

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 12

Αφηγηματολογία

Λέγοντας ιστορίες

Αυτό το κεφάλαιο αφορά την αφηγηματολογία, που είναι η μελέτη των αφηγηματικών δομών. Η αφηγηματολογία είναι κλάδος του δομισμού, αλλά έχει επιτύχει μια ορισμένη ανεξαρτησία από τον γονικό κλώνο, κι αυτό δικαιολογεί την αφιέρωση ένα ιδιαίτερου κεφαλαίου σ' αυτήν. Επιπλέον, επειδή πολλά χαρακτηριστικά της (και μέρος της ορολογίας της) προέρχονται από τη γλωσσολογική θεωρία, φαίνεται να τοποθετείται λογικά αμέσως μετά το κεφάλαιο που αφορά την υφολογία. Κι επειδή η αφηγηματολογία αφορά τις ιστορίες, θα ξεκινήσω με μια δική μου.

Πριν από μερικά χρόνια ήμουν σ' ένα εστιατόριο που λέγεται "Στου Μπέρτυ". Το μενού είχε αυτές τις πολύ ζωντανές, σχεδόν ποιητικές, περιγραφές των πιάτων – δεν είχε "μπακαλιάρο με τηγανιτές πατάτες", είχε "φρεσκοφαρεμένο πεντανόστιμο μπακαλιάρο της Βόρειας θάλασσας, καλυμμένο μ' ένα ελαφρύ χρυσό πανάρισμα και σερβιρισμένο με μια γενναία μερίδα απολαυστικές τηγανιτές πατάτες" – τα ξέρετε αυτά τα εστιατόρια. Στον κλάδο της εστίασης αυτές οι περιγραφές ονομάζονται "αφηγήσεις" – ένα ενδιαφέρον δεδομένο από μόνο του. Αλλά ανησυχούν ότι οι πελάτες μπορεί να πάρουν αυτές τις περιγραφές κυριολεκτικά, και να διαμαρτυρηθούν επί παραδείγματι ότι το πανάρισμα δεν είναι καθόλου χρυσό αλλά φέρνει μάλλον προς το καφετί – αφήνοντας έτσι το εστιατόριο ευάλωτο σε κατηγορίες για ψευδείς περιγραφές αγαθών και υπηρεσιών. Έτσι, στο κάτω μέρος του μενού υπάρχει μια σημείωση που λέει: "Οι αφηγήσεις είναι ενδεικτικές και δεν πρέπει να λαμβάνονται κατά γράμμα".

Αυτό μ' έκανε να σκεφτώ σχετικά με τις αφηγήσεις και την αφηγηματική θεωρία, και σχετικά με την αφηγηματολογία, που μπορούμε να την ορίσουμε πιο στενά ως τη μελέτη του πώς οι αφηγήσεις παράγουν νόη-

μα, καθώς και του ποιοι είναι οι βασικοί μηχανισμοί και διαδικασίες που είναι κοινοί σε όλες τις αφηγήσεις. Η αφηγηματολογία, λοιπόν, δεν είναι η ανάγνωση και ερμηνεία ατομικών ιστοριών, αλλά η απόπειρα να μελετηθεί η φύση της ίδιας της "ιστορίας", ως έννοιας και πολιτισμικής πρακτικής. Στην πραγματικότητα, η διαφορά ανάμεσα στο πραγματικό πιάτο -μπακαλιάρος με πατάτες- και στην "αφηγηματική" του εκδοχή -πεντανόστιμος, φρεσκοφαρεμένος μπακαλιάρος- είναι όμοια με τη βασική διάκριση των αφηγηματολόγων ανάμεσα σε "ιστορία" και "πλοκή".

Η "ιστορία" είναι η πραγματική σειρά των γεγονότων που συμβαίνουν, ενώ η "πλοκή" είναι αυτά τα ίδια γεγονότα τακτοποιημένα και παρουσιασμένα σε αυτό που αναγνωρίζουμε ως αφήγηση. Αυτή είναι μια ουσιαστική διαφορά. Η ιστορία, όντας τα γεγονότα όπως συμβαίνουν, πρέπει να ξεκινά από την αρχή, προφανώς, και να προχωρά χρονολογικά, χωρίς να αφήνει τίποτα απ' έξω. Η "πλοκή" από την άλλη πλευρά μπορεί να ξεκινά κάπου στη μέση μιας αλυσίδας γεγονότων και μπορεί στη συνέχεια να γυρνά προς τα πίσω, κάνοντας μια αναδρομή (ένα "φλάσμπάκ") που μας ενημερώνει για πράγματα που είχαν συμβεί προγενέστερα. Η πλοκή μπορεί επίσης να έχει στοιχεία που μας πηγαίνουν μπροστά, προσοικονομώντας γεγονότα που θα συμβούν στη συνέχεια. Έτσι η "πλοκή" είναι μια εκδοχή της ιστορίας που δεν πρέπει να την παίρνει κανείς κατά γράμμα, ακριβώς όπως αυτές τις περιγραφές στα μενού που ανέφερα προηγουμένως.

