούλευε» ή «γιατί κορόιδευε το μερμηγκι» ή και ακόμη «γιατί πείναγε από την πείνα», το μερμηγκι ήταν καλό για διάφορους λόγους (π.χ. «γιατί δούλευε όλη μέρα»). Όταν πάλι το μερμηγκι ήταν κακό «γιατί δεν έδωσε φαί στο τζίτζικα» ή «γιατί δεν κάθεται να το χαϊδέψουμε και μας δαγκώνει», ο τζίτζικας ήταν καλός «γιατί δεν τρώει παιδιά» ή «γιατί δεν έκανε τίποτε, μόνο δε δούλευε».

Για 2.500 και πλέον χρόνια τα παιδιά όλου του κόσμου μαθαίνουν για την αλεπού που με τα όμορφα λόγια της κατόρθωσε να κλέψει το τυρί του κόρακα, το σκύλο που έχασε το κρέας του στα καθαρά νερά του ποταμού, την κότα που γεννούσε τα χρυσά αβγά και το ελάφι που ντρεπόταν για τα αδύνατα πόδια του. Όμως, ακόμη και αν δεν είναι σε θέση να νιώσουν τις συνέπειες της κολακείας, να αντιληφθούν ότι η πλεονεξία οδηγεί τις περισσότερες φορές σε απώλεια, ή να καταλάβουν ότι ο καλός ο φίλος στην ανάγκη φαίνεται, δεν παύουν ούτε μια στιγμή να διασκεδάζουν με τα ανθρωπόμορφα ζώα του Αίσωπου που γέμισαν τις καρδιές μας με χελώνες που νικούν στο τρέξιμο, λύκους που επιχειρούν να παίξουν φλάουτο και αλεπούδες που ντρεπνται για την κομμένη ουρά τους.

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

1. Η στερεότυπη έκδοση που χρησιμοποιήθηκε είναι: Perry, B.E. (Ed) (1952). *Aesopica*. Vol. 1. Urbana: The University of Illinois Press. Ο Δίας παρουσιάζεται σε αρκετούς μύθους με κυριότερους: «Μέλισσοι και Δίας», «Δίας και Αιδώς», «Αετός και σκαθάρι», «Δίας και φίδι», «Δίας και Χελώνα», «Δίας και Καμήλα» κ.ά.

2. Περισσότερα για τα ζώα στους αισωπειούς μύθους δεξ: Yannicopoulou, A. (1993). *Fables and Children: Form and Function*. Liverpool: Manutius Press, pp. 99-121.

3. Παραθέτουμε τον ορισμό που προτείνει ο Henryson (Henryson, R. 1987, *The Moral Fables of Aesop*. Translation, Introduction, Notes by G.D. Gopen. Notre Dame: University of Notre Dame

Press, p. 1): «Οι περισσότεροι μύθοι, σε ελάχιστες γραμμές και μέσα από πράξεις ζώων, διηγούνται μια συμβολική ιστορία που συνοδεύεται από μια απλή παροιματική φράση, το δίδαγμα του μύθου» (Η υπογράμμιση δική μας).

4. Η προτίμηση παιδιών προσχολικής ηλικίας στα ζώα-κεντρικά πρόσωπα πιστοποιήθηκε και από την έρευνα Freidson (Freidson, E. 1953. *Adult Discount: An Aspect of Children's Changing Taste*. Child Development, 24, 39-49). Ακόμη οι Pitcher & Prelinger (Pitcher, E. & Prelinger, E. 1963. *Children Tell Stories*. New York: International University Press) συλλέγοντας ιστορίες που είχαν φτιάξει τα ίδια τα παιδιά παρατήρησαν διαφορές ανάλογα με το φύλο στην επιλογή του ζώου-πρωταγωνιστή. Τα κορίτσια σαφώς προτιμούσαν τα μικρά οικιακά ζώα, τα οποία παρουσιάζονταν πραιοκισμένα με ανθρώπινες αντιδράσεις και προκαλούσαν τη συμπάθεια. Τις λίγες φορές που αναφέρονταν σε άγρια ζώα τα τοποθετούσαν σε έναν κόσμο αγγελικά πλασμένο όπου οι άνθρωποι και θηρία ζούσαν ειρηνικά και ευτυχισμένα. Αντίθετα, τα αγόρια έδειξαν ότι προτιμούσαν άγρια, σαρκοβόρα ζώα, έτοιμα να καταβροχθίσουν, να φονεύσουν, να βασανίσουν.

