



ΕΘΝΙΚΟ ΜΕΤΣΟΒΙΟ ΠΟΛΥΤΕΧΝΕΙΟ
ΣΧΟΛΗ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΩΝ ΜΗΧΑΝΙΚΩΝ

**Ο ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ
ΣΤΟΝ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟ ΛΟΓΟ
ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ**

**ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗ ΔΙΑΤΡΙΒΗ
ΔΑΦΝΗΣ ΣΟΥΛΟΓΙΑΝΝΗ**

Διπλωματούχου Αρχιτέκτονος Μηχανικού Ε.Μ.Π.

ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ:
Νέλλη Μάρδα
Καθηγήτρια Ε.Μ.Π.

Αθήνα, Ιούνιος 2020

Η έγκριση της παρούσας διδακτορικής διατριβής από την επταμελή εξεταστική επιτροπή και τη Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Εθνικού Μετσόβιου Πολυτεχνείου δεν προϋποθέτει και την αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα σύμφωνα με τις διατάξεις του άρθρου 202, παράγραφος 2 του Ν. 5343/1932.

Η διδακτορική έρευνα υποστηρίχτηκε από πρόγραμμα του Ιδρύματος Κρατικών Υποτροφιών.

«Το έργο συγχρηματοδοτείται από την Ελλάδα και την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) μέσω του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού, Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση», στο πλαίσιο της Πράξης «Ενίσχυση του ανθρώπινου ερευνητικού δυναμικού μέσω της υλοποίησης διδακτορικής έρευνας» (MIS-5000432), που υλοποιεί το Ίδρυμα Κρατικών Υποτροφιών (ΙΚΥ)»



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

Επιχειρησιακό Πρόγραμμα
Ανάπτυξη Ανθρώπινου Δυναμικού,
Εκπαίδευση και Διά Βίου Μάθηση

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αντικείμενο της παρούσας διδακτορικής έρευνας αποτελεί η καταγραφή, μελέτη και ερμηνεία του Φανταστικού Χώρου, έτσι όπως αυτός ορίζεται στα κείμενα των παραμυθιών και των ιστοριών με παραμυθικά στοιχεία. Ο Φανταστικός χώρος ορίζεται σε αντιδιαστολή με τον ρεαλιστικό χώρο - αποφεύγεται ο όρος "πραγματικός" χώρος, καθώς η υπόθεση είναι ότι πραγματικός, εντός του πλαισίου του, είναι και ο Φανταστικός χώρος, με ποικιλία εφάμιλλη του ρεαλιστικού. Κοιτίδα αυτού του Φανταστικού Χώρου αποτελεί ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα των παραμυθιών, ο οποίος, στο πλαίσιο της αφήγησης, αναπτύσσει και ζωντανεύει ένα μοναδικό και αύταρκες σύμπαν, όπου θα εκτυλιχθεί η δράση με τρόπο μονοσήμαντο: μόνο εντός του συγκεκριμένου σύμπαντος της κάθε ιστορίας είναι δυνατό να διαδραματιστεί η συγκεκριμένη ιστορία.

Προς την αναζήτηση του Φανταστικού χώρου χρησιμοποιούνται ως παραδειγματικές εφαρμογές τα κείμενα των παραμυθιών *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Χάνσελ και Γκρέτελ*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, και της επταλογίας με κεντρικό χαρακτήρα τον *Harry Potter*. Μέσω της εφαρμογής συγκεκριμένης μεθοδολογίας - το έργο των γλωσσολόγων/σημειολόγων Ferdinand de Saussure και Roland Barthes, καθώς και η κειμενογλωσσολογική προσέγγιση του Paul Werth, με επίκεντρο το γνωσιακό φαινόμενο της Μεταφοράς - αναζητούνται τα δομικά στοιχεία του Φανταστικού χώρου, ο ρόλος του εντός της αφήγησης αλλά και η λειτουργία του εντός του κειμενικού κόσμου.

Σκοπός της διδακτορικής έρευνας είναι αυτός ο Φανταστικός χώρος να δειχτεί ως η κινητήριος δύναμη για την ανοικοδόμηση ενός πλήρους σύμπαντος και την συνεπακόλουθη εξέλιξη της αφήγησης, και να αναγνωριστεί ως ένα σύστημα με δομή και κανόνες, το οποίο έχει κάποιου είδους αναφορά στη δομή και τους κανόνες που ισχύουν στον ρεαλιστικό χώρο της φυσικής μας εμπειρίας.

"I can't believe *that!*" said Alice.

"Can't you?" the Queen said in a pitying tone. "Try again: draw a long breath, and shut your eyes".

Alice laughed. "There's no use trying", she said: "one *can't* believe impossible things".

"I daresay you haven't had much practice", said the Queen. "When I was your age, I always did it for half-an-hour a day. Why, sometimes I've believed as many as six impossible things before breakfast"*.

Lewis Carroll, *Through the Looking-Glass*, Chalter 5: Wool and Water

*"Δεν μπορώ να το πιστέψω αυτό!" είπε η Αλίκη.

"Δεν μπορείς;" είπε η Βασίλισσα με συμπόνια. "Προσπάθησε ξανά: πάρε μια βαθιά ανάσα και κλείσε τα μάτια σου".

Η Αλίκη γέλασε. "Δεν βοηθά να ξαναπροσπαθήσω", είπε: "κανένας δεν μπορεί να πιστέψει αδύνατα πράγματα".

"Τολμώ να πω ότι δεν έχεις εξασκηθεί αρκετά", είπε η Βασίλισσα. "Όταν ήμουν στην ηλικία σου, ασκούμεν καθημερινά για μισή ώρα. Λοιπόν, μερικές φορές κατάφερνα να πιστέψω ακόμα και έξι αδύνατα πράγματα πριν να φάω πρωινό".

Δάφνη Σουλογιάννη

Ο Φανταστικός Χώρος στον Δημιουργικό Λόγο
των Παραμυθιών

Για τον Γιάννη και την Ίριδα,
που (παρ)ακολούθησαν από την αρχή έως το τέλος.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ.....	16
ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ.....	18
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	20
1.1 Ο ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ.....	20
1.2 ΥΠΟΘΕΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ.....	21
1.3 ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	24
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ.....	29
2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	29
2.2 ΦΑΝΤΑΣΙΑ.....	30
2.2.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ - ΣΥΝΘΕΣΗ.....	30
2.2.2 ΕΠΙΣΤΗΜΗ.....	32
2.2.3 ΠΟΙΗΤΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ.....	33
2.2.4 ΕΝΣΥΝΕΙΔΗΤΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ.....	35
2.2.5 ΣΚΕΨΗ.....	38
2.2.6 Η ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ.....	40
2.3 ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ.....	41
2.3.1 ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΟ ΕΙΔΟΣ.....	42
2.3.2 ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ.....	43
2.3.3 ΑΛΛΗΓΟΡΙΑ.....	45
2.3.4 ΣΚΗΝΙΚΟ.....	48
2.3.5 ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΣΥΜΠΑΝ.....	48
2.4 ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ.....	50
2.4.1 ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΜΕ ΜΕΜΟΝΩΜΕΝΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ.....	51
2.4.2 ΠΑΡΑΜΥΘΙΚΑ ΣΥΜΠΑΝΤΑ.....	54
2.5 ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΓΗΣΑΝ.....	56
2.5.1 <i>Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ / LA BELLE AU BOIS DORMANT</i>	58
2.5.1.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ.....	58
2.5.1.2 Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ.....	58
2.5.2 <i>ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ / HÄNSEL UND GRETEL</i>	60
2.5.2.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ.....	60
2.5.2.2 Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ.....	60

2.5.3	<i>Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ / SNEDRONNINGEN</i>	62
2.5.3.1	ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ.....	62
2.5.3.2	Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ.....	63
2.5.4	<i>Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ & ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ / ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND & THROUGH THE LOOKING GLASS</i>	65
2.5.4.1	ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ- <i>Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ</i>	65
2.5.4.2	ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ- <i>ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ</i>	66
2.5.4.3	Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ.....	66
2.5.5	<i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ / THE MAGICIAN'S NEPHEW</i>	72
2.5.5.1	ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ.....	72
2.5.5.2	Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ.....	73
2.5.6	<i>HARRY POTTER 1-7</i>	75
2.5.6.1	ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ.....	75
2.5.6.2	Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ.....	76
2.7	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	79
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΗΓΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΡΡΟΕΣ		83
3.1	ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	83
3.2	ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΧΡΟΝΟΣ.....	84
3.2.1	ΦΥΣΙΚΟ ΜΕΓΕΘΟΣ.....	86
3.2.2	ΑΠΑΡΧΕΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ	88
3.2.3	Η ΝΕΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ.....	91
3.2.4	Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΣΚΕΨΗ.....	95
3.2.5	ΤΟ ΠΑΡΑΔΟΞΟ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ	99
3.2.6	ΑΧΡΟΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ.....	100
3.3	ΧΩΡΟΣ, ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΕΝΝΟΙΕΣ.....	103
3.3.1	ΣΗΜΕΙΟΛΟΓΙΚΗ/ΓΛΩΣΣΟΛΟΓΙΚΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ.....	103
3.3.2	ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΧΩΡΟΣ.....	106
3.3.3	ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΕΝΝΟΙΕΣ.....	108
3.4	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	110
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΤΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ.....		114
4.1	ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	114
4.2	ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΣΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ	115
4.3	Η ΠΟΙΗΤΙΚΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ.....	117

4.4	ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ.....	121
4.5	ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ	126
4.6	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ	131
4.6.1	Η ΦΥΣΗ.....	133
4.6.2	Η ΠΟΛΗ.....	136
4.6.3	ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ.....	138
4.6.4	ΤΟ ΚΕΛΥΦΟΣ.....	140
4.6.5	Ο ΠΥΡΓΟΣ / ΚΑΣΤΡΟ.....	141
4.6.6	ΤΟ ΣΠΙΤΙ / ΚΑΤΟΙΚΙΑ	142
4.6.7	Η ΚΑΛΥΒΑ.....	144
4.6.8	ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ	145
4.6.9	Η ΣΚΑΛΑ	147
4.6.10	ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ / ΑΝΟΙΓΜΑ.....	149
4.6.11	Ο ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ	150
4.6.12	Η ΥΔΡΟΡΡΟΗ.....	151
4.6.13	Ο ΧΑΡΤΗΣ.....	152
4.6.14	Η ΑΪΛΗ ΥΛΗ	154
4.7	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	156
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....		160
5.1	ΕΙΣΑΓΩΓΗ	160
5.2	ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ	161
5.2.1	ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗΣ	161
5.2.2	Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΣΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ	163
5.2.3	ΓΛΩΣΣΟΛΟΓΙΑ - ΣΗΜΕΙΟΛΟΓΙΑ	164
5.2.4	Η ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΩΣ ΓΛΩΣΣΟΛΟΓΙΚΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ.....	170
5.2.5	Η ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΩΣ ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ	177
5.3	Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΩΝ ΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ ΑΠΟ ΤΟΝ PAUL WERTH.....	183
5.3.1	ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΙΘΑΝΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ.....	186
5.3.2	ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ	187
5.3.3	ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΘΕΩΡΙΑΣ ΤΩΝ ΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ	190
5.4	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	193
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΣ ΛΟΓΟΣ ΚΑΙ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ.....		196

6.1	ΕΙΣΑΓΩΓΗ	196
6.2	ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ.....	197
6.3	<i>Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ</i>	200
6.3.1	Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH	200
6.3.2	ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH	203
6.2.3	ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES.....	206
6.3.4	Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH.....	211
6.4	<i>ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ</i>	212
6.4.1	Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH	212
6.4.2	ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH	214
6.4.3	ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES.....	218
6.4.4	Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH.....	223
6.5	<i>Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ</i>	224
6.5.1	Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH	224
6.5.2	ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH	228
6.5.3	ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES.....	237
6.5.4	Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH.....	242
6.6	<i>Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ</i>	245
6.6.1	Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH	245
6.6.2	ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH	248
6.6.3	ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES.....	254
6.6.4	Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH.....	259
6.7	<i>ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ</i>	261
6.7.1	Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH	261
6.7.2	ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH	265
6.7.3	ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES.....	272
6.7.4	Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH.....	277
6.8	<i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i>	279
6.8.1	Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH	279
6.8.2	ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH	283
6.8.3	ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES.....	291
6.8.4	Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH.....	296
6.9	<i>HARRY POTTER 1-7</i>	299

6.9.1	Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH	299
6.9.3	ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES	339
6.9.4	Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH	344
6.10	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	346
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ		351
7Α: Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΚΑΙ Η ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ		352
7Α.1	ΕΙΣΑΓΩΓΗ	352
7Α.2	Η ΜΕΤΩΝΥΜΙΚΗ ΚΑΙ ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΗ ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ	352
7Α.3	ΝΟΗΤΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΣΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ	353
7Α.4	ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ	357
7Α.4.1	Ο ΧΩΡΟΣ ΩΣ ΚΑΤΑΦΥΓΙΟ / ΠΑΓΙΔΑ	358
	ΟΡΙΣΜΟΣ	359
	<i>Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ</i>	360
	<i>ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ</i>	361
	<i>Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ</i>	361
	<i>HARRY POTTER 1-7</i>	361
7Α.4.2	Α) ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ / ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟΥ	362
	ΟΡΙΣΜΟΣ	362
	<i>Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ</i>	364
	<i>Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ</i>	364
	<i>Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ</i>	365
	<i>ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ</i>	365
	<i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i>	366
7Α.4.2	Β) ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ / ΛΥΤΡΩΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟΥ	366
	ΟΡΙΣΜΟΣ	366
	<i>Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ</i>	368
	<i>Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ</i>	368
	<i>Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ</i>	369
	<i>ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ</i>	369
	<i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i>	370
	<i>HARRY POTTER 1-7</i>	370
7Α.4.3	ΟΡΙΟ / ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ	372

ΟΡΙΣΜΟΣ	372
<i>Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ</i>	373
<i>Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ</i>	373
<i>Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ</i>	374
<i>ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ</i>	374
<i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i>	375
<i>HARRY POTTER 1-7</i>	376
7Α.4.4 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ / ΑΝΑΛΛΟΙΩΤΟ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ	376
ΟΡΙΣΜΟΣ	376
<i>Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ</i>	377
<i>ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ</i>	378
<i>Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ</i>	378
<i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i>	379
<i>HARRY POTTER 1-7</i>	379
7Α.5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	380
7Β: Ο ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ	385
7Β.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	385
7Β.2 Η ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΑΙΣΘΗΣΗ.....	385
7Β.3 Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΒΙΩΜΑΤΟΣ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟΧΡΟΝΟ	389
7Β.4 Ο ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΟΙ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ	391
7Β.5 Ο ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ	394
7Β.5.1 <i>Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ</i>	395
7Β.5.2 <i>ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ</i>	395
7Β.5.3 <i>Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ</i>	396
7Β.5.4 <i>Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ</i>	397
7Β.5.5 <i>ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ</i>	398
7Β.5.6 <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i>	399
7Β.5.7 <i>HARRY POTTER 1-7</i>	400
7Β.6 ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΧΡΟΝΟΥ	400
7Β.7 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	405
7Γ: ΤΑ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ	407
7Γ.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	407

7Γ.2	Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΟΣ.....	407
7Γ.2.1	ΟΙ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΙΚΕΣ ΑΠΟΤΥΠΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ.....	411
7Γ.2.2	Ο ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΧΡΟΝΟΣ ΣΤΑ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ.....	418
7Γ.2.3	Ο ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΣ ΧΡΟΝΟΣ.....	421
7Γ.2.4	Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΧΡΟΝΟΥ.....	422
7Γ.2.5	Η ΕΙΚΟΝΑ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ.....	424
7Γ.3	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	428
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8:	ΠΡΟΣ ΜΙΑ ΘΕΩΡΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ.....	432
8.1	ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	432
8.2	ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ.....	432
8.3	ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ.....	434
8.3.1	Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ.....	434
8.3.2	Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ.....	435
8.3.3	Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΣΤΗΝ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ.....	437
8.3.4	Η ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟΝ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ	439
8.4	Ο ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΧΡΟΝΟΣ ΣΤΗ ΔΙΑΧΡΟΝΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ.....	444
8.5	ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	446
8.6	ΣΤΟΧΟΙ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΕΡΕΥΝΑΣ.....	451
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	454

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

"Σκαρφαλώνοντας λέξεις, όπως μίαν ανεμόσκαλα...."

Γιώργος Σεφέρης, Τετράδιο Γυμνασμάτων Β'

Μια ανεμόσκαλα είναι και η έρευνα, μια περιπετειώδης αναζήτηση η οποία στηρίζεται στην προσπάθεια πλείστων άλλων. Σε αυτή συχνά κανείς συναντά, όπως συμβαίνει και στα παραμύθια, πρόσωπα που προσφέρουν βοήθεια, ενίοτε με τρόπο αινιγματικό ή απρόβλεπτο. Αυτά τα πρόσωπα και την πολύτιμη βοήθειά τους θα ήθελα να μνημονεύσω. Στο κυρίως κείμενο που ακολουθεί στα επόμενα κεφάλαια, βρίσκεται πληθώρα βιβλιογραφικών αναφορών, υπάρχουν όμως και ορισμένα χρέη τα οποία πρέπει να καταγραφούν εδώ.

Η αρχή οφείλει να είναι οι καθηγητές μου Νέλλη Μάρδα, Τάσης Παπαϊωάννου, Έρη Σταυροπούλου. Δεν θα ξεχάσω τον ενθουσιασμό και την παρότρυνση της κ. Μάρδα, όταν, μαθαίνοντας το θέμα της διδακτορικής μου έρευνας, προθυμοποιήθηκε να είναι εκείνη η επιβλέπουσα καθηγήτριά μου. Στη συνέχεια, σαν κάποιος που γενναϊόδωρα προσφέρει ένα εργαλείο στον πρωταγωνιστή του παραμυθιού, μου ζητούσε σταθερά να σκεφτώ τί θα συνέβαινε εάν δοκίμαζα εκείνη ή την άλλη προσέγγιση και οργάνωνε τη σκέψη μου, συνομιλώντας μαζί μου με το ενδιαφέρον και τη φροντίδα (τολμώ να πω) μιας φίλης. Δεν μπορώ να ξεχάσω ότι ο κ. Παπαϊωάννου ήταν κυριολεκτικά - αν και φαίνεται τετριμμένο, εντούτοις είναι η αλήθεια - ο πρώτος που πίστεψε σε εμένα και το θέμα μου. Μαζί με την κ. Μάρδα υπήρξαν, συνεχώς και με γενναϊοδωρία, η πυξίδα και η άγκυρά μου στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς ταξίδεα με εφόδια στις αποσκευές μου τη Μεταφορά, το Σύνταγμα και το Παράδειγμα, αναζητώντας τον Φανταστικό χώρο. Εκτιμώ βαθιά το ενδιαφέρον της κ. Σταυροπούλου, η οποία παρακολουθούσε την πρόοδο της εργασίας εκ του σύνεγγυς, χωρίς να πτοηθεί από το ότι η ίδια έχει διαφορετικό επιστημονικό αντικείμενο.

Είναι πιστεύω φυσιολογικό μέσα σε αυτή την έρευνα να βρίσκονται, από λίγο, όλα όσα γνωρίζω, καθώς και όλα όσα θα ήθελα πολύ να είχα σκεφτεί εγώ η ίδια. Είναι ανεκτίμητη η αξία της συζήτησης με συναδέλφους, ειδικά όταν αυτή αφορά αφηρημένες έννοιες ασυνήθιστες για την αρχιτεκτονική πρακτική. Ο Οδυσσέας Νικολαΐδης και η Κατερίνα Μπούνια συνέβαλλαν στη γέννηση του όλου εγχειρήματος και το είδαν να αναπτύσσεται, οι δε συζητήσεις μας με την Κατερίνα ήταν εξ αρχής ο σπόρος που φυτεύτηκε στο μυαλό μου, και εξελίχθηκε σε μια διδακτορική διατριβή. Ο Δημήτρης Χαρίτος, ως αγαπητός εξαδέλφος αλλά κυρίως ως εξέχων επιστήμονας, βοήθησε στην προώθηση του θέματος, τόσο με τις συζητήσεις μας όσο και με την πολύτιμη πρόσβαση σε ηλεκτρονικές βιβλιοθήκες.

Ευχαριστίες χρωστώ και σε όλους όσους έκαναν κάποια παρατήρηση ή μου υπέδειξαν μια πολύτιμη πληροφορία: τον Φάνη, τη Δέσποινα, τον Μιχάλη, τη Ζωή, την Κατερίνα, τον Κώστα, ο οποίος συνέβαλε στο να εντοπίσω ένα κομβικής σημασίας σύγγραμμα, τους υπόλοιπους Υποψηφίους Διδάκτορες και τους καθηγητές του Τομέα Αρχιτεκτονικού Σχεδιασμού, οι οποίοι συμμετείχαν στα Σεμινάρια του Τομέα. Για την υποστήριξή τους, πρέπει να αναφέρω τους Κορίνα Διαμαντοπούλου και Δημήτριο Κυριάκου του Ιδρύματος Κρατικών Υποτροφιών, τους υπεύθυνους στη βιβλιοθήκη του Ελληνικού Ιδρύματος Πολιτισμού και στους εκδοτικούς οίκους Καρδαμίτσα, Γνώση και Αλεξάνδρεια, καθώς και την κ. Θεοδώρα Αθανασοπούλου, σύζυγο του εκλιπόντος καθηγητή της Φιλοσοφικής Σχολής στο ΕΚΤΑ, Βαγγελή Αθανασόπουλου (1946-2011).

Εάν υπάρχει κάποια στιγμή κατά την οποία επιτρέπεται να εκφράσω ορισμένες προσωπικές ευχαριστίες, ελπίζω ότι είναι αυτή. Χωρίς τη βοήθεια της Χαράς και της Γιούλας, η όλη προσπάθεια δεν θα είχε ποτέ ξεκινήσει, ούτε χωρίς την υποστήριξη του Αλέξανδρου. Τελευταίους, αλλά όχι έσχατους, ως μου επιτραπεί να μνημονεύσω τον πατέρα μου Ευθύμιο Σουλογιάννη, ο οποίος μου έμαθε να αγαπάω τον Πλάτωνα και τον Μοζαρί, και τη μητέρα μου Άλκηστη Σουλογιάννη, η οποία πρώτη μου μίλησε για το σημαίνον και το σημαϊνόμενο. Ο μεν πατέρας μου, ιστορικός ερευνητής ο ίδιος, δεν πρόλαβε να δει αυτή την έρευνα να ολοκληρώνεται, όμως υποψιάζομαι ότι θα την έβρισκε ενδιαφέρουσα, η δε μητέρα μου παραμένει πάντοτε η έμπνευσή μου, τόσο ως πολυπράγμων επιστήμονας όσο και ως ευήκοον ούς.

Η διδακτορική έρευνα χαρακτηρίζεται από αρκετά οξύμωρα: είναι πρωτότυπη αλλά στηρίζεται σε ό,τι έχει προηγηθεί, είναι μοναχική αλλά εν τέλει πρέπει να αποδοθεί στην κοινότητα, είναι θεωρητική αλλά πρέπει να καταλήξει σε κάτι χρήσιμα εφαρμόσιμα, είναι προσωπική αλλά προβάλλεται σε όλους γύρω μας. Η οικογένειά μου, ο Γιάννης και η Ίρις, ταξίδεψαν πολλές φορές μαζί μου στον Φανταστικό χώρο. Με τον Γιάννη, ο οποίος έχει σπουδάσει τοπογράφος μηχανικός, μιλούσα συχνά για αυτόν τον παράξενο χώρο και εκείνος έθετε πάντοτε τις πιο δύσκολες ερωτήσεις. Η Ίρις, στην ηλικία των τριών ετών, μου έδωσε το θέμα της έρευνας, όταν μαζί διαβάζαμε παραμύθια και αναρωτιόμασταν πώς να μοιάζει ο χώρος όπου συνέβαιναν όλα αυτά τα μαγικά. Γράφοντας αυτές τις γραμμές, συνειδητοποιώ ότι αυτοί οι δύο μού δίδαξαν πως τα πάντα είναι εφικτά.

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

ΠΙΝΑΚΑΣ 1. 1 ΣΧΕΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ	25
--	----

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΤΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΠΙΝΑΚΑΣ 4.1 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ	127
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 4.2 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΝΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙ	129
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 4.3 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΑΡΑΜΥΘΙ	129
--	-----

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΣ ΛΟΓΟΣ ΚΑΙ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.1 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ	202
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.2 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	206
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.3 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	207
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.4 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	207
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.5 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	208
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.6 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	208
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.7 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	209
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.8 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	209
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.9 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	210
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.10 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ	213
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.11 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	218
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.12 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	219
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.13 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	219
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.14 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	220
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.15 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	220
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.16 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	221
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.17 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	221
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.18 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	222
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.19 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ	226
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.20 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	238
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.21 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	238
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.22 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	239
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.23 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	239
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.24 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	240
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.25 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	240
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.26 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	241
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.27 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	241
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.28 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ	246
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.29 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	255
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.30 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	255
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.31 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	256
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.32 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	256
--	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.33 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	257
---	-----

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.34 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	257
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.35 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	258
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.36 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	258
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.37 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ	263
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.38 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	272
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.39 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	273
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.40 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	273
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.41 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	274
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.42 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	274
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.43 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	275
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.44 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	275
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.45 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	276
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.46 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i>	281
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.47 <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i> - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	292
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.48 <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i> - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	292
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.49 <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i> - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	293
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.50 <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i> - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	293
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.51 <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i> - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	294
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.52 <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i> - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	294
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.53 <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i> - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	295
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.54 <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i> - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	295
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.55 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ HARRY ROTTER 1-7.....	302
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.56 HARRY ROTTER 1-7 - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	340
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.57 HARRY ROTTER 1-7 - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	340
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.58 HARRY ROTTER 1-7 - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	341
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.59 HARRY ROTTER 1-7 - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	341
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.60 HARRY ROTTER 1-7 - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	342
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.61 HARRY ROTTER 1-7 - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	342
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.62 HARRY ROTTER 1-7 - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ	343
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.63 HARRY ROTTER 1-7 - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ.....	343
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7Γ: ΤΑ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ	
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 1 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ	411
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 2 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ.....	412
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 3 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ	413
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 4 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ.....	414
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 5 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ	415
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 6 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ <i>Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ</i>	416
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 7 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ HARRY ROTTER 1-7.....	417
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 8 ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ ΣΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ	426

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΕΙΣΑΓΩΓΗ

"I always thought they were fabulous monsters!" said the Unicorn. "Is it alive?"

"It can talk", said Haigha solemnly.

The Unicorn looked dreamily at Alice, and said "Talk, child".

Alice could not help her lips curling up into a smile as she began: "Do you know, I always thought Unicorns were fabulous monsters, too? I never saw one alive before!"

"Well, now that we *have* seen each other", said the Unicorn, "if you' ll believe in me, I' ll believe in you. Is that a bargain?"

"Yes, if you like", said Alice*.

Lewis Carroll, *Through the Looking-Glass*, Chalter 7: The Lion and the Unicorn

*"Πάντοτε πίστευα ότι ήταν μυθικά τέρατα!" είπε ο Μονόκερως. "Είναι ζωντανό;"

"Μπορεί να μιλήσει", είπε με επισημότητα ο Λαγός.

Ο Μονόκερως κοίταξε αφηρημένα την Αλίκη, και είπε "Παιδί, μίλα".

Η Αλίκη δεν μπόρεσε να συγκρατήσει ένα μικρό χαμόγελο στα χείλη της καθώς άρχισε να μιλά: "Ξέρεις ότι κι εγώ πάντοτε πίστευα ότι οι Μονόκεροι είναι μυθικά τέρατα; Δεν είχα δει ποτέ έναν ζωντανό!"

"Λοιπόν, τώρα που *είδαμε* ο ένας τον άλλο, είπε ο Μονόκερως, "εάν εσύ πιστέψεις σε μένα, θα πιστέψω κι εγώ σε σένα. Σύμφωνοι;"

"Ναι, όπως θέλεις", είπε η Αλίκη.

1.1 Ο ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

Αντικείμενο της παρούσας διδακτορικής έρευνας αποτελεί η καταγραφή, μελέτη και ερμηνεία του Φανταστικού Χώρου, έτσι όπως αυτός ορίζεται στα κείμενα των παραμυθιών και των ιστοριών με παραμυθικά στοιχεία. Κοιτίδα αυτού του Φανταστικού Χώρου αποτελεί ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα των παραμυθιών, ο οποίος, στο πλαίσιο της αφήγησης, αναπτύσσει και ζωντανεύει ένα μοναδικό και αύταρκες σύμπαν, όπου θα εκτυλιχθεί η δράση με τρόπο μονοσήμαντο: μόνο εντός του συγκεκριμένου σύμπαντος της κάθε ιστορίας είναι δυνατό να διαδραματιστεί η συγκεκριμένη ιστορία. Ο Φανταστικός Χώρος αποτελεί το πεδίο δυνάμεων εντός του οποίου θα κινηθούν, ως ελεύθερα

σωματίδια, οι χαρακτήρες-ήρωες του παραμυθιού, θέτοντας με τον τρόπο αυτό σε κίνηση τις δυνάμεις του πεδίου, οι οποίες με τη σειρά τους θα κατευθύνουν τη μοίρα των χαρακτήρων. Όπως συμβαίνει και στον ρεαλιστικό κόσμο, εάν δεν υπήρχε ο συγκεκριμένος χώρος, η ζωή των χαρακτήρων του κάθε παραμυθιού θα ήταν τελείως διαφορετική.

Ο Φανταστικός Χώρος των παραμυθιών αποτελεί την πεμπτούσια του ρεαλιστικού¹ χώρου της εμπειρίας μας, καθώς στον Φανταστικό Χώρο αποκρυσταλλώνονται τα πρωταρχικά αρχετυπικά χαρακτηριστικά του ρεαλιστικού. Ως εκ τούτου, ο Φανταστικός Χώρος φέρει εκ γενετής ακριβώς εκείνα τα στοιχεία που τον καθιστούν επιλογή των συγγραφέων ως πηγή εμπλουτισμού και μοχλό της αφήγησης. Αποτελεί πρωτίστως κώδικα με πλούσιο λεξιλόγιο (εργαλεία) και συντακτικό (κανόνες), δευτερευόντως μορφή Τέχνης, παιδαγωγική και γοητευτική, και τέλος δύναμη ικανή να ανακαλέσει στο μυαλό μας εικόνες πανίσχυρες.

Στο πλαίσιο της αναζήτησης του Φανταστικού Χώρου, θα μελετηθούν τα κείμενα παραμυθιών καταγεγραμμένων σε βιβλία, από γνωστό συγγραφέα. Ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα μεταμορφώνει την απλοϊκή προφορική ιστορία, από την οποία πιθανώς κατάγεται το παραμύθι, στη συναρπαστική αφήγηση που μπορεί να καθηλώσει τους αναγνώστες, δημιουργώντας στο μυαλό τους την εικόνα ενός πλήρους σύμπαντος. Σε αυτόν τον Φανταστικό κόσμο των παραμυθιών αναπτύσσεται κατεξοχήν το αποκλίνον ή υπερλογικό στοιχείο, μια εναλλακτική, παράλληλη πραγματικότητα με στοιχεία εξίσου πραγματικά, εντός του πλαισίου της αφήγησης, με τον ρεαλιστικό κόσμο της εμπειρίας μας.

1.2 ΥΠΟΘΕΣΗ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η υπόθεση εργασίας διαμορφώνεται ως εξής:

- Ο χώρος που περιγράφεται στα κείμενα των παραμυθιών, ήτοι ο Φανταστικός χώρος, είναι δυνατόν να αναγνωριστεί ως ένα σύστημα με δομή και κανόνες.
- Αυτό το σύστημα έχει κάποιου είδους αναφορά στη δομή και τους κανόνες που ισχύουν στον ρεαλιστικό χώρο.
- Ο Φανταστικός χώρος των παραμυθιών αποτελεί την πεμπτούσια του ρεαλιστικού χώρου της φυσικής μας εμπειρίας, καθώς στον Φανταστικό χώρο αποκρυσταλλώνονται τα πρωταρχικά, αρχετυπικά στοιχεία του ρεαλιστικού χώρου.

¹ Ο Φανταστικός χώρος ορίζεται σε αντιδιαστολή με τον ρεαλιστικό χώρο - αποφεύγεται ο όρος "πραγματικός" χώρος, καθώς η υπόθεση είναι ότι πραγματικός, εντός του πλαισίου του, είναι και ο Φανταστικός χώρος, με ποικιλία εφάμιλλη του ρεαλιστικού.

- Ο Φανταστικός χώρος αναγνωρίζεται ως ένα θεμελιώδες στοιχείο της αφήγησης των παραμυθιών, γίνεται ο δίαυλος της ροής των καταστάσεων και ο καταλύτης για την εξέλιξη της πλοκής.
- Εν τέλει ο Φανταστικός χώρος αποτυπώνεται ως ένας κόσμος πλήρης νοήματος, ποικιλόμορφος και πολύπλοκος, ώστε να στοιχειοθετείται η χρήση του όρου "χώρος" και η μελέτη του.

Σε όλες αυτές τις ξεχωριστές αφηγήσεις, που έχουν επιλεγεί, συμβαίνει κάτι απίστευτα ιδιαίτερο. Ο εξωτικός κόσμος που περιγράφουν, είναι ένα πλήρες σύστημα, κλειστό και άυταρκες, ικανό να πείσει τον αναγνώστη ότι, αν και φανταστικό, είναι εντούτοις απολύτως πραγματικό, σχεδόν απτό, ένα σύμπαν κρυμμένο αλλά που σίγουρα υπάρχει εκεί έξω. Όμως καθεμιά από αυτές τις ιστορίες καθίσταται συναρπαστική, ακριβώς επειδή ο συγγραφέας επέλεξε το θέμα του χώρου ως ένα από τα κύρια στοιχεία της αφήγησης. Το κοινό τους χαρακτηριστικό είναι η παρουσία στοιχείων του χώρου, τα οποία όχι μόνο αποτελούν παθητικά το σκηνικό όπου εξελίσσεται η πλοκή, αλλά κυρίως συμμετέχουν ενεργά σε αυτή, ως ο καταλύτης της εκτροπής της ιστορίας και ο δίαυλος της ροής των φαινομένων, τόσο προκαλώντας τα επεισόδια που θα γοητεύσουν τον αναγνώστη, όσο και διευκολύνοντας την αφήγηση. Αυτά τα στοιχεία του χώρου είναι θεμελιωδώς απαραίτητα για αυτές τις ιστορίες, απαραίτητα για την ανάπτυξη της αφήγησης, για την πρόσληψη του κειμένου από τον αναγνώστη και για την διαχρονικότητά τους.

Ο Φανταστικός χώρος αυτών των παραμυθιών ποικίλει: είναι η πόλη, είναι και το δάσος· είναι το μικρό σπίτι, είναι και το παλάτι· είναι ένα απέραντο κάστρο, είναι και ένα μόνο παράθυρο· είναι το φως, είναι και η σκιά. Είναι ένας υπόγειος κόσμος, φωτεινός σαν μια ηλιόλουστη μέρα του Ιουλίου. Είναι μια σκακιέρα, μεγάλη σαν μια πεδιάδα. Είναι ένα ολόκληρο κτήριο κρυμμένο μέσα σε μια μεσοτοιχία, είναι και ένα δωμάτιο που μπορεί να περιέχει ολόκληρο τον κόσμο, ο,τιδήποτε θέλει κανείς να κρύψει και ο,τιδήποτε θα ήθελε να βρει. Το σπίτι, το κάστρο, το δάσος, το χωριό, η πόλη, η μεγάλη αίθουσα, η λίμνη, στα παραμύθια τείνουν να προσομοιάζουν στην αρχετυπική εικόνα που έχουμε όλοι ταυτίσει στο μυαλό μας με αυτές τις έννοιες, χωρίς να είναι σαφές εάν αυτή η εικόνα έχει διαμορφωθεί από την ανάγνωση παραμυθιών ή εάν αντιστρόφως η αρχετυπική εικόνα προϋπάρχει των παραμυθιών. Εγγεγραμμένη στο συλλογικό ασυνείδητο, εγκαθίσταται στην αφήγηση, μόνο και μόνο ώστε αυτή ακριβώς η εικόνα να ανατραπεί από την ίδια την εξέλιξη της αφήγησης του παραμυθιού. Η ανατροπή αυτών των δεδομένων μορφών σχηματίζει τις συνθήκες, εντός των οποίων γεννιέται ο Φανταστικός χώρος.

Ο Φανταστικός χώρος είναι πάντοτε και εξ ορισμού καλύτερος από τον ρεαλιστικό, ανώτερος, πλήρης, τέλειος, όπως είναι η πλατωνική Ιδέα έναντι του πλατωνικού Απεικάσματος. Ο Φανταστικός χώρος είναι εκεί όπου ο ρεαλιστικός χώρος αρέσκεται να δραπετεύει. Ο Φανταστικός χώρος σε αυτά τα παραμύθια τείνει να θυμίζει τον ρεαλιστικό, επιπλέον κάποιες φορές τον αντιγράφει, όμως ακόμα και τότε, και καθώς εξελίσσεται η αφήγηση, θα αποκαλυφθούν ιδιότητες παράξενες, νομοτελειακά ταιριαστές με την εξέλιξη της πλοκής, σαν αυτός ο Φανταστικός χώρος να είναι ο μοχλός της ιστορίας

και όχι οι χαρακτήρες των παραμυθιών. Εντούτοις, οι χαρακτήρες δεν είναι δέσμοι του Φανταστικού χώρου, αλλά μάλλον οντότητες που γεννήθηκαν, ώστε να ταιριάζουν σε αυτόν.

Τα λογοτεχνικά κείμενα των παραμυθιών, τα οποία θα μελετηθούν στην παρούσα διδακτορική έρευνα ως παραδειγματική εφαρμογή στην αναζήτηση των ιδιοτήτων του Φανταστικού χώρου, θα προσεγγιστούν υπό το πρίσμα της Κειμενογλωσσολογίας/Text Linguistics. Πρόκειται για την κατεύθυνση της Γλωσσολογίας που εστιάζει στο κείμενο και στις πληροφορίες που εκείνο παρέχει για την ερμηνεία και μελέτη της αφήγησής του. Αντικείμενο του κλάδου είναι η μελέτη των γλωσσικών μονάδων που υπερβαίνουν την πρόταση προς τη δημιουργία ενός μεγαλύτερου κειμένου². Το πόσο σημαντικό είναι το κείμενο – και όχι μόνο αυτόνομες λέξεις ή περίοδοι – στη Γλωσσολογία εξηγείται από το γεγονός ότι επικοινωνούμε και αναπτύσσουμε τις επιστήμες ακριβώς με αυτά τα κείμενα. Κείμενο, δηλαδή λόγος με σημασία, μπορεί να γίνει ένα οποιοδήποτε σύνολο λέξεων, προτάσεων ή συνταγμάτων, το οποίο εμφανίζει ορισμένες ιδιότητες, όπως η συνοχή των προτάσεων/cohesion και η συνεκτικότητα του νοήματος/coherence.

Η Κειμενογλωσσολογία εντάσσεται στην Γνωσιακή Γλωσσολογία/Cognitive Linguistics - στην οποία ανήκει και η Σημασιολογία/Sémantique, Semantics - η οποία μελετά τη γλωσσική σημασία, τις σχέσεις που χαρακτηρίζουν κάθε λέξη με τα συμφραζόμενά της³. Σε αυτό το πλαίσιο ανήκει το έργο των Ferdinand de Saussure, Roman Jakobson, Paul Ricoeur, Paul de Man, Roland Barthes, Umberto Eco. Σε αυτό το πλαίσιο - ήτοι της Γνωσιακής φιλολογικής ανάλυσης των κειμένων με επίκεντρο το ίδιο το κείμενο, λαμβάνοντας όμως υπόψιν και τα συμφραζόμενα του κειμένου - η επεξεργασία των κειμένων των παραμυθιών που έχουν επιλεγεί προς την αναγνώριση Φανταστικών χωρικών στοιχείων, θα επιτευχθεί με τη χρήση υφολογικών δεικτών και μηχανισμών, όπως είναι η Μεταφορά και η Ποιητική/Γραμματική Εικόνα. Στη σύγχρονη Γνωσιακή Γλωσσολογία, η Μεταφορά αναβαθμίζεται σε γνωσιακό εργαλείο, δηλαδή από τρόπο έκφρασης σε τρόπο σκέψης. Η Μεταφορά πλέον δεν θεωρείται ότι υποκαθιστά απλώς μια κυριολεξία που έχει την ίδια σημασία, αλλά ότι αντανακλά έναν ιδιαίτερο τρόπο σκέψης. Υπ' αυτή την έννοια, η μεταφορική έκφραση δεν είναι δυνατό να αντικατασταθεί από μια κυριολεκτική, τουλάχιστον όχι χωρίς σημαντική απώλεια νοήματος.

Με αυτά ως δεδομένα, τα κείμενα των παραμυθιών θα αποδελτιωθούν, ώστε να καταγραφούν τα στοιχεία του χώρου, καθώς και το πλαίσιο στο οποίο εντάσσονται, κατά την εξέλιξη της πλοκής. Εν συνεχεία, τα χωρικά στοιχεία θα ταξινομηθούν σε πίνακες με ποσοτική και ποιοτική ανάλυση. Από αυτούς τους πίνακες θα προκύψουν τόσο οι διάφορες κατηγορίες στοιχείων που εμφανίζονται στον

² http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/glossology/show.html?id=302
(Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας).

³ http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/glossology/show.html?id=25
(Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας).

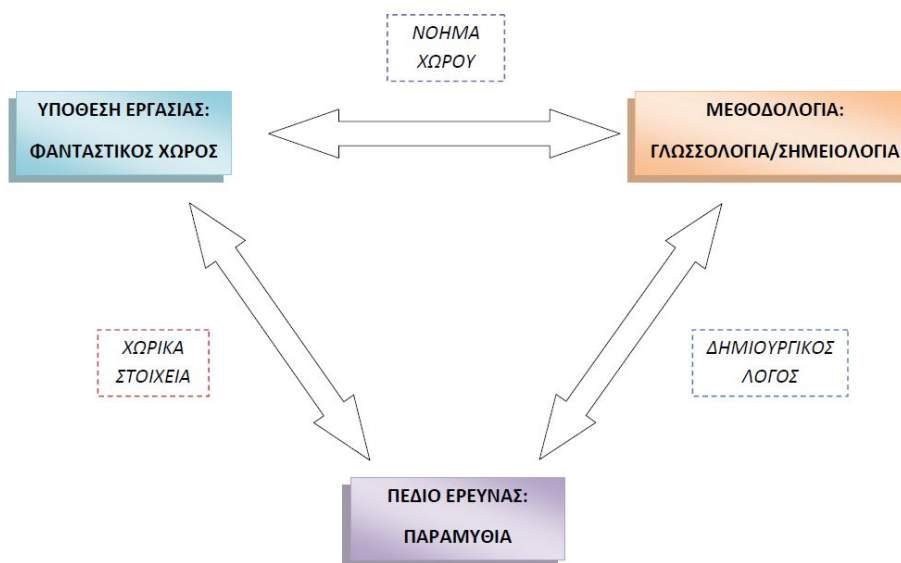
Φανταστικό χώρο, όσο και το σε ποιές ιστορίες αυτό απαντά, ήτοι οριζόντια και κάθετη ταξινόμηση. Τέλος, αυτά τα στοιχεία του Φανταστικού χώρου θα αξιολογηθούν βάσει της θέσης και της σπουδαιότητας που κατέχουν στην επιστήμη της Αρχιτεκτονικής, συσχετιζόμενα με χωρικές έννοιες, όπως αυτές έχουν κωδικοποιηθεί από τους θεωρητικούς μελετητές.

Σε αυτό το σημείο θα αναζητηθεί ο κώδικας/γλώσσα που συστήνεται από αυτά τα στοιχεία του Φανταστικού χώρου - τί μπορεί να σημαίνουν κάθε φορά που χρησιμοποιούνται - η πρόσληψη της ιστορίας από τον αποδέκτη - πώς τα στοιχεία αυτά συμβάλλουν στην κατανόηση και εξοικείωση με το κείμενο - η λειτουργία των Φανταστικών χωρικών στοιχείων μέσα στον κειμενικό κόσμο - γιατί επελέγη από τον συγγραφέα ο χώρος ως παράγων εμπλουτισμού της αφήγησης. Θα αναζητηθούν τα σημεία περιγραφής του χώρου, θα καταγραφούν οι σχέσεις των χαρακτήρων των κειμένων εντός του χώρου, θα διερευνηθεί το ηθικό ειδικό φορτίο που μπορεί να αποδίδεται στον χώρο, αναλόγως την ηθική των χαρακτήρων που κινούνται μέσα σε αυτόν. Η ανάλυση αυτή θα οδηγήσει σε συμπεράσματα σχετικά με τα ποιοτικά χαρακτηριστικά του Φανταστικού χώρου, όπως αυτός περιγράφεται σε κείμενα παραμυθιών και παιδικής λογοτεχνίας με παραμυθικά στοιχεία. Αυτός ο Φανταστικός - ο "άλλος" - χώρος θα δειχτεί ως αναμφισβήτως πραγματικός, επακριβώς περιγραφόμενος, ο οποίος αποτελεί την κινητήρια δύναμη για την ανοικοδόμηση ενός ολόκληρου σύμπαντος και την συνεπακόλουθη εξέλιξη της αφήγησης.

1.3 ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η διδακτορική έρευνα οργανώνεται σε τρία μέρη:

- Το πρώτο μέρος (Κεφάλαια 1-3) θέτει την υπόθεση εργασίας, καθορίζει το πεδίο έρευνας και παρουσιάζει τη βιβλιογραφία σχετικά με τη φύση της φαντασίας, των παραμυθιών, του χωροχρόνου και της γλώσσας.
- Το δεύτερο μέρος (Κεφάλαια 4-6) περιγράφει τη μεθοδολογία, καθώς και τα χωρικά στοιχεία τα οποία ανιχνεύονται στα επιλεγμένα παραμύθια, καθώς και τον τρόπο με τον οποίο διαμορφώνουν τον δημιουργικό λόγο και το ύφος της αφήγησης, βάσει της μεθοδολογίας.
- Το τρίτο μέρος (Κεφάλαια 7-8) καταλήγει στα συμπεράσματα σχετικά τόσο με την εννοιολογική ερμηνεία μέσω της Μεταφοράς, όσο και με την βιωματική ερμηνεία του Φανταστικού χώρου στα κείμενα, καθώς και σε μια προσπάθεια αποτύπωσης μέσω διαγραμμάτων του Φανταστικού χώρου των παραμυθιών.



ΠΙΝΑΚΑΣ 1. 1 ΣΧΕΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΗΣ ΕΡΕΥΝΑΣ

Στο Κεφάλαιο 1 τίθεται η υπόθεση της ύπαρξης του Φανταστικού χώρου, ήτοι του χώρου ο οποίος περιγράφεται στα κείμενα των παραμυθιών. Ορίζεται σε αντίθεση με τον ρεαλιστικό χώρο - αποφεύγεται ο όρος "πραγματικός", καθώς η υπόθεση είναι ότι πραγματικός, εντός του πλαισίου του, είναι και ο Φανταστικός χώρος, με ποικιλία και ισχύ εφάμιλλη του ρεαλιστικού. Πρόκειται για ένα μοναδικό και αυτόνομο σύμπαν, όπου η δράση εξελίσσεται με τρόπο μονοσήμαντο: μόνο εντός του συγκεκριμένου σύμπαντος θα μπορούσε να εξελιχθεί η κάθε ιστορία. Αυτό συμβαίνει καθώς οι χαρακτήρες του κάθε παραμυθιού αλληλεπιδρούν με τον Φανταστικό χώρο, ο οποίος με τη σειρά του κατευθύνει τη μοίρα τους. Ο Φανταστικός χώρος γεννιέται από τον δημιουργικό λόγο, ήτοι την πράξη επικοινωνίας μεταξύ δημιουργού συγγραφέα και αναγνώστη. Ο δημιουργικός λόγος ξεκινά με αρχικό εκφραστικό μέσο την κυριολεκτική γλώσσα και τη μεταλλάσσει σε όργανο της Τέχνης, υπερβαίνοντας έτσι τη θεμελιώδη χρηστική λειτουργία της γλώσσας.

Στο Κεφάλαιο 2 αρχικά αναλύεται η έννοια της Φαντασίας ως παράγων στη σύνθεση, την επιστήμη, την ενσυνείδητη εμπειρία, και εν τέλει τη σκέψη. Εν συνεχεία και ως αποτέλεσμα της λειτουργίας της Φαντασίας, παρουσιάζεται το είδος των Παραμυθιών, η αλληγορική χρήση του και η λειτουργία του ως ένα φανταστικό σύμπαν. Τέλος, καθορίζονται ως πεδίο έρευνας τα συγκεκριμένα παραμύθια, τα χαρακτηριστικά τους και οι συνεπακόλουθοι λόγοι της επιλογής τους. Για κάθε επιλεγμένο παραμύθι, δίδεται μια σύντομη περίληψη, καθώς και ορισμένα στοιχεία για τον συγγραφέα και την εποχή του. Τέλος, παρατίθενται οι απόψεις των μελετητών για το κάθε παραμύθι, τις επιρροές αλλά και την επίδρασή του στη συλλογική συνείδηση.

Στο Κεφάλαιο 3 περιγράφονται οι ιδέες των θεωρητικών σχετικά με τις έννοιες οι οποίες άπτονται της διδακτορικής έρευνας, ήτοι του Χωροχρόνου και της Γλώσσας. Η έννοια του Χώρου, συνυφασμένη με την έννοια του Χρόνου, αντιμετωπίζονται ως φυσικά μεγέθη και εν συνεχεία ανιχνεύονται οι απαρχές τους στην αρχιτεκτονική, το μοντέρνο κίνημα και τη σύγχρονη εποχή. Παρουσιάζεται το νόημα το οποίο τους αποδίδεται, τόσο ως ένα εξελικτικό πεδίο της Σημειολογίας, όσο και ως μια φιλοσοφική παράμετρος. Ακολούθως μελετάται η Γλώσσα, η σχέση των λέξεων με τον χώρο, καθώς και το νόημα το οποίο έχουν σταδιακά κληρονομήσει.

Το Κεφάλαιο 4 ασχολείται με την αποδελτίωση, καταγραφή και οργάνωση των χωρικών στοιχείων που εμφανίζονται στα επιλεγμένα παραμύθια, και τα οποία αποτελούν το σύστημα στοιχείων που συνθέτουν τον Φανταστικό χώρο. Αρχικά, καταγράφεται η σχέση τους με την ποιητική του χώρου, καθώς και ο ρόλος του χώρου στη λογοτεχνία αλλά και στις αφηγήσεις που διατρέχουν την πολιτιστική κληρονομιά εν γένει. Εν συνεχεία, αναγνωρίζεται αφενός ποιά είναι η ακολουθία των χωρικών στοιχείων για κάθε παραμύθι, και αφετέρου σε ποιά παραμύθια εμφανίζεται το κάθε χωρικό στοιχείο, καθώς και οι ιδιότητες οι οποίες έχουν αποδοθεί σε κάθε χωρικό στοιχείο στη λογοτεχνία και την αρχιτεκτονική.

Το Κεφάλαιο 5 περιλαμβάνει τη Μεθοδολογία, ήτοι τον τρόπο ανάλυσης του κειμένου, εντός του γλωσσολογικού και σημειολογικού πλαισίου. Αρχικά θα καταγραφούν οι αφηγηματικοί μηχανισμοί παραγωγής του νοήματος κατά τον Βαγγέλη Αθανασόπουλο, μέσω των χωρικών στοιχείων εντός της αφήγησης, και εν συνεχεία η γέννηση της αφήγησης μέσω της διασύνδεσης των χαρακτηριστικών των χωρικών στοιχείων είτε ως ακολουθία είτε ως υποκατάσταση, ήτοι κατά Ferdinand de Saussure το σύνταγμα και το παράδειγμα αντιστοίχως. Τέλος, αναλύεται το φαινόμενο της Μεταφοράς, αλλά και η επιλογή της Θεωρίας των Κειμενικών Κόσμων του Paul Werth ως εργαλείο αποκωδικοποίησης των κειμένων προς την διατύπωση μιας περιγραφής του Φανταστικού χώρου.

Στο Κεφάλαιο 6, η μεθοδολογία εφαρμόζεται σε κάθε παραμύθι προς την αναζήτηση του δημιουργικού λόγου του συγγραφέα. Μέσω των αφηγηματικών μηχανισμών κατά Αθανασόπουλο κωδικοποιείται το φάσμα ανάπτυξης του Φανταστικού χώρου, καταγράφεται το Σύνταγμα και το Παράδειγμα κατά Saussure, ήτοι αφενός ποια είναι η ακολουθία της συμπεριφοράς του κάθε χωρικού στοιχείου, και αφετέρου ποια είναι η διαφοροποίηση της συμπεριφοράς των χωρικών στοιχείων, και εν συνεχεία αναγνωρίζεται ο Κόσμος του Λόγου, το Κοινό Έδαφος και ο Κόσμος του Κειμένου κατά Werth. Από αυτή την ανάλυση εξάγονται συνολικά συμπεράσματα για τη συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου μέσω της θέσης των χωρικών στοιχείων στην αφήγηση, τόσο για την πολυμορφία και πολυπλοκότητά του όσο και για την καθοριστικής σημασίας συμμετοχή του στην εξέλιξη της αφήγησης.

Το Κεφάλαιο 7 παρουσιάζει το νόημα που αναδύεται από τον Φανταστικό χώρο των παραμυθιών. Στο πρώτο τμήμα 7Α αναλύεται η εννοιολογική ερμηνεία των χωρικών στοιχείων υπό το πρίσμα της

Μεταφοράς, η οποία αναγνωρίζεται τόσο ως παράγων κινητοποίησης και εκτροπής της πλοκής της αφήγησης, όσο και ως το κλειδί για την αποκωδικοποίηση των νοημάτων. Πρόκειται για Ευρείες Μεταφορές, οι οποίες διατρέχουν ως υπόγειο ρεύμα το κείμενο και εμφανίζονται με ποικιλία νοητών εικόνων. Τα μεταφορικά σχήματα που αναγνωρίζονται έχουν ευθεία αναφορά προς τον ρεαλιστικό χώρο, αποτελώντας τα σημεία τομής μεταξύ του ρεαλιστικού και του Φανταστικού χώρου.

Στο δεύτερο τμήμα 7B του κεφαλαίου 7 περιγράφεται η βιωματική ερμηνεία του Φανταστικού χώρου. Καθοριστικής σημασίας στο σημείο αυτό είναι ο χρόνος, και ο τρόπος με τον οποίο, μέσω των βιωμάτων, παρελθόν και μέλλον μπορούν να συναντηθούν στο παρόν. Το σύνολο των αισθήσεών μας, συμπεριλαμβανομένης και της κιναισθησης, εμφανίζεται στα επιλεγμένα παραμύθια, ζωντανεύοντας την αφήγηση, προωθώντας την πλοκή, απηχώντας την εμπειρία μας και τον τρόπο συλλογής πληροφοριών από το περιβάλλον μας.

Στο τρίτο τμήμα 7Γ του κεφαλαίου 7 παρουσιάζονται οι διαγραμματικές αποτυπώσεις των κειμένων των επιλεγμένων παραμυθιών, όπου μπορούν να αναγνωριστούν τόσο η εννοιολογική ερμηνεία όσο και η βιωματική ερμηνεία. Παράλληλα στα διαγράμματα εντοπίζονται ο τόπος όπου τοποθετείται η αφήγηση, ο αντικειμενικός αφηγηματικός χρόνος, καθώς και ο προσωπικός αφηγηματικός χρόνος, ο οποίος μετρά με ιδιαίζοντα τρόπο για τους χαρακτήρες των παραμυθιών. Τέλος, αναλύεται η Εικόνα του Φανταστικού χώρου, κατ' αναλογία με τη θεωρία της Εικόνας της πόλης κατά τον Kevin Lynch.

Στο Κεφάλαιο 8 οι ιδιότητες της αφήγησης επεκτείνονται στον ευρύτερο Φανταστικό χώρο των παραμυθιών και καταγράφονται τα συμπεράσματα σχετικά με την φύση του και τον ρόλο του στην εξέλιξη και την πρόσληψη της αφήγησης του είδους εν γένει. Αναγνωρίζονται η δομή και οι κανόνες που διατρέχουν τον Φανταστικό χώρο, ο συσχετισμός τους με τον ρεαλιστικό χώρο και τη φυσική μας εμπειρία, καθώς και ο ρόλος της μεταφορικής του χρήσης κατά τον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα εντός της αφήγησης. Η διαχρονική εξέλιξη του Φανταστικού χώρου των παραμυθιών, καθώς και η σημασία του ρεαλιστικού χώρου για αυτόν, αποτελούν το μέτρο της σύνθεσης του νοήματος εντός της αφήγησης.



"Η Ωραία Κοιμωμένη"

Ίρις, 7 ετών

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: ΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

"The Fairy tale, which to this day is the first tutor of children because it was once the first tutor of mankind, secretly lives on in the story. The first true storyteller is, and will continue to be, the teller of fairy tales. Whenever good counsel was at a premium, the fairy tale had it, and where the need was greatest, its aid was nearest. The need was created by myth. The fairy tale tells us of the earliest arrangements that mankind made to shake off the nightmare which myth placed upon its chest".*

Walter Benjamin, *The Story-teller*

*"Το Παραμύθι, που ακόμα και σήμερα είναι ο πρώτος δάσκαλος των παιδιών όπως κάποτε υπήρξε ο πρώτος δάσκαλος της ανθρωπότητας, ακόμα ζει κρυφά στην αφήγηση. Ο πρώτος αληθινός αφηγητής πάντοτε θα είναι ο παραμυθός. Όποτε χρειαζόταν μια σωστή συμβουλή, την είχε το παραμύθι, και όπου υπήρχε η μεγαλύτερη ανάγκη, η συνδρομή του ήταν κοντά. Η ανάγκη είχε δημιουργηθεί από τον μύθο. Το παραμύθι είναι ο αρχαιότερος τρόπος της ανθρωπότητας ώστε να αντιμετωπίσει τον εφιάλτη που τοποθέτησε επάνω της ο μύθος".

2.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Το Παραμύθι γεννιέται στην Φαντασία, όπως άλλωστε και οποιοδήποτε έργο της ανθρώπινης διάνοησης. Η καθοριστική σημασία του τρόπου λειτουργίας της Φαντασίας δεν έγκειται αποκλειστικά στην αισθητική και τον πλούτο ενός καλλιτεχνικού αποτελέσματος αλλά κυρίως στην επιλογή και εξελικτική πορεία δεδομένων της ανθρώπινης σκέψης και εμπειρίας, στην ένταξή τους στην πολιτιστική κληρονομιά, και την μετάλλαξή τους σε κάτι καινούργιο που όμως θα φέρει τα κυρίαρχα στοιχεία του παλαιού. Η Φαντασία ανέκαθεν οδηγούσε στην αποκρυστάλλωση της γνώσης και της μετατροπής της σε ένα εύχρηστο εργαλείο για τις επερχόμενες γενιές.

Στο κεφάλαιο το οποίο ακολουθεί, θα αναζητηθεί μια περιχαράκωση της φευγαλέας έννοιας της Φαντασίας και της σύνδεσής της με τη δημιουργικότητα και τον τρόπο σκέψης εν γένει. Ο ρόλος της Φαντασίας θα αναζητηθεί και στα Παραμύθια, παράλληλα με την προσπάθεια αποκρυστάλλωσης του λογοτεχνικού είδους των Παραμυθιών. Στη συνέχεια θα παρουσιαστούν τα παραμύθια τα οποία αντιμετωπίστηκαν, διαχωρισμένα σε δύο κατηγορίες: σε εκείνα που δεν επελέγησαν και σε εκείνα που

εν τέλει μελετήθηκαν, καθώς και το κριτήριο βάσει του οποίου έγινε αυτή η επιλογή. Για τα επιλεγμένα παραμύθια, θα δοθεί μια μικρή περίληψη και εν συνεχεία το καθένα θα συνδεθεί με την εποχή κατά την οποία γράφτηκε, και με τις επιρροές οι οποίες αναγνωρίστηκαν σε αυτά, προερχόμενες από άλλα κείμενα, λαογραφικές παραδόσεις ή επιστήμες.

2.2 ΦΑΝΤΑΣΙΑ

Συνήθως η Φαντασία συνδέεται με τα πεδία της τέχνης ή της δημιουργικότητας, εντούτοις η Φαντασία αναγνωρίζεται ως το θεμέλιο των νοητικών μας διεργασιών, συμβάλλοντας στον τρόπο με τον οποίο ο εγκέφαλός μας επεξεργάζεται τα ερεθίσματα που λαμβάνει από το περιβάλλον. Έρευνες σχετικά με την φυσιολογία του εγκεφάλου και την ψυχολογία φτάνουν στο συμπέρασμα ότι οι νοητές εικόνες σχηματίζονται στις ίδιες ζώνες όπου καταγράφονται τα οπτικά ερεθίσματα, με αποτέλεσμα αυτές οι νοητές εικόνες να διαθέτουν την αυθεντικότητα όλων αυτών που αντιλαμβανόμαστε με τα μάτια μας⁴. Ίσως αυτό που μας ξεχωρίζει ως ανθρώπους δεν είναι τα χέρια ή η εξυπνάδα μας, αλλά η ικανότητα μας να φανταζόμαστε. Δεν θα μπορούσαμε σκοπίμως να χρησιμοποιήσουμε τα χέρια μας, εάν δεν μπορούσαμε να φανταστούμε το αποτέλεσμα της πράξης μας⁵.

Αυτή η θεωρία - ήτοι η ικανότητά μας να σπρώχνουμε τον χρόνο, φτάνοντας στο αποτέλεσμα - διατυπώθηκε από τον Michael Polanyi κατά τη δεκαετία του 1950. Κατά τον Polanyi, "γνωρίζουμε περισσότερα από αυτά που μπορούμε να περιγράψουμε (ή από όσα νομίζουμε)/we know more than we can tell". Φέρνει ως παράδειγμα την ακολουθία των κινήσεών μας όταν καρφώνουμε με το σφυρί ή όταν κάνουμε ποδήλατο. Ο εγκέφαλος μας συγκεντρώνεται στο να μας φαντάζεται να εκτελούμε την πράξη ως μια συνέχεια, προβάλλοντας την εικόνα μιας ρέουσας κίνησης που καταλήγει απευθείας στο αποτέλεσμα. Εάν εκείνη τη στιγμή προσπαθήσουμε να αποκωδικοποιήσουμε τις κινήσεις μας αποσπασματικά, εάν προσπαθήσουμε να τις αναλύσουμε, το πιθανότερο είναι ότι θα χτυπήσουμε το δάκτυλο με το σφυρί ή ότι θα πέσουμε από το ποδήλατο⁶.

2.2.1 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ - ΣΥΝΘΕΣΗ

⁴ Juhani Pallasmaa, *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2009, p. 131

⁵ Ibid, p.133

⁶ Michael Polanyi, *The Tacit Dimension*, University of Chicago Press, Chicago 2009, p. 4-15

Στη Φαντασία⁷ βρίσκεται και η απαρχή της αρχιτεκτονικής, η κινητήριος δύναμη της σύνθεσης του χώρου⁸. Έχουμε την εγγενή ικανότητα να θυμόμαστε και να φανταζόμαστε χώρους, καθώς η αντίληψη, η μνήμη και η Φαντασία μας βρίσκονται σε συνεχή διάλογο και η αίσθηση που έχουμε για το παρόν διαπλέκεται με εικόνες του παρελθόντος και του προσδοκώμενου μέλλοντός μας. Ο νους διαρκώς οικοδομεί μια απέραντη πολιτεία, η οποία συντίθεται από όλες τις πόλεις όπου έχουμε βρεθεί σε κάποια στιγμή της ζωής μας. Η λογοτεχνία δεν θα είχε καμία επιρροή επάνω μας εάν εμείς δεν είχαμε την ικανότητα να εισέλθουμε σε έναν φανταστικό χώρο. Και αυτοί οι φανταστικοί χώροι, στο πλαίσιο της τέχνης, προσφέρουν μια αληθινή εμπειρία με την πλήρη έννοια της λέξης⁹.

Σύμφωνα με τον Άγιο Αυγουστίνο, η εργασία της Φαντασίας συνίσταται στο "να τακτοποιήσει, πολλαπλασιάσει, μειώσει, απλώσει, διευθετήσει, ανασυνθέσει κατά κάποιον τρόπο τις εικόνες"¹⁰. Κατά τον Γιώργο Σημαιοφορίδη, ο Paul Valéry είναι πεπεισμένος πως ο,τιδήποτε δημιουργεί ο άνθρωπος στηρίζεται στη "φαντασιακή λογική", στην "ενδόμυχη συμφωνία των συνεχών ανταλλαγών μεταξύ του αυθαίρετου και του αναγκαίου". Σχετικά μπορούμε να ανατρέξουμε και στον Eugène Viollet-le-Duc, ο οποίος περιγράφει τη Φαντασία ως "τη δεδομένη ικανότητα του ανθρώπου να συγκεντρώνει και να συνδυάζει στο νου τα πράγματα που εντυπωσίασαν τις αισθήσεις του"¹¹. Για τον Valéry όμως, η Φαντασία, ο μύθος είναι η γενεσιουργός αιτία της κατασκευής, και αυτό που της δίνει το νόημα της. Το αληθινό και αυτό το οποίο εν γνώσει μας είναι ψεύτικο, καθίστανται αλληλένδετα μέσα στον κύκλο αιτίου-αιτιατού, και είναι αυτός ο κύκλος που μας ωθεί προς το μέλλον μας.

Εν τέλει η Σκέψη και η Φαντασία συναντώνται στη γλώσσα, δηλαδή την λεκτική ικανότητά μας. Ο Roland Barthes σημειώνει τη σκέψη του Mallarmé σχετικά με τη γλώσσα: "Η γλώσσα εμφανίζεται ως το εργαλείο της φαντασίας, ακολουθώντας τη μέθοδο της γλώσσας. Είναι το είδωλο της γλώσσας. Εν τέλει, η φαντασία είναι η κυρίαρχη λειτουργία του ανθρώπινου μυαλού. Είναι η φαντασία η οποία καλεί τη

⁷ Όπως θα φανεί στη συνέχεια, η περιγραφή της έννοιας της Φαντασίας ως πηγή τόσο του λογισμού όσο και του ονείρου (για να παραφράσω τον εμβληματικό στίχο του Διονυσίου Σολωμού από το Γ' Σχεδιάγραμμα των *Ελεύθερων Πολιορκημένων*), δεν σχετίζεται με την έννοια του φανταστικού όπως εμφανίζεται στο έργο του Tzvetan Todorov. Ο Todorov αναγνωρίζει το φανταστικό στη στιγμή κατά την οποία αποφασίζουμε εάν θα πιστέψουμε ή όχι στο υπερφυσικό, και μόνο για εκείνη τη στιγμή της αναποφασιστικότητας. Το φανταστικό παύει να υφίσταται με την απόφασή μας: εάν επιλέξουμε να πιστέψουμε στο υπερφυσικό, το φανταστικό μετατρέπεται σε μαγικό, εάν επιλέξουμε να μην πιστέψουμε, το φανταστικό μετατρέπεται σε μυστήριο που απαιτεί λογική εξήγηση. Είναι σαφές ότι το έργο του Todorov απευθύνεται σε ένα συγκεκριμένο τμήμα της λογοτεχνίας, χωρίς να άπτεται της γνωσιακής έννοιας της Φαντασίας (Πρβλ. Tzvetan Todorov, *Introduction à la littérature fantastique*, éditions du Seuil, Paris 1970, p. 25-31).

⁸ Τάσης Παπαϊωάννου, *Η αρχιτεκτονική και η πόλη*, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα 2008, σελ. 234

⁹ Juhani Pallasmaa, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2005, p. 67-68

¹⁰ Gianni Rodari, *Γραμματική της φαντασίας. Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες*, Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ. 99.

¹¹ Paul Valéry, *Ευπαλίνος ή ο αρχιτέκτων*, μετάφραση Έλλης Λαμπρίδη, επίμετρο Γιώργου Σημαιοφορίδη, Εκδόσεις Άγρα, Αθήνα 2005, σελ. 147.

μέθοδο και ο άνθρωπος ακολουθεί"¹². Ο Βαγγέλης Αθανασόπουλος διαχωρίζει τη σκέψη σε επιστημονική ή φιλοσοφική και ποιητική βάσει του τρόπου με τον οποίο αυτή οργανώνεται εκφραστικά. Εάν η σκέψη χρησιμοποιεί εικόνες ενώ η έκφραση έννοιες, τότε η σκέψη είναι επιστημονική. Εάν η σκέψη αλλά και η έκφραση χρησιμοποιούν εικόνες, η σκέψη είναι ποιητική. Εν πάση περιπτώσει, σκεφτόμαστε με παραστάσεις, δηλαδή με εικόνες. Η "Φαντασία που σκέφτεται" δημιουργεί ένα περιβάλλον προσομοίωσης, όπου τα στοιχεία του πραγματικού υποκαθίστανται από τις εικόνες τους, οι οποίες προοδευτικά θα εξελιχθούν σε ιδέες, σε έννοιες. Θα διατηρήσουν την πρωτογενή σημασία τους σε κάποιες μορφές της λογοτεχνίας, όπου οι έννοιες εξακολουθούν να εμφανίζονται αναλογικά μέσω εικόνων με αισθητηριακή ποιότητα¹³.

2.2.2 ΕΠΙΣΤΗΜΗ

Ο Andrew Ortony αναφέρεται στον συσχετισμό γλώσσας και Φαντασίας¹⁴. Η μονοσήμαντη περιγραφή και εξήγηση τη φυσικής μας πραγματικότητας - αυτή που αποκαλούμε "επιστήμη" - θεωρείται ότι στηρίζεται στην κυριολεκτική έκφραση. Ειδικά στις αρχές του 20ού αιώνα και με την ανάπτυξη των θεωριών των Bertrand Russell και Ludwig Wittgenstein, διατυπώθηκε η υπόθεση ότι η πραγματικότητα μπορεί να περιγραφεί με ακρίβεια και αντικειμενικότητα μέσω της χρήσης της κυριολεκτικής γλώσσας. Εντούτοις, παράλληλα αναπτύχθηκε η θεωρία ότι η γνώση της πραγματικότητας απορρέει από την αντίληψη, τη γλώσσα, τη μνήμη ή τη Φαντασία, οπότε απαιτεί να δούμε πέρα από την πληροφορία που μας δίδεται, και να την συνδυάσουμε τόσο με το πλαίσιο εντός του οποίου μας παρουσιάζεται, όσο και με την πρότερη γνώση που έχουμε κατακτήσει. Με τον τρόπο αυτό, η αντικειμενική πραγματικότητα δεν είναι προσβάσιμη με άμεσο τρόπο, αλλά αντιθέτως δομείται στο μυαλό μας μέσω των περιορισμών της γλώσσας και της ανθρώπινης γνώσης. Ως εκ τούτου, γλώσσα, αντίληψη, Φαντασία και γνώση διαπλέκονται άρρηκτα¹⁵.

¹² Roland Barthes, "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative", ed. Lionel Duisit, *New Literary History*, Vol. 6, No. 2, *On Narrative and Narratives*. Winter, 1975, p. 241

¹³ Βαγγέλης Αθανασόπουλος, *Οι ιστορίες του κόσμου. Τρόποι της γραφής και της ανάγνωσης του οράματος*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 2005, σελ. 175

¹⁴ Andrew Ortony, "Metaphor, Language and Thought", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 1-2

¹⁵ Η γνώση, ή η βάση δεδομένων που μοιράζονται συγγραφέας και αναγνώστης κατά τη Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων του Paul Werth, χωρίζεται σε δύο κατηγορίες: τη Γενική γνώση και την Αμοιβαία γνώση. Η Γενική γνώση αποτελείται από τη γλωσσολογική γνώση και τη πολιτιστική γνώση. Η πρώτη προκύπτει από την ανάλυση του κειμένου, και η δεύτερη συντίθεται από όλες τις υπόλοιπες, μη γλωσσολογικές, πληροφορίες. Αυτές οι πληροφορίες είναι κοινές για τα μέλη μιας συγκεκριμένης κοινότητας, αν και μπορεί να μην έχουν όλα τα μέλη την ίδια πρόσβαση σε αυτές. Σε αυτές τις πληροφορίες προστίθενται συνεχώς νέες, ενώ το περιεχόμενό τους μπορεί να μεταβάλλεται, καθώς είναι αποτέλεσμα ερμηνείας και όχι μια λογική

Προς επίρρωση αυτών, ο Thomas Kuhn επισημαίνει περιπτώσεις όπου η Φαντασία έχει προαγάγει την επιστημονική έρευνα. Ο όρος "ηλεκτρική εκκένωση" έχει προέλθει από την εικόνα της ακίδας του γαλβανόμετρου, οπότε ο όρος αυτός είναι το όνομα του φυσικού φαινομένου το οποίο προκαλείται από αυτήν ακριβώς την ακίδα. Καθώς όμως εξελίσσεται η επιστήμη και οι επιστήμονες ονοματοθετούν τα φαινόμενα, χάνεται η συνέχεια της αλληλουχίας των φαινομένων. Οπότε, ο όρος "ηλεκτρική εκκένωση" περιγράφει μόνο το τελικό αποτέλεσμα, χωρίς να δίδεται κάποια πληροφορία σχετικά με όλα τα φυσικά φαινόμενα που αναμφισβήτητα έχουν προηγηθεί¹⁶. Ο Albert Einstein θεωρούσε την Φαντασία ένα θεμελιώδες εργαλείο στο οπλοστάσιο ενός αληθινού επιστήμονα, και ο ίδιος συχνά φανταζόταν τον εαυτό του να κυνηγά μια ακτίνα φωτός¹⁷.

Κατά τον Michel Foucault, η Φαντασία εμφανίζεται στη σκέψη τη στιγμή κατά την οποία η γνώση μπορεί να επικαλεστεί ομοιότητες αλλά με έναν νέο τρόπο. Το ζήτημα πλέον δεν είναι να φανερωθεί ένα περιεχόμενο που προϋπάρχει της γνώσης, αλλά να δοθεί ένα περιεχόμενο που να μπορεί να προσφέρει ένα πεδίο εφαρμογής στις μορφές της γνώσης. Σε αυτή την οριακή κατάσταση εξάρτησης, η ομοιότητα εμφανίζεται μέσω της Φαντασίας, η οποία ταυτοχρόνως και αντιστρόφως ελκύεται από την ομοιότητα. Ακόμα και οι Descartes και Spinoza, οι οποίοι την ανέλυσαν ως "τόπο πλάνης", εντούτοις αναγνώρισαν τη Φαντασία ως ένα μέσο πρόσβασης ακόμα και στη μαθηματική αλήθεια¹⁸.

2.2.3 ΠΟΙΗΤΙΚΗ ΕΙΚΟΝΑ

Ο συγγραφέας C. S. Lewis περιέγραψε ότι έμπνευση για τη συλλογή των βιβλίων του *Τα Χρονικά της Νάρνια/The Chronicles of Narnia* υπήρξαν ισχυρές εικόνες: "Τα πάντα ξεκίνησαν με εικόνες: ένας φαύνος που κρατά μια ομπρέλα, μια βασίλισσα μέσα σε ένα έλκηθρο, ένα μεγαλοπρεπές λιοντάρι"¹⁹. Αυτές οι εικόνες δεν είναι αφηγήματα της μνήμης, αλλά ανήκουν στη Φαντασία και στη δημιουργικότητα η

συνεπαγωγή. Η Αμοιβαία γνώση ορίζεται από τον Werth ως το κοινό σύνολο των πληροφοριών που ανταλλάσσονται μεταξύ των συμμετεχόντων κατά τη διάρκεια της ανάγνωσης ενός κειμένου. Αυτού του είδους η γνώση είναι ένα αποτέλεσμα της αναλυτικής διαδικασίας και όχι μέρος της. (Joanna Gavins, *Text World Theory: A critical exposition and development in relation to absurd prose fiction*, Thesis submitted in partial fulfilment of the requirements of Sheffield Hallam University for the award of the degree of Doctor of Philosophy, December 2001, p. 72)

¹⁶ Thomas S. Kuhn, "Metaphor in Science", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 535

¹⁷ Elizabeth Margulis, *Fairy Tales and More Fairy Tales*, New Mexico Library Bulletin, January 1958, p.3

¹⁸ Michel Foucault, *Οι Λέξεις και τα Πράγματα. Μια αρχαιολογία των επιστημών του ανθρώπου*, Μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης, Εκδόσεις Γνώση, Αθήνα 1986, σελ. 112-115

¹⁹ C. S. Lewis, "Sometimes Fairy Stories May Say Best What's to Be Said", *Of Other Worlds: Essays and Stories*, Harcourt, New York 1994, p. 36

οποία τις έπλασε²⁰. Με τα λόγια του Παναγιώτη Μιχελή, τόσο η μνήμη, εκμηδενίζοντας την απόσταση του παρελθόντος, όσο και η Φαντασία, εκμηδενίζοντας την απόσταση του μέλλοντος, μαζί στο παρόν συντελούν στη σύλληψη της ιδέας του έργου, όταν συναντώνται στην ιδέα του έργου²¹. Άλλωστε, στη λογοτεχνία, κατά τον Παναγιώτη Μουλλά, συναντώνται η μνήμη, η παρατήρηση και η Φαντασία. Με την παρατήρηση διαπιστώνονται οι πολλαπλές αναπαραστάσεις της πραγματικότητας και του ευρύτερου κοινωνικού περιβάλλοντος από τον συγγραφέα. Με τη μνήμη η αίσθηση του πραγματικού επιτείνεται. Δεν είναι απλώς μια αναπόληση σκηνών και επεισοδίων του παρελθόντος, αλλά και μια αληθινή παρακαταθήκη του πραγματικού, ή και μια επιλεκτική καταγραφή γεγονότων και περιστατικών από το παρελθόν. Αντιπαραβάλλεται με τη Φαντασία, δηλαδή την υπέρβαση του χώρου, του χρόνου, αλλά προπαντός της ίδιας της πραγματικής διάστασης της ζωής²².

Ο Gaston Bachelard επανέρχεται σε αυτή την έννοια της εικόνας, της ποιητικής εικόνας, η οποία εμφανίζεται κάθε φορά που ενεργοποιείται η Φαντασία, και μας διδάσκει ότι η εικόνα δεν είναι απλώς μια φευγαλέα εντύπωση αλλά η αίσθηση που περιβάλλει τον λόγο. Η ποιητική εικόνα που περιγράφεται στο κείμενο γίνεται ένα νέο πλάσμα του λόγου που "μας εκφράζει, με το να μας καθιστά ακριβώς αυτό το οποίο εκφράζει"²³. Στο σημείο αυτό η νέα έκφραση γεννά μια νέα οντότητα, και κανείς δεν θα μπορούσε να σκεφτεί σε μια κατάσταση όπου δεν θα υπήρχε η έκφραση. Το υποκειμενικό και το αντικειμενικό συνδυάζονται στην ποιητική εικόνα, ενεργοποιώντας την, έτσι ώστε όταν διαβάσουμε το κείμενο, η εικόνα να γίνει δική μας. Ο Bachelard ισχυρίζεται ότι η ποιητική εικόνα τότε "ριζώνει" μέσα μας. Αν και αναμφίβολα μας δόθηκε από κάποιον άλλο, αποκτούμε την εντύπωση ότι η εικόνα μας ανήκει, ότι θα μπορούσαμε να την έχουμε δημιουργήσει εμείς, ότι θα έπρεπε να την έχουμε δημιουργήσει εμείς²⁴. Εντούτοις, ο Bachelard δεν συνδέει τη σύλληψη της ποιητικής εικόνας με το παρελθόν και τη μνήμη, αντιθέτως θεωρεί ότι, μέσω την ισχύος της εικόνας, απηχείται ένα μακρινό παρελθόν και η αντήχησή του στις πλευρές του υλικού κόσμου²⁵.

²⁰ "Κι όμως, ενώ η μνήμη προβάλλεται ως αφηγήτρια, ουσιαστικά το έργο ανήκει στη φαντασία. Για να αναζωογονηθεί το παγιωθέν μνημονικό στιγμιότυπο, απαιτείται ο θερμός άνεμος της πλασματικής δημιουργικότητας". (Κωστής Παπαγιώργης, *Περί μνήμης*, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα 2008, σελ. 100)

²¹ Παναγιώτης Μιχελής, *Η αρχιτεκτονική ως τέχνη*, Ίδρυμα Παναγιώτη και Έφης Μιχελή, Αθήνα 2002, σελ. 15. Πρβλ. τους στίχους του T. S. Elliot: "Time past and time future, What might have been and what has been, Point to one end, which is always present./Το παρελθόν και το μέλλον, Ό,τι θα μπορούσε να είχε γίνει και ό,τι έχει γίνει, Δείχνουν προς μια κατεύθυνση, που είναι πάντοτε παρούσα" (*Four Quartets*, Burnt Norton, I).

²² Παναγιώτης Μουλλάς, "Φαντασία, Παρατήρηση και Μνήμη", περιοδικό *Γράμματα και Τέχνες*, τεύχος 81, Ιούνιος-Οκτώβριος 1997, σελ. 16-21

²³ Paul Ricoeur, *The Rule Of Metaphor*, trans. R. Czerny, Routledge and Kegan Paul, London 1978, p. 254

²⁴ Gaston Bachelard, *La Poétique de l' Espace*, Les Presses universitaires de France, Paris 1961, 3ème édition, p. 23

²⁵ Ibid, p. 16

2.2.4 ΕΝΣΥΝΕΙΔΗΤΗ ΕΜΠΕΙΡΙΑ

Το 2000, στο βιβλίο *Το σύμπαν της συνείδησης. Πώς η ύλη γίνεται φαντασία*, οι Gerald M. Edelman και Giulio Tononi επιχειρούν την χαρτογράφηση της ενσυνείδητης εμπειρίας, αναγνωρίζοντας ότι εκείνη είναι αποτέλεσμα διεργασιών που συμβαίνουν σε κάθε εγκέφαλο χωριστά και συνεπώς δεν είναι δυνατό να τη μοιραστούν πολλά άτομα στο πλαίσιο μιας άμεσης παρατήρησης, όπως συμβαίνει με τα ερευνώμενα αντικείμενα στις φυσικές επιστήμες²⁶. Αυτή η ιδιαίζουσα έρευνα καταλήγει κατά κάποιον τρόπο στο σημείο από όπου ξεκίνησε, ήτοι στην ελλιπή περιγραφή των διαδικασιών της σκέψης και της Φαντασίας, εάν αυτή η περιγραφή δεν συνδυαστεί με την φυσική εμπειρία. Η θεωρία τους εν τέλει παραμένει δέσμια της γλωσσικής περιγραφής και έκφρασης, σε βαθμό ώστε οι συγγραφείς να αναγνωρίζουν ότι βρισκόμαστε σε ελάχιστα καλύτερη θέση από τους κατοίκους του Πλατωνικού Σπηλαίου²⁷.

Οι νοητικές διαδικασίες διακρίνονται βάσει της εσωτερικευτικής και της εξωτερικευτικής άποψης: η πρώτη περιγράφει την πρωτογενή συνείδηση, ενώ η δεύτερη την συνείδηση της ανώτερης τάξης που απαντά στον άνθρωπο. Στον άνθρωπο, τα δύο είδη συνείδησης λειτουργούν ταυτοχρόνως, γεγονός το οποίο, υπό κανονικές συνθήκες, είναι αναπόφευκτο. Όταν σκεφτόμαστε, στην πραγματικότητα φανταζόμαστε, και με εξαίρεση τις παραισθήσεις, τη σχιζοφρένεια και τα όνειρα, αυτό είναι κάτι που είμαστε σε θέση να αναγνωρίζουμε. Η εξωτερικευτική άποψη θεωρεί ότι η νοητική ζωή είναι ένα κατασκευάσμα εξαρτώμενο κυρίως από τις διαπροσωπικές ή κοινωνικές επαφές που βασίζονται στη γλώσσα, οπότε ολόκληρο το σύστημα της γλώσσας είναι απαραίτητο για τη σκέψη. Η δημόσια πλευρά της γλώσσας δίνει νόημα στη σκέψη και αποτελεί τη βάση του νοητικού περιεχομένου²⁸.

Εντούτοις, ο εγκέφαλος δεν λειτουργεί με βάση ένα σύνολο ενεργών λειτουργιών, αλλά με βάση ένα σύνολο εκφυλισμένων ενεργών δομών, χάρη στη δυναμική των οποίων προκύπτουν οι σχετικές του δραστηριότητες μέσω της επιλογής και όχι μέσω λογικών κανόνων²⁹. Από την επιλογή, φυσική και σωματική, προέκυψαν η γλώσσα, οι παρομοιώσεις και οι μεταφορές. Επιπλέον, στην επιλογή - και όχι στην λογική - βασίζεται η αναγνώριση προτύπου και η μεταφορική σκέψη. Η σκέψη λοιπόν στηρίζεται σε σωματικές αλληλεπιδράσεις και δομές, άρα οι δυνάμεις της είναι ως έναν βαθμό περιορισμένες. Ωστόσο, η ικανότητα αναγνώρισης προτύπου υπερβαίνει την ικανότητα λογικής απόδειξης προτάσεων.

²⁶ Gerald M. Edelman & Giulio Tononi, *Το σύμπαν της συνείδησης. Πώς η ύλη γίνεται φαντασία*, Μτφρ. Β. Βακάκη, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο 2008, σελ. 19

²⁷ Ibid, σελ. 356

²⁸ Ibid, σελ. 325-327

²⁹ Ibid, σελ. 346-347

Πράγματι, η ενσυνείδητη ανθρώπινη σκέψη μπορεί να δημιουργήσει νέα αξιώματα, κάτι που αδυνατεί να κάνει ο υπολογιστής³⁰.

Η κατάσταση γίνεται έτι πολυπλοκότερη, όταν συνυπολογίσουμε το γεγονός ότι η συνείδηση είναι μια δυναμική ιδιότητα με ιδιαίτερη μορφολογία: το δίκτυο επανεισόδου του θαλαμοφλοιικού συστήματος³¹. Γνωρίζουμε τον φυσικό κόσμο μέσω φυσικών, ψυχολογικών και κοινωνικών αλληλεπιδράσεων του νου και του σώματός μας με τον κόσμο αυτό. Ωστόσο, στις συγκεκριμένες αλληλεπιδράσεις δεν συμβαίνει άμεση μεταφορά πληροφοριών, οπότε δεν θα πρέπει να θεωρούμε ότι η αντίληψη που έχουμε για τα αντικείμενα που βρίσκονται γύρω μας είναι άμεση ή ότι οι ιδιότητες που αντιλαμβανόμαστε είναι πραγματικές. Η ρεαλιστική μας αντίληψη περιορίζεται από τα μέσα αντίληψης που διαθέτει το σώμα μας. Ο αμφιβληστροειδής χιτώνας, το δέρμα, οι γευστικοί κάλυκες, αυτά τα μέσα αν και έχουν τεράστια ισχύ, εντούτοις είναι έμμεσης και περιορισμένης εμβέλειας. Ορισμένοι από τους περιορισμούς που επιβάλλει ο ανθρώπινος φαινότυπος υπερβαίνονται από τα προϊόντα των εννοιολογικών ικανοτήτων που έχει αναπτύξει ο άνθρωπος, όπως η λογική και τα μαθηματικά.

Ίσως το πλέον ενδιαφέρον συμπέρασμα είναι ότι η συνείδησή μας σχηματίζει μια περίπλοκη σχέση με την ύλη. Η συνείδηση προκύπτει από ορισμένες μορφές διευθέτησης της υλικής τάξης του εγκεφάλου. Εντούτοις, η σκέψη, επί παραδείγματι, "σκέφτομαι το Βερολίνο", αν και διατυπώνεται με υλικούς όρους, είναι μια διαδικασία που βασίζεται στην ύλη αν και δεν είναι υλική. Συνεπώς, η ενσυνείδητη σκέψη είναι ένα σύνολο σκέψεων με ένα νόημα που επεκτείνεται πέρα από την ενέργεια ή την ύλη - αν και συμπεριλαμβάνει και τα δύο. Μπορούμε μόνο να φανταστούμε πώς δημιουργήθηκε από τον νου η σκέψη που μόλις διατυπώθηκε στην προηγούμενη πρόταση. Το μόνο που μπορούμε να υποθέσουμε είναι ότι ο νους αποτελείται τόσο από ύλη όσο και από νόημα³².

Η υλική βάση του νου συνίσταται σε ένα σύνολο σχέσεων: η δράση του εγκεφάλου και όλων των μηχανισμών, από το πλέον στοιχειώδες επίπεδο μέχρι το πιο περίπλοκο, από τα άτομα μέχρι τη συμπεριφορά, διαμορφώνει έναν νου ικανό να ασχοληθεί με τις διαδικασίες του νοήματος. Αν και δημιουργεί άυλες σχέσεις, αναγνωρίσιμες από τον ίδιο και από άλλους, ο νους αυτός στηρίζεται και εξαρτάται απόλυτα από τις φυσικές διαδικασίες που συμβαίνουν κατά τη λειτουργία του, τη λειτουργία του νου των άλλων ανθρώπων και τα γεγονότα που συνοδεύουν την επικοινωνία. Η ύλη και ο νους δεν αποτελούν απόλυτα χωριστούς τομείς³³.

³⁰ Ο άνθρωπος εφηύρε τον υπολογιστή, αλλά ο υπολογιστής δεν έχει εφεύρει κάποιον άνθρωπο.

³¹ Ibid, σελ. 349-351

³² Ibid, σελ. 353

³³ Ibid, σελ. 354. Όστε να γίνουν παραστατικότεροι, οι συγγραφείς παραπέμπουν στους στίχους της Emily Dickinson:

"The Brain - is wider than the Sky -

Η σχέση μεταξύ της πραγματικότητας εντός της οποίας ζούμε και της εικόνας που σχηματίζει ο εγκέφαλός μας για αυτή την πραγματικότητα είναι το πεδίο της έρευνας του Semir Zeki, καθηγητή νευρολογίας με ειδικότητα στην νευροαισθητική, στο University College London. Η μεταβλητότητα, όπως έχει ήδη αναφερθεί, στην λειτουργία των νευρώνων του εγκεφάλου είναι το κυρίαρχο χαρακτηριστικό στην καταγραφή των υποκειμενικών εμπειριών μας. Έτι περαιτέρω, ο Zeki διερευνά την εγκεφαλική ικανότητα να δημιουργούμε και να κατανοούμε την τέχνη, μέσω της εξερεύνησης των δυνατοτήτων του εγκεφάλου, ήτοι της σταθερότητας του αντικειμένου και της αφαίρεσης του αντικειμένου. Βάσει της ικανότητας της σταθερότητας, ένα έργο τέχνης μπορεί να αναπαριστά την ουσία του αντικειμένου και όχι απαραίτητα την εικόνα που βλέπουν τα μάτια μας, όπως ισχύει στον Εμπρεσιονισμό. Ο Zeki χρησιμοποιεί την πλατωνική ιδέα, ώστε να καταδείξει ότι οι φόρμες δεν μπορούν να υπάρξουν χωρίς τον εγκέφαλο και την ικανότητά του να αποθηκεύει στοιχεία³⁴. Η ικανότητα της αφαίρεσης επιτρέπει στον εγκέφαλο να επεξεργάζεται μόνο τα εκάστοτε απαραίτητα οπτικά ερεθίσματα, και ο Zeki συνδέει αυτή την εγκεφαλική διεργασία με την πρόσληψη της αφηρημένης τέχνης σε αντιδιαστολή με την αναπαραστατική τέχνη³⁵.

Το οπτικό κέντρο του εγκεφάλου έχει την ικανότητα να επεξεργάζεται σε διαφορετικό χρόνο, αρχικά το χρώμα, έπειτα τη μορφή και τέλος την κατεύθυνση της κίνησης ενός αντικειμένου, δεδομένα τα οποία εν τέλει συντίθενται σε μια ενιαία εικόνα³⁶. Αυτή την ασυγχρονική αντίληψη επικαλείται ο Zeki επικεντρώνοντας στο έργο των ζωγράφων αφηρημένης τέχνης Καζιμίρ Μαλέβιτς και Piet Mondrian³⁷. Παράλληλα αναγνωρίζει την αξεπέραστη δυσκολία στο να αναπαρασταθεί μια σύνθετη εγκεφαλική ιδέα σε ένα έργο τέχνης - όσο πιο σύνθετη τόσο πιο δύσκολο για τον καλλιτέχνη - και την εξίσου δυσκολία στο να βρεθεί το αντίστοιχο αυτής της ιδέας στην πραγματική ζωή³⁸. Η πολύτιμη, για την εγκεφαλική λειτουργία, μεταβλητότητα, πηγή τόσο της ικανότητας απόκτησης γνώσης όσο και της εξελικτικής διαδικασίας της επιλογής όπως προαναφέρθηκε, μπορεί ενίοτε να οδηγήσει σε σύγκρουση

For - put them side by side -
The one the other will contain
With ease - and You - beside -/
Ο Νους - είναι πλατύτερος από τον Ουρανό -
Γιατί - εάν τους βάλεις δίπλα δίπλα -
Ο ένας τον άλλο θα περιέχει
Με ευκολία - κι Εσένα - μαζί -"

³⁴ Semir Zeki, "Art and the Brain", *Daedalus*, No 127 (2), 1998, p. 71

³⁵ Semir Zeki, "Artistic Creativity and the Brain", *Science*, No 293 (5527), 2001, p. 51-52

³⁶ Semir Zeki, "The macro- and the micro- worlds in physics and perception", profzeki.blogspot.com, 8/9/2016

³⁷ Semir Zeki, *Inner Vision*, Oxford University Press, Oxford 2000, p. 99-132

³⁸ Το θέμα αυτό πραγματεύεται η σύντομη ιστορία του Honoré de Balzac, *Le Chef-d'oeuvre inconnu/ Το άγνωστο Αριστούργημα* (Semir Zeki, *Splendours and Miseries of the Brain. Love, Creativity, and the Quest for Human Happiness*, Wiley-Blackwell, Chichester 2009, p. 122).

μεταξύ μιας συγκεκριμένης εμπειρίας και των προηγουμένως καταγεγραμμένων δεδομένων στον εγκέφαλο. Ο Zeki προτείνει αυτή την αναντιστοιχία ως έναν αναπόδραστο παράγοντα απομόνωσης και απελπισίας του ατόμου, καθώς ο εγκέφαλος προσπαθεί να αναπτύξει αφηρημένες έννοιες, οι οποίες μπορεί να μεταβάλλονται τόσο διαχρονικά όσο και από άτομο σε άτομο³⁹.

2.2.5 ΣΚΕΨΗ

Για τον ανθρωπολόγο Claude Lévi-Strauss, το ζήτημα του ρόλου της Φαντασίας και της σκέψης είναι πάντοτε ακριβώς το ίδιο: η προσπάθεια να εκφραστεί σε μια γλώσσα, ή έναν κώδικα, κάτι που υπάρχει σε κάποια άλλη γλώσσα. Πρόκειται για ένα είδος μετάφρασης, και συνεπώς αναζήτησης του στοιχείου που διατηρείται αμετάβλητο κάθε φορά, εντός ενός διαφορετικού πλαισίου⁴⁰. Ο μύθος του σαλαχιού λειτουργεί γιατί η αμετάβλητη ιδιότητα που επιζεί μέσα του είναι η ικανότητα του σαλαχιού να αναγνωρίζεται ως ένα περίεργο ψάρι, το μόνο που θα μπορούσαμε να φανταστούμε με την ικανότητα να αντιμετωπίσει τον άνεμο. Ομοίως και ο μύθος του λαγού διατηρεί μια εικόνα δανεισμένη από την εμπειρία: η ανατομική ιδιαιτερότητα των χειλιών του παραπέμπει στους διδύμους με έναν πατέρα θεό και έναν θνητό, ή σε μια θεότητα με διφορούμενο χαρακτήρα⁴¹.

Αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο λειτούργησε η ανθρώπινη σκέψη πριν από την επιστημονική έρευνα, μας λέει ο Lévi-Strauss: η Φαντασία δημιούργησε συσχετισμούς και ο άνθρωπος ήταν ένας τεχνίτης που αντιμετωπίζει όποιο πρόβλημα συναντά, χρησιμοποιώντας τα εργαλεία που διαθέτει εκείνη τη στιγμή, ίσως ακόμα και αμφιλεγόμενες μεθόδους, διδασκόμενος από την εμπειρία του, συνθέτοντας και βρίσκοντας κοινά στοιχεία εκεί όπου πριν δεν υπήρχαν. Ο Lévi-Strauss ονομάζει την διαδικασία "bricolage", καθώς κάνει και ο ίδιος έναν συσχετισμό με μια παλαιά χρήση του ρήματος "bricoler", όταν κάποιος ήθελε να αναφερθεί σε μια κίνηση εκτός κανόνων ή πλαισίου, η οποία συνέβαινε κατά τη διάρκεια ενός αθλήματος. Η σκέψη στην εποχή των μύθων διέθετε αυτά τα χαρακτηριστικά ενός ετερογενούς συστήματος, με περιορισμένα μέσα αλλά εκτεταμένη χρήση, όλα αποτέλεσμα του συνόλου των εμπειριών του ανθρώπου, ενίοτε με αναπάντεχα και θαυμαστά αποτελέσματα⁴².

Ο άρρηκτος και καθοριστικός δεσμός μεταξύ της σκέψης και των μέσων έκφρασής της αναγνωρίζεται και από τον Lev Vygotsky, ο οποίος ισχυρίζεται ότι, εάν αλλάξει το διαθέσιμο εργαλείο της σκέψης,

³⁹ Ibid p. 1-6. Πρβλ. Semir Zeki, "Splendours and miseries of the brain", *Philosophical Transactions of the Royal Society B Biological Sciences*, No 354 (1392), January 2000, p. 2053-65

⁴⁰ Claude Lévi-Strauss, *Μύθος και Νόημα*, μτφρ. Β. Αθανασόπουλος, Εκδόσεις Καρδαμίτσα, Αθήνα 1986, σελ. 33

⁴¹ Ibid, σελ. 58-77

⁴² Claude Lévi-Strauss, *The Savage Mind*, Weldenfeld and Nicolson, London 1989, p. 26-27

μεταβάλλεται δραστικά ο τρόπος που λειτουργεί ο νους⁴³. Επί παραδείγματι, η αντίληψη του χώρου και ο τρόπος που αυτή κατακτάται σταδιακά από τα παιδιά έχει ευθεία αναφορά στις αντίστοιχες γλωσσικές έννοιες και τη σειρά με την οποία τις μαθαίνει το παιδί. Βάσει της θεωρίας του Jean Piaget, μέσω της φυσικής του εμπειρίας, το παιδί προοδευτικά οικοδομεί την έννοια ενός κενού προβολικού χώρου, προχωρώντας στους άξονες και τις γωνίες της ευκλείδειας γεωμετρίας αργότερα⁴⁴.

Στο πλαίσιο της μεταφοράς, ο George Lakoff εξετάζει τη συμβολή της Φαντασίας στην κατανόηση αφηρημένων διαδικασιών λόγου, και συγκεκριμένα στην επιχειρηματολογία βάσει τριών διαδοσμένων σχημάτων ακαδημαϊκής ρητορικής⁴⁵. Ο επιστήμονας, στην προσπάθειά του να αποδείξει την θεωρία του, οικοδομεί τον λόγο του κατ' αναλογία είτε με μια ξενάγηση είτε με μια μάχη είτε με μια αναζήτηση. Στην πρώτη περίπτωση, ο συγγραφέας φαντάζεται ότι είναι ο ξεναγός, απολύτως εξοικειωμένος με το θέμα που παρουσιάζει, το οποίο αντιμετωπίζεται ως ένας πραγματικός τόπος. Ο φανταστικός ξεναγός καθοδηγεί τους αναγνώστες στα διάφορα σημεία που αντιπροσωπεύουν τις ιδέες του, ελπίζοντας ότι θα καταλήξει στον τελικό προορισμό, το συμπέρασμα. Στην δεύτερη περίπτωση, ο συγγραφέας εμπλέκεται σε μια φανταστική μάχη, όπου η δική του θεωρία είναι ο ήρωας, η αντίθετη θεωρία είναι ο αντίπαλος και οι λέξεις είναι τα όπλα. Μπορούμε να φανταστούμε τα επιχειρήματα να υπερασπίζονται τις θέσεις του ήρωα και να ισοπεδώνουν το οχυρό του αντιπάλου. Στην τρίτη περίπτωση, ο συγγραφέας φαντάζεται ότι ξεκινά μια αναζήτηση, όπου ο ίδιος είναι ο ήρωας που ψάχνει τη γνώση και καταγράφει τις εμπειρίες του σε αυτό το δύσκολο ταξίδι. Αυτό το οποίο θα πρέπει να ανακαλυφθεί στο τέλος είναι μια πραγματική οντότητα, κάτι το χειροπιαστό με κάποια πρακτική χρήση.

Το φανταστικό παιχνίδι στο οποίο εμπλέκεται ο εκάστοτε συγγραφέας-ερευνητής μπορεί να οδηγήσει σε πραγματικά ευρήματα: ένα αντικείμενο όπως μια εφεύρεση ή ένα γράφημα, μια βιωματική εμπειρία όπως ένα όνειρο, μια ακολουθία πράξεων η οποία καταγράφεται ως μια διαδικασία. Αυτά τα παραδείγματα αποκαλύπτουν ότι πολλά από αυτά που θεωρούμε πραγματικά στην κοινωνία ή την επιστημονική κοινότητα, έχουν επεξεργαστεί και παρουσιαστεί μέσω της χρήσης της Φαντασίας και των συνεπακόλουθων συσχετισμών μέσω της μεταφοράς. Η σύνδεση Φαντασίας και ενσυνείδητης σκέψης είναι, κατά τον Lakoff, μια από τις πρακτικές εφαρμογές του φαινομένου της μεταφοράς.

⁴³ Lev Vygotsky, *Mind in Society. The development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press, London 1978, p. 126, 19-30, στο Nelly Marda, *Architectural Concept Formation. Transmission of Knowledge in the design studio in relation to teaching methods*, Thesis submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy from the University of London, Bartlett School of Graduate Studies, Faculty of the built environment, University College London, November 1996, p. 259

⁴⁴ Stephen C. Levinson, *Space in Language and Cognition. explorations in Cognitive Diversity*, Cambridge University Press, Cambridge UK 2003.

Περαιτέρω ανάλυση ξεφεύγει από τον σκοπό της παρούσας διδακτορικής έρευνας.

⁴⁵ George Lakoff, "The Contemporary Theory of Metaphor", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 243

2.2.6 Η ΓΡΑΜΜΑΤΙΚΗ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ

Από τη δεκαετία του 1940 έως τη δεκαετία του 1990, ο δάσκαλος Gianni Rodari μελετούσε αυτό το οποίο αργότερα ονόμασε "Γραμματική της Φαντασίας", ώστε να αποκωδικοποιήσει τον τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος επινοεί ιστορίες. Ο Rodari είχε βαθιά πίστη στη χρησιμότητα του παιχνιδιού, ως τον κόσμο που το παιδί θέλει να κατακτήσει και με τον οποίο αναμετράται, και ταυτοχρόνως ως μια προβολή, μια επιμήκυνση του εαυτού του⁴⁶. Έβρισκε αναγκαίο το παιδί να κάνει προμήθειες αισιοδοξίας και εμπιστοσύνης, ώστε να μπορέσει στο μέλλον να προκαλέσει τη ζωή⁴⁷. Εν τέλει, το παιχνίδι δεν θα είναι μια απλή ανάμνηση εντυπώσεων που έχουν βιωθεί, αλλά μια δημιουργική επεξεργασία τους εκ νέου. Επειδή όμως οι εμπειρίες δεν αρκούν σε αυτή τη διαδικασία, είναι ανάγκη το παιδί να τροφοδοτήσει την Φαντασία του, σε ένα περιβάλλον πλούσιο σε ερεθίσματα, ώστε να διευρύνει τους ορίζοντές του και να ενισχύσει την σκέψη του.

Στον πυρήνα της Φαντασίας ο Rodari βρίσκει το "φανταστικό διώνυμο"⁴⁸. Ο σκέψη του παιδιού σχηματίζεται σε ζευγάρια: η ιδέα του "μαλακού" μαθαίνεται ταυτοχρόνως με την ιδέα του "σκληρού". Το ζεύγος είναι προγενέστερο από το μεμονωμένο στοιχείο. Όπως γράφει ο Paul Klee στη *Θεωρία της μορφής και της απεικόνισης*, "η έννοια είναι αδύνατη χωρίς το αντίθετό της. Δεν υπάρχουν έννοιες από μόνες τους, συνήθως είναι *διώνυμα εννοιών*"⁴⁹. Κατά τον Rodari, μια ιστορία μπορεί να γεννηθεί μόνο από ένα "φανταστικό διώνυμο". Μια καλύβα φτιαγμένη από γλυκά, ένας φαύνος που κρατά μια ομπρέλα, ένας λαγός που φορά γιλέκο και κοιτά το ρολόι του, αυτά είναι "φανταστικά διώνυμα", είναι μια ανακάλυψη, μια επινόηση, ένα προκλητικό ερέθισμα. Είναι αυτό το οποίο ο Max Ernst αποκάλεσε "συστηματικό εκτός τόπου", όπως μια ντουλάπα του De Chirico ανάμεσα σε ελιές και κίονες. Στο "φανταστικό διώνυμο" οι λέξεις δεν εκλαμβάνονται με την καθημερινή τους σημασία, αντιθέτως είναι αποξενωμένες, "εκτός τόπου", αντίπαλες η μια εναντίον της άλλης σε έναν κόσμο που δεν έχουμε ξαναδεί. Τότε, μας λέει ο Rodari, οι λέξεις βρίσκονται στις καλύτερες συνθήκες για να γεννήσουν μια ιστορία.

Ο Rodari μας θυμίζει ότι οι λέξεις "επινόηση" και "Φαντασία" ανήκαν για πολλά χρόνια αποκλειστικά στο πεδίο της φιλοσοφίας, καθώς η νεαρή ακόμα επιστήμη της ψυχολογίας ασχολείται μαζί τους μόνο

⁴⁶ Gianni Rodari, *op. cit.*, σελ. 131

⁴⁷ *Ibid.*, σελ. 142

⁴⁸ *Ibid.*, σελ. 29-33

⁴⁹ Ο Claude Lévi-Strauss επιχειρεί να αποκρυπτογραφήσει την ανθρώπινη σκέψη, μέσω της χρήσης του μύθου. Σε αυτό εξετάζει τη σπουδαιότητα των αντιθετικών δίπολων ως πανανθρώπινων φορέων νοήματος. (Claude Lévi-Strauss, *The Savage Mind*, Weldenfeld and Nicolson, London 1989, p. 68, 139) Επιπλέον, η αντιστικτική διάσταση των διπόλων, που προσομοιάζει και στη μουσική σύνθεση, αναγνωρίζεται και στη σκέψη του Giorgio Grassi. (Δάφνη Σουλογιάννη, "Κριτική για το βιβλίο του Giorgio Grassi *Κείμενα για την Αρχιτεκτονική*", *Κ Περιοδικό Κριτικής, Λογοτεχνίας και Τεχνών*, τεύχος 7, Μάρτιος 2005, σελ. 151-157)

τις τελευταίες δεκαετίες⁵⁰. Στο πεδίο της φιλοσοφίας, θα πρέπει να ανατρέξουμε στο 1700 ώστε να συναντήσουμε - στο έργο του Christian Wolff - τον πρώτο διαχωρισμό ανάμεσα στην ικανότητα να κατανοούμε τα αισθητά αλλά απόντα πράγματα και στη "facultas fingendi", η οποία συνίσταται στο "να παράγεις, διαμέσου του χωρισμού και της σύνθεσης των εικόνων, την εικόνα ενός πράγματος που δεν το έχει ποτέ αντιληφθεί η αίσθηση". Έπρεπε δε να φτάσουμε στον Georg Wilhelm Friedrich Hegel για την οριστική εγκατάσταση του διαχωρισμού ανάμεσα σε "επινόηση" και "Φαντασία". Και οι δύο αυτές λειτουργίες προσδιορίζουν την ευφυΐα, όμως η ευφυΐα ως επινόηση είναι απλώς παραγωγική, ενώ αντιθέτως η ευφυΐα ως φαντασία είναι δημιουργική⁵¹.

Ο νους είναι ένας και η δημιουργικότητά του πρέπει να καλλιεργείται προς όλες τις κατευθύνσεις. Ο Rodari μας διδάσκει ότι τα παραμύθια χρησιμεύουν στα μαθηματικά, όπως τα μαθηματικά χρησιμεύουν στα παραμύθια. Χρησιμεύουν στον ολοκληρωμένο άνθρωπο, ακριβώς επειδή φαινομενικά δεν χρησιμεύουν σε τίποτα, όπως η ποίηση, το θέατρο, η μουσική, ο αθλητισμός. Η δημιουργική επινόηση, η Φαντασία ανήκει στον κοινό άνθρωπο, τον επιστήμονα, στον τεχνικό, είναι ουσιώδης για τις επιστημονικές εφευρέσεις όπως και για τη γέννηση ενός έργου τέχνης, είναι κυρίως αναγκαία συνθήκη της καθημερινής ζωής.

2.3 ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

Μια φορά κι έναν καιρό ο Albert Einstein συνάντησε μια ανήσυχη γυναίκα, η οποία ζητούσε επίμονα τη συμβουλή του σχετικά με το πώς να μεγαλώσει τον μικρό γιο της, ώστε να γίνει ένας επιτυχημένος επιστήμονας. Συγκεκριμένα, ήθελε να μάθει τί είδους βιβλία θα έπρεπε να του διαβάσει. "Παραμύθια", αποκρίθηκε ο Einstein χωρίς δισταγμό. "Καλά, αλλά τί άλλο θα πρέπει να του διαβάσω μετά;" ρώτησε η μητέρα. "Περισσότερα παραμύθια", επέμεινε ο Einstein. "Και μετά από αυτά;". "Ακόμα περισσότερα παραμύθια", απάντησε ο μεγάλος επιστήμονας, ανεμίζοντας την πίπα του σαν ένας μάγος που προβλέπει ευτυχισμένο τέλος σε μια μακρά περιπέτεια⁵².

Ως παραμύθι ορίζεται μια σύντομη αφήγηση σειράς επεισοδίων με τυπικά φαντασιακούς χαρακτήρες της ευρωπαϊκής παράδοσης, όπως νάνους, ξωτικά, νεράιδες, γίγαντες, γοργόνες ή μάγους, όπου χρησιμοποιείται μαγεία ή ξόρκια⁵³. Το παραμύθι γενικά αναγνωρίζεται ως μια ιστορία, η οποία όχι μόνο

⁵⁰ Ibid., σελ. 199

⁵¹ Ibid., σελ. 200

⁵² Jack Zipes, *Breaking the Magic Spell: Radical Theories of Folk and Fairy Tales*, The University Press of Kentucky, Kentucky 1979, p. 1

⁵³ Stith Thompson, *Folk and Wagnalls Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*, Funk and Wagnalls, New York 1949, λήμμα "fairy tale".

δεν είναι αληθινή, αλλά η οποία, υπό οιοσδήποτε συνθήκες, δεν θα μπορούσε να είναι αληθινή. Η αφήγηση εκτυλίσσεται σε κάποιο φανταστικό κόσμο πέρα από την αντικειμενική πραγματικότητα, ά-τοπο και ά-χρονο, όπου ο,τιδήποτε μπορεί να προσωποποιηθεί – ζώα, λουλούδια, πέτρες, ποτάμια – και ο,τιδήποτε μπορεί να συμβεί⁵⁴.

2.3.1 ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΟ ΕΙΔΟΣ

Κατά τον Zipes, το παραμύθι συγκεντρώνει ορισμένα σταθερά χαρακτηριστικά σε σχέση τόσο με τη μορφή όσο και με το περιεχόμενό τους, ήτοι: Αφηγηματική πλαισίωση (χαρακτηριστική έναρξη και κλείσιμο της ιστορίας), αίσια έκβαση της ιστορίας, τρίτοπρόσωπη αφήγηση ενός παντογνώστη αφηγητή, γραμμική ροή της αφήγησης, επαναλήψεις μοτίβων, παρουσία υπερφυσικών στοιχείων (νεράιδες, ξωτικά, μαγικά όντα), αποτύπωση της άλογης/μαγικής σκέψης του μικρού παιδιού (εγωκεντρισμός, ανθρωπομορφισμός), απουσία σαφούς χώρου και χρόνου, μονολιθικοί ήρωες, σύγκρουση καλού-κακού, ανιμισμός⁵⁵.

Τα παραμύθια - sprookje στα ολλανδικά, märchen στα γερμανικά, fairytale στα αγγλικά, conte de fées στα γαλλικά - περιγράφουν μικρές, απλές, ανεπιτήδευτες ιστορίες, που κρύβουν βαθιά μέσα τους μια αλήθεια. Στον κόσμο των παραμυθιών το υπερφυσικό και το μαγικό στοιχείο δεν αντιμετωπίζονται ως κάτι το ιδιαίτερο. Στους μύθους το υπερφυσικό στοιχείο είναι απολύτως διαχωρισμένο από το βασίλειο της συνηθισμένης πραγματικότητας. Εν αντιθέσει, στο παραμύθι ο ήρωας δεν θα παραξενευτεί ό,τι κι αν συναντήσει στον δρόμο του. Επιπλέον, οι χαρακτήρες του παραμυθιού δεν παρουσιάζονται με ρεαλισμό, σαν άνθρωποι με σάρκα και οστά. Εμφανίζονται τη στιγμή που το απαιτεί η πλοκή και μένουν για όσο εκείνη χρειάζεται την παρουσία τους, για να εξαφανιστούν αμέσως μετά⁵⁶.

Οι ιστορίες που ψυχαγωγούσαν τους μεγάλους γύρω από τη φωτιά ή κοντά στο τζάκι, όταν ο ήλιος είχε πέσει και τα παιδιά πλέον είχαν αποκοιμηθεί, διολίσθησαν σε ιστορίες προορισμένες για τα παιδιά,

⁵⁴ Stith Thompson, *The Folktale*, University of California Press Ltd, London 1977, σελ. 8.

⁵⁵ Jack Zipes, *Fairy Tales and the art of subversion. The classical genre for children and the process of civilization*, Routledge, New York 1982.

Σύμφωνα με τη θεωρία του Jean Piaget, φαίνεται ότι ο τρόπος με τον οποίο το μικρό παιδί προσχολικής και πρωτοσχολικής ηλικίας τεσσάρων έως οκτώ ετών προσλαμβάνει τον κόσμο συμπίπτει με το περιεχόμενο και τη μορφή της αναπαριστώμενης πραγματικότητας στα κλασικά παραμύθια. Στη διάρκεια αυτής της ιδιαίτερης χρονικής περιόδου, τα παιδιά πιστεύουν στη μαγική σχέση που ενώνει πράγματα και σκέψη, και θεωρούν ότι τα πράγματα έχουν ψυχή. Πιστεύουν στην ανταποδοτικότητα της δικαιοσύνης και την κάθαρση της τιμωρίας, αντιλαμβάνονται την αιτιότητα παρατακτικά και ασύνδετα, δεν ξεχωρίζουν τον εαυτό τους από τον εξωτερικό κόσμο και νομίζουν ότι τα αντικείμενα μπορούν να μετακινηθούν σύμφωνα με τις επιθυμίες τους. (Jean Piaget, *La notion du temps chez l' enfant*, Presses universitaires de France, Paris 1973)

⁵⁶ Max Lüthi, *The European Folktale. Form and Nature*, Indiana University Press, Bloomington Indianapolis 1986, p. 6-11

αφού προηγουμένως και σταδιακά είχαν απολέσει όλες τις ανατριχιαστικές λεπτομέρειες. Αυτό συνέβη κατά τον Διαφωτισμό, τη στιγμή που ο ορθολογισμός εξοβέλισε το φανταστικό στοιχείο από τη ζωή και τη σκέψη των ανθρώπων. Σε οποιαδήποτε περίπτωση όμως τα παραμύθια κατάγονται από την ικανότητα του νου να σκέφτεται με αφηγηματικές δομές, ήτοι να μετατρέπει τις εμπειρίες του σε ιστορίες με αρχή, μέση και τέλος. Τα παραμύθια περιγράφουν αυτά που είναι πραγματικά σημαντικά, οπότε, υπό μίαν έννοια, τίποτα δεν θα μπορούσε να είναι πιο ρεαλιστικό⁵⁷.

2.3.2 ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΙΔΟΥΣ

Ο λαογράφος Βλαντίμυρ Προπ στο έργο του *Μορφολογία του παραμυθιού*, αναλύει τα ρωσικά παραδοσιακά παραμύθια και καταλήγει στη διατύπωση ενός καταλόγου τριάντα ενός σημείων, τα οποία περιγράφουν τα θεμελιώδη επεισόδια μιας αφήγησης, με τη χρονική σειρά που αυτά εμφανίζονται στο εκάστοτε παραμύθι. Ο Προπ ξεκινά με μια άρτια δομημένη υπόθεση, σύμφωνα με την οποία όλα τα παραμύθια διαθέτουν ένα κοινό χαρακτηριστικό: στοιχεία από ένα παραμύθι μπορούν απaráλλακτα να μεταφερθούν σε κάποιο άλλο. Όλα τα παραμύθια παρουσιάζουν μια παρόμοια δομή, η οποία αποτελείται από τριάντα ένα σημεία-λειτουργίες. Ο Προπ περιγράφει την κάθε λειτουργία ως μια πράξη ενός χαρακτήρα του παραμυθιού, με συγκεκριμένο σκοπό προς την προώθηση της πλοκής. Η αλυσίδα των γεγονότων της αφήγησης κατά τον Προπ λειτουργεί με βάση συγκεκριμένους κανόνες, εντούτοις κάθε ιστορία μπορεί να παρουσιάζει παρεκκλίσεις, είτε προσπερνώντας ορισμένα από τα τριάντα ένα σημεία-λειτουργίες, είτε επαναλαμβάνοντας ορισμένα από αυτά⁵⁸. Το έργο του Προπ, αν και εφαρμόζει μια αυστηρή δομική ανάλυση, εντούτοις έχει αναγνωριστεί ότι προσφέρει στον αναγνώστη μια αίσθηση της δομικής μορφής που εκφράζει ένα παραμύθι⁵⁹.

Ο Jack Zipes αναγνωρίζει πλέον δύο τύπους παραμυθιών: τον κλασσικό τύπο και τον σύγχρονο τύπο⁶⁰. Στον κλασσικό τύπο ανήκουν παραμύθια τα οποία ακολουθούν τις επιταγές μιας "φεουδαρχικής, πατριαρχικής κοινωνίας", όταν το παραμύθι ήταν ένα μέσο χειραγώγησης του ατόμου. Με το πέρασμα

⁵⁷ Maria s. Kardaun, "Jung and the Fairy Tale, Or Nosce Te Ipsum", *PSYART: A Hyperlink Journal for the Psychological Study of the Arts*, http://www.psyartjournal.com/article/show/kardaun-jung_and_the_fairy_tale_or_nosce_te_ipsu

⁵⁸ Vladimir Propp, *Morphology of the Folktale*, trans. by L. Scott, University of Texas Press, Austin 1968, p. 7-23

⁵⁹ Jack Zipes, *Happily Ever After: Fairy Tales, Children and the Culture Industry*, Routledge, New York 1997, p. 3
Εκ των υστέρων, έχει υποδειχτεί ότι, σε αυτόν τον κατάλογο, είναι δυνατό να αναχθεί οποιαδήποτε ιστορία οποιασδήποτε χρονικής περιόδου και οποιασδήποτε μορφής. Στα τριάντα ένα σημεία του καταλόγου του Προπ έχει αναχθεί με επιτυχία ακόμα και η πλοκή των μυθιστορημάτων του Ian Fleming με πρωταγωνιστή τον πράκτορα 007 James Bond (Gianni Rodari, *Γραμματική της φαντασίας. Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες*, Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ. 96)

⁶⁰ Jack Zipes, *Fairy Tales and the art of subversion. The classical genre for children and the process of civilization*, Routledge, New York 1982, p. 7, 171-172

του χρόνου, συγγραφείς των παραμυθιών, όπως οι Charles Dickens, John Ruskin, Oscar Wilde, άρχισαν να αμφισβητούν την απολυταρχία της εξουσίας. Μετά από αυτή τη μεταβατική περίοδο και μετά το 1945, στο σύγχρονο παραμύθι οι συγγραφείς χρησιμοποιούν το φανταστικό στοιχείο ως μεταφορά της ανεξαρτησίας και της ελευθερίας.

Η έννοια του φανταστικού και η χρήση του στα παραμύθια έχει απασχολήσει την Rosemary Jackson, η οποία περιγράφει πώς το φανταστικό διαφέρει από το μη πραγματικό. Κατ' ουσία προτείνει το φανταστικό ως κάτι ανάμεσα στο πραγματικό και το μη πραγματικό, και χρησιμοποιεί τον καθρέπτη ως μεταφορά, όπου εκατέρωθεν του καθρέπτη υπάρχει το αντικείμενο και το είδωλό του. Ό,τι υπάρχει ανάμεσα στο αντικείμενο και στο είδωλο μπορεί να θεωρηθεί ότι ανήκει στο φανταστικό, καθώς δεν είναι ούτε πραγματικό ούτε μη πραγματικό. Ταυτοχρόνως, τόσο το πραγματικό όσο και το μη πραγματικό είναι απαραίτητα ώστε να υπάρξει το φανταστικό, καθώς αυτό ορίζεται στην περιοχή μεταξύ του αντικειμένου και του ειδώλου του. Σε αυτή την ενδιάμεση κατάσταση, το φανταστικό πρέπει να οικοδομηθεί πρωτίστως σε σχέση με την πραγματικότητα και εν συνεχεία να αναπτυχθεί στην κατεύθυνση του τί είναι απίθανο να συμβεί⁶¹.

Το παραμύθι ως ένας καθρέπτης της πραγματικότητας εμφανίζεται στην σκέψη του Max Lüthi, ήτοι ως μια εικόνα του ανθρώπου η οποία τον περιγράφει να αντιμετωπίζει την ζωή και τον κόσμο, μια εικόνα ως επί το πλείστον με συνοχή⁶². Στα παραμύθια τα πάντα είναι δυνατά, όχι μόνο με την έννοια των θαυμάτων, αλλά και υπό την έννοια της ρεαλιστικής συνθήκης: οι ταπεινοί μπορεί να υψωθούν και οι δυνατοί μπορεί να καταποντιστούν. Τα παραμύθια απεικονίζουν τις διαδικασίες ανάπτυξης και ωρίμανσης, την ικανότητα του ανθρώπου να αλλάζει, να αναζητά, να ταξιδεύει, σε μια πορεία σταθερά ανοδική. Στην αναζήτησή του, αν και είναι μόνος, δεν είναι απομονωμένος, εξ ου και μπορεί να σχηματίσει διαφόρων ειδών σχέσεις μέσα στον κόσμο και να καθοδηγηθεί με ασφάλεια. Ο Lüthi υποστηρίζει σαφώς ότι η δύναμη των παραμυθιών βρίσκεται στις εικόνες που περιγράφουν ό,τι είναι πιο σημαντικό και καθοριστικό στην αφήγηση, χαρίζοντάς της συνοχή, ομορφιά και νόημα.

Ο καθρέπτης ως ο "μαγικός καθρέπτης της φαντασίας" επανέρχεται στο έργο του Steven Swann Jones, ο οποίος αναγνωρίζει την απαρχή των παραμυθιών από την προφορική παράδοση που ως φυσική μορφή ψυχαγωγίας έχει ρίζες στα βάθη των χρόνων, εκατοντάδες ίσως και χιλιάδες χρόνια πριν, και η οποία εμφανίζει παραλλαγές αλλά και συνέχεια⁶³. Τα παραμύθια αποτελούν μέρος της προφορικής κληρονομιάς, της αποθησαύρισης της γνώσης σε μια εποχή όπου δεν υπήρχαν εγκυκλοπαίδειες (ή το Internet), και, κατ' αναλογία με τα ομηρικά έπη, αποτελούν τον οδηγό των ανθρώπων ώστε να

⁶¹ Rosemary Jackson, *Fantasy: The Literature of Subversion*, Routledge, New York 1981, p. 23

⁶² Max Lüthi, *Once Upon A Time. On the Nature of Fairy Tales*, Indiana University Press, Bloomington Indianapolis 1977, p. 138-143

⁶³ Steven Swann Jones, *The Fairy Tale. The Magic Mirror of Imagination*, Routledge, London 2002, p. xi-xii

αντιμετωπίσουν την οποιαδήποτε περίπτωση στην καθημερινότητά τους. Ταυτοχρόνως, είναι μια μορφή ψυχαγωγίας, όπου εκφράζονται τα μύχια της ψυχής μας, τα όνειρα και οι φόβοι μας, αλλά και η ικανότητα να αυτοσαρκαζόμαστε⁶⁴.

Σχετικά με την αρχαία καταγωγή των παραμυθιών, ο Swann Jones συμφωνεί με διαφόρους μελετητές, μεταξύ των οποίων και ο προαναφερθείς Βλαντίμιρ Προπ⁶⁵. Ο πιο αρχαίος πυρήνας των παραμυθιών προέρχεται από τις τελετές μύησης των πρωτόγονων κοινωνιών. Ότι αφηγούνται τα παραμύθια - ή κρύβουν μεταμορφωμένο - κάποτε συνέβαινε πραγματικά: φτάνοντας σε μια ορισμένη ηλικία, τα παιδιά απομακρύνονταν από την οικογένειά τους και οδηγούνταν στο δάσος (όπως ο Χάνσελ και η Γκρέτελ), όπου οι μάγοι της φυλής, κρυμμένοι από μάσκες, τα υπέβαλλαν σε σκληρές και συχνά θανατηφόρες δοκιμασίες (όπως ένας δράκος ή ένας λύκος ή ένα υπερφυσικό όν). Τα παιδιά μπορούσαν να φέρουν πλέον όπλα (όπως τα μαγικά δώρα που άγνωστοι προσφέρουν σε όποιον κινδυνεύει), και εν τέλει επέστρεφαν στο σπίτι τους, συχνά με άλλο όνομα (όπως ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού γυρίζει παριστάνοντας τον ξένο), ώριμα να κάνουν την δική τους οικογένεια (όπως τελειώνουν τα περισσότερα παραμύθια). Κατά τον Προπ, όταν το πραγματικό τελετουργικό παρήκμασε, ήταν η εποχή που γεννήθηκε το παραμύθι, ώστε να επιβιώσει μόνο η αφήγηση.

2.3.3 ΑΛΛΗΓΟΡΙΑ

Το ενδιαφέρον στα παραμύθια είναι ότι ορισμένα στυλιστικά χαρακτηριστικά τους - χαρακτήρες, τόποι, αντικείμενα, περιγραφικές λεπτομέρειες - επανεμφανίζονται σε μια ποικιλία περιπτώσεων, δείχνοντας να αποκτούν δική τους υπόσταση και να λειτουργούν αυτόνομα, σαν μια ραχοκοκαλιά που συγκρατεί την αφήγηση⁶⁶. Και ο Swann Jones παρατηρεί ότι τα φανταστικά, μαγικά στοιχεία που απαντούν στην αφήγηση των παραμυθιών (πρέπει να) αντιμετωπίζονται ως κάτι το φυσιολογικό, καθώς τα παραμύθια κυριαρχούνται από το στοιχείο του φανταστικού, με το οποίο κατ' ανάγκην αλληλεπιδρούν οι χαρακτήρες. Η λειτουργία της φαντασίας, του σημαντικότερου μορφολογικού στοιχείου στα παραμύθια, συνδέεται με την χαρακτηριστική θεματική τους, ήτοι τις ανθρώπινες επιθυμίες και φόβους. Η ποιητική, αλληγορική και μεταφορική ισχύς της φαντασίας αναπαριστά τις βαθιά ανθρώπινες ανησυχίες, καθώς στην καρδιά του παραμυθιού βρίσκεται η απεικόνιση του κόσμου. Μέσα

⁶⁴ Ibid, p. 2-9

⁶⁵ Vladimir Propp, *Historical roots of the Fairy Tale*, trans. Ch. M. Coffey, Western Washington University, Bellingham Washington 1997

⁶⁶ Όπως θα δούμε στη συνέχεια, με αυτόν τον τρόπο λειτουργεί ο Φανταστικός χώρος στα παραμύθια (Κεφάλαιο 6)

σε αυτόν τον κόσμο, θα ξεκινήσει ο ήρωας την αναζήτησή του, την επίλυση του προβλήματος, η οποία θα του προσφέρει και την προσωπική του ολοκλήρωση⁶⁷.

Η αναζήτηση αναγνωρίζεται ως το κορυφαίο στοιχείο της αφήγησης των παραμυθιών και από τον Max Lüthi⁶⁸. Καθώς ο ήρωας πράττει, το περιβάλλον του παραμένει θολό: τόποι, χώροι και άνθρωποι αναφέρονται μόνο εάν εξαρτάται η πλοκή από αυτά⁶⁹. Στη διάρκεια της αναζήτησής του, ο ήρωας δεν στερείται βοήθειας, αντιθέτως σε αυτόν σπεύδουν πλάσματα απόκοσμα, προσφέροντάς του δώρα παράξενα, με συγκεκριμένη και περιορισμένη χρήση. Σε αυτό το πλαίσιο, εμφανίζεται ένα παράδοξο: το ίδιο παραμύθι μπορεί να συμπεριλάβει τόσο το ετερόκλητο σύνολο της ανθρώπινης γνώσης όσο και συγκεκριμένα στοιχεία της ανθρώπινης εμπειρίας. Τα επεισόδια που ανακαλούν ποικίλους και σκοτεινούς συσχετισμούς στο επίπεδο του μύθου, όπως αναφέρει ο Claude Lévi-Strauss⁷⁰, προωθούνται με τη συμβολή οντοτήτων συγκεκριμένων και γνώριμων στη καθημερινή πρακτική, όπως ένα δωμάτιο, μια σκάλα, μια καλύβα ή ένα κάστρο.

Εντούτοις, αυτός ο κόσμος των παραμυθιών, μας λέει ο Lüthi, βρίσκεται στον αντίποδα του ρεαλιστικού μας κόσμου. Όταν στον ρεαλιστικό κόσμο συναντούμε μια ανασφαλή, συγκεχυμένη, ασαφή και απειλητική πραγματικότητα, στον κόσμο των παραμυθιών αποκρυσταλλώνονται σαφείς χαρακτήρες και καθαροί άξονες - όχι σε άψυχη ακινησία, αλλά σε κινητικότητα που πάλλεται από ζωή. Το παραμύθι δεν παρουσιάζει κάτι το οποίο δεν υπάρχει στον ρεαλιστικό κόσμο, αντιθέτως βλέπει την πραγματικότητα με καθαρή ματιά. Δεν ανακαλεί έναν όμορφο κόσμο όπου μπορούμε να κρυφτούμε από τον ρεαλιστικό κόσμο, και να βυθιστούμε στη λήθη, αντιθέτως έχει βαθιά πίστη ότι ο κόσμος είναι ακριβώς όπως τον παρουσιάζει. Το παραμύθι μπορεί ταυτοχρόνως να μας δείξει τον κόσμο όπως είναι και όπως θα έπρεπε να είναι⁷¹. Αυτός ο πλούσιος κόσμος των αστεριών, των ορυκτών, των λουλουδιών, των ζώων, των ανθρώπων, των πνευμάτων, δεν έρχεται σε αντίθεση με τον ρεαλιστικό κόσμο, αντιθέτως του χαρίζει μια απεικόνιση, μια ποιητική έκφραση την οποία οφείλουμε να αναγνωρίζουμε σε κάθε αληθινά ποιητικό έργο τέχνης⁷².

Ο C. S. Lewis έχει περιγράψει το πώς επέλεξε τη συγγραφή στη μορφή του παραμυθιού γοητευμένος από τη συντομία του, την λιτότητα στις περιγραφές του, την ευέλικτη σχέση του με την παράδοση, και

⁶⁷ Steven Swann Jones, *op. cit.*, p. 11-15

⁶⁸ Max Lüthi, *The European Folktale. Form and Nature*, Indiana University Press, Bloomington Indianapolis 1986, p. 39-78

⁶⁹ Αυτός ο χώρος, ο οποίος αναφέρεται στα παραμύθια επειδή από αυτόν εξαρτάται η πλοκή, αναγνωρίζεται στην παρούσα διδακτορική έρευνα ως ο Φανταστικός χώρος.

⁷⁰ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 2.2.5

⁷¹ *Ibid*, p. 86-89

⁷² *Ibid*, p. 93

την απόλυτη απέχθειά του προς κάθε είδους ανάλυση⁷³. Το κάθε παραμύθι είναι αυτό το ίδιο η καλύτερη επεξήγησή του. Το νόημά του εμπεριέχεται πλήρως μέσα στην αφήγηση και στο νήμα της πλοκής του. Κάθε ιστορία είναι ένα κλειστό σύστημα, πλήρης και ικανή να περιγράψει τέλεια τον εαυτό της, ένα άπαξ φαινόμενο, σαν να ήταν ένα μοναδικό αντικείμενο που εμπεριέχει αποκλειστικά τον εαυτό του και ταυτοχρόνως εξαντλείται σε αυτόν, που δεν μπορεί να αντικατασταθεί από ο,τιδήποτε άλλο και που δε θα μπορούσε ποτέ να εκλείψει, ένα μοναδικό αντικείμενο όπως αυτό έχει οριστεί από τον Jean Baudrillard⁷⁴.

Τα παραμύθια, ανάμεσα στα πολλά επίπεδα ανάγνωσής τους, κρύβουν κάτι για τον καθένα μας. Όπως γράφει ο Walter Benjamin, όλοι οι μεγάλοι αφηγητές ιστοριών μοιάζει να κινούνται επάνω σε μια σκάλα που ξεκινά στα απύθμενα βάθη και χάνεται στις νεφέλες⁷⁵. Το παραμύθι είναι πάντοτε ο πρώτος δάσκαλος των παιδιών, όπως ήταν κάποτε ο πρώτος δάσκαλος της ανθρωπότητας, και η ζωή του παραμυθιού εκτίνεται πολύ πέρα από το τέλος του. Η συμβουλή που μεταφέρει το παραμύθι ήταν πάντοτε εύκαιρη και εύληπτη. Κατά τον Benjamin, τα παραμύθια μας διηγούνται τον τρόπο με τον οποίο η ανθρωπότητα αντιμετώπιζε τον εφιάλτη που ο ίδιος ο μύθος δημιούργησε. Το σημαντικότερο μάθημα που διδάσκουν τα παραμύθια είναι ότι ο άνθρωπος δεν πρέπει ποτέ να απογοητεύεται, δεν πρέπει ποτέ να παραδίνεται. Χρησιμοποιώντας κάθε μέσο, ο άνθρωπος πρέπει να απελευθερωθεί, όπως απελευθερώνει και η μαγεία της ίδιας της αφήγησης του παραμυθιού.

Η Joyce Thomas εντάσσει τα παραμύθια σε μια αχρονική, ατοπική και ωσει μυθική σφαίρα, όπως υποδεικνύει η ίδια η αοριστία της περιγραφής στο κείμενο. Εντούτοις, σε αυτό το περιβάλλον, ο χώρος, αν και ελάχιστα στοιχεία δίδονται για αυτόν, υπηρετεί κρίσιμες λειτουργίες, υπό την έννοια ότι η συμβολική του διάσταση παράγει την κατάλληλη ατμόσφαιρα και ευνοεί τη δράση. Μέσω του χώρου δηλώνεται η σχέση μεταξύ της εξέλιξης της ιστορίας και του μαγικού, μεταξύ του υπαρκτού κόσμου και του φανταστικού στοιχείου που τον μεταβάλλει. Επιπλέον, ο χώρος αποτελεί το πεδίο της απτής φυσικής παρουσίας και επικοινωνίας με το υπερφυσικό και το φανταστικό⁷⁶. Η Thomas καταγράφει, ως τους πλέον κοινούς χώρους οι οποίοι απαντούν στα παραμύθια, το δάσος ως το κατώφλι για το υπερφυσικό, το κάστρο ως την αποθέωση της ανθρώπινης κατασκευής και εξουσίας, τον πύργο ως ένα

⁷³ C. S. Lewis, "Sometimes Fairy Stories May Say Best What's to Be Said", *Of Other Worlds: Essays and Stories*, Harcourt, New York 1994, p. 36

⁷⁴ Jean Baudrillard & Jean Nouvel, *Τα μοναδικά αντικείμενα - Αρχιτεκτονική και Φιλοσοφία*, Εκδόσεις Futura, Αθήνα 2005, σελ. 131.

⁷⁵ Walter Benjamin, "The Storyteller", *Illuminations: Essays and Reflections*, ed. Hannah Arendt, Schocken Books, New York 1969, XVI

⁷⁶ Joyce Thomas, "Woods and Castle, Towers and Huts: Aspects of Setting in the Fairy Tale", *Children's Literature in Education*, 17.2, 1986, σελ. 127.

οικοδόμημα παράταιρο σε σχέση με το περιβάλλον του, και την καλύβα στο δάσος ως μοναχική αλλά έντονη παρουσία.

2.3.4 ΣΚΗΝΙΚΟ

Στην ελληνική βιβλιογραφία, οι Γεώργιος Παπαντωνάκης και Τριαντάφυλλος Κωτόπουλος πρώτοι επιχειρούν να αποκρυσταλλώσουν την έννοια του χώρου στα παραμύθια. Στο βιβλίο τους *Σκηνικό, χαρακτήρες, πλοκή* αναφέρονται στα τρία βασικά στοιχεία που συνθέτουν κάθε παραμύθι. Με τον όρο "σκηνικό" – μετάφραση των αγγλικών όρων "scenery" και "setting" – οι συγγραφείς ορίζουν τον χώρο και τον χρόνο εντός των οποίων κινούνται οι χαρακτήρες του παραμυθιού. Ο χώρος αντιμετωπίζεται ως "λογοτεχνική συνιστώσα", ως παράμετρος της δράσης αλλά και ως υφολογικός παράγων. Ο χώρος βοηθά τον συγγραφέα στη διαμόρφωση της προσωπογραφίας ενός χαρακτήρα και βελτιώνει την ανάπτυξή του, καθώς εξελίσσεται το κείμενο. Αποτελεί σημαντικό εργαλείο για τον συγγραφέα η τοποθέτηση και η δράση ενός χαρακτήρα στην πόλη, ή σε κάποιο ειδυλλιακό τοπίο, ή στο κοινωνικό τοπίο, δηλαδή εκεί όπου οι ιδέες και όχι τα χωρικά στοιχεία καθαυτά θα διαμορφώσουν τις ποιότητες του χώρου⁷⁷.

Για τους Παπαντωνάκη και Κωτόπουλο, χαρακτηριστικά για το ύφος του παραμυθιού είναι η κειμενική οριοθέτηση του χώρου – σε ποιο σημείο του κειμένου εμφανίζεται η περιγραφή του χώρου, το πώς αποκαλύπτεται, ποιοί είναι οι τύποι του χώρου και πώς αυτός μεταβάλλεται. Ο χώρος εντός του κειμένου μπορεί να αναγνωριστεί ως μια γεωγραφία όπου εκτυλίσσεται η πλοκή, ως ο ανταγωνιστής που συγκρούεται με κάποιον χαρακτήρα, ως ο θεματοφύλακας ενός πολιτισμού, ως ιστορικό πλαίσιο, ως σύμβολο, ως δείκτης της διάθεσης ή της συνείδησης ενός χαρακτήρα⁷⁸.

2.3.5 ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΣΥΜΠΛΗΡΩΜΑ

Το 1939, ο J. R. R. Tolkien, συγγραφέας και καθηγητής Φιλολογίας στο Πανεπιστήμιο της Οξφόρδης, γράφει το δοκίμιο *On fairy stories*, σε μια προσπάθεια να ορίσει το παραμύθι ως φιλολογικό είδος. Στο κείμενο αυτό γίνεται μια από τις πρώτες απόπειρες να δοθεί υπόσταση στον φανταστικό κόσμο που περιγράφουν τα παραμύθια και να μελετηθούν τα χαρακτηριστικά του. Για τον Tolkien, αυτός ο κόσμος, που είναι το απόλυτο δημιούργημα του συγγραφέα και στον οποίο προσκαλεί τον αναγνώστη του να βυθιστεί, αυτός ο κόσμος, πλήρης συνέπειας και λογικής, με τους δικούς του κανόνες που διαφέρουν

⁷⁷ Γεώργιος Παπαντωνάκης και Τριαντάφυλλος Κωτόπουλος, *Σκηνικό, Χαρακτήρες, Πλοκή: Διαβάζοντας ένα λογοτεχνικό κείμενο για παιδιά και νέους*, Εκδοτικός Όμιλος Ίων, Αθήνα 2011, σελ. 19-27

⁷⁸ Ibid, σελ. 38-67

από εκείνους του φυσικού μας κόσμου, είναι ένα "σπάνιο επίτευγμα της Τέχνης"⁷⁹. Τα παραμύθια είναι τα εργαλεία που θα επιτρέψουν στον αναγνώστη να ανακαλύψει εκ νέου τον δικό του κόσμο υπό το πρίσμα ενός διαφορετικού σύμπαντος. Τη διαδικασία αυτή ο Tolkien την ονομάζει "ανάκτηση" ("recovery"), και σύμφωνα με αυτή, ο αναγνώστης ανακτά την πρότερη καθαρή ματιά του, πριν φορτωθεί προκαταλήψεις και πριν απομυθοποιήσει τα πάντα στον κόσμο γύρω του⁸⁰.

Ο φανταστικός κόσμος των παραμυθιών κατά τον Tolkien είναι "μια επικίνδυνη γη, γεμάτη με παγίδες για τους απρόσεκτους και μπουντρούμια για τους υπερφίαλους"⁸¹. Στον κόσμο των παραμυθιών δεν συναντούμε μόνο "ξωτικά, νάνους, μάγους ή δράκους, αλλά και τις θάλασσες, τον ήλιο, το φεγγάρι, τον ουρανό, τη γη και όλα αυτά που βρίσκονται επάνω της, δέντρα και πουλιά, νερό και πέτρα, κρασί και ψωμί, και τους εαυτούς μας, τους μαγεμένους θνητούς ανθρώπους"⁸². Τα παραμύθια στηρίζονται στην ικανότητα του νου να διαμορφώνει νοητές εικόνες πραγμάτων τα οποία δεν είναι παρόντα, ικανότητα την οποία ονομάζουμε φαντασία⁸³.

Εντούτοις, η φαντασία δεν θολώνει τις απολύτως καθορισμένες έννοιες του ρεαλιστικού κόσμου, διότι στηρίζεται σε αυτές. Η φαντασία δεν καταστρέφει ούτε προσβάλλει τη λογική ή την επιστημονική αλήθεια. Αντιθέτως, η δημιουργική φαντασία θεμελιώνεται επάνω στην σκληρή και επίπονη αναγνώριση ότι ο κόσμος είναι φτιαγμένος με έναν συγκεκριμένο τρόπο, αποδεχόμενη αλλά όχι σκλαβωμένη από αυτήν ακριβώς την διαπίστωση⁸⁴. Εξ ου και η φαντασία δεν είναι μια εύκολη υπόθεση, καθώς δεν αρκεί το πλεονέκτημα με το οποίο ξεκινά, ήτοι το πλεονέκτημα του παράξενου που μας αιφνιδιάζει. Οποιοσδήποτε χειρίζεται την ανθρώπινη γλώσσα θα μπορούσε να πει "το μπλε πορτοκάλι", και αρκετοί από εμάς θα μπορούσαμε να φέρουμε την εικόνα του στο μυαλό μας, όμως αυτό δεν είναι αρκετό. Χρειάζεται να δημιουργηθεί ένας "Δευτερεύων Κόσμος" όπως τον αποκαλεί ο Tolkien, ο οποίος θα απαιτούσε να πιστέψουμε ότι εκεί υπάρχει πράγματι ένα μπλε πορτοκάλι. Η δημιουργία ενός τέτοιου κόσμου είναι κοπιαστική και απαιτεί οξεία σκέψη και ειδικές ικανότητες, γι' αυτό και λίγοι επιχειρούν αυτό το δύσκολο έργο. Πράγματι, στις λίγες περιπτώσεις κατά τις οποίες το εγχείρημα στέφεται με επιτυχία, βρισκόμαστε μπροστά σε ένα έργο Τέχνης, της αφηγηματικής τέχνης, η οποία μπορεί να αναδείξει τις αρετές της φαντασίας με τον καλύτερο τρόπο⁸⁵.

⁷⁹ J. R. R., Tolkien, "On fairy stories", *Essays presented to Charles Williams*, Oxford University Press, Oxford 1947, p. 16

⁸⁰ *Ibid*, p. 19

⁸¹ *Ibid*, p. 2

⁸² *Ibid*, p. 4

⁸³ *Ibid*, p. 15

⁸⁴ *Ibid*, p. 18-26

⁸⁵ *Ibid*, p. 16

Αυτός ο "Δευτερεύων Κόσμος" εξελίσσεται δίπλα στον "Πρωτεύοντα Κόσμο", τον κόσμο της φυσικής μας εμπειρίας. Για όσο χρόνο ο νους βρίσκεται εντός του "Δευτερεύοντος Κόσμου", η πραγματικότητα είναι εκεί και υπακούει στους νόμους εκείνου του κόσμου. Τη στιγμή κατά την οποία ο νους θα βγει από τον "Δευτερεύοντα Κόσμο", η εμπιστοσύνη αίρεται και η μαγεία καταργείται. Τότε ο νους βρίσκεται έξω, στον "Πρωτεύοντα Κόσμο", και κοιτά το μικρό δημιούργημα από την έξω πλευρά. Με τον τρόπο αυτό, μας λέει ο Tolkien, μια συλλογή από παραμύθια μπορεί να γίνει η σοφίτα ή η αποθήκη μας, όπου μπορούμε να παίξουμε μόνο για λίγο. Εκεί βρίσκουμε ένα ανομοιογενές περιεχόμενο, έναν σωρό που σχηματίστηκε με διαφόρους σκοπούς και σε διαφορετικούς χρόνους. Εάν ψάξουμε, εκεί μπορεί να βρούμε ένα μικρό διαμάντι, κάτι με διαχρονική αξία, "ένα ταλαιπωρημένο κομψοτέχνημα που δεν έχει στραπατσαριστεί πολύ, που μόνο κάποιος κουτός θα μπορούσε να είχε βάλει στα αζήτητα"⁸⁶.

Ο Tolkien καταλήγει ότι δεν είναι στο ελάχιστο τυχαία η χαρακτηριστική αποστροφή στο τέλος των παραμυθιών. "Και έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα/and they lived happily ever after" σημαίνει ότι ο φανταστικός κόσμος των παραμυθιών συνεχίζει να υπάρχει, ακόμα και όταν εμείς δεν είμαστε εκεί, ακόμα και όταν εμείς δεν τον παρατηρούμε. Είναι το ταιριαστό πλαίσιο εντός του οποίου τοποθετείται η αφήγηση του παραμυθιού, είναι η σύμβαση που χαρίζει την αίσθηση μιας ευρύτερης πραγματικότητας όπου ανήκει και ζει το παραμύθι⁸⁷.

2.4 ΚΡΙΤΗΡΙΑ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ

Όπως προαναφέρθηκε, ένα θεμελιώδες και απαραίτητο στοιχείο της αφήγησης τόσο για την υπόσταση της ίδιας της ιστορίας όσο και για την επίτευξη του ύφους ενός συγγραφέα δημιουργού είναι το σκηνικό εντός του οποίου αυτή θα εξελιχθεί. Εντούτοις, στην αναζήτηση του Φανταστικού χώρου των παραμυθιών, έπρεπε να βρεθεί ένα πρόσφορο έδαφος, ώστε να μελετηθεί αυτό το τόσο παράδοξο είδος χώρου. Ο Φανταστικός χώρος αναπτύσσεται στον κόσμο των παραμυθιών, ο οποίος δημιουργείται από το σύνολο των κειμένων⁸⁸, καθώς αυτά τα κείμενα επικοινωνούν μεταξύ τους και οικοδομούν ένα σύμπαν στους δρόμους του οποίου μπορούμε να φανταστούμε ότι κυκλοφορούν η Κοκκινোসκουφίτσα με τον Πήτερ Παν και ο Πινόκιο με το Λιοντάρι της Νάρνια.

⁸⁶ Ibid, p. 12

⁸⁷ Ibid, p. 27

⁸⁸ Κατά τον Umberto Eco, όλα τα κείμενα που έχουν γραφτεί, "είναι μεμονωμένοι κόσμοι που συνδέονται μέσω των αφηγήσεων σε ένα ενιαίο σύμπαν", ήτοι αποτελούν μέρος μιας συλλογικής δεξαμενής, σχηματίζοντας ένα παράλληλο σύμπαν, ένα ολόκληρο σύστημα πιθανών κόσμων (Umberto Eco, *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*, Chapter Eight "Lector in Fabula: Pragmatic Strategy in a Metanarrative Text", Paragraph B "The Text as Content Levels of Interpretation", Bloomington, Indiana University Press, Indiana 1984, p. 246). (Πρβλ. Κεφάλαιο 5)

Αυτό το πολυσυλλεκτικό σύμπαν υπάρχει στη συλλογική συνείδησή μας, εντούτοις η μελέτη του Φανταστικού χώρου απαιτεί την επιλογή των κατάλληλων εκείνων παραδειγματικών εφαρμογών, οι οποίες θα είναι ικανές να φανερώσουν τις ποιότητες, τα χαρακτηριστικά, τη δομή, καθώς και να συντελέσουν στη διατύπωση μιας θεωρίας που να μπορεί να περιγράψει τη λειτουργία του Φανταστικού χώρου. Από τα εκατομμύρια των παραμυθιών που υπάρχουν, αρχικά επελέγησαν εκείνα στην αφήγηση των οποίων ανιχνεύονται στοιχεία χώρου με σημαντική παρουσία. Το ζήτημα σχετικά με το κατά πόσο ορισμένες από αυτές τις ιστορίες ανήκουν πράγματι στο λογοτεχνικό είδος του παραμυθιού, έχει απασχολήσει τους μελετητές, εντούτοις δεν αποτελεί αντικείμενο της παρούσας διδακτορικής έρευνας. Όπως θα φανεί, σε όλες αυτές τις ιστορίες αναγνωρίζονται κοινά παραμυθικά στοιχεία, τα οποία αφενός σχετίζονται με τον χώρο και αφετέρου αξιολογούνται ως σημαντικά (ή μη) ενός φανταστικού σύμπαντος. Πρόκειται για ιστορίες κλασσικές, γνωστές σε ένα ευρύ φάσμα αναγνωστών, με αντοχή στον χρόνο. Αν και τα θέματά τους απαντούν και σε άλλες ιστορίες από ποικίλες περιοχές του πλανήτη, εντούτοις οι αφηγήσεις που θα αναφερθούν ανήκουν σε συγκεκριμένο γεωγραφικό τόπο και συγκεκριμένη πολιτιστική παράδοση - με την οποία είμαστε εξοικειωμένοι λόγω καταβολών - και μοιράζονται ακριβώς αυτό το λεξιλόγιο με τους κοινούς όρους και καταβολές.

Τα παραμύθια τα οποία αρχικά ξεχώρισαν, διακρίνονται σε δύο κατηγορίες. Αφενός υπάρχουν τα παραμύθια στην αφήγηση των οποίων εντάσσεται μικρός αριθμός μεμονωμένων χωρικών στοιχείων, παραδείγματος χάριν στο παραμύθι *Η Κοκκινোসκουφίτσα* αναγνωρίζουμε το Δάσος και την Καλύβα της γιαγιάς. Αφετέρου υπάρχουν τα παραμύθια τα οποία αφηγούνται την ύπαρξη ενός ολόκληρου φανταστικού σύμπαντος, παραδείγματος χάριν η τριλογία *Ο Αρχοντας των Δακτυλιδιών* περιγράφει το εναλλακτικό σύμπαν της Μέσης Γης. Όπως θα φανεί, σε αυτά τα παραμύθια τα οποία εν τέλει δεν επελέγησαν, τα χωρικά στοιχεία είτε εμφανίζονται στην αφήγηση με τρόπο αποσπασματικό και χωρίς συνέχεια, είτε, ακόμα και αν διαθέτουν έντονα φανταστικά στοιχεία, παραμένουν συναφή ως προς τον ρεαλιστικό κόσμο, και εν πάση περιπτώσει, εμφανίζονται ως ένας χώρος ο οποίος παραμένει στο παρασκήνιο, χωρίς κάποια σημαντική συμμετοχή στη δράση.

2.4.1 ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΜΕ ΜΕΜΟΝΩΜΕΝΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

<i>Η Κοκκινোসκουφίτσα</i>	(<i>Le Petit Chaperon Rouge</i> - Charles Perrault, 1697)
<i>Ο Τζακ και η Φασολιά</i>	(<i>The History of Jack and the Bean-Stalk</i> - Benjamin Tabart, 1807)
<i>Η Χιονάτη</i>	(<i>Sneewittchen</i> - Αδερφοί Grimm, 1812)
<i>Ο Λύκος και τα Επτά Κατσικάκια</i>	(<i>Der Wolf und die sieben jungen Geisslein</i> - Αδερφοί Grimm, 1812)
<i>Το Χρυσό Δοχείο</i>	(<i>Der goldne Torf</i> - E. T. A. Hoffmann, 1814)
<i>Η Πριγκίπισσα και το Μπιζέλι</i>	(<i>Prinsessen paa Aerten</i> - Hans Christian Andersen, 1835)

<i>Τα Τρία Γουρουνάκια</i>	<i>(The Three Little Pigs - James Haliwell-Philipps, 1840)</i>
<i>Μια Χριστουγεννιάτικη Ιστορία</i>	<i>(A Christmas Carol - Charles Dickens, 1843)</i>
<i>Ο Εγωιστής Γίγαντας</i>	<i>(The Selfish Giant - Oscar Wilde, 1888)</i>
<i>Ο Ευτυχισμένος Πρίγκηπας</i>	<i>(The Happy Prince - Oscar Wilde, 1888)</i>
<i>Πήτερ Ράμπιτ</i>	<i>(The Tale of Peter Rabbit - Beatrix Potter, 1902)</i>
<i>Ο Άνεμος στις Ιτιές</i>	<i>(The Wind in the Willows - Kenneth Grahame, 1908)</i>
<i>Γουίνυ το Αρκουδάκι</i>	<i>(Winnie-the-Pooh - Alan Alexander Milne, 1926)</i>
<i>Ένας Γάτος με Καπέλο</i>	<i>(The Cat in the Hat - Dr Seuss, 1957)</i>
<i>Ο Τσάρλι και το Εργοστάσιο Σοκολάτας</i>	<i>(Charlie and the Chocolate Factory - Roald Dahl, 1964)</i>

Οι προαναφερθείσες ιστορίες έχουν όλες ένα κοινό γνώρισμα: σε κάποια στιγμή της αφήγησής τους εμφανίζεται με εμφανικό τρόπο ο χώρος και καθορίζει τις συνθήκες υπό τις οποίες θα εξελιχθεί η ιστορία⁸⁹. Συνήθως πρόκειται για ένα ή δύο μεμονωμένα χωρικά στοιχεία, τα οποία, αφού επιτελέσουν τον ρόλο τους, δεν επανεμφανίζονται στη συνέχεια της διήγησης. Στην *Κοκκινοσκουφίτσα*, το δάσος είναι σημαντικό, καθώς εκεί συντελείται η συνάντηση με τον λύκο, ομοίως και η καλύβα της γιαγιάς, καθώς εκεί εξελίσσεται το δεύτερο μέρος του παραμυθιού, και δη το κρεββάτι της γιαγιάς το οποίο μετατρέπεται σε ορμητήριο του λύκου. Στο δάσος βρίσκει καταφύγιο η *Χιονάτη*, όπου την έχει οδηγήσει η χρήση του καθρέπτη από την μητριά, και όπου η Χιονάτη αργότερα θα καταλήξει σε ένα γυάλινο φέρετρο. Το δε κρεββάτι είναι κομβικό στην εξέλιξη και της αφήγησης του παραμυθιού *Η Πριγκήπισσα και το Μπιζέλι*, καθώς η ύπαρξη του μπιζελιού εκεί θα αποκαλύψει την βασιλική ταυτότητα της άγνωστης Πριγκήπισσας.

Στο δάσος των 100 Στρεμμάτων εξελίσσεται και η αφήγηση του παραμυθιού *Γουίνυ το Αρκουδάκι*, όπου τα παιδικά παιχνίδια του Κρίστοφερ Ρόμπιν, ένα αρκουδάκι, ένα γουρουνάκι, ένα γαϊδουράκι, ένας τίγρης και ένα καγκουρό με το παιδάκι της ζουν στις ξεχωριστές καλύβες τους και ανταλλάσσουν τακτικά επισκέψεις. Το παραμύθι *Ο Άνεμος στις Ιτιές* αντιστοίχως κινείται μεταξύ της Έπαυλης του Βάτραχου και των Κατοικιών του Τυφλοπόντικα, του Αρουραίου και του Ασβού, στην κοιλάδα δίπλα στον ποταμό Τάμεση. Ολόκληρο το παραμύθι *Πήτερ Ράμπιτ* εξελίσσεται στον λαχανόκηπο του γειτονικού σπιτιού, όπου μπαίνει ο μικρός κούνελος Πήτερ, παρά την απαγόρευση της μητέρας του, και

⁸⁹ Θα έλεγε κανείς ότι στο παραμύθι *Ο Αυλητής του Χάμελιν* (*Rattenfänger von Hameln* - Αδερφοί Grimm, 1816), όπου ο Αυλητής με την περίεργη φορεσιά παρασύρει μακριά από την πόλη αρχικά τα ποντίκια και εν συνεχεία τα παιδιά, υπάρχει η αίσθηση ότι ο χώρος πασχίζει να εμπλακεί και να κρατήσει τα παιδιά μέσα στην πόλη, ηττώμενος στο τέλος της ιστορίας.

εν συνεχεία πασχίζει να βρει τον τρόπο να φύγει. Στον κήπο του *Εγωιστή Γίγαντα* εξελίσσεται και το μεγαλύτερο μέρος του παραμυθιού, έναν απρόσιτο κήπο που περιορίζεται από τον υψηλό τοίχο.

Το σπίτι είναι το σημείο από όπου μπορεί να εκκινεί και να επιστρέφει μια αφήγηση. Το μεγαλύτερο μέρος του παραμυθιού *Ο Λύκος και τα Επτά Κατσικάκια* εκτυλίσσεται μπροστά από την πόρτα του σπιτιού, όπου τα Κατσικάκια, κλειδωμένα μέσα στο σπίτι, σκέπτονται εάν θα ανοίξουν ή όχι στον Λύκο. Στο παραμύθι *Τα Τρία Γουρουνάκια*, τα σπίτια απειλούνται κάθε φορά από τον κακό λύκο, οπότε πρέπει, προοδευτικά και με το πέρασμα τριών αφηγηματικών κύκλων, να βελτιώνονται ως προς την αντοχή τους. Από το σπίτι του Εμπενίζερ Σκρουτζ ξεκινούν και καταλήγουν όλα, καθώς εκεί ο Σκρουτζ δέχεται τις επισκέψεις των φαντασμάτων που προσπαθούν να του δείξουν την αλήθεια. Μια μέρα, κατά την οποία η μητέρα λείπει από το σπίτι, αφηγείται το παραμύθι *Ένας Γάτος με Καπέλο*, όταν τα παιδιά αφήνουν τον Γάτο να μπει μέσα, δημιουργώντας χάος. Το παραμύθι *Το Χρυσό Δοχείο* περιγράφει τις αντιθέσεις σε συναισθήματα και καταστάσεις, που αναπτύσσονται εντός και εκτός της κατοικίας του Αρχιερατοφύλακα Λιντχόρστ, όταν ο νεαρός Ανσέλμους συνεχώς παλινδρομεί ανάμεσα σε δύο γυναίκες και σε δύο ζωές.

Σπίτι για τον *Ευτυχημένο Πρίγκηπα* είναι η πλατεία, όπου στέκεται το άγαλμά του και όπου ο ίδιος μπορεί να παρατηρήσει τη ζωή και να συμμετάσχει σε αυτή, τώρα ως άγαλμα πολύ περισσότερο από την εποχή που ήταν ζωντανός. Σπίτι για τον Γουίλι Γουόνκα είναι το Εργοστάσιο Σοκολάτας, όπου προσκαλεί πέντε παιδιά για να τους παρουσιάσει τις εφευρέσεις του και να επιλέξει ανάμεσά τους τον κληρονόμο του, στο παραμύθι *Ο Τσάρλι και το Εργοστάσιο Σοκολάτας*. Μακριά από το σπίτι παίρνει τον Τζακ μια φασολιά, η οποία τον ταξιδεύει ψηλά, επάνω από τα σύννεφα, βοηθώντας τον να πραγματοποιήσει το πέρασμα σε έναν διαφορετικό κόσμο. Μέσω της ίδιας φασολιάς ο Τζακ θα επιστρέψει στο σπίτι του με πλούτη, τη μαγική ζωντανή άρπα και την χήνα που γεννά χρυσά αυγά.

Σε όλες αυτές τις περιπτώσεις ο χώρος αν και αποτελεί το σκηνικό της αφήγησης, εντούτοις δεν ορίζει με μονοσήμαντο τρόπο είτε το περιβάλλον είτε την εξέλιξη της. Το δάσος ή το σπίτι ή η καλύβα είτε δεν έχουν ιδιαίτερα χαρακτηριστικά είτε, ακόμα και αν περιγράφονται, τα χαρακτηριστικά τους δεν σχετίζονται με την εξέλιξη της ιστορίας. Θα μπορούσε να είναι ένα οποιοδήποτε δάσος ή μια οποιαδήποτε καλύβα, και το παραμύθι δεν θα άλλαζε στο παραμικρό. Ο καθρέπτης ή η φασολιά είναι απλώς στοιχεία παραμυθικά, που δημιουργούν μια ατμόσφαιρα, εντούτοις δεν επιτελούν ιδιαίτερο σκοπό. Η μητριά της Χιονάτης δεν μαθαίνει τίποτα περισσότερο από τον καθρέπτη, από ό,τι θα μάθαινε από έναν οποιονδήποτε αγγελιοφόρο. Η φασολιά χρησιμοποιείται από τον Τζακ όπως και ένα οποιοδήποτε άλλο πέρασμα. Ο χώρος δεν έχει καμία μεταφορική σημασία, δεν είναι κάτι άλλο μέσα στην αφήγηση, δεν επιτελεί κανένα άλλο έργο εκτός από την κυριολεκτική περιγραφή του σκηνικού εντός του οποίου κυκλοφορούν οι χαρακτήρες.

2.4.2 ΠΑΡΑΜΥΘΙΚΑ ΣΥΜΠΑΝΤΑ

<i>Τα Ταξίδια του Γκιούλιβερ</i>	<i>(Gulliver's Travels - Jonathan Swift, 1726)</i>
<i>Ο Μαγικός Αυλός</i>	<i>(Die Zauberflöte - Emanuel Schikaneder, 1791)</i>
<i>Ο Καρνοθραύστης</i>	<i>(Nussknacker und Mausekönig - E. T. A. Hoffmann, 1816)</i>
<i>Ο Μάγος του Οζ</i>	<i>(The Wonderful Wizard of Oz - Lyman Frank Baum, 1900)</i>
<i>Πήτερ Παν</i>	<i>(Peter and Wendy - James Matthew Barrie, 1911)</i>
<i>Το Χρονικό της Νάρνια</i>	<i>(The Chronicles of Narnia - Clive Staples Lewis, 1950-1956)</i>
<i>Ο Άρχοντας των Δακτυλιδιών</i>	<i>(The Lord of the Rings - John Ronald Reuel Tolkien, 1954-1955)</i>

Στις προαναφερθείσες ιστορίες το κοινό γνώρισμα εντοπίζεται στο γεγονός ότι η εξέλιξη της αφήγησης διαδραματίζεται, εξ ολοκλήρου ή στο σημαντικά μεγαλύτερο μέρος της, σε κάποιο εναλλακτικό, φανταστικό σύμπαν. Ορισμένες ιστορίες ξεκινούν με τον γνωστό μας ρεαλιστικό κόσμο και γρήγορα συνεχίζουν σε κάποιο άγνωστο σύμπαν, ενώ άλλες αφηγήσεις τοποθετούνται εξ αρχής σε κάποιον άγνωστο τόπο, ο οποίος θυμίζει (ή και όχι) τη γνωστή μας πραγματικότητα. *Τα Ταξίδια του Γκιούλιβερ* περιγράφουν τα ναυάγια και τις περιπέτειες του καπετάνιου Γκιούλιβερ στον Ειρηνικό Ωκεανό, περιοχή ακόμα αχαρτογράφητη την εποχή της συγγραφής της ιστορίας. Στη διάρκεια της αφήγησης, ο Γκιούλιβερ συναντά ανθρώπους μικροσκοπικούς, γίγαντες, ένα ιπτάμενο νησί, φαντάσματα αρχαίων και σύγχρονων προσωπικοτήτων, ανθρώπους αθάνατους αλλά όχι αγέραστους, καθώς και τον τόπο των ομιλούντων, σοφών αλόγων.

Ο Καρνοθραύστης ξεκινά μια παραμονή Χριστουγέννων στο σπίτι της μικρής Μαρίας Σταλμπάουμ, εν τέλει όμως μεταφέρεται αρχικά στο βασίλειο των ποντικών και εν συνεχεία στο βασίλειο των παιχνιδιών, όπου η Μαρία στέφεται βασίλισσα δίπλα στον βασιλιά Καρνοθραύστη. Ο *Πήτερ Παν* συνηθίζει να πετά έξω από το ανοικτό παράθυρο της Γουέντυ και να ακούει τη μητέρα της να διηγείται ιστορίες στα παιδιά της. Ένα βράδυ ο Πήτερ χάνει τη σκιά του μέσα στο δωμάτιο της Γουέντυ και όταν εκείνη τον βοηθά να τη βρει, ο Πήτερ παίρνει εκείνη και τα αδέρφια της στη Χώρα του Ποτέ, όπου ζουν όλα τα παιδιά τα οποία, όπως και εκείνος, έχουν χαθεί στους κήπους του Κένσινγκτον. Η Χώρα του Ποτέ είναι ένα μικρό νησί και ο τρόπος να φτάσει κάποιος εκεί είναι να πετάξει, παίρνοντας τον "δεύτερο δρόμο δεξιά, και ύστερα ευθεία έως το πρωί". Εκεί, εκτός από τα Χαμένα Παιδιά, ζουν Ινδιάνοι, πειρατές και ένας κροκόδειλος που έχει καταπιεί ένα ρολόι. Ο χρόνος στη Χώρα του Ποτέ λειτουργεί με περίεργο τρόπο, είναι λοιπόν ασφαλέστερο να συμβουλευτεί κανείς το ρολόι στην κοιλιά του κροκόδειλου.

Η μικρή Ντόροθυ, μαζί με το σκυλάκι της Τότο, παγιδεύεται στον κυκλώνα ο οποίος την μεταφέρει, μαζί με το σπίτι τους, στη μαγική Χώρα του Οζ. Το σπίτι πέφτει επάνω στην Κακή Μάγισσα της Ανατολής και τη σκοτώνει, θέτοντας με τον τρόπο αυτό σε κίνηση τα γεγονότα της αφήγησης. Η Ντόροθυ θα

ακολουθήσει το Μονοπάτι με τα κίτρινα τούβλα, με σκοπό να φτάσει στην Σμαραγδένια Πολιτεία και να συναντήσει τον *Μάγο του Οζ*, σε μια προσπάθεια να επιστρέψει στην πατρίδα της, το Κάνσας. Στη διαδρομή θα συναντήσει την Κακή Μάγισσα της Δύσης, τις Καλές Μάγισσες του Βορρά και του Νότου, ιπτάμενες μαϊμούδες, και θα γίνει καλή φίλη με το Αχυρένιο Σκιάχτρο που θέλει να αποκτήσει μυαλό, τον Σιδερένιο Άνθρωπο που θέλει να αποκτήσει καρδιά, και το Δειλό Λιοντάρι που θέλει να αποκτήσει θάρρος. Ο Μάγος του Οζ αποδεικνύεται ένας γέρος τσαρλατάνος, οπότε ο καθένας πρέπει να βρει αυτό που αναζητά στηριζόμενος αποκλειστικά στις δυνάμεις του. Εν τέλει, οι τρεις φίλοι αποκτούν ό,τι ζητούν, και η Ντόροθυ επιστρέφει στο Κάνσας, χτυπώντας τρεις φορές τα τακούνια της.

Το Χρονικό της Νάρνια περιγράφει τις περιπέτειες μιας ομάδας παιδιών, τα οποία καλεί με μαγικό τρόπο το λιοντάρι Άσλαν από τον ρεαλιστικό κόσμο στον κόσμο της Νάρνια, ώστε να την προστατέψουν από το κακό. Τα παιδιά που ταξιδεύουν εκεί ανακαλύπτουν ότι ο χρόνος κυλά πολύ πιο αργά από ό,τι στον ρεαλιστικό κόσμο. Η ιστορία ξεκινά από μια ξεχασμένη ντουλάπα σε κάποια εξοχική κατοικία στην Αγγλία, μέσω της οποίας τέσσερα αδέρφια περνούν στον κόσμο της Νάρνια, και τελειώνει όταν ο κόσμος της Νάρνια καταστρέφεται, ούτως ώστε το λιοντάρι Άσλαν να οδηγήσει τους δίκαιους παραπέρα. Στη Νάρνια τα παιδιά συναντούν ζώα που μιλούν και μυθικά πλάσματα, δάση, βουνά, πεδιάδες και ωκεανούς, ενώ ο κόσμος της Νάρνια περιγράφεται ως επίπεδος, με το όριό του να βρίσκεται προς την ανατολή, όπου ο ουρανός συναντά τη θάλασσα.

Εάν σε όλες τις προαναφερθείσες αφηγήσεις περιγράφονται ταξίδια μεταξύ του ρεαλιστικού κόσμου και ενός φανταστικού, υπάρχουν και ιστορίες όπου το φανταστικό σύμπαν υπάρχει ανεξαρτήτως και χωρίς κάποιο συσχετισμό με τον ρεαλιστικό κόσμο μας. Τα παραμυθικά στοιχεία της όπερας *Ο Μαγικός Αυλός* αναφέρουν την ύπαρξη ενός μακρινού σύμπαντος όπου βασιλεύει ο αρχιερέας Ζαράστρο, και τον οποίο απειλεί η Βασίλισσα της Νύχτας. Ο πρίγκηπας Ταμίνο και ο απρόθυμος ακόλουθός του Παπαγκένο εξερευνούν αυτόν τον παράξενο κόσμο, και εν τέλει βρίσκουν και οι δύο το ταίρι τους, ο Ταμίνο έχοντας επιτύχει την επιφοίτηση, και ο Παπαγκένο έχοντας αποτύχει παταγωδώς. Σε αυτό το σύμπαν, υπάρχουν άγρια ζώα που ημερεύουν με το άκουσμα του αυλού, άγριοι φρουροί που χορεύουν ακούσια στο άκουσμα μιας μελωδίας από καμπανάκια, δοκιμασίες με φωτιά και νερό, αυστηροί ιερείς και άνθρωποι που απλώς χαίρονται με τη ζωή.

Η τριλογία *Ο Άρχοντας των Δακτυλιδιών* επικεντρώνεται στο φανταστικό σύμπαν της Μέσης Γης, μιας από τις ηπείρους της Γης σε ένα φανταστικό, μακρινό παρελθόν. Η Μέση Γη έχει παραλληλιστεί με την Ευρώπη, ενώ μια σημαντική περιοχή της, το Σάιρ, περιγράφεται με τέτοιο τρόπο ώστε να θυμίζει την Αγγλία. Στο φιλήσυχο Σάιρ ξεκινά η αφήγηση, όμως τα γεγονότα έχουν τεθεί σε κίνηση χιλιάδες χρόνια πριν, με τη σφυρηλάτηση των Δακτυλιδιών της Εξουσίας και του Ενός Δακτυλιδιού που θα ήλεγχε τα υπόλοιπα. Αυτό το Δακτυλίδι καταλήγει στα χέρια ενός ταπεινού χόμπιτ, μέλος ενός είδους που μοιάζει με άνθρωπο. Η Συντροφιά άλλων οκτώ τελείως διαφορετικών μεταξύ τους προσώπων, ήτοι ανθρώπων,

ξωτικών, χόμπιτ, μάγων και νάνων, που συγκεντρώνονται γύρω από τον Κουβαλητή του Δακτυλιδιού είναι μια αλληγορία των πλασμάτων που συνυπήρχαν εκείνη την εποχή στη Μέση Γη και στοχεύει να οδηγήσει το Δακτυλίδι στο βασίλειο της Μόρντορ όπου κατασκευάστηκε, ώστε τώρα να καταστραφεί. Οι περιπέτειες οδηγούν τη Συντροφιά σε δάση, βουνά, ποτάμια, ορυχεία, κάστρα, πολιτείες, και εν τέλει στο ηφαίστειο του βουνού που ονομάζεται Όλεθρος, όπου το Δακτυλίδι καταστρέφεται μέσα στη λάβα. Όσοι έχουν επιζήσει από τη Συντροφιά επιστρέφουν στις ζωές τους, εκτός από τον Φρόντο, το χόμπιτ Κουβαλητή του Δακτυλιδιού. Οι πληγές στο σώμα και την ψυχή τον οδηγούν να σαλπάρει από το Γκρίζο Λιμάνι προς τη Δύση, όπου πέρα από τη θάλασσα βρίσκεται η Γη των Αθανάτων, ώστε εκεί να βρει τη γαλήνη.

Οι ιστορίες που προαναφέρθηκαν, χρησιμοποιούν παραμυθικά στοιχεία, ούτως ώστε να περιγράψουν έναν φανταστικό κόσμο, εντός του οποίου καλούν τον αναγνώστη. Ως εκ τούτου, είναι απαραίτητο η αφήγηση να υψώσει μπροστά στα μάτια του αναγνώστη ένα σύμπαν, αν όχι πιστευτό, τουλάχιστον εφάμιλλο της ποικιλομορφίας και του απρόβλεπτου που διαθέτει ο ρεαλιστικός μας κόσμος. Σε αυτές τις ιστορίες ένας φανταστικός κόσμος μοιάζει με μια μακρινή, αχαρτογράφητη ξένη χώρα, η οποία θα μπορούσε πράγματι να υπάρχει κάπου, σε κάποιο σημείο όπου έχει βρεθεί μόνο ο συγγραφέας. Εκτός από τα προφανή παραμυθικά του στοιχεία - ασυνήθιστοι κάτοικοι, ονομασίες, συμπεριφορά του χρόνου - ο εκάστοτε φανταστικός κόσμος θυμίζει σε σημαντικό βαθμό τον δικό μας, ρεαλιστικό κόσμο, και τις συνθήκες υπό τις οποίες ζούμε όλοι μας. Αυτό ακριβώς το στοιχείο της ταυτόχρονης ομοιότητας και αλλότητας αίσθησης, το γεγονός ότι διαβάζουμε για έναν κόσμο τόσο μαγικό που όμως κάτι μας θυμίζει, είναι το εργαλείο που χρησιμοποιούν αυτές οι αφηγήσεις ώστε να εξάψουν τη φαντασία μας αλλά και να κρατήσουν την προσοχή μας.

2.5 ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ ΠΟΥ ΕΠΕΛΕΓΗΣΑΝ

Καθίσταται λοιπόν σαφές ότι, αναζητώντας τον Φανταστικό χώρο, το προσφορότερο πεδίο έρευνας θα ήταν παραμύθια όπου ο χώρος δεν εμφανίζεται ως σκηνικό, ως ένα ουδέτερο περιβάλλον στο οποίο θα εξελιχθεί η δράση, ούτε ως αλληγορία μιας γνωστής πραγματικότητας, με εμφανείς πάντοτε τον σκοπό και τους περιορισμούς μιας κυριολεκτικής γλώσσας. Όπως θα φανεί εν συνεχεία, το κλειδί για την αποκωδικοποίηση της ύπαρξης του Φανταστικού χώρου είναι η μεταφορική έκφραση, και προς αυτή την κατεύθυνση είναι απαραίτητη η αναζήτηση ιστοριών όπου η χρήση των χωρικών στοιχείων δεν θα είναι μεμονωμένη - ένα ή δύο χωρικά στοιχεία - ούτε περιορισμένη - στην κυριολεκτική έκφραση. Στα παραμύθια τα οποία εν τέλει επελέγησαν και θα παρουσιαστούν αμέσως, αναγνωρίζεται τόσο η ύπαρξη πολλαπλών και ποικίλων χωρικών στοιχείων όσο και ο ρόλος τους εντός της αφήγησης πέραν της κυριολεκτικής γλώσσας. Έτι περαιτέρω, στα επιλεγμένα παραμύθια βρίσκουμε χωρικά στοιχεία τα

οποία, σε αντιδιαστολή με άλλα παραμύθια, χρησιμεύουν στην προώθηση της πλοκής και καθιστούν την αφήγηση μοναδική. Επί αυτών των δεδομένων, είναι δυνατή η στοιχειοθέτηση του Φανταστικού χώρου, ή έστω ορισμένων εκ των χαρακτηριστικών του, καθώς και η ένταξη των στοιχείων σε ένα σύστημα κωδικοποίησης της συμπεριφοράς του.

Στο σημείο αυτό θα πρέπει να διευκρινιστεί ότι τα παραμύθια που ακολουθούν, επελέγησαν με τα κριτήρια τα οποία προαναφέρθηκαν, χωρίς να αναζητηθούν ιστορίες είτε από συγκεκριμένες χρονικές περιόδους είτε με μια συνεχή χρονική ακολουθία. Ο Φανταστικός χώρος δεν σχετίζεται με άμεσο τρόπο με την χρονική περίοδο κατά την οποία γράφτηκε κάποιο παραμύθι, ούτε μπορεί να αναγνωριστεί ως ένα φαινόμενο το οποίο εμφανίζεται τακτικά ή με συγκεκριμένη επαναληψιμότητα.

Τα παραμύθια, τα οποία εν τέλει επελέγησαν ως παραδειγματικές εφαρμογές για την παρούσα διδακτορική έρευνα, είναι:

- *Η Ωραία Κοιμωμένη / La belle au bois dormant*
Charles Perrault, 1697
- *Χάνσελ και Γκρέτελ / Hänsel und Gretel*
Αδερφοί Grimm, 1812
- *Η Βασίλισσα του Χιονιού / Snedronningen*
Hans Christian Andersen, 1844
- *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων / Alice's Adventures in Wonderland*
Lewis Carroll, 1865
- *Πέρα από τον Καθρέπτη / Through the Looking Glass And What Alice Found There*
Lewis Carroll, 1871
- *Ο Ανιψιός του Μάγου / The Magician's Nephew*
C. S. Lewis, 1955
- Συλλογή των επτά βιβλίων με θέμα τον Harry Potter, ήτοι
Η Φιλοσοφική Λίθος / The Philosopher's Stone
Η Κάμαρα των Μυστικών / The Chamber of Secrets
Ο Φυλακισμένος του Αζκαμπάν / The Prisoner of Azkaban
Το Κύπελλο της Φωτιάς / The Goblet of Fire
Το Τάγμα του Φοίνικα / The Order of the Phoenix
Ο Ημίαιμος Πρίγκηπας / The Half-Blood
Οι Κλήροι του Θανάτου / The Deathly Hallows
J. K. Rowling, 1997-2007

Τα επτά βιβλία της J. K. Rowling αντιμετωπίζονται ως ένα ενιαίο, σύγχρονο παραμύθι, καθώς σε όλα περιγράφεται το ίδιο σύμπαν, με τα ίδια χωρικά στοιχεία.

Πρόκειται για κείμενα παραμυθιών ή παιδικών ιστοριών με παραμυθικά στοιχεία, τα οποία ανήκουν στην δυτικοευρωπαϊκή παράδοση, κείμενα κλασσικά ή πολυδιαβασμένα. Επιπλέον, πρόκειται για παραμύθια όπου, όπως θα δούμε, ο χώρος συμμετέχει ενεργά ως παράγων εξέλιξης της αφήγησης, καθορίζοντας την ατμόσφαιρα η οποία επικρατεί σε κάθε παραμύθι.

2.5.1 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ / LA BELLE AU BOIS DORMANT

2.5.1.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Ο Βασιλιάς και η Βασίλισσα, μετά από πολύ κόπο, φέρνουν στον κόσμο ένα κοριτσάκι. Στη βάπτιση, καλούνται όλες οι Νεράιδες της επικράτειας, ώστε να της κάνουν όλες από ένα δώρο. Ξαφνικά όμως εμφανίζεται μια επιπλέον γηραιά Νεράιδα, που κανείς δεν ήξερε ότι ζει ακόμα. Την ώρα των δώρων, η θυμωμένη γηραιά Νεράιδα καταριέται το κοριτσάκι να τρυπήσει το δάκτυλό της με βελόνα και να πεθάνει, και αναχωρεί. Η τελευταία Νεράιδα, που έχει κρυφτεί και δεν έχει δώσει ακόμα το δώρο της, δηλώνει ότι η Πριγκίπισσα δεν θα πεθάνει αλλά θα κοιμηθεί για εκατό χρόνια, μέχρι να την ξυπνήσει ένας Πρίγκηπας.

Πράγματι, μερικά χρόνια αργότερα, η Πριγκίπισσα τρυπά το δάκτυλό της, με μια βελόνα που είχε ξεχαστεί σε κάποιο πύργο του Παλατιού. Η Πριγκίπισσα πέφτει σε λήθαργο, το ίδιο και όλοι στο Παλάτι, εκτός από τον Βασιλιά και τη Βασίλισσα, οι οποίοι αποχωρούν για πάντα. Το Παλάτι περιτριγυρίζουν πυκνά κλαδιά και αγκάθια.

Εκατό χρόνια αργότερα, ένας Πρίγκηπας που περνά από την περιοχή για κυνήγι, διασχίζει τη βλάστηση, που παραμερίζει στο πέρασμά του, και μπαίνει στο Παλάτι όπου βρίσκει όλους να κοιμούνται. Η Πριγκίπισσα ξυπνά, το ίδιο και το Παλάτι. Παντρεύεται με τον Πρίγκηπα, και με τον καιρό αποκτούν παιδιά. Ο Πρίγκηπας κληρονομεί το βασίλειο, όταν πεθαίνει ο πατέρας του, και φέρνει την νέα Βασίλισσά του με τα παιδιά τους στην πρωτεύουσα, σε θριαμβευτική πομπή. Η μητέρα του νέου Βασιλιά δεν συμπαθεί κανέναν τους, και επιχειρεί να τους σκοτώσει, όταν ο Βασιλιάς λείπει σε πόλεμο. Γρήγορα, όμως εκείνος γυρίζει και τους σώζει, τιμωρώντας τη μητέρα του.

2.5.1.2 Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Ο Charles Perrault (1628-1703) ήταν Γάλλος συγγραφέας και μέλος της Γαλλικής Ακαδημίας. Υπήρξε ένας από τους θεμελιωτές ενός νέου λογοτεχνικού είδους, του παραμυθιού, με σημαντικές επιρροές από την λαϊκή παράδοση, με πιο γνωστές τις ιστορίες *Κοκκινοσκουφίτσα*, *Παπουτσωμένος Γάτος*, *Ωραία Κοιμωμένη*, *Κυανοπώγων*, τις οποίες απέδωσε με ιδιαίτερο λογοτεχνικό ύφος. Κάποια από τα παραμύθια

του με στοιχεία της προφορικής παράδοσης επηρέασαν τους Αδερφούς Grimm στο δικό τους έργο σχεδόν εκατό χρόνια μετά. Ο ίδιος ο Perrault, για τη συγγραφή του παραμυθιού *Η Ωραία Κοιμωμένη*, το οποίο εκδόθηκε το 1697, δέχτηκε επιρροές από το ποίημα *Ήλιος, Φεγγάρι και Τάλια* του Ιταλού Giambattista Basile, το οποίο εκδόθηκε το 1634⁹⁰.

Οι λαογράφοι συσχετίζουν το συγκεκριμένο παραμύθι με το γεγονός της αντικατάστασης του σεληνιακού έτους από το ηλιακό έτος. Ενώ το πρώτο είχε δεκατρείς μήνες, οπότε εμφανίζεται στο παραμύθι με τις δεκατρείς νεράιδες του βασιλείου, το δεύτερο έχει δώδεκα μήνες, και εμφανίζεται στο παραμύθι με τις δώδεκα νεράιδες που εν τέλει προσκλήθηκαν, καθώς η δέκατη τρίτη ξεχάστηκε. Επιπλέον, αναλογίες βρίσκονται και στον κύκλο της φύσης. Η πριγκήπισσα είναι η φύση, η οποία πέφτει σε νάρκη με την έλευση της θυμωμένης νεράιδας που είναι ο χειμώνας, έως ότου την ξυπνήσει ο πρίγκιπας, δηλαδή η άνοιξη.⁹¹ Εξάλλου η ακριβής μετάφραση του πρωτότυπου τίτλου του παραμυθιού είναι "η ωραία στο κοιμώμενο δάσος", με την έννοια του λήθαργου να μεταφέρεται στο δάσος και όχι στην ίδια την πριγκήπισσα.

Η ιστορία έχει αναφορές και στην ελληνική μυθολογία: οι τρεις μοίρες Κλωθώ, Λάχεσις, Άτροπος γνέθουν, αποφασίζουν και κόβουν το νήμα της ζωής των ανθρώπων, ένα νήμα το οποίο εμφανίζεται και στο αδράχτι που εν τέλει τρυπά το δάκτυλο της πριγκήπισσας, όπως προείπε η νεράιδα. Όπως στη βάπτιση της πριγκήπισσας δεν προσκλήθηκε μια νεράιδα, έτσι και στον γάμο του Πηλέα με τη Θέτιδα δεν προσκλήθηκε η Έρις, ώστε να μην σπείρει τη διχόνοια. Ακριβώς όπως και στο παραμύθι, η προσπάθεια αποφυγής του μοιραίου ήταν ακριβώς αυτή η οποία εν τέλει οδήγησε σε αυτό. Η Έρις όχι μόνο εμφανίστηκε θυμωμένη, αλλά επιπλέον έθεσε σε κίνηση τα γεγονότα τα οποία θα κατέληγαν στον Τρωικό Πόλεμο, και τον θάνατο του μοναχογιού του ζευγαριού, του Αχιλλέα.

Ο παιδοψυχολόγος Bruno Bettelheim στο βιβλίο του *The Uses of enchantment: the meaning and importance of fairy tales*, μελέτησε τα παραμύθια και τον ρόλο που έχουν στη διαπαιδαγώγηση και την ωρίμανση των παιδιών, μέσω της εξοικείωσής τους με τα σκοτεινά θέματα. Πέρα από το φροϋδικό "σύμπλεγμα της Ηλέκτρας" το οποίο αναγνωρίζει στο παραμύθι *Η Ωραία Κοιμωμένη*, ο Bettelheim συνδέει την ιστορία με την εφηβεία και τις σημαντικές μεταβολές στην ζωή, κυρίως των κοριτσιών αλλά και των παιδιών γενικότερα⁹². Ο στατικός ύπνος παραπέμπει στην ιδέα ότι αυτές οι σημαντικές μεταβολές πρέπει να συμβαίνουν την κατάλληλη στιγμή, χωρίς βιασύνη, και αφού το παιδί έχει αποδεχτεί ότι θα προχωρήσει στο επόμενο στάδιο της ζωής του. Ο φόβος του αγνώστου και της μεγάλης αλλαγής είναι φυσιολογικός, και θα πρέπει να ξεπεραστεί από το παιδί με αισιοδοξία για το

⁹⁰ Italo Calvino, *Italian Folktales*, Harcourt, New York 1980, p. 485

⁹¹ https://en.wikipedia.org/wiki/Sleeping_Beauty

⁹² Bruno Bettelheim, *The Uses of Enchantment: the meaning and importance of fairy tales*, Random House, New York 1976, p. 225-235

μέλλον. Μια επιπλέον ενδιαφέρουσα παρατήρηση του Bettelheim είναι ότι ο έφηβος τείνει, με σχεδόν ναρκισσιστική διάθεση, να απομονωθεί από τον υπόλοιπο κόσμο, όπως ο ύπνος στον οποίο έπεσε η πριγκήπισσα. Αν και αυτό μοιάζει ότι θα διαρκέσει για πάντα, εντούτοις κάποια στιγμή ο έφηβος θα αφυπνιστεί και θα βρει αυτό το οποίο επιθυμεί στη ζωή.

2.5.2 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ / HÄNSEL UND GRETEL

2.5.2.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Ο Hänsel και η Gretel ζουν με τον ξυλοκόπο πατέρα και τη γυναίκα του κοντά στο μεγάλο δάσος. Σε μια περίοδο μεγάλης πείνας, η γυναίκα πείθει τον πατέρα να εγκαταλείψει τα παιδιά στο δάσος. Ο Hänsel που κρυφακούει, βγαίνει κρυφά από το σπίτι, μαζεύει βοτσαλάκια και ξαναγυρίζει, χωρίς να τον καταλάβουν. Πράγματι, την επόμενη μέρα τα παιδιά χρησιμοποιούν τα βοτσαλάκια που έχει πετάξει ο Hänsel, για να βρουν τον δρόμο για το σπίτι τους.

Την επόμενη νύχτα, όταν οι γονείς αποφασίζουν να ξαναφήσουν τα παιδιά στο δάσος, ο Hänsel ξαναπροσπαθεί να βγει και να ξαναμαζέψει βοτσαλάκια, αλλά η πόρτα είναι κλειδωμένη. Όταν τα παιδιά ξαναβρίσκονται χαμένα στο δάσος το επόμενο πρωί, δεν μπορούν να ξαναβρούν τον δρόμο τους, καθώς τα ψωμάκια που έχει πετάξει στο μεταξύ ο Hänsel, ώστε να βοηθηθεί, είχαν φαγωθεί από τα πουλιά.

Χαμένα βαθιά μέσα στο δάσος, τα παιδιά, πεινασμένα και κουρασμένα, βρίσκουν μια μικρή καλύβα φτιαγμένη από σταφιδόψωμο και ζαχαρωτά, που ανήκει σε μια μάγισσα. Όταν αυτά ενδίδουν στον πειρασμό και αρχίζουν να καταβροχθίζουν κομμάτια από την καλύβα, η μάγισσα προσκαλεί τα παιδιά μέσα, αλλά γρήγορα αποκαλύπτεται ότι σκοπός της είναι να τα παγιδέψει και μαγειρέψει.

Κλείνει τον Hänsel σε κλουβί, και βάζει την Gretel να ετοιμάσει τον φούρνο, όμως το μικρό κορίτσι πετυχαίνει ανέλπιστα να κλείσει εκείνο τη μάγισσα στον φούρνο της. Τα παιδιά, ελεύθερα και μεταφέροντας τον θησαυρό που βρήκαν στην καλύβα, διασχίζουν μια λίμνη και το δάσος, ώστε να φτάσουν στο σπίτι τους. Εκεί βρίσκουν τον πατέρα τους, μόνο και μετανιωμένο, και ζουν όλοι μαζί ευτυχισμένοι.

2.5.2.2 Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Οι Αδερφοί Jacob (1785-1863) και Wilhelm (1786-1859) Grimm ήταν Γερμανοί φιλόλογοι, λαογράφοι, λεξικογράφοι και συγγραφείς, οι οποίοι μελέτησαν την παραδοσιακή γερμανική γλώσσα και λογοτεχνία κατά τον 19ο αιώνα. Υπήρξαν από τους πρώτους και γνωστότερους καταγραφείς παραδοσιακών

ιστοριών, ενώ κατέστησαν ευρύτερα γνωστές ιστορίες της προφορικής παράδοσης, όπως *Σταχτοπούτα*, *Ραπουνζέλ*, *Πρίγκηπας Βάτραχος*, *Χάνσελ και Γκρέτελ*, *Χιονάτη*. Το 1812 και το 1815 εκδόθηκαν οι δύο τόμοι με την κλασική συλλογή *Ιστορίες για Παιδιά*. Κατά τον Gianni Rodari, οι Grimm με τον τρόπο αυτό, κατόρθωσαν να οικοδομήσουν ένα ζωντανό μνημείο της γερμανικής γλώσσας σε μια εξαιρετικά δύσκολη εποχή, όταν η Γερμανία βρισκόταν υπό την κατοχή του Ναπολέοντα⁹³.

Οι λαογράφοι αναγνωρίζουν ότι το παραμύθι *Χάνσελ και Γκρέτελ* αποτελεί μέρος μιας σειράς δημοφιλών ιστοριών των περιοχών της Βαλτικής Θάλασσας όπου περιγράφονται παιδιά να ξεγελούν γίγαντες ή δράκοντες που τους απειλούν, ως ανάμνηση κάποιου αρχαίου τελετουργικού ενηλικίωσης στις Πρωτο-Ινδοευρωπαϊκές κοινωνίες⁹⁴. Ο Max Lüthi παρατηρεί έναν συσχετισμό μεταξύ της μητριάς - ή μητέρας των παιδιών σε κάποια παραλλαγή - και της μάγισσας που σκοτώνεται από τα παιδιά, καταλήγοντας ότι μπορεί είτε να είναι η ίδια γυναίκα είτε η ιστορία να υπαινίσσεται κάποιον σύνδεσμο μεταξύ τους⁹⁵. Ένα επιπλέον θέμα το οποίο επανέρχεται συνεχώς στην ιστορία, είναι η τροφή και η πείνα: η πείνα αναγκάζει τους γονείς να διώξουν τα παιδιά, τα πουλιά τρώνε τα ψίχουλα που αφήνει ο Χάνσελ στο δάσος, τα παιδιά καταβροχθίζουν την καλύβα της μάγισσας, η μάγισσα θέλει να παχύνει τον Χάνσελ πριν να τον μαγειρέψει⁹⁶.

Ο Bruno Bettelheim καταλήγει στο συμπέρασμα ότι παραμύθια όπως το *Χάνσελ και Γκρέτελ* προσφέρουν στα παιδιά πολύτιμη γνώση ως φορείς της πολιτιστικής κληρονομιάς, η οποία είναι σχεδόν το ίδιο σημαντική για τα παιδιά όσο και οι γονείς τους. Το συγκεκριμένο παραμύθι περιστρέφεται γύρω από την αγωνία που σχετίζεται με το στόμα, τον φόβο της πείνας αλλά και το ένστικτο της καταστροφικής βοράς. Τα παιδιά πρέπει να αποδεχτούν το γεγονός ότι δεν στηρίζονται πλέον στους γονείς τους, αλλά και το ότι κάποια στιγμή θα αισθανθούν ότι εγκαταλείπονται. Στη διαδρομή προς την ωρίμανση είναι λογικές κάποιες παλινδρομήσεις, κάποια διστακτικότητα, μας λέει το παραμύθι, όπου παρουσιάζονται οι ανησυχίες τις οποίες πρέπει τα παιδιά να ξεπεράσουν. Στο τέλος του παραμυθιού, τα

⁹³ Gianni Rodari, *Γραμματική της φαντασίας. Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες*, Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ. 69

⁹⁴ Iona and Peter Opie, *The Classic Fairy Tales*, Oxford University Press, Oxford 1974, p. 237, και Edward Vajda, "The Russian Fairy Tale: Ancient Culture in a Modern Context", *Centre for International Studies International Lecture Series*, Western Washington University, February 1, 2011

⁹⁵ Max Lüthi, *Once Upon A Time. On the Nature of Fairy Tales*, Indiana University Press, Bloomington Indianapolis 1977, p. 64. Πράγματι, ενώ στο χειρόγραφο των Grimm αλλά και στις πρώτες εκδόσεις του η γυναίκα του ξυλοκόπου αναφέρεται σαφώς και κατ' επανάληψη ως "η μητέρα", εντούτοις στην τέταρτη έκδοση εμφανίζεται ο όρος "μητριά", αν και οι Grimm συνεχίζουν να διατηρούν σε αρκετές προτάσεις τη λέξη "μητέρα".

⁹⁶ Maria Tatar, *The Annotated Classic Fairy Tales*, W. W. Norton & Company, New York 2002, p. 54

παιδιά επιστρέφουν στο σπίτι τους ώριμα και ανεξαρτητοποιημένα, έτοιμα να αντιμετωπίσουν το μέλλον τους χωρίς τους γονείς τους⁹⁷.

2.5.3 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ / SNEDRONNINGEN

2.5.3.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Το παραμύθι είναι γραμμένο σε επτά ιστορίες, η καθεμία με τον ακόλουθο υπότιτλο.

"Πρώτη ιστορία - που περιγράφει έναν καθρέπτη και τα κομμάτια του"

Η ιστορία αρχίζει όταν ο διάβολος φτιάχνει έναν καθρέπτη που δείχνει μόνο την ασχήμια του κόσμου και επιχειρεί να τον ανεβάσει ψηλά στον ουρανό. Ο καθρέπτης πέφτει, σπάει και σκορπίζεται σε κομμάτια, που ταξιδεύουν και σφηνώνονται στα μάτια και τις καρδιές των ανθρώπων, κάνοντάς τους να βλέπουν μόνο το κακό.

"Δεύτερη ιστορία - σχετικά με ένα μικρό αγόρι και ένα μικρό κορίτσι"

Στην μεγάλη πόλη, ένα μικρό αγόρι, ο Kay, και ένα μικρό κορίτσι, η Gerda, μεγαλώνουν σε δύο αντικριστές σοφίτες και μοιράζονται έναν κρεμαστό κήπο που φυτρώνει στην ενδιάμεση υδρορροή. Όμως, κάποια μέρα ένα κομμάτι του καθρέπτη που ταξιδεύει, μπαίνει στο μάτι του Kay, και ένα μεγαλύτερο κομμάτι στην καρδιά του. Ο Kay πλέον χλευάζει όλα αυτά που μέχρι πρότινος αγαπούσε, και προτιμά να παίζει στη μεγάλη πλατεία με το έλκηθρό του. Εκεί συναντά το εντυπωσιακό έλκηθρο της Βασίλισσας του Χιονιού, η οποία τον προσκαλεί στο Κάστρο της.

"Τρίτη ιστορία - ο κήπος της γυναίκας που κατείχε τη μαγεία"

Όταν ο Kay εξαφανίζεται, η Gerda δεν θέλει να πιστέψει ότι εκείνος πέθανε, οπότε ξεκινά το ταξίδι της στον μεγάλο κόσμο, αναζητώντας τον. Ρωτάει το ποτάμι εάν τον έχει πάρει, και αυτό αρνείται, οδηγώντας την στην καλύβα μιας μάγισσας, με τον τεράστιο κήπο που χωρά όλα τα είδη των λουλουδιών. Η Gerda ρωτά τα λουλούδια για τον Kay, τα οποία της λένε ότι δεν τον έχουν δει στον κάτω κόσμο.

"Τέταρτη ιστορία - πρίγκηπας και πριγκήπισσα"

Η Gerda φεύγει και οδηγείται από ένα κοράκι στο παλάτι μιας Πριγκήπισσας. Πιστεύοντας λανθασμένα ότι ο νεαρός άντρας που παντρεύτηκε η Πριγκήπισσα είναι ο Kay, τρυπώνει στην κρεββατοκάμαρά τους

⁹⁷ Bruno Bettelheim, *op. cit.*, p. 159-166

για να τον δει. Όταν εκείνοι ξυπνούν, ακούν την ιστορία της και αποφασίζουν να την βοηθήσουν, δίνοντάς της μια χρυσή άμαξα, ώστε να συνεχίσει το ταξίδι της.

"Πέμπτη ιστορία - το μικρό κορίτσι των ληστών"

Η χρυσή άμαξα προσελκύει ληστές, οι οποίοι την οδηγούν αιχμάλωτη στο Κάστρο τους, και εκεί η Gerda γνωρίζει την κόρη μιας εκ των ληστών. Το κορίτσι των ληστών ακούει την ιστορία της Gerda και της δίνει τον αιχμάλωτο τάρανδό της, ώστε να την οδηγήσει στον Βορρά και το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού.

"Έκτη ιστορία - η γυναίκα στη Λαπωνία και η γυναίκα στη Φινλανδία"

Φτάνοντας στη Λαπωνία, σε μια καλύβα συναντούν μια γριά γυναίκα που ακούει την ιστορία της Gerda και τους στέλνει στην καλύβα της γυναίκας στη Φινλανδία, ώστε να τους βοηθήσει. Εκείνη τους λέει ότι δεν μπορεί να βοηθήσει περισσότερο την Gerda, τους κατευθύνει όμως στο Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού. Η Gerda, μόνη και ξυπόλητη μέσα στη χιονοθύελλα, κατορθώνει να μπει στο Κάστρο, όπου ο Kay βρίσκεται εγκαταλελειμμένος και παγωμένος.

"Έβδομη ιστορία - τί συνέβη στο παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού και μετά"

Η αγκαλιά της Gerda και τα δάκρυά της λιώνουν και διώχνουν τα κομμάτια του καθρέπτη από το μάτι και την καρδιά του Kay, οπότε τα παιδιά, ελεύθερα, φεύγουν από το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού. Κάνοντας την αντίστροφη πορεία, τα παιδιά γυρίζουν σπίτι τους, όπου τίποτα δεν έχει αλλάξει και η ζωή πλέον μπορεί να συνεχιστεί σαν να μην έχει συμβεί τίποτε.

