

ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΕΙΚΑΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ



ATHENS SCHOOL OF FINE ARTS
SCHOOL OF FINE ARTS
DEPARTMENT OF FINE ARTS

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ
POSTGRADUATE STUDIES PROGRAM
DIGITAL ARTS

Μεταπτυχιακή Εργασία
Postgraduate (Master) Thesis

Τίτλος Εργασίας: Το «φανταστικό» στην τέχνη
Title of Postgraduate (Master) Thesis: The “fantastic” in art

Όνομα Επώνυμο / Name Surname
Ισίδωρος Πλακωτάρης / Isidoros Plakotaris
A.M. / R.N. : 1441/ΨΜΤ2022-254

Επιβλέπων Καθηγητής / Supervisor Professor
Αλέξανδρος Δασκαλάκης / Alexandros Daskalakis

Αθήνα, Ιούλιος, 2025
Athens, July, 2025

Τετραμελής Εξεταστική-Συμβουλευτική Επιτροπή

1. Δημήτρης Αγαθόπουλος
2. Βασιλική Μπέτσου
3. Θανάσης Ρεντζής
4. Αλέξανδρος Δασκαλάκης

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ

«Δηλώνω ότι είμαι ο αποκλειστικός δημιουργός της πρωτότυπης εργασίας, νόμιμος κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της και ότι έχω το δικαίωμα, να παραχωρήσω τα δικαιώματα που αναφέρονται στην παρούσα άδεια.

Βεβαιώνω, ότι το σύνολο του τεκμηρίου που καταθέτω αποτελεί γνήσιο έργο παραχθέν από εμένα και δεν παραβιάζει τα δικαιώματα άλλου δημιουργού με οποιονδήποτε τρόπο.

Το τεκμήριο που καταθέτω είναι το τελικό εγκεκριμένο έργο από την εξεταστική επιτροπή, δεν προκύπτει από λογοκλοπή ή νοθευμένη έρευνα, δεν προσβάλλει πνευματικά δικαιώματα άλλων δημιουργών και δεν παραβιάζει προσωπικά δεδομένα.

Ως κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της εργασίας αυτής, παραχωρώ στην Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών το μη-αποκλειστικό δικαίωμα δημοσίευσης και διάθεσης της ψηφιακής μορφής της εργασίας μου, εντός και εκτός του δικτύου, μέσω του Ιδρυματικού Αποθετηρίου «Art-IA», με την προϋπόθεση ότι διατίθεται με μία από τις άδειες που έχω επιλέξει κατά την αυτό-απόθεση. Η εν λόγω παραχώρηση δεν συγκρούεται με δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας τρίτων ή με παραχωρηθέντα ήδη από εμένα σε τρίτους σχετικά δικαιώματά μου. Η βιβλιοθήκη δεν ασκεί κανενός είδους επιμέλεια στο περιεχόμενο της εργασίας μου και αναλαμβάνω πλήρως την ευθύνη του περιεχομένου της.

Η έγκριση της παρούσας εργασίας δεν υποδηλώνει απαραίτητως την αποδοχή των απόψεων του συγγραφέα από την Ανώτατη Σχολή Καλών Τεχνών.

Ευχαριστίες - Αφιερώσεις

Ευχαριστώ ιδιαίτερα τους καθηγητές μου Δημήτρη Αγαθόπουλο, Βασιλική Μπέτσου, Θανάση Ρεντζή και Αλέξανδρο Δασκαλάκη για τον χρόνο που αφιέρωσαν στο πόνημά μου, καθώς και για τις χρήσιμες συμβουλές τους καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου στο μεταπτυχιακό πρόγραμμα.

Αφιερώνω την παρούσα εργασία στο Γρηγόρη.

7 Ιουλίου 2025

Ισίδωρος Πλακωτάρης

Περίληψη

Η διπλωματική εργασία με τίτλο «Το «φανταστικό» στην τέχνη», αποτελεί μια θεωρητική και βιωματική καταγραφή της δημιουργικής διεργασίας που οδήγησε στο video-animation «Levi». Η δημιουργία αυτού του φανταστικού κόσμου προέκυψε από πειραματισμούς με ψηφιακές γλυπτικές φόρμες. Η εργασία προσεγγίζει τη δημιουργία ενός φανταστικού κόσμου ως μια πράξη αποκάλυψης που γεφυρώνει βιώματα και οδηγεί σε βαθύτερη κατανόηση του εαυτού.

Η δημιουργία των οργανικών μορφών πραγματοποιείται χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία όπως το Blender και την υπολογιστική γλώσσα Python. Αυτές οι μορφές μιμούνται φυσικούς μηχανισμούς, όπως το DNA και τη συλλογική κίνηση, ενώ η παραμετροποίηση επιτρέπει άπειρες παραλλαγές της ίδιας μορφής, επηρεάζοντας τόσο τη γεωμετρία όσο και την κινητική συμπεριφορά των πλάσματος, κάτι που θυμίζει τη μορφοκινητική. Σε αντίθεση με τα υποθαλάσσια οργανικά πλάσματα, ο υπερθαλάσσιος κόσμος απαρτίζεται από εγκαταλελειμμένες, αυστηρά οργανωμένες μηχανικές δομές, που σχεδιάστηκαν επίσης αλγοριθμικά, δημιουργώντας ένα δίπολο φύσης και τεχνολογίας.

Στο περιβάλλον του «Levi» συνυπάρχουν ένας υποβρύχιος και ένας υπερθαλάσσιος κόσμος, οι οποίοι δεν επικοινωνούν ούτε έχουν επίγνωση της ύπαρξης του άλλου. Αυτή η διαίρεση λειτουργεί ως αλληγορία για την ευρύτερη αδυναμία επικοινωνίας και κατανόησης μεταξύ διαφορετικών μορφών ζωής. Ο βυθός συμβολίζει ένα «ασυνείδητο» του κόσμου, ένα πεδίο που αντιστέκεται στον έλεγχο και τη γνώση. Το έργο θέτει τον προβληματισμό της παράλληλης συνύπαρξης διαφορετικών ειδών ζωής στο ίδιο περιβάλλον χωρίς τη δυνατότητα επικοινωνίας.

Το δεύτερο μέρος της εργασίας εξετάζει τη διαχρονική ανάγκη του ανθρώπου για μύθο, από την αρχαιότητα έως τη σύγχρονη ψηφιακή τέχνη και τα βιντεοπαιχνίδια. Οι μύθοι αρχικά εξηγούσαν τον κόσμο και λειτούργησαν ως πνευματικοί οδηγοί, ενώ ο Ουμπέρτο Έκο και ο Έρνστ Κασσίρερ υπογραμμίζουν τη συμβολική τους φύση. Η τέχνη του φανταστικού, ιστορικά, χρησιμοποιήθηκε τόσο για προπαγάνδα (π.χ. Ραμσής Β΄, Ιλιάδα) όσο και για αντίσταση στην εξουσία (δυστοπίες όπως το «1984», ουτοπίες).

Φιλοσοφικά, η φαντασία εξετάζεται από τον Πλάτωνα ως εσωτερική ψυχική λειτουργία, τον Αριστοτέλη ως «φάντασμα», τον Ντεκάρτ ως γέφυρα νου-σώματος, τον Σπινόζα ως συγκεχυμένο τύπο γνώσης, τον Χιουμ ως θεμελιώδη γνωσιακή λειτουργία, και τον Καντ ως «παραγωγική φαντασία», μια προ-εμπειρική, συνθετική ικανότητα που γεφυρώνει αίσθηση και νόηση.

Ψυχαναλυτικά, ο Φρόυντ θεωρεί τη φαντασίωση ως έκφραση του ασυνείδητου και συνέχεια του παιδικού παιχνιδιού, μέσο συμβολικής ικανοποίησης επιθυμιών. Ο

Λακάν την εντάσσει στο «Φαντασιακό», όπου το Εγώ συγκροτείται μέσω μιας αλλοτριωμένης ταύτισης με την εικόνα (στάδιο του καθρέφτη), υποστηρίζοντας την επιθυμία του υποκειμένου. Η τέχνη, σε αυτό το πλαίσιο, λειτουργεί ως κοινωνικά αποδεκτός χώρος εκδραμάτισης των φαντασιώσεων.

Η τέχνη του φανταστικού, αν και αλλάζει μέσα έκφρασης, παραμένει απαραίτητο εργαλείο αυτογνωσίας και συμβολοποίησης συλλογικών αγωνιών, συμπληρώνοντας τη λογική και επαναανοηματοδοτώντας την ύπαρξη σε ένα ασταθές περιβάλλον.

Λέξεις Κλειδιά: Levi, Blender, Αλγοριθμικός σχεδιασμός, Παραμετροποίηση, Μύθος, Φαντασία, Συμβολικό

ABSTRACT

The thesis titled "The Fantastic in Art" is a theoretical and experiential documentation of the creative process that led to the video-animation "*Levi*". The creation of this imaginary world emerged through experimentation with digital sculptural forms. The work approaches the creation of a fantastic world as an act of revelation that bridges personal experiences and leads to a deeper understanding of the self.

The development of organic forms was carried out using digital tools such as Blender and the programming language Python. These forms mimic natural mechanisms, such as DNA and collective movement, while parameterization allows for infinite variations of the same form, influencing both the geometry and the kinetic behavior of the creatures, resembling morphokinetics. In contrast to the underwater organic beings, the world above the sea consists of abandoned, strictly organized mechanical structures, also designed algorithmically—creating a dichotomy between nature and technology.

Within the environment of *Levi*, an underwater and an above-water world coexist, unaware of each other's existence. This division serves as an allegory for the broader inability to communicate and understand between different forms of life. The ocean floor symbolizes a kind of global "unconscious," a realm that resists control and knowledge. The project raises the issue of the parallel coexistence of different life forms within the same environment without the ability to communicate.

The second part of the thesis explores humanity's timeless need for myth, from antiquity to contemporary digital art and video games. Myths originally explained the world and acted as spiritual guides, while Umberto Eco and Ernst Cassirer emphasize their symbolic nature. Historically, fantastic art has served both propaganda purposes (e.g., Ramses II, the *Iliad*) and resistance to power (dystopias such as *1984*, utopias).

Philosophically, imagination is examined by Plato as an internal psychic function, by Aristotle as a "phantasm," by Descartes as a bridge between mind and body, by Spinoza as a confused kind of knowledge, by Hume as a fundamental cognitive

function, and by Kant as "productive imagination," a pre-empirical, synthetic faculty that bridges sensation and understanding.

From a psychoanalytic perspective, Freud views fantasy as an expression of the unconscious and a continuation of childhood play, serving as a means of symbolically satisfying desires. Lacan places it within the "Imaginary," where the Ego is formed through an alienated identification with the image (mirror stage), supporting the subject's desire. In this context, art functions as a socially accepted space for the dramatization of fantasies.

The art of the fantastic, although its modes of expression evolve, remains an essential tool for self-knowledge and the symbolization of collective anxieties. It complements rationality and reinterprets existence within an unstable world.

Keywords: Levi, Blender, algorithmic design, parameterization, myth, imagination, the Symbolic



ΑΝΩΤΑΤΗ ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ
ΨΗΦΙΑΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΤΕΧΝΗΣ

ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΟ ΕΤΟΣ 2023–2025
17^{ος} Κύκλος Σπουδών

Ισίδωρος Πλακωτάρης
Διπλωματική Εργασία

Επιβλέπων:
Αλέξανδρος Δασκαλάκης

Το «φανταστικό» στην τέχνη

ΑΘΗΝΑ 2025

[...] ο άνθρωπος που ενηλικιώνεται και παύει να παίζει δεν εγκαταλείπει τίποτα άλλο παρά τη σύνδεση με τα πραγματικά αντικείμενα· αντί να παίζει, φαντασιώνεται. Χτίζει κάστρα στην άμμο· προβαίνει σ' αυτό που ονομάζουμε ονειροπόληση.

Σίγκμουντ Φρόυντ
Ο ποιητής και η φαντασίωση, 1907

Το παρόν τεύχος αποτελεί συνοδευτικό του έργου με τίτλο “*Levi*” που δημιουργήθηκε στο πλαίσιο τις διπλωματικής εργασίας του γράφοντα, με κύριο επιβλέπων τον καθηγητή Δημήτρη Αγαθόπουλο και συνεπιβλέποντες τους καθηγητές Θανάση Ρεντζή και Βασιλική Μπέτσου.

© 2025 Ισίδωρος Πλακωτάρης - Α.Σ.Κ.Τ.

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες – Αφιερώσεις

Περίληψη

Abstract

Εισαγωγή

Μέρος 1^ο: Η καλλιτεχνική διεργασία που οδήγησε στο “*Levi*”

 Ποιητική προσέγγιση

 Οργανικές μορφές βάσει κώδικα

 Τα οργανικά πλάσματα

 Οι μηχανές

 Το περιβάλλον

Μέρος 2^ο: Η ανάγκη για μύθο

 Μικρή ιστορία του μύθου

 Η Τέχνη του Φανταστικού – Προπαγάνδα και αντίσταση

 Φιλοσοφικές θεωρήσεις

 Η φαντασία ως έκφραση του ασυνείδητου

 Η φαντασία και η φαντασίωση στη Λακανική θεωρία

Επίλογος

Ελληνική βιβλιογραφία

Διεθνής Βιβλιογραφία

Ιστογραφία

Πηγές Εικόνων

Εισαγωγή

Η παρούσα εργασία αποτελεί μια απόπειρα καταγραφής της δημιουργικής διεργασίας που οδήγησε στη σύλληψη του φανταστικού κόσμου που εμφανίζεται στο *video-animation* με τον τίτλο *Levi*. Η προσέγγιση που υιοθετείται κινείται μεταξύ της καλλιτεχνικής εξομολόγησης και του στοχασμού, με σκοπό να φωτιστούν οι εσωτερικές διεργασίες που οδήγησαν στη συγκεκριμένη καλλιτεχνική σύλληψη.

Η δημιουργία ενός φανταστικού κόσμου δεν είναι απλώς ένα αισθητικό εγχείρημα· συνιστά ταυτόχρονα μια πράξη αποκάλυψης. Ο δημιουργός εκθέτει τις εσωτερικές του εικόνες, προσκαλώντας τον θεατή να πάρει μέρος, να ερμηνεύσει και, ενδεχομένως, να οραματιστεί δικούς του κόσμους. Η τέχνη, λειτουργεί ως καταλύτης για τη γεφύρωση ετερόκλητων βιωμάτων και την εξομάλυνση κοινωνικών ή άλλων ανισοτήτων. Μέσα από αυτήν την οπτική, αναδύεται μια ουσιώδης σχέση μεταξύ τέχνης και έρωτα, καθώς και τα δυο απαιτούν την υπέρβαση των κοινωνικών ρόλων και την έκθεση του υποκειμένου σε μια κατάσταση ειλικρινούς τρωτότητας. Πρόκειται για μια εσωτερική παραίτηση από την κοινωνικά επιβεβλημένη ταυτότητα, χάριν μιας βαθύτερης κατανόησης του εαυτού και του κόσμου.

Όσον αφορά την εργασία και το πρακτικό μέρος αυτής, αξίζει να σημειωθεί ότι δεν υπήρξε εκ των προτέρων συγκεκριμένος στόχος για τη δημιουργία ενός φανταστικού κόσμου, όπως αυτός που προέκυψε. Κατά το μεγαλύτερο μέρος η εργασία ήταν πρωτίστως πειραματική, επικεντρωμένη στις επιμέρους μορφές και στη μεταξύ τους εικαστική συνάφεια. Μόνο αρκετά πρόσφατα κατέστη δυνατό να υπερβεί ο δημιουργός το ατομικό του όριο· τη σύλληψη δηλαδή ενός ενιαίου περιβάλλοντος, το οποίο θα φιλοξενούσε τις επιμέρους γλυπτικές του αναζητήσεις, οι οποίες μέχρι πρότινος, υπήρχαν αυτοτελείς. Οι μορφές αυτές, προϊόντα στοχαστικής σιωπής και επίμονης δημιουργικής διεργασίας, κατέχουν έναν ιδιαίτερο ρόλο στην καλλιτεχνική πορεία του γράφοντα, καθώς αντανακλούν ένα βαθιά υπαρξιακό διάλογο ανάμεσα σε αυτόν και το έργο.

Οι ώρες που αφιερώθηκαν τόσο στη δημιουργία όσο και την περισυλλογή, αφήνουν ένα ανεξίτηλο αποτύπωμα και ένα αίσθημα νοσταλγίας που δύσκολα μεταφέρεται με επάρκεια στον γραπτό λόγο.

ΜΕΡΟΣ 1^ο

Η καλλιτεχνική διεργασία που οδήγησε στο *Levi*

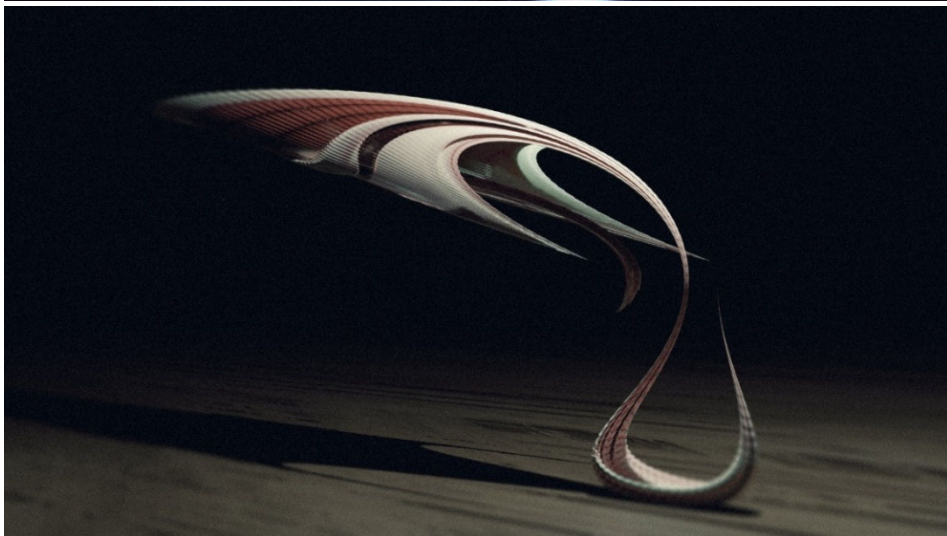
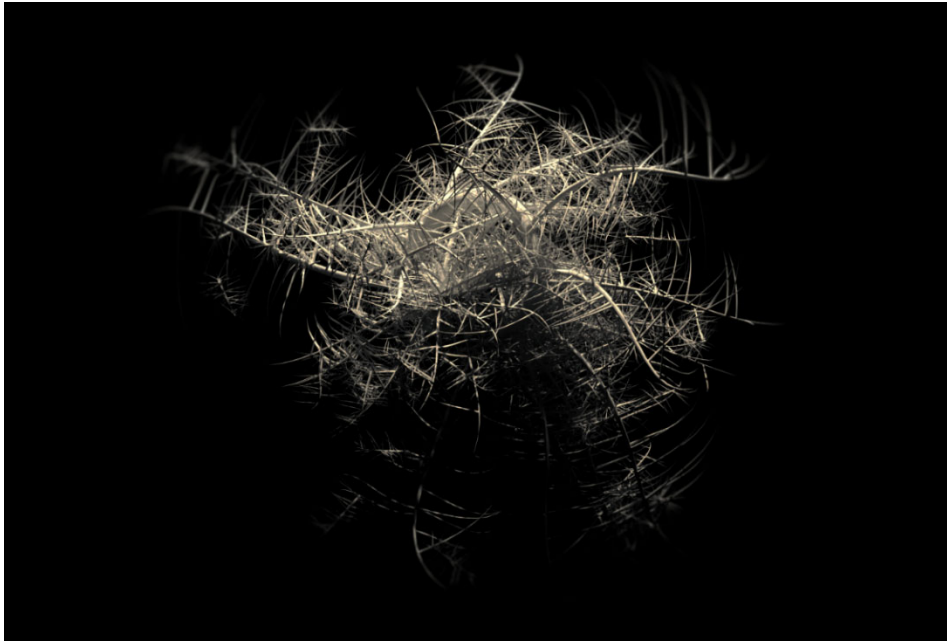
Ποιητική προσέγγιση

Η εργασία θεμελιώνεται επάνω σε σειρά πειραματισμών με τη γλυπτική φόρμα, και ειδικότερα εκείνη που παράγεται βάσει μαθηματικών σχέσεων. Από τα πρώτα στάδια της διεργασίας, το ενδιαφέρον στράφηκε προς την ανάπτυξη μορφών που παραπέμπουν σε οργανικές δομές. Η δημιουργία αυτών, κατέστη δυνατή με την χρήση ψηφιακών εργαλείων και συγκεκριμένα της εφαρμογής Blender, η οποία αξιοποιεί την υπολογιστική γλώσσα Python και λειτουργεί με ένα σύστημα βασισμένο σε κόμβους (node-based system)¹. Μέσω αυτής της διεργασίας, ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να συνδυάζει προκαθορισμένες εντολές, διαμορφώνοντας σύνθετες μορφές οι οποίες μπορούν να μετασχηματιστούν ή να κινηθούν σύμφωνα με παραμέτρους όπως ο χρόνος ή η ένταση ενός ηχητικού σήματος. Το αποτέλεσμα είναι ένα δυναμικό περιβάλλον που επιτρέπει τη σύνθεση μορφών με οργανικά χαρακτηριστικά, σε μια πρώτη τουλάχιστον ανάγνωση.

