

**Αρχαίο Έπος και Fantasy:
Το Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου
του George R.R. Martin**

**Μαρία Καμπέρη
Εκπαιδευτικός**

Μεταπτυχιακό Λογοτεχνίας του Παιδαγωγικού Τμήματος Δημοτικής Εκπαίδευσης του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών

Περίληψη

Διαχρονικά, οι μύθοι εκφράζουν τις ανησυχίες και τις αγωνίες μας και μας βοηθούν να αντιληφθούμε τον κόσμο γύρω μας. Οι μύθοι βρίσκονται σε αφθονία στο ιστορικά κακοποιημένο λογοτεχνικό είδος *fantasy*, το οποίο συχνά χαρακτηρίζεται ως ‘μαζικής κατανάλωσης’, παγιδευμένο σε απλοϊκές πλοκές, όπως ο αγώνας ανάμεσα στο ‘καλό’ και το ‘κακό’, ως ‘πολυλογία’ και ανάγνωσμα ‘της σειράς’, παρά ως σοβαρή λογοτεχνία. Ανάμεσα στην παλιά ακαδημαϊκή πίστη, ότι αν κάτι είναι δημοφιλές, μάλλον είναι κακό και την συνεχιζόμενη συζήτηση σχετικά με το αν η pop κουλτούρα θα πρέπει να εξετάζεται στην λογοτεχνική κριτική, στόχος του παρόντος άρθρου είναι να εξετάσει την παρουσία του κλασικού έπους στο *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου* του George R.R. Martin. Αυτό που προκύπτει, θεωρούμε, είναι μια συμβίωση του αρχαίου με το σύγχρονο που θα μπορούσε να αποδειχθεί εξαιρετικά ευεργετική, αφού τέτοιου είδους συγκρίσεις συμβάλλουν στην απόδειξη της αδιάκοπης σύνδεσης ανάμεσα στην αρχαία κλασική γραμματεία, τον σύγχρονο πολιτισμό και την pop κουλτούρα.

Εισαγωγή

Στο *The Cry for Myth*(1991), ο κοινωνικός ψυχολόγος Rollo May, υποστηρίζει ότι όταν οι άνθρωποι χρειάζονται κάτι να πιστέψουν, επιλέγουν το μύθο, μία ιστορία που αποτελεί έναν τρόπο ερμηνείας και κατανόησης της πραγματικότητας, μία ‘κατευθυντήρια’ αφήγηση: «Οι μύθοι είναι σαν τα δοκάρια ενός σπιτιού: δεν εκτίθενται στο εξωτερικό, είναι η δομή που συγκρατεί το σπίτι ώστε οι άνθρωποι να μπορούν να ζήσουν μέσα σ’ αυτό» [...] «Οι μύθοι είναι αφηγηματικά πρότυπα που νοηματοδοτούν την ύπαρξή μας» (May, 1991, σ.15).

Ο Falck (1995), θεωρεί ότι ο καταλληλότερος χώρος να βρει κανείς αυτές τις ‘κατευθυντήριες’ αφηγήσεις είναι η λογοτεχνία, η οποία προκύπτει από την προαιώνια ανάγκη των ανθρώπων για την παρουσία μύθου και μπορεί να θεωρηθεί, όπως και οι μύθοι, ως εγγραφή των φόβων και των προσδοκιών των ανθρώπων. Οι σύγχρονες εκδοχές των τακτικά επαναλαμβανόμενων μυθολογικών θεμάτων απαντώνται σε βιβλιοθή-

κες, βιβλιοπωλεία, ράφια σπιτιών και θέατρα. Η λογοτεχνία, με τη μορφή του μυθιστορήματος, της ποίησης, του δράματος και της κινηματογραφικής ταινίας, παρέχει το σκηνικό στο οποίο οι σημερινοί παραμυθάδες αναπαριστούν τις ιδέες, τα ένστικτα, τις ελπίδες και τους φόβους τους (Ferrell 2000, σ.12).

Οι μύθοι προέρχονται από μια 'εσωτερική συνείδηση', συνεπώς: «ο μόνος σκοπός ενός σωστού καλλιτέχνη σήμερα θα πρέπει να είναι να επαναφέρει τους ανθρώπους σε επαφή με ξεχασμένα αρχέτυπα» (Campbell, 1986, σ.145), διότι αυτά παραμένουν οικουμενικές αλήθειες, ανεξάρτητα από το ποιος διηγείται το μύθο και πότε. «Η ουσία του μύθου δεν είναι το στυλ του ή ο τρόπος που έχει συνταχθεί, αλλά η ιστορία που λέει» (Lévi-Strauss, 1966, σ.210). Η δομική και η σημειωτική ανάλυση του μύθου που ανέπτυξε ο Lévi-Strauss, επεκτάθηκε στη μελέτη της λαϊκής / μαζικής κουλτούρας. Τα κείμενα μιας τέτοιας κουλτούρας μπορούν να θεωρηθούν, όπως και οι μύθοι, ως προσπάθειες επίλυσης κοινωνικών αντιφάσεων, συγκρούσεων και κατάκτησης εξουσίας, μέσω της φαντασίας. Έτσι: «η ανάλυση της pop / μαζικής κουλτούρας μπορεί να προσφέρει μια σημαντική οπτική των σύγχρονων συλλογικών φόβων και φαντασιώσεων» (Hall et al., 2005, σ.251).

Η σύγχρονη λογοτεχνία αναπαριστά αρκετά όμοιες και αντίστοιχες αλήθειες με αυτές που υποκρύπτονται στους αρχαίους μύθους. Πιο συγκεκριμένα, η λογοτεχνία φαντασίας εμπεριέχει τα δομικά χαρακτηριστικά του μύθου: οι ιστορίες της διαδραματίζονται σε φανταστικό χωροχρόνο, χωρίς, παρ' όλα αυτά, οι ήρωες της να χάνουν την ανθρώπινη υπόστασή τους: «Τα καλύτερα έργα fantasy χρησιμοποιούν μέρη, ανθρώπους και δυνάμεις που ξεπηδούν από την φαντασία για να μπορέσουν να έρθουν σε επαφή με τα πιο αληθινά κομμάτια του εαυτού μας» (Tedesco, 2012, σ.100). Τα προβλήματα που απασχολούν τους ήρωες είναι υπαρκτά, τα λόγια τους εκφράζουν συλλογικούς φόβους και φαντασιώσεις. Αποζητούν κάτι που θα τους βοηθήσει να κατανοήσουν τη ζωή τους, μία 'κατευθυντήρια' αφήγηση. Το φανταστικό απαντά στην προαιώνια ανάγκη του ανθρώπου για την παρουσία μύθου, γεγονός που εξηγεί, εν πολλοίς, την εξαιρετική του δημοφιλία.