2.5.3.2 Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Ο Hans Christian Andersen (1805-1875) υπήρξε Δανός συγγραφέας θεατρικών έργων, ταξιδιωτικών εντυπώσεων, μυθιστορημάτων, ποιημάτων και παραμυθιών για τα οποία έγινε διαχρονικά διάσημος και αγαπητός σε αναγνώστες όλων των ηλικιών. Τα παραμύθια του Andersen αποτελούν πλέον τμήμα του συλλογικού ασυνείδητου, δημοφιλή και γνωστά στα παιδιά, παραδίδοντας μαθήματα και στους μεγάλους περί ηθικής και αντοχής στις δοκιμασίες. Κλασικά είναι τα παραμύθια του *Τα καινούργια ρούχα του αυτοκράτορα*, *Η μικρή γοργόνα*, *Η πριγκίπισσα και το μπιζέλι*, *Το αηδόني*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Το Ασχημόπαπο*, *Το Κοριτσάκι με τα σπέρτα*.

Σε μια έκδοση αφιερωμένη στα εκατό χρόνια από τη γέννηση του Andersen, ο August Strindberg περιέγραψε τον συγγραφέα με τα παραμύθια του οποίου μεγάλωσε, ως "έναν τέλειο μάγο"⁹⁸. Ο

⁹⁸ Maria, Tatar, *The Annotated Hans Christian Andersen*, W. W. Norton & Company, New York 2008, p. xv

Andersen υπήρξε ο πρώτος ολοκληρωμένος συγγραφέας δημιουργός, που μετέδωσε στα παραμύθια του το προσωπικό του ύφος. Εμπνεύστηκε από τα παραμύθια της χώρας του, και εν συνεχεία δημιούργησε καινούργια, σύγχρονα παραμύθια, όπου κανείς συναντά ρομαντικούς πρωταγωνιστές και καθημερινά αντικείμενα που μιλούν, ακόμα και το συναίσθημα της προσωπικής εκδίκησης⁹⁹. Χάρισε στα παραμύθια του θαυμαστές περιγραφές αντικειμένων, τοπίων, χαρακτήρων, καθώς πίστευε στην χρησιμότητα της ομορφιάς σε ένα παραμύθι και κυρίως στη ζωή μας. Για εκείνον "το πραγματικό θαύμα του κόσμου βρισκόταν στο ορατό και όχι στο αόρατο, και το θαύμα των θαυμάτων ήταν η Ομορφιά"¹⁰⁰.

Ταυτοχρόνως όμως ο Andersen αναγνώριζε ότι η Ομορφιά μπορεί να έχει και την σκοτεινή πλευρά της. Στο παραμύθι *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, γίνεται φανερό ότι η ψυχρή ομορφιά είναι κενή εάν δεν συνοδεύεται από την καλοσύνη και την ανθρωπιά. Ο νους δεν μπορεί μόνος του να δημιουργήσει κάτι, μπορεί μόνο να μιμηθεί. Χρειάζεται και τη δύναμη της καρδιάς, ώστε ο δημιουργός να προφυλαχθεί από την σχάση και την εξαπάτηση του εαυτού του, αυτή την απειλητική πλευρά της δημιουργίας, κατά την οποία ο δημιουργός πρέπει να ζει μέσα στο έργο του αλλά και ταυτοχρόνως στον αντικειμενικό κόσμο έξω από αυτό. Ο τεράστιος μαγικός καθρέπτης που δείχνει μόνο το κακό δεν μπορεί παρά εν τέλει να σπάσει, και ο Kay που αναζητά την ψυχρή, μαθηματική τελειότητα δεν θα κατορθώσει ποτέ να συναρμολογήσει τον γρίφο της Βασίλισσας του Χιονιού, καθώς θα παγιδευτεί στην εκδίκηση της ναρκισσιστικής μίμησης¹⁰¹.

Αν και εκ πρώτης όψεως φαίνεται να επιτίθεται στην λογική και την επιστήμη, εντούτοις το παραμύθι αποτελεί έναν διάλογο ανάμεσα σε αντιθετικά δίπολα, θέμα τόσο προσφιλές στον Andersen. Η Πριγκίπισσα, την οποία συνάντησε η Gerda, ήταν τόσο έξυπνη, ώστε να έχει διαβάσει όλες τις εφημερίδες του κόσμου και μετά να τις έχει ξεχάσει. Αυτός είναι ο μόνος τρόπος να αφομοιώσει κανείς τη γνώση, ώστε να μπορέσει στη συνέχεια να την χρησιμοποιήσει¹⁰². Τα παιδιά, γυρίζοντας στο σπίτι τους ώριμα πλέον αλλά με την καλοσύνη ακόμα μέσα στην καρδιά τους, έχουν αλλάξει επειδή έχουν δει κι αντιμετώπισει το κακό που υπάρχει στον κόσμο, αλλά κυρίως το κακό που μπορεί να υπάρξει μέσα τους. Ο Andersen κατευθύνει την ιστορία μεταξύ ρεαλισμού και υπερφυσικού, μεταξύ απλότητας και απλοϊκότητας, μεταξύ ουσίας και απεικόνισης. Στη *Βασίλισσα του Χιονιού*, μια από τις σημαντικότερες αφηγήσεις αναζήτησης στην παιδική λογοτεχνία, οι κριτικοί αναγνωρίζουν πολλαπλά επίπεδα

⁹⁹ Gianni Rodari, *Γραμματική της φαντασίας. Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες*, Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα 2003, σελ. 69-70

¹⁰⁰ Maria, Tatar, op. cit., p. xvii

¹⁰¹ Ibid, p. xxxi

¹⁰² Κατά τον Gaston Bachelard, η απόκτηση γνώσης πρέπει να συνοδεύεται και από μια ανάλογη ικανότητα να ξεχάσουμε τη γνώση, ικανότητα η οποία δε σχετίζεται με την έννοια της άγνοιας, αλλά με την έννοια μιας δύσκολης μετουσίωσης της γνώσης. Μόνο με τον τρόπο αυτό οικειοποιούμαστε τη γνώση. (Juhani Pallasmaa, *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2009, p. 143)

ανάγνωσης: τον θρίαμβο του καλού επί του κακού, αλλά και μια αλληγορία για τους ενήλικες, την ηθική της κοινωνίας κατά την χρονική περίοδο που έζησε ο συγγραφέας, καθώς και τους κινδύνους που ελλοχεύουν από έναν αυτάρεσκο νοο. Η απλότητα της αφήγησης του παραμυθιού *Η Βασίλισσα του Χιονιού* κρύβει σύνθετα και βαθιά νοήματα που αποκαλύπτονται σταδιακά, με κάθε νέο διάβασμα¹⁰³.

2.5.4 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ & ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ / ALICE'S

ADVENTURES IN WONDERLAND & THROUGH THE LOOKING GLASS

2.5.4.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ- Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

Η Αλίκη ακολουθεί τον καλοντυμένο Άσπρο Λαγό με το ρολόι στο λαγούμι του και βρίσκεται να πέφτει σε ένα πηγάδι με ράφια, καταλήγοντας μετά από πτώση διαρκείας, στη μακριά αίθουσα με τους αναμμένους πολυελαίους και τις κλειδωμένες πόρτες. Στην αναζήτηση μιας πόρτας που να ανοίγει, ανακαλύπτει την είσοδο προς έναν πανέμορφο κήπο, μόνο που δεν χωρά να περάσει. Η Αλίκη πίνει από ένα μπουκάλι που βρίσκεται εκεί, μικραίνει αλλά έτσι δεν μπορεί πλέον να φτάσει το κλειδί που ξεκλειδώνει την πόρτα. Θέλοντας να μεγαλώσει, τρώει ένα μικρό κέικ, και ψηλώνει ώσπου χτυπά την οροφή. Χρησιμοποιώντας, απελπισμένη και χωρίς να το συνειδητοποιεί, τη βεντάλια του Άσπρου Λαγού, ξαναμικραίνει, ώσπου πέφτει στη λίμνη που έχει σχηματιστεί από τα δάκρυά της. Μαζί με ορισμένα ακόμα ζώα, βγαίνουν στην όχθη και προσπαθούν να στεγνώσουν.

Σύντομα, ξαναβρίσκει τον Άσπρο Λαγό, ο οποίος τη στέλνει στο σπίτι του για να του φέρει τα γάντια και τη βεντάλια του. Εκεί η Αλίκη, πίνοντας από ένα μπουκάλι, ξαναμεγαλώνει και εγκλωβίζεται μέσα στο σπίτι. Τα βότσαλα που τις πετούν τα ζώακια που έχουν μαζευτεί απ' έξω και τα οποία μεταμορφώνονται σε μικρά κέικ, τη βοηθούν να ξαναμικρύνει και να ξεφύγει. Η συμβουλή που της δίνει η κάμπια που καπνίζει νωχελικά επάνω στο μανιτάρι είναι κατ' αρχάς να μείνει συγκεντρωμένη και εν συνεχεία να κόψει δύο κομμάτια από το μανιτάρι του: το ένα κομμάτι θα την κάνει να μεγαλώσει και το άλλο να μικρύνει.

Στο ταξίδι της η Αλίκη περνά από το σπίτι της Δούκισσας, όπου συναντά τον Γάτο του Cheshire που εξαφανιζόμενος αφήνει μόνο το χαμόγελό του επάνω στο κλαδί του δένδρου, καθώς και από το σπίτι του Μαρτιάτικου Λαγού μπροστά από το οποίο συμμετέχει σε ένα τρελό πάρτυ με τσάι. Εκεί ξαφνικά, στον κορμό ενός δένδρου, ανακαλύπτει την πόρτα που την οδηγεί και πάλι στην μακριά αίθουσα, όπου πλέον κατορθώνει να ξεκλειδώσει τη μικρή πόρτα και να μπει στον κήπο που τόσο επιθυμούσε.

¹⁰³ Ibid, p. 17

Εκεί βρίσκει τα τραπουλόχαρτα, και με τον Βασιλιά και τη Βασίλισσα Κούπα παίζει ένα ιδιότυπο παιχνίδι croquet, με φλαμίνγκο αντί για μπαστούνια και σκαντζόχοιρους αντί για μπάλες. Η εμφάνιση του Γάτου του Cheshire στον ουρανό διακόπτει το παιχνίδι, και η Αλίκη βρίσκεται στην παρέα του Γρίφωνα και της Ψευδο-χελώνας, ενώ αργότερα καλείται στη δίκη του Βαλέ Κούπα, ο οποίος κατηγορείται ότι έκλεψε τις τάρτες της Βασίλισσας. Στην αίθουσα του δικαστηρίου, η Αλίκη αρχίζει να ψηλώνει, έως ότου γίνεται γιγαντιαία και ξεσπά αγανακτισμένη με τον παραλογισμό του Βασιλιά και της Βασίλισσας. Τα τραπουλόχαρτα πέφτουν επάνω της, και εκείνη τη στιγμή η Αλίκη ξυπνά από τα φύλλα που έπεσαν στο πρόσωπό της, καθώς κοιμόταν στην αγκαλιά της μεγαλύτερης αδερφής της, δίπλα στο ποτάμι.

2.5.4.2 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ- ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ

Η Αλίκη βρίσκεται στο σπίτι της, παίζοντας με τα γατάκια της, όταν αποφασίζει να εξερευνήσει τί υπάρχει πέρα από τον μεγάλο Καθρέπτη, που κρέμεται επάνω από το τζάκι. Εκεί πρώτα ανακαλύπτει την αθέατη πλευρά των αντικειμένων που βρίσκονταν και στο δικό της δωμάτιο, και έπειτα συναντά τα πιόνια της σκακιέρας. Στη συνέχεια βγαίνει στον κήπο με τα ζωντανά λουλούδια, όπου συναντά την Κόκκινη Βασίλισσα του σκακιού. Μαζί ανεβαίνουν στον λόφο, οπότε βλέπει την εξοχή που απλώνεται μπροστά και μοιάζει με μια τεράστια σκακιέρα. Η Κόκκινη Βασίλισσα προτείνει στην Αλίκη να συμμετάσχει στο παιχνίδι ως το πιόνι της Λευκής Βασίλισσας και να προχωρήσει στον κόσμο της σκακιέρας.

Κάθε φορά που η Αλίκη διασχίζει ένα ρυάκι, αλλάζει τετράγωνο στην σκακιέρα, καθώς όλες οι κινήσεις της προσομοιάζουν με τις κινήσεις του πιονιού στο σκάκι. Η Αλίκη ταξιδεύει με το τρένο, περπατά στο δάσος, συναντά ήρωες παιδικών ιστοριών - τον Humpty Dumpty και τους Tweedledee και Tweedledum - ενώ προσπερνά και τον Κόκκινο Βασιλιά που κοιμάται στο δάσος. Στη συνέχεια, περνά από ένα κατάστημα με πολλά γεμάτα ράφια και κόβει ανάποδα μια τούρτα για τον Λέοντα και τον Μονόκερω. Στο τέλος ο Λευκός Ιππότης/Αλογο συνοδεύει την Αλίκη έως το τελευταίο τετράγωνο, όπου εκείνη γίνεται Βασίλισσα. Αφού συναντήσει τις δύο άλλες Βασίλισσες της σκακιέρας, η Αλίκη περνά την Πύλη όπου αναγράφεται το όνομά της, και βρίσκεται στην αίθουσα με τους καλεσμένους σε δείπνο προς τιμήν της. Η κατάσταση εκεί γρήγορα εξελίσσεται σε πανδαιμόνιο, οπότε η Αλίκη ξυπνά, και αναρωτιέται εάν εν τέλει ήταν εκείνη ή ο Κόκκινος Βασιλιάς που ονειρευόταν.

2.5.4.3 Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Ο Lewis Carroll (1832-1898), Άγγλος μαθηματικός και συγγραφέας παιδικών ιστοριών, γεννήθηκε με το όνομα Charles Lutwidge Dodgson. Σπούδασε μαθηματικά στην Οξφόρδη, όπου εν συνεχεία παρέμεινε ως ακαδημαϊκός και δάσκαλος, με ειδικότητα στη γεωμετρία, την άλγεβρα και τη μαθηματική λογική, εκδίδοντας σειρά βιβλίων με το πραγματικό του όνομα¹⁰⁴. Τα δύο βιβλία τα οποία ο Lewis Carroll εμπνεύστηκε από την συναναστροφή του με τις τρεις μικρές κόρες του Κοσμήτορα της σχολής στην οποία δίδασκε, και ιδιαιτέρως με τη μεσαία σε ηλικία, την Alice, υπήρξαν τόσο δημοφιλή ήδη από την εποχή του, ακόμα και σε ενήλικες, σε σημείο ώστε η Βασίλισσα του Ηνωμένου Βασιλείου Βικτώρια να ζητήσει από τον συγγραφέα να της αφιερώσει το επόμενο βιβλίο του¹⁰⁵. Ήδη από το 1894, μόλις 29 χρόνια από την έκδοση του πρώτου βιβλίου για την Αλίκη και 23 χρόνια από την έκδοση του δεύτερου, στη συλλογή διηγημάτων του Kenneth Grahame με τίτλο *Η Χρυσή Εποχή/The Golden Age*, ο χαρακτήρας της Charlotte αφηγείται στις κούκλες της τις περιπέτειες της Αλίκης, σαν να επρόκειτο για τη *Σταχτοπούτα* ή τον *Παπουτσωμένο Γάτο*¹⁰⁶.

Η μεγάλη αγάπη και το ταλέντο του Carroll βρίσκονταν στο είδος του nonsense, το οποίο πραγματικά ανήγαγε σε τέχνη. Το nonsense, όρος βρετανικός ο οποίος δύσκολα μεταφράζεται¹⁰⁷, αρχικά αφορούσε την ποίηση και άνηθε στην βικτωριανή Βρετανία. Ο Noam Chomsky διατύπωσε ένα παράδειγμα nonsense με την κλασική πλέον για τους γλωσσολόγους πρόταση: "Colourless green ideas sleep furiously/Αχρωμες πράσινες ιδέες κοιμούνται μανιασμένες"¹⁰⁸. Ο James Joyce στο μυθιστόρημά του *Finnegan's Wake* επίσης χρησιμοποιεί το nonsense εκτεταμένα, δημιουργώντας πολλές λέξεις "portmanteau"¹⁰⁹, δηλαδή μοναδικές, σύνθετες λέξεις από δύο άλλες ομόηχες, οι οποίες όμως δεν έχουν μεταξύ τους καμία νοηματική συνάφεια¹¹⁰.

Μέσο σάτιρας ή απλώς διασκέδασης, από τον Carroll αντιμετωπίστηκε με τέτοια σοβαρότητα και φαντασία, ώστε ακόμα και σήμερα κριτικοί και αναλυτές να ασχολούνται με τα κρυμμένα, πολλαπλά

¹⁰⁴ https://en.wikipedia.org/wiki/Lewis_Carroll

¹⁰⁵ Επρόκειτο για το μαθηματικό βιβλίο με τίτλο *An Elementary Treatise on Determinants, With Their Application to Simultaneous Linear Equations and Algebraic Equations*, το οποίο εξέδωσε με το πραγματικό του όνομα και πράγματι αφιέρωσε στην Βασίλισσα Βικτώρια. (<https://www.theguardian.com/childrens-books-site/2015/apr/17/10-things-you-didnt-know-about-alice-in-wonderland-lewis-carroll>)

¹⁰⁶ Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*, Oxford University Press, Oxford 1971, p. xviii

¹⁰⁷ Η Εγκυκλοπαίδεια Britannica παραθέτει το λήμμα *Nonsense verse* ως "humorous or whimsical verse that differs from other comic verse in its resistance to any rational or allegorical interpretation/χιουμοριστικός ή ευφάνταστος στίχος ο οποίος διαφέρει από άλλους κωμικούς στίχους ως προς την αντίστασή του σε οποιαδήποτε λογική ή αλληγορική ερμηνεία". (<https://www.britannica.com/art/nonsense-verse>)

¹⁰⁸ Noam Chomsky, *Syntactic Structures*, Mouton, The Hague/Paris 1957, p.15

¹⁰⁹ Στη γλωσσολογία χρησιμοποιείται η γαλλική λέξη *portmanteau* η οποία σημαίνει *βαλίτσα*.

¹¹⁰ Παραδείγματα λέξεων "portmanteau" στην ελληνική γλώσσα αποτελούν οι συνθέσεις "Κοκκινোসκουπίτσα" (=Κοκκινোসκουφίτσα και σκουπίτσα), "δεινόςουβλος" (=δεινόςαυρος και σούβλα), "Χαλβάη" (=Χαλβάς και Χαβάη).

νοήματα τα οποία περιέχουν τα δύο κλασσικά βιβλία του για την Αλίκη. Για τον Carroll, το nonsense ήταν μια ευκαιρία να δημιουργήσει κάτι πρωτότυπο και ταυτοχρόνως ευφύες, κάτι που δεν είχε συνοχή και όμως κατά έναν παράδοξο τρόπο είχε, κάτι που του ανήκε εξ ολοκλήρου και όμως μπορεί να κρύβει κάτι ξεχωριστό για τον καθένα. Για παράδειγμα, στο βιβλίο *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* διαβάζουμε τον εξής γρίφο: "Σε τί μοιάζει ένα κοράκι με ένα γραφείο;"¹¹¹. Ο Τρελοκαπελάς, ο οποίος θέτει το ερώτημα στην Αλίκη, δεν το απαντά ποτέ, οπότε οι αναγνώστες του βιβλίου μπορούσαν να δώσουν ο καθένας τη δική του απάντηση, και μια δημοφιλής εξήγηση της εποχής ήταν "στο ότι κανένα δεν μπορεί να σκαρφαλώσει σε δέντρο". Ο ίδιος ο Carroll στην εισαγωγή μιας επόμενης έκδοσης του βιβλίου το 1897, προτείνει δύο λύσεις, εντούτοις παραμένοντας πιστός στο nonsense, δηλώνει ευθαρσώς ότι ο γρίφος δημιουργήθηκε ώστε να μην έχει απάντηση. Αυτό είναι το έναυσμα για την αναζήτηση προς απάντηση του γρίφου από αναγνώστες, συγγραφείς, επιστήμονες, ήδη από την εποχή του Lewis Carroll έως και σήμερα, αναζήτηση η οποία προφανώς δεν θα σταματήσει ποτέ¹¹².

Αποτέλεσμα του συγγραφικού ύφους του Carroll ήταν η αδιαμφισβήτητη δυνατότητα ανίχνευσης πολλαπλών νοημάτων στα δύο δημοφιλέστερα παραμύθια του *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* και *Πέρα από τον Καθρέπτη* και οι διαφορετικές αναγνώσεις που μπορούν να γίνουν από ποικίλες επιστημονικές ειδικότητες. Ο ίδιος ο Carroll χαρακτηρίζει τις δύο αυτές ιστορίες του ως παραμύθια, κυρίως λόγω των φανταστικών στοιχείων τους αλλά και της ιστορίας αναζήτησης που περιγράφεται σε αυτές¹¹³. Είναι καταγεγραμμένο ότι ένας προσωρινός τίτλος του βιβλίου υπήρξε *Η Ώρα της Αλίκης στη Χώρα των Ξωτικών/Alice's Hour in Elfland*, ακολουθώντας το αδιαμφισβήτητο παραμυθικό χαρακτηριστικό της ενσωμάτωσης του υπερρεαλιστικού στο ρεαλιστικό. Στην καρδιά της ιστορίας βρίσκεται η ώσμωση του φυσιολογικού με το αφύσικο, και με κάποιον πειστικό τρόπο, σχεδόν σαν να επρόκειτο για μια λογική επέκταση των φυσιολογικών ιδιοτήτων ενός προσώπου ή ζώου¹¹⁴. Στοιχείο παραμυθιού αποτελεί και η διάσταση του ονείρου, η οποία εμπεριέχεται και στις δύο ιστορίες. Το εύρημα ενός ονείρου το οποίο ονειρεύεται - ή και όχι - ο πρωταγωνιστικός χαρακτήρας χρησιμοποιείται συχνά στα παραμύθια ως εισαγωγή και κατακλείδα, ως μηχανισμός μετάβασης στον φανταστικό κόσμο

¹¹¹ "Why is a raven like a writing-desk?" (Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*, Oxford University Press, Oxford 1971, p. 60)

¹¹² Το νόημα των απαντήσεων του ίδιου του Carroll στον γρίφο του Τρελοκαπελά "Because it can produce a few notes, though they are *very flat*; and it is never put with the wrong end in front!" (έμφαση στο πρωτότυπο) δυστυχώς χάνεται στη μετάφραση. (*The Annotated Alice. Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*, by Lewis Carroll, original illustrations by John Tenniel. Introduction and Notes by Martin Gardner, W. W. Norton & Company, New York 1990, p. 239-240)

¹¹³ *The Selected Letters of Lewis Carroll*, Morton N. Cohen (ed.), Pantheon, New York 1978, p. 29 και *The Diaries of Lewis Carroll*, Vol. 1, Roger Lancelyn Green (ed.), Greenwood, Westport, Connecticut 1954, p. 185

¹¹⁴ Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*, Oxford University Press, Oxford 1971, p. xxiii

του παραμυθιού¹¹⁵. Όπως και στο έργο του Hans Christian Andersen, με τον ίδιο τρόπο και στα δύο παραμύθια του Lewis Carroll αναγνωρίζονται και οι βαθιές ρίζες της προφορικής παράδοσης και της λαογραφίας - εκτός από τα μαθηματικά και τη γλωσσολογία - γεγονός το οποίο ενισχύει τον πλούτο των νοημάτων και των ερμηνειών επί των κειμένων¹¹⁶. Και ακριβώς όπως συμβαίνει στα παραμύθια του Andersen, ο Carroll δημιουργεί ένα περιβάλλον υψηλής αισθητικής και ομορφιάς, που γοητεύει και ελκύει την προσοχή, τόσο των παιδιών-αναγνωστών, όσο και των παιδιών-χαρακτήρων μέσα στο βιβλίο που ενδεχομένως να πλήττουν. Η Αλίκη σπεύδει να ακολουθήσει τον Άσπρο Λαγό, μόνο όταν παρατηρεί το ρολόι που εκείνος έχει στην τσέπη του γιλέκου του¹¹⁷. Είναι δε χαρακτηριστικό ότι στο *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, η ίδια η Αλίκη θεωρεί τα γεγονότα τα οποία της συμβαίνουν μέρος ενός παραμυθιού, σαν εκείνα που διάβαζε όταν ήταν μικρότερη. Το συμπέρασμα στο οποίο καταλήγει, ένα συμπέρασμα πλήρες αυτοαναφορικού νοήματος, είναι ότι θα έπρεπε να γραφτεί κάποιο βιβλίο με πρωταγωνίστρια την ίδια¹¹⁸.

Το έργο του Carroll αναγνωρίστηκε ως ένα σπάνιο μείγμα λογικής και φαντασίας, μαθηματικών και ποίησης¹¹⁹, και έγινε κλασικό ανάγνωσμα, όχι μόνο για τα παιδιά, αλλά και για τους μεγάλους, και για εκείνους οι οποίοι έβρισκαν αναλογίες ανάμεσα στα δύο αυτά παραμύθια του και την αφηρημένη ζωγραφική, ή τους Ντανταϊστές, ή την αυτόματη γραφή στα ποιήματα της Γερτρούδης Στάιν¹²⁰. Στα κείμενα αναγνωρίστηκαν εκφάνσεις του θεωρητικού σχήματος της "Γέφυρας Einstein-Rosen" (της γνωστής "σκουληκότρυπας") που ενώνει δύο σημεία στον χωρόχρονο δημιουργώντας θεωρητικά έναν συντομότερο δρόμο, τόσο στο *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* - το πηγάδι όπου πέφτει η Αλίκη - όσο και στο *Πέρα από τον Καθρέπτη* - το κρύσταλλο του Καθρέπτη το οποίο η Αλίκη διαπερνά¹²¹. Στο *Πέρα από τον Καθρέπτη* εμφανίζεται το διάσημο ποίημα του Lewis Carroll "Jabberwocky"¹²², ένα δείγμα ευφυΐας και υψηλής τεχνικής, ένα κείμενο του οποίου οι λέξεις, εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις, μας είναι άγνωστες, εντούτοις αυτό δεν μας εμποδίζει στο τέλος του ποιήματος να έχουμε μια σαφή εικόνα

¹¹⁵ J. R. R., Tolkien, "On fairy stories", *Essays presented to Charles Williams*, Oxford University Press, Oxford 1947, p. 5

¹¹⁶ Nina Demurova, "Toward a Definition of Alice's Genre: The Folktale and Fairy-tale Connections", *Lewis Carroll: A Celebration, Essays on the Occasion of the 150th Anniversary of the Birth of Charles Lutwidge Dodgson*, Edward Guiliano (ed.) Clarkson N. Potter, New York 1982, p. 86

¹¹⁷ Maria, Tatar, op. cit., p. xviii

¹¹⁸ "When I used to read fairy tales, I fancied that kind of thing never happened, and here I am in the middle of one! There ought to be a book about me, that there ought!" (Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*, Oxford University Press, Oxford 1971, p. 33)

¹¹⁹ Derek Hudson, *Lewis Carroll: An Illustrated Biography*, Clarkson N. Potter, New York 1977, p. 128

¹²⁰ *The Annotated Alice*, op. cit., p. 280

¹²¹ Michio Kaku, *Einstein's Cosmos. How Albert Einstein's Vision Transformed Our Understanding of Space and Time*, W. W. Norton & Company, New York 2004, p. 175-176

¹²² Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*, Oxford University Press, Oxford 1971, p. 134-136

για το νόημά του. Αυτή η αίσθηση ότι κάτι προσπαθούμε να κατανοήσουμε χωρίς να είμαστε απολύτως σίγουροι για το περί τίνος πρόκειται ακριβώς, και ο ανεπανάληπτος τρόπος περιγραφής αυτής της αίσθησης, είναι ο λόγος για τον οποίο ο Βρετανός αστρονόμος Arthur Stanley Eddington αναφέρει το "Jabberwocky" αρκετές φορές στα γραπτά του¹²³. Εκεί συσχετίζει την αφηρημένη δομή του ποιήματος με το σύγχρονο μαθηματικό κλάδο της θεωρίας συνόλων ή την προσπάθεια περιγραφής της συμπεριφοράς ενός νέου σωματιδίου.

Στα δύο παραμύθια σχετικά με την *Αλίκη*¹²⁴ μπορούν να αλιευθούν ερμηνείες υπό το πρίσμα όχι μόνο της φιλολογίας, ή της σημειολογίας, αλλά και της πολιτικής, της ψυχανάλυσης (φροϋδικής ή όχι), της μεταφυσικής, της κοινωνιολογίας, της Ιστορίας, των μαθηματικών. Στις σκηνές όπου η Αλίκη δοκιμάζει να φάει και να πιει οτιδήποτε βρεθεί στα χέρια της, αναγνωρίζεται η παιδική ψυχosύνθεση της εξερεύνησης και ταυτοχρόνως της οικειοποίησης μέσω της καταστροφής. Στις σκηνές χάους όπου η Βασίλισσα απειλεί να αποκεφαλίσει τους πάντες, αναγνωρίζεται η παιδική τάση για βία, εξουσία, χειραγώγηση. Η κίνηση της Αλίκης στα παραμύθια, ασυνεχής, απρόβλεπτη και με συνεχείς εναλλαγές στην κλίμακα και τη χρονική διάρκεια, μοιάζει να αναπαράγει το στοιχείο του nonsense που καθορίζει το γλωσσολογικό ύφος ολόκληρου του κειμένου¹²⁵. Τα δύο παραμύθια σχετικά με την *Αλίκη* αντιστέκονται σθεναρά σε οποιαδήποτε ολοκληρωτική ερμηνεία, όπως άλλωστε συμβαίνει με όλα τα παραμύθια, καθώς μας μιλούν για ένα θεμελιώδες θέμα, για την ανθρώπινη συνθήκη, ξεπερνώντας χρονικές περιόδους ή πολιτιστικά χαρακτηριστικά.

Πλευρές της ανθρώπινης συνθήκης αναγνώρισαν στις δύο ιστορίες πολλοί δημιουργοί, παραπέμποντας σε αυτές ή χρησιμοποιώντας τις ως αλληγορίες. Το 1969 ο Gilles Deleuze ξεκινά το βιβλίο του *Logique du sens* με μια εκτενή ανάλυση της *Αλίκης στη Χώρα των Θαυμάτων*, σε αναζήτηση της έννοιας του νοήματος, και του σημείου όπου η λογική και το παράλογο συγκρούονται¹²⁶. Οι Γάλλοι Σουρεαλιστές και συγκεκριμένα οι Louis Aragon και André Breton ανέφεραν συχνά την Αλίκη στα γραπτά τους, ως το μοναδικό δείγμα ελεύθερης σκέψης που είχε απομείνει στη βικτωριανή Βρετανία¹²⁷. Η Virginia Woolf, το 1939, στο δοκίμιό της για τον Lewis Carroll, παρατηρεί ότι τα δύο παραμύθια για την *Αλίκη* μας φανερώνουν τον κόσμο ανάποδα δηλαδή όπως τον βλέπει ένα παιδί, μας κάνουν να γελάμε με το

¹²³ *The Annotated Alice*, op. cit., p. 281

¹²⁴ *Alice Books* όπως αναφέρονται από τους μελετητές του Carroll

¹²⁵ Caroline Dionne, *Geometrical behaviours: An Architectural Mise-en-scène for the reenactment of Lewis Carroll's Alice's Adventures in Wonderland*, A thesis submitted to the Faculty of Graduate Studies and Research in partial fulfillment of the requirements of the degree Master of Architecture, School of Architecture, McGill University, Montreal 1999

¹²⁶ Gilles Deleuze, *The Logic of Sense*, trans. M. Lester, Columbia University Press, New York 1990, p. 1-11

¹²⁷ <http://www.independent.co.uk/arts-entertainment/films/features/az-of-alice-in-wonderland>

απελευθερωτικό γέλιο των παιδιών, εξ ου και είναι από τις σπάνιες περιπτώσεις ιστοριών που διαβάζοντάς τις να μετατρεπόμαστε εμείς οι ίδιοι σε παιδιά¹²⁸.

Για τον W. H. Auden, τα δύο παραμύθια για την *Αλίκη* δεν μας απελευθερώνουν απλώς, αλλά επιπλέον μας προσφέρουν ένα γνήσιο πρότυπο χαρακτήρα, συγκεντρώνοντας όλες εκείνες τις ποιότητες που ένας άνθρωπος θα πρέπει να επιδιώκει να αποκτήσει. Για τον λόγο αυτό, και καθώς το νόημα δεν περιορίζεται σε κάποιο συγκεκριμένο χαρακτήρα των παραμυθιών, πρωταγωνίστρια εδώ είναι η (αγγλική) γλώσσα, ως φορέας νοήματος και αισθητικής¹²⁹. Τα παράλογα γεγονότα που συμβαίνουν στον κειμενικό κόσμο των δύο παραμυθιών για την *Αλίκη* αντικατοπτρίζουν τις ανόητες συμβάσεις και τον καταπιεστικό τρόπο αντιμετώπισης των παιδιών στον ρεαλιστικό κόσμο, κατά την βικτωριανή εποχή. Η δύναμη της γλώσσας να αντιστοιχεί μια ασυνέχεια στον ρεαλιστικό κόσμο με μια παρά προσδοκία αφήγηση στον κειμενικό κόσμο είναι η εξήγηση της γοητείας που συνεχίζουν να ασκούν πάντοτε αυτές οι δύο ιστορίες¹³⁰.

Στα δύο παραμύθια για την *Αλίκη* δεν είναι δύσκολο να αναγνωρίσουμε τα κεντρικά θέματα της αφήγησης, πρόκειται όμως για θέματα σε δύο επίπεδα. Στο πρώτο επίπεδο ανήκουν στοιχεία, τα οποία εμφανίζονται, λειτουργούν για κάποιες σκηνές και στη συνέχεια εξαφανίζονται, όπως πρέπει να γίνεται με ένα καλό αστείο. Η εναλλαγή στην κλίμακα, το είδωλο και ο αντικατοπτρισμός του, το σκάκι, η τράπουλα, το κροκέ, όλα είναι χαρακτηριστικά ενός σύμπαντος διαφορετικού έως και αλλοπρόσαλλου, εικόνες οι οποίες μεταφέρονται από τον ρεαλιστικό κόσμο στον κειμενικό κόσμο, οικεία στοιχεία που μας συνοδεύουν σε αυτή την εναλλακτική πραγματικότητα όπου καλούμαστε να ζήσουμε για λίγο. Στο δεύτερο επίπεδο ανήκουν τα μεγάλα θέματα που διατρέχουν την αφήγηση από την αρχή έως το τέλος, οι έννοιες της αναζήτησης, της ταυτότητας, της επικοινωνίας. Όπως προαναφέρθηκε, είναι αυτές οι συνθήκες που μας καθορίζουν ως ανθρώπους, είτε ως άτομα είτε ως μέλη μιας ομάδας. Μέσω αυτών των δύο παραμυθιών για την *Αλίκη* - όπως και μέσω άλλων παραμυθιών - τα παιδιά εξοικειώνονται σταδιακά με αυτές τις πρωταρχικές έννοιες, ενώ ταυτοχρόνως οι μεγάλοι θυμούνται και προβληματίζονται επί αυτών των ίδιων θεμάτων.

Εν τέλει το τελευταίο επίπεδο μεταφοράς βρίσκεται (και ας θυμηθούμε στο σημείο αυτό τον Hans Christian Andersen) στη σκέψη ότι η ζωή, χωρίς φαντασία και μόνο με τη λογική, φαίνεται να είναι μια

¹²⁸ Virginia Woolf, *The moment and other essays*, The Hogarth Press, London 1947, p. 70-71

¹²⁹ W. H. Auden, "Today's 'Wonder-World' Needs Alice." *New York Times Magazine* 1 July 1962. Reprinted in Robert Philips (ed.) *Aspects of Alice: Lewis Carroll's Dreamchild as seen Through the Critics' Looking Glasses, 1865-1971*, Vanguard, New York 1971, p. 5-9

¹³⁰ Robert-Alain de Beaugrande, Wolfgang Dressler, *Introduction to Text Linguistics*, http://beaugrande.com/introduction_to_text_linguistics.htm, Original 1981, Digitally reformatted 2002. Chapter X, §16

ιστορία στο πνεύμα του nonsense, γραμμένη από έναν μαθηματικό χωρίς ιδιαίτερες ικανότητες¹³¹. Εάν ζούμε με τη μονίμως επικρεμάμενη προοπτική του θανάτου επάνω μας από μια βασίλισσα που απειλεί να μας αποκεφαλίσει όλους, εάν κινούμαστε όλοι ακούσια επάνω σε μια τεράστια σκακιέρα χωρίς να γνωρίζουμε πού πηγαίνουμε, τότε σίγουρα πρέπει να προσπαθήσουμε να εντάξουμε στην εξίσωση το χιούμορ, το γέλιο, και να αποδεχτούμε το παράλογο. Ο Lewis Carroll απεχθανόταν τα ηθικά διδάγματα, αυτό όμως είναι το μεγάλο μάθημα - σε παιδιά και μεγάλους - των δύο παραμυθιών για την *Αλίκη*.

2.5.5 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ / THE MAGICIAN'S NEPHEW

2.5.5.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

Ο μικρός Diggory περνά το καλοκαίρι μαζί με την άρρωστη μητέρα του στην κατοικία του αδερφού και της αδερφής της, στο Λονδίνο. Γνωρίζει το κοριτσάκι της διπλανής κατοικίας, Polly, και μαζί ξεκινούν την εξερεύνηση του χώρου κάτω από τη στέγη των κατοικιών, ο οποίος εκτείνεται ενιαίως σε ολόκληρο το οικοδομικό τετράγωνο. Πιστεύοντας ότι θα εξερευνηθούν ένα ακατοίκητο γειτονικό σπίτι, ανοίγουν τη λάθος πόρτα και μπαίνουν στο γραφείο του θείου του Diggory, ο οποίος αποδεικνύεται ένας μαθητευόμενος μάγος. Θέλοντας να δοκιμάσει τα μαγικά δακτυλίδια που έχει κατασκευάσει, υποχρεώνει τα δύο παιδιά να τα φορέσουν, με αποτέλεσμα εκείνα να βρεθούν σε έναν περίεργο, ενδιαμέσο χώρο, τον οποίο ο Diggory αποκαλεί "Δάσος μεταξύ των Κόσμων/Wood between the Worlds". Γρήγορα συνειδητοποιούν ότι οι λίμνες που βρίσκονται εκεί, είναι στην πραγματικότητα δίοδοι προς δεκάδες παράλληλα σύμπαντα. Πριν επιστρέψουν στον δικό τους κόσμο, τα παιδιά δεν μπορούν να αντισταθούν στην παρόρμηση να εξερευνηθούν κάποιον από τους υπόλοιπους κόσμους. Βουτώντας σε μια τυχαία λίμνη, εισέρχονται στο Charn, έναν κόσμο έρημο με μοναδικό ζωντανό πλάσμα τη μάγισσα βασίλισσα Jadis. Στην προσπάθειά τους να της ξεφύγουν, τα παιδιά άθελα τους μεταφέρουν την Jadis στο Λονδίνο, όπου εκείνη πιστεύει ότι θα εγκαθιδρύσει την κυριαρχία της. Ο Diggory κατορθώνει να απομακρύνει την Jadis, παρασύροντας όμως, εκτός από την Polly, μαζί και τον θείο του, έναν οδηγό άμαξας και το άλογό του.

Στο Δάσος μεταξύ των Κόσμων, ο Diggory επιλέγει στην τύχη μια λίμνη και βουτάει με ολόκληρη την ομάδα, ελπίζοντας να εγκαταλείψει την Jadis σε εκείνο το άγνωστο παράλληλο σύμπαν. Καθώς προσγειώνονται σε στερεό έδαφος μέσα σε απόλυτο σκοτάδι, όλοι συνειδητοποιούν ότι εκείνη τη στιγμή γίνονται μάρτυρες της γέννησης ενός κόσμου. Το σοφό λιοντάρι Aslan, με τη δύναμη της μελωδικής του φωνής, σταδιακά δημιουργεί ένα ολόκληρο σύμπαν, αγνοώντας την παρουσία των

¹³¹ *The Annotated Alice*, op. cit., p. 13

επισκεπτών, έως ότου η Jadis του επιτεθεί, και στη συνέχεια τραπεί σε φυγή. Ο Aslan αντιλαμβάνεται ότι, στον αθώο, νεογέννητο κόσμο της Narnia, έχει εισέλθει το κακό και αποφασίζει ότι ο μόνος τρόπος να θωρακιστεί η Narnia, είναι κάποιος να φέρει εκεί ένα ασημένιο μήλο από τον Κήπο με τη μηλιά. Ο Diggory, αναγνωρίζοντας το επιπόλαιο σφάλμα του, δέχεται να ταξιδέψει προς τη δύση, διασχίζοντας ολόκληρη τη Narnia στην πλάτη του αλόγου που έχει φέρει μαζί του από το Λονδίνο και στο οποίο τώρα ο Aslan έχει χαρίσει φωνή και ένα ζευγάρι φτερά. Ο Diggory επιστρέφει με το ασημένιο μήλο, αν και η Jadis την οποία συναντά στον Κήπο, τον προκαλεί να το κλέψει, ώστε να σώσει την άρρωστη μητέρα του.

Ο Aslan φυτεύει το μήλο στο χώμα και από αυτό φυτρώνει μια καινούργια μηλιά, η οποία θα προστατεύσει τη Narnia για τους επόμενους αιώνες. Αναγνωρίζοντας τη θυσία του Diggory, ο Aslan του προσφέρει ένα από τα μήλα αυτής της μηλιάς. Ο οδηγός της άμαξας μένει στη Narnia ως ο πρώτος βασιλιάς της, ενώ ο Diggory μαζί με τον θείο του και την Polly επιστρέφουν στο Λονδίνο. Ο μάγος κλείνεται στο γραφείο του, χωρίς να εξασκήσει ποτέ ξανά τη μαγεία, η μητέρα του Diggory πράγματι θεραπεύεται τρώγοντας το μήλο, και ο πατέρας του επιστρέφει από την Ινδία όπου εργαζόταν, έχοντας κληρονομήσει μια σημαντική περιουσία. Στον κήπο της κατοικίας στο Λονδίνο ο Diggory φυτεύει τους σπόρους του μήλου από τη Narnia, από όπου φυτρώνει ταχύτερα μια μηλιά. Η οικογένεια του Diggory μετακομίζει σε ένα μεγάλο σπίτι στην εξοχή, όπου χρόνια αργότερα ο Diggory θα φέρει μια ντουλάπα κατασκευασμένη από το ξύλο αυτής της μηλιάς από τη Narnia.

2.5.5.2 Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Ο Clive Staples Lewis (1898-1963) υπήρξε Βρετανός συγγραφέας και ακαδημαϊκός στη Φιλολογία τόσο στην Οξφόρδη όσο και στο Κέιμπριτζ. Έως το 1949, ο C. S. Lewis δεν είχε ασχοληθεί με την παιδική λογοτεχνία, αν και ήδη από το 1939 είχε συλλάβει την αρχική ιδέα ενός παραμυθιού¹³² - την εικόνα ενός Φαύνου φορτωμένου με δέματα που περπατά σε ένα χιονισμένο δάσος. Με τον τρόπο αυτό γεννιέται η συλλογή έξι βιβλίων, τα οποία εκδίδονται μεταξύ 1950-1956, με τον γενικό τίτλο *Το Χρονικό της Narnia*. Σε αυτή τη συλλογή προστίθεται το έβδομο βιβλίο με τίτλο *Ο Ανιψιός του Μάγου*, το οποίο ο Lewis ξεκινά να γράφει λίγο μετά την ολοκλήρωση της συγγραφής του πρώτου βιβλίου της συλλογής *Το Λιοντάρι, η Μάγισσα και η Ντουλάπα*. Η συγγραφή του θα τελειώσει αφότου έχει ολοκληρωθεί η συγγραφή και του τελευταίου βιβλίου της συλλογής *Η Τελευταία Μάχη*. Ο αφηγηματικός χρόνος του

¹³² Roger Lancelyn Green and Walter Hooper, *C. S. Lewis: A Biography*, Harper Collins NY fully revised and expanded edition 2002, p. 302-307

συγκεκριμένου παραμυθιού τοποθετείται πενήντα χρόνια πριν από τα γεγονότα του πρώτου βιβλίου της συλλογής, είναι δηλαδή μια εκ των υστέρων επεξήγηση αφηγηματικών στοιχείων¹³³.

Όταν ένας φίλος του Lewis, έχοντας διαβάσει το πρώτο βιβλίο της Narnia, τον ρώτησε πώς βρέθηκε ένας λυχνοστάτης στη μέση του δάσους της Narnia, ο συγγραφέας εμπνεύστηκε το παραμύθι *Ο Ανηψιός του Μάγου*, όπου περιγράφονται η προέλευση όλων των ξένων στοιχείων που κατά την αφήγηση βρίσκονται στη Narnia¹³⁴. Κατά τον ίδιο τον Lewis, σε μια συγκεκριμένη στιγμή της συγγραφικής ζωής του, εκείνος αποφάσισε ότι έπρεπε οπωσδήποτε να γράψει ένα παιδικό παραμύθι¹³⁵. Τα αδιαμφισβήτητα παραμυθικά στοιχεία της μαγείας, των ομιλούντων ζώων, της αναζήτησης και της ωρίμανσης συνδυάζονται με τη διάθεση να δοθεί ένα νόημα, σίγουρα όχι ηθικοπλαστικό αλλά διδακτικό, καθώς και μια επαυξημένη διάσταση στον ρεαλιστικό κόσμο. Τα εμφανή αυτοβιογραφικά στοιχεία της αφήγησης, που αναφέρονται συχνά σε δύσκολες καταστάσεις της παιδικής ηλικίας του συγγραφέα, συνομιλούν με τα φανταστικά στοιχεία και μια λεπτή χιουμοριστική διάθεση.

Το παραμύθι αντιμετωπίζεται από τον Lewis ως ένα καθ' όλα ώριμο και πλήρες λογοτεχνικό είδος, το οποίο μπορεί να διατηρεί την πολυπλοκότητα νοημάτων και ερμηνειών που συνηθίζουμε να βρίσκουμε στα λογοτεχνικά κείμενα. Με παρρησία, καταγράφει την εμπειρία του σε σχέση με την εντύπωση στα λογοτεχνικά κείμενα, αλλά και τα παραμύθια. Μεγαλώνοντας, στην ευχαρίστηση της ανάγνωσης των παραμυθιών ο Lewis πρόσθεσε σταδιακά την μελέτη λογοτεχνικών κειμένων από συγγραφείς όπως ο Λέων Τολστόι και η Jane Austen. Κοιτώντας εκ των υστέρων, αναγνωρίζει ότι έχοντας διαβάσει πλέον και αυτούς τους συγγραφείς, ο Lewis ήταν σε θέση να αντιμετωπίσει τα παραμύθια με μια καινούργια ευχαρίστηση και διαθέτοντας πλέον την ικανότητα να αντιλαμβάνεται σε αυτά πολύ περισσότερα¹³⁶. Ο σεβασμός αυτός προς το είδος είναι πιθανώς και ο λόγος για τον οποίο το κείμενο του παραμυθιού του εμφανίζει αφηγηματικό πλούτο και σαφή χαρακτήρα. Είναι χαρακτηριστική η εισαγωγική πρόταση όπου ο συγγραφέας τοποθετεί χρονικά την ιστορία που πρόκειται να αφηγηθεί, κάνοντας ευθείες αναφορές σε άλλους λογοτεχνικούς χαρακτήρες σαν να επρόκειτο για πραγματικά πρόσωπα¹³⁷. Με τον

¹³³ Ο αγγλικός όρος είναι prequel, σε αντιδιαστολή με τον όρο sequel, ο οποίος περιγράφει γεγονότα που έπονται μιας αφήγησης.

¹³⁴ David C. Downing, *Into the Wardrobe: C. S. Lewis and the Narnia Chronicles*, Jossey Bass, San Francisco 2005, p. 36

¹³⁵ C. S. Lewis, "On Three Ways of Writing for Children", *On Stories and Other Essays on Literature*, Harcourt, London 1982, p. 31

¹³⁶ Loc. cit.

¹³⁷ "In those days Mr Sherlock Holmes was still living in Baker Street and the Bastables were looking for treasure in the Lewisham Road/ Εκείνη την εποχή ο κ. Sherlock Holmes ζούσε ακόμα στην οδό Baker και οι Bastables έψαχναν για θησαυρό στη λεωφόρο Lewisham" (C. S. Lewis, *The Magician's Nephew*, The Bodley Head, London 1955, Chapter One, The Wrong Door). Όπως έχει ήδη αναφερθεί, ο Umberto Eco θεωρεί ότι όλα τα κείμενα που έχουν γραφτεί, συνδέονται σε ένα απέραντο δίκτυο αφηγήσεων που σχηματίζει ένα

τρόπο αυτό ο Lewis δημιουργεί εξ αρχής ένα λογοτεχνικό σύμπαν που ανήκει στο ευρύτερο λογοτεχνικό γίγνεσθαι.

Σαφείς επιρροές στο παραμύθι καταγράφονται τόσο από τον Χριστιανισμό όσο και από παγανιστικά στοιχεία. Στο παραμύθι *Ο Ανιψιός του Μάγου* βρίσκουμε τον Κήπο της Εδέμ με τον απαγορευμένο καρπό, τη δημιουργία του κόσμου μέσω του λόγου, την ζωογόνο πνοή αλλά και το δικαίωμα της ψυχής και της ελεύθερης βούλησης. Επιπροσθέτως, βρίσκουμε τη δύναμη της φύσης, τον σεβασμό τον οποίο της οφείλουμε, και το απόλυτο κακό με τη μορφή της ιδιοτελούς και βίαιης εκμετάλλευσης των φυσικών πόρων. Όλα αυτά είναι στοιχεία τα οποία, σε διαφορετικές χρονικές περιόδους της ζωής του, ο C. S. Lewis ενέταξε στη σκέψη του, καταλήγοντας στον συνδυασμό τους, ως ένα μέσο ερμηνείας και απόδοσης νοήματος σε μια παράλογη και αποκρουστική πραγματικότητα. Έχοντας αντιμετωπίσει δύο Παγκόσμιους Πολέμους, ο Lewis χρησιμοποιεί το παραμύθι ως μια αλληγορία μακριά από μελοδραματισμούς, ως μια κληρονομιά σε όλους όσους θα έρθουν και πιθανώς θα κληθούν να αντιμετωπίσουν την ίδια ή ίσως και μια χειρότερη πραγματικότητα.

2.5.6 HARRY POTTER 1-7

2.5.6.1 ΠΕΡΙΛΗΨΗ ΤΟΥ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ

THE PHILOSOPHER'S STONE/Η ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΗ ΛΙΘΟΣ

THE CHAMBER OF SECRETS/Η ΚΑΜΑΡΑ ΤΩΝ ΜΥΣΤΙΚΩΝ

THE PRISONER OF AZKABAN/Ο ΦΥΛΑΚΙΣΜΕΝΟΣ ΤΟΥ ΑΖΚΑΜΠΑΝ

THE GOBLET OF FIRE/ΤΟ ΚΥΠΕΛΟ ΤΗΣ ΦΩΤΙΑΣ

THE ORDER OF THE PHOENIX/ΤΟ ΤΑΓΜΑ ΤΟΥ ΦΟΙΝΙΚΑ

THE HALF-BLOOD PRINCE/Ο ΗΜΙΑΙΜΟΣ ΠΡΙΓΚΗΠΑΣ

THE DEATHLY HALLOWS/ΟΙ ΚΛΗΡΟΙ ΤΟΥ ΘΑΝΑΤΟΥ

Σε αυτά τα επτά βιβλία - τα οποία αντιστοιχούν σε επτά σχολικές χρονιές - περιγράφεται η ιστορία του Harry Potter. Πρόκειται για ένα δεκάχρονο ορφανό αγόρι που μαθαίνει μέσα σε μια νύχτα τόσο για την ύπαρξη μιας μαγικού κόσμου - μυστικό κομμάτι της καθημερινής πραγματικότητας όπως την έχουμε συνηθίσει - όσο και για το ότι ο ίδιος είναι, εν τη απουσία του και λόγω συμπτωματικών γεγονότων, ένα επιφανές μέλος αυτής της μαγικής κοινότητας. Έχουν περάσει εννιά χρόνια από τη λήξη του τρομερού πολέμου ανάμεσα στην κοινότητα των μάγων, τον οποίο ξεκίνησε η τρομοκρατία του κακού

παράλληλο σύμπαν. Σε αυτό το σύμπαν τοποθετεί ο Lewis τους χαρακτήρες του μαζί με τους αφηγηματικούς χαρακτήρες του Arthur Conan Doyle και της Edith Nesbit.

μάγου Βόλντεμορτ. Για τα επόμενα έξι χρόνια, ο Harry Potter θα εξοικειωθεί με αυτή την κοινότητα, φοιτώντας ως εσωτερικός μαθητής στο σχολείο του Hogwarts, όπου μαθητεύουν όλα τα παιδιά με την ικανότητα να γίνουν μάγοι, ακόμα και αν δεν κατάγονται από γενιά μάγων.

Στη διάρκεια αυτών των έξι ετών εκεί, θα κάνει καλούς φίλους και ορκισμένους εχθρούς, θα γνωρίσει τους καθηγητές του σχολείου και τα στελέχη της διοίκησης της μαγικής κοινότητας. Θα εμπλακεί σε γεγονότα, τα οποία θα τον οδηγήσουν να μάθει για τη Φιλοσοφική Λίθο και το μυστικό της επιστροφής του Βόλντεμορτ, να ανακαλύψει την Κάμαρα των Μυστικών και το ημερολόγιο του Τομ Ριντλ, να σταματήσει την εκτέλεση του Αιχμαλώτου του Αζκαμπάν και να τον βοηθήσει στην απόδρασή του, να συμμετάσχει στο Σχολικό Αγώνα των Μάγων και να κερδίσει το Κύπελλο της Φωτιάς, να βρει και να χρησιμοποιήσει το τετράδιο με τις σημειώσεις του Ημίαιμου Πρίγκηπα. Η ζωή του εντός και εκτός του σχολείου του Hogwarts θα τον οδηγήσει στην τελική σύγκρουση με τον Βόλντεμορτ, στη διάρκεια της έβδομης χρονιάς, και από την οποία θα βγει ανέλπιστα νικητής. Δεκαεννιά χρόνια αργότερα, ο Harry Potter θα αποχαιρετίσει και τα δικά του παιδιά στην αποβάθρα από όπου αναχωρεί το τρένο για το σχολείο του Hogwarts.

2.5.6.2 Η ΕΠΟΧΗ - ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ

Η Joanne Kathleen Rowling (1965-), είναι Βρετανίδα συγγραφέας, γνωστή για τη σειρά παιδικών βιβλίων με πρωταγωνιστή τον Harry Potter. Το πρώτο βιβλίο της σειράς εκδόθηκε το 1997, ακολούθησαν τα υπόλοιπα το 1998, το 1999, το 2000, το 2003, το 2005, ενώ η σειρά ολοκληρώθηκε με την έκδοση του τελευταίου βιβλίου, το 2007. Η απήχηση του εξελίχθηκε σταδιακά σε ένα παγκόσμιο φαινόμενο, και η Rowling πιστώθηκε από πολλούς κριτικούς το γεγονός ότι έκανε τα παιδιά να στραφούν μαζικά ξανά στο βιβλίο. Ο όρος *Muggle*, ο οποίος στο σύμπαν του Harry Potter περιγράφει εκείνον που δεν έχει σχέση με τη μαγεία, συμπεριελήφθη στο Oxford English Dictionary, ενώ στον Σιδηροδρομικό Σταθμό King's Cross του Λονδίνου έχει τοποθετηθεί μια πινακίδα για την Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα, από την οποία, στο σύμπαν του Harry Potter, επιβιβάζονται οι μαθητές στην αμαξοστοιχία για το σχολείο του Hogwarts.

Σε αντίθεση με άλλες σειρές βιβλίων όπου διατηρείται ένα κοινό λογοτεχνικό ύφος, εδώ τα βιβλία φαίνεται να μεγαλώνουν μαζί με το αναγνωστικό κοινό της Rowling. Συνεπώς, τα βιβλία αποκτούν προοδευτικά περισσότερες σελίδες, εκτενέστερες περιγραφές, πιο περίπλοκες ιστορίες, και εν τέλει περισσότερη - ψυχολογική κυρίως - βία. Αυτό το γεγονός δεν αναιρεί την κατάταξη των βιβλίων στο είδος των παραμυθιών, αντιθέτως μας θυμίζει ότι τα παραμύθια ξεκίνησαν ως ιστορίες που απευθύνονταν σε μεγάλους, και σε κάθε περίπτωση ιστορίες που περιλαμβάνουν αξιοσημείωτη ποσότητα βίας. Εκτός από τα ίδια φανταστικά στοιχεία που προέρχονται από την προφορική παράδοση

και λαογραφία αιώνων, οι ιστορίες με τον Harry Potter εμφανίζουν τα χαρακτηριστικά ενός παραμυθιού, με μόνη ίσως εξαίρεση τις λέξεις εισαγωγής "μια φορά κι έναν καιρό".

Τα επτά παραμύθια με τον Harry Potter περιγράφουν την ιστορία ωρίμανσης ενός παιδιού, εξοικείωσής του με τον μεγάλο κόσμο και αναζήτησης της θέσης του μέσα σε αυτόν, και εν τέλει επιστροφής του, μετά την διαγραφή ενός πλήρους κύκλου, στην κανονικότητα η οποία στα παραμύθια εγγυάται το μέλλον - ή αλλιώς, "και έζησαν αυτοί καλά κι εμείς καλύτερα". Ακολουθώντας μια μακρά σειρά προηγούμενων συγγραφέων παραμυθιών, η Rowling γνωρίζει πώς και πότε να καταρρίψει τα στερεότυπα του κλασσικού παραμυθιού και πότε να επιστρέψει σε αυτά¹³⁸. Επιπλέον, όπως και πολλοί άλλοι παραμυθάδες πριν από εκείνη, η Rowling έχει την ικανότητα να μας αιχμαλωτίζει στο σύμπαν το οποίο περιγράφει, να μας κρατά σε αγωνία και να μας συγκινεί¹³⁹.

Η απήχηση των παραμυθιών με τον Harry Potter προσήλκυσε το ενδιαφέρον των μελετητών από διάφορα επιστημονικά πεδία, οι οποίοι χρησιμοποίησαν το κείμενο του παραμυθιού ως παραδειγματική εφαρμογή. Είναι ακόμα νωρίς ώστε το έργο να θεωρηθεί κλασσικό, εντούτοις ήδη έχει μελετηθεί υπό το πρίσμα της ψυχανάλυσης κατά Jung, υπό την οπτική του Bruno Bettelheim¹⁴⁰, υπό το πρίσμα της κοινωνικής συμπεριφοράς και της ηθικής, σε σχέση με το φιλολογικό ή ιστορικό πλαίσιο, ή το εκπαιδευτικό σύστημα¹⁴¹. Έχει αποδελτιωθεί ως περίπτωση αντίδρασης προς την απολυταρχία και τα στερεότυπα, ως αποτύπωση της πάλης του καλού με το κακό, ως πεδίο κοινωνικών ή φυλετικών διακρίσεων, ακόμα και θρησκευτικών διαφωνιών¹⁴².

Το σύμπαν όπου κινείται ο Harry Potter και η περιγραφή του είναι ένα σημαντικό χαρακτηριστικό του παραμυθιού. Πρόκειται για τόπους οι οποίοι ζουν και αναπνέουν, ορθώνονται από τις σελίδες των βιβλίων και εμφανίζονται μπροστά στα μάτια μας, με λεπτομέρειες και συγκεκριμένη αισθητική¹⁴³.

¹³⁸ Melanie Glinsmann, *Harry Potter and the reimagined fairy tale: J. K. Rowling's use and manipulation of fairy tale narrative in the Harry Potter series*, A thesis submitted to the Faculty of British and Irish Literature, University of Nebraska, Kearney 2011

Πρβλ. Elaine Ostry, "Accepting Mudbloods: The Ambivalent Social Vision of J. K. Rowling's Fairy Tales", *Reading Harry Potter: Critical Essays*, ed. Giselle Liza Anatol, Praeger, Connecticut 2003, p. 89-102 και *The Ivory Towers and Harry Potter: Perspectives on a Literary Phenomenon*, ed. Lana A. Whited, University of Missouri Press, Columbia 2002, Chapter II Harry's Roots n Epic, Myth, and Folklore

¹³⁹ Ο Alan Rickman, Βρετανός ηθοποιός και ερμηνευτής του καθηγητή Severus Snape στις κινηματογραφικές ταινίες με θέμα τα βιβλία του Harry Potter, περιέγραψε την "αρχαία ανάγκη να μας διηγούνται ιστορίες", ιστορίες οι οποίες χρειάζονται έναν "μεγάλο παραμυθά". (*Empire Magazine*, 26/4/2011)

¹⁴⁰ Πρβλ. τα ανωτέρω παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Χάνσελ και Γκρέτελ*

¹⁴¹ *Reading Harry Potter: Critical Essays*, ed. Giselle Liza Anatol, Praeger, Connecticut 2003

¹⁴² *Ibid*, p. x

¹⁴³ Δύο παραδείγματα περιγραφής. Η στιγμή όταν ο Harry Potter φτάνει για πρώτη φορά στο σχολείο του Hogwarts: "Yeh'll get yer firs' sight o' Hogwarts in a sec," Hagrid called over his shoulder, "Jus' round this bend here." There was a loud "Ooooooh!" The narrow path had opened suddenly onto the edge of a great black lake. Perched atop a high mountain on the other side, its windows sparkling in the starry sky, was a vast

Αυτό το σύμπαν έχει παραλληλιστεί με την "heterotopia/ετεροτοπία", τον όρο τον οποίο χρησιμοποιεί ο Michel Foucault ώστε να περιγράψει τους απίθανους - αλλά όχι αδύνατους - χώρους, οι οποίοι είναι

castle with many turrets and towers. "No more 'n four to a boat!" Hagrid called, pointing to a fleet of little boats sitting in the water by the shore. Harry and Ron were followed into their boat by Neville and Hermione. "Everyone in?" shouted Hagrid, who had a boat to himself, "Right then— FORWARD!" And the fleet of little boats moved off all at once, gliding across the lake, which was as smooth as glass. Everyone was silent, staring up at the great castle overhead. It towered over them as they sailed nearer and nearer to the cliff on which it stood. "Heads down!" yelled Hagrid as the first boat reached the cliff; they all bent their heads and the little boats carried them through a curtain of ivy which hid a wide opening in the cliff face. They were carried along a dark tunnel, which seemed to be taking them right underneath the castle, until they reached a kind of underground harbour, where they clambered out on to the rocks and pebbles. "Oy, you there! Is this your toad?" said Hagrid, who was checking his boats as people climbed out of them. "Trevor!" cried Neville blissfully, holding out his hands. Then they clambered up a passageway in the rock after Hagrid's lamp, coming out at last on to smooth, damp grass right in the shadow of the castle. They walked up a flight of stone steps and crowded around the huge, oak front door. "Everyone here? You there, still got yer toad?" Hagrid raised a gigantic fist and knocked three times on the castle door. / "Σε λίγο θα δείτε πώς είναι το Hogwarts," φώναξε ο Hagrid πάνω από τον ώμο του. "Λίγο μετά από αυτή τη στροφή". Ακούστηκε ένα δυνατό "Ωωωωωω!" Το στενό μονοπάτι είχε ξαφνικά ανοιχτεί στην όχθη μιας μεγάλης μαύρης λίμνης. Σκαρφαλωμένο σε μια ψηλή βουνοκορφή, βρισκόταν ένα επιβλητικό κάστρο με πολλούς πύργους, και παράθυρα που έλαμπαν δίπλα στα αστέρια του ουρανού. "Όχι περισσότεροι από τέσσερις σε κάθε βάρκα!" φώναξε ο Hagrid, δείχνοντας έναν στόλο από μικρές βάρκες στην όχθη της λίμνης. Ο Harry και ο Ron μπήκαν σε μια βάρκα, όπου τους ακολούθησαν ο Neville και η Hermione. "Όλοι μέσα;" φώναξε ο Hagrid, που έπιασε μια βάρκα μόνος, "Ωραία λοιπόν. ΕΜΠΡΟΣ!" Και ο στόλος ξεκίνησε, όλες οι μικρές βάρκες ταυτοχρόνως, γλιστρώντας κατά μήκος την λίμνης, σαν να ήταν από γυαλί. Όλοι σιωπούσαν, παρατηρώντας το μεγάλο κάστρο απέναντι, που υψωνόταν ολόενα και περισσότερο, καθώς οι βάρκες πλησίαζαν στην πλαγιά του βουνού. "Κάτω τα κεφάλια!" ούρλιαξε ο Hagrid καθώς η πρώτη βάρκα έφτασε την πλαγιά. Όλοι έσκυψαν και οι μικρές βάρκες πέρασαν μέσα από μια κουρτίνα από κισσό που έκρυβε ένα μεγάλο άνοιγμα στην πλαγιά. Ταξίδεψαν σε μια σκοτεινή σήραγγα, που φαινόταν να τους πηγαίνει ακριβώς κάτω από το κάστρο, έως ότου έφτασαν σε κάτι που έμοιαζε με υπόγειο λιμανάκι, με βράχια και βότσαλα. "Ε, εσύ! Δικός σου είναι αυτός ο βάτραχος;" είπε ο Hagrid, που ήλεγχε τις βάρκες καθώς τα παιδιά αποβιβάζονταν. "Trevor!" φώναξε ο Neville με χαρά, απλώνοντας τα χέρια του. Ύστερα σκαρφάλωσαν σε ένα μονοπάτι στο βράχο με τη λάμπα του Hagrid να τους οδηγεί. Μετά από λίγο έφτασαν επιτέλους στο απαλό, νοτισμένο γρασίδι ακριβώς στη σκιά του κάστρου. Ανέβηκαν μερικά πέτρινα σκαλιά και μαζεύτηκαν μπροστά από μια τεράστια εξώπορτα από ξύλο βελανιδιάς. "Όλοι εδώ; Εσύ εκεί, έχεις ακόμα τον βάτραχο σου;" Ο Hagrid ύψωσε τη γιγάντια γροθιά του και χτύπησε τρεις φορές την πόρτα του κάστρου. (J. K. Rowling, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Bloomsbury, London, 1997, p. 83)

Η καινούργια ζωή στο σχολείο του Hogwarts: There were a hundred and forty-two staircases at Hogwarts: wide sweeping ones; narrow, rickety ones; some that led somewhere different on a Friday; some with vanishing step halfway up that you had to remember to jump. Then there were doors that wouldn't open unless you asked politely, or tickled them in exactly the right place, and doors that weren't doors at all, but solid walls just pretending. It was also very hard to remember where everything was, because it all seemed to move around a lot. The people in the portraits kept going to visit each other and Harry was sure the coats of armour could walk. / Στο Hogwarts υπήρχαν εκατόν σαράντα δύο σκάλες: κάποιες πλατιές και μνημειακές, κάποιες στενές και απότομες, κάποιες που οδηγούσαν κάπου αλλού τις Παρασκευές, κάποιες όπου ένα σκαλοπάτι περίπου στο μέσο τους συνήθιζε να εξαφανίζεται και έπρεπε να θυμηθείς να πηδήξεις. Μετά υπήρχαν πόρτες που δεν άνοιγαν εκτός και αν τους το ζητούσες ευγενικά, ή αν τις γαργαλούσες ακριβώς στο σωστό σημείο, και πόρτες που δεν ήταν καθόλου πόρτες στην πραγματικότητα, αλλά απλώς συμπαγείς τοίχοι που υποκρίνονταν. Επίσης ήταν πολύ δύσκολο να θυμηθείς πού βρίσκονταν όλα, επειδή φαινόταν να κυκλοφορούν συνεχώς. Οι άνθρωποι μέσα στα πορτραίτα συνεχώς επισκέπτονταν ο ένας τον άλλο και ο Harry ήταν σίγουρος ότι οι πανοπλίες μπορούσαν να περπατήσουν. (J. K. Rowling, *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Bloomsbury, London, 1997, p. 105)

δυνατό να αναπαρασταθούν με γλωσσικά συντάγματα, δηλαδή προτάσεις λέξεων. Πρόκειται για τόπους αμφίσημους, χωρίς δεδομένα χαρακτηριστικά, οι οποίοι συνομιλούν με τους χαρακτήρες των παραμυθιών, διδάσκοντάς τους ότι τα φαινόμενα ενίοτε απατούν¹⁴⁴.

Όπως και σε μια πλειάδα παραμυθικών ιστοριών, στο κέντρο των παραμυθιών με τον Harry Potter βρίσκεται η υπαρξιακή αναζήτηση, η ωρίμανση, η κατάκτηση μιας θέσης στον κόσμο, και η αποδοχή του θανάτου. Το τελευταίο αυτό θέμα απαντά με emphaticό τρόπο σε αυτή την ιστορία, περισσότερο από παραμύθια προηγούμενων (αλλά σύγχρονων) εποχών, και διατρέχει ολόκληρη την αφήγηση από την αρχή έως το τέλος. Η ιστορία ξεκινά με τον θάνατο των γονιών του Harry Potter και την φυσική εξόντωση του Βόλντεμορτ. Το θέμα επιστρέφει μαζί με τον ίδιο τον Βόλντεμορτ, ο οποίος έχει επιτύχει ένα είδος αθανασίας με ακριβό αντίτιμο. Η συγκλονιστικότερη σκηνή της ιστορίας εκτυλίσσεται, καθώς ο Harry Potter μαθαίνει ότι ο μέντοράς του στην πραγματικότητα τον προόριζε να θυσιαστεί, ενώ ο άνθρωπος που θεωρεί προδότη, πεθαίνει προσπαθώντας να τον προστατέψει. Λίγο αργότερα, ο Harry Potter καλεί όλους τους νεκρούς αγαπημένους του, σε μια κομβική στιγμή λίγο πριν από την τελική αναμέτρηση με τον Βόλντεμορτ. Δεν είναι μια τρομακτική σκηνή, αντιθέτως οι νεκροί συντρέχουν με έναν ονειρικό, σχεδόν λυτρωτικό τρόπο. Ίσως το μάθημα αυτού του παραμυθιού είναι ότι, με κάποιον τρόπο που δεν φανταζόμαστε, μπορούμε να αποδεχτούμε ακόμα και το αδιανόητο. Στην τελευταία σκηνή του παραμυθιού, και αφού έχει επέλθει η τελική εξόντωση του Βόλντεμορτ, τα ονόματα αυτών των νεκρών ακούγονται ξανά, δεκαεννιά χρόνια μετά, στα πρόσωπα της νέας γενιάς, καθώς όλοι τους μαθητές αναχωρούν για το σχολείο του Hogwarts.

2.7 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η Φαντασία αποτελεί το εργαλείο που διαθέτει ο άνθρωπος, ώστε να ανατρέχει στο παρελθόν αλλά και να προβάλλει τη σκέψη του στο μέλλον. Χρήσιμη τόσο στην επιστήμη όσο και στην τέχνη, η ισχύς της είναι τέτοια, ώστε να σχηματίζει εικόνες μπροστά στα μάτια μας, νοητές εικόνες τις οποίες ο εγκέφαλός μας έχει τη δυνατότητα να διαχωρίζει από (αλλά και να αντιπαραβάλλει με) τις εικόνες που βλέπει πραγματικά. Ταυτοχρόνως και αντιστρόφως, η Φαντασία μπορεί να εκκινήσει μόνο από το λεξιλόγιο της φυσικής μας εμπειρίας και αντίληψης, ώστε να επανακαθορίσει τους συσχετισμούς μεταξύ των

¹⁴⁴ Sarah K. Cantrell, *When Worlds Collide: Heterotopias in Fantasy Fiction for Young Adult Readers in France and Britain*, PhD thesis at the Department of English Studies, University of North Carolina (USA), 2010 και Luigina Ciolfi, "The Making of Home Places in Harry Potter", *Magic Is Might 2012: Proceedings of the International Conference*, edited by Luigina Ciolfi and Gráinne O'Brien, Dublin 2013 και Kelvin Knight, *Real Places and Impossible Spaces: Foucault's Heterotopia in the fiction of James Joyce, Vladimir Nabokov and W. G. Sebald*, PhD thesis at the School of Literature, Drama and Creative Writing, University of East Anglia (UK), 2014

εννοιών, και να οδηγηθεί στο δημιούργημα. Ο Gianni Rodari αναγνωρίζει στον πυρήνα της Φαντασίας το "φανταστικό διώνυμο", ήτοι το οξύμωρο σχήμα που αποτελεί την πηγή έμπνευσης για το Παραμύθι.

Στη Φαντασία στηρίζεται το λογοτεχνικό είδος του Παραμυθιού, ώστε να μετατραπεί η εμπειρία και τα διδάγματά της σε αφήγηση που ψυχαγωγεί. Το Παραμύθι είναι ένας καθρέπτης της πραγματικότητας, όπου απεικονίζεται μόνο ό,τι είναι αληθινά σημαντικό και άξιο ώστε να επιζήσει για την επόμενη γενιά. Στο Παραμύθι είναι κρυμμένες με αλληγορικό τρόπο οι ανησυχίες του ανθρώπου, καθώς και το αντίδοτο για αυτές. Ο κόσμος που αυτά ανακαλούν, δεν κρύβει την ασχήμια ή τη σκληρότητα, αντιθέτως παρουσιάζει τα πράγματα όπως θα έπρεπε να είναι. Τις περισσότερες φορές αυτός ο κόσμος είναι κυρίως ένα σκηνικό, ήτοι ένας χώρος και χρόνος που παρακολουθούν την εξέλιξη της αφήγησης, χωρίς να επεμβαίνουν ή να καθορίζουν κάποιο στοιχείο της. Εντούτοις, όπως γράφει ο J. R. R. Tolkien, σε κάποιες σπάνιες περιπτώσεις, εμφανίζεται ένας συγγραφέας ο οποίος θα αναμετρηθεί με αυτή την "επικίνδυνη γη", τη "γεμάτη με παγίδες για τους απρόσεκτους και μουντρούμια για τους υπερφίαλους". Μέσω του κειμένου του Παραμυθιού του, αυτός ο συγγραφέας θα αναδείξει ένα φανταστικό σύμπαν, έναν κόσμο αντάξιο της φυσικής μας πραγματικότητας.

Αυτά τα παραμύθια, ιστορίες κλασσικές και πολυδιαβασμένες, έχουν δυνατότητες απεριόριστες. Ορισμένα από αυτά τα παραμύθια έχουν ένα κοινό γνώρισμα: σε κάποια στιγμή της αφήγησής τους εμφανίζεται με εμφατικό τρόπο ο Χώρος και θέτει το πλαίσιο υπό το οποίο θα εξελιχθεί η ιστορία. Σε κάποια παραμύθια πρόκειται για ένα μεμονωμένο, ισχυρό στοιχείο, όπως το δάσος, το σπίτι, ο καθρέπτης ή το κρεβάτι. Άλλα παραμύθια περιγράφουν κάποιο εναλλακτικό, φανταστικό σύμπαν, όπου εξελίσσεται η αφήγηση, εξ ολοκλήρου ή σε σημαντικά μεγάλο μέρος της.

Από αυτές τις δύο κατηγορίες παραμυθιών ξεχωρίζουν οι αφηγήσεις όπου ο Χώρος δεν εμφανίζεται ως ένα ομιχλώδες σκηνικό το οποίο παραμένει στο παρασκήνιο, ούτε ως αλληγορία της γνωστής μας πραγματικότητας. Σε αυτές τις αφηγήσεις, τα χωρικά στοιχεία εμφανίζονται πολλαπλά και ποικίλα, σε κομβικά σημεία της ιστορίας και επιτελώντας έναν σαφή ρόλο εντός της αφήγησης, ο οποίος υποστηρίζεται σε σημαντικό βαθμό από τη μεταφορική χρήση της γλώσσας. Σε αυτές τις αφηγήσεις γεννιέται ο Φανταστικός χώρος, με στοιχεία τα οποία καθιστούν τα συγκεκριμένα παραμύθια μοναδικά. Αυτά τα παραμύθια αποτελούν ένα σύστημα ιστοριών το οποίο δεν διατρέχει υποχρεωτικά όλες τις χρονικές περιόδους, αντιθέτως το στοιχείο το οποίο τα συνδέει, είναι ακριβώς η ύπαρξη του Φανταστικού χώρου, και όχι μια συνεχής χρονική ακολουθία. Το σίγουρο είναι ότι ο Φανταστικός χώρος μπορεί να γεννηθεί σε ένα παραμύθι του 20ού αιώνα με την ίδια φυσικότητα όσο και σε ένα παραμύθι του 18ου αιώνα. Τα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Χάνσελ και Γκρέτελ*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, *Ο Αγιός του Μάγου*, και η επταλογία των βιβλίων με κεντρικό χαρακτήρα τον *Harry Potter*, είναι πολυδιαβασμένα, έχουν καθορίσει γενεές αναγνωστών - ακόμα και τα πλέον πρόσφατα - και έχουν μελετηθεί από πλείστους επιστήμονες. Αυτά

τα παραμύθια συνδέονται επειδή σε αυτά εμφανίζεται ο Φανταστικός χώρος και καθορίζει με τρόπο μοναδικό την αφήγηση, και υπ' αυτή την έννοια καθίστανται πρόσφορο έδαφος για την έρευνα πεδίου της διδακτορικής έρευνας.



"Χάνσελ και Γκρέτελ"

Ίρις, 7 ετών

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: ΠΗΓΕΣ ΚΑΙ ΕΠΙΡΡΟΕΣ

"Stravinsky, the arch-modernist of music, argues forcefully that artistic strength and meaning can only derive from tradition. In his view, an artist who deliberately seeks novelty is trapped in his very aspiration. 'His art becomes unique, indeed, in the sense that its world is totally closed and it does not contain any possibility for communication'."*

Juhani Pallasmaa, *The Thinking Hand*, p. 113

*"Ο Stravinsky, αυτός ο κατεξοχήν μοντέρνος της μουσικής, υποστηρίζει σθεναρά ότι η καλλιτεχνική αξία και σημασία μπορούν να απορρέουν μόνο από την παράδοση. Κατά την άποψή του, ένας καλλιτέχνης ο οποίος εσκεμμένα αναζητά την πρωτοτυπία, είναι παγιδευμένος στην ίδια την φιλοδοξία του. 'Η τέχνη του καθίσταται μοναδική, πράγματι, υπό την έννοια ενός κόσμου τελείως κλειστού, χωρίς καμία πιθανότητα επικοινωνίας'."

"Και η προσωπική μου εμπειρία μου δείχνει πως το πράγμα που με βοήθησε, περισσότερο από κάθε άλλο, δεν ήταν οι αφηρημένοι στοχασμοί του διανοούμενου, αλλά η πίστη και η προσήλωσή μου σ' έναν κόσμο ζωντανών και περασμένων ανθρώπων. Στα έργα τους, στις φωνές τους, στο ρυθμό τους, στη δροσιά τους".

Γιώργος Σεφέρης, *Δοκιμές*, σελ. 176

3.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Αφού αποσαφηνίστηκε το πεδίο έρευνας, ας επανέλθουμε στο αντικείμενο της αναζήτησης. Σε αυτή τη διδακτορική έρευνα συναντώνται ο Φανταστικός χώρος με τον δημιουργικό λόγο των κειμένων. Συνεπώς, ο σκοπός είναι διπλός: αφενός να αποσαφηνιστούν οι έννοιες του Χώρου και του Χρόνου, και αφετέρου να αποκωδικοποιηθεί η λειτουργία της Γλώσσας και η σχέση της με τις Έννοιες. Ο Χώρος και ο Χρόνος, ξεχωριστά και σε συνδυασμό, έχουν απασχολήσει αρχιτέκτονες, φυσικούς, φιλοσόφους. Θα μελετηθούν ως φυσικά μεγέθη, τόσο κατά το παρελθόν (Γαλιλαίος, Νεύτωνας, Poincaré) όσο και στη σύγχρονη εποχή (Bohr, Einstein). Επιπλέον, θα εξεταστεί η χρήση τους στο πεδίο της Αρχιτεκτονικής

από τις απαρχές της έως σήμερα (Quatremère de Quincy, Mumford, Giedion, Zevi, Rossi, Lynch, Φατούρος), και εν τέλει η μετάλλαξή τους σε οντότητες της ανθρώπινης σκέψης που φέρουν εγγενώς κάτι το οξύμωρο (Tschumi, Deleuze, Bergson).

Εν συνεχεία θα αναζητηθεί η σχέση μεταξύ της χωροχρονικής, φυσικής μας εμπειρίας και της περιγραφής της. Η Γλώσσα, οι λέξεις αποτελούν τον ατελή εντούτοις μοναδικό τρόπο που διαθέτει ο άνθρωπος, ώστε να περιγράψει την πραγματικότητα γύρω του, καθώς και το τί σκέφτεται για αυτή την πραγματικότητα. Η γλωσσολογική/σημειολογική προσέγγιση, όπως θεμελιώθηκε από τον Saussure και επεκτάθηκε από τον Barthes, γεννά το ζεύγος σημαίνον-σημαινόμενο, το οποίο στο εξής θα υποδεικνύει ότι οι λέξεις μαζί τους και για πάντα μεταφέρουν τις έννοιες. Ο ίδιος ο χώρος είναι δυνατό να ιδωθεί ως ένα ζεύγος σημαίνοντος-σημαινομένου υπ' αυτό το πρίσμα (Broadbent), όπου χώρος και έννοιες εναλλάσσονται στις θέσεις σημαίνοντος και σημαινομένου. Επιπλέον, ο κόσμος τον οποίο περιγράφουν τα κείμενα (Calvino), όπου τα πάντα έχουν το όνομά τους, την ταυτότητά τους, και ο τρόπος με τον οποίο αυτά τα ονόματα μπορούν να επαναπροσδιορίζονται, είναι το κλειδί για τη δημιουργία ενός παράγωγου κόσμου (Foucault). Ένας τέτοιου είδους, δευτερεύων κόσμος δεν παύει να αποτελεί μια πραγματικότητα, έστω και αν αυτή η πραγματικότητα ισχύει μόνο στο πλαίσιο και για το σύμπαν του ίδιου του κειμένου. Στην καρδιά του κειμενικού κόσμου κρύβεται η ερμηνεία με τους συσχετισμούς της, και κατ' επέκταση η μεταφορά.

3.2 ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΧΡΟΝΟΣ

Οι δίδυμες έννοιες του Χώρου και του Χρόνου υπήρξαν συνυφασμένες στην καθημερινή μας εμπειρία πολύ πριν συνδεθούν στην θεωρητική σκέψη των Φυσικών επιστημών ή της Αρχιτεκτονικής. Ό,τι φαινόταν δεδομένο στην πρακτική καθημερινότητά μας, καθώς ξέρουμε ότι είναι αδύνατο να ζήσουμε εντός του Χώρου χωρίς την πάροδο του Χρόνου, ορίστηκε με σαφήνεια ως επιστημονικό μέγεθος και αποτέλεσε παράμετρο της καλλιτεχνικής δημιουργίας μόλις στην αρχή του 20ού αιώνα.

Πώς ορίζεται ο Χώρος¹⁴⁵; Κατά μίαν έννοια, ο Χώρος ανήκει στην ίδια κατηγορία αφηρημένων εννοιών με την Αγάπη, τη Δικαιοσύνη, την Ομορφιά ή την Ελευθερία: πιστεύουμε ότι γνωρίζουμε πώς να τις

¹⁴⁵Χώρος: Έκταση, επιφάνεια που έχει ορισμένο πλάτος, μήκος ή και ύψος.

Κενός χώρος που μπορεί να καταλάβει ένα συγκεκριμένο πρόσωπο ή πράγμα.

(Μτφ.) Επαγγελματικός ή επιστημονικός τομέας, περιοχή ή περιβάλλον με το οποίο ασχολείται ή στο οποίο ανήκει κάποιος.

(Φιλοσ.) Το άπειρο διάστημα μέσα στο οποίο κινείται η ύλη.

(Γεωμ.) Το διάστημα των τριών διαστάσεων, που αποτελεί το αντικείμενο της στερεομετρίας, ή των δύο διαστάσεων, που αποτελεί το αντικείμενο της επιπεδομετρίας, στην ευκλείδεια γεωμετρία.

(Φυσ.) Ο χώρος των τεσσάρων διαστάσεων, η σχέση χώρου χρόνου, χωρόχρονος.

ορίσουμε, έως ότου χρειαστεί να κάνουμε ακριβώς αυτό, δηλαδή να διατυπώσουμε έναν ορισμό. Στην προσπάθειά του να δώσει έναν ορισμό του Χρόνου¹⁴⁶, ο Άγιος Αυγουστίνος, μεταξύ 397 και 400 μ. Χ., περιγράφει μια κατάσταση όπου η έννοια που πασχίζουμε να ορίσουμε βρίσκεται στις παρυφές του εγκεφάλου μας, διαφεύγοντας από τη συνείδησή μας όσο περισσότερο εμείς προσπαθούμε να την αποτυπώσουμε¹⁴⁷.

Φυσικά, η διαφορά του Χώρου από τις υπόλοιπες αφηρημένες έννοιες είναι ότι ο Χώρος έχει μια φυσική υπόσταση και έκφραση. Αυτό το γεγονός συμβάλλει στην αποσαφήνισή του, εντούτοις επ' ουδενί δεν εξασφαλίζει τη συγκεκριμενοποίηση ενός μονοσήμαντου ορισμού. Τούτο συμβαίνει επειδή ο Χώρος μοιάζει με ένα μαγνητικό πεδίο. Το μαγνητικό πεδίο ορίζεται μόνο όταν εισέλθει σε αυτό κάποιο σώμα με την ιδιότητα να μαγνητίζεται, όπως μια μαγνητική βελόνα¹⁴⁸. Ομοίως, ο Χώρος ορίζεται, όχι εξ αντικειμένου, αλλά όταν ο άνθρωπος εισέλθει και προσδώσει στον Χώρο το μέτρο στο οποίο εφεξής ο ίδιος Χώρος θα απαντά. Το γεγονός ότι ο παρατηρητής βρίσκεται εντός του Χώρου τον οποίο προσπαθεί να ορίσει, επηρεάζει τόσο τη δομή του ίδιου του Χώρου όσο και την αντίληψη του παρατηρητή¹⁴⁹.

Εν αντιθέσει με τον χώρο, ο Χρόνος¹⁵⁰ δεν έχει φυσική υπόσταση και έκφραση. Θα έλεγε κανείς ότι ο Χρόνος ελέγχει την καθημερινότητά μας πολύ περισσότερο από τον χώρο, εντούτοις είναι η

Ορισμοί σύμφωνα με το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Ίδρυμα Μανόλη Τριανταφυλλίδη, greek-language.gr

¹⁴⁶ "Τί άραγε είναι ο Χρόνος; Ποιός μπορεί αβίαστα και λακωνικά να το εξηγήσει; Ποιός μπορεί ακόμα και να αποτολμήσει να το κατανοήσει, ώστε να ξεκινήσει την περιγραφή του; Εάν κανείς δεν με ρωτήσει, γνωρίζω. Εάν επιθυμώ να το εξηγήσω σε όποιον με ρωτήσει, δεν γνωρίζω." "For what is time? Who can readily and briefly explain this? Who can even in thought comprehend it, so as to utter a word about it? If no one asks me, I know; if I wish to explain it to one who asketh, I know not." Saint Augustine, Confessions, Book XI: 17-41.

¹⁴⁷ Όπως θα δούμε στη συνέχεια, μια αντίστοιχη σκηνή - όπου η Αλίκη προσπαθεί να παρατηρήσει αντικείμενα στα ράφια, τα οποία συνεχώς της διαφεύγουν - περιγράφεται στο βιβλίο του Lewis Carroll, *Through the Looking-Glass*, Macmillan, London 1871, Chapter 5: Wool and Water.

¹⁴⁸ *Φυσική Β' Λυκείου (Γενικής Παιδείας)*, 4.1 Μαγνητικό Πεδίο, ebooks.edu.gr.

¹⁴⁹ Το περίφημο "Πείραμα των δύο σχισμών" στην Κβαντική Μηχανική δημιουργεί δύο παράδοξα. Το πρώτο αφορά στη φύση των ηλεκτρονίων που περνούν μέσα από αυτές τις δύο σχισμές, η οποία φαίνεται να μοιάζει περισσότερο με κύμα παρά με ύλη, όπως θα ήταν το αναμενόμενο. Στην προσπάθεια να εξηγηθεί αυτό το παράδοξο, δημιουργήθηκε το δεύτερο παράδοξο: όταν οι επιστήμονες τοποθέτησαν έναν αισθητήρα δίπλα στις σχισμές, τα ηλεκτρόνια ξαφνικά άλλαξαν συμπεριφορά και έμοιαζαν πλέον με ύλη και όχι με κύμα. Όταν αφαίρεσαν τον αισθητήρα, η συμπεριφορά των ηλεκτρονίων επανήλθε στην αρχική, δηλαδή σε αυτή του κύματος. Ο παρατηρητής φαινόταν να αλλοιώνει το αποτέλεσμα του πειράματος, απλώς με την παρατήρηση. Εν τέλει, αυτό το παράδοξο αποτέλεσε ενστερνίστηκε ένας από τους θεμελιωτές της Κβαντικής Μηχανικής και μέλος της Σχολής της Κοπεγχάγης, ο Niels Bohr, διατυπώνοντας την εξής θέση: ένα αντικείμενο δεν μπορεί να είναι ταυτοχρόνως σωματίδιο και κύμα, είναι είτε το ένα είτε το άλλο και αυτό εξαρτάται από το αν το παρατηρεί κάποιος ή όχι.

<https://www.kathimerinifysiki.gr/2016/07/peirama-dyo-sxismwn.html>

¹⁵⁰ Χρόνος: Η συνεχής εξέλιξη και διαδοχή φαινομένων, καταστάσεων ή ενεργειών.

Το διάστημα ανάμεσα σε δύο χρονικά σημεία που είναι για κάτι.

πραγματικότητα που διαμορφώνεται από τον συνδυασμό τους, η οποία καθορίζει τη σχέση μας με τον φυσικό αλλά και τον νοητό κόσμο. Επιπλέον, στην έννοια του Χρόνου συναντώνται, με μεγάλη ευκολία, η φυσική επιστήμη, η φιλοσοφία και η τέχνη. Αυτός ο κοινός τόπος, και στόχος, του συνόλου (θα έλεγε κανείς) της διάνοησης, παραμένει πεισματικά εκτός της πλήρους αποκωδικοποίησης, μια έννοια που εξακολουθεί να διαφεύγει ακόμα και όσον αφορά τις βασικές παραμέτρους της.

Ο Χρόνος αποτελούσε ανέκαθεν ένα αίνιγμα για την κλασική Φυσική, η οποία χαρακτηριζόταν, από την αρχαία εποχή ακόμα και τον Αρχιμήδη, από μια βαθιά ριζωμένη στατική αντίληψη του κόσμου. Στη σύγχρονη εποχή, οι επιστήμονες άρχισαν να αντιμετωπίζουν το φυσικό μέγεθος του Χρόνου ως μια μορφή αμιγούς πληροφορίας: χάρη σε αυτό το μέγεθος πραγματοποιούνται διαφοροποιήσεις και γενέσεις - οι μοναδικότητες, οι ασυνέχειες, τα γεγονότα - καθώς ο Χρόνος είναι εκείνο το ενδιάμεσο πεδίο επικοινωνίας όπου επιτρέπονται η ανταλλαγή, η εκπομπή, η απορρόφηση εντάσεων μεταξύ ποικίλων συστημάτων¹⁵¹.

3.2.1 ΦΥΣΙΚΟ ΜΕΓΕΘΟΣ

Στο επιστημονικό πεδίο της Φυσικής, δύο επαναστάσεις συνδέθηκαν με τον ορισμό του μεγέθους του Χώρου. Η πρώτη επανάσταση συνέβη όταν ο Γαλιλαίος αρχικά και εν συνεχεία ο Νεύτωνας συνέλαβαν την έννοια του ανεξάρτητου και απόλυτου Χώρου, ο οποίος είναι το αίτιο της αδρανειακής συμπεριφοράς των σωμάτων που κινούνται εντός του¹⁵². Αργότερα, ο Poincaré θεώρησε ότι είχε ανακαλύψει μια θεμελιώδη βάση ώστε να αποδώσει στον Χώρο τις τρεις διαστάσεις του. Αρχικά επιμέρισε τον Χώρο σε επιφάνειες, τις επιφάνειες σε γραμμές και τις γραμμές σε σημεία, τα οποία μη όντας συνεχή, δεν μπορούν να χωριστούν περαιτέρω. Ως εκ τούτου, οι γραμμές είναι συνεχή μιας

Το διάστημα που χρειάζεται η γη για να κάνει μια περιστροφή γύρω από τον ήλιο και που το διαιρούμε σε δώδεκα μήνες ή τριακόσιες εξήντα πέντε ημέρες.

(Μουσ.) Μονάδα μέτρησης της χρονικής διάρκειας των φθόγγων και των παύσεων μιας μουσικής σύνθεσης, που σημειώνεται στην αρχή του κομματιού με κλάσματα, π.χ. 3/4, 4/4, 6/8 κτλ.

(Αθλ.) Η διάρκεια ενός αγωνίσματος.

(Μηχ.) Καθεμία από τις διαδρομές που απαιτούνται για να συμπληρωθεί ένας κύκλος λειτουργίας ή καθένα από τα διαδοχικά στάδια λειτουργίας.

Ορισμοί σύμφωνα με το Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Ίδρυμα Μανόλη Τριανταφυλλίδη, greek-language.gr

¹⁵¹ Sanford Kwiter, *Architectures of Time: Towards A Theory of the Event in Modernist Culture*, The MIT Press, Cambridge Mass. 2002, p. 46

¹⁵² Max Jammer, *Έννοιες του Χώρου. Η Ιστορία των Θεωριών του Χώρου στη Φυσική*, μτφρ. Τ. Λάζαρη, Θ. Χριστοκόπουλος, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ίδρυμα Τεχνολογίας και Έρευνας, Ηράκλειο 2001, σελ. xxiii

διάστασης, οι επιφάνειες είναι συνεχή δύο διαστάσεων, και εν τέλει ο Χώρος είναι ένα συνεχές τριών διαστάσεων¹⁵³.

Η δεύτερη επανάσταση συντελέστηκε όταν η έννοια του υλικού αντικειμένου ως θεμέλιο του απόλυτου Χώρου αντικαταστάθηκε βαθμιαία από την θεμελιώδη έννοια του πεδίου. Υπό την επίδραση των ιδεών των Faraday και Maxwell στο πεδίο του ηλεκτρομαγνητισμού, αναπτύχθηκε η αντίληψη ότι όλη η φυσική πραγματικότητα θα μπορούσε ίσως να αναπαρασταθεί από ένα πεδίο, του οποίου οι συνιστώσες εξαρτώνται από τέσσερις χωρο-χρονικές παραμέτρους. Η εισαγωγή ενός ανεξάρτητου (απόλυτου) Χώρου δεν είναι πλέον αναγκαία, καθώς οι νόμοι που διέπουν τη συμπεριφορά του πεδίου δεν εξαρτώνται από κάποια συγκεκριμένη επιλογή συστήματος συντεταγμένων¹⁵⁴.

Η αναγκαιότητα μιας τρίτης επανάστασης άρχισε να διαφαίνεται ήδη (και έκτοτε αναζητείται) από την εποχή του Niels Bohr, στο πεδίο της ατομικής φυσικής. Ο Bohr, εξετάζοντας τις μεταβάσεις των ηλεκτρονίων μεταξύ των στάσιμων καταστάσεων στο άτομο, είχε διατυπώσει την άποψη ότι αυτές οι διεργασίες "υπερβαίνουν" το πλαίσιο των παραδοσιακών εννοιών του χώρου και του χρόνου. Το 1942 ο Louis de Broglie παραδεχόταν ότι η πρόοδος στην Κβαντική Φυσική συναντούσε δυσκολίες που προέκυπταν με τη χρήση των εννοιών για τον χώρο και τον χρόνο στη μικροκλίμακα, εντούτοις αναγνώριζε ότι προς το παρόν (γεγονός που ισχύει ακόμα) δεν έχουν γίνει γνωστές κάποιες εναλλακτικές εννοιολογικές κατηγορίες οι οποίες θα μπορούσαν να τις αντικαταστήσουν, καθώς δεν είναι δυνατό να μεταβάλλουμε θεμελιωδώς τον τρόπο με τον οποίο σκεφτόμαστε¹⁵⁵.

Όπως προαναφέρθηκε, ο Χρόνος γίνεται πλέον αντιληπτός ως το φυσικό μέγεθος που μεταφέρει πληροφορία μεταξύ φαινομένων απομακρυσμένων ή χρονικά ασύμβατων. Με τον τρόπο αυτό, ο Χρόνος γίνεται κάτι πέραν μιας απλής μεταβλητής: γίνεται ένας παράγοντας που πολλαπλασιάζει όλες τις μεταβλητές με τον εαυτό τους, ή μάλλον την εκδοχή του εαυτού τους στο παρελθόν ή στο μέλλον¹⁵⁶. Με τον τρόπο αυτό σχηματίζεται ένας σύνθετος χώρος, ο οποίος φέρει την πληροφορία από διαφορετικές καταστάσεις και εναλλασσόμενες συνθήκες.

Το πρώτο βήμα είχε γίνει το 1905, με τη δημοσίευση της εργασίας του Albert Einstein "Περί της Ηλεκτροδυναμικής των Κινουμένων Σωμάτων", όπου πρωτοπαρουσιάστηκε η Ειδική Θεωρία της Σχετικότητας, δηλαδή του συσχετισμού των φυσικών μεγεθών του χώρου και του Χρόνου¹⁵⁷. Η

¹⁵³ Ibid, σελ. 250-251. Ο συγγραφέας παρατηρεί ότι, στην καλύτερη περίπτωση, η απόδειξη του Poincaré δείχνει απλώς την ύπαρξη ενός κάτω ορίου στον αριθμό των διαστάσεων, ήτοι οι διαστάσεις του Χώρου μπορεί να είναι *τουλάχιστον* τρεις.

¹⁵⁴ Ibid, σελ. xxiv

¹⁵⁵ Ibid, σελ. 259

¹⁵⁶ Ibid p. 47

¹⁵⁷ Ibid p. 56-58

πρωτοτυπία αυτής της θεωρίας βρίσκεται στη μετατροπή του Χρόνου από ένα σχεδόν μεταφυσικό και απόλυτο μέγεθος, σε μια μεταβλητή που συμμετείχε στις εξισώσεις της κινηματικής μετατροπής¹⁵⁸. Εκείνη τη στιγμή δημιουργήθηκε ένα νέο τετραδιάστατο συνεχές, το οποίο διάφερε ριζικά από την κλασική φυσική της Μηχανικής, ως προς το ότι ο Χρόνος και ο χώρος δεν είναι πλέον ετερογενή μεγέθη, τουλάχιστον με την αλγεβρική έννοια¹⁵⁹.

Το τετραδιάστατο συνεχές¹⁶⁰ δεν μπορεί ποτέ να διαχωριστεί σε ένα τρισδιάστατο τμήμα, το οποίο εξελίσσεται προς τη διάσταση του Χρόνου και όπου ταυτόχρονα γεγονότα μπορούν να συμβούν στο τμήμα των τριών διαστάσεων. Αντιθέτως, το κάθε σύστημα αναφοράς καταγράφει πλέον τον δικό του ξεχωριστό Χρόνο, ο οποίος καθορίζεται από τον συσχετισμό των γεγονότων που συμβαίνουν στο συγκεκριμένο σύστημα. Γεγονότα που συμβαίνουν ταυτοχρόνως δεν μπορούν παρά να έχουν αναφορά σε ένα μόνο σύστημα, πέραν του οποίου οποιαδήποτε έννοια του Χρόνου δεν θα μπορούσε να υφίσταται. Ο χώρος, που μόλις με τον Καρτέσιο κατά την περίοδο του Διαφωτισμού, είχε αποκτήσει την τρισδιάστατη, αυτόνομη και άπειρη μορφή του, ένα άχρονο, αέναο συνεχές που περικλείει όλα όσα αντιλαμβανόμαστε, αυτός ο ίδιος χώρος τώρα γίνεται το αδιαίρετο πεδίο του επαυξημένου Χωρόχρονου¹⁶¹, ώστε να περικλείει ακόμα περισσότερα, ακόμα και αυτά που δεν μπορούμε να αντιληφθούμε με την απτική μας εμπειρία.

3.2.2 ΑΠΑΡΧΕΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΣΤΟ ΠΕΔΙΟ ΤΗΣ ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗΣ

Ο Χώρος μπορεί να γίνει αντιληπτός ως η ύλη ή η απουσία της ύλης, η κίνηση μέσα σε αυτόν ή η στάση και παραμονή σε συγκεκριμένο σημείο, αλλά και όλα τα ενδιάμεσα στάδια μεταξύ αυτών των αντιθέτων. Στην ουσία του, ο Χώρος είναι σύνθεση, μια συνέχεια ή μελετημένη ασυνέχεια, με θεωρητικούς όρους αρμονίας, αναλογιών, κανόνων, οι οποίοι μεταβάλλονται ανά εποχή, πάντοτε όμως συνεισφέρουν στο όλον που διαφέρει από μια απλή παράθεση των μερών, κατά την αριστοτέλεια

¹⁵⁸ Κατ' ουσίαν, πρόκειται για τις εξισώσεις που ασχολούνται με τη μετατροπή των (χωρικών) συντεταγμένων και χρόνων από μεγέθη ενός στατικού συστήματος αναφοράς σε μεγέθη ενός συστήματος αναφοράς που κινείται μαζί με αυτά. Ibid p.57

¹⁵⁹ Δηλαδή με την έννοια ότι συμμετέχουν στις ίδιες (προαναφερθείσες) αλγεβρικές εξισώσεις.

¹⁶⁰ Δεν είναι τυχαίο ότι αυτή η νέα οντότητα απέκτησε αυτό το όνομα, καθώς έπρεπε με άμεσο τρόπο και εξαρχής να υποδηλωθεί και να τονιστεί αυτή η ρηξικέλευθη ιδιότητά του, δηλαδή το αδιαίρετο.

¹⁶¹ Εκεί όπου ο Καρτέσιος χρησιμοποιεί τις τρεις συντεταγμένες (x, y, z) ώστε να ορίσει τη θέση των σωμάτων εντός του χώρου, ο Hermann Minkowski ορίζει πλέον ένα σημείο στον χώρο σε ένα σημείο στον Χρόνο με τέσσερις συντεταγμένες (x, y, z, t). Ο Minkowski, το 1908, ήταν ο πρώτος ο οποίος κατέγραψε μια μαθηματική εξίσωση για τον Χωρόχρονο και στη συνέχεια συνέβαλε στη μαθηματική (γεωμετρική) επίλυση της θεωρίας της Σχετικότητας του Albert Einstein. Ibid p.57

συνθήκη¹⁶². Μια πρόωμη προσπάθεια μελέτης του Χώρου - ακόμα και αν δεν αναφέρεται ποτέ αυτή η λέξη στο εν λόγω κείμενο - ανήκει στον Πλάτωνα και το έργο του *Τίμαιος ή Περί Φύσεως Φυσικός*, όπου για πρώτη φορά στην Ιστορία εμφανίζεται η έννοια του βάθους, ήτοι της τρίτης διάστασης¹⁶³.

Το 1833 εκδίδεται το *Ιστορικό Λεξικό της Αρχιτεκτονικής /Dictionnaire historique de l' Architecture* του Antoine-Chrysostome Quatremère de Quincy. Είναι η πρώτη φορά κατά την οποία το απλό μεταφορικό σχήμα της αρχιτεκτονικής ως γλώσσα, μετατρέπεται σε ένα οργανωμένο γλωσσικό πλαίσιο επαναπροσδιορισμού της ίδιας της δομής της αρχιτεκτονικής¹⁶⁴. Σύμφωνα με τον Samir Younés¹⁶⁵, είναι μια γλώσσα που στηρίζεται στη μίμηση (*imitation*), στην εφεύρεση (*invention*) και τη διάνοια (*genie*). Ο Quatremère de Quincy, ως πλατωνιστής, θεωρεί σημαντική τη λέξη και τον ρόλο της στη διαμόρφωση της έννοιας, μέσω του δίπολου "ιδέα - απεικασμα". Σε αυτό το λεξικό - που μοιάζει περισσότερο με εγκυκλοπαίδεια - οι ορισμοί που δίνονται καθορίζουν τις ιδέες του Quatremère de Quincy, και οι ιδέες του με τη σειρά τους κτίζουν τη θεωρία του. Οι λέξεις που εμφανίζονται στο λεξικό - σε αυτή την εποχή στον απόηχο της Γαλλικής επανάστασης το 1789 και ενώ πλέον έχει εδραιωθεί η εξουσία του Ναπολέοντα - συχνά ξεπερνούν το πεδίο της αρχιτεκτονικής, ακόμα και αυτό της τέχνης: Συμφωνία (*Accord*), Αλληγορία (*Allégorie*), Καταλληλότητα (*Aptitude*), Εξουσία (*Autorité*), Σθένος (*Viguer*), Ιδιοτροπία (*Caprice*), Χαρακτήρας (*Caractère*), Σύμβαση (*Convention*), Διόρθωση (*Correction*), Υπερβολή (*Exagération*), Άδεια (*Licence*), Κατάχρηση (*Abus*), Ιδιοκτησία (*Propriété*), Νόμος (*Loi*).

Το πλατωνικό ιδεώδες για τον Quatremère de Quincy είναι η Φύση (η οποία συμπεριλαμβάνει και το ανθρώπινο σώμα) και οι νόμοι που την διέπουν¹⁶⁶. Παράλληλα με την έννοια της "πλατωνικής ιδέας", αναγνωρίζει την έννοια της "εικόνας", δηλαδή της οντότητας εκείνης η οποία αναφέρεται στο αρχέτυπο των υλικών αντικειμένων, σε αναλογία με την "ιδέα", η οποία αναφέρεται στα νοητά αντικείμενα¹⁶⁷. Η αρχετυπική καλύβα είναι στην πραγματικότητα η εικόνα ενός καταφυγίου, ενός χώρου τον οποίο

¹⁶² Αριστοτέλης, *Μετά τα φυσικά*, Βιβλίο Η', Μέρος ΣΤ', 1045a8-10: "πάντων γαρ όσα πλείω μέρη έχει και μη έστιν οίον σωρός το παν".

¹⁶³ Σε αυτό το κείμενο, ο Πλάτων ορίζει τα Κανονικά Στερεά και διατυπώνει τον ισχυρισμό ότι από αυτά τα Στερεά διαμορφώνονται τα τέσσερα στοιχεία του κόσμου - φωτιά, αέρας, νερό, χώμα (γη). Ο Πλάτων εδώ ασχολείται λιγότερο με την ύλη και περισσότερο με τον Χώρο. Εισάγει στον άπειρο Χώρο ένα τέρμα, ενώ τα γεωμετρικά στερεά για εκείνον δεν είναι τόσο υλικά στερεά όσο τέλειες εκφάνσεις των αριθμών, των οντοτήτων που αποτελούν τον σύνδεσμο μεταξύ των πλατωνικών "ιδεών" και των πλατωνικών "απεικασμάτων" (Πρβλ. Δάφνη Σουλογιάννη, "Η Γη δεν είναι επίπεδη: κριτική για το βιβλίο του Edwin A. Abbot *Flatland*", *Κ Περιοδικό Κριτικής, Λογοτεχνίας και Τεχνών*, τεύχος 10, Μάρτιος 2006, σελ. 151-157)

¹⁶⁴ Sylvia Lavin, *Quatremère de Quincy and the Invention of a Modern Language of Architecture*, MIT Press 1992.

¹⁶⁵ *The True, the Fictive and the Real. The Historical Dictionary of Architecture of Quatremère de Quincy*. Introductory essays and selected translations by Samir Younés, Andreas Papadakis Publisher, London 1999, p.17-18

¹⁶⁶ Ibid p. 19

¹⁶⁷ Ibid, p. 23.

οραματίστηκε ο άνθρωπος από την εποχή ακόμα των σπηλαίων, ενώ η μορφή και ο τρόπος κατασκευής της μεταλλάσσεται κατά την πάροδο του χρόνου. Η επιρροή της είναι μεταφορική, εξ ου και οι άνθρωποι δεν συνεχίζουμε την οικοδόμηση της ίδιας καλύβας στο διηνεκές¹⁶⁸.

Ο Lewis Mumford στο βιβλίο του *Ο Πολιτισμός των Πόλεων/The Culture of Cities*¹⁶⁹, το 1938, επιχειρηματολογεί σχετικά με τον ρόλο που διαδραματίζει η πόλη, και ο Χώρος, ως πεδίο κοινωνικής δράσης. Ο Χώρος, όπως και ο Χρόνος, βρίσκουν στις πόλεις ένα πεδίο προς αναδιοργάνωση. Η πόλη καταγράφει την προσέγγιση την οποία έχει μια κουλτούρα και μια εποχή ως προς τα θεμελιώδη ζητήματα που αφορούν την ίδια την ύπαρξή της, εκφράζοντάς τα στις γραμμές των ορίων, στα οριζόντια και τα κατακόρυφα επίπεδα, στη χρήση ή μη του φυσικού εδάφους. Ο Χώρος στην πόλη είναι ταυτοχρόνως η φυσική απεικόνιση της συλλογικής ταυτότητας στον Χρόνο, αλλά και το σύμβολο αυτών ακριβώς των συλλογικών σκοπών και επιδιώξεων¹⁷⁰.

Στην εποχή του Μπαρόκ, ο Χώρος επαναπροσδιορίζεται και λαμβάνει συνειδητά χαρακτηριστικά, τα οποία αποτυπώνονται στην πόλη. Οργανώνεται ως μια συνέχεια, συρρικνώνεται και συμπυκνώνεται, συμπεριλαμβάνει το άκρως απόμακρο αλλά και το μικροσκοπικό. Και εν τέλει, συσχετίζεται με την κίνηση. Το οχυρωματικό τείχος διασπάται, η εστίαση πλέον μεταφέρεται στο πέρασμα και όχι στον ίδιο τον προορισμό¹⁷¹. Το έμβλημα της πόλης του Μπαρόκ είναι η λεωφόρος και η ταχεία κυκλοφορία οχημάτων που εμφανίζεται σε αυτήν. Ο γεωμετρικός σχεδιασμός του χώρου εξυπηρετεί αυτόν ακριβώς τον σκοπό, και γίνεται το σύμβολο της επιβολής του ανθρώπου επί του τρόπου διαβίωσης. Η ευθεία γραμμή και η κανονικότητα της λεωφόρου εξυπηρετεί ταυτοχρόνως και την ανάπτυξη των στρατευμάτων, την επίδειξη ισχύος, τον έλεγχο των ανοικτών χώρων των πόλεων σε μια εποχή επαναστάσεων και κοινωνικού αναβρασμού κατά της απολυταρχίας. Η λεωφόρος είναι το πεδίο των παρελάσεων, των θριαμβευτικών πομπών που παρακολουθούν οι κάτοικοι της πόλης, με σκοπό τον εκφοβισμό και την αποχαύνωσή τους, ένα κοινό στερεωμένο στη θέση του, χωρίς το δικαίωμα να συμμετάσχει ή να αποχωρήσει¹⁷².

Κατά τον 19ο αιώνα το χαρακτηριστικό εκείνο το οποίο προστίθεται στον χώρο είναι η απαίτηση της αστικής τάξης να αποκτήσει την δική της περιοχή, όπου όχι μόνο θα ζει και θα εργάζεται αλλά και θα

¹⁶⁸ Ibid, p. 21.

¹⁶⁹ Lewis Mumford, *The Culture of Cities*, Harcourt Brace Jovanovich Publishers, New York 1938

¹⁷⁰ Ibid, p. 5

¹⁷¹ Ibid, p. 91-92

¹⁷² Ibid, p. 94-96. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το παραμύθι *La Belle au bois dormant/Η Ωραία Κοιμωμένη* καταλήγει στην θριαμβευτική πομπή της Πριγκίπισσας στην πόλη, ώστε να την γνωρίσουν οι νέοι της υπήκοοι.

ψυχαγωγείται¹⁷³. Ο Mumford θυμάται τη γερμανική λέξη *Lebensraum*/χώρος για να ζεις, ή όπως θα το έθετε ο ίδιος, *space to turn around in*/χώρος όπου να στριφογυρίζεις¹⁷⁴. Ο Χώρος έχει πλέον χαρακτήρα, ο οποίος μπορεί να διαφέρει κατά πολύ από περιοχή σε περιοχή, και είναι αυτή η ειδοποιός διαφορά με το παρελθόν: από τώρα και στο εξής, ο καθένας βρίσκει μέσα στον Χώρο την θέση που πιστεύει ότι του αξίζει.

3.2.3 Η ΝΕΑ ΠΑΡΑΔΟΣΗ

Στον 20ό αιώνα, για τον Mumford, ένα επιτυχημένο παράδειγμα ισορροπημένου τρόπου διαβίωσης αποτελούν οι κατοικίες του Frank Lloyd Wright. Σε αυτές ο αρχιτέκτονας ανακάλυψε τον χώρο μιας οργανικής συνένωσης της κατοικίας με τον κήπο της. Επανεφήρε το διάμηκες παράθυρο, απέρριψε τις καταπιεστικές φόρμες, έφερε τον νέο ελεύθερο τρόπο διαβίωσης. Με τον τρόπο αυτό, προσέδωσε μια νέα αίσθηση στον χώρο, σπάζοντας τον τοίχο ανάμεσα στο εσωτερικό και το εξωτερικό περιβάλλον, και παράλληλα διατηρώντας μια (νέα) τάξη¹⁷⁵.

Το βιβλίο του Sigfried Giedion *Χώρος, Χρόνος και Αρχιτεκτονική: Η Ανάπτυξη μιας Νέας Παράδοσης/Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition*, με την πρώτη έκδοσή του το 1941 από το Harvard University Press, εγκαινιάζει μια μακρά σειρά από μελέτες, οι οποίες θεωρούν τον Χώρο σε συνδυασμό με μια επιπλέον αφηρημένη έννοια σε δημιουργικό συσχετισμό, εισάγοντας με τον τρόπο αυτό στην αρχιτεκτονική τον επαυξημένο Χώρο. Κατά τον Παναγιώτη Τουρνικιώτη, ο Giedion επιχειρεί την επανένωση τέχνης και επιστήμης, σκέψης και αίσθησης, οι οποίες χωρίστηκαν τον 19ο αιώνα, προς την ανάπτυξη μιας "νέας παράδοσης" και την προοπτική "μιας συνολικής συνεκτικής αντίληψης του κόσμου μας, μιας αυθόρμητα εγκατεστημένης αρμονίας συγκινησιακών και διανοητικών ενεργειών"¹⁷⁶.

¹⁷³ Ήδη από το τέλος του 18ου αιώνα, η Ευρώπη συνειδητοποιούσε τί ακριβώς σημαίνουν οι ρηξικέλευθες για την εποχή έννοιες της ελευθερίας και της ιδιότητας (και υπευθυνότητας) του πολίτη. Στην όπερα *Ντον Τζιοβάνι/Il dissoluto punito, ossia il Don Giovanni* σε μουσική του Wolfgang Amadeus Mozart και libretto του Lorenzo Da Ponte, ακούγεται από τον πρωταγωνιστικό ρόλο η άρια "Viva la Libertà". Ο Ντον Τζιοβάνι, περιποιούμενος τους καλεσμένους του, δηλώνει ότι η έπαυλή του είναι ανοικτή για όλους, ευγενείς και χωρικούς. Ο σκοπός του είναι προφανής - ο Ντον Τζιοβάνι στήνει εδώ την παγίδα του - όμως αυτό είναι ό,τι συμβαίνει στην επιφάνεια. Αυτή η όπερα είναι ένα πεδίο έκθεσης εκείνων των επικίνδυνων για την εποχή θεμάτων: την ελευθερία και την κατάχρησή της. Η κοινωνία στην Ευρώπη προετοιμαζόταν να αποτινάξει την επιρροή της καθεστηκυίας τάξης και τις απαρχαιωμένες αντιλήψεις.

¹⁷⁴ Ibid, p. 138

¹⁷⁵ Ibid, p. 356

¹⁷⁶ Παναγιώτης Τουρνικιώτης, *Ιστοριογραφία της Μοντέρνας Αρχιτεκτονικής*, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα 2002, σελ. 36.

Στη σύγχρονη εποχή, παρά τις αντιθέσεις και τις αντιφάσεις που εκφράζονται, ο Giedion αναγνωρίζει τάσεις οι οποίες τείνουν να οδηγήσουν προς μια ενότητα. Στον 20ό αιώνα, καθώς αναζητούνται νέοι, ρηξικέλευθοι τρόποι θεώρησης και επαναπροσδιορισμού της πραγματικότητας, ποικίλα ζητήματα σε επιστήμη, τέχνη και σκέψη εμφανίζουν παραλληλισμούς στον τρόπο αντιμετώπισής τους, καθώς επιστήμονες βρίσκουν έμπνευση στην τέχνη, ενώ στα ανθρωπιστικά πεδία εφαρμόζονται μέθοδοι δημοφιλείς στις τεχνοκρατικές επιστήμες. Ήδη έχει αναφερθεί ότι το 1908 ο μαθηματικός Hermann Minkowski ήταν ο πρώτος που συνέλαβε την ιδέα ενός (γεωμετρικού) κόσμου τεσσάρων διαστάσεων, με την ενοποίηση χώρου και χρόνου σε ένα αδιαίρετο συνεχές. Ακριβώς εκείνη την εποχή, οι κυβιστές ζωγράφοι έκαναν πραγματικότητα μια εφαρμοσμένη αποτύπωση αυτής της έννοιας του χωρόχρονου¹⁷⁷. Ο τετραδιάστατος χωρόχρονος καθίσταται πλέον για όλους και σχεδόν a priori η μοναδική έκφανση του ρεαλιστικού μας κόσμου, μια πραγματικότητα που επιστήμονες και καλλιτέχνες αποδέχονται ως δεδομένη, ένα εφαλτήριο από το οποίο θα εκκινήσουν για κάτι νέο.

Ο Giedion καταγράφει τη συμβολή των σύγχρονων καλλιτεχνών, οι οποίοι μας διδάσκουν ότι, αναδεικνύοντας αποσπασματικά θέματα που απομονώνονται από το πλαίσιο της καθημερινότητάς μας, μπορούμε να ανακαλύψουμε συνήθειες και αισθήματα της εποχής μας, μπορούμε να καταγράψουμε το "πνεύμα της εποχής/zeitgeist"¹⁷⁸. Η Ιστορία (πρέπει να) μελετάται εκ του σύνεγγυς, και αυτό μοιραία σημαίνει ότι η Ιστορία δεν μπορεί να αναλυθεί χωρίς, κατά κάποιον τρόπο, να την αλλάξει ο αναλυτής της. Η Μοντέρνα Τέχνη, όπως και η μοντέρνα επιστήμη, αναγνωρίζουν το γεγονός ότι παρατηρητής και παρατηρούμενος σχηματίζουν μια περίπλοκη διαδικασία: η παρατήρηση σημαίνει και αλλοίωση¹⁷⁹. Χαρακτηριστικό παράδειγμα στον Χώρο αποτελούν οι περιπτώσεις αναζήτησης λύσεων σε ζητήματα που άπτονται του πολεοδομικού σχεδιασμού. Αυτή είναι μια δύσκολη, επίπονη διαδικασία, καθώς η πόλη αντιστέκεται σε οποιαδήποτε παρέμβαση, ελλείψει και ενός κοινώς αποδεκτού χαρακτήρα και σκοπού¹⁸⁰.

Όσον αφορά τον Χώρο, η μελέτη λιγότερων στοιχείων αλλά με λεπτομέρεια, ιδωμένων με σαφήνεια και καθαρότητα, ίσως οδηγεί σε μια γνώση βαθύτερη: αυτή είναι η εσωτερική δομή της αρχιτεκτονικής¹⁸¹. Η αρχιτεκτονική ήταν ανέκαθεν το βαρόμετρο της κάθε εποχής, ο εκφραστής της. Κατά την Αναγέννηση, στον Χώρο κυριαρχούσε η προοπτική, και τα πάντα δομούνταν βάσει του εξωτερικού χώρου και του οπτικού αποτελέσματος που θεωρητικά θα έπρεπε να δημιουργηθεί. Η κυματοειδής όψη μιας εκκλησίας του Ύστερου Μπαρόκ, η διαρρύθμιση και κατανομή των δωματίων του κάστρου των

¹⁷⁷ Sigfried Giedion, *Space, Time and Architecture: The Growth of a New Tradition*, Harvard University Press, Cambridge Mass. 1941. 5th edition Harvard University Press, Cambridge Mass. 2003, p. 14.

¹⁷⁸ Ibid, p. 4, 18, 28

¹⁷⁹ Ibid, p. 5-6. Πρβλ. το "Πείραμα των δύο σχισμών" της Κβαντικής Μηχανικής.

¹⁸⁰ Ibid, p. 7

¹⁸¹ Ibid, p. 27

Βερσαλλιών, οι ιταλικοί και οι ολλανδικοί κήποι, όλα αυτά καταγράφουν στον Χώρο την τάση της εκάστοτε εποχής¹⁸². Στον 20ό αιώνα, ξαφνικά γίνεται η επανάσταση στην αντίληψη του Χώρου και της αίσθησής του, του τρόπου με τον οποίο ο άνθρωπος θα τον αντιληφθεί. Αν και οι νέες θεωρίες στα εργαστήρια των φυσικομαθηματικών - συμπεριλαμβανομένου του Albert Einstein και των Θεωριών της Σχετικότητας, Ειδικής και Γενικής - φαίνονταν πολύ μακριά από την απτή πραγματικότητα, εντούτοις στα εργαστήρια των Κυβιστών ερευνώνται αυτοί ακριβώς οι νέοι τρόποι αίσθησης του Χώρου, των όγκων και των υλικών. Μέσα σε μια στιγμή, μπροστά στα μάτια των αρχιτεκτόνων ανοίγεται ένας ρηξικέλευθος τρόπος οργάνωσης του Χώρου με απεριόριστες δυνατότητες¹⁸³. Καθώς αυτές οι θεωρίες έχουν εμπεδωθεί και ανοίξει νέους ορίζοντες και στην καλλιτεχνική σκέψη, ο Sigfried Giedion εντάσσει τον Χρόνο στην μελέτη του χώρου, όχι μόνο ως ιστορική παρακαταθήκη, αλλά κυρίως ως μορφολογικό και δομικό στοιχείο. Ο Giedion καταλήγει σε μια επέκταση του νοήματος της έννοιας του Χωρόχρονου, καθώς την χρησιμοποιεί ως μια νέα μεταφορική αφήγηση, αντιπροσωπευτική της εποχής και της αρχιτεκτονικής του Μοντέρνου.

Επτά χρόνια αργότερα, το 1948, εκδίδεται το βιβλίο του Bruno Zevi *Πώς να Ιδωθεί η Αρχιτεκτονική: Δοκίμιο επί της χωρικής ερμηνείας της αρχιτεκτονικής/Saper vedere l' architettura: Saggio sull' interpretazione spaziale dell' architettura*, του οποίου η αγγλική μετάφραση θα κυκλοφορήσει το 1957¹⁸⁴. Σύμφωνα με τον Τουρνικιώτη, εδώ η ιστορία της αρχιτεκτονικής και δη της μοντέρνας αρχιτεκτονικής, γίνεται μια παιδαγωγική μέθοδος, ένας τρόπος να διδάσκεται το κυρίαρχο μάθημα της αρχιτεκτονικής σύνθεσης στους σπουδαστές¹⁸⁵. Εάν ο Giedion προσπαθεί να επανασυνδέσει επιστήμη και τέχνη στο πεδίο της αρχιτεκτονικής, ο Zevi προτείνει έναν τρόπο να κρίνουμε τα μέσα απεικόνισης και αποτύπωσης του Χώρου, ώστε να κατανοήσουμε τις αδυναμίες τους και, μέσω αυτής της παρατήρησης να διδαχτούμε από τον Χώρο¹⁸⁶.

¹⁸² Ibid, p. 16-19

¹⁸³ Ibid, p. 26

¹⁸⁴ Bruno Zevi, *Saper vedere l' architettura: Saggio sull' interpretazione spaziale dell' architettura*, Einaudi, Torino 1948 και *Architecture as Space: How to Look at Architecture*, Horizon Press, New York 1957.

¹⁸⁵ Παναγιώτης Τουρνικιώτης, op. cit. σελ. 69.

¹⁸⁶ Bruno Zevi, *Architecture as Space: How to Look at Architecture*, Horizon Press, New York 1957, p. 53.

Επιπλέον, ο Γιάννης Πεπονής καταλήγει σε ένα ανάλογο συμπέρασμα: η χρήση του Χώρου δεν διέπεται μόνο από ρητούς κανόνες και ρόλους, αλλά ο Χώρος προβάλλει και μια συγκεκριμένη, αν και λιγότερο συνειδητή, παιδεία. Ως παράδειγμα φέρνει το campus ενός πανεπιστημίου, όπου οι φοιτητές συγκεντρώνονται σε προκαθορισμένα σημεία και ώρες στις αίθουσες διδασκαλίας - μια σαφώς προγραμματική χρήση - ενώ, μετά τη λήξη των μαθημάτων, τείνουν να παραμένουν στους κοινόχρηστους χώρους, εστιατόρια, μπαρ, βιβλιοθήκες που περιβάλλουν τους χώρους διδασκαλίας. Δημιουργείται με τον τρόπο αυτό ένα δευτερογενές πλέγμα συναναστροφών σχετικών με την εκπαίδευσή τους, το οποίο, στην περίπτωση επί παραδείγματι των αρχιτεκτονικών σπουδών, είναι εξίσου σημαντικό με το πρωτογενές πλέγμα συναναστροφών.

Πώς όμως θα γίνει κατανοητός ο Χώρος εάν τα μέσα απεικόνισης και αποτύπωσής του είναι ελλιπή¹⁸⁷; Η σχεδίαση και η ζωγραφική λειτουργούν στο επίπεδο των δύο διαστάσεων, έστω και αν προσπαθούν να υπαινιχθούν την τρίτη, ή ακόμα και την τέταρτη. Οι μακέτες και η γλυπτική απευθύνονται μεν και στις τρεις διαστάσεις, έχουν όμως τη λάθος κλίμακα, καθώς αφήνουν τον άνθρωπο αμέτοχο να παρατηρεί έξω από το σύστημα. Η εφεύρεση της φωτογραφίας συντελεί στην απεικόνιση του Χώρου με κάθε λεπτομέρεια και ρεαλισμό, όμως αφορά μια αποσπασματική καταγραφή, η οποία δεν αποκαλύπτει την ολότητα του Χώρου. Η αποτύπωση σε πολλαπλές συνεχόμενες φωτογραφίες με την εφεύρεση του κινηματογράφου και της κινούμενης εικόνας, είναι μια σαφής πρόοδος, καθώς μπορεί να δείξει μια ρεαλιστική συνέχεια του Χώρου, όμως και σε αυτή την περίπτωση, η πορεία την οποία θα ακολουθήσει η κάμερα είναι ένας μόνο από τους πολλαπλούς συνδυασμούς κινήσεων εντός του πραγματικού κτηρίου. Η εικονική πραγματικότητα - Virtual Reality ή VR, πολυμέσα τα οποία με τον κατάλληλο εξοπλισμό μπορούν να αναπαραγάγουν την αίσθηση ενός περιβάλλοντος - την οποία ελάχιστα πρόλαβε να γνωρίσει ο Zeví, βρίσκεται ακόμα σε πρωτόλειο στάδιο, χωρίς να μπορεί να μεταφέρει, στην παρούσα φάση, με ρεαλισμό το φυσικό περιβάλλον.

Εν πάση περιπτώσει, η μεγαλύτερη διαφορά ανάμεσα σε όλες αυτές τις αναπαραστατικές μεθόδους - όσο ακριβείς και εξελιγμένες κι αν γίνουν στο μέλλον - και τον πραγματικό Χώρο είναι η ειδοποιός διαφορά ανάμεσα στο να παρακολουθείς κάποιον να σκαρφαλώνει σε ένα βουνό και στο να το σκαρφαλώνεις ο ίδιος. Με την επαγωγική μέθοδο, ο Zeví καταλήγει στο συμπέρασμα του αναπόδραστου της εμπειρίας και της αλήθειας του Χώρου. Ο οποιοσδήποτε θα μπορούσε να κλείσει την τηλεόραση ή να φύγει από ένα κονσέρτο ή να αφήσει ένα βιβλίο, κανείς όμως δεν μπορεί να κλείσει τα μάτια και να απομονωθεί από τον Χώρο¹⁸⁸. Είμαστε ήδη και εξ ορισμού τμήμα αυτού του Χώρου, οπότε εάν θέλουμε να τον κατανοήσουμε πρέπει να αποδεχτούμε τη συμμετοχή μας και να γίνουμε το μέτρο του ίδιου του Χώρου.

Η τέταρτη διάσταση, αυτή του χρόνου όπως εισήχθη στην τέχνη από τους Κυβιστές, κατέδειξε την αναγκαιότητα αυτής ακριβώς της απευθείας εμπειρίας στην αρχιτεκτονική. Κανένα κτήριο δεν μπορεί να κατακτηθεί εάν κάποιος δεν περπατήσει μέσα σε αυτό, εάν κάποιος δεν χρησιμοποιήσει τον Χρόνο ώστε να κινηθεί μέσα σε αυτό. Εκτός από το μέτρο του Χώρου, ο ίδιος ο άνθρωπος είναι και το μέτρο του Χρόνου. Ο άνθρωπος είναι εκείνος ο οποίος, με την κίνησή του, κρατά τον Χρόνο σαν μετρονόμος και τον καθιστά μια πραγματικότητα εντός του Χώρου. Αυτή η επαύξηση του Χώρου με την προσθήκη της συνθήκης του ανθρώπου, είναι και ο λόγος για τον οποίο ο Zeví πιστεύει ότι ο αρχιτεκτονικός όγκος μπορεί να παρουσιάζει τέσσερις διαστάσεις, ο Χώρος όμως μπορεί να εμπεριέχει ακόμα και άπειρο

¹⁸⁷ Ibid, p. 45-59

¹⁸⁸ Ibid, p. 15

αριθμό διαστάσεων¹⁸⁹. Για τον Zeni, η αρχιτεκτονική είναι περιβάλλον, και ο Χώρος το κενό που σχηματίζεται ανάμεσα από κατακόρυφα και οριζόντια επίπεδα ύλης ή ασυνέχειας ύλης. Εν τέλει, ο Χώρος είναι η σκηνή στην οποία εκτυλίσσονται οι ζωές μας¹⁹⁰.

Η χρονική στιγμή κατά την οποία γεννήθηκε η αρχιτεκτονική του Μοντέρνου καθορίζει τις μεθόδους και τα υλικά κατασκευής, τα οποία με τη σειρά καθορίζουν τα μεγέθη και τις μορφές, τα οποία με τη σειρά τους καθορίζουν έναν νέο τρόπο ζωής¹⁹¹. Εντούτοις, η καινοτόμα χρήση του Χρόνου ως αναπόσπαστο τμήμα του Χώρου σημαίνει ότι στον Χώρο πλέον ενσωματώνονται ερεθίσματα και εμπειρίες, τα οποία γίνονται αντιληπτά σε συνέχεια ή ασυνέχειες, καθορίζοντας μια νέα πραγματικότητα, υπό το πρίσμα της Μοντέρνας εποχής¹⁹². Ο Giedion μετατρέπει την στατική έως τότε χωρική εμπειρία στον συνδυασμένο Χωρόχρονο ως ένα στοιχείο του συντακτικού της Μοντέρνας αρχιτεκτονικής, συσχετίζοντας τον χώρο με ποιότητες που κατάγονται από τον Κυβισμό - τονίζει τη σημασία της ολότητας του αντικειμένου, με την απεικόνιση και όψεων ή χαρακτηριστικών τα οποία υπό κανονικές συνθήκες δεν φαίνονται - και από τη σύγχρονη Φυσική - μέσω του Χρόνου, η χωρική εμπειρία γίνεται μια προοδευτική διαδοχή αποσπασματικών εικόνων, πραγματικών και μεταφορικών.

3.2.4 Η ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΣΚΕΨΗ

Με την πόλη και τη μνήμη ασχολήθηκε ο Aldo Rossi στο βιβλίο του *Η αρχιτεκτονική της πόλης/L'architettura della città*¹⁹³, το οποίο εκδόθηκε το 1966. Η πόλη είναι ο τόπος της συλλογικής μας μνήμης. Η σχέση μεταξύ τόπου/"locus" και των κατοίκων της πόλης μετατρέπεται στην κυρίαρχη εικόνα της πόλης, και καθώς κτήρια εντάσσονται στη συλλογική μνήμη και γίνονται μνημεία, νέα κτήρια και νέες τάσεις δημιουργούνται¹⁹⁴. Όπως γράφει στην εισαγωγή της αγγλικής μετάφρασης ο Peter Eisenman, η Ιστορία καταγράφεται μέσω των συσχετισμών μεταξύ συλλογικής μνήμης, ιδιοσυγκρασίας του

¹⁸⁹ Ibid, p. 27-28

¹⁹⁰ Ibid, p. 32. Αυτή η μεταφορά μπορεί να εκληφθεί ως μια ευθεία αναφορά στον William Shakespeare και τους στίχους του "All the world' s a stage, And all the men and women merely players/O κόσμος είναι μια σκηνή, Και όλοι εμείς απλοί θεατές" από το έργο *As you like it*, Act 2, Scene 7, 142-143. Συχνά ο Zeni παρομοιάζει ένα αριστούργημα αρχιτεκτονικής με την *Θεία Κωμωδία* του Δάντη, και το περίπλοκο έργο της κατανόησης ενός κτηρίου με εκείνο της εξοικείωσης με την απαιτητική γλώσσα και τα νοήματα αυτού του κλασικού κειμένου. Ο Zeni πιστεύει ότι ο Χώρος μπορεί να ορισθεί μόνο πρωτογενώς, στην εμπειρία του και στην ολοκληρία του. Ομοίως συμβαίνει στον Φανταστικό χώρο, ο οποίος ζωντανεύει, ως ένα ολοκληρωμένο σύμπαν, μέσα από το κείμενο ενός βιβλίου και την εμπύθισή μας σε αυτό.

¹⁹¹ Sigfried Giedion, op.cit. p.24, 26

¹⁹² Ibid p. 26

¹⁹³ Αγγλική μετάφραση: Aldo Rossi, *The Architecture of the City*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1982.

¹⁹⁴ Ibid, p. 130

τόπου/"locus solus" και του σήματος/"sign", το οποίο δίνει τη μορφή στον χώρο¹⁹⁵. Για τον Rossi, ο χώρος, στον συγκεκριμένο τόπο, γεννιέται από την οικονομία, από την πολιτική, αλλά και από τη μνήμη, συλλογική ή ενίοτε και ιδιωτική, που πυροδοτούν τα ιστορικά γεγονότα. Με τον τρόπο αυτό, μορφοποιείται ο Χώρος, ως αποτέλεσμα ενός μηχανισμού τόσο πολύπλοκου όσο και η μνήμη που κυλά στη ζωή ενός ανθρώπου ή στη "μυθολογία" ενός έθνους¹⁹⁶.

Με το αντιληπτικό περιβάλλον το οποίο διαμορφώνει ο Χώρος, ασχολείται και ο Δημήτρης Φατούρος στο βιβλίο *Ένα Συντακτικό της Αρχιτεκτονικής Σύνθεσης*¹⁹⁷, το 1995, σε μια προσπάθεια κωδικοποίησης της διαδικασίας του σχεδιασμού. Εξ αρχής διαχωρίζει ως κύρια μέσα της αρχιτεκτονικής σύνθεσης τον Χώρο και τα υλικά στοιχεία. Εντούτοις, αυτός ο Χώρος δεν είναι μόνο το κενό που προκύπτει ως το αρνητικό σχήμα των δομικών στοιχείων του κτηρίου, καθώς είναι άρρηκτα συνδεδεμένος με τον Χρόνο. Κατά τον Φατούρο, η αρχιτεκτονική μπορεί εντέλει να προσδιοριστεί ως σύνθεση διαδρομών, ταυτόχρονων και ετερόχρονων αντιληπτικών εμπειριών, ως σύνθεση της "διαδρομής" του χρόνου εν μέσω των χωρικών στοιχείων¹⁹⁸. Εν συνεχεία ο Φατούρος προχωρά στη διατύπωση τεσσάρων Γενικών Συντακτικών Αρχών, οι οποίες καλούνται να καθορίσουν τους βασικούς συσχετισμούς μεταξύ των κυρίων μέσων της αρχιτεκτονικής σύνθεσης, ήτοι του Χώρου και των υλικών στοιχείων¹⁹⁹.

Η πρώτη Γενική Αρχή είναι η "διπλή ταυτότητα". Ο Χώρος είναι ένα σύνολο με επιμέρους υποσύνολα, όπου το κάθε υποσύνολο είναι ταυτοχρόνως, για τον εαυτό του, ένα ακέραιο σύνολο. Αναλόγως το σύστημα αναφοράς, ένα κτήριο είναι τμήμα του περιβάλλοντος του ή αυτό το ίδιο το κτήριο είναι ένα σύνολο το οποίο αποτελείται από μικρότερους χώρους. Αυτή η εναλλαγή εστίασης οδηγεί και στη διάκριση μεταξύ εσωτερικού και εξωτερικού χώρου²⁰⁰.

Η δεύτερη Γενική Αρχή είναι το δίπολο "συνέχεια-ασυνέχεια". Η συνέχεια του Χώρου δηλώνει ασυνέχεια υλικού και, αντιστρόφως, η συνέχεια υλικού δηλώνει ασυνέχεια του χώρου. Αυτός ο συσχετισμός μπορεί να εφαρμόζεται τόσο σε οριζόντιο επίπεδο όσο και σε κατακόρυφο επίπεδο, σε σχέση τόσο με το εσωτερικό του Χώρου όσο και με το εξωτερικό του. Για τον Φατούρο, αυτή είναι η "μήτρα" της αρχιτεκτονικής σύνθεσης, και η ένταση ή η κλίμακα με την οποία εφαρμόζεται κάθε φορά αυτή η αρχή, γεννά τα εκάστοτε όρια του Χώρου.

¹⁹⁵ Ibid, p. 7

¹⁹⁶ Ibid, p. 130

¹⁹⁷ Δημήτρης Α. Φατούρος, *Ένα συντακτικό της αρχιτεκτονικής σύνθεσης*, Εκδόσεις Παρατηρητής, Θεσσαλονίκη 1995.

¹⁹⁸ Ibid σελ.44

¹⁹⁹ Ibid σελ.59-71

²⁰⁰ Επιπλέον, με τον τρόπο αυτό θα μπορούσαν να διερευνηθούν οι συσχετισμοί και οι διαβαθμίσεις μεταξύ δημόσιου και ιδιωτικού χώρου, ή ανοικτού και κλειστού χώρου, ή χώρου μεγα-κλίμακας και χώρου μικρο-κλίμακας.

Η τρίτη Γενική Αρχή είναι η "μεταβολή". Ο Χώρος εμπλουτίζεται όταν μετασχηματίζεται η μορφή του, όταν προστίθενται ή αφαιρούνται τμήματα, όταν υποδιαιρείται, όταν αλλάζει το σχήμα του. Αυτή η αρχή συσχετίζεται με τη δεύτερη αρχή περί συνέχειας-ασυνέχειας.

Η τέταρτη Γενική Αρχή είναι η "μετα-κίνηση". Περιγράφει την πλέον χαρακτηριστική συμμετοχή του ανθρώπου στον Χώρο, και ταυτοχρόνως το κατεξοχήν μέσο αντίληψης του Χώρου από τον άνθρωπο. Οι διαδρομές, τις οποίες χαράσσουμε μέσα στον Χώρο, συμμετέχουν στην αντίληψή μας, είτε διαμορφώνοντας την κιναισθητική μας εμπειρία είτε απλώς οδηγώντας την οπτική μας εντός του Χώρου. Οι διαδρομές αποτυπώνονται σε άξονες, συμμετρικούς ή ασύμμετρους, ενώ δευτερογενώς εντάσσουν στον σχεδιασμό του Χώρου τον Χρόνο.

Το 1972, στο βιβλίο του *Τί Ωρα είναι αυτός ο Τόπος;/What Time is this Place?*, ο Kevin Lynch²⁰¹ αναγνωρίζει ότι η σχέση μας με τον Χρόνο είναι αρκετά περίπλοκη. Στην καθημερινή μας ζωή διατηρούμε τα απομεινάρια του παρελθόντος ή χαλιναγωγούμε το παρόν, ώστε να μας οδηγήσει στην εικόνα που έχουμε για το μέλλον. Οι εικόνες παρελθόντος και μέλλοντος είναι εικόνες που εντούτοις βρίσκονται στο παρόν, και ανασχηματίζονται συνεχώς. Στην ουσία του ο Χρόνος που εμείς γνωρίζουμε είναι πάντοτε το "τώρα". Ο Lynch ισχυρίζεται ότι η χωρική εμπειρία μπορεί να ενισχύσει αυτή την εικόνα του Χρόνου στο παρόν, και ταυτοχρόνως να μας βοηθήσει να εξοικειωθούμε με αυτήν²⁰².

Ο Χρόνος είναι ένα νοητό εργαλείο το οποίο οργανώνει τα γεγονότα, καθώς καθορίζει τη σειρά τους, εάν συμβαίνουν συγχρόνως ή το ένα μετά το άλλο. Οι στιγμές δεν υφίστανται ανεξαρτήτως. Χωρίζονται σε κατηγορίες γεγονότων, και τα γεγονότα που βρίσκονται στην ίδια κατηγορία θεωρούμε ότι συμβαίνουν ταυτοχρόνως. Ο εγκέφαλός μας μπορεί με ευκολία να αντιληφθεί τις έννοιες της διαδοχής και της συγχρονικότητας, επιτρέποντάς μας να μαθαίνουμε, να θυμόμαστε, να προβλέπουμε, και να δημιουργούμε ένα κοινωνικό ισοδύναμο του Χρόνου, βάσει του οποίου μπορούμε να λειτουργήσουμε σωστά στο παρόν²⁰³.

Για τα παιδιά, ο Χρόνος είναι ασυνεχής και συνδέεται με συγκεκριμένα γεγονότα, ενώ οι όροι "πριν" και "μετά" συγχέονται με τη διαδοχή σημείων στον χώρο²⁰⁴. Η έννοια του μέλλοντος προκύπτει, καθώς μαθαίνουμε τη διαφορά μεταξύ του σκοπού και της προσπάθειας, και του αποτελέσματος. Είναι χαρακτηριστικό του ανθρωπίνου είδους η κατάκτηση τη ιδέας του μέλλοντος Χρόνου, η οποία στον παιδικό εγκέφαλο προηγείται της κατάκτησης της ιδέας του παρελθόντος Χρόνου. Προοδευτικά, η αντίληψη του μέλλοντος καθίσταται από μια απλή προβολή επιθυμιών, σε ένα σύνολο προσδοκιών για

²⁰¹ Για το προγενέστερο έργο του Lynch, *Η Εικόνα της Πόλης/The Image of the City*, πρβλ. Κεφάλαιο 7Γ

²⁰² Kevin Lynch, *What is this Place?*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1972, p. 65

²⁰³ Ibid p. 120

²⁰⁴ Ibid p. 119

γεγονότα που θα έρθουν, βάσει της εμπειρίας γεγονότων τα οποία έχουν ήδη συμβεί με σχετική κανονικότητα.

Αργότερα, η αντίληψη του μέλλοντος γίνεται δημιουργική. Εμφανίζεται μια νέα παλέτα γεγονότων, πιθανών ή απίθανων, και καθορίζουν τη δραστηριότητα στο παρόν. Αυτές οι πιθανές εκδοχές του μέλλοντος σταδιακά διευρύνονται και ταυτοχρόνως συνδέονται με λογικό τρόπο με τους περιορισμούς του παρόντος. Εντούτοις, διατηρείται η συνήθεια της ονειροπόλησης, με τον ίδιο τρόπο που εμφανίζονται στη σκέψη οι μύθοι του παρελθόντος: ακριβώς επειδή είναι ένας διασκεδαστικός τρόπος να μαθαίνουμε πώς να σχεδιάζουμε το μέλλον²⁰⁵.

Όπως θα αναφερθεί και στη συνέχεια, ο Bernard Tschumi φέρνει τον Χρόνο στην χωρική συνθήκη, καθώς ορίζει το γεγονός και την καταστασιακή εξέλιξή του μέσα στον χώρο, ως τον παράγοντα σχεδιασμού, αλλά και μετάλλαξης, εκούσιας ή ακούσιας, του χώρου. Ο Tschumi προτείνει ότι ο χώρος μετασχηματίζεται συνεχώς, καθώς ποικίλα γεγονότα εκτυλίσσονται εκεί, γεγονότα τα οποία δεν θα μπορούσαν να προβλεφθούν στην ολότητά τους από κάποιο κτηριολογικό πρόγραμμα.

Επί παραδείγματι, το Πάρκο της Villette γίνεται ένα πεδίο πρόσφορο για έναν άπειρο αριθμό αλληλεπιδράσεων, προγραμματισμένων και μη, οι οποίες συμμετέχοντας έστω στιγμιαία στο γίγνεσθαι, εν τέλει μεταμορφώνουν το σύνολο του χώρου. Ο χώρος έχει συλληφθεί από τον Tschumi ως μια αλληλουχία εμπειριών που εκτυλίσσονται στον Χρόνο, ρέοντας η μια μέσα στην άλλη²⁰⁶. Ομοίως, στο Νέο Μουσείο της Ακρόπολης, ο σχεδιασμός δημιουργεί ένα πεδίο πιθανών συσχετισμών μεταξύ του κτηρίου, των αρχαιολογικών εκθεμάτων, του γειτονικού λόφου και της κιναισθητικής εμπειρίας του επισκέπτη. Ο χαρακτήρας αυτών των συσχετισμών αναπτύσσεται τόσο στον χώρο όσο και στον Χρόνο, καθώς η εμπειρία καταγράφεται εδώ και τώρα στην Αθήνα του 20ού αιώνα, και εντούτοις με το βλέμμα προς το παρελθόν και την Ιστορία του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού. Ειδικότερα, στην αίθουσα της Ζωφόρου και των Αετωμάτων του Παρθενώνα, η συνήθης συνθήκη ενός μουσείου - ο τέλειος διαχωρισμός μεταξύ εκθέματος και επισκέπτη - καταστρατηγείται, και ο επισκέπτης απρόσμενα βρίσκεται ενεργώς ανάμεσα στο κτήριο και στο μεταφορικό νόημα, συσχετίζοντας τον λόφο και τον ναό του Παρθενώνα με τα εκθέματα από τη ζωφόρο και τα αετώματα του ναού. Με τον τρόπο αυτό, το ιστορικό πλαίσιο μεταφέρεται από το παρελθόν και εντάσσεται στο παρόν και την παρούσα χωρική εμπειρία²⁰⁷.

²⁰⁵ Ibid p. 120

²⁰⁶ Bernard Tschumi, *architecture and event*, ed. Terence Riley and Anne Dixon, The Museum of Modern Art, 1994, www.moma.org/d/c/exhibition-catalogues

²⁰⁷ AnnetteSvaneklink Jakobsen (*Experience in-between architecture and context: the New Acropolis Museum, Athens*, Journal of Aesthetics & Culture, 2012, 4:1).

3.2.5 ΤΟ ΠΑΡΑΔΟΞΟ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

Το 1975 κυκλοφορεί στο περιοδικό τέχνης "Studio International" το κείμενο του Bernard Tschumi με τον τίτλο *The architectural Paradox/Το αρχιτεκτονικό Παράδοξο*²⁰⁸. Εδώ, ο Χώρος είναι το σημείο όπου αναγνωρίζεται ένα φιλοσοφικό παράδοξο. Την ίδια στιγμή στον Χώρο βρίσκονται ταυτοχρόνως το ιδανικό, ως πνευματική διαδικασία, και το πραγματικό, ως απεικόνιση της κοινωνίας και της εποχής. Το πλατωνικό δίπολο Ιδέας-Απεικασματος στο πεδίο του Χώρου πλέον συνενώνεται και συνυπάρχει σε μια οντότητα, και αυτό είναι παράδοξο, καθώς πρόκειται για δύο εκ φύσεως και εκ διαμέτρου αντιθετικές έννοιες.

Ο Tschumi χρησιμοποιεί ως παραδειγματική εφαρμογή "ιδεατού χώρου" την πυραμίδα, και ως παραδειγματική εφαρμογή "πραγματικού χώρου" τον λαβύρινθο, δανειζόμενος αυτό το δίπολο από το έργο του Georges Bataille. Στην πυραμίδα²⁰⁹ κυριαρχεί η ιδέα επί της ύλης, είναι μια νοητή εικόνα χωρίς υλικότητα ή χρήση. Αντιθέτως, αυτό που έχει απομείνει είναι η κατά τον G.W.F. Hegel έννοια της αρχιτεκτονικής, δηλαδή το "καλλιτεχνικό συμπλήρωμα" ενός κτηρίου, ο,τιδήποτε έχει το κτήριο επάνω του το οποίο δεν δικαιολογείται από την χρήση του κτηρίου²¹⁰. Αυτός ο "ιδεατός χώρος" κατά τον Tschumi ζει μόνο στον κόσμο των ιδεών, μακριά από την επίλυση των πρακτικών ζητημάτων. Στο άλλο άκρο βρίσκεται ο λαβύρινθος²¹¹ όπου κυριαρχεί η χωρική εμπειρία, ο μόνος τρόπος ώστε να μπορέσει κάποιος μέσα εκεί να αντιληφθεί τη χαμένη συνέχεια. Είναι ο "πραγματικός χώρος", δέσμιος των αισθήσεων και της εμπειρίας του ανθρώπου, και επιπροσθέτως είναι ο χώρος τον οποίον ο άνθρωπος δεν θα μπορέσει ποτέ να αντιληφθεί ταυτοχρόνως στο σύνολό του.

Ο Tschumi αναζητά διέξοδο από το παράδοξο, προσπαθώντας να γεφυρώσει τα δύο αυτά άκρα της φύσης του Χώρου. Ο Ίκαρος είναι ο μόνος, ο οποίος πέτυχε να δει ολόκληρο τον λαβύρινθο από ψηλά, πετώντας προς τον ήλιο, προς την κορυφή της ιδεατής πυραμίδας, ο μύθος όμως μας διδάσκει ότι αυτό το σημείο είναι απρόσιτο, συνεπώς δεν είναι αυτή η λύση στο πρόβλημα. Ο Tschumi προτείνει να αντιστρέψουμε το πρόβλημα και μέσα σε αυτό να βρούμε τη λύση του. Ο Χώρος στη δομή του είναι υποκειμενικός, δηλαδή είναι εμπειρικός και ταυτοχρόνως λογικός. Εάν αποδεχτούμε αυτή τη δυκότητα, βρίσκουμε νέους συσχετισμούς μεταξύ του εσωτερικού και του εξωτερικού χώρου, μεταξύ της ιδέας και της ύλης, βρίσκουμε νέες αντιθέσεις και νέες συνθέσεις²¹².

²⁰⁸ Bernard Tschumi, *The architectural Paradox*, Studio International, September-October 1975, αναθεωρημένο στο Bernard Tschumi, *Architecture and Disjunction*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1994

²⁰⁹ *Architecture Theory since 1968*, edited by K. Michael Hays, The MIT Press, Cambridge Mass. 1998, p. 220-223

²¹⁰ Ibid, p. 220

²¹¹ Ibid, p. 223-224

²¹² Ibid, p. 227

Ο Tschumi θυμάται ξανά τον Bataille και το έργο του *L'Expérience intérieure/Η Εσωτερική εμπειρία*²¹³. Η Εσωτερική εμπειρία είναι η φαντασία μας, η μνήμη μας, το σύνολο των εμπειριών μας μεταμορφωμένο και προσαρμοσμένο στην εσωτερική μας συνθήκη, είναι ο μόνος τρόπος που διαθέτουμε ώστε να καθοδηγηθούμε στο βίωμα του Χώρου. Ο Χώρος ως βίωμα, ο Χώρος ως πρακτική καθορίζεται από ένα σύνολο γεγονότων, έννοια την οποία θέλει να εισαγάγει ο Tschumi στην αρχιτεκτονική²¹⁴.

Η έννοια του γεγονότος/événement αναπτύσσεται στο βιβλίο του Tschumi *Τα Έγγραφα του Μανχάταν/The Manhattan Transcripts*²¹⁵, το οποίο εκδίδεται το 1994. Το γεγονός, με την κοινωνιολογική, πολιτική, οικονομική ή και εμπειρική του διάσταση, μέσω της κατάστασης την οποία δημιουργεί, γίνεται πλέον ένα μέρος του κτηριολογικού προγράμματος, σαν να ήταν το ίδιο μια από τις λειτουργίες του κτηρίου. Με αυτόν τον τρόπο, ο Χώρος δομείται ως μια αρχιτεκτονική αφήγηση, όπου η κυκλοφορία και τα γεγονότα - ακόμα και τα απρόβλεπτα - προσδιορίζουν την εμπειρία μας²¹⁶. Αυτή ακριβώς η χωρική εμπειρία δεν είναι μόνο φαινομενολογική - το "φαίνεσθαι" ενός κτηρίου με την παραδοσιακή έννοια - αλλά κυρίως το σημασιολογικό νόημα το οποίο δίνεται στο σημαίνον-κτηρίο. Είναι η επαυξημένη εμπειρία του χώρου, τόσο ως σημαίνοντος στις γνωστές τρεις διαστάσεις όσο και ως σημειομένου στον κόσμο των ιδεών²¹⁷.

3.2.6 ΑΧΡΟΝΟΣ ΧΡΟΝΟΣ

²¹³ Georges Bataille, "L'Expérience intérieure", *Oeuvres complètes*, Gallimard, Paris 1971-1988, Vol. 5, p. 102

²¹⁴ *Architecture Theory since 1968*, op.cit. p.214

²¹⁵ Bernard Tschumi, *The Manhattan Transcripts*, Willey, London 1994.

²¹⁶ Σύμφωνα με την θεωρία του Jean Piaget σχετικά με την αντίληψη των παιδιών για τον Χώρο, η διαίσθηση του Χώρου δεν εκπορεύεται από την απλή παρατήρηση, αλλά και από τις ενέργειές μας σε σχέση με αυτόν. Πρόκειται λοιπόν για το αποτέλεσμα της αλληλεπίδρασης τριών δεδομένων: των αντικειμενικών σχέσεων μεταξύ των χωρικών στοιχείων, των ενεργειών μας και της δυνατότητάς μας να συνειδητοποιούμε την εμπειρία που αποκομίζουμε από όλα τα ανωτέρω. Jean Piaget, Bärbel Inhelder, *The Child's Conception of Space*, W. W. Norton & Company, New York 1967.

²¹⁷ Αυτή η επαυξημένη εμπειρία γίνεται πραγματικότητα στο Νέο Μουσείο της Ακρόπολης, όπως υποστηρίζει η Annette Svaneklink Jakobsen (*Experience in-between architecture and context: the New Acropolis Museum, Athens*, *Journal of Aesthetics & Culture*, 2012, 4:1). Η κεντρική ιδέα του κτηρίου βρίσκεται στην σύνθεση σημείων στον χώρο και στον χρόνο τελείως διαχωρισμένων στην πραγματικότητα, τα οποία όμως συνδέονται μέσω της προκαθορισμένης κυκλοφορίας, τις οπτικές φυγές και της γεωμετρίας του κτηρίου. Ο χώρος εδώ έχει μεταφερθεί σε ένα μέρος ενδιάμεσο μεταξύ του κτηρίου του μουσείου και του νοήματος που αυτό φέρει, και αυτό το χωροχρονικό σχίσμα στηρίζεται στην παρουσία και την κίνηση του επισκέπτη, ώστε να επανασυνδεθεί. Ο Χώρος γίνεται ο καθρέπτης, ο οποίος θα επανερμηνεύσει συσχετισμούς, θα επανενώσει διαφορετικά χρονικά σημεία, και θα καταδείξει τη συνέχεια, εκεί όπου αυτή φάνταζε απίθανη. Επίσης, για τη σχέση γεγονότος και επαυξημένης πραγματικότητας, πρβλ. το Δάφνη Σουλογιάννη, "Ριζοχάρτα/Layers", <http://www.greekarchitects.gr/gr/αρχιτεκτονικες-ματιες/ριζοχάρτα/-layers-id2158>, 13/1/2011.

Η έννοια του γεγονότος/événement κατάγεται από τον Gilles Deleuze. Τα γεγονότα είναι μέρος της διαδικασίας της εξέλιξης και της διαφοροποίησης, τα γεγονότα φέρνουν πιο κοντά την αλλαγή. Αν και γεννιούνται στον κόσμο των εννοιών, εντούτοις ενσαρκώνονται στον χώρο, και σε αυτό το πεδίο μπορούν να μεταβάλλουν την υλική πραγματικότητα²¹⁸. Για αυτή τη διαδικασία, ο Deleuze προτείνει έναν άχρονο Χρόνο, έναν Χρόνο χωρίς χρονολογική σειρά, ένα μη μετρικό, πολύπλοκο σύστημα ν-διαστάσεων ως "δίκτυο διαδικασιών που επικοινωνούν μεταξύ τους"²¹⁹.

Αυτό το πολύπλοκο σύστημα χαρακτηρίζεται από την υψηλή μεταβλητότητα, και κυρίως από την άπειρη ταχύτητα με την οποία οι συσχετισμοί σχηματίζονται και διαλύονται. Αυτοί οι συσχετισμοί δεν είναι μέρος του Χρόνου, είναι μάλλον ανωμαλίες σε αυτόν, και ο Χρόνος είναι λιγότερο μια γραμμική ροή και περισσότερο ένας χωρικός συνδυασμός αυτών των ανωμαλιών. Κατά τον Deleuze, εν μέσω αυτού του χάους, δημιουργούνται διαδρομές, οι οποίες συνθέτουν γεγονότα, και καθιστούν εμφανή τον Χρόνο στην καθημερινότητά μας²²⁰. Ο Deleuze δέχεται αξιωματικά ότι υπάρχει μόνο ο παρών Χρόνος - το "εδώ και τώρα" της φυσικής εμπειρίας μας - ο οποίος εμπεριέχει τόσο τον παρελθόντα όσο και τον μέλλοντα Χρόνο. Αυτοί εγγράφονται στο παρόν με τις λειτουργίες της συνήθειας, της μνήμης²²¹ και των πανταχού παρόντων πανανθρώπινων γεγονότων και αφηγήσεων²²².

Ο Deleuze, με τη σειρά του, απηχεί τον Henri Bergson, ο οποίος δεν αναγνωρίζει τον Χρόνο, αλλά τη διάρκειά του. Κατά τον Bergson, ο Χρόνος δεν είναι δυνατό να καταταμηθεί, σε αυτόνομες στιγμές, αλλά αντιθέτως υφίσταται μόνο ως αλληλουχία στιγμών, μιας προοδευτικής και ατέρμονος πορείας του παρελθόντος μέσω του παρόντος προς το μέλλον. Το παρελθόν διατηρείται εις το διηνεκές, εντούτοις

²¹⁸ Christian Beck and François Gleyzon, *Introduction: Deleuze and the event(s)*, Routledge Group, Journal for Cultural Research, 2016, Vol. 20, No. 4, p. 329-333.

²¹⁹ James Williams, *Gilles Deleuze's Philosophy of Time: A Critical Introduction and Guide*, Edinburg University Press, Edinburg 2011, p. 3-9

²²⁰ Ibid, p. 30

²²¹ Ο Deleuze αναφέρεται στο μυθιστόρημα του Marcel Proust *Αναζητώντας τον χαμένο χρόνο/À la recherche du temps perdu*, και στην εμβληματική σκηνή κατά την οποία η γεύση ενός τυπικού γαλλικού μπισκότου (με το γυναικείο όνομα μαντλέν/madeleine) βουτηγμένου στο τσάι, πυροδοτεί τη μνήμη του αφηγητή, φέρνοντας στο μυαλό του συνειρμικά αναμνήσεις, η περιγραφή των οποίων θα διαρκέσει για σχεδόν επτά τόμους. Αυτό το επεισόδιο μιας μνήμης κρυμμένης για χρόνια, η οποία αποκαλύπτεται ξαφνικά, αποτελεί για τον Deleuze μια σημαντική στιγμή κατά την οποία ο Proust/αφηγητής αρχίζει να κατανοεί τη χρήση των σημείων/signes, ώστε να διαμορφώσει έναν δίαυλο επικοινωνίας με την πραγματικότητα. Η μνήμη είναι η χρονομηχανή που θα καταστήσει παρούσα μια στιγμή όχι απλώς παρελθούσα, αλλά κυρίως λησμονημένη, εξαφανισμένη. Όταν συνέβη το επεισόδιο με την μαντλέν, τότε ακριβώς στο χρονικό σημείο που αποκαλούμε παρελθόν γεννήθηκε η ξεχασμένη στιγμή της ανάμνησης, ανοίγοντας ταυτοχρόνως την πύλη στο παρόν. Χωρίς την πρώτη στιγμή, η δεύτερη στιγμή δεν είχε υπάρξει ποτέ. Ο αφηγητής χρησιμοποιεί το σημείο/signe μιας μαντλέν και ανακαλύπτει ένα κρυμμένο παράλληλο σύμπαν, ένα παρελθόν όπως αυτό ζει παράλληλα με το παρόν. (Jonathan Culler, *Structural Poetics*, Routledge, London 2002, p.122)

²²² Gilles Deleuze, *Difference and Repetition*, Columbia University Press, New York 1994, p. 73-90

καθίσταται αδύνατο να επαναληφθεί²²³. Η συνείδησή μας δεν είναι δυνατό να διασχίσει δύο φορές την ίδια κατάσταση, η προσωπικότητά μας μεταβάλλεται καθώς συσσωρεύεται η εμπειρία, και αυτή είναι μια διαδικασία μη αναστρέψιμη. Δεν θα μπορούσαμε να ξαναζήσουμε καμία στιγμή από τη διάρκεια του Χρόνου, καθώς έχουμε ήδη την ανάμνηση της συγκεκριμένης στιγμής και αυτό μόνο είναι ικανό να παραλλάξει τη συγκεκριμένη στιγμή. Για τον Bergson, διάρκεια είναι η συνεχής πρόοδος του παρελθόντος που ροκανίζει το μέλλον και συσσωρεύεται καθώς προελαύνει²²⁴.

Πρόκειται όμως για μια διάρκεια με ιδιομορφίες. Μέσα από αυτή τη διάρκεια προβάλλονται στιγμές-ορόσημα. Σύμφωνα με τον Gaston Bachelard, η ουσία του Χρόνου και της διάρκειάς του βρίσκεται στη στιγμή και μόνο εάν αντιληφθούμε τη μοναδικότητα της στιγμής, θα κατανοήσουμε και τη διάρκεια. Ο Χρόνος είναι μια ασυνέχεια στιγμών, όπως η ζωή μας είναι μια ασυνέχεια στιγμιαίων πράξεων. Ο Χρόνος πρέπει πρώτα να πεθάνει, ώστε να αναγεννηθεί, όπως η ζωή μας είναι γεμάτη με επαναλήψεις, αναχρονισμούς, εκκινήσεις, αποτυχίες, ανακτήσεις²²⁵. Η εξέλιξη έρχεται μέσω της ασυνέχειας της αλληλουχίας σημαντικών στιγμών, οροσήμων, τα οποία (ομοίως με τα τοπόσημα) λειτουργούν ως φάροι και δίνουν κατευθύνσεις. Πρόκειται για τον λεγόμενο "Αδειο Χρόνο" κατά τον Deleuze, δηλαδή

²²³ Ο Ηράκλειτος, παρατηρώντας ότι ο κόσμος βρίσκεται σε διαρκή κίνηση και μεταβολή ("Τα πάντα ρει, μηδέποτε κατά τ' αυτό μένειν"), διατυπώνει τη θέση ότι η πραγματικότητά μας εκφράζεται με την εικόνα ενός ποταμού που παραμένει ο ίδιος, ενώ το νερό που κυλάει μέσα του αλλάζει συνεχώς. Για τον λόγο αυτό, κανείς δε μπορεί να μπει στον ίδιο ποταμό δύο φορές ("Ποταμώ ουκ εστιν εμβήναι δις τω αυτώ"), με τον ίδιο τρόπο που δε θα μπορούσε να ξαναζήσει την ίδια ακριβώς χρονική στιγμή.

<https://el.wikipedia.org/wiki/Ηράκλειτος>
<http://www.gnomikologikon.gr/authquotes.php?auth=40>

²²⁴ Henri Bergson, *Η δημιουργική εξέλιξη*, μτφρ. Γιάννης Πρελορέντζος, Κωστής Παπαγιώργης, εκδόσεις Πόλις, Αθήνα 2005, σελ. 18-21.

Αυτή η σκέψη θυμίζει τον Walter Benjamin στο δοκίμιο *Σχετικά με τη έννοια της Ιστορίας/Über den Begriff der Geschichte* που γράφτηκε το 1940. Στο ένατο σημείο, ο Benjamin σχολιάζει τον πίνακα του Paul Klee "Angelus Novus", ταυτίζοντας τον Άγγελο της Ιστορίας με τον Άγγελο της Καταστροφής. Η βίαιη καταιγίδα που έρχεται από το παρελθόν, σπρώχνει, εκόντα άκοντα, τον Άγγελο προς το μέλλον και στοιβάζει μπροστά του τα ερείπια του παρόντος. Για τον Benjamin, ο Χρόνος είναι αυτή η ασυγκράτητη δύναμη που σπρώχνει το παρελθόν προς το μέλλον, και στο πέρασμά του ισοπεδώνει το παρόν, ώστε να βρεθεί χώρος για το νέο παρόν που ακολουθεί. Όπως περιγράφει ο ίδιος: "Εκεί όπου εμείς βλέπουμε μια αλυσίδα γεγονότων, (ο Άγγελος) βλέπει μια ενιαία καταστροφή". Οι χρονικές στιγμές συνδέονται με τον χώρο και τον ακολουθούν, καθώς ο Χρόνος εν τέλει συντίθεται σε μια ενότητα. Η σύνθεση του Χώρου είναι στην πραγματικότητα σύνθεση χρονικών στιγμών. (<http://members.efu.org/~dredmont/ThesesonHistory.html>)

Στο μυθιστόρημα του Stephen King *Langoliers*, τα ομώνυμα τέρατα είναι οι φύλακες της αιωνιότητας, και ο σκοπός τους είναι να καθαρίζουν τα απομεινάρια του παρελθόντος, τρώγοντάς τα.

²²⁵ Gaston Bachelard, *Η εποπτεία της στιγμής*, μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 1997, σελ. 34.

Η θεωρία του Bergson έχει κοινούς τόπους με εκείνη του Bachelard, καθώς και οι δύο συμφωνούν ότι κύριο χαρακτηριστικό του Χρόνου είναι η δημιουργία απρόβλεπτης καινοτομίας, ένα ατέρμον σύστημα αποφάσεων και πράξεων που πυροδοτούν τον κινητήρα της εξέλιξης προς το μπροστά (Χρυσάνθη Τσιλή, Χτίζοντας στο Χρόνο και στο Χώρο, διπλωματική εργασία στο Πρόγραμμα Μεταπτυχιακών σπουδών με κατεύθυνση Ιστορία-Θεωρία της Τέχνης/Επιμέλεια Εκθέσεων, του Τμήματος Πλαστικών Τεχνών και Επιστήμης της Τέχνης, Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων 2013, σελ. 49)

για γεγονότα τόσο σημαντικά ή εμβληματικά, που υπερβαίνουν την χρονική ροή της πραγματικότητας και γίνονται σύμβολα, όπως ο φόνος που πρόκειται να διαπράξει ο Οιδίποδας ή ο Άμλετ²²⁶.

3.3 ΧΩΡΟΣ, ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΕΝΝΟΙΕΣ

Εν τέλει, τί είναι σημαντικότερο σε αυτόν τον κόσμο: η πρωτογενής εμπειρία ή η περιγραφή αυτής της πρωτογενούς εμπειρίας; Στις αρχές του 20ού αιώνα, ο Bertrand Russell προσπαθούσε να ανιχνεύσει τη διαφορά μεταξύ της γνώσης της αποκτούμενης από εμπειρία/knowledge by acquaintance και της γνώσης της αποκτούμενης από περιγραφή/knowledge by description²²⁷. Ο Russell ορίζει την εμπειρία ως την άμεση συνείδηση ενός αντικειμένου, δηλαδή όταν αυτό μας παρουσιάζεται ή μας δίδεται²²⁸. Η περιγραφή ορίζεται ως οποιαδήποτε πρόταση έχει τη μορφή "αυτό-και-αυτό/so-and-so" και αναφέρεται σε τουλάχιστον ένα υπαρκτό θέμα²²⁹. Για τον Russell, η περιγραφή δεν στηρίζεται στην χρήση λέξεων ή προτάσεων μιας γλώσσας, αλλά στην χρήση ή την εφαρμογή ιδεών και εννοιών, οπότε έχουμε ήδη τη σύνδεση μεταξύ λέξης και έννοιας, μεταξύ περιγραφής και εμπειρίας, πλέον δευτερογενώς. Η εμπειρική γνώση φαίνεται να είναι θεμελιώδης γνώση, καθώς συμπεριλαμβάνει τη γνωριμία με το ίδιο το θέμα, ή τις ιδιότητές του, ή τα δεδομένα για αυτό, ενώ η περιγραφική γνώση φαίνεται να χρειάζεται πάντοτε ένα έρεισμα στις θεμελιώδεις αλήθειες²³⁰. Εν τέλει, η διαφορά τους φαίνεται να πηγάζει από το αν αφορούν γνώση που σχετίζεται με την θεμελιώδη αλήθεια ή που σχετίζεται με κάτι εκτός αυτής²³¹. Σε οποιαδήποτε όμως περίπτωση, για τον Russell, ακόμα και η γνώση που γεννιέται από την περιγραφή, εξαρτάται από την ίδια την εμπειρία²³², συνεπώς η γλώσσα αλλά και οι έννοιες θα αναφέρονται εσαεί στην πρωτογενή μας εμπειρία.

3.3.1 ΣΗΜΕΙΟΛΟΓΙΚΗ/ΓΛΩΣΣΟΛΟΓΙΚΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

Ο Geoffrey Broadbent, το 1969, συμμετείχε στην έκδοση την οποία επιμελήθηκαν οι Charles Jenks και George Baird με τίτλο *Νόημα στην Αρχιτεκτονική/Meaning in Architecture*²³³. Η συμμετοχή του

²²⁶ Gilles Deleuze, op. cit. p90.

²²⁷ Bertrand Russell, "Knowledge by Acquaintance and Knowledge by Description", *Proceedings of the Aristotelian Society*, Vol. 11, 1910-1911, p. 108-128

²²⁸ Ibid, p. 108

²²⁹ Bertrand Russell, *The Problems of Philosophy*, Oxford University Press, Oxford 1912, p. 82-83

²³⁰ Ibid, p. 72-73

²³¹ Ibid, p. 84-85

²³² <https://plato.stanford.edu/entries/knowledge-acquaindescrip/>

²³³ *Meaning in Architecture*, edited by Charles Jenks & George Baird, Barrie & Rockliff: The Cresset Press, London 1969.

βρισκόταν στο πρώτο μέρος του βιβλίου - "Σημειολογία και Αρχιτεκτονική" - και είχε τον τίτλο "Meaning into Architecture/Νόημα εντός της Αρχιτεκτονικής". Ο Broadbent σκέφτηκε να αναλύσει τον χώρο με σημειολογικούς όρους²³⁴, τους οποίους δανείστηκε από τους Ferdinand de Saussure²³⁵ και Roland Barthes²³⁶, όπως φαίνεται ακολούθως.

Ο Saussure διαχώρισε το σύνολο της λεκτικής επικοινωνίας σε δύο μέρη: τη γλώσσα/"langue" και τον λόγο/"parole". Η γλώσσα είναι μια κοινωνική σύμβαση, μια σαφής συμφωνία μεταξύ των ανθρώπων που περιλαμβάνει το ότι η κάθε λέξη θα έχει το δεδομένο νόημα και θα χρησιμοποιείται με τον συγκεκριμένο τρόπο. Το ανάλογο στην Αρχιτεκτονική είναι ο Ιωνικός ή ο Δωρικός ρυθμός και η συγκεκριμένη, σαφής, μονοσήμαντη χρήση τους. Ο λόγος είναι μια ατομική, ιδιάζουσα επιλογή των λέξεων από το σύνολο της γλώσσας και ο προσωπικός τρόπος συνδυασμού τους.

Ο Barthes χρησιμοποιεί τον κατάλογο ενός εστιατορίου, ώστε να εξηγήσει τη λειτουργία του δίπολου γλώσσα-λόγος²³⁷. Ο κατάλογος μπορεί να διαβαστεί με δύο τρόπους: ο οριζόντιος τρόπος, όπου διαβάζουμε το μενού μιας συγκεκριμένης κατηγορίας (π.χ. σουπες), και ο κατακόρυφος τρόπος, όπου επιλέγουμε ένα φαγητό από κάθε κατηγορία. Το οριζόντιο διάβασμα αντιπροσωπεύει το Παράδειγμα/"Paradigme", ενώ το κατακόρυφο διάβασμα, το Σύνταγμα/"Syntagme". Στην Αρχιτεκτονική, ο Barthes αναγνωρίζει το Σύνταγμα ως τις λεπτομέρειες στο επίπεδο του κτηρίου ως σύνολο, ενώ το Παράδειγμα είναι οι παραλλαγές σε ένα μόνο στοιχείο του κτηρίου, όπως η οροφή, το μπαλκόνι, ή το παράθυρο.

Στη θεωρία του Saussure, ο Broadbent ξεχωρίζει το ζεύγος σημαίνον/"signifié" και σημαινόμενο/"signifiant", ήτοι τη λέξη και την έννοια που εκείνη φέρει. Είναι σημαντικό ότι αρχικά η μεταξύ τους σχέση είναι τελείως αυθαίρετη, το οποίο ισχύει τουλάχιστον έως ότου, εν καιρώ, η σχέση αυτή μετατραπεί σε συσχετισμό κοινώς αποδεκτό από το σύνολο των ανθρώπων. Αυτή είναι και η θεμελιώδης διαφορά με το σύμβολο, όπου η λέξη έχει εξ αρχής μια συγγένεια με αυτό το οποίο τελικά αντιπροσωπεύει, όπως συμβαίνει με τον ζυγό ο οποίος παραπέμπει στη δικαιοσύνη²³⁸.

Ο Broadbent αναρωτιέται μήπως στην αρχιτεκτονική, η διαδικασία λειτουργεί αντιστρόφως. Ίσως το σημαίνον να είναι μια αφηρημένη έννοια και το σημαινόμενο το ίδιο το κτήριο. Στην Ιστορία της Αρχιτεκτονικής δεν υπάρχει αμφιβολία ότι, σε πολλές περιπτώσεις, ένα κτήριο χτίστηκε με αυτό τον

²³⁴ *Meaning in Architecture*, op.cit. p. 51-52

²³⁵ Ferdinand de Saussure, *Course in General Linguistics*, trans. by W. Baskin, Fontana/Collins, Glasgow 1977.

²³⁶ Roland Barthes, *Elements of Semiology*, trans. Annette Lavers - Colin Smith, Hill and Wang, New York 1968

²³⁷ Ibid, p. 27-28, αλλά και Jonathan Culler, *Saussure*, Fontana, London 1985, p. 104

²³⁸ *Meaning in Architecture*, op.cit. p. 53

τρόπο, δηλαδή ως η ενσάρκωση μιας αφηρημένης ιδέας²³⁹. Για παράδειγμα, οι Le Corbusier και Mies van der Rohe οραματίστηκαν τη δεκαετία του 1920 ένα κτήριο το οποίο θα ήταν "machine à habiter/μηχανή προς το ζην". Το δώμα της Villa Savoye μοιάζει με υπερωκεάνιο, οπότε παραπέμπει σε μια μηχανή, αν και ο χρόνος έδειξε ότι, πάσχοντας από ανεπαρκή θερμομόνωση, ηχομόνωση και διευθέτηση χώρου, το κτήριο απέιχε πολύ από την αποτελεσματικότητα και φερεγγυότητα μιας μηχανής. Ομοίως, οι Richard Rogers και Renzo Piano στο Beaubourg θέλησαν να τονίσουν το γεγονός ότι εντός του κτηρίου ο επισκέπτης θα κινηθεί προς τα επάνω, οπότε τοποθέτησαν τις κυλιόμενες σκάλες στο εξωτερικό, δημιουργώντας αρκετά προβλήματα. Επιπλέον, θέλοντας να τονίσουν το ότι το κτήριο έχει ηλεκτρομηχανολογικές εγκαταστάσεις, έφεραν τους σωλήνες στο εξωτερικό του, προκαλώντας και πάλι προβλήματα στη συντήρησή τους²⁴⁰.

Η σχέση σημαίνοντος-σημαινομένου μπορεί να αναγνωριστεί τόσο στις εικαστικές τέχνες όσο και στην αρχιτεκτονική. Όταν ο Marcel Duchamp, το 1911, σχεδίαζε τον πίνακα "Nu descendant un escalier (No. 1)/Γυμνό κατεβαίνοντας μια σκάλα (Αρ. 1)"²⁴¹, είχε στο μυαλό του την καινούργια τότε θεωρία της ενότητας του χωρόχρονου. Στη συγκεκριμένη περίπτωση, το σημαίνον είναι η ενότητα του χωρόχρονου, το οποίο σημαίνεται στον πίνακά του. Κάτι αντίστοιχο συμβαίνει όταν ο Le Corbusier σχεδιάζει την Κατοικία La Roche, το 1923. Εκεί, ο "αρχιτεκτονικός περίπατος/promenade architecturale", όπως τον έχει συλλάβει ο Le Corbusier, σημαίνει την ενότητα του χωρόχρονου, η οποία απεικονίζεται στη διαδικασία της συγκεκριμένης αλληλουχίας των χώρων που κάποιος πρέπει να διασχίσει με συγκεκριμένη σειρά, σε μια συντεταγμένη χρονική συνέχεια²⁴².

Εν τέλει, ο Broadbent αναγνωρίζει ομοιότητες μεταξύ του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού και της λειτουργίας της γλώσσας. Σύμφωνα με τον Noam Chomsky, όταν ακούμε τη γλώσσα, πυροδοτείται η διαδικασία κατανόησης, η οποία ενυπάρχει στον άνθρωπο ήδη από την γέννησή του. Η μελέτη της γλώσσας πρέπει να συμπεριλαμβάνει τις προτάσεις, το πώς αυτές σχηματίζονται και το πώς αυτές μεταφέρουν τα νοήματα. Αυτός είναι ο τρόπος να μελετηθεί ο αρχιτεκτονικός σχεδιασμός. Ο Broadbent

²³⁹ Φυσικά θα μπορούσε κανείς να πει ότι, κάθε φορά που χτίζεται ένα κτήριο, ενσαρκώνεται η κεντρική ιδέα, την οποία είχε ο αρχιτέκτονας στο μυαλό του όταν το σχεδίασε. Η κεντρική ιδέα η οποία δίνει πνοή, κατά τον σχεδιασμό, στον χώρο, σημαίνεται σε κάθε σημείο αυτού του ίδιου χώρου, όταν αυτός έχει πλέον πραγματοποιηθεί στο κτήριο.

Επιπλέον, ο Τάσος Μπίρης αναφέρει ότι "η κεντρική ιδέα κάθε αρχιτεκτονικής δημιουργίας είναι το αποτέλεσμα της αναγωγής της υλικής και συγκεκριμένης υπόστασής της στο επίπεδο της απόλυτα ιδεατής γενικευμένης θεώρησής της". (Τάσης Παπαϊωάννου, *Η Αρχιτεκτονική του καθημερινού*, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα 2005, σελ. 141)

²⁴⁰ *An interview with G. Broadbent on meaning in architecture*, M.E.T.U. Journal of the Faculty of Architecture, Volume 6, Number 1, Spring 1980, p. 20

²⁴¹ Θα ακολουθήσει το "Nu descendant un escalier (No. 2)/Γυμνό κατεβαίνοντας μια σκάλα (Αρ. 2)", το 1912. Και οι δύο πίνακες σήμερα εκτίθενται στο Μουσείο Τέχνης στη Φιλαδέλφεια, Η.Π.Α.

²⁴² *Ibid*, p. 56-57

σκέφτεται το ενδεχόμενο η αρχιτεκτονική να μην είναι μόνο το σημαίνον κάποιας αφηρημένης έννοιας, αλλά να είναι η ίδια το σημαινόμενο μιας διατρέχουσας φιλοσοφίας, αυτής που έχουμε ονομάσει "Zeitgeist".

3.3.2 ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΧΩΡΟΣ

Ο Γιάννης Πεπολής, το 1997, στο βιβλίο του *Χωρογραφίες - Ο αρχιτεκτονικός σχηματισμός του νοήματος*, ανιχνεύει τη σχέση μεταξύ λέξεων και Χώρου²⁴³. Ανακαλύπτει μια δυστοκία στη χρήση των λέξεων, όταν αυτές καλούνται να περιγράψουν τον Χώρο, ή αλλιώς τις οντότητες τις οποίες έχουμε συνηθίσει να "προσεγγίζουμε με την όραση, τον περίπατο ή την αφή και γνωρίζουμε με το σχέδιο, τα μαθηματικά ή την κατασκευή"²⁴⁴. Σε αυτή την περίπτωση, οι λέξεις φαίνεται να διολισθαίνουν από την περιγραφή προς την ερμηνεία²⁴⁵. Σε αυτό ακριβώς το επίπεδο, ο Πεπολής, και με παραδειγματική εφαρμογή το βιβλίο του Italo Calvino *Οι Αόρατες πόλεις/Le città invisibili*²⁴⁶, αποδέχεται ότι ο μόνος τρόπος ώστε να περιγράψει τη φύση των πραγμάτων, είναι να βρει ένα σύστημα αφηρημένων συσχετισμών προς τον σχηματισμό ενός γλωσσικού νοήματος.

²⁴³ Γιάννης Πεπολής, *Χωρογραφίες - Ο αρχιτεκτονικός σχηματισμός του νοήματος*, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα 1997, 2η έκδοση 2003, σελ. 37-50

²⁴⁴ Ο Τάσης Παπαϊωάννου παρατηρεί ότι οι χώροι που περιγράφονται λεπτομερώς στα λογοτεχνικά κείμενα δεν είναι δυνατό να οριστούν μονοσήμαντα, καθώς η νοητή εικόνα που θα σχηματίσει ο κάθε αναγνώστης είναι διαφορετική και εξαρτάται από τις προσωπικές προσλαμβάνουσες παραστάσεις του καθενός. Το κείμενο αποτελεί απλώς το έναυσμα. (Τάσης Παπαϊωάννου, *Σκέψεις για την αρχιτεκτονική σύνθεση*, εκδόσεις Ίνδικτος, Αθήνα 2015, σελ. 141). Ο Παπαϊωάννου είχε την εμπειρία της διδασκαλίας ενός ειδικού μαθήματος στον τομέα των αρχιτεκτονικών συνθέσεων, στη Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών του Εθνικού Μετσοβίου Πολυτεχνείου, με αφορμή τα κείμενα του Italo Calvino, *Οι Αόρατες πόλεις*, τα οποία θα αναφερθούν στη συνέχεια. Πρβλ. Τάσης Παπαϊωάννου, "Ο κύβος και το κείμενο. Ένα μάθημα αρχιτεκτονικών συνθέσεων", *Αρχιτεκτονικά Θέματα*, Τόμος 32, 1998, σελ. 127-130

Για τις νοητές εικόνες, πρβλ Κεφάλαιο 5

²⁴⁵ Αυτή η διαφοροποίηση μεταξύ περιγραφής και ερμηνείας τίθεται συχνά από τους σημειολόγους. Κατά τον Barthes, ο Saussure υπαινίχθηκε ότι αφενός η λειτουργία του Συστήματος/systematique ή associatif ή paradigmatic και αφετέρου η λειτουργία του Συντάγματος/syntaxmatique αναφέρονται σε δύο αντίστοιχους τύπους νοητικής διεργασίας, κάτι όμως το οποίο ο Saussure έκρινε ότι βρισκόταν πέραν του αντικειμένου της Γλωσσολογίας. Ο Jakobson αποδέχτηκε αυτή την αναφορά και εφάρμοσε στο δίπολο Παράδειγμα/Σύνταγμα το δίπολο Μεταφορά/Μετωνυμία, θέλοντας να δείξει την κυρίαρχη - αλλά όχι αποκλειστική - θέση του κάθε φαινομένου. Κατά τον Jakobson, στη Μεταφορά όπου κυριαρχούν οι συσχετισμοί μέσω της υποκατάστασης, ανήκουν τα ρωσικά λυρικά τραγούδια, τα έργα του Ρομαντισμού, οι σουρεαλιστές ζωγράφοι, οι ταινίες του Charlie Chaplin. Στη Μετωνυμία, όπου κυριαρχούν οι συνταγματικοί συσχετισμοί της "γλωσσικής αλυσίδας" - η τιμή της κάθε λέξης συσχετιζόμενη με την επόμενη ή την προηγούμενη της κατά την συνέχεια του λόγου (Saussure) - ανήκουν τα ηρωικά έπη, η Σχολή του Ρεαλισμού, οι ταινίες του D. W. Griffith. Επεκτείνοντας την σκέψη του Jakobson, ο Barthes παρατηρεί ότι ο κριτικός είναι καταλληλότερα εξοπλισμένος ώστε να ασχοληθεί με τη Μεταφορά και όχι με τη Μετωνυμία, καθώς η Μεταγλώσσα/Métalangage - μια γλώσσα που χρησιμοποιείται για την ανάλυση της ίδιας της γλώσσας - που πρέπει να χρησιμοποιήσει για την ανάλυσή του είναι εκ φύσεως μεταφορική. (Roland Barthes, *Elements of Semiology*, trans. Annette Lavers - Colin Smith, Hill and Wang, New York 1968, p. 60-61)

²⁴⁶ Italo Calvino, *Οι αόρατες πόλεις*, μτφρ. Ανταίος Χρυσοστομίδης, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2009

Ο Πεπονής επισημαίνει ότι η πόλη έχει απασχολήσει τον φιλοσοφικό τρόπο σκέψης σχετικά με τη γλώσσα, ήδη από την εποχή του Διαφωτισμού²⁴⁷. Τότε, ο Καρτέσιος/Descartes προσδιόριζε την ακανόνιστη πολεοδομία ως μεταφορά του αντίθετου της διαύγειας και της συνοχής του ορθού λόγου. Πολύ αργότερα, ο Wittgenstein συνέκρινε την πόλη με τη γλώσσα, καθώς και στα δύο πεδία τα νοήματα συνθέτουν ένα πλέγμα με κόμβους και πολυσχιδείς δρόμους. Όμως, στις *Αόρατες πόλεις* του Calvino, ο αφηγητής Μάρκο Πόλο χρησιμοποιεί τη σκακιέρα ώστε να δομήσει επάνω σε αυτή τις ιστορίες του. Ο Πεπονής θυμάται τον Saussure, ο οποίος χρησιμοποιεί το σκάκι ως μεταφορά της λειτουργίας της γλώσσας, εξηγώντας με τον τρόπο αυτό ότι το νόημα κάθε λέξης εξαρτάται από τον συσχετισμό της με εκείνη που προηγείται και με εκείνη που έπεται, ενώ το νόημα πρέπει να επανεξετάζεται συνεχώς και αναλόγως των νέων συσχετισμών²⁴⁸.

Ο Πεπονής παρατηρεί ότι ο Calvino προσδίδει στην κάθε πόλη δύο τουλάχιστον διαφορετικά νοήματα, επικαλούμενος με τη σκέψη του το γνωστό δίπολο σημαίνοντος-σημαινομένου του Saussure²⁴⁹. Υπενθυμίζω σχετικά ότι η κάθε λέξη είναι ένα σημείο, στο οποίο συναντώνται αφενός ένα φώνημα, ένας ήχος, ο οποίος σημαίνει, και αφετέρου μια έννοια, η οποία σημαίνεται. Σε αυτή τη διαδικασία, προοδευτικά και με την ενεργοποίηση των γλωσσικών διαδικασιών, συμμετέχουν αφενός ένα σύστημα διακριτών ήχων, με συγκεκριμένο και ξεκάθαρο ρόλο ο καθένας, και αφετέρου ένα σύστημα διακριτών εννοιών, που επίσης έχουν ξεχωρίσει από τη δεξαμενή με όλες τις πιθανές έννοιες. Αυτό έχει ως συνέπεια τον ορισμό της λέξης όχι ως "μιας απλής σύνδεσης ενός προϋπάρχοντος ήχου και μιας προϋπάρχουσας ιδέας, αλλά μάλλον της συμπλοκής δύο μορφολογιών, του ήχου και της σκέψης, που δεν μπορούν να αποκτήσουν αναγνωρίσιμη μορφή η μία ανεξάρτητα από την άλλη". Ο ίδιος ο Saussure μάς δίνει τη μεταφορά που αναγνωρίζει τη γλώσσα ως ένα φύλλο χαρτιού, το οποίο θα έχει για πάντα δύο διακριτές αλλά αχώριστες πλευρές, μία οντότητα που δεν θα μπορέσουμε ποτέ να κόψουμε τη μία της πλευρά χωρίς να κόψουμε και την άλλη²⁵⁰.

Ο Πεπονής ανακαλύπτει στα πενήντα πέντε κεφάλαια των *Αοράτων Πόλεων* τα θέματα πέντε μεταφορών. Χρησιμοποιεί το φαινόμενο της μεταφοράς, ως δείκτη ο οποίος διακρίνει το επαυξημένο νόημα της γλώσσας. Στο έλλειμμα της γλώσσας, το οποίο παρατήρησε στην αρχή, όταν αυτή καλείται να περιγράψει τον Χώρο, ο Πεπονής αντιτείνει τη μεταφορά ως τον τρόπο που βρίσκει η γλώσσα ώστε να αναφερθεί στο "πλεόνασμα του κόσμου που της διαφεύγει"²⁵¹.

²⁴⁷ Γιάννης Πεπονής, *op. cit.* σελ. 42

²⁴⁸ *Ibid*, σελ. 43

²⁴⁹ *Ibid*, σελ. 46

²⁵⁰ Ferdinand de Saussure, *Course in General Linguistics*, trans. by W. Baskin, Fontana/Collins, Glasgow 1977, p. 157

²⁵¹ Γιάννης Πεπονής, *op. cit.* σελ. 46

Η πρώτη μεταφορά που αναφέρει ο Πεπονής, συνδέει τον γρίφο με το σχέδιο, τον ουρανό με το τέχνημα, την ίδια την ποίηση ως κατανόηση και δημιουργία με το σημείο ως αναπαράσταση και διατύπωση. Η δεύτερη μεταφορά αναγνωρίζεται ανάμεσα στον χώρο, ομοιογενή ή ετερογενή, και την επιθυμία, την στέρηση ή την άνθησή της. Η τρίτη μεταφορά συνδέει τη υποκειμενικότητα της μνήμης, τις εντυπώσεις του παρελθόντος, με την δύναμη της αλλαγής, των πολλαπλών δυνατοτήτων που ενυπάρχουν στην εξέλιξη της ροής του χρόνου. Την τέταρτη μεταφορά βρίσκει ο Πεπονής μεταξύ της ονοματοδοσίας και της παγίωσης των χαρακτηριστικών. Η πέμπτη μεταφορά που αναφέρεται, βρίσκεται μεταξύ του ανθρώπινου σκελετού και του φέροντος οργανισμού της κατασκευής.

Δίπλα στη μεταφορά, ο Πεπονής αφιερώνει και ένα κεφάλαιο στη μετωνυμία, περιγράφοντάς την ως τη "συγκίνηση του βλέμματος"²⁵². Ο Μάρκο Πόλο μπορεί να περιγράψει στον Κουμπλάι Χαν τις αόρατες πόλεις, για τον ίδιο λόγο που μπορεί να διακρίνει δάση και πόλεις στα νερά του ξύλου στο άδειο τετράγωνο της σκακιέρας. Και όλα αυτά που διακρίνει, η γλώσσα του Calvino μπορεί να τα ζωντανέψει. Ο Calvino ορθώνει μια πανδαισία υλικών, κατασκευών, λεπτομερειών, καταστάσεων, με μαεστρία και οργιώδη φαντασία²⁵³, ζωντανεύοντας μια ποικιλία εικόνων, όπου συντίθενται η σκέψη και η φανταστική προβολή των αντικειμένων. Ο Μάρκο Πόλο/Italo Calvino δεν εμπνέεται από τις ορατές πόλεις, αντιθέτως τις μεταμορφώνει σε αόρατες, ακριβώς επειδή τα υλικά κατασκευής του είναι οι λέξεις.

3.3.3 ΓΛΩΣΣΑ ΚΑΙ ΕΝΝΟΙΕΣ

Οι Λέξεις και τα Πράγματα²⁵⁴ απασχολούν τον Michel Foucault στο ομότιτλο βιβλίο του, όπου διατυπώνεται η σκέψη ότι όλες οι διαδικασίες που συσχετίζουν τα πράγματα - όπως αυτά έχουν αναπαρασταθεί - και τις λέξεις - με την αναπαραστατική τους αξία - εν τέλει βρίσκονται ενταγμένα μέσα στο σύστημα της γλώσσας, διασφαλίζοντας τη νομιμότητά της²⁵⁵. Η γλώσσα και η πραγματικότητα γύρω μας εμπλέκονται σε μια διπλή μεταφορά: ανοίγουμε ένα βιβλίο, το φυλλομετρούμε και το διαβάζουμε, ώστε να γνωρίσουμε τη φύση, ενώ αντιστρόφως η γλώσσα εξαναγκάζεται να ενυπάρχει στην πλευρά του κόσμου, ανάμεσα στα φυτά, τα χόρτα, τις πέτρες και τα ζώα. Η διαδικασία της γνώσης συνεπάγεται να αναγάγουμε μια γλώσσα σε μια άλλη, να αποκαταστήσουμε την "ομοιόμορφη πεδιάδα"

²⁵² Ibid, σελ. 48-50

²⁵³ Ο Πεπονής παρατηρεί ότι η φαντασία του Calvino δεν γνωρίζει "φόβο μήπως κορεστεί η σκέψη". Ibid, σελ. 49

²⁵⁴ "Les Choses" στο πρωτότυπο κείμενο. Ο όρος αναφέρεται σε οποιαδήποτε οντότητα, χειροπιαστή ή αφηρημένη.

²⁵⁵ Michel Foucault, *Οι Λέξεις και τα Πράγματα. Μια αρχαιολογία των επιστημών του ανθρώπου*, Μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης, Εκδόσεις Γνώση, Αθήνα 1986, σελ. 464

όπου συνυπάρχουν οι λέξεις και τα πράγματα. Γνωρίζω σημαίνει "κάνω τα πάντα να μιλούν", ώστε να γεννηθεί ο δεύτερος λόγος, εκείνος του σχολιασμού, καθώς η γνώση δεν βλέπει ούτε καταδεικνύει, αλλά ερμηνεύει²⁵⁶.

Ο άνθρωπος γρήγορα ανακάλυψε ότι τα πράγματα μπορεί να φέρουν το ορατό σημάδι των αόρατων αναλογιών, καθώς οι ομοιότητες είναι ταυτοχρόνως ό,τι πιο έκδηλο και ό,τι πιο καλοκρυμμένο. Εάν έλειπε αυτό το αποφασιστικό στοιχείο "που μεταμορφώνει το αμφίβολο σπινθήρισμα σε καθαρή βεβαιότητα", η διαδικασία θα ήταν έωλη και άτοπη. Κατόπιν, ο άνθρωπος αναρωτήθηκε πώς θα αναγνώριζε ότι ένα σημείο δήλωνε πραγματικά αυτό που σήμαινε, οπότε ασχολήθηκε με την ανάλυση της παράστασης, ενώ από τον 17ο αιώνα θα αναρωτιόταν πώς ένα σημείο μπορεί να συνδέεται με εκείνο που σημαίνει, οπότε η μοντέρνα σκέψη στράφηκε στην ανάλυση του νοήματος και της σημασίας. Ο λόγος πλέον θα έχει την αποστολή να λείει αυτό που είναι, χωρίς να είναι τίποτε παραπάνω από αυτό που λείει, και η σχέση ανάμεσα στις λέξεις και τα πράγματα φτάνει στην εξάρθρωσή της²⁵⁷.

Εντούτοις, στην μοντέρνα εποχή αυτή η σχέση επανεμφανίζεται σε ένα νέο μέρος, στη λογοτεχνία, έστω και με υπαινικτικό και διαγώνιο παρά άμεσο τρόπο²⁵⁸. Πρόκειται για μια δυαδική σχέση, μακριά από την περίπλοκη θεωρία της Αναγέννησης, όπου περιγράφονταν τρεις οντότητες - το δεικνυόμενο, το δεικνύον, και εκείνο που επέτρεπε να δούμε στο τελευταίο το σημάδι του πρώτου, την τρόπον τινά ομοιότητά τους. Σε αντιδιαστολή, η δυαδική θεωρία εμφανίζεται ήδη στο ανώνυμο κείμενο που εκδόθηκε το 1662 στη Γαλλία, *Λογική του Port-Royal/Logique de Port-Royal*: "το σημείο εγκλείει δύο ιδέες, τη μια του πράγματος το οποίο εκτελεί την αναπαράσταση, την άλλη του πράγματος το οποίο αναπαρίσταται, και η φύση του είναι να διεγείρει την πρώτη μέσω της δεύτερης". Το σημείο μπορεί να είναι λίγο ή πολύ πιθανό, λίγο ή πολύ απομακρυσμένο από εκείνο που σημαίνει, μπορεί να είναι φυσικό ή αυθαίρετο, χωρίς να θίγεται η οντότητα ή η αξία του ως σημείο, και αυτό καταδεικνύει ότι η σχέση του σημείου με το περιεχόμενό του δεν εξασφαλίζεται από την ίδια την φύση των πραγμάτων. Στην πραγματικότητα, η δυαδική σχέση σημαίνοντος-σημαινομένου στηρίζεται στον δεσμό ανάμεσα στην ιδέα ενός πράγματος και στην ιδέα ενός άλλου, ο οποίος δεσμός βρίσκεται πλέον στο εσωτερικό της γνώσης, χωρίς να διασφαλίζεται από καμία ενδιάμεση μορφή.

Ο Foucault χρησιμοποιεί ως παραδειγματική εφαρμογή τον *Δον Κιχώτη* του Miguel de Cervantes. Για τον Δον Κιχώτη, τα αγαπημένα του ιπποτικά μυθιστορήματα μπορούν να εφαρμοστούν στον πραγματικό κόσμο, και αυτή του η πεποίθηση δεν κλονίζεται στο ελάχιστο ακόμα και όταν ο ίδιος, ως συνέπεια των πράξεών του, γελοιοποιείται ή ακόμα και τραυματίζεται. Τα σημεία των λέξεων είναι όντως σύμφωνα

²⁵⁶ Ibid, σελ. 68-76

²⁵⁷ Ibid, σελ. 57, 58, 79

²⁵⁸ Ibid, σελ. 80

με τα ίδια τα πράγματα, καθώς ο ίδιος "διαβάζει τον κόσμο για να αποδείξει τα βιβλία"²⁵⁹. Όλη του η πορεία είναι μια αναζήτηση ομοιοτήτων: και οι παραμικρές αναλογίες εκλαμβάνονται ως ομοιότητες, ως σημεία εν υπνώσει τα οποία πρέπει να αφυπνίσει ώστε να αρχίσουν ξανά να μιλούν. Με τον τρόπο αυτό, ο Δον Κιχώτης αναγνωρίζει στα κοπάδια, τις υπηρέτριες και τους ανεμόμυλους τη γλώσσα των βιβλίων, στον ανεπαίσθητο βαθμό που μοιάζουν με στρατούς, δεσποσύνες και τρομερούς γίγαντες.