Η έννοια της «οργανικότητας», όπως αξιοποιείται στην παρούσα ψηφιακή διεργασία, δεν επιδιώκει να αναπαραγάγει τους εξαιρετικά σύνθετους βιολογικούς μηχανισμούς που διέπουν τη φυσική δημιουργία. Αναγνωρίζεται, άλλωστε, ότι η φύση δημιουργεί οργανικές δομές μέσα από διεργασίες που υπάγονται σε νόμους τόσο γενετικούς, όσο και περιβαλλοντικούς, γεγονός που προσδίδει στην επιστήμη της βιολογίας ένα σαφές ερμηνευτικό πλεονέκτημα.

Ωστόσο, στο πεδίο της τέχνης, ο όρος «οργανικό» χρησιμοποιείται συχνά με μια ευρύτερη σημασία, περιγράφοντας μορφές που δεν υπόκεινται σε αυστηρή γεωμετρική ή ορθοκανονική οργάνωση. Είναι αξιοσημείωτο, βέβαια, ότι η φύση, σε μικροσκοπικό επίπεδο, εμφανίζει εξαιρετική γεωμετρική πολυπλοκότητα, στοιχείο που επιβεβαιώνει την άρρηκτη σχέση ανάμεσα στην τέχνη, τη μορφή και τη δομή του φυσικού κόσμου.

¹ *Blender 4.4 Reference Manual - Geometry Nodes*
https://docs.blender.org/manual/en/latest/modeling/geometry_nodes/index.html



Εικ. 1-3: I. Πλακωτάρης, Οργανικές μορφές με χρήση κώδικα, σε εφαρμογή Blender.

Οργανικές μορφές βάσει κώδικα

Στο έργο, επιχειρείται να προσεγγιστεί ο τρόπος με τον οποίο λειτουργεί ο φυσικός κόσμος, σε σχέση με δύο θεμελιώδεις πτυχές: η μορφή στη φύση ως προϊόν ενός κώδικα (DNA) καθώς και η κίνηση των οργανικών συστημάτων σε συλλογικό επίπεδο (το πέταγμα του σμήνους ή η μετακίνηση ενός κοπαδιού ψαριών).

Ο χώρος της βιολογίας, ως επιστήμη που μελετά τον μηχανισμό της ζωής, έχει φυσικά τον πρώτο λόγο σε μια τέτοιου είδους αναζήτηση, ωστόσο, η καλλιτεχνική προσέγγιση προσφέρει μια εξίσου ενδιαφέρουσα οπτική του ίδιου ζητήματος. Με εργαλεία όπως ο αλγοριθμικός σχεδιασμός, η γλυπτική, η τεχνητή νοημοσύνη, επιχειρείται να αποκωδικοποιηθούν, να επανεφευρευθούν, οι φυσικοί μηχανισμοί. Αυτή η δημιουργική επανερμίνευση, που ξεκινά μιμητικά, στοχεύει να ερμηνεύσει το αιώνιο ερώτημα της ύπαρξης και της φθοράς της, θέτοντας νέα ερωτήματα για τη σχέση ανάμεσα στη ζωή, τη μορφή και τους μηχανισμούς που τις διέπουν.

Η ανθρώπινη ιστορία είναι συνδεδεμένη με την προσπάθεια κατανόησης και κατάκτησης των μηχανισμών της φύσης μέσω της τεχνολογικής μίμησης. Τα σχέδια του Λεονάρντο ντα Βίντσι, τα οποία αποτέλεσαν την πρωτοποριακή βάση των σύγχρονων αεροσκαφών, αποκαλύπτουν μια βαθιά ανθρώπινη αναγκαιότητα: η εξήγηση της φυσικής λειτουργίας του κόσμου δεν είναι απλώς διανοητική περιέργεια, αλλά ζωτικής σημασίας προϋπόθεση για την επιβίωση, την τεχνολογική πρόοδο και την πολιτισμική εξέλιξη. Στη σύγχρονη εποχή, η επιστημονική έρευνα έχει φθάσει να προσομοιώνει λειτουργίες όπως αυτή του εγκεφάλου (Deep Learning), μέσω της τεχνητής νοημοσύνης, ή να παράγει υλικά με αυτό-θεραπευτικές ιδιότητες εμπνευσμένα από την επιδερμίδα, σε έναν αγώνα κατάκτησης όλο και περισσότερης γνώσης των φυσικών μηχανισμών.

Στον κόσμο αυτής της εργασίας συνυπάρχουν δύο ετερόκλητες οντότητες: βιολογικά πλάσματα από τα βάθη της θάλασσας και μηχανές σε έναν αυστηρά οργανωμένο υπερθαλάσσιο χώρο. Αυτή η δίπολη διάταξη δεν είναι τυχαία, αποτελεί μια συγκεκριμένη αισθητική και φιλοσοφική επιλογή, όπου η φύση και η τεχνολογία έρχονται σε επαφή γεννώντας προβληματισμούς.



Εικ. 4, 5: I. Πλακωτάρης, Οργανικές μορφές με χρήση κώδικα, σε εφαρμογή Blender.

Τα οργανικά πλάσματα

Ο πρωταγωνιστής της ιστορίας είναι ένα μοναδικό πλάσμα που αναδύεται από τα θαλάσσια βάθη, θυμίζοντας ένα μονό πλοκάμι, η επιδερμίδα του οποίου φέρει πολυάριθμα εξογκώματα. Η δημιουργία του έγινε μέσω ενός αλγοριθμικού σχεδιασμού σε Python και Geometry Nodes² (κώδικας με τη μορφή γραφήματος) στην εφαρμογή Blender. Η αρχική μορφή ξεκίνησε ως μια απλή καμπύλη στον χώρο, την οποία διέτρεξε το προφίλ ενός κύκλου με μεταβλητή ακτίνα (από μια συγκεκριμένη τιμή έως το μηδέν), δημιουργώντας έτσι έναν στρεβλό κώνο. Εν συνεχεία και επάνω στην αρχική αυτή φόρμα, τυχαία σημεία στην επιφάνεια του κώνου ορίστηκαν μέσω μιας παραμέτρου που ελέγχει την πυκνότητα τους (πaráμετρος η οποία δύναται να αυξήσει ή να ελαττώσει το ποσοστό αυτό). Σε κάθε σημείο τοποθετήθηκε ένας νέος στρεβλός κώνος, δημιουργώντας τα χαρακτηριστικά εξογκώματα. Η παραμετροποίηση επέτρεψε τη δημιουργία άπειρων παραλλαγών της ίδιας βασικής μορφής, απλώς μεταβάλλοντας αριθμητικές τιμές όπως την πυκνότητα σημείων, το μήκος της καμπύλης ή το ύψος των κώνων.

Η ουσία αυτής της δημιουργικής διεργασίας δίνει τη δυνατότητα στο χρήστη να παράξει άπειρες μορφές, απλώς μέσω της τροποποίησης αριθμητικών τιμών, χωρίς καμία αλλαγή στη δομή ή την αλληλουχία των εντολών. Ο ίδιος κώδικας δηλαδή, μπορεί να αποτελέσει τη βάση για εντελώς διαφορετικές μορφολογικές εκδηλώσεις, παράγοντας συγγενή αποτελέσματα.

Η αξία της παραμετροποίησης όμως δεν εξαντλείται στη μορφολογική απόδοση. Οι παράμετροι αυτές δεν καθορίζουν μόνο τη γεωμετρία του πλάσματος, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο αυτό κινείται και αλληλοεπιδρά με το περιβάλλον του. Η μεταβολή της πυκνότητας των εξογκωμάτων ή του μήκους της αρχικής καμπύλης, δεν δημιουργεί απλώς μια νέα φόρμα, αλλά επηρεάζει και τη πρωταρχική κινητική συμπεριφορά του πλάσματος. Μια πιο πυκνή κατανομή μπορεί να προκαλέσει μια σπειροειδή, ρευστή κίνηση, ενώ μια αραιότερη να οδηγήσει σε σπασμωδικές, απότομες μετατοπίσεις. Η ακόμη και διατηρώντας το ποσοστό κατανομής των σημείων επί της επιφάνειας, αλλά τροποποιώντας το μήκος της αρχικής καμπυλωμένης γραμμής, τα επιμέρους εξογκώματα, επαναπροσδιορίζουν τη θέση τους καθώς ο αλγόριθμος επιβάλλει τη διατήρηση του ποσοστού τους επί της συνολικής επιφανείας.

Αυτή η σύνδεση μεταξύ μορφής και κίνησης θυμίζει την αρχή της μορφοκινητικής (Morphokinematic)³, όπου η δομή ενός οργανισμού καθορίζει άμεσα τις κινητικές του δυνατότητες. Στο πλαίσιο του αλγοριθμικού σχεδιασμού, ο δημιουργός έχει το προνόμιο να πειραματιστεί με αμέτρητες παραλλαγές, όχι μόνο ως προς τη δομή, αλλά και ως προς τη ζωηρότητα και το ρυθμό της κίνησης του πλάσματος. Το γεγονός ότι η ίδια αλληλουχία εντολών μπορεί να παράξει τόσο διαφορετικά αποτελέσματα, εγείρει το ερώτημα: τι συνδέει αυτές τις μορφές μεταξύ τους; Αν και προέρχονται από τον ίδιο κώδικα, η αλλαγή των παραμέτρων μπορεί να τις κάνει να φαίνονται συγγενής ή και εντελώς ξένες μεταξύ τους. Η βιολογική εξέλιξη προσφέρει αντίστοιχα παραδείγματα, όπου ελάχιστες μεταλλάξεις στο DNA μπορούν να οδηγήσουν σε ριζικά διαφορετικά όντα, με τη διαφορά ότι στον αλγόριθμο η «μετάλλαξη» είναι εσκεμμένη και μετρήσιμη. Η ικανότητα ενός αλγοριθμικού κώδικα να μετασχηματίζεται χωρίς να χάνει την ταυτότητά του τον καθιστά ανάλογο ενός γενετικού, με τη διαφορά ότι, στην

² Βλ. υποσημ. 1.

³ D'Arcy Thompson, *Ανάπτυξη και μορφή στο φυσικό κόσμο* (Πανεπιστημιακές εκδόσεις Ε.Μ.Π., 1999), 311 – 376.

περίπτωση αυτή, η «εξέλιξη» συμβαίνει σε πραγματικό χρόνο, υπό τον έλεγχο του δημιουργού.

Όλα τα παραπάνω αποτελούν το σημείο εκκίνησης για έναν βαθύτερο προβληματισμό σχετικά με τη φύση των μορφών. Στη βιολογία συγγενή πλάσματα, όπως οι τίγρεις με τις γάτες ή τα φίδια και οι σαύρες, μοιράζονται έναν γενετικό κώδικα με ελάχιστα διαφοροποιημένο γονιδίωμα, ανάλογα στον αλγοριθμικό σχεδιασμό, μια βασική δομή εντολών μπορεί να γεννήσει οικογένειες μορφών με δραματικές μορφολογικές διαφορές.

Μια δεύτερη παρατήρηση σχετική με τη συγγραφή του κώδικα είναι η εξής: διατηρώντας σταθερές τις τιμές των παραμέτρων και διαφοροποιώντας τη σειρά των εντολών, έχουμε ένα εντελώς νέο μορφολογικό αποτέλεσμα. Η παραγόμενη φόρμα δηλαδή δύναται να είναι κάτι το οποίο δεν θυμίζει σε τίποτα τα προηγούμενα, παρόλο που δεν προστέθηκε καμία νέα εντολή. Δύσκολα μπορεί κάποιος να μιλήσει για συγγένεια των νέων μορφών με τις προηγούμενες. Αυτή η παρατήρηση δημιουργεί προβληματισμό για την έννοια της συγγένειας τόσο στον ψηφιακό όσο και στον φυσικό κόσμο. Σύμφωνα με τη σύγχρονη βιολογία, οι οργανισμοί παρουσιάζουν συγγένεια όταν μοιράζονται κοινές γενετικές δομές και εξελικτικές ακολουθίες. Η αλλαγή της σειράς εντολών στον αλγοριθμικό κώδικα μπορεί να θεωρηθεί ανάλογη με μεταλλάξεις του DNA.

Αυτά τα ερωτήματα απασχολούν επιστήμονες και ειδικούς και προσεγγίζονται ερευνητικά σήμερα. Καθώς είναι δύσκολο να απαντήσει κάποιος ορμώμενος από τα πεδία της τέχνης, με επιστημονικό λόγο, το μόνο που θα πρέπει να προστεθεί στο πλαίσιο της παρούσας ανάλυσης είναι το εξής: η βιολογία λειτουργεί σαφέστατα με έναν άλλο τρόπο. Στην φύση οι οργανισμοί προσαρμόστηκαν και εξελίχθηκαν βάσει δεδομένων που αφορούν τόσο στον γενετικό τους κώδικα, όσο και στο περιβάλλον, με στόχο την επιβίωση και την εξέλιξη. Η απάντηση συνοψίζεται στον τίτλο του βιβλίου του Ζακ Μονό, «Τύχη και αναγκαιότητα»⁴.

Οι μηχανές

Στον αντίποδα της οργανικής δημιουργίας αυτού του κόσμου, εμφανίζεται ένα δεύτερο είδος ύπαρξης - μηχανικές δομές που συνθέτουν ένα εγκαταλειμμένο τεχνολογικό τοπίο. Ο κόσμος επάνω από το νερό απαρτίζεται από μηχανικούς σκελετούς, ενώ οτιδήποτε ανθρώπινο απουσιάζει. Οι μεταλλικοί σκελετοί αποπνέουν μια αίσθηση εγκατάλειψης. Πως βρέθηκαν εκεί ή μέσω ποιων διεργασιών λειτουργούν, είναι ερωτήματα που αφήνονται στην κρίση τόσο του δημιουργού, όσο και του θεατή.

Το αίσθημα της απουσίας του δημιουργού είναι ένα διαχρονικό βίωμα. Δημιούργησε θρησκείες και την πίστη σε άορατους πατέρες που θα φροντίσουν για μας. Δεν είναι το τυχαίο που ορίζει τα ανθρώπινα, μα το θείο. Στη συνθήκη αυτού του κόσμου, ο άνθρωπος φαντάζει με τον απόντα δημιουργό.

Ο σχεδιασμός αυτών των μηχανικών μορφών ακολουθεί μια παραλλαγή της αλγοριθμικής μεθοδολογίας που εφαρμόστηκε για τις οργανικές δημιουργίες. Ξεκινώντας από ένα στοιχειώδη κύβο, ο κώδικας δημιουργεί ανισομεγέθεις ευθείες γραμμές στην επιφάνειά του, οι οποίες στη συνέχεια μετασχηματίζονται σε ράβδους. Εν συνεχεία το σύμπλεγμα ράβδων και κύβου στρεβλώθηκε κατά μήκος κυκλικών

⁴ Ζακ Μονό, *Η τύχη και η αναγκαιότητα* (Εκδόσεις Ράππα, 1971).

τροχιών με διαφορετικές κλίσεις, δημιουργώντας μια γλυπτική σύνθεση που ολοκληρώθηκε με υλικά που μιμούνται παλαιωμένα μέταλλα. Όλα αυτά αποτέλεσαν επιλογές του δημιουργού, επάνω σε μια δημιουργική διεργασία, όπου ο σχεδιασμός εμπλέκεται με το τυχαίο ως προς τη συνέχειά του. Το τυχαίο εδώ φυσικά δεν υφίσταται αυτό καθαυτό, καθώς το ασυνείδητο ορίζει τι είναι αυτό που θα κρατηθεί και με ποιο τρόπο θα συνεχιστεί.

Οι μηχανικές αυτές κατασκευές συνθέτουν έναν κόσμο τυποποιημένο. Η αίσθηση αυτής της αυστηρής τυποποίησης και γεωμετρικής τάξης, εντείνεται με το αρχιτεκτονικό περιβάλλον. Είναι ένας τακτοποιημένος κόσμος, που έρχεται σε αντίθεση με την μορφολογική ρευστότητα των υποθαλάσσιων επισκεπτών. Η οργανική παρουσία ταραίζει για λίγο αυτή την οργάνωση, μα ο τρόπος με τον οποίο αντιμετωπίζεται το συμβάν, υποδηλώνει και πάλι τάξη. Συμπεριφορά η οποία υπόκειται σε συγκεκριμένους κανόνες αντιμετώπισης, υπογραμμίζοντας έτσι την πανταχού παρουσία κάποιου είδους δομής.

Είναι δυο κόσμοι που θα έρθουν σε επαφή για λίγο, μέσα σε μια ονειρική ατμόσφαιρα.

Το περιβάλλον

Όπως αναφέρθηκε προηγουμένως, στον φανταστικό αυτό κόσμο εμφανίζονται δύο κυρίως είδη ύπαρξης, τα οποία παρουσιάζουν εκ διαμέτρου αντίθετα χαρακτηριστικά ως προς τη φύση και τη λειτουργία τους. Το περιβάλλον στο οποίο υπάρχουν, όχι απαραίτητα συνυπάρχουν, δεν θα μπορούσε να διαφέρει δραματικά. Σε αυτόν τον υδάτινο κόσμο, η επιφάνεια του νερού δημιουργεί ένα σύνορο μεταξύ δυο πραγματικοτήτων. Η διαίρεση αυτή δεν είναι μόνο φυσική, αλλά και γνωσιακή: οι δύο κόσμοι δεν επικοινωνούν, ούτε έχουν επίγνωση ο ένας της ύπαρξης του αλλού.

