

ΤΟ ΑΠΟΣΤΟΜΩΤΙΚΟ ΕΡΩΤΗΜΑ: ΕΝΑΣ ΤΥΠΟΣ ΓΡΙΦΟΥ ΣΕ ΑΡΧΑΙΕΣ ΔΙΗΓΗΣΕΙΣ¹

Το Άσμα του *Vafthrúdnir* (*Vafthrúdnismál*) ανήκει στη λεγόμενη *Ποιητική* ή *Παλαιότερη Έδδα* (*Edda*), τη διάσημη συλλογή μυθολογικών και ηρωικών ποιημάτων από τη Μεσαιωνική Ισλανδία². Θέμα του είναι η πνευματική

1. Ευχαριστώ τον καθηγητή κ. Ιωάννη Προμπονά για την πρόσκλησή του να συμμετάσχω στον παρόντα τόμο, τον Αμφιλόχιο Παπαθωμά για την πολύτιμη βοήθειά του, και τους Άγι Μαρίνη, Δημήτρη Μπερούτσο και Διοτίμα Παπαδή, που μου προμήθευσαν χρήσιμο βιβλιογραφικό υλικό. Στα παρακάτω έργα γίνεται παραπομπή μόνο με το επώνυμο του συγγραφέα τους ή με επώνυμο του συγγραφέα και συντομογραφία τίτλου: F. Brommer, *Satyrspiele. Bilder griechischer Vasen*, Berlin ²1959. F. Buffière, *Anthologie Grecque. Première partie. Anthologie Palatine*, τόμ. XII: *Livres XIII-XV*, Paris 1970. G. Chiarini, «Esogamia e incesto nella 'Historia Apollonii regis Tyri'», *MD* 10-11 (1983) 267-92. O. Crusius, «Sphinx und Silen», στο *Festschrift für Johannes Overbeck*, Leipzig 1893, 102-8. A. Holcroft, «Riddles and Prudentia in the *Historia Apollonii Regis Tyri*», *Prudentia* 23 (1991) 45-54. G.A.A. Kortekaas, *Historia Apollonii Regis Tyri. Prolegomena, Text Edition of the Two Principal Latin Recensions, Bibliography, Indices and Appendices*, Groningen 1984. M. Mazza, *Il vero e l'immaginato. Profezia, narrativa e storiografia nel mondo romano*, Roma 1999. J.-M. Moret, *Oedipe, la Sphinx et les Thébains. Essai de mythologie iconographique*, Rome 1984. C.W. Müller, «Der Romanheld als Rätsellöser in der *Historia Apollonii regis Tyri*», *WJA* n.F. 17 (1991) 267-79. K. Ohlert, *Rätsel und Rätselspiele der alten Griechen*, Berlin ²1912. W. Schultz, «Rätsel», *RE* I.A.1 (1914) 62-125. G. Schmeling, «*Historia Apollonii Regis Tyri*», στο G. Schmeling (επιμ.), *The Novel in the Ancient World*, Leiden-New York-Köln 1996, 517-51. S. Thompson, *Motif-Index of Folk-Literature*, τόμ. I-VI, Bloomington 1955-8. A.D. Trendall, *Paestan Pottery. A Study of the Red-figured Vases of Paestum*, British School at Rome 1936 (Trendall, PP). A.D. Trendall, *The Red-figured Vases of Paestum*, British School at Rome 1987 (Trendall, RVP).

2. Για το Άσμα του *Vafthrúdnir* βλ. H.A. Bellows, *The Poetic Edda*, New York 1923, 68-83. F. Genzmer-A. Heusler, *Edda*, Jena 1920-22, τόμ. II, 86-93. F. Genzmer, *Die Edda*, Düsseldorf-Köln 1956, 19-20, 83-91. L.M. Hollander, *The Poetic Edda*, Austin 1962, 42-52. C. Larrington, *The Poetic Edda*, Oxford 1996, 39-49. A. Orchard, *Dictionary of Norse Myth and Legend*, London 1997, 170-71. Για την Έδδα γενικά βλ. Bellows, ό.π. xiii-xxiii. Genzmer-Heusler, ό.π., τόμ. I, 1-15, τόμ. II, 1-10. Genzmer, ό.π. 5-14. Hollander, ό.π. ix-xxix. Larrington, ό.π. x-xxv. Orchard, ό.π. 30-31, 127-8. Τα περισσότερα ποιήματα της Έδδας συντέθηκαν πιθανώς ανάμεσα στον 9^ο και τον 11^ο αιώνα και κυκλοφορούσαν προφορικά για μεγάλο διάστημα πριν να καταγραφούν. Το μυθολογικό υλικό τους είναι φυσικά ακόμη παλαιότερο και πρέπει να προϋπήρχε για πολλούς αιώνες στον Σκανδιναβικό και στον Γερμανικό χώρο σε λαϊκές διηγήσεις ή τραγούδια.

αναμέτρηση του Odin, του σπουδαιότερου θεού της Σκανδιναβικής μυθολογίας, με τον Vafthrúdnir, τον πιο σοφό από τους γίγαντες (που εμφανίζονται στη Σκανδιναβική μυθολογία ως κάτοχοι παμπάλαιας γνώσης). Ο Odin προσποιείται ότι είναι ένας απλός οδοιπόρος με το όνομα Gagnráð, φτάνει στο μέγαρο του Vafthrúdnir και του αναγγέλλει ότι έχει έρθει για να εξακριβώσει αυτοπροσώπως τη σοφία του γίγαντα. Ο Vafthrúdnir, αγνοώντας την πραγματική ταυτότητα του επισκέπτη του, τον υποβάλλει σε μια προκαταρκτική δοκιμασία, θέτοντάς του τέσσερις ερωτήσεις γύρω από ζητήματα μυθικής κοσμολογίας και γεωγραφίας. Ο Odin απαντά σωστά και ο Vafthrúdnir εντυπωσιάζεται από τις γνώσεις του: τον προσκαλεί λοιπόν να καθίσει δίπλα του και του προτείνει να διεξαγάγουν έναν πιο βαρυσήμαντο αγώνα σοφίας, όπου ο ηττημένος θα πληρώσει με την ίδια τη ζωή του. Σε αυτόν τον αγώνα οι όροι αντιστρέφονται: ο Odin υποβάλλει τώρα τις ερωτήσεις και ο γίγαντας τις απαντά. Οι ερωτήσεις του Odin είναι επίσης μυθολογικού περιεχομένου και αφορούν στην κοσμογονία και στην προέλευση φυσικών φαινομένων, στον κόσμο των θεών, των ηρώων και των γιγάντων, και εν τέλει στο απώτερο μέλλον, και συγκεκριμένα στο τέλος των θεών (Ragnarök) και στην καταστροφή του παλιού κόσμου. Ο Vafthrúdnir απαντά σε όλες τις ερωτήσεις, δίνοντας ένα πλήθος μυθολογικών πληροφοριών. Στο τέλος, έχοντας πια ικανοποιήσει την περιέργειά του, ο Odin τερματίζει τον αγώνα θέτοντας στον Vafthrúdnir μια ερώτηση, στην οποία ο γίγαντας δεν μπορεί να απαντήσει, διότι μόνο ο ίδιος ο Odin είναι σε θέση να γνωρίζει την απάντηση σε αυτήν: τι ψιθύρισε ο Odin στο αυτί του νεκρού γιου του, του Baldr, προτού παραδοθεί το πτώμα του τελευταίου στη νεκρική πυρά; Ακούγοντας αυτή την ερώτηση ο Vafthrúdnir καταλαβαίνει ότι ο αντίπαλός του είναι ο ίδιος ο Odin και παραδέχεται την ήττα του στον αγώνα: ο Odin είναι ο σοφότερος από όλους, κανένας δεν μπορεί να τον νικήσει. Το ποίημα τελειώνει εδώ, υποθέτουμε όμως ότι ο ηττημένος γίγαντας πεθαίνει, σύμφωνα με τους όρους που έθεσε ο ίδιος στην αρχή του αγώνα.

