



Αρχιτεκτονική του Φαντασιακού

Αποδομώντας Σύμπαντα & Κόσμους της Λογοτεχνίας Φαντασίας

Τίτλος :

Αρχιτεκτονική του Φαντασιακού
Αποδομώντας Σύμπαντα & Κόσμους
της Λογοτεχνίας Φαντασίας

Ερευνητική Εργασία
Αρχιτεκτονικής Σχολής Πολυτεχνείου Κρήτης

Πλουμπίδη Ελένη

Επιβλέπων Καθηγητής:
Ουγγρίνης Κωνσταντίνος - Αλκέτας

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον κ. Ουγγρίνη για τις πολύτιμες συμβουλές, την καθοδήγηση και τον ενθουσιασμό που έδειξε από την πρώτη στιγμή που του ανέφερα το θέμα της παρούσας εργασίας.

Θα ήθελα, ακόμα, να ευχαριστήσω την Άννα, την Αναστασία, την Μαρία και την Μαρίζα για την υποστήριξη και τη βοήθεια τους· διάβαζαν υπομονετικά το κείμενο ξανά και ξανά, όσες φορές τους το ζητούσα. Ελπίζω μέσω της διαδικασίας αυτής να αγάπησαν τον «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών» και όχι το αντίθετο.

Ευχαριστώ, επίσης, τον Γρηγόρη και τον Γιώργο για τις πολλές συζητήσεις και την αγάπη που μοιραζόμαστε για τον «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών».

Ευχαριστώ την οικογένεια μου για το «δώρο» των μαθησιακών δυσκολιών, αλλά και τη βοήθεια, για να τις αντιμετωπίσω. Ιδιαίτερα ευχαριστώ τον αδερφό μου και όλα τα ξαδέρφια μου για τα παιχνίδια που παίζαμε, για όλα τα κάστρα και οχυρά που κτίσαμε.

Τέλος, θέλω να πω ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους τους φίλους, που διαβάζουν βιβλία, παίζουν παιχνίδια και βλέπουν ταινίες και σειρές. Ελπίζω να συνεχίσουν να το κάνουν, παρά τις αντίξοες συνθήκες που έφερε το έτος 2020- 21.

Περιεχόμενα

Αντί εισαγωγής	1
Στόχοι	2
Μέθοδος	3
Δομή.....	5
Κεφάλαιο 1 «Το φαντασιακό, το φανταστικό, μύθοι και άλλα παραμύθια.»	7
1.1. Μύθοι παραμύθια & Worldbuilding.....	8
Κεφάλαιο 2 «Ο Δευτερεύων Κόσμος»	23
Λίγα λόγια για τον Τόλκιν	24
2.1 Δομικά Συστατικά του Δευτερευόντως Κόσμου	27
2.2 Ο Δευτερεύων Κόσμος του Τόλκιν	29
2.3 Η Ιστορία του Κόσμου Eä	32
2.4 Οι Βάσεις για τη μυθοπλασία της Μέσης Γης	41
Κεφάλαιο 3 «Από το πραγματικό στο φανταστικό»	53
3.1 Το Μπαγκ-εντ, Shire	54
3.2 Τα σπίτια των Ξωτικών Ρίβεντελ & Κάλας Γκάλαντον	64
3.3 Πόλεις τον Ανθρώπων	82
3.4 Οι Δύο Πύργοι.....	90
Συμπεράσματα	116
Βιβλιογραφία	122
Κατάλογος Εικόνων	127

Αντί εισαγωγής

Αναζητώντας σε φανταστικά μονοπάτια το οικείο, το ανοίκειο, την Ιστορία, τον Πολιτισμό και τις κοινές δομές ανάμεσα σε μακρινά και διαφορετικά σύμπαντα, ξεκινάμε ένα ταξίδι στους μύθους και τα παραμυθία που μας συντρέφουν από την παιδική μας ηλικία, μέχρι την ενήλικη ζωή μας. Προσπαθούμε να κατανοήσουμε τι μας τράβηξε μέσα στους κόσμους αυτών και μας τους έπλασε τόσο ζωντανούς. Τα ερωτήματα που καλούμαστε να απαντήσουμε είναι ποικίλα: για ποιο λόγο ονειρευόμασταν να είμαστε μαθητές του Χόγκουαρτς, απ' τη στιγμή που ήμασταν μαθητές στο πραγματικό σχολείο; Τι μας ωθούσε να σκεφτόμαστε τι κρύβετε πίσω από την ντουλάπα μας; Γιατί θέλαμε να περάσουμε τη γέφυρα για την Τεραμπίθια και για ποιο λόγο ήμασταν έτοιμοι να διασχίσουμε τους «βάλτους της απέραντης θλίψης»;

Θα επιχειρήσουμε να μελετήσουμε την προέλευση των φανταστικών κόσμων και του subcreation, καθώς και να δώσουμε απαντήσεις στα παραπάνω ερωτήματα αναλύοντας την προέλευση και τη δομή του Δευτερεύοντος Κόσμου Eä, του J.R.R. Tolkien.

«*The peculiar quality of the "joy" in successful Fantasy can thus be explained as a sudden glimpse of the underlying reality or truth. It is not only a "consolation" for the sorrow of this world, but a satisfaction, and an answer to that question, "Is it true?"*»

Tolkien, OnFairyStories (1947)

Στόχοι

Η ερευνητική αυτή αναζητά τα επιμέρους στοιχεία που αποτελούν τον Δευτερεύοντα Κόσμο του J.R.R. Tolkien και τις βάσεις αυτών στον πραγματικό –Πρωτεύοντα- Κόσμο. Στόχος της έρευνας αυτής είναι η κατανόηση του τρόπου οικο-

δόμησης των Δευτερευόντων Κόσμων, μέσα από την ανάλυση του σύμπαντος που δημιούργησε ο Τόλκιν.

Μέθοδος

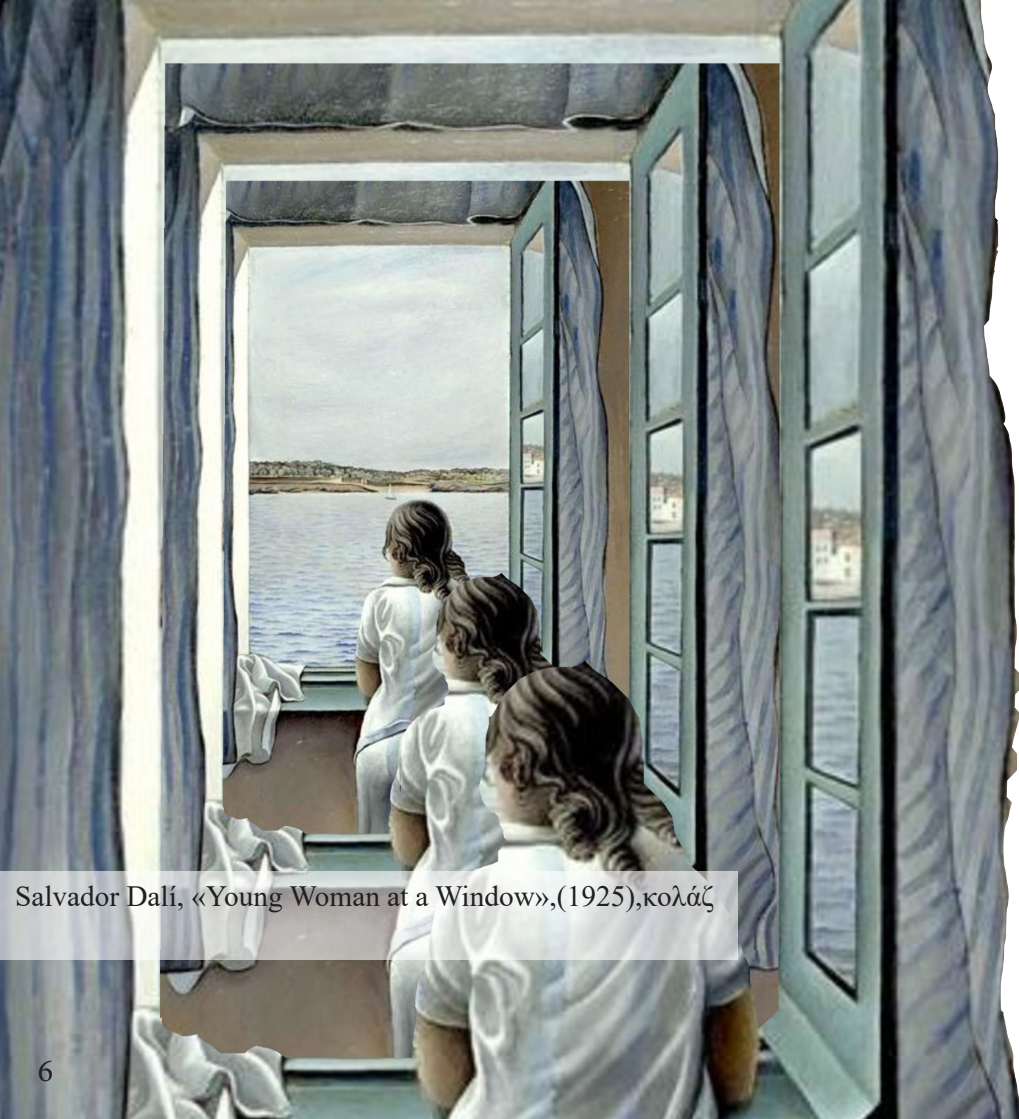
Η εργασία αυτή εκπονήθηκε μέσω βιβλιογραφικής έρευνας και οι περιγραφές στοιχείων από το σύμπαν του Τόλκιν που αναφέρονται, όπως κτίσματα, ρούχα και άλλες λεπτομέρειες, αντλούνται αποκλειστικά από τα γραπτά και τα σκίτσα του. Στοιχεία από ταινίες, εικονογραφήσεις και άλλα οπτικά μέσα, χρησιμοποιούνται ως περιγραφές, αλλά όχι ως ερευνητικές αναφορές. Οι ταινίες και τα λοιπά οπτικοακουστικά μέσα θεωρούνται χρήσιμα εργαλεία σύγκρισης για τη μεταφορά των εικόνων από τα βιβλία στην οθόνη, όμως δεν επιλέχθηκαν ως βιβλιογραφία στην παρούσα εργασία, καθώς δεν αποτελούν πηγαία έκφραση του φαντασιακού του συγγραφέα που μελετάμε. Οι εικόνες που προβάλλονται στις ταινίες *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών* έχουν υποστεί επεξεργασία σε σχέση με το αρχικό έργο του Τόλκιν, προκειμένου να προσαρμοστούν στις ανάγκες του διαφορετικού μέσου αφήγησης της ιστορίας.

Δομή

Στο πρώτο κεφάλαιο αναλύεται η σύνδεση των παραμυθιών με τους φανταστικούς – φαντασιακούς κόσμους και πώς αυτοί επηρεάζονται από την πραγματική ζωή, από την αρχαιότητα έως σήμερα.

Το δεύτερο κεφάλαιο χωρίζεται σε τέσσερις ενότητες. Στην πρώτη ενότητα αναφέρεται εν συντομία η βιογραφία του J.R.R.Tolkien και εξηγούνται τα δομικά συστατικά των Δευτερευόντων Κόσμων. Η δεύτερη ενότητα αποτελεί μια πρώτη εισαγωγή στον Δευτερεύοντα Κόσμο του Τόλκιν. Στην τρίτη γίνεται μια σύντομη περίληψη των γεγονότων που περιγράφονται στα βιβλία του Τόλκιν από τη «δημιουργία του Κόσμου» μέχρι το τέλος της τριλογίας του «Άρχοντα των Δακτυλιδιών». Τέλος, στην τέταρτη ενότητα αναλύονται οι βάσεις που χρησιμοποίησε ο Τόλκιν για τη μυθοπλασία του.

Στο τρίτο κεφάλαιο επιχειρείται η σύνδεση των Δευτερευόντων Κόσμων του Τόλκιν με τον πραγματικό κόσμο. Αναζητούνται οι πηγές που αποτέλεσαν έμπνευση για τον συγγραφέα, αλλά και οι κοινωνικές και πολικές μεταβολές που τον επηρέασαν. Αναλύονται με την ακόλουθη σειρά: Τα σπίτια των Χόμπιτ, τα σπίτια των ξωτικών, τα Χωριά των Ανθρώπων και οι Πύργοι. Τέλος παρατίθενται τα συμπεράσματα που προέκυψαν από την παραπάνω έρευνα.



Salvador Dalí, «Young Woman at a Window», (1925), κολάζ

Κεφάλαιο 1

Το φαντασιακό, το φανταστικό, μύθοι και άλλα παραμύθια.

«Αμα θέλω να μείνω μόνη μου σταματάω, βγάζω από την τσέπη μου τη μαύρη κιμωλία και χαράζω έναν κύκλο γύρω μου.

Μέσα στον κύκλο μου είμαι προστατευμένη. Κανείς δεν έχει το δικαίωμα ούτε την εξουσία να μου απευθύνει το λόγο όταν είμαι μέσα στον κύκλο μου. Κανείς δεν έχει το δικαίωμα, ούτε την εξουσία να μπει μέσα στον κύκλο, να με αγγίξει ή να με κοιτάξει για πολύ ώρα...»

1.1. Μύθοι παραμύθια & Worldbuilding

Από τους μύθους του αρχαίου κόσμου στους αδερφούς Γκριμ μέχρι τους σύγχρονους συγγραφείς, οι άνθρωποι είχαν πάντα ιδιαίτερη αγάπη να ακούνε και να διαβάζουν ιστορίες. Από την παιδική ηλικία, αλλά και μετά την ενηλικίωση, μια καλή ιστορία, ένα ωραίο παραμύθι, μπορεί να τραβήξει την προσοχή μας, να μας συνεπάρει και να μας ωθήσει να περιπλανηθούμε σε νέα, άγνωστα μονοπάτια και εξωπραγματικούς τόπους. Μάλιστα, κάποιες φορές, έχουμε επισκεφτεί τόσες πολλές φορές αυτά τα μέρη, που μας είναι τόσο οικεία όσο και ο πραγματικός κόσμος, χωρίς όμως να μοιάζουν με αυτόν. Πολλές φορές, προστρέχουμε σε αυτούς του τόπους και «χώνουμε τα κεφάλια μας» μέσα εκεί, για να ηρεμίσουμε από την πραγματικότητα· όταν πια νιώσουμε κουρασμένοι, θλιμμένοι ή απλώς σταματήσουμε να βρίσκουμε ενδιαφέρουσα την πλοκή, μπορούμε να κάνουμε ένα βήμα πίσω και να επανέλθουμε στον πραγματικό κόσμο.

Τέτοιοι τόποι δεν κρύβονται μόνο σε σελίδες βιβλίων· τέτοιοι φανταστικοί κόσμοι δημιουργούνται από τα παιδιά, όταν παίζουν φτιάχνοντας κάστρα στο σαλόνι ενός διαμερίσματος, παλεύοντας με τέρατα που έχουν πάρει τη μορφή του οικογενειακού σκύλου, του κακού συμμαθητή ή της μεγάλης αδελφής. Άλλες φορές, μπαίνουμε σε φανταστικούς κόσμους παίζοντας ηλεκτρονικά παιχνίδια. Αυτά τα παιχνίδια μας προσφέρουν έτοιμες εικόνες από άλλους κόσμους, έχουν πλοκή και μας προκαλούν να φτάσουμε στο τέλος της ιστορίας βάζοντας μας συνεχώς εμπόδια. Επιπλέον, υπάρχουν τα παιχνίδια ρόλων, γνωστά και ως RPGs (RolePlayingGames), στα οποία μπορούμε να καθίσουμε γύρω από ένα τραπέζι με τους φίλους μας και να αφεθούμε στα έμπειρα χέρια του Game Master να μας καθοδηγήσει σε μια εξωπραγματική ιστορία.

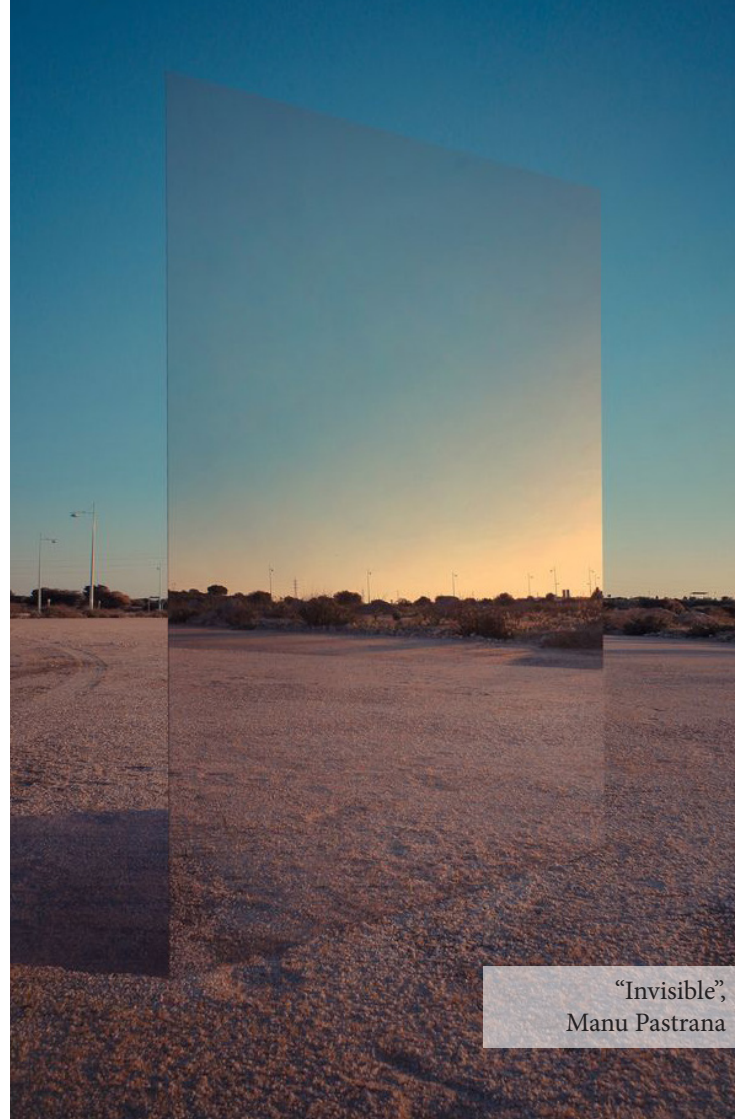
Τι είναι όμως όλοι αυτοί οι φανταστικοί κόσμοι και γιατί μας προκαλούν τόσο έντονα να τους εξερευνήσουμε; Μπορούμε να χωρίσουμε αυτούς τους τόπους σε φανταστικούς και φαντασιακούς. Ως φανταστικοί ορίζονται οι τόποι που δεν έχουν, ούτε είχαν καμία πραγματική υπόσταση και έχουν δημιουργηθεί εξ ολοκλήρου από τη φαντασία μας. Απ' την άλλη, ως φαντασιακοί τόποι ορίζονται ψυχανάλυτικά οι υποθετικές φαντασιώσεις του εκάστοτε ανθρώπου. Μπορούμε, λοιπόν, να εντοπίσουμε τη **διαφορά του φανταστικού και του φαντασιακού** ως προς το ενδεχόμενο ύπαρξης των δημιουργημάτων της φαντασίας μας. Για τον Έλληνα και Γάλλο φιλόσοφο, Κορνήλιο Καστοριάδη, το φαντασιακό και το φανταστικό βοήθησαν στο να δομηθούν οι θεσμοί που διαμόρφωσαν την κοινωνία μας όπως την ξέρουμε- για παράδειγμα, ο θεσμός της φιλοξενίας που πρόκυψε από το μύθο του Ξένιου Δία-. Ο Γάλλος ψυχχαναλύτης και ψυχίατρος Ζακ Λακάν (1901-1981) θεωρεί πως το φαντασιακό επαφίεται στην εικόνα των ομοίων μας και την παράσταση του ίδιου μας του σώματος μέσα από ένα καθρέφτη ως φαντασιώσεις, δηλαδή, ως εικόνες που προκαλούν απόλαυση.¹ Σε γενικές γραμμές, λοιπόν,

¹ Βάσια Καραγιάννη, Ευγενία Ανδρίτσου, 2020-2021, ΑΤ-

αναγνωρίζουμε ότι μας είναι ήδη γνωστό και οικείο με βάση το σώμα μας - φυσική ύπαρξη- και μέσα από τον καθρέφτη του δίνουμε μια νέα φανταστική διάσταση. Το φαντασιακό, λοιπόν, γλιστράει μέσα στον πραγματικό κόσμο και επιστρέφει έχοντας αποκομίσει κάτι από αυτόν· δημιουργεί έναν κόσμο- καθρέφτη, με πολλές φορές, φανταστική διάσταση. Ο κόσμος αυτός δεν έχει στόχο να αντιγράψει, αλλά να αποτυπώσει με μία διαφορετική οπτική, την ουσία του κόσμου, όπως την αντιλαμβάνεται ο συγγραφέας, ο αναγνώστης ή ο παίκτης - χειριστής.

LAS-MACHINE
An Eclectic Glossary, <https://hismodart.wixsite.com/lexicon/project07>, (19/03/2021)

Η φανταστικοί κόσμοι των βιβλίων και των παιχνιδιών πολλές φορές δεν έχουν απλώς σαν αυτοσκοπό την διήγηση μίας ιστορίας. Στόχος τους πολλές φορές είναι η δημιουργία ενός ενιαίου φανταστικού σύμπαντος, με μια συνεχή χρονική ροή, που συμπεριλαμβάνει πολλές διαφορετικές ιστορίες. Η διαδικασία της δημιουργίας φανταστικών συμπάντων έχει πλέον γίνει γνωστή με τον όρο Wordbuilding. Ο Τζορτζ ΜακΝτοναλντ με τους Ντόροθι Λ. Σειρς και Κλίβ Σταπλς Λούις ήταν από τους πρώτους που δημιούργησαν φανταστικούς κόσμους και κατά κάποιο τρόπο έγιναν οι πρόδρομοι του Worldbuilding. Τέτοια σύμπαντα, για παράδειγμα, αποτελούν η Χώρα των Θαυμάτων από την *Αλίκη στη Χώρα των Θαυμάτων*, η Ονειροχώρα από την *Ιστορία δίχως τέλος*, η *Νάρνια* και ο κόσμος του *Game of Thrones*. Πατέρας, όμως, του Wordbuilding είναι ο δημιουργός του πιο γνωστού και ολοκληρωμένου σύμπαντος, του σύμπαντος της Μέσης Γης από τη σειρά *Χόμπιτ* και *Άρχοντας των Λαχτυλιδιών* του Τζον Ρόναλντ Ρόιελ Τόλκιν.



“Invisible”,
Manu Pastrana

Ο Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν στην εργασία του *On Fairy Stories* (1947) δίνει **για πρώτη φορά όνομα στους φανταστικούς κόσμους** χρησιμοποιώντας τον όρο **Δευτερέων Κόσμος (ή Subcreation)**, για να αναφερθεί στο σύμπαν, τον κόσμο ή τόπο που δημιουργείται από τον άνθρωπο, σε αντίθεση με τον πραγματικό, που τον αποκαλεί **Πρωτεύοντα κόσμος**.² Ένα από τα πιστεύω του ήταν πως ο συγγραφέας πρέπει να σέβεται το δημιούργημά του και να το αφήνει να αποκτά δική του ζωή. Η δημιουργία Δευτερέων Κόσμου σήμερα είναι πλέον γνωστή με τον όρο οικοδόμηση κόσμων ή **Worldbuilding** και συναντάται μόνο στη λογοτεχνία, αλλά και σε ταινίες, για παράδειγμα το *Star Wars*, ηλεκτρονικά και επιτραπέζια παιχνίδια –*Skyrim*, *Dungeons and Dragons*-. Η μελέτη των φανταστικών κόσμων σε σχέση με την πραγματικότητα αποτελεί μια συναρπαστική επιβεβαίωση της σχέσης που έχει το φανταστικό, με τον τρόπο που το αντιλαμβανόμαστε. Έτσι, επιλέγουμε να προβάλλουμε τον πραγματικό κόσμο μέσα από το κάτοπτρο του φανταστικού δημιουργώντας ουτοπικές ή δυστοπικές εικόνες. Συμπεραίνουμε, λοιπόν, πως ένας πειστικός Δευτερέων Κόσμος δομείται χρησιμοποιώντας θραύσματα του Πρωτεύοντα –πραγματικού- Κόσμου.

2

J.R.R. Tolkien, “On Fairy-Stories” (1947), pp.18, pdf ed, <https://coolcalvary.files.wordpress.com/2018/10/on-fairy-stories1.pdf>, (19/03/2021)

Μέσω της δημιουργίας του Δευτερέων Κόσμου της Μέσης Γης, ο Τόλκιν καταφέρνει να οργανώσει το χώρο, το χρόνο και την ατμόσφαιρα της ιστορίας. Δομεί μια χώρα με γεωγραφία, παρελθόν, Ιστορία, κανόνες και μύθους που μπορεί να υποστηρίξει περίπλοκες συσχετίσεις. Διαμορφώνεται με αυτόν τον τρόπο ένα έφορο έδαφος για τη δημιουργία πολυεπίπεδων χαρακτήρων με προσωπικά κίνητρα, ηθική, φιλοσοφία και διαθέσεις. Έτσι, υφάινεται ένας κόσμος τόσο πολύπλοκος, με τόσες απαντήσεις για τα ερωτήματα του αναγνώστη, που αναστέλλεται η λογική. Ο αναγνώστης σχεδόν αφήνεται να πιστέψει στην ύπαρξη ενός τέτοιου Κόσμου, που, όμως, όπως τονίζεται από την Janet H. Murray (1973), «δεν μας αφαιρεί την κριτική μας ικανότητα ή μας καθιστά ευκολόπιστους· μας οδηγεί να δημιουργήσουμε δικά μας μεταβατικά μονοπάτια στα κενά, προκειμένου να βυθιστούμε περισσότερο μέσα στον φανταστικό κόσμο χρησιμοποιώντας την ευφυΐα μας, για να ενισχύσουμε και όχι για να αμφισβητήσουμε την «πραγματικότητα» της ψυχαγωγίας μας.».

Για τον Τόλκιν το έναυσμα για τη δημιουργία των φανταστικών τόπων δόθηκε από τους αρχαίους μύθους και τα παραμύθια που διάβαζε η μητέρα του σε εκείνων και τον αδερφό του. Υπάρχει πράγματι μια έντονη σύνδεση των μύθων και των παραμυθιών με το Subcreation. Όπως αναφέραμε και νωρίτερα, σύμφωνα με τη θεωρία του Καστοριάδη και του Λακάν, πως οι κοινωνίες θεσμοθετούνται από το φαντασιακό και αντίστροφα, το φαντασιακό ορίζεται από την πραγματικότητα.

Ας εξετάσουμε αρχικά τους μύθους και το παράδειγμα του Ξένιου Δια. Οι αρχαίοι Έλληνες, ως εξήγηση για τα φυσικά φαινόμενα και τα μυστήρια της καθημερινής ζωής, υπέθεταν πως οι θεοί ζουν στον Όλυμπο. Διαμόρφωσαν την κοινωνία τους με βάση αυτό και, καθώς δεν υπάρχει καμία απόδειξη για το αντίθετο, η υπόθεση αυτή θα μπορούσε να είναι και η πραγματικότητα. Αυτός ο τρόπος εξήγησης του κόσμου και της ζωής **τότε αποτελούσε μια φαντασιακή προσέγγιση**. Η εξέλιξη της γνώσης και των επιστημών σήμερα μας αποκλείει το ενδεχόμενο ο Δίας να γυρνά ρακένδυτος στους δρόμους, μας αποκλείει ακόμα και την ύπαρξη των 12 θεών στην κορυφή του Ολύμπου. Επομένως, η υπόθεση αυτή σταματά να είναι υπόθεση και γίνεται μια φανταστική ιστορία, ένας μύθος που όμως έχει αποτυπωθεί στην κουλτούρα μας το θεσμό της φιλοξενίας.



Jupiter and Mercury at Philemon and Baucis,
Andrea Appiani

Οι μύθοι δεν συνετέλεσαν μόνο στη δημιουργία των κοινωνικών θεσμών, αλλά και των Τεχνών. Μαζί με τις πόλεις και τους πρώτους νόμους, η αρχαία λογοτεχνία φαίνεται να εμφανίζεται πρώτα στη Μεσοποταμία, με ύμνους, ποιήματα και μύθους. Από τα πιο γνωστά λογοτεχνήματα της Μεσοποταμίας είναι «Ο ύμνος του Ναού Κες» και «Οι οδηγίες του Σούρουπακ». Μάλιστα και τα δύο υπάρχουν σε γραπτή μορφή και η εποχή που γράφτηκαν υπολογίζεται περίπου στο 2500 π.Χ.. Η πιο γνωστή, όμως, φανταστική ιστορία φαίνεται να είναι το «Έπος του Γκιλγκαμές», ένα μυθικό ποίημα, στο οποίο ο Σουμέριος βασιλιάς εν ονόματι Γκιλγκαμές είναι ένα τρίτο άνθρωπος και δύο τρίτα θεός. Σύμφωνα με τις δώδεκα πήλινες πλάκες, ο Γκιλγκαμές ξεκινάει ένα ηρωικό ταξίδι, όπου σκοτώνει τέρατα και τα βάζει με θεούς αναζητώντας το κλειδί για την αθανασία. Βλέπουμε, λοιπόν, πως οι ιστορίες από την φανταστική τους διάσταση αρχίζουν συνειδητά να παίρνουν φανταστική διάσταση, καθώς δημιουργούνται, όχι μόνο ως υποθέσεις για εξήγηση των μυστηρίων του κόσμου, αλλά και ως μορφή ψυχαγωγίας και νουθέτησης.



Η δεύτερη επιγραφή από το Έπος του Γκιλγκαμές

Τα παραμύθια ως μία άλλη κατηγορία διδακτικών ή ψυχαγωγικών ιστοριών απαντώνται σαν θεσμός σε όλη την Ευρώπη, αλλά και εκτός αυτής. Τα παραμύθια ορίζονται ως φανταστικές διηγήσεις που οι ιστορίες δεν προβάλλονται ως αληθινές. Η λέξη παραμύθι προέρχεται από τη λέξη **παραμύθιον (παρά + μύθος)**, που σημαίνει παραίνεση ή παρηγοριά. Έτσι, οι μύθοι αποσκοπώντας πλέον στη διδασκαλία, την παρηγοριά και την ψυχαγωγία ταξιδεύουν στο χρόνο και στον κόσμο, σύμφωνα με το άρθρο του Smithsonian Magazine³. Έρευνες που εκδόθηκαν στο Royal Society Open Science δείχνουν πως υπάρχουν παραμύθια που χρονολογούνταν από το 1.500 π.Χ. και είναι 4.000 και 5.000 ετών! Μάλιστα οι έρευνες δείχνουν πως πολλά δυτικοευρωπαϊκά παραμύθια αναφέρονται στην ίδια θεματολογία με ανατολικό - ευρωπαϊκά ή ινδικά, με ιστορίες να φτάνουν τόσο παλιά έως και την εποχή του χαλκού.

³ E. Blakemore, “*Fairy Tales Could Be Older Than You Ever Imagined*”, The Smithsonian Magazine, (1/20, 2016)

Από την αρχαιότητα μέχρι τον μεσαίωνα, οι μύθοι με θρησκευτικό και καθημερινό περιεχόμενο εξελίχθηκαν σε λαϊκές αφηγήσεις, θρύλους και εμπλουτίστηκαν σιγά - σιγά με μαγεία και απόκοσμα πλάσματα, όπως νεράιδες και ξωτικά. Δημιουργήθηκαν, έτσι, τα **Fairy Tales** ή αλλιώς τα παραμύθια με τη μορφή που γνωρίζουμε σήμερα. Ο καθηγητής Stephen Swan Jones στο βιβλίο του *The fairytale : the magic mirror of imagination* (1995)⁴ χρησιμοποιεί το παρακάτω διάγραμμα για να συνδέσει τις λαϊκές αφηγήσεις, τους μύθους και τα παραμύθια (Fairy Tales).



Εικονογράφηση για “Τα παραμύθια των Αδερφών Γκρίμ”,
Arthur Rackham

⁴ S.Jones, “*The fairy tale : the magic mirror of imagination*”, pp.8, Twayne Publishers, New York (1995)

Οι λαϊκές αφηγήσεις –folk narratives–, είναι ιστορίες που μεταφέρονται προφορικά από γενιά σε γενιά με κύριες θεματικές τη θρησκεία, την παράδοση και τα συναισθήματα και περιλαμβάνουν:

- Μύθους ως αιτιολογικές αφηγήσεις που χρησιμοποιούν αθάνατους πρωταγωνιστές
- Θρύλους ως ,σχεδόν, ιστορικές αφηγήσεις που χρησιμοποιούν μη συνηθισμένους πρωταγωνιστές
- Folk Tales - Λαϊκές Ιστορίες, με συνηθισμένους χαρακτήρες για πρωταγωνιστές και χωρίζονται ως:
 1. Fables - διδακτικά ή ηθικό νόημα παραμύθια
 2. Jokes - αστείες ιστορίες
 3. Novellas - ρομαντικές ιστορίες
 4. Fairy Tales - μαγικές ιστορίες, Ιστορίες που περιέχουν μαγεία



The Defense of the Sampo,
Arkseli Gallen-Kallela

Λαμβάνοντας, λοιπόν, υπόψιν τα παραπάνω, δηλαδή την ύπαρξη των παραμυθιών από την αρχαιότητα με τις διαφορετικές ποιότητες και το φαντασιακό κατά τον Λακάν, όπου άνθρωπος κοιτάει μέσα από ένα καθρέφτη έναν άλλο κόσμο, αλλά και τον Καστοριάδη ως προς τη θέσμιση των κοινωνιών με βάση το φαντασιακό, μπορούμε να φτάσουμε στα πρώτα συμπεράσμα. Τα παραμύθια είναι συνδεδεμένα με τον πραγματικό κόσμο και λειτουργούν σαν ένα διαστρεβλωτικό κάτοπτρο. Επιπλέον, αφού το φαντασιακό μας βοήθησε να θεσπίσουμε την κοινωνία όπως την ξέρουμε σήμερα, μπορούμε με βάση την κοινωνία του πραγματικού κόσμου να δημιουργήσουμε έναν φανταστικό. Η δημιουργία ενός φανταστικού ή φαντασιακού κόσμου δεν είναι καινούργια ιδέα, καθώς φανταστικοί κόσμοι αναφέρονται και στην αρχαία λογοτεχνία, όπως για παράδειγμα στην Οδύσσεια του Ομήρου, που καταγράφηκε επίσημα τον 6ο αιώνα π.Χ. και -μεταξύ άλλων- μας μιλά για το νησί των λωτοφάγων, το πέρασμα ανάμεσα στη Σκύλλα και τη Χάρυβδη, τις Συμπληγάδες Πέτρες, αλλά και τον Κάτω Κόσμο στον θεό Άδη. Άλλο παράδειγμα αποτελεί η γνωστή νήσος Ατλαντίδα που αναφέρεται πρώτη φορά στους διαλόγους του Πλάτωνα «Τίμαιος» και «Κριτίας» που γράφτηκαν το 360 π.Χ., καθώς και στην Πολιτεία του Πλάτωνα, η οποία, μάλιστα, θεωρείται και η πρώτη ουτοπική πόλη, πριν από τη δημιουργία του ομώνυμου έργο το 1516 μ.Χ. από τον Σερ Τόμας Μορ.

