

«Η ΚΟΙΜΙΣΜΕΝΗ ΒΑΣΙΛΟΠΟΥΛΑ»

(Παραμύθι)

Μια φορά κι έναν καιρό ήταν ένας βασιλιάς και μια βασίλισσα και δεν είχαν παιδιά. Παρακαλούσαν μέρα νύχτα το Θεό να τους χαρίσει ένα παιδάκι κι ο Θεός άκουσε την προσευχή τους και τους έδωσε ένα κοριτσάκι.

Αμα ήρθε η τρίτη μέρα, ήρθαν τη νύχτα οι Μοίρες να μοιράνουν το παιδί. Είπε λοιπόν η μια: — Να γίνει όμορφη, που να μην υπάρχει στον κόσμο άλλη τέτοια ομορφιά.

— Ναι, λέει η άλλη, μα, σαν γίνει δεκαοχτώ χρονώ και πιάσει αδράχτι, να πεθάνει.

Λέει τότε η τρίτη: — Όχι! να μην πεθάνει, αλλά να κοιμηθεί εκατό χρόνια!

Ο βασιλιάς δεν κοιμόταν και τ' άκουσε και, για να προφυλάξει την κόρη του από τέτοιο κακό, πρόσταξε να κάψουν όλα τ' αδράχτια μέσα στο βασίλειό του.

Το κορίτσι μεγάλωνε κι είχε απάνω του όλες τις χάρες και τις ομορφιές. Όλα πήγαιναν καλά. Όταν όμως έγινε δεκαοχτώ χρονώ, μια μέρα που έλειπαν ο βασιλιάς κι η βασίλισσα, η βασιλοπούλα με μian αρμαθιά κλειδιά στα χέρια γύριζε από τη μια κάμαρα στην άλλη και θάμαζε το παλάτι του πατέρα της. Έφτασε σε μια μικρή καμαρούλα. Την άνοιξε μ' ένα σκουριασμένο κλειδί και βρίσκει μέσα μια γριά ως εκατό χρονώ και έκλωθε με τ' αδράχτι.

— Καλημέρα, της λέει. Τι κάνεις, κυρούλα;

— Κλώθω, παιδί μου, της λέει.

— Μα τι πράμα είναι αυτό που γυρίζει έτσι όμορφα; ρώτησε η βασιλοπούλα και θέλησε να πάρει τ' αδράχτι στα χέρια της να το ιδεί.

Δεν πρόφτασε να τ' αγγίξει κι αμέσως έκλεισε τα μάτια της κι έπεσε σ' ένα ντιβάνι που ήταν εκεί κι αποκοιμήθηκε. Την ίδια στιγμή αποκοιμήθηκε κι όλο το παλάτι: ο μάγερας όπως μαγεύει με την κουτάλα στο χέρι, οι θυρωροί όρθιοι μπροστά στις πόρτες, Ακόμα και τ' άλογα και τα σκυλιά κι οι γάτες, όλα αποκοιμήθηκαν, κι αυτός ο βασιλιάς κι η βασίλισσα, άμα πάτησαν το πόδι τους στο παλάτι, έπεσαν κι αυτοί και κοιμήθηκαν. Απόμεινε λοιπόν το παλάτι σφαλιστό και δε φαινόταν από τα κλαδιά και τους βάλτους που βγήκαν γύρω γύρω. Μόνο τ' απάνω απάνω μέρος φαινόταν λίγο.

ΜΕΤΑΓΡΑΦΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΩΝ -
ΔΥΑΔΙΚΕΣ ΣΥΝΑΡΤΗΣΕΙΣ

Στέρηση vs (Επιθυμία πλήρωσης) [Γονείς: Βς-Βα]

Παράκληση [Γονείς] vs Ανταπόκριση [Θε] = Γέννηση [Β/λα]

Πλήρωμα του χρόνου vs Προκαθορισμός [Μοίρες]

: Ευχή (: Δωρεά) [M₁] vs Κατάρτα (: Απαγόρευση) [M₂]

Μετριασμός απαγορευτικών όρων [M₃]

<: Πρόταση σύμβασης vs Καθιέρωση σύμβασης [Μοίρες]>

Πληροφόρηση vs Αντίδραση [Βς]

(Προληπτική καταστροφή αδραχιών)

<: Προσπάθεια vs (Αποτυχία) [Βς]>

Ανάπτυξη vs Ευδαιμονία [Β/λα]

