



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ  
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ

ΣΧΟΛΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΩΝ ΚΑΙ  
ΑΝΘΡΩΠΙΣΤΙΚΩΝ ΕΠΙΣΤΗΜΩΝ

ΠΑΙΔΑΓΩΓΙΚΟ ΤΜΗΜΑ ΝΗΠΙΑΓΩΓΩΝ



ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

ΔΙΔΡΥΜΑΤΙΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ  
“Δημιουργική Γραφή”

Κατεύθυνση: Κινηματογραφική – Τηλεοπτική Συγγραφή

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

Η Τεχνική της *Mise en Abyme* ως Μηχανισμός στην Κινηματογραφική Κωμωδία:

Ιστορίες μέσα σε ιστορίες μέσα σε ιστορίες

στον Terry Gilliam, τους Monty Python, και την *Κόλαση* του Δάντη

Νικολέττα Χουχουλή

(Α.Μ.: 7619)



Επιβλέπων Καθηγητής: Παναγιώτης Ιωσηφέλης

Αθήνα, Νοέμβριος 2024



---

<sup>1</sup> Εικόνα πρώτης σελίδας: Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



Copyright © 2024 Νικολέττα Χουχουλή.  
Με επιφύλαξη παντός δικαιώματος. All rights reserved.

Η παρούσα εργασία αποτελεί πνευματική ιδιοκτησία της φοιτήτριας («συγγραφέας/δημιουργός») που την εκπόνησε. Απαγορεύεται η αντιγραφή, αποθήκευση και διανομή της παρούσας εργασίας, εξ ολοκλήρου ή τμήματος αυτής, για εμπορικό σκοπό. Επιτρέπεται η ανατύπωση, αποθήκευση και διανομή για σκοπό μη κερδοσκοπικό, εκπαιδευτικής ή ερευνητικής φύσης, υπό την προϋπόθεση να αναφέρεται η πηγή προέλευσης και να διατηρείται το παρόν μήνυμα.

Στο πλαίσιο της πολιτικής ανοικτής πρόσβασης η συγγραφέας/δημιουργός εκχωρεί στο Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, μη αποκλειστική άδεια χρήσης του δικαιώματος αναπαραγωγής, προσαρμογής, δημόσιου δανεισμού, παρουσίασης στο κοινό και ψηφιακής διάχυσής τους διεθνώς, σε ηλεκτρονική μορφή και σε οποιοδήποτε μέσο, για διδακτικούς και ερευνητικούς σκοπούς, άνευ ανταλλάγματος και για όλο το χρόνο διάρκειας των δικαιωμάτων πνευματικής ιδιοκτησίας. Η ανοικτή πρόσβαση στο πλήρες κείμενο για μελέτη και ανάγνωση δεν σημαίνει καθ' οιονδήποτε τρόπο παραχώρηση δικαιωμάτων διανοητικής ιδιοκτησίας της συγγραφέως/δημιουργού ούτε επιτρέπει την αναπαραγωγή, αναδημοσίευση, αντιγραφή, αποθήκευση, πώληση, εμπορική χρήση, μετάδοση, διανομή, έκδοση, εκτέλεση, «μεταφόρτωση» (downloading), «ανάρτηση» (uploading), μετάφραση, τροποποίηση με οποιονδήποτε τρόπο, τμηματικά ή περιληπτικά της εργασίας, χωρίς τη ρητή προηγούμενη έγγραφη συναίνεση της συγγραφέως/δημιουργού. Η συγγραφέας/δημιουργός διατηρεί το σύνολο των ηθικών και περιουσιακών της δικαιωμάτων.

Οι απόψεις, οι θέσεις και τα συμπεράσματα που περιέχονται σε αυτήν την εργασία εκφράζουν αποκλειστικά τη συγγραφέα/δημιουργό και δεν πρέπει να ερμηνευθεί ότι αντιπροσωπεύουν τις θέσεις του επιβλέποντος, της επιτροπής εξέτασης ή τις επίσημες θέσεις του Τμήματος και του Ιδρύματος.



## ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ ΚΑΙ ΑΝΑΛΗΨΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΗΣ ΕΥΘΥΝΗΣ

Με πλήρη επίγνωση των συνεπειών του νόμου περί πνευματικών δικαιωμάτων, δηλώνω υπεύθυνα ότι είμαι αποκλειστική συγγραφέας της παρούσας Μεταπτυχιακής Διπλωματικής Εργασίας και ότι αυτή αποτελεί αποκλειστικά προϊόν προσωπικής μου εργασίας, προετοιμάστηκε και ολοκληρώθηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και δεν είναι προϊόν μερικής ή ολικής αντιγραφής. Κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται λεπτομερώς στην εργασία αυτή. Όλες οι πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, απόψεων, θέσεων και προτάσεων, ιδεών και λεκτικών αναφορών, είτε κατά κυριολεξία είτε βάσει επιστημονικής παράφρασης, αναφέρονται στο σύνολό τους, πλήρως και με σαφείς αναφορές, ακολουθώντας τους κανόνες της επιστημονικής παράθεσης, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Δηλώνω, επίσης, ότι αναλαμβάνω πλήρως την προσωπική και ατομική ευθύνη και όλες τις συνέπειες του νόμου στην περίπτωση κατά την οποία αποδειχθεί, διαχρονικά, ότι η εργασία αυτή ή τμήμα της δεν μου ανήκει διότι είναι προϊόν λογοκλοπής άλλης πνευματικής ιδιοκτησίας.

Αυτή η εργασία εκπονήθηκε και υποβάλλεται ως μερική εκπλήρωση των απαιτήσεων του Διδρυματικού Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών “Δημιουργική Γραφή” του Πανεπιστημίου Δυτικής Μακεδονίας και του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, για την χορήγηση του Διπλώματος Μεταπτυχιακών Σπουδών στη Δημιουργική Γραφή με ειδίκευση στην Κινηματογραφική και Τηλεοπτική Συγγραφή. Δηλώνω, συνεπώς, ότι η εργασία αυτή δεν έχει κατατεθεί ούτε έχει αξιολογηθεί στο πλαίσιο των απαιτήσεων για τη λήψη άλλου μεταπτυχιακού ή προπτυχιακού τίτλου σπουδών ή επαγγελματικής πιστοποίησης, στην Ελλάδα ή στο εξωτερικό, πλην του παρόντος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του διπλώματός μου.

Η δηλούσα,

Χουχουλή Νικολέττα  
(Α.Μ.: 7619)

Ημερομηνία: 28/11/2024



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΔΥΤΙΚΗΣ  
ΜΑΚΕΔΟΝΙΑΣ



ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ  
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ  
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

Μεταπτυχιακή Διπλωματική Εργασία

**Η Τεχνική της Mise en Abyme ως Μηχανισμός στην Κινηματογραφική Κωμωδία:  
Ιστορίες μέσα σε ιστορίες μέσα σε ιστορίες  
στον Terry Gilliam, τους Monty Python, και την *Κόλαση* του Δάντη**

Νικολέττα Χουχουλή  
(Α.Μ.: 7619)

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή  
Επιβλέπων Καθηγητής: Παναγιώτης Ιωσηφέλης  
Μέλη Επιτροπής: Γιάννης Αντάμης  
Νεφέλη Δημητριάδη

Αθήνα, Νοέμβριος 2024



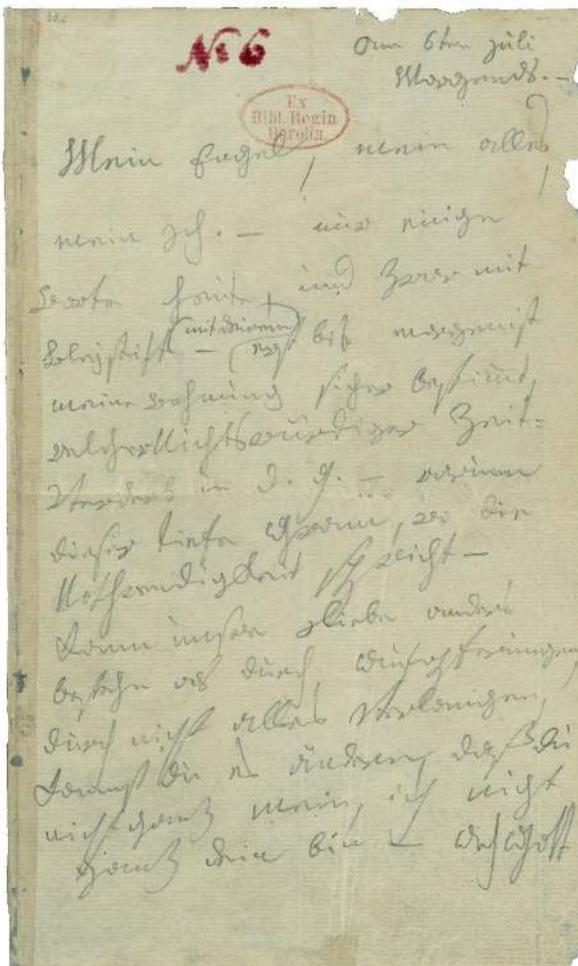
## Ευχαριστίες

Σ' αυτά τα τέσσερα χρόνια, πήρα μερικά απ' τα πολυτιμότερα μαθήματα που θα μπορούσα να πάρω –στο σενάριο και στη ζωή– για να μπορέσω να μεγαλώσω λίγο πιο γρήγορα, λίγο πιο απότομα, λίγο πιο αληθινά. Ευχαριστώ τους καθηγητές μου για την υποστήριξή τους. Τους ευχαριστώ γιατί μου έμαθαν το “ξανά, ξανά, ξανά”. Αυτό το ξανά, όπως και το κάθε αύριο, είναι πάντα δύσκολο· ίσως το μόνο που μπορεί να το κάνει ευκολότερο είναι μια επόμενη λέξη στο χαρτί, ένα ακόμα ερωτηματικό: “Τι θα γινόταν αν...;”

“Change moves in spirals, not circles. For example, the sun goes up and then it goes down. But every time that happens, what do you get? You get a new day. You get a new one. When you breathe, you inhale and you exhale, but every single time that you do that, you're a little bit different than the one before. We're always changing. And it's important to know that there are some changes you can't control and that there are others you can.”

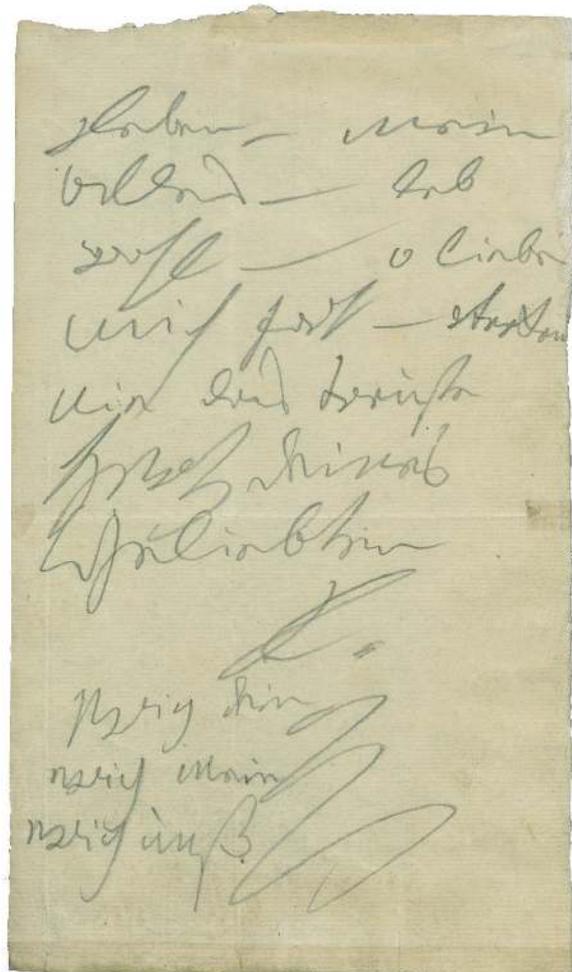
*Half Nelson* (Ryan Fleck & Anna Boden, 2006)

## Αντί Αφιέρωσης



(Σελίδα 1)

Έξι Ιουλίου, το πρωί. -  
Αγγελέ μου, εσύ το Όλον μου, ο εαυτός μου -  
μόνο λίγα λόγια σήμερα, κι αυτά με μολύβι -  
(το δικό σου)...



(Σελίδα 10)

...ζωή μου - το παν για μένα - Αντίο - Ω,  
συνέχισε να μ' αγαπάς - μην παραγνωρίζεις  
την τόσο πιστή καρδιά του αγαπημένου σου  
L.  
για πάντα για σένα  
για πάντα για μένα  
για πάντα για μας

Η πρώτη και η τελευταία σελίδα από το γράμμα του Μπετόβεν το οποίο απευθύνει στην  
“Αθάνατη Αγαπημένη” (“Immortal Beloved”, στο πρωτότυπο: “Unsterbliche Geliebte”).



Η διάσημη, πλέον, ερωτική επιστολή γράφτηκε με μολύβι, σε 10 μικρές σελίδες, μεταξύ 6 και 7 Ιουλίου του 1812, ενώ ο Μπετόβεν βρισκόταν για θεραπεία στα ιαματικά λουτρά του Toeplitz στη Βοημία<sup>2</sup>.

Στο γράμμα δεν έχει σημειωθεί η αποδέκτρια -ο Μπετόβεν ξεκινάει με την απεύθυνση “Άγγελέ μου”<sup>3</sup>, και αναφέρεται στην “Αθάνατη Αγαπημένη” του μόνο μια φορά, προς το τέλος του γράμματος. Το γράμμα βρέθηκε μετά τον θάνατό του σε ένα μυστικό συρτάρι, χωρίς διεύθυνση αποστολής και χωρίς φάκελο, πράγμα που σημαίνει ότι πιθανόν να μη στάλθηκε ποτέ<sup>4</sup>.

Η αναζήτηση της αληθινής ταυτότητας της “Αθάνατης Αγαπημένης” έχει μετατραπεί σε κυνήγι θησαυρού που μέχρι και σήμερα δεν έχει ολοκληρωθεί. Η μυστηριώδης αποδέκτρια παραμένει άγνωστη και διχάζει τους μελετητές του Μπετόβεν, που έχουν κάνει μια σειρά από εικασίες και υποθέσεις για το αληθινό πρόσωπο αυτής της γυναίκας.

Η πρωτότυπη επιστολή βρίσκεται στην Κρατική Βιβλιοθήκη του Βερολίνου (Staatsbibliothek zu Berlin, Prussian Cultural Heritage Foundation). Πιστό αντίγραφο της επιστολής διαθέτει η Βιβλιοθήκη του Κογκρέσου (Library of Congress)<sup>5</sup>.

---

<sup>2</sup> Στάβερης, Σ. (2015) *Τρεις επιστολές του Λούντβιχ Βαν Μπετόβεν προς την Αθάνατη Αγαπημένη*. LiFO.gr. [Τρεις επιστολές του Λούντβιχ Βαν Μπετόβεν προς την Αθάνατη Αγαπημένη | LiFO](#)

<sup>3</sup> Μετάφραση (από τα γαλλικά): lnbeethoven.com. Πηγή: Στάβερης, Σ. LiFO.gr., ο.π.

<sup>4</sup> Wikipedia contributors. (2024). Immortal Beloved. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Immortal Beloved - Wikipedia](#)

<sup>5</sup> Beethoven, L. V. (1812) Letter by Ludwig van Beethoven to his "Immortal Beloved". [Place of Publication Not Identified: Publisher Not Identified, -07-06 to -07-07] [Pdf] Retrieved from the Library of Congress, [Letter by Ludwig van Beethoven to his "Immortal Beloved". | Library of Congress](#)





Ευχαριστίες . . . . .	6
Αντί Αφιέρωσης . . . . .	7
Περιεχόμενα . . . . .	9
Κατάλογος Πινάκων και Διαγραμμάτων . . . . .	11
Κατάλογος Σχεδίων και Φωτογραφιών . . . . .	12
Περίληψη . . . . .	14
Abstract . . . . .	16
<b>Αντί Προλόγου: το άσμα Ε' της Κόλασης</b> . . . . .	18
<b>Εισαγωγή</b> . . . . .	23

## Ερευνητικό

### [ Α: Θεωρητικό Πλαίσιο ]

1. Είδη Πλοκής . . . . .	27
2. Mise en Abyme . . . . .	43
3. Μεταμυθοπλασία . . . . .	82

### [ Β: Μελέτη Περιπτώσεων ]

4. Η Mise en Abyme στην Πράξη . . . . .	95
5. Film Case Studies . . . . .	105



## Δημιουργικό

### [ Γ: Ανάλυση & Μεθοδολογία ]

6. <i>Θεία Κωμωδία</i> .....	150
7. Project Bible .....	176
8. Χώρος .....	205
9. Χρόνος .....	214
10. Μεταβάσεις .....	225
11. Το Βιβλίο & το Φιλί: η αρχή της αβύσσου .....	237
12. Ο Κύκλος της Έμπνευσης & το Μοτίβο των Επιστροφών .....	263
<b>Συμπεράσματα:</b> Κωμωδία, Παρωδία, και η σχέση τους με τη <i>Mise en Abyme</i> .....	303
[ Δ: Σενάριο ] .....	314
<b>Αντί Επιλόγου:</b> σημειώσεις για ένα νέο τέλος .....	315
Βιβλιογραφικές Αναφορές .....	317
Φιλμογραφία .....	332

<sup>6</sup> Εικόνα προηγούμενης σελίδας: Φωτογραφία από [Cler-Free-Vector-Images](#) από το Pixabay [Σοδειά Μεταμόρφωση Πανό - Δωρεάν διανυσματικά γραφικά στο Pixabay](#)



## Κατάλογος Πινάκων και Διαγραμμάτων

Πίνακας 1	Τύποι Πλοκής	40
Πίνακας 2	Outline του <i>Monty Python and the Holy Grail</i>	112
Πίνακας 3	Outline του <i>The Adventures of Baron Munchausen</i>	136
Πίνακας 4	Θεματικά δίπτυχα του σεναρίου	191
Διάγραμμα 1	Το δίπτυχο “ιστορία-πλαίσιο” και “ιστορία μέσα σε ιστορία”	65
Διάγραμμα 2 <sup>9</sup>	“Τοποθέτηση μέσα σε κουτί”	67
Διάγραμμα 3	“Τοποθέτηση μέσα στην άβυσσο”	68
Διάγραμμα 4	Τα επίπεδα εγκιβωτισμού στο τραγούδι <i>Alla fiero dell'est</i>	78
Διάγραμμα 5	Timeline του <i>Monty Python and the Holy Grail</i>	109
Διάγραμμα 6	Τα επίπεδα της αβύσσου στο <i>Monty Python and the Holy Grail</i>	112
Διάγραμμα 7	Timeline του <i>The Adventures of Baron Munchausen</i>	135
Διάγραμμα 8	Τα επίπεδα της αβύσσου στο <i>The Adventures of Baron Munchausen</i>	136
Διάγραμμα 9	Μεταφορές στον κινηματογράφο	174
Διάγραμμα 10	Comps / ταινίες-αναφορές	183
Διάγραμμα 11	Όλα συνδέονται	193
Διάγραμμα 12	Κόσμος: μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας	212
Διάγραμμα 13	Χρονική δομή σεναρίου	216
Διάγραμμα 14	Πρότυπο μεταβάσεων	231
Διάγραμμα 15	Αμφίδρομες κινήσεις	233
Διάγραμμα 16	Η αλυσίδα διαδοχής επιστροφών/μεταβάσεων σε μακροεπίπεδο	233

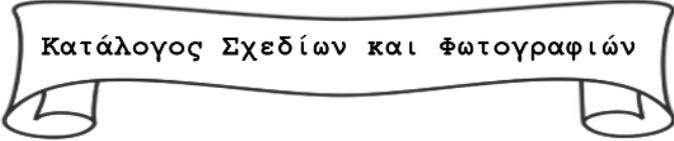
<sup>7</sup> Φωτογραφία από [Quin Benson](#) από το Pixabay [Πανό Ταινία Αντίκα - Δωρεάν διανυσματικά γραφικά στο Pixabay](#)

<sup>8</sup> Οι πίνακες και τα διαγράμματα που καταγράφονται σε αυτή τη λίστα είναι όλα προσωπικά έργα της γράφουσας που έχουν δημιουργηθεί με τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το [pixabay.com](#).

<sup>9</sup> Το συγκεκριμένο διάγραμμα προέρχεται από το [pixabay.com](#) και είναι εικόνα ελεύθερης χρήσης.



Διάγραμμα 17	Τα βήματα της μετάβασης σε μικροεπίπεδο	234
Διάγραμμα 18	Τα επίπεδα της αβύσσου (mise en abyme) στη <i>Θεία Κωμωδία</i>	258
Διάγραμμα 19	Τα επίπεδα της αβύσσου (mise en abyme) στη <i>Θεία Κωμωδία</i>	259
Διάγραμμα 20	Τα επίπεδα και η δομή της mise en abyme στο σενάριο	263
Διάγραμμα 21	Ο κύκλος της έμπνευσης σε μικροεπίπεδο	265
Διάγραμμα 22	Ο κύκλος της έμπνευσης σε μακροεπίπεδο	267
Διάγραμμα 23	Η μίμηση ως καθρέφτης	270
Διάγραμμα 24	Περσόνες, εποχές, έργα τέχνης: η διαδικασία δημιουργίας ενός νέου έργου τέχνης	271
Διάγραμμα 25	Σπάσιμο της “ορίτζιναλ” ιστορίας σε κομμάτια	275
Διάγραμμα 26	Infinity mirror effect	293
Διάγραμμα 27	Ιστοριογραμμή έργων τέχνης	294



Κατάλογος Σχεδίων και Φωτογραφιών

Σχέδιο 1	Meme/καρτούν με πρωτότυπους διαλόγους από το σενάριο	185
Σχέδια 2 και 3	Πρωτότυπα σχέδια (character design research) για τους χαρακτήρες. Προσωπικά έργα (2023).	204
Σχέδιο 4	Πρωτότυπο σχέδιο (character concept art) με τους δύο χαρακτήρες. Προσωπικό έργο (2021).	204
02 / 2022	Ιστοριογραμμή με τα έργα τέχνης και τους καλλιτέχνες	298
05 - 06 / 2022	Plotting wall	298
06 / 2022	Φάκελος με τα έργα τέχνης ανά δεκαετία	299
12 / 2023	Κάνοντας editing στη σκαλέτα του σεναρίου	299

<sup>10</sup> Τα σχέδια είναι όλα προσωπικά έργα της γράφουσας.

<sup>11</sup> Οι φωτογραφίες που καταγράφονται στη συγκεκριμένη λίστα αφορούν προσωπικές φωτογραφίες της γράφουσας οι οποίες καταγράφουν μέρος της διαδικασίας της δημιουργίας του σεναρίου.



12 / 2023	Γράφοντας την εισαγωγική σελίδα	300
01 / 2024	Αλλαγές, διορθώσεις, σημειώσεις	300
02 / 2024	Ο τελικός “χάρτης” του σεναρίου	301
03 / 2024	Βρίσκοντας στο Google Maps τις τοποθεσίες	301
03 / 2024	Γράφοντας τη λέξη “ΤΕΛΟΣ”	302



## Η Τεχνική της *Mise en Abyme* ως Μηχανισμός στην Κινηματογραφική Κωμωδία:

### Ιστορίες μέσα σε ιστορίες μέσα σε ιστορίες

#### στον Terry Gilliam, τους Monty Python, και την *Κόλαση* του Δάντη

Νικολέττα Χουχουλή

#### Περίληψη

Δεδομένης της έλλειψης μελετών στη βιβλιογραφία (πόσω δε μάλλον στα ελληνικά) για την αφηγηματική τεχνική της *mise en abyme* που να τη συνδέουν με την κινηματογραφική κωμωδία, η παρούσα διπλωματική εργασία διερευνά τους τρόπους με τους οποίους “ιστορίες μέσα σε ιστορίες” μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως μηχανισμός παραγωγής κωμικού αποτελέσματος.

Η εργασία αποτελείται από δύο μέρη, ένα ερευνητικό και ένα δημιουργικό, που αλληλεπιδρούν μεταξύ τους. Το πρώτο μέρος εξετάζει ορολογίες και έννοιες που σχετίζονται με τη *mise en abyme*, όπως, μεταξύ άλλων, ο εγκιβωτισμένος καθρέφτης, η πλοκή της αβύσσου, το καθρέφτισμα (*mirroring*), το *Droste effect*, η παρωδιακή μίμηση, η κυκλικότητα, η αναδρομική επανάληψη και η παλινδρόμηση, ενώ παράλληλα τη συσχετίζει με άλλες τεχνικές μεταμυθοπλασίας όπως η διακειμενικότητα, η μετάληψη, η αυτο-αναφορικότητα και η μετα-αναφορικότητα. Εξετάζονται, επίσης, πολλά οπτικά παραδείγματα από έργα τέχνης και ταινίες ώστε να παρουσιαστούν επιμέρους στοιχεία και χαρακτηριστικά της *mise en abyme*, ενώ χρησιμοποιούνται και διαγράμματα που αναλύουν τη μεθοδολογία που ακολουθήθηκε κατά τη συγγραφή του δημιουργικού μέρους της εργασίας. Το ερευνητικό μέρος περιλαμβάνει, επίσης, λεπτομερή μελέτη δύο περιπτώσεων ταινιών που ανήκουν στο είδος της κωμωδίας (και συγκεκριμένα στο υβριδικό είδος *fantasy adventure comedy*): πρόκειται για το *Monty Python and the Holy Grail*, και το *The Adventures of Baron Munchausen* του Terry Gilliam. Και οι δύο ταινίες χρησιμοποιούν παρωδιακού χαρακτήρα εγκιβωτισμένες αφηγήσεις για να μιλήσουν για τη δύναμη της αφήγησης ιστοριών και για τη σύγκρουση μεταξύ μυθοπλασίας και πραγματικότητας.

Κεντρικό ρόλο στην εργασία παίζει η *Θεία Κωμωδία* του Δάντη, και συγκεκριμένα το άσμα Ε' της *Κόλασης*, το οποίο περιέχει μια ιδιαίτερη περίπτωση *mise en abyme* που ενεργοποιεί μια διαδικασία παρωδιακής μίμησης. Ο μηχανισμός της αβύσσου στο συγκεκριμένο άσμα αναλύεται εις βάθος και λειτουργεί ως βάση της μελέτης του ερευνητικού μέρους –την ίδια στιγμή, η εγκιβωτισμένη ιστορία που αφηγείται το άσμα αποτελεί πηγή έμπνευσης για το σενάριο που παρουσιάζεται στο δημιουργικό μέρος. Πρόκειται για ένα μεγάλο μήκους σενάριο ταινίας *animation* για ενήλικες, μια μαύρη κωμωδία φαντασίας με τίτλο “*Ο Θάνατος του Πάολο και της Φραντσέσκα, φιλήδωνων*”, που έχει ως θέμα μια απρόσμενη μέθοδο ταξιδιού στον χρόνο. Στόχος στο δημιουργικό μέρος ήταν η συγγραφή ενός σεναρίου που να ανήκει στον χώρο της



κωμωδίας, ενώ ταυτόχρονα, αντλώντας από τα ευρήματα της θεωρητικής μελέτης, να δομείται με επιμέρους ιστορίες μέσα σε ιστορίες, συνδέοντας έτσι στην πράξη τον μηχανισμό της mise en abyme με το κωμικό αποτέλεσμα.

Τα συμπεράσματα της θεωρητικής μελέτης, της ανάλυσης του κειμένου-πηγή, και των δύο μελετών περίπτωσης, αλλά και η πρακτική εφαρμογή τους στο πλαίσιο του δημιουργικού μέρους, επιβεβαιώνουν την υπόθεση εργασίας ότι η mise en abyme λειτουργεί σαν μηχανισμός στην κινηματογραφική κωμωδία. Αυτό, μάλιστα, είναι ιδιαίτερα αποτελεσματικό όταν υπάρχει συνδυαστική χρήση της με άλλες τεχνικές μεταμυθοπλασίας, ενώ συχνά βλέπουμε τον μηχανισμό αυτό να βρίσκει το ιδανικό του περιβάλλον όταν το κωμικό καλλιτεχνικό έργο που παράγεται έχει τη μορφή παρωδίας.

**Λέξεις Κλειδιά:** mise en abyme, Droste effect, καθρέφτισμα, παρωδιακή μίμηση, ιστορίες μέσα σε ιστορίες, εγκιβωτισμένη αφήγηση, αναδρομική επανάληψη, μεταμυθοπλασία, ταξίδι στον χρόνο



**The Mise en Abyme Technique as a Mechanism in Cinematic Comedy:  
Stories within stories within stories  
in Terry Gilliam, Monty Python, and Dante's *Inferno***

Nikoletta Chouchouli

**Abstract**

Given the scarcity of studies (especially in Greek) that examine the narrative technique of mise en abyme in relation to cinematic comedy, this thesis explores how "stories within stories" can be used as a mechanism for generating comedic effect.

The thesis consists of two interacting sections: a research section and a creative section. The first part delves into terminologies and concepts related to mise en abyme, such as, among others, the “embedded mirror”, the “abyss structure”, mirroring, the Droste effect, parodic imitation, circularity, recursion and infinite regression. It also connects it to other metafictional techniques, such as intertextuality, metalepsis, self-reference and meta-reference. Additionally, various visual examples from artworks and films are examined to illustrate specific elements and characteristics of mise en abyme, while diagrams are also utilized to analyse the methodology undertaken during the creative writing process of the thesis. The research section also includes two detailed case studies of films within the comedy genre (specifically the hybrid genre of fantasy adventure comedy): *Monty Python and the Holy Grail* and Terry Gilliam's *The Adventures of Baron Munchausen*. Both films employ parodic embedded narratives to explore the power of storytelling and the conflict between fiction and reality.

Dante's *Divine Comedy*, particularly Canto V of the *Inferno*, plays a central role in the thesis. This canto depicts a unique case of mise en abyme that sets in motion a process of parodic imitation. The abyss mechanism in this canto is thoroughly analyzed and forms the foundation of the research section. At the same time, the embedded story within the canto serves as the source of inspiration for the screenplay presented in the creative section. It is a screenplay for a feature-length adult animated film project –a black comedy fantasy titled “*The Death of the lustful Paolo and Francesca*”, which centers around an unconventional method of time travel. The goal for the creative section was to write a screenplay within the comedy genre, which, at the same time, drawing from the findings of the theoretical study, would be structured using nested stories within stories, thereby practically connecting the mechanism of mise en abyme to a comedic effect.

The conclusions of the theoretical study, the analysis of the literary source-text and the two case studies, along with their practical application in the creative section, confirm the





hypothesis that mise en abyme functions as a mechanism in cinematic comedy. This mechanism is particularly effective when combined with other metafictional techniques, while it often finds its ideal environment in comedic works that take the form of parody.

**Keywords:** mise en abyme, Droste effect, mirroring, parodic imitation, story within a story, embedded narrative, recursion, metafiction, time travel



## ντί Προλόγου: το άσμα Ε' της Κόλασης

Έμμετρη μετάφραση Νίκου Καζαντζάκη<sup>13</sup>

Έτσι απ' τον πρώτο κύκλο είχα κατέβει  
στο δεύτερο, που κλει πιο λίγο τόπο,  
μα πόνο πιο πολύ που σπάει σε μούγκρος.  
Φριχτός ο Μίνωας κεί τα δόντια τρίζει  
5 κι απ' την μπασιά τα κρίματα ζυγιάζει,  
κρίνει και στέλνει ως ζώνει την ουρά του.  
Θέλω να πω, ψυχή κακογραμμένη  
μπρος του ως περνάει, ξεμολογιέται ακέρια,  
κι αυτός, για κάθε χρίμα κατεχάρης,  
10 ορίζει που της Κόλασης να πάει·  
Και τόσες γύρες ζώνει την ουρά του  
όσα ποθάει σκαλιά να την γκρεμίσει.  
Πάντα πολλές ψυχές μπροστά του στέκουν,  
αραδαριά μία μία περνούν για κρίση·  
15 λεν και γρικόουν και ροβολούν στα γκρέμνα.  
«Ω συ, που στο θλιμμένο καταφύγι  
μπήκες» μου κράζει ως μ' ένωσεν ο Μίνωας,  
το μέγα παρατώντας χρέος, «τήρα  
πώς μπαίνεις δω, σε ποιόν τα θάρρη σου έχεις  
20 και της μπασιάς μη σε γελάει το φάρδος!»  
Τότε ο οδηγός μου: «Τί φωνάζεις ;  
κάνει· μήν αμποδάς το δρόμο το γραφτό του!  
Έτσι τ' ορίζουν κει που αυτό που θέλουν  
Και το μπορούν, και μη ζητάς πιο πέρα!»  
25 Τώρα αρχινούν οι πονεμένοι βόγκοι,  
να κρουν τ' αυτιά μου τώρα πια 'χω φτάσει  
όπου οι μεγάλοι θρήνοι με βαρούνε.

<sup>12</sup> Φωτογραφία από [Clker-Free-Vector-Images](#) από το Pixabay [Μονόγραμμα Σειρά Αρχικά - Δωρεάν διανυσματικά γραφικά στο Pixabay](#)

<sup>13</sup> Καζαντζάκης, Ν. (2014). *Η Θεία Κωμωδία του Δάντη, Κόλαση, Τόμος Α'*. Έμμετρη μετάφραση Νίκου Καζαντζάκη. Εκδόσεις Καζαντζάκη, Αθήνα. Ειδική έκδοση για την εφημερίδα Έθνος της Κυριακής. Εκδόσεις Έθνος Α.Ε., Αθήνα. (σελ. 49-53)



Έφτασα εκεί που κάθε φως σωπαίνει  
και που μουγκρίζει ως πέλαο ανταρμένο,  
30 αντίμαχοι όντας το βαρούν άνεμοι.  
Το κολασμένο, ασίγαστο μπουρίνι  
τα πνέματα στη φούρια του αεροπαίρνει,  
στρουφογυρνάει, χτυπάει και τα πληγώνει.  
Και πια στο χάρβαλο όντας γκρέμνο φτάσουν,  
35 κινούν στριγγλιές και κλάματα και θρήνους  
και βλαστημούν τη Δύναμη τη θεία.  
Κατάλαβα πως στο άγριο αυτό μαρτύριο  
οι αμαρτωλοί κολάζονται της σάρκας,  
που σκλάβο ζεύουν το μυαλό στο πάθος.  
40 Κι ως οι φτερούγες παίρνουν τα ψαρόνια  
στον κρύο καιρό, πυκνό, φαρδύ κοπάδι,  
όμοια τα μαύρα πνέματα η σβιλάδα  
εδώθε, κείθε, απάνω, κάτω σούρνει.  
Καμιά ποτέ δεν τους γλυκαίνει ελπίδα  
45 όχι να πάψει, να λιγέψει ο πόνος.  
Κι ως παν οι γερανοί μοιρολογώντας  
μακρόσερτα αραδίσ μες στον αγέρα,  
όμοια, κινώντας θρήνους, να έρχονται είδα  
ίσκιοι συνεπαρμένοι απ'το δρολάπι.  
50 «Ω Δάσκαλε, ρωτώ, ποιοί να 'ναι ετούτοι,  
που τόσο ο μαύρος άνεμος παιδεύει;»  
«Η πρώτη απ'τις ψυχές που αναρωτάς με,  
μαντάτα της ζητώντας, μου αποκρίθη,  
βασίλισσα σε πλήθιες γλώσσες στάθη.  
55 Τόσο στο πάθος της σαρκός κυλίστη  
που ο πόθος νόμος έγινε, τη φήμη  
απ'τις φριχτές ντροπές της να σκεπάσει.  
Η Σεμίραμη αυτή, που λεν του Νίνου  
πως ήταν κληρονόμα και γυναίκα:  
60 κράταε τη γης που κυβερνά· ο Σουλτάνος.  
Κι η άλλη ψυχή σκοτώθηκε από αγάπη  
κι απίστησε στη σκόνη του Σιχαίου·  
κι η πυρωμένη νά τη, η Κλεοπάτρα !  
Νά, την Ελένη, που γι'αυτή υπόφεραν  
65 χρόνια πολλά, Και τον τρανό Αχιλλέα,  
που με τον ερωτά στερνά αγωνίστη,  
Πάρη, Τριστάνο, δες» και πιο από χίλιες ψυχές  
δαχτυλοδείχνει κι ονομάζει,  
που για τον πόθο αρνήθηκαν τη ζήση.



**Εικόνες:** Γκραβούρες του Gustave Doré (1857) για εικονογράφηση έκδοσης της *Κόλασης* του Δάντη<sup>14</sup>. Η κάθε γκραβούρα αντιστοιχεί σε διαφορετικό απόσπασμα του κάθε άσματος. Εδώ, δύο από τα σχέδια που συνοδεύουν το άσμα Ε' της *Κόλασης*. Αριστερά<sup>15</sup>: εικονογράφηση των στίχων 73-75. Δεξιά<sup>16</sup>: εικονογράφηση του στίχου 138.

- 70 Σαν άκουσα το δάσκαλό μου τόσες  
παλιές κυράδες να στοράει κι ιππότες,  
σπλάχνος με αδράχνει, λες θα λιγοθύμουν.  
Κι αρχίνισα: «Ω ποιητή, θα πεθυμούσα  
λόγο να πω στους δύο που παν αντάμα
- 75 Και τόσο φαίνονται αλαφροί στο αγέρι.»  
Κι αυτός: «Θα δεις, μου λέει, σιμά μας όντας  
ζυγώσουν πιο, και τότε ξόρκισέ τους  
στον έρωτα που τους τραβάει· και θα 'ρθουν.»  
Και κατά μας ως η πνοή του αγέρα
- 80 τους έφερνε: «Ψυχές θλιμμένες, κράζω,  
μιλήστε μας, αν Άλλος δεν αρνιέται.»  
Πώς περισσότερια, ο πόθος τα μαυλίζει

<sup>14</sup> *The Divine Comedy by Dante, Illustrated, Hell, Volume 03 by Dante Alighieri*. Project Gutenberg.  
<https://www.gutenberg.org/ebooks/8781>

<sup>15</sup> Πηγή: [File:Inferno Canto 5 lines 72-74.jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>16</sup> Πηγή: [File:Gustave Doré - Dante Alighieri - Inferno - Plate 17 \(Canto V - Francesca di Rimini and her brother in law\).jpg - Wikimedia Commons](#)



και με άσειστα, ανοιχτά φτερά πετούνε  
στην ποθητή φωλιά τους με λαχτάρα,  
85 παρόμοια απ'της Διδώς το σμάρι εβγήκαν  
κι ήρθαν σε μας στο φλογωμένο αγέρι,  
τόση είχε δύναμη η θερμή κραυγή μου!  
«Ω πλάσμα εσύ, καλό, χαριτωμένο,  
που σεργιανάς μες στο μουντόν αγέρα,  
90 εμείς που μ' αίμα βάψαμε τον κόσμο  
φίλο το ρήγα αν είχαμε της πλάσης,  
να βρεις θα του προσπέφταμεν ειρήνη,  
που το φριχτό μας βάσανο σπλαχνίστης.  
για ό,τι ποθάς ν' ακούσεις, να μιλήσεις,  
95 θ' ακούσουμε κι απηλογιά θα πάρεις, όσο,  
σαν τώρα, η ανεμική σωπαίνει.  
Η χώρα όπου γεννήθηκα ξαπλώνει στα  
σύγιαλα που κατεβαίνει ο Πάδος  
ν'αναπαφτεί με τους δικούς του κλώνους.  
100 Αγάπη, που γλυκές καρδιές φουντώνει,  
τούτον για τ' όμορφο άναψε κορμί μου που  
εχάθη· και το πώς ντροπιάει με ακόμα.  
Αγάπη, που τον αγαπό τον βιάζει  
ν'ανταγαπάει, γι'αυτόν με πήρε τόσο  
105 σφοδρή, που ακόμα, ως βλέπεις, δε μ' αφήνει.  
Αγάπη στο ίδιο οδήγησε μας μνήμα·  
γραφτό στον που μας σκότωσε η Καϊνα!»  
Τέτοια τα λόγια οι δύο που ξεστόμισαν.  
Κι ως άκουσα τις δύο ψυχές τις έρμες  
110 τόσο στη γης χαμήλωσα την όψη,  
ώσπου ο ποιητής: «Τι συλλογιέσαι;» κάνει.  
Κι όντας απάντησα, είπα: «Θε μου, πόσοι  
γλυκοί διαλογισμοί και πόσος πόθος  
τράβηξε αυτούς στο πικραμένο ζάλο!»  
115 Γύρισα ευτύς στους δυο και μίλησά τους:  
«Φραγκέσκα, τα μαρτύριά σου με κάνουν  
από σπλαχνιά και πόνο να δακρύζω·  
μα πες: στων γλυκοστεναγμών τις ώρες  
πώς και με τι σας βόλεσεν η αγάπη  
120 τις μέτωρες λαχτάρες να γνωρίστε;»  
Κι εκείνη: «Πόνος πιο τρανός δεν είναι  
παρά την ευτυχία ν'αναθυμάσαι  
στη δυστυχία· το ξέρει ο δάσκαλός σου!  
Αν όμως τόσο λαχταράς να μάθεις  
125 την πρώτη ρίζα του έρωτά μας, άκου,  
θα κάμω ως κείνον που μιλάει και κλαίει.



- για αναψυχή αναγνώθαμε μια μέρα πώς  
άναψε τον Λανσελότο ο πόθος·  
μόνοι ήμαστε, χωρίς κακό στο νου μας.  
130 Πολλές βολές μας έσμιξε τα μάτια  
το διάβασμα και χλώμιασε η θωριά μας,  
μα ένα μονάχα, νίκησέ μας· όντας  
διαβάσαμε το ποθητό της γέλιο  
τέτοιος το φίλησε αγαπός, ετούτος  
135 που δε θα χωριστεί ποτέ από μένα  
ολότρεμος μου φίλησε το στόμα.  
Γαλεότος το βιβλίο κι ο γραφιάς του·  
τη μέρα αυτή δεν αναγνώσαμε άλλο.»  
Όσο μιλούσε η μια ψυχή, θρηνούσε  
140 τόσο το ταίρι της που εγώ από σπλάχνος  
λιγώθηκα, λες κι ήμουν του θανάτου·  
Και σαν κουφό κουφάρι πέφτω κάτω.



---

<sup>17</sup> Φωτογραφία από [b0red](#) από το Pixabay [Λουλούδι Άνθινος Άνθιση - Δωρεάν διανυσματικά γραφικά στο Pixabay](#)



## Εισαγωγή

### 1. Ερευνητικός Πυρήνας

Η χρήση της αφηγηματικής τεχνικής της *mise en abyme* (που στα ελληνικά αποδίδεται και ως πλοκή της αβύσσου ή εγκιβωτισμένος καθρέφτης) και η πιθανή εφαρμογή της ως μηχανισμού στο είδος της κωμωδίας, αποτελεί τον ερευνητικό πυρήνα της παρούσας εργασίας. Το συγκεκριμένο θέμα επιλέχθηκε διότι αναπτύσσει διάλογο μεταξύ του δημιουργικού και του ερευνητικού μέρους της εργασίας, δεδομένου ότι αποτελεί το κύριο “οικοδομικό υλικό” του σεναρίου.

### 2. Στόχος Εργασίας και Ερευνητική Προσέγγιση

Ο στόχος της παρούσας εργασίας είναι η διερεύνηση της χρήσης της *mise en abyme* σε δύο επίπεδα: 1) τόσο σε ένα ευρύτερο πλαίσιο λειτουργίας και εφαρμογής της (μέσα από σύντομη ανάλυση ορισμένων case studies), 2) όσο και, ειδικότερα, στην κωμωδία (μέσα από λεπτομερέστερη μελέτη δύο ταινιών που ανήκουν στο είδος της κωμωδίας και που δομούνται πάνω στην *mise en abyme*).

Στη δεύτερη ερευνητική κατηγορία, στόχος είναι να εντοπιστούν μοτίβα και σχέσεις που αποδεικνύουν ότι η χρήση της *mise en abyme* σε μια κωμωδία ενισχύει τη λειτουργία του κωμικού ή αποτελεί γόνιμο έδαφος για την ανάπτυξη κωμικών καταστάσεων.

Για να το εξετάσουμε αυτό, θα μελετήσουμε δύο ταινίες των Monty Python και του Terry Gilliam, προκειμένου να κατανοήσουμε το πώς η *mise en abyme* εφαρμόζεται στην πράξη και ποιές είναι οι τεχνικές και οι μέθοδοι που χρησιμοποιούνται, ώστε να τις εφαρμόσουμε στη συνέχεια στο δημιουργικό μέρος της εργασίας.



### **3. Πρακτική Εφαρμογή της Θεωρητικής Έρευνας**

Ο απώτερος σκοπός της μελέτης είναι να παράσχει στέρεες βάσεις για τη δημιουργία ενός σεναρίου που να ανήκει στον χώρο της κωμωδίας και να έχει ως βασική του σύμβαση τη *mise en abyme*.

Καθώς το δημιουργικό και το ερευνητικό μέρος της εργασίας αναπτύχθηκαν κατά κύριο λόγο εναλλάξ, η έρευνα που πραγματοποιήθηκε για το καθένα αλληλοεπικάλυπτε αλληλοκαλυπτονται το πεδίο ενδιαφέροντος του άλλου και το τροφοδοτούσε. Έτσι, η μελέτη που πραγματοποιήθηκε για το ερευνητικό μέρος επηρέασε τις επιλογές που έγιναν στο δημιουργικό, και αντιστρόφως, τα συμπεράσματα που λήφθηκαν ύστερα από την ολοκλήρωση του δημιουργικού μέρους (που προηγήθηκε), συνέβαλαν στο να κατασταλάξει η ερευνητική προσέγγιση πάνω στο κεντρικό θέμα και να δομηθεί ένα κείμενο που να αντιπροσωπεύει έναν κοινό ερευνητικό πυρήνα μεταξύ ερευνητικού και δημιουργικού.

Το δημιουργικό μέρος αποτέλεσε χώρο πειραματισμού, μια “hands-on” διαδικασία μάθησης που λειτούργησε, μεταφορικά μιλώντας, σαν “επιτόπια έρευνα”. Το στάδιο αυτό έθεσε σε εφαρμογή τα όσα μελετήθηκαν και, στο πλαίσιο των αποφάσεων που έπρεπε να ληφθούν για το σενάριο, επέτρεψε τον δημιουργικό πειραματισμό πάνω στις κεκτημένες γνώσεις.

Το ερευνητικό μέρος, λοιπόν, το οποίο αισίως ολοκληρώνεται σε δεύτερο χρόνο του δημιουργικού, έρχεται να παρουσιάσει το αδελφό κομμάτι του σαν ένα case study αυτό καθαυτό, να αναλύσει τη μεθοδολογία με την οποία χτίστηκε το σενάριο και, αντλώντας από το δημιουργικό, να προσεγγίσει το κεντρικό ερευνητικό ερώτημα με τον πιο αποτελεσματικό δυνατό τρόπο. Το ερευνητικό μέρος, επομένως, αντικατοπτρίζει το δημιουργικό, το οποίο με τη σειρά του αντικατοπτρίζει τις γνώσεις που αποκομίστηκαν κατά τη μελέτη για το ερευνητικό.

### **4. Αναμενόμενα Αποτελέσματα**

Έχοντας μελετήσει την τεχνική της *mise en abyme* σε ένα ευρύτερο πλαίσιο, στη συνέχεια, προκειμένου να καταλήξουμε σε ένα συμπέρασμα ως προς την χρήση της στην κωμωδία συγκεκριμένα, θα εξετάσουμε τις προσεγγίσεις κάποιων μελετητών. Μέσα από αυτές, θα παρατηρήσουμε ότι σχηματίζεται ένα συλλογιστικό μοτίβο που μοιάζει να συνδέει σε ένα “κοινό περιβάλλον” τα συγγενικά concept της παρωδίας, της αυτοαναφορικότητας και του μεταμυθοπλαστικού τρόπου με την τεχνική της *mise en abyme*. Θα καταλήξουμε, λοιπόν, στο συμπέρασμα πως, εάν σε αυτό το “κοινό περιβάλλον” (που, έτσι κι αλλιώς, είναι από





μόνο του συχνά προσανατολισμένο στο κωμικό αποτέλεσμα) εισάγουμε και αξιοποιήσουμε την τεχνική της mise en abyme (που από μόνη της δεν είναι αποκλειστικά κωμική ως προς τον τόνο), τότε αυτή, εν δυνάμει, μπορεί να παράγει κωμικό αποτέλεσμα.

## **5. Σημείωση σχετικά με το Δημιουργικό Μέρος**

### **5.1. Συμμετοχή σε Pitching Forums**

Η ιδέα για το σενάριο που παρουσιάζεται στο δημιουργικό μέρος της εργασίας, αναπτύχθηκε και γράφτηκε αρχικά σαν μικρού μήκους ταινία animation κατά τη διάρκεια του μαθήματος “Σενάριο Ταινίας Μικρού Μήκους”, στο πρώτο εξάμηνο<sup>18</sup> του παρόντος μεταπτυχιακού προγράμματος.

Τον Ιούλιο του 2021, το project στην αρχική του μορφή κατατέθηκε σαν υπό ανάπτυξη σχέδιο ταινίας στο Agora Pitching Forum του Animasyros 14 International Animation Festival<sup>19</sup>. Το project επιλέχθηκε για να συμμετάσχει στο Pitching Forum, που πραγματοποιήθηκε τέλος Σεπτεμβρίου του 2021 στη Σύρο. Ο συνολικός αριθμός των σχεδίων που κατατέθηκαν ήταν σαράντα έξι, από τα οποία επιλέχθηκαν πέντε για να παρουσιαστούν στο forum. Η παρουσίαση του project στο Pitching Forum έγινε στις 25/09 στο Πνευματικό Κέντρο Ερμούπολης.

Τον Νοέμβριο του 2021 το project παρουσιάστηκε σε άλλο ένα Pitching Forum, αυτή τη φορά online, στο Balkan Animation Forum του Thessaloniki Animation Festival (TAF 7).

### **5.2. Επιχορήγηση από το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου**

Στην πορεία, το μικρού μήκους project διαμορφώθηκε και εξελίχθηκε σε ιδέα για μεγάλο μήκους ταινία animation.

Τον Ιούλιο του 2022, το project στην τωρινή του μορφή, κατατέθηκε σαν πρόταση προς αξιολόγηση στο Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου, στο πλαίσιο του προγράμματος “Πρώτη Ταινία – Γραφή”. Τον Νοέμβριο ανακοινώθηκε ότι το σχέδιο εγκρίθηκε για

---

<sup>18</sup> Οκτώβριος 2020 - Φεβρουάριος 2021

<sup>19</sup> Ο κατάλογος του φεστιβάλ δημοσιευμένος στο issuu: The Animasyros 2021 Official Festival Catalogue [https://issuu.com/animasyrosinternationalanimationfestival/docs/animasyros2021\\_book\\_web\\_pages](https://issuu.com/animasyrosinternationalanimationfestival/docs/animasyros2021_book_web_pages) Το project παρουσιάζεται στις σελίδες 238-239 του καταλόγου.



χρηματοδότηση<sup>20</sup>. Υποβλήθηκαν στο πρόγραμμα τη συγκεκριμένη περίοδο τριάντα τέσσερα επιλέξιμα προς αξιολόγηση σχέδια, από τα οποία εγκρίθηκε χρηματοδότηση για εννέα<sup>21</sup>.

Βάσει των παραδοτέων που ορίζει ο κανονισμός του ΕΚΚ, ολοκληρώθηκε η πρώτη γραφή του σεναρίου και, τον Μάρτιο του 2024, το first draft κατατέθηκε στο Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου.

Το σενάριο, επομένως, που παρουσιάζεται στο δημιουργικό μέρος, αποτελεί θέμα τόσο της εργασίας όσο και, ταυτόχρονα, της πρότασης που κατατέθηκε στο ΕΚΚ -λόγω, μάλιστα, του χρονοδιαγράμματος του ΕΚΚ, το σενάριο κατάφερε να ολοκληρωθεί πρώτο, ουσιαστικά παίρνοντας το προβάδισμα από το ερευνητικό μέρος της διπλωματικής εργασίας (που, στο μεταξύ, βρισκόταν κι αυτό σε εξέλιξη).



---

<sup>20</sup> Η ανάρτηση της απόφασης έγκρισης χρηματοδότησης στη Διαύγεια τον Νοέμβριο του 2022: [Ανάρτηση Πράξεων στο Διαδίκτυο | Πρόγραμμα Δι@ύγεια - Προβολή Πράξης](#)

<sup>21</sup> Η ανακοίνωση των εγκρίσεων σχεδίων στον ιστότοπο του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου: [Εγκρίσεις σχεδίων στο χρηματοδοτικό πρόγραμμα ΠΡΩΤΗ ΤΑΙΝΙΑ: ΓΡΑΦΗ — Α' περίοδος 2022 | ΕΚΚΟΜΕΔ – Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου. Οπτικοακουστικών Μέσων και Δημιουργίας | Creative Greece](#)



## Είδη Πλοκής

### 1.1. Διακειμενικότητα

#### 1.1.1. Διακειμενικότητα και Αυτο-Αναφορικότητα

Η έννοια της **διακειμενικότητας** εντοπίζεται σαν στοιχείο τόσο στο κείμενο-πηγή της παρούσας εργασίας, τη *Θεία Κωμωδία*, όσο και στο σενάριο που προήλθε από αυτήν και που θα παρουσιαστεί στο δημιουργικό μέρος της εργασίας. Έχει νόημα, επομένως, να αναφερθούμε στην υποενοότητα αυτή, στον όρο της διακειμενικότητας, αλλά και σε κάποιες άλλες έννοιες και ορισμούς που προκύπτουν από αυτήν.

“Η **καλλιτεχνική διακειμενικότητα**”, σύμφωνα με τον Τσακαλάκη (2022), “σημαίνει ότι το κάθε πολιτισμικό κείμενο [...] δεν είναι περικόλειστο, αυθύπαρκτο, εντελώς αποκομμένο από **προηγούμενα κείμενα**, αλλά «συνομιλεί» μαζί τους”<sup>24</sup>. Όπως σημειώνεται στη συνέχεια, υπάρχουν δύο μορφές διακειμενικότητας:

1. η **εξωκειμενική διακειμενικότητα (intertextuality)**, όταν ένα έργο κάνει αναφορά σε στοιχεία ενός άλλου (εξωτερικού) έργου, και
2. η **ενδοκειμενική διακειμενικότητα (intratextuality)**, όταν το έργο αναφέρεται σε στοιχεία που υπάρχουν μέσα στο ίδιο το κείμενο.

<sup>22</sup> Φωτογραφία από [b0red](#) από το Pixabay [Πανό Ταινία Διαφήμιση - Δωρεάν διανυσματικά γραφικά στο Pixabay](#)

<sup>23</sup> Φωτογραφία από [b0red](#) από το Pixabay [Αριθμός Κεφάλαιο Γενέθλια - Δωρεάν διανυσματικά γραφικά στο Pixabay](#)

<sup>24</sup> Τσακαλάκης, Θ. (2022, Νοέμβριος). Μάθημα 2, Διδακτική Ενότητα 3: Χιούμορ και Παρωδία [Εκπαιδευτικό υλικό μαθήματος]. Στο Πετράκης, Π.Ε. & Τσακαλάκης, Θ., *Το Χιούμορ στην Τέχνη: Stand-Up, Σάτιρα, Παρωδία, Κωμωδία, Τραγικωμωδία*. Πρόγραμμα Συμπληρωματικής εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης, Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.



Στη δεύτερη αυτή περίπτωση, μάλιστα, ο Τσακαλάκης αναφέρεται και στο ζήτημα της αυτοπαρωδίας, που προκύπτει εάν το έργο, χρησιμοποιώντας την ενδοκειμενική διακειμενικότητα, έχει στόχο να παρωδήσει τον εαυτό του.

Σύμφωνα με τους Παρίση, Ι. και Παρίση, Ν. (2004), η έννοια της διακειμενικότητας, κατά την οποία “τα κείμενα μιλούν για άλλα κείμενα”, σχετίζεται περισσότερο με τη λεγόμενη “διακειμενική ανάγνωση και ερμηνεία”, δηλαδή με την προσπάθεια εκ μέρους ενός αναγνώστη/μελετητή να ελέγξει τη σχέση που υπάρχει μεταξύ δύο κειμένων και να ερμηνεύσει στη συνέχεια το κατά πόσο επηρεάζεται το ένα από την ερμηνεία του άλλου (“συγκριτική προσέγγιση και μελέτη της λογοτεχνίας”)<sup>25</sup>.

Από τους παραπάνω ορισμούς, μπορούμε να κατανοήσουμε ότι η **ενδοκειμενική διακειμενικότητα** έχει να κάνει με τις εσωτερικές σχέσεις και συνδέσεις μέσα σε ένα κείμενο, και το πως τα επιμέρους κομμάτια του κειμένου αλληλεπιδρούν μεταξύ τους -για παράδειγμα, μπορεί να μιλάμε για “**recurring themes**”, για θεματικές και σύμβολα που **επανέρχονται** μέσα σε ένα κείμενο προκειμένου να δημιουργήσουν **μοτίβα**.

Αρχίζουμε, επομένως, στο σημείο αυτό, να διακρίνουμε ορισμένα κοινά σημεία μεταξύ της έννοιας της **ενδοκειμενικής διακειμενικότητας** με το στοιχείο της **επαναφοράς/επανάληψης**, και άρα με την έννοια της **αυτο-αναφορικότητας (self-reference)** (στοιχεία που θα μας απασχολήσουν περαιτέρω στη συνέχεια της εργασίας αλλά και του παρόντος κεφαλαίου).

Η Nöth (2007)<sup>26</sup>, μελετώντας τη χρήση των εννοιών αυτών στα media, συσχετίζει άμεσα αυτές τις έννοιες μεταξύ τους, έτσι που καταλαβαίνουμε ότι η **ενδοκειμενική διακειμενικότητα** και η αυτο-αναφορικότητα χρησιμοποιούνται σχεδόν σαν ισοδύναμοι όροι για να μιλήσουν για το ίδιο πράγμα: το γεγονός, δηλαδή ότι ένα κείμενο αναφέρεται στον εαυτό του (έχοντας ταυτόχρονα συνείδηση ότι αναφέρεται στον εαυτό του) και επαναλαμβάνει στοιχεία του εαυτού του εντός του πλαισίου που το περιβάλλει.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει ο τρόπος που η Nöth ορίζει το στοιχείο της **επαναληπτικότητας** (recursion/ recurrence/ repetition) ως μια μορφή “**διακειμενικής αυτο-αναφορικότητας**” (**intertextual self-reference**). Δίνει, μάλιστα, τον όρο “**διακειμενική επανάληψη**” (**intertextual recurrence**) ακριβώς για να μιλήσει για αυτό το

<sup>25</sup> Παρίσης, Ι., & Παρίσης, Ν. (2004). *Λεξικό λογοτεχνικών όρων*. Organismos Ekdoseōs Didaktikōn BiBliōn. [Λεξικό Λογοτεχνικών Όρων](#)

<sup>26</sup> Nöth, W. (2007). Self-reference in the media: The semiotic framework. In W. Nöth & N. Bishara (Ed.), *Self-Reference in the Media* (pp. 3-30). Berlin, New York: De Gruyter Mouton. <https://doi.org/10.1515/9783110198836.1.3>  
<https://www.thinkartlab.com/iag-kulturforschung/projektbeschreibung.pdf>



στοιχείο της αυτο-αναφορικής επανάληψης όπου, μέσα από ένα κυκλικό σχήμα, σαν ατέρμονη λούπα, επιστρέφουμε ξανά σε προηγούμενη κατάσταση/σημείο του κειμένου, και άρα το επαναλαμβάνουμε/αναπαράγουμε ξανά και ξανά.

Η Nöth για να το εξηγήσει όλο αυτό, αναφέρεται στην περίπτωση του *Run Lola Run (Lola rennt, Tom Tykwer, 1998)* όπου έχουμε ακριβώς τη δημιουργία μιας λούπας (“a sequence of recursive loops”), αλλά και στην περίπτωση του *Die Another Day (Lee Tamahori, 2002)* από το franchise ταινιών του James Bond, όπου, σύμφωνα με την Nina Bishara: “Not only are well-established and **recurrent** James Bond **themes** taken up (e.g. good against evil, the pre-titles sequences, etc.), this 20th Bond movie also has strong **allusions to the previous movies** so that [...a]llegedly, **each of the previous films is included in the new Bond movie** in some form or other”.

Βλέπουμε από αυτό το τελευταίο σχόλιο ότι υπάρχει, επομένως, απολυτή υπερκαλυψη όλων των παραπάνω εννοιών και με την έννοια του **εγκιβωτισμού (ιστορίες μέσα σε ιστορίες, “mise en abyme”)** όπως θα το αναλύσουμε στη συνέχεια της εργασίας.

### 1.1.2. Διακειμενικότητα και Κυκλικότητα

Ας επιστρέψουμε, ωστόσο, στον όρο-ομπρέλα της διακειμενικότητας, που σαν ζήτημα εξακολουθεί να παρουσιάζει ιδιαίτερο ενδιαφέρον για την μελέτη μας.

Η Πατσιοδήμου (2020)<sup>27</sup> στη διατριβή της, απαριθμεί, βάσει της τυπολογίας του Stephens, τους τύπους των κειμένων με τους οποίους ένα αφήγημα μπορεί να αναπτύξει **διακειμενικές σχέσεις**:

- α) με προκείμενα, αποσπάσματα αυτούσια είτε με έμμεσες αναφορές σε αυτά,
- β) με **διάφορες εκδοχές μιας γνωστής ιστορίας**, δίχως κάποια από αυτές να είναι εξακριβώσιμη,
- γ) με **ένα αρχέτυπο** (π.χ. μια αναζήτηση, μια έρημη χώρα, ένα πλάνητα ήρωα κ.ά.),
- δ) με κείμενα τα οποία αποτυπώνουν αναγνωρίσιμες συμβάσεις στο περιεχόμενο, στη δομή, στους χαρακτήρες,
- ε) με κοινωνικο-ιστορικές αφηγήσεις (π.χ. κείμενα που αναφέρουν αποσπάσματα από έγγραφα, εφημερίδες κλπ.),

<sup>27</sup> Πατσιοδήμου, Α. (2020). *Η διακειμενικότητα ως δομικό στοιχείο του νεωτερικού παιδικού αφηγήματος και η διδακτική της προσέγγιση* (Διδακτορική Διατριβή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Παιδαγωγική Σχολή. Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης). Πηγή: Εθνικό Αρχείο Διδακτορικών Διατριβών. <https://doi.org/10.12681/eadd/47046> Τρίτη, 26 Ιουλίου 2022 / 7 Ιουλίου 2023 / 26.06.24



- στ) με άλλες αφηγήσεις από την περιοχή των τεχνών (π.χ. κινηματογράφο, τηλεόραση, ζωγραφική, διαφήμιση κ.ά.) και  
ζ) με μεταγενέστερα κείμενα που, όταν διαβάζονται πρώτα, λειτουργούν ως αρχικά κείμενα.

