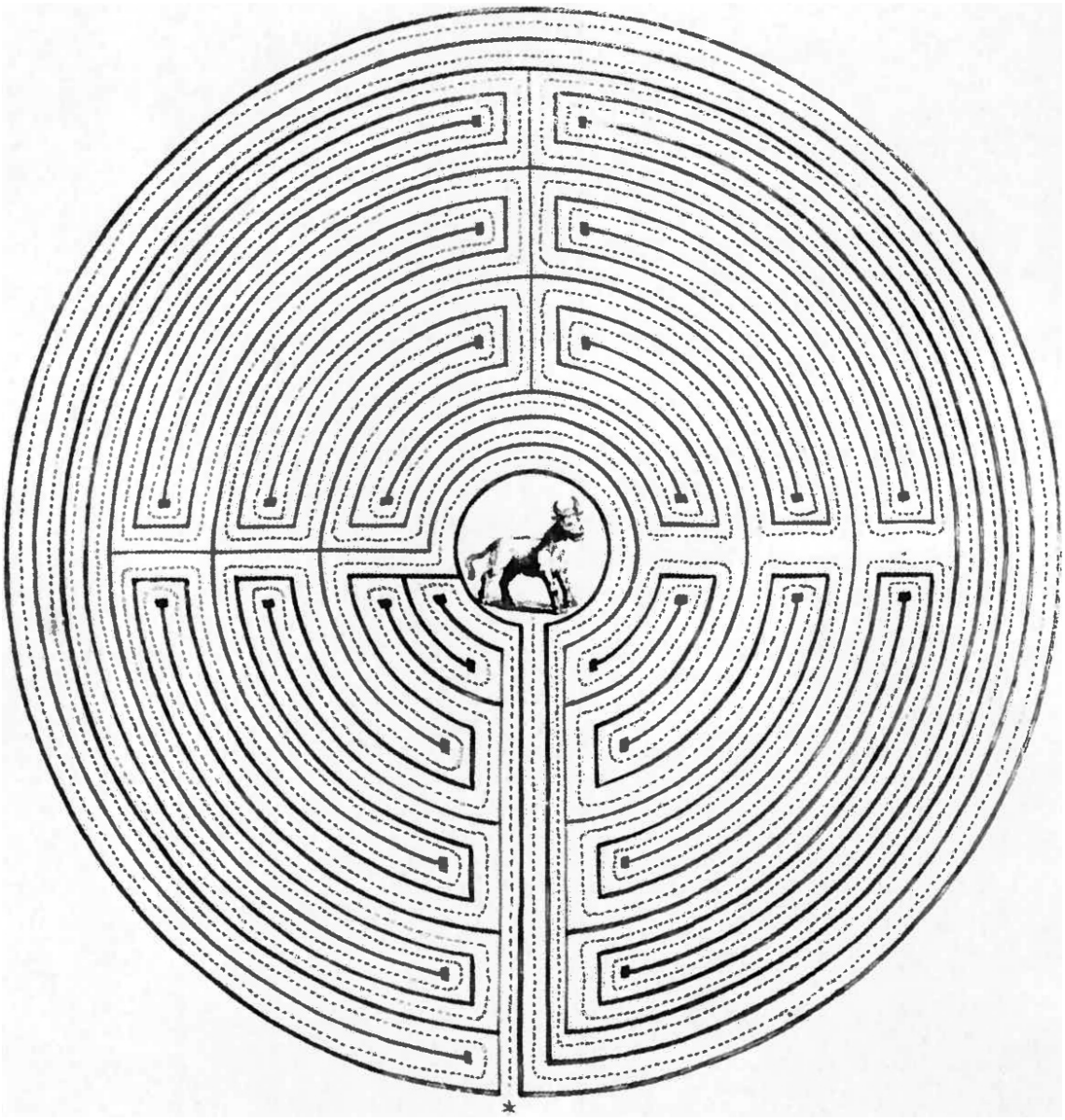
Απ'τον Λαβύρινθο στα Dungeons:

*Οι έννοιες του **Δαιδαλώδους** και του **Υπογείου** από τα Αναλογικά στα Ψηφιακά Παιχνίδια Φαντασίας*



Λαδής Προκόπιος

Πολυτεχνείο Κρήτης
Σχολή Αρχιτεκτόνων Μηχανικών
Επιβλέπων: Ρότσιος Δημήτριος

2022-2023

περίληψις

Στόχος της παρούσας ερευνητικής εργασίας είναι η κατανόηση της **προέλευσης**, της **φύσης** και της **λειτουργίας** των χωρικών συστημάτων των παιχνιδιών φαντασίας και η ανάδειξή τους ως ολοκληρωμένες **αρχιτεκτονικές κατασκευές**. Έχοντας ως αφετηρία την **Υπόγεια** φύση και την **Δαιδαλώδη** δομή του αρχετυπικού χωρικού-μοντέλου περιπέτειας 'Dungeon', αναλύονται τα χαρακτηριστικά του 'δαιδαλώδους' και κατ' επέκταση του **λαβυρίνθου** ως αρχιτεκτονικό σύστημα, τα χαρακτηριστικά του 'υπογείου' και η **φαντασιακή** τους δυναμική, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο οι δύο έννοιες σχετίζονται με την **σύνθεση** του χωρικού περιβάλλοντος των παιχνιδιών φαντασίας. Τέλος, παρουσιάζονται ορισμένα καίρια παραδείγματα αρχετυπικών **ψηφιακών παιχνιδιών φαντασίας**, αναγνωρίζοντας την 'Δαιδαλώδη-Υπόγεια' λογική στον πυρήνα της σύνθεσης και της λειτουργίας τους.

Περιεχόμενα

1 Εισαγωγή **1**
1.1 Αναλογικά Παιχνίδια Φαντασίας 1
1.2 Το Φανταστικό Περιβάλλον ως Φαινομενολογικός Χώρος . . . 4
1.3 Η Σύνθεση του Φανταστικού Περιβάλλοντος υπό τους όρους της Διάδρασης και της Αφήγησης 6
1.4 Το αρχετυπικό χωρικό σύστημα του 'Dungeon' 8

2 Η έννοια του 'Δαιδαλώδους' **11**
2.1 'Λαβύρινθοι' της Αρχαιότητας 11
2.2 Multicursal/Unicursal 20
2.3 Ο Λαβύρινθος ως χωρικό σύστημα την εποχή της Αναγέννησης και του Μπαρόκ 21
2.4 Σχέση 'Δαιδαλώδους' με Game Design 29

3 Η έννοια του 'Υπογείου' **32**
3.1 Υπόγειος χώρος και 'Δαιδαλώδες' 32
3.2 Αιγυπτιακοί ναοί και ταφικά μνημεία 33
3.3 Μιθραϊκά Σπήλαια 36
3.4 'Κατακόρυφος' κόσμος του Χριστιανισμού και *Θεία Κωμωδία* 40
3.5 Διαφωτισμός και Gothic λογοτεχνία 45
3.6 Παρισινές Κατακόμβες 56
3.7 Ο 'Υπόγειος' χώρος ως Ετεροτοπία 61
3.8 Μοντέρνα Θεώρηση του Υπογείου χώρου 62
3.9 Το χωρικό περιβάλλον των παιχνιδιών φαντασίας ως 'Δαιδαλώδες-Υπόγειο' σύστημα 75

4 Gameworlds **77**
4.1 *Adventure/Rogue* 78
4.2 *Ultima/DOOM/Thief* 82
4.3 *Riven* 104

5 Συμπεράσματα **116**

Βιβλιογραφία **118**

Κατάλογος Εικόνων

Κρητικός Λαβύρινθος κατά Kircher (εξώψυλλο)
Kern, Hermann. *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*. Prestel, 2000, σ. 183
Από: Athanasius Kircher, *Turris Babel, sive Archontologia*, 1679 . .

1.1 **Εξώψυλλο του *Players Handbook***
http://www.tsrarchive.com/add/add-1e-core-phb.html 2

1.2 **Διαγραμματική αναπαράσταση ενός τυπικού 'dungeon'**
Gygax, Gary. *Advanced Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide*. TSR Games, 1979, σ. 95 9

2.1 **Κάτοψη υπογείων του παλατιού της Κνωσού**
Evans, Arthur J. *The Palace of Minos at Knossos: Volume IV, Part I*. Cornell University Library, 1935, xxvi 12

2.2 **Χάρτης του σπηλαίου της Γόρτυνας**
Matthews, W. H. *Mazes and Labyrinths: a general account of their History and Development*. Longmans, Green & Co., 1922, σ. 29 12

2.3 **Διαγραμματικές απεικονίσεις του Κρητικού Λαβυρίνθου**
(α'): Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, σ. 54
(β'): Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, σ. 100
(γ'): http://www.paxworks.com/resources/chartres1-65print.pdf . . . 13

2.4 **Κάτοψη του παλατιού της Τίρυνθας**
Unwin, Simon. *The Ten Most Influential Buildings in History: Architecture's Archetypes*. Routledge, 2017, σ. 183 14

2.5 **Κάτοψη του Νεκρομαντείου**
Unwin, *The Ten Most Influential Buildings in History: Architecture's Archetypes*, σ. 184 15

2.6 **Αναπαράσταση του Αιγυπτιακού Λαβυρίνθου**
Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, σ. 56 16

2.7 **Κάτοψη του ταφικού ναού της πυραμίδας του Neferkare**
Unwin, *The Ten Most Influential Buildings in History: Architecture's Archetypes*, σ. 183 17

2.8 **Κάτοψη του Θησαυροφυλακίου της Περσέπολης**
Unwin, *The Ten Most Influential Buildings in History: Architecture's Archetypes*, σ. 184 18

2.9 **Η Θόλος της Επιδαύρου σε κάτοψη και τομή**
Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, σ. 65 19

2.10 **Παράδειγμα πρώιμου διαγραμματικού multicursal λαβυρίνθου**
Doob, Penelope Reed. *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*. Cornell University Press, 1990, σ. 47 20

2.11 **Τυπικός διαγραμματικός unicursal λαβύρινθος τύπου–Chartres**
Doob, *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*, σ. 49 21

2.12 **Πρώιμες τρισδιάστατες–κτιριακές απεικονίσεις του Κρητικού Λαβυρίνθου**
(α'): https://gr.pinterest.com/pin/398216792027720555/
(β'): Doob, *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*, σ. 105 22

2.13 **Λαβύρινθοι–οχυρά της *Sforzinda***
(α'): Hub, Berthold. «Filarete and the East: The Renaissance of a Prisca Architectura». Στο: *Journal of the Society of Architectural Historians* 70.1 (2011), σσ. 18–37, σ. 22
(β'): Hub, «Filarete and the East: The Renaissance of a Prisca Architectura», σ. 23 23

2.14 **Λαβύρινθοι του Fontana**
(α'): Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, σ. 139
(β'): Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, σ. 138 24

2.15 **Οι Λαβύρινθοι του Hampton Court και του Pallazo del Te**
(α'): https://www.pinterest.fr/pin/93660867220916604/
(β'): Σύνθεση από: 1) https://davidhannafordmitchell.tumblr.com/post/128754364218/giulio-romano-palazzo-del-te-c-1534
2) Candolini, Gernot. *Das geheimnisvolle Labyrinth: Mythos und Geschichte eines Menschheitssymbols*. Augsburg: Pattloch, 1999 . . . 25

2.16 **Ο Λαβύρινθος των Βερσαλλιών**
(α'): Perrault, Charles. *Labyrinte de Versailles*. A Paris: De l'Imprimerie royale. Getty Research Institute, 1677, σ. 37
(β'): Perrault, *Labyrinte de Versailles*, σ. 75 26

2.17 **Τυπικοί Λαβυρινθώδεις Κήποι**
(α'): Matthews, *Mazes and Labyrinths: a general account of their History and Development*, σ. 127
(β'): https://rosettaapp.getty.edu/delivery/DeliveryManagerServlet?dps_pid=IE2200144 28

3.1 **Κατά μήκος τομή και κάτοψη του ναού του Χονσού στο Καρνάκ**
https://quod.lib.umich.edu/h/hiaaic/x-prang1-und-7 34

3.2 **Αιγυπτιακά Ταφικά Μνημεία**
(α'): Rosengarten, A. *A Handbook of Architectural Styles*, New York: Charles Scribner's Sons, 1895
(β'): http://edoc3.bibliothek.uni-halle.de/lepsius/tafelwa1.html . . 35

3.3 **Το Μιθραίο του 'Circus Maximus'**
(α'): Vermaseren, M. J. *Corpus Inscriptionum et Monumentorum Religionis Mithriacae*. The Hague: Martinus Nijhoff Publishers, 1956, σ. 182
(β'): http://www.tertullian.org/rpearse/mithras/display.php?page=cimrm434 37

3.4 **Κάτοψη του Μιθραίου των 'Λουτρών του Καρακάλλα'**
Vermaseren, *Corpus Inscriptionum et Monumentorum Religionis Mithriacae*, σ. 188 38
3.5 ***Inferno* κατά Manetti**
(α'): https://digital.library.cornell.edu/catalog/ss:3293742
(β'): https://digital.library.cornell.edu/catalog/ss:3293717 . . . 41
3.6 ***Χάρτης της Κόλασης***
Musée du Luxembourg. *Botticelli: de Laurent le Magnifique à Savonarole*. Skira, 2003 42
3.7 ***Inferno* κατά Stradano**
https://www.atlasobscura.com/articles/mapping-dante-hell-inferno-satan-divine-comedy 44
3.8 **Σχεδιαστική αποτύπωση του *Panopticon***
https://www.arquine.com/la-revolucion-de-los-drones/ 46
3.9 **Διαγραμματική Κάτοψη της *Sforzinda***
https://www.flickr.com/photos/quadralectics/9769912533 47
3.10 **Μνήμα στο Βόρειο Κλίτος του York Minster**
https://www.getty.edu/art/collection/object/109CTR 50
3.11 ***Φυλακή*, Piranesi**
https://www.museunacional.cat/en/colleccio/prison/giovanni-battista-piranesi/025892-g 50
3.12 **Απεικόνιση του Brougham Castle, William Turner**
https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/brougham-castle-near-the-junction-of-the-rivers-eamont-and-lowther 51
3.13 **Τυπικές 'Gothic' δομές**
(α'): Lyden, Anne M. *The Photographs of Frederick H. Evans*. Los Angeles: J. Paul Getty Museum, σ. 71
(β'): Lyden, *The Photographs of Frederick H. Evans*, σ. 50 53
3.14 **Αρχαία κρύπτη στο Προβέν**
https://www.loc.gov/pictures/item/2004673279/ 54
3.15 ***Πίνακας Σύνθεσης του Υπογείου Άτλαντα της Πόλης του Παρισιού***
https://bibliotheques-specialisees.paris.fr/ark:/73873/pf0000858310 56
3.16 **Επιμέρους χάρτης του *Atlas Souterrain de la Ville de Paris***
https://bibliotheques-specialisees.paris.fr/ark:/73873/pf0000858310 58
3.17 **Κατακόμβες του Παρισιού**
(α'): https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nadar_-_Catacombes_de_Paris_-_NPS_44.jpg
(β'): https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nadar_-_Catacombes_de_Paris_-_NPS_3.jpg 60
3.18 **Το Βικτωριανό σύστημα των υπονόμων του Λονδίνου**
https://www.zocalopublicsquare.org/2020/01/09/when-sewers-were-new-clean-and-amazing/viewings/glimpses/ 63
3.19 **Υπόνομοι (égouts) του Παρισιού**
(α'): https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nadar_-_%C3%89gouts_de_Paris_-_NPS_94.jpg
(β'): https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Nadar_-_%C3%89gouts_de_Paris_-_NPS_86.jpg 64

3.20 **Εικόνες ορυχείου του 19ου αιώνα**
(α'): https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96017994/f175.item
(β'): https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96017994/f141.item . . 65
3.21 **Εσωτερικό ορυχείου γραφίτη στην Ανατολική Σιβηρία**
https://gallica.bnf.fr/ark:/12148/bpt6k96017994/f449.item 66
3.22 **Τυπικό σιδηροδρομικό 'άνοιγμα' εντός του αστικού τοπίου**
https://commons.wikimedia.org/wiki/File:MARMUSE_347_-_PARIS_-_Passy_-_Gare_de_l%27avenue_Henri-Martin.JPG 67
3.23 ***Over London-by Rail***
https://newrepublic.com/article/118058/charles-dickens-died-june-9-edwin-drood-mystery-pictures-london 68
3.24 ***Entrance to the Adelphi Wharf***
https://www.nga.gov/collection/art-object-page.79170.html 69
3.25 ***Περάσματα* (*passages*) του Παρισιού**
(α'): http://passagesetgaleries.fr/histoire-des-passages/
(β'): http://vergue.com/post/594/Galerie-du-Barometre 70
3.26 **Προοπτική άποψη ενός *phalanstère***
https://thecharnelhouse.org/2013/04/03/utopia-and-program/fourier-phalanstere-2/ 71
3.27 **Κάτοψη ενός *phalanstère***
https://www.familistere.com/fr/decouvrir/une-architecture-au-service-du-peuple/phalanstere-familistere-et-cites-ouvrieres 72
3.28 **Πανοραμική άποψη της *Ville Contemporaine***
https://thecharnelhouse.org/2014/06/03/le-corbusiers-contemporary-city-1925/#jp-carousel-20058 73
3.29 **Διαγραμματικός χάρτης του *London Underground*, Harry Beck**
https://amodern.net/article/henry-c-beck-material-culture-and-the-london-tube-map-of-1933/ 74

4.1 **Διαγραμματικοί χάρτες του *Adventure***
https://rickadams.org/adventure/e_downloads.html 80
4.2 **Υπό εξερεύνηση χάρτης του *NetHack***
The NetHack DevTeam. *NetHack* 3.6.6. 2020 81
4.3 **Διαγραμματική τομή του συνόλου του *Abyss***
https://www.pixsoriginadventures.co.uk/ultima-underworld-map-stats/ 82
4.4 **Χάρτες επιπέδων του *Abyss***
Επεξεργασία από: (α'): https://www.sircabirus.com/uw1walk_level6.php
(β'): https://www.sircabirus.com/uw1walk_level7.php 84
4.5 **Εικόνες του *Ultima Underworld***
Λήψεις από: Blue Sky Productions. *Ultima Underworld: The Stygian Abyss*. Origin Systems, 1992 85
4.6 **Πίστες του *DOOM***
Επεξεργασία από:
(α'): https://doomwiki.org/wiki/E3M4:_House_of_Pain_(Doom)
(β'): https://ian-albert.com/games/doom_maps/
(γ'): https://doomwiki.org/wiki/E3M7:_Limbo_(Doom)
(δ'): https://ian-albert.com/games/doom_maps/
(id Software. *DOOM*. id Software, 1993) 90

4.7 **Εικόνες του *DOOM***
(α'): https://doomwiki.org/wiki/E3M5:_Unholy_Cathedral_(Doom)
(β'): https://doomwiki.org/wiki/E1M7:_Computer_Station_(Doom)
(id Software. *DOOM*. id Software, 1993) 92
4.8 **Πίστες του *Thief***
Επεξεργασία λήψεων από αρχεία MIS: Looking Glass Studios. *Thief: The Dark Project*. Eidos Interactive, 1998
Μέσω: Force Software. *Dark Engine Viewer*. 2021 95
4.9 **Εικόνες του *Thief***
(α',γ',δ'): https://gropingtheelephant.com/blog/?p=4733
(ε'): https://gropingtheelephant.com/blog/?p=4960
(β',ζ'): https://gropingtheelephant.com/blog/?p=5113 98
4.10 **Χάρτες του *Thief***
(α'): 1) https://gropingtheelephant.com/blog/?p=4733
2) https://thief.fandom.com/wiki/In-game_Maps
(β'): Ανασύνθεση από: https://thief.fandom.com/wiki/Floor_Plans
(γ'): https://twitter.com/TafferKing451/status/1068798944958832640
(δ'): Ανασύνθεση από: https://thief.fandom.com/wiki/TG_M7_The_
Haunted_Cathedral 103
4.11 **Χάρτης του συνόλου του *Riven***
Σύνθεση και επεξεργασία από: Keith, William H. κ.ά. *Official Riven Hints and Solutions: The Sequel to Myst*. Brady Publishing, 1997, σσ. 56,58,61,64,65,71
Βάσει: https://lostinmyst.tumblr.com/image/94862831889 104
4.12 **Επιμέρους χάρτες-διαγράμματα και εικόνες του *Riven***
(β',ε',η',ια',ιδ'): Επεξεργασία από: Keith, William H. κ.ά. *Official Riven Hints and Solutions: The Sequel to Myst*. Brady Publishing, 1997, σσ. 56,58,61,64,65,71
(υπόλοιπες): Λήψεις από: Cyan. *Riven: The Sequel to Myst*. Red Orb Entertainment, 1997 106

Κεφάλαιο 1

Εισαγωγή

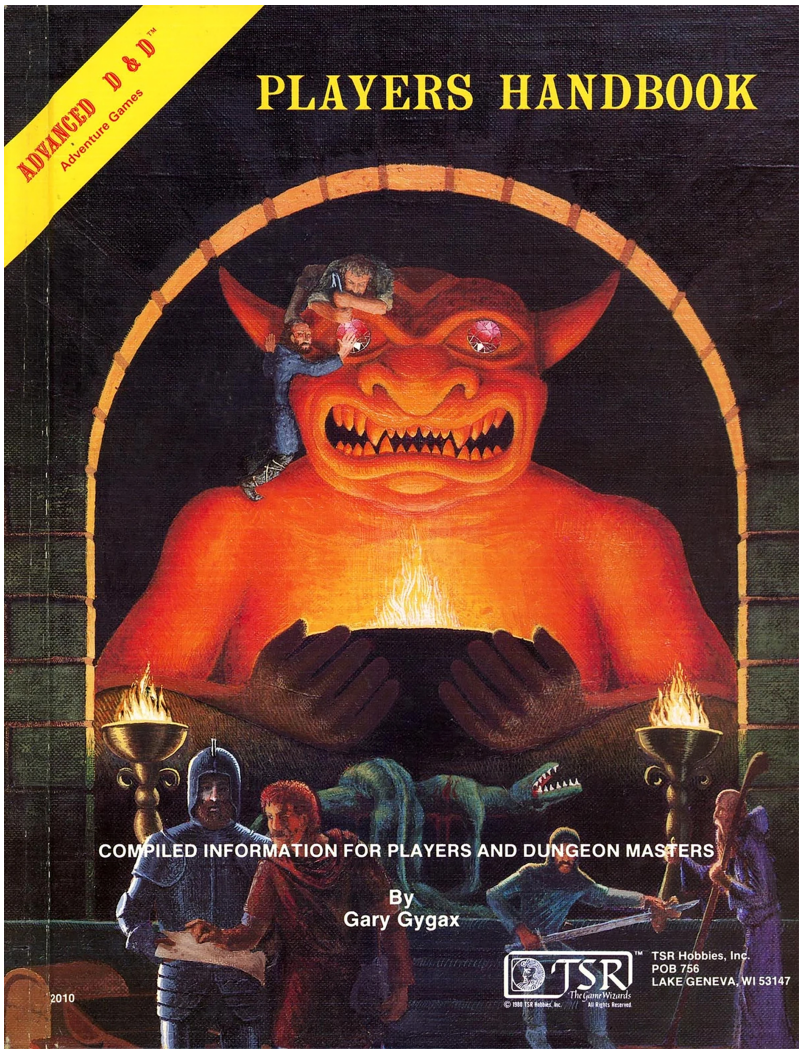
1.1 Αναλογικά Παιχνίδια Φαντασίας

Τα αναλογικά–επιτραπέζια παιχνίδια φαντασίας και ρόλων προέκυψαν από τα επιτραπέζια 'war games', τα οποία, όπως αναφέρει και ο G. A. Fine στο βιβλίο του *Shared Fantasy*, προσομοιάζουν την στρατηγική και τον ανταγωνισμό της μάχης χωρίς τους προσωπικούς κινδύνους.[1] Τα παιχνίδια αυτά εντοπίζονται αρχικά στην χαμηλότερη κοιλάδα του Νείλου και την κοιλάδα του Τίγρη και του Ευφράτη κατά την 3η χιλιετία π.Χ. και περιλαμβάνουν γνωστά παιχνίδια όπως το σκάκι και το *Wei–ch'i* (*Go*). Η ανάπτυξη των σύγχρονων 'war games' εντοπίζεται στα 1780 στο γερμανικό δουκάτο του Brunswick, όπου αναπτύχθηκε ένα παιχνίδι με το όνομα 'War Chess'. Το παιχνίδι αναθεωρήθηκε το 1811 ως *Kriegsspiel* (war–game) και παιζόταν σε μια **επιφάνεια με άμμο μιμούμενη το έδαφος** της εκπαίδευσης των Πρώσων αξιωματούχων. Το πρώτο σύνολο κανόνων για ερασιτεχνικό παιχνίδι γράφτηκε από τον συγγραφέα H. G. Wells το 1915 ως *Little Wars*, ενώ αργότερα, το 1962, το πρώτο εμπορικό επιτραπέζιο παιχνίδι προσομοίωσης, *Gettysburg*, γνώρισε μεγάλη επιτυχία.

Το 1968, ο Dave Wesely, ένας καινοτόμος των 'war games', άρχισε να ενδιαφέρεται για παιχνίδια με πολλαπλούς παίκτες (multiplayer games), όπου διαφορετικοί παίκτες έχουν διαφορετικές ικανότητες και στόχους και η νίκη του ενός δεν αποτρέπει, ούτε καθορίζει την νίκη του άλλου (nonzero–sum games). Ένας από τους παίκτες του Wesely, ο Dave Arneson, έδειχνε ενδιαφέρον για ένα μεσαιωνικό 'war gaming'. Διαδραματιζόμενο σε έναν κόσμο ιπποτών, κάστρων και αντιμαχόμενων βασιλείων, ο Arneson διηύθυνε παιχνίδια όπου οι παίκτες ήλεγχαν **μεμονωμένους χαρακτήρες** αντί για στρατούς. Επιπλέον, προσέθεσε ένα **φανταστικό στοιχείο στο μεσαιωνικό σκηνικό** του, τροφοδοτούμενος από το ενδιαφέρον του για το έργο επικής φαντασίας του J.R.R. Tolkien. Λίγο αργότερα, μαζί με τον Gary Gygax, επίσης 'war gamer' και λάτρη της φανταστικής λογοτεχνίας, δημιούργησαν και εξέδωσαν το πρώτο επιτραπέζιο παιχνίδι φαντασίας και ρόλων (**fantasy role–playing game**), *Dungeons & Dragons*, το 1974.

---

[1] Gary Alan Fine. *Shared Fantasy: Role–Playing Games as Social Worlds*. The University of Chicago Press, 1983, σ. 8.



Εικόνα 1.1: Εξώφυλλο του *Players Handbook*, οδηγού για τους παίκτες του *Advanced Dungeons & Dragons* (*AD&D*), που εκδόθηκε το 1978.

Το *Dungeons & Dragons* (*D&D*) είναι ένα σύνολο κανόνων, εμπνευσμένο από τα 'war games', που επιτρέπει σε έναν **'game master'** να καθοδηγήσει μια ομάδα εξερευνητών–ηρώων μέσα από ένα μεσαιωνικό–φανταστικό σκηνικό. Τα παιχνίδια μπορούν να διαρκέσουν μήνες, ενώ οι παίκτες αναπτύσσουν τους **'χαρακτήρες'**[2] τους και συνδημιουργούν την εξέλιξη μιας αυτοσχεδιαζόμενης φαντασιακής αφήγησης μέσα από την **διάδρασή τους με το προσχεδιασμένο περιβάλλον και πλοκή** που αναπτύσσει ο 'game master'.

[2]Με τον όρο 'χαρακτήρας' εννοείται η **φανταστική 'ταυτότητα'** του κάθε παίκτη στον **φανταστικό χώρο του παιχνιδιού**, η οποία γίνεται το σημείο επαφής ανάμεσα στον παίκτη και τον φανταστικό κόσμο.

Η *TSR*, η εταιρία έκδοσης του *D&D*, εξέδωσε έναν αριθμό από παιχνίδια με έτοιμα σκηνικά (**settings**) τα οποία οι παίκτες μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν, περιλαμβάνοντας το *Empire of the Petal Throne* με τον κόσμο *Tékumel* του M. A. R. Barker (1974), το *Blackmoor* του Dave Arneson (1975), το *Lankhmar* του συγγραφέα φαντασίας Fritz Leiber (1976) βασισμένο στην ομώνυμη φανταστική του πόλη εντός του φανταστικού κόσμου *Nehwon*, το *Dragonlance* (1984) εμπνευσμένο από μια σειρά νουβελών φαντασίας των Tracy Hickman και Margaret Weis που περιγράφει τον φανταστικό κόσμο *Krynn*. Παράλληλα, οι παίκτες των επιτραπέζιων παιχνιδιών ρόλων εξέδωσαν τα δικά τους παιχνίδια με πολύτιμη συνεισφορά στην τέχνη του σχεδιασμού παιχνιδιών (**game design**) και της κατασκευής κόσμων (**world building**). Παραδείγματα αποτελούν, το *White Bear and Red Moon* (1975) του Greg Stafford, το οποίο εισήγαγε τον κόσμο *Glorantha*, το *Call of Cthulhu* (1981) βασισμένο στο έργο φαντασίας του H. P. Lovecraft, το *Cyberpunk* (1988) του R. Talsorian, βασισμένο στο cyberpunk μελλοντολογικό έργο του William Gibson όπως προβάλλεται στα βιβλία *Neuromancer* και *Burning Chrome*, καθώς και το ιστορικό science fiction, τοποθετημένο στην Βικτωριανή Αγγλία, *Space:1889* (1989) της *Designer's Workshop* επηρεασμένο από το έργο των H. G. Wells, A. Conan Doyle και Ιούλιου Βερν.

Όπως επισημαίνει και ο Daniel Mackay στο βιβλίο του *The Fantasy Role-Playing Game*, *"Η τάση ήταν η δημιουργία παιχνιδιών ρόλων βασισμένων σε λογοτεχνικά έργα. Οι κόσμοι του Ιούλιου Βερν, του J.R.R.Tolkien, ή του Michael Moorcock σταμάτησαν να αποτελούν απλώς ένα γενικό μοντέλο φαντασίας και έγιναν ακριβώς αυτό που τα παιχνίδια φαντασίας επιδίωκαν να προσομοιάσουν. Αυτή η τάση ισχύει επίσης στην επιρροή των βιβλίων comics στα παιχνίδια ρόλων."*[3]

Επομένως, τα παιχνίδια φαντασίας και ρόλων, σύμφωνα με τον Fine, ορίζονται συνολικά ως: ***"οποιοδήποτε παιχνίδι το οποίο επιτρέπει σε έναν αριθμό παικτών να αναλάβουν τους ρόλους φανταστικών χαρακτήρων και να λειτουργήσουν με κάποιο βαθμό ελευθερίας εντός ενός φανταστικού περιβάλλοντος."***[4]

[3]Daniel Mackay. *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art*. McFarland & Company, Inc., Publishers, 2001, σ. 32.

[4]Fine, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, σ. 6.

1.2 Το Φανταστικό Περιβάλλον ως Φαινομενολογικός Χώρος

Στα υπόλοιπα αφηγηματικά μέσα το κοινό 'κινείται' μαζί με την αφήγηση, ενώ η σχεδίαση του φανταστικού περιβάλλοντος στο οποίο λαμβάνει χώρα ο μύθος αφορά μόνο τα μέρη στα οποία θα εξελιχθεί η ιστορία. Για αυτόν τον λόγο ορίζεται περισσότερο ως σκηνικό παρά ως αρχιτεκτονικό χωρικό σύστημα, ακόμα και αν διαθέτει στοιχεία χωρικής οργάνωσης. Τα παιχνίδια φαντασίας και ρόλων διαθέτουν ένα 'ενεργό' κοινό το οποίο παίρνει την θέση του κεντρικού ήρωα της ιστορίας και έχει την ικανότητα να **διαδρά με το φανταστικό περιβάλλον** και να **κινείται ελεύθερα σε αυτό**. Έτσι, τα φανταστικά περιβάλλοντα των παιχνιδιών φαντασίας, ως **διαδραστικοί φανταστικοί κόσμοι**, αποτελούν περισσότερο ένα **οργανωμένο αρχιτεκτονικό σύστημα**, καθώς ο παίκτης μπορεί να κινηθεί σε κάθε πτυχή τους. Όπως αναφέρει και ο Stefen Waltz στο βιβλίο του *Towards a Ludic Architecture*, "*η **κίνηση** και ο **ρυθμός** εμφανίζονται σε σχεδιαστικές ιδεολογίες στην αρχιτεκτονική θεωρία και πρακτική, μπορούν να θεωρηθούν πως βρίσκονται στον **πυρήνα της σχεδίασης ενός κτισμένου περιβάλλοντος** και αποτελούν προϋπόθεση για την χωρικότητα.*"[5] Αντίστοιχα, η χωρικότητα ενός περιβάλλοντος ορίζεται από τον τρόπο που επιτρέπει και οργανώνει την κίνηση εντός του.

Ωστόσο, στα επιτραπέζια παιχνίδια φαντασίας, το χωρικό περιβάλλον στο οποίο κινούνται οι παίκτες δεν έχει συνήθως μια μετρήσιμη, παγιωμένη μορφή (σε αντίθεση με τους 'κόσμους' των ψηφιακών παιχνιδιών φαντασίας – κεφ. 4) και κατ' επέκταση η κίνηση του παίκτη είναι περισσότερο μια **νοητική κίνηση σε ένα νοητικά αναπαριστάμενο περιβάλλον**, το οποίο μπορεί να περιγράφεται μόνο με **λόγια, χάρτες ή κάποιο σχέδιο κάτοψης**. Όπως αναφέρει και ο Mackay, "*η 'μορφή' του 'γεγονότος' σε ένα 'role-playing game'* (αναφερόμενος στα αναλογικά-επιτραπέζια παιχνίδια) *αποτελεί ένα είδος συνεχούς 'διαλογισμού' ανάμεσα στους παίκτες και την **εμβύθισή** τους εντός του φανταστικού-ψυχαγωγικού περιβάλλοντος.*"[6]

Παράλληλα, όπως επισημαίνει και ο Lev Manovich στο βιβλίο του *The Language of New Media*, "***η κίνηση δια μέσω του κόσμου του παιχνιδιού αποτελεί μια από τις κυριότερες πράξεις της αφήγησης***",[7] από την στιγμή που λόγω της διαδραστικής φύσης των παιχνιδιών φαντασίας ως αφηγηματικά μέσα, "*αντί να του αφηγούνται, ο ίδιος **ο παίκτης χρειάζεται να εκτελέσει πράξεις ώστε να 'προχωρήσει' την αφήγηση***".[8] Επιπλέον, λόγω της επικής φύσης των ιστοριών των παιχνιδιών φαντασίας "***η πλοκή οδηγείται από την χωρική κίνηση των ηρώων-παικτών,*** *ταξιδεύοντας σε μακρινούς τόπους για να σώσουν την πριγκίπισσα, να βρουν τον θησαυρό, να νικήσουν τον δράκο, και ούτω καθεξής*".[9]

[5] Stefen P. Walz. *Toward a Ludic Architecture: the Space of Play and Games*. ETC Press, 2010, σ. 29.

[6] Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art*, σ. 51.

[7] Lev Manovich. *The Language of New Media*. MIT Press, 2002, σ. 215.

[8] Στο ίδιο.

[9] Στο ίδιο, σ. 214.

Συνεπώς, η κίνηση και η εξερεύνηση απαιτούν από τον παίκτη να προσανατολιστεί εντός του φανταστικού περιβάλλοντος, ενώ ταυτόχρονα, μέσω του 'χαρακτήρα' του, ο οποίος είναι μέρος του φανταστικού συνόλου, συσχετίζεται άμεσα με αυτό. Όπως υποστηρίζει και ο Andrew Rilstone, μεγάλο ποσοστό της γοητείας των παιχνιδιών ρόλων βρίσκεται στην **εμβύθιση** του παίκτη στον φανταστικό κόσμο μέσω του χαρακτήρα του.[10] Έτσι, το **φανταστικό περιβάλλον των παιχνιδιών φαντασίας** πέρα από αρχιτεκτονικό σύστημα, από την στιγμή που επιτρέπει την ελεύθερη κίνηση του παίκτη μέσα σε αυτό, αποτελεί ταυτόχρονα **υπαρξιακό χώρο**. Σύμφωνα με τον Norberg-Schulz, στο βιβλίο του *Existence, Space, Architecture*, ο υπαρξιακός χώρος δεν αποτελεί έναν λογικό-μαθηματικό χώρο, "*αλλά περιλαμβάνει τις βασικές σχέσεις μεταξύ του ανθρώπου και του περιβάλλοντός του. <..> Η έννοια του υπαρξιακού χώρου εδώ διαιρείται σε δύο συμπληρωματικούς όρους, εκείνους του* ***'χώρου'*** *και του* ***'χαρακτήρα'****, σε αντιστοίχιση προς τις βασικές ψυχικές λειτουργίες του* ***'προσανατολισμού'*** *και της* ***'ταύτισης'****. <..> Η 'κατοίκηση' είναι, από υπαρξιακή άποψη, ο σκοπός της αρχιτεκτονικής. Ο άνθρωπος κατοικεί όταν μπορεί να προσανατολιστεί μέσα σε ένα περιβάλλον και να ταυτιστεί με αυτό, ή, με απλά λόγια, όταν νιώθει ότι το περιβάλλον που βιώνει έχει νόημα.*"[11] Συνεπώς, το φανταστικό περιβάλλον που παράγεται από ένα παιχνίδι φαντασίας αποτελεί υπαρξιακό χώρο για τους παίκτες, από την στιγμή που οι σκοποί του εκάστοτε παιχνιδιού ωθούν τον παίκτη να ταυτιστεί με το φανταστικό χωρικό περιβάλλον και να προσανατολιστεί μέσα σε αυτό, σύμφωνα με τον Schulz, να **'κατοικήσει' εντός του**.

Παράλληλα, από την στιγμή που ο παίκτης 'κατοικεί' και δρα εντός του φανταστικού περιβάλλοντος δεν πρόκειται τόσο για έναν γεωμετρικό χώρο αλλά περισσότερο για έναν **φαινομενολογικό χώρο της δράσης**. Όπως επισημαίνει και ο Bo Kampmann Walther, στο άρθρο του *Space in New Media Conception*, "*Ο χώρος της δράσης αποτελεί μια* ***praxis-architecture*** *– ένας φαινομενολογικός χώρος, υπό μια έννοια – που δεν εμπεριέχει μήκος, ύψος και πλάτος, αλλά αντίθετα διαθέτει* ***περιοχή-έδαφος, εγγύτητα και απόσταση****. <..> Έτσι, όταν ένας παίκτης-χρήστης, πλοηγείται μέσω του χώρου, αυτός γίνεται δυνητικός, 'που να πάω μετά;' Και σκόπιμος: Η* ***χρήση του χώρου μέσα από κίνητρα και επιδράσεις.***"[12]

Συνεπώς, το φανταστικό περιβάλλον που παράγουν τα παιχνίδια φαντασίας αποτελεί έναν **α)** φαινομενολογικό χώρο, καθώς βιώνεται άμεσα από τον παίκτη. Η κίνηση του μέσα σε αυτό απαιτεί την σχεδίαση ενός χωρικού συστήματος, όπου ο προσανατολισμός εντός του και ο συσχετισμός του 'χαρακτήρα' του με αυτό, καθιστούν το χωρικό αυτό σύστημα **β)** υπαρξιακό. Ενώ ταυτόχρονα, εντός του πλαισίου του παιχνιδιού, ο χώρος φιλοξενεί τις δράσεις του αποτελώντας για εκείνον έναν εξίσου **γ)** δυνητικό-σκόπιμο χώρο.

[10]Andrew Rilstone. «All the Boys But My Johnny are Marching out of Step». Στο: *Places to Go, People to Be* 2 (1998). URL: **http://www.ptgptb.org/0002/alltheboys.html**.

[11]Christian Norberg-Schulz. *Genius Loci – Το Πνέυμα του Τόπου: Για μια Φαινομενολογία της Αρχιτεκτονικής*. Αθήνα: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Ε.Μ.Π., 2009, σσ. 6-7.

[12]Bo Kampmann Walther. «Space in New Media Conception – With Continual Reference to Computer Games and Game Graphics». Στο: *Fylkingen's Net Journal* 6 (Ιούν. 2005). URL: **https://www.hz-journal.org/n6/kampmann.html**.

Παρακάτω, θα αναλυθούν οι **στόχοι της σύνθεσης** αυτού του χωρικού συστήματος υπό το πρίσμα του δημιουργού-σχεδιαστή του παιχνιδιού.

1.3 Η Σύνθεση του Φανταστικού Περιβάλλοντος υπό τους όρους της Διάδρασης και της Αφήγησης

Στα πρώτα αναλογικά παιχνίδια φαντασίας και ρόλων, όπως το *D&D*, το φανταστικό περιβάλλον στο οποίο επενεργούν οι παίκτες σχεδιάζεται, όπως έχει ήδη αναφερθεί, από τον 'game master' ή 'dungeon master'. Αυτός αποκτά τον ρόλο του σχεδιαστή του παιχνιδιού και, όπως αναφέρει ο Fine, "*κατασκευάζει έναν 'κόσμο' ή ένα 'σύμπαν' (universe)*",[13] με αυτούς τους όρους να υποδεικνύουν πως οι παίκτες "*μπορούν να δράσουν όπως επιθυμούν εντός των ορίων του χαρακτήρα τους*".[14] Ενώ παράλληλα, "*ένας 'master' πρέπει να είναι ικανός να ενσωματώνει τις πράξεις των παικτών εντός της δομής του 'κόσμου'*".[15] Συνεπώς, ο 'master' σχεδιάζει ένα διαδραστικό περιβάλλον, ένα χωρικό σύστημα το οποίο υποστηρίζει τις δράσεις του παίκτη. Με τον όρο **'διάδραση'** εννοείται **η ικανότητα του παίκτη να συνδιαλέγεται με το προϊόν της σύνθεσης και τα μέρη του.** Ο Chris Crawford, στο δοκίμιό του *The Art of Game Design*, περιγράφει τα παιχνίδια ως **διαδραστικά αναπαραστατικά μέσα**, με την έννοια πως αναπαριστούν "*το πιο συναρπαστικό χαρακτηριστικό της πραγματικότητας <..> το πως αλλάζει, ο σύνθετος ιστός αιτίου και αποτελέσματος με τον οποίο όλα τα μέρη της ενώνονται*"[16] και επιτρέπουν στο 'κοινό' "***να ανακαλύψει κάθε γωνιά (της αναπαραστατικής σύνθεσης) και να δημιουργήσει φαινόμενα αιτιατών και παρατήρησης***".[17]

Παράλληλα, τα παιχνίδια φαντασίας και ρόλων αποτελούν ένα ακόμη **αφηγηματικό μέσο**, όπως τα ορίζει και ο Mackay ως "*ένα συμμετοχικό σύστημα παραγωγής ιστοριών σε επεισόδια*".[18] Έτσι, ο σχεδιαστής μιας τέτοιας κατασκευής οφείλει να ικανοποιεί την συνθήκη της αφήγησης σε συνδυασμό με την αυθόρμητη διάδραση του παίκτη, όπως επισημαίνει και η Brenda Kay Laurel στην διατριβή της *Toward the Design of a Computer-based Interactive Fantasy System*, "*Ο συγγραφέας ενός διαδραστικού φανταστικού κόσμου, ωστόσο, πρέπει να διαχειριστεί τις επιπρόσθετες απαιτήσεις που παρουσιάζονται από την διάδραση. Σε ένα έργο ή μια ιστορία, ο συγγραφέας χρειάζεται μόνο να δημιουργήσει τα μέρη του κόσμου που θα χρησιμοποιηθούν από τους χαρακτήρες του.* ***Ο συγγραφέας ενός διαδραστικού περιβάλλοντος πρέπει να δημιουργήσει έναν κόσμο που θα υποστηρίζει επιλογές και ενέργειες από το μέρος του χρήστη τις οποίες ο συγγραφέας μπορεί να μην έχει προβλέψει***".[19][20]

[13] Fine, *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*, σ. 10.

[14] Στο ίδιο.

[15] Στο ίδιο.

[16] Chris Crawford. *the Art of Computer Game Design*. U.S.: Osborne Media/McGraw-Hill, 1984, σσ. 9-10.

[17] Στο ίδιο.

[18] Mackay, *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art*, σσ. 19-21.

[19] Brenda Kay Laurel. «Toward the Design of a Computer-based Interactive Fantasy System». Διδακτορική διατρ. the Ohio State University, 1986, σ. 22.

[20] Αν και η Laurel εξετάζει την ανάπτυξη των ψηφιακών διαδραστικών συστημάτων, τα αναλογικά παιχνίδια φαντασίας ικανοποιούν περισσότερο, ακόμη και σήμερα, την απόλυτη διάδραση των παικτών με το φανταστικό περιβάλλον. Ακριβώς λόγω της αναλογικής τους φύσης, αφενός οι παίκτες μπορούν να δράσουν **στοχαστικά** εντός

Συνεπώς, το χωρικό περιβάλλον των παιχνιδιών φαντασίας, αναλογικών και ψηφιακών, συντίθεται ώστε να ενσωματώνει την διάδραση των παικτών με αυτό σε συνδυασμό με την αφήγηση και καθώς η αφήγηση απορρέει από την χωρική κίνηση του παίκτη καταλήγουμε στην οπτική του Henry Jenkins στο δοκίμιό του *Game Design as Narrative Architecture*: πως τα παιχνίδια αποτελούν **αφηγηματικούς χώρους όπου η εξιστόρηση λαμβάνει χώρα περιβαλλοντικά.**[21] Αντίστοιχα, η Celia Pearce στο βιβλίο της *Interactive Book. A Guide to the Interactive Revolution*, επινοεί τον όρο **'narrative architecture'**, επισημαίνοντας πως οι αρχιτέκτονες "*σχεδιάζουν μη γραμμικές εμπειρίες με ποικίλα μονοπάτια ή εκβάσεις*"[22] δημιουργώντας, συνειδητά ή μη, **'χωρικές ιστορίες'**. Κατ' αυτόν τον τρόπο, αναδεικνύεται το γεγονός πως **η αρχιτεκτονική θεωρία ενσωματώνει την διαδραστική αφήγηση** που ορίζουν τα παιχνίδια φαντασίας.

Επαληθεύοντας τις προαναφερθείσες παραμέτρους της σύνθεσης του χωρικού περιβάλλοντος των παιχνιδιών φαντασίας, ο Greg Costikyan, στο άρθρο του *I Have No Words & I Must Design*, ορίζει την σχεδίαση παιχνιδιών (**game design**), ως: την "*δημιουργική απόπειρα να φαντασείς, a priori, τα είδη των εμπειριών που θα έχουν οι παίκτες με το παιχνίδι σου και μέσα από την πράξη της φαντασίας, να δημιουργήσεις μια* ***κατασκευή που να τους οδηγεί προς τα είδη των εμπειριών που θα ήθελες να βιώσουν.***"[23]

Ωστόσο, η σύνθεση του φανταστικού περιβάλλοντος οφείλει να ικανοποιεί και τους στόχους του παιχνιδιού, σύμφωνα με τον ορισμό του Costikyan, "***ένα παιχνίδι*** (game) ***αποτελεί μια διαδραστική κατασκευή ενδογενούς νοήματος που απαιτεί από τους παίκτες να αγωνιστούν προς έναν στόχο***".[24] Στα αναλογικά παιχνίδια φαντασίας οι στόχοι του παιχνιδιού καθιερώθηκαν γύρω από τον όρο του **'quest'**, μια αποστολή δηλαδή, ένας σκοπός που σύμφωνα με την Susana Tosca στο άρθρο της *The Quest Problem in Computer Games* και τον Espen Aarseth στο δοκίμιό του *From Hunt the Wumpus to EverQuest*, "***ενοποιεί κάποια ή όλα τα στοιχεία της αφήγησης*** *(χαρακτήρες, πλοκή, αιτιότητα, κόσμο)* ***με την διάδραση***",[25] "***ορίζοντας έναν σαφή και επιτεύξιμο στόχο για τον παίκτη*** *που υπερβαίνει την απόδοση ή την συσσώρευση πόντων. Τέτοιοι στόχοι μπορεί να είναι ένθετοι (ιεραρχικοί), παράλληλοι ή σειριακοί, ή συνδυασμός των προηγούμενων*".[26]

του περιβάλλοντος και αφετέρου το ίδιο το περιβάλλον, υπό την διαχείριση του 'master', είναι περισσότερο ευμετάβλητο στις στοχαστικές κινήσεις των παικτών, αφού πρόκειται για μια νοητική κατασκευή.

[21] Henry Jenkins. «Game Design as Narrative Architecture». Στο: *First person: New Media as Story, Performance, and Game*. Επιμέλεια υπό Noah Wardrip-Fruin και Pat Harrigan. MIT Press, 2004, σσ. 118–130.

[22] Celia Pearce. *The Interactive Book. A Guide to the Interactive Revolution*. Macmillan Technical Publishing, 1997, σ. 26.

[23] Greg Costikyan. «I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games». Στο: *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere University Press, 2002. URL: **http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.51146.pdf**, σσ. 32–33.

[24] Στο ίδιο, σ. 24.

[25] Susana Tosca. «The Quest Problem in Computer Games». Στο: *Proceedings of the 1st International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment TIDSE '03*. Fraunhofer IRB Verlag, 2003. URL: **http://www.luisfilipeteixeira.com/labtext.php?texto=5**, τμ. 4.2.

[26] Espen Aarseth. «From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest

Σχηματικά, ένα 'quest game' βασίζεται στην κίνηση από την θέση Α στην θέση Β.[27]

Συνεπώς, το χωρικό περιβάλλον των παιχνιδιών φαντασίας συντίθεται βάσει αυτών των 'σκοπών' που εμπεριέχει η διαδικασία του εκάστοτε παιχνιδιού. Στα αναλογικά παιχνίδια φαντασίας το χωρικό αυτό σύστημα της δράσης καθιερώθηκε γύρω από τον όρο του **'dungeon'**, αναφερόμενο συνήθως σε **υπόγεια συστήματα, κατακόμβες** και **μπουντρούμια.** Όπως επισημαίνει και ο Jenkins, τα παιχνίδια ρόλων (RPGs) έχουν περιγραφεί από θεωρητικούς "*ως ένας τρόπος συμμετοχικής εξιστόρησης, όμως* ***οι ενέργειες του Dungeon Master αρχίζουν με την σχεδίαση του χώρου – το dungeon – όπου το quest των παικτών θα λάβει χώρα***".[28]

1.4 Το αρχετυπικό χωρικό σύστημα του 'Dungeon'

Σύμφωνα με τον Bruce R. Cordell στο βιβλίο *Advanced Dungeons & Dragons Accessory: Dungeon Builder's Guide*, ιστορικά, το 'dungeon' αναφέρεται σε χωρικά συστήματα υπόγειων αιθουσών για τον εγκλεισμό φυλακισμένων.[29] Στα βιβλία των κανόνων του *D&D* ωστόσο, ο όρος χρησιμοποιείται ελεύθερα ως σύμβαση "*για να δηλώσει* ***οποιοδήποτε οριοθετημένο σκηνικό εντός του οποίου οι παίκτες*** (PCs–player characters) ***αλληλεπιδρούν μεταξύ τους, με χαρακτήρες έξω από αυτούς*** *(NPCs–non player characters),* ***με παγίδες, γρίφους, τερατώδη πλάσματα, και/ή άλλες απαιτητικές καταστάσεις***",[30] με τον όρο του 'dungeon' να χρησιμοποιείται για ένα οποιοδήποτε τέτοιο σκηνικό: "*από υπόγεια ορυχεία και ταφικές αίθουσες μέχρι κάστρα, πόλεις και τόπους από άλλες διαστάσεις*".[31]

Οι λόγοι που έθεσαν το 'dungeon' σαν αρχετυπικό χώρο περιπέτειας στα πρώτα παιχνίδια φαντασίας γίνονται σαφείς σε ένα απόσπασμα από το βιβλίο του Monte Cook *Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide, Core Rulebook II v3.5* όπου περιγράφεται πως τα 'dungeons', όντας κατά κύριο λόγο **υπόγεια χωρικά συστήματα, "*διαχωρίζουν* *την 'περιπέτεια' από το υπόλοιπο χωρικό περιβάλλον του παιχνιδιού με έναν σαφή τρόπο*",**[32] ενώ οι χαρακτήρες–παίκτες μπορούν να **κινούνται ελεύθερα** μέσα σε αυτά, σύμφωνα με τις χωρικές παραμέτρους του οριοθετημένου συστήματος, χωρίς να καθοδηγούνται ακούσια από τον 'master' του παιχνιδιού. Με αυτόν τον τρόπο το 'dungeon', παρουσιάζοντας, στην απλή του μορφή, διαδρόμους που ενώνουν δωμάτια όπου το καθένα από αυτά εσωκλείει πιθανά 'συμβάντα', λειτουργεί ως **διάγραμμα ροής** της περιπέτειας (adventure flowchart), **οργανώνοντας χωρικά την ροή της δράσης και της αφήγησης.**[33](1.2)

Theory». Στο: *Entertainment Computing – ICEC 2005*. Springer, 2005. URL: **http://dl.ifip.org/db/conf/iwec/icec2005/Aarseth05.pdf**, σ. 2.

[27]Aarseth, «From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory».

[28]Jenkins, «Game Design as Narrative Architecture», σ. 121.

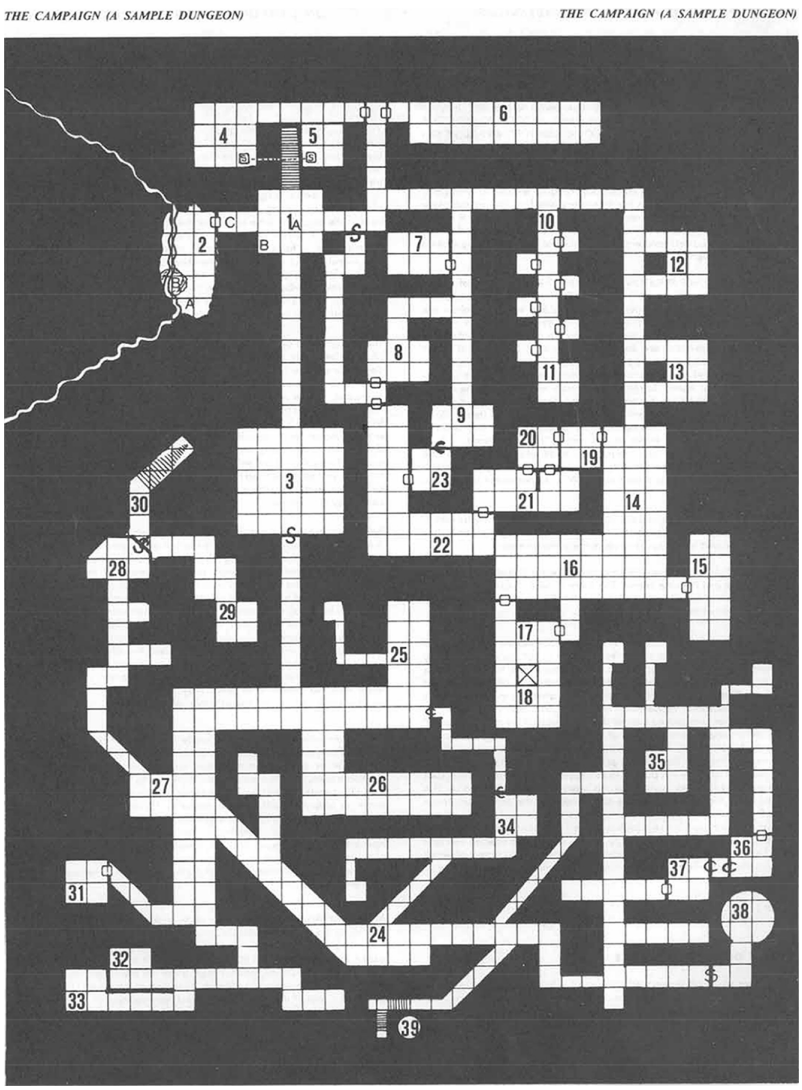
[29]Bruce R. Cordell. *Advanced Dungeons & Dragons Accessory: Dungeon Builder's Guide*. Wizards of the Coast, Inc, 1998, σ. 4.

[30]Στο ίδιο.

[31]Στο ίδιο.

[32]Monte Cook. *Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide, Core Rulebook II v3.5*. Wizards of the Coast, Inc, 2003, σ. 58.

[33]Στο ίδιο.



Εικόνα 1.2: Διαγραμματική αναπαράσταση ενός τυπικού ‘dungeon’: Απεικονίζονται αριθμημένοι οι διάφοροι χώροι-καταστάσεις, καθώς και συμβολικά οι σκάλες και τα διαφορετικά είδη πορτών που διαχωρίζουν και οργανώνουν το σύστημα.