Εντούτοις, σε δεύτερο χρόνο, ο Foucault αναγνωρίζει ότι στον *Δον Κιχώτη* η γλώσσα δεν γελοιοποιείται πλήρως. Στο δεύτερο μέρος του μυθιστορήματος, ο Δον Κιχώτης αρχίζει να συναντά πρόσωπα που έχουν διαβάσει το πρώτο μέρος του βιβλίου και τον αναγνωρίζουν, εκείνον, έναν πραγματικό άνθρωπο, ως τον χαρακτήρα ενός βιβλίου. Στο σημείο αυτό, το κείμενο του Cervantes "αναδιπλώνεται στον εαυτό του", βυθίζεται στην δική του πραγματικότητα και η ίδια του η αφήγηση γίνεται το αντικείμενό του. Κατά το δεύτερο μέρος των περιπετειών, το πρώτο μέρος της αφήγησης έχει τον ίδιο ρόλο που για το πρώτο μέρος κρατούσαν τα ιπποτικά μυθιστορήματα. Εν τέλει ο Δον Κιχώτης είναι ένα από τα πρώτα μοντέρνα έργα, όπου η γλώσσα γίνεται μεταγλώσσα, καθώς στις σελίδες του η γλώσσα διαρρηγνύει την παλαιά της συγγένεια με τα πράγματα, για να μπει στην "μοναχική της κυριαρχία", όπως την χαρακτηρίζει ο Foucault²⁶⁰.

3.4 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Τις αφηρημένες έννοιες που χρησιμοποιεί η διανόηση, ευκολότερα μπορούμε να τις βιώσουμε στην καθημερινότητά μας παρά να τις ορίσουμε με ακρίβεια και μονοσήμαντο τρόπο. Επί παραδείγματι ο Χώρος και ο Χρόνος εξελίσσονται ως έννοιες από την Αρχαιότητα έως σήμερα. Από απόλυτα και πλήρως διαχωρισμένα μεγέθη, τον 20ό αιώνα συνδέονται σε ένα ενιαίο σύστημα ως τέσσερις χωρο-χρονικές συντεταγμένες. Στο πεδίο της Αρχιτεκτονικής, ο Χώρος ως χαρακτηριστικό στοιχείο εμφανίστηκε σχετικά προσφάτως. Τον 19ο αιώνα, από τον Antoine-Chrysostome Quatremère de Quincy, η Αρχιτεκτονική αναγνωρίστηκε ως μια μεταφορική γλώσσα, και με τον τρόπο αυτό γεννήθηκε η ανάγκη της εδραίωσης μιας αφηρημένης έννοιας σε αυτό το πεδίο. Ο Lewis Mumford ανέλυσε τον Χώρο, μέσω της περιγραφής του πολιτισμού των πόλεων. Από την εποχή του Μπαρόκ και την αναδιάρθρωση των πόλεων, ο Χώρος άρχισε να λαμβάνει συνειδητά χαρακτηριστικά, αποτυπώνοντας τη συλλογική ταυτότητα των πολιτών, ενώ κατέστη και το πεδίο και σύμβολο των συλλογικών επιδιώξεων. Ο καθένας πλέον μέσα στον Χώρο αναζητά τη θέση που πιστεύει ότι του αξίζει.

²⁵⁹ Ibid, σελ. 84

²⁶⁰ Ibid, σελ. 85-87

Στον 20ό αιώνα εμφανίζονται μια μακρά σειρά μελετών, οι οποίες θεωρούν τον Χώρο σε συνδυασμό με κάποια άλλη αφηρημένη έννοια σε δημιουργικό συσχετισμό. Τα όρια, είτε απτά είτε θεωρητικά, διαρρηγνύονται. Ο Sigfried Giedion επαναφέρει τον συνδυασμό του Χώρου με την τέχνη και την αισθητική, μας θυμίζει τη σημασία του Χρόνου, καθώς και το ότι στον Χώρο, όπως και στην τέχνη, παρατηρήτης και παρατηρούμενος σχηματίζουν ένα περίπλοκο ζεύγος. Λίγα χρόνια αργότερα, ο Bruno Zevi αναζητά τρόπους ώστε παρατηρώντας τον Χώρο, να διδαχτούμε από αυτόν. Το εμπόδιο των ελλιπών αναπαραστατικών μέσων μπορεί να καταδείξει τη σημασία της απόκτησης μιας πρωτογενούς εμπειρίας του Χώρου, καθώς μόνο με τον τρόπο αυτό γίνεται αντιληπτή η απαραίτητη συμμετοχή του Χρόνου και της πραγματικής ροής του.

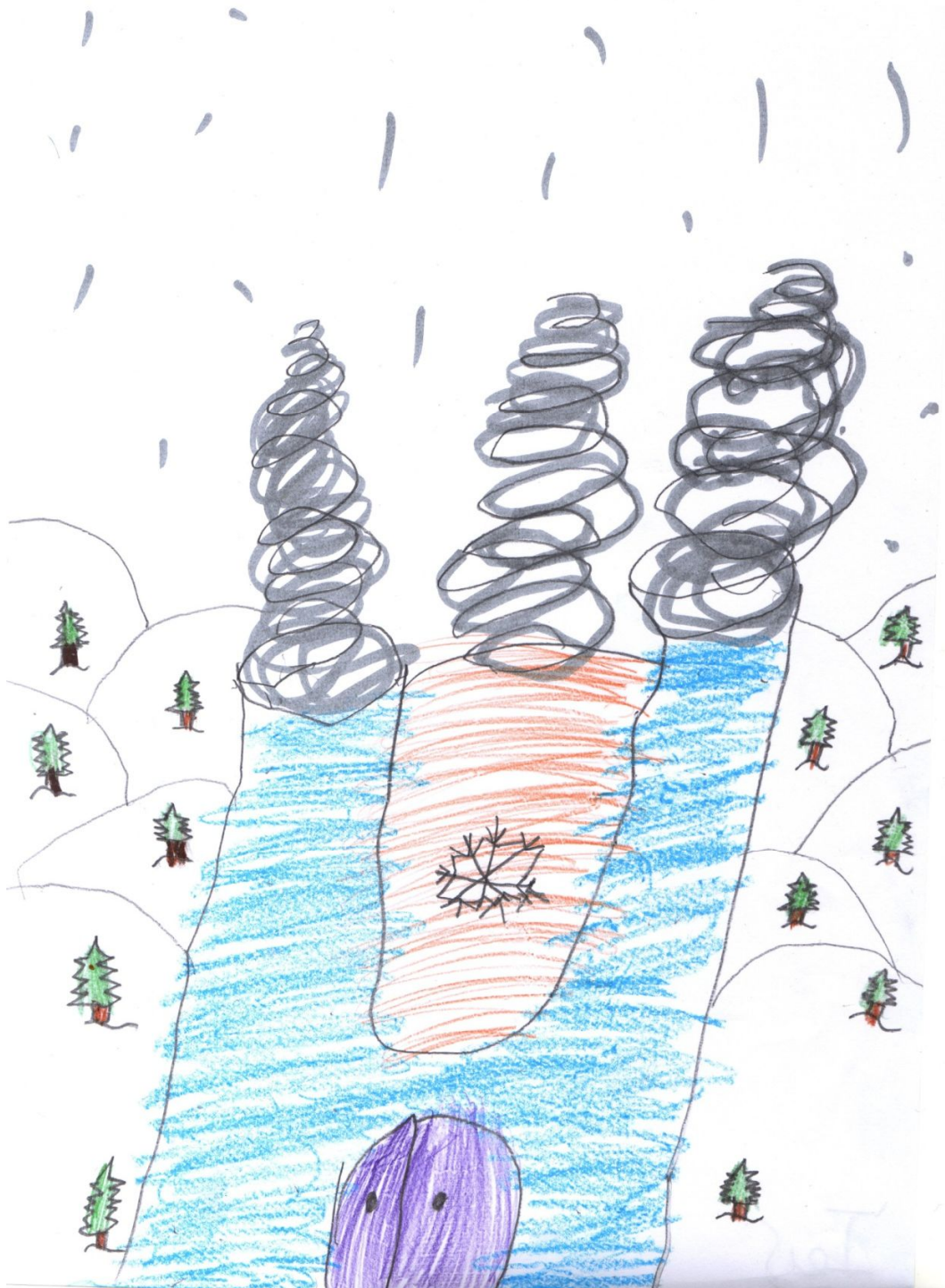
Κάποιες δεκαετίες αργότερα, ο Χώρος συνδέεται με τη μνήμη, τόσο την ιστορική μνήμη από τον Aldo Rossi, όσο και την βραχεία μνήμη της καταγραφής εικόνων, η οποία βοηθά στον προσανατολισμό εντός της πόλης, κατά τον Kevin Lynch²⁶¹. Ξανά ο Χρόνος συνδέεται στο χωρικό περιβάλλον, είτε ως θεμελιώδης αρχή - είναι ο Χρόνος ο οποίος καταγράφει την μετα-κίνησή μας εντός του Χώρου (Δημήτρης Φατούρος) - είτε ως ένα νοητό εργαλείο για την οργάνωση των γεγονότων και την προβολή των στόχων μας στο μέλλον (Kevin Lynch). Σήμερα, ο Χώρος συνδεδεμένος πλέον με τον Χρόνο σε ένα εμπειρωμένο συνεχές, αποκτά τις επαυξημένες ιδιότητές του, οι οποίες παραδόξως οδηγούν σε οξύμωρα σχήματα, καθώς αυτό το συνεχές είναι το σημείο όπου συναντώνται το ιδεατό και το πραγματικό (Bernard Tschumi), όσο και παρελθόν, παρόν και μέλλον (Gilles Deleuze).

Τα παραπάνω έχουν ειπωθεί για τον Χωρόχρονο, και θα έλεγε κανείς ότι απηχούν κατά κάποιο τρόπο το δεύτερο ζητούμενο του κεφαλαίου, ήτοι τη Γλώσσα και τις Έννοιες. Ο Χωρόχρονος συνομιλεί με τη σημειολογία και το δίπολο σημαίνοντος-σημαινομένου (Geoffrey Broadbent), όπου ίσως η σχέση να λειτουργεί αντιστρόφως, όντας η αφηρημένη έννοια το σημαίνον και το κτήριο το σημαινόμενο. Αναζητώντας τον Χώρο μέσα στις *Αόρατες Πόλεις* του Italo Calvino, ο Πεπονής αναγνωρίζει την αδυναμία των λέξεων να περιγράψουν αρκούντως ό,τι έχουμε συνηθίσει να "προσεγγίζουμε με την όραση, τον περίπατο, την αφή και να γνωρίζουμε με το σχέδιο, τα μαθηματικά ή την κατασκευή". Θέλοντας να καλύψει αυτό το έλλειμμα της γλώσσας, ο Πεπονής αντιτείνει το γλωσσολογικό φαινόμενο της μεταφοράς ως τον τρόπο να αποκαλυφθεί το πλεονάζον, επαυξημένο νόημα του κόσμου που φαίνεται να διαφεύγει από την κυριολεκτική έκφραση της γλώσσας.

Στη γλώσσα στηρίζεται και ο Michel Foucault, ώστε να αποκαλυφθεί το νόημα και οι κρυμμένοι συσχετισμοί μεταξύ των πραγμάτων. Άλλωστε από εκεί πηγάζει η γνώση, ο "δεύτερος λόγος" κατά τον Foucault, ο λόγος της ερμηνείας και του σχολιασμού. Ο Foucault αναγνωρίζει στο πεδίο της λογοτεχνίας

²⁶¹ Πρόκειται για την θεωρία της Εικόνας της πόλης, η οποία θα μελετηθεί στο Κεφάλαιο 7Γ.

αυτή την υπαινικτική σχέση μεταξύ σημείου και περιεχομένου, μεταξύ της ιδέας ενός πράγματος και της ιδέας ενός άλλου πράγματος. Η οικοδόμηση αυτών των συσχετισμών μπορεί να οδηγήσει στη στοιχειοθέτηση ενός ολόκληρου σύμπαντος, το οποίο θα ξεπηδήσει από ένα κείμενο. Στο κεφάλαιο της Μεθοδολογίας θα μελετηθούν ακριβώς αυτά τα σύμπαντα, τα οποία αν και θνησιγενή, εντούτοις ενίοτε παρουσιάζουν την ικανότητα να μας πείσουν ότι εντός τους θα άξιζε κανείς να ζει.



"Η Βασίλισσα του Χιονιού"

Ίρις, 7,5 ετών

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: ΤΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

"In brief", said Poe, "it will be seen that the ingenious man is always full of imaginative potential and that the truly imaginative man is never anything but an analyst."*

Roland Barthes, *An Introduction to the Structural Analysis of Narrative*, p. 271

*"Εν συντομία", λέει ο Πόε, "θα καταστεί σαφές ότι ο εφευρέτης έχει πάντοτε την ικανότητα να φαντάζεται και ότι ο αληθινά ευφάνταστος άνθρωπος δεν κάνει τίποτε άλλο από το να αναλύει".

4.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Έχοντας εξοικειωθεί με το αντικείμενο της διδακτορικής έρευνας, στο κεφάλαιο που ακολουθεί, θα αναζητηθούν τα ερείσματα του χώρου στη λογοτεχνική παραγωγή, και κατ' επέκταση στα παραμύθια τα οποία έχουν καθοριστεί ως το πεδίο έρευνας, ως τα προσφορότερα για την αναγνώριση του Φανταστικού χώρου. Η διαδικασία της ανάγνωσης και μελέτης ενός λογοτεχνικού κειμένου έχει καταγραφεί ως μια διαδικασία δημιουργική, η οποία είναι δυνατό να συγκριθεί επί ίσοις όροις και να συσχετιστεί με την ίδια τη συγγραφή αυτού του λογοτεχνικού κειμένου. Κατά τον Γεώργιο Μπαμπινιώτη, η ανάγνωση του λογοτεχνικού κειμένου, ή αλλιώς η πρόσληψη του κειμένου, ισοδυναμεί με την επεξεργασία του, ήτοι την κινητοποίηση της γνώσης, της μνήμης και της κρίσης του αναγνώστη, ο οποίος προχωρά σε ανάλυση, ταξινόμηση και εκτίμηση του περιεχομένου του κειμένου, ώστε να αποκωδικοποιήσει το μήνυμά του. Αυτό συνεπάγεται ότι διαβάζοντας το κείμενο, εισερχόμαστε στη διαδικασία της ερμηνείας, της σταχυολόγησης, της επιλογής και της κατάταξης. Κατά τη διάρκεια αυτής της δημιουργικής διαδικασίας συμβαίνει κάτι φαινομενικά παράδοξο: το κείμενο διατηρεί το θέμα του στο σύνολό του, και ταυτοχρόνως αυτό το ίδιο θέμα αναγνωρίζεται στα επιμέρους στοιχεία, τα οποία αποτελούν τη δομή του. Αυτές οι μοναδιαίες οντότητες που αποτελούν τον Φανταστικό χώρο αναζητήθηκαν, με πολλαπλές αναγνώσεις των παραμυθιών του πεδίου έρευνας και πάντοτε σε μια αμφίδρομη διαδικασία. Αφενός η έρευνα επικεντρώθηκε στην αναγνώριση συνήθων στοιχείων του αρχιτεκτονικού λεξιλογίου, όπως η σκάλα ή το δωμάτιο, και αφετέρου τα ίδια τα κείμενα πρόσφεραν χωρικά στοιχεία που ξεπηδούσαν αβίαστα από την αφήγησή τους.

Όπως θα φανεί στη συνέχεια, τα αποτελέσματα ήταν εν μέρει αναμενόμενα και εν μέρει απρόσμενα, καθώς όλοι θυμόμαστε παραμύθια με καλύβες, δάσος ή κάποιον καθρέπτη, εντούτοις δημιουργεί μια μικρή έκπληξη η εμφάνιση μιας υδροροής ή ενός χάρτη. Εν τέλει τα καταγεγραμμένα χωρικά στοιχεία θα πρέπει να ενταχθούν σε ευρύτερες κατηγορίες βάσει των χαρακτηριστικών τους. Επιπλέον θα πρέπει να οργανωθούν βάσει δύο ερωτημάτων: πρώτον σε ποιά παραμύθια εμφανίζεται το κάθε χωρικό στοιχείο, και δεύτερον πόσα και ποιά χωρικά στοιχεία εμφανίζονται σε κάθε παραμύθι. Τέλος, θα περιγραφούν οι εκλεκτικές συγγένειες των χωρικών στοιχείων, καθώς και τα χαρακτηριστικά τους, ώστε να αποτυπωθούν οι ιδιότητες του καθενός από αυτά. Με τον τρόπο αυτό, θα διερευνηθεί η ταυτότητα του κάθε χωρικού στοιχείου και η λειτουργία που αναμένεται να επιτελεί στον Φανταστικό χώρο των κειμένων των παραμυθιών.

4.2 ΧΡΗΣΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΣΤΗ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑ

Σύμφωνα με τον Leonard Lutwack, ο χώρος είναι μέρος του φυσικού πλαισίου ενός λογοτεχνικού έργου²⁶². Το φυσικό πλαίσιο αποτελούν στοιχεία όπως ο χώρος, ο χρόνος, τα αντικείμενα και οι διαδικασίες, και διαχωρίζεται από τις διαπροσωπικές σχέσεις, τα έθιμα και τις αξίες που συνθέτουν το ευρύτερο πολιτιστικό και ιστορικό πλαίσιο ενός λογοτεχνικού έργου. Βρίσκεται στη διακριτική ευχέρεια του συγγραφέα το αν θα χρησιμοποιήσει τον χώρο, ή και οποιοδήποτε από τα υπόλοιπα στοιχεία, σε ποιο βαθμό, και αυτή του η απόφαση καθορίζει και καθορίζεται από την ιδέα του λογοτεχνικού έργου την οποία έχει στο μυαλό του.

Στην λογοτεχνία, ο χώρος χρησιμοποιείται σε δύο τρόπους, ως ιδέα και ως φόρμα²⁶³. Στην πρώτη περίπτωση, πρόκειται για το νοηματικό φορτίο τόπων ή κατηγοριών τόπων που προέρχονται από τον κοινωνικό περίγυρο του συγγραφέα, τις πολιτιστικές του αποσκευές και τα προσωπικά του βιώματα. Στην δεύτερη περίπτωση, ο χώρος χρησιμοποιείται ως υλικό για τη μορφή με την οποία θα εμφανιστούν γεγονότα, χαρακτήρες και θέματα. Ένας χώρος μπορεί να εμπνεύσει, παρ' όλα αυτά πρέπει να διατηρηθεί μια ισορροπία ανάμεσα στον χώρο και τον συγγραφέα δημιουργό ο οποίος εμπνέεται, ήτοι μεταξύ αντικειμένου και υποκειμένου.

Είναι σημαντικό να συγκρατήσουμε το γεγονός ότι ο χώρος από την ίδια τη φύση του προσφέρεται ώστε να εκλάβει μεταφορικές προεκτάσεις, καθώς ελάχιστα περιγράφονται εγγενώς στην φυσική του

²⁶² Leonard Lutwack, *The Role of Place in Literature*, Syracuse University Press, New York 1984, p. 37-38. Ο φιλόλογος Lutwack χρησιμοποιεί τον όρο "place/τόπος", καθώς επιθυμεί να εντάξει στην θεωρία του την συναισθηματική, βιωματική αξία του τόπου. Στην παρούσα διδακτορική έρευνα, είναι σαφές ότι ο όρος "χώρος" εμπεριέχει βιωματικά χαρακτηριστικά, καθώς και τη μεταφορική αξία που είναι δυνατό να φέρει.

²⁶³ Ibid, p. 12-14

παρουσία. Η συναισθηματική ανταπόκριση του αναγνώστη δεν προέρχεται αποκλειστικά και μόνο από την απόδοση των χωρικών διαστάσεων ή των κλιματικών συνθηκών, αλλά μάλλον από τα προσωπικά του βιώματα και το κοινωνικό και πολιτιστικό πλαίσιο στο οποίο κινείται. Ο χώρος δεν είναι εξ ορισμού καλός ή κακός, αντιθέτως λαμβάνει το φορτίο του αναλόγως των αξιών που του αποδίδονται, και ένας παράγοντας απόδοσης αυτών ακριβώς των αξιών είναι η λογοτεχνία²⁶⁴. Ο τρόπος απόδοσης της νοηματικής αξίας του χώρου γίνεται μέσω της περιγραφής της ανθρώπινης δραστηριότητας που εκτυλίσσεται εντός του συγκεκριμένου χώρου. Ο Lutwack αναφέρει τον τρομακτικό και ειρωνικό τρόπο με τον οποίο ο πόλεμος μεταμορφώνει οικεία εδάφη σε τόπους φρίκης. Στην *Ιλιάδα*, ο Όμηρος παρατηρεί την δραματική μεταβολή που έχει συντελεστεί στον χώρο εκτός των τειχών της Τροίας: στο ποταμό όπου κάποτε οι γυναίκες της Τροίας έπλεναν τα ρούχα τους, στο ίδιο σημείο τώρα ο Αχιλλέας εξολοθρεύει τον Έκτορα²⁶⁵.

Όπως συμβαίνει με το σύνολο των υλικών λογοτεχνικής δημιουργίας, ο χώρος είναι δυνατό να παρουσιάζει μια κυριολεκτική και μια μεταφορική αξία. Εν τέλει, όλα τα χωρικά στοιχεία χρησιμοποιούνται από τον συγγραφέα δημιουργό με κάποιο μεταφορικό νόημα, εκτός από την γεωγραφική και περιγραφική αξία τους. Με τον τρόπο αυτό, τα βουνά παραπέμπουν σε δοκιμασία, τα δάση και οι βάλτοι σε κίνδυνο και παγίδευση, οι κοιλάδες και οι κήποι σε ευχαρίστηση και ηρεμία, οι έρημοι σε στέρηση, οι κατοικίες σε σταθερότητα και συνύπαρξη, οι οδοί και τα μονοπάτια σε περιπέτεια και αλλαγή²⁶⁶. Ο Lutwack παραπέμπει και πάλι στον Όμηρο. Στην *Οδύσσεια*, διατηρείται η τέλεια ισορροπία μεταξύ κυριολεξίας και μεταφοράς: ο Τηλέμαχος επισκέπτεται υπαρκτά μέρη και υπαρκτούς ανθρώπους, και την ίδια στιγμή ο Οδυσσεύς αφηγείται τις περιπέτειές του σε θαυμαστά φανταστικά μέρη, τα οποία παρ' όλα αυτά αποτελούν μεταφορά των προκλήσεων που συναντά στη ζωή του ο κάθε άνθρωπος. Ο James Joyce, στο *Ulysses*, προχωρά ένα βήμα παραπέρα και συνδέει το πραγματικό Δουβλίνο τόσο με τα κυριολεκτικά ταξίδια του Τηλέμαχου όσο και με τις μεταφορικές περιπέτειες του Οδυσσέα²⁶⁷.

Ο Lutwack αναφέρει και τη χρήση του χρόνου, ο οποίος, υποκειμενικός και αφηρημένος, συνδέεται με τον χώρο ώστε να υποβοηθηθεί από την δύναμη της εικόνας. Ο συγγραφέας δημιουργός συχνά επικαλείται την φυσική μεταβολή που συντελείται στον χώρο, ώστε να δηλώσει το πέρασμα του χρόνου. Στο ποίημα *Paradise Lost* του John Milton, το παρελθόν και το μέλλον δεν είναι χρονικές περίοδοι, αλλά καθίστανται χώροι, μέσω της ισχυρής εικονικής περιγραφής. Η αναβίωση ανθρώπων και παρελθόντων χρόνων που επιχειρεί ο Proust, καθίσταται δυνατή, μόνο επειδή εκείνος μπορεί να

²⁶⁴ Ibid, p. 35

²⁶⁵ Ibid, p. 47-48

²⁶⁶ Ibid, p. 31

²⁶⁷ Ibid, p. 34

αναβιώσει τους χώρους όπου συνέβησαν τα γεγονότα, σε βαθμό ώστε "η αναζήτηση να μην αφορά τόσο τον χαμένο χρόνο, όσο τον χαμένο χώρο"²⁶⁸.

4.3 Η ΠΟΙΗΤΙΚΗ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

Κινούμενος σε ένα σχεδόν παραμυθικό, ποιητικό σύμπαν, ο Gaston Bachelard το 1957 στο βιβλίο *Η Ποιητική του Χώρου/La Poétique de l' Espace* ισχυρίζεται ότι σημαντικότερες για τον σχεδιασμό του Χώρου είναι οι προσωπικές εμπειρίες του καθενός μας μέσα σε αυτόν, ήδη από την παιδική μας ηλικία, και λιγότερο τα αφηρημένα συνθετικά εργαλεία. Ο Bachelard κινείται, ισορροπώντας με άνεση, μεταξύ της φαντασίας και της πραγματικότητας, της μνήμης και της εμπειρίας, του μεγάλου και του μικροσκοπικού. Προσπαθεί να ξεκλειδώσει τον χώρο του Σπιτιού, αλλά τον περιγράφει σαν να περιλαμβάνει ολόκληρο το σύμπαν - και ακόμα περισσότερα, στο φάσμα του αοράτου.

Ο Bachelard ξεκινά από το Σπίτι, το Σπίτι του καθενός από εμάς, το αρχετυπικό Σπίτι, από το Υπόγειο κελάρι μέχρι τη Σοφίτα με τις υδρορροές της ψηλά στην απόληξή του, επειδή είναι το πρώτο σύμπαν που γνωρίζουμε, εξοπλισμένο με πανίσχυρες δυνάμεις: μνήμες, όνειρα, και την ισχυρότερη όλων, τη δύναμη της ονειροπόλησης, φορτισμένη από την ίδια την εμπειρία του χώρου μέσα στον οποίο συντελείται η ονειροπόληση. Μέσα στο Δωμάτιο, αυτές οι δυνάμεις έχουν την τάση να βρίσκουν κρυψώνες, κόγχες, εσοχές και κοιλότητες, ώστε να διατηρηθούν μακριά από την καθημερινότητα και την πολυάσχολη ζωή, περιμένοντας την κατάλληλη στιγμή που θα ξετρυπώσουν και πάλι ξαφνιάζοντας την ανυποψίαστη συνείδησή μας. Το Δωμάτιο είναι το φιλόξενο κέλυφος όπου ζουν προστατευμένα τα όνειρα, πέρα από τον χρόνο²⁶⁹.

Ο Bachelard περιγράφει στοιχεία του Χώρου, εμπλουτισμένα με ειδικό φορτίο. Τα μονοπάτια είναι μια δυναμική έννοια. Κάθε φορά που φανταζόμαστε ότι τα περπατάμε, θυμόμαστε τη δραστηριότητα της ζωής μας, ξανασχεδιάζουμε στο μυαλό μας τις διαδρομές που πήραμε²⁷⁰. Η στέγη και το κελάρι τονίζουν την εικόνα της κατακορυφότητας που έχει για εμάς το Σπίτι. Η στέγη με τις υδρορροές της επικαλείται την προστασία από τη βροχή και τον ήλιο, το υπόγειο κελάρι αντανακλά τη χθόνια δύναμη του Σπιτιού²⁷¹. Η σκάλα κρύβει μια πορεία φορτισμένη. Πάντοτε κατεβαίνουμε τη σκάλα που μας οδηγεί στο κελάρι, αυτή την κατάβαση προς το σκοτάδι και το χώμα θυμόμαστε πάντοτε. Η σκάλα που οδηγεί στα υπνοδωμάτια χρησιμοποιείται συχνότερα, είναι η καθημερινότητά μας με την οποία είμαστε

²⁶⁸ Ibid, p. 54-55

²⁶⁹ Gaston Bachelard, *La Poétique de l' Espace*, Les Presses universitaires de France, Paris 1961, 3ème édition, p. 32-38.

²⁷⁰ Ibid, p. 39

²⁷¹ Ibid, p. 45-46

εξοικειωμένοι, ανεβαίνοντας και κατεβαίνοντας. Τέλος, πάντοτε ανεβαίνουμε την απότομη σκάλα προς τη σοφία, προς την ησυχία της μοναξιάς μας και της ονειροπόλησης²⁷².

Στα Σπίτια με πολλά δωμάτια, η πρόκληση είναι να βρεθεί το κέντρο της απλότητας, το μέρος όπου μπορούμε να αισθανθούμε άνετα, ή όπως γράφει ο Baudelaire "σε ένα παλάτι δεν έχει θέση η ιδιωτικότητα"²⁷³. Το παράθυρο όπου λάμπει ένα φως - συνεπώς το παράθυρο όπως γίνεται αντιληπτό όταν έχει πέσει το σκοτάδι - είναι το μάτι του Σπιτιού. Το παράθυρο με το φως είναι ένα παράθυρο που περιμένει, και μαζί του περιμένει και το ίδιο το Σπίτι. Λάμπει στο σκοτάδι σαν πυγολαμπίδα, καταδεικνύει την απόλυτη μοναξιά στο ερημικό τοπίο²⁷⁴. Η αμφισημία μιας πόρτας κρύβει έναν ολόκληρο ενδιάμεσο κόσμο του ημι-ανοικτού/"Entr'ouvert". Ενίοτε αυτή η πόρτα είναι αμπαρωμένη, ενίοτε είναι ορθάνοικτη²⁷⁵.

Η εικόνα της Καλύβας του ερημίτη έχει χαραχθεί στις αναμνήσεις μας, μέσω της φαντασίας μας, και έχει γίνει ακόμα ισχυρότερη μνήμη, καθώς έχει αντικαταστήσει ή εμβαθύνει τις αναμνήσεις που έχουμε από την εμπειρία μας. Η απλότητα, η μοναξιά και η λιτότητά της είναι η δύναμή της, είναι συνδυασμένη Ιστορία και προϊστορία, μνήμη και θρύλος. Για τον Bachelard, είναι η Ποίηση που μας δίνει εικόνες όπως θα έπρεπε να τις είχαμε φανταστεί σε μια "παρορμητική" νεότητα, εάν είχαμε ζήσει την ιδέα της νεότητας, και όχι την πραγματικότητά της. Αυτές τις "πρωτόγονες" εικόνες ανακαλούμε όταν σκεφτόμαστε μια Καλύβα²⁷⁶.

Ο Bachelard αφιερώνει επίσης ένα μεγάλο τμήμα της σκέψης του στα κελύφη, στα κουτιά, σε οποιαδήποτε κοιλότητα μπορεί να φιλοξενήσει κάτι, όσο μικρό κι αν είναι αυτό. Μικρά κουτιά, ντουλάπια, σεντούκια, μπαούλα είναι εκφάνσεις της ενστικτώδους ανάγκης για μυστικότητα, για κρυψώνες. Τα ντουλάπια είναι ένα θαυμαστό εργαλείο, το οποίο μπορεί να αντικαταστήσει τη μνήμη, αλλά και τη διάνοια. Ο,τιδήποτε τοποθετείται εκεί, μένει εκεί. Τα ντουλάπια μπορούν να χωρέσουν ένα ολόκληρο σύμπαν οργανωμένο και σταθερό στο περιεχόμενό του²⁷⁷. Κάθε γωνία του σπιτιού, κάθε σημείο, κάθε κρυψώνα μας συμβολίζει τη μοναξιά της φαντασίας μας. Ο Bachelard θυμάται τον Paul Valéry, στο δοκίμιό του *Les coquillages/ Τα κοχύλια*, ο οποίος στέκεται στην αισθητική που ζωντανεύει

²⁷² Ibid, p. 52

²⁷³ Ibid, p. 56. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια, στο παραμύθι *La Belle au bois dormant/Η Ωραία Κοιμωμένη*, η Πριγκίπισσα αναζητά αυτό το "κέντρο της απλότητας" στο απέραντο, πολύβουο παλάτι, βρίσκοντάς το εν τέλει και κατά έναν ειρωνικό τρόπο μόνο όταν θα εκπληρωθεί η κατάρα.

²⁷⁴ Ibid, p. 60-62

²⁷⁵ Ibid, p. 248

²⁷⁶ Ibid, p. 59

²⁷⁷ Ibid, p. 103-105

από το πνεύμα της γεωμετρίας. Είναι από τα σπάνια φαινόμενα στη φύση όπου μπορεί κανείς να αναγνωρίσει μια σαφή δομή, ενώ ταυτοχρόνως παραμένει μυστηριώδης η προέλευσή τους²⁷⁸.

Το μικροσκοπικό μέγεθος όλων αυτών των κοιλοτήτων προκαλεί τη φαντασία. "Ο κόσμος είναι η φαντασία μου", θα έλεγε ο Schopenhauer, δεχόμενος τη φαντασία ως κινητήριο δύναμη και το αποτέλεσμα της ταυτοχρόνως. Όταν ο κόσμος μετατρέπεται σε μινιατούρα, τότε είναι πιο εύκολο να τον κατέχουμε, να τον κατανοήσουμε. Τη στιγμή εκείνη, όλες οι αξίες συμπυκνώνονται και εμπλουτίζονται, και τότε ξαφνικά εκείνο το οποίο είναι μικροσκοπικό ορίζει εκείνο το οποίο είναι μεγάλο, πέρα από τη λογική. Αυτή η αβίαστη μετάβαση από το μικροσκοπικό στο μέγα, καθίσταται δυνατή χάρη στη χρήση των εικόνων. Στη φαντασία μας υπάρχει απλώς ένα σύνολο από εκφράσεις που χρησιμοποιούνται μόνο ώστε να επικοινωνήσουμε τις εικόνες στους άλλους²⁷⁹. Ένας ποιητής μπορεί να δει μέσα από ένα μικροσκόπιο ή μέσα από ένα τηλεσκόπιο και να περιγράψει τις ίδιες εικόνες²⁸⁰.

Ο Bachelard κάνει μια παρατήρηση και για το παραμύθι, το οποίο θεωρεί ότι, προοδευτικά κινείται προς τον σχηματισμό μιας λογικής εικόνας. Αυτό το κατορθώνει, καθώς τείνει να συσχετίσει ασυνήθιστες εικόνες, σαν να ήταν απολύτως συναφείς, μεταδίδοντας την υπόθεση μιας κεντρικής εικόνας σε ολόκληρο το σύνολο των συνεπακόλουθων εικόνων. Η σύνδεση είναι απλή, και η εξέλιξη της διήγησης τόσο ρευστά, οπότε γρήγορα ξεχνούμε πού βρίσκεται η ανωμαλία. Ειδικότερα για το δάσος, ο Bachelard του δίνει τον χαρακτηρισμό "*ancestral/προγονικό*". Οι χρονικές διαστάσεις του βρίσκονται πέρα από την Ιστορία, και δεν είναι τυχαίο ότι, στο βασίλειο της φαντασίας, δεν υπάρχουν νεαρά δάση. Η διήγηση του παππού, ο οποίος χάθηκε στο δάσος, σε ένα παρελθόν μακρινό, καθιστά, με τη μεταβατική ιδιότητα, την παλαιότερη μνήμη του ίδιου του εγγονού ηλικίας τουλάχιστον εκατό ετών. Αυτό είναι το προγονικό δάσος²⁸¹.

Ο Bachelard δεν ξεχνά να μιλήσει με συμπάθεια για τις λέξεις και να αναγνωρίσει τη ακούραστη και έντιμη δουλειά που κάνουν στην καθημερινή μας γλώσσα. Αισθάνεται την ανάγκη να τονίσει ότι, όσο σκληρή κι αν είναι η εργασία που καλούμε τις λέξεις να κάνουν, εντούτοις καμία τους δεν χάνει την (πιθανότητά να αποκτήσει) ποιητική διάσταση²⁸². Στο σημείο αυτό, ο Bachelard εκφράζει μια παρόμοια

²⁷⁸ Ibid, p. 134

²⁷⁹ Ibid, p. 177

²⁸⁰ Ο Paul Claudel στο εκτενές ποίημα *Cinq grandes odes/ Πέντε μεγάλες Ωδές*, κατορθώνει να περιγράψει την αναλογία ανάμεσα στον μικρόκοσμο και τον μεγάλοκοσμο, ανάμεσα σε μικρά έντομα που, σαν πολύτιμοι λίθοι, κρύβονται μέσα σε κουκούλια ή τυλίγονται σε ιστό αράχνης και σε νεογέννητους ήλιους που προς το παρόν στριφογυρίζουν σε παγωμένα νεφελώματα κοσμικής σκόνης Ibid, p. 198.

²⁸¹ Ibid, p. 191, 214

²⁸² Ibid, p. 100

σκέψη με τον Lewis Carroll, ο οποίος στο έργο του δείχνει να κατανοεί τόσο την σπουδαιότητα μιας λέξης όσο και το ότι αυτή πρέπει να ανταμείβεται²⁸³.

Από τα κείμενα τα οποία σχολιάζει ο Bachelard, ας κρατήσουμε τα ακόλουθα, καθώς καταγράφουν τον απόηχο των παραμυθιών τα οποία θα μελετηθούν στη συνέχεια. Πρόκειται για το ποίημα του Louis Guillaume *Maison de Vent/Το Σπίτι του Ανέμου*²⁸⁴, την εικόνα του οποίου θα ξαναβρούμε στο παραμύθι *Η Βασίλισσα του Χιονιού*. Πρόκειται επίσης για το μυθιστόρημα του William Goyet *House of Breath/Το Σπίτι της Πνοής*²⁸⁵, την αίσθηση του οποίου θα ξαναβρούμε στο παραμύθι *Χάνσελ και Γκρέτελ*. Τέλος, ο Bachelard καταγράφει τη μεταφορική εικόνα που χρησιμοποιεί ο Victor Hugo, ώστε να συνδυάσει πλάσματα και κελύφη. Γράφει ο Hugo πως, για τον Quasimodo, ο καθεδρικός ναός είχε υπάρξει διαδοχικά "το αυγό, η φωλιά, το σπίτι, η πατρίδα, το σύμπαν", πως "είχε ακολουθήσει τη μορφή του όπως συμβαίνει με ένα σαλιγκάρι και το κέλυφός του, ή μια χελώνα και το καβούκι της", πως "αυτός ο τραχύς καθεδρικός ήταν η πανοπλία του". Όλες αυτές τις εικόνες επικαλείται ο Hugo, ώστε να μας δείξει τον τρόπο με τον οποίο αυτό το δύσμορφο πλάσμα ταίριαζε στις γωνίες αυτού του πολύπλοκου κτηρίου. Κι όμως, ο Hugo στη συνέχεια σπεύδει να αντιπαραθέσει μετροπάθεια στην πληθώρα των εικόνων του, και να προειδοποιήσει τον αναγνώστη ώστε να μην εκλάβει ως κυριολεκτικά όλα αυτά τα

²⁸³ "That's a great deal to make one word mean," Alice said in a thoughtful tone. "When I make a word do a lot of work like that", said Humpty Dumpty, "I always pay it extra."/"Είναι πολύ σημαντικό να δίνεις σε μια λέξη νόημα," είπε η Αλίκη σκεπτική. "Όταν υποχρεώνω μια λέξη να δουλέψει έτσι σκληρά," είπε ο Humpty Dumpty, "πάντοτε την πληρώνω παραπάνω." Lewis Carroll, *Through the Looking-Glass*, Chapter 6: Humpty Dumpty.

²⁸⁴ "Maison de vent demeure qu'un souffle effaçait/Σπίτι του ανέμου, καταφύγιο που μια ανάσα το έσβησε". Ibid, p. 80

²⁸⁵ "Penser qu'on puisse venir au monde dans un endroit qu'au début on n'aurait même pas su nommer, qu'on voit pour la première fois et que, dans cet endroit anonyme, inconnu, on puisse grandir, circuler jusqu'à ce qu'on en connaisse le nom, le prononcer avec amour, qu'on appelle un foyer, où on enfonce des racines, y abriter ses amours, si bien que, chaque fois qu'on en parle, c'est à la façon des amants, en chants nostalgiques, en poèmes débordants de désir./Σκεφτείτε ότι θα μπορούμε να ερχόμαστε στον κόσμο μέσα σε ένα μέρος το οποίο στην αρχή δεν θα ξέρουμε ούτε να ονομάσουμε, που θα το βλέπουμε για πρώτη φορά, και που, μέσα σε αυτό το ανώνυμο και άγνωστο μέρος, θα μπορούμε να μεγαλώνουμε, να κυκλοφορούμε μέχρι να γνωρίσουμε το όνομά του, να το προφέρουμε με αγάπη, να το αποκαλούμε Σπίτι, εκεί όπου απλώνουμε ρίζες, εκεί όπου φυλάμε ό,τι αγαπούμε, με τέτοιο τρόπο ώστε, κάθε φορά που μιλούμε για αυτό, θα είναι με νοσταλγικά τραγούδια, με ποιήματα που θα ξεχειλίζουν από επιθυμία, σαν να μιλούσαμε για έναν αγαπημένο." "Voilà donc pourquoy, si souvent, quand tu revenais seul, suivant la sente dans un voile de pluie, la maison semblait s'élever sur la plus diaphane des gazes, une gaze tissée d'une haleine que tu avais soufflée. Et tu pensais alors que la maison née du travail des charpentiers n'existait peut-être pas, qu'elle n'avait peut-être jamais existé, que ce n'était qu'une imagination créée par ton haleine et que toi qui l'avais soufflée, tu rouvais, d'une haleine semblable, la réduire au néant./Γι' αυτό λοιπόν, συχνά, όταν γύριζες μόνος, ακολουθώντας τη μυρωδιά μέσα σε ένα πέπλο βροχής, το σπίτι έμοιαζε σαν να βρισκόταν επάνω σε διάφανο ιστό μιας πνοής που εσύ είχες φυσήσει. Και σκεφτόσουν ότι αυτό το σπίτι που δημιούργησε η δουλειά των ξυλουργών, ίσως δεν υπήρξε και ότι 'σως δεν είχε υπάρξει ποτέ, ότι δεν ήταν παρά μόνο η πνοή της φαντασίας σου που το είχε δημιουργήσει, και πως εσύ που είχες φυσήσει ζωή μέσα του, θα μπορούσες με ένα παρόμοιο φύσημα, να το στείλεις στην ανυπαρξία". Ibid, p. 84-85

σχήματα που επιθυμούν να εκφράσουν "αυτή τη μοναδική, συμμετρική, άμεση, σχεδόν ομοούσια δυικότητα μεταξύ ενός ανθρώπου και ενός κτίσματος"²⁸⁶.

4.4 ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

Ο Φανταστικός χώρος των παραμυθιών, χώρος μη ρεαλιστικός αλλά καθ' όλα πραγματικός, δομείται από τα επιμέρους χαρακτηριστικά χωρικά στοιχεία. Καθώς τα παραμύθια μεταφέρουν βιώματα του δικού μας ρεαλιστικού χώρου, τα στοιχεία του Φανταστικού χώρου αντλούν έμπνευση από χωρικές οντότητες, οι οποίες μας είναι οικείες και στην ουσία τους ρεαλιστικές. Το χαρακτηριστικό το οποίο τις καθιστά τμήμα του Φανταστικού χώρου είναι τα ιδιάζοντα στοιχεία τους ή η υπερ-ρεαλιστική συμπεριφορά τους, καθώς ο Φανταστικός χώρος ανάγεται σε φορέα μηνυμάτων και εννοιών που υπαγορεύονται από το εκάστοτε παραμύθι.

Ορισμένα στοιχεία του χώρου βρίσκονται στην καρδιά των μεγάλων αφηγήσεων, των ιστοριών που συντροφεύουν τον άνθρωπο και εκφράζουν τις ανησυχίες του, ιστορίες που συναντούμε σε όλους τους τόπους, σε όλους τους χρόνους, και ανεξαρτήτως το πρίσμα υπό το οποίο μελετούμε τη θεματική τους. Αυτά τα στοιχεία του χώρου επικαλούνται εικόνες αρχετυπικές, εγγεγραμμένες στον γενετικό κώδικα του ανθρώπου, και είναι ενδεικτικές του τρόπου με τον οποίο αυτός αντιλαμβάνεται και ορίζει τον κόσμο γύρω του. Διατρέχουν την ιστορία του ανθρώπου καθέτως - ανάμεσα στους χρόνους - και οριζοντίως - ανάμεσα στους τόπους. Επιπλέον, είναι εικόνες που απευθύνονται σε ποικίλους αποδέκτες, ανεξαρτήτως της ηλικίας, της μόρφωσης, των καταβολών ή του λόγου για τον οποίο εκείνοι παρακολουθούν την εξέλιξη μιας ιστορίας. Δίπλα σε αυτά τα στοιχεία τα οποία συγκροτούν έναν κανόνα, βρίσκονται και ορισμένες εξαιρέσεις. Πρόκειται για στοιχεία του χώρου, των οποίων η παρουσία στα παραμύθια μπορεί να εκπλήξει, εντούτοις και αυτά τα στοιχεία ακόμα είναι δυνατό να ανιχνευθούν στις πανανθρώπινες αφηγήσεις που διαπερνούν τον πολιτισμό.

Αυτές οι εικόνες είναι δυνατό να οργανωθούν σε σύστημα, εάν συμβούν δύο διαδικασίες. Πρωτίστως πρέπει να διαχωριστούν σε τύπους με ένα κοινό όνομα και να σχηματιστούν οι μεγάλες οικογένειες στις οποίες ανήκουν - παραδείγματος χάριν η Φύση ή η Πόλη ή το Πέρασμα - και δευτερευόντως εντός αυτών των οικογενειών πρέπει να σχηματίσουν κατηγορίες με κοινά γνωρίσματα - παραδείγματος χάριν εντός της οικογένειας της Φύσης, το Δάσος ή ο Κήπος. Όπως θα φανεί στη συνέχεια, ακόμα και

²⁸⁶ "L' oeuf, le nid, la maison, la patrie, l' univers". "Il en avait pris la forme comme le colimaçon prend la forme de sa coquille". "Il y adhérerait en quelque sorte comme la tortue en son écaille. La rugueuse cathédrale sa carapace". "Il est inutile d' avertir le lecteur de ne pas prendre à la lettre les figures que nous sommes obligé d' employer ici pour exprimer cet assouplissement singulier, symétrique, immédiat, presque consubstantiel d' un homme et d' un édifice". Ibid, p. 117-118

αυτές οι ευρείες οικογένειες μπορούν να ομαδοποιηθούν σε κατηγορίες χώρου. Οπότε η ιεραρχική σχέση περιλαμβάνει, από το αφηρημένο στο συγκεκριμένο, τις κατηγορίες χώρου, τις οικογένειες χωρικών στοιχείων και τα μέλη των οικογενειών, όπως αυτά τα χωρικά στοιχεία απαντούν πλέον με συγκεκριμένο τρόπο στα επιλεγμένα παραμύθια.

Πώς όμως αυτές οι εικόνες αλιεύονται από την δεξαμενή του κειμένου; Ένα λογοτεχνικό κείμενο χαρακτηρίζεται από ένα θέμα, κατ' αναλογία με την κεντρική ιδέα η οποία διατρέχει την σύνθεση ενός κτηρίου. Αυτό το θέμα, ταυτοχρόνως με το σύνολο του κειμένου, είναι δυνατό να αναγνωριστεί και στα επιμέρους τμήματά του, έως και τις μονάδες οι οποίες εν τέλει συνθέτουν την αφήγηση και αποτελούν τη δομή του κειμένου²⁸⁷. Ο Γεώργιος Μπαμπινιώτης περιγράφει τη νέα τάση στην επιστημονική έρευνα - γνωσιακή επιστήμη, κειμενολογία, θεωρία της λογοτεχνίας - σύμφωνα με την οποία ανάγνωση και γραφή του λόγου είναι λειτουργίες με παραπληρωματική σχέση και η πρόσληψη του λόγου είναι εξίσου σύνθετη, ουσιώδης, λεπτή και, προ πάντων, δημιουργική διεργασία όσο και η παραγωγή του λόγου²⁸⁸. Η πρόσληψη ενός κειμένου νοείται πλέον ως η επεξεργασία, ταξινόμηση και κατανόησή του. Σύμφωνα με τον Μπαμπινιώτη, ο ρυθμός καθώς και το βάθος αυτής της πρόσληψης καθορίζονται από το ενδιαφέρον του αναγνώστη, τη συνάφεια με τα θέματα που τον απασχολούν, την προηγούμενη γνώση του για τα συζητούμενα θέματα²⁸⁹. Στην προκειμένη περίπτωση, τα κείμενα των συγκεκριμένων παραμυθιών αναγνώστηκαν υπό το πρίσμα του ζητήματος του χώρου και με γνώμονα την αποδελτίωση χωρικών στοιχείων τα οποία απαντούν στα κείμενα. Είναι κατανοητό ότι η εμπειρία μας ως αρχιτέκτονες μας ωθεί ώστε να θεωρήσουμε ορισμένες διακεκριμένες οντότητες ως σημαντικές του χώρου, ήτοι το παράθυρο, το δωμάτιο, η σκάλα, η καλύβα, το κάστρο, και αυτές οι οντότητες αναζητήθηκαν εξ αρχής στα παραμύθια. Καθώς όμως η διαδικασία δεν θα μπορούσε παρά να είναι αμφίδρομη, κατά τη διάρκεια της αποδελτίωσης εμφανίστηκαν στην επιφάνεια απρόσμενα χωρικά στοιχεία, όπως η υδροροή, ο χάρτης, και επιπλέον το στοιχείο στο οποίο δόθηκε η ονομασία "άυλη ύλη".

Τα δεκατέσσερα στοιχεία που αναγνωρίζονται στα επιλεγμένα παραμύθια είναι τα εξής:

1. Η Φύση
2. Η Πόλη
3. Το Πέρασμα

²⁸⁷ Tzvetan Todorov, *The poetics of Prose*, Basil Blackwell, Oxford 1977, appendix: *The Methodological Heritage of Formalism*, p. 254. Η περαιτέρω εμβάθυνση στην Στροκτουραλιστική ή Δομική προσέγγιση ενός έργου υπερβαίνει το αντικείμενο της συγκεκριμένης διδακτορικής έρευνας.

²⁸⁸ Γεώργιος Μπαμπινιώτης, *Γλωσσολογία και Λογοτεχνία. Από την τεχνική στην τέχνη του λόγου*, Β' έκδοση, Αθήνα 1991, σελ. 306

²⁸⁹ *Ibid*, σελ. 308

4. Το Κέλυφος
5. Ο Πύργος/Κάστρο
6. Το Σπίτι/Κατοικία
7. Η Καλύβα
8. Το Δωμάτιο
9. Η Σκάλα
10. Το Πλαίσιο/Άνοιγμα
11. Ο Καθρέπτης
12. Η Υδροροή
13. Ο Χάρτης
14. Η Άυλη Ύλη.

Τα δεκατέσσερα αυτά χωρικά στοιχεία, τα οποία αναγνωρίζονται στις αφηγήσεις των ανθρώπων πολλών τόπων και διαφόρων εποχών, τα ίδια αυτά χωρικά στοιχεία ανιχνεύτηκαν, καταγράφηκαν και κατηγοριοποιήθηκαν στα παραμύθια, τα οποία επελέγησαν προς μελέτη. Τα στοιχεία του Χώρου που περιγράφονται στα συγκεκριμένα παραμύθια εμφανίζουν, όπως θα φανεί στα επόμενα κεφάλαια, μια εντυπωσιακή συνέχεια στο ρυθμό με τον οποίο απαντούν σε αυτές τις διαφορετικές ιστορίες, οι οποίες γράφτηκαν σε χρονικό διάστημα που εκτείνεται σε σχεδόν 350 χρόνια. Επιπλέον, εμφανίζουν σημαντική διαφοροποίηση είτε ως προς την κλίμακά τους είτε ως προς τη σπουδαιότητά τους, σε σύγκριση με τη σημασία που έχουν στον ρεαλιστικό χώρο.

Όπως έχει ήδη φανεί, αυτά τα στοιχεία δεν είναι ισότιμα ούτε θα μπορούσαν να ενταχθούν όλα στην ίδια κατηγορία. Αντιθέτως, αυτά τα δεκατέσσερα χωρικά στοιχεία χωρίζονται στις ακόλουθες κατηγορίες:

1. Γενικές Κατηγορίες Χώρου

- η Φύση
- η Πόλη
- το Πέρασμα
- το Κέλυφος

2. Γενικές Κτηριακές Κατηγορίες

- ο Πύργος/Κάστρο
- το Σπίτι/Κατοικία
- η Καλύβα

3. Ειδικά Αρχιτεκτονικά Στοιχεία

- το Δωμάτιο
- η Σκάλα
- το Πλαίσιο/Ανοιγμα
- ο Καθρέπτης
- η Υδρορροή

4. Έννοιες Απεικονιστικού Χώρου

- ο Χάρτης
- η Άυλη Ύλη

Ο Φανταστικός χώρος των παραμυθιών εμφανίζει μια ευρύτητα και ποικιλία ανάλογη του ρεαλιστικού χώρου. Τα χαρακτηριστικά του Φανταστικού χώρου εκτείνονται σε διαφορετικές κατηγορίες και κλίμακες, με όλα τα ενδιάμεσα στάδια. Βρίσκουμε γενικά στοιχεία, όπως η Φύση και η Πόλη, βρίσκουμε όμως και λεπτομέρειες, όπως ο Καθρέπτης και η Υδρορροή. Συναντούμε το τεράστιο μέγεθος, όπως ο Πύργος/Κάστρο, συναντούμε όμως και το μικροσκοπικό, όπως το Κέλυφος. Ξεχωρίζουμε συνήθη δομικά στοιχεία, όπως η Σκάλα, το Πλαίσιο/Ανοιγμα, ξεχωρίζουμε όμως και το ασυνήθιστο, όπως η Άυλη Ύλη. Διακρίνουμε τον χώρο με τη μορφή του Δωματίου, διακρίνουμε όμως και τον χώρο με τη μορφή του Χάρτη.

Κάποιες κατηγορίες χωρικών στοιχείων κρύβουν μέσα τους υποκατηγορίες. Η Φύση περιλαμβάνει:

- το Δάσος
- τη Λίμνη
- την Πυκνή Βλάστηση
- τον Κήπο
- την Εξοχή.

Η Πόλη εμπεριέχει:

- τον Δρόμο
- την Πλατεία
- την Πομπή
- το Τρένο
- την Φυλακή
- την Κλινική
- τον Σταθμό.

Το Πέρασμα περιγράφει:

- το Μονοπάτι
- το Ποτάμι
- το Πηγάδι
- τη Σήραγγα.

Το Κέλυφος περιλαμβάνει:

- το Κλουβί
- τον Φούρνο
- το Αυγό
- το Μπουκάλι
- το Κουτί
- την Ντουλάπα
- το Σεντούκι.

Το Πλαίσιο/Άνοιγμα εμπεριέχει:

- το Παράθυρο
- την Πόρτα
- την Πύλη
- το Πορτραίτο.

Η Άυλη Ύλη περιγράφει:

- τις Σκιές
- την Προσευχή
- το Χαμόγελο που εμφανίζεται μόνο του
- την Ιστορία για τρία κορίτσια
- το Ποίημα
- τις Λέξεις που σημαίνουν
- το Όνειρο
- την Επιγραφή
- την Γέννηση ενός κόσμου
- το Αστείο
- το Ημερολόγιο
- τους Στοχασμούς.

Η κάθε κατηγορία χωρικών στοιχείων απαντά σε δύο ή περισσότερα από τα επιλεγμένα παραμύθια, μια κατηγορία μάλιστα εμφανίζεται σε όλα. Αντιστρόφως, σε καθένα από τα επιλεγμένα παραμύθια

εμφανίζονται τουλάχιστον πέντε από τις κατηγορίες χωρικών στοιχείων. Η επταλογία *Harry Potter* είναι δυνατό να αντιμετωπιστεί ως ένα ενιαίο σύνολο (στο εξής θα αναφέρεται ως *Harry Potter 1-7*), καθώς σε κάθε βιβλίο της περιγράφεται το ίδιο σύμπαν, μέρος του Φανταστικού χώρου. Σε αυτό το ενιαίο σύμπαν εμφανίζονται όλες οι κατηγορίες των χωρικών στοιχείων, διατρέχοντας μάλιστα, στην πλειονότητά τους, τα περισσότερα από τα επτά βιβλία της συλλογής.

4.5 ΟΡΓΑΝΩΣΗ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

Παρακολουθώντας τους Ferdinand de Saussure και Roland Barthes²⁹⁰, ο Πίνακας των Χωρικών Στοιχείων, ο οποίος έπεται, λειτουργεί με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι ο οριζόντιος τρόπος, το Παράδειγμα, ήτοι οι διαφορετικές επιλογές σε μια συγκεκριμένη κατηγορία. Στον εν λόγω πίνακα, ο οριζόντιος τρόπος ανιχνεύει τις δεκατέσσερις κατηγορίες που αφορούν τα χωρικά στοιχεία, και το πώς το καθένα απαντά στα παραμύθια. Ο δεύτερος είναι ο κατακόρυφος τρόπος, το Σύνταγμα, ήτοι η αλυσίδα ενός στοιχείου από κάθε κατηγορία. Στον συγκεκριμένο πίνακα, ο κατακόρυφος τρόπος μελετά τα επτά παραμύθια, και το ποιά από τα χωρικά στοιχεία αναφέρονται στο καθένα. Η μελέτη του κάτωθι πίνακα, η οποία ακολουθεί, οδηγεί σε συμπεράσματα σχετικά με την ποικιλία των χωρικών στοιχείων, καθώς και τον πλούτο των παραμυθιών, και εν τέλει για το ειδικό βάρος του Φανταστικού χώρου.

²⁹⁰ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 5.2.3

ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ											
ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ											
J. K. Rowling											
Harry Potter series (1997-2007)											
The Prisoner of Azkaban (1999)											
The Chamber of Secrets (1998)											
The Philosopher's Stone (1997)											
The Goblet of Fire (2000)											
The Order of the Phoenix (2003)											
The Half-Blood Prince (2005)											
The Deathly Hallows (2007)											
Lewis Carroll											
Through the Looking-glass (1872)											
Alice's adventures in Wonderland (1865)											
Hans Christian Andersen											
Snedronningen (1844)											
Charles Perrault											
La belle au bois dormant (1696)											
Wilhelm και Jacob Grimm											
Hänsel und Gretel (1812)											
Η ΦΥΣΗ	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Η ΠΟΛΗ		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ΤΟ ΠΕΡΑΣΙΜΑ	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
ΤΟ ΚΕΛΥΦΟΣ	X										
Ο ΠΥΡΟΣ / ΙΔΕΤΡΟ		X									
ΤΟ ΣΠΗΛΙ / ΚΑΤΟΙΚΙΑ	X										
Η ΚΑΛΥΒΑ	X										
ΤΟ ΔΕΙΛΜΑΤΟ		X									
Η ΣΚΛΙΑ		X									
ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ / ΑΝΟΙΓΜΑ											
Ο ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ		X									
Η ΥΔΡΟΦΟΡΗ											
Ο ΧΑΡΤΗΣ											
Η ΑΥΛΗ ΨΗ											

ΠΙΝΑΚΑΣ 4.1 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

Το κάθε παραμύθι που έχει επιλεγεί, συγκεντρώνει πέντε ή περισσότερα χωρικά στοιχεία, όπως έχει ήδη αναφερθεί. Το παραμύθι *Η Ωραία Κοιμωμένη* περιλαμβάνει επτά χωρικά στοιχεία από τα δεκατέσσερα, ήτοι την Φύση, την Πόλη, το Πέρασμα, τον Πύργο/Κάστρο, το Δωμάτιο, τη Σκάλα, τον Καθρέπτη. Οπότε στο συγκεκριμένο παραμύθι εμφανίζονται στοιχεία που ανήκουν στις γενικές κατηγορίες χώρου, στις γενικές κτηριακές κατηγορίες και στα ειδικά αρχιτεκτονικά στοιχεία.

Το παραμύθι *Χάνσελ και Γκρέτελ* συγκεντρώνει τα λιγότερα χωρικά στοιχεία από τα δεκατέσσερα, ήτοι την Φύση, το Πέρασμα, το Κέλυφος, το Σπίτι/Κατοικία, την Καλύβα. Κατ' αυτό τον τρόπο, στο συγκεκριμένο παραμύθι ανιχνεύονται στοιχεία που ανήκουν στις γενικές κατηγορίες χώρου και στις γενικές κτηριακές κατηγορίες.

Το παραμύθι *Η Βασίλισσα του Χιονιού* συγκεντρώνει δώδεκα χωρικά στοιχεία από τα δεκατέσσερα, ήτοι την Φύση, την Πόλη, το Πέρασμα, τον Πύργο/Κάστρο, το Σπίτι/Κατοικία, την Καλύβα, το Δωμάτιο, την Σκάλα, το Πλαίσιο/Ανοιγμα, τον Καθρέπτη, την Υδροροή, την Άυλη Ύλη. Κατ' αυτό τον τρόπο, στο συγκεκριμένο παραμύθι ανιχνεύονται στοιχεία που ανήκουν στις γενικές κατηγορίες χώρου, στις γενικές κτηριακές κατηγορίες, στα ειδικά αρχιτεκτονικά στοιχεία και στις έννοιες του απεικονιστικού χώρου.

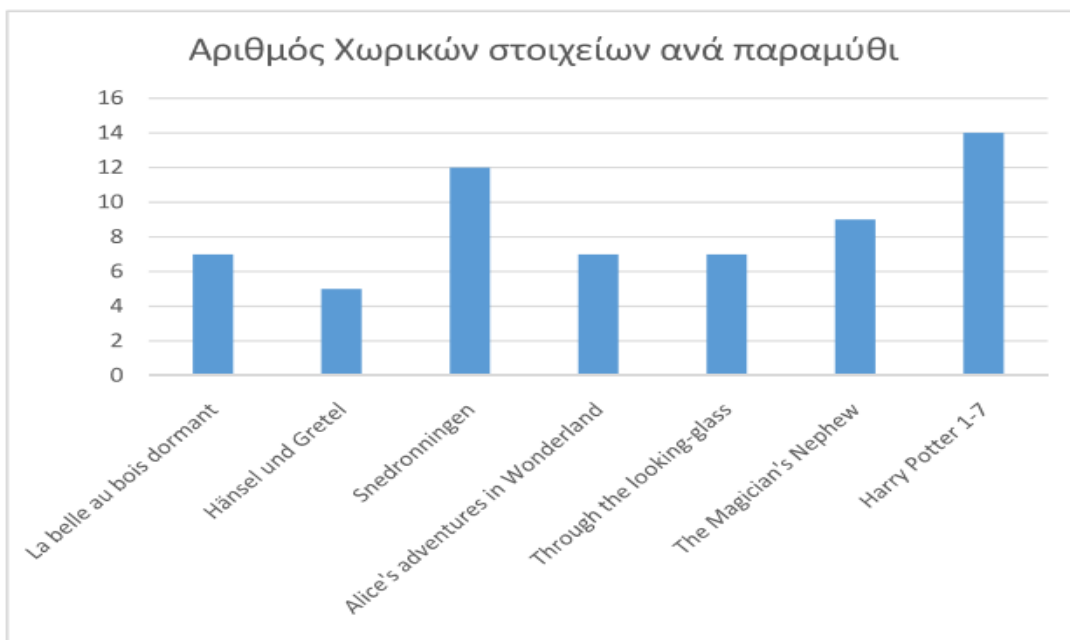
Το παραμύθι *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* περιλαμβάνει επτά χωρικά στοιχεία από τα δεκατέσσερα, ήτοι την Φύση, το Πέρασμα, το Κέλυφος, το Σπίτι/Κατοικία, το Δωμάτιο, το Πλαίσιο/Ανοιγμα, την Άυλη Ύλη. Οπότε, στο συγκεκριμένο παραμύθι εμφανίζονται στοιχεία που ανήκουν στις γενικές κατηγορίες χώρου, στις γενικές κτηριακές κατηγορίες, στα ειδικά αρχιτεκτονικά στοιχεία, καθώς και στις έννοιες απεικονιστικού χώρου.

Το παραμύθι *Πέρα από τον Καθρέπτη* συγκεντρώνει επτά χωρικά στοιχεία από τα δεκατέσσερα, ήτοι την Φύση, την Πόλη, το Σπίτι/Κατοικία, το Δωμάτιο, το Πλαίσιο/Ανοιγμα, τον Καθρέπτη, την Άυλη Ύλη. Κατ' αυτό τον τρόπο, στο συγκεκριμένο παραμύθι εμφανίζονται στοιχεία που ανήκουν στις γενικές κατηγορίες χώρου, στις γενικές κτηριακές κατηγορίες, στα ειδικά αρχιτεκτονικά στοιχεία και στις έννοιες απεικονιστικού χώρου.

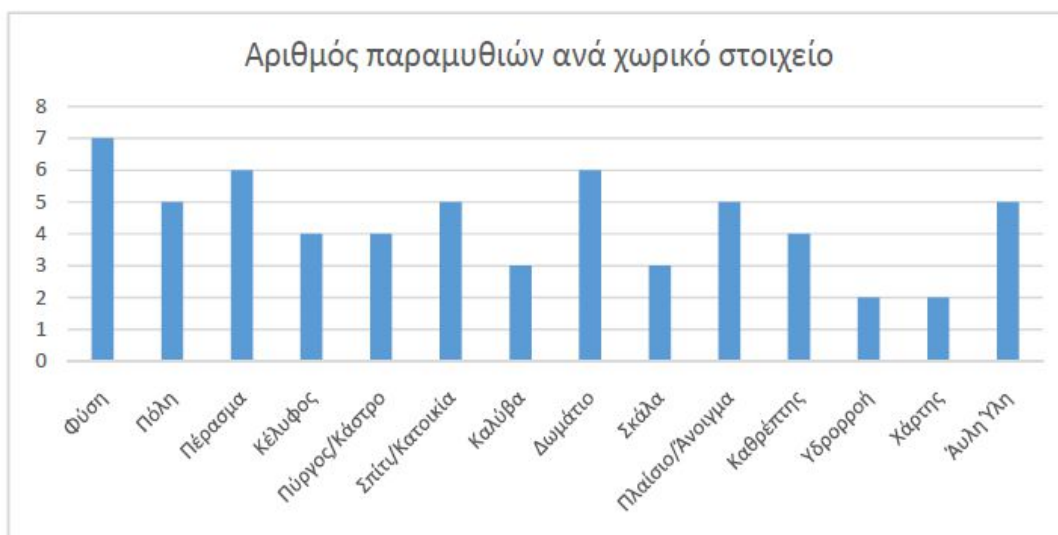
Το παραμύθι *Ο Ανιψιός του Μάγου* περιλαμβάνει εννιά χωρικά στοιχεία από τα δεκατέσσερα, ήτοι την Φύση, την Πόλη, το Πέρασμα, το Κέλυφος, τον Πύργο/Κάστρο, το Δωμάτιο, το Πλαίσιο/Ανοιγμα, τον Χάρτη, την Άυλη Ύλη. Οπότε, στο συγκεκριμένο παραμύθι εμφανίζονται στοιχεία που ανήκουν στις γενικές κατηγορίες χώρου, στις γενικές κτηριακές κατηγορίες, στα ειδικά αρχιτεκτονικά στοιχεία, καθώς και στις έννοιες απεικονιστικού χώρου.

Το παραμύθι *Harry Potter 1-7*, περιλαμβάνει και τα δεκατέσσερα χωρικά στοιχεία. Ως εκ τούτου, στο παραμύθι εμφανίζονται οι γενικές κατηγορίες χώρου, οι γενικές κτηριακές κατηγορίες, τα ειδικά αρχιτεκτονικά στοιχεία, καθώς και οι έννοιες απεικονιστικού χώρου. Όσον αφορά τα επτά βιβλία της

συλλογής *Harry Potter*, το πρώτο συγκεντρώνει επτά χωρικά στοιχεία από τα δεκατέσσερα, το δεύτερο επτά, το τρίτο εννιά, το τέταρτο δέκα, το πέμπτο δέκα, το έκτο δέκα και το έβδομο εννιά. Διακρίνεται συνεπώς μια προοδευτική πορεία στην ποικιλία των χωρικών στοιχείων, καθώς εξελίσσεται η ιστορία του παραμυθιού. Εντούτοις, συνολικά πρόκειται είτε για χωρικά στοιχεία τα οποία επανέρχονται σταθερά σε κάθε βιβλίο, είτε για χωρικά στοιχεία τα οποία, ακόμα και εάν εξαφανιστούν σε κάποιο βιβλίο, θα επανέλθουν στη συνέχεια.



ΠΙΝΑΚΑΣ 4.2 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΑΝΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙ



ΠΙΝΑΚΑΣ 4.3 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕ ΚΑΘΕ ΠΑΡΑΜΥΘΙ

Η συνολική εικόνα του Φανταστικού χώρου, έτσι όπως αυτή διαμορφώνεται μετά τη μελέτη των επιλεγμένων παραμυθιών, υποδεικνύει ποικιλία και πολυπλοκότητα, τέτοια ώστε να στοιχειοθετεί τον χαρακτηρισμό του πραγματικού χώρου. Δηλαδή ενός χώρου ο οποίος, αν και δεν είναι ρεαλιστικός, εντούτοις παρουσιάζει τα στοιχεία αυτά που μπορούν να πείσουν τον αναγνώστη ότι αυτός ο χώρος υπάρχει πραγματικά, ότι αυτός ο χώρος θα συνεχίσει να υπάρχει και αφού εκείνος σταματήσει την ανάγνωση των παραμυθιών. Οι εικόνες που δημιουργούν αυτά τα παραμύθια, όπως θα δειχθεί στη συνέχεια, παραμένουν, αντέχοντας στο χρόνο, πυροδοτώντας τη φαντασία, και αυτό καθίσταται δυνατό χάρη στη χρήση των χωρικών στοιχείων.

Το συμπέρασμα που μπορεί να εξαχθεί, είναι ότι το πλουσιότερο παραμύθι σε χωρικά στοιχεία, και των σχέσεων που αυτά δημιουργούν, είναι το πιο πρόσφατο, ήτοι το παραμύθι *Harry Potter 1-7* της J. K. Rowling. Σε αυτό δε συντελεί μόνο η έκταση των επτά βιβλίων, αλλά κυρίως η πληθώρα ερεθισμάτων, η οποία είναι φυσιολογικό να προσφέρεται σε αναγνώστες της σύγχρονης εποχής, που έχουν συνηθίσει να προσλαμβάνουν τεράστιο όγκο δεδομένων και να τα επεξεργάζονται στιγμιαία. Δεύτερο σε ποικιλία είναι το παραμύθι *Η Βασίλισσα του Χιονιού* του Hans Christian Andersen. Αυτό οφείλεται στην εγνωσμένη αξία του συγγραφέα ως κορυφαίου παραμυθά, αλλά και στην επιλογή της εκτεταμένης χρήσης του χώρου ως παράγοντα εκτροπής της αφήγησης για το συγκεκριμένο παραμύθι. Στην τρίτη θέση έρχεται το παραμύθι *Ο Ανιψιός του Μάγου* του C. S. Lewis, ένα κείμενο αρκετά εκτενές και με ποικιλία περιγραφών σε σχέση με το μέγεθός του, από έναν συγγραφέα ο οποίος έγραφε ως επί το πλείστον λογοτεχνικά κείμενα για ενήλικες και δοκίμια. Στην τέταρτη θέση βρίσκονται τόσο τα παραμύθια *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* και *Πέρα από τον Καθρέπτη* του Lewis Carroll, όσο και το παραμύθι *Η Ωραία Κοιμωμένη* του Charles Perrault. Πρόκειται για ιστορίες που γράφτηκαν σε εποχές που απέχουν αιώνες μεταξύ τους και από τελείως διαφορετικούς συγγραφείς με τελείως διαφορετικό ύφος. Εντούτοις, χρησιμοποιούν σε σημαντικό βαθμό τον χώρο, ώστε να προσδώσουν ποικιλία στον τρόπο ανάπτυξης της ιστορίας. Τελευταίο βρίσκεται το παραμύθι *Χάνσελ και Γκρέτελ* των Αδερφών Grimm. Σε αυτό συντελεί η περιορισμένη έκταση του παραμυθιού, αλλά και το γεγονός ότι ο πυρήνας της ιστορίας προέρχεται από την προφορική παράδοση, τον οποίο εν συνεχεία οι συγγραφείς ανέπτυξαν. Εντούτοις, ο χώρος χρησιμοποιείται σε κομβικά σημεία, εντάσσοντας στην αφήγηση εικόνες, οι οποίες μένουν στη φαντασία του αναγνώστη πολύ καιρό αφού αυτός έχει διαβάσει το παραμύθι.

Παράγοντες όπως ο χρόνος στον οποίο γράφτηκαν τα παραμύθια, η έκτασή τους, ή η αξία του δημιουργικού λόγου του συγγραφέα, επιδρούν, χωρίς όμως να είναι καθοριστικοί, στο πλήθος των χωρικών στοιχείων που εμφανίζονται στα παραμύθια. Επιπλέον, η ποικιλία των χωρικών στοιχείων δεν είναι ενδεικτική της σπουδαιότητας του χώρου ως παράγοντα εξέλιξης στο κάθε παραμύθι. Όπως θα

φανεί και στη συνέχεια, ακόμα και στα παραμύθια χωρίς πληθώρα χωρικών στοιχείων, ο ρόλος του χώρου είναι καθοριστικός και χαρακτηριστικός.

Στη συνολική εικόνα του Φανταστικού χώρου, προστίθεται και η συμπεριφορά του κάθε χωρικού στοιχείου στο σύνολο των παραμυθιών. Όπως έχει ήδη επισημανθεί η Φύση εμφανίζεται σε όλα τα παραμύθια, και είναι το μοναδικό χωρικό στοιχείο που κατορθώνει κάτι τέτοιο. Είναι ο κατά κύριο λόγο δεκτικός χώρος των υπερ-ρεαλιστικών γεγονότων που συντελούνται στα παραμύθια. Αμέσως μετά έρχονται το Πέρασμα και το Δωμάτιο, οντότητες οικείες ήδη από τον ρεαλιστικό χώρο. Ύστερα βρίσκονται η Πόλη, το Σπίτι/Κατοικία, το Πλαίσιο/Άνοιγμα και η Άυλη Ύλη. Πρόκειται για στοιχεία άλλοτε της μεγα-κλίμακας και άλλοτε της μικρο-κλίμακας, με ισάξια συμμετοχή στον Φανταστικό χώρο. Πρόκειται όμως και για στοιχεία άλλοτε της ρεαλιστικής πραγματικότητας, τα οποία μεταλλάσσονται, και άλλοτε αυστηρά της φανταστικής πραγματικότητας. Εν συνεχεία έρχονται το Κέλυφος, ο Πύργος/Κάστρο, ο Καθρέπτης, η Σκάλα και η Καλύβα, οντότητες συνήθεις στο σύμπαν των παραμυθιών. Τέλος αλλά όχι εσχάτως, βρίσκουμε την Υδρορροή και τον Χάρτη, στοιχεία και αυτά που παρεισφρεύουν από τον ρεαλιστικό χώρο, εντούτοις μεταλασσομένα στον Φανταστικό χώρο.

4.6 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

Με τον τρόπο αυτό καταδεικνύεται ότι, στον Φανταστικό χώρο, στοιχεία οικεία των παραμυθιών με ευκολία συναντούν στοιχεία που ανήκουν αυστηρώς στον ρεαλιστικό χώρο. Στον Φανταστικό χώρο έχουν θέση εκείνα τα χωρικά στοιχεία που ανακαλούν οικείες εικόνες στο μυαλό των αναγνωστών από τη ρεαλιστική πραγματικότητα, ενώ ομοίως έχουν θέση και τα χωρικά στοιχεία που φορτίζονται με έντονα φαντασιακά χαρακτηριστικά. Η ανατροπή γίνεται όταν αυτά τα δύο συναντώνται, και τα αυστηρά ρεαλιστικά στοιχεία μεταλλάσσονται και προικίζονται στον Φανταστικό χώρο, πυροδοτώντας την εξέλιξη των παραμυθιών και κατά συνέπεια τη ζωή σε αυτό το σύμπαν.

Τα δεκατέσσερα χωρικά στοιχεία που αναγνωρίζονται στα επιλεγμένα παραμύθια διατρέχουν την ιστορία του ανθρώπου καθέτως - ανάμεσα στους χρόνους - και οριζοντίως - ανάμεσα στους τόπους - καθώς μπορούμε να τα συναντήσουμε σε κλασικές, ποικίλες ιστορίες και αφηγήσεις, παραδείγματα των οποίων θα αναφερθούν στη συνέχεια. Είναι σημαντικό ότι στα παραμύθια ο Carl Gustav Jung βρίσκει ένα σημαντικό πεδίο εφαρμογής του συλλογικού ασυνείδητου και των Αρχετύπων²⁹¹.

²⁹¹ C. G. Jung, *Collected Works*, Vol. 9, Part 1, "The phenomenology of the spirit in fairytales", Princeton University Press, N.J. 1968, p. 207-254. Η έννοια του Αρχέτυπου έχει διατυπωθεί από τον Jung στις αρχές του 20ού αιώνα. Κατά τον Jung, η ψυχή συντίθεται από διακριτά αλλά αλληλένδετα συστήματα, εκ των οποίων τα τρία κύρια είναι το εγώ, το ατομικό ασυνείδητο και το συλλογικό ασυνείδητο. Αυτή η τελευταία έννοια του συλλογικού ασυνείδητου είναι μια από τις σημαντικές συνεισφορές του Jung στην Ψυχανάλυση, και η

Συγκρίνοντας μύθους και παραμύθια από ποικίλους και απομακρυσμένους πολιτισμούς, γίνεται κατανοητό ότι ανέκαθεν εμφανίζονται τα ίδια μοτίβα και θέματα. Έτσι βρίσκουμε, μεταξύ άλλων, το μοτίβο της καθόδου, της μεγάλης λίμνης, του δάσους, του ταξιδιού αναζήτησης, της σκάλας, του κάστρου, της καλύβας, της πορείας προς την πόλη. Με τον ίδιο τρόπο κατά τον οποίο όλα τα παραμύθια κρύβουν μέσα τους μια αλήθεια, κρατούν επίσης και την ουσία της ανθρώπινης ψυχής²⁹².

Ο Jung αναγνωρίζει ένα αναπάντεχο παράδοξο στους μύθους, όταν το παιδί αφενός παραδίδεται αβοήθητο στη δύναμη φοβερών εχθρών, και αφετέρου εκείνη ακριβώς τη στιγμή επιδεικνύει υπερφυσικές δυνάμεις. Ο μύθος τονίζει ότι στο παιδί παρέχονται ύψιστες δυνάμεις, με συνέπεια εκείνο απρόσμενα να νικήσει²⁹³. Ο Jung κατέγραψε το Αρχέτυπο του Βοηθού ή Μέντορα, ήτοι του ζώου ή του μάγου ο οποίος θα προσφέρει στον Ήρωα δώρα ή δυνάμεις που θα του φανούν χρήσιμα στη συνέχεια του ταξιδιού του. Είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι, όπως θα φανεί στη συνέχεια, στα επιλεγμένα παραμύθια ο ρόλος αυτός συχνά υιοθετείται από τον Φανταστικό χώρο, ο οποίος είτε σπεύδει να

πλέον αμφιλεγόμενη, καθώς περιγράφει την ύπαρξη ενός επιπέδου του ασυνείδητου το οποίο μοιραζόμαστε όλοι οι άνθρωποι και το οποίο αποτελείται από αρχαίες μνήμες εν υπνώσει ("The form of the world into which [a person] is born is already inborn in him as a virtual image / Η μορφή του κόσμου εντός του οποίου γεννιέται ο άνθρωπος βρίσκεται ήδη μέσα του ως μια οιονεί εικόνα". C. G. Jung, *Collected Works*, Vol. 12, "Psychology and Alchemy", Princeton University Press, N.J. 1968, p. 188).

Τα κυριότερα θέματα που ανιχνεύονται στο συλλογικό ασυνείδητο εξελίσσονται σε συγκεκριμένες πτυχές της προσωπικότητας, τις οποίες ο Jung αποκάλεσε Αρχέτυπα. Καταγράφοντας το περιεχόμενο των ονείρων των ασθενών του, παρατήρησε ότι αυτό δεν περιοριζόταν στην προσωπική τους εμπειρία, αλλά επεκτείνεται και στα πεδία του αρχαίου συμβολισμού και των μύθων, πεδία στα οποία οι ασθενείς δεν είχαν καμία συνειδητή πρόσβαση. Με τον τρόπο αυτό έφτασε στο συμπέρασμα της ύπαρξης ενός συλλογικού ασυνείδητου, το οποίο εμφανίζεται με τη μορφή των Αρχετύπων. C. G. Jung, *Collected Works*, Vol. 9, Part 1, "The Archetypes of the Collective Unconscious", Princeton University Press, N.J. 1968, p. 3-53).

²⁹² Η μαθήτριά του Carl Jung, Marie-Louise von Franz, ισχυρίζεται ότι, καθώς τα παραμύθια συμπυκνώνουν την αφήγηση στα κυριότερα στοιχεία της, αντικατοπτρίζουν τις βασικότερες ψυχολογικές δομές του ατόμου σε μεγαλύτερο βαθμό από τους μύθους ή τη λογοτεχνία (Marie-Louise von Franz, *Shadow and Evil in Fairytales*, Spring Publications, Dallas 1987, p. 12). Ένα παράδειγμα είναι η χρήση του καθρέπτη. Στον μύθο του Περσέα και της Μέδουσας, ο Περσέας χρειάζεται την απόσταση που του χαρίζει ο καθρέπτης ώστε να εξορθολογήσει την κατάσταση και να αντιμετωπίσει το συναισθηματικό τραύμα που θα του προκαλούσε η απευθείας θέαση της Μέδουσας (Ibid, p. 249).

Οι Αρχετυπικές εικόνες προϋπάρχουν και ενεργοποιούνται από τη στιγμή της γέννησης ως πιθανότητες ιδεών τις οποίες στη συνέχεια επεξεργάζεται το άτομο. Έχουν πανανθρώπινο νόημα το οποίο διατρέχει τους πολιτισμούς και μπορούν να εμφανιστούν στα όνειρα, στη θρησκεία, στη λογοτεχνία, στην τέχνη (C. G. Jung, *On the Nature of the Psyche*, Art Paperbacks, London 1947). Ο Jung συσχετίζει το Αρχέτυπο με την πλατωνική Ιδέα, καθώς και οι δύο έννοιες σημαίνουν στοιχεία τα οποία ενυπάρχουν σε όλα τα φαινόμενα, στοιχεία που παρουσιάζουν όχι μόνο τη δραστηριότητα που εκτυλίσσεται, αλλά κυρίως την κατάσταση που γέννησε αυτή τη δραστηριότητα. Οι αρχέγονες εικόνες εμφανίζονται σε οποιαδήποτε ιστορία σχηματίζεται από τη φαντασία μας, και σε αυτό το σημείο τα αρχέτυπα βρίσκουν μια συγκεκριμένη εφαρμογή τους, όπως συμβαίνει και με την πλατωνική Ιδέα (C. G. Jung, *Collected Works*, Vol. 9, Part 1, "The Archetypes of the Collective Unconscious", Princeton University Press, N.J. 1968, p. 75-78).

²⁹³ C. G. Jung, *Collected Works*, Vol. 9, Part 1, "The phenomenology of the spirit in fairytales", Princeton University Press, N.J. 1968, p. 207-254.

συνδράμει τον Ήρωα είτε, μέσω των εμποδίων που θέτει, βοηθά τον Ήρωα να εξελιχθεί και να ωριμάσει.

Κατ' αναλογία αυτά τα στοιχεία του χώρου βρίσκονται στην καρδιά των μεγάλων αφηγήσεων²⁹⁴, των ιστοριών που συντροφεύουν τον άνθρωπο και εκφράζουν τις ανησυχίες του, που τις συναντούμε σε όλους τους τόπους, σε όλους τους χρόνους, και ανεξαρτήτως το πρίσμα υπό το οποίο μελετούμε τη θεματική τους. Άλλωστε, οι δημιουργοί στέκονται στους ώμους των γιγάντων²⁹⁵, και συνεχίζουν, όπως αναφέρει ο Γιώργος Σεφέρης, "τη σειρά όλων των άξιων έργων τέχνης, που με το πέρασμα του καιρού μάς φωτίζουν μ' ένα φως όλο και περισσότερο νέο, όλο και περισσότερο σταθερό. Γιατί κάθε καινούργιο έργο που έρχεται να πάρει τη θέση στη σειρά, επιβεβαιώνει και μαζί μεταβάλλει τον κανόνα και το νόημα των παλαιότερων έργων"²⁹⁶. Αυτά τα στοιχεία του χώρου επικαλούνται εικόνες αρχετυπικές, εγγεγραμμένες στον γενετικό κώδικα του ανθρώπου, και είναι ενδεικτικές του τρόπου με τον οποίο αυτός αντιλαμβάνεται και ορίζει τον κόσμο γύρω του.

4.6.1 Η ΦΥΣΗ

Η Φύση είναι συχνά το σκηνικό όπου δημιουργούνται οι συνθήκες ώστε να αναδειχθεί ο ανθρώπινος χαρακτήρας. Το κλασικό μυθιστόρημα του Herman Melville *Moby Dick* ή *Η Φάλαινα* (1851) περιγράφει την εκδικητική αναζήτηση μιας μεγάλης λευκής φάλαινας από τον καπετάνιο Ahab. Διαδραματίζεται σχεδόν εξ ολοκλήρου στον ωκεανό, όπου ο άνθρωπος παλεύει ενάντια στις πιθανότητες. Αφηγητής είναι ο Ismael, ο μικρότερος σε ηλικία ναύτης του πλοίου Pequod και μοναδικός επιζών στο τέλος του βιβλίου, εξ ου και η γνωστή εναρκτήρια πρόταση "Call me Ismael / Λέγε με Ισμαήλ". Στη διάρκεια αυτής της πάλης με τη Φύση, αυτοί οι δύο χαρακτήρες, ο καπετάνιος και ο ναύτης, απελευθερώνουν ο ένας τη δύναμη της δράσης και ο άλλος τη δύναμη της σκέψης. Ο ένας χάνει τη ζωή του κυνηγώντας, ο άλλος σώζει τη δική του προσπαθώντας να κατανοήσει.

Εκατό χρόνια μετά, ένας άλλος κυνηγός πασχίζει να υποτάξει τη Φύση, στη νουβέλα *The Old Man and the Sea* / *Ο Γέρος και η Θάλασσα* του Ernest Hemingway (1951). Και εκείνος, κυνηγώντας το πεπρωμένο του, ανοίγεται στη θάλασσα. Όταν κατορθώνει να επιστρέψει στην ακτή, στο καράβι του είναι ακόμα δεμένο το κουφάρι του μεγάλου ψαριού που ψάρεψε, και που έχει φαγωθεί μεσοπέλαγα από τους

²⁹⁴ Επί παραδείγματι, ο Ζήσης Κοτιώνης αναφέρει ότι στον Παιδικό Κήπο της Φιλοθέης, ο Πικιώνης έχει εντάξει έναν κόσμο τον οποίο ο ίδιος ονόμαζε κόσμο της "οικουμενικής παράδοσης". (Ζήσης Κοτιώνης, *44 Ιστορίες της αρχιτεκτονικής*, Εκδόσεις Εκκρεμές, Αθήνα 2001, σελ. 54)

²⁹⁵ Μεταφορά που έγινε ευρέως γνωστή όταν χρησιμοποιήθηκε από τον Isaac Newton σε επιστολή του, το 1676 (H.W. Turnbull (ed.), *The Correspondence of Isaac Newton 1661-1675*, Volume 1, Royal Society at the University Press, London 1959, p.416)

²⁹⁶ Τάσης Παπαϊωάννου, *Η Αρχιτεκτονική του καθημερινού*, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα 2005, σελ. 139

καρχαρίες. Την ίδια εικόνα συναντούμε και στο *Moby Dick*, όταν καρχαρίες συναγωνίζονται, κατασπαράσσοντας το κουφάρι μιας φάλαινας που έχει δεθεί στο πλοίο²⁹⁷.

Την Φύση χρησιμοποιεί στο έργο του ο William Shakespeare, ως το σημείο όπου κάποιος εκτίθεται σε κάτι άγνωστο, σε αντίθεση με τον εσωτερικό χώρο, όπου κάποιος ζει με ασφάλεια²⁹⁸. Στις κωμωδίες του είναι το μαγικό δάσος, το μαγικό νησί, το μέρος όπου οι χαρακτήρες μαθαίνουν να αγαπούν - *A Midsummer Night's Dream/Όνειρο Θερινής Νυκτός*, *The Tempest/Τρικυμία*, *Much Ado About Nothing/ Πολύ Κακό για το Τίποτα*. Στις τραγωδίες του στον εξωτερικό χώρο οι χαρακτήρες μαθαίνουν πώς να αντιμετωπίζουν τον θάνατο - *King Lear/Βασιλιάς Ληρ*, *Macbeth/Μακμπέθ*, *Coriolanus/Κοριολανός*, *Richard the Third/Ριχάρδος ο Τρίτος*.

Η Φύση είναι η κατηγορία που απαντά σε όλα τα παραμύθια και επιπλέον και στα επτά βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Πράγματι, η Φύση αποτελεί αναπόσπαστο τμήμα της συγγραφής ενός παραμυθιού, ακόμα και σήμερα, κατά τη μακρά παράδοση της θεματικής των παραμυθιών. Και αν στα παλαιότερα παραμύθια η Φύση είναι ο ανοίκειος χώρος, γεμάτος μαγικά θαυμαστά πλάσματα και ποικίλες ευκαιρίες, μετά τη Βιομηχανική Επανάσταση η Φύση γίνεται το αντίπαλο δέος, εκείνο που πρέπει να αντιμετωπίζεται πάντοτε με σεβασμό, αλλά και που πρέπει να υποταχθεί. Όπως παρατηρεί ο Roland Barthes, στη λογοτεχνία "τα βουνά μοιάζουν να ενθαρρύνουν την προσπάθεια και τη μοναξιά"²⁹⁹. Προοδευτικά ο κήπος γίνεται η επιτομή της πολυτέλειας, ευαίσθητος και επιρρεπής στην φθορά. Ένα προσωπικό, ιδιόκτητο κομμάτι της Φύσης, στη λογοτεχνία σημαίνει οικονομική άνεση, αρμονία και ανταποδοτικότητα, εντούτοις όλα αυτά εύκολα μπορεί να χαθούν λόγω ανθρώπινης αμέλειας ή φυσικής καταστροφής³⁰⁰.

Στη σύγχρονη εποχή, στα παραμύθια η Φύση εμφανίζεται εκ νέου ως ένας ανοίκειος χώρος, αν μη τι άλλο καθώς ο άνθρωπος έχει αποξενωθεί και ως εκ τούτου το φυσικό περιβάλλον αποτελεί για αυτόν ένα μυστήριο. Η Φύση, την οποία έχουμε πλέον ξεχάσει πώς να κατανοούμε, φαντάζει ένας γρίφος και γι' αυτό ανοίκει ξανά. Σε οποιαδήποτε περίπτωση, η Φύση αποτελεί σημαντικό τμήμα του χώρου, χωρίς να έχει το παραμικρό στοιχείο δόμησης. Αυτό που μπορεί να μας διαφύγει στον ρεαλιστικό χώρο, γίνεται σαφές στον Φανταστικό, καθώς η Φύση εκεί αποτελεί συχνά το πεδίο δράσης των πρωταγωνιστών στα παραμύθια. Η Φύση είναι χώρος με όρια, σημεία στάσης και κίνησης, σημεία δημόσια και ιδιωτικά. Μεταβάλλεται στον χρόνο, με περιοδικότητα ή όχι, αναπροσαρμόζεται αναλόγως με τις ανάγκες των χρηστών, είναι ζωντανή και τόπος γεγονότων, ακριβώς όπως και ο οποιοσδήποτε χώρος.

²⁹⁷ Hermann Melville, *Moby Dick, Or The Whale*, Chapter 70 The Sphynx.

²⁹⁸ Simon Schama, *Shakespeare and us*, Κανάλι της Βουλής, προβολή 18/2/2017.

²⁹⁹ Leonard Lutwack, *op.cit.*, p. 32

³⁰⁰ *Ibid*, p. 184

Για τον Bachelard, το δάσος των παραμυθιών κατάγεται από τις διηγήσεις των προγόνων, εξ ου και το χαρακτηρίζει "προγονικό"³⁰¹. Η γέννησή του εκτείνεται πέραν της Ιστορίας, και εντοπίζεται σε αφηγήσεις, οι οποίες κληροδοτούνται από γενιά σε γενιά, αναγόμενες σε ένα παρελθόν μυθικά μακρινό. Κατά τον Leonard Lutwack, στη λογοτεχνία το δάσος μπορεί να σημαίνει ένα καταφύγιο αλλά και ένα μέρος τόσο επικίνδυνο ώστε κάποιος να χαθεί μέσα σε αυτό, ενίοτε έναν χώρο απελευθέρωσης ή τρόμου³⁰².

Στο έργο του Quatremère de Quincy, αναφέρεται η Φύση και οι νόμοι οι οποίοι την διέπουν, ως το πλατωνικό ιδεώδες που πρέπει να αναζητά ο Χώρος³⁰³. Η Φύση αποτελεί τον πρώτο Χώρο μέσα στον οποίο κινήθηκε ο άνθρωπος. Οι βράχοι, τα σπήλαια, τα δέντρα, τα ποτάμια, όλα αυτά ήταν στοιχεία τα οποία δίδαξαν τον άνθρωπο τί χρειαζόταν να οικοδομήσει και πώς να το κατασκευάσει, ώστε να σταθεί. Η εικόνα του Χώρου, όπως αυτός ήταν διαμορφωμένος μέσα στη Φύση, εγγράφηκε στην αντίληψη του ανθρώπου ως ένα αρχέτυπο, το οποίο έκτοτε αποζητά να αναπαράξει.

Αργότερα, ο άνθρωπος μετέφερε τη Φύση εντός του δικού του Χώρου. Ο κήπος έγινε αναπόσπαστο τμήμα σε μια κατοικία. Κατά τον Mumford, στον 20ό αιώνα, ο Frank Lloyd Wright κατόρθωσε μια οργανική σύνδεση της κατοικίας με τον κήπο της, σπάζοντας το απόλυτο όριο του εσωτερικού με τον εξωτερικό Χώρο³⁰⁴. Ο Giedion αναφέρει τον σχεδιασμό των ιταλικών και των ολλανδικών κήπων ως χαρακτηριστικά δείγματα στον Χώρο, τα οποία εξέφραζαν το πνεύμα της εποχής τους³⁰⁵. Ο Georges Mesmin θεωρεί ευεργετική την ύπαρξη ενός κήπου στο σπίτι όπου μεγαλώνουν τα παιδιά. Εκεί μπορούν να ζήσουν χίλιες περιπέτειες, και επιπλέον ακόμα και αυτή η ελάχιστη επαφή με τη Φύση είναι αναγκαία για την ανάπτυξη των παιδιών³⁰⁶.

Ο Lutwack παρατηρεί ότι, στη λογοτεχνία, το νόημα με το οποίο χρησιμοποιούνται οι χώροι τείνει να αλλάζει με το πέρασμα του χρόνου. Για αιώνες ο κήπος, ο οποίος παρουσιαζόταν ως μια όαση ή απλώς μια ιδιαίτερη περιοχή μέσα στην ερημιά, σήμαινε έναν παραδεισένιο τόπο. Σε αντίθεση, τα βουνά εμφανίζονταν ως ακατοίκητα και δύσβατα σημεία, όπου δεν έπρεπε να πλησιάζει ο άνθρωπος. Με την εποχή του Ρομαντισμού, αυτό το πνεύμα μεταστράφηκε και τα βουνά απέκτησαν θετικό φορτίο, καθώς εκείνη την εποχή ήταν προτιμότερη η ευρύτητα και το ανεπιτήδευτο του χώρου³⁰⁷.

³⁰¹ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

³⁰² Leonard Lutwack, *op. cit.*, p. 35

³⁰³ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³⁰⁴ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³⁰⁵ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³⁰⁶ Georges Mesmin, *Το παιδί, η αρχιτεκτονική και ο χώρος*, μτφρ. Π. Πεντελικού, εκδόσεις Μνήμη, Αθήνα 1978, σελ. 64

³⁰⁷ Leonard Lutwack, *op. cit.*, p. 36

4.6.2 Η ΠΟΛΗ

Η Πόλη κυριαρχεί σε δύο χαρακτηριστικά μυθιστορήματα του 19ου αιώνα. Τόσο *Οι Άθλιοι/Les Misérables* του Victor Hugo όσο και *Η Ιστορία Δύο Πόλεων/A Tale of Two Cities* του Charles Dickens τοποθετούνται στην εποχή της Γαλλικής Επανάστασης, περιγράφοντας την κοινωνία, την καθημερινή ζωή, την πολιτική και την Ιστορία σε Παρίσι και Λονδίνο. Το χάωδες αστικό περιβάλλον, με τις αντιθέσεις και τις ακρότητες, αναλύεται σε μνημειακό ύφος και από τους δύο συγγραφείς με παρόμοιο τρόπο, καθώς και οι δύο χρησιμοποιούν διπολικά αντιθετικά σχήματα, ώστε να αναφερθούν στους ταραγμένους καιρούς, τις ακραίες καταστάσεις, σε αυτή την "εποχή που ήταν η καλύτερη και ταυτοχρόνως ήταν η χειρότερη"³⁰⁸.

Μια Πόλη που βρίσκεται εντός μας και όχι στο περιβάλλον μας περιγράφει ο Κωνσταντίνος Καβάφης. Είναι μια Πόλη προσωπική σαν την πιο απόμερη γωνιά του μυαλού μας. Το ποίημα *Η Πόλις* γράφτηκε το 1894, στην Αλεξάνδρεια της Αιγύπτου, όμως αυτή η Πόλις φαίνεται να βρίσκεται παντού στον κόσμο, ακόμα και μέσα στην ψυχή. Ο ποιητής φέρει μέσα του δρόμους, γειτονιές και σπίτια, αναγνωρίζοντας ότι όλα αυτά θα βρίσκονται πάντοτε μαζί του, όπου και αν καταλήξει.

³⁰⁸ "It was the best of times, it was the worst of times, it was the age of wisdom, it was the age of foolishness, it was the epoch of belief, it was the epoch of incredulity, it was the season of Light, it was the season of Darkness, it was the spring of hope, it was the winter of despair, we had everything before us, we had nothing before us, we were all going direct to Heaven, we were all going direct the other way - in short, the period was so far like the present period, that some of its noisiest authorities insisted on its being received, for good or for evil, in the superlative degree of comparison only. / Ήταν η καλύτερη των εποχών, ήταν η χειρότερη των εποχών, ήταν ο καιρός της σοφίας, ήταν ο καιρός της ανοησίας, ήταν ο χρόνος της πίστης, ήταν ο χρόνος της δυσπιστίας, ήταν η εποχή του Φωτός, ήταν η εποχή του Σκότους, ήταν η άνοιξη της ελπίδας, ήταν ο χειμώνας της απελπισίας, είχαμε τα πάντα μπροστά μας και δεν είχαμε τίποτα μπροστά μας, πηγαίναμε όλοι προς τον Παράδεισο, πηγαίναμε όλοι προς την αντίθετη κατεύθυνση - εν συντομία, η εποχή έμοιαζε με κάθε άλλη εποχή, απλώς κάποιοι από τους πλέον θορυβώδεις κρατούντες τότε επέμεναν να την περιγράφουν, είτε προς το καλό είτε προς το κακό, στον υπερθετικό βαθμό". Charles Dickens, *A Tale of Two Cities*, Book the First, Chapter I.

"The book which the reader has before him at this moment is, from one end to the other, in its entirety and details, a progress from evil to good, from injustice to justice, from falsehood to truth, from night to day, from appetite to conscience, from corruption to life; from bestiality to duty, from hell to heaven, from nothingness to God. The starting point: matter, destination: the soul. The hydra at the beginning, the angel at the end. / Το βιβλίο το οποίο έχει μπροστά του ο αναγνώστης περιγράφει από την αρχή έως το τέλος, στο σύνολο και στις λεπτομέρειες του, την πορεία από το κακό προς το καλό, από την αδικία προς την δικαιοσύνη, από τη νύχτα προς τη μέρα, από τις ορέξεις προς την συνείδηση, από τη διαφθορά προς τη ζωή, από την κτηνωδία προς το καθήκον, από την κόλαση προς τον παράδεισο, από την ανυπαρξία προς τον Θεό. Η αφετηρία: η ύλη, ο προορισμός: η ψυχή. Το τέρας αρχικά, ο άγγελος εν τέλει". Victor Hugo, *Les Misérables*, Volume V, Book First, Chapter XX.

Ο ιστορικός André Bonnard ισχυρίζεται ότι αναγνωρίζει ψήγματα της Πόλης ήδη στους στίχους της ομηρικής *Ιλιάδας*³⁰⁹. Το δίπολο των χαρακτήρων στο οποίο στηρίζεται το οικοδόμημα της *Ιλιάδας*, ο Αχιλλέας και ο Έκτορας, αντιπροσωπεύουν δύο αντίπαλους κόσμους, τον αρχαϊκό (ο οποίος δύνει) και τον κλασσικό (ο οποίος ανατέλλει). Εάν ο Αχιλλέας είναι ο πολεμοχαρής μαχητής που αναζητά τη δόξα, ο Έκτορας προαναγγέλλει την εποχή της Πόλης, της κοινότητας που υπερασπίζεται το έδαφος της πατρίδας και το δίκαιό της. Ο Έκτορας υπερασπίζεται τη σοφή, ειρηνική συνεννόηση μεταξύ των αντιπάλων, τους δεσμούς της οικογένειας που οδηγούν στην ενίσχυση των δεσμών της κοινότητας, και τελικά της ίδιας της ανθρωπότητας. Ο Αχιλλέας ορμά στη μάχη με πάθος και χωρίς δεύτερη σκέψη, ο Έκτορας αντιμετωπίζει τον ανθρώπινο φόβο του επειδή αυτό προστάζει η Πόλη.

Η Πόλη αναγνωρίζεται στα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, *Harry Potter 1-7*. Πρόκειται για ψήγματα ενός αστικού περιβάλλοντος που παρεισφρεύουν στα παραμύθια ως απόηχος μιας ρεαλιστικής πραγματικότητας. Αυτά τα στοιχεία δεν περιγράφουν ποτέ μια εκτεταμένη εικόνα της πόλης και, ως επί το πλείστον, παραλλάσσονται με τρόπο υπερ-ρεαλιστικό, ώστε να ενταχθούν στον Φανταστικό χώρο των παραμυθιών.

Η εξέλιξη στον χώρο της Πόλης αποτυπώνει την εξέλιξη στον πολιτισμό. Την εποχή του Μπαρόκ γεννιέται η λεωφόρος, η οποία, όπως παρατηρεί ο Mumford, είναι το πεδίο των παρελάσεων και των θριαμβευτικών πομπών³¹⁰. Είναι η εποχή κατά την οποία τόσο το πολιτικό όσο και το στρατιωτικό σύστημα στηρίζονται στην αναδίπλωση των στρατευμάτων και της ηγεσίας στην ευθεία και ευρεία πορεία εντός του αστικού περιβάλλοντος, διατηρώντας τον έλεγχο ομοίως σε καιρό ειρήνης και πολέμου. Η Πόλη βρίσκεται στο έργο και του Rossi, ο οποίος την αναγνωρίζει ως τον τόπο/locus της συλλογικής μας μνήμης³¹¹. Κατ' ουσίαν, ο Χώρος εκεί αναπτύσσεται και διαμορφώνεται, αλληλεπιδρώντας με τον πολύπλοκο μηχανισμό της μνήμης, είτε πρόκειται για την προσωπική μνήμη στη ζωή ενός ανθρώπου, είτε για τη μυθολογία ενός έθνους.

Κατά τον Mesmin, τα παιδιά αντιλαμβάνονται αρκετά αργά την Πόλη στο σύνολό της³¹². Διατηρούν για μεγάλο χρονικό διάστημα μια αποσπασματική αντίληψη, γεμάτη με λεπτομέρειες, όπως τα φανάρια, οι διαβάσεις, οι κεραίες της τηλεόρασης, στοιχεία τα οποία κατακλύζουν τα σχέδιά τους. Μέσα στην Πόλη βρίσκονται και τα σημεία αναφοράς του παιχνιδιού τους, βεράντες, σκαλοπάτια, περάσματα. Κάπου μπορεί να βρει κανείς γραμμές από χαλίκια ή χώμα, γραμμές χαραγμένες με κιμωλία στην άσφαλτο ή

³⁰⁹ André Bonnard, *Greek Civilization. From Iliad to the Parthenon*, trans. by A. Lytton Sells, George Allen and Unwin Ltd, Ruskin House, London 1957, Chapter II *The Iliad and Homer's Humanism*

³¹⁰ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³¹¹ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³¹² Georges Mesmin, op. cit., σελ. 36-38

στη γη με ένα μυτερό ξύλο, σαν μια προσπάθεια οικειοποίησης της Πόλης και οριοθέτησης του χώρου παιχνιδιού³¹³.

Η Πόλη και η αντιπαραβολή της με την αδόμητη πεδιάδα χρησιμοποιείται από τον Όμηρο στην *Ιλιάδα*, ώστε να δηλώσει και πάλι την αντίθεση μεταξύ Αχιλλέα και Έκτορα. Ο Αχιλλέας συσχετίζεται με το στρατόπεδο των Αχαιών στο ανοικτό πεδίο, ενώ ο Έκτορας συσχετίζεται με την Πόλη από την οποία εφορμά. Ο Όμηρος αριστουργηματικά τοποθετεί την τελική τους αναμέτρηση στην πεδιάδα μπροστά από τα τείχη της Πόλης, ως το σημείο συνάντησης δύο διαφορετικών χώρων, οι οποίοι γέννησαν δύο τόσο διαφορετικούς ανθρώπους³¹⁴.

Η Πόλη είναι ο ιδανικός χώρος στο έργο του Henry James, η απόλυτη έκφραση του πολιτισμού. Καθώς τα σημεία σε μια Πόλη είναι φορτισμένα με τις εμπειρίες και τα συναισθήματα των ανθρώπων, ο Henry James τα περιγράφει με τις ελάχιστες λεπτομέρειες και τον μέγιστο βαθμό προσωπικού φορτίου. Ένα κατάσταση που περιγράφεται στο κείμενο πρέπει να είναι "κατάστημα που υπάρχει μόνο στον κόσμο που βρίσκεται στο μυαλό του συγγραφέα. Πληθώρα ρεαλιστικών λεπτομερειών μπορεί μόνο να προκαλέσει σύγχυση στον συγγραφέα"³¹⁵.

Υπήρξε η εποχή κατά την οποία, στη λογοτεχνία, η ιδανική Πόλη εμπεριείχε την εικόνα των ιδιωτικών κήπων. Ήταν καθησυχαστική η έννοια ενός συστήματος μικρών, ανακουφιστικών περιοχών μεταξύ της φύσης και του ανθρώπου, καθώς και μεταξύ των ανθρώπων. Εν συνεχεία αυτό το ιδεώδες καταρρίφθηκε, και η Πόλη εξελίχθηκε σε έναν χώρο αφιλόξενο³¹⁶.

4.6.3 ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ

Το Πέρασμα εμφανίζεται σε δύο αρχαιολογικές ιστορίες της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας. Στη Ραιψωδία λ, την επονομαζόμενη Νέκυια, ο Οδυσσέας πρέπει να ζητήσει χρησμό από τον μάντη Τειρεσία, σχετικά με το αν θα καταφέρει να γυρίσει στην Ιθάκη, εκείνος όμως βρίσκεται στον Άδη. Ακολουθώντας ένα συγκεκριμένο τελετουργικό, ο Οδυσσέας γίνεται ο ζωντανός που κατεβαίνει στον Κόσμο των νεκρών. Η σκληρή μοίρα του επιφυλάσσει να συναντήσει εκεί και τη μητέρα του, την οποία είχε αφήσει ζωντανή πίσω στην Ιθάκη. Χωρίς να σκεφτεί, ο Οδυσσέας προσπαθεί τρεις φορές να την αγκαλιάσει. Το Πέρασμά του στον Άδη τον γεμίζει γνώση, κατά πολύ περισσότερη από ό,τι θα κατορθώσει να αποκτήσει ποτέ

³¹³ Αυτό είναι ένα παιχνίδι που τα παιδιά έπαιζαν ανέκαθεν. Πριν από μερικά χρόνια παρουσιάστηκαν στη Θεσσαλονίκη αρχαιολογικά ευρήματα που περιλαμβάνουν την βυζαντινή λεωφόρο Decumanus Maximus, στο μαρμάρινο οδόστρωμα της οποίας εμφανίζονται, εκτός από τα ίχνη των αμαξών, ίχνη από τρίλιζα της εποχής (<https://www.archaiologia.gr/blog/2012/06/27/μια-ρωμαϊκή-πόλη-κάτω-από-την-εγνατία/>)

³¹⁴ Leonard Lutwack, op. cit., p. 19

³¹⁵ Ibid., p. 24, 30.

³¹⁶ Ibid., p. 36

κάποιος ζωντανός, το τίμημα όμως για την απόκτηση αυτής της γνώσης είναι η απρόσμενη συνάντηση με την ίδια τη μητέρα του.

Το Πέρασμα στον Άδη πραγματοποιεί και ο Ορφέας, στην προσπάθειά του να φέρει πίσω την Ευρυδίκη. Η θλίψη του για τον χαμό της γυναίκας του είναι τόση, ώστε δε διστάζει να την αναζητήσει ακόμα και εκεί. Το τραγούδι του Ορφέα έχει τη δύναμη να τον κατεβάσει ζωντανό στον Άδη³¹⁷, δεν έχει όμως τη δύναμη να φέρει την Ευρυδίκη πίσω. Ο μύθος διηγείται ότι δεν θα του δοθεί η ευκαιρία ούτε να την ξαναδεί, υπενθυμίζοντας, με τον τρόπο αυτό, ότι η "ευρεία δίκη" δεν θα μπορέσει ποτέ να ταιριάζει στους ανθρώπους. Ο Ορφέας επιστρέφει από το Πέρασμα, όμως μόνο ως σκιά του εαυτού του.

Το Πέρασμα εμφανίζεται στα παραμύθια *Χάνσελ και Γκρέτελ*, *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, και σε δύο από τα βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Σε αυτή την κατηγορία περιλαμβάνονται χαρακτηριστικοί χώροι κίνησης και μετάβασης μεταξύ δύο σημείων, χώροι οι οποίοι χαρακτηρίζονται από βάθος, εξ ου και διαφοροποιούνται από την κατηγορία του Πλαισίου/Ανοιγματος, το οποίο τοποθετείται στο επίπεδο των δύο διαστάσεων. Είναι ενδιαφέρον ότι το Ποτάμι δεν εντάσσεται στην κατηγορία της Φύσης, αλλά σε αυτή του Πέρασματος, καθώς ένα Ποτάμι δεν παραμένει στατικό, αλλά ακολουθεί την πανίσχυρη ροή προς μια δεδομένη κατεύθυνση, μεταφέροντας υλικά και ιδέες³¹⁸.

Κατά τον Mumford, το Πέρασμα καθίσταται ιδιαίτερης σημασίας ήδη από την εποχή του Μπαρόκ³¹⁹. Η ταχεία και πλέον συχνή κυκλοφορία των οχημάτων δημιουργούν την ανάγκη ενός γεωμετρικού σχεδιασμού του Χώρου και διαδρομών σε ευθεία γραμμή. Πρόκειται εντέλει για την επιβολή του ανθρώπου επί του τρόπου διαβίωσης. Για πρώτη φορά, ο άνθρωπος προσπαθεί να ελέγξει ο ίδιος τις συνθήκες και όχι το αντίστροφο. Το σημείο εστίασης μεταφέρεται πλέον στο Πέρασμα από τον ίδιο τον προορισμό. Ο Bachelard επίσης αναφέρει το Μονοπάτι ως μια δυναμική έννοια³²⁰. Όποιος, στη φαντασία του, ξαναπερπατά το Μονοπάτι, θυμάται όλα όσα έζησε, ξανασχεδιάζει στο μυαλό του τις διαδρομές τις οποίες πήρε.

³¹⁷ Στην όπερα του Claudio Monteverdi *L'Orfeo*, σε libretto του Alessandro Striggio (II), στην Τρίτη Πράξη, ο Ορφέας τραγουδά την άρια "Possente spirito, e formidabil nume/Πανίσχυρο πνεύμα και θαυμαστή θεότητα", προσπαθώντας να πείσει τον Χάρο να τον αφήσει να περάσει στον Άδη. Ο Ορφέας θέλει να κάνει το πέρασμα στην άλλη όχθη ("far passaggio a l'altra riva"), το οποίο ελπίζει να πετύχει με τη δύναμη της λύρας του ("Nè temer dei, che sopra una aurea Cetra sol di corde soavi armo le dita/Δεν πρέπει να φοβάσαι, αφού το μόνο όπλο που έχω είναι οι γλυκές χορδές μιας χρυσής λύρας στα δάκτυλά μου"). www.earlymusic.bc.ca

³¹⁸ Υπενθυμίζω τον Ηράκλειτο, και το φιλοσοφικό σχήμα του ποταμού, το νερό του οποίου βρίσκεται σε συνεχή κίνηση. Ο δε Ευριπίδης στη τραγωδία του *Μήδεια*, γράφει στο πρώτο στάσιμο του Χορού: "Ανω ποταμών ιερών χωρούσι παγαί/ Των ιερών ποταμών οι ροές στρέφονται στις πηγές τους", ώστε να καταδείξει ότι κάτι εξωφρενικό συμβαίνει, όσο αδύνατο είναι να γυρίσει η φορά της ροής του ποταμού και, αντί προς τη θάλασσα, να κινείται ανάποδα, προς το βουνό.

³¹⁹ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³²⁰ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

4.6.4 ΤΟ ΚΕΛΥΦΟΣ

Το Κέλυφος, ως μια κοιλότητα όπου φυλάσσεται κάτι, εμφανίζεται και στο παραμύθι των Αδερφών Grimm *Sneewittchen / Χιονάτη* που εκδόθηκε το 1812. Όταν η Χιονάτη δαγκώνει το μήλο και πέφτει σε νάρκη, οι Νάνοι την τοποθετούν στο γυάλινο φέρετρο, ώστε να την έχουν πάντοτε μαζί τους. Αυτό το γυάλινο φέρετρο προσελκύει την προσοχή του Πρίγκηπα, ο οποίος περνά από εκεί, πηγαίνοντας για κυνήγι. Το γυαλί του επιτρέπει να παρατηρήσει την ομορφιά της Χιονάτης, και αυτή την κατασκευή ζήτη από τους Νάνους να πάρει μαζί του.

Το Κέλυφος όπου κάτι επικίνδυνο κρύβεται, συναντούμε στην ταινία του Igmarr Bergman *The Serpent's Egg / Το Αυγό του Φιδιού* (1977). Στο Βερολίνο του 1920 εκκολάπτεται ο Ναζισμός και ο Bergman θυμάται τον στίχο από τον *Ιούλιο Καίσαρα* του William Shakespeare, όπως απαγγέλλεται από τον Βρούτο: "Γι' αυτό, θεώρησέ τον ένα αυγό όπου εκκολάπτεται ένα φθονερό φίδι, και σκότωσέ τον μέσα στο κέλυφός του"³²¹. Ό,τι βρίσκεται μέσα στο Κέλυφος δεν πρέπει σε καμία περίπτωση να επιτραπεί να βγει από εκεί.

Το Κέλυφος όπου συγκρατούνται όλες οι δυνάμεις αναφέρεται και στην αρχαία ελληνική μυθολογία. Το Κουτί της Πανδώρας φυλάκιζε όλα τα δεινά, τους πόνους και τις αρρώστιες των ανθρώπων. Όταν όλα αυτά απελευθερώθηκαν, έμεινε μέσα μόνο η Ελπίδα, χωρίς να γίνεται σαφές από τον μύθο εάν αυτό είναι θετικό - τουλάχιστον η Ελπίδα έμεινε, ώστε να βοηθήσει τον άνθρωπο να αντιμετωπίσει τις δυσκολίες - ή εάν είναι αρνητικό - η Ελπίδα κατακρατήθηκε, ώστε ο άνθρωπος εν τέλει να μην έχει στον κόσμο ούτε αυτή. Ο Ασκός του Αιόλου συγκρατεί όλους τους Ανέμους και δίδεται από τον ίδιο τον Αίοιο στον Οδυσσέα. Ελεύθερος μένει μόνο ο δυτικός άνεμος Ζέφυρος ο οποίος θα οδηγούσε το πλοίο του στην πατρίδα. Λίγο πριν φτάσει, οι άπληστοι σύντροφοί του, ψάχνοντας για θησαυρό, άνοιξαν τον Ασκό. Είχε αρχίσει ήδη να διακρίνεται η Ιθάκη, όταν οι άνεμοι εξαπολύθηκαν.

Το Κέλυφος περιγράφεται στα παραμύθια *Χάνσελ και Γκρέτελ*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Ο Αγιός του Μάγου*, και σε ένα από τα βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Σε αυτή την κατηγορία εντάσσονται δοχεία που περικλείουν κάτι, χωρίζοντας σαφώς με τον τρόπο αυτό τον χώρο σε εντός και εκτός από αυτό. Το Κέλυφος είναι ένα "δοχείο" διαφορετικής κλίμακας από το "δοχείο"-κτήριο³²² ή δωμάτιο, παρ' όλα αυτά στον Φανταστικό χώρο ακόμα και αυτό το δοχείο στοιχειοθετεί επαρκή χώρο δράσης και ανατροπής. Ακόμα και αν το Κέλυφος τελικά δεν λαβαίνει στο παραμύθι τις διαστάσεις που

³²¹ William Shakespeare, *Julius Caesar*, Act 2, Scene 1: "And therefore think him as a serpent's egg/Which hatch'd, would, as his kind grow mischievous/And kill him in the shell".

³²² Τον όρο "δοχεία ζωής" έχει εισαγάγει ο Άρης Κωνσταντινίδης, τονίζοντας τη σπουδαιότητα ενός χώρου ο οποίος εξ ορισμού προορίζεται να φιλοξενήσει την ίδια τη ζωή (Πρβλ. Άρης Κωνσταντινίδης, "Δοχεία ζωής ή Το πρόβλημα για μια αληθινή ελληνική αρχιτεκτονική", *Για την Αρχιτεκτονική. Δημοσιεύματα σε εφημερίδες, σε περιοδικά και σε βιβλία 1940-1082*, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο 2011).

θα του επιτρέψουν να αναχθεί σε χώρο βιώσιμο, εντούτοις μέσα στο Κέλυφος πάντοτε εκκολάπτεται κάτι. Εκεί υπάρχει ακριβώς ο αρκετός χώρος ώστε να κρυφτεί κάτι πολύτιμο και χρήσιμο, οπότε και αυτός ο μικροσκοπικός χώρος είναι χρήσιμος και αναπόσπαστο κομμάτι του Φανταστικού χώρου.

Ο Bachelard ασχολείται εκτενώς με τα κελύφη, τα κουτιά, με οποιαδήποτε κοιλότητα θα μπορούσε να φιλοξενήσει κάτι, όσο μικρή κι αν είναι αυτή³²³. Όλες αυτές οι κρυψώνες φυλακίζουν τη μνήμη, και ταυτοχρόνως πυροδοτούν τη διάνοια. Το περιεχόμενό τους είναι αξιόπιστα σταθερό, ένα οργανωμένο σύμπαν. Το μικροσκοπικό μέγεθος αυτών των κοιλοτήτων είναι ικανό να ξυπνήσει τη φαντασία. Ξαφνικά, όλες οι αξίες και οι ποιότητες συμπυκνώνονται, εμπλουτίζονται και καθίστανται καθαρότερα κατανοητές. Για τον Lutwack, η ευρύτητα χώρου στη λογοτεχνία μπορεί να προκαλέσει αισθήματα τόσο ανάτασης όσο και τρόμου. Τα μικρά κελύφη μπορεί να είναι πολύτιμα καταφύγια, μια μήτρα όπου το πνεύμα μπορεί να αναγεννηθεί, ή μπορεί να γίνουν φυλακές και να σκοτώσουν την προσωπικότητα του ατόμου³²⁴.

4.6.5 Ο ΠΥΡΓΟΣ / ΚΑΣΤΡΟ

Στο μυθιστόρημα του Franz Kafka *Ο Πύργος*, ένας πύργος με ασαφείς κατοίκους ελέγχει τη ζωή, αλλά και τον θάνατο, στο γειτονικό χωριό. Η επιβλητική παρουσία του στοιχειώνει ακόμα και τον νέο κάτοικο του χωριού. Ο Κ. έχει προσκληθεί από τον ίδιο τον Πύργο ώστε να δουλέψει εκεί, όμως αποδεικνύεται ότι αυτό έχει γίνει κατά λάθος. Ο Kafka πέθανε πριν ολοκληρώσει τη συγγραφή του βιβλίου.

Το Βασιλικό Κάστρο της Ελσινόρης / Elsinore είναι ο χώρος όπου εκτυλίσσεται η τραγωδία του William Shakespeare *Hamlet* (1599-1602). Στις πολεμίστρες του Κάστρου, ο Hamlet συναντά το φάντασμα του νεκρού πατέρα του. Στην αίθουσα του θρόνου, οργανώνοντας μια παράσταση, επιβεβαιώνει ότι τον φόνο διέπραξε ο θεός του. Στους διαδρόμους μονολογεί και οδηγεί την Οφηλία στην τρέλα. Στο δωμάτιο της μητέρας του σκοτώνει έναν κατάσκοπο. Τέλος, ξανά στην αίθουσα του θρόνου, ο Hamlet πεθαίνει, χτυπημένος από δηλητηριασμένο ξίφος. Μέσα σε αυτό το Κάστρο, ο Hamlet διανύει, ένα προς ένα, όλα τα βήματα της ωρίμανσης, περνώντας από τη θλίψη της απώλειας, στην εκδικητική μανία, και μοιραία στην αποδοχή της κατάστασης των πραγμάτων. Ο κλειστός χώρος παρέχει στον Hamlet την ασφάλεια που χρειάζεται, ώστε να σκεφτεί, να αποφασίσει και να πράξει.

Ο Πύργος/Κάστρο απαντά στα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, και σε ένα από τα επτά βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Είναι ένα ακόμα διαχρονικό

³²³ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

³²⁴ Leonard Lutwack, op. cit., p. 35

χαρακτηριστικό των παραμυθιών, φορτισμένο με ιδιαίτερες αποχρώσεις και καταστάσεις, μια οικεία εικόνα για τους ανθρώπους σε παλαιότερες εποχές, εικόνα η οποία μέσω των παραμυθιών έχει κληροδοτηθεί στις νεότερες γενιές. Αποτέλεσμα είναι ο Πύργος/Κάστρο να εμφανίζεται μέχρι σήμερα και στα σύγχρονα παραμύθια, ως ανάμνηση ενός διαφορετικού χρόνου. Στον Φανταστικό χώρο συνυπάρχουν οι διαφορετικοί χρόνοι παρελθόντος και παρόντος στον ίδιο ενιαίο χώρο.

Ο Giedion αναφέρεται στο Κάστρο/Παλάτι³²⁵, τη διαρρύθμιση και κατανομή των δωματίων του, ως ένα χαρακτηριστικό δείγμα στις τάσεις που καταγράφονται στον Χώρο, κατά τη διάρκεια μιας συγκεκριμένης εποχής. Όπως αναφέρει ο Bachelard, ο Charles Baudelaire γράφει πως "σε ένα παλάτι δεν έχει θέση η ιδιωτικότητα"³²⁶. Το Κάστρο, λόγω της κλίμακας, της επισημότητας και της αυστηρότητάς του, δεν είναι ένας Χώρος όπου κάποιος μπορεί να αισθανθεί ότι βρίσκεται στο σπίτι του. Η Thomas καταγράφει το Κάστρο ως ένα επίτευγμα της ανθρώπινης ικανότητας, ως το καλύτερο παράδειγμα μιας εντυπωσιακής κατασκευής και ενός συμβόλου εξουσίας, και το διαχωρίζει από τον Πύργο, τον οποίο θεωρεί ένα οικοδόμημα παράταιρο σε σχέση με την οριζοντιότητα του περιβάλλοντός του³²⁷.

4.6.6 ΤΟ ΣΠΙΤΙ / ΚΑΤΟΙΚΙΑ

Το Σπίτι αναφέρεται συχνά είτε ως το σκηνικό της δράσης είτε ως καταφύγιο. Ο Γιώργος Σεφέρης, το 1947, στη συλλογή *Κίχλη* γράφει το ποίημα *Το Σπίτι κοντά στη θάλασσα*. Εκεί, τα σπίτια είναι και οι άνθρωποι ("Ξέρεις τα σπίτια πεισματώνουν εύκολα, σαν τα γυμνώσεις."), και η Ιστορία ("Τα σπίτια που είχα μου τα πήραν."), και η μνήμη, και η λύπη, και η χαρά. Γράφει: "Δεν ξέρω πολλά πράγματα από σπίτια, ξέρω όμως πως έχουν τη φυλή τους, τίποτε άλλο"³²⁸.

Ο Jorge Luis Borges, ξανά το 1947, γράφει τη σύντομη ιστορία *Το Σπίτι του Αστερίωνα/La casa de Asterión*. Ο Αστερίων, γιος βασίλισσας, περιγράφει το δαιδαλώδες σπίτι του και τη μοναχική ζωή του μέσα σε αυτό, καθώς αναμένει τον θάνατο να τον λυτρώσει. Στο τέλος, έρχεται η αποκάλυψη ότι ο Αστερίων είναι ο Μινώταυρος και το σπίτι που περιγράφει, ο Λαβύρινθος. Για τον Borges, ακόμα και ένα εχθρικό περιβάλλον, όπως ο Λαβύρινθος, θα μπορούσε να είναι το σπίτι κάποιου. Ακόμα και ο Μινώταυρος δικαιούται ένα σπίτι.

³²⁵ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³²⁶ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

³²⁷ Πρβλ. Κεφάλαιο 2

³²⁸ Γιώργος Σεφέρης, *Ποιήματα*, Εκδόσεις Ίκαρος, Αθήνα 2014.

Το Σπίτι μπορεί να γίνει ένα παράξενο περιβάλλον. Στην όπερα του Giuseppe Verdi σε libretto Francesco Maria Piave *Rigoletto* (πρεμιέρα στο θέατρο La Fenice το 1851), ο γελωτοποιός του Δούκα της Mantua, Rigoletto, κρύβει την όμορφη κόρη του από ολόκληρη την πόλη, μέσα στο σπίτι τους. Της απαγορεύει να κυκλοφορεί δημοσίως, οπότε εκείνη δε γνωρίζει ούτε το όνομα του πατέρα της ούτε το επάγγελμά του. Ο εγκλεισμός της στο σπίτι έχει ως αποτέλεσμα κανείς στην πόλη να μην γνωρίζει ότι ο Rigoletto έχει κόρη, και αυτό το γεγονός πυροδοτεί την πλήρη τραγικής ειρωνείας εξέλιξη της όπερας.

Στο Σπίτι μπορεί να χωρέσει ένα ολόκληρο σύμπαν. Στην Κατοικία του Κόμη Almanina εκτυλίσσεται η όπερα *Οι Γάμοι του Φίγκαρο/Le Nozze di Figaro* του Wolfgang Amadeus Mozart σε libretto Lorenzo Da Ponte (πρεμιέρα στη Βιέννη το 1786). Εκεί συναντώνται δύο τάξεις - η ανώτερη τάξη και οι υπηρέτες - και δύο κόσμοι - πριν τη Γαλλική Επανάσταση και μετά, η εποχή όταν ο κύριος είχε το απόλυτο δικαίωμα επί του υπηρέτη και η εποχή όταν ο άνθρωπος κατέκτησε το δικαίωμα της αυτοδιαχείρισης, ανεξαρτήτως της καταγωγής του. Η πάλη ανάμεσά τους εξελίσσεται μέσα σε αυτή την Κατοικία, στη διάρκεια μιας και μοναδικής ημέρας, με παρεξηγήσεις, συνομωσίες, ψέματα και μυστικά. Η ημέρα έχει αίσιο τέλος, στον κήπο αυτής της ίδιας Κατοικίας, υπό το σεληνόφως. Εκεί ο Mozart συνθέτει για τέσσερα ζευγάρια ερμηνευτών τη συγκινητική άρια "Ah, tutti contenti", αφιερωμένη στη συγχώρεση, τη μεγαλοθυμία και την αρμονική συνύπαρξη.

Το Σπίτι/Κατοικία αναγνωρίζεται στα παραμύθια *Χάνσελ και Γκρέτελ*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, και σε τρία από τα επτά βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Πρόκειται για ένα ακόμα ρεαλιστικό στοιχείο το οποίο παρεισφρεί στα παραμύθια, και στον Φανταστικό χώρο. Το σπίτι μας συνδέεται με τις προσωπικές μας μνήμες, τον ιδιωτικό μας χώρο, την ευαίσθητη παιδική ηλικία³²⁹. Στον Φανταστικό χώρο η κατηγορία του Σπιτιού/Κατοικίας διατηρεί ακριβώς αυτό το χαρακτηριστικό του οικείου, εισάγοντας όμως και αποκλίνοντα στοιχεία, τα οποία φέρνουν σε αντίθεση τον ρεαλιστικό και τον Φανταστικό χώρο.

Το Σπίτι της παιδικής ηλικίας, της δικής του καθώς και πολλών άλλων, περιγράφει ο Bachelard³³⁰. Πρόκειται για ένα Σπίτι που σταδιακά εξελίσσεται σε αρχέτυπο για όλες τις επερχόμενες γενεές, με σοφίτα και υπόγειο κελάρι, το πρώτο σύμπαν εντός του οποίου κινούμαστε. Αυτός ο Χώρος αποτελεί το βασίλειο των παιδικών αναμνήσεων, των ονείρων, αλλά και το πεδίο της ισχυρότερης δύναμης όλων, της ονειροπόλησης. Αυτή η δύναμη επαυξάνει την ισχύ της εμπειρίας του Χώρου, εντός του οποίου συντελείται η ονειροπόληση.

³²⁹ Για τον Walter Benjamin, η παιδική ηλικία είναι εκείνος ο μαγικός, μακρινός τόπος, όπου κυκλοφορούμε πάντοτε (Walter Benjamin, *Τα παιδικά χρόνια στο Βερολίνο το χίλια εννιακόσια*, μτφρ. Ιωάννα Αβραμίδου, επίμετρο Rolf Tiedemann και Theodor Adorno, Εκδόσεις Άγρα, Αθήνα 2005).

³³⁰ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

Ο Mesmin αναγνωρίζει ως πρώτη λειτουργία του Σπιτιού τη λειτουργία της προστασίας από τον εξωτερικό κόσμο και τις απειλητικές δυνάμεις του. Το μικρό παιδί στο Σπίτι προστατεύεται διπλά, τόσο από την παρουσία των γονιών όσο και από τον ίδιο τον χώρο. Το Σπίτι συμμετέχει στην προσωπικότητα των γονιών, φορτώνεται πραγματικά με τις ιδιότητές τους, δεν είναι ποτέ αδιάφορο. Είναι πάντοτε παρόν, έτοιμο να υποδεχτεί. Ο Mesmin παρατηρεί ότι στην παραβολή του ασώτου υιού, εκτός από τα μέλη της οικογένειάς του, τον φυγάδα υποδέχεται και το ίδιο το Σπίτι, το οποίο ανοίγει την αγκαλιά του ώστε να τον ζεστάνει, να τον τονώσει, να τον συγχωρήσει³³¹. Στον χώρο του Σπιτιού το άτομο τίθεται στις παρυφές της κοινωνίας, και η σχέση του εντός και του εκτός από αυτό εκφράζει ένα από τα θεμελιώδη χαρακτηριστικά του σχεδιασμού του χώρου.

Στη λογοτεχνία, το νόημα της Κατοικίας μεταβάλλεται³³². Αρχικά συμβολίζει την καθεστηκυία τάξη στο κράτος και την οικογένεια. Στην *Οδύσσεια*, ο Όμηρος καθιστά σαφές ότι ο Οδυσσεύς δεν θα ησυχάσει, εάν δεν απαλλάξει το Σπίτι του από την παρουσία των μνηστήρων. Μόνο αφού ο Οδυσσεύς καθαρίσει τον χώρο κυριολεκτικά και μεταφορικά, μπορεί να είναι σίγουρος για την εξουσία του σε οικογένεια και βασίλειο. Αργότερα, στα τέλη του 18ου αιώνα, το γοτθικό μυθιστόρημα παρουσιάζει την Κατοικία ως έναν τόπο όπου ελλοχεύει ο τρόμος, όπου συγκεντρώνονται οι αμαρτίες πολλών γενεών, κρύβονται σε μυστικές σοφίτες και υπόγεια, απειλώντας την παρούσα γενιά και ενίοτε οδηγώντας την στην τρέλα και την καταστροφή.

Κάπου ενδιάμεσως, ο Lutwack μελετά περιπτώσεις όπου η Κατοικία καθίσταται η μεταφορά της αντίστασης στην παρακμή του χώρου και του πολιτισμού. Συσχετίζεται παραδόξως μάλλον με τη δημόσια σφαίρα παρά με την ιδιωτική, και αναπαριστά την οικογένεια και την κοινωνική τάξη σε αντίθεση με τη φύση ή το άτομο. Ο Lutwack αναφέρει την περίπτωση του E. M. Forster, ο οποίος διατηρεί την πίστη του στην παραδοσιακή αγγλική αγροικία. Οι χαρακτήρες του, είτε σκληρά εργαζόμενοι στην γκριζα πόλη, είτε αστοί χωρίς καμία σχέση με τη γη, είτε επιχειρηματίες που την εμπορεύονται χωρίς τον παραμικρό συναισθηματισμό, εντέλει βρίσκουν την προσωπική τους λύτρωση υπό την επιρροή μιας Κατοικίας στην εξοχή, εν μέσω αγρών και γεωργικών περιοχών³³³.

4.6.7 Η ΚΑΛΥΒΑ

Η Καλύβα εμφανίζεται συχνά στα παραμύθια, εντούτοις εκείνη όπου ζει η Baba Yaga παρουσιάζει ένα ιδιαίτερο ενδιαφέρον. Στη Σλαβική παράδοση, η Baba Yaga είναι η αμφίσημη μάγισσα που πετάει μέσα

³³¹ Georges Mesmin, op. cit. σελ. 45-47

³³² Leonard Lutwack, op. cit., p. 36

³³³ Πρόκειται για το μυθιστόρημα του E. M. Forster, *Howards End* (Leonard Lutwack, op. cit., p. 204-206)

σε ένα γουδί και κατοικεί στο βάθος του δάσους, σε μια καλύβα η οποία στέκεται σε ένα ή τέσσερα πόδια κότας. Δεν έχει παράθυρα ούτε εμφανή πόρτα. Η Καλύβα έχει δική της προσωπικότητα: μπορεί να κινείται με τα πόδια της, να γυρίζει την πλάτη στους επισκέπτες, ούτως ώστε να κρύψει την πόρτα της, ενώ μπορεί και να περιστρέφεται ώστε να εμποδίζει την είσοδο σε αυτή³³⁴. Ο Ρώσος συνθέτης Μόδεστος Μουσσόργκσκυ στη σουίτα για πιάνο *Εικόνες από μια Έκθεση* (1874) αφιερώνει το προτελευταίο κομμάτι στην "Καλύβα με τα Πόδια Πουλιού".

Το 1852, λίγο πριν από τον Αμερικανικό Εμφύλιο Πόλεμο, η Harriet Beecher Stowe γράφει το μυθιστόρημα *Η Καλύβα του Μπαρμπα-Θωμά/Uncle Tom's Cabin; or Life Among the Lowly*. Η καλύβα είναι το κομβικό σημείο όπου ο μαύρος σκλάβος ζει με την οικογένειά του, γίνεται ο μέντορας των λευκών παιδιών της οικογένειας στην οποία ανήκει, αλλά και μαθαίνει από το λευκό κορίτσι της οικογένειας στην οποία αργότερα πωλείται, την συμπόνοια και τη συγχώρεση.

Η Καλύβα εμφανίζεται στα παραμύθια *Χάνσελ και Γκρέτελ*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, και σε τρία από τα επτά βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Είναι και αυτό ένα στοιχείο συνυφασμένο με τα παραμύθια, ανάμνηση μιας οικείας εικόνας, την οποία επικαλούνται ακόμα και σήμερα οι συγγραφείς τους³³⁵. Στην κατηγορία αυτή καταγράφεται μια συγγένεια με την κατηγορία Σπίτι/Κατοικία, με τη διαφορά ότι η Καλύβα διαθέτει τα φανταστικά εκείνα στοιχεία που την καθιστούν, εκτός από το σπίτι κάποιου, ταυτοχρόνως και μια αρχετυπική, πανανθρώπινη εικόνα, αρχαία όσο και ο ίδιος ο χρόνος.

Η Καλύβα αποτελεί για τον Quatremère de Quincy μια αρχετυπική εικόνα³³⁶, έναν Χώρο τον οποίο οραματίστηκε ο άνθρωπος, αναζητώντας ένα καταφύγιο ή έναν πρώιμο τρόπο να ελέγξει τον Χώρο του. Η Καλύβα ήταν ο πρώτος Χώρος, τον οποίο δε βρίσκει έτοιμο ο άνθρωπος, αλλά τον κατασκευάζει ο ίδιος, στην επιθυμητή τοποθεσία, με τη μορφή και τα μέσα που ο ίδιος επιλέγει. Ομοίως, ο Bachelard περιγράφει την Καλύβα του ερημίτη³³⁷, μια Καλύβα που στέκεται μόνη της στην κορυφή ενός βουνού ή στο ξέφωτο του δάσους, η οποία, μέσω της φαντασίας, γίνεται ισχυρότερη μνήμη και από την πραγματική εμπειρία μας. Η απλότητα και η μοναξιά της είναι το ισχυρότερο χαρακτηριστικό της. Αυτή η Καλύβα είναι συνδυασμένη Ιστορία και προϊστορία, μνήμη και μύθος. Ανήκει σε αυτό το οποίο ο Bachelard αποκαλεί "πρωτόγονη" εικόνα, μια εικόνα πέρα από την ρεαλιστική πραγματικότητα.

4.6.8 ΤΟ ΔΩΜΑΤΙΟ

³³⁴ Mike Dixon-Kennedy, *Encyclopedia of Russian and Slavic Myth and Legend*, Santa Barbara CA, ABC-CLIO, 1998, p.25

³³⁵ Πρβλ. Joyce Thomas, Κεφάλαιο 2

³³⁶ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³³⁷ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

Το Δωμάτιο³³⁸, με ό,τι αυτό περιέχει, ήταν ανέκαθεν αναπόσπαστο τμήμα της Αφήγησης, είτε ως το προστατευτικό κουκούλι, είτε ως το πεδίο δημόσιας αντιπαράθεσης. Για δε την Virginia Woolf, το Δωμάτιο είναι το σημείο όπου ξεκινά η κάθε αφήγηση, εξ ου και το θεωρεί μια απαραίτητη προϋπόθεση ώστε κάποιος να ασχοληθεί με τη λογοτεχνία, όπως γράφει στο δοκίμιο *A Room of One's Own* (1929).

Στην *Οδύσσεια*, η αναγνώριση του Οδυσσέα από την Πηνελόπη γίνεται στη Ραψωδία ψ, χάρη στο συζυγικό δωμάτιο και τον τρόπο που έχει αυτό κατασκευαστεί. Ο ίδιος ο Οδυσσέας είχε κτίσει αυτό το δωμάτιο γύρω από τον κορμό μιας ελιάς, την οποία πελέκησε, φτιάχνοντας έτσι το κρεββάτι του ζευγαριού. Όταν η Πηνελόπη, θέλοντας να τον δοκιμάσει, ζητά από τους υπηρέτες να μετακινήσουν το κρεββάτι έξω από το δωμάτιο, ο Οδυσσέας εξανίσταται. Αποκαλύπτοντας τον τρόπο κατασκευής του συζυγικού κρεββατιού - κάτι που μόνο εκείνος θα μπορούσε να γνωρίζει - ζητά να μάθει ποιος μπόρεσε να ξεριζώσει τον κορμό του δέντρου από το κέντρο του δωματίου. Με αυτόν τον τρόπο, η Πηνελόπη βεβαιώνεται ότι πρόκειται πράγματι για τον Οδυσσέα.

Το 1887 ο Arthur Conan Doyle δημοσιεύει στο περιοδικό "The Strand Magazine" την πρώτη ιστορία με κεντρικό χαρακτήρα τον Sherlock Holmes. Το δωμάτιό του στη διεύθυνση 221B Baker Street είναι εξαιρετικά σημαντικό για εκείνον, καθώς αυτό είναι ακριβώς το σημείο όπου λύνει τις υποθέσεις με τις οποίες ασχολείται, εφαρμόζοντας την επαγωγική μέθοδο. Ο Sherlock Holmes βγαίνει από αυτόν τον χώρο μόνο όταν είναι απολύτως απαραίτητο. Αντιθέτως, διατηρεί στο μυαλό του, το οποίο ο συγγραφέας αποκαλεί "σοφίτα/brain attic"³³⁹, οτιδήποτε θα του φανεί χρήσιμο για τη δουλειά του. Σε αυτό το "Δωμάτιο στο Μυαλό" ο Holmes φυλάσσει μόνο ό,τι σχετίζεται με υποθέσεις, παρελθούσες και παρούσες, φροντίζοντας επισταμένως να μην κρατήσει καμία άλλη πληροφορία ή γνώση, όσο βασική και αν είναι αυτή, όπως το γεγονός ότι η Γη περιστρέφεται γύρω από τον Ήλιο, και όχι το αντίστροφο.

Το 1950 εκδίδεται το μυθιστόρημα για παιδιά από τον C. S. Lewis *Το Λιοντάρι, η Μάγισσα και η Ντουλάπα/The Lion, the Witch and the Wardrobe*. Εκεί, ένα μικρό κορίτσι περιπλανιέται στο εξοχικό σπίτι ενός μακρινού συγγενή όπου φιλοξενείται μαζί με τα αδέρφια της, στη διάρκεια των βομβαρδισμών του Λονδίνου κατά τον Δεύτερο Παγκόσμιο Πόλεμο. Σε ένα αχρησιμοποίητο δωμάτιο ανακαλύπτει μια ντουλάπα, και περνώντας μέσα από αυτή, βρίσκεται στο παράλληλο σύμπαν της Νάρνια. Ο ίδιος ο συγγραφέας, κάποια χρόνια προηγουμένως, είχε χρησιμοποιήσει ακριβώς αυτό το μεταφορικό σχήμα σε μια επιστολή του, ώστε να περιγράψει την πρώτη του εμπειρία με την καλή

³³⁸ Ο Κωνσταντίνος Δοξιάδης ορίζει ως μικρότερη μονάδα οικιστικού χώρου τον άνθρωπο και εν συνεχεία το δωμάτιο (Κωνσταντίνος Α. Δοξιάδης: *Κείμενα, Σχέδια, Οικισμοί*, επιμέλεια Αλέξανδρος-Ανδρέας Κύρτσης, εκδόσεις Ίκαρος, Αθήνα 2006).

³³⁹ Sir Arthur Conan Doyle, *A Study in Scarlet*, Project Gutenberg, Chapter II *The Science of Deduction*.

ποίηση: "Ήταν σαν μια μέρα να άνοιξα την πόρτα μιας ντουλάπας, η οποία πίστευα ότι ήταν χρήσιμη μόνο για να κρεμά κανείς το παλτό του, και να βρέθηκα στον Κήπο των Εσπερίδων"³⁴⁰.

Το Δωμάτιο περιγράφεται στα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, *Harry Potter 1-7*. Πρόκειται για τη μικρότερη μονάδα του προσωπικού μας χώρου, το πλέον οικείο μέγεθος του χώρου, την κάψουλα εντός της οποίας κινούμαστε και ορίζουμε για πρώτη φορά τη ζωή μας. Είναι στοιχείο που κληροδοτείται από τον ρεαλιστικό χώρο, εντούτοις είναι και ένα στοιχείο το οποίο, στον Φανταστικό χώρο, προσελκύει ιδιάζοντα αποκλίνοντα χαρακτηριστικά. Με τον τρόπο αυτό, τα φανταστικά στοιχεία διεισδύουν στις ιστορίες μέσω της ελάχιστης μονάδας του χώρου, μέσω της κάψουλας που αντιπροσωπεύει τον πλέον οικείο χώρο της ζωής μας.

Στο Δωμάτιο, μας λέει ο Bachelard, βρίσκονται όλες αυτές οι κρυψώνες - κόγχες, εσοχές και κοιλότητες³⁴¹ - όπου διατηρούνται άφθαρτα και προστατευμένα, όνειρα, μνήμες και ονειροπολήσεις, περιμένοντας την κατάλληλη στιγμή ώστε να εμφανιστούν απρόσμενα στην ανυποψίαστη συνείδησή μας. Εκεί οι σκέψεις μας κυκλοφορούν απερίσπαστες, προστατευμένες από τον έξω κόσμο, εφοδιασμένες με όλες τις δυνάμεις ανάμνησης και ονειροπόλησης, μέσα σε έναν χώρο ιδιωτικό, προσωπικό, που πάντοτε ορίζεται σε αντιδιαστολή με τον απέραντο χώρο έξω από αυτό. Το Δωμάτιο θα είναι πάντοτε το καταφύγιο και ο χώρος απομόνωσης ταυτοχρόνως, το σημείο όπου αποζητούμε να επιστρέψουμε και το σημείο όπου σχεδιάζουμε την εξόρμησή μας.

4.6.9 Η ΣΚΑΛΑ

Η Σκάλα εμφανίζεται σε ιστορίες ως ένα ισχυρό πεδίο μετάβασης. Στην ταινία *Υποψία/Suspicion* (1941) σε σκηνοθεσία Alfred Hitchcock, το σενάριο των Samson Raphaelson, Joan Harrison και Alma Reville - βασισμένο στο μυθιστόρημα *Πριν από το Γεγονός/Before the Fact* του Frances Iles - περιγράφει τον πρωταγωνιστικό χαρακτήρα να ανεβαίνει αργά τα σκαλιά μιας μνημειακής σκάλας στην έπαυλη της πλούσιας συζύγου του, μεταφέροντας ένα ποτήρι το οποίο θα μπορούσε - ή όχι - να περιέχει δηλητηριασμένο γάλα. Όπως θα αναλυθεί στη συνέχεια, για τον Marcel Proust, στο *Αναζητώντας τον Χαμένο Χρόνο*, η σκάλα αντιπροσώπευε ταυτοχρόνως τη μισητή μετάβαση από την κοινωνική συναναστροφή στο σαλόνι του σπιτιού στην απομόνωση του υπνοδωματίου του, αλλά και την

³⁴⁰ "It was more as if a cupboard which one had hitherto valued as a place for hanging coats proved one day, when you opened the door, to led to the garden of Hesperides". Hooper, Walter, ed. (1982) *On Stories and Other Essays on Literature* by C. S. Lewis, Harcourt Brace Jovanovich, p. 121.

³⁴¹ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

ανακούφιση όταν άκουγε τα βήματα της μητέρας του να ανεβαίνουν τα σκαλιά κάθε βράδυ για να τον καληνυχτίσει.

Στο μιούζικαλ των Sheldon Harnick και Jerry Bock *Ο Βιολιστής στη Στέγη/Fiddler on the Roof* (1964), ακούγεται από τον πρωταγωνιστή το τραγούδι "If I were a Rich man/Εάν ήμουν ένας πλούσιος". Ο οικογενειάρχης Tenye φαντάζεται τη ζωή του τελείως διαφορετική, και εάν είχε χρήματα, θα έχτιζε ένα μεγάλο σπίτι στο κέντρο της πόλης. Όπως περιγράφει ο ίδιος, αυτό το σπίτι θα ήταν τόσο μεγάλο και πολυτελές, ώστε θα είχε μια μακριά σκάλα που θα οδηγούσε μόνο επάνω και μια ακόμα μακρύτερη που θα οδηγούσε κάτω. Επιπλέον, θα υπήρχε και μια τρίτη σκάλα, η οποία δεν θα οδηγούσε πουθενά, καθώς θα είχε χτιστεί μόνο ώστε ο ιδιοκτήτης του σπιτιού να δείξει το μέγεθος του πλούτου του.

Η Σκάλα απαντά στα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, και σε έξι από τα επτά βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Είναι ένα στοιχείο, το οποίο στον ρεαλιστικό χώρο συχνά αποκαλύπτει την προσωπικότητα ενός τεχνίτη ή ενός αρχιτέκτονα. Εντούτοις, στον Φανταστικό χώρο η Σκάλα δεν ακολουθεί κατ' ανάγκη τον σημαντικό ρόλο που επιτελεί στον ρεαλιστικό χώρο.

Ο Bachelard περιγράφει τη φορτισμένη πορεία της Σκάλας³⁴². Την Σκάλα που οδηγεί στο υπόγειο κελάρι, πάντοτε την κατεβαίνουμε, στη μνήμη μας μένει πάντα μόνο η κατάβαση προς το σκοτάδι και το χώμα. Αντιθέτως, την απότομη Σκάλα προς τη σοφία, με τα κρυμμένα ενθύμια και τα μπαούλα, θυμόμαστε πάντοτε να την ανεβαίνουμε, κινούμενοι προς την ησυχία της ονειροπόλησης και της μοναξιάς.

Στο έργο των Henry James και Marcel Proust αναγνωρίζεται μια ιδιάζουσα σχέση με τη θέση των πραγμάτων. Η ρεαλιστική αισθητική του James αλλά και οι πεποιθήσεις του Proust απέδιδαν μια υποβλητική, σχεδόν μυστικιστική ιδιότητα στις σκάλες και στα πράγματα τα οποία βρίσκοντας στο ανώτερο επίπεδο αυτών. Ο James έγραφε ότι ήταν "σαν η ανυψωμένη θέση τους να απηχούσε ένα κάποιο ηθικό προβάδισμα, σαν αυτά τα πράγματα να κοιτούσαν αφ' υψηλού όλα τα υπόλοιπα"³⁴³. Επιπλέον, συνδέοντας διαφορετικά επίπεδα, οι σκάλες προσφέρουν ένα πέρασμα από μια κατάσταση σε μια άλλη, όπως συμβαίνει στο έργο των Ντοστογιέφσκυ και T. S. Elliot. Ο δε Proust, στο *Αναζητώντας τον Χαμένο Χρόνο*, περιγράφει την προσμονή του μικρού Marcel, καθώς κάθε νύχτα περίμενε τη μητέρα του να ανέβει την σκάλα του σπιτιού και να τον καληνυχτίσει στο κρεβάτι του. Ο Marcel δεν θα ξεχάσει ποτέ τη βραδιά όταν αυτή η συνήθεια, τόσο κομβική για την ευτυχία του, ακυρώθηκε, καθώς οι γονείς του, απασχολημένοι με επισκέπτες στο σαλόνι, δεν ανέβηκαν ποτέ τη σκάλα για καληνύχτα³⁴⁴.

³⁴² Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

³⁴³ Leonard Lutwack, op.cit., p. 26

³⁴⁴ Ibid, p. 39, 65

4.6.10 ΤΟ ΠΛΑΙΣΙΟ / ΑΝΟΙΓΜΑ

Το Πλαίσιο/Ανοιγμα εμφανίζεται στην αφήγηση ως σημείο συνάντησης στην τραγωδία του William Shakespeare *Ρωμαίος και Ιουλιέτα/Romeo and Juliet* (1597). Μετά τον χορό στο σπίτι των Καπουλέτων, ο Ρωμαίος μπαίνει κρυφά στον κήπο της κατοικίας και βλέπει την Ιουλιέτα που στέκεται μπροστά στο ανοικτό παράθυρό της. Μπορεί την προσοχή του αρχικά να προσελκύει το φως που αχνοφέγγει από το παράθυρο στον σκοτεινό κήπο, όμως για τον Ρωμαίο το παράθυρο είναι η Ανατολή και η Ιουλιέτα είναι ο Ήλιος, που εκείνος καλεί να ανατείλει και να εκτοπίσει το ζηλόφθονο φεγγάρι³⁴⁵.

Άλλοτε το Πλαίσιο/Ανοιγμα γίνεται η πύλη προς μια διαφορετική διάσταση και ίσως μια διαφορετική πραγματικότητα. Το 1891 εκδίδεται το βιβλίο του Oscar Wilde *Το Πορτραίτο του Ντόριαν Γκρέυ/The Picture of Dorian Gray*. Αυτό το πορτραίτο ανοίγει ένα παράθυρο στην ψυχή του απεικονιζόμενου Ντόριαν Γκρέυ. Καθώς η ζωή του εξελίσσεται και εκείνος γίνεται ένας έκφυλος και σκληρός άνθρωπος, το πρόσωπο του διατηρεί τη νεότητά του, το πορτραίτο του όμως, που βρίσκεται κλειδωμένο σε ένα δωμάτιο του σπιτιού του, σταδιακά αλλάζει, ασχημαίνει και απεικονίζει πλέον έναν παραμορφωμένο άνδρα. Στο τέλος, ο Ντόριαν Γκρέυ προσπαθεί να καταστρέψει με μαχαίρι το πορτραίτο, όμως το επόμενο πρωί, μέσα στο κλειδωμένο δωμάτιο, οι υπηρέτες βρίσκουν το πορτραίτο του όμορφου, νεαρού Ντόριαν Γκρέυ σχισμένο και έναν γέρο άνδρα, τον οποίο δεν έχουν ξαναδεί, μαχαιρωμένο.

Το 1787 δίνεται, στην Πράγα, η πρώτη παράσταση της όπερας *Ντον Τζιοβάνι/Il dissoluto punito, ossia il Don Giovanni* σε μουσική του Wolfgang Amadeus Mozart και libretto του Lorenzo Da Ponte. Λίγο μετά τη μέση του έργου, ο Ντον Τζιοβάνι τραγουδά, με τη μελωδία ενός μόνο μαντολίνου, την άρια "Deh vieni alla finestra/Ω έλα στο παράθυρο" κάτω από το παράθυρο της γυναίκας που θέλει να κατακτήσει. Ο φρενήρης ρυθμός που έχει μόλις προηγηθεί με τα χοντροκομμένα αστεία, τώρα κοπάζει, γιατί η κατάσταση σοβαρεύει. Ο Ντον Τζιοβάνι έχει θέσει έναν στόχο και όλοι καταλαβαίνουμε πως όποια βρίσκεται πίσω από το παράθυρο δεν θα μπορέσει να αντισταθεί για πολύ. Εκείνος την καλεί να βγει στο παράθυρό της, ώστε να απαλύνει τον πόνο και τη μοναξιά του³⁴⁶. Εκείνη τη στιγμή, μπροστά σε αυτό το άδειο ακόμα παράθυρο, η μουσική αλλά και το libretto περιγράφουν έναν άνθρωπο που ταυτοχρόνως κοιτάζεται στον καθρέπτη και δεν βλέπει τίποτα, περιγράφουν έναν άδειο άνθρωπο. Εκείνη τη στιγμή, ο Ντον Τζιοβάνι το αρπακτικό, που πήρε από αυτόν τον κόσμο ο,τιδήποτε θέλησε και τα βαρέθηκε όλα, γίνεται για λίγο ένας άνθρωπος τόσο διαφανής, ώστε να μπορέσουμε να δούμε για μια στιγμή μέσα στην ψυχή του, σαν μέσα από ένα ανοικτό παράθυρο.

³⁴⁵ William Shakespeare, *Romeo and Juliet*, Act 2, Scene 2.

³⁴⁶ http://www.murashev.com/opera/Don_Giovanni_libretto_Italian_English

Το Πλαίσιο/Άνοιγμα αναγνωρίζεται στα παραμύθια *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, *Harry Potter 1-7*. Η διπλή φύση αυτής της κατηγορίας - ταυτοχρόνως σημείο ασυνέχειας στην επιφάνεια του τοίχου, αλλά και πύλες προς μια άλλη διάσταση - ενισχύει την εντύπωση της αμφισημίας που συχνά δημιουργείται στον Φανταστικό χώρο. Συχνά είναι η οπτική γωνία που καθορίζει εάν ο Φανταστικός χώρος βρίσκεται στο κενό ή στο πλήρες, ή και στα δύο σημεία ταυτοχρόνως.

Ο Mumford αναφέρει το διάμηκες Παράθυρο στις κατοικίες του Frank Lloyd Wright ως χαρακτηριστικό μιας νέας αίσθησης του Χώρου³⁴⁷. Το Παράθυρο δεν χωρίζει πλέον το εσωτερικό από το εξωτερικό της κατοικίας, αντιθέτως το ενώνει. Εκείνη την εποχή, ο τοίχος μεταξύ του εσωτερικού και του εξωτερικού Χώρου σπάει, οι καταπιεστικές φόρμες απορρίπτονται, και ένας νέος ελεύθερος τρόπος διαβίωσης χωρίς στεγανά αποτυπώνεται στον τρόπο με τον οποίο σχεδιάζεται ο Χώρος. Όπως έχει συμβεί προηγουμένως και στους ζωγραφικούς πίνακες, τώρα πια το πλαίσιο βρίσκεται εκεί μόνο ώστε να μας θυμίζει ότι κάτι υπάρχει και πέρα από αυτό³⁴⁸.

Ο Bachelard περιγράφει το Παράθυρο ως το μάτι του σπιτιού. Το Παράθυρο όπου λάμπει ένα φως είναι ένα Παράθυρο που περιμένει και μαζί του περιμένει και το ίδιο το σπίτι³⁴⁹. Ο Bachelard παρατηρεί και την αμφισημία της Πόρτας. Μια Πόρτα βρίσκεται πάντοτε σε έναν ενδιάμεσο τόπο, και κρύβει πίσω της έναν ολόκληρο κόσμο³⁵⁰. Για αυτόν τον κόσμο, η Πόρτα έχει διπλή ταυτότητα: είναι ταυτοχρόνως η ανοικτή πύλη αλλά και ο αυστηρός φύλακας του.

4.6.11 Ο ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ

Ο Καθρέπτης χρησιμοποιείται συχνά στα παραμύθια, αλλά και στη μυθολογία. Στο παραμύθι των Αδερφών Grimm *Sneewittchen/Χιονάτη*, η Βασίλισσα μπορεί να εποπτεύει ολόκληρη τη χώρα, συνομιλώντας με τον Μαγικό Καθρέπτη της. Ο Μαγικός Καθρέπτης είναι εκείνος πάντοτε που ειδοποιεί τη Βασίλισσα ότι η Χιονάτη εξακολουθεί να ζει. Αποκαλείται "Όμιλών Καθρέπτης" και το χαρακτηριστικό του είναι το γεγονός ότι λέει πάντοτε την αλήθεια.

Στο παραμύθι της Jeanne-Marie Leprince de Beaumont *Η Πεντάμορφη και το Τέρας/La Belle et la Bête* (1756), το Τέρας επιτρέπει στην Πεντάμορφη να επιστρέψει για λίγο στο σπίτι της, δίνοντάς της τον

³⁴⁷ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³⁴⁸ Juhani Pallasmaa, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2005, p. 35

³⁴⁹ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

³⁵⁰ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

μαγικό καθρέπτη που θα της δείχνει πάντοτε τί συμβαίνει στο κάστρο του Τέρατος. Ο καθρέπτης θα αποδειχθεί χρήσιμος λίγο αργότερα, όταν θα δείξει στην Πεντάμορφη ότι το Τέρας πεθαίνει.

Στην ελληνική μυθολογία, ο Νάρκισσος είδε το είδωλό του καθώς έσκυψε να πιει νερό στο ποτάμι, και το ερωτεύτηκε, αδιαφορώντας για οτιδήποτε άλλο. Έτσι, ο Νάρκισσος πέθανε από εξάντληση, μη θέλοντας να εγκαταλείψει την εικόνα που έβλεπε, και χωρίς να κατορθώσει ποτέ να την αγγίξει. Ο μύθος του Περσέα αναφέρει ότι, όταν εκείνος αποφάσισε να σκοτώσει τη Μέδουσα και να γυρίσει με το κεφάλι της ως απόδειξη, η θεά Αθηνά έσπευσε να τον συνδράμει. Του έδωσε την γυαλιστερή ασπίδα της, ώστε να μπορέσει να αποκεφαλίσει τη Μέδουσα, βλέποντας το είδωλό της και όχι την ίδια απευθείας. Όταν η περιπέτεια τελείωσε, ο Περσέας αφιέρωσε το κεφάλι της Μέδουσας στη θεά Αθηνά, η οποία το κάρφωσε επάνω στην ασπίδα της.

Ο Καθρέπτης εμφανίζεται στα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, και σε τέσσερα από τα επτά βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Πρόκειται για ένα διαφορετικό στοιχείο σε σχέση με την προηγούμενη κατηγορία, αν και συναφές με την έννοια του πλαισίου ή ακόμα και του ανοίγματος προς έναν ξεχωριστό χώρο. Εντούτοις, ο Καθρέπτης στον Φανταστικό χώρο χρησιμοποιείται κυρίως υπό την έννοια του διπλασιασμού (ή και πολλαπλασιασμού) του χώρου, της επέκτασης και του κατοπτρισμού του, έστω και εάν αυτές οι κατοπτρικές εικόνες δεν έχουν απόλυτη σχέση μεταξύ τους.

Στο έργο του Tschumi, αναγνωρίζεται η χρήση ενός καθρέπτη³⁵¹, όπου αντικατοπτρίζονται διαφορετικά σημεία στον χωρόχρονο, με αποτέλεσμα μια νέα, απροσδόκητη συνέχεια. Αυτά τα αποσπασματικά και πλήρως διαχωρισμένα σημεία τόσο στον Χώρο όσο και στον Χρόνο, αποκτούν είδωλα μέσα στο κτήριο, τα οποία συντίθενται σε μια νέα αλληλουχία, μέσω προκαθορισμένων διαδρομών, οπτικών φυγών, ακόμα και της γεωμετρίας του κτηρίου. Μέσω αυτού του συσχετισμού των ειδώλων, δημιουργούνται τα γεγονότα, τα οποία προσδίδουν στον Χώρο την λειτουργία ή την ταυτότητά του.

4.6.12 Η ΥΔΡΟΠΡΟΗ

Το 1831 εκδίδεται το κλασικό μυθιστόρημα του Victor Hugo *Η Παναγία των Παρισίων/Nôtre-Dame de Paris*. Ο συγγραφέας περιγράφει την εκκλησία ως ένα από τα τελευταία δείγματα μιας αρχιτεκτονικής, αλλά και ενός ολόκληρου κόσμου, που σβήνει και παραγκωνίζεται, μεταξύ άλλων και από την επανάσταση της τυπογραφίας, από τον Γουτεμβέργιο³⁵². Ο Hugo εισάγει στο ναό τον χαρακτήρα του

³⁵¹ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³⁵² "Ceci tuera cellà. Le livre tuera l' edifice/ Τούτο θα σκοτώσει εκείνο. Το βιβλίο θα σκοτώσει το οικοδόμημα.". Victor Hugo, *Nôtre Dame de Paris*, Volume I, Livre Cinquième, Chapitre II, The Project

δύσμορφου Quasimodo, και η παρουσία αυτού του αξιοπερίεργου πλάσματος μέσα στην εκκλησία κατά κάποιον τρόπο ζωντανεύει το κτίσμα. Η φιγούρα με την καμπούρα που κινείται μεταξύ των αγαλμάτων και των υδρορροών, οι οποίες προβάλλουν ψηλά στις στέγες του καθεδρικού, μοιάζει να είναι ένα από αυτά τα πέτρινα δημιουργήματα το οποίο ξαφνικά ζωντάνεψε. Ένα από αυτά τα τερατόμορφα, πέτρινα αγάλματα που στέκονται σε επιφυλακή νύχτα και μέρα, με τον λαιμό να προβάλλει και το στόμα ανοικτό, κραυγάζοντας βουβά προς την πόλη. Ο Quasimodo δεν θα μπορούσε να βρει καταφύγιο σε κάποιο άλλο κτήριο. Μόνο εκεί θα ήταν δυνατό να χαθεί ανάμεσα σε δαίμονες, σαλαμάνδρες, γρύπες και πλάσματα που φτύνουν νερό τις βροχερές ημέρες. Προς το τέλος του βιβλίου, στο κεφάλαιο της μεγάλης πυρκαγιάς, ο Hugo περιγράφει μια ισχυρή εικόνα. Τη στιγμή που οι φλόγες πετάγονται πιο ψηλά και από τον ρόδακα επάνω από την κεντρική πύλη, ταυτοχρόνως από το στόμα των πέτρινων τερατωδών υδρορροών εκτινάσσεται με ορμή το νερό της βροχής, σχηματίζοντας αψίδες πάνω από τα κεφάλια των ανθρώπων³⁵³.

Η Υδρορροή περιγράφεται στα παραμύθια *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, και σε τέσσερα από τα επτά βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Είναι ένα στοιχείο χαρακτηριστικό του ρεαλιστικού χώρου, μια λεπτομέρεια με πρακτικό περιεχόμενο, απαραίτητη για τη σωστή λειτουργία ενός κτηρίου. Υπ' αυτό το πρίσμα, το συγκεκριμένο χωρικό στοιχείο παραδόξως βρίσκεται στον Φανταστικό χώρο, τόσο ως ακραιφνώς ρεαλιστικό στοιχείο όσο και ως αμελητέα λεπτομέρεια ενός κτηρίου. Παρ' όλα αυτά, σε μια Υδρορροή του Φανταστικού χώρου συντελούνται γεγονότα μοναδικά και χαρακτηριστικά.

Για τον Bachelard, η Υδρορροή στη στέγη του σπιτιού επικαλείται την προστασία από τη βροχή³⁵⁴. Βρίσκεται ψηλά, στην απόληξη της σοφίτας, και για αυτό τον λόγο, κοντά στο σημείο της ονειροπόλησης. Οι ήχοι των νερών της βροχής που οδηγούνται μακριά από τη στέγη μέσω της Υδρορροής, πυροδοτούν τη φαντασία και συντροφεύουν τις μνήμες του παιδικού μυαλού.

4.6.13 Ο ΧΑΡΤΗΣ

Αν και χάρτες υπάρχουν συνήθως στις ιστορίες με πειρατές και κυνήγι θησαυρού, εντούτοις περιγραφές χαρτών βρίσκονται και στα πλέον απίθανα μέρη. Στην ελληνική μυθολογία, ο ήρωας Θησέας πρέπει να εισέλθει στον Λαβύρινθο, ώστε να βρει και να σκοτώσει τον Μινώταυρο, ο οποίος κατοικεί στο κέντρο του. Αυτή η πράξη θα είναι άθλος, όμως ακόμα και αν τα καταφέρει, η έξοδος από τον Λαβύρινθο, αυτό το δημιούργημα του Δαιδάλου, είναι αδύνατη. Η συμβουλή της κόρης του βασιλιά Μίνωα, Αριάδνης

Gutenberg. Ότι για αιώνες διηγείτο η αρχιτεκτονική, από τώρα και στο εξής θα περιγράφεται στις σελίδες ενός βιβλίου.

³⁵³ Victor Hugo, *Nôtre Dame de Paris*, Volume II, Livre Dixième, Chapitre IV, The Project Gutenberg

³⁵⁴ Πρβλ. Υποκεφάλαιο 4.3

προς τον Θησέα είναι κατ' ουσίαν εκείνος να φτιάξει έναν χάρτη του Λαβύρινθου, ώστε να μπορέσει να επιστρέψει στην είσοδό του, στο σημείο από όπου ξεκίνησε. Αυτός ο χάρτης θα φτιαχτεί με ένα κουβάρι νήματος. Ο Θησέας δένει την άκρη του μίτου στην είσοδο του Λαβύρινθου και τον ξετυλίγει καθώς προχωρά προς το κέντρο του. Αφού σκοτώσει τον Μινώταυρο και για να επιστρέψει, ο Θησέας δεν έχει παρά να ακολουθήσει τον αυτοσχέδιο χάρτη του, ξανατυλίγοντας τον μίτο. Δυστυχώς, με τον τρόπο αυτό, θα καταστραφεί ο μοναδικός χάρτης με την αποτύπωση του δαιδαλώδους Λαβύρινθου.

Ο J. M. Barrie το 1911 μετέτρεψε σε πεζογράφημα το θεατρικό έργο που είχε γράψει επτά χρόνια νωρίτερα με τίτλο *Πήτερ Παν ή Το Αγόρι Που Δεν Ήθελε Να Μεγαλώσει/ Peter Pan or The Boy Who Wouldn't Grow Up*. Αν και πρόκειται για ιστορία με πειρατές, ο πλέον ενδιαφέρον χάρτης που περιγράφεται από τον συγγραφέα είναι ο χάρτης του παιδικού μυαλού³⁵⁵. Δύσκολο εγχείρημα για τους γιατρούς, που μπορούν να σχεδιάσουν με ευκολία τον χάρτη άλλων περιοχών του οργανισμού μας. Το παιδικό μυαλό όμως όχι μόνο είναι μπερδεμένο το ίδιο, αλλά επιπλέον αλλάζει θέση συνεχώς. Μπορεί μόνο να απεικονιστεί στον χάρτη της "Χώρας του Ποτέ/Neverland" - τις περισσότερες φορές πρόκειται για νησί: έχει περιοχές με χρώμα, υφάλους με κοράλλια, άγριους κατοίκους και απομονωμένες κρυψώνες, και νάνους που είναι κυρίως ράφτες, και σπήλαια που τα διασχίζουν ποτάμια, και πρίγκιπες με έξι μεγαλύτερα αδέρφια, και μια καλύβα που καταρρέει, και μια μικροσκοπική γριούλα με γαμψή μύτη.

Θα ήταν ένας εύκολος χάρτης, εάν επρόκειτο μόνο για αυτά. Όμως σε αυτόν εμφανίζονται επιπλέον η πρώτη ημέρα στο σχολείο, η θρησκεία, οι πατεράδες, η παιδική χαρά, το κέντημα, φόννοι, απαγχονισμοί, ανώμαλα ρήματα, γλυκά με σοκολάτα, σιδεράκια για το δόντια, και ούτω καθεξής, και είτε αυτά είναι μέρος του νησιού ή πρόκειται για έναν άλλο χάρτη που συνδυάζεται με τον πρώτο. Σε κάθε περίπτωση όμως είναι όλα τόσο μπερδεμένα, κυρίως επειδή όλα κινούνται ασταμάτητα. Ο χάρτης αυτός μοιάζει με τη φυσιολογία του κάθε παιδιού, τόσο ώστε εάν έβαζε κανείς τους χάρτες σε μια σειρά, θα έβλεπε αμέσως ομοιότητες ανάμεσα σε αυτούς και τα παιδιά. Η περιπέτεια αρχίζει όταν σε αυτούς τους χάρτες των μικρών παιδιών της, η μητέρα της Wendy, του John και του Michael άρχισε να βλέπει όλο και πιο συχνά τη λέξη "Peter".

Ο Χάρτης απαντά στο παραμύθι *Ο Ανιψιός του Μάγου* και σε πέντε από τα επτά βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Η σχέση αυτής της κατηγορίας με τον Φανταστικό χώρο λειτουργεί όπως και στον ρεαλιστικό. Είναι το απεικονιστικό μέσο του χώρου, εντούτοις ένα μέσο με ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στον Φανταστικό χώρο. Ο Χάρτης εδώ είναι η επαύξηση του χώρου, ένα δεύτερο επίπεδο χώρου, μια

³⁵⁵ J. M. Barrie, *Peter Pan and Wendy*, Millennium Publications, Garden City, New York 2014, p.5.

παράγωγος η οποία επιπλέον στον Φανταστικό χώρο δεν στερείται της πρακτικότητας και των ιδιοτήτων ενός Χάρτη του ρεαλιστικού χώρου.

Ο Lynch περιγράφει τον μηχανισμό με τον οποίο ανασυνθέτουμε στο μυαλό μας την εικόνα της πόλης, δημιουργώντας κατ' ουσίαν νοητούς χάρτες³⁵⁶. Πρόκειται για χάρτες αποσπασματικούς και ασύμμετρους, καθώς στηρίζονται στη μνήμη και την υποκειμενική αντίληψη. Ενίοτε είναι ζωντανοί και λεπτομερείς, ενίοτε αφηρημένοι και γεμάτοι ασάφειες. Εντούτοις, είναι το αποκλειστικό εργαλείο που διαθέτουμε, ώστε να προσανατολιστούμε στον Χώρο, όταν κάθε αίσθηση ή ένστικτο είναι σε εγρήγορση και η αντίληψή μας αναμειγνύεται με κάθε είδους προσωπική ανησυχία.

Η σχέση του Χάρτη με τη λογοτεχνία είναι ιδιόζουσα. Ο John Vernon χαρακτηρίζει το λογοτεχνικό είδος του μυθιστορήματος ως Χάρτη της ανθρώπινης συνθήκης. Το μυθιστόρημα είναι το είδος που ασχολείται με την τοποθεσία και την ιδιοκτησία, με τη θέση στον χώρο και το κλίμα που ξεκινά από αυτόν. Η φόρμα στο μυθιστόρημα είναι θεμελιωδώς χωρική, η αφήγηση αναπτύσσεται στον χώρο και τον χρόνο, με τρόπο τέτοιο ώστε να μοιάζει με το ξετύλιγμα ενός Χάρτη³⁵⁷.

4.6.14 Η ΑΪΛΗ ΎΛΗ

Θα μπορούσε κανείς να θεωρήσει ότι τα βιβλία³⁵⁸, τα κείμενα υπήρξαν ανέκαθεν η Άυλη Ύλη. Το περιεχόμενο αυτών, από τη γέννησή του, εξ ορισμού και κατ' εξοχή, είναι η ύλη που μπορεί να ανεγείρει κόσμους πέρα από τη φαντασία των περισσοτέρων μας, είναι το υλικό της ίδιας της φαντασίας, τόσο πραγματικό όσο και οτιδήποτε χειροπιαστό. Με αυτή την ύλη κτίζεται η Ιδέα για τον κόσμο, η οποία κατά τον Πλάτωνα είναι η ουσία των πραγμάτων και συνεπώς πιο αληθινή και από αυτόν τον ίδιο τον κόσμο.

Στη ραψωδία σ της *Ιλιάδας*, ο Όμηρος περιγράφει την επίσκεψη της Θέτιδος στο εργαστήριο του Ηφαίστου. Η Θέτις ζητά από τον θεό να σφυρηλατήσει μια καινούργια πανοπλία για τον γιο της, Αχιλλέα, καθώς τα όπλα του έχουν χαθεί στη μάχη. Η λεπτομερής περιγραφή της ασπίδας, η οποία ακολουθεί, αποτελεί το πρώτο δείγμα περιγραφής ενός έργου τέχνης, μιας αναπαράστασης που απεικονίζεται με λέξεις σε ένα κείμενο.

³⁵⁶ Πρβλ. Κεφάλαιο 7Γ

³⁵⁷ John Vernon, *The Garden and the Map: Schizophrenia in Twentieth Century Literature and Culture*, Urbana, University of Illinois Press 1973, p. 37

³⁵⁸ Ο Marcel Proust παρομοιάζει το έργο του *Αναζητώντας τον Χαμένο Χρόνο* των 1.500.000 λέξεων (<http://mentalfloss.com/article/18661/quick-10-10-longest-novels-ever>) με "μεγάλο Καθεδρικό/ grande Cathédrale". Τα βιβλία, ή άλλα δημιουργήματα του μυαλού, συχνά συγκρίνονται με χώρους (Leonard Lutwack, *The Role of Place in Literature*, Syracuse University Press, New York 1984, p. 76)

Η ασπίδα του Αχιλλέα κοσμεείται³⁵⁹ από τον Ήφαιστο με ένα ολόκληρο σύμπαν. Ο Όμηρος επικαλείται εικόνες του μεγάκοσμου και του μικρόκοσμου, της πόλης και της φύσης, του πολέμου και της ειρήνης, και όλες αυτές οι εικόνες ρέουν η μία μετά την άλλη με την ίδια συνέχεια που αποτελεί το κυρίαρχο χαρακτηριστικό της ζωής. Από τη γη, τη θάλασσα και τα ουράνια σώματα, έως το αμπέλι όπου μαζεύονται τα σταφύλια, από την πόλη όπου γίνεται γάμος έως την πόλη που πολιορκείται, από την καλλιέργεια έως τη συγκομιδή, ένας-ένας σχηματίζονται οι ομόκεντροι κύκλοι της ασπίδας. Σε αυτό ακριβώς το σημείο ο Όμηρος χρησιμοποιεί την Άυλη Ύλη των χτυπημάτων του Ηφαίστου, ώστε να κτίσει έναν ολόκληρο κόσμο από αυτή την ασπίδα. Εάν ο Όμηρος δημιουργεί το σύμπαν της Τροίας, του Αχιλλέα και του Έκτορα, ο Ήφαιστος σφυρηλατεί ένα δεύτερο σύμπαν μέσα σε αυτό, το οποίο ορθώνεται από το επίπεδο της ασπίδας του Αχιλλέα.

Το έργο *Τρικυμία/The Tempest* γράφτηκε από τον William Shakespeare πιθανότατα μεταξύ των ετών 1610-1611. Ο σοφός μάγος Prospero στήνει στο μαγικό νησί ένα παιχνίδι χειραγώγησης και οφθαλμαπάτης, ξεκινώντας από την καταιγίδα που οδηγεί, ναυαγό, τον σφετεριστή του θρόνου αδερφό του ακριβώς σε αυτό το μαγικό νησί. Στο τέλος, ο Prospero, και μέσω αυτού ο ίδιος ο γερασμένος πλέον Shakespeare, αποκαλύπτει τη διπλή μεταφορά: ότι έχει δημιουργήσει ο Prospero στο μαγικό νησί είναι σκιές που διαλύονται στον αέρα, και ταυτοχρόνως ότι έχει δημιουργήσει ο Shakespeare στο θέατρο είναι σκηνικό φτιαγμένο από ευτελή υλικά. Υπάρχει και μια τρίτη μεταφορά: ο Prospero λέει ότι "είμαστε από την ύλη που' ναι φτιαγμένα τα όνειρα"³⁶⁰, ή αλλιώς είμαστε η βάση επί της οποίας κτίζονται τα όνειρα (και όχι το αντίστροφο)³⁶¹. Ακόμα και ο αληθινός μας κόσμος είναι στην πραγματικότητα άυλος, δημιούργημα ίσως στο μυαλό κάποιου που κοιμάται³⁶². Η ύλη κτίζει παλάτια, ναούς, ακόμα και το ίδιο το θέατρο όπου παίζεται αυτό το έργο, τα οποία είναι σίγουρο ότι, με το πέρασμα του χρόνου, θα διαλυθούν χωρίς να αφήσουν ίχνος πίσω τους. Ο Prospero απευθύνεται σε όλους μας όταν λέει ότι, εάν κάτι αποδειχτεί άυλο, αυτό δεν σημαίνει ότι δεν είναι αληθινό. Ολόκληρο το έργο αλλά και η ύπαρξη του Prospero στηρίζεται σε αυτό. Εδώ βρίσκεται το σημείο το οποίο τονίζει ο Shakespeare, και δημιουργεί αυτό το "κουτί μέσα στο κουτί": ο Prospero χρησιμοποιεί την Άυλη Ύλη των σκιών, όπως ο Shakespeare χρησιμοποιεί την Άυλη Ύλη των λέξεων και της μεταφοράς. Και οι δύο κτίζουν κόσμους που μπορεί, υπό συνθήκες, να είναι πιο αληθινοί και από τους αληθινούς.

³⁵⁹ Οι έννοιες του κόσμου και του κοσμήματος είναι γλωσσολογικά και σημασιολογικά συναφείς.

http://www.greek-language.gr/greekLang/ancient_greek/tools/lexicon/lemma.html?id=131

³⁶⁰ Μετάφραση Βασίλη Ρώτα. "We are such stuff as dreams are made on; and our little life is rounded with a sleep". William Shakespeare, *The Tempest*, Act 4, Scene 1.

³⁶¹ Ή όπως γράφει ο Schopenhauer, και αναφέρει ο Bachelard, "Ο κόσμος είναι η φαντασία μου", και όχι το αντίστροφο. Πρβλ. Κεφάλαιο 3

³⁶² Όπως έχει ήδη αναφερθεί, με αυτή την ιδέα αναμετράται και ο Lewis Carroll στο *Through the Looking Glass*, όταν στο Κεφάλαιο 4 με τίτλο "Tweedledum and Tweedledee", η Αλίκη τρομάζει στην πιθανότητα η ίδια να υπάρχει μόνο στο όνειρο του Κόκκινου Βασιλιά της σκακιάς της.

Η Άυλη Ύλη αναγνωρίζεται στα παραμύθια *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, και σε πέντε από τα επτά βιβλία της συλλογής *Harry Potter 1-7*. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το οξύμωρο σχήμα αυτής της κατηγορίας αποτελεί την πεμπτοσύνη του Φανταστικού χώρου των παραμυθιών. Ο κανόνας της Ύλης συνεχίζει να ισχύει και εδώ - χωρίς Ύλη άλλωστε δεν μπορεί να οριστεί χώρος - εντούτοις αυτό το υλικό που διαμορφώνει τον Φανταστικό χώρο δεν μοιάζει κατ' ανάγκη με την Ύλη έτσι όπως την έχουμε συνηθίσει.

Ο Tschumi αναγνωρίζει την αξία του γεγονότος³⁶³ εντός του Χώρου, όχι μόνο ως λειτουργία σε ένα κτηριολογικό πρόγραμμα, αλλά κυρίως ως δομικό στοιχείο του Χώρου. Ένα γεγονός υψώνει μέσα στον Χώρο ένα τέρμα ή ένα άνοιγμα κατασκευασμένο από μια επαυξημένη ύλη - και όχι το αντίστροφο. Το γεγονός είναι ένα είδος ύλης που διαθέτει διπλή ταυτότητα, ήτοι τόσο του σημαίνοντος στις γνωστές τρεις διαστάσεις, όσο και του σημειομένου στον κόσμο των ιδεών. Η διαφορά μεταξύ αυτής της επαυξημένης ύλης του ρεαλιστικού χώρου και της Άυλης Ύλης του Φανταστικού χώρου βρίσκεται στο γεγονός ότι η Άυλη Ύλη δεν λειτουργεί με αυτή τη διπλή ταυτότητα. Στον Φανταστικό χώρο το σημαίνον ταυτίζεται πράγματι με το σημεινόμενο, δεν υπάρχει διπλό νόημα και την ίδια στιγμή ο Χώρος δομείται από αυτή την αφηρημένη έννοια.

4.7 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο Χώρος αποτελεί για τα λογοτεχνικά κείμενα σημαντικό παράγοντα του φυσικού πλαισίου εντός του οποίου ορίζεται η αφήγηση. Ιδιάζον χαρακτηριστικό αποτελεί το γεγονός ότι ο Χώρος φύσει προσφέρεται ώστε να εκλάβει μεταφορικές προεκτάσεις. Ο Χώρος δεν είναι καλός ή κακός αλλά καθίσταται αναλόγως των αξιών οι οποίες του αποδίδονται. Τόσο ο συγγραφέας όσο και οι αναγνώστες ανταποκρίνονται συναισθηματικά όχι μόνο στην απόδοση των χωρικών διαστάσεων ή των κλιματικών συνθηκών, αλλά μάλλον ορμώμενοι από τα προσωπικά τους βιώματα και το κοινωνικό και πολιτιστικό πλαίσιο στο οποίο οι ίδιοι κινούνται.

Ο Gaston Bachelard επιχειρεί μια σχεδόν παραμυθική προσέγγιση στην σημασία του Χώρου, ανιχνεύοντας το κρυμμένο νόημα, το οποίο στηρίζεται στις αναμνήσεις και τις ονειροπολήσεις μας. Περιγράφει στοιχεία του Χώρου σε ποικίλα μεγέθη, από το μεγάλο σπίτι έως το μικρό κουτί, εμπλουτισμένα με ειδικό φορτίο. Ο Bachelard αποδίδει συγκεκριμένα στο παραμύθι την ιδιότητα να ανακαλεί και να συσχετίζει ασυνήθιστες εικόνες προς τον σχηματισμό μιας ενιαίας αφήγησης, η οποία τείνει να γίνει αντιληπτή σαν να επρόκειτο για μια συνολική, λογική εικόνα.

³⁶³ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

Με τον τρόπο αυτό, και μέσω αυτών των ασυνήθιστων εικόνων, είναι δυνατό να καταγραφούν τα χωρικά στοιχεία που θα αναζητηθούν εντός των κειμένων των παραμυθιών και τα οποία αναμένεται να περιγράψουν τον Φανταστικό χώρο. Σε μια αμφίδρομη διαδικασία ερμηνείας και αποδελτίωσης των κειμένων, όπου αφενός αναζητήθηκαν συγκεκριμένες οντότητες και αφετέρου άλλες οντότητες προβλήθηκαν από το ίδιο το κείμενο, εν τέλει αναγνωρίστηκαν δεκατέσσερα στοιχεία, ήτοι η Φύση, η Πόλη, το Πέρασμα, το Κέλυφος, ο Πύργος/Κάστρο, το Σπίτι/Κατοικία, η Καλύβα, το Δωμάτιο, η Σκάλα, το Πλαίσιο/Άνοιγμα, ο Καθρέπτης, η Υδροροή, ο Χάρτης, η Άυλη Ύλη. Τα χωρικά στοιχεία αυτά εντάσσονται σε Γενικές Κατηγορίες Χώρου, σε Γενικές Κτηριακές Κατηγορίες, σε Ειδικά Αρχιτεκτονικά Στοιχεία, σε Έννοιες Απεικονιστικού Χώρου. Ειδικότερα για το χωρικό στοιχείο της Άυλης Ύλης αξίζει να σημειωθεί ότι αποτελεί ένα ισχυρό χαρακτηριστικό του Φανταστικού χώρου, στοιχείο το οποίο αναδεικνύει περιοχές του χώρου, οι οποίες δεν θα υπήρχαν διαφορετικά και με τη χρήση κανενός άλλου χωρικού στοιχείου. Όπως θα φανεί στη συνέχεια και εν αντιθέσει με τον ρεαλιστικό χώρο, στα παραμύθια είναι δυνατό να δημιουργηθεί χώρος όταν εμφανίζονται οι Σκιές των ονείρων, ώστε εκείνοι που ονειρεύονται να ξαναζήσουν στον χώρο τα γεγονότα του ίδιου πρωινού, ή όταν τα λόγια που λέγονται ψιθυριστά εν μέσω χιονοθύελλας, παγώνουν και σχηματίζουν στον χώρο ένα προστατευτικό τείχος.

Το ενδιαφέρον είναι ότι αυτά τα ίδια χωρικά στοιχεία τα οποία ανιχνεύθηκαν στα παραμύθια, απαντούν και σε άλλες, ποικίλες αφηγήσεις, τις οποίες συναντούμε σε διαφορετικούς χρόνους και τόπους. Στην ουσία τους, πρόκειται για αρχετυπικές εικόνες, οι οποίες απευθύνονται σε ποικίλους αποδέκτες, με ποικίλους τρόπους. Ο Carl Gustav Jung θεωρούσε ότι τα Αρχέτυπα είναι κοινές μνήμες εν υπνώσει τις οποίες μοιραζόμαστε όλοι οι άνθρωποι και οι οποίες είναι δυνατό κάποια στιγμή να ενεργοποιηθούν. Αυτές τις αρχετυπικές εικόνες - την κάθοδο, τη μεγάλη λίμνη, το δάσος, το ταξίδι αναζήτησης, τη σκάλα, το κάστρο, την καλύβα, την πορεία προς την πόλη - ο Jung αναγνώρισε και στις αφηγήσεις των παραμυθιών, ως τμήμα μιας πανανθρώπινης παρακαταθήκης. Με τον τρόπο αυτό οι εικόνες των χωρικών στοιχείων αναγνωρίζονται σε κλασσικές αφηγήσεις, ήτοι σε κείμενα του Ομήρου, του William Shakespeare, του Victor Hugo, του Charles Dickens, του Herman Melville, του Oscar Wilde, του Franz Kafka, του Marcel Proust, του Arthur Conan Doyle, της Virginia Woolf, του Κωνσταντίνου Καβάφη, του Γιώργου Σεφέρη, του Ernest Hemingway, του Jorge Luis Borges, αλλά και σε όπερες του Claudio Monteverdi, του Wolfgang Amadeus Mozart και του Giuseppe Verdi. Με τον τρόπο αυτό, καθίσταται εμφανής η ισχύς αυτών των χωρικών στοιχείων και των εικόνων που η περιγραφή τους επικαλείται.

Ο συνδυασμός των προαναφερθέντων δεκατεσσάρων χωρικών στοιχείων στην αφήγηση των επιλεγμένων παραμυθιών υποδεικνύει την ποικιλία και την πολυπλοκότητα που στοιχειοθετούν τον χαρακτηρισμό του Φανταστικού χώρου ως ένα περιβάλλον το οποίο θα συνεχίσει να υφίσταται και μετά από το τέλος της ανάγνωσης των παραμυθιών. Το καθένα από τα δεκατέσσερα χωρικά στοιχεία

χαρακτηρίζεται από ιδιότητες οι οποίες έχουν αποτυπωθεί τόσο στη λογοτεχνία όσο και στη θεωρία της αρχιτεκτονικής. Δεν είναι τυχαίο το γεγονός ότι είναι ακριβώς αυτά τα χωρικά στοιχεία τα οποία εντοπίζονται στα επιλεγμένα παραμύθια, και μάλιστα με παρουσία σταθερά επαναλαμβανόμενη, ποικιλόμορφη, που άλλες φορές απηχεί την φυσική μας εμπειρία στον ρεαλιστικό χώρο, ενώ άλλες φορές αποκτά ισχυρά υπερ-ρεαλιστικά χαρακτηριστικά.



"Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων"

Ίρις, 7,5 ετών

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

"In Sartre's view, art creates things rather than symbols: 'Tintoretto did not choose that yellow rich in the sky above Golgotha to *signify* anguish or to *provoke* it', he writes. 'Not sky of anguish or anguished sky, it is an anguish becoming thing, an anguish which has turned into yellow rift of sky... It is no longer readable'. A work of art or architecture is not a symbol that represents or indirectly portrays something outside of itself. It is an image object that places itself directly in our existential experience."*

Juhani Pallasmaa, *The Thinking Hand*, p. 135

*"Κατά τον Sartre, η τέχνη δημιουργεί πράγματα παρά σύμβολα: 'Ο Tintoretto δεν επέλεξε το πλούσιο κίτρινο στον ουρανό επάνω από τον Γολγοθά ώστε να *σημάνει* την οδύνη ή να την *προκαλέσει*', γράφει. 'Ούτε ουρανός οδύνης ούτε οδυνηρός ουρανός, πρόκειται για την οδύνη που αποκτά οντότητα, μια οδύνη που έγινε κίτρινη σχισμή στον ουρανό... Δεν είναι αναγνωρίσιμη πλέον.' Ένα έργο της τέχνης ή της αρχιτεκτονικής δεν είναι ένα σύμβολο που αναπαριστά ή εμμέσως απεικονίζει κάτι έξω από τον εαυτό του. Είναι μια εικόνα που γίνεται αντικείμενο και τοποθετείται απευθείας στην ανθρώπινη εμπειρία μας."

5.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Έως το σημείο αυτό έχουν καθοριστεί τα χωρικά στοιχεία τα οποία ανιχνεύονται στα επιλεγμένα παραμύθια. Στη συνέχεια θα περιγραφεί η μέθοδος βάσει της οποίας θα μελετηθούν εντός της δομής του παραμυθιού. Αρχικά πρέπει να διευκρινιστεί τί μπορεί να περιλαμβάνει η ανάλυση κειμένου, από φιλολογικές μεθόδους έως γλωσσολογικές και σημειολογικές προσεγγίσεις. Σημαινουσα θέση κατέχει το φαινόμενο της Μεταφοράς, τόσο ως γλωσσολογικός-υφολογικός δείκτης, όσο και ως γνωστικό εργαλείο. Απώτερος σκοπός είναι η εξοικείωση με τη Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων του γλωσσολόγου Paul Werth, καθώς αυτή η θεωρία θα αποτελέσει το εργαλείο ανάλυσης των παραμυθιών προς την αναζήτηση του Φανταστικού χώρου, των χαρακτηριστικών και των κανόνων του βάσει της αφήγησης των κειμένων. Θα μελετηθούν οι επιρροές και εκλεκτικές συγγένειες αυτής της θεωρίας, ενώ θα γίνει μια προσπάθεια κωδικοποίησης των κύριων χαρακτηριστικών της, ούτως ώστε να καταστεί ένα εύχρηστο εργαλείο και να αποσαφηνιστεί ο τρόπος με τον οποίο θα χρησιμοποιηθεί.

5.2 ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΕΙΜΕΝΟΥ

5.2.1 ΕΡΓΑΛΕΙΑ ΚΑΤΑΝΟΗΣΗΣ

Όταν γεννήθηκε η Τέχνη, μαζί της γεννήθηκε και η προσπάθεια ερμηνείας της. Η ανάγκη να δημιουργήσουμε έρχεται μαζί με την ανάγκη να κατανοήσουμε ό,τι έχει δημιουργήσει ο άλλος, και ο τρόπος να επιτύχουμε σε αυτό είναι να αποδομήσουμε το δημιούργημά του. Εντούτοις, τα εργαλεία που μπορούν να χρησιμοποιηθούν με αυτό τον σκοπό είναι ποικίλα, και με απρόβλεπτα κάθε φορά αποτελέσματα. Η Λογοτεχνική Κριτική είναι Επιστήμη, κατά κάποιο τρόπο όμως βρίσκεται στο μεσοδιάστημα μεταξύ Επιστήμης και Τέχνης.

Τα εργαλεία της Λογοτεχνικής Κριτικής δεν είναι μαθηματικά, δεν μπορούν να οριστούν μονοσήμαντα ούτε να εφαρμοστούν με τον ίδιο τρόπο για κάθε έργο Τέχνης, ούτε να οδηγούν πάντοτε στα ίδια ή ανάλογα συμπεράσματα. Αντιθέτως, αυτά τα εργαλεία χρειάζονται πάντοτε μια αφετηρία, ένα σημείο αναφοράς, όπου θα στηριχθούν ώστε να αρχίσουν να λειτουργούν. Η διαδικασία θυμίζει λίγο μια μηχανή αποκωδικοποίησης, η οποία για να λύσει τον γρίφο χρειάζεται ένα δεδομένο, ένα εφαλτήριο ώστε να εκκινήσει³⁶⁴.

Αυτό το δεδομένο είναι κάτι που βρίσκουμε μέσα στο ίδιο το δημιούργημα, είναι το πυρηνικό υλικό του, η δομή η οποία το συγκροτεί, και αυτό το στοιχείο είναι το κλειδί για την ερμηνεία του. Από το σημείο αυτό και έπειτα χρειάζεται σκληρή δουλειά και πιθανώς μια δόση τύχης, χωρίς και πάλι να είναι σίγουρος κάποιος ότι έχει κατορθώσει να αποκαλύψει τα μυστικά του δημιουργήματος. Αυτός ο χαρακτήρας έχει εμφυτευθεί σύμφωνα με το όραμα του δημιουργού. Ορισμένες φορές συμβαίνει το δημιούργημα να φέρει μια ολόκληρη παλέτα χαρακτηριστικών, και είναι στην ευχέρεια του ερμηνευτή ή του κριτικού να επιλέξει εκείνη την απόχρωση, που κατά τη γνώμη του αποδίδει το έργο στο μέγιστο³⁶⁵.

³⁶⁴ Αυτή είναι η μέθοδος με την οποία αποκωδικοποιήθηκε η γερμανική κρυπτογραφική μηχανή Enigma από τους Συμμάχους, στη διάρκεια του Δευτέρου Παγκοσμίου Πολέμου. Ο Alan Turing σκέφτηκε ότι, από τις αμέτρητες πιθανότητες αντιστοίχισης των γραμμάτων, θα μπορούσε να αποκλείσει ορισμένες, εάν θεωρούσε δεδομένες κάποιες αντιστοιχίες γραμμάτων. Με τον τρόπο αυτό συντομεύτηκε κατά πολύ ο απαιτούμενος χρόνος για την αποκωδικοποίηση ενός μηνύματος.

https://en.wikipedia.org/wiki/Cryptanalysis_of_the_Enigma#British_bombe

³⁶⁵ Ο βαρύτονος Simon Keenlyside περιγράφει τη διαδικασία της ερμηνείας ενός ρόλου ως ένα γρίφο που σχετίζεται με το χρώμα. Αφού επιλέξει το χρώμα που θεωρεί ότι ταιριάζει στην προσωπικότητα του ρόλου, και το φέρει στο μυαλό του, αυτό το χρώμα φυσιολογικά θα μεταφερθεί στη φωνή του. Η πρόκληση είναι να βρεθεί η κατάλληλη απόχρωση για τον κάθε ρόλο. Ο Keenlyside χρησιμοποιεί το παράδειγμα του Mozart σε αντιδιαστολή με τον Verdi. Ο πρώτος ρίχνει στα πόδια του ερμηνευτή μια ολόκληρη κασετίνα με χρώματα και λέει: "εμπρός, χρωμάτισε όπως θέλεις". Ο δεύτερος θα πει: "ποιόν ρόλο ερμηνεύεις; αυτό είναι το χρώμα σου". Υπάρχει και η εξαίρεση του ρόλου του Macbeth στην ομώνυμη όπερα του Verdi, ο οποίος μοιάζει να προέρχεται από την μοτσάρτια παράδοση, και να επιδέχεται περισσότερες της μιας αποχρώσεις. *Classic Talk with Bing and Dennis* Published on November 23, 2011 <https://www.youtube.com>

Για τον Oscar Wilde, η κριτική ως ερμηνεία είναι το απαραίτητο συμπλήρωμα της δημιουργίας, είναι η επέκταση και η επαύξησή της. Ο κριτικός είναι ένας ερμηνευτής που πρέπει να αντιμετωπίσει την Τέχνη όχι όπως τον γρίφο της Σφίγγας με το ρηχό αίνιγμα, αλλά όπως ένα θεϊκό δημιούργημα, του οποίου το μυστικό πρέπει να τονιστεί και να θαυμαστεί από τους ανθρώπους. Ο Wilde θεωρεί ότι, μέσα στα μεγάλα έργα τέχνης, οφείλουμε να αναγνωρίζουμε ο καθένας μας τον εαυτό του. Οφείλουμε επιπλέον να αναγνωρίσουμε τον συλλογικό πολιτισμό μας, τη συλλογική συνείδηση όλων μας και όλων όσοι έχουν προηγηθεί.

Αυτή η συνείδηση δεν είναι κάτι απλό. Έχει σφυρηλατηθεί σε σκοτεινά μέρη, από αρχαίες κοινότητες, έχει κληρονομήσει αρρώστιες και περίεργες αμαρτίες. Είναι πιο σοφή από εμάς και αυτή η σοφία είναι πικρή, γιατί μας ωθεί να κυνηγούμε το άπιαστο. Όμως αυτή η συνείδηση είναι ό,τι πολυτιμότερο έχουμε. Μας ωθεί και να ξεχωρίζουμε το πραγματικά αληθινό, να αναζητούμε το καλύτερο, να ζούμε τις ζωές αυτών που ήταν τρανότεροι από εμάς, σαν να ήταν η δική μας. Και είναι η Φαντασία αυτή που μας επιτρέπει να ζήσουμε όλες αυτές τις αναρίθμητες ζωές. Η Φαντασία που μας κληροδοτείται, η "συγκεντρωμένη εμπειρία της ανθρώπινης φυλής"³⁶⁶.

Μέσα στο κείμενο επιβιώνουν οι λέξεις, οι οποίες μεταφέρουν αυτές τις αναρίθμητες ζωές. Είναι πάλι ο Oscar Wilde που διατυπώνει το αξίωμα ότι η "Γλώσσα είναι ο γονέας, και όχι το παιδί, της Σκέψης"³⁶⁷. Αυτή είναι, κατά τον Jeff Adams, η *Συνομοσία του Κειμένου*. Η ανάγνωση του κειμένου είναι μια άκρως ενεργή διαδικασία, και η κατανόησή του στηρίζεται στη διαπίστωση των "επιπέδων αναφοράς/frames of reference" βάσει της δομής και του περιεχομένου του ίδιου του κειμένου. Επάνω στο κείμενο προβάλλονται οι κοινωνικές δομές, ο τρόπος με τον οποίο έχουμε διδαχθεί να θεωρούμε τον κόσμο, καθώς και η προσωπικότητά μας. Εάν πρόκειται να κατανοήσουμε τον κώδικα επικοινωνίας του κειμένου και να εξαγάγουμε το οποιοδήποτε συμπέρασμα από αυτό, τότε δύο είναι τα ερωτήματα που πρέπει μονίμως να μας απασχολούν: "ποιές είναι οι συνθήκες υπό τις οποίες γεννιέται το νόημα του κειμένου", και "πώς αυτές επιδρούν στην κατανόηση του αναγνώστη"³⁶⁸.

Στο βιβλίο του *Οι ιστορίες του κόσμου. Τρόποι της γραφής και της ανάγνωσης του οράματος*, ο Βαγγέλης Αθανασόπουλος, στο υποκεφάλαιο "Η αφήγηση που θέλει να γίνει πλοκή", καταδεικνύει την αφήγηση ως "μια κίνηση, μια διαδικασία αλλαγής, είναι το πέρασμα από τη μία στην άλλη κατάσταση"³⁶⁹.

³⁶⁶ "Concentrated race experience". Oscar Wilde, *Intentions*, Methuen & Co, London 1908, The Critic as Artist, p.207.