Συχνά, οι δημιουργοί των Δευτερευόντων Κόσμων καταφεύγουν στη δημιουργία ουτοπιών και δυστοπιών ως μέσο προβολής των απόψεων τους και ασκούν κριτική για τη λειτουργία και τους θεσμούς, την κοινωνία και την πολιτική, αλλά και για να πετύχουν μία πιο έντονη αντίθεση μεταξύ του καλού και του κακού, του θεμιτού και του αθέμιτου. Κάποιες φορές οι ουτοπίες και οι δυστοπίες προβάλλονται στον δέκτη άμεση και ξεκάθαρα. Για παράδειγμα, στο μυθιστόρημα *1984* του Τζόρτζ Όργουελ από τις πρώτες κιόλας σελίδες μας δίνεται η αίσθηση ενός παραμελημένου, σχεδόν σάπιου, κόσμου μέσα από τα μάτια και τις περιγραφές του πρωταγωνιστή. Άλλο παράδειγμα είναι το παιχνίδι *Inside*· ο πρωταγωνιστής είναι ένα μικρό παιδί που τρέχει σε ένα άχρωμο βροχερό κόσμο προσπαθώντας να κρυφτεί από φύλακες που θέλουν να του κάνουν πλύση εγκεφάλου και να τον μετατρέψουν σε εργάτη – ρομπότ. Άλλες φορές όμως, αυτό το οποίο μοιάζει επικίνδυνο ή τρομακτικό μπορεί να αποκτήσει ένα διαφορετικό, μεγαλύτερο και βαθύτερο, νόημα, όπως η πόλη της *Οκτάβιας* από τις *Αόρατες Πόλεις* του Ιταλο Καλβίνο· εκεί, αν και η πόλη βρίσκεται κρεμασμένη από έναν ιστό, οι άνθρωποι ζουν ευτυχισμένοι, γιατί έχουν



Σκίτσο “Η πόλη της Οκτάβιας”,
Πλουμπίδη Ελένη

τη βεβαιότητα ότι μία μέρα το δίκτυο θα σπάσει και αυτό κάνει τη ζωή τους λιγότερο αβέβαιη από εκείνων που ζουν σε άλλες πόλεις. Η λέξη **ουτοπία** συναντάται για πρώτη φορά το βιβλίο *Ουτοπία* του sir Thomas More και αποτελεί περιγραφή για το πώς συντάσσεται μία ουτοπική κοινωνία. Στο βιβλίο, ο More και ένας φίλος του συναντούν έναν ταξιδιώτη, ο οποίος μόλις επέστρεψε από το νησί της Ουτοπίας. Εκεί υπάρχει μία τέλεια πολιτεία, που λειτουργεί με βάση μία τέλεια κυβέρνηση. Η ετυμολογία της ουτοπίας ανάγεται στο ελληνικό ου(=όχι) + τόπος, δηλαδή σημαίνει όχι τόπος. Θεωρείται πως το όνομα είναι ένα παιχνίδισμα, για να τονιστεί το ποσό άπιαστη είναι η θέσμιση μιας τέλει κοινωνίας. Η λέξη **δυστοπία** ως αντώνυμο της ουτοπίας καταγράφεται για πρώτη φορά στους κοινοβουλευτικούς λόγους του John Stuart Mill⁵ το 1868. Η δυστοπία περιγράφει μία κοινωνία, η οποία είναι πάρα πολύ τρομακτική και δημιουργείται εξαιτίας πολιτικών, οικονομικών, θρησκευτικών και οικογενειακών παραγόντων, καθώς και έλλειψης σεβασμού στον φυσικό κόσμο.

5 J.Valdez, “Our Impending Doom”: Seriality’s End in Late-Victorian Proto-Dystopian Novels”, pp.1, The Journal of Modern Periodical Studies, Vol. 9, No. 1, (2018)



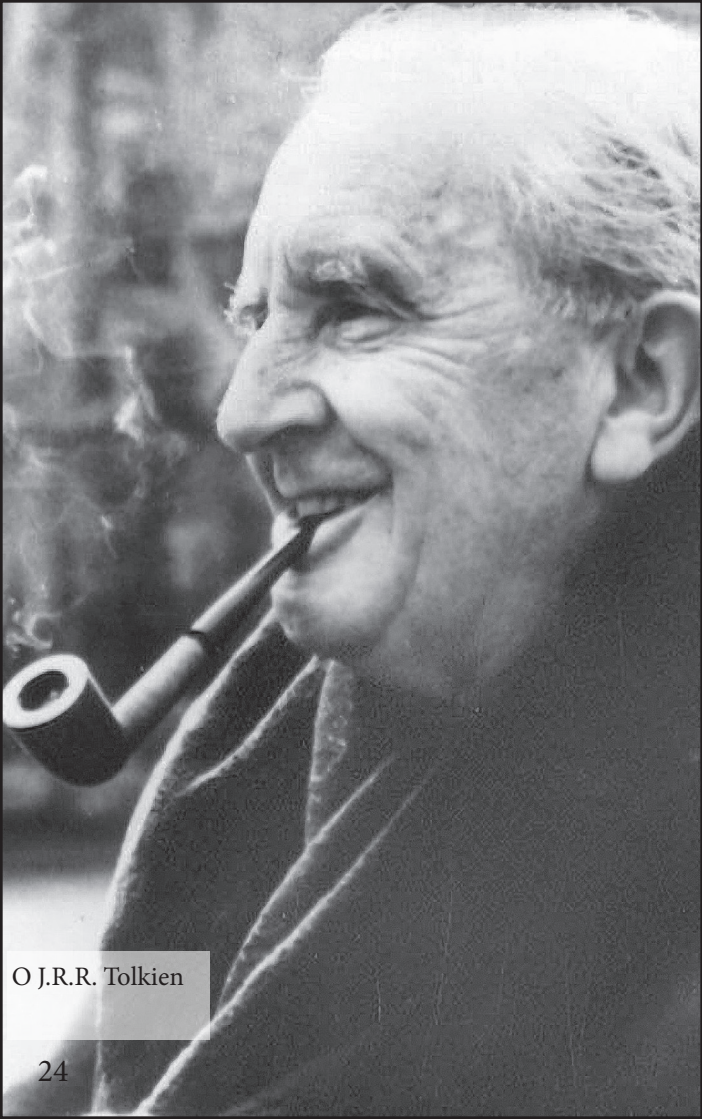
Μορροβίντ

Κεφάλαιο 2

Ο Δευτερεύων Κόσμος

“Part of the attraction of [The Lord of the Rings] is, I think, glimpses of a large history in the background: an attraction like that of viewing far off an unvisited island, or seeing the towers of a distant city gleaming in a sunlit mist.”

— J.R.R. Tolkien



Ο J.R.R. Tolkien

Λίγα λόγια για τον Τόλκιν

Ο John Ronald Reuel Tolkien γεννήθηκε στις 3 Ιανουαρίου του 1892 στη Νότια Αφρική. Μετά το θάνατο του πατέρα του, το 1896, η μητέρα του αποφάσισε να επιστρέψουν με τον Ρόναλντ και το μικρό του αδερφό Χίλαρι στα πάτρια εδάφη και εγκαταστάθηκαν μόνιμα στο Μπέρμιγχαμ της Αγγλίας. Αργότερα, μεταφέρθηκαν σε ένα μικρό χωριό, το Σάρχολ. Η μητέρα του ήταν μορφωμένη και δίδαξε στους αδελφούς Τόλκιν τα πρώτα τους γράμματα. Ο Ρόναλντ έμαθε να διαβάζει και να γράφει στην ηλικία των τεσσάρων. Αργότερα, μιμούμενος την μητέρα του, άρχισε να εξασκείται στην καλλιγραφία δημιουργώντας, έτσι, τον δικό του γραφικό χαρακτήρα. Από τη μητέρα του, επίσης, διδάχτηκε και λατινικά, αφυπνίζοντας, έτσι, το μεγάλο του ενδιαφέρον για τις γλώσσες. Η μητέρα του, βλέποντας την κλίση του, άρχισε να του μαθαίνει γαλλικά, τα οποία, όμως, δεν του άρεσαν. Στον Τόλκιν άρεσαν οι ήχοι και τα σχήματα των λέξεων. Του άρεσε να ακούει, να διαβάζει και να απαγγέλει, σχεδόν χωρίς να δίνει σημασία στο περιεχόμενο ή το νόημα όσων διάβαζε και άκουγε. Πέρα από το γλωσσικό, είχε και

μεγάλο ταλέντο στη ζωγραφική, ιδιαίτερα στην απεικόνιση τοπίων, αλλά και τη βοτανολογία. Αγαπούσε να διαβάζει παραμύθια και ιδιαίτερα όσα περιείχαν μάχες σπαθιά, τόξα βέλη και δράκους, στα επτά του άρχισε να γράφει το δικό του παραμύθι. Σε διάλεξη του στη Σκωτία το 1938 αναφέρει: «Αγαπούσα τα παραμύθια από τότε που έμαθα ανάγνωση και επιθυμούσα βαθιά να διαβάζω για δράκους αν και δεν του ήθελα στη γειτονιά»¹. Μετά το θάνατο της μητέρας του, την ανατροφή του ίδιου και του αδελφού του ανέλαβε ο καθολικός ιερέας και οικογενειακός φίλος πατήρ Φράνσις Ξαβιέρ Μόργκαν.

Τα μαθητικά χρόνια του Τόλκιν συνεχίστηκαν στο σχολείο Κινγκ Έντουαρντ, όπου πλέον άρχισε να ασχολείται με τα αγγλοσαξονικά, να μελετά νορβηγικά και να αναζητά την κοινή βάση πίσω από όλες τις γλώσσες. Η αγάπη του στην όψη και τον ήχο των λέξεων ώθησε τον Τόλκιν να ασχοληθεί με τη φιλολογία και, αργότερα, η ίδια αυτή αγάπη τον οδήγησε στην επινόηση μιας νέας γλώσσας, που μαζί με τα ξαδέρφια του την ονόμασαν «Animalic», καθώς αποτελούνταν κυρίως από ονόματα ζώων. Σιγά -

¹ Τζ.Ρ.Τόλκιν, “Το Σιλμαρίλλιον”, pp.10, Αίολος (1996)

σιγά ο Τόλκιν έφτιαχνε δικές του λέξεις βασισμένες σε ελληνικά πρότυπα. Επιπλέον, δημιουργούσε αντίστροφες γλώσσες, με το να θέτει υποθετικές παλιές λέξεις ως αναγκαίες για ένα επινοημένο ιστορικό σύστημα.

Το 1911 άρχισε τις σπουδές του στην Οξφόρδη, όπου γνώρισε τον καθηγητή Τζον Ράιτ, ο οποίος τον συμβούλεψε να μάθει κέλτικα. Τότε ανακάλυψε την φινλανδική γλώσσα και με βάση αυτή ξεκίνησε να επινοεί μια δίκη του. Η γλώσσα των Ξωτικών «Queenya», που έφτιαξε πολύ αργότερα ήταν επίσης επηρεασμένη από τα φινλανδικά. Οι σπουδές του στράφηκαν στην Αγγλική Φιλολογία και τότε, σε μία ανθολογία θρησκευτικών ποιημάτων, συνάντησε το δίστιχο που τον συγκίνησε βαθιά:²

“Eala Earendel engla beorhtast
ofer middangeard monnum sende
“Χαίρε, Εάρεντελ, λαμπρότερε των αγγέλων
πάνω από τη μέση-γη σταλμένος στους ανθρώπους.”

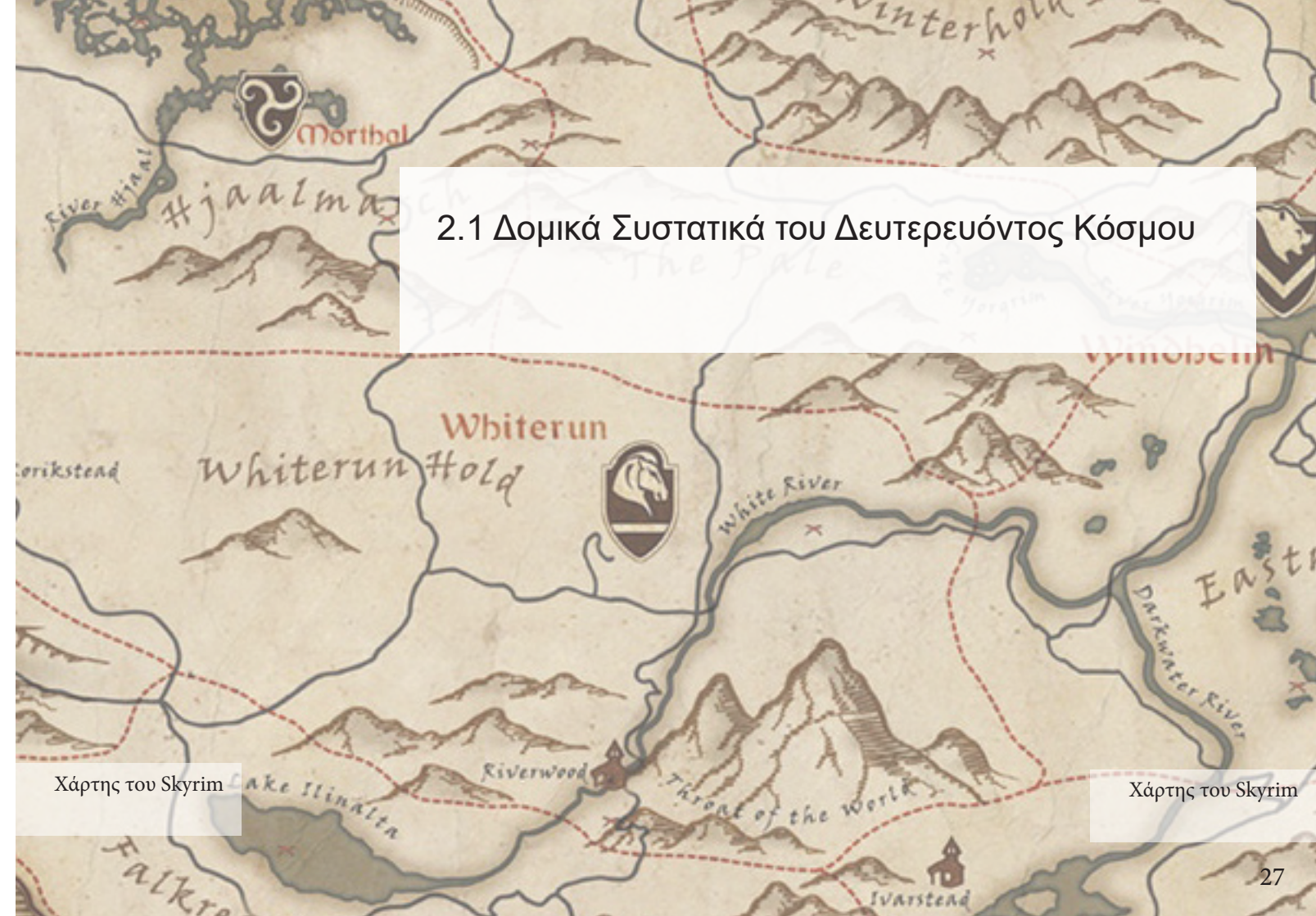
-Crist of Cynewulf (Lines 104 to 108)

² Τζ.Ρ.Τόλκιν, “Το Σιλμαρίλλιον”, pp.13, Αίολος (1996)



Ο J.R.R. Tolkien

Αργότερα, επηρεασμένος από τις μελέτες του στα αρχαία ισλανδικά και νορβηγικά έγραψε το ποίημα «Το ταξίδι του Εάρεντιλ, του Εσπερινού Άστρου». Αυτή ήταν η αρχή για τη μυθολογία του Τόλκιν. Ο Τόλκιν ολοκλήρωσε τις σπουδές του και κατατάχθηκε στο τάγμα του πεζικού. Στις 22 Μαρτίου παντρεύτηκε την Έντιθ Μπραττ και την ίδια χρονιά βρέθηκε στο μέτωπο του πολέμου. Μετά το τέλος του πολέμου, ο Τόλκιν απέκτησε δύο γιούς. Επιπλέον, επέστρεψε στην Οξφόρδη και πήρε Master of Arts. Από το 1925 μέχρι το 1945 δίδασκε στην έδρα της Αγγλοσαξονικής Φιλολογίας και από το 1945 ήταν καθηγητής της Αγγλικής Γλώσσας και Φιλολογίας, μέχρι την παραίτηση του το 1959. Το βιβλίο του «Χόμπιτ» εκδόθηκε το 1937, τα βιβλία της σειράς «Άρχοντας των Δαχτυλιδιών» εκδόθηκαν το 1954 και το 1955. Πέθανε στις 2 Σεπτεμβρίου του 1973. Πάνω στην ταφόπλακα του αναγράφεται το όνομα Μπέρεν, ενώ στης γυναίκας του το όνομα Λούθιεν. Τα ονόματα είναι χαρακτήρες από την ιστορία του Μπέρεν και της Λούθιεν, που ο Τόλκιν εμπνεύστηκε από του περίπατους που έκανε με τη γυναίκα του σε ένα κοντινό δασάκι, όταν είχε άδεια.



2.1 Δομικά Συστατικά του Δευτερευόντος Κόσμου

Χάρτης του Skyrim

Χάρτης του Skyrim

Η κριτικός λογοτεχνίας Marie-Layre Ryan σε άρθρο της στο Poetics Today ως δομικά συστατικά ενός φανταστικού κόσμου ορίζει³:

Ένα σύνολο στοιχείων που ονομάζει «υπάρχοντα», όπως χαρακτήρες, είδη, αντικείμενα και κοινωνικές δομές, όπως:

- Λαογραφικό υλικό, όπως ιστορίες, θρύλους και αφηγήσεις, που να συνδέεται με «τα υπάρχοντα».
- Περιβάλλον με συγκεκριμένα τοπογραφικά χαρακτηριστικά.
- Ένα σύνολο φυσικών νόμων.
- Ένα σύνολο κοινωνικών νόμων και αξιών.

Ενώ, ως δυναμικά στατικά ορίζει:

- Φυσικά γεγονότα που φέρνουν αλλαγές στα «υπάρχοντα».
- Ψυχικά γεγονότα (π.χ. κίνητρα και συναισθηματικές αντιδράσεις), που δίνουν σημαντική διάσταση στα φυσικά γεγονότα, επηρεάζουν τις σχέσεις των χαρακτήρων και καμία φορά αλλάζουν την κοινωνική τάξη.

³ M.L. Ryan, "Storytelling and Transfictionality", pp. 364, Poetics Today, Vol. 34, Iss.3 (2013)

2.2 Ο Δευτερεύων Κόσμος του Τόλκιν



Χάρτης της Άρντα

Η ιδέα ξεκίνησε στα φοιτητικά του χρόνια στην Οξφόρδη. Ο Τόλκιν κατά τον Α΄ παγκόσμιο Πόλεμο άρχισε να χτίζει συστηματικά την μυθοποιία της Μέσης Γης, μια βόρειας χώρας που έμοιαζε με κάποια πραγματική ήπειρο. Την περίοδο του μεσοπολέμου, καθηγητής πλέον στο πανεπιστήμιο της Οξφόρδης, άρχισε να δημιουργεί ιστορίες με μοναδικούς αποδέκτες τα παιδιά του. Στην ηλικία των τριάντα τριών συνέβη ένα γεγονός που άλλαξε τη ζωή του· καθώς διόρθωνε γραπτά, έγραψε ασυναίσθητα: «Σε μια τρύπα στο χώμα ζούσε ένα Χόμπιτ»⁴. Η λέξη Χόμπιτ κέντρισε το ενδιαφέρον του και έτσι αποφάσισε να γράψει μια ιστορία για το τι είναι αυτά τα πλάσματα. Όπως ο ίδιος δήλωσε, στόχος του ήταν η οικοδόμηση μιας μυθολογίας, που να επικεντρώνεται στη βορειοδυτική Ευρώπη και, καθώς δεν υπήρχε μυθολογία στη δική του χώρα αποφάσισε να επινοήσει και να καταγράψει μια νέα. Έτσι, από τις πρώτες ιστορίες που κατέγραψε, ένωσε τις υπαρκτές χώρες με αυτές του μη ολοκληρωμένου κόσμου των Χόμπιτ και την νήσο του Νούμενορ -που προσδιόριζει ως μυθική εκδοχή της Ατλαντίδος- κι έτσι, κατάφερε να δημιουργήσει έναν Δευτερεύοντα Κόσμο.

Στο Δευτερεύοντα Κόσμο του Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν, που εισάγεται μέσα από το βιβλίο Χόμπιτ, συναντάμε τη φυλή των Ανθρώπων, των Χόμπιτ, των Νάνων, των Ξωτικών, των Γκόμπλιν, των Ορκ και άλλα πλάσματα όπως δράκους, τρολ, γιγάντιες αράχνες, κ.α. Η πλοκή ξετυλίγεται και οι χαρακτήρες μάς μεταφέρουν μέσα από λαογραφικό υλικό, όπως μύθους, ποιήματα, θρύλους και βιώματα την ιστορία της Μέσης Γης. Η εικόνα της συμπληρώνεται με χάρτες και εικονογράφηση από τον ίδιο τον Τόλκιν, αλλά και τη φανταστική γλώσσα των Ξωτικών. Στα επόμενα βιβλία της τριλογίας του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* στα «πειστήρια» του Δευτερεύοντα Κόσμου προστίθενται ο χάρτης της Μέσης Γης, καθώς και επιπλέον ιστορικά, λαογραφικά στοιχεία και συνδέσεις μεταξύ των χαρακτήρων.

Ο κόσμος του Τόλκιν ολοκληρώνεται με το βιβλίο Σιλμαρίλλιον, που εκδόθηκε μετά το θάνατό του. Εκεί, μας αφηγείται την ιστορία της Arda, έναν πλανήτη -κόσμο αντίστοιχο με τη Γη -οι κάτοικοι της αναφέρονται στην Arda ως «Γη/ Earth»-. Ο πλανήτης αυτός αποτελείται από τμήμα ξηράς -κυρίως ηπείρους της Μέσης Γης-, θάλασσας, ωκεανών -κυρίως του Αμάν-και ατμόσφαιρα. Ο πρόλογος της αγγλικής έκδοσης από τον Κρίστοφερ Τόλκιν αναφέρει⁵:

«Το Σιλμαρίλλιον που εκδίδεται σήμερα, τέσσερα χρόνια μετά από το θάνατο του συγγραφέα του, είναι μια διήγηση των Παλαιών Ημερών ή Την Πρώτης Εποχής του Κόσμου. Στον «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών» ιστορήθηκαν τα μεγάλα γεγονότα της Τρίτης Εποχής. Οι ιστορίες όμως του Σιλμαρίλλιον είναι θρύλοι που προέρχονται από ένα πολύ μακρινό παρελθόν, όταν ο Μόργκοθ ο πρώτος Σκοτεινός Άρχοντας, ζούσε στη Μέση Γη και τα ανώτερα Ξωτικά έκαναν Πόλεμο εναντίων του, για να πάρουν πίσω τα Σιλμαρίλ (τα πετράδια από Silima).».

Το *Σιλμαρίλλιον* και όλη του η βασική σύλληψη προϋπήρχαν των *Χόμπιτ* και του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* σε μορφή τετραδίων και σημειώσεων που χρονολογούνται από το 1917. Στον πρόλογο του *Σιλμαρίλλιον* ο Κ. Τόλκιν αναφέρει πως ο πατέρας του, Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν, αν και δεν ολοκλήρωσε ποτέ το έργο, δεν το εγκατέλειψε ποτέ και το δούλεψε μέχρι και τις τελευταίες του μέρες. Το *Σιλμαρίλλιον*, αν και δεν απέκτησε ποτέ καθορισμένη μορφή, αποτέλεσε την παράδοση και τη βάση για όλα τα συγγραφικά έργα του Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν.



2.3 Η Ιστορία του Κόσμου Εä

Η Πρώτη Εποχή

Η Μουσική των Ανούρ.

Ο Ένας, που στην Άρνα ονομάζεται Ιλουβατάρ, δημιούργησε τους Αινούρ (ιερούς) ανάμεσα τους τον Μέλκορ και τον Σάουρον. Τους έμαθε την τέχνη της Μουσικής και τους ζήτησε να ψάλλουν. Όταν οι Αινούρ έψαλαν όλοι μαζί, δημιουργήθηκε ο Κόσμος Εäκαι η Άρνα, ένα μέρος για να ζήσουν ξεχωριστά τα παιδιά του Ιλουβατάρ, οι άνθρωποι και τα ξωτικά. Μετά τη δημιουργία της, πολλοί από τους Αινούρ μαζί με τον Σάουρον επέλεξαν να ζήσουν εκεί, οι πιο δυνατοί από αυτούς ονομάστηκαν «Βαλάρ», δηλαδή δυνάμεις του Κόσμου.

Η Πρώτη Άνοιξη.

Στην αρχή, η Άρνα ήταν επίπεδη. Οι Βαλάρ άρχισαν να την χτίζουν συμμετρικά φτιάχνοντας δύο μεγάλες λάμπες φωτός, που βοήθησαν τη γη να ανθίσει, αυτή η περίοδος ονομάστηκε Πρώτη Άνοιξη. Τελείωσε, όταν ο αδερφός

τον Αινούρ, Μέλκορ, ζήλεψε την ομορφιά της Γης και επιτέθηκε καταστρέφοντας τις λάμπες και τη μορφή που είχε η Άρνα.

Τα Χρόνια των Δέντρων.

Μετά από την καταστροφή, η Άρνα κυκλώθηκε από τον ωκεανό Εκκαία και οι ήπειροι χωρίστηκαν από τη Μεγάλη Θάλασσα, Μπελεγαέρ. Εκείνα τα χρόνια το βασίλειο των Βαλάρ (Βαλινότ), που καταλάμβανε το μεγαλύτερο μέρος της ηπείρου Αμάν, φωτίστηκε από δύο Δέντρα. Η Μέση Γη ήταν ακόμα σκοτεινή υπό τον έλεγχο του Μέλκορ και τους υπηρέτες του, μέχρι τη γέννηση των Ξωτικών, που μαζί με τους Βαλάρ νίκησαν και αιχμαλώτισαν τον Μέλκορ. Ο Σάουρον, που ήταν διοικητής του φρουρίου του Μέλκορ, διέφυγε. Στη διάρκεια αυτού του πολέμου οι δυτικότερες περιοχές της Μέσης Γης καλύφθηκαν από κύματα. Μετά τη φυλάκιση του Μέλκορ, κάποια από τα Ξωτικά πήγαν να ζήσουν με τους Βαλάρ στη Δύση και έγιναν γνωστά ως Έλνταρ, ενώ άλλες ομάδες Ξωτικών -οι Νάντορ και οι Σίνταρ- αποφάσισαν να μείνουν στη Μέση Γη.

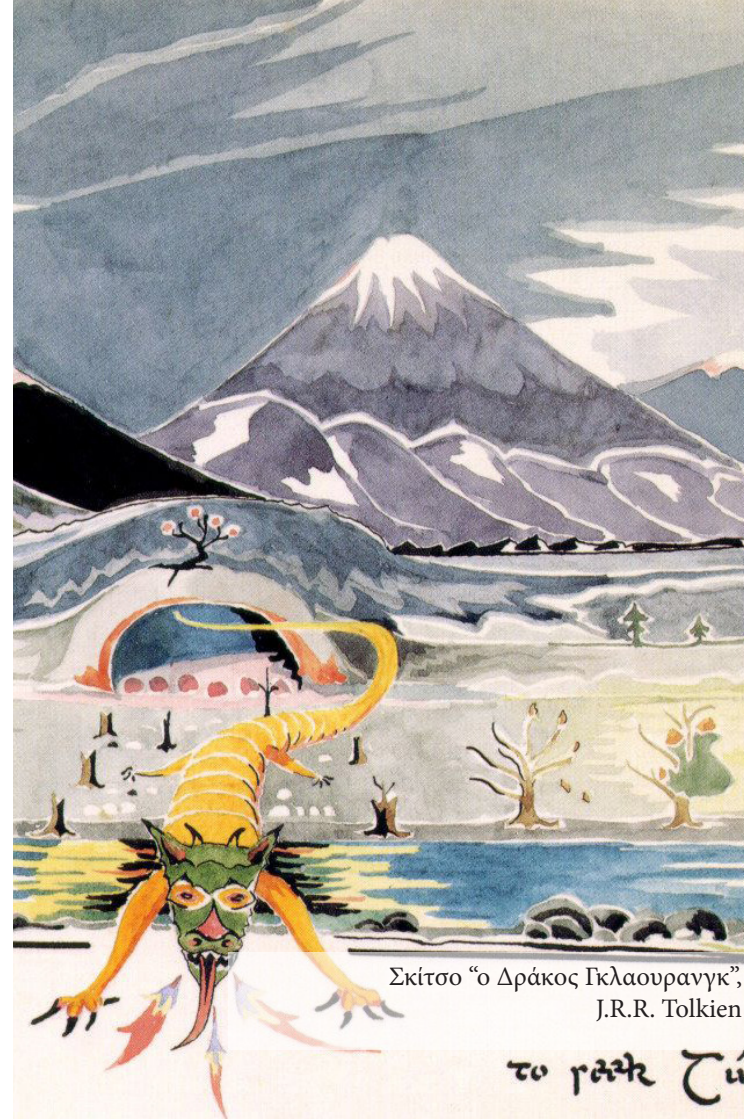
Ο Σάουρον είναι Μαία -αγγελικό πλάσμα της μυθολογίας του Τόλκιν-, που διαφθάρθηκε από τον Μέλκορ -ο Βασικός Σκοτεινός εχθρός της Πρώτης Εποχής της Μέσης Γης-. Ο Σάουρον τη Δεύτερη Εποχή διαδέχτηκε τον Μέλκορ ως «ο Νέος Σκοτεινός Άρχοντας της Μέσης Γης». Στη Δεύτερη Εποχή, στην προσπάθειά του να κυριαρχήσει στη Μέση Γη, ο Σάουρον δημιουργεί δεκαεννέα Δαχτυλίδια της Δύναμης, κρατώντας στην κατοχή του και ένα επιπλέον Δαχτυλίδι -το «Ένα Δαχτυλίδι»-, που έχει τη δύναμη να ελέγχει τα υπόλοιπα δεκαεννέα και όποιον τα φοράει. Την Τρίτη Εποχή, ο Σάουρον κατατροπώνεται. Μετά την ήττα του, το πνεύμα του Σάουρον επανεμφανίζεται ως το φλεγόμενο Μάτι του Σάουρον, που μπορεί ακόμα να τρομοκρατεί και να ελέγχει τη Μέση Γη.

Τα Χρόνια του Ήλιου

Στην αρχή των Χρόνων του Ήλιου ήρθε για την Άρντα η επωνομαζόμενη «Δεύτερη Άνοιξη», μια νέα περίοδος ανάπτυξης και ζωής για τη Μέση Γη, ευνοούμενη από το φως του ήλιου. Εκείνη την εποχή στη Μέση Γη γεννήθηκαν οι Άνθρωποι.

Το Τέλος της Πρώτης Εποχής

Στο τέλος της Πρώτης Εποχής, κατά τη διάρκεια του Πολέμου της Οργής, το μεγαλύτερο μέρος του Μπελέριαντ -περιοχή της βορειοδυτικής Μέσης Γης- βυθίζεται κάτω από την Μεγάλη Θάλασσα και καταστρέφεται αφήνοντας μόνο τις μεγαλύτερες κορυφές να φαίνονται δημιουργώντας έτσι Νησιά. Ο Σάουρον διέφυγε ακόμα μια φορά και κρύφτηκε στη Μέση Γη.



Σκίτσο “ο Δράκος Γκλαουρανγκ”,
J.R.R. Tolkien

το γαλκ Τύ

Η Δεύτερη εποχή

Στη Δεύτερη Εποχή, αναδύεται από τη Μεγάλη Θάλασσα για τους Ενταίν (Πατέρες των Ανθρώπων) το νησί, πάνω στο οποίο χτίστηκε ένα από τα βασίλεια των Ανθρώπων, το Νούμενορ. Το Νούμενορ υπήρξε σε όλη τη διάρκεια της Δεύτερης Εποχής μέχρι που καταστράφηκε εξαιτίας της υπερηφάνειας των ανθρώπων, που αγνόησαν την απαγόρευση των Βαλάρ για πλεύση προς τη Δύση.

Κατά τη διάρκεια της πτώσης του Νούμενορ η Άρντα έγινε κυκλική. Οι Αθάνατες Χώρες -Αμάν και Τολ Ερέσσεα- έφυγαν από τον Κόσμο και μόνο τα Ξωτικά μπορούσαν να φτάσουν εκεί. Στη θέση των Αθάνατων Χωρών δημιουργήθηκαν νέες περιοχές. Ο Νότος της Μέσης Γης ήταν η Σκοτεινή Χώρα και στα ανατολικά της ήταν η Χώρα του Ήλιου.

Τα δαχτυλίδια της Δύναμης

Θέλοντας να υποτάξει τα Ξωτικά, ο Σάουρον μεταμφιέστηκε και εμφανίστηκε μπροστά τους με το όνομα Άνναταρ, ο Άρχοντας των Δώρων. Τα Δαχτυλίδια της Δύναμης δημιουργήθηκαν με τη βοήθεια του Σάουρον, που διέφθειρε τα Ξωτικά. Σφυρηλατήθηκαν δεκαεννέα δαχτυλίδια, που θα έδιναν δυνάμεις σε όποιον τα φορούσε.

*«Three Rings for the Elven-kings
under the sky,
Seven for the Dwarf-lords in their
halls of stone,
Nine for Mortal Men doomed to
die.»⁶*



Σκίτσο "Το Δάσος Φανγκορν",
J.R.R. Tolkien

Δέκα χρόνια μετά από τη δημιουργία των Δαχτυλιδιών, Ο Σόουμαν στο Βουνό του Χαμού στη Μόρντορ έφτιαξε το Ένα Δαχτυλίδι, στο οποίο τοποθέτησε το μεγαλύτερο μέρος της δύναμής του, προκειμένου να ελέγχει όλα τα άλλα Δαχτυλίδια και όποιον τα φοράει.

*«One ring to rule them all, one ring
to find them,
One ring to bring them all and in
the darkness bind them
In the Land of Mordor where the
Shadows lie.»⁷*

Η Τρίτη Εποχή

Η Τρίτη Εποχή ξεκινά από τη φύτευση του δεύτερου – Λευκού- Δέντρου στη Μίνας Τίριθ και την ήττα του Σάουρον από τον Ισίλντουρ στη μάχη του Γκλάντεν Φιλντς από την τελευταία συμμαχία. Ο Ισίλντουρ πήρε το Δαχτυλίδι με σκοπό να το καταστρέψει. Όμως, το Δαχτυλίδι εμποτισμένο με τη δύναμη του Σάουρον, είχε δική του βούληση· πρόδωσε τον Ισίλντουρ και χάθηκε. Καιρό μετά, το Δαχτυλίδι βρέθηκε από τον Χόμπι Σμίγκολ, που, τρελαμένος από τη δύναμη του δαχτυλιδιού και έχοντας αποκτήσει αφύσικα μεγάλη διάρκεια ζωής, κρύφτηκε για αιώνες σε μια σπήλια στα Ομιχλώδη Όρη. Την εποχή αυτή εκτυλίσσονται και τα γεγονότα που περιγράφονται στο βιβλίο του Μπίλμπο Μπάγκινγκς «Η ιστορία ενός Χόμπιτ, εκεί και πίσω πάλι». Ο Μπίλμπο κλέβει το Δαχτυλίδι από τον Σμίγκολ. Χρόνια μετά, η ύπαρξη του Δαχτυλιδιού γίνεται αντιληπτή από τον μάγο Γκάνταλφ-τον Γκρι-, που καλεί το συμβούλιο του Έλροντ. Στο συμβούλιο αποφασίζεται πως το Δαχτυλίδι μπορεί να καταστραφεί μόνο στις φωτιές του Βουνού του Χαμού. Δημιουργείται

η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού με δαχτυλικοκυβαλητή τον ανιψιό του Μπίλμπο, τον Φρόντο. Σκοπός της συντροφιάς είναι να βοηθήσει τον Φρόντο να φτάσει στο Βουνό του Χαμού και να καταστρέψει το Δαχτυλίδι. Ακολουθούν πολλές μάχες με τελευταία τη μάχη στη Μαύρη Πύλη της Μόρντορ. Τελικά, το Δαχτυλίδι καταστρέφεται. Η καταστροφή του Δαχτυλιδιού σηματοδοτεί και τέλος της Τρίτης Εποχής και την έναρξη της Τέταρτης, γνωστής και ως «Η Εποχή των Ανθρώπων».