Ερευνώντας περαιτέρω τη χρήση διακειμενικών στοιχείων στην πλοκή της **παρωδίας** (καίριο στοιχείο και για την παρούσα εργασία, το οποίο θα επανέλθει παρακάτω), η Πατσιοδήμου δανείζεται τα λόγια της Κωστής (2002) και σχολιάζει πως η **αναδιήγηση ιστοριών** λειτουργεί σαν μια “**ανακύκλωση της τέχνης**”: το προγενέστερο κείμενο ανακυκλώνεται μέσω της αναδιήγησης –“**αντικατοπτρίζεται**”, θα μπορούσαμε να προσθέσουμε (Rose, 1979)- ώστε να μεταμορφωθεί στο επόμενο. Όπως αναφέρει και η Μπέλλα (2004): “Κάθε έργο δεν είναι ένα απομονωμένο φαινόμενο, αλλά ένα **μωσαϊκό αναφορών**, “η απορρόφηση και η **μεταμόρφωση** ενός άλλου”.<sup>28</sup>

Αντλώντας από το **μοτίβο του κύκλου**, η Πατσιοδήμου συνεχίζει κάνοντας αναφορά στον Roland Barthes και σχολιάζει πως το διακείμενο λειτουργεί σαν μια «κυκλική ανάμνηση», καθώς συνδέεται με το προγενέστερο του μέσα από ένα «αναποδογύρισμα των προελεύσεων». Αναλυτικά, όπως γράφει ο Barthes (1973):

Απολαμβάνω το βασίλειο των τύπων, το **αναποδογύρισμα των προελεύσεων**, τη χαριτωμένη άνεση με την οποία το προγενέστερο κείμενο φαίνεται σαν να προέρχεται από το μεταγενέστερο. Καταλαβαίνω πως το έργο του Προυστ είναι για μένα έργο αναφοράς. [...] Ο Προυστ δεν είναι μια αυθεντία, απλώς μια **κυκλική ανάμνηση**. Κι αυτό ακριβώς είναι το διακείμενο: η αδυναμία να ζεις έξω από το ατελεύτητο κείμενο - είτε αυτό το κείμενο είναι Προυστ, είτε η καθημερινή εφημερίδα ή η οθόνη της τηλεόρασης<sup>29</sup>. (Barthes, 1973)

Ο Jorge Luis Borges, στον πρόλογο των *Εννέα Δαντικών Δοκιμίων* (1945-51/1999), αναφέρεται σε μια **βιβλιοθήκη** στην οποία, όπως σχολιάζει η Μπέλλα (2004), ο συγγραφέας “φαντάζεται όλες τις λογοτεχνίες του κόσμου να συγχωνεύονται σε μια τεράστια **μνήμη**, ένα είδος κολοσσιαίας βιβλιοθήκης, [...] ένα σύμπαν παραπομπών και αναλογιών, ένα λαβύρινθο

<sup>28</sup> Μπέλλα, Ζ. (2004, Μάρτιος). *Η συγκριτική εξέταση λογοτεχνικών κειμένων. Το γιατί και το πώς της διδασκαλίας*. Πανελλήνιο Σχολικό Δίκτυο. [http://users.sch.gr/ianyfantis/d/keimena/k\\_log/log3.htm](http://users.sch.gr/ianyfantis/d/keimena/k_log/log3.htm). Εισήγηση στην επιστημονική συνάντηση που οργάνωσε η Περιφερειακή Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Δυτικής Ελλάδας στις 10-1-2004 στην Πάτρα. Δευτέρα, 10 Ιουνίου 2024

<sup>29</sup> Barthes, R. (1973, 60-61). *Η Απόλαυση του Κειμένου*, Αθήνα: Ράππας.



σχέσεων και **εγκιβωτισμών**”. Όπως διαβάζουμε από τον ίδιο τον Borges στο μεταφρασμένο στα αγγλικά κείμενο<sup>30</sup>:

Imagine, in an Oriental library, a panel painted many centuries ago. It may be Arabic, and we are told that all the legends of The Thousand and One Nights are represented on its surface; it may be Chinese, and we learn that it illustrates a novel that has hundreds or thousands of characters. [...] What was, is, and shall be, the history of past and future, the things I have had and those I will have, all of it awaits us somewhere in this serene labyrinth... I have fantasized a magical work, a panel that is also a **microcosm**: Dante's poem is that panel whose edges enclose **the universe**. (Borges, 1999)

## 1.2. Ιστορία (story) - Πλοκή (plot) - Δομή (structure)

Μελετώντας πάλι την Πατσιοδήμου (2020)<sup>31</sup>, βλέπουμε ότι η πλοκή μιας αφήγησης δεν είναι παρά μια “**μεγαδομή με πολλούς υφιστάμενους τύπους**” -ορισμός που αντλείται από τους Παπαντωνάκη & Κωτόπουλο (2011): η πλοκή είναι “**μία καθορισμένη σειρά της μεταβολής των εμπειριών του αναγνώστη, καθώς κινείται μέσα στο κείμενο, η οποία προκύπτει μετά από επιλογή του συγγραφέα, μέσα από ένα ιδεατό σύνολο τύπων πλοκής**”.

Παράλληλα, η Πατσιοδήμου (2020) διακρίνει την πλοκή από την ιστορία ως εξής:

Η ιστορία είναι μια προ-λεκτική νοηματική αλληλουχία με αρχή, μέση και τέλος, άσχετα αν τα μέρη της θα παρουσιαστούν με αυτή τη σειρά, **όπως θα επιβληθεί από το είδος της πλοκής**”, με άλλα λόγια, η ιστορία “**μένει ανεπηρέαστη από το είδος της αναπαράστασης που ο καλλιτέχνης θα χρησιμοποιήσει για να την παρουσιάσει στο κοινό**.”

Ο συγγραφέας, επομένως, επιλέγει να χρησιμοποιήσει συγκεκριμένους αφηγηματικούς τρόπους και τεχνικές προκειμένου να δώσει σχήμα στα γεγονότα της ιστορίας. Όπως αναφέρει η Πατσιοδήμου, η **ιστορία** είναι το “**τι**” μιας αφήγησης, ενώ η **πλοκή** ανήκει στο “**πώς**” και το “**γιατί**”. Πλοκή, σύμφωνα με την Κανατσούλη (1997), είναι “**η εξέλιξη ή ακολουθία των γεγονότων τα οποία θα στήσουν ουσιαστικά την ιστορία**”<sup>32</sup>.

<sup>30</sup> Borges, J. L. (1999). V. Nine Dantesque Essays, 1945-1951. In E. Weinberger (Ed.), & E. Allen, S. J. Levine, & E. Weinberger (Trans.), *Selected Non-Fictions* (1st ed., pp. 265–302). New York: Viking Penguin. ISBN 0-670-84947-2 <https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/911407/e11bf56a7763d0a3f72d457ea00e779b.pdf>.

<sup>31</sup> Πατσιοδήμου, Α., ο.π.

<sup>32</sup> Κανατσούλη, Μ. (1997). Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας. University Studio Press. στο Σεγδίτσα, Α. (2024) Ο πόλεμος και η Κατοχή μέσα από τα βιβλία για παιδιά της Άλκης Ζέη και της Λότης Πέτροβιτς-Ανδρουτσοπούλου <https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/3420701>



Τόσο η **πλοκή** όσο και η **δομή** αποτελούν βασικούς άξονες δόμησης ενός έργου (μαζί με την οπτική γωνία, το σκηνικό, το θέμα)<sup>33</sup>. Σύμφωνα με τον ορισμό της Σεγδίτσα (2024), η δομή αναφέρεται “στους τρόπους με τους οποίους συνδέονται μεταξύ τους τα διάφορα μέρη του έργου”, ενώ ο Martin (1991) σχολιάζει πως η έννοια της δομής παίρνει πολλές διαφορετικές ονομασίες βάσει της θεωρίας της λογοτεχνίας όπου συναντάμε τον όρο: “ο Tomashevsky την ονομάζει **«μοτίβο»**, ο Barthes «λειτουργική μονάδα» και ο Chatman «αφηγηματική έκθεση»”<sup>34</sup>.

Η σημασία της έννοιας “δομή” όπως σχολιάζεται από τους Παρίση, Ι. και Παρίση, Ν. (2004) είναι η εξής:

Ο Οδυσσέας Ελύτης ονομάζει τη δομή **αρχιτεκτονική επινόηση**”, δηλαδή “το αρχιτεκτονικό σχέδιο, τον τρόπο χτισίματος ενός λογοτεχνικού κειμένου.” Λίγο παρακάτω: “Αν η **δομή** υποδηλώνει περισσότερο την εξωτερική αρχιτεκτονική του λογοτεχνικού κειμένου, η **πλοκή** ισοδυναμεί με την εσωτερική αρχιτεκτονική και την οργάνωση-εξέλιξη των περιστατικών του μύθου. [...] Αυτός, ακριβώς, ο τρόπος οργάνωσης και σύνδεσης των **μερών** σε ένα «καλοχτισμένο» **σύνολο**, αποτελεί τη **δομή** του λογοτεχνικού κειμένου.”<sup>35</sup>

Τέλος, μια αναφορά στη σημασία των τεχνικών και των μηχανισμών καθώς κάναμε λόγο για αυτούς παραπάνω, στον ορισμό της πλοκής. Ο Δραγούνης, (2018) το θέτει ως εξής<sup>36</sup>:

Η **πλοκή** αποτελείται από το “**υλικό**” (την “πρώτη ύλη” του έργου) και λειτουργεί σε συνάρτηση με την “**τεχνική**” (“το σύνολο των αισθητικών αρχών που μετατρέπουν την πρώτη ύλη σε έργο τέχνης”). Επομένως η πλοκή συνεπάγεται την καλλιτεχνική αναδιάρθρωση των γεγονότων και κατασκευάζεται από τους συγγραφείς με τη χρήση **μηχανισμών και τεχνικών**.

Ο Δραγούνης συνεχίζει ως εξής, κάνοντας νύξη στη **μεταμυθοπλασία** (στην οποία κι εμείς θα αναφερθούμε στην πορεία):

Οι μηχανισμοί αυτοί και τεχνικές, συνήθως αιτιολογούνται με ρεαλιστικούς τρόπους με αποκλειστικό σκοπό ο αναγνώστης να τους αποδέχεται χωρίς να παραξενεύεται ή

<sup>33</sup> Σεγδίτσα, Α. (2024) Ο πόλεμος και η Κατοχή μέσα από τα βιβλία για παιδιά της Άλκης Ζέη και της Λότης Πέτροβιτς-Ανδρουτσοπούλου <https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/3420701>

<sup>34</sup> Martin, W. (1991). Αφηγηματική δομή: Μια σύγκριση μεθόδων (Μτφ. Α. Κουφού). Στο Β. Καλλιπολίτης (Επιμ.), Θεωρία της αφήγησης (σσ. 11-46). Εξάντας. στο Σεγδίτσα, Α. (2024), ο.π.

<sup>35</sup> Παρίσης, Ι., & Παρίσης, Ν., ο.π.

<sup>36</sup> Δραγούνης, Δ. (2018, October 18). “*Στοιχείο πλοκής*” και η διαφορά του με την “*πλοκή*.” Περί Δημιουργικής Γραφής. [«Στοιχείο πλοκής» και η διαφορά του με την «πλοκή» | Δημήτρης Δραγούνης](#)





να προβληματίζεται. Στη μοντέρνα λογοτεχνία όμως, οι τεχνικές αυτές μπορούν να παρουσιαστούν στον αναγνώστη εντελώς απογυμνωμένες, χωρίς να αιτιολογούνται ρεαλιστικά· με τον τρόπο αυτό αποκαλύπτουν τις συνθήκες και τους όρους κατασκευής της πλοκής, όπου μέσα από αυτή τη διαδικασία, ο αναγνώστης εκπαιδεύεται με σκοπό να τους αποδεχτεί<sup>37</sup>.

### 1.3. Είδη Πλοκής

Έχοντας κάνει την παραπάνω απόπειρα να ορίσουμε τις έννοιες της ιστορίας, της πλοκής, και της δομής, θα εξετάσουμε, στη συνέχεια, πιο αναλυτικά το ζήτημα της πλοκής και, συγκεκριμένα, θα μελετήσουμε **τους τρεις βασικούς τύπους πλοκής και τις υποκατηγορίες τους**, όπως τις αναλύει η Πατσιοδήμου (2020, 102 - 124) βάσει της τυπολογίας της πλοκής από τους Παπαντωνάκη & Κωτόπουλο (2011).

Όλοι οι τύποι, μαζί με τις **υποκατηγορίες, ανέρχονται συνολικά σε εννέα διαφορετικά είδη πλοκής**. Να σημειώσουμε πως, καθώς πολλά μεμονωμένα είδη συνομιλούν με επιμέρους στοιχεία της πλοκής του σεναρίου, θα κάνουμε αναφορά σε όλα τα είδη, δίνοντας, ωστόσο, έμφαση σε εκείνα που σχετίζονται περισσότερο με τον θεματολογικό πυρήνα που πραγματεύεται η παρούσα εργασία. Οι κατηγορίες, οι υποκατηγορίες και τα χαρακτηριστικά της καθεμιάς από αυτές έχουν, ως εξής:

- **Πρώτος τύπος πλοκής:**

1. **Επεισοδιακή πλοκή**

- Μικρά **επεισόδια**
- Ένας κοινός χαρακτήρας/ σκηνικό/ θέμα λειτουργεί σαν **συνδεδετικός κρίκος** που ενώνει όλα τα επεισόδια μεταξύ τους
- Σε κάθε επεισόδιο εισάγεται ένας καινούριος χαρακτήρας
- Η πλοκή εξελίσσεται απλώς περνώντας από το κάθε χαρακτήρα/ επεισόδιο στο άλλο
- Συχνά χρησιμοποιείται στη **μεταμυθοπλασία** και σε σουρεαλιστικές αφηγήσεις

---

<sup>37</sup> Δραγούνης, ο.π.



- Δεύτερος τύπος πλοκής:

2. Προοδευτική πλοκή

- Τα γεγονότα κλιμακώνονται, κορυφώνονται, και φτάνουν στη λύση

- **Υποκατηγορίες δευτέρου τύπου:**

3. Πλοκή της παρωδίας

- Ήδη αναφερθήκαμε στην Κωστίου (2002), που σχολιάζει πως η παρωδία, μέσα από μια αναδιήγηση, λειτουργεί σαν “**ανακύκλωση** της τέχνης”, ενώ
- η Hutcheon (1985) αναφέρει πως πρόκειται για μια “**επανάληψη** με κριτική απόσταση, [...] **μίμηση** που χαρακτηρίζεται από ειρωνική αντίθεση, όχι πάντα σε βάρος του παρωδούμενου κειμένου”, αλλά και για
- μια “**μεταμόρφωση**” (Genette, 1982) του αρχικού κειμένου,
- έναν “**αντικατοπτρισμό**” του παρωδούμενου κειμένου στο νέο κείμενο (Rose, 1979), αλλά και “μία **κωμική επανεπεξεργασία** προδιαμορφωμένου γλωσσικού ή καλλιτεχνικού υλικού” (Rose, 1995)<sup>38</sup>.
- Ασκείται, τέλος, κριτική στις συμβάσεις ενός είδους, και τα νοήματα και η φόρμα μεταβάλλονται

4. Αρχετυπική πλοκή (κυκλικό σχήμα)

- Πρόκειται για την αρχετυπική ιστορία της αναζήτησης, που είναι κληροδοτημένη από τη μυθολογία και τη λαϊκή παράδοση
- Είναι το “κυκλικό σχήμα της αναχώρησης του βασικού χαρακτήρα από το σπίτι, της περιπέτειάς του και της επιστροφής του σε αυτό” (Nikolajeva, 2002)
- Γράφει για αυτήν ο Joseph Campbell (2001) στον *Ήρωα με τα Χίλια Πρόσωπα*, ενώ την αναλύει και ο Vladimir Propp στις “λειτουργίες” του
- Ο Campbell το ονομάζει “**μονομυθία**”, ο Frye (1983) «**κύκλο των εποχών**»<sup>39</sup>
- Μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην **μεταμυθοπλασία** σε περιπτώσεις όπου υπάρχουν στοιχεία επανάληψης, αυτο-αναφορικότητας, ή/και μετάληψης, και

---

<sup>38</sup> Rose, M. A., (1995), *Parody: Ancient, Modern, and Post-modern*, 2η έκδοση, Cambridge University Press, Cambridge. Στο: Τσακαλάκης, Θ. ο.π.

<sup>39</sup> Πηγή: Πατσιοδήμου (2020), ο.π.



όπου βλέπουμε τους χαρακτήρες να “φεύγουν από τις αφηγήσεις (σπίτι) τους, να δρουν στην μεταμυθοπλασία και να επιστρέφουν πάλι στο «βιβλίο» τους”. Σε περιπτώσεις σαν και αυτή, το “αυτοαναφορικό κλείσιμο της αφήγησης υποδηλώνει την **ατέρμονη επανάληψη αυτού του κύκλου.**” (Πατσιοδήμου, 2020)

- **Τρίτος τύπος πλοκής:**

5. Εγκιβωτισμένη πλοκή

- Μια κύρια πλοκή (“**μεγαπλοκή**”) διατρέχει τη βάση της αφήγησης. Σε αυτήν εμπεριέχονται (**εγκιβωτίζονται**) μία ή περισσότερες επιμέρους πλοκές (όχι απαραίτητα μικρές σε έκταση)
- Αυτές οι επιμέρους ιστορίες λειτουργούν:
  - i) είτε βοηθητικά, υποστηρίζοντας την εξέλιξη της κύριας,
  - ii) είτε/και συμβολικά, **καθρεφτίζοντας** την κύρια, ή **παραλληλίζοντας** χαρακτήρες
- Σε αυτόν τον τύπο πλοκής μπορούν να γίνουν **συνδυασμοί** με την επεισοδιακή ή την προοδευτική πλοκή

- **Υποκατηγορίες τρίτου τύπου:**

6. Πλοκή-καθρέφτης (mirror plot)

- Η κύρια πλοκή **διπλασιάζεται** μέσα από μια εγκιβωτισμένη πλοκή -επομένως, η εγκιβωτισμένη πλοκή είναι ένα **επεισόδιο** που **επαναλαμβάνεται** δύο φορές
- Τα στοιχεία της πλοκής που αναδιπλασιάζονται/ επαναλαμβάνονται, λειτουργούν σαν **καθρέφτης**
- Η επανάληψη της πλοκής έχει σκοπό την **παρωδία** ή την τραγική ειρωνεία
- Το τέλος της αφήγησης δεν είναι και η τελική έκβαση της κύριας ιστορίας -στο σημείο αυτό, απλώς υπονοείται ο τρόπος που η πλοκή διπλασιάζεται (“το **είδωλο** της πλοκής στο κλείσιμο της αφήγησης”)



## 7. Πλοκή της αβύσσου (*mise en abyme*)

- Δομή με προέλευση το έργο του André Gide, την οποία έχει μελετήσει σε βάθος ο Lucien Dällenbach, μεταξύ άλλων: “Η άβυσσος παραπέμπει σε μια πολύ βαθιά, απύθμενη δομή” (1977). Σημ.: το γαλλικό *mise en abyme* μεταφράζεται ως **“μεσα στην άβυσσο”**
- Πρόκειται για μια ιστορία που πλαισιώνει μια άλλη ιστορία, που πλαισιώνει μια άλλη ιστορία, κ.ο.κ. Οι πολλαπλές, αλληπάλληλες εγκιβωτίσεις δημιουργούν, έτσι, το σχήμα μιας **“πλοκής μέσα στην πλοκή”** και την αίσθηση μιας **απύθμενης δομής**
- Οι ιστορίες μοιάζουν μεταξύ τους. Το περιεχόμενο της μιας πλοκής γίνεται **“μεταφορικό ισοδύναμο”** της άλλης (Hutcheon, 1977). Πραγματοποιείται μια συνεχής **αντανάκλαση** από το ένα επίπεδο στο άλλο (σημειώνεται ότι υπάρχουν δύο τουλάχιστον επίπεδα). Ο **πυρήνας της αφήγησης** είναι, επομένως, ένα **“θέμα που επαναλαμβάνεται”**
- Οι εγκιβωτισμένες ιστορίες λειτουργούν σαν **επεισόδια**. Ωστόσο, ο τρόπος οργάνωσής τους δεν ακολουθεί απαραίτητα μια γραμμική χρονική αλληλουχία. Αντιθέτως, χτίζονται σαν ένα **“δίκτυο”** (Bokody, 2015) πάνω στον πυρήνα του επαναλαμβανόμενου θέματος
- Η πλοκή της αβύσσου μοιάζει με ένα **κυκλικό σχήμα “ταυτίσεων και μεταμορφώσεων”** -πάνω σε αυτό το σχήμα χτίζεται ο σκελετός της πλοκής. Μιλάμε, επομένως, για μια **“αέναη παλινδρόμηση”**, για μια διαρκή **επιστροφή σε προηγούμενη κατάσταση**
- Συχνά υπάρχει **ανοιχτό τέλος** στην αφήγηση, πράγμα που δίνει μια αίσθηση “εκκρεμότητας”. Η ολοκλήρωση της ιστορίας διαρκώς αναστέλλεται λόγω της υπονόησης ότι ενδεχομένως να υπάρξει ακόμα μια **επανάληψη**. Για τον λόγο αυτό, όπως ήδη αναφέρθηκε, η δομή είναι απύθμενη, δεν μπορούμε να διακρίνουμε τον βυθό της αβύσσου, η ιστορία δεν μπορεί ποτέ να τελειώσει στα αλήθεια
- Εισάγεται το στοιχείο της **διακειμενικότητας** μέσα από τα “τμήματα της αφήγησης που **καθρεφτίζονται** μέσα στην ίδια και δημιουργούν **πολλαπλά αφηγηματικά επίπεδα**” όπου “τα όρια μεταξύ ανάγνωσης και γραφής σβήνονται το ένα μέσα στο άλλο” (Πατσιοδήμου)



- Οι εσωτερικές εγκιβωτισμένες αφηγήσεις είναι συχνά έντονα **αυτοαναφορικές** και μιλούν για τον τρόπο που δημιουργήθηκε η ιστορία (“αποκαλύπτουν τον τρόπο λειτουργίας του κειμένου”, βάσει Dällenbach [1977]) (**αφήγηση για την αφήγηση, μεταμυθοπλασία**). Το θέμα της ιστορίας γίνεται, έτσι, η ίδια η πράξη της συγγραφής της ιστορίας από τον **συγγραφέα-χαρακτήρα**. Αυτό το concept ακολουθεί συχνά το εξής μοτίβο:
  - i) Παρακολουθούμε την “αδυναμία για συγγραφή” και την “δυσκολία της λευκής σελίδας”, και
  - ii) η αφήγηση τελειώνει τη στιγμή που ο συγγραφέας-αφηγητής “ξεκινά να γράφει την ιστορία που μόλις διαβάσαμε”

## 8. Μεταληπτική πλοκή

- Υπάρχουν δύο διαφορετικά αφηγηματικά περιβάλλοντα/ επίπεδα: μια εγκιβωτισμένη πλοκή και μια κύρια ιστορία στην οποία μπαίνει εμβόλιμη η πρώτη
- Ωστόσο τα πλαίσια αυτά δεν είναι ξεκάθαρα και έτσι “αφομοιώνονται” το ένα μέσα στο άλλο. Η σύμβαση αυτή συναντάται στις εξής εκδοχές:
  - i) οι χαρακτήρες μπορούν να πηγαινοέρχονται από το ένα περιβάλλον στο άλλο και να αλληλεπιδρούν
  - ii) ο ίδιος ο αφηγητής μπαίνει στην ιστορία και παρεμβαίνει σε αυτήν προσπαθώντας να την ελέγξει -μετατρέπεται, έτσι, σε “**συγγραφέα-χαρακτήρα**”.
  - iii) οι χαρακτήρες ζωντανεύουν, μπαίνουν στο άλλο αφηγηματικό επίπεδο και αλληλεπιδρούν με τον “**συγγραφέα-δημιουργό**” τους, ή τέλος
  - iv) συμμετέχουν χαρακτήρες “**διακειμενικοί αναγνώστες**”, οι οποίοι ζουν την ιστορία που διαβάζουν.
- Όλο αυτό το σχήμα λειτουργεί σαν ένα “**παιχνίδι [...]** ανάμεσα στο ρεαλιστικό και το αφύσικο, το **πλαστό** και το **γνήσιο**” (Πλατανίτης, 1997)
- Η τεχνική της μετάληψης είναι ένα **αυτοαναφορικό αφηγηματικό στοιχείο** το οποίο, λόγω της συχνής του χρήσης, μπορεί να θεωρεί είδος πλοκής από μόνο του
- Η μετάληψη, επίσης, συχνά δρά συνδυαστικά με το στοιχείο της **μετα-αναφορικότητας (meta-reference)**



## 9. Διαδραστική πλοκή (interactive narrative)

- Φαίνεται να μην υπάρχει “ιστορία”, παρά μόνο “πλοκή”.
- Ο τρόπος της ανάγνωσης δεν είναι γραμμικός αλλά διαδραστικός: ο αναγνώστης επιλέγει **διαδρομή (σειρά)** ανάγνωσης μέσα από συνεχείς **διακλαδώσεις (alternative plot strands)**.
- Με αυτό τον τρόπο η πλοκή παράγεται από τον αναγνώστη -ο οποίος αποκαλείται “**διαδραστικός**” (interactive)- σε πραγματικό χρόνο
- Με τη διαδραστική αφήγηση, η ανάγνωση “απαιτεί από τον αναγνώστη να προσαρμόσει ή να αναθεωρήσει τη αναγνωστική του στάση και να γίνει, τελικά, **συνδημιουργός**” (Πολίτης 2004, 113)
- Ο αναγνώστης μετατρέπεται έτσι σε έναν “**wreader**”, όρος που “συναιρεί την έννοια του **αναγνώστη [reader]** και του **συγγραφέα [writer]**” (Γιαννικοπούλου 2007, 7)
- Τέτοιου είδους πλοκές εμφανίζονται συχνά στη **μεταμυθοπλασία**, η οποία αποτελεί, όπως τονίζει η Πατσιοδήμου, μια “προσπάθεια να παραχθεί ξανά ένα «αγνό» κείμενο υπερβαίνοντας τις **συμβάσεις**”.

### 1.3.1. Συνδυασμός Τύπων Πλοκής

Η πλοκή εκείνη πάνω στην οποία είναι ουσιαστικά χτισμένο το σενάριο του δημιουργικού μέρους της εργασίας είναι η πλοκή της αβύσσου –μέσα στο κείμενο, μπορούν να εντοπιστούν όλα τα επιμέρους χαρακτηριστικά γνωρίσματα του συγκεκριμένου είδους. Αυτός είναι, εξάλλου, και ο λόγος που το θέμα της παρούσας εργασίας είναι οι “**ιστορίες μέσα σε ιστορίες μέσα σε ιστορίες**” –με άλλα λόγια, η πλοκή της “**mise en abyme**”.

Ωστόσο γίνεται φανερό μέσα από την αναφορά μας σε όλα τα είδη ότι, πέραν της βασικής πλοκής που διατρέχει το σενάριο, ταυτόχρονα το κείμενο αντλεί στοιχεία και συνομιλεί και με μερικούς άλλους τύπους πλοκής -ή με επιμέρους χαρακτηριστικά τους.

Πράγματι, δεν είναι σπάνιο οι τύποι πλοκής που παρουσιάζονται παραπάνω να συνδυάζονται μεταξύ τους παράγοντας πρωτότυπα σχήματα και υβριδικά είδη πλοκής.

Η Πατσιοδήμου ήδη αναφέρει τη δυνατότητα συνδυασμών μεταξύ επεισοδιακής και προοδευτικής πλοκής σε ένα περιβάλλον εγκιβωτισμένης πλοκής: α) επεισοδιακής με επεισοδιακή, β) επεισοδιακής με προοδευτική, γ) προοδευτικής με επεισοδιακή, δ) προοδευτικής με προοδευτική. Όπως εξηγεί πιο αναλυτικά: “Στις δύο πρώτες περιπτώσεις οι



εγκιβωτισμένες ιστορίες είναι διασκεδαστικές και συχνά εμπεριέχουν [...] παιχνίδια. Στις άλλες δύο περιπτώσεις οι επιμέρους ιστορίες υποστηρίζουν την εξέλιξη της κύριας και ενδέχεται να έχουν συμβολική σημασία, να καθρεφτίζουν την κύρια πλοκή ή να παραλληλίζουν χαρακτήρες”.

Ο Sevi (2023) σε άρθρο του στο *Creative Screenwriting* αναφέρεται στα νέα **μοντέλα αφήγησης** που έχουν κάνει τα τελευταία χρόνια την εμφάνισή τους και καταρρίπτουν τα παραδοσιακά αφηγηματικά πρότυπα με στόχο να ενδυναμώσουν την αφήγηση<sup>40</sup>. Σχετικά με το κατά πόσο οι τύποι αυτοί συνδυάζονται μεταξύ τους, ο Sevi φέρνει το παράδειγμα του *Everything Everywhere All at Once* (Kwan & Scheinert, 2022) και σχολιάζει ότι η πλοκή της συγκεκριμένης ταινίας μπορεί να θεωρηθεί ως σπείρα (spiral structure) καθώς ξεκινάει από ένα κεντρικό σημείο και στη συνέχεια κινείται προς τα έξω σε όλο και μεγαλύτερους κύκλους που εντείνουν την ιστορία. Όμως στη συνέχεια προσθέτει: “Of course, I can also see this film as **fitting several other categories**”. Πράγματι, στο δεύτερο άρθρο του σχετικά με τα αφηγηματικά μοντέλα, αναφέρει πως η ταινία έχει και χαρακτηριστικά δομής fractal, καθώς: “Even though the dimensions the characters inhabit are wildly different, they all featured the same characters in various roles.”

Μέσα από περαιτέρω έρευνα σε μερικά ακόμα άρθρα στο διαδίκτυο<sup>41,42,43</sup> σχετικά με τα εναλλακτικά αφηγηματικά μοντέλα, συλλέχθηκαν ορισμένοι **τύποι πλοκής (plot structures)** που παρουσιάζουν ενδιαφέρον και στους οποίους θα αναφερθούμε συνοπτικά στον παρακάτω πίνακα, υπό τη μορφή σχηματικών απεικονίσεων:

---

<sup>40</sup> Sevi, M. (2023). New Storytelling Paradigms. *Creative Screenwriting*.  
<https://www.creativescreenwriting.com/new-storytelling-paradigms-meander-and-explode-part-1/> (Part 2)  
<https://www.creativescreenwriting.com/new-storytelling-paradigms-crots-and-fractals-part-2/>

<sup>41</sup> Sundberg, I. (2013). *Alternative Structures*. Ingrid’s Notes. Part 1  
<https://ingridsnotes.wordpress.com/2013/07/03/alternative-structures-part-1/> Part 2  
<https://ingridsnotes.wordpress.com/2013/07/08/alternative-structures-part-2/>

<sup>42</sup> ScreenCraft. 10 Screenplay Structures That Screenwriters Can Use  
<https://screencraft.org/blog/10-screenplay-structures-that-screenwriters-can-use/>

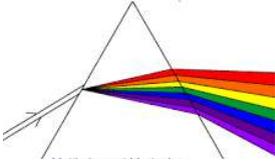
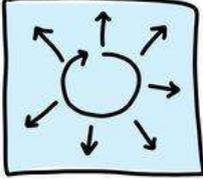
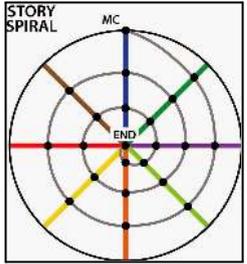
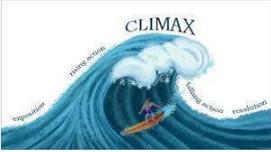
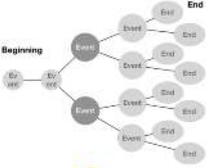
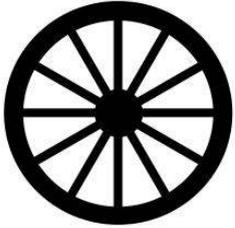
<sup>43</sup> Alison, J. (2019). *Meander, spiral, explode: Design and pattern in narrative*. Catapult.

Πίνακας 1: Τύποι Πλοκής<sup>44</sup>

<p><u>Branching</u></p>	<p><u>Circular</u> (or Chain)</p>	<p><u>Cumulative</u></p>	<p><u>Episodic</u></p>
<p><u>Flashback Plot</u></p>	<p><u>Fractals</u></p>	<p><u>Frame Narrative</u></p>	<p><u>In Medias Res</u></p>
<p><u>Meandering Structure</u></p>	<p><u>Mise en Abyme</u></p>	<p><u>Multiple POV Structure</u></p>	<p><u>Multiple Plot Structure</u> (Hypertext Fiction)</p>
<p><u>Network</u> (Interactive Structure)</p>	<p><u>Non-Linear</u></p> <p><u>Nonlinear Narratives</u></p>	<p><u>Oneiric</u></p>	<p><u>Parallel</u></p> <p><u>Dual/Parallel timeline</u></p>

<sup>44</sup> Ο παραπάνω αθροιστικός πίνακας δημιουργήθηκε από τη γράφουσα, ενσωματώνοντας υλικό από το διαδίκτυο. Οι παραπομπές για τα επιμέρους στοιχεία του πίνακα (εικόνες, ορολογίες, αλλά και ανάλυση των επιμέρους τύπων) υπάρχουν σαν ενσωματωμένοι σύνδεσμοι στην ονομασία του κάθε τύπου.



<p><u>Progressive</u> (or Dramatic)</p> 	<p>Rainbow</p> 	<p>Radials</p> 	<p><u>Spiral</u></p> 
<p><u>The Wave</u></p> 	<p><u>Tree Interactive Structure</u></p> 	<p><u>Wheel</u></p> 	

Ορισμένοι, λοιπόν, πιθανοί συνδυασμοί κάποιων από τις πλοκές που έχουμε εξετάσει είναι οι εξής:

- Παράλληλες πλοκές -δηλαδή δύο πλοκές που τρέχουν παράλληλα η μία με την άλλη, όπου μπορεί η μία να δρά ως πλοκή παρωδίας ή πλοκή καθρέφτης για την άλλη)
- Υβριδική πλοκή -όπου αναμειγνύονται στοιχεία από διαφορετικές μορφές, π.χ. μια πλοκή σπείρας μπορεί να έχει στοιχεία κυκλικής δομής και να επαναφέρει τα ίδια θέματα σε διαφορετικά επίπεδα της σπείρας, ενώ ταυτόχρονα με αυτό τον τρόπο τονίζεται το στοιχείο της επαναληπτικότητας και της κυκλικής φύσης των γεγονότων).
- Πλοκή της αβύσσου -η πλοκή της εγκιβωτισμένης ιστορίας μπορεί να είναι διαφορετικού τύπου από την κύρια αφήγηση, οπότε η mise en abyme μπορεί ουσιαστικά να κάνει συνδυασμούς με όλα τα άλλα είδη. Για παράδειγμα:
  - μια προοδευτική κύρια πλοκή με εγκιβωτισμένη ιστορία που να χτίζεται μέσα από σχήμα κύκλου
  - μια πλοκή αλυσίδας με εγκιβωτισμένη ιστορία που να εξελίσσεται με επεισοδιακό τρόπο
  - μια πλοκή σπείρας με εγκιβωτισμένη ιστορία που στόχο της να έχει ακριβώς να επανεξετάσει τα ίδια θέματα αλλά από διαφορετικά επίπεδα της σπείρας, κ.ο.κ.



Να αναφέρουμε σε αυτό το σημείο πως ο Sevi (2023) τονίζει ότι όλα τα παραπάνω μοντέλα δεν αφορούν τόσο σε μορφές πλοκής, όσο σε **αφηγηματικές στρατηγικές/μηχανισμούς (narrative strategies)**: “I see them as story strategies; a way, a pattern, a modus with which to tell a story”<sup>45</sup>.

Όπου “πλοκή”, επομένως, συχνά εννοούμε και “τεχνική”, και για τον λόγο αυτό, σε όσα σημεία αναφερθούμε στην τεχνική της αβύσσου (σαν μεμονωμένο τρικ) ή στην πλοκή της αβύσσου (σαν ένα πιο ευρύ σχήμα που διατρέχει όλη την ιστορία), θα μιλάμε σε κάθε περίπτωση για τον ίδιο μηχανισμό της mise en abyme που λειτουργεί σαν όχημα προκειμένου να ενσωματώσει ιστορίες μέσα σε ιστορίες. Τα επίπεδα των ιστοριών μέσα σε ιστορίες μπορούν, λοιπόν, να απλώνονται σε ολοκληρω το αφήγημα, οπότε και το στοιχείο της mise en abyme, μέσω αυτής της επαναληπτικότητας, μετατρέπεται πλέον από αφηγηματική τεχνική σε καθαυτό είδος πλοκής.



---

<sup>45</sup> Sevi, M., ο.π.



## Mise en Abyme

### 2.1. Ορισμός

Με αφορμή την ανάλυση της πλοκής της αβύσσου από την Πατσιοδήμου, θα προχωρήσουμε στη συνέχεια σε μια πιο εις βάθος διερεύνηση της τεχνικής της mise en abyme, των πρακτικών εφαρμογών της και των σχέσεων που αναπτύσσει με άλλες μεταμυθοπλαστικές αφηγηματικές τεχνικές.

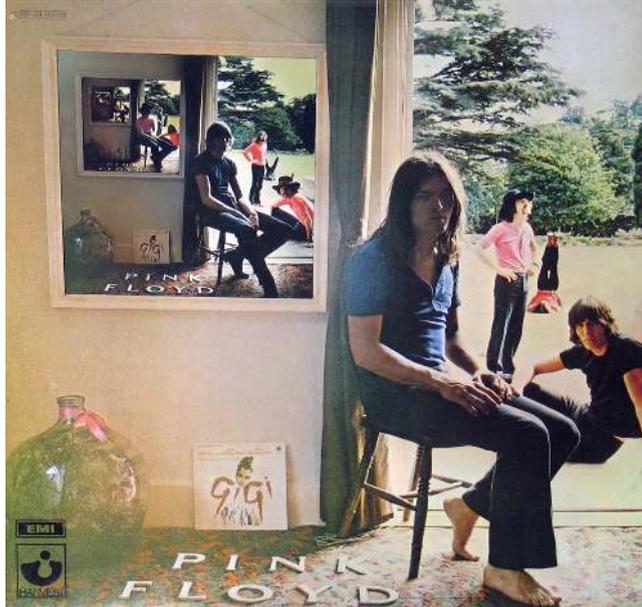
Σύμφωνα με το λήμμα του ψηφιακού αποθετηρίου Oxford Reference, η mise en abyme ορίζεται ως εξής<sup>46</sup>:

1. Ένα σχήμα **διπλού καθρεφτίσματος** που δημιουργείται τοποθετώντας μια εικόνα μέσα σε μια άλλη εικόνα, φαινόμενο που επαναλαμβάνεται μέχρι το άπειρο (**infinite regression, άπειρη παλινδρόμηση**). Η οπτική απόδοση αυτού του σχήματος αποκαλείται και **φαινόμενο Ντρόστε (Droste effect)**.
2. Μπορεί να λειτουργήσει ως μηχανισμός όπου το περιεχόμενο ενός καλλιτεχνικού μέσου είναι το ίδιο το μέσο (ο ίδιος ο εαυτός του) -όπως, για παράδειγμα, το **έργο μέσα στο έργο** στον *Άμλετ*.  
(μπορούμε, επομένως, να προσθέσουμε ότι είναι και μια μέθοδος **(αυτο)αντανάκλασης**, και, κατ' επέκταση, ενδοσκόπησης/ καλλιτεχνικού αναστοχασμού).
3. Τεχνική κατά την οποία τοποθετείται ένα μικρό **αντίγραφο (μικρογραφία/μινιατούρα)** μιας εικόνας μέσα σε μια μεγαλύτερη εικόνα.

<sup>46</sup> mise-en-abîme. *Oxford Reference*.

<https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/oi/authority.20110803100201557>

Σημειώνεται, επίσης, ότι ο γαλλικός όρος *mise en abyme* (συναντάται και ως “*mise-en-abîme*”) σημαίνει κυριολεκτικά “τοποθέτηση μέσα στην άβυσσο”.



**Εικόνα<sup>47</sup>**: Εξώφυλλο του τέταρτου άλμπουμ των Pink Floyd, *Ummagumma* (Harvest Records, 1969). Το εξώφυλλο, σε σχέδιο των Hipgnosis, σχηματίζει ένα “**εφέ Ντρόστε**”, όπου η ίδια εικόνα περιέχει τον εαυτό της και επαναλαμβάνεται συνολικά τρεις φορές<sup>48</sup>.

Η *mise en abyme* έχει τις ρίζες της:

1. αφενός μεν, στην **εραλδική** (“**heraldry**”, δηλαδή οικοσημολογία). Πρόκειται για επιστήμη που μελετά τα εμβλήματα και τα οικόσημα και τον τρόπο τοποθέτησης διάφορων συμβολικών στοιχείων το ένα μέσα στο άλλο ώστε να σχηματιστεί το οικόσημο<sup>49</sup>. Στον θυρεό, δηλαδή το κύριο μέρος ενός οικόσημου, το σχήμα της ασπίδας λειτουργεί σαν το πλαίσιο όλων των εγκιβωτισμένων συμβολικών στοιχείων -συνά, μάλιστα, μέσα στην ασπίδα-πλαίσιο υπάρχει μια δεύτερη ασπίδα-**μνιατούρα**.

Στην ευρωπαϊκή παράδοση, ένα οικόσημο ή αλλιώς ένας θυρεός ήταν ένα μοτίβο το οποίο ανήκε σε ένα συγκεκριμένο άτομο (ή ομάδα ατόμων), και χρησιμοποιούνταν με διάφορους τρόπους. Ιστορικά, τα οικόσημα

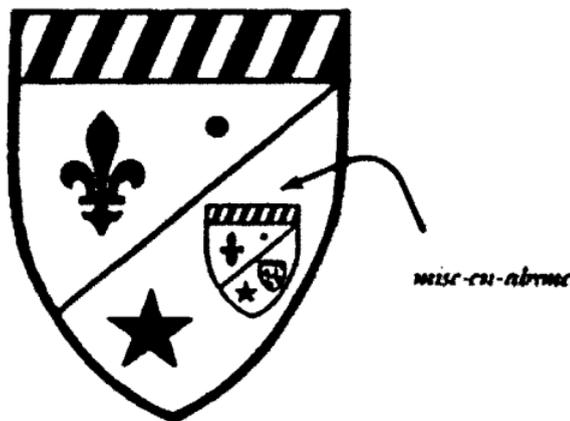
<sup>47</sup><https://vinyl-records.nl/pink-floyd/pink-floyd-ummagumma-with-gigi-uncensored-germany-gatefold-2lp-vinyl-album.html>

<sup>48</sup> <https://en.wikipedia.org/wiki/Ummagumma>

<sup>49</sup> Εραλδική. (2023). Βικιπαίδεια, *Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια*. [Εραλδική - Βικιπαίδεια](#)

χρησιμοποιούνταν από τους ιππότες για να ξεχωρίζουν από τους στρατιώτες των εχθρών. [...] Η τέχνη του σχεδιασμού, της επίδειξης, της περιγραφής και της καταγραφής οικόσημων καλείται εραλδική. (Living Democracy, 2015)<sup>50</sup>.

2. αφετέρου δε, στο έργο του Γάλλου συγγραφέα André Gide (Αντρέ Ζιντ), μέσω του οποίου ήταν που έγινε και ο όρος ευρύτερα γνωστός (κυρίως από το μυθιστόρημά του *Οι Κιβδηλοποιοί* [1925], στο οποίο “ένας από τους ήρωες είναι συγγραφέας και προσπαθεί να γράψει ένα μυθιστόρημα με τον τίτλο *Οι Κιβδηλοποιοί*”<sup>51</sup>).
3. ενώ, τέλος, μελετήθηκε ιδιαίτερα από τον Lucien Dällenbach (1977), ο οποίος ανέλυσε σε μεγάλο βάθος και εύρος όλες τις μορφές και λειτουργίες του φαινομένου.



*Εικόνα*<sup>52</sup>: Γραφική αναπαράσταση του τρόπου που σχεδιάζεται ένας θυρεός -και, αντίστοιχα, του τρόπου που δομείται η mise en abyme (Frame, 2012).

Η Λούδη (2014), μελετώντας τη χρήση της mise en abyme στο άσμα Ε' της *Κόλασης*, αποδίδει στα ελληνικά τον όρο ως “**εγκιβωτισμένο καθρέφτη**”<sup>53</sup>. Αυτός ο όρος είναι ιδιαίτερα ταιριαστός, καθώς η Λούδη, προσθέτοντας εδώ την λέξη “**καθρέφτης**”, καταφέρνει να αποδώσει και την έννοια της **επαναληψης** και του **αναδιπλασιασμού** που

<sup>50</sup> Μάθημα 2 - Τα προσωπικά μου σύμβολα (Οικόσημο Ι) - Living Democracy. (2015, August 17). Living Democracy. [https://www.living-democracy.com/el/textbooks/volume-2/unit-1/lesson-2/Μάθημα\\_2\\_-\\_Τα\\_προσωπικά\\_μου\\_σύμβολα\\_\(Οικόσημο\\_Ι\)\\_-\\_Living\\_Democracy](https://www.living-democracy.com/el/textbooks/volume-2/unit-1/lesson-2/Μάθημα_2_-_Τα_προσωπικά_μου_σύμβολα_(Οικόσημο_Ι)_-_Living_Democracy)

<sup>51</sup> Αυτοαναφορικότητα. (2011). Λέσχη του Βιβλίου. [Αυτοαναφορικότητα | Λέσχη του Βιβλίου](http://www.aytoanaphorikotita.gr/λεσχη-του-βιβλιου)

<sup>52</sup> Frame, J. D. (2012). *Reinventing the reel: The “Omnis” text in nonlinear film discourses*. Middle Tennessee State University. <https://jewlscholar.mtsu.edu/bitstreams/8b365750-b28d-4252-8ffc-ba4a56d8e412/download>

<sup>53</sup> Λούδη, Α. (2014). Η αναδιήγηση μιας παλιάς ιστορίας : Φρατζέσκα ντα Ρίμινι (1922) του Διονύσιου Κόκκινου. Στο Κ. Α. Δημάδης (επιμ.), *Συνέχειες, ασυνέχειες, ρήξεις στον ελληνικό κόσμο (1204-2014): οικονομία, κοινωνία, ιστορία, λογοτεχνία: Ε' Ευρωπαϊκό Συνέδριο Νεοελληνικών Σπουδών της Ευρωπαϊκής Εταιρείας Νεοελληνικών Σπουδών Θεσσαλονίκη, 2-5 Οκτωβρίου 2014: πρακτικά* (τομ. 3, σελ. 73-85). Αθήνα: Ευρωπαϊκή Εταιρεία Νεοελληνικών Σπουδών, 2015. [https://www.eens.org/EENS\\_congresses/2014/loudi\\_aggeliki.pdf](https://www.eens.org/EENS_congresses/2014/loudi_aggeliki.pdf)

συνδέεται τόσο στενά με την έννοια της **αβύσσου**, αλλά που ο εγκιβωτισμός από μόνος του δεν προϋποθέτει.

Στη *mise en abyme*, το αντίγραφο ενός αντικειμένου (ή μιας ιστορίας εν γένει) τοποθετείται μέσα στο ίδιο το αντικείμενο, δηλαδή μέσα στον εαυτό του<sup>54</sup>. **Ενσωματώνεται**, δηλαδή, **μια ιστορία μέσα σε μια ιστορία**, και, ως αποτέλεσμα, έχουμε ταυτοχρόνως **ομοιότητα και επανάληψη** ενός μοτίβου.

Εδώ την έννοια της επανάληψης μπορούμε να την ορίσουμε και ως "**αναδρομική επανάληψη**", καθώς λαμβάνει χώρα αυτό που στα αγγλικά πολύ πιο ξεκάθαρα ορίζει η λέξη **recursion**<sup>55</sup> και **recurrence**, πρόκειται δηλαδή για μια **επανάληψη κυκλικού σχήματος**, με μια σειρά **καρμικών “επαναδρομών”** ή **“επανεμφανίσεων”** παρόμοιων καταστάσεων, που θυμίζει το συμβολο της **ανακύκλωσης**. Ο όρος **“αναδρομή”** συναντάται κυρίως στα μαθηματικά και τον προγραμματισμό -ωστόσο, εφαρμόζοντας την έννοια της “αναδρομικής επανάληψης” και σαν αφηγηματικό μοτίβο, καταλήγουμε σε σχήματα από επίπεδα επαναλαμβανόμενων παραλλαγών ενός αρχικού θέματος ή ιστορίας, όπως ακριβώς περιγράφει, δηλαδή, και η θεωρία της *mise en abyme*.



**Εικόνα**<sup>56</sup>. Το πρωτότυπο σύνολο ματριόσκα (1892): κούκλες σκαλισμένες σε ξύλο από τον Ζβιοζντότσκιν (Zvezdochkin), σχεδιασμένες και χρωματισμένες από τον Μαλιούτιν (Malyutin). (Εκτίθεται στο Μουσείο Παιχνιδιών Sergiev Posad, Ρωσία).

<sup>54</sup> Wikipedia contributors. (2024). *Mise en abyme*. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Mise en abyme - Wikipedia](#)

<sup>55</sup> Wikipedia contributors. (2024). *Recursion*. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Recursion - Wikipedia](#)

<sup>56</sup> [File:First matryoshka museum doll open.jpg - Wikimedia Commons](#)



Το σύνολο από κούκλες “ματριόσκα” (*matryóška*, matryoshka doll) που στα ελληνικά αποκαλούμε **“μπάμπουσκα”**, είναι ξύλινες, παραδοσιακά διακοσμημένες κούκλες που η μια είναι **αντίγραφο** της άλλης σε **μικρογραφία** (τα επάλληλα επίπεδα μικραίνουν το ένα μετά το άλλο) μέχρι να συμπληρωθεί ένα σετ από κούκλες που η μια τοποθετείται (“**φωλιάζει**”) μέσα στην άλλη. Η μορφή της κάθε κούκλας καθρεφτίζει την προηγούμενή της, έτσι που όλες **καθρεφτίζουν** την αρχική (εδώ αρχική μπορούμε να θεωρήσουμε είτε την εξωτερική, είτε την εσωτερική, βάσει της προσέγγισης θέασης που ακολουθούμε).

Το σχήμα με τα επάλληλα “φωλιάσματα” που ακολουθεί η ματριόσκα (**αρχή της φωλιασμένης κούκλας, nested doll principle**) αποτελεί το πιο ευρέως αναγνωρίσιμο οπτικό μοτίβο του “**αντικειμένου μέσα σε ίδιο αντικείμενο**”<sup>57</sup>.

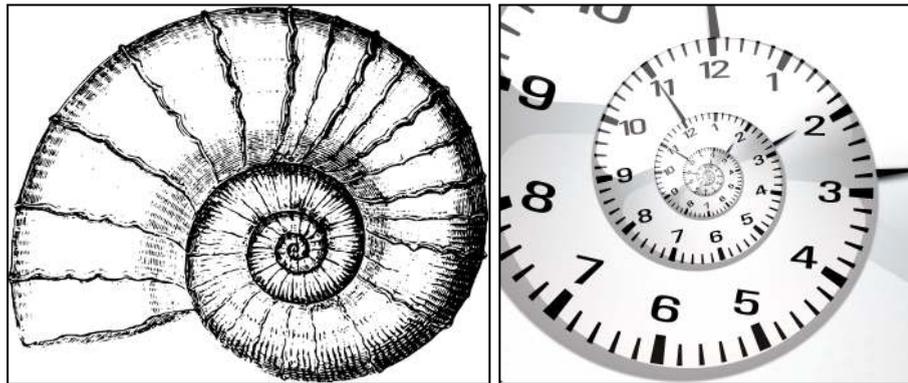
Το πρώτο σύνολο ματριόσκα δημιουργήθηκε στο τέλος του 19ου αιώνα από δύο Ρώσους καλλιτέχνες, οι οποίοι εμπνεύστηκαν από αντίστοιχες φωλιασμένες κούκλες πολιτισμών της Ανατολής. Η κούκλα παρουσιάστηκε και κέρδισε βραβείο στην Παγκόσμια Έκθεση του Παρισιού το 1900. Το πρωτότυπο αυτό σετ είχε οκτώ κούκλες, και η εσωτερική αναπαριστούσε ένα μωρό. Ενδιαφέρον έχει εδώ ο συμβολισμός που παραδοσιακά κρύβει αυτή η σειρά κοριτσιών και του μωρού στο βάθος:

[...] each wooden doll symbolizes fertility. The largest doll is considered the matriarch of the family, while the smallest is called **the "seed"**, representing **the soul**. Together, a set of matryoshka dolls is said to represent **a chain of mothers** who are carrying on the family **legacy** through the **child in their womb**<sup>58</sup>.

Πρόκειται, λοιπόν, για μια αναπαράσταση μιας εγκυμονούσας γυναίκας που συμβολίζει μια **αλυσίδα** της οποίας οι **κρίκοι** μεταφέρουν την **κληρονομιά από τη μια γενιά στην άλλη**.

<sup>57</sup> Wikipedia contributors. (2024, November 16). Matryoshka doll. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Matryoshka\\_doll&oldid=1257764237](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Matryoshka_doll&oldid=1257764237)

<sup>58</sup> *The Dispatch, Vol. 36, Issue #2, 11/17/23*. (2023, December 8). Issue. [https://issuu.com/thelonestardispatch/docs/bhs\\_11-17\\_001](https://issuu.com/thelonestardispatch/docs/bhs_11-17_001) Source: Corinthia Group.



**Εικόνες:** Η Ακολουθία Φιμπονάτσι. Αριστερά<sup>59</sup>, η σπείρα του Φιμπονάτσι σε κοχύλι. Δεξιά<sup>60</sup>: “Ο χρόνος κυλάει σε μορφή σπείρας, όχι κύκλου...”<sup>61</sup>

Εκτός από τον βασικό τύπο του **φαινομένου Ντρόστε** όπου μια εικόνα επαναλαμβάνεται περιέχοντας το αντίγραφο του εαυτού της, το εφέ αυτό μπορεί να σχηματιστεί και με έναν δεύτερο πιο περίπλοκο τρόπο, παίρνοντας τη μορφή μιας **σπείρας** (Sommers και Lechner, 2024). Το “**Droste spiral**” δημιουργείται όταν το επαναλαμβανόμενο τμήμα μιας εικόνας έχει ένα ανοικτό άκρο από το οποίο ξεκινάει να συσπειρώνεται γύρω από τον εαυτό του σε ένα μοτίβο τύπου **φράκταλ**<sup>62</sup>.

Αυτού του είδους τα σχήματα τα συναντάμε συχνά στη φύση, και λειτουργούν βάσει της ακολουθίας του Φιμπονάτσι. Η **ακολουθία Φιμπονάτσι (Fibonacci sequence)** πήρε το όνομά της από τον Λεονάρντο της Πίζας, Ιταλό μαθηματικό που το 1202 εισήγαγε την ακολουθία σύμφωνα με την οποία κάθε νέος όρος είναι το άθροισμα των δύο προηγούμενων όρων. Ο λόγος δύο διαδοχικών αριθμών της ακολουθίας όσο οι αριθμοί μεγαλώνουν προσεγγίζει όλο και περισσότερο τον “χρυσό λόγο” του Φειδία<sup>63</sup>.

<sup>59</sup> Φωτογραφία από [Emmie\\_Norfolk](#) από το Pixabay [Σκίτσο Κέλυφος Θάλασσα - Δωρεάν εικόνα στο Pixabay](#)

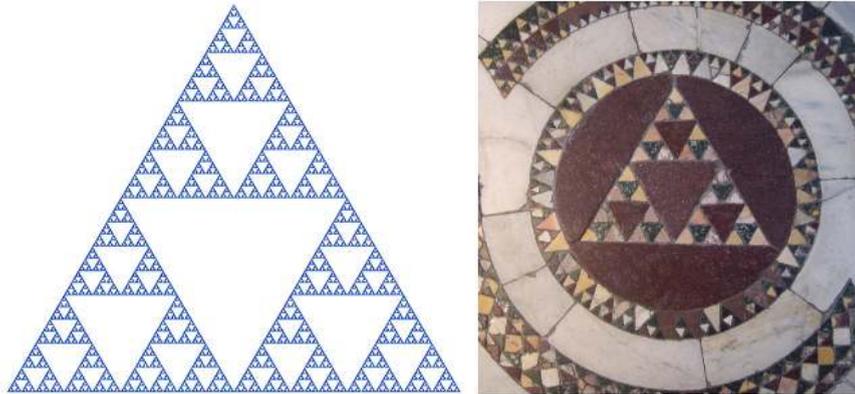
<sup>60</sup> Φωτογραφία από [theTrueMikeBrown](#) από το Pixabay [Χρόνος Σπειροειδής Droste - Δωρεάν εικόνα στο Pixabay](#)

<sup>61</sup> Παραλλαγή του quote από την ταινία *Half Nelson* (Ryan Fleck & Anna Boden, 2006), στο οποίο γίνεται αναφορά και στη σελίδα των Ευχαριστιών της παρούσας εργασίας.

<sup>62</sup> Sommers, J., & Lechner, T. (2024). *How to create the Droste effect* | Adobe. Adobe.com. <https://www.adobe.com/creativecloud/photography/discover/droste-effect.html>

<sup>63</sup> Λεονάρντο της Πίζας. (2023, Φεβρουαρίου 17). Βικιπαίδεια, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια. [Λεονάρντο της Πίζας - Βικιπαίδεια](#)





**Εικόνες:** Το τρίγωνο Σιερίπινσκι (Sierpinski Triangle, από τον Πολωνό μαθηματικό Βάτσλαφ Σιερίπινσκι)<sup>64</sup>. Δεξιά: το μοτίβο του τριγώνου Σιερίπινσκι σε σχέδιο του μαρμάρινου δαπέδου της Βασιλικής του San Clemente στη Ρώμη (τέλη 11ου αιώνα)<sup>65,66</sup>.

Το τρίγωνο Σιερίπινσκι είναι ένα σχήμα τύπου φράκταλ, που δημιουργείται όταν το ισόπλευρο τρίγωνο “διαίρεται **αναδρομικά** σε μικρότερα ισόπλευρα τρίγωνα”. Είναι άλλο ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα σχήματος που αποτελείται από “**αυτοόμοιες ομάδες**”, από τις οποίες προκύπτει ξανά και ξανά, μέσω αναδρομικής επανάληψης, το ίδιο αρχικό σχήμα<sup>67</sup>. Τα τρίγωνα είναι όμοια το ένα με το άλλο (**αυτοομοιότητα**) και ταυτοχρόνως μικρότερα το ένα από το άλλο, ενώ την ίδια στιγμή φωλιάζουν το ένα στο άλλο (αλλά και προκύπτουν το ένα από το άλλο).

Συνοψίζοντας τα παραπάνω σημεία, βλέπουμε ότι οι όροι

- του καθρεφτισματος (**mirroring**)
- της (αυτο)ανάκλασης (**self-reflection**)
- της αυτοομοιότητας (**fractal**), και
- της επαναληπτικότητας/αναδρομικής επανάληψης, ή αλλιώς παλινδρόμησης (**recurrence, recursion, regression**)

αποτελούν λέξεις κλειδιά στο σχήμα της mise en abyme, που μοιάζει με ένα είδωλο που αναπαράγεται αιώνια, όπως όταν ένας καθρέφτης τοποθετείται μπροστά σε έναν άλλο καθρέφτη έτσι που οι επαναλαμβανόμενες αντανακλάσεις δημιουργούν την οπτική

<sup>64</sup> [File:Sierpinski triangle.svg - Wikimedia Commons](#)

<sup>65</sup> Πηγή: Conversano, E. & Tedeschini-Lalli, L. (2011), «Sierpinski Triangles in Stone on Medieval Floors in Rome», *APLIMAT Journal of Applied Mathematics* 4: 114, 122  
<https://www.formulas.it/formulog/wp-content/uploads/2014/12/sierpinski-aplimat.pdf>

<sup>66</sup> Basilica San Clemente - Basilica San Clemente Official Website - Virtual Tour  
<https://my.matterport.com/show/?m=Nrz1gaRVbPY&ss=55&sr=-2.6.-.16>

<sup>67</sup> Τρίγωνο Σιερίπινσκι. (2024). Βικιπαίδεια, *Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια*. [Τρίγωνο Σιερίπινσκι - Βικιπαίδεια](#)



ψευδαίσθηση ενός απύθμενου “τούνελ” (**αβύσσου**) από καθρέφτες (φαινόμενο **infinity mirror/ άπειρος ή απεριόριστος καθρέπτης**).



**Εικόνα<sup>68</sup>:** Τα πολλαπλά είδωλα ενός καθρέφτη που στρέφεται σε έναν άλλο καθρέφτη (**infinity mirror effect**): ένα πραγματικό “τούνελ” από καθρέφτες, που φτάνει μέχρι την άβυσσο.

### 2.1.1. Παραδείγματα της *Mise en Abyme*

Η τεχνική της *mise en abyme* δεν αφορά, ασφαλώς, μόνο στη λογοτεχνία, αλλά απαντάται σε κάθε μορφής τέχνη για να αποδώσει στοιχεία με επαναλαμβανόμενη μορφή. Έτσι, μπορούμε να έχουμε μυθιστόρημα μέσα σε μυθιστόρημα, θεατρικό έργο μέσα σε έργο, εικόνα μέσα σε εικόνα, ταινία μέσα σε ταινία, κ.ο.κ.

Παρακάτω θα δώσουμε μερικά πρακτικά παραδείγματα προκειμένου να οπτικοποιήσουμε και να κατανοήσουμε καλύτερα το εφέ που δημιουργείται κατά την εφαρμογή της *mise en abyme* στην τέχνη. Θα εξετάσουμε τρεις χαρακτηριστικές περιπτώσεις έργων τέχνης από τον Μεσαίωνα και την Πρώιμη Αναγέννηση τα οποία **περιέχουν το αντίγραφο του εαυτού τους σε μικρογραφία** (αυτό που σήμερα ονομάζουμε “**φαινόμενο Ντρόστε**” ήταν ένα αρκετά δημοφιλές θέμα εκείνων των περιόδων).