³⁶⁷ *Ibid* p. 101

³⁶⁸ Jeff Adams, *The Conspiracy of the Text: the Place of narrative in the development of thought*, Routledge Kegan & Paul, London, Boston 1986, p.2.

³⁶⁹ Βαγγέλης Αθανασόπουλος, *Οι ιστορίες του κόσμου. Τρόποι της γραφής και της ανάγνωσης του οράματος*, Εκδόσεις Πατάκης, Αθήνα 2005, σελ. 21.

Πρόκειται βεβαίως για μια διαδικασία συγκεκριμένη, στοχευμένη, ουσιαστική. Είναι μια λειτουργία, η οποία έχει μέθοδο και ταυτοχρόνως υπακούει στην έμπνευση. Όπως και κάθε καλλιτέχνημα, η αφήγηση γεννιέται από ίσες δόσεις αυθορμητισμού και ψυχρού υπολογισμού, σαν να ήταν το πιο απλό και αβίαστο πράγμα στον κόσμο, το πλέον φυσικό και την ίδια στιγμή το πλέον πολύπλοκο και κοπιώδες.

Αυτός ο μηχανισμός της αλλαγής, του περάσματος, διδάσκει ο Αθανασόπουλος³⁷⁰, πρέπει να πάρει μορφή και σχήμα, και αυτή ακριβώς η μορφοποίηση της αλλαγής, είναι ο στόχος του συγγραφέα του δημιουργικού λόγου, αλλά και του κριτικού, ο οποίος προσπαθεί να αποκωδικοποιήσει και να κατανοήσει το κείμενο. Το κείμενο περιέχει όλη την πληροφορία που χρειάζεται κανείς, ώστε να εντοπίσει τους τρόπους με τους οποίους έχει μορφοποιηθεί αυτή η διαδικασία της αλλαγής. Φυσικά βοηθά πολύ εάν ξέρει κανείς να θέσει τις κατάλληλες ερωτήσεις. Με τον τρόπο αυτό, το κείμενο θα αποκαλύψει τους "αφηγηματικούς μηχανισμούς παραγωγής του νοήματος"³⁷¹, όπως τους ονομάζει ο Αθανασόπουλος. Όπως η εργασία του αρχιτέκτονα και του αρχαιολόγου έχουν αναλογίες, σε διαφορετικό επίπεδο και με αντίστροφη φορά³⁷², έτσι και η διερεύνηση των διεργασιών για την πρόσληψη της δομής του κειμένου μοιάζει, αλλά με την αντίστροφη πορεία, με αυτούς τους μηχανισμούς παραγωγής του νοήματος. Ο συγγραφέας (αρχιτέκτονας) επιλέγει, και ο κριτικός (αρχαιολόγος) εντοπίζει, τη γενική κατεύθυνση της αλλαγής της αφήγησης³⁷³.

5.2.2 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ ΣΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ

Στην προκειμένη περίπτωση και στα συγκεκριμένα παραμύθια τα οποία επελέγησαν προς μελέτη, αυτή η γενική κατεύθυνση της αλλαγής στην αφήγηση αναγνωρίζεται στο στοιχείο του Χώρου, σε αυτό που περιγράφεται ως Φανταστικός χώρος. Από τη στιγμή που καθορίζεται το κύριο στοιχείο εξέλιξης της αφήγησης (εν προκειμένω ο Χώρος), ο Αθανασόπουλος προτείνει την ανάλυση της διαδικασίας της αλλαγής σε διακριτές φάσεις και όχι την αντιμετώπισή της ως συνεχή και ενιαία, ώστε να αποκαλυφθούν αιτίες και τρόποι³⁷⁴.

Οι διακριτές φάσεις της αφήγησης βασίζονται στη συμπεριφορά του Χώρου σαν αυτός να ήταν ένας από τους χαρακτήρες του παραμυθιού. Υπ' αυτή την έννοια, καταγράφεται πρώτον η αλληλεπίδραση του Χώρου με τους υπόλοιπους χαρακτήρες, δεύτερον η συμπεριφορά του Χώρου ως αυθύπαρκτη οντότητα, και τρίτον η λογοτεχνική περιγραφή του Χώρου.

³⁷⁰ Loc. cit.

³⁷¹ Loc. cit.

³⁷² Τάσης Παπαϊωάννου, *Η αρχιτεκτονική και η πόλη*, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2008, σελ. 15

³⁷³ Βαγγέλης Αθανασόπουλος, *op. cit.* σελ. 22.

³⁷⁴ Loc. cit..

Από την πρώτη κατεύθυνση γεννιούνται τα εξής ερωτήματα:

- Ποιόι χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με το χωρικό στοιχείο;
- Διευκολύνει ή δυσχεραίνει το χωρικό στοιχείο την πορεία των χαρακτήρων;
- Εμφανίζεται αυτόνομα το χωρικό στοιχείο ή το εισάγει κάποιος χαρακτήρας;

Από την δεύτερη κατεύθυνση προέρχονται τα εξής ερωτήματα:

- Ποιά είναι η ηθική του χωρικού στοιχείου;
- Ποιά είναι η δυναμική του χωρικού στοιχείου;

Από την τρίτη κατεύθυνση καταγράφονται τα εξής ερωτήματα:

- Σε ποίο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωρικό στοιχείο;
- Πόσο αναλυτικά περιγράφεται το χωρικό στοιχείο;
- Ποιά χαρακτηριστικά καθιστούν φανταστικό το χωρικό στοιχείο;
- Επαναλαμβάνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου;

Από τις εκάστοτε απαντήσεις σε αυτά τα ερωτήματα, θα σκιαγραφηθούν τα χαρακτηριστικά του Φανταστικού χώρου, σε συνάρτηση με την αφήγηση και τους μηχανισμούς με τους οποίους αυτή λειτουργεί.

5.2.3 ΓΛΩΣΣΟΛΟΓΙΑ - ΣΗΜΕΙΟΛΟΓΙΑ

Στις αρχές του 20ού αιώνα, ο Ferdinand de Saussure έθεσε τις βάσεις για τη σύγχρονη Γλωσσολογία και Σημειολογία. Για πρώτη φορά, η γλώσσα θεωρήθηκε θεμελιώδους σημασίας για τον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο όπου ζούμε, και όχι απλώς ένα δευτερεύον εργαλείο. Οι λέξεις, ενώ μέχρι πρότινος ορίζονταν ως απλές ηχητικές ετικέτες που τοποθετήθηκαν σε μια προαποφασισμένη κατάσταση πραγμάτων, τώρα εξελίχθηκαν σε προϊόντα συλλογικής αλληλεπίδρασης και κύρια εργαλεία μέσω των οποίων ο άνθρωπος οργάνωσε τον κόσμο³⁷⁵. Αυτή η μετατόπιση στην εστίαση εκφράζεται με παραστατικό τρόπο από τον διαχωρισμό που εισάγει ο Saussure μεταξύ *langue*/γλώσσας και *parole*/λόγου³⁷⁶, μεταξύ του αφηρημένου συστήματος αξιών και συσχετισμών που καθορίζονται από την κοινωνία, και της ατομικής διαδικασίας επιλογής και ενεργοποίησης. Η διαλεκτική διαδικασία

³⁷⁵ Roy Harris, *Language, Saussure and Wittgenstein*, Routledge, London 1988, p. ix

³⁷⁶ Roland Barthes, *Elements of Semiology*, trans. Annette Lavers - Colin Smith, Hill and Wang, New York 1968, p. 13-23

συνενώνει αυτές τις δύο μορφές, με την γλώσσα να είναι ταυτοχρόνως το προϊόν και το εργαλείο του λόγου.

Μια λέξη είναι το γλωσσολογικό σήμα³⁷⁷ που συνδέει έναν ήχο - το ακουστικό ίνδαλμα - με μια έννοια - τη νοητή εικόνα³⁷⁸. Ο συσχετισμός μεταξύ των δύο, δηλαδή μεταξύ σημαίνοντος και σημαινομένου, είναι αυθαίρετος, καθώς δεν υπάρχει κάποιος λόγος για τον οποίο ο ήχος "δέντρο" θα πρέπει να ανακαλεί την έννοια "δέντρο". Αυτό το αυθαίρετο στοιχείο στη σχέση μεταξύ σημαίνοντος και σημαινομένου έχει ως αποτέλεσμα το παράξενο φαινόμενο ότι κάθε στοιχείο της γλώσσας μπορεί να οριστεί μόνο σε σχέση με τα υπόλοιπα. Η γλώσσα είναι ένα δίκτυο συσχετισμών, όπως ένα παιχνίδι στο σκάκι, και τα στοιχεία της γλώσσας δεν μπορούν να αποκτήσουν κάποιο νόημα αυτόνομα. Τόσο σημαίνουν όσο και σημαινόμενο αποκτούν την αξία τους μόνο καθώς διαφέρουν από κάτι άλλο, και συνεπώς μπορούν να οριστούν μόνο δια της εις άτοπον απαγωγής. Η γλώσσα είναι τώρα ένα σύστημα διαφοροποιήσεων, όπου η άμεση σχέση μεταξύ σημαίνοντος και σημαινομένου δεν υπάρχει πλέον³⁷⁹.

Κατά τον Saussure, το νόημα γεννιέται από τις διαφοροποιήσεις μεταξύ των σημαινόντων. Αυτές οι διαφοροποιήσεις οργανώνονται σε δύο είδη: το συνταγματικό/syntagmatique ήτοι τη θέση στην αλυσίδα των λέξεων, και το παραδειγματικό/paradigmatique³⁸⁰ ήτοι τις παραλλαγές στην επιλογή των λέξεων, με τη συνεπακόλουθη παρατήρηση ομοιοτήτων-διαφορών. Η σύγκριση των δύο αυτών ειδών είναι κομβικής σημασίας για τη δομική ανάλυση κειμένου/analyse structurale littéraire, οπότε συχνά παρουσιάζονται ως δύο διαφορετικοί άξονες³⁸¹. Το επίπεδο του Συντάγματος είναι ο συνδυασμός

³⁷⁷ Ferdinand de Saussure, *Course in General Linguistics*, trans. by W. Baskin, Fontana/Collins, Glasgow 1977, p. 68-73

³⁷⁸ Ως νοητή εικόνα ορίζεται μια αίσθηση μορφών, χώρων, κινήσεων, ήχων, μυρωδιών ή γεύσεων, η οποία συγκρατείται στο μυαλό ενός ατόμου. Οι νοητές εικόνες αντιπροσωπεύουν εμπειρία όπως την έχει επεξεργαστεί η συνείδηση του ατόμου, με τις ιδιαίζουσες προσλαμβάνουσες παραστάσεις του. Εντούτοις, είναι δυνατό ορισμένες νοητές εικόνες να ανήκουν στις αρχετυπικές εικόνες που μοιράζονται περισσότερα άτομα. (Nelly Marda, *Architectural Concept Formation. Transmission of Knowledge in the design studio in relation to teaching methods*, Thesis submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy from the University of London, Bartlett School of Graduate Studies, Faculty of the built environment, University College London, November 1996, p. 269)

³⁷⁹ Dirk De Schutter, *A Study of Metaphor and Metonymy in Lacan*, Georgetown University, Washington, D.C., http://philpapers.org/rec/DESASO_5

³⁸⁰ Ο Saussure ονόμασε το δεύτερο είδος "Συσχετισμούς/Rapports associatifs", εντούτοις ο όρος Παράδειγμα/Paradigme που εισήγαγε ο Roman Jakobson έχει επικρατήσει (Roman Jakobson, *Deux aspects du langage et deux types d'aphasie*, Temps Modernes, no. 188, Jan. 1962, p. 853, réimprimé à Essais de Linguistique générale, Editions de Minuit, 1963, Ch. 2).

Ο δε Roland Barthes αναφέρει το Παράδειγμα ως "Σύστημα/Système" (Roland Barthes, *op. cit.*, p. 60).

³⁸¹ Κατά τον Saussure, η ανάλυση ξεκινά από το κείμενο ως ένα ενιαίο σύνολο, όπου κανείς μπορεί να αναγνωρίσει τα δομικά στοιχεία του, χωρίς να είναι όμως δυνατό από αυτά να ανασυνθέσει το σύνολο. Σε αντίθεση, οι δομιστές Roland Barthes και Claude Lévi-Strauss θεωρούν ότι η σημαντική προσφορά της Σημειολογίας ήταν να χωρίσει το κείμενο στις ελάχιστες μονάδες του, και να διερευνήσει τους συσχετισμούς σε Συνταγματικό και Παραδειγματικό επίπεδο. Το πιθανότερο είναι ότι αυτές οι δύο διαδικασίες ισχύουν

"εκείνο-και-εκείνο-και-εκείνο", ενώ το επίπεδο του Παραδείγματος είναι η επιλογή "εκείνο-ή-εκείνο-ή-εκείνο"³⁸². Στην διατύπωση "ο Μπαμπάς αγαπά τη Μαμά" και "ο φούρναρης ψήνει το ψωμί", η κάθε πρόταση είναι και ένα σύνταγμα, ενώ το "Μπαμπάς" και το "φούρναρης" είναι τα παραδείγματα του υποκειμένου, το "αγαπά" και το "ψήνει" είναι τα παραδείγματα του ρήματος, και το "Μαμά" και το "ψωμί" είναι τα παραδείγματα του αντικειμένου.

Η συνέπεια αυτών είναι ότι οι συνταγματικοί συσχετισμοί αναφέρονται σε άλλα σημαίνοντα, παρόντα εκείνη τη στιγμή στο κείμενο, ενώ οι παραδειγματικοί συσχετισμοί αναφέρονται σε σημαίνοντα εξωκειμενικά, τα οποία εκείνη τη στιγμή δεν είναι παρόντα στο κείμενο³⁸³. Επιπροσθέτως, ο Roman Jakobson συμπεραίνει ότι ο άξονας του Συντάγματος είναι η γλωσσική αλυσίδα των σημαινόντων και ο άξονας του Παραδείγματος είναι η εναλλαγή των σημαινομένων³⁸⁴. Συνεπώς, κατά τον Jakobson, η μετωνυμία εμφανίζεται στους συνταγματικούς συσχετισμούς, ενώ η μεταφορά εμφανίζεται στους παραδειγματικούς συσχετισμούς³⁸⁵.

Επί του γλωσσολογικού σχήματος του Saussure, ο Jacques Lacan παρατηρεί ότι η αυθαίρετη σχέση μεταξύ σημαίνοντος και σημαινομένου έχει ως αποτέλεσμα τη δημιουργία ενός κενού μεταξύ πραγματικότητας και γλώσσας, το οποίο δεν μπορεί ποτέ να καλυφθεί³⁸⁶. Η αναζήτηση νέων λέξεων για την πλήρωση του κενού οδηγεί στη δημιουργία νέου, μεγαλύτερου κενού, καθώς κάθε λέξη φέρει μέσα της αυτό το χάσμα μεταξύ σημαίνοντος και σημαινομένου. Κατά τον Lacan, η μετωνυμία αντικαθιστά ένα σημαίνον με ένα άλλο, σε μια αέναη κίνηση, η οποία επιζητά την κάλυψη αυτού του κενού. Αντιθέτως, η μεταφορά είναι η "αγκύρωση"³⁸⁷ ενός σημαίνοντος με ένα άλλο, η οποία καταργεί τον διαχωρισμό μεταξύ σημαίνοντος και σημαινομένου, και έτσι έστω και στιγμιαία σταματά την αδιάκοπη διολίσθηση των σημαινόντων. Εκείνη ακριβώς είναι η στιγμή κατά την οποία γεννιέται κάτι καινούργιο, που αποκαλούμε "νόημα". Ως εκ τούτου, η μετωνυμία εντοπίζεται στην οριζόντια, συνταγματική

παράλληλα, απαιτώντας μια αμφίδρομη πορεία κατά την ανάλυση του κειμένου (Daniel Chandler, *Semiotics for Beginners: Paradigms and Syntagms*, <http://visual-memory.co.uk/daniel/Documents/S4B/sem.03.html>).

³⁸² Loc. cit.

³⁸³ Ferdinand de Saussure, op. cit., p. 123

³⁸⁴ Roman Jakobson, op. cit., p. 262

³⁸⁵ Κατά τους Tony Thwaites, Lloyd Davis, Warwick Mules, κατά κύριο λόγο και όχι αποκλειστικά, το Σύνταγμα αφορά το επιφανειακό κείμενο/surface text, τη φόρμα του, ενώ το Παράδειγμα αφορά το θεματικό υλικό, το περιεχόμενό του (Tony Thwaites, Lloyd Davis, Warwick Mules, *Tools for Cultural Studies: An Introduction*, MacMillan, South Melbourne 1994, p. 95).

³⁸⁶ Dirk De Schutter, op. cit.

³⁸⁷ Ο όρος που χρησιμοποιεί ο Lacan είναι "point de capiton", ενώ η αγγλική μετάφραση είναι "quilting point" ή "anchoring point" (Lacan, Jacques, *The Seminar. Book III. The Psychoses, 1955-56*, trans. Russell Grigg, Routledge, London 1993, p. 268-269

ακολουθία των σημειομένων, ενώ η μεταφορά διατρέχει κάθετα τα σημαίνοντα, συνδέοντας ένα σημαίνον με μια ομάδα σημειομένων, στον παραδειγματικό άξονα³⁸⁸.

Καθίσταται λοιπόν σαφές ότι η γλώσσα και ο λόγος αποτελούν το δίπολο που απορρέει από τη σκέψη και ταυτοχρόνως την καθορίζει³⁸⁹. Το δεύτερο επίπεδο του νοήματος επί του πρώτου επιπέδου των λέξεων είναι αυτό το οποίο ο Roland Barthes ονομάζει αφήγηση³⁹⁰. Ξεκινά από την παρατήρηση τόσο του Roman Jakobson όσο και του Claude Lévi-Strauss ότι η ανθρώπινη κατάσταση μπορεί να οριστεί ως η ικανότητα να δημιουργεί δευτερεύοντα συστήματα τα οποία έχουν τη δυνατότητα να αναφέρονται στον εαυτό τους, όπως εργαλεία για να κατασκευάζουμε εργαλεία, ή η αυτοαναφορικότητα της γλώσσας³⁹¹. Στην γλώσσα, πέρα από την πρόταση/sentence υπάρχει ο λόγος/discourse, ο οποίος δεν περιορίζεται απλώς στο να είναι ένα μεγαλύτερο σύνολο προτάσεων. Από την τυπολογία του λόγου γεννιέται η αφήγηση/narrative.

Ο Barthes ισχυρίζεται ότι, όσο ενδελεχής κι αν είναι η αναζήτηση του νοήματος, η μελέτη ενός κειμένου δεν πρέπει να περιορίζεται στο "οριζόντιο επίπεδο", δηλαδή στις οριζόντιες αφηγηματικές σχέσεις, αλλά να επεκτείνεται και στο "κατακόρυφο επίπεδο": το νόημα δεν βρίσκεται στο τέλος της αφήγησης, αντιθέτως το νόημα διατρέχει ολόκληρη την αφήγηση. Για να αναγνωριστεί το νόημα κάθε αφήγησης, πρέπει πρώτα να αναζητηθούν οι ελάχιστες αφηγηματικές μονάδες, στοιχεία σημαντικά σε ποικίλα επίπεδα, καθώς στην Τέχνη τίποτα δεν είναι άχρηστο. Αυτά τα ελάχιστα στοιχεία είναι οι λειτουργίες/functions, μικρές φράσεις, λεπτομέρειες που προσφέρουν πληροφορίες, συμπληρώνοντας

³⁸⁸ Dirk De Schutter, op. cit.

Επιπλέον, η Νέλλη Μάρδα προτείνει ότι η μεταφορά λειτουργεί με αντίστοιχο τρόπο στη συνθετική διαδικασία. Η αρχιτεκτονική σύνθεση εξελίσσεται ταυτοχρόνως στο επίπεδο του Συντάγματος - οπτικό/visual - και το επίπεδο του Παραδείγματος - γνωστικό/conceptual - και με τον τρόπο αυτό διαμορφώνονται οι αρχιτεκτονικές έννοιες. Η αλληλεπίδραση μεταξύ των δύο επιπέδων γίνεται μέσω της μεταφοράς. (Nelly Marda, *Architectural Concept Formation. Transmission of Knowledge in the design studio in relation to teaching methods*, Thesis submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy from the University of London, Bartlett School of Graduate Studies, Faculty of the built environment, University College London, November 1996, p. 267)

³⁸⁹ Για μια αναδρομή στην εξέλιξη της "ανάλυσης περιεχομένου/content analysis", παράβαλε το: Πέτρος Μαρτινίδης, *Οι λέξεις στην αρχιτεκτονική και στην επιστημονική σκέψη*, Εκδόσεις Σμίλη, Αθήνα 1990, σελ. 40-51.

³⁹⁰ Σε αντίστοιχα συμπεράσματα φτάνει και ο Gérard Genette στη θεωρία του σχετικά με την ανάλυση του αφηγηματικού λόγου, όπου αποσαφηνίζονται και διαχωρίζονται τρία επίπεδα εννοιών που διακρίνονται στον ευρύτερο όρο "αφήγηση". Πρόκειται για τις "ιστορία/histoire", "αφήγηση/récit" και "αφηγηματική πράξη/narration". Στην πρώτη έννοια, περιλαμβάνεται ο μύθος ή τα γεγονότα που παρακολουθούμε στο κείμενο, στην δεύτερη έννοια περιλαμβάνεται το ίδιο το κείμενο, γραπτό ή προφορικό. Η τρίτη έννοια σημαίνει τη διαδικασία αφήγησης μιας σειράς επεισοδίων. (Gérard Genette, *Figures I, II, III*, éditions du Seuil, Paris 1966, 1969, 1972) Για την εφαρμογή τη θεωρίας του Genette στα αφηγήματα για παιδιά, παράβαλε το: Ανδρέας Καρακίτσιος, *Σύγχρονη Παιδική Μικροαφήγηση*, εκδόσεις Ζυγός, Θεσσαλονίκη 2010, σελ. 32-44, 55-120.

³⁹¹ Roland Barthes, "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative", ed. Lionel Duisit, *New Literary History*, Vol. 6, No. 2, *On Narrative and Narratives*. Winter, 1975, p. 240

την ευρύτερη εικόνα. Το νόημα αποκαλύπτεται όταν διαβάζουμε ότι κάποιος σηκώνει ένα από τα τέσσερα τηλέφωνα που βρίσκονται μπροστά του, ή ότι, ο ουρανός ήταν συννεφιασμένος τη νύχτα που τον κάλεσε το καθήκον³⁹².

Για τον Barthes, η αφήγηση είναι ο τρόπος επικοινωνίας μεταξύ συγγραφέα και αναγνώστη³⁹³. Λειτουργεί σε δύο συστήματα, το προσωπικό και το απρόσωπο, αναλόγως με τον βαθμό επίγνωσης γεγονότων, συναισθημάτων, πληροφοριών, τα οποία εμπεριέχονται στην αφήγηση. Εκτός από τις προαναφερθείσες λειτουργίες, στην αφήγηση συμμετέχουν και οι χαρακτήρες, αν και δευτερευόντως, κατά τον Αριστοτέλη και τους στρουκτουραλιστές Algirdas Greimas, Tzvetan Todorov, Βλαντίμιρ Προπ. Ο χαρακτήρας είναι εξ ολοκλήρου δέσμιος της πλοκής, και συνεπώς ο ίδιος ταυτίζεται με το σύνολο των πράξεών του.

Μέσα στην αφήγηση επεκτείνονται τα γεγονότα, με την περιγραφή χαρακτήρων/πραττόντων και λειτουργιών πέραν των ρεαλιστικών και σύμφωνα με την έμπνευση του συγγραφέα, μια περιγραφή η οποία πάντοτε θα μπορεί να επανέρχεται σε αυτά τα θεμελιακά στοιχεία της, απογυμνωμένη από ο,τιδήποτε άλλο. Σε αυτό το σημείο βρίσκεται το δεύτερο επίπεδο της αφήγησης, όπου όλα τα προαναφερθέντα έχουν εξαρθρωθεί, και επανασυντίθενται με έναν διαφορετικό τρόπο, πέρα από την αφηγηματική ή χρονική συνέχεια³⁹⁴.

Την κυρίαρχη διαδικασία της επικοινωνίας τονίζει και ο Γεώργιος Μπαμπινιώτης. Η ποίηση και γενικότερα η λογοτεχνία αποτελούν πρωτίστως "πράξη επικοινωνίας" του δημιουργού με τον αναγνώστη, και αντιστοίχως πρέπει να είναι η σύλληψη και η ανάλυση της λογοτεχνίας³⁹⁵. Αυτός είναι ένας στόχος ο οποίος δεν επιτυγχάνεται εύκολα, και όπως και οποιαδήποτε πράξη επικοινωνίας, στηρίζεται στη δυναμικότητα και την επιλογή. Μόνιμη αναζήτηση είναι η επιλογή του προσφορότερου σχήματος για τη δόμηση του νοήματος ή για τη γλωσσική διατύπωσή του. Οι εκάστοτε εκφραστικές ανάγκες ικανοποιούνται συχνά από νέους συνδυασμούς του υπάρχοντος γλωσσικού υλικού. Η δημιουργικότητα της γλώσσας και του λόγου ενός συγγραφέα, ο κατά κυριολεξία "ποιητικός" λόγος συνίσταται στο ότι συνεχώς στην επικοινωνία μας είμαστε υποχρεωμένοι να παίρνουμε αποφάσεις για την προσφορότερη λύση προς τη μετάδοση του μηνύματός μας. Ανά πάσα στιγμή επιλέγουμε ή δημιουργούμε εξ αρχής τις δομές (τελεστικές, νοητικές, γλωσσικές) που εξυπηρετούν την επικοινωνία μας³⁹⁶.

³⁹² Ibid, p. 244-250

³⁹³ Ibid, p. 256-258, 261-262

³⁹⁴ Ibid, p. 268-269

³⁹⁵ Γεώργιος Μπαμπινιώτης, *Γλωσσολογία και Λογοτεχνία. Από την τεχνική στην τέχνη του λόγου*, Β' έκδοση, Αθήνα 1991, σελ. 245

³⁹⁶ Ibid, σελ. 254

Ο Μπαμπινιώτης αναφέρει τους γλωσσολόγους Robert-Alain de Beaugrande και Wolfgang Dressler, οι οποίοι, κατά την εξέλιξη αυτής της επικοινωνίας, αναγνωρίζουν δύο κόσμους ή οργανωμένα σύνολα γνώσης³⁹⁷: την αποθηκευμένη γνώση του πραγματικού κόσμου/stored-world knowledge και τη γνώση που εμφανίζεται στο κείμενο/text-presented knowledge. Ειδικότερα υποστηρίζουν ότι ένα κείμενο προσλαμβάνεται ευκολότερα, αφενός όταν αντιστοιχεί προς τα σχήματα της ήδη αποθηκευμένης από τον αναγνώστη γνώσης, και αφετέρου όταν προσαρμόζεται σε ευρύτερα σχήματα/δομές της γνώσης, όπως είναι το πλαίσιο/frame, το σχήμα/shape, το σχέδιο/plan, ή το σενάριο/script.

Η γνώση, προϋπάρχουσα ή μη, σχηματίζει μια οντότητα που κρύβεται εντός του κειμένου και αποκαλείται Κειμενικός Κόσμος³⁹⁸. Αυτός ο κόσμος μπορεί να βρίσκεται ή όχι σε συμφωνία με τον ρεαλιστικό, δηλαδή με την εκδοχή της ανθρώπινης κατάστασης η οποία είναι αποδεκτή από την κοινωνία ή μια κοινωνική ομάδα. Ο Κειμενικός Κόσμος όμως περιέχει περισσότερα από το νόημα όπως αυτό προκύπτει από τις εκφράσεις στο επιφανειακό κείμενο/surface text, δηλαδή τις γλωσσικές εκφράσεις. Πλέον αυτού του νοήματος, μια σημαντική ποσότητα γνώσης αποφέρουν η ενεργοποίηση των προσδοκιών του αναγνώστη, καθώς και της εμπειρίας του στην οργάνωση των γεγονότων και των καταστάσεων. Οι Beaugrande και Dressler καταλήγουν ότι, αν και η ανάλυση του νοήματος που απορρέει από τις γλωσσικές εκφράσεις είναι το προφανέστερο και περισσότερο προσοδοφόρο εργαλείο για το ξεκλείδωμα ενός κειμένου, εντούτοις δεν είναι και το μοναδικό.

Αντιθέτως, θα πρέπει να αναζητήσουμε τον τρόπο με τον οποίο οι εκφράσεις κερδίζουν το νόημά τους και τα νοήματα συντίθενται σε ευρύτερους σχηματισμούς στο Κειμενικό Κόσμο. Έχει υποδειχτεί ότι η οικοδόμηση των Κειμενικών Κόσμων είναι ένας βασικός μηχανισμός της ανθρώπινης επικοινωνίας³⁹⁹, οπότε η εισαγωγή του στοιχείου αυτού μπορεί να μετατοπίσει την εστίαση του προβλήματος από την αναζήτηση μικρότερων γλωσσικών μονάδων στην απευθείας εμπειρική ερμηνεία. Το απρόβλεπτο της εμφάνισης των εννοιών και των πιθανών στοιχείων τους μπορεί να σταθεροποιηθεί εάν αυτές τοποθετηθούν εντός του σαφούς πλαισίου της επικοινωνίας. Υπ' αυτή την έννοια το νόημα μιας έκφρασης ή το περιεχόμενο μιας έννοιας μπορούν πλέον να οριστούν ως ένα οργανωμένο σύνολο υποθέσεων περί της ενεργοποίησης συγκεκριμένων εννοιών εντός ενός δεδομένου πλαισίου⁴⁰⁰.

Εν τέλει, η γνώση και το νόημα εξαρτώνται άμεσα από το πλαίσιο εντός του οποίου τοποθετούνται και ανακαλούνται. Πρέπει να αντιληφθούμε τον συνδυασμό εννοιών κι συσχετισμών που ενεργοποιείται

³⁹⁷ Ibid, σελ. 310

³⁹⁸ Robert-Alain de Beaugrande, Wolfgang Dressler, *Introduction to Text Linguistics*, http://beaugrande.com/introduction_to_text_linguistics.htm, Original 1981, Digitally reformatted 2002. Chapter V, §2

³⁹⁹ Πρβλ. και τη Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων από τον Paul Werth, ανάλυση της οποίας ακολουθεί.

⁴⁰⁰ Ibid, Chapter V, §8

από το κείμενο ως την επίλυση ενός γρίφου⁴⁰¹. Συγγραφείς και αναγνώστες έχουν ως εφόδια ασαφείς και ασταθείς μονάδες νοήματος και του αντίστοιχου νοηματικού πλαισίου, και χρησιμοποιώντας αυτά πρέπει να οικοδομήσουν από κοινού ένα δίκτυο συνδέσεων από το οποίο να ορθωθεί ένας Κειμενικός Κόσμος.

Οι Beaugrande και Dressler αναγνωρίζουν ότι Κειμενικός και ρεαλιστικός κόσμος λειτουργούν ως δίπολο, και η σχέση τους είναι αμφίδρομη. Ένας πλήρης ορισμός του όρου "λογοτεχνικό κείμενο" θα ήταν ένα κείμενο από το οποίο απορρέει ένας κόσμος σε σχέση εναλλαγής με την κοινώς αποδεκτή έννοια του ρεαλιστικού κόσμου. Αυτή η εναλλαγή και αντιπαράθεση έχει σκοπό να καταδείξει ότι η οργάνωση του ρεαλιστικού κόσμου δεν είναι εξ αντικειμένου δεδομένη, αλλά εξελίσσεται μέσω των κοινωνικών σχέσεων και αλληλεπιδράσεων. Συχνά μάλιστα ο Κειμενικός Κόσμος παρουσιάζει διαφοροποιήσεις οι οποίες εφιστούν την προσοχή μας σε συγκεκριμένα χαρακτηριστικά της οργάνωσης του ρεαλιστικού μας κόσμου. Υπ' αυτή την έννοια, ακόμα και κείμενα που ανήκουν σε ρεαλιστικά ή νατουραλιστικά λογοτεχνικά ρεύματα, δεν επικαλούνται Κειμενικούς Κόσμους που είναι αληθινί, αλλά, στην καλύτερη των περιπτώσεων, παραδειγματικοί μιας εναλλακτικής εκδοχής - της προσωπικής άποψης του συγγραφέα - της πραγματικότητας⁴⁰².

Με το τρόπο αυτό, τα ποιητικά κείμενα γίνονται μια υποκατηγορία των λογοτεχνικών κειμένων, καθώς η εναλλακτική τους ιδιότητα επεκτείνεται και οργανώνει εκ νέου τις στρατηγικές χαρτογραφήσεις επί του επιφανειακού κειμένου. Η οργάνωση του επιφανειακού κειμένου ελέγχει μια ροή γεγονότων όπου οι προσδοκίες του αναγνώστη άλλοτε ικανοποιούνται και άλλοτε προδίδονται. Το νόημα ενός ποιητικού κειμένου βρίσκεται σε συνεχή διαπραγμάτευση μεταξύ συγγραφέα και αναγνώστη, διαδικασία η οποία εμφανίζεται και σε άλλα λογοτεχνικά είδη, ώστε να υπογραμμιστεί κάθε φορά η υποκειμενική φύση του δημιουργικού λόγου σε σχέση με τον ρεαλιστικό μας κόσμο⁴⁰³.

5.2.4 Η ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΩΣ ΓΛΩΣΣΟΛΟΓΙΚΟ ΦΑΙΝΟΜΕΝΟ

Το ακαδημαϊκό έτος 1967-1968, στο πλαίσιο των Διαλέξεων Charles Eliot Norton του Πανεπιστημίου Harvard, ο Jorge Luis Borges μίλησε για τη Μεταφορά⁴⁰⁴. Έδωσε έναν απλό ορισμό της, ως τη δημιουργία ενός συνδέσμου μεταξύ δύο διαφορετικών πραγμάτων. Ξεχώρισε ορισμένες "κλασσικές" σε ποιήματα μεταφορές, όπως τα αστέρια ως μάτια, τον χρόνο ως ροή, τις γυναίκες ως λουλούδια, τη ζωή

⁴⁰¹ Ibid, Chapter V, §22

⁴⁰² Ibid, Chapter IX, §8

⁴⁰³ Ibid, Chapter IX, §9

⁴⁰⁴ Jorge Luis Borges, Lecture Two: "The Metaphor", *This Craft of Verse*, ed. Calin-Andrei Mihailescu, Harvard University Press, Cambridge 2000

ως όνειρο, τον θάνατο ως ύπνο, μεταφορές οι οποίες φαίνεται να ενυπάρχουν μέσα μας. Όμως, είτε γνωστά είτε καινοφανή σχήματα, οι μεταφορές θα ξυπνούν πάντοτε την φαντασία μας. Στον στίχο του Λόρδου Βύρωνα, "She walks in beauty, like the night/Βαδίζει μες στην ομορφιά, όπως η νύχτα"⁴⁰⁵ ο Borges εκπλήσσεται καθώς αναγνωρίζει μια διπλή μεταφορά: μια γυναίκα αποδίδει τα χαρακτηριστικά της στη νύχτα, αλλά και η νύχτα αποδίδει τον χαρακτήρα της σε μια γυναίκα.

Ο καλύτερος τρόπος να ορίσουμε τη Μεταφορά, είναι να ξεκινήσουμε από το τί δεν είναι⁴⁰⁶.

Δεν είναι Συμβολισμός: Το Σύμβολο (παραδείγματος χάριν η ζυγαριά συμβολίζει τη Δικαιοσύνη) δεν αναφέρεται σε κάτι άλλο, όπως συμβαίνει με τη Μεταφορά, αλλά σε αυτό το ίδιο. Δηλαδή εμφανίζεται ως μια κυριολεκτική έκφραση, απλώς αυτό που παρουσιάζει δεν είναι υπαρκτό εντός της αντικειμενικής πραγματικότητας⁴⁰⁷.

Δεν είναι Παρομοίωση: Κατά τον Αριστοτέλη, η Μεταφορά είναι μια εντονότερη Παρομοίωση, καθώς η Παρομοίωση λέει "εκείνο είναι σαν τούτο" (παραδείγματος χάριν "Ο Γιάννης είναι σαν γουρούνι"), ενώ η Μεταφορά λέει "εκείνο είναι τούτο" (παραδείγματος χάριν "Ο Γιάννης είναι γουρούνι"). Η Μεταφορά είναι κομψότερη της Παρομοίωσης, καθώς είναι πιο σύντομη, αμεσότερη και συνεπώς πιο γοητευτική για τον ακροατή⁴⁰⁸.

Δεν είναι Μετωνυμία: Σε αυτή την περίπτωση, η έννοια υποκαθίσταται από ένα χαρακτηριστικό ή μια ιδιότητα της ίδιας της έννοιας (παραδείγματος χάριν οι Βρυξέλλες σημαίνουν την Ευρωπαϊκή Ένωση, καθώς εκεί βρίσκεται το διοικητικό κέντρο της). Ενώ η Μεταφορά επικαλείται ένα διαφορετικό πεδίο εμπειρίας - το "αλλότριο" κατά τον Αριστοτέλη⁴⁰⁹ - στη Μετωνυμία η σύνδεση ανάμεσα στις λέξεις ήδη προϋπάρχει.

Ο δημιουργικός λόγος ξεκινά με αρχικό εκφραστικό μέσο την κυριολεκτική γλώσσα και την μετεξελίσσει σε ποιητική (από το ποιώ), δηλαδή από μέσο επικοινωνίας καθίσταται όργανο της Τέχνης, υπερβαίνοντας με τον τρόπο αυτό τη θεμελιώδη, χρηστική λειτουργία της. Και στις δύο αυτές μορφές

⁴⁰⁵ Μετάφραση Χάρης Βλαβιανός, *Ανθολογία Ερωτικής Ποίησης*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 2015

⁴⁰⁶ Αξίζει να σημειωθεί ότι οι σύγχρονες θεωρίες περί Μεταφοράς τείνουν να καταργήσουν τη διάκριση ανάμεσα σε παρομοιώσεις και μεταφορές, ή ανάμεσα σε μετωνυμίες και μεταφορές, καθώς - όπως θα δούμε στη συνέχεια - υπάρχει η πεποίθηση ότι όλα συνιστούν επιφανειακές παραλλαγές του ίδιου φαινομένου, ήτοι μιας υποκείμενης εννοιολογικής δομής. (Πρβλ. George Lakoff - Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, Chicago 1980, και George Lakoff - Mark Turner, *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*, University of Chicago Press, Chicago 1989)

⁴⁰⁷ Βαγγέλης Αθανασόπουλος, *Οι ιστορίες του κόσμου. Τρόποι της γραφής και της ανάγνωσης του οράματος*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 2005, σελ. 185

⁴⁰⁸ Paul Ricoeur, *The Rule Of Metaphor*, trans. R. Czerny, Routledge and Kegan Paul, London 1978, p. 17

⁴⁰⁹ loc. cit.

της, η γλώσσα λειτουργεί με τους ίδιους τρόπους που συγκροτούν το νόημά της. Ανάμεσα σε αυτούς τους τρόπους, η Μεταφορά κατέχει μια ιδιαίτερη θέση⁴¹⁰.

Η Μεταφορά, κατά τη Γλωσσολογία, ανήκει στους Υφολογικούς Δείκτες και συγκεκριμένα στα Σημασιοσυντακτικά Φαινόμενα⁴¹¹. Ύφος είναι ο ιδιαίτερος χαρακτήρας της δομής ενός κειμένου, η δομή της γλώσσας του κειμένου. Ιδιαίτερος στη λογοτεχνία, ύφος είναι μια συνειδητή επιδίωξη του συγγραφέα και αφορά την επιλογή και χρήση ορισμένων επαναλαμβανόμενων κατά κανόνα γλωσσικών δομικών σχημάτων, που συνθέτουν ένα ιδιαίτερο γλωσσικό σύστημα, μια "ποιητική γραμματική"⁴¹². Ύφος σημαίνει κυρίως γλωσσική μορφή, το "ποιητικό ρήμα" κατά τον Σεφέρη⁴¹³, η οποία γλωσσική μορφή διεκπεραιώνει το θέμα. Το θέμα είναι όχι απλώς ένα συγκεκριμένο περιεχόμενο, αλλά κυρίως ένα σύνθετο γεγονός στο οποίο παρίστανται ταυτοχρόνως η έμπνευση του δημιουργού, η ανάγκη του για επικοινωνία, το βιωματικό και γνωστικό υπόβαθρό του, καθώς και η επίπονη προσπάθειά του να καταλήξει σε μια γλωσσική μορφή-όχημα του μηνύματος⁴¹⁴.

Με τον τρόπο αυτό, καθοριστικός παράγων του ύφους γίνεται η προθετικότητα/intentionality του συγγραφέα, το σύνολο δηλαδή των προθέσεων του που εντοπίζονται στον εσωκειμενικό αλλά και στον εξωκειμενικό χώρο. Τα γλωσσικά - μορφολογικά και σημασιολογικά - στοιχεία και σχήματα και η γραμματική - μορφοσυντακτική και σημασιοσυντακτική - δομή της γλώσσας χρησιμοποιούνται κατά τρόπο συνειδητό και αξιοποιούνται από τον συγγραφέα για την εξυπηρέτηση του μηνύματος. Με άλλα λόγια, οι κατά Roman Jakobson "γραμματικές εικόνες/grammatical imagery" είναι απολύτως συνειδητά δημιουργήματα⁴¹⁵.

Η ιστορία της Μεταφοράς ξεκινά με τον Αριστοτέλη, ο οποίος ενδιαφέρθηκε για τη σχέση Μεταφοράς και γλώσσας, και τον ρόλο της Μεταφοράς στην επικοινωνία. Τόσο στην *Ποιητική* όσο και στη *Ρητορική* αναφέρεται στη Μεταφορά ως τον μηχανισμό της σύγκρισης κατ' αναλογία⁴¹⁶. Επιπλέον, στη *Ρητορική* τονίζεται ότι η Μεταφορά είναι μέρος της μαθησιακής διαδικασίας, την καθιστά ευχάριστη και τη διευκολύνει⁴¹⁷. Ο Αριστοτέλης παρατηρεί ότι μέσω των μεταφορών γνωρίζουμε κάτι: όταν ο Όμηρος

⁴¹⁰ Βαγγέλης Αθανασόπουλος, *op. cit.*, σελ. 199

⁴¹¹ Άλκηστις Σουλογιάννη, *Ο Δημιουργικός Λόγος του Γιώργου Χειμωνά. Θεωρία και Εφαρμογή*, Εκδόσεις Παρατηρητής, Θεσσαλονίκη 1997, σελ. 193-278

⁴¹² *Ibid*, σελ. 193

⁴¹³ Γιώργος Σεφέρης, *Δοκίμες Α'*, Εκδόσεις Ίκαρος, Αθήνα 1984, σελ. 289

⁴¹⁴ Άλκηστις Σουλογιάννη, *op. cit.*, σελ. 194

⁴¹⁵ *loc. cit.*

⁴¹⁶ Andrew Ortony, "Metaphor, Language and Thought", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 3

⁴¹⁷ Jan Garret, *Aristotle on Metaphor*, <http://people.wku.edu/jan.garrett/401s07/arismet.htm>

περιγράφει τα γερατεία ως ξεροκαλαμιά, μεταδίδει γνώση μέσω του γένους, καθώς και τα δύο αυτά είναι ταλαιπωρημένα⁴¹⁸.

Ο John Locke, το 1689, στο *Δοκίμιο για την Ανθρώπινη Νόηση/An Essay Concerning Human Understanding*, περιγράφει τη χρήση - ή την "κατάχρηση", όπως το θέτει ο ίδιος - της γλώσσας, και τους μεικτούς τρόπους, με αναφορές ακραίες όπως η αιμομιξία, η πατροκτονία, η μοιχεία, αλλά και ουδέτερες όπως η γοργόνα και ο μονόκερως, μια "κατάχρηση" της γλώσσας η οποία δεν είναι δυνατό να διαχωριστεί από τη χρήση της⁴¹⁹. Αυτοί οι μεικτοί τρόποι είναι ικανοί να εφευρίσκουν τις πιο απίθανες οντότητες με τη βοήθεια μιας εγγενούς δύναμης της ίδιας της γλώσσας. Μπορούν να διαμελίσουν το πλέγμα της πραγματικότητας και να το επανασυνθέσουν με τους πλέον αλλόκοτους τρόπους⁴²⁰.

Κατά τον Friedrich Nietzsche στο κείμενο *Περί αλήθειας και ψεύδους υπό εξωθητική έννοια/Über Wahrheit und Lüge im Aussermoralischen Sinn*, το 1873, η Μεταφορά έχει θεμελιώδη ρόλο στον τρόπο με τον οποίο αντιλαμβανόμαστε τον εμπειρικό κόσμο. Αν και θεωρούμε ότι η αλήθεια σχετίζεται με την γνώση και την πραγματικότητα, εντούτοις η αλήθεια είναι "μια ευέλικτη στρατιά μεταφορών, μετωνυμιών, ανθρωπομορφισμών"⁴²¹, λόγω του φύσει μεταφορικού τρόπου σκέψης μας, δηλαδή μιας σειράς από υποθέσεις που γίνονται από τα αισθητήρια όργανα μέχρι αρχικά την εικόνα στον αμφιβληστροειδή και εν τέλει τα σημαινόμενα που απορρέουν. Τα συμπεράσματα και οι κατηγοριοποιήσεις τους δεν μπορούν ποτέ να αντιστοιχούν στα ίδια τα πράγματα, καθώς ανάμεσα στο

⁴¹⁸ Umberto Eco, *Τα Όρια της Ερμηνείας*, Μτφρ. Μαριάννα Κονδύλη, Εκδόσεις Γνώση, Αθήνα 1993, σελ. 196. Ομοίως, όταν ο Όμηρος περιγράφει την ασπίδα ως "κύπελλο του Άρη" και το κύπελλο ως "ασπίδα του Διόνυσου", αυτό που χρειάζεται να λάβουμε υπόψιν μας είναι ότι, σύμφωνα με μια ορισμένη περιγραφή, είναι και τα δύο κοίλα αντικείμενα. Το ενδιαφέρον όμως αυτών των δύο μεταφορών, δεν είναι το κοινό τους χαρακτηριστικό, αλλά ότι, με αυτό ως αφετηρία, εντυπωσιαζόμαστε από τη διαφορά τους. (Umberto Eco, *op. cit.*, σελ. 186)

⁴¹⁹ Paul de Man, *Η Επιστημολογία της Μεταφοράς. Ανθρωπομορφισμός και τρόπος στη λυρική ποίηση*, Μτφρ. Κώστας Παπαδόπουλος, Εκδόσεις Άγρα, Αθήνα 1990, σελ. 34-36

⁴²⁰ Ο Paul de Man παρατηρεί ότι "κάτι τερατώδες ενεδρεύει στις αθωότητες των καταχρήσεων". Ο Τάσος Λιγνάδης εξετάζει την πιθανότητα μια παράσταση αρχαίου ελληνικού δράματος να μετατραπεί σε "ζών" ή σε "τέρας". Στην πρώτη περίπτωση, η ερμηνεία του κειμένου είναι επιτυχής, και το έργο γίνεται ο ζωντανός υγιής οργανισμός που εξ αρχής προοριζόταν να γίνει. Στη δεύτερη περίπτωση, η ερμηνεία έχει αποτύχει, και το αποτέλεσμα είναι ένα θνησιγενές εξάμβλωμα που προδίδει τη φύση του. (Τάσος Λιγνάδης, *Το Ζών και το Τέρας. Ποιητική και Υποκριτική λειτουργία του αρχαίου ελληνικού δράματος*, Εκδόσεις Ηρόδοτος, Αθήνα 1988, σελ. 21, 27, 29)

⁴²¹ Paul de Man, *op. cit.*, p. 61. Κατά τον de Man, ο Nietzsche απορρίπτει τόσο την έννοια της αλήθειας όσο και την έννοια του ψεύδους ως ασύμβατες με τους μεταφορικούς τρόπους. Επιπλέον, ο de Man βρίσκει χαρακτηριστικό το γεγονός ότι ο Nietzsche χρησιμοποιεί τον όρο "στρατιά", καθώς αυτό υπονοεί τη δύναμη και την κυριαρχία που αποδίδει ο Nietzsche στο φαινόμενο της Μεταφοράς. (Ibid, σελ. 67-68)

πρώτο στάδιο - το ερέθισμα - και στο τελευταίο - την έννοια - δεν παρεμβάλλονται σχέσεις αιτιού-αιτιατού παρά μόνο ευφάνταστοι μετασχηματισμοί⁴²².

Η σύγχρονη εποχή για τη Μεταφορά αρχίζει με τον Ivor A. Richards⁴²³, το 1936, ο οποίος περιέγραψε το μεταφορικό ζεύγος και το πλαίσιο στο οποίο εντάσσεται. Για τον Richards, η Μεταφορά συμβαίνει σε δύο σημεία: στη μια πλευρά υπάρχει το θέμα στο οποίο αποδίδονται οι ιδιότητες - ο "τόνος/tenor" - και στην άλλη πλευρά βρίσκεται το αντικείμενο από το οποίο λαμβάνονται οι ιδιότητες - το "όχημα/vehicle". Μια γνωστή παραδειγματική εφαρμογή Μεταφοράς από το έργο του William Shakespeare *As you like it*/*Όπως σας αρέσει* βρίσκεται στον μονόλογο με τον τίτλο "Οι Επτά Ηλικίες του Ανθρώπου" (Δεύτερη Πράξη, Έβδομη Σκηνή⁴²⁴), όπου ο "κόσμος" - ο "τόνος/tenor" - περιγράφεται μέσω των ιδιοτήτων της "θεατρικής σκηνής"- του "οχήματος/vehicle". Αυτή η πρόταση εκφράζει μια μεταφορά, καθώς ο κόσμος δεν είναι στην πραγματικότητα μια σκηνή. Αντιθέτως, συσχετίζοντας ο συγγραφέας αυτές τις δύο έννοιες, τις χρησιμοποιεί συγκριτικά ώστε να καταστήσει κατανοητή τη λειτουργία του κόσμου και τη συμπεριφορά των ανθρώπων εντός του. Σύμφωνα με τον Richards, τη στιγμή κατά την οποία σχηματίζεται ο συσχετισμός ενός αφηρημένου κυρίως θέματος ("τόνος") με ένα κυριολεκτικό δευτερεύον θέμα ("όχημα"), ενεργοποιούνται ταυτοχρόνως δύο σκέψεις επάνω σε διαφορετικές καταστάσεις⁴²⁵, οι οποίες κατά παράδοξο τρόπο έλκονται η μια από την άλλη⁴²⁶.

Στο βιβλίο του *Η Ζωντανή Μεταφορά/La Métaphore Vive*, ο Paul Ricoeur περιγράφει ένα κύριο χαρακτηριστικό της Μεταφοράς, το οποίο είναι η μετακίνηση⁴²⁷. Η βαθύτερη έννοια μιας λέξης εξηγείται με μια τρόπον τινά μετατόπιση, μια μετακίνηση από "τούτο" σε "εκείνο". Έχει ενδιαφέρον να παρατηρήσει κανείς ότι για να εξηγήσει ο Αριστοτέλης τη Μεταφορά, δημιουργεί ο ίδιος μια μεταφορά, την οποία έχει δανειστεί από το γνωστικό πεδίο της κίνησης. Η λέξη "μεταφορά" κάνει ακριβώς αυτό: μεταφέρει γνώση στο πεδίο της γλώσσας το οποίο έχει δανειστεί από ένα άλλο πεδίο, αυτό της κίνησης. Με τον τρόπο αυτό κατανοούμε τα εξής: ότι η Μεταφορά είναι ένας δανεισμός, ότι το δανειζόμενο νόημα αντιπαρατίθεται με το αρχικό, "κανονικό" νόημα, ότι η χρήση της Μεταφοράς έρχεται να καλύψει ένα σημασιολογικό κενό, και ότι η δανειζόμενη λέξη παίρνει τη θέση της "κανονικής" λέξης, αν αυτή υπάρχει⁴²⁸.

⁴²² Friedrich Nietzsche, "On Truth and Lie in an Extra-Moral Sense", *The Continental Aesthetics Reader*, ed. C. Cazeaux, Routledge, London 2000, p. 55-58

⁴²³ Ivor A. Richards, *The Philosophy of Rhetoric*, Oxford University Press, Oxford 1936

⁴²⁴ *All the world's a stage, And all the men and women merely players; They have their exits and their entrances / Ο κόσμος όλος μια σκηνή, Κι όλοι, άνδρες και γυναίκες, απλώς ηθοποιοί. Φεύγουν κι έρχονται.*

⁴²⁵ Ibid, p. 93

⁴²⁶ Andrew Ortony, op. cit., p. 3

⁴²⁷ Paul Ricoeur, *The Rule Of Metaphor*, trans. R. Czerny, Routledge and Kegan Paul, London 1978, p. 17

⁴²⁸ loc. cit.

Ο Ricoeur αναφέρεται και στη λειτουργία των μεταφορικών εικόνων, σε συνέχεια της άποψης του Αριστοτέλη ότι η Μεταφορά, μεταξύ άλλων, χρησιμοποιεί την αναλογία⁴²⁹. Είναι ο παραλληλισμός ανάμεσα σε δύο σκέψεις, σε σημείο ώστε μια κατάσταση να περιγράφεται με τους όρους μια άλλης, ανάλογης⁴³⁰. Η σκέψη δεν σχηματίζεται με σαφείς εικόνες, οπότε μπορεί να παραπέμπει σε γενικές ομοιότητες, και σε κατηγορίες όπως η ποιότητα, η δομή, η κατάσταση, το συναίσθημα. Η δύναμη αυτής της εικόνας βρίσκεται στο ότι επεκτείνει την παράλληλη σκέψη και προβάλλει τις αναλογίες. Εάν η Μεταφορά δεν προσφέρει τίποτα στην περιγραφή του κόσμου, τουλάχιστον προσθέτει κάτι στον τρόπο με τον οποίο εμείς τον αντιλαμβανόμαστε. Αυτή είναι η ποιητική λειτουργία της Μεταφοράς, να μεταφέρει το διπλό νόημα από το γνωστικό πεδίο στην πραγματικότητα⁴³¹. Η ποιητική (από το *ποιώ*) γλώσσα είναι αυτό το γλωσσικό παιχνίδι⁴³² όπου οι λέξεις στοχεύουν στο να ξυπνήσουν εικόνες.

Όταν, επί παραδείγματι, ο Shakespeare συσχετίζει τον χρόνο με έναν ζητιάνο, εστιάζει στη βαθύτατα ανθρώπινη υπόσταση του χρόνου. Υπ' αυτή την έννοια, η Μεταφορά υπερβαίνει τη ρεαλιστική πραγματικότητά μας, φανερώνοντας, μέσω της χρήσης της φαντασίας, μια διάσταση της πραγματικότητας πέραν αυτής που περιγράφεται από την κυριολεκτική γλώσσα. Το μεταφορικό νόημα δεν είναι το ίδιο ένα αίνιγμα, μια σημασιολογική σύγκρουση, αλλά η λύση του αινίγματος, η δημιουργία μιας νέας σύνδεσης⁴³³.

Για τον Ricoeur, η Μεταφορά είναι ζωντανή, όχι μόνο επειδή αναζωογονεί την κυριολεκτική γλώσσα, αλλά κυρίως επειδή, μέσω της φαντασίας, προτρέπει στο να επεκτείνουμε τη σκέψη μας και λίγο παραπέρα⁴³⁴. Η περιγραφή ζωντανεύει και μαζί της ζωντανεύει η ύπαρξη. Η πραγματικότητα χωρίζεται σε αυτό που είναι και σε αυτό που μπορεί να υπαινιχθεί, και αυτή θα μπορούσε να είναι η οντολογική πλευρά της Μεταφοράς, όπου κάθε εν υπνώσει πιθανότητα της πραγματικότητας μπορεί να ζωντανέψει⁴³⁵.

⁴²⁹ Ο Foucault αναφέρει ότι η αναλογία ήταν μια μορφή προσομοίωσης κατά τον αναγεννησιακό τρόπο σκέψης. Η δύναμη της αναλογίας βρίσκεται στο γεγονός ότι οι ομοιότητες που πραγματεύεται δεν είναι οι ορατές και χονδρικές ομοιότητες των πραγμάτων, αλλά οι λεπτότερες ομοιότητες των σχέσεων. Αλαφρωμένη η αναλογία με αυτόν τον τρόπο, μπορεί, με αφετηρία το ίδιο σημείο, να δημιουργήσει απειράριθμες συγγένειες. (Michel Foucault, *Οι Λέξεις και τα Πράγματα. Μια αρχαιολογία των επιστημών του ανθρώπου*, Μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης, Εκδόσεις Γνώση, Αθήνα 1986, σελ. 50-53)

⁴³⁰ Paul Ricoeur, op. cit., p. 223

⁴³¹ Paul Ricoeur, op. cit., p. 224, 248

⁴³² Στο σημείο αυτό ο Ricoeur θυμάται τον Ludwig Wittgenstein, ο οποίος δημιούργησε τον όρο "γλωσσικό παιχνίδι/sprachspiel" ώστε να τονίσει ότι η ομιλούμενη γλώσσα είναι μέρος μιας δραστηριότητας ή μιας μορφής της ζωής με κανόνες, σχετιζόμενη κάθε φορά με το πλαίσιο εντός του οποίου κινούμαστε, του περιβάλλοντος ή της κοινωνικής ομάδας με την οποία συνδιαλεγόμαστε. (Ludwig Wittgenstein, *Philosophical Investigations*, Blackwell 1953, p. 7, 23)

⁴³³ Paul Ricoeur, op. cit., p. 249, 254

⁴³⁴ Ibid, p. 303

⁴³⁵ Ibid, p. 48

Εάν όμως ο μηχανισμός με τον οποίο επινοείται μια μεταφορά, παραμένει σε μεγάλο βαθμό άγνωστος και συχνά μεταφορές δημιουργούνται είτε κατά τύχη, είτε μέσω ανεξέλεγκτων συνειρμών, ή κατά λάθος, εντούτοις φαίνεται πιο εύκολο να ανιχνεύσουμε τον μηχανισμό βάσει του οποίου ερμηνεύονται οι μεταφορές. Ο Umberto Eco στοχεύει στην ερμηνεία της Μεταφοράς, πρωτίστως μέσω της αποδοχής από τον αναγνώστη του παράλογου στοιχείου της. Και αυτό διότι εάν εννοηθεί με κυριολεκτικό νόημα, τότε θα έχουμε μια περίπτωση σημασιολογικής ανωμαλίας (το ρόδο μαραζώνει), μια αυτοαναίρεση (το ανθρώπινο κτήνος), ή μια παραβίαση της πραγματολογικής αρχής των ειδών, συνεπώς έναν ψευδή ισχυρισμό (αυτός ο άνθρωπος είναι κτήνος)⁴³⁶.

Αποδεχόμενοι όμως την ειδική συνθήκη η οποία ισχύει εδώ, μεταφορική υπόσταση αποκτούν οι ίδιες οι εικόνες που περιγράφουν οι λέξεις, και όχι τα λεκτικά σημεία που ανακαλούν αυτές τις εικόνες. Στην αρχή της *Θείας Κωμωδίας/La Divina Commedia* του Dante⁴³⁷, ο πρώτος και ο δεύτερος στίχος θα μπορούσαν να διαβαστούν χωρίς πρόβλημα σύμφωνα με το κυριολεκτικό νόημα, καθώς δεν υπάρχει τίποτα το παράλογο στο να χαθεί κάποιος στο δάσος⁴³⁸. Εντούτοις, ο συγγραφέας φαίνεται εδώ να αφηγείται με υπερβολική σπουδή ιδιαίτερα συμβάντα τα οποία δεν μοιάζουν να έχουν ουσιαστική σχέση με τη γενικότερη αφήγηση, οπότε αρχίζουμε να υποπτευόμαστε ότι θα πρέπει να αναγνωρίσουμε ένα δεύτερο νόημα. Εφόσον αποδεχτούμε το δαντικό σύμπαν, είναι θεμιτό να αποδώσουμε μεταφορική αξία και στο σκοτεινό δάσος, οπότε να ερμηνεύσουμε τον δρόμο του τρίτου στίχου ως τη συμπεριφορά και την ηθική μας⁴³⁹.

Ο Eco τονίζει ότι η Μεταφορά δεν περιγράφει σχέσεις ομοιότητας ανάμεσα στα αντικείμενα αναφοράς αλλά σημειολογικής ταυτότητας μεταξύ των περιεχομένων των εκφράσεων, και μόνον εμμέσως μπορεί να αφορά τον τρόπο με τον οποίο αντιμετωπίζουμε τα αναφερόμενα⁴⁴⁰. Αλλιώς δεν θα μπορούσαμε να κατανοήσουμε τον T. S. Elliot, όταν λέει: "I will show you fear in a handful of dust" (*The waste land*)⁴⁴¹. Η

⁴³⁶ Umberto Eco, *Τα Όρια της Ερμηνείας*, μτφρ. Μαριάννα Κονδύλη, Εκδόσεις Γνώση, Αθήνα 1993, σελ. 179-181

⁴³⁷ "Del mezzo del cammin di nostra vita
mi ritrovai per una selva oscura,
che la diritta via era smarrita/
Στο μεσοστράτι απάνω της ζωής μας
σε σκοτεινό πλανέθηκα ρομμάνι,
τί' ταν ο δρόμος ο σωστός χαμένος".

Δάντη, *Η Θεία Κωμωδία*, μτφρ. Νίκος Καζαντζάκης, εκδόσεις Ν. Καζαντζάκης, Αθήνα 1961, Άσμα Ι.

⁴³⁸ Umberto Eco, *op. cit.*, σελ. 182

⁴³⁹ Κατά τους Lakoff και Turner, το μεταφορικό σχήμα "Η Ζωή είναι Ταξίδι" απαντά σε πολλές γλώσσες, ενώ συχνότατα εμφανίζεται και στην καθημερινή μας έκφραση (George Lakoff - Mark Turner, *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*, University of Chicago Press, Chicago 1989, p. 3)

⁴⁴⁰ Umberto Eco, *op. cit.*, σελ. 183

⁴⁴¹ "Μέσα σε μια φούχτα σκόνη θα σου δείξω το φόβο". Θ. Σ. Έλιοτ, *Η Ερημη Χώρα*, μτφρ. Γ. Σεφέρης, Εκδόσεις Ίκαρος, Αθήνα 1949, Α'. Η ταφή του Νεκρού, στ. 30.

μεταφορική ερμηνεία χρησιμοποιεί τα "ερμηνεύοντα", δηλαδή σημειακές συναρτήσεις - η σκόνη, η φθορά - που περιγράφουν το περιεχόμενο άλλων σημειακών συναρτήσεων - ο χρόνος, η λήθη. Η Μεταφορά δεν ανακαλύπτει αλλά κατασκευάζει την ομοιότητα. Μόνον αφότου η Μεταφορά μάς υποχρέωσε να την αναζητήσουμε, μόνο τότε υλοποιείται κάποια σύνδεση ανάμεσα στον φόβο και στη φούχτα σκόνης. Πριν από τον Elliot αυτή η σύνδεση δεν υφίστατο⁴⁴².

5.2.5 Η ΜΕΤΑΦΟΡΑ ΩΣ ΓΝΩΣΙΑΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ

Για δεκαετίες, η Μεταφορά αποτελούσε το αντικείμενο μελέτης της Ρητορικής, πεδίου της Φιλολογίας, ως μορφή μη κυριολεκτικής έκφρασης, της "γλώσσας των ποιητών ή των πολιτικών", ως ένα καλολογικό στολίδι του κειμένου χωρίς περαιτέρω πραγματική ουσία⁴⁴³. Στη σύγχρονη εποχή, η Μεταφορά αντιμετωπίζεται όχι απλώς ως μέσο ή τρόπος της λογοτεχνικής έκφρασης, αλλά ως κάτι ενεργό στη διαδικασία της κατανόησης, ως τρόπος έκφρασης και οργάνωσης της εμπειρίας, ως μέσο δημιουργίας πειστικών πραγματικοτήτων, ίσως ακόμη και ως βάση της ίδιας της γλώσσας⁴⁴⁴. Επιπλέον, η Μεταφορά δεν περιορίζεται στη λογοτεχνία, αλλά επεκτείνεται σε όλα τα γλωσσικά πεδία, ακόμα και στην επιστημονική γλώσσα, η οποία μέχρι προσφάτως θεωρούνταν ακραιφνώς κυριολεκτική. Για τη Γλωσσολογία, η έρευνα στρέφεται στη σχέση γλώσσας και σημασιολογικού περιεχομένου/pragmatics, με έμφαση στη μη κυριολεκτική φύση του κειμένου⁴⁴⁵.

Το 1980 εκδίδεται το βιβλίο των George Lakoff και Mark Johnson *Οι Μεταφορές με τις οποίες ζούμε/Metaphors We Live By*⁴⁴⁶, ένα σύγγραμμα το οποίο επηρέασε συθέμελα τη σκέψη σε πολλές επιστήμες και κλάδους σχετικά με τη Μεταφορά⁴⁴⁷. Η Μεταφορά είναι στην ουσία της η κατανόηση ενός γνωστικού πεδίου (πεδίο-στόχος/target domain) με τους όρους ενός άλλου, περισσότερο γνώριμου στην ανθρώπινη εμπειρία (πεδίο-αφετηρία/source domain)⁴⁴⁸. Οι μεταφορές πρωτίστως αποτελούν

⁴⁴² Umberto Eco, op. cit., σελ. 184

⁴⁴³ Andrew Ortony, loc. cit.

⁴⁴⁴ Βαγγέλης Αθανασόπουλος, op. cit., σελ. 200

⁴⁴⁵ Andrew Ortony, loc. cit.

⁴⁴⁶ George Lakoff - Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, Chicago 1980.

Μεταφράστηκε στα ελληνικά με τίτλο *Ο Μεταφορικός Λόγος. Ο ρόλος της Μεταφοράς στην καθημερινή μας ζωή* (Μτφρ Όλγα Καλομενίδου, Εκδόσεις Πανεπιστημίου Μακεδονίας, Θεσσαλονίκη 2005).

⁴⁴⁷ Ακολούθησαν τα George Lakoff, *Women, Fire and Dangerous Things*, University of Chicago Press, Chicago 1987, και George Lakoff - Mark Turner, *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*, University of Chicago Press, Chicago 1989

⁴⁴⁸ Οι Lakoff, Johnson και Turner επικαλούνται τις μελέτες της Eleanor Rosch σχετικά με τις ανθρώπινες διαδικασίες κατηγοριοποίησης και τη Θεωρία των Πρωτοτύπων/Prototype Theory. Η Rosch ξεκίνησε από την κλασική άποψη ότι όλα τα μέλη μιας κατηγορίας είναι ισότιμα, καθώς μοιράζονται κοινές ιδιότητες, εντούτοις υποστήριξε την αντίθετη άποψη, δηλαδή ότι υπάρχουν διαβαθμίσεις μεταξύ των μελών, με κάποια παραδείγματα - τα λεγόμενα Πρωτότυπα - να προτιμώνται από άλλα. Για παράδειγμα, η Rosch παρατήρησε

ζήτημα της σκέψης και της πράξης και μόνο δευτερογενώς της γλώσσας. Είναι πολιτισμικά θεμελιωμένες, εξ ου και συναντούμε τις ίδιες σε διάφορες γλώσσες, αντανακλώντας "σχήματα" που αποτελούν κατασκευές της πραγματικότητας, οι οποίες προοικονομούν πράξεις και ενέργειες που είναι δυνατό να συμβούν μέσα στον κόσμο των αντικειμενικών συνθηκών⁴⁴⁹. Επομένως, η αλήθεια σχετίζεται με κάποια κατανόηση, και αυτή η κατανόηση συνεπάγεται κατηγορίες οι οποίες προκύπτουν από την αλληλεπίδρασή μας με την εμπειρία. Τα "σχήματα" δεν είναι σταθερά ούτε ενιαία, αλλά γνωσιακά μοντέλα σωματικών δραστηριοτήτων που προηγούνται της δημιουργίας της γλώσσας⁴⁵⁰.

Η Μεταφορά αναγνωρίζεται ως μια γνωσιακή/εννοιολογική⁴⁵¹ διαδικασία, η κύρια νοητική λειτουργία μέσω της οποίας κατανοούμε τον κόσμο (αλλά και μιλούμε γι' αυτόν), καθώς το βασικό αντιληπτικό μας σύστημα είναι "θεμελιωδώς μεταφορικό εκ φύσεως". Τα κύρια χαρακτηριστικά αυτής της θεωρίας είναι ότι η Μεταφορά δεν αποτελεί μόνο ένα λογοτεχνικό τέχνασμα, συνήθως δεν βασίζεται στην ομοιότητα, και χρησιμοποιείται στην καθημερινή μας ζωή⁴⁵². Πολλές κυρίαρχες έννοιες όπως ο χρόνος, οι μεταβολές, οι αιτίες, ο σκοπός αναπαρίστανται με μεταφορές, ήτοι ανάγονται σε άλλες έννοιες⁴⁵³. Η Μεταφορά θεμελιώνεται σε εμπειρίες σωματικές, αλλά και αντιληπτικές, γνωστικές, βιολογικές ή πολιτισμικές⁴⁵⁴. Οι Lakoff και Johnson αφιερώνουν σημαντικό μέρος της εργασίας τους στις λεγόμενες

ότι, σε σχετικές μελέτες, αντιπροσωπευτικότερα δείγματα της κατηγορίας "Πουλί" θεωρήθηκαν από τους ερωτώμενους το σπουργίτι και ο κοκκινόλαιμης σε αντίθεση με το κοτόπουλο και τη στρουθοκάμηλο. Ο Lakoff συμφωνεί με την Rosch ότι τα συμπεράσματα υποδεικνύουν πως η κατηγοριοποίηση της γνώσης δεν έρχεται εξ αντικειμένου αλλά ότι τουλάχιστον ορισμένες κατηγορίες "ενσωματώνονται" στον άνθρωπο, δηλαδή κατακτώνται συνθετικά από τη φυσική εμπειρία μας, τη βιολογία μας και το πολιτιστικό πλαίσιο στο οποίο βρισκόμαστε. Αυτή είναι η έννοια της βιωματικής εμπειρίας/embodied experience, την οποία χρησιμοποιεί η θεωρία της Εννοιολογικής Μεταφοράς/Conceptual Metaphor. Ο Lakoff ισχυρίζεται ότι οι δομές κατανόησης του κόσμου γύρω μας στηρίζονται σε πρωτότυπα μοντέλα και στη σύγκριση που ο εγκέφαλός μας πραγματοποιεί συνεχώς με οποιαδήποτε νέα εμπειρία. Η γνώση κατακτάται βάσει αυτής της μεταφορικής χαρτογράφησης/metaphorical mapping. Ως εκ τούτου η Μεταφορά βρίσκεται στη βάση του ανθρώπινου μηχανισμού κατανόησης και απέχει πολύ από το να είναι ένα απλό γλωσσικό φαινόμενο καλολογικών στοιχείων. (Joanna Gavins, *Text World Theory: A critical exposition and development in relation to absurd prose fiction*, Thesis submitted in partial fulfilment of the requirements of Sheffield Hallam University for the award of the degree of Doctor of Philosophy, December 2001, p. 51-53)

⁴⁴⁹ Βαγγέλης Αθανασόπουλος, loc. cit.

⁴⁵⁰ Ibid, σελ. 201

⁴⁵¹ Για την ολοκληρωμένη κατανόηση των μη κυριολεκτικών εκφορών απαιτείται η διατήρηση στο νου του νοήματος της κυριολεκτικής πρότασης, καθώς και η αντίληψη της αντίθεσης ανάμεσα σε αυτό που λέγεται και σε εκείνο που εννοείται. Η κυριολεκτική εκφορά αναφέρεται σε αυτή την ίδια (λειτουργώντας ως περιγραφή), ενώ η μη κυριολεκτική αναφέρεται σε κάτι άλλο που βρίσκεται πέρα από αυτήν, λειτουργώντας ως έννοια, και γι' αυτό ονομάζεται "Εννοιολογική/Conceptual" Μεταφορά. (Βαγγέλης Αθανασόπουλος, op. cit., σελ. 203)

⁴⁵² George Lakoff - Mark Johnson, op. cit., p. 3

⁴⁵³ Andrew Ortony, op. cit., p. 7

⁴⁵⁴ Ibid, p. 67-77

Προσανατολιστικές/Oriental Metaphors⁴⁵⁵, οι οποίες στηρίζονται στη χωρική μας εμπειρία ως ανθρώπινα όντα και αφορούν συσχετισμούς⁴⁵⁶ μεταξύ συστημάτων εννοιών, αντί για απλές έννοιες. Οι χωρικές μεταφορικές έννοιες πάνω-κάτω, μέσα-έξω, πίσω-μπροστά, κλειστό-ανοικτό, βαθύ-ρηχό, κέντρο-περιφέρεια πηγάζουν από το γεγονός ότι το σώμα μας είναι δομημένο με έναν συγκεκριμένο τρόπο, και κινείται μέσα σε ένα συγκεκριμένο φυσικό περιβάλλον.

Η ποιητική (από το ποιώ) γλώσσα της λογοτεχνίας αναγνωρίζει ότι κάθε μορφή ή εκδοχή της πραγματικότητας είναι κατ' εξοχήν μεταφορική, δηλαδή εικόνα⁴⁵⁷. Έχει ήδη αναφερθεί η λειτουργία των μεταφορικών εικόνων κατά Ricoeur, και ο Lakoff την επεκτείνει⁴⁵⁸. Οι μεταφορές-εικόνες/image metaphors⁴⁵⁹, σε αντίθεση με τις υπόλοιπες μεταφορές, είναι μοναδικές, δημιουργήματα της ποιητικής έμπνευσης και αντίληψης, όμως όπως και οι υπόλοιπες, χαρτογραφούν τη δομή ενός πεδίου εφαρμόζοντάς την επί κάποιου άλλου. Σε αυτή την περίπτωση, τα εν λόγω πεδία αποτελούν συμβατικές εικόνες της καθημερινότητάς μας, και οι χαρτογραφήσεις μεταφέρουν πληροφορίες και γνώση από τη μια εικόνα στην άλλη⁴⁶⁰. Η Μεταφορά είναι εννοιολογική: δεν βρίσκεται στις ίδιες τις λέξεις αλλά στις

⁴⁵⁵ Η Ευτυχία είναι Πάνω, η Δυστυχία είναι Κάτω. Το Πολύ είναι Πάνω, το Λίγο είναι Κάτω. Αυτά τα δίπολα εξαρτώνται από την φυσική μας εμπειρία και από την οργάνωση του πολιτισμού μας. (Ibid, p. 14-21)

⁴⁵⁶ Είναι ενδιαφέρον ότι οι συγγραφείς αναφέρονται σε αυτούς τους συσχετισμούς με τον όρο "χαρτογραφήσεις/mappings". Η Μεταφορά είναι η χάραξη ενός χάρτη, μια χαρτογράφηση από τη σφαίρα-αφετηρία προς μια σφαίρα-στόχο, από το γνωστό προς το άγνωστο. Με τον τρόπο αυτό, το μεταφορικό σχήμα του χάρτη, και μάλιστα με την έννοια του νοητού χάρτη, χρησιμοποιείται πλέον και στη Γλωσσολογία. (Πρβλ Κεφάλαιο 7Γ)

⁴⁵⁷ Βαγγέλης Αθανασόπουλος, *op. cit.*, σελ. 129

⁴⁵⁸ Ο Lakoff διηγείται ένα περιστατικό σχετικά με το πώς μια μεταφορική εικόνα μπορεί να δημιουργήσει τυχαία ένα νέο νόημα. Ένας Ιρανός φοιτητής του, παρακολουθώντας τις διαλέξεις για τη Μεταφορά, κατέληξε στο συμπέρασμα ότι μια έκφραση που άκουγε ξανά και ξανά ήταν μια εύστοχη μεταφορά. Επρόκειτο για την έκφραση "the solution of my problems/η λύση (αλλά και το διάλυμα) των προβλημάτων μου", η οποία υπέθεσε ότι αναφερόταν σε έναν μεγάλο δοχείο με υγρό που έβγαζε καπνούς και μπουρμπουλήθρες, όπου, παρουσία του κατάλληλου καταλύτη, μπορούσαν να διαλυθούν όλα τα προβλήματα. Απογοητεύτηκε πολύ όταν συνειδητοποίησε ότι οι Αμερικανοί συμφοιτητές του δεν είχαν στο μυαλό τους καμία τέτοια μεταφορική εικόνα με χημικούς συσχετισμούς. (George Lakoff, "Metaphors we live by", *The Production of reality: essays and readings on social interaction*, ed. Jodi O'Brien, Peter Kollock, Pine Forge Press, Thousand Oaks, California 2001, p. 130)

⁴⁵⁹ George Lakoff, "The Contemporary Theory of Metaphor", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 229

⁴⁶⁰ Όταν κάποιος προσπαθεί να προσβάλλει τον Cyrano de Bergerac με την απλή φράση "έχετε μια μύτη... πολύ μεγάλη", εκείνος του αντιτείνει ότι αυτό που είπε ήταν κάπως σύντομο και ότι θα μπορούσε να τα είχε καταφέρει πολύ καλύτερα. Στον μακρύ κατάλογο των προσβολών που ο ίδιος του παραθέτει στη συνέχεια, περιλαμβάνονται αρκετές μεταφορές για μια μεγάλη μύτη: χερσόνησος, επιμήκης κάψουλα, κλαδί για πουλιά, καμινάδα, άγκιστρο για καπέλα, Ερυθρά Θάλασσα, κοχύλι, μνημείο προς επίσκεψη, το πρώτο βραβείο σε λοταρία. Σε αυτόν τον εμπνευσμένο μονόλογο και χάρη στη χρήση των μεταφορικών εικόνων, ο Cyrano de Bergerac φανερώνει το πνεύμα του, την παιδεία του, το χιούμορ του και μια μοναδική ικανότητα αυτοσαρκασμού, δίνοντας τον τόνο για τη συνέχεια του έργου. (Edmont Rostand, *Cyrano de Bergerac*, Acte 1, Scène 4)

νοητές εικόνες. Οι λέξεις αποτελούν υπενθυμίσεις και παροτρύνσεις να χαρτογραφήσουμε από μια συμβατική εικόνα σε μια άλλη⁴⁶¹.

Από όλα τα προαναφερθέντα, καθίσταται σαφές ότι η Μεταφορά είναι εξίσου το εργαλείο με το οποίο τόσο σκεφτόμαστε όσο και επικοινωνούμε. Επεκτείνουμε τις έννοιες, ακόμα και σε πεδία όπου κανονικά δεν ανήκουν, αφενός επειδή έχουμε αυτή τη δυνατότητα - τα γνωστικά αντικείμενα δεν έχουν ανελαστικά όρια - και αφετέρου επειδή χρειάζεται να το επιχειρήσουμε, όταν η κυριολεκτική έκφραση δεν αρκεί ώστε να περιγράψει τις διασυνδέσεις και τις αναλογίες μεταξύ των πεδίων⁴⁶². Σε κάποιες περιπτώσεις δε, η Μεταφορά είναι η μόνη που μπορεί να μας δείξει κάποιες συγκεκριμένες όψεις της πραγματικότητας. Αυτό ασφαλώς δεν πρέπει να μας παραξενεύει, εάν σκεφτούμε ότι ο κόσμος μας είναι ο κόσμος υπό το φως μιας ορισμένης περιγραφής, ιδωμένος υπό μια ορισμένη προοπτική⁴⁶³.

Στη θεωρία της Μεταφοράς, το κέντρο βάρους έχει πλέον μετατοπιστεί. Αντί για το δίπολο κυριολεκτική-μη κυριολεκτική έκφραση, το σημείο ενδιαφέροντος βρίσκεται στο γεγονός ότι με τη χρήση της Μεταφοράς γεννιέται κάτι καινούργιο: μια νέα επιστημονική θεωρία, ένας νέος τρόπος θέασης της πραγματικότητας⁴⁶⁴. Εάν μέχρι πρότινος υπήρχε η απορία "γιατί χρησιμοποιούμε μεταφορικές εκφράσεις αντί να πούμε ακριβώς και κυριολεκτικώς αυτό που εννοούμε;", τώρα δεχόμαστε ότι, όταν χρησιμοποιούμε μεταφορικές εκφράσεις, στην πραγματικότητα λέμε *ακριβώς* αυτό που εννοούμε⁴⁶⁵. Αυτό που περαιτέρω αναζητούμε, είναι το καινούργιο μεταφορικό σχήμα, το ίδιο το ζεύγος εννοιών που μόλις γεννήθηκε, συνδέοντας απομακρυσμένα στοιχεία και σχηματίζοντας κάτι ευρύτερο από ένα απλό σύνολο αυτών των στοιχείων⁴⁶⁶.

Είναι πλέον κοινώς αποδεκτό ότι η Μεταφορά είναι απαραίτητη στον σχηματισμό συνδέσεων μεταξύ της επιστημονικής γλώσσας και του κόσμου τον οποίο η επιστήμη στοχεύει να περιγράψει και να εξηγήσει, καθώς και ότι η μεταφορική και η κυριολεκτική έκφραση είναι εξίσου σημαντικές στην επιστήμη⁴⁶⁷. Για τον φυσικό Thomas Kuhn, η Μεταφορά αποκαλύπτει τα κοινά χαρακτηριστικά μεταξύ των παραδειγματικών εφαρμογών διαφόρων κατηγοριών, καθώς και τις ομοιότητες και διαφορές

⁴⁶¹ Βαγγέλης Αθανασόπουλος, *op. cit.*, σελ. 214

⁴⁶² Max Black, "More about Metaphor", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 33

⁴⁶³ *Ibid.*, p. 39-40

⁴⁶⁴ Andrew Ortony, "Metaphor, Language and Thought", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 5

⁴⁶⁵ Με την μεταφορική έκφραση "Ο Γιάννης είναι γουρούνι", λέμε και εννοούμε ακριβώς αυτό: ότι ο Γιάννης συγκεντρώνει τα χαρακτηριστικά εκείνα που τον κατατάσσουν στην κατηγορία του είδους με το όνομα "γουρούνι". (Sam Glucksberg - Boaz Keysar, "How metaphors work", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 401)

⁴⁶⁶ Andrew Ortony, *op. cit.*, p. 11

⁴⁶⁷ *Ibid.*, p. 14

μεταξύ των επιστημονικών μοντέλων, και συνεπώς βρίσκεται στην καρδιά της εξέλιξης της επιστήμης⁴⁶⁸. Επί παραδείγματι, ο Nils Bohr χρησιμοποίησε τη μεταφορά του ηλιακού συστήματος, ώστε να εξηγήσει τη δομή του ατόμου. Η χρήση αυτής της μεταφοράς ήταν το εργαλείο ώστε να διαπιστωθεί μέχρι ποιο σημείο αυτή είχε εφαρμογή στη δομή του ατόμου και σε ποιά σημεία διέφερε, και θα βρίσκεται εγγενώς μέσα στη θεωρία του Bohr, ακόμα και αφού εκπληρώσει τον διερευνητικό σκοπό της.

Επιπλέον, ο Kuhn θεωρεί ότι, καθώς η Μεταφορά είναι δική μας εφεύρεση, μας θυμίζει πάντοτε ότι οι συσχετισμοί που αναγνωρίζουμε στη φύση θα μπορούσε να είναι διαφορετικοί από αυτούς που έχουμε αναγνωρίσει, οπότε υπό συνθήκες θα μπορούσαμε να περιγράψουμε έναν τελείως διαφορετικό κόσμο. Με τη διατύπωση της θεωρίας του Κοπέρνικου για το ηλιοκεντρικό σύστημα, μεταβλήθηκε όχι η ουσία των πραγμάτων αλλά η εικόνα μας για αυτά. Η Σελήνη ανήκει στην οικογένεια των πλανητών πριν από τον Κοπέρνικο, και όχι μετά. Η Γη ανήκει στην οικογένεια των πλανητών μετά τον Κοπέρνικο, και όχι πριν. Αυτός ο επαναπροσδιορισμός των οντοτήτων μεταξύ οικογενειών έχει καθοριστικό ρόλο στην πρόοδο της επιστήμης και στις επιστημονικές επαναστάσεις. Ο πραγματικός κόσμος, προς τον οποίο κινείται η επιστημονική γνώση, είναι το αποτέλεσμα μιας αμοιβαίας προσαρμογής μεταξύ της εμπειρίας και της γλώσσας μας⁴⁶⁹.

Περαιτέρω, η Μεταφορά θεωρητικά καθίσταται σημαντική για την προώθηση κάθε νέας ιδέας, όχι μόνο στον τομέα της επιστήμης. Η Μεταφορά γίνεται ένα μέσο μετάδοσης και διδασκαλίας. Ειδικά όσον αφορά τα παιδιά, οι Petrie και Oshlag θεωρούν ότι η κύρια λειτουργία της Μεταφοράς είναι η διευκόλυνση στην κατανόηση καινούργιων εννοιών, με τη χρήση μιας διαδικασίας διαδοχικών προσεγγιστικών συνεπαγωγών μέσω οικείων μεταφορικών εννοιών. Οι μεταφορές είναι οι απαραίτητες γέφυρες μεταξύ μιας γνωστής και μιας άγνωστης έννοιας⁴⁷⁰.

Ακολουθώντας το μοντέλο ανάπτυξης του Jean Piaget⁴⁷¹ περί αφομοίωσης/assimilation και προσαρμογής/accomodation, οι Petrie και Oshlag αναγνωρίζουν ότι τα παιδιά χρησιμοποιούν τη Μεταφορά ώστε να παραγάγουν νέα γνώση σε συνέχεια της ήδη κατακτημένης⁴⁷². Τα παιδιά αρχικά

⁴⁶⁸ Thomas S. Kuhn, "Metaphor in Science", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 535-538

⁴⁶⁹ Ibid, p. 540-542. Ο Kuhn είναι ο εισηγητής του όρου "μετατόπιση παραδείγματος/paradigm shift" (T. S. Kuhn, *The Structure of Scientific Revolutions*, University of Chicago Press, Chicago 1962), ήτοι της διαδικασίας μέσω της οποίας εξελίσσεται η επιστημονική έρευνα, καθώς και της υπόθεσης ότι η επιστημονική αλήθεια δεν μπορεί να καθορίζεται από αντικειμενικά κριτήρια, αλλά από ό,τι είναι κοινώς αποδεκτό από την επιστημονική κοινότητα σε μια δεδομένη χρονική στιγμή.

⁴⁷⁰ Andrew Ortony, op. cit., p. 15

⁴⁷¹ Jean Piaget, *Intelligence in Children*, trans. Margaret Cook, International University Press, New York 1952

⁴⁷² Hugh G. Petrie - Rebecca S. Oshlag, "Metaphor and Learning", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 579-609

σχηματίζουν μια έννοια την οποία θέλουν να εκφράσουν. Εν συνεχεία, κατακτούν την γλωσσική της έκφραση, τη φόρμα. Αργότερα, θα αποκτήσουν μια δεύτερη έννοια. Πριν βρουν τη δική της γλωσσική έκφραση, τα παιδιά χρησιμοποιούν μια μεταφορά, η οποία βασίζεται στην πρώτη φόρμα που έχουν κατακτήσει⁴⁷³. Η Μεταφορά γίνεται το εργαλείο που ενισχύει την γλωσσική επικοινωνία των παιδιών, όπως ένα τηλεσκόπιο επεκτείνει τη λειτουργία του ματιού ή ένα σφυρί τη δύναμη του χεριού⁴⁷⁴.

Η διδακτική δύναμη της Μεταφοράς λειτουργεί εντός του γενικότερου πλαισίου της παρουσίας του κόσμου υπό ένα συγκεκριμένο πρίσμα (όπως έχει προαναφερθεί), επιπλέον όμως στηρίζεται και στην ιδιότητά της να αποσπά την προσοχή του αναγνώστη, ώστε να τον ειδοποιήσει ότι εκείνη τη στιγμή γίνεται αναφορά σε κάτι σημαντικό και άξιο να κρατηθεί στη μνήμη. Με τον τρόπο αυτό, η Μεταφορά παρουσιάζει οικεία αντικείμενα με έναν νέο και απρόσμενο τρόπο, ώστε να υποχρεώσει τον αναγνώστη να μη θεωρεί τίποτε δεδομένο αλλά να κοιτά προσεκτικά, αναζητώντας την ουσία των πραγμάτων⁴⁷⁵. Εν τέλει, η ποιητική (από το *ποιώ*) Μεταφορά χρειάζεται να τονίσει τις διαφορές και όχι τις ομοιότητες μεταξύ του πεδίου-στόχος/target domain και του πεδίου-αφετηρία/source domain⁴⁷⁶.

Η ποιητική (από το *ποιώ*) Μεταφορά της λογοτεχνίας υπερβαίνει την καθημερινή χρήση της Μεταφοράς καθώς η πρώτη αναφέρεται στην αφήγηση. Όπως θα αναλυθεί εν συνεχεία, κατά τον Paul Werth, συχνά αναγνωρίζεται ένα ολόκληρο μεταφορικό "υπόγειο ρεύμα" να διατρέχει το κείμενο, ρεύμα το οποίο εκφράζεται από ένα σύνολο ποικίλων μεταφορών⁴⁷⁷. Αυτό το είδος Μεταφοράς μοιάζει με διπλωπία: δεν αντικαθιστά απλώς το ένα γνωστικό πεδίο με το άλλο, αλλά αντιθέτως συνδυάζει την

⁴⁷³ Στο τραγούδι της Lenka Krivic *Everything at Once*, ένα κορίτσι περιγράφει όλα τα πράγματα που θα ήθελε να γίνει όταν μεγαλώσει. Ολόκληρο το τραγούδι δομείται επάνω στις μεταφορικές εικόνες που επικαλείται το κορίτσι, ώστε να εξηγήσει όλα αυτά τα χαρακτηριστικά που θέλει να αποκτήσει, και μάλιστα να τονίσει το πόσο καλή θα είναι σε όλα αυτά. Η περιγραφή του νοήματος που υπό άλλες συνθήκες θα εκτεινόταν σε σελίδες επί σελίδων, με τη χρήση της Μεταφοράς ολοκληρώνεται σε μόλις μερικούς στίχους. Το κορίτσι θέλει την πονηριά μιας αλεπούς, την ταχύτητα ενός λαγού, την ελευθερία ενός πουλιού, την κομψότητα μιας λέξης, την αιχμηρότητα ενός δοντιού, την ευθύτητα μιας γραμμής, τη δύναμη μιας οικογένειας και ούτω καθεξής, κι εμείς κατανοούμε αμέσως και ακριβώς αυτό που εννοεί. Η παιδική φαντασία βασίζεται σε κάτι που γνωρίζει ώστε να εξηγήσει εκείνο που ονειρεύεται αλλά ακόμα της διαφεύγει.

⁴⁷⁴ Thomas G. Sticht, "Educational Uses of Metaphor", *Metaphor and Thought*, ed. Andrew Ortony, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979, p. 622

⁴⁷⁵ Ως μια παραδειγματική εφαρμογή αυτού του φαινομένου έχουν αντιμετωπιστεί οι Επιστολές του Αποστόλου Παύλου, όπου οι μεταφορές, πρωτότυπες και τολμηρές, στοχεύουν στην αλλοτρίωση/alienation των λέξεων από το σύνηθες νόημά τους, ούτως ώστε να ενισχυθεί η ακρίβεια της μεταφορικής περιγραφής. (Markus Egg, "Spatial Metaphor in the Pauline Epistles", *Spatial Metaphors. Ancient Texts and Transformations*, ed. Fabian Horn - Cilliers Breytenbach, Berlin Studies of the Ancient World, No 39 2016, p. 103-126)

⁴⁷⁶ Ο Hamlet συγκρίνει το να λες ψέματα με την τέχνη του να παίζεις φλάουτο. Εάν ο Guildenstern δεν μπορεί να κάνει ένα φλάουτο να τραγουδήσει, τότε πώς πιστεύει ότι μπορεί να πείσει τον Hamlet να του εκμυστηρευτεί τις μύχιες σκέψεις του; Η αντίθεση ανάμεσα στο παίξιμο ενός φλάουτου και στον χειρισμό ενός ανθρώπου εκφράζει τον πόνο και την απαξίωση που αισθάνεται ο Hamlet, καθώς και την απογοήτευσή του για την προδοσία του φίλου του Guildenstern. (William Shakespeare, *Hamlet*, Act 3, Scene 2, 329-338)

⁴⁷⁷ Paul Werth, *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*, Longman, London 1999, p. 324-328

εμπειρία και από τα δύο πεδία σε έναν τρίτο, νέο τρόπο σκέψης⁴⁷⁸. Αναγνωρίζεται ως ευρύτερη μακροδομή στην αφήγηση και τον κειμενικό κόσμο, με τον όρο "μεγα-μεταφορά/mega-metaphor".

Για παράδειγμα, στο έργο του William Shakespeare *Macbeth* τόσο ο ίδιος ο Macbeth όσο και η Λαίδη Macbeth, ο στρατηγός Banquo, ο διάδοχος του θρόνου Malcolm, ακόμα και οι πολίτες της Σκωτίας, πάσχουν από αϋπνία. Αυτή δείχνει να απορρέει από την ταραγμένη και αφύσικη πολιτική κατάσταση η οποία έχει δημιουργηθεί με την βίαιη άνοδο του Macbeth στον θρόνο της Σκωτίας⁴⁷⁹. Όλα ξεκινούν από τον φόνο του βασιλιά Duncan στον ύπνο του - κατά κάποιον ειρωνικό τρόπο, ο μόνος που φαίνεται να κοιμάται ήσυχος - από τον έμπιστο στρατηγό Macbeth. Με αυτόν τον τρόπο, ο ύπνος και η έλλειψή του γίνονται η μεγα-μεταφορά η οποία διατρέχει ολόκληρο το έργο, με αποκορύφωμα τον διάσημο μονόλογο του Macbeth, αμέσως μετά τον φόνο. Ο Macbeth έχει δει πολλά στις μάχες, όμως τα χειρότερα έρχονται. Η ένοχη συνειδήσή του εκφράζεται στη φωνή που ακούει να του λέει ότι, δολοφονώντας τον βασιλιά στον ύπνο του, μαζί του δολοφόνησε και τον ίδιο τον Ύπνο⁴⁸⁰.

Ίσως ο William Shakespeare είναι εκείνος ο οποίος έχει περιγράψει τη Μεταφορά με τον πλέον απλό και παραστατικό τρόπο. Στην τραγωδία *Hamlet* υπάρχει η σκηνή όπου ο Claudius, δολοφόνος του βασιλιά αδερφού του και πατέρα του Hamlet, προσπαθεί να προσευχηθεί, υπό το βάρος των τύψεων. Γρήγορα όμως συνειδητοποιεί ότι οι σκέψεις του δεν μπορούν να δείξουν γνήσια μεταμέλεια. Ο Claudius σηκώνεται από την προσευχή του, μονολογώντας: "My words fly up, my thoughts remain below. Words without thoughts never to heaven go/Αν και τα λόγια μου πετούν, οι σκέψεις μου βαραίνουν. Λέξεις χωρίς σκέψεις στον Παράδεισο δεν μπαίνουν."⁴⁸¹

5.3 Η ΘΕΩΡΙΑ ΤΩΝ ΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ ΑΠΟ ΤΟΝ PAUL WERTH

⁴⁷⁸ Ibid, p. 317

⁴⁷⁹ Sarah C. Smith, "Turn His Sleep to Wake": *Sleeplessness in Macbeth*, A Thesis in the Field of English for the Degree of Master of Liberal Arts in Extension Studies, Harvard University, November 2016, p. 1-2

⁴⁸⁰ "Methought I heard a voice cry 'Sleep no more,
Macbeth does murder sleep' - the innocent sleep/
Μου φάνηκε πως άκουσα μια κραυγή 'Μην κοιμάστε άλλο,
ο Macbeth δολοφονεί τον ύπνο' - τον ύπνο τον αθώο".
William Shakespeare, *Macbeth*, Act 2, Scene 2, 33-35

Το συγκεκριμένο έργο έχει μια ιδιαίτερη σχέση με τη Μεταφορά, καθώς πολλοί ακαδημαϊκοί θεωρούν ότι το φαινόμενο αυτό εμπλέκεται στην ίδια την πλοκή του. Οι χρησιμοί που δίνουν οι μάγισσες στον Macbeth, οι οποίοι τον καθησυχάζουν, είναι "κανένας που έχει γεννηθεί από γυναίκα δεν μπορεί να σε βλάψει" και "θα ηττηθείς όταν δεις το Δάσος του Birnam να περπατά κατά πάνω σου". Όταν και οι δύο χρησιμοί εκπληρώνονται, ο Macbeth θεωρεί ότι οι μάγισσες τον εξαπάτησαν. Εντούτοις, το λάθος του είναι ότι έχει εκλάβει ως κυριολεξία αυτό που θα έπρεπε να διαβλέψει ότι είναι μεταφορικός λόγος, και αυτό φέρνει την καταστροφή του. (Maria Franziska Fahey, *Metaphor and Shakespearean Drama*, Palgrave Macmillan, New York 2011, p. 75)

⁴⁸¹ William Shakespeare, *Hamlet*, Act 3, Scene 3, 98-99.

Το σχήμα ενός σύμπαντος το οποίο αναδύεται από το κείμενο αποτελεί τον πυρήνα της Θεωρίας των Κειμενικών Κόσμων/Text World Theory, ενός σημασιολογικού-γλωσσολογικού μοντέλου σχετικά με την διαδικασία του λόγου. Η θεωρία μελετήθηκε από τον Paul Werth (1942-1995), καθηγητή Γλωσσολογίας στο Πανεπιστήμιο του Άμστερνταμ, από το τέλος της δεκαετίας του 1980 έως τον πρόωρο θάνατό του. Το μανιφέστο της θεωρίας εκδόθηκε το 1999 με τίτλο *Κειμενικοί Κόσμοι: Παρουσίαση του Εννοιολογικού Χώρου στον Λόγο/Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*, βασισμένο σε χειρόγραφα του και σε μια σειρά δημοσιευμένων άρθρων του Werth, μεταξύ 1994-1997. Το ενδιαφέρον της ακαδημαϊκής κοινότητας για τη συγκεκριμένη θεωρία ξεπέρασε κατά πολύ τη χρονική διάρκεια της ζωής του Werth, καθώς έως σήμερα έχει εφαρμοστεί σε μια ευρύτητα κειμένων ως παραδειγματικές εφαρμογές⁴⁸².

Σύμφωνα με τη Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων, συγγραφείς και αναγνώστες, ομιλητές και ακροατές παράγουν και επεξεργάζονται τον δημιουργικό λόγο μέσω της κατασκευής νοητών απεικονίσεων, οι οποίες αποκαλούνται Κειμενικοί Κόσμοι/Text Worlds. Με τον τρόπο αυτό, ο δημιουργικός λόγος ξεκάθαρα αποτελείται αφενός από το κείμενο ως ένα γλωσσικό γεγονός, και αφετέρου από το νόημά του. Ο δημιουργικός λόγος συντίθεται τόσο από τον "κόσμο του λόγου/discourse world", όπου πραγματοποιείται η επικοινωνία, όσο και από τον "κόσμο του κειμένου/text world", όπου εξελίσσονται οι νοητικές διεργασίες των συμμετεχόντων.

Ο Werth προσπαθεί να ορίσει την έννοια του κόσμου, γνωρίζοντας ότι όλοι ξέρουμε τί είναι, ή ότι όλοι πιστεύουμε πως ξέρουμε⁴⁸³. Εάν δεν υπάρχουν άλλοι κόσμοι, παρά μόνο στη φαντασία των συγγραφέων επιστημονικής φαντασίας, τότε πώς εξηγούνται εκφράσεις όπως "ο κόσμος του χρήματος" ή "ο κόσμος των ονείρων"; Ακόμα και στην καθημερινή μας έκφραση, ως κόσμος περιγράφεται κάποια πολύπλοκη κατάσταση πραγμάτων. Κάποιες από αυτές τις καταστάσεις κατανοούμε ότι βρίσκονται πολύ μακριά από εμάς, και άλλες ότι είναι τελείως φανταστικές, αποκύημα της δικής μας φαντασίας ή της φαντασίας κάποιου άλλου. Όλοι αυτοί είναι κόσμοι που δημιουργούνται από νοητικές διεργασίες του εγκεφάλου μας, ακόμα και αυτές τις οποίες θεωρούμε πραγματικότητα⁴⁸⁴. Ο Werth εξηγεί ότι η έννοια του κόσμου υπερβαίνει την έννοια του πλανήτη και ότι μας περιβάλλει, και μπορεί να επεκταθεί ως μια χρήσιμη μεταφορά συγκεκριμένων πολύπλοκων καταστάσεων. Μπορεί να είναι καταστάσεις ρεαλιστικές ή φανταστικές, πραγματικές ή υποθετικές, όμως σε κάθε περίπτωση αναφέρονται σε συγκεκριμένο τόπο και χρόνο, και με συγκεκριμένους συσχετισμούς.

⁴⁸² Sarah Whiteley, *Text World Theory and the emotional experience of literary discourse*, School of English Literature, Language and Linguistics. Thesis submitted to The University of Sheffield in partial requirement for the degree of Doctor of Philosophy, April 2010, p. 17

⁴⁸³ Paul Werth, "How to Build a World (in a lot less than six days and using only what's in your head)", Green K. (ed.), *New Essays on Deixis: Discourse Narrative, Literature*, Rodopi, Amsterdam 1995, p. 49.

⁴⁸⁴ Πρβλ. το προαναφερθέν έργο των Beaugrande και Dressler στο Υποκεφάλαιο 5.2.3

Της σκέψης του Werth έχει προηγηθεί η σκέψη του Umberto Eco. Μιλώντας για τους τρόπους με τους οποίους μπορεί να ερμηνευτεί ένα κείμενο, ο Eco δέχεται το σχήμα ενός σύμπαντος το οποίο ορθώνεται από την ανάγνωση και μελέτη ενός κειμένου⁴⁸⁵, μια οντότητα την οποία ο ίδιος αποκαλεί "δυνατό"⁴⁸⁶ κόσμο". Αυτοί οι δυνατοί κόσμοι δεν ανακαλύπτονται σε κάποιες απόμακρες, αόρατες ή υπερβατικές αποθήκες, αλλά οικοδομούνται από ανθρώπινα μυαλά και χέρια. Οι δυνατοί κόσμοι είναι αντικείμενο σύμβασης, δεν ανακαλύπτονται με ισχυρά μικροσκόπια⁴⁸⁷. Είναι αποτέλεσμα κοπιαστικής δουλειάς, και συνήθως είναι εξαιρετικά θνησιγενείς, καθώς ξεχνιούνται από τους αναγνώστες σύντομα. Εντούτοις, ενίοτε εμφανίζονται τόσο ισχυρά κείμενα, ώστε να υψώσουν μια ύπαρξη στερεή, αυτάρκη, όμορφη, ένα σύμπαν το οποίο να μας πείσει ότι πράγματι υπάρχει, ένα σύμπαν εντός του οποίου θα άξιζε κανείς να ζει.

Αυτά τα χαρακτηριστικά ποικιλίας δεν αποτρέπουν έναν δυνατό κόσμο από το να είναι περιορισμένος εκ κατασκευής. Ο Eco επισημαίνει ότι ο Οιδίποδας δεν είναι σε θέση να αντιληφθεί τον κόσμο του Σοφοκλή - αλλιώς δεν θα παντρευόταν τη μητέρα του. Οι αφηγηματικοί ήρωες ζουν σε έναν μειονεκτικό κόσμο. Όταν κατανοήσουμε αληθινά τη μοίρα τους, αρχίζουμε να υποψιαζόμαστε ότι και εμείς, ως κάτοικοι του πραγματικού κόσμου, υφιστάμεθα συχνά ερήμην τη μοίρα μας, μόνο και μόνο επειδή κατανοούμε τον κόσμο μας με τον ίδιο αποσπασματικό τρόπο που αντιλαμβάνονται τον δικό τους οι αφηγηματικοί ήρωες⁴⁸⁸. Μας υποβάλλεται με τον τρόπο αυτό η ιδέα ότι ίσως η οπτική μας για τον κόσμο όπου ζούμε, είναι τόσο ατελής όσο και εκείνη των ηρώων της αφήγησης. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο οι επιτυχημένοι ήρωες αφηγημάτων γίνονται υπέρτατα παραδείγματα της "αληθινής" ανθρώπινης συνθήκης.

Κάθε ονειρικός κόσμος, κάθε κόσμος που προκύπτει από κάποιο μη πραγματικό γεγονός είναι στην ουσία του αφηγηματικός κόσμος. Δυνατός κόσμος είναι εκείνος που περιγράφεται από ένα πλήρες μυθιστόρημα. Είναι εκεί όπου θα μπορούσε να εκληφθεί ως κυριολεξία ένα μεταφορικό σχήμα. Κατά τον Eco, στο σημείο αυτό ακριβώς βρίσκεται ο τρόπος ερμηνείας μιας μεταφοράς⁴⁸⁹. Η δυσκολία στην ερμηνεία της ξεκινά από το γεγονός ότι ο ορισμός της μεταφοράς ως φαινόμενο που αφορά το περιεχόμενο μάς οδηγεί να σκεφτούμε ότι έχει μόνο διαμεσολαβητική σχέση με την αναφορά, και συνεπώς ως στοιχείο δεν μπορεί να βοηθήσει στην εγκυρότητά της. Ακόμα και όταν λέμε ότι κάθε

⁴⁸⁵ Umberto Eco, *Τα Όρια της Ερμηνείας*, Μτφρ. Μαριάννα Κονδύλη, Εκδόσεις Γνώση, Αθήνα 1993, σελ. 242-246.

⁴⁸⁶ Ο όρος που χρησιμοποιεί ο Eco στο πρωτότυπο είναι "mondi possibili", όμως από τη μετάφραση του βιβλίου προτιμήθηκε το συγκεκριμένο επίθετο, πιθανώς ώστε να μην γίνει σύγχυση με την Θεωρία των Πιθανών Κόσμων (βλ. επόμενο υποκεφάλαιο).

⁴⁸⁷ Ibid, σελ. 245

⁴⁸⁸ Ibid, σελ. 254

⁴⁸⁹ Ibid, σελ. 188-189

μεταφορική έννοια αναγνωρίζεται ως τέτοια επειδή, αν εκληφθεί κατά γράμμα, φαίνεται παράλογη ή πλαστή, δεν είναι απαραίτητο ότι εννοούμε μια πλαστότητα "αναφορική" (δηλαδή ερμηνείας), αλλά μια πλαστότητα - ή σφαλερότητα - "εγκυκλοπαιδική" (δηλαδή βασικών γνώσεων). Ένας τρόπος λοιπόν να περισωθεί η αναφορική πραγμάτωση μιας μεταφοράς συνίσταται στο να υποστηρίξουμε - συνεπικουρούμενοι από το εκάστοτε κείμενο - ότι ένα μεταφορικό όχημα πρέπει μεν να εννοείται κυριολεκτικά αλλά με την προβολή του περιεχομένου του σε έναν δυνατό/πιθανό κόσμο που ενσαρκώνει αυτό το περιεχόμενο. Με τον τρόπο αυτό, η μεταφορά συνίσταται στο να φανταστούμε κόσμους όπου οι ασφόδελοι χορεύουν και ο θάνατος περνά με την άμαξά του⁴⁹⁰.

5.3.1 ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΠΙΘΑΝΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Ο Werth καθιστά σαφές ότι η θεωρία των Κειμενικών Κόσμων ανήκει στο πεδίο της Εννοιολογικής Γλωσσολογίας/Cognitive Linguistics, και επικεντρώνεται στις σημασιολογικές διαδικασίες και πληροφορίες⁴⁹¹. Εξ ου και διαφέρει από το φιλοσοφικό σχήμα των Πιθανών Κόσμων, αν και θα μπορούσε να κατάγεται από αυτό. Η υπόθεση εργασίας των θεωριών των Πιθανών Κόσμων είναι ότι ο κόσμος μας είναι μόνο ένας από τους πολλούς πιθανούς κόσμους. Οι ρίζες αυτού του σχήματος βρίσκονται στον 18ο αιώνα και τη θεολογική φιλοσοφία, και συγκεκριμένα στο έργο του Gottfried Wilhelm Leibnitz. Μια σημειολογική προσέγγιση του θέματος επιχειρείται κατά το δεύτερο μισό του 20ού αιώνα από φιλοσόφους όπως ο Jaako Hintikka, ο Saul Kripke, ο David Lewis, ο Alvin Plantinga και ο Nicholas Rescher, ως ένα εργαλείο επίλυσης λογικών και οντολογικών προβλημάτων⁴⁹².

Είναι περιπτώσεις όπου η παραδοσιακή λογική δεν αφήνει περιθώριο διατύπωσης μιας λογικής υπόθεσης, απλώς και μόνο επειδή το ερώτημα δεν υφίσταται. Για παράδειγμα, μια υπόθεση η οποία ξεκινά με το σύνταγμα "ο βασιλιάς της Γαλλίας" - όπως διατυπώθηκε από τον Bertrand Russell το 1905 - δεν είναι δυνατό να ευσταθεί εξ ορισμού. Στο σημείο αυτό, η προοπτική πολλαπλών κόσμων που προτείνεται από ένα σημασιολογικό σύστημα πιθανών κόσμων παρέχει τη δυνατότητα ύπαρξης πιθανών μη ρεαλιστικών καταστάσεων και συνεπώς επεκτείνει την πιθανότητα υπό συγκεκριμένες συνθήκες να είναι μια οποιαδήποτε υπόθεση αληθής. Αντιστρόφως, η μέχρι πρότινος αόριστη ποιότητα της "αλήθειας" μπορεί πλέον να οριστεί ως "αληθής σε όλους τους πιθανούς κόσμους"⁴⁹³.

⁴⁹⁰ William Wordsworth, *I wandered lonely as a cloud*, και Emily Dickinson, *Because I could not stop for Death*.

⁴⁹¹ Paul Werth, *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*, Longman, London 1999

⁴⁹² Joanna Gavins, *Text World Theory: A critical exposition and development in relation to absurd prose fiction*, Thesis submitted in partial fulfilment of the requirements of Sheffield Hallam University for the award of the degree of Doctor of Philosophy, December 2001, p. 21-23

⁴⁹³ loc. cit. Η θεωρία των Πιθανών Κόσμων βασίζεται στην παραδοχή ότι ο κόσμος όπου ζούμε είναι ένας από τους πολλούς πιθανούς, και όλες οι υποθέσεις πρέπει να αντιμετωπίζονται ως σχετικές με το συγκεκριμένο

Στην πραγματικότητα, οι πιθανοί κόσμοι δεν είναι ρεαλιστικές παράλληλες οντότητες, αλλά υπάρχουν μόνο ως προϊόντα της λογικής ανθρώπινης συμπεριφοράς, με επίκεντρο τις ομοιότητες και διαφορές τους από τον ρεαλιστικό κόσμο, από τον οποίο προέρχονται. Αυτή είναι η ειδοποιός διαφορά με έναν Κειμενικό Κόσμο. Ο Werth παρατηρεί ότι οι πιθανοί κόσμοι είναι ταυτοχρόνως υπερβολικά συγκεκριμένοι, καθώς δημιουργούνται μόνο για τον έλεγχο μιας πολύ συγκεκριμένης υπόθεσης, αλλά και ανεπαρκώς συγκεκριμένοι, καθώς είναι αφαιρετικοί και δεν εμπεριέχουν κάποια ποικιλία που θα μπορούσε να μας πείσει ότι πρόκειται για πραγματικούς κόσμους. Από τη φύση τους, οι πιθανοί κόσμοι απλοποιούν το νόημα των καταστάσεων, ώστε να φτάσουν στην διερεύνηση μιας λογικής υπόθεσης. Αυτό όμως τους διαφοροποιεί σημαντικά από τον πολύπλοκο κόσμο της εμπειρίας μας. Οι Κειμενικοί Κόσμοι του Werth είναι "πλούσιοι" κόσμοι, όπου οι καταστάσεις μελετώνται με συστηματική μέθοδο, χωρίς να απολέσουν την φυσική ποικιλία τους. Από τη δική τους φύση, οι Κειμενικοί Κόσμοι αντιγράφουν ακριβώς την ποικιλία της εμπειρίας και της γνώσης μας⁴⁹⁴.

5.3.2 ΣΥΓΚΡΙΣΗ ΜΕ ΤΟΥΣ ΕΝΝΟΙΟΛΟΓΙΚΟΥΣ ΚΟΣΜΟΥΣ

Σε αντίθεση με τα προαναφερθέντα, ο Werth ενδιαφέρεται περισσότερο για τους εννοιολογικούς κόσμους/conceptual worlds, το πεδίο όπου ομιλητές και ακροατές, συγγραφείς και αναγνώστες, συνεργάζονται στη δημιουργία και την πρόσληψη του δημιουργικού λόγου⁴⁹⁵. Αυτοί οι κόσμοι γεννιούνται ως νοητές απεικονίσεις, οι οποίες ταυτοχρόνως δανείζονται την ποικιλία τους από την εμπειρία μας και αλληλεπιδρούν με τον ρεαλιστικό κόσμο. Κατά τον Werth, ο εννοιολογικός χώρος παρακολουθεί τον φυσικό χώρο, θυμίζοντας τον τρόπο κατά τον οποίο προσανατολιζόμαστε στον φυσικό χώρο, εξαρτώμενοι από τους νοητούς χάρτες⁴⁹⁶. Αυτοί οι νοητοί χάρτες δημιουργούνται στο μυαλό μας βάσει των στιγμιαίων ερεθισμάτων του φυσικού περιβάλλοντος, αλλά και των αναμνήσεών μας, της γνώσης μας από παρεμφερείς καταστάσεις, και από όλους τους συσχετισμούς που μπορούν να γίνουν μεταξύ αυτών των στοιχείων.

Αν και διαφέρουν σημαντικά, όλες οι γλωσσολογικές θεωρίες που χρησιμοποιούν την έννοια του κόσμου/χώρου εκκινούν από τη μεταφορά "Το Κείμενο είναι ένας Κόσμος". Σε αυτή τη μεταφορά, το κείμενο ορίζεται ως το παράθυρο προς ένα σύμπαν, το οποίο υφίσταται πέραν της γλώσσας και

οντολογικό πλαίσιο. Μια υπόθεση δεν μπορεί να είναι απολύτως αληθής, αλλά αληθής μόνο σε έναν συγκεκριμένο κόσμο. Ένα επιπλέον χαρακτηριστικό είναι ότι μας δίνεται η δυνατότητα να συλλάβουμε αποκλειστικά κόσμους οι οποίοι διαφέρουν κατά τι από τον δικό μας, δηλαδή οι Πιθανοί Κόσμοι πρέπει να έχουν πάντοτε ως αφετηρία τον ρεαλιστικό μας κόσμο και να ορίζονται βάσει των διαφορών τους με αυτόν. (Sarah Whiteley, op. cit., p. 19)

⁴⁹⁴ Paul Werth, op. cit., p. 70, 72, 80

⁴⁹⁵ Ibid p. 7

⁴⁹⁶ Πρβλ. το έργο του Kevin Lynch στο Κεφάλαιο 7Γ

εκτείνεται σε χώρο και χρόνο κατά πολύ ευρύτερους του πλαισίου του παραθύρου. Μιλώντας για έναν κειμενικό κόσμο, εννοούμε ότι διαχωρίζουμε το σύμπαν της γλώσσας, των ονομάτων, των περιγραφών και των προτάσεων, από το σύμπαν πέραν της γλώσσας, το οποίο περιλαμβάνει τους χαρακτήρες, τα αντικείμενα, τα δεδομένα και τις καταστάσεις που απορρέουν από τις γλωσσικές εκφράσεις⁴⁹⁷.

Η Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων αντλεί έμπνευση από τη Θεωρία του Νοητού Χώρου/Mental Space Theory, όπως αυτή αναπτύχθηκε από τον Gilles Fauconnier⁴⁹⁸. Κατ' ουσίαν, ο νοητός χώρος είναι ένα ιδεατό πεδίο, το οποίο σχηματίζεται με την ανάπτυξη του λόγου, ώστε να γίνεται κατανοητή η γλωσσική έκφραση. Αυτό το πεδίο, κατά τον Fauconnier, δεν αποτελεί - με την αυστηρή έννοια - τμήμα της ίδιας της γλώσσας ή της γραμματικής της, ούτε γλωσσική αναπαράσταση, εντούτοις ανήκει στον μηχανισμό της γλώσσας.

Στη Θεωρία του Νοητού Χώρου, από τις γλωσσικές εκφράσεις γεννιούνται οι νοητές απεικονίσεις, στις οποίες εντοπίζεται το σημειολογικό και γλωσσολογικό νόημα. Αυτές οι απεικονίσεις ονομάζονται νοητοί χώροι/mental spaces και τα γλωσσικά στοιχεία που προκαλούν την κατασκευή τους ονομάζονται χτίστες/space builders. Πέραν των γλωσσικών δομών, οι νοητοί χώροι κτίζονται με τη χρήση και του γνωστικού φορτίου του αναγνώστη, καθώς και πληροφοριών από το γενικότερο νοηματικό πλαίσιο. Η αντίρρηση του Werth σχετικά με τη συγκεκριμένη θεωρία αφορά τόσο το ότι περιορίζεται στη μελέτη μεμονωμένων προτάσεων και όχι ολόκληρων παραγράφων ή κειμένων, όσο και στο ότι η χρήση του γενικού νοηματικού πλαισίου είναι περιορισμένη και δεν στοχεύει σε πολύπλοκες καταστάσεις⁴⁹⁹.

Η Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων επιπλέον συνομιλεί με τη Θεωρία της Εννοιολογικής Μεταφοράς/Conceptual Metaphor Theory των George Lakoff και Mark Johnson⁵⁰⁰. Ένα κεντρικό παράδειγμα αυτής της θεωρίας χρησιμοποιεί μια χωρική μεταφορά που απαντά συχνά και σε πολλές γλώσσες: "η Ζωή είναι ένα Ταξίδι", όπου μια αφηρημένη έννοια ή αλλιώς πεδίο-στόχος/target domain (η Ζωή) γίνεται κατανοητή με αναφορά σε μια συγκεκριμένη έννοια - και μάλιστα με χωρική έκφραση - ή αλλιώς πεδίο-αφετηρία/source domain (το Ταξίδι).

Η κριτική του Werth επί της θεωρίας αυτής στρέφεται σε δύο σημεία. Το πρώτο αφορά τον διαχωρισμό που ο ίδιος κάνει μεταξύ της καθημερινής χρήσης της μεταφοράς και της ποιητικής μεταφοράς, καθώς

⁴⁹⁷ Marie-Laure Ryan, "The text as world versus the text as game: possible worlds semantics and postmodern theory", *Journal of Literary Semantics* 27 (3) 1998, p. 138-139

⁴⁹⁸ Gilles Fauconnier, *Mental Spaces: Aspects of Meaning Construction in Natural Language*, Cambridge University Press, Cambridge 1994.

⁴⁹⁹ Paul Werth, op. cit., p. 70, 77-78

⁵⁰⁰ George Lakoff and Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, Chicago 1980. Πρβλ. Υποκεφάλαιο 5.2.5

δεν στοχεύουν και οι δύο χρήσεις στο ίδιο αποτέλεσμα⁵⁰¹. Η παρατηρούμενη έλλειψη κατάλληλων εκφράσεων για τις αφηρημένες έννοιες που μας ωθεί στη χρήση της μεταφοράς, δεν αρκεί ώστε να εξηγήσει το φαινόμενο της ποιητικής μεταφοράς. Εάν η μεταφορά χρησιμοποιείται ως εργαλείο κατανόησης και εξοικείωσης στην καθημερινή μας ζωή, σίγουρα οι σκέψεις του ποιητή δεν μπορεί να καταφεύγουν στην φυσική μας εμπειρία, ώστε να εκφράσουν ό,τι δεν θα μπορούσε να εκφραστεί με άλλον τρόπο. Ο Werth τονίζει ότι η ποιητική μεταφορά συχνά χρησιμοποιείται ώστε να προσδώσει ένταση, ενώ άλλες φορές συμβάλλει στο να παρουσιαστεί ένα θέμα από περισσότερες της μίας πλευράς. Εδώ η μεταφορά επιλέγεται ελεύθερα από τον ποιητή, αντί να του επιβάλλεται λόγω της ένδειας της γλώσσας⁵⁰². Το δεύτερο σημείο σχετίζεται με τη προαναφερθείσα αντίρρηση του Werth ότι, στη θεωρία της Εννοιολογικής Μεταφοράς, το φαινόμενο παρακολουθείται στο επίπεδο της περιορισμένης πρότασης, χωρίς να επεκτείνεται στο κείμενο⁵⁰³. Αντιθέτως, προτείνει τη μελέτη ολόκληρων παραθεμάτων από κείμενα, οπότε αναγνωρίζεται το φαινόμενο της ευρείας μεταφοράς/extended metaphor. Στην περίπτωση αυτή, μια μεταφορά διατρέχει ολόκληρο το κείμενο, οπότε αυτό το υπόγειο ρεύμα ορίζεται από τον Werth ως mega-μεταφορά/mega-metaphor, όπως θα δούμε και στη συνέχεια.

Από τα παραπάνω, φαίνεται ότι η Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων θεμελιωδώς αποτελεί ένα πλαίσιο αναζήτησης του νοήματος και ασχολείται όχι μόνο με ολόκληρα τα κείμενα, αλλά και με το γενικό νοηματικό πλαίσιο γύρω από τη συγγραφή και την ανάλυσή της. Για την εφαρμογή της θεωρίας, σημαντική είναι η γνώση που ήδη διαθέτουν συγγραφέας και αναγνώστης, οι μνήμες του παρελθόντος, οι πληροφορίες του παρόντος, και η φαντασία που προβάλλεται στο μέλλον. Το γεγονός ότι αυτά τα στοιχεία συμπεριλαμβάνονται στη νοηματική ερμηνεία του λόγου, είναι ένα κρίσιμο και ρηξικέλευθο χαρακτηριστικό της θεωρίας. Οι νοητές απεικονίσεις, ή Κειμενικοί Κόσμοι, τους οποίους επικαλούνται τα γλωσσικά στοιχεία, είναι πλούσιοι σε λεπτομέρειες, δυναμικοί και μπορούν να συμπυκνώνουν ολόκληρη την εμπειρία και την ποικιλία της ανθρώπινης σκέψης⁵⁰⁴.

Εντούτοις, στη Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων δεν συνυπολογίζεται η υποθετικά άπειρη ποσότητα γνώσης των συμμετεχόντων. Κάτι τέτοιο θα ήταν απαγορευτικό για τη διατύπωση οποιασδήποτε θεωρίας, και επιπλέον είναι ακριβώς η αιτία για την οποία οι γλωσσολόγοι αποφεύγουν να συμπεριλάβουν στις θεωρίες τους τη νοηματική ερμηνεία. Ο Werth όμως ισχυρίζεται ότι, για την ερμηνεία ενός συγκεκριμένου κειμένου, χρησιμοποιείται μόνο η σχετική με το κείμενο αυτό περιοχή της γνώσης των συμμετεχόντων⁵⁰⁵. Το πεδίο της γνώσης περιορίζεται με τρόπο που υποδεικνύει το ίδιο το

⁵⁰¹ Paul Werth, op. cit., p. 317-318

⁵⁰² Paul Werth, "Extended Metaphor: A Text World Account", *Language and Literature*, 3 (2), p. 84

⁵⁰³ Paul Werth, *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*, Longman, London 1999, p. 313-329

⁵⁰⁴ Joanna Gavins, *Text World Theory: An Introduction*, Edinburgh University Press, Edinburgh 2007, p. 7-9

⁵⁰⁵ Paul Werth, op. cit., p. 149

κείμενο προς μελέτη. Τότε το συγκεκριμένο πεδίο της γνώσης συντελεί στην οικοδόμηση των κειμενικών κόσμων, καθώς δίνει σάρκα και οστά στις νοητές απεικονίσεις.

5.3.3 ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΗΣ ΘΕΩΡΙΑΣ ΤΩΝ ΚΕΙΜΕΝΙΚΩΝ ΚΟΣΜΩΝ

Η Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων του Werth κινείται μεταξύ δύο κόσμων: τον "κόσμο του λόγου/discourse world" και τον "κόσμο του κειμένου ή κειμενικό κόσμο/text world". Ο πρώτος θέτει το πλαίσιο όπου εκτυλίσσονται οι καταστάσεις, και ο δεύτερος αποτελεί το πεδίο του νοήματός του για το οποίο συμφωνούν συγγραφέας και αναγνώστης. Πρόκειται ουσιαστικά για δύο κόσμους που σχηματίζονται στο σημασιολογικό επίπεδο, εντούτοις ο κόσμος του λόγου βασίζεται στην άμεση εμπειρία μας, σε "αληθινά" εξωτερικά ερεθίσματα. Ο κόσμος του κειμένου ή κειμενικός κόσμος, εν αντιθέσει, διαμορφώνεται από τις μνήμες και τη φαντασία μας⁵⁰⁶. Στον κόσμο του λόγου ξεκινά ένα γλωσσικό γεγονός, μια πράξη γλωσσικής επικοινωνίας μεταξύ τουλάχιστον δύο συμμετεχόντων - του συγγραφέα και του αναγνώστη⁵⁰⁷.

Ο Κόσμος του Λόγου/Discourse World: Ο Werth τον ορίζει ως την κατάσταση της άμεσης πραγματικότητας που περιβάλλει τουλάχιστον έναν ομιλητή ή συγγραφέα και έναν ή περισσότερους ακροατές ή αναγνώστες που εμπλέκονται στη συνεργασία της αφήγησης⁵⁰⁸. Κατά κάποιον τρόπο, ο Κόσμος του Λόγου αντιστοιχεί στην έννοια του ρεαλιστικού κόσμου της σημειολογίας των Πιθανών Κόσμων, καθώς είναι η ρεαλιστική κατάσταση των πραγμάτων από όπου εκκινούν όλοι οι υπόλοιποι κόσμοι. Όπως ήδη σημειώθηκε, ο Werth δεν προτίθεται να περιορίσει τη θεωρία σε μια λογική ανάλυση αφαιρετικών κόσμων, αλλά να μελετήσει ένα μοντέλο, το οποίο οργανώνεται με την πολυπλοκότητα εκείνη που αναγνώστες και συγγραφείς αναγνωρίζουν στον ρεαλιστικό μας κόσμο. Θέλοντας να το επιτύχει, ο Werth αναλύει τον Κόσμο του Λόγου σε μικρότερα μέρη, τις Καταστάσεις/Situations⁵⁰⁹. Οπότε, μια Κατάσταση είναι μια σειρά πραγμάτων τα οποία διατηρούνται σταθερά στον χώρο και στον χρόνο. Μια αλληλουχία καταστάσεων συνθέτουν έναν κόσμο. Αυτός ο επιμερισμός συντελεί στη διαχειρισσιμότητα του πολυσύνθετου υλικού προς μελέτη και ανάλυση, χωρίς να θυσιαστεί η πολυπλοκότητα του νοήματος.

⁵⁰⁶ Ibid, p. 17

⁵⁰⁷ Ibid, p. 83

⁵⁰⁸ Paul Werth, "How to Build a World (in a lot less than six days and using only what's in your head)", Green K. (ed.), *New Essays on Deixis: Discourse Narrative, Literature*, Rodopi, Amsterdam 1995, p. 51

⁵⁰⁹ Paul Werth, *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*, Longman, London 1999, p. 68

Ο Werth επιπλέον τονίζει την αναγκαιότητα της παρουσίας νοημόνων πλασμάτων στον Κόσμο του Λόγου, τα οποία στη Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων ονομάζονται Συμμετέχοντες/Participants⁵¹⁰. Θεωρεί ότι οι Καταστάσεις δεν περιγράφουν απλώς την συνάθροιση οντοτήτων σε έναν συγκεκριμένο τόπο και χρόνο, αλλά είναι περισσότερο "διαδικασίες τις οποίες έχουν συλλάβει οι Συμμετέχοντες". Οι Καταστάσεις δεν συμβαίνουν μέσα σε ένα σημασιολογικό κενό: κερδίζουν την καταστασιακή τους ταυτότητα μέσω μιας πράξης της ανθρώπινης βούλησης. Μπορούμε να συλλάβουμε Καταστάσεις όπου δεν υπάρχουν άνθρωποι, αλλά δεν μπορούμε να συλλάβουμε Καταστάσεις που κάποιος άλλος δεν έχει συλλάβει πριν από εμάς. Μια Κατάσταση εξ ορισμού βασίζεται στην εμπειρία. Σύμφωνα με τον Werth, ο Κόσμος του Λόγου περιέχει όχι μόνο τους Συμμετέχοντες και ό,τι αυτοί μπορούν να αντιληφθούν από το άμεσο περιβάλλον, αλλά και ό,τι οι Συμμετέχοντες μπορούν να συναγάγουν από το κείμενο.

Το Κοινό Έδαφος/Common Ground: Ο Werth ορίζει το Κοινό Έδαφος ως το σύνολο των πληροφοριών, τις οποίες συγγραφέας και αναγνώστης έχουν συμφωνήσει να δεχτούν ως σχετικές με τη μεταξύ τους αφήγηση⁵¹¹. Όπως έχει ήδη σημειωθεί, ο Κόσμος του Λόγου περιέχει όχι μόνο τους Συμμετέχοντες και το άμεσο περιβάλλον τους, αλλά και το βιωματικό και πολιτιστικό φορτίο που αυτοί φέρουν στο γλωσσικό γεγονός. Από αυτές τις πληροφορίες, μόνο επιλεγμένες θα συμμετάσχουν στον λόγο. Ο Werth χρησιμοποιεί την έννοια του Κοινού Εδάφους, ώστε να εξηγήσει το γιατί κάποιες προτάσεις έχουν συνοχή, ενώ άλλες φαίνεται να μην συνδέονται με ένα συγκεκριμένο σημασιολογικό πλαίσιο. Ισχυρίζεται ότι, στον λόγο, κάθε νέα πρόταση του κειμένου είτε βρίσκεται ήδη εντός του Κοινού Εδάφους, είτε περιέχει νέες πληροφορίες, οι οποίες πρόκειται να ενσωματωθούν στην αφήγηση⁵¹².

Ο Κειμενικός Κόσμος/Text World: Παρακολούθησαμε τον Κόσμο του Λόγου, την αφετηρία των πάντων, εκεί όπου εκτυλίσσονται οι Καταστάσεις και εκεί όπου οι Συμμετέχοντες διαπραγματεύονται όλες τις πληροφορίες επί του Κοινού Εδάφους. Ακόμα όμως δεν έχουμε αναφερθεί στον μηχανισμό με τον οποίο οι Συμμετέχοντες φτάνουν στην κατανόηση της εξέλιξης της ιστορίας. Στο σημείο αυτό ο Werth εισάγει τη μεταφορά του Κειμενικού Κόσμου, ένα νοητό σχήμα το οποίο λειτουργεί ως μοντέλο επεξεργασίας μιας δεδομένης αφήγησης⁵¹³. Αυτός ο κόσμος είναι "η Κατάσταση όπως περιγράφεται από τον λόγο" ή η αφήγηση που αποτελεί το θέμα του λόγου⁵¹⁴. Μπορεί να σχετίζεται άμεσα με τον Κόσμο του Λόγου, ή να ασχολείται με Καταστάσεις που βρίσκονται στη μνήμη ή στη φαντασία των Συμμετεχόντων.

Κατά κάποιον τρόπο, η έννοια του Κειμενικού Κόσμου βασίζεται στη θεωρία του Philip N. Johnson-Laird, καθηγητή στο Τμήμα Ψυχολογίας του Πανεπιστημίου Princeton, ότι "οι άνθρωποι κατανοούν τον

⁵¹⁰ Ibid, p. 83-84

⁵¹¹ Ibid, p. 119

⁵¹² Ibid, p. 117-155

⁵¹³ Ibid, p. 74

⁵¹⁴ Ibid, p. 87

κόσμο κατασκευάζοντας στο μυαλό τους υποθετικά μοντέλα του"⁵¹⁵. Ομοίως, ο Werth προτείνει ότι οι Συμμετέχοντες στον Κόσμο του Λόγου κατανοούν την ουσία της αφήγησης και το πώς αυτή εξελίσσεται, οικοδομώντας μια νοητή απεικόνισή της - έναν κειμενικό κόσμο - όπου η γλώσσα μετατρέπεται σε νόημα, οπότε, μέσω αυτής της διαδικασίας, γίνεται κατανοητή έννοια.

Κατ' αναλογία με τη Θεωρία του Νοητού Χώρου από τον Fauconnier, ο χώρος της πραγματικότητας αντιστοιχεί στον Κόσμο του Λόγου του Werth και η προβολή του ως νοητός χώρος αντιστοιχεί στον Κόσμο του Κειμένου ή Κειμενικό Κόσμο. Ο Werth συνεχώς τονίζει ότι ο Κειμενικός Κόσμος είναι εκ φύσεως ανάλογος του Κόσμου του Λόγου, από τον οποίο άλλωστε εκπορεύεται⁵¹⁶. Αυτό σημαίνει ότι πρέπει να χαρακτηρίζεται από πλουραλισμό και πολυπλοκότητα στη λεπτομέρεια, στοιχεία ανάλογα προς τον ρεαλιστικό κόσμο. Η εν λόγω λεπτομέρεια μπορεί να διαφοροποιείται σε σχέση με την προσωπική εμπειρία του κάθε Συμμετέχοντος, εντούτοις η βασική δομή της παραμένει εντός ενός, λίγο ως πολύ, δεδομένου πλαισίου, καθώς οι Συμμετέχοντες συνδυάζουν το γλωσσικό φορτίο του κειμένου με τις γενικές τους γνώσεις και επιρροές.

Ευρεία Μεταφορά/Extended Metaphor: Ο Werth παρατηρεί ότι η παραδοσιακή γλωσσολογία ασχολείται με τους μηχανισμούς των απλών μεταφορών, οι οποίες συνήθως περιορίζονται σε μια πρόταση⁵¹⁷. Ακόμα και οι νεότερες θεωρίες της εννοιολογικής μεταφοράς - όπως διατυπώθηκε από τους Lakoff και Johnson - κατά τον Werth περιορίζονται στην ανάλυση φαινομένων, τα οποία αναγνωρίζονται σε μεμονωμένες προτάσεις. Συμφωνεί με τη θεωρία των Lakoff και Johnson όσον αφορά την παραγωγή της καθημερινής μεταφοράς, όπου ο ομιλητής θα χρησιμοποιήσει λεκτικές εκφράσεις από οικείες περιοχές της εμπειρίας, και συχνά της φυσικής εμπειρίας, ώστε να εκφράσει αφηρημένες έννοιες και ιδέες⁵¹⁸.

Εντούτοις, όπως έχει προαναφερθεί, η ποιητική μεταφορά δεν επιβάλλεται στον δημιουργό λόγω της ανεπάρκειας της κυριολεκτικής γλώσσας, αλλά είναι περισσότερο ζήτημα δημιουργικής επιλογής. Ο Werth διατυπώνει τη σκέψη, ότι τα λογοτεχνικά κείμενα περιέχουν υποτιμημένα αλλά σημαντικά υπόγεια ρεύματα μεταφορικών θεμάτων που διατρέχουν τον λόγο και συμβάλλουν στην κατανόηση του νοήματος του κειμένου από τον αναγνώστη. Αυτά τα ρεύματα ή mega-μεταφορές/megametaphors εκφράζονται μέσω ποικίλων μεταφορών οι οποίες εμφανίζονται στον αφηγηματικό λόγο, και οι οποίες

⁵¹⁵ Joanna Gavins, op.cit., p. 84. Πρβλ. και το έργο του Kevin Lynch στο Κεφάλαιο 7Γ

⁵¹⁶ Paul Werth, op. cit., p. 181

⁵¹⁷ Paul Werth, "Extended Metaphor: A Text World Account", *Language and Literature*, 3 (2), p. 79

⁵¹⁸ Ibid, p. 84

σχηματίζουν μια συνεκτική δομή⁵¹⁹, μέρος του Κειμενικού Κόσμου, προσβάσιμο στους Συμμετέχοντες, που φωτίζει την αφήγηση στον Κόσμο του Λόγου⁵²⁰.

5.4 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Καθίσταται σαφές ότι η ανάλυση ενός κειμένου αποτελεί μια αυτόνομη τέχνη, η οποία διαθέτει και την τεχνική της. Καθώς δεν ορίζεται με μονοσήμαντο τρόπο, αποτελεί και εκείνη με τη σειρά της μια δημιουργία, ανασυνθέτοντας εκ νέου το κείμενο κατά την εσωτερική του δομή και ει δυνατό, αποκαλύπτοντας τον πυρήνα του. Οι τρόποι να αναγνωριστεί αυτός ο πυρήνας είναι μέσω της αναζήτησης αφενός του νοήματος της αφήγησης και αφετέρου της έννοιας των λέξεων.

Το νήμα της αφήγησης, το νήμα του νοήματος, ή αλλιώς οι "αφηγηματικοί μηχανισμοί παραγωγής του νοήματος" κατά τον Βαγγέλη Αθανασόπουλο, συνδέει και ταυτοχρόνως αποκαλύπτει τις πτυχές της πλοκής μιας ιστορίας. Ο Χώρος αποτελεί το κύριο στοιχείο της εξέλιξης στα επιλεγμένα παραμύθια και η γονιμότερη μέθοδος ώστε να αναγνωριστεί ο ρόλος του είναι να αναζητηθεί πρώτον η αλληλεπίδρασή του με τους υπόλοιπους χαρακτήρες των παραμυθιών, δεύτερον η συμπεριφορά του ως αυθύπαρκτη οντότητα και τρίτον η λογοτεχνική του περιγραφή στο κείμενο. Από αυτά τα τρία σημεία προέρχονται εννέα ζητήματα, τα οποία αφορούν το ποιοί χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με τον Χώρο, εάν κάποιος από αυτούς εισάγει τον Χώρο στην ιστορία, εάν ο Χώρος διευκολύνει την πορεία τους, ποιά είναι η ηθική και η δυναμική του Χώρου, σε ποιά σημείο της ιστορίας εμφανίζεται ο Χώρος και εάν αυτός επανεμφανίζεται, πόσο αναλυτικά περιγράφεται ο Χώρος, και ποιά είναι τα υπερ-ρεαλιστικά χαρακτηριστικά του.

Οι λέξεις αναλύονται από τη γλωσσολογία και τη σημειολογία, και αποκαλύπτονται ως έννοιες. Κατά τον Ferdinand de Saussure, οι λέξεις συνδέονται με δύο τρόπους, οι οποίοι θα αναζητηθούν εν συνεχεία στον Φανταστικό χώρο: είτε ως ακολουθία - ο τρόπος του Συντάγματος - είτε αντικαθιστώντας η μια την άλλη - ο τρόπος του Παραδείγματος. Αυτή η υποκατάσταση μιας λέξης από μια άλλη απηχεί το φαινόμενο της Μεταφοράς. Οι Beaugrande και Dressler θεωρούν ότι το νόημα ενός ποιητικού (αλλά και εν γένει λογοτεχνικού) κειμένου είναι το αποτέλεσμα συνεχούς διαπραγμάτευσης μεταξύ συγγραφέα και αναγνώστη, και κατά τον Γεώργιο Μπαμπινιώτη, η κυρίαρχη διαδικασία της γλώσσας είναι η επικοινωνία μεταξύ συγγραφέα και αναγνώστη, η οποία επιτυγχάνεται με την διατύπωση ενός συγκεκριμένου ύφους. Η Μεταφορά κατά τη Γλωσσολογία ανήκει στους υφολογικούς δείκτες, ήτοι

⁵¹⁹ Στο σημείο αυτό καλούμαστε να θυμηθούμε την έννοια του leitmotiv, της μικρής μουσικής φράσης που συνοδεύει την επανεμφάνιση μιας ιδέας, ενός τόπου, ενός προσώπου. Συνδέεται με τις όπερες του Richard Wagner και ειδικά την τετραλογία *Το Δακτυλίδι των Nibelungen*.

⁵²⁰ Paul Werth, *Text Worlds: Representing Conceptual Space in Discourse*, Longman, London 1999, p. 323

στους μηχανισμούς εκείνους οι οποίοι ξυπνούν τον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα. Η Μεταφορά έχει ήδη γεννηθεί από το έργο του Αριστοτέλη, και σταδιακά μετεξελίσσεται από παιδαγωγική μέθοδος σε ρητορικό σχήμα, και εν τέλει σε έναν ρηξικέλευθο τρόπο να αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο.

Για τον Paul Ricoeur, η Μεταφορά είναι ζωντανή, όχι μόνο επειδή αναζωογονεί την κυριολεκτική γλώσσα, αλλά κυρίως επειδή, μέσω της φαντασίας, προτρέπει στο να επεκτείνουμε τη σκέψη μας και λίγο παραπέρα. Η περιγραφή ζωντανεύει και μαζί της ζωντανεύει η ίδια η ύπαρξη. Κατά τον Umberto Eco, αποδεχόμενοι την ειδική συνθήκη η οποία ισχύει σε μια Μεταφορά, μεταφορική υπόσταση αποκτούν οι ίδιες οι εικόνες που περιγράφουν οι λέξεις και όχι τα λεκτικά σημεία που ανακαλούν αυτές τις εικόνες. Όπως σημειώνεται στη σύγχρονη θεωρία, η Μεταφορά είναι εννοιολογική: δεν βρίσκεται στις λέξεις αλλά στις νοητές εικόνες, δεν βρίσκεται σε μεμονωμένες προτάσεις αλλά σε ολόκληρο το κείμενο. Αντί για το δίπολο κυριολεκτική-μη κυριολεκτική έκφραση, το σημείο ενδιαφέροντος βρίσκεται στο γεγονός ότι με τη χρήση της Μεταφοράς γεννιέται μια καινούργια σκέψη.

Την εκτεταμένη χρήση της Μεταφοράς, ως ένα υπόγειο ρεύμα το οποίο διατρέχει ολόκληρο το κείμενο, περιγράφει η Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων του γλωσσολόγου Paul Werth, απηχώντας και τον τρόπο με τον οποίο οι διάφορες ιδέες συγκροτούνται σε μια (αρχιτεκτονική) σύνθεση. Θεωρία που συνομιλεί με τη σκέψη του Umberto Eco περί δυνατών κόσμων και συγγενής με εκείνες των Πιθανών Κόσμων ή των Εννοιολογικών Κόσμων, η Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων διακρίνεται από ορισμένα σαφή χαρακτηριστικά, τα οποία εν συνεχεία θα αναζητηθούν και στον Φανταστικό χώρο. Η Θεωρία κινείται μεταξύ δύο κόσμων: τον Κόσμο του Λόγου, όπου εκτυλίσσονται τα γεγονότα της αφήγησης, και τον Κόσμο του Κειμένου, όπου γεννιέται το νόημα για το οποίο συμφωνούν συγγραφέας και αναγνώστης. Ο Werth αναλύει τον Κόσμο του Λόγου σε μικρότερα μέρη, τις Καταστάσεις, και επιπλέον τονίζει την αναγκαιότητα της παρουσίας νοημόνων πλασμάτων στον Κόσμο του Λόγου, τα οποία ονομάζει Συμμετέχοντες. Σημαντικό στοιχείο της θεωρίας του Werth είναι το Κοινό Έδαφος, το οποίο ορίζεται ως το σύνολο των πληροφοριών, τις οποίες συγγραφέας και αναγνώστης έχουν συμφωνήσει να δεχτούν ως σχετικές με την μεταξύ τους αφήγηση. Οι Συμμετέχοντες στον Κόσμο του Λόγου κατανοούν την ουσία της αφήγησης και το πώς αυτή εξελίσσεται, οικοδομώντας μια νοητή απεικόνισή της, ήτοι έναν Κειμενικό Κόσμο, όπου η γλώσσα μετατρέπεται σε νόημα, και μέσω αυτής της διαδικασίας, αφομοιώνεται ως έννοια.



"Πέρα από τον Καθρέπτη"

Ίρις, 8 ετών

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6: ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΟΣ ΛΟΓΟΣ ΚΑΙ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ

"Like any text world, that of the Hemingway text may be represented as a black space which gradually gets filled in and defined as one reads through it."*

Paul Werth, *Text Worlds*, p. 53

*"Όπως συμβαίνει σε οποιονδήποτε κειμενικό κόσμο, ο κόσμος του κειμένου του Hemingway μπορεί να αναπαρασταθεί ως ένας κενός χώρος ο οποίος γεμίζει και καθορίζεται προοδευτικά, όσο ο αναγνώστης συνεχίζει το διάβασμα."

6.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σε αυτό το κεφάλαιο καταγράφεται η μέθοδος χειρισμού των χωρικών στοιχείων από τον συγγραφέα, μέσω της ανάλυσης των κειμένων των επιλεγμένων παραμυθιών, με τη βοήθεια των μεθοδολογικών εργαλείων τα οποία έχουν περιγραφεί στο προηγούμενο κεφάλαιο. Ο τρόπος χειρισμού των χωρικών στοιχείων συμμετέχει θεμελιωδώς στο ύφος του δημιουργικού λόγου του συγγραφέα, ήτοι του προσωπικού, ιδιαίτερου χαρακτήρα της δομής του κειμένου που αποτελεί συνειδητή επιδίωξη του συγγραφέα. Μεθοδολογικά εργαλεία αποτελεί η κειμενογλωσσολογική προσέγγιση του Αθανασόπουλου, η σημειολογική ανάλυση βάσει του Συντάγματος και του Παραδείγματος κατά Saussure και Barthes, και η Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων κατά Werth.

Η διαδικασία ξεκινά με την καταγραφή των "αφηγηματικών μηχανισμών παραγωγής του νοήματος", όπως τους ονομάζει ο Αθανασόπουλος, ήτοι την ανάλυση του πίνακα που αποτυπώνει τη συμπεριφορά των χωρικών στοιχείων για κάθε παραμύθι. Ο κάθε πίνακας απεικονίζει τα ειδικά χωρικά στοιχεία του κάθε παραμυθιού σε συνδυασμό με τις απαντήσεις στα εννιά ερωτήματα τα οποία διατυπώθηκαν, μέσω της κειμενογλωσσολογίας (Πρβλ. 5.2.1-5.2.2). Για κάθε παραμύθι και κατά σειρά, ο πίνακας θα χρησιμοποιηθεί ούτως ώστε να καταγραφούν ο Κόσμος του Λόγου κατά Werth, το Κοινό Έδαφος, οι Καταστάσεις και οι Συμμετέχοντες κατά Werth (μέσω των αφηγηματικών μηχανισμών κατά Αθανασόπουλο), η ανάλυση κατά Saussure και Barthes, και τέλος ο Κόσμος του Κειμένου κατά Werth. Σταδιακά, η ανάλυση θα προχωρήσει από την αποτύπωση των χωρικών στοιχείων στα επιμέρους

χαρακτηριστικά τους, εν συνεχεία στη συνολική συμπεριφορά τους, και εν τέλει στον ρόλο τους στην αφήγηση του εκάστοτε παραμυθιού.

6.2 ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ

Μετά από την πρώτη ανάγνωση των κειμένων ξεκινά η κειμενογλωσσολογική προσέγγιση του κειμένου προς αναζήτηση του ύφους στον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα. Αυτή η διαδικασία αποτελεί το στάδιο της κωδικοποίησης του κειμένου πριν από το στάδιο της ερμηνείας του που θα ακολουθήσει στο Κεφάλαιο 7. Κατά τον Μπαμπινιώτη, επί του κειμένου "προτείνεται ένας δοκιμαστικός ορισμός του ύφους, του οποίου τα στοιχεία χρησιμεύουν εν συνεχεία ως σημεία αναφοράς για τον προσδιορισμό της έννοιας του ύφους. Τέτοια δομικά στοιχεία είναι η επιλογή που από κοινού με την απόκλιση συνθέτουν τη λεγόμενη *ποιητική γραμματική*, την ιδιαίτερη γλώσσα της λογοτεχνίας και του κάθε λογοτεχνικού δημιουργού. Η επανάληψη (συχνότητα) τέτοιων επιλογών/αποκλίσεων, η έμφαση στην μορφή, η προθετικότητα του δημιουργού, η επικράτηση της βιωματικής/συγκινησιακής λειτουργίας της γλώσσας αποτελούν στοιχεία που συμπληρώνουν την έννοια του ύφους"⁵²¹. Προς αυτόν τον σκοπό χρησιμοποιούνται τριών ειδών μεθοδολογικά εργαλεία: οι αφηγηματικοί μηχανισμοί παραγωγής του νοήματος κατά Αθανασόπουλο (Πρβλ. υποκεφάλαια 5.2.1 και 5.2.2), το Σύνταγμα και το Παράδειγμα κατά Saussure και Barthes (Πρβλ. υποκεφάλαιο 5.2.3) και η Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων κατά Werth (Πρβλ. υποκεφάλαιο 5.3).

Ο τρόπος με τον οποίο συνδυάζονται αυτά τα εργαλεία για κάθε παραμύθι στα υποκεφάλαια 6.3 - 6.9 που ακολουθούν, είναι ο εξής:

- Αρχικά στο κάθε παραμύθι αναγνωρίζεται ο Κόσμος του Λόγου κατά Werth, ήτοι τα περιγραφόμενα χωρικά στοιχεία, μέσω της αποδελτίωσης του κειμένου (Πρβλ. Κεφάλαιο 4).
- Εν συνεχεία στον Κόσμο του Λόγου αναγνωρίζονται το Κοινό Έδαφος και οι Καταστάσεις - Συμμετέχοντες κατά Werth. Αυτή η διαδικασία εφαρμόζεται μέσω των αφηγηματικών μηχανισμών κατά Αθανασόπουλο, οι οποίοι έχουν διαμορφωθεί στα εννιά ερωτήματα σχετικά με την εξερεύνηση της συμπεριφοράς του Χώρου, υπό την έννοια ότι είναι και αυτός ένας από τους χαρακτήρες του παραμυθιού (Πρβλ. υποκεφάλαιο 5.2.2).

Με τον τρόπο αυτό έχει σχηματιστεί ο Πίνακας των Χωρικών Στοιχείων για κάθε παραμύθι (Πίνακες 6.1, 6.10, 6.19, 6.28, 6.37, 6.46, 6.55).

⁵²¹ Γεώργιος Μπαμπινιώτης, *Γλωσσολογία και Λογοτεχνία. Από την τεχνική στην τέχνη του λόγου*, Β' έκδοση, Αθήνα 1991, σελ. 101

- Ακολουθεί η Ανάλυση βάσει Συντάγματος - Παραδείγματος κατά Saussure/Barthes. Ο κατακόρυφος άξονας του Παραδείγματος καταγράφεται στους διαγραμματικούς ποσοστιαίους δίσκους (Πίνακες 6.2-6.9, 6.11-6.18, 6.20-6.27, 6.29-6.36, 6.38-6.45, 6.47-6.54, 6.56-6.63). Ο οριζόντιος άξονας του Συντάγματος προκρίνει τα κυρίαρχα χωρικά στοιχεία βάσει της ολοκληρωμένης, συνολικής συμπεριφοράς τους.
- Εν τέλει αυτή η ανάλυση επί των δύο αξόνων οδηγεί στην αποκρυστάλλωση του Κόσμου του Κειμένου κατά Werth. Ο Κειμενικός Κόσμος, ήτοι ο Φανταστικός χώρος, αποκτά με τον τρόπο αυτό τα δομικά χαρακτηριστικά του, ήτοι το ύφος του δημιουργικού λόγου. Σε αυτόν τον Κειμενικό Κόσμο και τα χαρακτηριστικά του στηρίζεται η ερμηνεία του Φανταστικού χώρου, όπως θα ακολουθήσει στο Κεφάλαιο 7.

Τα προαναφερθέντα βήματα επαναλαμβάνονται για κάθε παραμύθι. Στο τέλος συγκρίνονται τα συμπεράσματα από κάθε παραμύθι σχετικά με τον Κόσμο του Κειμένου κατά Werth, οπότε οδηγούμαστε σε συνολικά συμπεράσματα για τον Κειμενικό Κόσμο, ήτοι τον Φανταστικό χώρο των επιλεγμένων παραμυθιών.

Μετά από αυτή τη συνοπτική περιγραφή της δομής της ανάλυσης του ύφους, ακολουθεί μια εκτενέστερη περιγραφή του τρόπου με τον οποίο τα προαναφερθέντα μεθοδολογικά εργαλεία προσαρμόζονται στη συγκεκριμένη διδακτορική έρευνα. Πρώτο εργαλείο αποτελεί η κειμενογλωσσολογική προσέγγιση του Βαγγέλη Αθανασόπουλου, κατά την οποία μέσω εννιά ερωτημάτων αποκωδικοποιείται η συμπεριφορά του κάθε χωρικού στοιχείου ξεχωριστά υπό τρεις έννοιες: την αλληλεπίδρασή του με τους υπόλοιπους χαρακτήρες της αφήγησης, την συμπεριφορά του ως αυθύπαρκτη οντότητα, και τη λογοτεχνική περιγραφή του. Ο πίνακας που σχηματίζεται από τις απαντήσεις σε αυτά τα εννιά ερωτήματα αποτελεί το πεδίο ανάπτυξης της ύπαρξης του Φανταστικού χώρου, επί του οποίου αναζητείται το ύφος του δημιουργικού λόγου του συγγραφέα.

Ως δεύτερο μεθοδολογικό εργαλείο και στο πρότυπο της σκέψης των Ferdinand de Saussure και Roland Barthes, θα χρησιμοποιηθούν οι έννοιες του Συντάγματος και του Παραδείγματος, ήτοι το σύνολο της ακολουθίας των λέξεων - ο τρόπος του Συντάγματος - ή η αντικατάσταση της μιας λέξης από την άλλη λέξη που αναδεικνύει ομοιότητες και διαφορές - ο τρόπος του Παραδείγματος. Για τον σκοπό αυτό, για κάθε παραμύθι έχει καταρτιστεί ο πίνακας των χωρικών στοιχείων, ο οποίος παρουσιάζει στις οριζόντιες γραμμές τα χωρικά στοιχεία του εκάστοτε παραμυθιού και στις κατακόρυφες στήλες τα εννιά ερωτήματα που ξεκλειδώνουν τον ρόλο τους στην αφήγηση. Ο πίνακας λειτουργεί με δύο τρόπους. Ο πρώτος είναι ο οριζόντιος τρόπος, το Σύνταγμα, ήτοι η αλληλουχία που σχηματίζεται λαμβάνοντας ένα στοιχείο από κάθε κατηγορία. Στον εν λόγω πίνακα, ο οριζόντιος τρόπος ανιχνεύει την ακολουθία των απαντήσεων στα εννιά ερωτήματα για κάθε χωρικό στοιχείο, η οποία καθορίζει τη συμπεριφορά του κάθε χωρικού στοιχείου. Ο δεύτερος είναι ο κατακόρυφος τρόπος, το Παράδειγμα,

ήτοι οι διαφορετικές επιλογές σε μια συγκεκριμένη κατηγορία. Στον συγκεκριμένο πίνακα, ο κατακόρυφος τρόπος μελετά τις απαντήσεις σε ένα συγκεκριμένο ερώτημα για κάθε χωρικό στοιχείο, οι οποίες περιγράφουν την ποικιλία του Φανταστικού χώρου.

Μελετώντας τον κατακόρυφο άξονα της εναλλαγής του Παραδείγματος, καταγράφεται η ποικιλομορφία των χωρικών στοιχείων, η συμπεριφορά του καθενός ξεχωριστά. Μελετώντας τον οριζόντιο άξονα της αλληλουχίας του Συντάγματος, εμφανίζονται τα κυρίαρχα χωρικά στοιχεία και η σκοπιμότητα της χρήσης τους κατά την αφήγηση του παραμυθιού. Συνδυάζοντας αυτούς τους δύο άξονες, είναι δυνατό να σχηματιστεί ένα σύστημα που θα περιγράφει τη συμπεριφορά των χωρικών στοιχείων, καθώς και τον ρόλο που διαδραματίζουν στην πλοκή του παραμυθιού, λόγω αυτής της συμπεριφοράς, ήτοι τη συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου στον κειμενικό κόσμο των παραμυθιών.

Τρίτο μεθοδολογικό εργαλείο αποτελεί η Θεωρία των Κειμενικών Κόσμων/Text Worlds, όπως έχει διατυπωθεί από τον γλωσσολόγο Paul Werth. Έχει ήδη εφαρμοστεί σε ευρύ φάσμα κειμένων ως παραδειγματικές εφαρμογές - όπως έχει ήδη αναφερθεί - εντούτοις δεν έχει δοκιμαστεί στο πεδίο των παραμυθιών, και δη του Φανταστικού χώρου, ήτοι του χώρου ο οποίος περιγράφεται σε αυτά τα κείμενα. Η εφαρμογή της Θεωρίας των Κειμενικών Κόσμων στο σχήμα του Φανταστικού χώρου διαμορφώνεται βάσει των κυρίων σημείων της θεωρίας και της ανάλυσης των χωρικών στοιχείων, όπως αυτά ανιχνεύονται στα κείμενα των επτά παραμυθιών προς μελέτη. Συνεπώς, ισχύουν τα εξής:

Ο Κόσμος του Λόγου (Discourse World) της θεωρίας του Werth είναι η ρεαλιστική κατάσταση των πραγμάτων από όπου εκκινούν όλοι οι υπόλοιποι κόσμοι. Στη συγκεκριμένη παραδειγματική εφαρμογή, ο Κόσμος του Λόγου είναι ο ρεαλιστικός Χώρος, ο χώρος της φυσικής μας εμπειρίας και της αντίληψής μας. Ακόμα και στο ιδιαίτερο πλαίσιο των παραμυθιών, η αφετηρία δεν μπορεί να είναι άλλη από τον Χώρο εντός του οποίου έχουμε όλοι μάθει να κινούμαστε και τον οποίο όλοι αναγνωρίζουμε.

Ο Werth αναλύει τον Κόσμο του Λόγου σε μικρότερα μέρη, τις Καταστάσεις/ Situations, ήτοι μια σειρά πραγμάτων τα οποία διατηρούνται σταθερά στον Χώρο και στον χρόνο. Στη συγκεκριμένη παραδειγματική εφαρμογή, οι Καταστάσεις αποδίδονται από τα εννιά ερωτήματα, όπως αυτά περιγράφονται στο Κεφάλαιο 5. Πρόκειται για έναν επιμερισμό, ο οποίος συντελεί στην διαχείριση ενός πολυσύνθετου υλικού προς ανάλυση, χωρίς να θυσιαστεί η πολυπλοκότητα του νοήματος.

Ο Werth επισημαίνει την αναγκαιότητα της παρουσίας νοημόνων πλασμάτων στον Κόσμο του Λόγου, από τα οποία πηγάζουν οι Καταστάσεις, και τα οποία ονομάζονται Συμμετέχοντες/Participants. Στη συγκεκριμένη παραδειγματική εφαρμογή, οι Συμμετέχοντες είναι οι αναγνώστες των παραμυθιών, αλλά και οι χαρακτήρες που περιγράφονται στα παραμύθια. Οι χαρακτήρες ζωντανεύουν τις Καταστάσεις μέσα στον λόγο, ενώ οι αναγνώστες δίνουν νόημα στις Καταστάσεις, εκτός του λόγου.

Το Κοινό Έδαφος/Common Ground της θεωρίας του Werth είναι το σύνολο των πληροφοριών, τις οποίες συγγραφέας και αναγνώστης έχουν συμφωνήσει να δεχτούν ως σχετικές με τη μεταξύ τους αφήγηση. Στη συγκεκριμένη παραδειγματική εφαρμογή, οι πληροφορίες που ξεχωρίζουν στον λόγο σχετίζονται με τον Χώρο, ήτοι τα δεκατέσσερα χωρικά στοιχεία. Όπως έχουν αποκρυσταλλωθεί στο Κεφάλαιο 4, τα δεκατέσσερα χωρικά στοιχεία αποτελούν μια κωδικοποίηση της πληροφορίας που ανιχνεύεται στα επτά παραμύθια προς μελέτη. Σύμφωνα με τον Werth, το Κοινό Έδαφος εξηγεί γιατί κάποιες προτάσεις έχουν συνοχή, ενώ άλλες φαίνεται να μην συνδέονται με το συγκεκριμένο σημασιολογικό πλαίσιο του λόγου. Όταν στο παραμύθι εμφανίζονται τα χωρικά στοιχεία, συμβαίνουν δύο τινά: είτε οι πληροφορίες που δίδονται είναι ενταγμένες στον ρεαλιστικό Χώρο και συνεπώς κοινώς αποδεκτές, οπότε βρίσκονται ήδη στο Κοινό Έδαφος, είτε πρόκειται να ενσωματωθούν στο Κοινό Έδαφος, καθώς εμπεριέχουν φανταστικά χαρακτηριστικά, τα οποία εκ πρώτης όψεως φαίνεται να μην συνδέονται με το νοηματικό πλαίσιο του παραμυθιού.

Ο Κειμενικός Κόσμος (Text World) της θεωρίας του Werth είναι το νόημα όπως αυτό ορθώνεται από την αφήγηση, η νοητή εικόνα την οποία συνεπάγεται η επεξεργασία του λόγου. Στη συγκεκριμένη παραδειγματική εφαρμογή, το σύμπαν που οικοδομείται από τον λόγο είναι ο Φανταστικός χώρος, ήτοι το σύνολο των χωρικών στοιχείων όπως αυτά αναγνωρίζονται μέσα στο κείμενο των επτά παραμυθιών προς μελέτη. Ο Φανταστικός χώρος αναδεικνύεται ως ένα ολοκληρωμένο σύμπαν, μια πραγματική συνθήκη με ποικιλία και πολυπλοκότητα, όπου ζουν οι χαρακτήρες των παραμυθιών, αλληλεπιδρώντας με το περιβάλλον τους και δεχόμενοι τη συμπεριφορά του.

6.3 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ

6.3.1 Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH

Στο παραμύθι *Η Ωραία Κοιμωμένη* αναγνωρίζονται οι εξής κατηγορίες με τα εξής χωρικά στοιχεία:

Πρώτη Κατηγορία - Η Φύση	Η πυκνή Βλάστηση γύρω από το παλάτι ⁵²²
Δεύτερη Κατηγορία - Η Πόλη	Η Πομπή προς την πόλη
Τρίτη Κατηγορία - Το Πέρασμα	Το Μονοπάτι μπροστά στον πρίγκηπα
Πέμπτη Κατηγορία - Ο Πύργος/Κάστρο	Ο Πύργος με την βελόνα
Όγδη Κατηγορία - Το Δωμάτιο	Το Δωμάτιο της πριγκήπισσας

⁵²² Καθώς η ανάλυση έγινε από το πρωτότυπο ή την αγγλική μετάφραση των κειμένων, οι τίτλοι διατυπώνονται σε μετάφραση της συντάκτριας της παρούσης μελέτης.

Ένατη Κατηγορία - Η Σκάλα

Η μεγάλη Σκάλα του παλατιού

Ενδέκατη Κατηγορία - Ο Καθρέπτης

Η αίθουσα με τους Καθρέπτες

Ακολουθεί η περιγραφή των χαρακτηριστικών τους, όπως αυτή καθορίζεται από τις απαντήσεις στα εννιά ερωτήματα του Κεφαλαίου 5.

6.3.2 ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH

Η πυκνή Βλάστηση γύρω από το παλάτι

Η πυκνή Βλάστηση γύρω από το παλάτι εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού, και την ξανασυναντούμε στη συνέχεια, 100 χρόνια μετά.

Με αυτήν αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού πρίγκηπας.

Περιγράφεται σχετικώς αναλυτικά, συγκριτικά με τα υπόλοιπα χωρικά στοιχεία: η αιτία και ο τρόπος της ανάπτυξης της όταν κοιμήθηκε η Πριγκήπισσα, η εικόνα που έδινε από μακριά, η αντίδρασή της μπροστά στον πρίγκηπα.

Η πυκνή Βλάστηση γεννιέται με σκοπό να εμποδίσει την πρόσβαση. Όταν πληρωθεί η κατάλληλη προϋπόθεση με την εμφάνιση του πρίγκηπα, η πυκνή Βλάστηση παραμερίζει αυτοβούλως.

Η πυκνή Βλάστηση δημιουργείται αυτόνομα, καθώς η ύπαρξή της έχει έναν συγκεκριμένο σκοπό.

Η φύση της είναι καλή, καθώς δημιουργήθηκε όχι ώστε να βλάψει ή να καταστρέψει αλλά να προστατέψει και να διαφυλάξει.

Η πυκνή Βλάστηση έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς αντιδρά έντονα και ακαριαία μόλις δοθεί το έναυσμα από την εξέλιξη του παραμυθιού.

Η πυκνή Βλάστηση διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς μεγαλώνει ταχύτατα, επιβιώνει απaráλλακτη έως και 100 χρόνια μετά, και μπορεί να κινηθεί, παραμερίζοντας μπροστά σε εκείνον που η ίδια επιλέγει.

Η Πομπή προς την πόλη

Η Πομπή προς την πόλη εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτή αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού πριγκήπισσα.

Δεν περιγράφεται: πρόκειται για την είσοδο της πριγκήπισσας μαζί με τον πρίγκηπα σύζυγό της στην πρωτεύουσα.

Είναι το πεδίο θριάμβου της πριγκήπισσας κατά την πρώτη φορά που εισέρχεται στην πόλη.

Η Πομπή προς την πόλη δημιουργείται από τον πρίγκηπα, ώστε να γνωστοποιήσει σε όλους τον γάμο του με την πριγκήπισσα.

Η φύση της Πομπής είναι ουδέτερη, αν και είναι ένα εργαλείο ώστε να υποδεχτεί η πόλη την πριγκήπισσα.

Η συμπεριφορά του είναι παθητική, καθώς υπακούει τον πρίγκηπα.

Η Πομπή προς την πόλη διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς γίνεται στην πρωτεύουσα του βασιλείου μιας γυναίκας γίγαντα που της αρέσει να τρώει παιδιά.

Το Μονοπάτι μπροστά στον πρίγκηπα

Το Μονοπάτι μπροστά στον πρίγκηπα εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού πρίγκηπας.

Περιγράφεται αρκετά: το ευρύ μέγεθός του, η κίνηση των κλαδιών, η μακρά λεωφόρος που ανοίγεται ώστε να περάσει ο πρίγκηπας.

Το Μονοπάτι μπροστά στον πρίγκηπα ανοίγεται ώστε να τον ενθαρρύνει και να του δείξει τον προορισμό του.

Η ύπαρξή του εξαρτάται από τον πρίγκηπα, καθώς το Μονοπάτι ανοίγεται μόνο όταν εμφανίζεται εκείνος.

Το Μονοπάτι είναι στη φύση του καλό, καθώς δημιουργείται ώστε να βοηθήσει τον πρίγκηπα.

Η συμπεριφορά του είναι ενεργητική. Ανοίγεται μπροστά στον μοναδικό εκλεκτό, και καθώς εκείνος προχωρεί, κλείνει πίσω του ώστε να μην τον ακολουθήσει κανένας.

Το Μονοπάτι διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς γεννιέται και κλείνει αυτοστιγμεί, επιλέγοντας ποιον θα αφήσει να περάσει.

Ο Πύργος με τη βελόνα

Ο Πύργος με τη βελόνα εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτόν αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού πριγκήπισσα.

Περιγράφεται ελάχιστα: βρίσκεται κάπου ψηλά, και αφού κάποιος ανεβεί πολλές σκάλες.

Ο Πύργος κρύβει τη βελόνα που είναι προορισμένη να τρυπήσει το δάκτυλο της πριγκήπισσας.

Ο Πύργος βρίσκεται εκεί ανέκαθεν, πριν από την αρχή της αφήγησης και μετά από αυτήν.

Δεν είναι σαφής η ηθική του, οπότε είναι ένα ουδέτερο στοιχείο, εντούτοις είναι η κρυψώνα της βελόνας.

Η συμπεριφορά του είναι παθητική.

Ο Πύργος με τη βελόνα διαφέρει από έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί έχει επιλέξει να κρυφτεί για χρόνια το μοναδικό αιχμηρό αντικείμενο σε ολόκληρο το βασίλειο.

Το Δωμάτιο της πριγκήπισσας

Το Δωμάτιο της πριγκήπισσας εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού πρίγκηπας και πριγκήπισσα.

Περιγράφεται ελάχιστα: λεπτομέρειες με χρυσό και ασήμι, κουρτίνες.

Το Δωμάτιο είναι ο φιλόξενος χώρος όπου η πριγκήπισσα θα περάσει κοιμώμενη 100 χρόνια.

Το Δωμάτιο της πριγκήπισσας βρίσκεται εκεί ανέκαθεν, σε ένα παλάτι που υπάρχει πριν από την αρχή της αφήγησης και μετά από αυτήν.

Είναι ένα ουδέτερο χωρικό στοιχείο.

Η συμπεριφορά του είναι παθητική.

Το Δωμάτιο της πριγκήπισσας διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι μέρος ενός παλατιού που κοιμήθηκε μαζί με την πριγκήπισσα.

Η μεγάλη Σκάλα του παλατιού

Η μεγάλη Σκάλα του παλατιού εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού πρίγκηπας.

Δεν περιγράφεται καθόλου: είναι η κεντρική σκάλα του παλατιού.

Η μεγάλη Σκάλα προσφέρει ασφαλές και ανεμπόδιστο πέρασμα στον πρίγκηπα, κατά την εξερεύνηση του παλατιού.

Η μεγάλη Σκάλα βρίσκεται εκεί ανέκαθεν, σε ένα παλάτι που υπάρχει πριν από την αρχή της αφήγησης και μετά από αυτήν.

Είναι ένα ουδέτερο χωρικό στοιχείο.

Η συμπεριφορά της είναι παθητική.

Η μεγάλη Σκάλα του παλατιού διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι μέρος ενός παλατιού που κοιμήθηκε μαζί με την πριγκήπισσα.

Η αίθουσα με τους Καθρέπτες

Η αίθουσα με τους Καθρέπτες εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού πρίγκηπας και πριγκήπισσα.

Δεν περιγράφεται καθόλου: είναι η αίθουσα για τις επίσημες εκδηλώσεις στο παλάτι.

Οι Καθρέπτες προσφέρουν στην αίθουσα την πολλαπλότητα των ειδώλων και την πολυτέλεια, που θα την καταστήσουν ένα φιλόξενο σημείο για το δείπνο τους μετά από μια μακρά αναμονή.

Η αίθουσα με τους Καθρέπτες βρίσκεται εκεί ανέκαθεν, σε ένα παλάτι που υπάρχει πριν από την αρχή της αφήγησης και μετά από αυτήν.

Είναι ένα ουδέτερο χωρικό στοιχείο.

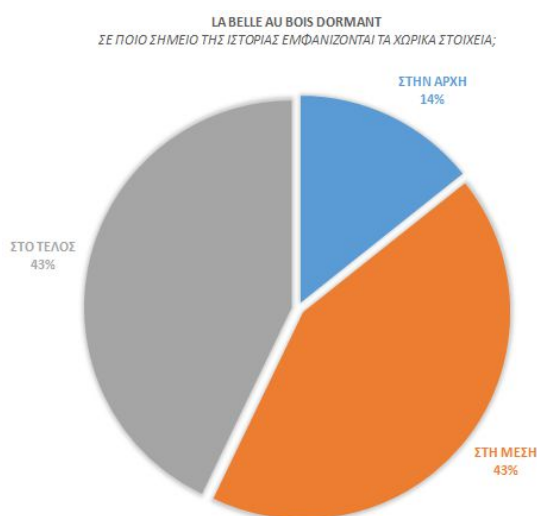
Η συμπεριφορά της είναι παθητική.

Η αίθουσα με τους Καθρέπτες διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι μέρος ενός παλατιού που κοιμήθηκε μαζί με την πριγκήπισσα.

6.2.3 ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES

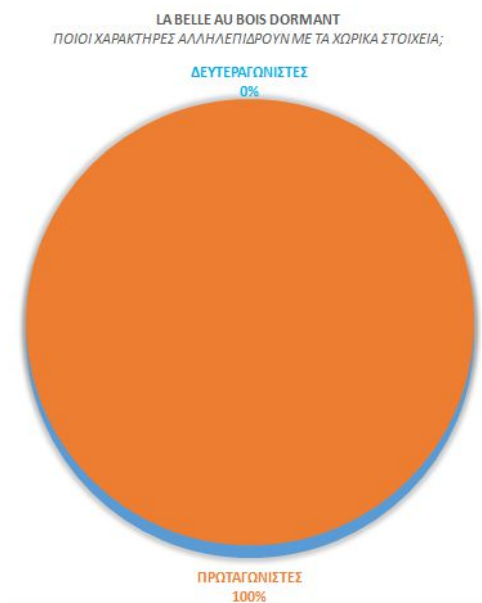
Ο κατακόρυφος άξονας του Παραδείγματος αναφέρεται στην ποικιλομορφία της συμπεριφοράς των χωρικών στοιχείων, η οποία μπορεί να αποτυπωθεί σε διαγραμματικούς δίσκους, βάσει της συχνότητας των χαρακτηριστικών αυτής της συμπεριφοράς.

Σχετικά με το πρώτο ερώτημα - "Σε ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις που λαμβάνουμε ομαδοποιούνται σε τρεις κατηγορίες: Στην αρχή κατά 14%, στη μέση κατά 43%, και στο τέλος κατά 43%.



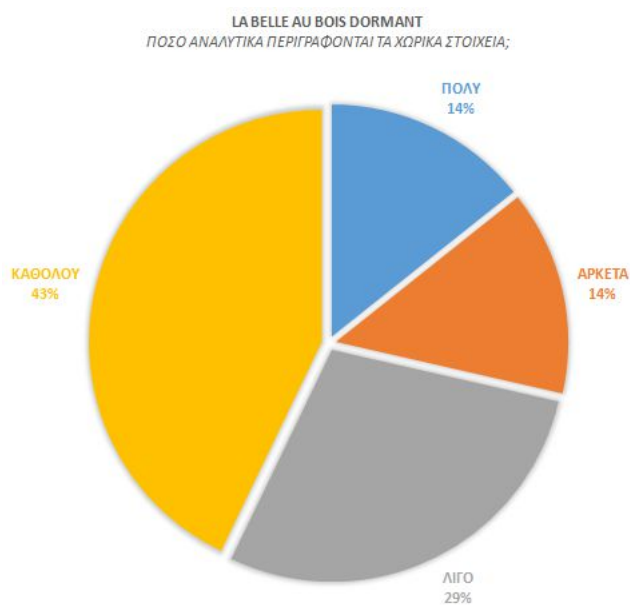
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.2 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το δεύτερο ερώτημα - "Ποιοί χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Πρωταγωνιστές κατά 100%, Δευτεραγωνιστές κατά 0%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.3 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

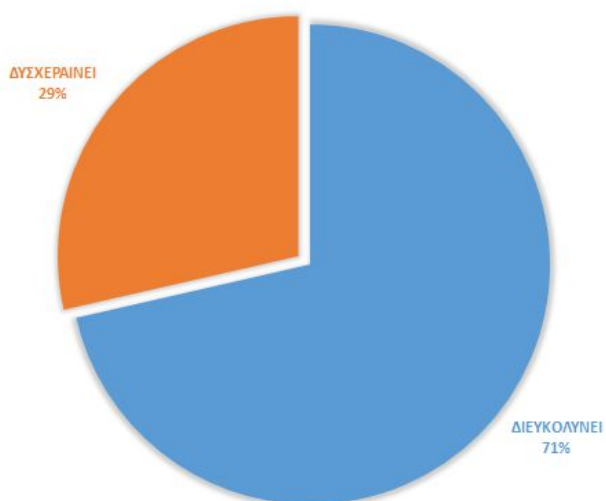
Σχετικά με το τρίτο ερώτημα - "Πόσο αναλυτικά περιγράφονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε τέσσερις κατηγορίες: Καθόλου κατά 43%, Λίγο κατά 29%, Αρκετά κατά 14%, και Πολύ κατά 14%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.4 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το τέταρτο ερώτημα - "Διευκολύνουν ή δυσχεραίνουν τα χωρικά στοιχεία την πορεία των χαρακτήρων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Διευκολύνουν κατά 71%, και Δυσχεραίνουν κατά 29%.

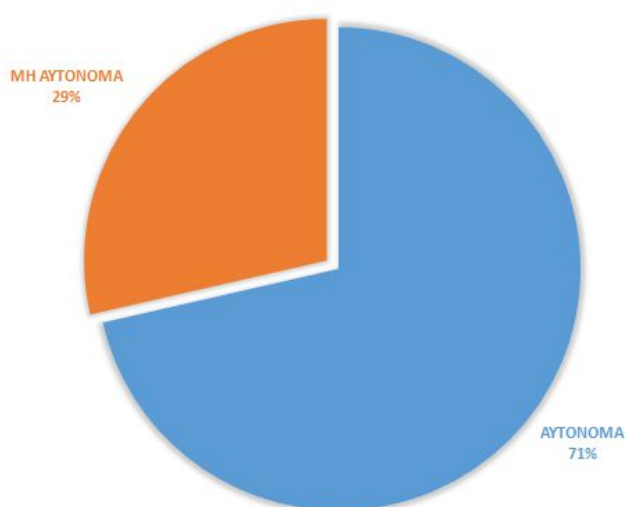
LA BELLE AU BOIS DORMANT
ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΟΥΝ Ή ΔΥΣΧΕΡΑΙΝΟΥΝ ΤΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ;



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.5 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

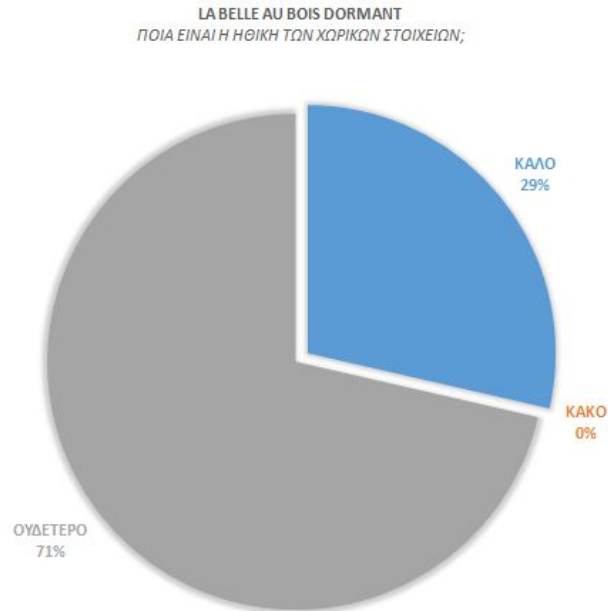
Σχετικά με το πέμπτο ερώτημα - "Εμφανίζονται αυτόνομα τα χωρικά στοιχεία ή τα εισάγει κάποιος χαρακτήρας" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Αυτόνομα κατά 71%, και μη αυτόνομα κατά 29%.

LA BELLE AU BOIS DORMANT
ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΑ ΤΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ Ή ΤΑ ΕΙΣΑΓΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ;



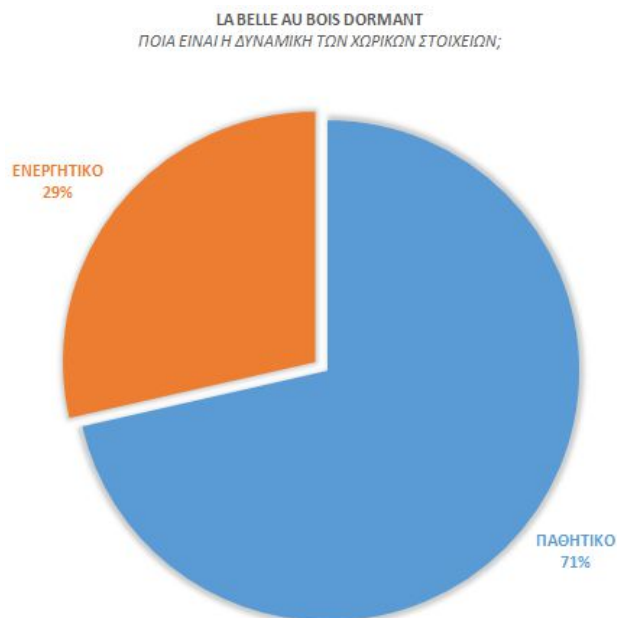
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.6 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το έκτο ερώτημα - "Ποιά είναι η ηθική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε τρεις κατηγορίες: Καλό κατά 29%, Κακό κατά 0%, και Ουδέτερο κατά 71%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.7 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

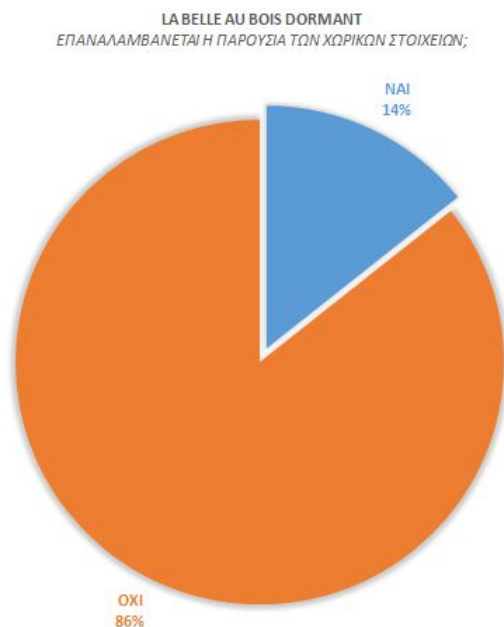
Σχετικά με το έβδομο ερώτημα - "Ποιά είναι η δυναμική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Ενεργητικό κατά 29%, και Παθητικό κατά 71%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.8 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Το όγδοο ερώτημα - "Ποιά χαρακτηριστικά καθιστούν φανταστικό το χωρικό στοιχείο" - αφορά σαφώς ποιοτικά και ως εκ τούτου μη μετρήσιμα μεγέθη, τα οποία δεν είναι δυνατό να κατηγοριοποιηθούν.

Όσον αφορά το ένατο ερώτημα - "Επαναλαμβάνεται η παρουσία των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Ναι κατά 14%, και Όχι κατά 86%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.9 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Ο οριζόντιος άξονας του Συντάγματος εμφανίζει τα κύρια χωρικά στοιχεία βάσει της συμπεριφοράς και του ρόλου που εκτελούν κατά την αφήγηση. Η Φύση και το Πέρασμα είναι τα δύο χωρικά στοιχεία τα οποία εμφανίζονται αυτόνομα, παρουσιάζουν ενεργητική συμπεριφορά και καλοσύνη, υποστηρίζοντας τους πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες στην πορεία τους. Πρόκειται για δύο χωρικά στοιχεία με σημαντικά υπερ-ρεαλιστικά χαρακτηριστικά, αρκετά αναλυτική περιγραφή, και έντονη παρουσία στο μέσο της αφήγησης.

Από τα παραπάνω δεδομένα, μπορεί να σχηματιστεί μια εικόνα σχετικά με τη συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου στο παραμύθι. Ο χώρος ως επί το πλείστον εμφανίζεται ομοίως στη μέση και στο τέλος της ιστορίας του παραμυθιού, ενώ αλληλεπιδρά εξ ολοκλήρου με τους πρωταγωνιστές του. Η περιγραφή του χώρου είναι από καθόλου έως λίγο αναλυτική. Ο χώρος κατά κύριο λόγο διευκολύνει την πορεία των χαρακτήρων, ενώ, κατά την εξέλιξη του παραμυθιού, τα χωρικά στοιχεία εμφανίζονται αυτόνομα στην πλειονότητά τους. Η φύση του χώρου είναι ως επί το πλείστον ουδέτερη - και ποτέ κακή - ενώ η συμπεριφορά του χώρου είναι κατά κύριο λόγο παθητική. Τέλος, τα χωρικά στοιχεία ως επί το πλείστον δεν επανεμφανίζονται κατά την εξέλιξη της ιστορίας του παραμυθιού.

6.3.4 Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH

Στο παραμύθι *Η Ωραία Κοιμωμένη* η ιστορία ξεκινά με ένα παράδοξο: η κατάρρα που έχει θέσει η κακή νεράιδα πρέπει να εκπληρωθεί, αλλά αφού πρωτίστως έχει παραλλαχθεί από την ευχή της καλής νεράιδας. Η καλή νεράιδα, η οποία δίνει την ευχή της αφότου έχει φύγει η κακή νεράιδα, θα οργανώσει ένα ολόκληρο σχέδιο ώστε να απαλύνει την κατάρρα που δεν μπορεί να άρει πλήρως. Αυτή την ανατροπή θα την πετύχει με εργαλείο τον χώρο.

Όταν συμβαίνει το αναπόφευκτο και η πριγκήπισσα τρυπιέται με την βελόνα, για ένα τμήμα του Φανταστικού χώρου ο χρόνος σταματά, κατ' εντολή της καλής νεράιδας. Για τους γονείς της πριγκήπισσας που δεν κοιμούνται μαζί της εκείνη τη στιγμή, αυτός ο εκατονταετής ύπνος ισοδυναμεί πράγματι με θάνατο - δεν θα δουν ποτέ ξανά την κόρη τους - παράλληλα όμως αυτή είναι η στιγμή κατά την οποία τίθεται σε εφαρμογή το σχέδιο της καλής νεράιδας. Το Δωμάτιο της πριγκήπισσας ετοιμάζεται ώστε να την δεχτεί για τα επόμενα εκατό χρόνια, και η πυκνή Βλάστηση αναπτύσσεται γύρω από το παλάτι ώστε να την κρύψει και να την προστατέψει. Ο χώρος είναι ο πρώτος που θα ξυπνήσει όταν εκατό χρόνια μετά εμφανίζεται ο πρίγκηπας. Η ανατροπή ξεκινά όταν η πυκνή Βλάστηση αρχίζει να κινείται και το Μονοπάτι εμφανίζεται μπροστά στον πρίγκηπα. Η μεγάλη Σκάλα τον οδηγεί στην πριγκήπισσα, και η αίθουσα με τους Καθρέπτες γίνεται το πεδίο της μακράς συζήτησης μεταξύ των δύο. Η ανατροπή ολοκληρώνεται με την Πομπή της πριγκήπισσας προς την πόλη: είναι η αρχή μιας καινούργιας ζωής, μετά και πέρα από την κατάρρα.

Ο Φανταστικός χώρος στο συγκεκριμένο παραμύθι, αλληλεπιδρά αποκλειστικώς με τους πρωταγωνιστές πρίγκηπα και πριγκήπισσα, καθώς ο χώρος γίνεται ο τρίτος πρωταγωνιστής. Το παραμύθι χωρίζεται σε δύο διακριτά μέρη: πριν και μετά από το τρύπημα της βελόνας. Όταν το τρύπημα συντελείται, είναι η στιγμή να αναλάβει δράση ο χώρος. Όλοι στο παλάτι κοιμούνται, ο δε πρίγκηπας παραμένει ανίδεος για το ευρύτερο σχέδιο του πεπρωμένου, οπότε απομένει η ενεργός συμπεριφορά του χώρου, ώστε να κινηθούν τα νήματα ερήμην των υπολοίπων.

Το κομβικό σημείο τόσο για τον Φανταστικό χώρο όσο και την αφήγηση είναι η πυκνή Βλάστηση γύρω από το παλάτι και το συνεπακόλουθο Μονοπάτι που ανοίγεται μπροστά στον πρίγκηπα. Πρόκειται σαφώς για ένα παραμύθι που κληρονομεί την ταυτότητά του από τον Φανταστικό χώρο. Η εικόνα που μένει στο μυαλό μετά το τέλος της αφήγησης είναι εκείνη του πρίγκηπα να περπατά προσεκτικά εν μέσω πυκνών περιπεπλεγμένων κλαδιών τα οποία παραμερίζουν στο πέρασμά του, καθώς και εκείνη του παλατιού που κοιμήθηκε μαζί με τους κατοίκους του. Χωρίς αυτά τα στοιχεία, πράγματι θα επρόκειτο για ένα τελείως διαφορετικό παραμύθι. Τα έντονα χαρακτηριστικά του Φανταστικού χώρου καθορίζουν την υπόσταση του παραμυθιού και προεξοφλούν τον υπερ-ρεαλιστικό χαρακτήρα του.

Ο Φανταστικός χώρος, είτε με την ενεργητική είτε με την παθητική συμπεριφορά του, είναι το στοιχείο που επιβιώνει ακόμα και πολλά χρόνια αφότου έχει ολοκληρωθεί η ανάγνωσή του. Τα υπερ-ρεαλιστικά στοιχεία του Φανταστικού χώρου θα εξασφαλίσουν αυτή την ιδιότυπη αθανασία, καθώς δημιουργούν νοητές εικόνες παρά την προσδοκία, δηλαδή νοητές εικόνες ασυνήθιστες και οξύμωρες. Η παραδοξότητα ενός θανάτου που μετατρέπεται σε πολυετή ύπνο συνομιλεί με την παραδοξότητα μιας βλάστησης που αναπτύσσεται αυτοβούλως σε προκαθορισμένη στιγμή, και παραμερίζει μόνο όταν ικανοποιείται η αναγκαία συνθήκη.

Κατά κάποιον τρόπο, το παράδοξο επεκτείνεται και στο χαρακτηριστικό της βλάστησης να παραμερίσει όταν ο πρίγκηπας έχει ήδη δείξει την πρόθεσή του να προχωρήσει με γενναιότητα, ακόμα και με βίαιο τρόπο, κάτι το οποίο τελικά δε θα χρειαστεί να κάνει. Η νοητή εικόνα σε αυτή την περίπτωση εμπεριέχει και αυτό το χαρακτηριστικό, δηλαδή την ικανότητα του χώρου να επιδεικνύει κρίση και ικανότητα να επιλέξει ελεύθερα ανάμεσα σε πολλούς υποψηφίους, βάσει του κριτηρίου που του έχει δοθεί, ήτοι του κριτηρίου της γενναιότητας. Ο εγκέφαλος του αναγνώστη συγκρατεί αυτήν ακριβώς την απόκλιση: τη συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου με ελευθερία βούλησης, φυσικά εντός ενός καθορισμένου πλαισίου. Με αυτό τον τρόπο, σε αυτή τη συμπεριφορά ο αναγνώστης μπορεί να αναγνωρίσει χαρακτηριστικά της δικής του, ανθρώπινης αντίδρασης.

6.4 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ

6.4.1 Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH

Στο παραμύθι *Χάνσελ και Γκρέτελ* αναγνωρίζονται οι εξής κατηγορίες με τα εξής χωρικά στοιχεία:

Πρώτη Κατηγορία - Η Φύση	Το Δάσος Η Λίμνη
Τρίτη Κατηγορία - Το Πέρασμα	Το Μονοπάτι από βότσαλα
Τέταρτη Κατηγορία - Το Κέλυφος	Το Κλουβί Ο Φούρνος Το σοκολατένιο Αυγό
Έκτη Κατηγορία - Το Σπίτι/Κατοικία	Το Σπίτι του Χάνσελ και της Γκρέτελ
Έβδομη Κατηγορία - Η Καλύβα	Η Καλύβα της μάγισσας

Ακολουθεί η περιγραφή των χαρακτηριστικών τους, όπως αυτή καθορίζεται από τις απαντήσεις στα εννιά ερωτήματα του Κεφαλαίου 5.

Η ΦΥΣΗ	Η Hänsel und Gretel	Εν ποιο σημείο της αφήγησης εμφανίζεται το χωρικό στοιχείο	Γνωστά χαρακτηριστικά	Ποια χαρακτηριστικά αλληλεπιδρούν με το χωρικό στοιχείο	Ποιο συμβολικό περιβάλλον περιγράφει το χωρικό στοιχείο	Ποιο είναι η δυναμική του χωρικού στοιχείου	Ποια χαρακτηριστικά καθίστανται ορατά στο χωρικό στοιχείο	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου
Η ΦΥΣΗ	Το ξύλινο σπίτι	Αρχή (Hänsel) - Τέλος (Hänsel)	Σχετικά ανεπιτήρητο (ξύλινο), μεγάλο και πυκνό, με κενομήτρα πολλά αειθαλάσσια δέντρα - ξύλινα σκελετάκια σε ξύλινα σκελετάκια (Hänsel) - μαρμάρινο σπίτι (Gretel)	Απεικονίζεται το χωρικό στοιχείο στο χωρικό στοιχείο που περιγράφεται	Απεικονίζεται το χωρικό στοιχείο στο χωρικό στοιχείο που περιγράφεται	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν. Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου
	Η λίμνη	Αρχή (Hänsel) - Τέλος (Hänsel)	Σχετικά ανεπιτήρητο (ξύλινο), μεγάλο και πυκνό, με κενομήτρα πολλά αειθαλάσσια δέντρα - ξύλινα σκελετάκια σε ξύλινα σκελετάκια (Hänsel) - μαρμάρινο σπίτι (Gretel)	Απεικονίζεται το χωρικό στοιχείο στο χωρικό στοιχείο που περιγράφεται	Απεικονίζεται το χωρικό στοιχείο στο χωρικό στοιχείο που περιγράφεται	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου
ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ	Το Μοναστήρι από θρόνα	Στην αρχή	Όχι φωτισμένο, ο Hänsel φέρνει μαρμάρινο σπίτι (Gretel) - Δέντρο στο χωρικό στοιχείο που περιγράφεται	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου
ΤΟ ΚΕΝΟΣ	Το κλουβί	Προς το τέλος (Gretel) - Αρχή (Hänsel) - Τέλος (Hänsel)	Όχι φωτισμένο, μικρό με κενό στο χωρικό στοιχείο που περιγράφεται	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου
	Ο Φούρνος	Προς το τέλος (Gretel) - Αρχή (Hänsel) - Τέλος (Hänsel)	Όχι φωτισμένο, μικρό με κενό στο χωρικό στοιχείο που περιγράφεται	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου
ΤΟ ΣΤΥΛΙ/ΚΑΤΟΙΚΙΑ	Το σπίτι του Hänsel και της Gretel	Στην αρχή	Όχι φωτισμένο, μικρό με κενό στο χωρικό στοιχείο που περιγράφεται	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου
	Η Καλύβα	Στη μέση	Όχι φωτισμένο, μικρό με κενό στο χωρικό στοιχείο που περιγράφεται	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Είναι το σπίτι που φέρνει γλυκό στο σπίτι τους, όπου ο Hänsel και η Gretel ζουν.	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.10 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΚΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ

6.4.2 ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH

Το Δάσος

Το Δάσος εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού και επανέρχεται στη μέση του.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Χάνσελ και Γκρέτελ.

Περιγράφεται σχετικώς αναλυτικά: είναι μεγάλο και πυκνό, με πεινασμένα πουλιά και απειλητικές σκιές.

Το Δάσος απειλεί να κρατήσει τα παιδιά για πάντα. Στην αρχή η εξυπνάδα του Χάνσελ το εξουδετερώνει, καθώς τα παιδιά με ένα τέχνασμα βρίσκουν τον δρόμο της επιστροφής. Όμως, τη δεύτερη φορά που εγκαταλείπονται εκεί, τα παιδιά παγιδεύονται μέσα σε αυτό.

Το Δάσος συνδέεται με τα παιδιά και τους γονείς - ο πατέρας είναι ξυλοκόπος - καθώς και με τη μάγισσα, η οποία ζει στο ξέφωτο. Όμως είναι σαφές ότι το Δάσος βρίσκεται εκεί πολύ πριν την αρχή του παραμυθιού, και ανεξαρτήτως από αυτό.

Το Δάσος είναι το απόλυτο φόβητρο για τα παιδιά, εκπροσωπεί το κακό πέρα από την ασφάλεια του σπιτιού τους. Εντούτοις, όταν τα παιδιά αποδείξουν την αξία τους, εξουδετερώνοντας τη μάγισσα, το Δάσος πλέον δεν τα εμποδίζει να επιστρέψουν στο σπίτι τους.

Το Δάσος έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς το ίδιο δεν ενεργεί, προσφέροντας απλώς ένα σημείο όπου μπορούν να ενεργήσουν άλλοι. Εντούτοις, η παρουσία του και μόνο είναι εκφοβιστική καθ' όλη τη διάρκεια του παραμυθιού.

Το Δάσος διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί ζουν πλάσματα με κακόβουλα μάτια και μια μάγισσα.

Η Λίμνη

Η Λίμνη εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτή αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Χάνσελ και Γκρέτελ.

Δεν περιγράφεται: διαβάζουμε απλώς ότι είναι μεγάλη.

Κατά την επιστροφή τους, τα παιδιά οδηγούνται μέσω της Λίμνης, με ασφάλεια και γρήγορα, στο σπίτι τους.

Η Λίμνη συνδέεται με τα παιδιά, όμως καθίσταται σαφές ότι προϋπάρχει της αρχής του παραμυθιού, και θα συνεχίσει να υπάρχει και ανεξαρτήτως αυτού.

Η Λίμνη είναι ένα ευεργετικό μέσο, το οποίο μπορεί να βοηθήσει τα παιδιά να επιστρέψουν στο σπίτι τους.

Έχει παθητική συμπεριφορά, εντούτοις η παρουσία της Λίμνης συνεπικουρεί στην επιστροφή των παιδιών.

Η Λίμνη διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί ζει μια μικρή λευκή πάπια που μπορεί να κουβαλήσει τα παιδιά απέναντι ένα-ένα.

Το Μονοπάτι από βότσαλα

Το Μονοπάτι από βότσαλα εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού. Είναι ενδιαφέρον ότι επανεμφανίζεται λίγο αργότερα, αλλά ως κακέκτυπο - όχι από βότσαλα αλλά από κομματάκια ψίχας ψωμιού - οπότε αυτή τη δεύτερη φορά δεν μπορεί να επιτελέσει το ρόλο του.

Με αυτό αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Χάνσελ.

Περιγράφεται κυρίως η διαδικασία εφεύρεσής του: ο Χάνσελ έριξε μικρά λευκά στρογγυλά βότσαλα στο χορτάρι και όταν βγήκε το φεγγάρι, αυτά έλαμψαν σαν καινούργια ασημένια νομίσματα, σχηματίζοντας ένα μονοπάτι.

Το Μονοπάτι από βότσαλα δημιουργείται από τον Χάνσελ, ειδικά ως εργαλείο ώστε να κατορθώσουν τα παιδιά να βγουν από το δάσος.

Για αυτό τον λόγο, είναι ένα στοιχείο το οποίο εισάγεται στην αφήγηση του παραμυθιού από τον Χάνσελ.

Η φύση του Μονοπατιού από βότσαλα είναι καλή, είναι η φωτεινή ελπίδα των παιδιών μέσα στο σκοτάδι του δάσους.

Η συμπεριφορά του είναι παθητική, καθώς τα βότσαλα μένουν στο σημείο όπου τα ρίχνει ο Χάνσελ.

Το Μονοπάτι διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι ένα τεχνητό κατασκευάσμα μέσα στη φύση, από φυσιολογικά βότσαλα που όμως δεν θα βρίσκονταν εύκολα κοντά σε ένα δάσος.

Το Κλουβί

Το Κλουβί εμφανίζεται προς το τέλος του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Χάνσελ και Γκρέτελ, αλλά και η δευτεραγωνίστρια μάγισσα.

Δεν περιγράφεται αναλυτικά: μικρό, με κάγκελα στο πορτάκι του.

Το Κλουβί δυσχεραίνει τον Χάνσελ, καθώς εκεί μέσα φυλακίζεται .

Το Κλουβί συνδέεται με τη μάγισσα, καθώς βρίσκεται στην καλύβα της.

Δεν δείχνει σημάδια κάποιας προσωπικότητας, οπότε εμφανίζεται ως ουδέτερο στοιχείο, αν και φυλακίζει.

Η συμπεριφορά του είναι παθητική, καθώς υπακούει στην χρήση της μάγισσας.

Το Κλουβί μοιάζει με ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, εντούτοις είναι τόσο μεγάλο, ώστε να χωρέσει ένα παιδί, και από τα κάγκελα της πόρτας μπορεί να περάσει το χέρι ενός παιδιού.

Ο Φούρνος

Ο Φούρνος εμφανίζεται προς το τέλος του παραμυθιού.

Με αυτόν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Χάνσελ και Γκρέτελ, αλλά και η δευτεραγωνίστρια μάγισσα.

Δεν περιγράφεται αναλυτικά: είναι μεγάλος, έχει πόρτα με σύρτη.

Ο Φούρνος, αν και αρχικά απειλεί, εν τέλει διευκολύνει την Γκρέτελ να εξουδετερώσει τη μάγισσα, κλείνοντάς την μέσα.

Ο Φούρνος συνδέεται με τη μάγισσα, καθώς βρίσκεται στην καλύβα της.

Δεν δείχνει σημάδια κάποιας προσωπικότητας, οπότε εμφανίζεται ως ουδέτερο στοιχείο, αν και απειλεί να κάψει.

Η συμπεριφορά του είναι παθητική, καθώς υπακούει στην χρήση της μάγισσας.