Το *Άσμα του Vafthrúdnir* είναι ένα διδακτικό, «εγκυκλοπαιδικό» ποίημα, ένα εγχειρίδιο μυθολογίας τοποθετημένο σε μυθοπλαστικό αφηγηματικό πλαίσιο: η αναμέτρηση του Odin και του Vafthrúdnir δίνει την ευκαιρία να διατυπωθούν με μορφή ερωταποκρίσεων πάμπολλες μυθολογικές πληροφορίες, που καλύπτουν όλη τη μυθική ιστορία από τη γέννηση του κόσμου και των φυσικών στοιχείων ως την καταστροφή του και το λυκόφως των θεών. Ο διαγωνισμός μυθολογικών γνώσεων μεταξύ του Odin και του Vafthrúdnir μπορεί να θεωρηθεί ως ένα είδος αγώνα γρίφων, με την ευρύτερη έννοια του όρου³. Παρόμοια πνευματικά παιχνίδια, που δο-

3. Στα αρχαία Ελληνικά ο όρος «αίνιγμα» συνήθως δηλώνει το λεγόμενο «γνήσιο» ή «καθαυτό» αίνιγμα (riddle proper: μια ερώτηση ή δήλωση που αναφέρεται με αινιγματικό τρόπο σε ένα ορισμένο αντικείμενο και χρησιμοποιεί κυρίως μεταφορές και παράδοξα για να καταστήσει την περιγραφή του σκοτεινή και δυσερμήνευτη). Ο όρος «γρίφος» όμως είναι γενικότερος και καλύπτει τόσο το καθαυτό αίνιγμα όσο και ποικίλα άλλα πνευματικά παιχνίδια: π.χ. συλλαβόγριφους, ει-κονόγριφους (rebus), παιχνίδια λέξεων, μνημονικά παιχνίδια, σοφίσματα-παγίδες, αδύνατα, α-

κίμαζαν τις μυθολογικές γνώσεις του ερωτώμενου, ήσαν δημοφιλή στους αρχαίους λαούς που διέθεταν πλούσια μυθολογία. Στην Εβραϊκή παράδοση ήσαν διαδεδομένοι γρίφοι σχετικά με Βιβλικά πρόσωπα ή ιστορίες⁴. Στην αρχαία Ελλάδα βρισκουμε πολυάριθμα αινίγματα σχετικά με μυθολογικά πρόσωπα ή γεγονότα⁵, και ο Αθηναίος περιγράφει παιχνίδια Ομηρικών γνώσεων που παίζονταν στα συμποσία, κατατάσσοντάς τα στην ευρύτερη κατηγορία των γρίφων⁶. Άλλες αρχαίες πηγές παραδίδουν εξεζητημένα ερωτήματα γύρω από μυθολογικές μικρολεπτομέρειες - ένα είδος μυθολογικού «trivial pursuit», που ίσως το χρησιμοποιούσαν και σε παιχνίδια γρίφων στα συμποσία και σε άλλες περιστάσεις⁷. Στον *Αγώνα Ομήρου και Ησιόδου* ένα τέτοιο ερώτημα περιλαμβάνεται στους γρίφους που θέτει ο Ησιόδος στον Όμηρο (10 West = στ. 140-48 Allen: πόσοι Αχαιοί πήγαν στην Τροία μαζί με τους Ατρείδες). Είναι ενδιαφέρον ότι τέτοιοι «μυθολογικοί γρίφοι» εντάσσονται κάποτε στη λαϊκή αφηγηματική παράδοση, σε μύθους ή θρύλους για αγώνες γρίφων, και έτσι προβάλλονται πίσω στον μυθικό κόσμο από τον οποίο αντλούν το ίδιο το περιεχόμενό τους: μυθικοί ήρωες ή πρόσωπα του θρύλου εμφανίζονται να διαγωνίζονται με τέτοιους γρίφους και να δοκιμάζουν τις γνώσεις τους γύρω από τις μυθικές παραδόσεις, των οποίων μέρος αποτελούν και οι ίδιοι. Έτσι η βασίλισσα του Σαβά προτείνει στον Σολομώντα γρίφους γύρω από Βιβλικές διηγήσεις, δηλαδή γύρω από το σύνολο των Εβραϊκών θρύλων στο οποίο ανήκει και ο ίδιος ο αγώνας γρίφων του Σολομώντα και της βασίλισσας. Παρόμοια στον θρυλικό αγώνα του Ομήρου και του Ησιόδου (που εμφανίζονται εδώ ως πρόσωπα του θρύλου, το καθένα με τη δική του φανταστική βιογραφία) ο Όμηρος λύνει γρίφους γύρω από τους μύθους που είχε πραγματευθεί στα έπη του. Και στο *Άσμα του Vafthrúdnir* ο κορυφαίος θεός και ο σοφότερος γίγαντας της Σκανδιναβικής μυθολογίας παραβγαίνουν στη λύση γρίφων γύρω από την ίδια τη μυθολογική παράδοση που τους έχει πλάσει.

Η τελευταία ερώτηση του Odin, με την οποία ο γίγαντας ηττάται στον αγώνα, ανήκει σε έναν τύπο ερωτήματος-παγίδας, τον οποίο μπορούμε να ονομά-

ριθμητικά προβλήματα, κουίζ μυθολογικών ή Ομηρικών γνώσεων κ.ά. Βλ. Ohlert 3-21, 71-9. Schultz 88-90, 106-16. E.S. Forster, G&R 14 (1945) 42-7. Buffière 45-9.

4. Σε ραββινικά υπομνήματα στην Παλαιά Διαθήκη (Midrashim) η βασίλισσα του Σαβά εμφανίζεται να θέτει τέτοιους γρίφους στον Σολομώντα. Βλ. L. Ginzberg, *The Legends of the Jews*, Philadelphia 1909-38, τόμ. IV, 145-9, τόμ. VI, 290-91. Thompson, μοτίβα H810-H832. I.M. Κωνσταντάκος, «Ο Σολομών Αγωνιστής: οι αγώνες γρίφων του βασιλιά Σολομώντα στην Παλαιά Διαθήκη και στην Ελληνιστική ιστοριογραφία», *Ελληνικά* 54 (2004) 221-71.

5. Π.χ. *Παλατινή Ανθολογία* 14.9, 20, 21, 25, 27, 31, 32, 33, 38, 44, 59, 109. Αθήν. 10.455d-e.

6. Π.χ. οι παίκτες έπρεπε να αναφέρουν το όνομα ενός Αχαιού ή Τρώα πολεμιστή, ή έναν Ομηρικό στίχο που να αρχίζει και να τελειώνει με το ίδιο γράμμα ή που η πρώτη και η τελευταία συλλαβή του να σχηματίζουν μια γνωστή λέξη κ.ο.κ.: βλ. Αθήν. 10.457e-458f, που αντλεί εν μέρει από τον Κλέαρχο, απ. 63 Wehrli.

7. Π.χ. ποια ήταν η μητέρα της Εκάρης, τι όνομα πήρε ο Αχιλλέας όταν μεταμφιέστηκε σε κορίτσι στη Σκύρο, ποια ήταν η ηλικία του Αχιλλέα και του Πάτροκλου κ.ο.κ. Βλ. Σουητ. *Tib.* 70, Σεν. *Επιστ.* 88.6 και την παρωδία τέτοιων προβλημάτων στον Ιουβ. 7.232-6. Πβ. γενικά Ohlert 72-8.