Τα γεγονότα που εκτυλίσσονται στα βιβλία *Hobbit* και *Lord of the Rings* συμβαίνουν κατά τη διάρκεια της Τρίτης Εποχής. Μέχρι να εκδοθεί το «Σιλμαρίλλιον», τα προηγούμενα γεγονότων ήταν σχετικά άγνωστα στο κοινό, καθώς τα βιβλία βασίζονται και αναπαράγουν τις ιστορίες του παρελθόντος της Μέσης Γης.

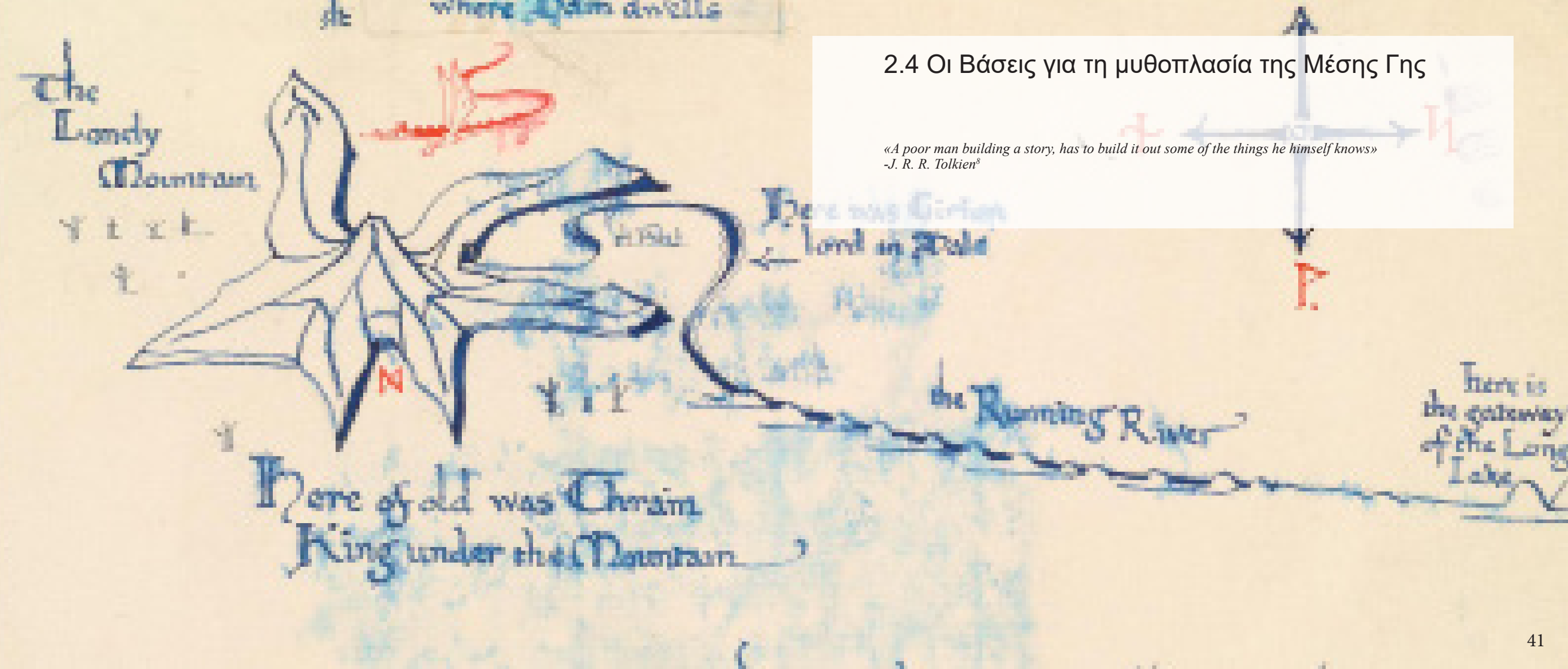
Οι ήρωες στα ταξίδια τους συναντούν συνεχώς ερείπια, τάφους και πλάσματα, τα οποία έχουν τη δική τους Ιστορία. Αυτή η πρακτική του Τόλκιν δίνει τη σιγουριά ενός ιστορικού και χρονικού συνεχούς της Μέσης Γης. Οι ακριβείς περιγραφές των τόπων, των χώρων και των προσώπων πατάνε πάνω σε σταθερά θεμέλια και βοηθούν να χτιστεί μια ιστορία που μοιάζει σχεδόν οικεία στον αναγνώστη, του επιτρέπουν να περιπλανηθεί στον φανταστικό κόσμο.

Μπίλμπο Μπάγκινς

Ο Μπίλμπο είναι το πρώτο Χόμπιτ που δημιούργησε ο Τόλκιν. Είναι ο κωμικός αντι-ήρωας, που στο βιβλίο Χόμπιτ ξεκινά για το μακρύ ταξίδι μέχρι το Μοναχικό Βουνό, όπου ο Δράκος Σμάουγκ φυλά τον θησαυρό που έκλεψε από τους Νάνους. Σε αυτό το ταξίδι ο απλός αγρότης Μπίλμπο εμπλέκεται σε ηρωικές περιπέτειες. Σε μια από τις περιπέτειες αυτές στη σπηλιά του Γκόλουμ ανακαλύπτει το «Ένα Δαχτυλίδι», με το οποίο επιστέφει και πίσω στο Σάιρ.

Γκόλουμ

Το Γκόλουμ υπήρξε κάτοχος του Δαχτυλιδιού πριν τον Μπίλμπο Μπάγκινς. Περιγράφεται ως είναι αδύναμο καχεκτικό μικρό πλάσμα που έμενε σε μια υπόγεια λίμνη κάτω από τα Ομιχλώδη Βουνά. Πριν βρει το Δαχτυλίδι, το Γκόλουμ ήταν Χόμπιτ με το όνομα Σμίγκολ. Μόλις το Δαχτυλίδι βρέθηκε στην κατοχή του Σμίγκολ, τον διέφθειρε σε βαθμό που εξορίστηκε από την κοινότητα Χόμπιτ, που ζούσε. Πήρε το Δαχτυλίδι και πήγε στην υπόγεια λίμνη, όπου κατέληξε να ζει απομονωμένο τρώγοντας ώμα ψάρια. Μέσα στην απομόνωση της σπηλιάς ο Σμίγκολ έχασε τα λογικά του και κατέληξε να απευθύνεται στον εαυτό από καλώντας το Δαχτυλίδι ως Πολύτιμο. Το Δαχτυλίδι έδωσε στον Σμίγκολ αφύσικα μεγάλη ζωή και έτσι ο Χόμπιτ μετατράπηκε στο Γκόλουμ.



2.4 Οι Βάσεις για τη μυθοπλασία της Μέσης Γης

«A poor man building a story, has to build it out some of the things he himself knows»
-J. R. R. Tolkien⁸

Ερχόμενος στην Αγγλία στην ηλικία των τεσσάρων, ο Τόλκιν πήγε να ζήσει με τη μητέρα του και τον αδερφό του στο Sarehole. Εκεί, άρχισε να ανακαλύπτει μέσω της εξερεύνησης την αγάπη του για τη φύση. Το Sarehole με το μικρό του δάσος, το ποτάμι και το μύλο προσέφερε στο συγγραφέα τα καλύτερα χρόνια της ζωής του. Πάνω στο χωριό αυτό αργότερα βάσισε το χωριό του Μπίλμπο και του Φρόντο. Η μητέρα του μορφωμένη και αφοσιωμένη καθολική μετέφερε στους γιους της την αγάπη για το διάβασμα και τη θρησκεία, κάτι που ο Τόλκιν πέρασε και στα γραπτά του. Σε γράμμα του προς τον κηδεμόνα του περιγράφει στον πατέρα Ρόμπερτ Μουρέι τον «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών» ως «ένα θεμελιωδώς θρησκευτικό και καθολικό έργο, ασυνείδητα στην αρχή, αλλά συνειδητά στην αναθεώρηση.».⁹

Στα μαθητικά του χρόνια, εμπνευσμένος από τα κινούμενα δέντρα στο δάσος Birman από τον *Μάκμπεθ*¹⁰, γράφει μια δική του ιστορία για τα δέντρα που ξυπνούν και πηγαίνουν στον πόλεμο. Στο δάσος Birmam, ο Μάλκομ συμβουλεύει τους στρατιώτες του να σπάσουν ο καθένας από ένα κλαδί και να το κρατήσουν σαν κάλυψη μπροστά τους.

¹⁰ William Shakespeare, Macbeth, Act V, Scene 4, Lines 6-9.

Καθώς προχωρούν, φαίνεται σαν τα δέντρα του δάσους να κινούνται. Την πλοκή αυτή χρησιμοποιεί ξανά στον *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών*: Οι δύο Πύργοι, όταν τα Εντ-αρχαία πλάσματα, που μοιάζουν με δέντρα- από το δάσος του Φάργκον πολεμούν τον Σάρουμαν. Από τα παιδικά του χρόνια στο Μπέρμιγχαμ εικάζεται πως προέκυψε και η σκοτεινή Μόρντορ. Δυτικά του Μπέρμιγχαμ είναι η βιομηχανική περιοχή που έμεινε εν τέλει γνωστή ως «Black Country», καθώς ο βαρύς καπνός που έβγαινε από το εργοστάσια έβαφε μαύρες τις προσόψεις των σπιτιών. Το καλοκαίρι του 1911 ταξίδεψε στην Ευρώπη, όπου αγόρασε κάποιες κάρτες. Ανάμεσα σε αυτές ήταν και η ανατύπωση του πίνακα *Το πνεύμα του Βουνού* από το γερμανό ζωγράφο I. Madelener, που απεικονίζει ένα γέρο με μακρύ μανδύα και μεγάλο μυτερό καπέλο να μιλά σε ένα ελάφι, που έχει ακουμπήσει τη μουσούδα του στα χέρια του. Ο Τόλκιν φύλαξε προσεκτικά την κάρτα, πάνω στην οποία πολλά χρόνια αργότερα έγραψε: «Προέλευση του Γκάνταλφ».



Γκάνταλφ

Ο Γκάνταλφ ανήκει στους Μάιαρ που στάλθηκαν στη Μέση Γη την Τρίτη Εποχή, για να βοηθήσουν με τη Μάχη εναντίον στον Σάουρον. Ο Γκάνταλφ ανάμεσα στους λαούς είναι γνωστός και με το όνομα Μιθρανδίλ, Θαρκούν και Ινκάνους. Ο Χαρακτήρας είναι εμπνευσμένος από διάφορα μυθολογικά πρόσωπα, όπως ο Όντιν και ο Ερμής. Ο Γκάνταλφ είναι συνδεδεμένος με τη μαγεία και τη σοφία, εξωτερικά θυμίζει εμφανώς τον Μέρλιν και τον Όντιν, καθώς περιπλανιέται ανάμεσα στον κόσμο με τη μορφή ενός γέρου που φορά καπέλο και κρατά ραβδί.

Από τις πιο κομβικές στιγμές της ζωής του ήταν η κατάταξη του στο τάγμα του πεζικού στον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Μέσα στα χαρακόματα εμπνεύστηκε τον Σαμ Γκάμγκη και τον Φρόντο από τα πρόσωπα των στρατιωτών, που υπηρετούσαν στο μέτωπο τη Γαλλίας. Ο Τόλκιν ποτέ δεν άφησε να εννοηθεί πως τα βιβλία του είναι μια αλληγορία για τη βιομηχανοποίηση ή για τον πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο. Πράγματι, φαίνεται να κάνει κάποιες δηλώσεις, πιθανώς εμπνευσμένες από την πραγματικότητα, όμως ίδιος δήλωνε πως μισούσε τις αλληγορίες και πως τα γεγονότα που έγραφε για εκείνον ήταν μια διαφορετική πραγματικότητα.

Όπως προαναφέρθηκε, ο Τόλκιν ένιωθε την ανάγκη να δημιουργήσει μια νέα μυθολογία για το έθνος του. Έτσι, από τη βορειοδυτική Ευρώπη πήρε παλιές και αρχαίες γλώσσες, μύθους και θρύλους, τα κομμάτια των οποίων χρησιμοποίησε ως ακρογωνιαίους λίθους για τον Δευτερεύοντα Κόσμο του. Συχνά, αναφερόταν στη δουλειά του ως «μυθολογία», όμως ο ίδιος δεν χρησιμοποίησε τον όρο «αγγλική μυθολογία» για να την περιγράψει. Παρόλο

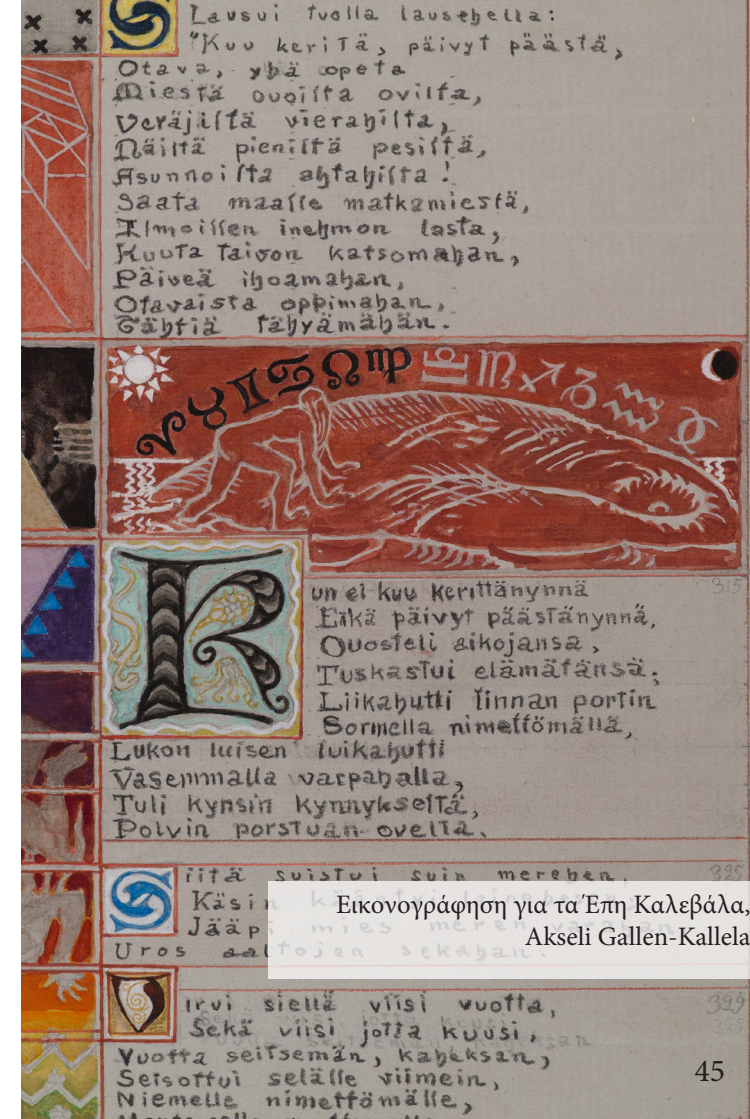
που η βασική του πρόθεση ήταν να μην χρησιμοποιήσει άλλες μυθολογίες πέρα της βορειοδυτικής Ευρώπης, συμπεριέλαβε τον μύθο της Ατλαντίδος στις επιρροές του. Τις επιρροές αυτές συναντάμε στο Νούμενορ, το νησί που αναδύθηκε από τη θάλασσα. Ο ίδιος έλεγε πως είχε «σύμπλεγμα για την Ατλαντίδα», καθώς έβλεπε επαναλαμβανόμενα στους εφιάλτες του ένα κύμα να κατακλύζει δάση και πεδιάδες και να θέλει να καταπιεί και τον ίδιο.

Κατά τη διάρκεια των σπουδών του, ο Τόλκιν διάβασε το πεζό κείμενο από τις ιστορίες «Edda» και ανακάλυψε τις αρχαίες ισλανδικές παραδόσεις και μύθους. Εκεί, διάβασε και τη *voluspa*, την *Προφητεία της Προφήτιδος*, που μιλάει για την Ιστορία του κόσμου από τη δημιουργία ως την καταστροφή του, το κείμενο αυτό έδωσε την έμπνευση για το ξεκίνημα της μυθοπλασίας του Τόλκιν. Έχοντας μελετήσει τη νορδική μυθολογία, ο Τόλκιν πίστευε πως η χαμένη στο χρόνο αγγλική μυθολογία δεν θα διέφερε πολύ. Γι' αυτό το λόγο προτίμησε αυτή τη μυθολογία ως πηγή έμπνευσης και για τη δική του. Η υπόθεση αυτή

δεν ήταν καινούρια, καθώς την είχαν διατυπώσει κι άλλοι μεγάλοι φιλόλογοι της εποχής του Τόλκιν, όπως ο *Sophu S. Bugge* (1833-1907) και ο *George Stephens*. Εμπνευσμένες, λοιπόν, από τους μύθους και τα αρχαία έπη οι πρώτες ιστορίες του Τόλκιν είναι γεμάτες θεούς, ημίθεα πλάσματα και επικές ιστορίες από μεγάλους ήρωες των αρχαίων χρόνων (στο σύμπαν της Άρντα). Πειραματίστηκε με πολλούς τρόπους γραφής και συχνά τα διηγήματα του είχαν την μορφή έπους, όμως μετά από τη συγγραφή του «Χόμπιτ» επέμεινε στο μυθιστοριογραφικό χαρακτήρα των κειμένων του.

Από τις πρώτες επαφές του Τόλκιν με τη νορδική μυθολογία ήταν το έπος *Völsunga*. Το 1967 ο Τόλκιν έγραψε στον W. H. Auden¹¹ ως κάποια στιγμή είχε προσπαθήσει να ενώσει αυτό το έπος με ιστορίες από το «Edda» αναφερόμενος στα ανέκδοτα τότε ποιήματα του «*Ο θρύλος του Ζίγκουρντ και Γκούντρουν*». Αξίζει να αναφερθεί πως το έπος «*Völsunga*» μαζί με το έπος «*Το τραγούδι των Νιμπελούγκεν*». Ανάμεσα στις υπόλοιπες ομοιότητες, τα γραπτά του Τόλκιν

11 H. Carpernter, “The letters of J.R.R. Tolkien) pp.300, Harper Colins Publishers (2000)



Εικονογράφηση για τα Έπη Καλεβάλα, Akseli Gallen-Kallela

εμφανίζουν και κοινά ονόματα με το έπος «Edda» όπως Bifur, Bombur, Dori, Dwalin, Fili, Gloin, Kili, Nori, Ori και Γκάνταλφ. Η ιστορία του Τούριν Τουράμπαρ στο βιβλίο «*Τα παιδιά του Χούριν*» φαίνεται να βασίζεται στον Μεγάλο ήρωα *Sigurðr*, ο οποίος σύμφωνα με τη μυθολογία σκότωσε το δράκο Fafnir και αργότερα δολοφονήθηκε. Η ιστορία *Τα παιδιά του Χούριν* φαίνεται να έχει επιρροές και από τον χαρακτήρα *Κουλέρβο* τους έπους Kalevala (Anne C. Petty 2004), ο οποίος μοιράζεται με τον Τούριν το ίδιο τραγικό τέλος, καθώς και οι δύο ζητούν από το σπαθί τους να τους σκοτώσει και το σπαθί απαντά «Ναι». ¹²

¹² Schierhorst, Gisele.(2005) Kullervo and Turin: Music and Tragedy in Middle-earth. Stony Brook university Libraries, <https://library.stonybrook.edu/2019/11/25/kullervo-and-turin-music-and-tragedy-in-middle-earth/>, 25/03/2021.

Τούριν: “Χαίρε, Γκούρθανγκ! Εσύ δεν γνωρίζεις κύριο ή πίστη πέρα από το χέρι που σε κρατά. Δεν αποστρέφεται κανένα αίμα. Θα πάρεις, λοιπόν, τον Τουριν Τουραμπάρ, θα με σκοτώσεις γρήγορα.”

Γκούρθανγκ: “Ναι, θα πιω το αίμα σου ευχαρίστως για να ξεχάσω το αίμα του Μπελέμ του κυρίου μου και το αίμα του Μπράντι που σκοτώθηκε άδικα. Θα σε σκοτώσω γρήγορα.”

-Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν, Σιλμαρίλλιον

Μαγεμένος από το μυθικό έπος Kalevala, ο Τόλκιν δημιούργησε την ξωτική γλώσσα βασισμένη στα φιλανδικά. Από το ίδιο έπος προήλθε και η έμπνευση για τον Γκάνταλφ που βασίζεται στον κεντρικό χαρακτήρα Väinämöinen, που περιγράφεται σαν ένας γέρος σοφός που κατέχει μαγικές δυνάμεις και φωνή. Ο Γκάνταλφ φαίνεται να έχει κοινά χαρακτηριστικά με τον θεό Odin, όπως το γεγονός ότι εμφανίζεται με πολλά ονόματα, Ολόριν, Μιθράνδιλ, Θάρκουν, Ικάνους και το γεγονός ότι και οι δύο μεταμφιέζονται, για να περπατήσουν ανάμεσα στους ανθρώπους. Και οι δύο περιγράφονται ως σοφοί γέροι με μακριές γενειάδες και μεγάλα καπέλα.

Ένα ακόμα παράδειγμα νορδικής επιρροής στον Τόλκιν είναι η εμμονή του να γράφει τη λέξη «Νάνος», «Dwarf». Ως Dwarves σύμφωνα με τον ακαδημαϊκό, Καθηγητή Παλιάς Αγγλικής Λογοτεχνίας Tom Shippey (1982), φαίνεται πως η κατάληξη -ves που επιλέγει ο Τόλκιν είναι σημάδι της αρχαιότητας της γλώσσας, καθώς στις αρχαίες γλώσσες ο πληθυντικός των λέξεων που τελειών σε -f παίρνει την κατάληξη -ves. Αυτό ισχύει και σε κάποιες νέες αγγλικές

λέξεις (π.χ. wolf/ wolves). Έτσι, ο Shippey εικάζει πως ο Τόλκιν προσπάθησε να μας πάει πίσω στο χρόνο με τα συγκεκριμένα λεκτικά τρικ, όπως έκαναν οι αδελφοί Γκριμ με τη λέξη «elf». Το όνομα του Γκάνταλφ επίσης φαίνεται να έχει νορδικές ρίζες, καθώς μοιάζει να είναι συνδυασμός του gandr- gandr που σημαίνει «μαγικό ραβδί» και «elf». Οι νάνοι επίσης φαίνεται να προέρχονται από παραμύθια όπως η Χιονάτη. Ο ίδιος σε ένα γράμμα του το 1937 λέει πως «Ο κύριος Μπάγκινς ξεκίνησε σαν μια κωμική ιστορία ανάμεσα στους νάνους των παραμυθιών των Γκριμ και τελικά με τράβηξε μέσα»¹³. Οι νάνοι του Τόλκιν, όπως αντίστοιχα και οι νάνοι της μυθολογίας ζουν σχεδόν κάτω από τη γη δουλεύοντας σε ορυχεία, είναι εξαιρετικοί στις κατασκευές και δεν εμφανίζεται κανένας θηλυκός.

Ο Τόλκιν φυσικά δεν περιορίστηκε μόνο στη νορδική μυθολογία και έπη. Πολλά στοιχεία από τις ιστορίες του μπορούμε να τια εντοπίσουμε στις αγγλοσαξονικές του ρίζες και επιρροές με, ίσως βασικότερη, το επικό ποίημα του «Μπέογουλφ» (650-800 μ.Χ). Ως καθηγητής φιλολογίας και αγγλοσαξονικών στην Οξφόρδη, ο Τόλκιν αναγνώριζε πως το ποίημα του «Beowulf» αποτελεί ένα σπάνιο κρίκο με τη λογοτεχνίας της αγγλοσαξονικής παράδοσης, καθώς φέρει στοιχεία που μεταφέρονταν προφορικά από γενιά σε γενιά, με αποτέλεσμα να σβηστούν από την αγγλική Ιστορία μετά από την κατάκτηση της Αγγλίας από τους Νορμανδούς. Το έπος διηγείται την ιστορία του ομώνυμου ήρωα και τις τρεις του μάχες απέναντι σε τρία τέρατα, τον Γκρέντελ, τη μητέρα του Γκρέντελ και τέλος έναν δράκο. Ο Τόλκιν σε μια διάλεξη του, που αργότερα εκδόθηκε με τίτλο Beowulf: Monsters and Critics, «σώζει» το έπος που μέχρι εκείνη την περίοδο αντιμετωπιζόταν σαν ιστορικό τεκμήριο παρά σαν λογοτεχνικό έργο. Συγκεκριμένα, χρησιμοποιεί σαν αλληγορία έναν άνθρωπο που βρίσκει πέτρες από μια παλιά αίθουσα και με αυτές χτίζει έναν πύργο, οι υπόλοιποι όμως, μαθαίνοντας ότι οι πέτρες

είναι παλαιότερες από τον πύργο τον γκρεμίζουν, για να βρουν κρυμμένες επιγραφές και σκαλίσματα. Από το «Μπέογουλφ» ο Τόλκιν φαίνεται να δανείζεται πολλές λέξεις, όπως τα Όρκ και τα ξωτικά. Όμως, όπως προαναφέραμε, ο Τόλκιν αγαπούσε την εικόνα και τον ήχο των λέξεων και είχε μια ιδιαίτερη αγάπη να αλλάζει το νόημα, να δημιουργεί πάνω σε προϋπάρχουσες λέξεις, να αναζητά τις ρίζες τους· τα ξωτικά στο σύμπαν του Τόλκιν είναι ένα πολύ όμορφο παράδειγμα. Σύμφωνα με τον Tom Shippey τα ξωτικά στο «Μπέογουλφ» περιγράφονται ως απόγονοι του Κάιν, τα ξωτικά και οι νεράιδες στις διάφορες μυθολογίες δεν έχουν σταθερή θέση ανάμεσα στο καλό και στο κακό, δημιουργώντας ένα κράμα ομορφιάς και επικινδυνότητας.



Εικονογράφηση για τον Beowulf,
Anna & Elena Balbusso

Ο Τόλκιν φαίνεται να συνδυάζει την ομορφιά, με την οποία παρουσιάζονται τα ξωτικά σε παραμύθια, όπως την ιστορία του Thomas the Rhymer ή το The Wife of Bath's Tale με τα Ljósálfar, τα ξωτικά του φωτός. Το δίστιχο «Eala Earendel engla beorhtast /ofer middangeard monnum sende.» τον ενέπνευσε στο πρώτο του ποίημα «Το ταξίδι του Εαρεντιλ, του Εσπερινού Άστρου». Ο λαός των Ροχίρριμ -γνωστοί και ως καβαλάρηδες του Ρόαν- είναι μια ανθρώπινη φυλή, η οποία σύμφωνα με τον Tom Shippey¹⁴ δημιουργήθηκε εμπνευσμένη από τους αγγλοσάξονες. Οι καβαλάρηδες του Ρόχαν με τους αγγλοσάξονες μοιράζονται, πέρα από ανοιχτή επιδερμίδα και μαλλιά, το πέρασμα των σπαθιών από γενιά σε γενιά. Τα ξίφη αποτελούνταν από πολλά, εκείνη την περίοδο δυσεύρετα, υλικά, ενώ χρειαζόνταν πολύ χρόνο για να φτιαχτούν. Ήταν, λοιπόν, συνηθισμένο να τα έχουν οι βασιλιάδες ή οι ευγενείς και δινόταν από τη μια γενιά στην επόμενη. Τέλος, το όνομα του Έομερ προέρχεται από το «Μπέογουλφ» και μεταφράζεται από τα παλαιά αγγλικά ως «horse-famous».

Συμπερασματικά, λοιπόν, μπορούμε να πούμε πως ο Τόλκιν είδε την απουσία των μύθων της Αγγλίας και αποφάσισε από μια υπάρχουσα Ιστορία και κοινωνία και μυθολογία να δημιουργήσει μια δική του. Έχοντας αναφέρει στα πρώτα κεφάλαια τη σχέση που βλέπει ο Καστοριάδης στο φαντασιακό και τη θέσμιση της κοινωνίας, αλλά και το κάτοπτρο του Λακάν καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως είναι εφικτό κάποιος να δημιουργήσει ένα φαντασιακό ή φανταστικό κόσμο, ο οποίος να αντλεί ερεθίσματα και έμπνευση από την πραγματική Ιστορία και την κοινωνία. Ο Τόλκιν, όπως είδαμε και παραπάνω, κάνει ακριβώς αυτό· δεν δημιουργεί απλώς ένα κάτοπτρο, μια αλληγορία για τον δικό μας κόσμο, χτίζει έναν κόσμο με πολλές κοινωνίες από το μηδέν. Σε αυτές τις ιστορίες δίνει παρελθόν, Ιστορία, μύθους, φυλές, γλώσσες και καταφέρνει να θεσμίσει έναν φανταστικό κόσμο, που εξελίχθηκε από τη δική του Ιστορία και παραδόσεις. Επειδή ο κόσμος αυτός του Τόλκιν μοιράζεται κοινά χαρακτηριστικά με τον δικό μας, ο καθένας από εμάς μπορεί να βρει ένα κατοπτρισμό του κόσμου μας σε αυτόν, ανεξάρτητα από την πρόθεση του συγγραφέα.



Κεφάλαιο 3

Από το πραγματικό στο φανταστικό



Σκίτσο “Ο Λόφος του Χόμπιτον”,
J.R.R. Tolkien

3.1 Το Μπαγκ-εντ, Shire

Ο Τόλκιν θεωρούσε τον εαυτό του ως Χόμπιτ. Στους Paul Drayton και Humphrey Carpenter –ο τελευταίος αργότερα έγινε ο βιογράφος του- είχε εκμυστηρευτεί πως ταυτίζει τον εαυτό του με τον Χόμπιτ εν ονόματι Hugo Bracegirdle, που παρευρισκόταν στο πάρτι αποχαιρετισμού του Μπίλμπο στην αρχή του βιβλίου Ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών: Η συντροφιά του Δαχτυλιδιού Σύμφωνα με το βιβλίο, ο Hugo είναι γνωστός, γιατί δανείζεται βιβλία και ξεχνά να τα επιστρέψει.¹ Στη συνέντευξη του με τον Denys Gueroult για το BBC το 1964, ο Τόλκιν, όταν ο δημοσιογράφος τον ρωτά για την αίσθηση του οικείου που υπάρχει στο Shire, απαντά: «Ναι, είναι εκεί που νιώθω σπίτι. Το Shire μοιάζει με εκείνο τον κόσμο, στον οποίο πρώτο άρχισα να αντιλαμβάνομαι τα πράγματα. Μοιάζει πολύ».² Δημιούργησε, λοιπόν, το Shire

1 Robert S. Blackham, “J.R.R. Tolkien INSPIRING LINES” p24, The History press (2012).
2 J.R.R. Tolkien interviewed by Denys Gueroult for BBC in 1964 (released 1971), (https://www.youtube.com/watch?v=bzDtmMX-JlB4&ab_channel=Sidh), (2/4/2021).

με βάση τις εξοχές του Warwickshire και το Sarehole, που μεγάλωσε ο ίδιος, έχοντας στο μυαλό του τους πέτρινους τοίχους, τις φτελιές, μικρά ήσυχα ποτάμια και απλούς αγροτικούς ανθρώπους.

Οι Χόμπιτ, που ζουν σε αρκετές περιοχές της Μέσης Γης, δεν είναι πολεμόχαρα πλάσματα, δεν συμμετείχαν σε κανέναν πόλεμο καμίας Εποχής. Περιγράφονται ως μικρότεροι από τους γεροδεμένους Νάνους, με ύψος από μισό μέχρι και ένα μέτρο -αν και οι ίδιοι λένε πως τα παλιά χρόνια ήταν πιο ψηλοί-, συγγενεύουν περισσότερο με τους Ανθρώπους και, έχοντας ξεχάσει τις δικές τους αρχαίες γλώσσες, χρησιμοποιούσαν την κοινή γλώσσα, είναι πλάσματα της φύσης που αγαπούν την καλά οργωμένη γη, την ησυχία και το κάλο φαγητό. Εξαιτίας της αγάπης τους για το φαγητό έχουν την τάση να παχαίνουν, όμως αυτό δεν τους εμποδίζει από το να κάνουν ήσυχες κινήσεις και κρύβονται γρήγορα, όταν χρειάζεται. Συγκεκριμένα, οι Χόμπιτ του Σάιρ ντύνονται με φανταχτερά πράσινα και κίτρινα, δεν φοράνε παπούτσια, γιατί τα πόδια τους έχουν σκληρές πατούσες, τα πρόσωπά τους είναι χαρούμενα και ροδομάγουλα με πλατιά χαμόγελα, τους αρέσουν τα

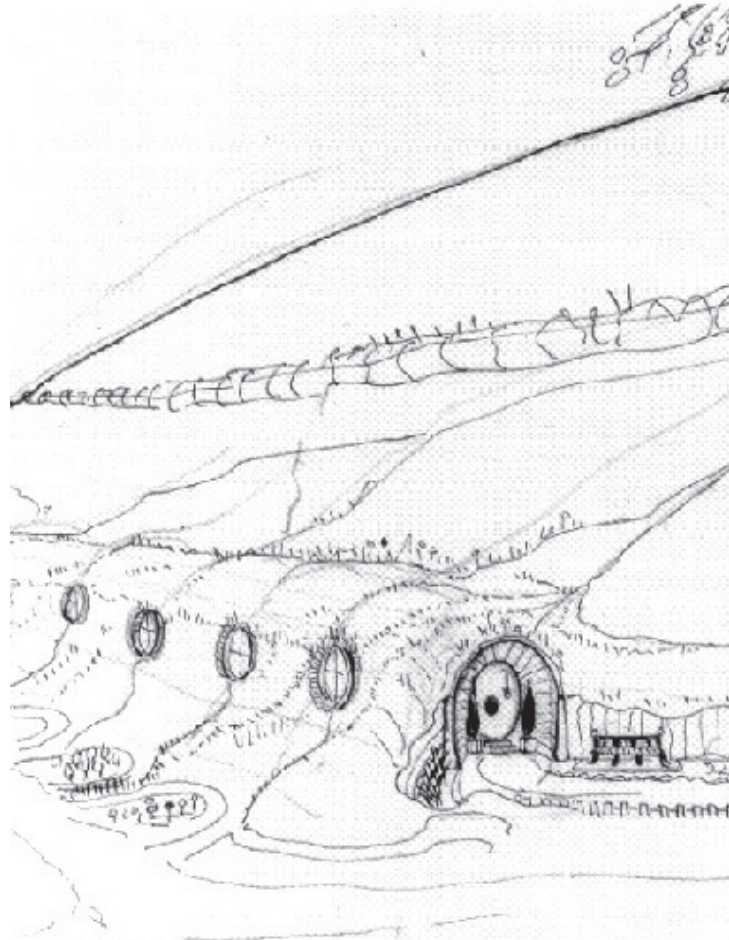
πάρτι, να λαμβάνουν, αλλά και να δίνουν απλόχερα δώρα. Στην Τρίτη Εποχή που γνωρίζουμε εμείς τους Χόμπιτ, έχουν μεταναστεύσει προς τα δυτικά. Βέβαια, αυτά τα φανερώνουν μόνο μύθοι και θρύλοι, καθώς οι Χόμπιτ δεν είχαν καμία ιδιαίτερη αγάπη για την ιστορία και την καταγραφή της. Τα χρονικά όσων ζουν στο Σάιρ ξεκινούν από την εγκατάστασή τους εκεί.