Παρόλο που η έκδηλη αυτοαναφορικότητα αυτών των έργων μοιάζει να αποσκοπεί σε μια αυτοαναγνώριση της καλλιτεχνικής του αξίας (“*self-awareness*”), στην πραγματικότητα, στις περισσότερες περιπτώσεις, πρόκειται για μια ανάγκη τεκμηρίωσης της

<sup>68</sup> Mirror tunnel (2017) [File:Farmirror2.jpg - Wikimedia Commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Farmirror2.jpg)

πράξης προσφοράς του ίδιου του έργου ως δώρου (για αυτό και συχνά απεικονίζεται ο δωρητής του έργου μέσα στο έργο). Έτσι, σύμφωνα με τον Whatling (2009), ενδυναμώνεται ο συμβολισμός της προσφοράς του δώρου<sup>69</sup>.



**Εικόνα<sup>70</sup>:** *Monument to Dante and the Divine Comedy*. Τοιχογραφία του Domenico di Michelino (1465) στον Καθεδρικό της Αγίας Μαρίας του Άνθους, Φλωρεντία. Ο Δάντης, κρατώντας ένα αντίγραφο της *Θείας Κωμωδίας*, στέκεται δίπλα στην πόλη της Φλωρεντίας, την είσοδο της Κόλασης, και τα επτά επίπεδα του Καθαρτηρίου, ενώ από πάνω του διακρίνονται οι σφαίρες του Παραδείσου.

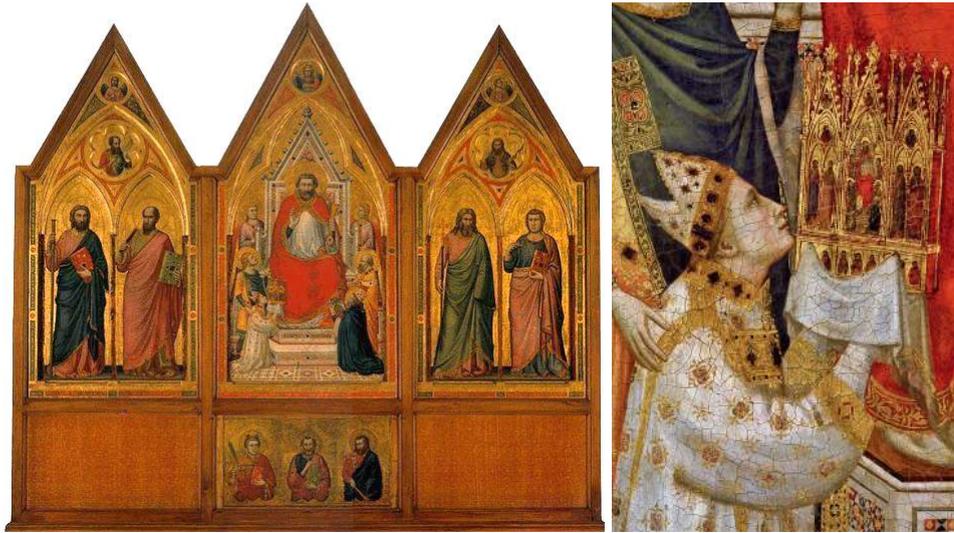
Ο Δάντης-ποιητής, έχοντας εισέλθει στο περιβάλλον του βιβλίου του (Κόλαση, Καθαρτήριο, Παράδεισος -και τα τρία μέρη απεικονίζονται σε ένα ενιαίο σύνολο), κρατάει ένα αντίγραφο του βιβλίου του -μέσα στο βιβλίο υπάρχει ο Δάντης-χαρακτήρας που ταξιδεύει στην Κόλαση, το Καθαρτήριο και τον Παράδεισο. Η εικόνα περιέχει το βιβλίο, και το βιβλίο περιέχει τα όσα δείχνει η εικόνα.

Και η Φλωρεντία; Όπως το θέτει πολύ νοσταλγικά ο Giannini (2021): “Ο ποιητής δεν τα κατάφερε να επιστρέψει στην πόλη του αυτοπροσώπως: επέστρεψε όμως με τη μορφή ενός βιβλίου”<sup>71</sup>.

<sup>69</sup> Whatling, S. (2009, February). Medieval “mise-en-abyme”: the object depicted within itself. In *Courtauld Research Forum*, Archived 2013-11-02 at the Wayback Machine. [Wayback Machine](#)

<sup>70</sup> File:Dante Domenico di Michelino Duomo Florence.jpg. (2024). *Wikimedia Commons*. [File:Dante Domenico di Michelino Duomo Florence.jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>71</sup> Giannini, F. (2021). *This is how Dante was first condemned and then rehabilitated. The Bargello Museum's exhibition*. Finestresullarte.info. [This is how Dante was first condemned and then rehabilitated. The Bargello Museum's exhibition](#)



**Εικόνα**<sup>72</sup>: *Stefaneschi triptych* - ρετάμπλ/ τρίπτυχο του Giotto di Bondone (1320), ανάθεση του Καρδινάλιου Giacomo Stefaneschi για την Παλαιά Βασιλική του Αγίου Πέτρου (τώρα εκτίθεται στην Βατικανή Πινακοθήκη<sup>73</sup>). Αριστερά: το μπροστινό μέρος του τρίπτυχου. Δεξιά (λεπτομέρεια κεντρικού πάνελ): αναπαράσταση του δωρητή -ο Καρδινάλιος Stefaneschi γονατίζει μπροστά στον Άγιο Πέτρο προσφέροντάς του το ίδιο το τρίπτυχο σε **μικρογραφία** -μέσα στην μικρογραφία του τρίπτυχου διακρίνεται ο ίδιος ο Stefaneschi να προσφέρει το τρίπτυχο.



**Εικόνα**<sup>74</sup>: ψηφιδωτό της Αγίας Σοφίας, νότια είσοδος, 944 μΧ. Ο Αυτοκράτορας Ιουστινιανός (αριστερά) και ο Μέγας Κωνσταντίνος (δεξιά) προσφέρουν στη Θεοτόκο την Αγία Σοφία και την Κωνσταντινούπολη αντίστοιχα.

<sup>72</sup> File:Polittico stefaneschi, verso.jpg. (2015, September 16). Wikimedia Commons. [File:Polittico stefaneschi, verso.jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>73</sup> The new Vatican Pinacoteca (Art Gallery). Giotto di Bondone and assistants, Stefaneschi triptych [Giotto di Bondone and assistants, Stefaneschi triptych](#)

<sup>74</sup> File:Istanbul.Hagia Sophia075.jpg. (2020). Wikimedia Commons. [File:Istanbul.Hagia Sophia075.jpg - Wikimedia Commons](#)



i) Μέσα στην Κωνσταντινούπολη υπάρχει η Αγία Σοφία, και ii) μέσα στην Αγία Σοφία υπάρχει το ψηφιδωτό, που iii) μέσα στο ψηφιδωτό απεικονίζεται η μικρογραφία της ίδιας της Κωνσταντινουπόλης και της Αγίας Σοφίας, που iv) μέσα στη μικρογραφία της Κωνσταντινούπολης υπάρχει η Αγία Σοφία, αλλά και v) μέσα στη μικρογραφία της Αγίας Σοφίας υπάρχει το ψηφιδωτό vi) με τη μικρογραφία της...)

## 2.2. Mirroring

Χαρακτηριστικό γνώρισμα της mise en abyme είναι το **καθρέφτισμα (mirroring)**, έννοια που προκύπτει ακριβώς λόγω της διαδικασίας **επανάληψης** και **αυτοομοιότητας** από το ένα επίπεδο στο άλλο<sup>75</sup>.

Για να λειτουργήσει το σχήμα της αβύσσου, θα πρέπει να υπάρχουν τουλάχιστον δύο διαφορετικά επάλληλα επίπεδα αφήγησης, από τα οποία το εσωτερικό καθρεφτίζει το περιεχόμενο (ή μεμονωμένα στοιχεία) του εξωτερικού/αρχικού επιπέδου. Η έννοια του καθρεφτίσματος μπορεί να προκύπτει είτε κυριολεκτικά, με την χρήση κάποιας **ανακλαστικής επιφάνειας** (π.χ., καθρέφτης), είτε μεταφορικά/συμβολικά, λόγω του οπτικού εφέ που δημιουργείται από τον αναδιπλασιασμό ενός αντικειμένου μέσα στον εαυτό του, όπου η μια κόπια **επαναλαμβάνει (καθρεφτίζει)** την άλλη.

Σύμφωνα με τον Werner Wolf (2009)<sup>76</sup>, η λειτουργία του καθρεφτίσματος στη mise en abyme μπορεί να οριστεί βάσει τεσσάρων παραμέτρων<sup>77</sup>:

1. Ως προς τα στοιχεία που καθρεφτίζονται
  - i) στοιχεία μορφής: καθρέφτισμα του συνόλου σαν φόρμας, όπως όταν, π.χ., τοποθετείται ένας πίνακας μέσα σε έναν άλλο πίνακα, ή
  - ii) στοιχεία περιεχομένου: π.χ., ένα κοινό θέμα που επαναλαμβάνεται μεταξύ διαφορετικών επιπέδων (**recurring theme**).
2. Ως προς τα ποσοτικά χαρακτηριστικά, οπότε το καθρέφτισμα μπορεί να προκύψει:
  - i) μια φορά: ύπαρξη μόνο δύο επιπέδων στο σχήμα της αβύσσου, όπου το ένα καθρεφτίζει το άλλο
  - ii) πολλές φορές: πολλαπλά επίπεδα, όπου το πιο χαμηλό/εσωτερικό καθρεφτίζει το αμέσως προηγούμενό του, και

<sup>75</sup> Wikipedia contributors. (2024). Mise en abyme (in literature and other media). In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Mise en abyme \(in literature and other media\) - Wikipedia](#)

<sup>76</sup> Wolf, Werner (2009). *Metareference across media. Studies in Intermediality*. Amsterdam, New York: Rodopi. pp. 1–85.

<sup>77</sup> Mise en abyme (in literature and other media) - Wikipedia, ο.π.



- iii) άπειρες φορές: όπως στην περίπτωση του **infinity mirror**
3. Ως προς την ποιότητα του καθρεφτίσματος, το οποίο μπορεί να είναι:
- i) μερικό: καθρεφτίζεται ένα τμήμα του προηγούμενου επιπέδου -σε αυτή την περίπτωση προκύπτει ένα μοτίβο **fractal**, δηλαδή κάθε μικρό τμήμα του σχήματος είναι μια **μικρογραφία** της συνολικής δομής<sup>78</sup>, ή
  - ii) ολοκληρο: καθρέφτισμα της μορφής στο σύνολό της.
4. Ως προς την λειτουργία του καθρεφτίσματος και τον σκοπό που επιτελεί η δομή της αβύσσου:
- i) μπορεί να βοηθάει στην κατανόηση του έργου τονίζοντας μέσω αυτού του σχήματος την πραγματική του σημασία ή πρόθεση (Jean Ricardou, 1967)<sup>79</sup>.
  - ii) μπορεί να λειτουργήσει αντιστικτικά (οπότε στο καθρέφτισμα, αντί για ομοιότητα έχουμε αντίθεση, ή και
  - iii) μπορεί να έχει στόχο να αποκαλύψει τη φύση του έργου ως πλαστού/ μυθοπλαστικού<sup>80</sup>,

---

<sup>78</sup> Τα φράκταλ είναι **γεωμετρικά σχήματα** που εμφανίζουν αυτο-ομοιότητα, δηλαδή, κάθε μικρό τμήμα τους είναι μια μικρογραφία του όλου. Αυτή η ιδιότητα σημαίνει ότι αν μεγεθύνουμε ένα μικρό κομμάτι του φράκταλ, θα παρατηρήσουμε ότι μοιάζει με την αρχική δομή. Τα φράκταλ έχουν συνήθως πολύπλοκες και ακανόνιστες μορφές, και μπορούν να περιγραφούν μαθηματικά με ειδικούς τύπους ή αλγόριθμους. Τα φράκταλ βρίσκουν εφαρμογές σε πολλούς τομείς, όπως η **φυσική**, η **βιολογία**, η **οικονομία**, η **πληροφορική** και η **τέχνη**. [Τι είναι τα φράκταλ: | Fractal Education](#)

<sup>79</sup> Ricardou, Jean (1967). *Problèmes du nouveau roman*. Collection "Tek Quel". Paris: Seuil.

<sup>80</sup> Wolf, Werner (2013). "Mise en abyme" *Metzler Lexikon, Literatur und Kulturtheorie*. Stuttgart: Metzler. pp. 442–443.

### 2.2.1. Παραδείγματα *Mirroring*



**Εικόνα**<sup>81</sup>: *Arnolfini Portrait (Ο Γάμος των Αρνολφίνι)* Πίνακας του Φλαμανδού ζωγράφου Jan van Eyck (1434). Εθνική Πινακοθήκη Λονδίνου<sup>82</sup>. Δεξιά: λεπτομέρεια του έργου.

Στον τοίχο, στο βάθος του δωματίου, κρέμεται ένας κυκλικός κυρτός καθρέφτης που αντανακλά ολόκληρο το σκηνικό σε **μικρογραφία**. Φαίνονται, εκτός από τις πλάτες των δύο πρωταγωνιστών, και δύο ακόμα πρόσωπα που βρίσκονται, θα λέγαμε χάριν αναλογίας, “**πίσω από την κάμερα**”, και στέκονται στο σημείο που θεωρητικά στέκεται ο παρατηρητής<sup>83</sup>. Ο καθρέφτης αντανακλά και τα πρόσωπα των δύο αυτών ατόμων. Πιθανότατα, μάλιστα, ο ένας από αυτούς να είναι ο ίδιος ο καλλιτέχνης (η φιγούρα με τα κόκκινα ρούχα)<sup>84</sup>. Πάνω από τον καθρέφτη υπάρχει η υπογραφή του καλλιτέχνη: “Johannes de Eyck fuit hic 1434” (δηλαδή, “*Ο Γιαν βαν Έικ ήταν εδώ 1434*”). Επομένως, όπως το θέτει η Hutcheon (2014), μέσα από αυτό το στοιχείο της **αυτοανάκλασης (self-reflectiveness)** ο καλλιτέχνης γίνεται μέρος του

<sup>81</sup> [File:The Arnolfini portrait \(1434\).jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>82</sup> Wikipedia contributors. (2024). Arnolfini Portrait. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Arnolfini Portrait - Wikipedia](#)

<sup>83</sup> Hall, Edwin, *The Arnolfini Betrothal: Medieval Marriage and the Enigma of Van Eyck's Double Portrait*, Berkeley: University of California Press, 1994., ISBN 0-520-08251-6. Διαθέσιμο στο διαδίκτυο: [California Digital Library](#).

<sup>84</sup> Potterton, Homan (1977). *The National Gallery*, Thames and Hudson, ISBN 0-500-20161-7, σελ. 51

ίδιου του πίνακά του, τονίζοντας όχι μόνο την ύπαρξή του ως μάρτυρα του σκηνικού που διαδραματίζεται (του γάμου, θεωρητικά), αλλά και ως βιρτουόζου δημιουργού που βρέθηκε εκεί για να μπορέσει να το καταγράψει<sup>85</sup>.



**Εικόνα<sup>86</sup>:** *Las Meninas* (Οι Δεσποινίδες των Τιμών). Πίνακας του Diego Velázquez (1656). **Μουσείο του Πράδο**, Μαδρίτη. Δεξιά: λεπτομέρεια του έργου.

Ο πίνακας παρουσιάζει μια ιδιαίτερα περίπλοκη σύνθεση, τονίζοντας τη σχέση μεταξύ **πραγματικότητας - ψευδαίσθησης**, και **θεατή-χαρακτήρων**.

Η σκηνή τοποθετείται σε μια αίθουσα στο παλάτι της Ισπανίας και παρουσιάζει μια σειρά αναγνωρίσιμων φιγούρων (11 φιγούρες συνολικά)<sup>87</sup> οι οποίες αναπαρίστανται σαν ένα στιγμιότυπο παγωμένο στον χρόνο<sup>88</sup>. Ανάμεσα στις φιγούρες που βρίσκονται σε πρώτο πλάνο, βλέπουμε και τον ίδιο **τον καλλιτέχνη επι το έργο**. Ο Velázquez, καθώς και άλλοι δυο-τρεις χαρακτήρες κοιτάνε απευθείας προς το μέρος του παρατηρητή (**σπάσιμο 4ου τοίχου**), πράγμα που μας κάνει να αναρωτηθούμε τι κοιτάζουν. Την απάντηση δίνει ο **καθρέφτης** που βρίσκεται στο background του πίνακα. Στην αντανάκλαση του καθρέφτη φαίνονται τα πρόσωπα του Βασιλιά Φιλίππου και της Βασίλισσας Μαριάννας. Από αυτό καταλαβαίνουμε ότι αυτοί οι δύο χαρακτήρες στέκονται **“πίσω από την κάμερα”** (όπως αναφέραμε και

<sup>85</sup> Hutcheon, L. (2014). *Narcissistic narrative: the metafictional paradox*. Wilfrid Laurier Univ. Press. [https://books.google.gr/books?id=sqfmAwAAQBAJ&hl=el&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.gr/books?id=sqfmAwAAQBAJ&hl=el&source=gbs_navlinks_s)

<sup>86</sup> [File:Las Meninas, by Diego Velázquez, from Prado in Google Earth.jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>87</sup> Wikipedia contributors. (2024). Las Meninas. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Las Meninas - Wikipedia](#)

<sup>88</sup> Kubler, George (1966). "Three Remarks on the Meninas". *The Art Bulletin*. **48** (2): 212–214. doi:10.2307/3048367. JSTOR 3048367.





για τον πίνακα του Jan van Eyck), στο σημείο όπου λογικά στέκεται ο παρατηρητής. Αυτό σημαίνει πως είτε στέκονται μαζί μας, δίπλα μας, είτε πως, σε συμβολικό επίπεδο, εμείς βλέπουμε τη σκηνή μέσα από τα μάτια τους και άρα ίσως να είμαστε εμείς αυτοί που ζωγραφίζονται -εξάλλου, σύμφωνα με την Stone (1996), ο καθρέφτης δείχνει αυτό που δεν είναι εδώ, δηλαδή τις γενιές των ανθρώπων που θα μπουκ στη θέση του Βασιλιά και της Βασίλισσας και θα σταθούν να ζωγραφιστούν<sup>89</sup>.

Έτσι, λοιπόν, το γεγονός ότι ο καλλιτέχνης στέκεται μπροστά στο καβαλέτο του και κοιτάζει αυτές τις δύο φιγούρες σημαίνει ότι ζωγραφίζει το πορτρέτο τους -τον **πίνακα** αυτόν που ζωγραφίζεται, βέβαια, δεν θα το δούμε ποτέ, διότι αντί για αυτό βλέπουμε τον **καθρέφτη** που παρουσιάζεται μπροστά μας. Μπορούμε, ωστόσο, να πάρουμε μια γεύση του πως θα έδειχνε αυτός ο πίνακας όταν θα είχε ολοκληρωθεί, μέσα από την αντανάκλαση των δύο μοντέλων στον καθρέφτη -η **αντανάκλαση** είναι **μίμηση** αυτού που θα **αναπαραστήσει η τέχνη**<sup>90</sup>.

Μέσα στον πίνακα του Velázquez, επομένως, υπάρχει: i) ο πίνακας που ζωγραφίζει ο Velázquez, ii) ο ίδιος ο καλλιτέχνης ενώ τον ζωγραφίζει, iii) μια σειρά άλλων εγκιβωτισμένων πινάκων στο background, καθώς και iv) ένας -κυριολεκτικά- “**εγκιβωτισμένος καθρέφτης**”. Τόσο ο πίνακας που ζωγραφίζεται, όσο και ο καθρέφτης που αντανάκλα, γίνονται (εν δυνάμει) τα πλαίσια (frames) που **επαναλαμβάνουν/διπλασιάζουν** μέσα τους μια **μικρογραφία** της ιστορίας που βλέπουμε να διαδραματίζεται μπροστά μας στο *Las Meninas* -και άρα έχουμε ένα **σχήμα αβύσσου με πολλαπλά επίπεδα**.

---

<sup>89</sup> Stone, Harriet (1996). *The Classical Model: Literature and Knowledge in Seventeenth-Century France*. Ithaca: Cornell University Press. ISBN 978-0-8014-3212-5.

<sup>90</sup> Snyder, Joel; Cohen, Ted (Winter 1980). "Reflexions on *Las Meninas*: Paradox Lost". *Critical Inquiry*. 7 (2). The University of Chicago Press: 429–447. doi:10.1086/448107. JSTOR 1343136. S2CID 161395640.



**Εικόνα**<sup>91</sup> (δεξιά): *Δίπτυχο του Maarten van Nieuwenhove*<sup>92</sup>. Πίνακας του Hans Memling (1487). Μεσαιωνικό Νοσοκομείο του Αγ. Ιωάννη, Βρύγη, Βέλγιο. Αριστερά (πάνω και κάτω): λεπτομέρειες του αριστερού πάνελ.

Στο αριστερό πάνελ απεικονίζεται η Παναγία με το Βρέφος, και στο δεξί πάνελ ο Maarten van Nieuwenhove, ο νεαρός άνδρας που παρήγγειλε τον πίνακα. Όταν τα δύο πάνελ στήνονται το ένα δίπλα στο άλλο, δημιουργούν την ψευδαίσθηση της ενότητας χώρου και χρόνου. Ο **καθρέφτης** πίσω από την Παναγία δείχνει την αντανάκλασή της, ενώ το τζάμι πάνω αριστερά απεικονίζει σε μορφή βιτρώ το **οικόσημο** του Van Nieuwenhove (**διπλή χρήση του σχήματος της αβύσσου**).

### 2.2.2. Η έννοια του Καθρεφτίσματος στη Μεταμυθοπλασία

Η **χρήση του καθρέφτη στην τέχνη** είναι μια πολύ αγαπημένη σύμβαση προκειμένου να μιλήσει ένα έργο για τη σύγκρουση μεταξύ **ψευδαίσθησης/μυθοπλασίας (illusion)** και **πραγματικότητας** -δίπτυχο που απασχολεί ιδιαίτερα την **μεταμυθοπλασία**. Αυτή η θεματολογία έρχεται συχνά στο προσκήνιο μέσα από την χρήση μιας σειράς τεχνικών που ανήκουν, θα λέγαμε, στην ομπρέλα των **μεταμυθοπλαστικών τεχνικών** -και άρα μπορούν να αναδείξουν ζητήματα όπως η ταυτότητα και η φύση της ίδιας της Τέχνης.

<sup>91</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Diptych\\_of\\_Maarten\\_van\\_Nieuwenhove](https://en.wikipedia.org/wiki/Diptych_of_Maarten_van_Nieuwenhove)

<sup>92</sup> [Diptych of Maarten van Nieuwenhove - Wikipedia](#)



**Εικόνα<sup>93</sup>:** *Διπλή Αυτοπροσωπογραφία με Καθρέφτη*. Έργο του Αυστριακού ζωγράφου-μυστήριου Johannes Gump (Γιοχάνες Γκουμπ) (1646) (βρίσκεται στον διάδρομο Βαζάρι, Γκαλερί Ουφίτσι, Φλωρεντία). Ο πίνακας αυτός είναι ο μοναδικός που έχει αφήσει πίσω του ο καλλιτέχνης (για την ακρίβεια, έχει αφήσει δύο αντίγραφα της ίδιας ακριβώς σύνθεσης), ενώ ταυτόχρονα ελάχιστα είναι γνωστά για τη ζωή του<sup>94</sup>.

Για να ζωγραφίσει την αυτοπροσωπογραφία του, ο καλλιτέχνης κοιτάζει σε έναν **καθρέφτη**, προσφέροντάς μας έτσι τρεις διαφορετικές **εκδοχές** του εαυτού του μέσα σε μια σύνθεση (τριπλασιασμένη εικόνα)<sup>95</sup>: 1) ο ίδιος ο καλλιτέχνης ενώ ζωγραφίζει τον εαυτό του, (βλέπουμε την “πραγματική εικόνα” μόνο από την πλάτη), 2) ο εαυτός του όπως φαίνεται στην αντανάκλαση του καθρέφτη (πρώτη εκδοχή του προσώπου), και 3) ο εαυτός του που ζωγραφίζεται στον καμβά (δεύτερη εκδοχή του προσώπου -που μάλιστα είναι **work in progress**, καθώς ο πίνακας δεν έχει ακόμα ολοκληρωθεί). Έχουμε, λοιπόν, μια τριπλή (**τριπλασιασμένη**) **αυτοπροσωπογραφία**, η αλλιώς, ένα πορτρέτο μέσα σε πορτρέτο μέσα σε πορτρέτο. Ο πίνακας αντανάκλα τον καθρέφτη, και ο καθρέφτης αντανάκλα το πρόσωπο του ζωγράφου.

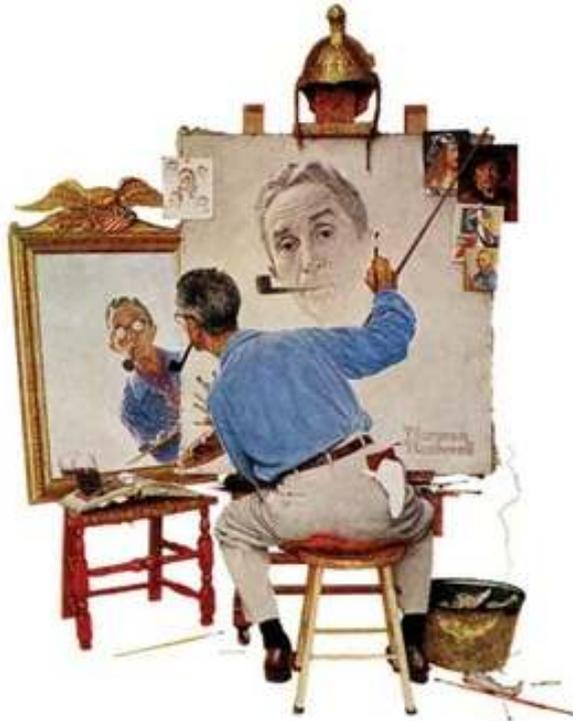
<sup>93</sup> [File:Johannes\\_gump.jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>94</sup> Carvajal, G. (2023, December 13). Johannes Gump, the 17th-century Painter whose only Work is a Mysterious Triple Self-portrait. LBV Magazine English Edition; La Brújula Verde. <https://www.labrujulaverde.com/en/2023/12/johannes-gump-the-17th-century-painter-whose-only-work-is-a-mysterious-triple-self-portrait/>

<sup>95</sup> Johannes Gump. (2023). Uffizi Galleries. <https://www.uffizi.it/en/video/johannes-gump>

Ο Pino Blasone (2022) διαχωρίζει την “πιστή” **αντανάκλαση** του καθρέφτη από την υποκειμενική απεικόνιση/**αναπαράσταση** στον καμβά:

the subject of a real person is often a mystery to others and even to oneself. What we can see are the objects of their **reflection**, either “exact” in a mirror or autonomously interpreted by an artist. Quite often, the latter is more true than the former, although it may seem more like a transfiguration than a simple **representation**.<sup>96</sup>



*Εικόνα*<sup>97</sup>: *Triple Self-Portrait*. Πίνακας του Αμερικανού ζωγράφου Norman Rockwell (1960) που δημιουργήθηκε για εξώφυλλο της *Saturday Evening Post* (Μουσείο Norman Rockwell, Μασαχουσέτη).

Βλέπουμε και εδώ άλλον έναν καλλιτέχνη κατά τη διαδικασία δημιουργίας της αυτοπροσωπογραφίας του. Στον καμβά μπροστά του παρουσιάζεται το μισοτελειωμένο σχέδιο, ενώ πάνω δεξιά στο πλαίσιο του καμβά είναι κρεμασμένες κάποιες φωτογραφίες άλλων διάσημων πορτραίτων (Ντύρερ, Ρέμπραντ, Βαν Γκογκ,

<sup>96</sup> Blasone, Pino. (2022). *Mirrors, Masks and Skulls*. Academia.edu.

[https://www.academia.edu/1102002/Mirrors\\_Masks\\_and\\_Skulls](https://www.academia.edu/1102002/Mirrors_Masks_and_Skulls)

<sup>97</sup> [File:Triple Self-Portrait.jpg - Wikipedia](#)



Πικάσο) ως σημείο **αναφοράς** για τον ζωγράφο. Συνολικά στο έργο απεικονίζονται **επτά αυτοπροσωπογραφίες**<sup>98</sup>.

Γίνεται φανερό ότι ο Rockwell δημιούργησε αυτόν τον πίνακα εμπνευσμένος από το έργο του Gumprr. Αυτή η εκδοχή της *Αυτοπροσωπογραφίας* έχει μια πιο **(αυτο;)σαρκαστική χροιά** και ήταν ένα έργο-μανιφέστο του καλλιτέχνη πάνω σε ζητήματα της Τέχνης της εποχής του: "the popular myth of artists as heroic seers", αλλά και για γεγονός ότι ο ρεαλισμός "[...] is divorced from the reality found in a mirror" (Solomon, 2013)<sup>99</sup>.

Οι δύο παραπάνω πίνακες έχουν έντονο το στοιχείο του παιχνιδιού, σαν ένα "κλείσιμο ματιού", που προκύπτει από τον **αυτο-αναφορικό** χαρακτήρα τους. Όταν ο Gumprr και ο Rockwell κοιτάζουν στον καθρέφτη τους, είναι μια στιγμή **αυτεπίγνωσης (self-awareness, self consciousness)**, που, όπως σχολιάζει η Hutcheon (2014)<sup>100</sup>, προκύπτει ως αποτέλεσμα της **αυτο-ανάκλασης (self-mirroring)**. Αυτό το σχήμα το βλέπουμε στην πράξη με την τεχνική της *mise en abyme*, και εμφανίζεται συχνά στην **μεταμυθοπλασία**, ανατρέποντας τον τρόπο που λειτουργεί η έννοια της **μίμησης** όπως παραδοσιακά την ξέρουμε από την Λογοτεχνία του 19ου αιώνα.

Την ίδια στιγμή, η **αντανάκλασή** του Gumprr και του Rockwell στρέφεται και προς τα εμάς, τους θεατές, επομένως μιλάμε για δράση ανάλογη με αυτό που αποκαλούμε **"σπάσιμο του τέταρτου τοίχου"**. Αρχίζουμε, λοιπόν, να στρέφουμε την προσοχή μας στο γεγονός ότι **αυτό που βλέπουμε είναι πλαστό (μυθοπλασία) και όχι πραγματικό**.

Έτσι, ο **καθρέφτης** έρχεται να συμβολίσει την ίδια την **πράξη της αφήγησης ιστοριών**: με τον ίδιο τρόπο που ο καθρέφτης **αντανακλά** την πραγματικότητα (χωρίς να είναι η πραγματικότητα), έτσι και μια **ιστορία** (ένας καμβάς, στην περίπτωση των Gumprr και Rockwell) μπορεί να **αναπαραστήσει** την πραγματικότητα και να της δώσει σχήμα βάσει του πώς την έχει οραματιστεί ο καλλιτέχνης (ή ο συγγραφέας, ο ζωγράφος, κ.ο.κ). Η μυθοπλασία, επομένως, δεν είναι "πλαστή" με την έννοια "ψεύτικη" -οι ιστορίες δε λένε "ψέματα", δίνουν μονάχα μια **άλλη εκδοχή της πραγματικότητας**- είναι ωστόσο επινοημένες από τη **φαντασία**, και άρα είναι μια **ψευδαίσθηση**, σαν την αντανάκλαση ενός καθρέφτη που εμφανίζει μια μορφή εκεί όπου δεν υπάρχει παρά ένα κομμάτι γυαλί.

<sup>98</sup> Wikipedia contributors. (2024). Triple Self-Portrait. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. [Triple Self-Portrait - Wikipedia](#)

<sup>99</sup> Πηγή: Wikipedia, ο.π.

<sup>100</sup> Hutcheon, L., ο.π.



Το **καθρέφτισμα**, επομένως, (και κατ' επέκταση το σχήμα της **mise en abyme**) έρχεται εδώ να λειτουργήσει σαν **όχημα** (“**meta-phenomenon**”, Roche, 2022)<sup>101</sup> για να βγουν στην επιφάνεια αυτά τα **μεταμυθοπλαστικά παιχνιδίσματα** που θέλουν να σκαρώσουν οι δημιουργοί στον θεατή (με ό,τι η μεταμυθοπλασία συνεπάγεται).

Όπως σχολιάζει ο Wolf (2009)<sup>102</sup>, η **mise en abyme** συντελεί μεν στην **μετα-αναφορικότητα** και πολύ συχνά τη συναντάμε σε περιβάλλοντα **μεταμυθοπλαστικά**, ωστόσο από μόνη της σαν τεχνική δεν είναι απαραίτητο ότι έχει χαρακτήρα μετα-αναφορικότητας, δηλαδή δεν πυροδοτεί απαραίτητα μια διαδικασία **ανασκόπησης** μετα-αναφορικού χαρακτήρα (αντιθέτως, άλλες τεχνικές όπως η **μετάληψη**, ανήκουν καθαρά στην έννοια-ομπρέλα της μετα-αναφορικότητας). Ωστόσο η **mise en abyme** έχει τη δυνατότητα να **πυροδοτήσει** τέτοιου είδους συνθήκες, λόγω της ιδιότητάς της να **καθρεφτίζει** (δηλαδή να αναδιπλασιάζει) στοιχεία από το ένα επίπεδο στο άλλο. Καθώς, λοιπόν, μιλώντας συμβολικά/μεταφορικά, στρέφεται στον εαυτό της και τον κοιτάζει για να τον καθρεφτίσει, η **mise en abyme** μπορεί πράγματι να λειτουργήσει σαν **μηχανισμός** μετα- (αλλά και αυτο-) -αναφορικότητας.

Αντιπαραθέτοντας, λοιπόν, τους πίνακες του Gumprr και του Rockwell, βλέπουμε τον τρόπο λειτουργίας τόσο της αυτο-αναφορικότητας όσο και της μετα-αναφορικότητας:

- **ο καλλιτέχνης αναπαρίσταται μέσα στο έργο του...**

φαίνεται ο κάθε καλλιτέχνης μέσα στο ίδιο του το έργο (αναφέρεται στον εαυτό του = **αυτο-αναφορικότητα**), ενώ παράλληλα βρίσκεται

- **...κατά τη διαδικασία δημιουργίας του έργου του**

η προσοχή μας στρέφεται στην ίδια την πράξη της ζωγραφικής και της διαδικασίας της δημιουργίας (**μετα-αναφορικότητα**) -ενδιαφέρον έχει μάλιστα πως τα έργα που βλέπουμε στους **πίνακες μέσα στους πίνακες** βρίσκονται ακόμα το καθένα σε κατάσταση “**work in progress**” (**έργο εν τη γενέσει**), καθώς δεν έχουν ακόμα ολοκληρωθεί.

Η Linda Hutcheon (2014), αναφερόμενη στον *Don Kιχώτη*, τονίζει τη σημασία του να δοθεί στον “θεατή” ενός έργου τέχνης η δυνατότητα να **συμμετάσχει στη διαδικασία της καλλιτεχνικής δημιουργίας** και να κρυφοκοιτάζει καθώς το έργο εξελίσσεται και

---

<sup>101</sup> Roche, David. "CHAPTER 2 How Does Meta Work?". *Meta in Film and Television Series*, Edinburgh: Edinburgh University Press, 2022, pp. 19-34. <https://doi.org/10.1515/9781399508056-005>

<sup>102</sup> Wolf, Werner (2009). *Metareference across Media. Theory and Case Studies*. Amsterdam - New York, NY: Rodopi. p. 63. ISBN 978-90-420-2670-4.



μεταλλάσσεται μπροστά στα μάτια του<sup>103</sup>. Ως προς αυτό το στοιχείο, μάλιστα, ο πίνακας του Rockwell πάει ένα βήμα παραπέρα, καθώς αναφέρεται όχι μόνο:

- εμμέσως στον Gump (μιμείται το στήσιμο του κάδρου, την τοποθέτηση των αντικειμένων, και τονίζει έτσι τον τρόπο που φτιάχνονται οι πίνακες (οι αυτοπροσωπογραφίες, στην προκειμένη περίπτωση), αλλά και
- άμεσα σε άλλους καλλιτέχνες μέσα από τις φωτογραφίες-αναφορές που χρησιμοποιεί, άρα έχουμε ένα δεύτερο επίπεδο μετα-αναφορικότητας που σχετίζεται με την ίδια την “παράδοση” της αυτοπροσωπογραφίας στην τέχνη, των συμβάσεων που χρησιμοποιούνται, των στυλ και τεχνικών που χαρακτηρίζουν τον κάθε καλλιτέχνη μέσα από την ιστορία και τα ρευματά της τεχνης.

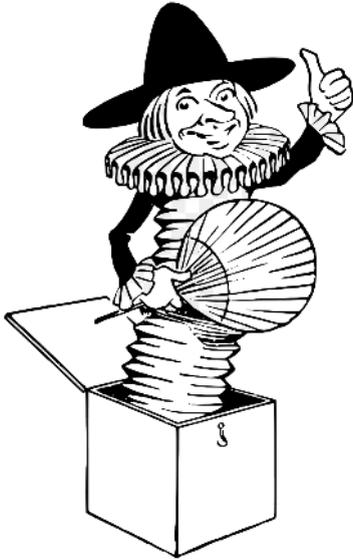
Και όλο αυτό σαν σχήμα χτίζεται μέσα από την τεχνική της **mise en abyme**, που από μόνη της σαν τεχνική είναι στενά συνδεδεμένη με την έννοια του **καθρεφτίσματος και του αναδιπλασιασμού**.

### 2.3. Ιστορία-Πλαίσιο vs. Εγκιβωτισμένη Ιστορία

Ο εγκιβωτισμός είναι ένα φαινόμενο παρόμοιο με την *mise en abyme*, το οποίο, αν και παρουσιάζει κοινά στοιχεία και συχνά συγχέεται σαν έννοια με την άβυσσο, δεν προϋποθέτει την ύπαρξη στοιχείων καθρεφτίσματος/αναδιπλασιασμού. Ωστόσο, ο εγκιβωτισμός είναι, σαφώς, συγγενής όρος με την *mise en abyme* και μπορεί το ένα να προκύψει από το άλλο.

---

<sup>103</sup> Hutcheon, L., ο.π.



**Εικόνα**<sup>104</sup>: Το παλιό παιδικό παιχνίδι “Jack-in-the-Box” (στα ελληνικά το αποδίδουμε ως “Φασουλής κρυμμένος στο κουτί”), έχει μεσαιωνικές ρίζες και κατασκευάστηκε για πρώτη φορά από έναν ωρολογοποιό στη Γερμανία στις αρχές του 16ου αιώνα<sup>105</sup>. Αποτελείται από ένα κουτί που περιέχει μια κούκλα τύπου Mr. Punch (φιγούρα εμπνευσμένη από την commedia dell’arte). Το κουτί παίζει μια μελωδία που, όταν φτάσει στο τέλος της, ενεργοποιεί ένα ελατήριο που εκτινάσσει απότομα την κούκλα από το κουτί.

Μπορούμε να θεωρήσουμε αυτό το παιχνίδι, σε συμβολικό επίπεδο, ως την τέλεια αναπαράσταση μια ιστορίας-πλαisiού (το μουσικό κουτί), που περιέχει μια εγκιβωτισμένη ιστορία (τον Φασουλή).

Ο **εγκιβωτισμός**, που κυριολεκτικά σημαίνει “**τοποθέτηση [...] μέσα σε κιβώτιο**”, συμβολικά ως αφηγηματική τεχνική, αφορά σε μια δομή κατά την οποία “μια σχετικά αυτοτελής και εκτεταμένη διήγηση **περιέχεται μέσα σε άλλη**” (Λεξικό Τριανταφυλλίδη)<sup>106</sup>. Ήδη μπορούμε να δούμε την ομοιότητα μεταξύ του “**τοποθέτηση μέσα σε κιβώτιο**” (εγκιβωτισμός) και του “**τοποθέτηση μέσα στην άβυσσο**” (*mise en abyme*).

Σύμφωνα με τον ορισμό του Abrams (2005), ο εγκιβωτισμός (*frame narrative*) είναι:

Αφηγηματικός τρόπος ο οποίος συνίσταται στην ενσωμάτωση μιας δευτερεύουσας αφήγησης μέσα στην κύρια αφήγηση, η οποία διακόπτει την ομαλή ροή του χρόνου. Ουσιαστικά **πρόκειται για μια αφήγηση μέσα στην αφήγηση**<sup>107</sup>.

Η αγγλική ορολογία “**frame narrative**” (το συναντάμε συχνά ως **frame story** ή και **frame tale**) τονίζει εδώ την έννοια του “**πλαisiού**” (**frame**) -του “**κουτιού**”, θα λέγαμε, που **εγκιβωτίζει/πλαisiώνει** τη δευτερεύουσα ιστορία που ενσωματώνεται στην κεντρική.

Καταλαβαίνουμε από τα παραπάνω ότι το σχήμα που δημιουργείται μεταξύ “**ιστορίας-πλαisiού**” και “**ιστορίας μέσα σε ιστορία**” είναι διπλό, σαν ένα **δίπτυχο**, όπου ο

<sup>104</sup> Πηγή εικόνας: rawpixel. Jack Box, drawing illustration. Free Photo

<https://www.rawpixel.com/image/6716949/image-vintage-public-domain-black>

<sup>105</sup> Classic Toys: Jack-in-the-Box (2009). *Retro Planet*.

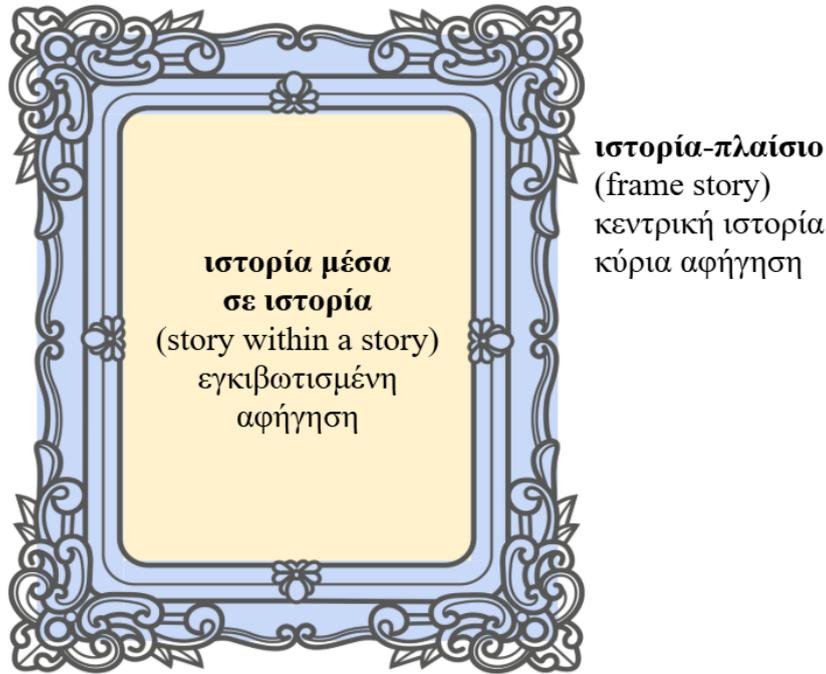
<https://web.archive.org/web/20190325195306/https://blog.retroplanet.com/jack-in-the-box/>

<sup>106</sup> εγκιβωτισμός. (2006 - 2008). *Λεξικό της κοινής νεοελληνικής (Λεξικό Τριανταφυλλίδη)*. Πύλη για την ελληνική γλώσσα. [εγκιβωτισμός](#)

<sup>107</sup> Πηγή: Καλαφατά, Π. & Κατσιαδάκη, Ε. (2019) *Εγκιβωτισμός (Αφηγηματολογία)*. [Θησαυρός Ανθρωπιστικών Επιστημών ΔΥΑΣ: HUMANITIES: Εγκιβωτισμός \(Αφηγηματολογία\)](#)



κάθε μηχανισμός λειτουργεί σαν “συνοδευτικό κομμάτι” (“companion piece”<sup>108</sup>) του άλλου, ενώ η εσωτερική μορφή του σχήματος εξαρτάται από το πόσα **επίπεδα ιστοριών** περιλαμβάνονται μέσα στο πλαίσιο/κουτί.



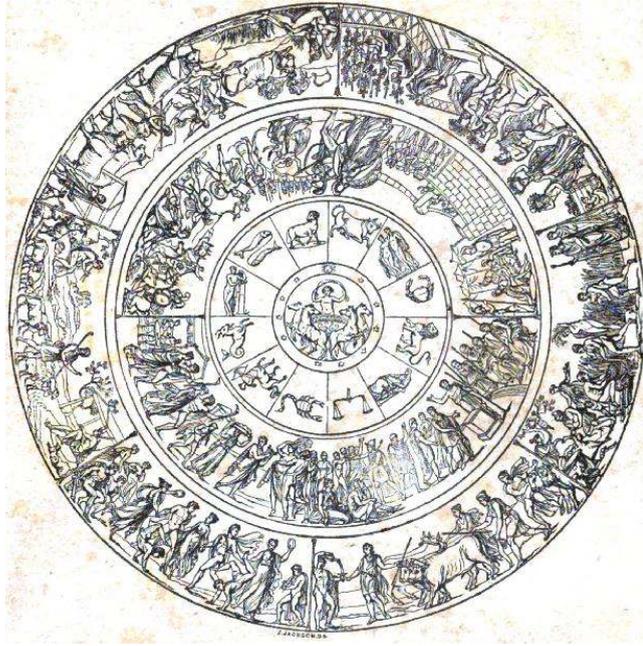
*Διάγραμμα 1*<sup>109</sup>. Σχηματική απεικόνιση του δίπτυχου “ιστορία-πλαίσιο” και “ιστορία μέσα σε ιστορία”.

Η μια όψη του νομίσματος είναι η **ιστορία-πλαίσιο (frame story)**. Το πλαίσιο είναι το εξωτερικό/πρώτο επίπεδο, δηλαδή η κεντρική ιστορία που δημιουργεί το συνολικό “θεματικό άξονα” του κειμένου (**overarching narrative**) που συγκρατεί και συνενώνει ό,τι βρίσκεται εντός του. Στο παραπάνω διάγραμμα είναι το **κάρδο του καθρέφτη**.

Το πλαίσιο παρέχει τον λόγο και την αφορμή για να εισαχθούν οι εσωτερικές ιστορίες, και συνήθως είναι η διήγηση ενός “παραμυθιού” από έναν χαρακτήρα σε έναν άλλον. Καθώς η αφορμή αυτή λειτουργεί σαν μηχανισμός που θέτει σε κίνηση την αφήγηση των ιστοριών, συνήθως το αποκαλούμε και **framing device (μηχανισμός πλαισίωσης)**.

<sup>108</sup> Wikipedia contributors. (2024). Frame story. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Frame story - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Frame_story)

<sup>109</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνας ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



**Εικόνα**<sup>110</sup>: Η Ασπίδα του Αχιλλέα. Απεικόνιση της ασπίδας σε σχέδιο του Angelo Monticelli (περ. 1820), στο *Le Costume Ancien ou Moderne*. Εδώ, η ασπίδα σε σκίτσο του 1832 που δημοσιεύτηκε στο *The Penny Magazine of the Society for the Diffusion of Useful Knowledge* (Λονδίνο).

Η ασπίδα του Αχιλλέα είναι ένα κλασικό και ιδιαίτερα όμορφο παράδειγμα ενός **μηχανισμού πλαισίωσης (framing device)**, όπου η ίδια η ασπίδα λειτουργεί ουσιαστικά σαν το **πλαίσιο αφήγησης** μέσα στο οποίο συνυπάρχουν πολλά αλληπάλληλα αφηγηματικά επίπεδα πλαισιωμένων ιστοριών.

Ακολουθούν τρεις χαρακτηριστικές περιπτώσεις κειμένων όπου, μέσα σε μια **κεντρική ιστορία-πλαίσιο** εγκιβωτίζονται μικρότερες μεμονωμένες ιστορίες<sup>111</sup>:

- Οι *Χίλιες και Μια Νύχτες*, όπου η *Σεχραζάντ-χαρακτήρας* της κύριας αφήγησης μετατρέπεται σε αφηγήτρια χιλίων και μίας ιστοριών οι οποίες εισάγονται στην κανονική ροή της κεντρικής πλοκής.
- Το *Δεκαήμερο* του Βοκκάκιου (1353): Η ιστορία-πλαίσιο αφορά σε δέκα ανθρώπους που φεύγουν από τη Φλωρεντία για να σωθούν από τη μαύρη πανώλη, και μένουν μαζί σε μια βίλα σε μια κοντινή πόλη. Αυτό δίνει την αφορμή για τη διήγηση των ιστοριών, που κρατάει δέκα μέρες (εξού και το “δεκαήμερο”), και κάθε μέρα αφηγητής είναι ένα διαφορετικό πρόσωπο. Η ιστορία-πλαίσιο δίνει, επίσης, κοινό

<sup>110</sup> [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shield\\_of\\_Achilles\\_\(illustration\).jpg](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Shield_of_Achilles_(illustration).jpg)

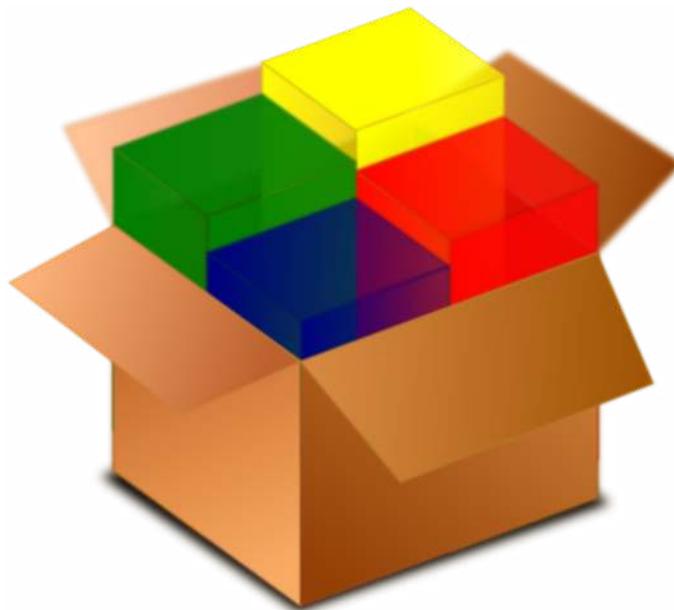
<sup>111</sup> Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2019). *frame story*. *Encyclopedia Britannica*. <https://www.britannica.com/art/frame-story>

θεματικό άξονα στις ενσωματωμένες ιστορίες, καθώς αφορούν όλες τον τρόπο ζωής της μπουρζουαζίας<sup>112</sup>.

- Οι *Ιστορίες του Κάντερμπερι* (*Canterbury Tales*, 1387-1400) του Geoffrey Chaucer: Η ιστορία-πλαίσιο είναι το προσκύνημα στον καθεδρικό του Κάντερμπερι στο Κεντ, που φέρνει μαζί τριάντα ανθρώπους (διαφορετικών τύπων μεταξύ τους) και δίνει την αφορμή για μια σειρά μεμονωμένων αφηγήσεων καθώς οι προσκυνητές ταξιδεύουν μαζί. Έτσι, η ιστορία (**tale**) του κάθε προσκυνητή είναι μια ιστορία μέσα στην ιστορία-πλαίσιο (κύρια αφήγηση) του προσκυνήματος.

Μέσα στην ιστορία-πλαίσιο μπορεί να ενσωματώνονται μια ή περισσότερες “ιστορίες μέσα σε ιστορίες” (**story within a story**). Αυτές οι ιστορίες ονομάζονται **εγκιβωτισμένες αφηγήσεις** (ή, αλλιώς, **πλαισιομένες ή ενσωματωμένες**). Αυτή η τεχνική είναι η άλλη όψη του νομίσματος.

Εάν υπάρχει μόνο μια ιστορία, τότε η αφήγηση μοιάζει, συμβολικά, με ένα κουτί που ανοίγει, μας επιτρέπει να παρακολουθήσουμε την ιστορία, και μετά κλείνει ξανά και επιστρέφουμε στην κεντρική ιστορία -υπάρχει επομένως μια ιστορία εγκιβωτισμένη μέσα στην κεντρική ιστορία.



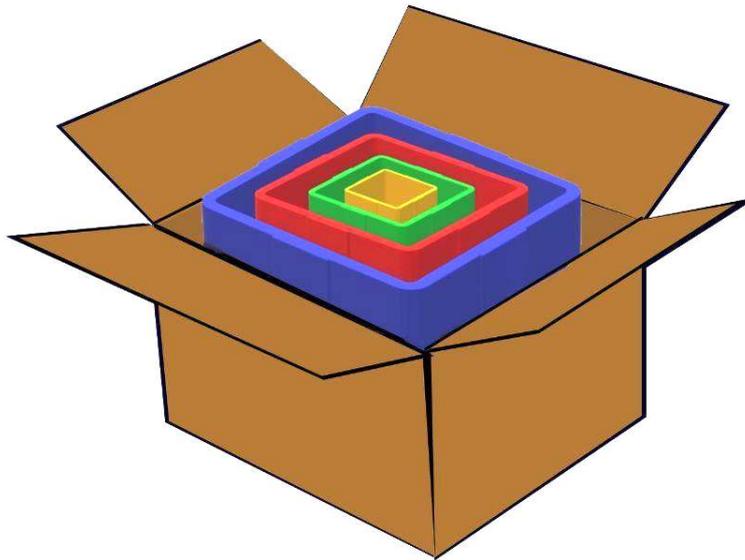
**Διάγραμμα 2**<sup>113</sup>. Σχηματική απεικόνιση της “τοποθέτησης μέσα σε κουτί”: μια ιστορία-πλαίσιο περιέχει μεμονωμένες εγκιβωτισμένες ιστορίες.

<sup>112</sup> Britannica, T. Editors of Encyclopaedia, ο.π.

<sup>113</sup> Φωτογραφία από OpenClipart-Vectors από το Pixabay [Πακέτο Κουτί Από Χαρτόνι - Δωρεάν διανυσματικά γραφικά στο Pixabay](#)

Εάν υπάρχουν πολλές ιστορίες στο πλαίσιο, όπως φαίνεται στις τρεις περιπτώσεις κειμένων που αναφέραμε, αλλά και όπως απεικονίζεται στο παραπάνω διάγραμμα, τότε το **κουτί/πλαίσιο** λειτουργεί σαν ένα ενοποιητικό θέμα που συγκρατεί μεταξύ τους τις διάφορες ιστορίες. Στην περίπτωση της Σεχραζάντ στις *Χίλιες και Μια Νύχτες*, ο **μηχανισμός πλαισίωσης** που λειτουργεί σαν **ενοποιητικό θέμα** συσχετίζοντας τα μεμονωμένα “*παραμύθια της Χαλιμάς*”, είναι η αφήγηση ιστοριών από τη Σεχραζάντ στον Σουλτάνο άντρα της στην προσπάθειά της να γλιτώσει από τον θάνατο.

Από την άλλη μεριά, εάν, μεταφορικά μιλώντας, το κουτί που ανοίγει αποκαλύπτει μέσα του μια σειρά από “**κινέζικα κουτιά**” (βλ. παρακάτω), δηλαδή πολλαπλές **ιστορίες μέσα σε ιστορίες** που φωλιάζουν η μια μέσα στην άλλη σαν μπάμπουσκες (**nested stories/embedded narrative**<sup>114</sup>), τότε αρχίζει να αναπτύσσεται μια σύνδεση με την **δομή της αβύσσου** (ειδικά αν αυτές οι ιστορίες παρουσιάζουν μια **αυτοομοιότητα** μεταξύ τους).



*Διάγραμμα 3*<sup>115</sup>. Σχηματική απεικόνιση της “τοποθέτησης μέσα στην άβυσσο”: μια **ιστορία-πλαίσιο** (κύρια αφήγηση) εγκιβωτίζει μια σειρά από **ιστορίες μέσα σε ιστορίες**. Το σχήμα λειτουργεί όπως οι **κούκλες ματριόσκα** ή τα **κινέζικα κουτιά** που φωλιάζουν το ένα μέσα στο άλλο. Εδώ τίθεται το ζήτημα της **αυτοομοιότητας** και αρχίζουμε να παρατηρούμε κοινά σημεία με την *mise en abyme*. Τα κουτιά/

<sup>114</sup> Embedding. In Herman, D., Jahn, M., Ryan, M. (2013). *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge. p. 134. ISBN 978-1-134-45840-0.

[https://books.google.com/books?id=oX8hmVw\\_vXYC&pg=PA134](https://books.google.com/books?id=oX8hmVw_vXYC&pg=PA134)

<sup>115</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνας ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



επίπεδα των ιστοριών μέσα σε ιστορίες (**αφηγηματικά επίπεδα**) είναι πολλαπλά και δημιουργείται μια αφήγηση πολυεπίπεδη.



**Εικόνα**<sup>116</sup>: Σύνολο οκτώ κουτιών για λείψανα από την δυναστεία Τανγκ, όπου φυλασσόταν οστό του Βούδα. Το πιο εσωτερικό είναι κατασκευασμένο από καθαρό χρυσό και έχει σχήμα παγόδας.

Τα λεγόμενα **κινέζικα κουτιά (Chinese nesting boxes)** είναι ένα σετ κουτιών διαβαθμισμένων μεγεθών που το καθένα χωράει στο αμέσως επόμενο μεγαλύτερό του -έχουν, δηλαδή, παρόμοια λειτουργία με τις φωλιασμένες κούκλες ματριόσκα.

Το σχήμα αυτό στη λογοτεχνία δημιουργεί μια δομή **πλαισιωμένων ιστοριών/ αφηγήσεων (Chinese box structure)**<sup>117</sup>. Σε αυτού του είδους τη δομή, εισάγεται μια **εγκιβωτισμένη ιστορία** στο βασικό αφηγηματικό επίπεδο και, “ανοίγοντας το κουτί” την μετατρέπουμε για λίγο σε κυρίως ιστορία. Έτσι, με τη χρήση του συμβολισμού των κινέζικων κουτιών, η λειτουργία του **εγκιβωτισμού** αποκτά εδώ κυριολεκτικές διαστάσεις.

Λόγω της ιδιαιτερότητας που έχει η *mise en abyme* στο να αποδοθεί με ξεκάθαρο τρόπο σε μορφές τέχνης που δεν είναι οπτικές ή παραστατικές (*non-visual*), όπως είναι η λογοτεχνία (“the device is easier to illustrate than to define”<sup>118</sup>), εκεί συχνά λειτουργεί απλώς σαν ένας τύπος ιστορίας-πλαίσιου (*frame story*), όπου η εγκιβωτισμένη ιστορία στο βάθος της δομής

<sup>116</sup> Πηγή: <File:Famen Si May 2007 052.jpg - Wikimedia Commons> και <Observations on film art : Chinese boxes, Russian dolls, and Hollywood movies>

<sup>117</sup> Zhang, B. (1993). Paradox of Chinese Boxes: Textual Heterarchy in Postmodern Fiction. *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée*, 89-103. <Paradox of Chinese Boxes: Textual Heterarchy in Postmodern Fiction | Canadian Review of Comparative Literature/ Revue Canadienne de Littérature Comparée>

<sup>118</sup> *Mise en abyme*. In Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M. (2010). *Routledge encyclopedia of narrative theory*. Routledge. <Routledge Encyclopedia of Narrative Theory - Βιβλία Google>



(**core narrative**) χρησιμοποιείται για να φωτίσει κάποιο κομμάτι της κεντρικής ιστορίας-πλαίσιου (**framing story**)<sup>119120</sup>.

Γενικότερα, στο δίπτυχο “ιστορία-πλαίσιο” και “ιστορία μέσα σε ιστορία”, όπως αυτό μελετάται στη θεωρία της λογοτεχνίας, ο στόχος της εγκιβωτισμένης αφήγησης είναι:

- να λειτουργήσει σαν δευτερεύουσα πλοκή ώστε να υποστηρίξει την εξέλιξη της κύριας πλοκής
- να δώσει επιπλέον πληροφορίες για τους χαρακτήρες
- να παραλληλίζει τις δύο ιστορίες, ή να δράσει αντιστικτικά στην κεντρική ιστορία
- να παρουσιάσει μια διασκεδαστική ιστορία
- να διδάξει τον αναγνώστη
- να δράσει με τρόπο συμβολικό
- να σατιρίσει
- να αποκαλύψει το αληθινό νόημα της κεντρικής ιστορίας

Αντίθετα, στην θεωρία του κινηματογράφου<sup>121</sup>, η έννοια της *mise en abyme* έχει περισσότερο κοινά στοιχεία με τη χρήση του όρου όπως τον συναντάμε στις εικαστικές τέχνες, οπότε και αναφερόμαστε σε διπλασιασμό μιας εικόνας ή ενός μοτίβου, όπου τα επιμέρους κομμάτια καθρεφτίζουν το ένα το άλλο, κι όλα μαζί καθρεφτίζουν το σύνολο<sup>122</sup> -έτσι, προκύπτουν ιστορίες μέσα σε ιστορίες που όχι απλώς ενσωματώνονται σε ένα κοινό πλαίσιο αλλά και επαναλαμβάνονται η μια μέσα στην άλλη. Στον κινηματογράφο, επομένως, η *mise en abyme* βρίσκει πρακτική εφαρμογή παίρνοντας τη μορφή του **φαινομένου Ντρώστε**, ενώ πολύ συχνά αξιοποιείται με δημιουργικό τρόπο για να αποδώσει περίπλοκες δομές όπως το “**όνειρο μέσα στο όνειρο**” (**dream within a dream**), όπου, για παράδειγμα, ένας χαρακτήρας ξυπνά αλλά αργότερα ανακαλύπτουμε ότι ακόμα ονειρεύεται, κ.ο.κ.<sup>123</sup>. Πάντως να σημειώσουμε εδώ πως, όπως θα δούμε σε επόμενη ενότητα της εργασίας, την τεχνική του “ονείρου μέσα σε όνειρο” τη συναντάμε και στη *Θεία Κωμωδία*, και, μάλιστα, το σχήμα αυτό αποδίδεται ακριβώς μέσω του μηχανισμού της αβύσσου.

Αναφέραμε παραπάνω ότι ο εγκιβωτισμός και η *mise en abyme* είναι δύο τεχνικές που αλληλοσυσχετίζονται και μπορούν να συνδυαστούν η μια με την άλλη. Αυτό γίνεται

---

<sup>119</sup> Wikipedia contributors. (2024). *Mise en abyme*. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Mise en abyme - Wikipedia](#)

<sup>120</sup> Wikipedia contributors. (2024). *Frame story*. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Frame story - Wikipedia](#)

<sup>121</sup> Wikipedia, *Mise en abyme*, ο.π.