σουμε «το αποστομωτικό ερώτημα», «το ερώτημα που δεν επιδέχεται απάντηση» (the unanswerable question). Πρόκειται για ένα ερώτημα στο οποίο δεν μπορεί να απαντήσει κανένας άλλος εκτός από εκείνον που το θέτει, διότι αφορά σε πράγματα που είναι γνωστά μόνο στον ερωτώντα (π.χ. προσωπικά του μυστικά, κρυφές περιστάσεις της ζωής του ή πράγματα που κρατά κρυμμένα πάνω του). Στο *Άσμα του Vafthrúdnir* το αποστομωτικό ερώτημα αφορά στο μυστικό που ψιθύρισε ο Odin στο αυτί του νεκρού γιου του, προτού τον παραδώσει στη νεκρική πυρά. Αυτό μπορούν να το γνωρίζουν μόνο ο ίδιος ο Odin και ο νεκρός, ο οποίος όμως προφανώς δεν είναι σε θέση να το αποκαλύψει. Γι' αυτό ο γίγαντας καταλαβαίνει ότι ο επισκέπτης του δεν είναι άλλος από τον Odin και αναγκάζεται να παραδεχτεί την ήττα του στον αγώνα: μόνο ο Odin είναι ικανός να θέσει αυτό το ερώτημα, διότι μόνο αυτός γνωρίζει την απάντηση. Ερωτήματα-παγίδες αυτού του τύπου απαντούν και σε άλλες διηγήσεις για παιχνίδια ή αγώνες γρίφων. Μια πιο ευτράπελη παραλλαγή, πιθανώς επηρεασμένη από το *Άσμα του Vafthrúdnir*, βρίσκουμε στο μυθιστόρημα *Το Χόμπιτ* του J.R.R. Tolkien, όπου το αποστομωτικό ερώτημα χρησιμοποιείται και πάλι στο τέλος ενός αγώνα αινιγμάτων και κρίνει την έκβασή του. Ο Bilbo Baggins, χαμένος μέσα σε μια υπόγεια σήραγγα, συναντά τον απαίσιο Gollum, ένα γλοιώδες πλάσμα του σκοταδιού, που προκαλεί τον Bilbo σε διαγωνισμό αινιγμάτων: αν ο Gollum κερδίσει, θα καταβροχθίσει τον Bilbo, εάν χάσει, θα υποχρεωθεί να του δείξει τον δρόμο για να βγει από τη σήραγγα (εδώ λοιπόν, όπως και στο *Άσμα του Vafthrúdnir*, έχουμε πάλι έναν αγώνα ζωής και θανάτου, τουλάχιστον για έναν από τους αντιπάλους). Οι δύο αντίπαλοι προτείνουν ο ένας στον άλλο και επιλύουν μια σειρά από γνήσια αινίγματα. Στο τέλος ο Bilbo στερεώνει από ιδέες, ψάχνει όμως τυχαία στην τσέπη του και ανακαλύπτει ένα δαχτυλίδι που είχε μαζέψει λίγο πρωτύτερα, καθώς ψηλαφούσε μέσα στο σκοτάδι. Έτσι, μη έχοντας κανένα άλλο αίνιγμα να προτείνει, θέτει στον Gollum το ερώτημα «τι έχω μέσα στην τσέπη μου», που αποτελεί μια απλούστατη μορφή του αποστομωτικού ερωτήματος: μόνο ο ερωτών μπορεί να το απαντήσει, διότι μόνο αυτός γνωρίζει τι κουβαλά στην τσέπη του. Αυτή η ερώτηση κρίνει την έκβαση του αγώνα, διότι ο Gollum, παρ' όλες τις προσπάθειές του, αδυνατεί να μαντέψει τη λύση⁸. Ενδόμυχα ο Bilbo αναγνωρίζει ότι η ερώτηση αυτή δεν αποτελεί «γνήσιο αίνιγμα σύμφωνα με τους αρχαίους κανόνες»⁹. Το αποστομωτικό ερώτημα οπωσδήποτε δεν είναι αίνιγμα με τη στενή σημασία του όρου: εντάσσεται όμως στην ευρύτερη κατηγορία των γρίφων, ως δυσεπίλυτο πρόβλημα που παγιδεύει τον αντίπαλο, και συνεπώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί ως κατακλείδα σε έναν αγώνα γρίφων.

8. J.R.R. Tolkien, *The Hobbit*, κεφ. 5 (σσ. 96-104 στην έκδοση των Collins Modern Classics, London 1998).

9. *The Hobbit*, σ. 104: «And after all that last question had not been a genuine riddle according to the ancient laws». Για τον ίδιο λόγο διαμαρτύρεται λίγο αργότερα ο Gollum (σ. 107): «But it wasn't a fair question... Not a riddle, precious, no».

Συναφείς γρίφους βρίσκουμε και σε αρχαίες διηγήσεις, Ελληνικές, Ρωμαϊκές και ανατολικές. Συχνά πρόκειται για προβλήματα που μπορούν από την άποψη της μορφής να ενταχθούν σε άλλους γνωστούς τύπους γρίφων (καθαυτό αινίγματα, αδύνατα κ.λπ.), αλλά η λύση τους προϋποθέτει μια γνώση την οποία είναι σε θέση να κατέχει μόνο ο ερωτών. Αυτό το γνώρισμα φέρνει τους εν λόγω γρίφους πολύ κοντά προς τον τύπο του αποστομωτικού ερωτήματος που μελετήσαμε παραπάνω. Σε αυτές τις περιπτώσεις, λοιπόν, έχουμε να κάνουμε με προβλήματα που συνδυάζουν στοιχεία από περισσότερους τύπους γρίφων - ένα γνωστό φαινόμενο, τουλάχιστον στην Ελληνική παράδοση¹⁰. Ειδικότερα, με βάση τα παραδείγματα των αρχαίων διηγήσεων μπορούμε να διακρίνουμε δύο βασικές παραλλαγές του αποστομωτικού ερωτήματος.

Στην πρώτη παραλλαγή η απάντηση στο αποστομωτικό ερώτημα βασίζεται σε πληροφορίες τις οποίες γνωρίζει μόνο ο ερωτών - όπως είδαμε και παραπάνω στο *Άσμα του Vafthrúdnir* και στον Tolkien. Εδώ ανήκει ο γρίφος που βρίσκουμε σε μια δημοτική Αιγυπτιακή διήγηση, την *Ιστορία του Σετνέ Χαμουάς και του Σι-Θοιρε*, που σώζεται σε έναν πάπυρο της Ρωμαϊκής περιόδου¹¹. Στη διήγηση αυτή ένας άρχοντας από τη Νουβία έρχεται στην αυλή του φαραώ Ραμσή Β' και θέτει ένα πρόβλημα στον φαραώ και στους αυλικούς του: τους δείχνει ένα κλειστό, σφραγισμένο γράμμα και τους ζητά να το διαβάσουν χωρίς να το ανοίξουν. Ως προς τη μορφή ο γρίφος αυτός ανήκει στο είδος που ονομάζεται «άπορον» ή «αδύνατον», ένα ακατόρθωτο έργο, που είναι αδύνατον να πραγματοποιηθεί διότι αντίκειται στους φυσικούς νόμους¹². Συγγενεύει όμως και με τον τύπο του αποστο-