Ο Φούρνος μοιάζει με έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, εντούτοις είναι τόσο μεγάλος, ώστε να χωρέσει ένα παιδί, και έχει δυνατή φλόγα.

Το σοκολατένιο Αυγό

Το σοκολατένιο Αυγό εμφανίζεται λίγο πριν από το τέλος του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Χάνσελ και Γκρέτελ, αλλά και η δευτεραγωνίστρια μάγισσα.

Δεν περιγράφεται αναλυτικά: είναι τεράστιο και φτιαγμένο από σοκολάτα.

Το σοκολατένιο Αυγό ανταμείβει τα παιδιά, όταν τους αποκαλύπτει έναν θησαυρό.

Το σοκολατένιο Αυγό συνδέεται με τη μάγισσα, καθώς βρίσκεται στην καλύβα της.

Δεν δείχνει σημάδια κάποιας προσωπικότητας, οπότε εμφανίζεται ως ουδέτερο στοιχείο, αν και είναι μια κρυψώνα για πολύτιμα αντικείμενα.

Η συμπεριφορά του είναι παθητική, καθώς υπακούει στην χρήση της μάγισσας.

Το σοκολατένιο Αυγό διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι τεράστιο και κρύβει έναν θησαυρό.

Το Σπίτι του Χάνσελ και της Γκρέτελ

Το Σπίτι του Χάνσελ και της Γκρέτελ εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, καθώς και στο τέλος του. Καθίσταται με τον τρόπο αυτό η αφετηρία και το τέρμα της διαδρομής του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Χάνσελ και Γκρέτελ, αλλά και οι δευτεραγωνιστές πατέρα και μητέρα.

Δεν περιγράφεται αναλυτικά: βρίσκεται στην άκρη του δάσους, έχει έναν χώρο καθιστικού, είναι μικρό, καθώς ο Χάνσελ μπορεί να κρυφακούσει τους γονείς, είναι εύκολο κάποιος να μπει και να βγει, εάν δεν είναι κλειδωμένη η πόρτα.

Το Σπίτι τους παρέχει στα παιδιά την ασφάλεια που χρειάζονται, είναι το σημείο όπου θέλουν να επιστρέφουν πάντοτε.

Το Σπίτι του Χάνσελ και της Γκρέτελ συνδέεται με τα παιδιά και τους γονείς, εντούτοις υπάρχει η αίσθηση ότι η παρουσία δεν σχετίζεται με τη χρονική διάρκεια του παραμυθιού, αλλά την υπερβαίνει.

Η φύση του Σπιτιού είναι καλή, εξ ου και είναι το περιβάλλον που εμπιστεύονται τα παιδιά και όπου αποζητούν να παραμείνουν.

Η συμπεριφορά του είναι παθητική, είναι έντονος όμως ο χαρακτήρας του ως ένας στόχος ζωής για τα παιδιά.

Το Σπίτι μοιάζει με ένα αντίστοιχο μικρό σπίτι στον ρεαλιστικό χώρο, κοντά σε κάποιο δάσος.

Η Καλύβα της Μάγισσας

Η Καλύβα της Μάγισσας εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού, και προς το τέλος.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Χάνσελ και Γκρέτελ, αλλά και η δευτεραγωνίστρια μάγισσα.

Περιγράφεται διεξοδικά: το υλικό, το χρώμα, ακόμα και η γεύση. Πρόκειται για την περιγραφή όλων αυτών των δελεαστικών χαρακτηριστικών μιας παγίδας.

Η Καλύβα της μάγισσας έχει τοποθετηθεί στο σημείο αυτό ακριβώς ώστε να προσελκύσει και να παγιδέψει.

Η ύπαρξη της Καλύβας συνδέεται με τη μάγισσα, εντούτοις προϋπάρχει του παραμυθιού και θα παραμείνει εκεί και μετά το τέλος του.

Η Καλύβα της μάγισσας έχει στη φύση της μια επικίνδυνη γοητεία και την απατηλή αθωότητα μιας παγίδας.

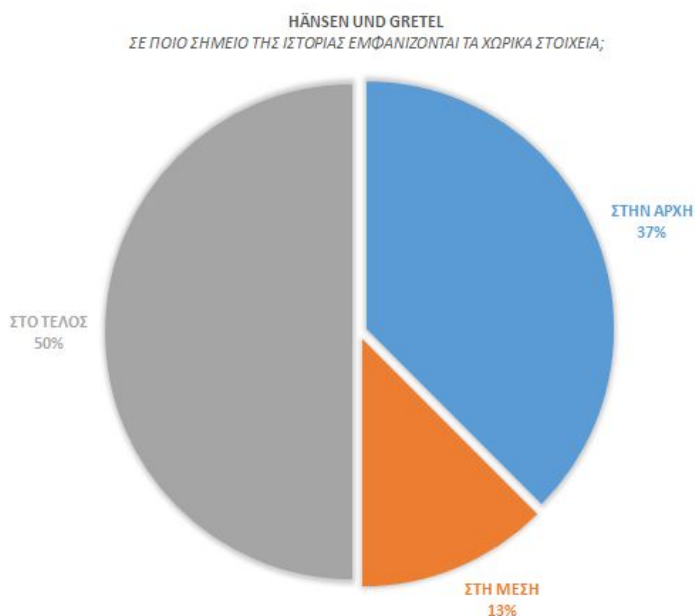
Η συμπεριφορά της είναι παθητική, ένα εργαλείο στα χέρια της μάγισσας.

Η Καλύβα διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι εξ ολοκλήρου φτιαγμένη από γλυκά, και επιπλέον τρώγεται.

6.4.3 ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES

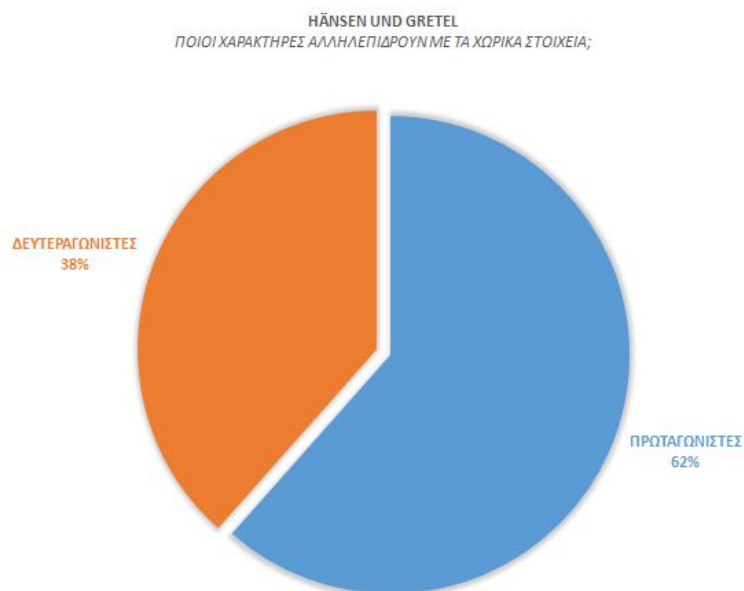
Ο κατακόρυφος άξονας του Παραδείγματος αναφέρεται στην ποικιλομορφία της συμπεριφοράς των χωρικών στοιχείων, η οποία μπορεί να αποτυπωθεί σε διαγραμματικούς δίσκους, βάσει της συχνότητας των χαρακτηριστικών αυτής της συμπεριφοράς.

Σχετικά με το πρώτο ερώτημα - "Σε ποιά σημείο της ιστορίας εμφανίζονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις που λαμβάνουμε ομαδοποιούνται σε τρεις κατηγορίες: Στην αρχή κατά 37%, στη μέση κατά 13%, και στο τέλος κατά 50%.



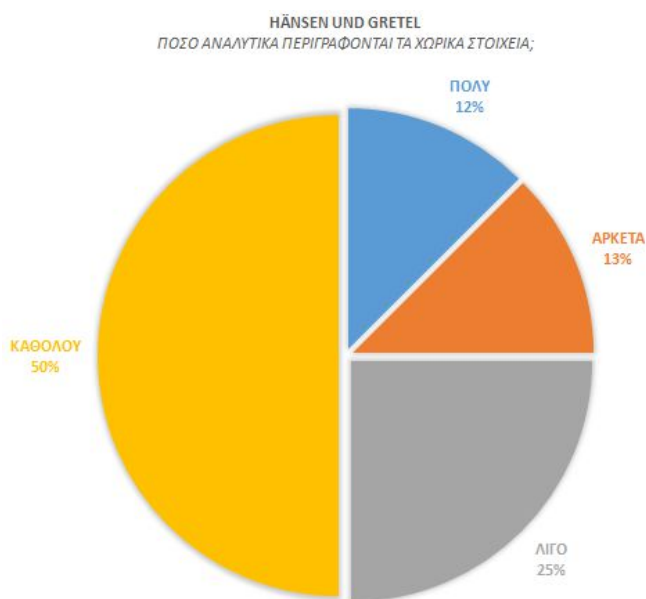
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.11 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το δεύτερο ερώτημα - "Ποιοί χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Πρωταγωνιστές κατά 62%, Δευτεραγωνιστές κατά 38%.



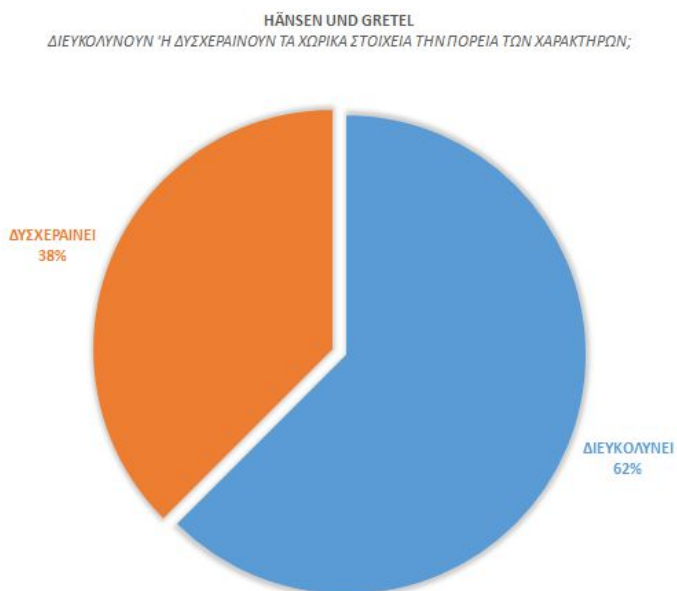
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.12 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Σχετικά με το τρίτο ερώτημα - "Πόσο αναλυτικά περιγράφονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε τέσσερις κατηγορίες: Καθόλου κατά 50%, Λίγο κατά 25%, Αρκετά κατά 13%, και Πολύ κατά 12%.



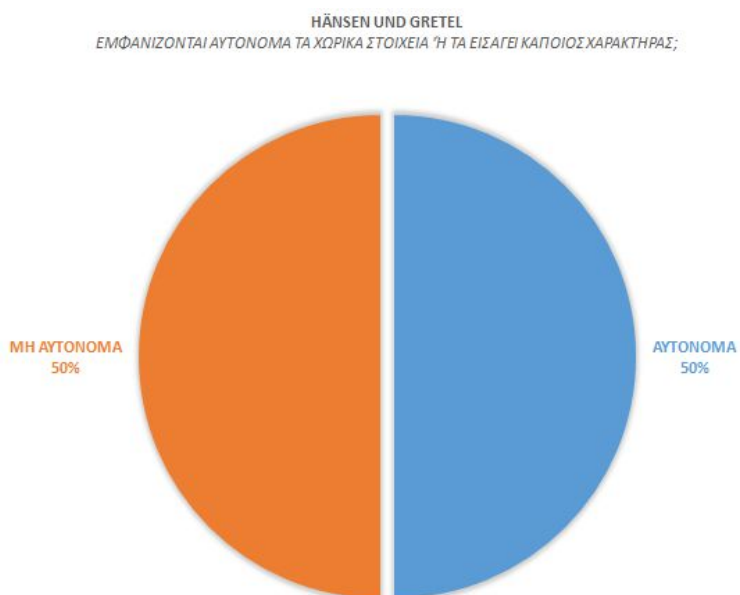
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.13 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το τέταρτο ερώτημα - "Διευκολύνουν ή δυσχεραίνουν τα χωρικά στοιχεία την πορεία των χαρακτήρων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Διευκολύνουν κατά 62%, και Δυσχεραίνουν κατά 38%.



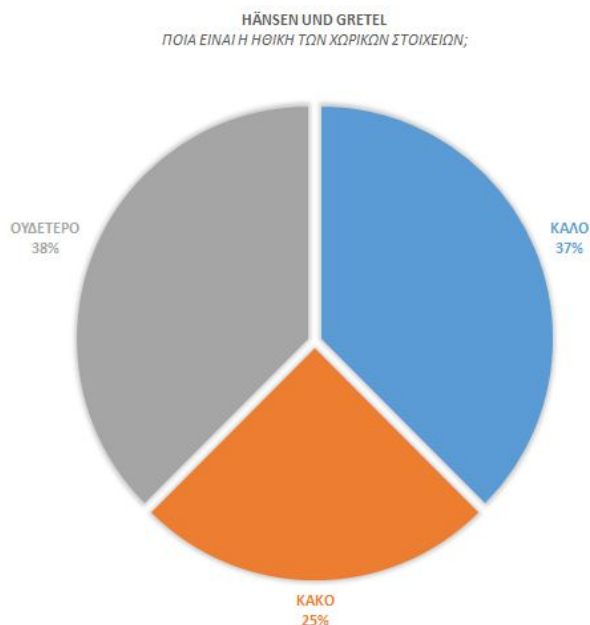
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.14 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Σχετικά με το πέμπτο ερώτημα - "Εμφανίζονται αυτόνομα τα χωρικά στοιχεία ή τα εισάγει κάποιος χαρακτήρας" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Αυτόνομα κατά 50%, και μη αυτόνομα κατά 50%.



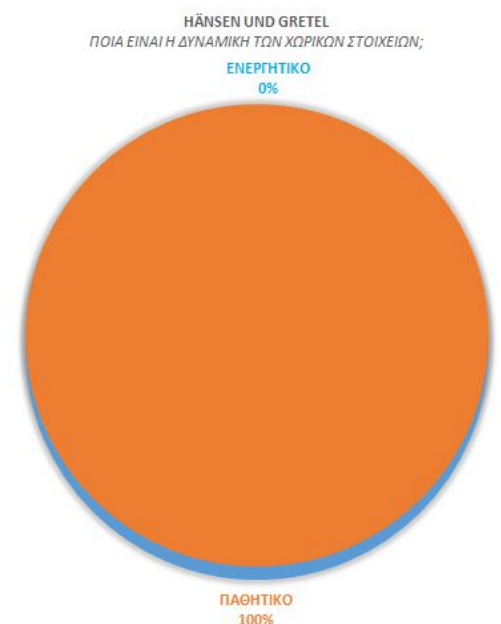
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.15 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το έκτο ερώτημα - "Ποιά είναι η ηθική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε τρεις κατηγορίες: Καλό κατά 37%, Κακό κατά 25%, και Ουδέτερο κατά 38%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.16 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

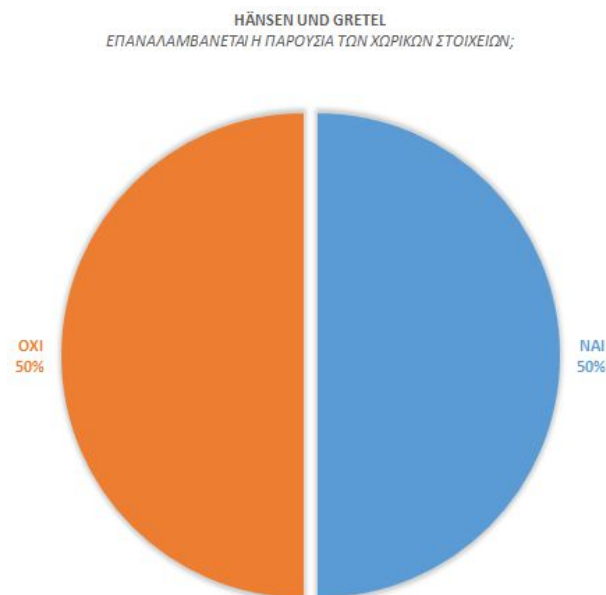
Σχετικά με το έβδομο ερώτημα - "Ποιά είναι η δυναμική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Ενεργητικό κατά 0%, και Παθητικό κατά 100%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.17 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Το όγδοο ερώτημα - "Ποιά χαρακτηριστικά καθιστούν φανταστικό το χωρικό στοιχείο" - αφορά σαφώς ποιοτικά και ως εκ τούτου μη μετρήσιμα μεγέθη, τα οποία δεν είναι δυνατό να κατηγοριοποιηθούν.

Όσον αφορά το ένατο ερώτημα - "Επαναλαμβάνεται η παρουσία των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Ναι κατά 50%, και Όχι κατά 50%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.18 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Ο οριζόντιος άξονας του Συντάγματος εμφανίζει τα κύρια χωρικά στοιχεία βάσει της συμπεριφοράς και του ρόλου που εκτελούν κατά την αφήγηση. Το Πέρασμα και η Καλύβα είναι τα δύο σημαντικά χωρικά στοιχεία τα οποία εμφανίζονται με αντιστικτικό τρόπο, παρουσιάζοντας αντιστοίχως καλοσύνη και κακία, εξάρτηση και αυτονομία, ενεργητική και παθητική συμπεριφορά. Το Πέρασμα υποστηρίζει τους πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες στην πορεία τους, εμφανίζεται στην αρχή της αφήγησης, και δεν διαθέτει ιδιαίτερα υπερ-ρεαλιστικά χαρακτηριστικά ή αναλυτική περιγραφή. Αντιθέτως, η Καλύβα παγιδεύει τους πρωταγωνιστές, εμφανίζεται στο μέσο της αφήγησης και περιγράφεται διεξοδικά, με έντονα και χαρακτηριστικά υπερ-ρεαλιστικά στοιχεία.

Από τα παραπάνω δεδομένα, μπορεί να σχηματιστεί μια εικόνα σχετικά με τη συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου στο παραμύθι. Ο χώρος εμφανίζεται ως επί το πλείστον προς το τέλος της ιστορίας, αλληλεπιδρά με τους πρωταγωνιστές, ενώ η περιγραφή που γίνεται είναι ελάχιστα έως καθόλου αναλυτική. Ο χώρος ως επί το πλείστον διευκολύνει την πορεία των χαρακτήρων, ενώ, κατά την εξέλιξη του παραμυθιού, τα χωρικά στοιχεία που εμφανίζονται αυτόνομα ισούνται με εκείνα τα οποία εισάγονται από κάποιον χαρακτήρα. Η φύση του χώρου είναι κατά κύριο λόγο ενίοτε καλή και ενίοτε ουδέτερη, ενώ η συμπεριφορά του χώρου είναι εξ ολοκλήρου παθητική. Τέλος, τα στοιχεία του

χώρου στις μισές περιπτώσεις επανεμφανίζονται κατά τη διάρκεια της ιστορίας και στις υπόλοιπες μισές όχι.

6.4.4 Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH

Στο παραμύθι *Χάνσελ και Γκρέτελ*, η ιστορία ξεκινά στο Σπίτι των παιδιών. Αυτός είναι ο χώρος όπου αισθάνονται ασφάλεια, και η πρώτη ανατροπή της ιστορίας συντελείται όταν τα παιδιά εκδιώκονται από εκεί. Το Δάσος είναι το επόμενο χωρικό στοιχείο, το οποίο συμμετέχει στην εξέλιξη της πλοκής, καθώς εκεί εγκαταλείπονται τα παιδιά. Ο τρόπος να ξεφύγουν από την επιρροή του Δάσους είναι το επόμενο χωρικό στοιχείο, το Μονοπάτι από βότσαλα το οποίο δημιουργεί ο Χάνσελ. Η σημαντικότερη ανατροπή την πλοκή του παραμυθιού γίνεται με την εμφάνιση της Καλύβας της μάγισσας, της καλύβας που είναι φτιαγμένη από ζαχαρωτά.

Η εμφάνιση της Καλύβας της μάγισσας είναι το κομβικό σημείο της εξέλιξης της ιστορίας του παραμυθιού. Τα παιδιά εκεί ανακαλύπτουν για πρώτη φορά χαρακτηριστικά του εαυτού τους, αλλά και του κόσμου γύρω τους. Συνειδητοποιούν την πείνα αλλά και τη λαιμαργία τους, συναντούν τον κίνδυνο, ο οποίος ελλοχεύει συγκαλυμμένος, μαθαίνουν πώς να τον αντιμετωπίσουν ξεπερνώντας τον εαυτό τους. Η επόμενη ανατροπή έρχεται όταν ο Φούρνος, τον οποίο ετοιμάζει η μάγισσα ώστε να μαγειρέψει τα παιδιά, τελικά καίει την ίδια. Τα παιδιά πριν φύγουν από την καλύβα, ανακαλύπτουν ένα μεγάλο Αυγό από σοκολάτα που κρύβει έναν θησαυρό, άλλη μια ανατροπή που ολοκληρώνεται με τον χειρισμό ενός χωρικού στοιχείου. Είναι και πάλι ο χώρος ο οποίος θα δώσει τη λύση στο τέλος: η Λίμνη θα δείξει στα παιδιά επιτέλους τον δρόμο της επιστροφής. Το παραμύθι τελειώνει στον χώρο από όπου ξεκίνησε με την τελευταία ανατροπή: στο Σπίτι των παιδιών η εχθρική μητέρα έχει εκλείψει, οπότε η ζωή μπορεί να συνεχιστεί με ηρεμία, σαν να μη συνέβη τίποτε.

Ο Φανταστικός χώρος στο συγκεκριμένο παραμύθι έχει εξ ολοκλήρου παθητική συμπεριφορά, δεν παρεμβαίνει ενεργά σε καμία περίπτωση, αντιθέτως χρησιμοποιείται από τους χαρακτήρες με παντοίους σκοπούς. Εντούτοις, ο Φανταστικός χώρος καθίσταται ο κύριος παράγων εξέλιξης της πλοκής, ακριβώς επειδή χρησιμοποιείται ως εργαλείο σε κάθε περίπτωση κατά την οποία κάποιος χαρακτήρας σκοπεύει να επιχειρήσει κάτι. Οι γονείς χρησιμοποιούν το Δάσος, ώστε τα παιδιά να μην ξαναβρουν το δρόμο προς το σπίτι τους. Ο Χάνσελ χρησιμοποιεί το Μονοπάτι από βότσαλα, ώστε να βγει από το Δάσος. Η μάγισσα χρησιμοποιεί την Καλύβα ως θέλητρο για λαίμαργα παιδιά που τυχαίνει να περιπλανιούνται στο δάσος. Επιπλέον, η μάγισσα χρησιμοποιεί το Κλουβί και τον Φούρνο ώστε να εκτελέσει το σχέδιο που έχει για τα παιδιά - ο Φούρνος χρησιμοποιείται εν τέλει με επιτυχία από την μικρή Γκρέτελ - και το σοκολατένιο Αυγό ώστε να κρύψει τον θησαυρό της. Ακόμα και η Λίμνη στο τέλος

της ιστορίας λειτουργεί με τον τρόπο που καθορίζουν τα παιδιά, ώστε να βοηθηθούν στην επιστροφή τους.

Ο Φανταστικός χώρος σημαδεύει και το συγκεκριμένο παραμύθι σε τέτοιο βαθμό, ώστε, αφού έχει ολοκληρωθεί η διήγηση, όλοι να θυμόμαστε την καλύβα από ζαχαρωτά και το μονοπάτι από βότσαλα. Ακόμα και μετά από πολλά χρόνια, όλοι θα έχουμε συγκρατήσει αυτά τα δύο χωρικά στοιχεία, ούτως ώστε να αναγνωρίζουμε πάντοτε το παραμύθι με την καλύβα από ζαχαρωτά, ακόμα και όταν θα έχουμε ξεχάσει όλες τις υπόλοιπες λεπτομέρειές του. Είναι σαφές ότι, χωρίς αυτή τη συγκεκριμένη Καλύβα, το παραμύθι θα ήταν τελείως διαφορετικό. Η ταυτότητα του παραμυθιού δίδεται από τον Φανταστικό χώρο, και μάλιστα από εκείνο το στοιχείο του Φανταστικού χώρου, το οποίο συγκεντρώνει τις χαρακτηριστικότερες ποιότητες ενός χώρου μακριά από τον ρεαλιστικό, όπως τον έχουμε συνηθίσει στην καθημερινή μας ζωή.

Τα στοιχεία του Φανταστικού χώρου που επιβιώνουν και μετά από τη διήγηση, είναι εκείνα με τα ισχυρότερα υπερ-ρεαλιστικά χαρακτηριστικά στην περιγραφή τους. Το οξύμωρο μιας καλύβας που είναι φτιαγμένη από ένα τόσο περιέργο υλικό δόμησης ή ενός μονοπατιού που λάμπει ελπιδοφόρα στο σκοτάδι δείχνοντας τον δρόμο, παραμένουν στο μυαλό μας, ακριβώς επειδή δημιουργούν πανίσχυρες νοητές εικόνες, γοητευτικές όσο και παράδοξες. Είναι αυτός ακριβώς ο μηχανισμός του εγκεφάλου - να συγκρατεί ό,τι φαίνεται εκτός του συνηθισμένου - τον οποίο χρησιμοποιεί η διήγηση, ώστε να γίνει αθάνατη. Όπως θα φανεί στο επόμενο κεφάλαιο, αυτό το φαινόμενο της Μεταφοράς - της μεταβίβασης ξένων υπό κανονικές συνθήκες ιδιοτήτων σε κάποια οντότητα - και οι νοητές εικόνες που η Μεταφορά δημιουργεί, καθώς εμείς οι αναγνώστες προσπαθούμε να οπτικοποιήσουμε το παράδοξο σχήμα, γίνονται ο μηχανισμός που χρησιμοποιεί ο Φανταστικός χώρος ώστε να προσελκύσει και να συγκρατήσει τη μνήμη των αναγνωστών.

6.5 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ

6.5.1 Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH

Στο παραμύθι *Η Βασίλισσα του Χιονιού* αναγνωρίζονται οι εξής κατηγορίες με τα εξής χωρικά στοιχεία:

Πρώτη Κατηγορία - Η Φύση

Ο μικρός Κήπος στην υδροροή

Ο Κήπος της μάγισσας με τη σκουριασμένη
κλειδαριά

Δεύτερη Κατηγορία - Η Πόλη

Η μεγάλη Πλατεία

Το Έλκηθρο της Βασίλισσας του Χιονιού

Τρίτη Κατηγορία - Το Πέρασμα	Το Ποτάμι που διέσχισε η Gerda
Πέμπτη Κατηγορία - Ο Πύργος/Κάστρο	Το Κάστρο των ληστών Το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού
Έκτη Κατηγορία - Το Σπίτι/Κατοικία	Οι Σοφίτες των δύο αντικριστών σπιτιών Το μικρό Σπίτι με τα παράξενα παράθυρα
Έβδομη Κατηγορία - Η Καλύβα	Η Καλύβα της γυναίκας στη Λαπωνία Η Καλύβα της γυναίκας στη Φινλανδία
Όγδοη Κατηγορία - Το Δωμάτιο	Το Δωμάτιο της Πριγκήπισσας
Ένατη Κατηγορία - Η Σκάλα	Η πίσω Σκάλα στο παλάτι της Πριγκήπισσας
Δέκατη Κατηγορία - Το Πλαίσιο/Άνοιγμα	Το Παράθυρο από όπου κοίταξε η Βασίλισσα του Χιονιού Το Παράθυρο από όπου περνούσαν τα παιδιά
Ενδέκατη Κατηγορία - Ο Καθρέπτης	Ο σπασμένος Καθρέπτης του καλικάντζαρου
Δωδέκατη Κατηγορία - Η Υδρορροή	Η Υδρορροή ανάμεσα στις στέγες
Δέκατη Τέταρτη Κατηγορία - Η Άυλη Ύλη	Οι Σκιές του κυνηγιού στο δωμάτιο της Πριγκήπισσας Η Προσευχή της Gerda μπροστά στο κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού

Ακολουθεί η περιγραφή των χαρακτηριστικών τους, όπως αυτή καθορίζεται από τις απαντήσεις στα εννιά ερωτήματα του Κεφαλαίου 5.

	Snedroningen	Σε ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζονται το χωρικό στοιχείο	Ποιοι χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με το χωρικό στοιχείο	Πόσο αναλυτικά περιγράφεται το χωρικό στοιχείο	Διακρίνεται ή διασπάζεται το χωρικό στοιχείο στην πορεία των χαρακτηρισμών	Εμφανίζεται επίσημα το χωρικό στοιχείο ή το στοιχείο αυτός χαρακτήρας	Ποια είναι η ηθική του χωρικού στοιχείου	Ποια είναι η δυναμική του χωρικού στοιχείου	Ποια χαρακτηριστικά καθίστανται φανταστικά χωρικού στοιχείο	Επινοούνται στην παραγωγή του χωρικού στοιχείου
ΤΟ ΠΑΜΙΔΙ/ ΑΚΟΙΝΑ	Το Παμίδιο από όπου κοιτάζει η Βασίλισσα του Χιονιού	Στην αρχή	Πρωταγωνιστές (Kay, Gerda) - Διευθυντής (Βασίλισσα του Χιονιού)	Σχέση καθόλου βρέχεται στη σφήτα με όσα τον μισρό αρραβώνα στην ιστορία και είναι αρραβώνα αγάλη όπως να χερών τα παλιά	Προσπαθεί να περάσει τον χερών, ποτέ το περάσει κατά το Καλοκαίρι	Ζηλεύει με τα παιδιά, βρέχεται διαρκώς τα δέντρα	Όχι είναι η ηθική του χωρικού στοιχείου	Ποτέ όχι	Μεταξύ αυτό με με ένα κομμάτι ή βράση που χιονιού	Στο τέλος, όταν τα παιδιά επιστρέφουν στα σπίτια τους
	Το Παμίδιο από όπου περιβάλλουν τα παιδιά									
ΟΚΑΘΗΡΕ	Ο Σπασμένος Καθήμες του Καλοκαίρι	Στην αρχή	Αρχικά δευτερεύοντες χαρακτήρες, εν συνεχεία πρωταγωνιστής (Kay)	Αναλύεται η ιστορία του από τη σφήτα με όσα τον μισρό κατ'εξουσία και την αποστροφή του	Πορρα ορίζεται με εμπόδιο στην ζωή των ανθρώπων	Το κατασκεύαζε ο δάσκαλος αλλά έφαγε με το αίσθητο	Είναι το αγαλλία του απολυτου ισου	Γιατί το αλλά δε σπέρνεται εύρτα	Αλλάει την ομορφιά των ανθρώπων, στο όραμα να βρέθουν στο το καλό	Στο τέλος, η ιστορία έγινε και τελειώνει με αυτό
Η ΥΔΡΟΡΡΟΗ	Η Υδρορροή ανάμεσα στις στήνες	Στην αρχή	Πρωταγωνιστές (Kay, Gerda)	Εξήγησε ένα μικρό κομμάτι από στήνες	Γράφει κώστα για τον ήρωα των παιδιών να χαστο περπατά τους	Συνδέεται με τα παιδιά και τους γονείς, βρέχεται όπως και οι στήνες	Προσφέρει ενοχή παλά	Ποτέ όχι	Βρέχει, ένω, ένω, μέρη ήρω και τα παιδιά το δάσκαλον ώστε να μπει το ένω στο σπίτι του άλλου	Στο τέλος, όταν τα παιδιά επιστρέφουν στα σπίτια τους
Η ΛΙΧΗ ΨΗ	Οι Σίδες του κυνηγού στο δώμα της Πρωτοπλάτης	Στη μέση (μέση) - Στο τέλος (Πρωτοπλάτη)	Πρωταγωνιστές (Gerda)	Αρέσει, η άσπρη, η σφήτα, το αποτέλεσμα	Τελικά φροντισ να πάρουν κατά τη μέση στο όμορφο όμορφο (μέση) - φροντισ να προσπαθήσουν την Gerda όταν το έχει σφάλμα στην (Πρωτοπλάτη)	Συνδέεται με τη Gerda, αλλά έρωτα, από όμορφο (μέση) - την προσέγγιση την επικαλείται η Gerda (Πρωτοπλάτη)	Καλό έρωτα, στην Gerda ώστε να την καθυστερήσει, στον άσπρη (μέση) - είναι, η σφήτα της Gerda (Πρωτοπλάτη)	Εκδηγί - ό	Είναι οι σίδες των ανθρώπων που κοιτάζουν (μέση) - είναι λόγω που παύουν και ψιστε οργάνη (Πρωτοπλάτη)	Στη
	Η Προσευχή της Gerda μπροστά στο Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού									

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.19 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ (ΣΥΝΕΧΕΙΑ)

6.5.2 ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH

Ο μικρός Κήπος στην υδρορροή

Ο μικρός Κήπος στην υδρορροή εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, καθώς και στο τέλος του, σημαίνοντας την επιστροφή στο σπίτι.

Με αυτόν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Gerda και Kay.

Περιγράφεται αναλυτικά: ο τρόπος με τον οποίο φυτεύτηκε, τα παιχνίδια των παιδιών σε αυτόν, το γεγονός ότι δεν αλλάζει με το πέρασμα του χρόνου.

Ο μικρός Κήπος στην υδρορροή είναι η μήτρα όπου εκκολάπτονται τα παιδιά. Είναι ο πρώτος τόπος παιχνιδιού τους, εκεί όπου μαθαίνουν να μοιράζονται και να συμπονούν.

Ο μικρός Κήπος στην υδρορροή δημιουργείται από τους γονείς των παιδιών, καθώς αυτοί αναζητούν ένα σημείο στην μεγάλη πόλη να καλλιεργούν λίγα λαχανικά και να φυτέψουν λίγα λουλούδια.

Η φύση του είναι καλή, καθώς προσφέρει στα παιδιά το πεδίο για μια ήρεμη αφετηρία για τη ζωή τους.

Ο μικρός Κήπος στην υδρορροή έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς δέχεται τις πράξεις των άλλων.

Ο μικρός Κήπος στην υδρορροή διαφέρει από έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς αναπτύσσεται κρεμασμένος από ένα κανάλι υδρορροής και μέσα σε ελάχιστο χώρο, εντούτοις εκεί φυτρώνουν λαχανικά και πολλές τριανταφυλλίες που αναρριχώνται και γύρω από τα παράθυρα.

Ο Κήπος της Μάγισσας με τη σκουριασμένη κλειδαριά

Ο Κήπος της Μάγισσας με τη σκουριασμένη κλειδαριά εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτόν αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Gerda και η δευτεραγωνίστρια μάγισσα.

Περιγράφεται αναλυτικά: η φροντίδα της μάγισσας, τα λουλούδια και οι ιστορίες που είναι πρόθυμα να διηγηθούν, η σκουριασμένη κλειδαριά στην αυλόπορτα που δεν αντιστέκεται για πολύ στις προσπάθειες της Gerda.

Ο Κήπος της Μάγισσας με τη σκουριασμένη κλειδαριά είναι το σημείο όπου αφυπνίζεται η Gerda από τον λήθαργο στον οποίο την έχει ωθήσει η μάγισσα. Της προσφέρει πολύτιμες πληροφορίες ώστε να συνεχίσει, και είναι εκεί όπου βεβαιώνεται ότι ο Kay ακόμα ζει.

Ο Κήπος της Μάγισσας με τη σκουριασμένη κλειδαριά δημιουργείται από τη μάγισσα, με πολλή αγάπη. Όταν όμως μαθαίνει την ιστορία της Gerda, η μάγισσα δε διστάζει να εξαφανίσει μέσα στη γη τις τριανταφυλλίες της, ώστε να μην θυμίσουν στο κορίτσι το παρελθόν της.

Η φύση του είναι καλή, καθώς εντέλει βοηθά την Gerda και την αφήνει να φύγει.

Ο Κήπος της Μάγισσας με τη σκουριασμένη κλειδαριά έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς συνδιαλέγεται με την Gerda και την σπρώχνει να συνεχίσει την αναζήτησή της.

Ο Κήπος της Μάγισσας με τη σκουριασμένη κλειδαριά διαφέρει από έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί βρίσκονται λουλούδια με διαφορετικές προσωπικότητες, που το καθένα μπορεί να πει την ιστορία του και να δώσει πληροφορίες.

Η Μεγάλη Πλατεία

Η Μεγάλη Πλατεία εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Kay και η δευτεραγωνίστρια Βασίλισσα του Χιονιού.

Περιγράφεται ελάχιστα: ανήκει στην μεγάλη πόλη, και είναι εκεί όπου μπορούν να συχνάζουν μόνο τα μεγάλα παιδιά. Τα πιο περιπετειώδη, το Χειμώνα φέρνουν τα έλκηθρά τους και τα δένουν πίσω από τις διερχόμενες άμαξες.

Η Μεγάλη Πλατεία είναι ένα πεδίο παιχνιδιού, αν και για μεγαλύτερα παιδιά. Είναι όμως και το σημείο όπου ο Kay παγιδεύεται από την Βασίλισσα του Χιονιού.

Η Μεγάλη Πλατεία αποτελεί μέρος της πόλης. Οπότε γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι ουδέτερη, καθώς είναι το πεδίο εξέλιξης των γεγονότων, χωρίς να παρεμβαίνει σε αυτά.

Η Μεγάλη Πλατεία έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Μεγάλη Πλατεία διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί μπορεί να εμφανιστεί η Βασίλισσα του Χιονιού με το έλκηθρό της.

Το Έλκηθρο της Βασίλισσας του Χιονιού

Το Έλκηθρο της Βασίλισσας του Χιονιού εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Kay και η δευτεραγωνίστρια Βασίλισσα του Χιονιού.

Περιγράφεται αρκετά: είναι λευκό, με οδηγό ντυμένο στα λευκά, που αργότερα αποδεικνύεται ότι είναι η Βασίλισσα του Χιονιού. Όταν απογειώνεται, το σέρνουν λευκές χήνες.

Το Έλκηθρο της Βασίλισσας του Χιονιού είναι μια αφορμή για παιχνίδι, καθώς ο Kay δένει το δικό του έλκηθρο πίσω από το πιο γρήγορο όχημα που περνά από την πλατεία. Γρήγορα όμως συνειδητοποιεί ότι δεν μπορεί να αποδεσμευτεί από αυτό και ότι έχει παγιδευτεί από την Βασίλισσα του Χιονιού.

Το Έλκηθρο της Βασίλισσας του Χιονιού εισάγεται από την ίδια.

Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς αποτελεί μόνο ένα εργαλείο που χρησιμοποιεί η Βασίλισσα του Χιονιού.

Το Έλκηθρο της Βασίλισσας του Χιονιού έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Έλκηθρο της Βασίλισσας του Χιονιού διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς ανήκει στη Βασίλισσα του Χιονιού, και πετώντας με τη βοήθεια λευκών χηνών, την οδηγεί στο Κάστρο της στον Βόρειο Πόλο.

Το Ποτάμι που διέσχισε η Gerda

Το Ποτάμι που διέσχισε η Gerda εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Gerda.

Περιγράφεται ελάχιστα: τα ορμητικά κύματα, οι όχθες γεμάτες με λουλούδια, σπουργίτια, γέρικα δέντρα, αλλά όχι ανθρώπους.

Το Ποτάμι που διέσχισε η Gerda, καθώς δεν είναι το ίδιο που έχει πάρει τον Kay, δεν μπορεί να πάρει τα κόκκινα παπούτσια που του προσφέρει το κορίτσι σε αντάλλαγμα. Επιπλέον, μεταφέρει την Gerda παραπέρα, οδηγώντας την προς την σωστή κατεύθυνση.

Το Ποτάμι που διέσχισε η Gerda γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι καλή, καθώς διακρίνεται από ένα ισχυρό αίσθημα δικαίου.

Το Ποτάμι που διέσχισε η Gerda έχει ενεργητική συμπεριφορά, χρησιμοποιώντας την ορμή των κυμάτων του ώστε να οδηγήσει την Gerda.

Το Ποτάμι που διέσχισε η Gerda διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς παρουσιάζει ικανότητα νόησης, αναγνωρίζοντας τη δύσκολη θέση της Gerda και παρέχοντας της τα εφόδια ώστε να προχωρήσει.

Το Κάστρο των Ληστών

Το Κάστρο των Ληστών εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Gerda και ως δευτεραγωνίστρια, το Κορίτσι των Ληστών.

Περιγράφεται αρκετά: η διαρρύθμιση των χώρων, τα υλικά, οι συνήθειες των κατοίκων του.

Το Κάστρο των Ληστών, αν και είναι εχθρικό περιβάλλον, εντούτοις παρέχει στην Gerda τα εφόδια ώστε να περάσει μια ήρεμη νύχτα και να ξεκουραστεί.

Το Κάστρο των Ληστών γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Κάστρο των Ληστών έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Κάστρο των Ληστών διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι ένα μέρος όπου τα σκυλιά δεν τολμούν να γαβγίσουν όταν οι Ληστές είναι παρόντες, και ένα κορίτσι κρατά φυλακισμένα, φοβισμένα πουλιά και ζώα για να κοιμάται μαζί τους.

Το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού

Το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Gerda και Kay.

Περιγράφεται διεξοδικά: η τοποθεσία του, το περιβάλλον γύρω του, η διαρρύθμιση των χώρων, τα υλικά, η κλίμακά του, η αίσθηση στο εσωτερικό του.

Το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού, αν και αρχικά προβάλλει σθεναρή αντίσταση, εντούτοις αφήνει την Gerda να μπει και να πάρει τον Kay.

Το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού σαφώς βρίσκεται πέρα από τον χρόνο της αφήγησης, και ανεξαρτήτως από αυτήν.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού έχει ενεργητική συμπεριφορά, εμποδίζοντας την Gerda αρχικά, και μεταστρεφόμενο αργότερα.

Το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί οι τοίχοι είναι φτιαγμένοι από τον άνεμο που λυσομανά και η αίθουσα του θρόνου είναι μια παγωμένη λίμνη.

Οι Σοφίτες των δύο αντικριστών σπιτιών

Οι Σοφίτες των δύο αντικριστών σπιτιών εμφανίζονται στην αρχή του παραμυθιού, καθώς και στο τέλος του.

Με αυτές αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Gerda και Kay.

Περιγράφονται αρκετά: η διαρρύθμιση των χώρων, η μορφή, οι κάτοικοι.

Οι Σοφίτες των δύο αντικριστών σπιτιών είναι η φιλόξενη έδρα των παιδιών. Είναι το πατρικό τους σπίτι, στο οποίο θα επιστρέψουν μετά από την περιπέτειά τους.

Οι Σοφίτες των δύο αντικριστών σπιτιών, ως τμήμα της μεγάλης πόλης, σαφώς βρίσκεται πέρα από τον χρόνο της αφήγησης, και ανεξαρτήτως από αυτήν.

Η φύση τους είναι καλή, ως το φιλόξενο περιβάλλον που δέχεται τα παιδιά.

Οι Σοφίτες των δύο αντικριστών σπιτιών έχουν παθητική συμπεριφορά.

Οι Σοφίτες των δύο αντικριστών σπιτιών διαφέρει από αντίστοιχες στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς έχουν την ιδιότητα να μεταλλάξουν εκείνον που θα περάσει το κατώφλι.

Το μικρό Σπίτι με τα παράξενα παράθυρα

Το μικρό Σπίτι με τα παράξενα παράθυρα εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Gerda και η δευτεραγωνίστρια μάγισσα.

Περιγράφεται αρκετά: η διαρρύθμιση των χώρων, η μορφή, οι κάτοικοι.

Το μικρό Σπίτι με τα παράξενα παράθυρα είναι το σπίτι της μάγισσας, όπου αρχικά η Gerda βρίσκει καταφύγιο, εν συνεχεία όμως παγιδεύεται και πέφτει σε λήθαργο, ξεχνώντας την αναζήτηση του Kay.

Το μικρό Σπίτι με τα παράξενα παράθυρα φαίνεται να βρίσκεται πέρα από τον χρόνο της αφήγησης, και ανεξαρτήτως από αυτήν.

Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς αποτελεί μόνο ένα εργαλείο που χρησιμοποιεί η μάγισσα.

Το μικρό Σπίτι με τα παράξενα παράθυρα έχει παθητική συμπεριφορά.

Το μικρό Σπίτι με τα παράξενα παράθυρα διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι το σπίτι μιας μάγισσας, ένα περίεργο περιβάλλον με τη δύναμη να βυθίζει στη λήθη.

Η Καλύβα της γυναίκας στη Λαπωνία

Η Καλύβα της γυναίκας στη Λαπωνία εμφανίζεται προς το τέλος του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Gerda και η δευτεραγωνίστρια γυναίκα της Λαπωνίας.

Περιγράφεται ελάχιστα: είναι αυτοσχέδια, μικρή και η στέγη της σχεδόν αγγίζει το έδαφος.

Η Καλύβα της γυναίκας στη Λαπωνία προσφέρει καταφύγιο στην Gerda, πριν εκείνη συνεχίσει το ταξίδι της.

Η Καλύβα της γυναίκας στη Λαπωνία φαίνεται να βρίσκεται πέρα από τον χρόνο της αφήγησης, και ανεξαρτήτως από αυτήν.

Η φύση της είναι καλή, καθώς φιλοξενεί για λίγο την Gerda.

Η Καλύβα της γυναίκας στη Λαπωνία έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Καλύβα της γυναίκας στη Λαπωνία μοιάζει με μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, κάπου στο Βορρά.

Η Καλύβα της γυναίκας στη Φινλανδία

Η Καλύβα της γυναίκας στη Φινλανδία εμφανίζεται προς το τέλος του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Gerda και η δευτεραγωνίστρια γυναίκα της Φινλανδίας.

Περιγράφεται ελάχιστα: μόνο η καμινάδα της φαίνεται και στο εσωτερικό της είναι εξαιρετικά ζεστή.

Η Καλύβα της γυναίκας στη Φινλανδία προσφέρει καταφύγιο στην Gerda, πριν εκείνη ξεκινήσει για το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού.

Η Καλύβα της γυναίκας στη Φινλανδία φαίνεται να βρίσκεται πέρα από τον χρόνο της αφήγησης, και ανεξαρτήτως από αυτήν.

Η φύση της είναι καλή, καθώς φιλοξενεί για λίγο την Gerda.

Η Καλύβα της γυναίκας στη Φινλανδία έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Καλύβα της γυναίκας στη Φινλανδία διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι θαμμένη κάτω από τη γη και εξαιρετικά ζεστή στο εσωτερικό της.

Το Δωμάτιο της Πριγκήπισσας

Το Δωμάτιο της Πριγκήπισσας εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Gerda και οι δευτεραγωνιστές Πριγκήπισσα και Πρίγκηπας.

Περιγράφεται αρκετά: η διαμόρφωση της οροφής σαν τα φύλλα ενός φοίνικα με το σύμπλεγμα του κρεβατιού.

Το Δωμάτιο της Πριγκήπισσας φιλοξενεί την Gerda για ένα βράδυ, παρηγορώντας την για την απώλεια του Kay.

Το Δωμάτιο της Πριγκήπισσας είναι μέρος ενός παλατιού που φαίνεται να ξεπερνά τον χρόνο της αφήγησης.

Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς ακολουθεί τις οδηγίες της Πριγκήπισσας.

Το Δωμάτιο της Πριγκήπισσας έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Δωμάτιο της Πριγκήπισσας διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί έρχονται οι σκιές των ονείρων εκείνων που κοιμούνται.

Η πίσω Σκάλα στο παλάτι της Πριγκήπισσας

Η πίσω Σκάλα στο παλάτι της Πριγκήπισσας εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Gerda.

Περιγράφεται ελάχιστα: είναι κλειδωμένη και οδηγεί στα υπνοδωμάτια του παλατιού.

Η πίσω Σκάλα στο παλάτι της Πριγκήπισσας οδηγεί την Gerda στο υπνοδωμάτιο της Πριγκήπισσας, όπου ελπίζει να βρει τον Kay.

Η πίσω Σκάλα στο παλάτι της Πριγκήπισσας είναι μέρος ενός παλατιού που φαίνεται να ξεπερνά τον χρόνο της αφήγησης.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η πίσω Σκάλα στο παλάτι της Πριγκήπισσας έχει παθητική συμπεριφορά.

Η πίσω Σκάλα στο παλάτι της Πριγκήπισσας διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς από εκεί περνούν οι σκιές των ονείρων εκείνων που κοιμούνται.

Το Παράθυρο από όπου κοίταξε η Βασίλισσα του Χιονιού

Το Παράθυρο από όπου κοίταξε η Βασίλισσα του Χιονιού εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Kay και η δευτεραγωνίστρια Βασίλισσα του Χιονιού.

Περιγράφεται ελάχιστα: βρίσκεται στη σοφίτα, στο δωμάτιο του Kay, με θέα προς τον μικρό Κήπο στην υδροροφή.

Το Παράθυρο από όπου κοίταξε η Βασίλισσα του Χιονιού προστατεύει τον Kay όταν μια νύχτα περνά η Βασίλισσα του Χιονιού. Είναι όμως και το σημείο που επιτρέπει στην Βασίλισσα του Χιονιού να παρατηρήσει τον μικρό Kay.

Το Παράθυρο από όπου κοίταξε η Βασίλισσα του Χιονιού είναι μέρος ενός κτηρίου στην πόλη που φαίνεται να ξεπερνά τον χρόνο της αφήγησης, και να εκτείνεται πέραν από αυτόν.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Παράθυρο από όπου κοίταξε η Βασίλισσα του Χιονιού έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Παράθυρο από όπου κοίταξε η Βασίλισσα του Χιονιού διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς έξω από αυτό περνά η Βασίλισσα του Χιονιού.

Το Παράθυρο από όπου περνούσαν τα παιδιά

Το Παράθυρο από όπου περνούσαν τα παιδιά εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, καθώς και στο τέλος του, με την επιστροφή τους στο σπίτι τους.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Gerda και Kay.

Περιγράφεται ελάχιστα: βρίσκεται στη σοφίτα, στα δωμάτια των παιδιών, είναι αρκετά μεγάλο ώστε να περνούν τα παιδιά, και έχει θέα προς τον μικρό Κήπο στην υδροροή.

Το Παράθυρο από όπου περνούσαν τα παιδιά προστατεύει κατά τον Χειμώνα, και παρέχει το πέρασμα προς τον Κήπο το Καλοκαίρι.

Το Παράθυρο από όπου περνούσαν τα παιδιά είναι μέρος ενός κτηρίου στην πόλη που φαίνεται να ξεπερνά τον χρόνο της αφήγησης, και να εκτείνεται πέραν από αυτόν.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Παράθυρο από όπου περνούσαν τα παιδιά έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Παράθυρο από όπου περνούσαν τα παιδιά μοιάζει με ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, κάπου ψηλά σε μια σοφίτα.

Ο σπασμένος Καθρέπτης του Καλικάντζαρου

Ο σπασμένος Καθρέπτης του Καλικάντζαρου εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, καθώς και στο τέλος του, στο Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν πολλοί δευτερεύοντες χαρακτήρες και εν συνεχεία ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Kay.

Περιγράφεται αναλυτικά: η ιστορία του από την σύλληψη και την κατασκευή του, έως την καταστροφή του, τη διασπορά και την οιονεί επανεμφάνισή του στο Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού.

Ο σπασμένος Καθρέπτης του Καλικάντζαρου ώστε να ταλαιπωρεί και να δημιουργεί προβλήματα στη ζωή των ανθρώπων.

Ο σπασμένος Καθρέπτης του Καλικάντζαρου κατασκευάζεται από τον καλικάντζαρο.

Είναι εκ φύσεως κακό, το εργαλείο του απόλυτου κακού.

Ο σπασμένος Καθρέπτης του Καλικάντζαρου έχει παθητική συμπεριφορά, με κάποιο τρόπο όμως διασπείρεται ευρύτατα.

Ο σπασμένος Καθρέπτης του Καλικάντζαρου διαφέρει από έναν αντίστοιχο καθρέπτη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς αλλάζει την οπτική των ανθρώπων, έτσι ώστε εκείνοι να βλέπουν μόνο το κακό.

Η Υδρορροή ανάμεσα στις στέγες

Η Υδρορροή ανάμεσα στις στέγες εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, καθώς και στο τέλος του, με την επιστροφή τους στο σπίτι τους.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Gerda και Kay.

Περιγράφεται ελάχιστα: ένα μικρό κανάλι ανάμεσα στις στέγες.

Η Υδρορροή ανάμεσα στις στέγες παρέχει τον χώρο για τον κήπο και το παιχνίδι των παιδιών.

Η Υδρορροή ανάμεσα στις στέγες είναι μέρος ενός κτηρίου στην πόλη που φαίνεται να ξεπερνά τον χρόνο της αφήγησης, και να εκτείνεται πέραν από αυτόν.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Υδρορροή ανάμεσα στις στέγες έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Υδρορροή ανάμεσα στις στέγες διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί έχει φυτευτεί ένας μικρός κήπος, τον οποίο διασχίζουν τα παιδιά, μπαίνοντας το ένα στο σπίτι του άλλου.

Οι Σκιές του κυνηγιού στο Δωμάτιο της Πριγκήπισσας

Οι Σκιές του κυνηγιού στο Δωμάτιο της Πριγκήπισσας εμφανίζονται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτές αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Gerda.

Περιγράφεται αρκετά: η κίνηση, η μορφή, η αιτία, το αποτέλεσμα.

Οι Σκιές του κυνηγιού στο Δωμάτιο της Πριγκήπισσας, αφού έχουν συνοδέψει τους κυρίους του, έρχονται να πάρουν και τη Gerda στα όμορφα όνειρα.

Οι Σκιές του κυνηγιού στο Δωμάτιο της Πριγκήπισσας δημιουργούνται από τους προσκεκλημένους της Πριγκήπισσας, όταν εκείνοι κοιμούνται μετά από μια μέρα κυνηγιού.

Η φύση τους είναι καλή, καθώς έρχονται να καθησυχάσουν την Gerda στον ύπνο της μετά από μια φορτισμένη συναισθηματικά ημέρα.

Οι Σκιές του κυνηγιού στο Δωμάτιο της Πριγκήπισσας έχουν ενεργητική συμπεριφορά.

Οι Σκιές του κυνηγιού στο Δωμάτιο της Πριγκήπισσας διαφέρουν από αντίστοιχες στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για σκιές ονείρων που έρχονται, καλπάζοντας.

Η Προσευχή της Gerda μπροστά στο κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού

Η Προσευχή της Gerda μπροστά στο κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτή αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Gerda.

Περιγράφεται αρκετά: η κίνηση, η μορφή, η αιτία, το αποτέλεσμα.

Η Προσευχή της Gerda μπροστά στο κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού έρχεται να προστατέψει την Gerda, τη στιγμή που είναι απολύτως αναγκαίο.

Η Προσευχή της Gerda μπροστά στο κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού δημιουργείται, όταν η Gerda δεν μπορεί να αντιμετωπίσει με άλλον τρόπο τη μανία της Βασίλισσας του Χιονιού.

Η φύση της είναι καλή, καθώς γίνεται η ασπίδα της Gerda.

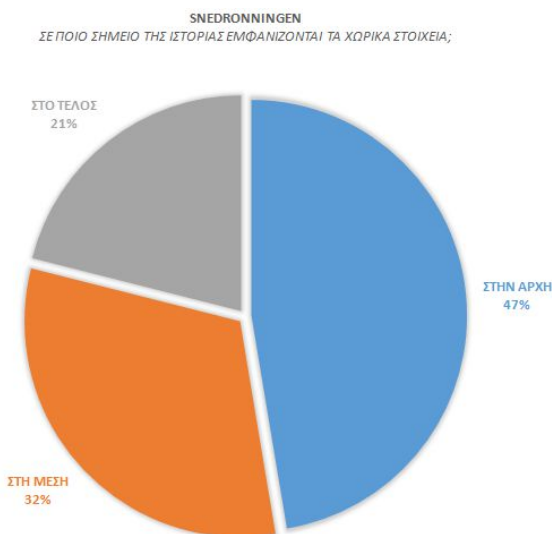
Η Προσευχή της Gerda μπροστά στο κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού έχουν ενεργητική συμπεριφορά.

Η Προσευχή της Gerda μπροστά στο κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για λέξεις που όταν προφέρονται, παγώνουν και μεταμορφώνονται σε αγγέλους.

6.5.3 ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES

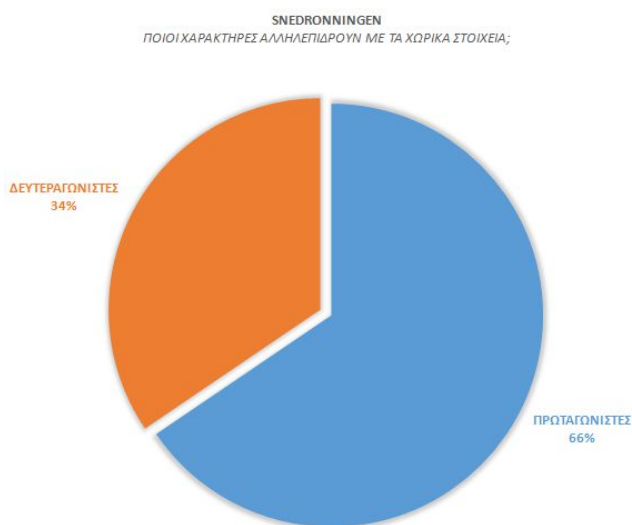
Ο κατακόρυφος άξονας του Παραδείγματος αναφέρεται στην ποικιλομορφία της συμπεριφοράς των χωρικών στοιχείων, η οποία μπορεί να αποτυπωθεί σε διαγραμματικούς δίσκους, βάσει της συχνότητας των χαρακτηριστικών αυτής της συμπεριφοράς.

Σχετικά με το πρώτο ερώτημα - "Σε ποιά σημείο της ιστορίας εμφανίζονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις που λαμβάνουμε ομαδοποιούνται σε τρεις κατηγορίες: Στην αρχή κατά 47%, στη μέση κατά 32%, και στο τέλος κατά 21%.



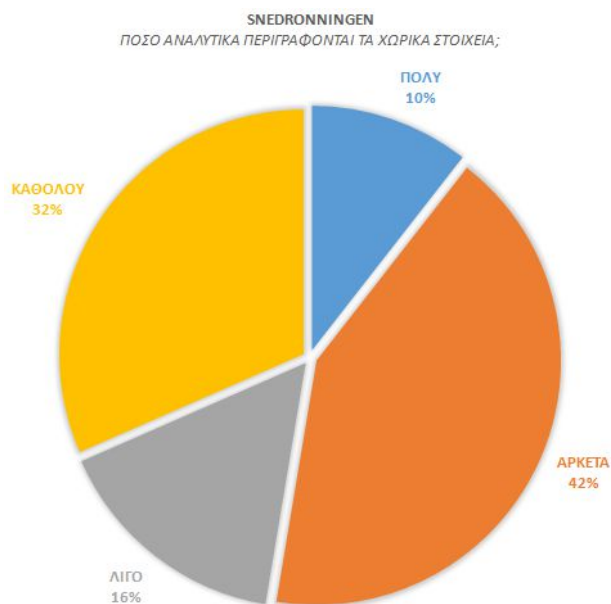
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.20 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το δεύτερο ερώτημα - "Ποιοί χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Πρωταγωνιστές κατά 66%, Δευτεραγωνιστές κατά 34%.



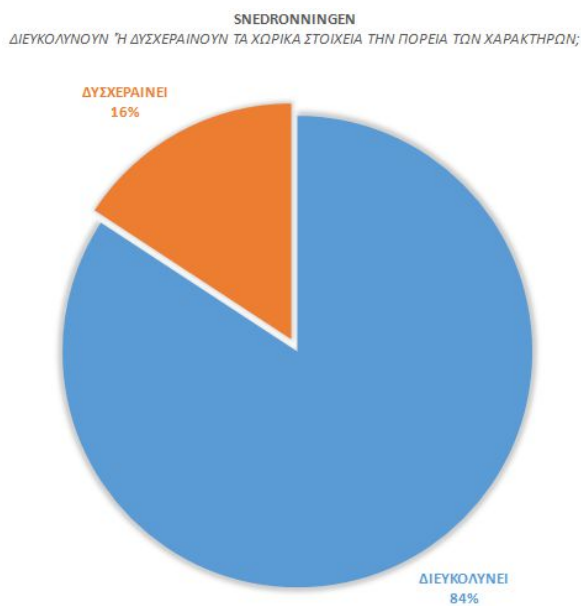
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.21 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Σχετικά με το τρίτο ερώτημα - "Πόσο αναλυτικά περιγράφονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε τέσσερις κατηγορίες: Καθόλου κατά 32%, Λίγο κατά 16%, Αρκετά κατά 42%, και Πολύ κατά 10%.



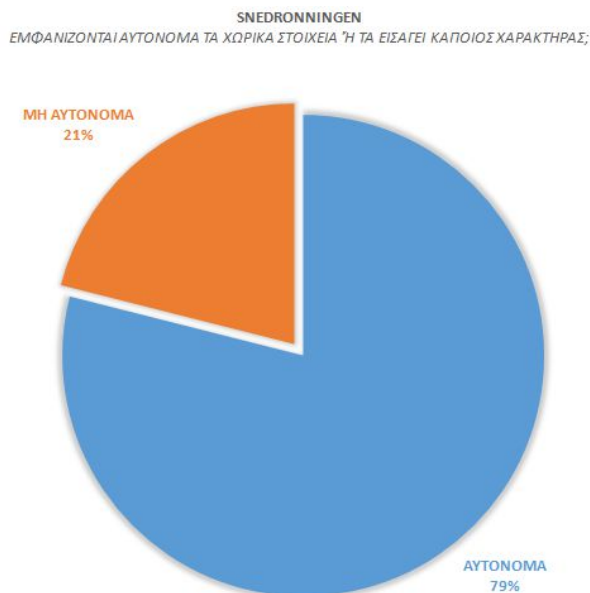
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.22 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το τέταρτο ερώτημα - "Διευκολύνουν ή δυσχεραίνουν τα χωρικά στοιχεία την πορεία των χαρακτήρων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Διευκολύνουν κατά 84%, και Δυσχεραίνουν κατά 16%.



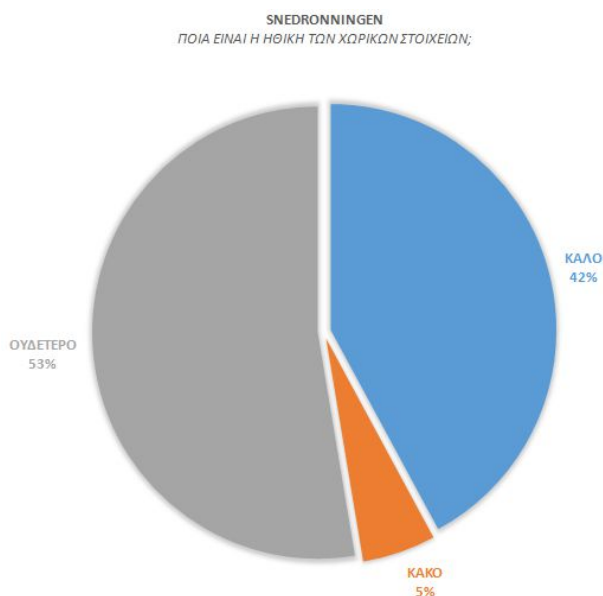
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.23 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Σχετικά με το πέμπτο ερώτημα - "Εμφανίζονται αυτόνομα τα χωρικά στοιχεία ή τα εισάγει κάποιος χαρακτήρας" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Αυτόνομα κατά 79%, και μη αυτόνομα κατά 21%.



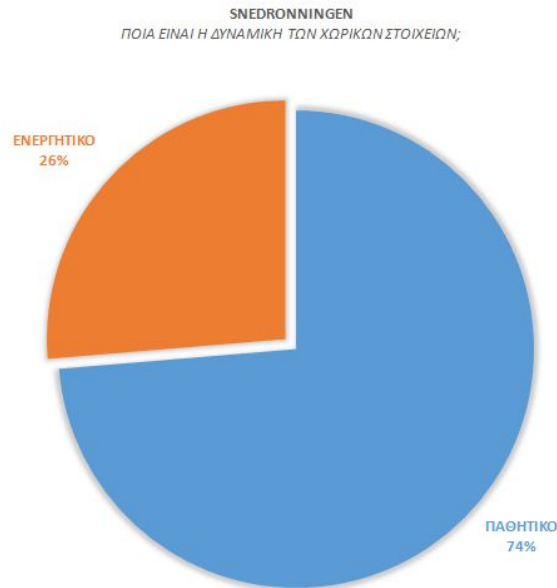
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.24 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το έκτο ερώτημα - "Ποιά είναι η ηθική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε τρεις κατηγορίες: Καλό κατά 42%, Κακό κατά 5%, και Ουδέτερο κατά 53%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.25 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

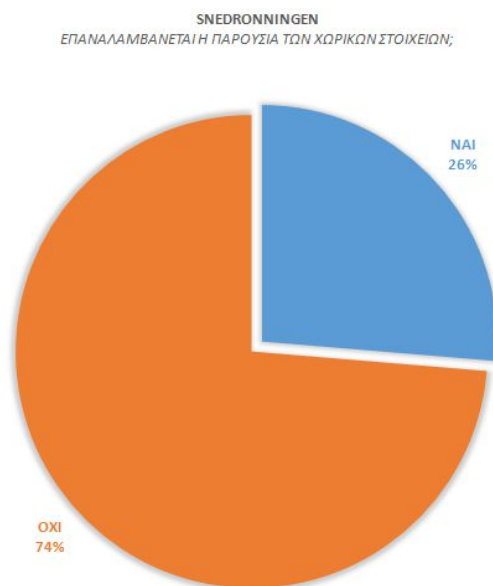
Σχετικά με το έβδομο ερώτημα - "Ποιά είναι η δυναμική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Ενεργητικό κατά 26%, και Παθητικό κατά 74%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.26 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Το όγδοο ερώτημα - "Ποιά χαρακτηριστικά καθιστούν φανταστικό το χωρικό στοιχείο" - αφορά σαφώς ποιοτικά και ως εκ τούτου μη μετρήσιμα μεγέθη, τα οποία δεν είναι δυνατό να κατηγοριοποιηθούν.

Όσον αφορά το ένατο ερώτημα - "Επαναλαμβάνεται η παρουσία των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Ναι κατά 26%, και Όχι κατά 74%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.27 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Ο οριζόντιος άξονας του Συντάγματος εμφανίζει τα κύρια χωρικά στοιχεία βάσει της συμπεριφοράς και του ρόλου που εκτελούν κατά την αφήγηση. Το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού είναι το εντονότερα υποστηριζόμενο από την αφήγηση χωρικό στοιχείο. Εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού, με εχθρική διάθεση η οποία εν τέλει μεταστρέφεται, με την αρχέγονη παρουσία του και την ενεργητική του συμπεριφορά. Αυτό το Κάστρο είναι το χωρικό στοιχείο το οποίο αναζητά η αφήγηση καθ' όλη τη διάρκεια του παραμυθιού. Διαθέτει τα εντονότερα και πλέον ιδιαίτερα υπερ-ρεαλιστικά χαρακτηριστικά, σε μια διεξοδική περιγραφή, σαν να επρόκειτο για έναν πρωταγωνιστικό χαρακτήρα.

Από τα παραπάνω δεδομένα, μπορεί να σχηματιστεί μια εικόνα σχετικά με τη συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου στο παραμύθι. Ο χώρος ως επί το πλείστον εμφανίζεται στην αρχή της ιστορίας του παραμυθιού, ενώ αλληλεπιδρά κατά κύριο λόγο με τους πρωταγωνιστές του. Τα ποσοστά της περιγραφής του χώρου είναι αντίστοιχα για τις περιπτώσεις από καθόλου έως λίγο αναλυτική και τις περιπτώσεις από αρκετά έως πολύ. Ο χώρος κατά κύριο λόγο διευκολύνει την πορεία των χαρακτήρων, ενώ, κατά την εξέλιξη του παραμυθιού, τα χωρικά στοιχεία εμφανίζονται αυτόνομα στην πλειονότητά τους. Η φύση του χώρου είναι ομοίως ουδέτερη και καλή - και κακή σε μια μόνο περίπτωση - ενώ η συμπεριφορά του χώρου είναι κατά κύριο λόγο παθητική. Τέλος, τα χωρικά στοιχεία ως επί το πλείστον δεν επανεμφανίζονται κατά την εξέλιξη της ιστορίας του παραμυθιού.

6.5.4 Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH

Το παραμύθι *Η Βασίλισσα του Χιονιού* ξεκινά με τη γέννηση ενός χωρικού στοιχείου. Ο Καθρέπτης⁵²³, που κατασκευάζει ο καλικάντζαρος, σπάει σε άπειρα κομμάτια, τα οποία διασκορπίζονται στον κόσμο, θέτοντας με τον τρόπο αυτό σε κίνηση μια σειρά γεγονότων. Τα χωρικά στοιχεία εμφανίζονται και στη συνέχεια, ως το περιβάλλον εντός της μεγάλης πόλης όπου μεγαλώνουν ο Kay και η Gerda, δίνοντας τον τόνο του παραμυθιού. Ο χώρος επιπλέον είναι το πεδίο όπου εν τέλει η Βασίλισσα του Χιονιού θα αρπάξει τον Kay, στη μεγάλη πλατεία όπου παίζουν τα μεγάλα αγόρια με τα έλκηθρά τους.

Από εκείνο το σημείο αρχίζει το δεύτερο μέρος του παραμυθιού. Αρχικά όλοι βρίσκονται σε τέλμα: κανείς δε γνωρίζει πού βρίσκεται ο Kay, αλλά όλοι με τον καιρό συνηθίζουν στην ιδέα ότι είναι νεκρός. Μόνο η Gerda αποφασίζει να το αμφισβητήσει, και τότε ο χώρος ξυπνά και, με την ενεργητική του συμπεριφορά, σπεύδει να τη συνδράμει. Μέχρι το τέλος του παραμυθιού, ο χώρος θα παρεμβαίνει σε κομβικά σημεία, ώστε να βοηθήσει στην προσπάθεια της Gerda, φέρνοντας κοντά της ανθρώπους, οι

⁵²³ Χρησιμοποιώντας στην αφήγηση με τον τρόπο αυτό τον καθρέπτη, ο Hans Christian Andersen θυμίζει τον κίνδυνο η δημιουργικότητα να αποβεί κενή ή και καταστροφική, όταν ακολουθεί τον δρόμο της στείρας μίμησης και όχι της οικειοποίησης και ενσωμάτωσης. (*The Annotated Hans Christian Andersen*, ed. Maria Tatar, W. W. Norton & Company, New York 2008, p. xxx)

οποίοι μπορούν να την "σπρώξουν" προς τη συνέχεια της αναζήτησής της, αναλαμβάνοντας την προώθηση της πλοκής.

Η Gerda, μην ξέροντας από πού να ξεκινήσει, κατευθύνεται προς το Ποτάμι, καθώς ακούει κάποιον να λέει ότι ο Kay ίσως πνίγηκε σε αυτό. Το Ποτάμι είναι το πρώτο χωρικό στοιχείο το οποίο επιδεικνύει ενεργητική συμπεριφορά⁵²⁴, θέτοντας την Gerda στη σωστή πορεία, η οποία εν τέλει θα την οδηγήσει στον Kay. Η Gerda θα ταξιδέψει από τον έναν χώρο στον άλλο, από τον έναν κρίκο της αλυσίδας στον επόμενο, χωρίς σε καμία περίπτωση να πτοηθεί. Οποιαδήποτε στιγμή φανεί ότι έφτασε στο τέρμα της διαδρομής της, τότε ο χώρος, σαν από μηχανής θεός, παρεμβαίνει και ανατρέπει την κατάσταση, είτε εκφράζοντας ενεργητική συμπεριφορά, είτε ως εργαλείο των χαρακτήρων του παραμυθιού.

Στο τέλος της διαδρομής την Gerda περιμένει το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού, όπου μαθαίνει ότι βρίσκεται φυλακισμένος ο Kay. Λίγο πριν, ο τάρανδος που πρέπει να την οδηγήσει εκεί, παρακαλεί την σοφή γυναίκα στη Φινλανδία να κάνει με κάποιο τρόπο την Gerda πιο δυνατή, ώστε να μπορέσει να αντιμετωπίσει ό,τι τρομερό βρίσκεται μπροστά της. Η σοφή γυναίκα απαντά ότι δεν υπάρχει ισχυρότερη δύναμη από αυτήν που προστατεύει την Gerda, και η οποία την έχει συνοδέψει μέχρι εκείνο το σημείο, χωρίς η ίδια η Gerda να το έχει αντιληφθεί. Πράγματι, αυτή η ισχύς απορρέει από τον ίδιο τον Φανταστικό χώρο των παραμυθιών, ο οποίος επιβραβεύει το θάρρος της Gerda μπροστά στις αντιξοότητες της αναζήτησής.

Και πράγματι, όπως προείπε η σοφή γυναίκα, ο χώρος θα προστατέψει την μικρή Gerda ακόμα κι όταν εκείνη σταθεί αποφασισμένη στον κήπο μπροστά στο Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού. Εκείνη τη στιγμή, όταν η Gerda, μέσα στην αθωότητά της και έχοντας εγκαταλείψει κάθε άλλη ελπίδα, θα επικαλεστεί τη δύναμη της προσευχής. Τα λόγια της θα παγώσουν μαζί με την ανάσα της, θα αποκτήσουν οντότητα, δηλαδή θα γίνουν χώρος ο οποίος θα την θωρακίσει, βοηθώντας την να περάσει αλώβητη μέσα από τη μανία της θύελλας.

Τώρα η Gerda στέκεται μπροστά στην έσχατη δοκιμασία του χώρου. Η Βασίλισσα του Χιονιού έχει αφήσει τον Kay μόνο του, μέσα στο Κάστρο της, που "οι τοίχοι του είναι το χιόνι που λυσομανά και οι πόρτες και τα παράθυρά του είναι ο άνεμος που κόβει σαν το μαχαίρι". Οι αίθουσες είναι άδειες, απέραντες και παγωμένες, και ακριβώς στο κέντρο βρίσκεται μια παγωμένη λίμνη, η μεγάλη αίθουσα του θρόνου⁵²⁵. Η Gerda εισέρχεται σε αυτόν τον τρομερό χώρο ήρεμη, και αναμετράται μαζί του, χωρίς να τον φοβηθεί. Κατορθώνει να αφυπνίσει τον Kay, και ο χώρος πλέον δεν θα αντισταθεί. Τα παιδιά

⁵²⁴ Το Ποτάμι απηχεί την εικόνα ενός ποταμού ως φορέα αγαθών και ιδεών, ειδικά κατά την περίοδο της πρώιμης Βιομηχανικής Επανάστασης, όταν γράφεται το παραμύθι από τον Hans Christian Andersen.

⁵²⁵ Εκεί ο Kay, απορροφημένος στις σκέψεις του, έχει εμπλακεί σε αυτό που έχει χαρακτηριστεί "νέμεση της μίμησης", η εκδίκηση της τέχνης επί εκείνων που προσπαθούν να δημιουργήσουν ή να αναπαραστήσουν και αποτυγχάνουν (Ibid, p. xxxi)

ανενόχλητα θα επιστρέψουν στο πατρικό τους σπίτι, όπου θα ξανασυναντήσουν τα γνώριμά τους χωρικά στοιχεία, οδηγώντας με τον τρόπο αυτό την αφήγηση του παραμυθιού σε έναν πλήρη κύκλο.

Ο Φανταστικός χώρος στο συγκεκριμένο παραμύθι έχει σαφή ηθική, ήτοι καλή ή ουδέτερη, σχεδόν στο σύνολό του. Η μοναδική περίπτωση όπου ο Φανταστικός χώρος επιδεικνύει κακία είναι ο Καθρέπτης του καλικάντζαρου, και φαίνεται να είναι η εξαίρεση που επιβεβαιώνει τον κανόνα. Η μικρή Gerda ξεκινά ένα μεγάλο ταξίδι, προς το άγνωστο, αλλά χωρίς να το ξέρει, δεν είναι μόνη. Σε κάθε της βήμα θα συνομιλεί με τον Φανταστικό χώρο. Ακόμα και στις περιπτώσεις κατά τις οποίες παραμένει ουδέτερος, η Gerda τρόπον τινά εκμαιεύει την λύση, πείθοντας τον χώρο με τη συμπεριφορά της ότι την αξίζει.

Η περιγραφή του Φανταστικού χώρου από τον Andersen δεν χαρακτηρίζεται από τον πλούτο σε υπερρεαλιστικά στοιχεία που βρίσκουμε σε άλλα παραμύθια του. Τα χωρικά στοιχεία είναι μεν ασυνήθιστα και αποκλίνοντα, δεν είναι όμως αυτά τα οποία θα μείνουν στη μνήμη του αναγνώστη. Η αίσθηση πέραν του ρεαλισμού εντοπίζεται στο παραμύθι περισσότερο λόγω της ατμόσφαιρας και του ψυχολογικού τόνου που δημιουργεί ο συγγραφέας παρά από τις περιγραφές. Πρόκειται για ένα ιδιαίτερο ύφος γραφής, το οποίο αναπτύσσεται και αποτελεί προσωπική επιλογή του συγγραφέα⁵²⁶. Με τον τρόπο αυτό, στη μνήμη του αναγνώστη χαράσσονται εικόνες καταστάσεων, όπως οι Σκιές των ονείρων που ανεβαίνουν καλπάζοντας τη σκάλα του παλατιού, ή η Gerda καθώς περπατά μέσα στη θύελλα ψιθυρίζοντας, ή τα δύο παιδιά που παίζουν ανάμεσα στις τριανταφυλλίες, μέσα στο κανάλι της Υδροροής.

Το πλέον αναγνωρίσιμο στοιχείο του παραμυθιού είναι ο χαρακτήρας της Βασίλισσας του Χιονιού. Πρόκειται όμως για έναν απροσδόκητο χαρακτήρα, που φέρνει στο παραμύθι μια απροσδόκητη κατάληξη. Ολόκληρη η αφήγηση κλιμακώνεται, ούτως ώστε να κορυφωθεί στην τελική αναμέτρηση για την διεκδίκηση του Kay. Ο τίτλος του παραμυθιού αλλά και η εξέλιξη της πλοκής οδηγούν στην προσμονή μιας αντιπαράθεσης των δύο παιδιών με τη Βασίλισσα του Χιονιού. Εντούτοις, στο τέλος η μικρή Gerda αναμετράται με το Κάστρο της, όχι με τη ίδια την Βασίλισσα. Ο Φανταστικός χώρος κρατά τον ρόλο του διεκδικητή του παιδιού, αλλά ταυτοχρόνως και του εγγυητή της αποκατάστασης της ισορροπίας. Ο Φανταστικός χώρος κρίνει ότι η Βασίλισσα του Χιονιού έχασε και συνεπώς δεν υπάρχει κανένας λόγος εκείνη να επανέλθει. Μπορεί ο Hans Christian Andersen να μην προέκρινε το παραμύθι του με άμεσα υπερρεαλιστικά χωρικά στοιχεία, εντούτοις προσέδωσε στον Φανταστικό χώρο χαρακτηριστικά ισχυρής προσωπικότητας και ελεύθερης βούλησης, εφάμιλλης ενός λογοτεχνικού χαρακτήρα πλήρως ανεπτυγμένου.

⁵²⁶ Το απαράμιλλο ύφος του Hans Christian Andersen, τον "τέλειο μάγο" όπως τον αποκαλεί ο August Strindberg, τον κατέταξε στην ίδια μοίρα με συγγραφείς-ορόσημα για την παραδοσιακή κληρονομιά των παραμυθιών, όπως τον Charles Perrault και τους Αδερφούς Grimm (Ibid, p. xv, xxii)
Πρβλ. Ύφος στον δημιουργικό λόγο, στο Κεφάλαιο 5

6.6 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

6.6.1 Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH

Στο παραμύθι *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* αναγνωρίζονται οι εξής κατηγορίες με τα εξής χωρικά στοιχεία:

Πρώτη Κατηγορία - Η Φύση	Ο όμορφος Κήπος Η Λίμνη από δάκρυα
Τρίτη Κατηγορία - Το Πέρασμα	Το Πηγάδι με τα ντουλάπια
Τέταρτη Κατηγορία - Το Κέλυφος	Το Μπουκάλι "Πιες με" και το Κουτί "Φάε με"
Έκτη Κατηγορία - Το Σπίτι/Κατοικία	Το μικρό Σπίτι με το κουδούνι "Α. Λαγός" Το μικρό Σπίτι στο ξέφωτο του δάσους Το στρωμένο τραπέζι μπροστά στο Σπίτι του Μαρτιάτικου Λαγού
Όγδοη Κατηγορία - Το Δωμάτιο	Το μικρό Δωμάτιο στο σπίτι του Άσπρου Λαγού Η Αίθουσα του δικαστηρίου Η μακριά Αίθουσα με τις κλειδωμένες πόρτες
Δέκατη Κατηγορία - Το Πλαίσιο/Άνοιγμα	Η Πόρτα στο δέντρο Η μικρή Πόρτα προς τον κήπο
Δέκατη Τέταρτη Κατηγορία - Η Άυλη Ύλη	Το Χαμόγελο του Γάτου του Cheshire Η Ιστορία των τριών κοριτσιών στον πάτο του πηγαδιού

Ακολουθεί η περιγραφή των χαρακτηριστικών τους, όπως αυτή καθορίζεται από τις απαντήσεις στα εννιά ερωτήματα του Κεφαλαίου 5.

Alice's Adventures in Wonderland		Σε ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωρικό στοιχείο	Ποια χαρακτηριστικά φιλοσοφικά/κοινωνικά στοιχεία του χωρικού στοιχείου	Ποια είναι η δυναμική του χωρικού στοιχείου	Ποια είναι η γλώσσα του χωρικού στοιχείου	Ποια είναι η γλώσσα του χωρικού στοιχείου	Ποια είναι η δυναμική του χωρικού στοιχείου	Ποια είναι η γλώσσα του χωρικού στοιχείου	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου
Η ΟΥΣΙΑ	Ο άριστος κήπος	Στην αρχή	Στο χωρικό στοιχείο, η εικόνα του κήπου είναι η εικόνα του κόσμου. Η εικόνα του κήπου είναι η εικόνα του κόσμου. Η εικόνα του κήπου είναι η εικόνα του κόσμου.	Είναι ο άριστος κήπος που βρίσκεται στην αρχή της ιστορίας. Είναι ο άριστος κήπος που βρίσκεται στην αρχή της ιστορίας.	Ο άριστος κήπος	Ο άριστος κήπος	Ο άριστος κήπος	Ο άριστος κήπος	Ο άριστος κήπος
	Η Άλκις από δέντρο								
ΤΟ ΠΕΡΑΣΜΑ	Το Πηγάδι με τα κενάκια	Στην αρχή	Το Πηγάδι με τα κενάκια είναι το σημείο όπου η Άλκις πηδάει στο πηγάδι. Το Πηγάδι με τα κενάκια είναι το σημείο όπου η Άλκις πηδάει στο πηγάδι.	Είναι το σημείο όπου η Άλκις πηδάει στο πηγάδι. Είναι το σημείο όπου η Άλκις πηδάει στο πηγάδι.	Το Πηγάδι με τα κενάκια	Το Πηγάδι με τα κενάκια	Το Πηγάδι με τα κενάκια	Το Πηγάδι με τα κενάκια	Το Πηγάδι με τα κενάκια
	Το Μπουκάμι "Πες με" και το Κουτί "Φύσε με"	Στην αρχή	Το Μπουκάμι "Πες με" και το Κουτί "Φύσε με" είναι τα αντικείμενα που βρίσκονται στο πηγάδι. Το Μπουκάμι "Πες με" και το Κουτί "Φύσε με" είναι τα αντικείμενα που βρίσκονται στο πηγάδι.	Είναι τα αντικείμενα που βρίσκονται στο πηγάδι. Είναι τα αντικείμενα που βρίσκονται στο πηγάδι.	Το Μπουκάμι "Πες με" και το Κουτί "Φύσε με"	Το Μπουκάμι "Πες με" και το Κουτί "Φύσε με"	Το Μπουκάμι "Πες με" και το Κουτί "Φύσε με"	Το Μπουκάμι "Πες με" και το Κουτί "Φύσε με"	Το Μπουκάμι "Πες με" και το Κουτί "Φύσε με"
ΤΟ ΣΤΥΛΙ/ΚΑΤΩΝΑ	Το μικρό σπίτι με το κούρουνι		Το μικρό σπίτι με το κούρουνι είναι το σπίτι του κούρουνι. Το μικρό σπίτι με το κούρουνι είναι το σπίτι του κούρουνι.	Είναι το σπίτι του κούρουνι. Είναι το σπίτι του κούρουνι.	Το μικρό σπίτι με το κούρουνι	Το μικρό σπίτι με το κούρουνι	Το μικρό σπίτι με το κούρουνι	Το μικρό σπίτι με το κούρουνι	Το μικρό σπίτι με το κούρουνι
	Το μικρό σπίτι στο ξέφωτο του δένδρου		Το μικρό σπίτι στο ξέφωτο του δένδρου είναι το σπίτι του κούρουνι. Το μικρό σπίτι στο ξέφωτο του δένδρου είναι το σπίτι του κούρουνι.	Είναι το σπίτι του κούρουνι. Είναι το σπίτι του κούρουνι.	Το μικρό σπίτι στο ξέφωτο του δένδρου	Το μικρό σπίτι στο ξέφωτο του δένδρου	Το μικρό σπίτι στο ξέφωτο του δένδρου	Το μικρό σπίτι στο ξέφωτο του δένδρου	Το μικρό σπίτι στο ξέφωτο του δένδρου
ΤΟ ΔΕΙΓΜΑΤΟ	Το στρογγυλό τραπέζι με τον κούρουνι		Το στρογγυλό τραπέζι με τον κούρουνι είναι το τραπέζι που βρίσκεται στο πηγάδι. Το στρογγυλό τραπέζι με τον κούρουνι είναι το τραπέζι που βρίσκεται στο πηγάδι.	Είναι το τραπέζι που βρίσκεται στο πηγάδι. Είναι το τραπέζι που βρίσκεται στο πηγάδι.	Το στρογγυλό τραπέζι με τον κούρουνι	Το στρογγυλό τραπέζι με τον κούρουνι	Το στρογγυλό τραπέζι με τον κούρουνι	Το στρογγυλό τραπέζι με τον κούρουνι	Το στρογγυλό τραπέζι με τον κούρουνι
	Το μικρό δωμάτιο στο σπίτι του Λαίτηρου Λαίτη		Το μικρό δωμάτιο στο σπίτι του Λαίτηρου Λαίτη είναι το δωμάτιο που βρίσκεται στο πηγάδι. Το μικρό δωμάτιο στο σπίτι του Λαίτηρου Λαίτη είναι το δωμάτιο που βρίσκεται στο πηγάδι.	Είναι το δωμάτιο που βρίσκεται στο πηγάδι. Είναι το δωμάτιο που βρίσκεται στο πηγάδι.	Το μικρό δωμάτιο στο σπίτι του Λαίτηρου Λαίτη	Το μικρό δωμάτιο στο σπίτι του Λαίτηρου Λαίτη	Το μικρό δωμάτιο στο σπίτι του Λαίτηρου Λαίτη	Το μικρό δωμάτιο στο σπίτι του Λαίτηρου Λαίτη	Το μικρό δωμάτιο στο σπίτι του Λαίτηρου Λαίτη
ΤΟ ΠΑΙΧΔΙ/ΑΝΘΡΩΠΟ	Η Γούρνα στα δένδρα		Η Γούρνα στα δένδρα είναι το παιδί που βρίσκεται στο πηγάδι. Η Γούρνα στα δένδρα είναι το παιδί που βρίσκεται στο πηγάδι.	Είναι το παιδί που βρίσκεται στο πηγάδι. Είναι το παιδί που βρίσκεται στο πηγάδι.	Η Γούρνα στα δένδρα	Η Γούρνα στα δένδρα	Η Γούρνα στα δένδρα	Η Γούρνα στα δένδρα	Η Γούρνα στα δένδρα
	Η μικρή Πάσα προς τον κήπο		Η μικρή Πάσα προς τον κήπο είναι το παιδί που βρίσκεται στο πηγάδι. Η μικρή Πάσα προς τον κήπο είναι το παιδί που βρίσκεται στο πηγάδι.	Είναι το παιδί που βρίσκεται στο πηγάδι. Είναι το παιδί που βρίσκεται στο πηγάδι.	Η μικρή Πάσα προς τον κήπο	Η μικρή Πάσα προς τον κήπο	Η μικρή Πάσα προς τον κήπο	Η μικρή Πάσα προς τον κήπο	Η μικρή Πάσα προς τον κήπο

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.28 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

6.6.2 ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH

Ο όμορφος Κήπος

Ο όμορφος Κήπος εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, αλλά και στη μέση του, όταν η Αλίκη επιτέλους κατορθώνει να μπει.

Με αυτόν αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη.

Περιγράφεται ελάχιστα: τα λουλούδια, τα συντριβάνια, οι τριανταφυλλιές και το προβληματικό τους χρώμα.

Ο όμορφος Κήπος εξελίσσεται στον διακαή πόθο της Αλίκης. Αντιλαμβάνεται την ύπαρξή του όταν κρυφοκοιτάζει από την μικροσκοπική πόρτα που οδηγεί σε αυτόν, και μέχρι τη μέση του παραμυθιού προσπαθεί να βρει τρόπο να περάσει σε αυτόν.

Ο όμορφος Κήπος γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Ο όμορφος Κήπος έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Ο όμορφος Κήπος διαφέρει από έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι ο κήπος του παλατιού του Βασιλιά και της Βασίλισσας Κούπα των τραπουλόχαρτων.

Η Λίμνη από δάκρυα

Η Λίμνη από δάκρυα εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη.

Περιγράφεται ελάχιστα: αλατισμένο νερό, βάθος, εύρος, περίεργα ζώα που κολυμπούν σε αυτήν.

Η Λίμνη από δάκρυα σχηματίζεται χωρίς η Αλίκη να το συνειδητοποιήσει, και σύντομα απειλεί να την πνίξει.

Η Λίμνη από δάκρυα δημιουργείται από το κλάμα της ίδιας της Αλίκης.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Λίμνη από δάκρυα έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Η Λίμνη από δάκρυα διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εμφανίζεται, από τη μια στιγμή στην άλλη, όταν ένα κορίτσι κλαίει.

Το Πηγάδι με τα ντουλάπια

Το Πηγάδι με τα ντουλάπια εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και ο δευτεραγωνιστής Άσπρος Λαγός.

Περιγράφεται αρκετά: η μακρά πτώση, ράφια και ντουλάπια, σκοτάδι, η μοναξιά που αισθάνεται η Αλίκη.

Το Πηγάδι με τα ντουλάπια αρχικά διασκεδάζει την Αλίκη, στη συνέχεια όμως η πτώση την κουράζει.

Το Πηγάδι με τα ντουλάπια αποτελεί συνέχεια του λαγουμιού, όπου χώνεται βιαστικός ο Άσπρος Λαγός.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Πηγάδι με τα ντουλάπια έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Το Πηγάδι με τα ντουλάπια διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς προέρχεται από το λαγούμι ενός λαγού, το οποίο σταδιακά μετατρέπεται σε βαθύτατο πηγάδι με ράφια και ντουλάπια.

Το Μπουκάλι "Πιες με" και το Κουτί "Φάε με"

Το Μπουκάλι "Πιες με" και το Κουτί "Φάε με" εμφανίζονται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτά αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη.

Περιγράφεται αρκετά: το σημείο όπου βρίσκονται, η επεξηγηματική ετικέτα, η γεύση του περιεχομένου, το αποτέλεσμα.

Το Μπουκάλι "Πιες με" και το Κουτί "Φάε με" δίνουν τη δυνατότητα στην Αλίκη να αλλάζει μέγεθος όταν το επιθυμεί, αλλά δεν μπορεί να ελέγξει το αποτέλεσμα.

Το Μπουκάλι "Πιες με" και το Κουτί "Φάε με" βρίσκονται στη μακριά Αίθουσα και στο Σπίτι του Άσπρου Λαγού, περιμένοντας κάποιος να τα ανακαλύψει.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Μπουκάλι "Πιες με" και το Κουτί "Φάε με" έχουν παθητική συμπεριφορά, καθώς, ενώ προκαλούν σημαντικές μεταβολές στο μέγεθος, εντούτοις πρέπει κάποιος να επιλέξει την κατάποσή τους.

Το Μπουκάλι "Πιες με" και το Κουτί "Φάε με" διαφέρουν από αντίστοιχα στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς κρύβουν ουσίες που αλλάζουν αστραπιαία την κλίμακα.

Το μικρό Σπίτι με το κουδούνι "Α. Λαγός"

Το μικρό Σπίτι με το κουδούνι "Α. Λαγός" εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και ο δευτεραγωνιστής Άσπρος Λαγός.

Περιγράφεται αρκετά: είναι ευρύχωρο, φροντισμένο, διαθέτει καμαριέρα, έχει στέγη, καμινάδα και μια *cour-anglaise*.

Το μικρό Σπίτι με το κουδούνι "Α. Λαγός" εγκλωβίζει την Αλίκη, όταν αυτή ψηλώνει υπερβολικά και απότομα.

Το μικρό Σπίτι με το κουδούνι "Α. Λαγός" είναι η κατοικία του Άσπρου Λαγού.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το μικρό Σπίτι με το κουδούνι "Α. Λαγός" έχει παθητική συμπεριφορά.

Το μικρό Σπίτι με το κουδούνι "Α. Λαγός" διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί κατοικεί ένας λαγός με σακάκι, γιλέκο, ρολόι, που δέχεται προσκλήσεις για τσάι.

Το μικρό Σπίτι στο ξέφωτο του δάσους

Το μικρό Σπίτι στο ξέφωτο του δάσους εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη.

Περιγράφεται αρκετά: το μέγεθός του, η θέση του στο ξέφωτο, η πόρτα που ανοίγει απευθείας στην κουζίνα.

Το μικρό Σπίτι στο ξέφωτο του δάσους αποτελεί ένα περιβάλλον όπου αρχικά η Αλίκη συναντά δυσκολία στο να μπει, αλλά και αργότερα, όταν εισέρχεται, βρίσκει ένα εξαιρετικά εχθρικό περιβάλλον.

Το μικρό Σπίτι στο ξέφωτο του δάσους είναι η κατοικία της Δούκισσας.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το μικρό Σπίτι στο ξέφωτο του δάσους έχει παθητική συμπεριφορά.

Το μικρό Σπίτι στο ξέφωτο του δάσους διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί θαλαμηπόλος είναι ένας βάτραχος, ο οποίος, όταν κατά λάθος κλείνεται έξω από το σπίτι, αρνείται να κτυπήσει το κουδούνι του.

Το στρωμένο τραπέζι μπροστά στο Σπίτι του Μαρτιάτικου Λαγού

Το στρωμένο τραπέζι μπροστά στο Σπίτι του Μαρτιάτικου Λαγού εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και οι δευτεραγωνιστές Τρελοκαπελάς και Μαρτιάτικος Λαγός.

Περιγράφεται αρκετά: η καμινάδα και η σκεπή του σπιτιού, το στρώσιμο του τραπεζιού, οι κινήσεις των παρευρισκομένων.

Το στρωμένο τραπέζι μπροστά στο Σπίτι του Μαρτιάτικου Λαγού είναι ένας χώρος όπου η Αλίκη πασχίζει να ταιριάξει, αλλά χωρίς επιτυχία.

Το στρωμένο τραπέζι μπροστά στο Σπίτι του Μαρτιάτικου Λαγού προσφέρεται για τον Μαρτιάτικο Λαγό και τους καλεσμένους.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το στρωμένο τραπέζι μπροστά στο Σπίτι του Μαρτιάτικου Λαγού έχει παθητική συμπεριφορά.

Το στρωμένο τραπέζι μπροστά στο Σπίτι του Μαρτιάτικου Λαγού διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί η γιορτή με τσάι συνεχίζεται εις το διηνεκές.

Το μικρό Δωμάτιο στο σπίτι του Άσπρου Λαγού

Το μικρό Δωμάτιο στο σπίτι του Άσπρου Λαγού εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη.

Περιγράφεται ελάχιστα: το μέγεθός του, διαθέτει παράθυρο και καθρέπτη, η οροφή του, η πόρτα.

Το μικρό Δωμάτιο στο σπίτι του Άσπρου Λαγού είναι ένας χώρος ο οποίος περιορίζει και εγκλωβίζει την Αλίκη.

Το μικρό Δωμάτιο ανήκει στο σπίτι του Άσπρου Λαγού, και συνεπώς υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το μικρό Δωμάτιο στο σπίτι του Άσπρου Λαγού έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Το μικρό Δωμάτιο στο σπίτι του Άσπρου Λαγού διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί μένει ένας λαγός, και εκεί κρύβεται ένα περίεργο μικρό μπουκάλι.

Η Αίθουσα του δικαστηρίου

Η Αίθουσα του δικαστηρίου εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και οι δευτεραγωνιστές Βασιλιάς Κούπα και Βασίλισσα Κούπα.

Περιγράφεται ελάχιστα: τα θεωρεία των ενόρκων, η έδρα των δικαστών, το τραπέζι με τις τάρτες ως πειστήρια του εγκλήματος.

Η Αίθουσα του δικαστηρίου είναι ένας χώρος ο οποίος περιορίζει και εγκλωβίζει την Αλίκη.

Η Αίθουσα του δικαστηρίου είναι ο χώρος όπου επιβάλλεται η δικαστική εξουσία του Βασιλιά Κούπα.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Αίθουσα του δικαστηρίου έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Η Αίθουσα του δικαστηρίου διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί τον ρόλο του ενόρκου έχουν μικρά ζώα και πουλιά, και τραπουλόχαρτα.

Η Μακριά Αίθουσα με τις κλειδωμένες πόρτες

Η Μακριά Αίθουσα εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, καθώς και λίγο μετά τη μέση του.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και ο δευτεραγωνιστής Άσπρος Λαγός.

Περιγράφεται αρκετά: σκοτεινή, μακρόστενη, με κρεμασμένους αναμμένους πολυελαίους και πολλές κλειστές πόρτες κατά μήκος της.

Η Μακριά Αίθουσα είναι ένας χώρος ο οποίος περιορίζει και εγκλωβίζει την Αλίκη.

Η Μακριά Αίθουσα είναι ο χώρος όπου καταλήγει η Αλίκη, κυνηγώντας τον Άσπρο Λαγό.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Μακριά Αίθουσα έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς εξαφανίζεται και εν συνεχεία επανεμφανίζεται.

Η Μακριά Αίθουσα διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για μια υπόγεια αίθουσα που μπορεί να κρυφτεί.

Η Πόρτα στο δέντρο

Η Πόρτα στο δέντρο εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη.

Δεν περιγράφεται καθόλου: μια πόρτα που οδηγεί στο εσωτερικό του κορμού.

Η Πόρτα στο δέντρο καθοδηγεί την Αλίκη με απρόσμενο τρόπο.

Η Πόρτα στο δέντρο βρίσκεται στο δάσος, και συνεπώς υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Πόρτα στο δέντρο έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Πόρτα στο δέντρο διαφέρει, καθώς στον ρεαλιστικό χώρο δεν βρίσκονται πόρτες επάνω σε κορμούς στα δάση.

Η μικρή Πόρτα προς τον κήπο

Η μικρή Πόρτα προς τον κήπο εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, καθώς και λίγο μετά τη μέση του.

Με αυτήν αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη.

Περιγράφεται ελάχιστα: το μέγεθός της, ανοίγει με μικρό χρυσό κλειδί, κρύβεται πίσω από μια κουρτίνα.

Η μικρή Πόρτα προς τον κήπο εμποδίζει την Αλίκη να μπει στον κήπο.

Η μικρή Πόρτα προς τον κήπο βρίσκεται μέσα στη μακριά αίθουσα.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η μικρή Πόρτα προς τον κήπο, αν και προβάλλει σθεναρή αντίσταση, έχει παθητική συμπεριφορά.

Η μικρή Πόρτα προς τον κήπο διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς οδηγεί από μια υπόγεια σκοτεινή αίθουσα σε έναν όμορφο ηλιόλουστο κήπο.

Το Χαμόγελο του Γάτου του Cheshire

Το Χαμόγελο του Γάτου του Cheshire εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού, καθώς και προς το τέλος του.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και ο δευτεραγωνιστής Γάτος του Cheshire.

Περιγράφεται αναλυτικά: οι συνήθειες των γάτων, η σταδιακή εξαφάνιση, η επανεμφάνισή του.

Το Χαμόγελο του Γάτου του Cheshire προβληματίζει αλλά και διασκεδάζει την Αλίκη.

Το Χαμόγελο και κατ' επέκταση ο Γάτος του Cheshire ανήκει στη Δούκισσα, εντούτοις, όπως κάθε γάτα, κυκλοφορεί ελεύθερη.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Χαμόγελο του Γάτου του Cheshire έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς μπορεί να αναπτύσσεται στον χώρο κατά το δοκούν.

Το Χαμόγελο του Γάτου του Cheshire διαφέρει, καθώς στον ρεαλιστικό χώρο δεν μπορούμε να συναντήσουμε ένα χαμόγελο χωρίς την υπόλοιπη γάτα.

Η Ιστορία των τριών κοριτσιών στον πάτο του πηγαδιού

Η Ιστορία των τριών κοριτσιών στον πάτο του πηγαδιού εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και ο δευτεραγωνιστής Τυφλοπόντικας.

Περιγράφεται αρκετά: οι χαρακτήρες, η πλοκή, τα σχόλια των ακροατών.

Η Ιστορία των τριών κοριτσιών στον πάτο του πηγαδιού προβληματίζει την Αλίκη, καθώς αποτυγχάνει να την κατανοήσει πλήρως, αν και προσπαθεί.

Η Ιστορία των τριών κοριτσιών στον πάτο του πηγαδιού αποτελεί μια διήγηση του Τυφλοπόντικα.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

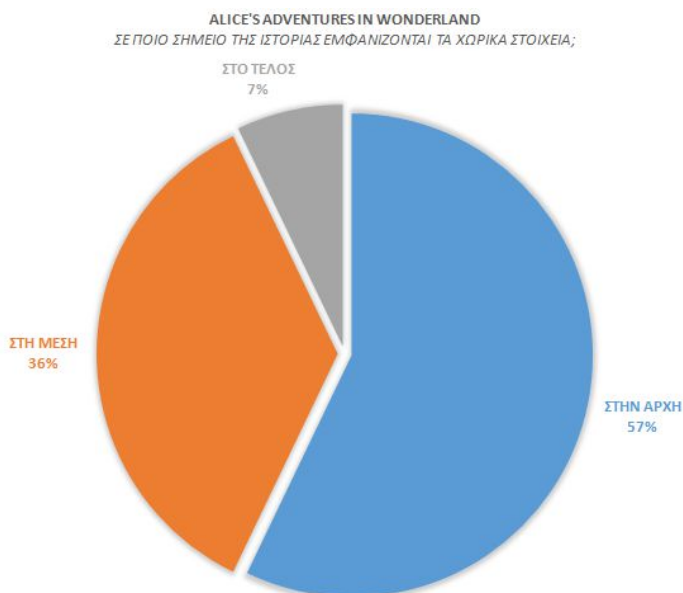
Η Ιστορία των τριών κοριτσιών στον πάτο του πηγαδιού έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Ιστορία των τριών κοριτσιών στον πάτο του πηγαδιού διαφέρει, καθώς στον ρεαλιστικό χώρο δεν μπορούμε να συναντήσουμε έναν τυφλοπόντικα να διηγείται μια ιστορία σε μια γιορτή με τσάι.

6.6.3 ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES

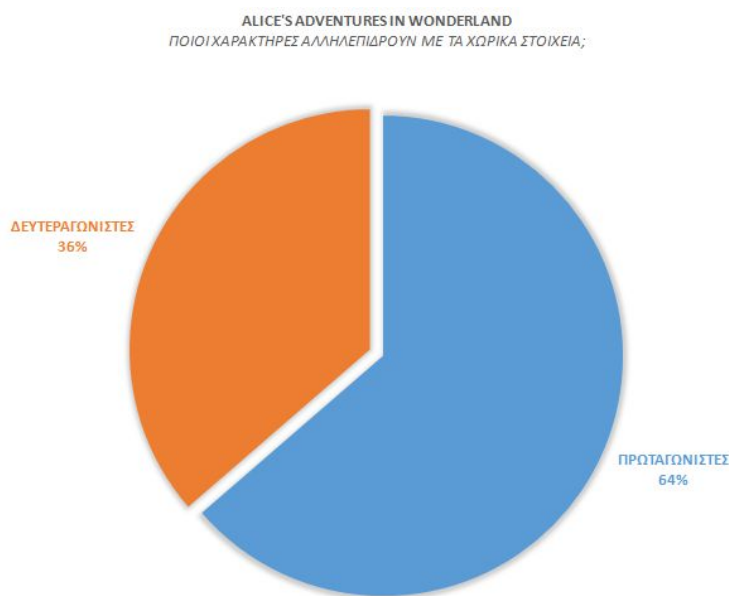
Ο κατακόρυφος άξονας του Παραδείγματος αναφέρεται στην ποικιλομορφία της συμπεριφοράς των χωρικών στοιχείων, η οποία μπορεί να αποτυπωθεί σε διαγραμματικούς δίσκους, βάσει της συχνότητας των χαρακτηριστικών αυτής της συμπεριφοράς.

Σχετικά με το πρώτο ερώτημα - "Σε ποιά σημείο της ιστορίας εμφανίζονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις που λαμβάνουμε ομαδοποιούνται σε τρεις κατηγορίες: Στην αρχή κατά 57%, στη μέση κατά 36%, και στο τέλος κατά 7%.



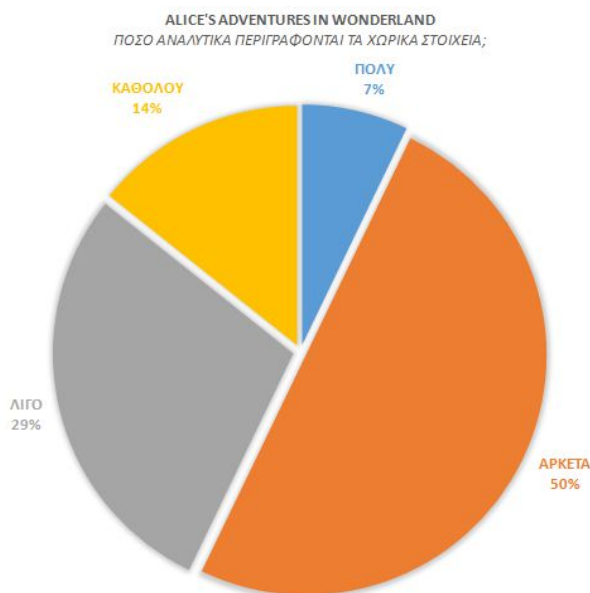
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.29 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το δεύτερο ερώτημα - "Ποιοί χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Πρωταγωνιστές κατά 64%, Δευτεραγωνιστές κατά 36%.



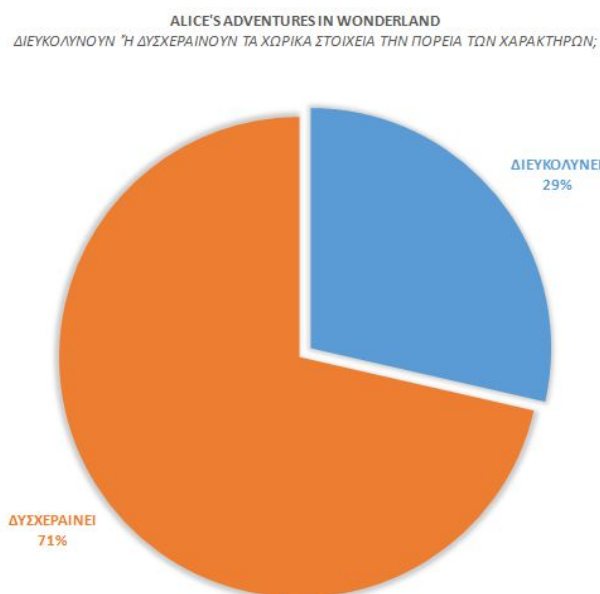
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.30 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Σχετικά με το τρίτο ερώτημα - "Πόσο αναλυτικά περιγράφονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε τέσσερις κατηγορίες: Καθόλου κατά 14%, Λίγο κατά 29%, Αρκετά κατά 50%, και Πολύ κατά 7%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.31 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

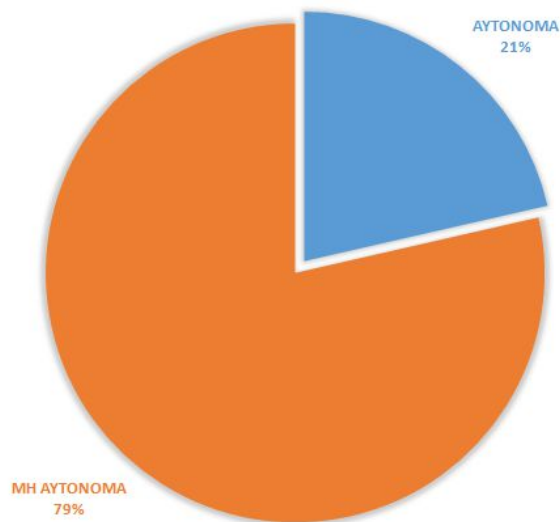
Όσον αφορά το τέταρτο ερώτημα - "Διευκολύνουν ή δυσχεραίνουν τα χωρικά στοιχεία την πορεία των χαρακτήρων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Διευκολύνουν κατά 29%, και Δυσχεραίνουν κατά 71%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.32 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Σχετικά με το πέμπτο ερώτημα - "Εμφανίζονται αυτόνομα τα χωρικά στοιχεία ή τα εισάγει κάποιος χαρακτήρας" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Αυτόνομα κατά 21%, και μη αυτόνομα κατά 79%.

ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND
ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΑ ΤΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ Ή ΤΑ ΕΙΣΑΓΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ;



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.33 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

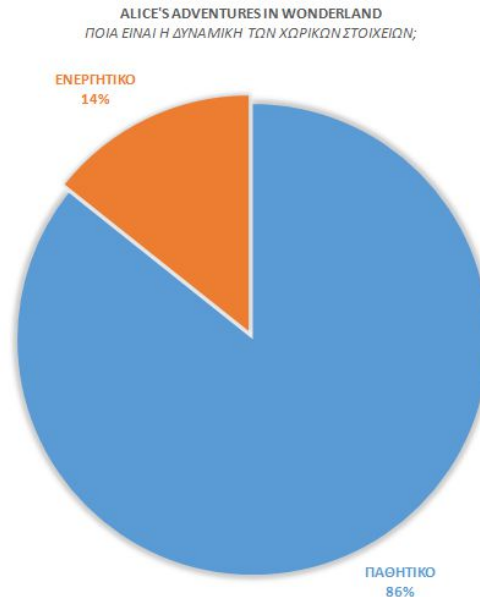
Όσον αφορά το έκτο ερώτημα - "Ποιά είναι η ηθική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε τρεις κατηγορίες: Καλό κατά 0%, Κακό κατά 0%, και Ουδέτερο κατά 100%.

ALICE'S ADVENTURES IN WONDERLAND
ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΗΘΙΚΗ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ;



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.34 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

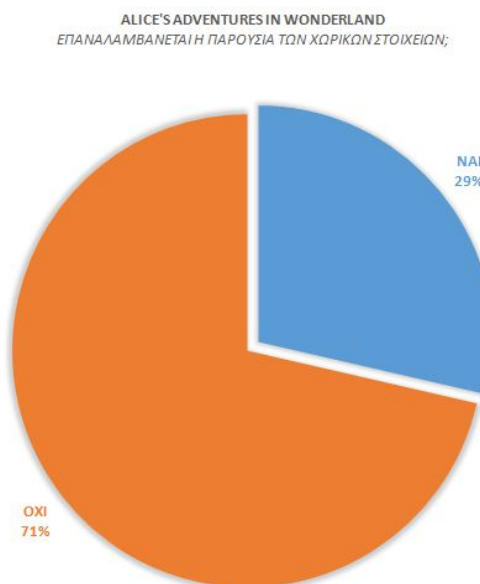
Σχετικά με το έβδομο ερώτημα - "Ποιά είναι η δυναμική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Ενεργητικό κατά 14%, και Παθητικό κατά 86%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.35 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Το όγδοο ερώτημα - "Ποιά χαρακτηριστικά καθιστούν φανταστικό το χωρικό στοιχείο" - αφορά σαφώς ποιοτικά και ως εκ τούτου μη μετρήσιμα μεγέθη, τα οποία δεν είναι δυνατό να κατηγοριοποιηθούν.

Όσον αφορά το ένατο ερώτημα - "Επαναλαμβάνεται η παρουσία των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Ναι κατά 29%, και Όχι κατά 71%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.36 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Ο οριζόντιος άξονας του Συντάγματος εμφανίζει τα κύρια χωρικά στοιχεία βάσει της συμπεριφοράς και του ρόλου που εκτελούν κατά την αφήγηση. Εδώ επανέρχονται ως κύρια στοιχεία η Φύση και το Πέρασμα, ήτοι ο όμορφος Κήπος και το Πηγάδι με τα ντουλάπια. Και τα δύο εμφανίζονται εξ αρχής, δυσχεραίνοντας την πορεία της πρωταγωνίστριας Αλίκης, χωρίς όμως να παρουσιάζουν ιδιαίτερος ενεργητική ή εχθρική συμπεριφορά. Διατηρούν την αυτονομία του, και τα υπερ-ρεαλιστικά χαρακτηριστικά τους δεν είναι τόσο έντονα.

Από τα παραπάνω δεδομένα, μπορεί να σχηματιστεί μια εικόνα σχετικά με τη συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου στο παραμύθι. Ο χώρος ως επί το πλείστον εμφανίζεται στην αρχή της ιστορίας του παραμυθιού, ενώ αλληλεπιδρά κατά κύριο λόγο με τους πρωταγωνιστές του. Η περιγραφή του χώρου είναι αναλυτική κατά το ήμισυ, ενώ το υπόλοιπο μισό ποσοστό χωρίζεται σε περιγραφές καθόλου, λίγο και πολύ αναλυτικές. Ο χώρος κατά κύριο λόγο δυσχεραίνει την πορεία των χαρακτήρων, ενώ, κατά την εξέλιξη του παραμυθιού, τα χωρικά στοιχεία εμφανίζονται μη αυτόνομα στην πλειονότητά τους. Η ηθική του χώρου παρουσιάζεται ουδέτερη στο σύνολό της, ενώ η συμπεριφορά του χώρου είναι κατά κύριο λόγο παθητική. Τέλος, τα χωρικά στοιχεία ως επί το πλείστον δεν επανεμφανίζονται κατά την εξέλιξη της ιστορίας του παραμυθιού.

6.6.4 Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH

Το παραμύθι *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* ξεκινά όταν η Αλίκη, επιδεικνύοντας μια αρκετά απρόσεκτη συμπεριφορά, ακολουθεί τον Άσπρο Λαγό στο λαγούμι όπου εκείνος χώνεται. Με τον τρόπο αυτό, αρχίζει μια αφήγηση κατά την οποία η Αλίκη, ξένη στη Χώρα των Θαυμάτων, προσπαθεί να βρει τον δρόμο της. Γρήγορα συνειδητοποιεί ότι αυτή η Χώρα δεν πρόκειται να την διευκολύνει στις κινήσεις της, αντιθέτως θα της θέτει συνεχώς εμπόδια, δοκιμάζοντας συχνά τις αντοχές της. Η Αλίκη βρίσκεται στη Μακριά Αίθουσα με τους πολυελαίους και τις κλειστές πόρτες, και για ένα μεγάλο διάστημα - περίπου έως και μετά τη μέση του παραμυθιού - περιφέρεται στη Χώρα άσκοπα. Στη Μακριά Αίθουσα, όπου συνεχώς επιστρέφει, η Αλίκη έχει ανακαλύψει μια μικρή Πόρτα που οδηγεί σε έναν κήπο ονειρεμένο, εντούτοις το να την διαβεί αποδεικνύεται εξαιρετικά δύσκολο.

Επεισόδιο μετά το επεισόδιο, η πορεία της Αλίκης στον Φανταστικό χώρο δείχνει μια χαρακτηριστική ασυνέχεια, καθώς εκείνη μετακινείται από σημείο σε σημείο με ξαφνικό, παράδοξο και συχνά ανεξήγητο τρόπο. Ο χώρος φαίνεται να ολισθαίνει από τη μια κατάσταση στην επόμενη, ενίοτε μεταβάλλοντας τις συνθήκες απρόσμενα, ακόμα και ερήμην της ίδιας της Αλίκης. Η Αλίκη περιπλανιέται στην υπόγεια Χώρα των Θαυμάτων, χωρίς σε καμία περίπτωση να κατορθώσει να ελέγξει την κατεύθυνση της πορείας της. Επανειλημμένως επιστρέφει στην ίδια Μακριά Αίθουσα, χωρίς η ίδια να το επιδιώκει, έως ότου τελικά, εξίσου απρόσμενα, κατορθώνει να εισέλθει στον όμορφο Κήπο. Κι εκεί όμως σύντομα οι

καταστάσεις διαμορφώνονται με περίεργο έως εχθρικό τρόπο. Γρήγορα η Αλίκη συνειδητοποιεί και εντέλει πείθεται ότι - αν και πολύ θα το επιθυμούσε, εξ ου και το προσπαθεί συνεχώς - δεν ανήκει σε αυτόν τον κόσμο, οπότε η λύση έρχεται όταν ξυπνά από το όνειρό της.

Ο Φανταστικός χώρος στο συγκεκριμένο παραμύθι, και σε υψηλό ποσοστό, δυσχεραίνει την πορεία των χαρακτήρων του. Πρόκειται για ένα περιβάλλον ιδιάζον, το οποίο, αν και δεν επιδεικνύει ιδιαίτερες ενεργητική συμπεριφορά, εντούτοις κατορθώνει να αντίκειται και να δημιουργεί δυσκολίες σε αρκετές περιπτώσεις. Η Πόρτα που οδηγεί στον όμορφο Κήπο είναι κλειδωμένη, όμως ακόμα κι όταν η Αλίκη βρίσκει το κλειδί, αδυνατεί να περάσει καθώς εκείνη δεν έχει το σωστό μέγεθος. Η γιορτή στο Σπίτι του Μαρτιάτικου Λαγού καταλήγει να φέρει σε αδιέξοδο την Αλίκη, καθώς δεν μπορεί να συνεννοηθεί με τους υπόλοιπους συνδαιτυμόνες, να κατανοήσει τους κανόνες που ισχύουν στο τραπέζι ή ακόμα και να συμμετάσχει σε μια στοιχειώδη συζήτηση.

Ακόμα και τη στιγμή κατά την οποία η Αλίκη ξεσπά σε κλάματα, αγανακτισμένη και κουρασμένη από τη συνεχή προσπάθεια που φαίνεται μονίμως να αποτυγχάνει, ακόμα και τότε ο Φανταστικός χώρος δεν τη λυπάται, αντιθέτως μάλιστα. Γρήγορα τα δάκρυά της θα σχηματίσουν μια Λίμνη, στην οποία η ίδια θα κινδυνέψει να πνιγεί. Απόρροια αυτής της συμπεριφοράς - ή μάλλον η αιτία της - είναι ότι ο Φανταστικός χώρος χαρακτηρίζεται στο συγκεκριμένο παραμύθι εξ ολοκλήρου από ουδέτερη ηθική. Κανένα από τα χωρικά στοιχεία δεν είναι καλό ή κακό. Αυτό συνεπάγεται ότι ο Φανταστικός χώρος μπορεί να μεταβάλλει τη συμπεριφορά του απροειδοποίητα, χωρίς να συντρέχει εμφανής λόγος, και κυρίως χωρίς να είναι δυνατό να εκτιμηθεί το κίνητρο της συμπεριφοράς του. Ακόμα και στις περιπτώσεις κατά τις οποίες ο Φανταστικός χώρος δυσχεραίνει τις καταστάσεις και προβάλλει εμπόδια, δεν δρα από κακία.

Αυτή η μεταβλητότητα ίσως είναι ο λόγος για τον οποίο ο Φανταστικός χώρος είναι ένα από τα κυριότερα στοιχεία της αφήγησης που είναι ικανά να επιβιώσουν και μετά το τέλος της ανάγνωσης. Η κάθοδος στο Πηγάδι με τα ντουλάπια, το βάψιμο των τριαντάφυλλων στον κήπο της Βασίλισσας Κούπα, η ανεξέλεγκτη αύξηση του μεγέθους της Αλίκης στο Σπίτι του Άσπρου Λαγού, η φροντίδα του μωρού-γουρουνιού στην κουζίνα της Δούκισσας, το χάος στην Αίθουσα του Δικαστηρίου, η εμφάνιση του αινιγματικού χαμόγελου του Γάτου του Cheshire⁵²⁷ στον ουρανό, αυτά είναι όλα επεισόδια χαρακτηριστικά μιας αφήγησης χαρισματικής, ευφάνταστης, μοναδικής, μιας αφήγησης που έχει τη δυνατότητα να ψυχαγωγήσει μικρούς και μεγάλους. Η ιδιοφυής σύλληψη του Lewis Carroll ήταν η απόφαση να χρησιμοποιήσει στο παραμύθι του χώρους και εικόνες παρμένες από την (κουραστική και

⁵²⁷ Μια συνηθισμένη έκφραση της εποχής του Lewis Carroll ήταν "χαμογελάει πλατιά σαν μια γάτα από το Cheshire", ώστε να υποδηλωθεί ότι κάποιος γνωρίζει κάτι περισσότερο από εμάς. (*The Annotated Alice. Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*, by Lewis Carroll, original illustrations by John Tenniel. Introduction and Notes by Martin Gardner, W. W. Norton & Company, New York 1990, p. 230)

μονότονη) πραγματικότητα, τα οποία μεταμόρφωσε σε παραδοξότητες⁵²⁸, ταυτοχρόνως αστείες και τρομακτικές, χαρούμενες και μελαγχολικές, σίγουρα όμως ποτέ βαρετές.

Τα αποκλίνοντα χαρακτηριστικά του Φανταστικού χώρου βρίσκονται και σε αυτή την περίπτωση στις καταστάσεις. Ένας κήπος με άσπρα και κόκκινα τριαντάφυλλα είναι κάτι το φυσιολογικό. Όταν όμως σε αυτόν τον κήπο προστίθενται αγχωμένα τραπουλόχαρτα, τα οποία βάζουν τα τριαντάφυλλα από άσπρα σε κόκκινα, ενώ τσακώνονται για το ποιος φύτεψε τις λάθος τριανταφυλλίες, τότε ξαφνικά ο κόσμος διευρύνεται και αποκτά πρωτόγνωρο ενδιαφέρον. Ένας γάτος επάνω σε ένα κλαδί μπορεί να θεωρηθεί προβλέψιμος, ακόμα και αν αυτός αρχίζει να μιλά, αφού βρισκόμαστε μέσα σε ένα παραμύθι. Ξαφνικά όμως ο γάτος αρχίζει να εξαφανίζεται έως ότου το μόνο που απομένει είναι το πλατύ χαμόγελό του, και ο χώρος - μαζί του και η αφήγηση - ζωντανεύει πέρα από κάθε προσδοκία.

Ο Φανταστικός χώρος της υπόγειας, εντούτοις ηλιόλουστης, Χώρας των Θαυμάτων συνεχώς προκαλεί και διατηρεί σε εγρήγορση τους χαρακτήρες, θυμίζοντάς μας ότι, στο περιβάλλον μας - όπως και στη ζωή - ελάχιστα θα πρέπει να εκλαμβάνουμε ως δεδομένα. Ακριβώς επειδή αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί ο εγκέφαλός μας - θεωρώντας ορισμένα στοιχεία δεδομένα, ώστε να επεξεργαστεί περαιτέρω καινούργιες πληροφορίες - ενίοτε χρειάζεται μια θέαση ασυνήθιστη και ανατρεπτική, ώστε να μας απαλλάξει από στερεότυπα και να μας βοηθήσει να θέσουμε τα πράγματα στις σωστές τους διαστάσεις, με το σωστό τους νόημα.

6.7 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ

6.7.1 Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH

Στο παραμύθι *Πέρα από τον Καθρέπτη* αναγνωρίζονται οι εξής κατηγορίες με τα εξής χωρικά στοιχεία:

Πρώτη Κατηγορία - Η Φύση	Ο Κήπος με τα ζωντανά λουλούδια
	Η Εξοχή σαν απέραντη σκακιέρα
	Το Δάσος όπου τα πράγματα δεν έχουν όνομα
	Η μάχη στο Δάσος και ο λευκός ιππότης
Δεύτερη Κατηγορία - Η Πόλη	Το ταξίδι με το Τρένο
Έκτη Κατηγορία - Το Σπίτι/Κατοικία	Το Σπίτι πίσω από τον καθρέπτη
Όγδοη Κατηγορία - Το Δωμάτιο	Το Κατάστημα με τα πολλά, γεμάτα ράφια

⁵²⁸ Πρόκειται για το "φανταστικό διώνυμο" στο οποίο αναφέρεται ο Gianni Rodari (Πρβλ. Κεφάλαιο 2)

Δέκατη Κατηγορία - Το Πλαίσιο/Άνοιγμα

Η μεγάλη Αίθουσα με τους πενήντα καλεσμένους

Το χιόνι στο κρύσταλλο του Παραθύρου

Η Πύλη με τις λέξεις

Ενδέκατη Κατηγορία - Ο Καθρέπτης

Ο Καθρέπτης στο σπίτι της Αλίκης

Δέκατη Τέταρτη Κατηγορία - Η Άυλη Ύλη

Το Ποίημα με τον τίτλο "Jabberwocky"

Οι Λέξεις που σημαίνουν

Το Όνειρο του κόκκινου βασιλιά

Ακολουθεί η περιγραφή των χαρακτηριστικών τους, όπως αυτή καθορίζεται από τις απαντήσεις στα εννιά ερωτήματα του Κεφαλαίου 5.

Through the Looking-glass	Σε ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωρικό στοχασμό	Ποιο χαρακτηριστικό αλληλεπίδραση με το χωρικό στοχασμό	Πόσο αναλυτικά περιγράφεται το χωρικό στοχασμό	Διασκεύαζε ή διασκεύαζε το χωρικό στοχασμό την πορεία των χαρακτήρων	Εμφανίστηκε αυτώνιστο χωρικό στοχασμό ή το επέλεξε κάποιος χαρακτήρας	Ποιος είναι ο ρόλος του χωρικού στοχασμού	Ποιος είναι ο βηματικό χωρικού στοχασμού	Ποιο χαρακτηριστικό καθιστούν φανταστικό το χωρικό στοχασμό	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοχασμού
Η ΑΪΝΗ ΥΑΗ	Το Πόρμα με τον τίτλο 'Jabberwocky'	Γραστηλώνσσει - AΛΚΥ - Ημππν Du πππ	Λιξέριό - το βέλο, το ανέσφοο γνήμμο, οι περιβερές λίκκις, το π.βανό υήμμ του	Η Αλίκη αρχικά απορρίπτει τα ανέσφοο γνήμμο, αλλά αλλά με κά στον το εσέξεί, μέσσω του κείφειττ, βυσοκωίτετα, να εστωσφεί το νόμμο του υήμμοτος	Ερσνετα στο στίχο πέρα από τον καθόδητη	ουδέτερο	Παθητικό	Περιγράφει τους με ιστορ οσ σχετίζ με την εκολήθρηση ενός τέρτος, χρησιμοποιώντας πολλές σγνυστες (φουκωττωίεξ) λέξκι	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοχασμού
	Οι Λέξκις που σφμαλνοιν	Γραστηλώνσσει - AΛΚΥ - Ημππν Du πππ (Aλέξκι), Γραστηλώνσσει - AΛΚΥ - Tweddesu ππ, Tweddesu ππ, Κεκινοσ Βασίλκις (Dωκφο)	Εύχρησ - τα μέρη του λόγου (Aλέξκι), Aνεκεί - η σέση, τα ρούχα, το ακερα (Dωκφο)	Η Αλίκη βυσοκωίτετα να εστωσφεί, Aλέξκι - Η Αλίκη εστωσφείτα, μίμμοσ γραμμάτ, χωθε, όταν εμπννφες ο Βασίλκις (Dωκφο)	Κυλιέτα, α κωπό ο - μππν Du πππ (Aλέξκι) - το σέσφοοσ του α - wesdides και 'tweddesu ππ' (Dωκφο)	Φωδέτερο (Aλέξκι) - Φωδέτερο, πύσοοσ επικόνοωσ (Dωκφο)	Παθητικό	Λέξκις που ερρίθοντα με τον Ημππν Du πππ (ακωφοίη) (Aλέξκι) - Ευπππππ που εστωίτε το μέσσω εσέξκι - μίμμοσ, βυσοκωίτετα στο στίχο μέρη του (Dωκφο)	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοχασμού
	Το Dνωθο του κέσσοου βασίλκι	στη σελή							

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.37 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΕΡΠΗ (ΣΥΝΕΧΕΙΑ)

6.7.2 ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH

Ο Κήπος με τα ζωντανά λουλούδια

Ο Κήπος με τα ζωντανά λουλούδια εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτόν αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και οι δευτεραγωνιστές, τα λουλούδια.

Περιγράφεται αρκετά: τα λουλούδια, η προσωπικότητα του καθενός από αυτά, το χρώμα και οι ιδιότητές του.

Ο Κήπος με τα ζωντανά λουλούδια εξελίσσεται σε έναν χώρο όπου τα λουλούδια υποτιμούν και κοροϊδεύουν την Αλίκη, η οποία ούτως ή άλλως ταλαιπωρείται, προσπαθώντας να φτάσει στην κορυφή του λόφου.

Ο Κήπος με τα ζωντανά λουλούδια ανήκει στο σπίτι Πέρα από τον Καθρέπτη.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Ο Κήπος με τα ζωντανά λουλούδια έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Ο Κήπος με τα ζωντανά λουλούδια διαφέρει από έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί τα λουλούδια συζητούν με την Αλίκη, όταν εκείνη προσπαθεί να φτάσει στην κορυφή του λόφου που συνεχώς απομακρύνεται.

Η Εξοχή σαν απέραντη σκακιέρα

Η Εξοχή σαν απέραντη σκακιέρα εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, και επανέρχεται καθ' όλη τη διάρκεια του παραμυθιού, κάθε φορά που η Αλίκη προχωρά στο επόμενο τετράγωνο της σκακιέρας.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και η δευτεραγωνίστρια Λευκή Βασίλισσα.

Περιγράφεται διεξοδικά: τα ρυάκια, τα λιβάδια, ο διαχωρισμός τους, η ταχύτητα και ο τρόπος με τον οποίο κινούνται εκεί.

Η Εξοχή σαν απέραντη σκακιέρα εντυπωσιάζει την Αλίκη, όταν εν τέλει εκείνη κατορθώνει να φτάσει στην κορυφή του λόφου με την πανοραμική θέα.

Η Εξοχή σαν απέραντη σκακιέρα υποδεικνύεται στην Αλίκη από την Λευκή Βασίλισσα.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Εξοχή σαν απέραντη σκακιέρα έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Η Εξοχή διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς από την κορυφή του λόφου φαίνεται ότι είναι χωρισμένη σαν μια τεράστια σκακιέρα, και όπως μαθαίνει η Αλίκη, λειτουργεί και όπως μια πραγματική σκακιέρα.

Το Δάσος όπου τα πράγματα δεν έχουν όνομα

Το Δάσος όπου τα πράγματα δεν έχουν όνομα εμφανίζεται στην αρχή, ενώ επιστρέφει στο τέλος του παραμυθιού, ως το μέρος όπου γίνεται η μάχη μεταξύ του Λιονταριού και του Μονόκερου, καθώς και η μάχη μεταξύ του Λευκού και του Κόκκινου Ιππότη.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και οι δευτεραγωνιστές Tweedledee και Tweedledum.

Περιγράφεται ελάχιστα: τα ξέφωτα, τα δέντρα, τα ζώα που ζουν εκεί.

Το Δάσος όπου τα πράγματα δεν έχουν όνομα μπερδεύει την Αλίκη, καθώς εκεί ξεχνά το όνομά της, εν τέλει όμως κατορθώνει να βρει τον δρόμο της.

Το Δάσος όπου τα πράγματα δεν έχουν όνομα γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη, αν και είναι ένα εκφοβιστικό δάσος.

Το Δάσος όπου τα πράγματα δεν έχουν όνομα έχει παθητική συμπεριφορά, ενώ ταυτοχρόνως προσφέρει την ατμόσφαιρα όπου κάποιος μπορεί να ξεχάσει το όνομά του.

Το Δάσος διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί τα πάντα μπορούν να ξεχάσουν το όνομά τους.

Η μάχη στο Δάσος και ο Λευκός Ιππότης

Η μάχη στο Δάσος και ο Λευκός Ιππότης εμφανίζονται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτά αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και οι δευτεραγωνιστές Μονόκερος, Λιοντάρι, Λευκός Ιππότης.

Περιγράφεται ελάχιστα: τα ξέφωτα, οι κινήσεις των στρατών, οι σκιές των δέντρων.

Η μάχη στο Δάσος αρχικά παγιδεύει την Αλίκη εν μέσω των ποδοβολητών και των ταμπούρων των δύο στρατών, καθώς και εν μέσω της μάχης των δύο Ιπποτών, σύντομα όμως ο νικητής Λευκός Ιππότης την καθησυχάζει.

Η μάχη στο Δάσος και ο Λευκός Ιππότης γίνεται σαφές ότι υπάρχουν ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του Δάσους είναι ουδέτερη, αν και είναι ένα εκφοβιστικό δάσος.

Η μάχη στο Δάσος και ο Λευκός Ιππότης έχει παθητική συμπεριφορά, ενώ ταυτοχρόνως επικρατεί μια ατμόσφαιρα επικινδυνότητας.

Το Δάσος διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι ο τόπος της τελικής μάχης της σκακιέρας, ενώ ο Λευκός Ιππότης εμφανίζεται ώστε να σώσει την Αλίκη.

Το ταξίδι με το Τρένο

Το ταξίδι με το Τρένο εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και οι δευτεραγωνιστές επιβάτες του Τρένου.

Δεν περιγράφεται καθόλου: μια ατμομηχανή και ένα βαγόνι γεμάτο με περίεργους επιβάτες.

Το ταξίδι με το Τρένο φέρνει την Αλίκη σε δύσκολη θέση, καθώς δεν μπορεί να συνεννοηθεί με τον ελεγκτή ή με τους υπόλοιπους συνεπιβάτες της. Εν τέλει η κίνηση του Τρένου την προβληματίζει.

Το ταξίδι με το Τρένο γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το ταξίδι με το Τρένο έχει παθητική συμπεριφορά.

Το ταξίδι με το Τρένο διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για ένα όχημα με περίεργους επιβάτες, το οποίο μπορεί να πηδά επάνω από ρυάκια.

Το Σπίτι πίσω από τον Καθρέπτη

Το Σπίτι πίσω από τον Καθρέπτη εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη.

Περιγράφεται αναλυτικά: οι ομοιότητες και οι διαφορές με το δικό της σπίτι.

Το Σπίτι πίσω από τον Καθρέπτη επιτρέπει στην Αλίκη να το εξερευνήσει με την ησυχία της, εντούτοις στο τέλος δυσκολεύεται να απομακρυνθεί από εκεί.

Το Σπίτι βρίσκεται Πέρα από τον Καθρέπτη.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Σπίτι πίσω από τον Καθρέπτη έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Σπίτι πίσω από τον Καθρέπτη διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για ένα μέρος όπου τα πάντα είναι κατοπτρικά, και όπου βρίσκεται μια σκακιέρα με ζωντανά πιόνια.

Το Κατάστημα με τα πολλά, γεμάτα ράφια

Το Κατάστημα με τα πολλά, γεμάτα ράφια εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και η δευτεραγωνίστρια Προβατίνα.

Περιγράφεται αναλυτικά: ο πάγκος, τα ράφια, τα αντικείμενα, οι μετακινήσεις του, οι μεταμορφώσεις.

Το Κατάστημα με τα πολλά, γεμάτα ράφια εμποδίζει την Αλίκη να παρατηρήσει τα αντικείμενα στα ράφια τα οποία την ενδιαφέρουν, καθώς και να φτάσει στα πιο όμορφα λουλούδια του ποταμιού.

Το Κατάστημα με τα πολλά, γεμάτα ράφια γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη, αν και εχθρική προς την Αλίκη.

Το Κατάστημα με τα πολλά, γεμάτα ράφια έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς μεταμορφώνεται πρώτα σε ποτάμι και εν συνεχεία ξανά σε κατάστημα.

Το Κατάστημα με τα πολλά, γεμάτα ράφια διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί τα αντικείμενα στα ράφια κρύβονται, μετακινούμενα, ενώ ο ίδιος ο χώρος μεταμορφώνεται κατά βούληση.

Η μεγάλη Αίθουσα με τους πενήντα καλεσμένους

Η μεγάλη Αίθουσα με τους πενήντα καλεσμένους εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και οι δευτεραγωνίστριες Λευκή Βασίλισσα και Κόκκινη Βασίλισσα.

Περιγράφεται αρκετά: το στρωμένο τραπέζι, τα σερβίτσια, οι ποικίλοι καλεσμένοι.

Η μεγάλη Αίθουσα με τους πενήντα καλεσμένους κάνει την Αλίκη να ασφυκτιά, ενώ στο τέλος προκαλείται χάος.

Η μεγάλη Αίθουσα με τους πενήντα καλεσμένους γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτησία της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η μεγάλη Αίθουσα με τους πενήντα καλεσμένους έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Η μεγάλη Αίθουσα με τους πενήντα καλεσμένους διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί γίνεται η γιορτή προς τιμήν της νέας Βασίλισσας στο σκάκι, Αλίκης.

Το χιόνι στο κρύσταλλο του Παραθύρου

Το χιόνι στο κρύσταλλο του Παραθύρου εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και η δευτεραγωνίστρια γατούλα Kitty.

Δεν περιγράφεται καθόλου: ο ήχος και η θέα του χιονιού στο κρύσταλλο.

Το Παράθυρο δίνει στην Αλίκη την ευκαιρία να παρατηρήσει την εικόνα της χειμερινής φύσης.

Το χιόνι στο κρύσταλλο του Παραθύρου βρίσκεται στο σπίτι της Αλίκης.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το χιόνι στο κρύσταλλο του Παραθύρου έχει παθητική συμπεριφορά, παρουσιάζοντας μια εικόνα της φύσης.

Το χιόνι στο κρύσταλλο του Παραθύρου μοιάζει με μια αντίστοιχη εικόνα στον ρεαλιστικό χώρο.

Η Πύλη με τις λέξεις

Η Πύλη με τις λέξεις εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και ο δευτεραγωνιστής θαλαμηπόλος Βάτραχος.

Περιγράφεται αρκετά: η μορφή, τα ξεχωριστά κουδούνια, τα γράμματα των λέξεων.

Η Πύλη με τις λέξεις προκαλεί αμηχανία στην Αλίκη, καθώς στέκεται μπροστά της χωρίς να ξέρει τί πρέπει να κάνει ώστε να εισέλθει.

Η Πύλη με τις λέξεις γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Πύλη με τις λέξεις έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Πύλη με τις λέξεις διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς επάνω της εμφανίζονται γραμμένες οι λέξεις "Queen Alice/Βασίλισσα Αλίκη".

Ο Καθρέπτης στο σπίτι της Αλίκης

Ο Καθρέπτης στο σπίτι της Αλίκης εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτόν αλληλεπιδρά η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη.

Περιγράφεται αρκετά: βρίσκεται επάνω από το τζάκι, το κρύσταλλο του κάποια στιγμή αρχίζει να λειώνει.

Ο Καθρέπτης στο σπίτι της Αλίκης ξαφνικά ζωντανεύει και της δίνει τη δυνατότητα να εισέλθει στον κόσμο Πέρα από τον Καθρέπτη.

Ο Καθρέπτης βρίσκεται στο σπίτι της Αλίκης.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Ο Καθρέπτης στο σπίτι της Αλίκης έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς μεταλλάσσεται σε μια πύλη προς έναν διαφορετικό κόσμο.

Ο Καθρέπτης στο σπίτι της Αλίκης διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς το κρύσταλλο του λειώνει, αποκαλύπτοντας έναν ολόκληρο κόσμο πέρα από αυτόν.

Το Ποίημα με τον τίτλο "Jabberwocky"

Το Ποίημα με τον τίτλο "Jabberwocky" εμφανίζονται στην αρχή του παραμυθιού, καθώς και στη μέση, όταν η Αλίκη ζητά από τον Humpty Dumpty να της εξηγήσει τις άγνωστες λέξεις του Ποιήματος.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και ο δευτεραγωνιστής Humpty Dumpty.

Περιγράφονται διεξοδικά: το βιβλίο, τα ανάποδα γράμματα, οι περίεργες, ακατανόητες λέξεις, το πιθανό νόημα.

Το Ποίημα με τον τίτλο "Jabberwocky" παρουσιάζει έναν γρίφο για την Αλίκη, λόγω των ανάποδων γραμμάτων. Όταν σκέφτεται ότι πρέπει να το κοιτάξει στον καθρέπτη, κατορθώνει να το διαβάσει, εντούτοις έχει πάρα πολλές άγνωστες λέξεις.

Το Ποίημα με τον τίτλο "Jabberwocky" βρίσκεται στο σπίτι Πέρα από τον καθρέπτη.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Ποίημα με τον τίτλο "Jabberwocky" έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Ποίημα με τον τίτλο "Jabberwocky" διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς αποτελείται από πολλές φανταστικές λέξεις.

Οι Λέξεις που σημαίνουν

Οι Λέξεις που σημαίνουν, εμφανίζονται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτές αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και ο δευτεραγωνιστής Humpty Dumpty.

Δεν περιγράφονται καθόλου: η διαδικασία της μετατροπής του νοήματος ή του συνδυασμού δύο λέξεων σε μια.

Οι Λέξεις που σημαίνουν, αλλάζουν το νόημα όπως το γνωρίζει η Αλίκη, αφαιρώντας της την ικανότητα να κατανοήσει το ο,τιδήποτε.

Οι Λέξεις που σημαίνουν, εισάγονται από τον Humpty Dumpty.

Η φύση τους είναι ουδέτερη.

Οι Λέξεις που σημαίνουν, έχουν παθητική συμπεριφορά, και μπορούν να ανεχτούν τα πάντα.

Οι Λέξεις που σημαίνουν, διαφέρουν από αντίστοιχες στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς το νόημά τους μπορεί να μεταβληθεί χωρίς προειδοποίηση, και μάλιστα επί πληρωμή από τον Humpty Dumpty.

Το Όνειρο του Κόκκινου Βασιλιά

Το Όνειρο του Κόκκινου Βασιλιά εμφανίζονται στη μέση του παραμυθιού, καθώς και στο τέλος.

Με αυτό αλληλεπιδρούν η πρωταγωνίστρια του παραμυθιού Αλίκη και οι δευτεραγωνιστές Tweedledee, Tweedledum και Κόκκινος Βασιλιάς.

Περιγράφεται αρκετά: η στάση του Κόκκινου Βασιλιά, τα ρούχα του, ποιο θα μπορούσε να είναι το θέμα του.

Το Όνειρο του Κόκκινου Βασιλιά ανησυχεί την Αλίκη, καθώς αναρωτιέται μήπως πράγματι εκείνη χαθεί τελείως όταν κάποια στιγμή ξυπνήσει ο Κόκκινος Βασιλιάς.

Το Όνειρο του Κόκκινου Βασιλιά υποδεικνύεται από τους Tweedledee και Tweedledum.

Η φύση του είναι ουδέτερη, αν και δυνητικά είναι επικίνδυνο.

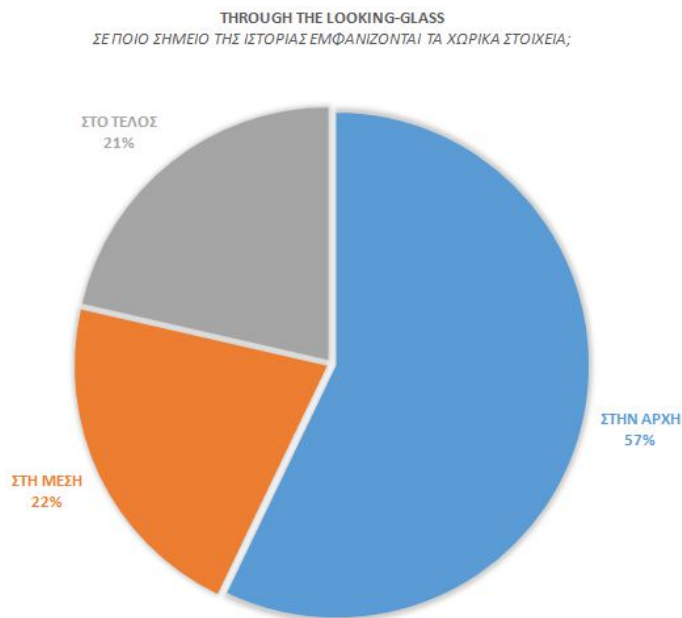
Το Όνειρο του Κόκκινου Βασιλιά έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Όνειρο του Κόκκινου Βασιλιά δεν θα μπορούσε να υφίσταται στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι το όνειρο ενός κομματιού από σκάκι, το οποίο υπάρχει η πιθανότητα να εμπεριέχει ολόκληρη την πραγματικότητα όπως τη γνωρίζουμε.

6.7.3 ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES

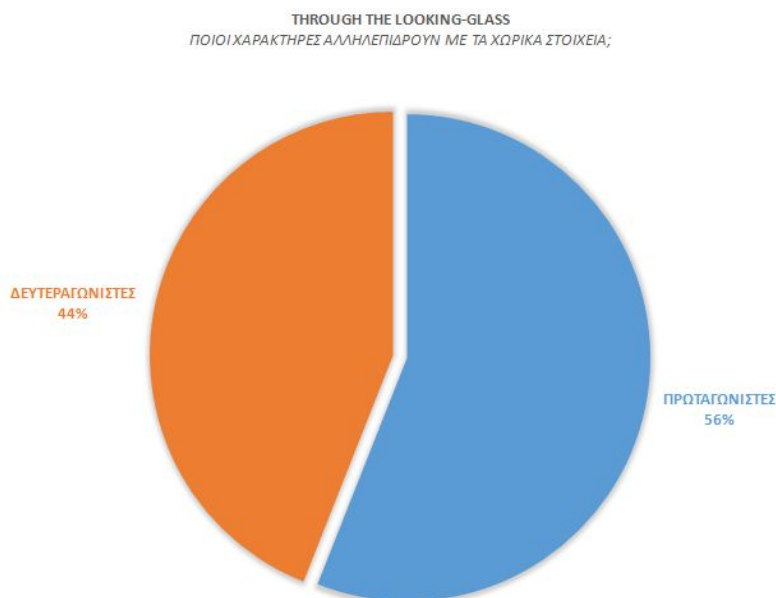
Ο κατακόρυφος άξονας του Παραδείγματος αναφέρεται στην ποικιλομορφία της συμπεριφοράς των χωρικών στοιχείων, η οποία μπορεί να αποτυπωθεί σε διαγραμματικούς δίσκους, βάσει της συχνότητας των χαρακτηριστικών αυτής της συμπεριφοράς.

Σχετικά με το πρώτο ερώτημα - "Σε ποιά σημείο της ιστορίας εμφανίζονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις που λαμβάνουμε ομαδοποιούνται σε τρεις κατηγορίες: Στην αρχή κατά 57%, στη μέση κατά 22%, και στο τέλος κατά 21%.



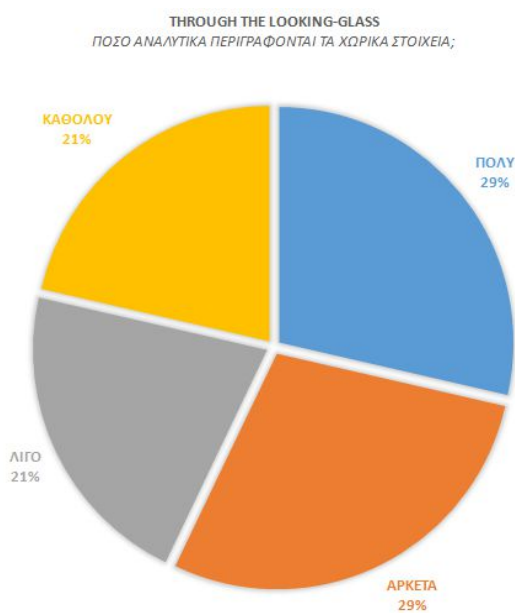
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.38 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το δεύτερο ερώτημα - "Ποιοί χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Πρωταγωνιστές κατά 56%, Δευτεραγωνιστές κατά 44%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.39 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

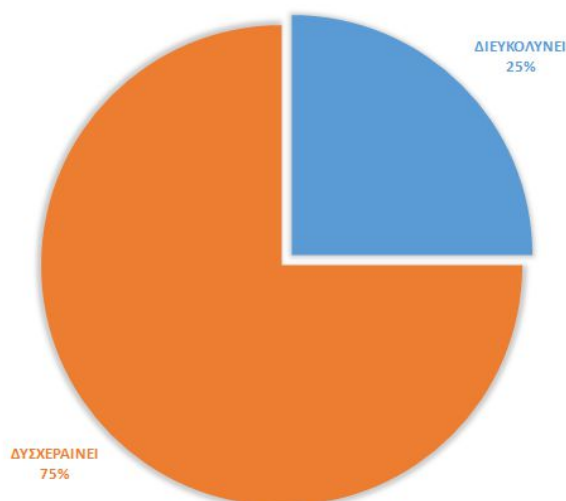
Σχετικά με το τρίτο ερώτημα - "Πόσο αναλυτικά περιγράφονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε τέσσερις κατηγορίες: Καθόλου κατά 21%, Λίγο κατά 21%, Αρκετά κατά 29%, και Πολύ κατά 29%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.40 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το τέταρτο ερώτημα - "Διευκολύνουν ή δυσχεραίνουν τα χωρικά στοιχεία την πορεία των χαρακτήρων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Διευκολύνουν κατά 25%, και Δυσχεραίνουν κατά 75%.

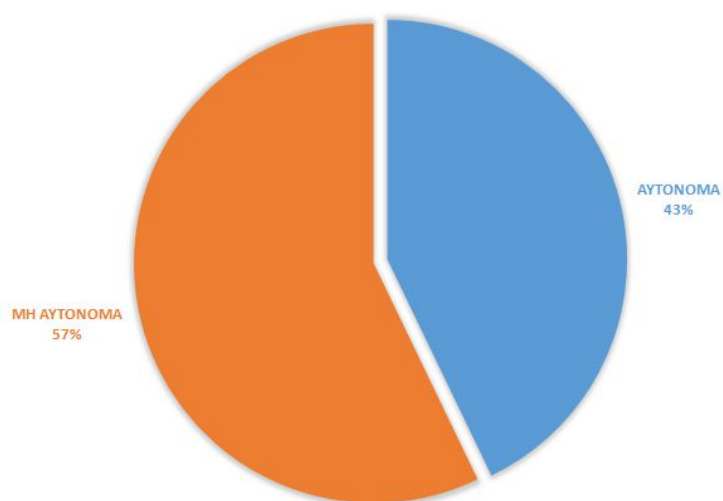
THROUGH THE LOOKING-GLASS
ΔΙΕΥΚΟΛΥΝΟΥΝ Ή ΔΥΣΧΕΡΑΙΝΟΥΝ ΤΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ;



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.41 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

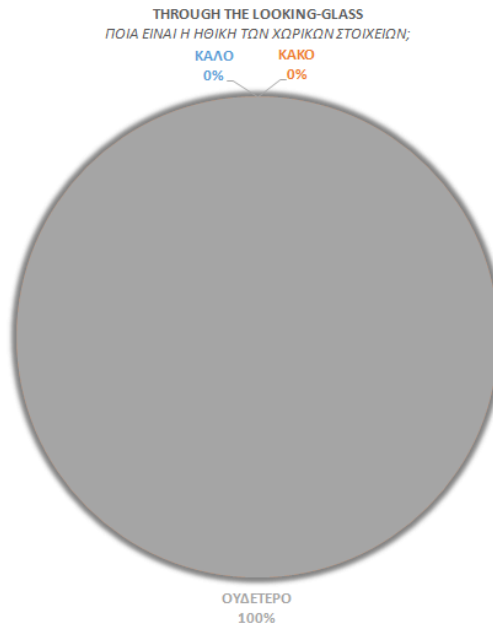
Σχετικά με το πέμπτο ερώτημα - "Εμφανίζονται αυτόνομα τα χωρικά στοιχεία ή τα εισάγει κάποιος χαρακτήρας" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Αυτόνομα κατά 43%, και μη αυτόνομα κατά 57%.

THROUGH THE LOOKING-GLASS
ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΑ ΤΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ Ή ΤΑ ΕΙΣΑΓΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ;



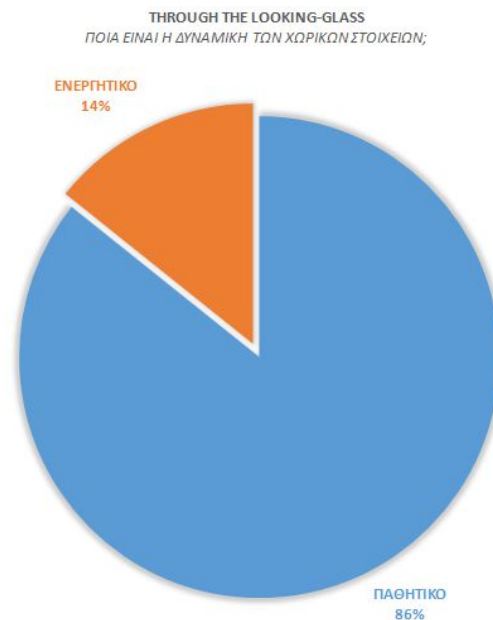
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.42 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το έκτο ερώτημα - "Ποιά είναι η ηθική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε τρεις κατηγορίες: Καλό κατά 0%, Κακό κατά 0%, και Ουδέτερο κατά 100%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.43 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

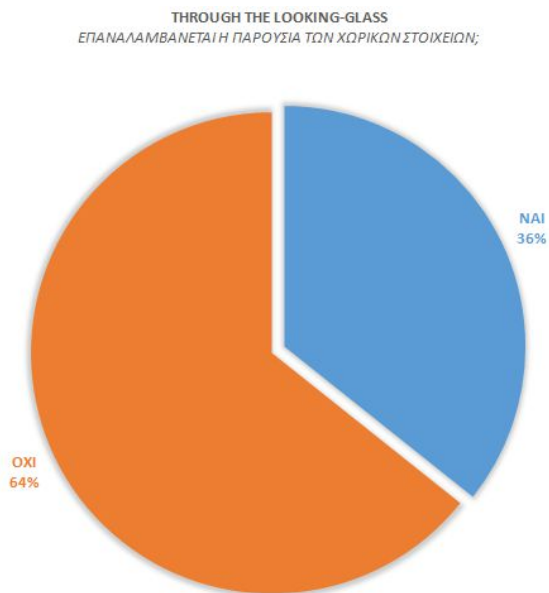
Σχετικά με το έβδομο ερώτημα - "Ποιά είναι η δυναμική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Ενεργητικό κατά 14%, και Παθητικό κατά 86%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.44 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Το όγδοο ερώτημα - "Ποιά χαρακτηριστικά καθιστούν φανταστικό το χωρικό στοιχείο" - αφορά σαφώς ποιοτικά και ως εκ τούτου μη μετρήσιμα μεγέθη, τα οποία δεν είναι δυνατό να κατηγοριοποιηθούν.

Όσον αφορά το ένατο ερώτημα - "Επαναλαμβάνεται η παρουσία των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Ναι κατά 36%, και Όχι κατά 64%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.45 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Ο οριζόντιος άξονας του Συντάγματος εμφανίζει τα κύρια χωρικά στοιχεία βάσει της συμπεριφοράς και του ρόλου που εκτελούν κατά την αφήγηση. Η Φύση είναι το κυρίαρχο στοιχείο, καθώς το μεγαλύτερο μέρος της αφήγησης εκτυλίσσεται στην Εξοχή που μοιάζει με μια απέραντη σκακιέρα. Διατηρεί μια παθητική και ουδέτερη συμπεριφορά, με ιδιαίτερα υπερ-ρεαλιστικά χαρακτηριστικά, τα οποία περιγράφονται σε αρκετά μεγάλο βαθμό. Εντούτοις, για άλλη μια φορά, η πορεία της πρωταγωνίστριας Αλίκης δυσχεραίνεται, κατά κύριο λόγο επειδή εκείνη δυσκολεύεται να συνεργαστεί με τα χωρικά στοιχεία.

Από τα παραπάνω δεδομένα, μπορεί να σχηματιστεί μια εικόνα σχετικά με τη συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου στο παραμύθι. Ο χώρος ως επί το πλείστον εμφανίζεται στην αρχή της ιστορίας του παραμυθιού, ενώ αλληλεπιδρά τόσο με τους πρωταγωνιστές του όσο και με τους δευτεραγωνιστές περίπου ισόποσα. Η περιγραφή του χώρου είναι σχεδόν μοιρασμένη σε αρκετά, καθόλου, λίγο και πολύ αναλυτική. Ο χώρος κατά κύριο λόγο δυσχεραίνει την πορεία των χαρακτήρων, ενώ, κατά την εξέλιξη του παραμυθιού, τα χωρικά στοιχεία εμφανίζονται σχεδόν τόσο μη αυτόνομα όσο και αυτόνομα. Η ηθική του χώρου παρουσιάζεται ουδέτερη στο σύνολό της, ενώ η συμπεριφορά του χώρου είναι κατά κύριο λόγο παθητική. Τέλος, τα χωρικά στοιχεία ως επί το πλείστον δεν επανεμφανίζονται κατά την εξέλιξη της ιστορίας του παραμυθιού.

6.7.4 Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH

Το παραμύθι *Πέρα από τον Καθρέπτη* ξεκινά, όταν ο Καθρέπτης στο σπίτι της Αλίκης σχηματίζει μια πύλη, ώστε εκείνη να περάσει από μέσα και να βρεθεί πέρα από αυτόν. Η περιπλάνηση σε αυτόν τον άγνωστο τόπο δεν θα είναι εύκολη, και σύντομα η Αλίκη μαθαίνει ότι πρέπει να κινηθεί βάσει ενός συγκεκριμένου σχεδίου. Η ίδια παίρνει τον ρόλο ενός από τα πιόνια επάνω σε μια τεράστια σκακιέρα, και πρέπει να κινηθεί σε αυτή με σκοπό να φτάσει στο τελευταίο τετράγωνο και να γίνει Βασίλισσα, σύμφωνα πάντοτε με τους κανόνες του παιχνιδιού στο σκάκι.

Η Αλίκη θα κάνει ένα σύντομο ταξίδι με Τρένο, θα περάσει από το Κατάστημα με τα πολλά ράφια, και θα καταλήξει στο Δάσος, όπου συμβαίνουν διάφορα αλλόκοτα. Η αφήγηση περιλαμβάνει και τη συνάντηση με τον κοιμισμένο Κόκκινο Βασιλιά, οπότε γεννιέται η υποψία ότι όλα όσα συμβαίνουν ίσως είναι μέρος του Ονείρου του Κόκκινου Βασιλιά. Η κατάσταση περιπλέκεται στην ιδέα ότι, εάν κάποιος θόρυβος ξυπνήσει εκείνη τη στιγμή τον Κόκκινο Βασιλιά, τότε όλα και όλοι θα χαθούν στην ανυπαρξία. Αυτή η σκέψη θορυβεί την Αλίκη, και την ακολουθεί έως το τέλος της ιστορίας.

Σε αυτό το παραμύθι, το κάθε επεισόδιο είναι μια κίνηση σε ένα τετράγωνο της σκακιέρας⁵²⁹. Η ασυνέχεια που σημειώνεται με τα περιγράμματα των τετραγώνων στη σκακιέρα, γίνεται εμφανής τόσο στον Κόσμο του Λόγου, με την εκτύπωση μιας σειράς από αστέρια στη σελίδα του βιβλίου, όσο και στον Κειμενικό Κόσμο, όπου η Αλίκη πάντοτε διασχίζει ένα ρυάκι. Εν τέλει, στο απειλητικό Δάσος, η Αλίκη θα σωθεί από τον Λευκό Ιππότη⁵³⁰, ώστε να προχωρήσει στο τελευταίο τετράγωνο. Εντούτοις, τη στιγμή εκείνη, αντί να έχει αίσιο τέλος, η ιστορία περιπλέκεται. Η γιορτή προς τιμήν της Βασίλισσας Αλίκης εξελίσσεται σε χάος, οπότε μοιραία η Αλίκη ξυπνά. Η καταληκτική σκέψη της στο παραμύθι είναι εάν πράγματι όλα τα προηγούμενα συνέβησαν στο όνειρό της, ή εάν η ίδια και ο κόσμος γύρω της συνεχίζουν να υπάρχουν μόνο μέσα στο όνειρο του Κόκκινου Βασιλιά.

Ο Φανταστικός χώρος, και στο συγκεκριμένο παραμύθι όπως και στο πρώτο του Lewis Carroll με πρωταγωνίστρια την Αλίκη, κατά κύριο λόγο δυσχεραίνει την πορεία των χαρακτήρων. Ένα επαναλαμβανόμενο πρόβλημα προκύπτει λόγω του γεγονότος ότι αυτός είναι ένας χώρος Πέρα από τον Καθρέπτη. Σε πολλές περιπτώσεις, η Αλίκη πρέπει να σκεφτεί πώς θα φαίνονταν οι κινήσεις της στον Καθρέπτη, ώστε να επιτύχει αυτό που επιζητά. Η αντιστροφή των κινήσεων είναι χωρική: τα γράμματα

⁵²⁹ Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*, ed. Roger Lancelyn Green, Oxford University Press, Oxford 1971, p. 114 και *The Annotated Alice. Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*, by Lewis Carroll, original illustrations by John Tenniel. Introduction and Notes by Martin Gardner, W. W. Norton & Company, New York 1990, p. 267

⁵³⁰ Σύμφωνα με μια ερμηνεία, πρόκειται για το προσωπείο του ίδιου του συγγραφέα μέσα στο κείμενο, ο οποίος ίσως θέλησε να συνδέσει με κάποιο τρόπο και τον εαυτό του με την προσφιλή του Αλίκη (*The Annotated Alice*, op.cit. p. 332, p. 344)

στο βιβλίο διαβάζονται από τα δεξιά προς τα αριστερά, ενώ, για να φτάσει στην κορυφή του λόφου, η Αλίκη πρέπει να περπατήσει προς την αντίθετη κατεύθυνση, δηλαδή να απομακρυνθεί από τον στόχο της. Επιπλέον, η αντιστροφή των κινήσεων είναι και χρονική: για να μείνει κάποιος στο ίδιο σημείο, πρέπει να τρέξει όσο πιο γρήγορα μπορεί, ενώ μια τούρτα πρέπει πρώτα να μοιραστεί και στη συνέχεια να κοπεί⁵³¹.

Χαρακτηριστική είναι και η περίπτωση κατά την οποία η Αλίκη μπαίνει στο Κατάστημα με τα πολλά, γεμάτα ράφια, και λίγο αργότερα συνειδητοποιεί ενοχλημένη ότι, όταν προσπαθεί να εστιάσει σε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο στα ράφια, αυτό συνεπώς μετακινείται και διαφεύγει⁵³². Ομοίως αργότερα εξαφανίζονται και τα ομορφότερα λουλούδια στο ρυάκι, ακριβώς τη στιγμή που η Αλίκη προσπαθεί να τα φτάσει. Ακόμα και όταν η Αλίκη στέκεται μπροστά στην Πύλη με την επιγραφή "Βασίλισσα Αλίκη", προβληματίζεται καθώς δεν ξέρει με ποιόν τρόπο να την ανοίξει.

Σε κάθε περίπτωση, και πάλι η Αλίκη έχει εισέλθει σε έναν κόσμο όπου το να συνεννοηθεί με τον οποιοδήποτε αποτελεί μια πρόκληση. Εντούτοις, αυτή τη φορά, σε αυτό το παραμύθι, η Αλίκη ακολουθεί μια συγκεκριμένη πορεία, και μόνο προς τα εμπρός. Η συνέχεια της κίνησής της σε καμία περίπτωση δεν πρέπει να εκληφθεί ως κανονικότητα, καθώς οι καταστάσεις σταθερά εκτρέπονται προς την αταξία. Ο Φανταστικός χώρος είναι ουδέτερος στο σύνολο των στοιχείων του, το οποίο σημαίνει ότι είναι και ευμετάβλητος, καθώς δεν μπορεί να αυτοπεριοριστεί.

Αυτό είναι και το χαρακτηριστικό γνώρισμα, το στοιχείο που θα διατηρηθεί στη μνήμη των αναγνωστών, το στοιχείο που θα καταστήσει κλασικό το παραμύθι και αγαπητό σε μικρούς και μεγάλους. Η ανατρεπτικότητα των καταστάσεων, η ατμόσφαιρα του "nonsense"⁵³³, χαρακτηριστικό ολόκληρου του παραμυθιού, μεταφέρεται και στον Φανταστικό χώρο. Έργο ενός ωριμότερου συγγραφέα Lewis Carroll, ο Φανταστικός χώρος του συγκεκριμένου παραμυθιού στηρίζεται στην ιδέα ενός Καθρέπτη, ενώ τα χωρικά στοιχεία συνδέονται μεταξύ τους μέσω του νήματος της ιδέας μιας σκακιέρας. Ο Lewis Carroll δεν φοβάται να αναμετρηθεί με έννοιες όπως η ύπαρξη και η ανυπαρξία⁵³⁴,

⁵³¹ Το μοτίβο του καθρέπτη, της ανεστραμμένης εικόνας και του δίπολου εικόνας-ειδώλου αναφέρεται συχνά μέσα στο κείμενο, Ibid, p. 272-275

⁵³² Ibid, p. 314

⁵³³ Το "nonsense" είναι ένα τυπικά βρετανικό λογοτεχνικό ρεύμα, όπου τα αστεία βρίσκονται πέρα από το σύνηθες νόημα των λέξεων, μέσω των συσχετισμών που βρίσκονται μέσα στο νέο, ανατρεπτικό νόημά τους. Στο συγκεκριμένο παραμύθι, ο Carroll ασχολείται με ένα εξαιρετικά περίεργο και πολύπλοκο είδος του "nonsense" και είναι απαραίτητο να γνωρίζουμε ένα σύνολο πραγμάτων πέρα από το κείμενο, ώστε να εκτιμήσουμε το πνεύμα του κειμένου. Ο κόμπος βρίσκεται στο ότι στο κείμενο κρύβονται τόσες πιθανότητες ερμηνείας, ώστε γρήγορα κανείς μπορεί να συλλέξει έναν σημαντικό αριθμό, χωρίς να έχει καταλήξει σε κάποιο συμπέρασμα (Ibid, p. 7). Πρβλ. Κεφάλαιο 2

⁵³⁴ Ibid, p. 306

οι λέξεις και το νόημά τους⁵³⁵, η μεταγλώσσα⁵³⁶, προσφέροντας τροφή για σκέψη και στους μεγάλους, εντούτοις με όρους φαντασιακούς και ανάλαφρους.

Σαν να ήταν το φυσικότερο πράγμα στον κόσμο, το συγκεκριμένο παραμύθι παρουσιάζει τα πλέον σύνθετα σχήματα, χρησιμοποιώντας ακόμα και την ίδια την έννοια του σχηματισμού των νοητών εικόνων στον εγκέφαλό μας, κατά τη διαδικασία της ανάγνωσης ενός κειμένου. Η Αλίκη έχει μόλις περάσει Πέρα από τον Καθρέπτη, και το βλέμμα της πέφτει στο βιβλίο με το ποίημα "Jabberwocky". Το κείμενο του ποιήματος είναι τυπωμένο ανάποδα, η Αλίκη όμως λύνει αυτό το πρόβλημα, διαβάζοντας το "Jabberwocky" μπροστά στον καθρέπτη. Δυστυχώς αυτό δεν αρκεί ώστε η Αλίκη να κατανοήσει το νόημα του ποιήματος, καθώς συναντά πολλές λέξεις, οι οποίες αν και κατά κάποιον τρόπο απηχούν λέξεις γνώριμες, εντούτοις το νόημα τους είναι άγνωστο.

Στο τέλος της ανάγνωσης του ποιήματος, η Αλίκη (και εμείς μαζί της) θεωρεί ότι έχει αποκτήσει μια αμυδρή ιδέα περί του νοήματός του. Με το "Jabberwocky", ο Lewis Carroll, φέρνοντας το "nonsense" στο όριό του, περπατά στην κόψη του ξυραφιού, ισορροπώντας ανάμεσα σε ένα νόημα αποκλίνον (και με αυτό τον τρόπο ιδιοφυές, αστείο και διασκεδαστικό) και σε κάτι που δεν έχει κανένα απολύτως νόημα. Ο ίδιος ο Φανταστικός χώρος είναι ένα "Jabberwocky": όπως οι λέξεις που μας θυμίζουν αμυδρά κάποιο γνώριμο νόημα, έτσι και τα γνώριά μας χωρικά στοιχεία αλλά με αποκλίνουσα και ιδιαίτερη χρήση εφαρμόζονται σε "κάτι άγνωστο" που "δεν ξέρουμε ακριβώς τί κάνει"⁵³⁷.

Η τελευταία μεταφορά του Lewis Carroll είναι ότι το ποίημα "Jabberwocky" είναι ένα κείμενο μέσα στο κείμενο, το οποίο δημιουργεί έναν Κειμενικό Κόσμο μέσα στον Κειμενικό Κόσμο. Σε τέλεια συμφωνία με τις γλωσσολογικές θεωρίες⁵³⁸, η Αλίκη παρατηρεί ότι το ποίημα "με κάποιον τρόπο φαίνεται να γεμίζει το κεφάλι μου με ιδέες - μόνο που δεν ξέρω ακριβώς ποιες είναι. Παρ' όλα αυτά, κάποιος σκότωσε κάτι: τουλάχιστον αυτό είναι ξεκάθαρο"⁵³⁹. Το "Jabberwocky" είναι ένας ξεχωριστός Κόσμος του Λόγου τον οποίο διαβάζει η Αλίκη, μια μεταγλώσσα από όπου γεννιέται ένας ξεχωριστός Κειμενικός Κόσμος.

6.8 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ

6.8.1 Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH

⁵³⁵ Ibid, p. 320-321

⁵³⁶ Ibid, p. 338

⁵³⁷ Ibid, p. 280

⁵³⁸ Πρβλ. Κεφάλαιο 5

⁵³⁹ "Somehow it seems to fill my head with ideas - only I don't exactly know what they are! However, somebody killed something: that's clear at any rate". Ο τονισμός υπάρχει στο πρωτότυπο (Lewis Carroll, *Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*, ed. Roger Lancelyn Green, Oxford University Press, Oxford 1971, p. 136)

Στο παραμύθι *Ο Ανιψιός του Μάγου* αναγνωρίζονται οι εξής κατηγορίες με τα εξής χωρικά στοιχεία:

Πρώτη Κατηγορία - Η Φύση	Ο Κήπος με τη μηλιά Ο Κήπος της Κατοικίας Ketterley
Δεύτερη Κατηγορία - Η Πόλη	Η πόλη Charn Ο Δρόμος μπροστά από την Κατοικία Ketterley
Τρίτη Κατηγορία - Το Πέρασμα	Η Σκοτεινή Σήραγγα κάτω από τις στέγες
Τέταρτη Κατηγορία - Το Κέλυφος	Η Ντουλάπα από το ξύλο της μηλιάς
Πέμπτη Κατηγορία - Ο Πύργος/Κάστρο	Το Κάστρο της Βασίλισσας Jadis
Όγδοη Κατηγορία - Το Δωμάτιο	Το Γραφείο του μάγου Η Αίθουσα των εικόνων Το Δωμάτιο της μητέρας
Δέκατη Κατηγορία - Το Πλαίσιο/Άνοιγμα	Η λάθος Πόρτα Η εξώπορτα της Κατοικίας Ketterley
Δέκατη Τρίτη Κατηγορία - Ο Χάρτης	Το Δάσος μεταξύ των Κόσμων
Δέκατη Τέταρτη Κατηγορία - Η Άυλη Ύλη	Η Επιγραφή δίπλα στη Χρυσή Καμπάνα και το Χρυσό Σφυρί Η Επαίσχυντη Λέξη Η Γέννηση της Narnia Το Πρώτο Αστείο

Ακολουθεί η περιγραφή των χαρακτηριστικών τους, όπως αυτή καθορίζεται από τις απαντήσεις στα εννιά ερωτήματα του Κεφαλαίου 5.

	The Magician's Nephew	Σε ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωρικό στοιχείο	Ποιο χαρακτήρας συλλογίζεται με το χωρικό στοιχείο	Πόσο αναλυτικά περιγράφεται το χωρικό στοιχείο	Διακρίνεται η εισαγωγή του χωρικού στοιχείου στην πράξη και/ή χαρακτηρισμό	Εμφανίζεται αυτώνημοτα το χωρικό στοιχείο ή το εντάσσεται σε κάποιο χαρακτηρισμό	Ποιο είναι η ηθική του χωρικού στοιχείου	Ποιο είναι η Συμμετοχή του χωρικού στοιχείου	Ποιοι χαρακτήρες συλλογίζονται σχετικά με το χωρικό στοιχείο	Επισημαίνεται η παρουσία του χωρικού στοιχείου
Η ΦΥΣΗ	Ο Κάστος με τη μητέρα	Στο τέλος	Πρωταγωνιστής - Digory Jones	Διακρίνεται η εισαγωγή του χωρικού στοιχείου στην πράξη και/ή χαρακτηρισμό	Οι πολλαπλές αναφορές για την ύλη που χρησιμοποιείται είναι, με μόνον, αλλά δεν εστιάζει σε τίποτα συγκεκριμένο στο χωρικό	Εμφανίζεται εκεί ανά κομμάτι	Ουδέτερο	Παιδικό	Είναι ένας ήρωας όπου βρίσκεται η μητέρα με τα επημέρους της	Όχι
	Ο Κάστος της Καταμάς Καταμάς	Στη μέση	Πρωταγωνιστής - Digory Jones - μητέρα	Αναφέρεται ο χωρικός στοιχείο που συλλογίζεται με το χωρικό στοιχείο με τη μορφή της Καταμάς	Επειδή προσανατολίζεται ο Digory και η μητέρα, και εκεί φεύγουν από το σπίτι στο τέλος της Νάρνια	Εμφανίζεται εκεί ανά κομμάτι	Καλό - ένα φάσμα περιβάλλον	Παιδικό	Είναι ένας ήρωας όπου φεύγει από το σπίτι του και στο τέλος της Νάρνια	Όχι
Η ΠΟΛΗ	Η πόλη Charn	Στη μέση	Πρωταγωνιστής - Digory Jones	Διακρίνεται ο χωρικός στοιχείο, ο οποίος περιγράφεται με τη μορφή της πόλης, ο οποίος	Είναι ένα σημείο όπου, με την πόλη, αλλά είναι ο ίδιος ο χωρικός στοιχείο	Εμφανίζεται εκεί ανά κομμάτι	Ουδέτερο	Παιδικό	Είναι μια πόλη όπου βρίσκεται ο χαρακτήρας Digory Jones	Όχι
	Ο Δρόμος μπροστά από την Καταμάς Καταμάς	Στη μέση	Πρωταγωνιστής - Digory Jones	Αναφέρεται ο χωρικός στοιχείο, ο οποίος περιγράφεται με τη μορφή της πόλης, ο οποίος	Είναι το σημείο όπου η Καταμάς και η μητέρα φεύγουν από το σπίτι τους, αλλά είναι ο ίδιος ο χωρικός στοιχείο	Εμφανίζεται εκεί ανά κομμάτι	Καλό - είναι το τέλος της ιστορίας	Παιδικό	Είναι ένας ήρωας όπου φεύγει από το σπίτι του και στο τέλος της Νάρνια	Όχι
ΤΟ ΠΕΡΑΝΑ	Η ιστορία Σίραγκα κάτω από τις πέτρες	Στη αρχή	Πρωταγωνιστής - Digory Jones	Διακρίνεται ο χωρικός στοιχείο, ο οποίος περιγράφεται με τη μορφή της πόλης, ο οποίος	Είναι το σημείο όπου η Καταμάς και η μητέρα φεύγουν από το σπίτι τους, αλλά είναι ο ίδιος ο χωρικός στοιχείο	Εμφανίζεται εκεί ανά κομμάτι	Ουδέτερο	Παιδικό	Είναι ένας ήρωας όπου φεύγει από το σπίτι του και στο τέλος της Νάρνια	Όχι
ΤΟ ΚΕΛΝΔΟΣ	Η Ντακίλα από το τέλος της μέρας	Στο τέλος	Πρωταγωνιστής - Digory Jones	Διακρίνεται ο χωρικός στοιχείο, ο οποίος περιγράφεται με τη μορφή της πόλης, ο οποίος	Είναι το σημείο όπου η Καταμάς και η μητέρα φεύγουν από το σπίτι τους, αλλά είναι ο ίδιος ο χωρικός στοιχείο	Εμφανίζεται εκεί ανά κομμάτι	Ουδέτερο	Παιδικό	Είναι ένας ήρωας όπου φεύγει από το σπίτι του και στο τέλος της Νάρνια	Όχι
Ο ΠΥΡΡΙΣ/ΚΑΥΤΟ	Το Κάστρο της Βασίλισσας Jadis	Στην αρχή	Πρωταγωνιστής - Digory Jones	Διακρίνεται ο χωρικός στοιχείο, ο οποίος περιγράφεται με τη μορφή της πόλης, ο οποίος	Είναι το σημείο όπου η Καταμάς και η μητέρα φεύγουν από το σπίτι τους, αλλά είναι ο ίδιος ο χωρικός στοιχείο	Εμφανίζεται εκεί ανά κομμάτι	Ουδέτερο	Παιδικό	Είναι ένας ήρωας όπου φεύγει από το σπίτι του και στο τέλος της Νάρνια	Όχι
	Το Γκαρβίλ του Ιούριου	Στην αρχή	Πρωταγωνιστής - Digory Jones	Διακρίνεται ο χωρικός στοιχείο, ο οποίος περιγράφεται με τη μορφή της πόλης, ο οποίος	Είναι το σημείο όπου η Καταμάς και η μητέρα φεύγουν από το σπίτι τους, αλλά είναι ο ίδιος ο χωρικός στοιχείο	Εμφανίζεται εκεί ανά κομμάτι	Ουδέτερο	Παιδικό	Είναι ένας ήρωας όπου φεύγει από το σπίτι του και στο τέλος της Νάρνια	Όχι
ΤΟ ΔΕΜΑΤΟ	Η Αδελφή των Εξομένων	Στην αρχή	Πρωταγωνιστής - Digory Jones	Διακρίνεται ο χωρικός στοιχείο, ο οποίος περιγράφεται με τη μορφή της πόλης, ο οποίος	Είναι το σημείο όπου η Καταμάς και η μητέρα φεύγουν από το σπίτι τους, αλλά είναι ο ίδιος ο χωρικός στοιχείο	Εμφανίζεται εκεί ανά κομμάτι	Ουδέτερο	Παιδικό	Είναι ένας ήρωας όπου φεύγει από το σπίτι του και στο τέλος της Νάρνια	Όχι
	Το Δωμάτιο της Μαρίας	Στο τέλος	Πρωταγωνιστής - Digory Jones	Διακρίνεται ο χωρικός στοιχείο, ο οποίος περιγράφεται με τη μορφή της πόλης, ο οποίος	Είναι το σημείο όπου η Καταμάς και η μητέρα φεύγουν από το σπίτι τους, αλλά είναι ο ίδιος ο χωρικός στοιχείο	Εμφανίζεται εκεί ανά κομμάτι	Καλό - προσομοιάζει με τη μορφή της πόλης	Παιδικό	Είναι ένας ήρωας όπου φεύγει από το σπίτι του και στο τέλος της Νάρνια	Όχι

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.46 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ

6.8.2 ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH

Ο Κήπος με τη μηλιά

Ο Κήπος με τη μηλιά εμφανίζεται προς το τέλος του παραμυθιού.

Με αυτόν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Diggory και η δευτεραγωνίστρια Jadis.

Περιγράφεται διεξοδικά: το σημείο όπου βρίσκεται και η διαδρομή έως εκεί, ο περιμετρικός τοίχος, οι πύλες, η επιγραφή στην είσοδο, τα δέντρα, το σιντριβάνι, η απόλυτη ιδιωτικότητα του χώρου.

Στον Κήπο με τη μηλιά οι πύλες ανοίγονται για τον Diggory, η μηλιά του δίνει το μήλο που εκείνος ζητά, ενώ δεν αντιστέκεται ούτε στην Jadis, η οποία εισέρχεται χωρίς άδεια.

Η ύπαρξη του Κήπου με τη μηλιά μας γνωστοποιείται από τον Aslan, εντούτοις καθίσταται σαφές ότι ο Κήπος βρίσκεται εκεί ανέκαθεν.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Ο Κήπος με τη μηλιά έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Ο Κήπος με τη μηλιά διαφέρει από έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί βρίσκεται η μηλιά με τα ασημένια μήλα.

Ο Κήπος της Κατοικίας Ketterley

Ο Κήπος της Κατοικίας Ketterley εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, και επανεμφανίζεται στο τέλος, όταν ο Diggory φυτεύει εκεί ό,τι έχει απομείνει από το μήλο της Narnia.

Με αυτόν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και η δευτεραγωνίστρια μητέρα.

Περιγράφεται αρκετά: ο πίσω κήπος μιας σειράς γειτονικών κατοικιών, χωρίζεται με χαμηλούς σχετικά τοίχους όπου ένα αγόρι μπορεί να σκαρφαλώσει.

Ο Κήπος της Κατοικίας Ketterley προσφέρεται ως το σημείο όπου πρωτογνωρίζονται ο Diggory με την Polly, όπου ξεκουράζεται η μητέρα, και όπου φυτεύονται οι σπόροι από το μήλο της Narnia.

Καθίσταται σαφές ότι ο Κήπος της Κατοικίας Ketterley βρίσκεται εκεί ανέκαθεν.

Η φύση του είναι καλή, καθώς είναι ένα φιλόξενο περιβάλλον.

Ο Κήπος της Κατοικίας Ketterley έχει παθητική συμπεριφορά.

Ο Κήπος της Κατοικίας Ketterley διαφέρει από έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για τον κήπο όπου φυτεύεται ένας σπόρος από τον κόσμο της Narnia.

Η πόλη Charn

Η πόλη Charn εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και η δευτεραγωνίστρια Jadis.

Περιγράφεται διεξοδικά: ο ουρανός, οι μακριές σκιές των κτηρίων, η ερημιά, το ξεραμένο ποτάμι, οι μάχες, ο θάνατος.

Η πόλη Charn είναι το έρημο τοπίο μιας πόλης που έχει καταστρέψει η Jadis, και εντούτοις στέκει ακόμα.

Την πόλη Charn παρουσιάζει η Jadis, εντούτοις καθίσταται σαφές ότι η πόλη βρίσκεται εκεί πολύ πριν την αρχή της αφήγησης.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η πόλη Charn έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς δεν μπόρεσε να αντισταθεί όταν η Jadis εξολόθρευσε όλα τα ζωντανά πλάσματα σε αυτήν.

Η πόλη Charn διαφέρει από μίαν αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί βασιλεύαν ισχυροί μάγοι.

Ο Δρόμος μπροστά από την Κατοικία Ketterley

Ο Δρόμος μπροστά από την Κατοικία Ketterley εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού, ενώ επανεμφανίζεται στο τέλος, όταν τα παιδιά επιστρέφουν από τη Narnia.

Με αυτόν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και οι δευτεραγωνιστές Jadis, θείος Andrew, Frank ο οδηγός, Strawberry το άλογο.

Περιγράφεται λίγο: ευρύς καθώς χωρά πλήθος ανθρώπων, πολλές κατοικίες με εισόδους σε αυτόν, οι λυχνοστάτες, έναν από τους οποίους αρπάζει η Jadis, τα πεζοδρόμια.

Ο Δρόμος μπροστά από την Κατοικία Ketterley είναι το σημείο όπου η Jadis προσπαθεί να εκκινήσει την κυριαρχία της επί της Γης, αλλά γελοιοποιείται.

Ο Δρόμος μπροστά από την Κατοικία Ketterley είναι τμήμα του Λονδίνου, το οποίο σαφώς προϋπάρχει της αφήγησης.

Η φύση του είναι καλή, καθώς επιστρέφοντας εκεί τα παιδιά, κατορθώνουν να περάσουν απαρατήρητα τη στιγμή που το χρειάζονται.

Ο Δρόμος μπροστά από την Κατοικία Ketterley έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Ο Δρόμος μπροστά από την Κατοικία Ketterley είναι ένας συνηθισμένος δρόμος του Λονδίνου, έως ότου εμφανιστεί μια βασίλισσα-μάγισσα από έναν άλλο κόσμο.

Η Σκοτεινή Σήραγγα κάτω από τις στέγες

Η Σκοτεινή Σήραγγα κάτω από τις στέγες εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly.

Περιγράφεται αρκετά: από τη μια πλευρά οπτοπλινθοδομή και από την άλλη ο σκελετός της στέγης, λίγες ηλιαχτίδες, χωρίς δάπεδο, μόνο δοκάρια και κάτω η οροφή των δωματίων, ένας συνεχής χώρος επάνω από τις διαφορετικές γειτονικές κατοικίες.

Η Σκοτεινή Σήραγγα κάτω από τις στέγες είναι ένας χώρος όπου τα παιδιά αρχίζουν την εξερεύνηση, εντούτοις μπερδεύονται όταν προσπαθούν να μετρήσουν την απόσταση έως το επόμενο σπίτι.

Τη Σκοτεινή Σήραγγα κάτω από τις στέγες ανακαλύπτει η Polly, εντούτοις είναι τμήμα των κατοικιών, το οποίο σαφώς προϋπάρχει της αφήγησης.

Η φύση της είναι ουδέτερη, καθώς επιτρέπει στα παιδιά να εξερευνήσουν, μετά όμως ακουσίως τα παγιδεύει.

Η Σκοτεινή Σήραγγα κάτω από τις στέγες έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Σκοτεινή Σήραγγα κάτω από τις στέγες είναι ένα φυσιολογικό τμήμα γειτονικών κατοικιών του Λονδίνου.

Η Ντουλάπα από το ξύλο της μηλιάς

Η Ντουλάπα από το ξύλο της μηλιάς εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Diggory.

Περιγράφεται ελάχιστα: το υλικό, ο λόγος για τον οποίο κατασκευάστηκε.

Η Ντουλάπα από το ξύλο της μηλιάς κατασκευάστηκε ώστε να θυμίζει τη Narnia, και εν τέλει γίνεται η απευθείας πύλη προς αυτό το παράλληλο σύμπαν.

Η Ντουλάπα από το ξύλο της μηλιάς κατασκευάζεται από τον Diggory, πολλά χρόνια αργότερα.

Η φύση της είναι καλή, καθώς προστατεύει το πέρασμα προς τη Narnia.

Η Ντουλάπα από το ξύλο της μηλιάς έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς απελευθερώνει επιλεκτικά το πέρασμα προς τη Narnia.

Η Ντουλάπα από το ξύλο της μηλιάς διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς κατασκευάστηκε από το ξύλο του δέντρου που φυτεύτηκε με σπόρους από τη Narnia, εξ ου και μπορεί να επικοινωνεί με αυτό το παράλληλο σύμπαν.

Το Κάστρο της βασίλισσας Jadis

Το Κάστρο της βασίλισσας Jadis εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και η δευτεραγωνίστρια Jadis.

Περιγράφεται διεξοδικά: υψηλοί τοίχοι, γύρω από αίθρια, με πολλά κατεστραμμένα παράθυρα, αψίδες, το πλακόστρωτο, οι κατεστραμμένες κολώνες, το ξεραμένο σιντριβάνι, η παγερή σιωπή, οι μακροί διάδρομοι, ένας λαβύρινθος από αίθουσες, σκάλες και αυλές, η μεγαλύτερη αίθουσα από όλες με τις τεράστιες πύλες προς την πόλη, τις μαύρες από έβανο ή κάποιου είδους άγνωστο μέταλλο, με τις μεγάλες μπάρες.

Το Κάστρο της βασίλισσας Jadis ήταν για άγνωστο χρονικό διάστημα το καταφύγιο της μαγεμένης Jadis.

Το Κάστρο της βασίλισσας Jadis καθίσταται σαφές ότι προϋπάρχει, πολύ πριν την αρχή της αφήγησης.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Κάστρο της βασίλισσας Jadis έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Κάστρο της βασίλισσας Jadis διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς βρίσκεται σε ένα παράλληλο σύμπαν.

Το Γραφείο του μάγου

Το Γραφείο του μάγου εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, και επανεμφανίζεται στη μέση, όταν τα παιδιά επιστρέφουν, φέρνοντας μαζί τους την Jadis.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και οι δευτεραγωνιστές θεός Andrew, Jadis.

Περιγράφεται αρκετά: με μορφή σοφίτας αλλά έπιπλα καθιστικού, γεμάτο ράφια με βιβλία, αναμμένο τζάκι και μπροστά του μια υψηλή πολυθρόνα, μεγάλο τραπέζι γεμάτο με βιβλία, σημειωματάρια,

μελανοδοχεία, πένες, ένα μικροσκόπιο, πολλά λαχταριστά δακτυλίδια μέσα σε ξύλινο κατακόκκινο δίσκο.

Το Γραφείο του μάγου είναι το καταφύγιο του θείου Andrew, όπου παγιδεύονται τα παιδιά.

Το Γραφείο του μάγου είναι ο ιδιωτικός χώρος του θείου Andrew, εντούτοις ανήκει στην κατοικία, η οποία σαφώς προϋπάρχει της αφήγησης.

Η φύση του είναι ουδέτερη.

Το Γραφείο του μάγου έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Γραφείο του μάγου μοιάζει με μια σοφίτα στον ρεαλιστικό χώρο, εντούτοις εκεί μελετά ένας μαθητευόμενος μάγος.

Η Αίθουσα των εικόνων

Η Αίθουσα των εικόνων εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και η δευτεραγωνίστρια Jadis.

Περιγράφεται αρκετά: μακριά αίθουσα, είσοδος από δίφυλλη μεταλλική, πιθανώς χρυσή, πόρτα, με πολλά παράθυρα, πολλοί πέτρινοι θρόνοι στις δύο διαμήκεις πλευρές του χώρου με κέρινα αγάλματα, πολύχρωμα ρούχα, η τελευταία φιγούρα, οι κενοί θρόνοι πέρα από αυτή.

Η Αίθουσα των εικόνων φιλοξενεί τα αγάλματα των βασιλέων του Charn, καθώς και τη μαγεμένη Jadis.

Η Αίθουσα των εικόνων αποτελεί τμήμα ενός κάστρου, το οποίο σαφώς προϋπάρχει των γεγονότων της αφήγησης.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Αίθουσα των εικόνων έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Αίθουσα των εικόνων διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί βρίσκεται μια μαγεμένη βασίλισσα ενός κόσμου όπου έχει εξολοθρευθεί κάθε μορφή ζωής.

Το Δωμάτιο της μητέρας

Το Δωμάτιο της μητέρας εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Diggory και η δευτεραγωνίστρια μητέρα.

Περιγράφεται λίγο: το κρεβάτι της μητέρας, η ταπετσαρία, το παράθυρο και το φως από αυτό, το απόκοσμο φως που έφερε το μήλο της Narnia.

Το Δωμάτιο της μητέρας είναι ο φιλόξενος χώρος όπου διαμένει η άρρωστη μητέρα.

Το Δωμάτιο της μητέρας αποτελεί τον προσωπικό της χώρο, εντούτοις ανήκει στην κατοικία, η οποία σαφώς προϋπάρχει της αφήγησης.

Η φύση του είναι καλή, καθώς προστατεύει τη μητέρα από τα αλλόκοτα γεγονότα εκτός του δωματίου.

Το Δωμάτιο της μητέρας έχει παθητική συμπεριφορά.

Το Δωμάτιο της μητέρας είναι ένα φυσιολογικό δωμάτιο μιας κατοικίας του Λονδίνου.

Η λάθος Πόρτα

Η λάθος Πόρτα εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly.

Περιγράφεται λίγο: πόρτα σε τοίχο από τούβλα, χωρίς πόμολο από τη μια πλευρά, αλλά μόνο μια εσοχή, όπως στην εσωτερικά πλευρά του φύλλου μιας ντουλάπας.

Η λάθος Πόρτα δίνει στα παιδιά τη δυνατότητα να συνεχίσουν την εξερεύνησή τους, αποδεικνύεται όμως λάθος.

Την λάθος Πόρτα ανακαλύπτουν τα παιδιά, εντούτοις ανήκει στην κατοικία, η οποία σαφώς προϋπάρχει της αφήγησης.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η λάθος Πόρτα έχει παθητική συμπεριφορά.

Η λάθος Πόρτα είναι μια φυσιολογική βοηθητική πόρτα προς τη σοφίτα μιας κατοικίας του Λονδίνου.

Η Εξώπορτα της Κατοικίας Ketterley

Η Εξώπορτα της Κατοικίας Ketterley εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού, και επανεμφανίζεται στο τέλος, όταν τα παιδιά επιστρέφουν από τη Narnia.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και οι δευτεραγωνιστές θεός Andrew, θεία Letty, Jadis.

Δεν περιγράφεται καθόλου: το κατώφλι της Κατοικίας Ketterley.

Η Εξώπορτα της Κατοικίας Ketterley είναι το σημείο όπου εμφανίζεται απειλητική η Jadis.

Η Εξώπορτα της Κατοικίας Ketterley ανήκει στην κατοικία, η οποία σαφώς προϋπάρχει της αφήγησης.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Εξώπορτα της Κατοικίας Ketterley έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Εξώπορτα της Κατοικίας Ketterley είναι μια φυσιολογική εξωτερική πόρτα μιας κατοικίας του Λονδίνου προς τον δρόμο.

Το Δάσος μεταξύ των Κόσμων

Το Δάσος μεταξύ των Κόσμων εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού, και επανεμφανίζεται στη μέση, όταν τα παιδιά προσπαθούν να επαναφέρουν την Jadis στον Charn.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και οι δευτεραγωνιστές Jadis, θείος Andrew, Frank ο οδηγός, Strawberry το άλογο.

Περιγράφεται διεξοδικά: η αίσθηση της πληρότητας και του μη-τόπου, οι δεκάδες μικρές λίμνες που δεν έβρεχαν τα ρούχα, τα δέντρα, το φως, η ησυχία, η ακινησία, η μεταφορά σε άλλους, παράλληλους κόσμους.

Το Δάσος μεταξύ των Κόσμων είναι η πύλη προς κάποιο από τα παράλληλα σύμπαντα.

Την ύπαρξη του Δάσους μεταξύ των Κόσμων μαθαίνουν τα παιδιά από τον μαθητευόμενο μάγο, θείο Andrew, εντούτοις καθίσταται σαφές ότι ο χώρος αυτός είναι αιώνιος και άχρονος.

Η φύση του είναι καλή, καθώς, όταν φτάνει εκεί η κακιά μάγισσα Jadis, αποδυναμώνεται αμέσως.

Το Δάσος μεταξύ των Κόσμων έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς έχει την δυνατότητα να μεταφέρει όποιον βρίσκεται εκεί σε κάποια από τα παράλληλα σύμπαντα.

Το Δάσος μεταξύ των Κόσμων είναι ένας ενδιάμεσος χώρος μεταξύ δεκάδων παράλληλων πραγματικοτήτων.

Η Επιγραφή δίπλα στη χρυσή καμπάνα και το χρυσό σφυρί

Η Επιγραφή δίπλα στη χρυσή καμπάνα και το χρυσό σφυρί εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και η δευτεραγωνίστρια Jadis.

Περιγράφεται διεξοδικά: η βάση επί της οποίας βρίσκεται, η καμπάνα και το σφυρί, το κείμενο, ο τρόπος με τον οποίο τα γράμματα άλλαξαν ώστε να μπορέσουν να τα κατανοήσουν τα παιδιά, ο ήχος και ό,τι επακολούθησε.

Η Επιγραφή δίπλα στη χρυσή καμπάνα και το χρυσό σφυρί παρέχει στην Jadis τη δυνατότητα να ξυπνήσει.

Η Επιγραφή δίπλα στη χρυσή καμπάνα και το χρυσό σφυρί έχει δημιουργηθεί από την Jadis.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Επιγραφή δίπλα στη χρυσή καμπάνα και το χρυσό σφυρί έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς έχει τη δύναμη να ξυπνήσει τη Jadis, επαναφέροντας τον χρόνο στον κανονικό του ρυθμό.

Η Επιγραφή δίπλα στη χρυσή καμπάνα και το χρυσό σφυρί διαφέρει από ο,τιδήποτε στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για λόγια που ασκούν μια τεράστια πειθώ σε όποιον τα διαβάζει.

Η Επαίσχυντη Λέξη

Η Επαίσχυντη Λέξη εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και η δευτεραγωνίστρια Jadis.

Περιγράφεται αρκετά: η προέλευσή της, ο τρόπος με τον οποίο αποκτήθηκε η γνώση από την Jadis, τα γεγονότα πριν ειπωθεί, οι τρομακτικές συνέπειες.

Η Επαίσχυντη Λέξη είναι το απόλυτο όπλο αφανισμού.

Η Επαίσχυντη Λέξη έχει ειπωθεί από την Jadis, εντούτοις υπάρχει από την απαρχή του κόσμου του Charn.

Η φύση της είναι ουδέτερη, καθώς είναι μόνο ένα εργαλείο, το οποίο πολλοί πριν την Jadis κατείχαν, χωρίς να τολμήσουν να χρησιμοποιήσουν.

Η Επαίσχυντη Λέξη έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς έχει τη δύναμη να εξοντώσει ο,τιδήποτε ζωντανό στον κόσμο του Charn.

Η Επαίσχυντη Λέξη διαφέρει από ο,τιδήποτε στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για μια λέξη με τρομερή ισχύ.

Η Γέννηση της Narnia

Η Γέννηση της Narnia εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και οι δευτεραγωνιστές Jadis, θεός Andrew, Frank ο οδηγός, Strawberry το άλογο.

Περιγράφεται διεξοδικά: αρχικά το απόλυτο σκοτάδι, η φωνή που τραγουδούσε, η δημιουργία των άστρων και του ήλιου, η κοιλάδα, το ποτάμι, τα βουνά, το Λιοντάρι, η χλόη, τα λουλούδια και τα δέντρα που μεγάλωσαν ταχύτατα, ο λυχνοστάτης που φύτρωσε, η γέννηση μέσα από το χώμα των ζώων, των πουλιών, των νεράιδων, των φαύνων, των νάνων.

Η Γέννηση της Narnia συντελείται όταν με το τραγούδι του το σοφό λιοντάρι Aslan, δημιουργεί έναν καινούργιο κόσμο.

Η Γέννηση της Narnia πηγάζει από το σοφό λιοντάρι Aslan.

Η φύση της είναι καλή εκ ορισμού, όπου το κακό εμφανίζεται από εξωγενείς παράγοντες.

Η Γέννηση της Narnia έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς πρόκειται για το τραγούδι με το οποίο γεννιέται ένας ολόκληρος κόσμος.

Η Γέννηση της Narnia διαφέρει από ο,τιδήποτε στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι ο τρόπος με τον οποίο δημιουργείται ένας παράλληλος κόσμος.

Το Πρώτο Αστείο

Το Πρώτο Αστείο εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Diggory και Polly και οι δευτεραγωνιστές Jadis, το λιοντάρι Aslan, η ομιλούσα κάργια.

Περιγράφεται αρκετά: τα ομιλούντα ζώα, η αμήχανη κάργια, το γέλιο όλων, η στιχομυθία με τον Aslan.

Το Πρώτο Αστείο είμαι μέρος της πρώτης συζήτησης που λαμβάνει χώρα μεταξύ των ομιλούντων ζώων, και αποκαλύπτει πτυχές από την ευτυχία της υπεσχημένης ζωής.

