ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΠΟΥ ΒΑΣΙΖΕΤΑΙ ΣΤΟΝ ΠΑΡΑΓΟΝΤΑ ΑGÔΝ. ΚΕΙΜΕΝΟ ΚΑΙ ΔΙΑΚΕΙΜΕΝΟ ΣΤΗΝ "EROICA" ΤΟΥ ΚΟΣΜΑ ΠΟΛΙΤΗ ΚΑΙ ΣΤΑ "ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΝΙΟΒΗΣ" ΤΟΥ ΤΑΣΟΥ ΑΘΑΝΑΣΙΑΔΗ

Γεωργία Βλαχονικολέα, georgia.p.b12@protonmail.com

Το παιχνίδι (η επιθυμία και η διαδικασία του "παίζειν")

→ συνιστά φαινόμενο:

- πανανθρώπινο,
- με πληθώρα θεωρητικών επιστημονικών προσεγγίσεων / "μεταμορφώσεων" (Schwartzman, 1978),
- αδύνατο να οριοθετηθεί εννοιολογικά στη διαχρονία του (Έρικσον, 1990).

Στην αρχαία ελληνική γλώσσα ίσχυε σαφής διαχωρισμός μεταξύ:

- αθλήματος ("αγών"),

- δραστηριότητας του παιχνιδιού με τη γενική έννοια του όρου ("παίζειν", "παιδιά", "παίγμα") και

- του μέσου με το οποίο επιτυγχάνεται η δραστηριότητα ("παίγνιον", "άθυρμα") (Γκουγκουλή, 1993).

Στην κοινή νεοελληνική επικρατούν τρεις διαφορετικοί όροι για το παιχνίδι:

- "άθυρμα" (το αντικείμενο-παιχνίδι),
- "παιδιά" (το οργανωμένο παιχνίδι ή παιχνίδι με κανόνες),
- "παιχνίδι" (η δραστηριότητα του παιχνιδιού) (Φρειδερίκου & Φολερού, 2004).

Αποθησαυρίζοντας τις ποικίλες λειτουργίες του παιχνιδιού,

οι δύο εξέχοντες θεωρητικοί της προαναφερθείσας σημαίνουσας κατηγορίας

- Johan Huizinga (Ολλανδός πανεπιστημιακός ιστορικός: 1872-1945) και

- Roger Callois (1913-1978: Γάλλος φιλόλογος-υπερρεαλιστής)

εστιάζονται στην άρρηκτη σχέση εκείνης με τον πολιτισμό και τις επιμέρους εκφάνσεις του.

Ο Huizinga (1989, σσ. 78-138) αναφέρει ότι:

"Οι δύο διαρκώς επαναλαμβανόμενες μορφές, με τις οποίες αναπτύσσεται ο πολιτισμός μέσα στο παιχνίδι και ως παιχνίδι είναι η ιεροτελεστία και ο εορταστικός αγώνας. … Ο αγώνας έχει όλα τα τυπικά και τα περισσότερα από τα λειτουργικά χαρακτηριστικά ενός παιχνιδιού. … Στενά συνδέεται με το παιχνίδι η ιδέα της νίκης. … Νίκη σημαίνει να αναδεικνύεται κανείς καλύτερος με την έκβαση ενός παιχνιδιού. … Απ΄ αυτή την άποψη κερδίζει κάτι περισσότερο από αυτό καθεαυτό το παιχνίδι. Έχει κερδίσει υπόληψη, έχει αποκτήσει τιμή· κι αυτή η τιμή και η υπόληψη προστίθενται κατ΄ ευθείαν στα οφέλη της ομάδας στην οποία ανήκει ο νικητής. …

Αλλά πιο ενδιαφέρον είναι το εξής χαρακτηριστικό:

το <ένστικτο> ανταγωνισμού δεν είναι κατά κύριο λόγο για δύναμη ή θέληση κυριαρχίας. Το πρωταρχικό είναι η επιθυμία να ξεπεράσει κανείς τους άλλους, να πρωτεύσει και να τιμηθεί γι΄ αυτό. … Οι καρποί της νίκης ενδέχεται να είναι η τιμή, η υπόληψη, το γόητρο. … Ο ανταγωνισμός, [βέβαια], δεν γίνεται μόνο <για> κάτι, αλλά και <σε> κάτι και <με> κάτι.

