

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΤΜΗΜΑ ΞΕΝΩΝ ΓΛΩΣΣΩΝ, ΜΕΤΑΦΡΑΣΗΣ ΚΑΙ ΔΙΕΡΜΗΝΕΙΑΣ



Ο Ταξιδιωτικός Οδηγός της Φαντασιοχώρας (1996) της Diana Wynne Jones:

Μετάφραση από τα αγγλικά προς τα ελληνικά και σχολιασμός

Ονοματεπώνυμο: Δήμητρα Κετετζούδη

Αριθμός Μητρώου: Ξ2012059

Επιβλέπων καθηγητής: Πασχάλης Νικολάου

Επόπτης καθηγητής: Σωτήριος Κεραμίδας

Ο Ταξιδιωτικός Οδηγός της Φαντασιοχώρας (1996)
της Diana Wynne Jones:

Μετάφραση από τα αγγλικά προς τα ελληνικά και σχολιασμός

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1. Πρόλογος
2. Μετάφρασμα
3. Πρωτότυπο
4. Σχολιασμός
 - I. Εισαγωγή
 - II. Λίγα λόγια για το κείμενο πηγή
 - III. Σχολιάζοντας το κείμενο στόχο
 - IV. Ο Σκοπός του κειμένου στόχου
 - V. Μεταφραστικά προβλήματα
 - i. Πολιτισμικά
 - ii. Πραγματολογικά
 - iii. Γλωσσικά
 - iv. Ιδιάζοντα
 - VI. Επίλογος
5. Παράρτημα
6. Βιβλιογραφία
 - I. Βιβλιογραφικές Πηγές
 - II. Ηλεκτρονικές Πηγές
 - III. Λεξικά
 - IV. Ηλεκτρονικά Λεξικά και μεταφραστικές μνήμες

1. ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα εργασία πραγματεύεται την μετάφραση επιλεγμένων αποσπασμάτων από το *The Tough Guide to Fantasyland* της Diana Wynne Jones. Πρόκειται για ένα μικρό λεξικό των πιο πολυχρησιμοποιημένων όρων στην λογοτεχνία φαντασίας, γραμμένο υπό την μορφή ταξιδιωτικού οδηγού, με σκοπό να σχολιάσει και να διακωμωδήσει την κατάσταση του συγκεκριμένου λογοτεχνικού είδους κατά την περίοδο της σύνταξής του. Στην εργασία αυτή θα παρουσιάσουμε και θα αναλύσουμε τις μεταφραστικές δυσκολίες που προκύπτουν κατά την διαδικασία μετάφρασης ενός τέτοιου κειμένου, όλες τις μεταφραστικές τεχνικές που επιστρατεύσαμε για να τις αντιμετωπίσουμε και τις μεταφρασσιολογικές θεωρίες που ακολουθήσαμε σε αυτό το εγχείρημα.

Το κείμενο που έχει επιλεγθεί αποτελεί κατ' αρχάς μια μεταλογοτεχνική κριτική των κλισέ που κυριαρχούσαν στην αγγλόφωνη λογοτεχνία φαντασίας κατά τις δεκαετίες '80-'90. Το έργο έχει γραφτεί από την Diana Wynne Jones (1934-2011), μια αγγλικής καταγωγής συγγραφέα λογοτεχνίας φαντασίας με μεγάλο πλήθος έργων, κυρίως προσανατολισμένων σε μικρότερες ηλικίες. Η Jones σπούδασε αγγλική φιλολογία στο Πανεπιστήμιο της Οξφόρδης, όπου παρακολούθησε διαλέξεις του C. S. Lewis και του J. R. R. Tolkien, μεταξύ άλλων, των οποίων η επιρροή είναι εμφανής στα κείμενά της. Η ίδια κατέχει εξέχουσα θέση στην σύγχρονη λογοτεχνική παράδοση της Μ. Βρετανίας, έχοντας με τη σειρά της επηρεάσει και εμπνεύσει σημαντικό αριθμό συγγραφέων (όπως οι Neil Gaiman, Philip Pullman, Terry Pratchett, J. K. Rowling, κ.α.) και έχει αποκομίσει πλήθος βραβείων και διακρίσεων. Επιπλέον, η Jones κατα καιρούς αναλάμβανε καθήκοντα κριτή ή βοηθούσε στην οργάνωση λογοτεχνικών βραβείων.

Χάρis σε αυτές τις τις γνώσεις και εμπειρίες κλήθηκε να βοηθήσει τους φίλους και συναδέλφους της John Clute και John Grant στη σύνταξη μιας εγκυκλοπαίδειας της λογοτεχνίας φαντασίας¹ που είχαν αναλάβει να δημιουργήσουν, για την οποία έγραψε μάλιστα και αρκετά λήμματα. Καθώς βοηθούσε τους Clute και Grant με την εγκυκλοπαίδεια, η Jones σχολίασε αστεειυόμενη το πόσο «τυποποιημένες» και άκαμπτες είναι οι ιδέες τόσο των εκδοτών όσο και των αναγνωστών ως προς το τι έγκειται στην λογοτεχνία φαντασίας και το γεγονός ότι η πλειοψηφία των βιβλίων του είδους είναι πανομοιότυπα σε τέτοιο βαθμό που θα μπορούσε να γράψει κανείς έναν οδηγό για την χώρα στην οποία διαδραματίζονται². Αυτό της έδωσε την ιδέα να γράψει την δικής της «εγκυκλοπαίδεια» σχολιάζοντας έμμεσα, σατιρίζοντας και ανατρέποντας τα στερεότυπα αυτά.

Τα στερεότυπα αυτά, λοιπόν, μπορούμε να τα εντοπίσουμε ανατρέχοντας στην μόδα που κυριαρχούσε στο χώρο της αγγλόφωνης λογοτεχνίας φαντασίας τη δεκαετία του '80-'90. Πρόκειται για ένα ρεύμα που έχει τις απαρχές του στη δεκαετία του '50 με την έκδοση του *Άρχοντα των Δαχτυλιδιών* στην Αγγλία και παράλληλα επηρεασμένο

¹ Clute, John και Grant, John. 1997

² «(...) these books are all so much the same that I could write the guidebook for this country!» (Jones, 2012:197)

από το πέρασμα από την ηρωική-επική φαντασία στο λεγόμενο *swords and sorcery* είδος μυθιστορημάτων, που εμφανίστηκε στην Αμερική με κύριο εμπνευστή του τον Fritz Leiber. Παράλληλα η συνεχώς ανερχόμενη δημοτικότητα των παιχνιδιών ρόλων (RPG και «pen and paper» RPG) με μεγαλύτερο παράδειγμα το *Dungeons & Dragons* βοήθησε στην αποκρυστάλλωση μιας παγειωμένης μορφής των στοιχείων των ιστοριών και των κόσμων της φαντασίας, με τα οποία ήταν εξοικειωμένοι σε τέτοιο βαθμό οι αναγνώστες που η πλειοψηφία των συγγραφέων δεν τολμούσε να παρεκκλίνει από αυτά και η πλειοψηφία των εκδοτών αρνούνταν να τυπώσει οτιδήποτε δεν ενέπιπτε στο καθιερωμένο, φοβούμενοι ότι θα ξενίσει τον αναγνώστη. Καταλήγουμε, λοιπόν, σέ έναν συγκεκριμένο τύπο μυθιστορήματος που αντηχεί το έργο των μεγάλων επιτυχιών των προηγούμενων δεκαετιών, το οποίο και επιχειρεί να αναπαράγει εντελώς φορμουλαϊκά και με ελάχιστες διαφοροποιήσεις³. Αυτό το φαινόμενο, λοιπόν, παρατήρησε η Jones και αποπειράθηκε να σχολιάσει και να σατιρίσει μέσω του Ταξιδιωτικού της Οδηγού. Το αποτέλεσμα της προσπάθειας αυτής είναι ένας κατάλογος από κλισέ και επαναλαμβανόμενα μοτίβα ντυμένων με τον μανδύα τουριστικών ατραξιόν σε μια υποθετική χώρα όπου όλα αυτά τα στοιχεία συνυπάρχουν και ο αναγνώστης-εκδρομέας καλείται να επισκεφθεί σαν να κάνει μια βόλτα σε κάποιο θεματικό πάρκο. Κάθε μυθιστόρημα του είδους παρομοιάζεται με μια οργανωμένη εκδρομή στην χώρα αυτή και ο συγγραφέας λαμβάνει το ρόλο της Διαχείρισης που διαλέγει τι αξιοθέατα θα συμπεριλάβει στην εκάστοτε περιήγηση.

Καλούμενος να μεταφράσει ένα κείμενο με τόσο εμφανή διακειμενικότητα και τόσα διαφορετικά επίπεδα σήμανσης, ο μεταφραστής βρίσκεται αντιμέτωπος με ένα πλήθος ερωτημάτων και επιλογών που πρέπει να απαντηθούν και να καθοριστούν πριν να μπορεί να προχωρήσει στη μεταφραστική πράξη. Πρώτον και κύριον, ερχόμαστε να επιλέξουμε τι θεωρητική προσέγγιση θα ακολουθήσουμε για να αντιμετωπίσουμε το κείμενο αυτό. Στην συγκεκριμένη περίπτωση το γενικό θεωρητικό πλαίσιο που ακολουθήθηκε είναι η Θεωρία του Σκοπού, όπως διατυπώθηκε από την Christiane Nord και για το λόγο αυτό επιλέγουμε να παρουσιάσουμε τις μεταφραστικές δυσκολίες που παρατηρήθηκαν ακολουθώντας την κατηγοριοποίηση της Nord σε προβλήματα **πραγματολογικά, πολιτισμικά, γλωσσικά και ιδιάζοντα**.

Όσον αφορά το πώς καθορίσαμε τον Σκοπό της μετάφρασής μας, ξεκινάμε από το γεγονός ότι το κείμενο πηγή έχει μια αναπόσπαστη διακειμενικότητα ως βασικό άξονα της κειμενικής του λειτουργίας. Το ύφος, το λεξιλόγιο και η δομή του είναι άρρηκτα συνδεδεμένα με την σχέση που έχει με την υπόλοιπη λογοτεχνική παραγωγή της εποχής του. Αλλάζοντας τον δέκτη και τοποθετώντας το κείμενο σε άλλο χώρο και χρόνο, για να διατηρηθεί η κλητική του λειτουργία πρέπει κατά πρώτον να προσδιοριστεί το είδος της διακειμενικότητας αυτής. Προκύπτουν, συνεπώς, τα εξής ερωτήματα: το ΚΣ θα αναφέρεται στα ίδια κείμενα της δεκαετίας του '80 στην Αγγλία; Στις μεταφράσεις των κειμένων του ρεύματος αυτού στα ελληνικά; Ή ακόμα, στην ελληνόφωνη παραγωγή της εποχής που ακολουθεί το ίδιο ρεύμα; Ως χρόνος αναφοράς θα παραμείνει η λογοτεχνία του '80-'90 ή θα

³ Πρβλ. Ursula Le Guin, R. Jordan, M. Moorcock, R. E. Howard. H. R. Haggard, C.L. Moore, Anne McCaffrey, T. H. White, κλπ.

μεταφερθεί στο σήμερα; Κάθε μία από αυτές τις επιλογές δύναται να αλλάξει το ύφος και το λεξιλόγιο που πρέπει να χρησιμοποιηθεί για την επίτευξη του στόχου αυτού (π.χ. ξίφη/σπαθιά). Στην προκειμένη περίπτωση επιλέγουμε να θεωρήσουμε ως κοινό-στόχο τον έλληνα αναγνώστη του σήμερα που έχει ως αναγνωστική εμπειρία τόσο τις μεταφράσεις και αναμεταφράσεις των κειμένων που ενέπνευσαν το πρωτότυπο όσο και την αντίστοιχη εγχώρια παραγωγή που επηρέασε και επηρεάστηκε από τις μεταφράσεις αυτές. Επομένως, παρατηρούμε μία μετατόπιση του χώρου αλλά όχι του χρόνου αναφοράς, και συνεπώς μία απόπειρα αναδρομής στο αναγνωστικό παρελθόν του κοινού-στόχου.

Παρακάτω θα προχωρήσουμε στην παρουσίαση της μετάφρασης και την ανάλυση της μεταφραστικής διαδικασίας και των προβλημάτων που αντιμετωπίστηκαν κατά τη διάρκειά της.

2. Μετάφρασμα

Ο ΤΑΞΙΔΙΩΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΤΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΟΧΩΡΑΣ

Οδηγίες χρήσης του βιβλίου

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΠΡΩΤΑ

1. Βρείτε τον ΧΑΡΤΗ. Σίγουρα υπάρχει. Καμία Εκδρομή στην Φαντασιοχώρα δεν είναι πλήρης χωρίς χάρτη. Θα τον βρείτε στο μπροστινό μέρος του φυλλαδίου σας, κοντά στην σελίδα που θα γράφει

*Για την μαμά και τον μπαμπά που με γέννησαν
και την Τζίνη (ή τον Τζακ ή την Ντέμπρα ή την Ντόνι ή...)
που με άντεξαν και με υποστήριξαν
και τα εννιά παιδιά μου που δεν με διέκοψαν
και τον Εκδότη μου που δεν με αποθάρρυνε
και τους συναδέλφους μου που με άκουσαν
και τους Μπάρμπι και Γκρέτα και Άλμπερτ Αϊνστάιν και θεία Μέι*

και τα λοιπά. Αγνοήστε το, ακόμα κι αν αναρωτιέστε αν εννοεί όντως τον Άλμπερτ Αϊνστάιν ή μήπως το σκυλί.

Μετά από αυτό θα ακολουθεί ένα σύντομο κομμάτι πρόζας που θα λέει

*Όταν του λύκου η νύχτα το πρωί δυναμώνει, ο σοφός φοβάται
μια κάλπικη αυγή.
Κά'α Όρτο'ο, Γνωμικά Γνωμικά, VI ii*

Αγνοήστε το κι αυτό (ή, αν σας μπερδεύει πολύ, μπορείτε να βρείτε τα ΓΝΩΜΙΚΑ ΓΝΩΜΙΚΑ στα Λήμματα).

Βρείτε τον Χάρτη.

2. Εξετάστε τον Χάρτη. Θα περιέχει περίπου μια ήπειρο (μπορεί και κομμάτι μιας άλλης) κι ένα μεγάλο αριθμό από ΚΟΛΠΟΥΣ, ΠΑΡΑΚΤΙΑ ΝΗΣΙΑ, ίσως μια ΚΛΕΙΣΤΗ ΘΑΛΑΣΣΑ και μερικές ΚΩΜΟΠΟΛΕΙΣ. Θα δείτε σχεδιασμένα μικρά φιδάκια που είναι μάλλον ΠΟΤΑΜΟΙ, και ονόματα με καλλιγραφικά ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ που μοιάζουν γραμμένα ανάποδα. Αν γυρίσετε το κεφάλι σας στο πλάι, θα δείτε πως γράφουν πράγματα όπως «Κά'εα Πορτβύντουν» και «Ομ κέφαλος». Αυτά μπορεί να είναι ΧΩΡΕΣ, μα καθώς το μεγαλύτερο μέρος του Χάρτη είναι κενό, είναι δύσκολο να καταλάβει κανείς.

Στα κενά σημεία θα βρείτε διασκορπισμένα λοφάκια (δελεαστικά ονομασμένα «Πολύνεκροι Λόφοι», «Όρη του Θανάτου», «Οροσειρά του Πόνου» και λοιπά) και μια ολόκληρη σειρά από λοφίσκους, κάπου στο πάνω μέρος, που θα λέγεται «Μεγάλο Βόρειο Φράγμα». Από πάνω θα βρείτε διάφορα σήματα κινδύνου. Ο υπόλοιπος Χάρτης θα έχει μόνο μερικά μικροσκοπικά φτεράκια εδώ κι εκεί, ονομασμένα «Δάσος της Δυστυχίας» και «Δάσος του Χαμού», εκτός από ένα σημείο που θα είναι σαν να έχουν φυτρώσει ψιλές τρίχες. Αυτό θα είναι σημειωμένο ως «Βάλτοι».

Αυτά πάνω-κάτω.