5. Applebee, A.N. (1973). *The Spectator Role: Theoretical and Developmental Studies of Ideas about and Responses to Literature with Special Reference to Four Age Levels*. Phd thesis. London University. Ο ίδιος εξηγεί το γεγονός ως εξής: «η μέθοδος να υποκαθιστούμε τους ανθρώπινους χαρακτήρες με ζώα φαίνεται να μετατοπίζει τις ιστορίες σε χώρες μακρινές που τα γεγονότα γίνονται λιγότερο απειλητικά», (p. 183).

6. Δες: Marshall, M. (1982). *An Introduction to the World of Children's Books*. Hants: Gower Publishing Company, Ltd., p. 63.

7. Ο Leyburn (Leyburn, E. D. 1956. *Satiric Allegory: Mirror of Man*. London: Yale University Press) πιστεύει ότι ο επιτυχημένος συγγραφέας οφείλει να προικίζει κάθε ζώο με ένα ανθρώπινο χαρακτηριστικό ούτως ώστε να δημιουργείται ένας κοινός κώδικας επικοινωνίας ανάμεσα σε αυτόν και τον αναγνώστη. Έτσι η ιστορία γίνεται ευκολότερα και πληρέστερα κατανοητή και ως εκ τούτου πιο αποτελεσματική.

8. Ορισμένες φορές η δημιουργία αρνητικής στάσης απέναντι στο λύκο οδηγεί στη φυσική του εξόντωση, πράξη με φοβερές οικολογικές συνέπειες. Δες δημοσίευμα του Βήματος, Κυριακή 22/10/1995 με τίτλο «Ο κακός Λύκος και η Κοκκινισκουφίτσα». Το άρθρο, αφού ανατρέπει στη στερεοτυπική εικόνα του λύκου — ο οποίος σημειωτέον παίζει και αυτός σημαντικό ρόλο στην οικολογική αλυσίδα — και διατυπώνει την άποψη ότι γι' αυτό ευθύνονται κυρίως τα παραμύθια, τελειώνει με την παρατήρηση: «Δεν αποκλείεται σε μερικά χρόνια να κάνουν επέμβαση οι κομάντος της Γκρίνπις στην έκθεση βιβλίου στο Πεδίο του Άρεως για να καταστρέψουν το βιβλίο Ο Λύκος και τα επτά κατσικάκια. Την αντίρρησή του εκφράζει και ο Garner (Τζ. Γκάρνερ, 1995. Πολιτικώς ορθότερα ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ. Μτφ. Λ. Εξαρχοπούλου. Διάυλος) που διαγράφει από την πολιτικώς ορθή (-politically correct) Αλφαβήτα του τη φράση «Κακός Λύκος».

9. Η μη απόλυτη τυποποίηση των αισωπειών ηρώων τονίζεται από πολλούς μελετητές. Ο Wray (Wray, W. R., 1950. *The English Fable 1650-1800*. Phd thesis. Yale University), για παράδειγμα, αναρωτιέται αν το ποντίκι που γεννήθηκε από το βουνό είναι το ίδιο με εκείνο που απελευθέρωσε το λιοντάρι από τα δίκτυα του κυνηγού. Παρόμοια και η άποψη του Daly (Daly, L. W. 1961. *Aesop without Morals*. New York: Thomas Yoseloff), που υπογραμμίζει ότι ο κόσμος του Αισώπου κατοικείται από ζώα που — με εξαίρεση το ελάφι που είναι δειλό κι ανυπεράσπιστο και το φιδί που είναι πάντοτε κακό και ύπουλο — δεν παρουσιάζονται με εντελώς στερεοτυπικούς χαρακτήρες. Ειδικά για την περίπτωση της αλεπούς, η Χατζοπούλου (Α. Χατζοπούλου-Καραβία, 1987. Ο μύθος της αλεπούς και ο Λαφονταίν, Επιθεώρηση Παιδικής Λογοτεχνίας: Καστανιώτης) παρατηρεί ότι στους μύθους «δε λείπουν οι αρετές από το σόι των αλεπούδων. Δεν ανέχονται την υποκρισία. Δεν είναι καυχησιάρδες και δε χωνεύουν τις καυχησιολογίες. Είναι φιλομαθείς, μυαλωμένες συνήθως και κυρίως ευπροσάρμοστες» (σελ. 93). Και συμπληρώνει: «Στον Αίσωπο το μεγαλύτερο (ίσως μάθημα που παίρνουμε είναι ότι υπάρχουν άπειρες αποχρώσεις ανάμεσα στο άσπρο και το μαύρο, άρα πρέπει να μάθουμε να κρίνουμε κάθε περίπτωση ξεχωριστά και να μη βουλευόμαστε με απλοϊκές γενικεύσεις του τύπου «Πας μη Έλληνας βάρβαρος», ή «Πάσα αλώπηξ δολία» (σελ. 95).