Αρχικά, όλοι οι Χόμπιτ ζούσαν ανέκαθεν σε τρύπες μέσα στο χώμα και διαχρονικά σε τέτοιες κατοικίες νιώθουν άνετα, αν και κάποιοι επέλεξαν διαφορετικά καταλύματα. Στο Σάιρ οι φτωχότεροι ζουν σε απλές τρύπες με ένα -ή ακόμα και χωρίς- παράθυρα, ενώ οι πιο ευκατάστατοι έφτιαχναν παραλλαγές των πρώτων εγκαταστάσεων με μεγάλες στοές που τις ονόμαζαν σμάιαλς. Τα περισσότερα σπίτια ήταν απομιμήσεις των σμάιαλς, σκεπασμένα με χόρτα, λάσπη ή άχυρα και με κάπως καμπυλωτούς τοίχους. Το βασικό χαρακτηριστικό της Χομπιτο-αρχιτεκτονικής, όμως, ήταν η προτίμηση σε στρογγυλά ανοίγματα:

«All Hobbits had originally lived in holes in the ground, or so they believed and in such dwellings they still felt most at home; but in the course of time they had been obliged to adopt other forms of abode... The poorest went on living in burrows of the most primitive kind, mere holes indeed, with only one window or none; while the well-to-do still constructed more luxurious versions of the simple diggings of old... and in the flats and the low-lying districts the Hobbits, as they multiplied, began to build above ground.»

-Ο Αρχοντας των Δαχτυλιδιών, Η συντροφιά του Δαχτυλιδιού³

Σύμφωνα με τον Κωστή Κουρέλη⁴, τα σπίτια - λαγούμια των Χόμπιτ φαίνεται να έχουν προέλθει από τα μεσαιωνικά turf houses, υπολείμματα των οποίων μπορούν να βρεθούν ακόμα στην Ισλανδία. Τα σπίτια αυτά φαίνεται να υπήρχαν στην Αγγλία, αλλά σαν οικιστική μορφή να εγκαταλείφθηκε το δέκατο αιώνα, που επιλέχθηκαν σαν βασικά υλικά δόμησης το ξύλο και η πέτρα. Ο Τόλκιν, λοιπόν, παίρνει αυτή την αρχιτεκτονική και της προσθέτει τα στρογγυλά ανοίγματα.



Σκίτσο “Το Μπαγκ- Εντ”, J.R.R. Tolkien

Τα ισλανδικά turf houses χρονολογούνται πίσω στον 9^ο αιώνα και θεωρούνται εξέλιξη της παραδοσιακής βορειοευρωπαϊκής αρχιτεκτονικής των longhouses. Βασικά υλικά κατασκευής τους είναι η χλόη, για να κατασκευαστούν οι παχείς τοίχοι και η οροφή. Για τη δόμηση της κατασκευής χρησιμοποιείται ξυλεία. Κάποιες φορές, όμως, οι τοίχοι κατασκευάζονται μόνο από πέτρα και καμιά φορά κάτω από την χλόη απλώνεται μια στρώση από σχιστόλιθους. Αν και τα δομικά υλικά δεν έχουν αλλάξει πολύ, η μορφή του οικήματος και η χρήση του έχουν με τα χρόνια μεταβληθεί. Τα ισλανδικά longhouses ήταν συνήθως ένα οίκημα στο οποίο συγκεντρώνονται όλες οι βασικές λειτουργίες. Η οροφή στηριζόταν σε υποστυλώματα χωρίς δοκάρια και οι τοίχοι ήταν φτιαγμένοι, είτε εξ ολοκλήρου από χλόη, είτε από έναν συνδυασμό χλόης και πέτρας. Το εσωτερικό πολλές φορές χωριζόταν με ξύλινους ελαφρύς τοίχους σε δύο ή τρία μέρη. Η είσοδος για το σπίτι βρισκόταν στη εγκάρσια πλευρά. Το σχήμα του κτίσματος άλλαξε με τον καιρό και στοιχεία δείχνουν πως άλλα μικρότερα κτίσματα προσαρτιούνταν σε αυτό από την πίσω μεριά. Το κάθε κτίσμα είχε τη δική του χρήση, όμως, κάποιες φορές οι χρήσεις μπορεί να άλλαζαν.

Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού

Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού δημιουργήθηκε στο Σχιστό Λαγκάδι από το συμβούλιο του Έλροντ. Στόχος της Συντροφιάς ήταν να βοηθήσει τον δαχτυλido-κουβαλητή Φρόντο να μεταφέρει το Δαχτυλίδι στη Μόντρο και να το καταστρέψει στο Βουνό του Χαμού, όπου και είχε δημιουργηθεί. Η Συντροφιά αποτελείται από εννέα ταξιδιώτες: τους Φρόντο, Σαμ, Μέρρι, Πίπιν, Άραγκορν, Γκίμλι, Λέγκολας, Μπόρομρ και Γκάνταλφ

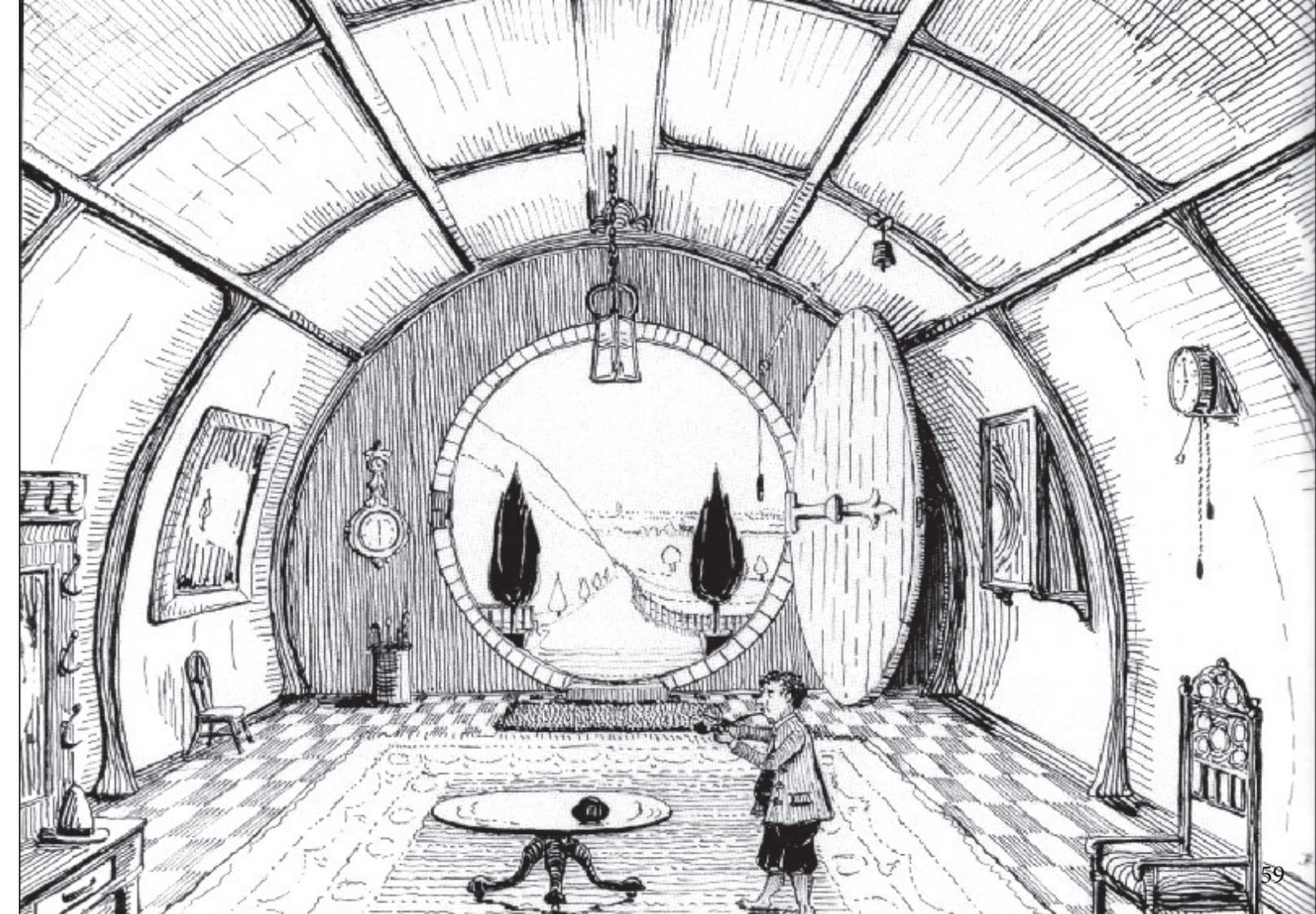
4 Ernest Mathijs and Murray Pomerance (Amsterdam and New York: Rodopi, 2006), From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings, pp. 189-214



Ισλανδικά Turf Houses

Η μεταφορά δευτερευόντων χρήσεων σε άλλα οικήματα είχε ως αποτέλεσμα τα longhouses να μικρύνουν σε μέγεθος και αυτό με τη σειρά του έφερε σαν αποτέλεσμα ένα νέο τρόπο κατασκευής με ομάδες μικρών σπιτιών να ενώνονται από ένα κεντρικό πέραςμα. Το νέο αυτό κτίσμα ονομάστηκε the passage-farmhouse (*gangabær*) και πιστεύεται πως ήταν ο επικρατέστερος τρόπος κατασκευής μέχρι τον 19^ο αιώνα.

Αν κάνουμε μια σύγκριση των περιγραφών του Τόλκιν για τα σπίτια Χόμπιτ, μπορούμε σίγουρα να εντοπίσουμε ομοιότητες, όχι μόνο στην εικόνα των κτηρίων, αλλά και στην ιστορική τους εξέλιξη. Στο σκίτσο του Μπαγκ-εντ από τον ίδιο το συγγραφέα φαίνεται ξεκάθαρα ότι το σπίτι είναι μακρόστενο με μια σειρά από παράθυρα στο πλάι και την κεντρική είσοδο στη εγκάρσια πλευρά του. Βέβαια, σε άλλα σκίτσα φαίνεται το εσωτερικό να είναι καμπύλο με εμφανή ξύλινα δοκάρια και τοίχους. Ωστόσο, αν αναλογιστούμε την ιστορία των σμάιαλς, κατά πάσα πιθανότητα ο Μπίλμπο Μπάγκινς έμενε σε ένα σπίτι, το οποίο ήταν κυρίως απομίμηση των παλιών σμάιαλς. Το σπίτι του Μπίλμπο με



τα πολλά δωμάτια μοιάζει αρκετά με την επικρατέστερη μορφή των turf houses κατά την περίοδο του μεσαίωνα, δηλαδή τα passage-farmhouse (*gangabær*), με τους χώρους του σπιτιού να συνδέονται από ένα μακρύ διάδρομο, όπως απεικονίζεται από την K. W. Fonstad.⁵

Στο εσωτερικό, ο τρόπος με τον οποίο τα ξύλινα δοκάρια «καδράρουν» την οροφή μοιάζει αρκετά με τις μεσαιωνικές αγροτικές καλύβες και σπίτια στην κεντρική Αγγλία. Οι καλύβες αυτές φαίνεται να χρονολογούνται από τις αρχές του 14^{ου} αιώνα.⁶ Αρχικά, φτιάχνονταν από ευτελή υλικά, όπως πεσμένη ξυλεία, λάσπη και γούνες ζώων. Τα πρώτα κτίσματα του 14^{ου} αιώνα ήταν συνηθισμένο να μην μπορούν να σταθούν για πάνω από μια γενιά, απαιτώντας συνεχώς ανακατασκευές και διορθώσεις στην δόμηση μέχρι περίπου το 1570. Με την ανάπτυξη του εμπορίου ευνοήθηκε η οικονομική

ανάπτυξη,⁷ έτσι, κατά τη δυναστεία των Tudor οι καινούριες αρχιτεκτονικές τάσεις άρχισαν να φέρνουν αλλαγές και στους αγροτικούς οικισμούς· τα περισσότερα σπίτια στις βόρειες και ανατολικές χώρες χτίζονταν πλέον από τούβλα ή από πέτρα, ενώ στη δυτική μεριά βλέπουμε ένα συνδυασμό των ξύλινων πλαισίων με πέτρα ή τούβλο.⁸

Είναι, όμως, το Χόμπιτον μια ουτοπική απεικόνιση της ήρεμης αγροτικής ζωής, που τόσο εκτιμά και αγαπά ο Τόλκιν; Σίγουρα η ζωή των Χόμπιτ μοιάζει σχεδόν ειδυλλιακή, αν αναλογιστεί κανείς και τα όσα βίωσαν οι Χόμπιτ που αποφάσισαν να ταξιδέψουν μακριά από το Σάιρ.

Το Σάιρ μοιάζει -όπως παραδέχεται και ο συγγραφέας- να έχει σαν βασικό ανάγνωσμα την οικειότητα, το σπίτι, τον τόπο, στον οποίο επιστρέφεις από ένα μακρύ ταξίδι. Είναι, όμως, μια τέλεια κοινωνία; Η απάντηση δίνεται απλά και ρητά από τις περιγραφές που γίνονται στα βιβλία:

«Μερικές φορές, όπως π.χ. στην περίπτωση των Τουκ των μεγάλων Σμάιαλς ή των Μπράντιμπακ του Μπράντι Χολ, πολλές γενιές συγγενών ζούσαν μαζί με (σχετική) αρμονία σ' ένα προγονικό αρχοντικό με μεγάλες στοές.»

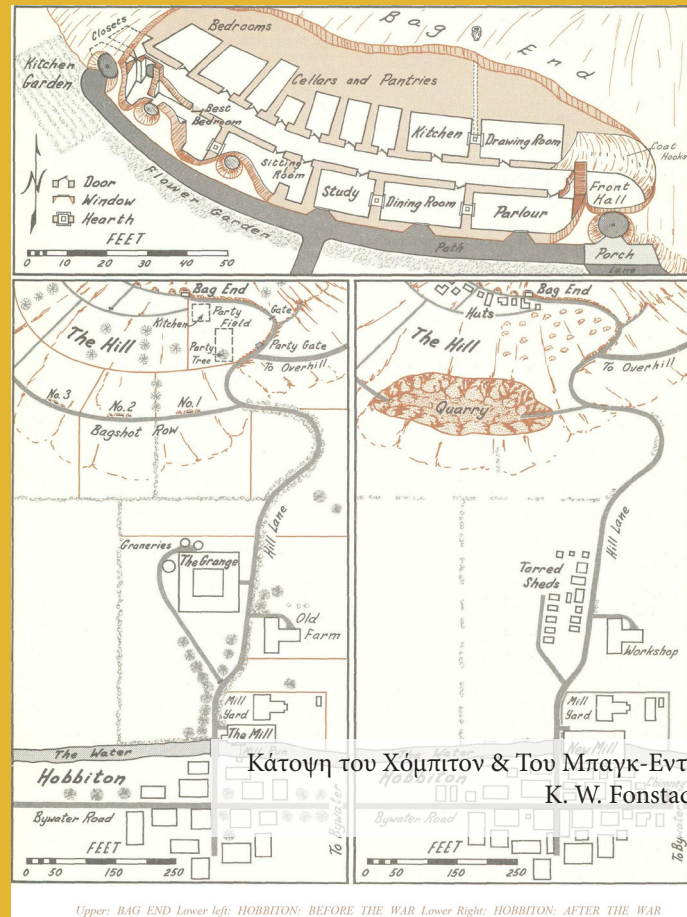
«Υπήρχαν μερικοί που κουνούσαν το κεφάλι τους και πίστευαν πως αυτό παραήταν τυχερό, φαινόταν άδικο ένας Χόμπιτ να έχει (φαινομενικά) αιώνια νεότητα κι από πάνω (σύμφωνα με τις φήμες) ανεξάντλητα πλούτη. «Θα το πληρώσει», έλεγαν πολλοί, «Δεν είναι φυσικό. Θα του βγει σε κακό.»»

-Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η συντροφιά του Δαχτυλιδιού⁹

9 Τζ.Ρ.Π Τόλκιν, «Ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών, η Συντροφιά του δαχτυλιδιού», *pp.28*, Κέδρος(2001)

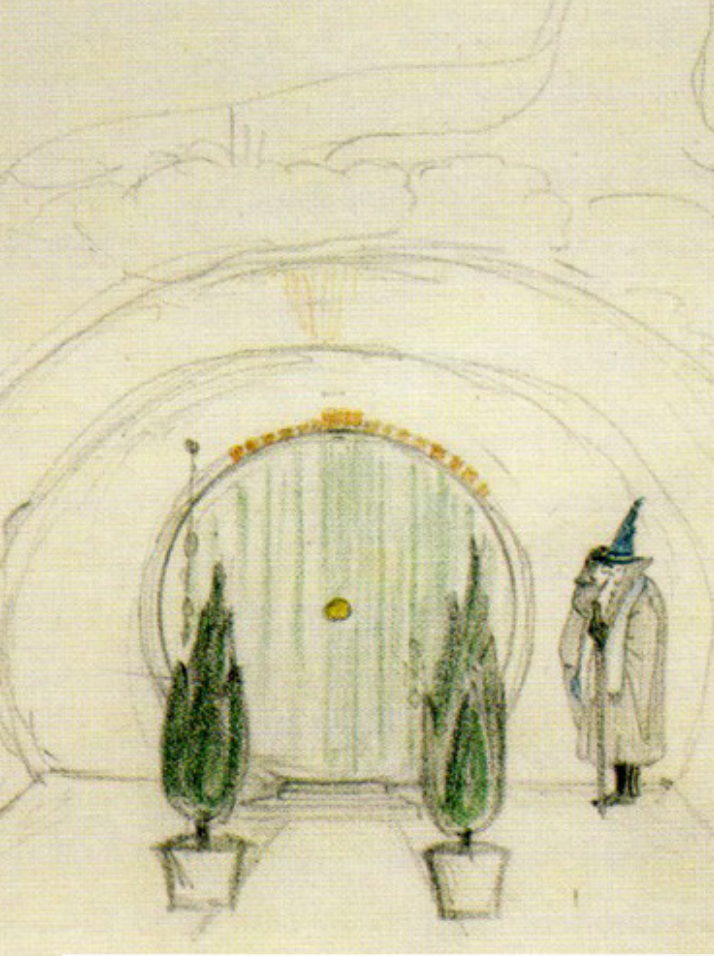
5 K. W. Fonstad, "The Atlas Of Middle-earth" p.119, Houghton Mifflin Company, Boston (1981)

6 C. Catling, "Peasant houses in Midland England", Current Archaeology magazine issue 279 (2013), <https://www.archaeology.co.uk/>



Κάτοψη του Χόμπιτον & Του Μπαγκ-Εντ, K. W. Fonstad

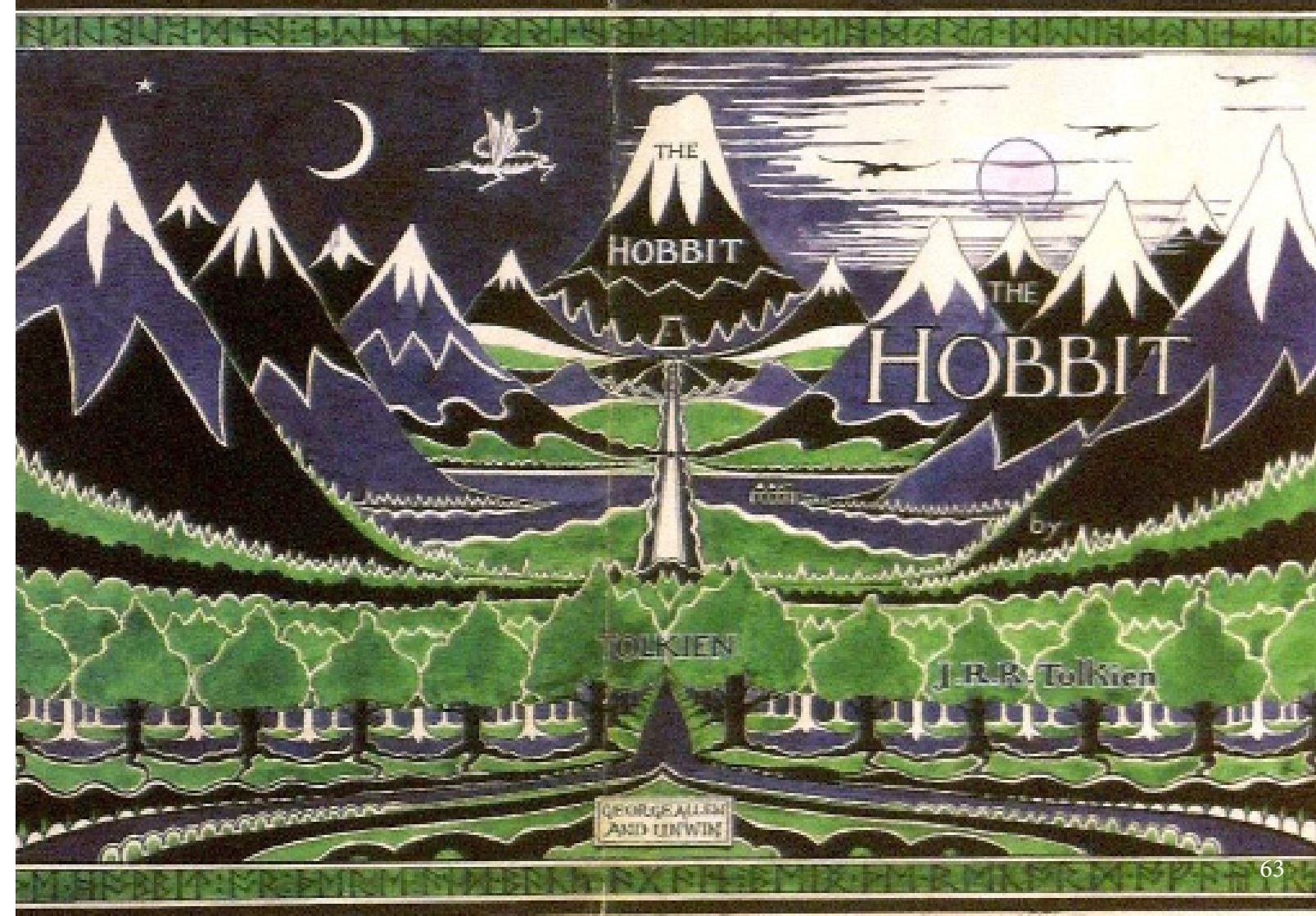
Upper: BAG END Lower left: HOBBITON: BEFORE THE WAR Lower Right: HOBBITON: AFTER THE WAR



Σκίτσο “Ο Γκάνταλφ μπροστά από το Μπαγκ- Εντ”,
J.R.R. Tolkien

Φαίνεται, λοιπόν, από τα γραπτά πως οι Χόμπιτ δεν είχαν μια τέλεια κοινωνία. Στον πρώτο τόμο του Άρχοντα των Δαχτυλιδιών, αναφέρεται και η ύπαρξη λίγων αστυνομικών σε κάθε Χομπιτο-χωριό -αν και περισσότερο υπήρχαν για να φυλάνε το χωριό από τους εξωτερικούς παράγοντες-. Σε κάθε περίπτωση, όμως, οι Χόμπιτ τσακώνονται, ζηλεύουν, είναι καχύποπτοι και κουτσομπολεύουν. Μάλιστα, έχουν κατώτερα και ανώτερα κοινωνικά στρώματα. Σίγουρα λοιπόν, δεν έχουν φτιάξει μια ουτοπική, τέλεια κοινωνία, όμως έχουν τα απλά χαρακτηριστικά οποιασδήποτε κοινωνίας, που όμως είναι ακόμα αξιοζήλευτη, σχεδόν νοσταλγική και γι’ αυτό το λόγο θα μπορούσαμε να πούμε πως ο Τόλκιν δόμησε στο Σάιρ σαν μια τέλεια ατελή κοινωνία

.





Σκίτσο “Το Σχιστό Λαγκάδι,”
J.R.R. Tolkien

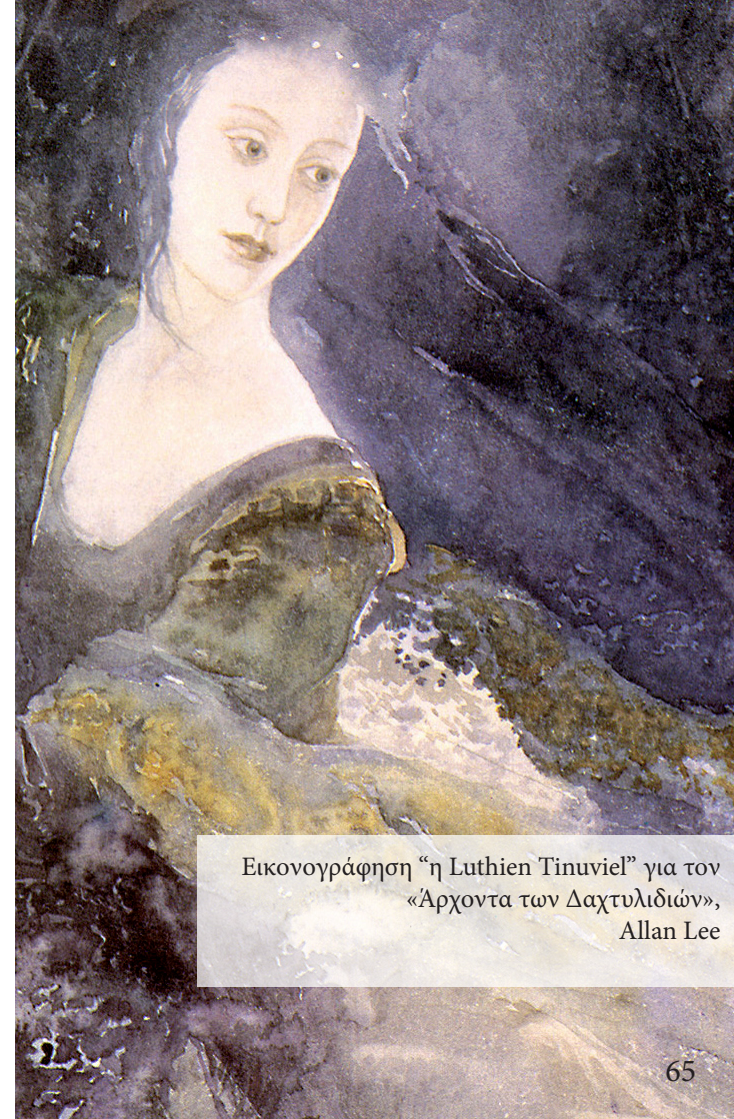
3.2 Τα σπίτια των Ξωτικών Ρίβεντελ & Κάρας Γκάλαντον

Αντίστοιχα με τα Χόμπιτ, ο Τόλκιν δεν έκρυψε ποτέ την αγάπη που είχε για τα Ξωτικά της Μέσης Γης. Τα Ξωτικά στα βιβλία του, είναι αγγελικά όμορφα, αθάνατα και τα πιο σοφά πλάσματα της Μέσης Γης. Ο Τόλκιν έβλεπε τα Ξωτικά ως τα πλάσματα που οι άνθρωποι θα θέλαμε να μοιάσουμε, όχι μόνο ως προς την εμφάνιση, αλλά και στον τρόπο με τον οποίο τα Ξωτικά σαν φυλή έχουν κατακτήσει τον νοητικό κόσμο.

«The Elves are simply in this sense of expression certain the legitimate desires the human race has about itself. At least, a large part of human race, would like to have greater power of mind, greater power of art, by which I mean, that the gap between the conception and the power of execution should be shortened, we should like that and we should like of course a longer time if not indefinite time which to go on knowing more and making more. Well, therefore we make the Elves in a sense immortal.»¹⁰

10 J.R.R. Tolkien interviewed by Denys Gueroult for BBC in 1964 (released 1971), (https://www.youtube.com/watch?v=bzDimMX-J1B4&ab_channel=Sidh), 5/4/21

Τα Ξωτικά είναι ψηλά, περίπου 1,80 σε ύψος, λεπτά, ευχάριστα στην όψη και έχουν πολύ καλή προσαρμοστικότητα σε όλα τα κλίματα. Η αισθήσεις τους είναι πιο οξυμένες από των Ανθρώπων, πράγμα που τους κάνει άριστους τοξοβόλους. Τα Ξωτικά είναι τέλεια εναρμονισμένα με τη φύση, καβαλικεύουν τα άλογα τους χωρίς σέλα ή χαλινάρι, απλά ψιθυρίζοντας στο αυτί του αλόγου. Μπορούν να μην κοιμηθούν για πολλές μέρες ξεκουράζοντας του μυαλό τους κοιτώντας την ομορφιά της φύσης ή μπαίνοντας σε άγρυπνα όνειρα. Μπορούν, επίσης, να επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω της σκέψης και μόνο. Η αθανασία τους τα γέμισε με εμπειρίες και σοφία, διαθέτουν την τεχνογνωσία να φτιάχνουν όπλα, σχοινιά, ρούχα, που είναι εξαιρετικά όμορφα και άφθαρτα, και το ψωμί λέμπας, που μία μικρή μπουκιά μπορεί να χορτάσει έναν ενήλικα άνθρωπο. Επίσης, μπορούσαν να φτιάξουν πουκάμισο από Μίθριλ, που ήταν φτιαγμένο από μία ελαφριά αλυσίδα και ήταν αδιαπέραστο, ένα τέτοιο δώρισε ο Νάνος Θόριν στο Μπίλμπο.



Εικονογράφηση “η Luthien Tinuviel” για τον
«Άρχοντα των Δαχτυλιδιών»,
Allan Lee

«Στην αρχή τα αρχαιότερα παιδιά του Ιλουβατάρ είχαν μεγαλύτερη δύναμη από όση έχουν σήμερα, όχι όμως και λιγότερη ομορφιά, γιατί παρόλο που η ομορφιά των Κουέντι στα νιάτα τους ήταν πέρα για πέρα από κάθε άλλη ομορφιά που είχε δημιουργήσει ο Ιλούβαταρ, αυτή εδώ δεν έχει χαθεί, αλλά ζει στη δύση και η λύπη και η σοφία την έχουν κάνει ακόμα καλύτερη. Κι ο Ορομε αγάπησε τους Κουέντι και τους ονόμασε στη γλώσσα του Έλνταρ, ο λαός των άστρων.»¹¹

Τα Ξωτικά, όπως και άλλες φυλές της Άρντα, έχουν δική τους γλώσσα. Όταν, όμως, οι Κουέντι, τα πρώτα Ξωτικά, γεννήθηκαν, ήταν τα μόνα πλάσματα που μιλούσαν. Η πρώτη τους γλώσσα ήταν τα Κουνετιάν. Τα Κουντιάν εξελίχθηκαν σε Ελντάριν και από τα Ελντάριν προέκυψε η Κουένια και τα Τελέριν, που και αυτές με το πέρασμα του χρόνου άλλαξαν. Οι πιο συνήθεις ξωτικές γλώσσες στη Μέση Γη είναι η Κουένια και Σίνταριν.

Τα Ξωτικά, ως λάτρες της φύσης, προτιμούν να μένουν πάντα όσο πιο κοντά σε αυτή γίνεται, τα περισσότερα ξωτικά ζουν στο Λίντον, το Δάσος του Λοθλόριεν και το Ρίβεντελ (Σχιστό Λαγκάδι). Το Ρίβεντελ γνωστό και ως Imladris βρί-

σκεται στο στενό φαράγγι του ποταμού Μπρούριεν και είναι καλά κρυμμένο στους πρόποδες των Misty Mountains. Το προστατεύουν τα μάγια και οι δυνάμεις του ποταμού. Στο Ρίβεντελ βρίσκεται ο Οίκος του Έλροντ. Πέρα από τον τόπο που βρίσκεται ο Οίκος του Έλροντ, ο Τόλκιν δεν μας δίνει πολλές περιγραφές. Απαρτίζεται μεταξύ άλλων από μια μεγάλη αίθουσα με πολλά τραπέζια για φαγητό, την Αίθουσα της φωτιάς, με σκαλιστούς πυλώνες, που ανάμεσα τους έκαιγε πάντα μία φωτιά. Εκεί μαζεύονταν τα Ξωτικά με τους καλεσμένους τους, για να πουν ιστορίες να παίζουν μουσική και να γιορτάσουν. Εναλλακτικά, η αίθουσα έμενε άδεια και οι κάτοικοι και οι επισκέπτες του Ρίβεντελ μπορούσαν να καθίσουν εκεί μόνοι τους να σκεφτούν. Στην ανατολική πλευρά του κτίσματος βρισκόταν μία βεράντα και ακριβώς από κάτω κήπος, ενώ στο κέντρο του Οίκου υπήρχε ένα κωδωνοστάσιο.



Σκίτσο “Ο Ικάνταλφ πηγαίνει στο Σπίτι του Έλροντ”, J.R.R. Tolkien

Το Ρίβεντελ, όπως φαίνεται και από την κατοψη του, είναι φτιαγμένο με μόνη κάλυψη τα βουνά, χωρίς άλλες οχυρώσεις, και ο ποταμός το προστάτευε από τη μαγεία, καθώς σύμφωνα με τον Έλροντ το Ρίβεντελ ήταν μέρος στοχασμού και μάθησης και όχι οχυρό για μάχη. Χωρίς, λοιπόν, λεπτομερείς περιγραφές δεν μπορούμε να χτίσουμε μια ακριβή εικόνα για την αρχιτεκτονική του Οίκου του Έλροντ. Όμως, το Ρίβεντελ δεν είναι το μοναδικό σπίτι των Ξωτικών. Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού κατά τη διάρκεια του ταξιδιού της προς το Βουνό του Χαμού επισκέπτεται το Κάρας Γκάλαντον, το σπίτι της Γκαλάντριελ, στο δάσος του Λοθλόριεν.

¹¹ Τζ.Ρ.Ρ Τόλκιν, “Το Σιλμαρίλλιον“, pp.75, Αίολος (1996)

Το Κάρας Γκάλαντον ή Πόλη των Δέντρων, είναι μια μυ-στική οχυρωμένη πόλη που βρίσκεται στο στο Νάιθ ή αλ-λιώς στο Τρίγωνο του Λοθλόριεν πάνω σε ένα λόφο. Εντός των τειχών η πόλη αιωρείται από το έδαφος. Πάνω στα ψηλά δέντρα τα Ξωτικά έχουν φτιάξει σε διάφορα ύψη πλατφόρμες, που ονομάζονται φλετ ή στη γλώσσα των Ξω-τικών τάλαν. Σε πολλά λευκά φλετ η ανάβαση γίνεται από ανεμόσκαλες φτιαγμένες από ένα ασημένιο λεπτό σχοινί. Δίπλα στις πύλες στη νοτιοδυτική πλευρά βρίσκονται τα τείχη της πόλης φωτισμένα με κρεμαστά λευκά φανάρια. Ως προς το έδαφος, η πόλη περιγράφεται να έχει πολλά δρομάκια από λευκές πέτρες και πολλά σκαλιά. Μάλιστα, οι ήρωες δεν μπορούσαν να ακούσουν και δεν έβλεπαν κανένα να περπατά στο έδαφος, έτσι μπορούμε να υπο-θέσουμε πως τα φλετ στα δέντρα ενώνονται με γέφυρες. Στην κορυφή του λόφου βρίσκεται το πιο αρχαίο και ψηλό δέντρο με ασημένιο κορμό και μία φαρδιά λευκή σκάλα να τυλίγεται γύρω του. Ακριβώς μπροστά του υπάρχει ένα ασημένιο σιντριβάνι φωτιζόμενο με κρεμαστά φώτα. Ανεβαίνοντας στο δέντρο η σκάλα περνά από πολλά φλετ, μέχρι που φτάνει στην κορυφή που βρίσκεται το σπίτι της

Γκαλάντριελ και του Κέλεμπορν. Το φλετ, πάνω στο οποίο στέκεται το σπίτι έχει σχήμα καταστρώματος πλοίου, ενώ το σπίτι περιγράφεται μεγάλο και οβάλ με ασημένιους - πράσι-νους τοίχους, χρυσή οροφή και όλο το δωμάτιο διαχέεται από ένα απαλό φως. Στο κέντρο του δωματίου, μπροστά από τον κορμό του δέντρου, έχοντας για ουρανό ένα κλαδί κάθονταν η Γκαλάντριελ και ο Κέλεμπορν.