Αν και, συχνά, το μυθιστόρημα φαντασίας κατηγοριοποιείται ως 'μαζικής κατανάλωσης', βαρετό, 'ψυχαγωγία απόδρασης', με απλοϊκή πλοκή και γλώσσα που μοιάζει καταλληλότερη για μυθιστορήματα 'της σειράς', παρά για σοβαρή λογοτεχνία (Chau & Vanderwees, 2019, σ.2), η σειρά φαντασίας *Το τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου* του George R.R. Martin και η τηλεοπτική σειρά που ενέπνευσε, το *Game of Thrones*, αποτελούν, πλέον, θέμα πανεπιστημιακών μαθημάτων. Ο Dyson (2015, σ.32) ισχυρίζεται ότι «η pop κουλτούρα έχει γίνει μέρος των παιδαγωγικών εργαλείων στις προσπάθειες των πανεπιστημίων να κερδίσουν τις καρδιές και το μυαλό των προπτυχιακών φοιτητών». Οι Clapton και Shepherd (2017, σ.6), βλέπουν τα έργα του Martin ως «σημαντικά εργαλεία διδασκαλίας». Υποστηρίζουν ότι «τα μυθιστορήματά του είναι 'γόνιμο έδαφος διεξαγωγής έρευνας' αν και, δυστυχώς, υφίσταται ακόμα η αντίληψη πως η pop κουλτούρα δεν έχει θέση στα πανεπιστήμια». Σίγουρα, η δημοτικότητα του Martin λειτουργεί, εν πολλοίς, εναντίον του, σύμφωνα με την παλιά ακαδημαϊκή πεποίθηση την οποία ο Bourdieu υπενθυμίζει στο *Distinction* (1979), ότι αν κάτι είναι δημοφιλές, μάλλον είναι κακό.

Ως εκ τούτου, τα έργα του Martin απολαμβάνουν σημαντικής αποδοχής και δημοφιλίας, γεγονός το οποίο αποτελεί έναυσμα για το παρόν άρθρο, το οποίο επιχειρεί μία ψηλάφηση των διακειμενικών συνάψεων που ανιχνεύονται ανάμεσα στη σειρά φαντασίας *Το Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου* και το έπος, ένα κλασικό και διαχρονικά αγαπημένο λογοτεχνικό είδος, φορέα αρχετυπικών μύθων. Θα αναλυθούν οι κειμενικές συμβάσεις του αρχαίου έπους και του σύγχρονου fantasy, μέσω συγκεκριμένων παραδειγμάτων από τα κείμενα. Ακολουθώντας, θα παρουσιαστεί, εν συντομία, η έννοια της διακειμενικότητας και το προτεινόμενο σχήμα του Stephens, ώστε να ανιχνευθεί η διακειμενικότητα των αφηγηριακών αρχαιοελληνικών επών και της δευτερογενούς σειράς φαντασίας *Το Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*. Τέλος, θα γίνει αναφορά σε συγκεκριμένους χαρακτήρες και γεγονότα μέσω των οποίων το άρθρο ευελπιστεί να αναδείξει πτυχές της συμβίωσης του αρχαίου και του σύγχρονου στη λογοτεχνία του φανταστικού.

Διακειμενικότητα

Τον όρο διακειμενικότητα χρησιμοποίησε πρώτη η Kristeva στο έργο της *Σημειωτική*, λέγοντας ουσιαστικά «πώς κάθε κείμενο είναι ενσωμάτωση και μετασχηματισμός ενός άλλου κειμένου» (Kristeva, 1969, σ.85) και υποστήριξε πως όταν διαβάζουμε ένα κείμενο δημιουργούνται δύο σχέσεις: η σχέση μεταξύ των αναγνωστών και του συγγραφέα και η σχέση μεταξύ του κειμένου και άλλων κειμένων. Με αυτόν τον τρόπο ορίζει τη διακειμενικότητα, η οποία οδηγεί σε ένα από τα μεγάλα ερωτήματα σχετικά με τη λογοτεχνία, το αν μπορούμε να δούμε ένα κείμενο απομονωμένα ή αν πρέπει να εξετάσουμε πώς σχετίζεται με τα άλλα κείμενα. Ο Genette ορίζει τη διακειμενικότητα ως «οτιδήποτε θέτει σε σχέση, ανοιχτή ή μυστική, το κείμενο με άλλα κείμενα» (Genette, 1982, σ.7) και ο Barthes (2001, σ.141) αναφέρει πως: «το κείμενο είναι ένα πλέγμα αναφορών προερχόμενων από τις χίλιες τόσες εστίες πολιτισμού».

Ο Stephens (1990), προτείνει το ακόλουθο σχήμα το οποίο ορίζει ως εκφάνσεις της διακειμενικότητας:

- α. αφηγηριακό κείμενα στα οποία το δευτερογενές κείμενο αναφέρεται άμεσα ή έμμεσα, με απλές αναφορές,
- β. μία γνωστή ιστορία που ενώ σώζεται σε διάφορες παραλλαγές, το δευτερογενές κείμενο δεν αναφέρεται σε κάποια συγκεκριμένα από αυτές,
- γ. ένα κλασικό μοτίβο ιστορίας (όπως για παράδειγμα ο ήρωας που σώζει την χώρα από μία κατάρα ή ένα τέρας) το οποίο υιοθετείται από το δευτερογενές κείμενο αλλά παρουσιάζεται σε μία ξεχωριστή και διαφορετική εκδοχή,
- δ. λογοτεχνικά είδη και λογοτεχνικές συμβάσεις, όπως αστυνομικές ιστορίες, μύθοι και παραμύθια. Κάθε λογοτεχνικό είδος χαρακτηρίζεται από λογοτεχνικές συμβάσεις τις

οποίες μπορεί να υιοθετεί ένα δευτερογενές κείμενο και αφορούν στο περιεχόμενό του, στη δομή του, στους χαρακτήρες του και στις συμπεριφορές τους,

ε. κοινωνικά ή ιστορικά κείμενα ή περιστάσεις, δηλαδή αποσπάσματα σχετικών εγγράφων, άρθρα εφημερίδων, αναφορές σε ιστορικά γεγονότα, τοπωνυμίες και υπαρκτά πρόσωπα,

στ. άλλες μορφές τέχνης, όπως ζωγραφική, λαϊκά τραγούδια, κινηματογράφο, τηλεόραση, διαφήμιση, και

ζ. μεταγενέστερα κείμενα, όπου το δευτερογενές κείμενο που εξετάζεται είναι γραμμένο ως προγενέστερο του αρχικού και λειτουργεί ως τέτοιο.