Οι άνθρωποι ανταγωνίζονται για τα πρωτεία, <σε> δύναμη ή επιδεξιότητα, σε γνώση ή σε πλούτη, σε μεγαλείο, γενναιοδωρία, ευγενική καταγωγή ή αριθμό απογόνων. Ανταγωνίζονται <με> τη σωματική ρώμη ή τη δύναμη των όπλων, με τη λογική τους και με τις γροθιές τους, πολεμώντας ο ένας εναντίον του άλλου με υπερβολικές εκδηλώσεις, μεγάλα λόγια, κομπασμούς, λοιδορία, και τέλος με δόλο και απάτη. … Μπορούμε να μιλάμε για τον πόλεμο ως πολιτισμική λειτουργία μόνον εφόσον διεξάγεται μέσα σε μια σφαίρα, της οποίας τα μέλη θεωρούνται μεταξύ τους ως ίσοι ή ανταγωνιστές με ίσα δικαιώματα".

Ο Callois (2001) εκλαμβάνει το παιχνίδι ως το πεδίο αντικατοπτρισμού της σύνολης φυσιογνωμίας ενός πολιτισμού (των τάσεων, των συνηθειών, των γούστων, των ηθών, των πεποιθήσεων, των αξιών), όσο και καλλιέργειας των πολιτισμικών αυτών τάσεων στα μέλη της εκάστοτε κοινωνίας αναφοράς.

Στους συνεκτικούς παράγοντες της πραγματικής ζωής (δηλαδή των κοινωνικών θεσμών, των ηθών, του πολιτισμού) με το παιχνίδι καταχωρίζει την ανάγκη για προσωπική επιβεβαίωση, κοινωνική αποδοχή και υπερίσχυση, το ένστικτο του ανταγωνισμού, τη μαγεία του μυστικισμού και του μυστηρίου, την αναζήτηση της επανάληψης, την ικανοποίηση από την επίτευξη της λύσης, την επιβολή συγκεκριμένων κανόνων που οφείλουν να τηρηθούν και να γίνουν σεβαστοί.

Η τυπολογία των παιχνιδιών που ο Callois προτείνει διαιρείται σε τέσσερις ξεχωριστές κατηγορίες με κριτήριο τα κυρίαρχα στοιχεία του ανταγωνισμού (agôn), του τυχαίου (alea), της προσποίησης (mimicry) και του ιλίγγου (ilinx).

Τα παιχνίδια της κατηγορίας του ανταγωνισμού με ορισμένο διακύβευμα (agôn) συνιστούν μία μάχη ανάμεσα σε δύο άτομα, δύο ομάδες ή σ΄ έναν απροσδιόριστο αριθμό διαγωνιζομένων· από τους ανταγωνιζόμενους απαιτούν προσωπική προσπάθεια, επίμονη εξάσκηση, αυστηρή πειθαρχία, πείσμα για νίκη, θέληση για επικράτηση.

Για την έναρξή τους προϋποθέτουν ίσες ευκαιρίες και ισότητα πιθανοτήτων, ώστε να διευκολύνεται η ανάδειξη της ανωτερότητας του νικητή, ενώ οι συμμετέχοντες κάθε φορά ανταγωνίζονται μία συγκεκριμένη ιδιότητα (σωματική δύναμη, μνήμη, ταχύτητα, αντοχή, ευφυία).

Η παρούσα εργασία στοχεύει:

→ στη διακειμενική ανάγνωση/παράλληλη προσέγγιση δύο μεσοπολεμικών πεζογραφικών έργων, εστιάζοντας στην ανάλυση των αντίστοιχων αποσπασμάτων τους με θέμα το παιχνίδι που βασίζεται στον παράγοντα agôn (το στοιχείο του ανταγωνισμού)·

μέσα από τη στοχοθεσία αυτή επιδιώκεται:

→ καταρχήν, να μελετηθεί το συγκεκριμένο θέμα στα δύο επιλεχθέντα κείμενα και,

→ στη συνέχεια, να γίνει σύγκριση των παραλλαγών/τρόπων με τους οποίους χρησιμοποιείται το ίδιο θέμα από τους δύο διαφορετικούς συγγραφείς αντίστοιχα.