10. Για προβλήματα που συνδυάζουν διάφορους τύπους γρίφων βλ. π.χ. *Pal. Anth.* 14.24, που συνδυάζει το καθαυτό αίνιγμα με τον συλλαβόγριφο (σύνθεση επιμέρους συλλαβών για τη δημιουργία μιας καινούργιας λέξης βλ. Buffière 171-2). *Pal. Anth.* 14.20, 21, 31 και Βασιλείου Μεγαλομύτη *Αίνιγμα στ'* (στον Boissonade, *Anecd. Gr.* III 439-40), που συνδυάζουν τεχνικές του καθαυτό αινίγματος (μετωνυμία, παράδοξο) με τον «γρίφο γραμμάτων» (δημιουργία νέων λέξεων με προσθήκη ή αφαίρεση γραμμάτων από την αρχική λέξη). Βασιλείου Μεγαλομύτη *Αιν. λ' και μγ'* (Boissonade, *Anecd. Gr.* III 446-7, 451-2), που συνδυάζουν το καθαυτό αίνιγμα με ένα αριθμητικό πρόβλημα, και *Αιν. λγ', λδ', λε'* (Boissonade, *Anecd. Gr.* III 447-9), που συνδυάζουν τον γρίφο γραμμάτων με αριθμητικό πρόβλημα. Πβ. ακόμη τον γρίφο του Άμασι στον Πλούτ., *Επτ. σοφ. συμπ.* 146F, που συγχωνεύει τον «γρίφο του υπερθετικού», το παράδοξο του γνήσιου αινίγματος και στοιχεία από τον εικονόγριφο (βλ. I.M. Konstantakos, «Trial by riddle: the testing of the counsellor and the contest of kings in the legend of Amasis and Bias», *C&M* 55 (2004) 127) και το όνειρο του Αλέξανδρου στον Πλούτ., *Αλέξ.* 24.8-9, που συνδυάζει τον εικονόγριφο με τον συλλαβόγριφο.

11. Βλ. E. Brunner-Traut, *Altägyptische Märchen*, Düsseldorf-Köln 1965, 198-214, 299-301. M. Lichtheim, *Ancient Egyptian Literature*, τόμ. III, Berkeley-Los Angeles-London 1980, 142-51. E. Bresciani, *Letteratura e poesia dell'antico Egitto*, Torino ³1999, 898-908. G. Maspero, *Popular Stories of Ancient Egypt*, επιμ. H. El-Shamy, Santa Barbara-Denver-Oxford 2002, 125-37.

12. Για το «αδύνατον» ως είδος γρίφου ή προβλήματος προς επίλυση και τη διάδοσή του σε λαϊκές διηγήσεις βλ. L. Rademacher, *RhM* 63 (1908) 535-42. Schultz 67-8, 76-7; I.-Θ.Α. Παπαδημητρίου, *Αισώπεια και Αισωπικά*, Αθήνα 1989, 71-2. Thompson, μοτίβα H691.2.1., H952., H1010.-H1149.10. W.A. Clouston, *Popular Tales and Fictions*, επιμ. C. Goldberg, Santa Barbara-Denver-

μωτικού ερωτήματος, διότι θέτει ένα πρόβλημα το οποίο κανονικά μόνο ο ερωτών μπορεί να λύσει: μόνο ο Νούβιος Ξένος γνωρίζει τα γραφόμενα της επιστολής που κοιμίζει, συνεπώς μόνο αυτός θα μπορούσε να ανακοινώσει το περιεχόμενο της χωρίς να την ανοίξει. Ένα παρόμοιο αποστομωτικό ερώτημα βρίσκουμε στο Περσικό έπος *Shahnama* (*Βιβλίο των Βασιλέων*) του ποιητή Φιρντούσι (10^{ος}-11^{ος} αι.): ο αυτοκράτορας του Βυζαντίου στέλνει στον Πέρση βασιλιά Χοσρόη Α' έναν αγγελιαφόρο με μια κλειδωμένη κασετίνα και ζητά από τον Χοσρόη και τους σοφούς συμβούλους του να μαντέψουν τι περιέχει η κασετίνα χωρίς να την ανοίξουν¹³. Και στις δύο αυτές περιπτώσεις η απάντηση στο αποστομωτικό ερώτημα δίνεται τελικά με υπερφυσικά, μαγικά μέσα: στην Αιγυπτιακή ιστορία ο νεαρός Σι-Όσιρε, ο εγγονός του φαράώ, κατορθώνει με τις ενορατικές του δυνάμεις να μαντέψει τα γραφόμενα του κλειστού γράμματος, και το ίδιο κάνει στο *Shahnama* ο Buzurjmihr, ο σοφός βεζίρης του Χοσρόη, για την κλειδωμένη κασετίνα.

Ένα άλλο αποστομωτικό ερώτημα αυτού του είδους απαντά στην *Ιστορία του Απολλωνίου, βασιλιά της Τύρου* (*Historia Apollonii regis Tyri*), μια όψιμη λατινική μυθιστορία που σώζεται σε παραλλαγές από τον 5^ο-6^ο αι. μ.Χ. αλλά πιθανότατα ανάγεται σε ένα πρότυπο του 3^{ου} αι. μ.Χ.¹⁴ Η διήγηση αρχίζει με ένα τρομακτικό παιχνίδι αινιγμάτων (κεφ. 1-5). Ο βασιλιάς Αντίοχος ερωτεύεται την ίδια του την κόρη και συνάπτει αιμομικτική σχέση μαζί της. Όταν παρουσιάζονται διάφοροι μνηστήρες για να ζητήσουν το χέρι της κοπέλας, αγνοώντας τον φρικτό δεσμό της με τον πατέρα της, ο Αντίοχος βρίσκει τρόπο να απαλλαγεί από αυτούς: τους θέτει ένα αίνιγμα, με τον όρο ότι όποιος κατορθώσει να το λύσει θα παντρευτεί την κόρη του, όποιος όμως αποτύχει θα χάσει το κεφάλι του. Το αίνιγμα έχει ως εξής: «κακούργημα είναι το όχημά μου, τρώγω τη σάρκα της μητέρας μου, γυρεύω τον αδελφό μου, τον άνδρα της μητέρας μου, τον γιο της συζύγου μου, και δεν τον βρίσκω» (κεφ. 4: *scelere vehor, materna carne vescor, quaero fratrem meum, meae matris virum, uxoris meae filium <et> non invenio*)¹⁵. Πολλοί μνηστήρες αποτυγχά-

Oxford 2002, 325-33. W. Hansen, *Ariadne's Thread. A Guide to International Tales Found in Classical Literature*, Ithaca-London 2002, 69-75, 97-114, 151-66, 256, 471· και το άρθρο μου στη σημ. 10.

13. *Shahnama* 41.V.2: A.G. Warner-E. Warner, *The Shāhnāma of Firdausi*, τόμ. VIII, London 1923, 8-14.

14. Για τα αινίγματα στην *Historia Apollonii*, που παίζουν σημαντικό δομικό ρόλο, καθώς προτείνονται και επιλύονται σε καίρια σημεία της αφήγησης, βλ. γενικά Ohlert 51, 57-8· Schultz 119-20· E. Rohde, *Der griechische Roman und seine Vorläufer*, Leipzig 1914, 448-9· Chiarini 271-5, 287-8· Kortekaas 257 σημ. 697· E. Archibald στο M.M. Mackenzie-C. Rouché (επιμ.), *Images of Authority. Papers presented to Joyce Reynolds*, Cambridge 1989, 29-30, 37-8 και σημ. 8· Müller 267-77· N. Holzberg, *Groningen Colloquia on the Novel* 3 (1990) 98· Holcroft 45-54· D. Konstan, *Sexual Symmetry. Love in the Ancient Novel and Related Genres*, Princeton 1994, 101, 109-10· Schmeling 517-9, 522, 529-30, 535· G. Schmeling στο H. Hofmann (επιμ.), *Latin Fiction. The Latin Novel in Context*, London-New York 1999, 141-2, 146-7, 149· Mazza 156-7, 171-2, 197-202.