«Πέρασαν πολλά δρομάκια και ανέβηκαν πολλά σκαλιά, ώσπου έφτασαν ψηλά και είδαν μπροστά τους, στη μέση μιας φαρδιάς πρασιάς, ένα σιντριβάνι να φεγγοβολά. Το φώτιζαν ασημένιες λάμπες που λικνίζονταν από τα κλαδιά των δέντρων και έπεφτε σε μία ασημένια γούρνα, απ' όπου ξεχείλιζε ένα άσπρο ρυάκι. Στη νότια πλευρά της πρασιάς στεκόταν το πιο θεόρατο απ' όλα τα δέντρα, ο λείος του κορμός γυάλιζε σαν γκρίζο μετάξι και ανέβαινε ψηλά πολύ ως τα πρώτα του κλαδιά, που απλώνονταν τεράστια κάτω από τα σύννεφα σκιερών φύλλων.»¹²

12 J.R.R Tolkien, *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών*: Η συντροφιά του Δαχτυλιδιού, pp. 503, Κέδρος(2001)



Σκίτσο “Άνοιξη στο Δάσος του Λόριεν”,
J.R.R. Tolkien

Σε όλο το Νάιθ του Λοθλόριεν τα πάντα περιγράφονται να εκπέμπουν ένα φως. Τα χρώματα που κυριαρχούν είναι το λευκό, το ασημένιο και το πράσινο. Ακόμα και τα Ξωτικά που ζουν εκεί περιγράφονται να είναι ντυμένα με παρόμοια γκρι και λευκά χρώματα. Από τις λίγες περιγραφές που έχουμε, το σπίτι του Έλροντ στο Ρίβεντελ φαντάζει ζεστό και γήινο με σκούρα σκαλισμένα ξύλα. Όλα φαίνονται να είναι εναρμονισμένα με την φύση, που τόσο αγαπούν τα Ξωτικά.

Στα βιβλία του Τόλκιν, τα μοτίβα που είναι εμπνευσμένα από τη φύση φαίνεται να είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με τα Ξωτικά. Οι ξωτικοί μανδύες, τους οποίους έδωσαν τα Ξωτι-κά στους ήρωες, είχαν ο κάθε ένας πάνω του μια καρφίτσα σε σχήμα φύλλου οξιάς. Οι ζώνες που έδωσε η Γκαλάντριελ, στους Χόμπιτ είχαν πάνω σκαλιστά λουλούδια. Διακοσμη-μένα με ασημένια φύλλα ήταν και η θήκη που δώρισε η Άρ-γουεν στον Άραγκορν στο Σχιστό Λαγκάδι.

Τα μοτίβα λουλουδιών στα βιβλία του Τόλκιν, αλλά και ο τρόπος που ο ίδιος τα αποτυπώνει σε σκίτσα του φαίνονται να είναι επηρεασμένα από το κίνημα του Arts and Crafts. Το καλλιτεχνικό, αρχιτεκτονικό και φιλοσοφικό κίνημα ξεκίνησε στην Αγγλία το 1860, έχοντας σαν βασικούς εκπροσώπους των Augustus Pugin, John Ruskin και William Morris. Στόχος του κινήματος ήταν η αντίδραση απέναντι στην κουλτούρα της απρόσωπης μαζικής παραγωγής που έφερε η βιομηχανική επανάσταση. Ο William Morris, Άγγλος ποιητής και σχεδιαστής μαζί με σχεδιαστές, κατασκευαστές, διακοσμητές, αρχιτέκτονες και ζωγράφους ίδρυσε την εταιρεία Morris, Marshall, Faulkner & Co., με σκοπό την αναβίωση των τεχνών προ-βιομηχανικής επανάστασης αναζητώντας την αποκατάσταση της ανθρώπινης πτυχής από τις τεχνικές των συντεχνιών και των μαστόρων του μεσαίωνα. Ο Morris θεωρείται πλέον ο πατέρας του Art and Crafts και συνέβαλε στην την εδραίωση της φανταστικής λογοτεχνίας.¹³ Οι μεταφράσεις του για το *The Volsung Saga: Three Northern Love Stories*,

13 Anna Xatzimixali, *William Morris: Ο δημιουργός του Arts and Crafts*, ESCAPEMEDIA (2016) <https://www.escapemedia.gr/orizontes-technis/oouiliam-moris-o-dimiourgou-tou-arts-ed-crafts/>, 06/04/2021.

and other tales καθώς και για το *The Story of Gunnlaug the Wormtongue and Raven the Skald* και άλλα έργα όπως ο *Beowulf* επηρέασαν κατά πολύ τον Τόλκιν, όπως και άλλους συγγραφείς του 20^{ου} αιώνα. Ο Τόλκιν αποκάλυψε τα έργα του Morris βάσεις για τη δουλειά του και σε ένα γράμμα προς την Edith Mary Bratt αναφέρει:

«Amongst other work I am trying to turn one of the stories [of the Finnish Kalevala] — which is really a great story and most tragic — into a short story somewhat on the lines of Morris' romances with chunks of poetry in between»¹⁴

Ο William Morris σχεδίασε εκατοντάδες σχέδια υφασμάτων, όπως ταπετσαρίες και χειροποίητα χαλιά αντλώντας έμπνευση από τη φύση και τα μεσαιωνικά χρόνια. Αντίστοιχα, ο Τόλκιν, αν και αρκετά μετριόφρων, είχε μεγάλο ταλέντο στη ζωγραφική. Πέρα από την επιρροή που άσκησαν τα γραπτά του Μόρις, μπορούμε να δούμε και τις επιρροές του κινήματος Arts and Crafts στον Τόλκιν. Σχεδιάζει παρόμοια μοτίβα φυτών και λουλουδιών με μεσαιωνικές επιρροές.

14 C. Tolkien, H. Carpenter, *Letters from J.R.R. Tolkien*, p.10, Houghton Mifflin Harcourt (1981).



Κολάζ με μοτίβα του J.R.R. Tolkien

Συνυπολογίζοντας, λοιπόν, τις ομοιότητες των δύο καλλιτεχνών και διακρίνοντας τις ομοιότητες στα σχέδια τους είναι πλέον λογικό να κάνουμε ένα νοητικό βήμα προς τα πίσω, για να ξαναδούμε τις λεπτομέρειες, με τις οποίες κοσμεί ο Τόλκιν τα Ξωτικά στα βιβλία του. Λουλούδια, φύλλα, δέντρα και οι καρποί τους αποτελούν πάντα θεματικές για τη διακόσμηση των ρούχων ή των σπιτιών των Ξωτικών, όμως, οι αναφορές στο κίνημα του Arts and Crafts δεν περιορίζονται στα διακοσμητικά στοιχεία. Ο Τόλκιν, όπως έχουμε αναφέρει και νωρίτερα εμπνέεται και αντλεί συχνά υλικό από το μεσαίωνα. Ένα ακόμα ενδιαφέρον παράδειγμα για τις μεσαιωνικές αναφορές του Τόλκιν είναι τα ρούχα τα που φορά η Άργουεν, όταν την γνωρίζει για πρώτη φορά ο Φρόντο.

«Πάνω από το μέτωπο της, το κεφάλι της ήταν σκεπασμένο με ένα σκουφάκι από ασημένια δαντέλα, κεντημένο με μικρά πετράδια που έλαμπαν άσπρα, αλλά το απαλό γκριζό της φόρεμα δεν είχε κανένα στολίδι εκτός από μια ζώνη με σκαλιστά ασημένια φύλλα.»¹⁵

15 J.R.R Tolkien, *Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών: Η συντροφιά του Δαχτυλιδιού*, p. 503, Κέδρος(2001).

Η Άργουεν -όπως και η Γκαλάντριελ αργότερα- παρουσιάζεται να έχει πλεγμένα τα μαλλιά της σε δυο μαύρες πλεξούδες και να φορά ένα σκουφάκι (cup) από δαντέλα και πετράδια, το φόρεμα της δεν έχει κανένα στολίδι εκτός από την ασημένια ζώνη της. Η εικόνα που δημιουργεί ο συγγραφέας για την Άργουεν θυμίζει έντονα τον τρόπο που αποτυπώνονται σε τοιχογραφίες και αγάλματα οι νεαρές γυναίκες του 12^{ου}, 13^{ου} και 14^{ου} αιώνα στην Ευρώπη. Στην εικόνα «The foolish virgins» από το ρομανικό ναό του Hocheppan Castle στο Missian¹⁶ βλέπουμε τις παρθένες να φορούν χαρακτηριστικά για την εποχή φορέματα, με μακριά μανίκια, που ονομάζονται bliaut. Οι κοπέλες έχουν τα μαλλιά τους σε κοτσίδες και τρεις εκ των τεσσάρων, των οποίων μπορούμε να δούμε τα κεφάλια, φοράνε σκουφάκια.



Τοιχογραφία με θέμα την παραβολή “Των ανόητων Παρθένων”

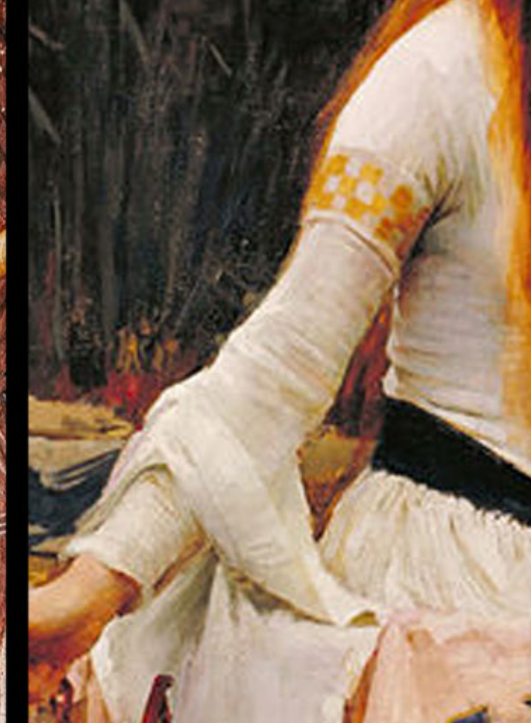
16 ALPINE ROAD OF ROMANESQUE ART, «HOICHEPPAN CASTLE CHAPEL. An unparalleled cycle of frescoes from the High Middle Ages», <https://www.stiegenzumhimmel.it/en/alpine-road-of-romanesque-art/cultural-sites/20-hoicheppan-castle-chapel.html>, 06/04/21.

Άργουεν

Η Άργουεν είναι κόρη του Έλροντ, και εγγονή της Γκαλάντριελ, Πριγκίπισσα των Ξωτικών. Συχνά αναφέρεται ως το Άστρο της Αυγής από το λάοτς. Μετά το πέρας του Πολέμου του Λαχτυλιδιού, απαρνήθηκε την αθανασία της και παντρεύτηκε τον Άραγκον. Εικάζεται πως έμπνευση για την Άργουεν υπήρξε η Χιονάτη από τα παραμύθια των Αδερφών Γκριμ.

Γκαλάντριελ

Η Γκαλάντριελ, ένα από τα παλαιότερα Ξωτικά της Μέσης Γης, ξεπερνάει όλα τα Ξωτικά σε ομορφιά και σοφία. Η Κυρά του Φωτός και του Δάσους του Λόριεν ζει στο Κάρας Γκάλαντον με τον άντρα της, τον Σέλεμπορν. Στην κατοχή της έχει το Λαχτυλίδι Νένια, ένα από τα τρία Λαχτυλίδια της Δύναμης που δόθηκαν στα Ξωτικά. Στην αρχαία Ουαλική Μυθολογία υπάρχουν νύμφες του νερού και του δάσους, οι οποίες κρύβονται βαθιά μέσα στα δάση, που θυμίζουν στις περιγραφές την Γκαλάντριελ.



Κολάζ λεπτομεριών με θέμα τη Μεσαιονική Βλιαυτ (από τα αριστερα προς τα δεξιά) Αγαλμα από τη Δυτική όψη του Καθεδρικού Ναού της Σαρτρ, Λεπτομέρεια της τοιχογραφίας Foolish Virgins, Πίνακας The Lady of Shalott του J.W. Waterhouse, η Γκαλάντριελ όπως απεικονίζεται στην Ταινία Κινουμένων Σχεδίων “The Lord of The Rings”(1978), η Γκαλάντριελ όπως απεικονίζεται στην τριλογία “The Lord of The Rings”(2001-2003), η Άργουνεν όπως απεικονίζεται στην τριλογία “The Lord of The Rings”(2001-2003).





Λεπτομέρεια από την Εικονογράφηση “Χτένισμα Ευγενούς Κυρίας”
από το λεξικό “Dictionnaire Du Mobilier Francais”

Εναλλακτικά, το φόρεμα της Άργουεν θα μπορούσε να είναι η μεταγενέστερη παραλλαγή του biaut κατά τα τέλη του 13ου αιώνα το kirtle, φόρεμα σε χαλαρή άνετη γραμμή που φοριέται από πάνω του ένα λινό χιτώνιο. Επίσης, υπήρχε το cotehardie (14^{ος} αιώνας), πιο λεία και εφαρμοστή εκδοχή του kirtle, το cotehardie εφάρμοζε στενά στον κορμό και στους γοφούς και άνοιγε σε φούστα με πλούσιες πτυχώσεις, που κάποιες φορές κατέληγαν σε ουρά. Σύμφωνα με τη μόδα του 12^{ου} – 14^{ου} αιώνα, τα κεφάλια των ανύπαντρων γυναικών αφήνονταν ακάλυπτα, όμως των παντρεμένων γυναικών καλύπτονταν με το barbet -κουκούλα ή καπέλο, που έδενε κάτω από το πηγούνι- ή το fillet -λινό πέπλο που στερεωνόταν στο κεφάλι με μεταλλικό κρίκο- στέμμα και κάλυπτε τα αυτιά και τους ώμους.¹⁷

¹⁷ Kathy Elgin, “Costume & Fashion source Books. The Medieval World”, p. 15, Bailey Publishing Associates Ltd (2009)



Λεπτομέρεια του 15th Century Gown,
Van Der Weyden

Τον 19^ο αιώνα το κίνημα Arts and Crafts αναβιώνει τα σχεδόν ξεχασμένα φορέματα μέσω της αδελφότητας των προραφαηλιτών, που απεικονίζουν τα φορέματα σε πίνακες εμπνευσμένους από ιστορίες και μύθους των προγόνων τους. Πολύ ενδιαφέρουσα λεπτομέρεια αποτελεί και η εικόνα από την εικονογραφημένη έκδοχή του βιβλίου «Οι ιππότες του Βασιλιά Αρθούρου» του συγγραφέα Henry Gilbert εικονογραφημένο από τον προραφαηλίτη Walter Crane. Στην εικόνα φαίνεται η Κυρά της Λίμνης πάνω σε μία βάρκα σε σχήμα κύκνου να δείχνει στον Αρθούρο το χέρι που αναδύεται από τη λίμνη κρατώντας το εξκάλιμπερ. Ο ίδιος νωρίτερα, το 1895, είχε ζωγραφίσει τον πίνακα «Lohengrin» εμπνευσμένος από τον ήρωα της ομώνυμης όπερας του Βάγκνερ, η οποία με τη σειρά της ήταν εμπνευσμένη από την ιστορία του «Βασιλιά των Κύκνων». Το 1954 στο βιβλίο του Τόλκιν στο δεύτερο μέρος του πρώτου τόμου του Άρχοντα των Δαχτυλιδιών βλέπουμε την Γκαλάντριελ να πλέει στα νερά του ποταμού Ασημόβλεφου. Πάνω σε ένα πλοίο σε σχήμα κύκνου η Γκαλάντριελ να τραγουδάει κρατώντας μια άρπα. Ο Τόλκιν ακόμα μαθητής στο σχολείο είχε διαβάσει αρκετά παραμύθια με πρωταγωνιστές τον βασιλιά Αρθούρο και



Εικονογράφηση «Οι ιππότες του Βασιλιά Αρθούρου»,
Walter Crane

τους ιππότες του. Πολλά από αυτά, μάλιστα, ήταν στα παλαιά αγγλικά, τα οποία αργότερα αποφάσισε να εντάξει στα βιβλία του. Το 1930 ο Τόλκιν είχε γράψει και το δικό του έπος με όνομα «Η πτώση του βασιλιά Αρθούρου».¹⁸

Τέλος, οφείλουμε να εξετάσουμε και τις θρησκευτικές επιρροές, που συντέλεσαν στη δόμηση για τα σπίτια των Ξωτικών. Ο Τόλκιν, όπως και η μητέρα του, ήταν πιστός στην Ρωμαιοκαθολική Εκκλησία και, όπως αναφέραμε και νωρίτερα, επέλεξε να ενσωματώσει τη θρησκευτική του πίστη στα έργα του δίνοντας τους μια θεολογική χροιά. Η θεολογική πτυχή του έργου του μπορεί να γίνει αντιληπτή στην φαινομενικά αιώνια μάχη μεταξύ καλού και κακού στον Δευτερεύοντα Κόσμο, στην ύπαρξη ιερών, θεϊκών πλασμάτων, αλλά και παράδεισων.

18 Carpenter, Humphrey, *Tolkien : a biography*, p. 35, Boston : Houghton Mifflin (1977)

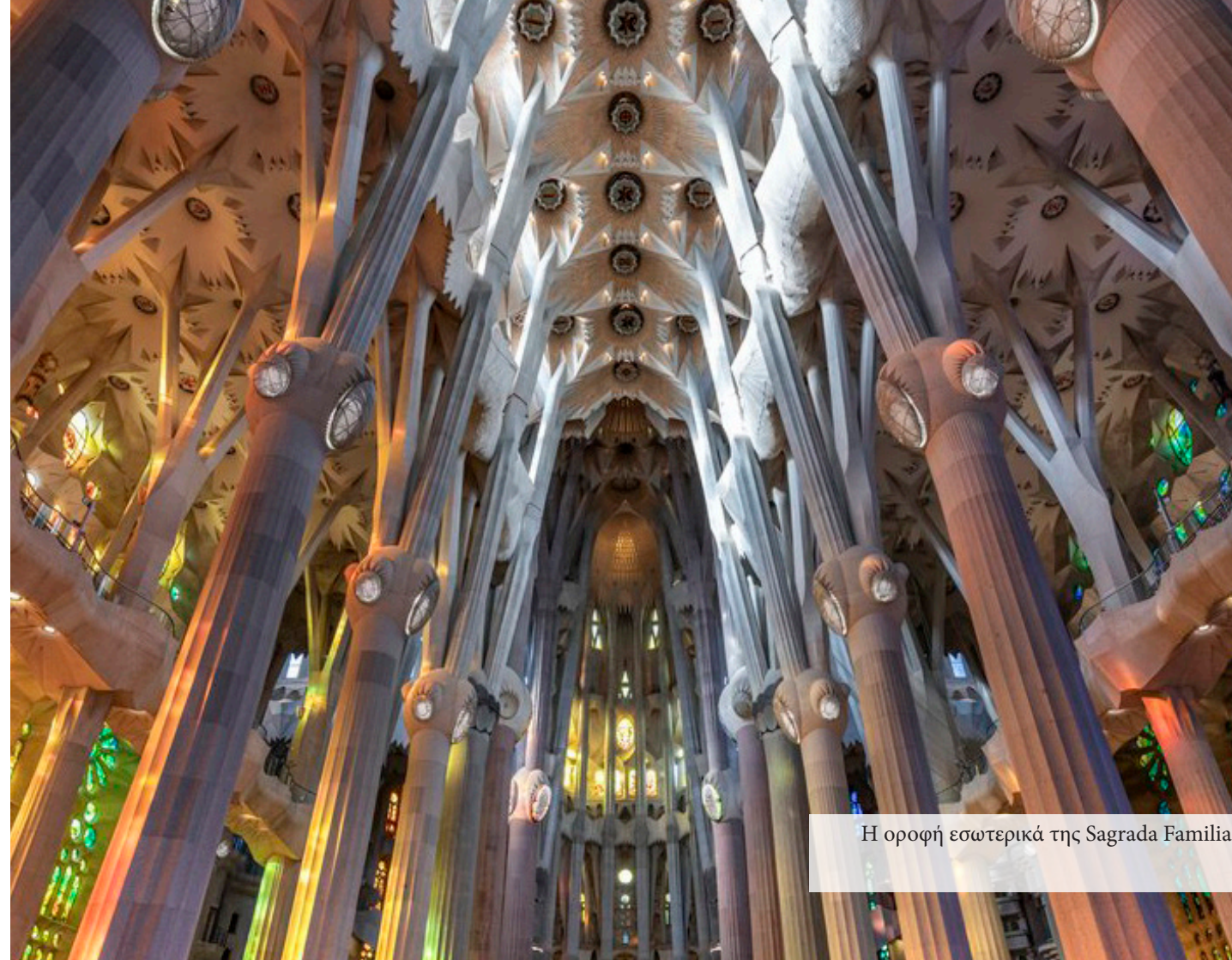


The Accolade,
Edmund Blair Leighton

Ο Μέλκορ και ο Σάουρον ως αρχέτυπα του κακού¹⁹ δημιουργήθηκαν από τον «Ένα» ως Ανούρ –ιερός-, όμως ο Μέλκορ αποφάσισε να αποστατήσει από τα αδέρφια του και κατέβηκε στον κόσμο στη Γη με ακόλουθο τον Σάουρον. Οι αθάνατοι τόποι που αποσπάστηκαν τη Δεύτερη Εποχή από την Άρντα, προς την οποία μόνο τα Ξωτικά ως αθάνατα παιδιά του Ιλουβατάρ μπορούν να πλεύσουν. Σύμφωνα με τον Τόλκιν, οι αθάνατοι τόποι είναι ένας παράδεισος των Ξωτικών, ενώ τα ίδια τα Ξωτικά είναι κατά μία έννοια ιερά, θεϊκά πλάσματα -όχι όμως αγγελικά. Ο Τόλκιν θεωρεί τα Ξωτικά έκπτωτους αγγέλους, καθώς είναι δεμένα με τη μοίρα του κόσμου, θα πεθάνουν, δηλαδή, όταν ο Κόσμος καταστραφεί.²⁰

19 Br. Francis, *Theology of Fantasy in J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, p.44, Seton Hall University (2018)

20 Tom Shippey, *"The Road to Middle-Earth"*, p.240, Allen & Unwin (1982)



Η οροφή εσωτερικά της Sagrada Familia

Όπως τονίζει ο Tom Shippey²¹, ο Τόλκιν έφτιαξε το σπίτι των Ξωτικών ανεγάρδιαστο ή άσπιλο -«stainless», όπως το χαρακτηρίζει και ο ίδιος-. Στη συνέχεια, τονίζει πως ο Τόλκιν δημιουργεί το Δάσος του Λοθλόριεν με την Πράσινη Πόλη στο κέντρο του ως ένα επίγειο παράδεισο. Η ηρεμία του Κάρας Γκάλαντον απαντάται αντίστοιχα και στον Οίκο του Έλροντ στην Κοιλάδα του Ρίβεντελ. Ο Οίκος φαντάζει λιγότερο εκθαμβωτικός, περισσότερο προσιτός και οικείος με τα σκούρα σκαλιστά ξύλα, την Αίθουσα της Φωτιάς για περισυλλογή, τη βεράντα με θέα στον κήπο και τον ήχο του ποταμού. Η αίσθηση που λαμβάνει κανείς από την περιγραφή του χώρου μοιάζει με καταφύγιο. Αν το Λοθλόριεν είναι επίγειος παράδεισος, δεν θα ήταν υπερβολή να φανταστούμε τον Οίκο του Έλροντ σαν ναό, δηλαδή ένα καταφύγιο με ιερό χαρακτήρα. Σε κάθε όμως περίπτωση, το Λοθλόριεν και το Ρίβεντελ εκπέμπουν ηρεμία, μουσική, χρώματα, φως και ασφάλεια, ενώ ταυτόχρονα οι κάτοικοι τους είναι σοφά, πανέμορφα πλάσματα, προικισμένα με ταλέντο σε κάθε τέχνη και αγάπη προς τη φύση. Σίγουρα, η απόκοσμη αυτή τελειότητα των δύο, δε θα μπορούσε παρά να αποτελεί τίποτα λιγότερο από Ουτοπίες.

21 Shippey, *"J.R.R. Tolkien – Author of the Century"*, p.162, Harper Collins (2000)



Σκίτσο "Lake town", J.R.R. Tolkien

3.3 Πόλεις τον Ανθρώπων

Το γένος των Ανθρώπων στη Μέση Γη είναι η δεύτερη φυλή που δημιούργησε ο Ιλουβατάρ, τα δεύτερα παιδιά του Ιλουβαταρ μετά τα Ξωτικά. Το γεγονός ότι οι άνθρωποι δημιουργήθηκαν δεύτεροι μετά τα Ξωτικά έχει οδηγήσει τους κριτικούς να πιστεύουν ότι η κίνηση αυτή του συγγραφέα έγινε, προκειμένου τα Ξωτικά να αντιπροσωπεύσουν μια πιο λαμπρή, εξελιγμένη και πνευματική ανθρωπότητα, ενώ οι μικρότεροι αδερφοί τους, οι Άνθρωποι, αποτελούν ένα έργο που βρίσκεται ακόμα στο στάδιο της επεξεργασίας.²² Οι Άνθρωποι σαν δώρο από τον Ιλουβατάρ λαμβάνουν το δώρο της θνητότητας, το δώρο αντιπροσωπεύει την γλυκόπικρη ομορφιά της παροδικότητας της ζωής. Οι Άνθρωποι έχουν σε σχέση με τα μεγαλύτερα αδέρφια τους -και άλλα πλάσματα της Μέσης Γης- πολύ πιο περιορισμένο χρόνο να ανακαλύψουν και να εκπληρώσουν το πεπρωμένο τους πάνω στη Γη. Οι πιο αδύναμοι από τους Ανθρώπους απορρί-

22 Tom Shippey, "The Road to Middle-Earth", p240, Allen & Unwin (1982)

πτουν και φοβούνται τη θνητότητα, ενώ κάποιοι από αυτούς αναζητούν τρόπους για να την αναστρέψουν. Οι Άνθρωποι χωρίζονται σε επιμέρους φυλές όπως οι Έαντιν, οι Ντούνενταίν -οι άνθρωποι τη Δύσης-, οι Ροχίριμ -στα ξωτικά η λέξη ροχίριμ σημαίνει άρχοντες των αλόγων-.

Οι Βαλάρ –τα πρώτα πλάσματα που κατέβηκαν στην Άρντα-, για να ευχαριστήσουν τους Ανθρώπους για την αρωγή τους στον Πόλεμο της Οργής, τους έδωσαν ένα νέο τμήμα γης ανάμεσα στη Μέση Γη και τους Αθάνατους Τόπους. Το νησί Τίριθ. Από τις πιο αντιπροσωπευτικές πόλεις των Ανθρώπων που αναδύθηκε από τη θάλασσα ονομάστηκε Νούμενορ και ήταν το πρώτο βασίλειο των Ανθρώπων. Αργότερα, τμήμα των Ανθρώπων του Νούμενορ εναντιώθηκε απέναντι στους Valar. Άρχισε να αποκαλεί το δώρο του Ιλουβατάρ ως «Καταδίκη των Ανθρώπων» και συμμαχισε με τον Σάουρον. Ως τιμωρία απέναντι σε όσους Νουμενόριαν εναντιώθηκαν στους Βαλάρ, το βασίλειο του Νούμενορ έπεσε. Οι Άνθρωποι που δεν αλλαξοπίστησαν επιβίωσαν από την πτώση του βασιλείου και ίδρυσαν τα βασίλεια της Γκόντορ και του Άρνορ. Οι Νόρθμεν, που ποτέ δεν πήγαν στο νησί του Νούμε-

νορ, ίδρυσαν το βασίλειο του Ροβάνιον. Στη νότια άκρη του ιδρύεται το Εοθέοντ, το προγονικό βασίλειο του Ρόαν.

Σε όλη τη Μέση Γη το γένος των Ανθρώπων χτίζει πόλεις και χωριά, αλλά και οχυρά. Κάποια από αυτά καταστρέφονται από πολέμους και οι Άνθρωποι αναγκάζονται να χτίσουν εκ νέου πόλεις -όπως για παράδειγμα η Οσγκίλιαθ που καταστράφηκε και οι Άνθρωποι αναγκάστηκαν να χτίσουν μια νέα πρωτεύουσα για το βασίλειο της Γκόντορ, τη Μίνας Τίριθ, το Έντορας και το χωριό Μπρι.

Αν και η περιγραφή της αρχιτεκτονικής στα περισσότερα χωριά των Ανθρώπων δεν δίνεται όσο λεπτομερώς δίνεται σε άλλες πόλεις ή χωριά, οι λίγες περιγραφές και κάποια ιστορικά στοιχεία αρκούν, για να δώσουν ένα εξαιρετικό παράδειγμα του πώς ο Τόλκιν μέσα από τις διηγήσεις του δημιουργεί την αίσθηση χωρικής και ιστορικής συνέχειας.

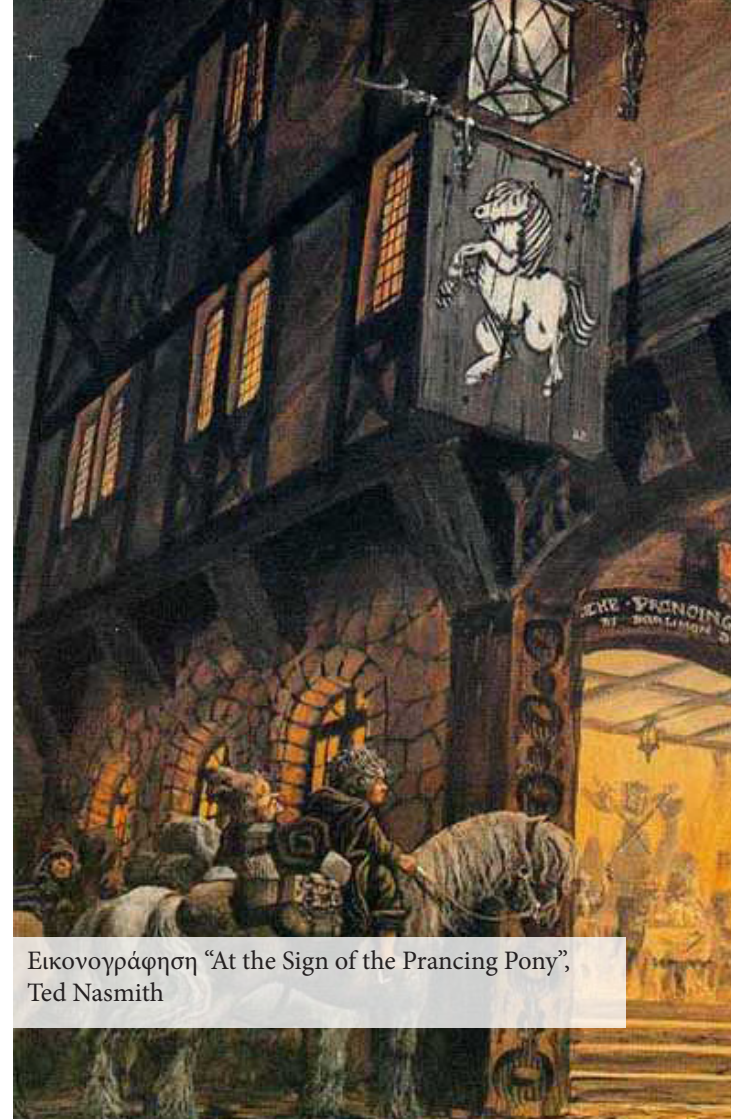
Μπόρομυρ

Ο Μπόρομυρ ανήκει στη φυλή των Ανθρώπων, γιός του Ντένε-θορ, του δεύτερου φύλακα της Γκόντορ. Μέρος της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού, εξαιρετικά γενναίος και πιστός στα καθήκοντά του, υποκύπτει στη δύναμη του Δαχτυλιδιού και προσπαθεί να το αποσπάσει από το Φρόντο, κατόπιν, όμως, μετανιώνει για τις πράξεις του και τρέχει να βοηθήσει τα υπόλοιπα Χόμπιτ της Συντροφιάς, σε μάχη εναντίον των Όρκ, όπου και πεθαίνει.

Το Χωριό Μπρι

Ξεκινώντας το ταξίδι τους οι Χόμπιτ επισκέπτονται την Pub «The Prancing Pony» στο χωριό Μπρι που βρίσκεται δυτικά από το Σάιρ. Σύμφωνα με τους κάτοικους του, το Μπρι βρίσκεται εκεί από τις αρχαίες ημέρες, ενώ σύμφωνα με τους Χόμπιτ που ζουν εκεί, η αποικία των Χόμπιτ στο Μπρι δημιουργήθηκε πριν από το Σάιρ. Το χωριό είναι σε λόφο οχυρωμένο με τείχος, έχει περίπου στα εκατό σπίτια Ανθρώπων, τα οποία περιγράφονται ως πέτρινα.

Η καλύτερη προσέγγιση που θα μπορούσαμε να κάνουμε, για να αποκτήσουμε μια πιο ολοκληρωμένη εικόνα του χωριού είναι να κάνουμε μια αναδρομή στην αρχιτεκτονική του Σάιρ. Οι Χομπιτόνες του Σάιρ, όπως αναφέρθηκε ήδη στο τρίτο κεφάλαιο αυτής της εργασίας, αποτελούν εξέλιξη των αρχικών τρυπών, που έμεναν οι Χόμπιτ με επιρροές από άλλες περιοχές. Το Μπρι είναι μάλλον η πιο κοντινή επιρροή που θα μπορούσε να υπάρχει. Αρκετά ενδιαφέρουσες είναι και οι ετυμολογικές αναφορές του ονόματος του χωριού Μπρι· Σύμφωνα με τον John Garth η λέξη Μπρι (Bree)



Εικονογράφηση “At the Sign of the Prancing Pony”, Ted Nasmith

στον «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών» σημαίνει λόφος και προέρχεται από την Ουαλική λέξη bre, παρομοίως από την ίδια λέξη προέρχεται και το όνομα του χωριού Μπριλλ (Brill) κοντά στην Οξφόρδη. Το Μπριλλ ονομάστηκε έτσι από τους Κέλτες και μετονομάστηκε από τους αγγλοσάξονες, που τους εκτόπισαν. Αναλογιζόμενοι τα παραπάνω, η εικόνα που μπορούμε να δημιουργήσουμε για το Μπρι είναι ότι τα σπίτια μοιάζουν με τα σπίτια του 15^{ου} και 16^{ου} αιώνα στην Αγγλία· Όπως τα περιγράψαμε και στην πρώτη ενότητα αυτού του κεφαλαίου, τα σπίτια αυτά ήταν η εξέλιξη των καλυβών που είχαν βασικά δομικά συστατικά το χώμα, τα άχυρα και τις τρίχες ζώων σε πέτρινα σπίτια με ξύλινα «κάδρα», που εξυπηρετούν στη δόμηση του οικήματος.

Έντορας, πρωτεύουσα του Ρόχαν

Το Ρόχαν ανθρώπινο βασίλειο στα Βορινά Όρη της Γκόντορ, αποτελεί περιοχή των Ροχίρριμ, τους σημαντικότερους συμμάχους της Γκόντορ, γνωστούς και ως «άρχοντες των αλόγων». Η πρωτεύουσα του το Έντορας βρίσκεται οχυρωμένη πάνω σε ένα λόφο των λευκών βουνών.