Έτσι, καθώς ο όρος του ‘dungeon’ χρησιμοποιείται για ένα ‘οποιοδήποτε οριοθετημένο σκηνικό αλληλεπίδρασης’, και καθώς επισημαίνεται πως η διαγραμματική λογική της δομής του μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την σχεδίαση μιας περιπέτειας σε **ένα οποιοδήποτε χωρικό περιβάλλον** (**υπέργειο, υπόγειο ή συνδυασμός των δύο**), το ‘dungeon’ και η ‘dungeon’ δομή, τίθενται **χωρικά μοντέλα για κάθε περιπέτεια.**[34]

[34] Στο ίδιο.

Από όλα τα παραπάνω αναδεικνύονται δύο βασικά χαρακτηριστικά ενός 'dungeon': **Α)** Η **υπόγεια φύση** του χωρικού του περιβάλλοντός, στην περίπτωση που πρόκειται για ένα πραγματικά υπόγειο σύστημα, και η 'υπόγεια' φαινομενολογία που φέρει εν γένει κάθε 'dungeon' δομή, δηλαδή κάθε 'οριοθετημένο σκηνικό αλληλεπίδρασης'. **Β)** Η **λαβυρινθώδης–δαιδαλώδης δομή** του χωρικού του συστήματος, που προκύπτει από τις πραγματικές του χωρικές καταβολές (μπουντρούμια–κατακόμβες) και την αρχετυπική του παιγνιώδη διάταξη.

Στην πορεία προς την κατανόηση της προέλευσης, της φύσης και της λειτουργίας των χωρικών συστημάτων των παιχνιδιών φαντασίας θα αναλυθούν τα χαρακτηριστικά του **'δαιδαλώδους'** και κατά επέκταση του **λαβυρίνθου ως αρχιτεκτονικό σύστημα**, τα χαρακτηριστικά του **'υπογείου'** και η **φαντασιακή δυναμική των 'υπογείων' τόπων**, καθώς και ο τρόπος με τον οποίο το 'δαιδαλώδες' και το 'υπόγειο' σχετίζονται με την **σύνθεση του χωρικού περιβάλλοντος των παιχνιδιών φαντασίας**.

Κεφάλαιο 2

Η έννοια του ‘Δαιδαλώδους’

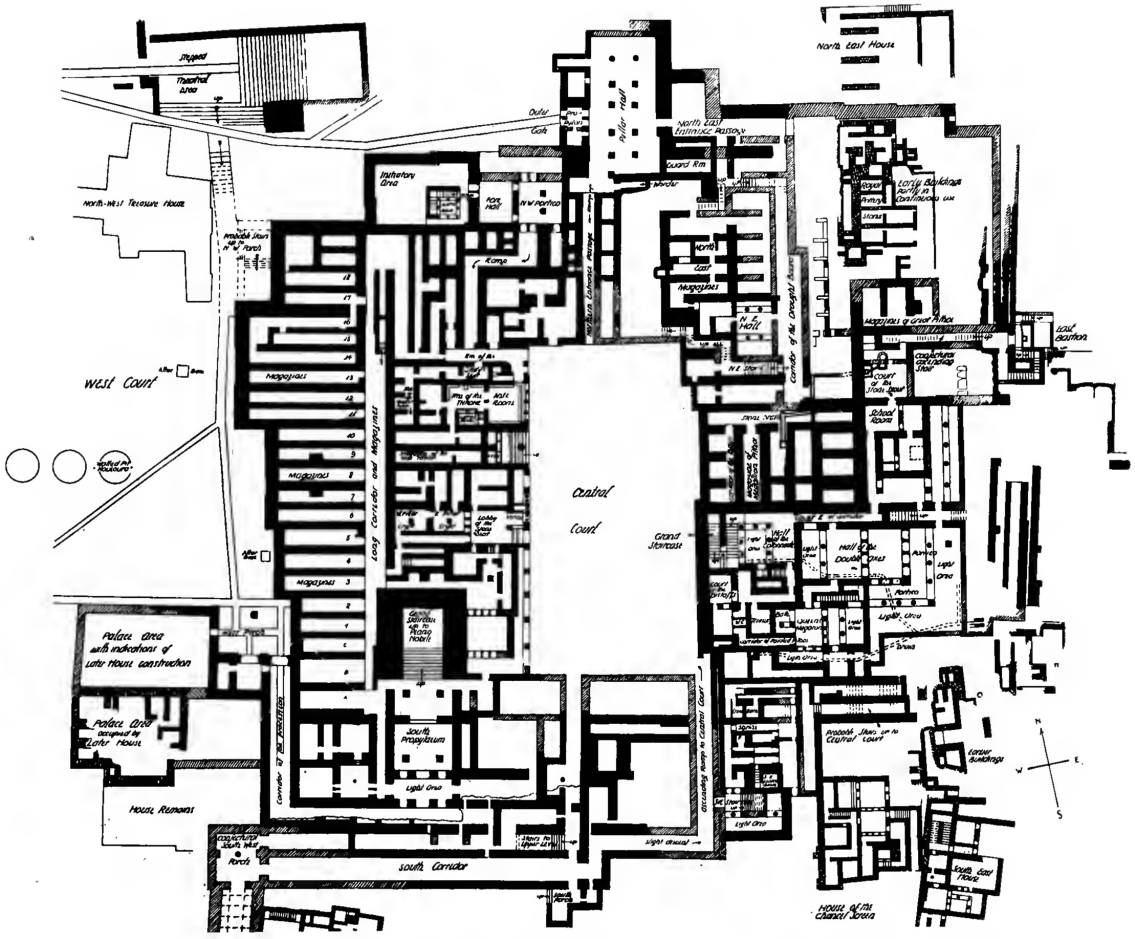
Το ‘δαιδαλώδες’ ή ‘λαβυρινθώδες’ αφορά τα χαρακτηριστικά εκείνα τα οποία διαθέτει ένα αρχιτεκτονικό χωρικό σύστημα όπως αυτά απορρέουν από την παράδοση της έννοιας του λαβυρίνθου τόσο ως **σύμβολο** όσο και ως **χωρική δομή.**

2.1 ‘Λαβύρινθοι’ της Αρχαιότητας

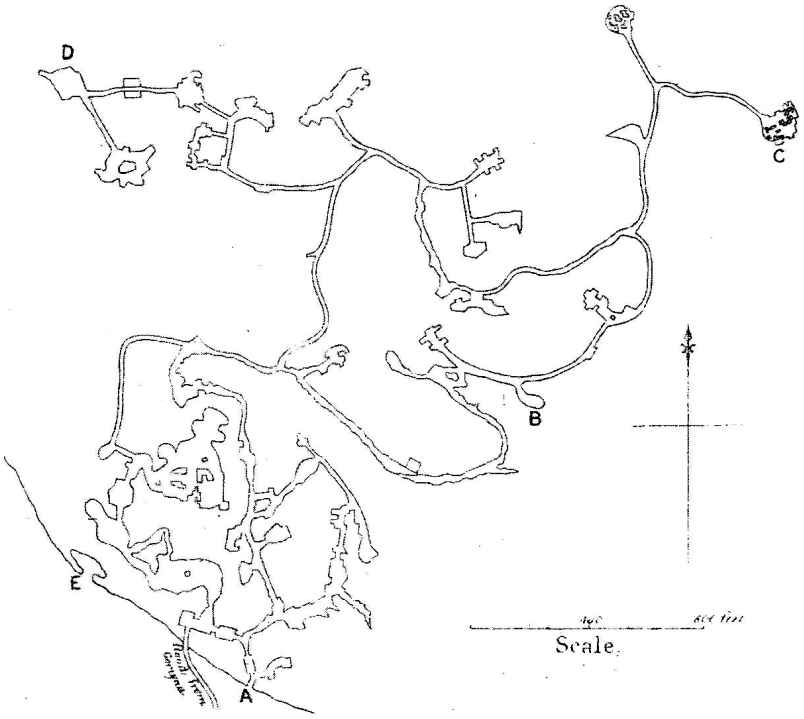
Το πιο γνωστό αρχιτεκτονικό σύστημα που έκανε την ιδέα του λαβυρίνθου σύμβολο αποτελεί αναμφισβήτητα ο μυθικός **Κρητικός Λαβύρινθος** που σχεδίασε ο Δαίδαλος για τον βασιλιά Μίνωα.[1] Αν και πολλοί ταυτίζουν τον Κρητικό Λαβύρινθο με την Κνωσό, το παλάτι του βασιλιά Μίνωα, ακριβώς λόγω **των στενών, γυριστών περασμάτων, των αδιεξόδων και των πολυάριθμων μικρών δωματίων** που θυμίζουν λαβύρινθο, είναι πιθανό η πολύπλοκη διάταξη του παλατιού να προέκυψε από την σταδιακή ανάπτυξή του (2.1). Παράλληλα, συγγραφείς της αρχαιότητας όπως οι Ρωμαίοι ποιητές Κάτουλος και Κλαυδιανός, υποστηρίζουν πως ένα από τα πολλά λατομεία ή σπηλιές στην Κρήτη, όπως το σπήλαιο της Γόρτυνας, ήταν ο αληθινός Λαβύρινθος. Σύμφωνα με την περιγραφή του J. P. de Tournefort (c. 1700), όπως αυτή παρατίθεται στο βιβλίο *Mazes and Labyrinths* του W. H. Matthews, το **σπήλαιο της Γόρτυνας** παρουσιάζεται ως ένα **υπόγειο πέρασμα** το εσωτερικό του οποίου διαγράφεται από χιλιάδες **ελιγμούς** και **στρεβλούς παραδρόμους**, προκαλώντας την αίσθηση κινδύνου και σύγχυσης στον επισκέπτη, δυσκολεύοντάς τον να εντοπίσει την έξοδο.[2](2.2)

[1]Αναφορές στον Κρητικό Λαβύρινθο υπάρχουν από τα χρόνια του Ομήρου, ο οποίος περιγράφει στην Ασπίδα του Αχιλλέα το πάτωμα για χορό που φιλοτέχνησε ο Δαίδαλος στην Κρήτη για την Αριάδνη. Όμηρος. *Ιλιάς*. Μετάφραση υπό Ι. Πολυλά. Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ, 2015. URL: **https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=158**, στχ. 18.590–592.

[2]W. H. Matthews. *Mazes and Labyrinths: A General Account of their History and Development*. Global Grey, 2015.



Εικόνα 2.1: Κάτοψη υπογείων του παλατιού της Κνωσού.

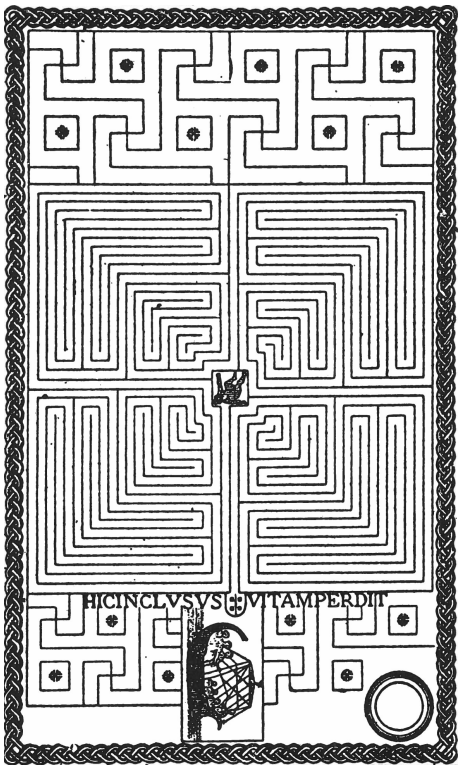


Εικόνα 2.2: Χάρτης του σπηλαίου της Γόρτυνας

Ωστόσο, ενώ η ύπαρξη του Κρητικού Λαβυρίνθου ως πραγματικό κτίσμα παραμένει μυθική, από την αρχαιότητα συναντώνται απεικονίσεις του υπό μορφή **‘διαγραμμάτων’**, σε νομίσματα της Κνωσού (2.3α′), σε τοιχογραφίες, όπως στο ‘Σπίτι του Marcus Lucretius’ στο ανασκαμμένο τμήμα της Πομπηίας, με την επιγραφή: ‘Λαβύρινθος: Ο Μινώταυρος ζει εδώ’, καθώς και σε ρωμαϊκά επιδαπέδια μωσαϊκά[3] (2.3β′). Παρατηρείται πως οι απεικονιζόμενοι λαβύρινθοι δεν εμπεριέχουν κάποιο ‘γρίφο’, αφού διαθέτουν ένα συνεχόμενο κυκλικό μονοπάτι χωρίς αδιέξοδα ή λάθος στροφές. Όπως επισημαίνει και ο E. H. Gombrich, “*η μορφή των απεικονιστικών λαβυρίνθων ορίζει την* ***συμβολική δυνατότητα της εικόνας***”,[4] καθώς διατήρησαν μια συμβολική μορφή από την εμφάνισή τους έως και τον Μεσαίωνα (2.3γ′).



(α′) Απεικόνιση κυκλικού επτάσπειρου λαβυρίνθου με είσοδο από πάνω, σε νόμισμα της Κνωσού (ca. 190–100 π.Χ.).



(β′) Απεικόνιση (Amédée Gandolphe) Ρωμαϊκού μωσαϊκού που αναπαριστά τον Κρητικό Λαβύρινθο (ca. 200–250 μ.Χ. – Sousse, Tunisia).



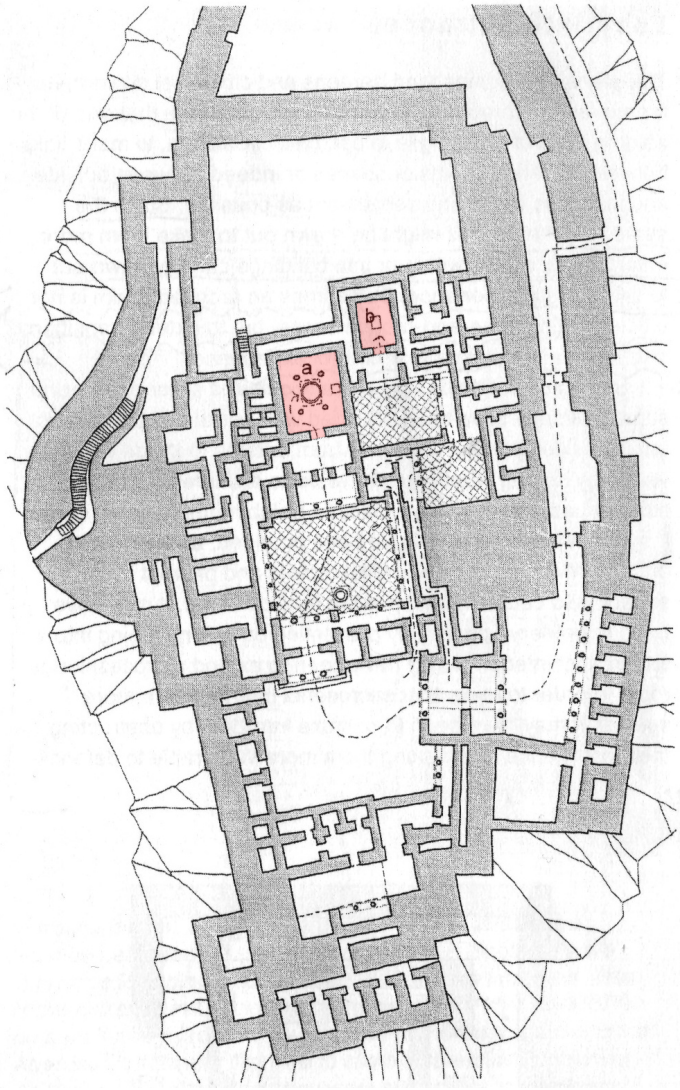
(γ′) Διάγραμμα του επιδαπέδιου μωσαϊκού λαβυρίνθου του καθεδρικού της Chartres, διαμέτρου περίπου 12,5 μ. (ca. 1230 μ.Χ.). Οι διαγραμματικοί λαβύρινθοι τύπου-Chartres αποτέλεσαν την κλασσική χριστιανική έκφραση του λαβυρίνθου που κυριάρχησε στον Μεσαίωνα.

Εικόνα 2.3: Διαγραμματικές απεικονίσεις του Κρητικού Λαβυρίνθου.

[3] Hermann Kern. *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*. Prestel, 2000, βλ. κεφ. IV και VI.

[4] E. Gombrich. *The Sense of Order: A Study in the Psychology of Decorative Art*. Cornell University Press, 1979, σ. 244.

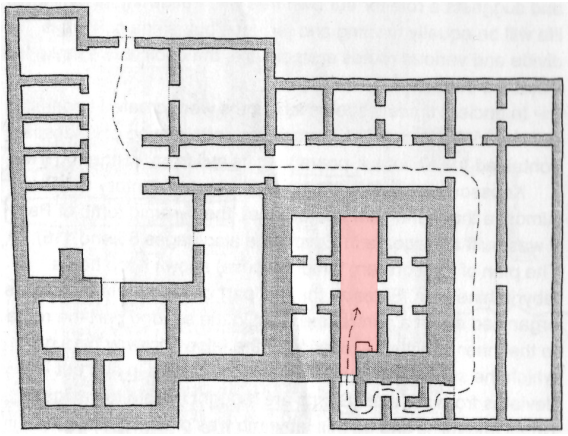
Σχεδόν σύγχρονα με την Κνωσό, τα **Μυκηναϊκά παλάτια** είχαν επίσης λαβυρινθώδη σχέδια πιθανώς ως αποτέλεσμα της περιοδικής τους επέκτασης. Ωστόσο, όπως περιγράφει και ο Simon Unwin στο βιβλίο του *The Ten Most Influential Buildings in History*, στο κύριο μέγαρο και στο μέγαρο της βασίλισσας στην Τίρυνθα, η **πρόσβαση** επιτυγχάνεται μέσω **κυκλικών διαδρομών και διαφόρων περασμάτων**, πιθανότατα **αποτρέποντας την παραβίαση της ιδιωτικότητας** της βασίλισσας και των ακολούθων της.[5](2.4)



Εικόνα 2.4: Κάτοψη του παλατιού της Τίρυνθας (ca. 1400–1200 π.Χ.): Επισημαίνεται η πορεία–πρόσβαση (διακεκομμένη γραμμή) από τις πύλες της ακρόπολης στο κύριο μέγαρο (a) και στο μέγαρο της βασίλισσας (b).

[5]Simon Unwin. *The Ten Most Influential Buildings in History: Architecture's Archetypes*. Routledge, 2017, σ. 183.

Στην ίδια λογική συντίθεται και ο χώρος του **Νεκρομαντείου** του Αχέροντα στην Δυτική Ελλάδα (ca. 1000 π.Χ.), όπου οι πιστοί συνέρρεαν για να συνομιλήσουν με τα πνεύματα των νεκρών. Η είσοδος προς τον **‘πυρήνα’** του χώρου (ένα τετράγωνο τμήμα με παχείς τοίχους που διαθέτει μια υπόγεια θολωτή κρύπτη κάτω από την κεντρική του αίθουσα) επιτυγχάνεται μέσω ενός ‘λαβυρίνθου’, πιθανότατα σχεδιασμένου να ενισχύσει την **αίσθηση του μυστηρίου και δέους** στους επισκέπτες που προσέγγιζαν τον βωμό, καθώς και να **αποτρέψει την διαφυγή των πνευμάτων** από τον Άδη.[6](2.5)



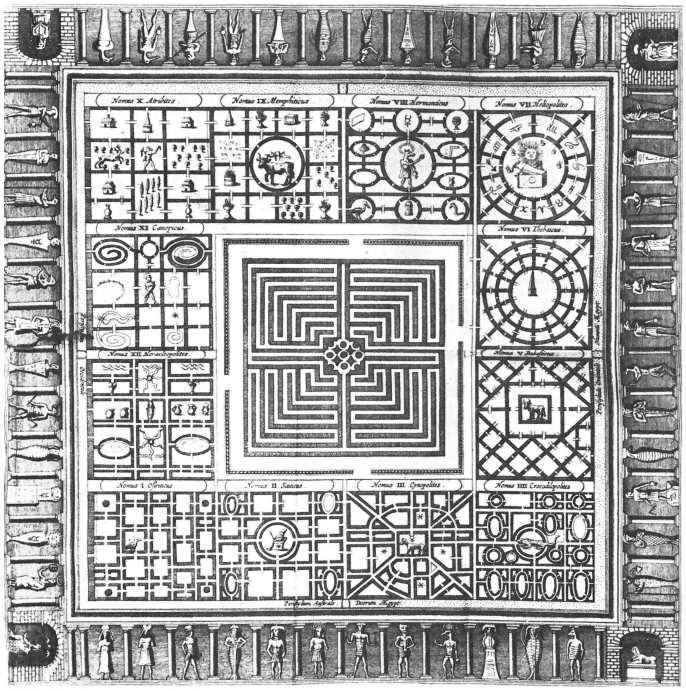
Εικόνα 2.5: Κάτοψη του Νεκρομαντείου: Επισημαίνεται η λαβυρινθώδης πρόσβαση (διακεκομμένη γραμμή) στον ‘κεντρικό’ χώρο (κόκκινο) και από εκεί στην υπόγεια κρύπτη.

Ωστόσο, σύμφωνα με τον Απολλόδωρο τον Αθηναίο, πρότυπο του λαβυρίνθου της Κνωσού αποτέλεσε ο κατά πολύ μεγαλύτερης κλίμακας **Αιγυπτιακός Λαβύρινθος:** Ενδεχομένως να πρόκειται για τον νεκρικό ναό του Αμενεμχέτ Γ΄ στην αρχαιολογική τοποθεσία Χαουάρα, χωρίς ωστόσο να έχουν βρεθεί σημαντικά κτιριακά ερείπια, πόσο μάλλον που να συμφωνούν με την περιγραφή του Ηροδότου στο έργο του *Ιστορίαι*, όπου περιγράφει τον Αιγυπτιακό Λαβύρινθο ως ένα μεγαλειώδες κτίσμα με “*δώδεκα σκεπαστές αυλές, <..> διπλές αίθουσες, άλλες* ***υπόγειες****, άλλες πάνω από τούτες, τρεις χιλιάδες όλες μαζί, από χίλιες πεντακόσιες η κάθε σειρά*”.[7] Ο ίδιος αναφέρει πως οι Αιγύπτιοι επόπτες δεν θέλησαν να του δείξουν τις υπόγειες αίθουσες, ισχυριζόμενοι πως εκεί φιλοξενούνταν οι τάφοι των βασιλιάδων που έκτισαν πρώτοι αυτόν τον λαβύρινθο, και οι τάφοι των ‘ιερών κροκοδείλων’.

[6]Στο ίδιο, σ. 184.

[7]Ηρόδοτος. *Ιστορίαι: Βιβλίο Β’(Ευτέρπη)*. Μετάφραση υπό Λ. Ζενάκου. Αθήνα: Γκοβόστη, 1992. URL: **http://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=30&page=37**, στ. 2.148.4 – 2.148.7.

Αργότερα, ο ρωμαίος συγγραφέας Πλίνιος ο Πρεσβύτερος (23–79 μ.Χ.) έγραψε επίσης για τον Αιγυπτιακό Λαβύρινθο, ή όπως ο ίδιος τον αποκαλεί 'περίπλοκο λαβύρινθο των περασμάτων' (*viarum illum inexplicabilem errorem*). Η P. R. Doob στο βιβλίο της *The Idea of the Labyrinth*, επισημαίνει την δυσκολία του Πλινίου να περιγράψει με ακρίβεια την κάτοψη αυτού του **πολυεπίπεδου, σκοτεινού** και **θορυβώδους** λαβυρίνθου, του οποίου τα περάσματα, μέσα από την πολύπλοκη χωρική οργάνωση και τα αγάλματα θεών, τεράτων και βασιλιάδων, οργανώνονται έτσι ώστε "*όταν οι πόρτες ανοίγουν να δημιουργείται μια τρομακτική βοή κεραυνού στο εσωτερικό*".[8] Επιπλέον, ο Πλίνιος θυμίζει στους σύγχρονούς του πως αυτός ο λαβύρινθος δεν έχει καμία ομοιότητα με τους λαβυρίνθους στα ψηφιδωτά πατώματά τους, αναφερόμενος στους 'διαγραμματικούς' οπτικούς λαβυρίνθους για τους οποίους έγινε λόγος παραπάνω. Αντιθέτως, ο ίδιος επισημαίνει την **παραπλανητική διάταξη** του λαβυρίνθου που αναγκάζει τον επισκέπτη να επιστρέψει στις ίδιες διαδρομές.[9](2.6)

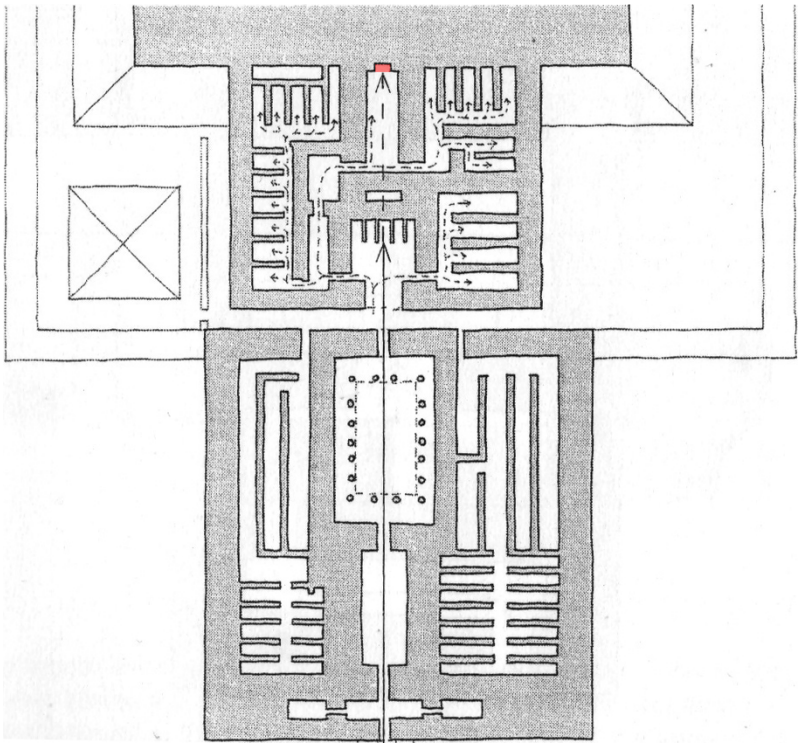


Εικόνα 2.6: Αναπαράσταση (χαλκογραφία) του Αιγυπτιακού Λαβυρίνθου από τον Athanasius Kircher στο βιβλίο του *Turris Babel, sive Archontologia*, Amsterdam, 1679. Βασισμένος στις περιγραφές από την αρχαιότητα, στο κέντρο αναπαριστάται ένας λαβύρινθος βασισμένος στα Ρωμαϊκά μωσαϊκά, περιβαλλόμενος από τις 'δώδεκα σκεπαστές αυλές' στις οποίες αναφέρεται ο Ηρόδοτος.

[8]Penelope Reed Doob. *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*. Cornell University Press, 1990, σ. 21.

[9]Στο ίδιο.

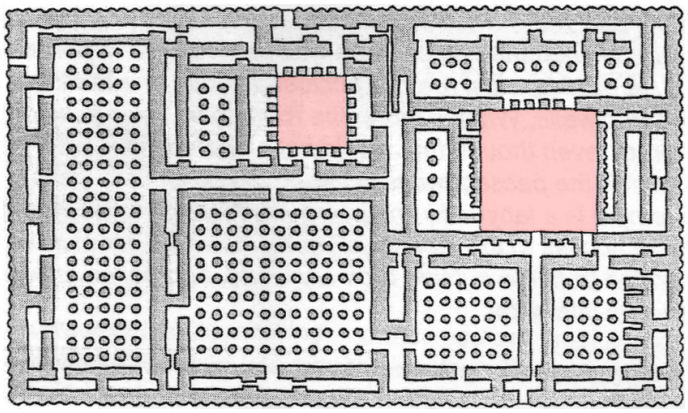
Ενδιαφέρον παρουσιάζει το λαβυρινθώδες σχέδιο του ταφικού ναού της πυραμίδας-τύμβου του **Pepi II Neferkare** στην Σαχάρα της Αιγύπτου, σχεδόν χίλια χρόνια πριν την καταστροφή της Κνωσού. Ο ναός χωρισμένος σε δύο μέρη, διατρέχεται από μια **διαμήκης-κεντρική πορεία**, η οποία στο δεύτερο μέρος του, παρεκκλίνει από τον άξονα και παρουσιάζει **στροφές και ελιγμούς ως το άδυτο**, όπου βρισκόταν η ψευδοθύρα-κατώφλι για το πνεύμα του νεκρού Φαραώ. Το λαβυρινθώδες σχέδιο του ναού πιθανόν να αποτελούσε **αρχιτεκτονικό εμπόδιο της διαφυγής του πνεύματος** του Φαραώ, σύμφωνα με την πεποίθηση της εποχής πως τα πνεύματα δεν είναι ικανά να περάσουν μέσα από κυκλικές πορείες.[10](2.7)



Εικόνα 2.7: Κάτοψη του ταφικού ναού της πυραμίδας του Neferkare (ca. 2300 π.Χ.): Επισημαίνεται η παρεκκλίνουσα-λαβυρινθώδης πορεία (διακεκομμένη γραμμή) ως το άδυτο της ψευδοθύρας του Φαραώ (κόκκινο).

[10]Unwin, *The Ten Most Influential Buildings in History: Architecture’s Archetypes*, σ. 183.

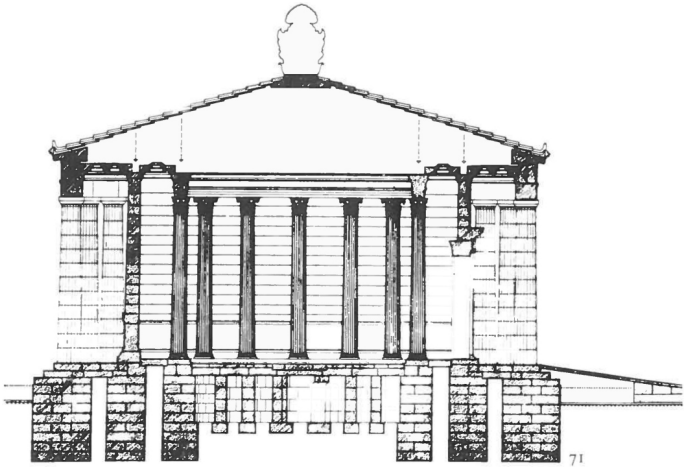
Στο πλαίσιο των λαβυρινθωδών κτισμάτων, εντάσσεται και το **Θησαυροφυλάκιο της Περσέπολης**, κτισμένο από τον Δαρείο (περίπου 800 χρόνια μετά την καταστροφή της Κνωσού), καθώς η κάτοψή του συντάσσεται από ένα **πλήθος υποστυλωμάτων συνδεδεμένων με συστραμμένα σοκάκια και αδιέξοδα**, λειτουργώντας ως **παγίδα** για τους επίδοξους ληστές.[11](2.8)



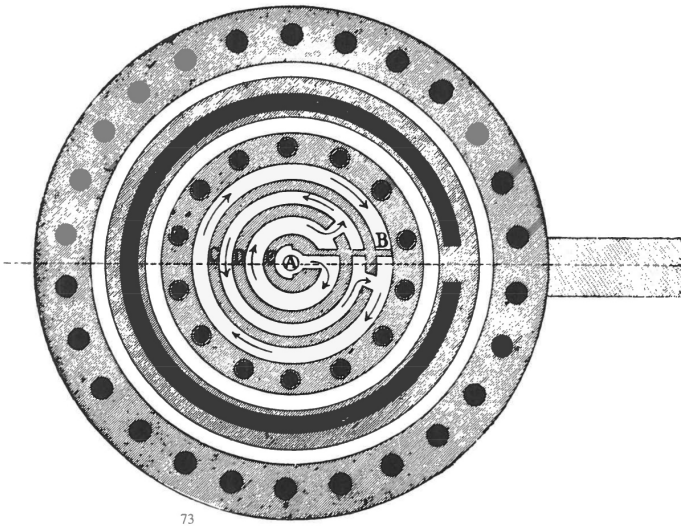
Εικόνα 2.8: Κάτοψη του Θησαυροφυλακίου της Περσέπολης (ca. 600 π.Χ.): Επισημαίνονται οι προστατευμένοι-'κεντρικοί' χώροι (κόκκινο).

Ωστόσο, το μοναδικό κτιριακό αποτύπωμα της αρχαιότητας που θυμίζει την οπτική – μονής διαδρομής – αναπαράσταση του λαβυρίνθου, θεωρείται η **Θόλος της Επιδαύρου** (ca. 360-320 π.Χ.), της οποίας σώζονται μόνο τα θεμέλια.[12] Κάτω από το δάπεδο του σηκού σχηματιζόταν η χαρακτηριστική λαβυρινθώδης πορεία, μέσω τριών ομόκεντρων κυκλικών πέτρινων τοίχων. Ένα **στενό μονοπάτι** (πλάτους: 64,5-70 εκ.) **διέτρεχε τα ανοίγματα μεταξύ των δακτυλίων οδηγώντας σε ένα αδιέξοδο**. Αν και ο σκοπός παραμένει άγνωστος, εικάζεται η τελετουργική χρήση του χώρου.[13](2.9)

[11]Unwin, *The Ten Most Influential Buildings in History: Architecture's Archetypes*.
[12]Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, σ. 64.
[13]Στο ίδιο, σ. 65.



(α΄) Διαμήκης τομή των θεμελίων της Θόλου.



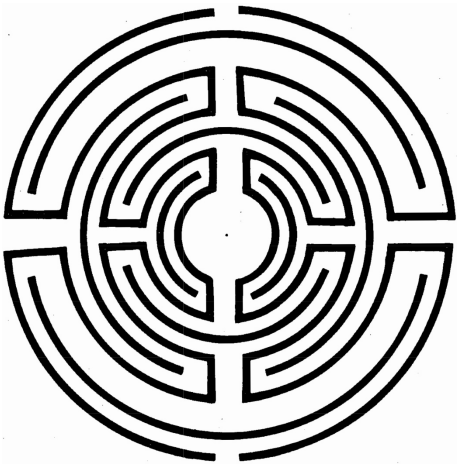
(β΄) Κάτοψη των θεμελίων της Θόλου: Απεικονίζεται η λαβυρινθώδης πορεία από το σημείο (Α), κάτω από το κέντρο του σηκού, μέχρι το αδιέξοδο στο σημείο (Β).

Εικόνα 2.9: Η Θόλος της Επιδαύρου.

2.2 Multicursal/Unicursal

Ήδη από τους 'λαβυρίνθους' της αρχαιότητας που περιγράφηκαν, μπορούν να οριστούν δύο γενικά μοντέλα λαβυρινθωδών δομών:

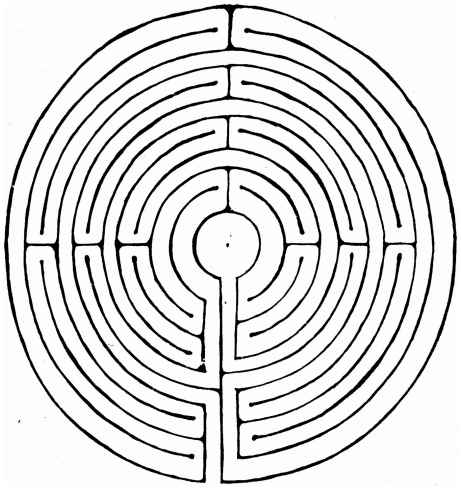
a) Ο μύθος του Κρητικού Λαβυρίνθου, καθιστώντας αναγκαία την χρήση ενός κουβαριού σπάγκου για να βρεθεί η έξοδος, προϋποθέτει ένα χωρικό σύστημα με **πολλαπλά μονοπάτια**, όπου κρίνεται απαραίτητη η **επιλογή** τουλάχιστον ανάμεσα σε δύο, ώστε ο περιπλανώμενος να οδηγηθεί στο 'σωστό'. Το ίδιο προϋποθέτει και ο Αιγυπτιακός Λαβύρινθος, ο οποίος σύμφωνα με τον Πλίνιο, δομείται έτσι ώστε ο περιπλανώμενος να επιστρέφει στις ίδιες διαδρομές. Παρόμοια συντίθεται το παλάτι της Τίρυνθας και ο ταφικός ναός του Pepi II, όπου μέσα από παραπλανητικές στροφές και περάσματα δυσχεραίνεται η άμεση πρόσβαση στα μέγαρα και στην 'πύλη' του Φαραώ, αντίστοιχα, **απομακρύνοντας** τον περιπλανώμενο από τον 'στόχο' της κίνησης, ή οδηγώντας τον σε **αδιέξοδα**. Έτσι, προκύπτει το μοντέλο του **πολλαπλών–διαδρομών (multicursal)** λαβυρίνθου (2.10), ο οποίος διαθέτει μια εκτεταμένη σειρά από επιλογές ανάμεσα σε μονοπάτια, με την ποιότητα της κίνησης διαμέσου ενός τέτοιου λαβυρίνθου να είναι **'επεισοδιακή'** και την **κατεύθυνσή της συνεχώς να αλλάζει**, "*καθώς οι επιλογές του περιπατητή και τα μονοπάτια του λαβυρίνθου τον οδηγούν*".[14] Το μοτίβο των υποστυλωμάτων του θησαυροφυλακίου της Περσέπολης αποτελεί εξίσου έναν multicursal λαβύρινθο με τον ίδιο τρόπο όπως "*το σταυροδρόμι, το δάσος, η έρημος, ο ωκεανός <..>* ***οποιοδήποτε πολύπλοκο μοτίβο ή χωρίς ίχνη ερημικό τοπίο με πληθώρα επιλογών και χωρίς ξεκάθαρο μονοπάτι***".[15]



Εικόνα 2.10: Παράδειγμα πρώιμου διαγραμματικού multicursal λαβυρίνθου, αντίγραφο του Robert Ouellette από την εκτυπωμένη συλλογή εμβλημάτων ή 'επινοήσεων' *Devises Heroïques* (1551) του Claude Paradin. Στο κέντρο οδηγούν μονάχα τα μονοπάτια από τις 'κατακόρυφες' (σύμφωνα με το σχέδιο) εισόδους, ενώ αντίστοιχα από τις 'οριζόντιες' σε αδιέξοδο.

[14]Doob, *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*, σ. 46.
[15]Στο ίδιο, σ. 48.

b) Το άλλο μοντέλο του λαβυρίνθου που προκύπτει είναι αυτό της **μονής-διαδρομής (unicursal)** (2.11). Αυτό το μοντέλο εκφράζεται τόσο **συμβολικά** όσο και **χωρικά**: κυριαρχώντας στην οπτική-διαγραμματική απεικόνιση του λαβυρίνθου μέχρι και τον Μεσαίωνα, παρουσιάζει μια **μοναδική διαδρομή**, χωρίς αδιέξοδα ή επιλογές ανάμεσα σε μονοπάτια, αλλά την **όσο το δυνατό περισσότερο κυκλική-εκτενής διαδρομή** εντός οποιουδήποτε χώρου που να οδηγεί σε κάποιο κέντρο-στόχο. Χωρικά, στους λαβυρίνθους που περιγράφηκαν παραπάνω, το μοντέλο αυτό εκφράζεται ως ένα **γραμμικό αλλά έμμεσο πέρασμα προς έναν στόχο** περιέχοντας το στοιχείο της **εξαναγκασμένης κυκλικότητας**: η διαδρομή προς τον 'πυρήνα' του Νεκρομαντείου, η κυκλική πορεία στα θεμέλια του Θόλου της Επιδαύρου.



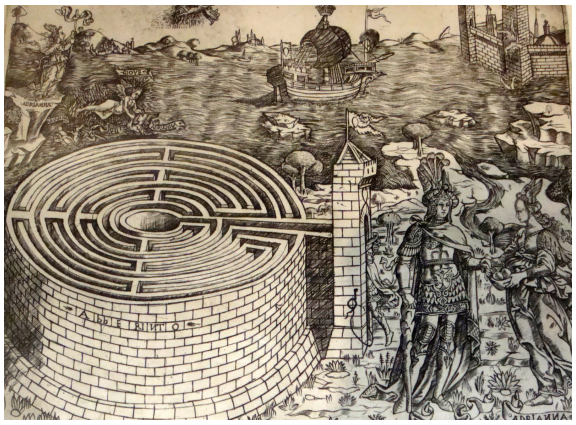
Εικόνα 2.11: Τυπικός διαγραμματικός unicursal λαβύρινθος τύπου-Chartres, από χειρόγραφο του 9ου και 11ου αιώνα από την Auxerre. Το μονοπάτι οδηγεί στην αρχή κοντά στο κέντρο, ενώ στην συνέχεια εκτελεί την μέγιστη κυκλική διαδρομή για να επιστρέψει σε αυτό.

2.3 Ο Λαβύρινθος ως χωρικό σύστημα την εποχή της Αναγέννησης και του Μπαρόκ

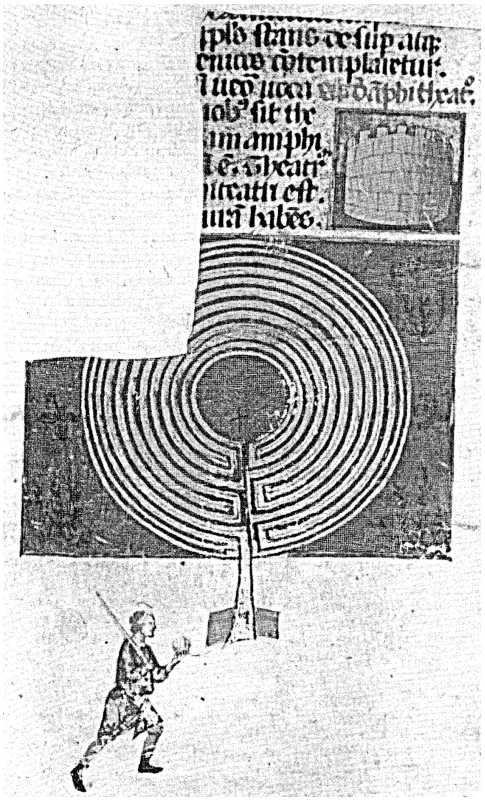
Στον Μεσαίωνα και τα πρωτοχριστιανικά χρόνια κυριαρχεί η οπτική – unicursal – αναπαράσταση του λαβυρίνθου, ωστόσο όσον αφορά την δομή του ως **τρισδιάστατο χωρικό σύστημα**, η μεσαιωνική αντίληψη καθιερώνεται γύρω από τον ορισμό του Ισιδώρου της Σεβίλλης, που στο έργο του ***Etymologiae*** (ca. 600-625μ.Χ.), το οποίο άσκησε μεγάλη επιρροή στον ευρωπαϊκό πολιτισμό κατά τον Μεσαίωνα, εντάσσει τους **λαβυρίνθους** στην κατηγορία των **δημοσίων κτηρίων**, μαζί με τα γυμναστήρια, το circus, τα αμφιθέατρα και τους πύργους. Έχοντας ως αφετηρία του τον Κρητικό μύθο, ορίζει τον λαβύρινθο ως ένα **κτίσμα με πολύπλοκους τοίχους και δυσεύρετη έξοδο** (2.12α').[16]

[16]Stephen A. Barney κ.ά. *The Etymologies of Isidore of Seville*. Cambridge University Press, 2006, σ. 307.

Ωστόσο, όπως μας πληροφορεί η Doob, κανένα χειρόγραφο του *Etymologiae* δεν απεικονίζει τον λαβύρινθο σύμφωνα με την περιγραφή του κειμένου, δηλαδή ως ένα πολύπλοκο κτίσμα, αντ' αυτού, όπως παρατηρείται στα τρία χειρόγραφα του Rabanus Maurus, μιμητή του Ισιδώρου, απεικονίζεται ένας διαγραμματικός unicursal λαβύρινθος (2.12β΄). Έτσι, οι αναγνώστες του Ισιδώρου και των χειρογράφων που περιέγραφαν πολύπλοκους λαβυρίνθους, **ανακατασκεύαζαν νοητικά**, μέσω των λεπτομερών περιγραφών, την μορφή των κτισμάτων, που απεικονίζονταν μόνο με μια διαγραμματική – unicursal – κάτοψη.[17]



(α΄) Χαλκογραφία (ca. 1460–1470), πιθανότατα του Baccio Baldini, βασισμένη σε απεικόνιση του Maso Finiguerra περίπου 40 χρόνια πριν, που αποτελεί την πρώτη γνωστή τρισδιάστατη αναπαράσταση λαβυρίνθου. Στην χαλκογραφία αναπαριστάται στο προσκήνιο ο Θησέας να λαμβάνει τον μίτο από την Αριάδνη, μπροστά από την πύλη-είσοδο του Λαβυρίνθου.

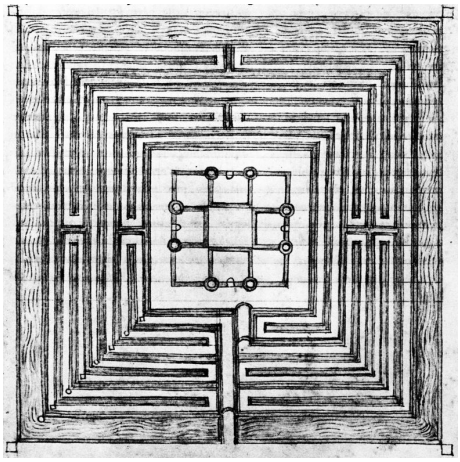


(β΄) Απεικόνιση του Κρητικού Λαβυρίνθου από αντίγραφο του έργου του Rabanus Maurus, *De rerum naturis*, στην Καταλονία στα τέλη του 14ου αιώνα. Στο κάτω μέρος του φύλλου, αναπαριστάται ο Θησέας να κατευθύνεται προς την είσοδο του λαβυρίνθου που συμβολίζεται με μια διπλή πύλη, ενώ πάνω δεξιά διακρίνεται η εξωτερική όψη, πιθανότατα του λαβυρίνθου.

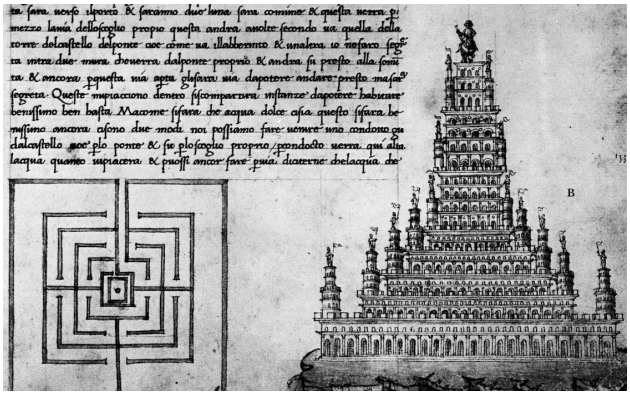
Εικόνα 2.12: Πρώιμες τρισδιάστατες-κτιριακές απεικονίσεις του Κρητικού Λαβυρίνθου.

[17] Doob, *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*, σ. 104.

Στο πλαίσιο της νοητικής ανακατασκευής των δαιδαλωδών κτισμάτων, ενδιαφέρον παρουσιάζει η **φανταστική πραγματεία** *Trattato di Architettura* (1464) του Ιταλού αρχιτέκτονα Filarete, με κεντρικό θέμα την σχεδίαση της **φανταστικής πόλης** *Sforzinda*, αποτελώντας την πρώτη σχεδιαστική διερεύνηση της Αναγέννησης για την ιδεατή πόλη. Ανάμεσα στα ουτοπικά του σχέδια, ο Filarete σχεδίασε τέσσερις λαβυρίνθους, με τον έναν να αναπαριστά έναν 'κήπο αναψυχής' και τους υπόλοιπους τρεις, λαβυρινθώδεις οχυρώσεις (2.13).[18] Αν και οι λαβύρινθοι του Filarete είναι unicursal φύσης και διαθέτουν συμμετρική μορφή, επηρεασμένοι από τους λαβυρίνθους των οπτικών τεχνών, **η δομή τους εμπλέκεται με τις κτιριακές δομές αποτελώντας μέρος αυτών**, συνθέτοντας έτσι μια **αρχιτεκτονική απεικόνιση του λαβυρίνθου που αναφέρεται σε τρισδιάστατη κατασκευή**. Παράλληλα, οι λαβύρινθοι πλαισιώνουν τα κεντρικά οχυρά χρησιμοποιώντας τις **σπείρες τους ως προστασία**, ενώ όλοι συνδέονται μέσω κάποιου **μυστικού περάσματος** με τα κτίσματα που 'εγγράφουν'.



(α΄) Κάτοψη της πρώτης λαβυρινθώδους οχύρωσης: Στο κέντρο απεικονίζεται μια τετράγωνη οχύρωση με τέσσερις πύλες και δύο πύργους σε κάθε πλευρά, περιβαλλόμενη από μια πλατιά τάφρο στενών διαδρόμων, η οποία σχηματίζει έναν λαβύρινθο επτά σπειρών. Μια μυστική πόρτα και μια γέφυρα στην πρώτη σπείρα του καναλιού χρησιμεύουν ως παράκαμψη του λαβυρίνθου για τον πρίγκιπα, διευκολύνοντας την πρόσβασή του στο οχυρό.

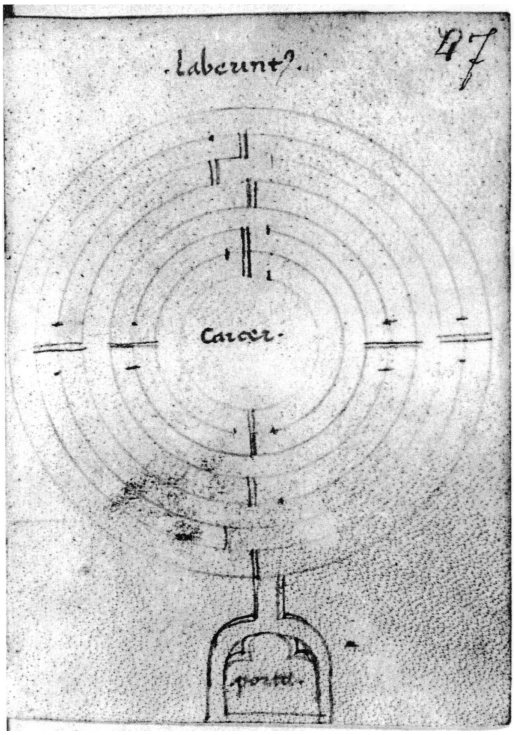


(β΄) Κάτοψη και Τομή του οχυρού για το λιμάνι της *Sforzinda*, *Plusiapolis*: Απεικονίζεται ένας τετράγωνος λαβύρινθος αποτελούμενος από τάφρους, που περιβάλλει ένα κτίσμα της μορφής μιας βαθμιδωτής πυραμίδας, το οποίο συνδέεται με την παρακείμενη γέφυρα μέσω ενός δημόσιου και ενός μυστικού μονοπατιού.

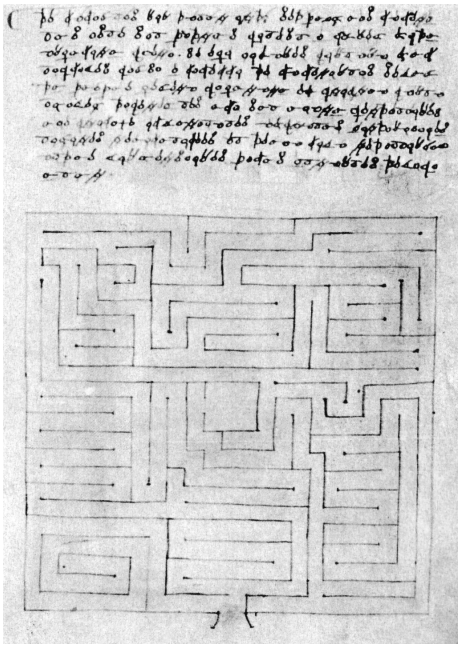
Εικόνα 2.13: Λαβύρινθοι-οχυρά της *Sforzinda*.

[18] Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, σσ. 192-193.

Ωστόσο, το πιο πρώιμο παράδειγμα απεικόνισης ενός **multicursal** δαιδαλώδους συστήματος αποτελούν οι λαβύρινθοι που απεικονίζονται στα χειρόγραφα του γιατρού Giovanni Fontana (ca. 1420). Οι δύο από τους τρεις λαβυρίνθους συντίθενται βάση του χριστιανικού – οπτικού – μοντέλου τύπου Chartres, διαθέτοντας ωστόσο σε αρκετά σημεία, **επιλογές ανάμεσα σε μονοπάτια**, καθώς και **αδιέξοδα**, ενώ ο τρίτος, επίσης multicursal, δεν ακολουθεί το μοτίβο των ομόκεντρων κύκλων του οπτικού – τύπου Chartres – λαβυρίνθου, διαθέτοντας ωστόσο έναν κεντρικό χώρο – στόχο – της κίνησης.[19](2.14)



(α΄) Διαγραμματική κάτοψη κυκλικού, επτά-σπειρών λαβυρίνθου του Fontana: Αντίγραφο αντίστοιχου τύπου, δέκα-σπειρών λαβυρίνθου στον ίδιο τόμο, του οποίου διακρίνονται πιο καθαρά τα μονοπάτια και η multicursal δομή του (βλ. Kern, εικόνα 239). Απεικονίζεται είσοδος με την επιγραφή 'porta' στο κάτω μέρος του σχεδίου, καθώς και η επιγραφή 'carcer' (φυλακή) στο κέντρο του, υποδεικνύοντας πως το λαβυρινθώδες διάγραμμα αναφέρεται σε κάποιου είδους κτίσμα.

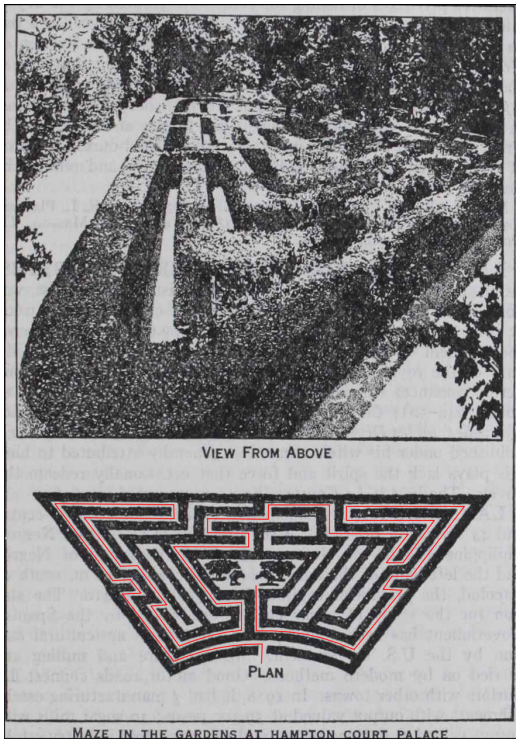


(β΄) Διαγραμματική κάτοψη τετράγωνου λαβυρίνθου του Fontana: Απεικονίζεται είσοδος στο κάτω μέρος του σχεδίου, ενώ η multicursal δομή του είναι εμφανής.

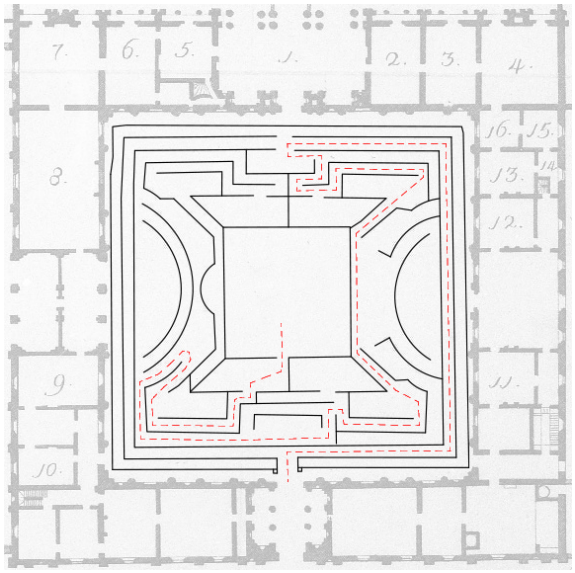
Εικόνα 2.14: Λαβύρινθοι του Fontana

[19]Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, σσ. 138-139.

Ένα άλλο παράδειγμα 'δαιδαλωδών' κατασκευών ήταν οι **λαβυρινθώδεις κήποι**, που αποτέλεσαν τάση στην εποχή της Αναγέννησης και του Μπαρόκ, και κατασκευάζονταν κυρίως από **ψηλά θαμνώδη όρια-φράκτες** (hedges) σχηματίζοντας **τρισδιάστατες κατασκευές**. Ο πιο γνωστός τέτοιος λαβύρινθος είναι του ανακτόρου **Hampton Court** στο Λονδίνο (ca. 1690), αποτελώντας μια multicursal δαιδαλώδης δομή, με μια είσοδο και ένα κέντρο (2.15α'). Ωστόσο, ένα από τα πρώτα σχέδια, τέτοιων, multicursal λαβυρίνθων, αποτελεί η κάτοψη ενός λαβυρίνθου με θαμνώδη όρια (**hedge-maze**) στον αίθριο χώρο του **Palazzo del Te** στην Mantua (ca. 1550). Η είσοδός του απεικονίζεται στα δυτικά και προσφέρει στους επισκέπτες **διαφορετικούς τρόπους να φτάσουν στο κέντρο, με κάποιους από αυτούς να οδηγούν σε αδιέξοδο** (2.15β').