Όχι, μια στιγμή. Αν είστε τυχεροί, το Χάρτης θα έχει και ένα βέλος ή μια πυξίδα στο μέρος που σημειώνεται ως «Πέρα Ωκεανός», που θα σας δείχνει πώς να τον κρατήσετε. Μα άδικα θα ψάξετε για ΠΑΝΔΟΧΕΙΑ, στάσεις, ή ΧΩΡΙΑ, ή ακόμα και ΔΡΟΜΟΥΣ. Όχι –μια στιγμή πάλι– αν κοιτάξετε προσεκτικότερα θα βρείτε πως υπάρχουν κάτι ίχνη. Θα παρατηρήσετε πως (κάπου εκεί) γράφει «Παλιός Ταξιδιωτικός Δρόμος – σε αχρησία» και «Αυτοκρατορική Οδός – σχεδόν εξαφανισμένη». Κάποια από αυτά τα μονοπάτια φαίνεται να οδηγούν (ή να οδηγούσαν) σε μικρά κτίρια με ελκυστικές ονομασίες τύπου «Ερείπια», «Πύργος της Μαγείας» ή «Σκοτεινό Φρούριο». Μα δεν θα υπάρχει καμία κλίμακα ή τρόπος να μάθετε πόσο καιρό θα σας πάρει το να φτάσετε σε αυτά τα μέρη.

Βασικά, ο Χάρτης είναι άχρηστος, αλλά θα ήταν συνετό να συνεχίσετε να τον συμβουλευέστε καθώς είναι και ο μόνος που θα βρείτε. Και, προσοχή. Αν λάβετε μέρος σε αυτή την Εκδρομή, θα είστε υποχρεωμένοι να επισκεφτείτε κάθε ένα σημείο αυτού του Χάρτη, είτε αναγράφεται είτε όχι. Είναι Κανόνας.

3. Βρείτε την ΑΦΕΤΗΡΙΑ σας. Ας υποθέσουμε ότι είναι η πόλη Γκνα΄ας. Θα την βρείτε κάτω στη μια άκρη της ακτής, όσο το δυνατόν πιο μακριά από οπουδήποτε.
4. Έχοντας βρει την Γκνα΄ας, θα πρέπει να ψάξετε αμέσως για ένα ΠΑΝΔΟΧΕΙΟ, ΣΥΝΤΡΟΦΟΥΣ για την ΕΚΔΡΟΜΗ σας, λίγο ΒΡΑΣΤΟ για να γευματίσετε, μια ΚΑΜΑΡΗ για τη νύχτα και έπειτα τον απαραίτητο ΚΑΥΓΑ ΣΕ ΤΑΒΕΡΝΑ. (Αν ανατρέξετε στα αντίστοιχα Λήμματα θα ξέρετε τι σας περιμένει). Το επόμενο πρωί θα πρέπει να εντοπίσετε την ΑΓΟΡΑ και να επιχειρήσετε να αποκτήσετε ΡΟΥΧΙΣΜΟ (τουλάχιστον έναν ΜΑΝΔΥΑ απαραίτητως), μια ΣΕΛΑ, ΨΩΜΙ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΟΜΟ, ΝΕΡΟΜΠΟΥΚΑΛΑ, ένα ΣΤΙΛΕΤΟ, ένα ΞΙΦΟΣ, ένα ΑΛΟΓΟ και έναν ΕΜΠΟΡΟ να σας πάρει μαζί στο ΚΑΡΑΒΑΝΙ του. Είστε υποχρεωμένοι να αποδεχτείτε ότι όλες οι τιμές θα είναι κλέψιμο και θα σας συνιστούσαμε να συμβουλευτείτε τον ΜΑΓΟ της περιοχής σχετικά με το ΣΠΑΘΙ σας.
5. Ξεκινάτε το ταξίδι σας. Πλέον είστε μόνοι σας. Συμβουλευτείτε τα Λήμματα που περιλαμβάνει αυτό το φυλλάδιο και επιλέξτε την Εκδρομή σας συνδυάζοντας διάφορα στοιχεία. Να θυμάστε πως θα πρέπει να τα ζήσετε όλα, οπότε είναι ανώφελο το να πάτε κατευθείαν στην ΚΑΤΑΛΗΞΗ. Οι Κανόνες της Διαχείρισης δεν θα σας επιτρέψουν να το κάνετε αυτό μέχρι να φτάσετε στο τρίτο σας φυλλάδιο. Με την προϋπόθεση αυτή, μπορείτε να περάσετε από όπου θέλετε με όποια σειρά προτιμάτε. Οι Κανόνες αναφέρονται σαφώς σε κάθε περίπτωση και οι ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΟΡΟΙ ΤΗΣ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ (ΕΟΔ) έχουν συμπεριληφθεί προς διευκόλυνσή σας σε πλάγια

γραφή και επισημαίνονται ως ^{ΕΟΔ} όπου κρίνεται απαραίτητο. Όλα τα στοιχεία με ΚΕΦΑΛΑΙΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ μπορούν να βρεθούν στα Λήμματα.

6. Σας ευχόμαστε μια καλή Εκδρομή. Σας ευχαριστούμε που επιλέξατε να ταξιδέψετε με την ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ μας.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΜΕΤΑ:

Συμβουλευτείτε τα Λήμματα.

ΛΗΜΜΑΤΑ

Α

ΑΠΟΣΤΡΟΦΟΙ. Λίγα ονόματα θεωρούνται ολοκληρωμένα στην Φαντασιοχώρα εάν δεν διακόπτονται από μια απόστροφο κάπου ενδιάμεσα (όπως στο Γκνα΄ας). Τα μόνα ονόματα που εξαιρούνται, πέραν αυτών των περισσότερων ΜΑΓΩΝ, ηρώων και ΣΥΝΤΡΟΦΩΝ στην Εκδρομή σας, είναι μερικών ΧΩΡΩΝ. Κανείς δεν γνωρίζει τον λόγο που συμβαίνει αυτό. Επίσης κανείς δεν γνωρίζει πώς στα αλήθεια πρέπει να προφέρεται η απόστροφος, αν και υπάρχουν θεωρίες:

1. Απλώς προφέρετε τη λέξη, αγνοώντας την απόστροφο. (Π.χ. Γκνα΄ας=Γκνας.)
2. Αφήνοντας ένα κενό ή μια παύση στο σημείο που υπάρχει η απόστροφος. (Π.χ. Γκνα΄ας=Γκνα-άς.)
3. Βγάζοντας έναν ήχο σαν να ξεροκαταπίνετε όπου υπάρχει απόστροφος. (Π.χ. Γκνα΄ας = Γκνα(γκλουκ)ας.) Άτομα με ασταθείς αμυγδαλές θα ήταν καλό να ακολουθήσουν κάποια από τις υπόλοιπες θεωρίες.

ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ, ΣΥΝΕΧΗΣ. Βλ. ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ.

Γ

ΓΝΩΜΙΚΑ ΓΝΩΜΙΚΑ. Είναι παράδοση να βρίσκονται πάντα στην αρχή κάθε ενότητας του Οδηγού. Ο λόγος ύπαρξής τους είναι χαμένος στα βάθη της ΙΣΤΟΡΙΑΣ. Η Διαχείριση τα ψαρεύει μέσα από μια πελώρια συλλογή αποφθεγμάτων, που πιθανόν έχει συντάξει κάποιος ΣΟΦΟΣ, μάλλον ονόματι Κα΄α Ορτό΄ο, κάτι αιώνες πριν την έναρξη της Εκδρομής. Ο Κανόνας λέει πως κανένα Γνωμικό δεν πρέπει να έχει καμία απολύτως σχέση με την ενότητα που θα το ακολουθήσει. Ούτε, βεβαίως, έχει ποτέ σχέση με Γνώμους.

Δ

ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ονομάζεται το σώμα που οργανώνει αυτές τις εκδρομές για εσάς. Προς διευκόλυνσή σας, έχει θέσει Κανόνες έτσι ώστε κανένας Εκδρομέας να μην αιφνιδιαστεί ή ταραχτεί από κάποιο απροσδόκητο ΕΠΕΙΣΟΔΙΟ. Η Διαχείριση διατηρεί το δικαίωμα να τροποποιήσει τους Κανόνες σύμφωνα με τις τάσεις της εποχής και δεν αποδέχεται κανένα παράπονο ή ευθύνη. Σας εύχεται να έχετε μια ασφαλή και ευχάριστη Εκδρομή στην Φαντασιοχώρα.

ΤΙ ΝΑ ΚΑΝΕΤΕ ΟΤΑΝ ΦΤΑΣΕΤΕ ΣΤΟ ΔΕΥΤΕΡΟ ΦΥΛΛΑΔΙΟ ΤΗΣ ΕΚΔΡΟΜΗΣ ΣΑΣ

Σε αυτό το σημείο η Διαχείριση έχει ξεμείνει παντελώς από ιδέες. Έχει κάμποσες ιδέες για την τρίτη σας Εκδρομή, όπως την ΤΕΛΙΚΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ, το ΤΕΛΟΣ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ και ούτω καθεξής, όμως για τώρα απλά κάπως θα πρέπει περάσει ο χρόνος σας μέχρι τότε. Αν μείνει ανεξέλεγκτη θα καταλήξετε να τριγυρνάτε άσκοπα στην Φαντασιοχώρα χωρίς να κάνετε τίποτα ιδιαίτερο. Θα πρέπει:

1. να τραμπουκίσετε την/τον ΜΕΝΤΟΡΑ σας.
2. να την/τον τραμπουκίσετε ώστε να σας πάει σε πολλά ενδιαφέροντα μέρη όπως τις Σπηλιές του Πένθους, τους Καταρράκτες της Τύφλωσης και την Πολύχρωμη Χώρα.
3. να ολοκληρώσετε οπωσδήποτε πολλούς ακόμα εξερευνητικούς στόχους .
4. να τραμπουκίσετε την/τον μέντορά σας για να ανακαλύψετε έναν μικρότερο Σκοτεινό άρχοντα κάπου σε κάποιο δευτερεύον ΟΧΥΡΟ, έτσι ώστε να τον καταστρέψετε κατα πρότίμηση επικαλούμενοι τις Δυνάμεις της Φύσης, πράγμα που θα ήταν ιδιαίτερα χρήσιμο.

Ακόμα κι έτσι, στο τέλος αυτής της Εκδρομής πολύ πιθανόν να βρεθείτε πάνω κάτω εκεί από όπου ξεκινήσατε, περιμένοντας τον «Μεγάλο Κακό».

Ε

ΕΠΙΣΗΜΟΙ ΟΡΟΙ της ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ ή ΕΟΔ, εμφανιζόμενοι σε αυτό τον οδηγό (όπου αναγκαίο) σε πλάγια γραφή. Οι ΕΟΔ είναι λέξεις και εκφράσεις που η Διαχείριση έχει οραματιστεί προς χρήση όποτε γίνεται αναφορά σε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο, γεγονός, συναίσθημα ή άτομο. Επομένως, το ΣΤΙΦΑΔΟ πάντα θα είναι *πηχτό και ευωδιαστό*, η ΙΣΤΟΡΙΑ θα έχει *χαθεί*, τη στιγμή που η συντροφιά των ΕΚΔΡΟΜΕΩΝ πρόκειται να δεχθεί *επίθεση ο αέρας θα φαίνεται βαρύς με την επικείμενη καταστροφή* και ανάμεσα στους μόνιμους ΣΥΝΤΡΟΦΟΥΣ στην εκδρομή θα πρέπει πάντα να είναι ένας *ποντικομούρης ανθρωπάκος*. Οι ΕΟΔ έχουν την ίδια λειτουργική αξία με την μουσική επένδυση στις ταινίες.

Μ

ΜΑΓΟΙ. Μπορεί ανήκουν στις εξής κατηγορίες:

1. ΧΡΗΣΤΕΣ ΜΑΓΕΙΑΣ που διαθέτουν όλα τα απαραίτητα προσόντα και είτε βοηθούν από το παρασκήνιο είτε κάνουν απλώς μια σύντομη εμφάνιση. Μάγοι με δευτερεύοντα ρόλο συνήθως παρουσιάζονται ως ομάδα. Εξαιρέση αποτελεί ο ΠΡΟΣΧΑΡΟΣ ΜΑΓΟΣ, ο οποίος θα είναι μόνος του και θα έχει ρόλο ΣΥΝΤΡΟΦΟΥ στην εκδρομή.
2. Ένας Χρήστης μαγείας που γνωρίζει πώς λειτουργούν τα ΞΟΡΚΙΑ. Ζητήστε του να ελέγξει το ΞΙΦΟΣ σας.
3. Μάγοι που είναι συνήθως τρομερά γηραιοί και ζούνε μοναχικές ζωές, κυρίως σε ΠΥΡΓΟΥΣ ή ΦΡΟΥΡΙΑ, ή σε κάποια ειδική ΠΟΛΗ που έχει εγκαταστάσεις

για μελέτη. Δυστυχώς, καθώς μελετούν ΜΑΓΕΙΑ για αιώνες, μια μεγάλη πλειοψηφία έχει χάσει εντελώς την επαφή με την ανθρώπινη πλευρά της εξαιτίας των σπουδών αυτών. Τα δύο τρίτα έχουν υποκύψει στο ΚΑΚΟ, πιθανώς γινόμενοι πράκτορες του ΣΚΟΤΕΙΝΟΥ ΑΡΧΟΝΤΑ. Το υπόλοιπο ένα τρίτο που παραμένει στην πλευρά του ΚΑΛΟΥ έχουν γίνει εκκεντρικοί ή πότες, ή απλώς είναι πολύ δύσκολο να τους καταλάβει κανείς. Είτε καλοί είτε κακοί, αυτοί οι Μάγοι είναι οι πιο δυνατοί ΧΡΗΣΤΕΣ ΜΑΓΕΙΑΣ από όλους εκτός από τον ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΑΡΧΟΝΤΑ, τις ΘΕΕΣ και τους ΘΕΟΥΣ. Μπορείτε να τους αναγνωρίσετε συνήθως χάρις στη μακριά τους γενειάδα και το ότι φοράνε ΜΑΝΔΥΕΣ.

Πρέπει να μπορείτε να αναγνωρίσετε τους Μάγους: αν τους εκνευρίσετε, οι περισσότεροι προσβάλλονται παιδιάστικα και εκδικούνται αδυσώπητα. Οι θυμωμένοι Μάγοι τείνουν να πετάνε κομμάτια γής εδώ κι εκεί, να κινούν ΒΟΥΝΑ, να πηγαиноφέρνουν καιρικά συστήματα (βλ. ΚΑΙΡΟΣ και ΕΛΕΓΧΟΣ ΚΑΤΑΙΓΗΔΩΝ), να εκσφενδονίζουν ΔΑΙΜΟΝΕΣ, να πλημμυρίζουν ή να θάβουν ΠΟΛΕΙΣ και να πλήττουν ολόκληρες χώρες με πέφτοντα Μάγια. Κάπως έτσι φαίνεται να προκλήθηκε ο ΠΟΛΕΜΟΣ ΤΩΝ ΜΑΓΩΝ: πάρα πολλοί Μάγοι εκνευρίστηκαν ταυτόχρονα.

Ως αποτέλεσμα, οι μεγάλοι Μαγικοί Πόλεμοι έχουν πλέον απαγορευτεί από τους Κανόνες. Στις μέρες μας οι περισσότεροι Μάγοι πλήττουν. Οι Κακοί περνούν την ώρα τους φτιάχνοντας ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΠΑΡΑΓΩΓΗΣ και σχέδια να κυριεύσουν τον κόσμο. Οι Καλοί δεν μπορούν να το κάνουν αυτό, οπότε οι Εκδρομές τους ήρθαν θεόσταλτες. Μερικοί Καλοί Μάγοι συνοδεύουν τους Εκδρομείς ως ΜΕΝΤΟΡΕΣ, ενώ όλοι τους διασκεδάζουν με το να δίνουν διαταγές, ΠΡΟΦΗΤΕΙΕΣ και αινιγματικές συμβουλές. Η Διαχείριση με τη σειρά της ευχαριστεί τους Μάγους που κάνουν κάθε Εκδρομή τόσο διασκεδαστική, αλλά και που τόσο ευγενικά επαναφέρουν όλα τα ΤΟΠΙΑ στην αρχική τους κατάσταση μετά από κάθε Τελική ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ, ώστε η επόμενη Εκδρομή να μπορεί να επισκεφθεί την Φαντασιοχώρα και να την βρει ολόκληρη όπως πάντα.

Βλ. ΜΑΘΗΤΕΥΟΜΕΝΟΙ και ΔΕΥΤΕΡΑΣ ΔΙΑΛΟΓΗΣ ΜΑΓΟΙ.