Η ανθρώπινη εμπειρία του κόσμου περιορίζεται σε μεγάλο βαθμό από τις αισθητηριακές και γνωσιακές μας δυνατότητες. Αδυνατούμε να επιβιώσουμε χωρίς οξυγόνο, ενώ τα υδρόβια όντα εξαρτώνται πλήρως από το δικό τους περιβάλλον. Η μεταξύ τους εγγύτητα είναι επιφανειακή: στην ουσία, η κατανόηση του ενός για τον άλλο είναι σχεδόν μηδενική. Παρά την εντύπωση που προκαλεί ο τρόπος επικοινωνίας των δελφινιών ή των φαλαινών, ο άνθρωπος δεν έχει τη δυνατότητα να αντιληφθεί το μεγαλύτερο μέρος των ηχητικών τους σημάτων. Η αδυναμία αυτή υποδηλώνει μια ευρύτερη αποτυχία μετάφρασης, μια αδυναμία πραγματικής συνάντησης.

Το φαινόμενο αυτό δεν αφορά αποκλειστικά τον κόσμο των θαλασσών. Το παράδειγμα της νυχτερίδας είναι ενδεικτικό: η ικανότητά της να αντιλαμβάνεται τον χώρο μέσω ηχοεντοπισμού συνιστά έναν τρόπο εμπειρίας που παραμένει ξένος στον ανθρώπινο νου. Συνεπώς, αν και μοιραζόμαστε τον ίδιο πλανήτη, βιώνουμε ριζικά διαφορετικές πραγματικότητες. Η επικοινωνία μεταξύ των ειδών κυμαίνεται από ελλιπής έως πρακτικά αδύνατη, καθιστώντας κάθε προσπάθεια ενσυναίσθησης ή αλληλοκατανόησης ουσιαστικά προβληματική.

Καθώς το ανθρώπινο είδος αυτοαναγορεύτηκε κυρίαρχος του πλανήτη, αποδίδοντας στον εαυτό του μια εξουσία που δεν βασίζεται σε κάποια αντικειμενική θεώρηση των πραγμάτων, σήμερα αντιμετωπίζουμε τις καταστροφικές, για το περιβάλλον, συνέπειες

αυτής της θεωρησης. Η ανθρώπινη παρέμβαση συνέβαλε στην εξαφάνιση πολλών μορφών ζωής, στην αποσταθεροποίηση των οικοσυστημάτων και την αποξένωση από το φυσικό περιβάλλον. Σήμερα, καλούμαστε να προστατεύσουμε τον πλανήτη, όχι απαραίτητα ως πράξη ανιδιοτελούς ηθικής ευθύνης, αλλά από την ανάγκη διατήρησης των όρων της δικής μας επιβίωσης.

Αντίστοιχα φαινόμενα παρατηρούνται και στον φαντασιακό κόσμο του *Levi*. Τα πλάσματα που τον απαρτίζουν είναι εξαιρετικά διαφορετικά μεταξύ τους, τόσο μορφολογικά όσο και λειτουργικά. Η ζωή κάτω από την επιφάνεια του νερού δεν έχει καμία επαφή ή γνώση της ζωής που υπάρχει επάνω από αυτήν. Η αγνοία είναι απόλυτη· η ύπαρξη του ενός δεν συνειδητοποιείται από το άλλο. Πρόκειται για κόσμους που υφίστανται παράλληλα, χωρίς σημεία επαφής, μια συνθήκη που λειτουργεί ως αλληγορία για την ευρύτερη αδυναμία επικοινωνίας και κατανόησης μεταξύ διαφορετικών μορφών ζωής.

Οι μηχανές, απομεινάρια ενός τεχνολογικού πολιτισμού που έχει αποσυντεθεί, συνεχίζουν να εκτελούν εντολές σε έναν έρημο κόσμο. Η λειτουργία τους μοιάζει μηχανική, σχεδόν τελετουργική, χωρίς συνείδηση ή σκοπό. Μέσα σε αυτή την απόλυτη επανάληψη, αναδύεται κάτι απρόσμενο από τον βυθό, κάτι που αγνοούσαν ότι υπάρχει, κάτι ανεξήγητο. Ο βυθός συνιστά ένα πεδίο απρόσιτο για τις μηχανές, ένα σημείο που αντιστέκεται στον έλεγχο και τη γνώση, ένα συμβολικό «ασυνείδητο» του ίδιου του κόσμου. Ο φαντασιακός κόσμος του *Levi* δεν αποτελεί απλώς το σκηνικό ενός εικαστικού αφηγήματος, αλλά ένα δομημένο οντολογικό σύστημα, στο οποίο τα όντα δεν ορίζονται μόνο από τη μορφή τους, αλλά και από τη σχέση ή μη, που έχουν μεταξύ τους καθώς και με το περιβάλλον τους. Ο τόπος εδώ δεν λειτουργεί ως ουδέτερο φόντο, μετατρέπεται σε ενεργό πεδίο ύπαρξης, οριοθετώντας, καθορίζοντας ή αποκλείοντας τη δυνατότητα της επαφής.

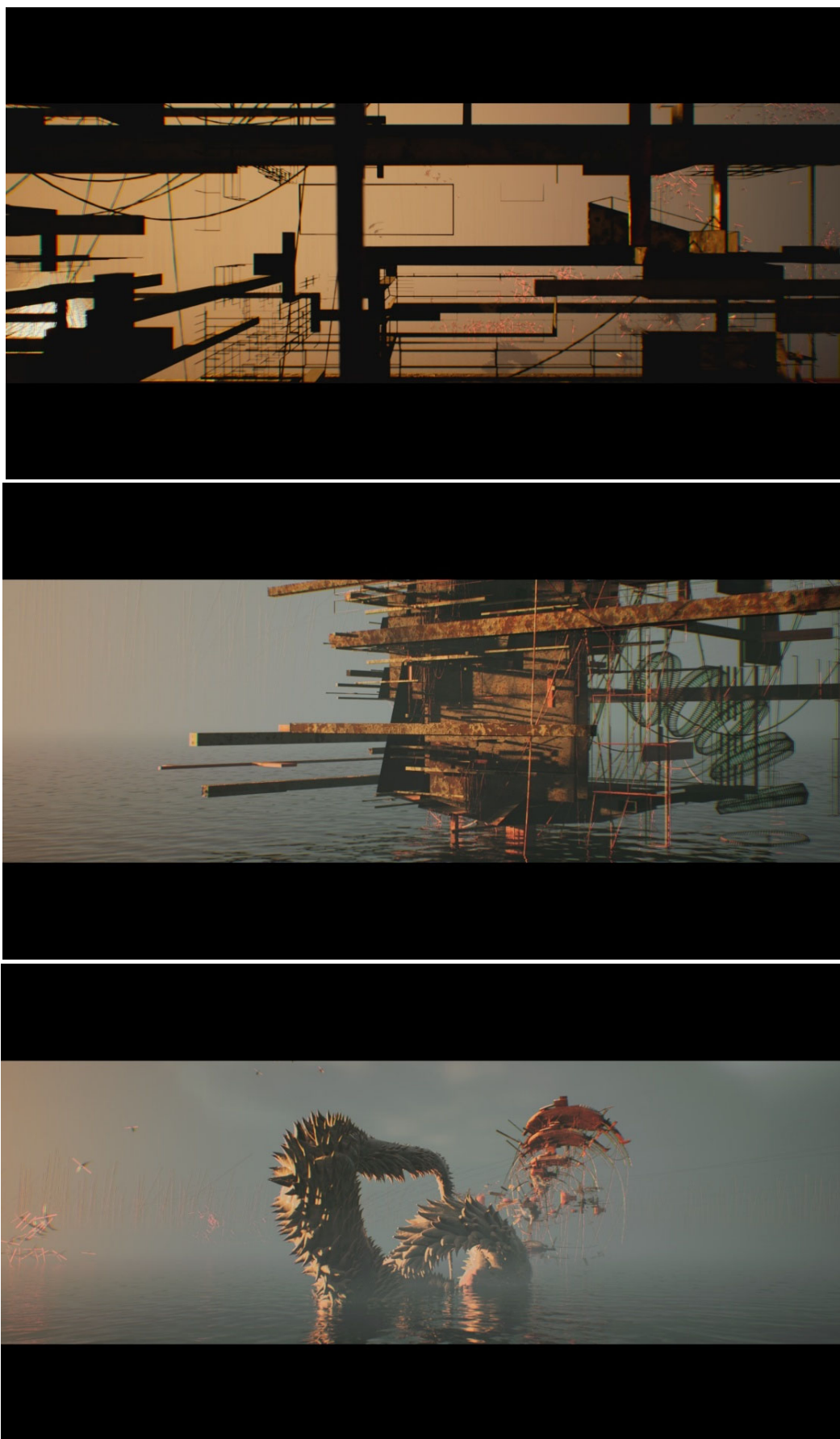
Η διαίρεση του κόσμου σε «άνω» και «κάτω» της επιφάνειας, είναι κυρίως υπαρξιακή. Οι δύο περιοχές ορίζουν διαφορετικά καθεστώτα ύπαρξης, με διαφορετικές αισθητηριακές, γλωσσικές και γνωσιακές δυνατότητες. Οι μορφές ζωής του ενός κόσμου δεν αντιλαμβάνονται, την ύπαρξη των μορφών του άλλου. Η απουσία επικοινωνίας ανάμεσα στις μορφές του *Levi* καθιστά το κάθε ον μοναχικό. Ωστόσο, δεν πρόκειται για μελαγχολική απομόνωση, αλλά για μια συνθήκη που δομεί τη φύση του κόσμου τους. Ο «άλλος» δεν απουσιάζει κατ' επιλογήν, δεν είναι καν αντιληπτός. Η ύπαρξη εδώ δεν προϋποθέτει την αναγνώριση από τους άλλους. Υφίσταται εν τω εαυτώ, χωρίς να απαιτεί επιβεβαίωση.

Μέσα σε αυτό το πλαίσιο, το περιβάλλον του *Levi* παύει να είναι το απλό περιβάλλον της οικολογίας και γίνεται οντολογικό τοπίο: καθορίζει όχι μόνο τι μπορεί να υπάρξει, αλλά και το πώς. Ο βυθός, είναι ένας τόπος όπου η γνώση δεν μπορεί να διεισδύσει, όπου η μηχανή δεν μπορεί να υπάρξει, πόσο μάλλον να τον ερμηνεύσει. Υπαινίσσεται ένα είδος ασυνείδητου του κόσμου, έναν τόπο όπου τα πράγματα υπάρχουν πέρα από το βλέμμα της εξουσίας, του ελέγχου ή της κατανόησης. Οι μηχανές, επιμένουν να επαναλαμβάνουν προγραμματισμένες εντολές, όντα χωρίς βούληση και σκοπό. Κι όμως, σε αυτόν τον βυθό, που φαινομενικά παραμένει αδρανής και ανεξιχνίαστος, κάτι

αρχίζει να αναδύεται. Κάτι που υπήρχε πάντα, αλλά παρέμενε μη αντιληπτό. Η αναδύομενη αυτή μορφή λειτουργεί ως ρήγμα στο οντολογικό καθεστώς του κόσμου.

Ο κόσμος του *Levi* δεν προτείνει τη λύση της επικοινωνίας, ούτε την ανάγκη συμφιλίωσης. Δεν φαντασιώνεται την ενότητα ή τη σύνθεση των ετεροτήτων. Αντιθέτως, φαίνεται να θέτει ένα πιο ριζικό ερώτημα: Μπορούν οι πολλαπλές μορφές ύπαρξης να συνυπάρχουν χωρίς να κατανοούν η μία την άλλη;

Το περιβάλλον του έργου δεν είναι απλώς το φυσικό πλαίσιο της δράσης, αλλά συνδημιουργός του ίδιου του νοήματος. Η τέχνη εδώ γίνεται ένα εργαλείο ερμηνείας, όχι μόνο για την θέση του ανθρώπου στον κόσμο, αλλά και για τις δυνατότητες μιας διαφορετικής αντίληψης της συνύπαρξης, ως παράλληλη, πολλαπλή και άγνωστη.



Εικ. 6 - 8: Ι. Πλακοτάρης, Σκηνές από το animation “Levi”.

ΜΕΡΟΣ 2^ο

Η ανάγκη για μύθο

Μικρή ιστορία του μύθου

Η ανάγκη του ανθρώπου να φανταστεί και να απεικονίσει κόσμους πέρα από το ορατό και το καθημερινό είναι τόσο παλιά όσο και ο ίδιος ο πολιτισμός. Στην αρχαιότητα και τον Μεσαίωνα, οι φανταστικοί κόσμοι διαμορφώθηκαν μέσα από τη μυθολογία, τη θρησκεία, τα έπη και την εικονογραφία, αποτελώντας θεμέλιο λίθο για την εξέλιξη της τέχνης και της ανθρώπινης δημιουργικότητας.

Ο μύθος, ως αφηγηματική μορφή, αποτέλεσε την πρώτη απόπειρα του ανθρώπου να εξηγήσει τον κόσμο που τον περίβαλλε, από τα φυσικά φαινόμενα και το άπειρο συμπάν έως τη δική του ύπαρξη, σε εποχές όπου η επιστημονική σκέψη είναι ανύπαρκτη. Η μυθολογική σκέψη απηχεί την ανάγκη για κατανόηση του αγνώστου, το οποίο συχνά αποδίδεται σε θεϊκές ή υπερφυσικές δυνάμεις. Αντικατοπτρίζει τη συλλογική συνείδηση, τα συναισθήματα, τις αξίες και τις αγωνίες της εκάστοτε κοινωνίας και λειτουργεί ως πνευματικός οδηγός για τη συνέχεια. Βασίζεται σε αφηγήσεις που εξηγούν με τρόπο συχνά μεταφυσικό, την πραγματικότητα και συνδέεται στενά με την τέχνη και τη θρησκεία.

Ο Ουμπέρτο Έκο, στο έργο *Το βιβλίο των θρυλικών τόπων*⁵, εξετάζει τις ιστορίες που συνδέονται με μυθικούς τόπους, με κοινές θεματικές οι οποίες αντικατοπτρίζουν την ανθρώπινη ανάγκη να δημιουργεί αφηγήσεις για τον κόσμο, τόσο τον ορατό όσο και τον φανταστικό, συχνά συνδυάζοντας ιστορικά στοιχεία με βαθύτερες πολιτισμικές και ψυχολογικές επιθυμίες. Τέτοιου είδους παράδειγμα αποτελεί η αντίληψη μιας επίπεδης Γης που επικράτησε για αιώνες, παρά το γεγονός ότι διανοούμενοι όπως ο Όμηρος, ο Θαλής, ο Αναξίμανδρος και ο Αναξίμενης είχαν διαφορετικές θεωρίες για το σχήμα της. Μυθοπλασίες, όπως το Ελ Ντοράντο ή η Σαμπάλα, επηρέασαν την πραγματική εξερεύνηση και αποτέλεσαν αντικείμενα πίστης για ολόκληρες ομάδες ανθρώπων. Ταυτόχρονα, η ανάγκη για ένα «Χρυσό Αιώνα» ή έναν «Επίγειο Παράδεισο», χωρίς αρρώστια, πόνο ή δυστυχία, οδήγησε σε μυθοπλασίες όπως ο Κήπος της Εδέμ, τα Ηλύσια Πεδία και τα Νησιά των Μακάρων. Η Χώρα της Κοκκαίνας (*Land of Cockaigne*) αποτελεί μια πιο υλιστική έκφραση αυτής της επιθυμίας, όπου επικρατεί αφθονία τροφής και ποτού, χωρίς την ανάγκη για εργασία ή στερήσεις. Θρυλικές χώρες συχνά τοποθετούνται σε απομακρυσμένες, ανεξερεύνητες περιοχές (όπως η Εσχάτη Θούλη (Ultima Thule), η Υπερβορεία ή η Taprobane), γεγονός που επέτρεψε στην ανθρώπινη φαντασία να τις συμπληρώσει με πλήθος παράξενων πλασμάτων. Πολλές περιγραφές περιλαμβάνουν τέρατα και φανταστικά όντα, όπως Κυνοκέφαλους, Βλέμμυες, Σκιαπόδηδες, μονόφθαλμους Αριμασπούς, γρύπες και άλλα, αντικατοπτρίζοντας την ανθρώπινη περιέργεια και τον φόβο για το «άλλο». Επιπλέον, αληθινές τοποθεσίες, όπως ο Ναός του Σολομώντα ή το Άλαμουτ (η έδρα των

⁵ Umberto Eco, *The book of legendary lands* (MacLehose Press, 2013).

Ασσαίνων), μεταμορφώθηκαν με τον καιρό σε θρυλικές τοποθεσίες, γεμάτες υπερβολές και μυστήρια.

Στο έργο του Ernst Cassirer *Γλώσσα και Μύθος*⁶, ο συγγραφέας υποστηρίζει ότι γλώσσα και μύθος δεν είναι απλώς μέσα έκφρασης, αλλά μορφές συμβολικής σκέψης. Δεν προηγείται η μία της άλλης ιστορικά ή εξελικτικά, αλλά και οι δύο προέρχονται από την ίδια ανάγκη της οργάνωσης και κατανόησης του κόσμου μέσω συμβόλων, μια ιδιαιτερότητα των ανθρώπινων όντων. Η γλώσσα είναι το μέσο με το οποίο ο άνθρωπος δομεί την πραγματικότητα, αλλά και οι δύο — γλώσσα και μύθος — αναδύονται από την ίδια ψυχολογική και πολιτισμική ανάγκη, να δοθεί νόημα στο χάος της εμπειρίας. Σύμφωνα με τον ίδιο:

Έτσι οι συγκεκριμένες συμβολικές μορφές δεν είναι μιμήσεις, αλλά όργανα της πραγματικότητας, αφού μόνο με τη δική τους επενέργεια κάθε τι πραγματικό καθίσταται αντικείμενο διανοητικής σύλληψης και σαν τέτοιο γίνεται ορατό σε μας⁷.

Ο Cassirer αποδεικνύει ότι γλώσσα και μύθος, αν και θεωρούνται συχνά διαφορετικές ή εξελικτικά διακριτές μορφές, είναι παράλληλες εκδηλώσεις του ίδιου συμβολικού δυναμικού του ανθρώπου, οι οποίες όμως αναπόφευκτα, παραποιούν την «αλήθεια» του αντικειμένου:

Διότι όλες οι διανοητικές διαδικασίες αποτυγχάνουν να συλλάβουν την ίδια την πραγματικότητα και, για να την αναπαραστήσουν, για να την κατανοήσουν, οδηγούνται στη χρήση των συμβόλων. Αλλά κάθε συμβολισμός κρύβει την κατάρα της μεσολάβησης: συσκοτίζει αυτό που πάει να αποκαλύψει⁸.

Η θεϊκή μυθολογία, κυρίως η ελληνική, υπήρξε από τις πιο διαδεδομένες και επιδραστικές, με χαρακτηριστικά όπως η ανθρωπομορφία των θεών, η ιεραρχική τους οργάνωση και οι ηθικές διαστάσεις των πράξεών τους. Ο μύθος μπορεί να διακριθεί σε τρεις βασικές κατηγορίες, οι οποίες αφορούν στο περιεχόμενό του:

οι θεολογικοί μύθοι, περιγράφουν τη γέννηση των Θεών, τα κατορθώματά τους, καθώς και τη μεταξύ τους σχέση ή τη σχέση τους με τους θνητούς, οι κοσμογονικοί μύθοι, λειτουργούν επεξηγηματικά ως προς τον τρόπο δημιουργίας του κόσμου, των φυσικών φαινομένων και την κατανομή των δυνάμεων, οι ηρωικοί μύθοι, σχετίζονται με τα κατορθώματα παλαιότερων ηρώων⁹.