Σύμφωνα με το σχήμα του Stephens, διακειμενικές αναφορές ανάμεσα στα κλασικά έπη και το *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου* ανιχνεύονται ως εξής:

α. Μία γνωστή ιστορία που ενώ σώζεται σε διάφορες παραλλαγές, το δευτερογενές κείμενο δεν αναφέρεται σε κάποια συγκεκριμένη από αυτές. Ιστορίες γειτονικών βασιλείων που βρίσκονται σε συνεχή ανταγωνισμό, ενώ η μία δυναστεία προσπαθεί να ανατρέψει την άλλη, απαντώνται συχνά στη λογοτεχνία, σε άπειρες παραλλαγές. Στο *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*, τα Επτά Βασίλεια και η δυναστεία των Ταργκάρυεν που ανατράπηκε από τη δυναστεία των Μπαράθρον, θυμίζουν αυτό το γνωστό μοτίβο χωρίς, ωστόσο, να γίνεται αναφορά σε κάποια συγκεκριμένη προγενέστερη παραλλαγή.

β. Ένα κλασικό μοτίβο ιστορίας το οποίο υιοθετείται από το δευτερογενές κείμενο αλλά παρουσιάζεται σε μία ξεχωριστή και διαφορετική εκδοχή. Ένα κλασικό μοτίβο ιστορίας είναι αυτό του ‘μυθιστορήματος μαθητείας’ ή *bildungsroman*, στο οποίο το νεαρό αγόρι εγκαταλείπει την οικογενειακή εστία και μέσα από περιπέτειες και κακουχίες, φτάνει στην ενηλικίωση. Στο έργο του Martin, ο νόθος γιος του Άρχοντα Νεντ Σταρκ, Τζον Σνόου, αφήνει τη σιγουριά του Γουίντερφελ, κάστρου των Σταρκ, για να γίνει Αδερφός της Νυχτερινής Φρουράς, ενός Τάγματος που υπερασπίζεται τα βορειότερα σύνορα των Επτά Βασιλείων. Μέσα από περιπέτειες πέρα από το παγωμένο Τείχος και συνεχείς μάχες, καταλήγει να εκλεγεί Άρχοντας Διοικητής της Νυχτερινής Φρουράς, μία εξαιρετικά τιμητική θέση, ειδικά για ένα νόθο αγόρι.

3. Λογοτεχνικά είδη και λογοτεχνικές συμβάσεις, όπως αστυνομικές ιστορίες, μύθοι και παραμύθια. Κάθε λογοτεχνικό είδος χαρακτηρίζεται από λογοτεχνικές συμβάσεις τις οποίες μπορεί να υιοθετεί ένα δευτερογενές κείμενο και αφορούν στο περιεχόμενό του, στη δομή του, στους χαρακτήρες του και στις συμπεριφορές τους. Μία λογοτεχνική σύμβαση η οποία απαντάται στα Ομηρικά έπη και στη σειρά του Martin, είναι η αφήγηση που ξεκινά *in media res*, από το ‘κέντρο’ του μύθου, δηλαδή από το γεγονός που αποτελεί την ‘καρδιά’ της πλοκής, από το πιο ουσιαστικό και το πιο καίριο περιστατικό. Όταν ένα αφηγηματικό κείμενο ξεκινά *in media res*, δημιουργείται στον αναγνώστη ένα αφηγηματικό κενό, δηλαδή απορίες και ερωτηματικά για τα γεγονότα που χρονικά προηγούνται και τα οποία ο αναγνώστης αγνοεί. Στην *Οδύσσεια*, η αφήγηση αρχίζει όταν ο ήρωας βρίσκεται ήδη στον δέκατο χρόνο περιπλάνησής του, στο νησί της Καλυψώς, ενώ όλα

όσα προηγήθηκαν, τα παρουσιάζει μόνος του μπροστά στη συγκέντρωση των Φαιάκων στο ανάκτορο του Αλκίνοου. Ομοίως, στο *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*, η Εξέγερση του Ρόμπερτ, η ‘αρπαγή’ της Λυάννα και η γέννηση του Τζον Σνόου, έχουν συμβεί πολλά χρόνια πριν. Όσα εκτυλίσσονται στο έργο του Martin, αποτελούν συνέπειες αυτών των γεγονότων. Παρατηρούμε, δηλαδή, αυτό που ονομάζεται ‘εγκιβωτισμός’, την αναστροφή της φυσικής σειράς της δράσης και την κατάλληλη τοποθέτηση ενός προγενέστερου χρονικά τμήματος σε πιο κατοπινή θέση, με αναδρομική αφήγηση των γεγονότων (Τσοπανάκης, 1984, σ.57).

Συγκλίσεις ανάμεσα στο αρχαίο έπος και τη λογοτεχνία fantasy

Η επιστημονική φαντασία και η λογοτεχνία fantasy- τόσο σημαντική όχι μόνο για τη σύγχρονη λογοτεχνία αλλά και για τον κινηματογράφο και την τηλεόραση- συνδέονται βαθιά με την ελληνορωμαϊκή αρχαιότητα. Το έπος όπως και η λογοτεχνία fantasy αντιπροσωπεύουν το εντελώς διαφορετικό από τον υπαρκτό κόσμο: έναν σύνθετο και βαθιά μεταφυσικό κόσμο όπου το εξωπραγματικό γίνεται πραγματικό και το αδύνατο δυνατό. Το έπος παρουσιάζει μυθοποιημένα γεγονότα ενός μακρινού παρελθόντος σαν να είναι αληθινά μέσα από «μία ατμόσφαιρα μυστηρίου, αγνώστου και φανταστικού» (Wace&Stubbings, 2007, σ.249), ενώ «Fantasy, θεωρούμε την μυθοπλασία στην οποία αναστέλλονται οι φυσιολογικοί κανόνες της φυσικής, της βιολογίας, της εξέλιξης ή της τεχνολογικής ανάπτυξης και η οποία έχει παραχθεί στην κοινώς αποδεκτή ως σύγχρονη εποχή» (Lushkov, 2017, σ.309). Υποστηρίζοντας την παρουσία των αρχών και κανόνων του κλασικού έπους στο μυθιστόρημα fantasy και συγκεκριμένα στο *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*, δεν υποστηρίζουμε πως η επιτυχία της σειράς οφείλεται στις κλασικές της επιρροές, άλλωστε, για πολλούς θεατές της τηλεοπτικής σειράς *Game of Thrones* ή αναγνώστες του *Τραγουδιού της Φωτιάς και του Πάγου*, ο Όμηρος είναι πιθανώς σχετικά άγνωστος. Πρόκειται, εντούτοις, για μία πολύ δημοφιλή σειρά, της οποίας η επική αισθητική οδήγησε μία μερίδα κριτικών να αναφέρονται στον Martin ως ‘τον αμερικανό Tolkien’ (Grossman, 2005).

