

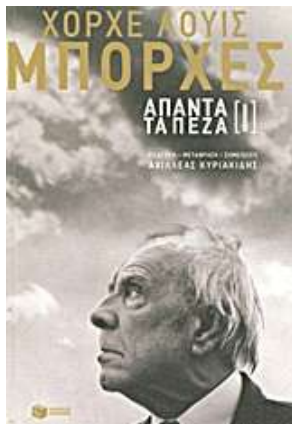
ΛΕΣΧΗ ΑΝΑΓΝΩΣΗΣ ΒΙΒΛΙΟΤΡΟΠΙΟ

8 Σεπτεμβρίου 2016 - Διά-Λογος

29 Σεπτεμβρίου 2016 - Βιβλιοτρόπιο

Συζήτηση Βιβλίου

«Άπαντα Τα Πεζά» του Χόρχε Λουίς Μπόρχες



Όταν διαβάζεις, μεταφράζεις, εκδίδεις τα "Άπαντα" του Χόρχε Λουίς Μπόρχες, αυτού του μείζονος και, ασφαλώς, πιο οικουμενικού συγγραφέα του 20ού αιώνα, δεν επικοινωνείς απλώς με ένα έργο ζωής, αλλά με ένα έργο-ζωή· αισθάνεσαι ότι εισδύεις σ' έναν κόσμο που σου φαίνεται ανοίκεια οικείος, σ' έναν θαυμαστό λαβύρινθο που σε κάθε επίσκεψη σου δείχνει σαν να έχει ανανεώσει τις φενάκες του και που τον ενοικούν ιδέες και θέματα-Μινώταυροι: ο ψευδαισθητικός χαρακτήρας της ανθρώπινης ύπαρξης· το απατηλόν του φυσικού κόσμου· η σχεδόν αναπόφευκτη αυθαιρεσία κάθε ορθολογιστικής σκέψης· το άπειρο και οι άπειρες δυνατότητες· η ιδέα πως ακόμα και το απειροελάχιστο πράγμα ή γεγονός περιλαμβάνει όλο το σύμπαν· πως ό,τι μπορούμε να φανταστούμε ή έχει ήδη συμβεί ή επίκειται να συμβεί· πως κάθε άνθρωπος είναι ταυτόχρονα κι ένας άλλος, αν όχι και όλοι οι άλλοι άνθρωποι· η ιδέα του κόσμου ως προσωπικής προβολής της βούλησης, εξού και, συχνά, στο έργο του Μπόρχες, θύμα και θύτης ταυτίζονται· η ιδέα του ανθρώπου ως πλάσματος του ονείρου κάποιου άλλου· η ιδέα μιας θείας χρονικής στιγμής όπου συμπυκνώνεται ή/ και δικαιώνεται μια ολόκληρη ζωή· η ιδέα του κόσμου ως βιβλιοθήκης όπου παραδέρνουμε όλοι αναζητώντας ένα αδιανόητο ευρετήριο των ευρετηρίων στο οποίο μπορεί και να έχει αποδελτιωθεί το νόημα-σχεδιά· η ιδέα ότι τα πάντα έχουν γραφεί κι ότι εμείς δεν κάνουμε άλλο απ' το να μηρυκάζουμε τα γεγραμμένα· η -συγγενής- ιδέα ότι μια λογοτεχνία διαφέρει από την άλλη ως προς τον τρόπο με τον οποίο διαβάζεται, εξού και το σκανδαλώδες "Κάθε συγγραφέας δημιουργεί τους προδρόμους του"· η -επίσης συγγενής- ιδέα ότι ο συγγραφέας δεν εκφράζει την πραγματικότητα στην οποία γράφει, αλλά επινοεί την πραγματικότητα στην οποία εκφράζεται· η ιδέα ότι η λογοτεχνία είναι ένα παιχνίδι με αντιμέτωπους καθρέφτες όπου οι μυθοπλασίες αντικρίζονται σε μια ιλιγγιώδη επανάληψη, κι ότι αυτό το παιχνίδι επιδέχεται (αν δεν απαιτεί ή επιβάλλει) εμπνευσμένες παραλλαγές, όπως, π.χ., την παρείσφρηση της ίδιας της μυθοπλασίας στον εαυτό της, σαν να της μεταγγίζεται το ίδιο της το αίμα· τέλος(;), η σύγχυση των ορίων και το θολό μεταίχμιο ανάμεσα στη ζωή και τον θάνατο, σε διηγήματα όπου ο ήρωας είναι νεκρός και δεν το ξέρει, ή ξαναγεννιέται για να πεθάνει "όπως πρέπει".