

ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ  
ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ  
Δ.Π.Μ.Σ. ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ ΓΡΑΦΗΣ  
ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΚΗ ΣΥΓΓΡΑΦΗ

«Στοιχεία ελληνικής μυθολογίας στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας:  
Η περίπτωση του Game of Thrones»

Φοιτήτρια: Κοσμίδου Κωνσταντίνα

Αριθμός Μητρώου: 7387

Επιβλέπων: Κωτόπουλος Η. Τριαντάφυλλος

ΦΛΩΡΙΝΑ, 2022



**«Στοιχεία ελληνικής μυθολογίας στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας:  
Η περίπτωση του Game of Thrones»**

Όνοματεπώνυμο Φοιτήτριας: Κοσμίδου Κωνσταντίνα

Όνοματεπώνυμα μελών επιτροπής:

Κωτόπουλος Η. Τριαντάφυλλος

Βακάλη Άννα

Τζάρτζας Γεώργιος

Με πλήρη επίγνωση των συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, δηλώνω ότι είμαι αποκλειστικός συγγραφέας της παρούσας Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας. Δηλώνω ότι αυτή η ΜΔΕ προετοιμάστηκε και ολοκληρώθηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και αναλαμβάνω πλήρως όλες τις συνέπειες του νόμου στην περίπτωση κατά την οποία αποδειχθεί, διαχρονικά, ότι η εργασία αυτή ή τμήμα της δεν μου ανήκει διότι είναι προϊόν λογοκλοπής άλλης πνευματικής ιδιοκτησίας.

## Περίληψη

Σκοπός της παρούσας μελέτης ήταν να διερευνήσει τη σχέση μεταξύ της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας και της ελληνικής μυθολογίας. Η έρευνα πραγματοποιήθηκε με την αξιοποίηση της διεθνούς και εγχώριας βιβλιογραφίας και με τη χρήση ως εργαλείου του βιβλίου “Game of Thrones” του συγγραφέως George R. R. Martin. Αρχικά, γίνεται συνοπτική αναφορά στα στοιχεία του βιβλίου που παραπέμπουν σε αντίστοιχους ελληνικούς μύθους. Ακολούθως η μελέτη επικεντρώνεται στην παρατήρηση των χαρακτήρων του κάθε είδους και στην προσπάθεια εντοπισμού κοινών μοτίβων ανάμεσα στη ζωή και τις επιλογές τους. Προκειμένου να εντοπιστούν οι συσχετίσεις αξιοποιήθηκαν οι κεντρικότεροι χαρακτήρες που μετέχουν στο “Game of Thrones”, των οποίων οι προσωπικότητες και οι κινήσεις αναλύθηκαν και παραλληλίστηκαν με αντίστοιχους χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας. Τα αποτελέσματα της μελέτης δείχνουν ότι υφίσταται ισχυρή συνάφεια ανάμεσα στην ελληνική μυθολογία και τη λογοτεχνία του φανταστικού, με τις συσχετίσεις να εκτείνονται τόσο στην πλοκή όσο και τους χαρακτήρες των ειδών. Ενδεικτικά αναφέρεται ότι κοινά μοτίβα που εντοπίστηκαν ήταν δίπολα (π.χ. ζωή-θάνατος, καλό-κακό) και αρχέτυπα ζητήματα όπως ο θυμός, η εκδίκηση, η τιμωρία, η θεία δίκη («νέμεσις»), η προδοσία, η αιμομιξία, η υποτιμημένη θέση της γυναίκας, η νοσταλγία, «η διονυσιακή ζωή», οι προκαταλήψεις, οι προφητείες, οι χρησμοί και οι «οιωνοί». Τέλος, οι χαρακτήρες αντιστοιχίστηκαν ως εξής: Ένταρντ Σταρκ-Οδυσσεύς, Κάτλιν Σταρκ-θεά Αθηνά/ θεά Δήμητρα, Ρόμπερτ Σταρκ-Αχιλλέας, Σάνσα Σταρκ-Περσεφόνη, Άρνα Σταρκ-Αμαζόνες, Μπράντον Σταρκ-θεός Απόλλωνας, Τζέιμι Λάννιστερ-θεός Άρης, Σέρσεϊ Λάννιστερ-μάγισσα Κίρκη, Τύριον Λάννιστερ-Σιληνοί/Σάτυροι/θεός Διόνυσος, Τζον Σνόου-Ηρακλής, Νταινέρις Ταργκάρνεν-θεά Ήρα, Ρόμπερτ Μπαράθιον-θεός Δίας και Τζόφρυ Μπαράθιον-Φλεγύας.

**Λέξεις-κλειδιά:** λογοτεχνία φαντασίας, ελληνική μυθολογία, χαρακτήρας, Game of Thrones

## Abstract

The purpose of this study was to investigate the relationship between contemporary fantasy literature and Greek mythology. The research was carried out using the international and domestic literature and by using as a tool the book "Game of Thrones" by the author George R. R. Martin. Initially, a brief reference to the points of the book is made that refer to corresponding Greek myths. The study then focuses on observing the characters of each species and trying to identify common patterns between life and their choices. In order to identify the correlations, the most central characters participating in the Game of Thrones were utilized, whose personalities and movements were analyzed and paralleled with corresponding characters in Greek mythology. The results of the study show that there is a strong connection between Greek mythology and fantasy literature, with the correlations extending to the plot and the characters of the genres. Indicatively, it is mentioned that common motifs which were identified turned out to be dipoles (e.g. life-death, good-evil) and archetypal themes such as anger, revenge, punishment, the divine trial ("nemesis"), betrayal, incest, the subordination of women, nostalgia, "the Dionysian life", prejudice, prophecies, oracles and omens. Finally, the characters were matched as follows: Edward Stark-Odysseus, Kathleen Stark-goddess Athena / goddess Demeter, Robert Stark-Achilles, Sansa Stark-Persephone, Arya Stark-Amazons, Brandon Stark-god Apollo, Jamie Lannister-god Mars, Cersei Lannister-witch Kirk, Tyrion Lannister-Silenus / Satyrs / god Dionysos, John Snow-Hercules, Daenerys Targaryen-goddess Hera, Robert Baratheon-god Zeus and Joffrey Baratheon-Flegias.

**Key-words:** fantasy fiction, greek mythology, character, Game of Thrones

## Περιεχόμενα

Περίληψη .....	4
Λέξεις-κλειδιά.....	4
Abstract.....	5
Key-words.....	5
<b>1. Εισαγωγή .....</b>	<b>9</b>
<b>2. Α΄ ΜΕΡΟΣ.....</b>	<b>12</b>
<b>2.1 Μύθος – Μυθολογία.....</b>	<b>12</b>
2.1.1 Μύθος .....	12
2.1.2 Ελληνική Μυθολογία.....	16
<b>2.2. Λογοτεχνία Φαντασίας .....</b>	<b>19</b>
2.2.1 Ιστορική αναδρομή .....	19
2.2.2 Εννοιολογική αποσαφήνιση .....	21
2.2.3 Περιεχόμενο της λογοτεχνίας του φανταστικού.....	22
<b>2.3 Αρχαία Ελληνική Μυθολογία – Λογοτεχνία του Φανταστικού.....</b>	<b>24</b>
2.3.1 Επίδραση της ελληνικής μυθολογίας στη λογοτεχνία φαντασίας .....	24
2.3.2 Κατοχή στοιχείων σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας από την ελληνική μυθολογία.....	27
2.3.3 Χρήση μύθου σε διάσημα έργα λογοτεχνίας φαντασίας .....	28

<b>2.4. Οι χαρακτήρες στην αρχαία ελληνική μυθολογία και στη λογοτεχνία φαντασίας.....</b>	<b>31</b>
2.4.1 Οι χαρακτήρες.....	31
2.4.2. Οι χαρακτήρες στην αρχαία ελληνική μυθολογία .....	33
2.4.3. Οι χαρακτήρες στη λογοτεχνία φαντασίας.....	35
2.4.4 Ομοιότητες και διαφορές χαρακτήρων της ελληνικής μυθολογίας και της λογοτεχνίας φαντασίας.....	38
<b>2.5. «A Song of Ice and Fire» .....</b>	<b>39</b>
2.5.1. Το διεθνές φαινόμενο του «Game of Thrones».....	39
2.5.2. Οι χαρακτήρες του « A Song of Ice and Fire».....	42
<b>3. Σκοπός έρευνας- Ερευνητικά Ερωτήματα-Ερευνητικές Υποθέσεις .....</b>	<b>44</b>
<b>4. Μεθοδολογία.....</b>	<b>45</b>
<b>5. Β΄ ΜΕΡΟΣ.....</b>	<b>46</b>
<b>5.1 Ελληνική Μυθολογία και Game of Thrones .....</b>	<b>46</b>
<b>5.2 Ανάλυση των κεντρικών ηρώων του Game of Thrones και συσχέτισή τους με μυθολογικούς χαρακτήρες.....</b>	<b>54</b>
5.2.1. Ένταρντ Σταρκ .....	54
5.2.2. Κάτλιν Σταρκ.....	59
5.2.3 Ρόμπερτ (Ρομπ) Σταρκ .....	64
5.2.4 Σάνσα Σταρκ .....	70
5.1.5 Άρνα Σταρκ .....	76
5.2.6 Μπράντον (Μπραν) Σταρκ .....	82
5.2.7. Τζον Σνόου.....	87

5.2.8 Νταινέρυς Ταργκάρυεν .....	93
5.2.9. Τζέιμι Λάννιστερ .....	98
5.2.10. Σέρσεϊ Λάννιστερ.....	103
5.2.11 Τύριον Λάννιστερ .....	108
5.2.12 Ρόμπερτ Μπαράθρον.....	114
5.2.13. Τζόφρυ Μπαράθρον .....	120
<b>7. Βιβλιογραφία .....</b>	<b>134</b>



## 1. Εισαγωγή

Η μυστικιστική ατμόσφαιρα, τα ειδύλλια, οι ανατροπές, η δυναμική πλοκή, οι πολύπαθοι χαρακτήρες, η διδακτική χροιά, οι ζωηρές εικόνες, η ατέρμονη φαντασία και η αίσθηση απόκρυψης βαθυστόχαστου νοήματος, είναι μερικά από τα χαρακτηριστικά της ελληνικής μυθολογίας που την κάνουν αντικείμενο ενασχόλησης και θαυμασμού παγκοσμίως. Οι αρχαίοι ελληνικοί μύθοι είναι από τα μεγαλύτερα δημιουργήματα του ελληνικού πολιτισμού. Οι μυθικές αυτές ιστορίες μεταδίδονται από γενιά σε γενιά, αρχικά με προφορικό και στη συνέχεια με γραπτό τρόπο, κρατώντας αμείωτο το ενδιαφέρον των δεκτών τους και έχοντας κατορθώσει να διασωθούν μέχρι σήμερα. Ο επιστημονικός κλάδος της μυθολογίας είναι αυτός που μελετά τους μύθους έχοντας ποικίλους τρόπους με τους οποίους μπορεί να τους προσεγγίσει, εκ των οποίων όλοι έχουν να προσφέρουν ενδιαφέροντα και δυναμικά αξιοποιήσιμα αποτελέσματα (Philips, 1979: 155). Η ελληνική μυθολογία διακρίνεται από μια αδάμαστη μορφή, από κάτι άγριο και ζώδες, που μπορεί να φέρει σε επαφή έναν άνθρωπο με τον πρωτόγονο νου και τις ρίζες του, κάτι που έχει λησμονηθεί στις σύγχρονες κοινωνίες. Αυτή η ιδιαίτερη σχέση που μπορεί να δημιουργήσει ένα άτομο με τη μυθολογία είναι ίσως αυτό που καταφέρνει να μαγνητίζει τα βλέμματα πάνω της, καθώς οι άνθρωποι αδυνατούν να βρουν αλλού αυτό που είναι σε θέση να τους προσφέρει (Campbell, 1998: 37).

Η λογοτεχνία φαντασίας, από την άλλη, είναι ένα είδος το οποίο έκανε διστακτικά την εμφάνισή του, αλλά στο πέρας του χρόνου απέκτησε ένα ολοένα και ευρύτερο κοινό. Λέγεται ότι η λογοτεχνία φαντασίας είναι ένα είδος που κανείς θα λατρέψει ή θα μισήσει. Τα μέχρι στιγμής δεδομένα δείχνουν ότι οι περισσότεροι αναγνώστες της καταλήγουν στο πρώτο, με τα δημιουργήματα της λογοτεχνίας του φανταστικού να γίνονται περιζήτητα, με χαρακτηριστική την τηλεοπτική μεταφορά πολλών της βιβλίων. Η διάδοση αυτού του είδους δεν αποτελεί τυχαίο γεγονός, καθώς η λογοτεχνία του φανταστικού διαθέτει μια ξεχωριστή δυναμική. Εντάσσεται ανάμεσα στα είδη που μπορούν να «ταξιδέψουν» τον αναγνώστη τους. Του επιτρέπει δηλαδή να αφήσει τους περιορισμούς της καθημερινής του ζωής, να απαλλαχθεί για λίγη ώρα από

τους προβληματισμούς και τις έγνοιες του και να παρασυρθεί σε κόσμους μαγευτικούς, στους οποίους για όλους είναι δυνατά τα πάντα.

Η σχέση της λογοτεχνίας του φανταστικού με τη μυθολογία διαφόρων τόπων, μελετάται εδώ και δεκαετίες και μπορεί πλέον να μας οδηγήσει σε ενδιαφέρουσες συζεύξεις και παρατηρήσεις. Τα κοινά χαρακτηριστικά που εμφανίζονται ανάμεσα στα δύο είδη φαίνονται ολοένα και αυξανόμενα με τη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας να αξιοποιεί συχνά στοιχεία, συμβολισμούς και αρχέτυπα που υφίστανται στην ελληνική μυθολογία. Άλλωστε, οι ελληνικοί μύθοι από τη στιγμή της δημιουργίας τους αποτέλεσαν μια εξαιρετική πηγή για τα λογοτεχνικά είδη που δημιουργήθηκαν προσφέροντας πλούσιο υλικό σε κάθε συγγραφέα. Μέσα από μελέτες που έχουν πραγματοποιηθεί, έχει φανεί ότι η λογοτεχνία του φανταστικού είναι από τα πιο συναφή είδη της ελληνικής μυθολογίας. Το αντικείμενο έρευνας αυτής της μελέτης, συνεπώς, θα αφορά την ανάδειξη της σχέσης που υπάρχει ανάμεσα στην ελληνική μυθολογία και τη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας και θα πραγματοποιηθεί εστίαση στα κοινά στοιχεία που παρουσιάζονται ανάμεσα στους χαρακτήρες των ειδών.

Η σημαντικότητα και η αξία της έρευνας αυτής έγκειται στο γεγονός ότι θα επιχειρήσει να εντοπίσει την ακριβή σχέση μεταξύ των δύο ειδών και θα εστιάσει στα κοινά χαρακτηριστικά και τις ποιότητες των χαρακτήρων της ελληνικής μυθολογίας με της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας. Επίσης, οι προηγούμενες μελέτες αφιερώθηκαν κυρίως σε βιβλία (π.χ. *Harry Potter*), τα οποία έχουν επανειλημμένως μελετηθεί για τις συνδέσεις τους με την ελληνική μυθολογία, κάτι που οδήγησε στη δυσκολία, μετά από κάποιο στάδιο, εξαγωγής πρωτότυπων συμπερασμάτων. Επιπλέον συχνά χρησιμοποιούνταν υλικό από λογοτεχνικά συγγράμματα της λογοτεχνίας φαντασίας που έχουν γραφεί αρκετές δεκαετίες πριν, όπως η *Νάρνια* και ο *Άρχοντας των Δαχτυλιδιών*, κάτι που δεν έδινε τη δυνατότητα στους ερευνητές να μελετήσουν τα πιο σύγχρονα δεδομένα.

Όσον αφορά τη δομή της, η παρούσα μελέτη αποτελείται από δύο μέρη, το θεωρητικό και το ερευνητικό. Στο θεωρητικό της μέρος, πραγματοποιείται ανασκόπηση της διεθνούς βιβλιογραφίας και απαρτίζεται από πέντε ενότητες. Η πρώτη ενότητα πραγματεύεται τη μυθολογία και διακρίνεται σε δύο κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο αναλύεται ευρύτερα η έννοια του μύθου και στο δεύτερο η ελληνική μυθολογία. Η δεύτερη ενότητα ασχολείται με το πεδίο της λογοτεχνίας φαντασίας και

διαίρειται σε τρία κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο πραγματοποιείται ιστορική ανασκόπηση του πεδίου της λογοτεχνίας φαντασίας, στο δεύτερο επιχειρείται η εννοιολογική αποσαφήνιση του είδους και στο τρίτο συγκεκριμενοποιείται το περιεχόμενο της λογοτεχνίας του φανταστικού. Η τρίτη ενότητα απαρτίζεται από τρία κεφάλαια στα οποία διερευνώνται οι σχέσεις ανάμεσα στην ελληνική μυθολογία και τη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας. Στο πρώτο κεφάλαιο ερευνάται η επίδραση της ελληνικής μυθολογίας στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας, στο δεύτερο η ύπαρξη ορισμένων από τα πιο χαρακτηριστικά στοιχεία της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας στην ελληνική μυθολογία και στο τρίτο η χρήση στοιχείων ελληνικής μυθολογίας σε διάσημα έργα της λογοτεχνίας φαντασίας. Η τέταρτη ενότητα ολοκληρώνεται σε τέσσερα κεφάλαια και αφιερώνεται στη μελέτη του χαρακτήρα στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας και στην ελληνική μυθολογία. Στην πρώτη ενότητα ορίζεται η έννοια «χαρακτήρας» στα λογοτεχνικά έργα, στη δεύτερη παρουσιάζονται στοιχεία για τους χαρακτήρες στην ελληνική μυθολογία, στην τρίτη δίνονται στοιχεία για τους χαρακτήρες στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας και στην τέταρτη γίνεται προσπάθεια εντοπισμού των κοινών στοιχείων ανάμεσα στους χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας και της σύγχρονης λογοτεχνίας του φανταστικού. Η πέμπτη ενότητα αποτελείται από δύο κεφάλαια και ασχολείται με τη σειρά βιβλίων “*A Song of Ice and Fire*”. Στο πρώτο κεφάλαιο δίνονται πληροφορίες για τη σειρά, με εστίαση στο πρώτο βιβλίο “*Game of Thrones*” και στο δεύτερο για τους χαρακτήρες που μετέχουν σε αυτό.

Το ερευνητικό μέρος της μελέτης ξεκινά με την παρουσίαση του σκοπού, των ερευνητικών ερωτημάτων και των ερευνητικών της υποθέσεων. Ακολουθεί η μεθοδολογία που χρησιμοποιήθηκε για την πραγματοποίησή της. Στη συνέχεια, βρίσκεται ενότητα που εστιάζει στη σχέση του “*Game of Thrones*” με την ελληνική μυθολογία. Ειδικότερα, στο πρώτο κεφάλαιο, γίνεται προσπάθεια να εντοπιστούν κοινά στοιχεία και μοτίβα ανάμεσα στο “*Game of Thrones*” και την ελληνική μυθολογία και στο δεύτερο, σε δεκατρία κεφάλαια, επιχειρείται να πραγματοποιηθεί ανάλυση των κεντρικότερων χαρακτήρων που παρουσιάζονται στο βιβλίο. Τα κεφάλαια αυτά αφορούν τους εξής χαρακτήρες: Ένταρντ (Νεντ) Σταρκ, Κάτλυν Σταρκ, Ρόμπερτ Σταρκ, Σάνσα Σταρκ, Άρνα Σταρκ, Μπράντον (Μπραν) Σταρκ, Τζον Σνόου, Νταινέρυς Ταργκάρυεν, Τζέιμι Λάννιστερ, Σέρσεϊ Λάννιστερ, Τύριον Λάννιστερ, Ρόμπερτ Μπαράθιον και Τζόφρυ Μπαράθιον. Το κάθε κεφάλαιο αποτελείται από δύο υποκεφάλαια. Το πρώτο αφορά την ανάλυση κάθε χαρακτήρα σε συνάρτηση με τη

στάση και τις συμπεριφορές του στο πρώτο βιβλίο της σειράς και το δεύτερο τον παραλληλισμό των χαρακτήρων με χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας. Ακολουθεί το κεφάλαιο των συμπερασμάτων της μελέτης και η παράθεση της βιβλιογραφίας που χρησιμοποιήθηκε για τη συγγραφή της.

## 2. Α΄ ΜΕΡΟΣ

### 2.1 Μύθος – Μυθολογία

#### 2.1.1 Μύθος

Ο μύθος αποτελεί μια από τις πρώτες μορφές πολιτισμού κάθε κοινωνίας. Κάνοντας ιστορική αναδρομή εντοπίζεται ότι ανέκαθεν οι ανθρώπινες κοινωνίες, ανεξαρτήτως εθνικότητας, θρησκείας, οικονομικής και κοινωνικής κατάστασης, είχαν την ανάγκη να «δημιουργούν» μύθους, γεγονός που αναδεικνύει τον ζωτικό ρόλο που διαδραματίζουν (Bowels, 1989: 407).

Σε κάθε εποχή, ωστόσο, ο μύθος δεν είχε την ίδια βαρύτητα. Τον 17<sup>ο</sup> αιώνα, για παράδειγμα, κατά τη διάρκεια του οποίου υπήρξε άνθιση στον κλάδο της επιστήμης, επισκιάστηκε η σπουδαιότητα των μύθων, με πολλούς να τους παραμερίζουν ως ένα προϊόν προληπτικού και πρωτόγονου νου (Levi-Strauss, 1978: 8 · Vries, 1984: 32). Το διάστημα «αποϊεροποίησης» του μύθου ήταν μεγάλο, με τη λήξη του να έρχεται κατά τη δεκαετία του 1970. Έκτοτε, δόθηκε αυξανούσα προσοχή στη μελέτη των μύθων, στον τρόπο με τον οποίο δύνανται να συνδέονται με τους κατά τόπους πολιτισμούς και τα στοιχεία που φανερώνουν για αυτούς (Bowles, 1989: 407 · Levi-Strauss, 1978:12). Τις τελευταίες δεκαετίες, η αξία του μύθου δείχνει να αυξάνεται ραγδαία με πλήθος ερευνητών να επιχειρεί να αναδείξει όλες τις εκφάνσεις και τα βαθύτερα νοήματά του.

Η έννοια του μύθου καταγράφεται βιβλιογραφικά πολυσημική. Ειδικότερα, παρουσιάζεται σωρεία ορισμών και ερμηνειών βασισμένων στην οπτική γωνία του εκάστοτε μελετητή, με μυθολόγους, ανθρωπολόγους και ψυχολόγους να

χρησιμοποιούν τον όρο «μύθος» με διαφορετικό τρόπο (Bowles, 1989: 407). Μια από τις αιτίες της διαφωνίας αυτής είναι η εξελικτική πορεία του μύθου. Ο μύθος εξελίσσεται στον χρόνο και προσαρμόζεται στον πολιτισμό και την κοινωνία μέσα στην οποία πλάθεται. Αποτέλεσμα της διεργασίας αυτής, είναι η αδυναμία ύπαρξης ακριβούς εννοιολογικής αποσαφήνισής του (Ρηγοπούλου, 2008: 35). Σύμφωνα με τον Kirk, μια ακόμα αιτία κείται στη διαφορετικότητα των μύθων που καθιστούν αδύνατη την ύπαρξη μιας παγκόσμιας εξήγησης, όσον αφορά την ουσία και τον σκοπό του καθένα (όπως αναφ. στο Κοντάκος, 2011:34). Σε πολλές περιπτώσεις, είναι δυνατό να υφίσταται σύγχυση ακόμα και όσον αφορά την ερμηνεία ενός μόνο μύθου. Ο μύθος είναι μια ιστορία η οποία χρησιμοποιεί ως επί το πλείστον σύμβολα. Η Jones είπε πως οι μύθοι καθώς μιλούν μέσα από σύμβολα δύνανται να ερμηνευθούν με τόσους τρόπους, ώστε ακόμα και αν η πραγματική εικόνα είναι αρκετά καθαρή, η ερμηνεία είναι μπερδεμένη (όπως αναφ. στο Vijayan & Haider, 2016: 421).

Η προσπάθεια, ωστόσο, μελετητών να αποδώσουν το περιεχόμενο της λέξης «μύθος» φάνηκε να συμβάλλει στη διαμόρφωση μιας σφαιρικής εικόνας για την έννοια του όρου. Ειδικότερα, η ρίζα της έννοιας «μύθος» είναι πιθανό να βρίσκεται στην αρχαία ελληνική λέξη «μῦθος». Η λέξη αυτή με τη σημερινή της έννοια πρωτοεμφανίστηκε γύρω στο 1425 (Attebery, 2014: 12). Πριν τον 6<sup>ο</sup> αιώνα, αν και υπήρχε σαν λέξη, είχε τη σημασία «λόγος» (Rose, 2004: 1 · Ρηγοπούλου, 2008: 39 · Τεγόπουλος- Φυτράκης, 1995: 487). Ένα άλλο ενδεχόμενο, είναι να σχετίζεται με την ινδοευρωπαϊκή ρίζα «mu», από την οποία προέρχεται και η λέξη «μυείν». Κατά τον Hommel (όπως αναφ. στο Κοντάκος, 2011: 34), υπάρχουν κι άλλες ετυμολογικές θέσεις, όπως αυτή του Meinhard-Paeslak που συνδέει τη λέξη «μύθος» με τη ρίζα «meuth» (=μνήμη, μνημονεύω), αλλά και με τη σλαβική ρίζα «mysly» (=σκέψη).

Όσον αφορά τον αμιγώς λεξικολογικό ορισμό της λέξης μύθος, αναφέρεται ότι πρόκειται για «φανταστική διήγηση, παραμύθι/ μυθική παράδοση για θεούς ή ήρωες/ αλληγορική διήγηση για φυτά ή ζώα με ηθικό συμπέρασμα/ υπόθεση λογοτεχνικού έργου» (Τεγόπουλος- Φυτράκης, 1995: 487). Παρεμφερή αποτελέσματα δίνει και το ηλεκτρονικό λεξικό του Ιδρύματος Μανώλη Τριανταφυλλίδη, κατά το οποίο ο μύθος είναι «φανταστική διήγηση, συνήθως λαϊκής προέλευσης που αναφέρεται σε θεούς και ήρωες ή στη δημιουργία και στην εξέλιξη του κόσμου και μεταδίδεται προφορικά από γενιά σε γενιά με αλληγορικό και διδακτικό χαρακτήρα/ η υπόθεση κάθε καλλιτεχνικού ιδίως λογοτεχνικού έργου ή το βασικό γεγονός πάνω στο οποίο αυτή στηρίζεται/ η

φανταστική ή ανακριβής άποψη που επικρατεί για κάποιον ή για κάτι/ καθετί το ανύπαρκτο, το μη πραγματικό, το ανακριβές/ το πρόσωπο που περιβάλλει μεγάλη αίγλη» (1998). Στην παρούσα μελέτη δε θα μελετηθούν οι τελευταίες έννοιες του μύθου και κατά τη χρήση της λέξης αυτής θα εννοείται πάντοτε η έννοια της φανταστικής διήγησης που αναφέρεται σε θεούς, ήρωες, στη φύση, στα ζώα και στη δημιουργία του κόσμου, η οποία έχει αλληγορικό και διδακτικό χαρακτήρα.

Πρωτοπόροι στη μελέτη του μύθου ήταν ο Tyler (1871), ο Bastian (1895) και ο Frazer (1936), εκ των οποίων καθένας πίστευε ότι η ενασχόληση με μύθους διάφορων πολιτισμών θα μπορούσε να αποκαλύψει συγκεκριμένες πτυχές της ανθρώπινης ζωής (όπως αναφ. στο Bowles, 1989: 407). Ένας διαδεδομένος ορισμός είναι αυτός του Kirk που υποστηρίζει ότι οι μύθοι είναι «παραδοσιακές αφηγήσεις» (όπως αναφ. στο Κοντάκος, 2011:34), με ίδια θέση να κρατά και ο Walter Burkert που ορίζει τον μύθο ως παραδοσιακή ιστορία με ξεχωριστό νόημα (όπως αναφ. στο Edmunds, 2014: 1). Σε εμπάθυνση στο περιεχόμενο του μύθου ο Bethe (όπως αναφ. στο Bascom, 1965:18) τον αναγνωρίζει ως «μια πρωτόγονη φιλοσοφία, την απλούστερη μορφή σκέψης, μια σειρά προσπαθειών να καταλάβει κανείς τον κόσμο, να εξηγήσει τη ζωή, τον θάνατο, τη μοίρα, τη φύση, τους θεούς και τις λατρείες». Στην ίδια κατεύθυνση κινείται και ο Campbell (1998: 110), υποστηρίζοντας ότι οι μύθοι είναι ιστορίες γύρω από τη σοφία της ζωής με μηνύματα που ισχύουν σε αυτή. Ειδικότερα, οι μύθοι δύνανται να απεικονίσουν διαχρονικές ανθρώπινες αλήθειες, αλλά οι ποικίλες κατευθύνσεις τους οφείλονται στις ανάγκες και τους φόβους των ανθρώπων κατά την περίοδο της δημιουργίας του καθενός (Graf, 2015: 73). Σε αντιπαραβολή με την κοινωνική ζωή, αναφέρεται ότι ο μύθος είναι ο στοχασμός των μη ικανοποιητικών συμβιβασμών που συνθέτουν την κοινωνική ζωή (Douglas, 1996: 52) και σε σχέση με την επιρροή ενός ατόμου από τον μύθο, ο Levi-Strauss αναγνώρισε ότι ο μύθος είναι μια μορφή τέχνης που προκαλεί βαθύ συναίσθημα (όπως αναφ. στο Douglas, 1996: 50). Η Rosenberg (1994) συνοψίζει τους παραπάνω αναφέροντας ότι «οι μύθοι συμβολίζουν την ανθρώπινη εμπειρία και ενσωματώνουν τις πνευματικές αξίες μιας κουλτούρας, με κάποιους να εξηγούν την προέλευση, τα φυσικά φαινόμενα και τον θάνατο, άλλους να επεξηγούν τη φύση και τη λειτουργία των θεοτήτων, ενώ άλλοι παρέχουν ακόμα και μοντέλα ενάρετης συμπεριφοράς με την ενασχόλησή τους με τις περιπέτειες των ηρώων και την κακοτυχία των αλαζονικών ανθρώπων». Αρκετά χρόνια αργότερα, σε μελέτη του Oberle (2013: 60) αναφέρεται ότι οι μύθοι είναι ιερές ιστορίες που

περιέχουν υψηλά ανεπτυγμένους χαρακτήρες και σύμβολα που εστιάζουν στο πώς οι αρχαίοι πολιτισμοί αντιμετώπιζαν φυσικά και υπερφυσικά φαινόμενα, κοινές ανθρώπινες εμπειρίες, θρησκευτικά δρώμενα, κοινωνικές παραδόσεις και κοινωνικές νόρμες. Πολλά κοινά θέματα των μύθων είναι η δημιουργία, η αθανασία, η γονιμότητα, η πνευματικότητα, οι σχέσεις, η υγεία και η δικαιοσύνη.

Παράλληλα δεν παύει να αναγνωρίζεται και ο αντίλογος κατά τον οποίο ο μύθος, σύμφωνα με τους Ingersoll και Adams, θεωρήθηκε ως κάτι αντιθετικό του γεγονότος και της πραγματικότητας, ως κάτι δίχως ουσιαστικό περιεχόμενο και σκοπό (όπως αναφ. στο Bowles, 1989: 406). Μια άποψη που ενστερνίζεται αυτήν την πλευρά προέρχεται από τον Frazer (όπως αναφ. στο Bascom, 1965:16), ο οποίος με τον όρο «μύθος» αντιλαμβάνεται τις λανθασμένες εξηγήσεις φαινομένων, είτε πρόκειται για την ανθρώπινη ζωή ή για την εξωτερική φύση, που προέρχονται από την ενστικτώδη περιέργεια που αφορά τις αιτίες των πραγμάτων.

Οι μύθοι, όμως, όπως υποστηρίζει ο Levi-Strauss, (1978: 14) επιφανειακά μπορεί να μοιάζουν αυθαίρετες, ανούσιες, παράλογες ιστορίες, ωστόσο δεν παύουν να εμφανίζονται σε όλο τον κόσμο. Παράλληλα, συχνά φαίνεται να παρουσιάζουν κοινή θεματολογία παρά τη διαφορετική τοποθεσία ή χρονολογία δημιουργίας τους. Μια κενού περιεχομένου ιστορία, όπως υποστηρίζει, θα ήταν μοναδική και δε θα ήταν εφικτό να βρεθεί σε διαφορετικά μέρη ή χρονολογικές περιόδους. Το γεγονός ύπαρξης κοινών μοτίβων ανάμεσα στις κουλτούρες προσφέρει μια σαφή απόδειξη για τη σημασία του μύθου παγκοσμίως. Άλλωστε, όπως αναφέρει ο Campbell «ο μύθος είναι το όνειρο της κοινωνίας. Ο μύθος είναι το δημόσιο όνειρο και το όνειρο είναι ο ιδιωτικός μύθος» (1998: 86).

Οι μύθοι, συμπερασματικά, είναι παραδοσιακές ιστορίες οι οποίες μεταδίδονται από το ένα άτομο και από τη μια γενιά στην άλλη με προφορικό τρόπο, έχουν άμεση συνάφεια με τις πολιτισμικές πεποιθήσεις κάθε τόπου, χρησιμοποιούν τον συμβολισμό και βοηθούν να επεκτείνουμε τις γνώσεις μας (Moosavinia, 2018: 33-34). Κάθε πολιτισμός έχει τη δική του μυθολογία, αλλά και οι αναμνήσεις ενός ατόμου αποτελούν ένα είδος «προσωπικής του μυθολογίας» (Mohacsy, 2001: 649). Σε κάθε περίπτωση, αξίζει να τονισθεί ότι οι πρώτοι μύθοι ήταν ελληνικής προέλευσης. Στη συνέχεια, οι μύθοι των Ελλήνων επηρέασαν τους Ρωμαίους και κατ' επέκταση τους υπόλοιπους πολιτισμούς (Moosavinia, 2018: 34). Η συμβολή της ελληνικής μυθολογίας, συνεπώς,

φαίνεται να είναι ανεκτίμητη για τις μυθολογίες των υπόλοιπων πολιτισμών, ζήτημα το οποίο θα απασχολήσει το επόμενο κεφάλαιο.

### 2.1.2 Ελληνική Μυθολογία

Ένα σημαντικό κριτήριο για να αποτιμηθεί η σημασία ενός επιστημονικού πεδίου είναι η διατήρηση της αξίας του στο πέρασμα του χρόνου. Η μυθολογία αποτελεί έναν κλάδο ο οποίος φαίνεται να έχει κρατήσει σταθερή την ύπαρξή του, με τους μύθους των Ελλήνων να διαθέτουν την ύψιστη θέση ανάμεσά τους, έχοντας κατορθώσει να μείνουν αθάνατοι παγκοσμίως μέχρι σήμερα (Murnaghan, 2009: 82). Η ενασχόληση με την ελληνική μυθολογία είναι διεθνούς εύρους, με χαρακτηριστική την ύπαρξη πανεπιστημιακών εδρών με πλήθος μελετητών και καθηγητών που εντρυφούν πάνω σε αυτήν, διδάσκοντάς την στις νέες γενιές, αλλά και προσπαθώντας να ανακαλύψουν τα «κρυφά» της νοήματα. Ταυτόχρονα, η διάδοσή της μέσα από τα τηλεοπτικά μέσα υπήρξε μεγάλη, κυρίως κατά τις δεκαετίες από το 1950 έως και το 1981, αλλά και από το 2010 έως και σήμερα με ταινίες και σειρές (Raucci, 2015: 161), όπως το «Clash of Titans (2010)», το «Immortals (2011)» και την πολυδιαφημισμένη σειρά «Καος» που αναμένεται να κυκλοφορήσει στα μέσα του 2023.

Η λέξη «μυθολογία» είναι μία σύνθετη λέξη, η οποία αποτελείται από τις λέξεις «μύθος + λόγος». Η ύπαρξή της σχετίστηκε αρχικά με τη χρήση του προφορικού λόγου (Edmunds, 2014: 1). Μια ιδιαιτερότητα της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας είναι ότι η ελληνική λέξη «μυθολογία» περιέχει την έννοια όχι μόνο των ιστοριών (μύθων), αλλά και της διήγησης (λόγου). Στα παλιότερα χρόνια ο μύθος συνδεόταν άμεσα με τον λόγο, με τον αφηγητή του μύθου να δίνει μια παράσταση που ξυπνούσε έντονα συναισθήματα στον λαό που συμμετείχε στην ιστορία (Kerenyi, 2012: 20). Με βάση τον συνδυασμό αυτών των δυο λέξεων, υποστηρίζεται ότι η μυθολογία είναι ο κλάδος που μελετά ορισμένες ιστορίες, κυρίως υπερφυσικές, που οι άνθρωποι λένε ο ένας στον άλλο για να ξαφνιαστούν, να διασκεδάσουν και να ενημερωθούν (Moosavinia, 2018: 33).

Η αρχαία ελληνική μυθολογία υπήρξε ανέκαθεν ένα από τα σημαντικότερα κληροδοτήματα του αρχαίου ελληνικού πολιτισμού στην «παγκόσμια πολιτισμική τράπεζα». Σύμφωνα με την Lopez-Ruiz (2014: 161), ο ελληνικός μύθος είναι μια



ξαναιπωμένη ιστορία σχετικά με τους θεούς, τους ήρωες και κάποιες φορές τα τέρατα με τα οποία πρέπει να αγωνιστούν. Σε μελέτη των Syamili και Rekha (2018: 120), υποστηρίζεται ότι η ελληνική μυθολογία είναι μια συλλογή από συναρπαστικές ιστορίες, προερχόμενες από την πολιτισμική σοφία των αρχαίων Ελλήνων. Είναι ιστορίες στις οποίες η ζωή, η αγάπη, ο θυμός, ο πόνος, η χαρά, η τύχη και η ατυχία των θνητών και των αθανάτων αλληλοεπιδρούν, προσφέροντας σπουδαία μηνύματα σχετικά με την αρετή και την κακία. Όλα αυτά με τις όποιες σχετικές διαφοροποιήσεις, κληροδοτήθηκαν μετέπειτα στους Ρωμαίους.

Ο αρχαίος ελληνικός πολιτισμός θεμελιώνεται στη μυθολογία (Ρηγοπούλου, 2008: 35) και δεν είναι λίγες οι φορές που Έλληνες και ξένοι μελετητές προσπάθησαν να διερευνήσουν την αξία και τη συμβολή της στη συλλογική και την ατομική ζωή των ανθρώπων (Murnaghan, 2009: 81). Ένας ερευνητής του πεδίου αυτού είναι και ο Joseph Campbell, που με τις μελέτες του στον τομέα της μυθολογίας και την έρευνά του, συνέβαλε στη διασαφήνιση πολλών σκοτεινών της σημείων. Σύμφωνα με τον Campbell (1998: 31), οι μύθοι αποσκοπούν εδώ και αιώνες στην αναζήτηση του νοήματος και της ουσίας της ζωής και ταυτόχρονα είναι σε θέση να διδάξουν πράγματα για την ίδια τη ζωή. Κατά την αλληγορική θεωρία, οι μύθοι είναι αλληγορίες που συγκαλύπτουν κάποιο βαθύ νόημα, το οποίο η σοφία των πρωτόγονων ανθρώπων έκρυψε μέσα σε αυτούς. Σκοπός αυτής της κίνησής τους υποστηρίζεται ότι ήταν η αποφυγή μεταφοράς ισχυρών αληθειών σε χέρια ανθρώπων που ήταν αδαείς ή πολύ φιλόδοξοι για να τις χρησιμοποιήσουν σωστά ή και η προσέλκυση του ενδιαφέροντος σε όσους και όσες δεν μπορούσαν να τις ακούσουν σε μια τυποποιημένη συζήτηση. Οι αρχαίοι Έλληνες θέλησαν να αποδώσουν τιμή στους προγόνους τους προσπαθώντας να βρουν σοφία σε καθεμιά από τις επιλογές τους. Στην αρχαία ελληνική μυθολογία είναι ιδιαίτερα συχνή η χρήση αλληγοριών (Rose, 2004: 1). Παράλληλα, όμως, όπως προαναφέρθηκε οι μύθοι αποτελούν προϊόντα κοινωνιών. Η μελέτη της ελληνικής μυθολογίας, συνεπώς, επιτρέπει να γίνει αντιληπτή η κουλτούρα και οι πεποιθήσεις των Ελλήνων σχετικά με κάθε πλευρά της ζωής τους, κάτι που κατ' επέκταση δύναται να επηρεάσει την καθημερινότητα των αναγνωστών της και να τους ωθήσει στην άντληση ηθικών αξιών από αυτήν (Moosavinia, 2018: 34).

Στις μέρες μας είναι γεγονός ότι η μυθολογία έχει περάσει στο περιθώριο, με τους ανθρώπους να ξεχνούν τη σημασία της. Όπως αναφέρει ο Campbell (1998: 37) πλέον ζούμε σε έναν «απομυθοποιημένο» κόσμο, κάτι που όμως καθιστά τη μυθολογία

πιο γοητευτική, με τη μυστικιστική της ατμόσφαιρα, η οποία είναι απύσχα από τον σύγχρονο πολιτισμό, να μαγνητίζει συχνά τους νέους που δεν μπορούν να βρουν σε άλλον χώρο κάτι αντίστοιχο. Παρά τη μικρότερη ενασχόληση των ανθρώπων με τους μύθους, η μυθολογία δεν παύει να υφίσταται, αλλά ούσα τροποποιημένη συναντάται με διαφορετική μορφή. Η μυθολογία αφορά τη σοφία της ζωής όπως αυτή σχετίζεται με έναν συγκεκριμένο πολιτισμό, σε μια συγκεκριμένη εποχή. Ανάλογα με τον τόπο δημιουργίας κάθε μύθου είναι πιθανόν να δοθεί περισσότερη βαρύτητα σε ορισμένα ζητήματα που αντανάκλουν καλύτερα τη μορφή μιας συγκεκριμένης κοινωνίας. Στην ελληνική μυθολογία για παράδειγμα ένα σημαντικό στοιχείο που παρουσιάζεται στους μύθους είναι η βαθιά πίστη και η ελπίδα του ήρωα ότι θα καταφέρει να εκπληρώσει την αποστολή του.

Ωστόσο, η βασική της προβληματική και τα κεντρικά της ζητήματα δείχνουν να μένουν σχεδόν αναλλοίωτα στον χρόνο με την ύπαρξη βασικών διπόλων (ζωή – θάνατος, καλό – κακό κ.λπ.) ή θεμάτων όπως η προμήθεια τροφής, η σχέση της γυναίκας με τη φύση, η ύπαρξη μιας δυνατής μητέρας, η αγάπη, ο ανταγωνισμός ανάμεσα στα αδέρφια, η ζήλια και η εκδίκηση, η μητέρα που βοηθά τον γιο ενάντια στον πατέρα (Mohacsy, 2001: 650). Το γεγονός αυτό φαίνεται να δικαιολογείται από το ότι οι άνθρωποι παρά τον εκσυγχρονισμό του τρόπου ζωής τους, δεν παύουν να έχουν τα ίδια στάδια ανάπτυξης και ζωής, τις ίδιες βαθύτερες επιθυμίες και τα ίδια συναισθήματα. Ταυτόχρονα, σύμφωνα με τη συγκριτική μυθολογία, έχει αποδειχθεί ότι τα θέματα της μυθολογίας κάθε τόπου, πάρα τη μεγάλη χιλιομετρική ή και πολιτισμική απόσταση που υπάρχει, φαίνεται να μοιάζουν πολύ με αυτά κάποιου άλλου, με χαρακτηριστική την επανάληψη σχετικών μοτίβων (Vries, 1984: 32).

Το φαινόμενο που προαναφέρθηκε έχει μελετήσει ενδελεχώς ο Jung μέσα από τη θεωρία του για τα αρχέτυπα. Συγκεκριμένα, μελετώντας τη μυθολογία που έχει γραφεί σε διάφορους τόπους και χρονολογίες, ανακάλυψε ότι τα θέματά της τείνουν να παρουσιάζουν πολλά κοινά στοιχεία. Την εξήγηση αυτού του φαινομένου απέδωσε στο ότι η ανθρώπινη ψυχή είναι ίδια ανά τον κόσμο, όλοι οι άνθρωποι έχουν τις ίδιες επιθυμίες, τα ίδια ένστικτα, τις ίδιες ορμές, τις ίδιες συγκρούσεις και τους ίδιους φόβους (όπως αναφ. στο Campbell, 1998:103). Από αυτό το κοινό πεδίο, προέρχονται εκείνα που ο Jung ονόμασε αρχέτυπα, τα οποία αποτελούν το κοινό παγκόσμιο «πηγάδι» για τις ιδέες των μύθων. Τα αρχέτυπα, συνεπώς, είναι ορισμένες στοιχειώδεις-θεμελιώδεις ιδέες. Ο Jung τις αποκάλεσε αρχέτυπα του ασυνείδητου,

καθώς τόσο ο ίδιος όσο και ο Φρόντ θεωρούσαν ότι ο μύθος είναι θεμελιωμένος στο ασυνείδητο, κάτι που υποδηλώνεται και από τον όρο *αρχέτυπο*, ο οποίος σημαίνει ότι κάποιο στοιχείο προέρχεται από κάτω (όπως αναφ. στο Mark & Pearson, 2001: 4).

## **2.2. Λογοτεχνία Φαντασίας**

### *2.2.1 Ιστορική αναδρομή*

Η λογοτεχνία φαντασίας αποτελεί ένα από τα πιο διαδεδομένα είδη λογοτεχνίας. Αν και στην εποχή μας βρίσκεται σε μεγάλη άνθιση, τα πράγματα δεν ήταν πάντα έτσι. Οι ρίζες της λογοτεχνίας του φανταστικού βρίσκονται πολλές δεκαετίες πίσω. Μια μερίδα ερευνητών υποστηρίζει ότι μια πρόιμη μορφή της λογοτεχνίας φαντασίας εντοπίζεται γύρω στον 18<sup>ο</sup> αιώνα με μικρές ιστορίες, οι οποίες ανήκουν στα πλαίσια της γοτθικής λογοτεχνίας, να κάνουν την εμφάνισή τους (Rogers & Stevens, 2017: 11). Πολλοί πανεπιστημιακοί επισημαίνουν ότι τόσο η λογοτεχνία φαντασίας, όσο και η λογοτεχνία τρόμου έχουν ξεπηδήσει από τη γοτθική παράδοση (Feldt, 2016: 552), για αυτό και συχνά χαρακτηρίζουν τα δυο αυτά είδη ως «αδερφάκια» (Laetz & Johnston, 2008: 166). Δεν είναι λίγες οι φορές, στις οποίες γίνεται αυτός ο παραλληλισμός, με πληθώρα μελετητών να υποδεικνύουν τη σύνδεση που έχει η λογοτεχνία φαντασίας με παλαιότερα γοτθικά στοιχεία, κάτι που όμως στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας υποστηρίζεται ότι έχει αναιρεθεί (Armitt, 2020: 8).

Οι πρώτες ιστορίες φαντασίας, ωστόσο, που ανήκουν αμιγώς στη λογοτεχνία του φανταστικού εμφανίστηκαν με νουβέλες που δημοσιεύθηκαν στα τέλη του 19<sup>ου</sup> με τις αρχές του 20<sup>ου</sup> αιώνα, ημερομηνία που θα σημάνει τη γέννηση του νέου αυτού είδους (Chang, 2020: 93 · Schroer, 2020: 3). Στην ανεξαρτητοποίηση της λογοτεχνίας φαντασίας ως διακριτό είδος συνέβαλλαν ποικίλοι παράγοντες. Αρχικά, καθοριστική ήταν η κυκλοφορία κατά την περίοδο εκείνη σημαντικών έργων της λογοτεχνίας φαντασίας, με έργα όπως την «Αλίκη στη χώρα των θαυμάτων» (1865) να γράφονται τότε. Τον 20<sup>ο</sup> αιώνα, επιπλέον, η προώθηση του είδους συνεχίζεται με την εμφάνιση της «Νάρνια» το 1950 και του «Άρχοντα των δαχτυλιδιών» το 1955, γεγονότα που

τοποθετούν τη λογοτεχνία φαντασίας στο υψηλότερο σημείο ακμής της (Chang, 2020: 93). Ένα από τα σημαντικότερα συμβάντα που οδηγούν στη δημιουργία του νέου είδους, φαίνεται να βρίσκεται και στο ενδιαφέρον που έδειξε ο κόσμος στην Αμερική για το “Sword and Sorcery” στις αρχές του 1960 και κυρίως στη μαζική εμπορική επιτυχία του «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών» του Tolkien J. R.R το 1955 (Tegelman, 2013: 7). Για τη συμβολή του στη διάδοση της λογοτεχνίας του φανταστικού, από πολλούς ο Tolkien έχει θεωρηθεί ως ο πατέρας της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας (Cabartova, 2015: 6-7). Μεταγενέστερα φάνηκε ότι ήταν τόσο μεγάλη η επιρροή του στη λογοτεχνία του φανταστικού που για πολλά χρόνια οι συγγραφείς του πεδίου αυτού δυσκολεύτηκαν να βγουν έξω από τα στερεότυπα που εγκαταστάθηκαν από τον ίδιο (Tegelman, 2013: 12). Η επιτυχία που ακολούθησε είχε τόσο μεγάλο εύρος που αποφασίστηκε να ανατυπωθεί υλικό φαντασίας, το οποίο είχε εμφανιστεί αρχικά σε περιοδικά ανάμεσα στο 1920 έως το 1940 (Williamson, 2015: 2). Οι ρίζες της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας, συνεπώς, φαίνεται ότι απαντώνται στα τέλη του 20<sup>ου</sup> με τις αρχές του 21<sup>ου</sup> αιώνα (Dickerson & O’Hara, 2006: 16), με τα τελευταία χρόνια να τείνει να παίρνει νέες κατευθύνσεις, όπως για παράδειγμα η κίνηση προς τη δημιουργία σύνθετων μαγικών συστημάτων (Schroer, 2020: 1).

Αν και η λογοτεχνία φαντασίας έχει συγκεντρώσει ευρύ κοινό, σε παλαιότερες περιόδους είχε θεωρηθεί ως υποδεέστερο είδος λογοτεχνίας. Αυτό φαίνεται να έχει αφήσει στο είδος «στίγμα» έως και σήμερα, με ακαδημαϊκούς να θεωρούν ότι δεν μπορεί ποτέ να είναι επαρκώς σοβαρή για να αξίζει ενδελεχή μελέτη (Armitt, 2020: 6) ή να την θεωρούν τετριμμένη κάτι που την καθιστά ανάξια περαιτέρω ενασχόλησης (Coates, 2018: 4). Η θεώρηση αυτή, μοιάζει να είναι λανθασμένη, καθώς η συγγραφή της λογοτεχνίας του φανταστικού είναι μια δημιουργική τέχνη, η οποία απαιτεί ικανότητες και πρέπει να διαχειριστεί με προσοχή και φροντίδα (Vijayan & Haider, 2016: 421). Η Marie von Franz ισχυρίστηκε ότι η φαντασία δεν είναι απλά μια φαντασιώδης ανοησία, αλλά έρχεται από τα βάθη της ψυχής, αντικατοπτρίζοντας συμβολικές καταστάσεις που δίνουν στη ζωή ένα βαθύτερο νόημα και μια βαθύτερη συνειδητοποίηση (όπως αναφ. στο Indick, 2014: 1). Μια ακόμα κατηγορία που έχει δεχθεί το είδος αυτό, είναι ότι δρα ως ένας κόσμος στον οποίο κανείς μπορεί να δραπετεύσει, κάνοντας τον αναγνώστη να βυθίζεται σε αυτόν με σκοπό να αποφεύγει τα προβλήματα του πραγματικού κόσμου. Ωστόσο, ο Tolkien, βλέποντας τη θετική πλευρά αυτής του της ιδιότητας, αναφέρει ότι πολλές φορές ο κόσμος είναι τόσο

φρικτός και δύσκολος, ώστε δεν υπάρχει τίποτα το κακό στο να δραπετεύει κανείς στον κόσμο της λογοτεχνίας φαντασίας, αναζητώντας ελπίδα και προοπτική στη ζωή του σε δύσκολες περιόδους (όπως αναφ. στο Graham, 2020: 70).

Λόγω του στίγματος που έχει κληρονομήσει η λογοτεχνία του φανταστικού συχνά θεωρείται ως μια ένοχη απόλαυση, ως κάτι που σε ορισμένες περιπτώσεις οι αναγνώστες δεν αισθάνονται βολικά να μοιράζονται μεταξύ τους (Armitt, 2020: 6). Τα στοιχεία των τελευταίων ετών, δείχνουν ότι ένα ολοένα και δυναμικότερο ποσοστό των αναγνωστών φαίνεται να την προτιμά και να στρέφεται στη μελέτη της. Η λογοτεχνία φαντασίας πλέον απασχολεί πλήθος κόσμου και έχει κάνει αισθητή την παρουσία της σε βιβλία, ταινίες και σειρές (Coates, 2018: 4 · Laetz & Johnston, 2008: 161 · Maurice, n.d. : 1), κάτι που επιτρέπει τον χαρακτηρισμό του είδους ως ιδιαίτερα δημοφιλές (Coates, 2018: 4).

### *2.2.2 Εννοιολογική αποσαφήνιση*

Η δημιουργία του είδους της λογοτεχνίας φαντασίας έφερε άμεσα στο προσκήνιο την ανάγκη εννοιολογικής αποσαφήνισης του όρου και τη διευκρίνιση του περιεχομένου της, κάτι που θα καθιστούσε σαφή τα όρια του είδους.

Με βάση την επεξήγηση της λέξης «φαντασία», ο Lewis την ορίζει ως πεδίο το οποίο ασχολείται με το ανέφικτο ή το υπερφυσικό (όπως αναφ. στο Vijayan & Haider, 2016: 421). Σύμφωνα με μελέτη, υποστηρίζεται ότι η λέξη «φαντασία» προέρχεται από την αντίστοιχη ελληνική λέξη «αναπαράσταση» ή «εμφάνιση» (Dickerson & O'Hara, 2006: 50). Ο όρος αυτός υποδηλώνει μια μορφή απόδρασης, δηλαδή μια ευκαιρία να φύγει κανείς από τη μονότονη καθημερινότητα και για λίγες ώρες να μπει σε έναν κόσμο που το υπερφυσικό έρχεται στη ζωή (Ho, 2017: 34). Η φαντασία είναι μια μορφή ανθρώπινης συνειδητής συμπεριφοράς, η οποία ικανοποιεί την ανάγκη του νου και των συναισθημάτων του ατόμου και είναι ένας ξεχωριστός τρόπος σκέψης (Chang, 2020: 92). Μια δημοφιλής ιδέα, είναι ότι η λογοτεχνία του φανταστικού φέρει κάποια ειδική σχέση με τη φαντασία. Συχνά θεωρείται ότι η λογοτεχνία φαντασίας αντιπροσωπεύει το ύψιστο σημείο της φανταστικής έκφρασης (Laetz & Johnston, 2008: 163).

Η λογοτεχνία φαντασίας, επομένως, είναι ένα είδος το οποίο δίνει αναλαμπές από μια δημιουργική και αλλόκοσμη λογοτεχνία, που υφίσταται απελευθερωμένη από την κυριαρχία του πραγματικού γεγονότος και που προσφέρει στη θέση του εικόνες από πράγματα που δε βρίσκονται στο σύμπαν (Dickerson & O'Hara, 2006: 53). Σύμφωνα με τον Tolkien, η λογοτεχνία φαντασίας είναι ένα βιβλίο ή μια ιστορία μέσα στην οποία η μαγεία λειτουργεί (όπως αναφ. στο Williamson, 2015: 4) και το κυριότερο επιτρέπει στον αναγνώστη να ξεφεύγει από την καθημερινή του ζωή, ζωντανεύοντας την ελπίδα του (Dickerson & O'Hara, 2006: 53).

### 2.2.3 Περιεχόμενο της λογοτεχνίας του φανταστικού

Για να θεωρηθεί ότι ένα κείμενο ανήκει στη λογοτεχνία φαντασίας οφείλει να τηρεί ορισμένες προϋποθέσεις. Η βασικότερη προϋπόθεση, σύμφωνα με τη διεθνή βιβλιογραφία, φαίνεται να είναι η παρουσία του υπερφυσικού στοιχείου μέσα σε αυτό. Σύμφωνα με έρευνα των Laetz και Johnston (2008: 163), σε όλα τα έργα της λογοτεχνίας φαντασίας απαιτείται η *παρουσία υπερφυσικού υλικού*, είτε πρόκειται το στοιχείο αυτό να βρίσκεται στους χαρακτήρες ή στα γεγονότα που εμπεριέχονται. Σε κάθε περίπτωση είναι απαραίτητο να υφίσταται σε ένα από τα παραπάνω. Η διαπίστωση αυτή δείχνει να στηρίζεται στο γεγονός ότι για να χαρακτηριστεί ένα βιβλίο ότι ανήκει σε ένα συγκεκριμένο είδος οφείλει να εμπεριέχει τα στοιχεία που επικαλείται. Συνεπώς η λογοτεχνία φαντασίας απαιτείται να έχει φανταστικό υλικό ή υλικό που το κοινό εκλαμβάνει ως υπερφυσικό. Σε αυτό το σημείο, ωστόσο, αξίζει να επισημανθεί ότι οι μελετητές καλούνται να αντιμετωπίσουν ένα πρόβλημα, καθώς πράγματα που σήμερα θεωρούνται φυσιολογικά και είναι ενταγμένα στην καθημερινότητα λόγω της τεχνολογίας, πριν τον 16<sup>ο</sup> αιώνα θεωρούνταν υπερφυσικά και έμοιαζαν ως αποκυήματα της φαντασίας (Rogers & Stevens, 2017: 8).

Μια ιδιομορφία της λογοτεχνίας φαντασίας σχετίζεται με τον τόπο. Ειδικότερα, σύμφωνα με τον Tolkien, η δράση της ιστορίας οφείλει να συμβαίνει σε έναν τόπο που ο ίδιος ονομάζει «*δευτερεύων κόσμος*», δηλαδή εκεί όπου υπάρχουν όλα τα συμπαντικά πράγματα, όπως νεράιδες, ξωτικά, μάγισσες, γίγαντες, δράκοι ή νάνοι, γεγονός που δίνει στους αναγνώστες ένα είδος μαγικού συναισθήματος. Στην άποψη

αυτή, συγκλίνει και μεταγενέστερη μελέτη σύμφωνα με την οποία η λογοτεχνία φαντασίας, λαμβάνει χώρα σε έναν κόσμο πέρα από τη σκέψη, στους πιο εξωπραγματικούς τόπους (Vijayan & Haider, 2016: 420). Ο «δευτερεύων κόσμος» είναι εφικτό να υφίσταται μόνος του, χωρίς να υπάρχει δηλαδή «πρωτεύων κόσμος», ή να συνυπάρχει με αυτόν. Συχνή φαίνεται να είναι και η σύνδεση των δυο αυτών κόσμων με τους χαρακτήρες να δύνανται να κινούνται ανάμεσά τους (Burelbach, 1982: 133). Τέλος, μία ακόμα προϋπόθεση για να ανήκει ένα βιβλίο στη λογοτεχνία φαντασίας είναι το *περιεχόμενο του να γίνεται πιστευτό από κανένα ή λίγα άτομα του κοινού* (Laetz & Johnston, 2008: 165).