Το ερευνητικό μας υλικό συνθέτουν ομόθεμα αποσπάσματα από δύο μυθιστορηματικά έργα:

→ την "Eroica" του Κοσμά Πολίτη (έτος πρώτης δημοσίευσης: 1937 στο περιοδικό "Τα Νέα Γράμματα" / έτος α΄ έκδοσης: 1938) και

→ τα "Παιδιά της Νιόβης" (Τόμος Α΄) του Τάσου Αθανασιάδη (έτος α΄ έκδοσης: 1988) (Μητσάκης & Παπακυριακού, 2007).

Ως μεθοδολογικό εργαλείο χρησιμοποιείται η διακειμενική θεωρία (Παρίσης, 2007) στο μέτρο της υποβολής στον αναγνώστη από την πλευρά του Αθανασιάδη της λειτουργίας του διαλόγου ανάμεσα στο μεταγενέστερο παραχθέν έργο του και στην προγενέστερη σύνθεση του Πολίτη.

Το "θέμα" εισάγεται ως κριτικός όρος ακριβώς τον 20ό αιώνα· ωστόσο, η χρησιμότητά του αμφισβητείται έντονα, λόγω του συγκεχυμένου περιεχομένου του (για άλλους ταυτίζεται με την κεντρική ιδέα ενός κειμένου, το νοηματικό στοιχείο του, τις επαναλαμβανόμενες εικόνες, το ηθικό δίδαγμα του συγγραφέα κ.ά) (Παρίσης, ό.π.).

Ο Μαρκαντωνάτος (ό.π., σ. 177) αναφέρει ότι:

"Το αντικείμενο, το γεγονός, το συναίσθημα ή η ιδέα όπου στηρίζεται η υπόθεση ή απ΄ όπου αντλείται η έμπνευση ενός ή περισσότερων λογοτεχνικ[ών] έργ[ων] λέγεται γενικότερα *θέμα*. Στη λογοτεχνία ,..., οι *θεματικοί κύκλοι* προέρχονται: α) από το φυσικό ή το κοινωνικό περιβάλλον, β) από την περιοχή της φαντασίας ή του συναισθήματος, γ) από το χώρο του μύθου ή της ιστορίας, δ) από διάφορες άλλες περιοχές (εσωτερικές-εξωτερικές)".

Ο όρος "διακειμενικότητα" ("intertextualité"/ "intertextuality") εμφανίζεται στις γραμματολογικές σπουδές στα τέλη της δεκαετίας του 1960 και αποδίδεται στη Julia Kristeva, Γαλλίδα μυθιστοριογράφο, κριτικό και πανεπιστημιακή καθηγήτρια στο Παρίσι στο γνωστικό αντικείμενο ψυχανάλυση και λογοτεχνία (Παρίσης & Παρίσης, 2007· Μαρκαντωνάτος, 2008)· ωστόσο, το συγκεκριμένο ζήτημα, έμμεσα ή επιφανειακά, έχει απασχολήσει και προγενέστερους συγγραφείς (Still & Worton, 1996).

Η Kristeva αποδίδει την έννοια της "διακειμενικότητας" ως μια διαδικασία κατά την οποία ένα κείμενο απορροφά ένα άλλο, τροποποιώντας το. Η ίδια εκλαμβάνει ένα κείμενο ως το χώρο συνδυασμού ποικίλων λεκτικών εκφορών που απορρέουν από άλλα κείμενα, οι οποίες αποδυναμώνουν η μία την άλλη (Παρίσης, 2007).

Το "διακείμενο" (intertexte), τα διάφορα δηλαδή κειμενικά στοιχεία (π.χ. λέξεις, φράσεις, θέματα, περιγραφικές αναφορές, παραθέματα) τα οποία μπορούμε να διακρίνουμε σε περισσότερα από ένα λογοτεχνικά έργα, είτε άμεσα (εισαγωγή τους στο μελετώμενο κείμενο αυτολεξεί), είτε έμμεσα (υποδηλώσεις στο δικό τους νοηματικό περιεχόμενο) ξεκλειδώνουν την ερμηνεία του έργου και, συνάμα, υπογραμμίζουν τη σχέση (συγχρονική-διαχρονική) συνύπαρξης εκείνου με το πρωτότυπο (Παρίσης & Παρίσης, ό.π.).