Φυσικά, το κλασικό έπος δεν χρειάζεται περαιτέρω προβολή μέσω των έργων του Martin, παρ’ όλα αυτά, η παρουσία ενός γνωστού θέματος σε αυτό το εξαιρετικά δημοφιλές κείμενο, μας δίνει την ευκαιρία να αξιολογήσουμε την παρουσία των κλασικών στην σύγχρονη pop κουλτούρα, -ιδιαίτερος διότι συχνά στις μέρες μας η αξία των ανθρωπιστικών επιστημών τίθεται υπό αμφισβήτηση- και να επιχειρήσουμε να αναδείξουμε την σταθερή και συνεχή σχέση της αρχαίας λογοτεχνίας και του σύγχρονου πολιτισμού.

Όλες οι σύγχρονες σημασίες που αποδίδουμε στη λέξη ‘επικός’ (‘μεγάλος’, ‘μνημειώδης’, ‘ηρωικός’, ‘μεγαλοπρεπής’) ταιριάζουν στις συμβάσεις και τους στόχους του κλασικού έπους. Η λογοτεχνία fantasy μοιράζεται πολλές από τις συμβάσεις της επικής

ποίησης, καθώς και τις ευρύτερες αισθητικές της αξίες (Weiner, 2017, σ. 26). Παρατηρούνται κοινά σημεία των δύο ειδών όπως οι ηρωικές αναζητήσεις, το υπερφυσικό, η μοίρα, τα τέρατα και οι εξωτερικές απειλές, από τον Όμηρο ως τον Tolkien και τον Martin:

1. Οι ηρωικές αναζητήσεις. Στο κλασικό έπος οι περιπλανήσεις του Οδυσσέα ή του Αινεία είναι πυρήνες της *Οδύσσειας* και της *Αινειάδας*, αντίστοιχα. Η περιπλάνηση του Μπραν Σταρκ μέχρι να βρει το Τριόφθαλμο Κοράκι ή η αναζήτηση της Μπριέν για την Σάνσα Σταρκ, είναι παραδείγματα ηρωικών αναζητήσεων στο *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*. «Ο Timmerman κάνει διάκριση μεταξύ της αναζήτησης και της περιπέτειας, έτσι ώστε το έπος φαίνεται να είναι η πηγή του λογοτεχνικού σχήματος της ‘αναζήτησης’, η οποία είναι απαραίτητο στοιχείο της λογοτεχνίας φαντασίας όσο και σημείο συσχέτισής της με την κλασική λογοτεχνία. Η Ringel (2000, σ.163) αναφέρει επίσης την αναζήτηση ως απαραίτητη για την λογοτεχνία fantasy» (Weiner, 2017, σ.32).

2. Το υπερφυσικό. Η μαγεία, παραδείγματος χάρη, είναι κοινός τόπος και στα δύο είδη. Στο αρχαίο έπος, στην *Οδύσσεια* του Ομήρου, η Κίρκη που θέλει να μετατρέψει τον Οδυσσέα σε ζώο και η Καλυψώ που θέλει να τον μετατρέψει σε θεό, είναι παραδείγματα ισχυρών μαγισσών, ενώ οι Μίρρι Μαζ Ντουρ και η Μελισάντρα έχουν σημαντικό ρόλο στο *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*:

Η Μίρρι Μαζ Ντουρ ήταν μέτζι. Γυναίκα που πλάγιαζε με δαίμονες και εξασκούσε μαύρη μαγεία (Παιχνίδι του στέμματος, σ. 759)

Η Μελισάντρα. Αυτή. Η Μελισάντρα του Ασάι, μάγισσα, ισκιοδέτρα και ιέρεια του Ρ'λор, του Κυρίου του Φωτός, της Καρδιάς της Φωτιάς του Θεού της Φλόγας και της Σκιάς. Η Μελισάντρα, που η τρέλα της δεν έπρεπε να ταξιδέψει πέρα από το Ντραγκονστόουν (Σύγκρουση Βασιλέων:, σ. 32).

3. Η μοίρα. Ο κόσμος της επικής ποίησης είναι δομημένος από τη ‘μοίρα’, η οποία συχνά αποκαλύπτεται μέσα από προφητείες και μάντισσες όπως η Κασσάνδρα, στην οποία ο Απόλλωνας έδωσε το χάρισμα της μαντικής και ζήτησε τον έρωτά της ως αντάλλαγμα. Η Κασσάνδρα αρνήθηκε και τότε ο θεός την εκδικήθηκε δίνοντάς της την κατάρα του να μην πιστεύει κανείς τις προφητείες της. Στο *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*, οι προφητείες λένε ότι ο Οίκος Ταργκάρυεν θα επιστρέψει στο θρόνο ή ότι ο Αζόρ Αχάι θα ξαναγεννηθεί για να παλέψει με τους Άλλους:

Τα αρχαία βιβλία του Ασάι γράφουν πως θα έρθει μια μέρα ύστερα από ένα μακρύ καλοκαίρι που τα αστέρια θα στάζουν αίμα και η παγωμένη ανάσα του σκότους θα σκεπάσει τον κόσμο. Αυτή την ώρα του τρόμου, ένας πολεμιστής θα τραβήξει από τη φωτιά ένα φλεγόμενο σπαθί. Κι αυτό το σπαθί θα είναι ο Φωτοδότης, το Κόκκινο Σπαθί των Ηρώων, κι εκείνος που θα το κρατά θα είναι ο ξαναγεννημένος Αζόρ Αχάι, και το σκοτάδι θα διαλυθεί μπροστά του (Σύγκρουση Βασιλέων, σ. 158).

4. Τέρατα και εξωτερικές απειλές. Αυτή είναι, επίσης, μία μακρά και καθιερωμένη λειτουργία της λογοτεχνίας του φανταστικού (Tolkien, *The Monsters and the Critics*, σ. 33, όπως αναφ. στο Young, 2016, σ. 292), όπως και του έπους «Οι μάχες με τέρατα, η πάλη με σύμβολα του θανάτου, μπορούσαν να αποβούν ένας πόλεμος εναντίον ανθρωπίνων εχθρικών δυνάμεων» (Wace&Stubblings, 2007, σ. 249). Στην *Οδύσσεια*, μυθικά

τέρατα όπως οι Κύκλωπες, οι Σειρήνες, η Σκύλλα και η Χάρυβδη ταλανίζουν τον Οδυσσέα και τους συντρόφους του και «Στο *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*, καθώς οι υπέροχοι χαρακτήρες του George R. R. Martin παίζουν το παιχνίδι των θρόνων, συχνά αναρωτιόμαστε για τα δικαιώματα των βασιλέων και το ποιος θα κυβερνήσει, ή ασχολούμαστε με ηθικά ζητήματα, όπως η αρετή, η τιμή ή η προδοσία. Αλλά αν και είναι συχνά στο παρασκήνιο, δεν πρέπει να ξεχνάμε τα παράξενα υπερφυσικά πλάσματα του Γουέστερος» (Jacoby, 2012, σ.115-116). Στο *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*, η απειλή των Άλλων, ενός στρατού που αποτελείται από νεκραναστημένους- σύμβολα θανάτου, πλανάται πάνω από το Γουέστερος και η Νταινέρυς Ταργκάρυεν πλαισιώνεται από τρεις δράκους:

Ο μαύρος δράκος ξεφύσησε και μαύρος καπνός ξεχύθηκε από το στόμα και τα ρουθούνια του. Τα δύο αδέρφια του τραβήχτηκαν από τα στήθη της κι ένωσαν τις φωνές τους στο κάλεσμα του, ξεδίπλωσαν τις διάφανες φτερούγες τους και ανάδεξαν τον αέρα. Για πρώτη φορά έπειτα από αιώνες, η νύχτα ζωντάνεψε με το τραγούδι των δράκων (Παιχνίδι του Στέμματος, σ. 909).