Το Πρώτο Αστείο δημιουργείται από την ομιλούσα κάργια, όμως λαμβάνει τον χαρακτηρισμό του από τον Aslan.

Η φύση του είναι καλή, καθώς κάνει τους πάντες ευτυχισμένους.

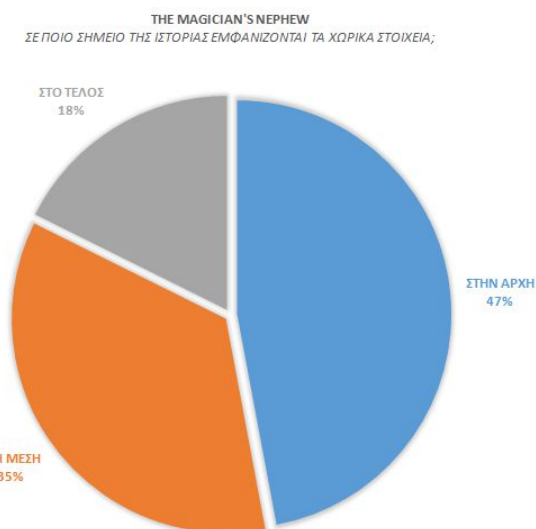
Το Πρώτο Αστείο έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς αποκαλύπτει σε όλους την προοπτική μιας ευτυχισμένης ζωής.

Το Πρώτο Αστείο διαφέρει από ο,τιδήποτε στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς γίνεται μεταξύ ομιλούντων ζώων.

6.8.3 ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES

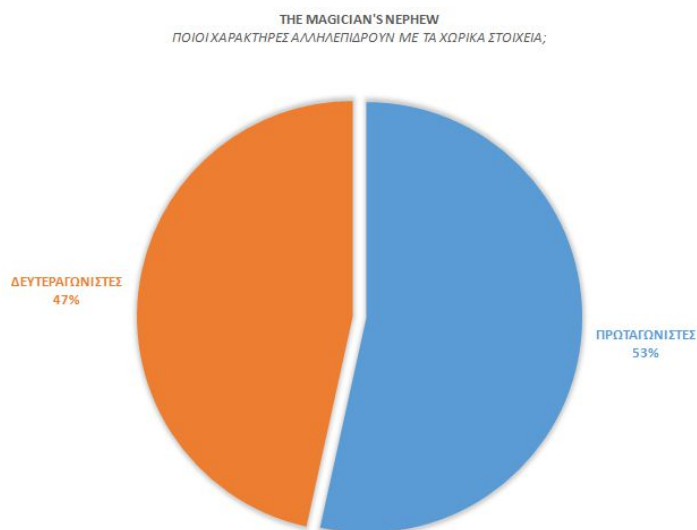
Ο κατακόρυφος άξονας του Παραδείγματος αναφέρεται στην ποικιλομορφία της συμπεριφοράς των χωρικών στοιχείων, η οποία μπορεί να αποτυπωθεί σε διαγραμματικούς δίσκους, βάσει της συχνότητας των χαρακτηριστικών αυτής της συμπεριφοράς.

Σχετικά με το πρώτο ερώτημα - "Σε ποιά σημείο της ιστορίας εμφανίζονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις που λαμβάνουμε ομαδοποιούνται σε τρεις κατηγορίες: Στην αρχή κατά 47%, στη μέση κατά 35%, και στο τέλος κατά 18%.



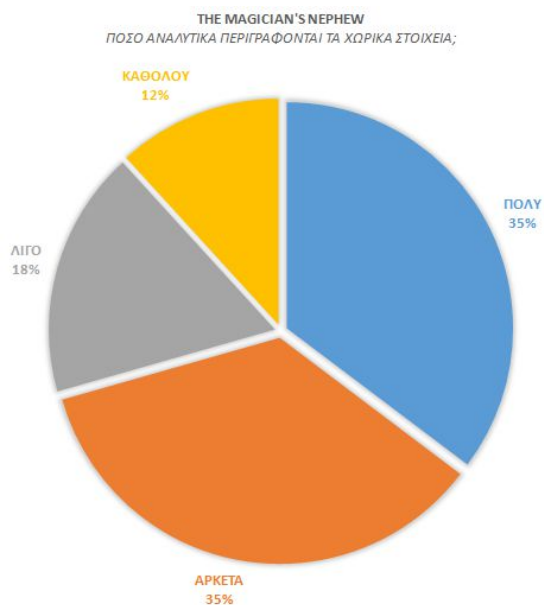
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.47 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το δεύτερο ερώτημα - "Ποιοί χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Πρωταγωνιστές κατά 53%, Δευτεραγωνιστές κατά 47%.



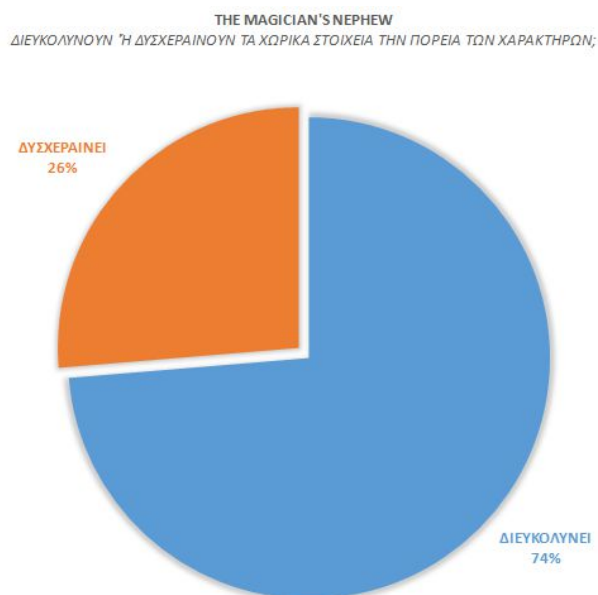
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.48 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Σχετικά με το τρίτο ερώτημα - "Πόσο αναλυτικά περιγράφονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε τέσσερις κατηγορίες: Καθόλου κατά 12%, Λίγο κατά 18%, Αρκετά κατά 35%, και Πολύ κατά 35%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.49 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

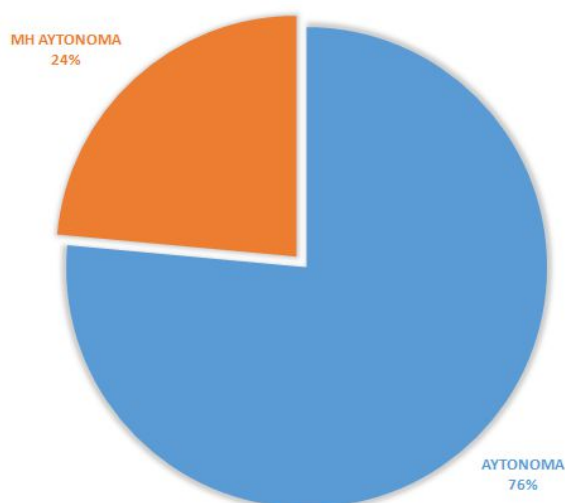
Όσον αφορά το τέταρτο ερώτημα - "Διευκολύνουν ή δυσχεραίνουν τα χωρικά στοιχεία την πορεία των χαρακτήρων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Διευκολύνουν κατά 74%, και Δυσχεραίνουν κατά 26%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.50 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Σχετικά με το πέμπτο ερώτημα - "Εμφανίζονται αυτόνομα τα χωρικά στοιχεία ή τα εισάγει κάποιος χαρακτήρας" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Αυτόνομα κατά 76%, και μη αυτόνομα κατά 24%.

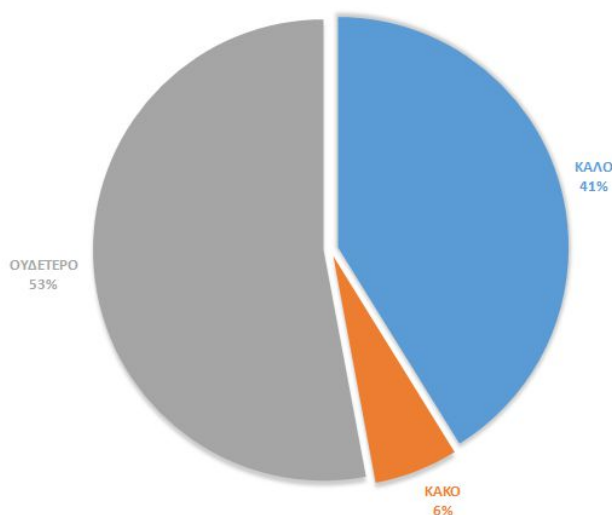
THE MAGICIAN'S NEPHEW
ΕΜΦΑΝΙΖΟΝΤΑΙ ΑΥΤΟΝΟΜΑ ΤΑ ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ Ή ΤΑ ΕΙΣΑΓΕΙ ΚΑΠΟΙΟΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑΣ;



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.51 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

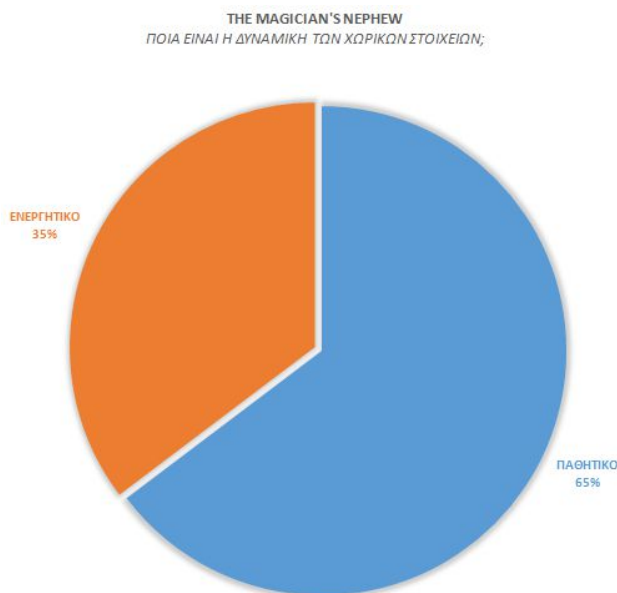
Όσον αφορά το έκτο ερώτημα - "Ποιά είναι η ηθική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε τρεις κατηγορίες: Καλό κατά 41%, Κακό κατά 6%, και Ουδέτερο κατά 53%.

THE MAGICIAN'S NEPHEW
ΠΟΙΑ ΕΙΝΑΙ Η ΗΘΙΚΗ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ;



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.52 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

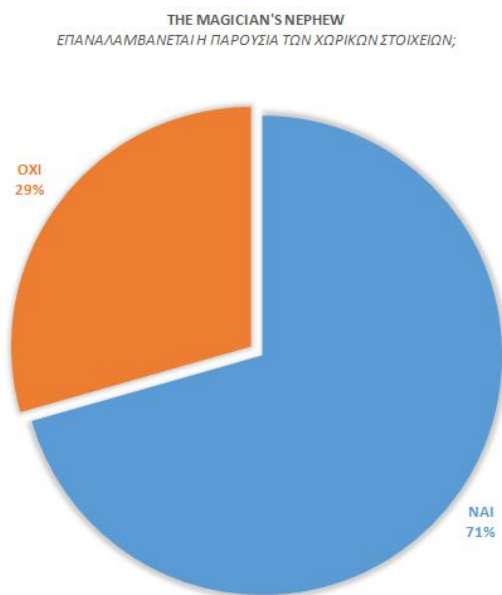
Σχετικά με το έβδομο ερώτημα - "Ποιά είναι η δυναμική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Ενεργητικό κατά 35%, και Παθητικό κατά 65%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.53 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Το όγδοο ερώτημα - "Ποιά χαρακτηριστικά καθιστούν φανταστικό το χωρικό στοιχείο" - αφορά σαφώς ποιοτικά και ως εκ τούτου μη μετρήσιμα μεγέθη, τα οποία δεν είναι δυνατό να κατηγοριοποιηθούν.

Όσον αφορά το ένατο ερώτημα - "Επαναλαμβάνεται η παρουσία των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Ναι κατά 71%, και Όχι κατά 29%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.54 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Ο οριζόντιος άξονας του Συντάγματος εμφανίζει τα κύρια χωρικά στοιχεία βάσει της συμπεριφοράς και του ρόλου που εκτελούν κατά την αφήγηση. Σε αυτό το παραμύθι το κυρίαρχο στοιχείο είναι ο Χάρτης, καθώς το Δάσος μεταξύ των Κόσμων έχει κομβικό ρόλο στην αφήγηση. Διατηρεί μια ενεργητική συμπεριφορά γεμάτη καλοσύνη, με ιδιαίτερα υπερ-ρεαλιστικά χαρακτηριστικά, τα οποία περιγράφονται διεξοδικά. Παρουσιάζει σαφή αυτονομία, και υποστηρίζει έντονα τους πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες, με συνεχή παρουσία από την αρχή έως τη μέση του παραμυθιού.

Από τα παραπάνω δεδομένα, μπορεί να σχηματιστεί μια εικόνα σχετικά με τη συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου στο παραμύθι. Ο χώρος ως επί το πλείστον εμφανίζεται στην αρχή της ιστορίας του παραμυθιού, ενώ αλληλεπιδρά τόσο με τους πρωταγωνιστές του όσο και με τους δευτεραγωνιστές. Η περιγραφή του χώρου κατά κύριο λόγο είναι από αρκετά έως πολύ αναλυτική. Ο χώρος κατά κύριο λόγο διευκολύνει την πορεία των χαρακτήρων, ενώ, κατά την εξέλιξη του παραμυθιού, τα χωρικά στοιχεία εμφανίζονται αυτόνομα στη μεγάλη πλειοψηφία τους. Η ηθική του χώρου παρουσιάζεται καλή σε σημαντικό βαθμό, ενώ η συμπεριφορά του χώρου είναι κατά κύριο λόγο παθητική. Τέλος, τα χωρικά στοιχεία ως επί το πλείστον επανεμφανίζονται κατά την εξέλιξη της ιστορίας του παραμυθιού.

6.8.4 Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH

Το παραμύθι *Ο Ανιψιός του Μάγου* ξεκινά όταν ο μικρός Diggo, ο ανιψιός του μάγου όπως θα μάθουμε σύντομα, δυστυχής και ασφυκτιώντας στο σπίτι όπου φιλοξενείται με την άρρωστη μητέρα του, σκαρφαλώνει στον τοίχο που χωρίζει τους δύο γειτονικούς κήπους και γνωρίζει την συνομήλική του Polly. Αυτή είναι μια από τις ελάχιστες περιπτώσεις όπου ο Diggo έχει τον έλεγχο των κινήσεών του. Ο Φανταστικός χώρος θα θέσει εξ αρχής τους όρους του παιχνιδιού. Η εξερεύνηση που ξεκινούν τα δύο παιδιά εντός του σπιτιού καταλήγει με απρόβλεπτο τρόπο σε λάθος δωμάτιο, καθώς τα παιδιά δεν μπορούν να εκτιμήσουν σωστά τις διαστάσεις του Φανταστικού χώρου. Ο μάγος του τίτλου του παραμυθιού θα παγιδέψει τα παιδιά, και εκείνα θα εκκινήσουν μια περιπετειώδη διαδρομή εντός του Φανταστικού χώρου. Εντούτοις, γρήγορα αποκαλύπτεται ότι ο Diggo μπορεί να κατανοήσει τη σχέση του με τον Φανταστικό χώρο πολύ καλύτερα από τον ερασιτέχνη μάγο θείο του. Χωρίς να μπορεί σε καμία περίπτωση να ελέγξει τον Φανταστικό χώρο, εντούτοις κατακτά την ικανότητα να κινηθεί μέσα σε αυτόν, αν και όχι πάντοτε με τα αναμενόμενα αποτελέσματα.

Όταν τα παιδιά πρωτοσυναντούν τον μάγο, στέλνονται - αρχικά παραπλανημένη η Polly και εν συνεχεία εκβιαστικά ο Diggo - στο πλέον μυστηριώδες τμήμα του Φανταστικού χώρου. Στο Δάσος μεταξύ των Κόσμων, έναν μη-τόπο μεταξύ πολλών παράλληλων κόσμων, αντιλαμβάνονται ότι βρίσκονται σε έναν ενδιαμέσο χώρο όπου δεν συμβαίνει τίποτα, από όπου όμως μπορούν να έχουν εποπτική θέαση του συνόλου του Κειμενικού Κόσμου, σαν να έχουν μπροστά τους έναν χάρτη του. Ο Φανταστικός χώρος,

στο σημείο αυτό, έχει ανατρέψει την αφήγηση, και μάλιστα εν αγνοία του χαρακτήρα του μάγου, ο οποίος θεωρητικά θα κατείχε τη γνώση του τρόπου κυκλοφορίας στον χώρο. Από εκείνη τη στιγμή, ξεκινά ένα ασταμάτητο ταξίδι μεταξύ της γης και των παράλληλων κόσμων, μια ατέρμονα διαδρομή έως το τέλος του παραμυθιού.

Ο Diggory, αναγνωρίζοντας τις δυνατότητες του Φανταστικού χώρου, αναζητά έναν τρόπο μέσα σε αυτόν ώστε να ξεπεράσει τα προβλήματα που προκύπτουν. Χρησιμοποιεί τον Φανταστικό χώρο - ή έτσι πιστεύει - ώστε αρχικά να εξερευνήσει και να γνωρίσει περισσότερα, και εν συνεχεία να ανακαλύψει ένα σημείο να απομονώσει την επικίνδυνη μάγισσα Jadis. Η προσπάθειά του αποτυγχάνει παταγωδώς. Αρχικά, κατά την εξερεύνησή του, η περιέργειά⁵⁴⁰ τον οδηγεί να ξυπνήσει την Jadis και άθελά του να της προσφέρει έναν τρόπο διαφυγής από τον ετοιμοθάνατο κόσμο της, και εν συνεχεία, ξανά άθελά του, οδηγεί την Jadis σε έναν νεογέννητο, αθώο κόσμο, φυτεύοντας με τον τρόπο αυτό εκεί το κακό. Ο Φανταστικός χώρος πρόθυμα ακολουθεί τις οδηγίες του Diggory, μεταφέροντάς τον όταν εκείνος το ζητήσει. Ο τελικός προορισμός είναι επιλογή του ίδιου του Φανταστικού χώρου, και αποτελεί, όπως γίνεται φανερό στο τέλος του παραμυθιού, μέρος ενός ευρύτερου σχεδίου, το οποίο ακολουθεί ο Diggory εν αγνοία του.

Ο Φανταστικός χώρος στο συγκεκριμένο παραμύθι διαθέτει δύο σημαντικά χαρακτηριστικά. Το πρώτο είναι η λεπτομερής και εκτενής περιγραφή του, σε σημαντικά μεγαλύτερο βαθμό από ό,τι συμβαίνει στα υπόλοιπα παραμύθια, και πάντοτε σε σχέση με την έκταση του κειμένου του καθενός. Ο Φανταστικός χώρος χρησιμοποιεί αυτή τη μέθοδο ώστε να πείσει τον Diggory - είναι εκείνος ο οποίος λαμβάνει τις αποφάσεις κατά την εξέλιξη της αφήγησης - να ακολουθήσει τα βήματα που ο χώρος έχει προεπιλέξει για εκείνον. Όταν ο Diggory βρίσκεται για πρώτη φορά στο Δάσος μεταξύ των Κόσμων, δεν επιλέγει την ασφάλεια της άμεσης επιστροφής στο Λονδίνο, αντιθέτως θέλει να εκμεταλλευτεί αυτή την απίθανα μοναδική ευκαιρία και να εξερευνήσει κάποιο παράλληλο σύμπαν. Όταν καταλήγει στο Κάστρο της Βασίλισσας Jadis, ο Diggory θα μπορούσε ανά πάσα στιγμή να επιστρέψει στο Δάσος μεταξύ των Κόσμων και από εκεί στο σπίτι του, εντούτοις ο Φανταστικός χώρος και η ελκυστική περιγραφή τον κρατούν εκεί. Και λίγο αργότερα, όταν ο Diggory δεν μπορεί να αντισταθεί και ξυπνά τη επικίνδυνη μάγισσα Jadis από τον μαγεμένο ύπνο της, είναι ξανά η περιγραφή του Φανταστικού χώρου η οποία τον έχει πείσει να προχωρήσει σε αυτή του την πράξη, παρά τις προειδοποιήσεις της φίλης του Polly. Τέλος, η περιγραφή του Κήπου με τη μηλιά στη Narnia ως ένας χώρος με απόλυτη ιδιωτικότητα, επισημότητα

⁵⁴⁰ Ο Diggory παγιδεύεται από την ισχύ μιας επιγραφής "Make your choice, adventurous Stranger; Strike the bell and bide the danger, Or wonder, till it drives you mad, What would have followed if you had/Κάνε την επιλογή σου περιπετειώδη Ξένε. Χτύπα την καμπάνα και αποδέξου τον κίνδυνο ή μείνε να αναρωτιέσαι, ώσπου να χάσεις τα λογικά σου, Τί θα είχε συμβεί εάν το είχες τολμήσει." (C. S. Lewis, *The Magician's Nephew*, The Bodley Head, London 1955, Chapter Four The Bell and the Hammer)

και αυστηρότητα, πείθει⁵⁴¹ τον Diggory ότι δεν θα πρέπει να παρακούει τις εντολές του σοφού λιονταριού Aslan, ακόμα και αν αυτό έχει ως συνέπεια τον θάνατο της μητέρας του.

Έχοντας διαβάσει όλες αυτές τις λεπτομερείς, σαγηνευτικές περιγραφές του Φανταστικού χώρου, ο αναγνώστης μπορεί να κατανοήσει τις κινήσεις που ακολουθεί ο Diggory, και κυρίως το κίνητρό του. Μόνο στο τέλος του παραμυθιού ο αναγνώστης, έχοντας πλέον όλα τα στοιχεία και την ολοκληρωμένη εικόνα της αφήγησης, μπορεί να κατανοήσει και τον ρόλο του Φανταστικού χώρου, και τον σκοπό προς τον οποίο κινήθηκε ολόκληρη η αφήγηση, ήτοι την επιστροφή του Diggory στη Γη με ένα μήλο από τη Narnia, το οποίο θα θεραπεύσει την άρρωστη μητέρα του.

Το δεύτερο χαρακτηριστικό του Φανταστικού χώρου στο παραμύθι είναι το γεγονός ότι τα χωρικά στοιχεία εντάσσονται αυτόνομα στην αφήγηση, χωρίς να τα έχει εισασάγει κάποιος από τους χαρακτήρες. Συνέπεια αυτού του χαρακτηριστικού είναι η αίσθηση που δίνεται για τον Φανταστικό χώρο ότι, καθώς η ύπαρξή του προηγείται κατά πολύ της αφήγησης, είναι ένας χώρος αρχαίος ή ακόμα και άχρονος. Εξ ου οι χαρακτήρες δεν είναι σε θέση να τον κατανοήσουν ή να τον επηρεάσουν, αλλά θα πρέπει να τον σεβαστούν και να τον αντιμετωπίσουν με σύνεση και υπευθυνότητα. Ο Φανταστικός χώρος θα συνεχίσει να υπάρχει και μετά από την αφήγηση, και οι χαρακτήρες (και οι αναγνώστες μαζί τους) είναι απλώς περαστικοί από αυτόν. Αρκετά χρόνια μετά, και πολλούς αιώνες αργότερα σύμφωνα με το πέρασμα του χρόνου στο σύμπαν της Narnia, άλλοι χαρακτήρες θα κινηθούν σε αυτόν τον ίδιο Φανταστικό χώρο⁵⁴², χωρίς ποτέ να κατορθώσουν να τον μεταβάλλουν στο ελάχιστο.

Η ηλικία του Φανταστικού χώρου αντικατοπτρίζεται στη σοφία με την οποία έχει σχεδιάσει τα γεγονότα και τις κινήσεις των χαρακτήρων, καθώς και στην επίδραση που μπορεί να έχει επάνω στη διάθεσή τους. Σε πολλές περιπτώσεις, ο Φανταστικός χώρος καθορίζει την ψυχολογία των χαρακτήρων, κάνοντάς τους να αισθάνονται ανυπομονησία, περιέργεια, αδυναμία, οικειότητα ή μη εντός του χώρου. Το Δάσος μεταξύ των Κόσμων έχει διαφορετική επίδραση στα παιδιά από ό,τι στην επικίνδυνη μάγισσα Jadis, και το ίδιο συμβαίνει με τον κόσμο της Narnia, ο οποίος δημιουργεί θετικά συναισθήματα μόνο στους χαρακτήρες που έχουν την κατάλληλη προδιάθεση. Εν τέλει, ο Φανταστικός χώρος γίνεται ο καθρέπτης όπου κατοπτρίζεται οι ποιότητες εκείνες οι οποίες ούτως ή άλλως ενυπάρχουν στον χαρακτήρα. Χαρακτηριστική περίπτωση είναι η Ντουλάπα από το ξύλο της μηλιάς. Για δεκαετίες στον

⁵⁴¹ Και σε αυτή την περίπτωση είναι η ισχύς των λέξεων η οποία θα βοηθήσει τον Diggory να αποφασίσει: "Come in by the gold gates or not at all, Take of my fruit for others or forbear, For those who steal or those who climb my wall, Shall find their heart's desire and find despair/ Είσελθε από τις χρυσές πύλες, κι από πουθενά αλλού, πάρε από τα φρούτα μου για να τα προσφέρεις αλλιώς συγκρατήσου, Γιατί όποιοι κλέψουν ή όποιοι σκαρφαλώσουν τον τοίχο μου, Θα βρουν τον πόθο της καρδιάς τους και την απελπισία." (C. S. Lewis, *The Magician's Nephew*, The Bodley Head, London 1955, Chapter Thirteen An Unexpected Meeting)

⁵⁴² Πρόκειται για τη συλλογή βιβλίων με τον τίτλο *Το Χρονικό της Narnia/The Chronicles of Narnia* (Πρβλ. Κεφάλαιο 2)

Φανταστικό χώρο βρίσκεται τοποθετημένη ως μια απλή, σιωπηλή ντουλάπα, έως ότου έρθει ένα μικρό κορίτσι με τη διάθεση να ανακαλύψει κάτι πέρα από αυτήν. Το παραμύθι τελειώνει ακριβώς με αυτή την υπόσχεση: όπως μια ξεχασμένη, παλιά ντουλάπα μπορεί να κρύβει ένα παράλληλο σύμπαν, με τον ίδιο τρόπο ο Φανταστικός χώρος βρίσκεται κρυμμένος μέσα στο κείμενο, έτοιμος να αναδείξει τις νοητές εικόνες που υπάρχουν στο μυαλό μας, διαφορετικός για τον καθένα από τους αναγνώστες και μοναδικός στα ποιοτικά χαρακτηριστικά του.

6.9 HARRY POTTER 1-7

6.9.1 Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΟΥ ΛΟΓΟΥ ΚΑΤΑ WERTH

Στο παραμύθι *Harry Potter 1-7* αναγνωρίζονται οι εξής κατηγορίες με τα εξής χωρικά στοιχεία:

Πρώτη Κατηγορία - Η Φύση	Το Απαγορευμένο Δάσος
Δεύτερη Κατηγορία - Η Πόλη	Το Διαχωριστικό και η Αποβάθρα Εννιά και τρία τέταρτα στον σταθμό King's Cross Το Τρένο Hogwarts Express Η Φυλακή Azkaban Η είσοδος στην Κλινική St Mungo Το καθαρτήριο με τη μορφή του σταθμού King's Cross
Τρίτη Κατηγορία - Το Πέρασμα	Η Σήραγγα προς την καλύβα που ουρλιάζει Η Σήραγγα προς το Hogwarts
Τέταρτη Κατηγορία - Το Κέλυφος	Το Σεντούκι με τις επτά κλειδαριές
Πέμπτη Κατηγορία - Ο Πύργος/Κάστρο	Τα μάγια που κρύβουν το Hogwarts
Έκτη Κατηγορία - Το Σπίτι/Κατοικία	Η ταχυδρομική διεύθυνση του Αρχηγείου του Τάγματος του Φοίνικα Η Κατοικία των Black
Έβδομη Κατηγορία - Η Καλύβα	Η Καλύβα του Hagrid Η Καλύβα που ουρλιάζει
Όγδοη Κατηγορία - Το Δωμάτιο	Η Αποθήκη όπου κοιμόταν ο Harry Potter

	Η μεγάλη Αίθουσα του Hogwarts
	Το κυκλικό Γραφείο του διευθυντή
	Το κοινό Δωμάτιο του Οίκου του Slytherin
	Η Κουζίνα κάτω από τη μεγάλη Αίθουσα
	Το Δωμάτιο της χρείας
	Το Δωμάτιο των χαμένων αντικειμένων
Ένατη Κατηγορία - Η Σκάλα	Οι εκατόν σαράντα δύο Σκάλες στο Hogwarts
	Η ασύμμετρη Σκάλα στο σπίτι του Ron Weasley
	Η κυλιόμενη Σκάλα στο γραφείο του διευθυντή
	Οι Σκάλες που οδηγούν στον Πύργο του Gryffindor
	Το Σκαλοπάτι που λείπει
	Η πέτρινη Σκάλα που γίνεται τσουλήθρα
Δέκατη Κατηγορία - Το Πλαίσιο/Άνοιγμα	Το Πορτραίτο της Χοντλής Κυρίας
	Οι Πόρτες του Hogwarts
	Το Πορτραίτο του Sir Cadogan
	Τα Πορτραίτα στο Hogwarts
	Η μάγισσα που κυκλοφορούσε ανάμεσα στα Πορτραίτα
	Τα Πορτραίτα της κατοικίας Black
	Τα Πορτραίτα των προηγούμενων διευθυντών και διευθυντριών του Hogwarts
	Η πέτρινη Πύλη με τη βελούδινη κουρτίνα
	Τα Πορτραίτα εκτός Hogwarts
	Το μικρό Πορτραίτο στο γραφείο του πρωθυπουργού
	Το Πορτραίτο της Arianna

Ενδέκατη Κατηγορία - Ο Καθρέπτης

Ο Καθρέπτης της Σαϊμουθίπε

Ο Καθρέπτης που μίλησε στον Harry Potter

Ο αμφίδρομος Καθρέπτης

Δωδέκατη Κατηγορία - Η Υδρορροή

Η Υδρορροή μπροστά στην είσοδο του γραφείου
του διευθυντή

Η σπασμένη Υδρορροή

Δέκατη Τρίτη Κατηγορία - Ο Χάρτης

Ο Χάρτης του Hogwarts

Οι τελείες που κινούνται επάνω στο Χάρτη

Δέκατη Τέταρτη Κατηγορία - Η Άυλη Ύλη

Το Ημερολόγιο του Tom Riddle

Ο Νικητής των Στοχασμών

Ακολουθεί η περιγραφή των χαρακτηριστικών τους, όπως αυτή καθορίζεται από τις απαντήσεις στα εννιά ερωτήματα του Κεφαλαίου 5.

Τα επτά βιβλία της σειράς θα αναφέρονται εν συντομία ως εξής:

HP1 (=Harry Potter and the Philosopher's Stone)

HP2 (=Harry Potter and the Chamber of Secrets)

HP3 (=Harry Potter and the Prisoner of Azkaban)

HP4 (=Harry Potter and the Goblet of Fire)

HP5 (=Harry Potter and the Order of the Phoenix)

HP6 (=Harry Potter and the Half-Blood Prince)

HP7 (=Harry Potter and the Deathly Hallows)

HP2-HP and the Philosopher's Stone	HP2-HP and the Chamber of Secrets	HP3-HP and the Prisoner of Azkaban	HP4-HP and the Goblet of Fire	HP5-HP and the Order of the Phoenix	HP6-HP and the Half-Blood Prince	HP7-HP and the Deathly Hallows
<p>Η ΠΟΛΗ</p> <p>Η πόλη στην Κίλικι/ St Mungo's</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP3</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>
<p>Η ΠΟΛΗ</p> <p>Η πόλη στην Κίλικι/ St Mungo's</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP3</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>
<p>ΤΟ ΠΕΡΙΣΤΑΣΙΑ</p> <p>Η Σίριους προς την Κρίδα που συμβαίνει</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP3</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>
<p>ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ/ ΓΗΡΙΟ</p> <p>Το Σεντράντ με τα είδη υδρόγειας</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP4</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP4</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP4</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP4</p>
<p>ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ/ ΓΗΡΙΟ</p> <p>Το μέρος που γράφουν τα Hogwarts</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP4</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP4</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP4</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP4</p>
<p>ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ/ ΓΗΡΙΟ</p> <p>Η προσπάθεια διεύθυνση του Αρχηγού του Τάγματος του Φύσικα</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP7</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP7</p>
<p>ΤΟ ΚΕΝΤΡΟ/ ΓΗΡΙΟ</p> <p>Η Κασσιόπη των Black</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP6</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP6</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP6</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP6</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP6</p>	<p>Σε κασιδιάρη εφορείεται το χωριό στο οποίο</p> <p>HP5 HP6</p>

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.55 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ HARRY POTTER 1-7 (ΣΥΝΧΕΙΑ)

HP1=HP and the Philosopher's Stone	HP2=HP and the Chamber of Secrets	HP3=HP and the Prisoner of Azkaban	HP4=HP and the Goblet of Fire	HP5=HP and the Order of the Phoenix	HP6=HP and the Half-Blood Prince	HP7=HP and the Deathly Hallows
<p>Harry Potter 1-7</p> <p>Ηλέστρα Πύλη με τη Θεολογική Κοινότητα</p>	<p>Σε ποιο δάκτυλο εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>	<p>Ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>	<p>Ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>	<p>Ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>	<p>Ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>	<p>Ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>
	<p>Ηλέστρα Πύλη με τη Θεολογική Κοινότητα</p>	<p>Ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>	<p>Ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>	<p>Ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>	<p>Ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>	<p>Ποιο σημείο της ιστορίας εμφανίζεται το χωνιάκι στο σχέδιο</p> <p>HP5</p>
<p>ΤΟ ΠΛΑΣΤΟ/ΑΝΟΙΓΜΑ</p> <p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>	<p>Ηλέστρα Πύλη με τη Θεολογική Κοινότητα</p>	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>
	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>	<p>Το μικρό Παράξενο στο γραφείο του Κραβιουτσάου</p>
<p>Ο ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ</p> <p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>	<p>Ηλέστρα Πύλη με τη Θεολογική Κοινότητα</p>	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>
	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>	<p>Ο Καθρέπτης των Μήλων στον Harry Potter</p>

ΠΙΝΑΚΑΣ 6.55 ΧΩΡΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΤΟ ΠΑΡΑΜΥΘΙ HARRY POTTER 1-7 (ΣΥΝΕΧΕΙΑ)

6.9.2 ΤΟ ΚΟΙΝΟ ΕΔΑΦΟΣ ΚΑΙ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΙΣ - ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΚΑΤΑ WERTH

Το Απαγορευμένο Δάσος

Το Απαγορευμένο Δάσος αναφέρεται σε όλα τα βιβλία της σειράς (HP1-HP7).

Εμφανίζεται στη μέση (HP1, HP6), στο τέλος (HP2, HP7) και στην αρχή του παραμυθιού (HP3, HP4, HP5). Επανεμφανίζεται αρκετές φορές έως το τέλος (HP1, HP3, HP4, HP5).

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και ο δευτεραγωνιστής Hagrid (HP1), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley (HP2), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Hermione Granger, Ron Weasley και ο δευτεραγωνιστής Sirius Black (HP3), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και ο δευτεραγωνιστής Hagrid (HP4), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και οι δευτεραγωνιστές Hagrid και οι κένταυροι Bane και Firenze (HP5), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Hagrid (HP6), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και οι δευτεραγωνιστές James Potter, Sirius Black, Remus Lupin, Lilly Potter, Voldermort (HP7).

Περιγράφεται αρκετά (HP1): πυκνό, απαγορευμένο για τους μαθητές, γεμάτο θηρία και μαγικά επικίνδυνα πλάσματα. Περιγράφεται ελάχιστα (HP2): το σημείο στο ευρύτερο χώρο του σχολείου, τα πλάσματα που κατοικούν εκεί, τα δέντρα. Δεν περιγράφεται καθόλου (HP3): το χιόνι, οι κορυφές των δέντρων. Περιγράφεται ελάχιστα (HP4): μεγάλο, λημέρι δράκων και πουλιών, με υψηλές κορυφές δέντρων. Περιγράφεται λίγο (HP5): σκοτεινό, εκφοβιστικό, δίπλα στο σχολείο και την καλύβα του Hagrid, με πολλά δέντρα. Δεν περιγράφεται καθόλου (HP6): ο Hagrid απαγορεύεται πλέον να πάει εκεί. Περιγράφεται αναλυτικά (HP7): η πορεία προς τον θάνατο, οι συνοδοί, η Αναστάσιμη πέτρα, η καλύβα του Hagrid πέρα μακριά, οι ήχοι, η πνοή αέρα, τα δέντρα.

Στο Απαγορευμένο Δάσος μπαίνει ο Harry Potter στο πλαίσιο της τιμωρίας του (HP1). Εκεί οδηγείται ο Harry Potter κατά την αναζήτησή του (HP2). Τα παιδιά βρίσκονται εκεί σε αναζήτηση του Black (HP3). Οι μαθητές βρίσκονται εκεί για διδασκαλία, ο Harry Potter ώστε να βρει τους δράκους (HP4). Ο Harry Potter είναι αναγκασμένος να μπει εκεί χωρίς να το θέλει, ώστε να βρει συμμάχους (HP5). Το Απαγορευμένο Δάσος είναι πλέον πράγματι ένα μέρος επικίνδυνο και απαγορευμένο (HP6). Εκεί ο Harry Potter προετοιμάζεται για την επικείμενη συνάντηση με τον Voldermort (HP7).

Το Απαγορευμένο Δάσος γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της (HP1-HP7).

Η φύση του είναι κακή, καθώς εκφοβίζει ως λημέρι άγριων και κακών πλασμάτων (HP1, HP2, HP3, HP5, HP6, HP7). Η φύση του είναι καλή, καθώς αποκαλύπτει στον Harry Potter το μυστικό της δοκιμασίας των δράκων (HP4).

Το Απαγορευμένο Δάσος έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων (HP1, HP3, HP4, HP5, HP6, HP7). Το Απαγορευμένο Δάσος έχει ενεργητική συμπεριφορά, κάνοντας το αυτοκίνητο των Weasley να αγριέψει (HP2).

Το Απαγορευμένο Δάσος διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί βρίσκεται καταφύγιο ο κακός μάγος Voldemort (HP1), εκεί κρύβονται περίεργα μαγικά πλάσματα (HP2, HP3, HP4, HP5), καταλαμβάνεται από στοιχεία του απόλυτου κακού - Death Eaters - αν και πεδίο δυνάμεων του κακού εκεί οι δυνάμεις του καλού μπορούν να προσεγγίσουν με προσοχή (HP7).

Το Διαχωριστικό και η Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα στον Σταθμό King's Cross

Το Διαχωριστικό και η Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα στον Σταθμό King's Cross αναφέρεται σε όλα τα βιβλία της σειράς (HP1-HP7).

Εμφανίζεται στην αρχή (HP1, HP2, HP3, HP4, HP5, HP6) και στο τέλος του παραμυθιού (HP7).

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger (HP1), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley (HP2), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής κύριος Weasley (HP3), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger (HP4, HP5), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και η δευτεραγωνίστρια κυρία Weasley (HP6), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και τα παιδιά τους (HP7).

Περιγράφεται αρκετά (HP1): το συμπαγές διαχωριστικό, ο σταθμός, οι διερχόμενοι. Περιγράφεται αρκετά (HP2): ο τρόπος λειτουργίας και η αποτυχία του, η αντίδραση. Δεν περιγράφεται καθόλου (HP3): το σημείο της πόλης όπου βρίσκεται. Δεν περιγράφεται καθόλου (HP4, HP5, HP6): το φαινομενικά συμπαγές διαχωριστικό. Περιγράφεται λίγο (HP7): ο τρόπος λειτουργίας.

Το Διαχωριστικό και η Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα στον Σταθμό King's Cross είναι η πύλη που οδηγεί τους μαθητές στο τρένο για το σχολείο του Hogwarts (HP1, HP3, HP4, HP5, HP6, HP7). Είναι το εμπόδιο προς την επιβίβαση στο τρένο για το Hogwarts (HP2).

Το Διαχωριστικό και η Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα στον Σταθμό King's Cross γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της (HP1-HP7).

Η φύση του είναι καλή, καθώς είναι ο χώρος από όπου οι μαθητές ξεκινούν για ένα καινούργιο περιβάλλον, γεμάτοι προσμονή (HP1, HP3, HP4, HP5, HP6, HP7). Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς εμποδίζεται από μάγια ώστε να μη λειτουργήσει (HP2).

Το Διαχωριστικό και η Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα στον Σταθμό King's Cross έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς το διαχωριστικό εξαφανίζεται ώστε να εμφανιστεί από το πουθενά η αποβάθρα.

Το Διαχωριστικό και η Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα στον Σταθμό King's Cross διαφέρει από αντίστοιχα στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς μια αποβάθρα βρίσκεται κρυμμένη ανάμεσα σε δύο άλλες (HP1, HP3), ένα μαγικό διαχωριστικό ανοίγει και κλείνει σαν πύλη (HP2, HP4), λιώνοντας όταν το ακουμπούν τα καρότσια των μαθητών του σχολείου του Hogwarts (HP5, HP6, HP7).

Το Τρένο Hogwarts Express

Το Τρένο Hogwarts Express αναφέρεται στο πρώτο, τρίτο και έβδομο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP1, HP3, HP7.

Εμφανίζεται στην αρχή (HP1, HP3) και στο τέλος του παραμυθιού (HP7). Επανεμφανίζεται ως μια απλή αναφορά στο τέλος του παραμυθιού (HP1, HP3).

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και ο δευτεραγωνιστής Neville Longbottom (HP1), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και ο δευτεραγωνιστής Remus Lupin (HP3), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger (HP7).

Περιγράφεται αρκετά (HP1, HP3, HP7): κόκκινη αμαξοστοιχία, ατμοκίνητη, που αφήνει πυκνά σύννεφα καπνού, με επιβάτες μόνο μαθητές εκτός από ελάχιστες εξαιρέσεις, τα βαγόνια με ξεχωριστούς χώρους καθιστικών, οι συζητήσεις μεταξύ φίλων και εχθρών.

Το Τρένο Hogwarts Express είναι το μέσο το οποίο μεταφέρει τους μαθητές από και προς το σχολείο, αν και όχι πάντοτε με ασφάλεια, προετοιμάζοντάς τους ψυχολογικά για την νέα σχολική χρονιά, αλλά και για τις καλοκαιρινές διακοπές (HP1, HP3, HP7). Εκεί γνωρίζονται ο Harry Potter με τους καλύτερούς του φίλους Ron Weasley και Hermione Granger (HP1), ενώ το τρένο που απομακρύνεται από τον σταθμό είναι η τελευταία εικόνα του τελευταίου βιβλίου της σειράς (HP7).

Το Τρένο Hogwarts Express γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της (HP1, HP3, HP7).

Η φύση του είναι καλή, καθώς είναι ένα προφυλαγμένο περιβάλλον, όπου ευδοκιμούν φιλίες και συζητήσεις (HP1, HP3). Η φύση του ουδέτερη, καθώς είναι φιλικό, εντούτοις ανήμπορο να προστατεύσει από τους σοβαρούς κινδύνους (HP7).

Το Τρένο Hogwarts Express έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Το Τρένο Hogwarts Express μοιάζει με ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο (HP1, HP3, HP7).

Η Φυλακή Azkaban

Η Φυλακή Azkaban αναφέρεται στο τρίτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Sirius Black.

Περιγράφεται ελάχιστα: πρόκειται για φυλακή απομονωμένη επάνω σε νησί.

Η Φυλακή Azkaban είναι ένα μέρος το οποίο φοβίζει τον Harry Potter με την ιστορία και την περιγραφή του.

Η Φυλακή Azkaban γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι κακή, καθώς είναι ο τόπος όπου οι φυλακισμένοι στερούνται κάθε χαρούμενης σκέψης.

Η Φυλακή Azkaban έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς απομυζά όλες τις ευχάριστες σκέψεις από το μυαλό.

Η Φυλακή Azkaban διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς προορίζεται για μάγους και μάγισσες, με φύλακες στοιχεία του απόλυτου κακού - Death Eaters.

Η είσοδος στην Κλινική St Mungo's

Η είσοδος στην Κλινική St Mungo's αναφέρεται στο πέμπτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και οι δευτεραγωνιστές Nymphadora Tonks και η οικογένεια Weasley.

Περιγράφεται αναλυτικά: το σκηνικό της εγκατάλειψης, το σύνθημα ώστε να ανοίξει η είσοδος, η βιτρίνα και ο τρόπος εξαφάνισής της.

Η είσοδος επιτρέπει στους επισκέπτες να έχουν πρόσβαση στην Κλινική St Mungo's.

Η είσοδος στην Κλινική St Mungo's γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτητως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι καλή, καθώς προστατεύει το πέρασμα.

Η είσοδος στην Κλινική St Mungo's έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς ανοίγει και κλείνει με το σύνθημα.

Η είσοδος στην Κλινική St Mungo's διαφέρει από μια αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για μια βιτρίνα με μεγάλες κούκλες, η οποία μετατρέπεται σε μια κουρτίνα νερού, επιτρέποντας στους επισκέπτες να εισέλθουν, χωρίς να κινήσουν υποψίες.

Το Καθαρήριο⁵⁴³ με τη μορφή του Σταθμού King's Cross

Το Καθαρήριο με τη μορφή του Σταθμού King's Cross αναφέρεται στο έβδομο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και οι δευτεραγωνιστές Albus Dumbledore και Voldemort.

Περιγράφεται αναλυτικά: η υλικότητα ή μη, η κρυστάλλινη οροφή, η απόφαση για τη συνέχιση του ταξιδιού, το φως.

Το Καθαρήριο με τη μορφή του Σταθμού King's Cross είναι ο τόπος όπου καταλήγει ο Harry Potter αμέσως μετά τη μάχη του με τον Voldemort.

Το Καθαρήριο με τη μορφή του Σταθμού King's Cross είναι η εικόνα που καλεί το ασυνείδητο του Harry Potter, έχοντας την εμπειρία των χώρων μετάβασης στο σύγχρονο Λονδίνο.

Η φύση του είναι καλή, καθώς γίνεται για λίγο το καταφύγιο του Harry Potter.

Το Καθαρήριο με τη μορφή του Σταθμού King's Cross έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς λαμβάνει τη μορφή μιας οικείας εικόνας από το μυαλό του Harry Potter, όταν εκείνος βρίσκεται μετέωρος μεταξύ ύπαρξης και ανυπαρξίας.

Το Καθαρήριο με τη μορφή του Σταθμού King's Cross διαφέρει από οποιονδήποτε τόπο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για το ενδιάμεσο μέρος όπου ο Harry Potter πρέπει να αποφασίσει εάν θα συνεχίσει ή εάν θα σταματήσει για πάντα.

⁵⁴³ Στη *Θεία Κωμωδία* του Δάντη, το Καθαρήριο είναι ο "προθάλαμος" στον οποίο στέκονται οι άνθρωποι, ώστε αργότερα να προχωρήσουν εξαγνισμένοι προς τον Παράδεισο.

Η Σήραγγα προς την καλύβα που ουρλιάζει

Η Σήραγγα προς την καλύβα που ουρλιάζει, αναφέρεται στο τρίτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι δευτεραγωνιστές Remus Lupin, Sirius Black και οι υπόλοιποι από την ομάδα των Marauders.

Περιγράφεται ελάχιστα: ο σκοπός της, ο φύλακας στην είσοδο.

Η Σήραγγα προς την καλύβα που ουρλιάζει, εξασφάλιζε ένα ασφαλές πέρασμα για τον Remus Lupin σε κάθε πανσέληνο.

Η Σήραγγα προς την καλύβα που ουρλιάζει, δημιουργήθηκε όταν πρωτοήρθε ο Remus Lupin στο Hogwarts ως μαθητής.

Η φύση της είναι καλή, καθώς φυγάδευε τον Remus Lupin από το σχολείο κάθε φορά που εκείνος μεταμορφωνόταν σε λυκάνθρωπο.

Η Σήραγγα προς την καλύβα που ουρλιάζει, έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Σήραγγα προς την καλύβα που ουρλιάζει, διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς στην είσοδό της στέκεται φύλακας μια μαινόμενη ιτιά που απομακρύνει τους παρείσακτους.

Η Σήραγγα προς το Hogwarts

Η Σήραγγα προς το Hogwarts αναφέρεται στο έβδομο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Neville Longbottom.

Περιγράφεται αρκετά: ο τρόπος λειτουργίας της, τα πέτρινα σκαλιά, οι λάμπες στους τοίχους, το χωμάτινο δάπεδο.

Η Σήραγγα προς το Hogwarts προσφέρει ασφαλή διέλευση προς το σχολείο.

Η Σήραγγα προς το Hogwarts βρίσκεται μέσα στο πανδοχείο του αδερφού του Albus Dumbledore, Aberforth.

Η φύση της είναι καλή, καθώς επιτρέπει στα παιδιά να έχουν ασφαλή πρόσβαση στο σχολείο, κυρίως εν καιρώ πολέμου.

Η Σήραγγα προς το Hogwarts έχει παθητική συμπεριφορά, κρυμμένη εκτός θέας έως ότου ανοίξει η πύλη.

Η Σήραγγα προς το Hogwarts διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκείνη κρύβεται πίσω από ένα πορτραίτο, επάνω από το τζάκι.

Το Σεντούκι με τις επτά κλειδαριές

Το Σεντούκι με τις επτά κλειδαριές αναφέρεται στο τέταρτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και οι δευτεραγωνιστές Albus Dumbledore, Alastor "Mad-Eye" Moody, Barty Crouch Jr.

Περιγράφεται αναλυτικά: η μορφή, ο τρόπος λειτουργίας του, ο κρυμμένος χώρος με το άνοιγμα κάθε κλειδαριάς.

Το Σεντούκι με τις επτά κλειδαριές γίνεται η φυλακή του ίδιου του ιδιοκτήτη του.

Το Σεντούκι με τις επτά κλειδαριές ανήκει στον Alastor "Mad-Eye" Moody.

Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς δεν αντιδρά όταν φυλακίζει τον ίδιο του τον ιδιοκτήτη.

Το Σεντούκι με τις επτά κλειδαριές έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς μεταμορφώνεται σε ένα βαθύ πηγάδι.

Το Σεντούκι με τις επτά κλειδαριές διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς η κάθε κλειδαριά αποκαλύπτει διαφορετικά περιεχόμενα, ενώ η τελευταία κλειδαριά αποκαλύπτει ένα βαθύ πηγάδι.

Τα Μάγια που κρύβουν το Hogwarts

Τα Μάγια που κρύβουν το Hogwarts, αναφέρονται στο τέταρτο βιβλίο.

Εμφανίζονται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτά αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger.

Περιγράφονται λίγο: η κάλυψη-μεταμόρφωση του σχολείου, ο σκοπός, η ενημερωτική επιγραφή.

Τα Μάγια που κρύβουν το Hogwarts, προστατεύουν το σχολείο και τους μαθητές.

Τα Μάγια που κρύβουν το Hogwarts, όπως και το ίδιο το σχολείο, ξεπερνούν τον χρόνο της αφήγησης.

Η φύση του είναι καλή, καθώς είναι η ασπίδα προστασίας του σχολείου.

Τα Μάγια που κρύβουν το Hogwarts, έχουν ενεργητική συμπεριφορά, καθώς καλύπτουν ένα ολόκληρο κάστρο με το ευρύτερο περιβάλλον του.

Τα Μάγια που κρύβουν το Hogwarts, διαφέρουν από οτιδήποτε στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για ένα κάστρο που έχει εξαφανιστεί από όσους δεν πρέπει να το δουν.

Η ταχυδρομική διεύθυνση του Αρχηγείου του Τάγματος του Φοίνικα

Η ταχυδρομική διεύθυνση του Αρχηγείου του Τάγματος του Φοίνικα αναφέρεται στο πέμπτο και το έβδομο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP5, HP7.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού (HP5, HP7).

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και οι δευτεραγωνιστές, τα μέλη του Τάγματος του Φοίνικα (HP5), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger (HP7).

Περιγράφεται αναλυτικά (HP5): τα πρόσωπα που συμμετέχουν, ο τρόπος λειτουργίας του συνθήματος, το αποτέλεσμα. Περιγράφεται λίγο (HP7): το λάθος στην αρίθμηση των κτιρίων στον συγκεκριμένο δρόμο, η αποδοχή του από τους γείτονες.

Η ταχυδρομική διεύθυνση του Αρχηγείου του Τάγματος του Φοίνικα επιτρέπει σε όποιον την διαβάσει φωνακτά από ένα σημείωμα, να ξεκλειδώσει την είσοδο του Αρχηγείου (HP5). Το κτήριο συρρικνώνεται και εξαφανίζεται στη σχισμή ανάμεσα στα δύο εκατέρωθεν γειτονικά του, ώστε να κρυφτεί από τους γείτονες (HP7).

Η ταχυδρομική διεύθυνση του Αρχηγείου του Τάγματος του Φοίνικα αναγράφεται στο σημείωμα που έχει δημιουργήσει ο Albus Dumbledore (HP5). Αργότερα δίνεται η εντύπωση ότι αυτή η διαδικασία ξεπερνά τον χρόνο της αφήγησης (HP7).

Η φύση της είναι καλή, καθώς προστατεύει το Τάγμα του Φοίνικα (HP5, HP7).

Η ταχυδρομική διεύθυνση του Αρχηγείου του Τάγματος του Φοίνικα έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς έχει την ικανότητα να εμφανίσει ένα ολόκληρο κτήριο, μετακινώντας τα δύο γειτονικά κτήρια, χωρίς κανείς να αντιληφθεί το παραμικρό (HP5, HP7).

Η ταχυδρομική διεύθυνση του Αρχηγείου του Τάγματος του Φοίνικα διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς η ανάγνωση ενός σημειώματος μπορεί να καλέσει ένα κρυμμένο κτήριο (HP5). Το κενό στην αρίθμηση δεν είναι λάθος, αλλά απόρροια του γεγονότος ότι ένα κτήριο παραμένει κρυμμένο (HP7).

Η Κατοικία των Black

Η Κατοικία των Black αναφέρεται στο πέμπτο και το έκτο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP5, HP6.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού (HP5, HP6). Επανεμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού (HP5).

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και οι δευτεραγωνιστές, τα μέλη του Τάγματος του Φοίνικα (HP5), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και ο δευτεραγωνιστής Albus Dumbledore (HP6).

Περιγράφεται αναλυτικά (HP5): η διακόσμηση, οι χώροι, η φθορά του χρόνου, η αντίσταση που παρουσιάζει στις επεμβάσεις. Περιγράφεται λίγο (HP6): η διαδικασία της κληρονομιάς και της ιδιοκτησίας (HP6).

Η Κατοικία των Black, αν και χρησιμοποιείται ως καταφύγιο που έχει παραχωρηθεί από τον ιδιοκτήτη της, εντούτοις δεν επιτρέπει πάντοτε στους ενοίκους της να μείνουν ήρεμοι (HP5). Αργότερα, η Κατοικία κληροδοτείται στον Harry Potter (HP6).

Η Κατοικία των Black υπάρχει ανεξαρτήτως του χρόνου της αφήγησης (HP5), ενώ αργότερα παρουσιάζεται ως το πατρικό σπίτι του Sirius Black, νονού του Harry Potter (HP6).

Η φύση της είναι κακή, καθώς έχει ταχθεί εναντίον του Τάγματος του Φοίνικα, εν αντιθέσει με τον ιδιοκτήτη της, ακολουθώντας την ιδεολογία των προηγούμενων ιδιοκτητών (HP5, HP6).

Η Κατοικία των Black έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς στήνει παγίδες, οι οποίες είναι δύσκολο να εξουδετερωθούν (HP5, HP6).

Η Κατοικία των Black διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για ένα κτήριο φανερά εχθρικό, το οποίο έχει τη δυνατότητα να συρρικνώνεται έως την πλήρη εξαφάνιση, χωρίς αυτό να επηρεάζει τη διαβίωση στο εσωτερικό του (HP5). Είναι μια κατοικία που αντιδρά κατά του νέου κληρονόμου της (HP6).

Η Καλύβα του Hagrid

Η Καλύβα του Hagrid αναφέρεται στο πρώτο, το τρίτο και το τέταρτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στην αρχή (HP1, HP3) και στη μέση του παραμυθιού (HP4). Επανεμφανίζεται στη μέση (HP1, HP3), καθώς και λίγο αργότερα (HP4).

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και ο δευτεραγωνιστής Hagrid (HP1, HP3, HP4).

Περιγράφεται λίγο (HP1): ξύλινη, με κουρτίνες στα παράθυρα, σερβίτσια, βρίσκεται στην άκρη του δάσους. Περιγράφεται ελάχιστα (HP4): μικρή, στην άκρη του δάσους.

Η Καλύβα του Hagrid είναι ένας φιλόξενος χώρος για τα τρία παιδιά (HP1, HP4). Αν και είναι ευπρόσδεκτα εκεί, εντούτοις δεν προστατεύονται από δυσκολίες (HP3).

Η Καλύβα είναι το σπίτι του Hagrid.

Η φύση της είναι καλή, καθώς είναι φιλική με τα τρία παιδιά.

Η Καλύβα του Hagrid έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Η Καλύβα του Hagrid διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο μόνο στο γεγονός ότι αποτελεί καταφύγιο για περίεργα και επικίνδυνα ζώα.

Η Καλύβα που ουρλιάζει

Η Καλύβα που ουρλιάζει, αναφέρεται στο τρίτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και οι δευτεραγωνιστές Severus Snape, Remus Lupin, Sirius Black.

Περιγράφεται ελάχιστα: η χρήση της από τον Lupin, η ιτιά που φυτεύτηκε ως φύλακας, η σήραγγα, το καταφύγιο του Black, οι φήμες ανάμεσα στους κατοίκους του κοντινού χωριού.

Η Καλύβα που ουρλιάζει, είναι γνωστή στα παιδιά ως εκφοβιστική, έως ότου κατανοήσουν τον ρόλο της.

Η Καλύβα που ουρλιάζει, δημιουργήθηκε για τον Lupin.

Η φύση της θεωρείται κακή, έως ότου αποκαλυφθεί η αλήθεια.

Η Καλύβα έχει ενεργητική συμπεριφορά, ουρλιάζοντας ώστε να κρατήσει μακριά τους περίεργους, ενώ η ιτιά, η οποία στέκεται φύλακας, κινείται απειλητικά προς οποιονδήποτε παρείσακτο πλησιάσει.

Η Καλύβα που ουρλιάζει, διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς χρησιμοποιεί όλες τις δυνάμεις της ώστε να εμποδίσει τους ανεπιθύμητους να πλησιάσουν.

Η Αποθήκη όπου κοιμόταν ο Harry Potter

Η Αποθήκη όπου κοιμόταν ο Harry Potter, αναφέρεται στο πρώτο βιβλίο.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτή αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter.

Περιγράφεται ελάχιστα: γεμάτη αράχνες, βρίσκεται κάτω από τη σκάλα.

Η Αποθήκη όπου κοιμόταν ο Harry Potter, ήταν το δωμάτιο του σε ένα αφιλόξενο σπίτι.

Η Αποθήκη όπου κοιμόταν ο Harry Potter, βρίσκεται στο σπίτι των Dursley, θείων του Harry Potter.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η Αποθήκη όπου κοιμόταν ο Harry Potter, έχει παθητική συμπεριφορά.

Η Αποθήκη όπου κοιμόταν ο Harry Potter, μοιάζει με μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο.

Η μεγάλη Αίθουσα του Hogwarts

Η μεγάλη Αίθουσα του Hogwarts αναφέρεται στο πρώτο, δεύτερο, τρίτο, τέταρτο, έκτο και έβδομο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP1, HP2, HP3, HP4, HP6, HP7.

Εμφανίζεται στην αρχή (HP1, HP2, HP4, HP6) και στη μέση του παραμυθιού (HP3, HP7). Επανεμφανίζεται καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας (HP1, HP2, HP3, HP4), και στο τέλος του παραμυθιού (HP1, HP2, HP3, HP4, HP7).

Με αυτήν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και οι δευτεραγωνιστές μαθητές και καθηγητές του σχολείου (HP1, HP6), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και οι δευτεραγωνιστές μαθητές και καθηγητές του σχολείου (HP2, HP3, HP4, HP7).

Περιγράφεται αναλυτικά (HP1): το μέγεθος, η ατμόσφαιρα, η διακόσμηση, τα τραπέζια, οι γιορτές, ο διαχωρισμός των μαθητών στους οίκους του σχολείου. Περιγράφεται διεξοδικά (HP2): ο στολισμός, η οροφή, τα τραπέζια οι γιορτές. Περιγράφεται αναλυτικά (HP3): η διακόσμηση, οι διαφορετικές χρήσεις, η οροφή, οι γιορτές, ο στολισμός. Περιγράφεται αναλυτικά (HP4): ο στολισμός, η οροφή, οι γιορτές, τα τραπέζια, το πένθος. Περιγράφεται αρκετά (HP6): τα τραπέζια, η οροφή, τα κεριά. Περιγράφεται αρκετά (HP7): η οροφή, το καταφύγιο, το πεδίο της μάχης, η ανακούφιση της νίκης.

Η Μεγάλη Αίθουσα του Hogwarts προσφέρει στους μαθητές τον χώρο του πρωινού, των εορτασμών, της γιορτής της πρώτης και της τελευταίας ημέρας κάθε σχολικής χρονιάς (HP1). Είναι η αίθουσα πολλαπλών χρήσεων του σχολείου (HP2), ενώ οι μαθητές περνούν εκεί και πολλές ώρες ψυχαγωγίας

(HP3, HP6). Είναι το φιλόξενο περιβάλλον και για τους καλεσμένους του σχολείου, καθ' όλη τη διάρκεια του χρόνου (HP4). Εκεί συγκεντρώνεται όλη η ζωή του σχολείου σε μια ιδιαίτερη σχολική χρονιά (HP7).

Η Μεγάλη Αίθουσα του Hogwarts γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της (HP1, HP2, HP3, HP4, HP6, HP7).

Η φύση της είναι καλή, καθώς είναι ένας θεμελιωδώς φιλόξενος χώρος (HP1, HP2, HP3, HP4, HP6, HP7).

Η Μεγάλη Αίθουσα του Hogwarts έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς μεταλλάσσεται συνεχώς, αναλόγως των απαιτήσεων (HP1, HP2, HP3, HP4, HP6, HP7).

Η Μεγάλη Αίθουσα του Hogwarts διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς μπορεί να μεταμορφωθεί κατά βούληση, προσφέροντας ό,τι χρειάζονται σχολείο και μαθητές, και αντικατοπτρίζοντας τη διάθεση όλων, αλλά και τις εξωτερικές συνθήκες (HP1, HP2, HP3, HP4, HP6, HP7).

Το κυκλικό Γραφείο του Διευθυντή

Το κυκλικό Γραφείο του Διευθυντή αναφέρεται στο δεύτερο, τέταρτο, πέμπτο, έκτο, έβδομο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP2, HP4, HP5, HP6, HP7.

Εμφανίζεται στη μέση (HP2, HP6) και στο τέλος του παραμυθιού (HP4, HP5, HP7).

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και η δευτεραγωνίστρια Minerva McGonagall (HP2), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Albus Dumbledore (HP4), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter (HP5, HP6, HP7).

Περιγράφεται αναλυτικά (HP2): το σχήμα του, οι θόρυβοι, τα αντικείμενα, τα πορτραίτα. Περιγράφεται ελάχιστα (HP4): το σχήμα του, όμορφο, πορτραίτα παλαιότερων διευθυντών. Περιγράφεται ελάχιστα (HP5): ήσυχο, όμορφο, πορτραίτα παλαιότερων διευθυντών. Περιγράφεται λίγο (HP6): αναμμένες λάμπες, πορτραίτα παλαιότερων διευθυντών κομισμένα, ο Νιπτήρας των Στοχασμών επάνω στο γραφείο. Περιγράφεται ελάχιστα (HP7): κυκλικό, διαφορετικό, πορτραίτα παλαιότερων διευθυντών, ο Νιπτήρας των Στοχασμών κλεισμένος στο ντουλάπι του.

Το κυκλικό Γραφείο του Διευθυντή προκαλεί στον Harry Potter δέος (HP2), του υπενθυμίζει την παρουσία και την επιρροή του διευθυντή (HP4, HP6). Εκεί ο Harry Potter αισθάνεται άβολα και περιορισμένος σαν σε κλουβί (HP5), και αναζητά επειγόντως τον Νιπτήρα των Στοχασμών (HP7).

Το κυκλικό Γραφείο του Διευθυντή γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της (HP2, HP4, HP5, HP6, HP7).

Η φύση του είναι καλή, καθώς, αν και προκαλεί δέος, είναι φιλόξενο.

Το κυκλικό Γραφείο του Διευθυντή έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Το κυκλικό Γραφείο του Διευθυντή διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο μόνο στο ότι φαίνεται να είναι ασυνήθιστο (HP2) και να κρύβει μαγικά αντικείμενα (HP4, HP5, HP6, HP7).

Το κοινό Δωμάτιο του Οίκου του Slytherin

Το κοινό Δωμάτιο του Οίκου του Slytherin εμφανίζεται στο δεύτερο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Draco Malfoy.

Περιγράφεται ελάχιστα: υπόγειο, μακρύ και χαμηλό, με πέτρινη πόρτα.

Το κοινό Δωμάτιο του Οίκου του Slytherin οδηγείται ο Harry Potter στην αναζήτησή του.

Το κοινό Δωμάτιο του Οίκου του Slytherin γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς, αν και πρόκειται για το άντρο των Slytherin, είναι και αυτό μέρος του Hogwarts.

Το κοινό Δωμάτιο του Οίκου του Slytherin έχει παθητική συμπεριφορά, εκτός από την πόρτα του η οποία αντιδρά με το σύνθημα.

Το κοινό Δωμάτιο του Οίκου του Slytherin διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για τα υπόγεια ενός κάστρου με μια κρυφή πόρτα στον τοίχο, η οποία ανοίγει με σύνθημα.

Η Κουζίνα κάτω από τη μεγάλη Αίθουσα

Η Κουζίνα κάτω από τη μεγάλη Αίθουσα αναφέρεται στο τέταρτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Hermione Granger.

Περιγράφεται αρκετά: η είσοδος, τα σκεύη, το τζάκι, το μέγεθος, οι αναλογίες με τη μεγάλη Αίθουσα.

Η Κουζίνα κάτω από τη μεγάλη Αίθουσα προμηθεύει τα φαγητά στους κατοίκους του σχολείου.

Η Κουζίνα κάτω από τη μεγάλη Αίθουσα γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι καλή, καθώς φροντίζει για το φαγητό.

Η Κουζίνα κάτω από τη μεγάλη Αίθουσα έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς μεταφέρει με μαγικό τρόπο τα φαγητά στα τραπέζια που βρίσκονται ακριβώς στο επάνω όροφο.

Η Κουζίνα κάτω από τη μεγάλη Αίθουσα διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εκεί δουλεύουν ξωτικά, προμηθεύοντας τα τραπέζια των τεσσάρων οίκων και των καθηγητών του σχολείου με φαγητά.

Το Δωμάτιο της Χρείας⁵⁴⁴

Το Δωμάτιο της Χρείας αναφέρεται στο τέταρτο, πέμπτο, έκτο και έβδομο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP4, HP5, HP6, HP7.

Εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού (HP4-HP7). Επανεμφανίζεται πολλές φορές έως το τέλος (HP5), προς το τέλος του παραμυθιού (HP6).

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο δευτεραγωνιστής Albus Dumbledore (HP4), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger (HP5), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Draco Malfoy (HP6), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Neville Longbottom (HP7).

Περιγράφεται λίγο (HP4): τί βρέθηκε, πότε, η επακόλουθη εξαφάνιση, η αιτία. Περιγράφεται αναλυτικά (HP5): η εμφάνισή του, ο τρόπος λειτουργίας του, το περιεχόμενο, οι παγίδες, οι μεταμορφώσεις. Περιγράφεται αρκετά (HP6): ο τρόπος λειτουργίας του, η έρευνα, το αδιέξοδο, η κρυψώνα. Περιγράφεται αναλυτικά (HP7): η χρήση, η διακόσμηση, ο ρόλος του.

Το Δωμάτιο της Χρείας βοήθησε τον Dumbledore σε μια δύσκολη κατάσταση (HP4), ενώ παρέχει σε όποιον χρειαστεί το ο,τιδήποτε, χωρίς εξαιρέσεις (HP5, HP6). Το δωμάτιο γίνεται το καταφύγιο των μαθητών (HP7).

Το Δωμάτιο της Χρείας γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της (HP4-HP7).

Η φύση του είναι καλή, καθώς σπεύδει σε βοήθεια (HP4). Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς είναι ικανό να βοηθήσει καλούς και κακούς ομοίως (HP5, HP6, HP7).

⁵⁴⁴ Στο αγγλικό κείμενο *Room of Requirement*.

Το Δωμάτιο της Χρείας έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς εμφανίζεται και εξαφανίζεται, χωρίς προφανή αιτία (HP4), εμφανίζεται και εξαφανίζεται, με σκοπό να παράσχει ό,τι χρειάζεται (HP5, HP6, HP7).

Το Δωμάτιο της Χρείας διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εμφανίζεται και εξαφανίζεται, άγνωστο πώς και γιατί (HP4), έχει την ικανότητα να επιστρέφει κατά το δοκούν, παρέχοντας πάντοτε βοήθεια σε κάποιον (HP5, HP6, HP7).

Το Δωμάτιο των χαμένων αντικειμένων

Το Δωμάτιο των χαμένων αντικειμένων αναφέρεται στο έβδομο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter.

Περιγράφεται αναλυτικά: ο τρόπος λειτουργίας του, ο χώρος, ο ήχος.

Το Δωμάτιο των χαμένων αντικειμένων είναι πρόθυμο να δεχτεί ό,τι οι μαθητές θέλουν να κρύψουν.

Το Δωμάτιο των χαμένων αντικειμένων γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς είναι πρόθυμο να συνεργαστεί με τον οποιονδήποτε.

Το Δωμάτιο των χαμένων αντικειμένων έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς εμφανίζεται και εξαφανίζεται μαζί με όλα τα κρυμμένα αντικείμενα.

Το Δωμάτιο των χαμένων αντικειμένων διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς έχει το μέγεθος ενός καθεδρικού ναού, ώστε να χωρέσει τα κρυμμένα αντικείμενα πολλών γενεών μαθητών, ενώ μετατρέπεται σε λαβύρινθο, ώστε να προστατέψει την ταυτότητα των κρυμμένων αντικειμένων.

Οι εκατόν σαράντα δύο Σκάλες στο Hogwarts

Οι εκατόν σαράντα δύο Σκάλες αναφέρονται στο πρώτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζονται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτές αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter.

Περιγράφονται αρκετά: η συμπεριφορά τους, το κοροϊδευτικό τους ύφος απέναντι στους μαθητές.

Οι εκατόν σαράντα δύο Σκάλες παραπλανούν και δοκιμάζουν τους μαθητές.

Οι εκατόν σαράντα δύο Σκάλες γίνεται σαφές ότι υπάρχουν ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση τους είναι ουδέτερη.

Οι εκατόν σαράντα δύο Σκάλες έχουν ενεργητική συμπεριφορά, με έντονη συμπεριφορά.

Οι εκατόν σαράντα δύο Σκάλες διαφέρει από τις αντίστοιχες στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς διαθέτουν η καθεμία ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό που αντικατοπτρίζει την προσωπικότητά τους.

Η ασύμμετρη Σκάλα στο σπίτι του Ron Weasley

Η ασύμμετρη Σκάλα στο σπίτι του Ron Weasley αναφέρεται στο δεύτερο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley.

Περιγράφεται ελάχιστα: η μορφή της, τα πλατύσκαλα.

Η ασύμμετρη Σκάλα στο σπίτι του Ron Weasley οδηγεί στα υπνοδωμάτια.

Η ασύμμετρη Σκάλα ανήκει στο σπίτι του Ron Weasley.

Η φύση της είναι καλή, με μια αθώα αφέλεια όπως και ολόκληρη η οικογένεια των Weasley.

Η ασύμμετρη Σκάλα στο σπίτι του Ron Weasley έχει παθητική συμπεριφορά.

Η ασύμμετρη Σκάλα στο σπίτι του Ron Weasley μοιάζει με μια ασυνήθιστη αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο.

Η κυλιόμενη Σκάλα στο γραφείο του Διευθυντή

Η κυλιόμενη Σκάλα στο γραφείο του Διευθυντή αναφέρεται στο δεύτερο και το έκτο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP2, HP6.

Εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού (HP2, HP6). Επανεμφανίζεται προς το τέλος του παραμυθιού (HP6).

Με αυτήν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και η δευτεραγωνίστρια Minerva McGonagall (HP2), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter (HP6).

Δεν περιγράφεται καθόλου (HP2): ο τρόπος λειτουργίας του, ο προορισμός. Περιγράφεται αρκετά (HP6): κινούμενη, ελικοειδής, πέτρινη.

Η κυλιόμενη Σκάλα μεταφέρει τον Harry Potter στο γραφείο του Διευθυντή του σχολείου (HP2, HP6).

Η κυλιόμενη Σκάλα στο γραφείο του Διευθυντή γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της (HP2, HP6).

Η φύση της είναι ουδέτερη, καθώς όποιος γνωρίζει το σύνθημα, μπορεί να μεταφερθεί στο γραφείο του Διευθυντή.

Η κυλιόμενη Σκάλα στο γραφείο του Διευθυντή έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς περιστρέφεται ελικοειδώς καθ' ύψος .

Η κυλιόμενη Σκάλα στο γραφείο του Διευθυντή διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς περιστρέφεται αυτοβούλως.

Οι Σκάλες που οδηγούν στον πύργο του Gryffindor

Οι Σκάλες που οδηγούν στον πύργο του Gryffindor, αναφέρονται στο τρίτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτές αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter.

Περιγράφονται ελάχιστα: βρίσκονται μετά την κεντρική σκάλα, ένα σύμπλεγμα διαδρόμων και σκαλών.

Οι Σκάλες που οδηγούν στον πύργο του Gryffindor, οδηγούν τους μαθητές του οίκου του Gryffindor στο κοινό δωμάτιό τους.

Οι Σκάλες που οδηγούν στον πύργο του Gryffindor, γίνεται σαφές ότι υπάρχουν ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση τους είναι ουδέτερη.

Οι Σκάλες που οδηγούν στον πύργο του Gryffindor, έχουν παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελούν πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Οι Σκάλες που οδηγούν στον πύργο του Gryffindor, μοιάζουν με δαιδαλώδεις αντίστοιχες στον ρεαλιστικό χώρο.

Το Σκαλοπάτι που λείπει

Το Σκαλοπάτι που λείπει, αναφέρεται στο τέταρτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού. Επανεμφανίζεται στη μέση του.

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Neville Longbottom.

Περιγράφεται ελάχιστα: ένα σκαλοπάτι από μια κατά τ' άλλα συνήθη σκάλα εξαφανίζεται.

Το Σκαλοπάτι που λείπει, παγιδεύει τους μαθητές.

Το Σκαλοπάτι που λείπει, γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς δεν έχει κακή πρόθεση.

Το Σκαλοπάτι που λείπει, έχει ενεργητική συμπεριφορά.

Το Σκαλοπάτι που λείπει, διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για ένα σκαλί που του αρέσει να κάνει αστεία.

Η πέτρινη Σκάλα που γίνεται τσουλήθρα

Η πέτρινη Σκάλα που γίνεται τσουλήθρα, αναφέρεται στο πέμπτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley.

Περιγράφεται ελάχιστα: το υλικό, ο ήχος, η μεταμόρφωσή της.

Η πέτρινη Σκάλα που γίνεται τσουλήθρα, εμποδίζει κάποιον να την ανέβει, ακυρώνοντας την ίδια της την χρήση.

Η πέτρινη Σκάλα που γίνεται τσουλήθρα, υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι καλή, καθώς έχει την εντολή να προστατεύει.

Η πέτρινη Σκάλα που γίνεται τσουλήθρα, έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς αυτοβούλως αλλάζει τη μορφή της.

Η πέτρινη Σκάλα που γίνεται τσουλήθρα, διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς έχει την ικανότητα να εμποδίζει κάποιον να την ανέβει.

Το Πορτραίτο της χοντρής κυρίας

Το Πορτραίτο της χοντρής κυρίας αναφέρεται στο πρώτο, δεύτερο και τρίτο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP1, HP2, HP3.

Εμφανίζεται στη μέση (HP1) και στην αρχή του παραμυθιού (HP2, HP3). Επανεμφανίζεται λίγο αργότερα (HP1), και στη μέση του παραμυθιού (HP3).

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger (HP1, HP2, HP3).

Περιγράφεται αρκετά (HP1): το ροζ φόρεμα, η στρογγυλή τρύπα, οι βραδινές επισκέψεις, το σύνθημα. Περιγράφεται ελάχιστα (HP2): το υλικό και το θέμα. Περιγράφεται αρκετά (HP3): το μέγεθος της κυρίας με το ροζ φόρεμα, το σύνθημα, η επίθεση, η φυγή, η αποκατάσταση, η επιστροφή.

Το Πορτραίτο της χοντρής κυρίας προστατεύει τους μαθητές στο κοινό τους δωμάτιο, αλλά και τα περιορίζει (HP1). Ανοίγει την είσοδο για τους μαθητές του Οίκου του Gryffindor (HP2, HP3).

Το Πορτραίτο της χοντρής κυρίας γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς επιτρέπει τη διέλευση σε όποιον γνωρίζει το σύνθημα.

Το Πορτραίτο της χοντρής κυρίας έχει ενεργητική συμπεριφορά, όντας ένας αυστηρός φύλακας του κοινού δωματίου.

Το Πορτραίτο της χοντρής κυρίας διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για ένα ζωντανό πορτραίτο, το οποίο ελέγχει την είσοδο.

Οι Πόρτες του Hogwarts

Οι Πόρτες του Hogwarts αναφέρονται στο πρώτο βιβλίο.

Εμφανίζονται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτές αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter.

Περιγράφονται λίγο: ο τρόπος συμπεριφοράς τους.

Οι Πόρτες του Hogwarts εμποδίζουν τους μαθητές, εκτός και αν εκείνοι ανακαλύψουν το μυστικό που της ξεκλειδώνει.

Οι Πόρτες του Hogwarts γίνεται σαφές ότι υπάρχουν ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση τους είναι ουδέτερη, καθώς αρκεί να γνωρίζει κάποιος το μυστικό τους.

Οι Πόρτες του Hogwarts έχουν ενεργητική συμπεριφορά, καθώς δρουν αυτοβούλως.

Οι Πόρτες του Hogwarts διαφέρουν από αντίστοιχες στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς θα άνοιγαν εάν κάποιος τις κολάκευε.

Το Πορτραίτο του Sir Cadogan

Το Πορτραίτο του Sir Cadogan αναφέρεται στο τρίτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού. Επανεμφανίζεται στη μέση του.

Με αυτό αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger.

Περιγράφεται αρκετά: οι κινήσεις του, οι εξαφανίσεις και επανεμφανίσεις σε άλλους πίνακες, το όνομά του, ο χαρακτήρας του.

Το Πορτραίτο του Sir Cadogan βοηθά τα τρία παιδιά να βρουν το δρόμο τους μέσα στο σχολείο, προς τον Βόρειο Πύργο.

Το Πορτραίτο του Sir Cadogan γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι καλή, καθώς είναι ειλικρινά πρόθυμος να σπεύσει σε βοήθεια όταν παραστεί ανάγκη.

Το Πορτραίτο του Sir Cadogan έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς παρουσιάζει γενναιότητα και προθυμία να τρέξει στους άλλους πίνακες.

Το Πορτραίτο του Sir Cadogan διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς ο απεικονιζόμενος ιππότης κινείται με ταχύτητα και προθυμία προς τα υπόλοιπα πορτραίτα.

Τα Πορτραίτα στο Hogwarts

Τα Πορτραίτα στο Hogwarts αναφέρονται στο τέταρτο, έκτο και έβδομο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP4, HP6, HP7.

Εμφανίζονται στην αρχή (HP4, HP7) και στη μέση του παραμυθιού (HP6). Επανεμφανίζονται στη μέση (HP7).

Με αυτά αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger.

Περιγράφονται ελάχιστα (HP4): οι ένοικοι και η αντίδρασή τους. Περιγράφονται ελάχιστα (HP6): οι κινήσεις των ζωγραφισμένων προσώπων των πορτραίτων. Περιγράφονται λίγο (HP7): μπορούν να

ταξιδέψουν ανάμεσα στα διάφορα πορτραίτα, αλλά εκτός του Hogwarts, μπορούν να εμφανιστούν μόνο σε ένα δεύτερο δικό τους πορτραίτο.

Τα Πορτραίτα στο Hogwarts εκφράζουν εμφανώς τη δυσαρέσκειά τους στον Harry Potter (HP4), ενώ εξασφαλίζουν την ενημέρωση και την ασφάλεια στα περάσματα (HP6). Διευκολύνουν την επικοινωνία και δίνουν συμβουλές (HP7).

Τα Πορτραίτα στο Hogwarts γίνεται σαφές ότι υπάρχουν ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση τους είναι ουδέτερη, καθώς γκρινιάζουν αλλά δεν ενοχλούν κανέναν (HP4) και καλή, καθώς φροντίζουν τους μαθητές (HP6, HP7).

Τα Πορτραίτα στο Hogwarts έχουν ενεργητική συμπεριφορά, καθώς εκφράζουν έντονα τη δυσαρέσκειά τους (HP4), ενώ κινούνται και αντιδρούν σαν ζωντανοί άνθρωποι (HP6, HP7).

Τα Πορτραίτα στο Hogwarts διαφέρουν από αντίστοιχα στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς οι άνθρωποι που έχουν απεικονιστεί, μπορούν να δρουν αυτόνομα (HP4, HP6, HP7).

Η μάγισσα που κυκλοφορούσε ανάμεσα στα πορτραίτα

Η μάγισσα που κυκλοφορούσε ανάμεσα στα πορτραίτα αναφέρεται στο τέταρτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter.

Περιγράφεται ελάχιστα: η κίνηση μεταξύ των πορτραίτων, οι συζητήσεις.

Η μάγισσα κυκλοφορεί σε ολόκληρο το σχολείο, από πορτραίτο σε πορτραίτο, ώστε να σχολιάσει τον Harry Potter.

Η μάγισσα που κυκλοφορούσε ανάμεσα στα πορτραίτα, γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι κακή, καθώς μεταφέρει παντού τα αρνητικά σχόλια.

Η μάγισσα που κυκλοφορούσε ανάμεσα στα πορτραίτα έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς είναι ικανή να τριγυρίσει ολόκληρο το σχολείο, ώστε να σχολιάσει.

Η μάγισσα που κυκλοφορούσε ανάμεσα στα πορτραίτα διαφέρει από οτιδήποτε στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για το θέμα ενός πορτραίτου που μετακινείται μεταξύ άλλων πορτραίτων.

Τα Πορτραίτα της Κατοικίας Black

Τα Πορτραίτα της Κατοικίας Black αναφέρονται στο πέμπτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζονται στην αρχή, καθώς και στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτά αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger και οι δευτεραγωνιστές, τα μέλη του Τάγματος του Φοίνικα.

Περιγράφονται αρκετά: η θέση τους, η εμφάνισή τους, ο ρόλος τους.

Τα Πορτραίτα της Κατοικίας Black δημιουργούν μια εχθρική ατμόσφαιρα στην κατοικία για τους ανεπιθύμητους.

Τα Πορτραίτα της Κατοικίας Black γίνεται σαφές ότι υπάρχουν ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση τους είναι κακή, καθώς θέλουν να διώξουν τους επισκέπτες.

Τα Πορτραίτα της Κατοικίας Black έχουν ενεργητική συμπεριφορά, καθώς ουρλιάζουν και εκρήγνυνται.

Τα Πορτραίτα της Κατοικίας Black διαφέρουν από αντίστοιχα στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς έχουν την ικανότητα να μιλούν, να μετακινούνται και να σκέφτονται.

Τα Πορτραίτα των προηγούμενων διευθυντών και διευθυντριών του Hogwarts

Τα Πορτραίτα των προηγούμενων διευθυντών και διευθυντριών του Hogwarts αναφέρονται στο πέμπτο, έκτο και έβδομο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στη μέση (HP5) και στο τέλος του παραμυθιού (HP6, HP7).

Με αυτά αλληλεπιδρούν οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley και ο δευτεραγωνιστής Albus Dumbledore (HP5), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Albus Dumbledore (HP6), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter (HP7).

Περιγράφονται αναλυτικά (HP5): οι κάτοικοι, η συμπεριφορά τους, τα συναισθήματά τους, οι θέσεις των πορτραίτων. Περιγράφονται λίγο (HP6): ένα νέο πορτραίτο δίπλα στα υπόλοιπα. Περιγράφονται ελάχιστα (HP7): οι κινήσεις των ζωγραφισμένων προσώπων στα πορτραίτα.

Τα Πορτραίτα των προηγούμενων διευθυντών και διευθυντριών του Hogwarts σχολιάζουν τα τεκταινόμενα, όχι πάντοτε ευμενώς (HP5), ενώ αποτελούν τη θλιβερή συνέπεια ενός ξαφνικού, τραγικού γεγονότος, αλλά και μια παρηγορητική παρακαταθήκη για το μέλλον (HP6). Τα πρόσωπα που απεικονίζονται έχουν απομακρυνθεί από τα πορτραίτα τους, ώστε να μάθουν τί συμβαίνει στο σχολείο και να ενθαρρύνουν τους μαθητές (HP7).

Τα Πορτραίτα των προηγούμενων διευθυντών και διευθυντριών του Hogwarts βρίσκονται στο γραφείο του Διευθυντή του σχολείου (HP5, HP7). Το πορτραίτο του Albus Dumbledore εμφανίζεται εκεί, αμέσως μετά τον θάνατό του (HP6).

Η φύση τους είναι καλή, καθώς είναι πάντοτε πρόθυμα να βοηθήσουν (HP5, HP6). Αποτελούν δε την υπόσχεση ότι, μετά από τον ξαφνικό θάνατο, το πορτραίτο του ανθρώπου θα βοηθά πάντοτε (HP7).

Τα Πορτραίτα των προηγούμενων διευθυντών και διευθυντριών του Hogwarts έχουν ενεργητική συμπεριφορά, καθώς μπορούν να μετακινηθούν και εκτός των πορτραίτων τους (HP5, HP7), αρκεί να έχει περάσει κάποιο εύλογο διάστημα από του γεγονός του θανάτου (HP6).

Τα Πορτραίτα των προηγούμενων διευθυντών και διευθυντριών του Hogwarts διαφέρουν από αντίστοιχα στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς απεικονίζουν προηγούμενους διευθυντές του σχολείου, οι οποίοι έχουν πεθάνει, αλλά συνεχίζουν να υπάρχουν μέσα στα κάδρα τους (HP5). Αμέσως μετά τον θάνατο του Albus Dumbledore, εμφανίζεται μόνο του και το δικό του πορτραίτο (HP6). Διατηρούν την ικανότητα να φεύγουν από τα κάδρα τους, ώστε να συλλέξουν πληροφορίες, μέσα από κάποιο άλλο πορτραίτο (HP7).

Η πέτρινη Πύλη με τη βελούδινη κουρτίνα

Η πέτρινη Πύλη με τη βελούδινη κουρτίνα αναφέρεται στο πέμπτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Sirius Black.

Περιγράφεται αρκετά: αρχαία, το υλικό της, το ύφασμα, οι ψίθυροι τους οποίους δεν μπορούν να ακούσουν όλοι.

Η πέτρινη Πύλη με τη βελούδινη κουρτίνα είναι το σημείο όπου πεθαίνει ο Sirius Black.

Η πέτρινη Πύλη με τη βελούδινη κουρτίνα γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι ουδέτερη.

Η πέτρινη Πύλη με τη βελούδινη κουρτίνα έχει παθητική συμπεριφορά, καθώς αποτελεί πεδίο για τις πράξεις των άλλων.

Η πέτρινη Πύλη με τη βελούδινη κουρτίνα διαφέρει από ο,τιδήποτε στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς δηλώνει το πέρασμα προς το επέκεινα.

Τα Πορτραίτα εκτός του Hogwarts

Τα Πορτραίτα εκτός του Hogwarts αναφέρονται στο πέμπτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζονται στη μέση του παραμυθιού, και πολλές φορές έως το τέλος του.

Με αυτά αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Albus Dumbledore.

Περιγράφονται αρκετά: ο τρόπος λειτουργίας τους, οι δυνατότητες, οι συνεννοήσεις.

Τα Πορτραίτα παρέχουν τη δυνατότητα στα πρόσωπα που απεικονίζονται να κυκλοφορήσουν και εκτός του Hogwarts, ώστε να συνδράμουν όταν παραστεί ανάγκη.

Τα Πορτραίτα εκτός του Hogwarts εμφανίζονται στους τοίχους όταν τα πρόσωπα που απεικονίζονται, πεθαίνουν, ώστε αυτά τα πρόσωπα να συνεχίσουν με κάποιον τρόπο να υπάρχουν.

Η φύση τους είναι καλή, απαντώντας πάντοτε με προθυμία.

Τα Πορτραίτα εκτός του Hogwarts έχουν ενεργητική συμπεριφορά, αψηφώντας τη δομή του χώρου.

Τα Πορτραίτα εκτός του Hogwarts διαφέρουν από αντίστοιχα στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για πορτραίτα των Διευθυντών που βρίσκονται σε άλλα κτήρια και ως εκ τούτου τα απεικονιζόμενα πρόσωπα μπορούν να μεταφερθούν με ευκολία και εκτός του σχολείου.

Το μικρό Πορτραίτο στο γραφείο του Πρωθυπουργού

Το μικρό Πορτραίτο στο γραφείο του Πρωθυπουργού αναφέρεται στο έκτο βιβλίο τη σειράς.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρά ο δευτεραγωνιστής Πρωθυπουργός.

Περιγράφεται αρκετά: το μέγεθος, τα υλικά, η επικοινωνία, οι προσπάθειες απομάκρυνσης.

Το μικρό Πορτραίτο στο γραφείο του Πρωθυπουργού είναι ένας τρόπος επικοινωνίας μεταξύ μάγων και μη μάγων, μεταξύ του Υπουργείου Μαγείας και του Πρωθυπουργού, όχι πάντοτε ευπρόσδεκτος.

Το μικρό Πορτραίτο στο γραφείο του Πρωθυπουργού γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτήτως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς είναι απλώς ένα μέσο.

Το μικρό Πορτραίτο στο γραφείο του Πρωθυπουργού έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς ένα πρόσωπα πηγαινοέρχεται μεταξύ πορτραίτων, μεταφέροντας μηνύματα.

Το μικρό Πορτραίτο στο γραφείο του Πρωθυπουργού διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς μιλά και μεταφέρει πληροφορίες, αντιστεκόμενο σε κάθε προσπάθεια να ξεκρεμαστεί από τον τοίχο.

Το Πορτραίτο της Arianna

Το Πορτραίτο της Arianna αναφέρεται στο έβδομο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Aberforth Dumbledore.

Περιγράφεται αρκετά: ο τρόπος λειτουργίας του, η αλήθεια και η αναπαράσταση.

Το Πορτραίτο της Arianna αποτελεί την πύλη ενός από τα μυστικά περάσματα προς το Hogwarts.

Το Πορτραίτο της Arianna βρίσκεται στο πανδοχείο του Aberforth Dumbledore.

Η φύση του είναι καλή, καθώς είναι ο φύλακας του περάσματος.

Το Πορτραίτο της Arianna έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς το πρόσωπο που απεικονίζεται, μπορεί να φέρει κάποιον από τον πραγματικό κόσμο μέσα στο πορτραίτο.

Το Πορτραίτο της Arianna διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς απεικονίζει ένα πρόσωπο και μια σήραγγα, κρύβοντας πίσω της μια πραγματική σήραγγα, η οποία ελέγχεται από το απεικονιζόμενο πρόσωπο.

Ο Καθρέπτης της Σαιμυθίπε⁵⁴⁵

Ο Καθρέπτης της Σαιμυθίπε αναφέρεται στο πρώτο και το έκτο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP1 και HP6.

Εμφανίζεται στη μέση (HP1) και στο τέλος (HP6) του παραμυθιού. Επανεμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού (HP1).

Με αυτόν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και οι δευτεραγωνιστές Albus Dumbledore και Quirinus Quirrell (HP1), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Albus Dumbledore (HP6).

⁵⁴⁵ Πρόκειται για κατοπτρική γραφή της λέξης "επιθυμίας", καθώς στο αγγλικό κείμενο είναι *Mirror of Erised*, όπου "erised" είναι η κατοπτρική γραφή της λέξης "desire".

Περιγράφεται αναλυτικά (HP1): η κορνίζα του, οι ιδιότητές του, ο ρόλος του. Περιγράφεται ελάχιστα (HP6): ο τρόπος λειτουργίας του.

Ο Καθρέπτης της Σαιμυθίπε παγιδεύει τον Harry Potter, γρήγορα όμως εκείνος κατανοεί το πρόβλημα, οπότε, όταν αργότερα ξανασυναντά τον καθρέπτη, τον χρησιμοποιεί ώστε να προστατέψει τη Φιλοσοφική Λίθο (HP1). Όταν ο Καθρέπτης εμφανίζεται ως ανάμνηση, τονώνει την αυτοπεποίθηση του Harry Potter (HP6).

Ο Καθρέπτης της Σαιμυθίπε, αν και έχει τοποθετηθεί στο συγκεκριμένο σημείο από τον Albus Dumbledore (HP1), εντούτοις γίνεται σαφές ότι υπερβαίνει τον χρόνο της αφήγησης (HP1, HP6).

Η φύση του είναι ουδέτερη, όντας απλώς ένα εργαλείο (HP1, HP6).

Ο Καθρέπτης της Σαιμυθίπε έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς μπορεί να ανακαλεί πανίσχυρες εικόνες που πηγάζουν στα πλέον κρυφά μέρη της ψυχής (HP1). Ως ανάμνηση, έχει παθητική συμπεριφορά (HP6).

Ο Καθρέπτης της Σαιμυθίπε διαφέρει από έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς αυτό το οποίο απεικονίζει είναι η πιο κρυφή επιθυμία.

Ο Καθρέπτης που μίλησε στον Harry Potter

Ο Καθρέπτης που μίλησε στον Harry Potter, αναφέρεται στο τρίτο και τέταρτο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP3, HP4.

Εμφανίζεται στην αρχή του παραμυθιού (HP3, HP4).

Με αυτόν αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter (HP3, HP4).

Δεν περιγράφεται καθόλου (HP3): φωνή απότομη και αγενής. Δεν περιγράφεται καθόλου (HP4): φωνή νυσταγμένη.

Ο Καθρέπτης που μίλησε στον Harry Potter, σχολιάζει δυσμενώς την εμφάνισή του (HP3, HP4).

Ο Καθρέπτης που μίλησε στον Harry Potter, βρίσκεται στο σπίτι των Weasley (HP3) και στο πανδοχείο (HP4).

Η φύση του είναι ουδέτερη, καθώς εκφράζει απλώς την αλήθεια (HP3, HP4).

Ο Καθρέπτης που μίλησε στον Harry Potter, έχει ενεργητική συμπεριφορά (HP3, HP4).

Ο Καθρέπτης που μίλησε στον Harry Potter, διαφέρει από έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς μπορεί να μιλάει και να εκφράζει άποψη (HP3, HP4).

Ο αμφίδρομος Καθρέπτης

Ο αμφίδρομος Καθρέπτης αναφέρεται στο πέμπτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτόν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Sirius Black.

Περιγράφεται λίγο: τετράγωνος, μικρός, παλαιός, βρώμικος, ο τρόπος λειτουργίας του.

Ο αμφίδρομος Καθρέπτης θα βοηθούσε τον Harry Potter να επικοινωνήσει με τον Sirius Black, εντούτοις δεν πρόλαβε να χρησιμοποιηθεί ποτέ. Η εμφάνισή του ξυπνά επώδυνες μνήμες.

Ο αμφίδρομος Καθρέπτης ανήκε στον Sirius Black.

Η φύση του είναι καλή, ως δίοδος επικοινωνίας.

Ο αμφίδρομος Καθρέπτης έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς ανοίγει ένα παράθυρο σε άλλο χώρο στον ίδιο χρόνο.

Ο αμφίδρομος Καθρέπτης διαφέρει από οποιονδήποτε στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς αποτελεί μέρος ενός ζεύγους καθρεπτών που μεταφέρουν την εικόνα του ενός στον άλλο.

Η Υδρορροή μπροστά στην είσοδο του γραφείου του Διευθυντή

Η Υδρορροή μπροστά στην είσοδο του γραφείου του Διευθυντή αναφέρεται στο δεύτερο, πέμπτο και έκτο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP2, HP5, HP6.

Εμφανίζεται στη μέση του παραμυθιού (HP2, HP5, HP6). Επανεμφανίζεται προς το τέλος του παραμυθιού (HP6).

Με αυτήν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και η δευτεραγωνίστρια Minerva McGonagall (HP2, HP5), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter (HP6).

Περιγράφεται αρκετά (HP2): η μορφή, η κίνηση, το σύνθημα. Περιγράφεται αρκετά (HP5): το υλικό, ο τρόπος συμπεριφοράς, η αποκάλυψη της περιστρεφόμενης σκάλας. Περιγράφεται ελάχιστα (HP6): κινείται με το σύνθημα.

Η Υδρορροή είναι ο φρουρός μπροστά από την είσοδο του γραφείου του Διευθυντή (HP2, HP5, HP6).

Η Υδρορροή μπροστά στην είσοδο του γραφείου του Διευθυντή γίνεται σαφές ότι υπάρχει ανεξαρτητως της αφήγησης, πολύ πριν από την αρχή της αλλά και μετά από το τέλος της.

Η φύση της είναι ουδέτερη, καθώς συνεργάζεται με όποιον ξέρει το σύνθημα.

Η Υδρορροή μπροστά στην είσοδο του γραφείου του Διευθυντή έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς κινείται στο άκουσμα του συνθήματος.

Η Υδρορροή μπροστά στην είσοδο του γραφείου του Διευθυντή διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς, πέραν από τη μορφή αγάλματος, λειτουργεί ως φύλακας.

Η σπασμένη Υδρορροή

Η σπασμένη Υδρορροή αναφέρεται στο έβδομο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτήν αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter.

Περιγράφεται λίγο: το σπάσιμο, η αυτοεγκατάλειψη.

Η σπασμένη Υδρορροή είναι ακόμα σε θέση να προσφέρει πρόσβαση στο γραφείο του Διευθυντή.

Η σπασμένη Υδρορροή προέρχεται από κάποιο χρονικό σημείο, πολύ πριν από την αρχή της αφήγησης.

Η φύση της είναι καλή, καθώς δίνει πρόσβαση ακόμα και χωρίς το σύνθημα.

Η σπασμένη Υδρορροή έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς συμμετέχει στη συζήτηση και απελευθερώνει την πρόσβαση.

Η σπασμένη Υδρορροή διαφέρει από μια αντίστοιχη στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι σε θέση να επικοινωνήσει με τους ανθρώπους.

Ο Χάρτης του Hogwarts

Ο Χάρτης του Hogwarts αναφέρεται στο τρίτο, τέταρτο, πέμπτο, έκτο και έβδομο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στη μέση (HP3, HP4, HP5, HP6) και στην αρχή του παραμυθιού (HP7). Επανεμφανίζεται λίγο αργότερα (HP5), καθ' όλη τη διάρκεια της ιστορίας (HP3), στο τέλος του παραμυθιού (HP4).

Με αυτόν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και οι δευτεραγωνιστές Fred Weasley, George Weasley και Remus Lupin (HP3), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Bertie Crouch Jr (HP4), οι πρωταγωνιστές του παραμυθιού Harry Potter, Ron Weasley, Hermione Granger (HP5), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter (HP6, HP7).

Περιγράφεται αναλυτικά (HP3): η ιστορία του, πώς κατασκευάστηκε, πώς έφτασε στα χέρια του Harry Potter, πώς λειτουργεί, η κληρονομιά. Περιγράφεται αναλυτικά (HP4): ο τρόπος λειτουργίας του, η χρήση του, η κατάχρηση. Περιγράφεται αναλυτικά (HP5): το κενό χαρτί, οι τελείες, οι κινήσεις.

Περιγράφεται αρκετά (HP6): τετράγωνος πάπυρος διπλωμένος, ο τρόπος λειτουργίας του, η κάτοψη του σχολείου, οι κινούμενες τελείες. Περιγράφεται ελάχιστα (HP7): οι τελείες που κινούνται.

Ο Χάρτης του Hogwarts γίνεται ένα εργαλείο στα χέρια του Harry Potter (HP3), το οποίο όμως τον προδίδει, όταν τον κλέβουν (HP4). Επιτρέπει στους μαθητές του σχολείου να προφυλαχθούν (HP5), ενώ επιτρέπει στον Harry Potter να ελέγχει πού βρίσκονται οι ένοικοι του σχολείου (HP6). Όταν ο ίδιος βρίσκεται μακριά, έχει τη δυνατότητα να παρακολουθεί τους φίλους του μέσα στο σχολείο (HP7).

Ο Χάρτης του Hogwarts είναι δημιούργημα του πατέρα του Harry Potter και των φίλων του, της ομάδας των Marauders.

Η φύση του είναι καλή, καθώς χρησιμοποιείται μόνο για αστεία, χωρίς να πληγώνει κανέναν, αντιθέτως δίνοντας λύσεις (HP3, HP6). Ουδέτερη, καθώς εξαρτάται από τον χρήστη του (HP4). Καλή, καθώς βοηθά τους μαθητές στην αντίσταση που προβάλλουν στο κακό (HP5). Καλή, καθώς προσφέρει μια παρηγοριά (HP7).

Ο Χάρτης του Hogwarts έχει ενεργητική συμπεριφορά, καθώς σε ελάχιστο χρόνο απεικονίζει έναν τεράστιο χώρο, με όλους τους ενοίκους του (HP3-HP7).

Ο Χάρτης του Hogwarts διαφέρει από έναν αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς εμφανίζεται επάνω σε έναν άδειο πάπυρο (HP3), απεικονίζοντας στον χώρο και σε απευθείας χρόνο όλους τους ενοίκους του σχολείου, και τις κινήσεις τους (HP4-HP7).

Οι τελείες που κινούνται επάνω στον Χάρτη

Οι τελείες που κινούνται επάνω στον Χάρτη, αναφέρονται στο τρίτο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζονται στη μέση του παραμυθιού. Επανεμφανίζονται λίγο αργότερα.

Με αυτές αλληλεπιδρά ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter.

Περιγράφονται λίγο: μικρές, από μαύρο μελάνι, με το όνομα του κάθε προσώπου το οποίο αναπαριστούν.

Οι τελείες που κινούνται επάνω στον Χάρτη, υποδεικνύουν ανά πάσα στον Harry Potter το σημείο όπου βρίσκεται ο καθένας από τους ενοίκους του Hogwarts.

Οι τελείες βρίσκονται επάνω στο Χάρτη των Marauders.

Η φύση τους είναι καλή, καθώς δίνουν πληροφορίες και παρέχουν λύσεις.

Οι τελείες που κινούνται επάνω στον Χάρτη, έχουν ενεργητική συμπεριφορά, καθώς μπορούν στιγμιαία να απεικονίσουν εκατοντάδες άτομα.

Οι τελείες που κινούνται επάνω στον Χάρτη, διαφέρουν από ο,τιδήποτε στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς πρόκειται για σημάδια στο χαρτί που συνδέονται σε πραγματικό χρόνο με ζωντανές παρουσίες που κινούνται στον χώρο.

Το Ημερολόγιο του Tom Riddle

Το Ημερολόγιο του Tom Riddle αναφέρεται στο δεύτερο βιβλίο της σειράς.

Εμφανίζεται στο τέλος του παραμυθιού.

Με αυτό αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και οι δευτεραγωνιστές Ginny Weasley και Tom Riddle/Voldemort.

Περιγράφεται λίγο: η επικοινωνία με τις λέξεις, το μικρό τετράγωνο της ημερομηνίας ως ζωντανή οθόνη.

Το Ημερολόγιο του Tom Riddle πυροδοτεί μια σειρά γεγονότων ώστε να ανοίξει και πάλι η Κάμαρα των Μυστικών.

Το Ημερολόγιο ανήκει στον Tom Riddle/Voldemort.

Η φύση του είναι κακή, καθώς ο Tom Riddle/Voldemort έχει κρύψει μέσα του ένα τμήμα της ύπαρξής του.

Το Ημερολόγιο έχει ενεργητική συμπεριφορά, όντας ένα από τα επτά τμήματα στα οποία χώρισε ο Tom Riddle/Voldemort την ύπαρξή του.

Το Ημερολόγιο του Tom Riddle διαφέρει από ένα αντίστοιχο στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς αποτελεί μια πύλη επικοινωνίας με το παρελθόν.

Ο Νιπτήρας των Στοχασμών

Ο Νιπτήρας των Στοχασμών αναφέρεται στο τέταρτο, πέμπτο, έκτο και έβδομο βιβλίο της σειράς, ήτοι HP4, HP5, HP6, HP7.

Εμφανίζεται στο τέλος (HP4, HP5) και στη μέση του παραμυθιού (HP6, HP7).

Με αυτόν αλληλεπιδρούν ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Albus Dumbledore (HP4), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και οι δευτεραγωνιστές Severus Snape και Marauders (HP5), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter (HP6), ο πρωταγωνιστής του παραμυθιού Harry Potter και ο δευτεραγωνιστής Severus Snape (HP7).

Περιγράφεται αρκετά (HP4): ρηχός, πέτρινος, με μια απόκοσμη λάμψη, η αντίδρασή του, ο καινούργιος χώρος που αποκαλύφθηκε. Αρκετά (HP5): το υγρό, το παράθυρο που ανοίγεται, η πτώση και η ανύψωση. Ελάχιστα (HP6): πέτρινος, ο τρόπος λειτουργίας του. Ελάχιστα (HP7): περιστρεφόμενος, ασημένιος και παράξενες δίνες.

Ο Νιπτήρας των Στοχασμών παρέχει στον Harry Potter τη δυνατότητα να δει το παρελθόν μέσω των αναμνήσεων του Albus Dumbledore (HP4), ενώ επιτρέπει στον Harry Potter να διδαχθεί από τις αναμνήσεις του Severus Snape, αλλά με κόστος (HP5). Παρέχει στον Harry Potter πολύτιμες πληροφορίες, μέσω των αναμνήσεων άλλων ατόμων (HP6, HP7).

Ο Νιπτήρας των Στοχασμών βρίσκεται στο γραφείο του Διευθυντή του Hogwarts (HP4-HP7).

Η φύση του είναι ουδέτερη, αναπαριστώντας απλώς τα τεκταινόμενα, ενίοτε δε παρουσιάζοντας και ψευδείς αναμνήσεις (HP4-HP7).

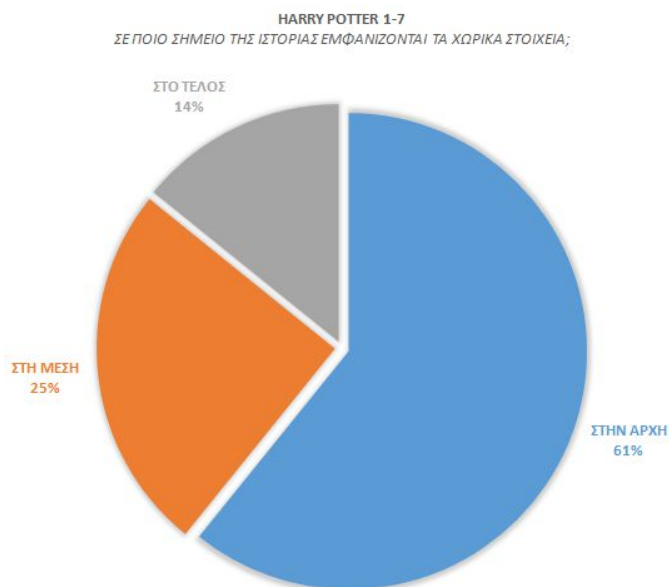
Ο Νιπτήρας των Στοχασμών έχει ενεργητική συμπεριφορά, δημιουργώντας έναν ολόκληρο χώρο, όπως αυτός βρίσκεται στις αναμνήσεις κάποιου (HP4-HP7).

Ο Νιπτήρας των Στοχασμών διαφέρει από οτιδήποτε στον ρεαλιστικό χώρο, καθώς είναι μια πύλη προς διαφορετικό χρόνο και χώρο (HP4, HP5, HP6), ενώ αποτελεί το σημείο όπου ο Harry Potter επιτέλους αποκτά τη συνολική εικόνα των γεγονότων (HP7).

6.9.3 ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΕΙ ΣΥΝΤΑΓΜΑΤΟΣ - ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΟΣ ΚΑΤΑ SAUSSURE/BARTHES

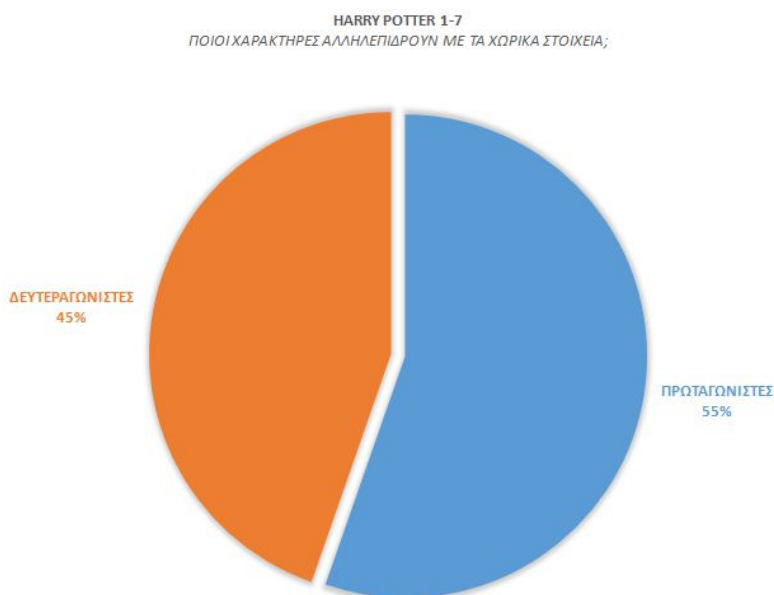
Ο κατακόρυφος άξονας του Παραδείγματος αναφέρεται στην ποικιλομορφία της συμπεριφοράς των χωρικών στοιχείων, η οποία μπορεί να αποτυπωθεί σε διαγραμματικούς δίσκους, βάσει της συχνότητας των χαρακτηριστικών αυτής της συμπεριφοράς.

Σχετικά με το πρώτο ερώτημα - "Σε ποιά σημείο της ιστορίας εμφανίζονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις που λαμβάνουμε ομαδοποιούνται σε τρεις κατηγορίες: Στην αρχή κατά 61%, στη μέση κατά 25%, και στο τέλος κατά 14%.



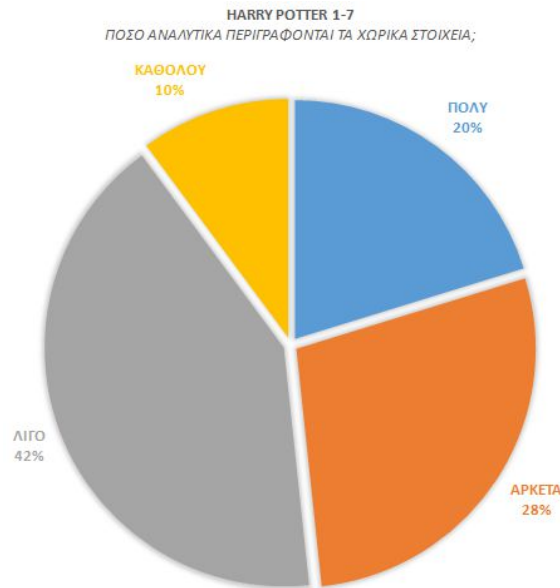
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.56 HARRY POTTER 1-7 - ΠΡΩΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το δεύτερο ερώτημα - "Ποιοί χαρακτήρες αλληλεπιδρούν με τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Πρωταγωνιστές κατά 55%, Δευτεραγωνιστές κατά 45%.



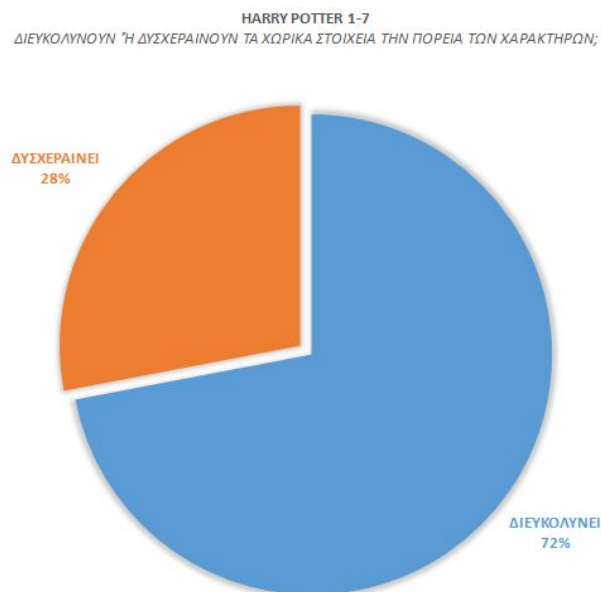
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.57 HARRY POTTER 1-7 - ΔΕΥΤΕΡΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Σχετικά με το τρίτο ερώτημα - "Πόσο αναλυτικά περιγράφονται τα χωρικά στοιχεία" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε τέσσερις κατηγορίες: Καθόλου κατά 10%, Λίγο κατά 42%, Αρκετά κατά 28%, και Πολύ κατά 20%.



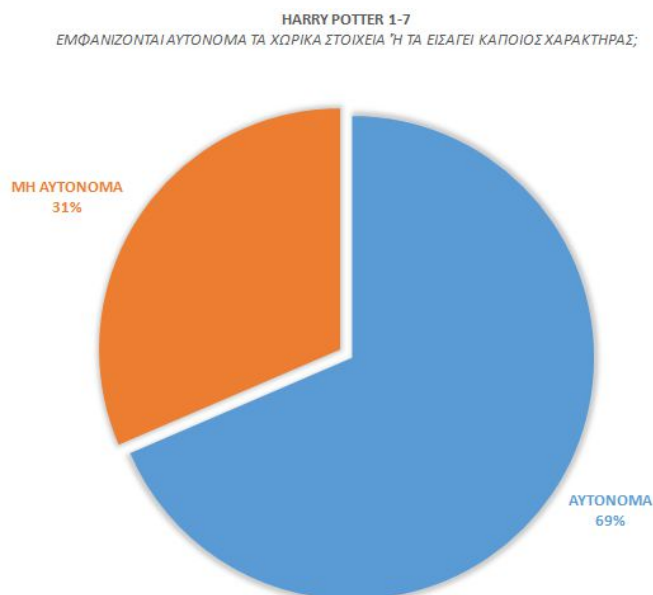
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.58 HARRY POTTER 1-7 - ΤΡΙΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το τέταρτο ερώτημα - "Διευκολύνουν ή δυσχεραίνουν τα χωρικά στοιχεία την πορεία των χαρακτήρων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Διευκολύνουν κατά 72%, και Δυσχεραίνουν κατά 28%.



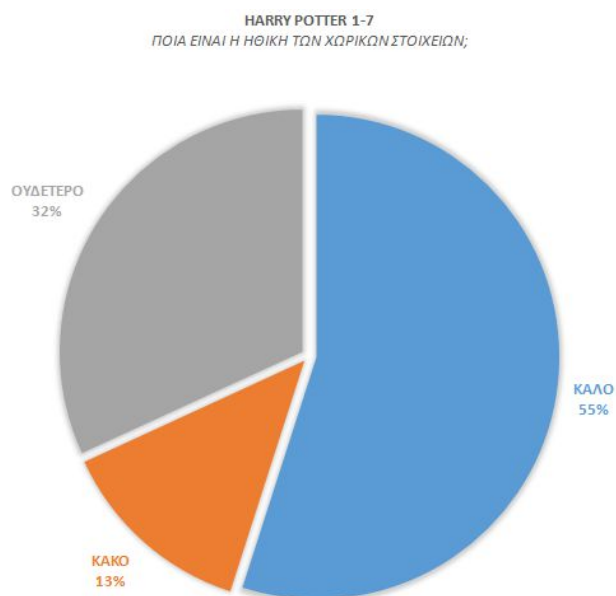
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.59 HARRY POTTER 1-7 - ΤΕΤΑΡΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Σχετικά με το πέμπτο ερώτημα - "Εμφανίζονται αυτόνομα τα χωρικά στοιχεία ή τα εισάγει κάποιος χαρακτήρας" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Αυτόνομα κατά 69%, και μη αυτόνομα κατά 31%.



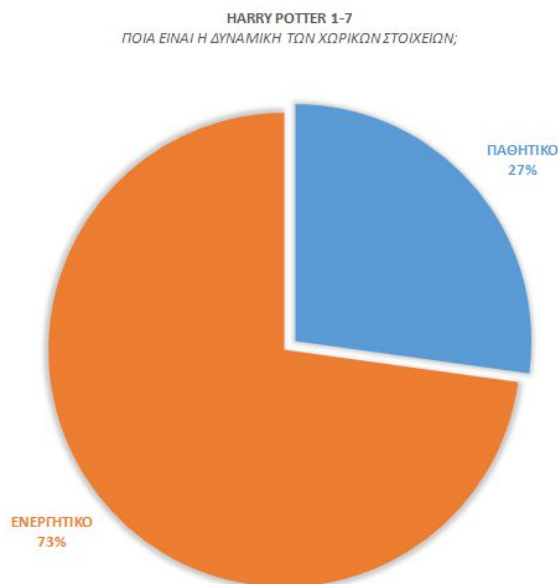
ΠΙΝΑΚΑΣ 6.60 HARRY POTTER 1-7 - ΠΕΜΠΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Όσον αφορά το έκτο ερώτημα - "Ποιά είναι η ηθική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε τρεις κατηγορίες: Καλό κατά 55%, Κακό κατά 13%, και Ουδέτερο κατά 32%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.61 HARRY POTTER 1-7 - ΕΚΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

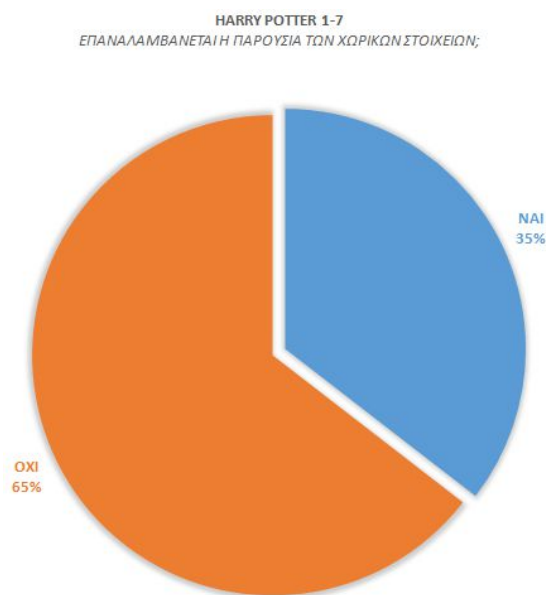
Σχετικά με το έβδομο ερώτημα - "Ποιά είναι η δυναμική των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις ομαδοποιούνται σε δύο κατηγορίες: Ενεργητικό κατά 73%, και Παθητικό κατά 27%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.62 HARRY POTTER 1-7 - ΕΒΔΟΜΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Το όγδοο ερώτημα - "Ποιά χαρακτηριστικά καθιστούν φανταστικό το χωρικό στοιχείο" - αφορά σαφώς ποιοτικά και ως εκ τούτου μη μετρήσιμα μεγέθη, τα οποία δεν είναι δυνατό να κατηγοριοποιηθούν.

Όσον αφορά το ένατο ερώτημα - "Επαναλαμβάνεται η παρουσία των χωρικών στοιχείων" - οι απαντήσεις συγκεντρώνονται σε δύο κατηγορίες: Ναι κατά 35%, και Όχι κατά 65%.



ΠΙΝΑΚΑΣ 6.63 HARRY POTTER 1-7 - ΕΝΑΤΟ ΕΡΩΤΗΜΑ

Ο οριζόντιος άξονας του Συντάγματος εμφανίζει τα κύρια χωρικά στοιχεία βάσει της συμπεριφοράς και του ρόλου που εκτελούν κατά την αφήγηση. Το Σχολείο Hogwarts ξεχωρίζει κατά την αφήγηση, καθώς περιγράφεται με σειρά χωρικών στοιχείων που εντοπίζονται εκεί, όπως η μεγάλη Αίθουσα, το Γραφείο του Διευθυντή και το Δωμάτιο της Χρείας, με ενεργητική συμπεριφορά και καλοσύνη, με ιδιαίτερα υπερ-ρεαλιστικά χαρακτηριστικά, τα οποία περιγράφονται διεξοδικά. Παρουσιάζει έντονη αυτονομία, και υποστηρίζει έντονα τους πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες, θέτοντάς τους όμως ταυτοχρόνως δοκιμασίες, με συνεχή (και καταλυτική) παρουσία από την αρχή έως το τέλος του παραμυθιού.

Από τα παραπάνω δεδομένα, μπορεί να σχηματιστεί μια εικόνα σχετικά με τη συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου στο παραμύθι. Ο χώρος ως επί το πλείστον εμφανίζεται στην αρχή της ιστορίας του παραμυθιού, ενώ αλληλεπιδρά τόσο με τους πρωταγωνιστές του όσο και με τους δευτεραγωνιστές περίπου ισόποσα. Η περιγραφή του χώρου είναι λίγο ή αρκετά αναλυτική στο μεγαλύτερο μέρος της. Ο χώρος κατά κύριο λόγο διευκολύνει την πορεία των χαρακτήρων, ενώ, κατά την εξέλιξη του παραμυθιού, τα χωρικά στοιχεία εμφανίζονται ως επί το πλείστον αυτόνομα. Η ηθική του χώρου παρουσιάζεται καλή στην πλειονότητα, με σημαντικό το ποσοστό της ουδέτερης ηθικής, ενώ η συμπεριφορά του χώρου είναι κατά κύριο λόγο ενεργητική. Τέλος, τα χωρικά στοιχεία ως επί το πλείστον δεν επανεμφανίζονται κατά την εξέλιξη της ιστορίας του παραμυθιού.

6.9.4 Ο ΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΚΑΤΑ WERTH

Τα επτά βιβλία με θέμα τον Harry Potter διατρέχουν επτά χρονιές κατά τις οποίες εκείνος βρίσκεται ως μαθητής στο σχολείο του Hogwarts. Κάθε χρονιά είτε περιορίζεται στον έδαφος του Hogwarts, ήτοι το κάστρο του σχολείου και τον περιβάλλοντα χώρο με το Απαγορευμένο Δάσος, είτε επεκτείνεται, για σύντομο διάστημα, σε τόπους που συσχετίζονται άμεσα με τη σχολική ζωή και τα γεγονότα σε αυτήν. Με τον τρόπο αυτό, τα επτά βιβλία συνεχίζουν την αγγλική παράδοση ιστοριών με μαθητές εσωτερικούς σε κάποιο σχολείο, παρουσιάζοντας ένα αδιαίρετο σύνολο, όπου τα ίδια στοιχεία διατρέχουν, επανεμφανίζονται και εξελίσσονται, δημιουργώντας την αίσθηση ενός ενιαίου παραμυθιού.

Υπό μian έννοια, το παραμύθι *Harry Potter 1-7* χωρίζεται σε επτά κύκλους, οι οποίοι εμφανίζουν αναλογίες στη δομή και την εξέλιξη τους. Ο κάθε κύκλος ξεκινά με τη συνάντηση όλων των μαθητών στην Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα, όπου θα επιβιβαστούν στην αμαξοστοιχία του Hogwarts Express. Έχουν προηγουμένως περάσει τη δοκιμασία του Διαχωριστικού μεταξύ της Αποβάθρας Εννιά και της Αποβάθρας Δέκα στον σιδηροδρομικό σταθμό King's Cross. Με τον τρόπο αυτό ξεκινά η αλληλεπίδραση των μαθητών με τον Φανταστικό χώρο όπου ζει ο Harry Potter.

Ο χώρος στο Hogwarts μπορεί να καταστεί εκφοβιστικός, όχι μόνο ως ένα αυστηρό σχολείο αλλά κυρίως ως ένα πραγματικά επικίνδυνο αλλά και παραπλανητικό μέρος. Ξανά και ξανά ο Φανταστικός

χώρος δεν είναι αυτό το οποίο φαίνεται εκ πρώτης όψης, και οι συσχετισμοί εντός του είναι εξαιρετικά ρευστοί και απρόβλεπτοι. Πόρτες και σκάλες ζωντανεύουν, αίθουσες μεταμορφώνονται ή και εξαφανίζονται, μυστικά περάσματα ανοίγονται και οδηγούν σε διαφορετικό χώρο ή και χρόνο, ενώ δίπλα στο κάστρο του σχολείου βρίσκεται το επικίνδυνο Απαγορευμένο Δάσος.

Όλα τα παραπάνω χωρικά στοιχεία συνδιαλέγονται με μαθητές ηλικίας από ένδεκα έως δεκαοκτώ, οι οποίοι ανυπομονούν να γνωρίσουν τον κόσμο. Ο Φανταστικός χώρος πρόθυμα τους διδάσκει ορισμένα πολύτιμα μαθήματα, ανατρέποντας συχνότατα τη δεδομένη κατάσταση. Στο τέλος του παραμυθιού, επτά χρόνια αφότου ξεκίνησε η ιστορία, είναι αναμενόμενο η τελική μάχη να δοθεί στο Hogwarts, ενώ η τελευταία εικόνα που περιγράφει το κείμενο, παρουσιάζει την επόμενη γενιά μαθητών να αναχωρούν από την Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα με προορισμό το σχολείο.

Ο Φανταστικός χώρος, στο συγκεκριμένο παραμύθι, διευκολύνει τους χαρακτήρες στην πορεία τους, ενώ για πρώτη φορά μεταξύ των παραμυθιών προς μελέτη, ο χώρος παρουσιάζει ως επί το πλείστον ενεργητική συμπεριφορά. Είναι εξίσου εντυπωσιακό ότι, σε μεγάλο ποσοστό, ο Φανταστικός χώρος διαθέτει καλή ή ουδέτερη ηθική, δεδομένου ότι τα χωρικά στοιχεία συχνά υποβάλλουν σε δοκιμασίες τους χαρακτήρες. Ως εκ τούτου, η συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου, σε αυτό το παραμύθι περισσότερο από τα υπόλοιπα που μελετήθηκαν, θυμίζει τη συμπεριφορά ενός κυρίαρχου, αυτόβουλου νοήμονος όντος, με τα χαρακτηριστικά ενός αυστηρού δασκάλου.

Επεμβαίνοντας σε καίρια σημεία της αφήγησης, ο Φανταστικός χώρος δρομολογεί την εξέλιξη, και εκτρέπει την ιστορία προς συγκεκριμένη κατεύθυνση, μακράν της προδιαγεγραμμένης πορείας. Οι μαθητές μαθαίνουν ότι ο χώρος όπου ζουν δεν πρέπει να θεωρείται σταθερός και δεδομένος, αλλά ένα απρόβλεπτο και εν δυνάμει επικίνδυνο, που ζει μαζί τους, είναι δίκαιο αλλά και απαιτητικό, συχνά ακόμα και πνευματώδες. Αυτή η οντότητα, που μεταλλάσσεται εντός του Κειμενικού Κόσμου, φαίνεται να εξελίσσεται και στον Κόσμο του Λόγου. Η συγγραφέας J. K. Rowling αναγνωρίζει ότι οι αναγνώστες της μεγαλώνουν, καθώς γράφονται τα βιβλία της σειράς, οπότε, βιβλίο με το βιβλίο, οι περιγραφές και οι καταστάσεις αναπτύσσονται, και ο Φανταστικός χώρος εμπλουτίζεται.

Με δεδομένο ότι το παραμύθι αφορά τη ζωή του Harry Potter, έναν σημαντικό παράγοντα ενεργοποίησης των καταστάσεων αποτελεί ο Φανταστικός χώρος όπου ο ίδιος ο Harry Potter κινείται. Δίπλα στα χωρικά στοιχεία τα οποία απαντούν και στις επτά χρονιές, όπως το Απαγορευμένο Δάσος ή η Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα, προστίθενται συνεχώς νέα χωρικά στοιχεία, τα οποία εμπλουτίζουν τον Κειμενικό Κόσμο και αποκαλύπτουν νέες πτυχές του. Στον Φανταστικό χώρο όπου ζει ο Harry Potter, τα πορτραίτα στους τοίχους του σχολείου επικοινωνούν μεταξύ τους, δημιουργώντας έναν συνεχή χώρο, παράλληλο προς τον χώρο όπου κινούνται οι μαθητές. Επιπλέον, τα απεικονιζόμενα πρόσωπα μπορούν να κινηθούν και εκτός του σχολείου, αρκεί ένα δεύτερο πορτραίτο τους να βρίσκεται

σε κάποιο άλλο κτήριο. Τμήμα του Φανταστικού χώρου είναι και δωμάτια όπου κάποιος μπορεί να βρει κάτι που αναζητά, τη στιγμή ακριβώς κατά την οποία το χρειάζεται.

Και σε αυτό το παραμύθι, η αυτονομία των χωρικών στοιχείων - το γεγονός δηλαδή ότι δεν φαίνεται να τα εισάγει κάποιος χαρακτήρας - υποδηλώνεται με την εντύπωση που κυριαρχεί στο κείμενο και τον Κόσμο του Λόγου ότι αυτά τα στοιχεία προηγούνται κατά πολύ της αφήγησης, δηλαδή ότι έχουν δημιουργηθεί σε κάποια χρονική στιγμή πολύ πριν τα γνωρίσουμε εμείς οι αναγνώστες ή οι χαρακτήρες του παραμυθιού⁵⁴⁶. Αυτό σημαίνει ότι έχουν αποκομίσει την εμπειρία μιας ολόκληρης ζωής, οπότε η παρουσία τους αποκτά κύρος εντός του παραμυθιού.

Τα υπερ-ρεαλιστικά στοιχεία του παραμυθιού - η οροφή μιας αίθουσας που μιμείται τον ουρανό ακριβώς από επάνω της ή ο καθρέπτης που απεικονίζει την πιο βαθιά κρυμμένη επιθυμία μας - είναι ισχυρά χαρακτηριστικά της αφήγησης, κυρίως επειδή προσφέρουν έναν παράγοντα ανατροπής και δίνουν ένταση στις καταστάσεις. Η ζωή του Harry Potter εντός του Φανταστικού χώρου εκτυλίσσεται κατά κύριο λόγο στο σχολείο του Hogwarts, όπου τα χωρικά στοιχεία συχνά μοιράζονται τον παιδαγωγικό ρόλο των καθηγητών. Το κάστρο του Hogwarts γίνεται, ως ένα σύνολο, το χωρικό στοιχείο το οποίο αιχμαλωτίζει την προσοχή και εξάπτει τη φαντασία. Οι εκτενείς λεπτομέρειες του παραμυθιού σίγουρα διαφεύγουν μετά την ανάγνωσή του, εντούτοις η γενική εντύπωση ενός περιβάλλοντος προστατευμένου και ταυτοχρόνως απειλητικού, καθιστά την αφήγηση εξαιρετικά ενδιαφέρουσα και τη σκιαγράφιση του Φανταστικού χώρου ένα κομβικό σημείο στην εξέλιξή της.

Η αμφισημία και η ρευστότητα στο σύνολο του Φανταστικού χώρου, προοδευτικά και στα επτά βιβλία του παραμυθιού, δημιουργούν την ατμόσφαιρα και προετοιμάζουν το έδαφος της τελικής ανατροπής της αφήγησης. Ένας απειλητικός εχθρός αποδεικνύεται ότι, στην πραγματικότητα, υπήρξε ανέκαθεν ένας πολύτιμος προστάτης. Ο Harry Potter μαθαίνει αυτή την αλήθεια βυθιζόμενος στις αναμνήσεις κάποιου που έχει μόλις πεθάνει, χρησιμοποιώντας τη δυνατότητα που του παρέχει ο Φανταστικός χώρος. Με τον τρόπο αυτό, ο Φανταστικός χώρος αναγνωρίζεται ως μια διαρκής παρουσία που βρίσκεται παντού, γνωρίζει τα πάντα και επιλέγει την κατάλληλη στιγμή ώστε να τα αποκαλύψει.

6.10 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η αναζήτηση του ύφους στον δημιουργικό λόγο των παραμυθιών ξεκινά με τη χρήση των μεθοδολογικών εργαλείων, ήτοι των αφηγηματικών μηχανισμών κατά Αθανασόπουλο, του

⁵⁴⁶ Αυτή η αίσθηση του προαιώνιου, του αρχέγονου θυμίζει τις σκέψεις του Gaston Bachelard σχετικά με το προγονικό δάσος και τον ρόλο του στα παραμύθια. Στα παραμύθια δεν υπάρχουν νεαρά δάση, και ο χώρος έχει μια αρχαία ύπαρξη και μνήμη (Πρβλ. Κεφάλαιο 4)

Συντάγματος και του Παραδείγματος κατά Ferdinand de Saussure και Roland Barthes, και της Θεωρίας των Κειμενικών Κόσμων κατά Paul Werth. Η διαδικασία η οποία ακολουθείται για κάθε παραμύθι είναι η εξής: στον πίνακα των χωρικών στοιχείων αρχικά αναγνωρίζεται ο Κόσμος του Λόγου κατά Werth, ήτοι τα επιμέρους χωρικά στοιχεία του παραμυθιού που εμφανίζονται στον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα. Εν συνεχεία καταγράφεται το Κοινό Έδαφος, οι Καταστάσεις και οι Συμμετέχοντες κατά Werth, ήτοι οι σχετικές με τον χώρο πληροφορίες που δίνονται από το κείμενο, οι μικρότερες μονάδες της αφήγησης σχετικά με τον χώρο, και οι χαρακτήρες του παραμυθιού που αλληλεπιδρούν με τον χώρο, αντιστοίχως, μέσω των αφηγηματικών μηχανισμών κατά Αθανασόπουλο. Ύστερα αναλύεται ο κατακόρυφος άξονας του Παραδείγματος κατά Saussure και Barthes, ήτοι η ποικιλομορφία της συμπεριφοράς των χωρικών στοιχείων, καθώς και ο οριζόντιος άξονας του Συντάγματος, ήτοι η συνολική εικόνα των κυρίαρχων χωρικών στοιχείων βάσει της συμπεριφοράς και του ρόλου που επιτελούν κατά την αφήγηση. Τέλος, για κάθε παραμύθι παρουσιάζεται ο Κόσμος του Κειμένου, ήτοι το σύνολο των χωρικών στοιχείων που συνθέτουν τον Φανταστικό χώρο και ο ρόλος του Φανταστικού χώρου στην εξέλιξη της αφήγησης του παραμυθιού.

Ο Φανταστικός χώρος στον κειμενικό κόσμο του παραμυθιού *Η Ωραία Κοιμωμένη* καθίσταται ο τρίτος πρωταγωνιστής, μαζί με την πριγκίπισσα και τον πρίγκηπα. Στο κομβικό σημείο της αφήγησης κατά το οποίο η πριγκίπισσα τρυπά το δάκτυλό της και αποκοιμείται, ο Φανταστικός χώρος αναλαμβάνει δράση, προωθώντας με ανατρεπτικό τρόπο την αφήγηση. Η κριτική του ικανότητα και η ελεύθερη βούλησή του καθιστούν τον Φανταστικό χώρο, με τη μορφή της πυκνής Βλάστησης γύρω από το παλάτι όπου βρίσκεται η πριγκίπισσα, ένα ισχυρό στοιχείο της αφήγησης, σε τέτοιο βαθμό ώστε να σχηματίζει μια νοητή εικόνα η οποία θα παραμείνει με τον αναγνώστη και μετά το τέλος της ανάγνωσης του παραμυθιού, ξεπερνώντας κατά πολύ τη ζωή του ίδιου του κειμένου.

Ο Φανταστικός χώρος στον κειμενικό κόσμο του παραμυθιού *Χάνσελ και Γκρέτελ* χρησιμοποιείται από τους χαρακτήρες του με παντοίους σκοπούς, ως ένα χρηστικό εργαλείο που μπορεί να πετύχει το οτιδήποτε. Πρόκειται για ακόμα ένα παραμύθι όπου ο Φανταστικός χώρος καθίσταται παράγων ανατροπής και επιπλέον παραμένει ως νοητή εικόνα στον εγκέφαλο του αναγνώστη, για μεγάλο χρονικό διάστημα μετά την ανάγνωση. Στην προκειμένη περίπτωση, αυτό συμβαίνει διότι ο Φανταστικός χώρος προικίζεται από την αφήγηση με ισχυρά υπερ-ρεαλιστικά στοιχεία, γοητευτικά όσο και παράδοξα, χαρίζοντας στο παραμύθι τον τόνο και την ιδιαίτερη αισθητική του.

Ο Φανταστικός χώρος στον κειμενικό κόσμο του παραμυθιού *Η Βασίλισσα του Χιονιού* γίνεται ο γενναιόδωρος καθοδηγητής, ο προστάτης ο οποίος θα βοηθήσει τα δύο παιδιά στον δρόμο προς την ωρίμανση. Αναλαμβάνοντας πλήρη δράση όταν η Gerda ξεκινά το μεγάλο ταξίδι της αναζήτησης του Kay, ο Φανταστικός χώρος εμφανίζεται συχνά, είτε θέτοντας τις δοκιμασίες είτε σαν από μηχανής θεός, και αποδεικνύεται η ισχυρότερη δύναμη εντός της αφήγησης. Εν τέλει, ένα χωρικό στοιχείο - το Κάστρο

- ταυτίζεται με τον κύριο χαρακτήρα του παραμυθιού - την Βασίλισσα του Χιονιού. Με αίσθημα δικαίου και καλοσύνη, ο Φανταστικός χώρος δίνει τον ψυχολογικό τόνο της αφήγησης, καθώς και μια απροσδόκητη κατάληξη στην ιστορία.

Ο Φανταστικός χώρος στον κειμενικό κόσμο του παραμυθιού *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* παρουσιάζεται ανυποχώρητος, αντιδρώντας στις ενέργειες της ανώριμης Αλίκης. Χωρίς να επιδεικνύει σε καμία περίπτωση κακία, εντούτοις δυσχεραίνει συνεχώς τις κινήσεις της, ενίοτε την παγιδεύει, σε έναν κόσμο γεμάτο ασυνέχειες, όπου είναι πασιφανές ότι η Αλίκη δεν ανήκει. Ο Carroll χρησιμοποιεί στην αφήγηση εικόνες παράδοξες, ταυτοχρόνως αστείες και τρομακτικές, χαρούμενες και μελαγχολικές, οι οποίες καθιστούν τον Φανταστικό χώρο ένα συναρπαστικό μέρος, ακριβώς επειδή είναι απρόβλεπτο και αμφίσημο. Αυτές οι εικόνες του Φανταστικού χώρου με τα αποκλίνοντα χαρακτηριστικά ζωντανεύουν την αφήγηση με τρόπο απροσδόκητο, και της χαρίζουν την αθανασία.

Ο Φανταστικός χώρος στον κειμενικό κόσμο του παραμυθιού *Πέρα από τον Καθρέπτη* εμφανίζει μια αντίστοιχη ασυνέχεια, και μια αντίστοιχη δυστοκία στην καθοδήγηση της Αλίκης. Αν και εξ αρχής ο ρόλος του πιονιού της λευκής Βασίλισσας της δίνεται με σαφήνεια, εντούτοις σύντομα ο Φανταστικός χώρος θέτει αλλεπάλληλες προκλήσεις, σε μια συνεχή ροπή προς την αταξία. Ο καθρέπτης είναι το σχήμα που χρησιμοποιεί ο Carroll ώστε να αναφερθεί σε ζητήματα όπως η ύπαρξη και η ανυπαρξία, η γλώσσα και το νόημά της, προσδίδοντας στο παραμύθι την χαρακτηριστική του ταυτότητα. Εν τέλει ο Φανταστικός χώρος παρουσιάζεται, στο ύφος του non-sense το οποίο απογειώνει ο Carroll, σαν κάτι γνώριμο (το οποίο σαφώς μας θυμίζει τον ρεαλιστικό χώρο) και ταυτοχρόνως ξένο (το οποίο δεν θα μπορούσαμε σε καμία περίπτωση να κατανοήσουμε).

Ο Φανταστικός χώρος στον κειμενικό κόσμο του παραμυθιού *Ο Ανιψιός του Μάγου* παραμένει η κυρίαρχη κινητήριος δύναμη, η οποία κατευθύνει τους χαρακτήρες και θέτει τον τόνο της αφήγησης, αντικατοπτρίζοντας τα συναισθήματά τους. Και σε αυτή την περίπτωση, οι χαρακτήρες του παραμυθιού αλληλεπιδρούν με τον Φανταστικό χώρο και προσπαθούν να συνεργαστούν με εκείνον, εντούτοις είναι μια σχέση άνιση. Ο Φανταστικός χώρος διαθέτει δύο σημαντικά χαρακτηριστικά: περιγράφεται με γλαφυρό και λεπτομερή τρόπο και είναι τελείως αυτόνομος, σχεδόν αρχαίος. Αποτέλεσμα είναι να καθοδηγεί συνεχώς τα βήματα και την αφήγηση, παρασύροντας τόσο τους χαρακτήρες του παραμυθιού όσο και τους αναγνώστες, με τρόπο ώστε μόνο στο τέλος της ιστορίας να αποδειχτεί η οικονομία όλων των κινήσεων και η σοφία του Φανταστικού χώρου.

Ο Φανταστικός χώρος στον κειμενικό κόσμο του παραμυθιού *Harry Potter 1-7* καθίσταται μια εκφοβιστική δύναμη, επικίνδυνη και παραπλανητική. Οι χαρακτήρες της αφήγησης εκπαιδεύονται, μαθαίνοντας προοδευτικά και με προσωπικό κόστος να κινούνται μέσα σε αυτόν, να συνεργάζονται, και εν τέλει να κυκλοφορούν με ασφάλεια εν μέσω αυτής της ρευστότητας και αμφισημίας. Έχοντας κερδίσει μέσω της ιστορίας την αυτονομία και το κύρος μιας παρουσίας που υπερβαίνει την

περιορισμένη χρονική διάρκεια του παραμυθιού, ο Φανταστικός χώρος καθίσταται ο ίδιος ένας παράγοντας ο οποίος θα συμβάλλει στην ωρίμανση των παιδιών, καθώς εμφανίζεται πανταχού παρών και παντογνώστης, το προσωπείο της ίδιας της συγγραφέως που παρεμβαίνει και, εν τέλει, εκτρέπει την αφήγηση.

Συμπερασματικά, ο Φανταστικός χώρος των συγκεκριμένων παραμυθιών συγκεντρώνει όλα τα χαρακτηριστικά ενός συναρπαστικού, ποικιλόμορφου και ανατρεπτικού λογοτεχνικού χαρακτήρα. Μέσω του ύφους του συγγραφέα, ο χώρος καθίσταται, με χαρακτηριστική φυσικότητα, ο κύριος παράγων ανατροπής και εξέλιξης της αφήγησης, είτε επιδεικνύοντας ενεργητική συμπεριφορά, είτε καθώς χρησιμοποιείται ως εργαλείο από τους χαρακτήρες του παραμυθιού. Ως εκ τούτου, ο Φανταστικός χώρος καθίσταται ένας πρωταγωνιστικός χαρακτήρας στην εκάστοτε ιστορία, τα χαρακτηριστικά του οποίου, συχνά υπερ-ρεαλιστικά, δίνουν τον τόνο της αφήγησης και χαρίζουν στο παραμύθι την ταυτότητά του και την συνεπακόλουθη αθανασία στην μνήμη των αναγνωστών. Στα εκτενέστερα των συγκεκριμένων παραμυθιών δε, οι λογοτεχνικές περιγραφές που σχετίζονται με τον χώρο, γίνονται προοδευτικά αναλυτικότερες και πλέον ευφάνταστες, κατά το προσωπικό ύφος του δημιουργικού λόγου του συγγραφέα.

Είναι σαφές ότι πρόκειται για έναν λογοτεχνικό χαρακτήρα δύστροπο και γι' αυτό τον λόγο άκρως συναρπαστικό, καθώς αρέσκεται στο να θέτει δοκιμασίες και να δυσχεραίνει, με την ασυνέχειά του και ενίοτε μια ιδιάζουσα, αθώα διάθεση πρόκλησης. Ο Φανταστικός χώρος σπανίως εμφανίζει κακία, αντιθέτως τα εμπόδια που θέτει, συνάδουν με τον ρόλο ενός καθοδηγητή, εκπαιδευτή, δάσκαλου, μιας κυρίαρχης, καλοπροαίρετης, δίκαιης προσωπικότητας. Για τον λόγο αυτό, συχνά ο χώρος παρουσιάζεται αυτόνομος και προαιώνιος, χωρίς να τον εισάγει κανένας χαρακτήρας και πείθοντάς μας ότι προϋπήρχε της αφήγησης και σίγουρα θα συνεχίσει να υπάρχει και μετά από αυτήν.



"Ο Ανιψιός του Μάγου"

Ίρις, 8 ετών

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7: Η ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ

"Το λογοτεχνικό όραμα του κόσμου δεν είναι πλέον απλώς μια περισσότερο ή λιγότερο καθαρή αντανάκλασή του: Αυτή η αρχικά τόσο γοητευτικά θολή αντανάκλαση συστηματοποιήθηκε και οργανώθηκε σε τέτοιο βαθμό, ώστε να αποκτήσει μια αυτονομία και να λειτουργήσει σαν ένας "κόσμος" που *υπάρχει* παράλληλα με τον κόσμο που *υπήρξε* γι' αυτήν το έναυσμα. Το όραμα, από εικόνα του κόσμου, έγινε και αυτό κόσμος, μέσα στον οποίο ζούμε πιο έντονα από ό,τι στο περιβάλλον των αντικειμενικών συνθηκών και των εξωτερικών περιστάσεων. Μέσα από το κουκούλι των αφηγήσεων γεννιέται και ωριμάζει η συνείδηση, και μόνο μέσα σε αυτό νιώθει πως μπορεί με ψυχολογική ασφάλεια να αντιμετωπίσει όχι μόνο τη ζωή αλλά και τον θάνατο."

Βαγγέλης Αθανασόπουλος, *Οι ιστορίες του κόσμου*, σελ. 13

Στο κεφάλαιο που ακολουθεί, το ύφος του δημιουργικού λόγου, όπως αυτό κωδικοποιείται μέσω των χωρικών στοιχείων και παρουσιάζεται στο προηγούμενο κεφάλαιο, ερμηνεύεται, ήτοι μελετάται το νόημα σε αυτό το "όραμα", όπως το χαρακτηρίζει ο Αθανασόπουλος, που αναδύεται από την αφήγηση των παραμυθιών. Ο Φανταστικός χώρος επιδέχεται δύο ειδών ερμηνείας: πρώτον σε σχέση με την "εσωτερική αίσθηση" και δεύτερον σε σχέση με την "εξωτερική αίσθηση". Η πρώτη αφορά την εννοιολογική ερμηνεία, τις εγκεφαλικές διεργασίες της σκέψης, της μνήμης, της φαντασίας, και τον τρόπο με τον οποίο αυτές προβάλλονται στην αφήγηση μέσω του χώρου, με άμεση αναφορά στο γνωσιακό φαινόμενο της Μεταφοράς. Η δεύτερη αφορά την βιωματική ερμηνεία, την αισθητηριακή ικανότητα μέσω των πέντε αισθήσεων, καθώς και της κιναισθήσης, με αναφορές στην συνειδητοποίηση του εαυτού μας και της θέσης του εντός του κόσμου που μας περιβάλλει.

Στο πρώτο τμήμα του παρόντος κεφαλαίου, τα παραμύθια ερμηνεύονται μέσω αφηρημένων εννοιών, οι οποίες συσχετίζονται με τον χώρο και αναγνωρίζονται κατ' επανάληψιν στα επιλεγμένα παραμύθια. Στο δεύτερο τμήμα του κεφαλαίου, τα παραμύθια ερμηνεύονται μέσω βιωματικών εννοιών, οι οποίες αποκαλύπτουν τη συμμετοχή των αισθητηριακών εμπειριών στην κίνηση των χαρακτήρων εντός της αφήγησης και, μέσω αυτών, της συμμετοχής των αναγνωστών. Στο τρίτο τμήμα, παρουσιάζονται οι διαγραμματικές απεικονίσεις των επιλεγμένων παραμυθιών, όπου εμφανίζονται τα συμπεράσματα της ερμηνείας, τόσο της εννοιολογικής όσο και της βιωματικής, ενώ μπορούν να εξαχθούν συμπεράσματα και για τον προσωπικό αφηγηματικό χρόνο κατά τη διάρκεια της αφήγησης.

7Α: Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΚΑΙ Η ΝΟΗΜΑΤΙΚΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

7Α.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο πρώτο τμήμα του κεφαλαίου παρουσιάζεται η εννοιολογική ερμηνεία των παραμυθιών. Η εννοιολογική ερμηνεία υπό το πρίσμα των χωρικών στοιχείων, το νόημά τους κατά την εξέλιξη της αφήγησης των παραμυθιών στηρίζεται στο φαινόμενο της Μεταφοράς. Η μεταφορική γλώσσα, μέσω της μεταφορικής υπόστασης των εικόνων οι οποίες περιγράφονται από τις λέξεις, αφενός μας υπαγορεύει να επεκτείνουμε τη σκέψη μας, και αφετέρου ζωντανεύει το φανταστικό διώνυμο επί του οποίου στηρίζεται η αφήγηση των παραμυθιών. Στον Φανταστικό χώρο των παραμυθιών συναντώνται κάθε φορά δύο γνωσιακά πεδία, τα οποία με καταλύτη τη Μεταφορά συνδυάζονται σε έναν τρίτο, νέο τρόπο σκέψης.

Τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά του χειρισμού των χωρικών στοιχείων κατά το ύφος του δημιουργικού λόγου, όπως αυτά καταγράφηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο, υπαγορεύουν τις ποιότητες της μεταφοράς στον Φανταστικό χώρο, και συνεπώς συμβάλλουν στην ερμηνεία του νοήματος του Φανταστικού χώρου στα παραμύθια. Ο Φανταστικός χώρος καθίσταται ο κύριος παράγων ανατροπής και εξέλιξης της αφήγησης και συμπεριφέρεται ως ένας δίκαιος δάσκαλος, θέτοντας συνεχώς δοκιμασίες. Με τον τρόπο αυτό, οι μεταφορικές ιδιότητες των χωρικών στοιχείων διαμορφώνεται σε ορισμένα κύρια θέματα, τα οποία διατρέχουν το σύνολο των επιλεγμένων παραμυθιών. Η Μεταφορά βρίσκεται στην καρδιά της αφήγησης των παραμυθιών, με την εννοιολογική της χρήση, απελευθερώνοντας το νόημα των χωρικών στοιχείων εντός της αφήγησης των παραμυθιών.

7Α.2 Η ΜΕΤΩΝΥΜΙΚΗ ΚΑΙ ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΗ ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

Η έρευνα επί των χωρικών στοιχείων που ανιχνεύονται στα συγκεκριμένα παραμύθια οδηγεί στο συμπέρασμα ότι αυτά συμμετέχουν στο κείμενο με δύο τρόπους: τον μετωνυμικό και τον μεταφορικό. Όπως έχει ήδη αναφερθεί⁵⁴⁷, στο φαινόμενο της μετωνυμίας ο συγγραφέας επικαλείται χαρακτηριστικά ή ιδιότητες οι οποίες ήδη ενυπάρχουν στην περιγραφόμενη έννοια, βασιζόμενες σε σχέσεις συγγένειας και ομοιότητας. Στην περίπτωση ενός χωρικού στοιχείου, μια οροφή μπορεί να διαθέτει φύλλα από

⁵⁴⁷ Πρβλ. Κεφάλαιο 5

ακριβό γυαλί - αντί για το ξύλο ως συνηθέστερο υλικό - ή τα κρεββάτια μπορεί να κρέμονται από έναν τεράστιο χρυσό μίσχο - αντί να πατούν στο δάπεδο όπως είναι η συνηθέστερη κατασκευή. Εντούτοις, η συγγένεια ανάμεσα στα υλικά ή στον τρόπο κατασκευής συνεχίζει να υφίσταται, καθώς εδώ δεν μεταβάλλεται η φύση αλλά η εικόνα των πραγμάτων. Εν αντιθέσει, στο φαινόμενο της μεταφοράς ο συγγραφέας εγκαθιδρύει εκείνη τη στιγμή μια σύνδεση μεταξύ δύο εννοιών ανόμοιων και ξένων μεταξύ τους, κατά την (ποιητική) έμπνευσή του. Όταν ο συγγραφέας περιγράφει ότι το σπίτι "είχε ίλιγγο"⁵⁴⁸, τότε όχι μόνο αποδίδει στο χωρικό στοιχείο του σπιτιού ένα χαρακτηριστικό της ανθρώπινης προσωπικότητας, αλλά έτι περαιτέρω δημιουργεί, με παραστατικό τρόπο, μια νοητή εικόνα, εκφράζοντας μια συγκεκριμένη ατμόσφαιρα, με μοναδική, ποιητική και ταυτοχρόνως περιεκτική διάθεση.

Η μετωνυμία στα χωρικά στοιχεία είναι είτε εξαιρετικά λιτή, ειδικά στα παλαιότερα παραμύθια - *Η Ωραία Κοιμωμένη, Χάνσελ και Γκρέτελ* - είτε αποσπασματική στα νεότερα παραμύθια και ειδικά σε εκείνα με τις εκτενέστερες περιγραφές⁵⁴⁹ - *Η Βασίλισσα του Χιονιού, Ο Ανιψιός του Μάγου, Harry Potter 1-7*. Σε αυτά τα παραμύθια βρίσκουμε ένα κρεββάτι στολισμένο με χρυσό, ασημί και πλούσιες κουρτίνες. Μια καλύβα καλυμμένη με σοκολάτα, γλάσο και μπισκότο. Ένα μικρό σπίτι με παράξενα κόκκινα και μπλε παράθυρα. Ένα βαθύ πηγάδι με γεμάτα ντουλάπια και ράφια, χάρτες και κορνίζες κρεμασμένες από πρόκες στις πλευρές του. Ένα μεγάλο λιβάδι με πολλά λουλούδια και σκληρό χώμα. Μια ερειπωμένη πόλη με ξεραμένο ποτάμι, σκοτεινό ουρανό και γερασμένο ήλιο που ρίχνει μακριές σκιές. Μια κατοικία με ξεφτισμένα χαλιά στα δάπεδα, έναν πολυέλαιο με τη μορφή συμπλέγματος φιδιών και στον τοίχο του γραφείου μια ταπετσαρία με το οικογενειακό γενεαλογικό δέντρο.

Εάν τα προαναφερθέντα είναι η σάρκα της σκέψης, τον σκελετό της σκέψης αποτελεί η μεταφορά με πλούτο νοημάτων, και, όπως θα φανεί στη συνέχεια, είναι εν τέλει εκείνη η οποία αποδίδει την ατμόσφαιρα κατά την επιλογή του συγγραφέα δημιουργού. Είναι ακριβώς εκείνη η οποία καθορίζει τον Φανταστικό χώρο ως έναν ολοκληρωμένο κόσμο, με τέτοια ποικιλία και δύναμη στα χαρακτηριστικά και τις ποιότητές του, ώστε να μπορεί να αναγνωριστεί ως ένα πραγματικό και αυθύπαρκτο σύμπαν.

7Α.3 ΝΟΗΤΕΣ ΕΙΚΟΝΕΣ ΚΑΙ ΓΕΓΟΝΟΤΑ ΣΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ

⁵⁴⁸ "Το σπίτι των φίλων είχε ίλιγγο με τις στενές σκάλες και ταράτσες με ψιλά κι αραιά κάγκελα και τα παράθυρα χαμηλά στο πάτωμα σαν πόρτες που μπορούσες να πέσεις και μεγάλες πήλινες σόμπες που άναβαν και φέγγιζαν τα παραθυράκια τους και πως ήταν γραπωμένος στο παράθυρο του δρόμου στο χείλος του σπιτιού." (Γιώργος Χειμωνάς, *Η Εκδρομή*, εκδόσεις Ύψιλον, Αθήνα 1976, σελ. 29)

⁵⁴⁹ Πρβλ. Κεφάλαια 2 και 6

Προτού αναφερθούν οι μεταφορικές ιδιότητες του Φανταστικού χώρου, πρέπει να αναζητηθεί ο τρόπος με τον οποίο εκείνες εισάγεται στον Κειμενικό κόσμο. Ο Αθανασόπουλος αναγνωρίζει στη νοητή εικόνα ένα πρωταρχικό εργαλείο πρόσληψης, προσομοίωσης, και εν τέλει καλλιτεχνικής δημιουργίας, όταν καθίσταται ποιητική εικόνα⁵⁵⁰. Αντιστοίχως, οι Deleuze και Tschumi έχουν αναφερθεί στη σημασία των γεγονότων, και των συνεπαγόμενων καταστάσεων που αυτά δημιουργούν, τόσο στην διαμόρφωση του χώρου όσο και στην αντίληψη του χρόνου⁵⁵¹. Νοητές εικόνες και γεγονότα είναι δυνατό να αναγνωριστούν στον Φανταστικό χώρο, εισάγοντας στοιχεία παρόμοια με εκείνα του ρεαλιστικού χώρου, όπως ένα κτήριο, ένα πέρασμα, ή μια σκάλα, εντούτοις δανείζοντας στον χώρο μέσω της μεταφοράς ιδιότητες από διαφορετικά συστήματα. Με τον τρόπο αυτό, και λειτουργώντας πλέον εφοδιασμένη με μια μείξη χαρακτηριστικών, τόσο από το πεδίο εκκίνησης (ο ρεαλιστικός χώρος) όσο και από το πεδίο προορισμού (η φαντασία, η μνήμη, η σκέψη, η ανθρώπινη συνθήκη), η έννοια του χώρου ξεπερνά την κυριολεξία και ταυτοχρόνως υπερβαίνει το ίδιο της το πλαίσιο, αποκτώντας το επαυξημένο νόημά της. Νοητές εικόνες και γεγονότα καθίστανται εν τέλει το όχημα με το οποίο το μεταφορικό νόημα κληροδοτείται στον Φανταστικό χώρο, με ποικίλες εκφάνσεις στον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα. Θα ακολουθήσει μια αναφορά στις πλέον ευφάνταστες και απροσδόκητες από αυτές τις εκφάνσεις στα επιλεγμένα παραμύθια.

Στο παραμύθι *Η Ωραία Κοιμωμένη* περιγράφεται η πυκνή Βλάστηση η οποία σταδιακά αναπτύσσεται γύρω από το παλάτι. Η νοητή εικόνα που σχηματίζεται είναι πανίσχυρη, και δημιουργεί μπροστά μας έναν σαφή και πολύπλοκο χώρο. Ο χώρος αντιδρά έντονα και ακαριαία μόλις δοθεί το έναυσμα από την εξέλιξη της αφήγησης, οπότε αναλαμβάνει να κρύψει το παλάτι, σε απόλυτη συμφωνία με τη θέληση της νεράιδας. Πυκνά κλαδιά και φυλλώματα αναπτύσσονται, και οι αναγνώστες ανακαλούν μια οικεία τους εικόνα, με μόνη διαφορά την ταχύτητα με την οποία συμβαίνει. Αυτός ο χώρος, ο οποίος ξαφνικά και απρόσμενα υψώνεται, γεννιέται κατά την αφήγηση, σε διάστημα μόλις λίγων λέξεων, εντούτοις διαθέτει ποικιλία και ισχύ παρόμοια του ρεαλιστικού χώρου. Η αποκλίνουσα διάσταση της νοητής εικόνας που σχηματίζεται, προσθέτει σε αυτή την ισχύ την ποιότητα που εγγυάται την προσοχή του αναγνώστη.

Στο παραμύθι *Χάνσελ και Γκρέτελ*, λίγο πριν το τέλος του παραμυθιού εμφανίζεται το Σοκολατένιο Αυγό, όπου κρύβεται ο θησαυρός της μάγισσας. Το Αυγό είναι ένα χωρικό στοιχείο, όταν ειπωθεί ως ένα κέλυφος, το οποίο χωρίζει το εσωτερικό από το εξωτερικό. Σύμφωνα με τον Gaston Bachelard⁵⁵², τα κελύφη των κοχυλιών, οι φωλιές των πουλιών, ακόμα και τα συρτάρια με τα κρυμμένα μικρά κουτιά

⁵⁵⁰ Βαγγέλης Αθανασόπουλος, *Οι ιστορίες του κόσμου. Τρόποι της γραφής και της ανάγνωσης του οράματος*, Εκδόσεις Πατάκης, Αθήνα 2005, σελ. 175-182 (Πρβλ. Κεφάλαιο 2)

⁵⁵¹ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

⁵⁵² Πρβλ. Κεφάλαιο 4

μπορούν να κλείσουν ολόκληρους κόσμους αναμνήσεων και ονείρων, γεγονός το οποίο καθιστά όλες αυτές τις κοιλότητες πλήρεις νοήματος για τον χώρο και ταυτοχρόνως γεννήτριες πανίσχυρων νοητών εικόνων. Το μέγεθος δεν πρέπει να παραπλανά ούτε ως προς τη σπουδαιότητα ούτε ως προς τη χρησιμότητα αυτού του είδους χώρου. Άλλωστε, στον Φανταστικό χώρο, το μέγεθος σχετίζεται λιγότερο με τις απόλυτες διαστάσεις και περισσότερο με το εύρος της επιρροής που προσδίδεται από τους χαρακτήρες των παραμυθιών.

Στο παραμύθι *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, η επίκληση ενός κήπου από τον συγγραφέα δημιουργεί, ακόμα και στις ελάχιστες διαστάσεις ενός καναλιού απορροής την νοητή εικόνα ενός χώρου πλήρους νοήματος, ενός χώρου ψυχαγωγίας για τα παιδιά, απαραίτητου για τη ζωή τους μέσα στη μεγάλη πόλη⁵⁵³. Κατά την αφήγηση επιπλέον περιγράφονται δύο γεγονότα. Το πρώτο γεγονός συμβαίνει όταν οι Σκιές του κυνηγιού εμφανίζονται στο δωμάτιο της Πριγκήπισσας, όπου φιλοξενείται η Gerda, οπότε ο χρόνος του παρελθόντος ξαφνικά καλείται στο "εδώ και τώρα", φέρνοντας μαζί την υπόσχεση ενός μέλλοντος, διαφορετικού χωρόχρονου. Το δεύτερο γεγονός εξελίσσεται όταν, στη διάρκεια της χιονοθύελλας μπροστά από το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού, η Gerda λέει φωνακτά την Προσευχή της, και ο χώρος τότε μεταβάλλεται, αποκτά συγκεκριμένα όρια και χρήση. Πρόκειται για περιπτώσεις όπου ο Φανταστικός χώρος λαμβάνει τις ιδιότητές του από τα γεγονότα και τις καταστάσεις που εκτυλίσσονται σε αυτόν, οπότε ένας νέος, επαυξημένος χώρος γεννιέται.

Στο παραμύθι *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, η Αλίκη ανακαλύπτει το Μπουκάλι "Πιες με" και το Κουτί "Φάε με", κελύφη με άπειρες δυνατότητες νοητών εικόνων σχετικά με το ποιο θα είναι το αποτέλεσμα της δράσης των ουσιών που περιέχουν, ανοίγοντας στον Φανταστικό χώρο δύο πύλες προς σύμπαντα απεριορίστων πιθανοτήτων, και ταυτοχρόνως μεταβάλλοντας τις συνθήκες στο "εδώ και τώρα" του Φανταστικού χώρου. Ως ένα απρόσμενο γεγονός καταγράφεται το Χαμόγελο του Γάτου του Cheshire, το οποίο μεταλλάσσει τον χώρο γύρω του, εκούσια ή ακούσια, και χωρίς κανενός είδους πρόβλεψη. Ένας Γάτος που εμφανίζεται και εξαφανίζεται, σημαίνει μεταβολή της ύλης του Φανταστικού χώρου, και ταυτοχρόνως της διάθεσης του Φανταστικού χώρου προς την ίδια την Αλίκη, καθώς ο Γάτος του Cheshire είναι από τις σπάνιες φιγούρες στη Χώρα των Θαυμάτων με τις οποίες η Αλίκη μπορεί να συνεννοηθεί. Η διαδικασία της εξαφάνισης και επανεμφάνισης φαίνεται να πυροδοτείται από το χαρακτηριστικό Χαμόγελο του Γάτου του Cheshire, γύρω από το οποίο προοδευτικά στρέφεται η ανάπτυξη της ύλης του.

Στο παραμύθι *Πέρα από τον Καθρέπτη*, γεγονότα τα οποία συμβαίνουν και διαμορφώνουν τον Φανταστικό χώρο είναι το Ποίημα με τον τίτλο "Jabberwocky", οι Λέξεις που σημαίνουν, και το Όνειρο

⁵⁵³ Κατά τον Georges Mesmin, ο κήπος σε ένα σπίτι όπου μεγαλώνουν παιδιά παραδίδει πολύτιμα μαθήματα για το μέλλον τους (Πρβλ. Κεφάλαιο 4)

του Κόκκινου Βασιλιά, καθώς σε αυτές τις καταστάσεις ο Φανταστικός χώρος φαίνεται να μεταλλάσσεται από μια "πραγματικότητα" - εντός του Κειμενικού Κόσμου - σε μια "παραίσθηση" - εντός του Κειμενικού Κόσμου. Ειδικά το Ποίημα με τον τίτλο "Jabberwocky" - το οποίο βρίσκεται στο σπίτι Πέρα από τον Καθρέπτη, σε ένα βιβλίο επάνω στο τραπέζι - πρέπει να φανταστούμε ότι δημιουργεί έναν Κειμενικό Κόσμο εντός του Κειμενικού Κόσμου. Σε αυτή την περίπτωση, στον Φανταστικό χώρο συμβαίνει κάτι μοναδικό, καθώς ο χώρος οικοδομείται όχι από το νόημα των λέξεων, αλλά μάλλον από την απουσία νοήματος⁵⁵⁴. Σε μια επίδειξη ισχύος του συγγραφέα, το τέρας Jabberwocky, το αγόρι, το δάσος, τα μικρά ζώα που κατοικούν εκεί, όλα περιγράφονται με ακρίβεια, και ταυτοχρόνως χωρίς καμία σαφήνεια, και ο Φανταστικός χώρος ορθώνεται περισσότερο χάρη στην ατμόσφαιρα που δημιουργούν οι λέξεις και λιγότερο με το νόημά τους.

Στο παραμύθι *Ο Ανιψιός του Μάγου* βρίσκουμε γεγονότα, όπως η Επιγραφή δίπλα στη χρυσή καμπάνα και το χρυσό σφυρί, η Επαίσχυντη Λέξη, το Πρώτο Αστείο, και η Γέννηση της Narnia, τα οποία συνταράσσουν τον Φανταστικό χώρο και χρόνο. Ο Φανταστικός χώρος, κατά την εξέλιξη αυτών των καταστάσεων, αποκαλύπτει τις κρυμμένες δυνατότητές του, αποκαθιστά την σχέση του με τον (σταματημένο) χρόνο, και οι αναγνώστες σταδιακά ανακαλύπτουμε την ικανότητα του Φανταστικού χώρου να αναπτύσσεται μπροστά στα μάτια μας, να δίνει ζωή στο Τίποτα. Το σοφό λιοντάρι Aslan, που με το τραγούδι του ξυπνά τη Narnia, είναι το προσωπίο του συγγραφέα που ξυπνά τον Φανταστικό χώρο⁵⁵⁵. Και όπως συμβαίνει συχνά στον Φανταστικό χώρο, το σημαντικό δεν είναι η ίδια η περιγραφή των γεγονότων αλλά η δύναμη της περιγραφής, δεν είναι οι λέξεις αλλά το νόημα που κρύβεται μέσα σε αυτές. Το θαυμαστό στον Φανταστικό χώρο δεν είναι τα συγκεκριμένα χαρακτηριστικά της Narnia, αλλά το ίδιο το γεγονός του τραγουδιού του σοφού λιονταριού Aslan, του κυρίαρχου δημιουργού που μπορεί να κάνει τον Φανταστικό χώρο να ανθίσει.

Στο παραμύθι *Harry Potter 1-7* περιγράφονται καταστάσεις, όπως τα μάγια που κρύβουν το Hogwarts, η διεύθυνση του Αρχηγείου του Τάγματος του Φοίνικα, το Σκαλοπάτι που λείπει, οι τελείες που κινούνται στον Χάρτη, οι οποίες δημιουργούν στον Φανταστικό χώρο διπλές ταυτότητες, διπλές νοητές εικόνες,

⁵⁵⁴ Το Ποίημα ξεκινά και τελειώνει με τους στίχους:

"'Twas brillig, and the slithy toves
Did gyre and gimble in the wabe:
All mimsy were the borogoves,
And the mome raths outgrabe,"

Lewis Carroll, *Through the Looking-Glass*, Chapter 1: Looking-Glass House

⁵⁵⁵ Στο αντίστοιχο κεφάλαιο του κειμένου του παραμυθιού, περιγράφεται ότι η Polly, ακούγοντας το τραγούδι και βλέποντας τη δημιουργία, "αισθανόταν βέβαιη ότι όλα τα δημιουργήματα έβγαιναν 'από το κεφάλι του Λιονταριού'." (C. S. Lewis, *The Magician's Nephew*, The Bodley Head, London 1955, Chapter Nine, The Founding of Narnia. Εισαγωγικά στο πρωτότυπο κείμενο)

αναλόγως με το ποιος και ποια στιγμή παρατηρεί το συγκεκριμένο σημείο⁵⁵⁶. Στον Φανταστικό χώρο το δισυπόστατο ενός χωρικού στοιχείου είναι μια πραγματικότητα, και όχι απλώς ένα ζήτημα ερμηνείας του παρατηρητή. Ενίοτε, εμφανίζονται νοητές εικόνες που λειτουργούν ακριβώς όπως ένας ζωντανός, παλλόμενος τρισδιάστατος χάρτης του χώρου, με την πληρότητα ενός Κειμενικού Κόσμου. Άλλοτε οι καταστάσεις φέρνουν στο "εδώ και τώρα" του Φανταστικού χώρου τον παρελθόντα χρόνο, σαν να επρόκειτο για έναν γειτονικό χώρο, αποτελώντας μια ταυτόχρονη πραγματικότητα και ενώνοντας πρόσωπα στον ίδιο χώρο, τα οποία υπό άλλες συνθήκες δεν θα ήταν δυνατό να συναντηθούν.

7Α.4 ΜΕΤΑΦΟΡΙΚΕΣ ΕΝΝΟΙΕΣ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

Κατά τη χρήση του φαινομένου της μεταφοράς από τον συγγραφέα, ο χώρος συνδέεται με μια άλλη έννοια κατά παράδοξο τρόπο. Πρόκειται για τις περιπτώσεις όπου ο χώρος εκφράζει χαρακτήρα, ενσωματώνει ιδιότητες τις οποίες υπό κανονικές συνθήκες δεν θα είχε, δρα ως άνθρωπος ή ως κάτι άλλο που δεν θα έπρεπε να είναι. Είναι αυτές οι ιδιότητες που αποδίδουν στο κείμενο του παραμυθιού τις φανταστικές του ποιότητες, τα στοιχεία που κάνουν το κείμενο να λαμβάνει τα χαρακτηριστικά μιας ονειρικής κατάστασης, τα αποκλίνοντα από τον κανόνα στοιχεία που το θέτουν στην ίδια κατηγορία με την Ποίηση. Ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα εμφανίζεται, με τη χρήση της μεταφοράς, σε αυτά ακριβώς τα χωρία του κειμένου, στα σημεία όπου το φανταστικό εισβάλλει στο σύμπαν του κειμένου και το εκτρέπει προς μια συγκεκριμένη και παρά προσδοκία κατεύθυνση.

Κατά τον Werth⁵⁵⁷, το φαινόμενο της μεταφοράς δεν περιορίζεται στο επίπεδο της πρότασης ή ακόμα και της παραγράφου, αλλά αντιθέτως διαπερνά ολόκληρο το κείμενο, εμφανιζόμενη με τα ίδια χαρακτηριστικά σε καίρια σημεία της αφήγησης, καθώς πρόκειται για εννοιολογική μεταφορά, η οποία ξεπερνά το συντακτικό μιας πρότασης. Ενίοτε, τον λόγο των λογοτεχνικών κειμένων διατρέχουν χαρακτηριστικά υπόγεια ρεύματα, τα οποία συμβάλλουν στην κατανόηση του νοήματος του κειμένου. Ονομάζονται μέγα-μεταφορές/megametaphors και αποτελούν ευρείες μεταφορές, που εμφανίζονται σε ολόκληρο το κείμενο με ποικίλα γλωσσικά σχήματα. Στις συγκεκριμένες παραδειγματικές εφαρμογές, οι μεγα-μεταφορές που διατρέχουν τα επτά παραμύθια σχετίζονται άμεσα με τον Χώρο και τα χωρικά στοιχεία, αφενός συντελώντας στην ερμηνεία των παραμυθιών και αφετέρου καταδεικνύοντας τη σημασία του Χώρου στην εξέλιξη της αφήγησης των παραμυθιών. Οι ευρείες αυτές μεταφορές γεννιούνται στον Κειμενικό κόσμο του κάθε παραμυθιού, από τα χαρακτηριστικά γνωρίσματα του

⁵⁵⁶ Είναι μια συνθήκη, η οποία θυμίζει το "Πείραμα των δύο σχισμών" στην Κβαντική Μηχανική, και το παράδοξο που αυτό εμφανίζει ως προς τα χαρακτηριστικά των ηλεκτρονίων (Πρβλ. Κεφάλαιο 3)

⁵⁵⁷ Πρβλ. Κεφάλαιο 5

δημιουργικού λόγου των χωρικών στοιχείων (όπως αυτά περιγράφηκαν στο Κεφάλαιο 6). Με τον τρόπο αυτό, φαίνεται ότι ισχύουν τα εξής:

Ο Φανταστικός χώρος ως ένας δίκαιος δάσκαλος, λαμβάνει αποφάσεις και προσπαθεί να εκπαιδεύσει, μετατρέπόμενος είτε σε ένα καταφύγιο είτε σε μια παγίδα για τους χαρακτήρες του παραμυθιού.

Ο Φανταστικός χώρος αρέσκεται στο να θέτει δοκιμασίες στους χαρακτήρες του παραμυθιού, το οποίο επιτυγχάνει μέσω αλληπάληλων μεταμορφώσεων, σπάζοντας τη συνέχεια και σχηματίζοντας όρια.

Ο Φανταστικός χώρος είναι ο κύριος παράγων ανατροπής και εξέλιξης της αφήγησης, με αποτέλεσμα να δημιουργεί τις συνθήκες μιας περιήγησης ή και αναζήτησης για τους χαρακτήρες του παραμυθιού, καθιστώντας δυνατή εν τέλει μια λυτρωτική (ή όχι) επιστροφή.

Στο σημείο αυτό πρέπει να γίνει η παρατήρηση ότι αυτή η συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου οδηγεί σε φαινόμενα τα οποία απορρέουν τόσο από την ίδια την φύση του χώρου όσο και από την αλληλεπίδρασή του με τα σώματα που κινούνται εντός αυτού. Οι ιδιότητες του χώρου ως καταφύγιο ή παγίδα, ως όριο, ή ως περιβάλλον που μεταμορφώνεται, αν και συχνά γίνονται αντιληπτές με υποκειμενικό τρόπο, εντούτοις είναι αυθύπαρκτες και αναγνωρίζονται ως ανεξάρτητα, εγγενή χαρακτηριστικά του ίδιου του χώρου. Αντιθέτως, οι διαδικασίες της περιήγησης ή αναζήτησης, της επιστροφής και της λύτρωσης απαιτούν την είσοδο ενός παρατηρητή στον χώρο, και είναι η δική του ενέργεια και κίνηση η οποία θα τις προκαλέσει εντός του χώρου.

Κατ' αυτόν τον τρόπο, σε όλα τα επιλεγμένα παραμύθια αναγνωρίζονται φαινόμενα μεταφοράς που σχετίζονται με τον χώρο και εκφράζονται μέσω αυτού, διαπερνώντας δε από τα προαναφερθέντα θέματα, τα οποία λειτουργούν σε διφυή - αντιθετικά ή συμπληρωματικά - σχήματα και τα οποία κατηγοριοποιούνται ως εξής:

- Καταφύγιο / Παγίδα
- Περιήγηση / Αναζήτηση
- Επιστροφή / Λύτρωση
- Όριο / Συνέχεια
- Μεταμόρφωση / Αναλλοίωτο.

Αυτά τα θέματα αναγνωρίζονται, το καθένα, σε τουλάχιστον τέσσερα από τα παραμύθια, και συνδυαστικά διατρέχουν και τα επτά παραμύθια. Ακολουθεί αναλυτική παρουσίαση των πέντε μεταφορικών θεμάτων, έτσι όπως αυτά ορίζονται σε κάθε παραμύθι, καθώς και τα συμπεράσματα για τη χρήση του κάθε θέματος.

7Α.4.1 Ο ΧΩΡΟΣ ΩΣ ΚΑΤΑΦΥΓΙΟ / ΠΑΓΙΔΑ

ΟΡΙΣΜΟΣ⁵⁵⁸

Καταφύγιο: Τόπος όπου καταφεύγει κάποιος, όπου πηγαίνει για να προστατευτεί από κάποιο κίνδυνο ή για να αποφύγει κάποια δυσάρεστη κατάσταση.

Παγίδα: Κάθε είδους τέχνασμα με το οποίο κάποιος προσπαθεί να εξαπατήσει άλλους και να τους κάνει να αντιδράσουν ή να ενεργήσουν με τρόπο που βλάπτει ή ζημιώνει τους άλλους.

Μια περίπτωση Καταφυγίου, το οποίο μάλιστα εξελίσσεται σε Παγίδα, παρουσιάζεται από τον Πλάτωνα στην αλληγορία του σπηλαίου. Στο έργο του *Πολιτεία*⁵⁵⁹, ο Πλάτων εμφανίζει τον Σωκράτη να περιγράφει πώς μια ομάδα ανθρώπων ζουν όλη τη ζωή τους αλυσοδεμένοι στο εσωτερικό ενός σπηλαίου, κοιτώντας μόνο έναν τοίχο επί του οποίου ενίοτε εμφανίζονται σκιές. Αυτές οι σκιές προέρχονται από αντικείμενα που τοποθετούνται μπροστά από μια φωτιά, η οποία καίει πίσω από τους αλυσοδεμένους, και αποτελεί για αυτούς την μοναδική πραγματικότητα που έχουν ποτέ γνωρίσει. Ο Σωκράτης εξηγεί ότι ο φιλόσοφος μοιάζει με έναν από τους αλυσοδεμένους, ο οποίος απελευθερώνεται και αρχίζει να αντιλαμβάνεται ότι οι σκιές στον τοίχο δεν έχουν καμία σχέση με την πραγματικότητα. Έχοντας κάνει την ανάβαση έως τον εξωτερικό κόσμο και έχοντας μάθει την αλήθεια, οφείλει να επιστρέψει στο σπήλαιο και να αφυπνίσει τους υπόλοιπους αλυσοδεμένους, ακόμα και αν αυτό έχει καταστροφικές συνέπειες για τον ίδιο. Στην αλληγορία του σπηλαίου, ο Πλάτων τοποθετεί και τον δάσκαλό του: σκέφτεται τον ίδιο τον Σωκράτη ως τον απελευθερωμένο που εκτελέστηκε επειδή έφερε πίσω στο σπήλαιο την αλήθεια που κανένας από τους αλυσοδεμένους δεν ήθελε να αντιμετωπίσει. Με τον τρόπο αυτό, ο Πλάτων αναγνωρίζει ότι η ανθρώπινη συνθήκη θα είναι εσαεί δέσμια της αισθητηριακής αντίληψης του κόσμου.

Οι άνθρωποι, οι οποίοι ζουν εντός του σπηλαίου, δεν συνειδητοποιούν ποτέ ότι έχουν παγιδευτεί σε μια κίβδηλη κατάσταση, ούτε ότι, "προστατευμένοι" εντός του σπηλαίου, έχουν απομονωθεί από την ουσιαστική πραγματικότητα που βρίσκεται έξω από αυτό. Για τον Πλάτωνα, οι Ιδέες, και όχι ο υλικός κόσμος όπως τον αντιλαμβανόμαστε μέσω των αισθήσεων, είναι η θεμελιώδης και μοναδική αλήθεια⁵⁶⁰. Η γνώση των Ιδεών μπορεί να αποκτηθεί μόνο έξω από το σπήλαιο, με κόπο και υπερβαίνοντας τον εαυτό μας και την κατάσταση που αναγνωρίζουμε γύρω μας. Η αλληγορία του σπηλαίου έχει ερμηνευτεί ως ένα φιλοσοφικό σχήμα σχετικά με την έμφυτη τάση του ανθρώπου να εγκαταλείπει με ευκολία την

⁵⁵⁸ Όλοι οι ορισμοί που ακολουθούν, καταγράφονται στο Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης, Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Ίδρυμα Μανόλη Τριανταφυλλίδη, greek-language.gr

⁵⁵⁹ <http://ebooks.edu.gr/modules/ebook/show.php/DSGL-C128/680/4511,20328/>

⁵⁶⁰ Stephen Watt, "Introduction: The Theory of Forms (Books 5-7)", *Plato: Republic*, Wordsworth Editions, London 1997, p. xiv-xvi

πνευματική αναζήτηση της αλήθειας και της σοφίας⁵⁶¹. Συχνά, το πλέον άνετο Καταφύγιο μπορεί να σταθεί εμπόδιο στην εξέλιξη, και το ένστικτο για την εξερεύνηση να εξασθενήσει, παγιδευμένο στην προφανή πραγματικότητα. Στο βιβλίο του Heidegger *Η Ουσία της Αλήθειας: Σχετικά με την Πλατωνική Αλληγορία του σπηλαίου και τον Θεαίτητο*, η αλληγορία του σπηλαίου καθίσταται η αλληγορία της απελευθέρωσης του ανθρώπου, μέσω της παιδείας, τόσο από την παγίδα μιας κίβδηλης πραγματικότητας όσο και από την ίδια την ανθρώπινη ανάγκη για ένα καταφύγιο⁵⁶². Αναζητώντας τις Ιδέες, ο άνθρωπος ήδη τοποθετεί την ύπαρξή του εν μέσω του κόσμου και των υπολοίπων όντων, κατανοώντας ότι οι Ιδέες βρίσκονται πέρα από τον ίδιο και γι' αυτό τον λόγο, μπορούν να γίνουν αντιληπτές ως η αλήθεια.

Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ

Ο Φανταστικός χώρος εμφανίζει αντιφατική συμπεριφορά: έχοντας προστατέψει ως Καταφύγιο της την Πριγκήπισσα έως την ενηλικίωσή της, εν συνεχεία γίνεται ακριβώς η Παγίδα από την οποία προσπαθούσαν οι γονείς της με τόση αγωνία να την προστατεύσουν. Όπως συμβαίνει συχνά, και ήδη από την αρχαία ελληνική μυθολογία, αυτή ακριβώς η απόφαση θα πυροδοτήσει μια σειρά γεγονότων, τα οποία με μαθηματική ακρίβεια θα οδηγήσουν στην εκπλήρωση της προφητείας⁵⁶³. Αλλά και στη συνέχεια, καθώς η Βλάστηση πυκνώνει γύρω από το Παλάτι, ο κλοιός της Παγίδας φαίνεται να σφίγγει γύρω από την Πριγκήπισσα που πλέον κοιμάται. Στην πραγματικότητα όμως αυτή η Παγίδα είναι και το Καταφύγιο της, όπου θα είναι ασφαλής για τα επόμενα εκατό χρόνια, έως ότου να λήξει η κατάρα. Σε αυτό το παραμύθι, ο Φανταστικός χώρος μπορεί να γίνει ταυτοχρόνως το Καταφύγιο και η Παγίδα, αναλόγως την οπτική ενός χαρακτήρα ή το σημείο αναφοράς του αναγνώστη.

⁵⁶¹ Dale Hall, "Interpreting Plato's Cave as an allegory of the human condition", *Apeiron: A Journal for Ancient Philosophy and Science* 14, No. 2, 1980, p. 74-86

⁵⁶² William McNeill, "Review on The Essence of Truth: On Plato's Cave Allegory and Theaetetus by Martin Heidegger", *Notre Dame Philosophical Reviews*, <http://ndpr.nd.edu/news/23227>

⁵⁶³ Αυτό ισχύει τόσο στον μύθο του Οιδίποδα όσο και τον μύθο του Περσέα. Η ιστορία του Περσέα ξεκινά όταν ο Ακρίσιος μαθαίνει τον χρησμό κατά τον οποίο ο γιος που θα αποκτήσει η κόρη του Δανάη, μεγαλώνοντας θα σκοτώσει τον ίδιο, και αποφασίζει να κλείσει την κόρη του σε υπόγεια φυλακή. Καθώς τα γεγονότα εξελίσσονται και ο γιος της Περσέας γίνεται ήρωας, ο μύθος οδηγείται σε έναν αγώνα δυσκολίας, όπου ο δίσκος του διαγωνιζόμενου Περσέα θα παρασυρθεί από τον δυνατό άνεμο και θα σκοτώσει τον τυχαίως παρευρισκόμενο στους προσκεκλημένους θεατές Ακρίσιο. Κεντρικό θέμα της τραγωδίας του Σοφοκλή *Οιδίπους Τύραννος* είναι η ιδέα ότι ο άνθρωπος δεν μπορεί ποτέ να ξεφύγει από το πεπρωμένο του. Ο βασιλιάς της Θήβας Λάιος λαμβάνει χρησμό από το μαντείο των Δελφών ότι ο γιος του θα σκοτώσει τον ίδιο και θα παντρευτεί τη μητέρα του, και αποφασίζει να εγκαταλείψει το νεογέννητο παιδί του με τρυπημένα πόδια στον Κιθαιρώνα. Όταν, πολλά χρόνια μετά, ο Οιδίποδας μαθαίνει τον ίδιο χρησμό, δεν επιστρέφει σε εκείνους τους οποίους θεωρεί γονείς του, αντιθέτως περιπλανιέται και εν τέλει, κατά τραγική ειρωνεία, καταλήγει να σκοτώσει εν αμύνη τον πατέρα του και να παντρευτεί τη μητέρα του, κερδίζοντας τη βασιλεία της Θήβας, αφού έχει λύσει το αίνιγμα της Σφίγγας. Εάν ο Οιδίποδας είχε επιστρέψει στην Κόρινθο, όπου πίστευε ότι βρίσκονται οι γονείς του, δεν θα είχε καταλήξει να εκπληρώσει εν αγνοία του τον χρησμό.

ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ

Καθ' όλη τη διάρκεια του παραμυθιού, για τα παιδιά η επιστροφή στο σπίτι παραμένει ένας αυτοσκοπός. Ο χώρος της Κατοικίας τους διαθέτει την ιδιότητα του Καταφυγίου, της αρχετυπικής εστίας, της προστατευτικής φωλιάς, ακόμα - ή έτι περαιτέρω - κι αν στο σπίτι τους είναι αμφίβολο εάν οι γονείς θα τα φροντίσουν. Στο μυαλό των παιδιών, εξωγενείς αντικειμενικοί παράγοντες, όπως η πείνα ή η έχθρα της μητέρας, δεν είναι ικανοί να μεταβάλουν την θετική τους προδιάθεση για τον χώρο της Κατοικίας τους. Με ανάλογο τρόπο λειτουργεί ο χώρος της Καλύβας της Μάγισσας, όπως προαναφέρθηκε, το πλέον προικισμένο με υπερ-ρεαλισμό χωρικό στοιχείο. Πρόκειται για το κεντρικό στοιχείο της αφήγησης του παραμυθιού, για το οποίο φαίνεται να έχει υφανθεί ολόκληρη η υπόλοιπη πλοκή της ιστορίας. Τα έντονα φανταστικά χαρακτηριστικά του αιτιολογούνται και λόγω του ρόλου που διαδραματίζει στην αφήγηση η Καλύβα της Μάγισσας: είναι η Παγίδα, και ως εκ τούτου το στοιχείο οφείλει να είναι άκρως δελεαστικό και εντυπωσιακό, με έναν τρόπο αθώο και ταυτοχρόνως αποτελεσματικό. Αυτό το δίπολο λειτουργεί όπως οι δύο πλευρές του ίδιου νομίσματος: το παραμύθι θέλει να διδάξει, μάλλον περισσότερο από οτιδήποτε άλλο, ότι το Καταφύγιο και η Παγίδα δεν απέχουν πολύ μεταξύ τους, καθώς το Καταφύγιο που νόμισαν τα παιδιά ότι βρήκαν στην Καλύβα της Μάγισσας γρήγορα μετατράπηκε σε απειλητική Παγίδα.

Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ

Ο Φανταστικός χώρος σε αυτό το παραμύθι συχνά συνομιλεί τόσο με τον Kay όσο και με τη Gerda, όμως με αντίθετα αποτελέσματα, τα οποία και εδώ εξαρτώνται από την οπτική του χαρακτήρα του παραμυθιού. Όταν η ιστορία ξεκινά, ο Kay εμπλέκεται συχνά σε διάλογο με τον χώρο, με αποτέλεσμα προοδευτικά να κατευθύνεται στην απόλυτη Παγίδα, το Παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού. Ο Kay παγιδεύεται γιατί κάθε φορά προσπαθεί υπερβολικά να αποδείξει την εξυπνάδα και την αξία του και αυτό προκαλεί τη σύγκρουση με τον Φανταστικό χώρο. Αντιθέτως, η Gerda, έχοντας απόλυτη συναίσθηση της αδυναμίας της έναντι του απέραντου κόσμου, αποδέχεται αυτή την κατάσταση, οπότε επαφίεται στον χώρο που έχει το πλεονέκτημα να οδηγήσει τα βήματά της. Η Gerda, σε κάθε περίπτωση, βρίσκει Καταφύγιο στον χώρο, έως ότου να είναι έτοιμη να προχωρήσει. Παραδόξως το Παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού, εν αντιθέσει με τον Kay, αποδεικνύεται για τη Gerda το απόλυτο Καταφύγιο. Ο χώρος που είναι το άντρο του κακού σε αυτό το παραμύθι, δεν αντιδρά στην παρουσία της, αντιθέτως διευκολύνει τα δύο παιδιά, προσφέροντάς τους το Καταφύγιο που χρειάζονται, πριν από το ταξίδι της επιστροφής.

HARRY POTTER 1-7

Προς το τέλος της ιστορίας, ο Harry Potter συνειδητοποιεί ότι το μόνο πραγματικό σπίτι που γνώρισε ποτέ ήταν το Σχολείο του Hogwarts, όπου ως εσωτερικός μαθητής περνούσε τον περισσότερο χρόνο των τελευταίων ετών. Αυτή η συνειδητοποίηση έρχεται στο τέλος των επτά χρόνων, και όταν ο Harry Potter ξέρει ότι δεν θα περάσει άλλη χρονιά στο Hogwarts. Δεν είναι μια προφανής επιλογή: ο χώρος του Hogwarts δεν είναι πάντοτε φιλικός, ορισμένες φορές έχει ακραίο χιούμορ και σε αρκετές περιπτώσεις αποτέλεσε το κρησφύγετο σκοτεινών δυνάμεων. Εντούτοις, η επιλογή του Hogwarts ως Καταφύγιου του Harry Potter δεν έγινε τυχαία ή ελλείψει εναλλακτικής λύσης. Σταδιακά, αυτός ο φαινομενικά εκφοβιστικός χώρος αποκαλύπτεται, προστατεύει και τελικά υπερασπίζεται όποιον το χρειάζεται. Σε αυτό το παραμύθι η ζωή είναι περίπλοκη, οπότε εκείνος που το χρειάζεται, δεν είναι απαραίτητος καλός, ή δίκαιος, ή γενναίος. Υπ' αυτή την έννοια, το Καταφύγιο του Harry Potter υπήρξε προηγουμένως, κατά μια περίεργη αλλά όχι τυχαία συγκυρία, το Καταφύγιο του κακού μάγου Voldemort, αλλά και του διαφορούμενης ηθικής καθηγητή Severus Snape. Το Καταφύγιο, με αυτό τον τρόπο, εύκολα γίνεται Παγίδα, και εν συνεχεία ξανά Καταφύγιο, αρκεί να έχει κανείς πάντοτε συναίσθηση των καταστάσεων. Με παρόμοιο τρόπο, το Απαγορευμένο Δάσος δίπλα στο Σχολείο Hogwarts είναι και αυτό ένας αμφίσημος χώρος: Καταφύγιο για τον κακό μάγο Voldemort, αλλά και για τον καλοκάγαθο φύλακα του σχολείου Hagrid. Ο Φανταστικός χώρος μπορεί να προσφέρει πολλά και αντιφατικά, καθώς εκτείνεται πέρα από τις ανάγκες ή τις απαιτήσεις μεμονωμένων ατόμων, και επιπλέον ξεπερνά την ηθική όπως την αντιλαμβάνονται τα μεμονωμένα άτομα. Ο Φανταστικός χώρος, με την ιδιότητα του παντογνώστη αφηγητή⁵⁶⁴, έχει υπόψιν του ένα ευρύτερο σχέδιο, πέρα από τα συμφέροντα των ατόμων με πεπερασμένη γνώση των γεγονότων.

7Α.4.2 Α) ΠΕΡΙΗΓΗΣΗ / ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟΥ

ΟΡΙΣΜΟΣ

Περιήγηση: Το να ταξιδεύει κάποιος σε (ξένους) τόπους, απλώς για να τους γνωρίσει, να δει και να θαυμάσει όσα ενδιαφέροντα έχουν.

Αναζήτηση: Επίμονη προσπάθεια να βρεθεί κάποιος ή κάτι.

Η έννοια της Περιήγησης, αλλά και της Αναζήτησης, έχει συσχετιστεί με τον αστικό χαρακτήρα του "flâneur", όπως αυτός αποτυπώθηκε στο έργο του Charles Baudelaire. Η λέξη είναι γνωστή ήδη από τον

⁵⁶⁴ Στη λογοτεχνία, ο αφηγητής, ή αλλιώς η αφηγηματική φωνή από την οποία προέρχεται η ιστορία, είναι δυνατό να παρουσιάζει τα γεγονότα χωρίς περιορισμούς, δηλαδή να γνωρίζει τα πάντα, όπως την εμφάνιση, τις ενέργειες, τις σκέψεις, τα συναισθήματα, τα κίνητρα όλων των χαρακτήρων. Σε αυτή την περίπτωση ονομάζεται παντογνώστης αφηγητής (Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας www.greek-language.gr).

17ο αιώνα, περιγράφοντας εκείνον ο οποίος περιφέρεται χωρίς ιδιαίτερο σκοπό. Εντούτοις, ο Baudelaire θα συσχετίσει τον όρο με τη μοντέρνα συνθήκη και την εφήμερη αστική εμπειρία εντός της ταχύτατα βιομηχανοποιημένης μητρόπολης του Παρισιού - όπως επαναδιαμορφώνεται από τον Βαρόνο Haussmann με εντολή του αυτοκράτορα Ναπολέοντα III - περί το 1860. Στο δοκίμιό του, ο Baudelaire εξηγεί ότι ο flâneur συνδυάζει την περιήγηση με την αναζήτηση, καθώς κινείται μέσα στην πόλη, ανάμεσα στο πλήθος, παρατηρώντας κρυπτόμενος, συμμετέχοντας απών, στο κέντρο του κόσμου αλλά αφανής⁵⁶⁵. Η κίνηση για εκείνον είναι αυτοσκοπός, και ταυτοχρόνως η ύπαρξή του καθορίζεται από ό,τι συλλέγει στην φευγαλέα πορεία του. Δεν μπορεί να ζήσει χωρίς την ενέργεια της πόλης, εντούτοις παραμένει απαθής και αμέτοχος σε όσα συμβαίνουν γύρω του.

Αργότερα ο χαρακτήρας επεκτάθηκε από τον Walter Benjamin⁵⁶⁶, ο οποίος θέλησε και να τον ενσαρκώσει. Ο ερευνητής Benjamin γίνεται ο ίδιος ένας flâneur, κυκλοφορώντας στο Παρίσι του μεσοπολέμου και καταγράφοντας μανιωδώς το αποτέλεσμα της μοντέρνας αστικής ζωής στον ψυχισμό του ανθρώπου. Στο ημιτελές opus magnum *Εγχείρημα: Στοές/Passagen Werk*, αποτυπώνεται το καλειδοσκόπιο που σχηματίζεται από δύο αντίθετες τάσεις εντός της πόλης: την υπερπληθώρα ερεθισμάτων προς αναζήτηση και την αεικίνητη⁵⁶⁷ περιήγηση του flâneur, ο οποίος θα εγκαταλειφθεί σε ό,τι παρατηρεί, αφομοιώνοντας το σημαντικό. Η φυσική κίνηση παρασύρει και την πνευματική εγρήγορση, καθώς τα άπειρα ερεθίσματα του περιβάλλοντος αφυπνίζουν τη σκέψη και την φαντασία.

Στην μεταμοντέρνα εποχή, ο flâneur υπήρξε πηγή έμπνευσης για τον Guy Debord και το κίνημα των Καταστασιακών/Situationist International. Ξανά στο Παρίσι, το 1956, διατυπώνεται η σκέψη αυτής της πειραματικής συμπεριφοράς εντός του αστικού τοπίου: ένα ταχύ και αυθόρμητο πέρασμα μέσα στην πόλη, το οποίο θα μπορεί να αποκαλύψει τις "ξαφνικές διαφοροποιήσεις στην ατμόσφαιρα, τον προφανή διαχωρισμό της πόλης σε ζώνες με σαφές ψυχικό φορτίο"⁵⁶⁸. Αυτός ο περίπατος - dérive/τάση ή ρεύμα όπως ονομάστηκε από τον Debord - λειτουργεί συνδυαστικά, καθώς χρησιμοποιεί την

⁵⁶⁵ Charles Baudelaire, *The Painter of Modern Life*, ed. and trans. Jonathan Mayne, Phaidon Press, London 1964, p. 5-12

⁵⁶⁶ Walter Benjamin, *Charles Baudelaire: A Lyric Poet in the Era of High Capitalism*, trans. H. Zohn, Verso, London 1997, p. 54. Για τη σχέση ενός συγγραφέα με το αστικό τοπίο, εν προκειμένω την γενέθλια πόλη του, πρβλ το Δάφνη Σουλογιάννη, "Ιστανμπούλ... όπως Κωνσταντινούπολη: κριτική για το βιβλίο του Ορχάν Παμούκ Ιστανμπούλ: Πόλη και αναμνήσεις", <http://www.greekarchitects.gr/index.php?maincat=2&newid=1546>, 8/5/2008.

⁵⁶⁷ Άλλωστε ο Carl Jung, ανάμεσα στα Αρχέτυπα που αναγνωρίζει στα παραμύθια, τοποθετεί και το Ταξίδι του Ήρωα (C. G. Jung, *Collected Works*, Vol. 9, Part 1, "The phenomenology of the spirit in fairytales", Princeton University Press, N.J. 1968, p. 207-254). Για τη σπουδαιότητα της κίνησης στην εξέλιξη μιας αφήγησης, πρβλ. και Έρη Σταυροπούλου, "Τόπος ζωής και θανάτου", κριτική για το μυθιστόρημα του Γιώργου Μιχαηλίδη *Το λάμδα*, Περιοδικό Θέματα Λογοτεχνίας, Τεύχος 50, 2013.

⁵⁶⁸ Guy Debord, Introduction to a Critique of Urban Geography, *Les Lèvres Nues* #6, September 1955, <https://www.cddc.vt.edu/sionline/presitu/geography>

καθαρότητα του βλέμματος σε μια απρογραμμάτιστη περιήγηση με την επιμονή μιας στοχευμένης αναζήτησης.

Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ

Η Πριγκήπισσα, καθώς μεγαλώνει, είναι υποχρεωμένη να παραμένει εντός του ελεγχόμενου περιβάλλοντος του παλατιού και, ως εκ τούτου, αναπτύσσει φυσιολογικά μια διάθεση περιήγησης σε αυτό το περιβάλλον που αποτελεί για εκείνη ολόκληρο τον κόσμο. Το αποτέλεσμα - η εύρεση της βελόνας και το συνεπακόλουθο τρύπημα - δεν είναι τυχαίο, εντούτοις δεν συνδέεται αιτιοκρατικά με την Περιήγηση. Η Πριγκήπισσα δεν ψάχνει να βρει τη βελόνα, όμως δεν θα ήταν δυνατό να επιτευχθεί αυτό το αποτέλεσμα εάν δεν είχε προηγηθεί αυτή ακριβώς η διαδικασία. Κατ' αναλογία, ο Πρίγκηπας αποφασίζει να μπει μέσα στην Πυκνή Βλάστηση, ώστε να περιηγηθεί και να αποκτήσει την εμπειρία αυτής της διαδικασίας. Δεν ψάχνει κάτι συγκεκριμένο, δεν γνωρίζει τί θα βρει εκεί, απλώς έχει την περιέργεια να εξερευνήσει τον κόσμο που ανοίγεται μπροστά του, και στον οποίο δεν έχει βρεθεί τυχαία.

Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ

Το μεγαλύτερο μέρος του παραμυθιού περιγράφει το ταξίδι αναζήτησης που ξεκινά η Gerda ώστε να βρει τον Kay. Η Gerda δεν θα έπρεπε ποτέ να ξεκινήσει αυτό το ταξίδι. Δεν πείθεται όταν της λένε ότι ο Kay έχει πεθάνει, ωστόσο δεν έχει κάποιο στοιχείο να ακολουθήσει. Ενάντια σε όλες τις πιθανότητες, ξεκινά την Αναζήτηση από το Ποτάμι, έναν κατεξοχήν δίαυλο κίνησης και επικοινωνίας. Προοδευτικά, και πάντοτε βοηθούμενη από τον Φανταστικό χώρο, η Gerda προχωρά προς το Βορρά, μέσω μιας αλυσίδας καταστάσεων, τις οποίες ο ίδιος ο Φανταστικός χώρος δημιουργεί. Κατ' επανάληψη η Gerda πείθει τον χώρο ότι δεν πτοείται, και τότε κερδίζει το δικαίωμα να προχωρήσει στην επόμενη δοκιμασία. Ο Φανταστικός χώρος δοκιμάζει τις δυνάμεις της, δεν την προωθεί απευθείας στον στόχο της, αντιθέτως μόνο όταν η Gerda συνομιλήσει μαζί του, θα εκμαιεύσει τις πληροφορίες που χρειάζεται⁵⁶⁹. Ακόμα και στο κομβικό σημείο όπου η Gerda στέκεται μπροστά στο Παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού, οι πράξεις της, αν και φαινομενικά αφελείς και αδύναμες, εντούτοις γίνονται αποδεκτές από τον Φανταστικό χώρο. Το παραμύθι στηρίζεται στην ιδέα ότι, κάθε φορά που η Gerda

⁵⁶⁹ Η Gerda θα μάθει ακόμα και τί συμβαίνει κάτω από τη γη. Μέχρι τον Κάτω Κόσμο θα κατέβει και ο Οδυσσεύς, ώστε να μάθει εάν του μέλλεται να επιστρέψει στην πατρίδα του. Η ραψωδία λ - Νέκυια - της *Οδύσσειας*, κατά τον Δ. Ν. Μαρωνίτη, "δείχνει ότι κάθε ασυντέλεστος νόστος ακουμπά στο όριο του θανάτου" (Δ. Ν. Μαρωνίτη & Λ. Πόλκα, *Αρχαϊκή Επική Ποίηση: Από την Ιλιάδα στην Οδύσσεια*, Κέντρο Εκπαιδευτικής Έρευνας & Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών, Κέντρο Ελληνικής Γλώσσας www.greek-language.gr).

διηγείται την ιστορία της, ο Φανταστικός χώρος δεν σταματά να αντιμετωπίζει την προσπάθειά της με σεβασμό και θαυμασμό, και να συμβάλλει στη συνέχιση της Αναζήτησής της.

Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

Πρόκειται για την ιστορία της Περιήγησης της Αλίκης στην Υπόγεια Χώρα των Θαυμάτων. Ο Φανταστικός χώρος, έτσι όπως τον βιώνει η Αλίκη, φαίνεται να της προσφέρει μια ακολουθία επεισοδίων, σαν τα περίπτερα μιας έκθεσης. Πρόκειται για επεισόδια στα οποία η Αλίκη εμπλέκεται ακούσια, και για καταστάσεις τις οποίες πασχίζει να κατανοήσει. Στην Υπόγεια Χώρα θα γνωρίσει πολλά θαυμαστά, καθώς προχωρά όλο και πιο βαθιά στον δρόμο της. Σε καμία περίπτωση όμως ο Φανταστικός χώρος δεν συνεργάζεται με ευκολία, και δεν είναι πρόθυμος να της χαριστεί. Για να προχωρήσει, η Αλίκη πρέπει πρώτα να σταματήσει να σκέφτεται με τη λογική του επάνω κόσμου - λογική που και η ίδια μόλις έχει κατακτήσει - και να μάθει τους νέους κανόνες. Όταν αποδεικνύει την αξία της, ο χώρος την απεγκλωβίζει πρόθυμα, για να της αποκαλύψει την επόμενη πρόκληση. Εν τέλει, η Αλίκη συνειδητοποιεί ότι η μοναδική σταθερά στην Υπόγεια Χώρα είναι ο χώρος, η μοναδική οντότητα με την οποία μπορεί να συνδιαλαγεί και να αλληλεπιδράσει, καθώς μαθαίνει τους κανόνες. Γύρω της κινείται ένα πλήθος όντων με τα οποία συνομιλεί, χωρίς όμως να έχει καμία ελπίδα συνεννόησης. Αυτός είναι κι ο λόγος για τον οποίο η Αλίκη παραπονιέται ότι αισθάνεται αποξενωμένη⁵⁷⁰. Ο Φανταστικός χώρος εντός του οποίου κινείται, μπορεί να τη διδάξει, να τη βοηθήσει ώστε να ωριμάσει. Το μόνο που δεν μπορεί να κάνει είναι να της μιλήσει με λόγια και να την παρηγορήσει.

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ

Σε αυτή την ιστορία, η Αλίκη εμπλέκεται σε μια Αναζήτηση μέσα στον κόσμο πέρα από τον Καθρέπτη, με απώτερο σκοπό να φτάσει στο τέρμα της σκακιέρας και να μετατραπεί από πiónι σε βασίλισσα⁵⁷¹. Εδώ ο Φανταστικός χώρος δείχνει να ελέγχει την κυκλοφορία αυτοδικαίως, καθώς από εκείνον έχει δημιουργηθεί αυτή η σκακιέρα. Δεν ισχύουν οι κανόνες της λογικής, και η Αλίκη μπορεί να απεγκλωβιστεί από το εκάστοτε τετράγωνο της σκακιέρας μόνο εάν ακολουθήσει τους νέους κανόνες που θέτει ο χώρος. Καθώς βρισκόμαστε στον χώρο μέσα και πέρα από τον Καθρέπτη, η Αλίκη πρέπει να

⁵⁷⁰ Πρβλ. Κεφάλαιο 2 και το έργο του Semir Zeki περί της αποξένωσης του ατόμου λόγω της μεταβλητότητας των αφηρημένων εννοιών με τις οποίες συνδυάζει τις εμπειρίες ο εγκέφαλός μας.

⁵⁷¹ Το 1862 καταγράφεται για πρώτη φορά στον "Κανονισμό της Βρετανικής Σκακιστικής Ομοσπονδίας/Code of Laws of the British Chess Association" ο κανόνας της Προαγωγής/Promotion. Αυτός ο κανόνας, με τη σύγχρονή του μορφή, εμφανίζεται το 1883 στο εγχειρίδιο του Διεθνούς Σκακιστικού Πρωταθλήματος του Λονδίνου, και έκτοτε ισχύει ότι "το Πiónι που φτάνει στο όγδοο τετράγωνο υποχρεωτικά μετατρέπεται σε Βασίλισσα ή οποιοδήποτε άλλο κομμάτι ίδιου χρώματος, εκτός του Βασιλιά, επιλέξει ο παίκτης" ([https://en.wikipedia.org/wiki/Promotion_\(chess\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Promotion_(chess))).

μάθει να συμπεριφέρεται αντίστροφα και όπως απαιτείται από τους υπόλοιπους κατοίκους. Σε κάθε περίπτωση, ο Φανταστικός χώρος ελέγχει το πέρασμα από επεισόδιο σε επεισόδιο, σαν να ήταν πίνακες σε μια έκθεση που επισκέπτεται η Αλίκη. Το πέρασμα στο επόμενο στάδιο δηλώνει μια συνεχή κίνηση και εξέλιξη, η οποία όμως καθίσταται δυνατή, μόνο εφόσον η Αλίκη συνεργαστεί και προσαρμοστεί στις απαιτήσεις του χώρου.

Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ

Στην αρχή του παραμυθιού, ο μικρός Diggory, δυστυχής και ασφυκτιώντας στο σπίτι όπου φιλοξενείται, ελπίζει να βρει μια διέξοδο εξερευνώντας τον χώρο, μαζί με την καινούργια του φίλη Polly. Γρήγορα, τα γεγονότα τον οδηγούν σε πολύ πιο σοβαρές Αναζητήσεις, αρχικά της ίδιας της Polly που έχει ξαφνικά και μυστηριωδώς μεταφερθεί σε κάποιον άγνωστο τόπο, και εν συνεχεία ενός σημείου όπου θα μπορέσει να απομονώσει την επικίνδυνη μάγισσα Jadis. Ο Diggory δεν διστάζει να εμπιστευτεί τον Φανταστικό χώρο χωρίς αναστολές, και να εμπλακεί σε μια απέλπιδα προσπάθεια. Στη διάρκεια της Αναζήτησης, τα βήματά του καθορίζονται εξ ολοκλήρου από τον χώρο. Ο Diggory μεταφέρεται σε έναν μη τόπο, όπου βρίσκει την Polly, συνειδητοποιεί όμως ότι η Αναζήτηση δεν είναι δυνατό να σταματήσει εκεί. Αυτός ο μη τόπος είναι στην πραγματικότητα ένας δευτερογενής χώρος, ήτοι ένα σημείο όπου τίποτα δεν συμβαίνει, καθώς πρόκειται για μια απεικόνιση του "πραγματικού" - για την εσωτερική οικονομία του παραμυθιού - χώρου. Με τον τρόπο αυτό ο Φανταστικός χώρος θα σπρώξει τα δύο παιδιά να συνεχίσουν προς τον επόμενο "πραγματικό" - για το κειμενικό σύμπαν - χώρο, ένα παράλληλο σύμπαν όπου θα εκκινήσουν μια νέα εξερεύνηση. Αργότερα, στη Narnia, ο Diggory θα δεχτεί να εμπλακεί σε μια τρίτη Αναζήτηση. Στο τέλος της, ο Diggory θα αποκτήσει κάτι το οποίο θα μπορούσε μόνο να έχει ονειρευτεί: τη θεραπεία για την άρρωστη μητέρα του. Ο Φανταστικός χώρος, καθ' όλη τη διάρκεια του παραμυθιού, έχει κατευθύνει τον Diggory, μέσω της αλληλουχίας μιας τριπλής Αναζήτησης, ώστε εκείνος εν τέλει να βρει κάτι που δεν γνώριζε εξ αρχής ότι αναζητά.

7Α.4.2 Β) ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ / ΛΥΤΡΩΣΗ ΤΟΥ ΥΠΟΚΕΙΜΕΝΟΥ

ΟΡΙΣΜΟΣ

Επιστροφή: Επάνοδος στο σημείο από όπου είχα φύγει.

Λύτρωση: Απαλλαγή από βάσανα, δεινά, συμφορές.

Η Επιστροφή και η Λύτρωση έχουν συνδεθεί με το ομηρικό έπος της *Οδύσσειας*. Στη διάρκεια δεκατριών από τις είκοσι τέσσερις ραψωδίες, ο Οδυσσέας παλεύει, προσπαθεί να υπερνικήσει τους θεούς και τον εαυτό του για το "νόστιμον ήμαρ", την ημέρα του γυρισμού στην αγαπημένη πατρίδα και στους

ανθρώπους που βρίσκονται εκεί. Ακόμα και όταν κατορθώνει να επιστρέψει στην Ιθάκη, αναγκάζεται να παραμείνει κρυμμένος και σε επιφυλακή. Πρέπει να μοχθήσει ακόμα περισσότερο ώστε να του επιστραφεί η πρότερη ζωή του και ο ίδιος να φτάσει στη Λύτρωση. Μόνο στο τέλος της εικοστής τέταρτης ραψωδίας, και ενώ ο Οδυσσέας απειλείται από το εκδικητικό μένος των συγγενών των σφαγιασθέντων μνηστήρων, η θεϊκή παρέμβαση της Αθηνάς φέρνει τη συμφιλίωση και την ηρεμία.

Ο νόστος, ήτοι το επικό ταξίδι του ήρωα στην πατρίδα μέσω της θάλασσας, εμφανίζεται στην αρχαία ελληνική ποίηση ως απόηχος της τιμής που απέδιδε κατά την αρχαιότητα η πόλη σε εκείνους που κατόρθωναν να επιστρέψουν στην πατρίδα⁵⁷². Η Επιστροφή δεν αρκούσε να συντελεστεί σωματικά, αλλά έπρεπε να εγγυάται την αποκατάσταση και την διατήρηση της ταυτότητας του προσώπου⁵⁷³. Πράγματι, η αξία στην Επιστροφή του Οδυσσέα βρίσκεται στο γεγονός ότι οι κακουχίες και οι πειρασμοί κατά τη διάρκεια του ταξιδιού δεν έκαμψαν ποτέ τη θέλησή του και την απόλυτη προσήλωσή του στο ποίος είναι και από πού ξεκίνησε. Αυτή η ακεραιότητα της ταυτότητας, και ως εκ τούτου της ανθρώπινης ύπαρξης, λείπει τόσο από το ποίημα του Κωνσταντίνου Καβάφη *Ιθάκη*, όπου η επιστροφή είναι μάλλον το αναπόφευκτο - και γι' αυτό μελαγχολικό - τέλος, όσο και από το έργο του Νίκου Καζαντζάκη *Οδύσεια* αλλά και το ποίημα του Alfred Tennyson *Ulysses*, όπου η επιστροφή σημαίνει μια δεύτερη αναχώρηση, αυτή τη φορά χωρίς επιστροφή. Στη μοντέρνα και μεταμοντέρνα συνθήκη η Λύτρωση δεν έρχεται ποτέ, καθώς ο άνθρωπος βρίσκεται σε διαρκή κινητικότητα, και η Επιστροφή μοιάζει κενό γράμμα.

Σε αντίθεση με το άλλο ομηρικό έπος, την *Ιλιάδα*, η *Οδύσεια* δεν εξελίσσεται σε γραμμικό αφηγηματικό χρόνο, αλλά η αφήγηση ξεκινά στη μέση των γεγονότων⁵⁷⁴, ενώ ό,τι έχει προηγηθεί αποκαλύπτεται εν συνεχεία. Δεν πρέπει να διαφύγει ότι η αφήγηση ξεκινά με τη στιγμή κατά την οποία ξεκινά για τον Οδυσσέα η Επιστροφή, δηλαδή όταν οι θεοί αποφασίζουν ότι αρκετό χρόνο πέρασε ο Οδυσσέας στο νησί της Καλυψώς και πρέπει πλέον να του επιτραπεί να επιστρέψει στην πατρίδα του. Με τον τρόπο αυτό ολόκληρο το έπος γίνεται η αφήγηση της Επιστροφής, αλλά και των γεγονότων τα οποία οδήγησαν σε αυτή. Η *Οδύσεια* εξελίσσεται μέσω μιας σειράς αλληπάληλων νόστων, οι οποίοι εμφανίζονται στην αφήγηση σε σύνθετα ζεύγη: νόστος και αναζήτηση, νόστος και ύπνος, νόστος και θάνατος⁵⁷⁵. Εν τέλει ο Οδυσσέας επιστρέφει στην Ιθάκη νεκρός, καθώς για όλους είναι ένας ξένος

⁵⁷² Anna Bonifazi, "Inquiring into Nostos and its Cognates", *American Journal of Philology*, 130, 2009, p. 481

⁵⁷³ Marigo Alexopoulou, *The Theme of Returning Home in Ancient Greek Literature: The Nostos of the Epic Heroes*, Edwin Mellen Press, New York 2009, p. 2-5

⁵⁷⁴ "In medias res / στο μέσο των πραγμάτων", κατά τον ποιητή Οράτιο, σε αντίθεση με την χρονολογική σειρά αφήγησης των γεγονότων "ab ovo / από το αυγό", ήτοι από την γέννηση. (<https://www.britannica.com/art/in-medias-res-literature>)

⁵⁷⁵ Δημήτρης Μαρωνίτης, *Αναζήτηση και Νόστος του Οδυσσέα. Η Διαλεκτική της Οδύσειας*, Εκδόσεις Ιδρύματος Τριανταφυλλίδη, Αθήνα 2014

ζητιάνος, έως ότου αρχίζει το "σύμπλεγμα των αναγνωρισμών"⁵⁷⁶ από τους οικείους του, ώστε να του αποδοθεί εκ νέου η ταυτότητα και η ύπαρξή του.

Η Επιστροφή του Οδυσσέα - και η Λύτρωση που την ακολουθεί - καθίσταται ακόμα σημαντικότερη όταν ειδωθεί συγκριτικά με άλλους νόστους στο ομηρικό έπος, όπως του Νέστορα και του Μενελάου⁵⁷⁷. Εντούτοις, ο επιβλητικός νόστος του Οδυσσέα θα πρέπει να διαβαστεί σε αντίστιξη με την επιστροφή (αλλά όχι λύτρωση) του Αγαμέμνονα, τον οποίο εν τέλει εξόντωσαν οι Κλυταιμνήστρα και Αίγισθος, συνεχίζοντας τον κύκλο του αίματος που άνοιξε στην Τροία. Η μοίρα του Αγαμέμνονα θα μπορούσε εύκολα να είναι η μοίρα του Οδυσσέα, εάν η Πηνελόπη και ο Τηλέμαχος είχαν επιδείξει διαφορετική συμπεριφορά. Ο Οδυσσέας θα μάθει τα γεγονότα που συνέβησαν στις Μυκήνες από τον ίδιο τον Αγαμέμνονα στον Κάτω Κόσμο, και εκεί θα συναντήσει και τον Αχιλλέα, στον οποίο δεν δόθηκε ποτέ η δυνατότητα του νόστου, καθώς εκείνος έπεσε στο πεδίο μάχης της Τροίας.

Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ

Όταν η Νεράιδα παραλλάσσει την κατάρα, συλλαμβάνει ένα ολόκληρο σχέδιο με κάθε λεπτομέρεια, ώστε η κατάρα στο απώτερο μέλλον να λυθεί. Αυτό το σχέδιο συμπεριλαμβάνει την ενεργό συμμετοχή του Φανταστικού χώρου. Για την επίτευξη του σχεδίου, συμμετέχουν η Πυκνή Βλάστηση και το Παλάτι, το οποίο αποκοιμείται και παγώνει στον χρόνο. Στο τέλος, όλα λειτουργούν τέλεια: η Πριγκήπισσα ακολουθεί το πεπρωμένο της, ο χώρος την προστατεύει και ταυτοχρόνως εξασφαλίζει την παρουσία του Πρίγκηπα, για τον οποίο το πεπρωμένο είναι η Πριγκήπισσα. Η Λύτρωση έρχεται μέσω του Φανταστικού χώρου και του ρόλου που αυτός επιτελεί στη διάρκεια του παραμυθιού. Και η Λύτρωση από την κατάρα σημαίνει και την Επιστροφή στη φυσιολογική λειτουργία του Φανταστικού χώρου, όταν το Παλάτι βγαίνει από την ακινητοποιημένη κατάστασή του και συνεχίζει από το σημείο στο οποίο βρισκόταν λίγο πριν ακινητοποιηθεί, σαν να μην συνέβη απολύτως τίποτα.

Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ

Όταν η Gerda και ο Kay εγκαταλείπουν το Παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού, ξεκινούν το ταξίδι της Επιστροφής, κάνοντας ακριβώς την αντίστροφη πορεία από αυτή που είχε κάνει μόνη η Gerda, αναζητώντας τον Kay. Αυτό το ταξίδι είναι σύντομο και καταλήγει στο πατρικό σπίτι των παιδιών, όπου και τελειώνει το παραμύθι. Όλη αυτή η διαδικασία της αντιστροφής της Αναζήτησης, καθώς και η Επιστροφή στον οικείο χώρο της Κατοικίας, μετά από τις εμπειρίες στα πέρατα της γης, βοηθά τα

⁵⁷⁶ Δημήτρης Μαρωνίτης και Λάμπρος Πόλκας, *Αρχαϊκή Επική Ποίηση: Από την Ιλιάδα στην Οδύσεια*, http://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/history/epos/page_011.html

⁵⁷⁷ Loc. cit.

παιδιά ώστε να αποφορτιστούν και να ξεχάσουν ό,τι κακό συνέβη. Η επιστροφή στην κανονικότητα της ζωής, στον χώρο που είναι κανονικός και η αφετηρία της παιδικής ηλικίας, αποτελεί την έναρξη του υπόλοιπου της ζωής τους. Η διαδικασία αυτή πυροδοτείται όταν τα παιδιά μπαίνουν στο σπίτι τους, και είναι σαν, εκείνη ακριβώς τη στιγμή, να ενσωματώνονται μέσα στην εμπειρία τους, με τρόπο αυτόματο και ανώδυνο, όλες οι αναμνήσεις από την περιπέτειά τους. Σε ολόκληρο το παραμύθι, η Gerda φαίνεται να τρέχει πιο γρήγορα από τον χρόνο και τη φθορά του⁵⁷⁸, ώστε να επιτύχει αυτό που θέλει. Όταν τα πάντα έχουν τελειώσει, και τα παιδιά μπορούν να ηρεμήσουν, ο χρόνος μπορεί πλέον να τους προφτάσει⁵⁷⁹. Αυτή η διαδικασία είναι απαραίτητη, ώστε τα παιδιά να μπορέσουν να συνεχίσουν τη ζωή τους, μέσα σε αυτόν τον κανονικό Φανταστικό χώρο, οδηγούμενα από αυτόν ακριβώς τον χώρο στην ευεργετική λήθη. Η ζωή πλέον συνεχίζεται, σαν να μην είχε συμβεί τίποτα.

Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

Καθ' όλη τη διάρκεια του παραμυθιού, η Αλίκη βαδίζει όλο και πιο βαθιά στη Υπόγεια Χώρα, κερδίζοντας εμπειρίες και κατακτώντας σταδιακά την ωριμότητα. Η ωρίμανση είναι διαδικασία που δεν έχει επιστροφή. Με τον ίδιο τρόπο, ούτε το ταξίδι της Αλίκης μπορεί να έχει Επιστροφή. Στην Αλίκη δεν προτείνεται ποτέ από τον Φανταστικό χώρο μια διέξοδος, ούτε η δυνατότητα της αντίστροφης πορείας, καθώς αυτή δεν θα μπορούσε ποτέ να υπάρξει. Δεν θα μπορέσει να γυρίσει ποτέ στην αφετηρία, στο σημείο από όπου ξεκίνησε, καθώς έχει η ίδια αλλάξει⁵⁸⁰. Και γι' αυτόν ακριβώς τον λόγο - επειδή έχει η ίδια αλλάξει - ο χώρος από όπου ξεκίνησε, δεν υπάρχει πλέον. Αυτή η μονόδρομη πορεία της ωρίμανσης φέρνει την Αλίκη ενώπιον του εξής παραδόξου: να γίνεται ένας ταξιδιώτης, του οποίου ο τόπος αφετηρίας δεν υπάρχει πια. Ταλαιπωρημένη από αυτό το παράδοξο, η Αλίκη ασφυκτιά, και το παραμύθι τελειώνει με τον μόνο τρόπο που θα μπορούσε να τελειώσει. Η Αλίκη ξυπνά, παύοντας έτσι να αποτελεί μέρος του Φανταστικού χώρου της Υπόγειας Χώρας. Η Αλίκη λυτρώνεται, χωρίς ποτέ να κάνει το ταξίδι της Επιστροφής.

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ

Η εξέλιξη του παραμυθιού διατάσσεται σε έναν σαφή γραμμικό άξονα. Η Αλίκη προχωρά από το ένα τετράγωνο της σκακιάρας στο επόμενο, όπως πιθανώς θα εξελισσόταν το σκακιστικό παιχνίδι και στη πραγματικότητα. Ο χώρος σπρώχνει την Αλίκη ολοένα και πιο μπροστά, προς την τελική επίτευξη του

⁵⁷⁸ Θυμίζει την προτροπή του Οδυσσέα Ελύτη: "Κάνε άλμα πιο γρήγορο από τη φθορά" (Οδυσσέας Ελύτης, "Μαρία Νεφέλη", *Σηματολόγιο*, Ερμείας, Αθήνα 1980)

⁵⁷⁹ Όπως συμβαίνει στο μυθιστόρημα του Stephen King *Langoliers* (Πρβλ. Κεφάλαιο 3)

⁵⁸⁰ Πρβλ. Κεφάλαιο 3 και την αδυναμία επανάληψης της ίδιας χρονικής στιγμής κατά τον Ηράκλειτο, αλλά και τους Deleuze και Bergson.

στόχου. Όταν η Αλίκη φτάνει στο τελευταίο τετράγωνο της σκακιέρας και γίνεται Βασίλισσα, ο ρόλος του Φανταστικού χώρου έχει τελειώσει. Όπως στο σκάκι το πiónι δεν μπορεί να κινηθεί προς τα πίσω, έτσι και στο παραμύθι το μόνο που μπορεί να κάνει ο Φανταστικός χώρος είναι να την οδηγήσει στη γιορτή προς τιμήν της Βασίλισσας Αλίκης. Επιστροφή στο κόσμο πίσω από τον Καθρέπτη δεν μπορεί να υπάρξει υπό αυτές τις συνθήκες, αλλά αυτό δημιουργεί, και σε αυτό το παραμύθι, μια ανωμαλία στον κόσμο μέσα στον Καθρέπτη. Όπως σε μια σκακιέρα η ύπαρξη τριών Βασιλισσών δημιουργεί στους παίκτες την τάση για επιθετικό παιχνίδι, αντιστοίχως μια γιορτή με τρεις Βασίλισσες παρούσες καταλήγει, χωρίς προφανή αιτία, σε πανδαιμόνιο. Είναι ο τρόπος που επιλέγει ο Φανταστικός χώρος, ώστε να αποκαταστήσει την ισορροπία και στους δύο κόσμους στις δύο πλευρές του Καθρέπτη. Στον χώρο πέρα από τον Καθρέπτη απομένουν δύο Βασίλισσες, καθώς η Αλίκη ξυπνά στον κόσμο πίσω από τον Καθρέπτη, εκεί από όπου ξεκίνησε, ή ίσως και όχι ακριβώς. Ο Φανταστικός χώρος την έχει ήδη διδάξει ότι τα φαινόμενα ορισμένες φορές απατούν, οπότε, αν και η Αλίκη λυτρώνεται, δεν είναι σίγουρη ότι έχει πράγματι επιστρέψει εκεί από όπου είχε ξεκινήσει.

Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ

Η πρώτη Επιστροφή του Diggory και της Polly στο Λονδίνο γίνεται με τρόπο βιαστικό, βεβιασμένο και αγωνιώδη, καθώς τα παιδιά προσπαθούν να ξεφύγουν από την επικίνδυνη μάγισσα Jadis. Ο Φανταστικός χώρος μπορεί να εξασφαλίσει την Επιστροφή τους, δεν μπορεί όμως να εγγυηθεί ότι θα συμβεί ακριβώς όπως την έχουν σχεδιάσει τα παιδιά. Φέρνοντας μαζί τους την Jadis στη Γη, η Επιστροφή δεν γίνεται Λύτρωση, και αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο ο Diggory και η Polly υποχρεώνονται να ξαναφύγουν. Μετά από μια σειρά θαυμαστών γεγονότων στη Narnia, τα παιδιά επιστρέφουν. Αυτή είναι η δεύτερη Επιστροφή, τελείως διαφορετική από την πρώτη, καθώς αυτή τη φορά ο Φανταστικός χώρος εγγυάται ότι η Επιστροφή είναι ταυτοχρόνως και Λύτρωση για τον Diggory και την οικογένειά του. Χάρης στο μήλο που φέρνει ο Diggory μαζί του επιστρέφοντας, και μέσω μιας ντουλάπας, αρκετά χρόνια αργότερα ένα μικρό κορίτσι θα περάσει στο παράλληλο σύμπαν της Narnia. Σε αυτό το παραμύθι βρίσκεται η εγγύηση για την τρίτη Επιστροφή, την Επιστροφή των αναγνωστών στη Narnia και την αρχή όλων των υπολοίπων περιπετειών που αναφέρονται στη συλλογή βιβλίων με τον τίτλο *Το Χρονικό της Narnia*.

HARRY POTTER 1-7

Τα επτά βιβλία εξελίσσονται στη διάρκεια επτά ετών, θέτοντας μια σαφή προοδευτική πορεία, η οποία καταλήγει στην τελική μονομαχία και την λύση⁵⁸¹. Στη διάρκεια και των επτά βιβλίων, ορισμένα μοτίβα του χώρου επαναλαμβάνονται, με σκοπό να δώσουν τον ρυθμό της εξέλιξης του παραμυθιού. Αυτός ο παλιρροϊκός κύκλος συνεχίζεται με σταθερό ρυθμό, και στις ελάχιστες περιπτώσεις που σπάει, τονίζει ακριβώς την ανωμαλία ή το σχίσμα που έχει συντελεστεί στον Φανταστικό χώρο, σαν την εξαίρεση που επιβεβαιώνει τον κανόνα. Πέρα από αυτή την Επιστροφή στην Αποβάθρα Εννιά Και Τρία Τέταρτα στον Σταθμό King's Cross που συντελείται στο τέλος κάθε σχολικού έτους (και βιβλίου), στην εξέλιξη του παραμυθιού των επτά βιβλίων συντελούνται και άλλες Επιστροφές. Κατά τη διάρκεια σχεδόν ολόκληρου του εβδομού σχολικού έτους, οι τρεις κεντρικοί ήρωες απουσιάζουν από το σχολείο, όμως λίγο πριν από την τελική αναμέτρηση με τον κακό μάγο Voldemort, επιστρέφουν στο Σχολείο του Hogwarts. Ο Φανταστικός χώρος, τον οποίο εξερεύνησαν, τους οδηγεί ξανά στο σχολείο όπου πέρασαν το μεγαλύτερο μέρος της εκπαίδευσής τους, ώστε να βρουν ό,τι αδικώς αναζητούσαν στα πέρατα του κόσμου.

Ο χώρος του σχολείου έχει διαδραματίσει τόσο σημαντικό ρόλο σε ολόκληρο το παραμύθι, και στα επτά βιβλία, οπότε είναι σαφής η μοναδική σπουδαιότητά του. Η τελική αναμέτρηση θα μπορούσε να γίνει οπουδήποτε στον Φανταστικό χώρο, εντούτοις ταυτοχρόνως δεν θα ήταν δυνατό να γίνει και πουθενά αλλού. Λίγο πριν από την τελική αναμέτρηση, στο σχολείο του Hogwarts επιστρέφουν ακόμα και οι αγαπημένοι του Harry Potter που έχουν πεθάνει, όχι ως φαντάσματα αλλά ως ημι-φυσικές παρουσίες. Ο Φανταστικός χώρος του παραμυθιού μπορεί να γυρίσει τον χρόνο πίσω και να εξασφαλίσει την επικοινωνία (και την συνεπαγόμενη παρηγορία) μεταξύ ανθρώπων που δεν είναι δυνατό πλέον να συναντηθούν στον φυσικό χρόνο. Είναι τρόπον τινά μια Επιστροφή σε έναν χωρόχρονο που ποτέ δεν υπήρξε, είναι όμως εκείνη τη στιγμή μια Λύτρωση για τον Harry Potter, η οποία του δίνει κουράγιο ώστε να συνεχίσει, καθιστώντας με τον τρόπο αυτό δυνατή την τελική έκβαση της ιστορίας.

Στο τέλος του παραμυθιού, οι χαρακτήρες που έχουν επιβιώσει, επιστρέφουν στον χώρο όπου πάντοτε ξεκινούσαν όλα, στην Αποβάθρα Εννιά Και Τρία Τέταρτα. Πρόκειται για μια θεραπευτική διαδικασία, στο πρότυπο της επαναφοράς του κανονικού, σταθερού ρυθμού, ο οποίος αναγνωριζόταν στη διάρκεια ολόκληρου του παραμυθιού. Με αυτόν τον τρόπο, η ζωή εντάσσεται εκ νέου στη φυσιολογική κατάσταση, για όλους όσοι ενεπλάκησαν στα τραυματικά γεγονότα που προηγήθηκαν. Επιπλέον, εκείνη

⁵⁸¹ Μια μονομαχία μεταξύ δύο κορυφαίων των αντιπάλων στρατοπέδων είναι και το ζητούμενο σε ολόκληρη την *Ιλιάδα*, καθώς ο Έκτορας επιδιώκει με τον τρόπο αυτό να λήξει ο δεκαετής πόλεμος. Οι ισόπαλες μονομαχίες μεταξύ Πάρι και Μενελάου (ραψωδία γ), και Έκτορα και Αίαντα (ραψωδία η) τελειώνουν είτε με θεϊκή παρέμβαση, είτε με την ανταλλαγή δώρων. Η μονομαχία του με τον Πάτροκλο και ο συνεπακόλουθος θάνατος εκείνου (ραψωδία π) είναι γεγονότα καταλυτικά τόσο για την μοίρα των Έκτορα και Αχιλλέα όσο και για την έκβαση του Τρωικού πολέμου, χωρίς η μονομαχία μεταξύ των δύο (ραψωδία χ) να προσφέρει κάποια λύση.

τη στιγμή γίνεται η εκκίνηση ενός νέου κύκλου γεγονότων, που αποτελεί μια εγγύηση για το μέλλον. Η Λύτρωση έρχεται, επειδή στον Φανταστικό χώρο, ο οποίος έχει την ιδιότητα να πολλαπλασιάζεται και να πολυμερίζεται, μπορούν να συναντηθούν δύο χωροχρονικές στιγμές: η αποβάθρα όπου αναχωρεί ο Harry Potter για πρώτη φορά προς το σχολείο του Hogwarts και η αποβάθρα όπου δεκαεννιά χρόνια μετά ο ίδιος αποχαιρετά τον μικρότερο γιο του, πριν εκείνος ξεκινήσει για τον ίδιο προορισμό.

7Α.4.3 ΟΡΙΟ / ΣΥΝΕΧΕΙΑ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

ΟΡΙΣΜΟΣ

Όριο: Η γραμμή, συνήθως νοητή, που χωρίζει δύο συνεχόμενες επιφάνειες, ακραίο σημείο, τοπικά ή μεταφορικά.

Συνέχεια: Αδιάσπαστη ακολουθία, διαδοχή μέσα στο χρόνο, ό,τι ακολουθεί ύστερα από μια διακοπή ή ύστερα από κάποιο συγκεκριμένο χρονικό ή τοπικό σημείο.

Εφαρμογή της έννοιας του Ορίου ή της Συνέχειας αποτελεί το σχήμα του κρητικού Λαβυρίνθου, το οποίο απεικονίζεται ως μια σειρά οκτώ ομόκεντρων κύκλων που ενδιάμεσως σχηματίζει επτά ομόκεντρες διαδρομές⁵⁸². Στην αρχαία ελληνική μυθολογία, ο Δαίδαλος κατασκεύασε αυτό το περίπλοκο οικοδόμημα στην Κνωσό με εντολή του βασιλιά Μίνωα, ώστε εκεί να εγκλωβιστεί ο Μινώταυρος. Ο Δαίδαλος υπήρξε και εκείνος ο οποίος έδωσε τον μίτο στην Αριάδνη, κόρη του Μίνωα, ώστε να καθοδηγηθεί ο Θησέας έξω από τον Λαβύρινθο. Η παράδοση των λαβυρινθωδών οικοδομημάτων ξεκινά από την αρχαία Αίγυπτο και τους τάφους της 6ης Δυναστείας⁵⁸³. Κατά τον Μεσαίωνα, στο δάπεδο γοθτικών ναών στην βόρεια Γαλλία εμφανίζεται το μοτίβο του Λαβυρίνθου, ως σύμβολο είτε της πορείας προς την Ιερουσαλήμ είτε του οδοιπορικού των Χριστιανών προς τους διάφορους τόπους προσκυνήματος⁵⁸⁴. Στην Αναγέννηση υπήρξαν δημοφιλείς οι τεχνητοί κήποι σε λαβυρινθώδες σχήμα. Στην σύγχρονη εποχή, ο Λαβύρινθος χρησιμοποιείται συχνά στην λογοτεχνία, τα εικαστικά, τα διαδραστικά παιχνίδια στις ψηφιακές πλατφόρμες.

Κατά την αρχαιότητα και έως την Αναγέννηση, το σχήμα του Λαβυρίνθου απεικονιζόταν, σε αντίθεση με την περιγραφή του μύθου, ως ένας πολύπλοκος μαϊάνδρος μιας συνεχούς πορείας, χωρίς τη δυνατότητα διακλάδωσης ή επιλογής εναλλακτικής κατεύθυνσης. Ως εκ τούτου, το περίπλοκο σχήμα του είναι δυνατό να γίνει αντιληπτό ταυτοχρόνως ως μια αέναη σειρά ορίων και αδιεξόδων ή ως μια πολύπλοκη,

⁵⁸² Αντώνης Τσούκας, "Ο Λαβύρινθος", *Αρχαιολογία*, τεύχος 26, Μάρτιος 1988, σελ. 8-15

⁵⁸³ <https://www.archaiologia.gr/blog/issue/o-λαβύρινθος>

⁵⁸⁴ Craig M. Wright, *The maze and the warrior: symbols in architecture, theology and music*, Harvard University Press, Cambridge Mass. 2001, p. 210

συνεχής διαδρομή χωρίς τέρμα. Ο Georges Bataille και ο Bernard Tschumi χρησιμοποιούν τις έννοιες της πυραμίδας και του Λαβύρινθου (που κρύβεται μέσα σε αυτήν, όπως συμβαίνει στην αρχαία Αίγυπτο), ώστε να εκφράσουν την αντίθεση μεταξύ γεωμετρικής ιδέας και βιώματος⁵⁸⁵. Εντός του Λαβυρίνθου η εμπειρία μας φτάνει σε οριακό σημείο, δεσμεύεται και ταυτοχρόνως διοχετεύεται, έχοντας συνδεθεί με παγανιστικά και χριστιανικά τελετουργικά, και πάντοτε με την μεταφυσική αγωνία του τί μπορεί να κρύβεται στο κέντρο του χώρου.

Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ

Όταν κλαδιά και αγκάθια αναπτύσσονται ώσπου να κρύψουν τελείως το παλάτι και να το κάνουν με το πέρασμα του χρόνου να ξεχαστεί, ο Φανταστικός χώρος χωρίζεται στα δύο: στον χώρο πίσω από την Πυκνή Βλάστηση και στον χώρο μπροστά από την Πυκνή Βλάστηση. Αυτό είναι το σαφές και απόλυτο Όριο ανάμεσα στο εντός και στο εκτός. Και πράγματι πρόκειται για δύο τελείως διαφορετικούς κόσμους. Μπροστά από τη βλάστηση, η ζωή συνεχίζεται, ο χρόνος κυλά με τον γνωστό ρυθμό και σταδιακά τα γεγονότα που προηγήθηκαν, περνούν στη λήθη. Πίσω από τη βλάστηση, η ζωή και ο χρόνος έχουν σταματήσει, και γι' αυτό τα γεγονότα ακινητοποιούνται, χωρίς όμως να ξεχαστούν από τους κατοίκους εκεί. Όταν αργότερα θα αρθεί το Όριο, με την εμφάνιση του Πρίγκηπα, η Συνέχεια του χώρου θα αποκατασταθεί. Στον Φανταστικό χώρο, αυτό το απόλυτο Όριο μπορεί να εξαφανιστεί τόσο γρήγορα και απλά, όσο φυσιολογικά εμφανίστηκε. Γι' αυτόν τον χώρο ό,τι πρέπει να γίνει, συντελείται χωρίς προσπάθεια, γιατί (μοιάζει να) είναι το πλέον φυσιολογικό γεγονός. Με αυτή ακριβώς τη φυσικότητα, θα αποκατασταθεί και η Συνέχεια στον χώρο, αλλά και στον χρόνο. Η Πυκνή Βλάστηση υποχωρεί, το παλάτι ζωντανεύει και ό,τι σταμάτησε απότομα, όταν η Πριγκήπισσα τρύπησε το δάκτυλό της, εξίσου αβίαστα συνεχίζεται, σαν να μη μεσολάβησε τίποτα.

Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ

Όταν η Gerda φτάνει στο Παλάτι του Χιονιού, έχει φτάσει και στο τέρμα της πορείας της. Ο χώρος δεν την αφήνει να περπατήσει, από εκείνο το σημείο και πέρα⁵⁸⁶. Για εκείνη και τον Kay, υπάρχει μόνο ο κόσμος έως εκεί. Ο Φανταστικός χώρος έχει μια εντυπωσιακή Συνέχεια καθ' όλη την εξέλιξη του παραμυθιού, αυτή η συνέχεια όμως διακόπτεται απότομα, καθώς η Gerda επιτυγχάνει τον σκοπό της.

⁵⁸⁵ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

⁵⁸⁶ Το απαράβατο όριο το οποίο χωρίζει τον χώρο σε δύο διακριτά τμήματα έχει αναγνωριστεί και στο πεδίο του αθλητισμού και συγκεκριμένα του ποδοσφαίρου. Πέρα από τη γραμμή του γηπέδου, ο χώρος, όπως τον γνωρίζουν οι παίκτες που βρίσκονται εντός του γηπέδου, παύει να υφίσταται (Πρβλ. Δάφνη Σουλογιάννη, "Η αρχιτεκτονική (της τακτικής) του ποδοσφαίρου", <http://www.greekarchitects.gr/gr/αρχιτεκτονικες-ματιες/>, 23/7/2014).

Το Παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού είναι το Όριο που χρησιμοποιεί ο Φανταστικός χώρος, ώστε να σπρώξει τα παιδιά προς το ταξίδι της επιστροφής. Δεν είναι μόνο το Όριο του κόσμου εντός του οποίου επιλέγουν να ζήσουν η Gerda και ο Kay, τουτέστιν του κόσμου στον οποίο μια περαιτέρω αναζήτηση δεν έχει νόημα. Επιπλέον, και έτι περαιτέρω, είναι το Όριο του ίδιου του Φανταστικού χώρου, όριο πέραν του οποίου ο χώρος απλώς δεν υφίσταται. Ο Φανταστικός χώρος μπορεί να υπάρξει κανονικά και πέραν του κόσμου του παραμυθιού, όχι όμως και πέρα από το Παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού, το οποίο εξ ορισμού βρίσκεται στο ακρότατο σημείο του κόσμου (και του χάρτη).

Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

Το λαγούμι στο οποίο η Αλίκη ακολουθεί τον Άσπρο Λαγό, και το οποίο γρήγορα μετατρέπεται στο ατελείωτο Πηγάδι με τα ράφια, είναι το Όριο του χώρου ανάμεσα στην πραγματικότητα, όπως την έχει μάθει η Αλίκη, και στην Υπόγεια Χώρα. Είναι ένα όριο που εκτείνεται στον χώρο, δεν είναι σημειακό και αποτελεί από μόνο του έναν ολόκληρο κόσμο. Ο χρόνος που περνά όσο η Αλίκη πέφτει μέσα σε αυτό το Πηγάδι, προκαλεί εντύπωση και είναι το μέτρο της απόστασης που απέχει η μια πραγματικότητα από την άλλη. Ο Φανταστικός χώρος φαίνεται με αυτόν τον τρόπο να προετοιμάζει την Αλίκη για ο,τιδήποτε τελειώς διαφορετικό από ό,τι έχει μέχρι εκείνη τη στιγμή γνωρίσει, μπορεί να την περιμένει στην Υπόγεια Χώρα. Είναι δε ένα Όριο τόσο απόλυτο, ώστε δεν θα επιτραπεί ποτέ στην Αλίκη να το διατρέξει αντίστροφα. Αυτό το όριο ο Φανταστικός χώρος ποτέ δεν θα άρει, ούτε θα το χρησιμοποιήσει ώστε να ενημερώσει την Αλίκη ότι ήρθε η ώρα να επιστρέψει. Καθώς το διανύει η Αλίκη, ο Φανταστικός χώρος παίρνει τον έλεγχο, αφήνοντας τη βαρύτητα να λειτουργήσει, και έχοντας ήδη ξεκινήσει τη διαδικασία μεταβολής της Αλίκης και του τρόπου με τον οποίο θα πρέπει να αρχίσει να σκέφτεται και να λειτουργεί στο εξής.

ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ

Στην αρχή του παραμυθιού, η Αλίκη διασχίζει, σαν να ήταν μια πόρτα, τον Καθρέπτη και βρίσκεται στον αντικατοπτρικό κόσμο. Αυτό το Όριο ανάμεσα στους δύο κόσμους είναι ένα επίπεδο, δεν έχει βάθος και η Αλίκη το διανύει στιγμιαία. Και πράγματι, αρχικά δεν μπορεί να αντιληφθεί τις διαφορές μεταξύ των δύο κόσμων. Ο Φανταστικός χώρος, καθιστώντας το Όριο επίπεδο, την ξεγελά και την οδηγεί να πιστέψει ότι μπορεί να κινηθεί στον χώρο και εκείνου του κόσμου, με τον ίδιο τρόπο που κινείται στον χώρο του δικού της κόσμου. Πρόκειται για το Απόλυτο Όριο, το οποίο η Αλίκη δεν θα ξαναδιασχίσει προς την αντίθετη κατεύθυνση. Στην πορεία της η Αλίκη θα συναντήσει αρκετά άλλα Όρια, που θέτει ο Φανταστικός χώρος, δημιουργώντας ασυνέχειες, οι οποίες αντιστοιχούν στα τετράγωνα της σκακιέρας. Πρόκειται για όρια τα οποία έχει τοποθετήσει ο Φανταστικός χώρος, με αποκλειστικό σκοπό να τα υπερκεράσει η Αλίκη, ώστε να συνειδητοποιήσει την εξέλιξή της. Μεταξύ των ορίων, διαδραματίζονται

επεισόδια εντός του εκάστοτε τοπίου που γεννιέται από τον Φανταστικό χώρο, χωρίς ο χώρος να ασχοληθεί ποτέ ούτε με τον τρόπο μετάβασης από τόπο σε τόπο, ούτε με το τί υπάρχει μεταξύ των τοπίων. Έτσι, τα όρια του χώρου είναι πύλες που μεταφέρουν την Αλίκη στο επόμενο στάδιο, όταν εκείνη είναι έτοιμη.

Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ

Ο Diggory κινείται, μαζί με την καινούργια του φίλη Polly, μεταξύ χώρων που παρουσιάζουν μια σημαντική Συνέχεια. Χωρίς να φύγει καθόλου εκτός του σπιτιού του, παρά μόνο βγαίνοντας κάποια στιγμή στον δρόμο ακριβώς μπροστά από το σπίτι, ο Diggory και η Polly ταξιδεύουν σε δύο παράλληλα σύμπαντα και έναν ενδιάμεσο τόπο. Ο Φανταστικός χώρος επί του οποίου κινούνται τους είναι παντελώς άγνωστος, φαίνεται δε ότι αποτελείται από σημεία ασύμβατα μεταξύ τους, σε διαφορετικές, παράλληλες πραγματικότητες. Κανείς από τους χαρακτήρες δεν έχει τον παραμικρό έλεγχο επί του τρόπου με τον οποίο κινείται μέσα στον Φανταστικό χώρο, εντούτοις (ή, όπως πολλές φορές έχει ειπωθεί, ακριβώς για αυτόν τον λόγο) η κίνησή τους γίνεται με τρόπο ρέοντα και απρόσκοπτο, με φαινομενική ευκολία και φυσικότητα. Αυτός ο μαγικός τρόπος συνεχούς κυκλοφορίας είναι ένα μοναδικό χαρακτηριστικό της αφήγησης, στο οποίο και στηρίζεται ολόκληρο το παραμύθι.

Ο Φανταστικός χώρος φαίνεται να θέτει μόνο δύο Όρια σε αυτή τη Συνέχεια. Το πρώτο Όριο είναι το Δάσος μεταξύ των Κόσμων. Καθώς οι χαρακτήρες του παραμυθιού κινούνται στον Φανταστικό χώρο, καθίσταται σαφές ότι το Δάσος μεταξύ των Κόσμων είναι το οριακό σημείο μιας προβολής του υπόλοιπου χώρου. Πρόκειται για έναν μη τόπο αυτό καθαυτό αλλά για την απεικόνιση όλων των υπολοίπων παράλληλων συμπάντων και των εισόδων προς αυτά. Είναι ένας δευτερεύων χώρος, ένας τόπος παράγωγος του χώρου όπως τον γνωρίζουν οι χαρακτήρες του παραμυθιού και συνεπώς το απόλυτο όριο στην κίνηση αλλά και την ίδια την ύπαρξή τους. Δεν είναι δυνατό να υπάρξει τίποτα πέραν του Δάσους μεταξύ των Κόσμων, όχι μόνο στο ίδιο αυτό παραγοντικό επίπεδο, πολλώ δε μάλλον στο (κειμενικό) "πραγματικό" επίπεδο του Φανταστικού χώρου. Το δεύτερο Όριο βρίσκεται στο σύμπαν της Narnia. Πέρα από τον καταρράκτη βρίσκεται η άγνωστη γη όπου κανείς δεν μπορεί να βρεθεί. Εκτός όμως από το φυσικό Όριο του καταρράκτη, εκεί ο Diggory συναντά στον Κήπο με τη μηλιά ένα πολύ σημαντικότερο Όριο για τον Φανταστικό χώρο. Είναι το τέλος της αποστολής του Diggory, ένας Κήπος των Εσπερίδων, ο οποίος όπως και στην ελληνική μυθολογία, βρίσκεται στη Δύση, στο Όριο του γνωστού κόσμου⁵⁸⁷. Είναι ο τόπος όπου ο Diggory θα υποστεί την απόλυτη δοκιμασία και θα βγει

⁵⁸⁷ Σε ένα οριακό σημείο και για τον ίδιο, ο Ηρακλής βρέθηκε σε αυτό το Όριο, αναζητώντας τα χρυσά μήλα των Εσπερίδων και φτάνοντας έως το σημείο όπου η γη ενώνεται με τον ουρανό και ο τιτάνας Άτλας κρατά

νικητής. Η αφήγηση έχει εξελιχθεί από την αρχή ώστε σταδιακά να κλιμακωθεί και να κορυφωθεί στο Όριο του Κήπου με τη μηλιά. Από το σημείο εκείνο ξεκινά η επαναφορά, η αποκλιμάκωση και η αποκατάσταση της Αλήθειας από το σοφό λιοντάρι Aslan.

HARRY POTTER 1-7

Το σημείο του παραμυθιού όπου συναντάται ο κόσμος όπως τον γνωρίζουμε με τον κόσμο των μάγων, είναι η Αποβάθρα Εννιά Και Τρία Τέταρτα του Σταθμού King's Cross, και συγκεκριμένα το μεταλλικό διαχωριστικό μεταξύ της Αποβάθρας Εννιά και της Αποβάθρας Δέκα. Το Όριο αυτό που θέτει ο Φανταστικός χώρος είναι προσβάσιμο και από τις δύο πλευρές, καθιστώντας το με αυτόν τον τρόπο και εν καιρώ ένα οικείο πέρασμα, αν και αρχικά εκφοβιστικό. Στον Φανταστικό χώρο ανιχνεύεται και μια σειρά Συνχειρών, ήτοι απροσδόκητα περάσματα ή "σκουληκότρυπες"⁵⁸⁸. Τα όρια αναπροσαρμόζονται, οι συνέχειες όπως τις γνωρίζουμε στον ρεαλιστικό χώρο διαρρηγνύονται και νέες, απροσδόκητες συνέχειες σχηματίζονται στον Φανταστικό χώρο. Συχνά εκεί οι επιδερμίδες δεν είναι αυτό που φαίνεται. Ο Φανταστικός χώρος σταθερά εκμεταλλεύεται τον σχηματισμό των Ορίων, ώστε να καθορίσει τις συνδέσεις εκείνες που θεωρεί βαρύνουσες, γεννώντας συνεχώς νέο χώρο εκεί που κανονικά δεν θα έπρεπε να υπάρχει τίποτε.

7A.4.4 ΜΕΤΑΜΟΡΦΩΣΗ / ΑΝΑΛΛΟΙΩΤΟ ΤΟΥ ΧΩΡΟΥ

ΟΡΙΣΜΟΣ

Μεταμόρφωση: Αλλαγή της εξωτερικής εμφάνισης κάποιου, βαθιά ουσιαστική αλλαγή σε κάτι.

Αναλλοίωτο: Που δεν αλλοιώνεται, αμετάβλητο.

Το μυθολογικό πρόσωπο της φτερωτής θεάς Ίριδος, με σύμβολό της το Ουράνιο Τόξο, έχει αναφορά σε μια υπόσταση η οποία μεταμορφώνεται και ταυτοχρόνως παραμένει αναλλοίωτη. Η αγγελιοφόρος Ίρις, ορμητική σαν θύελλα, μεταφέρει τα μηνύματα του Δία και της Ήρας σε θεούς και ανθρώπους, ενώνοντας γη και ουρανό. Η Ίρις εξάλλου φέρνει το "ιερό ύδωρ" από την πηγή της Στυγός, όταν οι θεοί χρειάζεται να ορκιστούν, και τότε η πορεία της διαγράφεται από το ουράνιο τόξο. Με τον τρόπο αυτό, το οπτικό φαινόμενο του ουράνιου τόξου έχει συσχετιστεί ήδη από την αρχαιότητα με το νερό και τα σταγονίδια βροχής στην ατμόσφαιρα. Σε αυτή την υγρασία της ατμόσφαιρας διαθλάται το ηλιακό φως,

τον ουράνιο θόλο στις πλάτες του. Αυτός ήταν ο τελευταίος άθλος του Ηρακλή επάνω στη γη, καθώς ακολούθησε μόνο η κάθοδος στον Άδη για τον τρικέφαλο σκύλο Κέρβερο.

⁵⁸⁸ Πρβλ. το έργο του Michio Kaku στο Κεφάλαιο 2

με αποτέλεσμα να μεταμορφώνεται από άχρωμο στο πολύχρωμο φάσμα από ερυθρό έως ιώδες, αναλόγως τη γωνία πρόσπτωσης, παραμένοντας στην ουσία του το ίδιο, αναλλοίωτο ηλιακό φως. Η σταδιακή εμφάνιση και εξαφάνιση του ουράνιου τόξου οφείλεται στην κίνηση του ηλίου, και το εφήμερο και φευγαλέο του φαινομένου εντείνει την αίσθηση μιας προοδευτικής Μεταμόρφωσης.

Έτι περαιτέρω και κατά την αφηγηματική τεχνική, η αγγελιοφόρος θεά Ίρις έχει περιγραφεί ως σημαίνων παράγων μεταμόρφωσης. Σε ολόκληρη την αφήγηση της *Ιλιάδας*, ο Όμηρος χρησιμοποιεί τον χαρακτήρα της Ίριδος με σκοπό την προοδευτική μεταμόρφωση της συμπεριφοράς των πολεμιστών κατά τις προσταγές των θεών, αναμφιβόλως διατηρώντας αναλλοίωτη την φύση τους⁵⁸⁹. Εκείνη, στη ραψωδία β, μεταμορφώνει τον Έκτορα σε ατρόμητο πολεμιστή, πείθοντάς τον ότι οι θεοί βρίσκονται με το μέρος του, και εκείνη, στη ραψωδία σ, πείθει τον Αχιλλέα να επιστρέψει στο πεδίο της μάχης, ώστε να εκδικηθεί τον θάνατο του Πατρόκλου. Και στις δύο περιπτώσεις, η Ίρις διατηρεί αναλλοίωτη τη μοίρα των δύο ανδρών, η οποία έχει προδιαγραφεί στο μακρινό παρελθόν πριν από τα γεγονότα της *Ιλιάδας*. Εν τέλει, στη ραψωδία ω, η ίδια η Ίρις μεταμορφώνεται, και προωθεί μια φαινομενικά αδύνατη συνάντηση μεταξύ Αχιλλέα και Πριάμου. Ενώ, καθ' όλη την αφήγηση της *Ιλιάδας* υπάκουε στη θεϊκή εντολή που μεριμνούσε για την καταστροφή του Έκτορα, τώρα είναι εκείνη, και πάλι σύμφωνα με τη θέληση του Δία, ο εγγυητής της εξαγοράς του νεκρού, ώστε να αποκατασταθεί η τάξη μεταξύ θεών και ανθρώπων. Με τον τρόπο αυτό, και ο λόγος της Ίριδος, ο λόγος ενός αγγελιοφόρου, μεταμορφώνεται σταδιακά από αφηγηματικό σε ακραιφνώς διεκπεραιωτικό, σε μια μείξη της οπτικής του εντολέα θεού, του μεσολαβητή και του παραλήπτη του μηνύματος, προωθώντας την σκηνοθεσία του έπους⁵⁹⁰.

Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ

Η Μεταμόρφωση του Φανταστικού χώρου ξεκινά από μέσα, γεννιέται τη στιγμή του τρυπήματος και εξαπλώνεται σαν κύμα, καθώς ο Φανταστικός χώρος υπακούει στο σχέδιο της Νεράιδας. Μια δεύτερη Μεταμόρφωση θα αποδώσει ξανά το παλάτι στην φυσιολογική ζωή του μετά από εκατό χρόνια, και πάλι καθώς ο Φανταστικός χώρος θα εκτελέσει το σχέδιο της Νεράιδας. Ο χώρος έχει επανέλθει, όσο κοιμήθηκαν, τώρα ξυπνούν και η ζωή συνεχίζεται από το σημείο ακριβώς όπου σταμάτησε. Τα πάντα όμως έχουν μεταμορφωθεί για μια τρίτη φορά: το παλάτι δεν είναι πλέον ένα αποστειρωμένο περιβάλλον όπου κυριαρχεί ο τρόμος για το αναπόφευκτο, ούτε ένα μέρος όπου η ζωή έχει ακινητοποιηθεί. Τώρα πλέον είναι ο χώρος όπου συναντιούνται και ερωτεύονται δύο νέοι. Ο Φανταστικός χώρος μεταμορφώνεται καθώς εξελίσσεται το παραμύθι και αναλόγως με την κατάσταση

⁵⁸⁹ Αριάδνη Γκάρτζιου-Τάττη, "Ίρις και Ερμής στην Ιλιάδα. Από τον πόλεμο στη φιλότιτα", *Mètis. Anthropologie des mondes grecs anciens*, 9-10, 1994, p. 370

⁵⁹⁰ *Ibid*, p. 371-372

που επικρατεί. Ο Φανταστικός χώρος αντιδρά κάθε φορά στο έναυσμα που του δίδεται από τις συνθήκες, και αυτή η Μεταμόρφωση πυροδοτεί την επόμενη εξέλιξη του παραμυθιού.

ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ

Το σπίτι όπου τα παιδιά κατορθώνουν να επιστρέψουν, είναι τελείως διαφορετικό από εκείνο που άφησαν. Ο Φανταστικός χώρος έχει μεταμορφώσει το σπίτι τους στο μέρος όπου πάντοτε ονειρεύονταν να ζουν ευτυχισμένα, με γονείς που δεν θα τα καταδιώκουν. Η Μεταμόρφωση συμβαίνει εσωτερικά - το σπίτι είναι το ίδιο - ξεκινώντας από την επιτυχία των παιδιών να επιστρέψουν και μεταγγίζεται στον χώρο. Η Μεταμόρφωση του Φανταστικού χώρου είναι το μέτρο της επιτυχίας των παιδιών, είναι η απεικόνιση της προόδου τους και της ωρίμανσής τους. Ο Φανταστικός χώρος δεν μεταμορφώνεται ώστε να επιβραβεύσει τα παιδιά, αλλά ακριβώς επειδή ο Χάνσελ και η Γκρέτελ, στη διάρκεια του παραμυθιού, μεταμορφώθηκαν οι ίδιοι, απαιτώντας έτσι από τον χώρο να κάνει και εκείνος το ίδιο. Τα παιδιά κατάφεραν τόσα πολλά, ώστε πλέον δεν χρειάζεται να αρκεστούν σε ένα σπίτι όπου ελπίζουν ότι θα κατορθώσουν να επιβιώσουν, αλλά διεκδικούν από τον Φανταστικό χώρο ένα σπίτι όπως τους αξίζει.

Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ

Στον Φανταστικό χώρο η Βασίλισσα του Χιονιού ταυτίζεται με το Παλάτι της σε τέτοιο βαθμό, ώστε η φυσική παρουσία της ίδιας να μην είναι απαραίτητη. Η Βασίλισσα του Χιονιού μεταλλάσσεται στο Παλάτι της, έτσι ώστε ο Φανταστικός χώρος να κληρονομήσει όλες τις ιδιότητές της. Το Παλάτι αντλεί τη δύναμή του από το έδαφος του Βορρά, το κρύο, τον άνεμο, τον πάγο, γι' αυτό και αντικατοπτρίζει απολύτως την ιδιοκτήτριά του. Μη μπορώντας δε να κρατήσει μέσα τον Kay και την Gerda, το αποτέλεσμα είναι ότι μαζί του έχει ηττηθεί και η ίδια η Βασίλισσα του Χιονιού. Η επιρροή της έχει χαθεί, και αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο εκείνη δεν ξαναεμφανίζεται μέχρι το τέλος του παραμυθιού.

Εάν η δύναμη της Βασίλισσας του Χιονιού βρίσκεται στη Μεταμόρφωση στο Παλάτι της, η δύναμη του σπιτιού όπου επιστρέφουν τα παιδιά, βρίσκεται στο ότι αυτό παραμένει Αναλλοίωτο. Ακριβώς τη στιγμή εκείνη της επιστροφής, ο αναλλοίωτος Φανταστικός χώρος παρέχει το μέτρο της δικής τους μεταβολής, απεικονίζει την αντίθεση ανάμεσα στη μεταβολή που έχει συντελεστεί εντός τους και στη σταθερότητα που διατηρείται στον χώρο. Επιπλέον, εκείνη ακριβώς τη στιγμή κατά την οποία τα παιδιά διασχίζουν το κατώφλι του Αναλλοίωτου σπιτιού τους, ο Kay και η Gerda μεγαλώνουν απότομα. Αυτά, που ως παιδιά ξεκίνησαν το ταξίδι στον απέραντο κόσμο και επέστρεψαν ως παιδιά, καθώς ο Φανταστικός χώρος θαύμασε και διαφύλαξε την αθωότητά τους, εισέρχονται ως παιδιά στον χώρο της παιδικής τους ηλικίας, και εκείνη ακριβώς τη στιγμή ο Φανταστικός χώρος τους επιτρέπει να

μεγαλώσουν. Ο χρόνος τους προλαβαίνει σε αυτό το σημείο, ο ίδιος χρόνος που σε ολόκληρο το παραμύθι στεκόταν ακίνητος, καθώς τα παιδιά διείσδυαν στον Φανταστικό χώρο. Τώρα, τα παιδιά μεγαλώνουν μέσα σε μια στιγμή, εντός αυτού του Αναλλοίωτου χώρου, ο οποίος πλέον επαναφέρει την πραγματικότητα του χωροχρόνου.

Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ

Η Μεταμόρφωση στον Φανταστικό χώρο κατά τη στιγμή της γέννησης του κόσμου της Narnia δεν έγκειται στο γεγονός μόνο μιας δραματικής εξωτερικής μετάλλαξης, αλλά αντιθέτως μιας βαθιάς εσωτερικής μεταβολής. Το Τίποτα του Φανταστικού χώρου εξελίσσεται προοδευτικά σε τόπο πλούσιο και φιλόξενο, έτοιμο να δεχτεί όλα τα σκεπτόμενα και μη πλάσματα και να τα βοηθήσει να ζήσουν μια ευτυχισμένη ζωή. Η σημαντικότερη όμως Μεταμόρφωση στον Φανταστικό χώρο συντελείται τη στιγμή κατά την οποία ο Aslan αποδίδει τη Narnia στους κατοίκους της. Και αυτό επειδή η Narnia, όντας δημιούργημα αποκλειστικά του Aslan, θα μπορούσε να εξελιχθεί, παραμένοντας όμως πάντοτε υπό τον έλεγχο του σοφού λιονταριού. Η επιλογή του Aslan να αποχωρήσει μετά τη δημιουργία, μεταμορφώνει τον Φανταστικό χώρο της Narnia από κτήμα του ίδιου του Aslan σε τόπο ελεύθερης δράσης των κατοίκων της. Μια άλλη Μεταμόρφωση, αυτή της ξεχασμένης ντουλάπας, η οποία απρόοπτα και στιγμιαία θα καθίσταται μια προέκταση της Narnia, θα συντελεστεί σε άλλες αφηγήσεις. Πρόκειται όμως για μια Μεταμόρφωση η οποία, σε αυτό το παραμύθι, θα αποδείξει το Αναλλοίωτο της φύσης ενός κομματιού ξύλου που κατάγεται από εκεί, αναλλοίωτο χάρη στο οποίο ξεκινά μια μακρά σειρά επισκέψεων στη Narnia.

HARRY POTTER 1-7

Ο Φανταστικός χώρος σε αυτό το σύμπαν μεταμορφώνεται σε μια προσπάθεια να ακυρώσει τη φύση του και να την επανακαθορίσει κατά το δοκούν. Η Μεταμόρφωση μπορεί να συντελείται είτε επειδή ο Φανταστικός χώρος επιζητά να παγιδεύει κάποιον και τον κρατήσει δέσμιο, είτε ως μέσο αποτροπής, είτε απλώς επειδή ο Φανταστικός χώρος κάνει κάποιο αστείο στους πρωτοετείς μαθητές ή και σε εκείνους που είναι αφηρημένοι και επιρρεπείς σε ατυχήματα. Δύο συγκεκριμένοι χώροι του Σχολείου του Hogwarts διατηρούν πάντοτε την ικανότητα να μεταμορφώνονται, ο ένας ανταποκρινόμενος στη διάθεση των ενόικων και ο άλλος προβλέποντας τις ανάγκες τους, ανεξαρτήτως της θέσης ή της ηθικής τους. Ο Φανταστικός χώρος συχνά ερμηνεύει τα συναισθήματα των προσώπων και μεταμορφώνεται αναλόγως. Ο χώρος σπανίως είναι μονοσήμαντος και σπανίως δεν κρύβει και κάτι πέρα από αυτό που φαίνεται εκ πρώτης όψευς. Τέλος, συχνά εμφανίζεται και η περίπτωση της Μεταμόρφωσης του Φανταστικού χώρου σε επιπλέον χώρο, της δημιουργίας χώρου από το τίποτα, ή της δημιουργίας μιας διαφορετικής χωροχρονικής στιγμής, ήτοι μιας στιγμής που βρίσκεται στο παρελθόν και όχι

απαραιτήτως στο παρελθόν όπως πράγματι συνέβη, αλλά στο παρελθόν όπως έχει καταγραφεί στις προσωπικές αναμνήσεις κάποιου.

Ο Φανταστικός χώρος είναι πολύ συχνά το μέσο που θα προσφέρει τη λύση, που θα προωθήσει την αφήγηση, που θα εκφράσει την ανησυχία ή την επιθυμία των χαρακτήρων, καθώς μεταμορφώνεται συνεχώς και αποκαλύπτει κάτι διαφορετικό, κάτι επαυξημένο, κάτι βοηθητικό ή εχθρικό, σε αντίθεση με το αναμενόμενο ή το προφανές. Ο Φανταστικός χώρος με αυτόν τον τρόπο δείχνει σε κάθε ευκαιρία τις επαυξημένες δυνατότητές του και τους νέους, απροσδόκητους συσχετισμούς που μπορεί να δημιουργήσει μεταξύ προσώπων και καταστάσεων.

7Α.5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σε αυτό το κεφάλαιο αναζητήθηκε το νόημα των χωρικών στοιχείων στον Φανταστικό χώρο, η εννοιολογική ερμηνεία τους, υπό το πρίσμα του φαινομένου της Μεταφοράς, ήτοι της ενσωμάτωσης αλλότριων ιδιοτήτων στον χώρο. Τα μεταφορικά χαρακτηριστικά εισάγονται στην αφήγηση μέσω στοιχείων όπως είναι οι νοητές εικόνες (παράγων προερχόμενος από το πεδίο της κειμενολογίας) και τα γεγονότα (παράγων προερχόμενος από το πεδίο της φιλοσοφίας και του χώρου). Οι νοητές εικόνες απηχούν την ρεαλιστική μας εμπειρία, η οποία παραλλαγμένη κατά τον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα, οδηγεί στη μεταφορική έννοια του χώρου. Τα δε γεγονότα, και οι καταστάσεις που αυτά γεννούν, σηματοδοτούν στον χωροχρόνο ορόσημα, τα οποία συνδιαμορφώνουν τις συνθήκες εντός του πλαισίου της αφήγησης, προσδίδοντας στον χώρο της επαυξημένη, μεταφορική του διάσταση.

Τα μεταφορικά θέματα που διαπερνούν όλα τα επιλεγμένα παραμύθια συντάσσονται σε διφυή - κατά περίπτωση συμπληρωματικά ή αντιθετικά - σχήματα, ήτοι Καταφύγιο/Παγίδα, Περιήγηση/Αναζήτηση, Επιστροφή/Λύτρωση, Όριο/Συνέχεια, Μεταμόρφωση/Αναλλοίωτο, και καθίσταται σαφές ότι προέρχονται από τα χαρακτηριστικά του δημιουργικού λόγου μέσω των χωρικών στοιχείων στον Κειμενικό κόσμο, όπως αυτά καταγράφηκαν στο προηγούμενο κεφάλαιο. Τα κύρια χαρακτηριστικά του χειρισμού των χωρικών στοιχείων από τον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα είναι εκείνα που καθοδηγούν το μεταφορικό νόημα που αποδίδεται στον Φανταστικό χώρο εντός της αφήγησης, σε σχέση τόσο με τις αντικειμενικές όσο και με τις υποκειμενικές συνθήκες. Ο χώρος γίνεται αντιληπτός τόσο ως ένα απόλυτο μέγεθος όσο και ως το πεδίο όπου δυνάμεις αναπτύσσονται με την είσοδο ενός σώματος, οπότε κατ' αναλογία οι μεταφορικές ιδιότητές του εμφανίζονται τόσο ως εγγενή χαρακτηριστικά του ίδιου του χώρου όσο και ως ποιότητες που δημιουργούνται μέσω των ενεργειών του υποκειμένου που εισέρχεται σε αυτόν.

Η έννοια Καταφύγιο/Παγίδα - ένας τόπος που προστατεύει ή που χειραγωγεί και εξαπατά - βρίσκεται στην αλληγορία του πλατωνικού σπηλαίου, και στα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Χάνσελ και Γκρέτελ*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Harry Potter 1-7*. Τα παραμύθια, χρησιμοποιώντας την συγκεκριμένη μεταφορά, μπορούν να διδάξουν τις συνθήκες υπό τις οποίες μια κατάσταση μπορεί να προστατέψει ή να παγιδέψει, με έμφαση στη διπολικότητα και αμφισημία των καταστάσεων. Οι χαρακτήρες των παραμυθιών ταλαντεύονται μεταξύ του προστατευμένου περιβάλλοντος ενός Καταφυγίου, και της απειλής του χώρου όταν αυτός μετατρέπεται σε παγίδα, αποτρέποντας την περαιτέρω εγρήγορση και συνολική θεώρηση του Φανταστικού χώρου. Οι εικόνες που δημιουργεί στον αναγνώστη η χρήση αυτής της χωρικής μεταφοράς, είναι ταυτοχρόνως οικείες και διδακτικές: ένας χώρος που κλείνει γύρω μας σαν προστατευτικό κουκούλι ή ένας χώρος που μας σφίγγει απειλητικά σαν δόκανο. Η μεταφορά του χώρου σε αυτό το σημείο τονίζει τη διπολικότητα αυτών των καταστάσεων: το πόσο εύκολα οι συνθήκες μπορούν να παρερμηνευτούν ή να μεταβληθούν σε ελάχιστο χρονικό διάστημα. Οι ιδιότητες από το πεδίο-αφετηρία (τον χώρο) που μεταφέρθηκαν στο πεδίο-στόχος (τη ζωή και το πώς βρισκόμαστε σε αυτήν εν μέσω κρυσθώνων και ατραπών) είναι οι ποιότητες εκείνες του χώρου που μπορούν να τον καταστήσουν φιλικό ή εχθρικό, ή και τα δύο ταυτοχρόνως.

Η έννοια Περιήγηση/Αναζήτηση - το ψυχαγωγικό ταξίδι ή η επίμονη προσπάθεια ανεύρεσης - απαντά στον αστό χαρακτήρα του "flâneur", και στα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*. Τα παραμύθια που χρησιμοποιούν τη συγκεκριμένη μεταφορά, ακολουθούν το πρότυπο των αρχαιότερων παραμυθιών που δομούνται επάνω στον άξονα της πορείας στην οποία περπατά ο ήρωας, υπό την έννοια ότι η εξελικτική πορεία αποτελεί τον πυρήνα της ζωής. Οι χαρακτήρες των παραμυθιών κινούνται είτε με συγκεκριμένο σκοπό είτε αυθορμήτως, επιζητούν να βρίσκονται στο κέντρο των γεγονότων στον Φανταστικό χώρο, αποκομίζοντας πολύτιμες πληροφορίες για την περαιτέρω εξέλιξή τους, αποκτώντας τη δυνατότητα να προχωρήσουν μόνο εφόσον ο εκάστοτε στόχος έχει επιτευχθεί - μια σαφής αναφορά στα σύγχρονα παιχνίδια σε ψηφιακές πλατφόρμες. Μια περιήγηση στον Φανταστικό χώρο, με συγκεκριμένο σκοπό ή όχι, με τη βοήθεια του χώρου ή όχι, διδάσκει τον τρόπο υπερπήδησης των εμποδίων, τον τρόπο αποκόμισης εμπειριών, διδάσκει όλους μας το πώς μπορούμε να διδάσκουμε τον εαυτό μας. Ο χώρος ως πεδίο-αφετηρία δανείζει στο πεδίο-στόχος, δηλαδή τη ζωή μας, την ποιότητα της ατέρμονος αναζήτησης.

Την έννοια Επιστροφή/Λύτρωση - η επάνοδος ή η απαλλαγή από δεινά - συναντούμε στο "νόστιμον ήμαρ" της ομηρικής Οδύσσειας, και στα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, *Harry Potter 1-7*. Η χρήση της συγκεκριμένης μεταφοράς στα παραμύθια αποκαθιστά την πρότερη κατάσταση, στον χώρο πριν από την εκκίνηση της ιστορίας, μετρώντας το κόστος της πορείας και των δοκιμασιών που έχουν

προηγηθεί. Οι χαρακτήρες των παραμυθιών πασχίζουν να διατηρήσουν ακέραια την ταυτότητά τους, καθώς μόνο τότε θα έχει νόημα η προηγηθείσα πορεία τους εντός του Φανταστικού χώρου, αλλά και η Επιστροφή και Λύτρωσή τους. Με αυτή τη μεταφορά, ανακαλούνται εικόνες αποκατάστασης της ισορροπίας, της δικαιοσύνης, της φυσιολογικής ζωής. Η διαδικασία της ωρίμανσης δεν έρχεται χωρίς κόστος, και η ζωή πρέπει να συνεχιστεί, κρατώντας τις θετικές και ξεχνώντας τις αρνητικές εμπειρίες, αλλιώς δεν θα είχαν νόημα οι θυσίες που έχουν προηγηθεί⁵⁹¹. Αυτό είναι ένα σημαντικό μάθημα της ζωής. Η μεταφορά της Επιστροφής στον ίδιο χώρο και της συνεπαγόμενης Λύτρωσης δεν σημαίνει την ακύρωση ολόκληρου του παραμυθιού, αλλά μόνο των ακραίων καταστάσεων, που και οι ίδιοι οι αναγνώστες θα απωθήσουν με το τέλος του. Από το πεδίο-αφετηρία (ο χώρος) αυτό που μεταφέρεται στο πεδίο-στόχος (η ζωή) είναι η λυτρωτική Επιστροφή στο οικείο σημείο εκκίνησης, ώστε να γίνει η αποφόρτιση από το ταξίδι και η μετουσίωση της εμπειρίας σε μια καινούργια ζωή.

Η έννοια Όριο/Συνέχεια - το ακραίο σημείο ή η αδιάσπαστη ακολουθία - εντοπίζεται στο σχήμα του Λαβυρίνθου της μινωικής Κρήτης, και στα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, *Harry Potter 1-7*. Ο Φανταστικός χώρος χρησιμοποιεί τη συγκεκριμένη μεταφορά στα παραμύθια, θέλοντας να δημιουργήσει τους συσχετισμούς εκείνους, οι οποίοι θα προωθήσουν την εξέλιξη της ιστορίας. Κάθε παραμύθι έχει και ένα απόλυτο Όριο, μια γραμμή που όταν τη διασχίσει ή τη φτάσει ο πρωταγωνιστής, ο Φανταστικός χώρος μετατρέπεται στο τέλος του κόσμου, σε αυτό που θα μπορούσε να είναι το χείλος μιας επίπεδης γης. Η καθλωτική Συνέχεια μιας πορείας που προσπίπτει σε προκαθορισμένα Όρια μπορεί να έχει δραστικές συνέπειες στους χαρακτήρες των παραμυθιών, καθώς εκείνοι επιχειρούν να ανακτήσουν τον έλεγχο της κίνησης τους.

Το απόλυτο Όριο μπορεί να είναι σημειακό ή να εκτείνεται στον χώρο, να διασχίζεται προς μια μόνο κατεύθυνση ή και προς τις δύο κατευθύνσεις, να χωρίζει χώρους ή να τους ενώνει. Σε κάθε περίπτωση, τα όρια χαράσσουν ασυνέχειες στον Φανταστικό χώρο, δημιουργώντας με αυτόν τον τρόπο μια νέα, απροσδόκητη συνέχεια, ξεχωριστή για κάθε παραμύθι, ένα μονοπάτι που καθορίζει ο Φανταστικός χώρος ώστε να καθοδηγήσει τον πρωταγωνιστή. Η μεταφορά του σχήματος Όριο/Συνέχεια απηχεί εικόνες περιχαράκωσης, διαφοροποίησης, ώσμωσης και εξέλιξης. Στον Φανταστικό χώρο το Όριο δεν χωρίζει, αλλά μάλλον ενώνει ή επισημαίνει την εξέλιξη και την ωρίμανση. Υπάρχουν ορισμένοι δρόμοι στη ζωή, οι οποίοι δεν έχουν επιστροφή και το όριο που χωρίζει τη μια πλευρά από την άλλη δεν μπορεί

⁵⁹¹ Έχοντας υπηρετήσει στα χαρακώματα του Πρώτου Παγκοσμίου Πολέμου και έχοντας χάσει εκεί όλους τους στενούς του φίλους εκτός από έναν, ο J. R. R. Tolkien ήταν εξοικειωμένος με την εμπειρία ενός στρατιώτη ο οποίος γυρίζει από τον πόλεμο όντας ένας αλλαγμένος άνθρωπος. Στο τέλος της τριλογίας *Ο Άρχοντας των Δακτυλιδιών*, ο κουβαλητής του δακτυλιδιού Frodo βρίσκει αδύνατο να επιστρέψει στην πατρίδα του και στην πρότερη ανέμελη ζωή του (Πρβλ. Κεφάλαιο 2).

να το διαβεί κανείς ξανά, επιστρέφοντας⁵⁹². Η ζωή ως πεδίο-στόχος είναι μια σειρά από στάδια με όρια, ασυνέχειες, μια διαφορετική συνέχεια για τον καθέναν μας, και αυτό το χαρακτηριστικό είναι που μεταφέρεται από το πεδίο-αφετηρία, τον χώρο.

Η έννοια Μεταμόρφωση/Αναλλοίωτο - ό,τι αλλάζει εξωτερική εμφάνιση ή ό,τι δεν αλλοιώνεται - υπάρχει στο ουράνιο τόξο της θεάς Ίριδος, και στα παραμύθια *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Χάνσελ και Γκρέτελ*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, *Harry Potter 1-7*. Η συγκεκριμένη μεταφορά χρησιμοποιείται στα παραμύθια με ποικίλους τρόπους και με διαφορετική δυναμική σε κάθε περίπτωση. Εντούτοις, σε κάθε παραμύθι αυτή η ιδιότητα του Φανταστικού χώρου είναι το ίδιο φευγαλέα, απρόσμενη, απρόβλεπτη, ακόμα και ασαφής ως προς τον τρόπο εκδήλωσης αυτής της Μεταμόρφωσης. Οι χαρακτήρες των παραμυθιών πασχίζουν να αναγνωρίσουν τις σταθερές στον Φανταστικό χώρο, και την πραγματικά αναλλοίωτη φύση των πραγμάτων εν μέσω μιας αέναης φαινομενικής ή μη Μεταμόρφωσης. Σε ορισμένες περιπτώσεις, ο Φανταστικός χώρος μεταμορφώνεται ώστε να έρθει σε συμφωνία με την εσωτερική διάθεση ενός προσώπου, ενώ αντιθέτως σε άλλες περιπτώσεις η μεταμόρφωση του Φανταστικού χώρου προηγείται, ώστε να αλληλεπιδράσει με τα πρόσωπα του παραμυθιού.

Εσωτερική ή εξωτερική, η Μεταμόρφωση του Φανταστικού χώρου απεικονίζει το ευμετάβλητο και απρόβλεπτο της ζωής, και την αντίθεση με ό,τι παραμένει σταθερό. Η μεταφορά της Μεταμόρφωσης επικαλείται εικόνες μεταβλητότητας, εξαπάτησης και διαφορούμενων καταστάσεων. Η Μεταμόρφωση του Φανταστικού χώρου γίνεται πάντοτε με κάποιον σκοπό, καθώς είναι ο τρόπος που χρησιμοποιεί ο χώρος ώστε να προσαρμοστεί στις εκάστοτε συνθήκες, αλλά και να βοηθήσει τα πρόσωπα να προσαρμοστούν. Επιπλέον, όταν ο Φανταστικός χώρος παραμένει αναλλοίωτος, παρουσιάζει το μέτρο σύγκρισης με την αλλαγή που συντελείται στα πρόσωπα του παραμυθιού, είναι το μέτρο της δικής τους μεταβολής (και ίσως και των αναγνωστών). Στον Φανταστικό χώρο, η Μεταμόρφωση κρύβει τα πολλαπλά, και ίσως αντιφατικά χαρακτηριστικά που μπορεί να υπάρχουν ταυτοχρόνως και παράλληλα στον χώρο, και από τα οποία χαρακτηριστικά ο χώρος προκρίνει το κατάλληλο για τη δεδομένη στιγμή. Η ζωή ως πεδίο-στόχος είναι πολύπλοκη, απρόβλεπτη και γεμάτη πολλαπλά είδωλα, και αυτά είναι χαρακτηριστικά που μεταφέρονται από τον χώρο, το πεδίο-αφετηρία.

Εν τέλει στον Φανταστικό χώρο, το νόημα της μεταφορικής χρήσης των χωρικών στοιχείων από τον συγγραφέα απορρέει από την διπλή υπόσταση του χώρου τόσο ως απόλυτο μέγεθος όσο και ως πεδίο που μεταβάλλεται με την είσοδο ενός σώματος και τις ενέργειές του. Το μεταφορικό νόημα του

⁵⁹² Επιστρέφοντας ο Ορφείας μόνος από τον Κάτω Κόσμο, ξέρει ότι δεν είναι δυνατό να παραμείνει ο ίδιος άνθρωπος και να συνεχίσει να ζει χωρίς την Ευρυδίκη. Έχοντας αποτύχει να την φέρει πίσω, εγκαταλείπεται στην οργή των Μαινάδων (Πρβλ. Κεφάλαιο 4).

Φανταστικού χώρου έγκειται ακριβώς στην εναλλαγή των ρόλων χώρου και υποκειμένου. Με τον τρόπο αυτό, εγγενή χαρακτηριστικά του χώρου δραστηριοποιούνται και αποκαλύπτονται ως ενέργειες ενός υποκειμένου, το οποίο στην προκειμένη περίπτωση είναι ο ίδιος ο χώρος. Αντιστρόφως, ενέργειες των σωμάτων εντός του πεδίου του χώρου αναγνωρίζονται ως εγγενή, απόλυτα χαρακτηριστικά του χώρου, καθώς το αποτέλεσμα της ενεργητικής συμπεριφοράς του εγγράφεται στην υπόστασή του και την επαυξάνει. Ο Φανταστικός χώρος, εν αντιθέσει με τον ρεαλιστικό, εμπλέκεται σε έναν άρρηκτο κύκλο αιτίου και αιτιατού, όπου οι χαρακτήρες των παραμυθιών ενεργούν και ταυτοχρόνως ωθούνται από τον χώρο σε αυτές τις ενέργειες, και παράλληλα ο χώρος εμφανίζει τις εγγενείς ποιότητές του ως αποτέλεσμα της ενεργητικής αλληλεπίδρασής του με τους χαρακτήρες των παραμυθιών.

7B: Ο ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΣ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ

7B.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, σε αυτό το τμήμα του κεφαλαίου παρουσιάζεται η βιωματική ερμηνεία των χωρικών στοιχείων του Φανταστικού χώρου. Έως τώρα έχουμε ασχοληθεί με τον γεωμετρικό Φανταστικό χώρο, ο οποίος περιγράφεται από τα δεκατέσσερα χωρικά στοιχεία και είναι ο χώρος όπως τον αντιλαμβανόμαστε στις τρεις διαστάσεις του. Εντούτοις, εάν στον γεωμετρικό ρεαλιστικό χώρο αναφέρεται ο γεωμετρικός Φανταστικός χώρος, κατ' αναλογία από τον βιωματικό ρεαλιστικό χώρο θα πρέπει να εκκινά ο βιωματικός Φανταστικός χώρος. Ο βιωματικός χώρος, σε αντιδιαστολή με τον γεωμετρικό, είναι ο χώρος της εμπειρίας και της διάθεσής μας. Είναι ο χώρος που εκμαιεύει τα συναισθήματά μας και δημιουργεί την ατμόσφαιρα που εκλαμβάνουμε όταν ζούμε εντός του, είναι ο χώρος της αφής και της περιφερειακής όρασης που, παράλληλα με την εστιασμένη όρασή μας, μας αποκαλύπτουν την ουσία του κόσμου⁵⁹³.

Σε ένα λογοτεχνικό κείμενο συμβαίνει κάτι μαγικό: εκεί θα συναντηθούν αφενός ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα και αφετέρου τα βιώματα τόσο του συγγραφέα όσο και του αναγνώστη. Η επιτυχία αυτής της συνάντησης και συνεργασίας αποτελεί το θεμέλιο του κειμενικού κόσμου, την αντοχή, τη λειτουργικότητα και την ομορφιά⁵⁹⁴ του Φανταστικού χώρου. Τα βιώματά μας στηρίζονται στις αισθήσεις μας, το εργαλείο με το οποίο ο εγκέφαλός μας αντιλαμβάνεται το περιβάλλον του, και έτι περαιτέρω το πέρασμα του χρόνου. Οι αισθήσεις επιστρατεύονται από τον συγγραφέα κατά την αφήγηση, ώστε να αναπαράξουν το βίωμα εντός του Κειμενικού κόσμου, και να υποστηρίξουν την ποιότητα και την σταθερότητά του. Εν τέλει, ο βιωματικός Φανταστικός χώρος καταγράφει ορισμένα κυρίαρχα χαρακτηριστικά, τα οποία υποδηλώνονται από την πλοκή των επιλεγμένων παραμυθιών, χαρακτηριστικά που συνομιλούν με τον τρόπο λειτουργίας των αισθήσεών μας εντός του ρεαλιστικού χώρου.

7B.2 Η ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ ΑΙΣΘΗΣΗ

⁵⁹³ Juhani Pallasmaa, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2005, p. 10

⁵⁹⁴ Οι γνωστές τρεις αρχές του αρχιτεκτονικού σχεδιασμού κατά τον Βιτρούβιο (Vitruvius, *De Architectura*, Βιβλίο I, Κεφάλαιο ii, Παράγραφος 2)

Στα προηγούμενα κεφάλαια επιχειρήθηκε η μελέτη των χωρικών στοιχείων και του Φανταστικού χώρου των παραμυθιών υπό το πρίσμα μιας εννοιολογικής ερμηνείας, η οποία στηρίζεται στη σκέψη, τη φαντασία και τη μνήμη⁵⁹⁵. Περιγράφεται, ήδη κατά τη λατινική αλλά και την αγγλοσαξονική φιλοσοφική παράδοση, ως "εσωτερική αίσθηση/inner sense" και αντιπαραβάλλεται με την "εξωτερική αίσθηση/outer sense", ήτοι την αντίληψη η οποία λειτουργεί μέσω των πέντε αισθήσεων⁵⁹⁶. Πρόκειται για την βιωματική ερμηνεία του κόσμου που μας περιβάλλει, καθώς και την συνειδητοποίηση του εαυτού μας και της θέσης του εντός του κόσμου.

Στο έργο του *Περί Ψυχής*, ο Αριστοτέλης αναφέρει τις πέντε αισθήσεις - όραση, ακοή, αφή, γεύση και όσφρηση - ως τις μοναδικές τις οποίες νομοτελειακά θα μπορούσε να διαθέτει ο άνθρωπος σε ένα σύμπαν δομημένο με τον τρόπο που ο ίδιος ο Αριστοτέλης είχε θεωρήσει⁵⁹⁷. Ο Κικέρων περιγράφει την θεία πρόνοια στη δημιουργία του ανθρώπου, με τα αισθητήρια όργανα ως τους "αγγελιοφόρους του έξω κόσμου" τοποθετημένα σε στρατηγικά σημεία του σώματος, αναλόγως τη λειτουργία τους⁵⁹⁸. Τη συγκεκριμένη μεταφορική έκφραση θα χρησιμοποιήσει και η χριστιανική θεολογία, με τον Άγιο Αμβρόσιο να παρουσιάζει τα μάτια ως τους παρατηρητές-φύλακες μιας "πολιορκούμενης πόλης", ενώ ο Άγιος Αυγουστίνος φαντάζεται τα αισθητήρια όργανα ως πύλες μέσω των οποίων περνά η πληροφορία, ώστε εν συνεχεία να εναποτεθεί στη μνήμη⁵⁹⁹. Η σκέψη της εποχής εκείνης τονίζει την απόλυτη ανωτερότητα του πνεύματος επί των πέντε αισθήσεων, σε μια σαφώς ιεραρχημένη σχέση μεταξύ των δύο, ήτοι της εσωτερικής και της εξωτερικής αίσθησης.

Γεννιέται με τον τρόπο αυτό και εγκαθιδρύεται μια μακρά παράδοση απόλυτου φιλοσοφικού διαχωρισμού μεταξύ πνεύματος και σώματος, μεταξύ της αντικειμενικής πραγματικότητας και της εμπειρικής αντίληψης του κόσμου γύρω μας⁶⁰⁰. Έως ότου, στο μέσο του 20ού αιώνα, εμφανίζεται το φιλοσοφικό έργο του Maurice Merleau-Ponty με σκοπό τον συγκερασμό των δύο άκρων, σε αναζήτηση μιας ενδιάμεσης έννοιας μεταξύ του ιδεαλισμού και του εμπειρισμού. Στο βιβλίο του *Phénoménologie de la perception/Φαινομενολογία της αντίληψης*, ισχυρίζεται ότι είναι η σάρκα ("la chair du monde") - και όχι η ψυχή, κατά τον Descartes - η οποία γνωρίζει τον κόσμο, και πως όλες οι αισθήσεις εμπλέκονται

⁵⁹⁵ Πρβλ. το έργο του Georges Bataille στο Κεφάλαιο 3

⁵⁹⁶ Rosa Maria Fera, "Metaphors for the Five Senses in Old English Prose", *The Review of English Studies*, New Series, Vol. 63, No. 262 (November 2012), p. 709

⁵⁹⁷ Αριστοτέλης, *Περί Ψυχής*, Βιβλίων Τρίτον, Κεφάλαιον Α', 424β.22

⁵⁹⁸ Cicero, *De Natura Deorum*, ed. and trans. H Rackham, Harvard University Press, Cambridge Mass. 1967, II, p. 140

⁵⁹⁹ Rosa Maria Fera, op. cit. p. 713, 729. Είναι ενδιαφέρον ότι αυτό το μεταφορικό σχήμα εντοπίζεται και στην παλαιά αγγλική λογοτεχνία και γλώσσα, όπου η λέξη που δηλώνει το παράθυρο είναι "eag-pyrl" ή στα νεότερα αγγλικά "eye-hole/τρύπα ματιού". (p. 715)

⁶⁰⁰ Υπερβαίνει τον σκοπό της παρούσας διδακτορικής έρευνας η παρουσίαση και μελέτη του θεωρητικού έργου φιλοσόφων όπως οι Descartes, Spinoza, Kant, Hegel, Marx.

στην οικοδόμηση της αντίληψης. Αντί της σκέψης, ο Merleau-Ponty εισάγει την αίσθηση, η οποία είναι σημαντικά πιο ασαφής, παρέχει όμως μια ζωντανή επικοινωνία με τον κόσμο, η οποία συνεχίζεται καθ' όλη τη ζωή μας, τροφοδοτώντας συνεχώς τον κόσμο της εμπειρίας μας με νόημα. Είναι μια διαδικασία την οποία ο εγκέφαλός μας ξεχνά, καθώς μέρος της ίδιας της διαδικασίας είναι σταδιακά αυτό το νόημα να μετατρέπεται σε "αυταπόδεικτη αλήθεια"⁶⁰¹.

Αυτή η επικοινωνία με τον κόσμο μέσω των αισθήσεων διαθέτει ορισμένα χαρακτηριστικά. Κάθε φορά το σώμα μας μπορεί να καταλάβει στον κόσμο μια συγκεκριμένη θέση σε μια συγκεκριμένη χρονική στιγμή, και δεν του επιτρέπεται να αντιληφθεί την ολότητα του περιβάλλοντος αμέσως, αλλά μόνο μετακινούμενο στον χώρο και στον χρόνο. Μέσω αυτής της κιναισθητικής εμπειρίας, ο άνθρωπος διαμορφώνει την αντίληψή του τόσο για το περιβάλλον του όσο και για την ίδια του την ύπαρξη ως προβολή σε αυτό το περιβάλλον⁶⁰². Δομείται έτσι μια θολή, αμφίδρομη σχέση ερώτησης και απάντησης: το σώμα πρέπει να απαντήσει σε μια ερώτηση του περιβάλλοντος η οποία δεν έχει διατυπωθεί ακόμα επακριβώς, παρά μόνο με τον ασαφή τρόπο που η ίδια η αίσθηση του σώματος έχει κατορθώσει να διαβλέψει από το περιβάλλον⁶⁰³. Σώμα και περιβάλλον συνεργάζονται ως ταυτοχρόνως πομποί και δέκτες, χωρίς τις προαποφασισμένες φόρμες είτε των ιδεαλιστών είτε των εμπειριστών⁶⁰⁴.

Με τον τρόπο αυτό επηρεάζεται και η έννοια του χρόνου. Ο Merleau-Ponty απορρίπτει τον κλασσικό, αντικειμενικό χρόνο αλλά και τον ψυχολογικό, υποκειμενικό χρόνο, και εισάγει την εμπειρική αίσθηση του χρόνου μέσω της κίνησής μας στο περιβάλλον. Το περιβάλλον γίνεται έτσι το πεδίο όπου η κάθε χρονική στιγμή του παρόντος καταγράφεται ως η επιβεβαίωση της παρουσίας του παρελθόντος και ως η υπόσχεση της παρουσίας του μέλλοντος. Ο χρόνος καταγράφεται ως συνεχείς δυναμικές μεταβολές μεταξύ υποκειμένου και αντικειμένου εντός του πεδίου όπου αφηρημένες οντότητες είναι διαρκώς παρούσες⁶⁰⁵. Στο τελευταίο βιβλίο του *Le Visible et l'Invisible/Το Ορατό και το Αόρατο*, το οποίο εκδόθηκε μετά τον πρόωρο θάνατό του, ο Merleau-Ponty συμπληρώνει την έννοια της σάρκας που αισθάνεται με την αόρατη διάστασή της, την "εξευγενισμένη σάρκα των ιδεών"⁶⁰⁶. Στη λογοτεχνία και τη μουσική, το σύμπαν των ιδεών είναι αδύνατο να αποσπαστεί από την φυσική του υπόσταση, συνεπώς η γλώσσα της δημιουργίας δεν μπορεί παρά να λαμβάνει το νόημά της μέσω του σώματος που αισθάνεται και σχηματίζει με τον τρόπο αυτό ένα σύστημα μορφών και συσχετισμών. Οι ιδέες δεν είναι

⁶⁰¹ <https://plato.stanford.edu/archives/spr2019/entries/merleau-ponty>

⁶⁰² Loc. cit. Για τον Merleau-Ponty, ακόμα και ο λόγος είναι μια μορφή σωματικής έκφρασης, και η γλώσσα σε πρωτόγονο στάδιο καθοδηγείται από το ύφος ή τη φυσιολογία αυτής της σωματικής κίνησης. (Πρβλ. στο Κεφάλαιο 5 τους Lakoff και Johnson, και τα καθημερινώς χρησιμοποιούμενα μεταφορικά σχήματα που προέρχονται από την χωρική μας εμπειρία)

⁶⁰³ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945, p. 259

⁶⁰⁴ Ibid, p. 285

⁶⁰⁵ Ibid, p. 483-494

⁶⁰⁶ <https://plato.stanford.edu/archives/spr2019/entries/merleau-ponty>

τίποτα άλλο παρά οι έννοιες που προέρχονται από την αίσθηση, και τώρα επανεμφανίζονται στη γλώσσα. Ο λόγος μας επιτρέπει, κατ' αναλογία με το σώμα που αισθάνεται, να αντιληφθούμε τον εαυτό μας, τον κόσμο γύρω του και τη θέση μας σε αυτόν.

Στη μνήμη του Maurice Merleau-Ponty είναι αφιερωμένο το βιβλίο του Claude Lévi-Strauss *La Pensée Sauvage/ Η Άγρια Σκέψη*, με το οποίο εισάγεται η έννοια της "επιστήμης του απτού/science du concret", σε αντίθεση με την αφηρημένη σκέψη της σύγχρονης επιστήμης⁶⁰⁷. Για αιώνες, ο άνθρωπος εξελίσσεται μέσω της κατανόησης και κατηγοριοποίησης των πραγμάτων βάσει των απτών ιδιοτήτων τους - χρώμα, οσμή, ήχος - ιδιότητες οι οποίες κληροδοτήθηκαν ως αισθητηριακοί κώδικες στον μύθο. Για τον Lévi-Strauss οι δύο αυτοί τρόποι, ο επιστημονικός και ο μυθικός, πρέπει να θεωρούνται εξίσου σημαντικοί και δόκιμοι, χωρίς ο ένας να υπερισχύει του άλλου, καθώς είναι μάλλον αυτόνομοι τρόποι σκέψης παρά τα δύο στάδια σε μια εξελικτική πορεία της σκέψης. Η μυθική σκέψη βασίζεται στην παρατήρηση "του κόσμου των αισθήσεων με όρους των αισθήσεων", διαβλέποντας σχέσεις αιτιού-αιτιατού βάσει κάποιας παρατηρούμενης ομοιότητας μεταξύ των μελών μιας κατηγορίας και των χαρακτηριστικών τους - τα δηλητηριώδη φυτά έχουν πικρή γεύση, συνεπώς η πικρή γεύση πρέπει να είναι δηλητηριώδης⁶⁰⁸.

Κυκλοφορώντας στην πόλη, έχουμε πάντοτε όλες τις αισθήσεις μας σε ετοιμότητα⁶⁰⁹, πέραν όμως της πρωτεύουσας ανάγκης μας να επιβιώσουμε σε ένα πολύπλοκο περιβάλλον, τα ερεθίσματα δημιουργούν ακατάπαυστα εντυπώσεις για την αίσθηση του χώρου και τον χαρακτήρα του τόπου. Σε μια σύγχρονη πόλη⁶¹⁰, διαφορετικές αισθήσεις μας φορτώνουν με διαφορετικά δεδομένα για τον ίδιο χώρο: η ακοή και η όσφρηση λειτουργούν αποσπασματικά, η αφή χρησιμοποιείται προς επιβεβαίωση, και η όραση είναι ουδέτερη και συνοπτική. Στην Ιστορία της ευρωπαϊκής πόλης, προοδευτικά ο ρόλος των αισθήσεων υποβαθμίστηκε, ώστε να προβληθεί κυρίαρχη η όραση, καθώς από τον Διαφωτισμό και ύστερα συνδυάζεται με την αλήθεια της λογικής, αλλά και τις πολιτικές προθέσεις του αστικού σχεδιασμού⁶¹¹. Σε οποιαδήποτε περίπτωση όμως, η σημαντικότερη αίσθηση στην πόλη είναι εκείνη της κιναισθησης. Στην σύγχρονη πόλη, η εικόνα της πόλης είναι η εικόνα των δικτύων της, των αξόνων ταχείας κυκλοφορίας και των υπόγειων σηράγγων του μετρό, μια εικόνα τελείως ασύμβατη με εκείνη την οποία κατέγραψε η Jane Jacobs μέσω της κυκλοφορίας ενός πεζού στους δρόμους μιας γειτονιάς⁶¹².

⁶⁰⁷ Claude Lévi-Strauss, *The Savage Mind*, Weldenfeld and Nicolson, London 1989, p. 10-19

⁶⁰⁸ Ibid, p. 16

⁶⁰⁹ Πρβλ. το έργο του Kevin Lynch στο Κεφάλαιο 7Γ

⁶¹⁰ J. Douglas Porteous, *Landscapes of the Mind: Worlds, Sense and Metaphor*, University of Toronto Press, Toronto 1990

⁶¹¹ James Scott, *Seeing Like a State: How Certain Schemes to Improve the Human Condition Have Failed*, Yale University Press, New Haven CT 1998

⁶¹² Jane Jacobs, *The Death and Life of Great American Cities*, Vintage Books, New York 1961

Η ιστορία του αστικού περιβάλλοντος, όπως μπορεί να γίνει αντιληπτή μέσω της κιναισθησης, είναι σήμερα μια ιστορία φτώχης, αποστειρωμένη και μονότονη⁶¹³.

7B.3 Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΒΙΩΜΑΤΟΣ ΣΤΟΝ ΧΩΡΟΧΡΟΝΟ

Ο Juhani Pallasmaa τονίζει τη σημασία της φυσικής μας οντότητας και ανακαλεί τα λόγια του Paul Valéry: "Ο ζωγράφος φέρνει μαζί το σώμα του. Πράγματι, δεν μπορούμε να φανταστούμε ένα μυαλό (χωρίς το σώμα) να ζωγραφίζει"⁶¹⁴. Οι George Lakoff και Mark Johnson παρατηρούν ότι το μυαλό μας δεν κατοικεί απλώς στο σώμα μας, αλλά βάσει του τρόπου με τον οποίο χρησιμοποιεί ακριβώς αυτό το σώμα, το μυαλό οικοδομεί το σύστημα αντίληψής μας⁶¹⁵. Το καθήκον της αρχιτεκτονικής είναι να "φανερώσει τον τρόπο με τον οποίο ο κόσμος μας αγγίζει"⁶¹⁶, εξημερώνοντας χώρο και χρόνο ώστε να γίνουν κατοικήσιμοι από τον άνθρωπο, ώστε να καθορίσουν την ύπαρξή του και το νόημά της με συγκεκριμένους τρόπους.

Ως βιωματικός χώρος μπορεί να ορισθεί η τομή του πολυσύνθετου συστήματος που ονομάζεται χώρος και του έτι πολυπλοκότερου και συχνά αδιευκρίνιστου συστήματος της ανθρώπινης συμπεριφοράς και ερμηνείας. Είναι το ειδικό φορτίο, η επαυξημένη αξία που κερδίζει ο χώρος, όταν θα ζήσουν εντός του οι άνθρωποι, αναγνωρίζοντας τις ποιότητές του και καταγράφοντας εμπειρίες, οι οποίες προοδευτικά γίνονται μνήμες. Το κτήριο απογυμνώνεται από το νόημά του, εάν κανείς του αφαιρέσει τη μνήμη που αυτό εμπεριέχει, αποσυνδέοντάς το από την "ιστορία των ανθρώπινων βιωμάτων". Ένας χώρος δεν μπορεί να "εξηγηθεί" πλήρως, παρά μόνο εάν, "πέρα από τον ψυχρό υπολογισμό, ανοιχτεί το πεδίο του ονείρου και της φαντασίας"⁶¹⁷. Το ανθρώπινο σώμα είναι το κέντρο του κόσμου μας, όχι επειδή μας παρέχει ένα σημείο κεντρικής εστίασης, αλλά επειδή μέσω αυτού αντιλαμβανόμαστε τους τόπους της αναφοράς, της μνήμης, της φαντασίας και της μείξης αυτών⁶¹⁸.

Σε αυτό το σημείο τομής, αντιμετωπίζουμε τον τρόπο πρόσληψης από τον ανθρώπινο εγκέφαλο λειτουργιών όπως το σχήμα, το χρώμα, η κίνηση, και την επίδρασή τους στη συμπεριφορά και τη διάθεσή μας. Ο Τάσης Παπαϊωάννου προτείνει ότι "ο αρχιτεκτονικός χώρος μπορεί να είναι οικείος ή ανοίκειος, φιλόξενος ή εχθρικός, ζωντανός ή νεκρός... Η αίσθηση αυτή δεν βασίζεται σε κάποια

⁶¹³ Richard Sennett, *Flesh and Stone: The Body and the City in Western Civilization*, Norton, New York 1994

⁶¹⁴ Juhani Pallasmaa, *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2009, p. 116

⁶¹⁵ Mark Johnson and George Lakoff, *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, Basic Books, New York 1999, p. 6

⁶¹⁶ Juhani Pallasmaa, op. cit., p. 128

⁶¹⁷ Τάσης Παπαϊωάννου, *Η αρχιτεκτονική και η πόλη*, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα 2008, σελ. 261

⁶¹⁸ Juhani Pallasmaa, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2005, p. 11

αφηρημένη θεωρία ή βαθυστόχαστη ανάλυση, αλλά τουναντίον γεννιέται απευθείας από τον ίδιο τον χώρο⁶¹⁹. Κατά τον Christopher Alexander, πρόκειται για την αίσθηση που αποκτούν οι άνθρωποι ότι ανήκουν στον συγκεκριμένο χώρο, αυτό το πλέον σημαντικό αίσθημα της οικειότητας, όταν νοιώθουμε έναν χώρο "σαν το σπίτι μας". Μπορεί να είναι ένα παγκάκι δίπλα στον ποταμό Σηκουάνα ή ένα δωμάτιο του σπιτιού, πάντοτε όμως είναι σημεία που αποκτούν ζωή και, με τη σειρά τους, αναζωογονούν τους ανθρώπους⁶²⁰. Το επαυξημένο αυτό νόημα που προσδίδεται από τους ανθρώπους στον χώρο, τον καθιστά στη συνέχεια τόπο, ήτοι ένα σημείο από όπου εκείνοι μπορούν να αντλήσουν την ταυτότητά τους, την αλληλεγγύη ή τη συντροφικότητα. Με τον τρόπο αυτό σχηματίζεται το δίπολο σημαίνοντος-σημαινομένου του χώρου⁶²¹. Ο Herman Hertzberger υποστηρίζει ότι η οικειοποίηση του χώρου από τους χρήστες του συμβαίνει καθώς εκείνοι "χρωματίζουν"⁶²² τον χώρο μέσω συσχετισμών με γεγονότα του παρελθόντος και συμβάντα του παρόντος.

Είναι φανερό από τα προαναφερθέντα ότι ο βιωματικός χώρος δεν καθορίζεται από την γεωμετρική εικόνα την οποία προσλαμβάνει το οπτικό μας νεύρο αλλά μάλλον από τις νοητές εικόνες οι οποίες προϋπάρχουν στη συνείδησή μας. Υπάρχει μια τεράστια ποικιλία από εικόνες, μορφές, καταστάσεις, που αποτελούν μια βάση δεδομένων στην οποία ανατρέχουμε συνεχώς και ποικιλοτρόπως, κάθε φορά που επιθυμούμε να δώσουμε μορφή σε ό,τι σκεφτόμαστε. Δεδομένα, τα οποία επιπροσθέτως συνεχώς επαναπροσδιορίζονται ως προς το νόημά τους και τον ρόλο τους στην φαντασία μας, βρίσκοντας πάντοτε έναν τρόπο να ανακατατάξουν την κοινώς αποδεκτή σειρά των πραγμάτων, τους κανόνες και την καθεστηκυία τάξη. Τον ρόλο αυτής της βάσης δεδομένων αναγνωρίζει στην συνθετική διαδικασία ο Herman Hertzberger, ο οποίος την αποκαλεί "ευρύ Φανταστικό Μουσείο/the great Musée Imaginaire"⁶²³, σε μια ευθεία αναφορά στο έργο του André Malraux. Το Φανταστικό Μουσείο σχηματίζεται σταδιακά, καθώς ο καθένας μας συλλέγει τις πολλαπλές εκφάνσεις και μορφές της δημιουργίας και συνθετικής δραστηριότητας δια μέσω της ανθρώπινης ιστορίας, έστω και αν δεν τις κατανοεί στην ολότητά τους. Για τον Malraux, το στοιχείο το οποίο ξεχωρίζει από ένα δημιούργημα, από μια σειρά μεταμορφώσεων, φανερώνει όχι το ίδιο το έργο αλλά την πράξη η οποία κρύβεται πίσω του⁶²⁴.

⁶¹⁹ Τάσης Παπαϊωάννου, *Η Αρχιτεκτονική του καθημερινού*, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα 2005, σελ. 56).

⁶²⁰ Christopher Alexander, *The Nature of Order: An Essay on the Art of building and the Nature of the Universe*, vol. 1-4, published by the Center for Environmental Structure, Berkeley California 2003-2004

⁶²¹ Πρβλ. το έργο του Geoffrey Broadbent στο Κεφάλαιο 3

⁶²² Herman Hertzberger, *Space and the Architect. Lessons in Architecture 2*, 010 Publishers, Rotterdam 2000, p. 24. Είναι ενδιαφέρον το γεγονός ότι ο Hertzberger χρησιμοποιεί την έννοια του χρώματος όπως ακριβώς την επικαλείται και ο βαρύτονος Simon Keenlyside. (Πρβλ. Κεφάλαιο 5)

⁶²³ Ibid, p. 46

⁶²⁴ André Malraux, *Το Φανταστικό Μουσείο*, εκδόσεις Πλέθρον, Αθήνα 2007, σελ. 14

Η έννοια του χρόνου καθορίζει τον βιωματικό χώρο ως μια επιπλέον συνιστώσα του, ως ένα δομικό του στοιχείο. Εν τέλει, στον ρεαλιστικό χώρο, φαίνεται ότι ο βιωματικός χώρος δημιουργείται όταν στον τρισδιάστατο γεωμετρικό χώρο προσθέσουμε την τέταρτη διάσταση του χρόνου, ήτοι της χρονικής περιόδου της ζωής όσων ζουν εντός του γεωμετρικού χώρου. Στον βιωματικό χώρο βρίσκουμε τον άχρονο χρόνο, ο οποίος κατά τον Gilles Deleuze⁶²⁵, δεν δεσμεύεται από τη χρονολογική σειρά των γεγονότων, αλλά μάλλον εμπεριέχει το παρελθόν και το μέλλον, τη μνήμη και την προοπτική ταυτοχρόνως. Και συχνά αυτός ο άχρονος χρόνος σχηματίζεται μέσω των αισθήσεων, όπως όταν η γεύση ενός μπισκότου *μαντλέν/madeleine* φέρνει παρόντα στον ίδιο χώρο το παρόν και παρελθόν, σε έναν χρόνο μέχρι πρότινος χαμένο αλλά πλέον ξανακερδισμένο⁶²⁶. Για τον Maurice Merleau-Ponty, η χρονική συνθήκη για τον άνθρωπο δεν μπορεί παρά να είναι ασαφής, καθώς η αντίληψη του παρελθόντος είναι αβέβαιη και η εικόνα του παρόντος μπορεί να γίνει πλήρως κατανοητή μόνο αφού τα γεγονότα έχουν προχωρήσει. Αυτό το στάδιο όμως δεν μπορεί ποτέ να έρθει, καθώς τότε έχει ήδη αρχίσει το μέλλον⁶²⁷. Η εικόνα του "εδώ-και -τώρα" δεν μπορεί να γίνει αντιληπτή εάν είναι απομονωμένη από παρελθόν και μέλλον, καθώς βασίζεται σε αισθήσεις και εμπειρίες που βρίσκονται πέραν του συγκεκριμένου ορίζοντα των γεγονότων.

7B.4 Ο ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ ΟΙ ΑΙΣΘΗΣΕΙΣ

Ο William Shakespeare έγραψε το ιστορικό έργο *Ερρίκος Ε'/Henry V*, το τελευταίο μέρος μιας τετραλογίας ιστορικών τραγωδιών, το 1599 όπως εικάζεται. Σε αντίθεση με τα τρία προηγούμενα μέρη, ο Shakespeare εδώ κάνει μια ρηξικέλευθη επιλογή, τοποθετώντας την πλοκή του έργου, εκτός από τις βασιλικές αυλές σε Αγγλία και Γαλλία, σε διάφορα στρατόπεδα, σε πολιορκίες, καθώς και στο πεδίο της ιστορικής μάχης του Agincourt, κατά τη διάρκεια του Εκατονταετούς Πολέμου. Το έργο παρουσιάστηκε για πρώτη φορά στο θέατρο Globe του Λονδίνου, ένα στρογγυλής κάτοψης ξύλινο κτήριο χωρίς οροφή, χωρίς καθίσματα και χωρίς σκηνικά, κατά τη συνήθεια των ελισαβετιανών χρόνων. Με ποιόν τρόπο λοιπόν ήλπιζε ο Shakespeare να μεταφέρει τα πολύπλοκα αυτά γεγονότα στη θεατρική σκηνή;

Ήδη από τη πρώτη γραμμή του κειμένου, ο συγγραφέας εμφανίζει το πρόσωπο του αφηγητή - τον ονομάζει *Chorus*⁶²⁸ - τον οποίο θα επαναφέρει στην αρχή κάθε πράξης, και μέσω εκείνου, κάνει μια συμφωνία με το κοινό που παρακολουθεί. Αφού ζητήσει συγγνώμη για το θράσος και την παράτολμη σκέψη του θιάσου να αποτολμήσουν αυτό το εγχείρημα, εν συνεχεία καλεί τους θεατές να συνδράμουν

⁶²⁵ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

⁶²⁶ Marcel Proust, "Le Temps Retrouvé", *À la recherche du temps perdu*. Πρβλ. Κεφάλαιο 3

⁶²⁷ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945, p. 346

⁶²⁸ Είναι ο Χορός της αρχαίας ελληνικής τραγωδίας συμπτυγμένος σε ένα μόνο πρόσωπο.

με τη δύναμη της φαντασίας τους και να στηρίζουν την πλοκή, τους χαρακτήρες και τα συμβάντα⁶²⁹. Ολόκληρο το έργο, και η συνεπακόλουθη επιτυχία του, στηρίζεται στην προσπάθεια που εκείνοι πρέπει να καταβάλουν, καθώς η πένα του συγγραφέα μπορεί να αποδεικτεί ανεπαρκής και ως εκ τούτου τα πάντα επαφίενται στη συμφωνία των ίδιων των θεατών να μπουν στον κόσμο του κειμένου⁶³⁰.

Σε αυτό το έργο, περισσότερο από άλλα, ο κειμενικός κόσμος θα βρει την καταξίωσή του, μόνο εάν πετύχει να προσεταιριστεί τον αναγνώστη και να χρησιμοποιήσει τα βιώματά του, δεσμευόντάς τον μέχρι τέλους. Ο συγγραφέας, με τα ατελή μέσα της λογοτεχνικής περιγραφής, ορθώνει μπροστά στον αναγνώστη τον κόσμο και τα συμβάντα, διαδικασία μέσω της οποίας ο θεατής γίνεται κοινωνός και αποδέκτης συναισθημάτων, βιώνοντας εκείνη τη στιγμή δευτερογενώς την πραγματικότητα. Ο Shakespeare κατ' επανάληψη αναφέρεται στους ήχους και τις οσμές της μάχης, το βαλτώδες έδαφος και τα λασπωμένα βήματα των στρατιωτών, την εξάντληση και την εξαθλίωση του πολέμου. Ο Φανταστικός χώρος φτάνει στην καταξίωσή του, όταν καθίσταται ο πυροδότης των βιωμάτων, των συναισθημάτων, των εμπειριών μέσω των οποίων ζωντανεύει. Κατά τον Shakespeare, μόνο τότε έχει νόημα ο κόπος και η αγωνία του συγγραφέα, ο οποίος εκφράζεται μέσω του δημιουργικού λόγου, ήτοι όταν επιτυγχάνεται η αλληλεπίδραση και συνεργασία συγγραφέα και αναγνώστη⁶³¹, και μέσω της κοινής τους συνεννόησης η περιγραφή του κειμένου μετατρέπεται σε βίωμα.

Στο έργο του Juhani Pallasmaa επανέρχεται συχνά η ιδέα ότι αντιλαμβανόμαστε τον χώρο με το σύνολο των αισθήσεών μας, μάλιστα και με επιπλέον τρόπους από τους γνωστούς πέντε⁶³². Έτι περαιτέρω, όσα βιώνουμε εντός του χώρου αναγνωρίζονται ως το μέτρο του χρόνου που παρέρχεται, ακριβώς επειδή όσα βιώνουμε είναι αποτέλεσμα της χρήσης του χώρου με την πάροδο του χρόνου και δεν θα

⁶²⁹ "But pardon, gentles all, The flat unraised spirits that have dared On this unworthy scaffold to bring forth So great an object: can this cockpit hold The vasty fields of France? or may we cram Within this wooden O the very casques That did affright the air at Agincourt? O, pardon! And let us, ciphers to his great accoumpt On your imaginary forces work. For 'tis your thoughts that now must deck our kings, Carry them here and there; jumping o'er times, Turning the accomplishment of many years Into an hour-glass". William Shakespeare, *Henry V*, Act 1, Prologue.

⁶³⁰ "Thus far, with rough and all-unable pen, Our bending author hath pursued the stoy, In little room confining mighty men, Mangling by starts the full course of their glory..... Which oft our stage hath shown; and, for their sake, In your fair minds let this acceptance take". Ibid, Act V, Epilogue.

⁶³¹ Πρβλ. το έργο του Paul Werth στο Κεφάλαιο 5

⁶³² Juhani Pallasmaa, "An Architecture of the Seven Senses", *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*, edited by Steven Holl, Juhani Pallasmaa and Alberto Pérez Gómez, a+u Publishing, Tokyo 1994, p. 29-37. Ο αριθμός και το είδος των αισθήσεων τίθεται υπό συζήτηση από τους επιστήμονες, οι οποίοι αναγνωρίζουν ότι στο ζωικό βασίλειο μπορούν να εντοπιστούν παραδείγματα όπως η αίσθηση του μαγνητικού πεδίου της Γης από τα πουλιά, η αίσθηση του ηλεκτρισμού από ορισμένα ψάρια και χέλια, η αίσθηση της υπέρυθρης όρασης από τα ερπετά, η αίσθηση της υπεριώδους όρασης από τις μέλισσες, η αίσθηση του εντοπισμού υπερήχων από τις νυχτερίδες και τα δελφίνια (Fiona Macpherson, "Taxonomising the senses", *Philosophical Studies: An International Journal for Philosophy in the Analytic Tradition*, Vol. 153, No. 1, Selected Papers from the American Philosophical Association, Pacific Division, 2012 Meeting (March 2011), p. 123-142).

μπορούσαν να επιβληθούν με άμεσο και αυτόματο τρόπο σε μια καινούργια κατασκευή. Οι αισθήσεις μας όχι μόνο καταγράφουν έναν καθημερινό κύκλο εντός του χώρου - ημέρα-νύχτα, φως-σκιά, επανάληψη καθημερινών συνηθειών - αλλά πολύ περισσότερο μπορούν να μας βοηθήσουν να αντιληφθούμε τη χρονική συνέχεια ενός χώρου, τις μνήμες και τα γεγονότα στη διάρκεια της ζωής του και όλων των χρηστών του. Με μια (ρομαντική) διάθεση ανθρωπομορφισμού, ο Pallasmaa γράφει για την "χειραψία στην οποία συμμετέχουμε με το κτήριο τη στιγμή κατά την οποία πιάνουμε το χερούλι της πόρτας, μια χειραψία που επεκτείνεται και σε όλες τις γενιές που έχουν προηγηθεί"⁶³³.

Ήδη από τον Διαφωτισμό, η όραση συνδέθηκε, λόγω της ακρίβειας και των νοητικών προεκτάσεων της, με την απόκτηση της γνώσης⁶³⁴. Αυτή η σκέψη βρίσκεται στην καρδιά του μεταφορικού σχήματος το οποίο συνδυάζει τα "μάτια του σώματος" με τα "μάτια της ψυχής" σε μια ισχυρή εικόνα αντίθεσης, και ταυτοχρόνως συνδέει την εξωτερική αίσθηση με την εσωτερική αίσθηση. Ο Merleau-Ponty, στο τελευταίο του δοκίμιο *Το Μάτι και Το Πνεύμα/L' Oeil et l' esprit*, περιγράφει τον ζωγράφο ο οποίος γίνεται μέρος των πινάκων του, με τη φυσική αίσθηση και αντίληψη του καλλιτέχνη να μετατρέπει το έργο τέχνης σε μια πύλη προς τον κόσμο. Η όραση δεν είναι ένας τρόπος σκέψης ή επιβεβαίωσης της υπόστασης, η όραση είναι το μέσο ώστε να αποχωρήσουμε από τον εαυτό μας και να τον αντιληφθούμε ως μέρος του Όλου⁶³⁵. Ο Walter Benjamin περιγράφει την οπτική αίσθηση σε συνδυασμό με την απτική αίσθηση. Η δημιουργία χώρου είναι η αρχαιότερη μορφή τέχνης, και η ισχύς της μπορεί να μας διδάξει τη σχέση των μαζών με την τέχνη. Τον χώρο τον αντιλαμβανόμαστε μέσω της αφής και της φυσικής μας παρουσίας, και κυρίως μέσω της διαβίωσης εντός αυτού, ζώντας και δουλεύοντας μέσα σε αυτόν, διδασκόμενοι με τον τρόπο αυτό πώς να εξοικειωθούμε με τον σύγχρονο κόσμο και να βιώνουμε μια σύγχρονη μητρόπολη⁶³⁶.

Η αίσθηση της όρασης θεωρείται από τον Pallasmaa υπερτιμημένη όσον αφορά τη συνδρομή της στην αντίληψη του χώρου, καθώς το αποτέλεσμα το οποίο καταγράφεται στον αμφιβληστροειδή μας μοιάζει με μια επίπεδη φωτογραφία, χωρίς την πλαστικότητα των όγκων. Αντιθέτως, η ασυνεχής όψη των φυσικών υλικών - πέτρα, ξύλο, οπτή πλίνθος - αιχμαλωτίζει το βλέμμα, καθιστώντας το μάρτυρα της υλικότητας της κατασκευής⁶³⁷. Πολύ περισσότερο όμως, ο Pallasmaa διατείνεται ότι η βιωματική εμπειρία των ποιοτήτων του χώρου καταγράφεται με το μάτι, το αυτί, τη μύτη, τη γλώσσα, το δέρμα,

⁶³³ Ibid, p. 33

⁶³⁴ Rosa Maria Fera, op. cit. p. 730

⁶³⁵ <https://plato.stanford.edu/archives/spr2019/entries/merleau-ponty>

⁶³⁶ Walter Benjamin, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations*, trans. Harry Zohn, Schocken Books, New York 1968, p. 217-251. Για τον Benjamin, αυτή η εγγύτητα και η εξοικείωση πλέον με οποιαδήποτε μορφή τέχνης, μέσω της μηχανικής αναπαραγωγής του έργου, καταστρέφει την "αύρα" του έργου τέχνης, ήτοι την "απόσπαση του θεατή από αυτό, ανεξαρτήτως την πραγματική απόσταση".

⁶³⁷ Ibid, p. 41

καθώς και το μυοσκελετικό σύστημά μας⁶³⁸. Ανακαλεί ποικίλα βιώματα, όπως το σφύριγμα ενός μακρινού τρένου τη νύχτα ή τη διαφορετική αντήχηση ενός κενού και ενός επιπλωμένου δωματίου, τη μυρωδιά του ξύλου ή της υγρασίας που πυροδοτεί τη μνήμη, τη θερμότητα και την τραχύτητα των υλικών όταν κάποιος περπατά ξυπόλητος ή αναζητά τη ζεστασιά στον ήλιο ή κοντά στο αναμμένο τζάκι, ακόμα και τη γοητεία που ασκούν μικρές υλικές λεπτομέρειες επάνω μας, παραπέμποντας στην γευστική εμπειρία και την παιδική παρόρμηση να δοκιμάζουμε ό,τι μας εντυπωσιάζει με τη γλώσσα.

Για τον Merleau-Ponty, το σώμα είναι το σημείο ασυνέχειας και ταυτοχρόνως συνάντησης μεταξύ του κόσμου και του εαυτού μας, και η αντίληψή μας συμβάλλει στο να συνδεθεί ο αντικειμενικός με τον υποκειμενικό κόσμο. Η κιναισθηση μεταβάλλει την θέαση των αντικειμένων, ενώ επιπλέον μας τοποθετεί μεταξύ των αντικειμένων, δημιουργώντας την αίσθηση του τί βρίσκεται γύρω μας και σε ποιο σημείο ακριβώς σε σχέση με το μετακινούμενο σώμα μας⁶³⁹. Ο χώρος του Merleau-Ponty δεν είναι ένας αφηρημένος Καρτεσιανός χώρος⁶⁴⁰, αλλά ένας χώρος ο οποίος κατοικείται και σχηματίζεται σταδιακά γύρω από το μετακινούμενο σώμα⁶⁴¹. Ο χώρος ερμηνεύεται ως μια δυναμική συλλογή θέσεων στις οποίες κάποια στιγμή βρέθηκε το σώμα και απέκτησε μια αίσθηση. Κατά τον Pallasmaa, το σώμα μας καταγράφει και αποδίδει ξανά στο περιβάλλον ό,τι έχει διδαχτεί από τον χώρο. Μετρούμε με το ίδιο το σώμα μας και την κλίμακά του τον περιβάλλοντα χώρο σαν να αναμετράμαστε κάθε φορά με τα σκαλιά που ανεβαίνουμε, την πόρτα που ανοίγουμε, το παράθυρο από όπου εποπτεύουμε τη θέα. Η κίνηση και οι πράξεις μας εντός του χώρου φορτίζουν αυτόν τον ίδιο τον χώρο σαν να επρόκειτο για ένα δυναμό, μια μπαταρία που συγκεντρώνει την ενέργεια της χρονικής διάρκειας ολόκληρης της ζωής μας, ώστε να μας την αποδώσει ξανά, σαν την ηχώ των περασμένων χρόνων που εισχωρούν στη συνείδησή μας στο εδώ-και-τώρα του χρόνου και της εμπειρίας μας.

7B.5 Ο ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ

Ακολούθως θα διερευνηθεί η συμβολή των πέντε αισθήσεων, καθώς και της κιναισθησης, στην πρόσληψη και ερμηνεία των χωρικών στοιχείων των επιλεγμένων παραμυθιών. Μέσω των προαναφερθέντων γεγονότων ο Φανταστικός χώρος φορτίζεται με βιώματα, τα οποία προσλαμβάνονται μέσω των αισθήσεων και ταυτοχρόνως καθορίζουν τη σχέση του με τους χαρακτήρες των παραμυθιών, αλλά και τους αναγνώστες. Όπως θα φανεί στη συνέχεια, στον Φανταστικό χώρο οι

⁶³⁸ Ibid, p. 42

⁶³⁹ Scott Drake, "The Chiasm and the Experience of Space: Steven Holl's Museum of Contemporary Art, Helsinki", *Journal of Architectural Education* (1984-), Vol. 59, No. 2 (Nov. 2005), p. 53-59

⁶⁴⁰ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

⁶⁴¹ Κατ' αναλογία ο Paul Werth αναγνωρίζει ότι ένας κειμενικός κόσμος σχηματίζεται προοδευτικά, καθώς προχωρά η ανάγνωση του κειμένου και εξελίσσεται η αφήγηση.

αισθήσεις λειτουργούν ορμώμενες από τον ρεαλιστικό, εντούτοις μπορούν να αποκτήσουν ένα επαυξημένο, μεταφορικό νόημα, αυτή τη φορά βάσει του βιώματος της φυσικής μας εμπειρίας.

7B.5.1 Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ

Η όραση επιστρατεύεται την στιγμή κατά την οποία ο πρίγκηπας αντικρίζει για πρώτη φορά την κοιμώμενη πριγκήπισσα και παρατηρεί την απόκοσμη ομορφιά της που γεμίζει το δωμάτιο, καθώς και όταν οι δύο οδηγούνται για το επίσημο δείπνο στην εντυπωσιακότερη αίθουσα του παλατιού με τους καθρέπτες.

Εκεί θα ξυπνήσει και η ακοή, όταν κατά τη διάρκεια του δείπνου ακούγεται μουσική από τους μουσικούς του παλατιού, οι οποίοι έχουν μόλις ξυπνήσει από τον εκατονταετή ύπνο. Η ακοή εμφανίζεται ξανά, όταν ο πρίγκηπας εισέρχεται στο παλάτι που κοιμάται και αντιλαμβάνεται τη νεκρική στιγμή που επικρατεί.

Η αφή λειτουργεί όταν, στην πυκνή βλάστηση που ξεκινά να περιβάλλει το παλάτι, εμφανίζονται αγκάθια, ούτως ώστε οι παρείσακτοι να μείνουν μακριά.

Όταν μπροστά στην πυκνή βλάστηση παρουσιάζεται ο πρίγκηπας, συμβαίνει και κάτι επιπλέον, καθώς οι απειλητικές κινήσεις του πρίγκηπα προς τα κλαδιά και τα αγκάθια έχουν ως άμεσο αποτέλεσμα την υποχώρηση της βλάστησης. Με τον τρόπο αυτό ενεργοποιείται η κιναισθηση του πρίγκηπα, ο οποίος κατανοεί την αιτία της συμπεριφοράς της βλάστησης, προσαρμόζει τις δικές του κινήσεις και λαμβάνει το θάρρος να συνεχίσει την πορεία του. Η κιναισθηση λειτουργεί και στις περιπτώσεις κατά τις οποίες αρχικά η πριγκήπισσα και πολύ αργότερα ο πρίγκηπας κυκλοφορούν στο παλάτι, μετρώντας με τα βήματά τους τον χώρο, σε μια προσπάθεια εξοικείωσης και συμμετοχής στον Φανταστικό χώρο.

7B.5.2 ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ

Τη στιγμή κατά την οποία τα δύο παιδιά βρίσκουν την Καλύβα της μάγισσας, ενεργοποιείται η όραση λόγω της υφής των υλικών της Καλύβας, και έπεται η γεύση, καθώς αυτά τα υλικά είναι βρώσιμα. Είναι ενδιαφέρον ο συνδυασμός αυτών των δύο αισθήσεων, καθώς απηχεί την παρατήρηση του Pallasmaa για τον ρεαλιστικό χώρο σχετικά με την ενεργοποίηση της γεύσης όταν γοητεύεται το μάτι.

Η όραση λειτουργεί συνδυαστικά και με την αφή όταν ο Χάνσελ και η Γκρέτελ ανακαλύπτουν τον θησαυρό της μάγισσας από μαργαριτάρια και πολύτιμες πέτρες. Τον ανακαλύπτουν μέσα σε ένα Σοκολατένιο Αυγό, τη γεύση του οποίου δεν θα ενδιαφερθούν να δοκιμάσουν.

Η αφή ενεργοποιείται όταν η μάγισσα και η Γκρέτελ βρίσκονται κοντά στον Φούρνο που ετοιμάζεται να ψήσει τα παιδιά.

Η ακοή είναι εξίσου σημαντική στις περιπτώσεις κατά τις οποίες αρχικά ο Χάνσελ κρυφακούει τη συζήτηση και τα σχέδια των γονιών του στο Σπίτι, και εν συνεχεία στο Δάσος όταν τα παιδιά καθησυχάζονται τόσο από τον επαναλαμβανόμενο ήχο των χτυπημάτων του τσεκουριού του πατέρα όσο και από το κελήθισμα του λευκού πουλιού.

Τέλος, τα γυαλιστερά, λευκά βότσαλα που ρίχνει ο Χάνσελ στο Δάσος, ώστε να σχηματίσει το Μονοπάτι, είναι σημαντικό να ενεργοποιήσουν την όραση, ώστε να υποδείξουν τον δρόμο της επιστροφής. Επιπλέον, ο ρυθμός με τον οποίο εκείνα πέφτουν στο χώμα, μετριέται από τα βήματα και τις κινήσεις του Χάνσελ, μεταφέροντας την κλίμακα του μικρού παιδιού στον Φανταστικό χώρο μέσω της κιναισθησης.

7B.5.3 Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ

Η αφήγηση ξεκινά με την ισχυρότερη αίσθηση, καθώς στο είδωλο του καθρέπτη του καλικάντζαρου, η όραση των ανθρώπων επηρεάζεται και παραλλάσσεται με τέτοιο τρόπο ώστε εκείνοι να αντιλαμβάνονται μόνο την ασχήμια και την κακία στον κόσμο, και μάλιστα σε μεγέθυνση. Η όραση συμμετέχει και στη συνέχεια, όταν η Βασίλισσα του Χιονιού παρουσιάζεται στο παράθυρο και καλεί τον Kay, ο οποίος θαυμάζει την καλαισθησία και τελειότητα των χιονονιφάδων, όταν η Gerda γοητεύεται από την θέα των λουλουδιών στον κήπο της μάγισσας και από το πολύχρωμο φως που φέρνουν τα παράξενα παράθυρα μέσα στο σπίτι της μάγισσας, όταν ο τάρανδος δείχνει το Βόρειο Σέλας στην Gerda ώστε εκείνη να καταλάβει ότι πλησιάζουν στο Παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού, και όταν η γυναίκα στη Φινλανδία εξηγεί στην Gerda και τον τάρανδο ότι, έξω από το Παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού, θα πρέπει να βρουν και να σταθούν δίπλα στον μεγάλο θάμνο με τα κόκκινα μούρα που φυτρώνει στο χιόνι. Σε συνδυασμό με την όσφρηση, η όραση παρεμβαίνει και στον μικρό κήπο στην υδρορροή, όπου φυτρώνουν οι τριανταφυλλίες.

Η ακοή επιστρατεύεται όταν η Gerda καθησυχάζεται από τον ήχο των κυμάτων του ποταμού, και ξανά όταν ο ήχος της χιονοθύελλας και του ανέμου που λυσομανά προσπαθεί να κρατήσει την Gerda μακριά από το Παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού.

Η όσφρηση συμμετέχει όταν η μυρωδιά των λουλουδιών καλεί την Gerda στον κήπο της μάγισσας και τη στιγμή κατά την οποία ο καπνός της καμινάδας δίνει το στίγμα της καλύβας στη Φινλανδία.

Σημαντικό ρόλο έχει και η αφή, ήτοι το παγωμένο φιλί το οποίο δίνει η Βασίλισσα του Χιονιού στον Kay, και η πορεία την οποία κάνει η Gerda με γυμνά πόδια. Η αφή αφυπνίζεται όταν η Gerda αισθάνεται τις

χιονονιφάδες στο πρόσωπό της λίγο πριν εισέλθει στο παλάτι της Βασίλισσας του Χιονιού. Η απενεργοποίηση της αφής μπορεί μόνο να σημαίνει ότι κάτι παράδοξο συμβαίνει, όταν ο Kay, ενώ βρίσκεται στο κέντρο του παλατιού της Βασίλισσας του Χιονιού, δεν μπορεί να αισθανθεί την παγωνιά.

Ακόμα σημαντικότερο στοιχείο στην αφήγηση αποτελεί η κιναισθηση, την οποία βρίσκουμε σε κομβικά σημεία της αφήγησης. Το μέτρο του μεγέθους του Κήπου στην υδρορροή είναι η ίδια η παρουσία των μικρών παιδιών, καθώς εκεί μπορούν οριακά να χωρέσουν τα μικρά τους καθίσματα. Στις κινήσεις των παιδιών αντικατοπτρίζονται η καλοσύνη του καλοκαιριού και η σκληρότητα του χειμώνα, καθώς τα παιδιά, που ζουν σε γειτονικές σοφίτες, το καλοκαίρι μπορούν να συναντηθούν αμέσως στην ενδιάμεση υδρορροή, ενώ τον χειμώνα πρέπει να κατέβουν ως την είσοδο του ενός κτηρίου και να ξανανεβούν στη σοφίτα του άλλου. Η Gerda συνειδητοποιεί ότι, για να βρει ξανά τον Kay, θα πρέπει να ταξιδέψει, αργά αλλά σταθερά, έως τον Βορρά, μετρώντας με τα βήματά της την απόσταση. Τέλος, μόνο επιστρέφοντας και κυκλοφορώντας ξανά στο πατρικό τους σπίτι, τα δύο παιδιά μπορούν να αντιληφθούν το μέγεθος των περιπετειών τους και το πόσο εκείνα ωρίμασαν, σε σχέση με έναν χώρο ο οποίος έχει παραμείνει λυτρωτικά απaráλλακτος.

7B.5.4 Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ

Η όραση ενεργοποιείται σε ένα κομβικό σημείο, όταν η Αλίκη ανοίγει την μικρή πόρτα, βλέπει τον κήπο με τα πολύχρωμα λουλούδια και τα συντριβάνια και, γοητευμένη, αποφασίζει να κάνει το παν ώστε να κατορθώσει να περάσει από εκείνη την πόρτα. Όταν, αρκετά κεφάλαια αργότερα, η Αλίκη θα βρεθεί εν τέλει στον κήπο, το πρώτο πράγμα που θα δει είναι τρία τραπουλόχαρτα να χρωματίζουν τα άσπρα τριαντάφυλλα με κόκκινη βαφή.

Η ακοή συμμετέχει καθώς η Αλίκη, εγκλωβισμένη μέσα στο σπίτι του Άσπρου Λαγού, ακούει τις ομιλίες των ζώων που έχουν μαζευτεί έξω και προσπαθεί να συναγάγει τί θα ακολουθήσει. Συνδυαστικά με την όσφρηση, η ακοή δίνει το στίγμα της κατάστασης που επικρατεί στην κουζίνα του σπιτιού της δούκισσας, όπου η Αλίκη συναντά για πρώτη φορά τον Γάτο του Cheshire, χωρίς να είναι σε θέση να θυμηθεί τίποτα άλλο από αυτή τη συνάντηση, εκτός από το γεγονός ότι ένα μωρό έκλαιγε γοερά συνεχώς και ότι στην ατμόσφαιρα υπήρχε τόσο πιπέρι, ώστε όλοι, εκτός από τον Γάτο, να φτερνίζονται αδιάκοπα.

Η αφή εμφανίζεται όταν η Αλίκη συνειδητοποιεί ότι έχει βρεθεί να κολυμπά μέσα σε μια λίμνη, και εκεί ταυτοχρόνως εμφανίζεται και η γεύση, καθώς η Αλίκη καταλαβαίνει ότι η λίμνη σχηματίστηκε από τα αλμυρά της δάκρυα. Η γεύση διατηρεί μια σημαντική θέση και στο υπόλοιπο παραμύθι. Σε δύο περιπτώσεις, η Αλίκη πίνει το υγρό από ένα μπουκάλι με την ετικέτα "Πιες με", και σε άλλες δύο περιπτώσεις η Αλίκη τρώει κομμάτια από κέικ που βρίσκει τυχαία. Οι περιπέτειες που ακολουθούν αυτά

τα περιστατικά, έχουν αίσιο τέλος, μόνο όταν η Αλίκη προσκαλείται από την κάμπια να φάει κομμάτια από τις δύο πλευρές του μανιταριού της.

Όμως εξίσου σημαντική στο παραμύθι είναι και η κιναισθηση. Η Αλίκη, ακολουθώντας τον Άσπρο Λαγό, ξεκινά μια παρατεταμένη πτώση, η οποία θα καταλήξει στην Υπόγεια Χώρα. Καθ' όλη τη διάρκεια της πτώσης και έχοντας απολέσει κάθε έλεγχο της κίνησης του σώματός της, η Αλίκη αναρωτιέται πόσο αυτή θα κρατήσει, με τί ταχύτητα πέφτει, και πού ακριβώς θα προσγειωθεί. Ο έλεγχος της αίσθησης του σώματος θα χαθεί και στη συνέχεια, όταν η Αλίκη αισθάνεται το μέγεθός της να αυξομειώνεται απότομα και χωρίς η ίδια να το θέλει ή να το προβλέψει, μια ευθεία αναφορά του συγγραφέα στην αγωνία και την αστάθεια ενός παιδιού που ψηλώνει απότομα και συνεχώς, καθώς μεγαλώνει. Οι εναλλαγές συμβαίνουν ακριβώς τη στιγμή που η Αλίκη έχει συνηθίσει σε ένα συγκεκριμένο μέγεθος, με αποτέλεσμα εκείνη να βρίσκεται σε μια συνεχή κατάσταση αστάθειας και ανασφάλειας. Η προαναφερθείσα συνεχής χρήση της αίσθησης της γεύσης από την Αλίκη πηγάζει ακριβώς από αυτή την ανάγκη να ελέγξει την κιναισθησή της, αλλά και να ανταποκριθεί στις ανάγκες του περιβάλλοντός της. Η υψηλή Αλίκη δεν χωρά να περάσει από την μικροσκοπική πόρτα, αλλά όταν κατορθώσει να μικρύνει, θυμάται ότι έχει ξεχάσει το κλειδί της πόρτας επάνω στο τραπέζι, το οποίο πλέον, λόγω του μικρού ύψους της, δεν μπορεί να φτάσει.

7B.5.5 ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ

Η όραση είναι η αίσθηση η οποία εκκινά την αφήγηση, καθώς η Αλίκη παρατηρεί την αντανάκλαση του δωματίου στο οποίο βρίσκεται, μέσα στον μεγάλο καθρέπτη επάνω από το τζάκι, με τις ομοιότητες και τις διαφορές μεταξύ των δύο χώρων.

Η ακοή συμμετέχει σε αρκετές περιπτώσεις. Η Αλίκη ακούει τον ήχο των χιονονιφάδων στο κρύσταλλο του παραθύρου και κατευθύνεται προς αυτό, ακούει το ροχαλητό του Κόκκινου Βασιλιά, ενώ προς το τέλος του παραμυθιού ακούει μουσική που προέρχεται από την αίθουσα του εορταστικού δείπνου προς τιμήν της, και κατευθύνεται προς εκεί.

Η όσφρηση επιστρατεύεται, όταν εκείνη αντιλαμβάνεται τη μυρωδιά από τα νούφαρα μέσα στο κατάστημα.

Η αφή εμφανίζεται την κομβική στιγμή κατά την οποία η Αλίκη αγγίζει τον καθρέπτη και το κρύσταλλο του αρχίζει να λιώνει.

Εντούτοις, και σε αυτό το παραμύθι η κιναισθηση έχει σημαντικό ρόλο. Ενεργοποιείται κάθε στιγμή που η Αλίκη προσπαθεί να κατανοήσει την κατευθυντικότητα των κινήσεων στον κόσμο πέρα από τον καθρέπτη ή και να διαχωρίσει τη χρονική τους αλληλουχία, ήτοι κάθε φορά που πρέπει να τρέξει ώστε

να μείνει ακίνητη, να διαβάσει τα ανάποδα γράμματα, να κινηθεί προς τα πίσω ώστε να μεταφερθεί μπροστά, να μοιράσει κομμάτια τα οποία θα κόψει στη συνέχεια. Η κιναισθηση επιστρατεύεται και όταν η Αλίκη, κινούμενη στη μεγάλη σκακιέρα, υπερπηδά το όριο ενός τετραγώνου και προχωρά στο επόμενο, στιγμή κατά την οποία εκείνη πραγματικά αισθάνεται είτε μια ανύψωση είτε μια σαφή μεταβολή στην κατάσταση γύρω της. Το σημείο όπου η κιναισθηση της Αλίκης δοκιμάζεται είναι το κατάστημα με τα πολλά, γεμάτα ράφια, όπου η Αλίκη κινείται αγωνιωδώς, προσπαθώντας να εντοπίσει αρχικά ένα αντικείμενο στα ράφια και στη συνέχεια το ομορφότερο νούφαρο μέσα σε μια λίμνη.

7B.5.6 Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ

Η όραση προσφέρει μια αίσθηση του χώρου όταν ο Diggory φτάνει στο Δάσος μεταξύ των Κόσμων και παρατηρεί το απόκοσμο φως που περνά μέσα από τις φυλλωσιές, όταν ο Diggory και η Polly εξερευνούν το λαβυρινθώδες παλάτι στην πόλη του Charn και αντιλαμβάνονται την παρακμή και την εγκατάλειψη, καθώς και όταν τα δύο παιδιά βλέπουν τον έρημο Charn και συνταράσσονται από την εικόνα μιας νεκρής πόλης και ενός ετοιμοθάνατου ήλιου. Η όραση συνδυάζεται με την ακοή τη στιγμή της γέννησης του κόσμου της Narnia, όταν οι χαρακτήρες του παραμυθιού γίνονται ακούσια μάρτυρες των θαυμάτων που συμβαίνουν, ακούγοντας ταυτοχρόνως το τραγούδι του σοφού λιονταριού Aslan.

Η ακοή ενεργοποιείται όταν τα δύο παιδιά συνειδητοποιούν την απόλυτη σιγή στο Δάσος μεταξύ των Κόσμων και την ανατριχιαστική σιωπή στο παλάτι του Charn, έως τη στιγμή που ακούγεται ο ήχος της χρυσής καμπάνας.

Η αφή συμμετέχει όταν ο Diggory συνειδητοποιεί ότι βγήκε με τελείως στεγνά ρούχα από την λίμνη του Δάσους μεταξύ των Κόσμων, και όταν η ζωογόνος πνοή του Aslan αγγίζει τα πλάσματα της Narnia, χαρίζοντας τους λόγο και λογική.

Η κιναισθηση βρίσκεται συχνά στην καρδιά της αφήγησης του παραμυθιού. Ο Diggory και η Polly, όταν βρίσκονται στην Σήραγγα κάτω από τις στέγες, προσπαθούν να μετρήσουν σωστά τον αριθμό των βημάτων τους, υπολογίζοντας την απόσταση έως το επόμενο κτήριο, το οποίο θεωρούν ότι είναι κενό. Η ανοδική κίνηση προς ένα πρασινωπό φως είναι η αίσθηση που έχει όποιος ταξιδεύει προς το Δάσος μεταξύ των Κόσμων, ενώ η εντύπωση ότι τίποτα δεν συμβαίνει σε αυτό το μέρος συμβάλλει στο να κατανοήσουν τα δύο παιδιά πού ακριβώς βρίσκονται και με ποιόν σκοπό. Η κιναισθηση μιας παρατεταμένης, δαιδαλώδους διαδρομής μέσα από χαλάσματα και μιας παράξενης αίσθησης ότι τίποτα γύρω δεν είναι ζωντανό, προετοιμάζει τα δύο παιδιά για ό,τι θα αντιμετωπίσουν στο παλάτι του Charn, και κυρίως για την συνάντηση με το μοναδικό ζωντανό πλάσμα σε αυτόν τον κόσμο. Η κιναισθηση ενεργοποιείται και όταν η βασίλισσα Jadis διηγείται την στιγμή κατά την οποία χρησιμοποίησε την Επαίσχυντη Λέξη, ώστε να μείνει εκείνη το μοναδικό ζωντανό πλάσμα στον κόσμο της. Όπως διηγείται,

η Jadis περίμενε τον εχθρό, την μισητή αδερφή της, να έρθει σε τόσο κοντινή απόσταση, ώστε να μπορεί να δει το πρόσωπό της, πριν διεκδικήσει για τον εαυτό της τη νίκη. Μόνο τότε είπε την Επαίσχυντη Λέξη και είδε τα πάντα να πεθαίνουν. Τέλος, η κιναισθηση είναι σημαντική τη στιγμή κατά την οποία η ομάδα των χαρακτήρων του παραμυθιού εισέρχεται στον αγέννητο ακόμα κόσμο της Narnia. Η αίσθηση ενός σταθερού εδάφους στο οποίο όλοι στέκονται, το απόλυτο σκοτάδι, το απόλυτο τίποτα που τους περιβάλλει, ο κρύος και ξερός αέρας, όλα δείχνουν ότι δεν έχουν έρθει σε κάποιον συνηθισμένο κόσμο και ότι σύντομα κάτι πρόκειται να συμβεί.

7B.5.7 HARRY POTTER 1-7

Η όραση ενεργοποιείται κάθε φορά που η οροφή της Μεγάλης Αίθουσας μεταβάλλεται, αντανακλώντας τον ουρανό ακριβώς από πάνω της, ή την συναισθηματική κατάσταση στην οποία βρίσκονται όσοι διαμένουν στο Σχολείο Hogwarts.

Η ακοή προειδοποιεί, όταν η Καλύβα που ουρλιάζει κρατά όσους ανεπιθύμητους την πλησιάζουν.

Η όσφρηση συμμετέχει στην Κατοικία των Black, με τις μυρωδιές της υγρασίας και της εγκατάλειψης.

Η αφή εμφανίζεται όταν τα παιδιά ξεδιπλώνουν το φθαρμένο κομμάτι παπύρου, όπου ζωντανεύει ο Χάρτης του Hogwarts.

Και σε αυτό το παραμύθι, η κιναισθηση έχει έναν σημαντικό ρόλο. Λίγο πριν επιβιβαστούν στο Τρένο Hogwarts Express, οι μαθητές καλούνται να επιδείξουν κυριαρχία επί της κιναισθησής τους, τρέχοντας με ταχύτητα προς το συμπαγές Διαχωριστικό της Αποβάθρας Εννιά και Τρία Τέταρτα. Στο σχολείο, όλοι γνωρίζουν ότι πρέπει να βρίσκονται σε επιφυλακή όταν χρησιμοποιούν τη μεγάλη σκάλα, καθώς ένα σκαλοπάτι της έχει τη συνήθεια να εξαφανίζεται κατά βούληση. Αλλά και στο πατρικό σπίτι του Ron, ο Harry πρέπει να χρησιμοποιήσει μια ασύμμετρη σκάλα, η οποία φαίνεται να αντιπροσωπεύει πλήρως την αντισυμβατική οικογένεια που μένει στο σπίτι. Σε δύο περιπτώσεις, το Ημερολόγιο του Tom Riddle και τον Νιπτήρα των Στοχασμών, όποιος τα χρησιμοποιεί, αισθάνεται να εισέρχεται, βυθιζόμενος, στον χώρο που κρύβεται εκεί. Το πέραςμα μέσα από ένα κρύσταλλο, το οποίο λιώνει σε μια υδάτινη κουρτίνα, είναι ο τρόπος να εισέλθει κανείς στην Κλινική St Mungo's. Τέλος, η κιναισθηση, σε συνδυασμό με την όραση, ενεργοποιούνται στο παράξενο περιβάλλον του καθαρτηρίου με τη μορφή του Σταθμού King's Cross. Εκεί, σε μια κατάλευκη, κατάφωτη και εξαιρετικά καθαρή αίθουσα, υπάρχει η αίσθηση ότι τίποτα δεν είναι στερεό, ότι τίποτα δεν μπορεί να παραμείνει εκεί, αλλά πρέπει να προχωρήσει προς κάποια, οποιαδήποτε κατεύθυνση.

7B.6 ΤΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ ΒΙΩΜΑΤΙΚΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΧΡΟΝΟΥ

Οι πέντε αισθήσεις, συνεπικουρούμενες από την κιναισθήση, συμμετέχουν ενεργά στην αποσαφήνιση του βιωματικού νοήματος των παραμυθιών, μεταφέροντας την αίσθησή μας από τον ρεαλιστικό στον Φανταστικό χώρο, ανακαλώντας από την ευρεία συλλογή των αποθηκευμένων εμπειριών του καθενός μας, την κατάλληλη αίσθηση, ώστε να ζωντανέψει ο κόσμος του κειμένου. Στον Φανταστικό χώρο οι χαρακτήρες των παραμυθιών λαμβάνουν ερεθίσματα με το σύνολο των αισθήσεών τους, όπως συμβαίνει και στα ανθρώπινα όντα, καθώς αυτά είναι τα διαθέσιμά μας εργαλεία ώστε να γνωρίσουμε τον ρεαλιστικό χώρο γύρω μας, και αυτή η γνώση στηρίζεται στην ποικιλομορφία των αισθητηριακών μας οργάνων και στην σφαιρική εμπειρία την οποία μπορούμε να αποκομίσουμε από το περιβάλλον μας⁶⁴².

Πρόκειται όμως για μια αμφίδρομη σχέση, όπως επισημαίνει ο Merleau-Ponty, και οι ίδιες οι αισθήσεις μας διαμορφώνονται από το περιβάλλον, όσο διαμορφώνουν και εκείνες την εικόνα που αποκομίζουμε για αυτό. Κατ' αναλογία η βιωματική ερμηνεία του Φανταστικού χώρου σχηματίζεται καθώς οι αισθήσεις εμπλέκονται στην αφήγηση και αποκαλύπτουν προοδευτικά τον ρόλο τους σε αυτήν. Ο Φανταστικός χώρος των αισθήσεων εμφανίζεται σε χαρακτηριστικά, κομβικά σημεία της αφήγησης. Πρόκειται για σημεία τα οποία παραμένουν στη μνήμη των αναγνωστών, σημεία όπου ο αφηγηματικός χρόνος στέκεται και καθορίζει με τρόπο χαρακτηριστικό το παραμύθι.

Για καθένα από τα επιλεγμένα παραμύθια, μια αίσθηση κυριαρχεί και δίνει τον τόνο στην αφήγησή του, και αυτό είναι το πρώτο χαρακτηριστικό του βιωματικού Φανταστικού χώρου. Η αφή ενεργοποιείται όταν η Ωραία Κοιμωμένη τρυπά το δάχτυλό της στη βελόνα ή όταν, με τον ερχομό του πρίγκηπα, ξυπνούν τα αγκάθια της βλάστησης που περιβάλλει το παλάτι της. Η γεύση ανακαλείται όταν ο Χάνσελ και η Γκρέτελ κόβουν κομμάτια από την καλύβα της μάγισσας και τα τρώνε. Η κιναισθήση μετρά τα βήματα της ξυπόλητης Gerda, η οποία ξεκινά ολομόναχη στον κόσμο το μακρύ ταξίδι προς το κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού. Η γεύση συμμετέχει κάθε φορά που η Αλίκη βρίσκει στην Υπόγεια Χώρα των Θαυμάτων κάτι που θέλει να δοκιμάσει, πίνοντας ή τρώγοντάς το. Η όσφρηση ξυπνά όταν η Αλίκη αναζητά μέσα στο κατάστημα του κόσμου πέρα από τον Καθρέπτη τα νούφαρα που ευωδιάζουν, θυμώνοντας όταν δεν μπορεί να τα φτάσει. Η ακοή εμφανίζεται όταν γεννιέται ο κόσμος της Narnia επειδή το προστάζει το τραγούδι της μελωδικής φωνής του σοφού λιονταριού Aslan. Και η όραση ενεργοποιείται κάθε φορά που η οροφή της μεγάλης αίθουσας του Σχολείου Hogwarts ζωντανεύει, μιμούμενη τον ουρανό που βρίσκεται από πάνω της, ή αντιδρώντας σε ιδιαίτερα γεγονότα ή τη συναισθηματική φόρτιση μαθητών και δασκάλων.

⁶⁴² Πρβλ. Κεφάλαιο 2 και τη λειτουργία του ανθρώπινου εγκεφάλου

Το δεύτερο χαρακτηριστικό είναι ότι οι αισθήσεις στον Φανταστικό χώρο λειτουργούν ακριβώς όπως και στον ρεαλιστικό. Η όραση προσφέρει πάντοτε στον χώρο την πρώτη, καθοριστική και επιβλητική εντύπωση⁶⁴³, όπως συμβαίνει στην καλύβα της μάγισσας που είναι φτιαγμένη από ζαχαρωτά, ή το λαβυρινθώδες παλάτι της βασίλισσας Jadis ή την οροφή της μεγάλης αίθουσας στο Σχολείο Hogwarts.

Η ακοή πυροδοτεί τη φαντασία⁶⁴⁴, όπως συμβαίνει με τον ήχο των χτυπημάτων από το τσεκούρι που πείθει τον Χάνσελ και τη Γκρέτελ ότι ο πατέρας τους συνεχίζει να βρίσκεται κάπου κοντά τους, ή με τη νεκρική σιγή στο παλάτι της Ωραίας Κοιμωμένης, ή με τον ήχο της καμπάνας στο παλάτι του Charm, ή με τις φωνές των ζώων έξω από το σπίτι του Άσπρου Λαγού όπου η Αλίκη βρίσκεται εγκλωβισμένη.

Η όσφρηση ξυπνά τη μνήμη⁶⁴⁵, όπως συμβαίνει με τη μυρωδιά των τριαντάφυλλων στον κήπο της μάγισσας όπου καταλήγει η Gerda, ή με τη μυρωδιά του μήλου από τη Narnia.

Η γεύση ανακαλεί συναισθήματα ταυτοποίησης και σαγήνης⁶⁴⁶, όπως συμβαίνει με την καλύβα από ζαχαρωτά, ή τη γεύση των κερασιών που έφαγε η Gerda στο σπίτι της μάγισσας, ή το περιεχόμενο του μπουκαλιού και το κέικ που κατανάλωσε η Αλίκη στην Υπόγεια Χώρα των Θαυμάτων, ή το μαγικό δαχτυλίδι του μάγου το οποίο η Polly έχει την παρόρμηση να βάλει στο στόμα της, όπως θα έκανε ένα μικρό παιδί.

Η αφή προσφέρει οικειότητα και εξοικείωση⁶⁴⁷, όπως συμβαίνει με το τρύπημα της βελόνας στο δάκτυλο της Ωραίας Κοιμωμένης, ή με το παγωμένο φιλί της Βασίλισσας του Χιονιού στον Kay, ή τα γυμνά πόδια της Gerda στο μεγάλο ταξίδι προς τον Βορρά, ή το κρύσταλλο του καθρέπτη που έλιωσε, επιτρέποντας στην Αλίκη να περάσει στην απέναντι πλευρά, ή το φθαρμένο κομμάτι από πάπυρο όπου ζωντάνευε ο Χάρτης του Σχολείου Hogwarts.

Με την κιναισθηση, οι χαρακτήρες των παραμυθιών αντιλαμβάνονται τον χώρο μέσω της κίνησης και του ρυθμού της, της ισορροπίας και της κλίμακας⁶⁴⁸, όπως συμβαίνει με τα βότσαλα που ρίχνει ο Χάνσελ στο δάσος, ή όταν ο πρίγκηπας βαδίζει μέσα στην πυκνή βλάστηση, ή όταν ο Kay και η Gerda επιστρέφουν στο σπίτι τους από το μακρύ ταξίδι, ή όταν η Αλίκη αισθάνεται το μέγεθός της να αυξομειώνεται ανεξέλεγκτα στην Υπόγεια Χώρα των Θαυμάτων, ή όταν η Αλίκη συνειδητοποιεί ότι στον κόσμο πέρα από τον Καθρέπτη τα πάντα συμβαίνουν ανάποδα, ή όταν ο Diggory και η Polly

⁶⁴³ Ο Hans Christian Andersen αναφέρθηκε στην ισχύ της ομορφιάς και των εκτενών περιγραφών σε ένα παραμύθι, και κατ' επέκταση στον κόσμο γύρω μας (Πρβλ. Κεφάλαιο 2).

⁶⁴⁴ Juhani Pallasmaa, "An Architecture of the Seven Senses", *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*, edited by Steven Holl, Juhani Pallasmaa and Alberto Pèrez Gómez, a+u Publishing, Tokyo 1994, p. 42

⁶⁴⁵ Ibid, p. 44

⁶⁴⁶ Ibid, p. 48

⁶⁴⁷ Ibid, p. 45

⁶⁴⁸ Ibid, p. 46

καταλαβαίνουν ότι το Δάσος μεταξύ των Κόσμων είναι ένα παράξενο, ενδιάμεσο μέρος, καθώς αποκτούν την αίσθηση ότι εκεί δεν συμβαίνει τίποτα, ή όταν ο Harry Potter βυθίζεται στον Νιπτήρα των Στοχασμών, ώστε να βρεθεί σε ένα διαφορετικό χωροχρονικό σημείο.

Το τρίτο χαρακτηριστικό του βιωματικού Φανταστικού χώρου είναι ότι οι αισθήσεις στις οποίες απευθύνεται ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα, ζωντανεύουν με άμεσο τρόπο τον Φανταστικό χώρο, ξυπνώντας τη φαντασία και επικαλούμενες την ανθρώπινη εμπειρία. Έτσι κληροδοτούν στον Φανταστικό χώρο τις ποιότητες ενός χώρου ζωντανού, υπαρκτού, ο οποίος πάλλεται, ίσως με έναν τρόπο πληρέστερο από τον ρεαλιστικό χώρο. Είναι το επαυξημένο επίπεδο της μεταφορική χρήσης των αισθήσεων στον Φανταστικό χώρο, όπου μια αίσθηση αντιλαμβάνεται ιδιότητες ξένες προς την εμπειρία της στον ρεαλιστικό χώρο. Η όραση προσφέρει το ερέθισμα της εικόνας των υλικών μιας καλύβας, πρόκειται όμως για την απροσδόκητη εικόνα της ζάχαρης, της σοκολάτας και του σταφιδόψωμου. Η αφή ξαφνιάζεται, όταν τα αγκάθια της πυκνής βλάστησης, αντί να παραμείνουν στη θέση τους, υποχωρούν μπροστά στον πρίγκηπα ή όταν το κρύσταλλο του καθρέπτη λιώνει στο άγγιγμα της Αλίκης, αφήνοντας το χέρι της να το διαπεράσει. Επίσης, η αφή ξαφνιάζεται όταν αντιλαμβάνεται ότι ο τοίχος στο κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού σχηματίζεται από το χιόνι που στροβιλίζεται τόσο πυκνό ώστε να είναι συμπαγές ή από τον άνεμο που λυσομανά με τόση δύναμη ώστε να προκαλεί πόνο, σαν να ήταν πέτρα. Το τραγούδι της μελωδικής φωνής του Aslan, καθώς γεννιέται η Narnia, είναι κάτι πολύ περισσότερο από ό,τι θα ανέμενε κάποιος να ακούσει στον ρεαλιστικό χώρο.

Στον Φανταστικό χώρο ισχύει και κάτι επιπλέον, και αυτό είναι το τέταρτο χαρακτηριστικό της βιωματικής ερμηνείας του. Δύο αισθήσεις μπορούν να συσχετιστούν με αποκλίνοντα τρόπο κατά την εξέλιξη της αφήγησης του παραμυθιού. Ο συσχετισμός είναι αιτιοκρατικός: η χρήση της μιας αίσθησης μπορεί να οδηγήσει στην ενεργοποίηση της άλλης, ή και οι δύο αισθήσεις συνδυαστικά μπορούν να λειτουργήσουν στο μέγιστο. Στο παραμύθι *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, η Αλίκη παρουσιάζει την τάση να γεύεται οτιδήποτε καταλήγει στα χέρια της, με το παράδοξο αποτέλεσμα να αλλοιώνεται η κιναισθησή της, καθώς το μέγεθός της μεταβάλλεται απροειδοποίητα. Η Αλίκη βρίσκει εν τέλει τη λύση σε αυτό το πρόβλημα, ξανά μέσω της γεύσης, όταν η κάμπια τη συμβουλεύει να κόψει δύο κομμάτια από το μανιτάρι της και, τρώγοντάς τα, να ελέγξει το μέγεθός της.

Στο παραμύθι *Πέρα από τον Καθρέπτη*, η κιναισθηση αποτελεί και πάλι τον μεγάλο γρίφο της αφήγησης και συχνά προδίδει την Αλίκη, καθώς η κατευθυντικότητα και η σειρά προτεραιότητας των κινήσεων δεν είναι η αναμενόμενη. Είναι ενδιαφέρον ότι στην αφήγηση συχνά εμπλέκεται η ακοή - το ροχαλητό του Κόκκινου Βασιλιά, ο ήχος των χιονονιφάδων στο κρύσταλλο του παραθύρου, η σιγανή φωνή ενός

εντόμου στο αυτί της Αλίκης - ως μια υπενθύμιση της χρησιμότητας αυτής της αίσθησης στην κιναισθηση και συγκεκριμένα στην κατευθυντικότητα⁶⁴⁹.

Ο ίδιος συσχετισμός μπορεί να εντοπιστεί και στο παραμύθι *Ο Ανιψιός του Μάγου*, όταν η κιναισθηση στους χώρους του Δάσους μεταξύ των Κόσμων, του παλατιού της βασίλισσας Jadis του Charn και του αγέννητου ακόμα κόσμου της Narnia, υποστηρίζεται και ενισχύεται από την ταυτόχρονη αίσθηση της ακοής, είτε της απόλυτης σιωπής είτε μιας μελωδικής φωνής.

Τέλος, στο παραμύθι *Harry Potter 1-7*, εμφανίζεται η κιναισθηση σε συνδυασμό με την όραση, η οποία ενίοτε παρεμβαίνει στον ρυθμό και ανατρέπει την ισορροπία των κινήσεων. Οι μαθητές που θέλουν να φτάσουν στην Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα, θα πρέπει να τρέξουν με ορμή προς το διαχωριστικό μεταξύ της Αποβάθρας Εννιά και της Αποβάθρας Δέκα, αγνοώντας την προειδοποίηση της όρασής τους ότι έτσι θα συγκρουστούν με το συμπαγές διαχωριστικό. Αντιθέτως, όταν χρησιμοποιούν τη μεγάλη σκάλα του Σχολείου Hogwarts, δεν θα πρέπει να εμπιστεύονται πάντοτε την κιναισθησή τους, αλλά να ελέγχουν και οπτικά τη σκάλα, ψάχνοντας για το σκαλοπάτι το οποίο αρέσκεται στο να εξαφανίζεται.

Το πέμπτο χαρακτηριστικό αφορά τον βιωματικό χρόνο στον Φανταστικό χώρο των παραμυθιών. Ο Deleuze μας λέει ότι ο χρόνος εμφανίζεται ως ένας χωρικός συνδυασμός γεγονότων, τα οποία μπορούν να βρίσκονται παρόντα ταυτοχρόνως, καθώς είναι μοναδικά, άπαξ φαινόμενα. Επιπλέον, ο Merleau-Ponty περιγράφει ότι ο χρόνος του παρόντος μπορεί να γίνει κατανοητός μόνο εάν συνδεθεί με τις εμπειρίες και τις αισθήσεις παρελθόντος και μέλλοντος. Στον Φανταστικό χώρο των παραμυθιών, τα γεγονότα αποτελούν στιγμές-ορόσημα, καταγράφονται ως φάροι που εκτρέπουν την αφήγηση και δείχνουν την κατεύθυνση. Πρόκειται για τον "άχρονο χρόνο" ή "άδειο χρόνο" κατά τον Deleuze⁶⁵⁰, χωρίς τον οποίο η εξέλιξη της αφήγησης - και συνεπώς ο ίδιος ο Φανταστικός χώρος - δεν θα ήταν δυνατή. Είναι η στιγμή κατά την οποία η βλάστηση πυκνώνει γύρω από το παλάτι, ώστε να προφυλάξει την Ωραία Κοιμωμένη, ή όταν ο Χάνσελ και η Γκρέτελ φτάνουν στην Καλύβα της μάγισσας, ή τη στιγμή κατά την οποία η Αλίκη αποφασίζει να ακολουθήσει τον Άσπρο Λαγό μέσα στην τρύπα. Πρόκειται για γεγονότα, τα οποία μόνο όταν συνδεθούν από τους χαρακτήρες του παραμυθιού και τους αναγνώστες του με όσα συμβαίνουν πριν και μετά, μπορούν να λάβουν το πλήρες νόημά τους εντός της αφήγησης. Ο Φανταστικός χώρος καθορίζεται από αυτά τα γεγονότα σε τέτοιο βαθμό, ώστε αυτά να είναι αναγκαία και παρόντα καθ' όλη τη διάρκεια της αφήγησης, ακόμα και μετά την ολοκλήρωσή της. Στον Φανταστικό χώρο ο χρόνος έχει αυτόν τον έτι σημαντικότερο ρόλο, καθώς εκεί η ύλη δεν μπορεί να δημιουργήσει χώρο όπως συμβαίνει στον ρεαλιστικό χώρο. Αντιθέτως εκεί η ύλη δημιουργεί χρόνο, τον

⁶⁴⁹ Juhani Pallasmaa, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2005, p. 50

⁶⁵⁰ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

χρόνο της ροής των γεγονότων κατά την εξέλιξη της αφήγησης. Τα σημεία προώθησης της πλοκής είναι τα σημεία ασυνέχειας στον Φανταστικό χώρο. Υπ' αυτή την έννοια, ο βιωματικός Φανταστικός χώρος έχει επαυξημένο νόημα, ώστε να αντισταθμίσει αυτή την έλλειψη ύλης του γεωμετρικού Φανταστικού χώρου.

7B.7 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Εάν η σκέψη, η φαντασία και η μνήμη αποτελούν την "εσωτερική αίσθηση/inner sense", τότε η "εξωτερική αίσθηση/outer sense" είναι η αντίληψη του κόσμου μέσω των πέντε αισθήσεών μας. Οι δύο αισθήσεις θα συγκεραστούν στο έργο του Maurice Merleau-Ponty, σε μια δυναμική, αμφίδρομη σχέση ερωταπαντήσεων μεταξύ σώματος και περιβάλλοντος, και σημείο συνάντησής τους την σάρκα. Ο Paul Valéry εύστοχα παρατηρεί ότι ένας ζωγράφος χρειάζεται τόσο το μυαλό όσο και το σώμα του ώστε να δημιουργήσει, ενώ οι Lakoff και Johnson διατυπώνουν την άποψη ότι το μυαλό μας δεν κατοικεί απλώς στο σώμα μας, αλλά το χρησιμοποιεί ως εργαλείο ώστε να οικοδομήσει το σύστημα αντίληψής μας. Ο τρόπος με τον οποίο το σώμα μας κινείται εντός του χώρου με το πέρασμα του χρόνου, φορτίζει τον χώρο με την επαυξημένη αξία του, μέσω της μνήμης, της φαντασίας, των εμπειριών, της ίδιας της ζωής μας που εξελίσσεται. Οι αισθήσεις μας - όραση, ακοή, όσφρηση, γεύση, αφή αλλά και κιναισθήση - συλλέγουν και επεξεργάζονται τις πληροφορίες από το περιβάλλον, οι οποίες αποθηκεύονται και ανασύρονται όταν χρειαστεί. Ένα λογοτεχνικό κείμενο επικαλείται πληροφορίες από ακριβώς αυτή τη βάση δεδομένων κάθε φορά που ένας αναγνώστης θα εμπλακεί στη διαδικασία οικοδόμησης ενός κειμενικού κόσμου, υπό την καθοδήγηση των βιωμάτων του συγγραφέα και συνδυαστικά με τα βιώματα του αναγνώστη.

Ο χρόνος που μετρά την ανθρώπινη εμπειρία, βιώνεται ως ένας άχρονος χρόνος, χωρίς τη χρονολογική σειρά των γεγονότων, αλλά μάλλον εμπριέχοντας παρελθόν, παρόν και μέλλον σε μια ταυτόχρονη συνάντηση. Αυτό καθίσταται δυνατό μέσω των αισθήσεων, οι οποίες μπορούν να φέρουν τη μνήμη και τη φαντασία στον ίδιο χώρο. Κατά τον Merleau-Ponty, η χρονική συνθήκη για τον άνθρωπο δεν μπορεί παρά να είναι ασαφής, καθώς η αντίληψη του παρελθόντος είναι αβέβαιη και η εικόνα του παρόντος μπορεί να συμπληρωθεί μόνο σε κάποια μελλοντική χρονική στιγμή. Για τον Φανταστικό χώρο των παραμυθιών υπάρχουν γεγονότα που αποτελούν στιγμές-ορόσημα κατά την αφήγηση, υπάρχουν φάροι οι οποίοι την εκτρέπουν και δείχνουν την πορεία. Αυτός είναι ο "άδειος χρόνος" κατά τον Gilles Deleuze, στιγμές οπότε συμβαίνουν γεγονότα τόσο καθοριστικά στην αφήγηση και τον Φανταστικό χώρο, ώστε να παραμένουν παρόντα καθ' όλη τη διάρκεια της αφήγησης, ακόμα και μετά την ολοκλήρωσή της.

Σχεδόν το σύνολο των αισθήσεών μας, συμπεριλαμβανομένης και της κιναισθήσης, εμφανίζεται σε καθένα από τα επιλεγμένα παραμύθια, συσχετιζόμενες με τον χώρο και τον τρόπο αντίληψής του από

τους χαρακτήρες των παραμυθιών. Ζωντανεύουν την αφήγηση, απηχούν την εμπειρία μας, και έτσι περαιτέρω κρατούν έναν σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της αφήγησης. Πρόκειται για σημεία τα οποία παραμένουν στη μνήμη των αναγνωστών, σημεία όπου ο αφηγηματικός χρόνος στέκεται και καθορίζει με τρόπο χαρακτηριστικό το παραμύθι. Οι αισθήσεις, εμπλεκόμενες στην εξέλιξη, αποκαλύπτεται ότι δίνουν τον τόνο στην αφήγηση με τρόπο χαρακτηριστικό για κάθε παραμύθι.

Οι αισθήσεις στον Φανταστικό χώρο διατηρούν ερείσματα από τον ρεαλιστικό: η όραση προσφέρει την πρώτη και καθοριστική εντύπωση, η ακοή πυροδοτεί τη φαντασία, η όσφρηση ξυπνά τη μνήμη, η γεύση ανακαλεί συναισθήματα ταυτοποίησης και σαγήνης, η αφή προσφέρει οικειότητα και εξοικείωση, και η κιναισθηση την κατάκτηση του χώρου μέσω της κίνησης και του ρυθμού της, της ισορροπίας και της κλίμακας. Εντούτοις σε ένα δεύτερο, επαυξημένο επίπεδο παρουσιάζουν μια μεταφορική χρήση, όπου μια αίσθηση μπορεί να αντιληφθεί ιδιότητες ξένες προς την εμπειρία της στον ρεαλιστικό χώρο. Οι αισθήσεις ξαφνιάζονται, καθώς η εμπειρία την οποία αντιλαμβάνονται δεν συνάδει με ό,τι θα ήταν αναμενόμενο για τη συγκεκριμένη αίσθηση.

Ενίοτε δε, δύο αισθήσεις μπορούν να συνδυαστούν με αποκλίνοντα τρόπο κατά την εξέλιξη της αφήγησης του παραμυθιού, ενεργοποιώντας η μια την άλλη ή κάνοντάς τις να λειτουργούν στο μέγιστο, είτε η κιναισθηση με τη γεύση, είτε η κιναισθηση με την ακοή, είτε η κιναισθηση με την όραση. Σε οποιαδήποτε περίπτωση όμως, η βιωματική αίσθηση του χρόνου ακολουθεί την έννοια του "άχρονου" ή "άδειου" χρόνου κατά τον Deleuze, όπου ορισμένα γεγονότα καθίστανται τόσο σημαντικά για την αφήγηση, ώστε να την ξεπερνούν και να παραμένουν παρόντα σε ολόκληρο το παραμύθι. Στον Φανταστικό χώρο ισχύει η αίσθηση του χρόνου όπως την περιγράφει ο Merleau-Ponty: ο χρόνος του παρόντος μπορεί να γίνει κατανοητός μόνο εάν συνδεθεί με την εμπειρία γεγονότων που συμβαίνουν σε παρελθόν και μέλλον.

7Γ: ΤΑ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

7Γ.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, σε αυτό το τμήμα του παρόντος κεφαλαίου παρουσιάζεται η χαρτογράφηση⁶⁵¹ του Φανταστικού χώρου, μέσω των διαγραμμάτων τα οποία οργανώθηκαν για κάθε επιλεγμένο παραμύθι. Ο Φανταστικός χώρος δεν είναι δυνατό να απεικονιστεί χωρίς να εκκινήσει η διαδικασία της ερμηνείας του, εντούτοις είναι δυνατό να επιχειρηθεί για τα επιλεγμένα παραμύθια ο σχηματισμός διαγραμματικών αποτυπώσεων, οι οποίες θα χρησιμοποιηθούν ως εργαλεία μελέτης. Σε αυτά τα διαγράμματα θα επιχειρηθεί να αναγνωριστούν τόσο η εννοιολογική ερμηνεία βάσει των μεταφορικών θεμάτων, η οποία έχει προηγηθεί στο τμήμα 7Α του παρόντος κεφαλαίου, όσο και βασικά στοιχεία του χώρου, τα οποία γίνονται αντιληπτά στους χαρακτήρες των παραμυθιών, αλλά και τους αναγνώστες τους, μέσω της βιωματικής ερμηνείας, και συγκεκριμένα της κιναισθησης, όπως έχει περιγραφεί στο τμήμα 7Β του παρόντος κεφαλαίου. Εν συνεχεία θα μελετηθεί ο συγκεκριμένος χωρόχρονος των παραμυθιών, η τοποθεσία του καθώς και η χρονική αλληλουχία των γεγονότων της αφήγησης, αλλά και ο προσωπικός αφηγηματικός χρόνος, όπως αυτός βιώνεται από τους χαρακτήρες των παραμυθιών, σε σχέση με τον αντικειμενικό αφηγηματικό χρόνο. Τέλος θα παρουσιαστεί η εξέλιξη των χαρακτηριστικών του Φανταστικού χώρου κατά τη διαχρονική συνέχεια των επιλεγμένων παραμυθιών, καθώς και η Εικόνα του Φανταστικού χώρου, κατά αναλογία με τη θεωρία του Kevin Lynch για την Εικόνα της Πόλης.

7Γ.2 Η ΣΗΜΑΣΙΑ ΤΟΥ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΟΣ

Η ουσία του χώρου των παραμυθιών βρίσκεται στην επιρροή την οποία εκείνος ασκεί στη φαντασία μας, την προσωπική και απαραβίαστη φαντασία του καθενός μας, με τις αυστηρά προσωπικές μνήμες,

⁶⁵¹ Εδώ η έννοια της χαρτογράφησης χρησιμοποιείται ως εξερεύνηση και αποτύπωση, έτι περαιτέρω η διαγραμματική απεικόνιση ενός συστήματος οντοτήτων και συσχετισμών. Συχνά και ως επί το πλείστον στον τομέα της Γλωσσολογίας, ο αντίστοιχος αγγλικός όρος *mapping* απαντά ως μια ένα προς ένα αντιστοίχιση στοιχείων μεταξύ διαφορετικών συνόλων/πεδίων, αντιστοίχιση η οποία συντελεί στη δημιουργία νοήματος. Πρόκειται για μια διαδικασία η οποία, με τον τρόπο αυτό, αναγνωρίζεται ως μια θεμελιώδης γνωσιακή λειτουργία του εγκεφάλου, και δη η γνωσιακή πλευρά του φαινομένου της Μεταφοράς (Πρβλ. George Lakoff & Mark Johnson, *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, Chicago 1980, και Mark Turner, *Death is the Mother of Beauty: Mind, Metaphor, Criticism*, University of Chicago Press, Chicago 1987, και George Lakoff & Mark Turner, *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*, University of Chicago Press, Chicago 1989, και Mark Turner, *Reading Minds: The Study of English in the Age of Cognitive Science*, Princeton University Press, Princeton NJ 1991, και Gilles Fauconnier, *Mapping in Thought and Language*, Cambridge University Press, Cambridge 1997).

σκέψεις και ιδέες, και το προσωπικό φορτίο αισθητηριακών εμπειριών. Ο Φανταστικός χώρος είναι κατ'εξοχήν ένας χώρος που αντιστέκεται στην απεικόνιση, καθώς ακριβώς τη στιγμή κατά την οποία θα καταγραφεί σε εικόνα, θα έχει συντελεστεί η επιλογή της εικόνας την οποία θα μπορούσε να έχει από τις δυνητικά άπειρες πιθανές εικόνες. Στην παρούσα διδακτορική έρευνα επιλέγονται αφηρημένες εικόνες και η σύνταξη διαγραμματικών αποτυπώσεων ως προσφορότερες προς μια ερμηνεία του χώρου των παραμυθιών βάσει του μεταφορικού φορτίου τους, σε μια κατ'ουσίαν υποκειμενική ερμηνεία.

Το διάγραμμα υπήρξε ανέκαθεν ένα εργαλείο οργάνωσης και προώθησης της αρχιτεκτονικής σύνθεσης και πρακτικής. Η πρωταρχική χρήση του διαγράμματος είναι να συντονίσει την αφηρημένη ακόμα σκέψη⁶⁵², υποδεικνύοντας συσχετισμούς που ακόμα δεν έχουν δημιουργηθεί. Κατά τους Bos και van Berkle, το διάγραμμα καλείται "να απομακρύνει τα εμπόδια που η ίδια η αρχιτεκτονική ύψωσε ώστε να κρύψει τον ευάλωτο πυρήνα της"⁶⁵³. Κατά τον Peter Eisenman, το διάγραμμα είναι ένα ιδεόγραμμα, το οποίο εντούτοις δεν είναι απαραίτητως αφηρημένο⁶⁵⁴.

Ως αναπαραστατικό εργαλείο, το διάγραμμα παρουσιάζει συνεπτυγμένη - απαιτώντας τον ελάχιστο χώρο παρουσίασης και τον ελάχιστο χρόνο μελέτης από τον αναγνώστη - την πεμπτουσία μιας σύνθεσης⁶⁵⁵, εντούτοις είναι εξίσου σημαντικές οι δυνατότητές του ως επεξηγηματική και αναλυτική μηχανή, που ταυτοχρόνως μπορεί να εκμαιεύσει ιδέες⁶⁵⁶. Με παρόμοιο τρόπο ορίζουν το διάγραμμα οι Deleuze και Guattari, ήτοι ως έναν εκτελεστικό μάλλον παρά αναπαραστατικό μηχανισμό, ή αλλιώς ως εργαλείο του εικονικού παρά του απτού. Εκκινώντας από την έννοια της "αφηρημένης μηχανής/machine abstraite", ορίζουν τις διαφορές μεταξύ του φυσικού, του σημειολογικού και του διαγραμματικού, το οποίο λειτουργεί "βάσει της μάζας αντί της ύλης, βάσει της χρήσης αντί της φόρμας"⁶⁵⁷. Για τους Deleuze και Guattari, μια διαγραμματική αφηρημένη μηχανή μπορεί να καθοδηγήσει τη σκέψη, καθώς "δεν απεικονίζει την πραγματικότητα γύρω μας, αλλά περισσότερο οικοδομεί ένα νέο είδος πραγματικότητας το οποίο δεν έχει εμφανιστεί ακόμα"⁶⁵⁸.

Είναι αυτή ακριβώς η δημιουργική ποιότητα η οποία καθιστά το διάγραμμα πολύτιμο για την αρχιτεκτονική ως ένα διερευνητικό εργαλείο, με τη βοήθεια του οποίου είναι δυνατό να εξαχθούν εποικοδομητικά συμπεράσματα για τον χώρο. Οι Peter Eisenman και Rem Koolhaas εκπροσωπούν μια

⁶⁵² Stan Allen, "Diagrams Matter", ed. Ben van Berkle & Caroline Bos, *Any23: Diagram Matter*, No 23, 1998, p.16

⁶⁵³ Caroline Bos & Ben van Berkle, "Diagrams: Interactive Instruments in Operation", op. cit., p. 20

⁶⁵⁴ Peter Eisenman, *Diagram Diaries*, Thames & Hudson, London 1999, p. 277-279

⁶⁵⁵ Caroline Bos & Ben van Berkle, loc. cit

⁶⁵⁶ Peter Eisenman, "Diagram: An original Scene of Writing", op. cit. p. 27

⁶⁵⁷ Gilles Deleuze & Félix Guattari, *A Thousand Plateaus: Capitalism and Schizophrenia*, trans. B. Massumi, The Athlone Press, London 1987, p. 141

⁶⁵⁸ Ibid, p. 142

γενιά αρχιτεκτόνων που χρησιμοποίησαν το διάγραμμα με αυτόν ακριβώς τον τρόπο: είτε ως ίχνη και βοηθητικούς άξονες που αποκωδικοποιούν την ουσία ενός χώρου, είτε εντάσσοντας το ίδιο το διάγραμμα στη μορφή του κτηρίου. Έτι περαιτέρω, με την είσοδο των ηλεκτρονικών υπολογιστών στον σχεδιασμό, το διάγραμμα έρχεται να μεταδώσει στην αρχιτεκτονική σύνθεση την δυναμική των ροών και των δυνάμεων⁶⁵⁹. Αντί της μέχρι πρότινος αντίληψης ενός στατικού, παθητικού χώρου, τώρα ο αρχιτεκτονικός χώρος δομείται από ενεργές αλληλεπιδράσεις, από "διανύσματα των οποίων η τροχιά σχετίζεται με αντικείμενα, δυνάμεις, πεδία και ροές, εντάσσοντας τον χρόνο και την κίνηση ως σημεία καμπής και έλξης στη μορφοποίηση του χώρου"⁶⁶⁰.

Αν και κατά τον Deleuze, το διάγραμμα είναι "η πιθανότητα ενός δεδομένου, και όχι το ίδιο το δεδομένο"⁶⁶¹, εντούτοις το διάγραμμα στην αρχιτεκτονική παραμένει ένας από τους προσφορότερους τρόπους να αντιμετωπιστεί η πολυπλοκότητα του απτού, ειδικά εάν παραμένει ακόμα νεφελώδες. Οποιοδήποτε στοιχείο εισέρχεται στο διάγραμμα, είναι δεδομένο ότι δεν μπορεί παρά να εισέλθει με τη μορφή του, και από εκείνη τη στιγμή έχει γίνει μια θεμελιωδώς καθοριστική επιλογή για τη μορφή του ίδιου του χώρου⁶⁶². Στην παρούσα διδακτορική έρευνα παρουσιάζονται διαγραμματικές αποτυπώσεις για τα επιλεγμένα παραμύθια με τέτοιο τρόπο ώστε το σημείο έμφασης να βρίσκεται περισσότερο στους συσχετισμούς και λιγότερο στις μορφές, οι οποίες αναπόφευκτα είναι μια προσωπική και υποκειμενική επιλογή του ερευνητή. Επιπλέον, κριτήριο επιλογής για τα στοιχεία τα οποία εισήχθησαν στα διαγράμματα των παραμυθιών υπήρξε η αποφυγή ρεαλιστικών απεικονίσεων και η εισαγωγή αφηρημένων μορφών.

Η έννοια του διαγράμματος έχει χρησιμοποιηθεί και στην αποκωδικοποίηση σύνθετων σχημάτων σε φιλοσοφικό επίπεδο. Η Susan Sontag αναφέρεται στη σημασία των χαρτών και των διαγραμμάτων στο έργο του Walter Benjamin⁶⁶³. Δύο χαρακτηριστικά έργα του, το *Μονόδρομος/Einbahnstrasse* και το ημιτελές opus magnum *Εγχείρημα: Στοές/Passagen Werk*, φαίνεται ότι στηρίζονται σε πολλαπλά διακείμενα και ακολουθούν την αποσπασματικότητα και ανασύνθεση στοιχείων εκτός του πλαισίου τους ως μια βασική αρχή σκέψης αλλά και συγγραφής. Αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο ο Benjamin μελετά το Βερολίνο και το Παρίσι των αρχών του 20ού αιώνα, τις έννοιες της μνήμης, του χρόνου και του χώρου, την ίδια τη ζωή του.

⁶⁵⁹ Peter Eisenman, loc. cit

⁶⁶⁰ Greg Lynn, *Animate Form*, Princeton Architectural Press, New York 1999, p. 11-23

⁶⁶¹ Robert Somol, "Dummy Text, or The Diagrammatic Basis of Contemporary Architecture", introduction to Peter Eisenman, *Diagram Diaries*, Thames & Hudson, London 1999, p. 23

⁶⁶² Stan Allen, op. cit., p. 17

⁶⁶³ Walter Benjamin, *One-Way Street and Other Writings*, trans. Ed. Jephcott and Kingsley Shorter, introduction by Susan Sontag, NLB Editions, London 1979, p. 10

Βασική τεχνική του διαγράμματος καθίσταται το collage, η συνθετική διαδικασία εναπόθεσης αποσπασματικών στοιχείων σε νέους συνδυασμούς. Οι Colin Rowe και Fred Koetter προχωρούν στο να προτείνουν την πόλη-collage⁶⁶⁴, όπου θραύσματα παρελθόντος, παρόντος και μέλλοντος συντίθενται με τρόπους επιστημονικούς ή γραφιστικούς, σύγχρονους ή αρχαίους, λογικούς ή παράλογους, προς ένα σύνολο ανολοκλήρωτο στο διηγετικές, ανοικτό σε παντοίες επιδράσεις και επεμβάσεις. Η αποσπασματικότητα και καινοτομία ενός collage προσομοιάζει στην θραυσματική περιγραφή του παραμυθιού και στους καινούργιους, απρόσμενους συνδυασμούς οι οποίοι ξεπηδούν από την αφήγησή του.

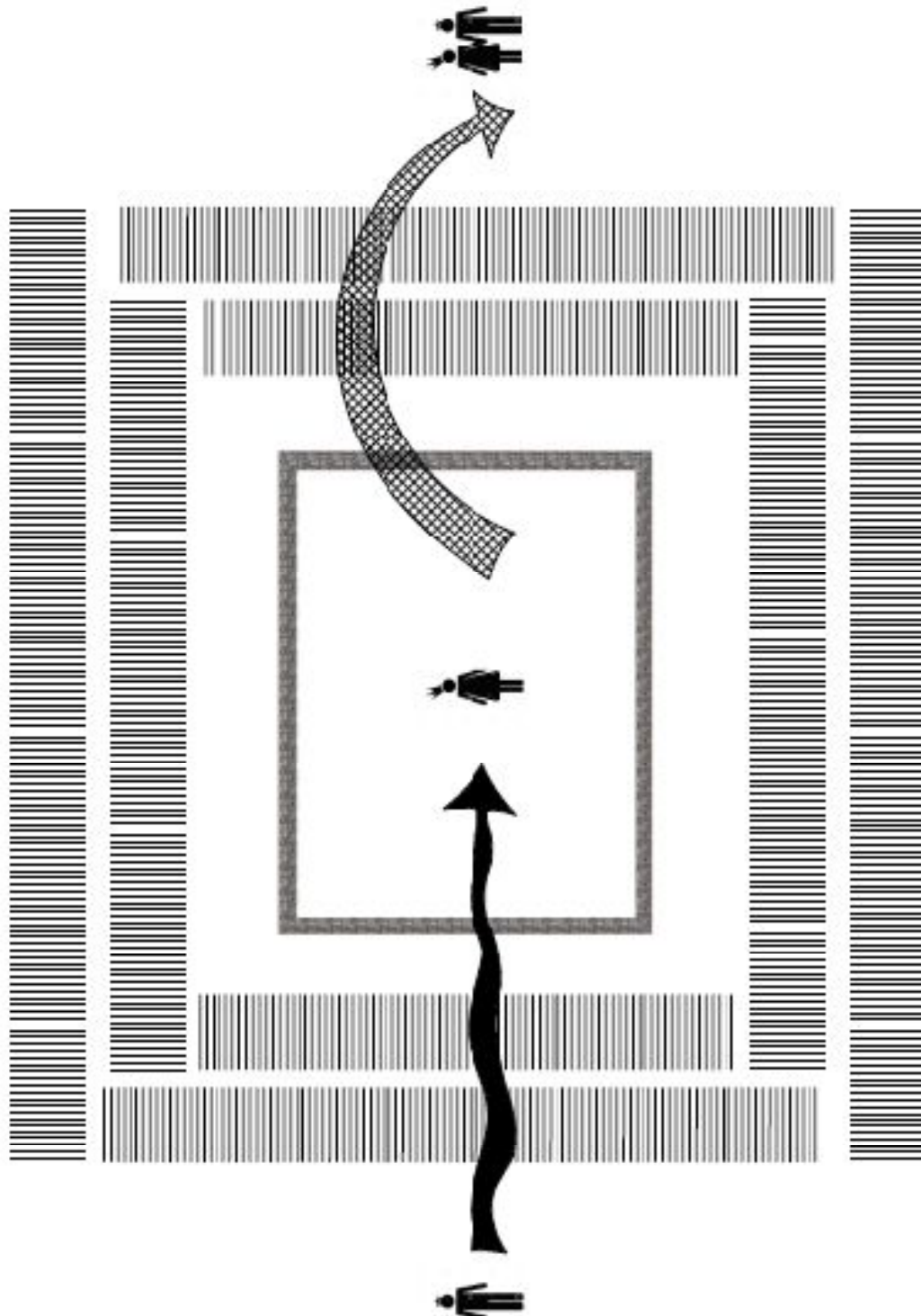
Υπ' αυτή την έννοια, το διάγραμμα ενός παραμυθιού είναι δυνατό να αποτυπώσει την δομή της αφήγησής του, να παρουσιάσει την εξέλιξή της στον χώρο και στον χρόνο, καθώς και να καταγράψει διαδρομές, συνέχειες και ασυνέχειες, και τα παράλληλα επίπεδα της πλοκής. Σε καμία περίπτωση το διάγραμμα δεν υπεισέρχεται σε θέματα μορφολογικά ή ρεαλιστικής απεικόνισης, πόσω μάλλον όταν για τη συγκεκριμένη εφαρμογή ο χώρος αναδύεται με νοητό τρόπο, μοναδικό για τον κάθε αναγνώστη, μέσω της περιγραφής ενός κειμένου. Η διαγραμματική αποτύπωση επ' ουδενί δεν μειώνει ή παρεμποδίζει τη λειτουργία της φαντασίας, αντιθέτως θα μπορούσε να φανεί χρήσιμη στη μελέτη της αφήγησης ενός κειμένου ως ο χάρτης του συγκεκριμένου φανταστικού, κειμενικού κόσμου⁶⁶⁵. Κατά τον J. R. R. Tolkien, ο χάρτης ενός φανταστικού κόσμου διαφέρει από έναν χάρτη του ρεαλιστικού μας κόσμου στο ότι μπορεί - ή ακόμα και οφείλει - να είναι υπό μίαν έννοια ένα πρωτεύον δημιούργημα: ο κόσμος που απεικονίζεται στον χάρτη, δημιουργείται ακριβώς τη στιγμή κατά την οποία σχεδιάζεται ο εν λόγω χάρτης⁶⁶⁶. Ο χάρτης ενός αφηγηματικού κόσμου με τον τρόπο αυτό υπαινίσσεται ότι ο χαρτογραφημένος κόσμος υπάρχει, έστω και εντός ενός συγκεκριμένου πλαισίου.

⁶⁶⁴ Colin Rowe & Fred Koetter, *Collage City*, The MIT Press, Cambridge, Mass. and London, England 1978

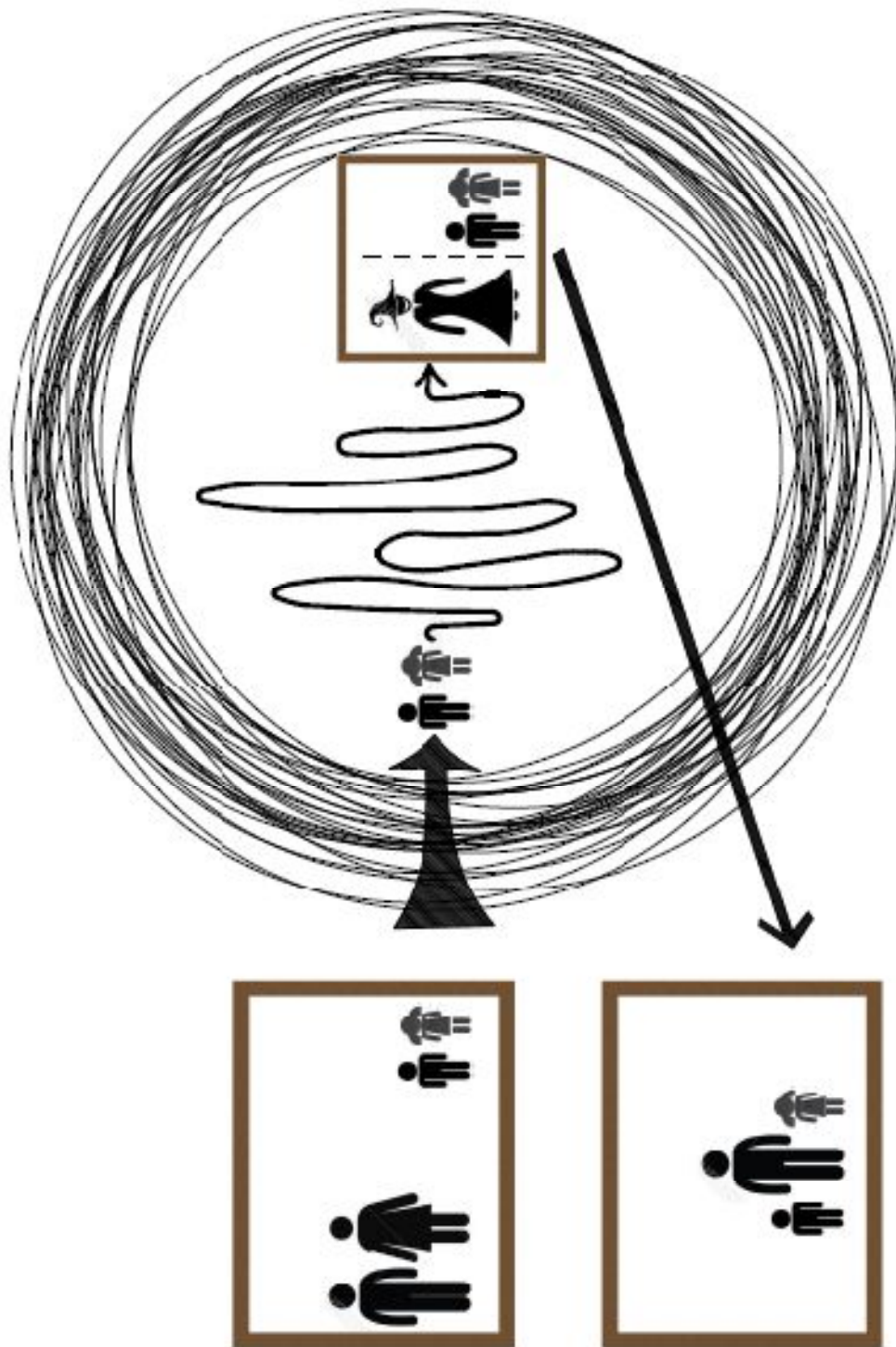
⁶⁶⁵ Δεν είναι σπάνιες οι περιπτώσεις συγγραφέων φανταστικών αφηγήσεων, οι οποίοι εντάσσουν στο λογοτεχνικό τους έργο έναν χάρτη του περιγραφόμενου στην ιστορία τους φανταστικού κόσμου, με χαρακτηριστικότερα παραδείγματα τον J. R. R. Tolkien και τον χάρτη της Μέσης Γης/Middle Earth ή την Ursula K. Le Guin και τον χάρτη της Γαιοθάλασσας/Earthsea, χάρτες σχεδιασμένους από τους ίδιους τους συγγραφείς.

⁶⁶⁶ Stefan Ekman, "Entering a Fantasy World through Its Map", *Extrapolation*, vol. 59, no 1, 2018.