Προεκτείνοντας την άποψη της Kristeva, αναφορικά με το αντικαθρέφτισμα άλλων κειμένων σε κάθε κείμενο, ο M. Riffaterre ορίζει το "διακείμενο" ως το σύνολο των κειμενικών στοιχείων που αναγνωρίζει, ανακαλεί και καταθέτει ο επαρκής αναγνώστης μέσα από την αναγνωστική του εμπειρία κατά την επαφή του με ένα συγκεκριμένο κείμενο· οπότε, εκείνος αντιλαμβάνεται πως το κείμενο που μελετά αποτελεί μια δεύτερη, τρίτη ή και πολλαπλή δοκιμή κειμενικής γραφής στη διαδικασία της οποίας εκείνος εμπλέκεται άμεσα και αποκλειστικά.

Η αναφορά, λοιπόν, ενός λογοτεχνικού έργου σε προγενέστερα κείμενα παραπέμπει στη διαλογικότητα/συνομιλία μεταξύ των κειμένων (σε αρκετές περιπτώσεις μάλιστα ανεξάρτητα από την πρόθεση ή την αρχική στοχοθεσία των συγγραφέων τους) (Παρίσης & Παρίσης, ό.π.).

Η "Eroica", το τρίτο κατά σειρά δείγμα μυθιστορηματικής γραφής του Κοσμά Πολίτη (Αθήνα, 1888-1974) (Ζήρας, 2007), τιμήθηκε με το πρώτο βραβείο κρατικού μυθιστορήματος το 1939 και από τότε παραμένει ένα βιβλίο-σταθμός στη νεοελληνική λογοτεχνική παραγωγή:

→ το οποίο, αποπνέει τη νοσταλγική ατμόσφαιρα της εφηβείας, καθώς και μια εξιδανικευμένη πρόσληψη των αιώνιων αληθειών της φιλίας, του έρωτα, του ηρωισμού και του θανάτου·

→ ο τίτλος του (παραπεμπτικός στην ηρωική συμφωνία του Μπετόβεν) εξακτινώνεται στην ηρωική/μυθική εποχή της αιώνιας εφηβείας, όσο και στην ηρωική/υπόρρητη πρόθεση του συγγραφέα να γράψει μια εκτεταμένη αφήγηση στο ύφος του έμμετρου λόγου (Κουμανταρέας, 1985· Αναγνωστάκη, 1996).

Ο Καραντώνης (1977, σ. 184) αναφέρει ότι: "Αληθινά, η <Eroica> είναι το μόνο πεζογράφημα της με[σο]πολεμικής λογοτεχνίας μας, που θα μπορούσε να συνταχθεί σε ομοιοκατάληκτους στίχους".

Ο ιστορικός χρόνος της "Eroica" τοποθετείται στο διάστημα πενήντα περίπου ημερών γύρω στο 1910 (από έμμεσες ενδείξεις), σε μια πόλη φανταστική, η οποία διαιρείται:

→ στην Κάτω Πόλη (χώρος οικείος: με οργανωμένη κοινωνική ζωή) και

→ στην Πάνω Πόλη (χώρος αλλότριος: με ερημικούς δρόμους και οργιαστική βλάστηση)·

Στην Πάνω Πόλη βρίσκονται τα Πάνω Περιβόλια, ενδιάμεσος κατοικημένος χώρος ανάμεσα στην πόλη και την εξοχή και

πεδίο ελεύθερης δράσης μιας ομάδας εφήβων/εξιδανικευμένων προσώπων (Λοΐζος, Αλέκος, Αντρέας, Σταύρος, Κλεόβουλος, Μιχάλης, Αντώνης, Μεμάς) στο μεταίχμιο ανάμεσα στην παιδική και την ανδρική ηλικία.

Η πλοκή της "Eroica" αναπτύσσεται πάνω στο θάνατο ενός εφήβου (του Αντρέα), στη γνωριμία του δεκατετράχρονου Αλέκου με μια κοπέλα (τη Μόνικα) και το θάνατό του μετά την ερωτική τους ένωση. Συνάμα, ο αρχηγός της ομάδας, ο περίπου δεκαπεντάχρονος Λοΐζος, γνωρίζει και αυτός τη Μόνικα, η οποία τον ερωτεύεται· μετά το θάνατο της μητέρας του εκείνος εγκαταλείπει την πόλη οριστικά.