<sup>122</sup> Hayward, Susan. "Mise-en-abyme" in *Cinema Studies: The Key Concepts* (Third Edition). Routledge, 2006. pp. 252–253

<sup>123</sup> Wikipedia, *Mise en abyme*, ο.π.



φανερό και στο διάγραμμα με τα κουτιά που φωλιάζουν το ένα μέσα στο άλλο, όπου έχουμε την ταυτόχρονη ύπαρξη του μηχανισμού του εγκιβωτισμού αλλά και της mise en abyme, η οποία δημιουργεί πολλαπλά επίπεδα με ιστορίες μέσα σε ιστορίες που καθρεφτίζουν η μια την άλλη. Για να υπάρξει, επομένως, συσχέτιση μεταξύ των δύο τεχνικών, αυτό προϋποθέτει την ύπαρξη **καθρεφτίσματος (mirroring)** -με άλλα λόγια, όπως το θέτει η Μανούκα (2011)<sup>124</sup>, ο εγκιβωτισμός πρέπει να μπορέσει να επιτελέσει μια πράξη **αντανάκλασης**, και άρα να δημιουργηθούν φαινόμενα σαν κι αυτά που ο Dällenbach μελετά στο κείμενό του *The Mirror in the Text*<sup>125</sup>.

Ο William Nelles (2010)<sup>126</sup> αναφέρεται στον Dällenbach (1989)<sup>127</sup> και στη θεωρία του Claude-Edmonde Magny (1950)<sup>128</sup> για τη λειτουργία της mise en abyme, πάνω στην οποία ο Dällenbach πάτησε διευρύνοντάς την. Σύμφωνα με τον σχολιασμό του Nelles, ο Magny εντοπίζει μια **“παράδοξα διπλή λειτουργία”** στη mise en abyme -τις δύο αυτές κατηγορίες ονοματίζει και αναλύει και ο Dällenbach ως εξής:

- 1. παράδοξη αντανάκλαση (paradoxical reflection):** “η αφήγηση περιλαμβάνει το σύνολο του έργου στο οποίο εμπεριέχεται” (Μανούκα, 2011) -εδώ, η λειτουργία που επιτελείται, όπως το θέτει ο Nelles, είναι ότι ο εγκιβωτισμός/άβυσσος αποπροσανατολίζει και δημιουργεί την αίσθηση ότι η ενσωματωμένη ιστορία προσπαθεί να ξεφύγει από τα όρια του πλαισίου της, διαταράσσοντας την κεντρική αφήγηση.
- 2. απλή αντανάκλαση ή διπλασιασμός (simple reflection):** “η αφήγηση που εγκιβωτίζεται έχει σχέση ομοιότητας με το σύνολο που την περιέχει” (Μανούκα, 2011) -σύμφωνα με τον Nelles, αυτό βοηθάει (εν αντιθέσει με την προηγούμενη κατηγορία) στο να αποσαφηνίσει την κεντρική ιστορία-πλαίσιο, να δημιουργήσει έναν ενιαίο θεματικό άξονα ή και να δράσει σαν προοικονομία.

Σε αυτές τις προϋπάρχουσες κατηγορίες/είδη αντανάκλασης, ο Dällenbach προτείνει και ένα τρίτο είδος:

---

<sup>124</sup> Μανούκα, Α. Β. (2011). *Όψεις της αυτοαναφορικότητας στη νεοελληνική πεζογραφία μετά το '74: Το εγκιβωτισμένο μωθιστόρημα στο Διπλό Βιβλίο του Δ. Χατζή, στην Καταπάτηση του Ν. Μπακόλα και στο Εις τον πάτο της εικόνας της Μ* (Doctoral dissertation, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης). <https://ikee.lib.auth.gr/record/125584/files/GRI-2011-6137.pdf>

<sup>125</sup> Dällenbach, L. (1989) *The Mirror in the Text*, trans. Jeremy Whiteley and Emma Hughes, Chicago: University of Chicago Press.

<sup>126</sup> Nelles, W. (2010) *Mise en abyme*. In Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M. (2010). *Routledge encyclopedia of narrative theory*. Routledge. [Routledge Encyclopedia of Narrative Theory - Βιβλία Google](#)

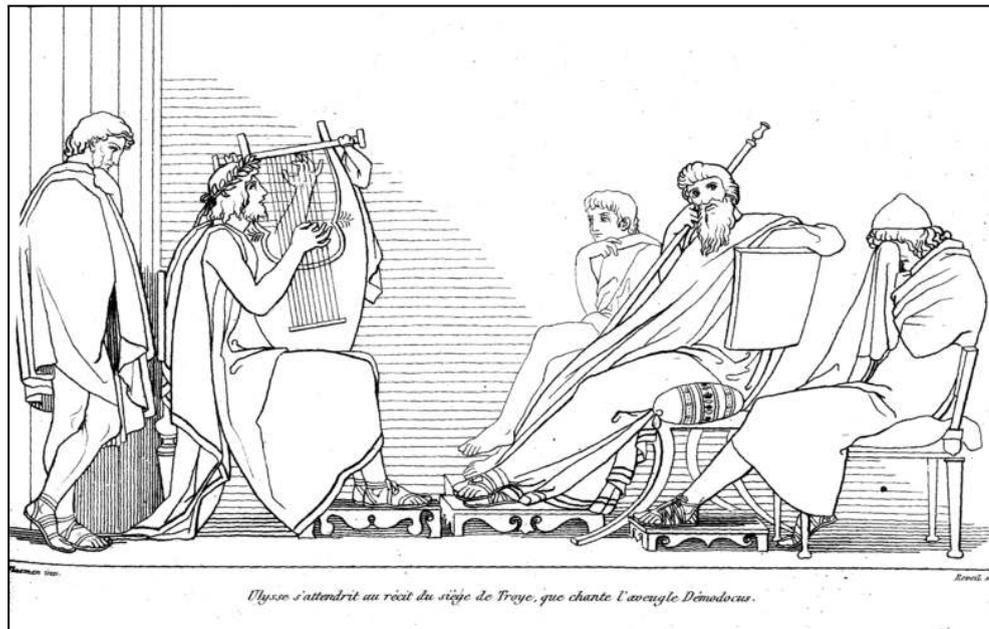
<sup>127</sup> Dällenbach, L., ο.π.

<sup>128</sup> Magny, C. (1950) *Histoire de romain français depuis 1918: Tome I*. Paris: Seuil.

3. **επ' άπειρον αντανάκλαση** ή επαναλαμβανόμενος επ' άπειρον διπλασιασμός (**infinite reflexion**): όπου “η αφήγηση που εγκιβωτίζεται περιέχει με τη σειρά της και άλλη αφήγηση κ.ο.κ.” (Μανούκα, 2011) -όπως σχολιάζει και ο Nelles, στην κατηγορία αυτή “ο παραλληλισμός μεταξύ του μέρους και του όλου πολλαπλασιάζεται μέσω της επανάληψης και της ενσωμάτωσης (embedding)”.

Η τρίτη κατηγορία, (που θυμίζει το σχήμα με τους καθρέφτες [infinity mirror] που έχουμε εξετάσει σε άλλα σημεία της παρούσας εργασίας) είναι αυτή στην οποία μπορούμε να θεωρήσουμε ότι παρουσιάζεται η βαθύτερη σύνδεση μεταξύ του μηχανισμού του εγκιβωτισμού και του μηχανισμού της αβυσσού, όπως το έχουμε αναπαραστήσει και στο διάγραμμα με τα εγκιβωτισμένα/φωλιασμένα κουτιά.

### 2.3.1. Ιστορίες μέσα σε ιστορίες στην Οδύσσεια



**Εικόνα**<sup>129130</sup>: Ο Οδυσσεάς κλαίει με το τραγούδι του Δημόδοκου (1792-3). Εικονογράφηση του John Flaxman για την *Οδύσσεια*. Royal Academy of Arts, Λονδίνο.

“Μετά το γεύμα, ο αιδός Δημόδοκος τραγουδούσε πώς φιλονίκησαν ο Οδυσσεάς και ο Αχιλλέας στην Τροία κι ο Οδυσσεάς κρυφόκλαιγε. [...] Ο Οδυσσεάς επαίνεσε τον αιδό και του ζήτησε να τραγουδήσει τον Δούρειο Ίππο,

<sup>129</sup> Ulysses Weeps at the Song of Demodocus, Royal Academy of Arts  
<https://www.royalacademy.org.uk/art-artists/work-of-art/ulysses-weeps-at-the-song-of-demodocus>

<sup>130</sup> [File:OdysseyDemodokos.png - Wikimedia Commons](#)





ακούγοντας όμως το τραγούδι αναλύθηκε σε θρήνο κρυφό· τον αντιλήφθηκε πάλι ο Αλκίνοος, ζήτησε από τον Δημόδοκο να σταματήσει το τραγούδι και από τον Οδυσσέα να αποκαλύψει ποιος είναι, πού ταξίδεψε, γιατί κλαίει” (Παπαθανασίου, περιληπτική αναδιήγηση ραψωδίας θ: Όδυσσέως σύστασις πρὸς Φαίακας<sup>131</sup>).

Στις σκηνές που διαδραματίζονται στην αυλή του Αλκίνοου, του βασιλιά των Φαίακων, μπορούμε να δούμε και τις δύο όψεις του σχήματος **“ιστορία-πλαίσιο”** και **“εγκιβωτισμένη ιστορία”** αλλά και τον τρόπο ενσωμάτωσης σε αυτό το σχήμα περαιτέρω **“ιστοριών μέσα σε ιστορίες”**. Τα τραγούδια του Δημόδοκου που εξιστορούν τις περιπέτειες του Οδυσσέα στην Τροία (αρχικά για την φιλονικία του με τον Αχιλλέα, και αργότερα για τον Δούρειο Ίππο) κάνουν και τις δύο φορές τον Οδυσσέα να λυθεί σε δάκρυα. Το καθένα από τα τραγούδια λέει μια ιστορία που ενσωματώνεται στην κεντρική πλοκή, έχοντας ως πλαίσió της την **πράξη της αφήγησης** μέσω ενός **τραγουδιού/εξιστόρησης**. Στη συνέχεια, το ίδιο ακριβώς σχήμα προκύπτει, σε πολύ μεγαλύτερη κλίμακα, όταν ο Οδυσσέας **αναδιηγείται** τις περιπέτειές του στους Φαίακες. Η αφήγηση του Οδυσσέα αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα **πλαισίου** το οποίο ενσωματώνει μέσα του και θέτει σε κίνηση μια σειρά από **πλαισιωμένες ιστορίες**.

Στη συνέχεια της αναδιήγησης του Οδυσσέα, και ενώ εκτυλίσσεται μπροστά μας καθεμία από τις ενσωματωμένες περιπέτειες, βλέπουμε να αναπτύσσονται περαιτέρω **ιστορίες μέσα στις ιστορίες (stories within stories)**, καθώς μπορούμε να θεωρήσουμε την κάθε περιπέτεια ως μια αυτόνομη ενότητα που με τη σειρά της κλείνει μέσα της **ομάδες πλαισιωμένων περιπετειών** -για παράδειγμα, οι περιπέτειες του Οδυσσέα στον Άδη περιέχουν την είσοδο στον Κάτω Κόσμο, την συνάντηση του Οδυσσέα με τη μητέρα του, τη συνάντηση με τον μάντη Τειρεσία, κ.ο.κ.

Με ακριβώς ίδιο τρόπο λειτουργεί και η σύμβαση του εγκιβωτισμού στις *Χίλιες και Μια Νύχτες*, όπου έχουμε τόσο την **κεντρική ιστορία-πλαίσιο** της αφήγησης της Σεχραζάντ, όσο και την ενσωμάτωση περαιτέρω **πλαισίων** που με τη σειρά τους ενσωματώνουν μέσα τους ομάδες παραμυθιών με **κοινό θέμα (“framed sets of tales”)**, όπως γίνεται, για παράδειγμα, στη “συλλογή ιστοριών που σχετίζονται με τον Σεβάχ [όπου]

<sup>131</sup> Παπαθανασίου, Γ. 12η ενότητα: η, θ, ι 1-41 (περίληψη) – θ 102-302, 434-461 (ανάλυση)  
<https://users.sch.gr/ipap/Ellinikos%20Politismos/Yliko/OMHROS%20ODYSSSEIA/Odysseia/Didaskontas-Odysseia12.htm>



στο πλαίσιο της ίδιας της ιστορίας, ο πρωταγωνιστής Σεβάχ ο Θαλασσινός αφηγείται τις ιστορίες των επτά ταξιδιών του”<sup>132</sup>.

### 2.3.2. Δύο ιδιαίτερες περιπτώσεις ιστοριών μέσα σε ιστορίες

#### 2.3.2.1. *Alla fiera dell'est*: ένα παράδειγμα του είδους των “cumulative songs”

Τα **cumulative songs** (δηλαδή, “αθροιστικός, προσθετικός”) είναι τύπος τραγουδιών που, ως προς την αφηγηματική τους δομή, ακολουθούν το σχήμα μιας αλυσίδας προκειμένου πολλές μικρές ιστορίες μέσα σε ιστορίες να χτιστούν η μία πάνω στην άλλη. Στα ελληνικά, δόκιμοι συναφείς όροι για τα cumulative songs είναι και...

- **αθροιστικά τραγούδια**, δεδομένου ότι στα τραγούδια αυτά ο κάθε στίχος είναι χτισμένος πάνω στους προηγούμενους στίχους, με τέτοιο τρόπο ώστε να εξελίσσεται η πλοκή, *αλλά και...*
- **δοκιμαστικά μνήμης**, καθώς έχουν στόχο, μέσω αυτής της δομής, να δοκιμάσουν τη μνήμη μας και το κατά πόσο μπορούμε να συγκρατήσουμε όλα τα λόγια που ακούμε να τραγουδιούνται. Σύμφωνα με τον Θ. Ροδάνθη<sup>133</sup>, είναι τραγούδια που ανήκουν στην κατηγορία των λαϊκών παιχνιδιών και λειτουργούν κυρίως σαν παιδικά παιχνίδια μνήμης.

Δύο πολύ γνωστά τραγούδια αυτής της μορφής είναι:

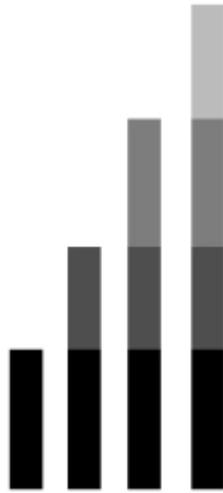
- οι *Δώδεκα Μέρες των Χριστουγέννων* (κάλαντα για τα δώρα που δίνονται σε κάθε μια από τις δώδεκα ημέρες των Χριστουγέννων)
- και το *(Όταν θα πάω κυρά μου) Στο Παζάρι* (τραγούδι μέτρησης ζώων)

Στα τραγούδια αυτά, όπως προαναφέρθηκε, οι στίχοι δομούνται με τρόπο **αθροιστικό**, δηλαδή μέσα από ένα **μοτίβο επανάληψης** όπου σε κάθε στροφή επαναλαμβάνονται όλοι οι στίχοι που έχουν προηγηθεί, πριν προχωρήσουμε παρακάτω και εισαχθεί ακόμα μια καινούρια πληροφορία (συχνά, μάλιστα, κάθε καινούριο λιθαράκι που προστίθεται, υπερισχύει με κάποιον τρόπο του προηγούμενου, ενώ όσο προχωράει η ιστορία προς το τέλος, παρατηρείται και μια επιτάχυνση). Οι στίχοι, λοιπόν, πολλαπλασιάζονται ολοένα, έτσι που, αν ξεχάσεις έναν στίχο, χάνεται η λογική συνδεση και η ιστορία

<sup>132</sup> Χίλιες και μια νύχτες. (2024). Βικιπαίδεια, *Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια*. [Χίλιες και μια νύχτες - Βικιπαίδεια](#)

<sup>133</sup> [Στιχουργική - Deyteros.com](#) Πηγές: Από κείμενα του Θ. Ροδάνθη Deyteros.com Λογοτεχνία, Μουσική & Αθλητισμός <https://deyteros.com/stixourgiki/>

μπερδεύεται. Το αποτέλεσμα είναι στην κορύφωση του φινάλε να έχουμε, ουσιαστικά, επανάληψη ολόκληρου του τραγουδιού από την αρχή.



*Εικόνα*<sup>134</sup>: Οπτική απόδοση της αθροιστικής πλοκής (“cumulative structure”) (Sundberg, 2013).

Όταν ένα αφήγημα δομείται πάνω σε ένα τέτοιο σχήμα, έχουμε μια **αθροιστική ή αλυσιδωτή πλοκή (cumulative structure)**, και, εκτός από τα τραγούδια, απαντάται και σε ένα (σχετικά σπάνιο) είδος παραμυθιών, τα λεγόμενα “**αλυσιδωτά παραμύθια**” (**cumulative ή chain tales**).

Όπως σχολιάζει η Πατσιοδήμου (2020)<sup>135</sup>, αναφερόμενη στη θεωρία της Nikolajeva (2002) για τα είδη πλοκής (η μελέτη της εστιάζει στα παιδικά αφηγήματα), μια πλοκή **επεισοδιακού** τύπου μπορεί να χαρακτηριστεί και ως “**αθροιστική**”. Ο συσχετισμός μεταξύ των δύο τύπων είναι εύστοχος, καθώς:

- i) όπως στην **επεισοδιακή πλοκή** τα επεισόδια διαδέχονται το ένα το άλλο (“σε κάθε κεφάλαιο έχουμε ξεχωριστούς χαρακτήρες που εμφανίζονται”, πράγμα που “θα οδηγήσει σε μία ενιαία ιστορία” [Βραϊμάκη, 2022]<sup>136</sup>),
- ii) με παρόμοιο τρόπο και στην **αθροιστική πλοκή**, τα επεισόδια “εμφανίζονται σταδιακά” (Βραϊμάκη) και χτίζονται, θα λέγαμε, το ένα πάνω στο άλλο, ενώ “σε κάθε νέο επεισόδιο προστίθεται ένας καινούριος ήρωας ή λαμβάνει χώρα ένα νέο γεγονός” (Σεγδίτσα, 2024)<sup>137</sup>.

<sup>134</sup> Sundberg, I., ο.π.

<sup>135</sup> Πατσιοδήμου, Α., ο.π.

<sup>136</sup> Βραϊμάκη Ελένη, Η κακοποίηση του παιδιού και του εφήβου σε έργα της σύγχρονης παιδικής και εφηβικής λογοτεχνίας, 2022. [https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/3245377\\_file.pdf](https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/3245377_file.pdf)

<sup>137</sup> Σεγδίτσα, Α., ο.π.



Η Σουλιώτη (2018)<sup>138</sup> αναφέρεται κι εκείνη στον αθροιστικό τύπο πλοκής και σημειώνει πως η Nikolajevna διακρίνει την **αθροιστική** από αυτό που ονομάζει “**ενσωματωμένη πλοκή**” -μάλιστα, σύμφωνα με τη Γαβριηλίδου (2008), πρόκειται για δύο είδη πλοκής που είναι “αντίθετα” το ένα από το άλλο<sup>139</sup>.

Να σημειώσουμε πως, ως **ενσωματωμένη πλοκή** (“**embedded plot**”, “*εγκιβωτισμένη*” όπως αναφερόμαστε συχνά σε αυτή), η Nikolajevna “εννοεί την περίπτωση που σε μια καθαρή γραμμή πλοκής [...] υπεισέρχονται και άλλοι τύποι” (Σεγδίτσα, 2024)<sup>140</sup> -πρόκειται, δηλαδή, για πιθανούς συνδυασμούς μεταξύ τύπων πλοκής που ενσωματώνονται μέσα στην κύρια πλοκή-πλαίσιο (σχετικά με τους συνδυασμούς αναφερθήκαμε και σε προηγούμενο σημείο της εργασίας).

Από την άλλη μεριά, η Πατσιοδήμου (2020) βλέπει τον αθροιστικό και τον εγκιβωτισμένο τύπο πλοκής να μπορούν να δράσουν συνδυαστικά. Όπως σχολιάζει, τα μεμονωμένα δευτερεύοντα στοιχεία του κάθε επεισοδίου, όπως, π.χ., το σκηνικό, μπορούν να δράσουν σαν ένα “μοτίβο” που να επιτελεί έναν “**δομικό ρόλο**” και να “**λειτουργεί αθροιστικά ως εγκιβωτισμός**”.

Στις **αθροιστικές** ή, αλλιώς, **αλυσιδωτές αφηγήσεις** στόχος είναι, σύμφωνα με τη Σαμαρτζή<sup>141</sup>, μέσα από τις **σχέσεις δικτύου** που δομούν την ιστορία, να αναδειχθεί η “συνδεσιμότητα του κόσμου”, η “αλυσιδωτή επιρροή” μεταξύ των μερών ενός συστήματος.

Εδώ να σημειώσουμε πως, μιλώντας για αλυσιδωτή αφήγηση, εννοούμε συχνά και τη μέθοδο της ομαδικής/ συλλογικής συγγραφής μιας ιστορίας, όπου κάθε κομμάτι της ιστορίας γραφεται απο αλλο συγγραφεα. Αυτή η συνεργατική μέθοδος λειτουργεί σαν “προσομοίωση για τον τρόπο που λειτουργούν μαζί τα μέρη ενός συστήματος”, δηλαδή σαν “μέλη μιας αλυσίδας που διαρκώς κινείται και αλλάζει” (χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι το παιχνίδι “χαλασμένο τηλέφωνο”) (Σαμαρτζή, 2001).

<sup>138</sup> Σουλιώτη, Δ. Δ. (2018). *Διασκευές ελληνικών λαϊκών παραμυθιών για παιδιά* (Doctoral dissertation, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης). [Διασκευές ελληνικών λαϊκών παραμυθιών για παιδιά - ΙΚΕΕ / Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης - Βιβλιοθήκη \(Microsoft Word - \323\317\325\313\311\331\324\307\)](https://www.kete.gr/record/323317325313311331324307)

<sup>139</sup> Γαβριηλίδου, Σ. (2008). *Το δύσκολο επάγγελμα του κλασικού ήρωα*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press. Στο Σουλιώτη, Δ. Δ. (2018). *Διασκευές ελληνικών λαϊκών παραμυθιών για παιδιά* (Doctoral dissertation, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης). [Διασκευές ελληνικών λαϊκών παραμυθιών για παιδιά - ΙΚΕΕ / Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης - Βιβλιοθήκη](https://www.kete.gr/record/323317325313311331324307)

<sup>140</sup> Σεγδίτσα, Α., ο.π.

<sup>141</sup> Σαμαρτζή, Ε (2021) Καλλιερμώντας την ικανότητα των μαθητών να σκέφτονται συστημικά. Μια διδακτική προσέγγιση στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας» <https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/2949203/file.pdf>



**Εικόνα**<sup>142</sup>: Εξώφυλλο του δίσκου *Alla fiera dell'est* (1976) του Angelo Branduardi.  
Σύνδεσμος τραγουδιού: [Alla fiera dell'est](#)

Ένα ιδιαίτερο παράδειγμα **αθροιστικού τραγουδιού** που χρησιμοποιεί **αλυσιδωτή αφηγηματική δομή** ενώ ταυτόχρονα έχει χαρακτηριστικά **αβύσσου** είναι το γνωστό και αγαπητό *Alla fiera dell'est* (1976) του Ιταλού τραγουδοποιού Angelo Branduardi. Αυτό το τραγούδι (το οποίο, μάλιστα, είναι διασκευή ενός πασχαλιάτικου εβραϊκού τραγουδιού) παρουσιάζει ενδιαφέρον γιατί αναδεικνύει τον τρόπο που τα cumulative songs λειτουργούν, κατά βάση, σαν **ιστορίες μέσα σε ιστορίες**.

Οι στίχοι των πρώτων και, εν συνεχεία, των τελευταίων στροφών του τραγουδιού έχουν ως εξής<sup>143</sup>:

*Στο παζάρι της Ανατολής, για δυο δραχμές,  
πήρε ο πατέρας μου ένα μικρό ποντίκι.*

*Και ήρθε η γάτα  
κι έφαγε το ποντίκι  
που πήρε ο πατέρας μου από την αγορά.*

*Και ήρθε ο σκύλος  
και δάγκωσε τη γάτα  
που έφαγε το ποντίκι  
που πήρε ο πατέρας μου από την αγορά.*

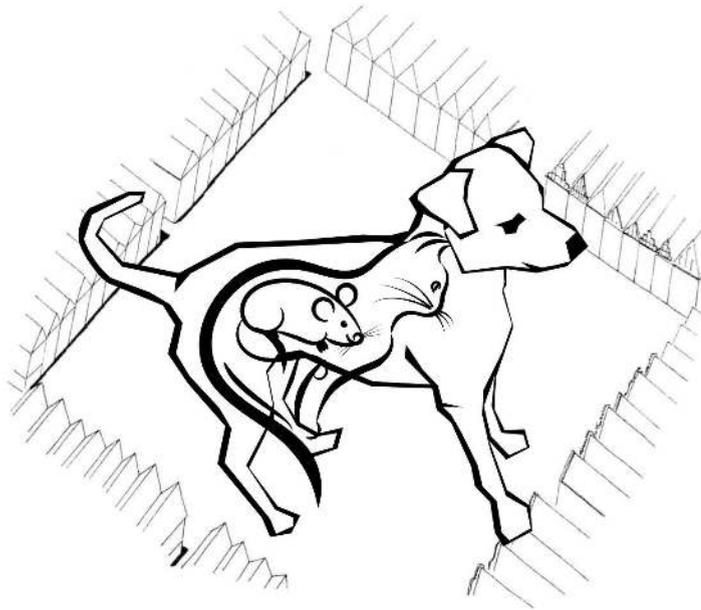
[...]

<sup>142</sup> [File:Alla-fiera-dell-est.jpg - Wikipedia](#)

<sup>143</sup> Η μετάφραση είναι της γράφουσας.

Και τελικά ο Κύριος  
ήρθε για τον Άγγελο του Θανάτου  
που ήρθε για τον χασάπη  
που σκότωσε τον ταύρο  
που ήπιε το νερό  
που έσβησε τη φωτιά  
που έκαψε το μπαστούνι  
που χτύπησε τον σκύλο  
που δάγκωσε τη γάτα  
που έφαγε το ποντίκι  
που πήρε ο πατέρας μου από την αγορά.

Στο παζάρι της Ανατολής, για δυο δραχμές,  
πήρε ο πατέρας μου ένα μικρό ποντίκι.



**Διάγραμμα 4<sup>144</sup>:** Σχηματική απεικόνιση των τριών πρώτων επιπέδων “εγκιβωτισμού/ ενσωμάτωσης” που εμφανίζονται στις αρχικές στροφές του τραγουδιού. Το σχήμα θυμίζει τις **φωλιασμένες κούκλες της μπάμπουσκας**, που είναι κι αυτές ένα χαρακτηριστικό μοτίβο της αβύσσου. Τριγύρω απεικονίζονται συμβολικά τα κτήρια της αγοράς, δηλαδή του χώρου που **πλαισιώνει** και **συνενώνει** όλες τις ιστορίες.

Όπως φαίνεται από τους στίχους αλλά και από το παραπάνω σχήμα, οι εγκιβωτισμένες ιστορίες αναπτύσσονται σε επίπεδα και παίρνουν τη μορφή του “ο ένας έφαγε/κατάπιε τον

<sup>144</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



άλλον” (εδώ το “έφαγε” μπορεί να θεωρηθεί συνώνυμο του “περιέκλεισε/ εγκιβωτίστηκε/ ενσωμάτωσε”), ενώ στιχουργικά αυτό το σχήμα δένεται με τη χρήση του αναφορικού “που” (“che”). Έτσι, δημιουργείται μια **πλοκή αβύσσου** που στο βάθος της βρίσκεται η πρώτη ιστορία (η εναρκτήρια), δηλαδή το ποντίκι, και όσο προχωρούν τα επίπεδα, προστίθεται ένας καινούριος χαρακτήρας/ιστορία που έρχεται να “καταπιεί” τον επόμενο, ενώ έχουμε κάθε φορά **επανάληψη** ολόκληρης της **αλυσίδας εγκιβωτισμών** που έχει προκύψει μέχρι την εκάστοτε φάση.

Από την άλλη μεριά, έχουμε και τον πατέρα που έχει πάει για ψώνια στο παζάρι της Ανατολής -αυτό είναι, θα λέγαμε, η “μεγαπλοκή”, ένα **framing device** που **πλαισιώνει** όλες τις εγκιβωτισμένες ιστοριούλες που αναπτύσσονται -μάλιστα, οι στίχοι που αναφέρονται στον πατέρα (οι οποίοι είναι πάντα πανομοιότυποι) **επανερχονται** στα ενδιαμέσα των στροφών, σαν ένα πέρασμα, λες για να μας υπενθυμίσουν ποιά είναι η “αρχή των πάντων” αυτής της αλυσίδας. Αυτή η **επανάληψη** της εικόνας του πατέρα στο παζάρι δημιουργεί ένα **κυκλικό μοτίβο** στο τραγούδι.

Όσον αφορά αυτή καθαυτή την πλοκή της *mise en abyme*, το τραγούδι αναπτύσσεται πάνω σε δύο διαφορετικές “**τροχιές κίνησης**”, αναλόγως της οπτικής γωνίας από όπου το εξετάζουμε:

### 1. Αφήγηση: από έξω προς τα μέσα

- Καθώς, πρακτικά, το “μεγάλο τρώει το μικρό”, ακολουθεί και η αφήγηση την ίδια πορεία: η περιγραφή των συμβάντων γίνεται από το τελευταίο προς το πρώτο, από το μεγάλο που έφαγε το μικρό.

### 2. Άβυσσος: από μέσα προς τα έξω

- Οπτικοποιώντας, ωστόσο, την πλοκή, καταλαβαίνουμε ότι ο άξονας κατεύθυνσης της αλυσίδας εγκιβωτισμών είναι αντίθετος: ξεκινάμε από το μικρό/ αρχικό και η πλοκή εξελίσσεται ενώ πάμε στο μεγάλο/ τελικό (για αυτό, εξάλλου, έχουμε και το “*E infine il Signore*”= “και **τελικά** ο Κύριος”). Δίνεται, επομένως, κι ένα φινάλε, ένα τελευταίο επίπεδο που φαινομενικά τα έχει “καταπιεί” όλα, παρ’ όλα αυτά διατηρείται η αίσθηση ότι αυτή η αλυσίδα θα μπορούσε να διαρκέσει για πάντα -αυτό, όπως είδαμε νωρίτερα, είναι χαρακτηριστικό της πλοκής της αβύσσου).

Αυτές οι δύο **αντίθετες κατευθύνσεις/ “εκδοχές”** που μπορεί να πάρει η πλοκή της αβύσσου έχουν ενδιαφέρον, γιατί βάσει της εκδοχής που ακολουθούμε, αλλάζει και η συνολική οπτική θέασης της ιστορίας.

Ο Wolf (2010)<sup>145</sup> ορίζει ως το “αντίθετο” φαινόμενο της *mise en abyme* αυτό που ονομάζει “**mise en cadre**”. Ουσιαστικά αναφέρεται στην **ανάποδη κατεύθυνση (“orientation”)** που μπορεί να έχει το φαινόμενο σε σχέση με την οπτική από την οποία το κοιτάμε. Εάν, δηλαδή, ένα μικρό μέρος γίνεται η βάση του μεγαλύτερου (“part-to-whole”, από το μικρό στο μεγάλο) μιλάμε για “*mise en abyme*”, αλλά αντιστρόφως, εάν το μεγαλύτερο κομμάτι γίνεται ένα πλαίσιο που “φωτίζει” το μικρότερο (“whole-to-part”, από το μεγάλο στο μικρό), μιλάμε για “*mise en cadre*”, σύμφωνα με τον Wolf. (Να σημειωθεί πως “*cadre*” σημαίνει “κάδρο/πλαίσιο”, άρα θα το μεταφράζαμε ως “μέσα στο πλαίσιο” σε αντίθεση με το “μέσα στην άβυσσο” που είναι η σημασία του κλασικού “*mise en abyme*”).



*Εικόνα:* Διάγραμμα του Snow (2016)<sup>146</sup>, το οποίο χρησιμοποιεί στη διατριβή του (από όπου και αντλούμε τη θεωρία του Wolf) για να οπτικοποιήσει την έννοια του “**mise en cadre**”.

Η διάκριση αυτή μεταξύ των δύο κατευθύνσεων/ οπτικών, παρόλο που αποτελεί μια ιδιαίτερα εξειδικευμένη λεπτομέρεια, έρχεται να δράσει υποστηρικτικά στην ανάλυση που παρουσιάστηκε παραπάνω, επιβεβαιώνοντας ότι, πράγματι, η οπτική από την οποία

<sup>145</sup> Wolf, W., (2010) ‘Mise en Cadre: a Neglected Counterpart to the *mise en abyme*’ in *Post-classical Narratology: Approaches and Analyses* ed. Albert J. & Fludernick M., Columbus: Ohio University Press. Στο Snow, M. (2016). *Into the Abyss: A Study of the mise en abyme* (Doctoral dissertation, London Metropolitan University) [https://repository.londonmet.ac.uk/id/eprint/1106\\_SnowMarcus\\_IntoTheAbyss.pdf](https://repository.londonmet.ac.uk/id/eprint/1106_SnowMarcus_IntoTheAbyss.pdf)

<sup>146</sup> Snow, M. (2016). *Into the Abyss: A Study of the mise en abyme* (Doctoral dissertation, London Metropolitan University) [https://repository.londonmet.ac.uk/id/eprint/1106\\_SnowMarcus\\_IntoTheAbyss.pdf](https://repository.londonmet.ac.uk/id/eprint/1106_SnowMarcus_IntoTheAbyss.pdf)





επιλέγουμε να εξετάσουμε το φαινόμενο των πολλαπλών εγκιβωτίσεων επηρεάζει το τελικό συνολικό αποτέλεσμα της αβύσσου.

Σε αυτό το φαινόμενο αναφέρονται και οι Conversano και Tedeschini-Lalli (2011), στην έρευνά τους για τα μοτίβα στα δάπεδα μεσαιωνικών εκκλησιών στη Ρώμη:

In visual arts as well as in musical composition, **top-down** or **down-top** procedures distinguish working respectively from the large scale to the small or rather from the small-scale elements assembled to compose the large scale. These are **complementary points of view**, seen together in the mathematical process of rescaling and studying features at different scales<sup>147</sup>. (Conversano και Tedeschini-Lalli, 2011)

#### 2.3.2.2. Η τσάντα και το τσαντάκι

Άλλο ένα ενδιαφέρον αφήγημα που παρουσιάζει μια διασκεδαστική (και κυριολεκτική) εκδοχή του “εγκιβωτισμού” και της αθροιστικής/ αλυσιδωτής δομής, είναι το σατιρικό μονόπρακτο του Δημήτρη Ψαθά *Ο Νευρικός Κύριος* (ευρέως γνωστό και ως “*Η τσάντα και το τσαντάκι*” [1942-1943]). Το κείμενο αυτό έγινε ιδιαίτερα αγαπητό και από τα παιδιά όταν τυπώθηκε στο Ανθολόγιο του Δημοτικού<sup>148</sup>, και άρχισε να χρησιμοποιείται ακόμη και σαν ανέκδοτο. Ακολουθεί το χαρακτηριστικό απόσπασμα του κειμένου<sup>149</sup>:

Έξαφνα η κυρία ανοίγει την μεγάλη τσάντα, βγάζει το μικρό τσαντάκι, κλείνει τη μεγάλη τσάντα, ανοίγει το μικρό τσαντάκι, βγάζει ένα καθρεφτάκι, κλείνει το μικρό τσαντάκι, ανοίγει τη μεγάλη τσάντα, βάζει μέσα το μικρό τσαντάκι, κλείνει τη μεγάλη τσάντα. Κοιτάζεται λίγο στο καθρεφτάκι. Κι ύστερα ανοίγει τη μεγάλη τσάντα, βγάζει το μικρό τσαντάκι, κλείνει τη μεγάλη τσάντα, ανοίγει το μικρό τσαντάκι, βάζει μέσα το καθρεφτάκι, κλείνει το μικρό τσαντάκι, ανοίγει τη μεγάλη τσάντα, βάζει μέσα το μικρό τσαντάκι, κλείνει τη μεγάλη τσάντα. (Ψαθάς, 1943)



<sup>147</sup> Conversano, E. & Tedeschini-Lalli, L., ο.π.

<sup>148</sup> <https://www.voltarakia.gr/daily-photos/item/7303-anamniseis-apo-to-dimotiko-i-tsanta-kai-to-tsantaki>

<sup>149</sup> [glossa-e-askisi-4 \(sch.gr\)](https://glossa-e-askisi-4.sch.gr)



## Μεταμυθοπλασία

### 3.1. Τι είναι Μεταμυθοπλασία;

- Η μεταμυθοπλασία (**metafiction**)<sup>150</sup> είναι **αφηγηματικός τρόπος**<sup>151</sup> (**mode**) (ενίοτε αναφέρεται και σαν τεχνική ή ρευμα) που εστιάζει στην **αυτο-αναφορικότητα**, δηλαδή τη σκόπιμη αναφορά του έργου στον εαυτό του, στον τρόπο που είναι δομημένο και στην **μυθοπλαστική του φύση** εν αντιθέσει με την **πραγματικότητα (μυθοπλασία vs. πραγματικότητα)**.
- Σκοπό έχει να αποκαλύψει τον τρόπο λειτουργίας της μυθοπλασίας και να τονίσει στο κοινό ότι πρόκειται για ένα φανταστικό, τεχνητό **δημιουργήμα** (Waugh, 1984)<sup>152</sup>.
- Χαρακτηρίζεται από κατακερματισμένη αφήγηση, ανεξιχνίαστη υπόθεση, με ασαφή χρονική και λογική συνέχεια<sup>153</sup>. Τα όρια μεταξύ των αφηγηματικών επιπέδων θολώνουν (**μετάληψη**) και μαζί τους θολώνουν και τα όρια μεταξύ πραγματικότητας και φαντασίας.
- **Μυθοπλασία που μιλάει για την μυθοπλασία:**

Ο όρος Μεταμυθοπλασία αφορά στη μυθοπλασία για τη μυθοπλασία (**fiction about fiction**). Πρόκειται για ένα μυθοπλαστικό έργο, το οποίο χαρακτηρίζεται από αυτοαναφορικότητα, και **κειμενική αυτεπίγνωση**,

---

<sup>150</sup> Μεταμυθοπλασία. (2024). Βικιπαίδεια, *Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια*. [Μεταμυθοπλασία - Βικιπαίδεια](#)

<sup>151</sup> Βούλγαρης, Κ. (επιμ.) (2018) *Η μεταμυθοπλασία ως Αφηγηματικός Τρόπος και Κριτική του Μεταμοντερνισμού*. Βιβλιόραμα.

<https://www.politeianet.gr/books/9789609548380-sullogiko-bibliorama-i-metamuthoplasia-os-afigmatikos-tropos-kai-kritiki-tou-metamonternismou-283830>

<sup>152</sup> Waugh, Patricia (1984). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London, New York: Routledge. σελ. 186.

<https://www.routledge.com/Metafiction-The-Theory-and-Practice-of-Self-Conscious-Fiction/Waugh/p/book/9780415030069>

<sup>153</sup> Πηγή: Βικιπαίδεια, ο.π.



περιέχει, δηλαδή, μέσα του ένα σχόλιο για την ίδια του την αφηγηματική και/ή τη γλωσσολογική ταυτότητα. (Πάνου 2021)<sup>154</sup>

- Τι διακρίνει τη μεταμυθοπλασία από την απλή μυθοπλασία; Σύμφωνα με την Αρσενίου (2018):

Η ανάδειξη του «ψευδούς» (της πλασματικής ψευδαίσθησης), του τεχνητού, της «αιτιολογίας» και της κάλυψης· η στροφή του ενδιαφέροντος στη διαδικασία, στο μέσο, στη συγγραφή και τη δημιουργία του έργου, που γίνονται μέρος της αφήγησης και όχι εξωτερικές συνθήκες και προϋποθέσεις της: με άλλα λόγια, η συνειδητή και ορατή ή εύληπτη **ενσωμάτωση του στοιχείου του στοχασμού μέσα στην πλέξη του κειμένου**.

Ως εκ τούτου, η μεταμυθοπλασία προτείνει τις αναγνώσεις της: σενάρια [...] που μιλούν για την παράδοση, τον μοντερνισμό, τον μεταμοντερνισμό, την ιστορία, την πραγματικότητα, την επιστημολογία, τη φιλοσοφία, την ιδεολογία. Ο **πλουραλισμός**, βέβαια, θεωρητικός, κριτικός και μετακριτικός, είναι κι αυτός ένα από τα χαρακτηριστικά του μεταμοντερνισμού. (Αρσενίου, 2018)<sup>155</sup>

- Η μεταμυθοπλασία επιτυγχάνεται μέσω **διαφόρων τεχνικών** που έχουν στόχο να αναιρέσουν όλες τις συμβάσεις που διατηρούν την ψευδαίσθηση του κοινού ότι αυτό που παρακολουθεί είναι πραγματικό (**suspension of disbelief**). Όταν αυτές οι συμβάσεις κατακερματιστούν, το κοινό αντιλαμβάνεται το έργο (και το μέσο εν γένει) από ένα ανώτερο **“μετα-επίπεδο”** (“**meta-level**”, Wolf, 2009)<sup>156</sup> και μπορούν να κατανοήσουν την αληθινή του φύση και τρόπο λειτουργίας.
- Έχει διάθεση να πειραματιστεί με τις συμβάσεις και να τις ανατρέψει. Χρησιμοποιεί στοιχεία **παιχνιδιού, χιούμορ και παρωδίας**. Γίνονται αναφορές σε άλλα έργα τέχνης (**διακειμενικότητα**).

---

<sup>154</sup> Πάνου, Γιάννης (2021). «Όψεις της Μεταμυθοπλασίας στη νεοελληνική πεζογραφία: "...από το στόμα της παλιάς Remington..."». *Χάρτης*.  
<https://www.hartismag.gr/hartis-34/afierwma/opseis-ths-metamythoplasias-sth-neoellhnikh-pezografia-apo-to-stoma-tis-palias-remington#>

<sup>155</sup> Αρσενίου, Ε. (2018). *Η μεταμυθοπλασία ως κριτική του μεταμοντερνισμού*. Η Αυγή.

[https://www.avgi.gr/entheta/271525\\_i-metamythoplasia-os-kritiki-toy-metamonternismoy](https://www.avgi.gr/entheta/271525_i-metamythoplasia-os-kritiki-toy-metamonternismoy)

<sup>156</sup> Wolf, Werner (2009). *Metareference across Media. Theory and Case Studies*. Amsterdam - New York, NY: Rodopi. p. 31. ISBN 978-90-420-2670-4. Πηγή [Two PH.D. positions as part of the research project ‘Metareference - a Transmedial Phenomenon’](#)



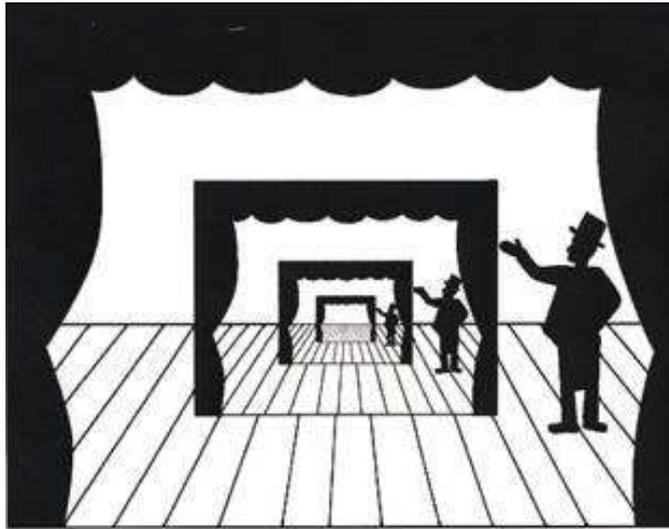
- Σαν προσέγγιση εντοπίζεται σε όλα τα είδη, αλλά τα παραπάνω της χαρακτηριστικά την μετατρέπουν σε ιδανικό περιβάλλον για την ανάπτυξη έργων που βρίσκονται στο φάσμα της **κωμωδίας**.
- Μερικά χαρακτηριστικά έργα<sup>157</sup> που χρησιμοποιούν τον τρόπο της μεταμυθοπλασίας με στόχο το **χιούμορ ή/και την παρωδία** (σε πολλά από αυτά, μάλιστα, γίνεται λόγος και σε άλλα σημεία στην παρούσα εργασία):
  - *The Canterbury Tales* (Geoffrey Chaucer, 1387-1400)
  - *Όνειρο Θερινής Νυκτός* (1595) και *Άμλετ* (1600) του Σαίξπηρ
  - *Δον Κιχώτης* (1605) του Θερβάντες
  - Η ταινία *Sherlock Jr.* (1924) του Buster Keaton
  - *The Counterfeiters* (*Οι Κιβδηλοποιοί*, André Gide, 1925)
  - *Orlando: A Biography* (1928) της Virginia Woolf
  - *Περιμένοντας τον Γκοντό* (Samuel Beckett, 1953)
  - *Rosencrantz & Guildenstern Are Dead* (Tom Stoppard, 1966 / 1990)
  - *Blazing Saddles* (1974) και *Spaceballs* (1987) του Mel Brooks
- Όταν η μεταμυθοπλασία αναφέρεται σε κινηματογραφικό έργο, μιλάμε για **μετα-κινηματογράφο (metacinema)**, όπου αντίστοιχα η ταινία υπενθυμίζει στους θεατές με διάφορα τρικ ότι παρακολουθεί μια ταινία, ενώ παράλληλα αναφέρεται στον τρόπο παραγωγής των κινηματογραφικών ταινιών.

### 3.2. Προσδιορισμός Εννοιών

Η mise en abyme, πέρα από είδος πλοκής, μπορεί να αποτελέσει και μεμονωμένη αφηγηματική τεχνική -πράγμα που συμβαίνει συχνά σε μεταμοντέρνες αφηγήσεις. Παρακάτω θα εξετάσουμε μερικές από τις τεχνικές που χρησιμοποιούνται συχνότερα στη μεταμυθοπλασία -μια από αυτές, είναι και η mise en abyme. Μέσα από τεχνικές σαν κι αυτές, ένα μεταμοντέρνο αφήγημα έχει στόχο να τονίσει την έννοια της ψευδαίσθησης που δημιουργείται μέσα από την ίδια την πράξη της αφήγησης και της ανάγνωσης ή θέασης μιας ιστορίας.

---

<sup>157</sup> Wikipedia contributors. (2024). Metafiction. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Metafiction - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Metafiction)



**Εικόνα**<sup>158</sup>: Οπτική απόδοση της τεχνικής του “έργου μέσα σε έργο” που χρησιμοποιείται συχνά στο **μεταθέατρο** (“θέατρο εν θεάτρω”<sup>159</sup>).

The picture depicts a stage and a player, inside that stage is another with another player, and so on. Theatre is obviously present WITHIN theatre. This for me, is essentially what metatheatre is, **theatre in theatre. Theatre that clearly acknowledges the existence of theatre, and more often than not, the power of it.** (Pettican, 2015)<sup>160</sup>

- **Αυτο-αναφορικότητα (self-reference)**<sup>161</sup>:

- Αναφορά στον ίδιο τον εαυτό και στις ιδιότητές του (π.χ., στην πράξη της συγγραφής, της θέασης, της ερμηνείας ενός ρόλου, στον χώρο του θεάτρου/του σινεμά)
- Δημιουργία της αίσθησης της **επαναληπτικότητας (recursion, αναδρομή)**
- Χρήση παράδοξων στοιχείων, σαν παιχνίδι, γεγονός που προκαλεί έκπληξη και χιουμορ, και για αυτό η τεχνική χρησιμοποιείται συχνά με στόχο το κωμικό αποτέλεσμα
- Σαν μηχανισμός δημιουργεί πολλαπλά επαναλαμβανόμενα είδωλα, έτσι που οπτικά συχνά αποδίδεται οπτικά με τη χρήση του φαινομένου Ντρόστε. Έτσι, ακριβώς λόγω

<sup>158</sup> <https://arealmidsummernight.wordpress.com/questioning-reality-in-a-midsummer-nights-dream/metatheatre/>

<sup>159</sup> <https://maxmag.gr/theatro/metatheatro-i-diaforetika-theatro-en-theatro/>

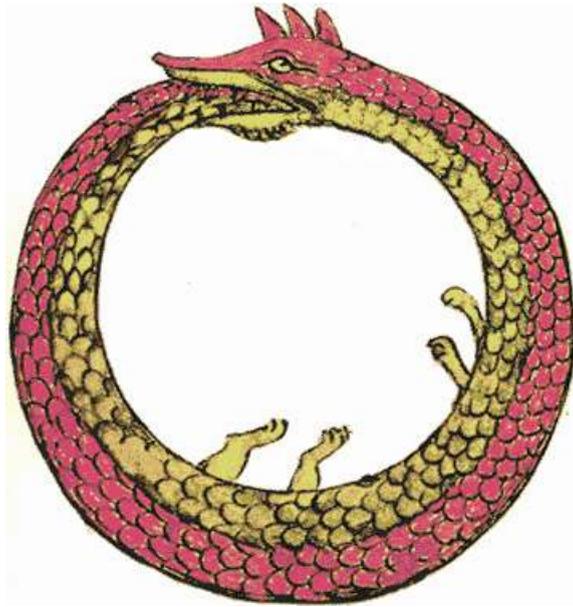
<sup>160</sup> Pettican, J. (2015, April 7). *Metatheatre*. A Real Midsummer Night.

<https://arealmidsummernight.wordpress.com/questioning-reality-in-a-midsummer-nights-dream/metatheatre/>

<sup>161</sup> Wikipedia contributors. (2024). Self-reference. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Self-reference - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Self-reference)

του στοιχείου της **επανάληψης** και της **αυτοομοιότητας**, η *mise en abyme* μοιάζει να είναι “παράλλαγή” του φαινομένου της αυτο-αναφορικότητας<sup>162</sup>.

- Χαρακτηριστικά παραδείγματα οι ταινίες του Charlie Kaufman *Being John Malkovich* (1999) και *Adaptation* (2002).



**Εικόνα<sup>163</sup>: σύμβολο αυτο-αναφορικότητας.** Σχέδιο ουροβόρου - αντίγραφο που έγινε στην Κρήτη το 1478 από χαμένο βυζαντινό ελληνικό αλχημικό χειρόγραφο του 412 μ.Χ.

Ο ουροβόρος είναι ένα αρχαίο σύμβολο που υποδηλώνει τη συνέχεια των κύκλων του χρόνου (**αιωνιότητα**), τη δημιουργική ώθηση της νέας αρχής και την εξέλιξη της ζωής (**ανανέωση και αναγέννηση**), ενώ για τους Αλχημιστές συμβόλιζε την απόλυτη **ενότητα** και την έννοια της ψυχής του κόσμου (το Απεριόριστο, από το οποίο όλα **προέρχονται** και στο οποίο όλα **επιστρέφουν**)<sup>164</sup>. Σαν σύμβολο, επίσης, μας φέρνει στο νου και άλλα ανάλογα σχήματα από μύθους δημιουργίας της μορφής “η κότα έκανε το αυγό ή το αυγό την κότα”. Η **κυκλική κίνηση** του ουροβόρου είναι **επαναλαμβανόμενη** και **αιώνια**, και ως τέτοια αποτελεί μια ιδιαίτερα χαρακτηριστική απεικόνιση της έννοιας της **αυτο-αναφορικότητας**.

<sup>162</sup> Wikipedia contributors. (2024). *Mise en abyme (in literature and other media)*. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Mise en abyme \(in literature and other media\) - Wikipedia](#)

<sup>163</sup> [File:Ouroboros.png - Wikimedia Commons](#), [File:Serpiente alquimica.jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>164</sup> Ουροβόρος όφις. (2024). *Βικιπαίδεια, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια*. [Ουροβόρος όφις - Βικιπαίδεια](#)



- **“Μετα-” (meta-):**

- Το πρόθημα “μετα” ως πρώτο συνθετικό λέξης και σε σχέση με αυτό που εκφράζει το δεύτερο συνθετικό, δηλώνει μια “τάση αντίθετη ή που στέκεται κριτικά προς προηγούμενη ομολογή της (πχ. μεταμοντερνισμός)”<sup>165</sup>, ενώ
- Σύμφωνα με τους Dilts και DeLozier (2000), χρησιμοποιείται και με την έννοια “για”<sup>166</sup>. Επομένως, μεταμυθοπλασία είναι η μυθοπλασία (που μιλάει για) την μυθοπλασία.

- **Μετα-αναφορικότητα (meta-reference)<sup>167</sup>:**

- Μεταμυθοπλαστική τεχνική που περιλαμβάνει αναφορές και σχόλια που φέρνουν στο προσκήνιο ζητήματα της δημιουργίας ενός έργου αλλά και της Τεχνης εν γένει. Γίνεται προσπάθεια **αναπαράστασης της διαδικασίας δημιουργίας του ίδιου του εαυτού**. Με αυτόν τον τρόπο, ο θεατής αρχίζει να κατανοήσει τη φύση του μέσου, αλλά και του εκάστοτε έργου ως επινοημένου
- μπορεί να γίνουν **αναφορές**:
  - στη διαδικασία δημιουργίας του έργου
  - σε άλλους χαρακτήρες του έργου (οι οποίοι δεν έχουν συνειδητοποιήσει τη φύση του ως χαρακτήρων).
  - στις συμβάσεις του είδους
  - στην πράξη της αφήγησης της ιστορίας
  - στη σχέση θεατή-έργου
  - σε άλλα έργα τέχνης (**διακειμενικότητα**) με σκοπό την **παρωδία**
- Συνήθως απαντάται ως συνειδητοποίηση/επίγνωση του χαρακτήρα ότι είναι χαρακτήρας και ότι συμμετέχει σε ένα έργο (π.χ., όπως συμβαίνει στο έργο του Tom Stoppard, *Rosencrantz and Guildenstern are Dead*, 1966/1990). Ο χαρακτήρας μπορεί, μάλιστα, να σχολιάσει το ίδιο το έργο στο οποίο συμμετέχει. Αυτή η κατάσταση της επίγνωσης του χαρακτήρα συνήθως συνδέεται με αυτό που αποκαλούμε “σπάσιμο του τέταρτου τοίχου”

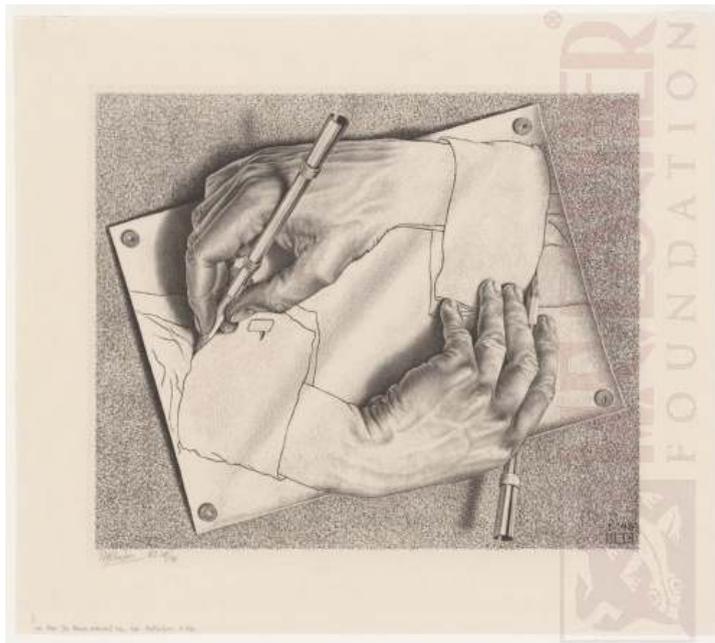
---

<sup>165</sup> [μετα- - Βικιλεξικό](#)

<sup>166</sup> Dilts, R., & DeLozier, J. (2000). Encyclopedia of systemic neuro-linguistic programming and NLP new coding. [pp. 718-720]. Πηγή: Tompkins, P., & Lawley, I. (2007). *If only God would give us a sign: The role of Meta-comments, The Developing Group*. *ACUITY*, 17. [‘If only God would give us a sign’ – cleanlanguage.com](#)

<sup>167</sup> Wikipedia contributors. (2024). Meta-reference. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Meta-reference - Wikipedia](#)

- Άλλος ένας τρόπος που συναντάμε την μετα-αναφορικότητα είναι μέσω του **σχολιασμού (meta-comment)** (βλ. παρακάτω)
- Η μετα-αναφορικότητα ανήκει στην “ομπρελα” της αυτο-αναφορικότητας -πρόκειται για παρόμοιους όρους, ωστόσο η διαφορά τους έγκειται στο σημείο όπου εστιάζουν. Εδώ ο στόχος δεν είναι απλώς ο εαυτός να αναπαραστήσει τον εαυτό, αλλά η ίδια η αναπαράσταση της δημιουργίας του εαυτού .



**Εικόνα**<sup>168</sup>: **σύμβολο μετα-αναφορικότητας**. *Drawing Hands* (Χέρια που σχεδιάζουν). Λιθογραφία του Ολλανδού καλλιτέχνη M. C. Escher (Μάουριτς Κορνέλις Έσερ) (1948).

Το παράδοξο στοιχείο εμφανίζεται πολύ συχνά στα έργα του Escher. Εδώ έχουμε από το πουθενά ένα χέρι που προσπαθεί να δημιουργήσει ένα άλλο χέρι<sup>169</sup>. Ο Hofstadter (1999) αναφέρεται σε αυτό το έργο ως παράδειγμα **παράδοξου βρόχου (strange loop)**<sup>170</sup>.

Το φαινόμενο του παράδοξου βρόχου εμφανίζεται όταν κινούμαστε μόνο πάνω ή κάτω σε ένα ιεραρχημένο σύστημα, όπου κάποιος συναντά τον εαυτό του στο σημείο απ’ όπου ξεκίνησε. Η έννοια του παράδοξου βρόχου σχετίζεται με την **αυτο-αναφορά** και την **παραδοξότητα** (Μπουκουβάλα, 2017).<sup>171</sup>

<sup>168</sup> [File:DrawingHands.jpg - Wikipedia](https://mcescher.com/wp-content/uploads/2019/04/LW-355.jpg) <https://mcescher.com/wp-content/uploads/2019/04/LW-355.jpg>

<sup>169</sup> Wikipedia contributors. (2023). Drawing Hands. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. [Drawing Hands - Wikipedia](#)

<sup>170</sup> Hofstadter, D. R. (1999). *Gödel, Escher, Bach: an eternal golden braid*. Basic books.

<sup>171</sup> Μπουκουβάλα, Χ. (2017). *Ο χρόνος ως χώρος και η υπέρβαση της ευκλείδειας γεωμετρίας - Απεροπία*. Απεροπία.





Στο παραπάνω έργο του Escher, το ένα χέρι καθρεφτίζει το άλλο (που με τη σειρά τους καθρεφτίζουν το κανονικό χέρι του ζωγράφου το οποίο πιθανόν κοιτούσε την ώρα που ζωγραφιζε σαν αναφορά ώστε να το ζωγραφίσει). Δημιουργείται έτσι μια λούπα όπου η ζωγραφιά σχολιάζει την ίδια τη διαδικασία δημιουργίας της, καθώς αναπαριστά το μεσο με το οποίο ζωγραφίστηκε, δηλαδή το χέρι.

Αυτό το έργο θυμίζει οπτικά τον ουροβόρο, που είδαμε ότι συμβολίζει την αυτο-αναφορικότητα. Για τον λόγο αυτό, θα μπορούσαμε αντίστοιχα να ορίσουμε τα *Χέρια που σχεδιάζουν* του Έσερ ως **σύμβολο της μετα-αναφορικότητας**: η ζωγραφιά εξερευνά και σχολιάζει τη διαδικασία δημιουργίας της (**creative process**), τη φύση της Τέχνης ως **μυθοπλαστική**, αλλά και τη σχέση μεταξύ **φαντασίας και πραγματικότητας**. Το ένα χέρι συνδέεται με το άλλο σαν αλυσίδα έτσι που μοιάζει να μπαίνει το ένα μέσα στο άλλο (**άβυσσος, ιστορία μέσα σε ιστορία**, εφέ Ντρώστε) έτσι που εν τέλει ο παρατηρητής κατανοεί την δυνατότητα της τεχνής να επινοεί και να κατασκευάζει κόσμους.

- **Meta-comment:**

Πρόκειται για όρο που επινόησε ο Michael Palin (ένας εκ των σεναριογράφων και ηθοποιών της ομάδας των Monty Python) για να αναφερθεί στη συγκεκριμένη μετα-αναφορική συνθήκη που προκύπτει κατά το **σπάσιμο του τέταρτου τοίχου**.

Όπως αναφέρουν οι Tompkins & Lawley (2010), ο Palin όριζε ως meta-comments όλες εκείνες τις στιγμές όπου ένας ηθοποιός (μέσω σύντομου σχολιασμού ή διαλόγου) αναφερόταν στην κατάσταση την οποία βίωνε εκείνη τη στιγμή ο χαρακτήρας του και την σχολιάζει σατιρικά. Είναι, λοιπόν, ένα σχόλιο πάνω στα όσα σχολιάζει η ταινία την εκάστοτε στιγμή (όπου ο στόχος του σχολίου, από την μεριά του ηθοποιού/χαρακτήρα, δεν είναι τόσο η επικοινωνία με τους άλλους, όσο η επικοινωνία με τον εαυτό του, σαν ένας εσωτερικός μονόλογος)<sup>172</sup>.

Τα meta-comments είναι λοιπόν μια **τεχνική** στην φαρέτρα της **μεταμυθοπλασίας** (όπως είναι και η mise en abyme) που σκοπό έχει να παράγει **κωμικό αποτέλεσμα**.

Την τεχνική αυτή τη συναντάμε κυριολεκτικά αμέτρητες φορές σε όλες τις ταινίες και τις τηλεοπτικές σεζόν των Monty Python, ωστόσο μπορούμε εδώ να αναφερθούμε σε ένα

---

<https://aperopia.fr/03-2017/o-xronos-os-xoros-ke-i-ypervasi-tis-efklidias-geometrias/#easy-footnote-bottom-10-74>

<sup>172</sup> Tompkins, P., & Lawley, J. (2010). 'If only God would give us a sign' The Role of Meta-Comments. *ACUITY*, 17. [Tompkins\\_Lawley2010\\_The\\_Role\\_of\\_Meta\\_Comments\\_Acuity\\_Vol\\_1-libre.pdf](#)

χαρακτηριστικό παράδειγμα από την ταινία *Monty Python and the Holy Grail* (Gilliam & Jones, 1975):

- Στη μέση της ταινίας, ένας από τους χαρακτήρες, ο Sir Galahad, βρίσκεται σε ένα κάστρο και ακούει την οικοδέσποινά του, την Dingo, να πολυλογεί και να παραπονιέται για τα καμώματα της δίδυμης αδελφής της. Η ηθοποιός λέει τις ατάκες της κανονικά, μέχρι που σπάει τη σύμβαση του τέταρτου τοίχου, γυρίζει στην κάμερα, και απευθύνεται στους θεατές για να μοιραστεί τους προβληματισμούς της σε σχέση με τη σκηνή στην οποία παίζει τη στιγμή εκείνη:



“Do you think this scene should have been cut? We were so worried when the boys were writing it. But now we’re glad! It’s better than some of the previous scenes, I think.” Στιγμιότυπο από τη σκηνή της ταινίας<sup>173</sup>. Εικονίζονται ο Michael Palin και η Carol Cleveland.