ΜΠΑΛΑΝΤΑ, πώς να συνθέσετε μία. Πρέπει να ξεκινήσετε με μερικές αράδες κοινής Σοφίας, ως εξής:

*Γαϊδούρι που απλόχερα σου δίνουν
γιατί στα δόντια να κοιτάζεις,
Και πριν για χάρη μου να πέσεις πρέπει
απ' τον γκρεμό εσύ να διστάζεις;
Καλύτερα στο χέρι πέντε να 'χεις
από αυτόν που δέκα καρτερεί,
Κι όπου λαλούν πολλά κοκόρια πάντα
να έρθει το πρωί καθυστερεί.*

Στη συνέχεια, προσθέστε έναν ΘΡΥΛΟ (που αργότερα θα αποδειχθεί πως είναι Ιστορία, και μάλιστα ακριβέστατη). Συνεπώς:

*Ήτανε ένας άρχοντας, ο Κόουλ,
σαν έπινε χαρούμενος γελούσε,
γιατί πάντα στον θρόνο του κοντά,
τρεις κόρες όμορφες κρατούσε.
Μελαχρινή κι ωραία ήταν η μιά
η δεύτερη σαν αύρα πρωινή,
η τρίτη η πιο όμορφη ήταν λένε,
μα έκρυβε κακία αληθινή.*

Έπειτα θα χρειαστείτε ένα ρεφρέν, το οποίο θα φαίνεται να είναι ασυναρτησίες, αλλά τελικά θα είναι Υψίστης Σημασίας, κάπως έτσι:

*Και κάθονταν και έπαιζαν
Και έπαιζαν και κάθονταν
και παίζαν όλη νύχτα κι οι τρεις.*

Επαναλάβετε αυτά τα βήματα δύο ή τρεις φορές και θα έχετε την Μπαλάντα σας.



ΞΙΦΟΣ. Θα σας συμβουλευάμε να διαλέξετε το Ξίφος σας με μεγάλη προσοχή και, αν είναι εφικτό, να προσλάβετε κάποιον επαγγελματία μάγο για να το ελέγξει διεξοδικά πριν αναλάβετε την ιδιοκτησία. Τα Ξίφη είναι επικίνδυνα. Αυτό δεν σημαίνει ότι μπορεί απλώς να καρφώσετε κατά λάθος το πόδι σας αν δεν επιδείξετε την πρέπουσα προσοχή (αν και κάποια Ξίφη το κάνουν κι αυτό αν τα εκνευρίσετε). Σημαίνει πως κάθε Ξίφος στη Φαντασιοχώρα είναι επικίνδυνα μαγικό με τον ένα ή τον άλλο τρόπο. Εδώ θα βρείτε τους κινδύνους που θα πρέπει να περιμένετε και να αποφύγετε, το κατά δύναμιν:

1. Ξίφη με ΡΟΥΝΟΥΣ. Οι Ρούνιοι δηλώνουν σχεδόν πάντα πως το Ξίφος σας είναι

- A) σχεδιασμένο μόνο για να σκοτώνει ΔΡΑΚΟΥΣ,
- B) σχεδιασμένο για να σκοτώνει κάποιο άλλο συγκεκριμένο θύμα, όπως ΓΚΟΜΠΛΙΝ ή ΑΠΕΘΑΝΤΟΥΣ.

Και οι δύο περιπτώσεις A και B πιθανόν να σας απογοητεύσουν αν δεχθείτε επίθεση από απλούς ανθρώπους.

- Γ) σχεδιασμένο για κάποιον εντελώς διαφορετικό σκοπό, έτσι ώστε κάθε φορά που το τραβάτε να εξαπολύει ΘΥΕΛΛΕΣ ή –Θεοί φυλάξοιεν!– να προσπαθεί να γιατρέψει αυτούς που σας επιτίθενται.

Μεγάλη προσοχή στους Ρούνους, ακόμα κι αν φαίνεται να γράφουν απλώς «Παράγεται στην Γκνα΄ας».

2. Ξίφη με ψυχές. Αυτά θα περιέχουν κάτι από τα παρακάτω:

A) την ψυχή κάποιου που έχει αποβιώσει, ή ακόμα χειρότερα

B) δική τους ψυχή.

Ξίφη τύπου είτε A) είτε B) τείνουν να διαφωνούν μαζί σας μέσω τηλεπάθειας κάθε φορά που θέλετε να τα χρησιμοποιήσετε σε μάχη. Καθώς οι Κανόνες δηλώνουν ξεκάθαρα ότι όλα τα Ξίφη είναι απίστευτα παλιά, συνεπάγεται πως η ψυχή του Ξίφους σας θα είναι επίσης αρχαία και πιθανώς να μην διατίθεται να αλλάξει συνήθειες. Θα σας διακόπτει και θα αποσπά την προσοχή σας με απαρχαιωμένες συμβουλές. Ή ακόμα, μπορεί να είναι φιλειρηνική, να σας δηλώσει πως έχει σταματήσει να σκοτώνει και να σας στραβώσει.

Γ) μια εξαιρετικά επιθετική ψυχή. Αυτού του είδους το Ξίφος τείνει να κυριεύει την/τον χρήση του σε απροσδόκητες στιγμές, να την/τον αναγκάζει να εκτελεί άψογες –αν και παρωχημένες– κινήσεις πολεμικών τεχνών και να καταλήγει να αποκεφαλίζει άτομα για γενικά ανυπόστατες κατηγορίες, κάτι που μπορεί να καταλήξει κάπως αμήχανα. Οι συγγενείς του αποκεφαλισθέντος ενδεχομένως να μην είναι ευχαριστημένοι, ενώ υπάρχει και μεγάλη πιθανότητα η/ο χρήστης να πάθει κάποια εξάρθρωση, καθώς θα αναγκαστεί να λάβει μια στάση μάχης με την οποία δεν έχει εξοικειωθεί.

3. Ξίφη με ορέξεις. Αυτά θα τρέφονται με:

A) Αίμα.

B) Ζωτική ενέργεια.

Γ) Ψυχές.

Η προτιμώμενη φορβή ενός Ξίφους εξαρτάται από τις προτιμήσεις του δημιουργού του. Κάποια Ξίφη έχουν αδυναμία και στις τρεις και μπορεί, αν δεν ταΐζονται τακτικά, να γυρίσουν και να τραφούν με τον ιδιοκτήτη τους. Ευτυχώς τέτοια Ξίφη μπορείτε να τα εντοπίσετε και να τα αποφύγετε άμεσα χάρη στο ολόμαυρο και δίχως αντανάκλασεις χρωματισμό τους, την παγωμένη υφή τους και την αχώνευτη συνήθειά τους να προσκολλώνται στο χέρι του μέλλοντα ιδιοκτήτη τους. Φυσικά, εννοείται πως αν έχει συμβεί αυτό είναι ήδη πολύ αργά. Τώρα έχετε ένα πεινασμένο ξίφος.

4. Ξίφη που κάνουν σήματα. Αυτή η τάξη Ξιφών αναγγέλλει την άφιξη εχθρών ως εξής:

A) τρέχοντας αίμα.

B) μουγκρίζοντας ή τραγουδώντας.

Γ) φωτίζοντας με μια απόκοσμη λάμψη ή τυλιγόμενο στις φλόγες. Από αυτό προκύπτουν δύο ειδών προβλήματα. Πρώτον, αν είστε ένας εναντίων δέκα αντιπάλων, σίγουρα θα προτιμούσατε να κρυφτείτε παρά να τους αντιμετωπίσετε, αλλά οι δραστηριότητες του Ξίφους σας θα φανερώσουν την κρυψώνα σας. Δεύτερον, οι εχθροί του Ξίφους σας μπορεί να μην είναι καν δικοί σας εχθροί και να σας φέρει σε πολύ αμήχανη θέση στάζοντας, ουρλιάζοντας ή λάμποντας μπροστά στους φίλους σας. Αν είναι απαραίτητο να έχετε ένα Ξίφος τέτοιου τύπου, καλό θα ήταν να προτιμήσετε Ξίφη που:

Δ) παγώνουν. Και απλώς φορέστε γάντια.

5. Ξίφη που είναι κάτι άλλο. Αυτά μπορεί να μοιάζουν με Ξίφη, αλλά στην πραγματικότητα είναι φτιαγμένα από κάποια εντελώς διαφορετική ουσία:
- A) Αστρικό μέταλλο. Σαν το αστάλι, αλλά φωτεινότερο. Η κόψη του είναι τόσο τρομερή που μπορεί να κόψει κυριολεκτικά τα πάντα. Αυτό ίσως έχει κάποιες πρακτικές εφαρμογές, αλλά πριν τις ανακαλύψετε μπορεί να έχετε ήδη χάσει μερικά δάχτυλα σε χέρια και πόδια. Και επιπλέον, το Ξίφος θα κόβει μέχρι και το θηκάρι του και θα πέφτει συνέχεια κάτω. Και άντε να το βγάλετε μετά.
 - B) Σφυρηλατημένα από καθαρό πνεύμα, ένας θεός ξέρει πώς. Τέτοια Ξίφη μοιάζουν συνήθως με ράβδους φωτός και, όπως και μια κανονική μπάρα φωτός, ίσως χρησιμεύουν περισσότερο ως δαυλοί για να τρομάζετε νυκτόβια πλάσματα (βλ. ΦΩΤΙΣΜΟΣ). Φημολογείται πως μπορούν να λειτουργήσουν σαν λέιζερ, αν και οι περισσότεροι έμπειροι Εκδρομείς θα συμφωνήσουν πως αυτό συμβαίνει μόνο κατά την Τελική ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ με τον ΣΚΟΤΕΙΝΟ ΑΡΧΟΝΤΑ.
 - Γ) Έναν ΔΑΙΜΟΝΑ. Ο Δαίμονας θα στέκεται πάρα πολύ ίσια με τα χέρια κολλημένα πάνω του και επιπλέον θα είναι καλυμμένος με μια ΨΕΥΔΑΙΣΘΗΣΗ. Παρ' όλα αυτά, οι δαιμονικές δυνάμεις του θα έχουν μείνει άθικτες οπότε εκτός αν γνωρίζετε το ΟΝΟΜΑ του ή έχετε κάποιον άλλο τρόπο να τον ελέγξετε, στο τέλος δεν θα του γλιτώσετε.
 - Δ) Γυαλί. Γυάλινα Ξίφη είναι αρκετά κοινά, αν και δεν ακούγονται πρακτικά. Καλύτερα θα ήταν να το σπάσετε εξ αρχής και να χρησιμοποιείτε την αιχμηρή του πλευρά όπως ένα ΣΤΙΛΕΤΟ. Δυστυχώς τέτοια Ξίφη συνήθως ανήκουν σε ΜΥΣΤΗΡΙΩΔΕΙΣ ΑΥΘΕΝΤΙΕΣ, που μπορεί να μην σας το επιτρέψουν.
 - Ε) ΚΡΥΣΤΑΛΛΟ. Πρόκειται σίγουρα για κάποια μεταμφιεσμένη τηλεπαθητική συσκευή.
6. Ξίφη σε βράχους. Αποφύγετέ τα πάση θυσία. Συνήθως είναι εύκολο να τα εντοπίσετε γιατί θα είναι χωμένα τουλάχιστων ως τη μέση σε κάποιον αρκετά μεγάλο βράχο, όμως μπορεί να έχει χρησιμοποιηθεί κάποιου είδους ψευδαίσθηση που να κάνει τον βράχο να φαίνεται σαν απλό πετραδάκι στην μύτη του σπαθιού. Και θα σας το πουλάνε πάνφθηνά γιατί κανένας δεν θα θέλει να το αγοράσει. Αντισταθείτε στον πειρασμό. Η μόνη λειτουργία τέτοιων σπαθιών είναι να σας αναγνωρίσουν ως το ΒΑΣΙΛΙΑ κάποιου αναθεματισμένου βασιλείου.
7. Ξίφη που είναι ημιτελή.
- A) Με εγκοπή ή κάτι να λείπει. Ένα τέτοιο Ξίφος θα σας το δώσουν με το ζόρι ως κειμήλιο με μεγάλη ιστορία. Ίσως μάλιστα να ανήκε στον πατέρα σας. Υπάρχει όμως μεγάλη πιθανότητα το κομμάτι που λείπει να το βρείτε σφηνωμένο σε κάποιο κεφάλι, χέρι ή πόδι και να κατηγορηθείτε για φόνο.
 - B) Σπασμένο στα δύο ή και παραπάνω. Αυτό το Ξίφος θα σας δοθεί ως άχρηστο. Ή θα το βρείτε σε ένα πτώμα κάπου σε κάποιο ξέφωτο. Ξεφορτωθείτε το αμέσως. Πολύ σύντομα στην Εκδρομή σας θα σας ζητηθεί να το ξαναφτιάξετε για κάποιον «ιδιαίτερο» σκοπό, συνήθως κάτι

επικίνδυνης και τρομαχτικής φύσεως. Πρώτα θα αναγκαστείτε να περάσετε κοντά έναν χρόνο μαθαίνοντας να κατεργάζεστε και να σφυρηλατείτε μέταλλα και έπειτα θα πρέπει να κάνετε και το δυσάρεστο πράγμα για το οποίο σας προόρισε το Ξίφος σας. Δεν αξίζει τον κόπο.

8. Ξίφη που αποθηκεύουν και περιορίζουν τις μαγικές σας δυνάμεις. Είναι χαζό μέρος να βάλει κανείς τις δυνάμεις του, αλλά μπορεί να συμβεί κατά λάθος. Γι'αυτό και τέτοια Ξίφη είναι επικίνδυνα. Σε τέτοια περίπτωση αναζητήστε αμέσως μαγική βοήθεια για να ξεσφραγίσετε το Ξίφος σας. Αν γεμίσατε το Ξίφος με τις δυνάμεις σας επίτηδες, είστε χαμένη υπόθεση.
9. Ξίφη που είναι φανταχτερά. Μπορεί να φαίνονται πολύ δελεαστικά, με αστραφτερό μέταλλο, κυματιστές λεπτομέρειες στη λεπίδα και μεγάλα πετράδια στην λαβή. Μην σας ξεγελούν. Αυτά τα Ξίφη θα είναι:
 - A) Επίσημα Ξίφη για εμφανίσεις στην Αυλή, διόλου αιχμηρά. Δεν πρόκειται να αντέξουν σοβαρή χρήση χωρίς να σπάσουν.
 - B) ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΑ. Με διάφορους ευρηματικούς τρόπους.
 - Γ) Επικίνδυνα εξαιτίας των μεγάλων πολύτιμων λίθων στην λαβή, σύμφωνα με τον Κανόνα πως όλα τα ΚΟΣΜΗΜΑΤΑ στην Φαντασιοχώρα έχουν κάποιο μαγικό σκοπό. Το μεγάλο κόκκινο πετράδι ίσως σας δηλητηριάσει. Το ογκώδες πράσινο πετράδι ίσως σας υπνωτίσει. Και το κίτρινο πετράδι σίγουρα είναι ένα μέσο για να σας ψιθυρίζει ο ΣΚΟΤΕΙΝΟΣ ΑΡΧΟΝΤΑΣ ή κάποιο ΤΣΙΡΑΚΙ του και να σας κάνει να υποκύψετε στα σχέδιά του (στους φριχτούς σκοπούς του ^{ΕΟΔ}). (Βλ. Επίσης ΜΑΓΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ.)
10. Ξίφη που μοιάζουν ακίνδυνα. Μπορεί αναπάσα στιγμή να αποδειχθούν ως οποιοδήποτε από τα παραπάνω, δίχως προειδοποίηση.

Θα σας συμβουλεύαμε να μην αγοράσετε, ούτε να χρησιμοποιήσετε κάποιο Ξίφος, μόνο που στην Φαντασιοχώρα έτσι θα φαίνεστε λες και περπατάτε γυμνοί στη μέση του δρόμου.