⁶ Ernst Cassirer, *Γλώσσα και μύθος* (Αθήνα: Εκδόσεις Έρασμος, 1989).

⁷ Όπως παραπάνω, 29.

⁸ Όπως υποσημ. 6, Ernst Cassirer, 27.

⁹ Παναγιώτης Καρανάσιος, *Δομημένοι κόσμοι στη σύγχρονη λογοτεχνία του φανταστικού: Ανιχνεύοντας τις δομές, εξετάζοντας τις εκδοτικές πρακτικές* (διπλωματική εργασία, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 2021), 20.

Η συγγραφέας, Karen Armstrong, στο έργο της «*Η μικρή ιστορία του μύθου*»¹⁰, εξετάζει την διαχρονική εξέλιξη του μύθου, ως δομικό στοιχείο της ανθρώπινης πολιτισμικής έκφρασης, εξετάζοντας πώς ο μύθος αποτέλεσε — και συνεχίζει να αποτελεί — ένα ουσιώδες εργαλείο κατανόησης της ανθρώπινης εμπειρίας, πέραν των ορίων του ορθολογισμού και της επιστημονικής σκέψης. Η συγγραφέας υποστηρίζει ότι η δημιουργία μύθων υπήρξε αναπόσπαστο στοιχείο της ανθρώπινης ύπαρξης από την παλαιολιθική εποχή, όταν οι πρώτοι Homo sapiens ανέπτυξαν συμβολική σκέψη και αφηγηματικές δομές, ικανές να προσδώσουν νόημα σε γεγονότα όπως ο θάνατος, η γέννηση, η φύση και το άγνωστο. Οι αρχαιότεροι μύθοι εντάσσονταν σε τελετουργικά πλαίσια και συνδέονταν με την κοινότητα και την πνευματικότητα.

Η ελληνική μυθολογία, μέσω της προφορικής και αργότερα της γραπτής παράδοσης (Όμηρος, Ησίοδος), διαμορφώθηκε σε ένα σώμα διδακτικών αφηγήσεων που καθοδήγησαν ηθικά και πολιτισμικά την κοινωνία¹¹. Οι θεοί και οι ήρωες λειτουργούσαν ως πρότυπα ή προειδοποιήσεις, ενσαρκώνοντας αξίες όπως η ανδρεία, η σύνεση, η δικαιοσύνη και η τιμωρία της ύβρεως. Το αρχαιοελληνικό πάνθεον απαρτίζεται από θεούς που συνδύαζαν το θεϊκό με το ανθρώπινο στοιχείο — αθάνατοι και ισχυροί, αλλά με ανθρώπινα πάθη. Ο Όλυμπος, κατοικία των θεών, ο Άδης ως βασίλειο των νεκρών, τα ομηρικά έπη, οι αρχαίες τραγωδίες κλπ., αποτελούν παραδείγματα φανταστικών τοπίων που διαμόρφωσαν τη συλλογική φαντασία και αποτυπώθηκαν σε αγγεία, τοιχογραφίες και γλυπτά. Η μυθολογία των αρχαίων Ελλήνων, συνιστά όχι μόνο μια θρησκευτική ή καλλιτεχνική έκφραση, αλλά και ένα πολιτισμικό εργαλείο διαπαιδαγώγησης και κατανόησης του κόσμου.

Αντίστοιχα και πιθανόν αναπόφευκτα, λόγω γεωγραφικής εγγύτητας και εμπορικών σχέσεων, στον αιγυπτιακό πολιτισμό έχουμε απεικονίσεις του κόσμου των νεκρών και της μετά θάνατον ζωής, με πλούσια εικονογραφία στις τοιχογραφίες των τάφων και στα Βιβλία των Νεκρών¹², ενώ στη Μεσοποταμία¹³, τα έπη του Γκιλγκαμές¹⁴ και οι αναπαραστάσεις θεοτήτων παρουσιάζουν κοσμογονικές μάχες και μυθικά τοπία.

Κατά την αποκαλούμενη «Axial Age»¹⁵ (8^{ος}–3^{ος} αι. π.Χ.), η μυθική σκέψη συνυπάρχει και αλληλεπιδρά με νέες μεταφυσικές, φιλοσοφικές και ηθικές αντιλήψεις, όπως αυτές εκφράστηκαν από μορφές όπως ο Βούδας, ο Πλάτων, οι Προφήτες του Ισραήλ και ο Κομφούκιος. Η περίοδος αυτή χαρακτηρίζεται από τη μετατόπιση του ενδιαφέροντος από τους κοσμογονικούς μύθους προς τη διερεύνηση του εσωτερικού κόσμου του ανθρώπου και της ηθικής του αυτοκαλλιέργειας.

¹⁰ Karen Armstrong, *Σύντομη ιστορία του μύθου*, μτφρ. Λεωνίδας Καρατζάς (Αθήνα: Ωκεανίδα, 2005).

¹¹ Harrison W. Mark, «Zagreus», *World History Encyclopedia*, 10 Ιανουαρίου 2022, <https://www.worldhistory.org/Zagreus/>.

¹² My Alchemies, «Το Βιβλίο των Νεκρών,» *MyAlchemies.com*, 8 Ιουνίου 2025, <https://myalchemies.com/to-vivlio-ton-nekron/>.

¹³ Joshua J. Mark, «Μεσοποταμία», *World History Encyclopedia*, 14 Μαρτίου 2018, <https://www.worldhistory.org/trans/el/1-34/>.

¹⁴ «Έπος του Γκιλγκαμές,» *Βικιπαίδεια*, https://el.wikipedia.org/wiki/Έπος_του_Γκιλγκαμές.

¹⁵ Bruce Graham, *The Axial Age, Creature and Creator*, <https://creatureandcreator.ca/?p=3656>.

Κατά τον Μεσαίωνα, η τέχνη στρέφεται κυρίως στη θρησκευτική θεματολογία. Οι φανταστικοί κόσμοι της Βίβλου, όπως ο Παράδεισος, η Κόλαση και η Νέα Ιερουσαλήμ, απεικονίζονται σε ψηφιδωτά, τοιχογραφίες και μικρογραφίες χειρογράφων. Η είσοδος στις βασιλικές είναι διπλή και ολόγλυφη, με φανταστικές μορφές, υπενθυμίζοντας τις δυο επιλογές του παραδείσου και της κολάσεως. Η αλληγορία και το σύμβολο ήταν βασικά εργαλεία για τη δημιουργία φανταστικών κόσμων. Η χρήση τεράτων, υβριδικών πλασμάτων και παραμυθένιων τοπίων λειτουργούσε ως μέσο μετάδοσης φιλοσοφικών, ηθικών και θρησκευτικών ιδεών. Η «Θεία Κωμωδία» του Δάντη¹⁶ (14^{ος} αιώνας) αποτελεί ένα από τα σημαντικότερα λογοτεχνικά έργα που διαμόρφωσαν τη μεσαιωνική φαντασία, περιγράφοντας με λεπτομέρεια τρεις φανταστικούς κόσμους: την Κόλαση, το Καθαρτήριο και τον Παράδεισο.

Η γοτθική τέχνη, με τα περίτεχνα βιτρώ, τα γλυπτά και τις τοιχογραφίες των καθεδρικών ναών, δημιουργεί σκηνές που υπερβαίνουν το γήινο, γεμάτες αγγέλους, δαίμονες και συμβολικά τοπία. Οι καλλιτέχνες αντλούν από τη φαντασία και τη θρησκευτική πίστη για να δώσουν μορφή στο αόρατο και το υπερφυσικό. Εδώ, η αρχιτεκτονική των μεγάλων γοτθικών ναών, με τις ραδινές αναλογίες των στατικών στοιχείων και την καθ' ύψος ανάπτυξη, έρχεται για να επιτείνει το αίσθημα του δέους στους πιστούς και της υπόσχεσης ενός μελλοντικού ουράνιου κόσμου.

Η περίοδος της Αναγέννησης και του Μπαρόκ σηματοδοτεί μια σημαντική στροφή στην ιστορία της τέχνης, τόσο ως προς τη θεματολογία όσο και ως προς τη σύλληψη του φανταστικού. Η φαντασία, αν και συχνά συνυφασμένη με τη θρησκεία και τη μυθολογία, αποκτά νέα δυναμική, καθώς οι καλλιτέχνες πειραματίζονται με νέες τεχνικές, προοπτικές και αφηγηματικές δομές. Οι φανταστικοί κόσμοι πλέον δεν περιορίζονται μόνο στο υπερβατικό ή το θρησκευτικό, αλλά γίνονται όχημα για την έκφραση του ασυνείδητου, του ονείρου και της ανθρώπινης φαντασίας.

Η Αναγέννηση (14^{ος} -16^{ος} αιώνας) χαρακτηρίζεται από την αναβίωση των κλασικών ιδεωδών και την ανθρωποκεντρική προσέγγιση της τέχνης. Η φαντασία των καλλιτεχνών αντλεί έμπνευση τόσο από τη μυθολογία όσο και από τη βιβλική παράδοση, αλλά πλέον η έμφαση δίνεται στη ρεαλιστική απεικόνιση του κόσμου και στην εξερεύνηση του ατομικού οράματος.

Η «Γέννηση της Αφροδίτης» (1485-1486) του Μποτσέλι είναι μια φανταστική αναπαράσταση του μύθου, στην οποία ο καλλιτέχνης δημιουργεί έναν ιδεατό, μυθολογικό κόσμο γεμάτο αρμονία και ομορφιά. Αντίστοιχα, ο Ντα Βίντσι, εκτός από τα πορτρέτα και τις θρησκευτικές σκηνές, σχεδιάζει φανταστικές μηχανές, παράξενα πλάσματα και ονειρικά τοπία¹⁷. Τέλος, ο Ιερώνυμος Μπος, στο έργο «Ο Κήπος των Επίγειων Απολαύσεων» (1500-1505), ένα από τα πιο μυστηριώδη και φαντασμαγορικά έργα της δυτικής τέχνης, με πλήθος φανταστικών πλασμάτων, αλλόκοτων τοπίων και

¹⁶ «Θεία Κωμωδία», *Βικιπαίδεια*, https://el.wikipedia.org/wiki/Θεία_Κωμωδία.

¹⁷ Zollner, Frank. *Leonardo* (Koln: Taschen, 2015).

συμβολισμών, απεικονίζει έναν κόσμο που ισορροπεί μεταξύ παραδείσου, γης και κόλασης, γεμάτο αλληγορικές και σουρεαλιστικές εικόνες¹⁸.

Κατά την Αναγέννηση, οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν το φανταστικό για να διερευνήσουν φιλοσοφικά, ηθικά και επιστημονικά ερωτήματα. Η μυθολογία και τα θρησκευτικά θέματα λειτουργούν ως αφετηρία για την εξερεύνηση του ονείρου, του ιδεατού και του υπερβατικού.

Το Μπαρόκ χαρακτηρίζεται από έντονο συναίσθημα, κίνηση, θεατρικότητα και δραματικότητα. Οι φανταστικοί κόσμοι αποκτούν δυναμισμό και ένταση, συχνά μέσα από σκηνές υπερφυσικών γεγονότων, αγγελικών εμφανίσεων, μαρτυριών αγίων και μυθολογικών αφηγήσεων. Η γνώση της προοπτικής απεικόνισης φθάνει στο απόγειο της, μετασχηματίζοντας τον ίδιο το δομημένο χώρο σε ένα ασαφές πεδίο μεταξύ επίγειου και ουράνιου κόσμου. Το φανταστικό συνδέεται με το θαύμα, το θείο και το υπερβατικό. Η τέχνη γίνεται θέατρο, όπου το φανταστικό λειτουργεί ως μέσο ενίσχυσης των συναισθημάτων και της πνευματικής εμπειρίας. Οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν το φως, το χρώμα και τη σύνθεση για να δημιουργήσουν σκηνές που υπερβαίνουν το καθημερινό και προκαλούν δέος.

Με την έλευση του Διαφωτισμού και την επικράτηση του επιστημονικού ορθολογισμού, οι μύθοι αντιμετωπίστηκαν σταδιακά ως προεπιστημονικά κατάλοιπα ή ψευδείς αφηγήσεις, ωστόσο, η ανάγκη για μυθικές αφηγήσεις δεν εξαφανίστηκε· απλώς μετατοπίστηκε προς νέες μορφές — όπως η λογοτεχνία, η τέχνη και το θέατρο¹⁹.

Ο 19^{ος} αιώνας αποτελεί κομβικό σημείο για την ανάδειξη των φανταστικών κόσμων στην τέχνη, ιδιαίτερα μέσα από το κίνημα του Ρομαντισμού και την άνθηση της φανταστικής λογοτεχνίας. Η εποχή αυτή χαρακτηρίζεται από την απόρριψη των αυστηρών κανόνων του κλασικισμού και την ανάδειξη του ατομικού συναισθήματος, του ονείρου, του μυστηρίου και του υπερφυσικού. Οι καλλιτέχνες και οι συγγραφείς στρέφονται σε κόσμους που υπερβαίνουν τη λογική, αναζητώντας το Υψηλό, το απόκοσμο και το ανεξήγητο²⁰.

Οι ρομαντικοί ζωγράφοι, όπως ο Κασπάρ Ντέιβιντ Φρίντριχ (Caspar David Friedrich)²¹, αποτυπώνουν το μεγαλείο και το μυστήριο της φύσης, δημιουργώντας τοπία που λειτουργούν ως πύλες σε φανταστικούς κόσμους. Τα έργα τους συχνά απεικονίζουν μοναχικές μορφές μπροστά σε απέραντα τοπία, ομιχλώδη δάση ή ερείπια, προκαλώντας στον θεατή αίσθηση δέους και υπαρξιακής αναζήτησης. Το Υψηλό, αποτελεί βασικό στοιχείο αυτών των έργων, καθώς τοποθετεί τον άνθρωπο απέναντι σε δυνάμεις που τον υπερβαίνουν.

¹⁸ Frances Jowell, 1965. «The Paintings of Hieronymus Bosch», *Proceedings of the Royal Society of Medicine* Volume 58, Issue 2, : 131-136

¹⁹ Κωνσταντίνα Κατσαρού, *Εκκλησιαστική πίστη και Διαφωτισμός* (Διπλωματική εργασία, Α.Π.Θ. Θεολογική Σχολή Τμήμα Ποιμαντικής και Κοινωνικής Θεολογίας, 2010).

²⁰ Αλέξης Καρπούζος, «Ρομαντισμός». Σειρά ανοιχτή σκέψη, Τόμος 8^{ος}: Ρομαντισμός, 2015.

²¹ Δημήτριος Ρωμανός, *Γερμανικός Ρομαντισμός* (Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο).

Το φανταστικό στη λογοτεχνία του 19^{ου} αιώνα γνωρίζει άνθηση με συγγραφείς όπως ο Έντγκαρ Άλαν Πόε (Edgar Allan Poe)²², με τις ιστορίες τρόμου και μυστηρίου, ή τη Μαίρη Σέλεϊ (Mary Shelley) με τον «Φρανκενστάιν», οι οποίοι θα θέσουν τα θεμέλια της σύγχρονης φανταστικής αφήγησης²³. Αυτό το είδος λογοτεχνίας εξερευνά υπαρξιακά, φιλοσοφικά και ηθικά ερωτήματα, συχνά μέσα από το πρίσμα του υπερφυσικού και του ανεξήγητου. Ο Τόλκιν (J. R. R. Tolkien)²⁴, αν και τοποθετείται κυρίως τον 20^ο αιώνα, επηρεάζεται βαθιά από τη ρομαντική παράδοση και δημιουργεί τον κόσμο της Μέσης Γης, έναν από τους πιο ολοκληρωμένους και επιδραστικούς φανταστικούς κόσμους στη λογοτεχνία.

Η έννοια του Υψηλού διαδραματίζει κεντρικό ρόλο στη ρομαντική τέχνη και λογοτεχνία και εκφράζεται ως η εμπειρία του ανθρώπου μπροστά στο άγνωστο, το απέραντο και το ανεξήγητο, προκαλώντας δέος και θαυμασμό. Η σχέση του ανθρώπου με το Υψηλό, αντανακλάται σε έργα που επιχειρούν να απεικονίσουν το άπιαστο, το μυστηριώδες και το φανταστικό²⁵. Οι φανταστικοί κόσμοι αυτής της περιόδου δεν αποτελούν απλή φυγή από την πραγματικότητα, αλλά βαθιά υπαρξιακή και φιλοσοφική αναζήτηση, που συνεχίζει να εμπνέει τη σύγχρονη τέχνη και λογοτεχνία.

Ο Σουρεαλισμός, ως καλλιτεχνικό και πνευματικό ρεύμα του 20^{ου} αιώνα, συγκροτεί φανταστικούς κόσμους που δεν αποτελούν απλώς δημιουργήματα της φαντασίας, αλλά μεταμορφώσεις της πραγματικότητας. Η βασική του επιδίωξη είναι η υπέρβαση του ορθολογισμού και η αποκάλυψη μιας «υπέρτατης πραγματικότητας» μέσω της ενεργοποίησης του ασυνείδητου, των ονείρων και της αυθόρμητης σκέψης. Εμπνευσμένος από την ψυχανάλυση του Φρόυντ, ο σουρεαλιστικός λόγος επιχειρεί να φέρει στο φως καταπιεσμένες επιθυμίες, χρησιμοποιώντας το όνειρο ως όχημα μετάβασης από τον συνειδητό στον ασυνείδητο κόσμο. Βασική τεχνική στη δημιουργία των σουρεαλιστικών κόσμων αποτελεί ο ψυχικός αυτοματισμός, όπως περιγράφεται στο Μανιφέστο του Αντρέ Μπρετόν, όπου η σκέψη εκδηλώνεται χωρίς τον έλεγχο της λογικής και χωρίς αισθητικούς ή ηθικούς περιορισμούς. Επιπλέον, η συστηματική αποδιοργάνωση των αισθήσεων και η χρήση παράδοξων συνδυασμών αντικειμένων οδηγούν στη ρήξη με την εξωτερική πραγματικότητα και στην αποκάλυψη ενός εσωτερικού, συχνά συμβολικού κόσμου²⁶.

Ο Σουρεαλισμός διακρίνεται σαφώς τόσο από τη Φαντασία όσο και από τον Μαγικό Ρεαλισμό. Σε αντίθεση με την πρώτη, που διαθέτει εσωτερική λογική, και τον δεύτερο, που ενσωματώνει το φανταστικό ως οικείο, οι καλλιτέχνες του κινήματος αλλοιώνουν τους φυσικούς νόμους για να ανατρέψουν την κανονικότητα και να αποδώσουν το «αλλόκοτο» ως έκφραση του βάθους της ψυχικής εμπειρίας. Σημαντικά παραδείγματα

²² Γεωργία Βέττα, *Ο μυστηριώδης κόσμος του Έντγκαρ Άλλαν Πόε: το βίωμα, η μετουσίωση και το λογοτεχνικό έργο* (Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 2022)

²³ Απ' τη «γοτθική λογοτεχνία», στη «γοτθική μυθοπλασία» στον κινηματογράφο του 20^{ου} αιώνα, *Κινηματογραφική Λέσχη Νάζου*, <https://nobody.sites.sch.gr/?p=1585>

²⁴ Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν, *Βικιπαίδεια*, [Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν - Βικιπαίδεια](https://el.wikipedia.org/wiki/Τζ._Ρ._Ρ._Τόλκιν)

²⁵ Ο.π., Αλέξης Καρούζος, 20.