Η αίσθηση του υπερφυσικού, σε συνδυασμό με τον «δευτερεύων κόσμο», την έντονη δράση (Laetz & Johnston, 2008: 167) και τα απόκοσμα όντα θεωρούνται ως τα κυρίαρχα χαρακτηριστικά του είδους λογοτεχνίας φαντασίας (Schroer, 2020: 1), που σε συνδυασμό καταφέρνουν να δημιουργήσουν ένα *μυστικιστικό ύφος*. Όπως αναφέρει ο Senior, το είδος της λογοτεχνίας φαντασίας παρουσιάζει έναν κόσμο στον οποίο μια αόρατη δύναμη κυριαρχεί και λειτουργεί πίσω από τις σκηνές (όπως αναφ. στο Feldt, 2016: 554). Είναι μια ιστορία που βάζει τον αναγνώστη σε έναν κόσμο που έχει τους δικούς του κανόνες και όλα είναι πιθανά (Vijayan & Haider, 2016: 421). Συχνά η λογοτεχνία φαντασίας έχει παρομοιαστεί με ένα όνειρο, έκφραση μιας παράλληλης πραγματικότητας (Indick, 2014: 1) και θεωρείται ως ένα είδος το οποίο «διακτινίζει» τον αναγνώστη σε έναν εναλλακτικό κόσμο με τη δική του λογική, τον δικό του τόπο και χρόνο και με το κλείσιμο του βιβλίου τον επιστρέφει πίσω στον πραγματικό κόσμο (Armitt, 2020: 9).

Μια κοινότοπη ιδέα είναι ότι για να καταφέρει όλα τα παραπάνω, η λογοτεχνία του φανταστικού εμπλέκει πάντα τη μαγεία, κάτι που φαίνεται να μην είναι αληθές (Laetz & Johnston, 2008: 163). Ένα κείμενο φαντασίας είναι μια αυτοσυνεκτική αφήγηση. Όταν την βάζουμε σε αυτόν τον κόσμο, αφηγείται μια ιστορία η οποία είναι αδύνατον να συμβεί στον κόσμο όπως τον αντιλαμβανόμαστε. Όταν όμως τεθεί σε κάποιον άλλο κόσμο, εκεί η ιστορία θα είναι δυνατή. Αξίζει να αναφερθεί ότι εκτός από ιστορίες που θεωρούνται απίθανες, η λογοτεχνία φαντασίας περιλαμβάνει και ιστορίες που κάποιες φορές αφήνουν αμφιβολίες στο μυαλό του αναγνώστη σχετικά με το εάν είναι φανταστικές ή όχι (Folch, 2017: 166).

## 2.3 Αρχαία Ελληνική Μυθολογία – Λογοτεχνία του Φανταστικού

Ο μύθος και η λογοτεχνία φαντασίας είναι πλούσια και σημαντικά κεφάλαια για τις λογοτεχνικές μας «ζωές», καθώς προσφέρουν βαθιές γνώσεις στην αλήθεια (Dickerson & O'Hara, 2006: 17). Η συσχέτιση της λογοτεχνίας του φανταστικού με τη μυθολογία φαίνεται να είναι ένα πεδίο το οποίο έχει διερευνηθεί στο παρελθόν (Armist, 2020: 8). Η μεταξύ τους σχέση μοιάζει να είναι αρκετά μπερδεμένη, πρωτίστως γιατί και οι δυο έννοιες έχουν πολλές σημασίες και αυτό συχνά δυσκολεύει το σαφές χάραγμα των ορίων του κάθε είδους (Nikolajeva, 2003: 138). Ετυμολογικά, όπως προαναφέρθηκε, υπάρχουν νύξεις ότι και οι δυο όροι προέρχονται από την αρχαία Ελλάδα, όμως αρχικά σήμαιναν κάτι διαφορετικό από αυτό στο οποίο παραπέμπουν σήμερα, με τον μύθο αρχικά να σημαίνει ιστορία ή λόγος και τη φαντασία όραμα (Attebery, 2014: 12).

Στις μελέτες που προηγήθηκαν φάνηκε ότι η μυθολογία έχει στενούς δεσμούς με τη λογοτεχνία φαντασίας. Η διερεύνηση αυτής της σχέσης δύναται όχι μόνο να αποκαλύψει τους κρυφούς δεσμούς των δυο ειδών, αλλά την έκταση και τα όρια του κάθε είδους ξεχωριστά (Laetz & Johnston, 2008: 164). Σύμφωνα με μελέτη, φαίνεται να υπάρχει ισχυρότερη συσχέτιση ανάμεσα στους ελληνικούς και τους ρωμαϊκούς μύθους με το είδος της λογοτεχνίας φαντασίας σε σχέση με αυτό που πιστεύουν οι περισσότεροι άνθρωποι (Matz, 2015:1). Ειδικότερα, υποστηρίζεται ότι η λογοτεχνία φαντασίας ως μεταγενέστερο είδος δεν μπορεί να γίνει αντιληπτή ως απομονωμένος κλάδος, αλλά μπορεί να γίνει καλύτερα κατανοητή με τον παραλληλισμό της με την ιστορία του μύθου (Attebery, 2014: 4). Στα κεφάλαια που ακολουθούν, συνεπώς, θα πραγματοποιηθεί διερεύνηση της μορφής της σχέσης που παρουσιάζουν.

### 2.3.1 Επίδραση της ελληνικής μυθολογίας στη λογοτεχνία φαντασίας

Η λογοτεχνία φαντασίας αποτελεί ένα είδος το οποίο δείχνει να έχει δεχθεί ισχυρή επίδραση από την ελληνική μυθολογία (Mendlesohn & James, 2009). Σύμφωνα με μελετητές η επίδραση αυτή, λειτουργώντας άμεσα ή έμμεσα, μπορεί να κατηγοριοποιηθεί σε ορισμένες μορφές.



Η πρώτη μορφή σχέσης, είναι αυτή σύμφωνα με την οποία *η λογοτεχνία του φανταστικού έχει τη βάση/ ρίζες της στη μυθολογία*. Σε αυτού του είδους τη σχέση δείχνει να συντάσσεται η έρευνα των Dickerson και O'Hara (2006: 16), κατά την οποία η σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας είναι θεμελιωμένη στον αρχαίο μύθο –ιδιαίτερα στον αρχαίο επικό μύθο- , στον μεσαιωνικό ηρωικό θρύλο και στο παραμύθι. Με τη συγκεκριμένη άποψη δείχνει να είναι σύμφωνη και μεταγενέστερη μελέτη, η οποία υποστηρίζει ότι η λογοτεχνία φαντασίας αποτελεί το είδος του οποίου το όνομα έχει συνδεθεί περισσότερο με τις «επικές τριλογίες», τους μυθικούς χαρακτήρες και τα σκηνικά (Williamson, 2015: 1). Σύμφωνη είναι και μελέτη κατά την οποία η λογοτεχνία του φανταστικού έχει τις ρίζες της στη μυθολογία, καταλήγοντας στο συμπέρασμα ότι η μυθολογία είναι ουσιαστικά τα «σχεδιαγράμματα» της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας (Indick, 2014: 2). Σε αυτήν την κατεύθυνση κινείται και η έρευνα των Mendlesohn και James (2009), στην οποία συμπεραίνεται ότι η λογοτεχνία φαντασίας έχει τις ρίζες της στην αρχαία μυθολογία. Ενδεικτικά, μια ακόμα έρευνα που υποδεικνύει αυτό το είδος σχέσης, προτείνει κατά τη μελέτη της λογοτεχνίας του φανταστικού, τη χρήση μιας δομιστικής προσέγγισης, όχι μόνο λόγω της προέλευσης του είδους, αλλά και εξαιτίας του δεσμού του είδους με το παραμύθι και τον μύθο (Schroer, 2020: 2). Με μια ευρύτερη έννοια, συνεπώς, η λογοτεχνία φαντασίας είναι το συμπλήρωμα και η εξέλιξη των παραμυθιών, των μύθων και των θρύλων (Chang, 2020: 93).

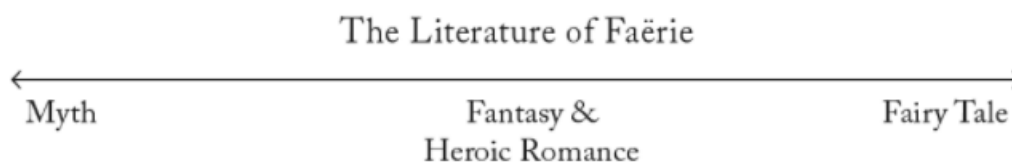
Μια ισχυρή πεποίθηση όσον αφορά το είδος της μεταξύ τους σχέσης φαίνεται να βρίσκεται στο ότι *η σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας αντλεί έμπνευση / ιδέες από τη μυθολογία*. Σε αυτού του είδους τη σχέση, εντάσσεται πλήθος ερευνών οι οποίες πιστεύουν ότι οι ελληνικοί μύθοι αποτελούν μια εξαιρετη πηγή έμπνευσης για τους σύγχρονους συγγραφείς της λογοτεχνίας του φανταστικού. Τα σημεία από τα οποία υποστηρίζεται ότι μπορούν να λάβουν έμπνευση αφορούν κυρίως το στοιχείο του υπερφυσικού, το οποίο εκτείνεται από τους ήρωες και τις τερατόμορφες φιγούρες έως τα ήθη και το ύφος της ελληνικής μυθολογίας. Η λογοτεχνία φαντασίας, όπως προαναφέρθηκε, έχει ως ένα χαρακτηριστικό της την ύπαρξη του υπερφυσικού στοιχείου, το οποίο σύμφωνα με μελέτη φαίνεται να είναι εμπνευσμένο από το μύθο, το θρύλο και το παραμύθι. Στην ίδια μελέτη, συμπληρώνεται ότι η λογοτεχνία φαντασίας δεν έχει απλά χρησιμοποιήσει ως πηγή έμπνευσης το υπερφυσικό υλικό του μύθου, αλλά έχει αντλήσει ιδέες και από μύθους που λίγοι ή κανένας αποδέχονταν την

περίοδο της δημιουργίας τους (Laetz & Johnston, 2008: 165). Στην ίδια κατεύθυνση κινείται και μελέτη η οποία παρατηρεί ότι ήρωες και φηγούρες που χρησιμοποιούνται στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας, όπως οι δράκοι, οι μάγοι και οι ιππότες, είναι μερικές από τις επινοήσεις που προέρχονται από τους μύθους, τους θρύλους και τα παραμύθια (Ho, 2017: 34). Ο Harryhausen σημειώνει ότι οι ελληνικοί και οι ρωμαϊκοί μύθοι εμπεριέχουν χαρακτήρες και φανταστικά όντα τα οποία είναι ιδανικά για ταινίες που εμπεριέχουν περιπέτεια (όπως αναφ. στο Curley, 2015: 208). Σε μελέτη σχετικά με την ονοματοδοσία των χαρακτήρων της λογοτεχνίας φαντασίας συχνά υποστηρίζεται ότι παρατηρείται η χρήση ονομάτων που παραπέμπουν σε πρόσωπα της ελληνικής μυθολογίας, με απώτερο σκοπό να προσδοθούν στον χαρακτήρα ορισμένα από τα στοιχεία της προσωπικότητας του μυθολογικού χαρακτήρα (Burelbach, 1982: 138). Υποστηρίζοντας οριακά ακραίες απόψεις συναντούμε μελέτη η οποία υποστηρίζει ότι υπάρχουν πολλά βιβλία φαντασίας που ξαναλένε, επαναδιατυπώνουν ή αναπλάθουν παραδοσιακούς ελληνικούς ή ρωμαϊκούς μύθους (Attebery, 2014: 3).

Μια τρίτη μορφή σύνδεσης που παρατηρείται έχει μια παράλληλη πορεία, με την *ύπαρξη ορισμένων στοιχείων τόσο στον μύθο όσο στη λογοτεχνία φαντασίας*. Αυτή η μορφή αναγνωρίζει ότι η σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας μοιάζει πολύ με ορισμένα αφηγήματα όπως οι μύθοι, οι ιστορίες θαυμάτων και η επική λογοτεχνία (Feldt, 2016:554) και αποδέχεται ότι σχεδόν κάθε ιστορία φαντασίας περιλαμβάνει στοιχεία παραμυθιού, τοπικών ιστοριών και μύθων διαφορετικής ηλικίας και δυναστείας (Vijayan & Haider, 2016: 422). Ένα τέτοιο στοιχείο δείχνει να είναι η παραγωγή ισχυρών συμβόλων. Όπως ο μύθος χρησιμοποιεί συχνά σύμβολα για να πει αλήθειες που το συνειδητό μυαλό δεν μπορεί ή φοβάται να αντιμετωπίσει, έτσι και η φαντασία έχει την προοπτική να παράγει ισχυρά σύμβολα (Attebery, 2014: 21). Ακόμα ένα τέτοιο κοινό σημείο, είναι η παρουσία του απίθανου που φαίνεται να υπάρχει στη λογοτεχνία φαντασίας και στην ελληνική μυθολογία. Τα κοινά τους στοιχεία φαίνεται να επεκτείνονται όχι μόνο σε μερικά επιφανειακά ζητήματα που συναντώνται στα δύο είδη, αλλά και σε πιο σημαντικά, όπως σε κάποιες από τις βαθύτερες αισθητικές αξίες που υφίστανται (Weiner, 2017: 26).

Μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα συσχέτιση μεταξύ του μύθου και της λογοτεχνίας του φανταστικού βασίζεται στη θεωρία του Tolkien (όπως αναφ. στο Dickerson & O'Hara, 2006: 25-26). Ο Tolkien συνδέει τον μύθο, τον θρύλο και το παραμύθι σε ένα «όλον» που αναφέρεται με την αγγλική του ορολογία ως *“the literature of faerie”*.

Αυτή η σύνδεση παίρνει τη μορφή του σχήματος που απεικονίζεται παρακάτω, με τον μύθο να βρίσκεται στη μια πλευρά, το παραμύθι στην άλλη και τη λογοτεχνία φαντασίας ανάμεσα στα δυο. Με αυτήν την αναπαράσταση εννοείται ότι η λογοτεχνία φαντασίας είναι ένα είδος το οποίο υφίσταται έχοντας ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά τόσο με τον μύθο όσο και με το παραμύθι. Για παράδειγμα, όσον αφορά το ταξίδι ενός ήρωα, στο παραμύθι φαίνεται ότι τα αποτελέσματα των γεγονότων επηρεάζουν τις ζωές του ίδιου ή και ορισμένων χαρακτήρων. Αντίθετα, στους μύθους επηρεάζουν δραματικά την ιστορία του κόσμου. Στη λογοτεχνία φαντασίας που βρίσκεται κάπου στο μέσο είναι πιθανόν να επηρεαστούν ολόκληρα βασίλεια και συχνά ένα μεγάλο μέρος των χαρακτήρων που εμπλέκονται. Όσον αφορά τον τόπο που διαδραματίζεται η ιστορία του κάθε είδους, το παραμύθι εκτείνεται σε ένα χωριό, η λογοτεχνία του φανταστικού εμπλέκει ολόκληρα βασίλεια, ενώ ο μύθος εκτείνεται σε ένα ευρύ γεωγραφικό πλαίσιο. Κλείνοντας με ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα της θεωρίας αυτής, ο μύθος είναι διαχρονικός, τα παραμύθια συμβαίνουν σε μερικές μέρες και η φαντασία σε μερικούς μήνες ή κάποια χρόνια.



### 2.3.2 Κατοχή στοιχείων σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας από την ελληνική μυθολογία

Μια διαφορετική έκφανση της σχέσης των δυο ειδών είναι η «επιρροή» της ελληνικής μυθολογίας από τη λογοτεχνία φαντασίας. Η λογοτεχνία φαντασίας, αν και κατά αιώνες μεταγενέστερο είδος της ελληνικής μυθολογίας, φαίνεται να έχει δανείσει κάποια στοιχεία της στη μυθολογία, που την έχουν ριζικώς επηρεάσει. Συγκεκριμένα, ένας μύθος σχεδόν πάντα περιλαμβάνει τη χρήση φαντασίας (Mohacsy, 2001: 651), με απαραίτητη την ενεργοποίησή της από τους ανθρώπους που τους έπλαθαν. Σε μελέτη

αναφέρεται ότι οι μύθοι προέρχονται από την έμφυτη ικανότητα των ανθρώπων να φαντασιώνονται και συμπεραίνεται ότι ο μύθος χρειάζεται λίγη αλήθεια για να υπάρξει, όμως όλα τα υπόλοιπα μπορούν να είναι δημιουργήματα της φαντασίας (Mohacsy, 2001: 654). Επιπρόσθετα, συχνά χρησιμοποιούνταν ακόμα και γεγονότα ή μορφές ηρώων που θεωρούνται κατεξοχήν ότι ανήκουν στο πεδίο της λογοτεχνίας του φανταστικού. Στους ελληνικούς και ρωμαϊκούς μύθους, συγκεκριμένα, χρησιμοποιούνται στοιχεία όπως οι μαγικές μεταμορφώσεις και η ύπαρξη ενός άλλου κόσμου -«δευτερεύων κόσμος»- όπου δρουν οι χαρακτήρες (Mendlesohn & James, 2009).

Μια ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα άποψη έρχεται σε πρόσφατη μελέτη, σύμφωνα με την οποία η λογοτεχνία φαντασίας ανέκαθεν υπήρχε, αλλά δεν είχε ονομαστεί έτσι. Σύμφωνα με τη θέση αυτή, οι συγγραφείς αναφέρουν ότι οι μύθοι είναι ένα κομμάτι του είδους της φαντασίας που υφίσταται εδώ και αιώνες. Η λογοτεχνία φαντασίας, όπως τη γνωρίζουμε σήμερα, σύμφωνα με αυτήν τη θέση, αποτελεί μια εξέλιξη που πραγματοποιήθηκε κατά το πέρασ του χρόνου και είναι ένα μείγμα από διάφορες πηγές, όπως παραμύθια, τοπικές ιστορίες και μύθους, με τον μύθο σε κάθε περίπτωση να παίζει πάντοτε τον σημαντικότερο ρόλο στην πλοκή της ιστορίας (Vijayan & Haider, 2016: 423).

### *2.3.3 Χρήση μύθου σε διάσημα έργα λογοτεχνίας φαντασίας*

Η χρήση στοιχείων μυθολογίας σε πλήθος έργων της λογοτεχνίας του φανταστικού είναι ένα γεγονός από τις απαρχές του είδους έως και σήμερα. Πριν την ύπαρξη της λογοτεχνίας φαντασίας ως ξεχωριστό είδος, όπως προαναφέρθηκε, γράφονταν ήδη ιστορίες φαντασίας. Από τα παλαιότερα χρόνια, ορισμένοι Έλληνες ή Ρωμαίοι ποιητές και συγγραφείς, όπως ο Όμηρος και ο Βιργίλιος, μπορεί να θεωρηθεί ότι μιλούσαν στα έργα τους με όρους φαντασίας (Nikolajeva, 2003: 139) και ταυτόχρονα ότι βάσισαν τις δουλειές τους πάνω σε στοιχεία της μυθολογίας, κάτι που συνεχίστηκε και αργότερα (Moosavinia, 2018: 34).

Ορισμένα χαρακτηριστικά παραδείγματα βρίσκονται στην «Οδύσσεια» και την «Αινειάδα», στα οποία φαίνεται να χρησιμοποιείται η έννοια της κατάβασης ή αλλιώς του ταξιδιού στον κάτω κόσμο, ενός θέματος μυθολογίας που είναι παρόν σε πολλά βιβλία φαντασίας. Επιπλέον, στην «Ορέστεια» του Αισχύλου χρησιμοποιείται ως θέμα ο κύκλος εκδίκησης, μοτίβο που δείχνει να υφίσταται έντονα στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας. Ένα ακόμα χαρακτηριστικό παράδειγμα, βρίσκεται στη «Μεταμόρφωση» του Οβίδιου, στην οποία τίθεται το θέμα της μεταμόρφωσης που χρησιμοποιείται και από τη μοντέρνα φαντασία (Matz, 2015: 3). Η τελευταία ιστορία μαζί με την «Μεταμόρφωση» του Απουλήιου θεωρούνται πρόδρομες της λογοτεχνίας του φανταστικού. Στις δυο αυτές ιστορίες υπάρχει η παραδοχή ότι παρουσιάζεται έντονα ένας συνδυασμός ελληνικής και ρωμαϊκής μυθολογίας (Attebery, 2014: 90).

Μεταγενέστερα σε μελέτη φάνηκε ότι και ο Lovecraft χρησιμοποιεί συνειδητά στις δημιουργίες του στοιχεία από τη μυθολογία της Ελλάδας και της Ρώμης. Ο ίδιος ισχυρίστηκε ότι το πάθος του για την κλασική αρχαιότητα κατά τη διάρκεια της παιδικής του ηλικίας και το ενδιαφέρον του για τις ελληνικές και ρωμαϊκές κατευθυντήριες γραμμές, ήταν τα στοιχεία που τον καθοδηγούσαν στην αρχή της συγγραφικής του πορείας, με ορισμένες από τις ιστορίες του ακόμα και να λαμβάνουν χώρα στην Ελλάδα (Krämer, 2017: 97).

Λίγα χρόνια αργότερα ο Lewis δημιούργησε τον κόσμο της «Νάρνια», ένα από τα μεγαλύτερα λογοτεχνικά έργα της λογοτεχνίας φαντασίας, έχοντας κατά τη διάρκεια της δημιουργίας του, κατά νου τα πλάσματα της ελληνικής μυθολογίας (Indick, 2014: 1).

Στα τέλη της δεκαετίας του 1990 με την κυκλοφορία του “Harry Potter” της J. K. Rowling, έγινε φανερό ότι αποτέλεσε ένα από τα βιβλία της λογοτεχνίας φαντασίας που έχουν «δανειστεί» πολλά σημεία της ελληνικής μυθολογίας. Μερικά εκ των οποίων είναι το ζήτημα της αθανασίας, η περιέργεια, τα μυθικά πλάσματα, η μεταμόρφωση και η ομοιότητα ορισμένων χαρακτήρων με αντίστοιχους της ελληνικής μυθολογίας (Moosavinia, 2018: 35). Ενδεικτικά, αναφέρεται ότι στον “Harry Potter” περιέχονται στοιχεία, όπως ονόματα, ξόρκια και πλάσματα που έχουν αντληθεί από την ελληνική μυθολογία (Matz, 2015: 3). Χαρακτηριστικό παράδειγμα χαρακτήρα αποτελεί ο καθηγητής Λούπιν που είναι ένας λυκάνθρωπος ο οποίος γίνεται λύκος όταν έχει πανσέληνο χάνοντας την προσωπικότητά του. Αυτός ο χαρακτήρας φαίνεται είναι

παρόμοιος με τον βασιλιά που ονομαζόταν Λυκάων και προέρχεται από τον λυκάνθρωπο στην ελληνική μυθολογία (Chang, 2020: 94).

Υπάρχουν πολλές τέτοιες περιπτώσεις έργων της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας που μελετώνται μέσα στα χρόνια για τις συνδέσεις τους με τον κόσμο της ελληνικής μυθολογίας, όπως ο «Άρχοντας των δαχτυλιδιών» και πιο πρόσφατα η σειρά βιβλίων “A Song of Ice and Fire” (Matz, 2015: 4).

Παρά την ύπαρξη κοινών στοιχείων ανάμεσα στην ελληνική μυθολογία και τη λογοτεχνία του φανταστικού, μέσα από τις μελέτες φάνηκαν και συγκεκριμένες διαφορές. Για παράδειγμα σύμφωνα με μελέτη του Edmunds (2014: 13), η φαντασία ήρθε με γραπτή μορφή, αντίθετα ο μύθος με προφορική αφήγηση. Μια άλλη διαφορά έγκειται στο ότι οι συγγραφείς της μυθολογίας τις περισσότερες φορές είναι ανώνυμοι, ενώ στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας τα ονόματα των συγγραφέων απαντώνται (Vijayan & Haider, 2016: 423). Στον μύθο, επιπλέον, φαίνεται να υπάρχει λίγος χώρος για τον «δευτερεύων κόσμο», καθώς οι τοποθεσίες που χρησιμοποιεί είναι συνήθως αυτές που πραγματικά υπάρχουν, εν αντιθέσει με τη λογοτεχνία φαντασίας στις οποίες όπως προαναφέρθηκε συχνά υφίσταται (Brown, 2017: 190). Η σημαντικότερη ωστόσο διαφορά, έγκειται στο γεγονός ότι ο μύθος είναι ένα κείμενο το οποίο είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με το πολιτισμικό πλαίσιο στο οποίο δημιουργήθηκε, εξαρτάται από τη γνώση και είναι προσαρμοσμένος στο κοινό. Σε αντίθεση, η λογοτεχνία φαντασίας είναι ένα «γυμνό» κείμενο, καθώς δεν έχει κάποια πολιτισμική εξουσία (Attebery, 2014: 21).

Οι ομοιότητες που διαπιστώθηκαν και προαναφέρθηκαν παρά ταύτα φάνηκαν να είναι περισσότερες. Ο μύθος διαθέτει υπερφυσικό περιεχόμενο, το οποίο βοηθά στη δημιουργία των έργων λογοτεχνίας φαντασίας. Ταυτόχρονα, ο ίδιος ο μύθος, αν και αρχαίο είδος, είναι ξεκάθαρα ένα φανταστικό πεδίο. Ο μύθος φυσικά δεν πρέπει να ταυτιστεί με τη λογοτεχνία φαντασίας. Μια υπόθεση είναι ότι τα έργα της λογοτεχνίας φαντασίας είναι εμπνευσμένα, έμμεσα ή άμεσα από τους μύθους, τους θρύλους και τα παραμύθια. Σε κάθε περίπτωση, πολύ μεγάλο μέρος της λογοτεχνίας φαντασίας στηρίζεται στην ελληνική μυθολογία (Laetz & Johnston, 2008: 167). Ενδιαφέρον παρουσιάζει η άποψη ότι η λογοτεχνία φαντασίας ως είδος είναι ένας τρόπος επανασύνδεσης με τους παραδοσιακούς μύθους και τους κόσμους που γεννήθηκαν. Οι μύθοι είναι παντού γύρω μας. Η φαντασία, λοιπόν, είναι μια «αρένα» στην οποία

αντιμαχόμενες δικαιοδοσίες σχετικά με τον μύθο μπορούν να διαγωνιστούν και διαφορετικές σχέσεις με τον μύθο μπορούν να δοκιμαστούν (Attebery, 2014: 9).

## **2.4. Οι χαρακτήρες στην αρχαία ελληνική μυθολογία και στη λογοτεχνία φαντασίας**

### *2.4.1 Οι χαρακτήρες*

Στη λογοτεχνία ο όρος «χαρακτήρας» δηλώνει ένα πρόσωπο, που μπορεί να είναι ανθρώπινο ή φανταστικό, όπως για παράδειγμα νεράιδες, δράκοι, μάγισσες και γοργόνες, το οποίο μπορεί μέσα σε ένα κείμενο να δρα, να εξελίσσεται όσο ζει ή να παραμένει αμετάβλητο (Παπαντωνάκης & Κωτόπουλος, 2011: 71). Ο χαρακτήρας μιας ιστορίας σε συνδυασμό με την πλοκή της, είναι τα δυο απαραίτητα συστατικά για να υπάρχει μια λογοτεχνική ιστορία. Όσο πιο δυναμικός είναι ο συνδυασμός αυτών των δύο κύριων στοιχείων, τόσο πιο επιτυχημένο θα είναι οποιοδήποτε είδος λογοτεχνικού έργου.

Όπως αναφέρεται στη μελέτη των Παπαντωνάκη και Κωτόπουλου (2011: 131-137), σε ένα λογοτεχνικό έργο υφίστανται διαφορετικοί τύποι χαρακτήρων. Στην πρώτη κατηγορία, εντάσσονται οι *επίπεδοι χαρακτήρες* που δεν είναι επαρκώς ανεπτυγμένοι, η προσωπικότητά τους δεν εξελίσσεται και συνοψίζεται μόνο σε ένα - δύο χαρακτηριστικά. Στη δεύτερη κατηγορία, βρίσκονται οι *στερεοτυπικοί χαρακτήρες* οι οποίοι συγκεντρώνουν ορισμένα χαρακτηριστικά μιας κοινωνικής ομάδας με προσδιορισμένο πολιτισμικό και ηθικό πλαίσιο. Στην τρίτη, εντοπίζονται οι *αντιθετικοί χαρακτήρες*, των οποίων τα χαρακτηριστικά έρχονται σε αντίθεση με του ήρωα-πρωταγωνιστή της ιστορίας. Στην τέταρτη, βρίσκεται η πιο σημαντική κατηγορία χαρακτήρων, δηλαδή οι *σφαιρικοί ή πλήρως ανεπτυγμένοι χαρακτήρες* τα χαρακτηριστικά των οποίων αποκαλύπτονται μέσα στην ιστορία.

Σε κάθε περίπτωση, ένας χαρακτήρας συνήθως παρουσιάζει ποικιλία χαρακτηριστικών και ένα λογοτεχνικό έργο θεωρείται πραγματικά καλό όταν καταφέρνει να δημιουργήσει χαρακτήρες αξιομνημόνευτους, αναμειγνύοντας τα

χαρακτηριστικά της πραγματικότητας με φαντασιακά (Παπαντωνάκης & Κωτόπουλος, 2011: 72). Σε μελέτη που έκανε ο Vladimir Propp με βάση τη δομή του παραμυθιού, διέκρινε κάποιες λειτουργίες των χαρακτήρων και μπόρεσε να τους κατατάξει σε συγκεκριμένες κατηγορίες που ισχύουν και στη λογοτεχνία των ενηλίκων. Για παράδειγμα έχουμε τον ήρωα, τον ανταγωνιστή, τον βοηθό, τον αποστολέα, τον δωρητή και τον ψεύτικο ήρωα (Παπαντωνάκης & Κωτόπουλος, 2011: 101).

Σε κάθε ιστορία υφίστανται πολλά ή και όλα από τα παραπάνω είδη χαρακτήρων προκειμένου η δομή της να παρουσιάζει ενδιαφέρον. Ωστόσο, φαίνεται ότι ανέκαθεν ο χαρακτήρας του ήρωα κατείχε την κεντρική θέση σε κάθε λογοτεχνικό έργο, καθώς διαδραματίζει σημαντικούς ρόλους. Ο όρος «ήρωας», χρησιμοποιήθηκε για πρώτη φορά από τον Όμηρο για να περιγράψει τους πολεμιστές ή άτομα που διέθεταν μεγάλη ικανότητα, δύναμη, θάρρος και που ήταν χρήσιμα για την κοινωνία τους (Kinsella, 2012: 3). Η λέξη «ήρωας» προέρχεται από τους Έλληνες ήρωες και αρχικά είχε την έννοια του προστάτη (Harper, 2010: 219).

Στους ήρωες από τα παλαιότερα χρόνια προσδίδονταν συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Σύμφωνα με τον Campbell (1998: 223-224), ήρωας ή ηρωίδα είναι κάποιος που βρήκε ή έκανε κάτι πέρα από την εμβέλεια του φυσιολογικού επιτεύγματος και της καθημερινής εμπειρίας. Ηρωας είναι αυτός που προσφέρει τη ζωή του σε κάτι μεγαλύτερο από τον εαυτό του. Στη συνέχεια, διαχωρίζει δυο είδη κατορθωμάτων που μπορεί να επιτύχει ένας ήρωας, το *σωματικό κατόρθωμα* κατά το οποίο εμπλέκεται σε μια θαρραλέα πράξη, σε μάχη ή σώζει μια ζωή και το *πνευματικό κατόρθωμα* κατά το οποίο βιώνει το υπερφυσικό πεδίο της ανθρώπινης πνευματικής ζωής και μετά επιστέφει σοφότερος στη ζωή του «κουβαλώντας» ένα μήνυμα. Σε άλλη μελέτη, ο Schwartz υποστηρίζει ότι οι ήρωες παρουσιάζουν ηθική θέληση, την επιθυμία δηλαδή να κάνουν καλό στους άλλους και ηθική δεξιότητα, την ικανότητα να κάνουν το σωστό πράγμα σε μια συγκεκριμένη περίπτωση (όπως αναφ. στο Kinsella, 2012: 18). Με βάση αυτήν την άποψη, σε μελέτη υποστηρίζεται ότι οι ήρωες είναι πρόσωπα τα οποία πηγαίνουν με τις νόρμες και όταν αυτές καταπατώνται από κάποιον «αντιήρωα», σπεύδουν να επαναφέρουν την τάξη και την ηρεμία, όντες ακόμα και σε θέση να θυσιάσουν τη ζωή τους για να επιτύχουν την ευημερία του κοινωνικού συνόλου (Poole, 2017: 1). Σε αυτήν τη θέση, συμφωνούν οι Becker και Eagly, οι οποίοι



ορίζουν τους ήρωες σαν αυτούς που είναι πρόθυμοι να ρισκάρουν και να θυσιάσουν για τους άλλους (όπως αναφ. στο Kinsella, 2012: 102).

#### *2.4.2. Οι χαρακτήρες στην αρχαία ελληνική μυθολογία*

Οι χαρακτήρες στην ελληνική μυθολογία παρουσιάζουν ποικιλία, με την παρουσία θεών, ημίθεων, ηρώων, βασιλιάδων ή απλών ανθρώπων, έως την ύπαρξη τεράτων και μυθικών όντων. Η ελληνική μυθολογία είναι πλούσια με έναν μεγάλο αριθμό χαρακτήρων κύριων και δευτερευόντων, γεγονότων και αλληλεπιδράσεων. Μία ταξινόμηση των χαρακτήρων της ελληνικής μυθολογίας που επιχειρήθηκε να πραγματοποιηθεί είναι αυτή που τους διαχωρίζει σε θνητούς και αθάνατους. Οι αθάνατοι περαιτέρω ταξινομούνται σε τιτάνες, μεγάλους θεούς, θαλάσσιες οντότητες και άλλα όντα και αντίστοιχα οι θνητοί σε βασιλιάδες, ήρωες και απλούς ανθρώπους (Syamili & Rekha, 2018: 126).

Όσον αφορά την ποιότητα των χαρακτήρων της ελληνικής μυθολογίας, φαίνεται ότι επιλέγονται να είναι δομημένοι ώστε να εκπροσωπούν αρχετυπικά θέματα. Ο Jung πίστευε ότι τα αρχέτυπα στους μύθους είναι οικεία ανθρώπινα μοτίβα που αγγίζουν γνωστές χορδές στους ανθρώπους σε όλο τον κόσμο (όπως αναφ. στο Oberle, 2013: 69). Οι αρχετυπικοί χαρακτήρες στον κόσμο της μυθολογίας εκπροσωπούνται από τις μεγαλύτερες στη ζωή φιγούρες εξουσίας, τις υπερφυσικές οντότητες και τα μυθολογικά πλάσματα (Oberle, 2013: 69). Μια τέτοια διαχρονική φιγούρα στον κόσμο της ελληνικής μυθολογίας είναι ο κατεργάρης (“trickster”). Οι κατεργάρηδες είναι αρχετυπικοί χαρακτήρες που αντιπροσωπεύουν τις προκλήσεις στην εξουσία και την ηθελημένη ανυπακοή στους νόμους. Η ελληνορωμαϊκή μυθολογία είναι γεμάτη από κατεργάρηδες. Η εξαπάτηση, η απατεωνιά και το ταλέντο είναι κληρονομικά χαρακτηριστικά σχεδόν κάθε μυθολογικής ιστορίας (Dominas, 2020: 211).

Η θέση της γυναικείας μορφής στην αρχαία ελληνική μυθολογία φαίνεται συχνά να υποτιμάται. Σε κάποιες περιπτώσεις, οι γυναίκες σκιαγραφούνταν ως δόλιες και χειριστικές. Οι αντιλήψεις αυτές φαίνεται σε μεγάλο βαθμό να αντικατοπτρίζουν την πατριαρχική κοινωνία μέσα στην οποία δημιουργούνταν οι μύθοι. Την εποχή

εκείνη, οι γυναίκες έπρεπε ως επί το πλείστον να βρίσκονται στο σπίτι, να διαχειρίζονται το νοικοκυριό και να ανατρέφουν τα παιδιά. Για να υποστηριχθούν, λοιπόν, οι αρνητικές συνέπειες που θα επέρχονταν αν οι γυναίκες συμπεριφέρονταν διαφορετικά, προσπάθησαν να περάσουν διδάγματα μέσα από τους μύθους, δημιουργώντας γυναικείες φιγούρες που ξεφεύγοντας από τις νόρμες επέφεραν την καταστροφή. Χαρακτηριστικές γυναικείες φιγούρες της ελληνικής μυθολογίας που τους προσδίδονται τέτοια χαρακτηριστικά είναι η Ελένη, η Πανδώρα και η Θεά Αφροδίτη (Meehan, 2017: 24-25). Ταυτόχρονα, ωστόσο, δεν πρέπει να παραλείπεται ότι υπήρχαν και γυναίκες της ελληνικής μυθολογίας που αντιμετωπίζονταν με σεβασμό όπως η θεά Αθηνά, η θεά Δήμητρα και η θεά Άρτεμις.

Το κυρίαρχο μέρος των μύθων, εκτός από τις ιστορίες των θεών, φαίνεται σε πολλές περιπτώσεις να καταλαμβάνουν οι ήρωες, με τα ταξίδια, τις περιπέτειες και τα ξακουστά τους κατορθώματα (Ekroth, 2007: 103). Για τους αρχαίους Έλληνες δεν υπήρχε ξεκάθαρος ορισμός της έννοιας του ήρωα, αλλά σε κάθε περίπτωση ένας ήρωας διακρίνονταν από τους θεούς και τους κοινούς θνητούς (Ekroth, 2007: 100). Οι ήρωες των μύθων και του επικού διακρίνονταν από ετερογένεια, επιδίδονταν σε υπερφυσικά κατορθώματα και κάποιες φορές διεκδικούσαν αξίωση ως ιδρυτές πόλεων και ιερών, ως εφευρέτες και πρόγονοι σημαντικών οικογενειών. Οι περισσότεροι από αυτούς λέγεται ότι ήταν πολεμιστές ή βασιλιάδες (Ekroth, 2007: 103-14). Συνήθως, οι ήρωες ήταν άνδρες στους οποίους προσδίδονταν ξεχωριστά σωματικά και πνευματικά χαρακτηριστικά, όπως για παράδειγμα ο Ηρακλής, ο Θησέας και ο Ιάσωνας. Ωστόσο, οι μύθοι φαίνεται να εμπεριέχουν και ελάχιστες γυναίκες «ηρωίδες» (Ekroth, 2007: 104). Ο ηρωισμός είναι μια συμπεριφορά που κατά τους Allison και Kramer επηρεάζει άτομα ή ομάδες με υπερφυσικούς τρόπους και αποτελεί την πιο ευγενή πράξη που μπορεί να εκδηλώσει ένας άνθρωπος (όπως αναφ. στο Moosavinia, 2018: 37). Αυτόν τον ευγενή τρόπο δράσης φαίνεται να εκπροσωπούν οι ήρωες της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας.

Στην ελληνική μυθολογία οι ήρωες, συνεπώς, επιδείκνυαν υπερφυσική γενναιότητα και ήταν διατεθειμένοι να θυσιάσουν τον εαυτό τους για τους άλλους. Πολλοί μύθοι προσάπτουν ως χαρακτηριστικά των ηρώων τη δύναμη, την εξυπνάδα και την τολμηρότητα, με χαρακτηριστικό παράδειγμα να αποτελεί η περίπτωση του ημίθεου Ηρακλή (Kinsella, 2012: 17). Ο ήρωας της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας είναι μεγαλύτερος από έναν συνηθισμένο άνθρωπο, είναι ένας μαχητής με κατοχή

ασυνήθιστων ικανοτήτων, που αντιπαρατίθεται με εχθρούς που βρίσκονται σε υψηλό επίπεδο. Ο ήρωας αυτός εμφανίζεται ως άξιος της δόξας / «κλέους», καταφέρνει να κερδίζει την πολυπόθητη υστεροφημία και παρουσιάζει υπερφυσική αρετή (Maugice, n.d.: 2). Ωστόσο, σε ορισμένες περιπτώσεις οι ήρωες της μυθολογίας φαίνεται να παρουσιάζουν παρορμητική συμπεριφορά, κάτι που τους θέτει σε κίνδυνο και στην πιθανή καταστροφή τους (Campbell, 1998: 237).

Ένας από τους γνωστότερους μελετητές της ελληνικής μυθολογίας, ο Joseph Campbell, έδειξε μεγάλο ενδιαφέρον για τους ήρωες της ελληνικής μυθολογίας και το «ταξίδι» που καλούνταν να κάνουν. Σύμφωνα με τη μελέτη του, η πιο συνηθισμένη περιπέτεια του ήρωα αρχίζει με το «κάλεσμα», που μπορεί να πάρει τη μορφή αναζήτησης κάποιου αντικειμένου ή απώλειας ενός ήδη υπάρχοντος και προσπάθεια ανάκτησής του. Από εκεί ο ήρωας ξεκινά μια σειρά περιπετειών πέρα από το συνηθισμένο για να βρει ό,τι χρειάζεται. Το βασικό θέμα του παγκόσμιου ταξιδιού του ήρωα είναι ότι αφήνει μια κατάσταση και βρίσκει την πηγή της ζωής που θα τον οδηγήσει προς μια πλουσιότερη ή ωριμότερη κατάσταση. Στη διάρκεια αυτού του ταξιδιού, θα εμφανιστούν δυσκολίες, προκλήσεις και δοκιμασίες, των οποίων η ύπαρξη είναι σημαντική για να αναδειχθεί και να εξασφαλισθεί η πρόθεση του ήρωα. Στις δυσκολίες που θα προκύψουν συχνά θα εμφανιστεί ένα άγνωστο πρόσωπο, το οποίο θα παίξει τον ρόλο συμβούλου και θα βοηθήσει τον ήρωα. Συνήθως ο ήρωας μετά από δοκιμασίες, καταφέρνει να επιτύχει τον στόχο του και να πάρει αυτό που αναζητούσε. Αποτέλεσμα αυτού του ταξιδιού είναι να επιστρέψει πιο ώριμος και με μεγαλύτερη πνευματική διαύγεια (Campbell, 2001).

#### *2.4.3. Οι χαρακτήρες στη λογοτεχνία φαντασίας*

Η λογοτεχνία φαντασίας αποτελεί ένα είδος με πλούσιο εύρος χαρακτήρων. Με την αναφορά του όρου λογοτεχνία φαντασίας συχνά έρχονται στο μυαλό του αναγνώστη ορισμένες αρχετυπικές εικόνες με χαρακτήρες που είναι μάγισσες, μάγοι, γίγαντες και τέρατα και με τόπους όπως στοιχειωμένα δάση και μυθικούς κόσμους (Indick, 2014: 1). Σε αντιστοιχία με τον μύθο, σε αυτό το είδος συναντώνται διαφορετικές φιγούρες και όντα ως μετέχοντες χαρακτήρες. Όπως αναφέρθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο, στη

λογοτεχνία φαντασίας υφίσταται ένας «δευτερεύων κόσμος» μέσα στον οποίο όλα είναι δυνατά. Σε αυτόν τον κόσμο μπορούν να απαντηθούν κάθε είδους χαρακτήρες από μονόκερους, νάνους, ξωτικά, εξωγήινους και βασιλιάδες (Burelbach, 1982: 132), έως δράκους, μάγους, μάγισσες, ιππότες (Ho, 2017: 34), τζίνι, ζώα που μιλούν, ιπτάμενα άλογα ή χαλιά (Nikolajeva, 2003: 140). Συχνά σε μελέτες αναφέρεται ότι όλοι αυτοί οι χαρακτήρες είναι μερικές από τις επινοήσεις που προέρχονται από τους μύθους, τους θρύλους και τα παραμύθια (Ho, 2017: 34), με μελέτη να υποστηρίζει ότι οι χαρακτήρες στη λογοτεχνία του φανταστικού μοιάζουν πολύ με αυτούς των παραμυθιών για τους οποίους είχε μιλήσει ο Propp, όπως για παράδειγμα ο ήρωας, η πριγκίπισσα, ο βοηθός, ο ανταγωνιστής και ο φροντιστής (Nikolajeva, 2003: 140).

Όσον αφορά το φύλο των χαρακτήρων της λογοτεχνίας φαντασίας, φαίνεται ότι ιστορικά είναι κυρίως άντρες. Οι γυναίκες, πριν να δημιουργηθούν ξεκάθαρες γραμμές για τη λογοτεχνία του φανταστικού, εμφανίζονταν περισσότερο στις ιστορίες φαντασίας που απευθύνονταν στα παιδιά (Tegelman, 2013: 12). Στην αρχή δημιουργίας του είδους της λογοτεχνίας φαντασίας που απευθύνονταν σε ενήλικες, σπάνια εμφανίζονταν θηλυκοί χαρακτήρες και όταν αυτό συνέβαινε, συνήθως ήταν παθητικά κορίτσια που δεν είχαν προσωπικότητα, δικά τους κίνητρα, αυτοπεποίθηση και ισχυρά πατήματα, αλλά επηρεάζονταν από τους αντρικούς χαρακτήρες (Macineanu, 2016: 68). Επακολούθως, η εμφάνισή τους στην πλοκή της ιστορίας εξυπηρετούσε περισσότερο τους αρσενικούς χαρακτήρες της ιστορίας (Elsdon, 2020: 112). Ιδιαίτερα όσον αφορά τους πρωταγωνιστικούς ρόλους-ήρωες η παρουσία του γυναικείου φύλου φαίνεται να ήταν σχεδόν ανύπαρκτη, καθώς στις γυναίκες δεν επιδίδονταν τα τυπικά χαρακτηριστικά που θα έπρεπε να έχει ένας ήρωας, όπως η τόλμη, η αποφασιστικότητα και η αυταπάρνηση, αλλά συχνότερα αναφέρονταν ως κατέχουσες χαρακτηριστικών όπως η συμπόνια, η υποστηρικτικότητα και η ενσυναίσθηση (Cabartova, 2015: 15 · Elsdon, 2020: 112). Μια ηρωίδα για να προσέλκυε την προσοχή των αναγνωστών θα έπρεπε να είναι εξαιρετική σε πολλές της ιδιότητες και να διαθέτει χαρακτηριστικά που θεωρούνταν «αρσενικά» (Ho, 2017: 34). Η άρνηση απονομής εξουσίας στη γυναίκα πιθανώς πηγάζει από στερεότυπα που επικρατούσαν στην τότε κοινωνία, σύμφωνα με τα οποία η κατοχή εξουσίας από μια γυναίκα προκαλούσε φόβο. Έτσι σε ορισμένες περιπτώσεις στη λογοτεχνία τις έκαναν να μοιάζουν παράλογες, επικίνδυνες, και εγωίστριες (Yauss, 2020: 5).

Από τα τέλη του 20<sup>ου</sup> με τις αρχές του 21<sup>ου</sup> αιώνα η κατάσταση αυτή άλλαξε (Tegelman, 2013: 5). Πολύπλευροι γυναικείοι χαρακτήρες άρχισαν να κάνουν την εμφάνισή τους από γυναίκες συγγραφείς γύρω στο 1960, αν και αρχικά δε δέχονταν την αναγνώριση που εισέπρατταν οι αρσενικοί χαρακτήρες (Tegelman, 2013: 13). Πλέον φαίνεται, ότι παρά την παλαιότερη επικράτηση των αντρών ως κύριων χαρακτήρων της λογοτεχνίας φαντασίας, οι γυναικείοι χαρακτήρες εντοπίζονται σε ισάξιο ίσως και μεγαλύτερο ποσοστό έναντι των αντρών (Ho, 2017: 35 · Wolford, 2010: 9). Στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας οι γυναίκες εμφανίζονται περιπετειώδεις, αυτάρκειες, πολυμήχανες, μαχήτριες, αν και κάποιες φορές έχουν χαμηλή αυτοπεποίθηση (Wolford, 2010: 11). Πλέον παύουν να εμφανίζονται ως υποτακτικοί και μονόπλευροι χαρακτήρες και δημιουργούνται ολοένα και περισσότερες δυναμικές γυναίκες (Macineanu, 2016: 68-69). Χαρακτηριστικά παραδείγματα τέτοιων γυναικείων χαρακτήρων στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας αποτελούν η Katniss Everdeen στο “Hunger Games” και η Tris Prior στο “Divergent” (Elsdon, 2020: 113).

Οι πρωταγωνιστικοί χαρακτήρες στη λογοτεχνία φαντασίας, δηλαδή οι ήρωες της ιστορίας συχνά είναι μυστηριώδη ή ακόμα και μη ανθρώπινα πλάσματα. Η φαντασία είναι ένα είδος λογοτεχνίας που ασχολείται με ξεχωριστές ικανότητες, πλάσματα και σκηνικά τα οποία δεν υπάρχουν και δεν είναι εφικτά στον πραγματικό κόσμο (Vijayan & Haider, 2016: 420). Η φαντασία είναι δυνατόν να φτάσει ως τον τρόμο, καθώς ο κεντρικός χαρακτήρας αγωνίζεται συχνά με τρομερά τέρατα και γίγαντες ακόμα και μέχρι θανάτου. Εδώ ανήκουν και οι μύθοι με έντονο το υπερφυσικό στοιχείο ή τις μαγικές δυνάμεις (Παπαντωνάκης & Κωτόπουλος, 2011: 80). Η υπερφυσική δύναμη πίσω από κάθε σκηνή δίνει στον τυπικό ήρωα ή ηρωίδα φαντασίας μια κοσμική ευθύνη (Feldt, 2016: 554-555).

Ο ήρωας της λογοτεχνίας φαντασίας έχει παρόμοια δομή ιστορίας με το παραμύθι και τη μυθολογία, δηλαδή αφήνει το σπίτι του, συναντά τους βοηθούς και τους αντιπάλους του, περνά μέσα από δοκιμασίες και τέλος επιστρέφει έχοντας αποκτήσει κάποιου είδους όφελος. Μια εξέλιξη σε σχέση με την παλαιότερη μορφή λογοτεχνίας φαντασίας είναι ότι στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας ο ήρωας, όπως και οι υπόλοιποι χαρακτήρες έχουν χάσει τον ξεκάθαρο καθορισμό μεταξύ καλού και κακού, δηλαδή είναι πλέον «γκρίζοι» (Nikolajeva, 2003: 147), κάτι που φαίνεται να έχει μεγαλύτερη απήχηση τόσο στους συγγραφείς της λογοτεχνίας φαντασίας όσο και

στους αναγνώστες της (Graham, 2020: 35). Παλαιότερα, οι ήρωες στη λογοτεχνία φαντασίας όφειλαν να έχουν εξιδανικευμένα χαρακτηριστικά, πλέον όμως ο ήρωας στη λογοτεχνία φαντασίας υπάρχει η πιθανότητα να υστερεί σε κάποια «ηρωικά» χαρακτηριστικά, μπορεί να τρομάζει, να μη θέλει να εκπληρώσει το καθήκον που του έχει ανατεθεί, ακόμα και τελικά να αποτύχει στην αποστολή του (Nikolajeva, 2003: 140).

#### *2.4.4 Ομοιότητες και διαφορές χαρακτήρων της ελληνικής μυθολογίας και της λογοτεχνίας φαντασίας*

Οι χαρακτήρες της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας φαίνεται να παρουσιάζουν πολλά κοινά στοιχεία με αυτούς της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας. Πρώτα από όλα, και στα δύο είδη υφίσταται σε μεγάλο βαθμό το υπερφυσικό στοιχείο και επακολούθως οι υπερφυσικοί χαρακτήρες με διάφορες μορφές. Δεύτερον, οι χαρακτήρες που παρουσιάζονταν στην ελληνική μυθολογία φαίνεται να εξυπηρετούν παρόμοιους ρόλους με αυτούς που αναλαμβάνουν οι χαρακτήρες στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας, κάτι που προέρχεται από την ύπαρξη αρχέτυπων (π.χ. το καλό και το κακό/ ο ήρωας και ο ανταγωνιστής). Η θέση της γυναίκας αποτελεί, επίσης, όμοιο στοιχείο. Συγκεκριμένα, στην ελληνική μυθολογία η γυναίκα παρουσιάζόταν συνήθως αρκετά παθητική, με την αναφορά της να περιορίζεται κυρίως στο νοικοκυριό. Αντίστοιχα στην πρώιμη μορφή λογοτεχνίας του φανταστικού, οι γυναίκες σπάνια εμφανίζονταν στα λογοτεχνικά κείμενα. Όταν ο συγγραφέας επέλεγε να τις ενσωματώσει στο κείμενο του, τις παρουσίαζε ως μονοδιάστατους χαρακτήρες, που η χρησιμότητά τους κείτονταν στην ανάδειξη των αντρικών χαρακτήρων. Μια ισχυρή διαφοροποίηση, ωστόσο, έγκειται στο γεγονός ότι στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας οι γυναίκες έχουν υψηλή θέση και απαντώνται όσο συχνά ή και συχνότερα από τους άντρες σε πρωταγωνιστικούς ρόλους.

Όσον αφορά τους ήρωες της λογοτεχνίας φαντασίας φαίνεται να παρουσιάζουν πολλά κοινά στοιχεία με αυτούς της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας. Συγκεκριμένα, σε κάθε περίπτωση όλοι οι ήρωες έχουν να περάσουν κάποιου είδους «κατώφλι», το οποίο θα τους οδηγήσει από τον κόσμο που ζούσαν μέχρι εκείνη τη στιγμή στην περιπέτεια

που θα βιώσουν. Το πέρασμα από το κατώφλι αποτελεί αρχετυπικό θέμα, το οποίο υφίσταται ως ένα βασικό μυθολογικό αντικείμενο. Ταυτόχρονα κατά τη μελέτη του στους χαρακτήρες των μύθων, ο Campbell ανακάλυψε ότι υφίστανται ορισμένοι αρχετυπικοί χαρακτήρες μέσα στους μύθους οι οποίοι εξακολουθούν να υπάρχουν και σήμερα σε κάθε είδος λογοτεχνίας (όπως αναφ. στο Schroer, 2020: 3).

Αν και η φύση των αναζητήσεων των ηρώων στη λογοτεχνία φαντασίας έχει μεταβληθεί σε σχέση με τους ήρωες της ελληνικής μυθολογίας, το ταξίδι του ήρωα είναι ακόμα ένα ταξίδι αυτοανακάλυψης και ηθικής βελτίωσης, στο οποίο οι μάχες απέναντι σε μη φυσικές δυνάμεις που του επιτίθενται είναι περισσότερο ένα μέσο για να ενεργοποιήσει την προσωπική του ανάπτυξη, παρά ως απόδειξη του ηρωισμού του. Η μυθολογική αναζήτηση, έτσι, γίνεται ένα ταξίδι της προσωπικής ανάπτυξης του ήρωα, με μια παραλλαγή που έγκειται στο ότι ακολουθούνται περισσότερο τα ηθικά πρότυπα του 21<sup>ου</sup> αιώνα παρά αυτά των ηρώων αρχαίας Ελλάδας (Maurice, χ. ή. :1).

## **2.5. «A Song of Ice and Fire»**

### *2.5.1. Το διεθνές φαινόμενο του «Game of Thrones»*

Μια από τις πιο επιτυχημένες λογοτεχνικές σειρές που έχουν εκδοθεί τα τελευταία χρόνια στον χώρο της λογοτεχνίας του φανταστικού και συγκεκριμένα στο πεδίο της επικής φαντασίας είναι η σειρά βιβλίων “A Song of Ice and Fire” του πολυβραβευμένου συγγραφέα George R. R. Martin (Armitt, 2020: 7 · Rogers & Stevens, 2017: 15). Σύμφωνα με τη Jane Johnson, η λογοτεχνία του φανταστικού έμοιαζε να είναι ένα αρκετά μη δημοφιλές είδος πριν τον «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών» και το “Game of Thrones” (όπως αναφ. στο Graham, 2020: 6). Ο George R. R. Martin είναι ένας Αμερικάνος συγγραφέας επιστημονικής φαντασίας και λογοτεχνίας φαντασίας, τα έργα του οποίου εκδίδονται από το 1977, με την προαναφερθείσα σειρά βιβλίων να αποτελεί το πιο αναγνωρισμένο δημιούργημά του (Tegelman, 2013: 1). Αρχικά, όπως έχει δηλώσει ο συγγραφέας, θεωρούσε ότι η ιστορία που σκόπευε να γράψει θα είχε μικρό όγκο και θα ολοκληρώνονταν σε νουβέλες. Ωστόσο, σύντομα

αποφάσισε ότι θα δημιουργήσει τριλογία. Στην πορεία η ιστορία τον συνεπήρε και πλέον έχει δηλωθεί ότι η σειρά θα αποτελείται από επτά βιβλία, εκ των οποίων τα δύο έως τώρα χωρίζονται σε δυο τόμους. Έως σήμερα έχουν κυκλοφορήσει τα πέντε βιβλία και ο χρόνος κυκλοφορίας των άλλων δυο είναι άγνωστος, καθώς η συγγραφή του κάθε βιβλίου απαιτεί μεγάλα χρονικά διαστήματα από τον συγγραφέα (Martin, 2015).

Ο Martin σε αυτή τη σειρά των βιβλίων έχει καταφέρει να δημιουργήσει έναν κόσμο που συνδυάζει ένα «σκοτεινό» είδος της λογοτεχνίας του φανταστικού (Graham, 2020: 12) με στοιχεία της επικής λογοτεχνίας φαντασίας (Sherwood, 2020: 1), κάτι που τον οδηγεί σε μια μορφή «λογοτεχνίας φαντασίας για ενήλικες». Τα έντονα στοιχεία βίας, η βαρβαρότητα που σε ορισμένες περιπτώσεις παίρνει ακραία μορφή, η σαφής σεξουαλική συμπεριφορά, η αιμομιξία, η προδοσία και ο πόλεμος αποτελούν ορισμένα στοιχεία της σκοτεινής γραφής του που δημιουργούν έναν περίπλοκο κόσμο με τους δικούς του κανόνες και πρακτικές (Graham, 2020: 85 · Harper, 2017: 219 · O' Leary, 2015: 11). Μέσα σε αυτόν τον κόσμο μπορούν να συμβούν πράγματα που δεν είναι αναμενόμενα για έναν αναγνώστη, όπως να επέλθει θάνατος σε έναν ιδιαίτερα αγαπητό και πρωταγωνιστικό χαρακτήρα. Έτσι αν και ακόμα δεν έχει δοθεί το τέλος της ιστορίας της σειράς “A Song of Ice and Fire”, φαίνεται ότι ήδη ο Martin σχεδιάζει να δημιουργήσει ένα πιο γλυκόπικρο τέλος στην ιστορία του (Graham, 2020: 82). Οι επιρροές του από την επική λογοτεχνία φαντασίας, ταυτόχρονα, είναι εμφανείς μέσα από την επικέντρωσή του σε ζητήματα όπως οι ιππότες, οι ήρωες, η πολιτική και οι ευγενείς οικογένειες (Harper, 2017: 219).