15. Έτσι στην παλαιότερη παραλλαγή του κειμένου, την RA (βλ. την έκδοση του G. Schmeling, *Historia Apollonii regis Tyri*, Leipzig 1988, 3, από όπου λαμβάνονται και όλα τα υπόλοιπα παρα-

νουν και αποκεφαλίζονται. Τέλος, καταφτάνει ο Απολλώνιος, ο νεαρός βασιλιάς της Τύρου, ο οποίος λύνει το αίνιγμα με θαυμαστή οξύνοια: το αντικείμενο του αινίγματος είναι ο ίδιος ο Αντίοχος και η αιμομιξία που έχει διαπράξει με την κόρη του (*quod dixisti: 'scelere vehor', non es mentitus; te respice. et quod dixisti: 'materna carne vescor', nec et hoc mentitus es; filiam tuam intuiere*). Ομολογουμένως, το αίνιγμα του Αντίοχου είναι αρκετά σκοτεινό και ποτέ δεν αποσαφηνίζεται εντελώς στη σωζόμενη διήγηση. Η λύση του Απολλώνιου ερμηνεύει μόνο το πρώτο μέρος του αινίγματος (τις αναφορές στο κακούργημα και στη βρώση της μητρικής σάρκας), ενώ το δεύτερο μέρος του, με τις παραδόξες οικογενειακές σχέσεις, δεν εξηγείται ποτέ¹⁶. Ωστόσο, η συνέχεια της διήγησης δείχνει καθαρά ότι η λύση του Απολλώνιου θεωρείται ορθή (βλ. κεφ. 5-6): ο Αντίοχος θορυβείται από την απάντηση, ομολογεί στον έμπιστο σύμβουλό του ότι ο Απολλώνιος μάντεψε τη σωστή λύση, και δίνει εντολή να καταδιώξουν και να δολοφονήσουν τον Τύριο βασιλιά· και ο Απολλώνιος επιβεβαιώνει την ορθότητα της λύσης του συμβουλευόμενος τα φιλοσοφικά και μαντικά βιβλία του. Πράγματι, η φράση *materna carne vescor* φαίνεται ταιριαστή μεταφορά για την αιμομιξία: στα αρχαία Ελληνικά και στα Λατινικά η ερωτική πράξη συχνά παριστάνεται μεταφορικά ως «καταβρόχηση» ή «φάγωμα» ενός προσώπου, και το επίθετο *materna* υποδηλώνει ότι εδώ η ερωτική πράξη λαμβάνει χώρα ανάμεσα σε στενούς εξ αίματος συγγενείς¹⁷.

θέματα). Στην παραλλαγή RB έχει γίνει αντιμετάθεση των λέξεων *virum* και *filium* (*quaero fratrem meum, matris meae filium, uxoris meae virum*). Αυτή η μορφή όμως απαλείφει το παράδοξο, που αποτελεί βασικό συστατικό στοιχείο του αινίγματος, και πιθανότατα οφείλεται στην προσάθεια ενός διασκευαστή να απλοποιήσει και να εκλογικεύσει το πρωτότυπο κείμενο. Πβ. Chiarini 272 σημ. 17· Kortekaas 113, 245 σημ. 625· Müller 268 σημ. 10.

16. Πβ. D. Konstan-M. Roberts, *Historia Apollonii Regis Tyri*, Bryn Mawr 1988, 35· Müller 269· Holcroft 46-7· Schmeling 519.

17. Για αυτή τη μεταφορά βλ. π.χ. Αρ. Αχ. 764-835, Ειρ. 715-7, Λυσ. 1061-4, Πλάτ. Κωμ. απ. 43, Αντιφάνη απ. 27.9-22, Εύβουλο απ. 53, Μάχωνα στ. 461-2 Gow, Πλαύτ. *Asin.* 178-80, *Poen.* 240-47· J. Henderson, *The Maculate Muse*, New York-Oxford ²1991, 47, 60-61· J.N. Adams, *The Latin Sexual Vocabulary*, London 1982, 138-41. Όσο για τις παραδόξες οικογενειακές σχέσεις στο δεύτερο μέρος του αινίγματος (ένας αδελφός που είναι σύζυγος της μητέρας και γιος της συζύγου), αυτές θυμίζουν παρόμοιες αινιγματικές περιγραφές μιας άλλης διαβόητης αιμομιξίας, εκείνης του Οιδίποδα, ο οποίος είναι ακριβώς σύζυγος της μητέρας του και γιος της συζύγου του: βλ. π.χ. Σοφ. *Οιδ. Τύρ.* 457-60 (παισι τοῖς αὐτοῦ... ἀδελφὸς αὐτοῦ καὶ πατήρ, καὶ ἥς ἔφην γυναῖκος υἱὸς καὶ πόσις, καὶ τοῦ πατρὸς ὁμόσπορος), Σεν. *Phoen.* 134-7 (*avi gener patrisque rivalis sui, frater suorum liberum et fratrum parens; uno avia partu liberos peperit viro, sibi et nepotes*), Διομήδ. *Ars Grammaticae*, *Grammatici Latini* I σ. 450.25-6 Keil. Το αίνιγμα του Αντίοχου βασίζεται πιθανώς σε τέτοια αινίγματα σχετικά με τον Οιδίποδα: τότε ο «αδελφός», ο οποίος αναζητείται στο αίνιγμα, είναι ακριβώς ο Οιδίπους, που μπορεί να θεωρηθεί ως «αδελφός εν αιμομιξία» του Αντίοχου· το αίνιγμα υποδηλώνει ότι ο Αντίοχος είναι ένας «νέος Οιδίπους» διότι, σαν τον Οιδίποδα, έχει διαπράξει κι αυτός αιμομιξία. Μολονότι το είδος της αιμομιξίας που έχει διαπράξει ο Αντίοχος είναι ακριβώς το αντίθετο από εκείνο του Οιδίποδα (ο Αντίοχος βίασε την κόρη του, ο Οιδίπους παντρεύτηκε τη μητέρα του), η γενική ιδέα της αιμομιξίας συνδέει τις δύο μορφές και αποτελεί το κλειδί για τη λύση του αινίγματος (πβ. Chiarini 271-5). Μια άλλη πιθανότητα είναι ότι ο συγγραφέας δανείστηκε το αίνιγμα του Αντίοχου (ή το δεύτερο τμήμα του) από κάποια διήγηση για τον Οιδίποδα και το εισήγαγε αυτούσιο στη δική του μυθιστορία, χωρίς να νοιαστεί ιδιαίτερα που το αίνιγμα