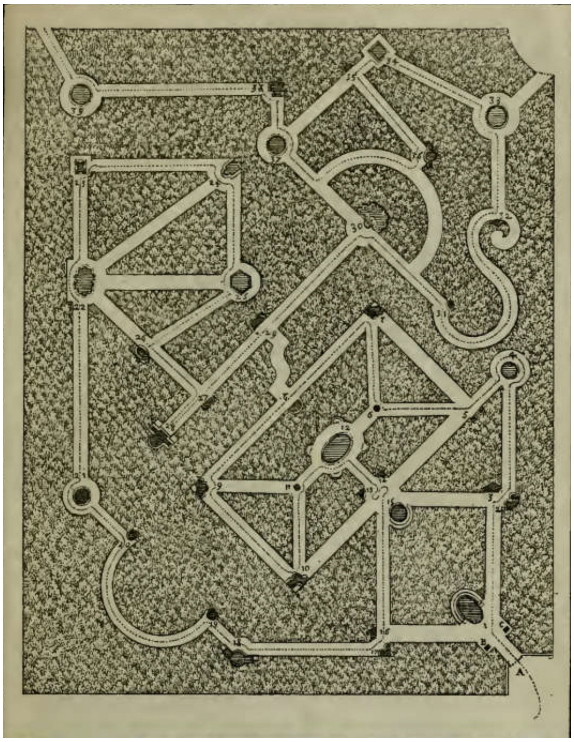
(α') Άποψη από πάνω (πάνω) και Κάτοψη (κάτω) του λαβυρίνθου στο Hampton Court: Απεικονίζεται στην άνωθεν άποψη, η μορφή των θαμνωδών ορίων (hedges). Στην κάτοψη επισημαίνεται η διαδρομή (κόκκινη γραμμή) από την είσοδο (κάτω μέρος του σχεδίου) ως το κέντρο του λαβυρίνθου.



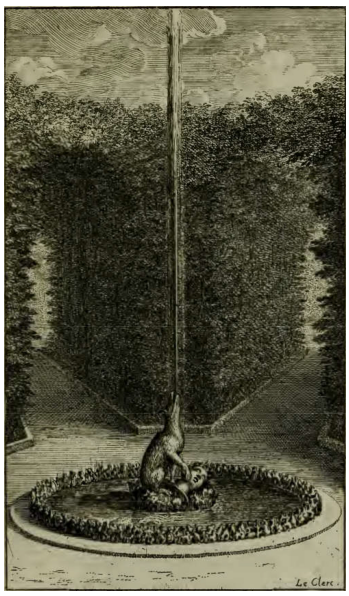
(β') Κάτοψη του λαβυρίνθου στον αίθριο χώρο του Palazzo del Te: Επισημαίνεται μια από τις εναλλακτικές διαδρομές (κόκκινη διακεκομμένη γραμμή) από την είσοδο του λαβυρίνθου (κάτω μέρος του σχεδίου), μέχρι το κέντρο του. Αντίγραφο από την αντίστοιχη κάτοψη στο *Römische Skizzenbücher* που έχει αποδοθεί στον Maerten van Heemskerck.

Εικόνα 2.15: Οι Λαβύρινθοι του Hampton Court και του Pallazo del Te

Χαρακτηριστικό δείγμα της εξέλιξης των δαιδαλωδών κήπων στο τέλος του 17ου αιώνα αποτελεί ο λαβύρινθος στον κήπο του ανακτόρου των **Βερσαλλιών**, ο οποίος ολοκληρώθηκε το 1674 από τον αρχιτέκτονα τοπίου Andre Le Notre. Τα μονοπάτια διαπλατύνονταν, θυμίζοντας διαδρόμους, διαμέσου πυκνής φύτευσης, ενώ το εσωτερικό του δίκτυο οδηγούσε σε γλυπτικές συνθέσεις, συνοδευόμενες από επιγραφές γραμμένες από τον ποιητή Isaac de Benserade, που αναπαριστούσαν **μύθους** του Αισώπου (2.16β΄). Στο αντίστοιχο σχέδιο κάτοψης του λαβυρινθώδους κήπου, παρατηρούνται τα τρία σημεία εισόδου, καθώς και η έλλειψη κάποιου κεντρικού χώρου γύρω από το οποίο δομείται το δίκτυο, αλλά αντιθέτως, η ύπαρξη **πολλών, συγκεκριμένων, σημείων ενδιαφέροντος, τα οποία συμπλέκονται** (2.16α΄).



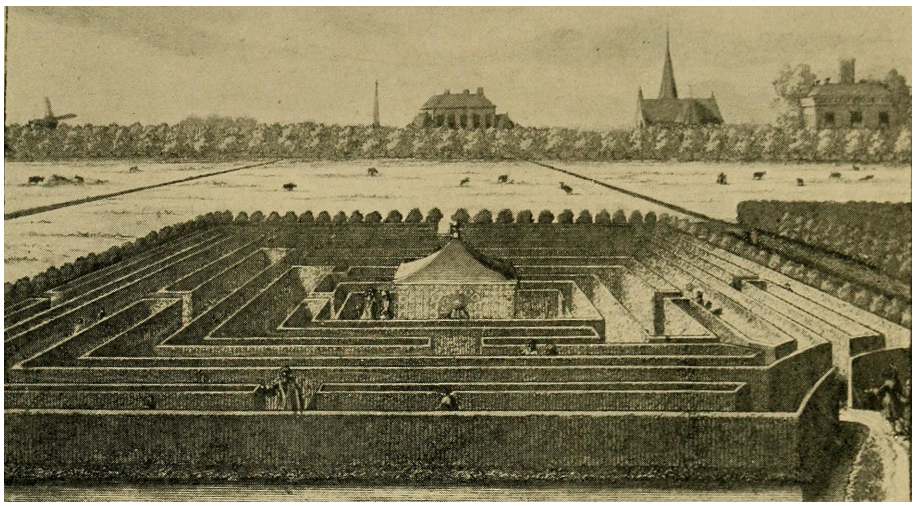
(α΄) Κάτοψη του λαβυρίνθου στον κήπο των Βερσαλλιών από το βιβλίο του Charles Perrault *Labyrinte de Versailles*, που αποτελούσε ένα είδος οδηγού για τους επισκέπτες του λαβυρίνθου: Διακρίνονται τρεις απολήξεις του δικτύου με την είσοδο να βρίσκεται κάτω δεξιά (στο σχέδιο). Απεικονίζονται επίσης τα 39 σημεία ενδιαφέροντος-γλυπτικές συνθέσεις στις συμβολές των μονοπατιών του δικτύου, με αρίθμηση που αντιστοιχεί σε υπόμνημα, στην προηγούμενη σελίδα του βιβλίου, στο οποίο αναγράφεται ο τίτλος του μύθου που αναπαριστά η αντίστοιχη σύνθεση.



(β΄) Χαρακτικό του Sébastien Le Clerc από το βιβλίο του Perrault (2.16α΄): Απεικονίζεται μια από τις γλυπτικές συνθέσεις, στην συμβολή τριών μονοπατιών του λαβυρίνθου. Στην προηγούμενη σελίδα του βιβλίου παρτίθεται ο τίτλος (*Le Loup et La Teste*) και ο αριθμός του μύθου (37ος) σύμφωνα και με την αρίθμηση της κάτοψης, καθώς και οι αντίστοιχοι στίχοι του Benserade.

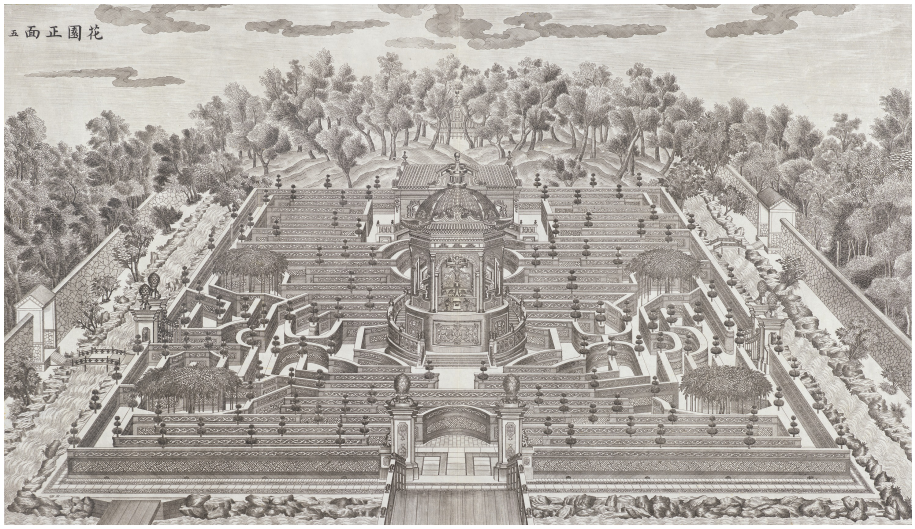
Εικόνα 2.16: Ο Λαβύρινθος των Βερσαλλιών.

Συνολικά, η διαγραμματική, ουτοπική και πραγματική έκφραση του 'δαιδαλώδους' ως χωρικό σύστημα, από τον Μεσαίωνα μέχρι το Μπαρόκ, παρουσιάζει το **λαβυρινθώδες δίκτυο ως ένα αποκομμένο–αυτόνομο χωρικό σύστημα, με ενδογενείς στόχους/κέντρα και συγκεκριμένες εισόδους επικοινωνίας με το 'έξω'**. Πέρα από τα παραδείγματα που αναφέρθηκαν, τα χαρακτηριστικά αυτά είναι επίσης εμφανή από: **α)** την κάτοψη και το αξονομετρικό για έναν λαβύρινθο στο βιβλίο του Joseph Furttenbach, *Architectura recreationis* (1640) (βλ. Kern, εικόνα 503), **β)** την προοπτική άποψη του hedge–maze εντός του κάστρου Gunterstein, δημοσιευμένο από τον Nicolaes Visscher (1719) (2.17α΄), **γ)** την προοπτική άποψη του λαβυρινθώδους κήπου στο παλάτι του αυτοκράτορα Qianlong στο Πεκίνο, αποτυπωμένη μεταξύ του 1783–1786 (2.17β΄) και **δ)** την κάτοψη του λαβυρίνθου στο Chateau της Chantilly στην Γαλλία (ca. 1738) (βλ. Kern, εικόνα 535).[20]



(α΄) Προοπτική άποψη του λαβυρίνθου του Gunterstein: Σχέδιο του Joseph Mulder, χαλκογραφία του de Lespine. Διακρίνεται είσοδος κάτω δεξιά, καθώς και στο πάνω και αριστερό μέρος του λαβυρίνθου (σύμφωνα με το σχέδιο), ενώ το σύστημα δομείται γύρω από έναν κεντρικό χώρο, που απεικονίζεται εντός του κάποιο είδος κτίσματος με στέγη, και αποτελεί στόχο της κίνησης, διατηρώντας μια χωρική αποκοπή από το έξω'.

[20]Kern, *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*, κεφ. XV.



(β΄) Εμπρόσθια άποψη του *κήπου των λουλουδιών* (τίτλος σχεδίου πάνω αριστερά): Σύνθεση του Ιταλού αρχιτέκτονα Giuseppe Castiglione (1698–1768). Διακρίνεται κεντρική είσοδος στο προσκήνιο της απεικόνισης, ενώ αντίστοιχα με τον λαβύρινθο της 2.17α΄, το σύστημα δομείται γύρω από ένα κεντρικό κτίσμα, διατηρώντας μια χωρική αποκοπή με το ‘έξω’.

Εικόνα 2.17: Τυπικοί Λαβυρινθώδεις Κήποι.

Όσον αφορά την ίδια την χρήση των δαιδαλωδών κήπων, η περιπλάνηση στον λαβύρινθο (**maze-walking**) αποτελούσε ελκυστική ψυχαγωγική δραστηριότητα για την αριστοκρατία της εποχής και οι λαβυρινθώδεις κήποι λειτουργούσαν ως **πολύπλοκοι χώροι παιχνιδιού**. Το ποίημα ενός ανώνυμου Άγγλου συγγραφέα, *Assembly of Ladies* (ca. 1450), που παραθέτει η Doob, περιγράφει έναν τέτοιο λαβύρινθο και τις προσπάθειες κάποιων ομάδων κυριών να ψτάσουν το κέντρο του. Οι **μεμονωμένες αντιδράσεις της κάθε ομάδας**, με την πρώτη να είναι αποπροσανατολισμένη, την δεύτερη να αμφιταλαντεύεται μεταξύ μονοπατιών και την τρίτη, φαινομενικά αρκετά πίσω από τις υπόλοιπες, να έχει προχωρήσει κοντά στον στόχο από κάποιο άλλο μονοπάτι, αναδεικνύουν την **multicursal δομή** του λαβυρινθώδους κήπου που περιγράφεται, και την **ξεχωριστή διάδραση** της κάθε ομάδας με το λαβυρινθώδες δίκτυο.[21]

[21]Doob, *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*, σ. 110.

2.4 Σχέση 'Δαιδαλώδους' με Game Design

Από όλα τα παραπάνω παραδείγματα, εξάγεται το σύμπερασμα πως το 'δαιδαλώδες' σχετίζεται με την σχεδίαση των χωρικών συστημάτων των παιχνιδιών φαντασίας, τόσο στο επίπεδο της **φαντασιακής δυναμικής του λαβυρίνθου**, όσο και στο επίπεδο της **χωρικής οργάνωσης που αυτό επιτρέπει**: το αρχετυπικό χωρικό σύστημα δράσης των παιχνιδιών φαντασίας, **'dungeon'**, είναι **απόρροια του αρχετυπικού μύθου του λαβυρίνθου**, παρουσιάζοντας ένα οριοθετημένο σκηνικό, όπου ο παίκτης παίρνει την θέση του ήρωα-Θησέα και αλληλεπιδρά, μέσω απαιτητικών καταστάσεων, τόσο με ένα τερατώδες-φανταστικό πλάσμα, όσο και με την επίλυση του γρίφου του ίδιου του λαβυρίνθου (βλ. ορισμός 'dungeon' κεφ. 1.4).

Εξετάζοντας συνολικά το 'δαιδαλώδες' ως στοιχείο χωρικής οργάνωσης, κυριαρχεί η **έννοια του μονοπατιού** και η **οργάνωση της κίνησης δια μέσου του χώρου**, δηλαδή **το ταξίδι από το σημείο Α στο σημείο Β ως μια αλληλουχία κινήσεων και αντίληψης**. Όπως έγινε εμφανές και σύμφωνα και με τον Unwin, "*από τους αρχαίους χρόνους και σε πολλές κουλτούρες ανά τον κόσμο, κάποια κτίσματα διαθέτουν εισόδους που* ***διακόπτουν, επεκτείνουν,*** *ή* ***καθυστερούν*** *την άμεση μετάβαση από το 'έξω' στο 'μέσα' (ή αντίστροφα), μεταβάλλοντας αυτό που θα μπορούσε να ήταν μια μοναδική πόρτα ή ένα ευθύ πέρασμα, σε μια εξαπάτηση ή έναν λαβύρινθο*".[22] Επομένως, το χωρικό σύστημα του λαβυρίνθου και συνολικά η 'δαιδαλώδης' δομή, αντιπροσωπεύει εκείνη την **συνθετική χειρονομία που είναι ικανή να ελέγξει, να οργανώσει και να δώσει ρυθμό στην κίνηση από το σημείο Α στο σημείο Β**: η 'δαιδαλώδης' δομή **οργανώνεται γύρω από το τελευταίο (Β)**, καθώς αυτό αποτελεί τελική απόληξη του 'δαιδαλώδους' συστήματος και χωρικό σημείο όπου στοχεύει να φανερώσει ή να αποκρύψει, με την κλασική μορφή του λαβυρίνθου να το τοποθετεί στο **κέντρο**. Στα παραδείγματα που δόθηκαν, αυτή η χωρική οργάνωση και ικανότητα του 'δαιδαλώδους' φανερώνεται ως:

(1): Αποτροπή της **'μετάβασης'** ή της **'διαφυγής'**, μετατρέποντας την κίνηση δια μέσου ενός χωρικού συστήματος και την εύρεση ενός ή περισσοτέρων χωρικών σημείων ενδιαφέροντος (Β) ή και της ίδιας της εξόδου, σε μια **απαιτητική διαδικασία**: όπως παρουσιάζει ο μύθος του Κρητικού Λαβυρίνθου (σελ. 11), η διάταξη του παλατιού της Τίρυνθας που καθυστερεί την άμεση μετάβαση στο κύριο μέγαρο (Β) και αποκρύπτει το μέγαρο της βασίλισσας (Β) (σελ. 14), η παραπλανητική διάταξη του Αιγυπτιακού Λαβυρίνθου (σελ. 15), η 'δαιδαλώδης' παγίδα του Θησαυροφυλακίου που αποκρύπτει τους κεντρικούς του χώρους (Β) και αποτρέπει την εύρεση εξόδου (σελ. 18), οι λαβύρινθοι του Filarete που αποτρέπουν την άμεση μετάβαση στα κτίσματα-οχυρά στο κέντρο τους (Β) (σελ. 23), ο λαβύρινθος του Fontana που αποτρέπει την διαφυγή από την φυλακή που τοποθετείται στο κέντρο του (Β) (σελ. 24).

[22] Unwin, *The Ten Most Influential Buildings in History: Architecture's Archetypes*, σ. 184.

(2): Οργάνωση της **εμπειρίας** του περιπατητή, με τον ρυθμό της 'δαιδαλώδους' κίνησης να **'κτίζει' μυστήριο** και **δέος** κατά την μετάβαση από το σημείο Α στο σημείο Β και να αποτυπώνει μια **χωρική αφήγηση:** όπως παρουσιάζει η συστραμμένη πορεία προς το άδυτο (Β) του Νεκρομαντείου που προετοίμαζε τους επισκέπτες και απέτρεπε την διαφυγή των πνευμάτων (σελ. 15), η συστραμμένη πορεία προς την ψευδοθύρα (Β) της πυραμίδας του Pepi II που οργάνωνε την μετάβαση προς το εσωτερικό άδυτο και απέτρεπε την διαφυγή του πνεύματος του Φαραώ (σελ. 17), η λαβυρινθώδης πορεία της Θόλου, από το σημείο κάτω από το κέντρο του σηκού (Α) μέχρι το αδιέξοδο (Β), που οργανώνει και αποτυπώνει κάποια πιθανότατα τελετουργική διαδικασία (σελ. 18).

(3): Οι δαιδαλώδεις κήποι, ως πολύπλοκοι – multicursal – χώροι παιχνιδιού, ενσωμάτωσαν τις δύο παραπάνω ικανότητες του 'δαιδαλώδους', παρουσιάζοντας την **απαιτητική διαδικασία της 'μετάβασης'**, από την είσοδο **(Α)** σε έναν κεντρικό χώρο **(Β)** – απόληξη του 'σωστού' μονοπατιού, **ως χωρική παιγνιώδης εμπειρία:** όπως παρουσιάζουν οι εναλλακτικές πορείες για το κέντρο (Β) του λαβυρίνθου του *Assemply of Ladies* (σελ. 28), οι εναλλακτικές πορείες για τον κεντρικό χώρο (Β) του λαβυρίνθου της Mantua (σελ. 25), η μοναδική 'σωστή' πορεία για το κέντρο (Β) του λαβυρίνθου του Hampton Court (σελ. 25). Έτσι, σε συνδυασμό με την χωρική τους αυτονομία-εσωστρέφεια (βλ. σελ. 27), οι δαιδαλώδεις κήποι, μπορούν να οριστούν σε αντιστοιχία με τον ορισμό του **game** κατά Costikyan ως: "*διαδραστικές κατασκευές ενδογενούς νοήματος που απαιτούν από τους παίκτες να αγωνιστούν προς έναν στόχο*".[23] Παράλληλα, το δίκτυο του λαβυρίνθου των Βερσαλλιών, διαθέτοντας πολλαπλά χωρικά σημεία ενδιαφέροντος (Β) με αφηγηματικό περιεχόμενο (σελ. 26), παρουσιάζει την διαδικασία της περιπλάνησης ως μέρος μιας **διαδραστικής αφήγησης** κατά την οποία ο περιπλανώμενος **κατασκευάζει την δική του χωρική εμπειρία** μέσα από την **ελεύθερη κίνησή του στο δίκτυο**, παραπέμποντας στην αφηγηματική δομή του παιγνιώδους χώρου (όπως αυτή αναλύθηκε στο κεφ. 1.3). Συνεπώς, η σύνθεση των δαιδαλωδών κήπων αναδεικνύεται ως **πρώιμο παράδειγμα σχεδίασης ενός παιγνιώδους χωρικού συστήματος.**

Επομένως, αντιστοιχώντας συνολικά το 'δαιδαλώδες' ταξίδι από το Α στο Β με την έννοια του **'quest'**-στόχου ενός παιχνιδιού φαντασίας, που εκφράζεται εξίσου μέσω χωρικών μεταβάσεων από το Α στο Β (κεφ. 1.3), αναδεικνύεται η σχέση της **'λαβυρινθώδους διαδικασίας'** με την **σύνθεση των χωρικών συστημάτων των παιχνιδιών φαντασίας:**

[23] Costikyan, «I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games», σ. 24.

Καθώς αυτή η σύνθεση **οργανώνεται γύρω από την κίνηση** του χρήστη-παίκτη δια μέσω του συστήματος, βιώνοντας την αφήγηση που διέπει αυτό (narrative architecture) και αποκτώντας μια σαφή κατεύθυνση μέσω του 'quest', η 'λαβυρινθώδης διαδικασία', σχεδιασμένη σκόπιμα μέσω του μονοπατιού, των επιλογών ανάμεσα στα μονοπάτια, τα προσχεδιασμένα λάθη, ώστε να "*μεταφέρει τον περιπλανώμενο προς ακριβώς την σωστή περιοχή, για να πετύχει κάτι το οποίο δεν θα μπορούσε να επιτευχθεί από μια ευθεία πορεία*",[24] συμπίπτει με τον ορισμό του Costikyan για την σχεδίαση παιχνιδιών (game design) (κεφ. 1.3), δηλαδή ως η επιδίωξη μιας κατασκευής που να **οδηγεί τους παίκτες προς τα είδη των εμπειριών που ο σχεδιαστής στοχεύει να βιώσουν**,[25] καθώς "*ο αρχιτέκτονας γνωρίζει πως μια* ***συγκεκριμένη διαδικασία*** *είναι αναγκαία εάν ο περιπλανώμενος πρόκειται να βρεθεί εκεί όπου ο αρχιτέκτονας θέλει να βρεθεί και να μάθει αυτό που πρέπει να μάθει*".[26]

Συνεπώς, ταυτίζοντας την 'λαβυρινθώδη διαδικασία' με το game design, χρήσιμες μπορούν να φανούν και οι επισημάνσεις της Doob σχετικά με τα δύο μοντέλα λαβυρίνθων: Ο αρχιτέκτονας ενός **α) unicursal** λαβυρίνθου, "*έχει υπολογίσει την ακριβής αλληλουχία των στροφών και των αποπροσανατολισμών που χρειάζονται ώστε ο περιπλανώμενος να εκτιμήσει το κέντρο όταν ψτάσει εκεί*".[27] Ενώ, **β)** οι εναλλακτικές διαδρομές που έχει προβλέψει ο αρχιτέκτονας ενός **multicursal** λαβυρίνθου, μπορεί να οδηγούν σε αποτυχία για "*ανθρώπους που δεν μπορούν να μάθουν, να συγκεντρωθούν, να θυμηθούν και να διαλέξουν σωστά*", ή "*να επαληθεύσουν και να τελειοποιήσουν τον περιπλανώμενο*" προτού αυτός ψτάσει στην 'λύση'- κέντρο του λαβυρίνθου.

[24]Doob, *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*, σ. 56.
[25]Costikyan, «I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games», σσ. 32-33.
[26]Doob, *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*, σ. 56.
[27]Στο ίδιο.

Κεφάλαιο 3

Η έννοια του ‘Υπογείου’

Παράλληλα με την ‘δαιδαλώδη’ δομή του, ο αρχετυπικός χώρος περιπέτειας του ‘dungeon’, καθώς αναφέρεται σε κατακόμβες και μπουντρούμια, χαρακτηρίζεται από την **υπόγεια κατάστασή του**. Ωστόσο, όπως έχει ήδη αναφερθεί, το ‘dungeon’ αποτέλεσε μοντέλο για κάθε περιπέτεια ανεξαρτήτως του αν αυτή εκτυλίσσεται σε ‘υπόγειο’ ή ‘υπέργειο’ περιβάλλον. Επομένως, στην συνέχεια θα αναλυθεί η έννοια του ‘υπογείου’ μέσα από μια χρονολογική περιήγηση, ως προς **Α:** τα **χαρακτηριστικά** που ορίζουν μια ‘υπόγεια’ **φαινομενολογία** και πως αυτά **Β:** προσδίδουν στην έννοια του ‘υπογείου’ την φαντασιακή της δυναμική.

3.1 Υπόγειος χώρος και ‘Δαιδαλώδες’

Ήδη από την προηγούμενη ενότητα (2. Η έννοια του ‘Δαιδαλώδους’), αναδείχτηκε η **σχέση της δαιδαλώδους δομής με τον υπόγειο χώρο**. Ο Κρητικός Λαβύρινθος σχετίστηκε με τα δαιδαλώδη περάσματα των **σπηλαίων**, όπως αυτό της Γόρτυνας, ενώ ο Ηρόδοτος, στην περιγραφή του σχετικά με τον Αιγυπτιακό Λαβύρινθο, αναφέρει πως οι **υπόγειες αίθουσες** ήταν μη επισκέψιμες για τον ίδιο, αφήνοντας τον **υπόγειο χώρο** του Αιγυπτιακού Λαβυρίνθου εξολοκλήρου στην **σφαίρα της φαντασίας**. Παράλληλα, ο Ισίδωρος της Σεβίλλης, στο *Etymologiae*, στον ορισμό του περί Λαβυρίνθου, περιγράφει πως “***Κατηφορίζει*** *με περισσότερα από εκατό σκαλιά*”,[1] ενώ “*Εσωτερικά βρίσκονται εικόνες και τερατώδη ομοιώματα, αμέτρητα περάσματα προς οποιαδήποτε κατεύθυνση μέσα στο* ***σκοτάδι****, και άλλα τεχνάσματα πραγματοποιημένα ώστε να συγχύσουν την πορεία αυτών που έχουν εισέλθει, έτσι ώστε να φαίνεται αδύνατο να περάσουν από το σκοτάδι του στο φως*”.[2]

Έτσι, αρχικά, ορίζοντας τα **αρχετυπικά χαρακτηριστικά της φαινομενολογίας του υπογείου χώρου**, μπορούν να εντοπιστούν αναλογίες με την φαινομενολογία του ‘δαιδαλώδους’ από την σκοπιά του περιπλανώμενου:

[1] Barney κ.ά., *The Etymologies of Isidore of Seville*, σ. 307.
[2] Στο ίδιο.

Α' χαρακτηριστικό: **Σκοτάδι:** Η έννοια του σκοταδιού, της μη ορατότητας, της έλλειψης φυσικού φωτός, σίγουρα αποτελεί βασικό χαρακτηριστικό της φαινομενολογίας του υπογείου χώρου. Αντίστοιχα, το 'δαιδαλώδες', εκφράζοντας την **κατάσταση** του περιπλανώμενου, του οποίου **η όραση μπροστά και πίσω του είναι εξαιρετικά περιορισμένη και αποσπασματική**, αποκτά αναλογίες με αυτό το χαρακτηριστικό.

Β' χαρακτηριστικό: **Αποκοπή:** Παράλληλα, ο υπόγειος χώρος, όντας κατά κύριο λόγω **βαθιά κάτω από την γη**, αποτελεί ένα **ανεξάρτητο σύστημα σε σχέση με το υπόλοιπο περιβάλλον**, ενώ η **επικοινωνία** με τον **'έξω' κόσμο** είναι απόλυτα **ελεγχομένη** και **συγκεκριμένη**. Αντίστοιχα, ο περιπλανώμενος, **εγκλωβισμένος στις σπείρες του λαβυρίνθου** μέχρις ότου φτάσει στον στόχο, που συνήθως είναι η επαφή με το 'έξω' περιβάλλον, **βρίσκεται εντός ενός συστήματος που τον αποκόπτει από το υπόλοιπο περιβάλλον.**

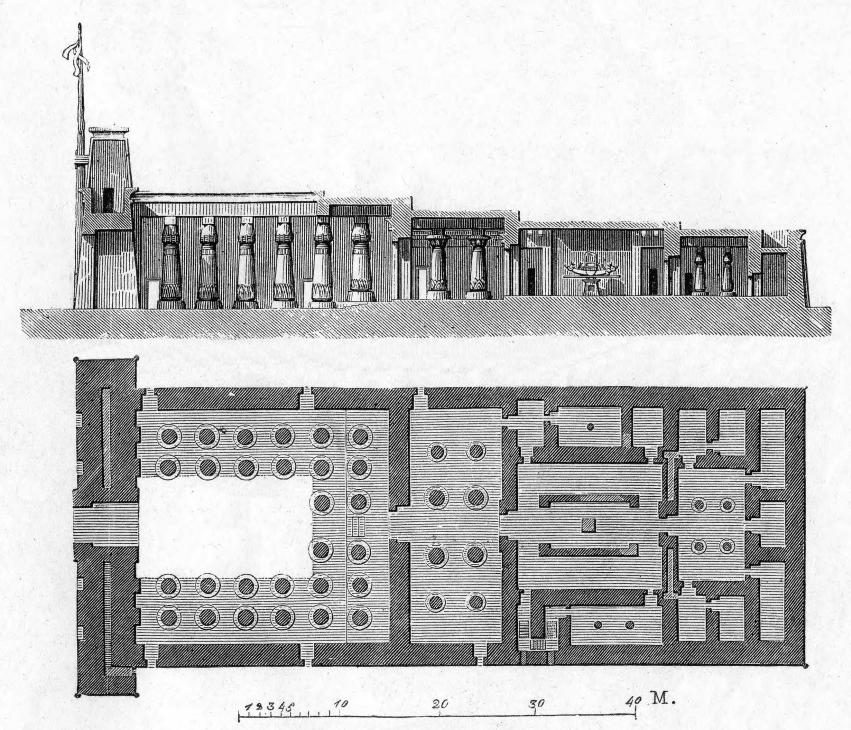
Γ' χαρακτηριστικό: **Κάθοδος:** Η έννοια της **κατάβασης** χαρακτηρίζει τον τρόπο προσέγγισης του υπογείου χώρου, με την κίνηση να αποκτά κατεύθυνση προς ένα **βάθος**, έτσι η χαρακτηριστική κίνηση που επιτάσσει το 'δαιδαλώδες', εντός του υπογείου χώρου αποκτά μια **κατακόρυφη διάσταση.**

3.2 Αιγυπτιακοί ναοί και ταφικά μνημεία

Έχοντας ορίσει τα τρία παραπάνω χαρακτηριστικά της φαινομενολογίας του 'υπογείου', στην συνέχεια θα αναδειχθεί ο τρόπος με τον οποίο οι Αιγυπτιακοί ναοί και ταφικά μνημεία συντίθενται ως **τεχνητοί χώροι, κατασκευασμένοι βάσει αυτών των χαρακτηριστικών.** Τυπικό παράδειγμα αποτελεί ο ναός του Χονσού στο Καρνάκ (Νέο Βασίλειο) (3.1): Όπως επισημαίνει και ο Χ. Θ. Μπούρας: "*Η συνηθέστατα συμμετρική ως προς τον άξονα του μνημείου διάταξη υποβάλλει την έννοια της **κινήσεως προς το βάθος** του ναού, προς ένα **άδυτο,** το οποίο ήταν και το **ιερότερο** σημείο του*".[3] Παράλληλα, η σαφής κατεύθυνση της κίνησης και η αίσθηση του 'υπογείου' χώρου, ενισχυόταν από την ίδια την **μορφή** του κτίσματος: "*Χαρακτηριστικά της διατάξεως αυτής των ναών ήταν η διαδοχική ανύψωση του δαπέδου, ταπείνωση της οροφής και **μείωση του φωτισμού,** από τον ένα χώρο στον άλλο και όσο προχωρούμε προς το άδυτο. Τονιζόταν έτσι η **έννοια του βάθους** και η **ατμόσφαιρα μυστηρίου** που δέσποζε στην θρησκεία των Αιγυπτίων. Εκτός από την κεντρική είσοδο του ναού, δεν υπήρχαν άλλα ανοίγματα και η πορεία προς το βάθος ήταν σαφής και καθορισμένη. Παχύτατοι τοίχοι **απομόνωναν την λειτουργία του εσωτερικού από τον έξω κόσμο***".[4] Η κατεύθυνση της κίνησης προς ένα βάθος, αν και συμβαίνει σε οριζόντιο άξονα, διαθέτει χαρακτηριστικά κατάβασης, καθώς σταδιακά η 'ένταση' της 'υπόγειας' φύσης του χώρου αυξάνεται.

[3] Χαράλαμπος Θ. Μπούρας. *Μαθήματα Ιστορίας της Αρχιτεκτονικής, Πρώτος Τόμος*. Αθήνα: Εκδόσεις Συμμετρία, 1999, σ. 40.

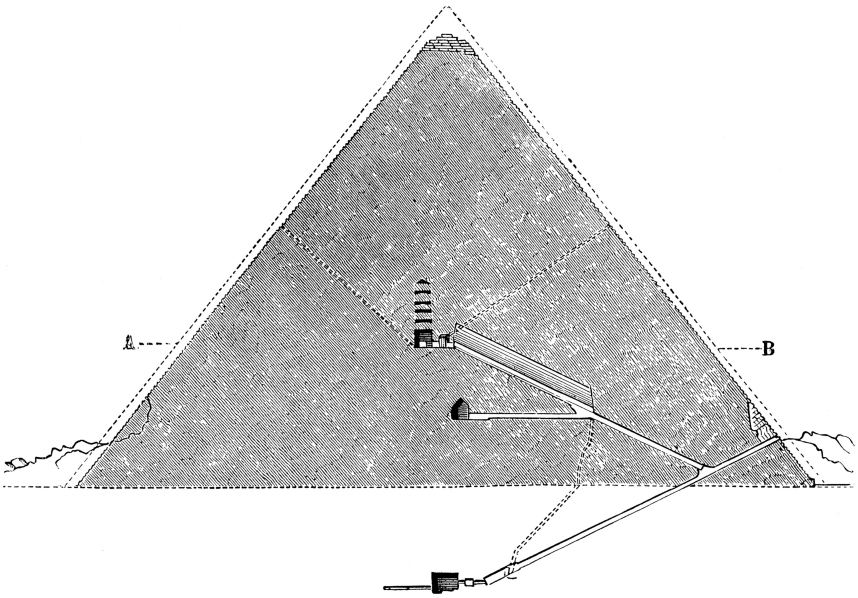
[4] Στο ίδιο.



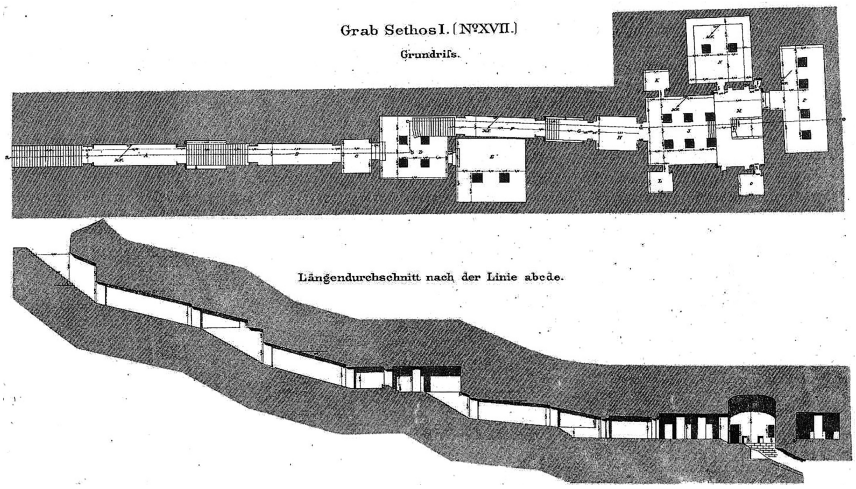
Εικόνα 3.1: Κατά μήκος τομή και κάτοψη του ναού του Χονσού στο Καρνάκ.

Τα ταφικά μνημεία των Αιγυπτίων, επίσης, ενσωμάτωναν την φαινομενολογία του υπογείου χώρου και τις 'κατακόρυφες' κινήσεις εντός του, θέτοντας ως 'βάθος' – στόχο της κίνησης, το ιερότερο μέρος του μνημείου, τον **νεκρικό θάλαμο**: Τα Μασταμπά τοποθετούσαν τον θάλαμο του νεκρού στο **βάθος μιας υπόγειας διόδου**, χαμηλότερα από όλους τους υπόλοιπους χώρους του κτίσματος. Αργότερα οι Πυραμίδες, αν και υπέργεια κτίσματα, κατασκευάζουν ένα **φαινομενολογικά 'υπόγειο'** χωρικό περιβάλλον, απομονωμένο πλήρως από το 'έξω', με 'κεκλιμένες' κινήσεις εντός του (3.2α΄), ενώ οι μεταγενέστεροι, λαξευμένοι στον βράχο, τάφοι, **ενσωματώνουν πλήρως την έννοια της κατάβασης προς το 'άδυτο'**, σε έναν εξολοκλήρου, εντός της γης, χώρο (3.2β΄).[5]

[5]βλ. Μπούρας, *Μαθήματα Ιστορίας της Αρχιτεκτονικής, Πρώτος Τόμος*, σσ. 47–51.



(α΄) Τομή της Πυραμίδας του Χέοπα στη Γκίζα (Παλαιό Βασίλειο): Διακρίνεται η αυθεντική είσοδος στο χαμηλό δεξί μέρος του σχεδίου και το εσωτερικό δίκτυο που οδηγεί στην υπόγεια αίθουσα κάτω από το επίπεδο του εδάφους, στον 'θάλαμο της βασίλισσας', στην 'μεγάλη στοά' και στον 'θάλαμο του βασιλιά'.



(β΄) Κάτοψη (πάνω) και Τομή (κάτω) του τύμβου του Φαραώ Seti I (Νέο Βασίλειο): Ο νεκρικός θάλαμος τοποθετείται στο τέλος της εκτενούς κατάβασης.

Εικόνα 3.2: Αιγυπτιακά Ταφικά Μνημεία

3.3 Μιθραϊκά Σπήλαια

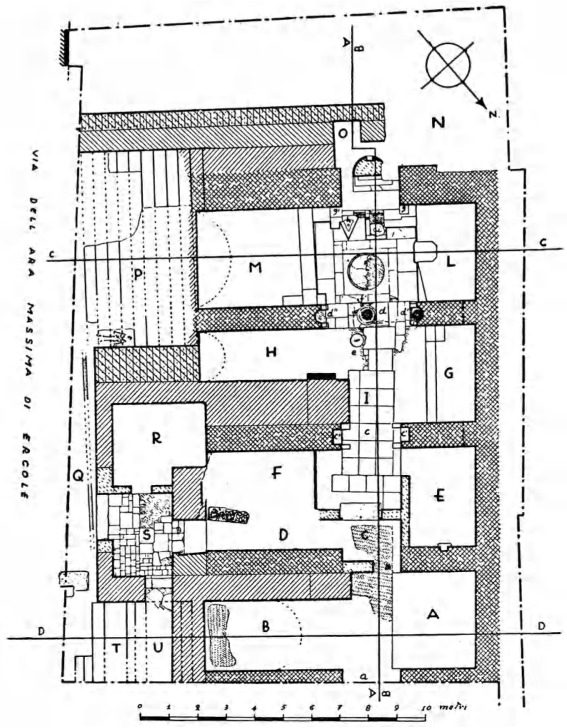
Ωστόσο, ο **αρχετυπικός χώρος του 'υπογείου'** που συναντάται στην φύση δεν είναι άλλος από αυτόν του **σπηλαίου**. Το σπήλαιο διαθέτει τα αρχετυπικά, εκείνα, φαινομενολογικά χαρακτηριστικά, τα οποία συνθέτουν την φύση του υπογείου χώρου και που συναντώνται σε κτίσματα, όπως τους Αιγυπτιακούς ναούς και ταφικά μνημεία, που συντίθενται ως τέτοιοι. Ουσιαστικά, προσομοιάζουν το σπήλαιο: **σκοτεινό**, **αποκομμένο** από το εξωτερικό περιβάλλον και με **βάθη** σε οριζόντια και κατακόρυφη διάσταση, άλλωστε τα σπήλαια ήταν φορτισμένα με μια τελετουργική φύση από τις πιο μακρινές περιόδους της αρχαιότητας, όπου αφιερώνονταν στους Θεούς, πολύ πριν αναγερθούν ναοί για αυτούς. Όπως περιγράφει ο Πορφύριος (233–305 μ.Χ.), στο *De antro Nympharum*, οι άνθρωποι των αρχαίων χρόνων **αφιέρωναν σπήλαια στο σύμπαν** (**cosmos**), από την στιγμή που θεωρούσαν πως η Γη συμβόλιζε την ύλη από την οποία έγινε ο κόσμος και επομένως το σπήλαιο, το οποίο δημιουργούταν από την ύλη, συμβόλιζε τον κόσμο.[6]

Ένα τέτοιο παράδειγμα, **τελετουργικού σπηλαίου**, αποτελεί το Μιθραϊκό Σπήλαιο. Όπως μας πληροφορεί ο Πορφύριος, οι Πέρσες, "*μυούν τον μυστικιστή σε ένα μέρος που ονομάζουν σπήλαιο*",[7] διότι ο Ζωροάστρης ήταν ο πρώτος που αφιέρωσε στον Θεό Μίθρα, 'πατέρα όλων των πραγμάτων', μια φυσική σπηλιά στα βουνά της Περσίας, ως **αναπαράσταση του κόσμου**, με τα αντικείμενα εντός του σπηλαίου να συμβολίζουν τα κοσμικά στοιχεία. Έτσι, η θρησκεία του Μίθρα λάμβανε χώρα εντός **φυσικών ή τεχνητών σπηλαίων**. Όταν εξαπλώθηκε στην Δύση, με την μορφή του Ρωμαϊκού Μιθραϊσμού, η θρησκεία έλαβε διαφορετικά χαρακτηριστικά, κυριαρχώντας η **μυστικιστική** και λυτρωτική διάσταση. Τα Μιθραϊκά 'σπήλαια' της Δύσης, όπου έχουν επιβιώσει κυρίως στην Ρώμη, ήταν **τεχνητοί**, **υπόγειοι**, **σκοτεινοί χώροι**, κατασκευασμένοι ώστε να προσομοιάζουν σπήλαια.

[6] Thomas Taylor. *On the Cave of the Nymphs in the Thirteenth Book of the Odyssey, From the Greek of Porphyry*. London: J.M. Watkins, 1917, σσ. 9–10.

[7] Στο ίδιο, σ. 11.

Η Ivana Della Portella, στο βιβλίο της *Subterranean Rome*, περιγράφοντας το Μιθραίο του 'Circus Maximus', μας πληροφορεί πως το **'υπόγειο άδυτο'** ήταν κτισμένο εντός ενός, μεγάλων διαστάσεων, δημοσίου κτηρίου του 2ου αιώνα μ.Χ. επικοινωνώντας μέσω της κατάβασης μιας μακριάς σκάλας. Όπως πολύ χαρακτηριστικά περιγράφει η ίδια, "*ένα έντονο και αποπνικτικό σκοτάδι ορίζει τα όριά του και σηματοδοτεί πως ο επισκέπτης περνάει σε μια 'άλλη' διάσταση.* ***Η ίδια η κατάβαση αποτελεί ένα είδος μύησης στην αρχαία θρησκεία***".[8] Η διάταξη του Μιθραίου αποτελείται από μια σειρά από συνεχόμενα δωμάτια, σχεδιασμένα σύμφωνα με τις λειτουργίες της τελετής, οδηγώντας στο άδυτο (**sancta sanctorum**) του υπογείου ναού. (3.3)[9]



(α΄) Κάτοψη του Μιθραίου του 'Circus Maximus' (CIMRM 434): Διακρίνεται η διαδοχική, κατα μήκος διάταξη των δωματίων, από την κατάβαση-προσέγγιση στον χώρο **F,D**, το πέρασμα μέσω του κατωφλιού **c** στον χώρο του κυρίως ναού (**G,H**), μέσω του κατωφλιού **d** στο άδυτο-βάθος του 'σπηλαίου' (**M,L**), μέχρι την υπερυψωμένη 'κόγχη του βωμού' (**O**), της οποίας το εσωτερικό ήταν κατασκευασμένο με ελαφρόπετρα ώστε να δοθεί στο σύνολο όψη σπηλαίου.



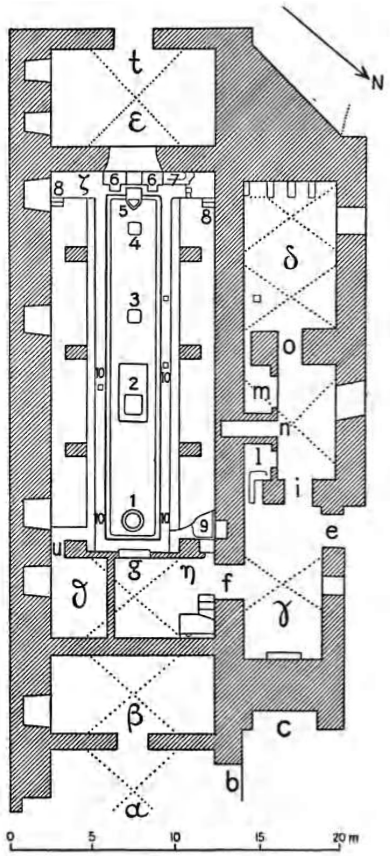
(β΄) Φωτογραφία του εσωτερικού του Μιθραίου του 'Circus Maximus' (CIMRM 434): Απεικονίζεται το εσωτερικό του αδύτου, από το κατώφλι της πόρτας d (βλ. παραπάνω σχέδιο). Στο βάθος διακρίνεται υπερυψωμένη η 'κόγχη του βωμού'.

Εικόνα 3.3: Το Μιθραίο του 'Circus Maximus'

[8] Ivana Della Portella. *Subterranean Rome*. Könemann, 2000, σ. 28.

[9] M. J. Vermaseren. *Corpus Inscriptionum et Monumentorum Religionis Mithriacae*. The Hague: Martinus Nijhoff Publishers, 1956, σσ. 181-183.

Παράλληλα, το Μιθραίο των 'Λουτρών του Καρακάλλα', εντοπίζεται στον '**υπόγειο κόσμο**' κάτω από τις αίθουσες των λουτρών: "*Ένας λαβύρινθος περασμάτων και δωματίων, ένα δίκτυο αιθουσών, κρυπτών και δρόμων αρκετά πλατιών*",[10] που χρησίμευε στην ομαλή λειτουργία των λουτρών και χρησιμοποιούνταν από τους εργάτες και τους σκλάβους. Εκεί, αντιστοιχώντας στην βορειοδυτική exedra των λουτρών από πάνω, προσεγγίζεται από μια πλαϊνή πόρτα το 'σπήλαιο', χωρισμένο στο **άδυτο** (sanctuary) και σε **πλαϊνά βοηθητικά δωμάτια**. Στο κεντρικό κλίτος εντοπίζονται ορθογώνια ανοίγματα στο δάπεδο, τα οποία μέσω καναλιών επικοινωνούν με τα πλαϊνά δωμάτια. Το χαρακτηριστικό αυτό, θεωρείται από τους περισσότερους ακαδημαϊκούς, ενδεικτικό των τελετών του ταυροβολίου (**taurobolium**), που αποτελούσαν **εξαγνιστικά 'βαπτίσματα'** με το αίμα του ταύρου και χαρακτήριζαν αυτήν και άλλες ανατολικές θρησκευτικές σέκτες στην αρχαία Ρώμη.[11] (3.4)[12]



Εικόνα 3.4: Κάτοψη του Μιθραίου των 'Λουτρών του Καρακάλλα' (CIMRM 457): Διακρίνεται στα δεξιά του σχεδίου το πλαϊνό κατώφλι-είσοδος **e**, ο προθάλαμος **γ** και μέτα το κατώφλι **i** τα πλαϊνά βοηθητικά δωμάτια, ενώ μετά το κατώφλι **f** και κατόπιν το μαρμάρινο κατώφλι **g**, γίνεται η είσοδος στο άδυτο του ναού, όπου αντίστοιχα με το Μιθραίο του 'Circus Maximus' (3.3), τοποθετείται στο βάθος του η αψιδωτή σπηλαιώδης 'κόγχη του βωμού'.

[10]Portella, *Subterranean Rome*, σ. 50.
[11]Στο ίδιο, σσ. 52-53.
[12]Vermaseren, *Corpus Inscriptionum et Monumentorum Religionis Mithriacae*, σσ. 187-188.

Συνεπώς, τα Ρωμαϊκά Μιθραϊκά Σπήλαια, αντίστοιχα με τους Αιγυπτιακούς ναούς και ταφικά μνημεία, αποτέλεσαν χωρικά περιβάλλοντα που συντέθηκαν βάσει μιας 'υπόγειας' φαινομενολογίας: **α)** όντας **αυτόνομα χωρικά συστήματα**, 'κρυμμένα' στον υπόγειο χώρο άλλων συστημάτων και διατηρώντας συγκεκριμένα **'κατώφλια' επικοινωνίας**, **β)** ενσωματώνοντας την έννοια της **κινήσεως προς το βάθος**, με την **δομή τους να ακολουθεί μια γραμμική πορεία μέχρι την 'κόγχη του βωμού'**, η οποία τοποθετείται στο τέλος του αδύτου τους και **γ)** διατηρώντας, λόγω της αποκομμένης-σπηλαιώδους μορφής τους, **απουσία φυσικού φωτός**.

Παράλληλα, η **εσωτερική χωρική δομή** των Μιθραίων, **εξυπηρετεί-σκηνοθετεί** πλήρως την **τελετουργική διαδικασία**. Ιδιαίτερα στην περίπτωση του Μιθραίου των 'Λουτρών του Καρακάλλα', τα πλαϊνά βοηθητικά δωμάτια λειτουργούσαν ως 'παρασκήνιο', υποστηρίζοντας την **'θεατρικότητα'** των τελετών που λάμβαναν χώρα εντός του κεντρικού αδύτου, ενώ ακόμη ο **τεχνητός-σκηνοθετημένος φωτισμός** θα συνέτεινε στην συνολική αίσθηση.

Έτσι, εντοπίζεται η ικανότητα της φαινομενολογίας του υπογείου χώρου να εσωκλείει μια **πραγματικότητα ενδογενούς νοήματος**, με την **μετάβαση** προς αυτήν την πραγματικότητα να **σηματοδοτείται μέσω κατωφλιών** και μέσω της **διαδικασίας της 'κατάβασης' προς τα βάθη** του συστήματος. Αυτό το χαρακτηριστικό της υπόγειας φαινομενολογίας, βρίσκει τις ρίζες του τόσο στην αρχαία πεποίθηση του σπηλαίου ως αναπαράσταση του κόσμου, όσο και στην χαρακτηριστική *Αλληγορία του Σπηλαίου* που παρουσιάζεται στο έργο *Πολιτεία* (ca. 380 π.Χ.) του Πλάτωνα. Εκεί, ο Πλάτων, μέσω του Σωκράτη, χρησιμοποιεί το περιβάλλον ενός **υπογείου σπηλαίου** ως αναπαράσταση του **κόσμου των φαινομένων, σε αντιδιαστολή με τον 'υπέργειο' κόσμο των Ιδεών**. Αυτές οι δύο πραγματικότητες και εδώ επικοινωνούν μέσω ενός **κατωφλιού**, το οποίο ορίζει την **κατακόρυφη μετάβαση** από τον έναν κόσμο στον άλλον.[13]

[13] Πλάτων. *Πολιτεία*. Μετάφραση υπό Ν.Μ. Σκουτερόπουλου. Αθήνα: Πόλις, 2002. URL: https://www.greek-language.gr/greekLang/ancient_greek/tools/corpora/anthology/content.html?m=1&t=530, 514a-517a.

3.4 'Κατακόρυφος' κόσμος του Χριστιανισμού και *Θεία Κωμωδία*

Ωστόσο, όπως αναφέρει και ο David L. Pike στο βιβλίο του *Metropolis on the Styx*, "*Η μεσαιωνική και πρώιμη μοντέρνα* ***φαντασία του υπογείου χώρου*** *κυριαρχήθηκε από τον κατακόρυφο κόσμο του Χριστιανισμού*":[14] Οι Πατέρες της χριστιανικής εκκλησίας χαρακτήρισαν τις εξαγνιστικές τελετές που λάμβαναν χώρα εντός των Μιθραϊκών Σπηλαίων, **δαιμονική απομίμηση** του βαπτίσματος, ενώ ο Τερτυλλιανός (155–220 μ.Χ.) χαρακτήρισε τα Μιθραία ως **'βασίλειο των σκιών'** (**castra tenebrarum**) σε αντιπαραβολή με το **'βασίλειο του φωτός'** (**castra lucis**) των Χριστιανών. Ο χριστιανικός χαρακτηρισμός του castra tenebrarum και η **δαιμονοποίηση του σκοταδιού σε αντιπαραβολή με την χριστιανική διαφάνεια του φωτός**, φανερώνει την **νέα φαντασιακή νοηματοδότηση** που απέκτησε η φαινομενολογία του υπογείου χώρου στην Δύση. Αν και ο χώρος κάτω από την γη ανέκαθεν υποδεχόταν οτιδήποτε **'ξένο'** για τον κόσμο επάνω και **μεταθανάτιοι φανταστικοί τόποι**, που τοποθετούνταν στον **'κάτω κόσμο'**, προϋπήρχαν της χριστιανικής κοσμοθεωρίας, όπως ο Άδης της ελληνικής μυθολογίας ή ο Xibalba της μυθολογίας των Μάγια, η ισχυρή Χριστιανική ταύτιση του 'κάτω κόσμου' με την **Κόλαση σε αντιπαραβολή με τον ουράνιο Παράδεισο**, φανέρωσε ένα **νέο σύνολο συσχετισμών** που, όπως επισημαίνει και ο Pike στο βιβλίο του *Subterranean Cities*, "*το καλό ήταν πάνω, το κακό ήταν κάτω και η επίγεια πόλη ανάμεσα με μια* ***ισχυρά καθοδική τάση***".[15] Ο 'κάτω κόσμος', αποτελώντας **τόπο του χριστιανικού δόγματος και ο,τιδήποτε απαγορευμένου από αυτό το δόγμα**, υποδέχτηκε το αιρετικό παγανιστικό παρελθόν, τους μύθους και τα φανταστικά πλάσματά του, μέχρι το καθημερινά 'ανήθικο'.

Η Κόλαση (***Inferno***) που παρουσιάζεται στο σύμπαν του επικού αφηγηματικού ποιήματος του Δάντη Αλιγκέρι, *Θεία Κωμωδία* (ca. 1308–1320 μ.Χ.), αποτελώντας ποιητικό συνδυασμό της Πτολεμαϊκής κοσμολογίας και της Χριστιανικής θεολογίας, αποτυπώνει πλήρως την **μεσαιωνική φαντασία σχετικά με τον 'κάτω κόσμο'**, καθώς και το σύνολο της **κατακόρυφης μεσαιωνικής κοσμοθεωρίας**, μέσα από το χωρικό ταξίδι του ιδίου κατά μήκος του **κατακόρυφου κοσμικού άξονα**:[16] Ο Δάντης, από την επίγεια πόλη της Ιερουσαλήμ και του βουνού της Σιών, στο κέντρο του κατοικήσιμου βορείου ημισφαιρίου της Γης, **κατεβαίνει** μέχρι το έσχατο σημείο της Κόλασης (*Inferno*), στο κέντρο της Γης, κεντρικό σημείο του Πτολεμαϊκού κοσμολογικού μοντέλου και **'βαθύτερου'** σημείου του σύμπαντος.[17]

---

[14] David L. Pike. *Metropolis on the Styx: The Underworlds of Modern Urban Culture, 1800–2001*. Cornell University Pres, 2007, σ. 7.

[15] David L. Pike. *Subterranean Cities: the world beneath Paris and London, 1800–1945*. Cornell University Pres, 2005, σ. 5.