Π

ΠΑΝΔΟΧΕΙΑ θα βρείτε σε ΠΟΛΕΙΣ και ΚΩΜΟΠΟΛΕΙΣ, αλλά σπάνια έξω από αυτές, με μόνη εξαίρεση κάποια σταυροδρόμια στη μέση του πουθενά. Πρόκειται για σχετικά μεγάλα κτίρια, κυρίως ξύλινα, τα οποία είναι πάντα μεγαλύτερα στον επάνω όροφο από ότι στον κάτω. Στο ισόγειο υπάρχει χώρος μόνο για το μπαρ –μια χαμηλοτάβανη ΚΑΜΑΡΗ με ένα τζάκι σε κάθε πλευρά, το μπαρ σε μία άκρη και πολλά τραπέζια και πάγκους– και μια ΚΟΥΖΙΝΑ στο πίσω μέρος. Αλλά στον επάνω όροφο υπάρχει χώρος για αναρίθμητες *κρεβατοκάμαρες*^{ΕΟΔ} για τη Συντροφιά της Εκδρομής, καθώς και ό, τι δωμάτια χρησιμοποιεί ο ΠΑΝΔΟΧΕΑΣ και το προσωπικό του, όλα τακτοποιημένα γύρω από μεγάλους διαδρόμους, ώστε ο κόσμος να μπορεί να γλιστράει από το ένα στο άλλο και διάφοροι να μπορούν να εισβάλλουν στα δωμάτια των Εκδρομέων είτε για να ψάξουν τις αποσκευές τους είτε να τους φοβερίζουν με ΣΤΙΛΕΤΑ. Υπάρχουν επίσης ευρύτατα κελάρια, αλλά αυτά σπάνια εμπλέκονται στη δράση. Έξω από το Πανδοχείο θα υπάρχει μια αυλή και στάβλοι για

τα ΑΛΟΓΑ. Μερικές φορές, ο τυχόν συνετός Εκδρομέας θα παραμείνει στο στάβλο με το Άλογό του. Είναι γενικά πολύ πιο ασφαλές, καθώς στα πανδοχεία τείνουν να συμβαίνουν αρκετά ΕΠΕΙΣΟΔΙΑ.

Δείτε επίσης BAR SERVICE και ΘΑΜΩΝΕΣ ΠΑΝΔΟΧΕΙΩΝ.

ΤΙ ΝΑ ΠΑΡΑΓΓΕΙΛΕΤΕ ΣΕ ΕΝΑ ΠΑΝΔΟΧΕΙΟ

Η σύντομη απάντηση είναι Τίποτα. Όταν φτάσετε, ο πανδοχέας θα βγει έξω άρον άρον και θα προτείνει να σας πάει αμέσως στο δωμάτιό σας. Έπειτα θα υποθέσει ότι θα κατεβείτε στο μπαρ, όπου θα σας σερβίρουν Μπύρα και Βραστό και, ίσως, λίγο ψωμί. Δεν έχει νόημα να πείτε ότι δεν σας αρέσει η Μπύρα και θα προτιμούσατε λίγο γάλα. Τα πανδοχεία δεν διαθέτουν γάλα. Το ίδιο ισχύει και για τα επιδόρπια. Ούτε έχει νόημα να πάτε στο δωμάτιό σας και να προσπαθήσετε να φάτε τη σοκολάτα που έχετε κρύψει στις αποσκευές σας. Πρέπει να παραμείνετε στο μπαρ, διαφορετικά θα πέσετε πάνω στην/ον Εισβολέα που θα είναι απασχολημένη/ος με το να ψάχνει στις αποσκευές σας.

Δεν θα θέλατε να την/τον διακόψετε, γιατί κρατάει μαχαίρι.

Σ

ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ. ΒΛ. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ, ΣΥΝΕΧΗΣ.

Φ

ΦΑΝΤΑΣΙΟΧΩΡΑ είναι όλη η περιοχή που φαίνεται στο ΧΑΡΤΗ, συνήθως μια ολόκληρη ήπειρος, συμπεριλαμβανομένου μερικών ΥΠΕΡΑΚΤΙΩΝ ΝΗΣΩΝ. Μερικές φορές ίσως να περιλαμβάνει και την ΑΛΛΗ ΗΠΕΙΡΟ, όταν αυτή βρίσκεται αρκετά κοντά ώστε να μπορεί να φτάσει κανείς είτε με ΓΑΛΕΡΑ, είτε καβάλα σε Δράκο. Θα υπάρχει πάντα αρκετός χώρος για άφθονες ΧΩΡΕΣ, όπως επίσης και μεγάλη έκταση που θα έχει καταστραφεί κατά την διάρκεια προηγούμενων ΜΑΓΙΚΩΝ ΠΟΛΕΜΩΝ και ακόμα μεγαλύτερη έκταση που θα έχει ερημωθεί καθώς συρρικνώνεται η ΕΝΑΠΟΜΕΙΝΟΥΣΑ ΑΥΤΟΚΡΑΤΟΡΙΑ. Ο ΚΑΙΡΟΣ και στους δύο αυτούς κενούς χώρους είναι πιθανό να είναι *ιδιαίτερος*. Η Διαχείριση διατηρεί, φυσικά, το δικαίωμα να αλλάζει το σχήμα και το όνομα της ηπείρου κατά βούληση και να μετακινεί τα ΒΟΥΝΑ όποτε κρίνεται απαραίτητο. Ωστόσο, θα υπάρχουν πάντα τα συνήθη χαρακτηριστικά, όπως αναφέρονται σε αυτήν την ενότητα του Οδηγού.

Ο ΧΑΡΤΗΣ



3. ΠΡΩΤΟΤΥΠΟ

THE TOUGH GUIDE TO FANTASYLAND

HOW TO USE THIS BOOK

WHAT TO DO FIRST:

1. Find the MAP. It will be there. No Tour of Fantasyland is complete without one. It will be found in the front part of your brochure, quite near the page that says

*For Mom and Dad for having me
and for Jeannie (or Jack or Debra or Donnie or ...) for
putting up with me so supportively
and for my nine children for not interrupting me
and for my Publisher for not discouraging me
and for my Writers' Circle for listening to me
and for Barbie and Greta and Albert Einstein and Aunty May*

and so on. Ignore this, even if you are wondering if Albert Einstein is Albert Einstein or in fact the dog.

This will be followed by a short piece of prose that says

*When the night of the wolf waxes strong in the morning,
the wise man is wary of a false dawn.*
Ka'a Orto'o, Gnomic Utterances, VI ii

Ignore this too (or, if really puzzled, look up GNOMIC UTTERANCES in the *Toughpick* section). Find the Map.

2. Examine the Map. It will show most of a continent (and sometimes part of another) with a large number of BAYS, OFFSHORE ISLANDS, an INLAND SEA or so and a sprinkle of TOWNS. There will be scribbly snakes that are probably RIVERS, and names made of CAPITAL LETTERS in curved lines that are not quite upside down. By bending your neck sideways you will be able to see that they say things like «Ca'ea Purt'wydyn» and «Om Ce'falos.» These *may* be names of COUNTRIES, but since most of the Map is bare it is hard to tell.

These empty inland parts will be sporadically peppered with little molehills, invitingly labeled «Megamort Hills,» «Death Mountains, »Hurt Range» and such, with a whole line of molehills near the top called «Great Northern Barrier.» Above this will be various warnings of danger. The rest of the Map's space will be sparingly devoted to little tiny feathers called «Wretched Wood» and «Forest of

Doom,» except for one space that appears to be growing minute hairs. This will be tersely labeled «Marshes.»

That is mostly it.

No, wait. If you are lucky, the Map will carry an arrow or compass-heading somewhere in the bit labeled «Outer Ocean» and this will show you which way up to hold it. But you will look in vain for INNS, reststops, or VILLAGES, or even ROADS. No – wait another minute – on closer examination, you will find the empty interior crossed by a few bird tracks. If you peer at these you will see they are (somewhere) labeled «Old Trade Road – Disused» and «Imperial Way – Mostly Long Gone.» Some of these routes appear to lead (or have lead) to small edifices enticingly titled «Ruin,» «Tower of Sorcery,» or «Dark Citadel,» but there is no scale of miles and no way of telling how long you might take on the way to see these places.

In short, the Map is useless, but you are advised to keep consulting it, because it is the only one you will get. And, be warned. If you take this Tour, you are going to have to visit every single place on this Map, whether it is marked or not. This is a Rule.

3. Find your STARTING POINT. Let us say it is the town of Gna'ash. You will find it down in one corner on the coast, as far away from anywhere as possible.
4. Having found Gna'ash, you must at once set about finding an INN, Tour COMPANIONS, a meal of STEW, a CHAMBER for the night, and then the necessary TAVERN BRAWL. (If you look all these things up in the *Toughpick* section, you will know what you are in for.) The following morning, you must locate the MARKET and attempt to acquire CLOTHING (which absolutely *must* include a CLOAK), a SADDLE ROLL, WAYBREAD, WATERBOTTLES, a DAGGER, a SWORD, a HORSE, and a MERCHANT to take you along in his CARAVAN. You *must* resign yourself to being cheated over most prices and you are advised to consult a local MAGICIAN about your Sword.
5. You set off. Now you are on your own. You should turn to the *Toughpick* section of this brochure and select your Tour on a pick-and-mix basis, remembering only that you will have to take in all of it, so that it is no use going straight to CONCLUSION. Management Rules will not allow you to do this until you are on your third brochure. With this proviso, you can take anything in any order you please. The Rules are clearly stated in every case and the OFFICIAL MANAGEMENT TERMS (OMTs) have been thoughtfully included in *italics* and marked ^{OMT} where necessary. All items in CAPITALS can be found in *Toughpick*.
6. Have a good Tour. Thank you for choosing to go with our MANAGEMENT.

WHAT TO DO NEXT:

Consult *Toughpick*.

TOUGHPICK

A

APOSTROPHES. Few NAMES in Fantasyland are considered complete unless they are interrupted by an apostrophe somewhere in the middle (as in Gna'ash). The only names usually exempt from apostrophes, apart from those of most WIZARDS, heroes, and COMPANIONS on the Tour, are those of some COUNTRIES. No one knows the reasons for this. Nor does anyone really know how an apostrophe should be pronounced, though there are theories:

1. You ignore the apostrophe and simply pronounce the word. (Here Gna'ash = Gnash.)
2. You leave a gap or lacuna where the apostrophe occurs. (Here Gna'ash = Gna-ash.)
3. You make a kind of clucking-sound to stand for the apostrophe. (Here Gna'ash = gnaglunkash.) Persons with insecurely mounted tonsils should adhere to one of the other two theories.

B

BALLAD, How to Compose a. You need to start with some lines of well-known Wisdom, like this:

*Why number the teeth of a stallion
you have just received for free,
Or swiftly assess and inspect with care
the gulf you must jump for me?
Know that an avian held in the fist
weighs more than the flock you see,
And among a great surplus of chefs,
your soup might burnèd be.*

Next, include a LEGEND (which turns out to be History and quite accurate), so:

*There once was a monarch, his name was Cole,
who drank and laughed his glee,
For beside his throne on seats of stone*

*sat his lovely daughters three.
One was as fair as the dawn's bright air,
the second dark to see,
And the third was lovelier still, my lads,
and a wicked one was she.*

After this you will need a chorus, which seems to be nonsense but turns out to be Hugely Significant, like this:

*And they fiddled and they twiddled
And they twiddled and they fiddled
And they fiddled all night all three.*

Do this two or three more times and you will have your Ballad.

E

ETERNAL QUEST. See QUEST, ETERNAL.

F

FANTASYLAND is all the country on the MAP, usually a whole continent complete with OFFSHORE ISLANDS, and sometimes including also the OTHER CONTINENT, when this lies near enough to be reached either by Slave GALLEY or on Dragonback. There is plenty of room in it for numerous COUNTRIES, for much space to have been laid waste by earlier WIZARDS' WARS, and for still more space to be emptied by the shrinking of the VESTIGIAL EMPIRE. The WEATHER in both these emptied spaces is likely to be peculiar. The Management of course reserves the right to alter the shape and name of the continent at will and to move MOUNTAINS about whenever necessary. There will, however, always be the usual features present, as discussed in this Toughpick section.

G

GNOMIC UTTERANCES. These are traditional, and are set at the head of each section of the Guidebook. The reason for them is lost in the mists of HISTORY. They are culled by the Management from a mighty collection of wise sayings probably compiled by a SAGE – probably called Ka'a Orto'o – some centuries before the Tour begins. The Rule is that no Utterance has anything whatsoever to do with the section it precedes. Nor, of course, has it anything to do with GNOMES.

INNS exist in TOWNS and CITIES, but seldom outside them, except at crossroads that are miles from anywhere. They are quite large buildings, mostly of wood, and are always larger upstairs than downstairs. Downstairs there is space for only the taproom and bar – a low-ceilinged CHAMBER with a fireplace at each end, the bar at one side and many tables and benches – and a KITCHEN off the back; but upstairs there is space for innumerable *sleeping chambers* ^{OMT} for the Tour party, plus whatever rooms the INNKEEPER and his staff use, all arranged around long corridors so that people can creep from one to the other and intruders can invade the rooms of Tourists either to search their baggage or to menace them with DAGGERS. There are also extensive cellars, but these are only rarely brought into the action. Outside, there will be a yard and stables for the HORSES. Sometimes, the prudent Tourist will stay in the stable with her/his Horse. It is generally a lot safer. Quite a lot of INCIDENTS tend to happen in Inns.

See also BAR SERVICE and PATRONS OF INNS.

WHAT TO ORDER AT AN INN

The short answer is Nothing. When you arrive, the Innkeeper will bustle out and offer to show you to your Chamber at once. He will assume that you will then come downstairs to the taproom, where you will be served with Beer and Stew and, possibly, some bread. It is no good saying that you don't like Beer and would rather have milk. Inns do not stock milk. And the same applies to desserts. It is no good, either, going to your Chamber and trying to eat the chocolate you have sneaked into your baggage. You have to stay in the taproom, or you will coincide with the Intruder who will be busy searching your baggage. You will not wish to interrupt her/him, because she/he will have a knife.

M

MANAGEMENT is the body who has arranged this Tour for you. It has made up the Rules for your comfort and convenience, so that no Tourist will ever be taken by surprise or shocked by an unexpected INCIDENT. Management reserves the right to alter the Rules in accordance with current fashions, and will admit absolutely no complaints or responsibility. It wishes you a safe and happy Tour of Fantasyland.

MAGICIAN. A MAGIC USER who knows about the mechanics of SPELLS. Get him to check your SWORD.

MAGE. A fully qualified MAGIC USER who is either in the wings or taking only a cameo role in the action. Bit-part Mages are usually present as a team. The exception to this is the GAY MAGE, who is on his own and a Tour COMPANION.

O

OFFICIAL MANAGEMENT TERM (OMT) appears in this Guide where necessary and in italics. OMTs are forms of words which the Management has dreamed up for use every time a certain thing, fact, sensation, or person is mentioned. Thus STEW is *thick*^{OMT} and *savoury*^{OMT}; HISTORY is *lost*^{OMT}; at the point where the party of Tourists is about to be attacked *the very air seemed doom-laden*^{OMT}; and a constant COMPANION on the Tour will be the *rat-faced little man*^{OMT}. OMTs perform the same function as music in films.

S

SWORDS. You are advised to choose your Sword with great care and, if possible, have it thoroughly checked by a jobbing MAGICIAN before undertaking ownership. Swords are dangerous. This does not simply mean that you can stab yourself in the foot with one without due care (though some Swords do that too, if crossed): it means that all Swords in Fantasyland are dangerously magical in some way. Here are the hazards you should look out for and avoid if possible:

1. Swords with RUNES. Runes are almost always a sign that your Sword is
 - A) Designed only to kill DRAGONS.
 - B) Designed for some other specific victim, such as GOBLINS or UNDEAD.
Both A) and B) are likely to let you down if you are attacked by ordinary humans.
 - C) Designed for some other purpose entirely, so that when drawn it will proceed to raise a STORM or – Gods protect you! – try to heal your assailant. Be wary of Runes, even if they appear to say only "Made in Gna'ash."
2. Swords with Souls. These will contain
 - A) The soul of someone formerly alive or, worse,
 - B) A soul of their own.Swords of both A) and B) types are prone to argue with you in MINDSPEECH whenever you are trying to use them to fight with. Since the Rules clearly state that all Swords are extremely old, your Sword's soul will be old too, and probably set in its ways. It will interrupt you and impair your concentration with antiquated advice. Or it could even be a pacifist; it will then declare that it has given up killing, and go all bendy.