Ο Αντίοχος, λοιπόν, έχει μετατρέψει σε αίνιγμα το φοβερό μυστικό του, την αιμομικτική σχέση του με την κόρη του. Το αίνιγμά του ανήκει στο είδος του γνήσιου αινίγματος, όπου το ζητούμενο αντικείμενο κρύβεται πίσω από μεταφορές και παράδοξα ή αντιφάσεις. Αλλά ταυτόχρονα συγγενεύει εμφανώς με τον τύπο του αποστομωτικού ερωτήματος: όπως το ερώτημα του Odin, έτσι και το αίνιγμα του Αντίοχου αναφέρεται σε ένα μυστικό του ερωτώντος, το οποίο ουσιαστικά μόνο ο ίδιος ο ερωτών θα μπορούσε να φανερώσει. Εκτός από τον Αντίοχο την πράξη της αιμομιξίας τη γνωρίζει μόνο η κόρη του, η οποία όμως αδυνατεί να την αποκαλύψει από τη ντροπή της (βλ. κεφ. 2) - όπως στο *Άσμα του Vafthrúdnir* την απάντηση στο αποστομωτικό ερώτημα την έχει ακούσει και ο γιος του Odin, αλλά δεν μπορεί να την αποκαλύψει διότι είναι νεκρός. Μόνο ο Αντίοχος, λοιπόν, είναι πραγματικά σε θέση να δώσει λύση στο αίνιγμά του: οι πολυάριθμοι άτυχοι μνηστήρες που το αντιμετωπίζουν αποτυγχάνουν και θανατώνονται. Ο Απολλώνιος τελικά κατορθώνει να μαντέψει τη λύση, αλλά αυτό συμβαίνει μόνο επειδή τον βοηθά και του την εμπνέει ο θεός και είναι χαρακτηριστικό ότι στη συνέχεια ο Απολλώνιος βεβαιώνεται για την ορθότητα της απάντησής του συμβουλευόμενος τις πραγματείες των Χαλδαιών, που ασκούσαν τη μαντεία και την αστρολογία¹⁸. Η επίλυση του αποστομωτικού ερωτήματος επιτυγχάνεται λοιπόν και εδώ, ως ένα σημείο, με υπερφυσικό και μαντικό τρόπο, χάρη σε θεία έμπνευση και προφητική τέχνη, όπως και στην *Ιστορία του Σετνέ Χαμουάς και του Σι-Οσιρε* και στο *Shah-nama*. Είναι ωστόσο αξιοσημείωτο ότι, ακόμη κι όταν κάποιος κατορθώσει να μαντέψει την αλήθεια, ο Αντίοχος πάλι αρνείται να επιβεβαιώσει τη λύση, και έτσι ο λύτης χάνει κι αυτός το παιχνίδι: αυτό συμβαίνει με κάποιους οξυδερκείς μνηστήρες πριν από τον Απολλώνιο (κεφ. 3: *et si quis forte prudentia litterarum quaestionis solutionem invenisset, quasi nihil dixisset, decollabatur*). Παρόμοια διαφεύδει ο Αντίοχος και τον Απολλώνιο, παρόλο που ο νεαρός έχει ανακαλύψει τη σωστή λύση

δεν ανταποκρινόταν ακριβώς στις λεπτομέρειες της αιμομιξίας του Αντίοχου (πβ. B.E. Perry, *The Ancient Romances*, Berkeley-Los Angeles 1967, 297-8). Από αυτή την άποψη είναι αξιοσημείωτο ότι μια Βυζαντινή επιγραφή από την Πέργαμο διασώζει μια Ελληνική παραλλαγή του δευτέρου μέρους του αινίγματος του Αντίοχου (ἀπώλε<σ>α μου τὸν ἀδελφόν<ν>, / [τὸν ἄ]νδρα τίς μιτρός μου, / [τὸν υἱ]δὸν τίς γυνεὸς μου· βλ. H. Hepding, *MDAI(A)* 35 (1910) 489 και *Hessische Blätter für Volkskunde* 12 (1913) 180-81· Kortekaas 112-3, 243-5 πβ. ακόμη ένα άλλο παρόμοιο Ελληνικό αίνιγμα στον J.F. Boissonade, *Tzetzae Allegoriae Iliadis*, Paris 1851, 340· Ohlert 59-60· Schultz 102). Ίσως λοιπόν αυτό το αίνιγμα κυκλοφορούσε από παλιότερα στην Ελληνική παράδοση, π.χ. σε διηγήσεις για τον Οιδίποδα, και από μια τέτοια Ελληνική διήγηση το πήρε ο συγγραφέας της *Ιστορίας του Απολλωνίου* για να πλάσει το δεύτερο μέρος του δικού του αινίγματος. Για άλλες απόπειρες ερμηνείας του αινίγματος του Αντίοχου βλ. Holcroft 46-50· Müller 268-72· γενικότερα βλ. K. Svoboda στο *Charisteria Francisco Novotný octogenario oblata*, Praha 1962, 214· Mazza 158-9 και σημ. 15.

18. Βλ. κεφ. 4: *quam cum sapienter scrutaretur, favente deo invenit quaestionis solutionem* (RA· παρόμοια και στις άλλες παραλλαγές RB και RC). Κεφ. 6: *inquisivit omnes quaestiones auctorum omniumque paene philosophorum disputationes omniumque etiam Chaldaeorum* (RA· παρόμοια στην RC· η RB όμως παραλείπει τους Χαλδαίους).

(κεφ. 5), και ο Απολλώνιος, αντί να κερδίζει το χέρι της βασιλοπούλας, δραπετεύει πανικόβλητος για να ξεφύγει από την καταδίωξη του Αντίοχου (κεφ. 6 κ.εξ.). Αφού το αντικείμενο του αινίγματος δεν είναι ένα πράγμα κοινώς γνωστό αλλά ένα ανομολόγητο μυστικό του ίδιου του Αντίοχου, ο βασιλιάς έχει τη δυνατότητα να αρνηθεί την ύπαρξή του ακόμη και σε εκείνους που κατορθώνουν να το μαντέψουν. Ο Αντίοχος έχει επινοήσει το τέλει αποστομωτικό ερώτημα, το εσαεί αναπάντητο, με το οποίο μπορεί να αποκρούσει όλες τις δυνατές λύσεις, εσφαλμένες και σωστές.

Αυτό μας οδηγεί στη δεύτερη παραλλαγή του αποστομωτικού ερωτήματος. Και σε αυτή την παραλλαγή τη σωστή απάντηση στο ερώτημα μπορεί να τη δώσει μόνο ο ίδιος ο ερωτών. Εδώ όμως αυτό δεν συμβαίνει επειδή η απάντηση προϋποθέτει προϋπάρχουσες πληροφορίες, τις οποίες γνωρίζει μόνο ο ερωτών (όπως στην πρώτη παραλλαγή), αλλά επειδή η απάντηση εξαρτάται πλήρως και αποκλειστικά από την ίδια τη βούληση του ερωτώντος. Ένα παράδειγμα μας προσφέρει ο Αισώπικος μύθος υπ' αρ. 36 Hausrath (= 36 Perry, 50 Chambry, 55 Halm). Ένας κακόβουλος άνθρωπος επιχειρεί να δοκιμάσει το Δελφικό μαντείο με τον ακόλουθο γρίφο-παγίδα: παίρνει στο χέρι του ένα σπουργίτι, το σκεπάζει με το ιμάτιό του, και κατόπιν στέκεται ενώπιον του μαντείου και ρωτά εάν αυτό που κρατά στο χέρι του είναι ζωντανό ή άψυχο¹⁹. Σε αυτό το ερώτημα κανείς δεν μπορεί να δώσει σωστή απάντηση: εάν το μαντείο πει ότι πρόκειται για κάτι άψυχο, ο ερωτών θα επιδειξει το πουλί ζωντανό, εάν το μαντείο πει ότι είναι ζωντανό, ο ερωτών θα πνίξει το πουλί με ένα ζούληγμα στη φούχτα του και θα το παρουσιάσει νεκρό. Φυσικά, ο θεός αντιλαμβάνεται την παγίδα και αρνείται να δώσει λύση: όπως επισημαίνει, το πουλί είναι ζωντανό ή νεκρό ανάλογα με το τι αποφασίζει εκείνος που το κρατά· η απάντηση στο ερώτημα εξαρτάται πλήρως από τη βούληση του ερωτώντος.