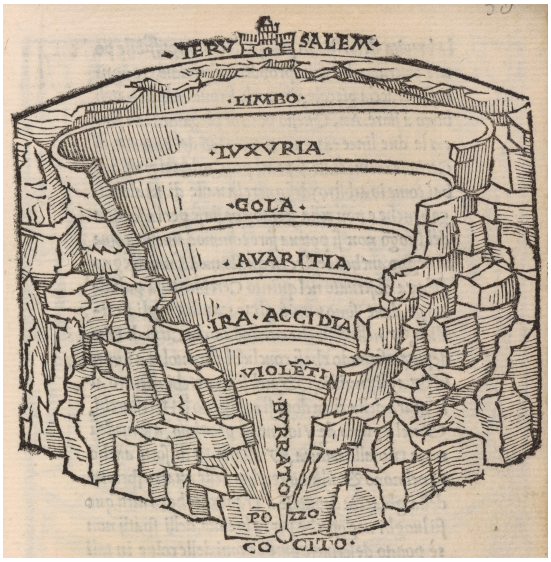
[16] Jacek Grzybowski. *Cosmological and Philosophical World of Dante Alighieri: The Divine Comedy as a Medieval Vision of the Universe*. Επιμέλεια υπό Bartosz Adamczewski. Τόμ. 9. European Studies in Theology, Philosophy and History of Religions. Peter Lang Edition, 2002, σσ. 87–88.

[17] Στο ίδιο, σ. 73.

Ο ‘κάτω κόσμος’ του Δάντη, τοποθετείται στο **εσωτερικό** της Γης, με την μορφή του να σχηματίζει έναν **ανάποδο κώνο**, του οποίου η κορυφή βρίσκεται στο κέντρο της Γης και η βάση του κάτω από την επιφάνεια του βορείου ημισφαιρίου, όπου διατηρεί και την **πύλη–κατώφλι** του ‘επάνω’ με τον ‘κάτω’ κόσμο. Η ίδια η δομή του *Inferno*, σχηματοποιώντας την προϋπάρχουσα Χριστιανική σύλληψη της Κόλασης ως έναν τόπο αιώνιας τιμωρίας για τους ‘αμαρτωλούς’, υποφέροντας βαθμίδες βασανιστηρίων αναλόγως του βάρους της ‘αμαρτίας’, αποτελείται από ομόκεντρους **‘κύκλους’**–επίπεδα, σε κάθε έναν από τους οποίους τιμωρείται ένα διαφορετικό είδος ‘αμαρτίας’, με την ‘βαρύτερη’ να βρίσκεται σε χωρικά **βαθύτερο** ‘κύκλο’–επίπεδο, μέχρι εκείνον του ίδιου του Εωσφόρου.



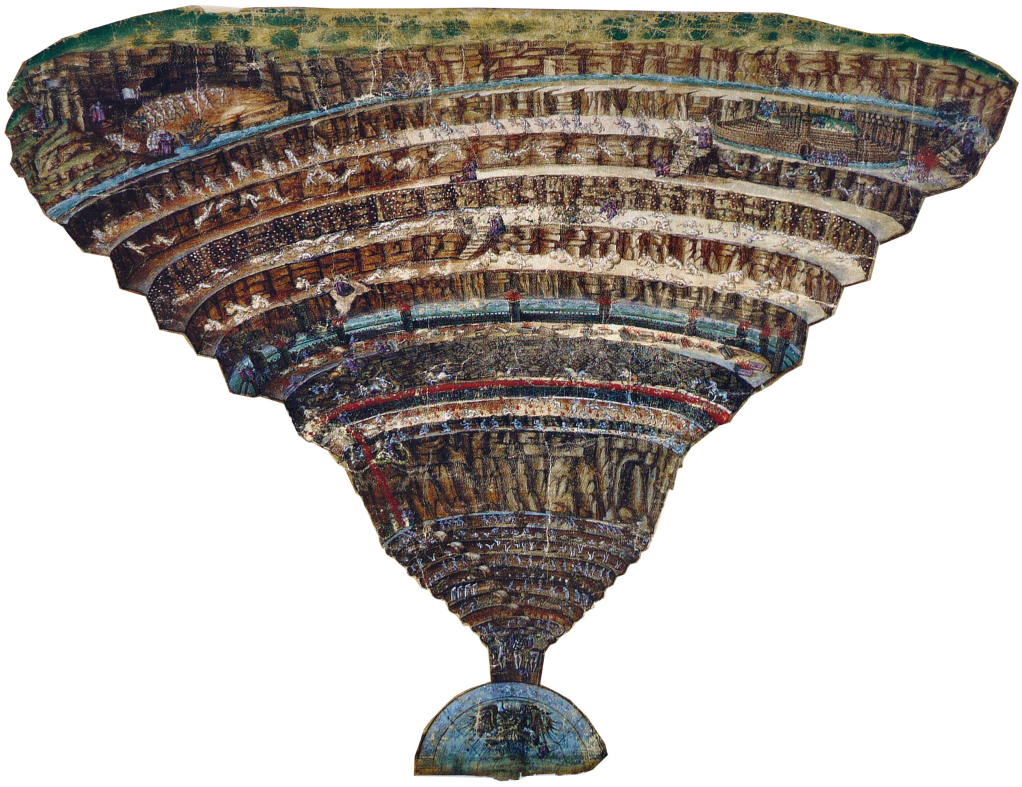
(α΄) *Ο Θάλαμος της Κόλασης*, Antonio Manetti. Ξυλογραφία από πρώιμη έκδοση της *Θείας Κωμωδίας* του Girolamo Benivieni (1506 μ.Χ.). Διαγραμματική απεικόνιση της ‘Γης’ του ποιήματος: η *Κόλαση* ως κώνος, υπόγεια από την επίγεια πόλη της Ιερουσαλήμ και το βουνό του *Καθαρτηρίου* αντιδιαμετρικά. Διακρίνεται ο κατακόρυφος κοσμικός άξονας *Ιερουσαλήμ – Inferno – ‘κέντρο του σύμπαντος’ – Καθαρτήριο*.



(β΄) *Επισκόπηση της Κόλασης*, Antonio Manetti. Ξυλογραφία από την ίδια έκδοση (3.5α΄). Διαγραμματική άποψη της δομής του *Inferno*: Απεικονίζονται ομόκεντροι οι ‘κύκλοι’–επίπεδα του κάθε ‘αμαρτήματος’ έως την απόληξη–‘κέντρο του σύμπαντος’.

Εικόνα 3.5: *Inferno* κατά Manetti

Ταυτόχρονα, ο Δάντης, εντάσσει στην τοπογραφία του Χριστιανικού 'κάτω κόσμου' του, ένα **'υγρό' σύστημα** που αναπαριστά τέσσερις ποταμούς του κλασικού 'κάτω κόσμου' του Άδη (Αχέρων, Στυξ, Φλεγέθων, Κωκυτός),[18] όπου εντός του *Inferno*, λειτουργούν ως **κατώφλια** μεταξύ των 'κυκλων'-επιπέδων και **τοπόσημα** του συνολικού συστήματος. Επιπλέον, οι φύλακες των διαφόρων 'κύκλων' απαρτίζονται τόσο από **έκπτωτους αγγέλους**, αναπαριστάμενους ως τερατώδεις δαίμονες, όσο και από **μυθολογικά πρόσωπα** (Μίνωας, Κέρβερος, Ερινύες, Μινόταυρος, Κένταυροι, Άρπυιες, Γηρυόνης, Γίγαντες κ.α.), παρουσιασμένα ως τερατώδεις δαιμονικές μορφές, όπως ήδη θεωρούνταν από τους Χριστιανούς του Μεσαίωνα.[19]



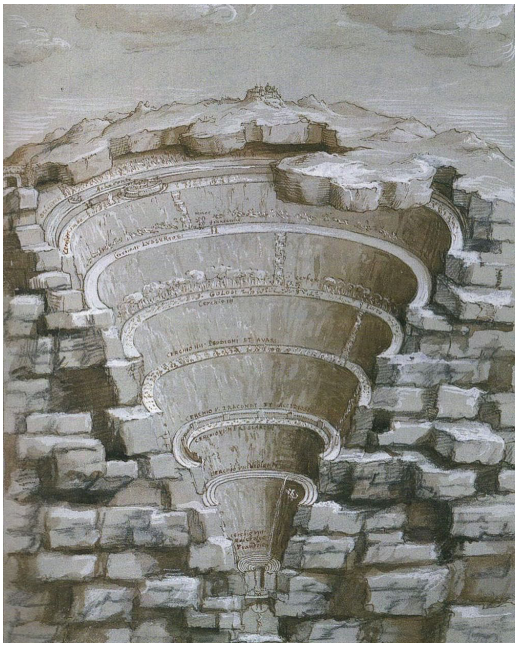
Εικόνα 3.6: *Χάρτης της Κόλασης*, Sandro Botticelli (ca. 1480-1490 μ.Χ.). Οι 'κύκλοι'-επίπεδα απεικονίζονται ως διαζώματα ενός βαθμιδωτού χωνιού, με απόληξη στον Εωσφόρο στο κέντρο της Γης. Πάνω αριστερά (σχέδιο) διακρίνεται η είσοδος και ο ποταμός ***Αχέρων*** ως σύνορο-κατώφλι μεταξύ 'επάνω' και 'κάτω' κόσμου. Παρακάτω διακρίνεται ο ελώδης ποταμός ***Στυξ*** ως σύνορο-κατώφλι μεταξύ '*Ανώτερης*' και '*Χαμηλότερης*' Κόλασης. Εντός της διακρίνεται ο ποταμός από αίμα, ***Φλεγέθων***, που διατρέχει τον έβδομο 'κύκλο'-επίπεδο, ενώ παρακάτω διακρίνεται το αχανές βάραθρο που οδηγεί στον όγδοο 'κύκλο'-επίπεδο του πέτρινου κωνικού 'αμφιθεάτρου', *Malebolge*. Στο τέλος του σχεδίου διακρίνεται ο Εωσφόρος παγιδευμένος στην παγωμένη λίμνη του ***Κωκυτού***, στο βαθύτερο σημείο του υπογείου φανταστικού συστήματος.

[18]Guy P. Raffa. *The Complete Danteworlds: A Reader's Guide to the Divine Comedy*. The University of Chicago Press, 2009, σ. 4.

[19]Grzybowski, *Cosmological and Philosophical World of Dante Alighieri: The Divine Comedy as a Medieval Vision of the Universe*, σ. 69.

Συνεπώς, η Κόλαση (*Inferno*) του Δάντη, αποτέλεσε την **πληρέστερη**, μέχρι τότε, **αναπαράσταση ενός φανταστικού ‘κάτω κόσμου’**, συνθέτοντας μια **συστηματοποιημένη υπόγεια δομή**-σχηματοποιήση, της μέχρι τότε, Χριστιανικής ηθικής και αντίληψης για τον ‘κάτω κόσμο’, εντάσσοντας σε αυτόν κλασικές μυθολογικές μορφές. Ως υπόγειο χωρικό περιβάλλον, τοποθετημένο κάτω από την επίγεια πόλη της Ιερσουσαλήμ, στο κέντρο του κατοικήσιμου ημισφαιρίου, το *Inferno* εκφράζει τον **συσχετισμό των υπογείων και φαινομενολογικά ‘υπογείων’ περιβαλλόντων** (αποκομμένα-με απουσία φυσικού φωτός χωρικά συστήματα), εντός ή εκτός της μεσαιωνικής πόλης, με την **εικόνα της Χριστιανικής Κόλασης**, όπως εκφράστηκε από τον Δάντη, που φέρει το **σύνολο της μεσαιωνικής φαντασίας**. Αυτός ο συσχετισμός πραγματοποιείται μέσα από αρχετυπικά χαρακτηριστικά της φαινομενολογίας του υπογείου χώρου:

α) Η ίδια, η διαδιακασία της **κατάβασης** προς υπόγεια ή φαινομενολογικά ‘υπόγεια’ περιβάλλοντα **ταυτίζεται φαντασιακά** με την κατάβαση στο *Inferno*, πόσο μάλλον όταν αυτό τοποθετείται ‘κάτω από τα πόδια’ της επίγειας ζωής, ενώ **β)** η ύπαρξη του κατωφλιού-διαύλου επικοινωνίας του πραγματικού ‘επάνω’ κόσμου με τον φανταστικό ‘κάτω’ κόσμο, εντάσσει το σύνολο των **κατωφλιών προς τον ‘υπόγειο’ χώρο στην φαντασιακή αυτή συσχέτιση**. Ακόμη, **γ)** η ίδια η δομή του Inferno, ταυτόσημη με την μεσαιωνική-Πτολεμαϊκή κοσμολογία, τοποθετεί στο έσχατο **βάθος-απόληξη** αυτής της κατάβασης την **εντονότερη φανταστική μορφή** του Μεσαίωνα, τον Εωσφόρο, ενώ **διαβαθμίζει**, μέσω των ‘κύκλων’-επιπέδων της και την σταδιακή απομάκρυνση από τον ‘Θεό και το Βασίλειο του’, την ένταση της **επικινδυνότητας** και του **φαντασιακού** με την **εγγύτητα** σε αυτό το σημείο, **προσδίδοντας ανάλογα φαντασιακά χαρακτηριστικά** στην φαινομενολογία του **βάθους** του ‘υπογείου’ χώρου.



Εικόνα 3.7: *Inferno* κατά Giovanni Stradano (1587 μ.Χ.): Μια από τις χαρακτηριστικές απεικονίσεις της εποχής, που αναπαριστά διαγραμματικά την δομή του *Inferno*. Πάνω αριστερά (σχέδιο) διακρίνεται η πύλη-κατώφλι από την επιφάνεια προς το φανταστικό υπόγειο χωρικό σύστημα, ενώ η εγγύτητα του με την επίγεια πόλη είναι εμφανής.

Η επίδραση του έργου του Δάντη είναι εμφανής λόγω της πληθώρας των σχεδιαστικών αναπαραστάσεων του συνόλου της δομής του *Inferno*, στα χρόνια που ακολούθησαν: Από την μελέτη του αρχιτέκτονα Antonio Manetti (1423–1497 μ.Χ.) της τοποθεσίας, του σχήματος και του μεγέθους του *Inferno*, θεμελιωτή της δαντικής κοσμογραφίας (3.5, κ.ά.), τον *Χάρτη της Κόλασης* του ζωγράφου Sandro Botticelli (3.6) και την απεικόνιση του *Inferno* του Stradanus (3.7), μέχρι την εγκάρσια τομή του *Inferno* στην έκδοση της *Θείας Κωμωδίας* του Aldus Manutius (1515 μ.Χ.)[20], εκείνη στην έκδοση του Bernardino Daniello (1568 μ.Χ.)[21] και την *Εγκάρσια Τομή της Κόλασης* του λογίου Michelangelo Caetani (1855 μ.Χ.)[22]. Αυτές οι αναπαραστάσεις φανερώνουν την **χωρική σχέση της επίγειας ζωής**, της εποχής, **με τον φανταστικό υπόγειο χώρο της**, ενώ ακόμη αποτελούν **πρώιμο δείγμα χωρικής αποτύπωσης ενός φανταστικού χωρικού συστήματος**.

[20]https://library.brown.edu/create/poetryofscience/wp-content/uploads/sites/63/2018/06/D13_AEON899m.jpg

[21]https://library.brown.edu/create/poetryofscience/wp-content/uploads/sites/63/2018/06/Dxx-83_AEON2774_1791-1m.jpg

[22]https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Michelangelo_Caetani_Cross_Section_of_Hell_1855_Cornell_CUL_PJM_1071_04.jpg

3.5 Διαφωτισμός και Gothic λογοτεχνία

Αντίστοιχα, ο τρόπος με τον οποίο τα μυθιστορήματα του 18ου αιώνα αναπτύσσουν έναν **φανταστικό κόσμο σκοταδιού και κρυψώνων ως αντίδραση στον ολοκληρωτισμό του Διαφωτισμού**, αναδεικνύει την περαιτέρω δυναμική της φαινομενολογίας του υπογείου χώρου.

Κατά τον Michael Foucault, στα κείμενα που παρουσιάζονται στο *Power/Knowledge*, το Επαναστατικό όνειρο του Rousseau αφορούσε μια κοινωνία διάφανη, **απαλλαγμένη από 'σκοτεινές' περιοχές**, εγκαθιδρυμένες από την βασιλική εξουσία ή τους προνομιούχους της, όπου κάθε πολίτης θα μπορεί να 'βλέπει' το σύνολο της κοινωνίας. Αρχιτεκτονικά, αυτή η θέση, εκφράστηκε μέσω του *Panopticon* του Άγγλου φιλόσοφου Bentham, που πίστευε σε μια ορατότητα **οργανωμένη** απόλυτα **γύρω από ένα κυρίαρχο 'βλέμμα'**,[23] έναν τύπο ιδρυματικού κτιρίου και σύστημα ελέγχου που μέσω της σχεδίασής του επιτρέπει σε όλους τους τροφίμους/κρατούμενους/κατοίκους να παρακολουθούνται από έναν φύλακα χωρίς οι ίδιοι να μπορούν να γνωρίζουν εάν παρακολουθούνται ή όχι.[24] Ως εκ τούτου, ήδη από την προ-Επαναστατική περίοδο, όπως αναφέρει και ο Foucault, "*Ένας φόβος στοίχειωνε το δεύτερο μισό του 18ου αιώνα:* ***ο φόβος των σκοτεινών χώρων****, του νέφους της ζοφερότητας που αποτρέπει την πλήρη ορατότητα των πραγμάτων, των ανθρώπων και της αλήθειας*".[25] Το τοπίο των υπογείων και φαινομενολογικά 'υπογείων' χώρων, τα κάστρα (châteaux), τα λαζαρέτα, η Βαστίλη, τα μοναστήρια, ενέπνευσαν μια υποψία και μίσος από την νέα πολιτική αρχή της Επανάστασης, η οποία δεν θα μπορούσε να εγκαθιδρυθεί μέχρις ότου αυτά τα μέρη να εξαφανίζονταν. Έτσι, ο Foucault επισημαίνει πως "*κατά την Επαναστατική περίοδο τα Gothic μυθιστορήματα αναπτύσσουν έναν ολόκληρο* ***φανταστικό κόσμο πέτρινων τοίχων, σκοταδιού, κρυψώνων και μπουντρουμιών (dungeons)*** *που υπέθαλπαν ληστές, αριστοκράτες, μοναχούς και προδότες. Τα τοπία της Ann Radcliffe συνθέτονται από βουνά και δάση, σπήλαια, ερειπωμένα κάστρα και τρομακτικά, σκοτεινά και σιωπηλά μοναστήρια. Αυτοί οι φανταστικοί χώροι αποτελούν το* ***αρνητικό της διαφάνειας και της ορατότητας που η εξουσία στόχευε να εγκαθιδρύσει***".[26]

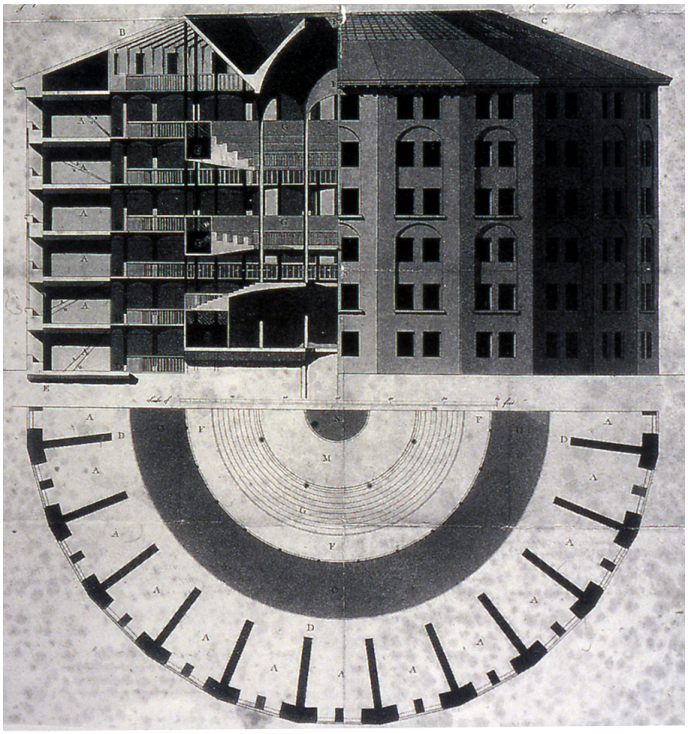
[23] Michel Foucault. *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. New York: Pantheon Books, 1980, σ. 73.

[24] βλ. Philip Steadman. «Samuel Bentham's Panopticon». Στο: *French Historical Studies* 14.1 (2012), σσ. 1-30.

[25] Foucault, *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*, σ. 153.

[26] Στο ίδιο, σ. 154.

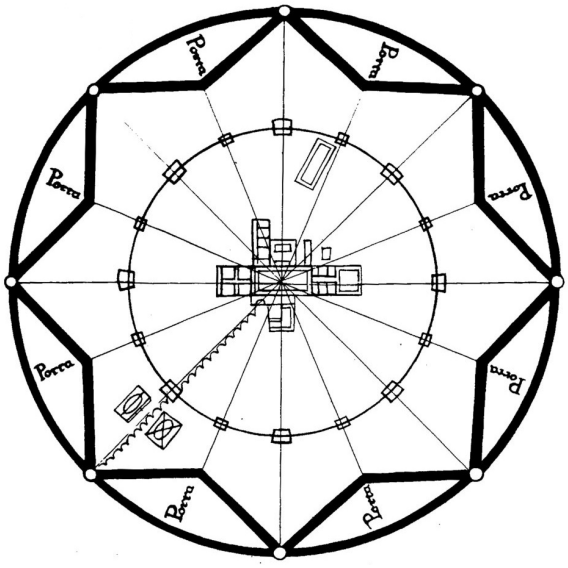
Συνεπώς, εδώ μπορεί να εντοπιστεί μια **μετάφραση της φαινομενολογίας του υπογείου χώρου στο υπέργειο περιβάλλον**, κτισμένη πάνω στο **δίπολο 'υπέργειο-υπόγειο': α)** Η ιδεατή δομή του ***Panopticon*** είναι βασισμένη ακριβώς στον **αντίποδα των υπογείων και φανομενολογικά 'υπογείων' χώρων** που η εποχή του Διαφωτισμού στόχευε να εξαφανίσει, καθώς αποτελεί ουσιαστικά μια μορφή κοντά στο κάστρο, ένα φρούριο που περιβάλλεται από τοίχους, που όμως απουσιάζει πλήρως η έννοια του σκοταδιού. Έτσι, ενώ αναφέρεται σε **υπέργεια κτίσματα, διατηρεί μια 'υπόγεια' φαινομενολογία:** 1) αποτελώντας ένα **αυτόνομο χωρικό σύστημα με συγκεκριμένα κατώφλια επικοινωνίας με το 'έξω'**, 2) **εσωκλείοντας ως 'σπήλαιο' ένα ενδογενές νόημα**, όπου η **έννοια του 'σκοταδιού' γίνεται υποκειμενική:** απόλυτη ορατότητα του συνόλου από μια κεντρική δομή – περιορισμένη ορατότητα από τους επιμέρους χώρους, 3) με σαφή **προσανατολισμό** του συμπλέγματος **προς την κεντρική δομή**, που λειτουργεί ως **'ψηλότερο'** σημείο του φαινομενολογικά 'υπογείου' συστήματος, σε αντίθεση με τα **'βάθη'** των επιμέρους κελιών. Με αυτόν τον τρόπο εκφράζεται ένα χωρικό περιβάλλον που **εσωκλείει μια αμφίδρομη αντιθετική σχέση φρουρού και φρουρούμενου**, με την συνολική δομή να συντίθεται ώστε να **προκαλεί την επιβολή και τον συνεχή φόβο** στον δεύτερο, ενώ ο ίδιος, όντας δεσμώτης επιθυμεί να **αποδράσει ή να πάρει τον έλεγχο** του 'εχθρικού' χωρικού συστήματος. (3.8)



Εικόνα 3.8: Σχεδιαστική αποτύπωση του *Panopticon* από τον Willey Reveley (1791): Όψη, Τομή και Κάτοψη. Στην Κάτοψη διακρίνεται η 'καλυμμένη' δακτυλιοειδής στοά ***F*** (τρεις συνολικά-όπως διακρίνεται στην Τομή) γύρω από την οποία κυκλοφορούν οι φύλακες, φρουρώντας μέσα από 'κλειδαρότρυπες' τους εγκλείστους, που βρίσκονται στα περιμετρικά κελιά ***A***.

β) Ωστόσο, οι καταβολές του *Panopticon*, εντοπίζονται στην Αναγεννησιακή σύλληψη της **Ιδεατής πόλης**, όπως εκφράστηκε από τον Alberti και τον Filarete κατά το δεύτερο μισό του 15ου αιώνα. Η φανταστική πόλη του Filarete, ***Sforzinda*** (βλ. σελ. 23), αποτελεί την πρώτη σχεδιαστική απεικόνιση της Ιδεατής πόλης, διατηρώντας ωστόσο στοιχεία (της δομής των πόλεων) της Μεσαιωνικής περιόδου: Η Ιδεατή πόλη δομείται εντός ενός **συνεχόμενου περιμετρικού τείχους που περιβάλλεται από μια κυκλική τάφρο**. Στις ακμές του τείχους τοποθετούνται σε εναλλαγή, **πύργοι και πύλες**, από όπου **ακτινωτοί δρόμοι οδηγούν** συγκλινώμενοι στην **κεντρική** πλατεία, τον **Καθεδρικό** και το **Παλάτι**.

Η 'υπόγεια' φαινομενολογία της υπέργειας πόλης είναι εμφανής: Αντίστοιχα με του Panopticon, το χωρικό σύστημα της Sforzinda, 1) πραγματοποιείται εξολοκλήρου εντός του περιμετρικού τείχους της, διατηρώντας μια τέλεια **αποκοπή από το 'εξωτερικό' περιβάλλον**, ενώ η επικοινωνία με αυτό πραγματοποιείται διαμέσου συγκεκριμένων **πυλών-κατωφλιών**, 2) εσωκλείει ένα αυστηρό ενδογενές νόημα (της Ιδεατής αυτάρκους πόλης), με την **'ορατότητα' της συνολικής δομής** να είναι εφικτή μονάχα από τους **περιμετρικούς πύργους και το ύψος του Καθεδρικού και του Παλατιού**, 3) το **συνολικό χωρικό δίκτυο προσανατολίζεται** συγκλινώμενο στην πλατεία στο **κέντρο του συστήματος**, η οποία λειτουργεί και ως **'βαθύτερο'** σημείο του. (3.9)



Εικόνα 3.9: Διαγραμματική Κάτοψη της *Sforzinda* από τον Filarete όπως παρουσιάστηκε στην πραγματεία του *Trattato di Architettura* (ca. 1464 μ.Χ.).

Και εδώ η μετάφραση της 'υπόγειας' φαινομενολογίας στην υπέργεια Ιδεατή πόλη, αντίστοιχα με του *Panopticon*, κτίζεται πάνω σε ένα **'υπέργειο-υπόγειο' δίπολο, που όμως διαθέτει 'οριζόντια' χαρακτηριστικά**: Η Ιδεατή πόλη, αποτελώντας ουσιαστικά εξέλιξη της Μεσαιωνικής πόλης, αποτυπώνει πλήρως την έννοια του χριστιανικού castra lucis (βασίλειο του φωτός), που αναφέρθηκε στο προηγούμενο κεφάλαιο (3.4), αποτελώντας μια περίκλειστη δομή που δομείται γύρω από την ταυτόσημη, **'ιεραρχική'**, κοσμική και θρησκευτική εξουσία. Το αντιθετικό castra tenebrarum (βασίλειο των σκιών), πέρα από την κατακόρυφη σχέση του με την επίγεια πόλη, τοποθετείται και στο **'εξωτερικό' περιβάλλον της υπαίθρου** που περιέβαλλε τις περίκλειστες πόλεις, καθώς παρέμενε στην **σφαίρα των *pagani*** (παγανιστών).[27]

Έτσι, ήδη από την Αναγεννησιακή Ιδεατή πόλη, η φαινομενολογικά 'υπόγεια' δομή της εκφράζει ένα χωρικό περιβάλλον που **εσωκλείει την αντιθετική σχέση εξουσίας-πολίτη** και συντίθεται ώστε να ελέγχει τον δεύτερο και να τον **εντάσσει σε ένα τεχνητό 'σύμπαν', μυθοποιώντας το οργανικό περιβάλλον που αποκλείει από τα όρια της.**

Στον **αντίποδα της τυπικότητας και του ορθολογισμού** της εποχής του Διαφωτισμού, η λογοτεχνία μετά τα μέσα του 18ου αιώνα, που χαρακτηρίστηκε ως **'Gothic', στρέφεται στην γοητεία του αγνώστου**, του **υπερφυσικού** και του **μυστηριώδους**. Ο χαρακτηρισμός 'Gothic', που από τον 18ο αιώνα έγινε αντιπροσωπευτικός του συνόλου της μεσαιωνικής αρχιτεκτονικής, προκύπτει από το ίδιο το αρχιτεκτονικό περιβάλλον στο οποίο εκτυλλίσεται η πλοκή των μυθιστορημάτων, αντιστοιχώντας σε **μεσαιωνικές μορφές κάστρων ή μοναστηριών** (συνήθως ερειπωμένα). Οι συγγραφείς αυτών των έργων 'έβλεπαν' στις διασωθείσες αρχιτεκτονικές μορφές του Μεσαίωνα (κάστρα, παλάτια, καθεδρικούς και αββαεία) και στο εσωτερικό τους χωρικό περιβάλλον, μια φαντασιακή δυναμική, με τα ίδια τα αρχιτεκτονήματα να αποτελούν **βασική πηγή έμπνευσης** των ιστοριών:

[27]Norman Pounds. *The Medieval City*. Greenwood Press, 2005, σσ. 85-86, 96.

α) Ο Horace Walpole, που θέσπισε το είδος, συμμετέχοντας στις σύγχρονές του καταγραφές της **'αρχιτεκτονικής φαντασίας'** όπως αυτή ορίστηκε από τους θεωρητικούς του συνειρμισμού (**associationism**),[28] εξέδωσε το βιβλίο του *Anecdotes of Painting in England* (1762), στο πιο γνωστό απόσπασμα του οποίου, εξαίρει την ικανότητα του χωρικού περιβάλλοντος των 'Gothic' εκκλησιαστικών κτισμάτων να προκαλούν στον θεατή **'ισχυρές φαντασιακές αντιδράσεις' και 'έντονες συναισθηματικές συσχετίσεις'**,[29] μέσα από την "*θεαματικότητα, τους μηχανισμούς, τις κρύπτες, τους τάφους, τα χρωματισμένα παράθυρα, το σκοτάδι και τις προοπτικές*"[30] τους και αναφέροντας πως "*οι Gothic εκκλησίες εμπνέουν την προκατάληψη*".[31]

Αργότερα, **β)** ο William Beckford, επίσης θεμελιακός συγγραφέας του είδους, περιγράφοντας την εμπειρία του στο **εσωτερικό του York Minster**, στο ταξιδιωτικό του ημερολόγιο *Fragments of an English Tour* (1779), μοιράζεται την θέση του Walpole: Περιγράφοντας την **'βαθιά σκιά'** στα άκρα των κλιτών και στις 'κόγχες' των σκεπαστών διαδρόμων του καθεδρικού κατά το απογευματινό ψως, επισημαίνει το **'αλλόκοτο και μυστηριώδες αίσθημά'** του ενώ φαντάζεται τα πνεύματα των ιδρυτών του κτίσματος να τριγυρνούν σε αυτές τις εσοχές και να τον καλούν μέσα από τις σκιές τους (3.10).[32]

Στο ακόμα πιο έντονο φαντασιακά, *Dreams, Waking Thoughts, and Incidents* (1783), ο Beckford, αποδίδει την εξίσου φασματική εμπειρία του στον **Καθεδρικό του Canterbury**, υπόγεια, στον τρόμο των **'βαθιά-θολωτών τάφων'**,[33] ενώ κάτω από το **Παλάτι των Δόγηδων** στην Βενετία, φαντάζεται τις 'μυστικές κόγχες της τιμωρίας' των μπουντρουμιών **(dungeons)**, που ως 'υγρά και σκοτεινά σπήλαια' βυθίζονται βαθιά κάτω από τα κανάλια της πόλης.[34] Στο τέλος του αποσπάσματος, ο Beckford, ανάφερει την εξοικείωσή του με το έργο του Piranesi ***Carceri d'invenzione*** (Φανταστικές Φυλακές) (1745–1761), φανερώνοντας την προέλευση των συνειρμικών αντιδράσεών του σχετικά με τις υπόγειες φυλακές του Παλατιού. (3.11)

---

[28] "*Προερχόμενος από την εμπειρική φιλοσοφία του John Locke, David Hume, και των ακολούθων τους, ο συνειρμισμός εξέφρασε* ***την δυναμική και την ικανότητα της αρχιτεκτονικής*** *να 'αγγίζει' και να εμπνέει τον συνειδητό νου, συνιστώντας την* ***'βάση' της αρχιτεκτονικής φαντασίας*** *και <..> τους όρους που θα διείπαν την σχέση μεταξύ αρχιτεκτονικής και λογοτεχνίας στην περίοδο*" (του 18ου αιώνα). Dale Townshend. *Gothic Antiquity: History, Romance, and the Architectural Imagination, 1760–1840*. Oxford University Press, 2019, σ. 45.

[29] Στο ίδιο, σ. 61.

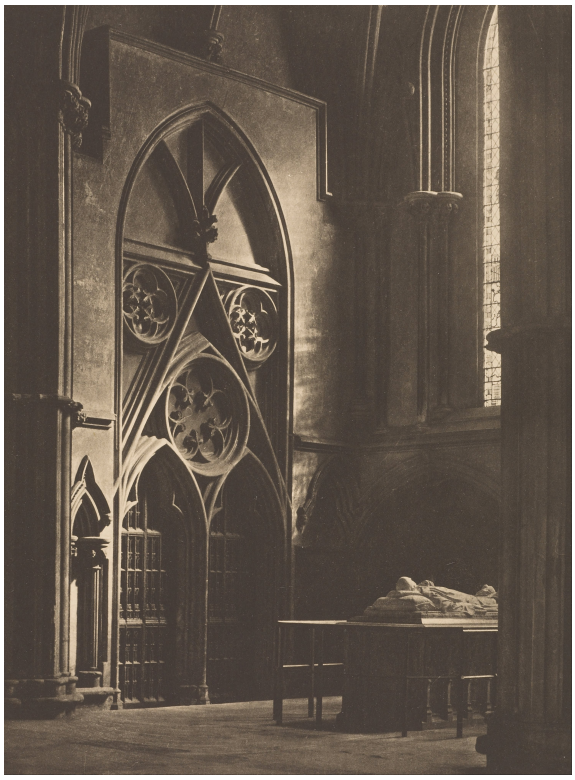
[30] Horace Walpole. *Anecdotes of Painting in England*. Ανατύπωση της έκδοσης του 1786. London: A. Murray, 1871, σ. 70.

[31] Στο ίδιο.

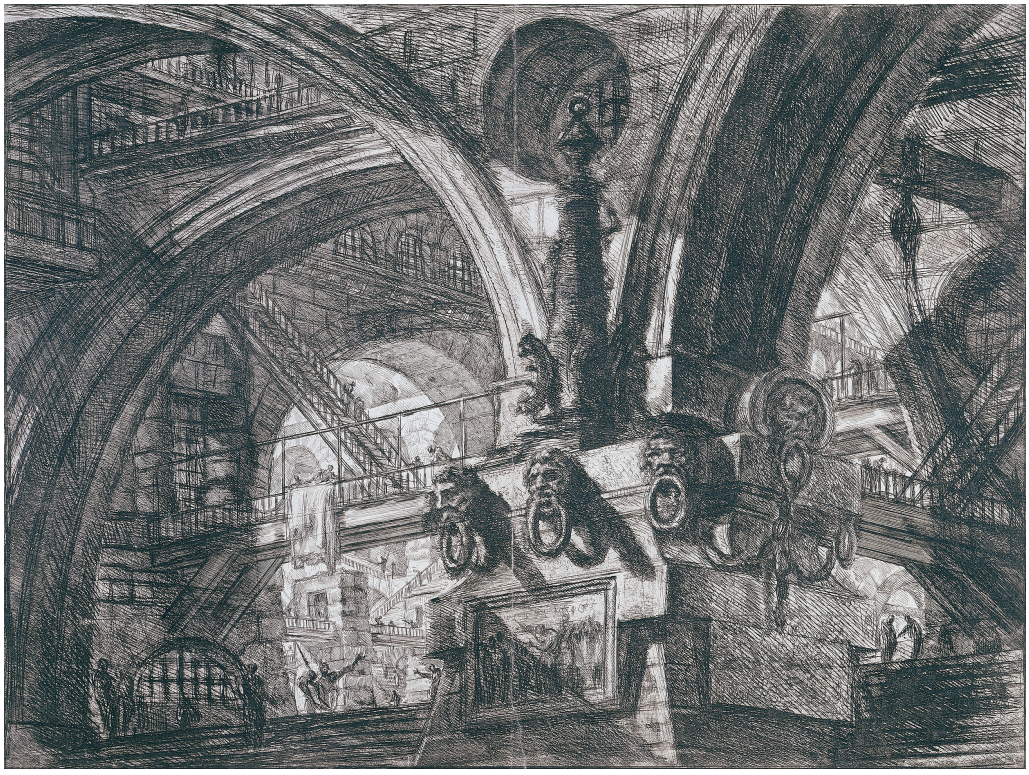
[32] William Beckford. *Fragments of an English Tour*. 1779. URL: **https://beckford.c18.net/wbfragengtour.html**.

[33] William Beckford. *Dreams, Waking Thoughts and Incidents*. 1783. URL: **beckford.c18.net/wbdreamsindex.html**, Letter I.

[34] Στο ίδιο, Letter VIII.



Εικόνα 3.10: *In Sure and Certain Hope*, Frederick H. Evans (1904), φωτογκραβούρα: Μνήμα στο Βόρειο Κλίτος του York Minster.



Εικόνα 3.11: *Φυλακή*, Giovanni Battista Piranesi (ca. 1760). Χαρακτικό: Από την συλλογή 16 χαρακτικών, *Carceri d'invenzione*, που παρουσιάζουν μεγάλου μεγέθους υπόγειες θολωτές αίθουσες με σκάλες και επιβλητικές μηχανές.

Αργότερα, **γ)** η Ann Radcliffe, επίσης θεμελιακή συγγραφέας του είδους, αποτυπώνει τις καταβολές της 'αρχιτεκτονικής της φαντασίας', στο περιηγητικό βιβλίο της *A Journey Made in the Summer of 1794*, περιγράφοντας μεταξύ άλλων την εμπειρία της στα ερείπια του **Brougham Castle**, που όπως αναφέρει ο Dale Townshend, "*μεταμορφώνονται φαντασιακά σε ένα υβρίδιο των φανταστικών Κάστρων (της) Udolpho και Mazzini*"[35] που περιγράφονται στις νουβέλες της *Mysteries of Udolpho* (1794) και *A Sicilian Romance* (1790) αντίστοιχα. Όπως και στην περίπτωση του Beckford, η **συνειρμική φαντασιακή προσέγγιση** της Radcliffe **τροφοδοτείται από τους υπόγειους χώρους του κάστρου**: καθώς, φαντάζεται τα οστά των θυμάτων των βαρβάρων αρχόντων του να "*απλώνονται **κάτω από την υγρή γη αυτών των κρυπτών***",[36] περιγράφει λεπτομερώς το **'μεγάλο μπουντρούμι'** που διακρίνεται κάτω από την γκρεμισμένη 'μεγάλη αίθουσα' και δελεάζεται να προχωρήσει σε ένα από τα πολλά, παρόμοια, **κατηφορικά περάσματα που χάνονται στο σκοτάδι**, "*σχηματισμένα στο μεγάλο πάχος των τοίχων*",[37] φωλιά πλέον "*ψιδιών και άλλων δηλητηριώδων ερπετών*".[38] Τέλος, όπως και στην περίπτωση της εμπειρίας του Beckford στο εσωτερικό του York Minster, κατά την 'μεταμορφωτική ώρα του δειλινού', η Radcliffe, επηρεασμένη από την συνειρμική της προσέγγιση, φαντάζεται την πυκνή βλάστηση που καλύπτει τα ερείπια ως "***πνεύματα*** *κάποιου πρώιμου κατόχου του κάστρου, ανήσυχου από ενοχή, ή κάποιου βασανισθέντος, επίμονου από εκδίκηση*".[39] (3.12)



Εικόνα 3.12: Απεικόνιση του Brougham Castle από τον William Turner, σε χαρακτικό του William Say. (ca. 1825).

[35]Townshend, *Gothic Antiquity: History, Romance, and the Architectural Imagination, 1760–1840*, σ. 175.

[36]Ann Radcliffe. *A Journey Made in the Summer of 1794 Through Holland and the Western Frontier of Germany, With a Return Down the Rhine: To Which are Added Observations During a Tour to the Lakes of Lancashire, Westmoreland, and Cumberland*. Dublin: William Porter, 1795, σ. 427.

[37]Στο ίδιο, σ. 429.

[38]Στο ίδιο.

[39]Στο ίδιο, σ. 431.

Συνεπώς, όπως αναφέρει και η Alexandra Warwick στο άρθρο της *Victorian Gothic*, *"η αρχιτεκτονική ήταν ανέκαθεν περισσότερο συνδεδεμένη με το 'Gothic', σε σχέση με οποιοδήποτε άλλο λογοτεχνικό είδος"*,[40] και καθώς το ίδιο το **αρχιτεκτονικό περιβάλλον εγκυμονεί το φαντασιακό, το υπερφυσικό, το επικίνδυνο και το μυστηριώδες**, το **'κτισμένο'** αλλά και το **'ψυσικό'** χωρικό περιβάλλον εντός των ιστοριών, δεν αποτελεί μονάχα σκηνικό του μύθου, αλλά **χωρική προέκταση των χαρακτήρων**, με το εκάστοτε **'κάστρο'**-κυρίαρχο τόπο της πλοκής, να διαθέτει **πρωταγωνιστικό ρόλο**, ήδη από την πρώτη Gothic νουβέλα, *Castle of Otrando* (1764) του Horace Walpole και το περισσότερο αρχιτεκτονικά περιγραφικό, *Mysteries of Udolpho* (1794) της Ann Radcliffe.

Τα παραπάνω, καθώς και άλλα εξίσου επιδραστικά παραδείγματα Gothic λογοτεχνίας, ανέδειξαν κάποια **'τυπολογικά'** χαρακτηριστικά του **φανταστικού** λογοτεχνικού 'Gothic κάστρου' και εν γένει 'Gothic' χωρικού περιβάλλοντος στην βάση μιας 'υπόγειας' φαινομενολογίας:

Αυτά τα 'τυπολογικά' χαρακτηριστικά αφορούν ένα **περίκλειστο εσωστρεφές (1)** χωρικό περιβάλλον, που τοποθετείται σε ένα εξίσου εσωστρεφές απομονωμένο και απομακρυσμένο ψυσικό τοπίο,[41] και συντίθεται από μια σειρά δωματίων και περίκλειστων χώρων, διαδρόμων και κλιμακοστασίων, **μυστικών περασμάτων** *"που περιελίσσονται **εσωτερικά** και **καθοδικά** προς **μυστικά διαμερίσματα**"*,[42] λαβυρινθώδων **υπογείων στοών και κρυπτών**, δημιουργώντας μια συνολικά πολύπλοκη **χωρική διαστρωμάτωση**[43] (3.13α΄), που συχνά επικοινωνεί και με κάποιο **λαβυρινθώδες σπήλαιο** παρακείμενο στο 'Gothic' κτίσμα.[44]

[40]Alexandra Warwick. «Victorian Gothic». Στο: *The Routledge Companion to Gothic*. Επιμέλεια υπό Catherine Spooner και Emma McEvoy. Routledge, 2007. Κεφ. 5, σσ. 29-37, σ. 33.

[41] **Στο εσωτερικό μιας 'βαθιάς κοιλάδας' που περιβάλλεται από απόκρυμνα βουνά, στην μέση ενός πυκνού δάσους, στην κορυφή ενός 'ψηλού και επικίνδυνου βράχου'** Ann Radcliffe. *The Novels of Mrs Ann Radcliffe: Complete in One Volume*. London: Hurst, Robinson, και Co, 1824, 325 *The Mysteries of Udolpho*/ 82 *The Romance of the Forest*/ 725 *The Castles of Athlin and Dunbayne*.

[42]Horace Walpole. *The Castle of Otranto: A Gothic Story and The Mysterious Mother: A Tragedy*. Επιμέλεια υπό Frederick S. Frank. Broadview Press, 2003, σ. 20.

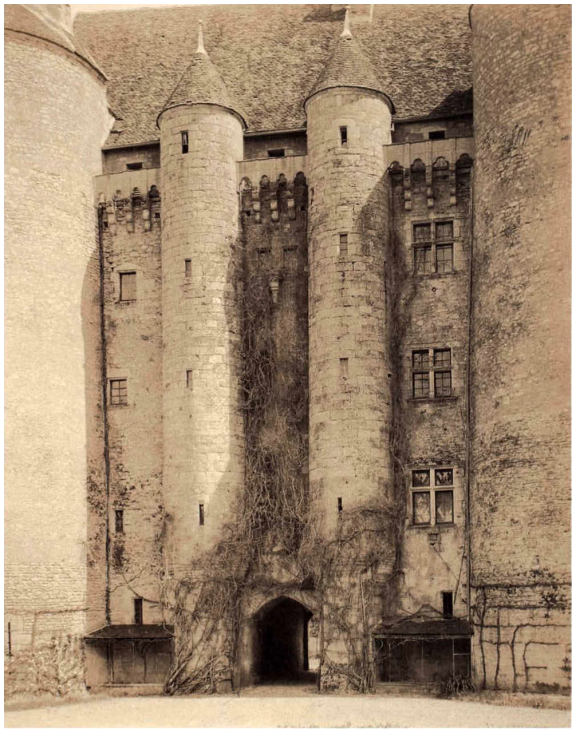
[43]Στο ίδιο, σ. 19.

[44]βλ. Walpole, Horace. *The Castle of Otranto* και Radcliffe, Ann. *The Castles of Athlin and Dunbayne*

Εντός αυτού του χωρικού συστήματος αναπτύσσεται και ένα εξίσου περίπλοκο σύστημα **'κατωφλιών' (2)**, που **συνδέουν ή απομονώνουν** τους επιμέρους χώρους του, οδηγούν **προς άλλους κρυμμένους**, ή αποτελούν **μέσο διαφυγής**, με αυτά να εκτείνονται από απλές, πλαϊνές ή κρυμμένες πόρτες, μέχρι καταπακτές, 'γυριστά' περάσματα ή μετακινούμενα πάνελ.[45] Μέρος του ίδιου συστήματος αποτελεί και το ίδιο **κατώφλι–πύλη της εισόδου** προς το εσωτερικό χωρικό περιβάλλον του 'κάστρου', σηματοδοτώντας την μετάβαση από το 'εξωτερικό φυσικό' περιβάλλον του στο εσωτερικό εσωστρεφές και πολυπεπίπεδο χωρικό του σύστημα (3.13β΄), που όπως επισημαίνει και η Veronika Majlingová στο thesis της *The Use of Space in Gothic Fiction*, αποτελεί έναν "***μεταιχμιακό χώρο*** *<..> αποτελούμενος αποκλειστικά από κατώφλια που (οι ήρωες) χρειάζεται να διασχίσουν*".[46]



(α΄) *Καθεδρικός του Λίνκολν: Σκάλες στο Ν.Δ. Πυργίσκο*, Frederick H. Evans (1898). Απεικονίζεται εμφανώς η πολύπλοκη χωρική διαστρωμάτωση της Gothic αρχιτεκτονικής και η φαινομενολογία των κλειστών–γυριστών περασμάτων της, γεννώντας την φαντασιακή χωρική δυναμική των λογοτεχνικών–φανταστικών Gothic κτισμάτων.



(β΄) *Chateau Chevenon (Nevers): Le Moyen Age*, Frederick H. Evans (ca. 1906–7). Στο κάτω μέρος της εικόνας διακρίνεται το 'βάθος' της πύλης–κατώφλι της εισόδου προς το εσωτερικό του chateau, με την χωρική εσωστρέφεια του κτίσματος να είναι εμφανής και την πύλη να αποτελεί μοναδικό–μεταιχμιακό σημείο επικοινωνίας. Με αυτόν τον τρόπο, η φαντασιακή δυναμική των μεσαιωνικών–Gothic κτισμάτων ενισχύεται, με την αυστηρή αποκοπή τους από το 'έξω' να αυξάνει την 'υπόγεια'–αλλόκοσμη–ενδογενή φαινομενολογία τους.

Εικόνα 3.13: Τυπικές 'Gothic' δομές

[45]βλ. Radcliffe, *The Novels of Mrs Ann Radcliffe: Complete in One Volume*.

[46]Veronika Majlingová. «The Use of Space in Gothic Fiction». Μεταπτ/κή διπλ. εργασ. Faculty of Arts, Masaryk University, 2011, σ. 38.

Τα **'βάθη' (3)** αυτού του συστήματος, καθώς και η **κατάβαση** των ηρώων προς αυτά, αποτελούν επίσης 'τυπολογικό' χαρακτηριστικό του 'Gothic' χωρικού περιβάλλοντος, με την χωρική του διαστρωμάτωση, όπως αναφέρθηκε, να εκτείνεται κάτω από την γη, με λαβυρινθώδεις υπόγειες στοές, κρύπτες και μπουντρούμια (dungeons). Το σύστημα αυτών των χώρων, εντός του μύθου, λειτουργεί τόσο ως **τόπος ψυλακής** για τους ήρωες, όσο και ως **μέσο διαφυγής** από το 'Gothic' κτίσμα, ενώ συνήθως τα βάθη του 'κρύβουν' κάποιο **μυστικό**, του οποίου η ανακάλυψη βρίσκεται στον πυρήνα της πλοκής.

Σε κάθε περίπτωση, η κατάβαση και η περιπλάνηση στα υπόγεια βάθη του 'Gothic' χωρικού περιβάλλοντος, χαρακτηρίζεται από ένα **αίσθημα συνεχούς κινδύνου**, το οποίο ενισχύεται από το **σκοτάδι (4)** και την περιορισμένη ορατότητα που τα χαρακτηρίζει, με την **'κατάβαση προς το σκοτάδι'** και την **υπόγεια περιπλάνηση** μέσα σε αυτό, να αποτελούν **μοτίβα** της 'Gothic' λογοτεχνίας (Εικόνα 46).[47] Ωστόσο, μια τέτοια κατάβαση και περιπλάνηση μπορεί να χαρακτηρίσει το σύνολο του 'Gothic' χωρικού περιβάλλοντος, καθώς το σκοτάδι και η περιορισμένη ορατότητα είναι **διάχυτα στο σύνολο της εσωτερικής του δομής**, με την ένταση τους να ορίζει και τους πιο **'απομακρυσμένους'** και 'βαθείς' χώρους σε οριζόντιο επίπεδο και σηματοδοτώντας, όπως επισημαίνει και ο Audronė Raškauskienė σχετικά με την είσοδο της ηρωίδας στο κάστρο του Udolpho, την **μετάβαση από τον πραγματικό κόσμο σε μια 'αλλό-κοσμη' φαινομενολογία.**[48]



Εικόνα 3.14: Αρχαία κρύπτη στο Προβέν (Γαλλία), Frederick H. Evans (1910): Απεικονίζεται εμφανώς η έννοια της 'κατάβασης προς το σκοτάδι', με την εκτενή σκάλα να οδηγεί από το ψως προς το σκοτάδι της υπόγειας κρύπτης, εσωκλείοντας τις φαινομενολογικές προεκτάσεις του μυστηρίου και του φαντασιακού που εκγυμονεί αυτή η χωρική σχέση.

[47]Walpole, *The Castle of Otranto: A Gothic Story and The Mysterious Mother: A Tragedy*, σ. 85.

[48]Audronė Raškauskienė. *Gothic Fiction: The Beginnings*. Kaunas: Vytautas Magnus University, 2009, σ. 98.

Έτσι, το λογοτεχνικό-φανταστικό 'Gothic' κτίσμα ενσαρκώνει την 'υπόγεια' φαινομενολογία στο σύνολο της εσωτερικής χωρικής του διαστρωμάτωσης, με την **συνολικά λαβυρινθώδη δομή** του να "*συνεπάγεται μια* ***καθοδική κίνηση***"[49] προς το φαινομενολογικά 'υπόγειο' και **ενδογενές του νόημα (5):** Αντανακλώντας την δυναμική των αρχιτεκτονικών μορφών των ερειπωμένων μεσαιωνικών κάστρων, αββαείων και μοναστηριών, που την εποχή του Διαφωτισμού **αντιπροσωπεύουν** "***την αποσύνθεση*** *ενός σταθερού πολιτισμού*"[50] και "*τα* ***υπόγεια βάθη*** *τους* ***αποτελούν κρυψώνες για όλες αυτές τις δυνάμεις*** *που δεν αντέχουν το φως της μέρας*",[51] το 'Gothic' χωρικό περιβάλλον αντιπροσωπεύει τον κόσμο του **'υπερφυσικού'** και του παραλόγου: "*ένας μυστηριώδης τόπος όπου οι τυπικοί φυσικοί νόμοι και οι κοινωνικές νόρμες δεν εφαρμόζονται*"[52] και εμφανίζονται τέρατα, "*είτε με την μορφή σατανικών ανθρώπων ή υποκείμενα του υπερφυσικού, πραγματικά ή φανταστικά*".[53] Με αυτόν τον τρόπο, αντιπροσωπεύει για τους ήρωες αυτό που ο Yuri Lotman διακρίνει ως **'αντι-οίκημα'**: οικήματα στα οποία "*οι άνθρωποι δεν μένουν εντός τους, αλλά εξαφανίζονται από αυτά (****δραπετεύουν*** *<..>* ***ή εξαφανίζονται χωρίς ίχνη****)*",[54] στεγάζοντας το έγκλημα, τον θάνατο και αποπνέοντας κάτι το διαβολικό.[55]

Συνεπώς, καθώς το χωρικό μοντέλο του *Panopticon*, ως εξέλιξη της Αναγεννησιακής Ιδεατής πόλης, μεταφέρει την 'υπόγεια' φαινομενολογία στην επίγεια ζωή, το λογοτεχνικό-φανταστικό 'Gothic' χωρικό περιβάλλον αποτυπώνει σε αρχιτεκτονική χωρική δομή την δυναμική της 'υπόγειας' φαινομενολογίας και των πραγματικά υπογείων χώρων ως **περιπετειώδη φαντασιακά περιβάλλοντα:** Ο αρχιτεκτονικός χώρος είναι "***ταυτόσημος με τις ψυχολογικές μηχανορραφίες*** *των Gothic μυθιστορημάτων, και χρησιμοποιείται για να* ***ανασύρει συναισθήματα φόβου, δέους, παγίδευσης***",[56] ενώ παράλληλα **αποτυπώνει το χωρικό πλαίσιο στο οποίο οι χαρακτήρες κινούνται, διαδρούν μεταξύ τους και με το περιβάλλον τους και εξελίσσεται η πλοκή.**

[49]Στο ίδιο, σ. 58.
[50]David Durant. «Ann Radcliffe and the Conservative Gothic». Στο: *Studies in English Literature, 1500-1900* 22.3 (1982), σσ. 519-530, σ. 524.
[51]Στο ίδιο.
[52]Majlingová, «The Use of Space in Gothic Fiction», σ. 33.
[53]Στο ίδιο.
[54]Yuri M. Lotman. *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. Μετάφραση υπό Ann Shukman. I.B. Tauris & Co. Ltd, 1990, σ. 187.
[55]Στο ίδιο, σσ. 185-188.
[56]Raškauskienė, *Gothic Fiction: The Beginnings*, σ. 50.

3.6 Παρισινές Κατακόμβες

Παράλληλα με την εξέλιξη της Gothic λογοτεχνίας και την δυναμική φαντασιακή μεταγραφή υπαρχόντων αρχιτεκτονικών μορφών ως περιπετειώδη φανταστικά μυθοπλαστικά περιβάλλοντα στην βάση μιας 'υπόγειας' φαινομενολογίας, ο χώρος των **υπογείων λατομείων** (**carrières**) και των **Κατακομβών** του Παρισιού, παρουσιάζουν, κατά την Επαναστατική περίοδο, ένα νέο σύνολο συσχετισμών του φαντασιακού με το πραγματικό στην σύγχρονη πόλη.



Εικόνα 3.15: *Πίνακας Σύνθεσης του Υπογείου Άτλαντα της Πόλης του Παρισιού*: Χάρτης σε κλίμακα 1:10000, από το βιβλίο *Atlas Souterrain de la Ville de Paris* (Fourcy, Eugène de. Paris: Charles de Mourgues Frères, 1859). Επισημαίνονται τα 'εξερευνημένα λατομεία' (σκούρο καφέ) της 'Αριστερής Όχθης' (κάτω δεξιά) και της περιοχής Chaillot (πάνω αριστερά), που οριοθετούνται σε δύο διαφορετικές 'ομάδες' (ανοιχτό καφέ), καθώς και αναγνωρισμένα 'μέτωπα' μάζας λαξευμάτων (πορτοκαλί).