Ο Τρωικός πόλεμος και η Εξέγερση του Ρόμπερτ

Ένας πολύ άμεσος παραλληλισμός που θα μπορούσε να ανιχνευθεί ανάμεσα στην *Ιλιάδα* και το *Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου*, είναι ο Τρωικός Πόλεμος και η Εξέγερση του Ρόμπερτ. Ο Άρχοντας, και μετέπειτα Βασιλιάς, Ρόμπερτ Μπαράθον, μεγαλώνει στην Αυλή του Άρχοντα Τζον Άρρυν μαζί με τον Ένταρντ Σταρκ του Γουίντερφελ. Τα δύο αγόρια γίνονται αδερφικοί φίλοι και ο Τζον Άρρυν, που δεν έχει δικά του παιδιά, τα αγαπά σαν δικά του. Ο Ρόμπερτ ερωτεύεται την Λυάννα Σταρκ, τη μικρή αδελφή του Ένταρντ και ο πατέρας της, Άρχοντας Ρίκαρντ Σταρκ, συμφωνεί να αρραβωνιαστούν. Στο κάστρο του Χάρενχαλλ ο πρίγκιπας Ραίγκαρ Ταργκάρυεν, στέφει τη Λυάννα Βασίλισσα της Αγάπης και της Ομορφιάς, αντί της συζύγου του, της πριγκίπισσας Έλια Μαρτέλ και σύντομα την ‘απαγάγει’, προκαλώντας την Εξέγερση του Ρόμπερτ:

Μα αυτοί ήταν οι αγόνες όπου έστεψε τη Λυάννα Σταρκ βασίλισσα της αγάπης και της ομορφιάς! Είπε η Ντάνυ. Ήταν εκεί η Πριγκίπισσα Έλια, η σύζυγος του, όμως ο αδερφός μου έδωσε το στέμμα στο κορίτσι των Σταρκ κι αργότερα την έκλεψε από το μνηστήρα της (Θύελλα από Ατσάλι, σ. 32).

Ο λόγος της Εξέγερσης είναι σχεδόν πανομοιότυπος με εκείνον του Τρωικού πολέμου, ο οποίος προκαλείται όταν η Ωραία Ελένη εγκαταλείπει τον σύζυγό της, Μενέλαο, για τον Πάρη. Στην περίπτωση του έργου του Martin, η Λυάννα Σταρκ είναι η Ελένη, ο Ραίγκαρ Ταργκάρυεν ο Πάρης και ο Ρόμπερτ Μπαράθον, ο Μενέλαος. Πιο γενικά, οι Ταργκάρυεν μπορούν να εκληφθούν ως οι Τρώες και ο Ρόμπερτ και οι σύντροφοί του, ως οι Αχαιοί. Ο Μενέλαος και ο αδελφός του Αγαμέμνονας συγκεντρώνουν στόλο χιλιάδων πλοίων και ταξιδεύουν στην Τροία για να πάρουν πίσω την Ελένη από τον Πάρη. Η Λυάννα φεύγει πρόθυμα με τον Ραίγκαρ, ενώ είναι αρραβωνιασμένη με τον Ρόμπερτ

Μπαράθρον και η Ελένη φεύγει πρόθυμα από τον σύζυγό της για χάρη του Πάρη. Ο Ρόμπερτ, μαζί με τους Νεντ Σταρκ και Τζον Άρρυν οδηγεί τις δυνάμεις του νότια για να 'σώσει' τη Λυάννα και να εκδικηθεί τις δολοφονίες των Μπράντον και Ρίκαρντ Σταρκ (*Θύελλα από Ατσάλι*, σ. 558-559). Τα δύο ζευγάρια ακολουθούν το ίδιο μοτίβο: συνάντηση, εξαφάνιση, πόλεμος για την ανάκτηση της ηρωίδας.

Όταν συναντιούνται σε μάχη σώμα με σώμα, ο Μενέλαος νικά τον Πάρη. Στην Τρίαινα, ο Ρόμπερτ νικά τον Ραίγκαρ (*Το Παιχνίδι του Στέμματος*, σ. 141). Ωστόσο, ενώ ο Ραίγκαρ σκοτώνεται, ο Πάρης σώζεται από τη θεά Αφροδίτη. Όταν οι Έλληνες πολεμιστές κατακτούν την Τροία, ανακαλύπτουν τον γιο του Έκτορα, Αστυάνακτα και συζητούν για τη μοίρα του. Φοβούμενοι ότι θα μεγαλώσει και θα θελήσει να εκδικηθεί το θάνατο του πατέρα του, αποφασίζουν να τον δολοφονήσουν, ρίχνοντάς τον από τα τείχη, Αφού οι δυνάμεις των Λάννιστερ καταλαμβάνουν το Κινγκς Λάντινγκ, ο Τάιγουν Λάννιστερ διατάσσει τον βίαιο θάνατο των Ρένις και Έγκον Ταργκάρυεν, παιδιών του Ραίγκαρ, φοβούμενος ότι θα μεγαλώσουν και θα διεκδικήσουν το θρόνο (*Το Παιχνίδι του Στέμματος*, σ. 138, *Θύελλα από Ατσάλι*, σ. 178).