- C) A highly aggressive soul. This kind of Sword tends to take over the user at unexpected moments, put her/him through impeccable but obsolete Martial Arts movements, and end up beheading people on rather slender grounds. This can be awkward. The relatives of the beheaded person may not be pleased, and there is a strong possibility the wielder may dislocate a joint through being forced to adopt an unaccustomed fighting posture.
3. Swords with appetites. These feed on:
- A) Blood.
 - B) Lifeforce.
 - C) Souls.
- The preferred provender of any given Sword depends upon the whim of its maker. Some Swords are partial to all three and may, if not regularly fed, turn and feed on their owners. Fortunately, these Swords can be distinguished (and then quickly avoided) by their dead black unreflective colouration, their extreme coldness to the touch, and their unloveable habit of welding themselves to the hand of their future owner. Needless to say, by the time that has happened, it is too late. You are stuck with a hungry Sword.
4. Swords that give signals. This class of Sword heralds the approach of enemies by:
- A) Running with blood.
 - B) Groaning or singing.
 - C) Shining with an unearthly light or bursting into flame. This causes at least two kinds of trouble. In the first place, if there are ten enemies to one of you, you will certainly want to hide rather than face them, but the activities of your Sword will rapidly betray your hiding place. In the second place, the enemies of your Sword may not be your enemies at all, and it can cause you much embarrassment by dripping, shouting, or shining in front of your friends. If you must own a sword of this class, it is better to opt for Swords that
 - D) Merely turn icy cold. You can always wear a glove.
5. Swords that are something else. These will look like Swords, but are in reality made of some other substance entirely:
- A) Star metal. This is like steel, but brighter. It not only holds a wicked edge, but you can cut through anything. This has its uses but, before you learn what these are, you may have lost a finger and several toes. Besides, this Sword will be continually slicing through its scabbard and plunging point-down into the earth. And it will go in a long way.
 - B) Forged of pure spirit, though goodness knows how. This Sword will usually resemble a bar of light, and like a genuine bar of light it is probably most useful as a torch for frightening nocturnal creatures (see LIGHTING). Rumour has it that it operates like a laser, but most experienced Tourists agree that it does this only in the Final CONFRONTATION with the DARK LORD.

- C) A DEMON. The Demon will be standing very straight with its arms by its sides and be further disguised by ILLUSION. But it will have its demonic powers intact and, unless you know its NAME, or have other means of controlling it, it will get you in the end.
 - D) Glass. This is quite common, unpractical as such a sword might seem. It may be best to snap it off to a razor-sharp splinter straight away and use it as you would your DAGGER. Unfortunately, such Swords tend to belong to MYSTICAL MASTERS, who might object to this.
 - E) CRYSTAL. This must be a telepathic device in disguise.
- 6. Swords in stones. Avoid these at all costs. Usually such Swords are easy to spot because they will be up to half their length inside a rather large boulder, but Illusion may have been used to make the boulder look like a pebble on the very point. And they will be offered to you cheap because nobody else will want them. Resist the bargain. The sole use of such Swords is to acclaim you KING of some godforsaken Kingdom or other.
- 7. Swords that are incomplete.
 - A) With a notch or missing bit. This type will be pressed on you as an heirloom that has seen much service. It may even have belonged to your father. But there is a high probability that the missing fragment will turn up embedded in someone's head, arm, or leg and you could be accused of murder.
 - B) Broken into two or more pieces. This Sword will probably be given to you as useless. Or you will find it on a corpse in a forest clearing. Get rid of it at once. Before the Tour has lasted much longer, you will be required to reforge the bugger for a special purpose of a dangerous and frightening nature. First you will have to spend nearly a year learning metalwork and forging and then you will have to do the unpleasant thing the Sword has set you up for. It is not worth it.
- 8. Swords that contain your own magical powers. This is a stupid place to put your powers, but it can happen accidentally. This is why swords are so dangerous. If this has happened, seek magical aid at once and have the sword unzipped. If you have pumped the Sword full of your powers on purpose, there is no hope for you.
- 9. Swords that are gaudy. These can be very tempting, what with wavy patterns down the middle, bright metalwork, and big stones in the hilt. Do not be fooled. This pretty Sword could be:
 - A) A dress Sword for Court that will not keep an edge. It will certainly break or crumple in serious use.
 - B) CURSED, in any number of ingenious ways.
 - C) Dangerous because of the big precious stones in the hilt. This keeps the Rule that all JEWELLERY in Fantasyland has some magical purpose. The big red stone could poison you. The large green stone could hypnotize you. And the great yellow stone is certainly a means for the DARK LORD

or a MINION to whisper things to you that control you to their ends (*fell purposes*^{OMT}). (See also MAGIC OBJECTS.)

10. Swords that seem quite innocuous. These can still turn out to be any of the above without warning.

We would advise against buying or using a Sword, except that in Fantasyland this would make you look as if you were walking in traffic with no clothes on.

Q

QUEST, ETERNAL. See ETERNAL QUEST.

W

WIZARDS are normally intensely old. They live solitary lives, mostly in TOWERS or CITADELS, or in a special CITY which has facilities for study. They will have been studying MAGIC for centuries and, alas, the great majority have been seriously dehumanized by those studies. Twothirds have become EVIL, possibly agents of the DARK LORD. The remaining GOOD one-third have become eccentrics or drunks or just very hard to understand. Evil or Good, Wizards are the strongest MAGIC USERS of all except for the DARK LORD and GODDESSES AND GODS, and can usually be distinguished by the fact that they have long beards and wear ROBES.

You need to distinguish Wizards: if crossed, most Wizards get childishly offended and exact terrible revenge. Angry Wizards are likely to throw lumps of LANDSCAPE hither and thither, move MOUNTAINS, wave WEATHER systems about (see STORM CONTROL), hurl DEMONS, flood or bury CITIES, and pollute whole COUNTRIES with sleeting Magics. This is how the WIZARDS' WAR seems to have come about: too many Wizards got too annoyed at once.

As a result, full-scale Magic Wars have been prohibited by the Rules. Nowadays most Wizards are bored. Evil ones have to occupy their time with BREEDING PROGRAMMES and plans to reign over the world. Good Wizards could not do this, and so the Tours have come as a godsend to them. Some Good Wizards can accompany the Tourists as MENTORS, and all of them have fun bossing the show and delivering PROPHECIES or cryptic advice. And the Management in its turn is grateful to the Wizards, both for making the Tours so interesting and for obligingly putting all the Landscape back together again after each Final CONFRONTATION, so that the next Tour may visit Fantasyland and find it whole and entire, as if as always.

See also APPRENTICES and HEDGE WIZARD.

THE MAP



4. ΣΧΟΛΙΑΣΜΟΣ

Παρακάτω θα περάσουμε στην αναλυτική παρουσίαση των μεταφραστικών προβλημάτων που εντοπίσαμε κατά την μετάφραση του κειμένου και όλων των τακτικών που επιστρατεύσαμε για να τα αντιμετωπίσουμε. Όπως προαναφέραμε, για την κατηγοριοποίηση των παραδειγμάτων μας ακολουθήσαμε τη διάκριση που κάνει η Nord σε πολιτισμικά, πραγματολογικά, γλωσσικά και ιδιάζοντα προβλήματα.

i. Πολιτισμικά

Καθότι ο κόσμος αναφοράς του κειμένου πηγής είναι ένας «θεωρητικός» φανταστικός κόσμος (δηλ. η Φαντασιοχώρα), ο κόσμος αναφοράς του μεταφράσματος ταυτίζεται, ως επί το πλείστον, με αυτόν του πρωτοτύπου. Συνεπώς, κατά την μετάφραση αυτή δεν έχουμε να αντιμετωπίσουμε πολλά ή σημαντικά πολιτιστικής φύσεως προβλήματα. Τα ελάχιστα παραδείγματα πολιτισμικών προβλημάτων που εντοπίζουμε προκύπτουν από σημεία του πρωτοτύπου όπου η συγγραφέας, ως βρετανή, χρησιμοποιεί ιδιωματικές εκφράσεις που γίνονται αντιληπτές μόνο από άλλους βρετανούς ή αναφέρεται και περιγράφει καταστάσεις που για να γίνουν αντιληπτές απαιτούν βρετανικά βιώματα. Οι περιπτώσεις τέτοιων δυσκολιών αποδείχθηκαν αρκετά σπάνιες, οπότε δεν έχουμε κάποιο παράδειγμα τέτοιας δυσκολίας στο επιλεγμένο κείμενο.

ii. Πραγματολογικά

Παρόλο που τα πολιτισμικά προβλήματα που αντιμετωπίσαμε ήταν ελάχιστα, στο κείμενο παρατηρούμε μια σειρά πραγματολογικών προβλημάτων. Μια πρώτη δυσκολία που προκύπτει, από πραγματολογικής απόψεως, είναι πως το βιβλίο, όντας γραμμένο ως ταξιδιωτικός οδηγός, απευθύνεται στον αναγνώστη σε β' πρόσωπο. Επομένως, ο μεταφραστής από το ουδέτερο δεύτερο πρόσωπο της αγγλικής καλείται να επιλέξει εάν θα αποδώσει το κείμενο σε ενικό ή πληθυντικό αριθμό. Εάν επιλεγθεί ο ενικός, προσδίδει αμεσότητα και κάνει το κείμενο πιο προσωπικό και κοντά στον αναγνώστη· από την άλλη, η πλειοψηφία των ταξιδιωτικών οδηγών στα ελληνικά συντάσσονται στο β' πληθυντικό, οπότε η επιλογή του πληθυντικού θα προσδώσει στο μετάφρασμα μια πιο οικεία αίσθηση ενός «οδηγού», πράγμα που θα βοηθήσει να κρατήσουμε το παιχνιδιάρικο ύφος και τον μύθο του πρωτοτύπου. Συνεπώς, εδώ έχει επιλεγθεί ο πληθυντικός, θυσιάζοντας την «οικειότητα» με τον αναγνώστη σε μια προσπάθεια διατήρησης του «αστείου» της συγγραφέως.

Απόρροια της σύνταξης αυτής του ΚΠ ως οδηγού σε μορφή λεξικού είναι και το γεγονός ότι σε πολλά από τα λήμματα έπρεπε να διαχειριστούμε όχι μόνο τις λεξιλογικές δυσκολίες. Εάν μία λέξη μπορεί να μεταφραστεί με δύο τρόπους ή, αντίστροφα, εάν πολλά λήμματα/όροι έχουν μία και μόνο κοινή απόδοση στην ελληνική, αυτό συνεπάγεται πως ο μεταφραστής θα πρέπει πέραν της βέλτιστης μετάφρασης να επιλέξει και αυτήν που να μπορεί να ανταποκριθεί στις

μορφολογικές απαιτήσεις του κειμένου. Το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα από το μετάφρασμά μας είναι ο συνδυασμός των λημμάτων ETERNAL QUEST/QUEST ETERNAL, όπου η συγγραφέας δημιουργεί ένα διαδραστικό λογοπαίγνιο και καλεί τον αναγνώστη να ανατρέχει ες αεί από το ένα λήμμα στο άλλο, χρησιμοποιώντας την αλφαβητική απόσταση των «ETERNAL» και «QUEST» για την υλοποίηση του αστείου. Συνεπώς, εάν θέλουμε να διατηρήσουμε την ευρηματική αυτή χρήση του κειμενικού μας είδους, κατά την επιλογή της απόδοσης του λήμματός μας θα πρέπει να λάβουμε υπόψη και την αναταξινόμηση των λημμάτων για να ακολουθηθεί η ελληνική αλφαβητική σειρά. Κατά την διερεύνηση των πιθανών αποδόσεων είχαμε διάφορες επιλογές για το συγκεκριμένο ζεύγος: ΑΙΩΝΙΑ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ήταν η πρώτη επιλογή, με την οποία όμως χάνουμε την αλφαβητική απόσταση* επόμενοι πιθανοί συνδυασμοί ήταν οι ΑΤΕΡΜΟΝΗ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ, ΑΙΩΝΙΑ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ, ΑΕΝΑΗ ΕΞΕΡΕΥΝΗΣΗ, ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ, και τα αντίστοιχα αντικαθιστώντας το «εξερεύνηση» με το «περιπέτεια». Από όλα αυτά, το ζεύγος ΣΥΝΕΧΗΣ ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ έχει την μεγαλύτερη αλφαβητική απόσταση και άρα το μεγαλύτερο δυνατό αντίκτυπο όσον αφορά στο πραγματολογικό τού «αστείου» και επομένως θεωρήθηκε ως η καταλληλότερη επιλογή⁴.

Ακόμη μία δυσκολία που αντιμετωπίσαμε ήταν η ύπαρξη του χάρτη της Φαντασιохώρας ως κομμάτι του Οδηγού μας. Ο χάρτης αυτός δεν μπορεί να μην συμπεριληφθεί στο μετάφρασμα, διότι γίνεται άμεση αναφορά στην ύπαρξή του, τόσο στην εισαγωγή όσο και στο κυρίως κείμενο, και επομένως έπρεπε πρώτα να μεταφραστεί ο ίδιος ώστε να μπορούμε να προχωρήσουμε και στη μετάφραση των σημείων που αναφέρονται σε αυτόν. Όσον αφορά στα συγκεκριμένα προβλήματα που εντοπίστηκαν κατά την μετάφραση του χάρτη, θα αναφερθούμε αναλυτικά αργότερα στην εργασία, διότι εγκύπτουν κυρίως σε ιδιάζουσες δυσκολίες.

Η τελευταία πραγματολογική ιδιαιτερότητα του ΚΠ είναι η χρήση των σημείων στίξης από τη συγγραφέα (π.χ. άνω τελείες, εισαγωγικά, παρενθέσεις και παύλες, όπως επίσης και πλάγια γραφή) για να δώσει έμφαση στο κείμενο με πολύ συγκεκριμένες προθέσεις. Σημαντικό είναι να αναφέρουμε, φερ' ειπείν, την κεφαλαιοποίηση που κάνει η Τζούνις: κάθε όρος που διαθέτει το δικό του λήμμα αναγράφεται εξ' ολοκλήρου με κεφαλαία (π.χ. στην εισαγωγή: «1. Βρείτε τον ΧΑΡΤΗ») όταν συναντάται για πρώτη φορά σε μία ενότητα και με μόνο το πρώτο γράμμα κεφαλαίο τις υπόλοιπες φορές που εμφανίζεται στην ίδια ενότητα (π.χ. στην εισαγωγή: «2. Εξετάστε τον Χάρτη»). Λόγω της χρηστικής αξίας των επιλογών αυτών αποφασίσαμε, ως επί το πλείστον, να διατηρήσουμε την μορφοποίηση του πρωτοτύπου, όπου αυτό ήταν δυνατό.

iii. Γλωσσικά

⁴ Σημειώνουμε εδώ πέρα ότι η επιλογή του όρου «αναζήτηση» αντί του «περιπέτεια» ή «εξερεύνηση» έγινε έχοντας στο νου ότι η «αναζήτηση» παραπέμπει συνειρμικά τόσο στην δράση της αναζήτησης όσο και στην εμπειρία της περιπέτειας, οπότε σημασιολογικά είναι ο όρος που πιο πλήρως αποδίδει τα σημαινόμενα του αγγλικού «quest».

Κατά τη μετάφραση αυτή έπρεπε να αντιμετωπιστούν, επίσης, αρκετά γλωσσικής φύσης προβλήματα με διαφορετικές τακτικές και προσεγγίσεις. Παρακάτω θα αναφερθούμε στα πιο σημαντικά.

Αρχικά, έπρεπε να αποφασίσουμε πώς θα μεταφραστεί το όνομα της φανταστικής χώρας την οποία μας καλεί να «επισκεφτούμε» το βιβλίο. Στα αγγλικά η Jones επιλέγει το «**Fantasyland**» ακολουθώντας τον πιο απλό τρόπο ονοματοδοσίας που διαθέτει η αγγλική [(αντικείμενο αναφοράς)+land]. Στα ελληνικά επιλέγουμε εδώ να το αποδώσουμε ως «Φαντασιοχώρα» απηχώντας παρόμοιους μυθικούς τόπους, όπως fairyland=νεραΐδοχώρα, dreamland=ονειροχώρα, κ.ο.κ. Αυτή η απόδοση έχει το πρόσθετο πλεονέκτημα του ότι καθρεφτίζει την εκδοχή του πρωτοτύπου τόσο στη μορφή όσο και στον ήχο του. Το περιφραστικό «Χώρα της Φαντασίας» θα ήταν αρκετά δύσχρηστο εδώ, καθώς θέλουμε την κοινή ονομασία της χώρας αυτής, ώστε να φαίνεται σαν υπαρκτό μέρος και να κρατιέται ο μύθος του βιβλίου ως ταξιδιωτικός οδηγός.