Το πρώτο βιβλίο της σειράς αυτής με όνομα “A Game of Thrones” ξεκίνησε να δημιουργείται το 1991, αλλά κυκλοφόρησε το 1996. Το δεύτερο βιβλίο ονομάζεται “A Clash of Kings” και πρωτοεμφανίστηκε το 1998. Στη συνέχεια, το τρίτο βιβλίο κυκλοφόρησε σε δύο τόμους το 2000 με ονομασία “A Storm of Swords”, το τέταρτο το 2005 με τίτλο “A Feast for Crows” και το πέμπτο που χωρίστηκε σε δυο τόμους με ονομασία “A Dance with Dragons” το 2011. Όπως έχει δηλώσει ο συγγραφέας θα ακολουθήσουν ακόμα δύο βιβλία με τίτλο “The Winds of Winter” και “A Dream of Spring”, με την ημερομηνία κυκλοφορίας τους να είναι προς το παρόν άγνωστη.

Η ιστορία αυτής της σειράς βιβλίων διαδραματίζεται ως επί το πλείστον στα Εφτά Βασίλεια, τα οποία καταλαμβάνουν το μεγαλύτερο μέρος της Γης του Γουέστερος. Τα Εφτά Βασίλεια είναι περιοχές που ελέγχονται από έναν βασιλιά ο



οποίος κάθεται στον Σιδερένιο Θρόνο στην πόλη του King's Landing. Οι περιοχές που απαρτίζουν τα Εφτά Βασίλεια είναι: ο Βορράς ο οποίος διοικείται από τον Οίκο Σταρκ, η Κοιλιάδα που κυριεύεται από τον Οίκο Άρρυν, τα Σιδερένια Νησιά του Οίκου Γκρέιτζοϋ, οι Δυτικές Περιοχές από τον Οίκο Λάννιστερ, η Μεγάλη Πεδιάδα από τον Οίκο Ταϊρέλ, το Ντορν από τον Οίκο Μαρτέλ και οι Περιοχές της Καταιγίδας από τον Οίκο Μπαράθρον. Το κεντρικό ζήτημα των βιβλίων αφορά τη μάχη ορισμένων βασιλείων προκειμένου να γίνουν οι κυρίαρχοι του Σιδερένιου Θρόνου και ταυτόχρονα την προσπάθεια επιβίωσής τους πίσω από το μεγάλο τείχος ενάντια στους Λευκούς Οδοιπόρους.

Σύντομα η σειρά συγκέντρωσε μεγάλη μερίδα αναγνωστών. Η μεγαλύτερη απήχυσή της, όμως, ήρθε με την τηλεοπτική της μεταφορά από τη HBO στην ομότιτλη του πρώτου βιβλίου της σειράς, "Game of Thrones", το 2011 η οποία εν τέλει έγινε η πιο δημοφιλής σειρά όλων των εποχών (Sherwood, 2020: 1). Έκτοτε, η διάδοση των βιβλίων έφτασε στο απόγειό της. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι μέχρι το 2017 είχαν μεταφραστεί σε σαράντα επτά γλώσσες και έως το 2019 είχαν πωληθεί εννιά εκατομμύρια αντίτυπα παγκοσμίως. Συγκέντρωσε πληθώρα βραβείων διεθνώς και σύντομα δημιουργήθηκαν βιντεοπαιχνίδια, επιτραπέζια, ιστοσελίδες και φόρουμ συζητήσεων. Η διεθνής αναγνώριση της λογοτεχνικής αυτής σειράς και η ποιότητα της γραφής του συγγραφέα οδήγησαν στην αναγνώριση του έργου αυτού ως ένα από τα σημαντικότερα δημιουργήματα της λογοτεχνίας του φανταστικού.

Η επιδίωξη του συγγραφέα, όπως ο ίδιος δήλωσε σε συνέντευξή του, ήταν να δημιουργήσει ένα έργο που θα εμπερικλείει όλη την φαντασία του, θα είναι μεθοδευμένο και καλογραμμένο. Η προσοχή που έδωσε στις λεπτομέρειες κατά τη διάρκεια συγγραφής των βιβλίων του είναι εμφανής. Έχει δημιουργήσει έναν παραστατικό «δευτερεύων κόσμο», κατασκευάζοντας ακόμα και χάρτη των τόπων όπου διαδραματίζεται η ιστορία. Σύμφωνα με τον Benford, η λογοτεχνία φαντασίας οφείλει να είναι ενήμερη του ιστορικού πλαισίου και των κοινωνικών συνθηκών (όπως αναφ. στο Tegelman, 2013: 13). Ο Martin, λοιπόν, έδωσε μεγάλη προσοχή στην ιστορία και επηρεάστηκε από τις γνώσεις του σχετικά με την περίοδο του Μεσαίωνα, τη μυθολογία και από ιστορικά γεγονότα όπως ο Πόλεμος των Ρόδων, οι Σταυροφορίες και ο Εκατονταετής Πόλεμος (Marsden, 2018: 1). Η διεθνής αναγνωρισιμότητα, η μεγάλη αξία του για τον χώρο της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας και το μεγάλο εύρος των χαρακτήρων του, αποτέλεσαν τα βασικότερα στοιχεία που οδήγησαν στην

επιλογή αυτού του λογοτεχνικού έργου για τον εντοπισμό των κοινών του στοιχείων με την ελληνική μυθολογία και για την ανάλυση και σύγκριση των χαρακτήρων του με αντίστοιχους χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας.

### 2.5.2. Οι χαρακτήρες του “A Song of Ice and Fire”

Σύμφωνα με μελέτη της Graham (2020: 10), οι αναγνώστες προσελκύονται από χαρακτήρες που θα αγαπήσουν, θα μισήσουν ή που θα σχετιστούν μαζί τους με κάποιον τρόπο. Η σειρά βιβλίων “A Song of Ice and Fire” φαίνεται να διαθέτει πλήθος χαρακτήρων. Ειδικότερα, αναφέρεται ότι σε όλα τα βιβλία μετέχουν έστω και για λίγο δύο χιλιάδες εκατό τρεις χαρακτήρες. Χαρακτηριστική είναι η έλλειψη ενός συγκεκριμένου πρωταγωνιστικού χαρακτήρα (Graham, 2020: 27), ωστόσο οι πιο κεντρικοί χαρακτήρες φαίνεται να είναι περίπου δεκαπέντε. Ένα αξιοσημείωτο γεγονός, είναι ότι οι πρωταγωνιστικοί χαρακτήρες παρά τον αρκετά μεγάλο αριθμό τους δεν είναι επιφανειακοί, αλλά πραγματοποιείται εμβάθυνση στην ιστορία, τους στόχους και την προσωπικότητα του καθενός. Σε συνέντευξή του ο συγγραφέας δηλώνει ότι στη λογοτεχνία φαντασίας η διαμόρφωση προσεγμένων και λεπτομερών χαρακτήρων είναι το σημαντικότερο στοιχείο (Martin, 2012). Κατά τη συγγραφή των βιβλίων του, λοιπόν, δίνει τη δυνατότητα στον αναγνώστη να γνωρίσει πραγματικά τον καθένα και να αντιληφθεί τα κίνητρα που υποκινούν τις πράξεις του, κατανοώντας με αυτόν τον τρόπο σε βάθος τον χαρακτήρα. Ταυτόχρονα, ο τρόπος διαμόρφωσής τους είναι ιδιαίτερα ρεαλιστικός, με την παρουσίαση ατόμων που έχουν τις δικές τους αδυναμίες και δυνατότητες, ξεχωριστά πάθη, μένη, ιδιορρυθμίες, σκέψεις, πεποιθήσεις και επιδιώξεις, τα οποία κάθε άλλο παρά αποτελούν εξιδανικευμένες μορφές (Graham, 2020: 11). Μια ιδιορρυθμία των χαρακτήρων του είναι η δυσκολία ενός αναγνώστη να τους κατηγοριοποιήσει στην κατηγορία του «ήρωα» ή του «κακού», καθώς συνήθως ακροβατούν κάπου στη μέση (Sherwood, 2020: 5), κάτι ο συγγραφέας που κάνει εσκεμμένα δηλώνοντας ότι ήθελε να κατασκευάσει χαρακτήρες που θα είναι περίπλοκοι, καθώς και οι άνθρωποι στην πραγματική τους ζωή είναι περίπλοκοι (όπως αναφ. στο Graham, 2020: 11).

Σημαντικό στοιχείο στη δομή των χαρακτήρων είναι η σχολαστική ενασχόληση με τη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης ιστορίας για τον καθένα και η εντρύφηση στη δημιουργία ενός γενεαλογικού δέντρου, ώστε να έρθουν στη «ζωή» όσο το δυνατόν πιο αληθοφανείς χαρακτήρες. Έφτασε σε σημείο να προσλάβει επιμελητές με σκοπό να εντοπίζουν πιθανές ασάφειες στις οποίες έπεφτε κατά τη συγγραφή των βιβλίων του σε σχέση με τα ιστορικά γεγονότα του κάθε ήρωα και γενικότερα με το γεγονός του «ποιος είναι ποιος». Ωστόσο, επειδή όπως δήλωσε, δεν ήταν δυνατόν να γραφούν οι ιστορίες εκατοντάδων χαρακτήρων στα βιβλία του, έχει κυκλοφορήσει εφαρμογή με ιστορίες και πληροφορίες για τον καθένα (Martin, 2014).

Όπως έχει, επίσης, δηλώσει σε συνέντευξη βασική του επιδίωξη κατά τη δημιουργία των χαρακτήρων, ήταν να θυμίζουν κάτι από τον Μεσαίωνα επιλέγοντας να δώσει σε ορισμένους από αυτούς και ονόματα που θα παραπέμπουν σε εκείνη τη χρονική περίοδο (Martin, 2014). Συχνά πλάθει χαρακτήρες που έχουν υποστεί έντονες δυσκολίες στη ζωή τους και δε διστάζει να «σκοτώσει» ακόμα και ιδιαίτερα αγαπητούς ήρωες της ιστορίας, εάν θεωρεί ότι αυτό θα εξυπηρετήσει σε κάποιο επικείμενο σημείο την πλοκή του βιβλίου.

Οι χαρακτήρες του βιβλίου αυτού, όπως και πολλών ακόμα στον χώρο της λογοτεχνίας του φανταστικού που προαναφέρθηκαν, δείχνουν να παρουσιάζουν πολλά κοινά χαρακτηριστικά, επιλογές και μοτίβα με χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας. Σε ορισμένες περιπτώσεις τα χαρακτηριστικά αυτά είναι εμφανή για κάποιον γνώστη της ελληνικής μυθολογίας, όμως σε άλλες περιπτώσεις είναι τόσο εναρμονισμένα στον χαρακτήρα και στην πλοκή που θα χρειαστεί να αναλυθούν περαιτέρω για να γίνουν αντιληπτά. Ιδιαίτερα όσον αφορά τους πλήρως ανεπτυγμένους/ σφαιρικούς χαρακτήρες τα κοινά χαρακτηριστικά μοιάζουν ολοένα και περισσότερα.

Στο δεύτερο μέρος αυτής της μελέτης, συνεπώς, θα αναλυθούν τα κοινά μοτίβα που παρατηρούνται ανάμεσα στο “Game of Thrones” και την ελληνική μυθολογία και κυρίως θα αναλυθούν οι χαρακτήρες και οι κινήσεις τους στο πρώτο βιβλίο της σειράς. Ειδικότερα, θα επεξεργαστούν ξεχωριστά ο καθένας, θα γίνει προσπάθεια εύρεσης κοινών μοτίβων και χαρακτηριστικών ανάμεσα σε αυτούς και τους χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας, καθώς και θα επιχειρηθεί να πραγματοποιηθεί σύζευξή τους με χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας με τους οποίους παρουσιάζουν ομοιότητες.

### 3. Σκοπός έρευνας- Ερευνητικά Ερωτήματα-Ερευνητικές Υποθέσεις

Σκοπός της παρούσας μελέτης είναι η διερεύνηση της σχέσης που υφίσταται ανάμεσα στην ελληνική μυθολογία και τη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας. Συγκεκριμένα, μέσα από τη χρήση του πρώτου βιβλίου της σειράς “A Song of Ice and Fire”, του συγγραφέως George Martin, θα διερευνηθούν τα κοινά του στοιχεία που εμφανίζονται με την ελληνική μυθολογία και η συνάφεια των χαρακτήρων που δρουν και μετέχουν στους ελληνικούς μύθους με τους χαρακτήρες στο παρόν βιβλίο. Θα αναλυθεί το προφίλ των κεντρικότερων χαρακτήρων, θα επιχειρηθεί να εντοπιστεί ο ρόλος που διαδραματίζουν στην ιστορία και θα πραγματοποιηθεί αντιστοίχισή τους με χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας.

Τα *επιμέρους ερευνητικά ερωτήματα* που τέθηκαν είναι τα εξής:

1. Παρουσιάζεται συνάφεια ανάμεσα στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας και την ελληνική μυθολογία;
2. Η προσωπικότητα των χαρακτήρων της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας παρουσιάζει κοινά χαρακτηριστικά με αυτήν των χαρακτήρων της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας;
3. Οι κινήσεις, οι επιλογές και η πορεία των χαρακτήρων της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας μπορούν να μας παραπέμψουν σε αντίστοιχες δράσεις των χαρακτήρων της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας;
4. Ποια κοινά στοιχεία παρατηρούνται ανάμεσα στην ελληνική μυθολογία και το “Game of Thrones”;
5. Με ποιους χαρακτήρες της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας μπορούμε να αντιστοιχίσουμε τους χαρακτήρες του βιβλίου “Game of Thrones”;

Ερευνητικές Υποθέσεις:

1. Αναμένεται να υφίστανται συνάφεια ανάμεσα στα δυο είδη.
2. Αναμένεται να παρουσιαστούν κοινά χαρακτηριστικά ανάμεσα στις προσωπικότητες των χαρακτήρων της αρχαίας ελληνικής μυθολογίας και της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας.
3. Σύμφωνα με τη διεθνή βιβλιογραφία φαίνεται ότι υφίστανται αρχέτυπες έννοιες που επηρεάζουν τους ανθρώπους από την αρχαιότητα έως σήμερα. Οι δράσεις, οι επιλογές και η πορεία των χαρακτήρων δείχνουν να υποκινούνται από τις ενδόμυχες επιθυμίες και σκέψεις των χαρακτήρων που παραμένουν αναλλοίωτες στο πέρασμα του χρόνου. Συνεπώς, αναμένεται να εντοπιστούν όμοιες κινήσεις, επιλογές και πορεία των χαρακτήρων του ελληνικού μύθου με αυτούς της σύγχρονης λογοτεχνίας του φανταστικού.
4. Αναμένεται να εντοπιστούν ορισμένα κοινά σημεία τόσο στην πλοκή όσο και στους χαρακτήρες που μετέχουν.
5. Οι χαρακτήρες της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας αναμένεται να μπορούν να αντιστοιχηθούν με χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας.

#### **4. Μεθοδολογία**

Η παρούσα μελέτη ανήκει στην κατηγορία των ποιοτικών ερευνών. Προκειμένου να επιτευχθεί ο σκοπός της μελέτης, θα πραγματοποιηθεί συσχετιστική έρευνα. Ειδικότερα, αρχικά θα γίνει ενδελεχής μελέτη της βιβλιογραφίας και θα εντοπιστούν οι σχέσεις που συναντώνται ανάμεσα στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας και την ελληνική μυθολογία. Ακολούθως, θα πραγματοποιηθεί εμβάθυνση στα κοινά χαρακτηριστικά που συναντώνται ανάμεσα στους χαρακτήρες της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας και της ελληνικής μυθολογίας. Στη συνέχεια, με τη χρήση των στοιχείων της βιβλιογραφίας, με μελέτη της ελληνικής μυθολογίας και του πρώτου βιβλίου της σειράς “A Song of Ice and Fire”, θα διερευνηθούν τα κοινά μοτίβα που

υφίστανται ανάμεσα στο “Game of Thrones” και την ελληνική μυθολογία και κυρίως θα επιχειρηθεί να εντοπιστούν τα συναφή χαρακτηριστικά, οι επιλογές και η πορεία των χαρακτήρων του παρόντος βιβλίου με χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας. Θα παραλληλιστούν συγκεκριμένα γεγονότα, κινήσεις και ιδιότητες των χαρακτήρων του κάθε είδους, θα εντοπιστούν οι ακριβείς συσχετίσεις τους και κάθε χαρακτήρας θα αντιστοιχηθεί με όποιον χαρακτήρα της ελληνικής μυθολογίας παρουσιάζει τις περισσότερες ομοιότητες.

Ως εργαλείο για τη διερεύνηση της παραπάνω σχέσης θα χρησιμοποιηθεί το πρώτο βιβλίο της σειράς “A Song of Ice and Fire”, με τη χρήση του οποίου θα υλοποιηθούν οι παραλληλισμοί με την ελληνική μυθολογία. Από τη σύγχρονη παγκόσμια λογοτεχνία φαντασίας επιλέχθηκε αυτή η σειρά λόγω του ότι αποτελεί ένα εξαιρετο δείγμα γραφής, με μεγάλη απήχηση και διεθνή αναγνωρισιμότητα. Ο όγκος του βιβλίου “Game of Thrones” και το ευρύ πλήθος των χαρακτήρων, επιπρόσθετα, επιτρέπει να διερευνηθούν ποικίλες πτυχές, οι οποίες είναι πιθανόν να συνάδουν με την ελληνική μυθολογία, κάτι που θα διευκολύνει στη γενίκευση των συμπερασμάτων της μελέτης.

## 5. Β΄ ΜΕΡΟΣ

### 5.1 Ελληνική Μυθολογία και “Game of Thrones”

Ο George Martin, κατά τη συγγραφή της σειράς βιβλίων “A Song of Ice and Fire”, φάνηκε να επηρεάζεται αρκετά από τη μυθολογία, κάτι που οδήγησε στη δημιουργία αρκετών όμοιων σημείων και μοτίβων ανάμεσά τους. Σύμφωνα με μελέτη του Kirby (2017: 1) το “Game of Thrones” αντλεί έμπνευση από ένα ευρύ «πηγάδι» μύθων, θρύλων και παραμυθιών. Λίγο αργότερα, στην άποψη αυτή έδειξε να συμφωνεί και ο Marsden (2018: 1) ισχυριζόμενος ότι ο Martin έχει πάρει ιδέες από δημοφιλείς μύθους, διαφορετικών τοποθεσιών και περιόδων. Τα σημεία στα οποία εκτείνονται οι ομοιότητες ανάμεσα στο πρώτο βιβλίο της σειράς, με το οποίο ασχολείται η παρούσα μελέτη, με την ελληνική μυθολογία έχουν μεγάλο εύρος και φαίνεται να χρειάζονται

εκτενή ανάλυση. Ωστόσο, σε αυτό το κεφάλαιο θα επιχειρηθεί να αναλυθούν συνοπτικά τα στοιχεία στα οποία παρουσιάζεται μεγαλύτερη συνάφεια.

Πρώτα από όλα, όπως προαναφέρθηκε η πλοκή της σειράς βιβλίων “A Song of Ice and Fire”, φαίνεται να επικεντρώνεται στη μάχη μεταξύ ορισμένων αρχοντικών οίκων για τη διεκδίκηση της ηγεσίας του Γουέστερος και την κατάκτηση του Σιδερένιου Θρόνου. Το ζήτημα της διοίκησης συγκεκριμένων τοποθεσιών από οίκους διαθέτει μακρά ιστορία και δεν παρουσιάζεται για πρώτη φορά στο “Game of Thrones”. Είναι ένα στοιχείο που συναντάται σε αρκετές περιπτώσεις και στην ελληνική μυθολογία, με χαρακτηριστικά παραδείγματα τον Οίκο του Ατρέα στις Μυκήνες, τον Οίκο του Κάδμου στη Θήβα, τον Οίκο του Εριχθόνιου στην Αθήνα και τον Οίκο του Μίνωα στην Κρήτη. Οι προαναφερθέντες οίκοι συχνά γίνονταν αντικείμενο των έργων αρχαίων τραγωδών, δείχνοντας να προσελκύουν με τις περιπέτειες και τους καημούς τους το ενδιαφέρον των κόσμου (Kirby, 2017: 1).

Το ζήτημα των δεινών που επέρχονται με σφοδρότητα σε καλούς και συμπαθείς χαρακτήρες, επίσης, αποτελεί ένα στοιχείο το οποίο κάνει αισθητή την παρουσία του στις αρχαίες τραγωδίες, όπως στην «Αντιγόνη» του Σοφοκλή και στην ελληνική μυθολογία, όπως στην ιστορία του ημίθεου Ηρακλή στον οποίο έστειλε η θεά Ήρα τρέλα που θόλωσε το μυαλό του και μανία για φόνο και καταστροφή. Κάποια στιγμή λέγεται ότι είχε κυριευτεί τόσο από τη μανία που νόμιζε ότι τα παιδιά και η γυναίκα του ήταν εχθροί. Έτσι με το τόξο του, χωρίς να έχει συναίσθηση, εξολόθρευσε όλη την οικογένειά του (Αναστασίου, 1986: 27). Στην ελληνική μυθολογία από τους οίκους που προαναφέρθηκαν φαίνεται ότι αυτός που έχει υποστεί τα μεγαλύτερα δεινά είναι ο Οίκος του Κάδμου, που έγινε ξακουστός από το εύρος των άδικων δεινών που καλούνταν να αντιμετωπίσουν τα μέλη του και της αποφασιστικότητας που έδειχναν για να τα ξεπεράσουν (Kirby, 2017: 1). Ο οίκος αυτός, σχετίζεται άμεσα με τον Οίκο των Σταρκ στο “Game of Thrones”, ο οποίος με μεγάλη ψυχική ανθεκτικότητα, μόνο στο πρώτο βιβλίο, αναγκάστηκε να υποστεί την παρ’ ολίγο θανατηφόρα προσπάθεια δολοφονίας έναντι του Μπραν που τον άφησε τελικά παράλυτο, τον αποχωρισμό των μελών της οικογένειας, τη φυλάκιση και εκτέλεση του άρχοντα του Οίκου, την κράτηση ως αιχμάλωτης και την εκμετάλλευση της μεγαλύτερης κόρης από τον Οίκο των Λάννιστερ, την κήρυξη πολέμου ως εκδίκηση από τον μεγαλύτερο γιο της οικογένειας των Σταρκ με θανατηφόρες απώλειες και την περιπλάνηση σε άθλιες

συνθήκες της μικρότερης κόρης, στην προσπάθειά της να γλιτώσει από τη μοίρα που είχε η αδερφή της.

Η παρουσία του θρησκευτικού στοιχείου, επιπλέον, δείχνει να είναι ιδιαίτερα εμφανής τόσο στην ελληνική μυθολογία όσο και στο “Game of Thrones” (O’ Leary, 2015 : 12). Ο Martin παρουσιάζει τον Οίκο των Σταρκ ως μια θρησκευόμενη οικογένεια. Ο Αρχοντας του Οίκου, Νεντ Σταρκ, πιστεύει στους παλαιούς θεούς στους οποίους συχνά δείχνει να στρέφει τη σκέψη και τον λόγο του, όπως μετά την εκτέλεση ενός προδότη που πηγαίνει στο «δέντρο της καρδιάς», έναν τόπο που θεωρούνταν ιερός στην πίστη του για να κάνει την προσευχή του και να εξαγνιστεί (Martin, *Game of Thrones*, 38), ή αργότερα που προσεύχεται σε κάποιο άλλο «δέντρο της καρδιάς» στο Κινγκς Λάντινγκ (Martin, *Game of Thrones*, 555). Αξίζει να αναφερθεί ότι ακόμα και η ιεροποίηση του τοπικού περιβάλλοντος σύμφωνα με τον Campbell (1998: 171-173) αποτελεί μια θεμελιώδη λειτουργία του μύθου. Ο ιερός χώρος που επιλέγει κάθε πολιτισμός ή και κάθε άτομο αποτελεί, όπως θεωρεί, έναν χώρο δημιουργικής επώασης μέχρι και σήμερα. Στην παρούσα περίπτωση φαίνεται ως ιερός χώρος του Νεντ να θεωρούνται τα «δέντρα της καρδιάς» ή όπως αλλιώς ονομάζονται τα γουέργουντ. Η γυναίκα του, από την άλλη, πιστεύει στους νεότερους θεούς έχοντας χριστεί με τα επτά έλαια και χρησιμοποιώντας ως ιερό της χώρο το σεπτ, δηλαδή ένα κτίσμα που παραπέμπει σε ναό (Martin, *Game of Thrones*, 37-38). Συγκεκριμένα, τάσσεται με τη θρησκεία των επτά: τον πατέρα, τη μητέρα, τον πολεμιστή, την κόρη, τον σιδερά, τη γριά και τον ξένο (O’ Leary, 2015 : 7). Η Κάτλιν συχνά επικαλείται τους θεούς της, όπως όταν μαθαίνει για την επερχόμενη αναχώρηση των παιδιών της με τον άντρα της για το Κινγκς Λάντινγκ και όπως αναφέρεται πηγαίνει και προσεύχεται επτά φορές στα επτά πρόσωπα του θεού για να αλλάξει γνώμη ο άντρας της και να αφήσει τον Μπραν μαζί της (Martin, *Game of Thrones*, 117). Στην παράκληση από τους θεούς της καταφεύγει ακόμα και για την καλή έκβαση του πολέμου που κήρυξε ο γιος της, Ρόμπερτ (Martin, *Game of Thrones*, 787). Αντίστοιχα, στην ελληνική μυθολογία η παρουσία του θείου στοιχείου είναι ισχυρή με τους μύθους για τους θεούς να αποτελούν ένα μεγάλο ποσοστό της και με τους θνητούς να τους λατρεύουν με κάθε τρόπο χτίζοντας ναούς, ιερά, βωμούς, μαντεία και έργα τέχνης στο όνομά τους. Το στοιχείο των παλιών και των νέων θεών, επίσης, υφίσταται και στην ελληνική μυθολογία, με τους θεούς του Ολύμπου να αποτελούν τους «νέους» θεούς, οι οποίοι



πήραν την εξουσία έπειτα από μάχη με τους «παλαιούς» θεούς, δηλαδή τους Τιτάνες (Ρούσσο, 1986: 25-26).

Η ύπαρξη βασικών αρχέτυπων θεμάτων που υφίστανται στην ελληνική μυθολογία, επιπρόσθετα, είναι αισθητή στο “Game of Thrones”. Ένα τέτοιο θέμα είναι το ζήτημα της *αιμομιξίας* που παρουσιάζεται στη σχέση της Σέρσεϊ Λάννιστερ με τον αδερφό της Τζέιμι ή στην παράδοση των αντρών Ταργκάρυεν να παντρεύονται τις αδερφές τους, όπως θα συνέβαινε με τη Νταινέρυς και τον αδερφό της Βισέρυς σε περίπτωση που η οικογένειά τους βρίσκονταν ακόμα στον θρόνο (Martin, *Game of Thrones*, 48-49). Η αιμομιξία στην ελληνική μυθολογία εμφανίζεται ιδιαίτερα συχνά, όπως ανάμεσα στους θεούς του Ολύμπου που παρουσιάζονται συγγενείς να συνευρίσκονται ερωτικά, όπως έκανε ο θεός Δίας με την αδερφή του θεά Δήμητρα, με καρπό αυτής της ένωσης την κόρη τους Περσεφόνη ή και να παντρεύονται μεταξύ τους, με χαρακτηριστικό παράδειγμα τον θεό Δία με τη θεά Ήρα. Φανερό γίνεται αυτό το στοιχείο και στις αρχαίες τραγωδίες με την πιο διαδεδομένη περίπτωση να είναι αυτή του Οιδίποδα, που εν αγνοία του σκότωσε τον πατέρα του και παντρεύτηκε την μητέρα του, Ιοκάστη, με την οποία απέκτησε τέσσερα παιδιά και συγκεκριμένα τους δίδυμους Ετεοκλή και Πολυνείκη, την Αντιγόνη και την Ισμήνη.

Το μοτίβο του *θυμού* και της *εκδίκησης*, *επιπλέον*, συναντάται πολλές φορές στην ελληνική μυθολογία, όπως με τον περίφημο θυμό του Αχιλλέα και την εκδίκηση που παίρνει από τον Έκτορα για τη δολοφονία του φίλου του Πάτροκλου (Κακριδής, 1986: 48). Αντίστοιχα, ο θυμός του Ρόμπερτ για τη φυλάκιση, την ατίμωση και τον θάνατο του πατέρα του από τους Λάννιστερ και την αιχμαλωσία των αδερφών του αποτελεί ένα μεγάλο τμήμα του πρώτου βιβλίου. Ο θυμός της Κάλνυν, *επιπλέον*, της γυναίκας του Νεντ είναι μεγάλος όταν πιστεύει ότι την απόπειρα δολοφονίας ενάντια στον γιο της έχει διαπράξει ο Τύριον Λάννιστερ και τον εκδικείται όταν τον αιχμαλωτίζει και με τη βοήθεια αντρών τον πηγαίνει στον πατρικό της Οίκο (Οίκος των Τάλλυ), φυλακίζοντάς τον υπό απάνθρωπες συνθήκες (Martin, *Game of Thrones*, 338). Στην πρώτη περίπτωση μάλιστα υφίσταται και αυτό που στα αρχαία χρόνια ονομαζόταν «*νέμεσις*», η *θεία δίκη/ η τιμωρία* όσων συνέβαλαν στη φόνευση του Νεντ Σταρκ, που δίδεται από τον πόλεμο που κήρυξε ο γιος του, με τις διαδοχικές νίκες του στρατού των Σταρκ και την επίτευξη αιχμαλωσίας του διοικητή του στρατού των Λάννιστερ, του Τζέιμι (Martin, *Game of Thrones*, 793). Στη δεύτερη περίπτωση, ο αθώος για την απόπειρα δολοφονίας του Μπραν, Τύριον, καταφέρνει να κερδίσει την

ελευθερία του και σαν από θεϊκή παρέμβαση παρά το υψηλό επίπεδο κακουχιών να γλιτώσει από τη φρικτή του μοίρα (Martin, *Game of Thrones*, 479-487).

Η προδοσία αποτελεί ένα ακόμη μοτίβο της ελληνικής μυθολογίας που παρουσιάζεται στο “Game of Thrones”. Ενδεικτικά, αναφέρεται ότι ο Θησέας μετά την επιτυχημένη αποστολή του να σκοτώσει τον Μινώταυρο στο παλάτι του Μίνωα και να επιστρέψει πίσω με τη βοήθεια του μίτου της Αριάδνης, την πήρε μαζί του όπως της είχε υποσχεθεί, αλλά όταν έκανε την πρώτη του στάση στη Νάξο ή όπως τότε λέγονταν Δία, την είδε ο θεός Διόνυσος την ερωτεύτηκε και ο Θησέας αποφάσισε να την αφήσει και να φύγει προδίδοντας την εμπιστοσύνη που του έδειξε και τον έρωτά της (Κακριδή, 1986: 48). Αντίστοιχα, ο θησαυροφύλακας του βασιλείου, Μπάιλις, αφού υποσχέθηκε στον Νεντ ότι θα τον βοηθήσει, τελικά είναι ο ίδιος που την ύστατη στιγμή βάζει το σιλέτο στον λαιμό του με αποτέλεσμα τη σύλληψή του (Martin, *Game of Thrones*, 604). Οι εξωσυζυγικές σχέσεις μπορούν να θεωρηθούν επίσης ως μια μορφή προδοσίας. Έτσι, όπως για παράδειγμα βλέπουμε επανειλημμένως τον θεό Δία να απατά τη θεά Ήρα, έτσι και ο Ρομπ απατά επαναλαμβανόμενα τη Σέρσεϊ.

Σύμφωνα με τον Campbell (1998:129) η ελληνική μυθολογία εμπεριέχει πολλά *δίπολα/ αντιθέσεις*. Αντίστοιχα, η ύπαρξη διπόλων είναι φανερή και στο “Game of Thrones”. Μερικά εκ των οποίων είναι το ζήτημα *του ήρωα και του ανταγωνιστή* (π.χ. Νεντ Σταρκ - Τζέιμι Λάννιστερ), *της μάχης του καλού και του κακού, της ζωής και του θανάτου* (Λευκοί Οδοιπόροι – Λαός του Γουέστερος), *του ηθικού και του ανήθικου* (Νεντ Σταρκ – Σέρσεϊ Λάννιστερ), *της ανδρείας και της δειλίας* (Τζον Σνόου – Σαμ Τάρλυ.), *του πολιτισμού και του πρωτόγονου* (πολίτες του Γουέστερος – άγριες φυλές έξω από τα τείχη), *του πλούτου και της φτώχειας* (άρχοντες επτά βασιλείων – υπήκοοι), *της αγάπης και του μίσους* (σχέση Νεντ + Κάτλιν – σχέση Ρόμπερτ + Σέρσεϊ) και της αθωότητας και της πονηρίας (Σάνσα Σταρκ – Σέρσεϊ Λάννιστερ).

Ταυτόχρονα, η νοσταλγία του Νεντ για το σπίτι του στο Γουίντερφελ, παραπέμπει στη νοσταλγία του Οδυσσέα για το σπίτι του, μετά το μεγάλο ταξίδι περιπλάνησής του. Ακόμα και οι μεγάλοι πόλεμοι των ισχυρών στρατών των Σταρκ και των συμμάχων τους με τους Λάννιστερ, εύκολα μπορούν να παραπέμψουν στον Τρωικό πόλεμο, με τη μάχη των Τρώων και των Αχαιών στην ελληνική μυθολογία.

Η συμμετοχή *μυθικών όντων* στο “Game of Thrones” είναι, επίσης, ένα στοιχείο που αντλείται από την ελληνική μυθολογία. Χαρακτηριστική είναι η ύπαρξη

των δράκων, οι οποίοι εκκολάπτονται από τα αυγά τους στο τελευταίο μέρος του πρώτου βιβλίου με τη βοήθεια της Νταινέρυς Ταργκάρυεν. Από τους ελληνικούς μύθους προκύπτει ότι το πλάσμα που ονομάστηκε «δράκος» πρωτοαναφέρθηκε από τον Όμηρο και τον Ησίοδο (Kudrin, 2016: 1307). Συνεπώς, η προέλευσή του συνδέεται άμεσα με αυτούς. Ενδεικτικά ένα ακόμα μυθολογικό ον στο οποίο γίνεται αναφορά είναι οι *γίγαντες*. Σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία, όταν οι θεοί του Ολύμπου έριξαν τους Τιτάνες στα Τάρταρα, η Γη δυσαρεστημένη επειδή τα παιδιά της φυλακίστηκαν ή επειδή οι θεοί δεν την τιμούσαν αρκετά γέννησε τους Γίγαντες. Οι Γίγαντες ήταν όντα που είχαν μορφή ανθρώπου, όμως ήταν φοβεροί στην όψη με ανάστημα πελώριο και τεράστια δύναμη. Αντίθετα από τους Τιτάνες, οι Γίγαντες παρουσιάζονταν ως θνητοί και όπως έλεγαν από αυτούς κρατούσε το γένος των ανθρώπων (Ρούσσο, 1986: 36). Στο “Game of Thrones”, τα μυθικά αυτά όντα εμφανίζονται έμμεσα στο υπηρετικό προσωπικό του Οίκου των Σταρκ στο Γουίντερφελ, όπου φαίνεται να υπάρχει ο Χόντορ, ένας μουγκός καλοκάγαθος άντρας με τεράστιο ανάστημα που πολλοί από τους υπόλοιπους χαρακτήρες όταν τον βλέπουν ορκίζονται ότι διαθέτει μέσα του «αίμα γιγάντων» (Martin, *Game of Thrones*, 281).

Οι *διηγήσεις που κάνει η παραμάνα* των Σταρκ στα παιδιά της οικογένειας, δείχνουν να διαποτίζονται από το κλίμα των μυθολογικών ιστοριών. Με την ίδια να διηγείται σε αρκετά σημεία του βιβλίου ιστορίες που είχε μάθει από τους προγόνους της και έμοιαζαν με δεισιδαιμονίες, οι οποίες ωστόσο εμπειρείχαν κομμάτια της πραγματικότητας. Χαρακτηριστικό παράδειγμα τέτοιας ιστορίας είναι αυτή κατά την οποία οι άντρες των άγριων φυλών, είχαν συντρόφους γίγαντες και βρικόλακες, έκλεβαν μικρά κοριτσάκι και οι γυναίκες τους ζευγάρωναν με τους «Άλλους» γεννώντας τρομερά πλάσματα (Martin, *Game of Thrones*, 27). Παρόμοια δράση όπως προαναφέρθηκε είχαν και οι μύθοι οι οποίοι διαδίδονταν προφορικά από γενιά σε γενιά με σκοπό να τραβήξουν το ενδιαφέρον του κοινού, σε ορισμένες περιπτώσεις ακόμα και μέσα από το στοιχείο του φόβου και τελικώς έκρυβαν σημαντικές αλήθειες για τον πολιτισμό που τις δημιουργούσε, αν και όχι με την κυριολεκτική χροιά που έχουν στο “Game of Thrones”.

Η *κακομεταχείριση της γυναίκας*, η οποία συχνά γίνεται έρμαιο των ερωτικών επιθυμιών των αντρών, μέσα σε χαμαιτυπεία ή ακόμα και με γυναίκες που δεν μπορούν να αντισταθούν και τελικώς «πέφτουν» στο κρεβάτι του βασιλιά παρουσιάζεται συστηματικά στο “Game of Thrones”, όπως και στην ελληνική μυθολογία. Βέβαια αν

και οι γυναίκες στο Γουέστερος συχνά γίνονται έρμια στη θέληση των αντρών και χρησιμοποιούνται από αυτούς (Clapton & Shepherd, 2016: 6), δείχνουν να εμφανίζονται και δυνατές γυναίκες, όπως η Νταινέρυς, η Σέρσεϊ και η Άρυα που ξεκινούν από κόρες αρχόντων ενδυναμώνονται και φτάνουν σε σημείο να γίνουν ακόμα και δολοφόνοι (Marsden, 2018: 2).

*Η «διονυσιακή ζωή»* την οποία δείχνουν να απολαμβάνουν πολλοί χαρακτήρες, όπως ο Ρόμπερτ Μπαράθιον και ο Τύριον Λάννιστερ, με οινοποσία, γυναίκες, στοιχήματα και καβγάδες, δείχνει να εντάσσεται ακριβώς στο μοτίβο ζωής πολλών προσώπων της ελληνικής μυθολογίας, όπως του θεού Διόνυσου, των Σάτυρων, των Σιληνών και τις Μαινάδων που δρούσαν ως ακολουθία του (Σκιαδάς & Καμαρέττα, 1986: 313-318).

Η ύπαρξη *στοιχείων μαγείας, οι προφητείες, οι χρησμοί* και οι οιωνοί αποτελούν ορισμένα ακόμα στοιχεία, που υπάρχουν σε υψηλό βαθμό στο “Game of Thrones” και παραπέμπουν σε αντίστοιχα γεγονότα της ελληνικής μυθολογίας. Στην ελληνική μυθολογία η μαγεία εμφανίζεται με πολλές μορφές, όπως με τις μαγικές αστραπές του Δία, με τον άρμα του Ήλιου που τραβούν πετώντας τα άλογά του και με τη μαγική τρίαινα του Ποσειδώνα. Αντίστοιχα, στο “Game of Thrones” παρουσιάζεται το μυστικιστικό ταξίδι του Μπραν με το κάλεσμα της κουρούνας που έβλεπε κατά τη διάρκεια που ήταν αναίσθητος εξαιτίας του ατυχήματός του και τον καλούσε να ανοίξει το τρίτο μάτι του και να «πετάξει» (Martin, *Game of Thrones*, 189).

Η *μαντική και η προφητεία* στην ελληνική μυθολογία γίνεται αισθητή με τον θεό Απόλλωνα να θεωρείται προστάτης της και με την ύπαρξη ξακουστών μάντεων, όπως ο Τειρεσίας, ο Κάλχας και η Πυθία που έδιναν προφητείες σε όσους πήγαιναν στα μαντεία τους. Ένα σημείο του “Game of Thrones” στο οποίο φαίνεται άμεσα η πίστη των χαρακτήρων σε μάντεις και προφητείες παρουσιάζεται κατά τη διάρκεια ενός εθίμου για το μωρό που έμελλε να γεννήσει η Νταινέρυς, όταν η πιο ηλικιωμένη ντος κάλεν (=πρώην βασίλισσα της φυλής) έκλεισε το μοναδικό της μάτι για να δει καλύτερα τα μελλούμενα και όλοι γύρω περίμεναν τον χρησμό της για το μέλλον του μωρού (Martin, *Game of Thrones*, 562).

Η πίστη σε *οιωνούς*, με ορισμένα άτομα στην καθημερινή τους ζωή να προσπαθούν με βάση σημάδια, όπως το πέταγμα των πουλιών και τον άνεμο να μαντέψουν την πορεία των μελλοντικών γεγονότων, είναι ένα ακόμα κοινό

χαρακτηριστικό ανάμεσα στο “Game of Thrones” και την ελληνική μυθολογία. Οι άνθρωποι στην αρχαιότητα έδειχναν να δίνουν μεγάλη αξία στους οiwονούς και να προσπαθούν να ερμηνεύσουν όσους μπορούσαν, προκειμένου να αντλήσουν στοιχεία για την πορεία των μελλούμενων. Αντίστοιχα και στο απόσπασμα που ο Τζον ανακαλύπτει έναν νεκρό ανταρόλυκο με τα κουτάβια που είχε γεννήσει και παρακαλεί με τα αδέρφια του τον πατέρα τους να τα πάρουν μαζί του, ο Τζόρυ ένας άνθρωπος της φρουράς των Σταρκ τρομαγμένος τα αποφεύγει λέγοντας ότι είναι σημάδι και ένας άλλος συμπληρώνει: «Γεννημένα από νεκρή κοιλιά. Χειρότερη τύχη δεν υπάρχει» (Martin, *Game of Thrones*, 33). Ακόμα και αργότερα που όταν τελικά φέρνουν τα κουτάβια στο σπίτι, η Κάτλιν είναι φοβισμένη γιατί ακούει τα λόγια των υπηκόων που χαρακτηριστικά συμπυκνώνονται στη φράση: «Ένας ανταρόλυκος νεκρός στο χιόνι, ένα σπασμένο κέρατο χωμένο στο λαιμό του» (Martin, *Game of Thrones*, 42) ή και από τη γριά παραμύθια που κάθε φορά που βλέπει κάποιο κοράκι να φέρνει γράμμα αναφέρει: «Μαύρα φτερά, μαύρα λόγια» (Martin, *Game of Thrones*, 460). Ακόμα και η Σάνσα έπειτα από όνειρο που βλέπει αναφέρει: «Όλοι γνωρίζουν πως τα όνειρα είναι προφητικά» (Martin, *Game of Thrones*, 543).

Η σκοτεινή ατμόσφαιρα που αποπνέει αυτό το βιβλίο, με τον συγγραφέα να μη διστάζει στο τέλος να σκοτώσει ακόμα και πρωταγωνιστικούς και ευρέως συμπαθείς χαρακτήρες σε πολλές περιπτώσεις έφερε αντιδράσεις, με τους αναγνώστες του βιβλίου και τους θεατές της σειράς να θρηνούν τον άδικο χαμό του Νεντ Σταρκ. Η άσχημη αυτή κατάληξη φαίνεται να παρουσιάζει κοινά στοιχεία με την αρχαία ελληνική τραγωδία που συνοδεύονταν από έλλειψη καλού τέλος και συχνά επέρχονταν θάνατος των «καλών χαρακτήρων». Ωστόσο, ο θρήνος ήταν που τελικά έκανε τους αναγνώστες του βιβλίου να συσπειρωθούν και να μιλήσουν για τα συναισθήματα και τις απόψεις τους με άτομα που είχαν την ίδια γνώμη, κίνηση που τους έφερνε ανακούφιση και τους συνέδεε μεταξύ τους. Ένα παρεμφερές είδος «κάθαρσις» γινόταν όταν οι αρχαίοι Έλληνες παρακολουθούσαν κλασσικές τραγωδίες, καθώς όπως αναφέρεται σε μελέτη το να θρηνείς δίπλα σε αγνώστους δημιουργεί τελικά έναν ισχυρό δεσμό (Kirby, 2017: 3).

Τα κοινά μοτίβα που παρατηρούνται, συνεπώς, δείχνουν να είναι πολλά. Ωστόσο, μια επιγραμματική αναφορά σε ορισμένα συμβάλλει στην καλύτερη κατανόηση της συνάφειας του παρόντος βιβλίου με την ελληνική μυθολογία. Στο επόμενο κεφάλαιο θα πραγματοποιηθεί εστίαση στους σημαντικότερους χαρακτήρες που εμφανίζονται και δρουν στο πρώτο βιβλίο της σειράς “A Song of Ice and Fire”, ο

χαρακτήρας του καθέναν εκ των οποίων θα αναλυθεί διεξοδικά και θα παραλληλιστεί με βάση την πορεία και τις επιλογές του με κάποιον χαρακτήρα της ελληνικής μυθολογίας.

## 5.2 Ανάλυση των κεντρικών ηρώων του “Game of Thrones” και συσχέτισή τους με μυθολογικούς χαρακτήρες

### 5.2.1. Ένταρντ Σταρκ

#### *Ανάλυση Χαρακτήρα*

Ο Ένταρντ Σταρκ είναι ο πιο σημαντικός χαρακτήρας του πρώτου βιβλίου τη σειράς “A Song of Ice and Fire”. Ο Ένταρντ ή Νεντ Σταρκ, είναι ο Άρχοντας του Γουίντερφελ στον Βορρά. Πρόκειται για έναν χαρακτήρα που από νωρίς γνώρισε τις δυσκολίες της ζωής. Από μικρή ηλικία ανέπτυξε φιλικές σχέσεις με τον Ρόμπερτ Μπαράθιον και νέος παντρεύτηκε την Κάτλιν, κόρη του άρχοντα Χόστερ Τάλλυ, του Οίκου των Τάλλυ. Μαζί απέκτησαν πέντε παιδιά, τρεις γιους και δυο κόρες. Αν και ο γάμος τους προήλθε από προξενιά, σύντομα αγάπησε ο ένας τον άλλο και η οικογένεια τους ευημερούσε. Στα χρόνια της βασιλείας του Γουέστερος από τον Αίρυσ Ταργκάρυεν, γνωστού και ως «ο Παράφρονος Βασιλιάς», ο Νεντ με τον φίλο του Ρόμπερτ πολέμησαν εναντίον του, προκειμένου να αποκατασταθούν οι αδικίες και οι αισχροτήτες που διέπραττε. Με τη βοήθεια του ως τότε πιστού φρουρού του, Τζέιμι Λάννιστερ, κατάφεραν να τον φονεύσουν (Martin, *Game of Thrones*, 140). Τη θέση του πήρε ο Ρόμπερτ Μπαράθιον και εξουσιάζει στα Επτά Βασίλεια του Γουέστερος μέχρι και τη στιγμή που διαδραματίζονται τα γεγονότα του πρώτου βιβλίου, “Game of Thrones”.

Από την αρχή του βιβλίου φαίνεται ότι ο Νεντ Σταρκ είναι ένας χαρακτήρας που *αγαπά πραγματικά την οικογένειά του και είναι αφοσιωμένος σε αυτήν*, φτάνοντας σε σημείο να προδώσει τις περίφημες αρχές και το ήθος του, ομολογώντας ένα έγκλημα που δεν είχε ποτέ διαπράξει για να σώσει τις κόρες του (Martin, *Game of Thrones*, 821), αλλά και δηλώνοντας ρητά όταν ρωτιέται από τον Ρόμπερτ αν αγαπά τα παιδιά του: «Με όλη τη δύναμη της ψυχής μου» (Martin, *Game of Thrones*, 358). Εν αντιθέσει με

άλλους αντρικούς χαρακτήρες που εμφανίζονται να έχουν μισογυνιστικές αντιλήψεις και συμπεριφορές, ο Νεντ *εκτιμά τις γυναίκες*. Σε πολλές σκηνές παρατηρείται να συζητά με τη σύζυγό του για σημαντικά ζητήματα και να λαμβάνει σοβαρά υπόψη τη γνώμη της. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι όταν ο Ρόμπερτ Μπαράθρον του κάνει πρόταση να γίνει σύμβουλος του ή όπως ονομάζεται στο βιβλίο «Χέρι» του, ο Νεντ δηλώνει ότι επιθυμεί πρώτα να μιλήσει με τη σύζυγό του (Martin, *Game of Thrones*, 66), κάτι που τελικά κάνει και δείχνει να τον επηρεάζει καθοριστικά (Martin, *Game of Thrones*, 78). Ακόμα και αργότερα, αφού ο Νεντ έχει καταλάβει τη θέση του Χεριού και έχει μεταβεί στο Κινγκς Λάντινγκ, πιστεύει τους ισχυρισμούς της για την προσπάθεια κάποιου από τον Οίκο των Λάννιστερ να φονεύσουν τον γιο τους και όταν απαγάγει τον Τύριον Λάννιστερ για να πάρει εκδίκηση, παίρνει ο ίδιος της ευθύνη για λογαριασμό της λέγοντας στον Τζέιμι: «Ο αδερφός σου κρατείται με διαταγή δική μου, προκειμένου να λογοδοτήσει για τα εγκλήματά του» (Martin, *Game of Thrones*, 442). Η σχέση τους διακρίνεται από σεβασμό, κατανόηση, αγάπη και η μοναδική «πληγή» της είναι ο νόθος γιος του Νεντ, Τζον Σνόου.

Ο Νεντ Σταρκ, επιπλέον, είναι ένας χαρακτήρας που διακρίνεται για το *ήθος, την τιμιότητά του και που δε διστάζει να πει την άποψη του* ακόμα και αν χρειαστεί να έρθει σε αντιπαράθεση με όλους γύρω του, κάτι που κάνει συχνά, ερχόμενος σε ισχυρές διαμάχες με τον βασιλιά και φίλο του Ρόμπερτ. *Η ρώμη, η ευφυΐα και η αναλυτική σκέψη* είναι ακόμα κάποια χαρακτηριστικά του Νεντ. Παρά το πέρας των χρόνων, φαίνεται να βλέπει αρνητικά τη σωματική πτώση του Ρόμπερτ, θεωρώντας σημαντικό ένας άντρας να μένει σε καλή φυσική κατάσταση. Η ευφυΐα του αποδεικνύεται συχνά, όπως κατά τη σωστή διαχείριση των αιτημάτων των υπηκόων του βασιλείου (Martin, *Game of Thrones*, 538-539) και στην επίτευξη ανακάλυψης του λόγου και του θύτη της δολοφονίας του Τζον Άρρυν (Martin, *Game of Thrones*, 556-557). Ο Νεντ είναι άνθρωπος που *παίρνει την ευθύνη των αποφάσεων και των πράξεων του* και σε αντίθεση με άλλους άρχοντες, κάνει τη σκληρή δουλειά, κάτι που φαίνεται ήδη από την αρχή όπου αφού αποφασίζει την εκτέλεση ενός προδότη, είναι ο ίδιος που τον σκοτώνει με το σπαθί του θεωρώντας πως: «Ο άντρας που αποφασίζει την καταδίκη πρέπει και να κρατά το σπαθί» (Martin, *Game of Thrones*, 31). Είναι χαρακτήρας *θεοσεβούμενος*, με την ύπαρξη πληθώρας σκηνών όπου παρουσιάζεται να προσεύχεται στο «δέντρο της καρδιάς» στο Γούντερφελ (Martin, *Game of Thrones*, 38) και αργότερα στο Κινγκς Λάντινγκ (Martin, *Game of Thrones*, 555). Τέλος, διακρίνεται από *φιλευσπλαχνία* που

τον οδηγεί στον άδικο χαμό του, αλλά και τον χαμό του φίλου του. Ρόμπερτ, κάτι που του λείπει και ένας ευνούχος συμβουλάτορας του θρόνου κατά τη διάρκεια της φυλάκισής του, επισημαίνοντάς του: «Η ευσπλαχνία σου τον σκότωσε» (Martin, *Game of Thrones*, 718). Συγκεκριμένα, όταν ανακάλυψε ότι τα παιδιά που θεωρούνταν τέκνα του βασιλιά, στην πραγματικότητα ήταν παιδιά της γυναίκας του βασιλιά, Σέρσεϊ και του δίδυμου αδερφού της Τζέιμι, αποφάσισε να καλέσει τη Σέρσεϊ για να της φανερώσει ότι γνωρίζει την αλήθεια και ότι θα την πει στον άντρα της, προτρέποντάς την να πάρει τα παιδιά της και να φύγει για να σωθεί (Martin, *Game of Thrones*, 556-559).

### **Ένταρντ (Νεντ) Σταρκ – Οδυσσέας**

Ο χαρακτήρας του Ένταρντ Σταρκ δείχνει να παρουσιάζει κοινά μοτίβα με τον μυθικό Οδυσσέα. Οι δυο άντρες, αρχικά, διαθέτουν *κύρος, θέση εξουσίας και αποπνέουν σεβασμό*. Ο Οδυσσέας σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία είναι ο βασιλιάς της Ιθάκης και μικρών νησιών που βρίσκονταν στο Ιόνιο Πέλαγος (Κακριδής, 1986: 37). Ο Νεντ Σταρκ διαθέτει επίσης βαρύνουσα θέση, έχοντας το ρόλο του Άρχοντα του Γουίντερφελ, καθώς και του «Χεριού» του Βασιλιά των Επτά Βασιλείων.

Ένας συγγραφέας λέγεται ότι σπάνια δίνει τυχαίο όνομα στον χαρακτήρα που δημιουργεί. Το όνομα που επιλέγει αποτελεί την πρώτη επαφή του αναγνώστη με τον χαρακτήρα και αποκαλύπτει εξωτερικά ή εσωτερικά του χαρακτηριστικά (Παπαντωνάκης & Κωτόπουλος, 2011: 104). Ο συγγραφέας του βιβλίου “*Game of Thrones*” αναφερόμενος στα ονόματα των χαρακτήρων που έχει δημιουργήσει σε συνέντευξή του, διευκρινίζει ότι η επιλογή του επιθέτου «Σταρκ» είναι προμελετημένη, καθώς η λέξη αυτή του θυμίζει κάτι που είναι σκληρό, δυνατό και ανθεκτικό, παρομοιάζοντάς την με την αγγλική λέξη “strong” (δυνατός). Αντίστοιχα, ο Όμηρος κατά την προσέγγιση του ονόματος «Οδυσσέας» αναφέρει ότι πιθανή ερμηνεία του θα μπορούσε να είναι το «γιος της πέτρας», θέλοντας να του προσδώσει το χαρακτηριστικό της δύναμης και της αντοχής (Τζιάκα, 2018). Είναι γεγονός ότι και οι δυο χαρακτήρες παρουσιάζονται *ως δυνατοί και ανθεκτικοί*, καθώς καταφέρνουν παρά τα δεινά και τις αντιξοότητες να τα βγάλουν πέρα. Ο Οδυσσέας στο πολύχρονο ταξίδι του καταφέρνει να ανταπεξέλθει στις συνθήκες, να περάσει τις δοκιμασίες και να



γυρίσει στην πατρίδα του. Ο Νεντ παρά τις απώλειες των αγαπημένων του προσώπων, του αδερφού του Μπράντον, της αδερφής του Λυάννας και τον χαμό των γονιών του, καταφέρνει να γίνει ένας σεβαστός άντρας, να δημιουργήσει οικογένεια και να διαχειριστεί με επιτυχία τις υποθέσεις του βασιλείου του.

Ένα από τα κυριότερα κοινά χαρακτηριστικά που εμφανίζονται ανάμεσα στους δυο χαρακτήρες είναι η *ευφυΐα*, η *πονηριά* και ο *πολυμήχανος τρόπος σκέψης τους*. Ο Οδυσσέας σε ολόκληρη τη μυθολογική του πορεία, με απόγειο την Ιλιάδα και την Οδύσσεια, φαίνεται να διαθέτει μεγάλη εξυπνάδα που τον βοηθά να πορεύεται σε κάθε του κίνηση. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η κατασκευή του Δούρειου Ίππου και η προσφορά του στους Τρώες, οι οποίοι πιστεύοντας ότι πρόκειται για δώρο τον τοποθέτησαν μέσα στα τείχη τους με αποτέλεσμα την τελική πτώση της Τροίας (Κακριδής, 1986: 139). Αντίστοιχα, ο Νεντ Σταρκ φέρεται σε πολλά σημεία του βιβλίου πολυμήχανα, όπως στην περίπτωση κατά την οποία ακούγοντας τα αιτήματα των υπηκόων του Βασιλείου, στη θέση του βασιλιά που απουσίαζε, αποφεύγει επιδέξια να πέσει στην παγίδα των Λάνιστερ (Martin, *Game of Thrones*, 532-540).

Η ευφυΐα των χαρακτήρων δείχνει να συνοδεύεται και από *σύνεση*, με τους δυο άντρες να προσπαθούν να εναρμονίσουν τις κινήσεις τους με σκέψη και σωφροσύνη. Πριν την έναρξη του Τρωικού Πολέμου, αναφέρεται ότι ο Οδυσσέας επιθυμώντας να τον αποτρέψει, προσπάθησε με τον Μενέλαο σε διπλωματική αποστολή να φέρει ειρηνικά πίσω την Ελένη, κατορθώνοντας να πείσει την τρωική γερουσία (Οικονόμου, 2019). Όσον αφορά τον Νεντ, χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η εναντίωσή του στον ίδιο τον βασιλιά και το συμβούλιο όταν αποφάσισαν να δώσουν εντολή δολοφονίας της Νταινέρυς Ταργκάρυεν, θεωρώντας απάνθρωπο και μη σώφρον να φονευθεί ένα δεκατετράχρονο κορίτσι που κυοφορούσε, προκειμένου να αποφευχθούν μελλοντικά πιθανές διεκδικήσεις του τέκνου της στον θρόνο (Martin, *Game of Thrones*, 410).

Οι δυο χαρακτήρες, επιπρόσθετα, είναι *υπέρμαχοι της δικαιοσύνης και της τιμιότητας*, αλλά επιζητούν και να αποκαταστήσουν τη δικαιοσύνη όταν θεωρούν ότι πλήττεται. Όταν ο Οδυσσέας επιστρέφει σπίτι του μετά την πολύχρονη περιπλάνηση του, με τη βοήθεια του Τηλέμαχου και του Εύμαιου εξοντώνει τους μνηστήρες που σπαταλούσαν την περιουσία του και πολιορκούσαν την πιστή γυναίκα του και σκοτώνει τις παλλακίδες που τον πρόδωσαν (Κακριδής, 1986: 290-293) Αντίστοιχα, ο Νεντ όταν μαθαίνει ότι ο Τζον Άρρυν, που υπήρξε πατρική φυσιογνωμία για τον ίδιο,

πέθανε αιφνιδίως αποφασίζει να ερευνήσει τις αιτίες. Σταδιακά αντιλαμβάνεται ότι ο θάνατός του οφείλεται σε δολοφονία και προσπαθώντας να αποκαταστήσει τη δικαιοσύνη, μελετά όλα τα τελευταία βήματα και τις συναναστροφές του Τζον, κάτι που οδηγεί και στον δικό του θάνατο (Martin, *Game of Thrones*, 822-823).