Ωστόσο, η σχέση της πόλης του Παρισιού με τον υπόγειο χώρο της και η απόδοση φαντασιακών χαρακτηριστικών σε αυτόν, έχει τις ρίζες της πριν από τα επαναστατικά γεγονότα του 18ου και 19ου αιώνα. Όπως επισημαίνει η Erin-Marie Legacey στο βιβλίο της *Making Space for the Dead*, ήδη από τον 13ο αιώνα **το υπόγειο Παρίσι** είχε συσχετιστεί με το έγκλημα και τον κίνδυνο, με τα **υπόγεια λατομεία** του να προσφέρουν "***καταφύγιο σε λαθρέμπορους, άστεγους και διάφορους εγκληματίες, περιλαμβάνοντας σύμφωνα με κάποιες αναφορές τον ίδιο τον Διάβολο***".[57] Όπως επισημαίνει και ο Pike, αυτή η συσχέτιση αποτέλεσε "***πρωταρχική γοητεία του υπογείου χώρου στην μοντέρνα πόλη***".[58] Η ιστορία του *Cesar*, που ανήκει στην παράδοση του υπογείου χώρου του Παρισιού, και αφορά έναν 'τσαρλατάνο' που λέγεται πως στραγγαλίστηκε από τον Διάβολο σε ένα κελί της Βαστίλης, το 1615, λόγω των **'μαγικών περιηγήσεων'** που προσέφερε για μια συνάντηση με τον Διάβολο στα carrières,[59] υποδεικνύει την σχέση της πόλης επάνω με τον υπόγειο χώρο της, την μυθοποίησή του ως το βασίλειο του Διαβόλου, καθώς και **την τάση της κατάβασης προς τα χαμηλότερα βάθη της ως φαινόμενο κουλτούρας και 'αναζήτησης της έξαψης'**, με τέτοιες 'μαγικές περιηγήσεις' να αποτελούν συνηθισμένη πρακτική τον 17ο και 18ο αιώνα.[60] (3.15)

Κατά τα Επαναστατικά γεγονότα του 18ου και 19ου αιώνα, "*η* ***φυσική αστάθεια***, *η* ***'καλυμμένη'*** *(concealed)* ***φύση***, *και η* ***άγνωστη έκταση***"[61] των carrières, στα διάφορα σημεία της πόλης, και των **Κατακομβών**, που σχεδιάστηκαν ως λύση σε πρακτικά αστικά προβλήματα,[62] αποτέλεσαν "*μια* ***έντονη μεταφορά για την πόλη επάνω και ένα απτό παράδειγμα των κρυμμένων χώρων της***",[63] λειτουργώντας όπως οι οχυρωμένες γειτονιές επάνω ή άλλα μυστικά μέρη συνάντησης, παρέχοντας τόσο γεγονότα όσο και **θρύλους**:[64]

[57]Erin-Marie Legacey. *Making Space for the Dead: Catacombs, Cemeteries, and the Reimagining of Paris, 1780-1830*. Cornell University Press, 2019, σ. 103.

[58]Pike, *Metropolis on the Styx: The Underworlds of Modern Urban Culture, 1800-2001*, σ. 39.

[59]J. Collin de Plancy. *Dictionnaire Infernal*. 6η έκδοση. Paris: Henri Plon, 1863, σ. 152.

[60]Pike, *Metropolis on the Styx: The Underworlds of Modern Urban Culture, 1800-2001*, σ. 39.

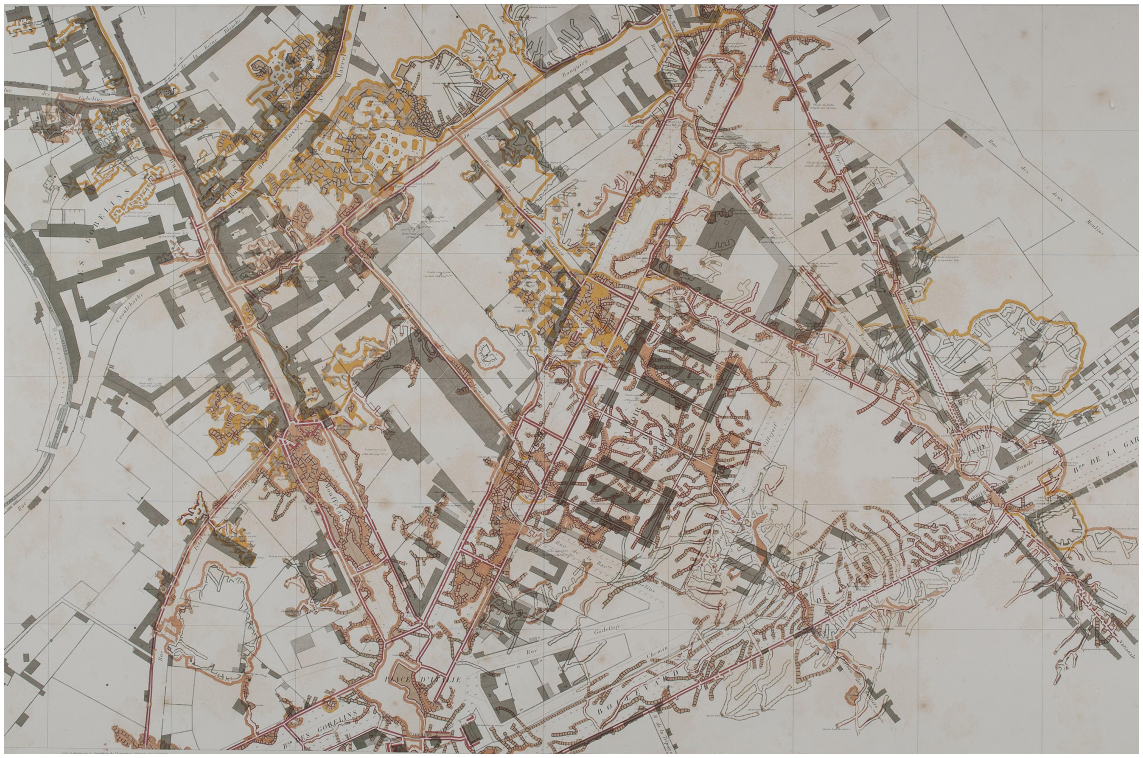
[61]Pike, *Subterranean Cities: the world beneath Paris and London, 1800-1945*, σ. 111.

[62]Erin-Marie Legacey. «The Paris Catacombs: Remains and Reunion beneath the Postrevolutionary City». Στο: *French Historical Studies* 40.3 (2017), σσ. 509-536, σ. 511.

[63]Pike, *Subterranean Cities: the world beneath Paris and London, 1800-1945*, σ. 111.

[64]Στο ίδιο, σσ. 111, 113.

Το γεγονός ότι οι Κατακόμβες δεν αποτελούσαν ακόμη έναν προσβάσιμο χώρο στην πόλη κατά τα Επαναστατικά γεγονότα στα τέλη του 18ου αιώνα, οδήγησε στο να χρησιμοποιηθούν ως χώρος όπου τα εκάστοτε θύματα μπορούσαν γρήγορα να αποθηκευτούν στην ανωνυμία και να ξεχαστούν,[65] πολλές αναφορές κατεδείκνυαν πως τα λατομεία της 'Αριστερής Όχθης' (Rive Gauche) χρησιμοποιούνταν από συνωμότες, στον Βορρά, τα λατομεία, των οποίων οι ανοιχτές είσοδοι δέσποζαν στην βάση του λόφου της Μονμάρτης, παρείχαν καταφύγιο στον Jean Paul Marat το 1789, και στον Λουδοβίκο τον ΙΣΤ' το 1791,[66] ενώ αργότερα, ο Flaubert, στο μυθιστόρημά του *L'Education sentimentale* (1869) για το Παρίσι του 1848, καταδεικνύει την φαντασιακή σχέση της μεγαλοαστικής τάξης με τα λατομεία και τις Κατακόμβες κάτω από την πόλη. Όπως παραθέτει το απόσπασμα ο Pike: "*Πολλοί μπουρζουάς είχαν την ίδια φαντασίωση, <..> πίστευαν πως άνθρωποι στις Κατακόμβες θα ανατίναζαν το Faubourg Saint-Germain,* ***φήμες έρχονταν από τα κελάρια, ύποπτα πράγματα μπορούσαν να ειδωθούν μέσα από τα παράθυρα***".[67] (3.16)



Εικόνα 3.16: Επιμέρους χάρτης του *Atlas Souterrain de la Ville de Paris*, που αφορά την περιοχή '3' της προηγούμενης εικόνας, σε κλίμακα 1:1000. Επισημαίνονται υπέργεια κτίσματα (γκρί) και σωροί λαξευμάτων (πορτοκαλί), σε σχέση με υπόγειες τοιχοποιίες, σήραγγες και στοές (υπόλοιπες αποχρώσεις).

[65]Legacey, «The Paris Catacombs: Remains and Reunion beneath the Postrevolutionary City», σ. 515.

[66]βλ. Emile Gerards. *Paris Souterrain*. DMI, 1991, σσ. 381, 383.

[67]Pike, *Subterranean Cities: the world beneath Paris and London, 1800-1945*, σσ. 111-112.

Με αυτόν τον τρόπο, συνεπώς, ο υπόγειος χώρος του Παρισιού, παράλληλα με τις συσχετίσεις του με το έγκλημα και τον Διάβολο, επιφορτίστηκε άμεσα με την απειλή, την βία και τον κίνδυνο των Επαναστατικών γεγονότων, αντιπροσωπεύοντας οτιδήποτε παρεκκλίνον από τον ορθολογισμό της πόλης επάνω. Η σταδιακή του ταύτιση με ένα συνόλο καταστάσεων, ξένων προς τον δυτικό 'ευυπόληπτο' κόσμο: κάθε σεξουαλική παρέκκλιση, ψυχολογικές ασθένειες, μειονοτικές ομάδες, φτώχεια, μυστικές οργανώσεις, Αψέντι μπαρ, Οπιοποτεία, θρησκευτικές διαφωνίες, αποκρυφισμός, μαγεία, κατάσκοποι, ριζοσπαστισμός, βασανιστήρια, κόκκαλα, θάνατος, ερείπια, αποκάλυψη, κλπ.,[68] συνέτεινε στην γοητεία του 'υπογείου', που είχε πλέον **ενσωματώσει στην φαντασιακή του σφαίρα το κάθε τι αστικά ανοίκειο**.

Όταν το 1809 ο χώρος των Κατακομβών μετατράπηκε σε δημόσιο μνημείο με σκοπό να "*βελτιώσει την κοινότητα των ζωντανών προσφέροντας μια ενθυμητική,* ***αισθητηριακή εμπειρία***",[69] οι επισκέπτες καλούνταν να **κατεβούν ενενήντα σκαλιά κάτω από την επιφάνεια του δρόμου ώστε να μπουν στην 'Αυτοκρατορία του Θανάτου'** (L'Empire de la Morte), όπως ονομάστηκαν οι Παρισινές Κατακόμβες, και να περιπλανηθούν σε μια σειρά από "***τούνελ και σπήλαια*** *που στοιχίζονταν από το δάπεδο ως την οροφή με προσεκτικά στοιβαγμένα και οργανωμένα ανθρώπινα οστά*".[70] Την ίδια εποχή, οι κάτοικοι του Παρισιού ανέπτυξαν ένα έντονο ενδιαφέρον για το μακάβριο, το τρομακτικό και το μεγαλειώδες (sublime), με το πιο δημοφιλές γνώρισμα αυτής της κουλτούρας να αποτελεί η Gothic λογοτεχνία (κεφ. 3.5). "*Όπως τα* ***σκηνικά (settings) των Gothic νουβελών,*** *οι Κατακόμβες παρείχαν πρόσβαση σε έναν αναμφισβήτητα* ***'παλαιό' χώρο γεμάτο από ιστορικά μυστικά,*** *δημιουργούσαν μια* ***έντονη αίσθηση του ανοίκειου*** *μέσα από τα εμφανώς προβαλλόμενα κρανία, <..> Χάρη στην* ***λαβυρινθώδη δομή*** *τους, την* ***ζοφερή τους διακόσμηση,*** *και τον συσχετισμό με τον θάνατο και την καταστροφή, είναι απολύτως πιθανό ότι οι Κατακόμβες μπορεί να φαίνονταν σαν μια πραγματική* ***Gothic περιπέτεια*** *σε αυτούς που τολμούσαν κάτω από το έδαφος*".[71] (3.17α')

Συνεπώς, αντίστοιχα με την παράδοση των 'μαγικών περιηγήσεων' στον μυθοποιημένο υπόγειο χώρο της πόλης του Παρισιού, ο **διαμορφωμένος υπόγειος χώρος των Κατακομβών**, παρουσιάζοντας τους νεκρούς σε έναν ασφαλή κατασκευασμένο χώρο που ωστόσο ανακαλούσε κίνδυνο και καταστροφή, συμμετείχε σε ένα **φαινόμενο κουλτούρας** και 'αναζήτησης της έξαψης' μέσα από "***προσομοιώσεις*** *(καταστάσεων) <..>* ***που πρόσφατα αποτελούσαν πραγματικές απειλές και κινδύνους***":[72] "*Όταν ενθουσιώδεις επισκέπτες μαζεύονταν στην είσοδο των Κατακομβών, ο οδηγός τους, τους προειδοποιούσε αυστηρά να μην παρεκκλίνουν ποτέ από το γκρουπ, ώστε να μην μείνουν πίσω, πάρουν μια λάθος στροφή και χαθούν στην σκοτεινή άβυσσο*".[73] (3.17β')

[68] Στο ίδιο, σσ. 39–40.

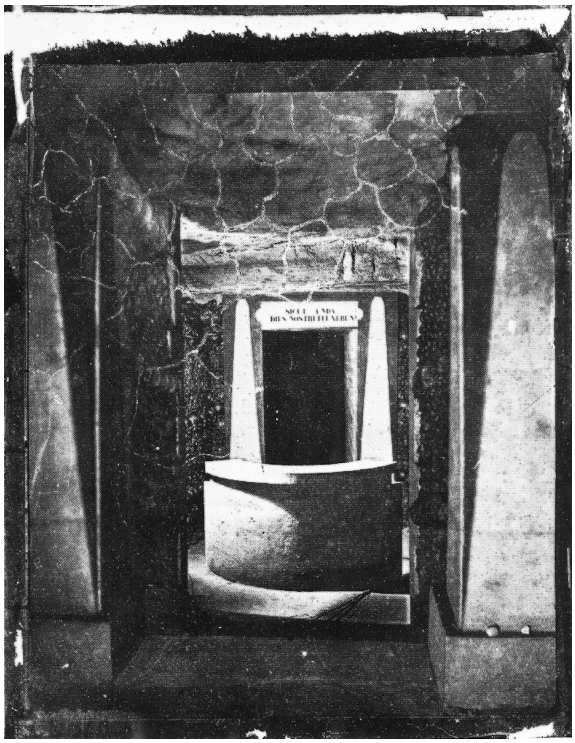
[69] Legacey, «The Paris Catacombs: Remains and Reunion beneath the Postrevolutionary City», σ. 516.

[70] Legacey, *Making Space for the Dead: Catacombs, Cemeteries, and the Reimagining of Paris, 1780–1830*, σ. 99.

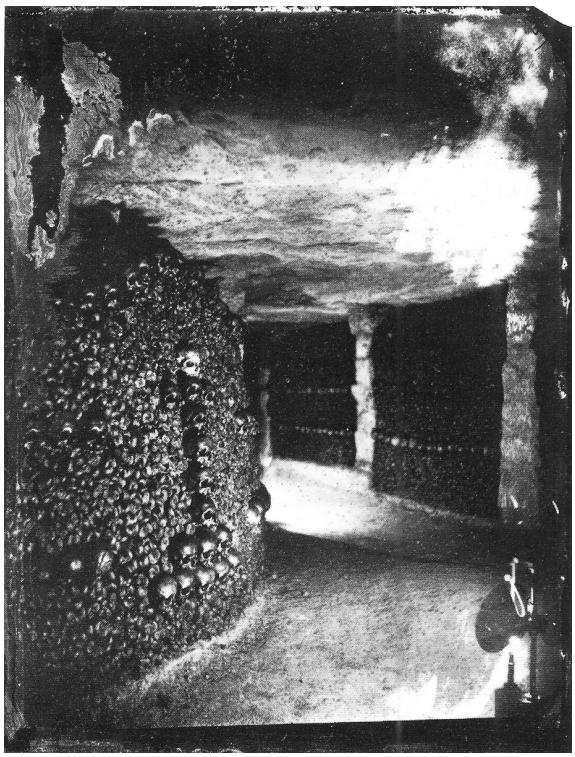
[71] Στο ίδιο, σσ. 111–112.

[72] Στο ίδιο, σ. 112.

[73] Στο ίδιο.



(α΄) Είσοδος στην
'Αυτοκρατορία του Θανάτου'



(β΄) Τυπικός διάδρομος
στο εσωτερικό των Κατακομβών

Εικόνα 3.17: Κατακόμβες του Παρισιού, όπως ψωτογραφήθηκαν από τον Nadar (Gaspard-Félix Tournachon) το 1861.

3.7 Ο 'Υπόγειος' χώρος ως Ετεροτοπία

Η εμπειρία των περιηγήσεων στις Παρισινές Κατακόμβες, αναδεικνύει την δυναμική του χωρικού τους συστήματος ως **'ετεροτοπία'**: Σύμφωνα με τον Foucault, στο δοκίμιό του *Des Espace Autres* (1967), οι 'έτεροι' τόποι αναγνωρίζονται στον πυρήνα της κοινωνίας και βρίσκονται εκτός όλων των τόπων, ακόμα και αν η τοποθεσία τους μπορεί να εντοπιστεί στην πραγματικότητα.[74]

Ένα από τα χαρακτηριστικά των ετεροτοπιών είναι, όπως αναφέρει και ο ίδιος για χάρη συμμετρίας, οι **'ετεροχρονίες'**: "*Η ετεροτοπία αρχίζει να λειτουργεί σε πλήρη ισχύ όταν οι άνθρωποι ψτάνουν σε ένα είδος* ***απόλυτης διακοπής με τον παραδοσιακό τους χρόνο***".[75] Ως παραδείγματα τέτοιων έτερων τόπων, ο ίδιος, θέτει τα μουσεία και τις βιβλιοθήκες, τα οποία αποτελούν τόπους που έχουν την ικανότητα να συμπυκνώνουν τον χρόνο σε ένα δικό τους σύνολο. Κατά αυτόν τον τρόπο, ο τόπος των Κατακομβών, με την **βιωματική εμπειρία των περιηγήσεων που ανακαλούσαν τον κίνδυνο στους επισκέπτες**, λειτουργούσε σε μια ετεροχρονία, καθώς **συμπύκνωνε στον παροντικό του χώρο παρελθοντικούς χρόνους, θρύλους και γεγονότα**, ενώ ταυτόχρονα **οι επισκέπτες, ως φαινόμενο κουλτούρας πλέον και ευχαρίστησης, 'έβγαιναν' εκούσια από τον παραδοσιακό τους χρόνο.**

Ωστόσο, υπό το πρίσμα της μοντέρνας Ευρώπης, **το σύνολο του υπογείου χώρου προσέλαβε ετεροτοπικά και ετεροχρονικά χαρακτηριστικά**: Η αλλαγή μεταξύ 18ου και 19ου αιώνα σηματοδοτείται από μια ασυνέχεια μεταξύ παρόντος και παρελθόντος, καθώς και από ένα νέο έντονο ενδιαφέρον για το παρελθόν: Η πρώιμη μοντέρνα Ευρώπη χαρακτηρίστηκε τόσο από την γοητεία για **α)** τις Χριστιανικές/Ρωμαϊκές κατακόμβες, με τις πρωτοπόρες εξερευνήσεις του Antonio Bosio που εκδόθηκαν στο Roma Soterranea το 1632, όσο και για **β)** το μυστήριο των Πυραμίδων, με αρχική αφορμή την εκστρατεία του Ναπολέοντα στην βόρειο Αφρική το 1798. Όπως περιγράφει και ο Peter Frietzsche στο βιβλίο του *Stranded in the Present*, "*οι σύγχρονοι ξανά ψαντάστηκαν τις σχέσεις τους με το παρελθόν με όλο και περισσότερο* ***ευφάντα-στους τρόπους***. *Το παρελθόν συλλαμβανόταν όλο και περισσότερο ως κάτι* ***περασμένο και χαμένο και επίσης παράξενο και μυστηριώδες***, *και ενώ μερικώς προσιτό, πάντα απομακρυσμένο*".[76] Συνεπώς, όπως έγινε εμφανές και από την συνειρμική βιωματική φαντασία των Gothic λογοτεχνών, που αναλύθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο (3.5, σελ. 48), ο υπόγειος χώρος συνολικά, φιλοξενώντας κατά κύριο λόγω το αρχαϊκό, και όχι μόνο, παρελθόν, αποτέλεσε έναν χώρο ανοικτό για φαντασιώσεις, λειτουργώντας 'ετεροτοπικά' στο επίπεδο της 'ετεροχρονίας' του.

---

[74]Michel Foucault. *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*. Μετάφραση υπό Jay Miskowiec. 1984. URL: **https://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf**, σσ. 3-4.

[75]Στο ίδιο, σ. 6.

[76]Peter Fritzsche. *Stranded in the Present: Modern Time and the Melancholy of History*. Cambridge, MA, 2004, σ. 5.

Ωστόσο, η ετεροτοπία του 'υπογείου' αναδεικνύεται και στο επίπεδο αυτών που ο Foucault αποκαλεί **'ετεροτοπίες της απόκλισης'**: "*τόποι στους οποίους τοποθετούνται τα άτομα που η συμπεριφορά τους είναι αποκλίνουσα σε σχέση με την απαιτούμενη έννοια ή νόρμα*",[77] θέτονας ως παραδείγματα τέτοιων τόπων, τα ψυχιατρία και τις φυλακές. Συνεπώς, καθώς, όπως περιγράφηκε και στα προηγούμενα κεφάλαια, το 'υπόγειο' ταυτίστηκε από την αρχαιότητα με το ανοίκειο και αποκλίνον κάθε εποχής, από τον θάνατο και τις παγανιστικές τελετές μέχρι το έγκλημα και τον ριζοσπαστισμό, δεν μπορεί παρά να αποτελεί 'έτερο-τόπο της απόκλισης' και τα ψυχιατρία και οι φυλακές 'υπόγειους' χώρους αντίστοιχα.

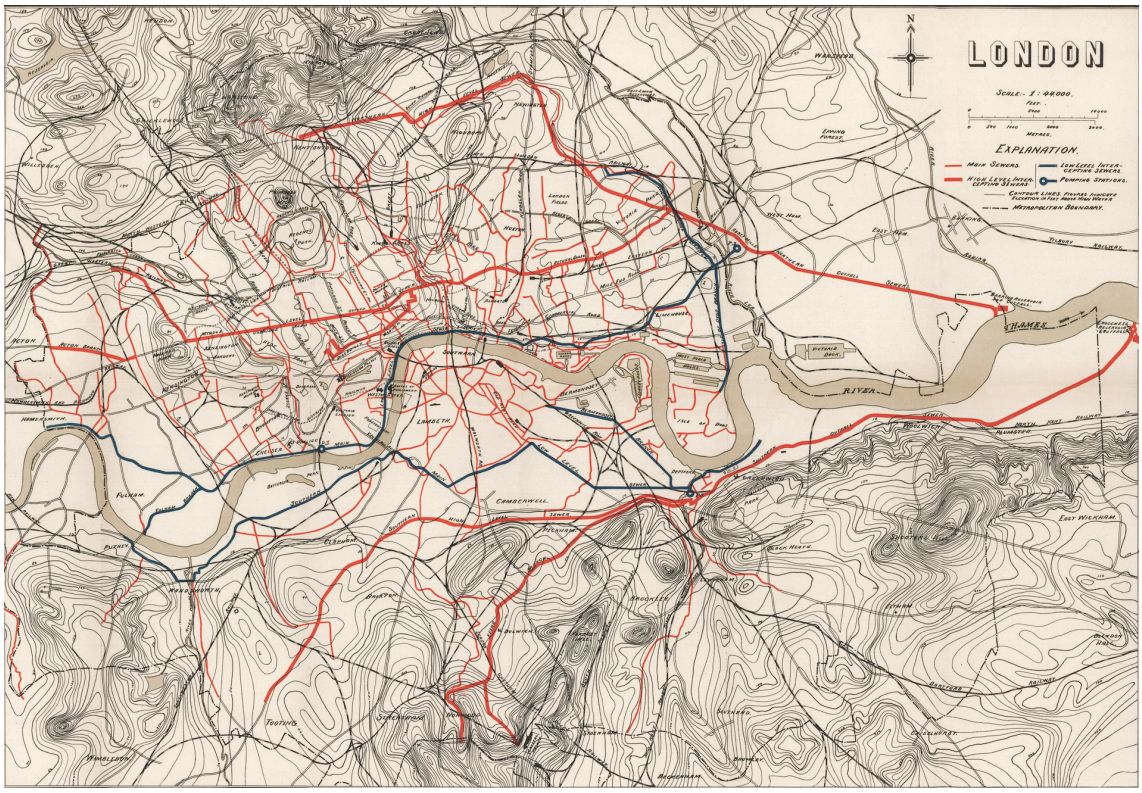
Τέλος, το 'υπόγειο' αποτελεί έτερο-τόπο και στο επίπεδο που "*οι ετεροτοπίες προϋποθέτουν πάντα ένα* ***σύστημα που 'ανοίγει' και 'κλείνει', που ταυτόχρονα τις απομονώνει και τις κάνει διαπερατές***",[78] με την ίδια την **πρόσβαση** σε αυτές να απαιτεί μια **συγκεκριμένη διαδικασία**: Στα 'υπόγεια' χωρικά περιβάλλοντα, αυτή η ικανότητα του συστήματός τους απαντάται στην έννοια του **'κατωφλιού'**, που όπως έχει ήδη αναλυθεί και στα προηγούμενα κεφάλαια, αποτελεί βασικό δομικό και φαινομενολογικό χαρακτηριστικό του 'υπογείου', με τους 'οριακούς' χώρους-κατώφλια να αποτελούν τον φαινομενολογικό, αλλά και πραγματικό χώρο-'μεταίχμιο' μεταξύ του 'υπεργείου' και του 'υπογείου', και η ίδια η διαδικασία της **'κατάβασης'** που εμπεριέχουν, να αποτελεί την **διαδικασία της εισόδου** στον ετεροτοπικό 'υπόγειο' χώρο.

3.8 Μοντέρνα Θεώρηση του Υπογείου χώρου

Παράλληλα με το σύνολο των φαντασιακών συσχετίσεων και των ετεροτοπικών/ετεροχρονικών χαρακτηριστικών που εξέλαβε το 'υπόγειο' χωρικό περιβάλλον μέχρι και την αυγή της μοντέρνας Ευρώπης, ο 19ος αιώνας χαρακτηρίστηκε από τον εξορθολογισμό του υπογείου χώρου, ορίζοντας ένα **νέο σύνολο χωρικών σχέσεων** μεταξύ **'υπεργείου'** και **'υπογείου'** στην μοντέρνα πόλη. **α)** Το **μοντέρνο σύστημα υπονόμων** με τα καινοτόμα θολωτά τούνελ, βασισμένο στο ρωμαϊκό cloaca maxima και **β)** η εισαγωγή του **υπογείου σιδηροδρόμου** στην αστική χωρική οργάνωση, σε άμεση συνάφεια με την κυρίαρχη μορφή του **ορυχείου** της βιομηχανικής επανάστασης, αντιπροσώπευσαν τον **ορθολογικό έλεγχο στον 'αρχαϊκό' υπόγειο χώρο και την ενοποίησή του με την 'υπέργεια' ζωή**:

[77] Foucault, *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*, σ. 5.
[78] Στο ίδιο, σ. 7.

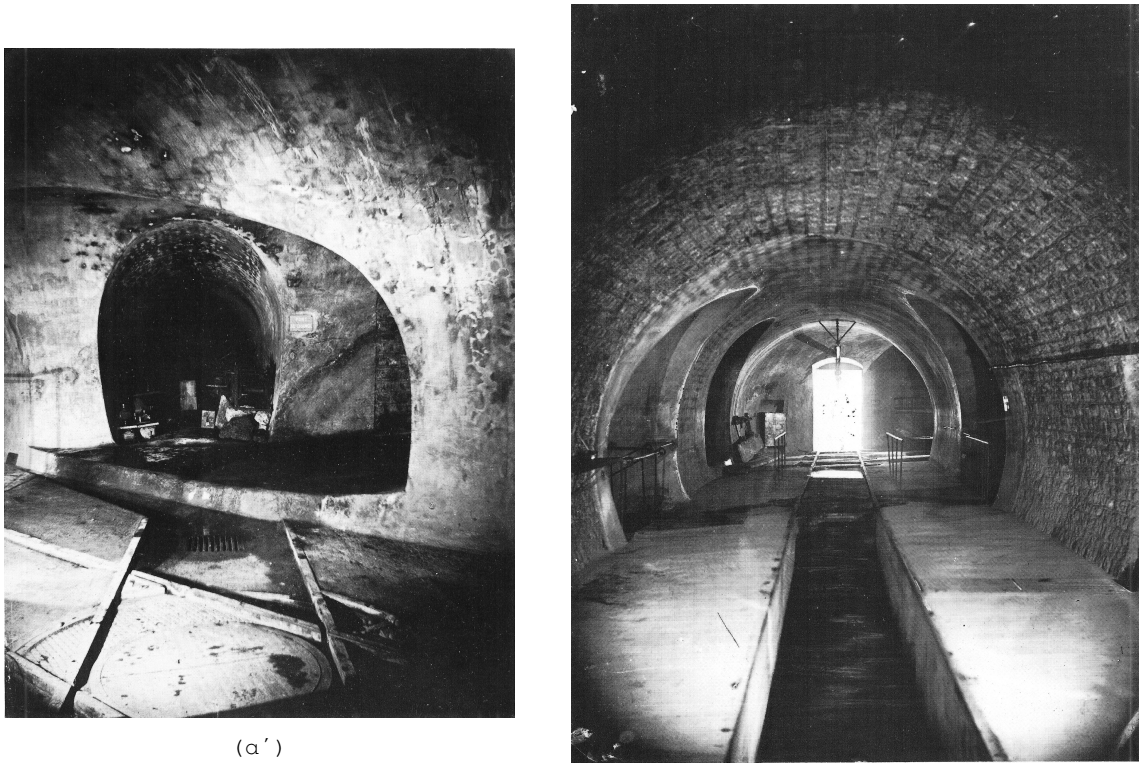
α) Το μοντέρνο σύστημα υπονόμων, παράλληλα με τον λειτουργικό σκοπό της συγκέντρωσης των αποβλήτων, συσσωρεύει, όπως περιγράφει και ο Pike, "*ξεπερασμένα απομεινάρια πραγμάτων, τόπων, ανθρώπων, τεχνικών και ιδεών για τα οποία ο ψυσικός και ο εννοιολογικός χώρος δεν υπάρχει πλέον για τον κόσμο επάνω*",[79] αποτελώντας έτσι έναν **1)** κατ'εξοχήν **'έτερο' τόπο της μοντέρνας πόλης, ταυτόσημο με την αποσύνθεση και την αρρώστια.** Σε συνδυασμό με την κατασκευή του ως **2) 'καθρέφτης'** της πόλης επάνω ακριβώς κάτω από τους δρόμους της, **3)** την **ενσωμάτωση ρεμάτων και παραποτάμων** στα υπόγεια δίκτυά του και **4)** την φαινομενολογία του **σκοταδιού** και της **λαβυρινθώδους** δομής του, το μοντέρνο σύστημα υπονόμων έφερε τα χαρακτηριστικά ενός φαντασιακού **'κάτω κόσμου' για την μοντέρνα πόλη,** σε άμεση σχέση με αυτήν μέσω **'κατωφλιών'**, όπως για παράδειγμα με τα έργα του Bazalgette στο Λονδίνο και του Belgrand στο Παρίσι, "*συνδέοντας τους κατοίκους επάνω με τα επικίνδυνα απόβλητα κάτω*".[80] (3.18)(3.19)



Εικόνα 3.18: Το Βικτωριανό σύστημα των υπονόμων του Λονδίνου του Joseph Bazalgette (1858-1870). Χάρτης σε κλίμακα 1:44000 του Rudolf Hering (1880).

[79] Pike, *Subterranean Cities: the world beneath Paris and London, 1800-1945*, σ. 191.
[80] Στο ίδιο, σ. 102.

Ως τέτοιος, φαντασιακός και 'έτερος', τόπος, οι μορφές που σχετίζονταν με αυτόν **μυθοποιήθηκαν**, συμβολίζοντας τις υπερφυσικές και αλλότριες ποιότητες της μοντέρνας πόλης: όπως για παράδειγμα οι εργάτες των υπονόμων του Παρισιού **(égoutiers)**, οι ρακοσυλλέκτες στους υπονόμους του Λονδίνου **(toshers)** και τα **φανταστικά θηρία** που τους κατοικούν, τα οποία, έχοντας προσχωρήσει από τον κόσμο επάνω, έχουν μεταλλαχθεί από τα απόβλητα με τα οποία τρέφονται.[81] Έτσι, εντός αυτού του φαινομενολογικού πλαισίου, αντίστοιχα με τις περιηγήσεις στις Κατακόμβες (κεφ. 3.6), οι **περιηγήσεις στους υπονόμους** (**égouts**) του Παρισιού αποτέλεσαν εξίσου μόνιμο δημόσιο θέαμα, μετά από την μεγάλη τους επιτυχία στην *Exposition Universelle de Paris* το 1867, υποσχόμενες "*ενσωμάτωση με τον 'κάτω κόσμο' σε ένα σύστημα ορθολογικό αρκετά ώστε να είναι ασφαλές, αλλά οργανικό αρκετά ώστε να συναρπάζει*".[82]



(α΄) (β΄)

Εικόνα 3.19: Υπόνομοι (égouts) του Παρισιού, όπως φωτογραφήθηκαν από τον Nadar (Gaspard-Félix Tournachon) το 1861.

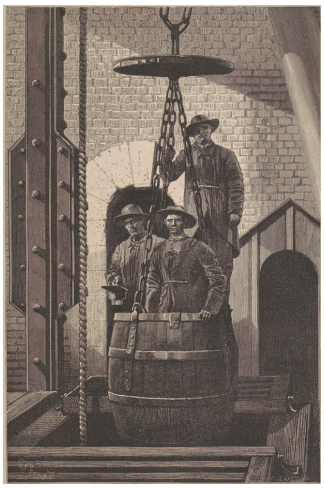
[81] Pike, *Subterranean Cities: the world beneath Paris and London, 1800-1945*, σσ. 191-192.

[82] Στο ίδιο, σ. 241.

β) Τον ίδιο αιώνα, ο υπόγειος σιδηρόδρομος θα καθιέρωνε έναν, εξίσου με αυτόν του συστήματος των υπονόμων, 'έτερο' τόπο στον αστικό υπόγειο χώρο της μοντέρνας πόλης, κατασκευασμένος ωστόσο ως ένας **απόλυτα τεχνολογικός/ανόργανος τόπος προς καθημερινή χρήση**: Αυτή η δυναμική του υπογείου χώρου, ως **εξέχον μοντέλο για ένα τεχνολογικό περιβάλλον**, εντοπίζεται στον μοναδικό συνδυασμό **'περίκλειστου'** και **'κατακορυφότητας'** που αρχετυπικά–φαινομενολογικά αυτός διαθέτει.[83] Η χρήση του ως τεχνολογικό περιβάλλον **καθιερώνεται** με την κυρίαρχη μορφή του ορυχείου της βιομηχανικής επανάστασης, όπου στον **υπόγειο–τεχνητό τόπο** του χρησιμοποιήθηκαν για πρώτη φορά στις αρχές του 19ου αιώνα τα επιτεύγματα της βιομηχανικής τεχνολογίας, όπως ο υπόγειος σιδηρόδρομος, που θα εφαρμοζόταν "*στην μεταφορά επιβατών μια γενιά αργότερα*".[84] (3.20)



(α΄) Άποψη ανθρακωρυχείου της κεντρικής Αγγλίας. Χαρακτικό από το βιβλίο *La Vie Souterraine* (Simonin, Louis. 1867). Απεικονίζεται η τυπική μεταφορά του άνθρακα μέσω βαγονιών, τα οποία όπως αναφέρει και ο Simonin, δεν μεταφέρονται πάντα από άλογα, αλλά και από 'ατμομηχανές' ή έλκονται από 'στατικούς κινητήρες'.[α΄] Στο βάθος διακρίνεται η μεταφορά του φορτίου μέσω των τυπικών κατακόρυφων φρεατίων (mine shafts) που συνέδεαν καθ' ύψος το ορυχείο.



(β΄) Κατάβαση σε τυπικό κατακόρυφο φρεάτιο ορυχείου της εποχής. Χαρακτικό από το ίδιο (3.20α΄).

[α΄] Louis Simonin. *Underground Life, or, Mines and Miners*. London: Chapman και Hall, 1869, σ. 129.

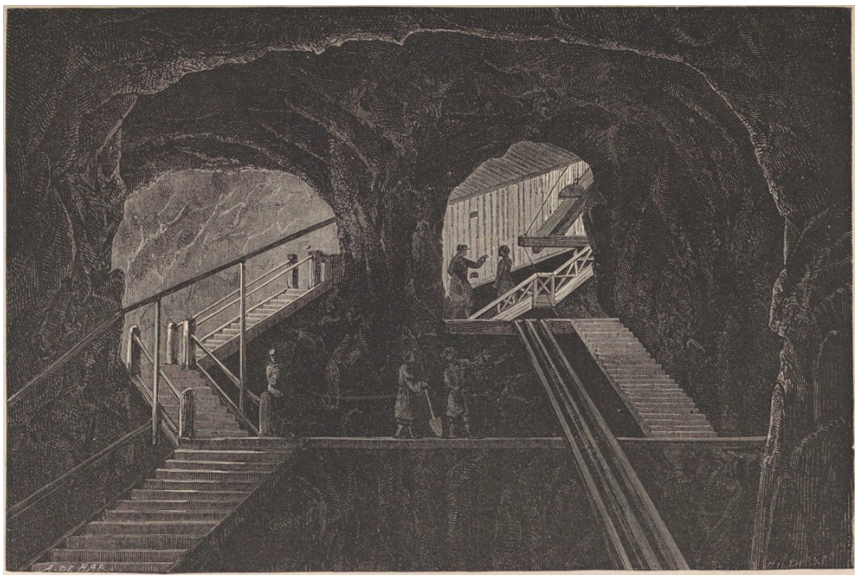
Εικόνα 3.20: Εικόνες ορυχείου του 19ου αιώνα

[83] Rosalind Williams. *Notes on the Underground: An Essay on Technology, Society, and the Imagination*. MIT Press, 2008, σσ. 7–8.

[84] Lewis Mumford. *Technics and Civilization*. New York: Oxford University Press, 1957, σ. 159.

Επιπλέον, λόγω του μεγέθους, του συνδυασμού φυσικού και τεχνητού, της λαβυρινθώδους δομής και της ομοιότητάς του με τις παραγκουπόλεις και τα 'χαμηλότερα βάθη' της σύγχρονης μητρόπολης, το μοντέρνο ορυχείο συλλαμβανόταν ως μια **'υπόγεια πόλη'**, με τον Louis Simonin, στο βιβλίο του *La Vie Souterraine* (1867), να παρομοιάζει **την χωρική εμπειρία του μοντέρνου ορυχείου με αυτήν της μοντέρνας πόλης** και της κινητικότητας του μητροπολιτικού δρόμου: Όπως περιγράφει και ο ίδιος, τα επίπεδα του **'υπογείου λαβυρίνθου'** είναι συνωστισμένα από εργάτες, άλογα και ατμομηχανές που διασχίζουν ράγες. Οι στοές "*διασταυρώνονται προς όλες τις κατευθύνσεις, όπως οι δρόμοι μιας πόλης με πολλές στροφές*",[85] οι πλατιές και μακριές των οποίων, "*σχηματίζουν τους κυρίους δρόμους, συνιστώντας την εξέχουσα περιοχή του ορυχείου*",[86] ενώ οι 'χαμηλές, στενές και ελικοειδείς' θυμίζουν τις παλαιότερες περιοχές της πόλης επάνω.[87]

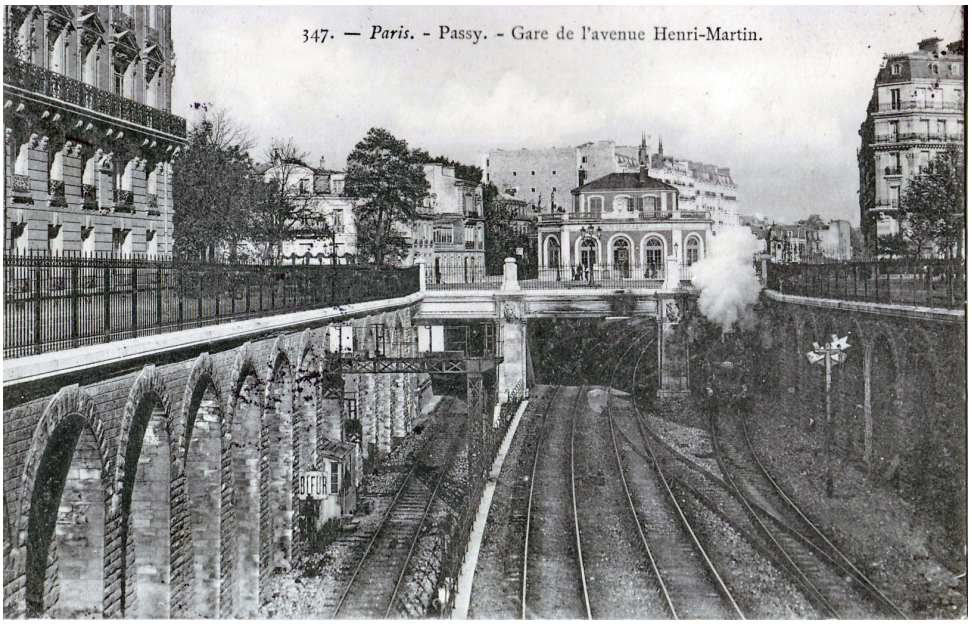
Κατά συνέπεια, ως τέτοια, τεχνολογική, ή όπως επισημαίνει και ο Simenon 'μαύρη και βαθιά'[88] 'πόλη', το ορυχείο της βιομηχανικής επανάστασης αποτέλεσε **μοντέλο για την αστική τεχνολογική ανάπτυξη του υπεργείου–και έπειτα υπογείου χώρου της πόλης του 19ου αιώνα**, με αυτήν να γίνεται "*κατ' ουσίαν – και πράγματι εμφανισιακά – μια* ***προέκταση του λιγνιτωρυχείου***",[89] ενώ ακόμη εξέφρασε και την δυστοπία μιας απόλυτης αποξένωσης από τον φυσικό κόσμο.[90] (3.21)



Εικόνα 3.21: Εσωτερικό ορυχείου γραφίτη στην Ανατολική Σιβηρία (19ος). Χαρακτικό από το ίδιο (3.20α΄).

[85]Simonin, *Underground Life, or, Mines and Miners*, σ. 132.
[86]Στο ίδιο, σσ. 132–133.
[87]Στο ίδιο, σ. 133.
[88]Στο ίδιο.
[89]Mumford, *Technics and Civilization*, σ. 159.
[90]Pike, *Metropolis on the Styx: The Underworlds of Modern Urban Culture, 1800–2001*, σ. 29.

Καθώς το δίκτυο του σιδηροδρόμου εντασσόταν στο αστικό χωρικό περιβάλλον, η πόλη επάνω μετασχηματίστηκε από **μεγάλες αψιδωτές γέφυρες** και **μεγάλα 'ανοίγματα' στο έδαφος**, εισάγωντας **κίνηση πάνω ή κάτω από τον κατοικημένο χώρο** της και **τέμνοντάς** την φυσικά σε οριζόντιο επίπεδο, δημιουργώντας **τμήματα και όρια** καθ' όλη την έκταση του αστικού τοπίου.[91](3.22) Συνδυάζοντας ιδιότητες του **'επάνω'** και του **'κάτω'**, μέσα από την μερικώς εκτεθειμένη φύση τους και τα χαρακτηριστικά του σκοταδιού και της υγρασίας, οι μορφές των αψιδών κάτω από τις γέφυρες και των 'ανοιγμάτων' στο έδαφος συνοδευόμενα από μικρού μήκους σήραγγες ή περάσματα κάτω από γέφυρες, αποτέλεσαν **'χώρους-κατώφλια'** για την πόλη επάνω και ως τέτοιοι **ενσωματώθηκαν μεταφορικά στον χώρο του 'υπογείου'**, συμμετέχοντας σε ένα ολόκληρο εύρος αντίστοιχων 'υπογείων' 'χώρων-κατώφλια' που δέσποζαν ήδη από τις αρχές του 19ου αιώνα στον υπέργειο χώρο της μητρόπολης: Επιτομή αυτών των χώρων στο Λονδίνο αποτέλεσαν **α)** οι **αψίδες** από οπτόπλινθο κάτω από τους σιδηροδρόμους που κυριαρχούσαν στο αστικό τοπίο και στο Παρίσι **β)** τα ***περάσματα*** (*passages*), που **συμπύκνωσαν** την πόλη στο επίπεδο του εδάφους και στην κλίμακα του πεζού.[92]

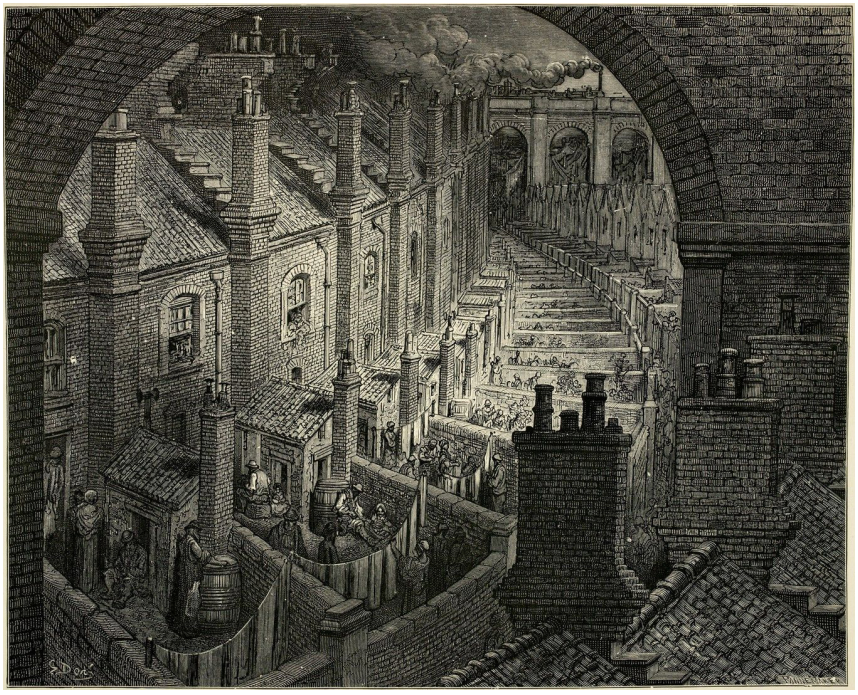


Εικόνα 3.22: Τυπικό σιδηροδρομικό 'άνοιγμα' εντός του αστικού τοπίου. Παρίσι, 1904. Είναι εμφανής η 'προέκταση' του μοντέρνου ορυχείου στην αστική τεχνολογική ανάπτυξη της εποχής.

[91]Στο ίδιο, σ. 220.
[92]Στο ίδιο, σ. 221.

Και στις δύο περιπτώσεις, αυτοί οι χώροι-κατώφλια, αποτέλεσαν μέρος της δημόσιας ζωής στεγάζοντας καταστήματα και υπηρεσίες, ωστόσο, λόγω της **'υπόγειας' φαινομενολογίας** τους, σταδιακά τα *περάσματα* στο Παρίσι και εξ' αρχής οι αψίδες στο Λονδίνο, απέκτησαν **φαντασιακά και ετεροτοπικά χαρακτηριστικά:**

α) Οι αψίδες των γεφυρών του Λονδίνου, αντίστοιχα με τα περάσματα του Παρισιού, στέγασαν δημόσιες χρήσεις της 'υπέργειας' ζωής, φέροντας ταυτόχρονα την φαινομενολογία της 'υπόγειας' πόλης, φιλοξενώντας **'από κάτω'** τους "*απειλητικά φαντάσματα, τον αστικό υπόκοσμο*"[93](3.23). Αποτελώντας, έναν **'σημαντικό', φαινομενολογικά 'υπόγειο τόπο' για την Βικτωριανή πόλη,**[94] η αρχιτεκτονική μορφή των αψιδών, τροφοδοτήθηκε με μια **πλούσια φαντασιακή δυναμική**, αποτελώντας συχνό σκηνικό (setting) σε θεατρικά και λογοτεχνικά έργα.[95]



Εικόνα 3.23: *Over London-by Rail*, χαρακτικό του Gustave Doré στο βιβλίο *London, A Pilgrimage*, 1872. Απεικονίζεται μια ψτωχή γειτονιά του Βικτωριανού Λονδίνου 'κάτω' από τις αψιδωτές γέφυρες των σιδηροδρόμων. Η φαντασιακή δυναμική των αψιδών είναι εμφανής, καθιστώντας έναν υπέργειο-'υπόγειο' κόσμο στα βάθη τους.

Ωστόσο, όπως επισημαίνει και ο Pike, η 'υπόγεια' και ως εκ τούτου φαντασιακή φύση των αψιδών στο Βικτωριανό Λονδίνο, προηγείται της περιόδου της κατασκευής των σιδηροδρόμων, με τα **'χαμηλότερα βάθη'** του κτιριακού συγκροτήματος ***Adelphi*** (1768) να θεμελιώνουν αυτήν την φαντασιακή και φαινομενολογική σχέση με την υπόλοιπη πόλη:[96]

[93]Pike, *Metropolis on the Styx: The Underworlds of Modern Urban Culture, 1800-2001*, σ. 221.
[94]Στο ίδιο, σ. 252.
[95]Στο ίδιο, σσ. 257-259.
[96]Στο ίδιο, σ. 243.

Η κατακόρυφη χωρική διαστρωμάτωση του συγκροτήματος, του οποίου οι κατοικίες εδράζονταν πάνω σε ένα **σύνθετο δίκτυο αψιδωτών κατακομβών**, που λειτουργούσε ως πέρασμα και υποστήριζε την δραστηριότητα των αποβάθρων του Τάμεση, ήταν ανάλογη της σύγχρονης κατακόρυφης κοινωνικής διαστρωμάτωσης, με τις χαμηλότερες κοινωνικές τάξεις να **δραστηριοποιούνται ή να βρίσκουν καταφύγιο** εντός αυτού του αψιδωτού δικτύου. Κατ' αυτόν τον τρόπο, αυτά τα 'χαμηλότερα βάθη' του *Adelphi*, σε συνδυασμό με την κεντρική τους τοποθεσία, την μεγάλη τους κλίμακα, το έντονο, φαινομενολογικά 'υπόγειο', **σκοτάδι** του εσωτερικού τους και την 'υπόγεια' αίσθηση της **απομόνωσης**, λόγω της περίκλειστης χωρικής τους δομής, αποτέλεσαν έναν **'έτερο' τόπο της πόλης**, χαρακτηριζόμενο κυρίως από την **διαφορά-απόκλισή** του με τον 'κόσμο επάνω'. Ως τέτοιος, κυριάρχησε στην δημόσια φαντασία, αποκτώντας ψήμη **καταφυγίου για εγκληματίες**,[97] αντιπροσωπεύοντας την γενικότερη "*παράνομη χρήση των δημοσίων χώρων της πόλης από τους φτωχούς*"[98] και ως εκ τούτου αποτελώντας έναν γενικότερα **επικίνδυνο τόπο**, με τις **χαμηλές, απότομες αψιδωτές εισόδους του να αποτελούν μεταιχμιακούς χώρους-κατώφλια προς έναν 'αστικό Κάτω Κόσμο'**.(3.24)



Εικόνα 3.24: *Entrance to the Adelphi Wharf*, λιθογραφία του Théodore Gericault (1821). Είσοδος-'κατάβαση' στο αψιδωτό δίκτυο του *Adelphi*.

β) Τα *περάσματα* αποτέλεσαν ένα **σύστημα καλυμμένων στοών**-αγορών που διέτρεχαν το εσωτερικό οικοδομικών τετραγώνων έχοντας τις απολήξεις τους σε διαφορετικές περιμετρικές οδούς και αποτελώντας συχνά το ένα προέκταση του άλλου ανάμεσα από παρεμβάλλουσες οδούς, όπως στην περίπτωση του *Passage des Panoramas*, *Passage Jouffroy*, *Passage Verdeau*. Σκεπασμένα με σίδηρο και γυαλί, τα *περάσματα* προσέφεραν φυσικό φως σε ένα τεχνητό εσωτερικό χωρικό περιβάλλον που έμοιαζε να **εσωκλείει έναν μικρόκοσμο της πόλης**.[99]

[97] Στο ίδιο, σ. 253.

[98] Στο ίδιο, σ. 252.

[99] Amédée Kermel. «Les Passages de Paris». Στο: *Paris, ou le livre des cent-et-un*. Τόμ. 10. Pierre-François Ladvocat, 1833, σσ. 49-72, σ. 50.

Ωστόσο, λόγω της γενικότερης **κλειστοφοβικής δομής** τους, της **έλλειψης του φυσικού φωτισμού που υπόσχονταν**, καθώς το γυαλί στις οροφές τους μαύριζε εξωτερικά από την ατμόσφαιρα και εσωτερικά από τον καπνό που ανέδυαν οι λάμπες αερίου, και της **βρωμιάς και ερείπωσης** που ακολούθησε ιδίως μετά το πέρας της μόδας τους μετά τα μέσα του αιώνα, τα *περάσματα* σύντομα ταυτίστικαν με την **φαινομενολογία του υπογείου χώρου της πόλης, παρουσιάζοντας τον στο υπέργειο περιβάλλον.**



(α΄) Νότια είσοδος του *Passage Jouffroy* από την *Boulevard Montmartre*, ca. 1930-1940. Αποτελεί τυπική μνημειώδη είσοδοπύλη των *περασμάτων*, τονίζοντας την ετεροτοπική τους δυναμική.



(β΄) *Passage de l'Opéra, galerie du Baromètre*. Φωτογραφία του Charles Marville (ca. 1866). Μια εκ των τριών στοών που αποτελούσαν το *Passage de l'Opéra*, οι άλλες δύο αποτελούν την παράλληλη *Galerie de l'Horloge* και την κάθετη στις δύο προηγούμενες που διέσχιζε κατά μήκος την *Opéra Le Peletier*.

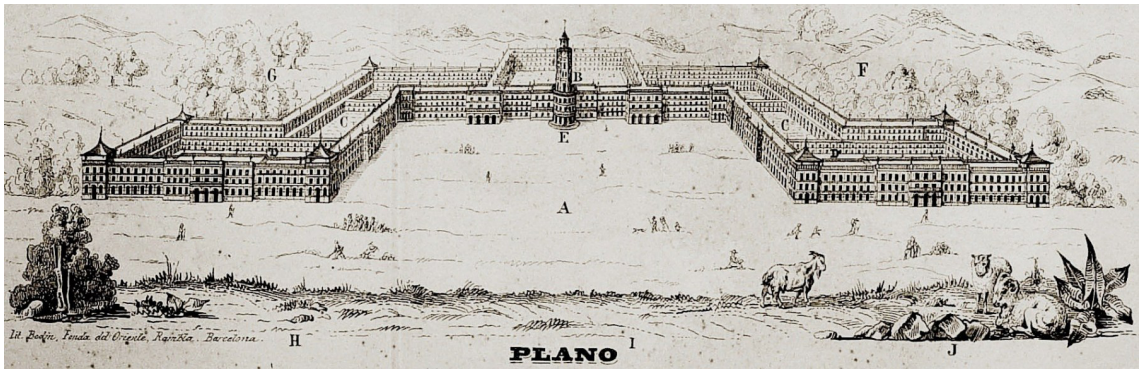
Εικόνα 3.25: *Περάσματα* (*passages*) του Παρισιού

Έτσι, ως γνήσιος αστικός 'υπόγειος' χώρος, ταυτίστηκε με το **πρόσωπο του διαβόλου του 19ου αιώνα**, φιλοξενώντας ένα σύνολο παράνομων δραστηριοτήτων που είχαν ήδη συσχετιστεί με τον υπόγειο-'διαβολικό' χώρο της πόλης, καθώς και αποκλίνουσες-'διαβολικές' διασκεδάσεις.[100]

[100]Pike, *Metropolis on the Styx: The Underworlds of Modern Urban Culture, 1800-2001*, σσ. 228-229.