10. Στους αισωπειούς μύθους, αντίθετα από τα μεσαιωνικά έπη των ζώων όπου η αλεπού είναι ο Mr Reynard και ο λύκος ο Mr Ysengrim, τα ζώα εμφανίζονται ανώνυμα. Η ανωνυμία τους δεν πιέζει

για ενότητα στο χαρακτήρα κι έτσι δεν μπορούμε να είμαστε σίγουροι αν η αλεπού που ζήλεψε τα σταφύλια ήταν η ίδια με εκείνη που εγκλωβίστηκε στο πηγάδι ή με αυτήν που έχασε τα μικρά της εξαρτία του αετού.

11. Για τον συμβατικό χαρακτήρα της αλεπούς δες: Μ. Καπλάνογλου, «Οι πονηριές της αλεπούς στο λαϊκό ελληνικό παραμύθι». Εισήγηση σε συνέδριο για το παραμύθι στην Αλεξανδρούπολη 4.11.94. Ακόμη αξίζει να διαβαστεί το παιδικό βιβλίο Εγώ είμαι ο πιο πονηρός (Α. Συρζέ, Φ. Ποζάν, Μτφ. Ν. Πέππα. Πατάκης 1995), που περιγράφει τις απίθανες καταστάσεις που δημιουργούνται όταν ο Αλεπουδίνος, αφού πληροφορηθεί για την πονηριά του από ένα βιβλίο που τυχαία βρίσκει στο δάσος, προσπαθεί γοητευμένος να δικαιώσει τη φήμη του.

12. Arbuthnot, M. H. (1947). *Children and Books*. Chicago: Scott, Foresman and Company, p. 257.

13. Yannicopoulou, A. (1992). *The Aesopic Fable and the Education of Young Children with Special Reference to the Ages from Four to Six*. Phd Thesis. Hull University, pp. 383-424.

14. Applebee, A. N. (1978). *The Child's Concept of Story*. Chicago: The University of Chicago Press, p. 51.

15. Δεδομένης της ευρείας χρησιμοποίησης των ζώων-πρωταγωνιστών σε ελληνικά λογοτεχνικά κείμενα για παιδιά θα ήταν ιδιαίτερα δύσκολο να απαριθμήσουμε όλα τα έργα. Αξίζει όμως να αναφερθούν οι πολύ σημαντικές μελέτες που γράφτηκαν για το θέμα: *Hadzopolou-Caravia, L. (1986). *Instructive Animals in Greek Children's Literature*. In F. Butler & R. Rotet (Eds), *Triumphs of the Spirit in Children's Literature* (pp. 164-170). Hamden: Library Professional Publications. *B. Αγγελολοπούλου (1982). Τα ζώα στη λογοτεχνία για παιδιά. Διαβάζω, 51, 95-99. *Κ. Μαλαφάντης (1993). Τα ζώα στην Παιδική Λογοτεχνία: Η ποίηση του Μιχ. Δ. Στασινόπουλου. Στο Άντα Κατσιώτη-Γκιβαλου (Εκδ., Επιμ.), *Παιδική Λογοτεχνία: Θεωρία και Πράξη, Α' Τόμος* (σελ. 251-265). Καστανιώτης. *Ν. Γκλιάου (1994). Η παρουσία των ζώων στην παιδική μας λογοτεχνία. Σύγχρονο Σχολείο, 20, 88-90. *Μ. Γεωργίου-Νίλσον (1994). Μια φορά και έναν καιρό ήταν ένας Άντερσεν. Καστανιώτης (κυρίως οι σελίδες 40-51).

16. Piaget, J. (1929). *The Child's Conception of the World*. Trans. J. & A. Tomlinson. London: Kegan Paul.

17. Στα πλαίσια έρευνας (Yannicopoulou, Angela, 1992, ibid, pp. 407-9) παιδιά προσχολικής ηλικίας αρνήθηκαν κατηγορηματικά (ποσοστό 88,9%) τη δυνατότητα ομιλίας στα ζώα, δικαιολογώντας την ύπαρξη της στους μύθους με λόγια όπως: «Ήταν παραμύθι. Στα παραμύθια μπορούν», ή «Στ' αλήθεια μόνο ο παπαγάλος μπορεί, όχι τ' άλλα. Μόνο στην τηλεόραση».