(Ιδιότ.: Χάρες - Ομορφιές: Πραγμάτωση ευχής)

Πλήρωμα του χρόνου vs Απουσία γονέων [Βς-Βα]

Περίεργεια vs Περιήγηση [Β/λα]

(: Ασύνειδη Αναζήτηση) vs Ανακάλυψη [Β/λα]

Διάλογος:

(Άγνοια vs Επιθυμία γνώσης [Β/λα])

Ερώτηση [Β/λα] vs Απάντηση - πληροφόρηση [Γριά]

Αγγιγμα αδραχιού vs Νάρκωση - Μάγεμα [Β/λα]

(= Παραβίαση απαγόρευσης [Β/λα] vs Πραγμάτωση κατάρτας)

Καθολίκευση νάρκωσης vs Απομόνωση παλατιού

Πέρασαν χρόνια και χρόνια. Μερικά βασιλόπουλα έρχονταν και πολεμούσαν να πηδήσουν το φράχτη και να μπουν μέσα στο παλάτι, αλλά άδικα κοπιάζαν.

Αφού πέρασαν τα εκατό χρόνια, ένα βασιλόπουλο πέρασε κυνηγώντας από το μέρος εκείνο. Ρωτάει ένα γέρο που αντάμωσε και μαθαίνει την ιστορία της βασιλοπούλας.

Αμα τ' άκουσε το βασιλόπουλο, του άναψε ο πόθος να πηδήσει το φράχτη, να μπει μέσα στο κάστρο και να ξυπνήσει τη βασιλοπούλα.

Κι έτσι το πρωί της άλλης μέρας το βασιλόπουλο έρχεται κοντά στο φράχτη. Ο φράχτης άνοιξε δρόμο μονάχος του στο βασιλόπουλο, κι αυτό ανοίγει την πόρτα της αυλής και μπαίνει μέσα. Τι να ιδεί; Το μάγειρα με την κουτάλα στο χέρι, τους θυρωρούς όρθιους μπροστά στις πόρτες να κοιμούνται, τα σκυλιά και τα γατιά πλαγιασμένα στην αυλή, τα περιστέρια απάνω στα κεραμίδια με τα κεφάλια τους μες στα φτερά. Μπήκε ύστερα μέσα στο παλάτι και, καθώς ανέβαινε τις σκάλες, έβλεπε από τη μια μεριά κι από την άλλη ανθρώπους ξαπλωμένους να κοιμούνται. Μπαίνει σε μια κάμαρα και βρίσκει το βασιλιά και τη βασίλισσα να κοιμούνται. Το ίδιο κι όλοι οι δούλοι κι οι δούλες.

Στο τέλος φτάνει και στην καμαρούλα και βρίσκει τη βασιλοπούλα να κοιμάται στο ντιβάνι. Πάει κοντά, τη βλέπει, βλέπει την ομορφιά της και σκύβει πάνω απ' το κεφάλι της και τη φιλεί στο μάγουλο. Στη στιγμή η βασιλοπούλα άνοιξε τα μάτια της και είπε:

— Όχου! Ποιος ήταν που με ξύπνησε και δε μ' άφησε να χορτάσω τον ύπνο μου;

Της λέει το βασιλόπουλο:

— Μα, εκατό χρόνια κοιμόσουν και θέλεις να κοιμάσαι ακόμα;

— Δεκαοχτώ χρονώ είμαι κι εκατό χρόνια κοιμόμουν;

— Δεκαοχτώ χρονώ είσαι, μα κοιμόσουν εκατό χρόνια! της λέει το βασιλόπουλο.

Σηκώνεται λοιπόν αυτή, κατεβαίνουν μαζί κάτω και βρίσκουν το βασιλιά και τη βασίλισσα. Είχαν ξυπνήσει κι αυτοί και σαστισμένοι κοιτάζονταν. Άμα είδαν τη θυγατέρα τους, χάρηκαν κι έκαναν μεγάλη χαρά. Την ώρα εκείνη άρχισαν οι μουσικές, οι κανονιές. Αναστήθηκε το μαγεμένο παλάτι. Ύστερα έκαναν το γάμο, παντρεύτηκε το βασιλόπουλο με τη βασιλοπούλα και ζήσαν εκείνοι καλά κι εμείς καλύτερα.