Ο ίδιος γρίφος απεικονίζεται σε τέσσερις κωδωνόσχημους κρατήρες από το Paestum (Ποσειδωνία) της Κάτω Ιταλίας, ζωγραφισμένους από τον αγγειογράφο Πύθωνα (β' μισό του 4^{ου} αι. π.Χ.). Στον έναν από αυτούς (σήμερα στη Νάπολη) εικονίζεται ένας γέρος Σιληνός, ο οποίος κρατά στη φούχτα του ένα πουλί και το προτείνει στη Σφίγγα, που είναι καθισμένη πάνω σε έναν βράχο. Σε δύο άλλους κρατήρες (σήμερα στο Dundee και στο Mannheim) ο Σιληνός προτείνει το πουλί στον Διόνυσο· και στον τέταρτο κρατήρα (σήμερα στο Liverpool) ο ίδιος ο Διόνυ-

19. Βλ. π.χ. αρ. 36, εκδοχή I στην έκδοση του Hausrath: ἀνὴρ κακοπράγων συνορισάμενος πρὸς τινα ψευδὲς ἐπιδείξειν τὸ ἐν Δελφοῖς μαντεῖον ὡς ἐνέστη ἢ προθεσμία, λαβὼν στρουθίον εἰς τὴν χεῖρα καὶ τοῦτο τῷ ἱματίῳ σκεπάσας ἦκεν εἰς τὸ ἱερὸν καὶ στὰς ἄντικρυς ἐπηρώτα, πότερόν τι ἔμπουν ἔχει μετὰ χεῖρας ἢ ἄπουν, βουλόμενος, ἐὰν μὲν ἄψυχον εἴπῃ, ζῶν τὸ στρουθίον ἐπιδείξαι, ἐὰν δὲ ἔμπουν, ἀποπνίξας προενεγκεῖν. καὶ ὁ θεὸς συνεῖς αὐτοῦ τὴν κακοτεχνίαν εἶπεν· «ἀλλ', ὦ οὗτος, πέπαυσο. ἐν σοὶ γάρ ἐστιν τοῦτο, ὃ ἔχεις, ἢ νεκρὸν εἶναι ἢ ἔμψυχον.»

σος προτείνει το πουλί σε έναν «φλύακα», δηλαδή σε έναν κωμικό υποκριτή της Κατωιταλιώτικης φάρσας²⁰. Είναι εύλογο να υποθέσουμε ότι στα αγγεία αυτά εκείνος που κρατά το πουλί (ο Σιληνός ή ο Διόνυσος) θέτει στο άλλο εικονιζόμενο πρόσωπο το ίδιο ερώτημα, το οποίο έθετε ο άνθρωπος στο μαντείο κατά τον Αισώπειο μύθο, δηλαδή εάν το πουλί είναι ζωντανό ή νεκρό. Προφανώς έχουμε να κάνουμε με έναν διαδεδομένο λαϊκό γρίφο, που κυκλοφορούσε ευρέως στη λαϊκή παράδοση και μπορούσε να μεταφερθεί από τη μια ιστορία στην άλλη και να αποτελέσει τον πυρήνα ποικίλων λαϊκών διηγήσεων και ανεκδότων. Στον Αισώπειο μύθο ο γρίφος έχει ενταχθεί σε μια ιστορία «δοκιμασίας του μαντείου», έναν γνωστό τύπο ιστοριών στην Ελληνική αφηγηματική παράδοση: ο γρίφος χρησιμοποιείται ως δοκιμαστικό ερώτημα για να εξακριβωθεί εάν ένα μαντείο είναι αψευδές και μπορεί να διαγνώσει την αλήθεια²¹. Τα αγγεία του Πύθωνα απεικονίζουν άλλου είδους διηγήσεις, πιθανότατα ευτράπελες ιστορίες ή ανέκδοτα από τον κύκλο του Διονύσου και των ακολούθων του. Ιδίως ο κρατήρας της Νάπολης, όπου ο Σιληνός προτείνει τον γρίφο του πουλιού στη Σφίγγα, παραπέμπει σε μια κωμική αντιστροφή του παραδοσιακού μύθου: αντί η Σφίγγα να θέτει αινίγματα, τώρα καλείται να τα λύσει. Έχει υποστηριχθεί από πολλούς μελετητές ότι αυτό το αγγείο απεικονίζει μια κωμική σκηνή από κάποιο σατυρικό δράμα γύρω από τον μύθο της Σφίγγας, πιθανώς τη Σφίγγα του Αισχύλου²². Αν είναι έτσι, ο Αισχύλος πιθανότατα πήρε τον γρίφο από κάποια γνωστή λαϊκή διήγηση και τον μεταφύτευσε ο ίδιος στο μυθικό περιβάλλον του σατυρικού δράματός του, αποδίδοντας τους ρόλους του ερωτώντος και του ερωτώμενου αντίστοιχα στον Σιληνό και στη Σφίγγα. Εξάλλου, το ότι στον κρατήρα του Liverpool ο Διόνυσος θέτει τον γρίφο σε έναν «φλύακα» ίσως υποδηλώνει ότι παρόμοια επεισόδια είχαν παρουσιαστεί σε Κατωιταλιώτικες φάρσες. Όλα αυτά όμως δεν μπορούν να αποδειχθούν²³. Όπως

20. Βλ. αυτά τα αγγεία στον Trendall, *RVP* αρ. 263, 281, 288, 292 (εικόνες 97e, 103c, 105a, 105b)· επίσης Trendall, *PP* αρ. 117, 118, 132 (εικ. XXIIa, XXIIIa)· A.D. Trendall, *Phryx Vases*, London 1967, αρ. 35· Brommer αρ. 178, 181, 181a (εικ. 47, 48)· Moret αρ. 192 (εικ. 92, 93)· E. Simon, *LIMC* VIII.1 Suppl. (1997) 1119 αρ. 90. Γενικά για τα αγγεία αυτά και την ερμηνεία τους βλ. Crusius 102-6· Trendall, *PP* 68· Trendall, *RVP* 154· Moret 141-2.

21. Για ιστορίες αυτού του τύπου βλ. π.χ. Ηρόδ. 1.46-53 («διάπειρα» των μαντείων από τον Κροίσο), 2.174, Ξεν. *Ελλ.* 4.7.2, Αριστ. *Πητ.* 1398b 33-5, Πλούτ. *Ηθ.* 191B, 434D-E, Λουκ. *Αλέξ.* 53-4, Βαλ. Μάξ. 1.8 ext. 8, Σούδα δ 99, Ποσειδώνιο απ. 104 Edelstein-Kidd (= Κικ. *De fato* 5). Πβ. H. Klees, *Die Eigenart des griechischen Glaubens an Orakel und Seher*, Stuttgart 1963, 46-9, 63-5· J. Fontenrose, *The Delphic Oracle*, Berkeley-Los Angeles-London 1978, 113.

22. Βλ. Crusius 107-8· C. Robert, *Die griechische Heldensage*, τόμ. III.1, Berlin 1921, 893-4· Trendall, *PP* 68· Brommer 50-51· H.J. Mette, *Der verlorene Aischylos*, Berlin 1963, 37· A.D. Trendall-T.B.L. Webster, *Illustrations of Greek Drama*, London 1971, 32· N. Χουρμούζιαδη, *Σατυρικά*, Αθήνα 1974, 34· V. Steffen, *De Graecorum Fabulis Satyricis*, Wroclaw 1979, 23· E. Simon, *Das Satyrspiel Sphinx des Aischylos*, Heidelberg 1981, 25-6· Trendall, *RVP* 154.

23. Σε σχέση με τη Σφίγγα του Αισχύλου βλ. τις επιφυλάξεις των O. Klotz, *RhM* 72 (1917-8) 623-4· S. Radt, *TrGF* III 341· A. Lesky, *RE* III.A.2 (1929) 1721· Moret 142· R. Germar-R. Krumeich στο R. Krumeich-N. Pechstein-B. Seidensticker (επιμ.), *Das griechische Satyrspiel*, Darmstadt 1999, 193-4.