Κάποιο απόγευμα του Φλεβάρη, εκτελώντας εντολή του αρχηγού τους, ο Αντρέας καταδιώκει το συνομήλικό τους Πιερ και πιθανό καταδότη του παιχνιδιού τους "οι πυροσβέστες" (πρώτα μεταφέρουν αυτοσχέδια αντλία νερού και, στη συνέχεια, ανάβουν φωτιά και την τροφοδοτούν με βέργες στη μέση του δρόμου στα Πάνω Περιβόλια)·

στην προσπάθειά του αυτή ο συγκεκριμένος έφηβος τραυματίζεται, καθώς αποπειράται έναν ηρωικό άθλο (για να κερδίσει χρόνο πηδάει από γέφυρα με τρισήμισι μέτρα ύψος), κάνει αντιτετανικό ορό μετά από ιατρική υπόδειξη, αλλά σε λίγες μέρες πεθαίνει.

Ο αρχηγός της ομάδας (Λοΐζος) προσκαλεί τα υπόλοιπα μέλη (μαζί ακόμα με δύο συνομηλίκους τους εκτός ομάδας, το Λάϊο και τον Πέτροβικ) την Τσικνοπέμπτη (από τις τρεις το απόγευμα μέχρι το βράδυ) στο Ψωμάλωνο να συμμετέχουν σε μεταθανάτιους αθλητικούς αγώνες:

→ φαινομενικά στη μνήμη του Αντρέα, φίλου τους με αρχαιόπρεπο αγαλμάτινο σώμα και πιο επιμελούς συμμαθητή τους στο Γυμνάσιο·

→ στην ουσία, θέλοντας να αντιταχθούν στην αναπόδραστη μοίρα του ανθρώπου στο θάνατο και μέσα από αυτή τη δυναμική διαδικασία να απελευθερωθούν ψυχικά, προσεγγίζοντας την απεραντοσύνη (Πολίτης, 1986).

Ο Πολίτης (ό.π., σσ. 77-75) αναφέρει ότι: "Όλοι νιώθαμε μια έφεση σωματική για την αθανασία, να επιδείξουμε τη δύναμή μας σαν πρόκληση, σα μιαν εκδίκηση γι΄ αυτό που είχε γίνει. Περιμένοντας ν΄ αρχίσουν τ΄ αγωνίσματα, άλλος δοκίμαζε κάποιο παλμό και άλλος διασκελιές για πήδημα ή για δρόμο. Τέντωναν τα ελαστικά κορμιά κι έπαιζαν οι μυώνες. Ήταν μια λύτρωση μέσα στο ισορροπημένο φως. Τις στιγμές εκείνες παραμερίστηκε κάθε τι μεταβλητό, ιδέες και άλλα τέτοια μαλθακά φαινόμενα. Οι γραμμές, το σφρίγος, τα κορμιά, σήμαιναν κάτι σταθερό κι αιώνιο: την αγαλμάτινη αρμονία των θεών που θριαμβεύουν δίχως κόπο πάνω από ανθρώπινες κακομοιριές".

Αναμένοντας την έναρξη των αγώνων ο Λοΐζος απομονώνεται στην ακροθαλασσιά· ο ίδιος συμμετέχει στις αθλοπαιδιές όχι ως αθλητής, αλλά ως απόμακρος παρατηρητής. Ωστόσο, εκείνος έχει φροντίσει οι μεταθανάτιοι αθλητικοί αγώνες να συνοδεύονται μουσικά με πίπιζα και νταούλι από δύο γυφτάκια.

● Στο πήδημα και στο λιθάρι οι ξένοι συμμετέχοντες σημειώνουν τέσσερις νίκες· μάλιστα, στο λιθάρι κατατάσσονται δεύτερος ο Αλέκος και τρίτος ο Αντώνης.

● Στην πάλη προφανώς νικητής ανακηρύσσεται ο Κλεόβουλος έναντι του Μεμά.

● Στο δρόμο οχτακοσίων μέτρων ο συγγραφέας δεν αποκαλύπτει το νικητή, αφού κάτω από άλλες συνθήκες θα ήταν ο Αντρέας.

● Στο αγώνισμα του δίσκου, πάλι, δεν αποκαλύπτεται ο νικητής.

Απεναντίας, συγκρίνοντας το Μιχάλη με το νεκρό Αντρέα ο Λοΐζος υποτιμά τον πρώτο εντονότατα: είχε ξεσπάσει σε κλάματα, λόγω άστοχης ρήψης του δίσκου στο πόδι του από τον Αντώνη.