Αχιλλέας και Πάτροκλος- Ρένλυ Μπαράθρον και Λόρας Ταϊρέλ

Η διακειμενικότητα μεταξύ της σχέσης των Ρένλι και Λόρας και των Αχιλλέα και Πάτροκλου, τροφοδοτείται από δύο δομικά στοιχεία. Πρώτον, τη διαφορούμενη φύση της σχέσης κάθε 'ζευγαριού'. Η φύση της σχέσης μεταξύ Ρένλυ και Λόρας είναι αμφισβητήσιμη στα βιβλία, αν και η τηλεοπτική σειρά την παρουσιάζει ξεκάθαρα ως σεξουαλική, και η σχέση του Αχιλλέα με τον Πάτροκλο μόνο υπόνοιες μίας πολύ δεμένης φιλίας μπορεί να αφήσει. Ο Ρένλυ είναι αυτάρεσκος όσον αφορά στη σχέση του με τον Λόρας:

«Αναρωτιέμαι που θα βρω κι εγώ ένα τέτοιο σπαθί. Τέλος πάντων, δεν υπάρχει αμφιβολία ότι μετά τη μάχη ο Λόρας θα μου το χαρίσει» (Σύγκρουση Βασιλέων, σ. 481)

Το δεύτερο στοιχείο που συνδέει τις δύο σχέσεις είναι η φρενίτιδα που ακολουθεί τις δολοφονίες του Πάτροκλου και του Ρένλυ. Η τρέλα και η εκδίκηση, μαζί και ξεχωριστά, είναι συνήθως επικά συναισθήματα, τα οποία χρησιμοποιούνται συχνά για να προχωρήσει η πλοκή. Ο θάνατος του Πάτροκλου είναι κρίσιμος για την αφήγηση της Ιλιάδας, αφού δίνει στον Αχιλλέα το κίνητρο για να πολεμήσει ξανά, τον επαναφέρει στο προσκήνιο και εντέλει, στην πορεία που θα οδηγήσει στο θάνατό του. Μαθαίνοντας από τον Αντίλοχο τη θλιβερή είδηση, ο Αχιλλέας ξεσπάει σε πικρότατο θρήνο, τον οποίο ακούει η Θέτιδα στα βάθη της θάλασσας και αρχίζει και εκείνη να θρηνεί με τις αδελφές της, τις Νηρηίδες. Στη συνέχεια η θεά αναδύεται, συναντά τον Αχιλλέα στην ακρογιαλιά και προφητεύει ότι, αν σκοτώσει τον Έκτορα, είναι γραφτό γρήγορα να πεθάνει και ο ίδιος. Η προειδοποίηση της είναι μάταιη γιατί ο Αχιλλέας είναι αποφασισμένος να εκδικηθεί το θάνατο του φίλου του, όποιο κι αν είναι το τίμημα. Η Θέτιδα δέχεται με πόνο την απόφασή του, αλλά τον παρακαλεί να περιμένει τουλάχιστον να του ετοιμάσει καινούρια πανοπλία ο Ήφαιστος και φεύγει γρήγορα για τον Όλυμπο. Ενώ η μάχη γύρω από το

νεκρό Πάτροκλο συνεχίζεται, ο Αχιλλέας βγάζει μια πολεμική ιαχή τόσο φοβερή που κάνει τους Τρώες να υποχωρήσουν έτσι ώστε οι Αχαιοί βρίσκουν την ευκαιρία να μεταφέρουν το νεκρό Πάτροκλο στις σκηνές. Ο Αχιλλέας προστάζει να πλύνουν το κορμί του νεκρού φίλου του και ολόκληρη τη νύχτα τον θρηνεί μαζί με τους Μυρμιδόνες. Όταν πεθαίνει ο Ρένλυ, ο Λόρας:

Τρελάθηκε βλέποντας το πτώμα του βασιλιά κι έσφαξε τρεις από τους φρουρούς του Ρένλυ μέσα στη λύσσα του (Σύγκρουση Βασιλέων, σ. 528)

Έκτορας- Νεντ Σταρκ

Στις επικές ιστορίες, ο ήρωας είναι η επιτομή της αρετής. Ο Έκτορας είναι γενναίος και πιστός στην οικογένεια του. Αναλαμβάνει την υπεράσπιση της Τροίας για χάρη του αδερφού του Πάρη, όσο και αν δε συμφωνεί με τις πράξεις του, είναι τρυφερός πατέρας και σύζυγος. Η αγάπη που αισθάνεται για τη σύζυγό και το γιο του αποτελούν πειρασμό που θα μπορούσε να τον απομακρύνει από τον ηρωικό κώδικα συμπεριφοράς των πολεμιστών της *Ιλιάδας*. Ο ήρωας συναισθάνεται τις οδυνηρές συνέπειες του θανάτου του για την οικογένεια του, αλλά η ηθική του δεν του επιτρέπει να παραβεί τον κώδικα της ηρωικής συμπεριφοράς. Το τέλος του Έκτορα είναι τόσο τραγικό όσο και η επιλογή του να αφήσει την οικογένεια του για να επιστρέψει στη μάχη. Ο Αχιλλέας τον σκοτώνει και βεβηλώνει το άψυχο σώμα του μπροστά στα μάτια της οικογένειάς του.

Ο Ένταρντ-Νεντ Σταρκ είναι γενναίος, πιστός στην οικογένεια του, τους φίλους και τον βασιλιά του. Έχει μία βαθιά αίσθηση καθήκοντος που τον αναγκάζει να εγκαταλείψει την προσωπική του ασφάλεια και άνεση για χάρη του καλού του βασιλείου, καθώς δέχεται τον επικίνδυνο ρόλο του Χεριού του βασιλιά:

Σε χρειάζομαι Νεντ. Στις διαταγές σου Μεγαλειότητα. Πάντοτε. Ήταν λόγια που έπρεπε να τα πει, τα είπε, λοιπόν, ανήσυχος για το τι θα άκουγε παρακάτω (Παιχνίδι του Στέμματος, σ. 64)

Άρχοντα Ένταρντ Σταρκ, σε ονομάζω Χέρι του Βασιλιά. Ο Νεντ γονάτισε στο ένα πόδι[...] Ο Ρόμπερτ του πρόσφερε μια ευθύνη όσο μεγάλη όσο και το ίδιο το βασίλειο. Ήταν το τελευταίο πράγμα που επιθυμούσε (Παιχνίδι του Στέμματος, σ. 65)

Ο Νεντ είναι δίκαιος, προσπαθεί να κάνει πάντα αυτό που προστάζει η τιμή, ακόμα και όταν απειλείται η ζωή του:

Ο Άρχοντας Ένταρντ είναι ένας στους δέκα χιλιάδες (Παιχνίδι του Στέμματος, σ. 749)

Έχεις την τιμή σου για πανοπλία σου, Σταρκ. Θαρρείς πως σε κρατά ασφαλή, αλλά το μόνο που κάνει είναι να σε βαραίνει και να σε περιορίζει (Παιχνίδι του Στέμματος, σ. 587)

Στα μυθιστορήματα του Martin, πολλοί χαρακτήρες πεθαίνουν πρόωρα και τραγικά, όμως, έχοντας αναγνωρίσει ως αρχετυπικό ήρωα τον Νεντ Σταρκ, οι αναγνώστες πιστεύουν πως θα είναι ασφαλής και θα επιβιώσει. Ο συγγραφέας τους ωθεί στα όριά τους, όταν ο Νεντ εκτελείται από τον ημιπαράφρονα νεαρό βασιλιά Τζόφρι:

