

《民俗学》笔记

2019秋 By Sulley

神话

- 什么是神话：简单地说是一种“神圣的叙述”，定义众多
- 神话的特点：
 - 真实性（在相信的意义上）：对创造和传承它们的人来说是一种“事实”
 - 神圣性：凡是能把许多灵魂团结在一起的东西就是神圣的。神话不是独立存在的，往往与礼仪、信仰等联系
 - 释源性：一般都是关于万物起源的
 - 主人公为“神”或“半神”
- 神话的分类：创世神话和英雄神话
- 神话的价值：野性思维、表达系统、人类心理、文化传统、意识形态
- 一些神话：黑暗传、两兄弟创世（菲律宾）、杰耶造人（越南）、姐弟的使命（越南）
- 中国古代神灵：
 - 天地神灵：天皇、地皇、人皇
 - 羲和浴日、常羲浴月、雷神、冰夷、西王母、句芒、石夷、夏后开、蚩尤
- 神话中世界万物：
 - 三足龟、三足蟾、英招（山神）、长乘（山神）、孰湖（神兽）、何罗鱼（神鱼）、寓鸟（神鸟）、鱼骨鱼（神鱼）、并封（神兽）
- 异域国家和人民：
 - 一目国、长股国、轩辕国、一臂国、三身国、三首国

民间传说

- 什么是民间传说：传说是相对于神话、故事而言的。传说的出现更晚，且具有真实性
- 传说的特点：
 - 真实性：具有强烈的历史性、社会性和现实性
 - 模式化：传说并不是真正的历史，具有一种程式化的倾向
 - 地方化：可能在不同的地方有所差异
 - 开放性：是一种可塑性很强的民俗，也可以随时改变
 - 释源性：往往是从一个“结果”开始的，解释文化现象
 - 片段性：以“事件”为核心，很少交代起因
- 传说的分类：神迹传说、迷信传说、人物传说、地方风物传说、城市传说
- 传说的功能：维护信仰、树立典范、教育功能

民间故事

- 什么是民间故事：是一种常见的口头民俗文类，属于散文叙事体，内容是虚构的，传承方式是口耳相传。公认故事是虚构的
- 故事的特点：
 - 故事中的人物和事件都非常不具体
 - 故事的结构、情节是程式化的，三叠式的叙事结构
 - 一般有一个大团圆结尾

- 故事的分类：动物故事、普通故事、笑话和轶事、程式故事、不分类的故事

绕口令

- 定义：绕口令是传统口头语言游戏，是将声母、韵母或声调易混的字，组成反复、重叠、绕口、拗口的句子，或将若干双声、叠词词汇或发音相同相近的词语集中在一起，使对方在不出现错误的情况下准确、迅速地读出
- 特点：儿童游戏，内容具有故事性，以出现错误为目的

谚语

- 什么是谚语：就是用一句结构完整的语句概括出一个真理、哲理或道理。是经过历史的陶冶、积淀而产生的，能够代表一种文化核心价值观的名言警句，起着规范和指导人们行为的作用
- 特点：
 - 谚语必须是结构完整、意义清晰的语句。包括成语式（熟能生巧）、一句式（实践出真知）、对仗式（麻雀虽小，五脏俱全）三种
 - 必须有韵律、节奏，从而使得具有流通性
 - 表述的内容一定是事实、真理或道理，比如“左眼跳财，右眼跳灾”、“早霞不出门，晚霞行千里”等就不是谚语而是迷信
 - 有特定的使用语境
 - 有异文
- 谚语与俗语的区别：
 - 谚语一般均为结构完整的句子，不是一些描述性的短语，如“脸红脖子粗”
 - 谚语之前通常有固定搭配或者前置语
 - 使用具有明确的单向指向性，如长辈对晚辈

谜语

- 谜语源流：春秋就已经出现
- 谜语的结构：
 - 对立结构：说明部分和被说明部分描述的事物是不一致的，包括矛盾对立、否定对立、逻辑对立
 - 非对立结构：说明部分和被说明部分描述的事物是一致的，包括叙事型与比喻型
- 谜语的特征：
 - 描述不具体，很含糊
 - 过分具体，过分渲染细节
 - 误导细节

歌谣

- 什么是歌谣：包括民歌和民谣，是以口头唱歌或吟诵的形式流传和保存的传统韵文
- 分类：劳动歌谣、仪式歌谣、时政歌谣、生活歌谣、爱情歌谣、儿童歌谣、风俗歌谣、神话故事传说歌谣

迷信

- 什么是迷信：是对在某种条件、征兆、原因下所产生的一系列的后果的传统表示法，但没有必然联系
- 表述方法：
 - （如果）A的话，那么就会B，（除非C）

- 不能....., 因为.....
 -忌讳.....
- 迷信与谚语:
 - 民俗学上的迷信是一种民俗事项, 不是封建糟粕的代名词, 是客观存在的
 - 谚语讲述的是一种事实、真理、哲理、道理, 与传统价值观密切相关; 而迷信则与信仰相关
 - 谚语多用于教育, 迷信多用于强化某种信仰
- 迷信的分类:
 - 征兆迷信
 - 魔法迷信
 - 转换迷信
- 迷信的功能:
 - 在特定的时期内加强了人们对于统治机构的尊重, 有利于社会秩序的建立和延续
 - 加强了对私有财产的尊重
 - 加强了对婚姻的尊重
 - 加强了对人类生命的尊重
- 迷信的原则: 相似原则、接触原则

史诗

- 什么是史诗: 以口头形式流传和保存的长篇复合神话、故事、传说歌。从形式上看: 韵散结合, 音乐性, 仪式性, 神圣性, 互动性
- 类型: 英雄史诗、神话史诗、宗教史诗

民间饮食

- 什么是民间饮食: 指人们传统的饮食行为和习惯, 包括食物本身、食物属性、食物范围、制作过程和仪式等
- 饮食的特点: 维持生命、文化符号、礼仪
- 起源: 天火说、偶火说
- 文化观念的载体: 饮食行为在很多情况下是人们用来进行交流、沟通和表达思想观念的媒介物

民间美术

- 民间美术的特点: 文化的载体、约定俗成的符号体系、稳定的组合结构
- 例子: 剪纸、刺绣、钱币

民间建筑

- 建筑与文化: 传统文化的综合展示台、传统观念的有形载体、社会关系的立体呈现
- 建筑元素: 材料、色彩、形制
- 例子: 长城、宫殿、民居
- 建筑与传统文化: 建筑中的宇宙观、建筑中的生死观、建筑中的价值观、建筑中的人文秩序
- 民居建筑的结构: 布局、屋顶与等级、装饰与等级、窗户与等级、院门与等级、建筑色彩等级

民间游戏

- 什么是民间游戏: 以口头形式传授, 以直接参与为目的的竞技和演示活动
- 特点:

- 游戏时空、角色有所要求
- 保守性：规则长时间不变，细节可能变化
- 公平性：以公平为参与基础
- 群体性

节气

- 节气与时间
 - 自然时间
 - 文化时间
- 节气的文化价值：
 - 反映了一个民族对自然及其变化规律的认识
 - 节气是文化观念的展示场
 - 节气是社会关系的演戏场