Η γενναιότητα είναι ένα ακόμα κοινό τους χαρακτηριστικό. Ακόμα και όταν όλα δείχνουν ότι είναι εναντίον τους, οι χαρακτήρες αυτοί επιλέγουν να αγωνιστούν. Η ανδρεία του Οδυσσέα, η πολεμική του ικανότητα και τα κατορθώματά του κατά τη διάρκεια του Τρωικού Πολέμου είναι ξακουστά. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι οι νυχτερινές του εκστρατείες ήταν θρυλικές, όπως αυτή με τον Διομήδη που κατάφεραν να μπουν στην Τροία και να κλέψουν το παλλάδιο (Κακριδής, 1986: 141). Αντίστοιχα, όταν ο Νεντ βρέθηκε αντιμέτωπος με τον Τζέιμι και τους άντρες των Λάννιστερ που υπερτερούσαν των δικών του, δε δίστασε να ορμήσει στη μάχη σκοτώνοντας πολλούς στρατιώτες, αν και η κίνησή του αποδείχθηκε μάταιη (Martin, *Game of Thrones*, 442-443).

Επιπλέον και οι δυο χαρακτήρες αποτελούν πρόσωπα των οποίων η άποψη εκτιμάται και ευρύτερα εισακούεται ακόμα και από μεγάλους αρχηγούς. Κατά τη διάρκεια του Τρωικού Πολέμου ο Οδυσσέας λειτουργεί ως ένας από τους πιο πολύτιμους συμβούλους του Αγαμέμνονα (Κακριδής, 1986: 38). Ο Νεντ επίσης είναι ένας χαρακτήρας που τον εκτιμούν όλοι γύρω του. Άλλωστε ο βασιλιάς και φίλος του, Ρόμπερτ, επιλέγει να τον κάνει «Χέρι» του γιατί τον εμπιστεύεται, γνωρίζει ότι διαθέτει ακέραιο χαρακτήρα, ηθική και θα είναι ο μόνος που δε θα φοβηθεί να του πάει κόντρα για να τον οδηγήσει στο σωστό μονοπάτι, κάτι που το παραδέχεται και ο ίδιος λίγο πριν ξεψυχήσει (Martin, *Game of Thrones*, 576).

Ταυτόχρονα, αμφότεροι είναι άτομα που *συσχετίζονται με τους θεούς*. Συγκεκριμένα, ο Νεντ συχνά προσεύχεται πηγαίνοντας στα «δέντρα της καρδιάς», τα οποία αποτελούσαν ιερούς χώρους λατρείας των αρχαίων θεών ή και σε άλλα μέρη, όπως η φυλακή που διέμενε τις τελευταίες μέρες της ζωής του στο Κινγκς Λάντινγκ παρακαλώντας: «Θεοί, βοηθήστε με. Χάνω το μυαλό μου.» (Martin, *Game of Thrones*, 715). Ο Οδυσσέας από την άλλη εμφανίζεται να επικοινωνεί με τους θεούς του Ολύμπου με διάφορους τρόπους και κυρίως με τη θεά Αθηνά της οποίας θεωρούνταν ευνοούμενος. Συχνά αναπαρίσταται να τον βοηθά και να τον συμβουλεύει για τις κινήσεις που έπρεπε να κάνει με επανειλημμένες εμφανίσεις της κατά τη διάρκεια του

Τρωικού Πολέμου, όπως όταν τον συμβούλευσε για την κατασκευή του Δούρειου Ίππου (Κακριδής, 1986: 139) ή όταν κατά την μνηστηροφονία μετά την επιστροφή του στην Ιθάκη χάνει για λίγο το θάρρος του και η θεά Αθηνά έρχεται να τον ξεσηκώσει υπενθυμίζοντάς του όλα του τα κατορθώματα στην Τροία (Κακριδής, 1986: 291).

Τέλος, φαίνεται να εμφανίζονται αρκετά μικρότερα κοινά μοτίβα στη ζωή τους. Συγκεκριμένα πρόκειται για δυο άντρες που πραγματικά *αγάπησαν τις συζύγους τους* αν και οι γάμοι τους εξαρτώνταν από άλλες συνθήκες. Αναφέρεται ακόμα ότι είναι *κυνηγοί* και συγκεκριμένα αρέσκονται να επιδίδονται σε κυνήγι κάπρου σε ευνοϊκές περιόδους για τα βασίλειά τους. Επιπλέον, η ζωή τους έχει δείξει το σκληρό της πρόσωπο, με τα *βάσανα, τον πόνο και τον θάνατο* να βρίσκονται ολόγυρα τους σε πολλά στάδια του βίου τους. Φαίνεται, επίσης, πως τόσο ο Οδυσσέας όσο και ο Νεντ *διαθέτουν τουλάχιστον έναν τετράποδο φίλο*, με τον πρώτο να έχει τον πιστό του φίλο Άργο και τον δεύτερο να διαθέτει υπό τη στέγη του έξι ανταρόλκους. Τέλος και οι δυο είναι άντρες που *νοσταλγούν την πατρίδα, το σπίτι και την οικογένειά τους* (Martin, *Game of Thrones*, 412). Η διαφορά, όμως, είναι ότι ο Οδυσσέας καταφέρνει να επιστρέψει στην Ιθάκη του (Κακριδής, 1986: 249), αλλά ο Νεντ δεν επιστρέφει ποτέ στο Γουίντερφελ.

### 5.2.2. Κάτλυν Σταρκ

#### *Ανάλυση Χαρακτήρα*

Η Κάτλυν Σταρκ είναι η σύζυγος του Ένταρντ Σταρκ, άρχοντα του Γουίντερφελ. Η Κάτλυν, όπως προαναφέρθηκε, προέρχεται από τον ευγενή οίκο των Τάλλυ και συγκεκριμένα είναι η πρώτη κόρη της οικογένειας. Πριν τον γάμο της με τον Νεντ ήταν προορισμένη να παντρευτεί τον μεγαλύτερο αδερφό του, τον Μπράντον, ο οποίος θα γινόταν άρχοντας του Βορρά. Όμως μετά τη δολοφονία του από τον Αίρυσ Ταργκάρυεν, το χέρι της δίνεται στον επόμενο διάδοχο του τίτλου του Άρχοντα του Γουίντερφελ, τον Νεντ. Ο γάμος της, συνεπώς, προήλθε από την επιθυμία ένωσης συμφερόντων μεταξύ ισχυρών οικογενειών και τη θέληση των γονιών της για τη διατήρηση μιας καλής θέσης για την κόρη τους, ωστόσο, αποδείχθηκε ιδιαίτερα

επιτυχημένος, μέχρι την ανάδειξη του Νεντ ως «Χεριού του Βασιλιά». Η Κάτλυν, αρχικά, αποδέχεται αυτήν την πρόταση ως τιμή προς την οικογένειά της και ενθαρρύνει τον διστακτικό Νεντ να δεχτεί (Martin, *Game of Thrones*, 78).

Ως χαρακτήρας η Κάτλυν είναι *αρχοντική με εξαιρετους τρόπους*. Ένα από κυριότερα χαρακτηριστικά της είναι αυτό της *μάνας* που είναι σε θέση να κάνει τα πάντα για να προστατεύσει τα παιδιά της. Μέχρι το σημείο του τραυματισμού του Μπραν βλέπουμε κυρίως το πρόσωπο της αρχόντισσας και της μάνας. Από τον τραυματισμό και μετά, ωστόσο, ξεπηδά από μέσα της ο θυμός και ο φόβος, που στην πορεία μετεξελίσσονται σε *ισχυρό δυναμισμό*. Όταν αντιλαμβάνεται, μετά την αναχώρηση του άντρα της στο Κινγκς Λάντινγκ, ότι ο Μπραν δέχθηκε απόπειρα δολοφονίας πίσω από την οποία κρύβεται η οικογένεια των Λάννιστερ, κατανοώντας τον κίνδυνο που διατρέχουν ο άντρας και οι δυο της κόρες που διαμένουν στην οικία τους, δε διστάζει με ελάχιστους άνδρες για συνοδεία να ταξιδέψει για να τον προειδοποιήσει, ακόμα και αφού γνωρίζει τους κινδύνους των κακόφημων δρόμων που έχει να διασχίσει (Martin, *Game of Thrones*, 165).

Σε πολλά σημεία του βιβλίου η Κάτλυν εμφανίζεται *ως βαθιά θρησκευόμενος χαρακτήρας*, με την πίστη της στραμμένη προς τα επτά πρόσωπα του Θεού. Η σχέση της με τη θρησκεία είναι το στοιχείο που αναφέρεται κατά την παρθενική της εμφάνιση στο βιβλίο (Martin, *Game of Thrones*, 37). Σε πολλά σημεία παρουσιάζεται να προσεύχεται στους θεούς που πιστεύει και να ζητά την καθοδήγηση και την εύνοιά τους, ιδιαίτερα όταν τα πράγματα δείχνουν να βαίνουν άσχημα για εκείνη και την οικογένειά της, όπως κατά την περίπτωση που ενώ ο Μπραν βρίσκεται σε κατάσταση αναισθησίας έρχεται άντρας στο δωμάτιό του για να τον αποτελειώσει (Martin, *Game of Thrones*, 158). Επίσης, φαίνεται να παρακαλεί τους θεούς της όταν ο Ρομπ που βρισκόταν στην ηλικία των δεκαπέντε δίνει την τελική μάχη σκεπτόμενη: «Συντρέξτε τον να ψηλώσει κι άλλο. Συντρέξτε τον να γίνει δεκαέξι, είκοσι, πενήντα. Συντρέξτε τον να γίνει ψηλός σαν τον πατέρα του και να κρατήσει γιο στην αγκαλιά του. Σας παρακαλώ, σας παρακαλώ, σας παρακαλώ» (Martin, *Game of Thrones*, 787).

Ορισμένα ακόμα αξιοσημείωτα χαρίσματα της Κάτλυν είναι η *διπλωματία*, η *ευλωτία* και η *πειθώ* της. Είναι ένας χαρακτήρας που εύκολα μπορεί να πείσει όσους την ακούν για την ορθότητα των λόγων της και να τους παρακινήσει να πράξουν σύμφωνα με αυτούς. Κάτι που φαίνεται να κάνει και με τον σύζυγό της, όταν αφού της

αναφέρει ότι σκέφτεται να αρνηθεί την πρόταση να γίνει το «Χέρι» του βασιλιά, του απαντά ότι αυτό είναι επικίνδυνο γιατί μπορεί να θεωρηθεί ότι εναντιώνεται στον θρόνο. Όταν ο Νεντ της λέει ότι είναι φίλος του δεν είναι τέτοιος άνθρωπος, εκείνη του τονίζει: «Ξέρεις καλά τον άνθρωπο. Ο βασιλιάς όμως σου είναι άγνωστος» (Martin, *Game of Thrones*, 78). Η γνώση των ευγενών τρόπων και η επίκληση κυρίως στο συναίσθημα, αλλά και στη λογική κάνει τους άλλους να γίνονται ανδρείκελα των λόγων της. Σε κρίσιμη στιγμή, δείχνει να μη διστάζει να πάρει ενεργό συμμετοχή στη θέση του γιου της σε διαπραγμάτευση με τον άρχοντα Φρέυ, της οποίας τον στόχο τελικά καταφέρνει να επιτύχει, αν και με υψηλό κόστος (Martin, *Game of Thrones*, 729-737).

Η *γενναιότητα*, η οποία δείχνει τις περισσότερες περιπτώσεις και φαίνεται να πηγάζει από την ισχυρή αγάπη που τρέφει για τα παιδιά και τον σύζυγό της, είναι ένα ακόμα στοιχείο που επιδεικνύει ο χαρακτήρας της Κάτλυν. Η *περηφάνια και η αίσθηση τιμής* που έχει ασπαστεί από μικρότερη, ωστόσο, σε πολλές περιπτώσεις μπαίνουν πάνω από την αγάπη της για τα παιδιά της. Κατά τη σύλληψη του Νεντ και τον θάνατο του βασιλιά, η Κάτλυν αντιλαμβάνεται πως παρά τον κίνδυνο που διατρέχει η ζωή του γιου της, Ρόμπερτ, οφείλει να τον παρακινήσει να διαπράξει το χρέος του και σαν Άρχοντα να πολεμήσει για την τιμή του πατέρα και των αδερφών του κάτω από το λάβαρο των Σταρκ (Martin, *Game of Thrones*, 682).

Τέλος, η *ευφυΐα και η πονηριά* είναι ακόμα δυο χαρακτηριστικά της Κάτλυν που δείχνουν σε πολλές περιπτώσεις να τη βοηθούν. Ο παρορμητισμός της, όμως, σε ορισμένες περιπτώσεις δρα καταλυτικά και την οδηγεί σε βεβιασμένες κινήσεις που επηρεάζουν τα γεγονότα που ακολουθούν, όπως στη σύλληψη του Τύριον για μία απόπειρα δολοφονίας που δεν είχε διαπράξει (Martin, *Game of Thrones*, 338).

### **Κάτλυν Σταρκ – Θεά Αθηνά / Θεά Δήμητρα**

Η Κάτλυν Σταρκ είναι ένας διαφορούμενος χαρακτήρας. Από τη μία μπορούμε να τη δούμε ως στοργική μητέρα έτοιμη να κάνει τα πάντα για τα παιδιά της και από την άλλη ως δυναμική και ευφυή γυναίκα που μπορεί με τη συμβολή της να δράσει καθοριστικά στα μελλούμενα. Η πρώτη πλευρά της Κάτλυν Σταρκ, συνεπώς,

παρουσιάζει πολλά κοινά με τη θεά Δήμητρα, αλλά η συνετή, αποφασιστική, αυταρχική, δυναμική και αγέρωχη πλευρά της σχετίζεται άμεσα με τη μορφή της θεάς Αθηνάς.

Ένα σχετιζόμενο σημείο της Κάτλυν Σταρκ με τη θεά Δήμητρα είναι το *στοιχείο της μητρότητας*. Σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία η θεά Δήμητρα, εκτός από προστάτιδα της γεωργίας που είναι ευρύτερα γνωστό, ήταν θεά του γάμου και της μητρότητας (Παπαμήτρου, 2011). Η Κάτλυν Σταρκ φέρεται να έχει πέντε παιδιά τα οποία λατρεύει. Κάποια στιγμή εκφράζει τον καημό της ότι αν τελικά δεν είχε φύγει ο Νεντ θα μπορούσε να του είχε χαρίσει ακόμα έναν γιο (Martin, *Game of Thrones*, 78).

Ένα ακόμα κοινό στοιχείο μεταξύ των δυο αυτών χαρακτήρων είναι η *μεγάλη ομορφιά και η σεμνότητα* για την οποία διακρίνονται. Η θεά Δήμητρα λέγεται πώς ήταν απόμακρη από τους υπόλοιπους θεούς και χαρακτηριζόταν για τη σεμνότητά της. Όμως η μεγάλη ομορφιά της, την έκανε ιδιαίτερα επιθυμητή, με τον πρώτο διεκδικητή της να είναι ο Δίας, ο οποίος μεταμορφώθηκε σε ταύρο για να ζευγαρώσει μαζί της, αν και στη συνέχεια μετάνιωσε για την πράξη του (Παπαμήτρου, 2011). Η Κάτλυν Σταρκ με τη σειρά της είναι ένας χαρακτήρας που διακρίνεται για τη σεμνότητά της, η οποία σε συνδυασμό με την ιδιαίτερη ομορφιά των Τάλλυ, που συνοδεύεται από χάλκινα μαλλιά, γαλάζια μάτια και λευκό δέρμα, την κάνει ερωτεύσιμη από μικρή ηλικία. Σε σκηνή του βιβλίου αναφέρεται η μονομαχία του Μπράντον Σταρκ, του αδερφού του Νεντ που προοριζόταν αρχικά να την παντρευτεί με διεκδικητή της Κάτλυν, τον Μπέιλις, προκειμένου να κερδίσουν το χέρι της (Martin, *Game of Thrones*, 197).

*Η ισχυρή αγάπη που τρέφουν για τα παιδιά τους και μπορεί να φτάσει σε επίπεδο αυτοθυσίας* είναι ένα επιπλέον σημείο που μοιράζονται οι δυο χαρακτήρες. Σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία, από την ένωση της θεάς Δήμητρας με τον Δία γεννήθηκε η Περσεφόνη. Η Δήμητρα λάτρευε την κόρη της και όταν την απήγαγε ο Πλούτωνας, απελπισμένη την έψαχνε για εννιά μέρες. Η θλίψη της ήταν τόσο μεγάλη που σύντομα η περίφημη ομορφιά της αντικαταστάθηκε από τον μαρασμό της (Κακριδής, 1986: 133-134). Σε αντιστοιχία, όταν ο γιος της Κάτλυν Σταρκ, Μπραν, δέχθηκε απόπειρα δολοφονίας με την πτώση του από μεγάλο ύψος και δεν ξύπνησε για μεγάλη χρονική περίοδο, καθόταν στο προσκεφάλι του παραμελώντας οποιονδήποτε άλλον τομέα της ζωής της (Martin, *Game of Thrones*, 115). Ακόμα και όταν στέλνεται ένας άντρας στο δωμάτιο του Μπραν, προσπαθώντας να τον δολοφονήσει για να αποφευχθεί το

ξύπνημα και η ομολογία όσων είχε δει, η μητέρα του δε διστάζει να ριχθεί ανάμεσά τους, κίνηση που επιφέρει τον τραυματισμό στο χέρι της από το μαχαίρι που προοριζόταν για τον Μπραν (Martin, *Game of Thrones*, 159).

Παρά την ευαισθησία που δείχνουν οι δυο χαρακτήρες για τα παιδιά τους, *μπορούν να φερθούν με αδίστακτο τρόπο* όταν νιώσουν ότι απειλείται η οικογένειά τους. Όταν η θεά Δήμητρα έμαθε από τον θεό Ήλιο ότι η κόρη της είχε απαχθεί από τον Πλούτωνα, έχοντας μάλιστα τη συγκατάθεση του Δία, εξοργισμένη αποφάσισε να τιμωρήσει τους θεούς και όλη την ανθρωπότητα κάνοντας τη γη να σταματήσει να βλασταίνει (Κακριδής, 1986: 134). Η Δήμητρα ησύχασε και επέτρεψε στη γη να ξαναγίνει γόνιμη μόνο όταν ο Δίας διέταξε τον Πλούτωνα να απελευθερώσει την Περσεφόνη (Κακριδής, 1986: 134-136). Αντίστοιχα, η Κάτλυν δε διστάζει να συλλάβει τον Τύριον Λάννιστερ γνωρίζοντας ότι η κίνησή της αποτελεί αιτία πολέμου, για να τον τιμωρήσει, θεωρώντας τον υπεύθυνο για την κατάσταση του γιου της (Martin, *Game of Thrones*, 338).

Από την άλλη πλευρά, η Κάτλυν είναι *ευφυής και δυναμική γυναίκα*. Αυτό είναι ένα χαρακτηριστικό που δείχνει να έχει κοινό με τη θεά Αθηνά. Η θεά Αθηνά στην αρχαία Ελλάδα υμνούνταν και λατρεύονταν από τους ανθρώπους ως θεά της σοφίας, γεγονός που οδήγησε και στην κατασκευή πλήθους έργων προς τιμήν της (Ρούσσο, 1986: 100). Παράλληλα και η Κάτλυν Σταρκ είναι μια γυναίκα έξυπνη, που γνωρίζοντας να χρησιμοποιεί αυτό το χάρισμά της είναι σε θέση να διαχειρίζεται δύσκολες καταστάσεις. Παράδειγμα της ευφυΐας της μπορεί να αντληθεί από τη σκηνή στην οποία αφού χειραγωγεί σε ταβέρνα άντρες που ήταν πιστοί στον πατέρα της και στον Οίκο των Σταρκ, τους βάζει να συλλάβουν τον Τύριον Λάννιστερ και διατυμπανίζει ότι θα κινηθούν προς το Γουίντερφελ, προκειμένου οι πιθανοί καταδιώκτες να παραπλανηθούν και να τους ψάχνουν σε λανθασμένη κατεύθυνση και όχι προς τον δρόμο για το Βασίλειο των Τάλλυ (Martin, *Game of Thrones*, 338).

Ένα ακόμα όμοιο χαρακτηριστικό που δείχνει να παρουσιάζει η Κάτλυν με τη θεά Αθηνά είναι ότι *ο λόγος της λαμβάνεται σοβαρά υπόψη από τον περίγυρό της* και σε ορισμένες περιπτώσεις οι δυο χαρακτήρες δρουν ως *σύμβουλοι*. Η θεά Αθηνά συχνά βοηθά τον Οδυσσέα κατά τη διάρκεια του Τρωικού πολέμου, κατά το ταξίδι του προς την Ιθάκη και όταν επιστρέφει προσφέροντάς του καθοδήγηση για να καταφέρει να ξεφορτωθεί τους υποψήφιους μνηστήρες και να σμίξει με την Πηνελόπη (Ρούσσο,

1986: 108). Έτσι και η Κάτλυν προσπαθεί να βοηθήσει τον γιο της Ρομπ που μετά το θάνατο του πατέρα του αναλαμβάνει τα χρέη του Άρχοντα του Γουίντερφελ σε μικρή ηλικία, συμβουλευόντάς τον για τις κινήσεις του και τις διπλωματικές σχέσεις με τους συμμάχους τους στον πόλεμο που ετοιμάζονταν να κάνουν (Martin, *Game of Thrones*, 684-688).

Παρά την τάση αυτών των γυναικών να φέρονται με *τίμιο και ευγενή τρόπο*, δεν πρέπει να αμεληθεί ότι είναι κατά βάση *σκληροί χαρακτήρες*. Η θεά Αθηνά, εκτός από θεά της σοφίας είναι και θεά του σόφρων πολέμου. Κατά την Τιτανομαχία φαίνεται να ήταν από τους καθοριστικούς αγωνιστές, καθώς ήταν αυτή που πολεμούσε κοντά στον πατέρα της Δία και σε πολλές περιστάσεις δε δίστασε να φερθεί με ιδιαίτερα σκληρό τρόπο. Όπως κατά τη μάχη της με τον Τιτάνα Εγκέλαδο, κατά την οποία λέγεται πως άρπαξε τη Σικελία και την πέταξε πάνω του παγιδεύοντάς τον (Ρούσσο, 1986: 101-102). Η Κάτλυν Σταρκ, με έντονη κλίση στη διπλωματία και τη στρατηγική, δρα συμβουλευτικά στην ενίσχυση των σχεδίων επίθεσης του γιου της, Ρόμπερτ, δείχνοντας τη δύναμη της. Ακόμα και όταν έρχεται η ώρα που ο στρατός των Σταρκ και των συμμάχων τους, φτάνουν κοντά στον Οίκο των Φρέυ και πρέπει να διασχίσουν τον ποταμό με το μόνο ασφαλές πέρασμα να μπορεί να δοθεί εάν δεχθεί ο Άρχοντας της περιοχής τη διέλευση του στρατού κατεβάζοντας τη γέφυρα, η Κάτλυν αφού συζητά μαζί του αναγνωρίζει την υψηλή θυσία που πρέπει να πραγματοποιηθεί δεσμεύοντας τρία παιδιά της σε γάμο με τους απογόνους του Άρχοντα Φρέυ (Martin, *Game of Thrones*, 129-137).

### **5.2.3 Ρόμπερτ (Ρομπ) Σταρκ**

#### *Ανάλυση Χαρακτήρα*

Ο Ρόμπερτ είναι ο μεγάλος γιος του Ένταρντ και της Κάτλυν Σταρκ και διάδοχος της θέσης του Άρχοντα του Γουίντερφελ. Η ανατροφή του από μικρή ηλικία είναι κατάλληλα προσαρμοσμένη για τον μελλοντικό του ρόλο, με τον Ρομπ να εξασκείται συχνά από τον οπλοδιδάσκαλό του στη διαχείριση του σπαθιού, στη μάχη και στην τοξοβολία. Ταυτόχρονα, ως μέντορας στην εκπαίδευσή του λειτουργεί ο πατέρας του φροντίζοντας να του μεταφέρει τις γνώσεις και τις δεξιότητες που οφείλει να έχει ένας



μελλοντικός άρχοντας, κάτι που φαίνεται να αναγνωρίζει και η μητέρα του όταν στην κρίσιμη στιγμή της προετοιμασίας της μάχης, της διηγείται το σχέδιο του και η ίδια σκέφτεται: «Μπορεί να μοιάζει στους Τάλλυ, είναι όμως γιος του πατέρα του, κι ο Νεντ τον δίδαξε καλά» (Martin, *Game of Thrones*, 687). Η ζωή του Ρομπ, αν και βεβαρυμμένη για έναν έφηβο -δεκαπέντε ετών- κυρίως λόγω των προσδοκιών που προσπαθεί να εκπληρώσει, βαίνει καλά. Η κατάσταση αυτή ανατρέπεται όταν ο μικρός του αδερφός δέχεται επίθεση που απειλεί τη ζωή του, με τη μητέρα του να εγκαταλείπει κάθε καθήκον της ως αρχόντισσα και τον πατέρα του να αναχωρεί ως Χέρι του βασιλιά στο Κινγκς Λάντινγκ. Έκτοτε ο Ρομπ καλείται, χωρίς να είναι επαρκώς προετοιμασμένος, να αναλάβει τα καθήκοντα του Άρχοντα, διευθετώντας όλες τις συναντήσεις και τις υποχρεώσεις του Οίκου του ο ίδιος (Martin, *Game of Thrones*, 155). Δέχεται αυτήν την κατάσταση στωικά, προσπαθεί να φανεί δυνατός για να στηρίξει την οικογένειά του, αλλά στην πραγματικότητα δεν μπορεί να την αποδεχθεί. Αρχική του παρηγοριά είναι η ελπίδα ότι η θέση αυτή θα είναι προσωρινή και με την επιστροφή του πατέρα του θα επανέλθει η πρότερη κατάσταση. Όταν όμως μαθαίνει για τη φυλάκιση και τον θάνατό του, αναγκάζεται να σκληραγωγηθεί, προσπαθεί να οριστικοποιήσει στο μυαλό του τον ρόλο του και δρώντας με ανδρεία ηγείται του στρατού των Σταρκ για να πάρει εκδίκηση για τον πατέρα του (Martin, *Game of Thrones*, 654). Μάλιστα παρά τις χαμηλές προσδοκίες που έτρεφαν οι αντίπαλοί του, όπως ο πατέρας των Λάννιστερ λέγοντας: «Ένα άγουρο παιδί, περισσότερο είναι το θάρρος του παρά η σύνεσή του» (Martin, *Game of Thrones*, 785) τους αποδεικνύει όλους λανθασμένους στήνοντας παγίδα, χωρίζοντας τον στρατό του και πιάνοντάς τους απροετοίμαστους. Η νίκη του είναι συντριπτική καταφέροντας ακόμα να πιάσει αιχμάλωτο τον Τζέιμι Λάννιστερ (Martin, *Game of Thrones*, 793).

Ο Ρομπ είναι ένας χαρακτήρας *ευγενής* και *ηθικός*. Μεγαλώνοντας με πρότυπο τον πατέρα του, δίνει προσοχή σε κάθε απόφασή του και μαθαίνει να είναι *άντρας τίμιος και με αρχές*. Παρά τον ανθεκτικό χαρακτήρα του, που είναι αντάξιος ενός Σταρκ, έχει πάρει από τη μητέρα του την ομορφιά των Τάλλυ, κάτι που τον κάνει ιδιαίτερα *εμφανίσιμο*. Εν αντιθέσει με τα υπόλοιπα αδέρφια του, από την πρώτη στιγμή *δε δείχνει σημάδια παιδικότητας*, παρά την ηλικία του. Η συμπεριφορά του είναι *αξιοπρεπής* και η *στάση του ήρεμη και σοβαρή*. Αυτό είναι πιθανόν να οφείλεται στη θέλησή του να φανεί αντάξιος της μελλοντικής του θέσης, καθώς αντιλαμβάνεται τη βαρύτητα που έχει ο ρόλος του. Ταυτόχρονα, είναι χαρακτήρας *πιστός* στην οικογένεια

του, αγαπώντας γνήσια τους γονείς και τα αδέρφια του και προσπαθώντας να τα βοηθήσει σαν «μεγάλος αδερφός» σε κάθε περίπτωση. Είναι χαρακτήρας *περήφανος*, αλλά και *καλόκαρδος*. Από τη στιγμή που μαθαίνει την κατάληξη του πατέρα του, *θλίψη και θυμός* τον καταβάλουν και η *ιδέα της εκδίκησης* ποτίζει την ψυχή του. Παρά την έλλειψη πείρας σε μάχη, παίρνει πάντα τις δυσκολότερες θέσεις, θέλοντας να αποδείξει στους άντρες του ότι παρά την ηλικία του είναι *ικανός και γενναίος* άρχοντας (Martin, *Game of Thrones*, 687). Με τις αποφάσεις και τις κινήσεις του δεν αργεί να *κερδίσει τον σεβασμό και την έγκριση* των συμβούλων και των αντρών του. Παρά τις *λιγαστές παρορμητικές σκέψεις* του, οι κινήσεις του διακρίνονται από *σύνεση και εξυπνάδα*. Δε διστάζει να *ζητήσει συμβουλές* από άντρες που έχουν μεγαλύτερη εμπειρία και να ακούσει με εκτίμηση όσα του λένε, *ιπεύοντας* κάθε μέρα δίπλα σε κάποιον άλλον όταν κατευθύνονταν προς το πεδίο της μάχης, χωρίς να κάνει διακρίσεις εις βάρος κανενός (Martin, *Game of Thrones*, 722). Παρά τη *σκληρότητα και την ανθεκτικότητα* που θέλει να δείχνει, η *αγωνία* του είναι βαθιά, νιώθοντας ότι έχει να σηκώσει τεράστιο βάρος στους ώμους του. Τέλος, φαίνεται ότι ουσιαστικά δεν μπορεί να αποδεχθεί πλήρως την απρόσμενη αυτή κατάσταση και σε ορισμένες περιπτώσεις *ξεπηδά ένα βαθύτερο παράπονο* για την χαμένη ανεμελιά, την εφηβική του ηλικία και την ανάληψη μεγάλων ευθυνών τόσο πρόωμα και *ανασφάλεια* για το εάν είναι σε θέση να εκπληρώσει τον ρόλο του (Martin, *Game of Thrones*, 683) .

### **Ρόμπερτ (Ρομπ) Σταρκ - Αχιλλέας**

Ο χαρακτήρας του Ρόμπερτ Σταρκ παρουσιάζει πολλά κοινά στοιχεία με τον *ζακουστό ήρωα* της ελληνικής μυθολογίας Αχιλλέα. Οι δυο άντρες πρώτα από όλα έχουν *παρεμφερή καταγωγή*, καθώς είναι και οι *δύο γιοι αντρών με μεγάλη εξουσία*. Ειδικότερα, πατέρας του Αχιλλέα ήταν ο Πηλέας που ήταν βασιλιάς των Μυρμιδόνων στη Φθία (Κακριδής, 1986: 42-44) και πατέρας του Ρομπ είναι ο Άρχοντας του Γουίντερφελ, Ένταρντ Σταρκ. Ταυτόχρονα και οι δυο *είναι προορισμένοι να κληρονομήσουν τους τίτλους αυτούς* από τους πατέρες τους, με τον πρώτο να αποτελεί τον μοναδικό διάδοχο του Πηλέα, αν και προήλθε εκτός γάμου από την ένωση του με

τη Νηρηίδα Θέτιδα (Κακριδής, 1986: 43) και τον δεύτερο να αποκομίζει τον τίτλο αυτόν έχοντας το δικαίωμα ως πρωτότοκος γιος.

*Η εκπαίδευση και η προετοιμασία των δυο ηρώων μοιάζει να εμφανίζει ομοιότητες, ιδιαίτερα όσον αφορά την ενδυνάμωσή τους ως πολεμιστές.* Στην ελληνική μυθολογία αναφέρεται ότι ο Αχιλλέας στις μάχες του εμφανιζόταν πολύ δυνατός και επιδέξιος, κάτι που πιθανόν αποδίδεται και στην εκπαίδευση που είχε κάνει μικρότερος με διδάσκαλό του τον Κένταυρο Χείρωνα, στη διαχείριση των όπλων, το κυνήγι, την ιππασία, την ιατρική και τη μουσική (Κακριδή, 1986: 142-143). Ο Ρομπ Σταρκ, παράλληλα, μένοντας στον Οίκο των Σταρκ έχει την ευχέρεια να εξασκείται καθημερινά στον προαύλιο χώρο με τον οπλοδιδάσκαλό του στις τέχνες του πολέμου, αλλά και δίπλα στον πατέρα στη στρατηγική που πρέπει να αναπτύσσει ως μελλοντικός ηγέτης.

*Η ισχυρή συμβολή της μητέρας των χαρακτήρων στη ζωή τους είναι ένα στοιχείο που τους επηρεάζει αμφοτέρους.* Στην ελληνική μυθολογία αναφέρεται ότι όταν ο Αχιλλέας ήταν βρέφος η Θέτις προσπάθησε να τον κάνει άτρωτο βουτώντας τον στα νερά της Στύγας κρατώντας τον από τη φτέρνα του, η οποία τελικά μένοντας θνητή αποτέλεσε το τρωτό σημείο του (Παπαμήτρου, 2011) ή σε μια νεότερη εκδοχή υπάρχει η πεποίθηση ότι τον άλειφε με αμβροσία και κάθε βράδυ τον έβαζε πάνω στη φωτιά για να κάψει τα θνητά μέλη του κορμιού του (Κακριδή, 1986: 142). Ο Ρομπ από την ώρα που γεννήθηκε μεγαλώνει υπό τον προστατευτικό κλοιό της μητέρας του, αλλά ακόμα και όταν φτάνει η κρίσιμη στιγμή της μάχης των Σταρκ με επικεφαλής τον ίδιο, η μητέρα του τον παροτρύνει να φερθεί με γενναιότητα, τον συμβουλεύει για τις κινήσεις που πρέπει να κάνει και με διπλωματικό ρόλο συμμετέχει ακόμα και σε διαπραγματεύσεις που χρειάζεται με τον Άρχοντα Γουόλντερ Φρέυ (Martin, *Game of Thrones*, 729-737). Ωστόσο και οι δυο γυναίκες φαίνεται να είναι γνώστριες του γεγονότος ότι οι γιοι τους είναι πιθανόν να πεθάνουν στις μάχες που μέλλουν να δώσουν, κάτι που τις πληγώνει βαθιά.

*Η προσωπικότητα που διέπλασαν μοιάζει να έχει ορισμένα κοινά στοιχεία.* Σε περιγραφές του Αχιλλέα φαίνεται να διαθέτει μεγάλη ομορφιά, γενναιότητα, σθένος, περηφάνεια, ευγένεια, καλοσύνη, αλλά και σημεία ευερεθιστότητας. Οι περισσότερες αναφορές στο πρόσωπό του γίνονται για τη συμμετοχή του στον Τρωικό πόλεμο, στον οποίο βρέθηκε να μάχεται σε νεαρή ηλικία (Κακριδής, 1986: 43). Ο Ρομπ εμφανίζεται

να έχει ευπαρουσίαστη όψη, με τα χαρακτηριστικά των Τάλλυ και καλό χαρακτήρα που του έχει δώσει η ανατροφή του. Παράλληλα, το σθένος, η γενναιότητα και η περηφάνεια είναι ορισμένα χαρακτηριστικά στοιχεία για τα οποία φαίνεται να φημίζεται η οικογένεια των Σταρκ. Χαρακτηριστικά η μητέρα του Ρομπ, Κάτλυν, κατά τη διάρκεια της μάχης σκέφτεται: «Πρέπει να παραμείνεις δυνατή...πρέπει να φανείς αδυσώπητη και σκληρή σαν τον βορρά...πρέπει να γίνεις μια αληθινή Σταρκ τώρα, Σταρκ σαν τον γιο σου» (Martin, *Game of Thrones*, 722). Η ευερεθιστότητα που παρουσιάζει ο Ρομπ σε κάποια σημεία φαίνεται να οφείλεται στη βαρύτητα των ευθυνών που του ανατίθενται και στην ανασφάλειά του για το εάν είναι αρκετός να ανταπεξέλθει σε αυτές σε τόσο μικρή ηλικία, κάτι που εκδηλώνεται χαρακτηριστικά όταν η μητέρα του τον συναντά και τον προτρέπει κατά την επίθεση στον στρατό των Λάννιστερ να μην πάρει ο ίδιος την ηγετική θέση λόγω της απειρίας του στις μάχες, αλλά να την δώσει σε κάποιον από τους συμμάχους. Τότε αναφέρεται: «Στα μάτια του Ρομπ άστραψε θυμός, χάθηκε όμως αμέσως και ξαφνικά ήταν πάλι ένα αγόρι. Το ξέρω είτε αμήχανος. Θα με στείλεις πίσω στο Γουίντερφελ;» (Martin, *Game of Thrones*, 681-682).

Το στοιχείο του θυμού, επιπρόσθετα, φαίνεται να πλεονάζει και στα δυο πρόσωπα. Λέγεται πως κατά τη διάρκεια του Τρωικού Πολέμου σε επιδρομές που είχε κάνει ο Αχιλλέας με τον Αγαμέμνονα πήραν ως σκλάβες δυο κοπέλες, τη Χρυσήδα και τη Βρισηίδα, εκ των οποίων ο Αγαμέμνονας κράτησε την πρώτη και ο Αχιλλέας τη δεύτερη. Ωστόσο, ο Αγαμέμνονας αναγκάστηκε με παρεμβολή των θεών να επιστρέψει τη Χρυσήδα στον πατέρα της και αποφάσισε να κλέψει την Βρισηίδα από τον Αχιλλέα. Όταν ο Αχιλλέας το ανακάλυψε, οργίστηκε τόσο ώστε αποσύρθηκε από τον Τρωικό πόλεμο και παρακάλεσε τη μητέρα του, Θέτιδα, να μιλήσει στον Δία για να προσφέρει συνεχείς νίκες στους Τρώες, κάτι που επέφερε σαρωτικές ήττες στους Αχαιούς. Ο Αγαμέμνονας δεν άργησε ήδη στη δεύτερη μέρα της μάχης να του στείλει πρεσβεία προσφέροντάς του απόλυτη ικανοποίηση σε οτιδήποτε θελήσει (Κακριδής, 1986: 48). Ο Ρομπ με τη σειρά του, παρουσιάζει έναν αυξανόμενο θυμό. Αρχικά, ο θυμός του οφείλεται στην απόπειρα δολοφονίας του μικρού αδερφού του (Martin, *Game of Thrones*, 107). Στη συνέχεια, κλιμακώνεται με την απομάκρυνση του πατέρα και αργότερα της μητέρας του από την πατρική οικία (Martin, *Game of Thrones*, 164-165), με επακόλουθο να οφείλει να μπει πρόωρα στη θέση του άρχοντα. Η αποκορύφωση

του θυμού του, ωστόσο, έρχεται με τη συνειδητοποίηση της φυλάκισης και εκτέλεσης του πατέρα του, καθώς και της αιχμαλωσίας των αδερφών του.

Στις μάχες που έδωσαν, επιπλέον, εμφανίζονται και οι δυο ως *ιδιαίτερα γενναίοι, ευφυείς, δυνατοί, με ηγετική φυσιογνωμία και τα κατορθώματά τους είναι μεγάλα στις μάχες που δίνουν*. Χαρακτηριστικά, στη μυθολογία αναφέρεται ότι ο Αχιλλέας παρά τη νιότη του από τη στιγμή που καταφθάνει στην Τροία με τον στρατό των Μυρμιδόνων του γίνεται απόλυτος κυρίαρχος. Λέγεται ότι όταν οι Τρώες προσπαθούν να εμποδίσουν την αποβίβασή του ο Αχιλλέας σκοτώνει τον γιο του Ποσειδώνα, Κύκνο, και τρέπει σε φυγή τον Έκτορα με τον στρατό του που για να ξεφύγουν αναγκάζονται να κρυφτούν μέσα στο κάστρο. Μέσα στα χρόνια μάχης του καταφέρνει να λεηλατήσει έντεκα πολιτείες στην Τρωάδα και δώδεκα στα γειτονικά νησιά (Κακριδής, 1986: 47-48). Αντίστοιχα, ο Ρομπ, αν και μόλις δεκαπέντε ετών, καταφέρνει να κερδίσει τον σεβασμό του στρατού του, ακόμα και των πιο σκληρών συμμάχων του, όπως του Άρχοντα Άμπερ ο οποίος αρχικά τον αμφισβήτησε λόγω της απειρίας του και δε δίστασε να τραβήξει σπαθί εναντίον του κατά τη διάρκεια του γεύματός τους, αλλά όταν ο Ρομπ έβαλε τον ανταρόλुकό του να του κόψει δυο δάχτυλα η άποψη του άλλαξε ριζικά, τον θεώρησε αρκετά σκληρό και έκτοτε όπως αναφέρεται: «Δήλωνε φωναχτά σε όποιον έβρισκε απέναντί του ότι το αρχοντόπουλο ήταν τελικά άξιος Σταρκ και πως καλά θα έκαναν να κλίνουν το γόνα τους, αν δεν ήθελαν να τους κοπεί το ποδάρι απ' τη ρίζα» (Martin, *Game of Thrones*, 654-655). Στη συνέχεια, με αυτόν τον τρόπο κατάφερε να αντιμετωπίσει με μεγάλη επιτυχία τον μεγαλύτερο και καλύτερα εξοπλισμένο στρατό των Λάννιστερ και έφτασε σε σημείο να αιχμαλωτίσει τον αρχηγό του στρατού, Τζέιμι Λάννιστερ (Martin, *Game of Thrones*, 793).

Σημαντικό στοιχείο που βοηθά στις επιτυχίες στο πεδίο μάχης και τους δυο άντρες είναι ότι *είναι συντονιστές μεγάλου στρατού και δίνουν μεγάλη προσοχή και εμπύχωση στους άντρες τους*. Κανένας εκ των δυο δεν τους βλέπει ως πιόνια, αλλά νοιάζονται για τις συμβουλές και τις απόψεις τους, ωθώντας τους να νικήσουν την κρίσιμη ώρα. Ο Αχιλλέας, αν και όταν θα συμμετείχε στον πόλεμο ήταν ακόμη ένα άγουρο παιδί μόλις δεκαπέντε ετών, δε δίστασε να δεχθεί με μεγάλη προθυμία τις συμβουλές του Φοίνικα, που είχε ζητήσει ο πατέρας του να τον συνοδεύσει στην εκστρατεία και να γίνει σύμβουλός του (Κακριδής, 1986: 44). Ο Ρομπ, πριν αλλά και καθ' όλη τη διάρκεια της πορείας του στρατού του προς τη μάχη επιζητά να μιλά με τους άντρες του ακούγοντας τη γνώμη και τις ανησυχίες τους (Martin, *Game of*

*Thrones*, 722), όπως έκανε και ο πατέρας του. Ακόμα, κατά τη διάρκεια της μάχης επιλέγει να παίρνει τις δυσκολότερες θέσεις, δίνοντάς τους ελπίδα και αίσθηση εμπιστοσύνης (Martin, *Game of Thrones*, 687).

Τέλος, το ζήτημα της εκδίκησης φαίνεται να υφίσταται και να έχει εμποτίσει τις δράσεις των ηρώων αυτών. Ειδικότερα, κατά τη διάρκεια που ο Αχιλλέας μετά την προσβολή του Αγαμέμνονα απείχε από τον Τρωικό Πόλεμο, ο αδερφικός του φίλος Πάτροκλος βλέποντας τις επανειλημμένες μάχες που έχασαν οι Αχαιοί, ζήτησε από τον Αχιλλέα να του επιτρέψει να επιστρέψει στις μάχες με τον στρατό από τους Μυρμιδόνες του και να του δώσει την πανοπλία του για να προκαλέσει ακόμα μεγαλύτερο τρόμο στους Τρώες. Ο Αχιλλέας δέχθηκε και ο Πάτροκλος αναχώρησε προς το πεδίο μάχης. Ο Πάτροκλος κατάφερε να απωθήσει τους Τρώες, ωστόσο ο Έκτορας θεωρώντας ότι έχει ως αντίπαλο τον Αχιλλέα, του επιτέθηκε και κατάφερε να τον φονεύσει. Όταν η είδηση του θανάτου του Πάτροκλου έφτασε στον Αχιλλέα εξαγριώθηκε και αποφάσισε να ξαναμπεί στη μάχη με μόνο του στόχο την εκδίκηση, που κατάφερε να πάρει με αποτρόπαιο τρόπο, δηλαδή σκοτώνοντας τον Έκτορα, δένοντάς τον στο άρμα του και σέρνοντάς τον κάτω από τα τείχη της πόλης μπροστά στα μάτια της οικογένειάς του (Κακριδής, 1986: 48). Ο Ρομπ με τη σειρά του είναι αποφασισμένος να πάρει εκδίκηση από τους Λάννιστερ εξαιτίας της ατίμωσης του πατέρα του, της φυλάκισης και της θανάτωσής του, καθώς και της κράτησης των αδερφών του, δηλώνοντας με σθένος κατά τη διάρκεια συνομιλίας με τη μητέρα του ότι παρά τη δύναμη και την πείρα των Λάννιστερ: «Δε θα ηττηθώ» (Martin, *Game of Thrones*, 684).

#### **5.2.4 Σάνσα Σταρκ**

##### **Ανάλυση Χαρακτήρα**

Ο χαρακτήρας της Σάνσα Σταρκ αποτελεί έναν από τους θηλυκούς χαρακτήρες που εντάσσεται στην κατηγορία των παθητικών χαρακτήρων που επικρατούσαν παλαιότερα στη λογοτεχνία φαντασίας (Ho, 2017: 35). Η Σάνσα Σταρκ είναι η μεγαλύτερη κόρη του Νεντ και της Κάτλυν. Από μικρή έχει μεγαλώσει με όλες τις

περιποιήσεις και τις ανέσεις που αρμόζουν σε μια μικρή αρχόντισσα. Από την πρώτη της εμφάνιση, που δίνεται από τη σκοπιά του ετεροθαλή της αδερφού, Τζον, η Σάνσα εμφανίζεται ως ονειροπόλα και ρομαντική, να μπαίνει στη μεγάλη αίθουσα για το συμπόσιο καλωσορίσματος του βασιλιά έχοντας δίπλα της τον Τζόφρυ και «λάμποντας» καθώς περπατούσε πλάι του (Martin, *Game of Thrones*, 69). Είναι η υπάκουη κόρη της οικογένειας Σταρκ, αυτή που πάντα εισακούει τις επιθυμίες της αρχόντισσας μητέρας της και με τη βοήθεια της Σέπτα Μορντέιν καλλιεργεί όσο το δυνατόν περισσότερο τις συνήθειες και τις δεξιότητες που οφείλει να έχει μια κοπέλα αριστοκρατικής καταγωγής, όπως είναι το κέντημα στο οποίο διαπρέπει (Martin, *Game of Thrones*, 88). Όταν η βασιλική οικογένεια επισκέπτεται τον Οίκο των Σταρκ και βλέπει τον πρίγκιπα Τζόφρυ, εντυπωσιάζεται από την παρουσία του και τείνει να ωραιοποιεί τα στοιχεία του χαρακτήρα του. Με τις φίλες της περνά ώρες ονειροπολώντας για το μέλλον της από τη στιγμή που μαθαίνει για την πρόταση που έκανε ο βασιλιάς στον πατέρα της να παντρευτεί τον μελλοντικό διάδοχο του θρόνου των Επτά Βασιλείων, κάτι που γίνεται αισθητό όταν κατά το μάθημα κεντήματος η φίλη της Τζέν αναφέρει στην Άρυα: «Του Τζόφρυ του αρέσει η αδερφή σου. Της είπε πως είναι πολύ όμορφη» και η Σάνσα κοκκινίζει. Το μοναδικό άτομο που προσπαθεί να την προσγειώσει είναι η μικρή της αδερφή που φαίνεται να αποτελεί τον αντίθετο πόλο της. Έτσι λίγο αργότερα όταν η Σάνσα ακούγοντας την προηγούμενη συζήτηση ρωτά την αδερφή της, Άρυα: «Εσύ τι λες για τον πρίγκιπα Τζοφ, αδερφή; Είναι ένας πραγματικός ευγενής, δεν νομίζεις;» της απαντά: «Ο Τζον λέει πως μοιάζει με κορίτσι» (Martin, *Game of Thrones*, 89). Μετέπειτα, το διάστημα παραμονής της στο Κινγκς Λάντινγκ μοιάζει στα μάτια της ονειρεμένο και οι ευκαιρίες που της δίνονται να παραστήσει τη μελλοντική βασίλισσα φαντάζουν το ιδανικό μέλλον για την ίδια (Martin, *Game of Thrones*, 547-548). Εμμένει τόσο σε αυτήν τη φαντασίωση και τη φιλοδοξία της που τελικά λέει ψέματα ενάντια στην ίδια της την αδερφή, για να υποστηρίξει τις ψευδείς κατηγορίες του «πρίγκιπά» της, ισχυριζόμενη όταν ερωτάται για το πώς συνέβησαν τα γεγονότα: «Δε θυμάμαι. Όλα έγιναν τόσο γρήγορα, δεν είδα...» (Martin, *Game of Thrones*, 184). Ακόμα και όταν εξαιτίας αυτής της πράξης σκοτώνεται ο αγαπημένος της ανταρόλυκος, «Αρχόντισσα» (Martin, *Game of Thrones*, 187), εξακολουθεί απεγνωσμένα να προσπαθεί να κρατηθεί από το σενάριο που δημιούργησε. Οι στιγμές που περνά με τον Τζόφρυ, την κάνουν να τον ερωτευτεί όπως ισχυρίζεται απόλυτα. Ωστόσο, στην πραγματικότητα είναι η εξιδανικευμένη εικόνα που έχει πλασμένη στο μυαλό της αυτή που τελικά ερωτεύεται. Ακόμα και μετά τον

θάνατο του αγαπημένου της ανταρόλκου, η ίδια δείχνει να τα ξεχνά όλα τις επόμενες μέρες στους ιππικούς αγώνες που σύμφωνα με τις σκέψεις της «της χαμογελά και της φιλά το χέρι, πιο όμορφος και ευγενικός ακόμα κι από τους πρίγκιπες των παραμυθιών» (Martin, *Game of Thrones*, 345). Μέχρι την τελευταία στιγμή πιστεύει στις ουτοπικές της σκέψεις προσπαθώντας να πείσει τον εαυτό της: «Κακώς φοβάμαι. Δεν έχω κανέναν λόγο να φοβάμαι. Όλα θα πάνε καλά, ο Τζόφρυ με αγαπά, το ίδιο κι η βασίλισσα. Το είπε άλλωστε» (Martin, *Game of Thrones*, 702). Αν και τα πράγματα δείχνουν να πάνε άσχημα μετά την ανακάλυψη από τον πατέρα της των πράξεων της Σέρσεϊ, ο Νεντ μιλά με τις κόρες του για την άμεση και μυστική αναχώρησή τους, αλλά η ίδια έχοντας πλέον μεγαλοπιαστεί αρνείται παρακαλώντας τον να μην το κάνει αυτό καθώς: «Λάτρευε το Κινγκς Λάντινγκ την μεγαλοπρέπεια της αυλής, τους υψηλούς άρχοντες και τις αρχόντισσες με τα βελούδα, τα μετάξια και τα πετράδια τους ...τα πανηγύρια και τις παραστάσεις...Ούτε να το σκεφτεί δεν άντεχε πώς θα τα έχανε όλα αυτά.» (Martin, *Game of Thrones*, 547-548). Όταν μάλιστα της αναφέρει ότι ο αρραβώνας της με τον Τζόφρυ ήταν ένα φρικτό λάθος απαντά ότι: «Αυτόν θέλει» και του εξιστορεί πώς έχει φανταστεί την ονειρεμένη της ζωή μαζί του ξεσπώντας σε κλάματα (Martin, *Game of Thrones*, 548-549). Μάλιστα, όπως αργότερα αποκαλύπτεται η ίδια είναι αυτή που πρόδωσε τη φυγή τους στη Σέρσεϊ (Martin, *Game of Thrones*, 625). Ακόμα και μετά τη σύλληψή του πατέρα της και τον τριήμερο περιορισμό της στο δωμάτιο, μετά την πρόσκληση από τη μητέρα του Τζόφρυ, Σέρσεϊ, να συζητήσουν χειραγωγείται αμέσως και σκέφτεται ότι τίποτα δεν έχει σημασία αφού της είπε: «Τι όμορφο κορίτσι που είσαι. Ελπίζω να ξέρεις πόσο σε αγαπάμε εγώ κι ο Τζόφρυ», δείχνοντας να είναι διατεθειμένη να κάνει τα πάντα για αυτήν την «αγάπη» της (Martin, *Game of Thrones*, 624). Η μόνη στιγμή που φαίνεται να αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα είναι μετά τον αποκεφαλισμό του πατέρα της.

Η Σάνσα Σταρκ ως χαρακτήρας διακρίνεται για την *ιδιαίτερη ομορφιά* της που προέρχεται από τη μητέρα της και τη μεριά των Τάλλυ, με ψηλά ζυγωματικά και πυκνά πυρρόξανθα μαλλιά (Martin, *Game of Thrones*, 90). Η *αθωότητα* και η *αγαθοσύνη* είναι δυο στοιχεία που παρά την καλή χροιά τους σε ορισμένες περιπτώσεις δείχνουν να της κάνουν κακό, όπως στην ευπιστία που δείχνει σχετικά με τις αγαθές προθέσεις της Σέρσεϊ και του Τζόφρυ καθ' όλη σχεδόν τη διάρκεια του πρώτου βιβλίου. Οι *άριστοι τρόποι* της, η *εκλεπτυσμένη λεπτή της κινητικότητα* και οι *γνώσεις της σχετικά με στοιχεία που αφορούν όλους τους ευγενείς οίκους* αποτελούν απαραίτητες γνώσεις για την ίδια.



Είναι υπάκουη και αποζητά τον έπαινο του περίγυρού της, επιζητώντας να είναι πάντα το «καλό κορίτσι», όπως άλλωστε υπόσχεται στον πατέρα της για να την αφήσει να παραμείνει στον Κινγκς Λάντινγκ (Martin, *Game of Thrones*, 548). Η φιλοδοξία της και η επιθυμία κοινωνικής και οικονομικής της ανέλιξης είναι έκδηλη σε όλο το πρώτο βιβλίο, φτάνοντας σε σημείο να προδώσει ακόμα και την ίδια της την οικογένεια για να κερδίσει την αγάπη και την εύνοια της βασίλισσας και του πρίγκιπά της (Martin, *Game of Thrones*, 625). Γίνεται εμμονική για την προσοχή τους και αρνείται να δεχθεί την πραγματικότητα, πιθανώς γιατί αυτό θα σηματοδοτούσε την απώλεια της τέλει εικόνας για την ίδια και για το μέλλον που σχεδίαζε. Ένα αρνητικό της στοιχείο είναι ότι τελικά δείχνει να εκτιμά περισσότερο τα αγαπημένα της πρόσωπα αφού τα χάνει, όπως συνέβη και με τον πατέρα ή την αδερφή της. Τέλος, είναι πειθήνια και ευκολόπιστη, με τη Σέρσεϊ να καταφέρνει εύκολα να την χειρίζεται προς συμφέρον της, πείθοντας την μετά τη φυλάκιση του πατέρα της να γράψει ένα παραπλανητικό γράμμα στην οικογένειά της (Martin, *Game of Thrones*, 627-629).

### **Σάνσα Σταρκ - Περσεφόνη**

Ο χαρακτήρας της Σάνσα Σταρκ φαίνεται να παρουσιάζει αρκετά κοινά στοιχεία με την Περσεφόνη, την κόρη της θεάς Δήμητρας. Αρχικά και οι δυο κοπέλες φαίνεται να είναι κόρες σημαντικών προσώπων και να μεγαλώνουν δίπλα τους με στοργή και αγάπη. Αν και προέρχονται από δυναμικές μητέρες και ισχυρούς πατέρες, οι ίδιες εμφανίζουν σημάδια μαλθακότητας, αφέλειας, ο ρόλος τους είναι παθητικός και η μοίρα τους δείχνει να εξαρτάται διαρκώς από τη βούληση ισχυρότερων χαρακτήρων.

Οι δυο νεαρές κοπέλες, επίσης, φημίζονται για την ομορφιά, τη χάρη και την αιθέρια μορφή τους. Λέγεται ότι ήταν τόσο μεγάλη η ομορφιά της Περσεφόνης που ο βασιλιάς του Άδη, Πλούτωνας, την ερωτεύτηκε και ζήτησε από τον πατέρα της, τον Δία, να την παντρευτεί, φτάνοντας σε σημείο να την απαγάγει από τη μητέρα της για να την κάνει γυναίκα του (Κακριδής, 1986: 133). Η Σάνσα, όπως προαναφέρθηκε, είναι μια πανέμορφη κοπέλα, που ενισχύει αυτό το στοιχείο της φροντίζοντας πάντα να ντύνεται κομψά, να καλλωπίζεται και να φέρεται με ευπρεπή τρόπο. Ακόμα και ο πρίγκιπας Τζόφρυ, που παρουσιάζεται ιδιαίτερα ναρκισσιστικός και απαθής την ξεχωρίζει και γοητεύεται από την σπάνια εμφάνισή της, κάνοντάς της συχνά

φιλοφρονήσεις, όπως κατά τη διάρκεια των ιπποδρομιών, που έπειτα από τον Σερ Λόρας που της χάρισε ένα κόκκινο τριαντάφυλλο, κάθεται δίπλα της και της λέει: «Η ομορφιά σου δεν πέρασε απαρατήρητη από τον Σερ Λόρας, γλυκιά μου αρχόντισσα» (Martin, *Game of Thrones*, 345).

Η *αθωότητα* είναι ένα ακόμα χαρακτηριστικό των δυο χαρακτήρων. Στην ελληνική μυθολογία η Περσεφόνη παρουσιάζεται ως *αιθέρια ύπαρξη με μεγάλη αγνότητα*. Συχνά για να τονίσουν αυτές τις αρετές της την προσφωνούσαν «Κόρη» (Κακριδής, 1986: 130). Μια εικόνα που ενισχύει την εικόνα της αθωότητας και της αγνότητάς της προέρχεται από τον μύθο της αρπαγής της, σύμφωνα με τον οποίο βρισκόταν στον Νύσιο κάμπο με τις φίλες της, τις κόρες του Ωκεανού, έπαιζαν και μάζευαν λουλούδια (Κακριδής, 1986: 133). Η Σάνσα από την άλλη εμφανίζεται να είναι πάντα το καλό κορίτσι, ονειρεύεται το τέλειο μέλλον της, την υπέροχη οικογένεια που θα κάνει, τον εαυτό της στον ρόλο της βασίλισσας και δεν μπορεί να φανταστεί ότι οποιοσδήποτε άνθρωπος μπορεί να επιθυμεί να της κάνει κακό.