- Αμέσως μετά από αυτό το σχόλιο, μέσα από ένα montage με σύντομα πλάνα, εμφανίζονται όλοι οι δευτερεύοντες χαρακτήρες της ταινίας (που είτε έχουν ήδη εμφανιστεί, είτε περιμένουν μέχρι να έρθει η σειρά τους την πορεία της πλοκής ώστε να εμφανιστούν) και έτσι απαντούν ανυπόμονα σχολιάζοντας το σχόλιο: “Get on with it!” (με την έννοια: “Τελειώνε πια/ Προχώρα παρακάτω” -αγαπημένο running joke των Monty Python σε όλα τα έργα τους).
- Ενδιαφέρον έχει, επίσης, ότι αυτή η στιγμή είναι μέρος της σεκάνς που **απαρτίζει το midpoint** της ταινίας, άρα θα μπορούσαμε να πούμε πως εδώ οι Pythons

<sup>173</sup> Gilliam & Jones, 1975. Στιγμιότυπο οθόνης από την ταινία.



αριστοτεχνικά χτίζουν το τέλειο “**mirror moment**” για την ταινία τους (στο “mirror moment” θα αναφερθούμε σε επόμενο κεφάλαιο της εργασίας).

Αυτή η αλληλουχία των meta-comments, πέρα από το ότι είναι αναμφίβολα **αυτο-αναφορικά** αλλά και **μετα-αναφορικά** (καθώς μας δίνουν την ευκαιρία να κοιτάξουμε μέσα από την κλειδαρότρυπα όλη τη διαδικασία δημιουργίας της ταινίας που βλέπουμε, από όταν γραφόταν ακόμα το σενάριο), δημιουργούν μια αίσθηση παιχνιδιού και συνενοχής μεταξύ θεατή και κινηματογραφιστή, σαν να έχουν συμφωνήσει μεταξύ τους ότι πρόκειται για ταινία και ότι κάθε είδος σοβαροφάνειας πρέπει να καταρριφθεί (εξού και η ταινία είναι μια ξεκαρδιστική παρωδία κάθε είδους κλισέ και σύμβασης των αντίστοιχων ταινιών εποχής που καταπιάνονται με τη θεματολογία του Αρθουριανού Κύκλου).

- **Σπάσιμο του Τέταρτου Τοίχου (breaking the fourth wall)<sup>174</sup>:**

- Μεταμυθοπλαστική τεχνική που συνδέεται κυρίως με την **μετα-αναφορικότητα** (αποτελεί χαρακτηριστική περίπτωση της) και σαν στόχο έχει πολύ συχνά το να παράγει **χιούμορ**
- Το σπάσιμο του τέταρτου τοίχου “σπάει” την παραστατική **σύμβαση** κατά την οποία ένας αόρατος “τεταρτος τοίχος” χωρίζει τους ηθοποιούς/χαρακτήρες από τους θεατές, και έτσι οι ηθοποιοί παίζουν σαν να μην υπάρχει κανείς που τους βλέπει. Το κοινό μπορεί να δει μέσα από αυτόν τον αόρατο τοίχο, ο ηθοποιοί όμως όχι. Όταν η σύμβαση σπάει, ο τοίχος γκρεμίζεται και έτσι:
  - οι ηθοποιοί κοιτάζουν το κοινό ή/και του απευθύνονται (ανάλογο του κοιτάγματος στην κάμερα στον κινηματογράφο, όπου ως τεταρτο τοίχο ορίζουμε την σύμβαση κατά την οποία κάνουμε ότι δεν υπάρχει η κάμερα)
  - επίγνωση εκ μέρους των χαρακτήρων ότι τους παρακολουθούν οι θεατές, ή/και ότι οι ίδιοι, στην πραγματικότητα, είναι ηθοποιοί)
  - γίνονται αναφορές στην ύπαρξη του κοινού που παρακολουθεί, στη διαδικασία της ερμηνείας των ρόλων από τους ηθοποιούς, των συμβάσεων μιας παράστασης, αλλά και του ίδιου του έργου το οποίο παρουσιάζεται (**το έργο είναι ένα έργο, και όχι η πραγματικότητα**)
  - οι χαρακτήρες καταλαβαίνουν ότι είναι προϊόν μυθοπλασίας (**ότι είναι χαρακτήρες, και όχι αληθινά πρόσωπα**)

<sup>174</sup> Wikipedia contributors. (2024). Fourth wall. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Fourth wall - Wikipedia](#)



- Όταν το θέατρο εστιάζει την προσοχή του σε αυτά τα στοιχεία, μιλάμε, λοιπόν, για **μεταθέατρο**. Οι παραπάνω τεχνικές, επειδή φέρνουν στο προσκήνιο το ζήτημα της **πλαστής φύσης** του έργου, χαρακτηρίζονται ως **μετα-αναφορικές**.
- Το σπάσιμο του τέταρτου τοίχου με κοίταγμα στην κάμερα είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται πολύ συχνά στην κωμωδία από δημιουργούς όπως ο Mel Brooks και οι Monty Python. Σε αυτές τις ταινίες: "the fourth wall is so flimsy and so frequently shattered that it might as well not exist" (The A.V. Club, 2016)<sup>175</sup>

- **Μετάληψη (metalepsis):**

- Τα όρια μεταξύ των επιπέδων δεν είναι ευδιάκριτα και σχεδόν μοιάζουν να ενώνονται, να θολώνουν, έτσι που οι χαρακτήρες (ή ο ίδιος ο αφηγητής, όπως είναι συνηθέστερο) να μπορούν να "μεταναστεύσουν" από το ένα επίπεδο στο άλλο (για παράδειγμα: ο συγγραφέας εμφανίζεται σαν χαρακτήρας και συζητάει με τους άλλους χαρακτήρες την διαδικασία συγγραφής του έργου, ή επεμβαίνει στον τρόπο που εξελίσσεται η ιστορία.)
- Μέσω του φαινομένου της μετάληψης, καταργείται ουσιαστικά η ψευδαίσθηση του ρεαλισμού (άρα, φθίνει εκ μέρους του θεατή/αναγνώστη η **αποδοχή του απίστευτου, suspension of disbelief**)
- Η τεχνική χρησιμοποιείται συχνά στο **μεταμοντέρνο** και ο στόχος της είναι, επι τούτου "**υπονομεύοντας την αληθοφάνεια**"<sup>176</sup>, να αναδείξει τη φύση μιας ιστορίας ως **μυθοπλασίας**.
- Εάν, λοιπόν, ο κεντρικός στόχος είναι να τονιστεί αυτή η αίσθηση της "**παράδοξης σύγχυσης**" μεταξύ των διαφορετικών αφηγηματικών επιπέδων ώστε να δημιουργηθούν **κωμικές παράλογες καταστάσεις**

### 3.2.1. Η σχέση της *Mise en Abyme* με τους παραπάνω όρους

Όπως είδαμε προηγουμένως, σύμφωνα με τον Wolf (2013)<sup>177</sup>, ο μηχανισμός της *mise en abyme* σε ένα έργο μπορεί να έχει σκοπό να **αποκαλύψει τη μυθοπλαστική φύση ενός έργου**, λειτουργία παρόμοια με αυτή της **μετα-αναφορικότητας**: το έργο στρέφεται στον εαυτό του και αναφέρεται στις **συνθήκες δημιουργίας** του, ή αυτοπαρωδείται, ή παρωδεί

<sup>175</sup> Blevins, Joe (2016). "This supercut breaks cinema's fabled fourth wall hundreds of times". *The A.V. Club*. <http://www.avclub.com/article/supercut-breaks-cinemas-fabled-fourth-wall-literal-233065>

<sup>176</sup> Φιλολογικός Ιστότοπος (2018) Η θεωρία του αφηγηματικού λόγου του Gérard Genette. <https://filologikos-istotopos.gr/2018/10/29/i-theoria-tou-afigimatikou-logou-tou-gerard-genette/>

<sup>177</sup> Wolf, W., ο.π.



άλλα έργα, προκειμένου να τονιστεί ότι δεν είναι αληθινό, αλλά **πλαστό, φανταστικό, επινοημένο, τεχνητό** (“artificial”, “fictional”, “invented” [Wolf, 2009]<sup>178</sup>).

Όπως σχολιάζουν οι Cohn και Gleich (2012)<sup>179</sup>, η mise en abyme συχνά συγγέεται με άλλες αφηγηματικές τεχνικές, όπως η μετα-αναφορικότητα και η μετάληψη. Οι όροι αυτοί (όπως και η ίδια η mise en abyme) παρουσιάζουν κοινά χαρακτηριστικά μεταξύ τους, καθώς ανήκουν ως τεχνικές στον όρο-ομπρέλα (*τρόπο*) της **μεταμυθοπλασίας**,

Ο λόγος που συγγέονται αυτοί οι όροι συγκεκριμένα με τη mise en abyme είναι επειδή αυτή μπορεί να λειτουργήσει σαν **σημείο αφετηρίας** για να χτιστούν πάνω της αφηγήσεις μεταληπτικού ή μετα-αναφορικού χαρακτήρα (Cohn & Gleich, 2012<sup>180</sup>). Αυτό προκύπτει εάν, κατά την εφαρμογή των επιπέδων της αβύσσου στη δομή ενός έργου, ο στόχος είναι τα όρια των επιπέδων αυτών να θολώνουν μεταξύ τους (**μετάληψη**) ή, αντίστοιχα, εάν ο στόχος είναι να τονιστεί η φύση του έργου ως “ψεύτικου” (**μετα-αναφορικότητα**), και άρα ο μηχανισμός του καθρεφτίσματος έχει στόχο να τονίσει το στοιχείο του φανταστικού (“the artificiality of the mirroring device”<sup>181</sup>). Εάν, λοιπόν, η χρήση της αβύσσου ως μηχανισμού αποσκοπεί ακριβώς στο να φέρει στο προσκήνιο την ίδια την ύπαρξη της τεχνικής, τότε η mise en abyme μπορεί να γίνει **όχημα μεταμυθοπλασίας** εν γένει (και μπορεί να συνδυαστεί και με άλλες μεταμυθοπλαστικές τεχνικές για να το επιτύχει αυτό). Το ζήτημα είναι το κατά πόσο ο θεατής θα αντιληφθεί ότι χρησιμοποιούνται -εν προκειμένω- ιστορίες μέσα σε ιστορίες, με στόχο να παραχθεί ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα -και το αποτέλεσμα που δημιουργείται είναι αφηγήσεις που έχουν χαρακτήρα **μεταμυθοπλαστικό**, με τόνο **(αυτο)παρωδιακό**, σκοπίμως **σουρεαλιστικό** και **παράλογο**, και, πιθανότατα, **κωμικό**.

Όπως γίνεται φανερό, λοιπόν, η τεχνική της mise en abyme δεν λειτουργεί έχοντας από μόνη της ως προϋπόθεση έναν τέτοιο αφετηριακό στόχο<sup>182</sup>. Το στοιχείο της **αυτο-αναφορικότητας** που προκύπτει από τη χρήση του μηχανισμού του **καθρεφτίσματος** σε ένα έργο, δεν είναι κάτι που προκύπτει από μόνο του, εάν ο δημιουργός του έργου δεν έχει στόχο να τονίσει ότι το έργο τέχνης είναι “ψεύτικο”. Για παράδειγμα, η ύπαρξη καθρεφτών στους πίνακες του Ingres δεν έχει στόχο να κάνει τους πίνακες αυτούς να

<sup>178</sup> Wolf, W., ο.π.

<sup>179</sup> Cohn, D., & Gleich, L. S. (2012). Metalepsis and mise en abyme. *Narrative*, 20(1), 105-114. [https://web.archive.org/web/20170329155615id\\_/http://art3idea.psu.edu:80/metalepsis/texts/metalepsis\\_abyme.pdf](https://web.archive.org/web/20170329155615id_/http://art3idea.psu.edu:80/metalepsis/texts/metalepsis_abyme.pdf)

<sup>180</sup> Cohn, & Gleich, ο.π.

<sup>181</sup> Mise en abyme (in literature and other media) - Wikipedia, ο.π.

<sup>182</sup> Wikipedia, ο.π.

στραφούν εμφατικά στον εαυτό τους και να βάλουν τους θεατές να αναλογιστούν σχετικά με την “πλαστή” φύση των έργων.



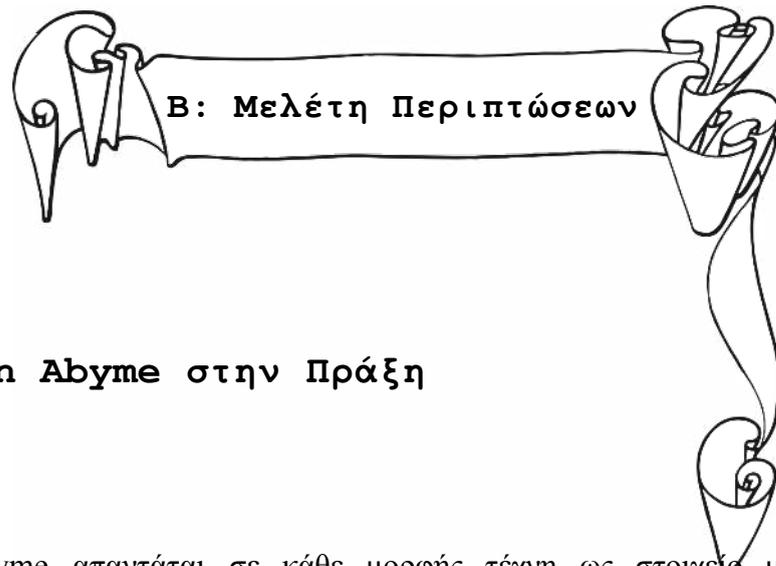
*Εικόνες:* καθρέφτες σε πίνακες του Ενγκρ (Jean-Auguste-Dominique Ingres).  
**Αριστερά**<sup>183</sup>: *Madame Moitessier* (1844-56). Εθνική Πινακοθήκη του Λονδίνου.  
**Δεξιά**<sup>184</sup>: *Portrait of Comtesse d'Haussonville* (1845). Frick Collection, Μανχάταν.

Εάν, όμως, το έργο έχει στόχο, μέσω της ύπαρξης του καθρεφτίσματος, να φέρει σε πρώτο πλάνο ζητήματα καλλιτεχνικής αυτοανάκλασης και αναστοχασμού ως προς τον τρόπο δημιουργίας του, μπορούμε να καταλήξουμε στο συμπέρασμα ότι αυτό προκύπτει από τη συνύπαρξη στο ίδιο έργο ενός συνδυασμού μεταμυθοπλαστικών μηχανισμών, με βασικό τους άξονα λειτουργίας τη δομή της αβύσσου. Έτσι, η *mise en abyme* μετατρέπεται στο ιδανικό καλούπι για να φιλοξενήσει μεταμυθοπλαστικές αφηγήσεις.



<sup>183</sup> [File: Dominique Ingres - Mme Moitessier.jpg - Wikipedia](#)

<sup>184</sup> [File: Jean-Auguste-Dominique Ingres - Comtesse d'Haussonville - Google Art Project.jpg - Wikipedia](#)



## Η *Mise en Abyme* στην Πράξη

Η τεχνική της *mise en abyme* απαντάται σε κάθε μορφής τέχνη ως στοιχείο με επαναλαμβανόμενη ποιότητα. Όταν, λοιπόν, αναφερόμαστε σε “ιστορίες μέσα σε ιστορίες”, αυτό το μοτίβο μπορεί να αναπτυχθεί μέσα από διαφόρων ειδών σχέσεις<sup>185</sup>:

- **μυθιστόρημα μέσα σε μυθιστόρημα**
- **έργο μέσα σε μυθιστόρημα** (π.χ., η θεατρική παράσταση που προετοιμάζουν οι χαρακτήρες στο *Mansfield Park* της Jane Austen)
- **ταινία μέσα σε ταινία** (π.χ., *Sherlock Jr.* [1924] του Buster Keaton)
- **θεατρικό έργο μέσα σε ταινία** (π.χ., *To Be or Not to Be* [1942] του Ernst Lubitsch)
- **τηλεοπτική σειρά μέσα σε ταινία** (π.χ., *The Truman Show* [Andrew Niccol, 1998] με τον Jim Carrey)
- **θεατρικό έργο μέσα σε έργο**, κ.ο.κ. (Στην περίπτωση του έργου που εγκιβωτίζεται μέσα στην κεντρική ιστορία, μπορεί να έχουμε την παρουσίαση μιας θεατρικής παράστασης, αλλά και οποιουδήποτε είδους δράσεις κάνουν οι χαρακτήρες που έχουν τη μορφή μιας “**στημένης παράστασης**” (“**staged performance**”)<sup>186</sup> που λαμβάνει χώρα πάνω σε κάποιου είδους (κυριολεκτική ή μεταφορική) σκηνή -για παράδειγμα, ο χορός μεταμφιεσμένων στο *Φάντασμα της Όπερας* του Gaston Leroux.)

Στο παρόν κεφάλαιο θα κάνουμε σύντομη αναφορά σε τέσσερις περιπτώσεις έργων από το θέατρο, την όπερα, το video art και τον κινηματογράφο που χρησιμοποιούν στην πράξη την τεχνική της *mise en abyme* και το οπτικό εφέ Ντρόστε προκειμένου να βάλουν τη

<sup>185</sup> Wikipedia contributors. (2024). Story within a story. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Story within a story - Wikipedia](#)

<sup>186</sup> Wikipedia contributors. (2024). Metatheatre. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Metatheatre - Wikipedia](#)

μια ιστορία μέσα στην άλλη και, συγκεκριμένα, τη φαντασία μέσα στην πραγματικότητα και αντιστρόφως.

#### 4.1. *Rosencrantz and Guildenstern are Dead*

Μια περίπτωση έργου μέσα σε έργο είναι το *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* του Tom Stoppard, όπου “ο δραματουργός πήρε δύο δευτερεύοντες χαρακτήρες από τον *Άμλετ* του Shakespeare -τους Ρόζενκραντζ και Γκίλντενστερν του τίτλου- και τους έκανε πρωταγωνιστές στο δικό του έργο” (Τσακαλάκης, 2022)<sup>187</sup>.



**Εικόνα**<sup>188</sup>: Φωτογραφικό στιγμιότυπο της ταινίας *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* (1990) σε σενάριο και σκηνοθεσία του Tom Stoppard -η ταινία είναι βασισμένη στο ομώνυμο θεατρικό έργο του Stoppard (1966), που με τη σειρά του είναι εμπνευσμένο από τους δύο βοηθητικούς χαρακτήρες που εμφανίζονται στον *Άμλετ* του Σαίξπηρ. Στην ταινία πρωταγωνιστούν ο Tim Roth και ο Gary Oldman. Είδος: μαύρη κωμωδία, comedy-drama (“ιλαροτραγωδία”<sup>189</sup>), παρωδία.

Οι δύο αυτοί βοηθητικοί χαρακτήρες, που στον Shakespeare λειτουργούν σαν μια δευτερευουσα εγκιβωτισμένη ιστορία, στον Stoppard έρχονται στο προσκήνιο (μέσα από το δικό τους point of view παρακολουθούμε όλα τα τεκταινόμενα του *Άμλετ*) και η ιστορία τους μετατρέπεται σε κύρια ιστορία (με τον ίδιο τρόπο που, όπως θα δούμε παρακάτω, η

<sup>187</sup> Τσακαλάκης, Θ. (2022, Νοέμβριος). Μάθημα 2, Διδακτική Ενότητα 3: Χιούμορ και Παρωδία [Εκπαιδευτικό υλικό μαθήματος]. Στο Πετράκης, Π.Ε. & Τσακαλάκης, Θ., *Το Χιούμορ στην Τέχνη: Stand-Up, Σάτιρα, Παρωδία, Κωμωδία, Τραγικωμωδία*. Πρόγραμμα Συμπληρωματικής εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης, Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

<sup>188</sup> *Rosencrantz & Guildenstern are Dead* (1990) - IMDb  
[https://www.imdb.com/title/tt0100519/?ref=tt\\_mv\\_close](https://www.imdb.com/title/tt0100519/?ref=tt_mv_close)

<sup>189</sup> Τσακαλάκης, Θ., ο.π.





εγκιβωτισμένη στην «Κόλαση» ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα μετατρέπεται σε κυρίως ιστορία στο σενάριο του δημιουργικού μέρους).

Στο κείμενο-πηγή, τον *Άμλετ*, χρησιμοποιείται το εφέ των **κινεζικών κουτιών** στο εγκιβωτισμένο θεατρικό έργο-μικρογραφία που καθρεφτίζει την κεντρική πλοκή (**“φωλιασμένο έργο”, nested play**). Το στοιχείο αυτό εντείνεται ακόμα περισσότερο στο έργο του Stoppard (και ειδικά στην κινηματογραφική μεταφορά του έργου, την οποία και εξετάζουμε κατά κύριο λόγο εδώ).

Το στοιχείο των κινεζικών κουτιών αξιοποιείται εδώ με δύο τρόπους: αφενός μεν, μέσω των χαρακτήρων που, όπως περιγράψαμε, μετατρέπονται σε πρωταγωνιστές του έργου, αφετέρου δε, μέσω του έργου-μικρογραφία που εγκιβωτίζεται στον *Άμλετ* (και που αξιοποιεί αριστοτεχνικά ο Stoppard).

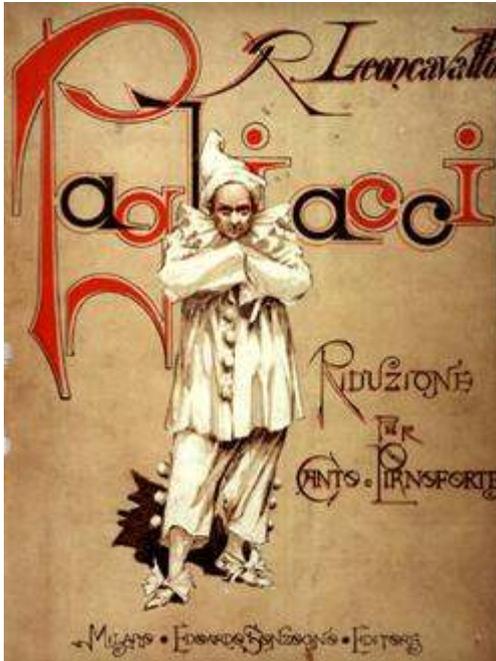
Μέσα σε αυτό το μικρό θεατρικό έργο (του οποίου ο τίτλος είναι *“The Murder of Gonzago”*, αλλά κατά παράδοση αποκαλείται *“Mouse-trap”*, δηλαδή *“Ποντικοπαγίδα”*, καθώς έτσι το αποκαλεί κι ο ίδιος ο Άμλετ στο έργο) αναπαράγεται ολόκληρη η πλοκή του έργου σε μια πανομοιότυπη μινιατούρα.

Τα δύο αφηγηματικά επίπεδα του κειμένου-πηγή (η κεντρική ιστορία του *Άμλετ* και το θεατράκι που την **καθρεφτίζει**), γίνονται τρία στην ταινία, καθώς έχουμε: 1) την ιστορία του *Άμλετ*, που καθρεφτίζεται → 2) στο θεατράκι-παντομίμα των ηθοποιών (την *“Ποντικοπαγίδα”*), που καθρεφτίζεται → 3) στο κουκλοθέατρο που παρουσιάζουν οι ηθοποιοί μέσα στην παντομίμα.

Πιο συγκεκριμένα, οι ηθοποιοί που παίζουν στην παντομίμα (και αναπαριστούν στην ιστορία του *Άμλετ*) στη συνέχεια του θεατρικού τους έργου συνεχίζουν να παίζουν τον ρόλο τους (βασιλιάς και βασίλισσα) και μετατρέπονται σε θεατές που παρακολουθούν ένα κουκλοθέατρο εγκιβωτισμένο μέσα στο ίδιο τους το θεατρικό έργο, που αναπαριστά με μαριονέτες την παντομίμα που μόλις παρουσίασαν εκείνοι προηγουμένως. Με άλλα λόγια, ο κινηματογραφιστής Stoppard διπλασιάζει τη σκηνή παρακολούθησης της *“Ποντικοπαγίδας”* (η *“Ποντικοπαγίδα”* παρακολουθείται τόσο από τους ηθοποιούς βασιλιά/βασίλισσα, όσο και από τους πραγματικούς βασιλιά/βασίλισσα στη συνέχεια).

Το σχήμα, επομένως, έχει ως εξής: το κουκλοθέατρο → αναπαριστά την παντομίμα, → που αναπαριστά την κεντρική ιστορία του *Άμλετ*. Ή αλλιώς, μέσα στον *Άμλετ* υπάρχει μία παντομίμα που μιλάει για την πλοκή του *Άμλετ* και μέσα στην πλοκή της παντομίμας υπάρχει ένα κουκλοθέατρο που μιλάει για την πλοκή της παντομίμας.

## 4.2. *Pagliacci*



*Pagliacci* (Οι Παλιάτσοι): όπερα σε πρόλογο και δύο πράξεις, σε μουσική και λιμπρέτο του Ruggero Leoncavallo. Πρεμιέρα: Teatro Dal Verme, Μιλάνο, Μάιος 1892.

*Εικόνα:* Εξώφυλλο της πρώτης έκδοσης της παρτιτούρας της όπερας (έκδοση E. Sonzogno, Μιλάνο, 1892)<sup>190</sup>.

Αν και ο Λεονκαβάλλο ισχυριζόταν ότι η πλοκή της όπερας είναι μια αληθινή ιστορία που ο ίδιος είδε να συμβαίνει όταν ήταν παιδί, στην πραγματικότητα το έργο είναι μάλλον βασισμένο στο *La Femme de Tabarin*, θεατρικό έργο του Catulle Mendès<sup>191</sup>.

Στην όπερα *Pagliacci*, ένας περιπλανώμενος θίασος της *commedia dell'arte* ετοιμάζεται να παρουσιάσει ένα έργο με θέμα την απιστία, το οποίο καθρεφτίζει τις πραγματικές ζωές των ηθοποιών που ερμηνεύουν τους ρόλους.

Η όπερα περιλαμβάνει και την άρια “*Recitar!... Vesti la giubba*” (“*Ridi, Pagliaccio, sul tuo amore infranto!*”, “*Τέλα, κλόουν, με την κατεστραμμένη σου αγάπη!*”) που είναι μία από τις πιο διάσημες άριες της όπερας, καθώς και ένα από τα πιο δημοφιλή κι αγαπημένα κομμάτια στο ρεπερτόριο των τενόρων.

<sup>190</sup> [File:Pagliacci Original Score Cover.jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>191</sup> Wikipedia contributors. (2024). *Pagliacci*. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Pagliacci - Wikipedia](#)



*Εικόνα:* Στιγμιότυπο από την ταινία *Pagliacci* (1982)<sup>192</sup>, την μεταφορά της όπερας στον κινηματογράφο σε σκηνοθεσία Franco Zeffirelli, με τον Plácido Domingo να ερμηνεύει τον πρωταγωνιστικό ρόλο του Canio. (Πρεμιέρα: Φεστιβάλ Καννών, 1987)<sup>193</sup>. Πρόκειται για κινηματογράφιση ολόκληρης της όπερας αυτούσιας, σαν να ήταν μια ταινία.

Η **τεχνική της αβύσσου** χρησιμοποιείται εδώ με παρόμοιο τρόπο με το *Rosencrantz and Guildenstern Are Dead*. Ωστόσο έχει αξία να αναφερθούμε και στην όπερα αυτή καθώς αποτελεί ένα ιδιαίτερα ενδιαφέρον έργο που, μάλιστα, αποτέλεσε μια πηγή έμπνευσης για τη συγγραφή του σεναρίου.

Στην όπερα βλέπουμε ένα υπέροχο παράδειγμα μιας **εγκιβωτισμένης παράστασης (έργο μέσα στο έργο) που καθρεφτίζει την πραγματική ζωή** (ό,τι έχει συμβεί στην πραγματικότητα, συμβαίνει και στην πλοκή του εγκιβωτισμένου θεατρικού έργου, έτσι που τα όρια μεταξύ **μυθοπλασίας και πραγματικότητας** θολώνουν). Ο κεντρικός ήρωας δεν παίζει θέατρο όταν, κατά τη διάρκεια της θεατρικής παράστασης της *commedia dell'arte* (δεύτερη πράξη της όπερας) στην οποία ερμηνεύει τον ρόλο του Παλιάτσου, αντιμετωπίζει τη γυναίκα του που τον **απατά** στην κανονική ζωή -ωστόσο οι θεατές του εγκιβωτισμένου έργου νομίζουν ότι αυτό που βλέπουν είναι η πλοκή του θεάτρου κι όχι της πραγματικότητας, ακριβώς επειδή οι δύο ιστορίες μοιάζουν τόσο πολύ μεταξύ τους (και στην εγκιβωτισμένη παράσταση, η γυναίκα-ηθοποιός, που ερμηνεύει τον ρόλο της Κολομπίνας, **απατάει** τον

<sup>192</sup> [Pagliacci Full movie. Domingo - Stratas - Pons. Zeffirelli](#)

<sup>193</sup> Wikipedia contributors. (2024). *Pagliacci* (1982 film). In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Pagliacci \(1982 film\) - Wikipedia](#)



άντρα της με τον Αρλεκίνο). Δημιουργείται, λοιπόν, ένα εφε Ντρόστε, όπου οι θεατές της ταινίας παρακολουθούν τους θεατές του εγκιβωτισμένου έργου να παρακολουθούν το εγκιβωτισμένο θεατρικό έργο.

Έτσι, έχουμε **δύο επίπεδα καθρεφτίσματος** (όπως ακριβώς γίνεται και με το ενσωματωμένο θεατρικό έργο στον *Άμλετ*): αφενός μεν, καθρεφτίζεται η **φόρμα** (ένα έργο μέσα σε ένα έργο), αφετέρου δε, καθρεφτίζεται το **περιεχόμενο**, καθώς τα δύο επίπεδα/έργα παρουσιάζουν την ίδια ακριβώς πλοκή και, ως αποτέλεσμα, το εγκιβωτισμένο έργο δίνει την ευκαιρία να “φωτιστούν” κρυφές πτυχές της υπόθεσης και της θεματολογίας της κεντρικής ιστορίας. Όπως στον *Άμλετ*, όπου, μέσω της εγκιβωτισμένης “*Δολοφονίας του Gonzago*” μαθαίνουμε περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την “προϊστορία” του φόνου του βασιλιά, έτσι και στο *Pagliacci* η εξέλιξη της **ενσωματωμένης παράστασης της commedia dell’arte** μας δίνει την ευκαιρία να εμβαθύνουμε στα συναισθήματα των χαρακτήρων, στα κίνητρά τους και στην προϊστορία της σχέσης τους.

Εδώ σχηματίζεται και ένα **τρίτο επίπεδο καθρεφτίσματος**, μεταξύ **ηθοποιού και ρόλου**, καθώς ο Κάνιο και ο Παλιάτσος είναι ουσιαστικά οι δύο όψεις του ίδιου νομίσματος και τα συναισθήματα του ενός καθρεφτίζονται στον άλλον μέσα από το ίδιο βίωμα της προδοσίας της Νέντα/Κολομπίνας. Την ίδια στιγμή, ωστόσο, η παράσταση της commedia dell’arte αναποδογυρίζει εντελώς τις συμβάσεις της και δίνει το όχημα για να επιτευχθεί το φινάλε του κεντρικού έργου όπου ο Κάνιο προσφέρει στον άλλο του εαυτό, τον Παλιάτσο, τη δικαίωση που αναζητά και που δεν μπορεί να λάβει στην πλοκή του δικού του κωμικού έργου -αυτή η “δικαίωση” δίνεται εκεί που τελειώνει η κωμωδία που κατατρώει τον Παλιάτσο (“La commedia è finita!”, όπως ακούμε στην εμβληματική τελευταία ατάκα της όπερας) και εκεί όπου αρχίζει το αληθινό δράμα που μαυρίζει για πάντα την ψυχή του Κάνιο. Ο Παλιάτσος δε θα χρειαστεί άλλο πια να γελάει στα ψεύτικα κρύβοντας τα δάκρυστά του (“Ridi, Pagliaccio”, δηλαδή, “Γέλασε, Παλιάτσο, με τον έρωτά σου που καταρρέει, κι όλοι θα σε χειροκροτήσουν”, μας λέει η διάσημη άρια), γιατί τώρα πια τα αληθινά δάκρυα του θρήνου κυλούν ανεμπόδιστα από τα μάτια του Κάνιο, ύστερα από τη διπλή πράξη δολοφονίας που διαπράττει στο φινάλε της όπερας.

### 4.3. *Bachelorette*



**Εικονες:** Χαρακτηριστικά στιγμιότυπα από το βιντεοκλίπ<sup>194</sup> του τραγουδιού *Bachelorette* (1997) της Björk, σε σκηνοθεσία Michel Gondry (ο οποίος είναι ο σεναριογράφος και σκηνοθέτης της ταινίας *Eternal Sunshine of the Spotless Mind*, 2004). Το βιντεοκλίπ κέρδισε στην κατηγορία “Best Art Direction” των MTV Video Music Awards (1998)<sup>195</sup>. Σύνδεσμος: [björk : bachelorette](#)

Το σουρεαλιστικό βιντεοκλίπ του τραγουδιού είναι ένα εξαιρετικό παράδειγμα της **τεχνικής της mise en abyme** στην πράξη. Στο βίντεο, η Björk υποδύεται την “Bachelorette”, μια γυναίκα που βρίσκει θαμμένο ένα βιβλίο με τίτλο “*Η ιστορία μου*” το οποίο αρχίζει να γράφεται μόνο του, περιγράφοντας τη ζωή της ενώ συμβαίνει. Το βιβλίο γράφει για το πώς η Bachelorette βρίσκει το βιβλίο, ταξιδεύει και καταφέρνει να το εκδώσει, και τέλος το μετατρέπει και σε μιούζικαλ, στο οποίο η Bachelorette υποδύεται τον εαυτό της.

Στην **εγκιβωτισμένη παράσταση μιούζικαλ** που παρακολουθούμε, βλέπουμε να αναπαρίσταται ξανά και ξανά η ίδια η ιστορία για το πώς δημιουργήθηκε το εν λόγω μιούζικαλ, έτσι που σε ένα σημείο να εμφανίζεται πάνω στη σκηνή ένα μικρότερο θέατρο, με

<sup>194</sup> björk : bachelorette, 1997 BjörkOverseas Ltd/One Little Indian Records Ltd.

<sup>195</sup> Wikipedia contributors. (2024). Bachelorette (song). In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Bachelorette \(song\) - Wikipedia](#)

ηθοποιούς ντυμένους σαν το κοινό του κανονικού θεάτρου, οι οποίοι παρακολουθούν ένα μιούζικαλ μέσα στο μιούζικαλ -συνεπώς, οι θεατές του πρώτου μιούζικαλ βλέπουν τους θεατές-εαυτούς τους να παρακολουθούν μια μικρογραφία του ίδιου έργου. Λίγο μετά, το μικρότερο θέατρο δείχνει και αυτό άλλη μια μικρογραφία του ίδιου μιούζικαλ, περιλαμβάνοντας ένα ακόμα μικρότερο θέατρο στη σκηνή του, οπότε έχουμε ένα ακόμα επίπεδο καθρεφτίσματος της ίδιας ιστορίας.

Το φαινόμενο της αβύσσου συνεχίζει να προχωράει με επάλληλες επαναλήψεις, μέχρι που στο τέλος, το βιβλίο που εκδόθηκε σβήνει από μόνο του την ιστορία που έγραψε στα φύλλα του και θάβεται ξανά κάτω από το χώμα, για να καταλήξουμε **πίσω στην αρχή**, όπου η Björk/Bachelorette το βρίσκει θαμμένο.

Το βιντεοκλίπ αυτό είναι το τέλειο παράδειγμα **αυτοαναφορικότητας** και **πλοκής mise en abyme** στην πράξη. Αυτό που είδαμε στα παραδείγματα από φωτογραφίες και πίνακες, όπου **τοποθετείται το αντίγραφο του αντικειμένου μέσα στον εαυτό του**, εδώ ο Michel Gondry το καταφέρνει αριστοτεχνικά, στη φόρμα του βίντεο.

#### 4.4. *The Fall Guy*



*Εικόνα:* Η αφίσα της ταινίας *The Fall Guy* (*Ο Κασκαντέρ*, 2024)<sup>196</sup>, σε σκηνοθεσία David Leitch και σενάριο Drew Pearce. Είδος: action comedy. Η ταινία αφορά σε έναν κασκαντέρ που κάνει τα επικίνδυνα stunts σε μια ταινία δράσης (ταινία μέσα στην ταινία) η οποία είναι το σκηνοθετικό ντεμπούτο της πρώην κοπέλας του.

<sup>196</sup> The Fall Guy (2024) - IMDb <https://www.imdb.com/title/tt1684562/>



Πρόκειται για το πιο πρόσφατο παράδειγμα χρήσης της τεχνικής της *mise en abyme* στον κινηματογράφο (και μάλιστα, σε κωμωδία), όπου μια ταινία περιλαμβάνει μια άλλη “ψεύτικη” ταινία μέσα στην πλοκή της (**film-within-film**) -μάλιστα, βλέπουμε τον τρόπο που αυτή η ταινία γυρίζεται, πράγμα που αποτελεί έξοχο παράδειγμα όχι μόνο **mise en abyme** αλλά και **μετά-αναφορικότητας**.

H Suzan Hayward (2013)<sup>197</sup> σχολιάζει σχετικά με το **film within a film** (το οποίο μας φέρνει στο μυαλό και το κόνσεπτ του "**dream within a dream**", το οποίο θα σχολιάσουμε και παρακάτω):

The film-within-a-film, where a film contains a plot about the making of a film, is an example of *mise en abyme*. The film being made within the film refers, through its *mise en scène*, to the real film being made. The spectator sees film equipment, stars getting ready for the take, and crew sorting out the various directorial needs. The narrative of the film within the film may directly reflect the one in the real film. (Hayward, 2013)

H Sonya Alexander (2024)<sup>198</sup> αρθρογραφώντας στο Script Magazine για το *The Fall Guy*, αναφέρεται στο concept του “**ολοκληρωτικού έργου τέχνης**”, μιας δημιουργίας που ενώνει/ συνδέει πολλές τις μορφές τέχνης σε ένα τελικό προϊόν -αυτό που ο Richard Wagner στον *Κύκλο του Δαχτυλιδιού* ονόμαζε ως μια το ιδεατό “**gesamtkunstwerk**” (*ge.'samt.kunst.wer*, δηλαδή, σύνθεση όλων των τεχνών)<sup>199</sup>.

Όπως χαρακτηριστικά γράφει η Alexander σχολιάζοντας την ταινία: “a **mise en abyme** plays with the notion of the “**magic**” of movies, which often entails **fantasy and reality overlapping**, and demonstrates the lengths some will go to create their **gesamtkunstwerk**”.

Στην κριτική της ταινίας στο ελληνικό cinemazine<sup>200</sup> διαβάζουμε πως υπάρχει στην ταινία μια “**σύγχυση σινεμά και πραγματικότητας**” που είναι δοσμένη με μια “**meta αυταρέσκεια**”. Γιατί άραγε η επιθυμία του δημιουργού να χρησιμοποιήσει το στοιχείο της

<sup>197</sup> Hayward, S. (2012). *Cinema Studies: The Key Concepts: The Key Concepts* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203075555> [Cinema Studies: The Key Concepts - Susan Hayward - Βιβλία Google](https://www.google.com/books/author/Suzan-Hayward)

<sup>198</sup> Alexander, S. (2024, May 2). The Bruised Nobility of the Stuntman: Drew Pearce Talks “The Fall Guy.” Script Magazine.

<https://scriptmag.com/interviews-features/the-bruised-nobility-of-the-stuntman-drew-pearce-talks-the-fall-guy>

<sup>199</sup> Wikipedia contributors. (2024). Gesamtkunstwerk. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Gesamtkunstwerk - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Gesamtkunstwerk)

<sup>200</sup> Γιάννης Βασιλείου (2024) Ο Κασκαντέρ. cinemazine.gr

[https://www.cinemazine.gr/paizontai\\_tora/arthro/the\\_fall\\_guy\\_review-131061156/](https://www.cinemazine.gr/paizontai_tora/arthro/the_fall_guy_review-131061156/)



mise en abyme και να στήσει την αφήγησή του γύρω από δύο πλοκές (αυτή του φανταστικού/ ταινία που γυρίζεται και του πραγματικού/ πλοκή της αληθινής ταινίας που παρακολουθεί ο θεατής), αξιοποιώντας αυτοαναφορικά στοιχεία, και έχοντας ως στόχο την κωμωδία, να δημιουργεί σύγχυση και να ωθεί κάποιους κριτικούς να χαρακτηρίσουν το έργο ως μια “meta εξυπνάδα” γεμάτη “αυταρέσκεια”;







## Film Case Studies

Στη συνέχεια, θα αναλύσουμε δύο ταινίες-αναφορές που ανήκουν στο είδος της κωμωδίας και που χρησιμοποιούν την αφηγηματική τεχνική της *mise en abyme* για να δημιουργήσουν κωμικό αποτέλεσμα. Πρόκειται για το *Monty Python and the Holy Grail* (Gilliam & Jones, 1975) και το *The Adventures of Baron Munchausen* (Gilliam, 1988).

Οι ταινίες αυτές θα χρησιμοποιηθούν ως case studies προκειμένου να εξετάσουμε στην πράξη τον τρόπο λειτουργίας της θεωρίας και να κατανοήσουμε τις τεχνικές και τις μεθόδους που εφαρμόζονται για να χτιστεί μια κωμωδία πάνω στην πλοκή της αβύσσου. Η ανάλυση αυτών των δύο περιπτώσεων θα βοηθήσει στη συνέχεια, αξιοποιώντας τις ίδιες πρακτικές μεθόδους, στη δημιουργία ενός σεναρίου που (όπως και οι ταινίες-αναφορές) να ανήκει στον χώρο της κωμωδίας και να δομείται και το ίδιο χρησιμοποιώντας την θεωρία της *mise en abyme*.

Για την ανάλυση της καθεμιάς από τις ταινίες, δημιουργήθηκε ένα **outline** σε μορφή πίνακα που παρουσιάζει την πλοκή της ταινίας χωρισμένη σε πράξεις, και με την κάθε πράξη χωρισμένη στις σεκάνς από τις οποίες δομείται. Η σύνοψη της κάθε σεκάνς γίνεται με έναν χρωματικά κωδικοποιημένο τρόπο. Ο κάθε πίνακας συνοδεύεται από δύο **διαγράμματα** που παρουσιάζουν με οπτικό τρόπο την διάταξη της πλοκής της αβύσσου στην κάθε ταινία. Η παρουσίαση στους πίνακες-συνόψεις των μεμονωμένων σεκάνς γίνεται ακολουθώντας τον ίδιο χρωματικό κώδικα που εφαρμόζεται και στα διαγράμματα. Αντιθέτως, ο σχολιασμός που συνοδεύει το κάθε απόσπασμα, γίνεται με κανονική μαύρη γραμματοσειρά. Επίσης να σημειώσουμε ότι οι χρωματικοί κώδικες διαφέρουν μεταξύ των δύο ταινιών, ακολουθώντας τις ανάγκες της εκάστοτε πλοκής.

Τα **διαγράμματα**<sup>201</sup> είναι δύο αλληλοσυμπληρούμενα σχήματα για την κάθε ταινία: i) αφενός μεν, ένα **timeline** που χωρίζεται κι αυτό αντίστοιχα σε πράξεις και σεκάνς (οπτικοποιούνται σαν ψηφίδες απο διαφορετικες γραμμές ροής που συνδυάζονται μεταξύ τους και ενώνονται σαν ενα ενιαίο παζλ, ii) αφετέρου δε, ένα **σχήμα από μπάμπουσκες** που δείχνει τα επίπεδα της αβύσσου. Τα διαγράμματα ακολουθούν τον ίδιο χρωματικό κώδικα μεταξύ τους, έτσι που, μελετώντας παράλληλα τους πίνακες-outlines, το σχήμα με τις μπάμπουσκες και το timeline της κάθε ταινίας, να μπορούμε να αντλήσουμε μια διαφορετικού είδους πληροφορία ως προς το ευρύτερο πλαίσιο μελέτης της mise en abyme για την κάθε ταινία.

Τέλος, να αναφέρουμε πως η μέθοδος της χρωματικής κωδικοποίησης των σεκάνς όπως παρουσιάζονται στους πίνακες-outlines αντλείται από άρθρο του David Bordwell (2011)<sup>202</sup> στο οποίο μελετά τη λειτουργία των “flashback μέσα σε flashback” σε ταινίες της δεκαετίας του ‘40 του Hollywood, χρησιμοποιώντας στη σύνοψη των ταινιών που αναλύει ένα διαφορετικό χρώμα για κάθε επάλληλο επίπεδο.

### 5.1. *Monty Python and the Holy Grail*



**Εικόνα:** Αφίσα<sup>203</sup> της ταινίας *Monty Python and the Holy Grail* (1975) σε συνσκηνοθεσία Terry Gilliam και Terry Jones. Σενάριο και ερμηνείες: η ομάδα των

<sup>201</sup> Όλα τα διαγράμματα είναι προσωπικά έργα της γράφουσας και έχουν δημιουργηθεί με τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.

<sup>202</sup> Bordwell, D. (2011). *Chinese boxes, Russian dolls, and Hollywood movies*. Observations on Film Art.

<https://www.davidbordwell.net/blog/2011/06/06/chinese-boxes-russian-dolls-and-hollywood-movies/>

<sup>203</sup> [File:Monty-Python-1975-poster.png - Wikipedia](#)



Monty Python (Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin)<sup>204</sup>. Είδος και τόνος: fantasy adventure comedy, παρωδία, μεταμυθοπλασία, σάτιρα.

Το *Holy Grail* είναι μια ταινία που περιέχει έντονο το στοιχείο της μετα-αναφορικότητας. Οι ήρωες της ιστορίας (ο βασιλιάς Αρθούρος και οι ιππότες του, που αναζητούν το Άγιο Δισκοπότηρο) δεν έχουν επίγνωση ότι είναι απλώς χαρακτήρες και ότι είναι μέρος i) αρχικά ενός ιστορικού ντοκιμαντέρ (το οποίο διηγείται την ιστορία του βασιλιά Αρθούρου ενώ αναζητά το Δισκοπότηρο, δηλαδή ουσιαστικά διηγείται τα γεγονότα της ιστορίας ενώ συμβαίνουν), αλλά και, ii) στη συνέχεια, επίκεντρο των ερευνών της αστυνομίας για τον φόνο του Ιστορικού που έκανε νωρίτερα το ντοκιμαντέρ (έρευνες οι οποίες, μάλιστα, καταγράφονται με κάμερα υπο τη μορφή αστυνομικού ρεπορτάζ).

Ωστόσο, σε αντίθεση με την πλήρη άγνοια των χαρακτήρων, το κοινό της ταινίας (ή, μάλλον, των πολλαπλών ταινιών που ακολουθούν την πορεία των ηρώων), γνωρίζει ότι τίποτα από όλα αυτά δεν είναι πραγματικά: ούτε οι ίδιοι οι ιππότες, ούτε ο δολοφονημένος Ιστορικός, ούτε η αστυνομία που τους αναζητά. Η ψευδαίσθηση ότι παρακολουθούσαμε απλώς μια ταινία με θέμα τις περιπέτειες του Αρθουριανού Κύκλου καταρρίπτεται πολύ γρήγορα, καθώς διακρίνουμε πως, πάνω από όλα τα επίπεδα, βρίσκεται το επίπεδο της “πραγματικής ταινίας” που βλέπουμε μπροστά μας στην οθόνη: πρόκειται για μια ταινία-“μεγαπλοκή” που στρέφεται στον εαυτό της και σχολιάζει τον τρόπο που φτιάχτηκε.

Ο τρόπος που φτιάχονται οι ταινίες εισάγεται σαν στοιχείο από το πρώτο λεπτό της ταινίας. Ο θεατής βλέπει από πρώτο χέρι τη διαδικασία παραγωγής της φανταστικής ταινίας που υποτίθεται ότι παρακολουθεί (της ταινίας μέσα στην ταινία, με θέμα της τις περιπέτειες των ιπποτών). Έχουμε, έτσι, σκηνές που περιγράφουν το πως φτιάχτηκαν οι τίτλοι της αρχής ή το πώς ο animator έπαθε έμφραγμα ενώ δούλευε πάνω στο animated sequence με το τέρας που υποτίθεται ότι αντιμετωπίζουν οι ιππότες, κ.ο.κ.

Έτσι, φαίνεται ότι ακόμα και η ταινία-“μεγαπλοκή” (η ταινία που μας εξηγεί το πώς φτιάχτηκε και μας υπενθυμίζει ότι είναι ταινία) είναι κι αυτή άλλο ένα επίπεδο που περικλείεται μέσα στο εξωτερικό “πλαίσιο” που θα ορίζαμε ως “το *Holy Grail* των Monty Python”. Συνεπώς οι πραγματικοί δημιουργοί της συγκεκριμένης ταινίας (οι Pythons) σχολιάζουν τον τρόπο που οι δημιουργοί των ταινιών εν γένει (με εκπροσώπους της τον

---

<sup>204</sup> Monty Python and the Holy Grail (1975) - IMDb <https://www.imdb.com/title/tt0071853/>



animator που έπαθε καρδιακό, τους “τρελούς” δημιουργούς των τίτλων αρχής, κλπ) εργάζονται για να γυριστεί μια ταινία.

Όλο αυτό έχει στόχο να ξεγυμνώσει την μυθοπλαστική φύση των ταινιών γενικά, αλλά και της ίδια της ταινίας *Holy Grail* εν προκειμένω.



```
CUT TO shot of amazing castle in the distance. Illuminated in
the rays of the setting sun.

Music.

CUT BACK TO ARTHUR and the group. They are all staring with
fascination.

                                GALAHAD
Camelot ...

                                LAUNCELOT
Camelot ...

                                GAWAIN
(at the back, to PAGE)
It's only a model.
```

**Εικόνα:** Πάνω, στιγμιότυπα οθόνης από την ταινία και κάτω<sup>205</sup> ο αντίστοιχος χαρακτηριστικός διάλογος της σκηνής, όπως είναι γραμμένη στο σενάριο της ταινίας. (Gilliam & Jones, 1975)

Βλέπουμε, λοιπόν, ότι το *Holy Grail* έχει στην παλέτα του μια σειρά από δυνατά στοιχεία που το χρωματίζουν: όχι μόνο την παρωδία, αλλά και τη διακειμενικότητα (intertextuality -με την αναφορά στις περιπέτειες του Βασιλιά Αρθούρου προκειμένου να τις παρωδήσει), τη μετα-αναφορικότητα (meta-reference -με την περίπτωση, π.χ., των τίτλων αρχής), και, φυσικά, την ίδια τη mise en abyme, που είναι η βάση όλου του “οικοδομήματος”.

Η πλοκή της αβύσσου χρησιμοποιείται στο *Holy Grail* (όπως θα δούμε και πιο αναλυτικά στη συνέχεια) με στόχο να δημιουργήσει (“συνεργαζόμενη” με όλα τα υπόλοιπα

<sup>205</sup> Chapman, G., Cleese, J., Gilliam, T., Palin, M., Idle, E., & Jones, T. (1992) *Monty Python's second film : a first draft*. London : Mandarin (Originally published: London : Eyre Methuen, 1977). Available for free borrow on Internet Archive. [Monty Python's second film : a first draft : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](https://www.archive.org/details/monty-python-s-second-film-a-first-draft-free-download-borrow-and-streaming-internet-archive)

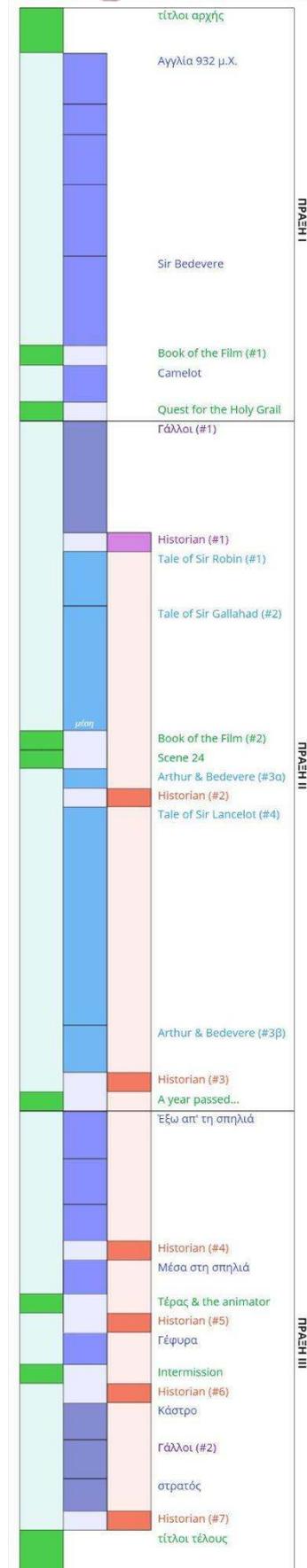


στοιχεία πάνω στην παλέτα) μια αφήγηση που έχει επίγνωση του εαυτού της και που αναγνωρίζει ότι δεν είναι παρά μια ταινία (και δεν σταματά ούτε στιγμή να υπενθυμίζει στους θεατές ότι βλέπουν μια “ψεύτικη” ταινία, κι όχι ένα αληθινό ηρωικό έπος με τον Αρθούρο).

Αυτό δίνει το πάτημα στους δημιουργούς να εκφράσουν (με τον γνωστό παράλογο και πικρά σατιρικό τρόπο που τους χαρακτηρίζει) τα βαθύτερα νοήματα του έργου τους και τους προβληματισμούς τους σχετικά με την “θεϊκή αποστολή” -ή, αλλιώς, τη γενναιότητα και την ανάγκη για ελευθερία- που όμως υπόκειται στις βουλές των ανθρώπων, στην ανοησία του κόσμου γύρω μας, και στην παράλογη φύση της ίδιας της πραγματικότητας.

Συνοψίζοντας, μπορούμε στο πρώτο αυτό case study να δούμε μια περίπτωση όπου η mise en abyme χρησιμοποιείται όχι μόνο για να παράξει κωμικό αποτέλεσμα (πράγμα που σαφώς πετυχαίνει λόγω του παράδοξου εφέ που δημιουργεί), αλλά και, κυρίως, σαν μηχανισμός που, συνδυαστικά με τις υπόλοιπες μεταμυθοπλαστικές τεχνικές με τις οποίες συνεργάζεται (“meta-referential trope”, Wolf, 2010), αναδεικνύει το ζήτημα της “μυθοπλασίας που μιλάει για την μυθοπλασία” (fiction about fiction)<sup>206</sup>, αλλά και της “μυθοπλασίας εναντίον πραγματικότητας” (για την ακρίβεια, της πραγματικότητας που έρχεται να εισβάλει στη φαντασία “εμποδίζοντάς” την (με τον ίδιο τρόπο που στο τέλος της ταινίας εμποδίζεται η ολοκλήρωση της φανταστικής περιπέτειας του Βασιλιά Αρθούρου).

*Διάγραμμα 5*<sup>207</sup>: timeline του *Holy Grail*



<sup>206</sup> Πάνου, ο.π.

<sup>207</sup> Προσωπικό έργο.



Όπως σχολιάζει ο Nathan Gregory (2016)<sup>208</sup>, οι Monty Python σε αυτή την ταινία τονίζουν “την αδυναμία του κινηματογράφου να λειτουργήσει ως μέσο επικοινωνίας της αλήθειας” καθώς γίνεται σαφές ότι “η αφήγηση ιστοριών είναι μια πολύπλοκη υπόθεση, επιρρεπής σε κάθε είδους μελάδες και λάθος χειρισμούς”. (Να σημειώσουμε σε αυτό το σημείο ότι στον πίνακα-outline που ακολουθεί, θα αναφερθούμε και σε άλλα σημεία της μελέτης του Gregory πάνω στο *Holy Grail*).

Τέλος, πριν προχωρήσουμε στον πίνακα με την ανάλυση της πλοκής της ταινίας, να προσθέσουμε ένα τελευταίο σχόλιο: Ύστερα από την ενδελεχή, σκηνή-προς-σκηνή μελέτη του *Holy Grail*, έγινε φανερό ότι ο “μύθος” ότι οι ταινίες των Monty Python δεν έχουν πλοκή και ότι η δομή τους είναι σχηματική και άναρχη, είναι πράγματι μονάχα μύθος. Η ανάλυση της δομής του *Holy Grail* αποκάλυψε ένα πολύ σφιχτοδεμένο έργο, όπου τα πάντα είναι χρήσιμα και συμβαίνουν την ώρα που πρέπει να συμβούν, και όπου τα subplots εναλλάσσονται μεταξύ τους με μαθηματική ακρίβεια.

Είναι, βέβαια, γεγονός πως κι οι ίδιοι οι Pythons παραδέχονται ότι οι τηλεοπτικές καταβολές τους τους ανάγκαζαν συχνά να καταφεύγουν σε δομές όχι και τόσο κινηματογραφικές (και είναι επίσης γεγονός ότι και στο *Holy Grail* ακολουθείται ένας τύπος δομής παρόμοιος με του sketch comedy). Παράλληλα, είναι γνωστό ότι πολλά στοιχεία της ταινίας αποτέλεσαν λύση ανάγκης λόγω του εξαιρετικά μικρού budget που είχε η ταινία -ωστόσο, διαβάζοντας το original σενάριο της ταινίας<sup>209</sup>, βλέπουμε ότι τα περισσότερα ευρήματα / “λύσεις ανάγκης” υπήρχαν από την αρχή σχεδιασμένα και γραμμένα στο σενάριο.

Στη μελέτη που ακολουθεί, λοιπόν, θα δούμε ότι στην ταινία υπήρχε σενάριο (με άλλα λόγια, υπήρχε πλοκή και δομή) –μάλιστα, όπως σχολιάζουν οι ίδιοι οι Pythons σε

---

<sup>208</sup> Gregory, N. H. (2016). “Do you think this scene should have been cut?” - Parodying plot through history in Monty Python and the Holy Grail. In Gregory, N. H., *All the world's a soundstage: investigating metacinema* [Doctoral dissertation] (pp. 52-56). The University of Texas at Austin, Texas Scholar Works, University of Texas Libraries. <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/38686>

<sup>209</sup> Να σημειώσουμε εδώ ότι, στο πλαίσιο της παρούσας μελέτης του *Holy Grail*, χρησιμοποιήθηκαν πολύ μικρά αποσπάσματα από το πρωτότυπο σενάριο (σε μορφή αποκόμματος οθόνης) με σκοπό να αναλυθούν σημεία ενδιαφέροντος που σχετίζονται με την έρευνά μας. Το σενάριο της ομάδας των Monty Python (“final draft”, γραμμένο τον Μάρτιο του 1974) έχει εκδοθεί σε βιβλίο (πρώτη έκδοση: Eyre Methuen, 1977) και η έκδοσή που χρησιμοποιείται στην εργασία προέρχεται από το συγκεκριμένο βιβλίο, το οποίο είναι ελεύθερα προσβάσιμο μέσω δανεισμού από τη ψηφιακή βιβλιοθήκη Internet Archive και την υπηρεσία Open Library. (Η ίδια ακριβώς διαδικασία χρησιμοποιήθηκε και για μικρά αποσπάσματα που χρησιμοποιήθηκαν από το σενάριο του *The Adventures of Baron Munchausen*, του δευτέρου case study της εργασίας, όπως θα παρουσιαστεί παρακάτω).

Σε όσα σημεία αναφερόμαστε στο σενάριο του *Holy Grail*, η πηγή είναι η ίδια: Chapman, G., Cleese, J., Gilliam, T., Palin, M., Idle, E., & Jones, T. (1992) *Monty Python's second film : a first draft*. London : Mandarin (Originally published: London : Eyre Methuen, 1977). Available for free borrow on Internet Archive. [Monty Python's second film : a first draft : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](#)



συνέντευξή τους την περίοδο των γυρισμάτων<sup>210</sup>, αλλά και όπως αναφέρει ο Danny Boyd (2024) σε video essay σχετικά με την ταινία<sup>211</sup>, η ομάδα των Pythons δούλεψε το σενάριο με τόση ακρίβεια και για τόσο καιρό ώστε να μην τους ξεφύγει ο χρόνος της ταινίας ούτε στο δευτερόλεπτο (τόσο από άποψη παραγωγής, όσο και από άποψη κωμικού timing), ενώ στα γυρίσματα απέφυγαν τους αυτοσχεδιασμούς και έμειναν απόλυτα πιστοί σε αυτό που ήταν γραμμένο στο χαρτί<sup>212</sup>.

Παράλληλα, έγιναν πολλές διορθώσεις και αλλαγές. Αυτό γίνεται φανερό τόσο από τα διαφορετικά χρώματα που έχουν οι σελίδες του σεναρίου (τα χρώματα των σελίδων εναλλάσσονται εντός της ροής του κειμένου βάσει της εκδοχής του revision από την οποία προέρχεται η κάθε σελίδα), όσο και από τις σημειώσεις, προσθαφαιρέσεις και αλλαγές, γραμμένες με στυλό πάνω στο χαρτί. Την ίδια στιγμή, τη διαδικασία του rewriting περιγράφουν και οι ίδιοι οι Pythons σε συνεντεύξεις τους: συγκεκριμένα, ο John Cleese<sup>213</sup> έχει αναφέρει ότι έγιναν πολλές αλλαγές έτσι που μόνο το 10-15% της πρώτης γραφής παρέμεινε στο τελικό σενάριο, στο οποίο τελικά η μισή ιστορία τοποθετήθηκε στη σύγχρονη εποχή και η άλλη μισή στον Μεσαίωνα (το first draft του σεναρίου ήταν αρχικά όλο τοποθετημένο στη σύγχρονη εποχή) -στην ουσία, όπως λέει, η πρώτη γραφή δεν είχε καμία σχέση και ομοιότητα με την τέταρτη γραφή κ.ο.κ.