είδαμε, σε άλλα αγγεία του Πύθωνα ο ίδιος γρίφος εμφανίζεται σε διαφορετικά συμφραζόμενα, και αυτό φανερώνει ότι πρόκειται για ένα γνωστό ανέκδοτο, που περνούσε εύκολα από το ένα αφηγηματικό πλαίσιο στο άλλο, αποδιδόμενο τότε σε μυθικές μορφές (Διόνυσος, Σιληνός, Σφίγγα) και τότε σε ανώνυμους θνητούς (όπως στον Αισώπειο μύθο). Σε κάθε περίπτωση, ο γρίφος αυτός ανήκει στον τύπο του αποστομωτικού ερωτήματος. Ο ερωτών θέτει μια ερώτηση σχετικά με το τι κρατά στο χέρι του (όπως ο Bilbo Baggins στον Tolkien ρωτούσε τι έχει μέσα στην τσέπη του)· και η απάντηση σε αυτήν εξαρτάται αποκλειστικά από τη βούληση του ερωτώντος (ο ερωτών μπορεί να πνίξει το πουλί ή να το αφήσει ζωντανό, όπως του αρέσει). Ο ερωτώμενος είναι παγιδευμένος: όποια απάντηση κι αν δώσει, ο ερωτών μπορεί να την ανατρέψει και να αποδείξει ότι ισχύει το αντίθετο. Μόνη διέξοδος για τον ερωτώμενο είναι να αναγνωρίσει ακριβώς την αδυναμία να δοθεί απάντηση στο ερώτημα: αυτό κάνει στον Αισώπειο μύθο ο Δελφικός θεός (όπως ο Vafthrúdnir τερμάτιζε τον αγώνα με την παραδοχή ότι κανένας δεν μπορεί να απαντήσει στο αποστομωτικό ερώτημα του Odin).

Ένα παραπλήσιο πρόβλημα βρίσκουμε στη *Μυθιστορία του Αχικάρ*, μια ανατολική διήγηση που διαδόθηκε ευρύτατα σε διάφορες γλώσσες και αποτέλεσε το πρότυπο για ένα τμήμα της Ελληνικής *Μυθιστορίας του Αισώπου* (κεφ. 101-123 Perry)²⁴. Μεταξύ των ποικίλων γρίφων που θέτει ο Αιγύπτιος φαραώ στον Αχικάρ, τον σοφό σύμβουλο του βασιλιά της Ασσυρίας, περιλαμβάνεται και ο ακόλουθος: ο φαραώ ζητά από τον Αχικάρ να του πει ένα πράγμα το οποίο δεν έχουν ακούσει ποτέ τους ούτε ο φαραώ ούτε οι υπήκοοί του²⁵. Στη *Μυθιστορία του Αισώπου* το ίδιο πρόβλημα το θέτουν στον Αίσωπο ο φαραώ Νεκταναβών και οι σύμβουλοί του (κεφ. 121: τί ἐστιν, ὃ οὔτε εἶδομεν οὔτε ἠκούσαμεν). Είναι προφανές η παγίδα σε αυτό το ερώτημα: ό,τι κι αν αποκριθεί ο ερωτώμενος, ο ερωτών θα αντιτείνει ότι το έχει ήδη ακούσει και το γνωρίζει, είτε αυτό είναι αλήθεια είτε όχι· ακόμη κι αν ο ερωτώμενος επινοήσει κάτι εντελώς πρωτόκουστο, ο ερωτών μπορεί κάλλιστα να ισχυριστεί ψευδώς ότι το γνωρίζει από παλιότερα, αφού κανείς δεν είναι σε θέση να τον ελέγξει²⁶. Και σε αυτή την περίπτωση, λοιπόν, η ορθότητα ή

24. Η αρχαιότερη γνωστή παραλλαγή της *Μυθιστορίας του Αχικάρ* σώζεται αποσπασματικά σε έναν Αραμαϊκό πάπυρο του 5^{ου} αι. π.Χ. Σε μεταγενέστερες εποχές κυκλοφορούσαν παραλλαγές στα Συριακά, τα Αρμενικά, τα Αραβικά, τα Αιθιοπικά, τα παλαιά Τουρκικά κ.ά. Εκτός από το σχετικό τμήμα της *Μυθιστορίας του Αισώπου*, πρέπει να υπήρχε και μια άλλη (χαμένη σήμερα) Ελληνική διασκευή του *Αχικάρ*, στην οποία βασίστηκαν μεταφράσεις στα παλαιά Σλαβονικά και στα Ρουμανικά. Βλ. F.C. Conybeare-J.R. Harris-A.S. Lewis, *The Story of Ahikar*, Cambridge ²1913. R.H. Charles (επιμ.), *The Apocrypha and Pseudepigrapha of the Old Testament*, τόμ. II: *Pseudepigrapha*, Oxford 1913, 715-79. J.M. Lindenberger στο J.H. Charlesworth (επιμ.), *The Old Testament Pseudepigrapha*, τόμ. II, London 1985, 479-507· και περισσότερη βιβλιογραφία στο N. Holzberg (επιμ.), *Der Äsop-Roman. Motivesgeschichte und Erzählstruktur*, Tübingen 1992, 176-8.

25. Βλ. Conybeare-Harris-Lewis, ό.π. 49-50, 119-20, 152· Charles, ό.π. 761-2.

26. Πβ. τα λόγια των συμβούλων του φαραώ στη *Μυθιστορία του Αισώπου* (κεφ. 121, στην παραλλαγή G): ὁ τι λοιπόν ἔαν σοφίσῃται, ἐροῦμεν αὐτῷ ἀκηροῦναι καὶ εἶδέναι, καὶ ἐπὶ τούτοις

μη της απάντησης εξαρτάται πλήρως από τη βούληση του ερωτώντος, όπως και στον γρίφο με το πουλί: ο ερωτών μπορεί να αποκρούσει όλες τις δυνατές απαντήσεις, εσφαλμένες και σωστές. Θεωρητικά είναι αδύνατον να δοθεί αποδεκτή λύση σε αυτό το πρόβλημα. Στην πράξη όμως υπάρχει εδώ ένα τέχνασμα, με το οποίο ο ερωτώμενος μπορεί να υπερισχύσει, αντιστρέφοντας την κατάσταση και παγιδεύοντας τον ερωτώντα με το ίδιο του το σόφισμα: αρκεί να επινοήσει μια απάντηση, η οποία συνεπάγεται για τον ερωτώντα ζημιά μεγαλύτερη από το κέρδος που θα αποκομίσει από τη νίκη του στο παιχνίδι. Με αυτόν τον τρόπο λύνουν το αδιέξοδο πρόβλημα του φαράω ο Αχικάρ και ο Αίσωπος: κατασκευάζουν ένα έγγραφο, το οποίο δήθεν πιστοποιεί ότι ο φαράω έχει δανειστεί από τον βασιλιά της Ασσυρίας ένα τεράστιο ποσό (900 ή 1000 τάλαντα), και το παρουσιάζουν στον φαράω ως απάντηση στο ερώτημά του. Αν ο φαράω ισχυριστεί ότι γνωρίζει αυτό το δάνειο, θα είναι υποχρεωμένος να το εξοφλήσει, πληρώνοντας στον Ασσύριο βασιλιά περισσότερα από όσα ελπίζει να κερδίσει με τη νίκη του στο παιχνίδι των γρίφων. Έτσι, ο φαράω υποχρεώνεται να ομολογήσει ότι δεν έχει ακούσει ποτέ για το δάνειο, και αυτό συνεπάγεται αυτομάτως ότι το πρόβλημα έχει λυθεί. Αυτή είναι η μόνη περίπτωση στις ιστορίες που εξετάσαμε, όπου το αποστομωτικό ερώτημα λύνεται χάρη στη φυσική, ανθρώπινη οξύνοια του ερωτώμενου και όχι με τη βοήθεια μαντικών ή μαγικών μέσων. Εν τέλει η ανθρώπινη διάνοια υπερισχύει, απαντώντας ακόμη και στα ερωτήματα που δεν επιδέχονται απαντήσεις.

ἀπορηθείς νικηθήσεται. Το ίδιο συλλογίζεται λίγο πιο κάτω ο Αίσωπος: ὅ τι περ ἔαν εἴπω, φήσουσιν εἰδέναι αὐτό.