²⁶ Κυριάκος Κουτσομάλλης, *Προσεγγίζοντας τον Σουρεαλισμό* (Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή, 2012)

αποτελούν έργα όπως *Η Εμμονή της Μνήμης* του Νταλί, όπου η ρευστότητα του χρόνου απεικονίζεται με λιωμένα ρολόγια, ή η *Προδοσία των Εικόνων* του Μαγκρίτ, που θέτει υπό αμφισβήτηση την αναπαράσταση. Στον κινηματογράφο, ταινίες του Μπουνιουέλ, όπως *Ο Ανδαλουσιανός Σκύλος*²⁷, απεικονίζουν την αποδόμηση της λογικής αφήγησης, ενώ στην ποίηση, η επιρροή του Σουρεαλισμού στον Ελύτη οδηγεί σε μια λυρική υπερπραγματικότητα²⁸. Οι σουρεαλιστικοί φανταστικοί κόσμοι συγκροτούνται ως μέσα απελευθέρωσης από τις δομές της κοινής λογικής, προτείνοντας μια ριζική αναθεώρηση της αντίληψης, της τέχνης και του ίδιου του ανθρώπινου ψυχισμού.

Στη σύγχρονη εποχή, η δημιουργία φανταστικών κόσμων στην τέχνη έχει επεκταθεί και εξελιχθεί σημαντικά, κυρίως λόγω των νέων τεχνολογιών και μέσων έκφρασης. Ο κινηματογράφος, η ψηφιακή τέχνη και τα βιντεοπαιχνίδια ανοίγουν νέους δρόμους στη φαντασία, επιτρέποντας τη δημιουργία ολοκληρωμένων, πολυδιάστατων κόσμων που αλληλεπιδρούν με το κοινό με τρόπους που παλαιότερα ήταν αδύνατοι.

Η ψηφιακή τέχνη αξιοποιεί τις δυνατότητες των υπολογιστών για να δημιουργήσει φανταστικούς κόσμους με μεγάλη λεπτομέρεια και αίσθηση πραγματικότητας. Μέσω της εικονικής πραγματικότητας (VR) και της επαυξημένης πραγματικότητας (AR), οι θεατές μπορούν να βυθιστούν σε φανταστικά περιβάλλοντα, να τα εξερευνήσουν και να αλληλεπιδράσουν μαζί τους, μετατρέποντας την παραδοσιακή παθητική θέαση σε ενεργή εμπειρία. Οι καλλιτέχνες χρησιμοποιούν ψηφιακά μέσα για να δημιουργήσουν έργα που συνδυάζουν εικόνα, ήχο και κίνηση, ενώ η χρήση αλγορίθμων και τεχνητής νοημοσύνης επιτρέπει τη δυναμική εξέλιξη και προσαρμογή των φανταστικών κόσμων.

Στον κινηματογράφο, με τη χρήση ειδικών εφέ, ψηφιακών τεχνολογιών και σκηνοθετικών τεχνικών, δημιουργούνται κόσμοι με πλούσια μυθολογία, σε χαρακτήρες και πολιτισμούς. Σημαντικά παραδείγματα ταινιών αυτού του είδους, αποτελούν ο *Άρχοντας των Δαχτυλιδιών* του Πίτερ Τζάκσον, βασισμένο στο έργο του Τόλκιν και το *Star Wars* του Τζορτζ Λούκας.

Τα βιντεοπαιχνίδια αποτελούν επίσης, μια από τις πιο δυναμικές μορφές φανταστικής τέχνης, καθώς συνδυάζουν την αφήγηση με τη διαδραστικότητα. Οι παίκτες μπορούν να εξερευνήσουν φανταστικούς κόσμους, να αλληλεπιδράσουν με το περιβάλλον και να επηρεάσουν την εξέλιξη της ιστορίας. Η συνεχής εξέλιξη της τεχνολογίας επιτρέπει τη δημιουργία ολοένα πιο ρεαλιστικών και πολύπλοκων κόσμων.

Οι σύγχρονες τάσεις στην τέχνη των φανταστικών κόσμων εκφράζουν την ανάγκη για νέες μορφές έκφρασης και αλληλεπίδρασης, αξιοποιώντας τις τεχνολογικές εξελίξεις για να δημιουργήσουν εμπειρίες που ξεπερνούν τα όρια της παραδοσιακής τέχνης. Η

²⁷ Γεώργιος Δράκος, Αλέξανδρος Μηνάς, *Κριτική προσέγγιση θεμάτων κουλτούρας στο σουρεαλιστικό έργο του Luis Buñuel. Ένας Ανδαλουσιανός Σκύλος, Χρυσή Εποχή*. Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα: Επικοινωνίας και Μέσων Ενημέρωσης, 2017

²⁸ Ιουλίτα Ηλιοπούλου, *Προσεγγίζοντας τον Σουρεαλισμό*. Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή, 2012

φαντασία γίνεται πλέον όχι μόνο ορατή, αλλά και βιωμένη, ανοίγοντας νέους ορίζοντες για το μέλλον της τέχνης.

Η ιστορική διαδρομή των φανταστικών κόσμων στην τέχνη αποκαλύπτει μια συνεχή και πολυδιάστατη σχέση ανάμεσα στην ανθρώπινη φαντασία και την καλλιτεχνική δημιουργία. Οι φανταστικοί κόσμοι δεν αποτελούν απλώς προϊόντα διαφυγής ή ψυχαγωγίας. Αντιθέτως, λειτουργούν ως μέσα για την έκφραση σύνθετων ιδεών, συναισθημάτων και φιλοσοφικών προβληματισμών. Η φαντασία στην τέχνη επιτρέπει την εξερεύνηση εναλλακτικών πραγματικοτήτων, την αμφισβήτηση των ορίων της γνώσης και της εμπειρίας, και την αναζήτηση νοήματος σε έναν κόσμο που συχνά φαίνεται ακατανόητος ή ανεξήγητος.

Οι φανταστικοί κόσμοι συνεχίζουν να αποτελούν καθρέφτη της ανθρώπινης ψυχής και των συλλογικών οραμάτων μας. Η Armstrong ισχυρίζεται ότι οι μύθοι δεν πρέπει να κατανοούνται με όρους ιστορικής ή επιστημονικής ακρίβειας, αλλά ως φορείς υπαρξιακής αλήθειας, ικανοί να προσφέρουν στο άτομο και στην κοινότητα ένα πλαίσιο κατανόησης του κόσμου, του εαυτού και της ύπαρξης. Ο μύθος παραμένει ένα από τα πιο ισχυρά μέσα πνευματικής έκφρασης και καθοδήγησης.



Εικ. 9: Κασπάρ Ντέιβιντ Φρίντριχ, Οδοιπόρος επάνω από τη θάλασσα της ομίχλης, 1818.

Η Τέχνη του Φανταστικού – Προπαγάνδα και αντίσταση

Η επιστημονική φαντασία, με την ευρεία της έννοια, περιλαμβάνει δημιουργίες που υπερβαίνουν τα επιστημονικά αποδεκτά όρια της πραγματικότητας και λειτουργεί ως πολυδιάστατο εργαλείο κατανόησης, ανάλυσης και επεξεργασίας της κοινωνικής πραγματικότητας. Μέσα από αφηγήσεις που εστιάζουν είτε στον μελλοντικό οραματισμό είτε στην υπερβολή και την προβολή υπαρκτών δομών εξουσίας και κοινωνικών φόβων, η επιστημονική φαντασία συμβάλλει ουσιαστικά στη θεωρητική και πολιτισμική ερμηνεία του παρόντος.

Οι ρίζες αυτής της τέχνης ανάγονται στην προϊστορική περίοδο, με την πίστη σε υπερφυσικές δυνάμεις και τον ανορθολογισμό να συνυπάρχουν με τη σταδιακή εγκαθίδρυση της λογικής σκέψης. Η σύγχυση μεταξύ μύθου, θρησκείας και επιστήμης παρέμεινε κυρίαρχη μέχρι και τον Μεσαίωνα, όπου η υπερίσχυση του ανορθολογισμού ενίσχυσε τη δύναμη του φαντασιακού ως εργαλείο κοινωνικού και πολιτικού ελέγχου. Η πολιτική εξουσία αξιοποίησε διαχρονικά την τέχνη του φανταστικού με σκοπό τον έλεγχο της κοινωνικής συνείδησης. Η χρήση θρησκευτικών αφηγημάτων – όπως η *Βίβλος*, το *Κοράνι* ή το *Βιβλίο των Νεκρών*²⁹ – συνδυάζουν την καλλιτεχνική έκφραση με την πολιτική σκοπιμότητα, ενισχύοντας την ιδεολογική ηγεμονία των κρατούντων. Κατά τον Μιχαήλ Μπακούνιν, η οργανωμένη θρησκεία αποτελεί δομή μέσω της οποίας δικαιολογείται η επίγεια εξουσία, με τις θεότητες να αποκτούν τα χαρακτηριστικά των κυρίαρχων τάξεων. Τα θρησκευτικά κείμενα, επενδυμένα με στοιχεία του φανταστικού, παίζουν καθοριστικό ρόλο στην εδραίωση της κοινωνικής ιεραρχίας και στην πειθάρχηση των μαζών.

Ένα από τα πρώτα ιστορικά παραδείγματα χρήσης της τέχνης για σκοπούς πολιτικής προπαγάνδας είναι η περίπτωση του Φαραώ Ραμσή Β΄ και της Μάχης του Καντές. Αν και η μάχη δεν στέφθηκε από σαφή στρατιωτική επιτυχία, οι σχετικές τοιχογραφίες στο Αμπού Σίμπελ παρουσιάζουν τον Ραμσή ως νικητή. Μέσα από αυτού του τύπου την αναπαράσταση, διαμορφώθηκε μια εικονική νίκη, η οποία καταγράφηκε και σε πολυάριθμους παπύρους. Εδώ, η τέχνη χρησιμοποιείται όχι μόνο ως μέσο ιστορικής καταγραφής, αλλά και ως εργαλείο πολιτικής κατασκευής της πραγματικότητας.

Η Ιλιάδα του Ομήρου αποτελεί ένα εμβληματικό παράδειγμα όπου η τέχνη του φανταστικού συνυφάνεται με την πολιτική και κοινωνική ιδεολογία. Αν και πρόκειται για λογοτεχνικό έργο, λειτουργεί και ως εργαλείο γεωπολιτικής προπαγάνδας. Η απεικόνιση του Τρωικού Πολέμου, οι ηρωικές μορφές και οι θεϊκές παρεμβάσεις συνιστούν μία φανταστική αφήγηση που εξυπηρετεί την ιδεολογική δικαίωση της ελληνικής πολιτισμικής και στρατιωτικής υπεροχής έναντι της Ανατολής.

²⁹ Παναγιώτης Ξηρουχάκης, *Η τέχνη του φανταστικού και η πολιτική εξουσία*, 2 Απριλίου 2021, <https://autonomidراسi.com/2021/04/02/%CE%B7-%CF%84%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B7-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CF%86%CE%B1%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%8D-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B7-%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE/>

Με τη Βιομηχανική Επανάσταση, η τέχνη του φανταστικού προσαρμόζεται στις νέες επιστημονικές και τεχνολογικές συνθήκες. Η επιστημονική φαντασία κάνει την εμφάνισή της ως κλάδος του φανταστικού που εστιάζει σε μελλοντικές εξελίξεις της τεχνολογίας και της κοινωνίας. Πρώτοι σημαντικοί δημιουργοί υπήρξαν η Μαίρη Σέλλευ και ο Ιούλιος Βερν. Τα έργα αυτής της περιόδου, αν και συχνά εμπορικού χαρακτήρα, ενσωματώνουν πολιτικά μηνύματα. Κατά τον Ψυχρό Πόλεμο, οι αμερικανικές ταινίες επιστημονικής φαντασίας παρουσίαζαν εξωγήινες απειλές ως αλληγορία για τον κομμουνισμό. Παράλληλα, η κατάκτηση του διαστήματος μετατράπηκε σε μέσο πολιτισμικής υπεροχής και γεωπολιτικής προβολής. Η επιρροή του αμερικανικού στρατού παρουσιάζεται θετικά, καλλιεργώντας στους πολίτες μια αποδοχή της στρατιωτικής ισχύος ως αναγκαίου προστάτη απέναντι σε παγκόσμιες απειλές.

Παράλληλα, η τέχνη του φανταστικού αποτέλεσε εργαλείο αμφισβήτησης της εξουσίας. Ιστορικά, μέσα από τους μύθους και τις αφηγήσεις, οι καταπιεσμένοι λαοί κατασκεύασαν ηρωικές φιγούρες με αντιεξουσιακά χαρακτηριστικά. Το μοτίβο του «αντίθετου κόσμου» ή της ανατροπής εκφράζεται στην ιδέα των Αντιπόδων, όπου οι άνθρωποι ζουν με το κεφάλι προς τα κάτω, ή στη Χώρα της Κόκκαινας, όπου οι κανόνες της κοινωνίας ανατρέπονται και οι κατώτεροι γίνονται ανώτεροι, προσφέροντας το όραμα ενός κόσμου όπου οι συμβάσεις ανατρέπονται³⁰. Η δυστοπική λογοτεχνία του 20^{ου} αιώνα αποτελεί συνέχεια αυτής της αντίστασης, προσφέροντας ένα όχημα κριτικής στον απολυταρχισμό και την καταστολή της ατομικής ελευθερίας. Το «1984» του Orwell είναι ένα από τα χαρακτηριστικότερα παραδείγματα αυτού του είδους λογοτεχνίας, όπου το μελλοντικό ολοκληρωτικό κράτος καταστέλλει την ατομικότητα, ελέγχοντας την κοινωνία με όπλο τον φόβο και την επιτήρηση.

Η δυστοπική φαντασία επιτελεί συχνά ρόλο ιδεολογικής αποδόμησης, αποκαλύπτοντας τις δυνητικές συνέπειες της εφαρμογής πολιτικών ιδεολογιών στην ακραία τους μορφή. Σε αντίθεση με δυαδικά μοντέλα "καλού" και "κακού", τα δυστοπικά έργα προτείνουν περισσότερο σύνθετες και ρεαλιστικές απεικονίσεις κοινωνικών σχέσεων και κρατικών μηχανισμών³¹. Εστιάζουν στη λειτουργία της εξουσίας ως αποτέλεσμα συστημικών παραμέτρων και όχι ατομικών προθέσεων. Παράλληλα, αναδεικνύουν την πολιτική διάσταση της τεχνολογίας, επισημαίνοντας πως αυτή ενσωματώνει μηχανισμούς πειθαρχίας, υποτίμησης της εργασίας και ενίσχυσης των ανισοτήτων, αμφισβητώντας την υποτιθέμενη ουδετερότητά της.

Η δυστοπία μπορεί να θεωρηθεί ως μία μορφή «κοινωνικού πειράματος», το οποίο επιτρέπει την παρατήρηση της ανθρώπινης συμπεριφοράς σε συνθήκες κρίσης και ακραίου ελέγχου. Η επιστημονική φαντασία, πέρα από την κριτική διάσταση, λειτουργεί και ως εργαστήριο κοινωνικών και τεχνολογικών προβολών. Προσφέρει τη δυνατότητα διατύπωσης σεναρίων για μελλοντικές κοινωνίες, στα οποία εξετάζονται οι επιπτώσεις νέων τεχνολογιών, πολιτικών συστημάτων ή πολιτισμικών μετασχηματισμών. Σε αντίθεση με τον απλό μελλοντολογικό ρόλο, η επιστημονική

³⁰ Βλ. υποσημ. 5, Umberto Eco, 291.

³¹ Ευστάθιος Ηλιόπουλος, *Η δυστοπία στην ευρωπαϊκή λογοτεχνία στο πρώτο μισό του 20^{ου} αιώνα. Κάποια παραδείγματα* (Διπλωματική Εργασία, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 2022), 6.

φαντασία συχνά χρησιμοποιείται για να σχολιάσει το παρόν, μέσω υποθετικών εξελίξεων. Ταυτόχρονα, προσφέρει ουτοπικά οράματα, ενισχύοντας την πίστη σε κοινωνικά συστήματα που αξίζει να προσεγγιστούν μέσω συλλογικής δράσης.

Ο Φρέντρικ Τζέιμσον, στο έργο του *Αρχαιολογίες του Μέλλοντος*³², υποστηρίζει ότι το 1984 του Όργουελ, αποτελεί το κεντρικό παράδειγμα μιας «αντι-ουτοπίας» και μιας «κλασικής δυστοπίας του Ψυχρού Πολέμου». Θεωρεί την Ουτοπία απαραίτητη για τη φαντασία ενός ριζικά διαφορετικού μέλλοντος.

Η Ουτοπία λειτουργεί ως άμεση αντίθεση στο status quo, και όχι απαραίτητα στη δυστοπία. Η «αντι-αντι-ουτοπία» είναι το σύνθημα που υιοθετεί ο Jameson, υπονοώντας ότι ακόμα κι αν η ουτοπία είναι προβληματική, η αντίθεσή της είναι ακόμα λιγότερο αποδεκτή. Ο Jameson αντλεί τον ορο από τον «αντί-αντί-κομμουνισμό» του Σαρτρ ο οποίος επινόησε αυτό το σύνθημα για να βρει έναν δρόμο ανάμεσα σε έναν «ελαττωματικό κομμουνισμό» και έναν «ακόμη πιο απαράδεκτο αντί-κομμουνισμό». Κατ' αναλογία, ο Jameson υποδηλώνει ότι η ουτοπία μπορεί να είναι ελαττωματική, αλλά ο αντί-ουτοπισμός είναι ακόμη λιγότερο αποδεκτός. Η ουτοπική θεώρηση αμφισβητεί την «καθολική πεποίθηση ότι οι ιστορικές εναλλακτικές λύσεις στον καπιταλισμό έχουν αποδειχθεί μη βιώσιμες και αδύνατες, και ότι κανένα άλλο κοινωνικό-οικονομικό σύστημα δεν είναι νοητό, πόσο μάλλον πρακτικά διαθέσιμο.

Ο Jameson περιγράφει την Ουτοπία ως «μια διαμεσολάβηση στο αδύνατο, στο ανέφικτο από μόνη της». Μας αναγκάζει να σκεφτούμε τη «ρήξη αυτή καθεαυτή», αντί να προσφέρει μια παραδοσιακή εικόνα του πώς θα ήταν τα πράγματα μετά τη ρήξη. Η ουτοπική σκέψη τρέφεται από την πεποίθηση ότι «ριζικά διαφορετικά μέλλοντα είναι δυνατά και ότι η αλλαγή υπάρχει». Για να σκεφτούμε την Ουτοπία με πρακτικά ουσιαστικό τρόπο, πρέπει να συμπεριλάβουμε το πρόβλημα της πολιτισμικής επανάστασης. Αυτή η πολιτισμική επανάσταση, της οποίας το κόμμα είναι η υποδομή, έχει ως στόχο να «υποδαυλίζει και να διαδίδει, αν όχι την Ουτοπία, τότε τουλάχιστον την ίδια την ιδέα της Ουτοπίας». Η Ουτοπία παραμένει ουτοπική μέχρι το σημείο που μπορεί να υλοποιηθεί σε πρακτικές πολιτικές, οπότε και μετατρέπεται σε πολιτική. Ουτοπικές πολιτικές είναι εκείνες που στοχεύουν στη μεταμόρφωση του συστήματος και την αντικατάστασή του με κάτι άλλο, δηλαδή ένα ριζικά νέο είδος συστήματος, σε αντίθεση με τις πολιτικές που απλώς διορθώνουν ή ενισχύουν το υπάρχον καπιταλιστικό πλαίσιο.