Όλα τα παραπάνω αποδεικνύουν ότι αυτό που βλέπουμε στην ταινία δεν είναι μια σειρά από σουρεαλιστικά, ασυνάρτητα σκετσάκια, αλλά μια ιστορία σχεδιασμένη πολύ λεπτομερώς στο σενάριο, και με τρόπο τέτοιο ώστε να βγάζει νόημα, να συνδέει μεταξύ τους με αρμονικό τρόπο τα επιμέρους “μεμονωμένα” επεισόδια (τα οποία, καλώς ή κακώς είναι σήμα κατατεθέν των Pythons), αλλά και ώστε, τέλος, να δίνει λύσεις σε όλα τα παραγωγικά αδιέξοδα που οι δημιουργοί ήδη γνώριζαν ότι θα έπρεπε να αντιμετωπίσουν με λύσεις δημιουργικές. Όπως, εξάλλου, σχολιάζει ο Boyd, οι δυσκολίες στην παραγωγή είναι αυτές που πάντα ωθούν έναν δημιουργό στο να σκαρφιστεί έξυπνες λύσεις, οι οποίες στο περιβάλλον της ταινίας να λειτουργούν, ακριβώς επειδή έχει γίνει ήδη η παραδοχή από τον δημιουργό ότι μόνο με έξυπνες λύσεις μπορεί να σωθεί η ταινία. (Μια από αυτές τις έξυπνες λύσεις, αναφέρει ο Boyd, είναι και το εύρημα του “*Βιβλίου της Ταινίας*” που θα δούμε

---

<sup>210</sup> BBC Film Night: Monty Python & the Holy Grail Location Report (1974). The Holy Grail – The “Making Of” by BBC. Διαθέσιμο στο YouTube. Part 1/2 [https://youtu.be/\\_ddlWJTBTyU?t=252](https://youtu.be/_ddlWJTBTyU?t=252) Part 2/2 <https://www.youtube.com/watch?v=rG5mDncBHcY>

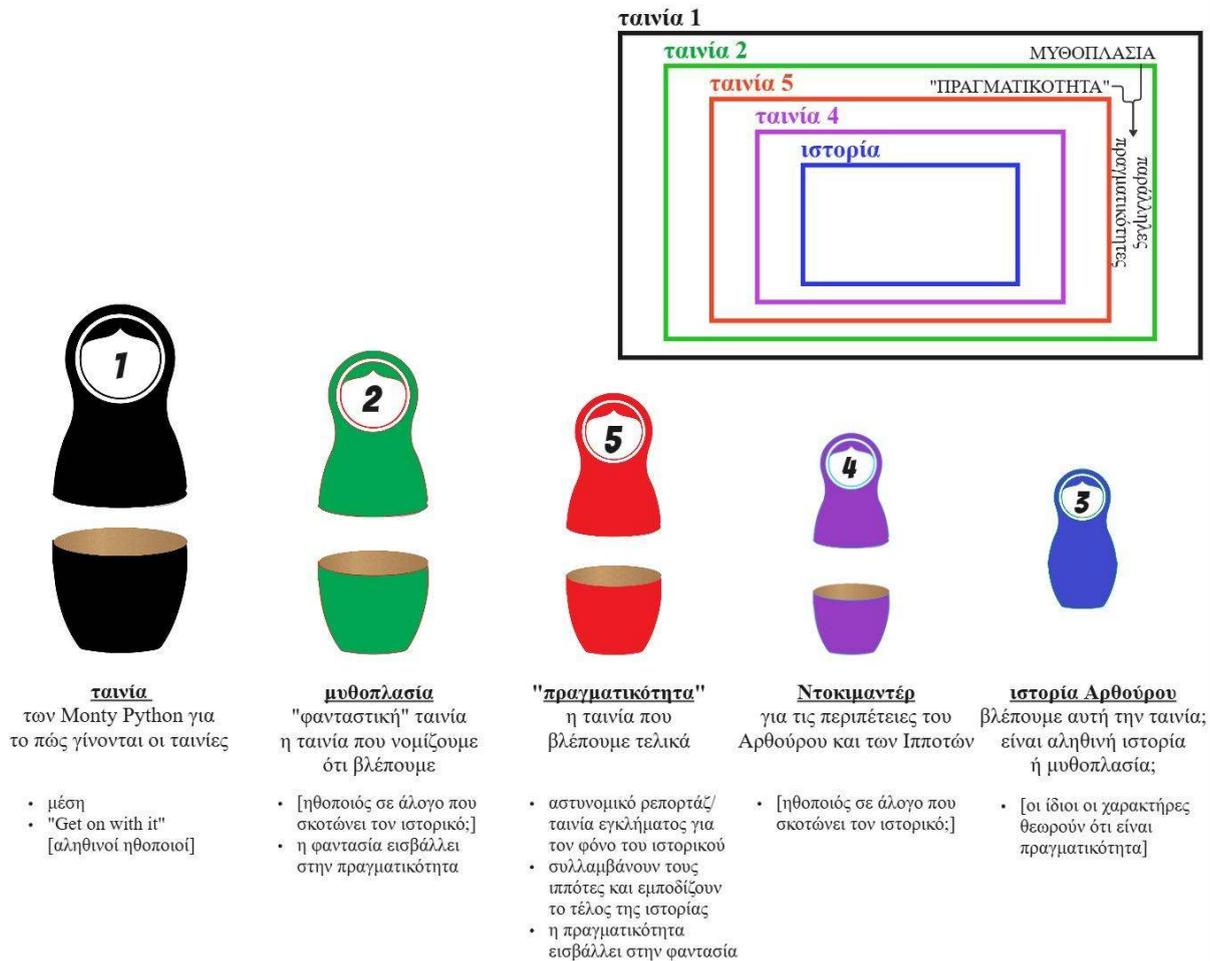
<sup>211</sup> Boyd, D. (2024) CinemaStix, YouTube. Part 1 [they were only allowed one, so they shot it from a ton of different angles and pretended it was more](#) Part 2 [the budget for the movie was so low, they couldn't even afford...](#)

<sup>212</sup> Πηγή: Boyd (2024), ο.π.,

<sup>213</sup> Πηγή: Boyd, ο.π. <https://youtu.be/NiFN9KAR5Og?t=419>



παρακάτω, το οποίο, με ουσιαστικά ανύπαρκτο κόστος και κόπο, πετυχαίνει να ενώσει τις σκηνές της ταινίας πάνω σε έναν αφηγηματικό σκελετό).



**Διάγραμμα 6** (πάνω)<sup>214</sup>: τα επίπεδα της αβύσσου στο *Holy Grail*

**Πίνακας 2** (κάτω)<sup>215</sup>: outline του *Holy Grail*

<b>Πράξη I</b>	
<p><b>Τίτλοι Αρχής</b></p> <div style="background-color: black; color: white; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>The directors of the firm hired to continue the credits after the other people had been sacked, wish it to be known that they have just been sacked.</p> <p>The credits have been completed in an entirely different style at great expense and at the last minute</p> </div>	<p>Οι τίτλοι αρχής της ταινίας ξεκινούν με τον κλασικό τρόπο, αλλά σύντομα κάνουν την εμφάνισή τους υπότιτλοι που <i>δήθεν</i> μεταφράζουν τα credits στα Σουηδικά. Οι τίτλοι αρχής διακόπτονται ξανά και ξανά προκειμένου να απολυθούν οι υπεύθυνοι για τους τίτλους αρχής, ενώ παράλληλα το στυλ τους αλλάζει τρεις φορές (οπότε και πάλι απολύονται οι</p>

<sup>214</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.

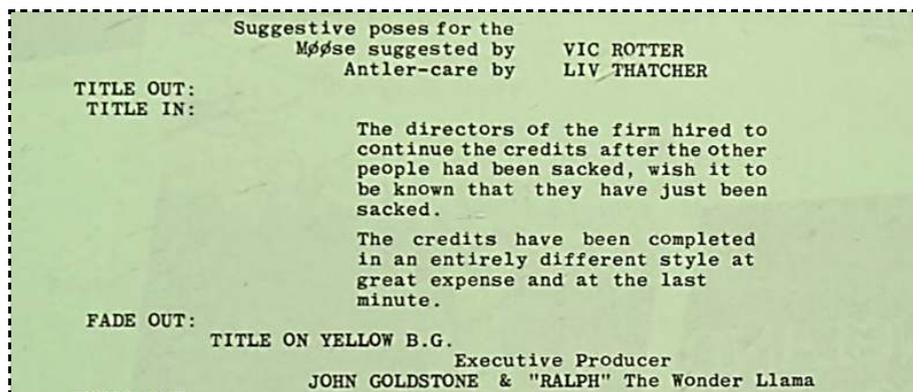
<sup>215</sup> Όλες οι εικόνες που συνοδεύουν τις σεκάνς στον πίνακα είναι screenshots από την ταινία.



υπεύθυνοι που απέλυσαν τους υπεύθυνους για τους τίτλους αρχής κ.ο.κ.).

Οι τίτλοι αρχής είναι γεμάτοι από παράλογο, αυτοαναφορικό χιούμορ. Ο Boyd (2024) σχολιάζει ότι πρόκειται για παρωδία των τίτλων αρχής της *Έβδομης Σφραγίδας* του Μπέργκμαν<sup>216</sup>. Όπως αναφέρει ο John Cleese (1999), τους τίτλους αρχής τους έγραψε ο Michael Palin<sup>217</sup>. Πρόκειται για ένα έξυπνο και αστείο εύρημα με πολύ χαμηλό κόστος, όπως αναφέρουν οι ίδιοι οι Pythons σε σχολιασμό τους σε ειδική έκδοση του DVD της ταινίας<sup>218</sup>. Ο Terry Gilliam σχολιάζει χαρακτηριστικά ότι μόνο όταν φτιάχνεις μια ταινία με πολύ χαμηλό κόστος παραγωγής, μπορείς να κάνεις τέτοιου είδους αστεία: “This is as cheap as you can get when it comes to titles. When maintaining a very low production standard you can get away with murder. It’s always dangerous when you try to make good, proper films where you just cannot do these kind of jokes”.

Η εισαγωγή αυτή, παρόλο που είναι εντελώς άσχετη θεματικά με το υπόλοιπο έργο, είναι ιδιοφυής γιατί θέτει μεμιάς τον σουρεαλιστικό τόνο του έργου, θέτει τις βάσεις για τον **μεταμυθοπλαστικό τρόπο** που θα ακολουθηθεί στην αφήγηση και μας προετοιμάζει για τις παράλογες καταστάσεις που έρχονται. Σύμφωνα με τον Gregory (2016): “From the immediate outset, Monty Python wants the audience to see **the screenwriters at work** [with the] goal of criticizing and deriving comedy by exposing **the artifice of film**”.



Εικόνα<sup>219</sup>: χαρακτηριστικό απόσπασμα των τίτλων, όπως είναι γραμμένοι στο σενάριο.

### Σεκάνς 1: Αναζητώντας Ιππότες

### Σεκάνς 2: Sir Bedevere

*Αγγλία, 932 μ.Χ.* Ο Βασιλιάς Αρθούρος αναζητά ιππότες για να γίνουν μέλη της Στρογγυλής Τραπέζης στο Camelot. Ταξιδεύει με τον ιπποκόμο του, τον Patsy, και, ελλείψει αλόγων, χτυπούν κελύφη από καρύδες για τη δημιουργία της **ψευδαισθήσης** μέσω του ηχητικού εφέ (αυτό το διάσημο αστείο προέκυψε από το πραγματικό πρόβλημα των Pythons, λόγω του ελάχιστου budget

<sup>216</sup> Boyd, D., ο.π.

<sup>217</sup> Ulloa, A. & Landekic, L. (ed.) (2009) *Monty Python and the Holy Grail*. (2025). Artofthetitle.com. [Monty Python and the Holy Grail \(1975\) — Art of the Title](#)

<sup>218</sup> Monty Python and the Holy Grail (Special Edition DVD audio commentary). Amazon.com. [Monty Python and the Holy Grail \(Special Edition\)](#) Πηγή: Ulloa, A. & Landekic, L., ο.π.

<sup>219</sup> Σε όσα σημεία αναφερόμαστε στο σενάριο του *Holy Grail*, η πηγή είναι η ίδια όπως πάνω.

τους, να έχουν αληθινά άλογα στο γύρισμα -ωστόσο όπως βλέπουμε παρακάτω στην εικόνα από το σενάριο, το εύρημα αυτό ήταν προσχεδιασμένο και δεν αποτελούσε λύση έκτακτης ανάγκης).



Κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τους, γίνονται μάρτυρες διάφορων δυσκολιών, όπως ο Μαύρος Θάνατος, οι σκληρές συνθήκες ζωής των χωρικών, ο πολιτικός αναβρασμός, η δύναμη της Εκκλησίας, οι προκαταλήψεις για τις μάγισσες και η ανισότητα. Ο Arthur είναι γενναίος, περήφανος και με υψηλά ιδανικά, αλλά δεν καταφέρνει να βρει κανέναν ιππότη για να τον συντροφέψει –θα λέγαμε ότι ψάχνει για ιππότες σε έναν κόσμο που μάλλον δεν τους χρειάζεται και δεν πιστεύει σ’ αυτούς. Αντιμετωπίζει τον τρομερό **Black Knight**, αλλά δεν καταφέρνει να τον πείσει να έρθει μαζί του. Τελικά, σε ένα χωριό, κατά τη διάρκεια της δίκης μιας μάγισσας, γνωρίζει τον **Sir Bedevere** τον «Σοφό», τον οποίο και χρήζει πρώτο ιππότη της Στρογγυλής Τραπέζης. Αυτό θέτει σε λειτουργία το συγκρουσιακό δίπτυχο: σοφία/λογική ή χαζομάρα/παράλογο;

1 EXTERIOR - CASTLE WALLS - DAY

Mist. Several seconds of it swirling about. Silence. Possibly, atmospheric music. SUPERIMPOSE "England AD 787". After a few more seconds we hear hoofbeats in the distance. They come slowly closer. Then out of the mist comes KING ARTHUR followed by a SERVANT who is banging two half coconuts together. ARTHUR raises his hand.

ARTHUR

Whoa there!

**Εικόνα:** το “opening image” του σεναρίου, που μας εισάγει στον κόσμο της ιστορίας χρησιμοποιώντας το εύρημα / running gag με τις καρύδες.

### The Book of the Film (#1)



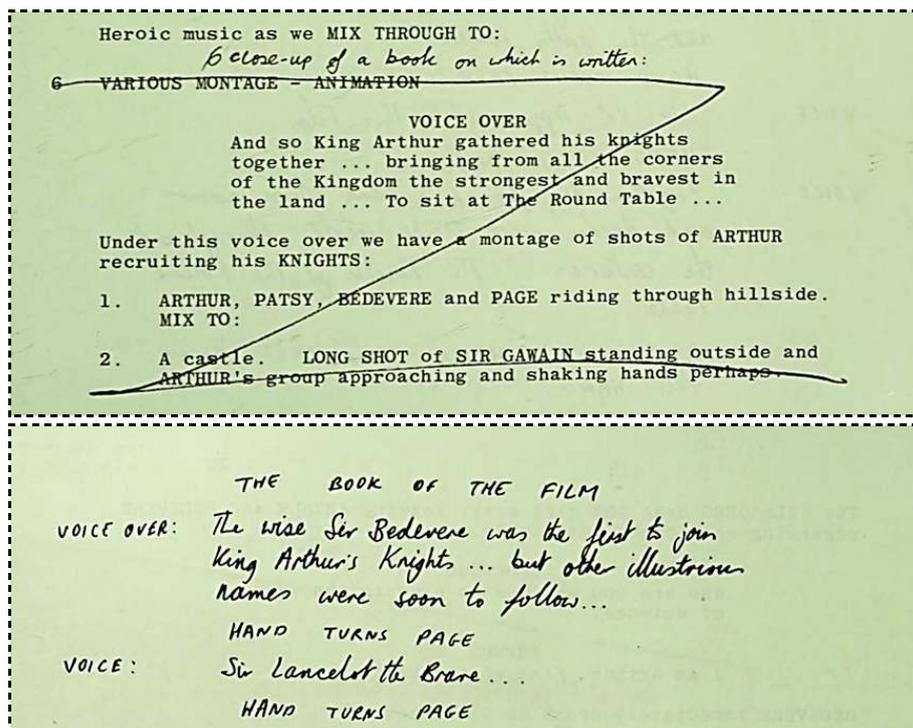
Με τη χρήση voice over και μέσω του τεχνάσματος του “**Βιβλίου της Ταινίας**” (“**The Book of the Film**”), προχωρούμε μπροστά στον χρόνο και γνωρίζουμε όλους τους ιππότες που εν τέλει ο Arthur στρατολόγησε για τη Στρογγυλή Τράπεζα: τον **Sir Lancelot** τον «Γενναίο», τον **Sir Galahad** τον «Αγνό» και τον **Sir Robin** τον «Όχι-τόσο-Γενναίο-όσο-ο-Sir-Lancelot». Στη συνέχεια, προχωράμε και πάλι στο μέλλον και βρίσκουμε τους ιππότες στο σημείο όπου ξεκινούν οι περιπέτειές τους.

Το Βιβλίο της Ταινίας αποτελεί running gag που διατρέχει όλο το έργο και είναι διακοσμημένο σε μεσαιωνικό στυλ και με τη χρήση φωτογραφιών στοπ καρέ. Κάθε φορά που εμφανίζεται το

Βιβλίο της Ταινίας, κάποιο μεμονωμένο επεισόδιο/παραμύθι για τους ιππότες (“tale”) ή κάποιο animated sequence, συνοδεύεται από το voice over του αφηγητή και από κάποιου είδους ζωγραφιά στο στυλ των εικονογραφημένων μεσαιωνικών χειρογράφων. Αυτά τα στοιχεία εμφανίζονται συνολικά επτά φορές.

Το Βιβλίο (όπως και παρακάτω η “Σκηνή 24”) είναι ένα δυνατό **μεταμυθοπλαστικό εύρημα** που έχει στόχο του να λειτουργήσει σαν μια κλειδαρότρυπα μέσα από την οποία οι θεατές μπορούν να δουν το “**making of**” της ταινίας.

Ενδιαφέρον έχει εδώ πως το Βιβλίο της Ταινίας το ξεφυλλίζει αρχικά ένα γυναικείο χέρι το οποίο στη συνέχεια το αρπάζει το χέρι ενός γορίλα και του κλέβει τη θέση. Αυτό μοιάζει να θέλει προς στιγμήν να μας μπερδέψει σχετικά με το ποιός είναι τελικά ο αφηγητής: η αντρική φωνή στο voice over, η γυναίκα, ή ο γορίλας; (Gregory, 2016) -σύμφωνα με τον ίδιο μελετητή, μιλάμε εδώ για **παρωδία της έννοιας της πλοκής** αυτής καθαυτής (η οποία, στο σύνολό της, επιτυγχάνεται μέσω της χρήσης της Ιστορίας σαν να ήταν ένα παιχνίδι): “Using this fabula of exaggerated hysteria is the smaller half of the film’s work to **parody plot**. The lion’s share belongs to the film’s parody of syuzhet”.



**Εικόνες:** Όπως βλέπουμε στην πάνω εικόνα, στο σημείο αυτό ήταν αρχικά γραμμένη μια σκηνή-μοντάζ σε μορφή animation η οποία θα παρουσίαζε τον τρόπο που ο Αρθούρος κατάφερε να συγκεντρώσει όλους τους ιππότες της Στρογγυλής Τραπέζης. Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει το σημείο αυτό, όπου φαίνονται οι σημειώσεις με στυλό πάνω στο σενάριο που αλλάζουν τη σκηνή-μοντάζ και, αντί για αυτή, προτείνεται το εύρημα με το Βιβλίο της Ταινίας, που επιτελεί ακριβώς τον ίδιο σκοπό και που ήταν πολύ πιο εύκολο και φθηνό να γυριστεί -αλλά και πολύ πιο αστείο.

## Σεκάνς 2: Το Κάλεσμα στην Περιπέτεια



Ο Βασιλιάς Αρθούρος και οι ιππότες του φτάνουν στο Camelot (“*It’s only a model*”), αλλά μετά από ένα cut στο εσωτερικό του κάστρου, όπου όλοι γλεντάνε ξέφρενα τραγουδώντας (“*We’re knights of the Round Table*”), αποφασίζουν τελικά να μην μπουν (“*No, on second thoughts, let’s not go to Camelot. It is a silly place*”). Σύμφωνα με τον Gregory (2016): “When the whole gang approaches Camelot together and begin to marvel at its majesty, Patsy (Terry Gilliam) remarks, “*It’s only a model,*” in a moment of **metacinematic self-awareness** that **parodies** the cost-effectiveness of film spectacle”.

Πέρα από τη μεταμυθοπλαστική φύση της ως αστείου, η ατάκα “It’s only a model” είναι την ίδια στιγμή, σύμφωνα με τον Terry Gilliam (2002)<sup>220</sup>, κι

ένα **inside joke** που αντανακλά την πραγματικότητα της παραγωγής του *Holy Grail*. Λόγω του εξαιρετικά μικρού budget της ταινίας, η εντυπωσιακή λήψη όπου οι ιππότες κοιτάζουν το Camelot πάνω στον λόφο έγινε χρησιμοποιώντας ένα κομμάτι από κόντρα πλακέ και την τεχνική του forced perspective.

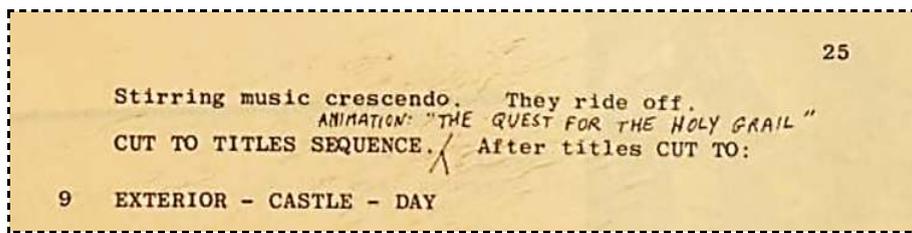
Ο Αρθούρος και οι ιππότες συνεχίζουν τον δρόμο τους, όταν εμφανίζεται ο Θεός σε ένα όραμα και τους ανακοινώνει την αποστολή τους να βρουν το Άγιο Δισκοπότηρο. Ηρωισμός ή τρέλα;

## Animated Sequence (#1): Quest for the Holy Grail



Με ένα σύντομο απόσπασμα animation, στο χαρακτηριστικό cut out στυλ του Terry Gilliam και εμπνευσμένο από μεσαιωνικά εικονογραφημένα χειρόγραφα (όπως και το Βιβλίο της Ταινίας), μας ανακοινώνεται η έναρξη της αποστολής και το πέρας στη δεύτερη πράξη.

<sup>220</sup> The Guardian (2002). Culture. <https://www.theguardian.com/film/2002/mar/09/features.phelimoneill>



**Εικόνα:** Η animated μετάβαση μεταξύ των σκηνών, όπως είναι γραμμένη στο σενάριο.

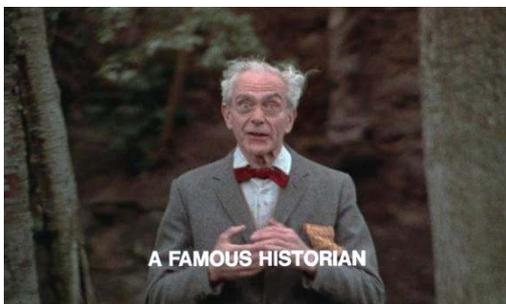
## Πράξη II

### Σεκάνς 3: Το Κάστρο των Γάλλων (#1)



Ο Arthur και οι ιππότες του ταξιδεύουν με τα άλογα-καρύδες τους και φτάνουν σε ένα κάστρο όπου ζητούν φιλοξενία. Οι **Γάλλοι φρουροί** του κάστρου αρνούνται, τους κοροϊδεύουν και τους απωθούν προσβάλλοντάς τους και πετώντας τους ...ζώα. Οι ιππότες προσπαθούν με ένα τέχνασμα εμπνευσμένο από τον Δούρειο Ίππο να μουν στο κάστρο, αλλά τελικά οι Γάλλοι φρουροί τους διώχνουν με τη βία και οι ιππότες χάνουν από το ίδιο τους το κόλπο.. Εξυπνάδα ή βλακεία;

### A Famous Historian (#1)



Γίνεται cut στα γυρίσματα ενός **ντοκιμαντέρ** με τίτλο "*Ιστορία για τα Σχολεία*", ενώ στην οθόνη γίνεται superimpose: "**A famous historian**". Βλέπουμε έναν **ιστορικό**, μέσα στο δάσος, να κοιτάζει στην κάμερα και να μας αφηγείται την ιστορία του Αρθούρου: σχολιάζει τις σκηνές που μόλις παρακολουθήσαμε στην ταινία και μας προετοιμάζει για αυτές που θα ακολουθήσουν. Ξαφνικά, ένας **έφιππος ιπότης** καλπάζει μπροστά από την κάμερα και μαχαιρώνει τον διάσημο ιστορικό. Η γυναίκα του νεκρού ιστορικού τρέχει προς το μέρος του.

Το πρόβλημα είναι ότι κανένας από τους ιππότες-ήρωες που ακολουθούμε στην ταινία δεν έχει αληθινό άλογο, άρα δημιουργείται το ερώτημα: ποιος ήταν στ' αλήθεια αυτός ο ιπότης; Μήπως ήταν ηθοποιός της ταινίας που υποτίθεται ότι βλέπουμε (**πράσινη ταινία**);

Η στιγμή της δολοφονίας του ιστορικού είναι σαν ένα "σφάλμα στο matrix", το οποίο ραγίζει και από τη ρωγή βλέπουμε τα όρια μεταξύ των αφηγηματικών επιπέδων να μπλέκονται το ένα με το άλλο (**μετάληψη**). Πρόκειται για δύο παράλληλα επίπεδα, μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας, (μεταξύ της **πράσινης ταινίας** που υποτίθεται ότι βλέπουμε και της **κόκκινης ταινίας**, δηλαδή της "πραγματικότητας" που καταγράφεται μέσω του αστυνομικό ρεπορταζ που ξεκινάει στη συνέχεια). Σε αυτό το σχήμα, το επίπεδο της πραγματικότητας είναι που, κυρίως, εισβάλλει απρόσκλητο, ξανά και ξανά, μέσα στον κόσμο της φαντασίας.

Ακόμα πιο παράδοξο είναι ότι αυτά τα επίπεδα που μπλέκονται μεταξύ τους ανήκουν σε δύο εντελώς **διαφορετικές χρονικές συνθήκες**: από τη μια ένας σύγχρονος ιστορικός, από την άλλη (φαινομενικά) ένας αληθινός ιππότης του Μεσαίωνα (**αναχρονισμός** -στοιχείο το οποίο θα φτάσει σε κρεσέντο στο φινάλε της ταινίας).

Εάν δεν ισχύει η υπόθεσή μας ότι ο ιππότης είναι ηθοποιός της ταινίας που γυρίζεται μέσα στην ταινία (**πράσινη ταινία**), τότε η μόνη εξήγηση είναι πως πρόκειται για αληθινό ιππότη του Μεσαίωνα (που μάλλον έχει ταξιδέψει μπροστά στον χρόνο), και πως, επομένως, ο Λάνσελοτ, οι ιππότες, και όλοι οι υπόλοιποι ήρωες δεν ζουν τελικά σε μια μυθοπλαστική αυταπάτη...

Καταλαβαίνουμε πλέον πως κάθε μας προσπάθεια να ερμηνεύσουμε τα πράγματα δεν οδηγεί πουθενά -είναι, εξάλλου, βέβαιο, πως οι ίδιοι οι Pythons ως δημιουργοί της ταινίας, δεν είχαν καμία πρόθεση να μας βάλουν στη διαδικασία να εξηγήσουμε λογικά κάτι το οποίο είναι φτιαγμένο να είναι παράλογο.

Σύμφωνα με τον Gregory (2016): “About thirty minutes into the film, we are introduced to “A Famous Historian” who is recapitulating the recent events of the film directly to the camera **as if he were making a separate film that treated the events of Grail as history from a modern perspective**. The **metacinematic** implications are obvious...”

10 EXTERIOR - CASTLE WALLS - DAY

CUT TO a MAN in modern dress standing outside a castle. He speaks straight to CAMERA in a documentary kind of way.

SUPERIMPOSE CAPTION: A Very Famous Historian.

HISTORIAN'S SPEECH  
Defeat at the castle seems to have utterly disheartened King Arthur ... The ferocity of the French taunting took him completely by surprise and Arthur became convinced that a new strategy was required if the Quest for the Holy Grail were to be brought to a successful conclusion. Arthur, having consulted his closest Knights decided that they should separate and search for the Grail individually. This now is what they did. No sooner...

A KNIGHT rides into shot and hacks him to the ground. He rides off.

We stay for a moment on the glade. A MIDDLE-AGED LADY in a C. & A. twin-set emerges from the trees and looks in horror at the body of her HUSBAND.

MRS HISTORIAN  
Frank!

CUT TO animated frame, with the words "The Tale of Sir Robin" on it. Pleasant pastoral music. MIX THROUGH TO:  
voice : *The Tale of Sir Robin*

11 EXTERIOR - GLADE - DAY

A KNIGHT is trotting along through a wooden sun-dappled glade,

**Εικόνα:** η χαρακτηριστική σκηνή με τη δολοφονία του ιστορικού, όπως είναι γραμμένη στο σενάριο. Να σημειώσουμε πως στο κάτω μέρος της σελίδας, πριν την έναρξη της επόμενης σκηνής, βλέπουμε την προσθήκη με στυλό της voice over “αφήγησης” που ακολουθεί αμέσως μετά.

**Σεκάνς 4: The Tale of Sir Robin (#1)****Animated Sequence (#2)**

Οι ιππότες χωρίζονται και ψάχνουν ο καθένας μόνος του για το Άγιο Δισκοπότηρο. Ξεκινώντας με μια ζωγραφιστή κάρτα και μια voice over αφήγηση που ανακοινώνει τον τίτλο της πρώτης περιπέτειας (“tale”), ακολουθούμε τον Sir Robin τον «Όχι-Τόσο-Γενναίο», ο οποίος έρχεται αντιμέτωπος με έναν γίγαντα με τρία κεφάλια – τα τρία κεφάλια τσακώνονται μεταξύ τους και εκείνος καταφέρνει «με μεγάλη γενναιότητα» (όπως τραγουδάει και ο βάρδος

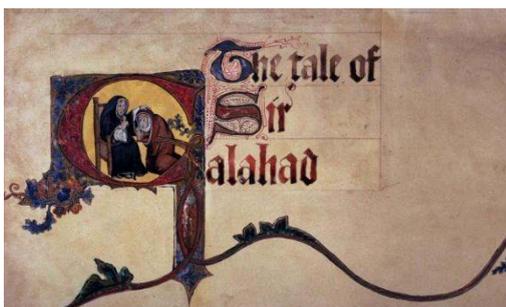
του) να το σκάσει. Γενναιότητα ή δειλία; Δειλία ή λογική;

They disappear into distance.

ANIMATION: “THE TALE OF SIR GALAHAD”  
EXTERIOR - STORM - FOREST - DUSK

As the storm rages we pick up GALAHAD forcing his way through  
brambles and over slippery rocks. Progress is hard. He pauses  
and at this moment we hear the howling of wolves. GALAHAD turns.

**Εικόνα:** Η χρήση animation και μεσότιτλου ως μετάβαση μεταξύ των δύο “tales”/επεισοδίων, σημειωμένη πάνω στο σενάριο με στυλό. Φαίνεται η επιλογή που έγινε να αξιοποιηθεί σταθερά η συγκεκριμένη μετάβαση ανάμεσα σε όλα τα tales. (Στο συγκεκριμένο draft του σεναρίου [ίσως από τυπογραφικό λάθος;] η μετάβαση αυτή ήταν πληκτρογραφημένη μόνο σε ορισμένα από τα tales).

**Σεκάνς 5: The Tale of Sir Galahad (#2)****Animated Sequence (#3)**

Άλλο ένα animated sequence σε στυλ εικονογραφημένων μεσαιωνικών χειρόγραφων, μαζί με voice over αφήγηση, μας εισάγει στην επόμενη σεκάνς των περιπετειών του Sir Galahad του “Αγνού” στο κάστρο Anthrax, όπου τον οδηγεί ένα όραμα στον ουρανό που του αποκαλύπτει το σχήμα του Αγίου Δισκοπότηρου. Στο τέλος αποκαλύπτεται ότι ήταν μονάχα ένας φωτεινός φάρος και ότι το Δισκοπότηρο τελικά δεν βρίσκεται στο κάστρο. Στο

κάστρο μένουν αποκλειστικά νεαρές όμορφες γυναίκες, οι οποίες σχεδόν τον κρατούν αιχμάλωτο. Ο Galahad καταφέρνει να παραμείνει «αγνός» και να ξεφύγει χάρη στη βοήθεια του Lancelot που έρχεται και τον παίρνει με το ζόρι για να συνεχιστεί η αναζήτηση του Δισκοπότηρου. Αγνός ή φιλήδονος;

Σύμφωνα με τον Gregory (2016): “True to their sketch comedy roots, these scenes and others like them that make up the bulk of the middle of the film contribute very little to moving the story

forward”. -κι όμως, παρόλο που ισχύει το παραπάνω σχόλιο του Gregory περί “sketch comedy”, πρέπει εδώ να αναγνωρίσουμε το πόσο πιστοί πετυχαίνουν να μείνουν οι Pythons στον ιστορικό πυρήνα με τον οποίο συνομιλούν και παρωδούν.

Οι σεκάνς αυτές μας φέρνουν στο μυαλό τις ιστορίες (“novelle”) από *Το Δεκαήμερο* του Βοκκάκιου (*Il Decameron*, Giovanni Boccaccio, 1348-53), αλλά και, λίγες δεκαετίες μετά τον Βοκκάκιο, τα “tales” από τις *Ιστορίες του Καντέρμπερου* του Τσώσερ (*The Canterbury Tales*, Geoffrey Chaucer, περ. 1387-1400). Τα δύο αυτά αριστουργήματα της μεσαιωνικής λογοτεχνίας αποτελούν χαρακτηριστικά παραδείγματα της **mise en abyme** στην πράξη: πρόκειται για αφηγήσεις ιστοριών που εγκλωβίζονται μέσα σε άλλες ιστορίες, και όλες μαζί ενσωματώνονται σε μια ιστορία-πλαίσιο. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο λειτουργούν και τα “tales” των ιπποτών κατά τη διάρκεια της δεύτερης πράξης του *Holy Grail*.

#### ΜΕΣΗ (00:41:04)

#### Breaking the 4th Wall (#1)



Στη μέση της ταινίας, πριν ο Galahad το σκάσει από το κάστρο, οι χαρακτήρες της ταινίας σχολιάζουν το κατά πόσο η σκηνή στο κάστρο με τις γυναίκες θα έπρεπε να κοπεί από το σενάριο (“*Do you think this scene should have been cut?*”) και πως πρέπει επιτέλους να προχωρήσει παρακάτω η πλοκή (“*Get on with it!*”). Εμφανίζονται χαρακτήρες των προηγούμενων σκηνών που υποστηρίζουν ότι οι δικές τους σκηνές ήταν καλύτερες, καθώς και

χαρακτήρες των επόμενων σκηνών που περιμένουν να εμφανιστούν και φωνάζουν “Προχωρήστε παρακάτω!” ώστε να συνεχίσει η πλοκή και να φτάσουμε επιτέλους και στις δικές τους σκηνές.

Σε αυτή την αριστουργηματική (κατά την άποψη της γράφουσας) σκηνή, βλέπουμε σε δράση μια σειρά από **μεταμυθοπλαστικά τρικ** (για τα οποία έχουμε συζητήσει σε προηγούμενο κεφάλαιο της εργασίας): σπάσιμο 4ου τοίχου, meta-comment, αλλά και mirror moment. Το σημείο αυτό είναι μια από τις ελάχιστες περιπτώσεις-στιγμιότυπα στο *Holy Grail* όπου μπορούμε να διακρίνουμε την αληθινή ταινία-πλαίσιο των Pythons (“**μαύρη ταινία**” στο διάγραμμα με τις μπάμπουσκες).

Ο λόγος είναι η ατάκα της ηθοποιού Carol Cleveland: “Do you think this scene should have been cut? *We were so worried when the boys were writing it*, but now we're glad! It's better than some of the previous scenes I think”. Όταν μιλάει για τα “αγόρια” αναφέρεται ευθέως στους συνεργάτες της, τους έξι Pythons, που έγραψαν το σενάριο της ταινίας (εν αντιθέσει με τους τίτλους αρχής, π.χ., που αναφέρονται σε κάποιους ψευτικούς δημιουργούς υπότιτλων).

Σημείωση: το σημείο με το σπάσιμο του τέταρτου τοίχου δεν είναι γραμμένο στη συγκεκριμένη εκδοχή από όπου αντλούμε το σενάριο (παρόλο που στο βιβλίο η εκδοχή αυτή αναφέρεται ως final draft), οπότε προφανώς πρόκειται για ιδέα που προέκυψε αργότερα, σε κάποιο επόμενο revision πριν το τελικό shooting script, ή ίσως ακόμα και κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων. Το ίδιο ισχύει και για το αμέσως επόμενο μέρος που αναλούμε (τη δεύτερη εμφάνιση του Βιβλίου της Ταινίας



και το concept με τη “Σκηνή 24”), που επίσης δεν εμφανίζεται εξ’ ολοκλήρου στο συγκεκριμένο draft του σεναρίου.

### The Book of the Film (#2)

#### Breaking the 4th Wall (#2): Scene 24



Επιστρέφουμε στο εικονογραφημένο μεσαιωνικό Βιβλίο της Ταινίας και στην αφήγηση voice over που μας εισάγει στην επόμενη περιπέτεια, όπου πρωταγωνιστεί ο Arthur και ο Bedevere. Μπαίνουμε, λοιπόν, στην περιβόητη “Σκηνή 24”, όπου ο Arthur και ο Bedevere συναντούν έναν γέρο προφήτη σε μια καλύβα. Η voice over αφήγηση, στο μεταξύ, αρχικά παινεύει την ομορφιά και την σημασία της σκηνής, το πόσο καλογυρισμένη είναι, το πόσο καλά ερμηνεύουν

τους ρόλους τους οι ηθοποιοί, και μετά συνεχίζει κάνοντας αναφορές σε προηγούμενες σκηνές της ταινίας. Ο 4ος τοίχος σπάει για ακόμα μια φορά (πάλι κάποιοι χαρακτήρες τους οποίους δεν έχουμε συναντήσει ακόμα φωνάζουν “*Get on with it!*”), μέχρι που κάποιος σταματάει τη φλυαρία του αφηγητή με τη βία (ακούγεται κρότος και κραυγή πόνου) και συνεχίζουμε επιτέλους με τη Σκηνή 24.

Σύμφωνα με τον Gregory (2016): “The classic **metatextual tension** between **the fiction of the text and the outside world** is on full display here, as the characters screaming “*Get on with it!*” (which is not a onetime occurrence) are shown to interact with the narrator, prompting the continuance of the story. [...] As a parody, the moment is played for laughs, but it also serves to redistribute normal **storytelling agency from narrators to characters** who are undistinguishable and have yet to be introduced”.

#### Σεκάνς 6: Arthur και Bedevere (#3a)



Αφού ξεκινήσει η ίδια η “Σκηνή 24”, βλέπουμε τον Arthur και τον Bedevere να συναντούν τον γέρο προφήτη που, με μισόλογα, τους δίνει στοιχεία για την πορεία που πρέπει να ακολουθήσουν για να εντοπίσουν το Άγιο Δισκοπότηρο. Ξαφνικά, μεταφέρονται σε ένα δάσος, όπου με αισθητική ταινίας τρόμου, έρχονται αντιμέτωποι με τους “**Ιππότες που λένε Νι**” (“**Knights Who Say Ni!**”), οι οποίοι απαιτούν ένα τρομερό αλλά εντελώς παράλογο

αντάλλαγμα για να τους αφήσουν να συνεχίσουν ζωντανοί τον δρόμο τους μέσα από το δάσος. Αποστολή λογική/σημαντική ή παράλογο/ασήμαντη;

### A Famous Historian (#2)



Επιστρέφουμε στο storyline με τον δολοφονημένο ιστορικό. Η γυναίκα του ιστορικού έχει καλέσει στο σημείο του εγκλήματος την αστυνομία για να ερευνήσουν τον φόνο. Αλλαγή ροής: η ταινία πλέον γίνεται μια ταινία μυστηρίου.

Η υπόθεση του ιστορικού από εδώ και πέρα κινείται σαν παράλληλη πλοκή και εμφανίζεται σχεδόν εναλλάξ με τις υπόλοιπες σεκάνς,

επιταχύνοντας έτσι τον ρυθμό και δημιουργώντας σασπένς. Το γεγονός ότι αυτό το storyline εμφανίζεται όλο και συχνότερα, το κάνει να βγαίνει σιγά-σιγά στο προσκήνιο, μέχρι που γίνεται φανερό ότι, τελικά, δεν παρακολουθούμε απλώς μια ταινία με θεματολογία τον Αρθουριανό Κύκλο (**πράσινη ταινία**), αλλά αντιθέτως παρακολουθούμε μια ταινία εγκλήματος για τον φόνο ενός ιστορικού. Η πραγματική ταινία που βλέπουμε, τελικά, είναι η **κόκκινη ταινία**, που σε στυλ αστυνομικού ρεπορτάζ καταγράφει τις έρευνες της αστυνομίας μέχρι να βρει τον δολοφόνο -μάάλιστα, εφόσον κάποιος ιππότης ήταν που σκότωσε τον ιστορικό, οι έρευνες εντοπίζονται στους ιππότες-χαρακτήρες της υποτιθέμενης ταινίας που παρακολουθούμε (**πράσινη ταινία**), και έτσι η **κόκκινη ταινία** ακολουθεί στενά την εξέλιξη της πλοκής των περιπετειών του Αρθούρου (**μπλε ιστορία**).

Τα παράλληλα αυτά επίπεδα μπλέκονται μεταξύ τους και ταυτόχρονα μοιάζουν να απαξιώνουν (και να αγνοούν) το ένα το άλλο...

i) από τη μια έχουμε την **πράσινη ταινία** (**μυθοπλασία**), η οποία συνεχίζει κανονικά την εξέλιξη της έτσι όπως έχει προγραμματιστεί βάσει σεναρίου και προσπαθεί να μας εισάγει στον κόσμο που γυρίζονται οι ταινίες και να μας διηγηθεί ένα παραμύθι για τον Αρθούρο

ii) στο κέντρο της **πράσινης ταινίας**, συνεχίζει να εξελίσσεται και η **μπλε ιστορία** του Αρθούρου και των ιπποτών, οι οποίοι εξακολουθούν να αγνοούν ότι είναι χαρακτήρες, και προσπαθούν να κυνηγήσουν τον δικό τους στόχο (Άγιο Δισκοπότηρο),

iii) ενώ, την ίδια στιγμή έχουμε την **κόκκινη ταινία** με τον φόνο και το αστυνομικό ρεπορτάζ (**πραγματικότητα**), που συνεχίζει κι αυτή κανονικά τη “δουλειά” της,

...μέχρι που τα επίπεδα αυτά θα συγκρουστούν στο φινάλε και η πραγματικότητα (**κόκκινη ταινία**) θα αναγκάσει τη μυθοπλασία να “αλλάξει τα σχέδιά της”: οι περιπέτειες του Αρθούρου θα διακοπούν απότομα (**μπλε ιστορία**) και η **πράσινη ταινία** δε θα μπορέσει να φτάσει στην πολυπόθητη ολοκλήρωσή της.

17 EXTERIOR - DAY

CUT BACK TO the HISTORIAN lying in the glade. His WIFE, who has been kneeling beside him, rises as two POLICE PATROLMEN enter the glade. They bend over her HUSBAND. One takes out a notebook.

CUT TO an animated title - "The Tale of Sir Launcelot"

18 INTERIOR - PRINCE'S ROOM IN CASTLE - DAY

**Εικόνα:** Η μετάβαση στο επόμενο tale/επεισόδιο, όπως είναι γραμμένη στο σενάριο. Η μικρή ιστοριούλα που διηγείται το animated sequence δεν αναφέρεται αναλυτικά στο σενάριο -ίσως να ήταν κάτι που έστησε μόνος του ο Terry Gilliam ως animator της ομάδας, κρατώντας την παράδοση με τα animated σκετσάκια που δημιουργούσε ως μεταβάσεις για τη σειρά "Monty Python's Flying Circus". Πάντως στο βιβλίο του σεναρίου περιλαμβάνονται σκίτσα και storyboards του Gilliam (μεταξύ των οποίων και για το animated σκετσάκι που εισάγει την αμέσως επόμενη σεκάνς).

#### Σεκάνς 7: The Tale of Sir Lancelot (#4)

##### Animated Sequence (#4)



Με ένα animated sequence μπαίνουμε στην επόμενη ιστορία, την περιπέτεια του Λάνσελοτ. Η σεκάνς ξεκινάει με την προετοιμασία ενός γάμου στο κάστρο του βάλτου. Ο άρχοντας του κάστρου πρόκειται να παντρεύσει τον γιο του, έναν μαλθακό πρίγκιπα που ζει σε μια φαντασίωση σαν μιούζικαλ της Disney και δε θέλει να παντρευτεί. Ρίχνει ένα μήνυμα με βέλος για να έρθει κάποιος να τον σώσει. Ο Λάνσελοτ, βρίσκει το μήνυμα και, νομίζοντας ότι πρόκειται για

δεσποσύνη σε κίνδυνο, τρέχει προς το κάστρο. Μέσα σε μια παράκρουση "ηρωισμού", σφαγιάζει τους καλεσμένους του γάμου. Όταν ανακαλύπτει ότι η "πριγκίπισσα" είναι πρίγκιπας, προσπαθεί να φύγει, αλλά ο άρχοντας τον συγχωρεί και προσπαθεί να τον παντρεύει με την πλούσια νύφη του γιου του.

Το επεισόδιο εξελίσσεται μέσα από παρεξηγήσεις για το ποιός πέθανε και ποιός ζει. Πρόκειται για ένα **running gag** που διατρέχει όλο το έργο αλλά κορυφώνεται ιδιαίτερα σε αυτές τις σκηνές: άνθρωποι που φαίνονται ετοιμοθάνατοι ή άρρωστοι ή νεκροί, σχολιάζουν: **"I'm getting better!"** Σύμφωνα με τον Gregory (2016), το *Holy Grail* έχει στόχο να παρωδήσει όχι απλώς την ίδια την Ιστορία, αλλά και τις συμβάσεις του είδους των ιστορικών ταινιών και του ηρωικού, θαυμαστού τρόπου που αυτές απεικονίζουν τους κεντρικούς χαρακτήρες τους. Έχουμε, επομένως, μια παρωδία των ταινιών για τον βασιλιά Αρθούρο και τους ιππότες, η οποία ανατρέπει την θαυμαστή εικόνα που έχουμε για αυτούς.

Σύμφωνα με τον Gregory (2016): "The **Arthurian Legend** is an especially appropriate target for Python's strategy, as its **historicity** is hotly debated and so much of the popular conception of King Arthur has been left to works of fiction in film, theatre, and literature. Who is to say that

Monty Python's depiction of King Arthur and his knights is any less valid than, say, T.H. White's *The Once and Future King*? [...]

"Parodying plot is natural for a film that toys so much with such a **popular story**. In **parodying the Arthurian legend**, Monty Python degrades the nobility of the quest for the Holy Grail". Για παράδειγμα, συνεχίζει ο Gregory, "instead of facing classically challenging obstacles or formidable opponents, [...] Sir Lancelot invades a helpless wedding, killing a mix of guards and guests. [...] The characters on display, who would usually be portrayed with extreme amounts of **intelligence and bravery**, are shown as full of **ego, foolishness, and general incompetence**". (Gregory, 2016)

### Σεκάνας 8: Arthur και Bedevere (#3β)



Στη συνέχεια της περιπέτειάς τους, ο Arthur και ο Bedevere προσφέρουν στους "Ιππότες του Νι" το αντάλλαγμα που τους ζήτησαν για να περάσουν μέσα από το δάσος, αλλά εκείνοι και πάλι δεν τους αφήνουν και συνεχίζουν να τους ζητάνε κι άλλες εξίσου παράλογες δοκιμασίες. Στο μεταξύ, στο δάσος φτάνουν σιγά-σιγά και όλοι οι υπόλοιποι ιππότες, που έχουν ολοκληρώσει ο καθένας τις δικές τους αποστολές και συναντιούνται με τον Arthur. Αφού καταφέρνουν όλοι μαζί να εξουδετερώσουν τους Ιππότες του Νι χρησιμοποιώντας τα ίδια τους τα όπλα εναντίον τους, ο Arthur και οι ιππότες του συνεχίζουν τον δρόμο τους για να βρουν το Άγιο Δισκοπότηρο.

### A Famous Historian (#3)



Εν τω μεταξύ, στο σημείο του εγκλήματος, έχει φτάσει και ένας ντετέκτιβ της αστυνομίας, προκειμένου να ξεκινήσουν οι διαδικασίες διερεύνησης του φόνου (τις οποίες θα δούμε, ουσιαστικά, να εξελίσσονται στην τρίτη πράξη).

ARTHUR beckons to BEDEVERE and ROBIN and they pick their way through the helpless KNIGHTS OF "NI" and away into the forest.

27 EXTERIOR - HISTORIAN'S GLADE - DAY

We CUT TO an almost subliminal shot of the HISTORIAN'S WIFE being shown into a police car, which then roars off out of the glade.

CUT BACK TO the forest. The KNIGHTS OF "NI" are slowly re-covering. They get up and brush themselves down.

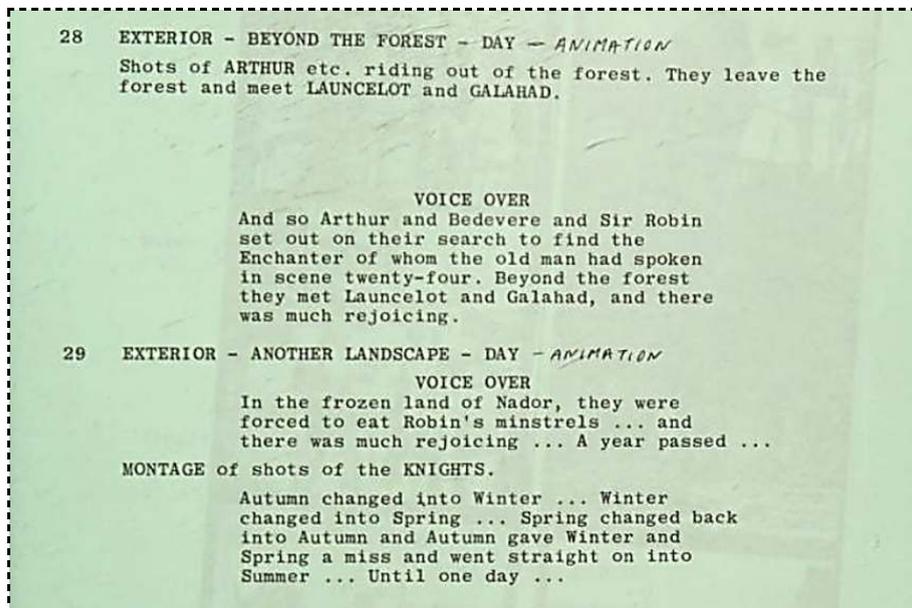
**Εικόνα:** η ενδιάμεση επιστροφή στο storyline με τον δολοφονημένο ιστορικό διατηρείται και σε αυτό το draft του σεναρίου -ωστόσο το περιεχόμενο της σκηνης διαφέρει από αυτό που βλέπουμε στην οθόνη. Εδώ, βλέπουμε την γυναίκα του ιστορικού μέσα σε αυτοκίνητο της αστυνομίας (η επιλογή αυτή αιτιολογεί μόνο το γεγονός ότι η γυναίκα του ιστορικού

βρίσκεται μαζί με τους αστυνομικούς στο φινάλε). Στην ταινία, αντίθετα, βλέπουμε στο σημείο αυτό τον ντετέκτιβ και τους αστυνομικούς να έχουν ήδη “πιάσει δουλειά”.

### Animated Sequence (#5): A Year Passed... Until One Day...



Μέσα από ένα animated sequence που μας προχωράει στον χρόνο, ενημερωνόμαστε και από τον αφηγητή ότι οι ιππότες του Arthur, αφού ολοκλήρωσαν ο καθένας τις αποστολές τους, και συναντήθηκαν ξανά όλοι μαζί, τώρα συνεχίζουν την αναζήτηση του Άγιου Δισκοπότηρου. Με τον ίδιο τρόπο, μαθαίνουμε στη συνέχεια ότι περνάει άλλος ένας ολόκληρος χρόνος χωρίς οι ιππότες να έχουν καταφέρει ακόμα να βρουν το Δισκοπότηρο...



**Εικόνα:** το συγκεκριμένο animated sequence, όπως είναι γραμμένο στο σενάριο. Χρήση της φόρμας της animated σκηνής-μοντάζ που απορρίφθηκε παραπάνω για χάρη του Βιβλίου της Ταινίας.

## Πράξη III

### Σεκάνς 9: Έξω απ' τη Σπηλιά

...Μέχρι που μια μέρα οι ιππότες, έχοντας ακολουθήσει τις οδηγίες του σοφού γέροντα της Σκηνής 24, βρίσκουν τον **Tim τον Μάγο**, ο οποίος τους δίνει οδηγίες να μουν σε μια σπηλιά -εκεί μέσα τους λέει ότι υπάρχει μια τοιχογραφία που επιδεικνύει το μέρος όπου βρίσκεται το Άγιο Δισκοπότηρο. Ο Tim τους οδηγεί στην είσοδο της σπηλιάς και οι ιππότες ετοιμαζονται να μουν, αλλά εκείνος τους προειδοποιεί για ένα τέρας που φυλάει την είσοδο και κατασπαράζει όποιον



προσπαθεί να περάσει -πρόκειται για το φοβερό και τρομερό “**Killer Rabbit**”. Ο Arthur και οι ιπότες καταφέρνουν με τη χρήση της ιεράς χειροβομβίδας (Holy Hand Grenade) να εξουδετερώσουν το Θανατηφόρο Κουνέλι και μπαίνουν στη σπηλιά για να συνεχίσουν την αναζήτηση.

Ενδιαφέρον έχει ότι οι Pythons, για ακόμα μια φορά, μένουν πιστοί στον ιστορικό πυρήνα που παρωδούν, καθώς η χρήση του λαγού ως αστείο εδώ δεν είναι τυχαία, αλλά αντίθετα αποτελεί μια ιστορικά ακριβή αναφορά: η χρήση λαγών στην εικονογράφηση των μεσαιωνικών χειρογράφων ήταν εξαιρετικά συνηθισμένη και αποτελούσε σύμβολο της δειλίας<sup>221</sup>.

#### A Famous Historian (#4)



Οι αστυνομικοί και ο ντετέκτιβ, που συνεχίζουν τις έρευνες για τον φόνο, ακολουθούν τα ίχνη του Arthur και των ιπποτών του στο σημείο όπου είχε γίνει προηγουμένως η συνάντηση με τους Ιπότες του Νι. Ακουίνε από μακριά την έκρηξη μιας χειροβομβίδας (που, τη στιγμή εκείνη, πετάνε οι ιπότες για να εξουδετερώσουν το θανατηφόρο λαγό), και τρέχουν προς τα εκεί.

#### Σεκάνς 10: Μέσα στη Σπηλιά



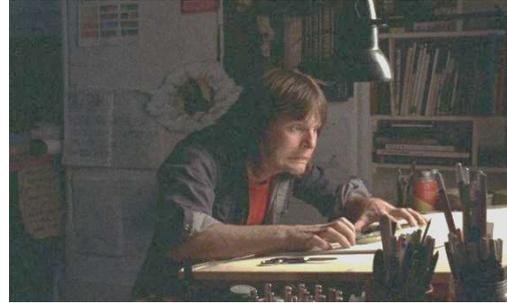
Στο μεταξύ, ο Arthur και οι ιπότες μπαίνουν στη σπηλιά και εντοπίζουν την επιγραφή στο τοίχωμα: είναι τα τελευταία λόγια του Ιωσήφ της Αριμαθείας, που υποδεικνύουν ότι το Άγιο Δισκοπότηρο βρίσκεται στο “Κάστρο Άσαργκ” (“**Castle of Aaargh**”). (Το αστείο που γίνεται εδώ σχετικά με το όνομα του κάστρου: “*He must have died while carving it. Maybe he was dictating it*”, κ.ο.κ.)

#### Animated Sequence (#6): Το Μαύρο Τέρας και ο Animator

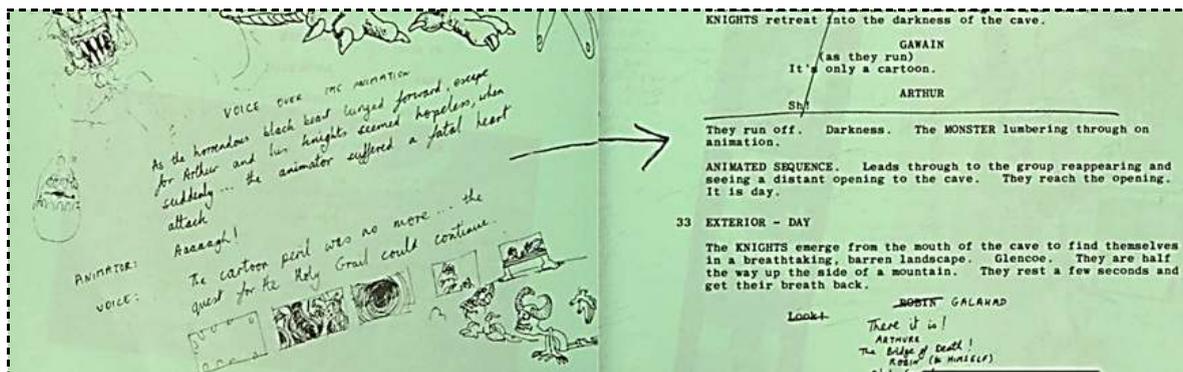
Ξαφνικά στη σπηλιά εμφανίζεται ένα τρομερό animated τέρας, το θρυλικό “Μαύρο Τέρας του Aaargh” (“**Black Beast of Aaargh**”), το οποίο κυνηγάει τους ιπότες. Όμως, όπως μας εξηγεί η voice over αφήγηση, ο animator που έφτιαξε το τέρας έπαθε καρδιακή προσβολή και πέθανε την

<sup>221</sup> British Library, Medieval Manuscripts Blob (2021) [Medieval killer rabbits: when bunnies strike back - Medieval manuscripts blog](https://www.britishlibrary.org/medieval-killer-rabbits-when-bunnies-strike-back-medieval-manuscripts-blog)

ώρα που σχεδίαζε τη σκηνή -έτσι, ο Arthur και οι ιππότες καταφέρνουν να γλιτώσουν από το τέρας, να βγουν από τη σπηλιά και να συνεχίσουν την αναζήτηση για το Δισκοπότηρο.



Σύμφωνα με τον Gregory (2016): “We see [the Animator] die in a quick cut to his studio and the animated monster is no longer a threat. Here, we see Python directly acknowledging the effect that **the challenges of the real world could have on the creative product**”.



**Εικόνα:** Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει και το σημείο αυτό, καθώς φαίνονται στην αριστερή σελίδα του σεναρίου οι σημειώσεις που αλλάζουν την προηγούμενη έκβαση της σκηνής με το Τέρας και προσθέτουν για πρώτη φορά το εύρημα με τον animator που παθαίνει καρδιακή προσβολή. Οι σημειώσεις συνοδεύονται με σκίτσα και storyboard του Gilliam.

### A Famous Historian (#5)



Ο ντετέκτιβ και οι αστυνομικοί φτάνουν έξω από τη σπηλιά και ερευνούν για στοιχεία. Πλέον βρίσκονται στο κατόπι του Arthur και των ιπποτών του ως υπευθύνων για τον φόνο του διάσημου ιστορικού.

### Σεκάνς 11: Η Γέφυρα του Θανάτου



Ο Arthur και οι ιπότες βγαίνουν από τη σπηλιά και φτάνουν στη “Γέφυρα του Θανάτου” (“**Bridge of Death**”), την οποία φυλάει ο σοφός γέροντας από τη Σκηνή 24. Για να περάσουν τη γέφυρα, ο κάθε ιπότης πρέπει να απαντήσει τρεις ερωτήσεις -όποιος απαντήσει λάθος, καταλήγει στο φαράγγι (“**the Gorge of Eternal Peril**”). Οι ερωτήσεις δεν είναι τόσο δύσκολες όσο φοβούνται οι ιπότες. Ο Sir Lancelot περνάει πρώτος στην απέναντι πλευρά. Ωστόσο, ορισμένες ερωτήσεις-παγίδες καταδικάζουν σε θάνατο στο φαράγγι τον Sir Robin και τον Sir Galahad. Τελευταίοι καταφέρνουν να περάσουν ο Arthur και ο Bedevere.

Ενδιαφέρον έχει το πώς παίζουν οι Pythons με όλες τις **συμβάσεις του είδους που παρωδούν**, καθώς η μια “μυθική” ονομασία διαδέχεται την άλλη, και όλα αυτά τα τρομερά μέρη στην πραγματικότητα είναι πολύ πιο απλά απ’ ό,τι τα κάνουν να μοιάζουν τα ονόματά τους -έτσι, στην τρομερή Γέφυρα του Θανάτου, οι ερωτήσεις που πρέπει να απαντήσουν οι ιπότες είναι, για παράδειγμα, ποιά είναι το αγαπημένο τους χρώμα, κ.ο.κ.

Άλλο ένα ενδιαφέρον στοιχείο είναι αυτό που σχολιάζει ο Gregory (2016) σχετικά με την ικανότητα του Arthur να αναγνωρίσει τον γέρο προφήτη ως τον “*γέρο από τη Σκηνή 24*”: “**the awareness of the narrators’ world bleeds into the consciousness of Arthur as he recognizes the old man from Scene 24.**” Ο Αρθούρος, επομένως, αναγνωρίζει την ύπαρξη αυτής της σκηνής του “σεναρίου”, παρόλο που μέχρι τώρα ξέραμε ότι ο ίδιος δεν είχε επίγνωση ότι ήταν χαρακτήρας ταινίας. Το στοιχείο αυτό “ξεπατικώνει” θα λέγαμε (“bleeds into”, όπως επιλεγεί να το χαρακτηρίσει ο Gregory) από το επίπεδο του αφηγητή (**πράσινη ταινία**) στο επίπεδο του Αρθούρου (**μπλε ιστορία**) -επομένως, τα όρια θολώνουν για άλλη μια φορά (**μετάληψη**). Το ίδιο φαινόμενο παρατηρείται και όταν, λίγο πριν μπούμε στη δεύτερη πράξη, οι ιπότες κοιτάζουν από μακριά το κάστρο του Κάμελοτ, και ο ιπποκόμος του Αρθούρου παρατηρεί: “**It’s only a model**” (δηλαδή, το κάστρο δεν είναι αληθινό, αλλά μονάχα μια μικρογραφία-μοντέλο από χαρτόνι).