Η μητέρα μου με προτρέπει να επιτρέψω στον Άρχοντα Ένταρντ να ντυθεί στα μαύρα και η Αρχόντισσα Σάνσα με ικέτευσε να δείξω έλεος στον πατέρα της. Έχουν όμως την τρυφερή καρδιά των γυναικών. Όσο είμαι εγώ βασιλιάς, καμιά προδοσία δε θα περνά ατιμώρητη. Σερ Τλυν, φέρε μου το κεφάλι του! (Παιχνίδι του Στέμματος, σ. 822)

Η μνηστηροφονία και ο Κόκκινος Γάμος

Στις ραψωδίες φ και χ της *Οδύσσειας*, ο Οδυσσέας δολοφονεί τους μνηστήρες ενώ τρώνε και πίνουν ανυποψίαστοι στην αίθουσα συμποσίων, με την πρόφαση ενός αγώνα τοξοβολίας. Ο διαβόητος Κόκκινος Γάμος του Martin, ακολουθεί παρόμοιο μοτίβο: Ο Ρομπ και η Κάλνυν Σταρκ επικαλούνται το περίφημο Δικαιώμα του Φιλοξενούμενου, έναν άγραφο νόμο του Γουέστερος. Η σιγουριά που αισθάνεται η Κάλνυν χάρη σε αυτόν, ενισχύει τη βαρύτητα του ατοπήματος των Φρέυ στη συνέχεια:

Ο Άρχοντας Γουόλντερ πήρε κι ο ίδιος ένα κύπελλο κόκκινο κρασί και το σήκωσε ψηλά μ' ένα γεμάτο στίγματα χέρι. 'Καλεσμένοι μου' είπε. 'Τιμημένοι καλεσμένοι μου. Είστε ευπρόσδεκτοι κάτω από τη στέγη μου και στο τραπέζι μου.[...] Η Κάλνυν δοκίμασε το κρασί κι έφαγε λίγο ψωμί και ένιωσε πολύ καλύτερα. Τώρα θα είμαστε ασφαλείς, σκέφτηκε (Θύελλα από Ατσάλι, σ. 134).

Το έθιμο αυτό προφανώς εμπνέεται από τους κανόνες φιλοξενίας αρχαίων επών όπως η *Οδύσσεια*: «Ο Ρομπ, ένας νεαρός ευγενής ο οποίος προσπαθεί με κάθε τρόπο να είναι άξιος γιος του απόντα πατέρα του, μας υπενθυμίζει με ανατριχιαστικό τρόπο τον Τηλέμαχο στην *Οδύσσεια*, όταν καταρρέει προσπαθώντας να φτάσει τη μητέρα του μέσα στην αιματοβαμμένη αίθουσα αυτών που ατίμασαν τα έθιμα της πατρίδας τους» (Young, 2016, σ.304). Οι Φρέυ δολοφονούν άγρια την Κάλνυν και τον Ρομπ Σταρκ μαζί με όλους τους συντρόφους τους και αφού ολοκληρώνουν το φρικτό έργο τους, βεβηλώνουν τα άψυχα σώματα τους, όπως ο Αχιλλέας το νεκρό Έκτορα στη ραψωδία Χ της *Ιλιάδας*:

Ο Άρχοντας Φρέυ έκοψε το κεφάλι του αγοριού, έραψε το κεφάλι του ανταρόλυκού του στη θέση του και κάρφωσε ένα στέμμα στα αυτιά του. Η αρχόντισσα μητέρα του δολοφονήθηκε επίσης και την πέταξαν γυμνή στο ποτάμι (Θύελλα από Ατσάλι, σ. 181).

Συμπεράσματα

«Οι άνθρωποι διαβάζουν λογοτεχνία fantasy για να δουν ξανά τα χρώματα. Ζούμε τη ζωή μας αλλά λαχταράμε κάτι περισσότερο, πιο έντονες εμπειρίες. Υπάρχουν

άνδρες και γυναίκες εκεί έξω που ζουν τη ζωή τους αναζητώντας αυτές τις έντονες εμπειρίες. Πηγαίνουν στο βυθό της θάλασσας και ανεβαίνουν στα ψηλότερα βουνά ή ταξιδεύουν στο διάστημα. Μόνο λίγοι άνθρωποι είναι τόσο προνομιούχοι ώστε να ζήσουν αυτές τις εμπειρίες, αλλά νομίζω ότι όλοι μας, κάπου μέσα μας, δεν θέλουμε να ζήσουμε μία ζωή 'ήρεμης απελπισίας' όπως έλεγε ο Thoreau και η λογοτεχνία fantasy μας το επιτρέπει. Μας οδηγεί σε καταπληκτικά μέρη και μας δείχνει θαύματα κι έτσι ικανοποιεί μια ανάγκη της ανθρώπινης καρδιάς» (Martin στο Flood, 2018).

Η λογοτεχνία φαντασίας έχει τεράστια απήχηση στο αναγνωστικό κοινό στις μέρες μας, εν μέρει, επειδή η φαντασία έχει βαθιές ρίζες στις ιστορίες του παρελθόντος, στον μύθο, στην ιστορία και στη λαογραφία, έτσι ώστε να αντηχεί ιστορίες που ενυπάρχουν στο συλλογικό υποσυνείδητο από τις απαρχές του ανθρώπινου πολιτισμού και, ταυτόχρονα, ανοίγει την πόρτα σε έναν κόσμο όπου οτιδήποτε είναι δυνατό, ένα χόμπι μπορεί να γίνει ήρωας και οι δράκοι να ξαναγεννηθούν. «Μέρος της έλξης που ασκεί η λογοτεχνία φαντασίας εν γένει και ειδικότερα η σειρά του Martin, είναι η ιδέα ότι μπορεί να υπάρχει χώρος στον κόσμο για θαύματα, για πράγματα που ξεφεύγουν από το 'δίχτυ' της εξήγησης που προσφέρουν οι φυσικές επιστήμες» (Cox, 2012, σ. 129).

Η σημαντική δημοφιλία των έργων του Martin, αποτέλεσε έμπνευση για το παρόν άρθρο το οποίο επιχείρησε μία ανάλυση της διακειμενικότητας ανάμεσα στη σειρά φαντασίας *Το Τραγούδι της Φωτιάς και του Πάγου* και το αρχαίο έπος, με σκοπό να αναδείξει τη συμβίωση του αρχαίου και του σύγχρονου στη λογοτεχνία fantasy. Αφού έγινε μία σύντομη αναφορά στην έννοια της Διακειμενικότητας, παρουσιάστηκε το προτεινόμενο σχήμα του Stephens και η εφαρμογή του στα αντικείμενα της παρούσας ανάλυσης. Στη συνέχεια, επιχειρήθηκε η ανεύρεση των σημείων σύγκλισης του κλασικού έπους και της λογοτεχνίας fantasy, μέσω σύγκρισης λογοτεχνικών σχημάτων και συμβάσεων και γεγονότων και ηρώων της *Ιλιάδας* και της *Οδύσσειας* και του *Τραγουδιού της Φωτιάς και του Πάγου*.