Συνεχίζοντας στο θέμα των ονομάτων, στο βιβλίο αναφέρονται κυρίως τοπωνύμια, αλλά και κάποια λίγα κύρια ονόματα, τα οποία διακωμωδούν τους τυπικούς τρόπους ονοματοδοσίας σε αυτού του είδους τη λογοτεχνία. Τα ονόματα είναι φτιαγμένα έτσι ώστε να ηχούν εξωτικά στα αυτιά του αναγνώστη, με ιδιοτροπίες όπως η υπερβολική στίξη (π.χ. απόστροφοι στη μέση ή στο τέλος της λέξης) και συστάδες συμφώνων ή φωνηέντων που δεν εντοπίζονται στην αγγλική γλώσσα, κάποια μάλιστα σε τέτοιο βαθμό που ο αναγνώστης μερικές φορές δεν μπορεί καν να τα προφέρει. Η δυσκολία των ονομάτων στο ΚΠ είναι αυξημένη για χιουμοριστικούς λόγους και μάλιστα η Jones συμπεριλαμβάνει και μερικά λήμματα πάνω στο θέμα αυτό (βλ. APOSTROPHES, NAMES). Ακόμα πιο περίπλοκο να αποδοθούν στα Ελληνικά ήταν τα ονόματα που εμφανίζονται στον Χάρτη της Φαντασιοχώρας, όμως και αυτά αποτελούν μέρος των ιδιαζόντων προβλημάτων, τα οποία αναλύονται παρακάτω, καθώς συνδυάζουν γλωσσικά και πραγματολογικά προβλήματα.

Στην αρχή κάθε κεφαλαίου, ή μάλλον ενότητας, η Jones παραθέτει ένα υποτιθέμενο απόφθεγμα, σατιρίζοντας την συνήθεια πολλών συγγραφέων να ξεκινούν τα κεφάλαιά τους με κάποιον στίχο ή απόσπασμα που να έχει σχέση με αυτό που ακολουθεί. Τα εν λόγω αποφθέγματα τα ονομάζει η Jones «Gnomic utterances». Με το gnomic εδώ γίνεται ένα λογοπαίγνιο που αναφέρεται στα gnomes, τα οποία είναι ξωτικά της γης που ζουν σε κοινότητες οργανωμένα, γνωστά στα ελληνικά ως Γνώμοι ή Νάνοι, ενώ τα θηλυκά ονομάζονται και γνωμίδες. Η λέξη Γνώμος υποστηρίζεται από κάποιους ετυμολόγους ότι προέρχεται από την Ελληνική λέξη «γηνόμος» που σημαίνει κάτοικος της γης. Γενικότερα, η λέξη και η ορθογραφία της είναι αρκετά παγιωμένη στα ελληνικά. Στην περίπτωση μας θέλαμε να μετατρέψουμε την λέξη σε Γνόμος και όχι Γνώμος, έτσι ώστε να έχουμε το ζεύγος «γνομικά γνωμικά», και να είναι πιο ξεκάθαρο το λογοπαίγνιο ενώ ταυτόχρονα να δημιουργηθεί μια παρήχηση που κάνει το λήμμα αρκετά πιο διασκεδαστικό, και προσθέτει στο ΚΣ μία δόση από το χιούμορ του ΚΠ. Παρ'όλα αυτά ο όρος «γνώμος» είναι τόσο παγιωμένος που μία αυθαίρετη απόφαση αλλαγής της ορθογραφίας δεν δικαιολογείται επαρκώς από την «ποιητική αδεία» του μεταφραστή, διότι θα ξενίσει τον αναγνώστη στόχο τόσο που

θα χάσει το επιθυμητό χιουμοριστικό αποτέλεσμα. Υπήρχε η επιλογή να παραμείνει το λήμμα ως απλώς «Γνωμικά», όμως προτιμήθηκε να κρατηθεί η αναδίπλωση (δηλ. «Γνωμικά γνωμικά») για να δοθεί η μέγιστη δυνατή έμφαση στο λογοπαίγνιο.

Άλλη μία σημαντική επιλογή που έπρεπε να γίνει κατά τη μετάφραση ήταν το πώς θα αποδοθούν λέξεις που έχουν πάνω από μία αντιστοιχία από την γλώσσα πηγή στην γλώσσα στόχο και αντίστροφα. Στην περίπτωση που για μια λέξη/όρο της ΓΠ υπάρχουν πολλαπλές αποδόσεις στη ΓΣ, η επιλογή κάθε μίας ενδέχεται να επηρεάσει το ύφος του μεταφράσματος. Παραδείγματος χάριν, η λέξη «sword» είναι η πιο βασική και πολυχρησιμοποιημένη λέξη για όπλο στη λογοτεχνία φαντασίας στα αγγλικά. Στα ελληνικά όμως είναι εξίσου κοινό να πούμε «σπαθί» όσο και «ξίφος». Παρόλα αυτά, κάθε μία από αυτές τις λέξεις δημιουργεί εντελώς διαφορετικούς συνειρμούς στον ελληνόφωνο αναγνώστη, με αποτέλεσμα το ύφος και η ατμόσφαιρα που δημιουργείται να διαφέρει δραματικά. Στο αντίστοιχο λήμμα για τα «swords», λοιπόν, ο όρος που προτιμήθηκε ήταν «Ξίφος», με σκοπό το λήμμα να παραπέμπει συνειρμικά τον αναγνώστη περισσότερο σε ιστορίες ηρωικής φαντασίας ή τους Αρθουριανούς μύθους, έτσι ώστε το λήμμα να ανατρέπει πιο αποτελεσματικά τις προσδοκίες του κοινού όταν σχολιάζει τα κλισέ σχετικά με τα Ξίφη περνώντας απότομα από ένα πιο λογοτεχνικό ύφος στα κομμάτια της περιγραφής σε μια πιο άμεση, καθημερινή γλώσσα όταν δίνει «συμβουλές» στον υποτιθέμενο Εκδρομέα.

Η αντίστροφη δυσκολία εντοπίζεται όταν η ΓΠ διαθέτει πολλούς όρους με διαφορετική συνειρμική φόρτιση και λεπτές νοηματικές διαφορές, οι οποίοι όμως αποδίδονται στην ΓΣ με έναν κοινό όρο. Στην περίπτωσή μας, το πιο εμφανές παράδειγμα είναι οι λέξεις «μάγος, μάγισσα» και «μαγεία», όροι για τους οποίους στα αγγλικά υπάρχει πληθώρα αποδόσεων όπως mage, magician, warlock, wizard, witch, κλπ. Όταν το ΚΠ χρησιμοποιεί κάποια τέτοια λέξη ανεξάρτητα από τις συνώνυμές της, συχνά μεταφράζεται με τον κοινό όρο στη ΓΣ και οι λεπτές αυτές διαφορές αναγκαστικά «χάνονται» στη μετάφραση. Για παράδειγμα, σε άλλο βιβλίο της Jones υπάρχει το εξής απόσπασμα:

«There are thousands of worlds, all different from ours (...) full of people working magic—warlocks, witches, thaumaturges, sorcerers, fakirs, conjurors, hexers, magicians, mages, shamans, diviners and many more—from the lowest Certified witch right up to the most powerful of enchanters.»⁵

Σε μια πολύ κατά λέξη απόδοση⁶ θα ήταν κάπως έτσι:

«Υπάρχουν χιλιάδες κόσμοι, όλοι διαφορετικοί από τον δικό μας (...) γεμάτοι ανθρώπους που χρησιμοποιούν τη μαγεία –**Μάγοι**, μάγισσες, θαυματουργοί, **μάγοι**, φακίρηδες, ταχυδακτυλουργοί, επικαλεστές, **μάγοι**, **μάγοι**, σαμάνοι, μάντις και πολλοί άλλοι– από την κατώτερη Πιστοποιημένη μάγισσα ως τον ισχυρότερο γητευτή.»

⁵ Jones, 2001:9

⁶ Ελεύθερη μετάφραση από εμάς, καθαρά για λόγους σύγκρισης των όρων.

Προφανώς αυτό δεν μπορεί να δουλέψει στα πλαίσια ενός λογοτεχνικού βιβλίου. Αν ανατρέξουμε στην ελληνική μετάφραση θα δούμε πως η μεταφράστρια αποφάσισε να ακολουθήσει την παραπάνω τακτική της υιοθέτησης άλλων παρόμοιων όρων, ακόμα και αν αποκλίνει λίγο από το πρωτότυπο, έτσι ώστε να δημιουργηθεί στον αναγνώστη στόχο η ίδια αίσθηση της ύπαρξης μιας πληθώρας επαγγελματιών της μαγείας με διαφορετικές ειδικότητες:

«Υπάρχουν εκατοντάδες κόσμοι, όλοι τους διαφορετικοί από το δικό μας (...) [όπου εκεί] υπάρχουν πάρα πολλοί άνθρωποι, που όλοι τους εξασκούν ένα είδος μαγείας –μάγοι, μάγισσες, θαυματοποιοί, φακίρηδες, εξορκιστές, υπνωτιστές, σαμάνοι, μάγοι-σοφοί, μάντεις καλοί, μάντεις κακοί, και πλήθος άλλοι, από κάποια κατώτερη μάγισσα ως τον ισχυρότερο γητευτή.» (ΤΖΟΟΥΝΣ, 2004, Μτφρ. Δέμου)

Η μεταφράστρια προσθέτει εδώ τους όρους «εξορκιστές, υπνωτιστές, μάγοι-σοφοί, μάντεις καλοί, μάντεις κακοί» και παραλείπει τους «sorcerers, conjurors, hexers, magicians, mages» οι οποίοι είτε περιλαμβάνονται στην λέξη «μάγοι» είτε η ελληνική τους απόδοση δεν είναι τόσο διαδεδομένη ή αναγνωρίσιμη.

Στην περίπτωση όμως του ΚΠ, κάθε ένας από αυτούς τους όρους αναφέρεται και αναπτύσσεται ξεχωριστά με το δικό του λήμμα και οι «λεπτές» νοηματικές διαφορές τους μεγεθύνονται σε τέτοιο βαθμό που κάθε είδος μάγου γίνεται μια μικρή καρικατούρα. Επομένως, πρέπει αναγκαστικά να γίνει κάποιου είδους διαχωρισμός στο ΚΣ, ώστε να μπορεί να αναγνωρίσει ο αναγνώστης τα διαφορετικά σημεία αναφοράς. Μια μεταφραστική τεχνική θα ήταν να επιλεγεί κάποιος παρόμοιος όρος, ο οποίος θα «οριστεί» στα πλαίσια του κειμένου ώστε να λάβει την χροιά που απαιτείται για να αποδοθεί το πρωτότυπο, στην οποία περίπτωση έχουμε είτε την δημιουργία ενός νεολογισμού είτε την «ανακύκλωση» ενός ήδη υπάρχοντος όρου, αλλά στην προκειμένη περίπτωση αυτή η τακτική δεν μπορεί να ακολουθηθεί, γιατί εάν εισάγουμε οποιονδήποτε νεολογισμό στο μετάφρασμα θα χαθεί η κυριότερη λειτουργία του κειμένου, η οποία είναι η διακειμενικότητά του. Το ΚΣ μας για να επιτελέσει τον σκοπό του πρέπει να διατηρήσει την αναφορικότητά του, έτσι ώστε ανα πάσα στιγμή να έχει την δυνατότητα ο αναγνώστης να ανατρέξει στις λογοτεχνικές του εμπειρίες και να εντοπίσει το αντικείμενο αναφοράς του κάθε «αστείου». Για το λόγο αυτό, η τεχνική που προτιμήθηκε εδώ ήταν η σύμπτυξη των λημμάτων με τη χρήση του ενός κοινού όρου στην ΓΣ και ο διαχωρισμός των διαφορετικών μάγων έγινε με περιφραστική απόδοση της νοηματικής διαφοράς των όρων του πρωτοτύπου ως υποκατηγορίες. Τα λήμματα wizard, mage και magician έγιναν ένα λήμμα (ΜΑΓΟΙ) με 3 υποενότητες, ακολουθώντας το πρότυπο άλλων λημμάτων του πρωτοτύπου (βλ. Ξίφη). Ένα ακόμη παράδειγμα του ίδιου είδους είναι τα λήμματα mindspeech και telepathy, τα οποία θα συμπτύσσονταν στα ελληνικά σε ένα λήμμα για την τηλεπάθεια.

Σημαντικό πρόβλημα δημιούργησε ο όρος «gay mage» λόγω της δισημίας της λέξης «gay» στην αγγλική. Στην περίπτωση αυτή χρειάστηκε να λάβουμε υπόψη και τις δύο έννοιες της λέξης και να αποφασίσουμε μια από αυτές καθώς στην ελληνική δεν

υπάρχει αυτή η δισημία. Η εκδοχή που προτιμήθηκε είναι η ίσως πιο αρχαϊκή σημασία της λέξης ως «πρόσχαρος, χαρούμενος, εύθυμος», διότι από την μία κρατάει την συνδήλωση του πρωτοτύπου (υπονοώντας τον σεξουαλικό προσανατολισμό του συγκεκριμένου τύπου μάγου, σημασία που υποστηρίζεται από το λήμμα για τον gay mage, ως συγκείμενο), ενώ από την άλλη ηχεί καλύτερα στον ελληνόφωνο αναγνώστη.

Άλλος ένας όρος που δημιούργησε αρκετή δυσκολία στην απόδοσή του είναι το waybread ή journey cake. Ο όρος προφανώς αναφέρεται στο είδος ψωμιού/παξιμαδιού που πρωτοεμφανίστηκε στον *Άρχοντα των δαχτυλιδιών* και το οποίο είναι γνωστό ως λέμπας ή ψωμί των ξωτικών. Το λέμπας ως ιδέα αντιγράφηκε και υιοθετήθηκε από πάμπολους συγγραφείς επηρεασμένους από το έργο του Tolkien σε σημείο που έχει αποκτήσει την δική του ξεχωριστή οντότητα στον χώρο της λογοτεχνίας φαντασίας. Ανατρέχοντας στην ελληνική μετάφραση της Τριλογίας βλέπουμε ότι ο όρος αποδόθηκε ως «ψωμί για τον δρόμο»⁷. Κρατώντας την απόδοση αυτή στο κείμενό μας, προκύπτει το εξής πρόβλημα: καθώς η απόδοση είναι τόσο περιφραστική ο έλληνας αναγνώστης δύσκολα θα αναγνωρίσει το «ψωμί για τον δρόμο» ως λεξικό σύνταγμα και πιθανόν να μπερδευτεί και να θεωρήσει ότι αναφέρεται σε... ψωμί για τον δρόμο, όμως ο όρος «bread/ψωμί» έχει το δικό του ξεχωριστό λήμμα, το οποίο διαφέρει δραστικά από το λήμμα για το waybread, επομένως δεν μπορούν να συνδυαστούν τα δύο όπως στην περίπτωση των μάγων. Εναλλακτικά θα μπορούσαμε να δημιουργήσουμε κάποιον νεολογισμό τύπου «ψωμί ταξιδιού», «ξερόψωμο» ή «μπομπότα», αλλά όπως προαναφέρθηκε, κάτι τέτοιο πιθανόν να ξενίσει τον αναγνώστη και να τον εμποδίσει να αναγνωρίσει την αναφορά που γίνεται στο έργο του Tolkien και των έργων που εμπνεύστηκαν από αυτόν. Παραμένουμε λοιπόν στην χρήση της ήδη οικείας απόδοσης από τις μεταφράσεις τη Τριλογίας, ενώ παράλληλα κάνοντας χρήση της τυπογραφίας αποφεύγουμε όσο το δυνατόν την προαναφερθείσα σύγχυση, μιας και όλοι οι όροι που αντιστοιχούν σε λήμματα στο βιβλίο αναγράφονται με κεφαλαίους χαρακτήρες (επομένως: ΨΩΜΙ ΓΙΑ ΤΟ ΔΡΟΜΟ και όχι ΨΩΜΙ για το δρόμο).

Η επόμενη κατηγορία λεξιλογικών προβλημάτων που έπρεπε να αντιμετωπιστεί είναι η μετάφραση στερεότυπων εκφράσεων. Αυτές στην περίπτωση του ΚΠ μας είναι δύο ειδών: 1) ιδιωματικές ή παγιωμένες φράσεις του καθημερινού λόγου της διαλέκτου της συγγραφέως και 2) φράσεις που προέρχονται από ή κάνουν άμεση αναφορά σε άλλα λογοτεχνικά κείμενα.