Παράλληλα, με την αποκλίνουσα ‘ετερότητά’ του, ο τόπος των περασμάτων λειτούργησε και χρονικά ‘έτερα’, διατηρώντας μια **νυχτερινή ταυτότητα**, καθώς βρισκόταν σε πλήρη δραστηριότητα τις νυχτερινές ώρες, ενώ ακόμη και την μέρα, οι βρώμικες γυάλινες οροφές του έδιναν την εντύπωση ενός ‘μόνιμου λυκόφωτος’.[101] Αυτό το, αρχετυπικά-‘υπόγειο’, **φαινομενολογικό χαρακτηριστικό της ‘ορατότητας’**, συμμετείχε στην φαντασιακή δυναμική της ετεροτοπίας των περασμάτων, που κατείχαν έναν **“*μαγικό, εξωπραγματικό χαρακτήρα*”**[102] και χαρακτηρίζονταν κάποια από αυτά ως ‘μικρά, **σκοτεινά** και συστραμμένα’,[103] ενώ άλλα, λόγω της νέας τεχνολογίας του εσωτερικού-τεχνητού τους φωτισμού, ως ένας ‘ιριδίζων **λαβύρινθος**’.[104] (3.25)

Όπως γίνεται εμφανές και με τα παραπάνω παραδείγματα, ο 19ος αιώνας κυριαρχείται από μια ‘υπόγεια’ αναπαράσταση του υπεργείου χώρου.[105] Τα **φαντασιακά οράματα των αστικών ουτοπιστών** της εποχής εκφράζουν άμεσα αυτήν την σχέση ‘υπογείου’-υπεργείου, καθώς, επηρεασμένα από την επιδραστική μορφη των περασμάτων, παρουσιάζουν μεγάλης κλίμακας, υπέργεια-‘καλυμμένα’ **δίκτυα πεζοδρόμων**, διαχωρισμένα από την κίνηση των οχημάτων και την φύση:[106] Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί το ***phalanstère*** του Charles Fourier (1772–1837), ένας τύπος κτιρίου σχεδιασμένος να στεγάζει μια ουτοπική κοινότητα που λειτουργεί εξ ολοκλήρου εντός του. (3.26)

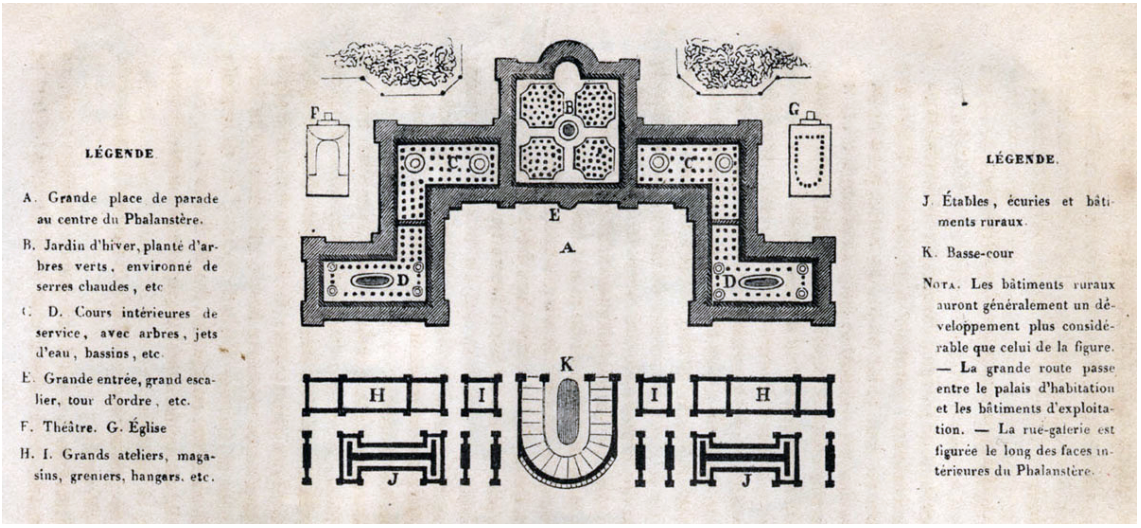


Εικόνα 3.26: Προοπτική άποψη ενός *phalanstère*. Απεικονίζεται η βασική τριμερής δομή που περιλαμβάνει ένα κεντρικό μέρος για ‘ήσυχη δραστηριότητα’, μια πτέρυγα για όλα τα θορυβώδη εργαστήρια και μια άλλη για το ‘χάνι’ (caravansary) με αίθουσες για ‘συναντήσεις με ξένους’.[α΄]

[α΄] Charles Fourier. *The Utopian Vision of Charles Fourier: Selected Texts on Work, Love, and Passionate Attraction*. Μετάφραση υπό Jonathan Beecher και Richard Bienvenu. Boston: Beacon Press, 1971, σσ. 240–241.

[101] Στο ίδιο, σ. 237.
[102] Στο ίδιο.
[103] Alfred Delvau. *Les Dessous de Paris*. Paris: Poulet-Malassis et de Broise, 1860, σ. 106.
[104] Wolfgang Schivelbusch. *Disenchanted Night: The Industrialisation of Light in the Nineteenth Century*. Μετάφραση υπό Angela Davies. Berg Publishers, 1988, σ. 152.
[105] Pike, *Metropolis on the Styx: The Underworlds of Modern Urban Culture, 1800-2001*, σ. 18.
[106] Pike, *Subterranean Cities: the world beneath Paris and London, 1800-1945*, σ. 89.

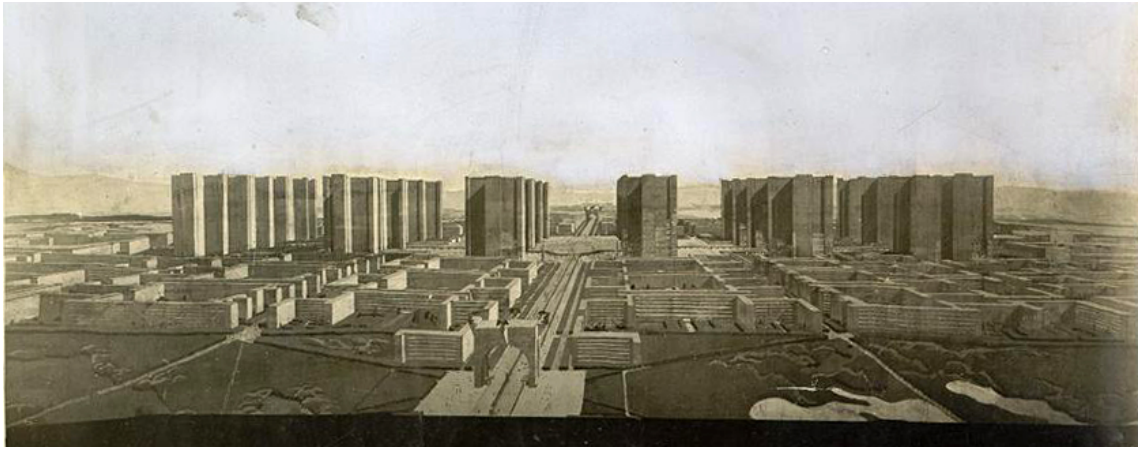
Διαθέτοντας μια **ενιαία και περίκλειστη δομή**, με πολλαπλές εσωτερικές αυλές και απουσία "*εξωτερικών δρόμων <..> εκτεθειμένων στα στοιχεία της ψύσης*",[107] το *phalanstère* **διασχίζεται** από εσωτερικούς-'προστατευμένους' δρόμους-στοές (***rues-galeries***) και **υπόγειους διαδρόμους** που επιτρέπουν **α)** την **επικοινωνία των διαφόρων μερών του**, **β)** την επικοινωνία με παρακείμενα κτίσματα και **γ)** την διευκόλυνση της **συνεχούς κίνησης** μεταξύ τους,[108] αναδεικνύοντας την μορφή των *περασμάτων* σε γενική αρχιτεκτονική αρχή του[109] και εφαρμόζοντας μια **κλειστή κυκλοφορία ανάμεσα σε συνδεδεμένους εσωτερικούς χώρους.**[110] Η κυκλοφορία αυτή πραγματοποιείται σε **τεχνητές κλιματολογικές συνθήκες**, καθώς κάθε πέρασμα "*θερμένεται τον χειμώνα και αερίζεται το καλοκαίρι*",[111] αποκόπτοντας περαιτέρω την επαφή με το έξω. Έτσι, το υπέργειο ουτοπικό μοντέλο του Fourier, αναπαρίσταται, ουσιαστικά, ως ένα εξ ολοκλήρου υπόγειο χωρικό σύστημα. (3.27)



Εικόνα 3.27: Κάτοψη ενός *phalanstère*. Απεικονίζονται οι εσωτερικές αυλές της βασικής τριμερούς δομής (3.26), οι 'δρόμοι-στοές' (*rues-galeries*) κατα μήκος των εσωτερικών όψεων, καθώς και παρακείμενα κτίσματα που περιλαμβάνουν τους *στάβλους*, τους *αχυρώνες* και τις *αποθήκες* απέναντι από την βασική δομή, το *Θέατρο* και την *Εκκλησία* παραπλεύρως.

[107]Fourier, *The Utopian Vision of Charles Fourier: Selected Texts on Work, Love, and Passionate Attraction*, σ. 243.
[108]Στο ίδιο, σσ. 243-244.
[109]Pike, *Subterranean Cities: the world beneath Paris and London, 1800-1945*, σ. 90.
[110]Pike, *Metropolis on the Styx: The Underworlds of Modern Urban Culture, 1800-2001*, σ. 227.
[111]Fourier, *The Utopian Vision of Charles Fourier: Selected Texts on Work, Love, and Passionate Attraction*, σ. 243.

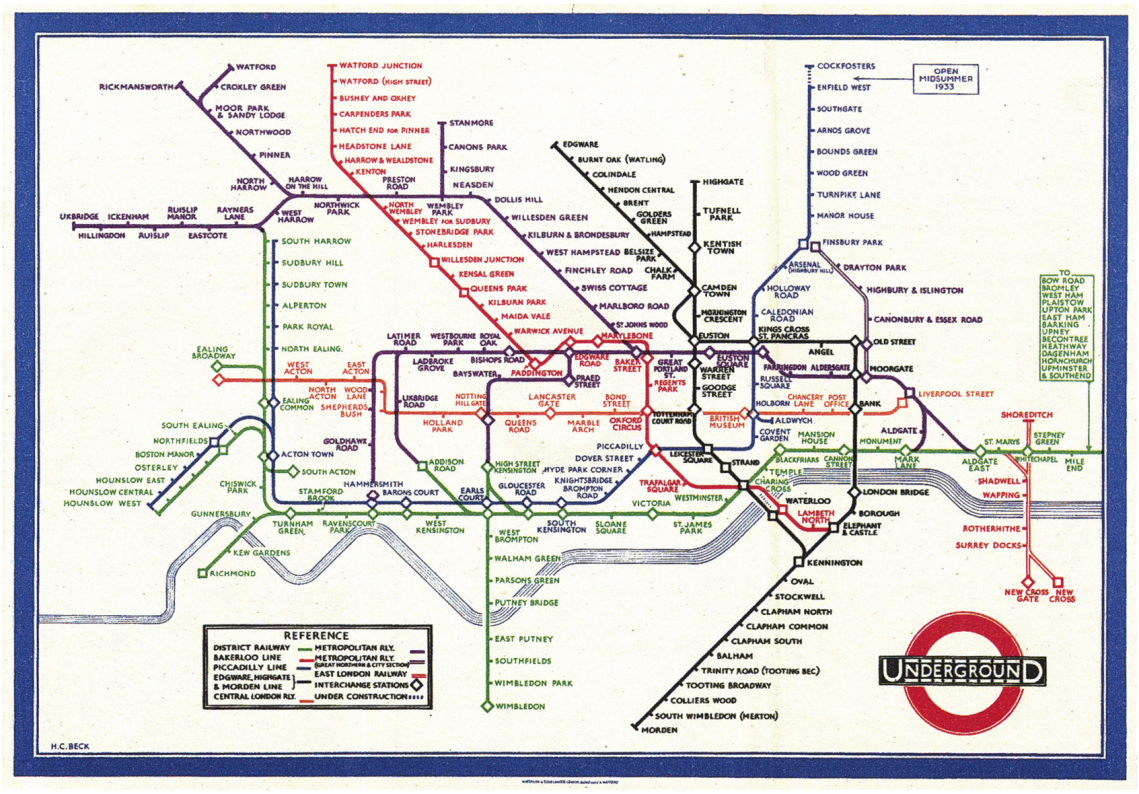
Μετά τα μέσα του 19ου αιώνα, η συστηματική κατασκευή και επέκταση **υπογείων σιδηροδρόμων** στις σύγχρονες μητροπόλεις – Λονδίνο, *Metropolitan Railway* (1863) και *Tube* βαθέος-επιπέδου σήραγγες (1890), Βερολίνο, *U-Bahn* (1902), Παρίσι, *Métro* (1900), Νέα Υόρκη, *Subway* (1904) – θα **α)** ενοποιούσε τον υπόγειο χώρο της πόλης με την υπέργεια αστική ζωή και **β)** θα ενσωμάτωνε την τεχνολογική-ανόργανη δυναμική του στην σχεδίαση του συνόλου του αστικού τοπίου. Η νέα μορφή που λάμβανε η πόλη, ως **ενιαίο** πλέον **υπέργειο-υπόγειο χωρικό σύστημα τροφοδοτούμενο από την τεχνολογική δυναμική του υπογείου χώρου της**, ήταν σύμφυτη με την ανάπτυξη μιας **'καθολικής' σύλληψης του χώρου** και του **ενστερνισμού των τεχνολογικών δυνατοτήτων** της σύγχρονης μητρόπολης, που διατύπωσαν τα κινήματα του μοντερνισμού τις πρώτες δεκαετίες του 20ου αιώνα. Άμεση εκδήλωση αυτών των θεωρήσεων αποτέλεσε η ουτοπική *Σύγχρονη Πόλη* (***Ville Contemporaine***) του Le Corbusier (1922), μια ιδεατή αρχιτεκτονική πρόταση για μια πόλη τριών εκατομμυρίων κατοίκων: Η *Σύγχρονη Πόλη* συντίθεται ως **ενιαίος και αυτοτελής οργανισμός** τα μέρη του οποίου επικοινωνούν μέσω ενός σταθμού-**κόμβου** υπογείων σιδηροδρόμων στο ακριβές κέντρο του.[112] Σε αυτόν τον ***Κεντρικό Σταθμό*** συναντιούνται, σε τρία επίπεδα κάτω από το έδαφος, οι κύριες γραμμές, οι προαστιακές γραμμές και οι αγωγοί (tubes) που εξυπηρετούν την πόλη επάνω και οδηγούν στα θεμέλια του κάθε ουρανοξύστη στο κέντρο της, ο οποίος λειτουργεί αντίστοιχα ως σταθμός και ως ένα ολόκληρο **'κατακόρυφο'** διαμέρισμά της.[113] (3.28)



Εικόνα 3.28: Πανοραμική άποψη της *Ville Contemporaine*. Διακρίνεται ο *Κεντρικός Σταθμός* στο κέντρο της *Σύγχρονης Πόλης*, ανάμεσα από τα 'κατακόρυφα' διαμερίσματά της.

[112]Le Corbusier. *The City of To-morrow and Its Planning*. Μετάφραση υπό Frederick Etchells. New York: Dover Publications, 1987, σσ. 1-6 του κεφ. XI.
[113]Στο ίδιο, σ. 2 του κεφ. XII.

Καθώς η ιδεατή πόλη του Le Corbusier σχεδιάζεται ως ένα αυτόνομο-ολοκληρωμένο μοντέλο ικανό να τοποθετηθεί σε έναν οποιονδήποτε τόπο,[114] αντανακλάται η μοντέρνα **αφαιρετική-διαγραμματική σύλληψη του αστικού χώρου**, που αποδεσμεύει το χωρικό σύστημα της πόλης από την έννοια του τόπου και το αντιμετωπίζει σαν ένα αυτόνομο υπέργειο-υπόγειο σύστημα. Παράδειγμα αυτής της αφαιρετικής-διαγραμματικής σύλληψης αποτελούν οι **τοπολογικοί χάρτες** των μητροπολιτικών σιδηροδρόμων, με πρώτο του είδους του τον χάρτη του *London Underground* του Harry Beck (1933), ο οποίος **σχηματοποιεί το περίπλοκο δίκτυο των αστικών σιδηροδρομικών γραμμών της πόλης σε έναν διαγραμματικό χάρτη** που αντιστοιχεί ελάχιστα στον φυσικό-εμπειρικό χώρο της αλλά αποτελεί συνοπτική εικόνα του συνόλου της, **χρησιμεύοντας και ως χάρτης για την 'πόλη επάνω'**: Καθώς οι υπέργειες γραμμές εντάσσονται στο ίδιο απεικονιζόμενο δίκτυο με τις υπόγειες, χωρίς κάποια ιδιαίτερη διάκριση, το σύνολο του συστήματος και κατ' επέκταση η **ουτοπική εικόνα της μοντέρνας μητρόπολης *"συλλαμβάνεται σαν να υπάρχει εντός ενός εξ ολοκλήρου υπογείου περιβάλλοντος"***.[115] (3.29)



Εικόνα 3.29: Διαγραμματικός χάρτης του *London Underground* από τον Harry Beck (1933). Ο πρώτος από τους τοπολογικούς χάρτες των αστικών σιδηροδρόμων που αναπαριστούν την πόλη ως ένα αυτόνομο δίκτυο-μοντέλο, αποκομμένο από τα γεωγραφικά της χαρακτηριστικά, με την έννοια της απόστασης να γίνεται και αυτή αφαιρετική υπό το πρίσμα της κίνησης μέσω στάσεων και όχι οικοδομικών τετραγώνων ή γειτονιών.

[114] Corbusier, *The City of To-morrow and Its Planning*, σσ. 1-2 του κεφ. XI.
[115] Pike, *Subterranean Cities: the world beneath Paris and London, 1800-1945*, σ. 23.

3.9 Το χωρικό περιβάλλον των παιχνιδιών φαντασίας ως 'Δαιδαλώδες–Υπόγειο' σύστημα

Συμπυκνώνοντας την έννοια του 'υπογείου', γίνονται αντιληπτά

- τόσο η **φαντασιακή–ετεροτοπική** δυναμική που **ενυπάρχει** σε όλο το εύρος των αρχιτεκτονικών του εκφάνσεων,
  - Απορρέοντας από τα ίδια τα αρχετυπικά χαρακτηριστικά της φαινομενολογίας του υπογείου χώρου (*σκοτάδι–αποκοπή–κάθοδος*), η φαντασιακή–ετεροτοπική δυναμική του 'υπογείου' εντοπίζεται στην ικανότητά του να εσωκλείει μια **πραγματικότητα ενδογενούς νοήματος** στα βάθη του.

- όσο και ο τρόπος με τον οποίο το **'δαιδαλώδες' χαρακτηρίζει** κάθε 'υπόγεια' δομή.
  - Αντανακλώντας την έννοια του μονοπατιού και της χωρικής οργάνωσης της κίνησης από το σημείο Α στο σημείο Β (κεφ. 2.4), το 'δαιδαλώδες' εμπεριέχεται στο 'υπόγειο' μέσω
    * της **σταδιακής μετάβασης** προς την ενδογενούς νοήματος πραγματικότητά του, σηματοδοτημένη μέσω **κατωφλιών** και της ίδιας της διαδικασίας της '**κατάβασης**' προς τα βάθη του,
    * όσο και μέσω των **εσωστρεφών πολύπλοκων δικτύων** που αυτό εσωκλείει.

Παράλληλα, **γ)** η ίδια η δαιδαλώδης δομή **ορίζει** από μόνη της ένα ‘υπόγειο’ περιβάλλον, καθώς η φαινομενολογία του ‘δαιδαλώδους’ συμπίπτει με αυτήν του ‘υπογείου’ (κεφ. 3.1): Ενδεικτικό παράδειγμα αποτελούν οι **δαιδαλώδεις κήποι** που αναλύθηκαν στην προηγούμενη ενότητα (σσ. 25–30), όντας **αυτούσιες ‘υπόγειες’ δαιδαλώδεις δομές**, λόγω της **αποκοπής** τους από το ‘έξω’, την επικοινωνία μέσω συγκεκριμένων **κατωφλιών** και την χαρακτηριστική κατεύθυνση του ‘δαιδαλώδους’ προς τα **ενδότερα** του συστήματός του. Κατά αντίστοιχο τρόπο, η ενιαία και αυτοτελής, υπέργεια-υπόγεια δαιδαλώδης δομή της *Ville Contemporaine* **ορίζεται συνολικά ως ‘υπόγεια’**, καθώς και το σύνολο της μοντέρνας πόλης υπό το πρίσμα του δαιδαλώδους δικτύου του αστικού σιδηροδρόμου.

Κατα συνέπεια, καθώς το ‘υπόγειο’ εμπεριέχει το ‘δαιδαλώδες’ και το ‘δαιδαλώδες’ εμπεριέχεται πάντα σε ένα ‘υπόγειο’, προκύπτει η **‘υπόγεια φύση’ των χωρικών συστημάτων των παιχνιδιών φαντασίας**, των οποίων η σύνθεσή διέπεται από την χαρακτηριστική **‘λαβυρινθώδη διαδικασία’** (κεφ. 2.4).

Παράλληλα, η ίδια η πραγματικότητα του ‘υπογείου’ συμπίπτει με τον ορισμό του παιχνιδιού (game) ως: “*διαδραστική* ***κατασκευή ενδογενούς νοήματος*** *που απαιτεί από τους παίκτες να αγωνιστούν προς έναν* ***στόχο***”,[116] με **1)** την έννοια της ‘κατασκευής’ να παραπέμπει στην **αυτοτέλεια** μιας ‘υπόγειας’ δομής, **2)** του ενδογενούς νοήματος στην φαντασιακή-ετεροτοπική ταύτιση του ‘υπογείου’ με το ‘διαβολικό’, το ‘μυστηριώδες’, το ‘υπερφυσικό’ και το ‘τελετουργικό’, προσφέροντας μια πληθώρα σκηνικών (**settings**) και **3)** του ‘στόχου’ στην απόληξη της ‘λαβυρινθώδους διαδικασίας‘ **στα βάθη** του.

Έτσι, το χωρικό περιβάλλον των παιχνιδιών φαντασίας ορίζεται ως ένα συνολικά ‘Δαιδαλώδες-Υπόγειο’ χωρικό σύστημα με **επιμέρους βάθη και δαιδαλώδεις δομές**, αποτυπώνοντας το **χωρικό πλαίσιο της διάδρασης** του παίκτη με την αφήγηση και τους εκάστοτε στόχους του παιχνιδιού: Όπως παρουσιάζει **α)** το ‘οριοθετημένο σκηνικό αλληλεπίδρασης’ του ‘dungeon’-χωρικού μοντέλου (κεφ. 1.4), **β)** τα παιγνιώδη χωρικά συστήματα των δαιδαλωδών κήπων (κεφ. 2.4), **γ)** τα περιπετειώδη φαντασιακά περιβάλλοντα της ‘Gothic’ λογοτεχνίας (σσ. 52–55).

[116]Costikyan, «I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games», σ. 24.

Κεφάλαιο 4

Gameworlds

Καθώς τα ψηφιακά παιχνίδια φαντασίας αποτελούν **φυσική εξέλιξη** των αναλογικών, θα αναζητηθεί η 'Δαιδαλώδης-Υπόγεια' φύση του χωρικού περιβάλλοντός τους, αναλύοντας την **σύνθεση** και την **λειτουργία** των δομών τους μέσα από τις **διάφορες εκφάνσεις τους**:

Διατηρώντας τις ίδιες συνθετικές αρχές (κεφ. 1.3), οι διαδραστικοί κόσμοι των ψηφιακών παιχνιδιών φαντασίας αποκτούν μια "***μετρήσιμη, σαφή έκταση***"[1] αποτελώντας "*εικονικές κατασκευές που είναι ξεκάθαρα* ***οριοθετημένες*** *και οι οποίες μπορούν να περιγραφούν από* ***γεωμετρία ή τοπολογία***".[2] Κατά αυτό τον τρόπο, σε αντίθεση με τους αμιγώς φανταστικούς κόσμους των αναλογικών προγόνων τους, οι **'gameworlds'** κατά Aarseth, "*διαθέτουν αντικειμενική ύπαρξη, ακόμα και αν υπάρχουν μονάχα μέσω υπολογιστικών μηχανών*".[3]

Στον ίδιο ορισμό, ο Aarseth, επισημαίνει πως οι 'gameworlds' "*μπορούν να* ***εξερευνηθούν άμεσα*** *από έναν ανεξάρτητο παράγοντα*"[4] (τον παίκτη): Αυτό είναι ενδεικτικό του χαρακτηριστικού **'πλοηγήσιμου χώρου'** (navigable space) των ψηφιακών διαδραστικών κόσμων, με την 'πλόηγηση' να αποτελεί την **πρωταρχική διάδραση** με τον ίδιο τον χώρο.[5] Όπως χαρακτηριστικά αναφέρει και ο Manovich, "*η αφήγηση και ο χρόνος* ***εξισώνονται*** *με την κίνηση διαμέσου του τρισδιάστατου χώρου, την μετάβαση μέσα από δωμάτια, επίπεδα (levels), ή λέξεις*".[6]

[1] Espen Aarseth. «A Narrative Theory of Games». Στο: *Foundations of Digital Games*. New York: Association for Computing Machinery, 2012, σσ. 129-133, σ. 131.
[2] Στο ίδιο.
[3] Στο ίδιο.
[4] Στο ίδιο.
[5] Mark J. P. Wolf. «Theorizing Navigable Space in Video Games». Στο: *DIGAREC Series* 6 (2011), σσ. 18-49, σ. 19.
[6] Manovich, *The Language of New Media*, σ. 214.

4.1 *Adventure/Rogue*

Πρώτο τέτοιο παιχνίδι 'περιπέτειας' αποτέλεσε το *Colossal Cave Adventure* των Will Crowther και Don Woods (1976–1977),[7] **καθορίζοντας** την δημιουργία ψηφιακών διαδραστικών κόσμων και των τρόπων εξερεύνησής τους.[8] Βασισμένος στις πραγματικές εξερευνήσεις του στο σύμπλεγμα σπηλαίων *Mammoth Cave* στο Kentucky, ο Crowther συνέταξε το *Adventure* ως μια **ψηφιακή προσομοίωση εξερεύνησης σπηλαίων**, εντάσσοντας ωστόσο και κάποια φανταστικά στοιχεία, θησαυρούς και γρίφους.[9] Ο Woods έφερε τα τελευταία στο προσκήνιο, μετατρέποντάς το σε ένα **παιχνίδι επίλυσης–γρίφων** και **αναζήτησης–θησαυρών.**[10]

Λόγω της πλήρους έλλειψης γραφικών, η διάδραση του παίκτη με το προϊόν της σύνθεσης και τα μέρη του **(gameplay)** πραγματοποιείται μέσα από την ανάγνωση σύντομων αποσπασμάτων κειμένου, που περιγράφουν το εκάστοτε χωρικό περιβάλλον του παίκτη, καθώς και ορατά αντικείμενα, ενώ ο ίδιος αντιδρά μέσω απλών εντολών:

— *Βρίσκεσαι στην ανατολική πλαγιά μιας ρωγμής που διασχίζει εγκάρσια όλη την αίθουσα. Η ομίχλη είναι αρκετά πυκνή εδώ και η ρωγμή είναι πολύ πλατιά για να την πηδήξεις.*

— Κουνώ το ραβδί (WAVE ROD).

— *Μια κρυστάλλινη γέφυρα διατρέχει τώρα την ρωγμή.*

— Την διασχίζω (CROSS).

— *Βρίσκεσαι στην δυτική πλευρά της ρωγμής στην Αίθουσα των Νεφών. Υπάρχουν διαμάντια εδώ!*

— Παίρνω τα διαμάντια (GET). [11]

[7] Matt Barton. *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltd., 2008, σ. 13.

[8] Στο ίδιο, σ. 28.

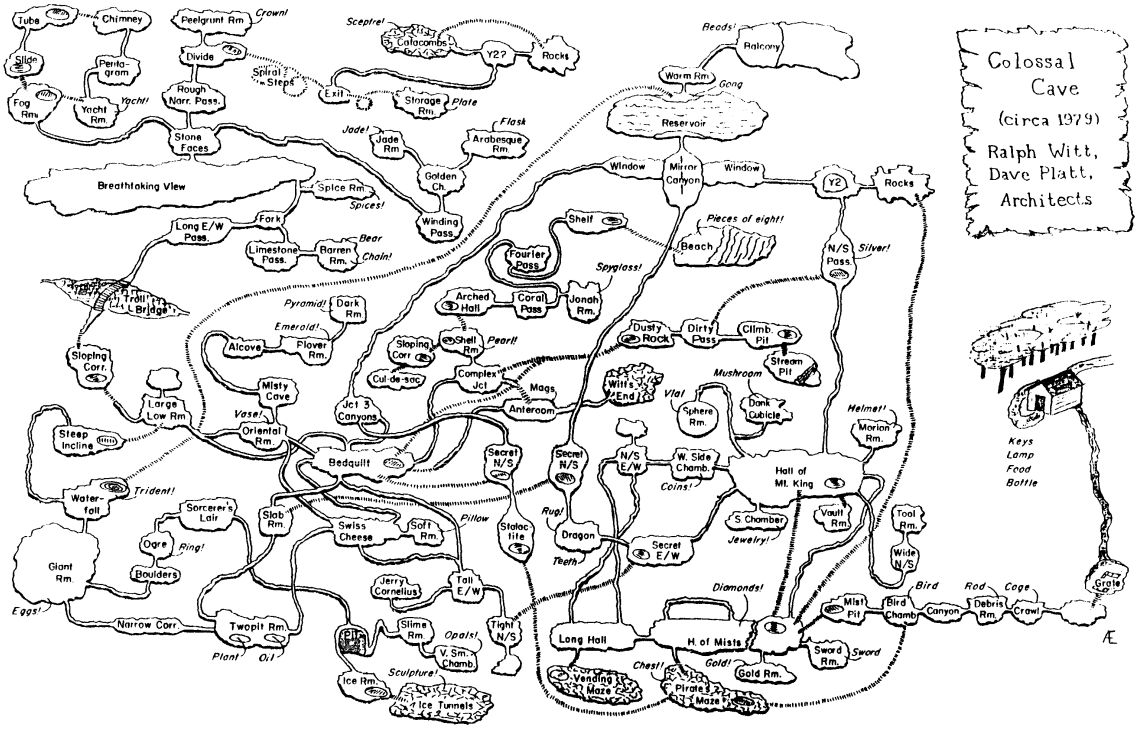
[9] Στο ίδιο, σ. 26.

[10] Aarseth, «From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory», σ. 7.

[11] Απόσπασμα από χαρακτηριστικό gameplay του *Adventure*

Κατ' αυτόν τον τρόπο, το χωρικό περιβάλλον του *Adventure* συντίθεται από ένα υπόγειο-δαιδαλώδες **σύστημα διακριτών 'δωματίων'** και **περασμάτων**–κατωφλιών, ενσωματώνοντας τους διάφορους γρίφους και συγκρούσεις ως **χωρικα εμπόδια** προς την απόκτηση των θησαυρών που κρύβει στα βάθη του. Αποστολή του παίκτη (quest) είναι να συλλέξει όλους τους θησαυρούς, μεταφέροντάς τους σε ένα υπέργειο κτίσμα που επικοινωνεί με το υπόγειο δίκτυο μέσω μιας **καταπακτής**–κατώφλι.

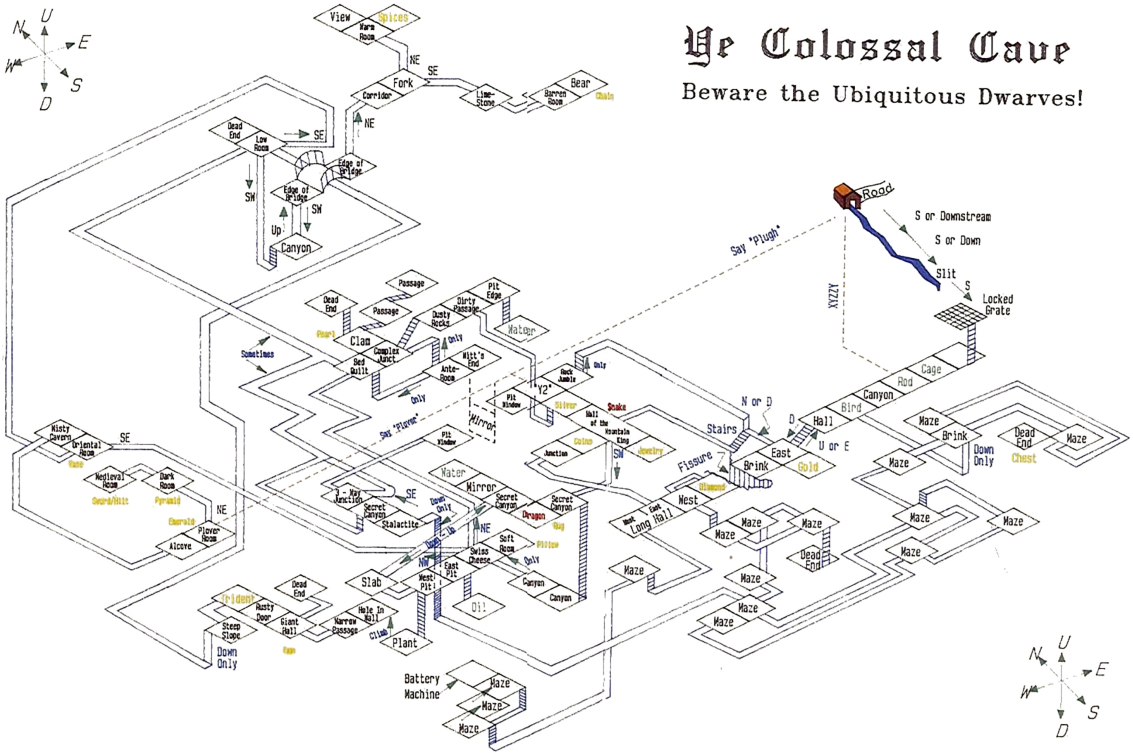
Η ίδια η περιπλάνηση (πλοήγηση) σε αυτό το σύστημα,[12] πέρα από πρωταρχική διάδραση αποτελεί και πρωταρχικό 'γρίφο', καθώς ο παίκτης καλείται να κατανοήσει τον τρόπο διασύνδεσης των διαφόρων χώρων, εκτελώντας περισσότερο **κυκλικές πορείες εξερεύνησης**, παρά γραμμικές από το Α στο Β. Ως αποτέλεσμα, ο παίκτης σχηματίζει έναν **νοητικό χάρτη** του 'κόσμου',[13] ο οποίος πολλές φορές χρειάζεται να αποτυπωθεί και **διαγραμματικά** (4.1α΄).



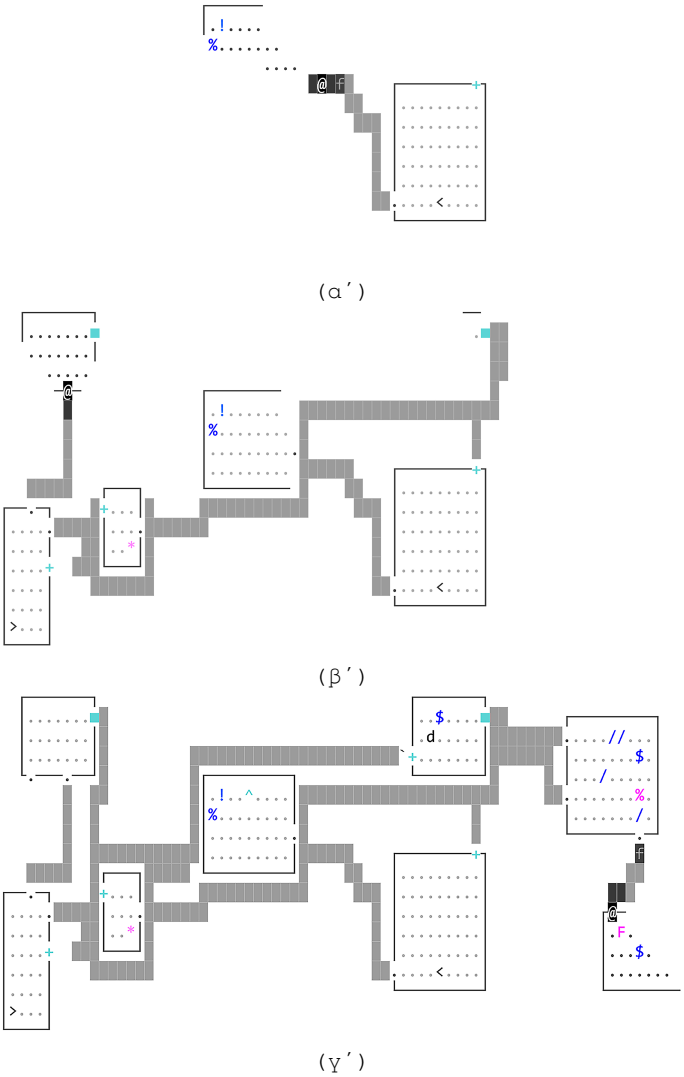
(α΄)

[12] η οποία πραγματοποιείται επίσης μέσω απλών εντολών (NORTH, WEST, UP, DOWN, κτλ.)

[13] Wolf, «Theorizing Navigable Space in Video Games», σ. 19.


Ye Colossal Cave
Beware the Ubiquitous Dwarves!
Road
S or Downstream
S or Down
Slit
Locked Grate
Say "Plugh"
XYZZY
Cage
Rod
Bird
Canyon
Hall
Stairs
Fissure
Brink
East
Gold
Nest
Long Hall
Maze
Dead End
Chest
Down Only
Mirror
Water
Oil
Plant
Slab
Dragon
Snake
Battery Machine
Fork
Corridor
Barren Room
Bear
Chain
Edge of Bridge
Canyon
Clam
Oyster
Passage
Dead End
Complex Junct.
Bed Quilt
Ante-Room
Sometimes
Say "Fizmo"
Secret Canyon
Stalactite
Soft Room
Swiss Cheese
Pillow
Only
Dwarf
Axe
Knife
Rug
Chasm
Troll
Troll's End
Troll Bridge
Troll Cross
Troll Room
Troll Passage
Hall of the Mountain King
Crystal
Jewelry
Coins
Treasury
Snake Pit
Dead Jungle
Pit Edge
Pit Window
Dirty Passage
Dusty Rock
Water
Secret Canyon
Dragon
Dwarf
Soft Room
Swiss Cheese
Pillow
Only
East Pit
West Pit
Canyon
Oil
Plant
Slab
Dead End
Iridium
Rusty Door
Giant Hall
Hole In Wall
Narrow Passage
Steep Slope
Down Only
Oriental Room
Misty Cavern
Medieval Room
Sword/Hilt
Pyramid
Dark Room
Emerald
Player Room
Alcove
Low Room
Dead End
Edge of Bridge
Canyon
Up
SW
NE
SE
N or D
D
U or E
Maze
Brink
Down Only
Dead End
Chest
Maze
Maze
Maze

Ο παίκτης ανακαλύπτει–**φανερώνει 'βήμα–βήμα'** μέσω της πλοήγησής του το παιγνιώδες χωρικό σύστημα, αποτυπώνοντας–επεκτείνοντας στην οθόνη μια **γραφικά αναπαριστώμενη κάτοψη** του εκάστοτε επιπέδου (4.2): Όπως και στο *Adventure*, η πλοήγηση εξυπηρετεί τον πρωταρχικό 'γρίφο' της 'χαρτογράφησης' του παιγνιώδους περιβάλλοντος, με την διαφορά πως στο *Rogue*, **1)** το gameplay[14] **πραγματοποιείται** εξολοκλήρου στον ίδιο τον χάρτη που 'κτίζει' ο παίκτης πλοηγούμενος, **2)** ο χάρτης–'κόσμος' του παιχνιδιού είναι μοναδικός σε κάθε νέο παιχνίδι, καθώς η διάταξη της σύνθεσης και των μερών του **παράγεται τυχαία** μέσω μιας αλγοριθμικής μεθόδου 'διαδικαστικής παραγωγής περιεχομένου' (procedural content generation), **3)** η ίδια η πλοήγηση του παίκτη **συναρτάται άμεσα με τον τρόπο αντιμετώπισης** των εχθρικών πλασμάτων και παγίδων, με βασικό ζητούμενο την **επιβίωσή** του.



(α′)

(β′)

(γ′)

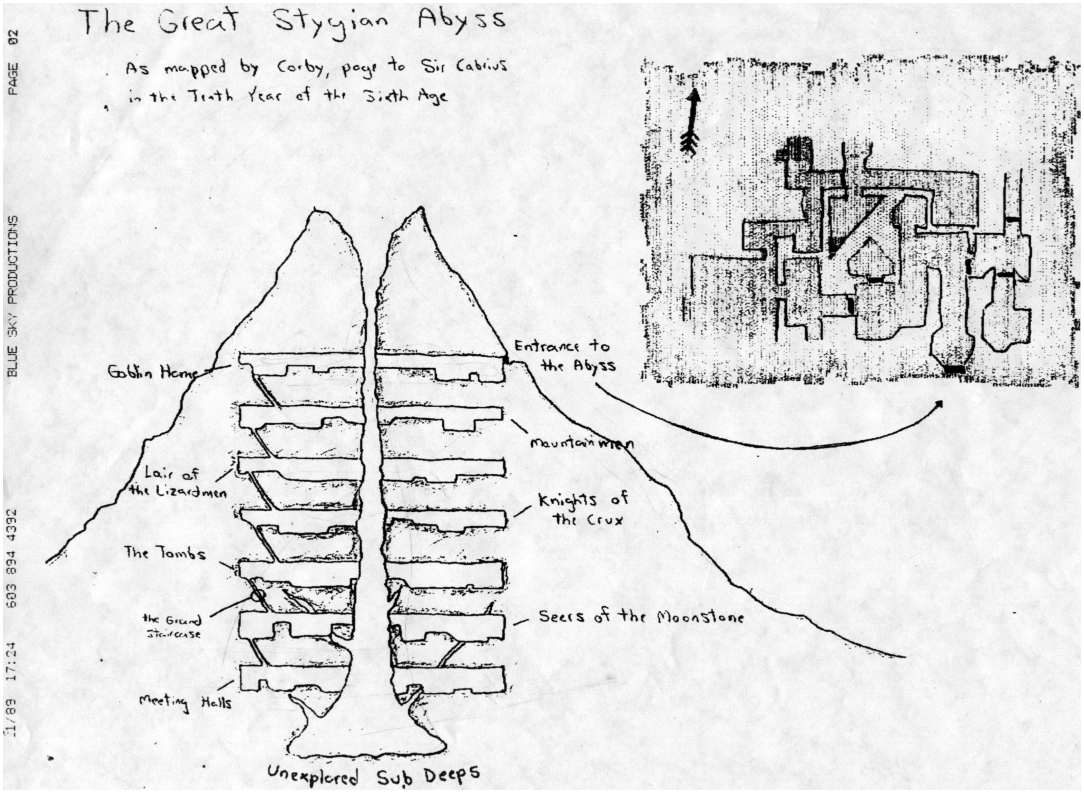
Εικόνα 4.2: Υπό εξερεύνηση χάρτης του *NetHack*, σύγχρονου 'απογόνου' του *Rogue*. Παρουσιάζεται σε τρεις εικόνες η σταδιακή εξερεύνηση του χάρτη–κάτοψη ενός επιπέδου, με τον χαρακτήρα–παίκτη να απεικονίζεται με '@' και οι σκάλες–κατώφλια προς πάνω και κάτω επίπεδα με '<' και '>' αντίστοιχα.

[14] Διάδραση του παίκτη με το προϊόν της σύνθεσης και τα μέρη του.

4.2 *Ultima/DOOM/Thief*

Το *Ultima Underworld: The Stygian Abyss* του Paul Neurath (1992) αποτελεί ακόμη ένα καθοριστικό παράδειγμα για την ανάπτυξη, τους τρόπους εξερεύνησης και **βιώματος** των gameworlds, προσφέροντας ροϊκή κίνηση, σε πρώτο-πρόσωπο, διαμέσου ενός τρισδιάστατου 'κόσμου': Σκοπός του ήρωα-παίκτη είναι η διάσωση του χαρακτήρα *Arial* από τα βάθη του *Great Stygian Abyss*, ενός **πολυεπίπεδου-δαιδαλώδους** χωρικού συστήματος στο **εσωτερικό** ενός ηφαιστείου. Στεγάζοντας μια ανεπιτυχής ουτοπική κοινότητα, το καθένα από τα έξι (6) πρώτα, των οκτώ (**8**) συνολικά επιπέδων, που **συνθέτουν κατακόρυφα** το *Abyss*, **χαρακτηρίζεται** από την εκάστοτε διαφορετική φατρία φανταστικής φυλής ή ομάδας που κατοικεί στα βάθη του, ενώ το έβδομο επίπεδο αποτελεί **οχυρό** του βασικού εχθρικού-χαρακτήρα *Tyball*, απαγωγέα της *Arial* και το όγδοο-τελικό, **φυλακή** του εχθρικού-δαίμονα *Slasher of Veils*. (4.3)

Μετά την διάσωση της *Arial*, ο παίκτης καλείται να αντιμετωπίσει τον *Slasher of Veils*, συλλέγοντας συγκεκριμένα αντικείμενα-***φυλαχτά*** (*Talismans of Sir Cabirus*) από το σύνολο του *Abyss*.



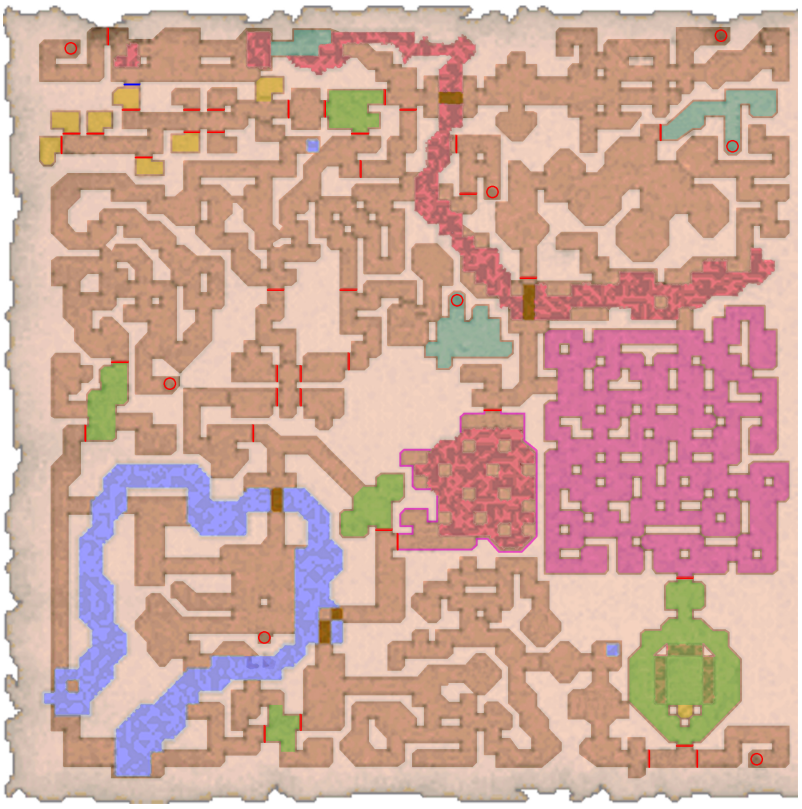
Εικόνα 4.3: Διαγραμματική τομή του συνόλου του *Abyss*, από επίσημα προ-σχέδια. Διακρίνεται η κατακόρυφη διάταξη των οκτώ επιπέδων, καθώς και ο διακριτός χαρακτήρας-θεματική του καθενός, σε τίτλους.

Καθώς η πύλη-κατώφλι του Abyss με το 'έξω' έχει **σφραγιστεί**, μετατρέποντάς το σε έναν τόπο-φυλακή, ο παίκτης καλείται να διασχίσει με τη σειρά καθένα από τα οκτώ (8) κατακόρυφα επίπεδα, με σαφή κατεύθυνση **προς τα κάτω:**

Το κάθε επίπεδο συντίθενται από ένα δαιδαλώδες **σύστημα διαδρόμων** και **συνδεδεμένων εσωτερικών χώρων**, διαχωρισμένο από **φανερές και κρυφές πόρτες**-κατώφλια και **δίκτυα ποταμών** νερού ή λάβας, ενώ **σκάλες**-κατώφλια συνδέουν τα επίπεδα κατακόρυφα. Βάσει αυτού του αρχιτεκτονικού λεξιλογίου, το κάθε επίπεδο παρουσιάζει μια **διακριτή** σύνθεση **σύμφωνα** με την χωρική του αφήγηση και τους επιμέρους στόχους του: **ενσωματώνοντας** συγκεκριμένα αντικείμενα, παγίδες, χωρικούς γρίφους, φιλικά και εχθρικά πλάσματα, σε συγκεκριμένα χωρικά σημεία, η δομή του κάθε επιπέδου συντίθεται από επιμέρους χωρικές δομές που αναπαριστούν **θύλακες**-βάσεις φιλικών πλασμάτων, **δωμάτια χωρικών γρίφων/παγίδων**, δωμάτια-**λημέρια** εχθρικών πλασμάτων, δωμάτια-**κρυψώνες** αντικειμένων, **συστήματα** σπηλαίων/ορυχείων/τύμβων/φυλακών/λαβυρίνθων. (4.4)



(α΄) Χάρτης του 6ου επιπέδου του *Abyss*, κατοικία της φατρίας μάγων *Seers of the Moonstone*.
Επισημαίνονται καθεμία από τις κατοικίες/θαλάμους των μάγων (κίτρινο), δωμάτια-κρυψώνες αντικειμένων (γαλάζιο) που περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, τα *φυλαχτά Wine of Compassion* και *Book of Truth* στα εδάφη της *Ακαδημίας* στα βορειοδυτικά, δωμάτια χωρικών γρίφων (μωβ) που αφορούν στην 'μεταφορά' στο νοτιότερο εξ αυτών και στην 'ανάκτηση' ενός αντικειμένου-ρούνου στο βάθος του, η νησίδα-λημέρι του εχθρικού *Golem* (πράσινο), που ο ήρωας-παίκτης καλείται να αντιμετωπίσει προς απόκτηση του *φυλαχτού Shield of Valor*.



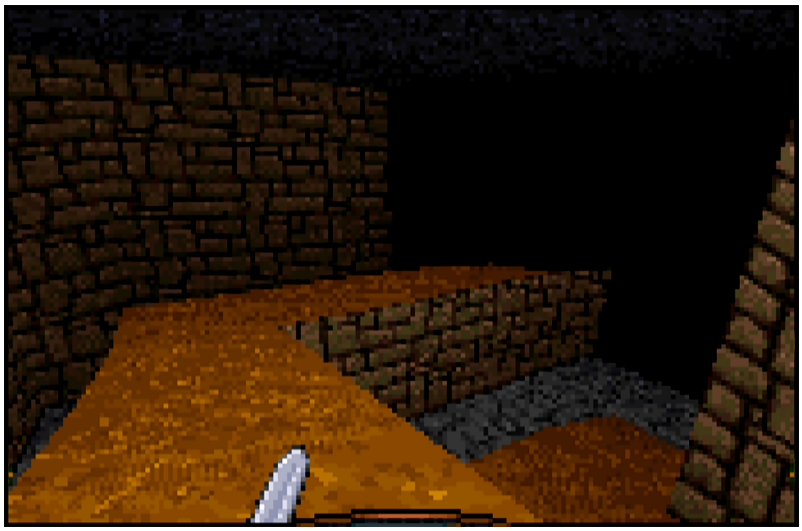
(β΄) Χάρτης του 7ου επιπέδου του *Abyss*, οχυρό του εχθρικού μάγου *Tyball*.
Επισημαίνονται καθένα από τα κελιά των κρατουμένων της *φυλακής* (κίτρινο), οι διάσπαρτοι σταθμοί εχθρικών πλασμάτων-φρουρών και το δωμάτιο-λημέρι του *Tyball*, φυλακή της *Arial*, στα νοτιοανατολικά (πράσινο), το 'δωμάτιο της λάβας' του χωρικού γρίφου/παγίδας στο κέντρο, που οδηγεί στον 'λαβύρινθο'-παγίδα που προστατεύει το δωμάτιο-λημέρι του *Tyball* (μωβ), δωμάτια-κρυψώνες αντικειμένων (γαλάζιο) που περιλαμβάνουν: στα βόρεια τον χάρτη-λύση του 'δωματίου της λάβας', στα βορειοανατολικά το κλειδί που ξεκλειδώνει τις πόρτες εκατέρωθεν του 'δωματίου της λάβας' και νοτιότερα το αντικείμενο *Crown of Maze Navigation*, που υποδεικνύει το ασφαλές πέρασμα διαμέσου του 'λαβυρίνθου'.

Εικόνα 4.4: Χάρτες επιπέδων του *Abyss*, όπως αυτοί παρουσιάζονται πλήρεις εντός του παιχνιδιού. Επισημαίνονται φανερές (μπλε γραμμή) και κρυφές (κόκκινη γραμμη) πόρτες, καθώς και σκάλες (κόκκινος κύκλος) -κατώφλια.

Και εδώ, η περιπλάνηση**/εξερεύνηση** του κάθε επιπέδου αποτελεί πρωταρχικό χαρακτηριστικό του gameplay, με τον παίκτη να κινείται διαμέσου του τρισδιάστατου 'κόσμου' **συμπληρώνοντας παράλληλα** τον χάρτη/κάτοψη(4.4) του αντίστοιχου επιπέδου. Στο καθένα από αυτά, το σύστημα των διαφόρων **κλειδωμένων/**κρυμμένων κατωφλιών **οργανώνει** την κίνηση και τον τρόπο εξερεύνησης του επιπέδου θεμελιακά: Καθώς ο παίκτης καλείται να **εντοπίσει** τα αντίστοιχα 'κλειδιά', εξερευνεί το σύνολο μέσω επιμέρους στόχων-αποστολών, αποκτώντας **προσανατολισμό και ιεραρχεία** κινήσεων.



(α΄)



(β΄)

Εικόνα 4.5: Εικόνες του *Ultima Underworld*,
μέσα από τα 'μάτια' του ήρωα-παίκτη.

Επεκτείνοντας τα νέα πρότυπα ανάπτυξης, εξερεύνησης και βιώματος των gameworlds που θέσπισε το *Ultima Underworld*, το *DOOM* της *id Software* (1993) όρισε ένα ολόκληρο είδος και μια νέα φιλοσοφία gameplay και σύνθεσης του παιγνιώδους περιβάλλοντος: Ο παίκτης καλείται να διασχίσει μια σειρά από **μεμονωμένα-δαιδαλώδη** επίπεδα-**πίστες**, που συγκροτούνται σε τρεις ομάδες διαφορετικών γενικών τοποθεσιών ('επεισόδια'), αναπαριστώντας **στρατιωτικές βάσεις** στους δορυφόρους του Άρη, Φόβο (*Phobos*), Δείμο (*Deimos*) και στην Κόλαση (*Hell*) αντίστοιχα. Κύριος στόχος του κάθε επιπέδου είναι να εντοπιστεί το κατώφλι της **εξόδου** που οδηγεί στο επόμενο, αντιμετωπίζοντας και επιβιώνοντας όλους τους **κινδύνους**-εμπόδια στη διαδρομή.