Μετά τη λήξη των αθλητικών αγώνων ο Λοΐζος ανάβει μεγάλη φωτιά στην οποία ρίχνει την "πυροσβεστική" πανοπλία, καθώς και την περικεφαλαία του Αντρέα, ενώ, αντί για εκατόμβη, προσπαθεί να θυσιάσει έναν κοκκινόγατο· σε ένδειξη θρήνου για το θάνατο του επιστήθιου φίλου του κυλιέται στο χώμα, όπως ο Αχιλλέας για το νεκρό Πάτροκλο.

Κατά τη διάρκεια των μεταθανάτιων αυτών τελετών δέχεται την επίσκεψη των δύο πλέον αγαπημένων του προσώπων:

● της μητέρας του με τη μορφή της θάλασσας (όπως της Θέτιδος στον Αχιλλέα), καθώς και

● του νεκρού φίλου του μέσα από τη μορφή μιας σκιάς με πανοπλία. Ο Πολίτης (ό.π., σ. 81) αναφέρει ότι: "- Πού η ανάλαφρη περπατησιά; Πού η γλυκειά λαλιά σου; - σπάραξε μια φωνή και πάλι ξανακύλησε στο χώμα".

Τα "Παιδιά της Νιόβης (τόμοι Α΄-Δ΄), το πέμπτο και τελευταίο κατά σειρά δείγμα μυθιστορηματικής γραφής από τον Τάσο Αθανασιάδη (Σαλιχλί Μ. Ασίας, 1913 – Αθήνα, 2006) (Μητσάκης & Παπακυριακού, 2007), εντάσσεται σε μια ανανεωμένη μορφή του είδους κατά τον 20ο αιώνα:

● του μυθιστορήματος-ποταμού ("roman-fleuve" ή "roman-cycle"), που δηλώνει σειρά τουλάχιστον τριών αυτοτελών, αλλά αλληλοεξαρτώμενων μυθιστορημάτων, τα οποία παρακολουθούν την εξελικτική πορεία των ηρώων τους στη διάρκεια πολλών ετών ή και γενεών (Καραντώνης, ό.π.).

Οι δύο πρώτοι τόμοι της σειράς τιμήθηκαν με το λογοτεχνικό βραβείο Ιπεκτσί Ελληνοτουρκικής φιλίας και Ειρήνης το 1989 (ακολούθησε η έκδοση δύο ακόμη τόμων το 1995), ενώ η σειρά αυτή καθαυτή αποτελεί μία από τις δύο πιο ολοκληρωμένες και καταξιωμένες μυθιστορηματικές συνθέσεις του συγγραφέα (Σταυροπούλου, 1996).

Ο κύριος κορμός της πλοκής στα "Παιδιά της Νιόβης" (τόμοι Α΄-Δ΄) ανασυνθέτει την ευτυχισμένη ζωή της οικογένειας του Μιχαλάκη Αναστασιάδη στη Μικρά Ασία, την περιγραφή της Καταστροφής του 1922 και την παρουσίαση της προσφυγικής τους ένταξης στον ελλαδικό χώρο. (Σταυροπούλου, 2014).

Εξαιρώντας τις δύο από τις τρεις αφηγηματικές εστιάσεις, εκείνης του παντογνώστη τριτοπρόσωπου αντικειμενικού αφηγητή, καθώς και της απροσδιόριστης χρονικά προσωπικής ημερολογιακής "φωνής" (journal intime) με τη μορφή μιας προφορικής αναδρομικής πλασματικής αυτοβιογραφίας του παιδιού και κατόπιν έφηβου Στέργιου Αναστασιάδη (alter ego του συγγραφέα),

● η εξωτερική ημερολογιακή "φωνή" (journal externe)-ντοκουμέντο ενός ώριμου συμπολίτη της προαναφερθείσας οικογένειας αποκαλύπτει πως στα "Παιδιά της Νιόβης" (τόμοι Α΄-Δ΄):

ο ιστορικός χρόνος τοποθετείται από τις 27 Ιουνίου 1917 έως τις 28 Αυγούστου 1922 (Τσούπρου, 2007).