Μέσα από την παρούσα ανάλυση διαπιστώθηκαν διακειμενικές αναφορές ανάμεσα στο έπος και το φανταστικό όπως λογοτεχνικές συμβάσεις και κλασικά μοτίβα, κοινοί τόποι όπως οι ηρωικές αναζητήσεις, το υπερφυσικό, η μοίρα και η παρουσία τεράτων και διάλογοι μεταξύ ηρώων και γεγονότων, όπως ο Έκτορας και ο Νεντ Σταρκ και η Μνηστηροφονία και ο Κόκκινος Γάμος, αναδεικνύοντας πτυχές του συνεχούς ανάμεσα στην αρχαία κλασική γραμματεία και την σύγχρονη λογοτεχνία fantasy.

1 <https://www.unco.edu/news/articles/class-dives-into-game-of-thrones.aspx>
<http://www.mtv.com/news/2362741/game-of-thrones-college-courses/>
<https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/06/game-of-thrones-class-harvard>
<https://news.harvard.edu/gazette/story/2019/04/harvard-course-examines-medieval-history-behind-game-of-thrones/>

Βιβλιογραφία

Aggarwal-Schifellite, M. Behind the ‘Thrones’. Course examines truth of medieval history depicted in the hit series. (2019). Ανακτήθηκε από <https://news.harvard.edu/gazette/story/2019/04/harvard-course-examines-medieval-history-behind-game-of-thrones/>

Barthes, R. (2001). *Εικόνα, Μουσική, Κείμενο*. Αθήνα, Πλέθρον.

Bell, A. 9 Colleges with an actual ‘Game of Thrones’ courses. Here’s how to get us to never miss class again. (2015). Ανακτήθηκε από <http://www.mtv.com/news/2362741/game-of-thrones-college-courses/>

Bradley, L. *Game of Thrones* Is Becoming a Harvard Class. If anything will get younglings interested in humanities again, this is probably it. (2017). Ανακτήθηκε από <https://www.vanityfair.com/hollywood/2017/06/game-of-thrones-class-harvard>

Campbell, J.(1986). *The Inner Reaches of Outer Space*. New York, Harper & Row.

Chau, J.& Vanderwees, C. (2019). High Fantasy, Political Dreams, and the Mainstream: Reflections on Game of Thrones. *Canadian Review of American Studies*, 49(1), pp. 1-9.

Clapton, W. & Shepherd, L. J. (2017). Lessons from Westeros: Gender and Power in Game of Thrones. *Politics* 37(1), pp. 5–18.

Cox, E. (2012). Magic, Science, and Metaphysics in A Game of Thrones στο H. Jacoby (επιμ.), *Game of Thrones and Philosophy: Logic cuts deeper than swords*, Hoboken, John Wiley & Sons, Inc., pp.129-141

Dyson, S. (2015). *Otherworldly Politics*. Baltimore, Johns Hopkins UP.

Ferrell, W. K. (2000). *Literature and Film As Modern Mythology*. Greenwood Publishing Group

Falck, C. (1995). *Myth, Truth, and Literature*. Cambridge, University of Cambridge Press.

Flood, A. Interview George R.R. Martin: ‘When I began A Game of Thrones I thought it might be a short story’ (2018). Ανακτήθηκε από <https://www.theguardian.com/books/2018/nov/10/books-interview-george-rr-martin>

- Genette, G. (1982). *Palimpsestes. La Littérature au Second Degré*, Paris, Seuil
- Grossman, L. (2005, November 13). The American Tolkien. *Time Magazine*. Ανακτήθηκε από <http://content.time.com/time/magazine/article/0,9171,1129596,00.html>
- Hall, S. et al. (2005). *Culture, Media, Language Working Papers in Cultural Studies, 1972–79*. London, Routledge.
- Jacoby, H. (2012). Wargs, Wights, and Wolves That Are Dire: Mind and Metaphysics, Westeros Style στο H. Jacoby (επιμ.), *Game of Thrones and Philosophy: Logic cuts deeper than swords*, Hoboken, John Wiley & Sons, Inc., pp.115-128
- Kristeva, J. (1969). *Σημειωτική. Recherches pour une sémanalyse* Paris, Seuil.
- Levi-Strauss, C. (1966). *The Savage Mind*. Chicago, University of Chicago Press.
- Lushkov, A. H. (2017). Genre, Mimesis, and Virgilian Intertext in George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire στο B. M. Rogers & B. E. Stevens (επιμ.), *Classical Traditions in Modern Fantasy*, New York, Oxford University Press, pp. 308-324
- Martin, G.R.R. (2011), *Παιχνίδι του Στέμματος* (Μτφρ. Παρ. Σαρμπάνη), Αθήνα, Anubis.
- Martin, G.R.R. (2013), *Σύγκρουση Βασιλέων* (Μτφρ. Σωτ. Αγάπιος), Αθήνα, Anubis.
- Martin, G.R.R. (2013), *Θύελλα από Ατσάλι* (Μτφρ. Βασ. Μανουσάκης), Αθήνα, Anubis.
- May, R. (1991). *The Cry for Myth*. W. W. Norton & Company.
- Stephens, J. (1990). Intertextuality and the Wedding Ghost στο *Children's Literature in Education (21-1)*, pp.23-26
- Tedesco, M. (2012). It Would Be a Mercy: Choosing Life or Death in Westeros and Beyond the Narrow Sea στο H. Jacoby (επιμ.), *Game of Thrones and Philosophy: Logic cuts deeper than swords*, Hoboken, John Wiley & Sons, Inc., pp.99-112

Τσοπανάκης, Α. (1984). *Εισαγωγή στον Όμηρο*. Θεσσαλονίκη, Εκδόσεις Αδελφών Κυριακίδη.

Wace, A. & Stubbins, F. (2007). *ΟΜΗΡΟΣ. A Companion to Homer*. Αθήνα, Εκδόσεις Καρδαμίτσα.

Weiner, J. (2017). Classical Epic and the Poetics of Modern Fantasy στο B. M. Rogers & B. E. Stevens (επιμ.), *Classical Traditions in Modern Fantasy*, New York, Oxford University Press, pp. 25-46

Young, J. (2016). The American Pratchett?: Muck and Modality in George R. R. Martin's *Song of Ice and Fire*, *Journal of the Fantastic in the Arts*, 27(2 (96)), pp. 290-308.

A Song of Ice and Fire: Class Dives into “Game of Thrones”. (2019). Ανακτήθηκε από <https://www.unco.edu/news/articles/class-dives-into-game-of-thrones.aspx>