Η διάκριση μεταξύ "ιστορίας" και "πλοκής" είναι θεμελιώδης για την αφηγηματολογία, αλλά η ιστορία της ίδιας της αφηγηματολογίας λέει ότι υπάρχουν πολλές ανταγωνιζόμενες ομάδες, η κάθε μία απ' τις οποίες προτιμά τη δική της ορολογία. Έτσι, θα βρείτε την ίδια διάκριση με πολλούς διαφορετικούς όρους. Για παράδειγμα, ο Ντέιβιντ Λοτζ στο γνωστό του δοκίμιο "Ανάλυση και ερμηνεία του ρεαλιστικού κειμένου" (στο βιβλίο του *Δουλεύοντας με τον δομισμό*, 1980),¹ προτιμά τους όρους των ρώσων φορμαλιστών, *φάμπουλα* (*fabula*) αντί για "ιστορία" και *σουζέ* (*sjuzhet*) αντί για "πλοκή", αν και προσωπικά δεν βρίσκω κανέναν ιδιαίτερο λόγο για να προτιμά κανείς σήμερα τους ρωσικούς όρους. Πιο συνηθισμένη στην Βόρεια Αμερική είναι η χρήση μεν του όρου "ιστορία", αλλά αντί για τον όρο "πλοκή" προτιμάται συνήθως ο όρος "λόγος". Αυτό μου φαίνεται λογικό, γιατί δεν πρόκειται απλώς για την "πλοκή" με τη στενή έννοια του όρου αλλά για το ύφος, την οπτική γωνία, τον ρυθμό, και ούτω καθεξής, δηλαδή όλο το "πακέτο" της αφήγησης που δη-

1. David Lodge, *Working with Structuralism*, Boston: Routledge & Kegan Paul 1981.

μιουργεί το τελικό αποτέλεσμα. Ο Ζεράρ Ζενέτ (Gerard Genette, βλ. αναλυτικότερα στη συνέχεια) χρησιμοποιεί ένα άλλο σετ ισοδύναμων όρων, δηλαδή "ιστορία" (*histoire*) που είναι το ίδιο με το *φάμπουλα* και *αφήγηση* (*recit*) που έχει το ίδιο νόημα με την "πλοκή" ή το *σουζέ*.

Αριστοτέλης

Μια δεύτερη ιστορία σχετική με την αφηγηματολογία είναι η ιστορία της ίδιας της αφηγηματολογίας. Ακολουθεί μια ολίγον κουτσουρεμένη "ιστορία" της αφηγηματολογίας, επικεντρωμένη σε τρεις βασικούς χαρακτήρες, ο πρώτος εκ των οποίων είναι ο Αριστοτέλης. Στο *Περί ποιητικής* του, όπως είδαμε στο πρώτο κεφάλαιο, ο Αριστοτέλης ορίζει τον "χαρακτήρα" και τη "δράση" ως ουσιώδη στοιχεία μιας ιστορίας και λέει ότι ο χαρακτήρας πρέπει να αποκαλύπτεται μέσω της δράσης, δηλαδή μέσω *πτυχών της πλοκής*. Εντοπίζει τρία βασικά στοιχεία σε μια πλοκή, τα εξής:

- α) αμαρτία
- β) αναγνώρισις
- γ) περιπέτεια

Η αμαρτία σημαίνει ακριβώς ένα "αμάρτημα", ένα "σφάλμα" (που συχνά στην τραγωδία είναι το αποτέλεσμα ενός μοιραίου σφάλματος του κεντρικού χαρακτήρα, που είναι γνωστό ως "τραγικό σφάλμα"). Το αναγνώρισις σημαίνει αναγνώριση αλλά και συνειδητοποίηση, μια στιγμή δηλαδή κατά την οποία η αλήθεια των πραγμάτων αναγνωρίζεται από τον πρωταγωνιστή - συχνά πρόκειται για μια στιγμή αυτο-αναγνώρισης, αυτοσυνειδησίας. Περιπέτεια σημαίνει "ανατροπή" ή "αντιστροφή" της τύχης. Στην κλασική τραγωδία αυτό είναι συνήθως μια πτώση από τα ψηλά στα χαμηλά, καθώς ο ήρωας εκπίπτει από το αρχικό του μεγαλείο. Εντοπίζοντας αυτές τις τρεις βασικές στιγμές, ο Αριστοτέλης έκανε αυτό που κάνουν όλοι οι αφηγηματολόγοι, κοίταξε δηλαδή έναν αριθμό από διαφορετικές ιστορίες (εν προκειμένω ελληνικές τραγωδίες), ρωτώντας ποια είναι τα κοινά τους στοιχεία. Αυτό είναι παρόμοιο με τον τρόπο που ένας χημικός θα κοίταζε διαφορετικές μορφές ύλης (βουνά, λίμνες, ηφαίστεια κ.λπ.) και θα συνειδητοποιούσε ότι όλα είναι φτιαγμένα από το ίδιο σταθερό σύνολο χημικών στοιχείων. Και οι δύο περιπτώσεις απαιτούν την ανεπτυγμένη δεξιότητα να διακρίνει κανείς τις ομοιότητες κάτω από τις επιφανειακές διαφορές.