18. Αξίζει να σημειωθεί ότι η ίδια έρευνα έδειξε ότι αρκετά παιδιά δεν έχουν συνειδητοποιήσει ότι το κρέας που τρώμε προέρχεται από ζώα. Έτσι ακούσαμε: «Δεν πρέπει ποτέ να τρώμε τα ζώα. Είναι πολύ κακό. Μόνο να τρώμε μαρούλια, μπιφτέκια, σουβλάκια, τέτοια».

19. Δες: Knox, V. 1788. *Winter Evenings*. London: G. Dilly, pp. 438-439. Ακόμη όπως μας πληροφορεί ο Trease (Trease, G. 1970. *Tales out of School*. London: Heinemann, p. 45) η Αλλίη στη Χώρα των Θαυμάτων απαγορεύτηκε στην Κίνα και γιατί αποδίδει ανθρώπινες ιδιότητες στα ζώα: «Αρκούδες, λιοντάρια και άλλα θηρία δεν μπορούν να χρησιμοποιούν ανθρώπινη γλώσσα και το γεγονός ότι αποδίδονται σε αυτά τέτοιες ιδιότητες αποτελεί προσβολή για το ανθρώπινο γένος. Κάθε παιδί που διαβάζει τέτοια βιβλία αναπόφευκτα τοποθετεί ζώα και ανθρώπους στο ίδιο επίπεδο, πράγμα απόλυτα καταστροφικό».

20. Johns, B. (1867). *Books of fiction for children*. Quarterly Review, 122, pp. 60-1. Αξίζει να αναφερθεί και η παρατήρηση του Parr (Parr, S. R., 1982. *The Moral of the Story*. New York: Teachers College Press, p. 371) που συνηγορεί υπέρ της παρουσίασης εξανθρωπισμένων ζώων κυρίως όταν αυτά προσωποποιούν το κακό: «Όταν κοινωνικά απαράδεκτη συμπεριφορά αποδίδεται σε ανθρώπινο πρωταγωνιστή δημιουργεί περισσότερο άγχος και δυσφορία από την περίπτωση που αποδίδεται σε ζώο».

21. Η σύμβαση είναι γνωστή και από άλλα είδη. Ενδεικτικά αναφέρουμε τα παραμύθια που συχνά οι άνθρωποι παρουσιάζονται να συνομιλούν με ζώα, και τα κόμικς που τα όρια ανάμεσα σε ανθρώπους και εξανθρωπισμένα παπιά ή ποντίκια είναι ιδιαίτερος δυσδιάκριτα.

22. Spengel, L. V. (Ed). (1966). *Rhetores Graeci*. Frankfurt, Main: Minerva. Αναφέρονται σε ρήτο-

ρες: Νικόλαος ο Σοφιστής (σελ. 453-454), Θέων (παρ. 1), Ερμογένης (παρ. 1).

23. Dodsley, R. 91965). An Essay on Fable. First publication 1764. Los Angeles: University of California.

24. Smith, M. E. (1912). A History of the Fable in English to the Death of Pope. PhD Thesis. University of Harvard, pp. 29-32.

25. «Ο αγώνας είναι πάντα ανάμεσα στο μαύρο και το άσπρο, το σωστό και το λάθος και δεν υπάρχει χώρος και γκρι μεταξύ τους» (Egoff, S. A., 1981, Thursday's Child. Chicago: American Library Association, p. 92). Αυτή την προτίμησή τους τη βλέπουμε ακόμη και στο συμβολικό παιχνίδι τους όπου παρατηρείται πλήρης διαχωρισμός ανάμεσα σε αστυνόμους, cow-boys, ανθρώπους του διασπύματος που είναι καλοί και Ινδιάνους, ληστές και διαστημικά τέρατα που είναι κακά (-Cook, E., 1976, The Ordinary and the Fabulous. An Introduction to myths, legends, and fairy tales. Cambridge: Cambridge University Press, p. 7).

26. Στον πρώτο μύθο το λιοντάρι, αντίθετα από τη φήμη που το θέλει άγριο και αδίστακτο, δείχνει ανέλπιστα μεγαλοψυχία στο μερμήγκι για το οποίο φυσικά ούτε μια στιγμή δεν διανοήθηκε ότι θα μπορούσε να του ανταποδώσει τη χάρη. Στο δεύτερο μύθο ο τζίτζικας προβάλλεται ως το πρότυπο της τεμπελιάς και της απρονοησίας, ενώ το μερμήγκι αποδεικνύεται ιδιαίτερα σκληρό απέναντί του.

27. Yannicopoulou, Angela, 1992, ibid, pp. 396-405.