Η *αθωότητα* των δυο χαρακτήρων μπορεί να φτάσει σε τόσο υψηλό σημείο που εύκολα μπορούν να χαρακτηριστούν ως *αφελείς, επιπόλαιες και εύκολα διαχειρίσιμες*. Όταν η Περσεφόνη αρπάχθηκε από τον Πλούτωνα, η μητέρα της απαίτησε από τον Δία την επιστροφή της απειλώντας με αφανισμό την ανθρωπότητα κάνοντας τη γη άγονη. Ο Δίας αναγκάστηκε να μιλήσει με τον Πλούτωνα και να τον αναγκάσει να στείλει πίσω την Περσεφόνη. Ωστόσο, πριν την απελευθερώσει της πρόσφερε να φάει ρόδι, προκειμένου να την ξεγελάσει γνωρίζοντας ότι με αυτό θα δενόταν μαζί του και δεν θα μπορούσε να φύγει οριστικά. Η κοπέλα παρά την κλοπή της από αυτόν τον άντρα δέχθηκε το δώρο και έφαγε. Όταν ανέβηκε στη γη, είπε ανίδειη για το ρόδι στη μητέρα της και τότε θεά Δήμητρα αντιλήφθηκε την απάτη του Πλούτωνα. Έτσι η Περσεφόνη, αναγκάστηκε από τότε και στο εξής να περνά το ένα τρίτο του χρόνου στον Άδη (Κακριδής, 1986: 133-136). Αντίστοιχα και η Σάνσα, φέρεται συστηματικά με μεγάλη αφέλεια κυρίως όσον αφορά τη σχέση της με τη Σέρσεϊ και τον Τζόφρυ, οι οποίοι παρά τη δόλια συμπεριφορά τους καταφέρνουν διαρκώς να την πείσουν για την αγνότητα των πράξεων τους και για το ενδιαφέρον που υποτίθεται ότι δείχνουν για την ίδια. Χαρακτηριστικά σε σκηνή του βιβλίου η Σέρσεϊ την χειραγωγεί και την πείθει να γράψει γράμμα στην οικογένειά της, στο οποίο θα τους πει ότι ο πατέρας της διέπραξε προδοσία, ότι στην ίδια φέρονται με εξαιρετικό τρόπο και να παρακαλέσει τον μεγάλο αδερφό της, Ρομπ, να μην κινηθεί για πόλεμο (Martin, *Game of Thrones*, 627-629), ή

η σκηνή που πιστεύει ότι ο Τζόφρυ παρά τις αισχύροτητες που έχει διαπράξει θα αντιμετωπίσει τον πατέρα της στη δίκη με επιείκεια γιατί η ίδια τον παρακάλεσε και την αγαπά πολύ για να της χαλάσει το χατίρι (Martin, *Game of Thrones*, 711).

*Η πλεονεξία* δείχνει να είναι ακόμα ένα χαρακτηριστικό που διαθέτουν οι δυο χαρακτήρες σε μικρότερο ή και μεγαλύτερο βαθμό. Η Περσεφόνη σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία, πριν την αρπαγή της από τον Πλούτωνα αποφάσισε να απομακρυνθεί από την προαναφερόμενη συντροφιά της προκειμένου να καταφέρει να εντοπίσει το ομορφότερο άνθος από όλα. Η πλεονεξία της αυτή είχε υψηλό τίμημα, καθώς κατάφερε να βρει έναν πανέμορφο νάρκισσο. Όταν έσκυψε να τον πιάσει η γη χωρίστηκε και από τα έγκατα της ξεπήδησε με το άρμα του ο Πλούτωνα, την άρπαξε και την πήρε μαζί του στον Άδη (Κακριδής, 1986: 133). Η Σάνσα, δείχνει πλεονεξία σε όλους τους τομείς της ζωής της. Επιθυμεί να είναι πάντα η ομορφότερη, αυτή που θα φορά τα πιο ακριβά και καλοραμμένα ρούχα, αλλά η μεγαλύτερη πλεονεξία της είναι ότι επιθυμώντας να γίνει βασίλισσα στο πλευρό του μελλοντικού διαδόχου του θρόνου των Επτά Βασιλείων, του Τζόφρυ, δείχνει να παραβλέπει όλα τα δεινά που έχει προκαλέσει στην οικογένειά της. Φτάνει στο σημείο να προδώσει το σχέδιο φυγής του πατέρα της στη μητέρα του Τζόφρυ, για να μη χάσει την εύνοιά τους (Martin, *Game of Thrones*, 625).

*Η σύνδεση των δυο κοριτσιών με σκοτεινούς χαρακτήρες για ταίρια τους* είναι ακόμα ένα κοινό στοιχείο που παρουσιάζεται. Η Περσεφόνη μετά την αρπαγή της από τον Πλούτωνα γίνεται γυναίκα του, έπειτα από την εξαπάτησή της αναγκάζεται να μένει μαζί του το ένα τρίτο του χρόνου, κάνουν παιδιά και γίνεται η βασίλισσα του Κάτω Κόσμου (Κακριδής, 1986: 136). Η Σάνσα αρραβωνιάζεται με τον Τζόφρυ έπειτα από συμφωνία των πατεράδων τους (Martin, *Game of Thrones*, 66), ο οποίος αποδεικνύεται ιδιαίτερα σκοτεινός, διεστραμμένος και κακεντρεχής χαρακτήρας, όπως θα αναλυθεί σε επόμενο κεφάλαιο.

Τέλος, τόσο η Περσεφόνη όσο και η Σάνσα αποτελούν δυο «δεσποινίδες σε απόγνωση». Η Περσεφόνη γίνεται θύμα απαγωγής από τον Πλούτωνα (Κακριδής, 1986: 133). Το ίδιο ισχύει από τη φυλάκιση του πατέρα της Σάνσα και μετά, καθώς αρχικά η Σέρσεϊ αποφασίζει να την κρατούν εβδομάδες κλειδωμένη σε ένα δωμάτιο ισχυριζόμενη ότι το κάνει για να την προστατέψει (Martin, *Game of Thrones*, 617-621) και αργότερα της επιτρέπει να κινείται μόνο στο κάστρο, αλλά έχοντας διαρκώς μαζί

της «τιμητική φρουρά» όπως της έλεγε η Σέρσει (Martin, *Game of Thrones*, 701). Οι ζώες και των δυο, δείχνουν να εξαρτώνται συνεχώς από τη διάσωσή τους από κάποιον άλλο χαρακτήρα. Έτσι στο τέλος του πρώτου βιβλίου η Σάνσα αναμένει τη σωτηρία της από τη μητέρα και τον μεγάλο αδερφό της (Martin, *Game of Thrones*, 847) και η Περσεφόνη από τη μητέρα της, τη θεά Δήμητρα (Κακριδής, 1986: 133).

### 5.1.5 Άρνα Σταρκ

#### *Ανάλυση χαρακτήρα*

Η Άρνα είναι η μικρότερη κόρη της οικογένειας Σταρκ. Αποτελεί μια ιδιαίτερη περίπτωση γυναικείου ήρωα που από τις αρχές της πορείας της απέκτησε φανατικό κοινό και πολλούς υποστηρικτές για την κατάκτηση του Σιδερένιου Θρόνου. Η Άρνα αν και ανατράφηκε για να γίνει μια ευγενής αρχόντισσα, δείχνει να δυσκολεύεται να περιοριστεί στον ρόλο της. Συγκεκριμένα, φαίνεται να αποτυγχάνει στην ευγενική και φιλήσυχη συμπεριφορά που διδάσκεται από την Σέπτα Μορντέιν στο κέντημα (Martin, *Game of Thrones*, 90) και στις γνώσεις σχετικά με τα γενεαλογικά δέντρα των Οίκων. Ωστόσο, διαπρέπει στον χειρισμό του τόξου και αργότερα του σπαθιού. Οι σχέσεις της με τους άντρες της οικογένειας δείχνουν να είναι καλύτερες από ότι με τους χαρακτήρες του ίδιου φύλου, ιδιαίτερα με τον ετεροθαλή αδερφό της, Τζον Σνόου, με τον οποίο αναφέρεται ότι είναι πολύ δεμένοι (Martin, *Game of Thrones*, 92). Παρά τους περιορισμούς που της ασκούνται σε όσα επιθυμεί να κάνει, η Άρνα ζει σε ένα προστατευμένο και ζεστό οικογενειακό πλαίσιο. Το πρώτο πλήγμα για την ίδια έρχεται όταν ο ετεροθαλής αδερφός της, Τζον Σνόου, αποφασίζει να υπηρετήσει ως άνδρας της Νυχτερινής Φρουράς και να φύγει από το σπίτι τους (Martin, *Game of Thrones*, 120). Ακολουθεί η απόπειρα δολοφονίας του αδερφού της, Μπραν (Martin, *Game of Thrones*, 107) και η αναχώρησή της με τη συνοδεία του πατέρα και της αδερφής της για το Κινγκς Λάντινγκ. Η μετακόμιση αυτή για την ίδια λειτουργεί αρνητικά, αυξάνοντας την πίεση που δέχεται να συμπεριφερθεί και να ντυθεί σύμφωνα με τους κανόνες που της επιβάλλονταν. Είναι από τους πρώτους χαρακτήρες που αντιλαμβάνεται το ποιόν του χαρακτήρα των Λάννιστερ, ξεκινώντας να αντιπαθεί τον Τζόφρυ ήδη από την επίσκεψη της οικογένειάς του στο Γουίντερφελ σκεπτόμενη: «Μα

την αλήθεια, αυτός ο Τζόφρυ είναι πολύ άτιμος!» (Martin, *Game of Thrones*, 94). Η αντιπάθειά της δείχνει να αυξάνεται κατακόρυφα με τον χρόνο, ιδιαίτερα μετά τις ψευδείς κατηγορίες ενάντια στην ίδια και τον φίλο της, οι οποίες στοιχίζουν τη ζωή του, τον αποχωρισμό της από τον ανταρόλυκό της και τη θανάτωση του ανταρόλυκου της αδερφής της (Martin, *Game of Thrones*, 178-180) και καταλήγει σε μίσος με την ίδια να ομολογεί ότι τον σιχαίνεται (Martin, *Game of Thrones*, 253). Η μόνη της παρηγοριά στο Κινγκς Λάντινγκ βρίσκεται στην εκπαίδευση που δέχεται με την μυστική άδεια του πατέρα της στον χειρισμό του σπαθιού (Martin, *Game of Thrones*, 261-262). Όταν ο πατέρας της αντιλαμβάνεται τον κίνδυνο που επέρχεται και επιθυμεί να τους φυγαδεύσει η ίδια δέχεται, ζητώντας μόνο αν είναι εφικτό να πάρουν και τον οπλοδιδάσκαλό της (Martin, *Game of Thrones*, 548). Ωστόσο, όταν τα πράγματα πάνε άσχημα και ο πατέρας της φυλακίζεται αποδρά και δεν αφήνει κανέναν να την πιάσει, φτάνοντας σε σημείο να σκοτώσει έναν σταβλίτη για να γλιτώσει από το να την παραδώσει στα χέρια των Λάντιστερ ως αιχμάλωτη, ζητώντας αντίτιμο από τη Σέρσεϊ (Martin, *Game of Thrones*, 614). Γίνεται μάρτυρας του αποκεφαλισμού του πατέρα της, τον οποία παρά τη μικρή της ηλικία και το φύλο της προσπαθεί να εμποδίσει ορμώντας προς το σημείο που γινόταν με το σπαθί της. Εμποδίζεται, όμως, από έναν ηλικιωμένο άντρα που την αναγνώρισε και προσπάθησε να την προστατεύσει (Martin, *Game of Thrones*, 824).

Η Άρνα αποτελεί έναν χαρακτήρα με *δυναμική προσωπικότητα* και με *αρρενωπές συμπεριφορές*, οι οποίες πολλές φορές αντικρούονται με την ευγενή της καταγωγή. Χαρακτηριστικά στο πρώτο βιβλίο αναφέρεται η αδυναμία της, εν αντιθέσει με την αδερφή της, στο κέντημα, αλλά η υπεροχή της στην ιππασία και την οικονομική διαχείριση ενός νοικοκυριού (Martin, *Game of Thrones*, 89-90). Φυσιογνωμικά έχει τα χαρακτηριστικά των Σταρκ και αυτό της δίνει μια *αγριωπή εμφάνιση* με «μαλλιά που έχουν μουντό καστανό χρώμα και πρόσωπο μακρουλό και βλοσυρό» (Martin, *Game of Thrones*, 90), στοιχεία που σε συνδυασμό με την προσωπικότητα και τη συμπεριφορά της συχνά οδηγούν τους άλλους χαρακτήρες στο να την μπερδεύουν με αγόρι. Παράδειγμα αποτελεί σκηνή κατά την οποία η Άρνα έπειτα από προτροπή του οπλοδιδάσκαλού της κυνηγά γάτες, ούσα ντυμένη με αντρικά ρούχα και παρουσιάζεται λερωμένη με τον κόσμο γύρω της να της φωνάζει: «Τι έκανες με τη γάτα μικρέ; Ένας κουρελής είναι, ε; Για κοίτα τον» (Martin, *Game of Thrones*, 394). Σε αντίθεση με τα υπόλοιπα κορίτσια που ονειροπολούν και φαντασιώνονται τη μελλοντική τους

οικογένεια, η Άρνα δείχνει αρκετά μοναχική και ποτέ δεν εκφράζει θέληση για γάμο. Σε μεγάλο βαθμό φαίνεται να διαθέτει τα χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των Σταρκ, δηλαδή την *ψυχική ανθεκτικότητα* που δείχνουν σε κάθε περίπτωση και την *αίσθηση του δικαίου, της τιμής και της ηθικής*. Είναι ιδιαίτερα *ανεξάρτητη* και παρά τη μικρή τη ηλικία συμπεριφέρεται *ώριμα*. Η σκέψη της είναι *λογική* και η *ευθυμία*, μα κυρίως η *πονηριά* της τη βοηθούν να τα βγάζει πέρα σε δύσκολες καταστάσεις. *Απεχθάνεται το ψέμα* και εξοργίζεται όταν εξαιτίας του επιφέρονται αδικίες, κάτι που γίνεται εμφανές και στη διαμάχη που διαδραματίζεται ανάμεσα στον φίλο της, Μάικα, με τον πρίγκιπα Τζόφρυ, η οποία όπως προαναφέρθηκε έχει μεγάλο κόστος (Martin, *Game of Thrones*, 183). Σε πολλές περιπτώσεις φαίνεται να είναι αρκετά *διορατική* και αντιλαμβάνεται αμέσως τις ποιότητες των χαρακτήρων που γνωρίζει, κάτι που φαίνεται ήδη νωρίς όταν η αδερφή της προσπαθεί να την πείσει να πάει μαζί της για τσάι με τη βασίλισσα Σέρσεϊ, απαντώντας της: «Δε μ' αρέσει η βασίλισσα». Είναι ένα χαρακτήρας *αφοσιωμένος στην οικογένεια*, αγαπά γνήσια τον πατέρα και τη μητέρα της και ο αποχωρισμός της από αυτήν της στοιχίζει βαθιά. Όταν ο αδερφός της, Τζον, πήγε να την αποχαιρετήσει για να καταταγεί στη Νυχτερινή Φρουρά, στεναχωρήθηκε πολύ και όπως αναφέρεται τον έπνιξε στα φιλιά πριν φύγει (Martin, *Game of Thrones*, 120). *Αρέσκεται στην ελευθερία* της και συχνά σε αποσπάσματα του βιβλίου παρουσιάζεται ως «αγρίμι», με τον πατέρα της να της αναφέρει ότι κρύβει μια αγριάδα μέσα της και ότι έχει το «αίμα του λύκου» (Martin, *Game of Thrones*, 258). Παρά το φύλο και την ηλικία της *δε φοβάται να εκφράσει την άποψή της* και να την υποστηρίξει μέχρι τέλους, όπως όταν ανοιχτά κατηγορήσε τον πρίγκιπα Τζόφρυ για τις ψευδείς κατηγορίες του μπροστά στον βασιλιά, ιδιότητα που συχνά την κάνει αντιπαθή σε άλλους χαρακτήρες, (Martin, *Game of Thrones*, 183-184). Είναι *σκληρή* και *δεν παρουσιάζει σημάδια μαλθακότητας*. Η φυλάκιση και ο θάνατος του πατέρα της δείχνουν να την σκληραίνουν ακόμα περισσότερο, γεμίζοντάς την με *οργή* και *μίσος*, δυο στοιχεία που παρακινούν τις μετέπειτα πράξεις της.

### **Άρνα Σταρκ – Αμαζόνες**

Σύμφωνα με μελέτη του Graf (2015: 73), τα τελευταία χρόνια η λογοτεχνία τείνει να εντάσσει στους κόλπους της μια τροποποιημένη μορφή του αρχέτυπου των Αμαζόνων

που συναντώταν στην ελληνική μυθολογία. Η Άρνα Σταρκ δείχνει να παρουσιάζει αρκετά κοινά χαρακτηριστικά με τις Αμαζόνες, με το πρότυπο των οποίων συνδυάζεται και κατά την παρούσα μελέτη. Οι Αμαζόνες, σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία, ήταν ένας νομαδικός λαός με πολεμική κοινωνική οργάνωση, στον οποίο οι γυναίκες ήταν ελεύθερες και ισότιμες με τους άντρες. Οι Αμαζόνες λέγεται ότι αποτελούνταν από γυναίκες που ήταν άρτια εκπαιδευμένες στρατιωτικά, τους άρεσε το κυνήγι και τα άλογα και αυτό οδηγούσε αρχαίους συγγραφείς, όπως τον Όμηρο, να τις παρομοιάζει με άντρες (Graf, 2015: 74).

Το πρώτο κοινό που παρουσιάζει η Άρνα με τον λαό αυτό, είναι ότι τα *χαρακτηριστικά της ανεξαρτησίας και του φεμινισμού της*. Η άποψη που κυριαρχεί σχετικά με τις Αμαζόνες είναι ότι ήταν ένας λαός που αποτελούνταν μόνο από γυναίκες οι οποίες απεχθάνονταν τους άντρες, φτάνοντας σε σημείο να φονεύουν τα αρσενικά παιδιά τους (Kerenyi, 2012: 402). Ωστόσο, σε άλλες προσεγγίσεις λέγεται η φυλή αυτή συνιστώνταν από γυναίκες που ζούσαν έξω από τις νόρμες με άντρες τους οποίους είχαν για τις βοηθητικές εργασίες και το νοικοκυριό (Ρούσσο, 1986: 345). Η Άρνα με τη σειρά της αν και βρίσκεται σε μικρή ηλικία φαίνεται να μη δέχεται τη θέση που της επιβάλλεται από τον κοινωνικό της περίγυρο ως εκκολαπτόμενη αρχόντισσα και επιθυμεί ίση μεταχείριση με τους αδερφούς της. Όταν ο πατέρας της λέει ότι πρέπει να γίνει καθωσπρέπει του φωνάζει ότι δε θέλει να γίνει (Martin, *Game of Thrones*, 258). Συχνά αναφέρεται στη σημασία των γυναικών, όπως όταν μιλά με τον αδερφό της Τζον και του τονίζει: «Είναι και οι γυναίκες σημαντικές!» (Martin, *Game of Thrones*, 93).

Ένα ακόμα κοινό χαρακτηριστικό είναι ότι τόσο οι Αμαζόνες όσο και η Άρνα, έχουν σε ιδιαίτερα υψηλή θέση *την κατάλληλη πολεμική ετοιμότητα με την εκπαίδευσή τους* να ξεκινά από μικρή ηλικία, κάτι που ωστόσο δείχνει να κατακρίνεται κατά την περίοδο διαβίωσης και των δυο πλευρών. Κατά την περίοδο δημιουργίας της ελληνικής μυθολογίας η ενασχόληση γυναικών με πολεμικά όπλα και τέχνες θεωρούνταν κατά κύριο λόγο κατακριτέα. Οι Αμαζόνες με την άρτια εκπαίδευσή τους και την απaráμιλλη σκληραγώγησή τους έκαναν και τους μεγαλύτερους ήρωες της μυθολογίας, όπως ο Ηρακλής, να αισθάνονται δέος. Έδιναν μεγάλη σημασία στην πολεμική τους προετοιμασία, ώστε λέγεται πως έκοβαν τον δεξιό τους μαστό για να μην τους εμποδίζει όταν κρεμούσαν το τόξο τους και στον χειρισμό του σπαθιού (Ρούσσο, 1986: 345). Η Άρνα από την αρχή του βιβλίου παρουσιάζει μεγάλο ενδιαφέρον στην εκπαίδευση των αρσενικών αδερφών της, φεύγοντας από τα

μαθήματα κεντήματος που είχε και πηγαίνοντας να παρακολουθήσει τα αγόρια να μονομαχούν, δηλώνοντας ότι η ίδια ούσα εννιά ετών θα μπορούσε να τα καταφέρει εξίσου καλά με τον επτάχρονο αδερφό της, Μπραν (Martin, *Game of Thrones*, 93). Ο ετεροθαλής αδερφός της με τον οποίο διατηρούσαν άριστες σχέσεις, πριν αποχωρήσει για τη Νυχτερινή Φρουρά, γνωρίζοντας την επιθυμία της και κρατώντας το μυστικό, της κάνει δώρο ένα σπαθί που έχει σφυρηλατηθεί από τον καλύτερο τεχνίτη που διέθεταν στο Γουίντερφελ, βασισμένο στην πιο μικροκαμωμένη φιγούρα της Άρυα και με τη χρήση βαλυριανού ατσαλιού που θεωρούνταν η καλύτερη ποιότητα που μπορούσε να χρησιμοποιηθεί για την κατασκευή του. Από τότε η Άρυα το κουβαλά παντού μαζί της (Martin, *Game of Thrones*, 119-120) και όταν πλέον με τον πατέρα της φτάνει στο Κινγκς Λάντινγκ και ανακαλύπτει το μυστικό της, της βρίσκει κρυφά έναν ξακουστό οπλοδιδάσκαλο, τον Σύριο, ο οποίος της κάνει μαθήματα «χορού», όπως υποστηρίζουν σε όλους τους υπόλοιπους (Martin, *Game of Thrones*, 261). Η πορεία της φαίνεται να είναι εξαιρετική και γρήγορα γίνεται ικανή στον χειρισμό του, στην γενικότερη εκπαίδευση στη μάχη και τις στρατηγικές που της διδάσκονται.

Η δύναμη των χαρακτήρων αυτών σωματικά και ψυχολογικά αποτελεί ένα επιπρόσθετο σημείο που συγκλίνουν. Οι Αμαζόνες σωματικά αναφέρονται ως ρωμαλέες, πολεμοχαρείς, γυμνασμένες και ψυχολογικά ως χαρακτήρες με μεγάλο θάρρος και σθένος. Σε αυτό οφείλονταν και η εκπαίδευση που εισέπρατταν στο να συμπεριφέρονται με σκληρό και αδίστακτο τρόπο. Η εικόνα τους τρόμαζε και τους πιο θαρραλέους ήρωες. Λέγεται μάλιστα ότι ο Ηρακλής όταν κλήθηκε σε έναν από τους άθλους του να πάρει τη ζώνη της βασίλισσας των Αμαζόνων, της Ιπολύτης, πήρε μαζί του έναν ολόκληρο στρατό για να το κατορθώσει, μεταξύ των οποίων ευρίσκονταν ο Θησέας και ο Τελαμών (Kerenyi, 2012: 402). Η Άρυα αν και σωματικά, ούσα παιδί, δε διαθέτει φιγούρα που εκπέμπει φόβο, λέγεται ότι διαθέτει τα άγρια χαρακτηριστικά των Σταρκ, που συχνά οδηγούν τους υπόλοιπους να την θεωρούν αγόρι, κάτι που εκμεταλλεύεται για να γλιτώσει από το κυνήγι των Λάννιστερ (Graf, 2015: 80). Ωστόσο, παρουσιάζεται να διαθέτει άλλες δεξιότητες, όπως είναι ικανότητα της να κινείται απαρατήρητα και αθόρυβα και η σβελλάδα της. Το στοιχείο της δυναμικής του χαρακτήρα της και της ψυχικής ανθεκτικότητας φαίνεται από την άλλη να βρίσκεται σε ιδιαίτερα υψηλό σημείο. Η Άρυα δείχνει να είναι ικανή να αντιμετωπίσει όλους τους φόβους της, ακόμα και όταν βλέπει τον πατέρα της να αποκεφαλίζεται και γνωρίζει ότι η αδερφή της έχει πιαστεί αιχμάλωτη (Martin, *Game of Thrones*, 824). Δεν τα παρατάει



και προσπαθεί απεγνωσμένα να ξεφύγει από τους Λάννιστερ και τους φρουρούς που προσπαθούν να την εντοπίσουν.

*Η αγάπη που παρουσιάζουν για τα άλογα, την ιππασία, τη φύση και τις δραστηριότητες σε αυτήν είναι ακόμα ένα κοινό χαρακτηριστικό που συναντάται εκατέρωθεν. Οι Αμαζόνες σε πολλές από τις εικόνες που παρουσιάζονται φαίνονται να είναι έφιππες και να πολεμούν με το σπαθί ή το τόξο τους. Θεωρούσαν τόσο σημαντική τη χρήση τόξου, ώστε όταν γεννιούνταν κορίτσια τους έκαιγαν, έκοβαν ή πίεζαν πολύ ώστε να μην αναπτυχθεί τον δεξιό τους μαστό (Ρούσσο, 1986: 345). Η Άρνα περνά πολλές ώρες στη φύση και η ιππασία είναι το μοναδικό πράγμα από την εκπαίδευσή της που απολαμβάνει, την χαλαρώνει και καταφέρνει να είναι καλύτερη σε σχέση με την αδερφή της (Martin, *Game of Thrones*, 90).*

*Ο νομαδικός τρόπος ζωής των Αμαζόνων αν και στην αρχή δεν πληροί τον τρόπο ζωής της Άρνα, μετά τον θάνατο του πατέρα της και στην προσπάθειά της να ξεφύγει από τη Σέρσεϊ γίνεται και δικός της τρόπος ζωής. Οι Αμαζόνες αν και σε ορισμένες περιγραφές τοποθετούνται στη μικρασιατική χώρα Πόντος στη Μαύρη Θάλασσα κοντά στον ποταμό Θερμόδοντα, συχνά εμφανίζονται να μετακινούνται από τόπο σε τόπο για να κυνηγούν, να μάχονται και να βρίσκουν ευνοϊκότερες συνθήκες (Kerenyi, 2012: 402). Η Άρνα από τη φυλάκιση του πατέρα της και έπειτα αναγκάζεται να βρεθεί σε κακόφημες γειτονίες, βρώμικη, φτάνοντας σε σημείο να κυνηγάει περιστέρια για να επιβιώσει (Martin, *Game of Thrones*, 811).*

*Η άρνηση τόσο των Αμαζόνων όσο και της Άρνα να παντρευτούν είναι επίσης κοινό στοιχείο. Οι Αμαζόνες αν και λέγεται ότι έκαναν παιδιά και ήταν σεξουαλικά ενεργές δεν ενδιαφέρονταν για τη δέσμευση και τον γάμο. Τα παιδιά και συγκεκριμένα τα κορίτσια που φαίνεται να ήταν τα μόνα που κρατούσαν δείχνουν περισσότερο να μοιάζουν σαν μια συνέχιση του ιδιαίτερου λαού τους, παρά να είναι αποτελέσματα αγάπης, κάνοντας τα κορίτσια πολεμιστριες σαν τις ίδιες και για τα αγόρια λέγεται ότι είτε τα θανάτωναν, είτε στρέβλωναν τα άκρα τους για να μην γίνουν πολεμιστές (Ρούσσο, 1986: 345). Η Άρνα, εν αντιθέσει, με τις κοπέλες που παρουσιάζονται στο βιβλίο ποτέ δεν εκφράζει τη θέληση να παντρευτεί, ούτε δείχνει να ονειροπολεί όπως η Σάνσα. Όταν ρωτά τον πατέρα της αν θα μπορούσε η ίδια να γίνει Σύμβουλος του Βασιλιά, να χτίσει κάστρα και να γίνει Υψηλός Σέπτον και της αποκρίνεται ότι αυτή δεν μπορεί να τα κάνει όλα αυτά, αλλά κάποια μέρα θα παντρευτεί και οι γιοι της θα*

τα κάνουν, «στραβομουτσουιάζει» και αποκρίνεται: «Όχι αυτά θα τα κάνει η Σάνσα» (Martin, *Game of Thrones*, 296-297). Επιπλέον, αν και πολλοί χαρακτήρες κυρίως γυναικείοι αλλά και αντρικοί παρουσιάζονται να κακοποιούνται σεξουαλικά, η Άρνα ουδέποτε υφίσταται τέτοια μορφή κακοποίησης (Graf, 2015: 79-80).

Τέλος, οι Αμαζόνες συχνά αναφέρονται στη μυθολογία για τις συχνές συμμετοχές τους σε πολέμους και μάχες. Η Άρνα αν και σε μικρή ηλικία δείχνει να λαμβάνει μέρος σε μια δική της πολύ σκληρή και επώδυνη μάχη. Έχει βρεθεί στην ηλικία των δέκα ετών σε ένα εχθρικό βασίλειο, ο πατέρας της, οι άντρες του, η παραμάννα και ο οπλοδιδάσκαλός της φονεύονται και η αδερφή της είναι αιχμάλωτη, με την ίδια να καλείται να επιβιώσει προσπαθώντας να ξεφύγει από τα χέρια των Λάννιστερ.

## 5.2.6 Μπράντον (Μπραβ) Σταρκ

### *Ανάλυση χαρακτήρα*

Ο Μπραβ Σταρκ είναι ο δεύτερος σε σειρά ηλικίας γιος της οικογένειας Σταρκ. Πρωτοπαρουσιάζεται στην ηλικία των επτά ετών, περνώντας μια ιδιαίτερα δραστήρια παιδική ηλικία. Ο Μπραβ είναι ευτυχισμένος στο Γούντερφελ και μεγαλώνει με ασφάλεια και ανεμελιά. Ριζική τροπή παίρνουν τα γεγονότα όταν, έπειτα από μία από τις συνηθισμένες του εξορμήσεις και την αγαπημένη του δραστηριότητα, το σκαρφάλωμα, ανακαλύπτει την παράνομη σχέση των αδερφών Λάννιστερ. Ο Τζέιμι πιάνοντας τον Μπραβ να κρυφοκοιτάζει από το παράθυρο, για να μην αποκαλύψει όσα άκουσε, τον σπρώχνει από το περβάζι (Martin, *Game of Thrones*, 107). Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την παραμονή του για αρκετό χρονικό διάστημα σε κόμμα και αφού συνέρχεται τη μόνιμη παράλυση των κάτω άκρων του. Όσο καιρό μένει σε κόμμα έρχεται σε επαφή με μυστικιστικές δυνάμεις και συγκεκριμένα την κουρούνα, η οποία προσπαθεί να του ανοίξει το «τρίτο μάτι» και να τον κάνει να «πετάξει», ούσα ίσως ο παράγοντας που τον κρατά στη ζωή μετά τον σοβαρό τραυματισμό του (Martin, *Game of Thrones*, 193). Όταν ξυπνά η αρχική του αντίδραση είναι να κλειστεί στον εαυτό του, ωστόσο σταδιακά με τη βοήθεια του μεγάλου του αδερφού προσαρμόζεται και

αρχίζει να συνηθίζει στη νέα του ζωή, ξεκινώντας για παράδειγμα με προσαρμοσμένη σέλα να κάνει ιππασία (Martin, *Game of Thrones*, 457). Συχνά τον επισκέπτονται όνειρα με την κουρούνα τα οποία δεν μπορεί να ερμηνεύσει και του προκαλούν σύγχυση. Μέχρι το τέλος του βιβλίου, ωστόσο, βρίσκει βοήθεια στο να αντιληφθεί καλύτερα τι του συμβαίνει, από μια σκλάβια που είχαν πιάσει σε συμπλοκή που διέθετε γνώσεις σε αρχαία μυστικιστικά αντικείμενα και γεγονότα, την Όσα (Martin, *Game of Thrones*, 659-662). Η απουσία των γονιών και των τριών αδερφών του δείχνουν να του στοιχίζουν και όταν επέρχεται η φυλάκιση και η δολοφονία του πατέρα του, ο μεγάλος του αδερφός αναγκάζεται να φύγει για να πάρει εκδίκηση. Αυτό πλέον καθιστά τον ίδιο, έστω προσωρινά, Άρχοντα του Γουίντερφελ, μια θέση την οποία αρνείται ως παιδί να διαθέτει, αλλά αναγκάζεται να αναλάβει (Martin, *Game of Thrones*, 662).

Η προσωπικότητα του Μπραν υφίσταται ισχυρή μετάβαση κατά τη διάρκεια του πρώτου βιβλίου. Αρχικά, εμφανίζεται σαν μικρό παιδί που με τη ζωντάνια, την ενεργητικότητα και τη σπιρτάδα του μπορεί να καταφέρει να κάνει τα πάντα. Περνά πολλές ώρες της μέρας του στο τρέξιμο, στο κρυφό και κυρίως στην αγαπημένη του δραστηριότητα το σκαρφάλωμα, με τον ίδιο να αναφέρει ότι οι στέγες του Γουίντερφελ είναι το δεύτερο σπίτι του (Martin, *Game of Thrones*, 100). Είναι περιπετειώδης, με φαντασία και έχει έντονα ανεπτυγμένη περιέργεια, κάτι που τελικά αποβαίνει καταστροφικό για τον ίδιο, με την ανακάλυψη της παράνομης σχέσης των Λάννιστερ και την απόπειρα δολοφονίας του (Martin, *Game of Thrones*, 103-107). Όταν επέρχεται η πτώση του από το περβάζι του παραθύρου και ήδη από τα όνειρα που έβλεπε όσο διάστημα έμεινε αναίσθητος, ξεκινά να σημαίνει η μεγάλη αλλαγή του χαρακτήρα του. Συγκεκριμένα, αναγκάζεται να χάσει βίαια την παιδική ανεμελιά του και να μεγαλώσει εσπευσμένα. Έκτοτε παρουσιάζεται θυμωμένος και θλιμμένος και η εικόνα του θυμίζει έναν μοναχικό άνθρωπο μεγαλύτερης ηλικίας. Με χαρακτηριστική την απομονωμένη φιγούρα του που κοιτά από το παράθυρο τον μικρό του αδερφό να τρέχει και που ξεσπά τον θυμό του στην παραμάνα του σκεπτόμενος πόσο άσχημη είναι και απαντώντας της όταν προσφέρεται να του διηγηθεί τις ιστορίες που συνήθως του άρεσαν: «Τις σιχαίνομαι τις ιστορίες σου» (Martin, *Game of Thrones*, 276-277). Οι κινήσεις του είναι μετρημένες και συχνά μοιάζει αρκετά διορατικός. Τα συνεχή οράματα και οι ανακαλύψεις που κάνει με τη βοήθεια της Όσα για τα παιδιά του δάσους μιας πολύ αρχαίας φυλής που διέθετε μαγικά δείχνουν να τον οδηγούν σε ένα μυστικιστικό μονοπάτι, το οποίο αποκαλύπτεται καλύτερα στα επόμενα βιβλία. Ωστόσο, ήδη από το

πρώτο βιβλίο, η παρουσία της κουρούνας σε συνδυασμό με τα όνειρα και οράματά του αποπνέουν μια αίσθηση ότι κάτι απόκοσμο θα του συμβεί. Αυτό γίνεται ακόμα πιο φανερό όταν τη στιγμή που αποκεφαλίζεται ο πατέρας του μακριά στο Κινγκς Λάντινγκ, αντιλαμβάνεται τον θάνατο του με τη βοήθεια της κουρούνας με τα τρία μάτια που τον είχε προειδοποιήσει από την προηγούμενη νύχτα οδηγώντας τον στην κρύπτη που θάβονταν τα πτώματα της οικογένειας Σταρκ (Martin, *Game of Thrones*, 836-837).

### **Μπράντον (Μπραν) Σταρκ – θεός Απόλλωνας**

Ο χαρακτήρας του δευτερότοκου γιου της οικογένειας Σταρκ δείχνει να παρουσιάζει ορισμένα κοινά χαρακτηριστικά με τον θεό Απόλλωνα. Αρχικά και οι δυο χαρακτήρες προέρχονται από γονείς που διαθέτουν εξουσία και παρουσιάζονται ιδιαίτερα δυναμικοί. Ειδικότερα, ο θεός Απόλλωνας με τη δίδυμη αδερφή του, θεά Άρτεμη, προήλθαν από την ένωση του Δία με τη Λητώ (Κακριδής, 1986: 139) και ο Μπραν από τον γάμο του Ένταρντ και της Κάτλιν Σταρκ. Επιπλέον, και οι δύο παρουσιάζονται ως νέοι χαρακτήρες, με τον Μπραν να κάνει την είσοδο του στην ηλικία των επτά ετών και τον θεό Απόλλωνα να δείχνει σχεδόν πάντα να αναπαρίσταται, εν αντιθέσει με άλλου θεούς, σε ιδιαίτερα μικρή ηλικία ως ακόμα αμούστακος έφηβος.

Ταυτόχρονα, και οι δύο χαρακτήρες τοποθετούνται χωρικά προς τις βόρειες περιοχές. Σε ορισμένους μύθους φαίνεται να αμφισβητείται η ελληνικότητα του θεού Απόλλωνα και υποστηρίζεται ότι προερχόταν από τη χώρα των Υπερβορείων ή αποσυρόταν από τη χώρα αυτή κάθε χρόνο επιστρέφοντας κάθε φορά με άρμα που του έσερναν κύκνοι (Κακριδής, 1986: 334-335). Ο Μπραν μένοντας στο Γούντερφελ φαίνεται να έχει γεννηθεί και να κατοικεί στην πιο βόρεια κατοικήσιμη περιοχή πριν από τα τείχη που χώριζαν τα Επτά Βασίλεια από τα μέρη των αγρίων, όπως παρουσιάζεται και στον χάρτη που επισυνάπτει ο Martin στο πρώτο βιβλίο του (Martin, *Game of Thrones*, 12-13).

Το στοιχείο του φωτός και της φώτισης είναι ακόμα ένα σημείο που εντοπίζεται στους δυο χαρακτήρες. Το στοιχείο αυτό συχνά εμφανίζεται έμμεσα με τον συμβολισμό της συσχέτισης των χαρακτήρων με τον λύκο, ο οποίος λέγεται ότι στην

Αρχαία Ελλάδα αποτελούσε σύμβολο μνητικής διαδικασίας, αυτής του *περάσματος από το σκοτάδι στο φως*. Ο συμβολισμός του λύκου φαίνεται να παρουσιάζεται σε πολλά σημεία της ζωής του θεού Απόλλωνα (Σαραντίτη, 2019). Αρχικά, ο θεός Απόλλωνας θεωρείται ως θεός του φωτός. Σύμφωνα με τη μυθολογία η Ήρα ζήλεψε τόσο τη Λητώ για την εγκυμοσύνη της που της απαγόρευσε να γεννήσει σε οποιοδήποτε μέρος. Η Λητώ τριγυρνούσε παντού διωγμένη ψάχνοντας να βρει τον τόπο στο οποίο θα φέρει στον κόσμο τον θεό Απόλλωνα και τη θεά Άρτεμις (Κακριδής, 1986: 139). Μια εκδοχή, λοιπόν, αναφέρει ότι λίγο πριν έρθει η ώρα να γεννήσει μεταμορφώθηκε σε λύκαινα. Από αυτόν τον μύθο της γέννησης του Απόλλωνα του προσδίδεται συχνά το επίθετο «λυκογενής». Άλλη ερμηνεία λέει ότι η Λητώ γέννησε τα παιδιά της κατά τη διάρκεια του «λυκόφωτος», δηλαδή τότε που μόνο οι λύκοι μπορούν να δουν καλά (Kerenyi, 2012:130). Μια ακόμα συσχέτιση με τον λύκο δίνεται σε αναφορά που εξιστορεί ότι μετά την γέννα της η Λητώ θέλησε να πλύνει τα δυο νεογέννητα παιδιά της στο ποτάμι Ξάνθο, αλλά όταν έφτασε κοντά, δυο γελαδάρηδες προσπάθησαν να την εμποδίσουν. Τότε μια αγέλη λύκων τη βοήθησε και τους μεταμόρφωσε σε βατράχους (Kerenyi, 2012:130). Σε άλλο μύθο αναφέρεται ότι έξω από το μαντείο των Δελφών υπήρχε ένας διακοσμητικός μπρούτζινος λύκος και λέγεται ότι στο νότιο άκρο της Ακρόπολης προς τιμή του θεού Απόλλωνα είχε κατασκευαστεί το «Λύκειο» που αποτελούσε έναν τόπο λατρείας του (GRDiSCOVERY, 2021). Ακόμα υπάρχουν αναφορές ότι ο ίδιος ο θεός Απόλλωνας μπορούσε να μεταμορφωθεί σε λύκο (Kerenyi, 2012:136). Η συσχέτιση του Μπραν με τους λύκους είναι εξίσου ισχυρή. Αρχικά οικόσημο των Σταρκ είναι ένας γκρίζος «ανταρόλυκος» (Martin, *Game of Thrones*, 916), που αποτελεί ένα είδος λύκου το οποίο είναι μεγαλύτερο σε μέγεθος από τον απλό λύκο, έχει τεράστια αντοχή και δύναμη. Σε απόσπασμά του βιβλίου αναφέρεται ότι κατά τη διάρκεια επιστροφής του Μπραν με τον πατέρα του, τους αδερφούς του και ακόμα κάποιους χαρακτήρες, ο ετεροθαλής αδερφός του, Τζον, ανακαλύπτει μια πεθαμένη λύκαινα που μόλις έχει γεννήσει τα μικρά της, τα οποία τελικά αποφασίζουν να πάρουν και να φροντίζει το κάθε παιδί της οικογένειας Σταρκ από ένα (Martin, *Game of Thrones*, 32-36). Η συμβολή του ανταρόλυκου του Μπραν είναι καθοριστική για τη ζωή του. Συγκεκριμένα μετά τη δολοφονική επίθεση που δέχεται και βρίσκεται αναισθητός για πολλές μέρες ο λύκος του παρουσιάζεται νυχθημερόν να αλυχτά κάτω από το παράθυρό του (Martin, *Game of Thrones*, 156-157). Ιδιαίτερα κρίσιμη φαίνεται η συμβολή του λύκου του, όταν κατά τη διάρκεια που είναι αναισθητός, έχοντας στο προσκεφάλι του μόνο τη μητέρα του, μπαίνει μέσα ένας

άντρας με σκοπό να τον δολοφονήσει για να μην μπορέσει να ξυπνήσει και να μιλήσει για όσα είχε δει. Τότε ο ανταρόλυκός του εισβάλλει στο δωμάτιο με μανία και τον σκοτώνει προστατεύοντάς τον (Martin, *Game of Thrones*, 159). Έκτοτε η μητέρα του και ο μεγάλος του αδερφός αποφασίζουν να τον αφήνουν να κάθεται μαζί με τον Μπραν στο δωμάτιο (Martin, *Game of Thrones*, 162). Αργότερα, όταν συνέρχεται είναι αχώριστος με τον Μπραν, που του δίνει το όνομα «Σάμερ» (Martin, *Game of Thrones*, 194), που στα ελληνικά σημαίνει καλοκαίρι, δηλαδή η εποχή κατά την οποία υφίσταται η μεγαλύτερη ηλιοφάνεια και οι περισσότερες ώρες φωτός μέσα στη μέρα.

Ένα κοινό χαρακτηριστικό των δύο χαρακτήρων που μπορεί να βρεθεί έμμεσα σχετίζεται με το *στοιχείου του μυστικισμού και της μαντείας*. Κατά την ελληνική μυθολογία ο Απόλλωνας εκτός από θεός του φωτός θεωρούνταν και ο προστάτης της μαντικής τέχνης, με πλήθος σημαντικών μάντεων, όπως ο Κάλχας, να τον επικαλούνται για να επιτελέσουν τους χρησμούς τους. Παράλληλα, το φημισμένο μαντείο των Δελφών ήταν αφιερωμένο στον θεό Απόλλωνα και αποτελούσε έναν από τους ιερούς χώρους στον οποίο λατρευόταν ο θεός (Κακριδής, 1986: 146-147). Σε μύθο αναφέρεται ότι όταν ο Απόλλωνας γεννήθηκε αφού τράφηκε με αμβροσία και νέκταρ ξεπετάχθηκε με την ενήλικη μορφή του και είπε ότι αυτός θα είναι υπεύθυνος για να κάνει γνωστά τα μελλούμενα και τις επιθυμίες του πατέρα του, Δία, στους ανθρώπους, κάτι που επιτέλεσε με τη συμβολή τη ιέρειας του μαντείου των Δελφών, της Πυθίας (Kerenyi, 2012: 132-133). Σε εικόνα από μετάλλιο, μάλιστα, της οποίας η προέλευση αποδίδεται στον Πιστόξενο ή στον ζωγράφο του Βερολίνου ή στον Ονήσιμο και χρονολογείται περίπου το 460π.Χ., γίνεται φανερή η σχέση του θεού με τη *μαύρη κουρούνα*, η οποία λέγεται ότι αποτελεί σύμβολο της προφητικής (greeklanguage, χ. ή.). Η σχέση του Μπραν με τη *μαύρη κουρούνα* εμποτίζει όλο το βιβλίο, με τα οράματά του να την εμπεριέχουν διαρκώς, κάνοντας την πρώτη εμφάνισή της κατά την προσπάθεια δολοφονίας του, με την πτώση του από το παράθυρο. Χαρακτηριστικά στο βιβλίο αναφέρεται ότι η κουρούνα τον προέτρεπε επανειλημμένως να σταματήσει να πέφτει και να πετάξει. Ο Μπραν αρνούσαν ότι διαθέτει την ικανότητα να κάνει κάτι τέτοιο και τελικά η σωτηρία του ήρθε όταν η μαύρη κουρούνα αγανάκτησε και χύμηξε προς τον Μπραν τσιμπώντας εμμονικά το σημείο ανάμεσα από τα δυο του μάτια, στην περιοχή δηλαδή του λεγόμενου «τρίτου ματιού», κάνοντάς τον να αποφασίσει να πετάξει και κατ' επέκταση να ξυπνήσει μετά από πολλές μέρες που βρισκόταν ανίσθητος (Martin, *Game of Thrones*, 193). Στα οράματα και τα όνειρά του από εκείνο

το σημείο και μετά η κουρούνα είναι πάντα παρούσα, του μιλά και τον κατατοπίζει, με την ενόραση και την προφητική ικανότητα του Μπραν να δείχνει ολοένα αυξανόμενη.

Τέλος, μια ακόμα αναφορά που μπορεί να γίνει ανάμεσα στους δυο χαρακτήρες είναι περισσότερο μεταφορική. Σύμφωνα με τη μυθολογία πριν δημιουργηθεί το μαντείο των Δελφών υπήρχε ένας δράκος που ονομαζόταν Δελφύνη και τρομοκρατούσε όσους πήγαιναν σε εκείνον τον τόπο. Ο Απόλλωνας όταν έφτασε σε εκείνη την περιοχή τον σκότωσε (Kerenyi, 2012: 134-135). Στη μυθολογία, αναφέρονται περιπτώσεις στις οποίες ο Απόλλωνας μεταμορφωνόταν σε λύκο (Kerenyi, 2012: 136). Δηλαδή έμμεσα μπορεί να θεωρηθεί ότι ο λύκος σκότωσε τον Δράκο. Κάτι που έχει ισχύ και για την οικογένεια του Μπραν, καθώς ο πατέρας του με τον βασιλιά Ρόμπερτ και τη συμβολή του Τζέιμι Λάννιστερ, πολέμησαν ενάντια στην οικογένεια των Ταργκάρυεν που θεωρείτο ότι συσχετιζονταν με τους δράκους και είχαν στην κατοχή τους κάποιους, με συχνή αναφορά ότι αποτελούσαν το αίμα του δράκοντα. Η συμμετοχή των Σταρκ ήταν καθοριστικός παράγοντας για την πτώση των Ταργκάρυεν, οπότε και σε αυτήν την περίπτωση ο λύκος επικράτησε του δράκοντα.

### 5.2.7. Τζον Σνόου

#### *Ανάλυση χαρακτήρα*

Ο Τζον Σνόου θεωρείται νόθο παιδί του Ένταρντ Σταρκ, με τη μητέρα του να είναι άγνωστη στο πρώτο βιβλίο. Μετά από μάχη στην οποία συμμετείχε ο Νεντ, επιστρέφει έχοντας τον Τζον, ενώ η γυναίκα του είναι έγκυος στον πρώτο γιο τους, Ρόμπερτ. Η πράξη του Νεντ δείχνει ασυνήθιστη, καθώς αν και πολλοί ισχυροί άντρες διέθεταν εξώγαμα παιδιά κανένας δεν τα έπαιρνε στο σπίτι του, παρά μόνο αναλάμβανε τα οικονομικά τους έξοδα (Martin, *Game of Thrones*, 84). Ο Τζον από τη στιγμή της προσέλευσής του δεν γίνεται αποδεκτός από την Κάτλυν, καθώς της υπενθυμίζει την απάτη του άντρα της, κάτι που εντείνεται ακόμα περισσότερο όταν ο Νεντ αποχωρεί στο Κινγκς Λάντινγκ, με την Κάτλυν να του τονίζει ότι δε θα δεχθεί να μείνει άλλο εκεί καθώς δεν είναι γιος της (Martin, *Game of Thrones*, 86). Ο Τζον δείχνει να

μεγαλώνει στο περιθώριο και συχνά περνά απαρατήρητος. Θα επιθυμούσε να ήταν νόμιμο παιδί της οικογένειας Σταρκ και παρόλο που οι σχέσεις με τον αδερφό του Ρομπ είναι πολύ καλές, σε ορισμένες περιπτώσεις θα ήθελε να ήταν στη θέση του. Η προσφώνηση του ως «μπάσταρδος» τον πληγώνει και τον κάνει να κλείνεται περισσότερο στον εαυτό του. Όταν ο θεός του, που διέθετε υψηλή θέση στη Νυχτερινή Φρουρά, επισκέπτεται στον Οίκο των Σταρκ αποφασίζει και ο ίδιος να καταταγεί εκεί θεωρώντας πως δεν έχει άλλο μέλλον (Martin, *Game of Thrones*, 72-73). Το ατύχημα του Μπραν και αποχωρισμός του κυρίως από τον πατέρα του και την Άρυα του στοιχίζουν πολύ. Ωστόσο, με την αναχώρηση του πατέρα του για το Κινγκς Λάντινγκ, η απόφασή του γίνεται δεκτή και ο Τζον με τον θείο του αναχωρούν για τη Νυχτερινή Φρουρά. Κατά την εκπαίδευση του, φάνηκε να ξεχωρίζει αμέσως από τους υπόλοιπους άντρες (Martin, *Game of Thrones*, 208). Η ευκολία του να κερδίζει τις μάχες τον κάνει αντιπαθή από άντρες που εκπαιδεύονται μαζί του για να μπουν στη Νυχτερινή Φρουρά και τον απειλούν ότι «θα τον σπάσουν στο ξύλο» (Martin, *Game of Thrones*, 212), αλλά σταδιακά καταφέρνει να κερδίζει τον σεβασμό και την εμπιστοσύνη τους. Η διαβίωση του εκεί γίνεται καλύτερη όταν κατατάσσεται στη Νυχτερινή Φρουρά ο Σαμ, τον οποίο προστατεύει και γίνονται άμεσα φίλοι (Martin, *Game of Thrones*, 302). Σύντομα παίρνει τον όρκο του, σύμφωνα με τον οποίο αρνείται τα εγκόσμια και οφείλει να μείνει αφοσιωμένος για πάντα στο καθήκον του (Martin, *Game of Thrones*, 595-596). Ο αρχηγός της Νυχτερινής Φρουράς αντιλαμβάνεται αμέσως τις αρετές του και αποφασίζει να τον προετοιμάσει για διάδοχό του, δίνοντάς του ακόμα και το σπαθί του για να τον τιμήσει (Martin, *Game of Thrones*, 743-744). Ο Τζον παρουσιάζεται να είναι ο πρώτος βασικός ήρωας που έρχεται σε επαφή μετά από εκατοντάδες χρόνια με Λευκό Οδοιπόρο, τον οποίο καταφέρνει με τη χρήση της φωτιάς και του ανταρόλυκού του να αντιμετωπίσει (Martin, *Game of Thrones*, 645-646). Όταν μαθαίνει για τη δολοφονία του πατέρα του, η προσοχή του στρέφεται εκεί και επιχειρεί να αποδράσει, επιθυμώντας να πάρει εκδίκηση και να συμπαρασταθεί στα αδέρφια του (Martin, *Game of Thrones*, 872-878). Οι φίλοι του, όμως, τον ακολουθούν και τον πείθουν να γυρίσει, καθώς η λιποταξία τιμωρείται με θάνατο (Martin, *Game of Thrones*, 879-881). Στο τέλος του βιβλίου δείχνει να αποδέχεται την αποστολή του και προετοιμάζεται να αντιμετωπίσει τους Λευκούς Οδοιπόρους (Martin, *Game of Thrones*, 885).

Ως χαρακτήρας ο Τζον εμφανίζεται *ανασφαλής, με χαμηλή αυτοεκτίμηση*. Για αυτό οφείλεται η θέση του στην οικογένεια των Σταρκ ως νόθο παιδί, η μη αποδοχή



του από τη γυναίκα του πατέρα του, η προσφώνησή του ως «μπάσταρδος» και το διαφορετικό του επίθετο, «Σνόου», το οποίο συνηθιζόταν να παίρνουν τα νόθα παιδιά στο Γουίντερφελ (Martin, *Game of Thrones*, 34). *Επιδιώκει σε κάποιες περιπτώσεις, όπως κατά το συμπόσιο που πραγματοποιήθηκε στο Γουίντερφελ για την υποδοχή του βασιλιά, να περνά απαρατήρητος, ενδεχομένως για να μην εισπράξει αρνητικά σχόλια για την καταγωγή του (Martin, Game of Thrones, 67). Θεωρεί ότι καμία θέση δεν προορίζεται για τον ίδιο, ότι δεν έχει μέλλον, ούτε είναι άξιος να κάνει οικογένεια. Παρά την περιθωριοποίηση του στο Γουίντερφελ, στη Νυχτερινή Φρουρά δείχνει να ωριμάζει γρήγορα. Παρουσιάζεται ως ο πιο δυνατός και πιο ικανός στη μάχη, κάτι που τον κάνει να ξεχωρίζει, προκαλώντας τη ζήλια των συντρόφων του. Ωστόσο, η μεγαλοψυχία, η ευγένεια, οι καλοί του τρόποι και η αυξημένη του ενσυναίσθηση οδηγούν σύντομα όλους στο να τον εμπιστεύονται και να τον θεωρούν «άτυπο» ηγέτη τους. Δείχνει να εμπνέει σεβασμό, αλλά και ο ίδιος σέβεται και υπολογίζει τη γνώμη τους. Φέρεται με θάρρος, τόλμη, γενναιότητα και ευστροφία όταν έρχεται αντιμέτωπος με Λευκό Οδοιπόρο και καταφέρνει να τον σκοτώσει, σώζοντας με αυτοθυσία τον διοικητή της φρουράς. Φαίνεται, επίσης, να αγαπά την οικογένειά του, δείχνοντας προθυμία να θυσιάσει ακόμα και τη ζωή του για να βρεθεί δίπλα τους και να πάρει εκδίκηση. Τέλος, δείχνει να αποτελεί τον χαρακτήρα του οποίου η αποστολή κουβαλά το μεγαλύτερο φορτίο, καθώς ο ίδιος με τους συντρόφους του θα αποτελέσουν την πρώτη γραμμή άμυνας ενάντια στους Λευκούς Οδοιπόρους.*

### **Τζον Σνόου – Ηρακλής**

Ο χαρακτήρας αυτός θα μπορούσε να παραλληλιστεί με τον πιο ξακουστό ήρωα της ελληνικής μυθολογίας, τον Ηρακλή. Αρχικά, σύμφωνα με τη μυθολογία ο Ηρακλής γεννήθηκε ως *εξώγαμο παιδί* από την ένωση του Δία με την Αλκμήνη, η οποία ήταν παντρεμένη με τον Αμφιτρύωνα (Αναστασίου, 1986: 16). Ο Τζον Σνόου, αντίστοιχα, αποτελεί παιδί το οποίο σύμφωνα με το πρώτο βιβλίο προήλθε από εξωσυζυγική σχέση. Συγκεκριμένα, λέγεται ότι ο πατέρας του κατά τη διάρκεια μακροχρόνιας απουσίας του σε μάχη πλάγιασε με κάποια άγνωστη γυναίκα και έτσι δημιουργήθηκε ο Τζον, τον οποίο ο πατέρας του αποφάσισε να τον θέσει υπό την προστασία του και να τον μεγαλώσει στο σπιτικό του (Martin, *Game of Thrones*, 84).

Ήδη από τη γέννησή τους τα παιδιά αυτά αποτελούν ισχυρή ντροπή για τις νόμιμες γυναίκες των αντρών που τους έφεραν στη ζωή, δείχνουν να μην τα αποδέχονται και φτάνουν σε σημείο να επιθυμούν ακόμα και τον θάνατό τους. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι η Ήρα από τη στιγμή της είδησης της εγκυμοσύνης της Αλκμήνης από τον Δία, ένιωθε ατιμασμένη από την απάτη του και επιθυμούσε τον θάνατο του παιδιού. Όταν ο Ηρακλής ήταν λίγων μηνών βρέφος, έφτασε σε σημείο να στείλει δυο φίδια στην κούνια του για να τον φονεύσουν, όμως ο Ηρακλής όντας υπερβολικά δυνατός ήδη από τότε κατάφερε να τα στραγγαλίσει (Αναστασίου, 1986: 22-23). Η Κάτλυν από τη στιγμή που ο Νεντ φέρνει μαζί του τον Τζον στο σπίτι τους, δεν μπορεί να τον δεχθεί, διαχωρίζοντας τον διαρκώς από τα παιδιά της και μιλώντας του άσχημα, καθώς τη θίγει και την πληγώνει το ότι ο άντρας της την απάτησε. Όταν ο Τζον λίγο πριν αποχωρήσει για τη Νυχτερινή Φρουρά, επισκέπτεται τον ετεροθαλή αδερφό του, που είναι ακόμα αναισθητός από την απόπειρα δολοφονίας του, φτάνει στο σημείο να του ομολογήσει ότι ο ίδιος θα έπρεπε να βρισκόταν στη θέση του Μπραν (Martin, *Game of Thrones*, 117).