Μπορούμε να δούμε ίχνη αυτών των αριστοτελικών στοιχείων ακόμα και στο πιο υποτυπώδες αφηγηματικό υλικό, όπως το κόμικ στη συνέ-

χεια, που είναι μια πολύ απλή πλήρης ιστορία, παρμένη από ένα πακέτο γατοτροφής.



Ο Αριστοτέλης, πρέπει να υπογραμμίσω, είδε και τα τρία αυτά στοιχεία ως επικεντρωμένα στον “πρωταγωνιστή” (τον “ήρωα” ή την “ηρωίδα” του δράματος), αλλά σε όσα ακολουθούν μοιράζω τα τρία στοιχεία ανάμεσα στους διάφορους χαρακτήρες της ιστορίας, εν μέρει γιατί πιστεύω ότι στη λογοτεχνική θεωρία δεν είμαστε υποχρεωμένοι να ακολουθούμε δουλικά τις οδηγίες του κατασκευαστή, και εν μέρει ενόψει των μεθόδων του Βλαντιμίρ Πρόπ (Vladimir Propp), του επόμενου μελετητή που θα συζητήσω. Επομένως, η “αμαρτία” (ή σφάλμα) είναι το ότι η γάτα αφήνει βρώμικες πατημασιές πάνω στο τραπεζομάντιλο, μια πράξη που φέρνει αποδοκιμασία και καταδίκη (“Ωχ, όχι μωρέ Μπόμπ!”) και περιλαμβάνει μια “περιπέτεια”, ή πτώση, καθώς ο γάτος χάνει την εύνοια της κυρίας του. Η πτώση σημαδεύεται από την κυριολεκτική κάθοδό του από το τραπέζι στο πάτωμα. Αλλά κατά τη διάρκεια του τσαγιού, η θεία παρατηρεί με ευχαρίστηση ότι το -νέο τώρα- τραπεζομάντιλο είναι εκείνο που είχε κάνει δώρο στην ανιψιά της. Βεβαίως εκείνη δεν ξέρει ότι αυτό το τραπεζομάντιλο δεν ήταν η πρώτη επιλογή της ανιψιάς της, αλλά εμείς το ξέρουμε, χάρη στην προνομιακή μας θέση ως μαρτύρων ολόκληρης της σειράς των επεισοδίων. Στην πραγματικότητα, μπορούμε να πούμε ότι το κλειδί στην εξιστόρηση είναι όχι η αποκάλυψη αλλά η απόκριση πληροφοριών – οι αναγνώστες συχνά γνωρίζουν πράγματα που οι χαρακτήρες αγνοούν, και το αντίστροφο, και οι αφηγητές κρατούν κάποτε πράγματα κρυφά κι απ’ τους δύο. Ο κεντρικός μηχανισμός

στις ιστορίες είναι η καθυστέρηση, και πιο συγκεκριμένα η καθυστέρηση να αποκαλυφθούν αυτές οι πληροφορίες – ο βικτωριανός μυθιστοριογράφος Γουίλκι Κόλλινς (Wilkie Collins) είπε το διάσημο: “Κάν’ τους να γελούν, κάν’ τους να κλαίνε – κάν’ τους να περιμένουν”.

Η αναγνώρισις στο κόμικ είναι η ένοχη (και κρυφή, γιατί δεν παρουσιάζεται) αναγνώριση της ιδιοκτήτριας του γάτου, ότι θα είχε χάσει την ευκαιρία να δείξει ευγνωμοσύνη για το δώρο της θείας της, με το να το χρησιμοποίησε όταν εκείνη θα ερχόταν για καφέ. Αυτό προκαλεί μια περαιτέρω περιπέτεια, που είναι η αποκατάσταση της εύνοιας προς τον γάτο, όχι μια πτώση από ψηλά στα χαμηλά αλλά μια αποκατάσταση από τα χαμηλά στα ψηλά. Η αποκατάσταση σημειώνεται από το συννεφάκι με τη σκέψη της (“Ευχαριστώ Μπομπ”), από την έκφραση αυτο-ικανοποίησης του γάτου αλλά και από την κυριολεκτική άνοδό του στη θέση εύνοιας στην αγκαλιά της κυρίας του.