Στην πρώτη περίπτωση η τακτική που ακολουθήθηκε είναι επηρεασμένη από το Μοντέλο Λειτουργικής Ποικιλότητας (ΜΛΠ) όπως προτείνεται από την Θεοδωροπούλου:

«Η προσλεκτική πράξη του ιδιωτισμού εξαρτάται από το 'περιστασιακό περιεχόμενό' (situational context) του, δηλαδή ολόκληρο το μη γλωσσικό υπόβαθρο ενός κειμένου ή ενός εκφωνήματος,

⁷ Ο όρος εμφανίζεται σε: *Ο άρχοντας των δαχτυλιδιών - Η Συντροφιά του Δαχτυλιδιού*, Tolkien, John Ronald Reuel (2002) [1966], (μτφρ. Ευγενία Χατζηθανάση-Κόλλια), Αθήνα, Κέδρος και *Ο άρχοντας των δαχτυλιδιών - Οι Δύο Πύργοι*, Tolkien, John Ronald Reuel (2002) [1966], (μτφρ. Ευγενία Χατζηθανάση-Κόλλια), Αθήνα, Κέδρος

συμπεριλαμβανομένης της άμεσης κατάστασης στην οποία χρησιμοποιείται και της ενημερότητας του ομιλητή και του ακροατή ως προς το τι έχει ειπωθεί νωρίτερα, καθώς και ως προς τις όποιες σχετικές πεποιθήσεις ή προϋποθέσεις (Κρύσταλ, 2003:318). Επομένως, μια επιτυχημένη μετάφραση θα πρέπει, για να θεωρηθεί λειτουργική, να έχει όσο το δυνατόν την ίδια επίδραση στον αναγνώστη του ΚΣ όσο και στου ΚΠ.»

Συνεπώς, είτε η εύρεση κάποιας αντίστοιχης έκφρασης στην ΓΣ (π.χ. το «lost in the mists of time/history» γίνεται «χαμένο στα βάθη των αιώνων/της ιστορίας»), αν μια τέτοια έκφραση είναι διαθέσιμη στη γλώσσα στόχο και μπορεί να χρησιμοποιηθεί διατηρώντας την αρχική λειτουργία του πρωτοτύπου, ή η εύρεση παρόμοιας έκφρασης της ΓΣ και προσαρμογή της ώστε να προσδίδει το νόημα του πρωτοτύπου (π.χ. το «Gods protect you!» ορμώμενο από το «Θεός φυλάξοι» γίνεται «θεοί φυλάξοιεν»). Όπου μια τέτοια αντιστοιχία δεν ήταν εφικτή, έγινε παράφραση του νοήματος της φράσης ώστε να επιτευχθεί το κατάλληλο αποτέλεσμα (π.χ. «the very air seemed doom-laden» γίνεται «ο αέρας θα φαίνεται βαρύς με την επικείμενη καταστροφή»).

Στην δεύτερη περίπτωση, η συγγραφέας κάνει άμεση αναφορά σε άλλα κείμενα δανειζόμενη -πολλές φορές αυτολεξεί- φράσεις ευρέως γνωστές ή ιδιαίτερα χαρακτηριστικές, με αποτέλεσμα ο αναγνώστης να μπορεί εύκολα να ανατρέξει στις αναγνωστικές του εμπειρίες και να κάνει τη σύνδεση μεταξύ του κειμένου μας και του έργου στο οποίο τον παραπέμπει. Ένα τέτοιο παράδειγμα αποτελεί η χρήση του «fell purposes» (το οποίο μάλιστα η ίδια η Jones υπογραμμίζει ως «Επίσημο Όρο της Διαχείρισης», δηλαδή παγιωμένη έκφραση στην Φαντασιοχώρα, σύμφωνα με το λήμμα). Το «fell purposes» είναι παραπομπή στον γνωστό μονόλογο της Λαίδης Μακβέθ⁸, οπότε οι επιλογές μας για την μετάφρασή του ήταν δύο: είτε δική μας μετάφραση, είτε παραπομπή σε κάποια από τις γνωστές μεταφράσεις του Σαίξπηρ στα ελληνικά. Κατά την έρευνά μας ανατρέξαμε σε τέσσερις αξιοσημείωτες μεταφράσεις, όπως παρουσιάζουμε παρακάτω:

(Πίνακας 1)

Μετάφραση	Μεταφραστής, Έτος πρώτης έκδοσης
[...] ώστε η συμπόνια να μην ταραξεί τους φριχτούς σκοπούς μου [...]	Καρθαίος, 1950
[...] μην οι επισκέψεις της φύσης οι σπλαχνικές κλονίσουν τη σκληρή βουλή μου [...]	Ρώτας, 1970
[...] ώστε καμμία φύσεως νουθέτησις να μη κλονίση την φριχτήν μου πρόθεσιν [...]	Βλάχος, 1905
[...] ώστε της φύσεως ορμή ευσπλαγχνική καμμία να μη μπορή τον φοβερόν σκοπόν μου	Βικέλας, 1896

⁸ Πράξη 1, Σκηνή 5, στίχος 53, *Macbeth*, Shakespeare.

να κλονίση [...]	
Κανέννας ενδοιασμός να μην μπλεχτεί στους άγριους σκοπούς μου [...]	Κ. Θεοτόκης, 1923

Από αυτές τις μεταφράσεις αποφασίσαμε να υιοθετήσουμε του Καρθαίου, καθώς συνέπεσε ακριβώς με την δική μας αρχική απόδοση της φράσης. Επιπλέον, είναι η πιο σύγχρονη (λεξιλογικά) από τις επιλογές μας, οπότε δεν διαταράσσει την ροή του κειμένου, ενώ ταυτόχρονα διατηρεί αυτή την αίσθηση ποιητικότητας που τείνει να έχει συνδεδεμένη ο αναγνώστης με το Σαιξπηρικό έργο.

iv. Ιδιάζοντα

Όπως ήδη έχουμε αναφέρει, κατά τη διάρκεια της μετάφρασής μας κληθήκαμε να αντιμετωπίσουμε τη μετάφραση του **Χάρτη** της Φαντασιохώρας. Αυτό αποτέλεσε τόσο γλωσσικό όσο και πραγματολογικό πρόβλημα, διότι -πέραν του ότι πρόκειται για χάρτη με περιορισμό χώρου και μορφοποίησης- τα περισσότερα ονόματα είναι αναγραμματισμοί ή λογοπαίγνια που προκύπτουν από το γεγονός ότι ο ίδιος ο χάρτης είναι απλώς ένας χάρτης της Ευρώπης γυρισμένος ανάποδα. Για να διατηρηθεί το αστείο του πρωτοτύπου, η τακτική που χρησιμοποιήσαμε στην πλειοψηφία των παραδειγμάτων ήταν ο εντοπισμός της πρόθεσης του ΚΠ και έπειτα του αντίστοιχου σημείου αναφοράς στα ελληνικά και η «αναπαραγωγή» του αναγραμματισμού ώστε το τελικό τοπωνύμιο να ηχεί σαν μεταγραφή κάποιας ξένης ονομασίας (βλ. παράρτημα 1).

Ένα πολύ ιδιαίτερο μεταφραστικό πρόβλημα που αντιμετωπίσαμε προκύπτει από την χρήση του γένους στο κείμενο πηγή. Η συγγραφέας καθ' όλη τη διάρκεια του βιβλίου αποφεύγει σχεδόν απόλυτα την χρήση του γένους και των αντωνυμιών που το αποδίδουν στα αγγλικά, αφήνοντας έτσι το κείμενό της ανοιχτό σε ερμηνείες και δίνοντας την δυνατότητα στον αναγνώστη να προσδώσει ο ίδιος αν θέλει φυλετικό χρώμα στους χαρακτήρες που του παρουσιάζονται ή να κρατήσει την άφυλη, αόριστη μορφή τους. Παρ' όλα αυτά, ακόμα και σε μία γλώσσα όπως τα αγγλικά όπου δεν υπάρχει γραμματικό γένος και επομένως πολύ εύκολα αποφεύγει κανείς την αναφορά στα δύο φύλα, δεν γίνεται να το αποφύγουμε εντελώς. Στις περιπτώσεις που η συγγραφέας βρίσκεται αναγκασμένη να προσδιορίσει γένος παρατηρούμε να κάνει δύο ειδών επιλογές: είτε επιλέγει ένα από τα δύο (όπου αναφέρεται σε κάποιο ρόλο που στερεοτυπικά στην Φαντασιохώρα θα ανήκε στο ένα ή το άλλο φύλο), είτε θα αναφέρει και τα δύο ως *her/him* με την διχοτόμηση εμφανή και βάζοντας πάντοτε το θηλυκό πρώτο, σε όλες τις περιπτώσεις όπου το άτομο αναφοράς θα μπορούσε να ανήκει και στα δύο φύλα. Αυτό δημιουργεί την εντύπωση ότι πρόκειται για πάρα πολύ εμπρόθετη επιλογή από μέρους της για τους εξής λόγους:

- στα αγγλικά, όταν γίνεται τέτοιου είδους διπλή χρήση έμφυλων αντωνυμιών (π.χ. σε φόρμες ή αιτήσεις) το σύνηθες είναι να αναφέρεται πρώτα το

αρσενικό, όπως και στα ελληνικά, οπότε η επιλογή της Jones να αναστρέψει την σειρά δεν φαίνεται να είναι τυχαία:

- στα αγγλικά υπάρχει πάντα η επιλογή να χρησιμοποιηθεί το γ' πληθυντικό αντί για το γ' ενικό ώστε να συμπεριληφθούν και τα δύο γένη και να αποφευχθεί η διχοτόμηση. Επομένως, η επιλογή να κρατηθεί ο ενικός επίσης είναι εκούσια:
- ανατρέχοντας στο υπόλοιπο του έργου της Jones, παρατηρούμε μία τάση να σχολιάζει και να ανατρέπει έμμεσα τις νόρμες και τα στερεότυπα, ιδιαίτερα όταν πρόκειται για τη διάκριση μεταξύ των δύο φύλων.

Συνεπώς, θα μπορούσαμε να καταλήξουμε στο συμπέρασμα ότι με αυτή της την επιλογή η συγγραφέας κάνει μία δήλωση για την χρήση του γένους στη γλώσσα και στη λογοτεχνία.

Έχοντας τα παραπάνω ως δεδομένο, κληθήκαμε να κάνουμε την δική μας επιλογή όσον αφορά στην χρήση του γραμματικού γένους στο κείμενό μας. Τα ελληνικά, όμως, σε αντίθεση με τα αγγλικά, είναι αρκετά πιο περιοριστικά σε αυτό το θέμα, καθώς είναι σχεδόν αδύνατο να συνταχθούν προτάσεις χωρίς την χρήση του γένους, οι οποίες να ηχούν οικείες στο ελληνόφωνο κοινό. Προκειμένου να αντιμετωπίσουμε το πρόβλημα αυτό, έπρεπε πρώτα να επιλέξουμε την δική μας προσέγγιση ως προς το θέμα: η μετάφρασή μας θα απηχεί την δήλωση της Jones στον ίδιο βαθμό; θα εξουδετερώσουμε την διχοτόμηση μεταξύ γενών για να μην «ξενίζει» τον αναγνώστη ή μήπως να ακολουθήσουμε μια πιο φεμινιστική μεταφραστική προσέγγιση (κατά τα πρότυπα της Καναδικής Σχολής)⁹, οπότε θα εξαλείψουμε το αρσενικό από το κείμενο και θα το αντικαταστήσουμε πλήρως με το θηλυκό;

Αρχικά, η πρόθεσή μας ξεκινώντας την μετάφραση αυτή ήταν να κρατήσουμε την τακτική της συγγραφέως, στον ίδιο βαθμό με το πρωτότυπο, καθώς προσθέτει άλλο ένα επίπεδο στην πολυπλοκότητα του κειμένου μας και συμβάλλει στην εικόνα του ως μια σύγχρονη κριτική διαφόρων (λογοτεχνικών) στερεοτύπων. Εάν όμως ακολουθήσουμε την τακτική της Jones σε όλο το κείμενό μας, δηλαδή κάνουμε την διχοτόμηση μεταξύ αρσενικού θηλυκού (με το θηλυκό να προηγείται), διατρέχουμε τον κίνδυνο να «πνίξουμε» το μετάφρασμα με προτάσεις όπως π.χ. «Η/Ο τυχόν συνετή/ός Εκδρομέας θα παραμείνει στο στάβλο με το Άλογό της/του», καταλήγοντας το κείμενό μας να φαντάζει περισσότερο με κάποιο επίσημο έγγραφο δημόσιας υπηρεσίας, παρά με λογοτεχνικό κείμενο ή ταξιδιωτικό οδηγό. Επομένως, η προσέγγιση που ακολουθήσαμε ήταν κάπως πιο μετριασμένη, ώστε να παραμένει εν μέρη η δήλωση του πρωτοτύπου, αλλά να παραμένει το κείμενο ευανάγνωστο και λογοτεχνικό. Συνεπώς, φροντίσαμε όπου ήταν δυνατόν να αποφευχθεί ο προσδιορισμός του γένους, αλλά όπου δεν ήταν δυνατόν κρατήσαμε ως επί το πλείστον το αρσενικό Γ' ενικό (ως τον πιο αόριστο, περιεκτικό τύπο ειδικά σε

⁹ Η φεμινιστική καναδική μετάφραση (πρβλ. Godard 1990 Lotbinière· Harwood 1991· von Flotow 1991 και 1997· Simon 1996· Vidal 1998: 101-120) αποτελεί ένα εργασιακό και θεωρητικό κίνημα που υποστηρίζει την ενσωμάτωση της φεμινιστικής θεωρίας στην μετάφραση λόγω της αναγκαιότητας δημιουργίας νέων διόδων έκφρασης για την αποκαθήλωση της πατριαρχικής φόρτισης στην γλώσσα και την κοινωνία.

περιπτώσεις όπως στην εισαγωγή: «my Publisher» > «τον Εκδότη μου») με εξαίρεση σημεία όπου ήταν δυνατόν να χρησιμοποιήσουμε και τα δύο γένη χωρίς να διαταράξουμε την ροή του κειμένου. (Π.χ. not wish to interrupt her/him > Δεν θα θέλατε να την/τον διακόψετε)

Σύμφωνα με τον ορισμό της ίδιας της Nord, η μετάφραση της ποίησης αποτελεί ένα ιδιαίτον πρόβλημα για τους μεταφραστές, καθώς συνδυάζει γλωσσικά προβλήματα με θέματα μορφολογίας, ύφους, ρυθμού, μέτρου, προσωδίας, κ.ο.κ. Στην προκειμένη περίπτωση, ως μέρος του Οδηγού μας κληθήκαμε να μεταφράσουμε μια ιδιαίτερη χιουμοριστική ποιητική απόπειρα της συγγραφέως, υπό το λήμμα «ΜΠΑΛΑΝΤΑ, πώς να συνθέσετε μία», όπου διακωμωδεί την τάση να εμπλουτίζονται τα βιβλία φαντασίας με ποιήματα τέτοιου τύπου ως μέρος του μεσαιωνικοφανή μύθου της Φαντασιοχώρας.

Το συγκεκριμένο ποίημα, το οποίο η συγγραφέας χαρακτηρίζει ως μπαλάντα, αποτελείται από τρεις στροφές, δύο οκτάστιχες και μία τρίστιχη που την παρουσιάζει ως επωδό. Το ποίημα έχει μία σχετική μετρική φόρμα, με εναλλαγή δεκασύλλαβων και επτασύλλαβων οξύτονων στροφών με κατά κύριο λόγο μεσοτονικό μέτρο. Η ομοιοκαταληξία του ποιήματος είναι στις πρώτες δύο στροφές οξύτονη ζευγαρωτή ανα δύο στίχους και αλλάζει στην επωδό σε οκτασύλλαβη παροξύτονη. Παρόλα αυτά, η συγγραφέας δεν κρατά αυστηρά το μέτρο που ακολουθεί, αλλά παρεκκλίνει ανά σημεία, δίνοντας περισσότερη σημασία στην «ιστορία» που αφηγείται.

Στην ξενόφωνη ποίηση η μπαλάντα μπορεί να εμφανιστεί με πολλές διαφορετικές μορφές, συχνότερα με τρεις οκτάστιχες στροφές και μια τετράστιχη, συνήθως με σταθερή ομοιοκαταληξία και ιαμβικό μέτρο, αν και το μέτρο και ο ρυθμός μπορεί να διαφέρουν από μπαλάντα σε μπαλάντα.