Οι δυο χαρακτήρες, επιπλέον, παρουσιάζονται να διαθέτουν ένα αδερφό που βρίσκεται ακριβώς στην ίδια ηλικία με τους ίδιους, έχουν ιδιαίτερα καλές σχέσεις μαζί τους αλλά η μεταχείριση των ίδιων δεν είναι η ίδια με των αδερφών τους. Σύμφωνα με τη μυθολογία, η Αλκμήνη ήταν έγκυος σε δίδυμα παιδιά, τα οποία ωστόσο είχαν διαφορετικούς πατέρες. Ο Δίας ήταν ο πατέρας του Ηρακλή και ο Αμφιτρύωνας του Ιφικλή (Αναστασίου, 1986: 22). Έτσι παρά ότι ήταν δίδυμα, στην πραγματικότητα ήταν ετεροθαλή αδέρφια που μεγάλωσαν και αγάπησαν ο ένας τον άλλο. Ο Ιφικλής, πάντοτε αντιμετωπιζόταν σαν το νόμιμο παιδί της οικογένειας, ενώ ο Ηρακλής δεν έχριζε της ίδιας μεταχείρισης. Αντίστοιχα, η Κάτλυν παρουσιάζεται να είναι έγκυος στον πρώτο της γιο τον Ρόμπερτ και να γεννάει το παιδί την ίδια χρονική περίοδο που ο Νεντ επιστρέφει με τον Τζον (Martin, *Game of Thrones*, 136). Τα δυο ετεροθαλή αδέρφια φαίνεται να έχουν άριστες σχέσεις, μεγαλώνουν, παίζουν και εκπαιδεύονται ο ένας δίπλα στον άλλο, αλλά ο Τζον πάντα παραμένει στο περιθώριο και αντιμετωπίζεται ως «ο μπάσταρδος» όπως συχνά τον αποκαλούν, ενώ ο Ρομπ εμφανίζεται σαν γνήσιος Σταρκ και διάδοχος του πατέρα του.

Τόσο ο Ηρακλής όσο και ο Τζον αποτελούν χαρακτήρες που δέχονται εκπαίδευση και έχουν την ευκαιρία να αναπτυχθούν από μικρή ηλικία. Ο Ηρακλής χαρακτηριστικά είναι εκπαιδευμένος στις πολεμικές τέχνες. με τον Κάστορα να τον

βοηθά στην διαχείριση των όπλων, τον Αίλυκο στην πάλη, τον Εύρυτο στην τοξοβολία, τον Κένταυρο με τον Χείρωνα στις επιστήμες και τον Λίνο στη μουσική (Αναστασίου, 1986: 24). Ο Τζον μεγαλώνοντας στην οικογένεια των Σταρκ, όπως παραδέχθηκε στον οπλουργό της Νυχτερινής Φρουράς, είχε την ευκαιρία να εξασκηθεί δίπλα στον Ρόμπερτ με τον οπλοδιδάσκαλο που διέθεταν στο Γουίντερφελ, τον Σερ Ρόντρικ Κασσέλ (Martin, *Game of Thrones*, 216), καθώς και από τον πατέρα του που λειτούργησε ως μέντορας για τον ίδιο κατά τη διαμόρφωση του χαρακτήρα του και την γαλούχησή του με τις κατάλληλες αρχές και αξίες.

Μια ισχυρή ομοιότητα ανάμεσα στους δυο χαρακτήρες είναι ότι, ενώ θα μπορούσαν να διαλέξουν μια ήρεμη ζωή, *επιλέγουν να διανύσουν έναν δύσκολο δρόμο, τόσο εξαιτίας των υψηλών ιδανικών τους, αλλά και για να πετύχουν τη δόξα και την αναγνώρισή τους*. Ένας μύθος αναφέρει ότι ο Ηρακλής κάποια στιγμή καθόταν σε ένα σταυροδρόμι και ξαφνικά εμφανίστηκαν μπροστά του δυο πανέμορφες κοπέλες. Κάθε κοπέλα τον προσκαλούσε να την ακολουθήσει προς έναν διαφορετικό δρόμο. Η Κακία του έδειξε τον πρώτο δρόμο που ήταν εύκολος, φαρδύς, ίσιος και όποιος τον ακολουθούσε θα χαιρόταν τη ζωή, αλλά ήταν καταδικασμένος να κάνει πολλές κακές πράξεις. Η Αρετή από την άλλη, του έδειξε τον δεύτερο δρόμο που ήταν δύσκολος, δύσβατος, με αγκάθια και πέτρες, αλλά όποιος τον βιάδιζε θα έφτανε στην αναγνώριση. Ο Ηρακλής επέλεξε τον δρόμο της Αρετής και παρά τις ταλαιπωρίες και τις κακουχίες κατάφερε να γίνει ήρωας και να αναγνωριστεί (Χαραλαμπίδης, 2018). Ο Τζον, παράλληλα, δείχνει να επιλέγει τον δύσκολο δρόμο ήδη από την απόφασή του να υπηρετήσει στη Νυχτερινή Φρουρά (Martin, *Game of Thrones*, 72). Κυρίως γίνεται φανερό αργότερα, όταν επιλέγει να παραβλέψει τα συναισθήματά του που αποζητούν εκδίκηση για τον θάνατο του πατέρα του και μετά την προσπάθεια απόδρασής του να γυρίσει στο Τείχος πιο αποφασισμένος από ποτέ να προστατέψει τα Επτά Βασίλεια από τους Λευκούς Οδοιπόρους (Martin, *Game of Thrones*, 872-881).

Οι δυο χαρακτήρες, επιπρόσθετα, τείνουν τουλάχιστον σε κάποια διαστήματα της ζωής τους να ζουν σε *μοναχικότητα*. Λέγεται ότι η εκπαίδευση του Ηρακλή δεν είχε καλό τέλος, καθώς θύμωσε τόσο με τον δάσκαλό του, το Λίνο, επειδή του έκανε παρατηρήσεις και τον χτύπησε με την κιθάρα στο κεφάλι, που ο Ηρακλής τον σκότωσε. Ωστόσο, αθωώθηκε καθώς θεωρήθηκε ότι βρέθηκε σε άμυνα. Έπειτα από αυτό το γεγονός, ο Αμφιτρύωνας τον έστειλε για πολλά χρόνια να ζει σε ένα βουνό και να φυλάει κοπάδια με ζώα (Αναστασίου, 1986: 24). Ο Τζον όσο διάστημα ζει στο

Γουίντερφελ περιστοιχίζεται από ανθρώπους, αλλά στην πραγματικότητα νιώθει μοναξιά, που οφείλεται κυρίως στη στάση της Κάτλυν, αλλά και του κοινωνικού του περίγυρου. Φροντίζει, συνεπώς, να στέκεται στην «άκρη», όπως έκανε και κατά τη διάρκεια του δείπνου προς τιμήν του βασιλιά, που κάθισε σε απομονωμένο τραπέζι και όχι με την υπόλοιπη οικογένεια Σταρκ, γιατί: «Όπως σκέφτηκε η Αρχόντισσα Σταρκ η βασιλική οικογένεια μπορεί να προσβληθεί αν καθίσει μαζί τους ένας μπάσταρδος» (Martin, *Game of Thrones*, 72). Ακόμα και η συνειδητή επιλογή του να απομακρυνθεί από όλες τις εγκόσμιες απολαύσεις και να επιστρατευθεί στο Τείχος μακριά από όλο τον κόσμο αντικατοπτρίζουν την επιλογή του να ζει μια μοναχική ζωή.

Το ζήτημα του *εξαγνισμού* φαίνεται να αποτελεί ακόμα ένα κοινό σημείο των χαρακτήρων. Λέγεται ότι επειδή η θεά Ήρα μισούσε τον Ηρακλή κάποια στιγμή του έστειλε τρέλα, που τον έκανε να δολοφονήσει τη γυναίκα και τα τρία παιδιά του (Αναστασίου, 1986: 27). Όταν συνήλθε, μετανιωμένος πήγε στο μαντείο των Δελφών για να συμβουλευτεί την Πυθία σχετικά με το πώς θα μπορούσε να εξαγνιστεί, κάτι που τον οδήγησε στην Τίρυνθα, να υπηρετεί για δώδεκα χρόνους τον Ευρυσθέα και στους δώδεκα άθλους του, με αντάλλαγμα την αθανασία και την άνοδο του στον Όλυμπο (Αναστασίου, 1986: 27). Αντίστοιχα, ο Τζον αν και στην πραγματικότητα δεν έχει κάνει κάποια κατακριτέα πράξη θεωρεί ότι η υπηρεσία του στο Τείχος (Martin, *Game of Thrones*, 72) θα αποτελέσει έναν τρόπο να εξαγνιστεί το κακό αίμα που έχει ένας «μπάσταρδος».

Τέλος, οι δυο χαρακτήρες αποτελούν *ήρωες* οι οποίοι καταφέρνουν σπουδαία κατορθώματα και σε πολλές περιπτώσεις είναι ικανοί να θυσιάσουν τον εαυτό τους για τους άλλους. Ο Ηρακλής είναι γνωστός από την αρχαιότητα και αποτελεί ίσως τον πιο σημαντικό ήρωα της μυθολογίας, έχοντας ξακουστά κατορθώματα μέσα από τους άθλους του, όπως το λιοντάρι της Νεμέας σώζοντας τους ανθρώπους που κατοικούσαν σε αυτήν την περιοχή (Αναστασίου, 1986: 31-35). Ο Τζον, αν και στο πρώτο βιβλίο βρίσκεται σε μικρή ηλικία, όταν έρχεται σε επαφή με Λευκό Οδοιπόρο με αυταπάρνηση και γενναιότητα καταφέρνει να τον σκοτώσει και σώζει τη ζωή του διοικητή της φρουράς (Martin, *Game of Thrones*, 645-646).

## 5.2.8 Νταινέρυς Ταργκάρυεν

### *Ανάλυση χαρακτήρα*

Η Νταινέρυς Ταργκάρυεν είναι ένας από τους πιο δυνατούς χαρακτήρες που παρουσιάζονται σε ολόκληρη τη σειρά βιβλίων του “A Song of Ice and Fire”. Αν και αρχικά παρουσιάζεται ως υποχείριο άλλων χαρακτήρων, παλεύει σκληρά και καταφέρνει να εξελιχθεί και να ενδυναμωθεί περισσότερο από όλους (Yauss, 2020: 3-4). Γενεαλογικά η Νταινέρυς είναι κόρη του βασιλιά Αίρυς Ταργκάρυεν που φονεύθηκε από τον Τζέιμι Λάννιστερ κατά τη διάρκεια της λεηλασίας του Κινγκς Λάντινγκ. Ο μεγαλύτερος αδερφός της, Ραίγκαρ, που προοριζόταν να γίνει ο βασιλιάς του θρόνου σκοτώθηκε, αλλά η ίδια και ο αδερφός της, Βισέρυς, κατάφεραν να φυγαδευτούν και βρίσκονταν υπό την προστασία του Μάγιστρου Ιλλύριο (Martin, *Game of Thrones*, 46-47). Αν και η Νταινέρυς προέρχεται από ισχυρή γενιά, δείχνει να χειραγωγείται διαρκώς από τον αδερφό της, που την χρησιμοποιεί ώστε να κερδίσει τη θέση που πιστεύει ότι έχει δικαιωματικά ως ο τελευταίος αρσενικός Ταργκάρυεν στον θρόνο, όπως φροντίζει επανειλημμένως να τονίζει (Martin, *Game of Thrones*, 123). Δε διστάζει να την οδηγήσει σε γάμο με τον Ντρόγκο, τον αρχηγό της φυλής των Ντοθράκι, θεωρώντας ότι θα κερδίσει τον στρατό που χρειάζεται (Martin, *Game of Thrones*, 55). Η Νταινέρυς, ούσα ένα δεκατριάχρονο φοβισμένο κορίτσι, πειθαρχεί στις εντολές του και παρά τη θέλησή της γίνεται γυναίκα του Ντρόγκο (Martin, *Game of Thrones*, 122). Η μεταξύ τους σχέση αρχικά εμφανίζεται επίπονη για την Νταινέρυς, μα σύντομα τον ερωτεύεται. Ταυτόχρονα, η απομάκρυνσή της από τον αδερφό της την ευνοεί και τη βοηθά να εξελιχθεί. Το δώρο των αυγών δράκου που της δίδεται στον γάμο της, δείχνει να τη στιγματίζει και αποζητά δύναμη και παρηγοριά από αυτά σε δύσκολες περιστάσεις, όπως όταν έρχεται σε σύγκρουση με τον αδερφό της (Martin, *Game of Thrones*, 455- 456) ή όταν χάνει το παιδί της (Martin, *Game of Thrones*, 853). Δεν αργεί να μείνει έγκυος και ο αδερφός της απελπισμένος απαιτεί από τον Ντρόγκο να του δώσει στρατό, απειλώντας την Νταινέρυς με το σπαθί του, κάτι που επιφέρει τον θάνατό του (Martin, *Game of Thrones*, 569-572). Το πρώτο πλήγμα, ωστόσο, για την ίδια έρχεται όταν ο Ντρόγκο τραυματίζεται σοβαρά σε μάχη (Martin, *Game of Thrones*, 757). Σε απόγνωση η Νταινέρυς δέχεται βοήθεια στην περιποίηση των πληγών του από μια «μέετζι» (=γυναίκα που ασχολούνταν με τη μαύρη μαγεία), που είχε σώσει κατά τη διάρκεια του βιασμού της (Martin, *Game of Thrones*, 759-763).

Ωστόσο, οι πληγές του σύντομα μολύνονται και η Νταινέρυς παρακαλεί τη μέετζι να σώσει τη ζωή του ετοιμοθάνατου άντρα της, υποσχόμενη να της δώσει ό,τι αντάλλαγμα θέλει. Η σκλάβια την προειδοποιεί ότι το τίμημα που θα χρειαστεί να πληρώσει είναι βαρύ, λέγοντάς της: «Δε θέλω χρυσάφι ούτε άλογα. Τούτη είναι η μαγεία του αίματος αρχόντισσα. Μονάχα με θάνατο μπορείς να ξεπληρώσεις τη ζωή», αλλά η Νταινέρυς απελπισμένη δέχεται (Martin, *Game of Thrones*, 804). Η γυναίκα με τη χρήση μαύρης μαγείας σώζει το σώμα, αλλά όχι την ψυχή του Ντρόγκο, καθιστώντας τον άψυχο ομοίωμα του εαυτού του (Martin, *Game of Thrones*, 857). Η Νταινέρυς, ως αντίτιμο εξαιτίας της αφελείας της χάνει τη ζωή του αγέννητου βρέφους της. Στο τέλος του πρώτου βιβλίου, αφού σκοτώνει το σώμα του ήδη άδειου ψυχικά άντρα της πνίγοντάς το με ένα μαξιλάρι (Martin, *Game of Thrones*, 860), το εναποθέτει δίπλα στη ζωντανή μάγισσα στη φωτιά. Όταν οι φλόγες άρχισαν να δυναμώνουν παρουσιάστηκε μαγεμένη να κινείται προς το κέντρο τους με τα τρία αυγά δράκου και με το σβήσιμό τους εμφανίστηκε ανάμεσα στις στάχτες αλώβητη με τρεις πλέον δράκους να θηλάζουν από τα στήθη της (Martin, *Game of Thrones*, 906-909). Έπειτα από τη μαρτυρία αυτής της εικόνας, οι άντρες του συζύγου της της υπόσχονται παντοτινή πίστη (Martin, *Game of Thrones*, 909).

Η Νταινέρυς αποτελεί έναν *δυναμικό χαρακτήρα που εξελίσσεται ραγδαία*. Αρχικά εμφανίζεται ως υποτονική, παθητική, έρμαιο των αποφάσεων του αδερφού της ή άλλων αντρών που έχει γύρω της. *Η θλίψη και ο φόβος* την ακολουθούν, *νιώθει αδύναμη και ανίκανη να ανταπεξέλθει* στις καταστάσεις που κυλούν χωρίς να έχει τον έλεγχό τους. *Αισθάνεται μοναξιά και παρόλο που ο Βισέρυς της φέρεται με φρικτό τρόπο η ίδια τον αγαπά* γιατί είναι ο μόνος συγγενής εξ αίματος που της έχει απομείνει. Όταν την σπρώχνει σε γάμο για να πετύχει τον σκοπό του, *τρομάζει από τον μελλοντικό της σύζυγο*, τις βιαιότητες και την άξεστη όψη των ανθρώπων της φυλής του (Martin, *Game of Thrones*, 125-126). Το πρώτο διάστημα που διανύει ως παντρεμένη ουσιαστικά πέφτει θύμα βιασμού από τον σύζυγό της και νιώθει διαρκώς χρησιμοποιημένη (Martin, *Game of Thrones*, 263). Το δώρο που της δίνει ο Ιλλύριο στον γάμο της, *τα τρία αυγά δράκου είναι αυτά στα οποία αποζητά κυρίως παρηγοριά*, καθώς και στις δυο σκλάβες που της έχουν δοθεί για να την φροντίζουν (Martin, *Game of Thrones*, 266). Σταδιακά *προσπαθεί να σταθεί στα πόδια της*, να φανεί αντάξια της δύναμης των Ντοθράκι και να αποδείξει ότι είναι όπως η ίδια λέει το «αίμα του δράκου» (Martin, *Game of Thrones*, 267). Η αλλαγή της πρώτα γίνεται εμφανής μέσα

στον γάμο της, καθώς *μαθαίνει να επικοινωνεί με τον άντρα της* και πλέον γίνονται πραγματικοί σύντροφοι (Martin, *Game of Thrones*, 274-275). Στην πορεία η εξέλιξή της γίνεται έκδηλη μέσα από τη σχέση της με τον αδερφό της, τον οποίο *παύει να φοβάται και πλέον του εκφράζει την άποψη της* (Martin, *Game of Thrones*, 268-269). Από τη στιγμή που μένει έγκυος φαίνεται να *αγαπά το παιδί της και την ιδέα της οικογένειας*, της δίνει δύναμη και πλέον *η αυτοπεποίθησή της αυξάνεται*. Παρουσιάζεται ως χαρακτήρας που *ενδιαφέρεται για την τιμότητα και το ήθος* και απεχθάνεται τις αισχροτήτες στις οποίες επιδίδονται οι Ντοθράκι μετά από μια επιτυχημένη μάχη, όπως ο βιασμός των γυναικών, μη διστάζοντας με την εξουσία της ως «Καλήσι» (=βασίλισσα) να διατάξει να σταματήσουν για να τις προστατεύσει (Martin, *Game of Thrones*, 755-756 · Yauss, 2020: 18). Ο χαρακτήρας της δείχνει να *σκληραίνει έντονα* μετά τον θάνατο του άντρα της και την απώλεια του παιδιού της. Έκτοτε η θλίψη της μετατρέπεται σε *οργή αλλά και έντονο δυναμισμό*. Με την γέννηση των τριών δράκων και την επιβίωσή της μέσα από τη φωτιά, *κερδίζει τον σεβασμό όλων*, επικρατεί *ατμόσφαιρα δέους* γύρω της και ο περίγυρός της τη δέχεται χωρίς αμφιβολία για μοναδική του ηγέτιδα (Martin, *Game of Thrones*, 909).

### **Νταινέρυς Ταργκάρυεν – θεά Ήρα**

Η Νταινέρυς δείχνει να παρουσιάζει αρκετά κοινά χαρακτηριστικά με τη θεά Ήρα. Πρώτα από όλα, *αν και οι δύο γεννήθηκαν από σπουδαία πρόσωπα στην αρχή της πορείας τους παρουσιάζονται ως ανήμπορες*, έρμια της θέλησης των ατόμων που είναι γύρω τους. Η θεά Ήρα γεννήθηκε από τη Ρέα και τον Κρόνο. Από τον φόβο του ο Κρόνος μην κάποιο παιδί του είναι πιο δυνατό από τον ίδιο και του πάρει τη θέση, όταν η Ρέα γεννούσε τα παιδιά τους, τα κατάπινε. Η θεά Ήρα αποτέλεσε ένα από αυτά τα παιδιά και δεν μπορούσε να κάνει τίποτα για αυτό, αλλά τη σωτηρία της έφερε αργότερα ο μικρότερος αδερφός της, ο Δίας (Ρούσσοι, 1986:74). Αντίστοιχα, η Νταινέρυς γίνεται διαρκώς θύμα του αδερφού της, ο οποίος της φέρεται με αισχρό τρόπο σωματικά, όπως *πιάνοντας άσεμνα το σώμα της ή και ψυχικά επισημαίνοντάς της διαρκώς ότι δεν έχει καμιά χρησιμότητα παρά μόνο αποτελεί ένα μέσο για να επιτύχει τους σκοπούς του* (Martin, *Game of Thrones*, 45).

Ακόμα και αργότερα δεν τους δίνεται η δυνατότητα να επιλέξουν ποιον θα παντρευτούν, καταλήγοντας ουσιαστικά σε *μη αποφασισμένο από τις ίδιες γάμο, με τους συζύγους τους να τις επιλέγουν μαγεμένοι από την ομορφιά τους*. Αμέσως μετά τη εκθρόνιση του Κρόνου, ο Δίας θαμπωμένος από την ομορφιά της Ήρας και τρελός από έρωτα για αυτήν τη ζήτησε σε γάμο. Η Ήρα φοβόταν να συνάψει σχέση μαζί του και να τον παντρευτεί, αλλά ο Δίας ξεκίνησε να συμπεριφέρεται με δόλιο τρόπο για να επιτύχει τον σκοπό του. Συγκεκριμένα αναφέρεται ότι μεταμορφώθηκε σε κούκο και έπεσε στα πόδια της. Τότε πήρε την πραγματική του μορφή και με την ισχύ και την επιβλητικότητά του υπέταξε την Ήρα (Ρούσσο, 1986: 90). Η Νταινέρυς με τη σειρά της, καθοδηγήθηκε ως μέσο συναλλαγής σε γάμο από τον αδερφό της που επιθυμούσε να την παντρέψει με τον αρχηγό των Ντοθράκι, για να αποκτήσει πρόσβαση στον αδίστακτο και πολεμοχαρή στρατό του (Martin, *Game of Thrones*, 55). Η Νταινέρυς, συνεπώς, παρουσιάζεται ως υποχείριο του αδερφού της, ακολουθεί τις συμβουλές του, προσπαθώντας να καλλωπιστεί όσο τον δυνατόν περισσότερο για να εντυπωσιάσει τον Ντρόγκο (Martin, *Game of Thrones*, 44), κάτι που τελικά παρά τη θέλησή της επιτυγχάνει (Martin, *Game of Thrones*, 122). Ο γάμος της μαζί του παρουσιάζεται αρκετά επίπονος στην αρχή, με την Νταινέρυς να δυσκολεύεται να προσαρμοστεί στον βάρβαρο τρόπο ζωής του (Martin, *Game of Thrones*, 263).

Με την ένωση αυτή και οι δυο γυναίκες γίνονται *βασίλισσες*. Η θεά Ήρα αφού παντρεύτηκε τον Δία θεωρήθηκε η βασίλισσα των Θεών (Ρούσσο, 1986: 90). Η Νταινέρυς με τον γάμο της με τον Ντρόγκο ξεκινά να προσφωνείται «Καλήσι» από τους ανθρώπους όλης της φυλής, που στη διάλεκτο τους είχε την ερμηνεία της βασίλισσας (Martin, *Game of Thrones*, 264). Επιπλέον, η Νταινέρυς στο τέλος του βιβλίου θα μπορούσε να θεωρηθεί με βάση τη διαδοχή ως η μοναδική δικαιωματική βασίλισσα του θρόνου των Επτά βασιλείων, καθώς μετά τη θανάτωση του αδερφού της (Martin, *Game of Thrones*, 569-572) είναι η τελευταία Ταργκάρυεν που απομένει.

Το ζήτημα της *αιμομιξίας* είναι ακόμα ένα κοινό στοιχείο μεταξύ των δυο χαρακτήρων. Η θεά Ήρα, όπως προαναφέρθηκε, παντρεύτηκε με τον θεό Δία, ο οποίος ήταν ο μικρότερος αδερφός της (Ρούσσο, 1986: 90). Στην αρχαία Ελλάδα συχνά παρατηρείται το φαινόμενο της αιμομιξίας, είτε αφορά αδέρφια, είτε γονείς με παιδιά όπως ο Οιδίποδας με την μητέρα του Ιοκάστη, ανάμεσα σε θεούς αλλά και θνητούς (Αναστασίου, 1986: 88-89). Το φαινόμενο αυτό δείχνει να βρίσκει ιδιαίτερη απήχηση και στον κόσμο του Γουέστερος. Σύμφωνα με την παράδοση αναφέρεται ότι οι



Ταργκάρυεν ήταν πολύ συχνό για αιώνες να παντρεύονται τις αδερφές τους προκειμένου να μην «χαλάσει» το καλό αίμα τους (Martin, *Game of Thrones*, 48-49). Η Νταινέρυς αν και δεν έχει παντρευτεί τον αδερφό της αναφέρει ότι κανονικά ήταν προορισμένη για αυτόν και σε ορισμένες περιπτώσεις ο Βισέρυς δε διστάζει να την αγγίζει άσεμνα (Martin, *Game of Thrones*, 45).

Η λειτουργία των δυο γυναικών ως μητέρων δράκων είναι ένα χαρακτηριστικό που δείχνει να ενισχύει τη μεταξύ τους σχέση. Ειδικότερα, σύμφωνα με έναν μύθο ο θεός Δίας αναγκάστηκε εξαιτίας χρησμού να καταπιεί την πρώτη γυναίκα του, την Μύτιδα όσο καιρό ήταν έγκυος στη θεά Αθηνά για να αποφύγει να γεννηθεί το παιδί, φοβούμενος μην του πάρει τη θέση. Ωστόσο, το παιδί τελικά κατάφερε να γεννηθεί και αμέσως εξέπληξε όλους τους θεούς με τις αρετές του. Λέγεται ότι η θεά Ήρα, καθώς τότε ήταν ήδη παντρεμένη μαζί του, ζήλεψε τόσο πολύ από την ατίμωσή της που αποφάσισε να κάνει μόνη της παιδί. Για πολλούς μήνες αρνούσαν να πλαγιάσει με τον Δία, κατέβηκε στη γη και προσευχήθηκε με αποτέλεσμα σε λίγο καιρό τελικά να καταφέρει να γεννήσει έναν δράκο τον Τυφάων (Kerenyi, 2012: 149-150). Σε μια άλλη εκδοχή του μύθου αναφέρεται ότι μετά τη διχόνοια του ζεύγους, η Ήρα ζήτησε τη συμβουλή του Κρόνου για να τιμωρήσει τον Δία. Ο Κρόνος τότε της έδωσε δυο αυγά ποτισμένα με το σπέρμα του και της είπε να τα θάψει στη γη. Η Ήρα ακολούθησε τις συμβουλές και το αποτέλεσμα ήταν μετά από λίγο καιρό να γεννηθεί από αυτά ο Τυφώνας ένα τεράστιο ον που στους ώμους του είχε εκατό κεφάλια δράκων (Μνήμες Ελληνισμού, χ.ή.). Αντίστοιχα, οι Ταργκάρυεν από την αρχή του βιβλίου αναφέρεται ότι είναι το αίμα του δράκου, κάτι που δείχνει να επιβεβαιώνεται και από την επεισοδιακή είσοδο της Νταινέρυς στη φωτιά που δείχνει να την αφήνει ανέγγιχτη (Martin, *Game of Thrones*, 908-909). Επιπλέον, τρία αυγά δράκου δίνονται από τον Μάγιστρο Ιλλύριο ως δώρο γάμου και στη Νταινέρυς (Martin, *Game of Thrones*, 128). Η Νταινέρυς τα φροντίζει, τα παίρνει μαζί της στις φλόγες και βγαίνοντας από αυτές παρουσιάζεται να θηλάζει τρεις μικρούς δράκους (Martin, *Game of Thrones*, 906-909). Συνεπώς, όπως αναφέρεται μέσα στο βιβλίο και κατά την προσφώνησή της από εκείνη τη στιγμή και μετέπειτα, γίνεται η Μητέρα των Δράκων. Αξίζει να αναφερθεί ότι ο δράκος αντιπροσωπεύει το αρπακτικό που είναι εχθρός όλων των εγκατεστημένων και οργανωμένων κοινωνιών, το άγριο που βγαίνει από τις σκοτεινές σπηλιές ή τα μυστηριώδη δάση. Οι δράκοι δεν υπακούν στους νόμους και δεν τιθασεύονται. Έτσι και οι Ταργκάρυεν εμφανίζονται συχνά χαοτικοί, ατίθασοι, διαβολικοί και

απομονωμένοι. Αντίθετα με τους ανταρόλυκους, που είναι το ζώο με το οποίο σχετίζονται οι Σταρκ και που είναι ζώα που συνυπάρχουν με την κοινωνία και μπορούν να εξημερωθούν (Yauss, 2020: 14).

Εκτός από μητέρες δράκων οι δυο γυναίκες αναφέρεται να *κυφορούν σε ορισμένες περιπτώσεις και έμβρυα τα οποία υφίστανται παραμορφώσεις*. Συγκεκριμένα, η θεά Ήρα γέννησε τον Ήφαιστο, ένα παιδί το οποίο λέγεται ότι ήταν τόσο άσχημο, παραμορφωμένο, με κουτσά πόδια που η ίδια του η μητέρα το πέταξε από τον Όλυμπο από την ντροπή της (Κακριδής, 1986: 192). Η Νταινέρυς, μετά από την εμπλοκή της με γυναίκα που ασκούσε μαύρη μαγεία σε μια απελπισμένη προσπάθεια να σώσει τον άντρα της, ως αντίτιμο πληρώνει τη ζωή του αγέννητου παιδιού της, το οποίο γεννιέται νεκρό και παραμορφωμένο. Σύμφωνα με τα λόγια της γυναίκας που το ξεγέννησε ήταν: «Ένα τέρας. Είχε φολίδες πάνω του σαν τη σαύρα, ήταν τυφλό και είχε μια κοντή ουρά και μικρές, δερμάτινες φτερούγες σαν της νυχτερίδας. Όταν το άγγιξα, η σάρκα ξεκόλλησε από τα κόκκαλά του και μέσα ήταν γεμάτο σκουλήκια και βρωμούσε απαίσια» (Martin, *Game of Thrones*, 855).

Τέλος, *το ζήτημα της τιμωρίας και της εκδίκησης* εμφανίζεται και στους δυο χαρακτήρες. Η θεά Ήρα εμφανίζεται επανειλημμένως να προσπαθεί να εκδικηθεί και να βλάψει γυναίκες με τις οποίες την απατά ο Δίας, όπως τη Σεμέλη (Κακριδής, 1986: 200) ή τη Λητώ (Κακριδής, 1986: 139). Η Νταινέρυς, αν και γενικότερα εμφανίζεται ως ειρηνικός χαρακτήρας, μετά από την εξαπάτησή της από τη μέετζι, εξαιτίας της οποία χάνει τη ζωή του άντρα και του παιδιού της, παίρνει εκδίκηση δένοντάς τη δίπλα στο άψυχο σώμα του άντρα της και καίγοντάς της (Martin, *Game of Thrones*, 905-906).

### **5.2.9. Τζέιμι Λάννιστερ**

#### ***Ανάλυση χαρακτήρα***

Ο Τζέιμι Λάννιστερ είναι ο διάδοχος του Οίκου των Λάννιστερ. Είναι δίδυμος αδερφός της Σέρσεϊ και μεγαλύτερος αδερφός του Τύριον. Ο Τζέιμι μεγαλώνει σε αυστηρό κλίμα, ιδιαίτερα όταν μετά τον θάνατο της μητέρας του κατά την γέννηση του μικρού

του αδερφού, μένει μόνο με τον πατέρα και τα αδέρφια του. Η αιμομικτική σχέση του με τη δίδυμη αδερφή του, Σέρσεϊ, είναι το στήριγμά του, καθώς όπως επεξηγεί η Σέρσεϊ: «Ο Τζέιμι και εγώ δεν είμαστε απλώς αδέρφια. Είμαστε ένας άνθρωπος σε δυο κορμιά» (Martin, *Game of Thrones*, 556). Ο Τζέιμι γίνεται ιπότης και φρουρός του Αίρυσ Ταργκάρνεν κατά την περίοδο της βασιλείας του, όπως αναφέρεται σε συνομιλία του Ρόμπερτ με τον Νεντ. Δε διστάζει, όμως, να τον προδώσει κατά τη διάρκεια του πολέμου που του κηρύσσουν ο Ρόμπερτ του Οίκου Μπαράθρον και ο Ένταρντ του Οίκου των Σταρκ, όντας ο χαρακτήρας που παρά την εμπιστοσύνη που του δείχνει ο Αίρυσ τελικά τον φονεύει (Martin, *Game of Thrones*, 142). Αργότερα, με την άνοδο του Ρόμπερτ στον θρόνο σύζυγός του γίνεται η δίδυμη αδερφή του Τζέιμι. Ο Τζέιμι ακολουθεί την αδερφή του, με την οποία έχει κρυφά παράνομη σχέση και ορκίζεται ως ιπότης στον Ρόμπερτ (Martin, *Game of Thrones*, 141). Η σχέση με την αδερφή του έχει ως καρπούς τρία παιδιά, των οποίων η πατρότητα αποδίδεται στον βασιλιά Ρόμπερτ. Στην προσπάθεια να κρατηθεί αυτό το μυστικό, ο Τζέιμι φτάνει σε σημείο να σπρώξει σε επίσκεψή του στον Οίκο των Σταρκ τον γιο του Ένταρντ, Μπραν, όταν τον πιάνει να κρυφοκοιτάζει κατά τη διάρκεια των ερωτικών του περιπτώξεων με τη Σέρσεϊ (Martin, *Game of Thrones*, 106-107). Όταν επιστρέφει στο Κινγκς Λάντινγκ δεν παρουσιάζεται πολλές φορές, αλλά επανεμφανίζεται δυναμικότερα όταν η σύζυγος του Νεντ Σταρκ απαγάγει τον μικρότερο αδερφό του, τον Τύριον (Martin, *Game of Thrones*, 338). Τότε ο Τζέιμι εξαγριώνεται και αποφασίζει να τον αναζητήσει και να τον φέρει πίσω, καθώς φαίνεται να τρέφει συναισθήματα αγάπης για αυτόν, αλλά κυρίως για λόγους περηφάνιας και οργής του πατέρα του που δεν του επιτρέπουν να αφήσει αβοήθητο έναν Λάννιστερ (Martin, *Game of Thrones*, 442). Φτάνει σε επίπεδο να πάρει εκδίκηση από τον Νεντ Σταρκ, αφού σε συνάντησή τους διατάζει να φονευθούν οι άντρες του μπροστά του (Martin, *Game of Thrones*, 443). Στο τέλος, ο χαρακτήρας αυτός μπαίνει δυναμικά στην πλοκή με τον θάνατο του βασιλιά Ρόμπερτ, την άνοδο του Τζόφρυ και τη φυλάκιση του Νεντ. Συγκεκριμένα, όταν ο μεγαλύτερος γιος του Νεντ κηρύσσει πόλεμο στους Λάννιστερ για τον πατέρα του, ο Τζέιμι ηγείται του στρατού των Λάννιστερ για να τον αποκρούσει. Λίγο μετά τον αποκεφαλισμό του πατέρα του, ο Ρομπ καταφέρνει με τέχνασμα να κερδίσει τον Τζέιμι και τον στρατό του και το πρώτο βιβλίο λήγει με την αιχμαλωσία του από τον στρατό των Σταρκ (Martin, *Game of Thrones*, 793).

Ω; χαρακτήρας ο Τζέιμι δείχνει να είναι *απρόβλεπτος* και *επικίνδυνος*, μη διστάζοντας να επιχειρήσει να σκοτώσει ένα μικρό παιδί για να μην αποκαλυφθούν τα μυστικά του. Είναι *δόλιος*, *ανήθικος* και *προδότης*, φτάνοντας να προδώσει τον πρώτο βασιλιά που είχε δώσει όρκο να υπηρετεί φονεύοντάς τον και τον δεύτερο έχοντας ερωτικές σχέσεις με την γυναίκα του και αδερφή του ίδιου, αλλά και κάνοντας μαζί της τρία παιδιά εκ των οποίων το πρώτο προορίζεται ως διάδοχος του Ρόμπερτ. Οι πράξεις του υποκινούνται συχνά από την αρρωστημένη αγάπη που τρέφει για τη δίδυμη αδερφή του και την περηφάνια που τον χαρακτηρίζει. Η σχέση του με τον πατέρα του είναι καλή, καθώς ο Τζέιμι εμφανίζεται *δυνατός*, *εμφανίσιμος*, *πολεμοχαρής* και *αδίστακτος*, δηλαδή όλα όσα ονειρευόταν ο πατέρας του για τον ίδιο. Με τον μικρότερο αδερφό του, τον Τύριον, ο οποίος παρουσιάζει σωματική αναπηρία όντας νάνος, έχει καλές σχέσεις, οι οποίες έως έναν βαθμό πηγάζουν από οίκτο για την κατάστασή του και από την απόρριψη που δέχεται από τον πατέρα τους. Αν και παρουσιάζεται συχνά ως *γενναίος* και *δυνατός*, *δε διακρίνεται για την ευφυΐα* του παρά κυρίως για την *επιδεξιότητά του στο σπαθί και την ωμή του δύναμη*. Εμφανίζεται *εύπορος*, όπως και όλη η οικογένειά του και συχνά *σπάταλος*. Τέλος, στο πρώτο βιβλίο δείχνει να έχει *υπέρμετρη αυτοπεποίθηση* και γίνεται *αντιπαθής* από τους υπόλοιπους χαρακτήρες.

### **Τζέιμι Λάννιστερ – θεός Άρης**

Ο χαρακτήρας του Τζέιμι Λάννιστερ παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες με αυτόν του θεού Άρη. Αρχικά, *φαίνεται ότι τόσο ο θεός Άρης όσο και ο Τζέιμι Λάννιστερ, προέρχονται από αιμομικτικές σχέσεις*. Ειδικότερα, σύμφωνα με τη μυθολογία πατέρας του θεού Άρη ήταν ο θεός Δίας και μητέρα του η θεά Ήρα, οι οποίοι μεταξύ τους ήταν αδέρφια (Κακριδής, 1986: 177). Αντίστοιχα, οι γονείς του Τζέιμι, ο Τάιγουν και η Τζοάννα Λάννιστερ, παρουσιάζονται να είναι μεταξύ τους πρώτα ξαδέρφια (Martin, *Game of Thrones*, 918).

Οι δυο άντρες είναι ιδιαίτερα *πολεμοχαρείς* και *δυνατοί*. Ο θεός Άρης στη μυθολογία θεωρούνταν ως θεός του πολέμου. Στην πληθώρα των αναπαραστάσεών του εμφανίζεται *πάνοπλος* και λαμβάνει μέρος σε πλήθος μαχών με θνητούς, όπως ο Διομήδης (Ρούσσο, 1986: 104), με ημίθεους, σαν τον Ηρακλή όταν σκοτώνει τον γιο του Κύκνο (Ρούσσο, 1986: 102) και με θεούς με κύριο αντίπαλό του να βρίσκει στο

πρόσωπο της θεάς Αθηνάς, που αν και η ίδια ήταν πολεμική θεά προστάτευε τον δίκαιο και σώφρων πόλεμο (Κακριδής, 1986: 177). Η συμμετοχή του Άρη είναι ορατή και στον Τρωικό Πόλεμο, κατά τον οποίο παίρνει θέση υπέρ των Τρώων (Κακριδής, 1986: 177-178). Ο Τζέιμι, σε αντιστοιχία, φημίζεται για την πολεμική του δεινότητα και έχει συμμετάσχει σε πλήθος πολέμων, έχοντας τις περισσότερες φορές θέσεις κομβικής ισχύος. Όντας πρωτότοκος γιος της οικογένειας Λάννιστερ, υπήρξε στρατηγός του στρατού του Οίκου του και ως αδερφός της βασίλισσας σύντομα χρίζεται ιππότης.

Οι δυο άντρες *αρέσκονται στη βία, την αιματοχυσία, είναι εκδικητικοί, συχνά άμυαλοι και απερίσκεπτοι*. Σύμφωνα με έναν μύθο κάποτε ο θεός Άρης έβραζε από το θυμό του, καθώς η Αθηνά με τους προστατευόμενούς της είχαν κατορθώσει να τον τραυματίσουν δυο φορές. Έτσι αποφάσισε να πάει να παραπονεθεί στον Δία προσπαθώντας να επιτύχει την τιμωρία της θεάς Αθηνάς. Ωστόσο, η κίνησή του δεν είχε αποτέλεσμα να ξεκινήσει μια νέα μάχη όπως επιθυμούσε, άλλα έκανε τον Δία να απαυδήσει με τη βίαια φύση του θεού (Ρούσσο, 1986: 104). Ο Τζέιμι, δείχνει να απολαμβάνει ιδιαίτερα τη βία, με έντονη τη θέληση να επιβάλλει την κυριαρχία του. Χαρακτηριστικά, στο πρώτο βιβλίο αναφέρεται ότι κατά τη διάρκεια της μάχης για την κάθοδο του βασιλιά Αίρυσ Ταργκάρυεν, ο Τζέιμι είναι ο άντρας που τον φονεύει και στη συνέχεια κάθεται «για να ξεκουραστεί», όπως υποστηρίζει, στον θρόνο του με θέα το νεκρό σώμα (Martin, *Game of Thrones*, 142). Ακόμα, για λόγους ικανοποίησης και εκδίκησης για την απαγωγή του αδερφού του, Τύριον, αποφασίζει να δώσει πρόσταγμα να φονευθούν μπροστά στα μάτια του Νεντ όλοι οι άντρες του διατάζοντας να αφήσουν τον ίδιο, προκειμένου να υποφέρει για τον θάνατο των πιστών συντρόφων του (Martin, *Game of Thrones*, 443-444).

Φαίνεται, επιπρόσθετα, να *αποτελούν προσωπικότητες προκλητικές, άνομες, απρόβλεπτες και επικίνδυνες*. Στη μυθολογία αναφέρεται ότι ο θεός Άρης, αποτελεί τον θεό που εκφράζει την παρορμητική φύση του πολέμου (Κακριδής, 1986: 177). Στη μάχη ορμά με μανία και κραυγάζει δυνατά όσο δέκα χιλιάδες ανθρώπους που πολεμούν. Δεν τον νοιάζει να είναι δίκαιος ή να υπακούει στους νόμους. Στις μάχες τον συνοδεύουν ο Φόβος και ο Δείμος που προκαλούν τρόμο σε όλους (Κακριδής, 1986: 177). Ο Τζέιμι, ταυτόχρονα, δείχνει να αντικατοπτρίζει αυτή τη στάση. Χαρακτηριστικά, όπως προαναφέρθηκε, κατά τη διάρκεια βασιλείας του Αίρυσ Ταργκάρυεν, ορκίζεται να τον υπηρετεί ως πιστός ιππότης του, καταφέροντας να κερδίσει την εμπιστοσύνη του και να του ανατεθεί ο ρόλος της προσωπικής προστασίας

του Αίρυσ, αλλά δε διστάζει, ούτε στιγμή όταν αλλάζουν τα συμφέροντά του, να τον φονεύσει με βαρβαρότητα (Martin, *Game of Thrones*, 142-143). Ακόμα και όταν κατά την επίσκεψη με την αδερφή του στο Γούντερφελ, τους βλέπει κατά την ερωτική πράξη ο μικρός γιος της οικογένειας Σταρκ, αστειεύεται και τον σπρώχνει από το παράθυρο αδιαφορώντας για το ότι επιχειρεί να σκοτώσει ένα επτάχρονο παιδί (Martin, *Game of Thrones*, 107).

Εάν και όπως προαναφέρθηκε αποτελούν άντρες πολεμοχαρείς, *δεν είναι πάντα με το μέρος των νικητών*. Κατά τη διάρκεια του Τρωικού Πολέμου, ο θεός παίρνει το μέρος των Τρώων και ηττείται με τη θεά Αθηνά να καταφέρνει άφθονες φορές να τον καταντροπιάσει, όπως όταν του έριξε μια τεράστια πέτρα και τον τραυμάτισε (Κακριδής, 1986: 177). Αντίστοιχα, ο Τζέμι αν και δυνατός και με μεγάλη εξάσκηση και εμπειρία, στη μάχη που πραγματοποιείται με τον στρατό των Σταρκ, όταν ο γιος του Νεντ, Ρομπ, προσπαθεί να πάρει εκδίκηση για τον θάνατο του πατέρα του, φέρεται σίγουρος για τον εαυτό και τη νίκη του, κάτι που τον οδηγεί στο να πέσει σε παγίδα, να χάσει στη συμπλοκή αυτή και να οδηγηθεί σε αιχμαλωσία (Martin, *Game of Thrones*, 793).

*Η εμπλοκή των δυο χαρακτήρων ως τρίτων προσώπων στη νόμιμη σχέση των αδερφών τους* αποτελεί ένα ακόμα κοινό στοιχείο στη ζωή τους. Συγκεκριμένα, ο θεός Άρης λέγεται ότι υπήρξε εραστής της θεάς Αφροδίτης, της θεάς του έρωτα που ήταν παντρεμένη με τον αδερφό του, θεό Ήφαιστο (Κακριδής, 1986: 178). Ταυτόχρονα ο Τζέμι, εμπλέκεται ως τρίτο πρόσωπο στη σχέση της δίδυμης αδερφής του, Σέρσεϊ, με τον νόμιμο σύζυγό της, Ρόμπερτ Μπαράθιον. Μάλιστα *η παράνομη σχέση του καθενός δείχνει να αποδίδει καρπούς*. Ο θεός Άρης γίνεται πατέρας δυο υιών και μιας κόρης, του Δείμου, του Φόβου και της Αρμονίας (Κακριδής, 1986: 178) και ο Τζέμι γίνεται επίσης πατέρας μιας κόρης και δυο υιών, του Τζόφρυ, της Μυρσέλα και του Τόμμεν.

Οι δυο χαρακτήρες, ακόμα, γίνονται *ιδιαίτερα αντιπαθείς* από τους υπόλοιπους λόγω της προσωπικότητας και των πράξεων τους. Συγκεκριμένα, ο θεός Άρης δεν είχε καλές σχέσεις με την πλειονότητα των θεών, όπως με τον θεό Δία και τη θεά Αθηνά, αλλά και γενικότερα ήταν ένας θεός ο οποίος δε λατρευόταν σε πολλούς τόπους και καμιά πολιτεία δεν τον έκανε πολιούχο της (Κακριδής, 1986: 178). Έτσι και ο Τζέμι δεν παρουσιάζεται να διαθέτει κανέναν φίλο. Ακόμα και ο μικρότερος αδερφός του αν και τον αγαπά, αναγνωρίζει την ποιότητα του χαρακτήρα του, σκεπτόμενος ότι ο Τζέμι

είναι ακόμα χειρότερος από τη Σέρσεϊ, παρορμητικός, οξύθυμος και ξεροκέφαλος (Martin, *Game of Thrones*, 478). Επιπλέον, κανένας δε δείχνει να τον εμπιστεύεται, ούτε ο ίδιος ο βασιλιάς Ρόμπερτ ή ο Νεντ, ιδιαίτερα μετά την προδοσία του στον προηγούμενο βασιλιά, τον Αίρυσ, ακόμα και εάν ήταν προς όφελος τους, θεωρώντας ότι αφού έχει καταπατήσει μια φορά τον όρκο του είναι πιθανόν να τον καταπατήσει πάλι (Martin, *Game of Thrones*, 140-141).

Τέλος, αξίζει να αναφερθεί ότι *τα αρνητικά χαρακτηριστικά της προσωπικότητας των δυο αντρών, δείχνουν να κληροδοτούνται σε ορισμένες περιπτώσεις και στους γιους τους*. Χαρακτηριστικά αναφέρεται ότι ο θεός Άρης υπήρξε *πατέρας κακών βασιλιάδων*, όπως ο Οινόμαος της Ολυμπίας και ο Διομήδης της Θράκης (Κακριδής, 1986: 178). Το ίδιο βρίσκει ισχύ και στον Τζέιμι, καθώς ο γιος του Τζόφρυ που γίνεται βασιλιάς στο Κινγκς Λάντινγκ, αποτελεί μια *αισχρή προσωπικότητα ηγέτη*.

#### **5.2.10. Σέρσεϊ Λάννιστερ**

##### **Ανάλυση χαρακτήρα**

Η Σέρσεϊ Λάννιστερ, ως σύζυγος του Ρόμπερτ, είναι η βασίλισσα των Επτά Βασιλείων. Προέρχεται από τον Οίκο των Λάννιστερ και είναι αδερφή του Τζέιμι και του Τύριον Λάννιστερ. Είναι μητέρα τριών παιδιών που κάνει από την κρυφή της σχέση με τον δίδυμο αδερφό της. Η Σέρσεϊ αν και γνώριζε ότι θα παντρευόταν έναν άντρα που δεν την αγαπούσε, αποφάσισε να προβεί σε γάμο μαζί του. Στην πραγματικότητα και η ίδια έφτασε σε σημείο να τον απεχθάνεται, όπως ομολόγησε στον Νεντ, από το πρώτο βράδυ του γάμου τους, όταν κατά τη διάρκεια της συνεύρεσής τους ψιθύριζε το όνομα «Λυάννα» (Martin, *Game of Thrones*, 557). Ο μόνος λόγος που ενώθηκε μαζί του ήταν η εξουσία που θα της έδινε και η ασφάλεια που εισέπραττε από το γεγονός ότι ο αδερφός και εραστής της θα βρίσκεται δίπλα της. Η Σέρσεϊ δείχνει να μην νοιάζεται για κανέναν πέρα από τον Τζέιμι και τα παιδιά της (Martin, *Game of Thrones*, 556). Η ζωή της αναταράσσεται όταν το «Χέρι» του άντρα της, ανακαλύπτει την παράνομη σχέση με τον αδερφό της και το γεγονός ότι τα τρία παιδιά που θεωρούνταν απόγονοί

του ήταν στην πραγματικότητα του Τζέιμι. Η Σέρσεϊ για να μην αποκαλυφθεί το μυστικό της δε διστάζει να τον φονεύσει με δηλητήριο, με τον Ρόμπερτ να αναφέρει στον Νεντ: «Δεν έχω δει άνθρωπο ν' αρρωσταίνει τόσο γρήγορα. Είχαμε διοργανώσει αγώνες κονταρομαχίας για τη γιορτή του ονόματος του γιου μου. Έτσι και τον έβλεπες εκείνη τη μέρα τον Τζον, θα ορκιζόσουν πως θα ζήσει για πάντα. Και δεκαπέντε μερόνυχτα αργότερα ήταν νεκρός» (Martin, *Game of Thrones*, 62). Όταν ο άντρας της, αντί να βάλει σε αυτήν τη θέση τον αδερφό της όπως η ίδια επιθυμούσε και την αναγκάζει να καταφύγουν στον φίλο του Νεντ, εξαγριώνεται και νιώθει τη θέση της επισφαλή (Martin, *Game of Thrones*, 103-104). Αφού καταφθάνουν στο Γουίντερφελ, είναι παγερή, κλείνεται στο δωμάτιό της, όπου έρχεται ο αδερφός της και καταλήγουν σε σεξουαλική επαφή, στην οποία γίνεται άθελά του μάρτυρας ο Μπραν (Martin, *Game of Thrones*, 106). Ο αδερφός της τον σπρώχνει από το περβάζι του παραθύρου προκειμένου να μη μαρτυρήσει τίποτα (Martin, *Game of Thrones*, 107). Επειδή αποτυγχάνει να τον σκοτώσει στέλνουν άντρα στο δωμάτιό του για να ολοκληρώσει τον φόνο, κάτι που τελικά δεν καταφέρνει (Martin, *Game of Thrones*, 159). Όταν ο Νεντ γίνεται το νέο «Χέρι» του βασιλιά, προσπαθεί να βρει τα αίτια του απροσδόκητου θανάτου του προηγούμενου «Χεριού» και σταδιακά ανακαλύπτει την παράνομη σχέση της και την πραγματική κηδεμονία των παιδιών. Ο Νεντ αποφάσισε να την προσεγγίσει και να της ομολογήσει την αλήθεια προτρέποντας την να πάρει τα παιδιά της και να φύγει για να σωθεί από την οργή του Ρόμπερτ (Martin, *Game of Thrones*, 556-559). Η Σέρσεϊ προσπαθεί να εκμεταλλευτεί τα ερωτικά της θέληγτρα για να τον πείσει να μην προβεί σε αυτήν την αποκάλυψη, κάτι που δεν καταφέρνει (Martin, *Game of Thrones*, 558). Γυρνώντας στο παλάτι περνά στο επόμενο σχέδιο της, δίνοντας εντολή σε έμπιστο άντρα να σκοτώσει τον βασιλιά στο κυνήγι προσφέροντάς του δηλητηριασμένο κρασί, που είχε ως αποτέλεσμα να αποδυναμωθεί και ένα αγριόχοιρος να τον τραυματίσει θανάσιμα (Martin, *Game of Thrones*, 575). Όταν επιστρέφουν στο παλάτι λίγο πριν πεθάνει, παρά την επιθυμία του βασιλιά να κυβερνήσει ο Νεντ μέχρι να ενηλικιωθεί ο γιος του (Martin, *Game of Thrones*, 577), η Σέρσεϊ σκίζει τη διαθήκη του και κηρύσσει τον Νεντ προδότη (Martin, *Game of Thrones*, 602-603). Έτσι καταφέρνει να βάλει τον γιο της στη θέση και να αυτοανακηρυχθεί αντιβασιλίτσα, ουσιαστικά παρακινώντας τις πράξεις του γιου της. Ωστόσο, παραβλέπει ότι ο γιος της είναι παρορμητικός και εκδικητικός. Έτσι όταν ο Νεντ ομολογεί την υποτιθέμενη προδοσία του για να σώσει τις κόρες του (Martin, *Game of Thrones*, 821), αντί να τον στείλει να υπηρετήσει στη Νυχτερινή Φρουρά, όπως του είχε υποδείξει η ίδια, ο



Τζόφρυ διατάζει την αποκεφάλισή του (Martin, *Game of Thrones*, 822). Στο τέλος του βιβλίου μαθαίνει ότι ο αδερφός και εραστής της έχει πιαστεί αιχμάλωτος του στρατού των Σταρκ, κάτι που την κάνει ολοένα και σκληρότερη (Martin, *Game of Thrones*, 106).

Ως χαρακτήρας η Σέρσεϊ ενδιαφέρεται για τον πλούτο και την εξουσία, μη διστάζοντας να προβεί σε γάμο για να γίνει βασίλισσα. Φέρεται με ψυχρότητα και δείχνει να είναι ανίκανη να αγαπήσει οποιονδήποτε πέρα από τον δίδυμο αδερφό της και τα παιδιά της. Συχνά παρουσιάζεται εκδικητική και αδίστακτη, κατηγορώντας, επιχειρώντας να σκοτώσει ή και σκοτώνοντας ανθρώπους για να προστατεύσει τα συμφέροντά της, όπως τον Μπραν Σταρκ, τον Ρόμπερτ Μπαράθιον και τον Τζον Άρρυν. Στη σχέση με τον νόμιμο άντρα της γίνεται θύμα *ξυλοδαρμού*, όπως όταν στη συνομιλία του συζύγου της με τον Νεντ τον κατηγορεί λέγοντάς του: «Τι αστείο σε βάρος μας έπαιξαν οι Θεοί. Μα την αλήθεια εσύ έπρεπε να φοράς φουστάνια κι εγώ πανοπλία» και ο Ρόμπερτ την χαστουκίζει κάνοντάς της μελανιά (Martin, *Game of Thrones*, 494). Σε συνδυασμό με τις επανειλημμένες απάτες και τα πολυπληθή εξώγαμά του την κάνουν να νιώθει *ταπεινωμένη* και να *τον απεχθάνεται*. Τον σιχαίνεται τόσο που όταν μένει έγκυος από αυτόν καταφεύγει σε βότανα για να αποβάλλει αρνούμενη να φέρει στον κόσμο το παιδί του (Martin, *Game of Thrones*, 557). Επιπλέον, εμφανίζεται ιδιαίτερα *χειριστική*, όπως στη σχέση της με τη Σάνσα, στην οποία δείχνει την υποτιθέμενη συμπάθειά της για να επιτύχει τους στόχους της (Martin, *Game of Thrones*, 624). Φτάνει σε σημείο να *εκμεταλλευτεί την εξωτερική της εμφάνιση μέσα από σεξουαλικές σχέσεις* με άντρες για να επιτυγχάνει όλα όσα επιθυμεί. *Αδιαφορεί για τον ανθρώπινο πόνο, δεν δείχνει επιείκεια και ενσυναίσθηση*, όπως στο περιστατικό κατά το οποίο επιμένει να σκοτωθεί η Αρχόντισσα, ο ανταρόλυκος της Σάνσα, ως αντίποινα για τον ανταρόλυκο της Άρυα που στην προσπάθειά του να την προστατεύσει από τον γιο της, τον δάγκωσε (Martin, *Game of Thrones*, 186). Πίσω από κάθε βήμα της διαθέτει *στρατηγική* και όλα είναι προμελετημένα στο μυαλό της, όπως η δολοφονία του άντρα της. Εμφανίζεται *έξυπνη* και *πονηρή* προσπαθώντας να δρα πάντα στο παρασκήνιο. Τέλος, όπως και ο δίδυμος αδερφός της γίνεται *αντιπαθής* από όλους σχεδόν τους χαρακτήρες του βιβλίου.

## Σέρσεϊ Λάννιστερ – Μάγισσα Κίρκη

Η Σέρσεϊ Λάννιστερ δείχνει να παρουσιάζει αρκετές ομοιότητες με τη μάγισσα Κίρκη. Ακόμα και με βάση τη ρίζα τους *τα δυο ονόματα φαίνεται να παρουσιάζουν ομοιότητα*, με το όνομα της Σέρσεϊ να είναι πιθανό να προέρχεται από τη μυθική Κίρκη. Σύμφωνα με την ετυμολογία του ονόματος στην αναφέρθηκε ο Room (1990), το όνομα Κίρκη είναι πιθανόν να προέρχεται από το όνομα «κίρκος» που σημαίνει «γεράκι», ένα αρπακτικό πτηνό το οποίο περιστρέφεται στον αέρα και ορμά στο θύμα του (όπως αναφ. στο Κεχαγιόγλου, 2009: 28). Περίπου την ίδια στρατηγική δείχνουν να ακολουθούν αμφότεροι αυτοί οι γυναικείοι χαρακτήρες, που παρουσιάζονται ιδιαίτερα *απειλητικοί και επικίνδυνοι*.

Όσον αφορά τον τρόπο ζωής τους, *οι δυο γυναίκες ζουν με πλούσιο τρόπο και πολυτέλειες, ούσες αμφίπλευρα βασιλίσσες*. Συγκεκριμένα, η Κίρκη κατοικεί στο παλάτι της και είναι βασίλισσα στο νησί Αιαία (Κακριδής, 1986: 220). Η Σέρσεϊ, από την άλλη, αν και αρχικά γεννιέται ως αρχόντισσα στον Οίκο των Λάννιστερ, με τον γάμο της με τον βασιλιά των Επτά Βασιλείων, Ρόμπερτ Μπαράθρον, γίνεται βασίλισσα και διαμένει στο παλάτι του Κινγκς Λάντινγκ (Martin, *Game of Thrones*, 913).