Οι τρεις κατηγορίες του Αριστοτέλη αφορούν ουσιαστικά τα υποφώσκοντα θέματα και τους ηθικούς στόχους των ιστοριών, καθώς αφορούν αυτό που θα μπορούσε να ονομαστεί “βαθύ περιεχόμενο”, δεδομένου ότι με μια σημαντική έννοια όλα αφορούν “εσωτερικά γεγονότα” (ένα ηθικό ελάττωμα, η αναγνώριση της ύπαρξής του και οι συνέπειες της ύπαρξής του). Η παρουσία αυτών των τριών είναι εύκολο να διακριθεί κάτω από πολλές αφηγήσεις, δρώντας ως γενεσιουργός αιτία της ηθικής τους επίδρασης. Είναι συχνά η ψυχική “πρώτη ύλη” ή τα “συστατικά” που “μαγειρεύονται” και μετασχηματίζονται, προκειμένου να φτιάξουν ένα συγκεκριμένο αφηγηματικό “πίατο”, μια συγκεκριμένη “πλοκή”. Παρά ταύτα, στην πράξη υπάρχει μια πολύ μεγάλη ποικιλία από πλοκές, και για να τις περιγράψουμε χρειαζόμαστε ένα σύστημα διαφορετικό από του Αριστοτέλη, που θα μας έδινε ένα μεγαλύτερο φάσμα πιθανών δράσεων και που θα λειτουργούσε πιο κοντά, ας πούμε, στην επιφάνεια της αφήγησης. Κάτι τέτοιο προτάθηκε από τις επόμενες δύο ιστορικές μορφές της αφηγηματολογίας.

Βλαντιμίρ Πρόπ

Όπως ήταν αναμενόμενο, λοιπόν, μεταγενέστεροι αφηγηματολόγοι ανέπτυξαν πιο ευρείς καταλόγους και ρεπερτόρια, για τις σταθερές που μπορούν να ανιχνευθούν κάτω από τη σχεδόν άπειρη επιφάνεια των αφηγήσεων. Μια δεύτερη σημαντική μορφή είναι ο Βλαντιμίρ Πρόπ (1895-1970), ένας “ρώσος φορμαλιστής” που δούλεψε με ρωσικά παραμύθια και δημοσίευσε τα ευρήματά του στο βιβλίο του *Μορφολογία του παρα-*

μυθίου, που εκδόθηκε στην Ρωσία το 1928. Όπως λέει ο Προπ στον Πρόλογο, η λέξη "μορφολογία" σημαίνει "τη μελέτη των μορφών", επομένως το βιβλίο αφορά τις δομές και τους σχηματισμούς της πλοκής αυτών των παραμυθιών, και δεν υπάρχει τίποτε στο βιβλίο σχετικά με την ιστορία ή την κοινωνική σημασία τους. Ήδη το 1928 το κύμα στη σοβιετική Ρωσία γυρνούσε ενάντια σ' αυτού του είδους τη "φορμαλιστική" μελέτη και το βιβλίο εξαφανίστηκε, μέχρι περίπου τη δεκαετία του 1950, όταν ξαναανακαλύφθηκε από τους δομιστές, ιδίως τον ανθρωπολόγο Κλώντ Λεβί-Στρως, που χρησιμοποίησε τις ιδέες του Προπ στις δικές του μελέτες για τον μύθο. Η Μορφολογία πρωτοδημοσιεύθηκε στα αγγλικά το 1958.²

Η δουλειά του Προπ βασίζεται στη μελέτη ενός σώματος κειμένων που αποτελούνταν από εκατό παραμύθια και ο ίδιος συμπέρανε ότι όλες αυτές οι ιστορίες κατασκευάζονται μέσω της επιλογής στοιχείων από ένα βασικό ρεπερτόριο 31 "λειτουργιών" (δηλαδή πιθανών δράσεων). Κανένα παραμύθι δεν περιλαμβάνει όλα τα στοιχεία της λίστας του, αλλά όλα συστήνονται από στοιχεία που υπάρχουν εκεί. Η πλήρης λίστα των "λειτουργιών" που δίνεται στο βιβλίο έχει ως εξής:

1. Ένα από τα μέλη της οικογένειας απουσιάζει από το σπίτι.
2. Μια απαγόρευση απευθύνεται στον ήρωα.
3. Η απαγόρευση παραβιάζεται.
4. Ο ανταγωνιστής επιχειρεί να κάνει ανίχνευση.
5. Ο ανταγωνιστής παίρνει πληροφορίες για το θύμα του.
6. Ο ανταγωνιστής επιχειρεί να εξαπατήσει το θύμα του προκειμένου να αποκτήσει τον ίδιο ή τα υπάρχοντά του.
7. Το θύμα δέχεται την εξαπάτηση και έτσι βοηθά ακούσια τον εχθρό του.
8. Ο ανταγωνιστής προκαλεί ζημιά ή τραύμα σε ένα μέλος της οικογένειας / ή ένα μέλος της οικογένειας είτε στερείται κάποιου πράγματος είτε επιθυμεί να έχει κάτι.
9. Η ατυχία ή η έλλειψη γίνεται γνωστή. Απευθύνουν στον ήρωα παράκληση ή εντολή, τον αποστέλλουν ή τον αφήνουν να φύγει.
10. Ο αναζητητής [δηλαδή ο ήρωας σε φάση αναζήτησης] συμφωνεί ή αποφασίζει να αντιδράσει.