Σε αντίθεση με την περίπτωση του *Ultima*, τα επίπεδα του κάθε 'επεισοδίου' δεν αποτελούν μέρη μιας ενιαίας δομής (βλ. *Abyss*), αλλά **αυτοτελή** χωρικά συστήματα (πίστες) μεμονωμένων **κτιριακών περιβαλλόντων** εντός της γενικής τοποθεσίας του κάθε 'επεισοδίου':

Το καθένα από τα τυπικά[15] επίπεδα-πίστες συντίθεται από ένα δαιδαλώδες σύστημα συνδεδεμένων **κρυφών και φανερών** εσωτερικών χώρων και περασμάτων, διαχωρισμένο από κρυφές και φανερές **πόρτες-κατώφλια** και αλλαγές **υψών**. Εντός αυτού του συστήματος εντάσσονται ανοίγματα, υπερυψωμένες και υποβαθμισμένες προεξοχές, **καθ' ύψος** μετακινούμενες πλατφόρμες-κατώφλια, **σκάλες**-επιμήκη κατώφλια, 'τηλεμεταφορείς'[16], μοχλοί-διακόπτες, αντικείμενα, παγίδες[17] καθώς και εχθρικά πλάσματα, τοποθετημένα στο σύνολό τους **σύμφωνα**: α) με το εκάστοτε **μοτίβο εύρεσης** της εξόδου και των προαιρετικών κρυφών χώρων, β) την **αυξανόμενη δυσκολία** των απειλών προς διάφορα **βάθη**. (4.6)

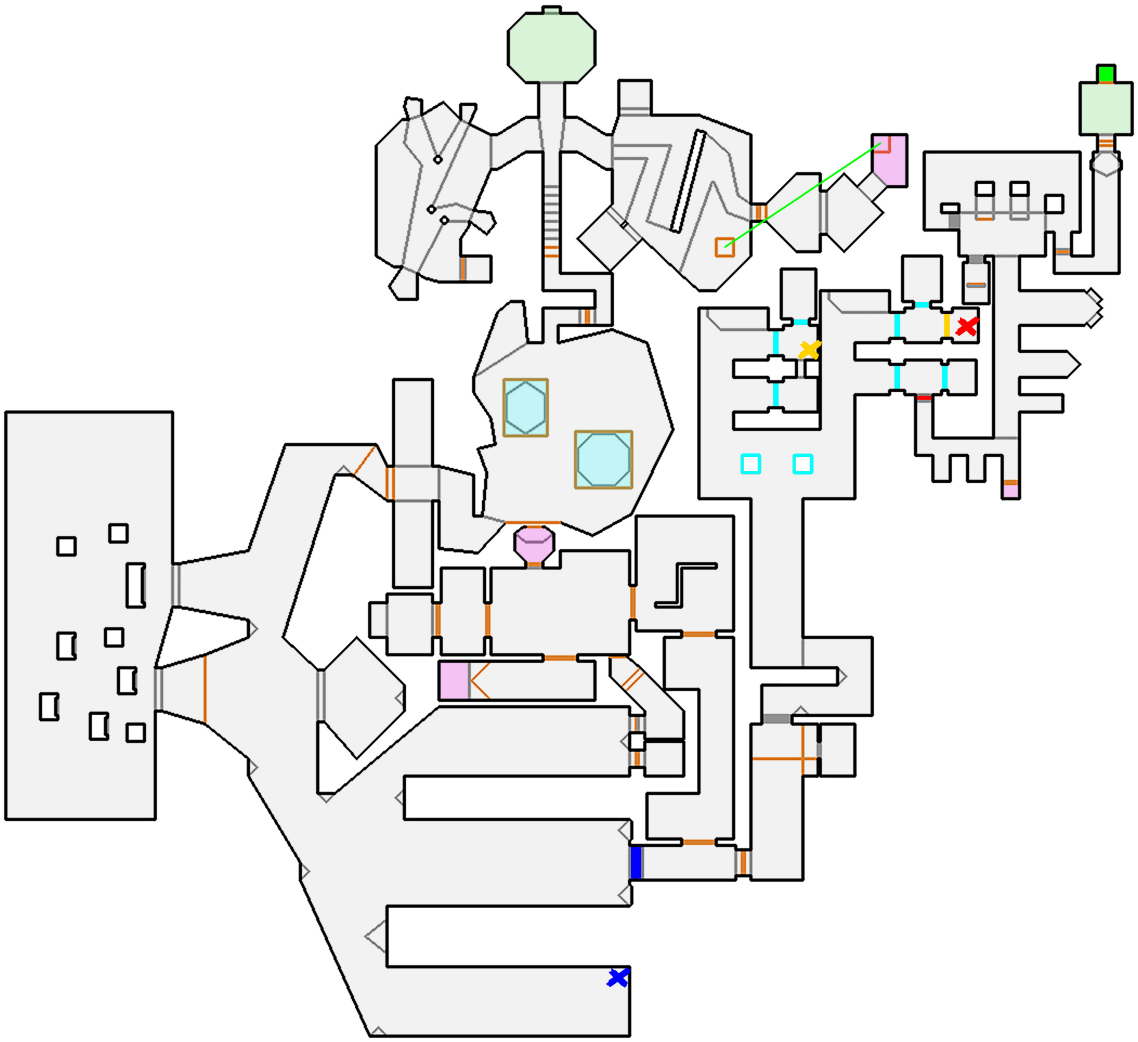
[15] εξαιρώντας το τελικό επίπεδο-πίστα του κάθε 'επεισοδίου', όπου στόχος είναι η αντιμετώπιση μιας βασικής απειλής σε ένα οριοθετημένο, αλλά μη δαιδαλώδες χωρικό σύστημα.

[16] 'teleporter', μικρό τετράγωνο κατώφλι που μεταφέρει τον παίκτη σε συγκεκριμένο χωρικό σημείο της πίστας.

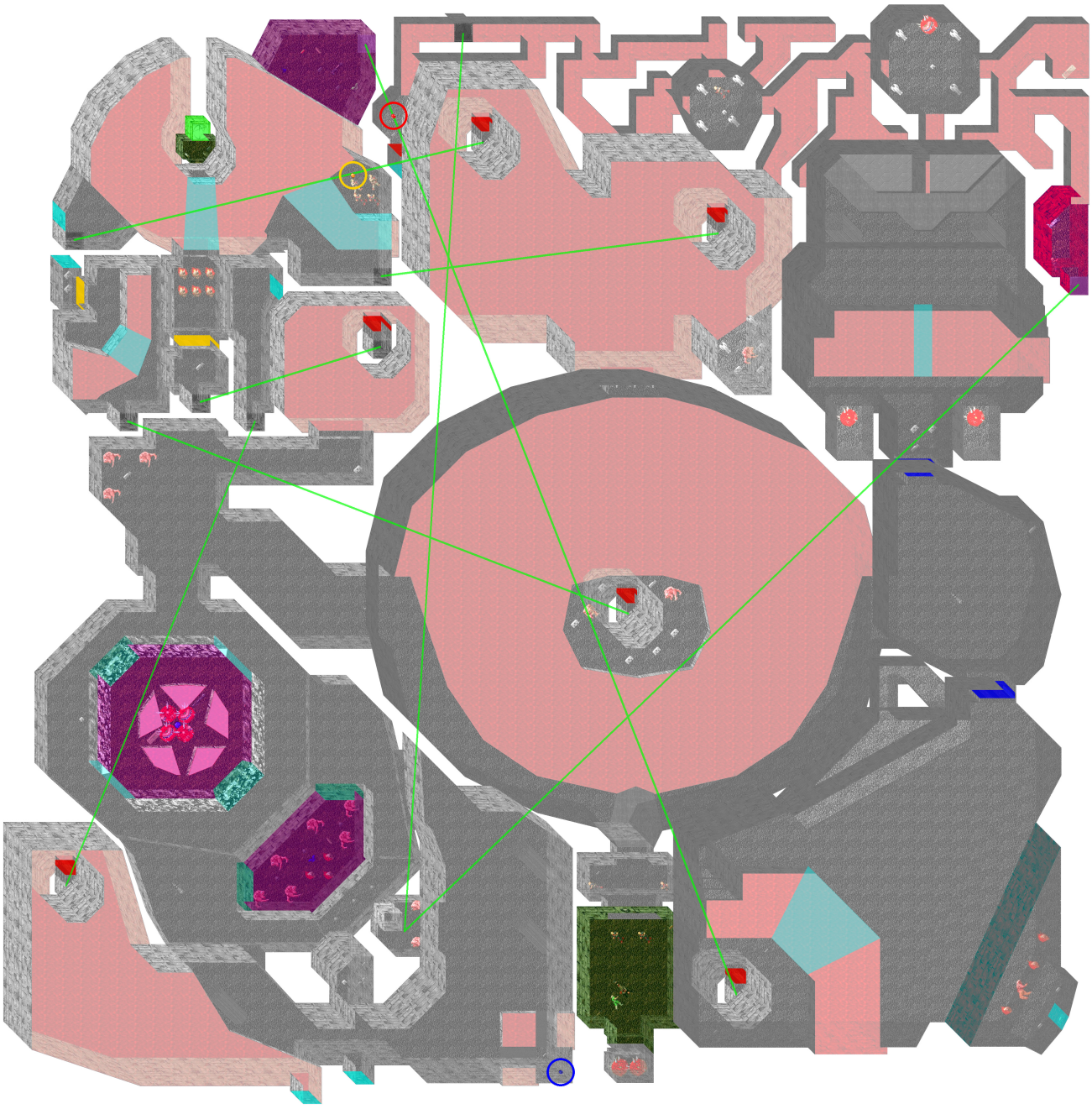
[17] λίμνες επικίνδυνων υγρών-αποβλήτων και κατακόρυφα κινούμενες οροφές που συνθλίβουν τον παίκτη, αποτελούν το **'επικίνδυνο περιβάλλον του *DOOM*'** που περιγράφεται στο εγχειρίδιο του παιχνιδιού.
https://oldgamesdownload.com/wp-content/uploads/Doom_Manual_EN.pdf



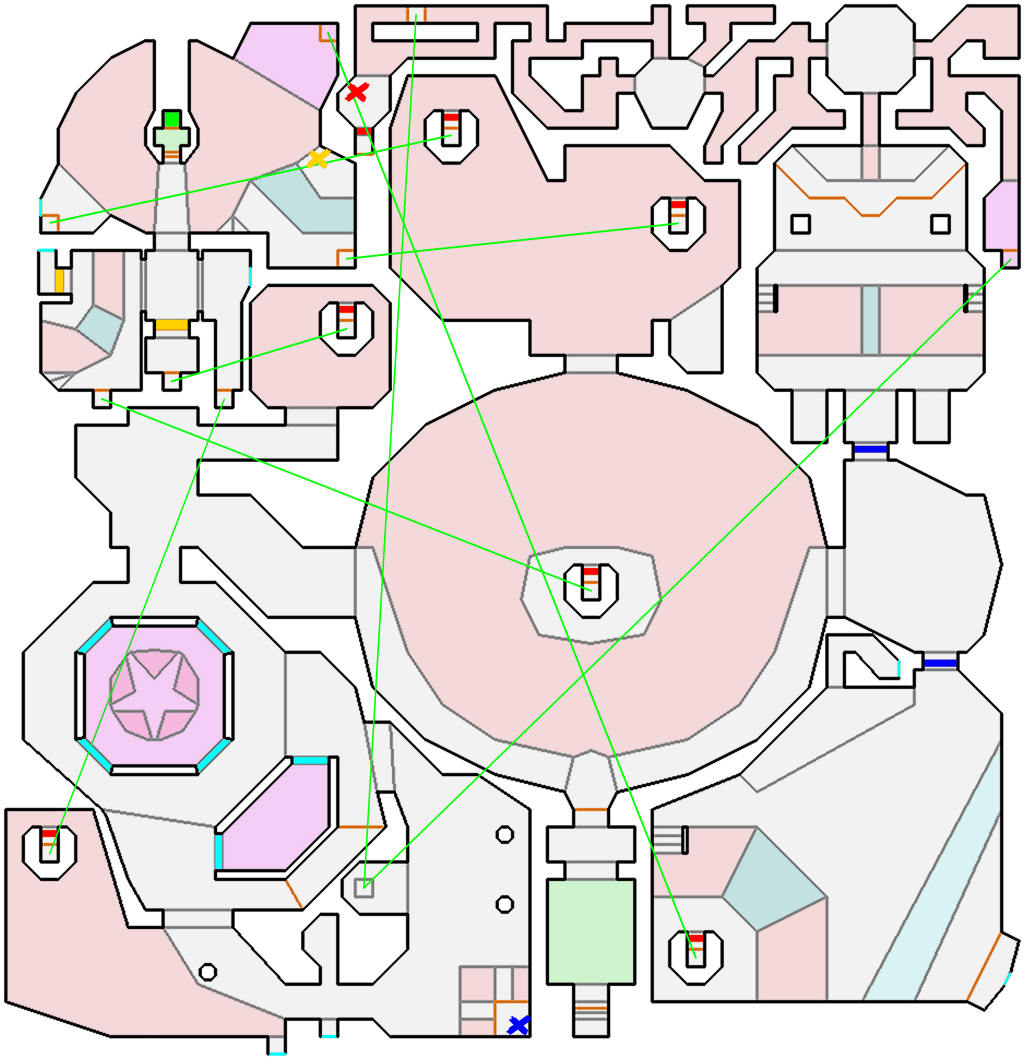
(α΄) Πλάγια προβολή της πίστας ‘E3M4’ του *DOOM* :
Διακρίνονται τα εχθρικά πλάσματα τοποθετημένα-συγκεντρωμένα στα διάφορα βάθη της, ενώ επισημαίνονται: τα δωμάτια εισόδου (πάνω) και εξόδου (πάνω δεξιά) με το αντίστοιχο κατώφλι-εξόδου (πράσινο), τα σημεία των τριών διαφορετικών κλειδιών (κύκλοι) των αντίστοιχα χρωματισμένων πορτών-κατωφλιών (κόκκινο-κίτρινο-μπλε), μοχλοί-διακόπτες με τις αντίστοιχες πόρτες-κατώφλια που ενεργοποιούν (γαλάζιο) και παγίδες που απενεργοποιούν (ανοιχτό γαλάζιο), κρυφοί χώροι (μωβ), το ‘ταξίδι’ μεταξύ δύο ‘τηλεμεταφορέων’ (πράσινη γραμμή)



(β΄) Χάρτης της πίστας ‘E3M4’ του *DOOM* όπως αυτός παρουσιάζεται πλήρης εντός του παιχνιδιού (εξαιρουμένων των χρωματισμένων επισημάνσεων).



(γ′) Πλάγια προβολή της πίστας ‘E3M7’ του *DOOM* :
Διακρίνονται οι λίμνες των επικίνδυνων υγρών-αποβλήτων (ανοιχτό κόκκινο) ως βασική απειλή της πίστας, ενώ οι διασυνδέσεις των διαφόρων ‘τηλεμεταφορέων’ (πράσινες γραμμές) συνθέτουν ένα επιπλέον δαιδαλώδες σύστημα μετακίνησης. Παράλληλα, επισημαίνονται: τα δωμάτια εισόδου (κάτω) και εξόδου (πάνω αριστερά) με το αντίστοιχο κατώφλι-εξόδου (πράσινο), τα σημεία των τριών διαφορετικών κλειδιών (κύκλοι) των αντίστοιχα χρωματισμένων πορτών-κατωφλιών (κόκκινο-κίτρινο-μπλε), μοχλοί-διακόπτες με τις αντίστοιχες πόρτες-κατώφλια (γαλάζιο) και γέφυρες (ανοιχτό γαλάζιο) που ενεργοποιούν, κρυφοί χώροι (μωβ)



(δ΄) Χάρτης της πίστας ‘E3M7’ του *DOOM* όπως αυτός παρουσιάζεται πλήρης εντός του παιχνιδιού (εξαιρουμένων των χρωματισμένων επισημάνσεων).

Εικόνα 4.6: Οι πίστες ‘E3M4: *House of Pain*’ (4.6α΄–4.6β΄) και ‘E3M7: *Limbo*’ (4.6γ΄–4.6δ΄) του *DOOM*, σχεδιασμένες από τον Sandy Petersen

Αντίστοιχα με το gameplay του *Ultima*, ο χάρτης/κάτοψη της εκάστοτε πίστας **συμπληρώνεται παράλληλα** με την κίνηση του παίκτη διαμέσου του τρισδιάστατου χώρου της, ενώ και εδώ, η περιπλάνηση**/εξερεύνηση** οργανώνεται γύρω από το **ξεκλείδωμα/**αποκάλυψη κλειδωμένων/κρυμμένων **κατωφλιών**, **εντοπίζοντας** τα αντίστοιχα 'κλειδιά'.

Ωστόσο, με την απουσία οποιασδήποτε επιμέρους αφήγησης ή στόχων-αποστολών, πέραν **1)** της **χωρικής αισθητικής** του 'θέματος' του εκάστοτε 'επεισοδίου'-πιστών, **2)** των 'βημάτων' προς την εύρεση της εξόδου, της προαιρετικής ανακάλυψης κρυφών χώρων και **3)** της ίδιας της **επιβίωσης** του παίκτη, οι πίστες-επίπεδα του *DOOM* αποτελούν περισσότερο αυτοτελείς χώρους-παιχνιδιού (**playgrounds**), παρά μια ενιαία παιγνιώδης-αφηγηματική δομή: Αντίστοιχα με την λογική που εισήγαγε το *Rogue* (σελ. 81) και σε μεγαλύτερο βαθμό από ό,τι στο *Ultima*, η ίδια η **κίνηση** του παίκτη διαμέσου του τρισδιάστατου χώρου ταυτίζεται με την **αντιμετώπιση** εχθρικών πλασμάτων και παγίδων σε ένα περιβάλλον **συνεχών τέτοιων προκλήσεων**, διατηρώντας έναν **ρυθμό εγρήγορσης** καθ' όλη την έκταση της πίστας. (4.7)



(α')



(β′)

Εικόνα 4.7: Εικόνες του *DOOM*,
μέσα από τα ‘μάτια’ του ήρωα-παίκτη.

Ερχόμενο σε αντίθεση με τον γρήγορο ρυθμό gameplay του *DOOM*, το *Thief: The Dark Project* της *Looking Glass Studios* (1998) παρουσίασε μια δικιά του φιλοσοφία gameplay και σύνθεσης του παιγνιώδους περιβάλλοντος, ορίζοντας αντίστοιχα ένα ολόκληρο είδος: Αναλαμβάνοντας τον ρόλο ενός εκπαιδευμένου κλέφτη, ο ήρωας-παίκτης καλείται να εκτελέσει μια σειρά από δώδεκα (12) **αποστολές** σε απόλυτη συνάφεια με μια **εξελισσόμενη αφήγηση**. Η καθεμία από αυτές περιλαμβάνει, κατά κύριο λόγο, την **διάρρηξη** κάποιου κτηριακού συστήματος προς **εύρεση** και απόκτηση συγκεκριμένων αντικειμένων εντός του, την αποφυγή να γίνει **αντιληπτός**, καθώς και την ασφαλή **διαφυγή** του.

Κατ’ αυτόν τον τρόπο, η κάθε αποστολή συγκροτείται σε μια μεμονωμένη-**αυτοτελή** πίστα του χωρικού συστήματος μιας ή περισσότερων **κτηριακών δομών** και **υπογείων** ή **υπεργείων πορειών** προς ή μεταξύ αυτών: Στα πλαίσια μιας **ενιαία** εξελισσόμενης αφήγησης υπό ένα φαντασιακό-αναχρονιστικό μεσαιωνικό-βικτωριανό σκηνικό (setting) τοποθετημένο στην φανταστική πόλη-κράτος *The City*, το χωρικό περιβάλλον της κάθε πίστας-αποστολής ποικίλλει σημαντικά, αναπαριστώντας μεταξύ άλλων,

- μια **πολυεπίπεδη–δαιδαλώδη** έπαυλη

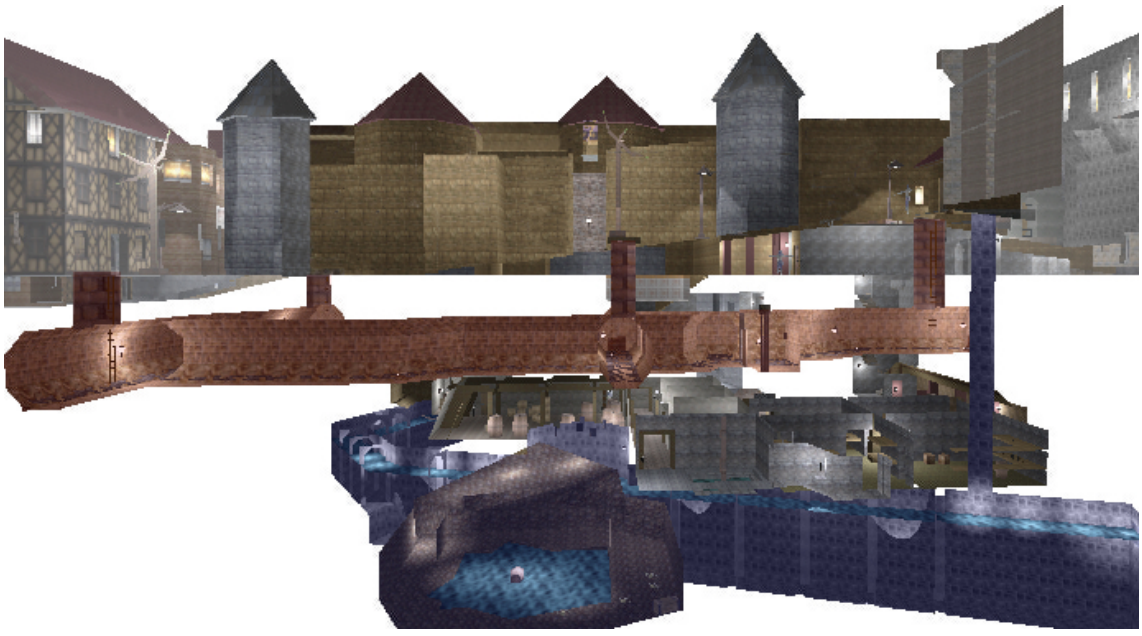
  - που επικοινωνεί **υπογείως,** μέσω ενός δαιδαλώδους συστήματος **υπονόμων** και υπογείου **καναλιού,** με τα **σοκάκια** που την περιβάλλουν (*Lord Bafford's Manor*)(4.8α΄)

  - παράδοξης αρχιτεκτονικής και κήπων, που ενσωματώνει 'γήινα', συστραμμένα **λαγούμια** καθ' **όλο το ύψος** της (*The Sword*)(4.8β΄)

- ένα πολυεπίπεδο–δαιδαλώδες σύμπλεγμα **υπογείων ταφικών κτισμάτων,** συνδεδεμένο τμηματικά από υπόγεια–δαιδαλώδη **λαγούμια** (*Down in the Bonehoard*)(4.8γ΄)

- **μισοθαμμένα–**πολυεπίπεδα **ερείπια** μιας αρχαίας πόλης, ενσωματωμένα σε ένα πολυεπίπεδο–δαιδαλώδες σύστημα **υπογείων σπηλαίων και διαδρόμων** (*The Lost City*)(4.8δ΄)

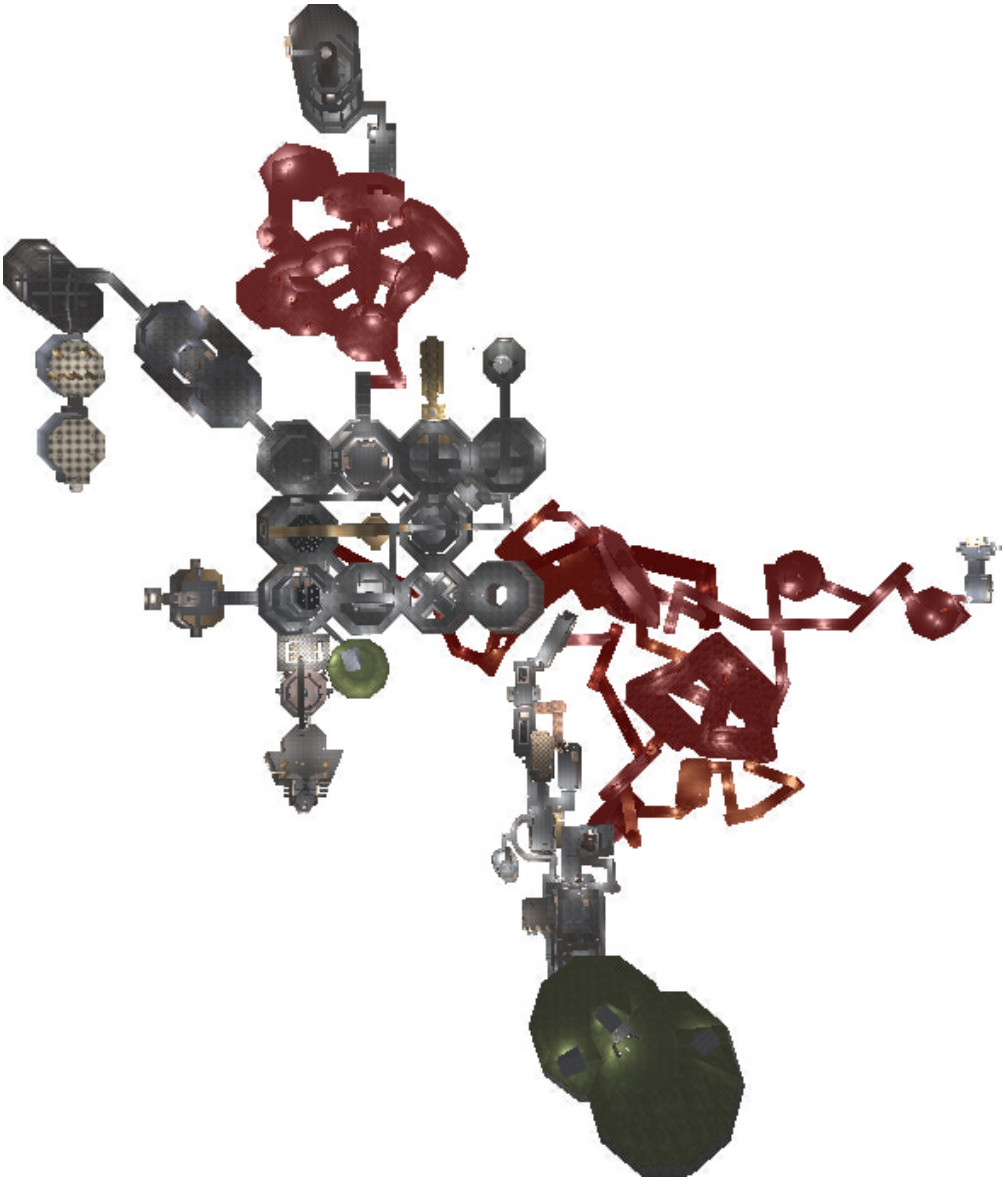
- την **υπερφυσική διάσταση–**τόπο του τελικού εχθρικού χαρακτήρα-δαίμονα *The Trickster*, που αποτελείται από ένα **κατακόρυφο–σπειροειδές** σύστημα **σπηλαιωδών αιθουσών και διαδρόμων.** (*Into The Maw Of Chaos*)(4.8ε΄)



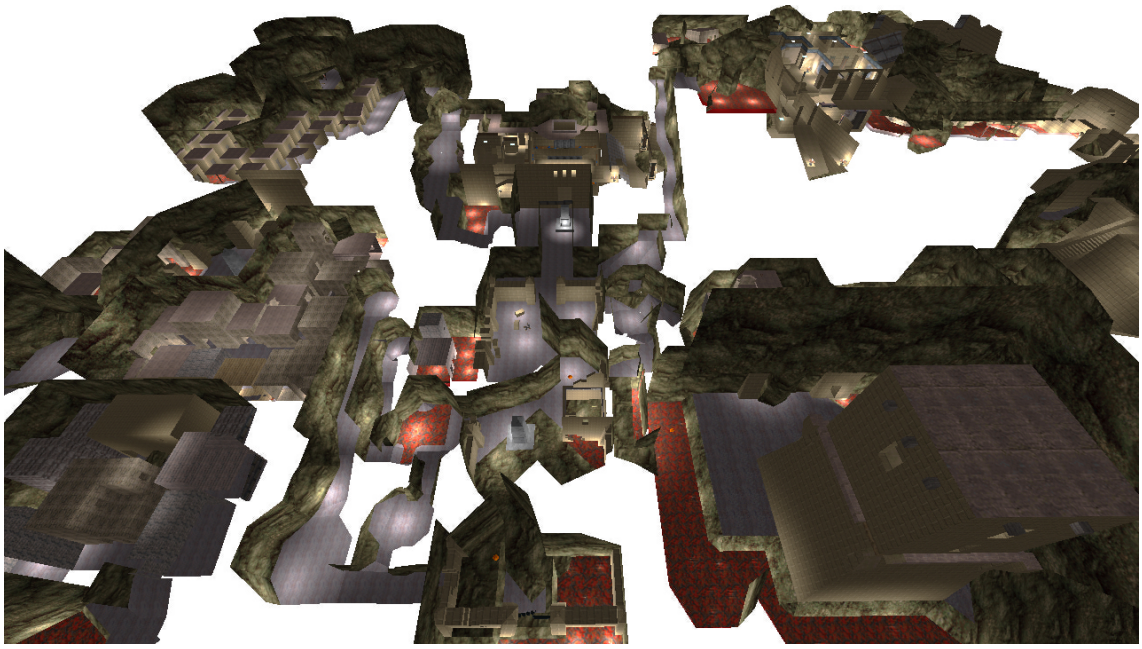
(α΄)



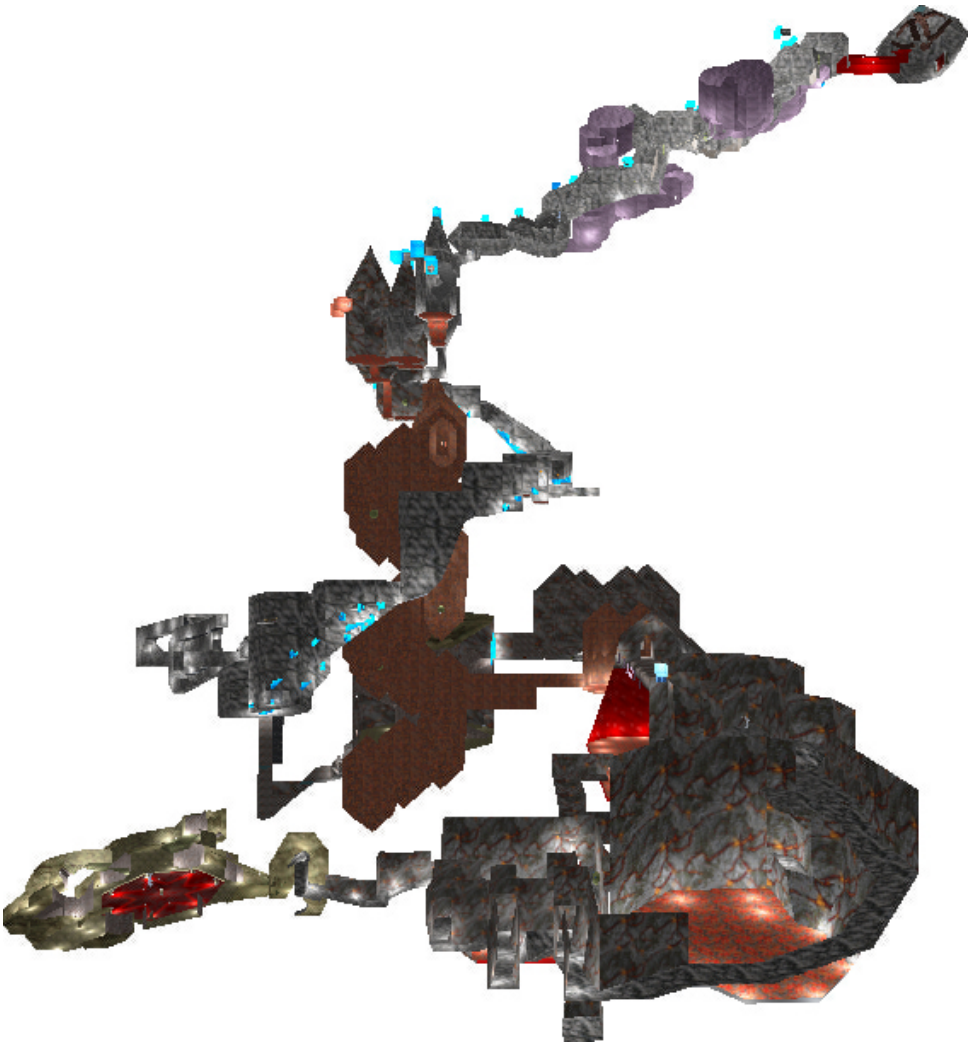
(β΄)



(γ΄)



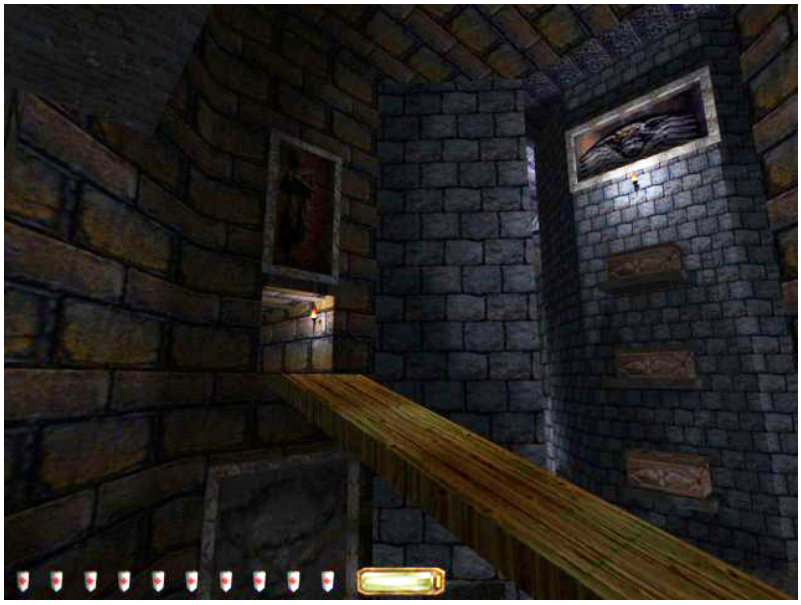
(δ΄)



(ε΄)

Εικόνα 4.8: Πίστες του *Thief*

Στο καθένα από τα παραπάνω συστήματα εντάσσονται **κρυφά και φανερά κατώφλια:** πορτών, καταπακτών, ανοιγμάτων, προεξοχών, περασμάτων, διαδρόμων, σηράγγων, ραμπών, κλιμακοστασίων, κατακόρυφων σκαλών και ανελκυστήρων, που συνδέουν **οριζόντια και κατακόρυφα** κρυφούς και φανερούς εσωτερικούς και 'εξωτερικούς' **χώρους και κόγχες.** (4.9α΄, 4.9β΄) Η κάθε πίστα συντίθεται **σύμφωνα** με την χωρική της αφήγηση, τοποθετώντας σε συγκεκριμένα **βάθη** της συγκεκριμένα αντικείμενα και ενσωματώνοντας αντίστοιχα μηχανισμούς, παγίδες και εχθρικά πλάσματα.



(α΄) Τυπική ράμπα-γέφυρα στο εσωτερικό του υπογείου χωρικού συμπλέγματος της πίστας *Down in the Bonehoard* (4.8γ΄)



(β΄) Μεταξύ διαδρόμων και κλιμακοστασίου στα εδάφη του *Στοιχειωμένου Καθεδρικού*. (*Return to the Cathedral*)

Στο *Thief*, η περιπλάνηση/εξερεύνηση είναι **ταυτόσημη** με το gameplay και τους βασικούς στόχους της κάθε πίστας-αποστολής (**διάρρηξη-εύρεση-διαφυγή**). Καθώς ο παίκτης καλείται να κλέψει συγκεκριμένα αντικείμενα και άλλους θησαυρούς από τα βάθη της, εκτελεί πορείες περιπλάνησης/εξερεύνησης προς: την **είσοδό** του στο κυρίαρχο κτηριακό/χωρικό σύστημα της, τον **εντοπισμό** των διαφόρων αντικειμένων στα διάφορα βάθη του και την **έξοδο** του από αυτό.[18] (4.9γ′, 4.9δ′)



(γ′) Εντοπίζοντας το *Horn of Quintus* στο πιο απομακρυσμένο βάθος της πίστας *Down in the Bonehoard* (4.8γ′)



(δ′) Ανακαλύπτοντας μια κρυφή έξοδο-κατώφλι στην κορυφή του πολυεπίπεδου-δαιδαλώδους χωρικού συμπλέγματος της πίστας *Break from Cragscleft Prison*, που μέσω ενός αγωγού οδηγεί τον ήρωα-παίκτη πίσω στην αρχή της.

[18] Αντίστοιχα με το gameplay των *Ultima* και *DOOM*, αυτή η κίνηση **οργανώνεται** εξίσου γύρω από το ξεκλείδωμα/αποκάλυψη διαφόρων κλειδωμένων/κρυμμένων κατωφλιών, ‘παραβιάζοντάς’ τα ή εντοπίζοντας τα αντίστοιχα ‘κλειδιά’.

Παράλληλα, καλείται να μην γίνει αντιληπτός, τόσο αντιμετωπίζοντας όσο και **παρακάμπτοντας** εχθρικά πλάσματα**–φρουρούς** που εκτελούν τις δικές τους **προκαθορισμένες** πορείες, καθώς και παγίδες, διασφαλίζοντας έτσι την επιβίωση του. Αρωγός του παίκτη σε αυτήν την παραμετρική κίνηση διαμέσου του τρισδιάστατου χώρου της κάθε πίστας, είναι το ίδιο το χωρικό περιβάλλον της και τα **σκοτεινά** του σημεία, τα οποία προσφέρουν **κάλυψη και ασφαλείς διόδους κίνησης.** (4.9ε΄, 4.9ζ΄)



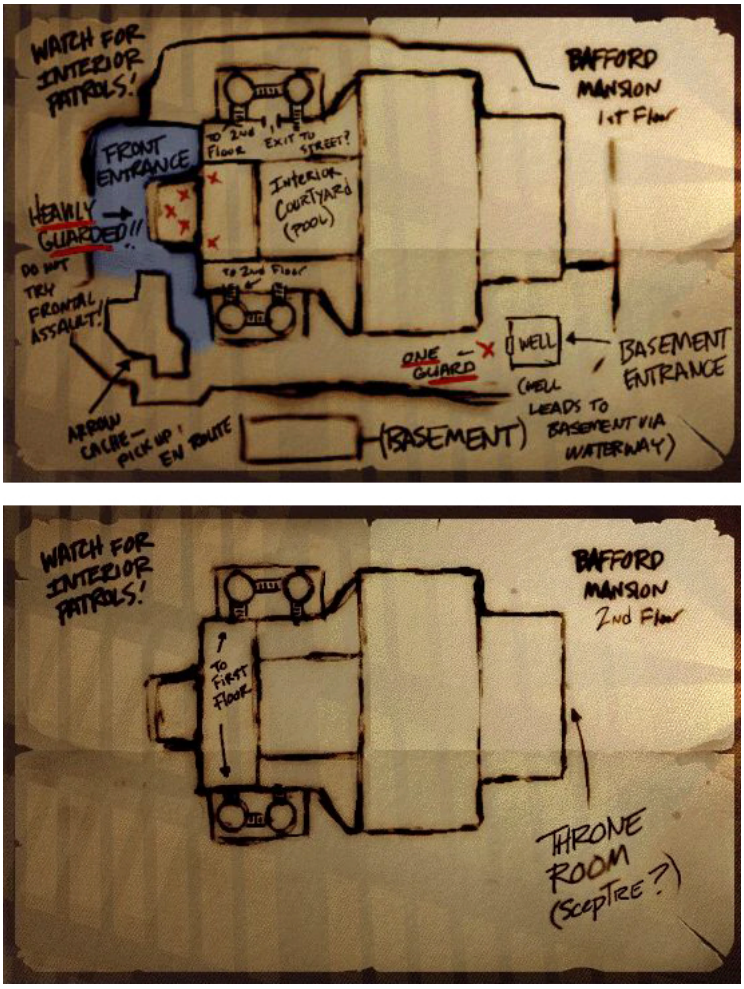
(ε΄) Χρησιμοποιώντας τις ξεκάθαρα οριοθετημένες σκιές ως κάλυψη, καθιστώντας τον ήρωα-παίκτη σχεδόν αόρατο. (*The Lost City* – 4.8δ΄)



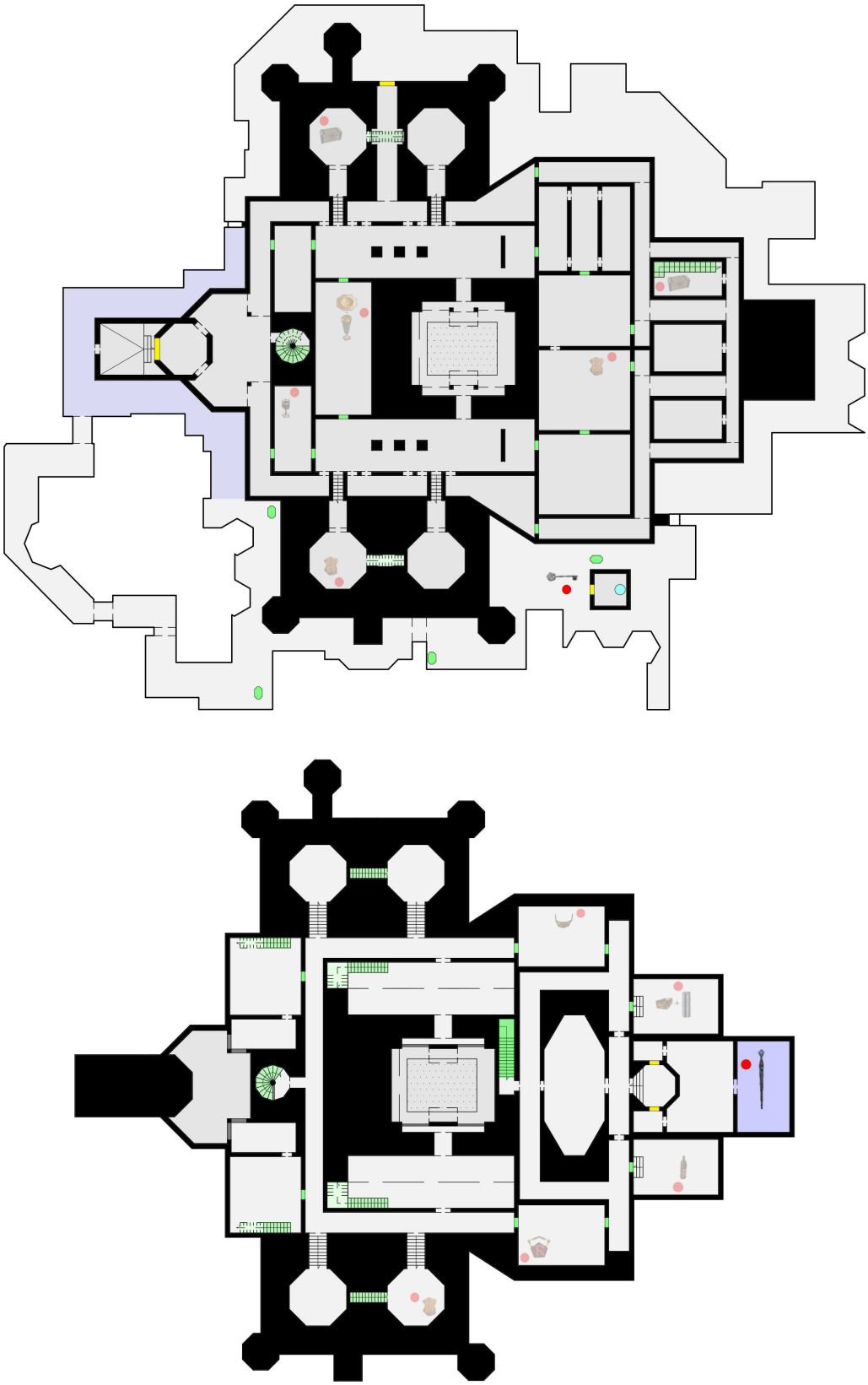
(ζ΄) Σύνθεση ‘φωτεινών’ και ‘σκοτεινών’ περιοχών στο εσωτερικό του *Στοιχειωμένου Καθεδρικού*. (*Return to the Cathedral*)

Εικόνα 4.9: Εικόνες του *Thief*,
μέσα από τα ‘μάτια’ του ήρωα-παίκτη.

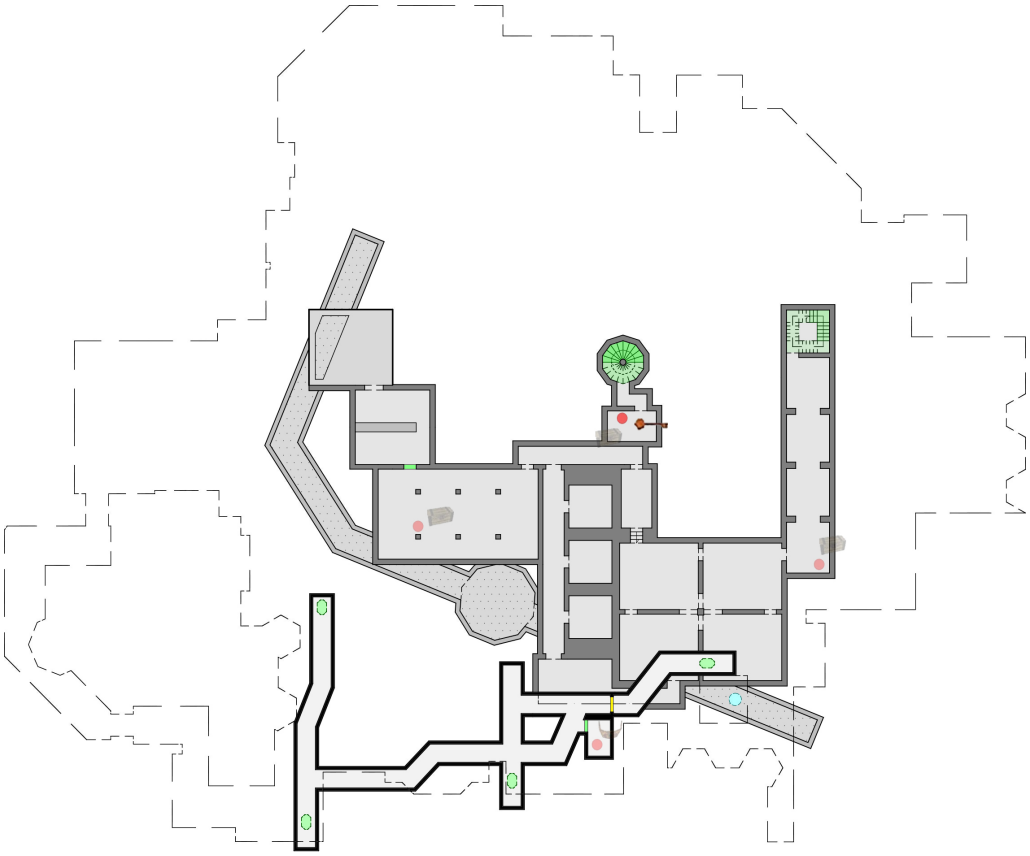
Στην ήδη παραμετρική-δαιδαλώδη πορεία περιπλάνησης/εξερεύνησης, ιδιαίτερο ρόλο παίζει ο **χάρτης/**κάτοψη της εκάστοτε πίστας. Σε αντίθεση με τα *Rogue/Ultima/Doom*, αυτός απεικονίζει ένα **αφαιρετικό σκαρίφημα-διάγραμμα** του χωρικού της συστήματος, που δεν συμπληρώνεται κατά την διάρκεια της πλοήγησης, αλλά μονάχα επισημαίνει ανά περιοχές του, την **γενικότερη** τοποθεσία του παίκτη. Ωστόσο, σε συνδυασμό με τις παραπάνω πληροφορίες, αναγράφονται σημειώσεις που ονομάζουν χώρους, κτίσματα και δρόμους, συμβολίζουν τοπόσημα, ονομάζουν εισόδους, εξόδους και άλλα κατώφλια, εκβάσεις κατωφλιών, καθώς και την συγκέντρωση εχθρικών πλασμάτων-φρουρών, ορίζοντας έτσι, σε συνδυασμό με την αφήγηση, **απτούς** στόχους και **προσανατολισμό**. (4.10)

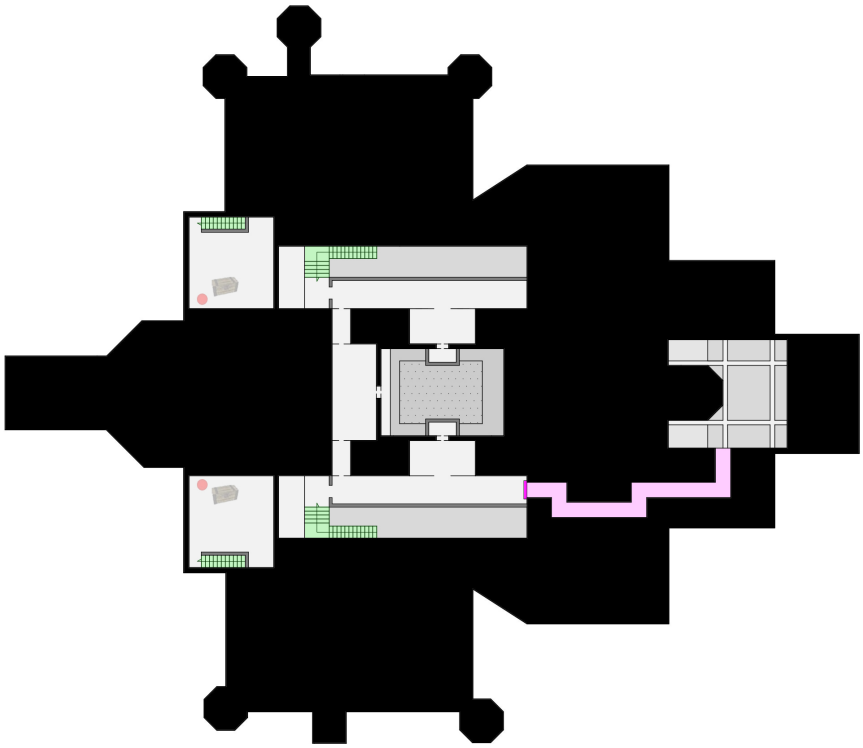


(α΄) Οι χάρτες-κατόψεις της πίστας-αποστολής *Lord Bafford's Manor* (ισογείου-πάνω, ορόφου-κάτω), όπως αυτοί παρουσιάζονται εντός του παιχνιδιού.
Επισημαίνεται, στην δεδομένη στιγμή, η αρχική τοποθεσία του παίκτη (μπλε), ενώ αναγράφονται: η συγκέντρωση πλασμάτων-φρουρών, η κύρια είσοδος-κατώφλι της έπαυλης, η σύνδεση του εξωτερικού πηγαδιού-κατώφλι με τον υπόγειο χώρο της μέσω ενός υπογείου καναλιού, η τοποθεσία του εσωτερικού της αιθρίου, κάποιο πιθανό πλαϊνό κατώφλι-εξόδου, η έκβαση των απεικονιζόμενων κλιμακοστασίων-κατωφλιών προς τον όροφο της, καθώς και η πιθανή τοποθεσία του αντικειμένου-σκοπού της αποστολής, *Bafford's Scepter*, στην 'αίθουσα του θρόνου', στο βάθος του ορόφου.



(β′) Αναλυτικές διαγραμματικές κατόψεις των αντίστοιχων χαρτών της εικόνας 4.10α′. Επισημαίνονται κλειδωμένες πόρτες-κατώφλια (κίτρινο), ξεκλείδωτες πόρτες-κατώφλια (πράσινο), καταπακτές-κατώφλια (πράσινο) προς ένα σύστημα υπονόμων, σκάλες-κατώφλια προς πάνω και κάτω επίπεδα (ανοιχτό πράσινο), τοποθεσίες τιμαλφών και σεντουκιών (ανοιχτό κόκκινο). Στην κάτοψη ισογείου (πάνω): η τοποθεσία του κλειδιού (έντονο κόκκινο) για την πόρτα-κατώφλι του πηγαδιού-κατώφλι (γαλάζιο) και στην κάτοψη ορόφου (κάτω): μια σκάλα-κατώφλι (έντονο πράσινο) κατευθείαν προς το υπόγειο, καθώς και η τοποθεσία του ‘σκήπτρου’ (*Scepter*) (έντονο κόκκινο).

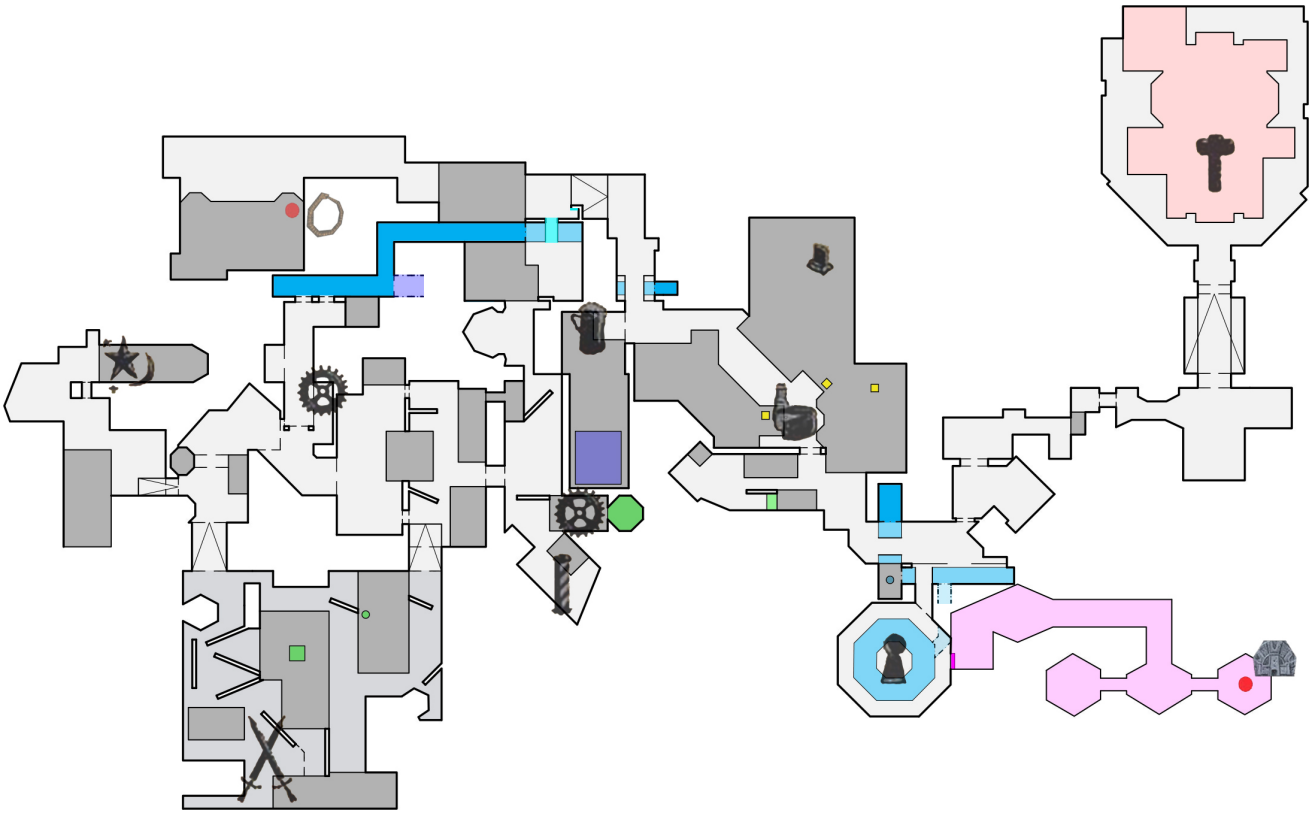




(γ΄) Αναλυτικές διαγραμματικές κατόψεις επιπέδων που δεν περιλαμβάνονται σε χάρτες της πίστας-αποστολής *Lord Bafford's Manor* (υπογείου-πάνω, τελευταίου ορόφου - κάτω). Στην κάτοψη υπογείου απεικονίζονται τα τρία επίπεδα που το αποτελούν (σύστημα υπονόμων - ψηλότερα, υπόγειος χώρος έπαυλης - ανάμεσα, υπόγειο κανάλι - χαμηλότερα), ενώ επισημαίνεται η τοποθεσία του κλειδιού (έντονο κόκκινο) για τις κλειδωμένες πόρτες-κατώφλια του ορόφου (4.10β΄) και η σκάλα-κατώφλι (έντονο πράσινο) προς αυτόν. Στην κάτοψη τελευταίου ορόφου, επισημαίνεται το κρυφό πέρασμα (μωβ) προς το ύψος του δωματίου πριν το 'σκήπτρο' (4.10β΄).



(δ΄) Ο χάρτης-κάτοψη της πίστας-αποστολής *The Haunted Cathedral*, όπως αυτός παρουσιάζεται εντός του παιχνιδιού.
Απεικονίζεται το ερειπωμένο '*Σφραγισμένο Τμήμα*' της *Πόλης* του *Thief*, στο οποίο ο παίκτης καλείται να εντοπίσει τον *Στοιχειωμένο Καθεδρικό* και να κλέψει το αντικείμενο *The Eye* στο εσωτερικό του. Επισημαίνεται, στην δεδομένη στιγμή, η αρχική τοποθεσία του παίκτη (μπλε), ενώ αναγράφονται ονόματα οδών, σύμβολα πινακίδων και άλλα τοπόσημα, τα οποία περιλαμβάνουν, μεταξύ άλλων, την τοποθεσία του *Καθεδρικού* (σφυρί) και ενός *σπηλαίου* (κλειδαρότρυπα), που ενσωματώνει έναν χωρικό γρίφο.
Καθώς ο ήρωας-παίκτης εντοπίζει τον *Καθεδρικό*, συνειδητοποιεί πως αυτός είναι απόλυτα σφραγισμένος και καλείται, έπειτα, να εντοπίσει ένα κρυμμένο μέρος της πίστας, λύνοντας τον γρίφο του *σπηλαίου*.