Μια ακόμα ομοιότητα μεταξύ των δυο χαρακτήρων είναι η σχέση τους με το *δηλητήριο*, ως μέσο εξόντωσης εχθρών τους. Η Κίρκη ως μάγισσα συχνά χρησιμοποιούσε δηλητηριώδεις ουσίες για να βλάψει όσους επισκέπτονταν το νησί της. Έτσι, όταν ο Οδυσσέας με τους συντρόφους τους κατά την προσπάθειά τους να γυρίσουν στην Ιθάκη καταφθάνουν στο νησί της, η Κίρκη τους προσκαλεί σε δείπνο και ρίχνει στο φαγητό των συντρόφων του κάποιο από τα μαγικά της φίλτρα, μετατρέποντάς τους σε γουρούνια (Κακριδής, 1986: 220). Αντίστοιχα, η Σέρσεϊ, όταν κινδυνεύει να αποκαλυφθεί η παράνομη σχέση με τον αδερφό της και η πραγματική κηδεμονία των παιδιών της, ρίχνει δηλητήριο στο «Χέρι» του άντρα της. Ακόμα, όταν ο Νεντ ανακαλύπτει και ο ίδιος τα μυστικά της και την προειδοποιεί ότι θα τα αποκαλύψει στον άντρα της, καταφεύγει στο δηλητήριο, βάζοντας έμπιστο άντρα να ρίξει δηλητήριο στο κρασί του άντρα της για να τον αποδυναμώσει και τελικά σκοτώνεται στο κυνήγι του κάπρου στο οποίο βρισκόταν (Martin, *Game of Thrones*, 580).

*Η κακή σχέση που έχουν οι δυο χαρακτήρες με τους άντρες*, είναι ένα στοιχείο στο οποίο υφίστανται ομοιότητες ανάμεσα στις δυο γυναίκες. Η μεταμόρφωση των

συντρόφων του Οδυσσέα σε γουρούνια από την Κίρκη, είναι χαρακτηριστικό γεγονός της εικόνας με την οποία αντιλαμβάνεται η Κίρκη τους άντρες. Λέγεται μάλιστα ότι όλους τους άντρες που επισκέπτονταν το νησί της τους μεταμόρφωνε σε ζώα και δεν ήθελε να έχει καμία σχέση μαζί τους. Μοναδικές εξαιρέσεις αποτέλεσαν ο Οδυσσέας, με τον οποίο εντυπωσιάστηκε όταν δεν κατάφερε να τον μεταμορφώσει με το φίλτρο της και τον ερωτεύτηκε και οι γιοι που απέκτησε μαζί του, ο Άγριος, ο Λατίνος και ο Τηλέγονος (Κακριδής, 1986: 220). Αντίστοιχα, η Σέρσεϊ απεχθάνεται τους άντρες και τις περισσότερες φορές τους βλέπει ως εργαλεία για να επιτύχει τους στόχους της. Η σωματική βία που κάποιες φορές της ασκεί ο άντρας της (Martin, *Game of Thrones*, 494), δείχνει να ενδυναμώνει αυτήν την πεποίθησή της. Οι μόνοι άντρες που φαίνεται να έχουν σημασία στη ζωή αυτού του χαρακτήρα είναι ο δίδυμος αδερφός και εραστής της, Τζέιμι και οι δυο γιοι που έκανε μαζί του (Martin, *Game of Thrones*, 556).

Παρά την απέχθεια τους για τους άντρες, παρουσιάζονται και οι δυο ως *σεξουαλικά ενεργές* αδιαφορώντας για τα πρότυπα της εποχής και της θέσης τους. Συγκεκριμένα, η Κίρκη όταν εντυπωσιάζεται από τον Οδυσσέα φαίνεται να τον προσκαλεί αμέσως στο κρεβάτι της (Κακριδής, 1986: 220). Ακόμη, σύμφωνα με έναν μύθο λέγεται ότι η Κίρκη πριν μεταμορφώσει τους συντρόφους του Οδυσσέα σε γουρούνια πρώτα χάρηκε μαζί τους τον έρωτα και όταν βαρέθηκε αποφάσισε με αυτόν τον τρόπο να τους ξεφορτωθεί (Κακριδής, 1986: 223). Η Σέρσεϊ, από την άλλη, προσπαθεί να απέχει κατά το δυνατόν από τα συζυγικά της καθήκοντα λέγοντας στον Νεντ ότι έχει να πλαγιάσει με τον σύζυγό της χρόνια (Martin, *Game of Thrones*, 557), ωστόσο, έρχεται συχνά σε επαφή στο πρώτο βιβλίο με τον αδερφό της και δε διστάζει να κάνει το ίδιο και με πολλούς ακόμα άντρες ως αντίτιμο για ανταλλάγματα και χάρες που ζητά. Όπως έκανε με μικρότερο ξάδερφό της που υπηρετούσε ως οινόχοος του βασιλιά, τον οποίο προσποιούμενη ότι είναι ερωτευμένη μαζί του, έβαλε να ρίξει δηλητήριο στο κρασί του άντρα της (Martin, *Game of Thrones*, 580).

Δε διστάζουν, ακόμα, να μπουν ανάμεσα σε ζευγάρια και να προσπαθήσουν να χειριστούν παντρεμένους άντρες με την ομορφιά και τη θελκτικότητά τους. Με την Κίρκη να προσπαθεί να κάνει τον Οδυσσέα να απατήσει την νόμιμη σύζυγό του, την Πηνελόπη, κάτι που δείχνει να καταφέρνει, κάνοντας μάλιστα μαζί του τρία παιδιά και κρατώντας τον στο νησί της για έναν χρόνο χωρίς ο ίδιος να δείχνει να αντιλαμβάνεται ποτέ πέρασε τόσος καιρός (Κακριδής, 1986: 222). Η Σέρσεϊ, από την άλλη, αφού ο Νεντ της αποκαλύπτει ότι γνωρίζει τα μυστικά της και την προτρέπει να φύγει για να

σωθεί, προσπαθεί να τον πείσει να μην τα ομολογήσει, χρησιμοποιώντας τη γοητεία της και υπαινικσόμενη ότι θα του προσφέρει σεξουαλικά ανταλλάγματα (Martin, *Game of Thrones*, 558).

Τέλος, ένας ακόμα συσχετισμός που μπορεί να αντληθεί περισσότερο με μεταφορική έννοια, είναι αυτός με τους δυο χαρακτήρες να σχετίζονται άμεσα ή έμμεσα με τα λιοντάρια και τους λύκους. Όταν οι σύντροφοι του Οδυσσέα κατέφθασαν στο νησί της Κίρκης, λέγεται ότι τους υποδέχθηκε περιστοιχισμένη από αφύσικα ήμερα λιοντάρια και λύκους, στα οποία είχαν μεταμορφωθεί τα θύματά της (Κακριδής, 1986: 220). Στον κόσμο του Γουέστερος, όπως προαναφέρθηκε ο ανταρόλυκος είναι το σύμβολο που αποτελεί οικόσημο των Σταρκ και αντίστοιχα το λιοντάρι το ζώο που εμφανίζεται στο λάβαρο των Λάννιστερ (Martin, *Game of Thrones*, 916-918). Στο τέλος του βιβλίου φαίνεται αυτοί οι Οίκοι να βρίσκονται σε μάχη, δηλαδή οι «λύκοι να μάχονται με τα λιοντάρια». Σε αμφότερες τις περιπτώσεις θα μπορούσε να ειπωθεί ότι για τα δεινά των λύκων και των λιονταριών υπαίτιες είναι η Κίρκη και η Σέρσεϊ αντίστοιχα. Ειδικότερα, στην πρώτη περίπτωση άντρες έχουν μεταμορφωθεί από την Κίρκη σε αυτά τα ζώα και είναι καταδικασμένοι να μένουν εγκλωβισμένοι στο σώμα ζώων, όντας μάλιστα υποχρεωμένοι να φυλούν τον θύτη του εγκλήματος που διαπράχθηκε εναντίον τους. Στη δεύτερη περίπτωση, η Σέρσεϊ επιλέγει να παραβλέψει την ύστερη επιθυμία του άντρα της, δηλαδή να ανέβει για λίγα χρόνια στον θρόνο ο Νεντ μέχρι ο Τζόφρυ να είναι έτοιμος, κηρύττει τον Νεντ προδότη, τον φυλακίζει (Martin, *Game of Thrones*, 602-603) και εξαιτίας των κινήσεών της ξεσπά μάχη ανάμεσα στους δυο Οίκους.

### **5.2.11 Τύριον Λάννιστερ**

#### **Ανάλυση χαρακτήρα**

Ο Τύριον Λάννιστερ είναι ο μικρότερος γιος του Οίκου Λάννιστερ και αδερφός των δίδυμων Τζέιμι και Σέρσεϊ. Συχνά από τον λαό αποκαλείται «Καλικάντζαρος» (Martin,

*Game of Thrones*, 56). Από τη στιγμή της γέννησής του δε γίνεται αποδεκτός από τον περίγυρό του και κυρίως από τον πατέρα του που του αποδίδει τον θάνατο της γυναίκας του, καθώς πέθανε κατά τη γέννα του. Αυτό σε συνδυασμό με την παραμορφωμένη φιγούρα του και το γεγονός ότι ήταν νάνος τον κάνουν την ντροπή της οικογένειας. Δε βιώνει ζεστό οικογενειακό περιβάλλον και πάντοτε ζει στη σκιά του αδερφού του, κάτι που συμβολικά φαίνεται και όταν κατά την επίσκεψη της βασιλικής οικογένειας στο Γουίντερφελ ο Τύριον παρουσιάζεται από τον συγγραφέα «να προχωρά στραβοπατώντας μισοκρυμμένος στη σκιά του αδερφού του» (Martin, *Game of Thrones*, 69). Αν και μεγαλώνει μέσα στις ανέσεις, βρίσκεται στο περιθώριο και όλοι θεωρούν ότι είναι ανάξιος να διευθετήσει οτιδήποτε. Η πρώτη εμφάνισή του στο βιβλίο γίνεται κατά την επίσκεψη του βασιλιά Ρόμπερτ στον Οίκο τον Σταρκ. Εκεί αμέσως όλοι τον ξεχωρίζουν εξαιτίας της μορφής του, που γίνεται αντικείμενο σχολιασμού στα *Επτά Βασίλεια*. Αρχικά παρουσιάζεται εσκεμμένα ρηχός μπροστά στον κόσμο, για να μη διαψεύδει όσα λέγονται για τον ίδιο και δημιουργεί προσδοκίες. Φαίνεται να ενδιαφέρεται διαρκώς για το ποτό και τις γυναίκες, επισκεπτόμενες πορνεία και καταγωγή. Στον πρώτο διάλογο που κάνει ωστόσο με τον Τζον Σνόου, όταν τον εντοπίζει απομονωμένο ως νόθο παιδί της οικογένειας Σταρκ, φαίνεται ότι η σκέψη του έχει βάθος. Ενδιαφέρεται για τη μόρφωση και προσπαθεί να αναπτύξει τις γνώσεις του διαβάζοντας βιβλία (Martin, *Game of Thrones*, 108 · Martin, *Game of Thrones*, 147) και αποκτώντας εμπειρίες, καθώς όπως ισχυρίζεται το δικό του όπλο είναι το μυαλό του (Martin, *Game of Thrones*, 150). Αντί να επιστρέψει, λοιπόν, στο Κινγκς Λάντινγκ αποφασίζει να βαδίσει με τον Τζον και τον θείο του προς το Τείχος στη Νυχτερινή Φρουρά για να επεκτείνει τις γνώσεις και τα βιώματά του (Martin, *Game of Thrones*, 113). Δείχνει ευαισθησία στις ανάγκες της Νυχτερινής Φρουράς και δεσμεύεται ότι με την επιστροφή του στο Κινγκς Λάντινγκ θα τη βοηθήσει (Martin, *Game of Thrones*, 239). Ωστόσο, δείχνει να στέκεται άτυχος, καθώς η Κάτλυν ανακαλύπτει ότι το μαχαίρι με το οποίο έγινε προσπάθεια να δολοφονηθεί ο αναισθητος γιος της άνηκε στον ίδιο. Στην πραγματικότητα, δεν έχει καμιά εμπλοκή στην προσπάθεια δολοφονίας του Μπραν, όμως τελικά στον δρόμο της επιστροφής προς το σπίτι του, συναντιέται με την Αρχόντισσα Κάτλυν και τον συλλαμβάνει οδηγώντας τον στο πατρικό της, τον Οίκο των Τάλλυ (Martin, *Game of Thrones*, 380). Εκεί περνά μεγάλες δυσκολίες που τον σκληραίνουν, τον ωριμάζουν και τον κάνουν να γίνει ακόμα πιο πολυμήχανος. Μετά από δίκη μέσα από μάχη αθρώνεται με τη βοήθεια ενός μισθοφόρου, του Μπρον (Martin, *Game of Thrones*, 487). Στον δρόμο του γυρισμού συναντούν μια άγρια φυλή

τους Πετροκόρακες και τη δελεάζει με πλούτη, εξοπλισμό και την υπόσχεση να της δώσει την Κοιλάδα του Άρρυν, αν καταταγούν στην προστασία του μέχρι να φτάσει σπίτι, κάτι που πετυχαίνει (Martin, *Game of Thrones*, 528-529). Η επιστροφή του αντιμετωπίζεται με απάθεια από τον πατέρα του (Martin, *Game of Thrones*, 694) και στο τέλος του βιβλίου του αναθέτει μικρές στρατιωτικές επιχειρήσεις για να βοηθήσει στον πόλεμο που είχε κηρυχθεί με τους Σταρκ (Martin, *Game of Thrones*, 776- 784).

Ο Τύριον εμφανίζεται πολύπλευρος ως χαρακτήρας. Αρχικά, μεγαλώνοντας σε ένα πλαίσιο στο οποίο δεν γίνεται αποδεκτός, όσον αφορά τις προσωπικές του σχέσεις, είναι ανασφαλής και δυσκολεύεται να εμπιστευτεί τους υπόλοιπους ανθρώπους. Συχνά για αυτόν τον λόγο εμφανίζεται *καχύποπτος*, κάτι που ωστόσο δείχνει να τον ευνοεί επιτρέποντάς του να έχει πιο *ξεκάθαρη σκέψη*. Είναι ίσως ο πιο *έξυπνος* και *μεθοδικός* χαρακτήρας του βιβλίου. Χειρίζεται την *ευστροφία* και την *πονηριά* του για να καταφέρει να ανταπεξέλθει σε δύσκολες στιγμές της ζωής του και ξέρει πώς να επιβιώνει. Η κοροϊδία και η υποτίμηση τον ακολουθούν παντού από μικρή ηλικία. Έτσι έχει μάθει να τις αντιμετωπίζει, αλλά όχι προσπαθώντας να δείξει ότι είναι κάτι αντίθετο από αυτό που λέει ο περίγυρός του, αλλά δείχνοντάς τους τη χειρότερη δυνατή εικόνα, μεθώντας και ξοδεύοντας όλα του τα χρήματα σε γυναίκες και διασκέδαση, προσπαθώντας να τους απογοητεύσει τόσο ώστε να σταματήσουν να ασχολούνται με αυτόν. Συχνά γίνεται *αγενής*, όπως κατά την πρώτη του συνάντηση με τον Τζον Σνόου που τον ρωτά ευθέως αν είναι ο μπάσταρδος του Νεντ Σταρκ και όταν ο Τζον φαίνεται να θυμώνει του απαντά ότι: «Οι νάνοι δεν είναι υποχρεωμένοι να έχουν καλούς τρόπους» (Martin, *Game of Thrones*, 75). Στην πραγματικότητα είναι *καλός*, *ευαίσθητος* και *δίκαιος* χαρακτήρας και εν αντιθέσει με τα αδέρφια το δεν παρουσιάζει σημάδια εγωισμού. Το *χιούμορ*, σε ορισμένες περιπτώσεις και η πιο σκοτεινή μορφή του και ο *αυτοσαρκασμός* είναι ακόμα μερικά στοιχεία που βρίσκονται έντονα σε αυτό το πρόσωπο. Επιπλέον, είναι από τους λίγους χαρακτήρες που *δε διστάζει να πει τη γνώμη του* ακόμα και όταν διαφωνεί με την Σέρσεϊ που είναι ιδιαίτερα ισχυρογνώμων. Ο λόγος του χαρακτηρίζεται από *λογική*, δείχνει να είναι *σοφός* και *με βάθος χαρακτήρας*, κάτι που γίνεται εμφανές όταν αφού μιλά για πρώτη φορά με τον Τζον Σνόου στο τέλος τον κοιτά μελαγχολικά και τον προτρέπει να θυμάται τα εξής λόγια: «Όλοι οι νάνοι ίσως και να είναι μπάσταρδοι, αλλά αυτό δεν σημαίνει πως κι όλοι οι μπάσταρδοι είναι νάνοι» (Martin, *Game of Thrones*, 76). Παρουσιάζεται να διαθέτει *ισχυρές ικανότητες πειθούς*, όπως στην επιτυχία επιστράτευσης των Πετροκοράκων για

την ασφάλεια του στον δρόμο προς το Κινγκς Λάντινγκ (Martin, *Game of Thrones*, 529). Διαθέτει *στρατηγική* και συχνά βρίσκεται ένα βήμα μπροστά από τα γεγονότα, αλλά η γνώμη του συχνά δεν εισακούγεται από την οικογένειά του. Η μόνη καλή σχέση με συγγενικό πρόσωπο είναι αυτή που έχει με τον αδερφό του, αλλά καταβάθος ο Τύριον δεν παύει να ζηλεύει τις αρετές που έχουν δοθεί στον Τζέιμι, με την αντίθεση μεταξύ τους να είναι πάντα έκδηλη ακόμα και από τα προσωνύμια που τους δίδονται από τον λαό, ως «το Λιοντάρι και ο Καλικάντζαρος» (Martin, *Game of Thrones*, 69). Τέλος, αν και νιώθει ότι δεν έχει κάποιο σπουδαίο μέλλον και αισθάνεται ότι η ύπαρξη του είναι μάταιη, δεν παύει να πολεμά για αυτό που θεωρεί καλύτερο και η στάση του αυτή εμπνέει σεβασμό σε όσους χαρακτήρες συναναστρέφονται μαζί του.

### **Τύριον Λάννιστερ – Σιληνοί/ Σάτυροι-θεός Διόνυσος**

Ο Τύριον Λάννιστερ δείχνει να παρουσιάζει πολλές ομοιότητες με τα αλογόμορφα όντα της ελληνικής μυθολογίας τους Σιληνούς / Σάτυρους, αλλά και με τον θεό Διόνυσο. Σύμφωνα με τους Σκιαδά και Καμαρέττα (1986: 313), οι Σιληνοί και οι Σάτυροι κατά την αρχαιότητα αποτελούσαν ουσιαστικά τα ίδια όντα, με τη διαφοροποίησή τους να έρχεται ανάλογα με την ηλικία τους. Έτσι, όταν αυτά τα όντα ερχόντουσαν στη ζωή λεγόντουσαν Σάτυροι, ενώ όταν μεγάλωναν και ωρίμαζαν αποκαλούνταν Σιληνοί.

Πρώτο κοινό στοιχείο που εντοπίζεται ανάμεσα στον Τύριον και τους Σάτυρους είναι η *παραμορφωμένη όψη που διαθέτουν*. Οι Σάτυροι/ Σιληνοί λέγεται ότι ήταν άντρες που διέθεταν φηγούρα που τρόμαζε τους ανθρώπους, με πόδια και ουρά αλόγου, με γενειάδα, σγουρά μαλλιά και πλακουτσωτή μύτη (Σκιαδά & Καμαρέττα, 1986: 313). Ο Τύριον από την άλλη διέθετε τέτοια φηγούρα που προκαλούσε αποστροφή, οίκτο και σε πολλές περιπτώσεις γινόταν αντικείμενο αρνητικού σχολιασμού και κοροϊδίας. Ειδικότερα, ο Τύριον παρουσιάζεται να είναι νάνος, κουτσαίνει και δυσκολεύεται στην καθημερινότητά του, διαθέτει πολύ μεγάλο κεφάλι για το σώμα του, ένα πράσινο και ένα μαύρο μάτι, βαθουλωμένο πρόσωπο και φρικτά εξογκωμένο μέτωπο (Martin, *Game of Thrones*, 69).

Επιπρόσθετα, τόσο οι Σάτυροι όσο και ο Τύριον και σε κάποιες περιπτώσεις ο θεός Διόνυσος, εμφανίζονται ως *λάγνες και σαρκικά φιλήδονες προσωπικότητες*. Οι Σάτυροι φημίζονται για τα ζωώδη ένστικτά τους, δε διστάζουν να κυνηγούν θνητές γυναίκες, τις Νύμφες ή και τις Μαινάδες για να έρθουν σε επαφή μαζί τους κάτι που τους οδηγεί σε τακτικές προστριβές (Σκιαδά & Καμαρέττα, 1986: 318). Ο θεός Διόνυσος, αν και δεν είχε τόσο έντονα απροκάλυπτη στάση, λέγεται ότι οι άνθρωποι φοβούνταν όπου πήγαινε γιατί τον ακολουθούσε η φήμη ότι παρέσερνε τις γυναίκες (Κακριδής, 1986: 202). Ο Τύριον με τη σειρά του, φαίνεται να αρέσκεται και ο ίδιος στις σαρκικές ηδονές. Έτσι σε σποραδικά χρονικά διαστήματα στο πρώτο βιβλίο, φαίνεται να επισκέπτεται πορνεία και με πληρωμή να επιλέγει όποια ή όποιες γυναίκες του αρέσουν για να τον συνοδέψουν στο κρεβάτι του, όπως η Σεί μια ιερόδουλη που παρουσιάζεται να τον συνοδεύει στο τελευταίο μέρος του πρώτου βιβλίου (Martin. *Game of Thrones*, 768)

Η σχέση που έχουν και οι τρεις χαρακτήρες με την *οινοποσία* είναι ένα ακόμη στοιχείο που δείχνει να είναι κοινό. Ο θεός Διόνυσος, κατά τη μυθολογία είναι ο θεός του κρασιού και των αμπελιών (Κακριδής, 1986: 202) και οι Σάτυροι/ Σιληνοί σε πολλές περιστάσεις της ζωής εμφανίζονται να διαθέτουν όλα τα χαρακτηριστικά των μεθυσμένων ή και απεικονίζονται να πίνουν. Ακόμα και κατά τη Γιγαντομαχία ή και σε συγκεντρώσεις θεών εμφανίζονται να παίζουν μουσική και να απολαμβάνουν κρασί (Σκιαδά & Καμαρέττα, 1986: 315). Ο Τύριον φαίνεται να εντάσσει το κρασί σχεδόν σε όλες τις συνθήκες της ζωής του, καταφεύγοντας σε αυτό για να ξεχάσει την απόρριψη που εισπράττει εξαιτίας της μορφής του ή και για να διασκεδάσει. Έτσι στο πρώτο βιβλίο υπάρχουν αποσπάσματα στα οποία πίνει κρασί στο σπίτι, σε πορνεία, σε καπηλειά, σε παλάτια, σε εκδηλώσεις και στα γεύματά του.

Τόσο οι Σάτυροι/ Σιληνοί όσο και ο Τύριον είναι, επίσης, *χαρακτήρες που όσο περνά η ηλικία και εμπλουτίζονται τα βιώματά τους, δείχνουν να εξελίσσονται και να ωριμάζουν*. Οι Σάτυροι στα σατυρικά δράματα στην πρώτη περίοδο της ζωής τους παρουσιάζονταν ως άχρηστοι, τιποτένιοι, θρασύδειλοι, λάγνοι, μεθύστακες. Όσο μεγαλώνουν όμως μετατρέπονται σε Σιληνοί, οι ορμές τους τιθασεύονται και αντικαθίστανται από ορισμένες αρετές (Σκιαδά & Καμαρέττα, 1986: 315). Έτσι και ο Τύριον αν και στην αρχή του βιβλίου εμφανίζεται ως ένας παραιτημένος από τη ζωή χαρακτήρας, που η μοναδική του ενασχόληση είναι το ποτό και οι γυναίκες, σταδιακά



μέσα στο βιβλίο εξελίσσεται, εμφανίζει υψηλές ικανότητες και αποκτά βάθος ως χαρακτήρας.

Μια από τις ισχυρότερες αρετές των χαρακτήρων αυτών είναι η σοφία, η ευστροφία και οι γνώσεις που διαθέτουν. Ακόμα και πριν γίνουν Σιληνοί, οι Σάτυροι ενώ περιγράφονται ως αδύναμοι και τιποτένιοι χαρακτήρες, δείχνουν να εμφανίζουν διανοητικές δεξιότητες. Σύμφωνα με έναν μύθο λέγεται ότι ο βασιλιάς της Φρυγίας Μίδας κάποτε έριξε κρασί στο πηγάδι απ' όπου πήγε να πει νερό ο Σιληνός και τον μέθυσε, για να καταφέρει να τον πιάσει και να μάθει τα μυστικά της σοφίας του (Σκιαδά & Καμαρέττα, 1986: 313). Αντίστοιχα, ο Τύριον εμφανίζεται ιδιαίτερα εύστροφος, διαθέτει στρατηγική, γνώσεις και πολυμήχανο τρόπο σκέψης. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ότι ο Τύριον κατά την κράτησή του στα κελιά των Τάλλυ, καταφέρνει με την εξυπνάδα του να χειραγωγήσει την Αρχόντισσα του Οίκου Λαΐσα και να επιτύχει την αθώωση και την απελευθέρωσή του (Martin, *Game of Thrones*, 479-487).

Ένα ιδιαίτερο χαρακτηριστικό που φαίνεται να έχει κοινό ο θεός Διόνυσος με τον Τύριον είναι ότι γεννιούνται από νεκρές μητέρες και η φροντίδα τους δε γίνεται από τους πατέρες τους, αλλά από άλλες γυναίκες. Ο Δίας γοητεύτηκε πολύ από την Σεμέλη και όταν κατάφερε να την κατακτήσει, στη στιγμή της ακμής του της υποσχέθηκε ότι θα της έκανε όποια χάρη θελήσει. Η θεά Ήρα όταν έμαθε για την συνεύρεση του Δία με τη Σεμέλη θύμωσε και αποφάσισε να πάρει εκδίκηση. Είπε, λοιπόν, στη Σεμέλη ότι αν θέλει να λέγεται γυναίκα του Δία πρέπει να του ζητήσει ως χάρη να της εμφανιστεί με την πλήρη μορφή του. Η Σεμέλη έπεσε στην παγίδα και του το ζήτησε. Ο ίδιος δεν θέλησε να το κάνει, αλλά δε γινόταν να αθετήσει την υπόσχεσή του. Έτσι παρουσιάστηκε μπροστά της πάνω στο άρμα του με βροντές, αστραπές και πέταξε το αστροπελέκι του, που έπεσε στη Σεμέλη και την σκότωσε. Η Γη, ωστόσο, επειδή λυπήθηκε για τη μοίρα του αγέννητου παιδιού που είχε στην κοιλιά της και ήταν ήδη έξι μηνών, έκανε να φυτρώσει ένας κισσός και να τυλιχθεί γύρω της για να το προστατεύσει. Ο θεός Δίας, συνεπώς, το πήρε από την κοιλιά της νεκρής Σεμέλης (Κακριδής, 1986: 200). Αντίστοιχα, η μητέρα του Τύριον πέθανε κατά τη γέννα του και όταν το παιδί γεννήθηκε ο πατέρας του το μίσησε τόσο, ώστε ανέθεσε την αποκλειστική φροντίδα του στην παραμάνα του (Martin, *Game of Thrones*, 76).

Τέλος, παρά τα χαρίσματα που διαθέτουν και οι τρεις αυτές φιγούρες, όλοι τους έχουν πέσει *θύματα απαγωγής*. Ο Σιληνός όπως προαναφέρθηκε από τον βασιλιά Μήδα προκειμένου να του ομολογήσει τα μυστικά της σοφίας του (Σκιαδά & Καμαρέττα, 1986: 313). Ο θεός Διόνυσος κάποτε συνάντησε κάποιους Τυρρηνούς κουρσάρους, που θεωρώντας τον ως βασιλιά ή μέλος κάποιας οικογένειας που διέθετε πολλά χρήματα, αποφάσισαν να τον απαγάγουν για να ζητήσουν χρήματα (Κακριδής, 1986: 206). Τέλος, ο Τύριον πέφτει θύμα απαγωγής από την Κάτλυν Σταρκ, η οποία τον κατηγορεί αδίκως για την προσπάθεια δολοφονίας του γιου της (Martin, *Game of Thrones*, 380).

### 5.2.12 Ρόμπερτ Μπαράθιον

#### *Ανάλυση χαρακτήρα*

Ο Ρόμπερτ Μπαράθιον είναι ο βασιλιάς των Επτά Βασιλείων. Πήρε αυτή τη θέση όχι με βάση τη νόμιμη διαδοχή, αλλά αφού κήρυξε με τη βοήθεια μερικών Οίκων πόλεμο στον προηγούμενο βασιλιά, Αίρυσ Ταργκάρυεν. Εκείνα τα χρόνια ο Ρόμπερτ ήταν ένας ρωμαλέος νέος, με δύναμη, αντοχή και δίψα για καλή ζωή και διασκέδαση. Του άρεσε το ποτό, τα ξενύχτια, ήταν λάτρης του ποδόγυρου, γεγονός που γίνεται φανερό σε πολλές περιπτώσεις, όπως όταν μιλά με τον φίλο του Νεντ για τις γυναίκες του Νότου που πρέπει οπωσδήποτε να δει γιατί είναι ξεδιάντροπες από την πολλή ζέστη (Martin, *Game of Thrones*, 59) και έσπερνε πολλά παιδιά σε κάθε μέρος. Με την ενθρόνισή του παντρεύτηκε την Σέρσεϊ Λάννιστερ, την οποία ποτέ δεν αγάπησε. Για αυτό οφείλεται όχι μόνο ο κακός χαρακτήρας της Σέρσεϊ, αλλά και η συναισθηματική ανικανότητα του ίδιου να αγαπήσει πραγματικά οποιαδήποτε γυναίκα, μετά τη φόνευση της μόνης γυναίκας που αγάπησε πραγματικά και δε λησμόνησε ποτέ, της Λυάννα Σταρκ, της αδερφής του αγαπημένου του φίλου Νεντ, κάτι που γίνεται φανερό και όταν καταφθάνει στο Γούντερφελ και το πρώτο πράγμα που ζητά είναι να πάει στον τάφο της (Martin, *Game of Thrones*, 57). Ωστόσο με τη Σέρσεϊ θεωρεί ότι έκανε τρία παιδιά, αν και στην πραγματικότητα έχει ξεγελαστεί μη γνωρίζοντας ότι η σύζυγός του είχε παράνομη σχέση με τον αδερφό της. Για πολλά χρόνια διοικεί το βασίλειο έχοντας στο πλευρό του τον Τζον Άρρυν. Όταν όμως ο Τζον αιφνιδίως πεθαίνει, στρέφεται στον

παλιό και έμπιστο φίλο του Νεντ και αποφασίζει με την οικογένειά του να τον επισκεφθούν στο Γουίντερφελ για να του κάνει πρόταση να γίνει το «Χέρι» του (Martin, *Game of Thrones*, 64-65). Αφού ο Νεντ αναγκάζεται να δεχθεί και επιστρέφει μαζί του στο Κινγκς Λάντινγκ, νιώθει ανακούφιση που θα έχει κάποιον άλλον να κάνει την πραγματικά σκληρή δουλειά. Ο ίδιος στην πραγματικότητα έχει βαρεθεί τις υποχρεώσεις που πηγάζουν από τον ρόλο του και επιθυμεί, όπως αναφέρει: «Να τρωγοπίνει, να μπερμπαντεύει, φέρνοντας μια ώρα αρχύτερα τον χαμό του» (Martin, *Game of Thrones*, 65). Σε περιπτώσεις που χρειάζεται να παραβρεθεί σε υποθέσεις του βασιλείου δείχνει ιδιαίτερα δυσαρεστημένος. Η κούραση που νιώθει από τα χρόνια της βασιλείας του σε συνδυασμό με την άρνησή του να επωμίζεται πλέον αυτό το βάρος, τα ψέματα και οι δολοπλοκίες της Σέρσεϊ, έχουν αλλοιώσει μέσα στα χρόνια τον χαρακτήρα του, κάτι που οδηγεί σε συγκρούσεις του ακόμα και με τον Νεντ, όταν για παράδειγμα του εναντιώνεται στην απόφαση που παίρνει να διατάξει τη δολοφονία της Νταινέρυς και του βρέφους που κυοφορούσε (Martin, *Game of Thrones*, 410). Στο τέλος του πρώτου βιβλίου πεθαίνει σε κυνήγι κάπρου όταν ο ξάδερφος της Σέρσεϊ με εντολή της του ρίχνει δηλητήριο στο κρασί του για να τον αποδυναμώσει, με αποτέλεσμα να βρει θανατηφόρο τραυματισμό από έναν αγριόχοιρο (Martin, *Game of Thrones*, 580). Μέχρι το τέλος της ζωής του δε μαθαίνει όσα του κρύβει η Σέρσεϊ και θα την άλλαζαν ριζικά. Δε συναντά τον θάνατο με φόβο, γιατί ίσως για τον ίδιο αποτελεί λύτρωση από τη μίζερη ζωή του και στο μυαλό του συνεπάγεται επανένωση με την αγαπημένη του Λυάννα.

Ο Ρόμπερτ δε βιώνει μια ευτυχισμένη ζωή και αυτό δείχνει να τον πτοεί σαν χαρακτήρα, σωματικά μα κυρίως ψυχολογικά. Έχει χάσει τη ρώμη του και επιθυμεί να επιστρέψει στις παλιότερες ένδοξες περιόδους της ζωής του. Η σωματική του εξασθένιση, παίρνοντας πολύ βάρος, παύοντας να έχει την αντοχή και την κορμοστασιά που είχε τού στοιχίζουν (Martin, *Game of Thrones*, 56-57,) καθώς νιώθει ότι τα χρόνια που πέρασαν απομυζήθηκαν από τα καθήκοντά του. Πλέον παρουσιάζεται ως άντρας ισχυρογνώμων και με *πείσμα*, που έχει μάθει όλοι να τον υπακούν, γεγονός που σε ορισμένες περιπτώσεις δείχνει να τον κουράζει, καθώς αποζητά τη γνώμη των άλλων ακόμα και αν δεν είναι πάντα έτοιμος να τη ακούσει. Οι ηθικές του αξίες δεν είναι πάντα σαφείς, αλλά κατά βάθος ζει ακόμα μέσα του ο τίμιος άντρας που κάποτε ήταν. Ο πλούτος και η *καλοπέραση* είναι τόσο σημαντικά για τον ίδιο, ώστε αδιαφορεί για το μεγάλο χρέος που έχει δημιουργήσει στο βασίλειο και όπως

αναφέρει ένας από τους συμβούλους του: «Ο θησαυροφύλακας βρίσκει τα χρήματα. Ο Βασιλιάς και το Χέρι τα σκορπούν» (Martin, *Game of Thrones*, 229). Είναι ένας χαρακτήρας που *αρέσκεται στις σχέσεις μιας βραδιάς και στο ποτό. Δεν εκτιμά, ούτε σέβεται τη γυναίκα του και αναγνωρίζει το κακό ποιόν του χαρακτήρα της.* Σε αρκετά αποσπάσματα του βιβλίου παρουσιάζεται *βωμολόχος, εγωιστής και κυρίως οξύθυμος,* αλλά στο τέλος δείχνει να *μπορεί να αναγνωρίσει τα λάθη του. Αγαπά τα παιδιά του,* όμως απορεί για τον κακό χαρακτήρα του πρώτου γιου και διαδόχου του, Τζόφρυ (Martin, *Game of Thrones*, 359). Αναγνωρίζει την *εξουσία που πηγάζει από το ρόλο του και δε διστάζει να την χρησιμοποιήσει.* Όταν ο ρόλος του βασιλιά διαφεύγει από το μυαλό του σε στιγμές που περνά με τον φίλο του Νεντ, γίνεται ιδιαίτερα *πρόσχαρος, ομιλητικός και φαίνεται να διαθέτει χιούμορ.* Δεν είναι ένας από τους χαρακτήρες που διαθέτουν υψηλή νοητική ικανότητα. Αυτό σε συνδυασμό με την υψηλή αυτοπεποίθηση που έχει σχετικά με τη δύναμη του, δεν αφήνουν τον εαυτό του να δει ξεκάθαρα τα πράγματα σχετικά με τη σύζυγό του.

### **Ρόμπερτ Μπαράθιον – θεός Δίας**

Ο Ρόμπερτ Μπαράθιον είναι ένας χαρακτήρας που θα μπορούσε να παρομοιαστεί με τον θεό Δία. Οι δυο αυτές προσωπικότητες αποτελούν άτομα *τα οποία κατέχουν τον ύψιστο βαθμό εξουσίας,* ο καθένας στο πεδίο δράσης του. Ο θεός Δίας θεωρούνταν πατέρας των θεών και των ανθρώπων, κατέχοντας την υψηλότερη θέση στο δωδεκάθεο (Κακριδής, 1986: 70). Ο Ρόμπερτ από την άλλη, όπως προσφωνείται και στο βιβλίο, είναι: «ο Ρόμπερτ του Οίκου Μπαράθιον, Πρώτος στη σειρά του Ονόματός του, Βασιλιάς των Άνταλ και των Ρούναρ και των Πρώτων Ανθρώπων, Κύριος των Επτά Βασιλείων και Υπερασπιστής της Επικράτειας» (Martin, *Game of Thrones*, 539). Οι δυο τους απολαμβάνουν έναν βασιλικό τρόπο ζωής, με τον πρώτο να ζει στον Όλυμπο με τους υπόλοιπους θεούς, να απολαμβάνει νέκταρ, αμβροσία και τον δεύτερο να διαμένει με την οικογένειά του στο παλάτι του Κινγκς Λάντινγκ και να χαιρέται τις απολαύσεις που του προσφέρει η θέση και τα πλούτη του.

Η *εξουσία και των δύο, επιπλέον, δεν προήλθε από μια αρμονική διαδοχή του προηγούμενου βασιλιά, αλλά πάρθηκε με βίαιο τρόπο από τους προκατόχους της.* Ειδικότερα, ο θεός Δίας αποτέλεσε το μικρότερο παιδί της Ρέας με Κρόνο. Ο Κρόνος

έχοντας λάβει προφητεία κατά την οποία κάποιο από τα παιδιά του θα του έπαιρνε τον θρόνο, κάθε φορά που η Ρέα γεννούσε ένα παιδί έσπευδε να το καταβροχθίσει για να αποφύγει την πλήρωση της προφητείας. Η Ρέα είχε φτάσει σε απελπισία, έτσι αποφάσισε όταν γέννησε τον Δία με τη βοήθεια της Γαίας να τον φυγαδέψει στην Κρήτη για να μεγαλώσει εκεί. Μόλις έφτασε η ώρα να δώσει στον Κρόνο το βρέφος, έβαλε στην θέση του μια κοτρόνα. Όταν ο Δίας μεγάλωσε πολέμησε ενάντια στον πατέρα του απελευθερώνοντας τα αδέρφια του και κατατροπώνοντάς τον με τη βοήθειά τους. Αργότερα πολέμησε και με τους Τιτάνες που δεν τον αναγνώριζαν ως αρχηγό τους και τελικά κατάφερε να πάρει τη θέση του βασιλιά (Ρούσσο, 1986: 74). Ο Ρόμπερτ, αν και δεν είχε συγγενικούς δεσμούς με τον προκάτοχο του θρόνου, κατάφερε να του τον αποσπάσει μέσα από πόλεμο. Όταν οι ανομίες και οι αισχρότητες του Αίρυσ Ταργκάρυεν είχαν φτάσει στο ύψιστο σημείο τους, με τη βοήθεια συμμάχων κατάφερε να τον ανατρέψει και μέσα από αιματοχυσίες να ανέλθει στην εξουσία (Martin, *Game of Thrones*, 138-141).

Αμέσως μετά την επικράτησή τους οι δυο άντρες προχώρησαν σε γάμο στον οποίο οι συνθήκες συχνά δεν είναι καλές και η οικογένειά τους έδειξε να λειτουργεί σύμφωνα με τα τότε πατριαρχικά πρότυπα. Ο θεός Δίας παντρεύτηκε την αδερφή του θεά Ήρα και μαζί απέκτησαν τον Άρη, τον Ήφαιστο, την Ήβη και την Ειλειθία (Ρούσσο, 1986: 80). Η μεταξύ τους σχέση συχνά ταράζονταν από καβγάδες και θυμούς και σε πολλές περιπτώσεις ο Δίας παρουσιαζόταν να απειλεί τη γυναίκα του με σωματική βία ή και να την τιμωρεί (Ρούσσο, 1986: 86). Ο Ρόμπερτ Μπαράθιον όταν ανέλαβε την εξουσία προχώρησε σε γάμο με την Σέρσεϊ Λάννιστερ. Η μεταξύ τους σχέση είναι ήταν κακή, με τον έναν στην πραγματικότητα να απεχθάνεται τον άλλο, με έναρξη το περιστατικό που προαναφέρθηκε κατά την πρώτη νύχτα του γάμου τους και τη μετέπειτα ψυχρή στάση της Σέρσεϊ που όπως ομολόγησε στον Νεντ: «ούτε να την αγγίζει δεν άντεχε» (Martin, *Game of Thrones*, 557). Ο Ρόμπερτ συχνά μαλώνει μαζί της, την απειλεί και φτάνει σε επίπεδο σωματικής βίας (Martin, *Game of Thrones*, 494).

Οι εξωσυζυγικές σχέσεις των δυο αντρών είναι ένα ακόμα σημείο που δυσχεραίνει τους γάμους τους. Συγκεκριμένα, ο θεός Δίας φαίνεται ότι απατούσε συχνά τη θεά Ήρα με άλλες θεές, βασιλοπούλες και όμορφες θνητές. Οι καρποί των εξωσυζυγικών του σχέσεων ήταν πολυπληθείς, με τον Δία να γίνεται πατέρας θεών, όπως της Αθηνάς και ημίθεων-ηρώων, όπως του Ηρακλή, γεγονός που προκαλούσε τη ζήλια και τον θυμό της Ήρας, που σε πολλές περιπτώσεις καταδίωκε τις γυναίκες και

τα παιδιά του (Ρούσσο, 1986: 86). Αντίστοιχα, ο Ρόμπερτ σε κάθε ευκαιρία που του δινόταν πλάγιαζε με όμορφες γυναίκες, απατώντας τη Σέρσεϊ και σπέρνοντας πλήθος εξώγαμων παιδιών στο πέρασμά του. Μάλιστα λέγεται ότι το γονίδιο του ήταν τόσο δυνατό που όλα του τα εξώγαμα παιδιά κληρονομούσαν τα χαρακτηριστικά του και έμοιαζαν στον ίδιο, κάτι που ανακάλυψε πρώτος ο Τζον Άρρυν και τελικά τον οδήγησε στη δολοφονία του, παραμιλώντας πριν ξεψυχήσει: «Ο σπόρος είναι δυνατός» (Martin, *Game of Thrones*, 293).

Ένα ακόμα κοινό τους χαρακτηριστικό είναι ότι και οι δυο άντρες αν και ζουν πλουσιοπάροχα οι ευθύνες και οι υποχρεώσεις τους δείχνουν να τους προκαλούν πολλές σκοτούρες. Ο θεός Δίας συχνά έρχεται αντιμέτωπος με υποχρεώσεις που καλείται να αντιμετωπίσει, κάτι που προκαλεί τη δυσαρέσκειά του ή οι σκοτούρες αυτές σε πολλές περιπτώσεις προέρχονται και από τη σύζυγό του (Ρούσσο, 1986: 86). Έτσι και ο Ρόμπερτ, αντιμετωπίζει προβλήματα τόσο στη σχέση του με την Σέρσεϊ, η οποία αν και γνωρίζει ότι είναι τοξική για τον ίδιο, στην πραγματικότητα μέχρι τον θάνατό του δεν αντιλαμβάνεται το μέγεθος των δεινών που του έχει προξενήσει, όσο και στη διαχείριση των ζητημάτων του βασιλείου. Με τα χρόνια η διακυβέρνηση του βασιλείου του φαίνεται τόσο δύσκολη που δείχνει να ξεχνά τον παλιό του εαυτό και να γίνεται ένας μαλθακός σωματικά άντρας που προσπαθεί να βρει διέξοδο μέσα από τις απολαύσεις (Martin, *Game of Thrones*, 135). Προσπαθεί απεγνωσμένα να ξεφύγει από τις υποχρεώσεις του και έτσι όταν χάνει το πρώτο «Χέρι» του δείχνει να σπεύδει να το αντικαταστήσει με τον Νεντ, προκειμένου να συνεχίσει να απαλλάσσεται από τη σκληρή δουλειά (Martin, *Game of Thrones*, 65).

Η επιμονή στις απόψεις τους και η αυταρχικότητά τους είναι δυο χαρακτηριστικά που φαίνεται να βρίσκονται στις προσωπικότητες των δυο αντρών. Ειδικότερα, στην ελληνική μυθολογία αναφέρεται ότι υπήρχαν περιπτώσεις κατά τις οποίες οι υπόλοιποι θεοί δυσαρεστούνταν από την αυταρχική κυβέρνηση του Δία, αλλά πάντοτε στο τέλος επέβαλλε την άποψη και τη θέλησή του (Ρούσσο, 1986: 73). Ο Ρόμπερτ δείχνει να είναι και ο ίδιος αρκετά ισχυρογνώμων και αυταρχικός. Αν και έχει δημιουργήσει συμβούλιο το οποίο απαρτίζεται από σοφούς και έξυπνους άντρες για να τον βοηθούν στη λήψη των αποφάσεών του, δείχνει να δυσαρεστείται ιδιαίτερα όταν κάποιος από τους συμβούλους του έρχεται αντίθετος με τη γνώμη του και στο τέλος να κάνει πάντοτε αυτό που θέλει ο ίδιος παραβλέποντας τις συμβουλές που του δίνονται, ανεξάρτητα από την ορθότητά τους (Martin, *Game of Thrones*, 410).

*Η συμμετοχή των δυο χαρακτήρων σε πληθώρα μαχών είναι ακόμα ένα κοινό στοιχείο της πορείας τους. Συγκεκριμένα, ο θεός Δίας από τη στιγμή της εκθρόνισης του πατέρα του Κρόνου, συμμετέχει σε πολλές μάχες με τη βοήθεια των αδερφών του, όπως είναι αυτή με τους Τιτάνες (Ρούσσο, 1986: 74). Ο Ρόμπερτ από μικρότερη ηλικία ήταν πολεμοχαρής και αρέσκονταν στις μάχες και στην επίδειξη της σωματικής του δύναμης. Η σημαντικότερη μάχη στην οποία ωστόσο φαίνεται να μετέχει, είναι αυτή της ανατροπής του παλαιότερου βασιλιά, του Αίρυσ Ταργκάρυεν, τη θέση του οποίου και καταλαμβάνει ο ίδιος με τη λήξη του πολέμου (Martin, *Game of Thrones*, 138-141).*

*Αν και παρουσιάζονται ως άντρες που είναι δίκαιοι, σε ορισμένες περιπτώσεις δείχνουν να παρουσιάζουν ηθική κατάπτωση και να φέρονται με σκληρότητα. Ο θεός Δίας φημιζόταν για τις δίκαιες αποφάσεις του και θεωρούνταν ως αυτός που αποκαταστάσε τη δικαιοσύνη όταν είχαν διαφορές οι θεοί ή και οι άνθρωποι μεταξύ τους, φροντίζοντας πάντοτε να προστατεύει τους αδύναμους και τους αδικημένους. Ωστόσο, υπήρχαν περιστάσεις κατά τις οποίες φερόταν με μεγάλη σκληρότητα, ο θυμός του γιγαντωνόταν και η τιμωρία όσων θεωρούσε υπαίτιους ήταν η επιλογή του για να επαναφέρει την τάξη (Ρούσσο, 1986: 72). Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί ο μύθος του Προμηθέα, σύμφωνα με τον οποίο ο Προμηθέας αψήφησε τους θεούς και έκλεψε τη φωτιά για να τη δώσει στους ανθρώπους και να τους βοηθήσει. Όταν ο Δίας το ανακάλυψε, εξοργίστηκε και τον καταδίκασε σε αιώνια βασανιστήρια, δένοντάς τον σε έναν βράχο και βάζοντας έναν γυπαετό να του τρώει κάθε μέρα το συκώτι, το οποίο το βράδυ ξαναδημιουργούνταν για να διαιωνίζεται ο πόνος του (Ρούσσο, 1986: 31). Ο Ρόμπερτ από την άλλη, δείχνει να ξεκινά την πορεία του ως βασιλιάς όντας δίκαιος και ηθικός άνθρωπος, βοηθά το βασίλειο να επανακάμψει μετά την κακή βασιλεία του Αίρυσ και δείχνει να είναι πρόθυμος πάντα να ακούει και να βοηθά τους υπηκόους του. Ωστόσο, όσο τα χρόνια περνούν, οι υποχρεώσεις του τον καταπλακώνουν και φθείρουν την ακεραιότητα του χαρακτήρα του. Έτσι τείνει να επιλέγει ολοένα και περισσότερο τις πιο εύκολες και συχνά ανήθικες επιλογές προκειμένου να επιτυγχάνει τους σκοπούς του. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η απόφασή του να βάλει άντρες να καταδιώξουν και να φονεύσουν την δεκαπεντάχρονη Νταινέρυς με το αγέννητο παιδί της, προκειμένου μελλοντικά να μην μπορέσει να έχει διεκδικήσεις ως πιθανός αρσενικός γόνος στον θρόνο. Κατά βάθος, ωστόσο, παραμένει καλός χαρακτήρας. Λίγες στιγμές πριν ξεψυχήσει αναγνωρίζει*

στον Νεντ την αποστροφή του για αυτήν την επιλογή του και ζητά να παρθεί πίσω η εντολή του και να της χαρίσουν τη ζωή (Martin, *Game of Thrones*, 576).

Τέλος, η βασιλεία και των δύο χαρακτήρων φαίνεται να γίνεται αποδεκτή με *αρέσκεια* από τους υπηκόους τους και όλοι να τους θεωρούν *άξιους βασιλείς*. Ο θεός Δίας λατρευόταν από τους ανθρώπους, που έφτιαχναν πολλά μνημεία στο όνομά του και του απέδιδαν τιμές (Ρούσσο, 1986: 72). Αντίστοιχα, ο Ρόμπερτ ιδιαίτερα στην αρχή της εξουσίας του έχαιρε της ευρείας εκτίμησης του λαού.

### 5.2.13. Τζόφρυ Μπαράθιον

#### *Ανάλυση χαρακτήρα*

Ο Τζόφρυ Μπαράθιον είναι ο γιος του βασιλιά Ρόμπερτ Μπαράθιον, αν και στην πραγματικότητα βιολογικός του πατέρας είναι ο «θείος» του και δίδυμος αδερφός της μητέρας του, Τζέιμι Λάννιστερ. Από μικρός μεγαλώνει στις πολυτέλειες, με τη γνώση ότι πρόκειται μελλοντικά να διαδεχθεί τον πατέρα του, κάτι που φαίνεται να κάνει μεγάλο κακό στον χαρακτήρα του, δημιουργώντας του ματαιοδοξία και αλαζονεία. Η πρώτη του εμφάνιση γίνεται στην επίσκεψη που κάνει συνοδεύοντας τον πατέρα του στο Γουίντερφελ κατά την αποστολή του να πείσει τον Άρχοντα του Βορρά, Νεντ Σταρκ, να αποδεχθεί τη θέση του «Χεριού» του. Από την αρχή δείχνει υπεροπτικό βλέμμα που κάνει αρκετούς από τους πιο σώφρονες χαρακτήρες, όπως τον Τζον, να αντιλαμβάνονται την κακή ποιότητα της προσωπικότητάς του, όταν για παράδειγμα τον παρατηρεί «να σουφρώνει τα χείλη του, να στέκεται βαριεστημένα και να αναμετρά με υπεροπτικό ύφος τη Μεγάλη Αίθουσα του Γουίντερφελ» (Martin, *Game of Thrones*, 69). Όταν ο πατέρας του τον αρραβωνιάζει με τη μεγαλύτερη κόρη των Σταρκ, Σάνσα, ως ένδειξη της ισχυρής φιλίας του με τον Νεντ, ο Τζόφρυ φαίνεται να είναι ευχαριστημένος καθώς αντιλαμβάνεται την υψηλή θέση της μελλοντικής συζύγου του και έχει μείνει έκθαμβος από τη σπάνια ομορφιά και τους ευγενείς της τρόπους. Δέχεται με ευχαρίστηση να βγαίνει σε περιπάτους μαζί της και διψά να της κάνει επιδείξεις της υποτιθέμενης δύναμής του και της επιβολής του στους άλλους, όπως κάνει προσφωνώντας τον φρουρό του «Σκύλο» ή στις υποδρομίες κοιτώντας όσους



αγωνίζονται και επισημαίνοντας με στόμφο: «Σε λίγα χρόνια όταν θα 'μαι αρκετά μεγάλος για να λαμβάνω μέρος, τότε θα τους ξεκάνω όλους εγώ» (Martin, *Game of Thrones*, 345). Σε έναν από τους περιπάτους τους, μάλιστα συναντά τη μικρότερη αδερφή της Σάνσα, Άρνα, να εξασκείται κρυφά στο σπαθί μέσα στο δάσος με τον φίλο της, Μάικα. Ο Τζόφρυ τότε κατηγορεί τον Μάικα ότι επιτίθεται σε μια κοπέλα ευγενούς καταγωγής και κόβει με το σπαθί του το πρόσωπό του. Η Άρνα για να τον προστατεύσει χτυπά τον Τζόφρυ και όταν ο ίδιος προσπαθεί να ανταποδώσει, η Νυμέρια, ο ανταρόλυκος που είχε η Άρνα, του επιτίθεται με αποτέλεσμα να πληγώσει το χέρι του (Martin, *Game of Thrones*, 178-180). Αργότερα στο βασίλειο, ο Τζόφρυ δε διστάζει να πει ψέματα σχετικά με τα γεγονότα που διαδραματίστηκαν (Martin, *Game of Thrones*, 183) και με την προτροπή της αιμοβόρας μητέρας του ζητείται η θανάτωση του ανταρόλυκου της Σάνσα, καθώς η Νυμέρια διώχθηκε από την Άρνα για να σωθεί (Martin, *Game of Thrones*, 186-187). Ακόμα ο Τζόφρυ διατάζει τον φρουρό του να εκτελέσει τον Μάικα για να πάρει την εκδίκησή του (Martin, *Game of Thrones*, 188). Από εκείνο το σημείο και έπειτα ο χαρακτήρας του Τζόφρυ εμφανίζεται ολοένα και περισσότερο epiaίσχυντος. Μετά τον θάνατο του πατέρα του, με τη συμβολή της μητέρας του ο Νεντ κηρύσσεται προδότης, φυλακίζεται και ο Τζόφρυ παίρνει τη θέση του βασιλιά (Martin, *Game of Thrones*, 601-603). Κατά τη διάρκεια της δημόσιας δίκης του ο Τζόφρυ καταπατά τις υποσχέσεις που είχε δώσει στη μητέρα του και τη Σάνσα και επιλέγει να κάνει επίδειξη ισχύος αποφασίζοντας: «Η μητέρα μου με προέτρψε να επιτρέψω στον Άρχοντα Ένταρντ να ντυθεί στα μαύρα και η Αρχόντισσα Σάνσα με ikέτευσε να δείξω έλεος στον πατέρα της. Έχουν όμως την τρυφερή καρδιά των γυναικών. Όσο είμαι εγώ βασιλιάς καμιά προδοσία δε θα περνά ατιμώρητη. Σερ Ίλντ, φέρε μου το κεφάλι του!» (Martin, *Game of Thrones*, 822). Στη συνέχεια, φέρεται με βιαιότητα ενάντια στη Σάνσα, που μετά τον θάνατο του πατέρα της αρχίζει να τον απεχθάνεται βάζοντας τον φρουρό του να τη χτυπήσει καθώς όπως ισχυρίστηκε: « Η μητέρα λέει πως δεν είναι σωστό να χτυπά ένας βασιλιάς τη γυναίκα του» (Martin, *Game of Thrones*, 841) και φτάνει στο διεστραμμένο σημείο να την πάει εξαναγκασμένα να δει το κεφάλι του πατέρα της (Martin, *Game of Thrones*, 846).

Ο Τζόφρυ, συνεπώς, ως χαρακτήρας αποτελεί μια *μισητή μορφή*. Αν και σε μικρή ηλικία, εμφανίζεται έντονα *αλαζονικός*, θεωρώντας ότι όλοι γύρω του πρέπει να υπακούν στο θέλημα και τις προσταγές του. *Πιστεύει ότι είναι κατώτεροί του* και συχνά μεταχειρίζεται, λόγω της κληρονομούμενης ισχύος του, τους ανθρώπους ως

αντικείμενα, στο παιχνίδι *ανάδειξης της υποτιθέμενης δύναμής του*, κάτι το οποίο αργεί αλλά τελικά αντιλαμβάνεται και η αρραβωνιαστικιά του, Σάνσα (Martin, *Game of Thrones*, 842). Θεωρεί ότι αποτελεί ένα υπόδειγμα γενναίου άντρα, αλλά στην πραγματικότητα κάνει *επίδειξη ισχύος μόνο σε όσους είναι πιο αδύναμοι και ευάλωτοι* από τον ίδιο. Αντίθετα, όταν κάποιος είναι ισχυρότερος, εμφανίζεται να τρέμει, να επιζητά την βοήθεια της μητέρας του και να είναι ιδιαίτερα *δειλός και φυγόπονος*. Αυτό γίνεται αισθητό όταν για παράδειγμα ο θείος του, Τύριον, μετά τον τραυματισμό του Μπραν από την πτώση του, τον παρακινεί να πάει και να εκφράσει τη θλίψη του στον Νεντ και την Κάτλυν. Όταν ο ίδιος του απαντά αδιάφορα και αλαζονικά, τον χαστουκίζει και ο Τζόφρυ με τη σειρά του απειλεί ότι θα το πει στη μαμά του. Έτσι ο Τύριον τον ξαναχαστουκίζει και μετά παρουσιάζεται ως τρομαγμένος και έτοιμος να βάλει τα κλάματα (Martin, *Game of Thrones*, 110). Είναι *φιλόδοξος, φιλοχρήματος και ματαιόδοξος*, θεωρώντας ότι όλα οφείλουν να εξελιχθούν τέλεια στη ζωή του, καθώς πιστεύει βαθιά ότι και ο ίδιος είναι τέλειος. Μοιάζει να μην μπορεί να αγαπήσει κανέναν. Ακόμα και η σχέση με τη μητέρα του, που είναι το κοντινότερο του πρόσωπο, βασίζεται στην προστατευτικότητα που δείχνει η ίδια προς αυτόν. Με τον πατέρα του έχουν απόμακρη σχέση, με τον Ρόμπερτ να απορεί: «Πώς έκανα εγώ τέτοιο γιο;» (Martin, *Game of Thrones*, 358). Συχνά γίνεται υποχείριο της μητέρας του και κοντά της συμπεριφέρεται σαν ένα άβουλο παιδί. Είναι *ύπουλος, υποκριτής* και δε διστάζει να κατηγορήσει ανθρώπους αδικώς ακόμα και αν εξαρτάται η ζωή τους από αυτό, μη διαθέτοντας αίσθηση της προσωπικής ευθύνης, όπως συνέβη με την Άρνα και τον φίλο της, Μάικα (Martin, *Game of Thrones*, 183). Φέρεται *παρορμητικά, είναι ανώριμος, ανήθικος* και οι αποφάσεις του δείχνουν να βασίζονται συχνά σε αυτές τις μεταβλητές. Είναι *συναισθηματικά ανίκανος, δε διαθέτει ίχνος μεταμέλειας για τις πράξεις του και οίκτου για τον ανθρώπινο πόνο γύρω του*. Σε ορισμένες περιπτώσεις, αντιθέτως, φέρεται *σαδιστικά*, τον επιδιώκει και εισπράττει χαρά και ικανοποίηση από αυτόν, όπως κάνει με τη Σάνσα όταν την πηγαίνει να δει το κεφάλι του πατέρα της. Όταν τελικώς κηρύσσεται βασιλιάς όλα τα ελαττώματα του δείχνουν να μεγαθύνονται (Clapton & Shepherd, 2016: 9). Η *κατάχρηση της εξουσίας* του φτάνει στον ύψιστο βαθμό, *δε δείχνει κανέναν αυτοέλεγχο ή ανθρωπιά* και διατάζει τον αποκεφαλισμό του άρχοντα του Βορρά, μη υπολογίζοντας τα δεινά που θα έφερνε στο Βασίλειο και την οικογένεια αυτή του η πράξη.