2. Στα ελληνικά, ένα απόσπασμα του βιβλίου με τίτλο "Οι μετασχηματισμοί των μαγικών παραμυθιών", βρίσκεται στον τόμο *Θεωρία λογοτεχνίας: Κείμενα των Ρώσων φορμαλιστών* (επιλογή-παρουσίαση Τσβετάν Τοντόροφ, Πρόλογος Ρόμαν Γιάκομπσον, μτφρ. Η.-Π. Νικολούδης, φιλολογική επιμέλεια Α. Τζούμα), Αθήνα: Οδυσσέας 1995, 252-279.

11. Ο ήρωας αφήνει το σπίτι του.
12. Ο ήρωας δοκιμάζεται, δέχεται ερωτήσεις, επίθεση, κ.λπ., κάτι που προετοιμάζει τη λήψη ενός μαγικού δώρου ή βοηθού.
13. Ο ήρωας αντιδρά στις ενέργειες του μελλοντικού δωρητή.
14. Ο ήρωας αποκτά ένα μαγικό δώρο [δηλαδή ένα αντικείμενο, ένα ζώο κ.λπ].
15. Ο ήρωας μεταφέρεται, παραδίδεται ή οδηγείται στην περιοχή όπου βρίσκεται το αντικείμενο που αναζητά.
16. Ο ήρωας και ο ανταγωνιστής συναντιούνται σε άμεση πάλη.
17. Ο ήρωας σημαδεύεται, στιγματίζεται.
18. Ο ανταγωνιστής νικιέται.
19. Η αρχική δυστυχία ή έλλειψη εξαλείφεται.
20. Ο ήρωας επιστρέφει.
21. Ο ήρωας καταδιώκεται.
22. Διάσωση του ήρωα από την καταδίωξη.
23. Ο ήρωας, αγνώριστος, φτάνει στο σπίτι του ή σε μια άλλη χώρα.
24. Ένας ψεύτικος ήρωας προβάλλει αβάσιμες διεκδικήσεις.
25. Μια δύσκολη δοκιμασία προτάσσεται στον ήρωα.
26. Η δοκιμασία ξεπερνιέται.
27. Ο ήρωας αναγνωρίζεται.
28. Ο ψεύτικος ήρωας ή ο ανταγωνιστής ξεσκεπάζεται.
29. Ο ήρωας λαμβάνει νέα μορφή.
30. Ο ανταγωνιστής τιμωρείται.
31. Ο ήρωας παντρεύεται και ανεβαίνει στον θρόνο.

Αυτά είναι τα βασικά συστατικά στοιχεία της συλλογής παραμυθιών που ανέλυσε ο Προπ. Για να γίνει η πλοκή ενός δεδομένου παραμυθιού, συντίθενται ορισμένα μόνο από τα στοιχεία αυτής της λίστας. Κανένα παραμύθι δεν έχει και τις 31 λειτουργίες βέβαια. Το κάθε ένα έχει μια επιλογή απ' αυτές και επιπλέον οι λειτουργίες βρίσκονται πάντοτε με τη σειρά που παρατίθενται. Για παράδειγμα, ένα παραμύθι μπορεί να αποτελείται από τις λειτουργίες 5, 7, 14, 18, 30 και 31: έτσι ο ανταγωνιστής παίρνει πληροφορίες για τον ήρωα/θύμα (5) και τον εξαπατά (7) αλλά ο ήρωας παίρνει βοήθεια από ένα ζώο με μαγικές δυνάμεις (14), νικά τον ανταγωνιστή (18), ο οποίος τιμωρείται (30), και στη συνέχεια ο ήρωας παντρεύεται και γίνεται βασιλιάς (31). Αλλά κανένα παραμύθι δεν θα μπορούσε να έχει μια μορφή στην οποία η λειτουργία 30 θα βρισκόταν πριν την 18, γιατί στην προκειμένη περίπτωση ο ανταγωνιστής δεν μπορεί να τιμωρηθεί προτού νικηθεί. Η τάξη των λειτουργιών είναι δεδομένη εν μέρει, επειδή, όπως λέει ο Προπ, τα γεγονότα τείνουν να έχουν μια τακτική σειρά (οι μάρτυρες μπορεί να διαφωνούν ως προς το τι ακριβώς εί-

δαν αλλά συνήθως όχι ως προς τη σειρά με την οποία είδαν τα γεγονότα, μια ληστεία σε σπίτι δεν μπορεί να προηγηθεί της διάρρηξής του). Η μέθοδος ανάλυσης των παραμυθιών στοχεύει να δείξει ότι κάτω από τη "φανταστική ποικιλομορφία" τους βρίσκεται μια "όχι λιγότερο εντυπωσιακή ομοιομορφία" — για να αντιστρέψουμε τη μεταφορά που χρησιμοποιήσαμε προηγουμένως —, είναι διαφορετικά πιάτα που έχουν όλα μαγειρευτεί με την ίδια γκάμα υλικών.