Το έργο του Jameson υποστηρίζει ότι η σύγχρονη ιστορική κατάσταση απαιτεί «αρχαιολογίες για το μέλλον και όχι προφητείες του παρελθόντος». Αυτό σημαίνει ότι για τα πολιτικά μας οράματα, πρέπει να θέσουμε ως στόχο ένα ριζικά διαφορετικό μέλλον, ακόμα κι αν αυτό απαιτεί να αναστοχαστούμε το παρόν ως ένα «αρχαϊκό κειμήλιο». Συνολικά, ο Jameson επιμένει ότι η Ουτοπία, παρόλο που δεν προσφέρει μια συγκεκριμένη συνταγή για το μέλλον, είναι κρίσιμη για να διατηρήσει ζωντανή την ικανότητα της ανθρώπινης φαντασίας να οραματιστεί ριζικές αλλαγές και να

³² Φρέντερικ Τζέιμσον, *Οι Αρχαιολογίες του μέλλοντος – Τόμος 1^{ος}: Η επιθυμία που λέγεται Ουτοπία*. (Εκδόσεις Τόπος, 2008).

αντισταθεί στην ιδεολογική πεποίθηση ότι δεν υπάρχουν εναλλακτικές στον καπιταλισμό.



Εικ. 10: Gustave Doré, *Η καταστροφή του Λεβιάθαν*, 1897.

Φιλοσοφικές θεωρήσεις

Ο Πλάτων στον διάλογο του *Φίληβος*, δια στόματος Σωκράτη, αναφέρεται στην ψυχή ως τόπο στον οποίο δρα ένας ζωγράφος, ο οποίος αποτυπώνει εικόνες, βάσει όσων έχουν ειπωθεί³³ (Πλάτων 1990β: 39B, 97). Αυτή η παραστατική εικόνα αποκαλύπτει μια πρώιμη θεώρηση της φαντασίας ως εσωτερικής, ψυχικής λειτουργίας που μετατρέπει τη γλωσσική πληροφορία σε εικονική παράσταση. Η έννοια της φαντασίας αναπτύσσεται περαιτέρω στον διάλογο *Σοφιστής*, όπου ο Ελεάτης Ξένος πραγματευόμενος το δυνητικά αληθές ή ψευδές της σκέψης, της κρίσης και της

³³ Κίμωνας Γαστεράτος, *Όταν η ψυχή φαντάζεται - Φαντασία, Φαντασίωση και Φαντασιακό στην ψυχαναλυτική θεωρία των S. Freud και J. Lacan*. Διπλωματική Εργασία, Σχολή Οικονομικών και Πολιτικών Επιστημών - Τμήμα Πολιτικής Επιστήμης και Δημόσιας Διοίκησης, 2024, 8.

παράστασης (φαντασία), θα αναφερθεί στην φαντασία ως ένα κράμα αίσθησης και κρίσης (Πλάτων 1990α: 264B, 339).

Ο Αριστοτέλης, στο *Περί Ψυχής*, τοποθετεί τη φαντασία στο χώρο ανάμεσα στις αισθήσεις και τη νόηση και εισάγει την έννοια του «φαντάσματος», ως το προϊόν της φαντασίας³⁴. Στην έννοια του «φαντάσματος» συμπεριλαμβάνονται τόσο η διεργασία σχηματισμού μιας παράστασης, όσο και των αναπαραστατικών λειτουργιών. Πρόκειται για νοητικές εικόνες, εσωτερικά αντικείμενα ή περιεχόμενα της ψυχής, που διαθέτουν μια αισθητή ποιότητα. Μοιάζουν με τα «αισθήματα» (αισθητηριακές εντυπώσεις) αλλά είναι «άνευ ύλης», δηλαδή ανεξάρτητα από την παρουσία του αισθητού αντικειμένου. Στην αριστοτελική σκέψη, η φαντασία σχετίζεται ετυμολογικά με τη λέξη φως που σημαίνει φως. Η έννοια της φαντασίας εκτιμάται από τον φιλόσοφο ως ένα ξεχωριστό μέρος της ψυχής, καθώς κάνει αναφορά στο επονομαζόμενο «φανταστικόν μόριον»³⁵, το οποίο δε δύναται να υφίσταται ξεχωριστά από το σώμα. Επιρροές της αριστοτελικής θεώρησης θα συναντήσουμε στη χριστιανική μεσαιωνική σκέψη, καθώς ο Αυγουστίνος στο *Περί Μουσικής* διακρίνει δύο λειτουργίες της φαντασίας: την παραστατική, μέσω της μνημονικής ανάκλησης, και τη δημιουργική, που αφορά τη σύλληψη πραγμάτων μη αντλημένων από την εμπειρία.

Ο Ντεκάρτ (1596-1650) θεωρεί τη φαντασία ως μια από τις τέσσερις ικανότητες του ανθρώπινου πνεύματος (μαζί με τον νου, την αίσθηση και τη μνήμη), που υποστηρίζει τον νου, αν και υποδεέστερη της καθαρής νόησης³⁶. Στο έργο του *Στοχασμοί περί της Πρώτης Φιλοσοφίας* αναφέρεται στη φαντασία ως την ψυχική ικανότητα, η οποία τοποθετείται μεταξύ της αίσθησης και της καθαρής νόησης.³⁷ Διαχωρίζει τη “phantasia” από την “imaginatio”, αναγνωρίζοντας στην τελευταία μια «λογική» λειτουργία. Η “phantasia” εκφράζεται ως η εικαστική λειτουργία της φαντασίας και τροφοδοτεί τη μυθοπλασία, την επινόηση αυθαίρετων παραστάσεων ή πλασματικών όντων. Για τον Ντεκάρτ, η φαντασία καθιστά την ύπαρξη των σωματικών πραγμάτων πιθανή, όχι αναγκαία ή δεδομένη. Η κατανόηση της φαντασίας καθίσταται δυνατή μόνο αν λάβουμε σοβαρά υπόψη την ένωση νου-σώματος. Ο γάμος του εκούσιου (ενεργού) χαρακτήρα της φαντασίας με το σωματικό της περιεχόμενο είναι αυτό που αποκαλύπτει την ένωση νου-σώματος. Η θέση του Καρτέσιου για τη φαντασία είναι ότι είναι μια ζωτική γνωστική ικανότητα που δεν υποβιβάζεται, αλλά μάλλον ενισχύεται από τη μοναδική της θέση ως γέφυρα μεταξύ του άυλου νου και του υλικού σώματος.

Ο Σπινόζα (1632-1677), εντούτοις, διαφέρει ριζικά στην οντολογική του προσέγγιση, καθώς η φαντασία του συνδέεται με τον τρόπο που το πνεύμα αντιλαμβάνεται τη φύση. Επαναδιαπραγματεύεται τη θέση της φαντασίας στην *Ηθική*, χαρακτηρίζοντας τη ως

³⁴ Stanford Encyclopedia of Philosophy, [Aristotle's Psychology > Imagination \(Stanford Encyclopedia of Philosophy\)](#)

³⁵ Στεργιανή Τζιμπιλί, *Η φαντασία στον Αριστοτέλη* (Σεμινάριο: Εικόνα - Σημείο - Σύμβολο, 2011).

³⁶ Monroe Beardsley, *Ιστορία των αισθητικών θεωριών* (Εκδόσεις Νεφέλη, 1989), 160.

³⁷ Ρενέ Ντεκάρτ, *Στοχασμοί περί της πρώτης φιλοσοφίας* (Εκδόσεις Εκκρεμές, 2003), 244.

το πρώτο είδος γνώσης. Η φαντασία (*imaginatio*) δηλαδή είναι ένας συγκεχυμένος και ανεπαρκής τύπος κατανόησης που πηγάζει από τις αισθητηριακές επιδράσεις των εξωτερικών σωμάτων στο ανθρώπινο σώμα³⁸. Οι φαντασιακές ιδέες δεν προκύπτουν από την κατανόηση των αιτίων, αλλά από την παθητική εμπειρία, και οδηγούν σε πλάνες όπως η πίστη στα τελικά αίτια ή η αντίληψη των πραγμάτων ως τυχαίων. Η φαντασία συνδέεται άμεσα με τα πάθη της ψυχής, τα οποία απορρέουν από τη σωματική επενέργεια και εκφράζουν ανεπαρκείς ιδέες. Παρά τις αδυναμίες της, η φαντασία παίζει θετικό ρόλο ως υπόστρωμα για την ανάπτυξη των κοινών εννοιών, που αποτελούν τη γέφυρα προς τον Λόγο και τη γνώση των αναγκαίων αιτίων των πραγμάτων. Ενώ η έννοια της φαντασίας για τον Πλάτωνα μπορεί να συνδέεται με την έννοια της πλάνης (λάθους ή εξαπάτησης), όπως περιγράφεται στην αλληγορία του σπηλαίου, ο Σπινόζα δεν επανεισάγει την πλατωνική πλάνη ως ηθική στάση, ορίζει τη φαντασιακή εικονικότητα ως μια θετικότητα ψεύδους, μια γνωστική αποστέρωση. Η μετάβαση από τη φαντασία στον ορθό Λόγο είναι κρίσιμη για την κατανόηση, την αυτογνωσία και την απελευθέρωση από τα πάθη. Σε αντίθεση με τον Ντεκάρτ, που αντιμετωπίζει τη φαντασία ως μία επιμέρους ικανότητα του πνεύματος, ο Σπινόζα εντάσσει τη φαντασία σε ένα ενιαίο οντολογικό και γνωσιακό σύστημα, όπου πνεύμα και σώμα είναι δύο εκφράσεις της ίδιας υποστασιακής πραγματικότητας.³⁹

Για τον εμπειριστή φιλόσοφο David Hume (1711-1776), η φαντασία αποτελεί θεμελιώδη γνωσιακή λειτουργία του ανθρώπινου νου, μέσω της οποίας διαμορφώνονται οι ιδέες, οι αναπαραστάσεις και οι πεποιθήσεις. Αν και φαίνεται απερίοριστη, η φαντασία λειτουργεί εντός ορίων που θέτουν οι αισθητηριακές εμπειρίες: όλες οι ιδέες προέρχονται από εντυπώσεις, τις οποίες αντιγράφουν με μικρότερη ένταση και ζωντάνια⁴⁰. Η φαντασία έχει την ικανότητα να συνδυάζει, να διαχωρίζει και να ανασυνθέτει ιδέες, δημιουργώντας νέες αναπαραστάσεις, ακόμη και μυθοπλασίες, οι οποίες συχνά λαμβάνονται ως πραγματικές. Βασικός μηχανισμός της φαντασίας είναι ο συνειρμός των ιδεών, ο οποίος διέπτεται από φυσικές αρχές σύνδεσης: την ομοιότητα, τη γειννίαση (σε χρόνο και τόπο) και την αιτιότητα. Ειδικά η τελευταία διαδραματίζει κρίσιμο ρόλο στον σχηματισμό πίστης και στην υπέρβαση των άμεσων αισθήσεων. Η πίστη, σε αντίθεση με τη φαντασία, χαρακτηρίζεται από μία ιδιαίτερη «ζωντάνια» ή «αισθησιακή βεβαιότητα», η οποία δεν εξαρτάται από τη βούληση. Ο Hume επισημαίνει επίσης ότι η φαντασία, παρότι ισχυρή, υπόκειται σε σφάλματα και προκαταλήψεις⁴¹. Η κριτική σκέψη και οι «δεύτεροι γενικοί κανόνες» λειτουργούν διορθωτικά, προσδίδοντας σταθερότητα στις κρίσεις και ελέγχοντας την τάση της φαντασίας να υπερβαίνει τα όρια της εμπειρικής πραγματικότητας. Τέλος, η φαντασία συνδέεται άμεσα με τον σκεπτικισμό, καθώς αποτελεί το πεδίο μέσα από το οποίο ανακύπτουν αμφιβολίες για την εγκυρότητα της γνώσης, καθιστώντας την κεντρική στη φιλοσοφική αναζήτηση του Hume.

³⁸ Κυριακή Γουδέλη, *Εισαγωγή στη φιλοσοφία του Σπινόζα* (Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών - Ε.Μ.Π., 2015), 35.

³⁹ Βλ. υποσημ. 37, Κυριακή Γουδέλη, 41.

⁴⁰ David Hume, "Fiction; belief." *From An Enquiry Concerning Human Understanding* (1748)

⁴¹ David Hume, *Πραγματεία για την ανθρώπινη φύση* (Αθήνα: Πατάκης, 2011)

Ο Καντ (1724-1804) ορίζει τη φαντασία ως μια κρίσιμη γνωστική ικανότητα στο φιλοσοφικό του σύστημα και ιδιαίτερα στην *Κριτική του Καθαρού Λόγου*. Η σκέψη του Καντ αποτελεί συνέπεια του θεωρητικού διαλόγου με τον εμπειρισμό και της γνωριμίας του με τις ιδέες του Χιουμ.

Κατά τον φιλόσοφο, η φαντασία διακρίνεται σε δύο τύπους: την αναπαραγωγική και την παραγωγική. Η αναπαραγωγική φαντασία αναπαράγει εικόνες που έχουν ήδη σχηματιστεί μέσω της εμπειρίας. Είναι άμεσα εξαρτώμενη από την εμπειρία και τυπικά δεν διαφέρει από προηγούμενες κλασικές και νεότερες αναπτύξεις της έννοιας. Ο Καντ την κατατάσσει στην ψυχολογία και όχι στην Υπερβατική Φιλοσοφία, καθώς η σύνθεσή της υπόκειται απλώς σε εμπειρικούς νόμους. Αντίθετα, η παραγωγική φαντασία αναφέρεται ως μια προ-εμπειρική, συνθετική ικανότητα που διαμορφώνει τις συνθήκες της δυνατότητας της εμπειρίας. Επιτελεί μια σύνθεση πριν από κάθε συγκεκριμένη σύνθεση και οδηγείται από τη διάνοια. Σε αυτόν τον βαθμό, δεν αναπαράγει, αλλά παράγει. Ο Καντ την ονομάζει «υπερβατολογική σύνθεση». Η παραγωγική φαντασία έχει χαρακτήρα συμβόλου και αφαίρεσης. Δεν αποτελεί απλή αποτύπωση του αντικειμένου, αλλά σχηματοποίησή του σε ανώτερο επίπεδο, καθιστώντας την μια «άλλη απεικόνιση», μια συμβολοποίηση της εμπειρικής παράστασης. Αποτελεί καθαρή πηγή γνώσης, καθώς δημιουργεί έξω από την αισθητικότητα και την εμπειρία. Λειτουργεί ως καταλύτης της σύνθεσης μεταξύ αισθητικότητας και διάνοιας, σχηματίζοντας την παράσταση ενός αντικειμένου χωρίς αυτό να είναι παρόν. Η υπερβατολογική σύνθεση της δημιουργικής φαντασίας πραγματοποιεί την ενοποίηση και τον σχηματισμό, μεσολαβώντας μεταξύ φαινομένων και εποπτείας, ώστε να εξασφαλιστεί η συμβατότητα της κατηγορίας με την παράσταση.

Η καντιανή θεώρηση της φαντασίας διαλέγεται με τη φιλοσοφική παράδοση, διαφοροποιούμενη ριζικά από τη ντεκαρτιανή απαξίωση της φαντασίας ως δευτερεύουσας και ατελούς λειτουργίας του νου. Παράλληλα, αξιολογεί και αναδιαμορφώνει τις ιδέες του Hume για τη σύλληψη της φαντασίας ως συνειρμικής δύναμης, εντάσσοντάς την σε ένα υπερβατολογικό πλαίσιο. Η υποσημείωση του Καντ περί μιας «άγνωστης ρίζας» από την οποία πηγάζουν η αισθητικότητα και η διάνοια έχει ερμηνευτεί από τον Μάρτιν Χάιντεγκερ ως αναγνώριση της φαντασίας ως της πρωταρχικής γνωσιακής δύναμης.

Η φαντασία στον Καντ υπερβαίνει την καθαρά γνωσιολογική της αποστολή, εμπλεκόμενη και στον πρακτικό λόγο. Ιδέες όπως η ψυχή, ο Θεός ή η ελευθερία, αν και δεν υπόκεινται σε θεωρητική γνώση, λειτουργούν ως ρυθμιστικές αρχές της νόησης και της πράξης, φανερώνοντας τη σημασία της φαντασίας στη διαμόρφωση του νοήματος του κόσμου. Συνολικά, η φαντασία αποτελεί για τον Καντ μια κρίσιμη γνωσιακή και αισθητική λειτουργία, ικανή να γεφυρώνει τις δομές της εμπειρίας με την αυτονομία της ελεύθερης πράξης και της καλλιτεχνικής δημιουργίας. Ενώ στη γνωσιολογία λειτουργεί ως αναγκαία μεσολάβηση μεταξύ αισθητικότητας και διάνοιας, στην αισθητική αναδεικνύεται ως χώρος ελεύθερης δημιουργικότητας και

υποκειμενικής σκοπιμότητας, προετοιμάζοντας το έδαφος για τη νεωτερική φιλοσοφία της τέχνης.

Αν η αισθητική ικανοποίηση, η απόλαυση της ομορφιάς, μπορεί να αναχθεί, ή να θεμελιωθεί σε κάποια κατάσταση του νου και γνωρίζουμε ότι είναι δυνατό να εμφανισθεί σ' όλους τους ανθρώπους, τότε θα μπορούσε να δικαιολογηθεί το αίτημα για καθολική ισχύ των κρίσεων που αναφέρονται στο ωραίο. Μόνο κάποια σύνδεση με τη γνώση μπορεί να μας εξυπηρετήσει – όχι με κάποια επιμέρους γνώση, αλλά με τη γνώση γενικά. Εδώ ο Καντ αντλεί από τα συμπεράσματα της πρώτης Κριτικής του, στην οποία ξεχώρισε τις διάφορες γνωστικές λειτουργίες. Όλα τα έλλογα όντα έχουν τη γνωστική ικανότητα η οποία απαιτεί τη δυνατότητα συνδυασμού δύο λειτουργιών: της φαντασίας (που συλλέγει το πολλαπλό τής αισθητηριακής εποπτείας) και της διάνοιας (που ενώνει αυτές τις παραστάσεις μέσω των εννοιών). Οι συγκεκριμένες γνωστικές ενέργειες συνεπάγονται τη σύνδεση επιμέρους παραστάσεων με επιμέρους έννοιες - απαιτούν, δηλαδή, καθορισμένες σχέσεις ανάμεσα στη φαντασία και τη διάνοια. Αλλά οι ενέργειες αυτές προϋποθέτουν μια ακαθόριστη γενική σχέση – μια βαθύτερη αρμονία ανάμεσα σ' αυτές τις δύο γνωστικές λειτουργίες (δηλ. της φαντασίας και της διάνοιας). Όταν όμως αυτές οι δύο λειτουργίες, σαν να λέγαμε, αδρανούν, και δεν κατευθύνονται αυστηρά προς την απόκτηση γνώσεων, μπορούν, κατά κάποιο τρόπο, να παίξουν το παιχνίδι της γνώσης, απολαμβάνοντας την αρμονία που υπάρχει ανάμεσα τους, χωρίς να καθλώνονται ή να δεσμεύονται από επιμέρους αισθητηριακές εποπτείες ή επιμέρους έννοιες. Προκύπτει, τότε, μια κατάσταση του νου στην οποία υπάρχει «το συναίσθημα του ελεύθερου παιχνιδιού μεταξύ των παραστατικών λειτουργιών, στο βαθμό που αυτές παραπέμπουν μία δεδομένη παράσταση στη γνωστική ενέργεια γενικά». Σ' αυτή την κατάσταση ο νους αισθάνεται έντονη ηδονή ή ικανοποίηση από την αρμονία των δύο γνωστικών λειτουργιών. Αύτη ακριβώς η ηδονή είναι το βίωμα του ωραίου. Κρίνουμε ωραίο ένα αντικείμενο αν ή μορφή του, ή η αρχή της τάξης που το διέπει, προκαλεί ένα «πιο ζωηρό παιχνίδι των δύο νοητικών δυνάμεων και μια πιο έντονη συναίσθηση της αρμονίας τους. Αφού όλα τα έλλογα όντα έχουν την ικανότητα να περιέρχονται σ' αυτή τη νοητική κατάσταση υπ' αυτές τις συνθήκες, το ωραίο μπορεί να γίνει προσιτό σε όλους⁴².