<Διάδοση φήμης> vs Αφιξη επίδοξων ηρώων [BB]

(άκαιρες) Προσπάθειες vs Αποτυχία [BB]

Πλήρωμα του χρόνου vs Εμφάνιση κυνηγού [B/λο]

Διάλογος:

Ερώτηση [B/λο] vs Απάντηση - πληροφόρηση [Γέρος]

Απόφαση για δράση vs Ανάλυση δράσης [B/λο]

(Εμπόδιο: φράχτης vs Ανάγκη υπέρβασης [B/λο])

Προσέγγιση εμποδίου [B/λο] vs Αυτόματη άρση εμποδίου

Προσπέλαση vs Αποκάλυψη μαγεμένου παλατιού [B/λο]

Αναζήτηση βασιλοπούλας vs Ανεύρεση βασιλοπούλας [B/λο]

(Ακτινοβολία κάλλους [B/λα] vs Πόθος (: Έρωτας) [B/λο])

Φιλί στο μάγουλο [B/λο] vs Αφύπνιση [B/λα]

<= Προσπάθεια vs Επιτυχία [B/λο]>

Διάλογος:

Απορία - Διαμαρτυρία [B/λα] vs Απάντηση - Πληροφόρηση [B/λο]

Άρση μαγικής επίδρασης vs Αφύπνιση παλατιού

Αποκατάσταση vs Πανηγυρισμοί (ευδαιμονία)

(Αναγνώριση άθλου) vs Ανταμοιβή: Γάμος [B/λο-B/λα]

ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟ ΜΟΝΤΕΛΟ

Έχοντας ολοκληρώσει την αναγνώριση των δυαδικών συναρτήσεων και την οργάνωση των περιεχομένων σε απλές δομές σημασίας, προχωρούμε στην κατάρτιση του αφηγηματικού μοντέλου. Διαπιστώνουμε πρώτα ότι το παραμύθι εισάγεται με ένα προοιμιακό μέρος, που αναφέρεται στην πατρική οικογένεια και στη θαυμαστή γέννηση του ήρωα (της βασιλοπούλας), ένα φαινόμενο όχι σπάνιο στο παραμύθι, όπως έδειξε ο Propp.

Διαπιστώνουμε ακόμη ότι δεν έχουμε μια ενιαία ιστορία με άξονα τη δράση ενός πρωταγωνιστή, αλλά μια ιστορία σε δύο μέρη, με δύο πρωταγωνιστές, τη βασιλοπούλα στο πρώτο μέρος και το βασιλόπουλο στο δεύτερο. Κάθε μέρος έχει αυτονομία δράσης, που αντιστοιχεί σε ένα πλήρες αφηγηματικό μοντέλο, όπως θα φανεί από την ανάλυση. Τα δύο μέρη έχουν μία συνάρθρωση αλυσιδωτή: η έκβαση του πρώτου τροφοδοτεί τη δράση στο δεύτερο. Οι ιδιομορφίες αυτές καθιστούν την ανάλυση αυτού του κειμένου ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα και διδακτική. Το αφηγηματικό μοντέλο παρουσιάζει λοιπόν την ακόλουθη οργάνωση:

ΠΡΟΟΙΜΙΑΚΟ ΜΕΡΟΣ

Στέρηση (άτεκνοι γονείς)	vs	Επιθυμία πλήρωσης [Γονείς]
Παράκληση στο Θεό [Γονείς]	vs	Ανταπόκριση-Γέννηση κόρης

ΠΛΟΚΗ

Πλήρωμα του χρόνου	vs	Προκαθορισμός της τύχης του παιδιού [Μοίρες]
Προτάσεις σύμβασης	vs	Καθιέρωση σύμβασης [Μοίρες]
{ Ευχή: θετικοί όροι	vs	Κατάρα: αρνητικοί όροι

Προκαταρκτική ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ

Πληροφόρηση-Πρόκληση	vs	Αντίδραση [Πατέρας: Βς]
Προσπάθεια	vs	<Αποτυχία> [Βς]
<Συνέπεια αρνητική: Αδυναμία εξουδετέρωσης αρνητικών όρων της μοίρας>		

Ανάπτυξη (ιδιότ.: Χάρες-Ομορφίες)	vs	Ευδαιμονία (: εκπλήρωση ευχής) [Υ:Β/λα]
-----------------------------------	----	---

ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Πλήρωμα του χρόνου	vs	Απουσία γονέων (: Αρση επιτήρησης / προστασίας)
Περιέργεια	vs	Περιήγηση [Υ ₁]

ΚΥΡΙΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ

1η φάση: Αγνοια [Υ:Η ₁]	vs	Επιθυμία γνώσης [Υ ₁]
Ασύνειδη Προσπάθεια (αναζήτησης)	vs	Επιτυχία (: Ανεύρεση απαραιτούμενου Αντικειμένου) [Υ ₁]

2η φάση: Ερώτηση-Απορία [Υ:Η ₁]	vs	Απάντηση-πληροφόρηση [Γριά]
(ασύνειδη Δοκιμασία)	vs	Αποτυχία (: άγγιγμα αδραχτιού) [Υ ₁]

Συνέπεια αρνητική: Νάρκωση - Μάγεμα (: εκπλήρωση της κατάρας Καθολίκευση νάρκωσης - Απομόνωση παλατιού.

<Διάδοση φήμης>	vs	Αφιξη επίδοξων ηρώων [BB]
-----------------	----	---------------------------

Προκαταρκτική ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ

Πληροφόρηση-Πρόκληση	vs	Ανάληψη άθλου [BB]
(άκαιρες) Προσπάθειες	vs	Αποτυχία [BB]
Συνέπεια αρνητική: Αδυναμία προσπέλασης στο μαγεμένο παλάτι		
Πλήρωμα του χρόνου	vs	Εμφάνιση βασιλόπουλου [=Υ ₂]

ΚΥΡΙΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ

1η φάση:

Πληροφόρηση-Πρόκληση vs Ανάλυση άθλου [Υ_2]
 Ύπαρξη εμποδίου vs Ανάγκη υπέρβασης [Υ_2]

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ	$\left\{ \begin{array}{l} \text{Προσέγγιση} \\ \text{Προσπέλαση} \\ \text{Αναζήτηση} \end{array} \right.$	$\left\{ \begin{array}{l} \text{vs} \\ \text{vs} \\ \text{vs} \end{array} \right.$	Αυτόματη άρση	$\left. \right\}$	ΕΠΙΤΥΧΙΑ [Υ_2]
			εμποδίου		
			Αποκάλυψη μαγε- γεμένου παλατιού		
			Ανεύρεση βασιλο- πούλας		

2η φάση:

Ανάγκη αφύπνισης vs Αγνοια [Υ_2]
 (ασύνειδη) Δοκιμασία vs Επιτυχία [Υ_2]

ΠΡΟΣΠΑΘΕΙΑ	$\left\{ \begin{array}{l} \text{Πρόκληση} \\ \text{κάλλους [A]} \\ \text{Φίλημα} \\ \text{[Υ:Η}_2\text{]} \end{array} \right.$	$\left\{ \begin{array}{l} \text{vs} \\ \text{vs} \end{array} \right.$	Πόθος / Έρωτας [Υ_2]	$\left. \right\}$	ΕΠΙΤΥΧΙΑ [Υ_2]
			Αφύπνιση βασιλοπούλας		

Συνέπεια θετική: Άρση μαγικής επίδρασης vs Καθολική αφύπνιση
 παλατιού
 Αποκατάσταση αρχικής τάξης vs Ανταμοιβή:
 Γάμος

Όπως έχουμε ήδη επισημάνει, η αφηγηματική εξέλιξη απαρτίζεται από δύο κύκλους, που ο καθένας αντιστοιχεί σε ένα πλήρες αφηγηματικό μοντέλο, με δύο δοκιμασίες, μια προκαταρκτική και μια κύρια. Στον πρώτο κύκλο πρωταγωνιστής είναι η βασιλοπούλα (στον τύπο του Ήρωα-θύματος): στο δεύτερο κύκλο, πρωταγωνιστής είναι το βασιλόπουλο (στον τύπο του Ήρωα-ιχνευτή). Αυτό μας επιβάλλει να καταρτίσουμε ένα διπλό μοντέλο δράσης, αντίστοιχο προς το διπλό αφηγηματικό μοντέλο, εφόσον οι διαφορετικές δρώσες δυνάμεις που ενεργούν σε καθεμιά από τις δύο κύ-

ριες δοκιμασίες δεν επιτρέπουν τη συγχώνευσή τους. Έτσι, έχουμε τα ακόλουθα Μοντέλα δρώσων δυνάμεων:

Πρώτος κύκλος	Δεύτερος κύκλος
Υ_1 = βασιλοπούλα / βασιλιάς	Υ_2 = βασιλόπουλο / βασιλόπουλα (πληθ.)
A = ατομική ευτυχία βας/λας	A = βασιλοπούλα
Π = Μοίρες	Π = Μοίρα
Δ = Άνθρωποι	Δ = Άνθρωποι
B = —	B = —
Αντ. = —	Αντ. = —