Σαφώς εδώ μιλάμε για ιστορίες που θεωρούνται με έναν πιο (κυριολεκτικά) "επιφανειακό" τρόπο απ' ό,τι στον Αριστοτέλη, αλλά αφού η ποικιλία των πιθανών επιφανειακών γεγονότων είναι μεγαλύτερη απ' αυτήν των πιθανών υποκειμένων κινήτρων, ο Προπ δίνει πολύ περισσότερες εναλλακτικές απ' ό,τι ο Αριστοτέλης. Παρ' όλα αυτά, κάποια απ' τα προβλήματα που έχει το σύστημα του Προπ φαίνονται ακόμα και με μια πολύ σύντομη μελέτη της βασικής λίστας των λειτουργιών: η 6 και η 7, λ.χ., είναι δύο λειτουργίες που αφορούν την εξαπάτηση του θύματος/ήρωα από τον ανταγωνιστή, αλλά προφανώς εδώ ενέχεται μόνο μία πράξη: ο ανταγωνιστής εξαπατά και ο εξαπατημένος εξαπατάται, καθώς μια πράξη εξαπάτησης απαιτεί δύο μέρη. Αυτά τα δύο γεγονότα λοιπόν είναι στην πραγματικότητα ένα και το αυτό, γεγονός που όμως γίνεται αντιληπτό από δύο διαφορετικές οπτικές γωνίες. Παρομοίως, στη 10 και 11, δεν υπάρχουν πραγματικά δύο διακριτά γεγονότα, καθώς στη 10 ο ήρωας απόφασίζει να κάνει κάτι και στην 11 το κάνει.³

Η περιγραφή των 31 λειτουργιών, και των υποειδών τους, καταλαμβάνει μακράν το μεγαλύτερο κεφάλαιο, σχεδόν πενήντα σελίδες, που είναι περίπου το μισό του βιβλίου. Αντίθετα, οι πιθανοί τύποι χαρακτήρων στα παραμύθια περιγράφονται με πολύ μεγαλύτερη συντομία (σε τέσσερις σελίδες στο έκτο κεφάλαιο), καθώς για τον Προπ οι χαρακτήρες είναι, κυρίως, απλώς ο μηχανισμός για τη διανομή αυτών των λειτουργιών μέσα στην ιστορία. Έτσι, παρατηρεί ότι οι 31 λειτουργίες μοιάζουν να ομαδοποιούνται φυσικά, σε "σφαίρες" (για παράδειγμα καταδίωξη, σύλληψη, και τιμωρία έχουν μια φυσική ομαδοποίηση). Ως εκ τούτου, είναι πιο λογικό να δει κανείς τις 7 "σφαίρες δράσης" ως ρόλους μάλλον παρά ως χαρακτήρες, καθώς αυτό αντανακλά την υποταγή του χαρακτήρα

3. Αρκετοί σημαντικοί δομιστές πρόσεξαν κάποιους απ' αυτούς τους περιορισμούς και πρότειναν διορθώσεις: βλ. Κλωντ Λεβί-Στρως, *Δομική ανθρωπολογία* (μτφρ. Θόδωρος Παραδέλλης), Αθήνα: Κέδρος 2010 (κεφάλαιο 8), και Τσβετάν Τοντόροφ, *Η ποιητική της πρόζας* (1971) — Tzvetan Todorov, *Poétique de la prose*, Paris: Seuil 1971 (κεφάλαιο 14), [σ.τ.σ.]

στη δράση (μια υποταγή που είναι επίσης χαρακτηριστική της αφηγηματολογίας του Αριστοτέλη, γιατί ο Αριστοτέλης λέει ότι στην αφήγηση ο χαρακτήρας εκφράζεται μόνο μέσω της δράσης). Οι 7 "σφαίρες δράσης"

1. Ο ανταγωνιστής.
2. Ο δωρητής.
3. Ο βοηθός.
4. Η πριγκίπισσα (το αντικείμενο αναζήτησης) και ο πατέρας της.
5. Ο αποστολέας.
6. Ο ήρωας.
7. Ο ψεύτικος ήρωας.

Χρησιμοποιώντας τη λίστα των 31 λειτουργιών και τις 7 σφαίρες δράσης, μπορούμε να παράξουμε την πλοκή ενός οποιουδήποτε παραμυθιού σε όλο το ρωσικό σώμα των μαγικών παραμυθιών, ακριβώς όπως, οπλισμένοι με τη γραμματική, τη σύνταξη και το λεξιλόγιο των Αγγλικών (τη γλώσσα με όρους του Σωσύρ), μπορούμε να παράξουμε οποιαδήποτε πιθανή εκφορά στα Αγγλικά (την ομιλία). Τα παραμύθια είναι σχετικά απλά, βεβαίως, αλλά η ευελιξία ενός τέτοιου σχήματος αυξάνεται πολύ απ' αυτό που ο Ρόμπερτ Σολ μας θυμίζει στο βιβλίο του *Δομισμός στη λογοτεχνία*,⁴ ότι δηλαδή