## Τζόφρυ Μπαράθιον – Φλεγύας

Ο Τζόφρυ Μπαράθιον φαίνεται να παρουσιάζει αρκετά χαρακτηριστικά που παραπέμπουν στον Φλεγύα. Αυτοί οι δύο χαρακτήρες γεννιούνται από ισχυρούς άντρες και κληρονομούν πολλά αρνητικά στοιχεία από την προσωπικότητά τους. Σύμφωνα με την ελληνική μυθολογία, ο Φλεγύας ήταν γιος του θεού Άρη και αποτελούσε ένα άτομο που οι πράξεις του τον κατέταξαν στους μη αγαπητούς χαρακτήρες της (Κακριδής, 1986: 100). Νόμιμος πατέρας του Τζόφρυ, είναι ο Ρόμπερτ Μπαράθιον, αλλά βιολογικός του πατέρας είναι, όπως προαναφέρθηκε, ο Τζέιμι Λάννιστερ, που αποτελεί έναν από τους πιο μισητούς χαρακτήρες στο πρώτο βιβλίο.

Ένα κοινό στοιχείο μεταξύ των δυο χαρακτήρων είναι ότι μέσα στην πορεία τους γίνονται *βασιλιάδες*. Ειδικότερα, ο Φλεγύας έγινε βασιλιάς όταν πέθανε ο βασιλιάς του Ορχομενού Έτεοκλής άκληρος, με αποτέλεσμα η βασιλεία να περάσει στο γένος του Άλμου. Επειδή ο Άλμος δεν είχε γιους ανέβηκε στον θρόνο ο γιος της κόρης του, Χρυσής, ο Φλεγύας (Κακριδής, 1986: 100). Ο Τζόφρυ με τη σειρά του έγινε βασιλιάς μετά τον θάνατο του πατέρα του, Ρόμπερτ, ως διάδοχός του σε μικρή ηλικία, παρά την τελευταία επιθυμία του πατέρα του να περιμένουν έως ότου ενηλικιωθεί και μέχρι εκείνη τη στιγμή να κατέχει τη βασιλεία το Χέρι του, δηλαδή ο Νεντ Σταρκ. Η μητέρα του Τζόφρυ, Σέρσεϊ, παραβλέπει την επιθυμία του άντρα της, κηρύσσει τον Νεντ προδότη και βάζει τον γιο της εσπευσμένα στον θρόνο (Martin, *Game of Thrones*, 601-603).

Η *βασιλεία* των χαρακτήρων αυτών μοιάζει να είναι ιδιαίτερα *κακή, άδικη και συχνά δείχνουν να μη διστάζουν να καταχραστούν την εξουσία* που τους δίνει ο τίτλος τους, προκαλώντας αναταραχές στο βασίλειό τους, αλλά και στις γειτονικές περιοχές. Ο Φλεγύας όταν ανέβηκε στον θρόνο λέγεται ότι ήταν μεθυσμένος από τη δύναμη και την εξουσία που κατείχε και με τη βοήθεια του αδίστακτου στρατού που είχε συγκεντρώσει γύρω του συμπεριφερόταν άδικα και παράνομα, σκορπίζοντας τη δυστυχία στο πέρασμά του. Πολλές φορές λεηλατούσε τους γειτονικούς τόπους, άρπαζε τα ζώα και τα γεννήματά τους και απειλούσε ότι θα επιτεθεί και θα καταλάβει περιοχές, όπως την Θήβα την οποία τελικά κατάφεραν να λεηλατήσουν (Κακριδής, 1986: 100-101). Αντίστοιχα, όταν ο έφηβος Τζόφρυ διαδέχεται τον πατέρα του, παίρνει άδικες αποφάσεις, σπέρνει τον τρόμο σε όλο το βασίλειο, αφήνοντας τον στρατό του με επικεφαλής τον αδίστακτο φρουρό του να λεηλατεί όλο το βασίλειο και στηριζόμενος

στην εξουσία που του δίνει ο θρόνος αντιμετωπίζει τις ζωές όλων των υπηκόων ως υποδεέστερες κάνοντάς τις πόνια στο παιχνίδι του (Martin, *Game of Thrones*, 532-540).

Η προσωπικότητα των χαρακτήρων αυτών δείχνει να παρουσιάζει πολλά κοινά χαρακτηριστικά, όπως η αλαζονεία και η έπαρση, η επιζήτηση της επικέντρωσης του ενδιαφέροντος στους ίδιους και η αναζήτηση της δόξας με οποιοδήποτε μέσο. Ο Φλεγύας λόγω της ματαιοδοξίας του όταν γίνεται βασιλιάς χτίζει στη Βοιωτία την πόλη «Φλεγύα» και αποφασίζει να μαζέψει κοντά του τους πιο δυνατούς και ταυτόχρονα αδίστακτους άντρες που μπορεί να βρει για να επανδρώσουν τον στρατό του (Κακριδής, 1986: 100). Αντίστοιχα, ο Τζόφρυ ακόμα και πριν γίνει βασιλιάς φερόταν αλαζονικά προς όλους, απαιτούσε τον σεβασμό τους και έδειχνε να είναι ιδιαίτερα ανέντιμος, όπως και στο περιστατικό με την ψευδή κατηγορία του ενάντια στον φίλο της Άρνα, εξαιτίας της οποίας έχασε τη ζωή του. Όταν παίρνει τον θρόνο, δε δείχνει να σέβεται την άποψη κανενός και στην προσπάθειά του να ενδυναμώσει τον στρατό του δε διστάζει να παύσει τον πιο έμπιστο και άξιο ιπότη του πατέρα του, τον Σερ Μπάρρισταν, λόγω της ηλικίας του λέγοντάς του υποτιμητικά: «Άφησες τον πατέρα μου να πεθάνει. Γέρασες πια και δεν μπορείς να προστατέψεις κανέναν». Μετέπειτα στη θέση του ιπότη βάζει τον Σάντορ Κλέγκεϊν, έναν αδίστακτο, παράνομο, κτηνώδη και φιλάργυρο άντρα που συχνά προσφωνείται με το προσωνύμιο «Σκύλος» (Martin, *Game of Thrones*, 706).

Η μεγάλη ασέβεια που δείχνουν προς όλους, η εκδικητικότητα και η επιδίωξη του πλούτου και της πολυτελούς ζωής είναι ορισμένα ακόμα σημεία που δείχνουν να παρουσιάζονται κοινά στους δυο άντρες. Ανάμεσα στις εκστρατείες του ο Φλεγύας αποφάσισε να στραφεί ενάντια στους Δελφούς, μη διστάζοντας να αρπάξει όλα τα πλούτη του, θέλοντας παράλληλα να πάρει εκδίκηση από τον θεό Απόλλωνα που είχε σκοτώσει την κόρη του. Επιπλέον, λέγεται ότι οι αρπακτικές του διαθέσεις έφτασαν ακόμα και σε τόπους της Πελοποννήσου (Κακριδής, 1986: 100-101). Ο Τζόφρυ, αντίστοιχα δείχνει να είναι ιδιαίτερα εκδικητικός, τόσο κατά την περίπτωση που προαναφέρθηκε με τον φίλο της Άρνα, όσο και στο τελευταίο μέρος του βιβλίου κατά τον θάνατο του Νεντ. Ειδικότερα, παρακούει τις συμβουλές της μητέρας του και τα παρακάλια της αρραβωνιαστικιάς του και κόρης του Νεντ και προσπαθώντας να κάνει επίδειξη ισχύος καταδικάζει τον Νεντ σε θάνατο, θεωρώντας τον υπεύθυνο για προδοσία ενάντια στον νεκρό πατέρα του και τον ίδιο (Martin, *Game of Thrones*, 822).

Ταυτόχρονα, η επιδίωξη μιας πλούσιας ζωής είναι ήδη εμφανής από τις πρώτες περιγραφές του Τζόφρυ με την πολυτελή ενδυμασία και τον εξοπλισμό του.

Τέλος, οι δυο χαρακτήρες εξαιτίας της κακής ποιότητας της προσωπικότητάς τους και των πράξεών τους, που έχουν αντίκτυπο στη ζωή πολλών ατόμων, θεωρούνται ως *τύραννοι* και *γίνονται ευρέως αντιπαθείς* και μη αποδεκτοί, τόσο από τους υπόλοιπους χαρακτήρες με τους οποίους συναναστρέφονται όσο και από τους αναγνώστες των ιστοριών τους.

## 6. Συμπεράσματα

Σκοπός της παρούσας μελέτης ήταν να διερευνήσει τη σχέση που υπάρχει ανάμεσα στην ελληνική μυθολογία και τη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας, εντοπίζοντας τα κοινά στοιχεία που υφίστανται ανάμεσα στην ελληνική μυθολογία και το “Game of Thrones” και κυρίως εστιάζοντας στα κοινά μοτίβα που παρουσιάζονται ανάμεσα στους χαρακτήρες κάθε είδους.

Το πρώτο ερευνητικό ερώτημα που τέθηκε αναφερόταν στην *παρουσία συνάφειας ανάμεσα στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας και την ελληνική μυθολογία*. Από τη διερεύνηση της βιβλιογραφίας, διαπιστώθηκε ότι υφίσταται αμφίδρομος και ισχυρός δεσμός μεταξύ των δυο ειδών. Ειδικότερα, φάνηκε ότι η ελληνική μυθολογία επηρεάζει με πολλές μορφές τη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας λειτουργώντας ως *βάση/ρίζες της* (Chang, 2020: 93 · Dickerson & O’Hara 2006: 16 · Indick, 2014: 2 · Mendlesohn & James, 2009 · Schroer, 2020: 2 · Williamson, 2015: 1), *ως πεδίο από το οποίο αντλεί υλικό και ιδέες*, αποτελώντας μια εξαιρετική πηγή έμπνευσης για τους σύγχρονους συγγραφείς της λογοτεχνίας του φανταστικού (Burelbach, 1982: 138 · Ho, 2017: 34 · Laetz & Johnston, 2008: 165) ή σε κάποιες περιπτώσεις φάνηκε ότι ακολουθούν έναν παράλληλο δρόμο, έχοντας ωστόσο πολλά κοινά χαρακτηριστικά, όπως τη δυνατότητα παραγωγής συμβόλων ή την ύπαρξη του υπερφυσικού στοιχείου (Attebery, 2014: 21 · Weiner, 2017: 26). Μια ενδιαφέρουσα άποψη εισηγείται και ο

Tolkien κατά την οποία τοποθετεί τον μύθο, τον θρύλο και το παραμύθι σε ένα «όλον» που αναφέρεται με την αγγλική του ορολογία ως “the literature of faerie”, σύμφωνα με την οποία ο μύθος βρίσκεται κάπου ανάμεσα από τον θρύλο και το παραμύθι (Dickerson & O’Hara, 2006: 25-26). Από την άλλη, η ελληνική μυθολογία δείχνει να διαθέτει πλήθος στοιχείων και χαρακτηριστικών τα οποία θεωρούνται κατά κόρον χαρακτηριστικά της λογοτεχνίας του φανταστικού, όπως τη φαντασία, με μελέτη να υποστηρίζει ότι ο μύθος χρειάζεται λίγη αλήθεια για να υπάρξει, όμως όλα τα υπόλοιπα μπορούν να είναι δημιουργήματα της φαντασίας (Mohacsy, 2001: 654), τις μαγικές μεταμορφώσεις και τον «δευτερεύων κόσμο» (Mendlesohn & James, 2009). Ακόμα σε άποψη υποστηρίζεται ότι τελικά η λογοτεχνία φαντασίας ανέκαθεν υπήρχε μέσα από τους μύθους, αλλά δεν είχε ονομαστεί έτσι (Vijayan & Haider, 2016: 423).

Το δεύτερο ερευνητικό ερώτημα που διερευνήθηκε στην παρούσα μελέτη, αφορά την *παρουσία ή μη κοινών χαρακτηριστικών ανάμεσα στην προσωπικότητα των χαρακτήρων της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας και αυτήν των χαρακτήρων της ελληνικής μυθολογίας*. Πρώτα από όλα, φαίνεται ότι οι χαρακτήρες και των δύο ειδών παρουσιάζουν μεγάλο εύρος, έχοντας τη δυνατότητα να ανήκουν στο φυσικό (π.χ. απλοί άνθρωποι, βασιλιάδες) ή και στο υπερφυσικό πεδίο (π.χ. θεοί, γίγαντες, μάγοι) (Burelbach, 1982: 132 · Ho, 2017: 34 · Indick, 2014: 1 · Nikolajeva, 2003: 140 · Syamili & Rekha, 2018: 126). Όσον αφορά την προσωπικότητα κάθε χαρακτήρα, φάνηκε πως αμφίπλευρα είναι δομημένη, ώστε να εξυπηρετεί συγκεκριμένους ρόλους που πρέπει να υφίστανται και στηρίζονται πάνω σε αρχέτυπα θέματα και βασικά πανανθρώπινα δίπολα (π.χ. δίκαιο –άδικο, καλό –κακό) (Oberle, 2013: 69). Ενδεικτικά το δίκαιο, το ηθικό, την γενναιότητα και την ευγένεια εκπροσωπεί η προσωπικότητα του ήρωα (όπως αναφ. στο Moosavinia, 2018: 37), ενώ την ανυπακοή στους κανόνες και την πονηριά εκπροσωπεί η προσωπικότητα του κατεργάρη (Dominas, 2020: 211). Ο ήρωας είναι αυτός που κατέχει τον σημαντικότερο ρόλο στην ιστορία και στα δύο είδη (Ekroth, 2007: 103 · Kinsella, 2012: 17 · Maurice, n.d.: 2 · Moosavinia, 2018: 37 · Vijayan & Haider, 2016: 420). Όμως, όπως φάνηκε, συνήθως στους γυναικείους χαρακτήρες στην ελληνική μυθολογία δε δίνονταν θέση ισχύος (Meehan, 2017: 24-25), κάτι που ίσχυε και στα πρώιμα στάδια της λογοτεχνίας του φανταστικού (Elsdon, 2020: 112 · Macineanu, 2016: 68 · Tegelmann, 2013: 12), αλλά πλέον έχει αναιρεθεί, με τις γυναίκες να λαμβάνουν πολύ συχνά πρωταγωνιστικούς ρόλους (Elsdon, 2020: 113 · Ho, 2017: 35 · Macineanu, 2016: 68-69 · Tegelmann, 2013: 5 · Wolford, 2010: 9).

Σχετικά με τους υπόλοιπους χαρακτήρες, ισχύει ως επί το πλείστον η ύπαρξη βασικών χαρακτήρων για τους οποίους είχε μιλήσει ο Propp, όπως ο βοηθός, ο ανταγωνιστής, ο φροντιστής, ο αποστολέας, ο δωρητής και ο ψεύτικος ήρωας (Nikolajeva, 2003: 140 · Παπαντωνάκης & Κωτόπουλος, 2011: 101).

Το τρίτο κατά σειρά ερευνητικό ερώτημα που τέθηκε αφορούσε την *ύπαρξη ή όχι κοινών μοτίβων ανάμεσα στις κινήσεις, τις επιλογές και την πορεία των χαρακτήρων της σύγχρονης λογοτεχνίας φαντασίας και αυτών της ελληνικής μυθολογίας*. Οι γενικότερες κατευθύνσεις των χαρακτήρων των δυο κατηγοριών είναι παρεμφερείς. Ειδικότερα, όσον αφορά τον χαρακτήρα του ήρωα στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας φαίνεται ότι υφίσταται αυτό που στην ελληνική μυθολογία είχε ονομαστεί «το ταξίδι του ήρωα», με αρχικό στάδιο το «κάλεσμα», κατά το οποίο του ανατίθεται μια αποστολή, την οποία οφείλει να φέρει σε πέρας. Σε κάθε περίπτωση, όλοι οι ήρωες έχουν να περάσουν κάποιου είδους «κατώφλι», το οποίο θα τους οδηγήσει από τον κόσμο που ζούσαν μέχρι εκείνη τη στιγμή στην περιπέτεια που θα βιώσουν (όπως αναφ. στο Schroer, 2020: 3). Στη δοκιμασία αυτή, συχνά θα βρεθεί στον δρόμο του ένας χαρακτήρας που θα λαμβάνει το ρόλο του βοηθού και κάποιος του ανταγωνιστή (Campbell, 2001). Ο χαρακτήρας του ήρωα βέβαια τα τελευταία χρόνια τείνει να αλλάξει μορφή ακολουθώντας περισσότερο τα πρότυπα του 21<sup>ου</sup> αιώνα, παρά αυτά των ηρώων αρχαίας Ελλάδας (Maurice, χ. ή. :1). Συνεπώς, πλέον φαίνεται ότι είναι δυνατόν να παρουσιάζει και άλλα χαρακτηριστικά, όπως φόβο ή δισταγμό να αναλάβει την αποστολή που του ανατέθηκε ή τελικά ακόμα και να αποτύχει να την φέρει σε πέρας (Nikolajeva, 2003: 147). Επιπλέον, αξίζει να αναφερθεί ότι γενικότερα οι χαρακτήρες σε κάθε είδος λογοτεχνίας, όπως και στην ελληνική μυθολογία υποκινούνται από ενδόμυχες επιθυμίες και σκέψεις που παραμένουν αναλλοίωτες στο πέρασμα του χρόνου. Όλοι οι άνθρωποι επηρεάζονται από αυτές μέσα στο πέρασμα των χρόνων. Συνεπώς, η κοινή πορεία της κάθε κατηγορίας ήρωας, π.χ. του ήρωα, ή του ανταγωνιστή, είναι επακόλουθο των κοινών αυτών σκέψεων και επιθυμιών.

Το τέταρτο ερευνητικό ερώτημα αφορούσε την *έγερση κοινών στοιχείων ανάμεσα στην ελληνική μυθολογία και το “Game of Thrones”*. Τα κοινά σημεία που εντοπίστηκαν ήταν αρκετά μεταξύ των οποίων ευρίσκονται: το ζήτημα της διοίκησης συγκεκριμένων τοποθεσιών από ευγενείς οίκους (Kirby, 2017: 1), το ζήτημα των δεινών που *επέρχονται με σφοδρότητα σε καλούς και συμπαθείς χαρακτήρες*, όπως στην ελληνική μυθολογία ήταν ο Οίκος του Κάδμου (Αναστασίου, 1986: 27 · Kirby, 2017:

1), η έντονη παρουσία του θρησκευτικού στοιχείου (O' Leary, 2015 : 12), με ιεροποίηση του τοπικού περιβάλλοντος, γεγονός που κατά τον Campbell (1998: 171-173) αποτελεί μια θεμελιώδη λειτουργία του μύθου και το στοιχείο των παλιών και των νέων θεών (Ρούσσο, 1986: 25-26), περιστατικά αιμομιξίας, το μοτίβου θυμού και εκδίκησης («νέμεσις»), που συχνά συνοδεύεται από θεία δίκη/ τιμωρία, η προδοσία (Κακριδή, 1986: 48), δίπολα/ αντιθέσεις, όπως το καλό και το κακό, το ηθικό και το ανήθικο, τα οποία κατά τον Campbell (1998:129) αποτελούν χαρακτηριστικό περιεχόμενο της ελληνικής μυθολογίας, η νοσταλγία, η συμμετοχή μυθικών όντων, όπως οι δράκοι και οι γίγαντες (Kudrin, 2016: 1307 · Ρούσσο, 1986: 36), διηγήσεις που μοιάζουν με δεισιδαιμονίες, η κακομεταχείριση της γυναίκας (Clapton & Shepherd, 2016: 6), η «διονυσιακή ζωή» (Σκιαδάς & Καμαρέττα, 1986: 313-318), η ύπαρξη στοιχείων μαγείας, οι χρησμοί, η μαντική και η προφητεία, η πίστη σε οiwονούς, στοιχεία τραγωδίας όπως η σκοτεινή ατμόσφαιρα με θάνατο πρωταγωνιστικών χαρακτήρων που οδηγεί σε μια μορφή θρήνου και μέσα από τις συζητήσεις των αναγνωστών σε αυτό που στις αρχαίες τραγωδίες ονομαζόταν «κάθαρσις» (Kirby, 2017: 3).

Στο πέμπτο ερώτημα, διερευνήθηκαν οι προσωπικότητες των χαρακτήρων του “*Game of Thrones*” και ανάλογα με τα χαρακτηριστικά και τις κινήσεις του ο καθένας αντιστοιχήθηκε με παρεμφερείς χαρακτήρες της ελληνικής μυθολογίας. Πρώτος χαρακτήρας που επεξεργάστηκε ήταν αυτός του Νεντ Σταρκ, ο οποίος αντιστοιχήθηκε με τον Οδυσσέα με κοινά σημεία τους να παρατηρούνται: στο κύρος, τη θέση εξουσίας και την έμπνευση σεβασμού στον περίγυρό τους, στη μεγάλη ψυχική ανθεκτικότητα και τον σκληρό χαρακτήρα τους, στην ευφυΐα, την πονηριά και τον πολυμήχανο τρόπο σκέψης τους, στη σύνεση από την οποία συνήθως χαρακτηρίζονται οι αποφάσεις και οι επιλογές τους, στην προάσπιση από τον καθένα της δικαιοσύνης και της τιμιότητας, στη γενναιότητά τους, στην ακρόαση και εκτίμηση της άποψής τους, στη συσχέτισή τους με τους θεούς, στην πραγματική αγάπη για τις συζύγους και τα παιδιά τους, στα βάσανα, τον πόνο και τον θάνατο που συχνά στιγματίζει τη ζωή τους, στη νοσταλγία για την πατρίδα, το σπίτι και την οικογένειά τους, στη διάθεση ενός τουλάχιστον τετράποδου φίλου και στην αρέσκειά τους στο κυνήγι.

Ακολούθως μελετήθηκε η Κάλυν Σταρκ, η οποία παραλληλίστηκε με τη θεά Δήμητρα και τη θεά Αθηνά. Ειδικότερα, τα σημεία στα οποία παρουσιάστηκαν συναφή χαρακτηριστικά με τη θεά Δήμητρα ήταν: το στοιχείο της μητρότητας, η μεγάλη ομορφιά και η σεμνότητα, η ισχυρή αγάπη που τρέφουν για τα παιδιά τους, που μπορεί



να φτάσει σε επίπεδο αυτοθυσίας και η ικανότητά τους να φερθούν πολύ σκληρά και εκδικητικά όταν νιώσουν ότι απειλείται η οικογένειά τους. Από την άλλη, τα σημεία στα οποία παρέπεμψε στη θεά Αθηνά ήταν: η τιμιότητα, η ευγένεια, η σοφία που συχνά τις βάζει σε ρόλο συμβούλου, η μεγάλη ευφυΐα, η δυναμικότητα, η ανθεκτικότητα και η ικανότητα να φερθούν με σκληρότητα.

Ο επόμενος χαρακτήρας που ερευνήθηκε είναι ο Ρομπ Σταρκ που έδειξε να παρουσιάζει αρκετά κοινά μοτίβα στον χαρακτήρα και τις επιλογές του με τον Αχιλλέα. Ειδικότερα, μεταξύ τους εμφανίζουν: παρεμφερή καταγωγή όντες σημαντικά πρόσωπα από τη γέννησή τους, καθώς είναι γιοι αντρών με μεγάλη εξουσία και προορισμένοι να κληρονομήσουν τους τίτλους αυτούς, η εκπαίδευση και η προετοιμασία τους με απώτερο στόχο την ενδυνάμωσή τους ως πολεμιστές και ηγέτες, η ισχυρή συμβολή της μητέρας των χαρακτήρων στη ζωή τους, η προσωπικότητα που διάπλασαν με ενισχυμένα στοιχεία όπως η γενναιότητα, η ευφυΐα, η δύναμη και η κατοχή ηγετικών ικανοτήτων, το στοιχείο του θυμού και της εκδίκησης, ο συντονισμός μεγάλου στρατού και η μεγάλη προσοχή και εμπύχωση που δίνουν στους άντρες τους.

Η Σάνσα Σταρκ που μελετήθηκε ακολούθως, παραλληλίστηκε με την Περσεφόνη. Τα κοινά σημεία που εντοπίστηκαν ανάμεσα στις δυο κοπέλες ήταν τα ακόλουθα: αμφοτέρες είναι κόρες σημαντικών προσώπων και μεγαλώνουν δίπλα τους με στοργή και αγάπη, φημίζονται για την ομορφιά, τη χάρη, την αιθέρια μορφή και τη μεγάλη αγνότητά τους, παρουσιάζουν σημάδια μαλθακότητας, ο ρόλος τους είναι παθητικός και η μοίρα τους δείχνει να εξαρτάται διαρκώς από τη βούληση ισχυρότερων χαρακτήρων, χαρακτηρίζονται από αθωότητα που μπορεί να φτάσει σε σημείο αφέλειας, επιπολαιότητας, κάτι που τις κάνει συχνά υποχείρια άλλων χαρακτήρων, είναι φιλόδοξες και δείχνουν σημάδια πλεονεξίας, συνδέονται και οι δύο με σκοτεινούς χαρακτήρες για ταίρια τους και εμφανίζονται να πιάνονται ως αιχμάλωτες, αποτελώντας «δεσποινίδες σε απόγνωση», των οποίων η διάσωσή βασίζεται πάντα σε κάποιον άλλο χαρακτήρα.

Ο πέμπτος χαρακτήρας που μελετήθηκε είναι αυτός της Άρνα Σταρκ, που έδειξε να παρουσιάζει πολλά κοινά μοτίβα στον τρόπο ζωής και στην προσωπικότητά της με τις Αμαζόνες. Κοινά σημεία εντοπίστηκαν: στα χαρακτηριστικά της ανεξαρτησίας και του φεμινισμού τους, στην κατάλληλη πολεμική ετοιμότητα με την εκπαίδευσή τους να ξεκινά από πολύ μικρή ηλικία, στη δύναμη των χαρακτήρων αυτών σωματικά και

ψυχολογικά, στην αγάπη που παρουσιάζουν για τα άλογα, την ιππασία, τη φύση και τις δραστηριότητες σε αυτήν, στον νομαδικό τρόπο ζωής, στην αδιαφορία και την άρνηση τόσο των Αμαζόνων όσο και της Άρυα να παντρευτούν και στις συμμετοχές τους σε πολέμους και μάχες.

Ο επόμενος χαρακτήρας που μελετήθηκε είναι αυτός του Μπραν Σταρκ, που αντιστοιχήθηκε με τον θεό Απόλλωνα. Τα όμοια σημεία που παρατηρήθηκαν ανάμεσα στους δυο χαρακτήρες είναι: η προέλευσή τους από γονείς που διαθέτουν εξουσία, η καταγωγή τους χωρικά από τις βόρειες περιοχές, το στοιχείο του φωτός και της φώτισης, που δείχνει συχνά να συμβολίζεται έμμεσα με τη συσχέτιση των χαρακτήρων με τον λύκο, το στοιχείο του μυστικισμού και της μαντείας, που φαίνεται να σχετίζεται με το ζώο της μαύρης κουρούνας και ένα πιο μεταφορικό σημείο κατά το οποίο και για τους δυο φαίνεται να ισχύει ότι ο λύκος σκότωσε τον Δράκο, κάτι που επεξηγήθηκε παραπάνω.

Ο έβδομος χαρακτήρας που διερευνήθηκε είναι αυτός του Τζον Σνόου, ο οποίος συσχετίστηκε με τον Ηρακλή. Η σύνδεση αυτή δόθηκε εξαιτίας των ακόλουθων κοινών χαρακτηριστικών τους: εμφανίζονται ως εξώγαμα παιδιά που αποτελούν ισχυρή ντροπή για τις νόμιμες γυναίκες των αντρών που τους έφεραν στη ζωή, διαθέτουν ένα αδερφό που βρίσκεται ακριβώς στην ίδια ηλικία με τους ίδιους, έχουν καλές σχέσεις μαζί τους αλλά η μεταχείριση τους δεν είναι η ίδια με των αδερφών τους, δέχονται εκπαίδευση και έχουν την ευκαιρία να αναπτυχθούν από πολύ μικρή ηλικία, επιλέγουν να διανύσουν έναν δύσκολο δρόμο, τόσο εξαιτίας των υψηλών ιδανικών τους, αλλά και για να πετύχουν τη δόξα και την αναγνώρισή τους, εμφανίζονται σε κάποιες περιπτώσεις μοναχικοί, συνδέονται με την έννοια του εξαγνισμού και καταφέρνουν σπουδαία κατορθώματα φτάνοντας σε πολλές περιπτώσεις να μη διστάσουν να θυσιάσουν τον εαυτό τους για τους άλλους.

Ο επόμενος χαρακτήρας που μελετήθηκε είναι αυτός της Νταινέρυς Ταργκάρυεν που παρουσίασε κοινά στοιχεία με τη θεά Ήρα. Ειδικότερα και οι δυο αν και γεννήθηκαν από σπουδαία πρόσωπα, στην αρχή της πορείας τους παρουσιάζονται ως έρμαια της θέλησης άλλων ατόμων, οδηγούνται σε μη αποφασισμένο από τις ίδιες γάμο με τους συζύγους τους να τις επιλέγουν μαγεμένοι από την ομορφιά τους, στην πορεία τους γίνονται βασίλισσες, εμπλέκονται σε ζητήματα αιμομιξίας, εμφανίζονται ως μητέρες δράκων, κυοφορούν σε ορισμένες περιπτώσεις έμβρυα τα οποία υφίστανται

παραμορφώσεις και δείχνουν να εμπλέκονται στο ζήτημα της τιμωρίας και της εκδίκησης.

Ακολουθεί ο χαρακτήρας του Τζέιμι Λάννιστερ, ο οποίος έδειξε να παρουσιάζει κοινά χαρακτηριστικά με τον θεό Άρη. Συγκεκριμένα, εντοπίζονται στα εξής σημεία: τόσο ο θεός Άρης όσο και ο Τζέιμι Λάννιστερ, προέρχονται από αιμομικτικές σχέσεις, είναι πολεμοχαρείς και δυνατοί, αρέσκονται στη βία, την αιματοχυσία, είναι εκδικητικοί, συχνά άμυαλοι και απερίσκεπτοι, αποτελούν προσωπικότητες προκλητικές, άνομες, απρόβλεπτες και επικίνδυνες, αν και είναι επιδέξιοι στη μάχη δεν είναι πάντα με το μέρος των νικητών, εμπλέκονται ως τρίτα πρόσωπα στη νόμιμη σχέση των αδερφών τους, είναι ιδιαίτερα αντιπαθείς από τους περισσότερους χαρακτήρες και εμφανίζονται ως πατέρες κακών βασιλιάδων, με τα αρνητικά χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς τους να περνούν σε ορισμένες περιπτώσεις και στους γιους τους.

Ο επόμενος χαρακτήρας που αναλύθηκε ήταν η Σέρσεϊ Λάννιστερ, που αντιστοιχήθηκε με τη μάγισσα Κίρκη. Οι δυο γυναίκες έδειξαν να παρουσιάζουν αρκετές ομοιότητες μεταξύ των οποίων: τα ονόματά τους, η διαβίωσή τους με πλούσιο τρόπο και πολυτέλειες, ούσες αμφίπλευρα βασιλίσσες, η σχέση τους με το δηλητήριο, ως μέσο εξόντωσης εχθρών τους, η κακή σχέση τους με τους άντρες, η ιδιαίτερα ενεργή σεξουαλική τους ζωή, ο αδίστακτος τρόπος με τον οποίο επιχειρούν να μπουν ανάμεσα σε ζευγάρια και να χειριστούν παντρεμένους άντρες με την ομορφιά και τη θελκτικότητά τους και η σχέση τους άμεσα ή έμμεσα με τα λιοντάρια και τους λύκους.

Ο ενδέκατος χαρακτήρας που ερευνήθηκε είναι ο Τύριον Λάννιστερ που αντιστοιχήθηκε με τους Σιληνούς/ Σάτυρους και τον θεό Διόνυσο. Τα κοινά χαρακτηριστικά που εντοπίστηκε να έχει ο Τύριον με τους Σιληνούς/ Σάτυρους είναι: η παραμορφωμένη όψη που διαθέτουν, η εμφάνισή τους ως λάγνες και σαρκικά φιλήδονες προσωπικότητες, η οινοποσία, ο εμπλουτισμός των βιωμάτων, η εξέλιξη και η ωρίμανσή τους στο πέρασμα του χρόνου, η σοφία, η ευστροφία και οι γνώσεις που διαθέτουν. Από την άλλη, τα κοινά σημεία που εντοπίστηκαν ανάμεσα στον Τύριον και τον θεό Διόνυσο είναι: η οινοποσία, η εμφάνισή τους ως λάγνες προσωπικότητες και η γέννησή τους από νεκρές μητέρες, με τη φροντίδα τους να μη γίνεται από τους πατέρες τους, αλλά από άλλες γυναίκες. Τέλος, και οι τρεις φιγούρες έχουν πέσει θύματα απαγωγής.

Ακολούθησε ο χαρακτήρας του Ρόμπερτ Μπαράθιον, ο οποίος παρομοιάστηκε με τον θεό Δία. Τα σημεία στα οποία φάνηκαν να συγκλίνουν οι δυο αντρικοί χαρακτήρες ήταν τα εξής: κατέχουν τον ύψιστο βαθμό εξουσίας, η εξουσία και των δύο δεν προήλθε από αρμονική διαδοχή του προηγούμενου βασιλιά, αλλά πάρθηκε με βίαιο τρόπο από τους προκατόχους της, προχώρησαν σε γάμο στον οποίο οι συνθήκες συχνά δεν είναι καλές και η οικογένειά τους έδειξε να λειτουργεί σύμφωνα με πατριαρχικά πρότυπα, οι εξωσυζυγικές σχέσεις, οι ευθύνες και οι υποχρεώσεις τους που δείχνουν να τους προκαλούν πολλές σκοτούρες, η επιμονή στις απόψεις τους και η αυταρχικότητά τους, η συμμετοχή τους σε πληθώρα μαχών, η ηθική τους κατάπτωση, αλλά ταυτόχρονα και η δικαιοσύνη που μπορούν να δείξουν, η δυνατότητά τους να φερθούν με σκληρότητα και ο χαρακτηρισμός τους ως άξιων βασιλιάδων.

Ο τελευταίος χαρακτήρας που ερευνήθηκε είναι αυτός του Τζόφρυ Μπαράθιον, που παραλληλίστηκε με τον Φλεγύα. Συγκεκριμένα, τα κοινά χαρακτηριστικά και οι κοινές επιλογές που απαντήθηκαν ήταν οι εξής: η γέννησή τους από ισχυρούς άντρες και η κατοχή πολλών αρνητικών στοιχείων από την προσωπικότητά τους, ο ορισμός τους ως βασιλιάδες των οποίων ο τρόπος βασιλείας ήταν ιδιαίτερα κακός, άδικος και συχνά έδειχναν να μη διστάζουν να καταχραστούν την εξουσία, η εμφάνιση σε μεγάλο βαθμό αλαζονείας και έπαρσης, η επιζήτηση της επικέντρωσης του ενδιαφέροντος στους ίδιους και η αναζήτηση της δόξας με οποιοδήποτε μέσο, η μεγάλη ασέβεια που δείχνουν προς όλους, η εκδικητικότητα και η επιδίωξη του πλούτου και της πολυτελούς ζωής, η λειτουργία τους ως τύραννοι και η μη αποδοχή τους λόγω της προσωπικότητάς και των επιλογών τους από τον κοινωνικό τους περίγυρο.

Ανακεφαλαιώνοντας, τα αποτελέσματα της παρούσας έρευνας δείχνουν να είναι σημαντικά διότι μπορούν να συμβάλλουν στην καλύτερη κατανόηση της σχέσης μεταξύ του είδους της λογοτεχνίας φαντασίας και της ελληνικής μυθολογίας, κυρίως όσον αφορά τις σχέσεις ανάμεσα στους χαρακτήρες των δυο ειδών. Η συνειδητοποίηση της ύπαρξης μιας τόσο στενής σχέσης ανάμεσα στα δύο είδη, μπορεί να βοηθήσει τόσο στην κατανόηση του κάθε είδους ξεχωριστά, αλλά και να οδηγήσει σε νέους δρόμους για τους επίδοξους συγγραφείς της λογοτεχνίας του φανταστικού. Η ελληνική μυθολογία τα τελευταία χρόνια παρουσιάζει μεγάλη απήχηση παγκοσμίως. Συνεπώς, η εύρεση των σημείων που τείνουν να δανείζονται οι συγγραφείς από αυτή και η χρήση μερικών στοιχείων τους σε νέα έργα, μπορεί να αποβεί μια ιδιαίτερα δημιουργική και

επωφελής επιλογή τόσο για τον συγγραφέα και το αναγνωστικό του κοινό, αλλά έμμεσα και για τη μεγαλύτερη ανάδειξη της ελληνικής μυθολογίας και τη διατήρηση με μια τροποποιημένη μορφή της πολιτισμικής μας κληρονομιάς.

Η παρούσα έρευνα, ωστόσο, υπόκειται σε κάποιους *περιορισμούς*. Ειδικότερα, όπως προαναφέρθηκε η λογοτεχνία του φανταστικού αποτελεί ένα είδος το οποίο ραγδαία μεταβάλλεται και εξελίσσεται μέσα στα χρόνια. Επομένως, τα στοιχεία που δανείζονται οι συγγραφείς του είδους από την ελληνική μυθολογία στις μέρες μας δεν αξιοποιούν όλες τις δυνατότητές της, κάτι που συνεπάγεται ότι μελλοντικά θα ήταν πιθανόν να βρεθούν ακόμα περισσότερες συσχετίσεις ανάμεσα στα δυο είδη. Από την άλλη, ακόμα και σήμερα δεν επιλέγουν όλοι οι συγγραφείς να χρησιμοποιήσουν τα ίδια στοιχεία της στα έργα τους, επομένως μέσα στην παρούσα μελέτη δεν υποστηρίζεται ότι έχει μελετηθεί κάθε πιθανό σημείο δανεισμού της. Ακόμα, η μελέτη ενός βιβλίου και ο παραλληλισμός του με την ελληνική μυθολογία είναι πιθανόν να περιορίζει έως έναν βαθμό τα επιπλέον ευρήματα που θα μπορούσαν να έχουν εξαχθεί από τη μελέτη και επακολούθως τη γενίκευση των συμπερασμάτων. Επίσης, με τη μελέτη κάθε χαρακτήρα της σειράς “A Song of Ice and Fire” μόνο μέσα από τον πρώτο τόμο της σειράς, δε γίνεται πλήρης αποκάλυψη όλων των χαρακτηριστικών τους, αλλά περιορίζονται σημαντικά.

Τέλος, ενδιαφέρον για *μελλοντική μελέτη* θα παρουσίαζε η εξέταση βιβλίων της λογοτεχνίας του φανταστικού ανά τακτά χρονικά διαστήματα και η παρατήρηση εξέλιξης του είδους σε παραλληλισμό με την ελληνική μυθολογία. Εποικοδομητική θα ήταν και η διερεύνηση μιας πιο ψυχολογικής σκοπιάς του ζητήματος, κατά την οποία θα εξεταζόταν ο λόγος για τον οποίο οι συγγραφείς κλίνουν ολοένα και περισσότερο στην ελληνική μυθολογία και οι λειτουργίες που θεωρούν ότι εξυπηρετεί η χρήση της για τους αναγνώστες των έργων τους. Ενδιαφέρουσα θα ήταν, επίσης, η εστίαση μελετών σε επίκαιρα ζητήματα, όπως στην έννοια και τη λειτουργία του πολέμου στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας και την ελληνική μυθολογία ή σε έννοιες εθνικότητας ανάμεσα στα είδη. Τέλος, διαφορετικές πτυχές του θέματος θα μπορούσε να αναδείξει η διερεύνηση της εξάπλωσης συγκεκριμένων στοιχείων της ελληνικής μυθολογίας στη σύγχρονη λογοτεχνία φαντασίας μέσα από ποσοτικά εργαλεία.

## 7. Βιβλιογραφία

- Armitt, L. (2020). *Fantasy*. New York: Routledge.
- Attebery, B. (2014). *Stories about stories: Fantasy and the remaking of myth*. New York: Oxford University Press.
- Bascom, W. (1965). The forms of folklore: Prose narratives. *The Journal of American Folklore*, 78(307), 3-20.
- Bowles, M. L. (1989). Myth, meaning and work organization. *Organization Studies*, 10(3), 405-421.
- Brown, S. A. (2017). Classical Traditions in Modern Fantasy. In B. M Rogers & B. E. Stevens (Eds.), *The Classical Pantheon in Children's Fantasy Literature*, 189-202. New York: Oxford University Press.
- Burelbach, Fr. M. (1982). An Introduction to Naming in the Literature of Fantasy, *Literary Onomastics Studies*, 9 (11), 131-148.
- Cabartova, Kr. (2015). *An Analysis of Female Characters in Contemporary Fantasy* (Bachelor thesis). Univerzita Karlova V Praze: Filozoficka Faculta Ustav Anglofonnich Literatur A Kultur.
- Campbell, J. (1998). *Η δύναμη του μύθου*. Αθήνα: ΙΑΜΒΛΙΧΟΣ
- Campbell, J. (2001). *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα*. Αθήνα: ΙΑΜΒΛΙΧΟΣ
- Chang, Y. (2020). An Analysis of the Secondary World in Harry Porter Series from the Perspective of Fantasy Theory. *Studies in Literature and Language*, 20(3), 92-98.
- Clapton, W., & Shepherd, L. J. (2017). Lessons from Westeros: Gender and power in Game of Thrones. *Politics*, 37(1), 5-18.
- Coates, B. (2018). *Genii Loci and Ecocriticism from Mythology to Fantasy* (Bachelor thesis). Huddersfield: University of Huddersfield.

- Curley, D. (2015). Classical Myth on Screen. In M.S. Cyrino & M. E. Safran (Eds.), *Divine Animation: Clash of Titans (1981)*, 207-217. New York: Palgrave Macmillan.
- Dickerson, M. T., & O'Hara, D. (2006). *From Homer to Harry Potter: A handbook on myth and fantasy*. Michigan: Brazos Press.
- Dominas, K. (2020). Autolycus and Sisyphus—Some Words about the Category of Trickster in Ancient Mythology, *Studia Religiologica*, 53(3), 203-212.
- Douglas, M. (1996). The Meaning of Myth. *Structuralism in Myth: Lévi-Strauss, Barthes, Dumézil, and Propp*, 6, 31.
- Edmunds, L. (2014). Approaches to Greek myth. Στο L. Edmunds (Επιμ.), *General Introduction* (1 – 41). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Ekroth, G. (2007). Heroes and Hero-Cults. In D. Ogden (Eds.), *A Companion to Greek Religion* (pp. 100-114). UK: Blackwell Publishing.
- Elsdon, L. (2020). The Rise of Strong Female Characters in YA Fantasy. *YA Hotline*, 112-116.
- Feldt, L. (2016). Contemporary fantasy fiction and representations of religion: Playing with reality, myth and magic in His Dark Materials and Harry Potter. *Religion*, 46(4), 550-574.
- Folch, M. (2017). Classical Traditions in Modern Fantasy. In B. M Rogers & B. E. Stevens (Eds.), *A Time for Fantasy: Retelling Apuleius in C. S. Lewis's Till We Have Faces*, 160-188. New York: Oxford University Press.
- Graf, B. J. (2015). Classical Myth on Screen. In M.S. Cyrino & M. E. Safran (Eds.), *Arya, Katniss, and Merida: Empowering Girls through the Amazonian Archetype*, 73-82. New York: Palgrave Macmillan.
- Graham, H. N. (2020). *Painting with shades of grey: The Hero and the Anti-Hero I Medievalist Fantasy Fiction* (Master thesis). University of Oslo: Department of Literature, Area Studies, and European Languages The Faculty of Humanities.

- GRDiSCOVERY (2021). Ποια ήταν τα ιερά ζώα στην Αρχαία Ελλάδα. Ανακτήθηκε από: <https://grdiscovery.com/poi-itan-ta-iera-zoa-stin-arxaia-ellada/> (12/12/2021).
- Greeklanguage (χ.ή). Ανακτήθηκε από: [https://www.greeklanguage.gr/digitalResources/ancient\\_greek/mythology/lexicon/gods/apollo/page\\_012.html](https://www.greeklanguage.gr/digitalResources/ancient_greek/mythology/lexicon/gods/apollo/page_012.html) (17/12/2021).
- Harper, S. (2017). You Win or You Die: The Ancient World of Game of Thrones. *Historical Journal of Film, Radio and Television*, 219-220.
- Ho, J. (2017). The Heroine in Fantasy: A Reconstruction of Femininity, or Misguided Gendered Embodiment?. *CPD Journal*, 4, 34-36.
- Indick, W. (2014). *Ancient symbology in fantasy literature: A psychological study*. North Carolina: McFarland.
- Kerenyi, C. (2012). *Η Μυθολογία των Ελλήνων*. Αθήνα: Εστία.
- Kinsella, E. L. (2012). *A psychological perspective on the features and functions of heroes* (Διδακτορική Διατριβή). Ireland: University of Limerick.
- Kirby, C. (2017). *Ned Stark: One Man in Ten Thousand*, 1-5. Eastern Washington University.
- Krämer, R. P. (2017). Classical Traditions in Modern Fantasy. In B. M Rogers & B. E. Stevens (Eds.), *Classical Antiquity and the Timeless Horrors of HP Lovecraft*, 92-117. New York: Oxford University Press.
- Kudrin, A. N., & Кудрин, А. Н. (2016). Δράκων Greek Mythology. *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences*, 6(9), 1307-1319.
- Laetz, B., & Johnston, J. J. (2008). What is fantasy?. *Philosophy and Literature*, 32(1), 161-172.
- Levi-Strauss, C. (1978). *Myth and Meaning*. London and New York.
- Lopez- Ruiz, C. (2014). General Introduction. Στο L. Edmunds (Επιμ.), *Greek and near Eastern Mythologies: A Story of Mediterranean Encounters (152-199)*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.



- Măcineanu, L. (2015). Feminine Hypostases in Epic Fantasy: Tolkien, Lewis, Rowling. *Gender Studies*, 14(1), 68-82.
- Mark, M., & Pearson, C. S. (2001). *The hero and the outlaw: Building extraordinary brands through the power of archetypes*. McGraw Hill Professional.
- Marsden, R. (2018). Game of Thrones: imagined world combined world combines romantic and grotesque visions of Middle Ages. *The Conversation*, 1-3.
- Martin, G. R. R. (2014, 21 August). George R. R. Martin on how he comes up with his characters' names. Ανακτήθηκε από: <https://www.youtube.com/watch?v=nTBOZBMQtOw> (14/11/2021).
- Martin, G. R. R. (2012, 13 June). Game Of Thrones - Interview with George R.R. Martin. Ανακτήθηκε από: <https://www.youtube.com/watch?v=MdSPFJcxCNM> (16/10/2021).
- Martin, G. R. R. (2015, 27 January). Game of Thrones with George R.R. Martin and Michelle Fairley. Ανακτήθηκε από: <https://www.youtube.com/watch?v=vLkvLpPWWvI> (16/10/2021).
- Martin, G. R. R. (2014, 27 October). The World of Ice and Fire with George R. R. Martin and Laura Miller. Ανακτήθηκε από: <https://www.youtube.com/watch?v=Vcy-EhkHXnE> (14/10/2021).
- Matz, A. (2015). *Epics, Myth, and Modern Magic: Where Classics and Fantasy Collide*. Book Collecting Contest 2015. ΗΠΑ: University of Puget Sound.
- Maurice, L. (n.d.). *Fantasy and the Hero of Greek Mythology: from Ancient Epic to Miniseries*. Bar-Ilan University.
- Meehan, D. (2017). Containing the Kalon Kakon: The Portrayal of Women in Ancient Greek Mythology, *Armstrong Undergraduate Journal of History*, 7(2), 7-25.
- Mendlesohn, F., & James, E. (2009). *A short history of fantasy*. Middlesex University Press.
- Mohacsy, I. (2001). The currency of Mythology. *Journal of the American Academy of Psychoanalysis and Dynamic Psychiatry*, 29(4), 649-658.

- Moosavinia, S. R. (2018). GREEK MYTHOLOGY IN JK ROWLING'S HARRY POTTER AND THE SORCERER'S STONE. *SARJANA*, 33(1), 33-39.
- Murnaghan, S. (2009). Myths of the Greeks: The Origins of Mythology in the Works of Edith Hamilton and Robert Graves. *Classical Bulletin*, 84(1), 81-89.
- Nikolajeva, M. (2003). Fairy tale and fantasy: From archaic to postmodern. *Marvels & Tales*, 17(1), 138-156.
- Oberle, B. (2011). Comparing the Archetypal Characters and Symbols of Justice in World Mythology. *ILIOS*, 60-85.
- O'Leary, P. (2015). Sacred fantasy in Game of Thrones. *Critical Quarterly*, 57(1), 6-19.
- Poole, E. A. (2017). Heroes vs. Villains. *Sierpinski's Square*, 2(1), 1-2.
- Philips, F. C. (1979). Greek Myths and the Uses of Myths. *The Classical Journal*, 74(2), 155-166.
- Raucci, St. (2015). Classical Myth on Screen. In M.S. Cyrino & M. E. Safran (Eds.), *Of Marketing and Men: Making the Cinematic Greek Hero*, 161-171. New York: Palgrave Macmillan.
- Rogers, B. M., & Stevens, B. E. (2017). *Classical traditions in modern fantasy*. In B. M. Rogers & B. E. Stevens (Eds.), *Introduction: Fantasies of Antiquity*, 1-24. New York: Oxford University Press.
- Rose, H. J. (2004). *A handbook of Greek mythology*. Routledge.
- Rosenberg, D. (1994). *World mythology: An anthology of the great myths and epics* (p. 722). NTC publishing group.
- Schroer, S. (2020). *Bringing the Magic Back to Structuralist Approaches in Fantasy Literature: Supporting Themes of Unity in Patrick Rothfuss' The Kingkiller Chronicle* (Master thesis). Sweden: Dalarna University.
- Sherwood, J. C. (2020). *The Rhetoric of Ice and Fire: The Antithetical Monomyths of Daenerys Targaryen and Jon Snow* (Master Thesis). Fullerton: California State University.

- Syamili, C., & Rekha, R.V. (2018). "Developing an ontology for Greek mythology", *The Electronic Library*, 36(1), 119-132.
- Tegelman, A. (2013). *Forgive me for all I have done and all I must do"-Portrayals of Negative Motherhood in George RR Martin's A Game of Thrones, A Clash of Kings and A Storm of Swords* (Master's thesis). University of Tampere: Scholl of Language and Literature Studies.
- Vijayan, A. V., & Haider, M. K. (2016). The existence of fairytale, folklore, and myths in fantasy: A study based on JK Rowling's Harry Potter series. *International Journal of English Language, Literature and Humanities*, 4 (2), 420-428.
- Vries, J. D. (1984). Theories Concerning 'Nature Myths'. *Sacred Narrative: Readings in the Theory of Myth*, 30-40.
- Weiner, J. (2017). Classical Traditions in Modern Fantasy. In B. M Rogers & B. E. Stevens (Eds.), *Classical Epic and the Poetics of Modern Fantasy*, 25-46. New York: Oxford University Press.
- Williamson, J. (2015). *The Evolution of Modern Fantasy: From Antiquarianism to the Ballantine Adult Fantasy Series*. Springer.
- Wolford, T. E. (2010). *Maidens or Warriors: Women's Roles in Current Young Adult Fantasy Literature*. (Bachelor thesis). Chapel Hill: University of North Carolina.
- Yauss, B. (2020). *Daenerys Targaryen: Mad or Madly Ended? A Feminist Analysis of Her Downfall* (Bachelor thesis). University of Lynchburg.

Αθηνά. Η θεά της σοφίας. (χ.ή). Στο Hellenic Mythology. Ανακτήθηκε από <https://www.hellenicmythology.com/athena.html> (6/01/2022)

Αναστασίου, Γ. (1986). Ηρακλής. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 4, σελ.15-124). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Αναστασίου, Γ. (1986). Οιδίπους. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 3, σελ.84-95). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Θεά Δήμητρα: το Αρχέτυπο της μητρότητας και της γονιμότητας (χ.ή). Στο Έντεχνη Δράση. Ανακτήθηκε από:

<https://www.art-therapy.center/%CE%B8%CE%B5%CE%AC-%CE%B4%CE%AE%CE%BC%CE%B7%CF%84%CF%81%CE%B1-%CF%84%CE%BF-%CE%B1%CF%81%CF%87%CE%AD%CF%84%CF%85%CF%80%CE%BF-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%BC%CE%B7%CF%84%CF%81%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1/> (14/01/2022).

Κακριδή, Ο. (1986). Αττική. Στο Α. Σουπιονά-Τσαγκόγιωργα (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 3, σελ.42-57). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Κακριδή, Ο. (1986). Θεσσαλία. Στο Α. Σουπιονά-Τσαγκόγιωργα (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 3, σελ.142-145). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Η Προϊστορία του Τρωικού Πολέμου. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 5, σελ.15-83). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Πολιορκία και άλωση της Τροίας. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 5, σελ.85-165). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Πολιορκία και άλωση της Τροίας. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 5, σελ.205-305). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Η Δήμητρα. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ.130-139). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Η γέννηση του Απόλλωνα. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ.139-152). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Ήφαιστος και Ήρα. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ.190-194). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Ο Άρης. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ. 177-179). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

- Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Κίρκη. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 5, σελ.220-225). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Ο Διόνυσος. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ. 200-206). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Φλεγύας και Φλεγύες. Στο Α. Σουπιονά-Τσαγκόγιωργα (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 3, σελ.100-101). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Κακριδής, Ι. Θ. (1986). Ο Δίας- Γενικά. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ. 70-73). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Κεχαγιόγλου, Π. (2009). Ο μύθος της Κίρκης στον Βοήθιο και στους Νεοπλατωνικούς φιλοσόφους Πλωτίνο, Πορφύριο και Πρόκλο. (Αδημοσίευτη Μεταπτυχιακή Διατριβή). Θεσσαλονίκη: Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης.
- Μνήμες Ελληνισμού (χ.ή.). Ο Τυφώνας, γιος της Γαίας και τρόμος των θεών. Ανακτήθηκε από: <https://mnimesellinismou.com/698559126625/-tyfonas> (15/2/2022).
- Οικονόμου, Κ. (2019). Ο Οδυσσέας (το περιπετειώδες πνεύμα του Έλληνα)-Α΄ μέρος\*. Ανακτήθηκε από: <https://www.larissanet.gr/2019/04/07/o-odysseas-to-peripeteiodes-pnevma-tou-ellina-a-meros/> (22/1/2022).
- Παπαμήτρου, Ξ. (2011). Ποια ήταν η Δήμητρα;. Ανακτήθηκε από : <https://outsidetheegg.wordpress.com/2011/05/12/%CF%80%CE%BF%CE%B9%CE%AC-%CE%AE%CF%84%CE%B1%CE%BD-%CE%B7-%CE%B4%CE%AE%CE%BC%CE%B7%CF%84%CF%81%CE%B1/> (12/1/2022).
- Παπαντωνάκης, Γ. Δ., & Κωτόπουλος, Η. Τ. (2011). *Σκηνικό Χαρακτήρες Πλοκή. Διαβάζοντας ένα λογοτεχνικό κείμενο για παιδιά και νέους*. Αθήνα: Ίων.
- Ρηγοπούλου, Π. (2008). *Πολιτισμός-Μύθος-Μυθολογία*.
- Ρούσσο, Ε. Ν. (1986). Θεογονία. Στο Ε. Μειτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2,σελ.15-65). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.

- Ρούσσοι, Ε. Ν. (1986). Η «Πρόμαχος». Στο Ε. Μεϊτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ. 100-113). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Ρούσσοι, Ε. Ν. (1986). Αμαζόνες. Στο Ε. Μεϊτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ. 344-353). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Ρούσσοι, Ε. Ν. (1986). Η Ήρα. Στο Ε. Μεϊτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ. 90-98). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Ρούσσοι, Ε. Ν. (1986). Οι αγώνες του Δία. Στο Ε. Μεϊτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ. 90-98). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Σαραντίτη, Ε. (2019). Elli Radinger: «Η σοφία των λύκων». Ανακτήθηκε από: <https://diastixo.gr/kritikes/meletesdokimia/13268-sofia-lykon> (20/2/2022).
- Σκιαδάς, Α., & Καμαρέττα, Αι. (1986). Σιληνοί-Σάτυροι. Στο Ε. Μεϊτάνη (Επιμ.), *Ελληνική Μυθολογία* (τομ. 2, σελ. 313-331). Αθήνα: Εκδοτική Αθηνών.
- Τεγόπουλος-Φυτράκης (1995). Σε Μανδαλά, Μ. (επιμ.), *Ελληνικό Λεξικό* (σ. 624). Αθήνα: Τεγόπουλος-Φυτράκης.
- Τζιάκα, Ευ. (2018). *Τι απέγινε τελικά ο Οδυσσέας;* . Ανακτήθηκε από: <https://pigielaideias.gr/2018/09/13/%CF%84%CE%B9-%CE%B1%CF%80%CE%AD%CE%B3%CE%B9%CE%BD%CE%B5-%CF%84%CE%B5%CE%BB%CE%B9%CE%BA%CE%AC-%CE%BF-%CE%BF%CE%B4%CF%85%CF%83%CF%83%CE%AD%CE%B1%CF%82/> (20/4/2022).
- Τριανταφυλλίδης, Μ (1998). *Λεξικό της κοινής νεοελληνικής*. Ανακτήθηκε από [https://www.greek-language.gr/greekLang/modern\\_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=%CE%BC%CF%8D%CE%B8%CE%BF%CF%82&dq](https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/search.html?lq=%CE%BC%CF%8D%CE%B8%CE%BF%CF%82&dq) (24/12/2021).
- Χαραλαμπίδης, (2018). Ο Ηρακλής και ο δρόμος της Αρετής και της Κακίας. Ανακτήθηκε από: <https://www.georgecharalampidis.gr/%CE%BF-%CE%B7%CF%81%CE%B1%CE%BA%CE%BB%CE%AE%CF%82->

%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%BF-

%CE%B4%CF%81%CF%8C%CE%BC%CE%BF%CF%82-

%CF%84%CE%B7%CF%82-

%CE%B1%CF%81%CE%B5%CF%84%CE%AE%CF%82-

%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%84%CE%B7/ (20/1/2022).