Ένα στοιχείο που εντυπωσιάζει τον αμύητο αναγνώστη είναι η αυστηρή και πλήρης συμμετρία και αντισυμμετρία του δομικού σχήματος. Έχουμε δύο προκαταρκτικές δοκιμασίες που παρουσιάζουν μια ιδιομορφία: το ρόλο του Υποκειμένου παίζει όχι ο ήρωας της Κύριας δοκιμασίας μα άλλα πρόσωπα που τον υποκαθιστούν: ο βασιλιάς στον πρώτο κύκλο, «μερικά βασιλόπουλα» στο δεύτερο κύκλο. Και δεν αποχτούν ούτε την ηρωική ιδιότητα, ούτε το μαγικό μέσο, ούτε την αποφασιστική πληροφορία. Ένα κοινό στοιχείο, που ενισχύει τη συμμετρική τους θέση μέσα στο σύνολο, είναι ότι η δράση των υποκειμένων έρχεται σε αντίθεση προς τον προκαθορισμό της Μοίρας και καταλήγει σε αποτυχία. Αντίθετα, η δράση των πρωταγωνιστών στις δύο κύριες δοκιμασίες είναι σύμφωνη με τον προκαθορισμό της Μοίρας, τον οποίο πραγματώνουν η μία αρνητικά (εκπλήρωση δυσοίωνων όρων) και η άλλη θετικά (εκπλήρωση ευοίωνων όρων), σε δύο φάσεις:

1η φάση: ανεύρεση αδραχτιού (α' κύκλος) = ανεύρεση κοιμισμένης βασιλοπούλας (β' κύκλος).

2η φάση: νάρκωση / μάγεμα βασιλοπούλας (α' κύκλος) vs αφύπνιση βασιλοπούλας / άρση μαγικής επίδρασης (β' κύκλος).

Από τις διαπιστώσεις αυτές προκύπτουν ορισμένες συνέπειες. Η πρώτη είναι ότι αυτή η αυστηρά συμμετρική οργάνωση των μερών, στη βάση της αναλογίας και της αντίθεσης, επιβεβαιώνει — όπως το 'χομε κιόλας πει — τη θεωρητική αντίληψη για το λογοτεχνικό έργο ως ένα αυστηρά οργανωμένο σύστημα. Και φανερώνει τη στενή αλληλοσύνδεση μεταξύ συνταγματικής και παραδειγματικής οργάνωσης, που, με τη σειρά της, δικαιώνει τη μεθοδολογία που προκρίνομε: να θεμελιώνουμε την παραδειγματική ανάλυση των αφηγηματικών περιεχομένων στην «παραδειγματική» επεξεργασία των δεδομένων της συνταγματικής ανάλυσης. Σύμφωνα μ' αυτή την αρχή οι λειτουργίες του συνταγματικού επιπέδου αναδιατάσσονται ως εξής:

ΠΡΩΤΟΣ ΚΥΚΛΟΣ

Προκαθορισμός της μοίρας {ευχή + κατάρα}

Προκαταρκτική Δοκιμασία [Βασιλιάς]

{ Πρόκληση (αρνητικοί όροι προκαθορισμού)
Προσπάθεια εξουδετέρωσης προκαθορισμού
Συνέπεια αρνητική

Πλήρωμα του χρόνου - Απουσία γονέων

ΚΥΡΙΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ [Υ₁]

1η Φάση: ασύνειδη Προσπάθεια vs Επιτυχία

2η Φάση: ασύνειδη Δοκιμασία vs Αποτυχία

{ Συνέπεια αρνητική: Εκπλήρωση αρνητικών όρων [Μοι]

Καθολίκευση μαγικής επίδρασης

καθολική Στέρηση

ΔΕΥΤΕΡΟΣ ΚΥΚΛΟΣ

Πραγμάτωση των όρων του προκαθορισμού

{εκπλήρωση ευχής + κατάρας}

Προκαταρκτική Δοκιμασία [BB]

{ Πρόκληση (Φήμη για τη μαγεμένη βασιλοπούλα)
(άκαιρες) Προσπάθειες αφύπνισης της βασιλοπούλας
Συνέπεια αρνητική

Πλήρωμα του χρόνου - Εμφάνιση βασιλόπουλου

ΚΥΡΙΑ ΔΟΚΙΜΑΣΙΑ [Υ₂]