ένας χαρακτήρας μπορεί να παίζει περισσότερους από έναν ρόλους σε ένα δεδομένο παραμύθι (λ.χ. ο ανταγωνιστής μπορεί να είναι επίσης ο ψεύτικος ήρωας, ο δωρητής να είναι επίσης ο αποστολέας, κ.ο.κ.), ή ένας ρόλος μπορεί να παίζεται από διαφορετικούς χαρακτήρες (πολλοί ανταγωνιστές για παράδειγμα). Αλλά αυτοί είναι όλοι κι όλοι οι ρόλοι που απαιτεί ένα τέτοιο είδος αφήγησης, και είναι βασικοί σε μεγάλο μέρος της μυθοπλασίας, που από άλλες απόψεις δεν έχει τίποτα κοινό με το παραμύθι.

Αυτή η πιθανή "επέκταση" ανοίγει τις μεθόδους που χρησιμοποίησε ο Προπ για την ανάλυση ενός σχετικά απλού υλικού, και αρχίζει να υποδεικνύει την πολυπλοκότητα της χαρακτηρολογίας και των κινήτρων, που συνθέτουν τη βάση του ψυχολογικού, ρεαλιστικού μυθιστορήματος. Στο συνθέτουν τη βάση του ψυχολογικού, ρεαλιστικού μυθιστορήματος, η υπαγωγή του χαρακτήρα στη δράση αντι-ρεαλιστικό μυθιστόρημα, η υπαγωγή του χαρακτήρα στη δράση αντι-στρέφεται, και οι ρόλοι δεν μπορούν να προσδιοριστούν απλώς ως "ήρωας" και "κακός". Ο Χένρυ Τζάιμς (Henry James), ο κατεξοχήν συγγραφέας ψυχολογικού μυθιστορήματος, είπε κάποτε ότι δεν έγραφε για

4. Robert Scholes, *Structuralism in Literature*, New Haven: Yale University Press, 1974.

το καλό και το κακό αλλά για το “καλό-και-κακό”. Έτσι, σε μια ιστορία του Χένρυ Τζάιμς, ένας πιθανός βοηθός μπορεί ακούσια να γίνει εμπόδιο, ή μπορεί να μην είναι βέβαιος για το τι πραγματικά είναι.⁵ Κατ’ αυτή την έννοια, η προσέγγιση του Προπ μπορεί να υποδείξει το πώς απλά αρχέτυπα, προερχόμενα από ένα πολύ βασικό αφηγηματικό υλικό, μπορούν να παράσχουν τα αφανή και βαθύτερα θεμέλια των σύνθετων ρεαλιστικών αφηγήσεων – όπως ας πούμε το αρχέτυπο της Σταχτοπούτας (ένα παραμύθι που το βρίσκουμε υπό διάφορες μορφές σε όλον τον κόσμο) υπόκειται σε μυθιστορήματα όπως το *Μάνσφελντ Πάρκ* και το *Τζέην Έντ*. Ωστόσο, αυτό που λείπει στο σύστημα του Προπ είναι οτιδήποτε αφορά τον τρόπο με τον οποίο η ιστορία παρουσιάζεται, όπως η οπτική γωνία και το ύψος. Αυτές είναι οι περιοχές στις οποίες εστιάζει την προσοχή του ο τρίτος από τους σημαντικούς μας μελετητές, και πρέπει να τις δούμε με λίγο μεγαλύτερη λεπτομέρεια.

Ζεράρ Ζενέτ

Ένας από τους πιο διαπρεπείς αφηγηματολόγους, μετά τον Ρολάν Μπαρτ, υπήρξε ο Ζεράρ Ζενέτ, του οποίου η δουλειά εστιάζει όχι στην καθαυτό ιστορία αλλά στο πώς αυτή λέγεται, δηλαδή στη διαδικασία της αφήγησης. Αυτό που εννοείται μ’ αυτή τη διάκριση θα γίνει φανερό αν μελετήσουμε έξι συγκεκριμένες περιοχές που συζητά ο Ζενέτ στο βιβλίο του *Σχήματα III* (1972).⁶ Στη συνέχεια, θέτω έξι βασικές ερωτήσεις σχετικά με την πράξη της αφήγησης και σκιαγραφώ σε κάθε μία το πλήθος των πιθανοτήτων που εντόπισε ο Ζενέτ, μαζί με κάποιες δικές μου συμπληρωματικές κατηγορίες.