««Βλέπω ένα άσπρο ποταμάκι που κατεβαίνει από τα χιόνια.», είπε, «Εκεί που ξεχύνεται, βγαίνοντας απ' τη σκιά της κοιλάδας, υψώνεται ανατολικά ένας πράσινος λόφος. Μια τάφος, ένα πανίσχυρο τείχος και ένας αγκαθωτός φράχτης τον περιζώνουν. Από μέσα ξεπετιούνται σκεπές σπιτιών και στη μέση, πάνω σ' έναν καταπράσινο εξώστη, προβάλλει αγέρωχο ένα μεγάλο παλάτι. Στα μάτια μου φαίνεται σαν σκεπασμένο με χρυσάφι. Το φως του αντιφέγγει μακριά σ' όλη την περιοχή. Χρυσαφένιες είναι και οι παραστάδες στις πόρτες του. Εκεί στέκονται άντρες με αστραφερές πανοπλίες, όλα τ' άλλα μες στις αυλές κοιμούνται ακόμα.».

«Έντορας λέγονται αυτές οι αυλές», είπε ο Γκάνταλφ, «και Μέντουσελντ εκείνο το χρυσό παλάτι.»²³

23 Τζ.Ρ.Ρ Τόλκιν, “ Ο άρχοντας των δαχτυλιδιών, Οι Δύο Πύργοι”, pp.148, Κέδρος(2001)



Whitehorse Hill, Uffington ‘Castle

Λέγκολας

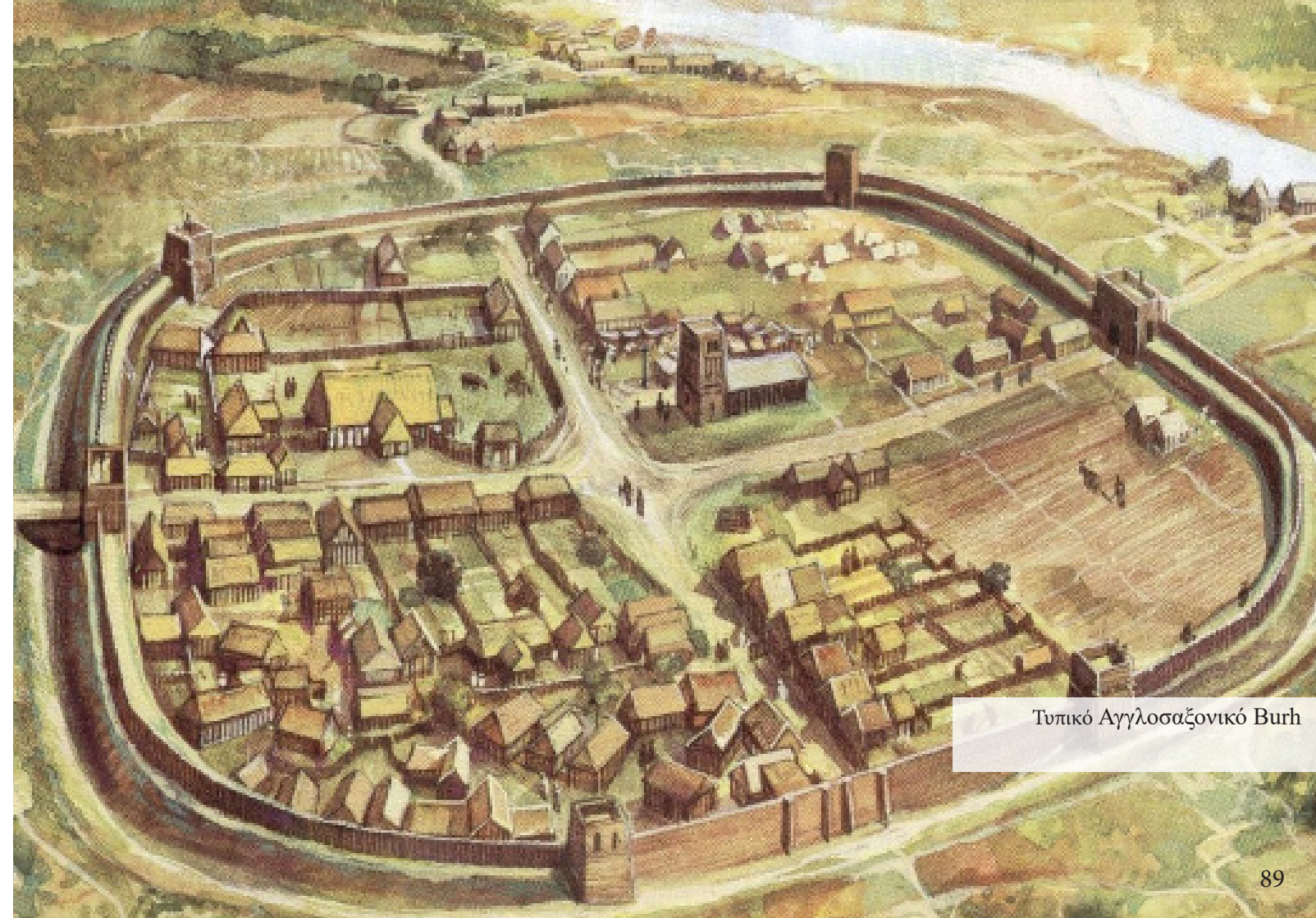
Ο Λέγκολας αποτελεί το μοναδικό Ξωτικό της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού. Ο Λέγκολας είναι γιος του Ξωτικο-Βασιλιά Θραντουίλ. Το όνομα Θραντουίλ σημαίνει «ισχυρή άνοιξη», ενώ του Λέγκολας «πράσινο φύλλο», που συμβολίζει τη νεότητά του. Η εξαιρετική ακοή και το ελαφρύ πάτημα του Λέγκολας, χαρακτηριστικά που μοιράζονται όλα τα Ξωτικά, φαίνεται να έχουν προέλθει από τις περιγραφές των Αμερικανών ιθαγενών στα παραμύθια που διάβαζε μικρός ο Τόλκιν.

Γκίμλι

Ο Γκίμλι είναι ο μοναδικός Νάνος της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού. Ο πατέρας του, ο Γκλόιν, είναι ένας από τους δεκατρείς Νάνους που συντροφεύουν τον Μπίλμπο και τον Θόριν το μεγάλο ταξίδι στο βιβλίο Χόμπιτ. Το όνομα του Γκίμλι προέρχεται από το έπος Voluspa. Στο έπος, όμως, το όνομα Γκίμλι δεν ήταν όνομα Νάνου ή Ανθρώπου, αλλά μέρους. Η λέξη Γκίμλι (Gimli) σημαίνει «αυτός που στραφταλίζει (glittering)» και είναι το όνομα που έχει δοθεί στον Παράδεισο στο έπος Voluspa.

Σύμφωνα με τον Tom Shippey²⁴, ο Τόλκιν φαίνεται να βάσισε τους καβαλάρηδες του Ρόχανστους αγγλοσάξονες, πράγμα που προδίδεται από το γεγονός ότι οι Ροχίρριμ αυτοαποκαλούνται Καβαλάρηδες του Μάρκ. Οι αγγλοσαξονικές πόλεις του Μπέρμιγχαμ και της Οξφόρδης, όπου έζησε ο Τόλκιν, ανήκουν στη περιοχή του αγγλοσαξονικού βασιλείου Mercia. Οι δυτικοί Σάξονες στο βασίλειο του Wessex αναφέρονταν στους γείτονές τους ως «Mierce», που προέρχεται από το Mearc -από τους Mierce θα προφερόταν ως Mark-. Επίσης, το όνομα Μέντουσελντ της Χρυσής Αίθουσας του Έντορας είναι μια λέξη που προέρχεται από τον Μπέογουλφ και μεταφράζεται ως «αίθουσα». Επιπλέον, η φράση του Λέγκολας «The light that shines far over the land» («Το φως του αντιφέγγει μακριά σ' όλη την περιοχή») αποτελεί μετάφραση του 311^{ου} στίχου από το Μπέογουλφ “lixte se léoma ofer landa fela.”. Ο Tom Shippey, μάλιστα εξηγεί πως η Χρυσή Αίθουσα είναι διαμορφωμένη βήμα - βήμα να θυμίζει την βασιλική αίθουσα του Χρόθγκαρ, του Δανού βασιλιά στο Μπέογουλφ. Ξεκινώντας με την περιγραφή του Λέγκολας «Με το φως που ανακλά στη αχυρένια οροφή, στα κρεμαστά υφαντά και τα πολύχρωμα πατώματα της αίθουσας» -από τις λιγοστές περιγραφές του Τόλκιν-, θα μπορούσαμε να υποθέσουμε ότι η οχυρωμένη πόλη με το ξύλινο τείχος και τα σπίτια είναι η περιγραφή από ένα αγγλοσαξονικό Burh. Τα τελευταία πολλές φορές χτίζονταν πάνω σε Hillforts της Εποχής του Σιδήρου και αποτέλεσαν έμπνευση για τα «οχυρά δαχτυλίδια» (ringforts) των Βίκινγκ.

24 T. Shippey, “*The Road to Middle-Earth*, pp. 121, HarperCollins Publishers, Google Books (2003)



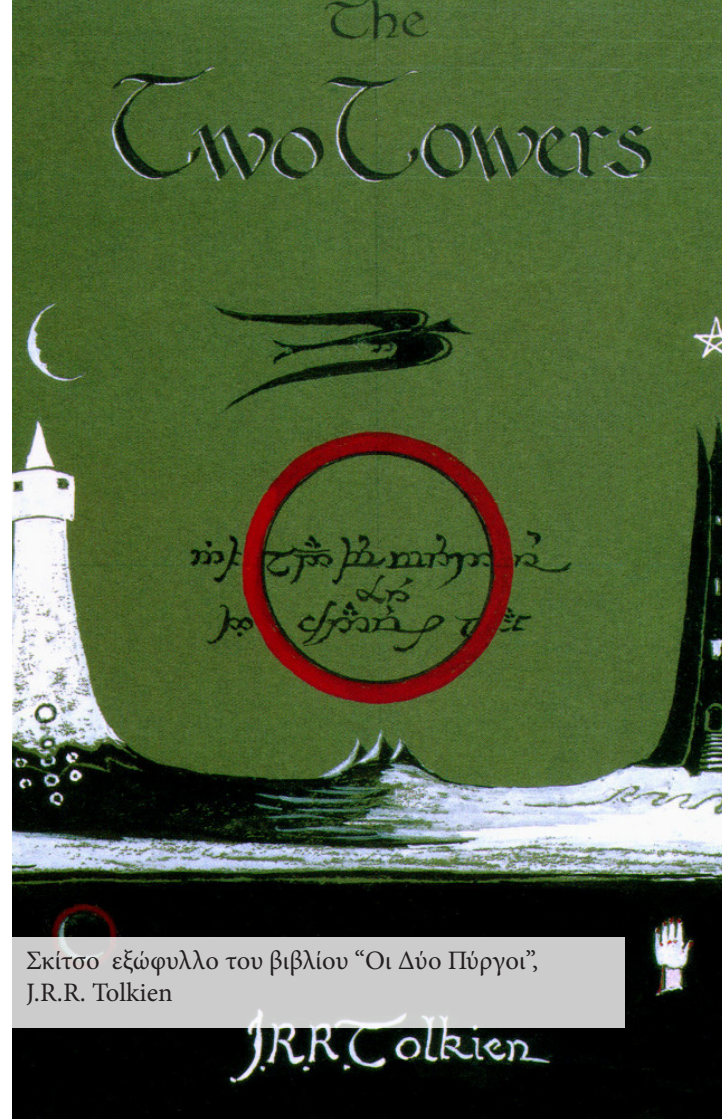
Τυπικό Αγγλοσαξονικό Burh

3.4 Οι Δύο Πύργοι

Το όνομα του δεύτερου τόμου του Άρχοντα των Δαχτυλιδιών, Οι Δύο Πύργοι, αποτελεί συχνά σημείο σύγχυσης και διαφωνίας για τους αναγνώστες του. Ο Τόλκιν δυσκολεύτηκε πολύ να ονομάσει το βιβλίο Οι Δύο Πύργοι και δεν ικανοποιήθηκε ιδιαίτερα με το όνομα. Για τον ίδιο «Οι Δύο Πύργοι» ήταν το Όρθανκ και η Κίριθ Ούνγκολ, όμως, πίστευε ότι οι αναγνώστες του θα συνδέσουν τους δύο πύργους με τη Μίνας Τίριθ και τη Μίνας Μόργουλ, τη Μίνας Τίριθ και το Μπαράντ-Ντουρ ή το Όρθανκ με το Μπαράντ-Ντουρ. Σεγράμμα του προς τον Ραϊνερ Άνγουιντο 1954 γράφει:

«I am not at all happy about the title «The Two Towers». It must if there is and real reference in it to Vol II refer to Orthanc and the Tower of Cirith Ungol. But since there is so much made of the basic opposition of the Dark Tower and Minas Tirith, that seems very misleading. There is, of course, actually no real connecting link between Books III and IV, when cut off and presented separately as a volume.»²⁵

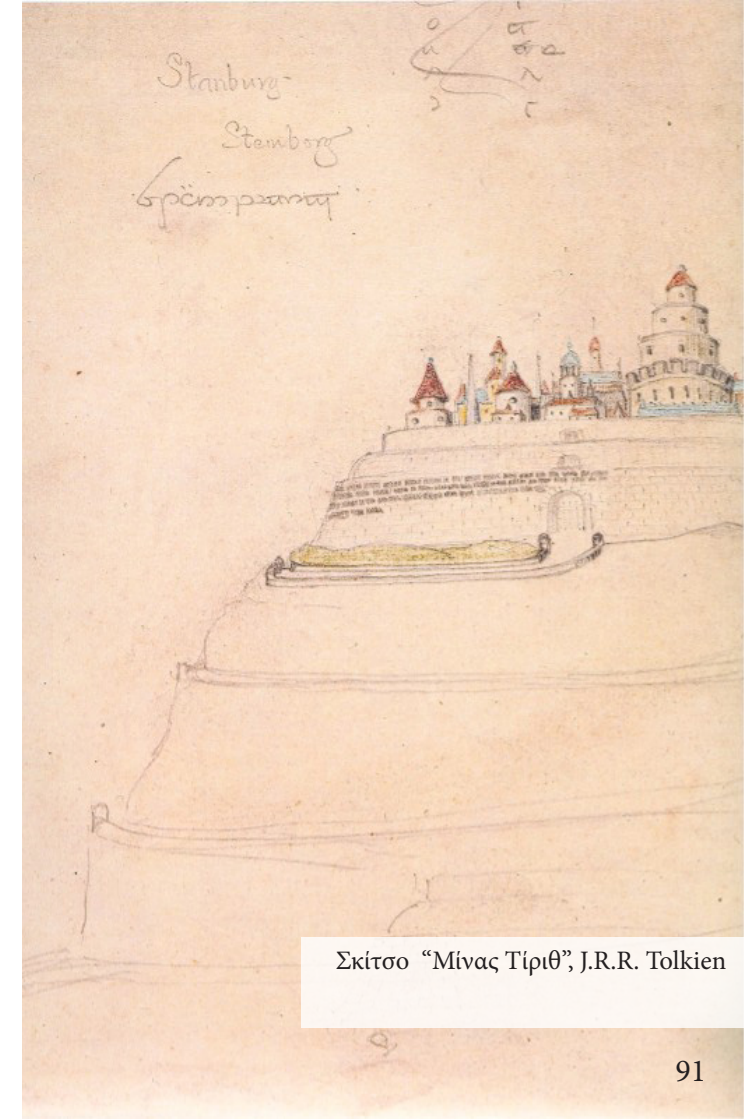
25 J.R.R. Tolkien “The letters of J.R.R. Tolkien”, letter 143, ed. H. Carpenter, George Allen & Unwin (1981)



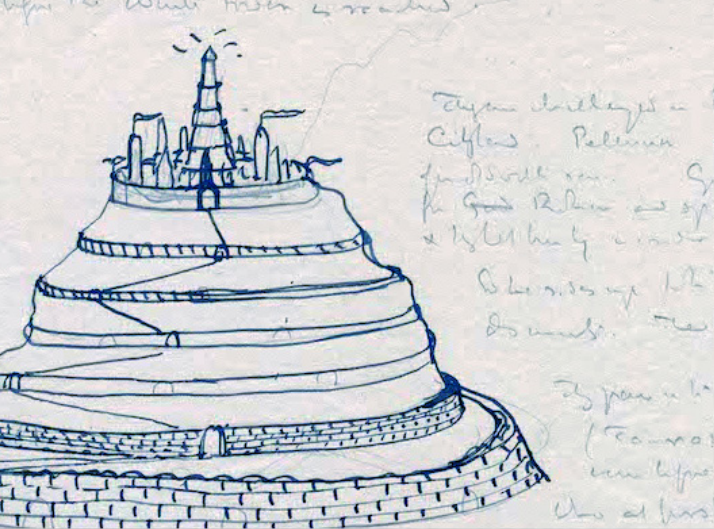
Σκίτσο εξώφυλλο του βιβλίου “Οι Δύο Πύργοι”, J.R.R. Tolkien

Μίνας Άνορ και Μίνας Ίθιλ

Οι «πιστοί» που γλίτωσαν από την καταστροφή του Νούμενор, ιδρύσαν το βασίλειο της Γκόντορ με πρωτεύουσα την Οσγκίλιαθ. Ο Μεγάλος Ποταμός χώριζε την πόλη στη μέση και οι κάτοικοι έφτιαξα μια μεγάλη λευκή γέφυρα που πάνω της έκτισαν σπίτια και πύργους. Ανατολικά και δυτικά της έφτιαξαν δύο οχυρά που ενώνονταν με την πόλη μέσω της γέφυρας, τον Πύργο του Ήλιου, Μίνας Άνορ, για να προστατεύει την πόλη από τους Ανθρώπους των Λευκών Βουνών και τον Πύργο της Σελήνης, Μίνας Ίθιλ, για να την προστατεύει από τις δυνάμεις του Σάουρον στη Μόρντορ. Κατά την Τρίτη Εποχή, μετά από τις επιθέσεις του Σάουρον και τον Πόλεμο της Τελευταίας Συμμαχίας, ο βασιλιάς Οστόθερ ξαναέκτισε την Μίνας Άνορ, η οποία σταδιακά επισκίασε την Οσγκίλιαθ σε ομορφιά. Μετά την Μεγάλη Πανούκλα, η Οσγκίλιαθ παρήκμασε εντελώς και η Αίθουσα του Θρόνου μεταφέρθηκε επίσημα στη Μίνας Άνορ. Οι Νάζγκουλ, υπηρέτες του Σάουρον, επιτέθηκαν και κατέλαβαν τη Μίνας Ίθιλ, και ο πύργος μετονομάστηκε σε Μίνας Μόργκουλ, Πύργος της Μαγείας, ενώ η Μίνας Άνορ μετονομάστηκε σε Μίνας Τίριθ, Πύργος Φρουρός.



Σκίτσο “Μίνας Τίριθ”, J.R.R. Tolkien



Σκίτσα διαφορετικών εκδοχών της Μίνας Τίριθ, J.R.R. Tolkien

Η περιγραφή του Τόλκιν για τη Μίνας Τίριθ θυμίζει οχυρά της βυζαντινής περιόδου, που, λόγω κινδύνου από επιδρομές, οι πόλεις κτιζόνταν σε υψώματα. Τα οχυρά διέθεταν ακρόπολη, στην οποία συνήθως δέσποζε ένας πύργος.²⁶ Η Μίνας Τίριθ εκτείνεται σε επτά επίπεδα σκαλισμένα πάνω στο βουνό, κάθε επίπεδο είναι οχυρωμένο με τείχος και πύλη. Η ανάβαση γίνεται με ένα δρόμο που διασχίζει στριφογυριστά την πλαγιά του βουνού. Σε κάθε επίπεδο ο δρόμος διακόπτεται από μια πύλη, που βρίσκεται είτε βόρεια είτε νότια του τείχους. Η πρώτη και η τελευταία πύλη βρίσκονται ανατολικά. Όλα τα επίπεδα, έκτος του πρώτου και του τελευταίου, τέμνονται στη μέση από ένα μεγάλο τριγωνικό βράχο. Ο δρόμος περνά κάτω από το βράχο μέσα από αψιδωτές στοές. Στο τελευταίο επίπεδο ο βράχος έχει μετατραπεί σε προμαχώνα που στο σχήμα προσομοιάζει με μύτη πλοίου. Η περιγραφή όμως της Μίνας Τίριθ γίνεται ακόμα πιο ζωντανή και ενδιαφέρουσα αν την συγκρίνουμε με την Πόλη του Ήλιου, του Ιταλού φιλόσοφου Τομμάσο Καμπανέλλα. Η συγκεκριμένη πόλη, που

²⁶ Ευρωπαϊκό Κέντρο Βυζαντινών και Μεταβυζαντινών Μνημείων, Εξερευνώντας τα έργα του βυζαντίου, Οχυρωματικά έργα (κάστρα, οχυρά, πύργοι), <http://exploringbyzantium.gr/EKB-MM/Page?name=yptomeleti&lang=gr&id=14&sub=32&level=1&template=accessible>, 28/04/2021.



Ο πύργος της Βαβέλ, Pieter Bruegel

συμφώνα με τα γραπτά του Καμπανέλλα «αυτός που θέλει να καταλάβει την πόλη αυτή πρέπει, να επιτεθεί επτά φορές», είναι χτισμένη πάνω σε ένα λόφο με επτά ομόκεντρα τείχη. Μεγαλύτερη ομοιότητα ακόμα με την Μίνας Τίριθ παρουσιάζει το Κάστρο της Λήθης στη Θεία κωμωδία του Δάντη, το οποίο, όχι μόνο έχει επτά πύλες και επτά τείχη, αλλά μάλιστα φιλοξενεί μεγάλους ποιητές, συγγραφείς, φιλοσόφους και ήρωες της αρχαιότητας, όπως τον Όμηρο, τον Πλάτωνα, τον Αριστοτέλη και τον Ιούλιο Καίσαρα. Η Μίνας Τίριθ περιγράφεται από τον Φάραμιρ σαν τη «πόλη της μνήμης και της γνώσης», που παραλίγο να χαθεί εξαιτίας της υπεροψίας των Ανθρώπων, όπως η Πύργος της Βαβέλ, η Ατλαντίδα και άλλες μυθικές πόλεις.²⁷

²⁷ John Garth, *The Worlds of J.R.R. Tolkien, The Places that inspired Middle-Earth*, pp.147-150, Princeton University Press, Princeton and Oxford (2020)

Αραγκορν

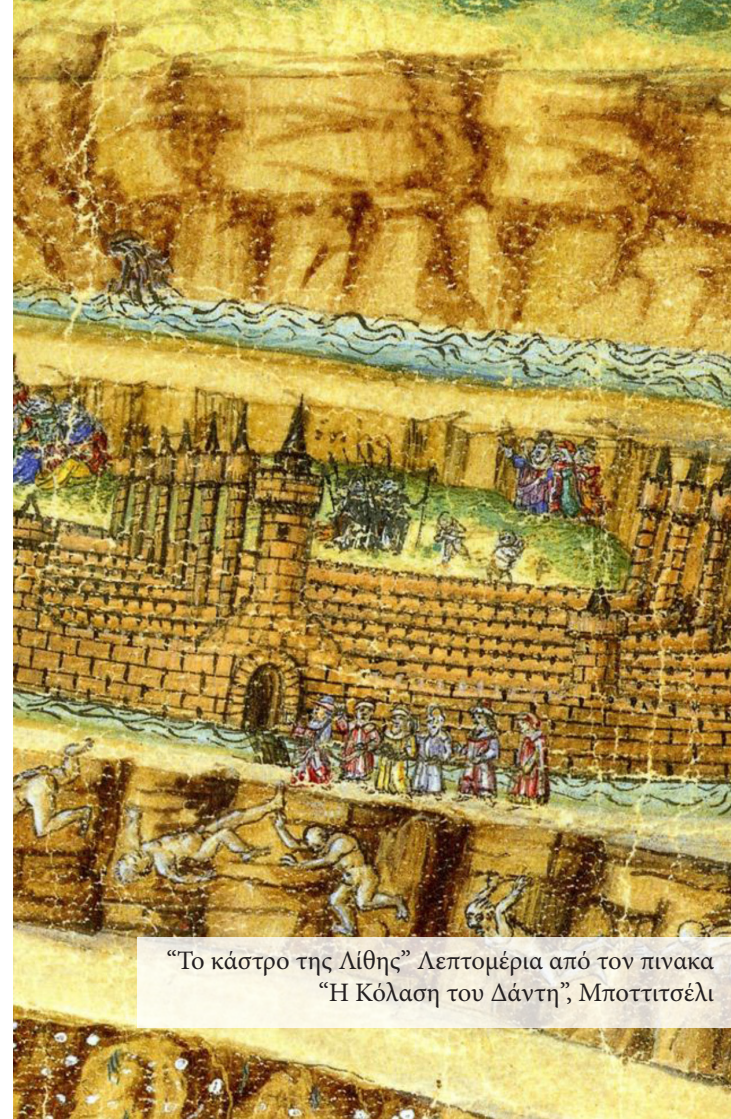
Ο Αραγκορν ο Δεύτερος, γνωστός και ως ο Ελέσσαρ και Στρίντερ, είναι ο 16ος και τελευταίος αρχηγός των Ντουνενταϊν. Ένας εκ των δύο Ανθρώπων της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού. Ο Αραγκορν είναι κληρονόμος του Θρόνου της Γκόντορ. Στο τέλος της Τρίτης Εποχής, μετά τον πόλεμο του Δαχτυλιδιού στέφεται Βασιλιάς της Γκόντορ.*

**Ντουνενταϊν: οι απόγονοι των Ανθρώπων του νησιού Νούμενορ, που κατά τη Δεύτερη και Τρίτη Εποχή μετοίκησαν στη Μέση Γη. Οι Ντουνενταϊν χαρακτηρίζονται ως άρχοντες με μεγάλη σοφία και μεγαλύτερη διάρκεια ζωής από τους Ανθρώπους της Μέσης Γης. Ανέκαθεν ήταν πολύ λιγότεροι από τους υπόλοιπους Ανθρώπους, ήταν ψηλότεροι με ανοιχτή επιδερμίδα, σκούρα μαλλιά και γκρι μάτια.*

Η Μίνας Ίθιλ δεν περιγράφεται με την ίδια λεπτομέρεια ως προς τη δομή της. Όμως από το Σιλμαρίλλιον ξέρουμε ότι οι Δύο Πύργοι ήταν εξίσου όμορφοι, λευκοί και ακτινοβολούσαν ο ένας με το φως του ήλιου και ο άλλος με το φως του φεγγαριού. Όταν ο Χόμπιτ Φρόντο αντικρίζει για πρώτη φορά τη Μίνας Μόργκουλ, την περιγράφει σαν μια διεφθαρμένη εκδοχή της Μίνας Τίριθ. Οι τοίχοι της πόλης, αντί να λάμπουν από το παγιδευμένο φεγγαρόφως, εκπέμπουν ένα υποπράσινο φως που δίνει μια αρρωστημένη αίσθηση, παραμορφώνοντας ό,τι αγγίζει, ενώ όλη η περιοχή αναδύει μια πτωματική δυσωδία:

«Στην πέρα πλευρά, αρκετά βαθιά στην αγκαλιά της κοιλάδας, ψηλά σε μια πέτρινη θέση πάνω στα μαύρα γόνατα των Εφέλ Ντούαθ, υψώνονταν τα τείχη και ο πύργος της Μίνας Μόργκουλ. Τα πάντα γύρω του ήταν σκοτεινά, γη και ουρανός, αυτή όμως ήταν φωτισμένη. Όχι απ' το φυλακισμένο φεγγαρόφωτο που ξεπηδούσε μέσα απ' τα μαρμαρένια τείχη της Μίνας Ίθιλ, παλιά, του Πύργου της Σελήνης, όμορφης και ακτινοβόλας στην κοιλάδα των λόφων. Χλωμότερο απ' το φως του φεγγαριού, που είναι αρρωστημένο από κάποια αργόσυρτη έκλειψη ήταν το φως της, τρεμάμενο και παλλόμενο, σαν δύσοσμη εκπνοή σαπίλας, πτωματικό φως, που δε φώτιζε τίποτα. Στους τοίχους του πύργου υπήρχαν παράθυρα, σαν αμέτρητες μαύρες τρύπες που κοιτούσαν προς τα μέσα, στο κενό, αλλά το πιο ψηλό τμήμα του πύργου περιστρεφόταν αργά, τότε από εδώ, τότε από εκεί, σαν ένα τεράστιο κεφάλι φαντάσματος που χαμογελούσε απαίσια τη νύχτα.»²⁸

28 Τζ.Ρ.Ρ Τόλκιν, “Ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών, Οι Δύο



“Το κάστρο της Λίθης” Λεπτομέρεια από τον πίνακα
“Η Κόλαση του Δάντη”, Μποτιτσέλι

Η αρχική ομοιότητα και ομορφιά των Δύο Πύργων εξυπηρετεί εξαιρετικά την τελική τους αντίθεση. Η Μίνας Μόργκουλ στέκεται απέναντι στη Μίνας Τίριθ, σαν την κακή δίδυμη αδερφή της, δίνοντας μας έτσι μια νοσηρή εικόνα για το ποιο θα μπορούσε να είναι το μέλλον του Πύργου Φύλακα, αν οι ήρωες μας αποτύχουν. Η πόλεις αρχικά σχεδιάστηκαν με βάση ουτοπίες, όμως από την απροσεξία και την ακόρεστη δίψα των Ανθρώπων για δύναμη και εξουσία έπεσαν και οι Άνθρωποι που ζούσαν σε αυτές τιμωρήθηκαν.

Πύργοι”, pp.430, Κέδρος(2001)

Ο Τόλκιν χρησιμοποιεί συχνά το μοτίβο αυτό, όχι μόνο για το πρώτο βασίλειο των Ανθρώπων στο νησί του Νούμενор, αλλά και για την πτώση της Γκόντολιν. Ο Τόλκιν δημιούργησε την Οσγκίλιαθ με τους Δύο Πύργους προστάτες της ως ένα τόπο ηρεμίας για τους κατατρεγμένους Ανθρώπους. Οι δύο του βασιλιάδες θα μοιράζονταν την εξουσία, φτιάχνοντας έτσι μια ουτοπική κοινωνία, που όμως θα δοκιμαστεί και θα κατακρημνιστεί πολλές φορές, προκειμένου να σωθεί. Η Μίνας Τίριθ, όταν την επισκεπτόμαστε για πρώτη φορά με τον Χόμπιτ Πίπιν, φαίνεται πως βρίσκεται στα πρόθυρα της ερήμωσης, αν και δεν έχει την εικόνα φθοράς ή καταστροφής. Παρόλα αυτά, δεν παύει να είναι ένας απόηχος της μεγαλοπρεπούς πόλης που ήταν κάποτε. Έτσι, υποθέτουμε ότι ίσως οι εναπομείναντες κάτοικοι στην πόλη στάθηκαν τυχεροί που η Μίνας Μόργκουλ και το άγρυπνο μάτι του Σάρουμαν στέκονταν απέναντί τους, γιατί λειτουργούσαν σαν μια ασταμάτητη υπενθύμιση του σκοπού του Πύργου, αλλά και του παρελθόντος.

Μέρρυ

Ο Μεριάντοκ (Μέρρυ) Μπράντμπακ είναι Χόμπιτ και ένας από τους πιο κοντινούς φίλους του Φρόντο και μέλος της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού. Συχνά συναντιέται με τον καλύτερο του φίλο, τον Πίπιν. Ο Μέρρυ μετά τον Πόλεμο του Δαχτυλιδιού έμεινε γνωστός με το όνομα Μεριάντοκ ο Μεγαλοπρεπής, καθώς έπαιξε σημαντικό ρόλο για το θάνατο του Μάγου Βασιλιά, του αρχηγού των Νάζγκουλ.

Πίπιν

*Ο Πέρεγκριν (Πίπιν) Τουκ, το νεότερο σε ηλικία Χόμπιτ της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού, μετά τις περιπέτειες του στον Πόλεμο του Δαχτυλιδιού, παίρνει το όνομα Πέρεγκριν ο Πρώτος, Φύλακας του Σάιρ. Το όνομά του προέρχεται από το Λατινικό *peregrinus* που σημαίνει «αυτός που είναι από μακριά» και έχει συνδεθεί με το γαλλικό *pelegrin*, δηλαδή «περιπλανώμενος». Έτσι, η σημασία του ονόματος φαίνεται να ταιριάζει εξαιρετικά σε έναν Χόμπιτ που μπλέκεται σε μια μεγάλη περιπέτεια.*

Όρθανκ και Κίριθ Ούνγκολ

Κατά τη διάρκεια της Δεύτερης Εποχής οι Ντούνεντάιν απόγονοι των Ανθρώπων του Νούμενор μαζί με το βασίλειο της Γκόντορ έχτισαν και στην Πεδιάδα του Μάγου το σχυρό της Ίσενγκαρντ, όπου υψωνόταν ο Πύργος Όρθανκ. Το σχυρό της Ίσενγκαρντ δημιουργήθηκε ως προστασία για τη βορειοδυτική πλευρά του Ρόχανκάτω από την κορυφή Mathedras. Το κυκλικό σχυρό, με διάμετρο περίπου ενάμιση χιλιόμετρο απαρτιζόταν από ένα βραχώδες εξωτερικό τείχος με μια μοναδική πύλη στη νότια μεριά. Στο εσωτερικό του βρισκόταν μια κοιλάδα χαμηλότερη από το ύψος του εδάφους. Εξωτερικά και στο κέντρο της κοιλάδας υψωνόταν το Όρθανκ.

Την Τρίτη Εποχή ο Μάγος Σάρουμαν προσφέρθηκε να γίνει φύλακας του Ίσενγκαρντ. Η πρόταση του έγινε δεκτή από τον τότε βασιλιά του Ρόχανκαι τον Φύλακα της Μίνας Τίριθ. Έτσι, ο Σάρουμαν έγινε φύλακας του Ίσενγκαρντ. Ο δακτύλιος του Ίσενγκαρντ κατά τη διάρκεια της φύλαξης



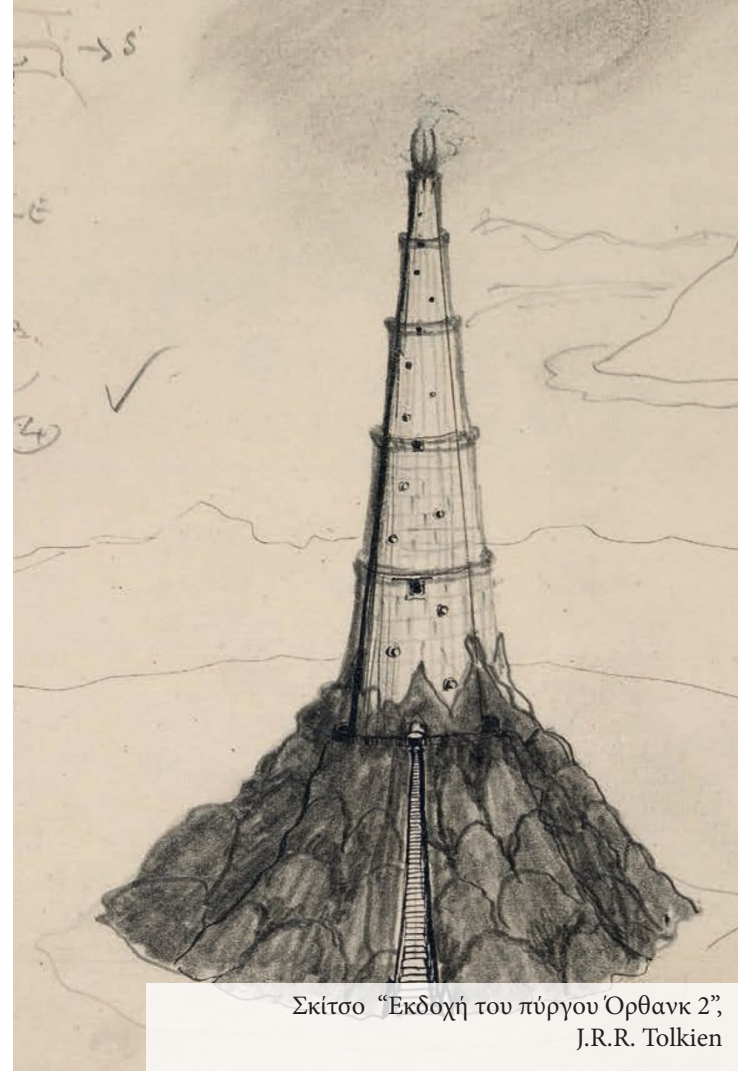
Σκίτσο “Εκδοχή του πύργου Όρθανκ 1”,
J.R.R. Tolkien

του από τον Λευκό Μάγο Σάρουμαν ήταν μια καταπράσινη κοιλάδα με οπωροφόρα δέντρα και ρυάκια που κατέληγαν σε μια λίμνη. Το Όρθανκ στο κέντρο της κοιλάδας ήταν φτιαγμένο από τέσσερις βραχώδεις κολόνες, που ήταν κοντά μεταξύ τους και στην κορυφή άνοιγαν δημιουργώντας τέσσερις κοφτερές άκρες, ανάμεσα στις οποίες βρισκόταν ένα μικρό επίπεδο. Ο πύργος ήταν μαύρος, λείος, γυαλιστερός, με ύψος περίπου 152 μέτρα. Το τελευταίο του επίπεδο είχε αρκετή διάμετρο, για να μπορεί να σταθεί ένας Άνθρωπος.