Αποκλειστικά, στον πρώτο τόμο των "Παιδιών της Νιόβης" το χρονικό πλαίσιο των διαδραματιζόμενων γεγονότων εκτείνεται χρονικά από τις 27 Ιουνίου 1917 μέχρι τις 28 Νοεμβρίου 1919 στο γενέθλιο τόπο του Αθανασιάδη, την κωμόπολη Σαλιχλί (κοντά στις Σάρδεις της αρχαίας Λυδίας), η οποία διαιρείται σε δύο συνοικίες, την πάνω και την κάτω.

Οι "επανωμαχαλιώτες" μαθητές του αρρεναγωγείου (ανάμεσά τους και ο Στέργιος Αναστασιάδης) έχουν αρχηγό τους το δεκαεξάχρονο έφηβο Θεόφιλο Σοφιανόπουλο:

● μαθητής στο γυμνάσιο της Μαγνησίας, με υποβλητική εξωτερική εμφάνιση (αθλητικό σώμα, ελκυστικά χαρακτηριστικά) και συγγραφικές επιδόσεις στη "Διάπλαση", παραμονή Πρωτοχρονιάς του 2018 συγκρούεται θανάσιμα πάνω στο ποδήλατό του με μια καρότσα, λόγω ολισθηρότητας από τη βροχή.

Την ημέρα του μνημόσυνου του Θεόφιλου, στα μέσα Φεβρουαρίου, οι τέσσερις επιστήθιοι φίλοι του (Αυγουστής, Αρτέμης, Ευάγγελος, Ζαχαρίας) χειροδικούν και υποτάσσουν έναν "κατωμαχαλιώτη" μαθητή (τον Ηλία), ο οποίος περιυβρίζει το νεκρό στο προαύλιο του σχολείου, λόγω ερωτικής αντιζηλίας·

η ατίμωσή του αυτή προκαλεί αφορμή για γενικευμένη σύρραξη ανάμεσα στους "επανωμαχαλιώτες" και στους "κατωμαχαλιώτες".

Το απόγευμα της ίδιας, κιόλας, μέρας στη διαχωριστική αλάνα ανάμεσα στην απάνω και στην κάτω γειτονιά αναμετριούνται στον πετροπόλεμο οι αντίστοιχες ομάδες παιδιών (καθεμιά τους διαιρείται σε τέσσερις υποομάδες, ενώ στους "επανωμαχαλιώτες" αρχηγικούς ρόλους κατέχουν οι τέσσερις προαναφερθέντες φίλοι του Θεόφιλου).

Η έκβαση της μάχης κρίνεται αμφίρροπη για αρκετή ώρα, αφού και οι δύο πλευρές διακρίνονται από ορμητικότητα, πείσμα και γνώση πολεμικών τεχνικών (τοποθέτηση εμπροσθοφυλακών-οπισθοφυλακών· πραγματοποίηση επιθέσεων, εφόδων, ελιγμών, αντεπιθέσεων, αιφνιδιασμών, ανακαταλήψεων χαμένων εδαφών την κατάλληλη στιγμή).

Αν και ο πλέον ριψοκίνδυνος από τους τέσσερις "επανωμαχαλιώτες" αρχηγούς (Αυγουστής) τίθεται εκτός μάχης, λόγω τραυματισμού του στο κεφάλι, τη νίκη κερδίζουν εκείνοι χάρη στην εξυπνάδα και την επινοητικότητά τους.

Το προπέτασμα της σκόνης στο δρόμο μπροστά από το πεδίο της μάχης, λόγω της απρόσμενης διέλευσης ενός καραβανιού από καμήλες, επιτρέπει στον Αρτέμη με την ομάδα του να αιφνιδιάσουν σκυφτοί τα εχθρικά νώτα. Ταυτόχρονα, η τυμπανοκρουσία τενεκέδων από την ομάδα του Ευάγγελου, μετά από εντολή εκείνου, προκαλεί άτακτη υποχώρηση και συνακόλουθης καταδίωξης της εχθρικής όχι μόνο οπισθοφυλακής, αλλά και εμπροσθοφυλακής.

Κάποιους από τους ηττημένους αντιπάλους σηκώνουν στα χέρια με ιαχές θριάμβου ο Αρτέμης με τον Ευάγγελο ως έπαθλα νίκης, καταχειροκροτούμενοι από τους θεατές των γύρω σπιτιών.