1. Ο βασικός αφηγηματικός τρόπος είναι “διηγητικός” ή “μιμητικός”;

Ο Ζενέτ συζητά αυτό το θέμα στο τέταρτο κεφάλαιο του βιβλίου που φέρει τον τίτλο «Έγκλιση/Τρόπος». “Μίμηση” σημαίνει το να δείχνει κανείς κάτι ή να το δραματοποιεί. Τα μέρη μιας αφήγησης που παρουσιάζονται

5. Στο άρθρο μου “Αμηχανίες και μπλεξίματα: Σχήματα αλληλεπίδρασης στις ιστορίες συγγραφέων του Τζέιμς” (“Embarrassments and predicaments: Patterns of interaction in James’s writer tales”, *Orbis Litterarum*, 46 (1), 1991, 87-104), μελετώ μια ομάδα ιστοριών του Τζέιμς χρησιμοποιώντας μια προσαρμοσμένη εκδοχή της μεθόδου του Προπ. [σ.τ.σ.]
6. Ζεράρ Ζενέτ, *Σχήματα III. Ο λόγος της αφήγησης, δοκίμιο μεθοδολογίας* (μεφρ. Μπάμπης Λυκούδης, επιμ. Ερατοσθένης Καψωμένος), Αθήνα: Πατάκης 2007.

με μιμητικό τρόπο δραματοποιούνται, δηλαδή παρουσιάζονται “στη σκηνή”, σε ένα συγκεκριμένο σκηνικό και με χρήση διαλόγου που περιλαμβάνει ευθύ λόγο. Η “μίμηση” είναι “αργή αφήγηση”, κατά την οποία ό,τι γίνεται ή λέγεται “παριστάνεται” για τον αναγνώστη/ρια, δημιουργώντας την ψευδαίσθηση ότι “βλέπουμε” και “ακούμε” τα πράγματα εμείς οι ίδιοι. Αντίθετα, “διήγηση” σημαίνει το να αφηγείται κανείς κάτι, να εξιστορεί. Τα μέρη της αφήγησης που παρουσιάζονται μ’ αυτό τον τρόπο δίνονται με πιο “γρήγορο” ή “πανοραμικό” ή “συνοπτικό” τρόπο. Ο στόχος είναι να μας δοθούν ουσιώδεις ή συνδετικές πληροφορίες όσο πιο αποτελεσματικά γίνεται, χωρίς την προσπάθεια να δημιουργηθεί η ψευδαίσθηση ότι τα γεγονότα λαμβάνουν χώρα μπροστά στα μάτια μας – ο αφηγητής απλώς λέει αυτό που συμβαίνει χωρίς να προσπαθήσει να το δείξει την ίδια τη στιγμή που συμβαίνει.⁷

Στην πράξη, βέβαια, οι συγγραφείς χρησιμοποιούν και τους δύο τρόπους συγχρόνως, μετακινούμενοι από τον μιμητικό στον διηγητικό, και τούμπαλιν, για στρατηγικούς λόγους. Αυτό γίνεται εν μέρει γιατί ένα πλήρως μιμητικό μυθιστόρημα θα έτεινε να είναι απείρως μακρό, και ένα πλήρως διηγητικό θα ήταν μόλις πάνω από δυο-τρεις σελίδες και θα έμοιαζε με περιλήψη πλοκής. Φυσικά, υπάρχουν “μονόπρακτα” διηγήματα που είναι γραμμένα σχεδόν εξ ολοκλήρου με τον μιμητικό τρόπο – για παράδειγμα πολλά διηγήματα του Χέμινγουэй, όπως το “Λόφοι σαν άσπροι ελέφαντες”, που είναι μια παρουσίαση μιας μοναδικής και αδιάκοπης σκηνής ενός ζευγαριού Αμερικανών που περιμένει το τρένο σε έναν απομακρυσμένο ισπανικό σιδηροδρομικό σταθμό. Οι σκέψεις τους, οι λέξεις και οι πράξεις τους καθώς περιμένουν, αποκαλύπτουν την κρίση στη σχέση τους. Βλέπουμε τι κάνουν και ακούμε τι λένε, κι αυτό είναι όλο. Αλλά η εκτενέστερη δομή ενός μυθιστορήματος συνήθως απαιτεί μια μείξη του μιμητικού και του διηγητικού, και το ακόλουθο σύντομο απόσπασμα δίνει ένα παράδειγμα για το “γλίστρημα” μεταξύ των δύο τρόπων:

Για πέντε χρόνια ο Μάριο έπαιρνε τον ίδιο δρόμο για τη δουλειά κάθε πρωί, αλλά ποτέ δεν ξαναείδε την θέλμα. Ένα πρωί συνέβη κάτι πολύ παράξενο, καθώς έβγαινε από το μετρό και άρχιζε να περπατά προς τα πάνω την οδό Τσάρινγκ Κρος. Ήταν μια λαμπερή, ηλιόλουστη μέρα, και [...]

7. Όπως παρατηρεί ο Ζενέτ, η διάκριση ανάμεσα σε μίμηση και διήγηση έγινε αρχικά από τον Πλάτωνα στο Βιβλίο III της Πολιτείας. Έτσι, όπως και με τον Αριστοτέλη, η σύγχρονη αφηγηματολογία έχει τις ρίζες της στην αρχαιοελληνική φιλοσοφία. [σ.τ.σ.]