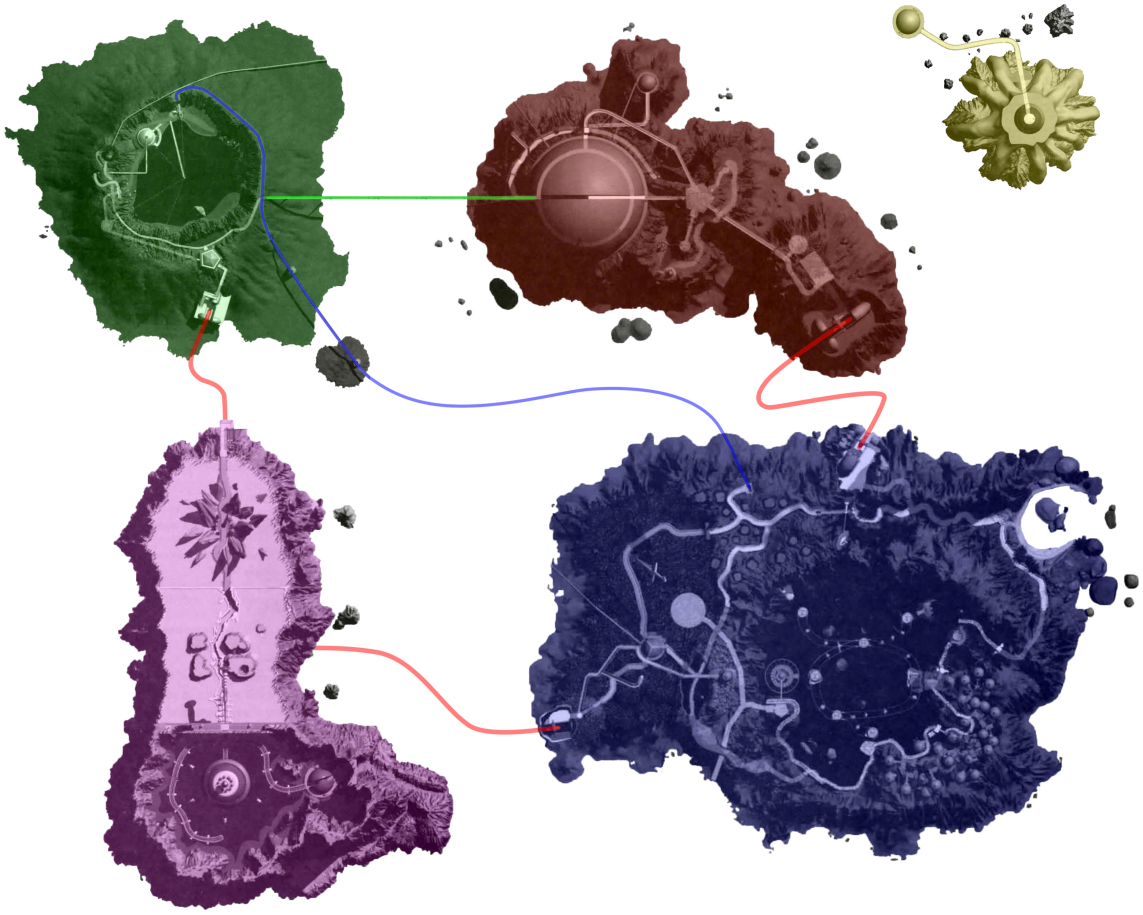


(ε΄) Αναλυτική διαγραμματική κάτοψη του χάρτη της εικόνας 4.10δ΄. Επισημαίνονται οι πολυεπίπεδες-δαιδαλώδεις κτιριακές δομές (σκούρο γκρι) που απαρτίζουν την πίστα (χωρίς να απεικονίζεται σε αυτό το διάγραμμα το εσωτερικό τους), το 'εξωτερικό' έδαφος των δρόμων (ανοιχτό γκρι) μεταξύ των δομών, τα κατώφλια επικοινωνίας τριών διαφορετικών υπογείων δικτύων (πράσινο – κίτρινο – σκούρο μωβ), τα εμφανή και τα καλυμμένα τμήματα του καναλιού (ανοιχτό και σκούρο μπλε αντίστοιχα), γέφυρα που 'ενεργοποιείται' με μοχλό-διακόπτη (γαλάζιο), ο σφραγισμένος *Καθεδρικός* (ανοιχτό κόκκινο), η κρυμμένη *βιβλιοθήκη* (ροζ), η τοποθεσία του πολύτιμου αντικειμένου *Serpentyle Torc* βορειοδυτικά και του αντικειμένου-σκοπού της αποστολής *Portal Key* νοτιοανατολικά (κόκκινο).

Εικόνα 4.10: Οι χάρτες των πιστών-αποστολών *Lord Bafford's Manor* (4.10α΄) και *The Haunted Cathedral* (4.10δ΄) του *Thief*,
σε αντιπαραβολή με διαγραμματικές κατόψεις του πραγματικού τους συνόλου (4.10β΄-4.10γ΄ και 4.10ε΄ αντίστοιχα)

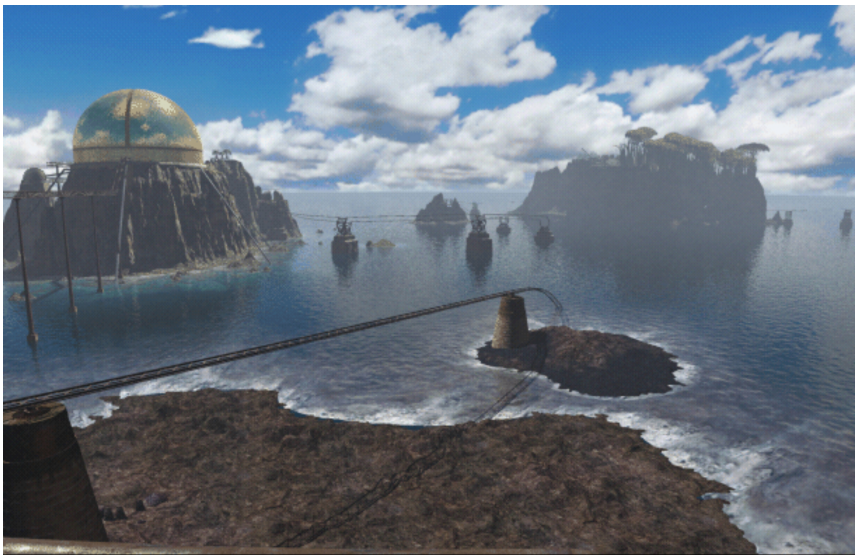
4.3 *Riven*

Ανήκοντας στην **άμεση** εξέλιξη του είδους των 'περιπετειών-κειμένου' που όρισε το *Adventure* (σελ. 78), το *Riven* της *Cyan* (1997), συνέχεια (sequel) του επιδραστικού *Myst* (1993), αποτελεί μια **'γραφική-περιπέτεια'** επίλυσης-γρίφων. Ο παίκτης κινείται/πλοηγείται σε **πρώτο-πρόσωπο**, **'βήμα-βήμα'**, μεταξύ ενός δικτύου συνεκτικών-στατικών, φωτορεαλιστικών εικόνων προοπτικής, που αναπαριστούν τον τρισδιάστατο 'κόσμο' *Riven* στο σύνολό του, ένα **αυτοτελές σύμπαν** πέντε (**5**) **διασυνδεδεμένων** νησιών (4.11): Αναλαμβάνοντας τον ρόλο ενός 'ξένου' (*stranger*) που 'μεταφέρεται' στο *Riven*, ο παίκτης καλείται να **ψυλακίσει** τον ανταγωνιστή-χαρακτήρα *Gehn*, να **εντοπίσει** τον αιχμάλωτο-χαρακτήρα *Catherine* και μαζί να **διαφύγουν** από τον 'κόσμο'. Για να πετύχει αυτούς του σκοπούς, ο παίκτης χρειάζεται να **εξερευνήσει** το σύνολο του *Riven*, **επιλύοντας** χωρικούς, μηχανικούς και νοητικούς γρίφους, μέσω της **κατανόησης/ανακάλυψης** της γεωμετρίας, της τοπολογίας, της λογικής και των μυστικών του ίδιου του 'κόσμου'.[19]



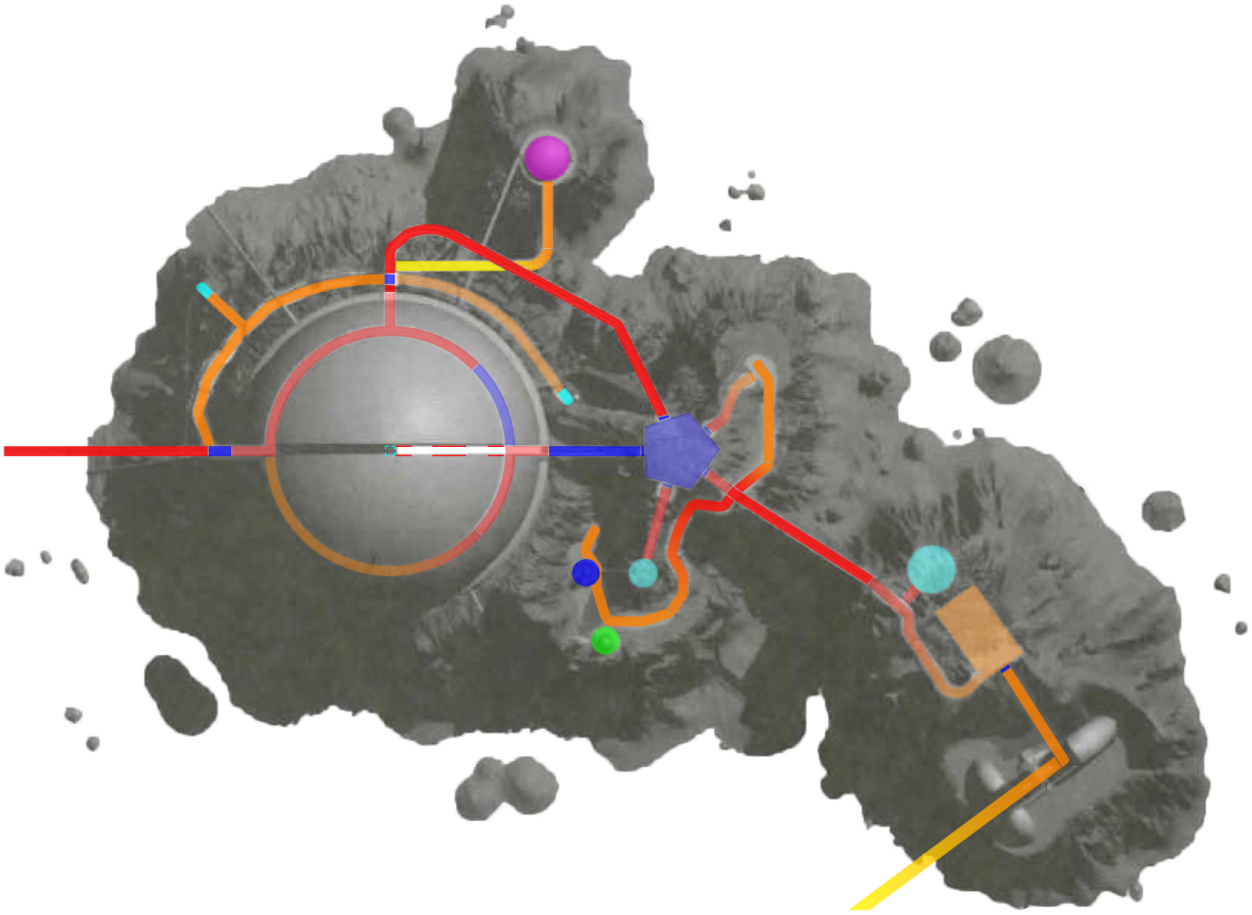
Εικόνα 4.11: Χάρτης του αυτοτελούς σύμπαντος *Riven*, με τα πέντε (5) νησιά που το αποτελούν: 'Temple Island' (κόκκινο), 'Jungle Island' (μπλε), 'Crater Island' (πράσινο), 'Survey Island' (μωβ), 'Prison Island' (κίτρινο). Επισημαίνονται, επίσης, οι διάφορες συνδέσεις μεταξύ τους, μέσω: ενός είδους εναέριου τραμ (κόκκινη γραμμή), μιας υπόγειας-υπέργειας γραμμής βαγονέτου (μπλε γραμμή), μιας γέφυρας (πράσινο).

[19] Manovich, *The Language of New Media*, σ. 214.



(α΄) Άποψη του 'Temple' και 'Jungle Island' από το 'Crater Island'. Διακρίνεται το σύστημα διασύνδεσης τους: με την υπέργεια-υπόγεια γραμμή βαγονέτου μπροστά, την γέφυρα πίσω αριστερά και το σύστημα του 'τραμ' στο βάθος.

Το καθένα από τα παραπάνω νησιά ενσωματώνει ένα πολυεπίπεδο-δαιδαλώδες σύστημα **'εξωτερικών'** (υπεργείων-υπερυψωμένων) και **'εσωτερικών'** (υπογείων-καλυμμένων) **διαδρομών**, που **συνδέουν**, **πολλαπλώς**, **κρυφούς** και **φανερούς** 'εξωτερικούς' και 'εσωτερικούς' **χώρους**. Το σύνολο **διαχωρίζεται** από εξίσου κρυφά και φανερά **κατώφλια**: πορτών, καταπακτών, ανελκυστήρων και γεφυρών, ενώ στο σύστημα του **κάθε** νησιού εντάσσεται και από ένα συγκεκριμένο/όμοιο **κτίσμα-κατώφλι** (*dome*), που ως σύνολο ορίζουν ένα δίκτυο σταθμών-**'τηλεμεταφοράς'**. Παράλληλα, ενσωματώνεται ένα σύστημα, μεμονωμένων ή συσχετισμένων μεταξύ τους, **μηχανισμών**, που περιλαμβάνουν μοχλούς-διακόπτες-κουμπιά και των οποίων η **μεταχείριση** αποτελεί γρίφο, **ξεκλειδώνοντας/**αποκαλύπτοντας τα διάφορα κλειδωμένα/κρυμμένα κατώφλια. (4.12)



(β΄) Χάρτης-διάγραμμα του ‘Temple Island’.
Επισημαίνεται το κατώφλι-‘μεταφοράς’, αρχική θέση του παίκτη στον ‘κόσμο’ (πράσινο), καθώς και το κατώφλι-γρίφος, διαφυγή από αυτόν, παραδίπλα (μπλε). Επιπλέον διακρίνονται: η γέφυρα προς ‘Crater Island’ (αριστερά) και η γραμμή ‘τραμ’ προς ‘Jungle Island’ (κάτω δεξιά).

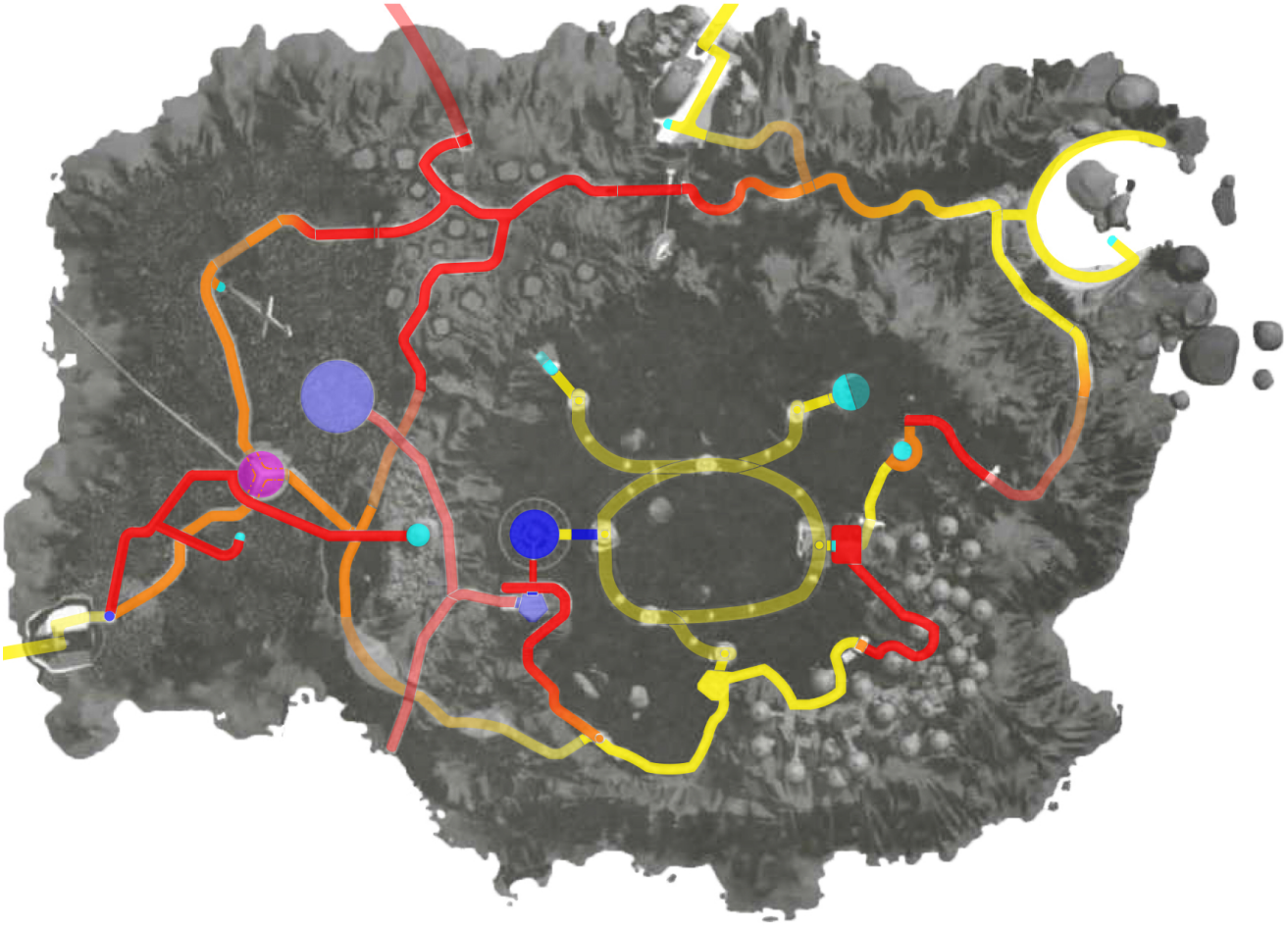
Εικόνα 4.12: Χάρτες-διαγράμματα και εικόνες, μέσα από τα ‘μάτια’ του ήρωα-παίκτη, των επιμέρους νησιών του *Riven* (4.11): Επισημαίνεται το σύστημα των διαδρομών σε τρία (3) επίπεδα, ανάλογα με το ύψος στο οποίο βρίσκονται, (κόκκινο-ψηλότερα, πορτοκαλί-ανάμεσα, κίτρινο-χαμηλότερα), καθώς και τα τμήματα που εκείνες γίνονται ‘εσωτερικές’ (ανοιχτό κόκκινο-πορτοκαλί-κίτρινο). Επιπλέον επισημαίνονται: χώροι μηχανισμών-γρίφων (γαλάζιο), κατώφλια και χώροι-κατώφλια που ‘ενεργοποιούνται’ μέσω μηχανισμών-γρίφων (μπλε), το όμοιο κτίσμα-‘τηλεμεταφοράς’ (*dome*) του κάθε νησιού (μωβ), καθώς και τα ‘εσωτερικά’ τμήματα αυτών (ανοιχτό γαλάζιο-μπλε-μωβ).



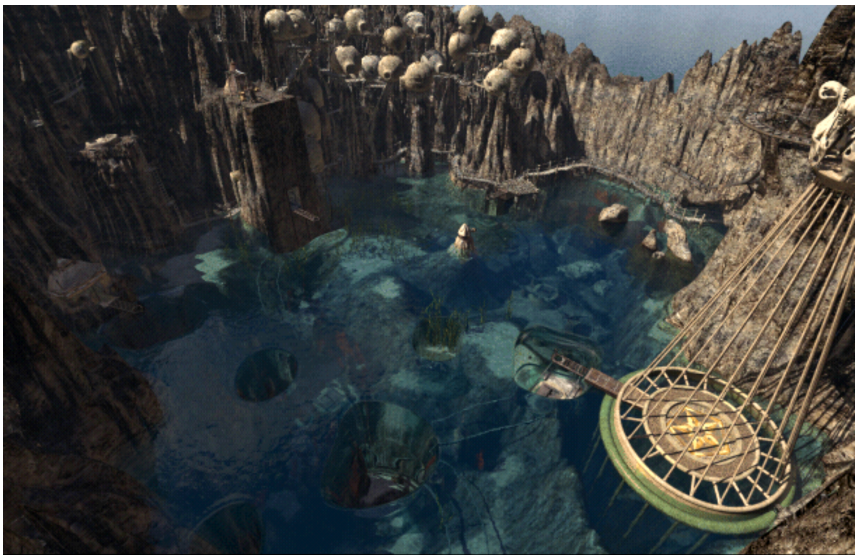
(γ΄) Άποψη διαδρομής στο ‘Temple Island’ προς τον ‘καλυμμένο’ χώρο-κατώφλι (ανοιχτό μπλε) στο κέντρο του. Στο βάθος διακρίνεται το μεγάλο θολωτό κτίσμα (‘Great Golden Dome’) που δεσπόζει στο νησί.



(δ΄) Άποψη στο εσωτερικό του ‘Great Dome’: Διακρίνονται τα πολλαπλά κατώφλια προς το πολυεπίπεδο σύστημα διαδρομών με το οποίο ‘επικοινωνεί’.



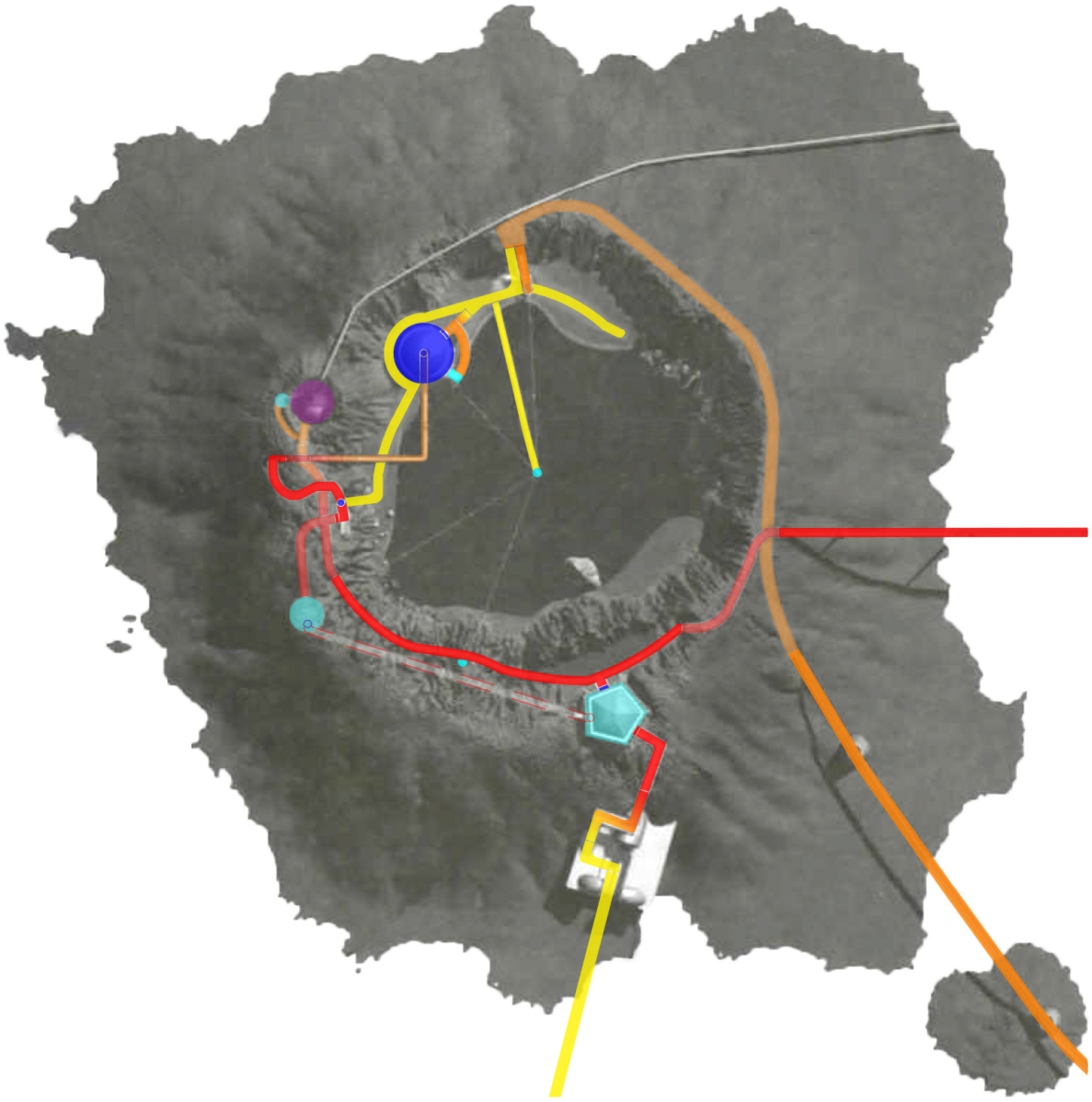
(ε΄) Χάρτης-διάγραμμα του ‘Jungle Island’.
Διακρίνονται: οι γραμμές ‘τραμ’ προς ‘Survey’ (κάτω αριστερά) και ‘Temple Island’ (πάνω), η γραμμή βαγονέτου προς ‘Crater Island’ (πάνω αριστερά), καθώς και μια υποθαλάσσια γραμμή ‘τραμ’ (ανοιχτό κίτρινο), πολλαπλών ‘στάσεων’, στο κέντρο του νησιού.



(Ϛ΄) Άποψη της λίμνης-κρατήρα στο κέντρο του ‘Jungle Island’:
Διακρίνεται η υποθαλάσσια γραμμή ‘τραμ’ με τις πολλαπλές ‘στάσεις’ που ενοποιούν το πολυεπίπεδο σύστημα διαδρομών που περιβάλλει την λίμνη, οδηγώντας προς απομακρυσμένους χώρους της. Έναν απο αυτούς αποτελεί το κατώφλι-ανελκυστήρας (μπλε) στα δεξιά, που οδηγεί σε υπερυψωμένη διαδρομή.



(ζ΄) Άποψη διαδρομής στη ‘ζούγκλα’ που καταλαμβάνει το αριστερό μέρος του ‘Jungle Island’, με κατώφλι προς ένα ‘εσωτερικό’ σταυροδρόμι/κόμβο κάτω από το υπερυψωμένο *dome* (μωβ).



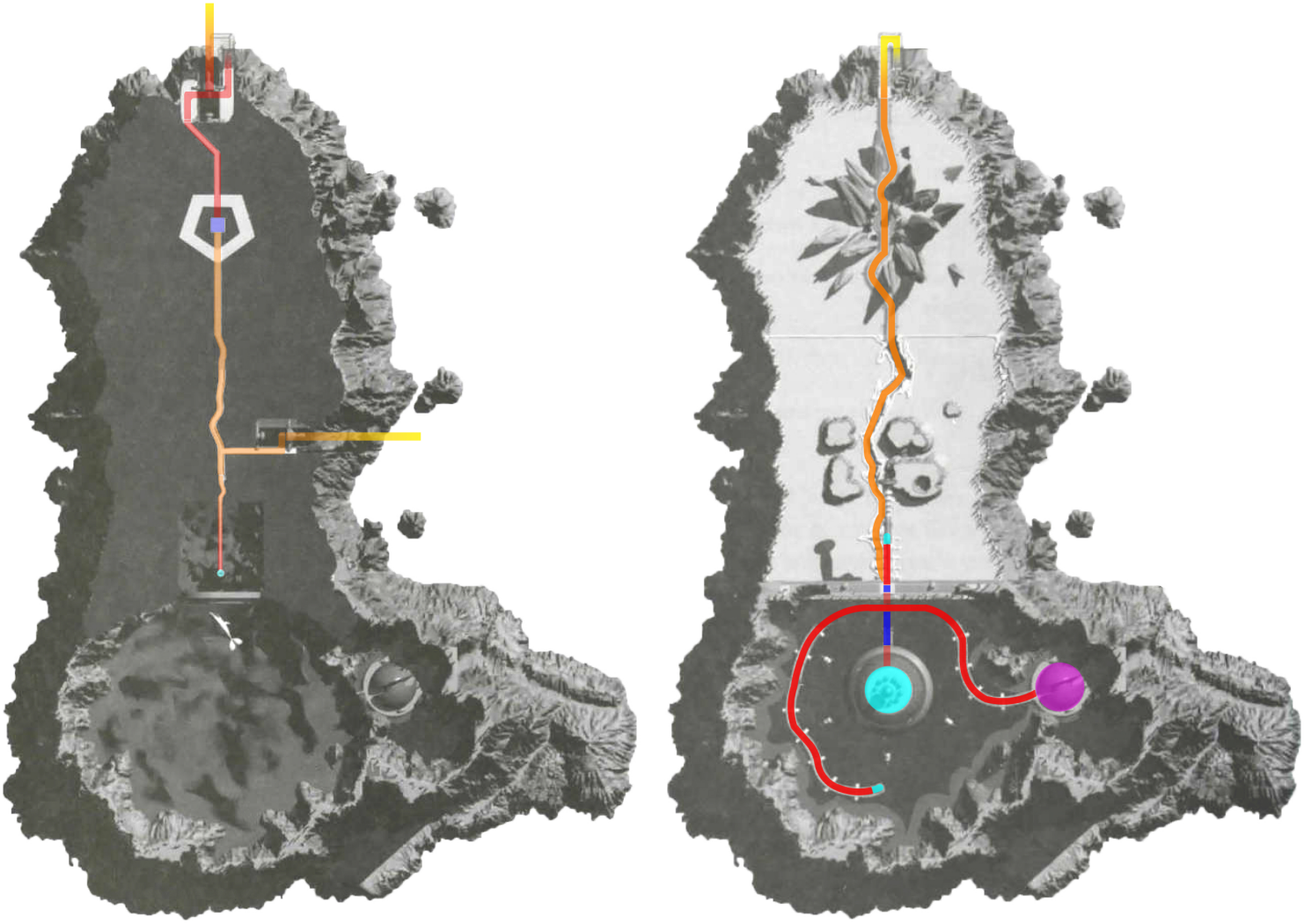
(η΄) Χάρτης-διάγραμμα του ‘Crater Island’.
Διακρίνονται: η γραμμή ‘τραμ’ προς ‘Survey Island’ (κάτω), η γραμμή βαγονέτου προς ‘Jungle Island’ (κάτω δεξιά) και η γέψυρα προς ‘Temple Island’ (δεξιά).



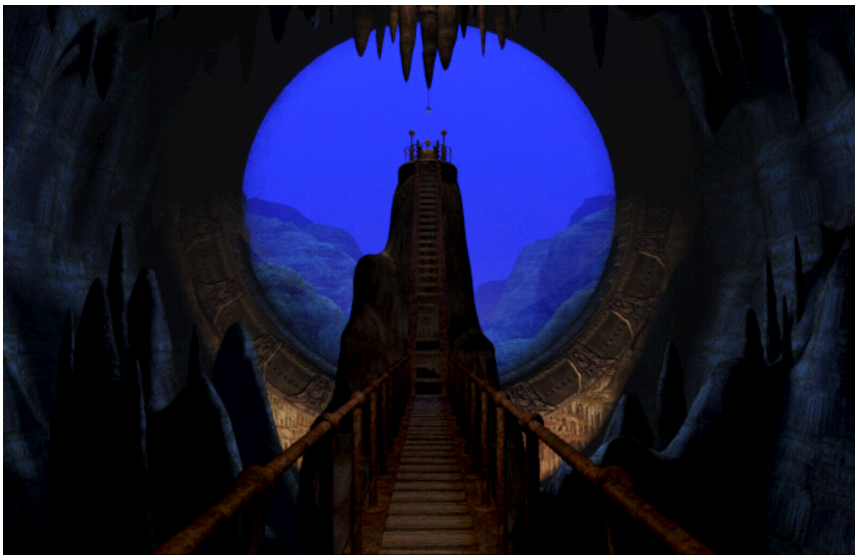
(θ΄) Άποψη της λίμνης-κρατήρα στο κέντρο του ‘Crater Island’:
Διακρίνεται ο κεντρικός μηχανισμός-γρίφος (γαλάζιο) που σχετίζεται με μια σειρά άλλων μηχανισμών-γρίφων του νησιού. Έναν απο αυτούς αποτελεί ο μηχανισμός-γρίφος ‘ενεργοποίησης’ (γαλάζιο) του κτίσματος-κατώφλι στα αριστερά (μπλε) προς την διαδρομή μέσα από τον σωλήνα.



(ι΄) Προσεγγίζοντας το ‘εσωτερικό’ *dome* (ανοιχτό μωβ) του ‘Crater Isand’ μέσω μιας κρυμμένης, ‘εσωτερικής’ κατάβασης.



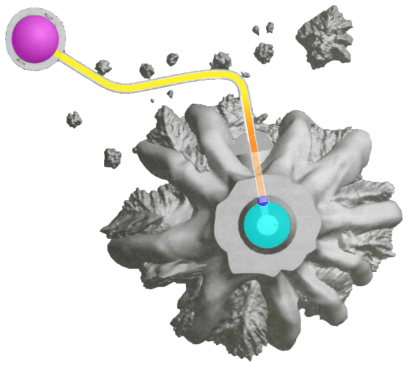
(ια΄) Χάρτες-διαγράμματα των δύο επιπέδων που αποτελούν το ‘Survey Island’: Υπόγειο (αριστερά), Υπέργειο (δεξιά).
Υπόγειο: Διακρίνεται η γραμμή ‘τραμ’ προς ‘Crater’ (πάνω) και ‘Jungle Island’ (δεξιά).



(ιβ΄) Είσοδος στο υποθαλάσσιο δωμάτιο-παρατηρητήριο (*survey room*) του ανταγωνιστή-χαρακτήρα *Gehn*, στην απόληξη της διαδρομής προς τα βάθη του υπογείου επιπέδου του 'Survey Island'. Στο βάθος διακρίνεται ο θρόνος-μηχανισμός-γρίφος (ανοιχτό γαλάζιο) που χαρακτηρίζει την λειτουργία του δωματίου.



(ιγ΄) Άποψη από τον ανελκυστήρα-κατώφλι (μπλε) στην απόληξη της διαδρομής του πρώτου τμήματος του υπεργείου επιπέδου του 'Survey Island', οδηγώντας στο υπερυψωμένο υψίπεδο αυτού.



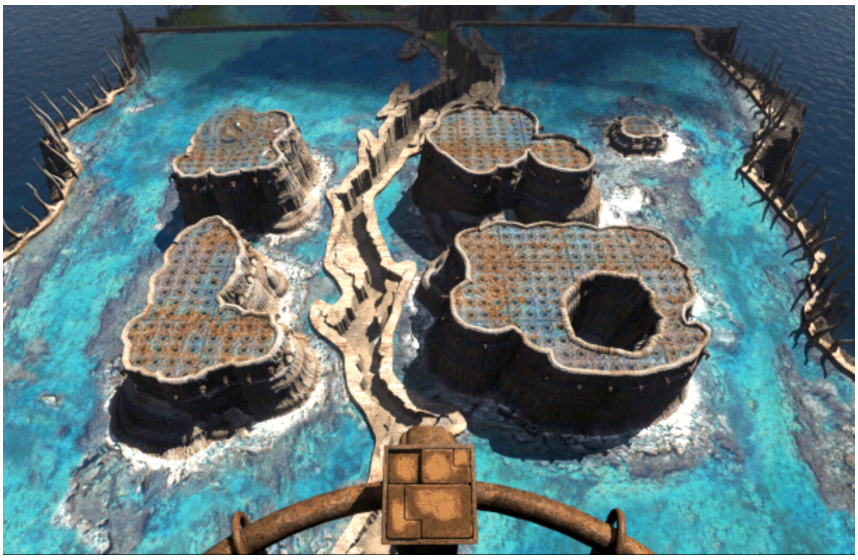
(ιδ΄) Χάρτης-διάγραμμα του ‘Prison Island’.
Διακρίνεται το *dome* (μωβ) που αποτελεί το μοναδικό μέσο ‘επικοινωνίας’ με τον υπόλοιπο ‘κόσμο’.



(ιε΄) Άποψη του ‘Prison Island’ από το *dome* (μωβ):
Διακρίνεται το υπερυψωμένο κτίσμα-φυλακή του αιχμαλώτου-χαρακτήρα *Catherine*, στην απόληξη της διαδρομής προς έναν ανελκυστήρα-γρίφο-κατώφλι.

Παρά την συνολικά **υπαίθρια φύση** του, ο 'κόσμος' του *Riven* αποτελεί στην πραγματικότητα έναν "***κλειστό λαβύρινθο***",[20] "*γεμάτο από προσεκτικά κατασκευασμένα* ***εμπόδια***"[21] : Καθώς ο παίκτης πλοηγείται σε αυτό το σύστημα χωρίς κανενός είδους εντός-του-παιχνιδιού **χάρτη**, εκτελεί, αντίστοιχα με το 'συγγενικό' *Adventure*, **κυκλικές πορείες** εξερεύνησης και **'χαρτογράφησης'**. Σε αυτή την κίνηση, τα διάφορα **κλειδωμένα/**κρυμμένα κατώφλια αποτελούν χωρικά εμπόδια τα οποία ο παίκτης χρειάζεται να **διασχίσει** στο σύνολό τους, αποκτώντας **πρόσβαση** στα διάφορα ύψη και βάθη του 'κόσμου', σε κρυμμένους/απομακρυσμένους χώρους του, καθώς και σε περαιτέρω χωρικές συνδέσεις μεταξύ των μερών του.

Καθώς το gameplay του *Riven* δεν περιλαμβάνει την αντιμετώπιση απειλών, αλλά την μεταχείριση ενός συστήματος μηχανισμών-γρίφων, προκύπτει ένα **χαρακτηριστικό** είδος πλοήγησης στο οποίο ο παίκτης "*εξερευνεί το περιβάλλον* ***αργά***",[22] **παρατηρεί**, "***επιστρέφει*** *στο ίδιο μέρος ξανά και ξανά*",[23] κατανοώντας την **σχέση των γρίφων με τα στοιχεία του ίδιου του 'κόσμου'**.



(ιϛ΄) Διαδρώντας με τον μηχανισμό-γρίφο στην απόληξη του εξώστη (γαλάζιο) που οδηγεί ο ανελκυστήρας-κατώφλι της εικόνας (4.12ιγ΄):
Παρουσιάζεται από ψηλά, απόψη μέρους του πρώτου τμήματος του υπεργείου επιπέδου του 'Survey Island', το οποίο σχηματίζει μια αφαιρετική απεικόνιση του συνόλου του 'κόσμου' ως μέρος ενός 'γεωγραφικού' γρίφου.

[20]Espen Aarseth. «Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games». Στο: *Cybertext Yearbook*. University of Jyväskylä, 2001, σσ. 152-171, σ. 165.
[21]Στο ίδιο, σ. 164.
[22]Manovich, *The Language of New Media*, σ. 213.
[23]Στο ίδιο, σ. 213.

Κεφάλαιο 5

Συμπεράσματα

Στο καθένα από τα παραδείγματα αρχετυπικών ψηφιακών παιχνιδιών φαντασίας, έγινε εμφανής η 'Δαιδαλώδης-Υπόγεια' φύση του χωρικού περιβάλλοντός τους, αντλώντας **πρότυπα από όλο το εύρος** της 'Δαιδαλώδους-Υπόγειας' **συνθετικής λογικής και αισθητικής**:

- Η ίδια η δαιδαλώδης δομή καθενός από αυτούς τους gameworlds, αντανακλά την **'λαβυρινθώδη διαδικασία'** του παιχνιδιού, αποτυπώνοντας την οργάνωση της κίνησης του παίκτη προς βασικούς και επιμέρους **στόχους**, **διαμέσου** μιας ορισμένης χωρικής-παιγνιώδους εμπειρίας/αφήγησης (κεφ. 2.4).
- Καθώς αυτοί οι **στόχοι** τοποθετούνται σε διάφορα **βάθη-**απολήξεις του παιγνιώδους συστήματος, με τους βασικότερους εξ αυτών να καταλαμβάνουν τα **βαθύτερα** - πιο απομακρυσμένα - σημεία του, ο παίκτης πραγματοποιεί αντίστοιχες **καταβάσεις-**εισχωρήσεις, μεταβαίνοντας **σταδιακά** στα **άδυτα** της παιγνιώδους δομής.
- Καθώς αυτές οι καταβάσεις-εισχωρήσεις **σηματοδοτούνται** από την διάσχιση ενός συστήματος **κατωφλιών**, το **ξεκλείδωμα/**αποκάλυψη των κλειδωμένων/κρυμμένων εξ αυτών, **οργανώνει** θεμελιακά την 'λαβυρινθώδη διαδικασία':
  - Ο παίκτης εκτελεί **πορείες** περιπλάνησης/εξερεύνησης προς **αναζήτηση** των αντίστοιχων **'κλειδιών'**, τα οποία τοποθετούνται, **αντίστοιχα**, σε διάφορα βάθη-απολήξεις του παιγνιώδους συστήματος:
    * Με την **σειρά εύρεσής** τους να **ιεραρχείται** από την σχεδιασμένη παιγνιώδη εμπειρία/αφήγηση, το σύνολο του gameplay ορίζεται από μια συγκεκριμένη **αλληλουχία κινήσεων και προσανατολισμών**.
- Κατ' αυτόν τον τρόπο, η ίδια η **πλοήγηση** του παίκτη διαμέσου του εκάστοτε gameworld χαρακτηριζεται από μια **γενικότερη** 'λαβυρινθώδη διαδικασία' **ανακάλυψης/**εξερεύνησης του παιγνιώδους περιβάλλοντος και διαρκούς **προσανατολισμού** του ίδιου μέσα σε αυτό, κατευθυνόμενος προς και ανάμεσα σε διάφορους στόχους:
  - Καθώς καλείται να **κατανοήσει** την χωρική-παιγνιώδη δομή και τον τρόπο διασύνδεσης των μερών της, ο παίκτης εκτελεί αντίστοιχες, κυκλικές πορείες **'χαρτογράφησης'** του πλοηγήσιμου χώρου.

- Αυτή η 'διαδικασία' της 'χαρτογράφησης' **ενσωματώνεται στο gameplay** καθενός από τα παραδείγματα του προηγούμενου κεφαλαίου, με το καθένα να παρουσιάζει μια **ιδιότυπη, βιωματική σχέση** του παίκτη με τον ίδιο τον **'χάρτη'** του 'κόσμου':
  - Στο *Adventure* (σσ. 78–80), ο παίκτης χρειάζεται να **σχηματίσει/αποτυπώσει** ο ίδιος, κάποιου είδους χάρτη της παιγνιώδους δομής.
  - Στο *Rogue* (σσ. 80–82), το gameplay **πραγματοποιείται** εξολοκλήρου στον ίδιο τον χάρτη–κάτοψη του εκάστοτε επιπέδου, που ο παίκτης **ανακαλύπτει/αποτυπώνει** πλοηγούμενος.
  - Στο *Ultima/DOOM* (σσ. 82–85/86–92), ο παίκτης **συμπληρώνει** τον εντός–του–παιχνιδιού χάρτη–κάτοψη του εκάστοτε επιπέδου/πίστας, **παράλληλα με** την **πλοήγηση** του ίδιου διαμέσου του αντίστοιχου **τρισδιάστατου** περιβάλλοντος.
  - Στο *Thief* (σσ. 92–103), ο παίκτης **καθοδηγείται** από τον δοσμένο – διαγραμματικό χάρτη–κάτοψη – της εκάστοτε πίστας, **αντιστοιχώντας** την απεικονιζόμενη γενική–τοποθεσία του και τις υπόλοιπες χωρικές–πληροφορίες, με την **θέση του στο τρισδιάστατο** περιβάλλον στο οποίο πλοηγείται.
  - Στο *Riven* (σσ. 104–115), οι ίδιοι οι **γρίφοι** του παιχνιδιού απαιτούν από τον παίκτη την **'χαρτογράφηση'** του **πλοηγήσιμου** χώρου και την κατανόηση της γεωγραφίας**/τοπολογίας** του συνόλου του 'κόσμου'.
- **Συνοψίζοντας** έναν 'φαινομενολογικό χώρο της δράσης' (σελ. 5), ο 'χάρτης' καθενός από τους παραπάνω gameworlds βιώνεται ως ένα **τοπολογικό–'σκόπιμο'** διάγραμμα της παιγνιώδους δομής, που ενσωματώνει ένα **δίκτυο** κινήσεων και προσανατολισμών, παραπέμποντας, έτσι, στην μορφή των **τοπολογικών χαρτών των μητροπολιτικών σιδηροδρόμων** (σελ. 74).

Συνολικά στην παρούσα ερευνητική εργασία, επιχειρήθηκε η ανάδειξη των παιχνιδιών φαντασίας ως **ολοκληρωμένες αρχιτεκτονικές κατασκευές** και η σύνδεση της σχεδίασης των χωρικών συστημάτων τους με την **αρχιτεκτονική θεωρία και πρακτική.**

Αναλύοντας τα δύο αρχετυπικά τους χαρακτηριστικά – **'Δαιδαλώδη'** δομή και **'Υπόγεια'** φύση – μέσα από παραδείγματα της **αρχιτεκτονικής ιστορίας, φαντασίας και πρακτικής**, φανερώνεται η **σχέση** των παιγνιωδών συστημάτων με μια ευρύτερη **παράδοση αντίληψης του χώρου ως φορέα αφηγηματικών και φαντασιακών–ετεροτοπικών ποιοτήτων** και με την **αρχιτεκτονική σύνθεση τέτοιων** αφηγηματικών–φαντασιακών 'έτερων' τόπων. Ενώ ακόμη, τα ψηφιακά παιγνιώδη συστήματα μπορούν να θεωρηθούν **προέκταση της ουτοπικής–μοντέρνας σύλληψης** του χώρου, συνθέτοντας πραγματικά**–αυτοτελή υπέργεια–υπόγεια δίκτυα.**

Η εργασία αυτή φιλοδοξεί να αποτελέσει εγχειρίδιο 'ανάγνωσης' του 'περιπετειώδους' χώρου, γεφυρώνοντας το χάσμα μεταξύ 'φαντασιακού' και 'πραγματικού'.

Βιβλιογραφία

Aarseth, Espen. «A Narrative Theory of Games». Στο: *Foundations of Digital Games*. New York: Association for Computing Machinery, 2012, σσ. 129–133.

— «Allegories of Space: The Question of Spatiality in Computer Games». Στο: *Cybertext Yearbook*. University of Jyväskylä, 2001, σσ. 152–171.

— «From Hunt the Wumpus to EverQuest: Introduction to Quest Theory». Στο: *Entertainment Computing – ICEC 2005*. Springer, 2005. URL: http://dl.ifip.org/db/conf/iwec/icec2005/Aarseth05.pdf.

Barney, Stephen A. κ.ά. *The Etymologies of Isidore of Seville*. Cambridge University Press, 2006.

Barton, Matt. *Dungeons and Desktops: The History of Computer Role-Playing Games*. Wellesley, Massachusetts: A K Peters, Ltd., 2008.

Beckford, William. *Dreams, Waking Thoughts and Incidents*. 1783. URL: beckford.c18.net/wbdreamsindex.html.

— *Fragments of an English Tour*. 1779. URL: https://beckford.c18.net/wbfragengtour.html.

Cook, Monte. *Dungeons & Dragons: Dungeon Master's Guide, Core Rulebook II v3.5*. Wizards of the Coast, Inc, 2003.

Corbusier, Le. *The City of To-morrow and Its Planning*. Μετάφραση υπό Frederick Etchells. New York: Dover Publications, 1987.

Cordell, Bruce R. *Advanced Dungeons & Dragons Accessory: Dungeon Builder's Guide*. Wizards of the Coast, Inc, 1998.

Costikyan, Greg. «I Have No Words & I Must Design: Toward a Critical Vocabulary for Games». Στο: *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere University Press, 2002. URL: http://www.digra.org/wp-content/uploads/digital-library/05164.51146.pdf.

Crawford, Chris. *the Art of Computer Game Design*. U.S.: Osborne Media/McGraw-Hill, 1984.

Delvau, Alfred. *Les Dessous de Paris*. Paris: Poulet-Malassis et de Broise, 1860.

Doob, Penelope Reed. *The Idea of the Labyrinth: from Classical Antiquity through the Middle Ages*. Cornell University Press, 1990.

Durant, David. «Ann Radcliffe and the Conservative Gothic». Στο: *Studies in English Literature, 1500-1900* 22.3 (1982), σσ. 519–530.

Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role-Playing Games as Social Worlds*. The University of Chicago Press, 1983.

Foucault, Michel. *Of Other Spaces: Utopias and Heterotopias*. Μετάφραση υπό Jay Miskowiec. 1984. URL: **https://web.mit.edu/allanmc/www/foucault1.pdf**.

— *Power/Knowledge: Selected Interviews and Other Writings 1972-1977*. New York: Pantheon Books, 1980.

Fourier, Charles. *The Utopian Vision of Charles Fourier: Selected Texts on Work, Love, and Passionate Attraction*. Μετάφραση υπό Jonathan Beecher και Richard Bienvenu. Boston: Beacon Press, 1971.

Fritzsche, Peter. *Stranded in the Present: Modern Time and the Melancholy of History*. Cambridge, MA, 2004.

Gerards, Emile. *Paris Souterrain*. DMI, 1991.

Gombrich, E. *The Sense of Order: A Study in the Psychology of Decorative Art*. Cornell University Press, 1979.

Grzybowski, Jacek. *Cosmological and Philosophical World of Dante Alighieri: The Divine Comedy as a Medieval Vision of the Universe*. Επιμέλεια υπό Bartosz Adamczewski. Τόμ. 9. European Studies in Theology, Philosophy and History of Religions. Peter Lang Edition, 2002.

Jenkins, Henry. «Game Design as Narrative Architecture». Στο: *First person: New Media as Story, Performance, and Game*. Επιμέλεια υπό Noah Wardrip-Fruin και Pat Harrigan. MIT Press, 2004, σσ. 118-130.

Kermel, Amédée. «Les Passages de Paris». Στο: *Paris, ou le livre des cent-et-un*. Τόμ. 10. Pierre-François Ladvocat, 1833, σσ. 49-72.

Kern, Hermann. *Through the Labyrinth: Designs and Meanings Over 5,000 Years*. Prestel, 2000.

Laurel, Brenda Kay. «Toward the Design of a Computer-based Interactive Fantasy System». Διδακτορική διατρ. the Ohio State University, 1986.

Legacey, Erin-Marie. *Making Space for the Dead: Catacombs, Cemeteries, and the Reimagining of Paris, 1780-1830*. Cornell University Press, 2019.

— «The Paris Catacombs: Remains and Reunion beneath the Postrevolutionary City». Στο: *French Historical Studies* 40.3 (2017), σσ. 509-536.

Lotman, Yuri M. *Universe of the Mind: A Semiotic Theory of Culture*. Μετάφραση υπό Ann Shukman. I.B. Tauris & Co. Ltd, 1990.

Mackay, Daniel. *The Fantasy Role-Playing Game, A New Performing Art*. McFarland & Company, Inc., Publishers, 2001.

Majlingová, Veronika. «The Use of Space in Gothic Fiction». Μεταπτ/κή διπλ. εργασ. Faculty of Arts, Masaryk University, 2011.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. MIT Press, 2002.

Matthews, W. H. *Mazes and Labyrinths: A General Account of their History and Development*. Global Grey, 2015.

Mumford, Lewis. *Technics and Civilization*. New York: Oxford University Press, 1957.

Norberg-Schulz, Christian. *Genius Loci - Το Πνέυμα του Τόπου: Για μια Φαινομενολογία της Αρχιτεκτονικής*. Αθήνα: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Ε.Μ.Π., 2009.

Pearce, Celia. *The Interactive Book. A Guide to the Interactive Revolution*. Macmillan Technical Publishing, 1997.
Pike, David L. *Metropolis on the Styx: The Underworlds of Modern Urban Culture, 1800–2001*. Cornell University Pres, 2007.
— *Subterranean Cities: the world beneath Paris and London, 1800–1945*. Cornell University Pres, 2005.
Plancy, J. Collin de. *Dictionnaire Infernal*. 6η έκδοση. Paris: Henri Plon, 1863.
Portella, Ivana Della. *Subterranean Rome*. Könemann, 2000.
Pounds, Norman. *The Medieval City*. Greenwood Press, 2005.
Radcliffe, Ann. *A Journey Made in the Summer of 1794 Through Holland and the Western Frontier of Germany, With a Return Down the Rhine: To Which are Added Observations During a Tour to the Lakes of Lancashire, Westmoreland, and Cumberland*. Dublin: William Porter, 1795.
— *The Novels of Mrs Ann Radcliffe: Complete in One Volume*. London: Hurst, Robinson, και Co, 1824.
Raffa, Guy P. *The Complete Danteworlds: A Reader's Guide to the Divine Comedy*. The University of Chicago Press, 2009.
Raškauskienė, Audronė. *Gothic Fiction: The Beginnings*. Kaunas: Vytautas Magnus University, 2009.
Rilstone, Andrew. «All the Boys But My Johnny are Marching out of Step». Στο: *Places to Go, People to Be* 2 (1998). URL: **http://www.ptgptb.org/0002/alltheboys.html**.
Schivelbusch, Wolfgang. *Disenchanted Night: The Industrialisation of Light in the Nineteenth Century*. Μετάφραση υπό Angela Davies. Berg Publishers, 1988.
Simonin, Louis. *Underground Life, or, Mines and Miners*. London: Chapman και Hall, 1869.
Steadman, Philip. «Samuel Bentham's Panopticon». Στο: *French Historical Studies* 14.1 (2012), σσ. 1–30.
Taylor, Thomas. *On the Cave of the Nymphs in the Thirteenth Book of the Odyssey, From the Greek of Porphyry*. London: J.M. Watkins, 1917.
Tosca, Susana. «The Quest Problem in Computer Games». Στο: *Proceedings of the 1st International Conference on Technologies for Interactive Digital Storytelling and Entertainment TIDSE '03*. Fraunhofer IRB Verlag, 2003. URL: **http://www.luisfilipeteixeira.com/labtext.php?texto=5**.
Townshend, Dale. *Gothic Antiquity: History, Romance, and the Architectural Imagination, 1760–1840*. Oxford University Press, 2019.
Unwin, Simon. *The Ten Most Influential Buildings in History: Architecture's Archetypes*. Routledge, 2017.
Vermaseren, M. J. *Corpus Inscriptionum et Monumentorum Religionis Mithriacae*. The Hague: Martinus Nijhoff Publishers, 1956.
Walpole, Horace. *Anecdotes of Painting in England*. Ανατύπωση της έκδοσης του 1786. London: A. Murray, 1871.
— *The Castle of Otranto: A Gothic Story and The Mysterious Mother: A Tragedy*. Επιμέλεια υπό Frederick S. Frank. Broadview Press, 2003.

Walther, Bo Kampmann. «Space in New Media Conception – With Continual Reference to Computer Games and Game Graphics». Στο: *Fylkingen's Net Journal* 6 (Ιούν. 2005). URL: https://www.hz-journal.org/n6/kampmann.html.

Walz, Stefen P. *Toward a Ludic Architecture: the Space of Play and Games*. ETC Press, 2010.

Warwick, Alexandra. «Victorian Gothic». Στο: *The Routledge Companion to Gothic*. Επιμέλεια υπό Catherine Spooner και Emma McEvoy. Routledge, 2007. Κεφ. 5, σσ. 29–37.

Williams, Rosalind. *Notes on the Underground: An Essay on Technology, Society, and the Imagination*. MIT Press, 2008.

Wolf, Mark J. P. «Theorizing Navigable Space in Video Games». Στο: *DIGAREC Series* 6 (2011), σσ. 18–49.

Όμηρος. *Ιλιάς*. Μετάφραση υπό Ι. Πολυλά. Θεσσαλονίκη: ΚΕΓ, 2015. URL: https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=158.

Ηρόδοτος. *Ιστορίαι: Βιβλίο Β'(Ευτέρπη)*. Μετάφραση υπό Λ. Ζενάκου. Αθήνα: Γκοβόστη, 1992. URL: http://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=30&page=37.

Μπούρας, Χαράλαμπος Θ. *Μαθήματα Ιστορίας της Αρχιτεκτονικής, Πρώτος Τόμος*. Αθήνα: Εκδόσεις Συμμετρία, 1999.

Πλάτων. *Πολιτεία*. Μετάφραση υπό Ν.Μ. Σκουτερόπουλου. Αθήνα: Πόλις, 2002. URL: https://www.greek-language.gr/greekLang/ancient_greek/tools/corpora/anthology/content.html?m=1&t=530.