Όσον αφορά τη μετάφραση, όπως λέει ο Lefevere (1975) σχετικά με τις στρατηγικές μετάφρασης ενός ποιήματος, ο μεταφραστής «μπορεί να αποφασίσει ότι το κύριο διαφοροποιητικό στοιχείο του κειμένου - πηγής είναι το μέτρο του και να επιλέξει να το διατηρήσει ή τουλάχιστον να το μεταφέρει στο κείμενο - στόχο με τον καλύτερο δυνατό τρόπο [...] ή μπορεί να μεταφράσει τον έμμετρο λόγο του κειμένου - πηγής σε έμμετρο λόγο στη γλώσσα - στόχο, είτε χρησιμοποιώντας ένα μέτρο το οποίο δεν είναι ταυτόσημο με εκείνο του κειμένου - πηγής είτε χρησιμοποιώντας κάποια μορφή οργανικού έμμετρου λόγου.»

Στα ελληνικά η πιο διάσημη μπαλάντα είναι το ποίημα του Καρυωτάκη από την συλλογή *Νηνεμή* που ακολουθεί πιστά το πρότυπο της ξενικής μπαλάντας. Ακολουθώντας, λοιπόν, αυτό ως παράδειγμα, προχωρήσαμε σε μια απόδοση του ποιήματος κρατώντας όσο το δυνατόν περισσότερες από τις πληροφορίες του πρωτοτύπου (αν και το ίδιο δεν έχει ιδιαίτερα βαθύ νόημα μιάς και αποτελεί σάτιρα της δομής των φανταστικών μπαλαντών). Το μετάφρασμά μας κρατά τη ζευγαρωτή ομοιοκαταληξία, όμως όχι ίδια σε όλο το κείμενο όπως το πρωτότυπο, ενώ το μέτρο του είναι εναλλαγή μεταξύ σε ενδεκασύλλαβο και δεκασύλλαβο ιαμβικό παροξύτονο στην πρώτη οκτάστιχη στροφή, και μεταξύ σε ενδεκασύλλαβο οξύτονο και δεκασύλλαβο παροξύτονο στην δεύτερη, ενώ στην επωδό αλλάζει εντελώς η

μορφή όπως και στο πρωτότυπο. Γενικά, στα ελληνικά προτιμήσαμε το ιαμβικό μέτρο γιατί ακούγεται πιο εύηχο και θυμίζει περισσότερο παραδοσιακή λαϊκή ποίηση, που είναι και το αίσθημα που δημιουργεί η χρήση της μπαλάντας στα αγγλικά. Επίσης η διατήρηση σταθερού ρυθμού και ομοιοκαταληξίας εντείνει το σκωπτικό χαρακτήρα του ποιήματος καθώς αντιτίθεται στην «έλλειψη» νοήματος των στίχων, πετυχαίνοντας έτσι τον μεταφραστικό σκοπό μας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η συγκεκριμένη εργασία αποτέλεσε μια πολύ ενδιαφέρουσα μεταφραστική πρόκληση, καθώς το πρωτότυπο κείμενο προφανώς δεν επιδίωκε να απευθυνθεί ποτέ σε αλλόγλωσσο κοινό. Είναι ένα εσωτερικό αστείο μεταξύ της συγγραφέως και των υπόλοιπων «μυστών» του συγκεκριμένου λογοτεχνικού ρεύματος της εποχής. Το κείμενο είναι άκρως διακειμενικό και ταυτόχρονα αυτοαναφορικό, ενώ το χιούμορ του προκύπτει από την σκιαγράφηση και την ανατροπή των μορφών και τύπων αυτών που τότε υπερκορέσανε το χώρο του φανταστικού* ένα έργο αγκυρομένο στον χώρο και χρόνο αναφοράς του, τόσο πολιτισμικά όσο και λογοτεχνικά. Η όποια προσπάθεια μετάφρασης ενός τέτοιου έργου ώστε να γίνει όχι μόνον αντιληπτό από τον ελληνόφωνο αναγνώστη, αλλά και με σκοπό να του προκαλέσει την ίδια αντίδραση και συναισθήματα που έχει ο αναγνώστης του κειμένου πηγή, είναι από μόνη της ένα τεράστιο εγχείρημα. Εν κατακλείδι, παρά τις δυσκολίες που αντιμετωπίσαμε θα μπορούσαμε να θεωρήσουμε ίσως την παρούσα μετάφραση επιτυχημένη, καθώς πετυχαίνει αν μη τι άλλο να προκαλέσει την απαραίτητη ιλαρότητα στο κοινό-στόχο, διατηρώντας επαρκώς την διακειμενικότητά του, έστω και μετατοπισμένη λίγο ως προς το χωροχρονικό της πλαίσιο.

5. ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

1. Λίστα των τοπωνυμίων του Χάρτη της Φαντασioχώρας, των πιθανών αποκωδικοποιήσεών τους και της μετάφρασής τους για την παρούσα εργασία.

Πρωτότυπο	Αποκωδικοποίηση	Αντιστοιχία	Τελικό
Sea of Da'ar Tenermen	Mediterranean Sea	Μεσόγειος Θάλασσα	Θάλασσα Σομ Ε'εγιός
Nine Apes Mtns	Apennine Mtns	Απέννινα Όρη	Πάνινα Όρη
Sea of Canispa	Caspian Sea	Κασπία Θάλασσα	Πιάσ'κα Θάλλασσα
The scrots	Corsica, or Storks?	Κορσική;	Ορτύκια
Death Mountains	-	-	Βουνά του Θανάτου
Great Northern Barrier	-	-	Μέγα Βόρειο Φράγμα
Jer Nehir	Rhine	Ποταμός Ρήνος	Ελ Όσ'νηρ
Nuneaton	George Eliot's birth place	Νωνήτον	Νωνήτον
Ca'ea Purtwydyn	-	-	Κά'εα Πορτβύντυν
Imperial Way	-	-	Αυτοκρατορική Οδός
River Smealt	-	-	Ποταμός Μαρίδης
Gna'ash	-	-	Γκνα'ας
Marshes	-	-	Βάλτοι
The Smoking Mountain of G'wd	Mountain of God	-	Το Ηφαίστειο του Θ'ου
River Nebadu	Danube	Δούναβης	Βανούδης Ποταμός
Penegerrin	Peregrine	Προσκυνητής, Ταξιδευτής ή το πουλί Πετρίτης	Σπερτίτη
Bay of Dogs	Bay of Dalmatia	Δαλματικές Ακτές	Κυνικός Κόλπος

Dark Citadel			Σκοτεινό Φρούριο
River Lavog	River Volga	Βόλγας	Ποταμός Γλάβος
Megamort hills	-	-	Πολύνεκροι Λόφοι
Bay of Ca'ast	-	-	Κόλπος Κα'αστ
Meldereth	Meldreth, South Cambridgeshire, England	Μέλντρεθ	Μέλντερεθ
Forest of Doom	-	-	Δάσος του Χαμού
Alginend	England +i	Η Αγγλία	Γληγανία
Port Stolbir	Bristol Port	Λιμάνι Μπρίστολ	Πόρτο Στόλμπρι
Rowany Peninsula	Norway Peninsula	Νορβηγική Χερσόνησος	Χερσόνησος Γηβανόρ
River Winge	-	-	Ποταμός Φτέρος
Om ce'falos	-	-	Ομ κέφαλος
Bay of Caysib	Bay of Biscay	Βισκαϊκός Κόλπος	Κασιβικός Κόλπος
Sea of Caysif	(παρήχηση του από πάνω)	-	Κασιφική Θάλασσα
Outer Ocean	-	-	Πέρα Ωκεανός
Island of Dragons	-	-	Δρακόνησος

6. ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Βιβλιογραφικές Πηγές

- ABRAMS, M. H. (2005). *Λεξικό Λογοτεχνικών Όρων. Θεωρία, Ιστορία, Κριτική Λογοτεχνίας*. Μτφρ. Γιάννα Δεληβοριά, Σοφία Χατζηιωαννίδου. Αθήνα, Πατάκης.
- AMOSSY, R., και LYONS, T. (1982). *The Cliché in the Reading Process*. SubStance. University of Wisconsin Press.
- BAKER, D.F. (2006). "What We Found on Our Journey through Fantasy Land". *Children's Literature in Education*, τομ. 37, σελ. 237–251. Κάλγκαρι, Καναδάς.
- BELLOS, D. (2011). *Is That a Fish in Your Ear*. Λονδίνο, Penguin Books.
- BLOOM, H. (2007). *Ο δυτικός κανόνας*. Μτφρ. Ταρβατζόγλου, Κ. Αθήνα, GUTENBERG.
- BROGAN, T. V. F., και PREMINGER, A. (1993). *The New Princeton encyclopedia of poetry and poetics*. Πρίνστον, Νιου Τζέρσεϊ, Princeton University Press.
- CASTRO VAZQUEZ, O. (2009). "(Re)examinando horizontes en los estudios feministas de traducción: ¿hacia una tercera ola?", *MonTI. 1, Monografías De Traducción e Interpretación*, Universitat Jaume I.
- CLUTE, J. και GRANT, J. (1999). *The Encyclopedia of fantasy*. Λονδίνο, Orbit.
- FRANCO AIXELÁ, J. (2000). *La traducción condicionada de los nombres propios (inglés-español): análisis descriptivo*. Σαλαμάνκα, Ediciones Almar.
- GREENBERG, M. H., TOLKIEN, J. R. R., και YOLEN, J. (2012). *After the King: stories in honor of J.R.R. Tolkien*. Νέα Υόρκη, Tor.
- JONES, D. W. (2006). *The tough guide to fantasyland*. New York, Firebird. (First ed. 1996).**
- JONES, D. W., (2001). *The chronicles of Chrestomanci. Vol. 1. The lives of Christopher Chant*. Νέα Υόρκη, Eos.
- JONES, D. W. (2012). *Reflections: on the magic of writing*. Νέα Υόρκη, Greenwillow Books.
- TZOOYNS, Ντ. Γ. (2004) *Οι περιπέτειες του Μάγου*, Μτφρ Βίκη Δέμου, Αθήνα, ΣΥΓΧΡΟΝΟΙ ΟΡΙΖΟΝΤΕΣ.
- ΚΑΒΑΚΟΠΟΥΛΟΣ, Λ. (2001). *Ξίφη και Μάγοι*, Μτφρ. Κανακάρης Ν., Θεσσαλονίκη, TERRANOVA.
- KENTPΩΤΗΣ, Γ. (1996/2000). *Θεωρία και πράξη της μετάφρασης*, Αθήνα, Δίαυλος.
- LANDERS, C. E. (2007). *Literary translation: a practical guide*. Κλίβεντον, Multilingual Matters.
- LEFEVERE, A. (1975). *Translating poetry: seven strategies and a blueprint*. Άμστερνταμ, Άσσεν, Van Gorcum.
- LI, HONG-MAN (2010). "Fantasy in Translation: A Study of Two Chinese Versions of The Lord of the Rings", *CROSS-CULTURAL COMMUNICATION, CSCanada* (Τομ. 6, αρ. 4, σελ. 20-27), Canadian Academy of Oriental and Occidental Culture.

- MANN, G. (2001). *The mammoth encyclopedia of science fiction*. Νέα Υόρκη, Carroll & Graf Publishers.
- MENEZES, A., PENTHEROUDAKIS, J., SMETS, M. (2002). "Translation of verbal idioms", *Proceedings of International Workshop on Computational Approaches to Collocations*.
- MENDLESOHN, F. (2013). *Diana Wynne Jones: Children's Literature and the Fantastic Tradition*. Λονδίνο, Routledge.
- MOORCOCK, M., MIÉVILLE, C., και VANDERMEER, J. (2004). *Wizardry & wild romance: a study of epic fantasy*. Όστιν, Τέξας, MonkeyBrain.
- MUNDAY, J. (2001). *Μεταφραστικές Σπουδές, Θεωρίες και Εφαρμογές*. Μτφρ. Φιλιππάτος, Α. Αθήνα, Μεταίχμιο.
- MURPHY, B. (2020). *Flame and Crimson: A History of Sword-and-Sorcery, Pulp Hero* Press.
- NEWMARK, P. (2008). *A textbook of translation*. Harlow, Longman.
- NORD, C. (2014). *Η μετάφραση ως στοχευμένη δραστηριότητα. Εισαγωγή στις λειτουργικές προσεγγίσεις*. Μτφρ. Γραμμενίδης, Σίμος και Λάμπρου, Δέσποινα, Αθήνα, Δίαυλος.
- PARIANOU, A. (2009). *Translating from major into minor languages*. Αθήνα, Δίαυλος.
- PRINGLE, D. (2007). *The ultimate encyclopedia of fantasy*. Βόρειο Σύδνευ, N.S.W., Random House Australia.
- SHAKESPEARE, W. (Ε' Έκδοση, 2018). *Μάκβεθ*. Μτφρ. Κ. Καρθαίος, Εκδόσεις Πατάκη, Αθήνα.
- STEINER, G. (2004). *Μετά τη Βαβέλ*. Μτφρ. Κονδύλης, Γ. Ν. Αθήνα, SCRIPTA.
- VENUTI, L. (1995). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, Λονδίνο-Νέα Υόρκη, Routledge
- ΘΕΟΔΩΡΟΠΟΥΛΟΥ, Ε. (2007). "Μετάφραση και Ιδιολεκτική Ποικιλότητα", *Proceedings of the First Meeting of Greek Translatologists*. Θεσσαλονίκη, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο.
- ΠΑΡΙΣΗΣ, Ι., ΠΑΡΙΣΗΣ Ν. (2009.) *Λεξικό Λογοτεχνικών Όρων*, Τεύχος Β', Αθήνα, ΟΕΔΒ.
- ΣΥΛΛΟΓΙΚΟ, (2010.) *ΚΕΙΜΕΝΑ ΝΕΟΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΛΟΓΟΤΕΧΝΙΑΣ*, Τεύχος Β'. Αθήνα, ΟΕΔΒ.
- ΤΣΙΓΚΟΥ Α. Μ. (2011). *Γλωσσολογία και μετάφραση, Προσεγγίζοντας τη μεταφραστική μονάδα*, Αθήνα, Δίαυλος.

- Ηλεκτρονικές Πηγές

<https://www.britannica.com/art/ballad-stanza> και
<https://www.britannica.com/art/common-metre> Λήματα σχετικά με την
 στιχουργική στην αγγλόφωνη ποίηση.
<https://www.sevenstories.org.uk/collection/collection-highlights/diana-wynne-jones>
 Σημειώσεις και σχόλια σχετικά με την Diana Wynne Jones.
<https://www.willowisps.gr/main/-/4/3/2019> Μαγικά Σπαθιά στη λογοτεχνία του
 φανταστικού
<https://filologika.gr/lykio/g-lykiou/genikis-pedias/neoelliniki-glossa/simeia-stixis/> Η
 χρήση των σημείων στίξης στην ελληνική
<https://www.books4yourkids.com/2013/05/the-tough-guide-to-fantasyland-revised.html>
<https://www.willowisps.gr/main/-gaming-/16/4/2018> Χάρτες στη λογοτεχνία και το
 gaming του Φανταστικού
https://sites.ualberta.ca/~urban/Projects/English/Motif_Index.html Unpacking World
 Folk-literature: Thompson's Motif Index, ATU's Tale Type Index, Propp's
 Functions and Lévi-Strauss's Structural Analysis for folk tales found around the
 world
https://sites.ualberta.ca/~urban/Projects/English/Motif_Index.htm Unpacking World
 Folk-literature: Thompson's Motif Index
<https://paroutsas.jmc.gr/verses.html> Κανόνες στιχουργικής

- Λεξικά

ΡΙΖΟΣ, Γ. (2004) *ΕΛΛΗΝΟΑΓΓΛΙΚΟ ΛΕΞΙΚΟ*. Αθήνα, Εκδόσεις Γιάννη Ρίζου.
 Ινστιτούτο Νεοελληνικών Σπουδών (1998). *Λεξικό της Κοινής Νεοελληνικής*.
 Θεσσαλονίκη, Ίδρυμα Μανόλη Τριανταφυλλίδη.
 ΜΠΑΜΠΙΝΙΩΤΗΣ, Γ. (1998). *Λεξικό της Νέας Ελληνικής Γλώσσας*. Αθήνα, Κέντρο
 Λεξικολογίας.
 WATTS, N. (2007). *Oxford Greek mini dictionary: Greek-English, English-Greek =
 Hellenoangliko, Angloelleniko*. Οξφόρδη, Oxford University Press.

- Ηλεκτρονικά Λεξικά και μεταφραστικές μνήμες

<https://www.wordreference.com/engr/>
<https://www.linguee.com/>
<https://www.translatum.gr/>
<https://iate.europa.eu/home>
<https://glosbe.com/en/el/>
[https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/
 triantafyllides/index.html](https://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/triantafyllides/index.html)

<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/>
<https://www.merriam-webster.com/dictionary/>