Ο Σάρουμαν στο τέλος της Τρίτης Εποχής, τάχθηκε στο στρατόπεδο του Σάουρον και μετέτρεψε την πράσινη κοιλάδα της Ίσενγκαρντ σε μια βιομηχανική κόλαση, ξηλώνοντας και καίγοντας όλα τα δέντρα. Έφτιαξε πέτρινους Μαύρους Δρόμους με μαύρες κορόνες, με αλυσίδες, σκάβοντας τεράστιες τρύπες και πηγάδια, ενώ στην εσωτερική μεριά του τείχους είχαν λαξευτεί σπίτια, αποθήκες και οπλοστάσια, για τους πολεμιστές, τους υπηρέτες και τους σκλάβους που υπηρετούσαν τον Λευκό Μάγο. Ο Σάρου-

μαν διαμόρφωσε εν τέλει την Ίσενγκαρντ και το Όρθανκ σαν μια απομίμηση της Μόρντορ και του Μπαράντ-Ντουρ του Μαύρου Πύργου. Έδωσε, έτσι, μεγαλύτερη σημασία στη διαφορούμενη μετάφραση του ονόματος Όρθανκ, που στη γλώσσα των Ξωτικών σημαίνει «Βουνό της Δαγκάνας» και στην αρχαία γλώσσα του Μάρκ «Πανούργος Νους».

Ο Πύργος Μπαράντ-Ντουρ ή αλλιώς Σκοτεινός Πύργος κατασκευάστηκε από τη σκοτεινή μαγεία του Σάουρον στη Μόρντορ κοντά στο Βουνό του Χαμού ως οχυρό κατά τη διάρκεια της Δεύτερης Εποχής. Περιγράφεται ως κολοσσιαίος κατάμαυρος και σκοτεινός με τρομερή όψη πύργος, τόσο ψηλός που πολύ πυργίσκοι του φτάνουν και κρύβονται πίσω από τα σύννεφα. Στη κορυφή του έμοιαζε να είναι στεφανωμένος με μια σιδερένια κορόνα, μέσα από την οποία φαινόταν να τρεμοπαίζει η φλόγα από το Μάτι του Σάουρον.



« [...] τείχος στο τείχος, πολεμίστρα στην πολεμίστρα, αμέτρητα πανίσχυρο, σιδερένιο βουνό, ασαλένια πύλη, διαμαντένιος πύργος το είδε: το Μπαράντ-Ντουρ, το Κάστρο του Σάουρον. Κάθε ελπίδα έσβησε μέσα του.»²⁹

Οι περιοχές που υψώνονται οι Πύργοι, η Μόρντορ και η Ίσενγκαρντ, αποτελούν δύο ξεκάθαρα δοσμένες δυστροπίες επηρεασμένες από τα προσωπικά βιώματα του Τόλκιν. Η Μόρντορ έχει πολλές φορές συγκριθεί με τη Μαύρη Γη, περιοχή δυτικά του Μπέρμινγκχαμ, όπου ο ίδιος μεγάλωσε. Το όνομα της το οποίο, όπως προαναφέρθηκε, προέκυψε από τον βαρύ μαύρο καπνό των βιομηχανιών, που καθόταν πάνω στα σπίτια χρωματίζοντας τα μαύρα. Ο ίδιος ο Τόλκιν δεν επιβεβαίωσε ποτέ τη σχέση αυτή, όμως το όνομα Μόρντορ στη γλώσσα των Ξωτικών μεταφράζεται ως Μαύρη Γη, οδηγώντας, έτσι, πολλούς μελετητές του στα παραπάνω συμπεράσματα.

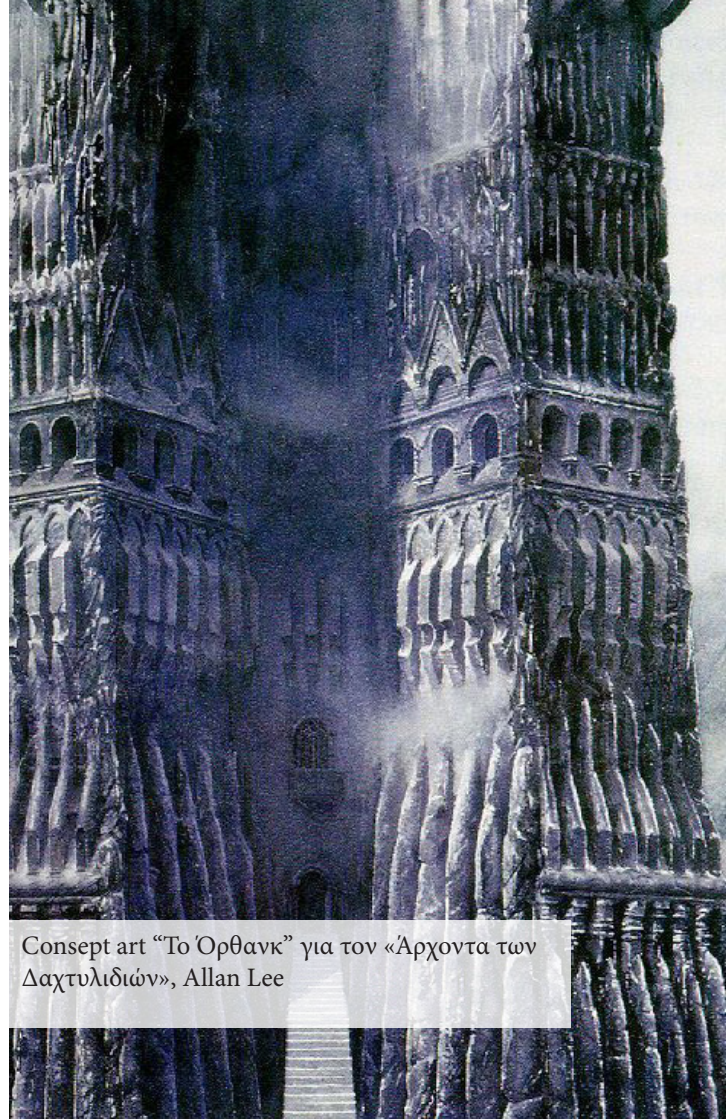
29 Τζ.Ρ.Ρ. Τόλκιν, “Ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών, η Συντροφιά του δαχτυλιδιού”, pp.569, Κέδρος(2001)

Η Τσενγκαρντ, όπως ο Τόλκιν αναφέρει, μετατράπηκε από τον Σάρουμαν από εύφορη κοιλάδα σε οχυρό καθ'ομοίωσιν της Μόρντορ και του Πύργου του Σάουρον. Ο ακαδημαϊκός Charles A. Huttar περιγράφει την Τσενγκαρντ ως μια βιομηχανική κόλαση, δίνοντας ιδιαίτερη έμφαση στις περιγραφές του Τόλκιν και συγκεκριμένα στις φράσεις «κοιμητήρι ανήσυχων νεκρών», «καταχθόνιες σπηλιές», «γύριζαν ασταμάτητα σιδερένιοι τροχοί και χτυπούσαν σφυριά», «τούφες ατμού». Φωτισμένες από κάτω με φως κόκκινο, μπλε και ένα αρρωστημένο πράσινο και πάνω σε αυτές τις φράσεις ο Χούταρ σχολιάζει: «Το φαντασιακό είναι οικείο, οι έννοιες του απλές. Αυτή είναι μια ακόμα κόλαση μετά την Μόρια και την Μόρντορ». ³⁰

«[...] η κοιλάδα έμοιαζε με κοιμητήρι ανήσυχων νεκρών. Γιατί η γη έτρεμε συνεχώς. Τα πηγάδια κατέβαιναν κάτω με πολλές κατηφορίες και περιστροφικές σκάλες σε καταχθόνιες σπηλιές πολύ βαθιά. Εκεί ο Σάρουμαν είχε θησαυροφυλάκια αποθήκες, οπλοστάσια, σιδεράδικα και μεγάλα καμίνι. Εκεί γύριζαν ασταμάτητα σιδερένιοι τροχοί και χτυπούσαν σφυριά. Τη νύχτα τούφες ατμού έβγαιναν απ'τους αγωγούς, φωτισμένες από κάτω με κόκκινο φως, μπλε ή ένα αρρωστημένο πράσινο.»³¹

30 Jared Lobdell, "A Tolkien Compass", ed. Jared Lobdell, pp135-137, Open Court, Chicago and La Salle, Illinois, 1975.

31 Τζ.Ρ.Ρ Τόλκιν, "Ο Άρχοντας των δαχτυλιδιών, Οι Δύο



Concept art "Το Όρθανκ" για τον «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών», Allan Lee

Ο Tom Shippey είχε στο παρελθόν περιγράψει, χαριτολογώντας τον Τόλκιν ως «Treehuger» (μετ.: Αυτός που αγκαλιάζει δέντρα)³² θέλοντας να τονίσει τη μεγάλη αγάπη του συγγραφέα για την φύση. Κατέληξε στο συμπέρασμα πως ο Σάουρον είναι ένα μυαλό, το οποίο διέφθειρε η αγάπη του για τις μηχανές και η επιθυμία για έλεγχο του φυσικού κόσμου, έτσι ο Σάουρον ώθησε τον εαυτό του στην μόλυνση και την καταστροφή της φύσης γύρω από τον πύργο του.³³

Πύργοι", pp.217, Κέδρος(2001)

32 T. Shippey, "Trees, Chainsaws, and Visions of Paradise,(2002), www.vimeo.com/2843553, 21/04/2021.

33 T. Shippey, "The Road to Middle-Earth,pp. 273, HarperCollins Publishers, Google Books (2003).

Φρόντο Μπάγγινς

Ο Φρόντο είναι ο θετός ανιψιός του ΜπίλμποΜπάγγινς και ένα από τα τέσσερα Χόμπιτ της Συντροφιάς του Δαχτυλιδιού. Ο Φρόντο προτάθηκε εθελοντικά να γίνει ο «Δαχτυλίδο-κουβαλιτής», εκείνος που πρέπει να μεταφέρει το Δαχτυλίδι στη Μόρντορ και να το καταστρέψει. Το όνομα του Φρόντο αποτελεί παράδειγμα για το πως τα ονόματα βοηθούσαν τον Τόλκιν στη σύλληψη της ιστορίας, καθώς στα αρχαία αγγλικά η λέξη frod σημαίνει «σοφός». Στο τέλος των βιβλίων ο Φρόντο γιορτάζεται ως «Φρόντο ο Σοφός»

Οι δύο δυστροπίες, με βασική την Μόρντορ, καθώς και -τη δευτερεύουσα μικρογραφία της- την Ίσενγκαρντ, πέρα από την στροφή τους προς τη βιομηχανοποίηση και την καταστροφή του φυσικού κόσμου φέρουν και ως βασικό κοινό χαρακτηριστικό τους πύργους. Ο Brian Rosebury στο βιβλίο του Tolkien: A Cultural Phenomenon σχολιάζει πως η επιλογή της ομοιογένειας μεταξύ των Δύο Πύργων και του γύρω περιβάλλοντος δεν αποσκοπεί στην αντίθεση μεταξύ καλού και κακού, όπως παρατηρήσαμε νωρίτερα στο παράδειγμα Μίνας Τίριθ και Μίνας Μόργκουλ, αλλά ως ένας κοινωνικός σχολιασμός. Νωρίτερα στο Κεφάλαιο 3 παρουσιάστηκαν παραδείγματα χωριών και πόλεων που κατοικούν κοινωνίες Ανθρώπων, Ξωτικών, Χόμπιτ, Νάνων και άλλων πλασμάτων. Τα μέρη αυτά σε αντίθεση με τους Δύο Πύργους παρουσιάζουν μια αξιοθαύμαστη ποικιλομορφία. Οι κοινωνίες διαφέρουν τόσο στην κουλτούρα τους όσο και στον τρόπο με τον οποίο κατοικούν και διαμορφώνουν τους τόπους, στους οποίους κατοικούν. Ο Rosebury τονίζει πως οι κοινωνίες που διαμορφώνονται με υγιές και ελευθεριακό σύστημα αξιών, οδηγούν σε ποικιλότητα και διαφορετικότητα, ενώ ο αυταρχισμός, η εξουσία και



Concept art "Το Μπάραντ-Ντουρ" για τον «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών», John Howe

το «κακό» έχουν την τάση να οδηγούν σε ομοιογένεια. Παραδείγματα για την τάση προς ομογενοποίηση μέσω της εξουσίας, δυστυχώς, συναντιούνται αλλεπάλληλα στην Παγκόσμια Ιστορία με την επιβολή ενιαίας θρησκείας σε κράτη, τον υποβιβασμό και στοχοποίηση συγκεκριμένων φυλών & φύλων, ανθρώπων με διαφορετική πίστη και απόψεις. Στον Δευτερεύοντα Κόσμο του Τόλκιν, ο Μέλκορ στα αρχαία χρόνια και μετέπειτα ο Σάουρον φαίνεται να έχουν στόχο την μεταβολή της Άρντα στα δικά τους πρότυπα, να φτιάξουν έναν κόσμο σαν το τοπίο της Μόρντορ και της Ίσενγκαρντ.



Σκίτσο "Έκδοχή του πύργου Όρθανκ 3", J.R.R. Tolkien



Σκίτσο “Το Ορθανκ στην Ισενγκάρντ”,
J.R.R. Tolkien

Ο Τόλκιν δημιουργώντας το Όρθανγκ, χωρίς να το αντιληφθεί, έπαιξε με τα σημερινά πρότυπα του δυστοπικού κτίσματος – άντρο του κακού με μπρουταλιστικά χαρακτηριστικά. Η Μπρουτάλ αρχιτεκτονική χρησιμοποιείται πολύ συχνά για τη δημιουργία δυστοπιών σε ταινίες και παιχνίδια. Από την μεταφορά του μυθιστορήματος 1984, στο «Κουρδιστό Πορτοκάλι», σε παιχνίδια όπως το Control, και το Fuguein Void. Ο Μπρουταλισμός σαν αρχιτεκτονικό ρεύμα ξεκίνησε στα μέσα του 20^{ου} αιώνα στη Μεγάλη Βρετανία. Χαρακτηριστικά της Μπρουταλιστικής αρχιτεκτονικής αποτελούν τα εκτεθειμένα υλικά με κύρια το τσιμέντο και το τούβλο, έντονη γραμμικότητα, ξεκάθαρα σχήματα στην ογκοπλασία και μονοχρωμία. Σαν δευτερεύοντα υλικά χρησιμοποιούνται το μέταλλο, το γυαλί και ξυλεία. Ο Μπρουταλισμός είχε σαν στόχο να αφήσει στο παρελθόν τον νοσταλγικό χαρακτήρα του Νέο - Ουμανισμού, αντικαθιστώντας τις καμάρες και τις γραφικές λεπτομερείς με τσιμέντο, εμφανή δομή και επίπεδες οροφές. Ο Μπανάμ ορίζει πως ο Μπρουταλισμός αποτελείται από τρεις βάσεις: 1^η «Αξιομνημόνευτη εικόνα», 2^η «Καθαρή έκθεση της δομής», 3^η «Και η ειλικρίνεια προς

τα υλικά»³⁴. Η πύργοι της Ίσενγκάρντ και της Μόρντορ δεν παρεκκλίνουν από τις βάσεις του Μπρουταλισμού. Από τα σκίτσα του ίδιου του Τόλκιν, αλλά και τις περιγραφές του, βλέπουμε πως το Όρθανκ αποτελείται από τέσσερις βραχώδεις κολόνες, που δημιουργούν τον εξωτερικό του σκελετό και τις μαύρες πέτρες, που γυαλίζουν σχεδόν σαν να τις έχει κάποιος βρέξει. Οι Γουέιν Χάμμοντ και Κριστίνα Σκαλ σχολιάζουν πως στο τελικό σκίτσο του Τόλκιν το Όρθανκ μοιάζει εντυπωσιακά με μοντέρνο ουρανοξύστη με ενδιαφέρουσα και ταυτόχρονα ξένη και απαγορευτική μορφή.³⁵

34 Banham, R. “The New Brutalism.”, pp.19-28, October, 136, (2011), https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/OC-TO_a_00034, 21/04/2021.

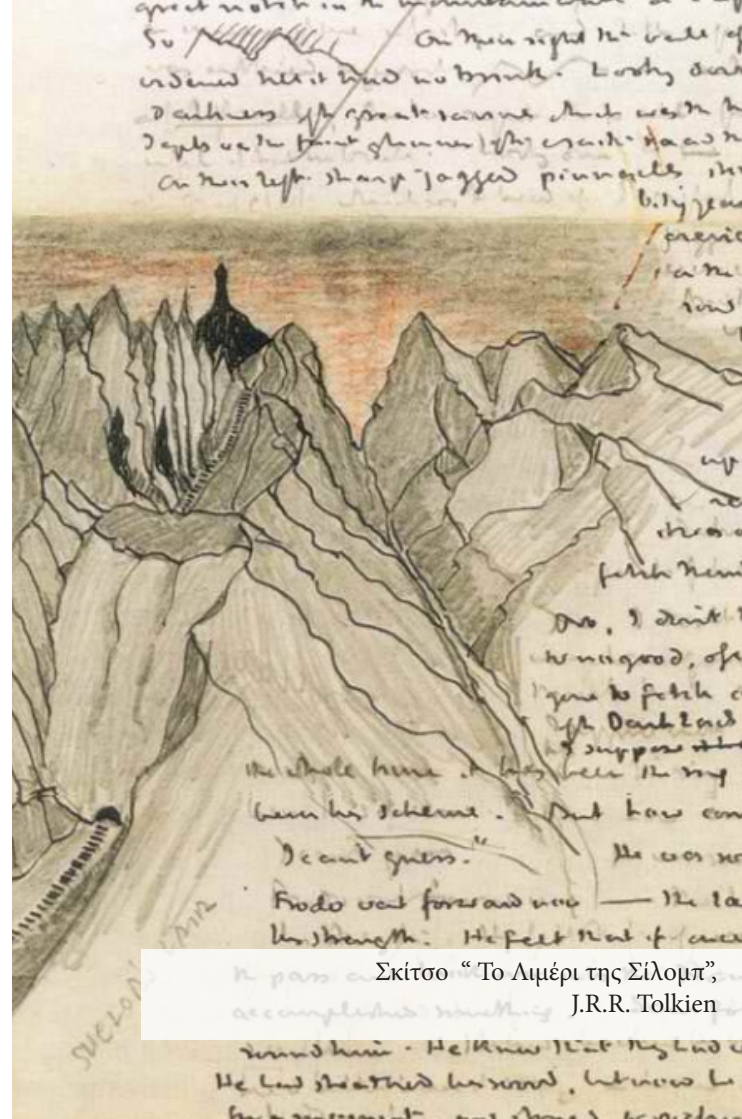
35 W.G. Hammond, C. Scull, “J.R.R. Tolkien Artist’s Illustrations”, pp. 247-267, Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.



CONTROL

LEONARDO CALAMATI | CONCEPT ART
© 2019 Remedy Entertainment Plc. All Rights Reserved.

Ο δεύτερος πύργος, η Κίριθ Ούνγκολ (Cirith Ungol), είναι οχυρό των Όρκ, που βρίσκεται δυτικά της Μόρντορ και προστατεύει το ομώνυμο πέρασμα μέσα από την οροσειρά Εφέλ Ντούαθ κοντά στην Μίνας Μόργκουλ. Στην πίσω μεριά του περάσματος Κίριθ Ούνγκολ βρίσκεται το λημέρι της γιγάντιας αράχνης Σίλομπ, το όνομα μεταφράζεται από την ξωτική γλώσσα ως «Το πέρασμα της Αράχνης». Ο Πύργος αρχικά δημιουργήθηκε σαν οχυρό μετά τον Πόλεμο της Τελευταίας Συμμαχίας από τους Γκοντόριανς. Σκοπός του οχυρού ήταν η προστασία της περιοχής Ιθίλιεν από τις εναπομείνουσες δυνάμεις του Σάουρον και, ταυτόχρονα, η αποτροπή της επιστροφής των συμμάχων του πίσω στη Μόρντορ μέσω του περάσματος. Μετά από επιθέσεις συμμάχων του Σάουρον, οι στρατιώτες της Γκόντορ αναγκάστηκαν να υποχωρήσουν και δυνάμεις της Μόρντορ να καταλάβουν το οχυρό. Με το πέρασμα των χρόνων ο Πύργος έγινε οχυρό των Όρκ.



Σκίτσο “Το Λιμέρι της Σίλομπ”,
J.R.R. Tolkien

Ο Πύργος φαίνεται να είναι κτισμένος από μαύρη πέτρα πάνω στη δυτική πλευρά του περάσματος, σε τρία επίπεδα. Το κάθε επίπεδο του Πύργου ήταν μικρότερο από το προηγούμενο, ενώ οι νότιες και οι βόρειες πλευρές των επιπέδων ενώνονταν δημιουργώντας ένα σχεδόν τριγωνικό προμαχώνα που έδειχνε προς την ανατολή. Στην κορυφή του Πύργου βρισκόταν ένας ψηλός στρογγυλός πυργίσκος που είχε θέα στο πέρασμα. Στην εξωτερική μεριά του χαμηλότερου επιπέδου σχηματιζόταν ένα στηθαίο, που εξείχε από το επίπεδο, αποτρέποντας κάποιον εχθρό από το να σκαρφαλώσει. Η κύρια πύλη, που βρισκόταν στην νοτιοανατολική μεριά του εξωτερικού τείχους φυλάσσονταν από τις αποτρόπαιες μορφές δύο αγαλμάτων. Τα αγάλματα αποτελούνταν από τρία σώματα, τα οποία μοιράζονταν ένα κεφάλι σε σχήμα όρνιου.



Σκίτσο “Το Λιμέρι της Σίλομπ Ιστοί”,
J.R.R. Tolkien



Σκίτσο “ Η Κίριθ Ούνγκολ ”,
J.R.R. Tolkien

Με την πρώτη ματιά ο Πύργος θυμίζει τον τρόπο με τον οποίο είναι δομημένη η Μίνας Τίριθ, όμως σε μικρογραφία. Η ομοιότητα στην δόμηση μάλλον θα μπορούσε να εξηγηθεί από το γεγονός ότι οι Άνθρωποι της Γκόντορ προτίμησαν να χτίσουν για ακόμα μια φορά με τον ίδιο τρόπο που κατασκευάστηκε και η Μίνας Τίριθ. Και οι δύο Πύργοι είναι λαξευμένοι πάνω στα βράχια του βουνού, όμως, φυσικά, σε πολύ μικρότερη κλίμακα, αφού η Κίριθ Ούνγκολ εξυπηρετούσε αποκλειστικά σαν οχυρό.

Ο Τόλκιν, βεβαία, δεν καταφεύγει πρώτη φορά στον συγκεκριμένο τρόπο δόμησης. Η Μίνας Τίριθ δεν είναι ο μόνος πύργος που ο Τόλκιν σχεδίασε με αυτή τη μορφή. Σε σκίτσα του συναντάμε την παλαιότερη εκδοχή και του πύργου της Ίσενγκαρντ. Το Όρθανκ φαίνεται σε αρκετά σκίτσα να είναι σχεδιασμένο με ελικοειδείς βαθμίδες θυμίζοντας για ακόμα μια φορά τον πύργο της Βαβέλ, βλέπουμε, μάλιστα, διαφορές παραλλαγές μέχρι εν τέλει ο συγγραφέας να επιλέξει την τελική του μορφή. Σύμφωνα με τον John Garth, ο Τόλκιν δεν καταφεύγει καθόλου τυχαία σε αυτή τη μορφή, καθώς

έτρεφε μια πολύ μεγάλη αγάπη για την αρχιτεκτονική των ζιγκουράτ. Το όνομα Σάουρον στη γλώσσα των Ανθρώπων του Νούμενор μεταφράζεται ως «Zigur» που σήμαινε μάγος. Ο Garth πιστεύει πως η λέξη Zigur προέρχεται από τη λέξη *ziggurat*.³⁶ Μάλιστα, ο Σάουρον, όταν βρισκόταν στο νησί του Νούμενор, είχε αρχίσει την κατασκευή Ναού για τον Μόργκοθ (Μέλκορ) στο ιερό βουνό του Νησιού, την οποία κατασκευή ο Garth σχολιάζει ως «τόσο υβριστική όσο και ο πύργος της Βαβέλ».³⁷ Για τον Garth ο Τόλκιν έχει γεμίσει τα βιβλία του με βιβλικές αναφορές και η μνημειώδης Αιγυπτιακή αρχιτεκτονική φαίνεται να τον εμπνέει ιδιαίτερα, γι’ αυτό και την συναντάμε τόσο συχνά.

36 John Garth, *The Worlds of J.R.R. Tolkien, The Places that inspired Middle-Earth*, pp.41, Princeton University Press, Princeton and Oxford (2020)

37 John Garth, *The Worlds of J.R.R. Tolkien, The Places that inspired Middle-Earth*, pp.41, Princeton University Press, Princeton and Oxford (2020)



Concept art “ Η Κίριθ Ούνγκολ ” για τον «Άρχοντα των Δαχτυλιδιών», Allan Lee

Το Μάτι, που τα βλέπει όλα.

Ο Τόλκιν φαίνεται να έχει μια ιδιαίτερη αγάπη και προτίμηση στους πύργους. Στα έργα του αναφέρει περίπου 27 διαφορετικούς. Οι πύργοι, ιδιαίτερα στα βιβλία του Άρχοντα των Δαχτυλιδιών παίζουν εξαιρετικά σημαντικό ρόλο· δημιουργούν πολυπλοκότητα στις κλίμακες των Υπαρχόντων Πραγμάτων του Κόσμου του, που ξεκινούν από τα μικρά χομπιτόσπιτα και καταλήγουν στους θεόρατους Πύργους, τόσο ψηλούς που χάνονται πίσω από τα σύννεφα. Ταυτόχρονα, αποτελούν βασικό σκηνικό για τις μεγάλες μάχες, στις οποίες, μάλιστα, κάποιοι Πύργοι πρωταγωνιστούν. Ο Τόλκιν μεγάλωσε στο Μπέρμινγκχαμ της Αγγλίας θαυμάζοντας διάφορους πύργους που επηρέασαν πολύ τα γραπτά του. Παράδειγμα, ο πύργος Faringdon Folly κοντά στην Οξφόρδη εικάζεται πως αποτελεί και έμπνευση για το Όρθανκ. Ο Τόλκιν στη διάλεξη του «Beowulf: The Monster sand The Critics» το 1933 αναφέρει την εξής αλληγορία:

«Ένα άντρας βρήκε ένα κομμάτι από παλιά πέτρα σε ένα αχρησιμοποίητο κομμάτι γης και έφτιαξε από αυτό έναν κήπο από πέτρες· αλλά ο φίλοι του ήρθαν και αποφάσισαν πως οι πέτρες κάποτε ήταν κομμάτι από ένα πιο αρχαίο κτήριο· και τις γύρισαν ανάποδα ψάχνοντας για αρχαίες επιγραφές.»³⁸

³⁸ John Garth, *The Worlds of J.R.R. Tolkien, The Places that inspired Middle-Earth*, pp.156, Princeton University Press, Princeton and Oxford (2020)



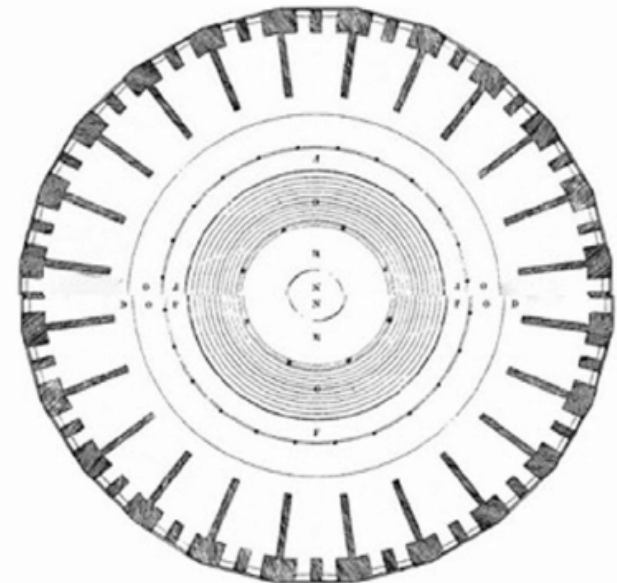
Ο Πύργος Faringdon Folly

Όταν ο Τόλκιν ξαναέγραψε τη διάλεξη για να την εκδώσει, άλλαξε την αλληγορία και, έτσι, ο άντρας με τις πέτρες που βρήκε δεν έφτιαξε ένα κήπο, αλλά έναν πύργο. Οι φίλοι του αργότερα τον γκρεμίζουν ψάχνοντας πάλι για αρχαίες επιγραφές, παραπονούμενοι ότι ο «περιεργος» φίλος τους χρησιμοποίησε αυτές τις παλιές πέτρες, για να χτίσει ένα ανόητο πύργο. Η αλληγορία κλείνει με τη φράση «αλλά από αυτόν τον πύργο ο άντρας μπορούσε να δει μακριά μέχρι τη θάλασσα». Την περίοδο που ο Τόλκιν ξαναέγραψε την αλληγορία αλλάζοντας τον κήπο με τον πύργο, έξω από την Οξφόρδη υπήρχαν έντονες αντιδράσεις για έναν άλλο ανόητο πύργο. Ο Λόρδος Μπέρνερ, μουσικός, συγγραφέας και εκκεντρική καλλιτεχνική φιγούρα της εποχής αποφάσισε να κτίσει τον πύργο Faringdon Folly «με στόχο να μην είναι χρήσιμος». ³⁹ Το 1935 ο πύργος έγινε ανοιχτός προς το κοινό υποσχόμενος εξαιρετική πανοραμική θέα, μάλιστα, ομολογείται ότι με καλό και καθαρό καιρό η θέα από τον πύργο φτάνει μέχρι το κανάλι του Bristol (183km). Ο J. Garth πιστεύει ότι οι συζητήσεις γύρω από τον πύργο δεν διέφυγαν της προσοχής του Τόλκιν, που μάλλον είδε ότι ο πύργος ανανέωνε και ταίριαζε όμορφα με την αλληγορία του.

³⁹ M. Amory Lord Berners, "The Last Eccentric", Pimlico, (1999)

Οι πύργοι που βλέπουν μακριά σε μεγάλες εκτάσεις είναι μια ιδέα που ο Τόλκιν χρησιμοποιεί επανειλημμένα στα βιβλία του, από τους Ανθρώπους του Νούμενορ που έφτιαξαν έναν θεόρατο πύργο προσπαθώντας να δουν μακριά μέχρι το Βάλινορ, αλλά και τους Tower Hills κοντά στο Σάιρ. Τα Χόμπιτ της περιοχής έλεγαν πως από τον ψηλότερο πύργο στην κορυφή ενός λόφου μπορούσες να δεις μέχρι τη θάλασσα. Σε αυτή την όμορφη ιδέα της ανεμπόδιστης θέας, ο Τόλκιν αποφασίζει να δώσει μια νέα σημασία δημιουργώντας τον πιο ισχυρό και ψηλό πύργο της Μέσης Γης, τον Μπαράντ – Ντουρ, το πανίσχυρο και απόρθητο φρούριο που στο ψηλότερο παράθυρο βρίσκεται το άγρυπνο μάτι του Σάουρον. Το Μεγάλο Μάτι ήταν σύμβολο του Σαούρον, που, όταν αποδυναμώθηκε, μετενσάρκωσε ό,τι απέμενε από την ύπαρξη του στο Μάτι. Το Μάτι από το παράθυρο μπορεί να δει τα πάντα και κανένα εμπόδιο δεν μπορεί να το σταματήσει, όμως μπορεί να δει μια μικρή περιοχή τη φορά. Η αίσθηση το στραμμένου ματιού και ο συνεχής φόβος της παρακολούθησης είναι ένας τρόπος επιβολής της εξουσίας του Σάουρον στον Κόσμο, χωρίς να έχει την ολοκληρωμένη του μορφή.

Η ιδέα μιας ανώτερης ύπαρξης τοποθετημένης σε έναν ψηλό βωμό, από τον οποίο μπορεί να παρακολουθεί τον υπόλοιπο κόσμο, συναντάται από αρχαίους θεούς που κατοικούσαν ψηλά σε βουνά, μέχρι και το χριστιανισμό που τοποθετεί τις θεϊκές υπάρξεις στον ουρανό. Η σκέψη μια ανώτερης – θεϊκής ύπαρξης να παρακολουθεί και να επιβλέπει τον κόσμο από ψηλά πολλές φορές λειτουργεί αποτρεπτικά από το να πράξει κάποιος με κακό ή λανθασμένο τρόπο, άλλες φορές μπορεί να δώσει μια αίσθηση ασφάλειας ή παρηγοριάς. Η έκφραση της εξουσίας στην αρχιτεκτονική από την αρχαιότητα εκφράζεται με την έλλειψη του ανθρώπινου μέτρου – κλίμακας, η οποία αποτέλεσε και αποτελεί το κυρίαρχο μέτρο για την δημιουργία και την παραγωγή του χώρου. Στη νεότερη εποχή, η απουσία του ανθρώπινου σώματος ως μέτρο εκφράζει την εποχή της εκβιομηχάνισης και βιομηχανικής παραγωγής.



(πάνω) Σχέδια της Φυλακής Πανόπτικον, Jeremy Bentham ,
(κάτω) φωτογραφία της Φυλακής Πανόπτικον

Εκείνη την εποχή, την εποχή της εκβιομηχάνισης ,σύμφωνα με τις νέες απαιτήσεις των κοινωνικών σχέσεων, η αρχιτεκτονική αλλάζει μορφή ως απάντηση στην αναζήτηση για μια νέα οργάνωση και ταξινόμηση, ανάθεση ρόλων αλλά και επίβλεψη.⁴⁰ Η συνεχής επίβλεψη, επιτήρηση, αλλά και διαχωρισμός των ρόλων μέσω του χώρου εφαρμόζεται στα σχέδια του «Πανόπτικον», ένα σωφρονιστικό ίδρυμα σχεδιασμένο από τον Άγγλο φιλόσοφο Jeremy Bentham τον 18 αιώνα. Στόχος του σχεδιασμού της φυλακής ήταν να πετύχει τη συνεχή παρακολούθηση, χωρίς, όμως, να γίνεται αντιληπτή από τους κρατούμενους. Η επιτήρηση επιτυγχάνεται τοποθετώντας τα κελιά σε μια κυκλική διάταξη με τους φύλακες σε ένα προστατευμένο χώρο στο κέντρο.