Μετά τον τερματισμό του πετροπόλεμου, ο Αυγουστής αποπειράται έναν ηρωικό άθλο: ενώ το αίμα από το τραυματισμένο κεφάλι του στη μάχη φτάνει μέχρι το σαγόνι του, αποκρύπτει ότι πονάει· επιπρόσθετα, για αποφυγή δημοσιότητας αρνείται επίδεση της πληγής του.

Διαδοχικά, ο Αρτέμης ανακοινώνει πως κατά τον αιφνιδιασμό της εχθρικής οπισθοφυλακής με την ομάδα του διέκρινε το Θεόφιλο πάνω στο ποδήλατό του να τον προτρέπει να βιαστούνε πριν κατακάτσει ο κουρνιαχτός και φανερωθούνε.

Ο Ζαχαρίας, πάλι, διαβεβαιώνει πως σ΄ όλη τη διάρκεια της μάχης ένιωθε την εποπτεία εκείνου.

Εκφράζοντας ευγνωμοσύνη για την καθοριστική συμβολή του νεκρού φίλου τους στην έκβαση της μάχης, επισκέπτονται τον τάφο του και αποδίδουν τιμές.

Κρατώντας τη φυσαρμόνικα του Θεόφιλου ο Αρτέμης παίζει αγαπημένες μελωδίες εκείνου, όπως: "Σαν πας στην Καλαμάτα...", "Στης ακρίβειας τον καιρό επαντρεύτηκα κι εγώ...", "Θα σπάσω κούπες για τα λόγια πού΄πες...", "Σε γνωρίζω από την κόψη του σπαθιού την τρομερή...".

Τέλος, οι τέσσερις επιστήθιοι φίλοι του επιλέγουν να τον αποχαιρετίσουν παρόμοια (σχεδόν) με τους ήρωες του 1821: αντί για πυροβολισμούς στον αέρα, σκοπεύουν με τις σφεντόνες τους μία και μόνο φορά τα κλαδιά των κυπαρισσιών, τρομάζοντας σμήνη χελιδονιών.

Η λειτουργία της ανθολόγησης αποσπασμάτων

με θέμα το παιχνίδι που βασίζεται στον παράγοντα agôn (δηλαδή στο στοιχείο του ανταγωνισμού) από την "Eroica" ως βασικού και πρόδηλου διακειμένου για τα "Παιδιά της Νιόβης" (Τόμος Α΄)

δομείται πάνω στις ακόλουθες αντιστοιχίες ανάμεσα στα δύο μυθιστορήματα:

- αφορμή για τη διεξαγωγή του παιχνιδιού, που βασίζεται στον παράγοντα agôn (δηλαδή στο στοιχείο του ανταγωνισμού) αποτελεί:

● ο απροσδόκητος θάνατος επιστήθιου φίλου του/των αρχηγού/-ών κάθε ομάδας παιδιών και η επιθυμία του/τους:

→ φαινομενικά για υπεράσπιση της μνήμης του·

→ στην ουσία, μέσα από τη διαδικασία του παίζειν-ζειν επιδιώκουν να αναμετρηθούν με το αναπότρεπτα τραγικό ερώτημα της ζωής, εκείνο του θανάτου, και μέσα από τη συναισθηματική τους κάθαρση να αλλάξει ριζικά η αντίληψή τους για το γύρω κόσμο.

- τα δύο λογοτεχνικά "πρόσωπα" που πεθαίνουν απροσδόκητα (Θεόφιλος-Αντρέας) παρουσιάζονται:

→ ως αντρείες, αλλά εξιδανικευμένες μορφές,

→ υπαρκτές μόνο μέσα από την απουσία τους.

- η αδελφική φιλία:

→ Αυγουστή/Αρτέμη/Ευάγγελου/Ζαχαρία-Θεόφιλου και

→ Λοΐζου-Αντρέα

παραπέμπουν

→ στη φιλία Αχιλλέα-Πάτροκλου (Ομήρου Ιλιάδα).

- οι εξαϋλωμένες μορφές:

→ του Θεόφιλου και του Αντρέα,

που στέκονται σαν σκιές πάνω από τα πρόσωπα:

→ του Αρτέμη και του Λοΐζου αντίστοιχα,

περιβάλλονται από μιαν αρχετυπική αχλή,

όπως οι σκιές του Οδυσσέα, του Τηλέμαχου και της Πηνελόπης (Ομήρου Οδύσσεια).