Στη διάρκεια που χρειάζονται ο Arthur και ο Bedevere για να διασχίσουν τη γέφυρα, εισάγεται στην ταινία ένα μουσικό **intermission** διάρκειας 8 δευτερολέπτων...

Φτάνοντας απέναντι, καταλαβαίνουν ότι έχουν χάσει τον Sir Lancelot (που είχε πρώτος καταφέρει να περάσει απέναντι). Προσπαθούν να τον βρουν αλλά δεν τα καταφέρνουν και συνεχίζουν μόνοι τους την αναζήτηση για το Δισκοπότηρο.

Σημείωση: το Intermission δεν είναι γραμμένο στο σενάριο -προφανώς πρόκειται για μονταζιακή λύση-τρικ προκειμένου να αντιμετωπιστεί η μεγάλη δυσκολία που έγινε γνωστό ότι



αντιμετώπιζε ο Graham Chapman (που ερμηνευε τον Βασιλιά Αρθούρο) να διασχίσει τη “Γέφυρα του Θανάτου” (λόγω της υψοφοβίας και του τότε προβλήματός του με τον αλκοολισμό)<sup>222</sup>.

### A Famous Historian (#6)



Ο λόγος που ο Sir Lancelot έχει εξαφανιστεί είναι επειδή η αστυνομία και ο ντετέκτιβ τον έχουν τσακώσει πρώτο στην απέναντι πλευρά της γέφυρας και τον έχουν συλλάβει. Τα πράγματα, επομένως, αρχίζουν να δυσκολεύουν για τον Arthur...

SIR LAUNCELOT stands on the other side of the bridge. In the distance we hear the ritual of questions and then a scream and thud, suddenly a hand lands on LAUNCELOT's shoulder.

POLICEMAN (VOICE OVER)  
Just want to ask you some questions, sir.

LAUNCELOT turns and reacts. He is led away.

**Εικόνα:** Η off screen ατάκα του αστυνομικού γυρίστηκε εν τέλει<sup>223</sup> αλλά δεν διατηρήθηκε στο τελικό κατ της ταινίας. Αντί για αυτό, στην ταινία παρακολουθούμε μια βωβή “cold open” εκδοχή της σκηνής.

### Σεκάνς 12: Κάστρο Aaargh



Μόνοι τους πλέον, ο Arthur και ο Bedevere συνεχίζουν για τον τελευταίο σταθμό του ταξιδιού τους: το **Κάστρο Aaargh**, που εμφανίζεται μπροστά τους σαν όραμα σε ένα νησάκι στη μέση μιας λίμνης. Με ένα εντυπωσιακό καράβι σαν δράκο διασχίζουν τη λίμνη και κατεβαίνουν στο νησάκι. Πλησιάζουν στο κάστρο αλλά ανακαλύπτουν ότι φρουρός στα τείχη του κάστρου είναι ο ίδιος **Γάλλος φρουρός** που τους είχε διώξει από το πρώτο κάστρο που είχαν επισκεφτεί στη δεύτερη πράξη. Για άλλη μια φορά, οι Γάλλοι φρουροί δεν τους αφήνουν να μπουν (παρά τον ιερό σκοπό τους) και τους διώχνουν πετώντας τους πέτρες.

Ο Arthur αποφασίζει να πάρει δραστικά μέτρα. Περνάνε πάλι στην απέναντι πλευρά της λίμνης και καταφέρνουν να συγκεντρώσουν ένα **στρατό**. Ο Arthur δίνει σήμα να ετοιμαστούν για επίθεση στο κάστρο των Γάλλων προκειμένου να πάρουν το Άγιο Δισκοπότηρο. Όμως, πριν προλάβουν να επιτεθούν...

<sup>222</sup> Chapman, G., Cleese, J., Gilliam, T., Palin, M., Idle, E., & Jones, T. (2005). *The Pythons: Autobiography*. Macmillan. [The Pythons' Autobiography - Monty Python \(Comedy troupe\), Bob McCabe, Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin - Βιβλία Google](#)

<sup>223</sup> Το στιγμιότυπο αυτό της ταινίας υπάρχει διαθέσιμο στο video essay του Boyd, ο.π. <https://youtu.be/NiFN9KAR5Og?t=413>

Ο Gregory (2016) σχολιάζει το ζήτημα της “κόντρας ενάντια στην εξουσία” που διατρέχει θεματικά όλο το *Holy Grail*: οι χωρικοί στην πρώτη πράξη, οι Γάλλοι φρουροί στην δεύτερη και στην τρίτη πράξη, και πολλά ακόμα στιγμιότυπα στη διάρκεια του έργου, είναι όλα παραδείγματα εναντίωσης στην θέση ισχύος που (φαινομενικά) έχει ο Αρθούρος, τόσο εξαιτίας του “ιερού σκοπού” που ακολουθεί, όσο και της ιδιότητάς του ως βασιλιά των Βρετανών. Το ίδιο στοιχείο της ανυποταξίας στις φιγούρες εξουσίας φαίνεται και στη σκηνή όπου προσπαθούν να ερμηνεύσουν τα τελευταία λόγια του **Ιωσήφ** της Αριμαθείας στο σπήλαιο. Όπως σημειώνει ο Gregory (2016): “Their entire film has been subverting **authority** and **authorship** through **unflattering depictions of heroic figures** and purposefully **muddled roles for narrating figures**”.

### A Famous Historian (#7)

#### Breaking the 4th Wall (#3)



...Η αστυνομία με περιπολικό και κλούβα μπαίνει μπροστά στο στρατό και εμποδίζει την έφοδο. Οι αστυνομικοί σταματούν τους στρατιώτες και ο ντετέκτιβ συλλαμβάνει τον Arthur και τον Bedevere (που, έκπληκτοι, αδυνατούν να αντιδράσουν) ως ύποπτους για τον φόνο του διάσημου ιστορικού. Οι αστυνομικοί λένε στο πλήθος να υποχωρήσει. Ένας από τους αστυνομικούς λέει στον **κάμεραμαν** να σταματήσει να τραβάει, να κλείσει και να μαζέψει την κάμερα, καλύπτοντας με το χέρι του τον φακό (“*All right sonny, that’s enough. Pack that in*”). Η κάμερα που όλη αυτή την ώρα τραβούσε το αστυνομικό ρεπορτάζ κλείνει.

Μέσω της ιδιοφυούς αυτής σκηνής, με το ξεκαρδιστικό στοιχείο του **αναχρονισμού** που την χαρακτηρίζει (Gregory, 2016), συγχωνεύονται μεταξύ τους όλες οι ιστορίες/ ταινίες/ επίπεδα, και πρακτικά εμποδίζεται από την ολοκλήρωσή της τόσο η **πράσινη ταινία** (η ταινία που τόση ώρα νομίζαμε ότι βλέπαμε) όσο και η αποστολή του Αρθούρου (**μπλε ιστορία**).

Το συγκεκριμένο φινάλε αποτελεί, σύμφωνα με τα λόγια του ίδιου του Graham Chapman (1974), μια χαρακτηριστική περίπτωση “**αντικλιμάκωσης**”<sup>224</sup>, καθώς οι ήρωες δεν πετυχαίνουν την αποστολή τους στο τέλος: “...it’s a big let-down, a great **anti-climax**”<sup>225</sup>. Από την άλλη, ο Michael Palin (2018) σχολιάζει ότι το συγκεκριμένο τέλος επιλέχθηκε γιατί ήταν “πιο φθηνό” και “πιο αστείο” σε σχέση με ένα άλλο εναλλακτικό τέλος που είχαν γράψει<sup>226</sup>.

Έτσι, μέσω του συγκεκριμένου τέλους, οι Pythons ως δημιουργοί καταφέρνουν να περάσουν, με άκρως *μη* διδακτικό τρόπο, το μήνυμά τους: κατά την άποψη της γράφουσας, αυτό που το *Holy Grail* θέλει “να πει” σχετίζεται με την έννοια της γενναιότητας και με την ανάγκη μας να

<sup>224</sup> Studio Binder What is Anticlimax? Definition & Examples

<https://www.studiobinder.com/blog/what-is-an-anticlimax-definition/>

<sup>225</sup> BBC Film Night: Monty Python & the Holy Grail Location Report, ο.π.

<sup>226</sup> Palin, M. (2018) *Times of London*, quoted in New York, στο: Wright, M. (2018) *Comedy’s Holy Grail, Lost Monty Python Scenes, Found in Michael Palin’s Archive*. Vulture.

<https://www.vulture.com/2018/08/monty-pythons-michael-palin-reveals-cut-holy-grail-scenes.html>

πιστέψουμε σε ένα ανώτερο ιδανικό ή σκοπό, μέσα σε έναν κόσμο ο οποίος υπόκειται στις βουλές των ανθρώπων και στην παράλογη φύση της πραγματικότητας.

The charge towards the castle.

Suddenly there is the wail of a siren and a couple of police cars roar round in front of the charging ARMY and the POLICE leap out and stop them. TWO POLICEWOMEN and the HISTORIAN'S WIFE. Black Marias skid up behind them.

The ARMY halts.

HISTORIAN'S WIFE  
They're the ones, I'm sure.  
INSPECTOR END OF FILM  
Grab 'em!

88

The POLICE grab ARTHUR and bundle him into the maria.

SIR BEDEVERE is led off with a blanket over his head. They are bundled into the black maria and the van drives off.

The rest of the ARMY stand around looking at a loss.

INSPECTOR END OF FILM  
(picks up megaphone)  
All right! Clear off! Go on!

A few reaction shots of the ARMY not quite sure what to do.

INSPECTOR END OF FILM  
Move along. There's nothing to see!  
Keep moving!

Suddenly he notices the cameras.

As the black maria drives away QUICK SHOT through window of all the KNIGHTS huddled inside, ~~together with SCOTTSAYER.~~

INSPECTOR END OF FILM  
(to Camera)  
All right, put that away sonny.

He walks over to it and puts his hand over the lens.

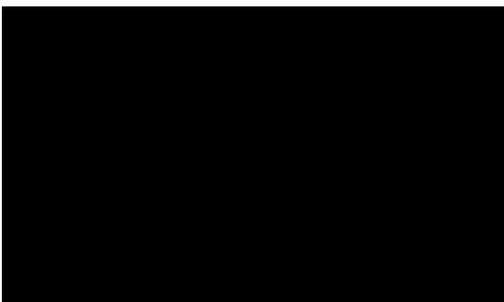
The film runs out through the gate and the projector shines on the screen.

There is a blank screen for some fifteen seconds.

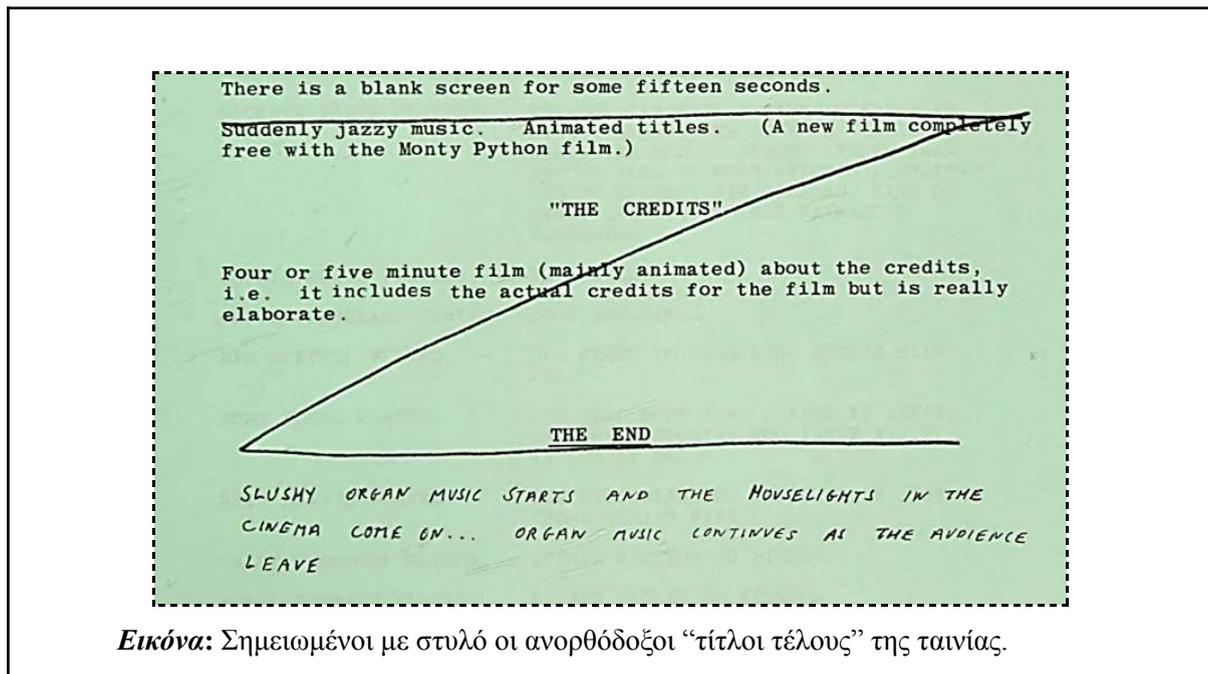
~~Suddenly jazzy music. Animated titles. (A new film completely free with the Monty Python film.)~~

**Εικόνες:** Στις δύο τελευταίες σελίδες του σεναρίου βλέπουμε τον τρόπο που η περιβόητη σκηνή του φινάλε ήταν γραμμένη beat προς beat στο χαρτί.

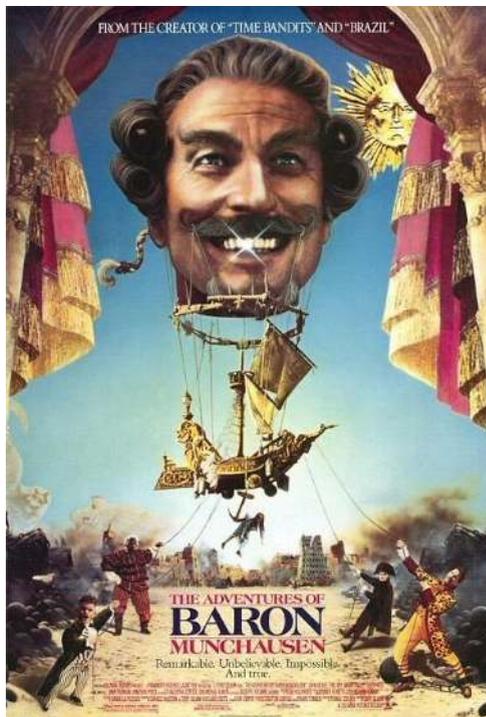
### Τίτλοι Τέλους



Καθώς οι τίτλοι αρχής ήταν απολύτως πλήρεις ως προς τα credits, δεν υπάρχει τίποτα άλλο στους τίτλους τέλους πέρα από μια μαύρη οθόνη και μια κεφάτη μουσική υπόκρουση που βάζει την ιδανική “τελεία” στον τόνο όλου του έργου. Οι “τίτλοι τέλους” διαρκούν 3 λεπτά.



## 5.2. *The Adventures of Baron Munchausen*



**Εικόνα:** Αφίσα<sup>227</sup> της ταινίας *The Adventures of Baron Munchausen* (1988) σε σκηνοθεσία Terry Gilliam και σενάριο του Gilliam και του Charles McKeown<sup>228</sup>.  
Είδη: fantasy adventure, dark comedy.

<sup>227</sup> Αφίσα της Lucinda Cowell. Πηγή: IMDb

[https://www.imdb.com/title/tt0096764/mediaviewer/rm4268953856/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt0096764/mediaviewer/rm4268953856/?ref_=tt_ov_i)

<sup>228</sup> The Adventures of Baron Munchausen (1988) - IMDb

[https://www.imdb.com/title/tt0096764/?ref\\_=tt\\_mv\\_desc](https://www.imdb.com/title/tt0096764/?ref_=tt_mv_desc)

Η ταινία είναι βασισμένη στο βιβλίο του Γερμανού συγγραφέα Ροδόλφου Ράσπε (Rudolf Erich Raspe) *Οι περιπέτειες του βαρόνου Μυνχάουζεν* (1785)<sup>229</sup> (πρωτότυπος τίτλος: *Οι εκπληκτικές περιπέτειες του βαρόνου Μυνχάουζεν*, ή και *Αφήγηση του βαρόνου Μυνχάουζεν εκ των θαυμαστών του ταξιδιών και εκστρατειών στη Ρωσία*)<sup>230</sup>. Πρόκειται για μια συλλογή ευφάνταστων ιστοριών για τα κατορθώματα του Γερμανού βαρόνου Μυνχάουζεν (αληθινό ιστορικό πρόσωπο του 18ου αιώνα που έζησε μια σειρά από μη-αληθινές περιπέτειες τις οποίες συνήθιζε να διηγείται στους φίλους του μετά τον πόλεμο<sup>231</sup>).

Αν και η ταινία, όπως και μερικές άλλες του σκηνοθέτη, ακολούθησε μια περιπετειώδη πορεία μέχρι την ολοκλήρωσή της, και, στη συνέχεια, κατέληξε σε ένα “box office bomb”<sup>232</sup>, σήμερα είναι πλέον ένα cult classic έργο ενός πραγματικά ιδιαίτερου σκηνοθέτη.

Ο Terry Gilliam τοποθετεί την συγκεκριμένη ταινία στο τρίτο μέρος του “τρίπτυχου” των ταινιών του, με πρώτο το *Time Bandits* (1981), και δεύτερο το *Brazil* (1985), στις οποίες αναφέρεται συνολικά ως την “**Τριλογία της Φαντασίας**”, καθώς και οι τρεις μιλούν, όπως το θέτει ο σκηνοθέτης, για την “τρέλα της παράδοξα οργανωμένης κοινωνίας μας και την επιθυμία μας να ξεφύγουμε από αυτήν με οποιοδήποτε δυνατό τρόπο”. Ο τρόπος αυτός, σύμφωνα με τον Gilliam, είναι η **φαντασία** -και, στην Τριλογία της Φαντασίας, παρακολουθούμε αυτήν την προσπάθεια “μέσα από τα μάτια” τριών διαφορετικών ηλικιών (βάσει των πρωταγωνιστών της κάθε ταινίας): ενός παιδιού, ενός νέου άνδρα, και (στις *Περιπέτειες του Βαρόνου Μυνχάουζεν*) ενός ηλικιωμένου άνδρα<sup>233</sup>.



Η ερώτηση της Sally στο φινάλε της ταινίας: “**It wasn't just a story, was it?**” (“Δεν ήταν μονάχα μια ιστορία, έτσι;”) και στο δεξί καρέ η αντίδραση του βαρόνου. (Gilliam, 1988)

<sup>229</sup> Οι περιπέτειες του βαρόνου Μυνχάουζεν | BIBΛΙΟΝΕΤ <https://www.biblionet.gr/titleinfo/?titleid=30168>

<sup>230</sup> Πηγή: Wikipedia [Ρούντολφ Έριχ Ράσπε - Βικιπαίδεια](#)

<sup>231</sup> Πηγή: Wikipedia [Κάρολος Φρειδερίκος Ιερώνυμος φον Μινχάουζεν - Βικιπαίδεια](#)

<sup>232</sup> Πηγή: Wikipedia [The Adventures of Baron Munchausen - Wikipedia](#)

<sup>233</sup> Matthews, Jack (1996). "Dreaming Brazil". Essay accompanying The Criterion Collection DVD.



Στο *Adventures of Baron Munchausen* η τεχνική της mise en abyme χρησιμοποιείται για να ενσωματώσει μια ιστορία μέσα στην ταινία (**story within a film**), και, για την ακρίβεια, την αναδιήγηση μιας ολόκληρης σειράς ιστοριών που, μέχρι και το φινάλε της ταινίας, δεν είμαστε σίγουροι εάν είναι **“μονάχα ιστορίες”** ή εάν συμβαίνουν στην πραγματικότητα.

Και πάλι, λοιπόν, βρίσκεται στο προσκήνιο το δίπτυχο **φαντασίας/μυθοπλασίας εναντίον πραγματικότητας** (αλλά και τα “παρακλάδια” του, **“ψέμα εναντίον αλήθειας”** και **“φαντασία εναντίον λογικής”**). Σε αυτό το πλαίσιο, η mise en abyme χρησιμοποιείται με στόχο να μιλήσει για τη **δύναμη της αφήγησης ιστοριών**.

Ωστόσο, εδώ υπάρχει μια μικρή διαφορά σε σχέση με την ταινία των Monty Python που αναλύσαμε προηγουμένως:

1. στο *Holy Grail*, η πραγματικότητα έρχεται και “φρενάρει” τη φαντασία -οπότε έχουμε ένα αρνητικό τέλος υπό τη μορφή anticlimax και με τόνο προσανατολισμένο στη σάτιρα. Αντιθέτως,
2. στο *Baron Munchausen* η κατεύθυνση είναι ανάποδη: η φαντασία εισβάλλει πανηγυρικά στην πραγματικότητα και την καθορίζει, την αναδιαμορφώνει (η πραγματική ζωή είναι, θα λέγαμε, προέκταση μιας μεγάλης φανταστικής περιπέτειας) -οπότε και έχουμε ένα θετικό τέλος με τόνο ηρωικό, ελπιδοφόρο, και παραμυθένιο.

Και στο *Baron Munchausen* μιλάμε για δύο παράλληλες πραγματικότητες, όπως και στο *Holy Grail*:

1. την ιστορία που διαδραματίζεται στην ταινία που βλέπουμε (“πραγματικότητα” - **κόκκινη ιστορία**), και
2. την ιστορία που διηγείται ο βαρόνος στο πλαίσιο μιας θεατρικής παράστασης (“μυθοπλασία” - **πράσινη ιστορία**)

Με τον ίδιο τρόπο που στο *Holy Grail* η ταινία που νομίζουμε ότι βλέπουμε “καλύπτεται” και ανατρέπεται από μια εντελώς διαφορετική ταινία (το αστυνομικό ρεπορτάζ), έτσι και στο *Baron Munchausen* ακολουθείται το εξής σχήμα:

- i) ενώ η φαντασία μοιάζει να μπαίνει στην πραγματικότητα (μέσω της αφήγησης των ιστοριών από τον βαρόνο Μυνχάουζεν), στη συνέχεια,
- ii) βλέπουμε το φανταστικό στοιχείο να έρχεται να χρωματίσει την πραγματικότητα (καθώς ο βαρόνος ξεκινά μια σειρά από νέες περιπέτειες).



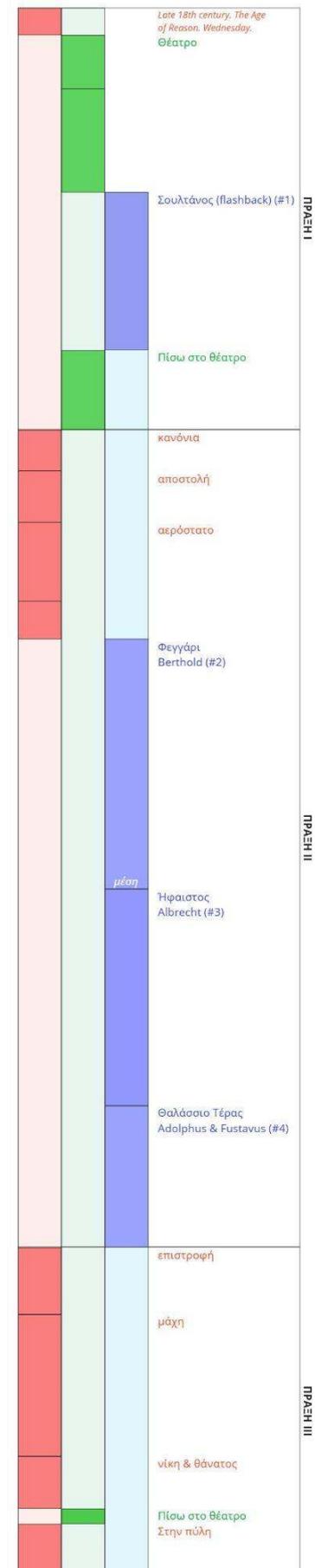
iii) Στο τέλος το σχήμα αυτό μοιάζει να τουμπάρεται, καθώς ανακαλύπτουμε πως ό,τι είχαμε δει ήταν **“μονάχα ιστορίες”** (η έκφραση αυτή έχει μεγάλη σημασία και χρησιμοποιείται και ως ατάκα στο φινάλε της ταινίας), όμως,

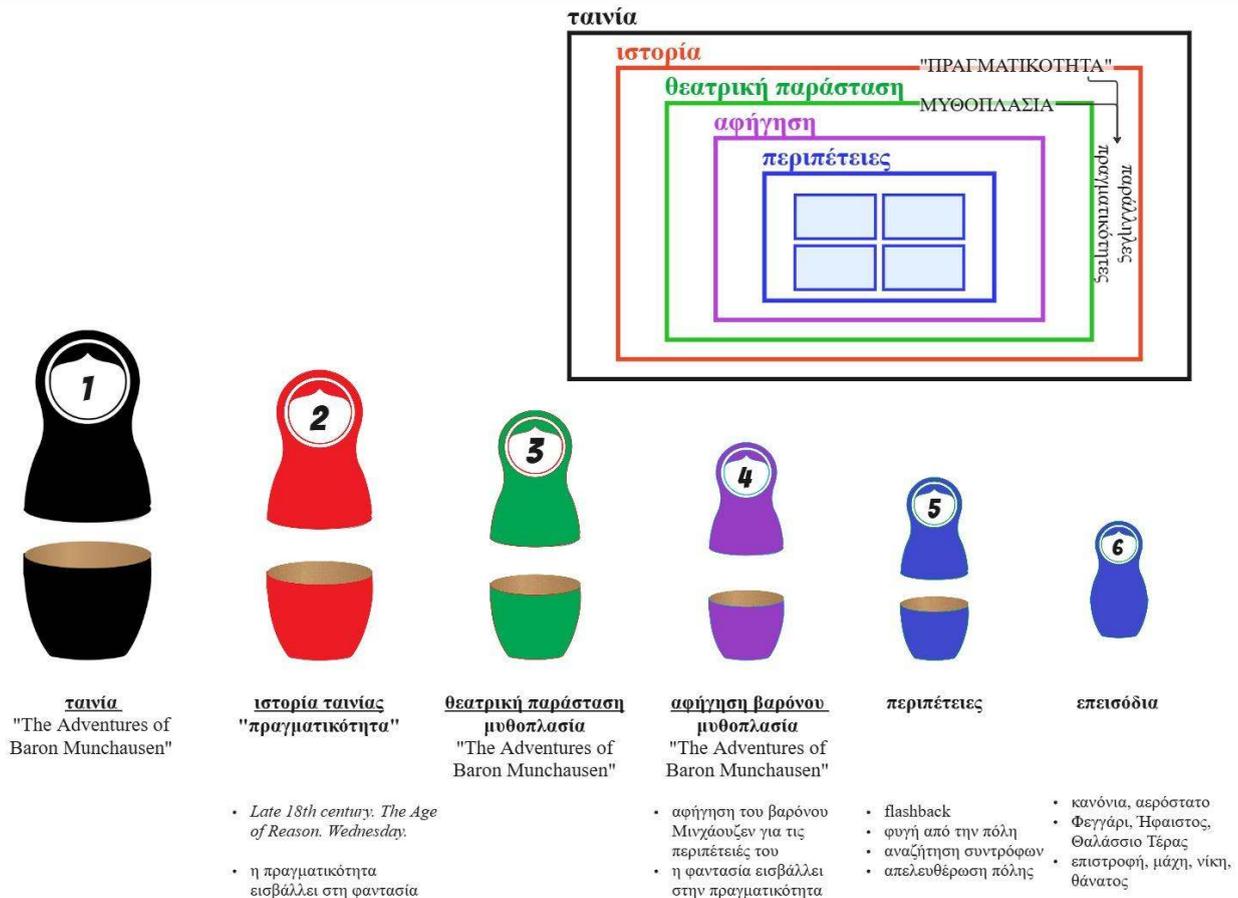
iv) πολύ σύντομα αποδεικνύεται ότι, παρά τις αμφιβολίες θεατών και χαρακτήρων, τελικά πράγματι η φαντασία κατάφερε να **“νικήσει”** την πραγματικότητα.

Φαίνεται, λοιπόν, από όλο αυτό το σχήμα ο τρόπος που τα δύο αυτά **παράλληλα επίπεδα/πραγματικότητες** μπαίνουν το ένα μέσα στο άλλο, και πάλι (όπως και στο *Holy Grail*) θολώνοντας τα όρια (**μετάληψη**).

**Διάγραμμα 7<sup>234</sup>:** timeline του *Baron Munchausen*

<sup>234</sup> Προσωπικό έργο.





**Διάγραμμα 8** (πάνω)<sup>235</sup>: τα επίπεδα της αβύσσου στο *Baron Munchausen*

**Πίνακας 3** (κάτω)<sup>236</sup>: outline του *Baron Munchausen*

**Πράξη I**

**Σεκάνς 1: Πολιορκία**

*“Τέλος 18ου αιώνα. Η εποχή της Λογικής και του Ορθού Λόγου. Τετάρτη”*. Μια παραθαλάσσια πόλη πολιορκείται από τον Οθωμανικό στρατό, που συνεχίζει τον βομβαρδισμό των τειχών. Μετά την επίθεση, οι κάτοικοι της ρημαγμένης πόλης προσπαθούν να σταθούν για άλλη μια μέρα στα πόδια τους, υπό τη σκιά (μεταφορικά αλλά και κυριολεκτικά) του θανάτου.



<sup>235</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το rixabay.com.

<sup>236</sup> Όλες οι εικόνες που συνοδεύουν τις σεκάνς στον πίνακα είναι screenshots από την ταινία.

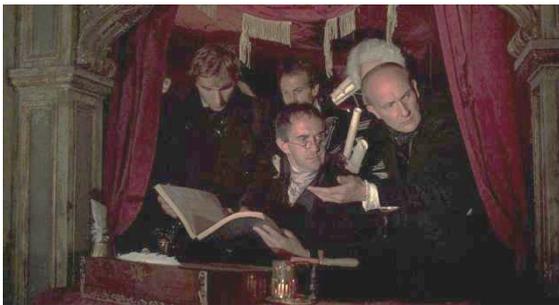


### Σεκάνς 2 & 3: Στο Θέατρο



#### Θεατρική Παράσταση: 1η πράξη έργου

Στο μισοκατεστραμμένο θέατρο της πόλης, ένας θίασος παρουσιάζει μια φαντασμαγορική παραγωγή των θρυλικών περιπετειών του Βαρόνου Μυνχάουζεν. Ο ηθοποιός που υποδύεται τον Βαρόνο, ο θιασάρχης, βρίσκεται στη σκηνή με το έντονο θεατρικό κοστούμι του και την ψεύτικη μεγάλη μύτη του. Παίζουν την πρώτη πράξη του έργου, όπου ο Μυνχάουζεν καταφέρνει να γλυτώσει από μια φάλαινα που τον καταπίνει. Στα παρασκήνια, τα υπόλοιπα μέλη του θιάσου προσπαθούν να ελέγξουν τους περίπλοκους μηχανισμούς των σκηνικών. Μέλος του θιάσου είναι και η εννιάχρονη Σάλλυ, η κόρη του θιασάρχη. Με τα χίλια ζόρια καταφέρνουν να ολοκληρώσουν επιτυχώς την πρώτη πράξη του έργου.



#### Στο θεωρείο του Δημάρχου

Ανάμεσα στους θεατές της παράστασης, βρίσκεται και ο δήμαρχος της πόλης, ο οποίος είναι εκεί για να δώσει την άδεια στον θίασο να συνεχίσει να εργάζεται, ουσιαστικά δίνοντάς τους την ευκαιρία να παραμείνουν ζωντανοί και να μην σταλούν σαν θυσία στους Οθωμανούς. Ο δήμαρχος, με όλους τους συμβούλους του, κάθεται σε ένα θεωρείο και διεκπεραιώνει υποθέσεις της πόλης -μια από αυτές είναι να διατάξει την εκτέλεση ενός στρατιώτη, εξαιτίας των ηρωικών πράξεων που έκανες οι οποίες “απειλήσαν τους απλούς ανθρώπους” που δεν μπορούν να είναι ήρωες και τους έδωσαν μάταιες ελπίδες. Αποδεικνύεται πως ο ίδιος ο δήμαρχος δεν είναι τόσο λογικός και ακέραιος όσο ισχυρίζεται ότι είναι.



#### Πίσω στη σκηνή: 2η πράξη έργου & Εμφάνιση Μυνχάουζεν

Η παράσταση συνεχίζεται με τη δεύτερη πράξη, όπου ο Μυνχάουζεν-χαρακτήρας υποτίθεται ότι, πετώντας με ένα αερόστατο, προσγειώνεται στην αυλή του Σουλτάνου στην Κωνσταντινούπολη. Καθώς εξελίσσεται η σκηνή, ένας γέρος άνδρας από το κοινό φωνάζει ότι όλα όσα δείχνει η παράσταση είναι **ψέματα** και απαιτεί να σταματήσει αμέσως. Ανεβαίνει στη σκηνή και ισχυρίζεται ότι αυτός είναι ο **αληθινός** Βαρόνος Μυνχάουζεν και δε θα δεχτεί να διαστρεβλώνεται η ζωή του σαν να είναι προϊόν **μυθοπλασίας**. Ο γέρος άνδρας, ντυμένος με στολή στρατιωτικού, παρόμοια με

το κουστούμι του ηθοποιού που τον υποδύεται, επιτίθεται στον θιασάρχη. Εκείνος φωνάζει να κατεβάσουν την αυλαία και προσπαθεί να απολογηθεί στο κοινό.

### Στα παρασκήνια

Στα παρασκήνια, τα υπόλοιπα μέλη του θιάσου προσπαθούν να πείσουν τον γέρο να φύγει για να μπορέσει να συνεχιστεί η παράσταση και να μην τους καταδικάσει σε θάνατο ο δήμαρχος. Η μόνη που τον πιστεύει είναι η Σάλλυ. Ο γέρος άνδρας βλέπει στα πρόσωπα των ηθοποιών που υποδύονται ρόλους από την ιστορία της ζωής του τους τέσσερις αληθινούς φίλους και βοηθούς του, από τους οποίους είχε αποχωριστεί εδώ και πολλά χρόνια: τον Μπέρτχολντ, τον Άλμπρεχτ, τον Αντόλφους και τον Γκούσταβους. Καταλαβαίνουμε ήδη από αυτό το στοιχείο το πόσο μπλεγμένη είναι η **φαντασία μέσα στην πραγματικότητα** (και το αντίστροφο).

Ο δήμαρχος πάει στα παρασκήνια για να δει τι γίνεται και διαπληκτίζεται με τον Μυνχάουζεν, ο οποίος υποστηρίζει ότι είναι ο μόνος που μπορεί να δώσει τέλος στον πόλεμο γιατί είναι αυτός που τον ξεκίνησε. Τον περνάνε όλοι για τρελό, αλλά εκείνος, βγαίνει πάλι στη σκηνή και αρχίζει να διηγείται πώς ακριβώς έγιναν τα πράγματα.



### Επιστροφή στη σκηνή: 2η πράξη έργου

Ο Βαρόνος Μυνχάουζεν, για να τους αποδείξει ότι δεν λέει **ψέματα**, βγαίνει πάλι στη σκηνή και λέει στο κοινό πως οι περιπέτειές του είναι **αληθινές** και αρχίζει να **αφηγείται την ιστορία της ζωής του**. Συνεχίζεται έτσι κατά έναν ιδιότυπο τρόπο η **παράσταση** από το σημείο όπου είχε σταματήσει στην αρχή της δεύτερης πράξης. Οι ηθοποιοί επιστρέφουν

διστακτικά στους **ρόλους** τους, τα **σκηνικά** αλλάζουν και αποκαλύπτουν το παλάτι του Σουλτάνου. Μόνο που, καθώς ο Βαρόνος Μυνχάουζεν συνεχίζει την αφήγηση, η θεατρική σκηνή και η παράσταση μετατρέπονται σε αλήθεια και εμείς μεταφερόμαστε πραγματικά στο παλάτι του Σουλτάνου. Έτσι, μέσω της **αφήγησης** του Βαρόνου και αυτής της **μετάβασης**, “προσγειωνόμαστε” σε ένα **flashback** που μας αφηγείται μια από τις πιο διάσημες ιστορίες του βαρόνου...

**9 SULTAN'S HAREM**

CLOSE ON the SULTAN (played by one of SALT's actors) as he enters filling two glasses from a bottle. As we track along with him the set becomes less and less theatrical. It also becomes far too big for the stage and develops ceilings and 360° of existence. The characters lose their theatrical makeup and appear to be real people ... although all a bit fairy-tale-like. The SULTAN hands one of the wine glasses to the BARON (who has miraculously reverted to his younger state). Lying in a bed of flowers on an oriental rug in front of the SULTAN is a TIGER. The BARON and SULTAN touch glasses, and drink. The ODALISQUES look on.

**Εικόνα<sup>237</sup>**: Μεταφορά στον κόσμο της φαντασίας/ flashback στην ιστορία του Μυνχάουζεν. Η μετάβαση μεταξύ των σκηνών όπως είναι γραμμένη στο σενάριο της ταινίας.

**Σεκάνς 4: Σουλτάνος- 1ο Επεισόδιο (30 Χρόνια Πριν - Flashback)**

Ως δια μαγείας, μεταφερόμαστε στην Κωνσταντινούπολη, στην αυλή του Σουλτάνου. Ο Μυνχάουζεν, νεότερος τώρα, είναι φιλοξενούμενος στο παλάτι, όπου ο Σουλτάνος τον κερνάει το καλύτερο κρασί του. Ο βαρόνος δεν εντυπωσιάζεται και έτσι ξεκινάει ένα στοίχημα: μέσα σε μια ώρα να του φέρει ένα μπουκάλι κρασί πολύ καλύτερο από αυτό από τα ανάκτορα της Βιέννης, χιλιάδες μίλια μακριά. Αν

δεν τα καταφέρει, ο Σουλτάνος μπορεί να του κόψει το κεφάλι. Ο Σουλτάνος δέχεται και του υπόσχεται, αν τα καταφέρει, να του προσφέρει όσο θησαυρό μπορεί να κουβαλήσει ο πιο δυνατός άνδρας στον κόσμο.

Ο βαρόνος στέλνει τον φίλο και σύντροφό του, τον **Μπέρτχολντ** (Berthold), να φέρει το κρασί –η υπερδύναμή του είναι ότι μπορεί να τρέξει σαν αστραπή. Τελευταία στιγμή, ο Μπέρτχολντ φτάνει πίσω και ο βαρόνος κερδίζει το στοίχημα. Κλέβουν όλο το θησαυρό του Σουλτάνου και προσπαθούν να δραπετεύσουν με τον Μπέρτχολντ και τους άλλους τρεις συντρόφους του, που έχει ο καθένας τους τη δική του υπερδύναμη: τον Άλμπρεχτ (Albrecht), που είναι σούπερ δυνατός, τον Αντόλφους (Adolphus), που έχει σούπερ όραση και τον Γκούσταβους (Gustavus), που έχει σούπερ ακοή και πολύ δυνατά πνευμόνια. Ο Σουλτάνος, για να τους σταματήσει, τους επιτίθεται με το στρατό του σε μια μάχη που διαταράσσει (αλλά και συνενώνει) τα **όρια μεταξύ φαντασίας-πραγματικότητας...**

<sup>237</sup> McKeown, C., & Gilliam, T. (1989). *The Adventures of Baron Munchausen, the Screenplay*. Hal Leonard Corporation. Internet Archive. <https://archive.org/details/adventuresofbaro00mcke>

Looking up, the BARON and CO. see the parapet surrounding the stairwell is bristling with cannon barrels. As these cannon fire, the walls surrounding the BARON and CO. collapse, and are seen to be the walls of the stage set which is collapsing around the BARON and ACTORS as the real cannon-balls of the besieging Turks crash into the town and theater.

22 INT. ON STAGE NIGHT

As the real bombardment begins, the BARON (old again) steps forward and addresses the AUDIENCE and JACKSON.

**Εικόνα<sup>238</sup>**: Επιστροφή στον κόσμο της πραγματικότητας. Η μετάβαση μεταξύ των σκηνών όπως είναι γραμμένη στο σενάριο της ταινίας.

### Σεκάνς 5: Πίσω στο Θέατρο



Η φαντασία μετατρέπεται σε πραγματικότητα και, καθώς μεταφερόμαστε πίσω στο θέατρο, η βουή της μάχης με τον Σουλτάνο αποδεικνύεται ότι είναι ένας νέος βομβαρδισμός της πόλης. Έχουμε επιστρέψει στο παρόν και ο βαρόνος, γέρος και πάλι, τελειώνει την αφήγησή του, που είχε στόχο να εξηγήσει την αληθινή αιτία που έχει ξεκινήσει τον πόλεμο (“...and so, as you can see, the sultan is still after my head”). Παρόλο που ο γέρος Μυνχάουζεν έχει να διηγηθεί ακόμα πολλές ιστορίες, όλοι οι ηθοποιοί και οι θεατές τρέχουν να σωθούν από τον βομβαρδισμό. Ο δήμαρχος, πριν φύγει κι αυτός, λέει στον θιασάρχη ότι θα τους κλείσει το θέατρο, ακυρώνει το συμβόλαιο και τους διώχνει από την πόλη. Το θέατρο αδειάζει και γίνεται συντρίμια.

### Θάνατος vs. Ιστορίες



Η Σάλλυ, που δεν έχει προλάβει να φύγει ακόμα, τριγυρνάει στα παρασκήνια και προσπαθεί να δραπετεύσει κι εκείνη, όταν βλέπει τον βαρόνο πεσμένο κάτω, αναίσθητο, ενώ ο Άγγελος του Θανάτου προσπαθεί να του κλέψει τη ζωή. Η Σάλλυ διώχνει τον Θάνατο με φωτιά και σώζει τον βαρόνο, πείθοντάς τον να παραμείνει ζωντανός.

Ο Θάνατος διατρέχει όλη τη ταινία σαν μια μορφή που κυνηγάει τον Μυνχάουζεν –**κυριολεκτικός θάνατος**, όποτε η ζωή του μπαίνει σε κίνδυνο, αλλά και **μεταφορικός θάνατος**, διότι ο Μυνχάουζεν ελπίζει με τις **ιστορίες** για αυτόν (που γίνονται θρύλοι) -αλλά και, μέσω της πίστης ότι, όσο φανταστικές κι αν ακούγονται, οι ιστορίες αυτές είναι αληθινές- να παραμείνει ζωντανός.

<sup>238</sup> McKeown, C., & Gilliam, T., ο.π.



Η Σάλλυ ζητάει να μάθει τη συνέχεια της ιστορίας που τους έλεγε στην παράσταση, αλλά εκείνος λέει ότι είναι κουρασμένος και απογοητευμένος από αυτόν τον κόσμο όπου μετράει μόνο η **λογική** και η **φαντασία** δεν έχει καμία θέση. Η επιμονή της Σάλλυ να μάθει τη συνέχεια της ιστορίας δίνει ελπίδα ξανά στον βαρόνο και τον κάνει να ξεχάσει την επιμονή του να πεθάνει. Νέοι βομβαρδισμοί εμποδίζουν για άλλη μια φορά τη Σάλλυ να μάθει το τέλος της ιστορίας. Η Σάλλυ, έξαλλη, βγαίνει από το θέατρο και τρέχει στα κανόνια – ο βαρόνος την ακολουθεί για να τη σταματήσει.

<p>SALLY (pauses) Who are you really?</p> <p>BARON (groans with disgust)</p> <p>SALLY Baron Munchausen isn't real. He's only in stories.</p> <p>BARON (exasperated) Go away ... I'm trying to die.</p> <p>SALLY (puzzled) Why?</p> <p>BARON Because ... I am tired of the world ... and the world is evidently tired of me.</p> <p>SALLY But why?</p> <p>38</p>	<p>22 CONTINUED:</p> <p>SALLY prods him.</p> <p>SALLY (repeats) Why?</p> <p>BARON (goaded by Sally's persistence) Why? Why? Why? ... Because it's all logic and reason now ... Science ... Progress ... The laws of hydraulics ... The laws of social dynamics, the laws of this, that and the other ... No place for three-legged cyclopes from the South seas ... No place for cucumber trees ... or oceans of wine ... No place for me ...</p> <p>SALLY What happened in the story?</p> <p>BARON What?</p> <p>SALLY In the Sultan's palace ... Did you escape? ... Were you killed?</p> <p>BARON (very tired) I don't know ... It was all a long time ago ... Who cares?</p> <p>SALLY I do.</p>
---	--

*Εικόνες*<sup>239</sup>: Σε αυτή τη σκηνή μπορεί να εντοπιστεί το θεματικό κέντρο της ταινίας. Ο διάλογος μέρους της σκηνής, όπως είναι γραμμένος στο σενάριο της ταινίας.

Στη **δεύτερη πράξη** η πλοκή εξελίσσεται με τρόπο **επεισοδιακό**, μέσα από μια σειρά μεμονωμένων ιστοριών. Ωστόσο (όπως βλέπουμε στο τέλος της ταινίας), αυτό λειτουργεί συνδυαστικά με μια **κυκλική δομή**, καθώς όλα τα επεισόδια θα αποδειχθεί ότι ήταν μέρος της αφήγησης του βαρόνου στο θέατρο *-ή και όχι-* και άρα όλο το σχήμα κλείνει σαν κύκλος. Στο σύνολό της η πλοκή, επομένως, λειτουργεί μέσα από έναν **συνδυασμό της δομής της αβύσσου**, των **μεμονωμένων εγκιβωτισμένων επεισοδίων**, και, τέλος, του **σχήματος του κύκλου**.

<sup>239</sup> McKeown, C., & Gilliam, T., ο.π.



Κύκλο έχουμε, επίσης, και για τον λόγο ότι ξεκινάμε από τον κόσμο της πραγματικότητας (πόλη, πόλεμος, **κόκκινες σκηνές**) και καταλήγουμε ξανά στον κόσμο της πραγματικότητας στην τρίτη πράξη. Άρα ο ήρωάς μας έχει διαγράψει έναν κύκλο και, παρόλο που καταλήγει στο ίδιο σημείο από όπου ξεκίνησε, έχει εξελιχθεί και έχει ωριμάσει εσωτερικά.

Όπως φαίνεται και στο διάγραμμα με το timeline παραπάνω, η **δεύτερη πράξη** ξεκινάει με **τρεις κόκκινες σεκάνς** που αποτελούν κι αυτές μέρος της κεντρικής ιστορίας που πλαισιώνει όλες τις εγκιβωτισμένες αφηγήσεις (**κόκκινη ιστορία**). Οι κόκκινες σεκάνς τοποθετούνται στον **κόσμο της πραγματικότητας**, είναι το “σπίτι” της Σάλλυ και του θιάσου, και σχετίζονται με τον κεντρικό στόχο που προσπαθεί να πετύχει ο Μυνχάουζεν, δηλαδή να σώσει την πόλη από τους Οθωμανούς που ετοιμάζονται να εισβάλλουν στα τείχη και να καταλάβουν την πόλη.

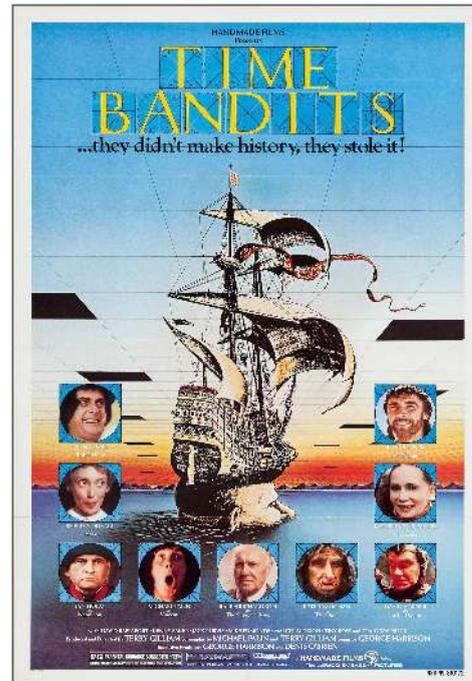
Για αυτό και στις **τρεις κόκκινες σεκάνς** στην αρχή της δεύτερης πράξης, παρακολουθούμε την απόφαση του Μυνχάουζεν να φύγει κρυφά από την πόλη και να ψάξει να βρει τους τέσσερις παλιούς του συντρόφους ώστε να τον βοηθήσουν με τις “σούπερ” δυνάμεις τους να πετύχει τον στόχο του. Παράλληλα, εκτός από την απόφαση να κυνηγήσει αυτόν τον (εξωπραγματικό) στόχο, βλέπουμε και τον (εξίσου εξωπραγματικό) τρόπο προετοιμασίας και αποχώρησής του από τον **κανονικό κόσμο** για το ταξίδι προς τον **άγνωστο κόσμο της φαντασίας**.



Για να δραπετεύσει από τα τείχη της πόλης, ο βαρόνος, με τη βοήθεια του θιάσου και των κατοίκων της πόλης, κατασκευάζει (μέσα στο μισογκρεμισμένο θέατρο) ένα μεγάλο αερόστατο. Η Σάλλυ κρύβεται στο αερόστατο κι έτσι ο βαρόνος αναγκάζεται να την πάρει μαζί του στις περιπέτειές του. Πετάνε μακριά από την πόλη και ο βαρόνος ξεφεύγει (για τρίτη φορά, στο σημείο αυτό) από τον Άγγελο του Θανάτου.

Από το σημείο αυτό και μετά, στα υπόλοιπα 2/3 της δεύτερης πράξης, έχουμε την ανάπτυξη μιας σειράς περιπετειών (**μπλε επεισόδια**) στις οποίες αναφέρεται και ο τίτλος της ταινίας: οι περιπέτειες του βαρόνου Μυνχάουζεν.

**Εικόνα:** Αφίσα της ταινίας *Time Bandits* (1981) του Terry Gilliam, σε σενάριο του Gilliam και του Michael Palin<sup>240</sup>. Είδη: fantasy adventure, dark fantasy, time travel.



Η δομή της ταινίας *Baron Munchausen* έχει κοινά στοιχεία και με το *Time Bandits* (1981) την άλλη ταινία του Terry Gilliam που ανήκει στην Τριλογία της Φαντασίας<sup>241</sup>. Και οι δύο ταινίες καταπιάνονται με την έννοια της φαντασίας και του χρόνου (και δη, του ταξιδιού στον χρόνο, κυριολεκτικού ή/και μεταφορικού).

Όπως και στο *Time Bandits*, έτσι και στο *Adventures of Baron Munchausen*, η περιδιάβαση από τον ένα χωροχρόνο στον άλλον, από τη μια “αποστολή” στην άλλη, γίνεται με τρόπο καθαρά **επεισοδιακό**: το ένα επεισόδιο/ σεκάνς ακολουθεί το άλλο, και εξελίσσονται γραμμικά, ενώ δρα το καθένα σαν μια αυτόνομη μονάδα μέσα στην οποία αναπτύσσεται μια μεμονωμένη ιστορία με αρχή, μέση και τέλος. Η διαφορά μεταξύ των δύο ταινιών, ωστόσο, έγκειται στη χρήση του μηχανισμού της *mise en abyme* -μηχανισμός ο οποίος στο *Time Bandits* δεν εντοπίζεται.

Όπως φαίνεται στα δύο διαγράμματα του *Adventures of Baron Munchausen*, αυτές οι μεμονωμένες **περιπέτειες (μπλε επεισόδια)** αναπτύσσονται σαν **ιστορίες μέσα σε ιστορίες**

<sup>240</sup> Time Bandits (1981) - IMDb <https://www.imdb.com/title/tt0081633/>

<sup>241</sup> Matthews, J., ο.π.



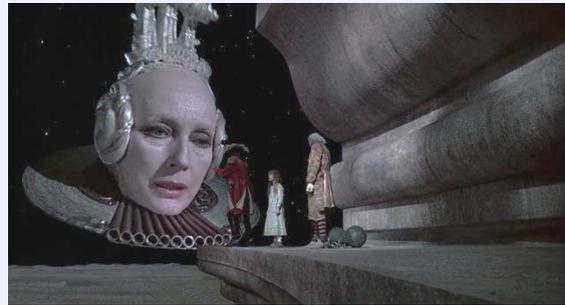
μέσα σε ιστορίες και έχουν βάθος πολλαπλών επιπέδων. Πιο αναλυτικά, κοιτώντας το διάγραμμα με τις μπαμπουσκες (επίπεδα) από μέσα προς τα έξω, παρατηρούμε ότι τα **μπλε επεισόδια** ενσωματώνονται...

- 1) στο πλαίσιο του συνόλου των περιπετειών του βαρόνου Μυνχάουζεν (στο διάγραμμα αποδίδονται και αυτές με **μπλε χρώμα**) -μάλιστα, μια από αυτές τις περιπέτειες είναι και η ίδια η σκηνή-flashback με τον Σουλτάνο στην πρώτη πράξη. Για τις περιπέτειες αυτές μαθαίνουμε...
- 2) μέσα από την αφήγηση του ίδιου του βαρόνου Μυνχάουζεν (**μοβ**), η οποία παρουσιάζεται...
- 3) μέσα στη θεατρική παράσταση με θέμα τις περιπέτειες του βαρόνου Μυνχάουζεν που ανεβάζει ο θίασος των ηθοποιών (**πράσινο**), που παίζεται...
- 4) μέσα στο θέατρο που είναι μέρος του κόσμου της πραγματικότητας (**κόκκινο**), και που, εν τέλει αποτελούν κεντρικό κομμάτι...
- 5) της ίδιας της ταινίας που παρακολουθούμε ως θεατές, με τίτλο “Οι Περιπέτειες του Βαρόνου Μυνχάουζεν” (**μαύρο**).



1η Πράξη, Σκάνος 4

**1ο Επεισόδιο:** Σουλτάνος (Flashback)



2η Πράξη, Σκάνος 10

**2ο Επεισόδιο:** Φεγγάρι - Μπέρτχολντ



2η Πράξη, Σκάνος 11

**3ο Επεισόδιο:** Ήφαιστος - Άλμπρεχτ



2η Πράξη, Σκάνος 12

**4ο Επεισόδιο:** Θαλάσσιο Τέρας - Αντόλφους και Γκούσταβους





Στον πίνακα ακριβώς επάνω, σημειώνονται οι μεμονωμένες περιπέτειες (**μπλε επεισόδια**) μέσα από τις οποίες περνάει ο βαρόνος. Η πρώτη περιπέτεια εκτυλίσσεται στην αυλή του Σουλτάνου στην πρώτη πράξη (flashback/ αναδιήγηση στο πλαίσιο της θεατρικής παράστασης), και οι άλλες τρεις αναπτύσσονται διαδοχικά στη δεύτερη πράξη.

Η καθεμία από τις **μπλε περιπέτειες** που εξελίσσεται στη δεύτερη πράξη, παρουσιάζει την προσπάθεια του βαρόνου να ξαναβρεί έναν (ή δύο) από τους παλιούς συντρόφους του και να τον πάρει μαζί του από το μέρος στο οποίο βρίσκεται. Τα μέρη όπου περνούν τη ζωή τους οι σύντροφοι (ξεχασμένοι εκεί από τον βαρόνο έπειτα από την τελευταία κοινή τους περιπέτεια με τον Σουλτάνο, 30 χρόνια πριν) έχουν συντελέσει στο να τους μεταμορφώσουν με αρνητικό τρόπο και να τους κάνουν να χάσουν τις παλιές “σούπερ” δυνάμεις τους. Ο **χρόνος**, κυρίως, είναι αυτός που τους έχει επηρεάσει αρνητικά, καθώς δεν είναι πια αυτοί που ήταν όταν συντρόφευαν τον βαρόνο στις παλιές του θαυμαστές περιπέτειες.

Ο βαρόνος βρίσκει τον έναν μετά τον άλλον στα τρία διαφορετικά μέρη που επισκέπτεται και καταφέρνει να τους κερδίσει πάλι με το μέρος του. Μάλιστα ενδιαφέρον έχει ότι τα μέρη αυτά και οι αντίστοιχες περιπέτειες που ζει εκεί αναφέρονται και στην θεατρική παράσταση που παίζουν οι ηθοποιοί στην πρώτη πράξη της ταινίας. Για παράδειγμα, παίζεται μια σκηνή στο θέατρο όπου ο χαρακτήρας-βαρόνος καταπίνεται από ένα θαλάσσιο τέρας. Την περιπέτεια αυτή θα τη δούμε πάλι να αναπτύσσεται μπροστά μας, αλλά αυτή τη φορά θα συνδυαστεί με την απόπειρα επαναφοράς ενός συντρόφου -στην προκειμένη περίπτωση ο βαρόνος, ξαναζώντας την περιπέτεια με το θαλάσσιο τέρας, καταφέρνει να ξαναβρεί τον Αντόλφους και τον Γκούσταβους. Παράλληλα, ολοι οι χαρακτήρες που συναντάει στις τρεις σεκάνς των περιπετειών της δεύτερης πράξης έχουν ίδιο πρόσωπο (ερμηνεύονται στην ταινία από τον ίδιο ηθοποιό) με ένα από τα μέλη του θιάσου που γνωρίζουμε στην αρχή.

Ο βαρόνος από τη μια περιπέτεια στην άλλη γίνεται πιο νέος (με εξαίρεση την τελευταία περιπέτεια του θαλάσσιου τέρατος, στην οποία γερνάει πάλι απότομα γιατί χάνει την ελπίδα του (πράγμα που πέφτει σε σωστό χρονικά σημείο σε σχέση με τα beats του σεναρίου). Στο σημείο εκείνο είναι που ο βαρόνος παραιτείται από την προσπάθεια και αφήνεται στη μοίρα του και στον θάνατο. Ο Άγγελος του Θανάτου εμφανίζεται για ακόμα μια φορά, αλλά και πάλι η Σάλλυ τον διώχνει.



Με αντιστρόφως ανάλογο τρόπο εξελίσσεται η πίστη του βαρόνου στα ιδανικά του και στον στόχο του να σώσει την πόλη -όσο ανακτά την νεότητά του, όσο μαγεύεται από τη δύναμη της ζωής και του έρωτα, τόσο μοιάζει αδιάφορο για αυτόν το να επιστρέψει στην πόλη και να πολεμήσει.



Μετά την τελευταία περιπέτεια με το θαλάσσιο τέρας, και αφού έχει καταφέρει να ανακτήσει όλους τους συντρόφους του (αλλά και την ελπίδα και την πίστη του στον σκοπό του), μεταφερόμαστε στο περιβάλλον της **τρίτης πράξης** και επιστρέφουμε σιγά-σιγά στον κόσμο της πραγματικότητας.

Στην **τρίτη πράξη** όλες οι σεκάνς είναι **κόκκινες**, ανήκουν δηλαδή στην κατηγορία της **ιστορίας-πλαisiού**, του **κοσμου της πραγματικότητας** -με εξαίρεση μια μόνο σεκάνς, όπου έχουμε την ευκαιρία να επιστρέψουμε ξανά στον κατεξοχόν χώρο που συμβολίζει το σχήμα της αβύσσου στην ταινία: το **θέατρο**.

Πριν φτάσουμε όμως στις τελευταίες αυτές σεκάνς της ταινίας (τις οποίες θα περιγράψουμε πιο αναλυτικά στη συνέχεια του πίνακα παρακάτω), ας κάνουμε μια σύντομη αναφορά στην **αρχή της τρίτης πράξης** και στις **τρεις κόκκινες σεκάνς** που εμφανίζονται εκεί:

Η τρίτη πράξη ξεκινά μια μεγάλη σειρά σκηνών που παρουσιάζουν την τελική μάχη του Μυνχάουζεν και των συντρόφων του με τον εχθρό, δηλαδή τον Σουλτάνο και τον στρατό των Οθωμανών. Ο Μυνχάουζεν, μάλιστα, ανακαλύπτει ότι ο δήμαρχος της πόλης και ο Σουλτάνος κάνουν από την αρχή μυστικές συμφωνίες μεταξύ τους σχετικά με την εξέλιξη του πολέμου και την παράδοση της πόλης. Ο βαρόνος, λόγω της άρνησης των συντροφων του να πολεμήσουν, πάει να παραδοθεί στον Σουλτάνο για να σώσει την πόλη και να δώσει στον παλιό του εχθρό αυτό που “δικαιωματικά” του ανήκει εδώ και 30 χρόνια: “το κεφάλι του”, όπως είχαν συμφωνήσει στη σκηνή του flashback, όπου ο Μυνχάουζεν εξαπάτησε τον Σουλτάνο.

Από το σημείο αυτό και μετά, η τρίτη πράξη συνεχίζει ως εξής:

### Πράξη III (συνέχεια)

#### Σεκάνς 14: Μάχη



βαρόνου.

Οι σύντροφοι του βαρόνου συσπειρώνονται για να τον σώσουν από τον Σουλτάνο. Έπειτα όλη η ομάδα μαζί (ο βαρόνος και οι τέσσερις σύντροφοι, ο καθένας με τη δική του “σούπερ” ικανότητά) πολεμούν, και μέσα από καταπληκτικά κατορθώματα, κατατροπώνουν τον οθωμανικό στρατό και απελευθερώνουν την πόλη. Όλη η πόλη πανηγυρίζει για τη νίκη του

#### Σεκάνς 15: Νίκη και Θάνατος



οποίος –παρόλο που ο βαρόνος λέει ότι μισεί τους γιατρούς– πάει δήθεν να τον “βοηθήσει”, αλλά του παίρνει τη ζωή. Η Σάλλυ είναι η μόνη που καταλαβαίνει τι συμβαίνει, αλλά δεν προλαβαίνει να σταματήσει τον Άγγελο του Θανάτου όπως όλες τις προηγούμενες φορές. Ο βαρόνος πεθαίνει. Γίνεται η κηδεία του με μεγάλη επισημότητα και θλίψη...

Γιορτή στην πόλη, υποδέχονται με πανηγυρική πομπή τους νικητές και ξαναστήνουν το άγαλμα του βαρόνου στην πλατεία. Στην κορυφή του καμπαναριού της εκκλησίας, δίπλα σε ένα άγαλμα που αναπαριστά τον Άγγελο του Θανάτου, ο δήμαρχος κρυφά πυροβολεί τον βαρόνο. Το άγαλμα με τον Άγγελο του Θανάτου ζωντανεύει και μεταμορφώνεται σε γιατρό, ο

#### Σεκάνς 16: Πίσω στο Θέατρο



σταματήσει στην πρώτη πράξη, όταν ο βαρόνος διηγούνταν την ιστορία με τον Σουλτάνο, αλλά και πίσω στο “τώρα”, όπου οι θεατές και τα μέλη του θιάσου παρακολουθούν ακόμη τον βαρόνο, γέρο όπως στην αρχή, να διηγείται την ιστορία του πάνω στη σκηνή.