«Η χωρική εικόνα βοηθά στην γέννηση και τη διατύπωση μιας πολύ σημαντικής πρότασης: η εξουσία στην πειθαρχική κοινωνία ταξι-νομεί, μοιράζει, ορίζει, οριοθετεί και ελέγχει τη συμμόρφωση των ατόμων ως ενεργό αποδοχή των προσδιορισμών που η εξουσία του αποδίδει. Είναι μ' αυτή την έννοια που η εξουσία ασκείται ως διαδικασία ορισμού του πεδίου της δράσης των πειθαρχούμενων υπο-κειμένων.»⁴¹

40 Χ. Παπαστεργίου, Ν. Κεφαλογιάννης, "Η αρχιτεκτονική ως Συνθήκη δράσης", 20/8/2006, <https://www.greekarchitects.gr/gr/home>, 22/04/2021.

41 Ουτοπία: διμηνιαία έκδοση θεωρίας και πολιτισμού (72), 145-158. (2006)

Το Μπάραντ - Ντουρ με το Μάτι του Σάουρον, αλλά και το Όρθανκ-ως μια αντιγραφή του Μπάραντ – Ντουρ με βάση τις περιγραφές του Τόλκιν-φαίνεται να ακολουθεί τα πρότυπα του κοινωνικού διαχωρισμού και εξουσίας που έφερε η εκβιομηχάνιση του 18^{ου} αιώνα. Η ευρύτερη περιοχή της Μόρντορ και του Ίσενγκαρντ παρομοιάζονται με βιομηχανικές κολάσεις, μέσα στις οποίες σκλάβοι, εργάτες και πολεμιστές εξυπηρετούν και υποτάσσονται σε έναν άρχοντα, ο οποίος από την κορυφή του πύργου του παρακολουθεί όλες τις εξελίξεις και τιμωρεί αναλόγως.



Σκίτσο “Το Μπάραντ-Ντουρ”,
J.R.R. Tolkien



Consept art “Το Μπάραντ-Ντουρ 2” για τον
«Άρχοντα των Δαχτυλιδιών», John Howe

Αξίζει να σημειωθεί πως ο Τόλκιν δε χρησιμοποίησε την παρακολούθηση ως μέσω επιβολής εξουσίας μέσω του Ματιού και των Πύργων. Στα βιβλία του αναφέρονται και τα Πάλαντιρ, 8 πέτρινες σφαίρες, μέσα από τις οποίες ο κάτοχός τους μπορούσε να δει, αλλά και να επικοινωνήσει με άλλα μέρη της Μέσης Γης. Τα Πάλαντιρ δόθηκαν στους Ανθρώπους του Νούμενορ από τα Ξωτικά. Μετά την πτώση του Νούμενορ, οι 7 από τις 8 πέτρες κρύφτηκαν σε καλά προστατευμένους πύργους στο Νέο Βασίλειο των Ανθρώπων. Δύο από τους πύργους που φυλάσσονταν ήταν το Όρθανκ και η Μίνας Ίθιλ -αργότερα Μίνας Μόργκουλ-. Ο Σάουρον απέσπασε την Σφαίρα από τη Μίνας Ίθιλ και την χρησιμοποίησε για να διαφθείρει και να ελέγχει τον Σάρουμαν, που κατείχε την πέτρα στο Όρθανκ.

Η εξουσία που επιβάλλεται και διατηρείται μέσα από τη συνεχή μαζική παρακολούθηση αποτέλεσε πολλές φορές κεντρικό θέμα για πολλές δυστοπίες. Από τον Μεγάλο Αδερφό, που παρακολουθεί τα πάντα, στο 1984, στο *V for Vendetta*, το *Circle* και το -πολύ πραγματικό-*Snowden*, η κοινωνία, που παρακολουθείται συνεχώς, είναι πάντα ένα σημείο, το οποίο δημιουργεί στην πλειοψηφία των ανθρώπων ανασφάλεια. Ένα από τα βασικά ερωτήματα είναι πότε ένα σύστημα, το οποίο δημιουργείται για την προστασία της κοινωνίας, αρχίζει να στρέφεται εναντίον της.

Σαμγουάιζ Γκάμπι

Ο Σαμγουάιζ Γκάμπι, είναι ο κηπουρός και φίλος του Φρόντο στο Σάιρ. Γίνεται μέλος της Συντροφιάς του Λαχτυλιδιού, όταν ο αγαπημένος του φίλος αποφασίζει ότι θα είναι εκείνος που θα μεταφέρει το Λαχτυλίδι στη Μόρντορ. Για τον Τόλκιν ο Σαμ είναι χαρακτήρας εξαιρετικής σημασίας, καθώς ξεκινά ως ένας απλός ήσυχος ήρωας, αλλά μέσω της γενναιότητας και της πίστης του στον Φρόντο, τον σώζει πάμπολλες φορές και καταλήγει ο πιο αναπάντεχος ήρωας. Το όνομα του Samwise μεταφράζεται από τα παλαιά Αγγλικά ως «Half - Wise», δηλαδή «μισό – έξυπνος» ή «απλοϊκός». Ο Τόλκιν επέλεξε αυτό το όνομα για τον ήρωα -καθώς και το όνομα Χαμφαστ που μεταφράζεται ως «αυτός που μένει σπίτι» για τον πατέρα του Σαμ-, επειδή ήθελε να τονίσει ότι ο ήρωας προήλθε από μια ταπεινή οικογένεια, που αγαπούσε την δουλειά και την ησυχία και δεν είχε ποτέ σαν στόχο να γίνει ήρωας.



Στιγμιότυπο της Ταινίας «1984» (1956)

Συμπεράσματα

Η προσπάθεια ανάγνωσης του Δευτερεύοντος Κόσμου του Τζ.Ρ.Ρ. Τόλκιν αποτέλεσε μια εκπληκτικά κερδοφόρα διαδικασία, όχι μόνο ως προς τις γνώσεις που αποκομίστηκαν κατά τη διάρκεια της συγγραφής της συγκεκριμένης εργασίας, αλλά και ως προς τα νέα ερωτήματα που δημιουργήθηκαν.

Από την αρχή ήταν σαφές ότι ο Τόλκιν έγραψε για πράγματα τα οποία γνώριζε και σε ένα βαθμό τον επηρέασαν. Οι περισσότεροι αναγνώστες του γνωρίζουμε τις προφανείς επιρροές του, όπως τα αναγνώσματα του, τα παιδικά του βιώματα και τη φρίκη του πολέμου. Κατ' αυτό τον τρόπο, οι περισσότεροι υποθέτουμε ότι οι φανταστικοί κόσμοι δημιουργούνται από έναν ταλαντούχο άνθρωπο μέσω ενδιαφερόντων γεγονότων που βίωσε και αποφάσισε να γράψει για αυτά, πως δημιούργησε, δηλαδή, συνεχείς αλληγορίες ανάμεσα στον πραγματικό και τον φανταστικό κόσμο. Από την ερέυνα, όμως, μπορούμε να δούμε ξεκάθαρα ότι για τη δόμηση του φανταστικού κόσμου ο Τόλκιν δεν αρκέστηκε στη στεγνή μελέτη των επών της Καλεβάλα, ούτε στην μακρινή ανάμνηση των παιδικών του χρόνων αναπολώντας από ένα παράθυρο του γραφείου του. Ο Τόλκιν άφηνε με ένα πράγματι εκπληκτικό τρόπο τη ζωή που ζούσε καθημερινά να τον συγκινεί και να τον επηρεάζει βαθιά, ενώ παράλληλα έδινε το ελεύθερο στη φαντασία του να καλπάζει πέρα από τον πραγματικό κόσμο. Ακόμα και στις τραγικές στιγμές του πολέμου βρήκε το χρόνο και το χώρο

μέσα στο μυαλό του να εμπνευστεί, να φανταστεί και να γράψει. Θα μπορούσαμε να υποθέσουμε πως μέσα από τη ζωηρή του φαντασία ο Τόλκιν κατάφερε να καταγράψει όλες του τις αναμνήσεις σε μικρές σκόρπιες ιστορίες, τις οποίες αργότερα ξεδιάλεξε, για να δημιουργήσει μια ενιαία.

Η δομή του Δευτερεύοντος Κόσμου του αποτελεί ένα ακόμα κομμάτι έκπληξης και ενδιαφέροντος, τη στιγμή που σε μια συνέντευξη του ο Τόλκιν είπε: «Πρέπει να έχεις το χάρτη. Αν δεν έχεις το χάρτη και συνεχίσεις την ιστορία, τότε δεν θα μπορέσεις να τον φτιάξεις ποτέ.»¹ Η συνειδητοποίηση που προέκυψε από την δήλωση αυτή δεν ήταν μόνο πως ο συγγραφέας σχεδίασε το χάρτη πριν και παράλληλα με την ιστορία, αλλά και -πολύ πιο σημαντικό- πως το περιβάλλον προκύπτει, αλλάζει και συνδέεται άμεσα με την πλοκή της ιστορίας. Οι τόποι που μοιράζονταν την ίδια Ιστορία είχαν κοινά αρχιτεκτονικά χαρακτηριστικά. Επίσης, συχνά η διαμόρφωση του τοπίου εξυπηρετεί και επηρεάζει την πλοκή της ιστορίας. Τρανταχτό παράδειγμα αποτελεί η κοιλάδα της Ίσενγκαρντ που ο Τόλκιν περιγράφει ως βαθουλωμένη και περικυκλωμένη με τείχη, επειδή ξέρει πως μερικά κεφάλαια μετά ο χώρος αυτός θα έχει πλημμυρίσει με νερό, για να σβήσουν οι φωτιές από τις τρύπες που έχουν σκάψει οι υπηρέτες του Σάρουμαν. Ο Τόλκιν, για να καταφέρει να συνδέσει τις Ιστορίες εξόλων των περιοχών του Κόσμου του, δημιούργησε μνήμη. Η μνήμη αυτή

1 J.R.R. Tolkien, interviewed by Denys Gueroult, for BBC, in 1964 (released 1971), https://www.youtube.com/watch?v=bzDtmMXJ1B4&ab_channel=SidhAn%C3%ADron, 28/04/2021.

αποτυπώνεται στον Κόσμο, όχι μόνο μέσω της Ιστορίας που εκείνος γράφει και διηγείται, αλλά αφήνει τους ήρωες να τη διηγηθούν ο καθένας με τον δικό του τρόπο, ο οποίος συνάδει και με το χαρακτήρα του. Η μνήμη εκφράζεται από ήρωες που τραγουδούν ιστορίες ή λένε ποιήματα, ενώ άλλες φορές ταξιδεύουν και ανακαλύπτουν τάφους, συντρίμια ή ερείπια, που δίνουν το έναυσμα για να ειπωθεί μια παλιά ιστορία. Άλλες φορές πάλι κοιτάνε γύρω τους και θυμούνται ιστορίες από τα χαρακτηρίστηκα ή τα διακοσμητικά του χώρου.

Μελετώντας, όχι μόνο τα γραπτά του Τόλκιν, αλλά και τις περιπέτειες άλλων φανταστικών χαρακτήρων, δημιουργείται το μεγαλύτερο ερώτημα: Για ποιον σχεδιάζει τον Κόσμο; Ένα τεράστιο ερώτημα για την αρχιτεκτονική την ίδια. Το ερώτημα αυτό προκύπτει από το συμπέρασμα ότι οι χαρακτήρες του έργου υπάρχουν σε έναν Κόσμο, ο οποίος είναι κατασκευασμένος με βάσεις αυτούς. Κάποιες φορές ο Κόσμος αυτός τους ταιριάζει απόλυτα, ενώ κάποιες άλλες έρχεται σε πλήρη ρήξη με τα χαρακτηριστικά τους· Το Χόμπιτον αποτελεί το ιδανικό μέρος για να μένεις, αν είσαι Χόμπιτ που αγαπά τη φύση και την ηρεμία· Ο κοιτώνας του Γκρίφιντορ, από την άλλη μεριά, είναι εξαιρετικό μέρος για να ξεκουράζεσαι μετά από μια κουραστική μέρα μελέτης φίλτρων και ξορκιών. Αντιθέτως, οι πιο μικροί χαρακτήρες καταλήγουν να σηκώνουν τα μεγαλύτερα φορτία. Για παράδειγμα, η τερατώδης και αρρωστημένη σε όψη Μίνας Μόργκουλ υψώνει το θεόρατο ανάστημα και τη δυσωδία της απέναντι στα μικρά Χόμπιτ που ζούν μια ήρεμη αγροτική ζωή στο Χόμπιτον δημιουργώντας μια ει-

κόνα με τεράστια αντίθεση, όχι μόνο ανάμεσα στους χαρακτήρες και το περιβάλλον, αλλά ανάμεσα στο παρόν και το παρελθόν της ίδιας της ιστορίας.

Είναι εμφανές σε πολλά σημεία των γραπτών, ότι ο Τόλκιν επηρεάζεται από τα Ρεύματα της εποχής του. Όμως οι χώροι του έχουν πολύ διαφορετικές μεταξύ τους ποιότητες, ώστε να εξυπηρετούν την πλοκή και τους χαρακτήρες. Ταυτόχρονα, και στην πραγματική αρχιτεκτονική συναντάμε συνεχώς Ρεύματα και μόδες, που δημιουργούν ανά περιόδους σαρωτική ομοιογένεια, πολλές φορές καταστρέφοντας τη μνήμη των τόπων· Πόλεις ολόκληρες ανοικοδομούνταισύμφωνα με τα νέα Ρεύματα και τη μόδα διαγράφοντας τα προϋπάρχοντα από το χάρτη, αφήνοντας στην αφάνεια τμήματα της Ιστορίας και δημιουργώντας λανθασμένες εντυπώσεις για το παρελθόν. Άλλες φορές πάλι, οι χώροι σχεδιάζονται προκειμένου να εκτελούν λειτουργίεςσαν μηχανές αφήνοντας στην άκρη το βίωμα και το χαρακτήρα του ατόμου που τους βιώνει.

Το τελικό συμπέρασμα, λοιπόν, που προκύπτει είναι ένα ερώτημα. Ο Τόλκιν στην εποχή του είδε μια τρομακτική διάσταση της εκβιομηχάνισης και αποφάσισε να την αποτυπώσει σε επιμέρους δυστοπίες του φανταστικού κόσμου που δημιούργησε. Εμείς στην δική μας εποχή τι θα επιλέγαμε σαν βασική πηγή έμπνευσης για τη δική μας δυστοπία;

Βιβλιογραφία

Τζ.Ρ.Πτόλκιν, Το Σιλμαρίλλιον, Αίολος, (1996)
Τζ.Ρ.Πτόλκιν, Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών, η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού, Κέδρος(2001).
Τζ.Ρ.Π Τόλκιν, Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών, Οι Δύο Πύργοι, Κέδρος(2001)
Τζ.Ρ.Π Τόλκιν, Ο Άρχοντας των Δαχτυλιδιών, Η επιστροφή του Βασιλιά, Κέδρος(2001)
Μ.Λ. Ryan, «Storytelling and Transfictionality», pp. 364, Poetics Today, Vol. 34, Iss.3 (2013)
Η. Carpenter, *J.R.R. Tolkien, A biography*, Harper Collins Publishers (1977)
J.R.R. Tolkien, «*The Letters of J. R. R. Tolkien*», Harper Collins Publishers (1981).
T. Shippey, «The Road to Middle-Earth», Harper-Collins Publishers (2012)
L.E. Friedman, *Architecture that inspires Fantasy: Narrative and Designing Explorations*, University of Illinois (1981)

E. Segura, T. Honegger, *Myth and Magic Art according to the Inklings*, Walking Tree Publishers (2007)
D. Day, *An Encyclopedia of Tolkien*, Canterbury Classics (2019)
W.J Cynarski, «Anthropology according to Tolkien's mythology», Journal of Martial Arts Anthropology, Vol. 15, no. 2 (2015), pp. 17–26,(2015)
C. McIlwaine, *Tolkien Maker of Middle-Earth*, Bodleian Library, University of Oxford (2019)
J. Blair, *Building Anglo-Saxon England*, Princeton University Press (2018)
J. H. Brooke, «Building Middle-earth: an Exploration into the uses of Architecture in the works of J. R. R. Tolkien», Journal of Tolkien Research, Vol.4 Iss.1 Article 1. (2017)
J.A Poveda, «Narrative Models in Tolkien's Stories of Middle-Earth», Journal of English Studies, vol. 4 pp.7-22 (2003-2004)
A.D. Brown, *Fashioning Change*, The Ohio State University Press (2012)

C. John, M. Ihsan, *Timber Structures: From Antiquity to the Present*, T.C., Haliç Üniversitesi (2009)
G.L. Hewitt, *Handicraft, Hobbit craft and the Fires of Mordor: The Arts and Crafts Movement, Industrial Revolution and The Lord of the Rings*, Rollins College, Master of Liberal Studies Theses. 51 (2014).
T. Kuusela, «In Search of a National Epic, The use of Old Norse myths in Tolkien's vision of Middle-earth», Approaching Religion , Vol. 4, No. 1, May 2014.
T.A. Shippey, *J.R.R Tolkien, Author of the Century*, HarperCollins Publishers (2001)
H. Bloom, *Bloom's Modern Critical Interpretations: The Lord of the Rings—New Edition*, Infobase Publishing(2008)
M. Foucault, «Of Other Spaces Heterotopias», French journal Architecture (Oct. 1984)
E. Fuller, C. S.Kilby, R. Kirk, J.W. Montgomery , C. Walsh, *Myth Allegory and Gospel, An Interpretation of J.R.R. Tolkien, C.S. Lewis, G.K. Chesterton, Charles Williams*, Publisher Canadian Institute for Law, Theology, and Public Policy Inc. (2000)

M Burns, *Perilous Realms Celtic and Norse in Tolkien's Middle-earth*, University of Toronto Press (2005)
P. Mortimer, «Tolkien and Modernism», West Virginia University Press, Tolkien Studies, Volume 2, 2005, pp. 113-129
D. Bratman, «Tolkien's Subcreation», West Virginia University Press, Tolkien Studies, Volume 13, 2016, pp. 293-295
K. W. Fonstad, *The atlas of Middle-earth*, George Alien & Unwin (1991)
J.R.R Tolkien, *The Book of Lost Tales*, Ballandne Books (1983)
B. Bates, *The Real Middle-earth*, Pan MacMillan (2003)
Patrick and Beatrice Haggerty Museum of Art, «The Invented Worlds of J.R.R. Tolkien», Haggerty Museum of Art Catalogues and Gallery Guides/Marquette University, (2004)
R.C. Wood, *Tolkien Among the Moderns*, University of Notre Dame (2015)

J. Fisher, *Tolkien and the study of his sources : critical essays*, McFarland & Company, Inc (2011)

J. Murray, «Hamlet on the holodeck: the future of narrative in cyberspace», pp.98, Cambridge, Mass. : MIT Press (1997)

E. Blakemore, «Fairy Tales Could Be Older Than You Ever Imagined», *The Smithsonian Magazine*, (1/20, 2016)

S.Jones, *The fairy tale : the magic mirror of imagination*, pp.8, Twayne Publishers, New York (1995)

J.Valdez, «Our Impending Doom: Seriality's End in Late-Victorian Proto-Dystopian Novels», pp.1, *The Journal of Modern Periodical Studies*, Vol. 9, No. 1, (2018)

William Shakespeare, *Macbeth*, Act V, Scene 4, Lines 6-9.

Robert S. Blackham, *J.R.R. Tolkien INSPIRING LINES*, p24, The History press (2012).

Ernest Mathijs and Murray Pomerance, «From Hobbits to Hollywood: Essays on Peter Jackson's Lord of the Rings», Amsterdam and New York: Rodopi, 2006.

K. W. Fonstad, *The Atlas Of Middle-earth*, Houghton Mifflin Company, Boston (1981)

Kathy Elgin, *Costume & Fashion source Books. The Medieval World*, p. 15, Bailey Publishing Associates Ltd (2009)

Br. Francis, *Theology of Fantasy in J.R.R. Tolkien's The Lord of the Rings*, p.44, Seton Hall University (2018)

Shippey, *J.R.R. Tolkien – Author of the Century*, p162, Harper Colins Publishers (2000)

John Garth, *The Worlds of J.R.R. Tolkien, The Places that inspired Middle-Earth*, pp.147-150, Princeton University Press, Princeton and Oxford (2020)

Jared Lobdell, «A Tolkien Compass», ed. Jared Lobdell, pp135-137, Open Court, Chicago and La Salle, Illinois, 1975.

W.G. Hammond, C. Scull, *J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator*, pp. 247-267, Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

M. Amory Lord Berners, *The Last Eccentric*, Pimlico, (1999)

Σ Σταυρίδης, Ουτοπία: διμηνιαία έκδοση θεωρίας και πολιτισμού (72), 145-158. (2006)

Ηλεκτρονική Βιβλιογραφία

Βάσια Καραγιάννη, Ευγενία Ανδρίτσου, «Φαντασιακό», 2020-2021, ATLAS-MACHINE AnEclecticGlossary, <https://hismodart.wixsite.com/lexicon/project07>, (19/03/2021)

J.R.R. Tolkien, «On Fairy-Stories» (1947), pp.18, pdf ed, <https://coolcalvary.files.wordpress.com/2018/10/on-fairy-stories1.pdf>, (19/03/2021)

J.R.R. Tolkien interviewed by Denys Gueroult for BBC in 1964, released 1971, https://www.youtube.com/watch?v=bzDtmMXJIB4&ab_channel=Sidh, 25/03/2021

Schierhorst, Gisele, *Kullervo and Turin: Music and Tragedy in Middle-earth*. *Stony Brook university Libraries*, (2005), <https://library.stonybrook.edu/2019/11/25/kullervo-and-turin-music-and-tragedy-in-middle-earth/>, 25/03/2021.

C. Catling, «Peasant houses in Midland England», *Current Archaeology magazine issue 279* (2013), <https://www.archaeology.co.uk/articles/peasant-houses-in-midland-england.htm>, 22/04/2021.

V.D.Lipman, «A brief History of Architecture in Britain», p.9, University of Southampton, https://cdn.southampton.ac.uk/assets/imported/transforms/content-block/UsefulDownloads_Download/1358E11C-695C4670BC764FA5CAB2EEFE/Architecture%20of%20London%20Preparatory%20Materials.pdf?_gl=1*aopaoc*_ga*MTkxMjQ4ODU0My4x-NjEwOTAzMdA2*_ga_51YK64STMR*MTYx-MDkwMzAwNS4xLjEuMTYxMDkwMzA0Mi-

4yMw..#_ga=2.18020537.1431257872.1610903006-1912488543.1610903006, 5/4/2021

«The IHCA Conservation Area Statement - Volume 1: Summary and Character Overview», p.4, Stroud district council (2008), <https://www.stroud.gov.uk/media/1768/ihca-vol1-chapter-7-nov-2008.pdf>, 22/04/2021.

Anna Xatzimixali, William Morris,«Ο δημιουργός του Arts and Crafts»,ESCAPEMEDIA (2016), <tps://www.escapemedia.gr/orizontes-texnis/ouil-iam-moris-o-dimiourgou-tou-arts-ed-crafts/>, 06/04/2021.

«HOCHEPPAN CASTLE CHAPEL. An unparalleled cycle of frescoes from the High Middle Ages», ALPINE ROAD OF ROMANESQUE ART,<https://www.stiegenzumhimmel.it/en/alpine-road-of-romanesque-art/cultural-sites/20-hocheppan-castle-chapel.html>, 06/04/21.

«Εξερευνώντας τα έργα του Βυζαντίου, Οχυρωματικά έργα (κάστρα, οχυρά, πύργοι)», Ευρωπαϊκό Κέντρο Βυζαντινών και Μεταβυζαντινών Μνημείων, <http://exploringbyzantium.gr/EKBMM/Page?name=y-pomeleti&lang=gr&id=14&sub=32&level=1&template=accessible>, 28/04/2021.

Banham R., «*The New Brutalism.*», pp.19-28, October, 136, (2011), https://www.mitpressjournals.org/doi/pdf/10.1162/OCTO_a_00034, 21/04/2021.

Χ. Παπαστεργίου, Ν. Κεφαλογιάννης, «Η Αρχιτεκτονική ως Συνθήκη δράσης»,20/8/2006, <https://www.greekarchitects.gr/gr/home>,22/04/2021.

Κατάλογος Εικόνων

Σελ 6:Salvador Dalí, *Young Woman at a Window*,(1925),κολάζ, Museo Reina Sofía,Madrid.

Σελ 10–17: Manu Pastrana, φωτογραφία,<https://www.flickr.com/photos/pas-tra-na/8645803273/>, 13/05/2021.

Σελ 13:Andrea Appiani, *Jupiter and Mercury at Philemon and Baucis*,(άγνωστημερομηνία), λάδισεκαμβά,ιδιωτική συλλογή,<https://eclecticlight.co/2016/04/27/the-story-in-paintings-philemon-and-baucis-virtue-rewarded/>, 13/05/2021.

Σελ 14-15 – 23: Tablet II of the Epic of Gilgamesh,(7^{ος}αι. π.Χ), σκαλιστήπήλινηεπιγραφή, The British Museum.

Σελ 16-17:Arthur Rackham, Εικονογράφηση για Τα παραμύθια των Αδερφών Γκρίμ, η Ωραία Κοιμωμένη, (1812)μολύβι και μελάνι σε χαρτί,https://www.brainpickings.org/2016/02/29/arthur-rackham-brothers-grimm/?mc_cid=4c-052b899a&mc_eid=95d727c25b, 13/05/2021.

Σελ 18:Arkseli Gallen-Kallela, *The Defense of the Sampo*,(1896), τέμπερα,Turku Art Museum, Turku.

Σελ 20-21: Πλουμπίδη Ελένη, *Η πόλη της Οκτάβιας*, Σκίτσο.

Σελ 22-23: *Χάρτης του Τάμριελ*, <https://forums.elder-scrollsonline.com/fr/discussion/560940/la-taille-du-bois-noir>, 13/05/2021.

Σελ 24:John Wyatt, J.R.R. Tolkien, φωτογραφία, (1968)

Σελ 26:Haywood Magee, J.R.R. Tolkien, φωτογραφία, (1955)

Σελ 27: *Χάρτης του Skyrim*.

Σελ 28-30: David Day’s, *Χάρτης της Άρντα*, «Tolkien Bestiary» (1978)

Σελ 35:J.R.R. Tolkien, *Ο Δράκος Γκλάουρανγκ*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist&Illustrator,pp.70, Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 36-37:J.R.R. Tolkien, *Το Λάσος Φανγκορν*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator,pp.80, Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 40-41:Ο Χάρτης του Θόριν, https://museoteca.com/r/en/work/7383/j_r_r_tolkien/thror_s_map/!, 13/05/2021.

Σελ 43:I. Madelener, *Το πνεύμα του βουνού*,(1920)

Σελ 45:Akseli Gallen-Kallela, Εικονογράφηση για τα έπη Καλεβάλα, (1920 – 1930) <https://www.gallen-kallela.fi/en/collections/collections/art-collection/>, 13/05/2021.

Σελ 49:Anna & Elena Balbusso, *Beowulf*,(2013), <https://arthur.io/art/anna-elena-balbusso/beowulf>, 13/05/2021.

Σελ 52:M. Έσσερ, *Μέρα και Νύχτα*, (1938), πενάκι, <https://www.wikiart.org/en/m-c-escher/day-and-night>, 13/05/2021

Σελ 54:J.R.R. Tolkien, *Ο Λόφος του Χόμπιτον*, Σκίτσο W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator, pp.148, Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 56:J.R.R. Tolkien *Το Μπαγκ- Εντ*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator, pp.138, Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 58:Ισλανδικά Turf Houses, <https://www.fieldstudy-oftheworld.com/turf-houses-traditional-green-buildings-ice-land/>, 13/05/2021.

Σελ 59: J.R.R. Tolkien, *Το εσωτερικό στο Μπαγκ- Εντ*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator, pp.209, Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 60: K. W. Fonstad, *Κάτοψη του Χόμπιτον & Του Μπαγκ-Εντ*, K. W. Fonstad, *The atlas of Middle-earth*, George Alien & Unwin (1991)

Σελ 62: J.R.R. Tolkien, *Ο Γκάνταλφ μπροστά από το Μπαγκ- Εντ*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator, Houghton Mifflin Company, pp.91 Boston (1995), pdf ed.

Σελ 63: J.R.R. Tolkien, *Εξώφυλλο για το Χομπιτ*, Μελάνι & Νερομπογιά, <https://imgur.com/gallery/ftfw0ZH>

Σελ 64:J.R.R. Tolkien, *Το Σχιστό Λαγκάδι*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator ,pp. 166, Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 65:Alan Lee, *Luthien Tinuviel*, Εικονογράφιση για τον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών, <https://gallerix.org/store-room/1710434100/N/1413124800/>, 13/05/2021.

Σελ 67:J.R.R. Tolkien, *Ο Γκάνταλφ πηγαίνει στο Σπίτι του Έλροντ*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator,pp. 161, HoughtonMifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 69 :J.R.R. Tolkien, *Άνοιξη στο Δάσος του Λόριεν*, Σκίτσο,<https://www.flickr.com/photos/mnoel/3577696055/in/photostream/>, 13/05/2021.

Σελ 71: Κολάζ με μοτίβα του J.R.R. Tolkien.

Σελ 72-73: Τοιχογραφία με θέμα την *Παραβολή των ανόητων παρθένων*, fresco,Castle Hocheppan Chapel, (1205),<https://www.akg-images.com/archive/The-fool-ish-boy-women-2UMDHUWBA2U0T.html>, 13/05/2021.

Σελ 74-75: Κολάζ με θέμα τη ΜεσαιωνικήBliaut.

Σελ 76:*Χτένισμα Ευγενούς Κυρίας*, Dictionnaire Du Mobilier Francais(1874)

Σελ 77: Van Der Weyden,*15th Century Gown*, <http://www.uvm.edu/~hag/sca/15th/weycold1.jpg>, 13/05/2021.

Σελ 78:Walter Crane,*King Arthur asks the lady of the lake for the sword Excalibur*, https://en.m.wikipedia.org/wiki/File:CRANE_King_Arthur_asks_the_lady_of_the_lake_for_the_sword_Excalibur.jpg, 13/05/2021.

Σελ 79:Edmund Blair Leighton, *The Accolade*, 1901,<https://www.artstation.com/artwork/8wNX6>, 13/05/2021.

Σελ 80 -81, Η οροφή εσωτερικά της Sagrada Familia.

Σελ 82 :J.R.R. Tolkien, *Lake town*, Σκίτσο, https://museoteca.com/r/en/work/7370/j_r_r_tolkien/lake_town/!, 13/05/2021.

Σελ 85: Ted Nasmith, Εικονογράφιση *At the Sign of the Prancing Pony*

Σελ 86-87: Whitehorse Hill, Uffington ‘Castle

Σελ 88:Εξώφυλλο του βιβλίου *Οι Δύο Πύργοι*, Σκίτσο, J.R.R. Tolkienhttps://museoteca.com/r/en/work/7387/j_r_r_tolkien/dust_jacket_design_for_the_two_towers/!, 13/05/2021.

Σελ 89 The typical Anglo-Saxon burh in Medieval England https://external-preview.redd.it/vl_o2HQd0fuvKdyli-WKremuvx3JB--HbnGJMbChYAas.jpg?auto=webp&s=5140f53dc5379fb305f54f9d1bde8ea247f9f732

Σελ 90: J.R.R. Tolkien, «Μίνας Τίριθ», Σκίτσο, *Εκδοχή του πύργου Όρθανκ Ι*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator ,pp. 253 , HoughtonMifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 92:J.R.R. Tolkien, Σκίτσα διαφορετικών εκδοχών της Μίνας Τίριθ, Tolkien W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator ,pp. 255 , HoughtonMifflin Company, Boston (1995), pdfed.

Σελ 93:Pieter Bruegel, *Ο πύργος της Βαβέλ*, (1565), Viena,<https://jhna.org/articles/come-let-us-make-a-city-and-a-tower-pieter-bruegel-the-elder-tower-of-babel-creation-harmorious-community-antwerp/>, 13/05/2021.

Σελ 95: Μποττιτσέλι, *Το κάστρο της Αθήνης*, Λεπτομέρεια από τον πίνακα «Η Κόλαση του Δάντη», (1485), Βατικανό, https://digi.vatlib.it/view/MSS_Reg.lat.1896.pt.A, 13/05/2021.

Σελ 97:J.R.R. Tolkien, *Εκδοχή του πύργου Όρθανκ 2*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator ,pp. 242 , HoughtonMifflin Company, Boston (1995), pdfed.

Σελ 99:J.R.R. Tolkien, *Εκδοχή του πύργου Όρθανκ 3*, Σκίτσο,W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artis & Illustrator ,pp. 161, HoughtonMifflin Company, Boston (1995), pdfed.

Σελ 100:Alan Lee, *Το Όρθανκ* για τον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών, ConceptArt, <https://arthur.io/art/alan-lee/orthanc>, 13/05/2021.

Σελ 102:John Howe,*Το Μπάραντ-Ντουρ* για τον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών, Consept Arthttps://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=4699, 13/05/2021.

Σελ 103:J.R.R. Tolkien, *Εκδοχή του πύργου Όρθανκ 3*, Σκίτσο,W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artis & Illustrator ,pp. 161, HoughtonMifflin Company, Boston (1995), pdfed.

Σελ 104:J.R.R. Tolkien, *Το Όρθανκς την Ισενγκάρντ*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator ,pp. 245 , Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 106:J.R.R. Tolkien ,*Το Λιμέρι της Σίλομπ* ,Σκίτσο,W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator ,pp. 256 , Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 107:J.R.R. Tolkien, *Το Λιμέρι της Σίλομπ Ιστοί* ,Σκίτσο.

Σελ 108:J.R.R. Tolkien, *Η Κίριθ Ούνγκολ* ,Σκίτσο,W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator ,pp. 260 , Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 109:Alan Lee, *Η Κίριθ Ούνγκολ* για τον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών, Consept Art,https://lotr.fandom.com/wiki/Tower_of_Cirith_Ungol, 13/05/2021.

Σελ 111:Ο Πύργος Faringdon Folly,<https://www.britainexpress.com/photos.htm?attraction=3248>, 13/05/2021.

Σελ 113: (πάνω) Jeremy Bentham, *Σχέδια της Φυλακής Πανόπτικον*. (κάτω) φωτογραφία της Φυλακής Πανόπτικον, https://www.researchgate.net/publication/291019290_Mobile_experiences_of_an_adolescent_learning_Spanish_online_in_a_twenty-first_century_high_school/figures, 13/05/2021.

Σελ 114: J.R.R. Tolkien, *Το Μπάραντ-Ντουρ*, Σκίτσο, W.G. Hammond, C. Scull, J.R.R. Tolkien Artist & Illustrator, pp. 217, Houghton Mifflin Company, Boston (1995), pdf ed.

Σελ 113: John Howe, *Το Μπάραντ-Ντουρ 2 για τον Αρχοντα των Δαχτυλιδιών*, Concept Art http://www.john-howe.com/portfolio/gallery/details.php?image_id=2183&sessionid=-s7u9lu6hch1npfcpe44o37ss57, 13/05/2021.

Σελ 115: Στιγμιότυπο της Ταινίας *1984* (1956)