{ 1η Φάση: έλλειψη Προσπάθειας vs Επιτυχία

2η Φάση: ασύνειδη Δοκιμασία vs Επιτυχία

{ Συνέπεια θετική: Εκπλήρωση θετικών όρων [Μοι]

Άρση μαγικής επίδρασης

καθολική Πληρότητα

Η αναδιάταξη των δεδομένων της συνταγματικής ανάλυσης αναδείχνει ορισμένες παραδειγματικές σχέσεις που παρουσιάζουν αφηγηματική αντιστοιχία και σημασιακή αναλογία. Στο παραμυθιακό σύμπαν μοναδικός Πομπός είναι η Μοίρα και δέκτης η ανθρωπότητα, όπως προκύπτει από το Μοντέλο δρωσών δυνάμεων.

- Η τύχη των ανθρώπων καθορίζεται κυριαρχικά από τη μοίρα μόλις γεννηθούν.
- Κάθε προσπάθεια για να ανατραπεί ο προκαθορισμός της μοίρας (Βασιλιάς-πατέρας) είναι καταδικασμένη σε αποτυχία.
- Κάθε προσπάθεια που δεν περιλαμβάνεται στον προκαθορισμό της μοίρας (τα βασιλόπουλα και οι άκαιρες προσπάθειές τους) παραμένει ατελέσφορη.
- Αντίθετα, ό,τι είναι προκαθορισμένο από τη μοίρα θα πραγματοποιηθεί, ανεξάρτητα από τη βούληση, τη γνώση, την ενεργητικότητα ή τις ικανότητες του ανθρώπου (Βασιλοπούλα - Βασιλόπουλο).
- Εάν ένας άνθρωπος είναι προορισμένος από τη μοίρα για

κάποιο σκοπό, δε χρειάζεται να προσπαθήσει ούτε να ασκήσει τις ικανότητές του για να τον πετύχει. Η επίτευξη του στόχου είναι αυτόματη, μόλις έρθει το πλήρωμα του χρόνου (το Βασιλόπουλο που έφτασε όταν συμπληρώθηκαν τα εκατό χρόνια).

- Υπάρχει μια αμοιβαία συνάρτηση ανάμεσα στην ατομική και στη συλλογική μοίρα (το μάγεμα όπως και η άρση της μαγικής επίδρασης επεκτείνεται σε όλο το παλάτι, αφέντες και δούλους, ζώα και φυτά).

Η τελευταία σημασιολόγηση επιβεβαιώνεται από την έλλειψη βοηθού αλλά και αντίμαχου στο Μοντέλο δρωσών δυνάμεων.

Απ' όλα τα παραπάνω προκύπτει μια δεσπόζουσα σημασιακή ισοτοπία, που είναι η απόλυτη προτεραιότητα της Μοίρας πάνω στη ζωή των ανθρώπων. Στο παραμυθιακό σύμπαν της *Κοιμισμένης βασιλοπούλας* δεν υπάρχει η έννοια των ατομικών αξιών. Ο άνθρωπος ως πηγή βούλησης, γνώσης και δράσης μηδενίζεται:

Πλήρης αδυναμία
του ανθρώπινου παράγοντα vs Απόλυτη προτεραιότητα
της Μοίρας

Ωστε, τα σημασιακά περιεχόμενα του παραμυθιού θα μπορούσαν να κωδικοποιηθούν στο ακόλουθο διαρθρωτικό μοντέλο:

$$\frac{\text{Υποταγή στη Μοίρα}}{\text{Αντιδικία προς τη Μοίρα}} = \frac{\text{Επιτυχία}}{\text{Αποτυχία}}$$

Το μοντέλο αυτό δεν έχει μεγάλη συγγένεια με το νεοελληνικό, το μεσογειακό ή το δυτικό πολιτισμικό μοντέλο, που βασίζονται στις ατομικές αξίες (δυτικό) ή στην ισορρο-

πία ατομικών και συλλογικών αξιών (νεοελληνικό μοντέλο)²⁴.

Το πολιτισμικό του πλαίσιο είναι αυτό της ανατολίτικης παραδοσιακής κουλτούρας. Ανήκει λοιπόν στην κατηγορία των παραμυθιών που ταξιδεύουν από χώρα σε χώρα κι από τη μία γλώσσα στην άλλη.

24. Ε.Γ. Καφωμένος, *Αναζητώντας το χαμένο ευρωπαϊκό πολιτισμό*. Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα, 2003.