Σύμφωνα με τον Γιόχαν Γκόττλιμπ Φίχτε (1770-1831), εισηγητή του ρεύματος του γερμανικού Ιδεαλισμού, η έννοια της φαντασίας συνδέεται άμεσα με τη σχέση εαυτού

⁴² Monroe Beardsley, *Ιστορία των αισθητικών θεωριών* (Εκδόσεις Νεφέλη, 1989), 205.

και κόσμου. Για τον Φίχτε, ο εαυτός αποτελεί «όλη την πραγματικότητα», γεγονός που δημιουργεί την κρίσιμη φιλοσοφική απορία για το αν μπορεί να υπάρξει ανεξάρτητη εξωτερική πραγματικότητα. Ο ίδιος αποδέχεται την ύπαρξη εξωτερικού κόσμου, ωστόσο προτείνει ότι αυτός λαμβάνει μορφή και πραγματικότητα μέσω μιας ενεργητικής διεργασίας που ξεκινά από τον εαυτό. Η διεργασία αυτή, την οποία ονομάζει μεταβίβαση πραγματικότητας (Transferenz), συνιστά τη λειτουργία της φαντασίας. Μέσω αυτής της μεταβίβασης, τα εξωτερικά αντικείμενα μετατρέπονται σε παραστάσεις. Η φαντασία, με βάση αυτό το καντιανής επιρροής σχήμα, παρουσιάζεται ως παραγωγική δύναμη, απαραίτητη για την ίδια την εμπειρική αντίληψη. Ενσαρκώνει τη δυνατότητα της υποκειμενικότητας να συγκροτεί την πραγματικότητα, λειτουργώντας οντολογικά ως μεταβίβαση της πραγματικότητας και φαινομενολογικά ως οικοδόμηση του κόσμου όπως παρουσιάζεται στον υποκείμενο. Η θεώρηση αυτή υπογραμμίζει τη σημασία της φαντασίας όχι απλώς ως ψυχικής λειτουργίας, αλλά ως θεμελιακού όρου για την κατανόηση της σχέσης υποκειμένου-αντικειμένου και για τη σύσταση της ίδιας της εμπειρίας της πραγματικότητας.

Για τον Χέγκελ (1770-1831), η φαντασία βρίσκεται στο «μέσον, τη ραφή μεταξύ αίσθησης και νόησης» στην υποκειμενική - νοητή εσωτερικότητα⁴³. Αποτελεί ένα από τα βασικά στάδια –μαζί με την εποπτεία και την παράσταση– στον δρόμο από την απλή βεβαιότητα στην αληθινή, δικαιολογημένη γνώση.

Ενώ ο Καντ θεωρεί τη φαντασία ως τη μεσολάβηση μεταξύ αισθητικότητας και κατανόησης, ο Χέγκελ προτείνει την «αυτοσυνείδητη εξήγηση» ως την τρίτη φιλοσοφική θέση που παρέχει νοητότητα μεταξύ εξωτερικών φαινομένων και νοητικών δομών (εννοιών). Ωστόσο, η φαντασία παραμένει σημαντική για την κατανόηση της σχέσης μεταξύ πραγματικότητας και συνείδησης. Η φαντασία, αν και συνδέεται με την αντίληψη, μπορεί να θεωρηθεί ως μια αρνητική διεργασία που οδηγεί στην ψευδαίσθηση, αλλά ταυτόχρονα προκαλεί προβληματισμό.

Ο Χέγκελ διακρίνει δύο βασικές μορφές φαντασίας, την αναπαραγωγική και την παραγωγική (ή δημιουργική) φαντασία. Η αναπαραγωγική φαντασία είναι το πρώτο στάδιο όπου η διάνοια αναπαριστά εσωτερικά τις εικόνες σε ένα νέο χωροχρονικό πλαίσιο, διαλύοντας την αρχική χωροχρονική τους συγκεκριμενοποίηση. Σε αυτό το στάδιο, η αναπαραγωγή του περιεχομένου είναι τυχαία και αυθαίρετη. Είναι η ικανότητα της διάνοιας να δημιουργεί παραστάσεις ανεξάρτητα από την αισθητηριακή εποπτεία, μέσω της συσχέτισης των εικόνων⁴⁴. Η παραγωγική φαντασία αναγνωρίζεται ως η πηγή της δημιουργικότητας. Είναι η ικανότητα της διάνοιας να δημιουργεί ελεύθερα εικόνες με βάση τον γενικό χαρακτήρα της παράστασης που σχηματίζεται στο υποκείμενο. Απαιτεί ευρεία και λεπτομερή γνώση του αισθητού κόσμου, καθώς ο καλλιτέχνης χρησιμοποιεί τη φαντασία για να μορφοποιήσει το απομνημονευμένο

⁴³ Klaus Vieweg, *The Gentle Force over the Pictures – Hegel's Philosophical Conception of the Imagination*

⁴⁴ Μιχάλης Γκινής, *Η εγγεληνή φιλοσοφία της Τέχνης*, [Non Neutral: Η εγγεληνή φιλοσοφία της Τέχνης](#)

εμπειρικό υλικό, ώστε να προβάλλει την αληθινή ουσία στην εξωτερική εμφάνιση και να της δώσει συγκεκριμένη ατομική μορφή.

Οι αισθητικές θεωρίες του Χέγκελ αναγνωρίζουν τη κεντρική θέση της φαντασίας στην τέχνη, ιδίως σε σχέση με τον Ρομαντισμό που πρότασσε την ενόραση, τη φαντασία και το συναίσθημα έναντι της σκέψης. Η αρχαία ελληνική τραγωδία, στην οποία οι χαρακτήρες κινούνται από ένα «έλλογο πάθος», επιδεικνύει μια «πιο συγκεκριμένη δυναμική δράσης στον χρόνο, δράση που εμψυχώνεται από τη φαντασία και τη γλώσσα». Αυτό έρχεται σε αντίθεση με την «αφηρημένη» και «ψυχρή» ομορφιά της καθαρής γλυπτικής, υποδεικνύοντας τον ρόλο της φαντασίας στην πιο «συγκεκριμένη» ομορφιά του δράματος. Η τέχνη που βασίζεται στην «όμορφη φαντασία» προσφέρει στα φαινόμενα μια «ανώτερη πραγματικότητα γεννημένη από το Πνεύμα». Αυτή η μορφή τέχνης δεν είναι απλή ψευδαισθηση, αλλά η αποκάλυψη της αλήθειας μέσω της αισθητής μορφής. Για τον Χέγκελ, η φαντασία είναι μια θεμελιώδης ανθρώπινη ικανότητα που γεφυρώνει τον κόσμο της αίσθησης με αυτόν της νόησης. Ενώ διαφοροποιείται από την καντιανή προσέγγιση, ο Χέγκελ την ενσωματώνει στο σύστημά του ως ζωτική για την ανθρώπινη γνώση, τη δημιουργικότητα και την αποκάλυψη της αλήθειας στην τέχνη, ακόμη και όταν αυτή υποτάσσεται στην εννοιολογική σκέψη.

Η φαντασία ως έκφραση του ασυνείδητου

Η έννοια της φαντασίας κατέχει κομβική θέση στη φροϋδική ψυχαναλυτική θεωρία, όπου αντιμετωπίζεται ως θεμελιώδης μηχανισμός του ανθρώπινου ψυχισμού. Για τον Φρόντ, η φαντασία αποτελεί το προνομιακό πεδίο έκφρασης του ασυνείδητου, ενώ ταυτόχρονα εγγράφεται στον πυρήνα της ανθρώπινης επιθυμίας, καθορίζοντας τη συγκρότηση της ψυχικής πραγματικότητας και τη δομή του Εγώ⁴⁵. Η φαντασία αφορά κυρίως στις επιθυμίες του ασυνείδητου – δραστηριότητά που επιτελεί τη συμβολική ικανοποίηση των αναγκών οι οποίες δεν μπορούν να εξωτερικευθούν. Σε αντίθεση με την αντικειμενική εξωτερική πραγματικότητα, η ψυχική πραγματικότητα είναι ο χώρος όπου η επιθυμία βρίσκει διέξοδο, έστω και συμβολικά. Στην ψυχαναλυτική σκηνοθεσία, η φαντασίωση δεν είναι απλώς αναπαράσταση, αλλά ενεργή μορφοποίηση της επιθυμίας.

Στο έργο του *Ο ποιητής και η φαντασίωση*⁴⁶, ο Φρόντ αποδίδει στη φαντασίωση έναν ρόλο συνέχειας μεταξύ παιδικού παιχνιδιού και ενήλικης δημιουργικότητας. Όπως αναφέρει: «ο άνθρωπος που ενηλικιώνεται και παύει να παίζει δεν εγκαταλείπει τίποτα άλλο παρά τη σύνδεση με τα πραγματικά αντικείμενα· αντί να παίζει, φαντασιώνεται». Η φαντασίωση αποτελεί, επομένως, μια μετατόπιση από τη σωματική δράση προς τον ψυχικό χώρο, όπου το υποκείμενο συνεχίζει να κατασκευάζει κόσμους, να επιλύει εντάσεις, να πραγματώνει απωθημένες επιθυμίες. Η παραγωγή φαντασιώσεων λειτουργεί ως ένα ενδιάμεσο πεδίο ανάμεσα στο εγώ και τις επιταγές του υπερεγώ,

⁴⁵ Βλ. υποσημ. 32, Κίμωνας Γαστεράτος, 39.

⁴⁶ Sigmund Freud, *Ο ποιητής και η φαντασίωση*. Εκδόσεις Πλέθρον, 2011

καθώς και ως μια απόπειρα επεξεργασίας της ελλειμματικής σχέσης με την πραγματικότητα. Όπως επισημαίνεται και στο μεταγενέστερο έργο του *Το μοτίβο της εκλογής των μικρών κουτιών*⁴⁷, (1913): «ο άνθρωπος χρησιμοποιεί την ικανότητά του να φαντασιώνει, για να ικανοποιεί τις επιθυμίες του, που δεν ικανοποιεί η πραγματικότητα». Η φαντασίωση, επομένως, καθίσταται θεμελιώδης για την ψυχική οικονομία και συνδέεται όχι μόνο με την επιθυμία αλλά και με τη διαμόρφωση του ίδιου του υποκειμένου ως φορέα αυτής της επιθυμίας.

Η φαντασίωση εδράζεται δομικά στο ασυνείδητο. Το φαντασιακό είναι ο κατεξοχήν τύπος της λειτουργίας του ασυνείδητου, στον οποίο το υποκείμενο μπορεί να βιώσει μια «ικανοποίηση κατά φαντασίαν». Σύμφωνα με τον Φρόυντ, ακόμα και οι πιο περίπλοκες ψυχικές λειτουργίες μπορούν να επιτελούνται χωρίς τη συμμετοχή της συνείδησης, οι απωθημένες φαντασιώσεις παραμένουν ενεργές στο ασυνείδητο και μπορούν να επανεμφανιστούν είτε μέσω του ονείρου είτε μέσω της συμπτωματολογίας.

Τα όνειρα κατέχουν ιδιαίτερη θέση στην ψυχαναλυτική θεωρία και θεωρούνται από τον Φρόυντ η «βασιλική οδός» προς τη γνώση του ασυνείδητου. Το όνειρο συνιστά μια ιδιαίτερη μορφή φαντασίωσης, στην οποία η επιθυμία επιτελείται υπό τη μορφή μιας φαντασιακής εικονοποίησης. Ωστόσο, η εργασία του ονείρου δεν είναι «δημιουργική» με την έννοια της επινοήσης καινοφανούς υλικού· αντιθέτως, επεξεργάζεται προϋπάρχον ψυχικό περιεχόμενο, μεταθέτοντας, συμπυκνώνοντας και συμβολοποιώντας επιθυμίες που έχουν ήδη μορφοποιηθεί σε φαντασιώσεις. Επίσης, ιδιαίτερη σημασία στη φροϋδική σκέψη κατέχουν οι λεγόμενες πρωταρχικές φαντασιώσεις, όπως είναι η σκηνή της παρατήρησης της σεξουαλικής πράξης των γονέων (σκηνή του "πρωτογενούς βλέμματος"), η φαντασίωση της αποπλάνησης και ο ευνουχισμός. Αυτές οι φαντασιώσεις δεν ανήκουν αποκλειστικά στο ατομικό υποκείμενο, αλλά έχουν διαγενεαλογικό χαρακτήρα, καθώς λειτουργούν ως μια φυλογενετική κληρονομιά, προσφέροντας σταθερές δομές νοηματοδότησης του παιδικού ψυχισμού. Ο Φρόυντ μάλιστα τις αποκαλεί «προϊστορικές αλήθειες» που γεφυρώνουν τα χάσματα της ατομικής μνήμης. Οι φαντασιώσεις οργανώνουν τη σεξουαλικότητα, τη ματαίωση και την ταύτιση με τρόπους που καθορίζουν τις πιο βαθιές δομές του υποκειμένου. Το περίφημο παράδειγμα «Χτυπούν ένα παιδί» αναδεικνύει τον τρόπο με τον οποίο οι φαντασιώσεις μορφοποιούν τη συναισθηματική και γνωστική ζωή του ατόμου, εγγράφοντας το σώμα ως πεδίο απόλαυσης και πόνου, εντός μιας σκηνής που αφορά τη σχέση με την εξουσία, την επιθυμία και την ενοχή. Ο Φρόυντ προτείνει διάκριση μεταξύ παθητικής και ενεργητικής φαντασίας. Στην πρώτη περίπτωση, οι εικόνες αναδύονται από το ασυνείδητο χωρίς συνειδητή επεξεργασία. Στη δεύτερη, η υποκειμενική επεξεργασία είναι απαραίτητη για την ψυχοθεραπευτική επεξεργασία του φαντασιακού.

Η τέχνη, σύμφωνα με τον Φρόυντ, αποτελεί έναν κοινωνικά αποδεκτό χώρο εκδραμάτισης των φαντασιώσεων. Ο καλλιτέχνης, διατηρώντας τη συνάφειά του με το φαντασιακό υλικό της παιδικής ηλικίας, το μετασχηματίζει σε αισθητική μορφή,

⁴⁷ Sigmund Freud, *Το μοτίβο της εκλογής των μικρών κουτιών*. Εκδόσεις Άγρα, 2011

αποδεκτή από τον κοινωνικό περίγυρο. Το έργο τέχνης προκύπτει ως αποτέλεσμα της «υποκατάστατης ικανοποίησης» επιθυμιών, τις οποίες το κοινό αναγνωρίζει ως δικές του, και απολαμβάνει χωρίς άμεση συνειδητοποίηση ή ενοχή. Στο πλαίσιο αυτό, οι μύθοι λειτουργούν ως συλλογικές φαντασιώσεις – συμβολικά κατάλοιπα των επιθυμιών της ανθρωπότητας στα πρώιμα στάδια της εξέλιξής της.

Η φαντασία στον Φρόυντ, ιδωμένη κυρίως ως φαντασίωση, δεν αποτελεί απλώς διανοητικό ή αισθητικό φαινόμενο, αλλά έναν βαθύτατα ψυχικό και δομικό μηχανισμό. Μέσω της φαντασίας, το υποκείμενο δεν απομακρύνεται από την πραγματικότητα· αντίθετα, συγκροτεί τη δική του ψυχική πραγματικότητα, διαμορφώνει την ταυτότητά του, και οργανώνει τις σχέσεις του με το σώμα, τους άλλους και την επιθυμία. Η φροϋδική σύλληψη της φαντασίας αποκαλύπτει έτσι τη ριζική της σημασία τόσο για την κατανόηση της ψυχικής λειτουργίας όσο και για την ερμηνεία των πολιτισμικών μορφών.

Η φαντασία και η φαντασίωση στη Λακανική θεωρία

Η σκέψη του Ζακ Λακάν επαναπροσδιόρισε θεμελιωδώς την ψυχανάλυση του 20^{ου} αιώνα, επανεισάγοντας τη φροϋδική θεωρία μέσα από μια σύνθεση με τη γλωσσολογία, τη φιλοσοφία και τη μαθηματική λογική. Στο πλαίσιο αυτό, η έννοια της φαντασίας αποκτά έναν πολυεπίπεδο ρόλο, καθώς συνδέεται στενά με τις έννοιες της φαντασίωσης, της εικόνας του σώματος, της επιθυμίας και της υποκειμενικότητας, και αρθρώνεται στο πλαίσιο του «Φαντασιακού», ενός από τα τρία θεμελιώδη μητρώα του λακανικού συστήματος: το Φαντασιακό, το Συμβολικό και το Πραγματικό.

Το Φαντασιακό αποτελεί την παλαιότερη από τις τρεις αυτές τάξεις στη θεωρία του Λακάν. Πρόκειται για έναν προ-λεκτικό, οπτικό και ταυτοτικό μηχανισμό⁴⁸, μέσω του οποίου το υποκείμενο συγκροτεί την πρώτη εικόνα του εαυτού του. Το Φαντασιακό βασίζεται κυρίως σε αυταπάτες, ταυτίσεις και προβολές, στις οποίες η εικόνα διαμεσολαβεί τη σχέση του υποκειμένου με τον εαυτό και τους άλλους. Η συγκρότηση του Εγώ λαμβάνει χώρα σε αυτό το πεδίο μέσω της λειτουργίας του καθρέφτη, η οποία περιγράφει τη στιγμή κατά την οποία το βρέφος αναγνωρίζει την εικόνα του στον καθρέφτη ως δική του. Παρότι η εικόνα αυτή προσφέρει μια εμπειρία ενότητας και ολότητας του σώματος, η σχέση με αυτή είναι ταυτόχρονα αλλοτριωτική: το υποκείμενο βλέπει τον εαυτό του από μια εξωτερική σκοπιά, εν είδει «εικονικού άλλου». Έτσι, συγκροτείται το Εγώ όχι ως αυθεντική ψυχική ενότητα, αλλά ως φαντασιακή ταύτιση με μια εικόνα. Το στάδιο του καθρέφτη, που λαμβάνει χώρα στους πρώτους μήνες της ζωής του βρέφους, περιγράφει έναν κρίσιμο σταθμό στην υποκειμενοποίηση. Το παιδί, ενώ βιώνει το σώμα του ως κατακερματισμένο και ασυντόνιστο, συναντά την κατοπτρική του εικόνα ως ενιαία μορφή. Αυτή η εικόνα προκαλεί μια πρωτογενή ναρκισσιστική ευχαρίστηση, ενώ ταυτόχρονα εγκαινιάζει μια θεμελιώδη αποξένωση: η ενότητα του Εγώ δεν είναι ενδογενής αλλά εξαρτάται από

⁴⁸ Βλ. υποσημ. 32, Κίμωνας Γαστεράτος, 52.