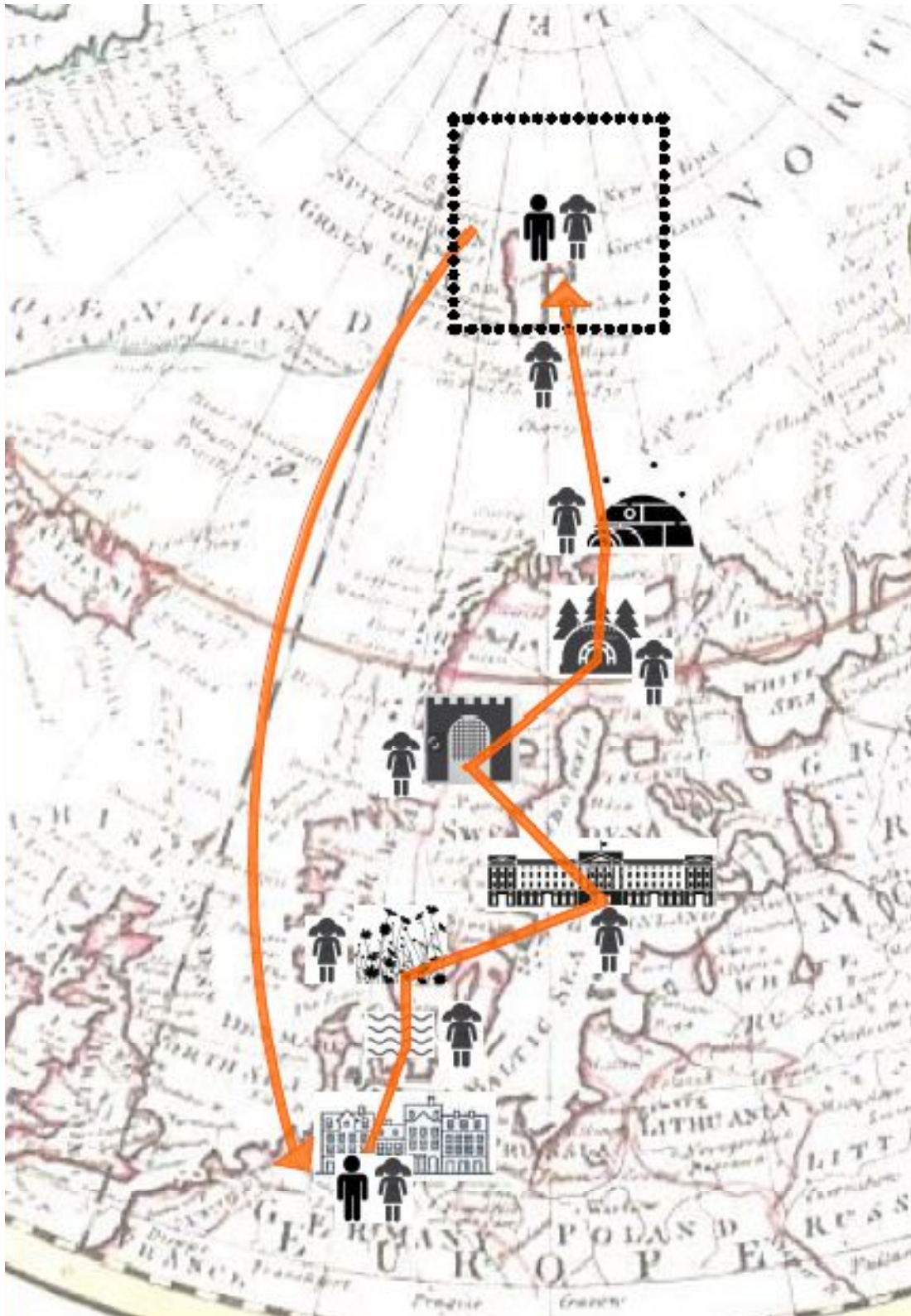
7Γ.2.1 ΟΙ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΙΚΕΣ ΑΠΟΤΥΠΩΣΕΙΣ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ



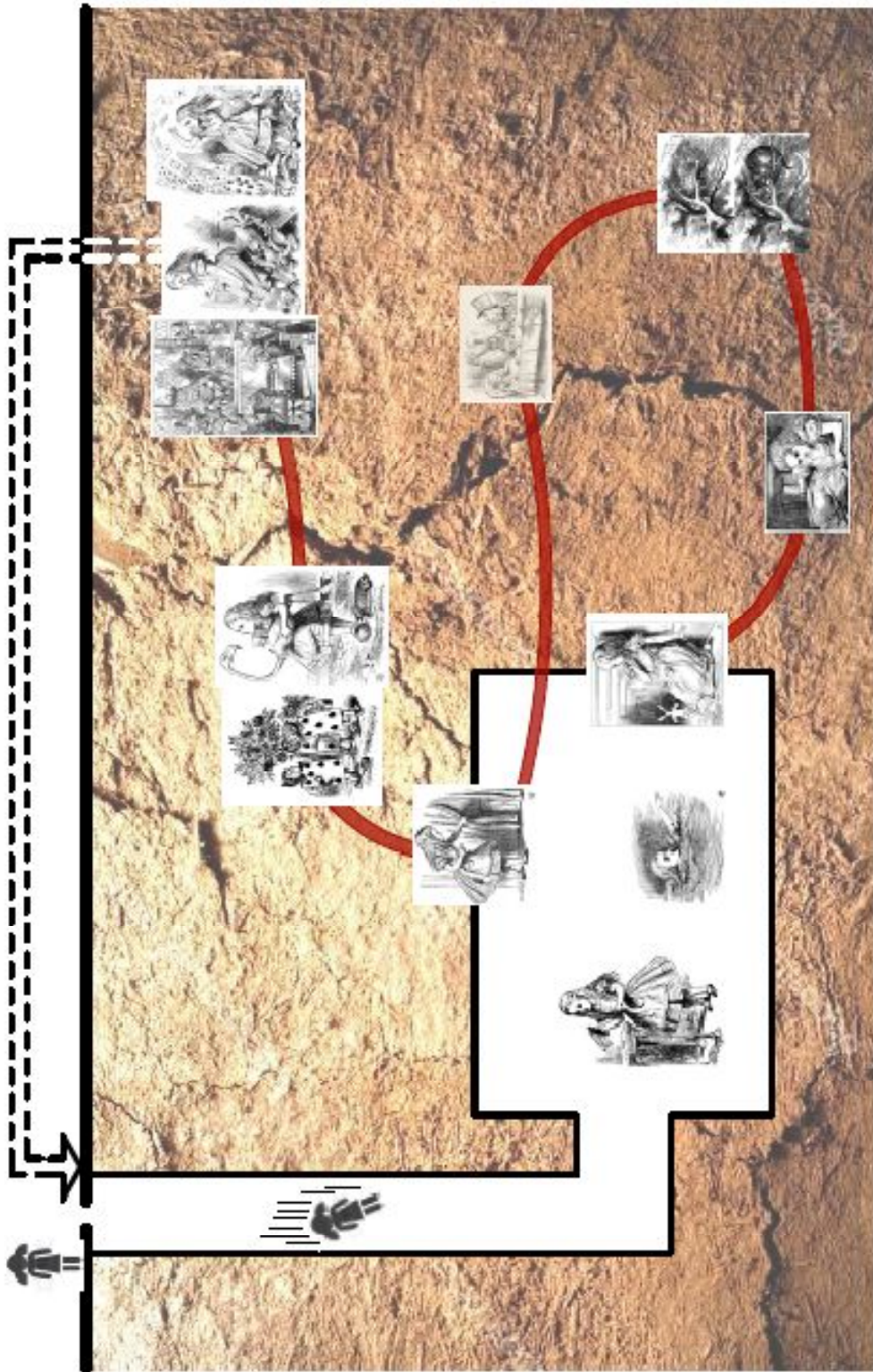
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 1 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ Η ΩΡΑΙΑ ΚΟΙΜΩΜΕΝΗ



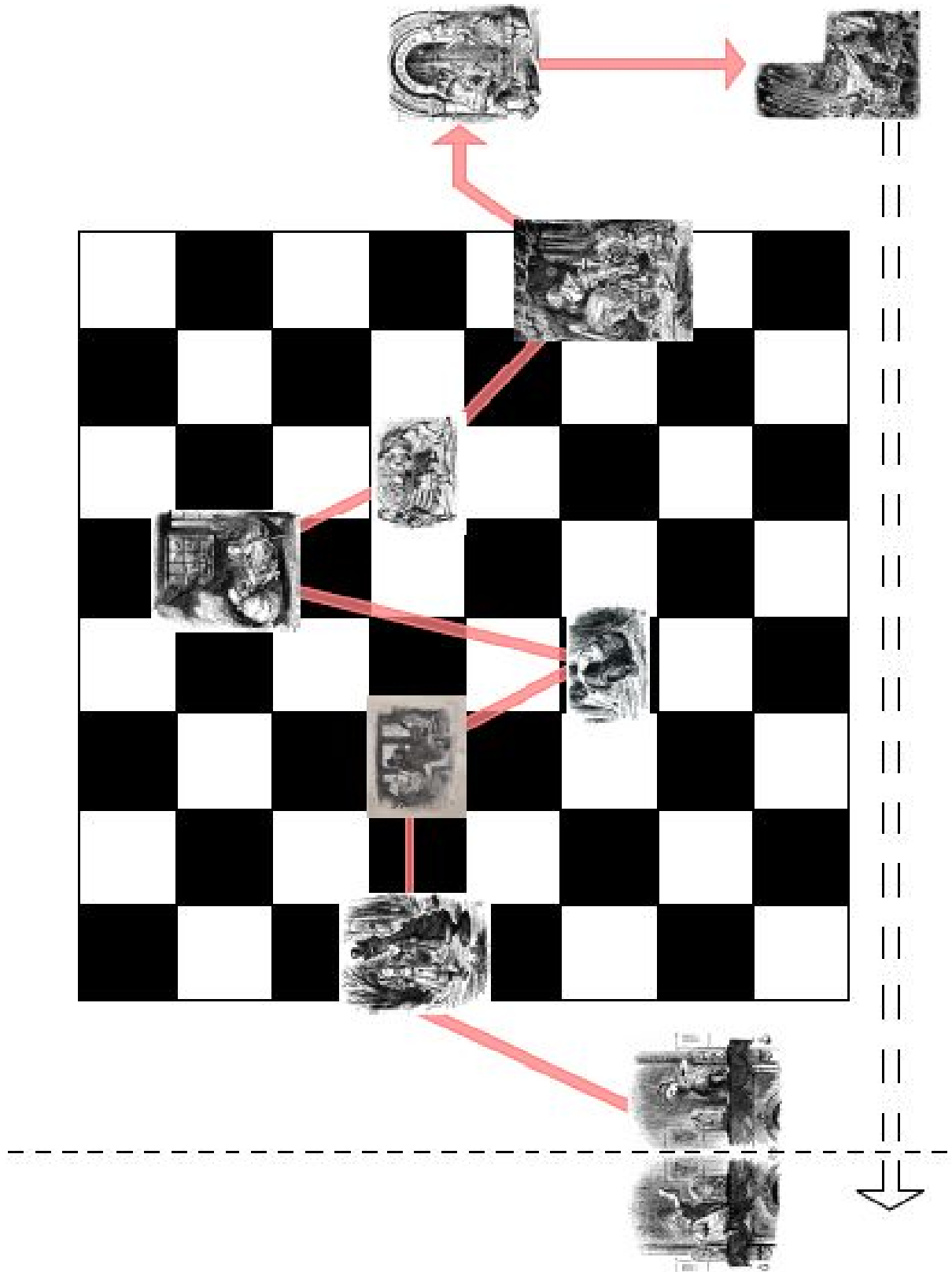
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 2 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΧΑΝΣΕΛ ΚΑΙ ΓΚΡΕΤΕΛ



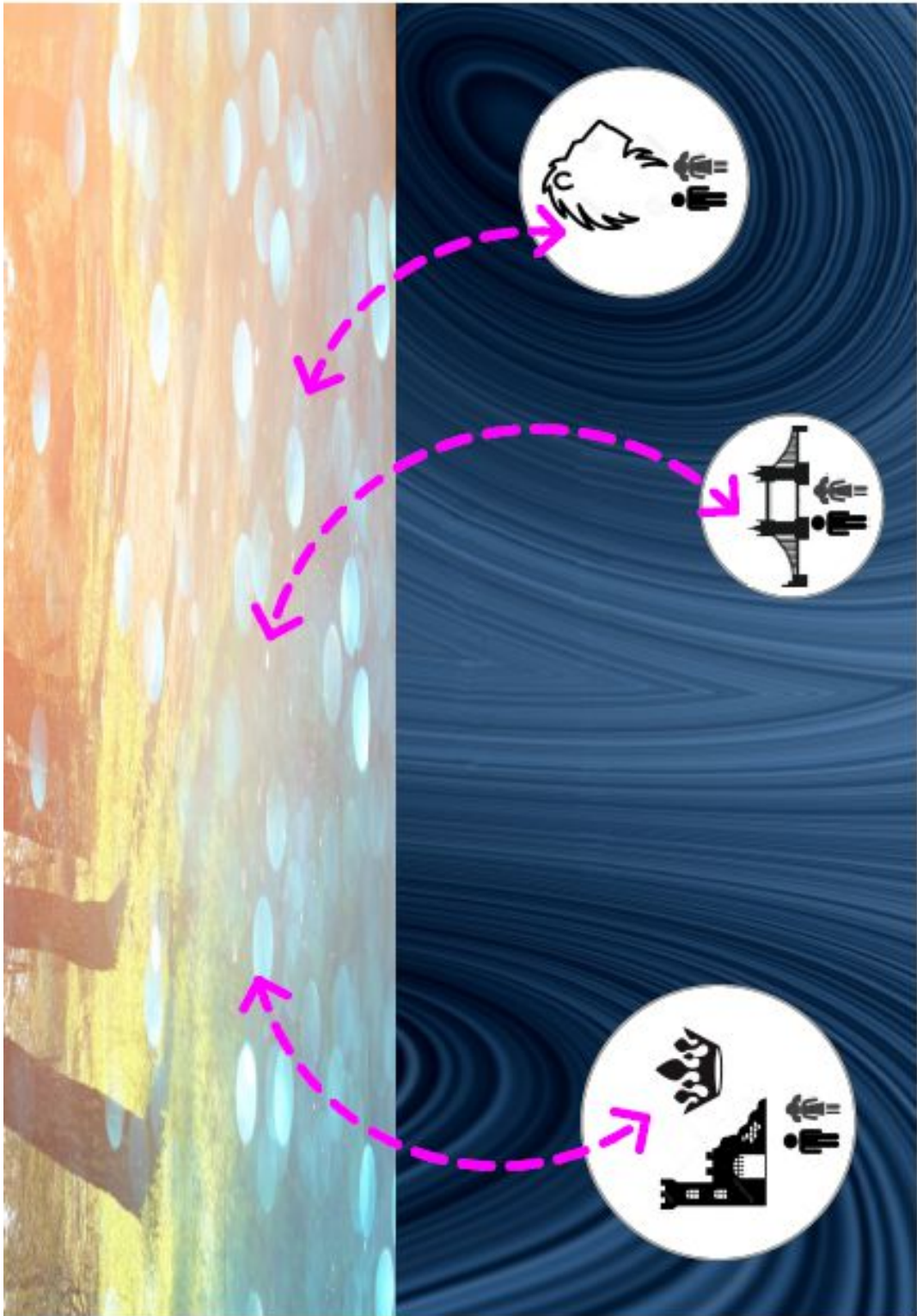
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 3 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ Η ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΤΟΥ ΧΙΟΝΙΟΥ



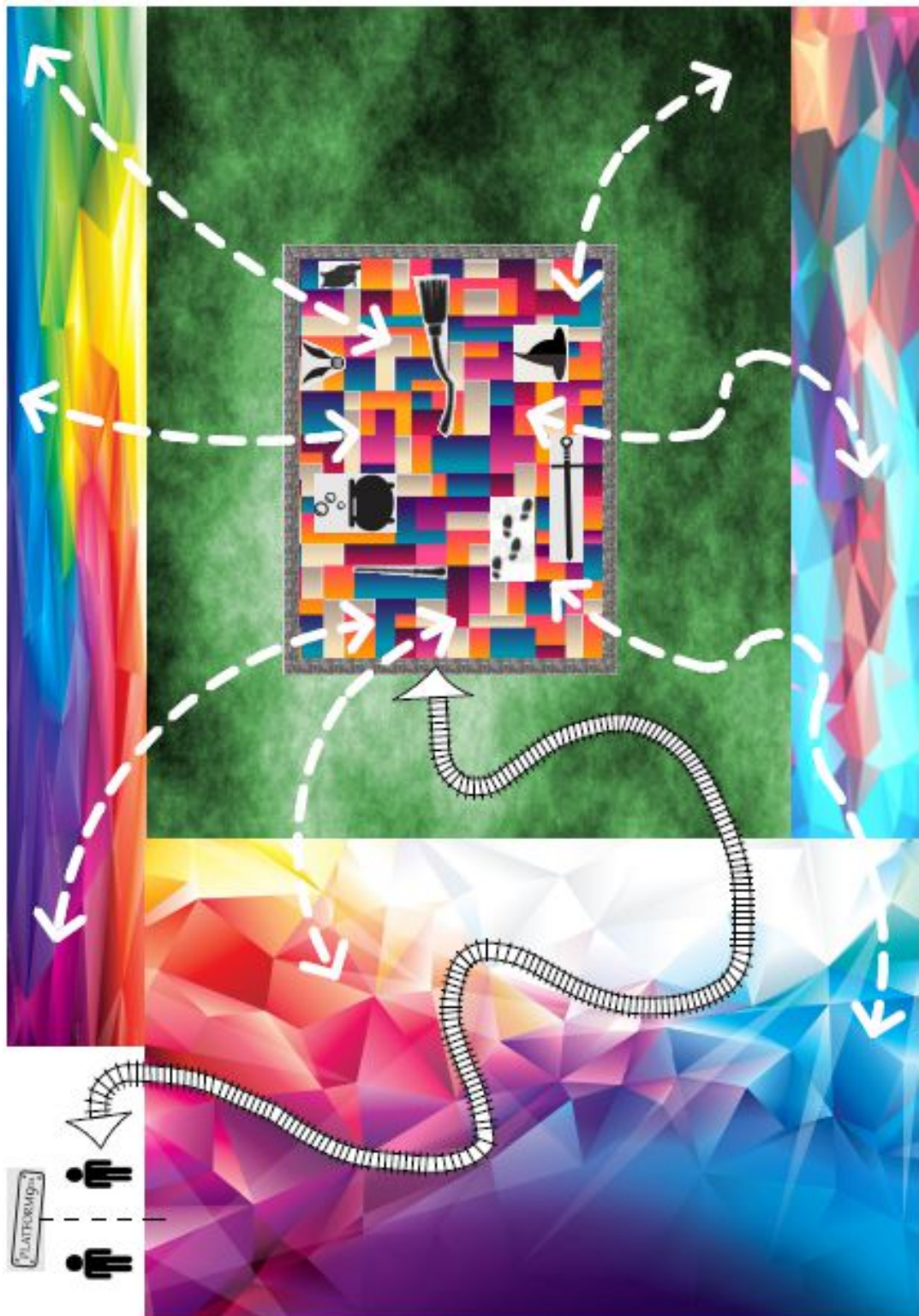
ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 4 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ Η ΑΛΙΚΗ ΣΤΗ ΧΩΡΑ ΤΩΝ ΘΑΥΜΑΤΩΝ



ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 5 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ ΠΕΡΑ ΑΠΟ ΤΟΝ ΚΑΘΡΕΠΤΗ



ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 6 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ Ο ΑΝΙΨΙΟΣ ΤΟΥ ΜΑΓΟΥ



ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 7 ΔΙΑΓΡΑΜΜΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΟΥ HARRY POTTER 1-7

7Γ.2.2 Ο ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΧΡΟΝΟΣ ΣΤΑ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΑ

Στις διαγραμματικές αποτυπώσεις των κειμένων των παραμυθιών (Πίνακες 7Γ.1-7Γ.7) είναι δυνατόν να αναγνωρισθεί ένας σαφής χωρόχρονος για το κάθε παραμύθι, καθώς τα γεγονότα της αφήγησης φαίνεται να εξελίσσονται σε έναν συγκεκριμένο τόπο. Επιπλέον, είναι δυνατή η ανίχνευση της εννοιολογικής ερμηνείας του κάθε παραμυθιού, στο επίπεδο των μεταφορικών θεμάτων, αλλά και της βιωματικής ερμηνείας, στον βαθμό που αυτή μπορεί να απεικονιστεί σε ένα διάγραμμα. Τέλος, εμφανίζονται συσχετισμοί σχετικά με τον προσωπικό αφηγηματικό χρόνο των χαρακτήρων του κάθε παραμυθιού.

Για το παραμύθι *Η Ωραία Κοιμωμένη* (Πίνακας 7Γ.1), χώρος είναι το Παλάτι και η Πυκνή Βλάστηση που αναπτύσσεται γύρω από αυτό. Εκεί γεννιέται η Πριγκήπισσα και παραμένει έως ότου το τρύπημα της βελόνας την ρίξει σε λήθαργο. Όταν ο Πρίγκηπας την ξυπνήσει, αποχωρούν από αυτόν τον χώρο μαζί, και αυτό σημαίνει το τέλος του παραμυθιού. Στο επίπεδο της εννοιολογικής ερμηνείας, από το διάγραμμα του παραμυθιού καθίσταται σαφές ότι ο Φανταστικός χώρος λειτουργεί ταυτοχρόνως ως Καταφύγιο και ως Παγίδα, προστατεύοντας και ταυτοχρόνως εγκλωβίζοντας την Πριγκήπισσα. Αυτό το εγγενές χαρακτηριστικό του χώρου εμφανίζεται, κατά την εξέλιξη της αφήγησης, ως αποτέλεσμα της ενεργητικής συμπεριφοράς του ίδιου του χώρου. Στο επίπεδο της βιωματικής ερμηνείας, στον Φανταστικό χώρο εμφανίζεται η αντίθεση κλειστού-ανοικτού, η οποία και καθορίζει τις κινήσεις των χαρακτήρων και την εξέλιξη της αφήγησης.

Στο παραμύθι *Χάνσελ και Γκρέτελ* (Πίνακας 7Γ.2), η αφήγηση εξελίσσεται στο Δάσος. Το Σπίτι των παιδιών βρίσκεται στις παρυφές του - άλλωστε ο πατέρας τους είναι ξυλοκόπος - στο Δάσος εγκαταλείπονται τα παιδιά, ενώ βαθιά μέσα του βρίσκεται και η Καλύβα της μάγισσας. Στο τέλος του παραμυθιού, ο Χάνσελ και η Γκρέτελ διασχίζουν το Δάσος χωρίς να καταβάλλουν κάποια ιδιαίτερη προσπάθεια, και φτάνουν στο Σπίτι. Αν και πρόκειται για το πατρικό τους Σπίτι, εντούτοις σε καμία περίπτωση δεν επιστρέφουν στο Σπίτι από όπου ξεκίνησαν, καθώς πρόκειται πλέον για έναν φιλόξενο και ειρηνικό χώρο. Στο επίπεδο της εννοιολογικής ερμηνείας, από το διάγραμμα του παραμυθιού προβάλλεται και σε αυτή την περίπτωση ο Φανταστικός χώρος ως Καταφύγιο, ακόμα και αν πρόκειται για έναν χώρο ενίοτε φιλόξενο, αλλά και ως μια δελεαστική Παγίδα. Και σε αυτή την περίπτωση, αναγνωρίζεται ένα εγγενές χαρακτηριστικό του χώρου που εμφανίζεται στην αφήγηση ως συνέπεια του ρόλου που ο χώρος καλείται να επιτελέσει. Στο επίπεδο της βιωματικής ερμηνείας, φαίνεται η ένταση του σκοτεινού χώρου και η συνεπακόλουθη σημασία του φωτός στην κυκλοφορία των χαρακτήρων στον Φανταστικό χώρο.

Για το παραμύθι *Η Βασίλισσα του Χιονιού* (Πίνακας 7Γ.3), ο τόπος είναι η Βόρεια Ευρώπη. Περιγράφοντας γεγονότα που συμβαίνουν από τη Δανία έως τον Αρκτικό Κύκλο, η ιστορία ξεκινά στη

μεγάλη πόλη - ο συγγραφέας εδώ υπαινίσσεται την Κοπεγχάγη - όπου βρίσκονται τα δύο γειτονικά σπίτια του Kay και της Gerda. Στη συνέχεια η πλοκή ωθεί την Gerda να κινηθεί προς το Βορρά, αναζητώντας το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού, το οποίο τοποθετείται στον Βόρειο Πόλο, στο νησί Spitsbergen. Το παραμύθι τελειώνει με το ταξίδι της επιστροφής των δύο παιδιών, όταν εκείνα μπαίνουν ξανά στο απaráλλακτο σπίτι τους, όπου και μετρούν το πόσο έχουν πλέον ωριμάσει. Στο επίπεδο της εννοιολογικής ερμηνείας, στο διάγραμμα του παραμυθιού εμφανίζεται η δυναμική του Φανταστικού χώρου τόσο ως Περιήγηση, καθώς ο Kay περιπλανάται άσκοπα στον χώρο, όσο και ως Αναζήτηση, καθώς η Gerda αναζητά με επιμονή τον Kay. Αυτή η ποιότητα του χώρου είναι το αποτέλεσμα των ενεργειών των χαρακτήρων του παραμυθιού, στις οποίες ενέργειες ωθούνται από τον ίδιο τον χώρο. Στο επίπεδο της βιωματικής ερμηνείας και με έμφαση στην κιναισθηση, καθίσταται σαφής η αντίθεση μεταξύ της στάσης στην οποία εξαναγκάζεται ο Kay και της κίνησης στην οποία ωθείται η Gerda στο Φανταστικό χώρο, κατά την εξέλιξη της αφήγησης.

Στο παραμύθι *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων* (Πίνακας 7Γ.4), ο τόπος είναι το Πηγάδι με τα ράφια και από εκεί η Υπόγεια Χώρα. Εκεί η Αλίκη θα ανακαλύψει πλάσματα αλλόκοτα και θα εμπλακεί σε αλλοπρόσαλλες καταστάσεις, επιχειρώντας να εξερευνήσει αυτή τη Χώρα και ταυτοχρόνως να την υποτάξει. Η ιστορία τελειώνει όταν η Αλίκη απότομα μεταφέρεται από την Υπόγεια Χώρα πίσω στην επιφάνεια της γης, δίπλα στη μεγάλη της αδερφή από όπου ξεκίνησε. Η απότομη αυτή μεταβολή του χώρου και η Λύτρωση που επέρχεται, χωρίς να έχει προηγηθεί η διαδικασία της Επιστροφής, αποτελεί και το κεντρικό θέμα της εννοιολογικής ερμηνείας του παραμυθιού, όπως παρουσιάζεται και στο διάγραμμα. Η δραστηριότητα της Αλίκης χαρίζει στον Φανταστικό χώρο το επαυξημένο νόημά του. Στο επίπεδο της βιωματικής ερμηνείας, και πάλι με την εμπλοκή της κιναισθησης, το σώμα της Αλίκης καθίσταται το μέτρο του χώρου και η μεταβολή στην κλίμακα εμφανίζεται ως κύριος μοχλός της αφήγησης στον Φανταστικό χώρο.

Στο παραμύθι *Πέρα από τον Καθρέπτη* (Πίνακας 7Γ.5), η αφήγηση εξελίσσεται, μέσω του καθρέπτη, επί της σκακιέρας. Σε αυτή την περίπτωση η Αλίκη προσπαθεί να διατηρήσει μια σταθερή πορεία προς το άλλο άκρο της σκακιέρας, συναντώντας και πάλι κατοίκους με ιδιαίτερη συμπεριφορά και απαιτήσεις. Και πάλι, όταν η Αλίκη θα κληθεί με απότομο τρόπο να επιστρέψει στο δωμάτιο μπροστά από τον καθρέπτη, το παραμύθι τελειώνει. Και σε αυτή την περίπτωση, η εννοιολογική ερμηνεία του παραμυθιού περιστρέφεται γύρω από το θέμα της Λύτρωσης, η οποία συμβαίνει με μια σαφή και απότομη ασυνέχεια στον χώρο. Και πάλι, αυτό το νόημα προέρχεται από την δραστηριότητα της Αλίκης εντός του χώρου, δραστηριότητα στην οποία ωθείται από τον ίδιο τον χώρο. Στο επίπεδο της βιωματικής ερμηνείας, στο διάγραμμα του παραμυθιού εμφανίζεται η σαφής κατευθυντικότητα της πορείας των χαρακτήρων και η έντονη λειτουργία της αίσθησης του προσανατολισμού, κατά την εξέλιξη της αφήγησης.

Το παραμύθι *Ο Ανιψιός του Μάγου* (Πίνακας 7Γ.6) είναι το πρώτο από τα επιλεγμένα παραμύθια που έχουν γραφεί κατά τον 20ό αιώνα. Η αφήγησή του εξελίσσεται σε τρία παράλληλα σύμπαντα, καθώς και στον ενδιάμεσό τους χώρο, σε ένα τέταρτο, διαφορετικό και ασύμβατο με τα υπόλοιπα τρία, επίπεδο. Οι μεταξύ τους μετακινήσεις γίνονται με τον πλέον αφηρημένο και λιτό σε περιγραφή τρόπο, προσδίδοντας απλότητα και φυσικότητα σε μια διαδικασία η οποία δεν ενδιαφέρει την αφήγηση, σε αντίθεση με τα γεγονότα που συμβαίνουν σε αυτούς τους τόπους. Στο επίπεδο της εννοιολογικής ερμηνείας, και από το διάγραμμα του παραμυθιού καθίσταται σαφές ότι ο Φανταστικός χώρος λειτουργεί μέσω της εναλλαγής μεταξύ Ορίων και Συνέχειας, σε μια διαρκή και απρόβλεπτη μετατόπιση. Αυτή η εγγενής ιδιότητα του χώρου εμφανίζεται στην αφήγηση μέσω της ενεργητικής συμπεριφοράς του ίδιου του χώρου. Στο επίπεδο της βιωματικής ερμηνείας, ο Φανταστικός χώρος ενεργοποιείται από τη μεταβολή στην κιναισθηση των χαρακτήρων καθώς εκείνοι κινούνται μεταξύ ιδιωτικών και δημοσίων σημείων, εμφανίζοντας ποιότητες οι οποίες αποδίδουν έντονο χαρακτήρα στον χώρο και προωθούν την αφήγηση.

Στο παραμύθι των επτά βιβλίων με τον Harry Potter (Πίνακας 7Γ.7), ο χώρος είναι το Σχολείο Hogwarts. Κάθε βιβλίο της σειράς ξεκινά με τη μετάβαση μαθητών και διδασκόντων στο σχολείο και τελειώνει με την αποχώρησή τους από αυτό. Οποιαδήποτε έξοδος από το σχολείο γίνεται ώστε να τροφοδοτηθεί η πλοκή του παραμυθιού όταν αργότερα επιστρέψουν οι χαρακτήρες εκεί. Η μόνη εξαίρεση σε αυτό το σχήμα ανάπτυξης της ιστορίας γίνεται στο έβδομο και τελευταίο βιβλίο, όταν οι τρεις πρωταγωνιστικοί χαρακτήρες περιπλανώνται σε ένα ακαθόριστο, αχανές τοπίο με απώτερο σκοπό την επιστροφή τους στο Σχολείο Hogwarts, όπου θα δοθεί το οριστικό τέλος του παραμυθιού. Στο επίπεδο της εννοιολογικής ερμηνείας, ο Φανταστικός χώρος φαίνεται να προσλαμβάνει μια ταυτότητα αμφίσημη, η οποία διαφεύγοντας δημιουργεί χώρους ρέοντες και υπό συνεχή μεταμόρφωση, όπως παρουσιάζεται και στο διάγραμμα. Και σε αυτή την περίπτωση, πρόκειται για εγγενή χαρακτηριστικά του χώρου τα οποία αποκαλύπτονται επειδή ο χώρος αλληλεπιδρά ενεργητικά με τους χαρακτήρες του παραμυθιού. Στο επίπεδο της βιωματικής ερμηνείας και με την εμπλοκή της αίσθησης του προσανατολισμού αλλά και της όρασης, ο Φανταστικός χώρος χαρακτηρίζεται από την αποσπασματικότητα του χώρου, όπως φαίνεται στο διάγραμμα του παραμυθιού.

Ο τόπος όπου συμβαίνουν τα γεγονότα στα επιλεγμένα παραμύθια είναι εμφανώς αχρονικός, ακολουθώντας τη συνθήκη του Gilles Deleuze περί του χρόνου ο οποίος υπερβαίνει παρελθόν, παρόν και μέλλον, αλλά ακολουθεί τη σπουδαιότητα των γεγονότων, διατηρώντας τα πλέον σημαντικά παρόντα στον χώρο εσαεί. Για κάθε παραμύθι ο χρόνος αγκυρώνεται σε ορισμένα μοναδικώς καθοριστικά συμβάντα, τα οποία συνεχίζουν να είναι παρόντα, μέσω των συνεπειών τους, των παραστάσεων που έχουν δημιουργήσει, και των συναισθημάτων που έχουν προξενήσει. Συχνά γίνονται αντιληπτά στην ολότητά τους μόνο στο τέλος της αφήγησης, έχοντας σχηματίσει στον Φανταστικό

χώρο τις συνθήκες εκείνες ώστε η εξέλιξη της αφήγησης να είναι ήδη προδιαγεγραμμένη με μονοσήμαντο τρόπο. Ενίοτε δε, πρόκειται για γεγονότα τα οποία εμφανίζονται με χαρακτηριστικό τρόπο στις διαγραμματικές αποτυπώσεις των παραμυθιών (Πίνακες 7Γ.1-7Γ.7).

Το τρύπημα της Πριγκίπισσας με τη βελόνα, ο συνεπακόλουθος λήθαργος και η Πυκνή Βλάστηση που αναπτύσσεται γύρω από το παλάτι είναι γεγονότα τα οποία καθορίζουν και παραμένουν παρόντα στην αφήγηση. Όταν ο Χάνσελ αφήνει τα βότσαλα στο Δάσος ώστε να βρει τον δρόμο της επιστροφής, έχουμε ήδη έναν υπαινιγμό ότι στο μέλλον μια αντίστοιχη απόπειρα θα αποτύχει. Η Gerda και ο Kay μεταφέρουν πάντοτε μέσα τους τις στιγμές ευτυχίας που έζησαν στον Κήπο της υδρορροής, αλλά και την απειλή μιας συνάντησης με τη Βασίλισσα του Χιονιού, πολύ πριν αυτή συμβεί. Η Αλίκη διαρκώς ταλανίζεται από την πτώση στο Πηγάδι με τα ράφια, καθώς και το πέρασμα από τον καθρέπτη, γεγονότα αναπόδραστα καθ' όλη τη διάρκεια της αφήγησης. Η γέννηση της Narnia και ο εγκλωβισμός του κακού στον κόσμο αυτό είναι ένα γεγονός απρόβλεπτο, αλλά και το αποτέλεσμα μιας σειράς συμβάντων πέραν του ελέγχου του σοφού λιονταριού Aslan. Η σωτηρία της μητέρας του Diggory επανέρχεται περιοδικά στην αφήγηση, παραμένοντας έως το τέλος του παραμυθιού ένας διακαής πόθος αλλά και το στοιχείο εκείνο που οδηγεί ολόκληρη την πλοκή του παραμυθιού. Ο Harry Potter δεν αφήνεται σε κανένα σημείο της αφήγησης να ξεχάσει ότι πριν από πολλά χρόνια, στην αρχή της ιστορίας, είχε άρρηκτα συνδεθεί με το κακό, το οποίο επιστρέφει ξανά και ξανά στο Σχολείο Hogwarts. Τα προαναφερθέντα είναι γεγονότα ορόσημα εντός της αφήγησης, καθορίζοντας παρελθόν, παρόν και μέλλον για τους χαρακτήρες των επιλεγμένων παραμυθιών, είτε προειδοποιώντας για ό,τι πρόκειται να επακολουθήσει είτε καθορίζοντας την πορεία τους και προβάλλοντας τις συνέπειες έως το τέλος.

7Γ.2.3 Ο ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΣ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟΣ ΧΡΟΝΟΣ

Μέσω των διαγραμμάτων καθίσταται εμφανής και η χρήση του προσωπικού αφηγηματικού χρόνου, ήτοι της προσωπικής αίσθησης του χρόνου, παρελθόντος, παρόντος και μέλλοντος, εντός της αφήγησης, πέραν των αντικειμενικών συνθηκών. Σε όλα τα επιλεγμένα παραμύθια - με εξαίρεση το πρώτο χρονολογικά *Η Ωραία Κοιμωμένη* στο οποίο θα επανέλθουμε - η πορεία των χαρακτήρων στον χωρόχρονο καταλήγει, με το τέλος της αφήγησης, ξανά στο σημείο εκκίνησης. Αυτή η κυκλική ροή του προσωπικού αφηγηματικού χρόνου παρουσιάζει ταυτοχρόνως δύο κυρίαρχα χαρακτηριστικά: πρώτον οι χαρακτήρες του παραμυθιού επιστρέφουν σοφότεροι και ωριμότεροι, και δεύτερον αυτή η σοφία αποκαθιστά μια συγκεκριμένη τάξη πραγμάτων και μια πρότερη ισορροπία που είχε χαθεί, όπως κλείνει ένας αφηγηματικός κύκλος γεγονότων με την κατακλείδα του παραμυθιού "και έζησαν αυτοί καλά και εμείς καλύτερα".

Όταν ο Χάνσελ και η Γκρέτελ επιστρέφουν στο πατρικό τους σπίτι, επιστρέφουν σε ένα περιβάλλον φιλόξενο, όπως το επιθυμούσαν ανέκαθεν, από την αρχή του παραμυθιού, και τώρα πλέον, μετά την ωρίμανση τους, μπορούν να αποκτήσουν. Η Gerda και ο Kay, μετά από τις περιπέτειές τους, εισέρχονται στο σπίτι των παιδικών τους χρόνων, βρίσκοντας τον χώρο απαράλλακτο, γεγονός το οποίο εγγυάται ότι και η παιδική τους αθωότητα παραμένει ανέπαφη. Και στα δύο παραμύθια με την Αλίκη, στο τέλος της αφήγησης εκείνη ξυπνά από το όνειρο το οποίο προφανώς έβλεπε, στην "φυσιολογική" κατάσταση, εντούτοις διατηρώντας την απορία σχετικά με το αν πράγματι ονειρεύτηκε όλα όσα προηγήθηκαν. Ο Diggorry στο τέλος του παραμυθιού και με τη μητέρα του θεραπευμένη, επιστρέφει στην ηρεμία και ευτυχία μιας ανέμελης παιδικής ηλικίας που, λίγο πριν την αρχή της αφήγησης, είχε χαθεί. Με παρόμοιο τρόπο, ο Harry Potter, στο τέλος της αφήγησης των επτά βιβλίων, επιστρέφει σε έναν κόσμο όπου το κακό έχει ηττηθεί. Αν και ο ίδιος έχει απολέσει την παιδική του ηλικία και αθωότητα, εντούτοις η προοπτική της επόμενης γενιάς και της ηρεμίας με την οποία εκείνη θα ζήσει, συμβάλλει στην επιστροφή και του ίδιου στην ηρεμία που χάθηκε στην αρχή της αφήγησης.

Αυτή η κυκλική ροή του προσωπικού αφηγηματικού χρόνου υποστηρίζεται από την επιστροφή των χαρακτήρων στον συγκεκριμένο χώρο από όπου ξεκίνησαν, με μόνη εξαίρεση όπως προαναφέρθηκε το παραμύθι *Η Ωραία Κοιμωμένη*. Εκεί η Πριγκίπισσα και ο Πρίγκηπας αποχωρούν με έμφαση από τον χώρο όπου ξεκίνησε και εξελίχθηκε ολόκληρη η αφήγηση, μόνο όμως επειδή αυτός είναι ο μοναδικός τρόπος να επιστρέψει η Πριγκίπισσα στην ευτυχία την οποία της είχαν υποσχεθεί οι νεράιδες στην αρχή του παραμυθιού. Ο προσωπικός αφηγηματικός χρόνος θα κλείσει στην υπεσχημένη ευτυχισμένη ζωή, μια τόσο ισχυρή υπόσχεση ώστε τίποτε από το παρελθόν δεν μπορεί να μείνει όρθιο, ούτε καν ο ίδιος ο χώρος.

Καθίσταται με τον τρόπο αυτό φανερό ότι, ενώ προφανώς ο αντικειμενικός αφηγηματικός χρόνος προχωρά, εντούτοις οι χαρακτήρες των επιλεγμένων παραμυθιών διαγράφουν έναν πλήρη κύκλο στον χωρόχρονο, ο οποίος τους επιτρέπει να επιστρέψουν σε ένα σημείο του, που είτε θυμούνται με νοσταλγία είτε θα ήθελαν πάντοτε να έχουν ζήσει. Πράγματι, ο Φανταστικός Χώρος λαμβάνει εν τέλει τα χαρακτηριστικά εκείνα που του επιβάλλεται από την αναγκαία συνθήκη του επαναπατρισμού των χαρακτήρων, ήτοι ο χώρος άλλες φορές πρέπει να μεταβληθεί συθέμελα και άλλες να παραμείνει αυστηρά απαράλλακτος. Με τον τρόπο αυτό κλείνει η δυναμική διαδικασία αλληλεπίδρασης μεταξύ χώρου και χαρακτήρων που ξεκινά με την αρχή της αφήγησης και εξελίσσεται διαρκώς στον Φανταστικό χώρο.

7Γ.2.4 Η ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΧΡΟΝΟΥ

Το τέλος του 19ου αιώνα φαίνεται ότι είναι το κομβικό σημείο στην θεώρηση του ρεαλιστικού χώρου. Έως τότε, στην Φυσική κυριαρχεί η έννοια ενός απόλυτου και ανεξάρτητου χώρου, ενώ στη συνέχεια ο χώρος συντίθεται με τον χρόνο σε ένα αδιαίρετο συνεχές πεδίο, όπου είναι δυνατό πλέον να χαραχθούν πολλαπλές και πολύπλοκες διαδρομές, πέραν του συνήθους έως εκείνη τη στιγμή τόσο σε επιστήμη και τέχνη όσο και στην καθημερινότητά μας. Σε πλήρη αντιστοιχία και μέσω των διαγραμματικών αποτυπώσεων, στον Φανταστικό χώρο αναγνωρίζονται δύο εκφάνσεις του, αναλόγως με τη χρονική περίοδο συγγραφής των παραμυθιών. Το περιβάλλον το οποίο στα παλαιότερα παραμύθια - *Η Ωραία Κοιμωμένη*, *Χάνσελ και Γκρέτελ*, *Η Βασίλισσα του Χιονιού* - περιγράφεται ως ένας απόλυτος, προβλέψιμος χώρος που εκτείνεται στο άπειρο, στα παραμύθια τα οποία γράφονται μετά το μέσο του 19ου αιώνα - *Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, *Πέρα από τον Καθρέπτη*, *Ο Ανιψιός του Μάγου*, *Harry Potter 1-7* - εξελίσσεται σε ένα χωροχρονικό συνεχές όπου σχηματίζονται πρωτότυπες και απρόβλεπτες συνέχειες, και ο Φανταστικός χώρος εμφανίζεται ως μια απρόβλεπτη οντότητα, μακριά από τη σταθερή εικόνα που παρουσιάζει στα προγενέστερα παραμύθια.

Εν τέλει, ο Φανταστικός χώρος φαίνεται να παρουσιάζει μια ενδιαφέρουσα συμπεριφορά. Στα τρία πρώτα χρονολογικά παραμύθια διατηρεί τη συνέχειά του, σε μια ομαλή και προβλέψιμη μετάβαση στον χώρο και στον χρόνο, ενώ αντιθέτως εμφανίζει ασυνέχειες, ιδιόζουσες και απρόβλεπτες συνδέσεις στον χώρο και στον χρόνο, στα τέσσερα επόμενα χρονολογικά παραμύθια, τα οποία γράφτηκαν από το 1865⁶⁶⁷ έως σήμερα. Είναι σαφές ότι μια σκέψη η οποία ήταν αδιανόητη κατά την εποχή των Perrault, Grimm και Andersen - ένας χώρος και χρόνος που δεν διατηρούν τη θεμελιώδη συνέχειά τους - γίνεται μια παράτολμη αρχικά, και προοδευτικά χρήσιμη για την επιστήμη προοπτική, η οποία σταδιακά εντάσσεται στην λογοτεχνία για το ευρύ κοινό. Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το φαινόμενο της ασυνέχειας του χωροχρόνου χρησιμοποιείται σε εκείνα από τα επιλεγμένα παραμύθια που ανήκουν στον 20ό αιώνα με χαρακτηριστική άνεση από τον συγγραφέα, ο οποίος εμφανίζεται βέβαιος για την ανταπόκριση των αναγνωστών του. Μια ενδεχόμενη χωροχρονική ασυνέχεια αντιμετωπίζεται πλέον ως κάτι φυσιολογικό εντός της αφήγησης, και έτι περαιτέρω ως ένας κυρίαρχος μηχανισμός προώθησης της πλοκής του παραμυθιού.

Οι διαγραμματικές αποτυπώσεις εμφανίζουν αυτό ακριβώς το χαρακτηριστικό. Για τα χρονολογικά τρία πρώτα παραμύθια (Πίνακες 7Γ.1-7Γ.3) η χωροχρονική μετάβαση, αν και ποικιλόμορφη, εντούτοις είναι σαφής και εξελίσσεται σε μια γραμμική συνέχεια, όπως μπορεί να φανεί από τα διάφορα διανύσματα. Στα διαγράμματα των υπολοίπων τεσσάρων παραμυθιών (Πίνακες 7Γ.4-7Γ.7), τα διανύσματα με διακεκομμένη γραμμή υποδεικνύουν αυτή την χωροχρονική ασυνέχεια, με τον υπαινιγμό ότι η αρχή και

⁶⁶⁷ Έχει ήδη αναφερθεί ο συσχετισμός ανάμεσα στα βιβλία με την Αλίκη και τον τρόπο με τον οποίο γίνεται αντιληπτό το σύμπαν από τη σύγχρονη επιστήμη (Πρβλ. Κεφάλαιο 2)

το τέλος του διανύσματος είναι σαφή, ενώ ο ενδιαμέσος χώρος και χρόνος δεν είναι δυνατό να γίνουν αντιληπτοί με κανονικό τρόπο.

7Γ.2.5 Η ΕΙΚΟΝΑ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

Εν τέλει, στις διαγραμματικές αποτυπώσεις των κειμένων των παραμυθιών καταγράφεται το νήμα της παραμυθικής αφήγησης ως η ενιαία ροή μιας περιπατητικής κίνησης που ανακαλεί την εξέλιξη της κυκλοφορίας μας στην πόλη. Το 1960 εκδίδεται το βιβλίο του Kevin Lynch *Η Εικόνα της Πόλης/The Image of the City*⁶⁶⁸, καρπός μιας πενταετούς έρευνας σχετικά με τον τρόπο με τον οποίο παρατηρούμε τις πόλεις μας και κυκλοφορούμε σε αυτές. Οι νοητικές διεργασίες προσανατολισμού και πλοήγησης στην πόλη ελέγχονται από τη δύναμη της εικόνας. Ο Lynch εισάγει στον χώρο την έννοια της εικονικότητας/"imageability"⁶⁶⁹, δηλαδή της ποιότητας εκείνης ενός φυσικού αντικειμένου που μετρά την ικανότητά του να επικαλεστεί μια ισχυρή εικόνα στο μυαλό οποιουδήποτε παρατηρητή. Μπορεί να είναι το σχήμα, το χρώμα ή μια σύνθεση, αυτά που θα δημιουργήσουν εκείνες τις ζωντανές, αναγνωρίσιμες, ισχυρές και εξαιρετικά χρήσιμες νοητές εικόνες⁶⁷⁰ από το περιβάλλον μας. Ο Lynch αναφέρει αυτό το χαρακτηριστικό και ως "legibility"/αναγνωσιμότητα ή "visibility"/ορατότητα.

Η αναζήτηση αυτών των εικόνων στον Χώρο - συγκεκριμένα στην πόλη, η οποία αποτελεί το πεδίο έρευνας⁶⁷¹ του Lynch - και η συνεπακόλουθη αποτύπωση και αξιολόγησή τους από τον εγκέφαλό μας, είναι το κλειδί ώστε να κυκλοφορήσουμε συνειδητά μέσα στον χώρο. Η νοητή εικόνα που σχηματίζουμε για το εξωτερικό περιβάλλον, μια καθαρά ατομική εκτίμηση, είναι το κομβικό σημείο μεταξύ της άμεσης εμπειρίας μας και της μνήμης μας, και καθοδηγεί τη συμπεριφορά μας και τη δράση μας⁶⁷². Ο Lynch

⁶⁶⁸ Kevin Lynch, *The Image of the City*, The Technology Press, Cambridge MA 1960.

⁶⁶⁹ Ibid, p. 9

⁶⁷⁰ Ο Τάσης Παπαϊωάννου παρατηρεί ότι, με παρόμοιο τρόπο σχηματίζουμε μια νοητή εικόνα του χώρου, όταν μελετούμε ένα σχέδιο. Καταγράφουμε τους χώρους, τις κυκλοφορίες, τα ανοίγματα, σαν να βρισκόμασταν εντός ενός τρισδιάστατου χώρου, το οποίο αποτελεί μια μαθητεία για την αντιληπτική και συνθετική ικανότητά μας. (Τάσης Παπαϊωάννου, *Σκέψεις για την αρχιτεκτονική σύνθεση*, εκδόσεις Ίνδικτος, Αθήνα 2015, σελ. 61)

⁶⁷¹ Τη θεωρία του Lynch έχει εφαρμόσει ο Δημήτρης Χαρίτος, αναζητώντας έναν χωρικό τρόπο σκέψης για τον σχεδιασμό ενός εικονικού περιβάλλοντος, ενός τρισδιάστατου ψηφιακού τόπου (3D electronic space) όπως αυτός έχει οριστεί από τον W.Mitchell, στη διαδικτυακή συζήτηση σε τρισδιάστατο περιβάλλον από το CyberForum@ArtCenter (www.document) URL <http://cyberforum.artcenter.edu>.

(Charitos, D. 1997. *Designing Space in Virtual Environments for Aiding Wayfinding Behaviour*. In Bowden, R., ed. Proceedings of the 4th UK VR-SIG Conference. Brunel University, και Bridges, A.H. & Charitos, D. 1997. *The Architectural Design of Information Spaces in Virtual Environments*. In Ascott, R., ed. Proceedings of the 1st International 'Consciousness Reframed' Conference. Newport: CaiiA, University of Wales College)

⁶⁷² Kevin Lynch, op.cit. p. 4

κατέγραψε και κωδικοποίησε τις μορφές που συναντούμε συχνότερα σε αυτές τις νοητές εικόνες ως εξής: Paths/Μονοπάτια, Edges/Όρια, Districts/Περιοχές, Nodes/Κόμβοι, Landmarks/Τοπόσημα⁶⁷³.

Τα Μονοπάτια αφορούν διαδρομές επάνω στις οποίες κινούνται οι άνθρωποι στην πόλη. Μπορεί να είναι δρόμοι, κανάλια, σιδηροδρομικές γραμμές, μπορεί να τα χρησιμοποιούν συστηματικά ή σπάνια ή απλώς να καταγράφεται η δυνατότητα να τα χρησιμοποιήσουν. Τα Όρια είναι ρήγματα στη συνέχεια της πόλης. Μπορεί να είναι παραλίες, παλαιά τείχη, αναλημματικοί τοίχοι, μπορεί να υπάρχει η δυνατότητα να διαπεραστούν από τους ανθρώπους ή όχι, μπορεί να χωρίζουν ή να ενώνουν περιοχές. Οι Περιοχές είναι ευρύτεροι χώροι στην πόλη με κοινά χαρακτηριστικά. Πρόκειται για μεσαίου προς μεγάλου μεγέθους εκτάσεις, και για τον λόγο αυτό συνήθως οι άνθρωποι τις αντιλαμβάνονται σε δύο διαστάσεις, θεωρώντας ότι βρίσκονται "εντός τους". Οι Κόμβοι είναι στρατηγικά σημεία εστίασης μέσα στην πόλη. Μπορεί να βρίσκονται επάνω σε κυκλοφορία ή να αποτελούν συμπυκνώσεις του αστικού ιστού, ή να εμφανίζουν έναν συνδυασμό και των δύο χαρακτηριστικών. Τα Τοπόσημα είναι σημεία ενδιαφέροντος στον αστικό ιστό. Οι άνθρωποι δεν εισέρχονται σε αυτά, τα χρησιμοποιούν ως εξωτερικούς δείκτες. Έχουν σαφή ταυτότητα και φυσική παρουσία, και μπορεί να βρίσκονται κοντά ή μακριά. Ένα Τοπόσημο μπορεί να βρίσκεται ακόμα και εκτός πόλης, όπως ένα κάστρο, ή βουνά. Μπορεί όμως και να είναι σαφώς τοπικής εμβέλειας, και ορατό μόνο από συγκεκριμένα σημεία.

Εντός της πραγματικής πόλης, από αυτά τα στοιχεία κανένα δεν μπορεί να λειτουργήσει άταρκες και αποξενωμένο. Τα περισσότερα εμφανίζονται αλληλένδετα, και σε ορισμένες περιπτώσεις επικαλύπτοντας το ένα το άλλο. Επιπλέον, η ταυτοποίηση των ίδιων στοιχείων μπορεί ενίοτε να διαφέρει αναλόγως την κλίμακα ή το σημείο εστίασης του παρατηρητή, ακόμα και αναλόγως τη συγκεκριμένη λειτουργία μια δεδομένη στιγμή. Σε οποιαδήποτε περίπτωση όμως, ο ίδιος παρατηρητής, εκτελώντας την ίδια λειτουργία, θα σχηματίσει την ίδια εικόνα για την πόλη του⁶⁷⁴.

Χωρίς να τους κατονομάζει, ο Lynch σαφώς υπαινίσσεται ότι μπορούμε να λειτουργήσουμε μέσα στον χώρο μόνο επειδή έχουμε τη δυνατότητα να σχηματίσουμε στον εγκέφαλό μας νοητούς χάρτες. Η δημιουργία αυτών των νοητών χαρτών του χώρου στηρίζεται στη μνήμη και την προσωπική αντίληψη, είναι καθαρά υποκειμενική, αποσπασματική και ασύμμετρη. Ο Lynch περιγράφει ότι οι νοητές εικόνες του χώρου που σχηματίζουμε, ενίοτε είναι ζωντανές και λεπτομερείς, και ενίοτε αφηρημένες, γενικευμένες και χωρίς ιδιαίτερο βάρος. Ορισμένες φορές θυμόμαστε το χρώμα, τη μορφή και τις

⁶⁷³Ibid, p. 47. Ο συγγραφέας Ορχάν Παμούκ παρουσιάζει την ανατομία της γενέθλιας πόλης του Κωνσταντινούπολης, κατά την οποία είναι δυνατό να αναγνωριστεί αυτό ακριβώς το λεξιλόγιο των Μονοπατιών, των Τοποσήμων, των Κόμβων και των Περιοχών (Δάφνη Σουλογιάννη, "Ιστανμπούλ... όπως Κωνσταντινούπολη: κριτική για το βιβλίο του Ορχάν Παμούκ Ιστανμπούλ: Πόλη και αναμνήσεις", <http://www.greekarchitects.gr/index.php?maincat=2&newid=1546,8/5/2008>).

⁶⁷⁴ Ibid, p. 48-49

λεπτομέρειες ενός κτηρίου και άλλες φορές η εικόνα μας περιγράφεται απλώς ως "το τρίτο κτήριο από τη γωνία"⁶⁷⁵. Ο βαθμός λεπτομέρειας ή ασάφειας δε σχετίζεται με τη σπουδαιότητα ή τη χρηστικότητα της εικόνας, παρά μόνο με τις εκάστοτε συνθήκες διαμόρφωσής της. Άλλωστε, αυτή η νοητή εικόνα είναι το αποτέλεσμα πολύπλοκων διεργασιών τη στιγμή που κινούμαστε στον χώρο της πόλης, με κάθε αίσθηση ή ένστικτο μας σε λειτουργία, με την αποσπασματικότητα της αντίληψής μας αναμεμιγμένη με όλων των ειδών τις προσωπικές ανησυχίες⁶⁷⁶.

Πράγματι στις διαγραμματικές αποτυπώσεις των επιλεγμένων παραμυθιών αναγνωρίζονται στοιχεία της θεωρίας του Lynch, ήτοι Μονοπάτια, Όρια, Περιοχές, Κόμβοι, Τοπόσημα. Η συγκεκριμένη θεωρία χρησιμοποιείται καθώς η σκέψη του Lynch στηρίζεται στις νοητές εικόνες, βάσει των οποίων φαίνεται να λειτουργεί και ο Φανταστικός χώρος. Καθίσταται με τον τρόπο αυτό εμφανής η εκλεκτική συγγένεια μεταξύ της ερμηνείας του Φανταστικού χώρου και της ρεαλιστικής ερμηνείας του χώρου, με την ανίχνευση του αποτυπώματος της τελευταίας στην πρώτη.

	Στοιχεία της Εικόνας της πόλης κατά Kevin Lynch				
	Μονοπάτια / Paths	Όρια / Edges	Περιοχές / Districts	Κόμβοι / Nodes	Τοπόσημα / Landmarks
<i>La belle au bois dormant</i>	Η Διαδρομή του Πρίγκηπα μέσα στην Πυκνή Βλάστηση	Η Πυκνή Βλάστηση	-	Το Δωμάτιο της Πριγκίπισσας	-
<i>Hänsel und Gretel</i>	Η σειρά από βότσαλα που ρίχνει ο Χάνσελ	-	Το Δάσος	Η Καλύβα της Μάγισσας	-
<i>Snedronningen</i>	Το Ποτάμι	-	-	Ο Κήπος της Μάγισσας Το Παλάτι της Πριγκίπισσας Το Κάστρο των Ληστών Η Καλύβα στη Λαπωνία Η Καλύβα στη Φινλανδία	Το Κάστρο της Βασίλισσας του Χιονιού
<i>Alice's adventures in Wonderland</i>	Το Πηγάδι με τα ράφια	Η Αίθουσα του δικαστηρίου	-	Το Σπίτι του Άσπρου Λαγού Το Στρωμένο τραπέζι στο Δάσος	Ο Όμορφος Κήπος
<i>Through the looking-glass</i>	-	Ο Καθρέπτης Η Αίθουσα του Δείπνου	-	Το Δάσος	-
<i>The Magician's Nephew</i>	-	Το Δάσος μεταξύ των Κόσμων	Η Γη Ο Charn Η Narnia	-	-
<i>Harry Potter 1-7</i>	Το ταξίδι του Hogwarts Express Η Σήραγγα προς την Καλύβα που ουρλιάζει	Το Διαχωριστικό της Αποβάθρας Εννιά και Τρία Τέταρτα	Το Σχολείο Hogwarts Το Απαγορευμένο Δάσος	Το Δωμάτιο της Χρείας Η Μεγάλη Αίθουσα Το Γραφείο του Διευθυντή	Η Καλύβα του Hagrid Η Καλύβα που ουρλιάζει

ΠΙΝΑΚΑΣ 7Γ. 8 ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ ΣΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ

Όπως επισημαίνεται στον ανωτέρω πίνακα, στα επιλεγμένα παραμύθια τα στοιχεία της Εικόνας της πόλης κατά Lynch λειτουργούν με τρόπο ανάλογο του ρεαλιστικού χώρου, αποκωδικοποιώντας την εκάστοτε κυκλοφορία των χαρακτήρων στον χωρόχρονο του παραμυθιού. Το Μονοπάτι είναι η προκαθορισμένη διαδρομή που χρησιμοποιεί ο χαρακτήρας του παραμυθιού, η οποία είτε διανοίγεται

⁶⁷⁵ Ibid, p. 88

⁶⁷⁶ Ibid, p. 2

από τον Φανταστικό χώρο είτε προϋπάρχει είτε δημιουργείται από τον ίδιο τον χαρακτήρα. Μπορεί να είναι το μονοπάτι εν μέσω της πυκνής βλάστησης το οποίο οικειοθελώς ανοίγεται μπροστά στον Πρίγκηπα, ή η σειρά από βότσαλα που αφήνει πίσω του ο Χάνσελ ώστε να τα ξαναβρεί, ή ένα ποτάμι, ένα βαθύτατο πηγάδι, η σιδηροδρομική γραμμή ή η κρυφή σήραγγα που οδηγεί στο Σχολείο Hogwarts. Όταν οι χαρακτήρες των παραμυθιών κινούνται στα Μονοπάτια, έχουν τη δυνατότητα να αντιληφθούν την εικόνα ή τους συσχετισμούς μεταξύ των υπολοίπων στοιχείων του Φανταστικού χώρου.

Το Όριο είναι το ρήγμα στη συνέχεια του χωροχρόνου, το σημείο όπου η κατάσταση για τον χαρακτήρα του παραμυθιού μεταβάλλεται δραματικά και θεμελιωδώς. Ορισμένοι χαρακτήρες ενίοτε εμφανίζουν την ικανότητα να τα διαπερνούν οπότε και πυροδοτείται η εξέλιξη της πλοκής του παραμυθιού. Μπορεί να πρόκειται για την πυκνή βλάστηση γύρω από το παλάτι της Ωραίας Κοιμωμένης, την αίθουσα δικαστηρίου ή την αίθουσα του δείπνου όπου η Αλίκη ανακαλύπτει ότι όλα ήταν ένα όνειρο, ή για τον Καθρέπτη πέρα από τον οποίο τα πάντα εξελίσσονται ανάποδα, ή για το Δάσος μεταξύ των Κόσμων όπου τίποτα δεν συμβαίνει, ή για το διαχωριστικό που κρύβει την Αποβάθρα Εννιά και Τρία Τέταρτα. Για τους χαρακτήρες των παραμυθιών παίζουν σημαντικό ρόλο, διατηρώντας τη συνεκτικότητα συγκεκριμένων περιοχών του Φανταστικού χώρου.

Η Περιοχή είναι ένας ευρύτερος χώρος με κοινά χαρακτηριστικά, ο οποίος καθίσταται πλήρως διακριτός από γειτονικούς χώρους. Ο χαρακτήρας του παραμυθιού τον αντιλαμβάνεται ως έναν τόπο δύο διαστάσεων, καθώς κινείται στο εσωτερικό του. Μπορεί να είναι το Δάσος, ή τα τρία παράλληλα σύμπαντα Γη, Charn και Narnia, ή το Σχολείο Hogwarts. Συχνά στα επιλεγμένα παραμύθια, η Εικόνα του Φανταστικού χώρου οικοδομείται ως μια αλληλουχία Περιοχών, με τα Μονοπάτια να έχουν έναν δευτερεύοντα ρόλο, καθώς, ως επί το πλείστον, ο τρόπος μετάβασης είναι ήσσονος σημασίας για την εξέλιξη της αφήγησης.

Ο Κόμβος είναι ένα στρατηγικό σημείο εντός της Περιοχής όπου συμβαίνουν τα γεγονότα, σημείο με έντονα χαρακτηριστικά και ταυτότητα. Ο χαρακτήρας του παραμυθιού καταλήγει εκεί, ώστε να προωθηθεί η πλοκή της αφήγησης. Μπορεί να πρόκειται για ένα παλάτι, ένα κάστρο, ένα σπίτι ή μια καλύβα, ένα δωμάτιο, έναν κήπο, ή ακόμα και σημεία στη μέση του δάσους. Βρίσκονται πάντοτε στην καρδιά των Περιοχών, σε σημεία ασυνέχειας στη δομή του Φανταστικού χώρου, όπου συγκεντρώνεται με ανισοβαρή τρόπο η δράση.

Το Τοπόσημο είναι σημεία ενδιαφέροντος που λειτουργούν ως επί το πλείστον ως εξωτερικοί δείκτες, ως οντότητες μακριά από την πορεία μας αλλά βοηθητικές στον προσανατολισμό μας. Εντούτοις, ενίοτε η πλοκή της αφήγησης οδηγεί τον χαρακτήρα του παραμυθιού να επισκεφτεί αυτό τα απομακρυσμένο σημείο, αν μη τι άλλο ως την κατακλείδα μιας μακριάς πορείας. Μπορεί να πρόκειται για ένα κάστρο, ή

έναν κήπο, ή μια καλύβα⁶⁷⁷. Για τους χαρακτήρες των παραμυθιών, τα Τοπόσημα είναι οι σταθερές που χρησιμοποιούν στις διαδρομές τους, και τα σημεία αναφοράς τους κατά την εξέλιξη της αφήγησης.

Όπως συμβαίνει και στον ρεαλιστικό χώρο, κανένα από αυτά τα στοιχεία δεν μπορεί να λειτουργήσει με αυτόνομο τρόπο, αλλά μάλλον σχηματίζουν μια δομή, επικαλύπτοντας το ένα το άλλο, και προωθώντας την αφήγηση των επιλεγμένων παραμυθιών. Αυτή η δομή συμβάλλει στην κατανόηση της κυκλοφορίας των χαρακτήρων του παραμυθιού και των ερεθισμάτων που αυτοί δέχονται, σαν να επρόκειτο για έναν περίπατο στην πόλη. Επιπλέον και ακριβώς κατ' αναλογία του τρόπου με τον οποίο αυτά τα στοιχεία σχηματίζουν την νοητή Εικόνα της πόλης στον καθένα μας, μέσω της χρήσης αυτού του οικείου λεξιλογίου στα επιλεγμένα παραμύθια, οι αναγνώστες συνθέτουν τον νοητό χάρτη και τις νοητές εικόνες του Φανταστικού χώρου.

7Γ.3 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Η ισχύς του διαγράμματος ως διερευνητικό εργαλείο βρίσκεται στην δυσπρόστατη φύση του τόσο ως αφηρημένου όσο και ως συγκεκριμένου μέσου απεικόνισης, το οποίο αφήνει το περιθώριο στη φαντασία να ανακαλύψει συσχετισμούς οι οποίοι δεν υφίστανται ακόμα, ενώ ταυτοχρόνως έχει λάβει ήδη κάποιες βασικές αποφάσεις σε σχέση με τη φόρμα και την ίδια την απεικόνιση της ιδέας. Οι Deleuze και Guattari αναγνώρισαν στο διάγραμμα "την πιθανότητα ενός δεδομένου, και όχι το ίδιο το δεδομένο", ενώ στο έργο του Walter Benjamin εμφανίζεται το διάγραμμα και δη η αποσπασματικότητα του collage ως τρόπος σκέψης και ανάλυσης. Αυτή η αποσπασματικότητα ταιριάζει στα παραμύθια, καθώς σε αυτά συναντούμε συχνά ελλειπτική αφήγηση που επικεντρώνεται μόνο στα σημαντικά στοιχεία της.

Μια αποτύπωση των επιλεγμένων παραμυθιών εξ ορισμού εισάγει την επιλογή εικονικών στοιχείων, καθορίζοντας αυτοστιγμεί την εικόνα του Φανταστικού χώρου, ενός αυστηρώς προσωπικού και ως εκ τούτου υποκειμενικού χώρου. Εντούτοις, έχει καταστεί σαφές ότι το σημαντικότερο στον Φανταστικό χώρο δεν είναι οι μορφές αλλά οι συσχετισμοί, και ένα διάγραμμα είναι δυνατό να απεικονίσει με τρόπο αφηρημένο αυτές ακριβώς τις ποιότητες εντός του χώρου. Το διάγραμμα φανερώνει την εσωτερική δομή, αποκαλύπτει ένα οργανόγραμμα εν υπνώσει, ενώ μπορεί να παρουσιάσει την εξέλιξη των κινήσεων σε πραγματικό χώρο και χρόνο.

Στο διάγραμμα του κάθε παραμυθιού καθίσταται εμφανής τόσο η εννοιολογική ερμηνεία του Φανταστικού χώρου όσο και η βιωματική ερμηνεία σε σχέση με τον ρεαλιστικό χώρο, ως αποτέλεσμα της κιναισθησης. Μπορούμε να υποθέσουμε ότι διαφορετικές ερμηνείες θα γίνουν κατανοητές από

⁶⁷⁷ Στον ρόλο της Καλύβας ως Τοπόσημο έχει αναφερθεί και ο Gaston Bachelard (πρβλ. Κεφάλαιο 4).

αναγνώστες με διαφορετικό υπόβαθρο, ακόμα και ότι τα παιδιά ως αναγνώστες βρίσκονται πιο κοντά στην βιωματική εμπειρία, σε αντίθεση με τους ενήλικες αναγνώστες οι οποίοι είναι ως επί το πλείστον εξοικειωμένοι με εγκεφαλικές, αφηρημένες έννοιες. Οι αναγνώστες των παραμυθιών ανέκαθεν υπήρξαν ποικίλοι, τόσο ενήλικες όσο και ανήλικοι, τόσο υψηλής όσο και χαμηλής μόρφωσης⁶⁷⁸.

Το χρήσιμο συμπέρασμα από τη μελέτη αυτών των διαγραμμάτων είναι ότι πρώτον το κάθε παραμύθι εξελίσσεται σε ένα σαφές χωροχρονικό πλαίσιο, ήτοι σε συγκεκριμένο χώρο και στον "άχρονο" χρόνο των γεγονότων-οροσήμων για την αφήγηση του παραμυθιού, πέρα από τη γραμμική ακολουθία παρελθόντος, παρόντος και μέλλοντος, και δεύτερον ο αντικειμενικός χρόνος της εξέλιξης της αφήγησης έρχεται σε αντίθεση με τον προσωπικό αφηγηματικό χρόνο. Οι χαρακτήρες των παραμυθιών βιώνουν μια κυκλική ροή του προσωπικού αφηγηματικού χρόνου, τη στιγμή κατά την οποία ο αντικειμενικός χρόνος της αφήγησης εξελίσσεται κανονικά. Με τον τρόπο αυτό, στο τέλος της αφήγησης η αποκατάσταση μιας πρότερης ή επιθυμητής ισορροπίας και τάξης φέρνει τους χαρακτήρες των παραμυθιών στο χωροχρονικό σημείο από όπου ξεκίνησαν, στην αρχή της αφήγησης.

Ένα επιπλέον συμπέρασμα αφορά την διαχρονική εξέλιξη των χαρακτηριστικών του Φανταστικού χώρου. Στα τρία παλαιότερα χρονολογικά παραμύθια ερχόμαστε σε επαφή με τον απόλυτο, ανεξάρτητο χώρο, όπου η πορεία των χαρακτήρων είναι συνεχής και προβλέψιμη, ενώ στα τέσσερα νεότερα χρονολογικά παραμύθια εισάγεται το χωροχρονικό συνεχές, ένας τετραδιάστατος χώρος όπου ανακαλύπτονται απρόβλεπτες, ασυνεχείς πορείες. Πρόκειται για μια αντιστοίχιση των επιστημονικών δεδομένων - αλλά και της εν γένει καλλιτεχνικής εξέλιξης καθώς αυτά τα δεδομένα γίνονται κτήμα της διανόησης - με τα κείμενα της εκάστοτε εποχής, προς ένα κοινό λεξιλόγιο το οποίο αναπτύσσεται μεταξύ των συγγραφέων και των αναγνωστών τους.

Τέλος, μέσω των διαγραμμάτων αρχίζει να σχηματίζεται η Εικόνα του Φανταστικού χώρου, ήτοι φαίνεται μια συγγένεια μεταξύ εκείνης και της θεωρίας της Εικόνας της πόλης κατά Kevin Lynch. Η νοητή εικόνα που σχηματίζουν τόσο οι αναγνώστες όσο και οι χαρακτήρες των επιλεγμένων παραμυθιών, συντίθεται από στοιχεία που απαντούν στην πόλη και καθοδηγούν τις κινήσεις μας μέσω ενός νοητού χάρτη. Με απολύτως αντίστοιχο τρόπο αναγνώστες και χαρακτήρες των παραμυθιών αντιλαμβάνονται Μονοπάτια, Όρια, Περιοχές, Κόμβους, Τοπόσημα στον Φανταστικό χώρο, κατανοώντας τον χώρο και αλληλεπιδρώντας με αυτόν βάσει ακριβώς αυτών των στοιχείων. Ο Φανταστικός χώρος απηχεί τη δομή και τα επιμέρους χαρακτηριστικά ενός νοητού χάρτη, ο οποίος καθώς σχηματίζεται στο μυαλό μας, ταυτοχρόνως υποστηρίζει την ίδια την ύπαρξη του Φανταστικού

⁶⁷⁸ Ακόμα και ο αναγνώστης που ως παιδί διάβασε το παραμύθι, ως ενήλικος πλέον θα διαβάσει το ίδιο παραμύθι με τελείως διαφορετικό τρόπο. Ο συγγραφέας C. S. Lewis αναφέρεται στο ενδιαφέρον να ξαναδιαβάσει κανείς ένα παραμύθι αφότου έχει διαβάσει Λέοντα Τολστόι ή Jane Austen, και να ανακαλύψει σε αυτό πολύ περισσότερα από ό,τι την πρώτη φορά (Πρβλ. Κεφάλαιο 2).

χώρου, δημιουργώντας την αίσθηση ότι αυτός ο χώρος είναι πραγματικός, έστω και εντός του συγκεκριμένου πλαισίου.



"Χάρυ Πότερ"

Ίρις, 8,5 ετών

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 8: ΠΡΟΣ ΜΙΑ ΘΕΩΡΙΑ ΓΙΑ ΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ

"How to build a World (in a lot less than six days and using only what's in your head)."*

Paul Werth, *New Essays on Deixis*, p. 49

*"Πώς να χτίσετε έναν Κόσμο (σε πολύ λιγότερο από έξι ημέρες και χρησιμοποιώντας μόνο ό,τι έχετε στο κεφάλι σας)."

8.1 ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Έως τώρα η έρευνα ασχολήθηκε με την ανάλυση μιας ευρύτητας χωρικών στοιχείων και της ερμηνείας τους σε εννοιολογικό και βιωματικό επίπεδο. Οι παραδειγματικές εφαρμογές που επελέγησαν, διατρέχουν μια χρονική περίοδο που οριακά υπερβαίνει τους τρεις αιώνες, και μελετήθηκαν ώστε να δειχθεί ότι αποτελούν μέρος ενός ενιαίου συστήματος, καθώς, κατά τον Umberto Eco, όλες οι αφηγήσεις είναι μεμονωμένοι κόσμοι που συνδέονται σε μια συλλογική δεξαμενή. Τα χωρικά στοιχεία που αναλύθηκαν, φανερώνουν ότι ο Φανταστικός χώρος που περιγράφεται στα κείμενα των παραμυθιών, καταγράφεται ως ένα φαινόμενο με δομή και κανόνες. Η δομή του συστήματος συντίθεται από χωρικά στοιχεία τα οποία μας είναι οικεία από την εμπειρία μας στον ρεαλιστικό χώρο, και ανήκουν σε ποικίλες κλίμακες, έχουν δε ευθεία αναφορά στον τρόπο με τον οποίο κινούμαστε εντός της πόλης και καταγράφουμε το αστικό περιβάλλον. Σε αυτά τα χωρικά στοιχεία προστίθεται η Άυλη Ύλη, ένα χωρικό στοιχείο που ανήκει αποκλειστικά στον Φανταστικό χώρο. Οι κανόνες του συστήματος εμφανίζονται σε τρεις τομείς: στη θέση που κατέχουν τα χωρικά στοιχεία εντός της αφήγησης και τον μεταξύ τους συσχετισμό, στο εννοιολογικό επίπεδο ερμηνείας, και στο βιωματικό επίπεδο ερμηνείας. Εν τέλει στον Φανταστικό χώρο αναγνωρίζονται με σαφήνεια ο τόπος, ο αφηγηματικός χρόνος ως αντικειμενική ροή των γεγονότων, ο προσωπικός αφηγηματικός χρόνος, καθώς και η διαχρονική εξέλιξή τους.

8.2 ΔΟΜΗ ΤΟΥ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΥ ΧΩΡΟΥ

Το σύστημα του χώρου που περιγράφεται στα κείμενα των παραμυθιών δομείται ως το σύνολο των χωρικών στοιχείων, τα οποία εμφανίζονται στην αφήγηση. Πρόκειται για χωρικές οντότητες με ευρεία

ποικιλία στην κλίμακα και το μέγεθός τους - από το μικροσκοπικό λουλούδι έως τον απέραντο ωκεανό - στην εξοικείωση που έχουμε με αυτές - από το φιλόξενο υπνοδωμάτιο έως το εκφοβιστικό κάστρο - και στην συχνότητα με την οποία εμφανίζονται στο περιβάλλον μας - από την πόρτα που διαβαίνουμε κάθε μέρα έως το ανεξερεύνητο δάσος. Βάσει αυτής της κλιμάκωσης, τα χωρικά στοιχεία οργανώνονται σε Γενικές Κατηγορίες Χώρου (ένα δάσος, μια σήραγγα), Γενικές Κτηριακές Κατηγορίες (έναν πύργο, μια καλύβα), Ειδικά Αρχιτεκτονικά Στοιχεία (ένα δωμάτιο, ένα παράθυρο), και Έννοιες Απεικονιστικού Χώρου (έναν χάρτη). Είναι το υλικό το οποίο χρησιμοποιεί ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα ώστε να προωθήσει την πλοκή και να ανακαλέσει νοητές εικόνες ταυτοχρόνως οικείες και μαγευτικές για τους αναγνώστες. Πρόκειται ως επί το πλείστον για γνώριμα χωρικά στοιχεία, τα οποία χρησιμοποιούνται είτε κατά τη συνήθη τους συμπεριφορά στην ρεαλιστική μας εμπειρία είτε με αποκλίνοντα, μεταφορικό τρόπο. Σε κάθε περίπτωση, αυτή η δομή φαίνεται να συνδέει τα κείμενα των παραμυθιών και κατά συνέπεια τους κειμενικούς τους κόσμους σε ένα ενιαίο σύμπαν, στο οποίο συμμετέχουν συγγραφείς, αναγνώστες, παραμυθικοί χαρακτήρες και καταστάσεις.

Στον Φανταστικό χώρο απαντά και ένα ανοίκειο χωρικό στοιχείο, ξένο ως προς τα γνώριμα από την ρεαλιστική μας εμπειρία. Η Άυλη Ύλη (το σημείωμα που καταδικάζει σε θάνατο εκείνον που το μεταφέρει, τα παπούτσια που χορεύουν μόνα τους, οι τρεις ευχές που παραχωρούνται στον ήρωα από ένα σοφό ζώο) εμφανίζεται στα παραμύθια ως ένα ισχυρό χαρακτηριστικό του Φανταστικού χώρου, σχηματίζοντας χώρο με την ισχύ - και κατ' επέκταση το υλικό - των συναισθημάτων, της πιθανότητας, του χρόνου, των επιθυμιών. Η διαφορά του Φανταστικού χώρου από τον ρεαλιστικό είναι αυτή ακριβώς: η αναγκαιότητα της ύλης στον ρεαλιστικό χώρο, σε αντιδιαστολή με τον Φανταστικό χώρο. Η ύλη ή η απουσία της είναι η αναγκαία συνθήκη η οποία ορίζει τον ρεαλιστικό χώρο, και αυτό είναι το αναντίρρητο γεγονός που προκύπτει από την κιναισθητική μας ικανότητα. Στον Φανταστικό χώρο, αυτός ο θεμελιώδης κανόνας δεν ισχύει. Εκεί τα πάντα είναι φτιαγμένα από το υλικό στο οποίο στηρίζεται η ύπαρξη των ονείρων⁶⁷⁹.

Η Άυλη Ύλη είναι δυνατό να δημιουργήσει χώρο εντός της αφήγησης σε τρεις περιπτώσεις: όταν ανοίγεται η πιθανότητα ενός παράλληλου σύμπαντος όπου ο χώρος είναι λίγο διαφορετικός από εκείνον της αφήγησης, όταν στον χώρο εμφανίζονται ταυτοχρόνως δύο διαφορετικές χρονικές στιγμές, και όταν ο χώρος μεταβάλλεται με την επίκληση ενός συναισθήματος ή μιας σκέψης. Η Άυλη Ύλη γεννιέται σε κάθε παραμύθι όπου, στο τέλος της αφήγησης, ο ήρωας αναρωτιέται εάν όλα όσα έζησε ήταν όνειρο ή όχι.

⁶⁷⁹ "We are such stuff as dreams are made on". William Shakespeare, *The Tempest*, Act 4, Scene 1.

Με τον τρόπο αυτό, η Άυλη Ύλη στον Φανταστικό χώρο μπορεί να αναδείξει περιοχές του χώρου, οι οποίες δεν θα υπήρχαν διαφορετικά και με τη χρήση κανενός άλλου χωρικού στοιχείου. Ως φανταστικό στοιχείο, χαρακτηριστικό στα παραμύθια, η Άυλη Ύλη μπορεί να συνυπάρξει ισάξια με τα υπόλοιπα χωρικά στοιχεία, τα οποία μας είναι οικεία στον ρεαλιστικό χώρο. Ο ρόλος της κατηγορίας αυτής είναι μοναδικός και υποστηρίζεται από τα ιδιάζοντα ποιητικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών ως λογοτεχνικό είδος, εντούτοις πρόκειται για μια κατηγορία που υπακούει στους ίδιους κανόνες με τα υπόλοιπα στοιχεία του Φανταστικού χώρου.

8.3 ΚΑΝΟΝΕΣ ΣΤΟΝ ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ

Οι επιμέρους κανόνες που ισχύουν σε αυτό το κειμενικό σύμπαν, καθορίζονται κατά περίπτωση και κατά την εκάστοτε αφήγηση, εντούτοις σε γενικές γραμμές εμφανίζονται ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά, τα οποία εντοπίζονται σε τρεις τομείς: πρώτον τη διαχείριση των χωρικών στοιχείων κατά τον δημιουργικό λόγο και τον ρόλο τους στην εξέλιξη της αφήγησης, δεύτερον την εννοιολογική ερμηνεία των χωρικών στοιχείων και το νόημά τους μέσα στα παραμύθια μέσω του γνωσιακού φαινομένου της Μεταφοράς, τρίτον την βιωματική ερμηνεία των χωρικών στοιχείων και την αντιστοιχία στην φυσική μας εμπειρία.

8.3.1 Η ΣΥΜΒΟΛΗ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ

Με τον χειρισμό των χωρικών στοιχείων, ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα αποκτά τα μοναδικά αφηγηματικά χαρακτηριστικά του. Ο χώρος είναι ο κύριος παράγων ανατροπής και εξέλιξης της αφήγησης, καθώς κατά έναν παράδοξο τρόπο, ο Φανταστικός χώρος όπου λαμβάνουν χώρα τα γεγονότα της αφήγησης είναι ταυτοχρόνως ο τόπος αλλά και ένας από τους πρωταγωνιστικούς χαρακτήρες του παραμυθιού. Είναι το μέσο της αφηγηματικής τεχνικής του συγγραφέα, η οποία προωθεί την σκηνοθεσία του παραμυθιού, εισάγει στην αφήγηση υπερ-ρεαλιστικά στοιχεία, συμβάλλει στη δημιουργία του προσωπικού ύφους του δημιουργικού λόγου.

Οι φιλόλογοι αναφέρονται στην "πρωταρχή της μυθοπλασίας", περιγράφοντας το κεντρικό στοιχείο της μυθοπλασίας που λειτουργεί ως πυρήνας της ή ως έναυσμά της. Τα τρία βασικά αφηγηματικά στοιχεία της μυθοπλασίας, ανάμεσα στα οποία αναζητείται αυτή η πρωταρχή, είναι η πλοκή, οι χαρακτήρες και το σκηνικό. Οι συγγραφείς διαφωνούν σχετικά με το ποιο από τα τρία στοιχεία είναι το κυρίαρχο ή έστω αυτό που προηγείται κατά τη διαδικασία της συγγραφής, εντούτοις είναι σαφές ότι το σημαντικό είναι ο τρόπος αλληλεπίδρασης των τριών κατά τη σύσταση και την οργάνωση μιας αφήγησης. Η έρευνα στον Φανταστικό χώρο των παραμυθιών κατέδειξε ότι σε αυτές τις αφηγήσεις, βάσει του

τρόπου χειρισμού των χωρικών στοιχείων στον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα, και τα τρία προαναφερθέντα κεντρικά αφηγηματικά στοιχεία συναντώνται στον ίδιο τον Φανταστικό χώρο. Πρώτον, ο Φανταστικός χώρος αναδύεται από το κείμενο ως ένας πολύπλοκος χαρακτήρας, με σημαντικό ρόλο στην εξέλιξη της αφήγησης καθώς αναπτύσσεται η σκιαγράφηση των χαρακτήρων. Δεύτερον, αυτή η ανάπτυξη του Φανταστικού χώρου ως ένας από τους χαρακτήρες της αφήγησης πράγματι στοχεύει στην ολοκληρωμένη επεξεργασία της πλοκής, ενίοτε δε με αποκλίνοντα και απρόβλεπτο τρόπο, κατά τον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα. Τρίτον, η περιγραφή του Φανταστικού χώρου ως το περιβάλλον εντός του οποίου κινούνται οι χαρακτήρες ζωντανεύει την αφήγηση και της προσφέρει ορισμένα από πλέον αξιομνημόνευτα χαρακτηριστικά της, ακολουθώντας το προσωπικό ύφος του συγγραφέα.

Με τον τρόπο αυτό, καθίσταται σαφές ότι το κλειδί για την αλληλεπίδραση των τριών κεντρικών αφηγηματικών στοιχείων στις παραμυθικές αφηγήσεις βρίσκεται στον Φανταστικό χώρο, καθώς εκεί συντίθεται ο ιστός της αφήγησης. Αυτό συμβαίνει σχεδόν εξ ορισμού, καθώς ο Φανταστικός χώρος στα παραμύθια αναγνωρίζεται ως ταυτοχρόνως το εξωτερικό περιβάλλον - το τοπίο - αλλά και το εσωτερικό περιβάλλον - η προσωπικότητα του χαρακτήρα - ή μάλλον το πεδίο όπου εσωτερικό και εξωτερικό περιβάλλον συναντώνται και ενίοτε συγκρούονται. Ο Φανταστικός χώρος είναι το στοιχείο που χρησιμοποιείται από τον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα, ώστε η αφήγηση να αποσαφηνίσει τις συνθήκες οι οποίες μπορούν να συστήσουν καταστάσεις όπου διευκολύνεται η συνάντηση δύο προσώπων, όρων, παραγόντων, συνθήκες οι οποίες μπορούν να λειτουργήσουν καταλυτικά για την ιδιαιτερότητα, την ανεξαρτησία, την ατομικότητα των καταστάσεων, προκαλώντας μια νέα κατάσταση που υπερβαίνει τις δύο προηγούμενες και μετακινεί την αφήγηση προς τα μπροστά.

8.3.2 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΩΝ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΤΑ ΠΑΡΑΜΥΘΙΑ

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, ένας σημαντικός παράγων της Θεωρίας των Κειμενικών Κόσμων/Text World Theory του Paul Werth είναι το επονομαζόμενο Κοινό Έδαφος/Common Ground⁶⁸⁰, ήτοι το τμήμα της γνώσης στην οποία συγγραφέας και αναγνώστης έχουν συμφωνήσει να αναφερθούν κατά την εξέλιξη της αφήγησης που λαμβάνει χώρα μεταξύ τους. Σύμφωνα με τον Werth, το Κοινό Έδαφος εμπεριέχει, μεταξύ άλλων, στοιχεία από την Πολιτιστική Γνώση, ήτοι μη γλωσσολογικές πληροφορίες, κοινές για τα μέλη μιας κοινότητας, με κοινές καταβολές και προσλαμβάνουσες παραστάσεις. Στην παρούσα διδακτορική έρευνα, έχοντας αναγνωρίσει τον Χώρο και τα στοιχεία του ως το Κοινό Έδαφος στις αφηγήσεις των παραμυθιών, καθίσταται σαφής η σπουδαιότητα των χωρικών στοιχείων της

⁶⁸⁰ Πρβλ. Κεφάλαιο 5.3.3

ρεαλιστικής μας εμπειρίας προς την κατανόηση της αφήγησης των παραμυθιών. Ο ρεαλιστικός χώρος και οι νοητές εικόνες που έχουμε αποκομίσει από αυτόν αποτελούν την εγγύηση για την εμπλοκή μας στο σύμπαν και το νόημα της αφήγησης.

Για παράδειγμα, στο παραμύθι του Hans Christian Andersen *Τα καινούργια ρούχα του αυτοκράτορα/ Kejsereens nye klæder* περιγράφεται η παρέλαση του αυτοκράτορα με τα καινούργια ρούχα του στην πόλη με κάθε επισημότητα. Η νοητή εικόνα που σχηματίζεται είναι πανίσχυρη, και δημιουργεί μπροστά μας έναν σαφή και πολύπλοκο χώρο. Έχουμε υπόψη μας την εικόνα αντίστοιχων θριαμβευτικών παρελάσεων αυτοκρατόρων, βασιλέων, στρατηγών που επιστρέφουν από νικηφόρους πολέμους. Ο Lewis Mumford περιγράφει την πόλη, η οποία σχεδιάστηκε με γνώμονα εκδηλώσεις αυτού του είδους, σε εποχές απολυταρχίας και αντιθέσεων⁶⁸¹. Αυτός ο χώρος, ο οποίος ξαφνικά και απρόσμενα υψώνεται, γεννιέται κατά την αφήγηση, σε διάστημα μόλις λίγων λέξεων, εντούτοις διαθέτει ποικιλία και ισχύ παρόμοια του ρεαλιστικού χώρου. Μια παρέλαση είναι το ερέθισμα ώστε στον Φανταστικό χώρο να εκκινήσει ο σχηματισμός της νοητής εικόνας ενός τρισδιάστατου τόπου με τα χρώματα, τους ήχους, τις μυρωδιές που η περιγραφόμενη κατάσταση συνεπάγεται, και επιτάσσει η ανθρώπινη εμπειρία.

Έτι περαιτέρω, η ταυτόχρονη παρουσία στην αφήγηση αφενός χωρικών στοιχείων καθ' όλα όμοιων των ρεαλιστικών και αφετέρου χωρικών στοιχείων με φανταστικά χαρακτηριστικά μας παρέχει το μέτρο σύγκρισης μεταξύ ρεαλιστικού και Φανταστικού χώρου, και του τρόπου συσχετισμού τους. Το ενδιαφέρον σε αυτή τη διαδικασία είναι ότι τα χωρικά στοιχεία και οι νοητές εικόνες αυτών τείνουν να παρουσιάζουν για όλους μας ομοιότητες και αναλογίες, καθώς εντάσσονται στο σύστημα εννοιών όπως το συλλογικό ασυνείδητο κατά Carl Jung⁶⁸², η συλλογική συνείδηση κατά Émile Durkheim⁶⁸³, και τη συλλογική μνήμη κατά Maurice Halbwach⁶⁸⁴. Η συλλογική μνήμη βρίσκεται πέραν της ατομικής μνήμης, καθορίζεται από το κοινωνικό πλαίσιο εντός του οποίου κινούμαστε, μέσω κοινών τελετουργικών, εκφράσεων, βιωμάτων, και μεταβιβάζει το παρελθόν από γενιά σε γενιά. Ο χώρος και τα στοιχεία του αποτελούν σημαντικό τμήμα της συλλογικής μνήμης και, όπως έχει ήδη υποστηριχθεί⁶⁸⁵, εμφανίζεται σε πλείστες και ποικίλες αφηγήσεις, ως κοινός τόπος ρεαλιστικών εμπειριών και ερμηνευτικών αναζητήσεων.

⁶⁸¹ Πρβλ. Κεφάλαιο 3

⁶⁸² Πρβλ. Κεφάλαιο 4.6

⁶⁸³ Émile Durkheim, *De la division du travail social. Étude sur l'organisation des sociétés supérieures*, Presses Universitaires de France, Paris 1893

⁶⁸⁴ Maurice Halbwach, *La mémoire collective*, Presses Universitaires de France, Paris 1950

⁶⁸⁵ Πρβλ. Κεφάλαια 4.6.1-4.6.14

Η συλλογική μνήμη και ο σημαντικός ρόλος του χώρου σε αυτήν αδιαμφισβήτητα συνδέεται με τα παραμύθια και μέσω της προφορικής παράδοσης⁶⁸⁶. Καθοριστικά χαρακτηριστικά των παραμυθιών έχουν κληροδοτηθεί στα παραμύθια από την προφορική παράδοση αιώνων, και επιβιώνουν έως τις μέρες μας. Παραδοσιακή ποίηση και μουσική στηρίζονται στη μνήμη για την επιβίωσή τους, ενώ βάσει της γνώσης μας σχετικά με τον τρόπο λειτουργίας της μνήμης, μελετώνται τα προϊόντα της προφορικής παράδοσης και οι περιορισμοί τους. Αν και σήμερα θεωρείται αποκλειστικά μια μορφή τέχνης, εντούτοις η προφορική παράδοση συχνά μετέδιδε πολύτιμη πρακτική γνώση και ιστορικά δεδομένα, όπως συνέβαινε ήδη από τα Ομηρικά Έπη⁶⁸⁷. Και σε αυτή την περίπτωση, φαίνεται ότι τα παραμύθια, λόγω της συγγενείας τους με την προφορική παράδοση, αποτελούν το πεδίο όπου η συλλογική συνείδηση και μνήμη ενώνει αναγνώστες και αφηγήσεις, μέσω της χρήσης μιας κοινής αντίληψης για τον χώρο.

8.3.3 Ο ΡΟΛΟΣ ΤΗΣ ΜΕΤΑΦΟΡΑΣ ΣΤΗΝ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ

Στον Κειμενικό κόσμο των παραμυθιών αναγνωρίζονται νοητές εικόνες και γεγονότα, παράγοντες οι οποίοι θέτουν σε κίνηση την μετατόπιση του νοήματος των χωρικών στοιχείων και της συμπεριφοράς του Φανταστικού χώρου προς το πεδίο της Μεταφοράς. Πρόκειται, κατά τη Γλωσσολογία, για τον υφολογικό δείκτη, ο οποίος καθορίζει ότι μια έννοια μπορεί να λάβει ιδιότητες από μια άλλη, πλήρως αποξενωμένη από την πρώτη. Με αυτό τον τρόπο ζωντανεύει το νόημα που κρύβεται ανάμεσα στις λέξεις του κειμένου, ή έτι περαιτέρω δημιουργείται αυτοστιγμεί ένα νέο νόημα που μπορεί να αναζωογονήσει την σκέψη μας. Ως γνωσιακό εργαλείο, η Μεταφορά είναι εννοιολογική, ήτοι δεν εντοπίζεται στις ίδιες τις λέξεις αλλά στις νοητές εικόνες που εκείνες περιγράφουν. Οι λέξεις πρέπει να γίνουν αντιληπτές ως παροτρύνσεις να χαρτογραφήσουμε τους διαύλους από μια συμβατική εικόνα σε μια άλλη, μεταφορική. Όταν στο παραμύθι περιγράφεται μια γιγαντιαία, ταχέως αναπτυσσόμενη φασολιά, τότε η αφήγηση μας προσκαλεί να μεταφέρουμε τα στοιχεία αυτής της νοητής εικόνας σε μια δεύτερη νοητή εικόνα, ήτοι σε μια γιγαντιαία σκάλα, ώστε να εκμαιεύσουμε το νόημα μιας τεράστιας, παρά προσδοκίαν, οντότητας η οποία σπεύδει προς βοήθεια του χαρακτήρα του παραμυθιού.

Ο ρόλος της Μεταφοράς ως γνωσιακό εργαλείο, ως μέσο μετάδοσης πληροφορίας και διδασκαλίας στηρίζεται στην ισχύ του παραδείγματος, και της συνεπακόλουθης μετατόπισης του νοήματος από ένα

⁶⁸⁶ Περαιτέρω εμβάθυνση σε θέματα Λαογραφίας υπερβαίνει τον σκοπό της παρούσας διδακτορικής έρευνας. Ενδεικτικά πρβλ. Μιχάλης Γ. Μερακλής, Για το Λαϊκό παραμύθι, εκδ. Διάδραση, Αθήνα 2012

⁶⁸⁷ Έως πρόσφατα, στη Σερβία και την Κροατία περιπλανώμενοι αοιδοί, φορείς της προφορικής παράδοσης, απήγγελλαν έπη από μνήμης, σε διάφορες κοινωνικές εκδηλώσεις (David C. Rubin, "Oral Tradition as Collective Memories: Implications for a General Theory of Individual and Collective Memory", in P. Boyer & J. Wertsch (ed.), *Memory in Mind and Culture*, p. 273-287, Cambridge University Press, Cambridge UK 2009)

γνωσιακό πεδίο, ως επί το πλείστον γνώριμο, σε ένα άλλο γνωσιακό πεδίο, ως επί το πλείστον αφηρημένο. Υπ' αυτή την έννοια, οι μεταφορές λειτουργούν ως γέφυρες μεταξύ μιας γνωστής και μιας άγνωστης έννοιας. Επιπλέον, η Μεταφορά στηρίζεται και στην ιδιότητά της να αποσπά την προσοχή του αναγνώστη, ώστε να τον ειδοποιήσει ότι εκείνη τη στιγμή γίνεται μια σημαντική και αξιωματική αναφορά. Στον Κειμενικό κόσμο των παραμυθιών, οι αναγνώστες εξοικειώνονται με έννοιες και συσχετισμούς μέσω του "φανταστικού διωνύμου", του κεντρικού μοχλού μιας παραμυθικής αφήγησης. Μια φασολιά που ανεβαίνει έως τα σύννεφα είναι μια επινόηση, μια προκλητική εικόνα, ένα "φανταστικό διώνυμο" το οποίο ελκύει την προσοχή στον χώρο και το μεταφορικό νόημα που εκείνος είναι δυνατό να χαρίζει στην αφήγηση.

Η μεταφορική περιγραφή των χωρικών στοιχείων είναι δυνατό να χρησιμοποιηθεί από τον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα, ώστε να εισαγάγει στα παραμύθια και κατ' επέκταση στον κειμενικό κόσμο ένα μεταφορικό θέμα, το οποίο από εκείνη τη στιγμή θα διατρέξει ολόκληρη την αφήγηση σαν ένα υπόγειο ρεύμα. Το μεταφορικό θέμα εισέρχεται στο κείμενο του παραμυθίου ως ζεύγος, είτε αντιθετικό είτε σύνθετο. Στην περίπτωση του αντιθετικού ζεύγους εννοιών, η πληροφορία μεταφέρεται μέσω της αντίθεσης, καθώς μπορεί να καταστήσει σαφή μια άγνωστη έννοια με το παράδειγμα των αντιθέτων. Στην περίπτωση του συμπληρωματικού ζεύγους, η πληροφορία αποκρυσταλλώνεται μέσω της σύνθεσης, καθώς η γνώση συμπληρώνεται ή και επαυξάνεται με παραπληρωματικές έννοιες και τον μεταξύ τους συσχετισμό. Σε οποιαδήποτε περίπτωση το μεταφορικό σχήμα εννοιών εμφανίζεται με ποικίλους τρόπους, καθ' όλη τη διάρκεια της αφήγησης, ενισχύοντας το νόημα του κειμένου.

Εν τέλει φαίνεται ότι αυτά τα μεταφορικά σημεία του Φανταστικού Χώρου είναι τα σημεία τομής μεταξύ ρεαλιστικού και Φανταστικού Χώρου. Είναι σαφές ότι αυτά τα μεταφορικά σχήματα όπως εμφανίζονται στον Φανταστικό χώρο, έχουν την αδιαμφισβήτητη αφετηρία τους στον ρεαλιστικό χώρο. Αποτελούν δηλαδή έναν κοινό κώδικα μεταξύ του Φανταστικού και του ρεαλιστικού χώρου, όντας οι κοινές χορδές μεταξύ αυτών των δύο συνόλων. Με τη χρήση αυτού του κοινού λεξιλογίου, δηλαδή των σημείων τομής μεταξύ αυτών των δύο χωρικών συστημάτων, εμφανίζεται ένας κοινός τόπος και δυνητικά ένας τρόπος συνεννόησης και αλληλοκατανόησης μεταξύ ενός κατοίκου του ρεαλιστικού χώρου και ενός κατοίκου του Φανταστικού χώρου. Ανάμεσα σε δύο τόσο διαφορετικά συστήματα, αυτά τα μεταφορικά σχήματα είναι τα σημεία διέλευσης μεταξύ τους, μεταξύ δύο χώρων με όρια ούτως ή άλλως ρευστά και δυσδιάκριτα. Και αντιστρόφως, αυτά τα μεταφορικά σχήματα είναι οι άγκυρες που συγκρατούν τον Φανταστικό χώρο στον ρεαλιστικό χώρο, δημιουργώντας εν τέλει έναν Φανταστικό χώρο κατ' αναλογία του ρεαλιστικού χώρου, καθώς αυτοί οι δύο χώροι έχουν σαφείς αναφορές εκατέρωθεν, όντας ταυτοχρόνως δύο τελείως διαφορετικές οντότητες.

8.3.4 Η ΒΙΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΜΗΝΕΙΑ ΤΩΝ ΧΩΡΙΚΩΝ ΣΤΟΙΧΕΙΩΝ ΣΕ ΣΧΕΣΗ ΜΕ ΤΟΝ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ ΧΩΡΟ

Η βιωματική ερμηνεία των χωρικών στοιχείων καθορίζεται με την εισαγωγή αισθητηριακών βιωμάτων, τα οποία βρίσκονται αποθηκευμένα στην εμπειρία μας, και στα οποία αποσκοπεί ο συγγραφέας ούτως ώστε να βοηθηθούμε κατά τη διαδικασία εξοικείωσης με τον Φανταστικό χώρο και ανάκλησης των νοητών εικόνων. Οι πέντε αισθήσεις και η κιναισθήση χρησιμοποιούνται, εντός του πλαισίου του δημιουργικού λόγου του συγγραφέα, είτε με τρόπο ανάλογο του ρεαλιστικού χώρου είτε με μεταφορικό τρόπο. Οι χαρακτήρες των παραμυθιών, κινούμενοι εντός του Φανταστικού χώρου, αντιλαμβάνονται και εξοικειώνονται με τις ποιότητές του, συνεπικουρούμενοι όμως και από το επαυξημένο, μεταφορικό νόημα της κιναισθήσης, εκπαιδεύονται στην ανάλυση και αξιολόγηση του Φανταστικού χώρου ως ενός ιδιόζοντος, και ενίοτε εχθρικού, πεδίου. Μέσω της κιναισθήσης, οι χαρακτήρες των παραμυθιών (και μαζί τους οι αναγνώστες) αναγνωρίζουν στον Φανταστικό χώρο στοιχεία κατ' αναλογία του ρεαλιστικού χώρου, τα οποία συμβάλλουν στην ατμόσφαιρα του κάθε παραμυθιού. Στο τέλος δε της αφήγησης, αυτά τα στοιχεία είναι δυνατό να παραμείνουν στη μνήμη του αναγνώστη, σε βαθμό τέτοιο ώστε εφεξής να συνδυάζεται μονίμως με την εν γένει ατμόσφαιρα του παραμυθιού, και να ανακαλούνται ως σημαντικά χαρακτηριστικά της ίδιας της αφήγησής του.

Στον Κειμενικό Κόσμο των παραμυθιών εμφανίζονται χώροι κλειστοί και χώροι ανοικτοί. Για τον Juhani Pallasmaa⁶⁸⁸, ένας χώρος περικλειστος ή ανοικτός μεταφέρει ενδιαφέρουσες ποιότητες. Τα κτήρια δεν αντιδρούν στο βλέμμα μας, μπορούν όμως να επιστρέψουν τους ήχους πίσω σε εμάς. Σε έναν κλειστό χώρο τα χαρακτηριστικά της ακουστικής είναι τελείως διαφορετικά από ό,τι σε έναν ανοικτό χώρο, βοηθώντας μας με τον τρόπο αυτό να αντιληφθούμε τη δομή του χώρου. Σε αίρια σημεία της αφήγησης των παραμυθιών, ο κλειστός χώρος περιορίζει ή αφήνει αυστηρώς ελεγχόμενη δίοδο, με μια μόνιμη απειλή να ελλοχεύει. Οι χώροι είναι περικλειστοί, είτε περιορίζοντας κάτι εντός τους, είτε αποκλείοντας τους υπόλοιπους εκτός, και επιπλέον είναι διατεθειμένοι να ανοίξουν μόνο υπό συγκεκριμένες συνθήκες, παρέχοντας ένα περιορισμένο, μεμονωμένο και στιγμιαίο πέρασμα. Ενίοτε την εμφάνισή του κάνει ο ανοικτός χώρος, εντούτοις σε σπάνιες, και γι' αυτό τον λόγο αξιομνημόνευτες, περιπτώσεις.

Στα παραμύθια σπανίως βρίσκουμε χώρους φωτεινούς. Είναι γνωστό ότι ο Le Corbusier χρησιμοποιεί ποικίλα στοιχεία, από τα μικρά ανοίγματα με χρωματιστό κρύσταλλο στο Παρεκκλήσι της Ronchamp έως τα "κανόνια φωτός/canons de lumière" στο Μοναστήρι της Tourette, ώστε να εντάξει στο έργο του

⁶⁸⁸ Juhani Pallasmaa, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2005, p. 49-51

το φως και τη σκιά⁶⁸⁹. Για τον Louis Kahn, το φως περιγράφει την ύλη, ακόμα και την ίδια τη σκιά: "Ακόμα και ένας ηθελημένα σκοτεινός χώρος πρέπει να διαθέτει ένα ελάχιστο φως από κάποιο μυστηριώδες άνοιγμα, ώστε να καταλάβουμε πόσο σκοτεινός είναι"⁶⁹⁰. Οι σκιές και το σκοτάδι είναι απαραίτητες στον χώρο, καθώς, περιορίζοντας την ικανότητα της όρασης και της εκτίμησης του βάθους και της απόστασης, διευκολύνουν την περιφερειακή όραση και την φαντασία. Επιπλέον και βάσει της κίνησης του ηλίου, στα κτίρια μπορεί να αναγνωρίσει κανείς μια περιοδική, βαθιά ρυθμική διαδικασία με εναλλαγές φωτός και σκιάς, σαν να επρόκειτο για εισπνοές και εκπνοές της αναπνοής. Κατά την εξέλιξη της αφήγησης των παραμυθιών, το σκοτεινό δάσος ή το στενό φωτεινό πέρασμα λειτουργούν καταλυτικά, δίνοντας σε κάθε περίπτωση το μέτρο της διάθεσης που ο αναγνώστης οφείλει να αντιληφθεί.

Παράλληλα, ένα επιπλέον κυρίαρχο χαρακτηριστικό του Φανταστικού χώρου των παραμυθιών αποτελεί το χρώμα και η υφή των υλικών που έχουν την ικανότητα να αφυπνίζουν τον χώρο, κάνοντάς τον να πάλλεται, μεταφέροντάς του τη συγκίνηση του βλέμματος του παρατηρητή του. Στη λαϊκή αρχιτεκτονική, το χρώμα εκτείνεται στον χώρο, σε κατακόρυφες και οριζόντιες επιφάνειες, πέρα από περιγράμματα, ενίοτε και επάνω από τον δρόμο. Τα φυσικά υλικά με τα χρώματά τους - η πέτρα, η οπτή γη, το ξύλο - αγκυρώνουν το βλέμμα μας στην επιφάνειά τους, πείθοντάς μας για το βάθος και τη στιβαρότητα της ύλης τους και εκφράζοντας τον χρόνο και την ροή του. Στην αίσθηση της τραχύτητας ή της απαλότητας των επιφανειών βρίσκουμε την έννοια της "πείνας των ματιών", της αρχέγονης αίσθησης της γεύσης που αποτελούσε κάποτε το μέσο της αναγνώρισης και εξοικείωσης του ανθρώπου με τον κόσμο, και που ακόμα μπορεί να συνοδεύει σε αυτό τον ρόλο την όραση⁶⁹¹. Στα παραμύθια, το χρώμα ή η όψη ενός σπαθιού, ενός υφάσματος ή του τοίχου ενός κάστρου εμφανίζονται θελκτικά και αναπόδραστα. Από αυτή την αίσθηση ούτε και εμείς οι αναγνώστες θα μπορέσουμε να αποδράσουμε εύκολα, καθώς αυτή θα είναι μια νοητή εικόνα που θα μείνει στο μυαλό μας.

Στον Κειμενικό Κόσμο των παραμυθιών εντοπίζουμε χώρους κίνησης και μετάβασης. Η μετακίνηση είναι η χαρακτηριστικότερη συμμετοχή του ανθρώπου στον χώρο. Οι πλατιές πέτρες ενός μονοπατιού επάνω στο γρασίδι του κήπου (θα μπορούσε να) είναι τα αποτυπώματα που αφήνουν τα βήματά μας.

⁶⁸⁹ Ο ίδιος ο Le Corbusier επικαλείται το φως που μετρά τον χρόνο, στο ποίημά του "Το Ποίημα για τη Σωστή Γωνία/La Poème de l' angle droit". (<https://www.archdaily.com/597598/light-matters-le-corbusier-and-the-trinity-of-light>).

⁶⁹⁰ "Even a space intended to be dark, should have just enough light from some mysterious opening to tell us how dark it really is." (<https://www.archdaily.com/362554/light-matters-louis-kahn-and-the-power-of-shadow>). Το σκοτεινό γίνεται ακόμα σκοτεινότερο, όταν το διαπερνούν αστραπές φωτός.

⁶⁹¹ Με παρόμοιο τρόπο εκφράζει ο John Ruskin τη λαχτάρα του για την υφή ενός μαρμάρου - "I should like to eat up this Verona touch by touch/Θα ήθελα να καταβροχθίσω αυτό το Βερονέζικο, άγγιγμα το άγγιγμα". (Adrian Stokes, "Smooth and Rough", *The Critical Writings of Adrian Stokes*, Vol. II, Thames & Hudson, London 1978, p. 316)

Τα βήματά μας μετρούν την σκάλα που ανεβαίνουμε, καθώς το σώμα μας κινείται διαγωνίως στον χώρο, μεταβάλλοντας δραστικά την θέση του σε αυτόν. Η διαφορά της αρχιτεκτονικής από τις υπόλοιπες μορφές τέχνης είναι η δυνατότητα της αλληλεπίδρασης του δημιουργήματος - εν προκειμένω του χώρου - με το σώμα μας, η πιθανότητα μιας δράσης η οποία αντανακλάται στα αντικείμενα που μας περιβάλλουν. Στη λογοτεχνία και ιδιαίτερος στα παραμύθια, η μετακίνηση του κεντρικού χαρακτήρα, η "μεταφύτευσή" του σε μια διαφορετική περιοχή είναι ένας συνήθης μηχανισμός ενεργοποίησης της αφήγησης. Αυτός ο μηχανισμός είναι μια προσαρμογή του αρχαίου ταξιδιού του ήρωα, το οποίο συναντούμε στις αφηγήσεις όλων των πολιτισμών. Η ελεύθερη κίνηση ανοίγει έναν κόσμο με άπειρες δυνατότητες, ενώ η στάση σε έναν συγκεκριμένο χώρο οδηγεί στην τραγωδία και τον θάνατο. Η μετακίνηση σημαίνει νέες περιπέτειες για τον ήρωα: θα γνωρίσει νέους ανθρώπους, θα χρησιμοποιήσει νέα αντικείμενα, θα σκεφτεί νέες ιδέες⁶⁹².

Στα παραμύθια σημαντικό στοιχείο είναι η κλίμακα, και η οποία είναι πάντοτε σχετική και ποτέ απόλυτη. Επιπλέον, η κλίμακα έχει άμεση σχέση με το οικείο του χώρου. Εκτιμούμε τον χώρο σε σχέση με το σώμα μας όταν τα πόδια μας μετρούν το μήκος της στοάς και το εύρος της πλατείας, το βλέμμα μας προβάλλει το σώμα επάνω στην όψη του κτηρίου, στις λεπτομέρειες, τις εσοχές και τις εξοχές της, το βάρος του σώματός μας αναμετράται με τη μάζα της βαριάς πόρτας και το χέρι μας με το χερουλί της, πριν περάσουμε στο σκοτάδι που κρύβει πίσω της. Καθώς το ανθρώπινο σώμα είναι το μέτρο των πάντων, στη λογοτεχνία εντοπίζουμε σημαντικό αριθμό μεταφορών και αναλογιών του σώματος με χώρους, τόπους, κτήρια. Στον μακρύ μονόλογο της σκηνης της συνάντησης του Άμλετ με το φάντασμα του πατέρα του, ο Shakespeare αναφέρεται στο βασιλικό κρεβάτι και τον κήπο όπου δολοφονήθηκε ο βασιλιάς, αναγνωρίζουμε όμως και δύο μεταφορές που συσχετίζουν το σώμα με το κτήριο⁶⁹³. Το μικρό

⁶⁹² Ο Όμηρος διατηρεί την τέλεια ισορροπία στην *Οδύσεια*, μεταξύ του αφιλόξενου, εξωτικού τόπου και της πατρίδας. Ο Οδυσσεύς γοητεύεται από τα θαυμαστά μέρη που γνωρίζει σε ολόκληρο τον (τότε γνωστό) κόσμο, εντούτοις ονειρεύεται πάντοτε την ημέρα της επιστροφής στην Ιθάκη, τη μοναδική αληθινή γη για εκείνον. Ένα ζεύγος ταξιδευτών που ακολουθούν διαφορετικούς δρόμους αυξάνει την ποικιλία των χώρων που περιγράφονται και εν τέλει οδηγεί δύο διαφορετικές αφηγηματικές δομές να συναντηθούν σε έναν χώρο. Τότε, η εξέλιξη της αφήγησης έχει οδηγήσει στην ισχυρή στιγμή της συνάντησης: ο Οδυσσεύς και ο Τηλέμαχος αναγνωρίζονται στο παλάτι της Ιθάκης. (Leonard Lutwack, *The Role of Place in Literature*, Syracuse University Press, New York 1984, p. 59-61)

⁶⁹³ Το φάντασμα διηγείται πως το δηλητήριο χύθηκε "στους εξώστες των αυτιών μου/in the porches of mine ears", και πως το δηλητήριο κύλησε "από τις φυσικές πύλες και διόδους του οργανισμού/the natural gates and alleys of the body". Ο Leonard Lutwack παρατηρεί ότι, από όλες τις μεταφορές που θα μπορούσε να σκεφτεί ο συγγραφέας, ο χώρος διαθέτει τη μεγαλύτερη ποικιλία, και ότι στο νου μας ζουν "άνθρωποι, θηρία, δέντρα, πόλεις, θάλασσες και στεριές". (Leonard Lutwack, op. cit., p. 74-77). Ο Lutwack ομοίως παραθέτει τους στίχους της Emily Dickinson:
"One need not be a Chamber - to be Haunted -
One need not be a House -
The Brain has Corridors - surpassing
Material Place - /

και το μεγάλο, το υψηλό και το κοντό συχνά εμπλέκονται στην αφήγηση των παραμυθιών, δημιουργώντας σημεία προστριβών μεταξύ των χαρακτήρων. Εάν το ανθρώπινο σώμα είναι το μέτρο, τότε πρέπει να αναλογιστούμε σε ποιό ανθρώπινο σώμα αναφερόμαστε. Ένα παιδικό σώμα διαφέρει σαφώς από ένα σώμα ενηλίκου, και αυτό ακριβώς το θέμα πραγματεύεται ένας σημαντικός αριθμός παραμυθιών, με νάνους, γίγαντες ή μικροσκοπικές νεράιδες. Ένα παιδί, σε σχέση με έναν ενήλικο, έχει διαφορετική αντίληψη του ίδιου χώρου, γεγονός το οποίο καταγράφεται και στις παιδικές αναμνήσεις.

Σημαντικό ρόλο στα παραμύθια έχει και η έννοια της κατεύθυνσης. Η μετακίνηση δεν μπορεί παρά να σημαίνει κίνηση "από ένα σημείο σε ένα άλλο, σημαίνει από-προς". Ο ψυχολόγος James J. Gibson⁶⁹⁴ αναγνωρίζει τις πέντε αισθήσεις μας ως επιθετικούς μηχανισμούς ανίχνευσης, αντί για απλώς παθητικούς δέκτες, και σε αυτές τις πέντε αισθήσεις - ή μάλλον στα πέντε αισθητηριακά συστήματα - συμπεριλαμβάνει και το κύριο σύστημα προσανατολισμού. Ένα μονοπάτι που ο ήρωας πρέπει να διαβεί ανάποδα ή ένα όνομα που πρέπει να ειπωθεί με ανάποδο τρόπο ή πράξεις που πρέπει να γίνουν με μια συγκεκριμένη σειρά καθορίζουν τη συμπεριφορά των χαρακτήρων και ως εκ τούτου την εξέλιξη της αφήγησης. Ενίοτε η πρόκληση είναι να βρεθεί η σωστή κατεύθυνση προς την οποία θα περπατήσει ο ήρωας, ή ακόμα και η επιλογή που θα πρέπει να κάνει μπροστά σε κάποιο σταυροδρόμι. Το τίμημα μιας λανθασμένης επιλογής καταδεικνύει τη σημασία που αποδίδεται σε μια ομαλή πορεία στον Φανταστικό χώρο.

Στον Κειμενικό Κόσμο των παραμυθιών εντοπίζουμε συχνά χώρους με ιδιωτικό χαρακτήρα. Ο Hermann Hertzberger⁶⁹⁵ αφιερώνει ένα σημαντικό μέρος της εργογραφίας του σε αυτή την έννοια και τη σχέση της με την έννοια του δημοσίου, τις οποίες ορίζει ως την "χωρική έκφανση των όρων ατομικό και συλλογικό" αντιστοίχως. Δημόσιος είναι ο χώρος όπου έχει πρόσβαση ο οποιοσδήποτε οποτεδήποτε, και όλοι μαζί τη συλλογική ευθύνη του χώρου. Ιδιωτικός είναι ο χώρος όπου πρόσβαση έχει μια μικρή ομάδα (ή και ένα μόνο άτομο) που έχει και την ευθύνη του. Οι δύο έννοιες είναι συμπληρωματικές και λειτουργούν με διάφορες ενδιάμεσες διαβαθμίσεις που σχετίζονται με την πρόσβαση, την ευθύνη και την εποπτεία συγκεκριμένων περιοχών⁶⁹⁶. Ο Hertzberger αναφέρεται συχνά στη διαδικασία της

Δεν χρειάζεται να είσαι Κάμαρα - για να είσαι Στοιχειωμένος -

Δεν χρειάζεται να είσαι Σπίτι -

Ο Νους έχει Διαδρόμους - περισσότερους

από τον Τόπο της Ύλης -"

⁶⁹⁴ Kent C. Bloomer and Charles W. Moore, *Body, Memory and Architecture*, Yale University Press, New Haven - London 1977, p. 33. Ας θυμηθούμε, στην ταινία του Orson Welles *The Third Man/O Τρίτος Άνθρωπος*, τη σκηνή της καταδίωξης στις υπόγειες σήραγγες της Βιέννης και την επίδραση της κατευθυντικότητας του ήχου ως σχόλιο στην ψυχολογία του πρωταγωνιστή.

⁶⁹⁵ Hermann Hertzberger, *Lessons for students in Architecture*, 010 Publishers, Uitgeverij 1993, p. 12

⁶⁹⁶ Και αυτή η έννοια είναι σχετική. Ένας χώρος είναι ιδιωτικός ή δημόσιος πάντοτε σε σχέση με κάποιον άλλο: το δωμάτιό μας είναι πιο ιδιωτικό από την κουζίνα του σπιτιού, που είναι πιο ιδιωτική από το κατώφλι

οικειοποίησης του δημόσιου χώρου από τους κατοίκους, η οποία θεμελιώνει την κυριαρχία του ατόμου επί του χώρου και ταυτοχρόνως προσδίδει στον χώρο ένα επιπλέον νόημα. Είναι δυνατό το ιδιωτικό και το δημόσιο ενίοτε να συναντώνται⁶⁹⁷. Στη διάρκεια της αφήγησης των παραμυθιών, ο ήρωας εισέρχεται σε σημεία του Φανταστικού χώρου στα οποία, υπό κανονικές συνθήκες, δεν θα έπρεπε να έχει πρόσβαση, και ενίοτε δεν επιδεικνύει τη δέουσα προσοχή και σύνεση. Σε σημαντικά σημεία της αφήγησης, ο Φανταστικός χώρος εμφανίζεται διαδοχικά με τον ιδιωτικό και τον δημόσιο χαρακτήρα του, αποκτώντας το επαυξημένο νόημά του στις περιπτώσεις κατά τις οποίες αυτοί οι δύο χαρακτήρες παρερμηνεύονται ή συγκρούονται.

Στα σύγχρονα παραμύθια συχνά εμφανίζεται η ασυνέχεια του χώρου. Ο Pallasmaa⁶⁹⁸ τονίζει τη συνέχεια στην αντίληψη του χώρου που εισήγαγε το μοντέρνο κίνημα στην αρχιτεκτονική και την απελευθέρωση από την ηγεμονία του κάδρου του ζωγραφικού πίνακα. Οι πίνακες του William Turner, των Εμπρεσιονιστών και των Κυβιστών συνεχίζουν τον κόσμο και πέρα από το ίδιο το πλαίσιο τους, εγκαταλείποντας τη συμμετρία των θεμάτων τους και την αυστηρά καθορισμένη προοπτική του ενός σημείου εστίασης. Ο Frank Lloyd Wright, ο Alvar Aalto, ο Louis Kahn μας μιλούν για τον κόσμο στην ολότητά του, συνθέτοντας ένα περιβάλλον από ήχους, μυρωδιές, υφές, ένα συνεχές σύνολο εμπειριών. Στον Φανταστικό χώρο συχνά τον τόνο δίνουν μεμονωμένοι, αποσπασματικοί χώροι, οι οποίοι συνδέονται μεταξύ τους παρά προσδοκία και κατά παράδοξο τρόπο, λειτουργώντας καταλυτικά στην εξέλιξη της αφήγησης. Όταν οι χαρακτήρες του παραμυθιού συνειδητοποιούν αυτή την ασυνέχεια στον χώρο, φυσιολογικά εκπλήσσονται, γρήγορα όμως μαθαίνουν πώς να ζουν με αυτή. Η ανασφάλεια που προκαλεί αυτή η ασυνέχεια, προοδευτικά εξελίσσεται σε έναν νέο τρόπο αντίληψης που κερδίζουν οι χαρακτήρες, καθώς κατανοούν πως έτσι αποκτούν μια επαυξημένη θέαση των πραγμάτων.

Είναι γεγονός ότι με αυτό τον τρόπο παραβιάζεται ο θεμελιώδης κανόνας της σταθερότητας στη σχέση μεταξύ χώρου και ύλης, ο οποίος απαρεγκλίτως ισχύει στον ρεαλιστικό χώρο. Αν και στον ρεαλιστικό

του, η αίθουσα ενός σχολείου είναι πιο ιδιωτική από το προαύλιο, που είναι πιο ιδιωτικό από τον δρόμο. (Ibid, p. 13)

⁶⁹⁷ Τόσο ο Hertzberger όσο και ο Pallasmaa απηχούν τον Bachelard, καθώς σημειώνουν ότι το σπίτι μας είναι το σημείο τομής μεταξύ της σφαίρας του ιδιωτικού και της σφαίρας του δημοσίου. (Ibid, p. 63. Πρβλ. Juhani Pallasmaa, "Identity, Intimacy and Domicile. Notes on the phenomenology of home", *Arkkitehti, Finnish Architectural Review*, 1/1994). Στις περιπέτειες που επιφυλάσσει η ζωή, ο άνθρωπος διατηρεί μαζί του τη νοητή εικόνα του σπιτιού των παιδικών του χρόνων, ούτως ώστε, όπως ο Οδυσσεύς, να γνωρίζει πάντοτε από πού ξεκίνησε και πού θέλει να επιστρέψει. Πράγματι, σε κάθε χώρο όπου εισέρχεται, ο άνθρωπος αναζητά και καταγράφει δύο στοιχεία: τα σημεία τα οποία ανακαλούν την οικειότητα του σπιτιού των αναμνήσεών του, και τα σημεία τα οποία του θυμίζουν πολύβουο δρόμο ή πλατεία. (Hermann Hertzberger, *Space and Learning: Lessons in Architecture 3*, 010 Publishers, Rotterdam 2008).

⁶⁹⁸ Juhani Pallasmaa, op. cit., p.35

χώρο αυτή η σταθερότητα φαίνεται ορισμένες φορές να καταστρατηγείται⁶⁹⁹ - επί παραδείγματι κρυστάλλινα ή μετακινούμενα διαχωριστικά, "οπτικές απάτες" εντός του χώρου - στην πραγματικότητα είναι εξαιρετικά σημαντικό να γνωρίζουμε ανά πάσα στιγμή και με βεβαιότητα, τί είναι ύλη και τί κενό στον χώρο, ποιοί χώροι συσχετίζονται και πού οδηγούν, ποιά είναι η χρονική στιγμή την οποία βιώνουμε. Σε αυτά τα δεδομένα⁷⁰⁰ στηρίζεται η ύπαρξή μας - φυσική και ψυχολογική - καθώς και η ισορροπία της.

8.4 Ο ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΣ ΧΩΡΟΧΡΟΝΟΣ ΣΤΗ ΔΙΑΧΡΟΝΙΚΗ ΕΞΕΛΙΞΗ ΤΩΝ ΠΑΡΑΜΥΘΙΩΝ

Το λογοτεχνικό είδος του παραμυθιού έχει εξελιχθεί δια μέσω των αιώνων, από μια ιστορία που ψυχαγωγούσε ενήλικες σε μια αφήγηση για παιδιά, από μια προφορική διήγηση με ρίζες στις πρωτόγονες κοινωνίες σε ένα σύνθετο λογοτέχνημα ενός προικισμένου δημιουργού. Η αρχαία καταγωγή των παραμυθιών εμφανίζεται στο σύνολο του λογοτεχνικού είδους, εντούτοις στα παλαιότερα χρονολογικά παραμύθια επιζούν πρωτόλεια στοιχεία της προφορικής παράδοσης, σε ευρύτερη έκταση και με εντονότερη παρουσία. Προοδευτικά στις αφηγήσεις των παραμυθιών εμφανίζεται η επίδραση του λογοτεχνικού ύφους του συγγραφέα, το οποίο σταδιακά εκλεπτύνεται. Ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα στα πρώιμα παραμύθια είναι αφαιρετικός και παραστατικός, ενώ τα κείμενα είναι σχετικά περιορισμένα σε έκταση. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα τα φαινόμενα τα οποία αναγνωρίζονται (όπως αναλύθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια και συνοψίζονται εν συνεχεία) να απαντούν με μεμονωμένο τρόπο. Καθώς το είδος του παραμυθιού αναπτύσσεται προς τη σύγχρονη εποχή, ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα γίνεται σύνθετος και αλληγορικός, σε κείμενα εκτενέστερα σε περιγραφές, αλλά και πλουσιότερα σε πληροφορίες, γεγονότα και καταστάσεις. Σε αυτή την περίπτωση, τα εν λόγω φαινόμενα εμφανίζονται κατ' επανάληψη δημιουργώντας ένα πλέγμα συσχετισμών και παράλληλα αφηγηματικά νήματα επί των οποίων μπορεί να αναδειχθεί η ποικιλομορφία του Φανταστικού χώρου.

Στην αφήγηση των παραμυθιών, το σκηνικό στήνεται σε ένα συγκεκριμένο σημείο του Φανταστικού χώρου, αναλόγως με τον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα. Πρόκειται για το τοπίο όπου δημιουργούνται αφενός οι συνθήκες της αλληλεπίδρασης των χαρακτήρων μεταξύ τους, και αφετέρου οι συνθήκες της προώθησης της πλοκής. Καθώς η συγγραφή των παραμυθιών εξελίσσεται διαχρονικά, ο

⁶⁹⁹ Συχνά οι αρχιτέκτονες αρέσκονται να συνομιλούν με αυτή τη σταθερότητα, "παίζοντας" με το ενδεχόμενο μιας φαινομενικής καταστροφής της, και την αναπόδραστη αποδοχή ότι κάτι τέτοιο δεν θα μπορούσε ποτέ να συμβεί.

⁷⁰⁰ Η λέξη τόσο με την έννοια της πληροφορίας που παρέχουν όσο και με την έννοια της σταθεράς, της αμετάβλητης τιμής από τη στιγμή που αυτή έχει οριστεί.

χώρος προοδευτικά εκλεπτύνεται και διευρύνεται τόσο η περιγραφή του όσο και η εμβέλεια των χαρακτηριστικών του. Ο δε χρόνος, στοιχείο επί του οποίου στηρίζεται η βιωματική εμπειρία μας, στον Φανταστικό χώρο έχει απολέσει την σαφή και αυστηρά καθορισμένη συνέχειά του, αντιθέτως καθίσταται "άχρονος", καθώς διαμορφώνεται πλέον ως μεμονωμένα γεγονότα, τα οποία διαρρηγνύουν τους γνωστούς δεσμούς παρελθόντος, παρόντος και μέλλοντος, αλλά εμφανίζονται - αναλόγως τη βαρύτητά τους στην εξέλιξη της αφήγησης - ως ορόσημα παρόντα στο διηνεκές και γίνονται αντιληπτά στην ολότητά τους, προοδευτικά και συνεχώς⁷⁰¹.

Αξιοσημείωτη είναι η διαχείριση του προσωπικού αφηγηματικού χρόνου, σε αντιδιαστολή με τον αντικειμενικό αφηγηματικό χρόνο, από τον δημιουργικό λόγο του συγγραφέα. Ενώ ο χρόνος της αφήγησης εξελίσσεται κανονικά και με γραμμικό τρόπο, ο προσωπικός (ψυχολογικός) χρόνος για τους χαρακτήρες των παραμυθιών διαγράφει έναν πλήρη κύκλο, με την επιστροφή τους, στο τέλος της ιστορίας, στο αρχικό χωροχρονικό σημείο υπό συνθήκες που οι ίδιοι είτε θυμούνται με νοσταλγία, είτε θα επιθυμούσαν να ζήσουν. Στη διάρκεια του αντικειμενικού αφηγηματικού χρόνου, η εξέλιξη της πλοκής καθιστά τους χαρακτήρες σοφότερους και ωριμότερους, και με αυτόν τον τρόπο προωθείται η αποκατάσταση της ισορροπίας που είχε χαθεί στην αρχή της αφήγησης, φέρνοντας τον προσωπικό αφηγηματικό χρόνο ξανά στο σημείο εκκίνησης.

Ο Φανταστικός χώρος εξελίσσεται, καθώς περνούν τα χρόνια και κατά την εξέλιξη του ίδιου του δημιουργικού λόγου, της γνώσης και της φαντασίας του εκάστοτε συγγραφέα. Συγγραφείς και αναγνώστες έχουν εξοικειωθεί εδώ και δεκαετίες με τις έννοιες των ταξιδιών στον χρόνο, των μαύρων οπών, των σημείων ασυνέχειας στο χωροχρονικό συνεχές. Όλα αυτά τα γοητευτικά σχήματα μπορούν να εμφανιστούν στον Φανταστικό χώρο, ακριβώς ως στοιχεία που συνομιλούν με (και εν τέλει διαφεύγουν από) αυτή τη δεσμευτική "ακαμψία" του ρεαλιστικού χώρου και την υποχρεωτικώς μονοσήμαντη σχέση του με την ύλη. Ανά τις δεκαετίες, η συμπεριφορά του Φανταστικού χώρου από σταθερή μετατρέπεται σε απρόβλεπτη, καθώς ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα ενσωματώνει στο ύφος του κειμένου δεδομένα τα οποία προέρχονται πρωτίστως από την επιστήμη και εν τέλει από το συνολικό καλλιτεχνικό γίγνεσθαι, μετά και από το κίνημα του Κυβισμού.

Ο απόλυτος Νευτώνειος χώρος, μια πραγματικότητα για συγγραφείς και αναγνώστες έως το τέλος του 19ου αιώνα, προοδευτικά αντικαθίσταται από το νέο φυσικό μέγεθος του χωροχρονικού συνεχούς, το οποίο παρεισφρεί και στη συλλογική συνείδηση, ως μια "εφικτή" πιθανότητα. Ο Φανταστικός χώρος, ως τμήμα του Κειμενικού Κόσμου, κληρονομεί και σε αυτό το επίπεδο τα χαρακτηριστικά του

⁷⁰¹ Είναι χαρακτηριστικός ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζει τέτοιου είδους εμβληματικά γεγονότα ο William Shakespeare στο έργο του *Hamlet*. Τη στιγμή κατά την οποία πληροφορείται, από το ίδιο το φάντασμά του, ότι ο θάνατος του πατέρα του ήταν στην πραγματικότητα δολοφονία, ο Hamlet μονολογεί ότι "ο Χρόνος έχει εξαρθρωθεί/Time is out of joint" (Act 1, Scene 5, 190).

ρεαλιστικού χώρου. Έτι περαιτέρω δε χαρακτηριστικά του ρεαλιστικού χώρου τα οποία περιγράφονται από την επιστήμη αλλά δύσκολα παρατηρούνται στην καθημερινότητά μας - όπως το χωροχρονικό συνεχές και οι ασυνέχειές του ως νέες, απροσδόκητες συνέχειες - έχοντας διατυπωθεί σε θεωρητικό επίπεδο, εντάσσονται με φυσικότητα στον Φανταστικό χώρο. Εντάσσονται ως μια διαδικασία εξοικείωσης εντός ενός πεδίου "προσομοίωσης" της ρεαλιστικής πραγματικότητας, κατά το πρότυπο της διαπιστωμένης χρήσης των παραμυθιών ως "περιβάλλον προσομοίωσης" της ρεαλιστικής πραγματικότητας.

Εν τέλει, και ώστε να επιστρέψουμε στην έννοια της ποιητικής εικόνας από όπου εκκινεί η φαντασία και γεννιέται το παραμύθι, στον Φανταστικό χώρο αναγνωρίζεται μια ισχυρή τάση σχετικά με τον τρόπο αντίληψης του περιβάλλοντος από τους χαρακτήρες αλλά και τους αναγνώστες των παραμυθιών. Οι κινήσεις εντός του Φανταστικού χώρου καθοδηγούνται με τη βοήθεια ενός νοητού χάρτη που σχηματίζεται μέσω νοητών εικόνων. Ο τρόπος έχει ευθεία αναφορά στη θεωρία του Kevin Lynch⁷⁰² περί της Εικόνας της πόλης, και της αντίληψής μας μέσω των στοιχείων που αναγνωρίζουμε στην πόλη και συνθέτουμε την εικόνα της στον εγκέφαλό μας. Ομοίως, η εικόνα του Φανταστικού χώρου γεννιέται μέσω αυτών των ίδιων στοιχείων, κληρονομώντας με τον τρόπο αυτό την αποσπασματικότητα και την ασυμμετρία ενός νοητού χάρτη. Έτι περαιτέρω, και καταδεικνύοντας για ακόμα μια φορά την εκλεκτική συγγένεια μεταξύ του Φανταστικού και του ρεαλιστικού χώρου, με αυτή την αναπαραγωγή της εικόνας ενός νοητού χάρτη, σχηματίζεται η αντίληψη στη συνείδησή μας ότι ο Φανταστικός χώρος είναι ένας πραγματικός χώρος, έστω και εντός του συγκεκριμένου, αφηγηματικού πλαισίου του.

8.5 ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Ο Bruno Bettelheim⁷⁰³ επέμενε ότι τα παραμύθια είναι ένα σημαντικότερο εργαλείο το οποίο διαθέτουν τα παιδιά στην προσπάθειά τους να εξοικειωθούν με την πραγματικότητα και να επιβιώσουν σε έναν κόσμο που κυριαρχείται από τους ενήλικους. Τα παιδιά μπορούν να ανατρέξουν στον τρόπο συμπεριφοράς των χαρακτήρων στα παραμύθια (που συχνά είναι και εκείνοι παιδιά) ώστε να κατανοήσουν τη λειτουργία τόσο της οικογένειας όσο και της ηθικής του ατόμου. Στο πλαίσιο αυτό, ο Walter Benjamin⁷⁰⁴ παρατηρεί ότι η ηθική στα παραμύθια είναι μια περίπλοκη υπόθεση, καθώς οι πρωταγωνιστές δεν διστάζουν να πουν ψέματα, να εξαπατήσουν, να κλέψουν ή και να βασανίσουν τους

⁷⁰² Πρβλ. Κεφ. 7Γ.2.5

⁷⁰³ Bruno Bettelheim, *The Uses of Enchantment: the meaning and importance of fairy tales*, Random House, New York 1976

⁷⁰⁴ Walter Benjamin, "The Storyteller", *Illuminations: Essays and Reflections*, ed. Hannah Arendt, Schocken Books, New York 1969

κακούς. Έστω και υπό αυτές τις συνθήκες, τα παραμύθια αποτελούν πηγή έμπνευσης, υπενθυμίζοντάς μας σημαντικά χαρακτηριστικά της ανθρώπινης φύσης.

Μέσα στα παραμύθια, όπως συμβαίνει και σε ένα οποιοδήποτε κείμενο, ζει κρυμμένος ένας κόσμος, ο οποίος ζωντανεύει κατά τη διάρκεια της αφήγησης. Αυτός ο Κειμενικός κόσμος οικοδομείται αποκλειστικώς με τη δύναμη της φαντασίας μας και του αυστηρώς προσωπικού μας γνωστικού φορτίου, και είναι μια οικοδόμηση σταδιακή, προοδευτική καθώς εξελίσσεται η ίδια η χρονική διάρκεια της αφήγησης. Τα φαντασιακά στοιχεία που απαντούν στα κείμενα των παραμυθιών περισσότερο από ό,τι σε άλλου είδους λογοτεχνικά κείμενα, είναι δυνατό να αποδώσουν στον Κειμενικό τους κόσμο χαρακτηριστικά ποιητικά, αποκλίνοντα, με μεταφορική χρήση και έντονο συναισθηματικό, βιωματικό φορτίο. Το σύμπαν αυτό ονομάστηκε Φανταστικός χώρος και τα χωρικά στοιχεία τα οποία εντοπίστηκαν εκεί, ήταν ποικίλα και σχετίζονταν τόσο με τη μεγάλη όσο και τη μικρή κλίμακα, τόσο με τον δομημένο όσο και τον αδόμητο χώρο, τόσο με τον χώρο που αντιλαμβανόμαστε με την εμπειρία όσο και την απεικόνισή του. Σημαντικό στοιχείο του Φανταστικού χώρου είναι και ο χρόνος, με διπλή έννοια: αφενός συμβάλλοντας στη βιωματική εμπειρία του χώρου, όπως ακριβώς συμβαίνει και στον ρεαλιστικό χώρο, και αφετέρου καθώς είναι απαραίτητος για την εξέλιξη της αφήγησης και συνεπώς της γέννησης του Φανταστικού χώρου.

Η δομή και οι κανόνες που διέπουν αυτόν τον Φανταστικό χώρο αρχικά αντλούν την προέλευσή τους από τον ρεαλιστικό χώρο, εντούτοις, μέσω του δημιουργικού λόγου του συγγραφέα, καταλήγουν σε ένα αποκλίνον αποτέλεσμα. Ο Φανταστικός χώρος δομείται βάσει των χωρικών στοιχείων, τα οποία αποτελούν ταυτοχρόνως τόσο το τοπίο όσο τον μοχλό της εξέλιξης της αφήγησης. Έτι περαιτέρω, στον Φανταστικό χώρο βρίσκουμε ένα μοναδικό χωρικό στοιχείο, την Άυλη Ύλη. Στον Κειμενικό κόσμο, όπου το υλικό οικοδόμησης μπορεί να είναι τόσο φευγαλέο όσο ο ίδιος ο χρόνος, εκεί είναι δυνατό να σχηματίσουν χώρο οι πράξεις των χαρακτήρων των παραμυθιών, ή η συνάντηση διαφορετικών χρονικών στιγμών της αφήγησης στον ίδιο χώρο, ή η πιθανότητα να συμβούν κάποια γεγονότα, η οποία εκείνη τη στιγμή αναδιπλασιάζει τον χώρο σε δύο διαφορετικά συστήματα με ελάχιστα διαφορετικές συνθήκες που έκτοτε θα ζουν στον χώρο παράλληλα. Η Άυλη Ύλη καθίσταται με τον τρόπο αυτό μια από τις εκφάνσεις του χρόνου μέσα στον Φανταστικό χώρο, καθώς προοδευτικά εξελίσσεται η αφήγηση και χτίζεται ο Κειμενικός κόσμος. Και πράγματι, ο χρόνος φαίνεται να είναι η προστιθέμενη αξία του Φανταστικού χώρου, λαμβάνοντας υπόψιν ότι είναι απαραίτητη η εξέλιξη του χρόνου ώστε να αναπτυχθεί η αφήγηση, όπως ακριβώς συμβαίνει και με την ανάπτυξη ενός μουσικού έργου.

Οι κανόνες που ισχύουν στον Φανταστικό χώρο οργανώνονται σε τρία συστήματα: το σύστημα της διαχείρισης των χωρικών στοιχείων, το σύστημα της εννοιολογικής ερμηνείας μέσω της Μεταφοράς, και το σύστημα της βιωματικής ερμηνείας. Το πρώτο σύστημα αναγνωρίζει τον ρόλο των χωρικών στοιχείων κατά την εξέλιξη της αφήγησης και τους τρόπους που χρησιμοποιεί ο δημιουργικός λόγος του

συγγραφέα, ώστε, εντάσσοντας αυτά τα χωρικά στοιχεία στην ιστορία, να προωθήσει την πλοκή, και να την καταστήσει μοναδική. Εν τέλει, φαίνεται ότι στον Φανταστικό χώρο είναι δυνατό να εντοπιστεί η λεγόμενη "πρωταρχή της μυθοπλασίας", ήτοι το βασικό στοιχείο της μυθοπλασίας που λειτουργεί ως πυρήνας της ή ως έναυσμά της, καθώς ο Φανταστικός χώρος αποτελεί ταυτοχρόνως το σκηνικό και την κινητήριου δύναμη η οποία ελέγχει χαρακτήρες και πλοκή στην αφήγηση.

Το δεύτερο σύστημα αφορά το νόημα που μπορεί να αντληθεί από τα παραμύθια, και δη μέσω του γνωσιακού φαινομένου της Μεταφοράς. Στα κείμενα των παραμυθιών, ο χώρος λαμβάνει μεταφορικά χαρακτηριστικά, καθώς περιγράφεται με αλλότρια στοιχεία, απροσδόκητα και αποκλίνοντα, και χρησιμοποιείται με απρόβλεπτους τρόπους, μεταφέροντας το νόημα καθ' όλη την εξέλιξη της αφήγησης. Στον χώρο ο συγγραφέας αποδίδει ανθρωπογενείς ποιότητες και επαυξημένο νόημα, σε μοναδικό συνδυασμό για τη συγκεκριμένη αφήγηση, μέσω της χρήσης των νοητών εικόνων και της επίκλησης των γεγονότων. Η Μεταφορά, μέσω του "φανταστικού διωνύμου", λειτουργεί ταυτοχρόνως τόσο ως παιδαγωγική μέθοδος όσο και ως η ειδοποιός διαφορά που θα στρέψει το ενδιαφέρον του αναγνώστη στο εν προκειμένω ζητούμενο. Είναι λοιπόν η Μεταφορά το κλειδί που μπορεί να απελευθερώσει τις έννοιες από τα κείμενα των παραμυθιών, έννοιες οι οποίες εκπορεύονται από το πεδίο του χώρου και κληροδοτούνται στο πεδίο της ζωής και της ανθρώπινης συνθήκης. Αυτά τα μεταφορικά σημεία εν τέλει αποτελούν τις κοινές χορδές μεταξύ των τεμνόμενων συνόλων του ρεαλιστικού και του Φανταστικού χώρου, και καθίστανται ταυτοχρόνως το κοινό τους λεξιλόγιο, τα σημεία διέλευσης αλλά και οι άγκυρες μεταξύ αυτών των δύο τόσο συγγενών αλλά και τόσο διαφορετικών συνόλων.

Το τρίτο σύστημα εντοπίζεται στην βιωματική εμπειρία που αποδίδεται στον Φανταστικό χώρο, και η οποία αντανακλά τα βιώματα τόσο συγγραφέων όσο και αναγνώστων. Στα κείμενα των παραμυθιών αποτυπώνεται η αισθητηριακή μας εμπειρία, συμπεριλαμβανομένης και της κιναισθησης, μέσω της οποίας οι χαρακτήρες των παραμυθιών - και μαζί τους οι αναγνώστες - προσλαμβάνουν τον Φανταστικό χώρο αναγνωρίζοντας στοιχεία του, κατ' αναλογία του ρεαλιστικού χώρου. Αυτές οι ποιότητες καθορίζουν την ταυτότητα του κάθε παραμυθιού, απηχώντας τη ρεαλιστική μας εμπειρία, μέσω εννοιών-εργαλείων στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό. Πέραν των υπολοίπων εννοιών, η χρήση των οποίων στον Φανταστικό χώρο των παραμυθιών ως επί το πλείστον ακολουθεί τη ρεαλιστική μας εμπειρία, στον Φανταστικό χώρο διατηρεί έντονη παρουσία η ασυνέχεια, τόσο στον χώρο όσο και στον χρόνο. Η θεμελιώδης συνθήκη της σταθερής συνέχειας στον ρεαλιστικό χώρο είναι δυνατό να ακυρωθεί με χαρακτηριστική ευκολία στον Φανταστικό χώρο, λειτουργώντας ως στοιχείο της ποικιλομορφίας και της ελεύθερης βούλησής του.

Σε αυτό το τριπλό σύστημα βρίσκεται η ιδιότητα των παραμυθιών να απευθύνονται σε ένα ευρύτατο φάσμα αποδεκτών, οι οποίοι, διαβάζοντας το κείμενο, είναι σε θέση να προσλάβουν διαφορετικά

δεδομένα. Το νόημα το οποίο γεννιέται από την αφήγηση, κινείται μεταξύ αφενός της εννοιολογικής ερμηνείας, μιας σαφώς εγκεφαλικής διεργασίας, και αφετέρου της βιωματικής ερμηνείας, μιας κυρίως αισθητηριακής διαδικασίας. Θα ήταν πιθανότερο ένα παιδί, όντας πιο κοντά στη βιωματική εμπειρία, να αντιληφθεί το νόημα ενός παραμυθιού μάλλον με όρους βιωματικής ερμηνείας, παρά εννοιολογικής ερμηνείας, και το αντίστροφο θα ίσχυε για κάποιον μεγαλύτερο αναγνώστη, περισσότερο εξοικειωμένο με εγκεφαλικές έννοιες. Σε οποιαδήποτε περίπτωση όμως, καθίσταται σαφές ότι ο Φανταστικός χώρος γίνεται αντιληπτός στον αναγνώστη μέσω ενός λεξιλογίου νοητών εικόνων, κατά απόλυτη αντιστοιχία με τον σχηματισμό ενός νοητού χάρτη ο οποίος συντελεί στον προσανατολισμό μας και την κίνηση μέσα στην πόλη, σύμφωνα με τη θεωρία της Εικόνας της πόλης, του Kevin Lynch⁷⁰⁵.

Χώρος και χρόνος σχηματίζουν μια παραπληρωματική σχέση στη ρεαλιστική μας εμπειρία. Εκεί ο χώρος διατηρεί την πρωτοκαθεδρία, όντας εύκολα αναγνωρίσιμος στο περιβάλλον μας, σε αντιδιαστολή με τον χρόνο, ο οποίος εμφανίζεται ως επί το πλείστον δευτερευόντως, μέσω των συνεπειών του και λαμβάνεται υπόψιν εκ των υστέρων, με τη διαμόρφωση ενός νοητικού ισοδύναμου, βάσει μιας κοινωνικής σύμβασης. Με παρόμοιο τρόπο, χώρος και χρόνος απαντούν και στον Φανταστικό χώρο σε ένα σύνθετο σχήμα, με ποικίλες εκφάνσεις στην αφήγηση των παραμυθιών. Εντούτοις, σε αντιδιαστολή με τον ρεαλιστικό χώρο, η προτεραιότητα εδώ ανήκει στον χρόνο⁷⁰⁶, τόσο εκ γενετής όσο και κατ'εξοχήν. Είναι απαραίτητη η έκταση του χρόνου, ώστε να εξελιχθεί η αφήγηση και συνεπώς να γεννηθεί ο Κειμενικός κόσμος όπου ορθώνεται ο Φανταστικός χώρος. Έτι περαιτέρω, και καθώς ο Φανταστικός χώρος δομείται με τη σκέψη και τη φαντασία, ο χρόνος αποτελεί τον σημαντικό καταλύτη, παρουσία του οποίου κινητοποιούνται οι δυνάμεις που επικαλούνται οι νοητές εικόνες και τα γεγονότα εντός της αφήγησης. Απουσία της ρεαλιστικής συνθήκης της ύλης, χώρος σχηματίζει το εδώ και τώρα του κειμένου ως μια αδιάσπαστη ακολουθία όλων των χρονικών στιγμών που έχουν προηγηθεί και όλων όσων θα ακολουθήσουν, σαν μια αδιαίρετη αλληλουχία από το τώρα συν το τώρα συν το τώρα και ούτω καθ'εξής. Τέλος, ο χρόνος καθίσταται το μέτρο της προσωπικής προόδου των χαρακτήρων στα παραμύθια. Με το πέρασμα του προσωπικού αφηγηματικού χρόνου, στον Φανταστικό χώρο προβάλλεται η εξέλιξη της προσωπικότητας αυτών των χαρακτήρων, ως μια συνεχής διαδικασία που γεννιέται εντός του Φανταστικού χώρου και εκπορεύεται από την ισχύ του.

Ταυτοχρόνως με τους χαρακτήρες των παραμυθιών, είναι δυνατό να εξελίσσεται και ο ίδιος ο Φανταστικός χώρος. Προοδευτικά με την εξέλιξη του λογοτεχνικού είδους του παραμυθιού αλλά και με

⁷⁰⁵ Πρβλ. Κεφ. 7Γ.2.5

⁷⁰⁶ Κατά τον Gabriel Zoran, ακόμα και σήμερα η λογοτεχνία συχνά θεωρείται "μια τέχνη του χρόνου/an art of time", και ο χρόνος παραμένει "ένας κυρίαρχος παράγων κατά την οικοδόμηση μιας αφήγησης", καθώς η δομή του χώρου της αφήγησης γίνεται αντιληπτή μόνο μέσω του χρόνου, δηλαδή όταν στην αφήγηση περιγράφονται γεγονότα και κινήσεις όπως συμβαίνουν εντός του κειμενικού κόσμου. (Gabriel Zoran, "Towards a Theory of Space in Narrative", *Poetics Today* 5.2, 1984, p. 309-335)

την εξέλιξη της επιστήμης και της διανόησης, η έννοια του χώρου μεταλλάσσεται από ένα απόλυτο μέγεθος σε μια δυναμική οντότητα συνδυασμένη με τον χρόνο. Αντιστοίχως, ο Φανταστικός χώρος φαίνεται να μετεξελίσσεται ομοίως, καθώς η συγγραφή των παραμυθιών προχωρά προς τον 20ό αιώνα. Ο δημιουργικός λόγος του συγγραφέα απηχεί την εικόνα ενός ρεαλιστικού χώρου, όπως αυτός δομείται συνδυαστικά από την ρεαλιστική μας εμπειρία και την θεωρητική προσέγγιση της επιστήμης. Ο ρεαλιστικός χώρος εμφανίζεται ως η εγγύηση της αυθεντικότητας του Φανταστικού χώρου, της γνησιότητάς του ως ένα περιβάλλον πραγματικό, ζωντανό και παλλόμενο.

Καθίσταται λοιπόν σαφές ότι στις παραμυθικές αφηγήσεις ο Φανταστικός χώρος κατέχει εξέχουσα θέση, πυροδοτώντας και καθορίζοντας κατ' ουσίαν την ιστορία, ως σημαντικός παράγων προώθησης της αφήγησης με μοναδικό τρόπο και δημιουργίας πανίσχυρων νοητών εικόνων στο μυαλό των αναγνωστών. Με τον τρόπο αυτό, ο Φανταστικός χώρος είναι το αποτέλεσμα της αυστηρώς προσωπικής ανάγνωσης του κειμένου, μιας κατ' εξοχήν ερμηνευτικής διαδικασίας προς την δημιουργία ενός αυστηρώς προσωπικού Κειμενικού κόσμου. Είναι ένας χώρος πλήρης νοήματος, ο οποίος ζωντανεύει και συνεχίζει να υπάρχει και μετά το πέρας της ανάγνωσης, ξεπερνώντας πιθανότατα κατά πολύ οποιαδήποτε άλλη λεπτομέρεια έχει συγκρατήσει στη μνήμη του ο αναγνώστης σχετικά με το παραμύθι. Ο Φανταστικός χώρος δημιουργείται από τα κείμενα των παραμυθιών, συνεχίζει όμως να υπάρχει ερήμην τους, καθώς αποτελεί την πεμπτούσια του ρεαλιστικού μας χώρου.

Η διαφορά μεταξύ του Φανταστικού χώρου και του ρεαλιστικού είναι ότι στον πρώτο τίποτε δεν είναι πραγματοποιημένο, όλα ανήκουν στη σφαίρα του νοητού, οπότε έχουν κατακτήσει την τελειότητα που ανήκει στις Ιδέες. Ο Φανταστικός χώρος εμπεριέχει τις Ιδέες απόφεις, τέλειες, όπως οι έννοιες θα έπρεπε να είναι κατά τον πλατωνικό τρόπο σκέψης, αλλά δεν θα μπορούσαν να είναι ποτέ στην πραγματικότητα, καθώς αυτή πάντοτε θα αποδεικνύεται "μια ατελής αντιγραφή αυτού που νομίζουμε πως φτιάχνουμε"⁷⁰⁷. Στον Φανταστικό χώρο είναι δυνατό να ιδωθεί ένα στοιχείο του ρεαλιστικού χώρου με μια φρέσκια ματιά, απαλλαγμένο από τα βαρίδια της ρεαλιστικής εμπειρίας, και πιο κοντά στην αρχετυπική μορφή και χρήση του. Ο Φανταστικός χώρος μπορεί να γίνει για όλους μας ό,τι ακριβώς είναι τα παραμύθια για τα παιδιά: ένα ελεγχόμενο περιβάλλον προσομοίωσης της πραγματικότητας, όπου μπορούμε, χωρίς συνέπειες, να δοκιμάσουμε τα πάντα.

Στην παρούσα διδακτορική έρευνα υπεδείχθη ο τρόπος με τον οποίο ο Φανταστικός χώρος είναι δυνατόν να αναγνωριστεί στα κείμενα των παραμυθιών ως ένα σύστημα με δομή και κανόνες, σύστημα το οποίο διατηρεί μια δημιουργική αναφορά στη δομή και τους κανόνες που ισχύουν στον ρεαλιστικό χώρο, αποκρυσταλλώνοντας τα πρωταρχικά στοιχεία του. Ο Φανταστικός χώρος αναδύεται ως ένα

⁷⁰⁷ Fernando Pessoa, *Το Βιβλίο της Ανησυχίας*, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα 1997, σελ. 158

θεμελιώδες στοιχείο της αφήγησης των παραμυθιών και ο καταλύτης για την εξέλιξη της πλοκής τους, και εν τέλει ως ένας κόσμος πλήρης νοήματος, ποικιλόμορφος και πολύπλοκος. Ο Φανταστικός χώρος είναι ο ίδιος ένα "Jabberwocky"⁷⁰⁸: αλλότριος και οικείος, ξένος και ταυτοχρόνως γνώριμος κατά έναν παράξενο και αιφνιδιαστικό τρόπο. Αναπτύσσει την ψευδαίσθηση ότι πρόκειται για έναν πραγματικό κόσμο, χρησιμοποιεί το γνωστό λεξιλόγιο από τον ρεαλιστικό χώρο, παραλλάσσει τα χαρακτηριστικά με τέτοιο τρόπο ώστε, εντός δεδομένου πλαισίου, αυτά να αποκτούν νέα και κυριαρχική υπόσταση.

8.6 ΣΤΟΧΟΙ ΠΕΡΑΙΤΕΡΩ ΕΡΕΥΝΑΣ

Η συμβολή της παρούσας διδακτορικής διατριβής εντοπίζεται στη μελέτη του Φανταστικού χώρου, που περιγράφεται στα κείμενα των παραμυθιών, με αρχιτεκτονικούς όρους μέσω της συγκρότησης μιας μεθοδολογικής ανάλυσης που περιλαμβάνει τη σκέψη του Ferdinand de Saussure, καθώς και τη θεωρία των Κειμενικών Κόσμων του Paul Werth. Τα πρώτα βήματα έγιναν με τη χρήση συγκεκριμένων παραδειγματικών εφαρμογών, καθώς και με την εφαρμογή συγκεκριμένης μεθοδολογίας, μέσω της κειμενογλωσσολογικής προσέγγισης.

Ωστόσο, η έρευνα συνεχίζεται και τα επόμενα βήματα θα μπορούσαν να στραφούν σε ποικίλα μονοπάτια. Ο Φανταστικός χώρος μπορεί να αναζητηθεί σε περισσότερα παραμύθια, από ποικίλες (και προφορικές) παραδόσεις και γεωγραφικά σημεία, ακόμα και λιγότερο γνωστά από εκείνα που επελέγησαν στη συγκεκριμένη έρευνα. Με τον τρόπο αυτό, τα χαρακτηριστικά του Φανταστικού χώρου θα εμπλουτιστούν, ενώ θα περιγραφεί με περισσότερες λεπτομέρειες η δομή και η λειτουργία του. Επί παραδείγματι, μπορούν να αναζητηθούν συγκεκριμένα χωρικά στοιχεία και να μελετηθούν συγκριτικά με τρόπο διαχρονικό και διακειμενικό, ήτοι πώς αυτά συμπεριφέρονται αφενός ανάμεσα στις χρονικές περιόδους και αφετέρου ανάμεσα στα κείμενα. Τα παραμύθια μπορούν, με λεπτομερέστερο τρόπο, να τοποθετηθούν στο ιστορικό τους πλαίσιο και να εξαρτηθούν από την εποχή τους και την επικρατούσα τότε αντίληψη για τον χώρο και τις ιδιότητές του. Μια διαχρονική μελέτη αυτού του είδους μπορεί να οδηγήσει σε αντιπαραβολή των σημαντικότερων χαρακτηριστικών του Φανταστικού χώρου για την κάθε εποχή, τη σχέση τους με τον ρεαλιστικό χώρο όπως αυτός γίνεται αντιληπτός την εκάστοτε χρονική περίοδο, καθώς και το διαχρονικό νόημα των διαφοροποιήσεων.

Η διερεύνηση του Φανταστικού χώρου θα ήταν δυνατό να επεκταθεί σε κείμενα πέραν των παραμυθιών, επί παραδείγματι σε λογοτεχνικά είδη και αφηγήσεις ποικίλες, ομαδοποιημένα κατά

⁷⁰⁸ Όπως το ομώνυμο ποιήμα που βρίσκει η Αλίκη Πέρα από τον Καθρέπτη, ήτοι ένα κείμενο το οποίο αν και αποτελείται από πολλές άγνωστες λέξεις, εντούτοις κατορθώνει, στο σύνολό του, να επικοινωνήσει ένα σαφές μήνυμα (Πρβλ. Κεφάλαιο 6).

χρονικές περιόδους ή βάσει πολιτιστικών καταβολών. Τα μεθοδολογικά εργαλεία επίσης μπορούν να εμπλουτιστούν, εντούτοις η επέκταση σε ακραιφνώς γλωσσολογικά εργαλεία και συστήματα δεν θα ήταν προς όφελος μιας θεωρίας διατυπωμένης στο πεδίο της Αρχιτεκτονικής, όπως η συγκεκριμένη διδακτορική έρευνα. Η γλωσσολογική/σημειολογική προσέγγιση του Ferdinand de Saussure και η αφηγηματική ανάλυση του Roland Barthes έχουν χρησιμοποιηθεί πολλάκις ως εργαλείο της έρευνας, εντούτοις όσον αφορά τη θεωρία των Κειμενικών Κόσμων του Paul Werth, στην παρούσα διδακτορική έρευνα έγινε προσπάθεια μιας κωδικοποίησης των κυρίων σημείων της, ούτως ώστε να καταστεί ένα εύχρηστο μεθοδολογικό εργαλείο.

Είναι δεδομένο ότι η μελέτη του Φανταστικού χώρου εντάσσεται σε ένα διεπιστημονικό πεδίο, όπου συναντώνται, εκτός της Αρχιτεκτονικής και της Γλωσσολογίας, μεταξύ των άλλων η Παιδαγωγική, οι Εικαστικές Τέχνες, η Νευροψυχολογία. Όσον αφορά τις Εικαστικές Τέχνες, πρόσφορο έδαφος μελέτης αποτελεί η απεικόνιση του Φανταστικού χώρου μέσω είτε της εικονογράφησης των παραμυθιών είτε της απόδοσής τους στον κινηματογράφο, ακόμα και μέσω των ψηφιακών τεχνών. Όπως έχει ήδη ειπωθεί, με την απεικόνιση αυτομάτως γίνεται ήδη ένα πρώτο βήμα προς την ερμηνεία του χώρου. Υπό το πρίσμα αυτής της ερμηνευτικής διαδικασίας, θα πρέπει, και σε αυτή την περίπτωση, οι εικονογραφήσεις να εξαρτηθούν χρονικά από την εποχή τους, να αναζητηθούν τα χαρακτηριστικά του χώρου αναλόγως το μέσο απεικόνισης, την τεχνολογία ή την περιγραφή του ίδιου του κειμένου. Κυρίως θα πρέπει να μελετηθεί η κυριολεκτική και η μεταφορική χρήση της εικονογράφησης σε συνδυασμό με το κείμενο και ο βαθμός συμμετοχής της στην διαμόρφωση του Φανταστικού χώρου. Δίπλα στο κείμενο από το οποίο απορρέει ο Φανταστικός χώρος, η εικονογράφηση μπορεί να λειτουργεί με τρόπο συμπληρωματικό ή αντιστικτικό, συγχρονικό ή ασυγχρονικό σε σχέση με την ίδια την αφήγηση του παραμυθιού.

Επιπλέον και σχετικά με την Παιδαγωγική, θα είχε ενδιαφέρον η διερεύνηση ερωτημάτων όπως: με ποιον τρόπο προσλαμβάνουν τα παιδιά τις νοητές εικόνες οι οποίες περιγράφονται στα παραμύθια, πώς αυτές οι εικόνες μεταφράζονται στην φαντασία τους και εάν εκεί μπορούν να αναζητηθούν πρότυπα ή αρχέτυπα, με ποιον τρόπο αυτή η διαδικασία επηρεάζει την ανάπτυξη της αντίληψης του χώρου από τα παιδιά, πώς μπορεί αυτή η εξοικείωση, μέσω του κειμένου, με τον χώρο και τα χωρικά στοιχεία να συμβάλλει στην διαπαιδαγώγηση των παιδιών σε σχέση με τις χωρικές έννοιες, πώς μπορεί η μελέτη αυτής της χωρικής διαπαιδαγώγησης των παιδιών να καταλήξει σε συμπεράσματα σχετικά με την εκπαιδευτική διαδικασία της Αρχιτεκτονικής και τους τρόπους με τους οποίους οι φοιτητές σταδιακά διαπαιδαγωγούνται στην κατανόηση χωρικών εννοιών και του νοήματός τους στον αρχιτεκτονικό σχεδιασμό.

Σε οποιαδήποτε περίπτωση, ο Φανταστικός χώρος μπορεί να αναγνωριστεί ως εργαλείο εξοικείωσης με τον ρεαλιστικό χώρο, ένα εργαλείο εκπαίδευσης και διερεύνησης το οποίο έχει σημαντικές δυνατότητες

να εξελιχθεί και να εφαρμοστεί σε μια πλειάδα πεδίων. Ο τρόπος με τον οποίο προσλαμβάνουμε το ποιητικό κειμενικό σύμπαν των παραμυθιών, διευρύνει την αντίληψή μας για τον χώρο και συμβάλλει στην δημιουργική ανάλυση και την σφαιρική, βαθύτερη κατανόησή του.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Andersen, Hans Christian, "The Snow Queen", *The Complete Fairy Tales and Stories*, trans. Erik Christian Haugaard, Anchor Books, New York 1983, p.234-262

The Brothers Grimm, "Hänsel and Gretel", *Nursery and Household Tales*, translated by Edgar Taylor and Marian Edwardes from the Grimms' *Kinder und Hausmärchen*, 1812-1814, p. 79-87, The Project Gutenberg.

Carroll, Lewis, *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*, Oxford University Press, Oxford 1971

Lewis, C. S., *The Magician's Nephew*, The Bodley Head, London 1955

Perrault, Charles, "La Belle au bois dormant", *Histoires ou contes du temps passé*, 1697, p. 1-19, The Project Gutenberg.

Rowling J. K., *Harry Potter and the Philosopher's Stone*, Bloomsbury, London 1997.

Rowling J. K., *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, Bloomsbury, London 1998.

Rowling J. K., *Harry Potter and the Prisoner of Azkaban*, Bloomsbury, London 1999.

Rowling J. K., *Harry Potter and the Goblet of Fire*, Bloomsbury, London 2000.

Rowling J. K., *Harry Potter and the Order of the Phoenix*, Bloomsbury, London 2003.

Rowling J. K., *Harry Potter and the Half-Blood Prince*, Bloomsbury, London 2005.

Rowling J. K., *Harry Potter and the Deathly Hallows*, Bloomsbury, London 2007.

Αθανασόπουλος, Βαγγέλης, *Οι ιστορίες του κόσμου. Τρόποι της γραφής και της ανάγνωσης του οράματος*, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα 2005

Ανδριόπουλος, Θεμιστοκλής, *Η ιδεολογική ερμηνεία της εμπειρίας του χώρου στη λογοτεχνία της γενιάς του '30: από το χώρο της αφήγησης στην αφήγηση του χώρου*, διδακτορική διατριβή στο Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο (ΕΜΠ), Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Τομέας Αρχιτεκτονικής Γλώσσας, Επικοινωνίας και Σχεδιασμού, 2013.

Καρακίτσιος, Ανδρέας, *Σύγχρονη Παιδική Μικροαφήγηση*, Εκδόσεις Ζυγός, Θεσσαλονίκη 2010.

Λιγνάδης, Τάσος, *Το Ζώον και το Τέρας. Ποιητική και Υποκριτική λειτουργία του αρχαίου ελληνικού δράματος*, Εκδόσεις Ηρόδοτος, Αθήνα 1988.

Μακροπούλου, Πολυτίμη, *Enfance et infantilisme dans les contes de Charles Perrault: à la recherche d'un destinataire*, διδακτορική διατριβή στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης (ΑΠΘ), Σχολή Φιλοσοφική, 2000.

Marda, Nelly, *Architectural Concept Formation. Transmission of Knowledge in the design studio in relation to teaching methods*, Thesis submitted in fulfilment of the requirements for the degree of Doctor of Philosophy from the University of London, Bartlett School of Graduate Studies, Faculty of the built environment, University College London, November 1996.

Μαρτινίδης, Πέτρος, *Οι λέξεις στην αρχιτεκτονική και στην επιστημονική σκέψη*, Εκδόσεις Σμίλη, Αθήνα 1990.

Μιχελής, Παναγιώτης, *Η αρχιτεκτονική ως τέχνη*, Ίδρυμα Παναγιώτη και Έφης Μιχελή, Αθήνα 2002.

Μουλλάς, Παναγιώτης, "Φαντασία, Παρατήρηση και Μνήμη", περιοδικό *Γράμματα και Τέχνες*, τεύχος 81, Ιούνιος-Οκτώβριος 1997, σελ. 16-21.

Μπαμπινιώτης, Γιώργος, *Εισαγωγή στην Σημειολογία*, Εκδόσεις Γ. Γκέλμπεση, Αθήνα 1985.

Μπαμπινιώτης, Γιώργος, *Γλωσσολογία και Λογοτεχνία. Από την τεχνική στην τέχνη του λόγου*, Β' έκδοση, Αθήνα 1991.

- Παπαγιώργης, Κωστής, *Περί μνήμης*, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα 2008.
- Παπαϊωάννου, Τάσης, *Η αρχιτεκτονική και η πόλη*, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα 2008
- Παπαϊωάννου, Τάσης, *Η Αρχιτεκτονική του καθημερινού*, εκδόσεις Καστανιώτης, Αθήνα 2005.
- Παπαϊωάννου, Τάσης, "Ο κύβος και το κείμενο. Ένα μάθημα αρχιτεκτονικών συνθέσεων", *Αρχιτεκτονικά Θέματα*, 32, 1998, σελ. 127-130.
- Παπαϊωάννου, Τάσης, *Σκέψεις για την αρχιτεκτονική σύνθεση*, Εκδόσεις Ίνδικτος, Αθήνα 2015
- Παπαντωνάκης, Γεώργιος και Κωτόπουλος, Τριαντάφυλλος, *Σκηνικό, Χαρακτήρες, Πλοκή: Διαβάζοντας ένα λογοτεχνικό κείμενο για παιδιά και νέους*, Εκδοτικός Όμιλος Ίων, Αθήνα 2011.
- Πεπονής, Γιάννης, *Χωρογραφίες: ο αρχιτεκτονικός σχηματισμός του νοήματος*, Εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα 1997, 2η έκδοση 2003.
- Σουλογιάννη, Άλκηστις, *Ο Δημιουργικός Λόγος του Γιώργου Χειμωνά. Θεωρία και Εφαρμογή*, Εκδόσεις Παρατηρητής, Θεσσαλονίκη 1997.
- Σπυροπούλου, Αλίκη, *Μορφές κατοίκησης στην Αθήνα κατά τα τέλη του 19ου αιώνα: αρχιτεκτονικός χώρος – λογοτεχνία*, διδακτορική διατριβή στο Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο (ΕΜΠ), Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, Τομέα Αρχιτεκτονικής Γλώσσας, Επικοινωνίας και Σχεδιασμού, 2008.
- Τζιμοπούλου, Σοφία, *Το αρχιτεκτονικό συντακτικό του εικονικού χώρου*, διδακτορική διατριβή στο Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης (ΑΠΘ), Σχολή Πολυτεχνική, Τμήμα Αρχιτεκτόνων Μηχανικών, 2006.
- Τουρνιακώτης, Παναγιώτης, *Ιστοριογραφία της Μοντέρνας Αρχιτεκτονικής*, εκδόσεις Αλεξάνδρεια, Αθήνα 2002.
- Φατούρος, Δημήτρης Α., *Ένα συντακτικό της αρχιτεκτονικής σύνθεσης*, Εκδόσεις Παρατηρητής, Θεσσαλονίκη 1995.
- Abel, Chris, "The Language analogy in Architectural Theory and Criticism", *Architectural Association Quarterly*, vol. 12, no3, 1980, p. 39-47.
- Adams, Jeffrey, *Modeling the Process of Reading: A Social Psychological Study of the Use Children make of fairy tales*, Phd thesis at the Department of Psychology, Brunel University (UK), 1983.
- Adams, Jeff, *The Conspiracy of the Text: the Place of narrative in the development of thought*, Routledge Kegan & Paul, London, Boston 1986.
- Alcantud Diaz, Maria, *A Corpus Linguistics and Critical Discourse Analysis of Violence in the Brothers Grimm's Fairy tales Collection*, PhD thesis at the Departament de Filologia Anglesa I Alemanya, Universitat de València (Spain), 2011.
- Alexander, Christopher, *The Nature of Order: An Essay on the Art of building and the Nature of the Universe*, vol. 1-4, published by the Center for Environmental Structure, Berkeley California 2003-2004.
- Anatol, Giselle Liza (ed.), *Reading Harry Potter: critical essays*, Greenwood Publishing Group, Westport 2003.
- Auden, W. H., "Today's 'Wonder-World' Needs Alice." *New York Times Magazine* 1 July 1962. Reprinted in Robert Philips (ed.) *Aspects of Alice: Lewis Carroll's Dreamchild as seen Through the Critics' Looking Glasses, 1865-1971*, Vanguard, New York 1971.
- Bachelard, Gaston, *La Poetique de l' Espace*, Les Presses universitaires de France, Paris 1961, 3ème édition, και Bachelard, Gaston, *The poetics of space*, trans. by Maria Jolas, Beacon Press, Boston 1969.
- Bachelard, Gaston, *Η εποπτεία της στιγμής*, μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης, εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 1997.
- Barthes, Roland, "An Introduction to the Structural Analysis of Narrative", ed. Lionel Duisit, *New Literary History*, Vol. 6, No. 2, *On Narrative and Narratives*. Winter, 1975.

- Barthes, Roland, *Elements of Semiology*, trans. Annette Lavers - Colin Smith, Hill and Wang, New York 1968.
- Bataille, Georges, "L' Expérience intérieure", *Oeuvres complètes*, Gallimard, Paris 1971-1988, Vol. 5.
- Baudrillard, Jean και Nouvel, Jean, *Τα μοναδικά αντικείμενα – Αρχιτεκτονική και Φιλοσοφία*, Εκδόσεις Futura, Αθήνα 2005.
- de Beaugrande, Robert-Alain and Dressler, Wolfgang, *Introduction to Text Linguistics*, Longman, London 1981.
- Beck, Christian & Gleyzon, François, *Introduction: Deleuze and the event(s)*, Routledge Group, Journal for Cultural Research, 2016, Vol. 20, No. 4.
- Benjamin, Walter, "The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction", *Illuminations*, trans. Harry Zohn, Schocken Books, New York 1968, p. 217-251
- Benjamin, Walter, "The Storyteller", *Illuminations: Essays and Reflections*, ed. Hannah Arendt, Schocken Books, New York 1969, XVI
- Benjamin, Walter, *Τα παιδικά χρόνια στο Βερολίνο το χίλια εννιακόσια*, μτφρ. Ιωάννα Αβραμίδου, επίμετρο Rolf Tiedemann και Theodor Adorno, Εκδόσεις Άγρα, Αθήνα 2005.
- Bergson, Henri, *Η δημιουργική εξέλιξη*, μτφρ. Γιάννης Πρελορέντζος, Κωστής Παπαγιώργης, εκδόσεις Πόλις, Αθήνα 2005.
- Bettelheim, Bruno, *The Uses of Enchantment: the meaning and importance of fairy tales*, Random House, New York 1976.
- Birrell, Gordon, *The Boundless present: space and time in the literary fairy tales of Novalis and Tieck*, University of North Carolina Press, Chapel Hill 1979.
- Block, Net, "Mental Pictures and Cognitive Science", *The Philosophical Review*, XCII, No. 4 (October 1983), p. 499-541.
- Bloomer, Kent C. & Moore, Charles W., *Body, Memory and Architecture*, Yale University Press, New Haven - London 1977.
- Bonnard, André, *Greek Civilization. From Iliad to the Parthenon*, trans. by A. Lytton Sells, George Allen and Unwin Ltd, Ruskin House, London 1957.
- Borges, Jorge Luis, Lecture Two: "The Metaphor", *This Craft of Verse*, ed. Calin-Andrei Mihailescu, Harvard University Press, Cambridge 2000.
- Broadbent, Geoffrey, Bunt, Richard and Jenks, Charles (ed.), *Signs, Symbols and Architecture*, John Wiley and sons, New Jersey 1980.
- Calvino, Italo, *Italian Folktales*, Harcourt, New York 1980.
- Calvino, Italo, *Οι αόρατες πόλεις*, μτφρ. Ανταίος Χρυσοστομίδης, Εκδόσεις Καστανιώτη, Αθήνα 2009.
- Cantrell, Sarah K., *When Worlds Collide: Heterotopias in Fantasy Fiction for Young Adult Readers in France and Britain*, PhD thesis at the Department of English Studies, University of North Carolina (USA), 2010.
- Carroll, Jane Suzanne, *Landscapes in Children's Literature*, Routledge, New York 2011.
- Carter, Leighton, *Which way? Which way?: The Fantastical Inversions of "Alice In Wonderland"*, www.victorianweb.org/authors/carroll/carter.html, 1995.
- Chau Ka Wah, Anna, *Imaginary Spaces in Children's Fantasy Fiction: A Psychoanalytic Reading of Lewis Carroll's "Alice Books" and Philip Pullman's "His Dark Materials" Trilogy*, PhD thesis at the Department of Comparative Literature, University of Hong Kong (China), 2004.
- Chomsky, Noam, *Syntactic Structures*, Mouton, The Hague/Paris 1957.
- Cicognani, Anna, *A Linguistic Characterisation of Design in Text-Based Virtual Worlds*, PhD thesis at the Department of Architectural and Design Science, Faculty of Architecture, University of Sydney (Australia), 1998.

- Ciolfi, Luigina, "The Making of Home Places in Harry Potter", *Magic Is Might 2012: Proceedings of the International Conference*, edited by Luigina Ciolfi and Gráinne O'Brien, Dublin 2013.
- Cohen, Morton N. (ed.), *The Selected Letters of Lewis Carroll*, Pantheon, New York 1978.
- Coyne, Richard, Snodgrass, Adrian and Martin, David, "Metaphors in the Design Studio", *JAE*, Vol 48, No 2, November 1994, p. 113-125.
- Culler, Jonathan, Saussure, Fontana, London 1985.
- Deleuze, Gilles, *Difference and Repetition*, Columbia University Press, New York 1994.
- Deleuze, Gilles, *The Logic of Sense*, trans. M. Lester, Columbia University Press, New York 1990.
- Demurova, Nina, "Toward a Definition of Alice's Genre: The Folktale and Fairy-tale Connections", *Lewis Carroll: A Celebration, Essays on the Occasion of the 150th Anniversary of the Birth of Charles Lutwidge Dodgson*, Edward Guilinano (ed.) Clarkson N. Potter, New York 1982.
- Dewan, Pauline, "The House as Setting, Symbol and Structural Motif in Children's Literature", *Mellen Studies in Children's Literature*, V. 5 (Book 5), Edwin Mellen Press, New York 2004.
- Dewan, Pauline, *The Art of Place in Literature for Children and Young Adults: How Locale Shapes a Story*, Edwin Mellen Press, New York 2010.
- Dionne, Caroline, *Geometrical Behaviours: An Architectural Mise-en-scène for a Reenactment of Lewis Carroll's "Alice's Adventures in Wonderland"*, PhD thesis at the School of Architecture, McGill University (Canada), 1999.
- Dixon-Kennedy, Mike, *Encyclopedia of Russian and Slavic Myth and Legend*, Santa Barbara CA, ABC-CLIO, 1998.
- Downing, Frances, "Conversations in Imagery", *Design Studies*, Vol 13, No 3, July 1992, p. 291-320.
- Drake, Scott, "The Chiasm and the Experience of Space: Steven Holl's Museum of Contemporary Art, Helsinki", *Journal of Architectural Education (1984-)*, Vol. 59, No. 2 (Nov. 2005), p. 53-59.
- Eco, Umberto, *Semiotics and the Philosophy of Language*, MacMillan Press, London 1984.
- Eco, Umberto, *Τα Όρια της Ερμηνείας*, μτφρ. Μαριάννα Κονδύλη, Εκδόσεις Γνώση, Αθήνα 1993.
- Eco, Umberto, *The Role of the Reader: Explorations in the Semiotics of Texts*, Bloomington, Indiana University Press, Indiana 1984
- Edelman, Gerald M. και Tononi, Giulio, *Το Σύμπαν της συνείδησης : πώς η ύλη γίνεται φαντασία*, απόδοση στα ελληνικά Βασιλική Βακάρη, επιστημονική επιμέλεια Νεκτάριος Ταβερναράκης, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ηράκλειο 2008.
- Egg, Markus, "Spatial Metaphor in the Pauline Epistles", *Spatial Metaphors. Ancient Texts and Transformations*, ed. Fabian Horn - Cilliers Breytenbach, Berlin Studies of the Ancient World, No 39 2016, p. 103-126.
- Ekman, Stefan, "Entering a Fantasy World through Its Map", *Extrapolation*, vol. 59, no 1, 2018.
- Fauconnier, Gilles, *Mental Spaces: Aspects of meaning construction in natural language*, Cambridge University Press, Cambridge 1994.
- Fera, Rosa Maria, "Metaphors for the Five Senses in Old English Prose", *The Review of English Studies*, New Series, Vol. 63, No. 262 (November 2012), p. 709-731.
- Fiander, Lisa Michelle, *Every day Magic: Fairy Tales in the Fiction of Iris Murdoch, Margaret Drabble and A. S. Byatt*, PhD thesis at the Department of English, University of Alberta (Canada), 2002.
- Ford, Julianne, *Paradigms and fairy tales: an introduction to the science of meanings*, Routledge and Kegan Paul, London 1975.
- Foucault, Michel, *Οι Λέξεις και τα Πράγματα. Μια αρχαιολογία των επιστημών του ανθρώπου*, Μτφρ. Κωστής Παπαγιώργης, Εκδόσεις Γνώση, Αθήνα 1986.
- von Franz, Marie-Louise, *Shadow and Evil in Fairytales*, Spring Publications, Dallas 1987.

- Gardner, Martin (ed.), *The Annotated Alice. Alice's Adventures in Wonderland & Through the Looking-Glass*, by Lewis Carroll, original illustrations by John Tenniel. W. W. Norton & Company, New York 1990.
- Gavins, Joanna, *Text World Theory: A critical exposition and development in relation to absurd prose fiction*, Thesis submitted in partial fulfilment of the requirements of Sheffield Hallam University for the award of the degree of Doctor of Philosophy, December 2001.
- Genette, Gérard, *Figures I, II, III*, éditions du Seuil, Paris 1966, 1969, 1972.
- Giedion, Sigfried, *Space, time and Architecture: The Growth of a New Tradition*, Harvard University Press, 5th edition, Cambridge, London 2003.
- Glinsmann, Melanie, *Harry Potter and the reimagined fairy tale: J. K. Rowling's use and manipulation of fairy tale narrative in the Harry Potter series*, A thesis submitted to the Faculty of British and Irish Literature, University of Nebraska, Kearney 2011.
- Haase, Donald, "Kiss and Tell: Orality, Narrative and the Power of Words in *Sleeping Beauty*", *Des Fata aux fées: regards croisés de l' Antiquité à nos jours*, volume éd. par Martin Hennard Dutheil de la Rochère et Veronique Dasen, Etudes de Lettres, Vol. 3-4, 2011, p. 279-296.
- Hahn, R. S., "Design and Linguistics: The use of Narrative Analysis to Study Cognitive Processes in Design", *Design Methods and Theories*, Vol 13, No 2, April-June 1979, p. 52-63.
- Hammond, Sean, *Children's Story Authoring with Propp's Morphology*, PhD thesis at the School of Informatics, University of Edinburgh (UK), 2011.
- Havirova, Tereza, *Fairy tale elements in J. R. R. Tolkien's "Lord of the Rings" and J. K. Rowling's "Harry Potter stories"*, PhD thesis at the Department of English and American Studies, University of Brno (Czech Republic), 2005.
- Hays, K. Michael, *Architecture Theory since 1968*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1998.
- Herrero Ruiz, Javier, *Conceptual Metaphors in Fairy tales. The Case of: Acquiescence is Swallowing, Intelligence is light, A Child is Hope of Change and Renewal, Darkness is a cover, and Powerful is Witty*, *Interlinguistica*, No 17, 2002, p. 475-482.
- Hertzberger, Hermann, *Lessons for students in Architecture*, 010 Publishers, Uitgeverij 1993.
- Hertzberger, Hermann, *Space and the Architect. Lessons in Architecture 2*, 010 Publishers, Rotterdam 2000.
- Hertzberger, Hermann, *Space and Learning. Lessons in Architecture 3*, 010 Publishers, Rotterdam 2008.
- Hudson, Derek, *Lewis Carroll: An Illustrated Biography*, Clarkson N. Potter, New York 1977.
- Jackson, Rosemary, *Fantasy: The Literature of Subversion*, Routledge, New York 1981.
- Jakobson, Roman, *Deux aspects du langage et deux types d' aphasie*, *Temps Modernes*, no. 188, Jan. 1962, p. 853, reimprimé à *Essais de Linguistique générale*, Editions de Minuit, 1963, Ch. 2.
- Jacobson, Roman, *Linguistics and Poetics. Style in Language*, edited by Thomas A. Sebeok, The MIT Press, Cambridge Massachusetts 1975.
- Jammer, Max, *Έννοιες του Χώρου. Η Ιστορία των Θεωριών του Χώρου στη Φυσική*, μτφρ. Τ. Λάζαρη, Θ. Χριστακόπουλος, Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, Ίδρυμα Τεχνολογίας και Έρευνας, Ηράκλειο 2001.
- Jenks, Charles & Baird, George (ed.), *Meaning in Architecture*, Barrie & Rockliff: The Cresset Press, London 1969.
- Jung, C. G., *Collected Works*, Vol. 9, Part 1, "The Archetypes of the Collective Unconscious" & "The phenomenology of the spirit in fairytales", Princeton University Press, N.J. 1968.
- Jung, C. G., *Collected Works*, Vol. 12, "Psychology and Alchemy", Princeton University Press, N.J. 1968.
- Jung, C. G., *On the Nature of the Psyche*, Art Paperbacks, London 1947.

- Kaku, Michio, *Einstein's Cosmos. How Albert Einstein's Vision Transformed Our Understanding of Space and Time*, W. W. Norton & Company, New York 2004.
- Kasson Fiss, Laura, "Pushing the Boundaries of the Book: Humor, Mediation and Distance in Carroll, Thackeray and Stevenson", *The Lion and the Unicorn*, Vol 38, No 3, September 2014, p. 258-278.
- Kibel, Alvin C., "Logic and Satire in *Alice in Wonderland*", *The American Scholar*, 1974, p. 605-629.
- Knight, Deborah Frances, *Geographic Enchantments: the Trickster and Crone in Contemporary Fairy Tales and Storytelling*, PhD thesis at the Faculty of Geography, University of Exeter (UK), 2012.
- Knight, Kelvin, *Real Places and Impossible Spaces: Foucault's Heterotopia in the fiction of James Joyce, Vladimir Nabokov and W. G. Sebald*, PhD thesis at the School of Literature, Drama and Creative Writing, University of East Anglia (UK), 2014.
- Kwiter, Sanford, *Architectures of Time: Towards A Theory of the Event in Modernist Culture*, The MIT Press, Cambridge Mass. 2002.
- Lakoff, George, "Metaphors we live by", *The Production of reality: essays and readings on social interaction*, ed. Jodi O'Brien, Peter Kollock, Pine Forge Press, Thousand Oaks, California 2001.
- Lakoff, George, *Women, Fire and Dangerous Things*, University of Chicago Press, Chicago 1987.
- Lakoff, George & Johnson, Mark, *Metaphors We Live By*, University of Chicago Press, Chicago 1980.
- Lakoff, George & Johnson, Mark, *Philosophy in the Flesh. The Embodied Mind and its Challenge to Western Thought*, Basic Books, New York 1999.
- Lakoff, George & Turner, Mark, *More than Cool Reason: A Field Guide to Poetic Metaphor*, University of Chicago Press, Chicago 1989.
- Lancelyn Green, Roger (ed.), *The Diaries of Lewis Carroll*, Vol. 1, Greenwood, Westport, Connecticut 1954.
- Lavin, Sylvia, *Quatremère de Quincy and the Invention of a Modern Language of Architecture*, MIT Press 1992.
- Lévi-Strauss, Claude, *Μύθος και Νόημα*, μτφρ. Β. Αθανασόπουλος, Εκδόσεις Καρδαμίτσα, Αθήνα 1986.
- Lévi-Strauss, Claude, *The Savage Mind*, Weldenfeld and Nicolson, London 1989.
- Levin, Samuel, *The Semantics of Metaphor*, John Hopkins University Press, Baltimore 1977.
- Levinson, Stephen C., *Space in Language and Cognition. explorations in Cognitive Diversity*, Cambridge University Press, Cambridge UK 2003.
- Lewis, C. S., "Sometimes Fairy Stories May Say Best What's to Be Said", *Of Other Worlds: Essays and Stories*, Harcourt, New York 1994.
- Lundin, Anne, *Constructing the canon of Children's Literature: beyond library walls and ivory towers*, Routledge, New York, London 2004.
- Lüthi, Max, *The European Folktale. Form and Nature*, Indiana University Press, Bloomington Indianapolis 1986.
- Lüthi, Max, *Once Upon A Time. On the Nature of Fairy Tales*, Indiana University Press, Bloomington Indianapolis 1977.
- Lutwack, Leonard, *The Role of Place in Literature*, Syracuse University Press, New York 1984.
- Lynch, Kevin, *The image of the city*, The Technology Press, Cambridge MA 1960.
- Lynch, Kevin, *What Time is this Place?*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1972.
- de Man, Paul, *Η επιστημολογία της μεταφοράς. Ανθρωπομορφισμός και τρόπος στη λυρική ποίηση*, μτφρ. Κώστας Παπαδόπουλος, Εκδόσεις Άγρα, Αθήνα 1990.

- McMurtrie, Robert James, *Spatio-grammatics: A social semiotic perspective on moving bodies transforming the meaning potential of space*, PhD thesis at the Faculty of arts and Social Studies, University of New South Wales (Australia), 2013.
- Merleau-Ponty, Maurice, *Phénoménologie de la perception*, Gallimard, Paris 1945.
- Mesmin, Georges, *Το παιδί, η αρχιτεκτονική και ο χώρος*, μτφρ. Πέτρου Πεντελικού, Εκδόσεις Μνήμη, Αθήνα 1978.
- Moore, Ben, *Invisible Architecture: Ideology of Space in the Nineteenth Century City*, PhD thesis at the School of Arts, Languages and Cultures, University of Manchester (UK), 2014.
- Mumford, Lewis, *The Culture of Cities*, Harcourt Brace Jovanovich Publishers, New York 1938.
- Norquay, Glend and Smyth, Gerry (ed.), *Space and Place: the geographies of literature*, Liverpool John Moores University Press, Liverpool 1997.
- Opie, Iona and Peter, *The Classic Fairy Tales*, Oxford University Press, Oxford 1974.
- Ortony, Andrew (ed.), *Metaphor and Thought*, Cambridge University Press, Cambridge UK 1979.
- Pallasmaa, Juhani, "An Architecture of the Seven Senses", *Questions of Perception: Phenomenology of Architecture*, edited by Steven Holl, Juhani Pallasmaa and Albert Pérez Gómez, a+u Publishing, Tokyo 1994, p. 29-37.
- Pallasmaa, Juhani, *The Eyes of the Skin. Architecture and the Senses*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2005.
- Pallasmaa, Juhani, *The Thinking Hand: Existential and Embodied Wisdom in Architecture*, John Wiley & Sons, Chichester, West Sussex 2009.
- Piaget, Jean, *Intelligence in Children*, trans. Margaret Cook, International University Press, New York 1952.
- Piaget, Jean, *La notion du temps chez l'enfant*, Presses universitaires de France, Paris 1973.
- Piaget, Jean & Inhelder, Bärbel, *The Child's Conception of Space*, W. W. Norton & Company, New York 1967.
- Polanyi, Michael, *Personal Knowledge: Towards a Post-Critical Philosophy*, University of Chicago Press, Chicago 1958.
- Polanyi, Michael, *The Tacit Dimension*, University of Chicago Press, Chicago 2009.
- Propp, Vladimir, *Historical roots of the Fairy Tale*, trans. Ch. M. Coffey, Western Washington University, Bellingham Washington 1997.
- Propp, Vladimir, *Morphology of the Folktale*, trans. by L. Scott, University of Texas Press, Austin 1968 και Προπ, Βλαντίμιρ, *Μορφολογία του παραμυθιού*, μτφρ. Αριστέα Παρίση, Εκδόσεις Καρδαμίτσα, Αθήνα 1987.
- Rabkin, Eric S., "The Fantastic and Fantasy", *The Fantastic in Literature*, Princeton University Press, Princeton, N. J. 1976, p. 167-171.
- Rabkin, Eric S. (ed.), *Fantastic Worlds: Myths, Tales and Stories*, Oxford University Press, Oxford 1979.
- Richards, Ivor A., *The Philosophy of Rhetoric*, Oxford University Press, Oxford 1936.
- Ricoeur, Paul, *The Rule of Metaphor*, trans. R. Czerny, Routledge and Kegan Paul, London 1978.
- Rodari, Gianni, *Γραμματική της φαντασίας. Εισαγωγή στην τέχνη να επινοείς ιστορίες*, Εκδόσεις Μεταίχμιο, Αθήνα 2003.
- Rossi, Aldo, *The Architecture of the City*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1982.
- Rudzik, Ewa, *Provocation of the Non-Place: A Place for Alienation*, PhD thesis at the Department of Architecture, University of Waterloo (Canada), 2009.
- Russell, Bertrand, "Knowledge by Acquaintance and Knowledge by Description", *Proceedings of the Aristotelian Society*, Vol. 11, 1910-1911.

- Russell, Bertrand, *The Problems of Philosophy*, Oxford University Press, Oxford 1912.
- Russell, Carole, *Into Faulkner Through a Concept of Landscape*, PhD thesis at the Department of English Studies, University of Stirling (UK), 1992.
- Ryan, Marie-Laure, "The text as world versus the text as game: possible worlds semantics and postmodern theory", *Journal of Literary Semantics* 27 (3) 1998, p. 138-139.
- Sachiko Cecire, Maria, Field, Hannah, Mudan Firm, Karita and Roy, Melini (ed.), *Space and Place in Children's Literature, 1789 to the Present*, Ashgate Publishing, Surrey 2015.
- Samson, Barney, *Heterotopia and the spaces of ideology*, essay at the Faculty of Humanities and Cultural Studies, London Consortium 2009-2010.
- de Saussure, Ferdinand, *Course in General Linguistics*, trans. by W. Baskin, Fontana/Collins, Glasgow 1977.
- Seligmann, Klaus, "Architecture and language, notes on a metaphor", *JAE*, Vol. XXX, No 4, April 1977, p. 23-27.
- Smith, Sarah C., "*Turn His Sleep to Wake*": *Sleeplessness in Macbeth*, A Thesis in the Field of English for the Degree of Master of Liberal Arts in Extension Studies, Harvard University, November 2016.
- Soto, Fernand Jorge, *Sources, symbols, identities and metamorphoses in Carroll's "Nonsense" and Macdonald's Fantasy*, PhD thesis at the Department of English Literature, University of Glasgow (UK), 2010.
- Swann Jones, Steven, *The Fairy Tale. The Magic Mirror of Imagination*, Routledge, London 2002.
- Tatar, Maria, *The Annotated Classic Fairy Tales*, W. W. Norton & Company, New York 2002.
- Tatar, Maria, *The Annotated Hans Christian Andersen*, W. W. Norton & Company, New York 2008.
- Taylor, Marjorie (ed.), *The Oxford Handbook of the development of imagination*, Oxford University Press, Oxford, New York 2013.
- Thomas, Joyce, "Woods and Castle, Towers and Huts: Aspects of Setting in the Fairy Tale", *Children's Literature in Education*, 17.2, 1986, p. 126-134.
- Thompson, Stith, *Funk and Wagnalls Standard Dictionary of Folklore, Mythology and Legend*, Funk and Wagnalls, New York 1949.
- Thompson, Stith, *The Folktale*, University of California Press, London 1977.
- Thwaites, Tony & Davis, Lloyd & Mules, Warwick, *Tools for Cultural Studies: An Introduction*, MacMillan, South Melbourne 1994.
- Todorov, Tzvetan, *Introduction à la littérature fantastique*, éditions du Seuil, Paris 1970.
- Tolkien, J. R. R., "On Fairy-stories", *Essays presented to Charles Williams*, Oxford University Press, Oxford 1947.
- Tschumi, Bernard, *The architectural Paradox*, Studio International, September-October 1975, αναθεωρημένο στο Tschumi, Bernard, *Architecture and Disjunction*, The MIT Press, Cambridge Mass. 1994.
- Tschumi, Bernard, *The Manhattan Transcripts*, Willey, London 1994.
- Vajda, Edward, "The Russian Fairy Tale: Ancient Culture in a Modern Context", *Centre for International Studies International Lecture Series*, Western Washington University, February 1, 2011.
- Valckx, Leela Vati, *Classical Fairy Tales: Portals to Our Identities*, PhD thesis at the Department of Graduate Division of Educational Research, University of Calgary (Canada), 1998.
- Valéry, Paul, *Ευπαλίνος ή ο αρχιτέκτων*, Εκδόσεις Άγρα, Αθήνα 2005.
- Vernon, John, *The Garden and the Map: Schizophrenia in Twentieth Century Literature and Culture*, Urbana, University of Illinois Press 1973.
- Vidović, Ester, *Conceptualization of Time and Space in Fairy tales written during the Victorian period*, PhD thesis at the Faculty of Philosophy, University of Rijeka (Croatia), 2011.
- Voglimacci, Lilas, *Lectures de "la Belle au bois dormant": approche d'un mythe littéraire*, thèse de doctorat, Université Denis Diderot (France), 1995.

Vygotsky, Lev, *Mind in Society. The development of Higher Psychological Processes*, Harvard University Press, London 1978.

Watts, Robin, *The Secret World of Harry Potter: The Literary Laws of Fantasy Applied to the Novels by J. K. Rowling*, essay in *Comparative Literature*, Södertöms Högskola (Sweden), 2006.

Welty, Eudora, *Place in fiction*, House of Books, New York 1957.

Werth, Paul, "Extended Metaphor: A Text World Account", *Language and Literature*, 3 (2), p. 84.

Werth, Paul, "How to Build a World (in a lot less than six days and using only what's in your head)", Green K. (ed.), *New Essays on Deixis: Discourse Narrative, Literature*, Rodopi, Amsterdam 1995, p. 49-80.

Werth, Paul, *Text Worlds: Representing Conceptual Spaces in Discourse*, Longman, London 1999.

Whited, Lana A. (ed.), *The Ivory Tower and Harry Potter*, University of Missouri Press, Columbia 2002.

Whiteley, Sarah, *Text World Theory and the emotional experience of literary discourse*, School of English Literature, Language and Linguistics. Thesis submitted to The University of Sheffield in partial requirement for the degree of Doctor of Philosophy, April 2010.

Williams, James, *Gilles Deleuze's Philosophy of Time: A Critical Introduction and Guide*, Edinburg University Press, Edinburg 2011.

Wong, Mou-Lan, "Generations of re-generation: re-creating Wonderland through text", *Alice Beyond Wonderland: Essays for the Twenty-first Century*, edited by Christopher Hollingsworth, University of Iowa Press, Iowa 2009, p. 135-151.

Woolf, Virginia, *The moment and other essays*, The Hogarth Press, London 1947.

Woolf, Virginia L., "From the Myth to the Wake of Home: Literary Houses", *Children's Literature*, Volume 18, 1990, p. 53-67.

Younés, Samir, *The True, the Fictive and the Real. The Historical Dictionary of Architecture of Quatremère de Quincy*, Andreas Papadakis Publisher, London 1999.

Zevi, Bruno, *Architecture as Space: How to look at Architecture*, Horizon press, New York 1957.

Zipes, Jack, *Fairy Tales and the art of subversion. The classical genre for children and the process of civilization*, Routledge, New York 1982.

Zipes, Jack, *Happily Ever After: Fairy Tales, Children and the Culture Industry*, Routledge, New York 1997.

Για τις διαγραμματικές αποτυπώσεις των παραμυθιών στο Κεφάλαιο 7Γ, χρησιμοποιήθηκαν εικόνες από τις ιστοσελίδες: dreamstime.com (*Η Ωραία Κοιμωμένη*), colourbox.com, istockphoto.com, es.123rf.com, dreamstime.com, 123rf.com (*Χάνσελ και Γκρέτελ*), colourbox.com, istockphoto.com, abebooks.co.uk, shutterstock.com, dreamstime.com, handandbeak.com, eu.fotolia.com, shutterstock.com, eu.fotolia.com, canstockphoto.ca (*Η Βασίλισσα του Χιονιού*), colourbox.com, medium.com, rosekerbyson.wordpress.com, commons.wikimedia.org, flickr.com, getsurrey.co.uk, mimsy4818.wordpress.com, mupatents.com, sites.utexas.edu, pinterest.com (*Η Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*), la.utexas.edu, whyevolutionistrue.wordpress.com, sussex.ac.uk, pinterest.com, wickedvibesbringthejoy.wordpress.com, en.wikisource.org, tumblr.com (*Πέρα από τον Καθρέπτη*), colourbox.com, istockphoto.com, depositphotos.com, flickr.com, freepik.com, 123rf.com, dreamstime.com, hdwallpapers.cat (*Ο Ανιψιός του Μάγου*), istockphoto.com, pinterest.com, freevectorfinder.com, wallpapermaiden.com, deviantart.com, depositphotos.com, pinterest.com (*Harry Potter 1-7*).

Στο εξώφυλλο χρησιμοποιήθηκε εικόνα από την ιστοσελίδα luerzersarchive.com.