μια εξωτερική αναπαράσταση. Το Εγώ, επομένως, συγκροτείται στο επίπεδο του Φαντασιακού ως αποτέλεσμα μιας αλλοτριωμένης ταύτισης. Πρόκειται για μια μυθοπλαστική κατασκευή του υποκειμένου, το οποίο δεν έχει ποτέ άμεση πρόσβαση στον εαυτό του, παρά μόνο μέσω της εικόνας που ο Άλλος (συνήθως η μητέρα) του επιστρέφει. Στο σημείο αυτό, αρχίζει και η λειτουργία του «Ίδεώδους του Εγώ», που συγκροτείται ως το βλέμμα του Άλλου και η προσδοκία για αναγνώριση.

Η έννοια της φαντασίωσης καταλαμβάνει κομβική θέση στη λακανική ψυχανάλυση, καθώς συνιστά το πλαίσιο στο οποίο αρθρώνεται η επιθυμία του υποκειμένου. Η φαντασίωση δεν είναι απλώς ένα φαντασιακό σενάριο, αλλά μια δομική κατασκευή του ασυνειδήτου που υποστηρίζει την επιθυμία, τη σταθεροποιεί και την καθιστά προσπελάσιμη. Το γνωστό του απόφθεγμα «δεν απολαμβάνετε παρά τις φαντασιώσεις σας» υπογραμμίζει την πρωτοκαθεδρία του φαντασιακού στη διαμεσολάβηση της επιθυμίας και της απόλαυσης⁴⁹. Η φαντασίωση δεν είναι μόνο το περιεχόμενο ενός υποκειμενικού θεάματος, αλλά ένα είδος δομής που οργανώνει τη σχέση του υποκειμένου με το αντικείμενο *a*. Ο Λακάν διατυπώνει τη φαντασίωση μέσω ενός αλγεβρικού τύπου το αντικείμενο μικρό *a*, δεν είναι ποτέ πλήρως προσπελάσιμο. Το «*objet a*» είναι το υπόλειμμα της επιθυμίας, η χαμένη απόλαυση που το υποκείμενο προσπαθεί να ανακτήσει, χωρίς ποτέ να το επιτυγχάνει ολοκληρωτικά. Η φαντασίωση λειτουργεί έτσι ως σκηνή ή δομή στην οποία το υποκείμενο τοποθετεί τον εαυτό του σε σχέση με αυτό το αντικείμενο. Μέσω της φαντασίωσης, η επιθυμία αποκτά μορφή, αν και αυτή η μορφή είναι ήδη παραμορφωμένη: δεν εκφράζει την επιθυμία ως τέτοια, αλλά την καλύπτει.

Το Φαντασιακό δεν υφίσταται απομονωμένο: ο Λακάν τονίζει ότι πρέπει να εγγραφεί εντός της συμβολικής τάξης⁵⁰. Το Συμβολικό — που αποτελείται από τη γλώσσα, τους νόμους και τα κοινωνικά σημαίνοντα — ερμηνεύει και επανακαθορίζει τις φαντασιακές μορφές. Η είσοδος του υποκειμένου στο λόγο, μέσω της πατρικής λειτουργίας, αποσυνδέει το παιδί από τη μαγνητική σχέση με τη μητέρα και το εντάσσει στον νόμο της συμβολικής έλλειψης. Σε αυτή τη φάση, το *αντικείμενο a* μετακινείται από φαντασιακό στοιχείο, στην τάξη του Πραγματικού: γίνεται εκείνο που διαφεύγει της συμβολικής εγγραφής, αυτό που ποτέ δεν εξαντλείται από τη γλώσσα, αναδυόμενο ως χάσμα ή «οπέζ» (στοματικό, πρωκτικό, βλέμμα, φωνή) στο σώμα. Η φαντασίωση επομένως δεν είναι πια μόνο εικόνα, αλλά και εγγραφή του σώματος ως έλλειψη και επιθυμία.

Στην ψύχωση, όπου αποτυγχάνει η συμβολική εγγραφή (μέσω του μηχανισμού της απόρριψης), τα τρία μητρώα αποσυνδέονται. Το Φαντασιακό κυριαρχεί ανεξέλεγκτα, η εικόνα του Εγώ καταρρέει, και το Πραγματικό εισβάλλει ανεπεξέργαστο στην εμπειρία, συχνά μέσα από παραισθήσεις και σωματικές διαταραχές.

⁴⁹ Wang Wengqiu, 2021. «Lacan's Theory of Desire and its Practical Value». *International Journal of Linguistics*,.

⁵⁰ Fredric Jameson, *Imaginary and Symbolic in Lacan: Marxism, Psychoanalytic Criticism, and the Problem of the Subject*. Yale University Press, 1977

Το τέλος της ψυχαναλυτικής διεργασίας στοχεύει όχι στην εξάλειψη της φαντασίωσης, αλλά στην αναγνώρισή της ως τέτοια και στη δυνατότητα απόλαυσης δίχως ενοχή. Η φαντασίωση μετατρέπεται από σύμπτωμα σε ποίημα, δηλαδή σε υποκειμενική πράξη σημασιοδότησης του αδιεξόδου. Η υπέρβαση της φαντασίωσης σημαίνει την αποδοχή του αναπαλλοτρίωτου σώματος και της εγγενούς έλλειψης του υποκειμένου. Ο αναλύομενος δεν εξαλείφει το *αντικείμενο a*, αλλά τοποθετεί τον εαυτό του σε σχέση με αυτό, κατοικεί το κενό της επιθυμίας του και μετατρέπει την εσωτερική ασυνέχεια σε δημιουργική πράξη.

Επίλογος

Όλα όσα αναπτύχθηκαν στα προηγούμενα κεφάλαια αποτελούν ένα θεωρητικό και βιωματικό υπόβαθρο για την κατανόηση του φαντασιακού κόσμου που αναδύθηκε στο πρακτικό μέρος της παρούσας εργασίας. Η δημιουργία της ταινίας *Levi* δεν αντιμετωπίστηκε ως μια αισθητική πράξη με στόχο την τεχνική αρτιότητα, αλλά ως μία υπαρξιακή απόπειρα οπτικοποίησης του εσωτερικού χώρου, ενός κόσμου δύσκολα προσπελάσιμου με τον λόγο, που όμως μπορεί να καταστεί ορατός μέσω της καλλιτεχνικής πράξης.

Ο φαντασιακός αυτός κόσμος δεν προκύπτει από συνειδητό σχεδιασμό, αλλά αναδύεται από το ασυνείδητο, συγκροτώντας ένα είδος προσωπικού αλλά και διαγενεαλογικού μύθου. Η αναφορά του Freud στη διαγενεακή μετάδοση τραύματος, επιθυμιών και απωθημένων, επιβεβαιώνει πως το φαντασιακό δεν αφορά μόνο το μεμονωμένο άτομο, αλλά εγγράφεται στη μνήμη του είδους. Η τεχνολογία προσφέρει αμέτρητες δυνατότητες για την εκφορά του μύθου, μα αν τα εκφραστικά μέσα έχουν διαφοροποιηθεί δραματικά σε σχέση με το παρελθόν, οι ανάγκες που τα ενεργοποιούν παραμένουν αναλλοίωτες. Η ανθρώπινη αγωνία απέναντι στην ύπαρξη, ο φόβος του κενού και η αναζήτηση νοήματος είναι αιώνιες θεματικές που απλώς αλλάζουν μορφή. Μέσα από το βλέμμα του καλλιτέχνη, και με τη βοήθεια των σύγχρονων τεχνολογικών μέσων, η φαντασιακή ανακατασκευή της πραγματικότητας γίνεται πράξη, καθιστώντας την τέχνη του φανταστικού όχι περιττή φυγή, αλλά απαραίτητο εργαλείο αυτογνωσίας. Η τέχνη, και ιδίως η τέχνη του φανταστικού, λειτουργεί ως πεδίο συμβολοποίησης συλλογικών υπαρξιακών αγωνιών, όπως ο θάνατος, η απώλεια, η επιθυμία, η σχέση με την εξουσία και η αποξένωση από τη φύση. Σε αυτό το πλαίσιο, η επιλογή του γράφοντος να επικεντρωθεί στη φαντασιακή διάσταση της καλλιτεχνικής πράξης δεν είναι τυχαία· αντιθέτως, αποτελεί συνειδητή απόπειρα ερμηνευτικής προσέγγισης των εικόνων που συνθέτουν το εσωτερικό σύμπαν του έργου. Πρόκειται για μια αφήγηση χωρίς λέξεις, που προσπαθεί να αρθρώσει όσα παραμένουν άρρητα· μία αναμέτρηση με το ανοίκειο, το άγνωστο εντός. Η φαντασία, δεν αποτελεί φυγή από την πραγματικότητα, αλλά βαθύς τρόπος κατανόησής της – όχι με όρους ρεαλιστικής αναπαράστασης, αλλά με όρους ενσώματης, υπαρξιακής συμμετοχής.

Ο Lacan, αναφερόμενος στο «στάδιο του καθρέφτη», υποστηρίζει ότι η συγκρότηση του Εγώ προκύπτει από την φαντασιακή ταύτιση με την εικόνα του εαυτού. Την

αλλοτριωτική αυτή διεργασία, πιθανόν να προσπαθεί να ανατρέψει η καλλιτεχνική δημιουργία με την επαναπροσέγγιση εκείνων των στοιχείων του εαυτού που παραμένουν ενεργά στο ασυνείδητο. Η τέχνη του φανταστικού συνιστά μια σύγχρονη μορφή μυθολογίας, η οποία δεν αναιρεί τη λογική αλλά τη συμπληρώνει. Όπως στον ρομαντισμό αναζητήθηκε το «ύψιστο», έτσι και εδώ διακρίνεται η ανησυχία του σύγχρονου ανθρώπου να επανανοηματοδοτήσει την ύπαρξη μέσα σε ένα ασταθές και αβέβαιο περιβάλλον. Ο μύθος, η φαντασία, η επιθυμία και το τραύμα δεν είναι κατάλοιπα μιας ξεπερασμένης εποχής· είναι βασικές συνιστώσες της ανθρώπινης εμπειρίας, που η τέχνη ενεργοποιεί εκ νέου σε κάθε εποχή.

Ελληνική Βιβλιογραφία

- Βέττα, Γεωργία. «Ο «μυστηριώδης» κόσμος του Έντγκαρ Άλλαν Πόε: το βίωμα, η μετουσίωση και το λογοτεχνικό έργο». Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 2022.
- Γαστεράτος, Κίμωνας. *Όταν η ψυχή φαντάζεται - Φαντασία, Φαντασίωση και Φανταστικό στην ψυχαναλυτική θεωρία των S. Freud και J. Lacan*. Διπλωματική Εργασία, Σχολή Οικονομικών και Πολιτικών Επιστήμων - Τμήμα Πολιτικής Επιστήμης και Δημόσιας Διοίκησης, 2024.
- Γουδέλη, Κυριακή. *Εισαγωγή στη φιλοσοφία του Σπινόζα*. Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών - Ε.Μ.Π., 2015.
- Δράκος, Γεώργιος. Μηνάς, Αλέξανδρος. *Κριτική προσέγγιση θεμάτων κουλτούρας στο σουρεαλιστικό έργο του Luis Buñuel. Ένας Ανδαλουσιανός Σκύλος, Χρυσή Εποχή*. Εθνικό Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα: Επικοινωνίας και Μέσων Ενημέρωσης, 2017.
- Ηλιόπουλος, Ευστάθιος. *Η δυστοπία στην ευρωπαϊκή λογοτεχνία στο πρώτο μισό του 20ού αιώνα. Κάποια παραδείγματα*. Διπλωματική Εργασία. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 2022.
- Καρανάσιος, Παναγιώτης. *Δομημένοι κόσμοι στη σύγχρονη λογοτεχνία του φανταστικού: Ανιχνεύοντας τις δομές, εξετάζοντας τις εκδοτικές πρακτικές*. Διπλωματική εργασία, Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο, 2021.
- Καρπούζος, Αλέξης. *Ρομαντισμός*. Σειρά ανοιχτή σκέψη, Τόμος 8ος: Ρομαντισμός, 2015.
- Κατσαρού, Κωνσταντίνα. *Εκκλησιαστική πίστη και Διαφωτισμός*. Διπλωματική εργασία, Α.Π.Θ., Θεολογική Σχολή Τμήμα Ποιμαντικής και Κοινωνικής Θεολογίας, 2010.
- Κουτσομάλλης, Κυριάκος. *Προσεγγίζοντας τον Σουρεαλισμό*. Αθήνα: Ίδρυμα Βασίλη & Ελίζας Γουλανδρή, 2012.
- Ρωμανός, Δημήτριος. *Γερμανικός Ρομαντισμός*. Ελληνικό Ανοικτό Πανεπιστήμιο.
- Τζιμπιλή, Στεργιανή. *Η φαντασία στον Αριστοτέλη*. Σεμινάριο: Εικόνα - Σημείο – Σύμβολο, 2011.
- Τσαούσης, Λεωνίδα. *Η Αναγέννηση*. Φοιτητική εργασία. Σχολή Ανθρωπιστικών Σπουδών, 2021.
- Armstrong, Karen. *Σύντομη ιστορία του μύθου*. Αθήνα: Εκ. Ωκεανίδα, 2005.
- Beardsley, Monroe. *Ιστορία των αισθητικών θεωριών*. Αθήνα: Εκ. Νεφέλη, 1989.
- Bruce, G. Scott, 2022. *Το βιβλίο της Κόλασης: Τρεις χιλιάδες χρόνια στην Κόλαση – Οράματα και αφηγήσεις από την αρχαιότητα μέχρι σήμερα*. Αθήνα: Εκ. Αλεξάνδρεια, 2022.
- Cassirer, Ernst. *Γλώσσα και μύθος*. Αθήνα: Εκ. Έρασμος, 1989.
- Freud, Sigmund. *Ο ποιητής και η φαντασίωση*. Αθήνα: Εκδόσεις Πλέθρον, 2011.
- Freud, Sigmund. *Το μοτίβο της εκλογής των μικρών κουτιών*. Αθήνα: Εκ. Άγρα, 2011.
- Graf, Fritz. *Εισαγωγή στη μελέτη της ελληνικής μυθολογίας*. Πανεπιστημιακές Εκδόσεις Κρήτης, 2011.
- Hume, David, 2011. *Πραγματεία για την ανθρώπινη φύση*. Εκ, Πατάκη, Αθήνα
- Jameson, Fredric. *Οι Αρχαιολογίες του μέλλοντος – Τόμος 1^{ος}: Η επιθυμία που λέγεται Ουτοπία*. Αθήνα: Εκ. Τόπος, 2008.
- Μονό, Ζακ. *Η τύχη και η αναγκαιότητα*. Αθήνα: Εκ, Ράππα, 1971.
- Ντεκάρτ, Ρενέ. *Στοχασμοί περί της πρώτης φιλοσοφίας*. Αθήνα: Εκ. Εκκρεμές, 2003.
- Thompson, D' Arcy. *Ανάπτυξη και μορφή στο φυσικό κόσμο*. Αθήνα: Πανεπιστημιακές εκδόσεις Ε.Μ.Π., 1999.

Διεθνής Βιβλιογραφία

- Eco, Umberto. *The book of legendary lands*. Great Britain: MacLehose Press, 2013.
- Hume, David. "Fiction; belief." *From An Enquiry Concerning Human Understanding*. 1748.
- Jameson, Fredric. *Imaginary and Symbolic in Lacan: Marxism, Psychoanalytic Criticism, and the Problem of the Subject*. Yale University Press, 1977.
- Jowell, Frances. "The Paintings of Hieronymus Bosch." *Proceedings of the Royal Society of Medicine* 58, 1965.
- Vieweg, Klaus. *The Gentle Force over the Pictures – Hegel's Philosophical Conception of the Imagination*.
- Wengqiu, Wang. *Lacan's Theory of Desire and its Practical Value*. International Journal of Linguistics, 2021.
- Zollner, Frank. *Leonardo*. Köln: Taschen, 2015.

Ιστογραφία:

- Γκιννής, Μιχάλης. *Η εγγεληνική φιλοσοφία της Τέχνης*. NonNeutral, 7 Οκτωβρίου 2017. Διαθέσιμο στο: http://nonneutral.gr/articles/101.Hegel's_Aesthetics.html
- Καράμπαμπα, Βασιλική. «Η ελληνική μυθολογία και η αποτύπωσή της στην αρχαία ελληνική τέχνη». OfflinePost.gr, 4 Απριλίου 2019. Διαθέσιμο στο: <https://www.offlinepost.gr/2019/04/04/η-ελληνική-μυθολογία-και-η-αποτύπωσή-της-στην-αρχαία-ελληνική-τέχνη/>.
- Ξηρουχάκης, Παναγιώτης. *Η τέχνη του φανταστικού και η πολιτική εξουσία*, 2 Απριλίου 2021. Διαθέσιμο στο: <https://autonomidrasi.com/2021/04/02/%CE%B7-%CF%84%CE%AD%CF%87%CE%BD%CE%B7-%CF%84%CE%BF%CF%85-%CF%86%CE%B1%CE%BD%CF%84%CE%B1%CF%83%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%BF%CF%8D-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%B7-%CF%80%CE%BF%CE%BB%CE%B9%CF%84%CE%B9%CE%BA%CE%AE/>
- Mark, Harrison W. «Zagreus». World History Encyclopedia, 10 Ιανουαρίου 2022. Διαθέσιμο στο: <https://www.worldhistory.org/Zagreus/>.
- Mark, Joshua J. «Μεσοποταμία.» World History Encyclopedia, 14 Μαρτίου 2018. Διαθέσιμο στο: <https://www.worldhistory.org/trans/el/1-34/>.
- «Έπος του Γκιλγκαμές». Βικιπαίδεια, Ανακτήθηκε 21 Ιουνίου 2015. Διαθέσιμο στο: https://el.wikipedia.org/wiki/Έπος_του_Γκιλγκαμές
- «Το Βιβλίο των Νεκρών». My Alchemies, προσβάσιμο στις 8 Ιουνίου 2025. Διαθέσιμο στο: <https://myalchemies.com/to-vivlio-ton-nekron/>.
- «Θεία Κωμωδία». Βικιπαίδεια. Ανακτήθηκε 20 Ιουνίου 2025. Διαθέσιμο στο: https://el.wikipedia.org/wiki/Θεία_Κωμωδία.
- «Τζ. Ρ. Ρ. Τόλκιν». Βικιπαίδεια. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουνίου 2025. Διαθέσιμο στο: https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A4%CE%B6._%CE%A1._%CE%A1._%CE%A4%CF%8C%CE%BB%CE%BA%CE%B9%CE%BD
- “Imagination”. Stanford Encyclopedia of Philosophy. Ανακτήθηκε στις 20 Ιουνίου 2025. Διαθέσιμο στο: <https://plato.stanford.edu/entries/aristotle-psychology/suppl4.html>

Πηγές Εικόνων:

Εικόνα. 9: Κασπάρ Ντέιβιντ Φρίντριχ, *Οδοιπόρος επάνω από τη θάλασσα της ομίχλης*, 1818. Πηγή: [Οδοιπόρος επάνω από τη θάλασσα της ομίχλης - Βικιπαίδεια](#)

Εικόνα. 10: Gustave Doré, *Η καταστροφή του Λεβιάθαν*, 1897.

Πηγή: [Leviathan - Wikipedia](#)