Όλη η πλοκή κλείνει, λοιπόν, σαν κύκλος καθώς αποδεικνύεται πως ό,τι παρακολουθούμε στην ταινία, όλες οι θαυμαστές περιπέτειες του βαρόνου, (ακόμη και το γεγονός ότι κατάφερε να νικήσει

...όμως αποκαλύπτεται ότι η σκηνή που μόλις παρακολουθήσαμε ήταν απλώς το φινάλε μιας ακόμη ιστορίας που διηγείται ο βαρόνος -αποκαλεί, μάλιστα, τα όσα είδαμε “μία από τις πολλές περιπτώσεις στις οποίες συνάντησα τον θάνατό μου”. Έτσι η φαντασία εισβάλλει στην πραγματικότητα καθώς μεταφερόμαστε ξανά πίσω στο θέατρο: πίσω στο σημείο όπου είχαμε



τους Οθωμανούς και να σώσει την πόλη) ήταν η αφήγηση μιας ιστορίας. Η πόλη, οπότε, βρίσκεται ακόμα σε κίνδυνο; Ή μήπως όχι; Πρέπει ακόμα να δοθεί μια τελική μάχη για την απελευθέρωση της; Και αν ναι, τι είδους μάχη θα είναι αυτή;

131 CONTINUED:

conducts the burial service, the glass-topped coffin with the BARON's body is slowly lowered into the grave. As the shadow of the grave passes over the BARON's young, sublime face, we hear a VOICE OVER:

BARON (V.O.)

... and that was only one of the several occasions on which I met my death ... an interesting experience which I don't hesitate strongly to recommend. And so, with the help of my inestimable servants, I defeated the Turks and saved the day. And from that time forth, everyone with a talent for it lived happily ever after.

132 INT. THEATER STAGE DAY

ANGLE ON BARON's face now old and withered as we first saw him. He is standing on the stage of the theater. The AUDIENCE is still there.

Behind him is the "underwear" balloon with its galleon, suspended by wires from the top of the proscenium arch. The bombardment has stopped but all around are damaged buildings and injured people.

SALT, deeply moved, begins to applaud the BARON. He is suddenly interrupted by the voice of HORATIO JACKSON.

JACKSON (V.O.)

Stop this nonsense at once!

**Εικόνα<sup>242</sup>:** Η φαντασία εισβάλλει στην πραγματικότητα. Η μετάβαση μεταξύ των σκηνών όπως είναι γραμμένη στο σενάριο της ταινίας.

Ο δήμαρχος επεμβαίνει και σταματάει την "παράσταση" του βαρόνου και προσπαθεί να τον συλλάβει επειδή διαδίδει όλα αυτά τα "γελοία παραμύθια σε καιρούς τρομερού κινδύνου". Ο βαρόνος δεν δειλιάζει και λέει, αντίθετα, να ανοίξουν τις πύλες και να βγουν όλοι μαζί έξω στους Οθωμανούς. Κανείς δε δίνει σημασία στον δήμαρχο -όλοι στέκονται στο πλευρό του βαρόνου και προχωράνε μαζί προς τις πύλες.

### Στην πύλη και "Τελική Μάχη"

Ο δήμαρχος απειλεί ότι θα διατάξει τον στρατό του να πυροβολήσει όποιον τον παρακούσει και ακολουθήσει τον βαρόνο. Η σύγκρουση κορυφώνεται: ή θα ανοίξουν οι πύλες και θα αρπάξουν στα χέρια τους τη ζωή τους, την ευκαιρία να είναι ελεύθεροι, ή θα μείνουν τα μυαλά τους σφραγισμένα

<sup>242</sup> McKeown, C., & Gilliam, T., ο.π.



με εφευρέσεις, λογική, θάνατο και φόβο -γιατί τίποτα δεν καταστρέφει έναν άνθρωπο όσο η άγνοια και η υποδούλωση.

Ο βαρόνος και μαζί του ο θίασος και όλος ο λαός της πόλης δεν φοβούνται και προχωρούν. Κανένας δεν ακούει τις εντολές του δημάρχου και ανοίγουν τις πύλες της πόλης για να έρθουν πρόσωπο με πρόσωπο με τον εχθρό –μόνο και μόνο για να δουν ότι **ο εχθρός δεν υπάρχει πια.**

Η κατάσταση στο στρατόπεδο έξω από τα τείχη θυμίζει το πεδίο της μάχης όπου είχαν ηττηθεί οι Οθωμανοί στην αφήγηση του βαρόνου μερικές σκηνές νωρίτερα: ο εχθρός έχει φύγει, τα όπλα είναι παρατημένα, κανείς δεν είναι εκεί...



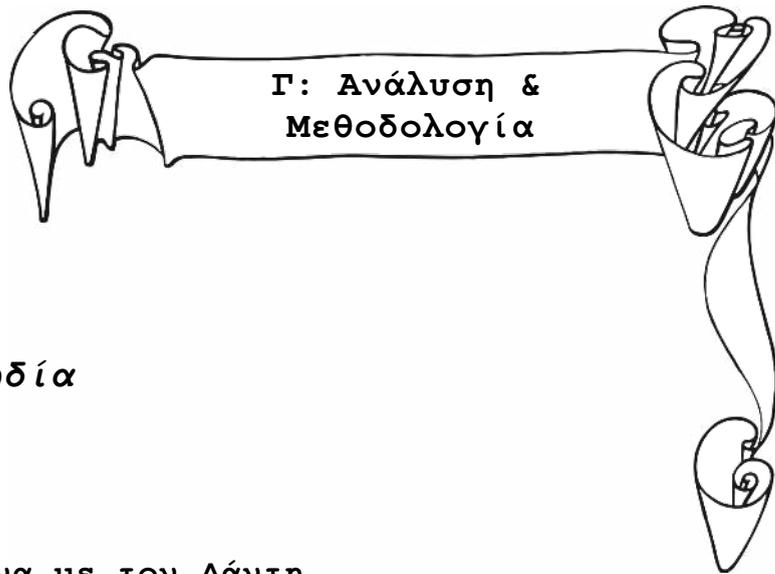
Επομένως, ο δήμαρχος έλεγε ψέματα και δεν υπήρχε καν πόλεμος. Επομένως, έξω από την πύλη υπήρχε μονάχα ένας φανταστικός εχθρός που τον είχε πλάσει η “λογική”, χωρίς να υπάρχει κανείς εκεί στην πραγματικότητα. Επομένως, αυτό ήταν το αληθινό **ψέμα** -κι όχι οι φανταστικές περιπέτειες του βαρόνου, όπως τον κατηγορούσαν όλοι στην αρχή. Αυτές οι

περιπέτειες έγιναν στα αλήθεια και απλώς ο νους της λογικής του ενήλικα (αντιστικτικά δρώ εδώ ο χαρακτήρας της μικρής Σάλλυ) τις έθαψε τόσο βαθιά που τις ξέχασε. Ξέχασε ότι με τη **δύναμη της φαντασίας** και της ελπίδας, νικιέται ο φόβος και ο θάνατος, και ότι τα αδύνατα γίνονται δυνατά αν το πιστέψουμε.



Όλη η πόλη βγαίνει έξω από τα τείχη και πανηγυρίζει. Η Σάλλυ ρωτάει τον βαρόνο Μυνηάουζεν: **“Δεν ήταν απλώς μια ιστορία, έτσι δεν είναι;”** -εκείνος καβαλάει το άλογό του, χαμογελάει και καλπάζει μακριά από την πόλη, ώσπου χάνεται ανάμεσα στα σύννεφα και τις ηλιαχτίδες.





## Θεία Κωμωδία

### 6.1. Η κωμωδία σύμφωνα με τον Δάντη

Ο τίτλος που αρχικά ο ίδιος ο Δάντης είχε δώσει στο έργο ήταν απλώς *Κωμωδία* (*Commedia*). Η λέξη “Θεία” (“*Divina*”)<sup>243</sup> προστέθηκε μισό αιώνα αργότερα από τον Βοκκάκιο (*Giovanni Boccaccio*)<sup>244</sup> εξαιτίας της θεματολογίας και της μεγαλόπνοης φύσης του έργου, οπότε από μια έκδοση του 1555 και μετά, το έργο ονομάζεται *Θεία Κωμωδία* (*La Divina Commedia*).

Τί σημαίνει, όμως, κωμωδία σύμφωνα με τον Δάντη; Ως προς τι διαφέρει η κωμωδία από ένα δράμα, και γιατί ο Δάντης όρισε το έργο του ως *Κωμωδία*;

Ο Δάντης, σε μια επιστολή που έστειλε στον πάτρωνά του, Cangrande della Scala, τού αναλύει το θέμα και το μήνυμα του έργου του (ενώ ακόμη ήταν μια δουλειά εν εξελίξει) και τον λόγο που, κατά την άποψή του, το έργο είναι κωμωδία και όχι δράμα.

Σύμφωνα, λοιπόν, με τον Δάντη, η έκφραση της “κωμωδίας” έγκειται στο γεγονός ότι ένα έργο ξεκινάει από μια αρνητική κατάσταση του ανθρώπου η οποία, κατά τη διάρκεια του ταξιδιού (του τόξου του χαρακτήρα, θα λέγαμε -ο Δάντης αναφέρεται στη μετάβαση του προσκυνητή-ποιητή μεταξύ Κόλασης και Παραδείσου, πράγμα που λειτουργεί και συμβολικά σαν το ταξίδι της ζωής), αντιστρέφεται και καταλήγουμε σε ένα χαρούμενο (ή

<sup>243</sup> "Divina Commedia". *Enciclopedia Italiana* [Πηγή: Wikipedia [Divine Comedy - Wikipedia](#)]

<sup>244</sup> Ο Βοκκάκιος ήταν μεγάλος θαυμαστής και προαπιστής του έργου του Δάντη. Το 1373 έδωσε μια σειρά διαλέξεων πάνω στη *Θεία Κωμωδία*, από τις οποίες μετά προέκυψε το κείμενο-ανάλυση *Esposizioni sopra la Comedia di Dante* (1373–1374). Σε αυτό το κείμενο, ο Βοκκάκιος είχε την ευκαιρία να δώσει την δική του ερμηνεία και στην ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα, και να προσθέσει μερικά δικά του καινούρια στοιχεία στον μύθο, τα οποία έμελλε να αποτελέσουν αδιαχώριστο στοιχείο του θρύλου για πάντα. Πηγή: Barolini, T. (2000). *Dante and Francesca da Rimini: Realpolitik, Romance, Gender. Speculum*, 75(1), 1-28. [Dante and Francesca da Rimini: Realpolitik, Romance, Gender](#)



διασκεδαστικό) τέλος, επηρεασμένο από τη **Θεϊκή Βούληση** που δημιούργησε τον κόσμο έτσι ώστε να οδηγούνται όλα σε ένα υπέρτατο καλό<sup>245</sup>.

Πιο αναλυτικά, όπως γράφει ο ίδιος ο Δάντης (αγγλική μετάφραση από τον James Marchand)<sup>246</sup>:

i) σχετικά με το θέμα και το νόημα του έργου:

The subject of the whole work, **taken only from a literal standpoint**, is simply **the status of the soul after death**, taken simply. The movement of the whole work turns from it and around it. If the work is **taken allegorically**, however, the subject is man, either gaining or losing merit through his **freedom of will**, subject to the justice of being rewarded or punished.

ii) σχετικά με τον λόγο που ονόμασε το έργο του *Κωμωδία*, και ο ορισμός που δίνει στην τραγωδία και στην κωμωδία ως δύο διαφορετικά είδη:

In order to understand you need to know that “**comedy**” comes from “komos”, “village” and “oda”, which means “song”, whence “comedy” sort of means “country song”. And comedy is sort of a kind of poetic narration, different from all others. It differs, therefore, from the **tragedy**, in matter by the fact that tragedy in the beginning is admirable and quiet, in the end or final exit it is smelly and horrible; and it gets its name because of this from “tragos”, which means “goat”, and “oda”, sort of like “goat-song”, that is, smelly like a goat, as can be seen in Seneca's tragedies. But **comedy begins with harshness in some thing, whereas its matter ends in a good way**, (comedy, introduces some harsh complication, but brings its matter to a prosperous end) as can be seen by Terence in his comedies. And thus letter writers are accustomed to say in their salutations in the place of an address **‘a tragic beginning, a comical end’**. (‘I wish you a tragic beginning and a comic end.’) They differ also in the way of speaking: the **tragedy** is elevated and sublime, the **comedy** loose and humble, as Horace tells us in his *Poetria*, where he permits now and again comic writers to speak like tragedists and also vice versa. [...]

**And from this it is obvious that the present work is called comedy.** And if we look at the matter, **in the beginning** it is horrible and smelly, because *Inferno* (for it is hell); **in the end** it is good, desirable and graceful, for it is *Paradiso*; as to the

<sup>245</sup> [Πηγή: Wikipedia [Dante Alighieri - Wikipedia](#)]

<sup>246</sup> Dante to Cangrande: English Version, translated by James Marchand of the University of Illinois <https://faculty.georgetown.edu/jod/cangrande.english.html>

manner of speaking, it is easy and humble, because it is in the vulgar tongue, in which also women communicate. **And thus it is obvious why it is called *Comedy*.** There are also other **genres of poetic narration**, such as bucolic song, elegy, satire and the votive sentence, as also may be seen through Horace in his *Poetria*, but at present there is nothing to be said about these.

iii) τέλος, σχετικά με το τι θέλει ο ίδιος να πει μέσα από το έργο του (ο σκοπός του έργου):

The purpose of the whole and the part could be multiple, that is both remote and proximate. But leaving off subtle investigation, we can say briefly that the purpose of the whole as well as the part is to remove those living in this life from **the state of misery** and to lead them to **the state of bliss**.



**Εικόνες**<sup>247</sup>: Τοιχογραφία του Giotto di Bondone<sup>248</sup> με το παλαιότερο γνωστό<sup>249</sup> (και, πιθανότατα, το πιο ακριβές) πορτρέτο του Δάντη. Η τοιχογραφία απεικονίζει τον Παράδεισο, όπου, ανάμεσα στις άλλες φωτισμένες προσωπικότητες, βρίσκεται και ο Δάντης, κρατώντας στα χέρια την *Κωμωδία* του.

<sup>247</sup> Πηγές εικόνων: Πάνω αριστερά [File:Cappella della maddalena 01.JPG - Wikimedia Commons](#), πάνω δεξιά [File:Bargello - Kapelle Fresko 2a.jpg - Wikimedia Commons](#), κάτω [File:Bargello - Kapelle Fresko 2.jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>248</sup> Gombrich, E. H. (1979). Giotto's Portrait of Dante? *The Burlington Magazine*, 121(917), 471–483. <http://www.jstor.org/stable/879612>

<sup>249</sup> [Dante nel Paradiso di Giotto | Musei del Bargello](#)



Η τοιχογραφία βρίσκεται στο παρεκκλήσι της Μαρίας της Μαγδαληνής, στο Palazzo del Bargello στη Φλωρεντία<sup>250</sup> και ζωγραφίστηκε από τον Τζόττο και τους βοηθούς του μεταξύ 1334-37 (οι τοιχογραφίες σε αυτό το παρεκκλήσι θεωρούνται το τελευταίο έργο του καλλιτέχνη). Λόγω καταστροφής των τοιχογραφιών, το πορτρέτο του Δάντη ήρθε ξανά στο φως το 1840, οπότε και έγιναν οι πρώτες εργασίες συντήρησης<sup>251</sup>.

Ο Τζόττο και ο Δάντης ήταν συνομήλικοι (είχαν 1-2 χρόνια διαφορά), και κυκλοφορούσε ένα ανέκδοτο εποχής το οποίο διηγείται ο Giorgio Vasari στις “Βιογραφίες” του (1550) σχετικά με την γνωριμία τους στην Πάντοβα το 1304<sup>252</sup> κατά τη διάρκεια των εργασιών του Τζόττο σε ένα άλλο παρεκκλήσι ενώ ακόμα ζούσε ο Δάντης<sup>253</sup>. Αναφορά στον Τζόττο κάνει και ο ίδιος ο Δάντης στο άσμα 11 του *Καθαρηρίου*<sup>254</sup>.



**Εικόνα**<sup>255</sup>: Τη στιγμή δημιουργίας του διάσημου πορτρέτου απαθανατίζει ο Dante Gabriel Rossetti στον πίνακά του *Giotto Painting the Portrait of Dante* (1852), βάζοντας τον ποιητή και τον καλλιτέχνη να συνυπάρξουν σε μια φανταστική σκηνή που δείχνει, μεταφορικά μιλώντας, την εικόνα “πίσω από την κάμερα”.

<sup>250</sup> The Chapel of Mary Magdalene at the Bargello Museum Italy Tickets

<https://www.florence-tickets.com/blog/florence/the-chapel-of-mary-magdalene-at-the-bargello-museum>

<sup>251</sup> Wikipedia contributors. (2024). Giotto. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Giotto - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Giotto)

<sup>252</sup> <https://web.archive.org/web/20241126034406/http://www.worldofdante.org/timeline.html>

<sup>253</sup> Giorgio Vasari, *Lives of the Artists*, trans. George Bull, Penguin Classics (1965), pp. 15–36.

<sup>254</sup> Study for 'Giotto Painting the Portrait of Dante'.jpg. (2020). *Wikimedia Commons*. [File:Study for 'Giotto Painting the Portrait of Dante'.jpg - Wikimedia Commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Study_for_'Giotto_Painting_the_Portrait_of_Dante'.jpg)

<sup>255</sup> [File:Dante Gabriel Rossetti - Giotto Painting the Portrait of Dante.jpg - Wikimedia Commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dante_Gabriel_Rossetti_-_Giotto_Painting_the_Portrait_of_Dante.jpg)



Ο Δάντης ποζάρει για τον Τζόττο (δεξιά στον ζωγράφο βρίσκεται ο δάσκαλός του), ενώ ταυτόχρονα τρώει ένα ρόδι (σύμβολο αθανασίας<sup>256</sup>). Την ίδια στιγμή, ακούει τον ποιητή και φίλο του, τον Cavalcanti, να του απαγγέλει την ερωτική ποίηση του Guido Guinizzelli. Το βλέμμα του πέφτει στη Βεατρίκη, που βρίσκεται κάτω από τη σκαλωσιά, στην πομπή των γυναικών στο παρεκκλήσι.

Ο ίδιος ο Rossetti γράφει σχετικά με αυτό του το έργο: “Με αυτόν τον τρόπο έχω εκπροσωπήσει όλες τις πιο σημαντικές διαστάσεις της νεότητας του Δάντη - Τέχνη, Φιλία και Αγάπη - με μια πραγματική ιστορία που τα ενσωματώνει όλα. Πιστεύω ότι ο συνδυασμός είναι ο καλύτερος που έχω καταφέρει να εικονογραφήσω αυτή τη στιγμή στη ζωή του ποιητή, και το σχέδιο είναι επίσης σίγουρα από τα πιο όμορφα που έχω κάνει”<sup>257</sup> (Mazzara)<sup>258</sup>. Το έργο βρίσκεται στη συλλογή του Andrew Lloyd Webber.

## 6.2. Τι είδος είναι η *Θεία Κωμωδία*;

Αν επιχειρήσουμε να αντιστοιχίσουμε κάποιο είδος στη *Θεία Κωμωδία*, θα λέγαμε ότι συνομιλεί με τις δύο παρακάτω κατηγορίες:

### 1. Εγκυκλοπαιδικό (ή Μαξιμαλιστικό) Μυθιστόρημα

Σύμφωνα με τον Edward Mendelson (1976)<sup>259</sup> (ο οποίος εισήγαγε και την έννοια) και τον Stefano Ercolino (2002)<sup>260</sup>, τα χαρακτηριστικά αυτής της κατηγορίας μυθιστορημάτων (που την αναγάγουν σε υποείδος από μόνη της) είναι τα εξής, μεταξύ άλλων:

- το μέγεθος, η πολυπλοκότητά, ο εγκυκλοπαιδικός τρόπος αφήγησης, η πληθωρικότητα, το μεγάλο εύρος πληροφοριών, ένας παντογνώστης “εγκυκλοπαιδικός” συγγραφέας, η “παρανοϊκή” φαντασία, ο υβριδικός ρεαλισμός, και θέματα όπως η επιρροή των “δασκάλων” (“master narratives”) και η ψευδαίσθηση της απόλυτης γνώσης.

Σύμφωνα με τον Mendelson, έργα που ανήκουν σε αυτήν την κατηγορία-είδος είναι ο *Δον Κιχώτης* ο *Φάουστ* ο *Μόμπυ Ντικ* ο *Οδυσσέας* του Τζέιμς Τζόυς, και, φυσικά, η *Θεία Κωμωδία* του Δάντη.

<sup>256</sup> Wikimedia Commons, ο.π.

<sup>257</sup> μετάφραση από τα ιταλικά

<sup>258</sup> Mazzara, F. *Lettere A Colori*, NINES. Πηγή: The Athenaeum, στο: Wikimedia Commons, ο.π.

<sup>259</sup> Mendelson, Edward (December 1976). "Encyclopedic Narrative: From Dante to Pynchon". *MLN*. **91** (6): 1267–1275. <https://www.jstor.org/stable/2907136> [Πηγή: Wikipedia [Encyclopedic novel - Wikipedia](#)]

<sup>260</sup> Stefano Ercolino (Summer 2012). "The Maximalist Novel". *Comparative Literature*. **64** (3). Duke University Press: 241–256. <https://www.jstor.org/stable/23252885> [Πηγή: Wikipedia [Maximalism - Wikipedia](#)]



Συχνά σε αυτά τα μυθιστορήματα περιγράφεται κάποιου είδους τεχνολογία ή επιστήμη και γίνεται αναφορά σε ένα μυθοπλαστικό σύμπαν, η πλοκή οργανώνεται με μη γραμμικό τρόπο, ενώ συνήθως υπάρχει απόσταση μεταξύ της εποχής που γράφονται και της εποχής που αναπαρίσταται στην ιστορία τους.

Η Hilary A. Clark (1992) σχολιάζει αυτά τα μυθιστορήματα ως εξής.<sup>261</sup>:

The encyclopedist's essential job regardless of the type of discourse, is to gather, recycle, and restate. The encyclopedic writer "returns to the role of the medieval scribe ... reading and copying the already known, the popular, as well as the esoteric," and hence the encyclopedic novel assumes an almost "anti-creative" function.

Η *Θεία Κωμωδία*, λοιπόν, ανήκει στο συγκεκριμένο υποείδος καθώς η δομή του έργου και, κυρίως, το εύρος των πληροφοριών και των αναφορών που εισάγει ο Δάντης σχετικά με πρόσωπα, μέρη, γεγονότα, κ.ο.κ., παραπέμπει στον πλούτο γνώσης που μόνο σε μια εγκυκλοπαίδεια μπορεί να βρεθεί.

Κι όμως, παρά τον εγκυκλοπαιδικό τρόπο της αφήγησης, η *Θεία Κωμωδία* **δεν έχει στόχο να διδάξει** τους αναγνώστες για όλα αυτά τα πράγματα τα οποία ο Δάντης τόσο αριστοτεχνικά υφαίνει στην πλοκή του. Όπως σχολιάζει η Dios Sanz (2023)<sup>262</sup>, δεν είναι μια απλή παρελαση ονομάτων, αντίθετα υπάρχει **λογοτεχνική αξία** στον (ιδιαίτερα μοντέρνο) τρόπο που μέσα στο ποίημα παρουσιάζονται και αποκτούν ζωή **μυθικά πρόσωπα, λογοτεχνικοί χαρακτήρες και ιστορικά πρόσωπα**. Όλα αυτά, συνεχίζει η Dios Sanz, υπηρετούν την λογοτεχνική πλοκή καθώς μέσα στο αφήγημα παρουσιάζεται, σαν ένα κίνημα, η **συνύπαρξη** του αρχαίου ελληνικού και χριστιανικού κόσμου, ενώ παράλληλα η αφήγηση, αν και που τοποθετείται στο παρελθόν, **εναλλάσσεται ελεύθερα μεταξύ παρελθόντος και παρόντος**.

## 2. Οραματική λογοτεχνία (dream vision ή visio)

Πρόκειται για λογοτεχνικό είδος (κυρίως ποίησης) που έχει τις ρίζες του στον πρώιμο μεσαίωνα (έφτασε, μάλιστα, σαν είδος στην κορύφωσή του με τη *Θεία Κωμωδία*).

Το σχήμα που ακολουθείται σε αυτό το είδος είναι ότι ο συγγραφέας βλέπει όραμα ή όνειρο θεϊκής προέλευσης που του αποκαλύπτει μια αλήθεια μέσω της περιήγησής του στον

<sup>261</sup> Clark, H. A. (1992). Encyclopedic Discourse. *SubStance*, 21(1), 95–110. <https://doi.org/10.2307/3685349>

<sup>262</sup> Dios Sanz, M. S. (2023, Μάρτιος). *Θεία Κωμωδία: Μυσταγωγία του φωτός*. [Κύκλος Διαλέξεων]. Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών & Μουσικής Β&Μ Θεοχαράκη, Αθήνα. [https://thf.gr/el/events/marta-silvia-dios-sanz-theia-komodias-mystagogia-toy-fotos-2023-03-02/?mc\\_cid=6072ad642f&mc\\_eid=f9806a5953](https://thf.gr/el/events/marta-silvia-dios-sanz-theia-komodias-mystagogia-toy-fotos-2023-03-02/?mc_cid=6072ad642f&mc_eid=f9806a5953)



ονειρικό κόσμο (τον οποίο διασχίζει με τη βοήθεια ενός οδηγού), ενώ όταν ξυπνάει από αυτή την κατάσταση, εμπνευσμένος από την εμπειρία του, καταγράφει το όραμά του στο έργο που εμείς διαβάζουμε (το οποίο έχει συνήθως μορφή αλληγορίας)<sup>263</sup>.

Η σύμβαση του **dream vision** μπορεί να χρησιμοποιηθεί με δύο τρόπους<sup>264</sup>:

1. είτε ως μεμονωμένη τεχνική μέσα στο έργο (με στόχο, για παράδειγμα, να λειτουργήσει σαν flashback, σαν προοικονομία, κ.ο.κ.). Σε αυτή την περίπτωση, ή αφήγηση του ονείρου είναι απλώς ένα μέρος του ευρύτερου συνόλου του έργου
2. είτε, όπως γίνεται στη *Θεία Κωμωδία* να χρησιμοποιηθεί σαν **μηχανισμός πλαισίωσης (framing device)** ολόκληρου του έργου.

Μέσω αυτών των δύο τρόπων γίνεται φανερό πως η οραματική λογοτεχνία μπορεί να διασταυρώσει την πορεία της με την **πλοκή της αβύσσου**:

1. Στην πρώτη περίπτωση, η μεμονωμένη σκηνή του ονείρου λειτουργεί σαν μηχανισμός που επιτρέπει στην αφήγηση μιας ιστορίας να εγκιβωτιστεί μέσα σε μια άλλη **ιστορία-πλαίσιο**,
  - Με αυτόν τον τρόπο, μπορούν να αναδειχθούν θεματικές διερευνήσεις όπως η **φαντασία εναντίον της πραγματικότητας**
  - όπως γίνεται, για παράδειγμα, στην *Αλίκη στην Χώρα των Θαυμάτων*<sup>265</sup>, όπου τα **βιβλία** λειτουργούν με έναν μηχανισμό παρόμοιο με αυτό των ονείρων και δίνουν την δυνατότητα στον αναγνώστη (μεταφορικά, στο άτομο που ονειρεύεται) να μεταφερθεί σε έναν κόσμο **φαντασίας**.
  - Επομένως η μετάβαση από τον κόσμο της πραγματικότητας στον κόσμο του ονείρου/ φαντασίας πραγματοποιείται με τη χρήση της σύμβασης του **dream vision**.
2. Στη δεύτερη περίπτωση, όπου το ίδιο το όνειρο/ όραμα γίνεται η **ιστορία-πλαίσιο**, μπορούν, μέσω της **δομής της αβύσσου**, να εγκιβωτιστούν μέσα του πολλαπλά επίπεδα ιστοριών και έτσι να δημιουργηθεί ένα σχήμα **ονείρου μέσα στο όνειρο ("dream-within-a-dream")**<sup>266</sup>: ο χαρακτήρας (και μαζί του ο αναγνώστης/ θεατής) χάνει την αίσθηση του εάν ονειρεύεται ακόμα, εάν έχει ξυπνήσει, και εάν όλα όσα ονειρεύτηκε ήταν τελικά **όνειρο ή πραγματικότητα**.

<sup>263</sup> [Πηγή: Wikipedia [Dream vision - Wikipedia](#)]

<sup>264</sup> [Vision \(Dream\) Literature | Encyclopedia.com](#)

<sup>265</sup> [Πηγή: Wikipedia [Mise en abyme - Wikipedia](#)]

<sup>266</sup> Wikipedia, Mise en abyme, ο.π.



Η ίδια η *Θεία Κωμωδία* αποτελεί χαρακτηριστικό παράδειγμα αυτής της δεύτερης περίπτωσης για δύο λόγους.

Κατ' αρχάς, όπως προαναφέρθηκε, το όνειρο-ταξίδι του Δάντη γίνεται το πλαίσιο των ιστοριών μέσα σε ιστορίες που παρακολουθούμε κατά τη διάρκεια του έργου. Η διαφορά εδώ είναι ότι ο **Δάντης-ποιητής** επιμένει ότι όσα έζησε μέσα στο όνειρό του (μέσω της περσόνας του, του **Δάντη-χαρακτήρα**) δεν ήταν **όνειρο**, αλλά **πραγματικότητα**: "the fiction of the *Divine Comedy* is that **it is not fiction**." (Charles Singleton)<sup>267</sup>.

Παρα ταύτα, εισάγεται με ανεπαίσθητο τρόπο το στοιχείο (ή μάλλον το δίλλημα) του **ονείρου μέσα στο όνειρο** εξαιτίας μιας ενδιαφέρουσας λεπτομέρειας που επαναλαμβάνεται δύο φορές μέσα στην *Κόλαση* και που διχάζει, κατά κάποιον τρόπο, τους μελετητές της *Θείας Κωμωδίας*: ο Δάντης **λιποθυμάει**.

1. Λιποθυμάει **στο τέλος του άσματος Γ'** όπου, έχοντας μόλις εισέλθει από τις πύλες της *Κόλασης*, βιώνει τεράστιο φόβο και φρίκη. Χαρακτηριστικά λέει πως χάνει τις αισθήσεις του και πέφτει κάτω λες και ξαφνικά τον έπιασε ο ύπνος: "And as a man whom sleep hath seized I fell"<sup>268</sup>.
  - Επομένως, δεν ξέρουμε εάν ο Δάντης μετά το τρίτο άσμα έχει πάλι ξυπνήσει και εξακολουθεί να μας διηγείται όλη αυτή την εμπειρία του ταξιδιού του, ή εάν όλα όσα διαβάζουμε μετά το τρίτο άσμα είναι η αφήγηση ενός "**παρατεταμένου ονείρου**", όπως το θέτει η Dios Sanz<sup>269</sup>.
2. Στη συνέχεια, από τον φόβο και την φρίκη μεταφερόμαστε σε κάποια εντελώς διαφορετικά συναισθήματα όταν ο Δάντης λιποθυμάει ξανά **στο τέλος του άσματος Ε'**, εξαιτίας αυτή τη φορά της μεγάλης λύπης, συγκίνησης και συμπόνοιας (σχεδόν ταύτισης, θα λέγαμε) που βιώνει όταν ακούει την ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα. Έτσι, πέφτει σαν να ήταν νεκρός, όπως αναφέρεται χαρακτηριστικά: "for pity I swooned away as if I had been dying, and fell, even as a dead body falls"<sup>270</sup>.

<sup>267</sup> Carroll, W. E. (2021). Lust, Literature, and Damnation: Reading Dante's *Divine Comedy*. *Sapientia*, 76(247), 7-26. <https://erevistas.uca.edu.ar/index.php/SAP/article/view/3894>

<sup>268</sup> Vol. I. (*Inferno*), Canto III, μετάφραση του Henry Wadsworth Longfellow (1867) Πηγή: [Divine Comedy \(Longfellow 1867\)/Volume 1/Canto 3 - Wikisource, the free online library](https://www.wikisource.org/wiki/Divine_Comedy_(Longfellow_1867)/Volume_1/Canto_3)

<sup>269</sup> Dios Sanz, ο.π.

<sup>270</sup> Vol. I. (*Inferno*), Canto V, μετάφραση του Henry Wadsworth Longfellow (1867) Πηγή: [Divine Comedy \(Longfellow 1867\)/Volume 1/Canto 5 - Wikisource, the free online library](https://www.wikisource.org/wiki/Divine_Comedy_(Longfellow_1867)/Volume_1/Canto_5)



- Όπως και πριν, πάλι αναρωτιόμαστε: ο Δάντης μετά από αυτό ξυπνάει; **Ή όλα όσα διαβάζουμε είναι ένα όνειρο (παρά την επιμονή του Δάντη ότι πρόκειται για πραγματικότητα);**

Από το στοιχείο της διπλής λιποθυμίας του Δάντη προκύπτει, επομένως, αυτή η πολύ ενδιαφέρουσα συνομιλία του ποιήματος με το θεματικό δίπτυχο “**όνειρο εναντίον πραγματικότητας**” και με το στοιχείο του “**ονείρου μέσα στο όνειρο**”.

### 6.3. Κείμενο-Πηγή

#### 6.3.1. Κόλαση

Το σενάριο του δημιουργικού μέρους της εργασίας είναι εμπνευσμένο από την *Κόλαση (Inferno)* του Δάντη, το πρώτο μέρος της *Θείας Κωμωδίας (La Divina Commedia)*, περ. 1308 - 1321), του επικού αφηγηματικού ποιήματος που παρουσιάζει το φανταστικό ταξίδι του ποιητή μέσα από την Κόλαση, το Καθαρτήριο και τον Παράδεισο.

Οι δύο κεντρικοί χαρακτήρες του σεναρίου, ο Πάολο Μαλατέστα και η Φραντσέσκα ντα Ρίμινι, ήταν δύο πραγματικές ιστορικές φιγούρες που ήταν εραστές και που δολοφονήθηκαν κάπου μεταξύ του 1823 και του 1826 στην Ιταλία. Ο Δάντης ήταν σύγχρονός τους (έζησαν την ίδια εποχή και στην ίδια ευρύτερη περιοχή με τον Δάντη) και είχε ακούσει την ιστορία τους. Τους απαθανάτισε σαν χαρακτήρες στο άσμα Ε' της *Κόλασης*, τοποθετώντας τους στον δεύτερο κύκλο της Κόλασης όπου τιμωρούνται όσοι διέπραξαν το αμάρτημα της φιληδονίας αφήνοντας το πάθος του έρωτα να τους κυριεύσει.

Ο τρόπος επεξεργασίας και προσαρμογής του κειμένου-πηγή είναι ελεύθερος, καθώς πρόκειται για μια μεταφορά που βασίζεται κυρίως στα ιστορικά και μυθοπλαστικά στοιχεία που αφορούν στη ζωή του Πάολο και της Φραντσέσκα.

#### 6.3.2. Ιστορικά Πρόσωπα

Ποιοί ήταν, όμως, ο Πάολο και η Φραντσέσκα;

Η Φραντσέσκα ήταν η κόρη του άρχοντα της Ραβέννα, μιας πόλης-κράτους που βρισκόταν σε πόλεμο με την οικογένεια των Μαλατέστα στο Ρίμινι. Για να εξασφαλίσει την ειρήνη, ο πατέρας της έκανε συμμαχία με τους Μαλατέστα, συμφωνώντας να παντρέψει την κόρη του με τον διάδοχό τους, τον Τζοβάννι. Η Φραντσέσκα, όμως, ερωτεύτηκε τον μικρότερο αδερφό του συζύγου της, τον Πάολο, και οι δυο τους συνδέθηκαν μέσω μιας

παράνομης σχέσης που κράτησε δέκα χρόνια και που κατέληξε στην δολοφονία τους όταν ο Τζοβάννι τους έπιασε επ' αυτοφώρω.

Τόσο οι κεντρικοί όσο και οι δευτερεύοντες χαρακτήρες του έργου είναι όλοι τους ιστορικά πρόσωπα και για αυτό έχουν αντληθεί στοιχεία, μέσω πολύ ενδελεχούς έρευνας, από την πραγματική ζωή τους και έχουν ενσωματωθεί οργανικά στην πλοκή και στο χτίσιμο των χαρακτήρων. Όλα όσα αναφέρονται στο σενάριο (ή, έστω, το μεγαλύτερο ποσοστό) είναι η αληθινή ιστορία των χαρακτήρων, όπως τη γνωρίζουμε μέσα από τους μύθους και τα ιστορικά δεδομένα που έχουν διασωθεί για αυτούς.



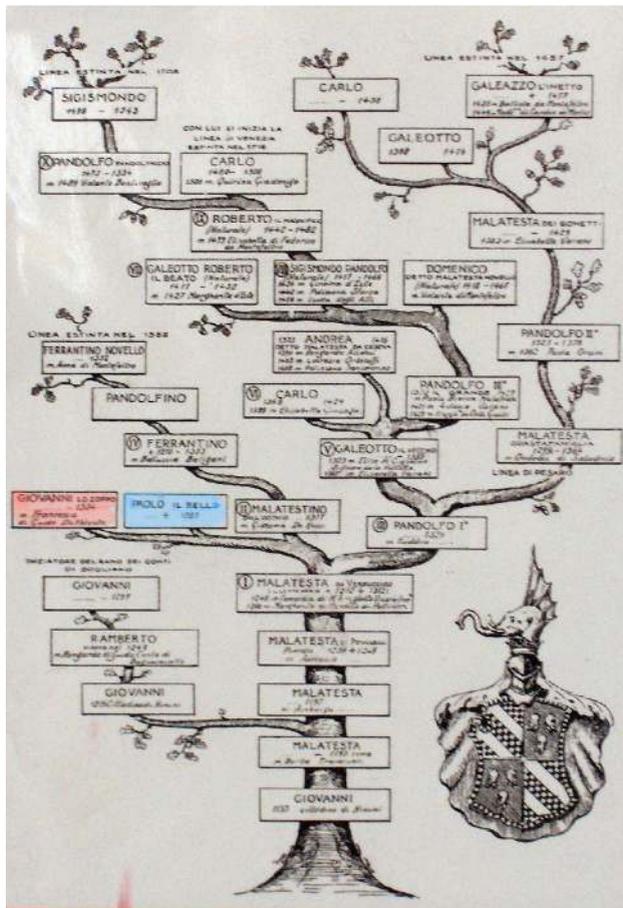
**Εικόνες:** Η δυναστεία των Μαλατέστα ήταν μια πολύ ισχυρή οικογένεια ευγενών που κρατούσε την εξουσία του Ρίμινι (επαρχία στη βορειοανατολική Ιταλία) από το 1239 έως και το 1528. Ο ιδρυτής της οικογένειας ήταν ο Malatesta da Verucchio, πατέρας του Τζοβάννι (πρωτότοκου) και του Πάολο (τρίτου και μικρότερου γιού).

Αριστερά<sup>271</sup>: Ο θυρεός του Οίκου των Μαλατέστα. Σχέδιο σε χειρόγραφο από τον Angelo Maria da Bologna (περ. 1715) Biblioteca Estense Universitaria (gamma.i.2.23 = cam.766), Modena. Δεξιά<sup>272,273</sup>: Μετέπειτα έμβλημα του οίκου. Σχέδιο από το βιβλίο *Famiglie Celebrì d'Italia (Διάσημες οικογένειες της Ιταλίας)* του Pompeo Litta Biumi (1819). Το έμβλημα αναπαριστούσε έναν ελέφαντα (προτομή κεφαλής ελέφαντα σε προφίλ), ενώ το σύνθημα του οίκου ήταν: “*Elephas Indus Culices non timet*” (δηλ., Ο ινδικός ελέφαντας δεν φοβάται τα κουνούπια”). Μέσα στο έμβλημα περιέχεται και ο ίδιος ο θυρεός (ασπίδα), που μέσα της εμφανίζονται τα σύμβολα του οίκου κ.ο.κ.

<sup>271</sup> [Category:Coats of arms of the House of Malatesta - Wikimedia Commons](#)

<sup>272</sup> Coats of arms of the House of Malatesta - Wikimedia Commons, ο.π.

<sup>273</sup> Famiglie celebri italiane. (2024). *Wikipedia, L'enciclopedia libera*. [Famiglie celebri italiane - Wikipedia](#)



**Εικόνα**<sup>274</sup>: Γενεαλογικό δέντρο του οίκου των Μαλατέστα. (Μουσείο της πόλης του Ρίμινι, Ιταλία)<sup>275</sup>.

Με μπλε χρώμα υπογραμμίστηκε το όνομα του Πάολο στο γενεαλογικό δέντρο, και αντίστοιχα με κόκκινο χρώμα το όνομα του Τζοβάννι. Στη θέση που καταλαμβάνει ο Τζοβάννι αναγράφεται και το όνομα της Φραντσέσκα. Κάτω δεξιά απεικονίζεται και το έμβλημα με τον θυρεό του οίκου των Μαλατέστα.

**Εικόνα**<sup>276</sup>: Οικοδόμημα της αριστοκρατικής οικογένειας των Πολεντάνι (da Polenta), της οποίας ήταν ιδρυτής ο Guido I da Polenta, άρχοντας της Ραβέννας (επαρχία λίγο βορειότερα από το Ρίμινι) και πατέρας της Φραντσέσκα.

Το πατρικό επώνυμο της Φραντσέσκα ήταν “ντα Πολέντα” (ή Πολεντάνι, δηλαδή “από την οικογένεια των Πολέντα”), ενώ, μετά τον γάμο της και την μετεγκατάστασή της στην επαρχία του Ρίμινι, όπου ζούσαν και κυβερνούσαν οι Μαλατέστα, η Φραντσέσκα πήρε την ονομασία “ντα Ρίμινι” (δηλ. “η εκ του Ρίμινι”) -ανάλογο του “Η Ελένη της Τροίας”, όπως είναι γνωστή σε κάποιες περιπτώσεις η Ωραία Ελένη. Η ονομασία “Φραντσέσκα ντα Ρίμινι” είναι αυτή με την οποία η Φραντσέσκα έχει μείνει γνωστή στην Ιστορία.



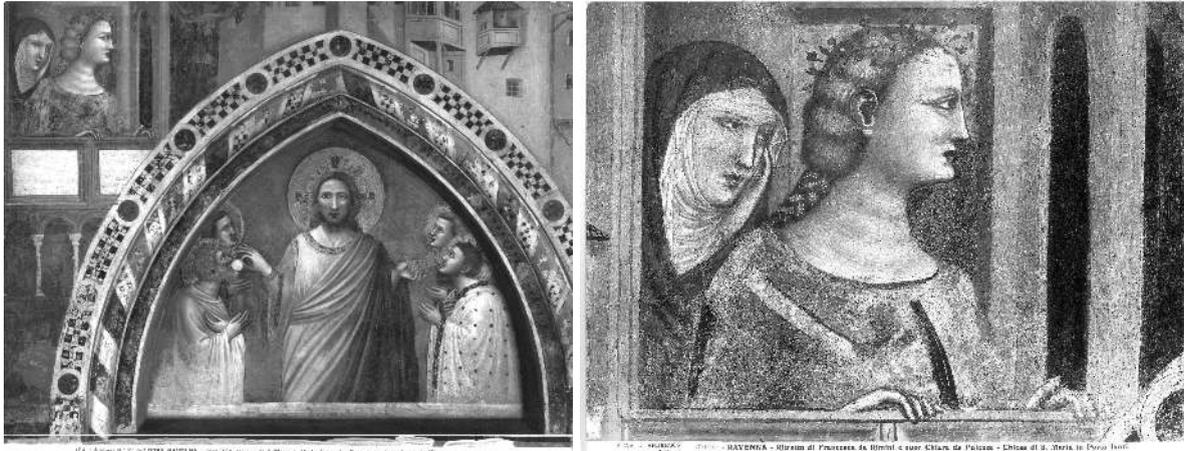
<sup>274</sup> [Rimini135.jpg \(981x1438\)](#)

<sup>275</sup> City Museum of Rimini The Malatesti | Museums in Rimini

<https://www.museicomunalirimini.it/pagina/malatesti>

<sup>276</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Da\\_Polenta\\_family#cite\\_note-1](https://en.wikipedia.org/wiki/Da_Polenta_family#cite_note-1)





**Εικόνες:** Τοιχογραφία στην Εκκλησία της Σάντα Μαρία στο Πόρτο Φουόρι, στη Ραβέννα (Chiesa di Santa Maria, Porto Fuori, Emilia Romagna, Ravenna). Έργο του Pietro da Rimini (1335 - 1345)<sup>277</sup>.

Αριστερά: Τοιχογραφία που αναπαριστά την Κοινωνία των Αποστόλων. Δεξιά (λεπτομέρεια): οι δύο γυναίκες που απεικονίζονται στο πάνω αριστερό εξωτερικό μέρος της τοιχογραφίας είναι, σύμφωνα με την παράδοση, είναι η Φραντσέσκα και η αδερφή της Κιάρρα. Πρόκειται για το μοναδικό υποτιθέμενα πραγματικό πορτρέτο της Φραντσέσκα -όλες οι υπόλοιπες αναπαραστάσεις της δεν είναι παρά φανταστικές<sup>278279</sup>. Ωστόσο, η τοιχογραφία αυτή δεν υπάρχει πλέον. Καταστράφηκε από τους βομβαρδισμούς που έπληξαν τον ναό στις 5 Νοεμβρίου του 1944. Ο μόνος λόγος για τον οποίο αυτή η εικόνα διασώθηκε είναι χάρη στον φωτογραφικό φακό των αδελφών Αλινάρι (Fratelli Alinari, περ. 1915-20) που πρόλαβαν να το απαθανατίσουν πριν χαθεί για πάντα και να το διατηρήσουν στο αρχείο των “φωτογραφικών μαρτυριών” τους<sup>280</sup>.

### 6.3.3. Το άσμα Ε' της Κόλασης

Ο Δάντης-χαρακτήρας (ο πρωταγωνιστής της *Θείας Κωμωδίας*) συνεχίζει μαζί με τον οδηγό του, τον Βιργίλιο, την κατάβαση στην κόλαση, και φτάνει στον δεύτερο κύκλο. Στην είσοδο του κύκλου αρχικά συναντούν τον Μίνωα, που έχει τον ρόλο του **δικαστή των αμαρτωλών**.

<sup>277</sup> Fondazione Federico Zeri, Università di Bologna [Ciclo di affreschi già nella Chiesa di S. Maria in Porto Fuori a Ravenna](#)

<sup>278</sup> Bisogni F., *Problemi iconografici riminesi*, in *Paragone*, 1976

<sup>279</sup> Φραντσέσκα ντα Πολέντα. (2024). *Βικιπαίδεια, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια*. [Φραντσέσκα ντα Πολέντα - Βικιπαίδεια](#)

<sup>280</sup> Archivi Alinari, Firenze [Chiara e Francesca da Polenta. Dettaglio degli affreschi di Pietro da Rimini situati nella Chiesa di Santa Maria in Porto Fuori, in provincia di Ravenna - ALINARI](#)

Ο Μίνωας αναπαρίσταται με μια μακριά ουρά σαν φιδιού. Οι ψυχές στέκουν σε σειρά μπροστά του για να δικαστούν. Αφού ο Μίνωας ακούσει την εξομολόγηση του κάθε αμαρτωλού, βάσει αυτής τον καταδικάζει με την τιμωρία που του αναλογεί και τον στέλνει στον αντίστοιχο κύκλο της κόλασης τυλίγοντας την ουρά γύρω από το σώμα του τόσες φορές όσες και ο αριθμός του κύκλου.

Ο Δάντης και ο Βιργίλιος προσπερνούν τον Μίνωα και μπαίνουν μέσα στον δεύτερο κύκλο, όπου τιμωρούνται οι ψυχές που έζησαν μια ζωή αφιερωμένη στο πάθος και την επιθυμία του σώματος: οι φιλήδονοι (*lussuriosi*, *lustful*, λάγνοι). Αυτές οι ψυχές είναι καταδικασμένες να στροβιλίζονται σε μία διαρκή ανεμοθύελλα -με τον ίδιο τρόπο που υπέταξαν την λογική και την ελεύθερη βούλησή τους (μεταφορικά, “στροβιλίστηκαν”, παρασύρθηκαν) στο πάθος τους.



**Εικόνα<sup>281</sup>:** *The Lovers' Whirlwind*, Francesca da Rimini and Paolo Malatesta. Σχέδιο του William Blake (1824-27) για το πέμπτο άσμα της *Κόλασης*. Birmingham Museum and Art Gallery, Αγγλία.

Ο Δάντης παρακολουθεί τις ψυχές των αμαρτωλών που “πετάνε” στον αέρα σαν σμήνος από πουλιά, ενώ ακούγονται οι θρήνοι τους και το αγκομαχητό του αέρα. Εντοπίζει δύο ψυχές που πετάνε μαζί αγκαλιασμένες (σε αντίθεση με τις υπόλοιπες ψυχές που είναι μεμονωμένες). Αυτό του προκαλεί περιέργεια και έκπληξη, και, όταν ο άνεμος σπρώχνει αυτή την δυάδα προς το μέρος του, ζητάει να τους μιλήσει. Οι δυο ψυχές ξεκόβουν από το

<sup>281</sup> [File:Blake Dante Hell V.jpg - Wikimedia Commons](#)



σμήνος και πετώντας πλησιάζουν τον Δάντη. Είναι η Φραντσέσκα και ο Πάολο. Ο Δάντης ζητάει να του διηγηθούν την ιστορία τους.

Ο William Carroll (2021) παραλληλίζει αυτή την “περιέργεια” του Δάντη να μάθει την **ιστορία** του Πάολο και της Φραντσέσκα με την περιέργεια που και οι ίδιοι οι εραστές είχαν (διαβάζοντας ένα βιβλίο, όπως ακούμε στη συνέχεια) να μάθουν την ιστορία του Λάνσελοτ και της Γκουίνεβιρ<sup>282</sup>.

Η Φραντσέσκα μιλάει, λοιπόν, για τον έρωτά τους: που τους έσπρωξε στην “αμαρτία” που τους οδήγησε σε έναν κοινό θάνατο· που τους κρατάει ακόμα μαζί, καθώς ακόμα κι η ίδια η κόλαση δεν μπόρεσε να τους χωρίσει.

Amor, ch'al cor gentil ratto s'apprende,  
prese costui de la bella persona  
che mi fu tolta; e 'l modo ancor m'offende.

Αγάπη, που γλυκές καρδιές φουντώνει,  
τούτον για τ' όμορφο άναψε κορμί μου που  
εχάθη· και το πώς ντροπιάει με ακόμα.

Amor, ch'a nullo amato amar perdona,  
mi prese del costui piacer sì forte,  
che, come vedi, ancor non m'abbandona.

Αγάπη, που τον αγαπό τον βιάζει  
ν'ανταγαπάει, γι'αυτόν με πήρε τόσο  
σφοδρή, που ακόμα, ως βλέπεις, δε μ' αφήνει.

Amor condusse noi ad una morte.  
Caina attende chi a vita ci spense".  
Queste parole da lor ci fuor porte.

Αγάπη στο ίδιο οδήγησε μας μνήμα·  
γραφτό στον που μας σκότωσε η Καΐνα!»  
Τέτοια τα λόγια οι δύο που ξεστόμισαν.

(*Κόλαση*, V:100-108)<sup>283284</sup>

Η Φραντσέσκα διηγείται, ακόμα, τη **στιγμή** που αντάλλαξαν το πρώτο τους φιλί, την στιγμή που τα καθόρισε όλα, τη στιγμή που οδήγησε στη δολοφονία τους από τον άντρα της Φραντσέσκα (και αδελφό του Πάολο): ήταν όταν οι δυο τους διάβαζαν μαζί ένα **βιβλίο** για το **πρώτο φιλί** δύο άλλων παράνομων εραστών, του **Λάνσελοτ και της Γκουίνεβιρ**.

<sup>282</sup> Carroll, W. E., ο.π.

<sup>283</sup> Divina Commedia/Inferno/Canto V - Wikisource  
[https://it.wikisource.org/wiki/Divina\\_Commedia/Inferno/Canto\\_V](https://it.wikisource.org/wiki/Divina_Commedia/Inferno/Canto_V)

<sup>284</sup> Έμμετρη μετάφραση Νίκου Καζαντζάκη, ο.π.



**Εικόνα**<sup>285</sup>: *Morte di Paolo e Francesca*. Πίνακας του Gaetano Previati (περ. 1887).  
Accademia Carrara di Belle Arti di Bergamo.

Ο Πάολο ακούει σιωπηλά αυτή την αφήγηση -δεν λέει ούτε μια κουβέντα, μονάχα κλαίει καθώς στέκεται δίπλα στη Φραντσέσκα και ακούει την ιστορία ολόκληρης της ζωής του. Ο Δάντης ακούει κι αυτός σιωπηλός. Ο αντίκτυπος αυτής της συζήτησης είναι μεγάλος για τον Δάντη -μόλις οι δυο ψυχές πετάξουν ξανά μακριά, εκείνος αναρωτιέται “Είναι δυνατόν τόσος έρωτας να τους οδήγησε στην κόλαση;” -κι ύστερα, συγκλονισμένος από την ιστορία τους, λιποθυμάει “σαν να ‘χει πέσει νεκρός”.



**Εικόνα**<sup>286</sup>: *Dante and Virgil with Paolo and Francesca*. Πίνακας του Ary Scheffer (περ. 1835). Ο Δάντης λιποθυμάει από θλίψη και συγκίνηση καθώς οι δύο εραστές πετούν μαζί πίσω στην ανεμοθύελλα του δεύτερου κύκλου της κόλασης. Αριστερά

<sup>285</sup> [Morte di Paolo e Francesca, Previati Gaetano – Opere e oggetti d'arte – Lombardia Beni Culturali](https://www.sellingantiques.co.uk/256679/ary-scheffer-1795-1858-dante-and-virgil-with-paola-and-francesca/)

<sup>286</sup> <https://www.sellingantiques.co.uk/256679/ary-scheffer-1795-1858-dante-and-virgil-with-paola-and-francesca/>



στέκεται ο Ρωμαίος ποιητής Βιργίλιος, ο οδηγός και δάσκαλος του Δάντη κατά τη διάρκεια του ταξιδιού του μέχρι και το Καθατήριο.

### **6.3.3.1. Γιατί ο Πάολο μένει σιωπηλός; Και γιατί ο Δάντης λιποθυμά;**

Σύμφωνα με την Dios Sanz<sup>287</sup>, “η κατάληξη αυτού του άσματος, (αυτό που παθαίνει ο Δάντης), καθώς και το τραγικό στοιχείο, που συνδέεται με τη λογοτεχνική αξία αυτού του άσματος, είναι η μόνη εξήγηση της σιωπηλής παρουσίας του Πάολο”.

Ο Πάολο ακούει ξανά σιωπηλά δια στόματος της Φραντσέσκα αυτή την αφήγηση μιας μικρογραφίας ολόκληρης της ιστορίας της ζωής του, και *μαζί του* ακούει σιωπηλά την αφήγηση κι ο Δάντης, βιώνοντας πρωτόγνωρα συναισθήματα. Άρα εδώ υπάρχει η ταύτιση του Δάντη με τον Πάολο, συνεχίζει η Dios Sanz: “Ο Δάντης, που ήταν *ερωτευμένος* με τη Βεατρίκη, βρίσκεται απέναντι σε μια περίπτωση *δύο ερωτευμένων ανθρώπων* που πλήρωσαν με θάνατο τον έρωτά τους, και μετά τον θάνατο εξακολουθούν να είναι μαζί”

Να σημειώσουμε, επιστρέφοντας για λίγο στα τραγούδια του Δημόδοκου και στον τρόπο που κάνουν τον Οδυσσέα να δακρύσει, την ομοιότητα που παρατηρούμε στο σχήμα “*αναδιήγηση/εξιστόρηση – ψυχολογική επίδραση*” με το άσμα Ε’ της *Κόλασης*. Εδώ, μάλιστα, βλέπουμε ότι αυτό το σχήμα προκύπτει δύο φορές (και, για την ακρίβεια, σε δύο διαφορετικούς -αλλά πολύ όμοιους- χαρακτήρες), ως απόρροια της ίδιας αφήγησης: η Φραντσέσκα διηγείται την ιστορία της σχέσης της με τον Πάολο, και, ως αποτέλεσμα: 1) ο Πάολο δακρύζει σιωπηλά, και, στο τέλος, 2) ο Δάντης λιποθυμάει από τη θλίψη.

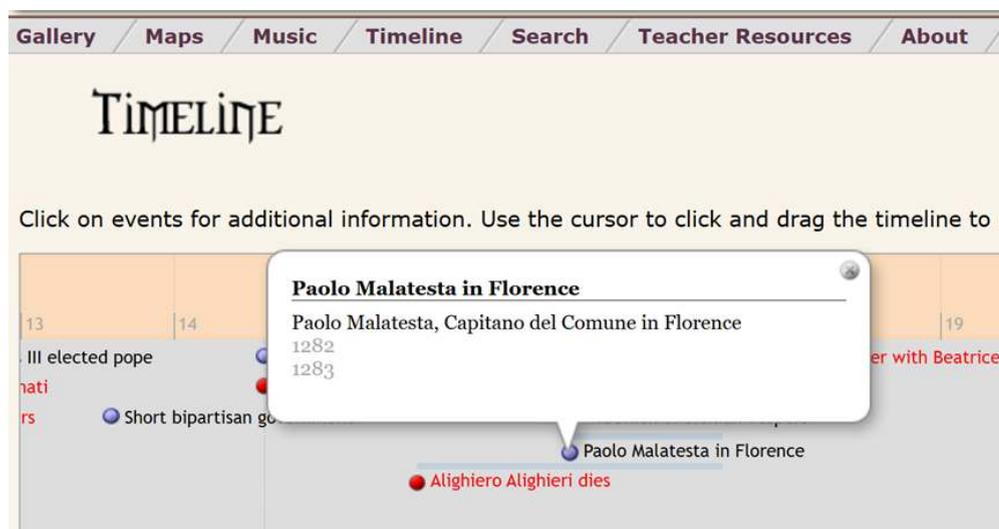
## **6.4. Γράφοντας το άσμα Ε’ της Κόλασης**

### **6.4.1. Η πρώτη σπίθα της έμπνευσης**

Το έφερε έτσι η μοίρα και ο Δάντης Αλιγκέρι γνώρισε στην πραγματική του ζωή (πρόκειται για ιστορικά καταγεγραμμένο γεγονός) τον άνθρωπο που θα γινόταν, δύο δεκαετίες αργότερα, ένας από τους χαρακτήρες του έργου του και θα πρωταγωνιστούσε στο άσμα Ε’. Πρόκειται για τον Πάολο Μαλατέστα, τον οποίο συνάντησε ο δεκαεπτάχρονος Δάντης στη Φλωρεντία, τον Νοέμβριο του 1282, κατά τη διάρκεια της θητείας του Πάολο εκεί ως διοικητή της πόλης (*capitano del popolo*) (Barolini, 2000)<sup>288</sup>.

<sup>287</sup> Dios Sanz, ο.π.

<sup>288</sup> Barolini, T., ο.π.



**Εικόνα**<sup>289</sup>: στιγμιότυπο οθόνης από το timeline της ζωής του Δάντη στην ιστοσελίδα *The World of Dante* (Parker, 2008). Στο συγκεκριμένο τμήμα της ιστοριογραμμής βλέπουμε ότι, ανάμεσα στα γεγονότα που διαδραματίστηκαν κατά τη διάρκεια της πρώιμης ζωής του Δάντη, βρίσκεται και η συνάντησή του με τον Πάολο στη Φλωρεντία.

Ο πραγματικός Πάολο στάλθηκε στη Φλωρεντία τον Μάρτιο του 1282, αλλά, ύστερα από την ήττα και τον τραυματισμό του σε μια μάχη, παραιτήθηκε άμεσα τον Φεβρουάριο του 1283 και επέστρεψε στο Ρίμινι (αυτά τα γεγονότα, μάλιστα, είναι από τα ελάχιστα ιστορικά καταγεγραμμένα στοιχεία της αληθινής ζωής του Πάολο που έχουν διασωθεί).

Γιατί επέστρεψε ο Πάολο τόσο βιαστικά στο Ρίμινι, ένα μόλις χρόνο μετά την ανάληψη της υπηρεσίας του;

Δύο χρόνια αργότερα, ο Πάολο δολοφονείται μαζί με τη Φραντσέσκα.

Ήταν ένα συμβάν που αποσιωπήθηκε όσο καλύτερα γινόταν από τον Τζοβάννι Μαλατέστα, ο οποίος επρόκειτο να παντρευτεί ξανά το 1286, να έχει μια λαμπρή πορεία ως άρχοντας των γύρω περιοχών, και να συνεχίσει να ζει για πολύ καιρό ακόμα.

Ο Πάολο και η Φραντσέσκα χάθηκαν για πάντα -ή ίσως και όχι.

Ο Δάντης δεν έμελλε να μάθει τις λεπτομέρειες αυτού του συμβάντος παρά δεκαετίες ολόκληρες αργότερα, από τον ανιψιό της Φραντσέσκα, τον τότε άρχοντα της Ραβέννα, Guido Novello da Polenta, ο οποίος φιλοξένησε στην πόλη τον εξόριστο ποιητή κατά τα τελευταία

<sup>289</sup> Parker, D. (2008) Timeline. In *The World of Dante*. Institute for Advanced Technologies in the Humanities, University of Virginia. <https://web.archive.org/web/20241126034406/http://www.worldofdante.org/timeline.html>



τρια χρόνια της ζωής του (και όταν πια η *Θεία Κωμωδία* έφτανε κι αυτή στην ολοκλήρωσή της)<sup>290</sup>. Θα μπορούσαμε, μάλιστα, να κάνουμε την υπόθεση ότι ο Δάντης άκουσε την ιστορία στην αυλή της Ραβέννα και από την ίδια την κόρη της Φραντσέσκα, την Κονκόρντια...

Επομένως ο Δάντης είχε γνωρίσει και ήξερε πολύ καλά την ιστορία και τους πρωταγωνιστές αυτού του δράματος.

Γιατί τον άγγιξε τόσο πολύ όλη αυτή η ιστορία;

Ένα ερωτικό (αλλά αληθινό) παραμύθι που άκουσε ήταν, λοιπόν, για τον Δάντη, η ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα -και μάλιστα, ένα παραμύθι που επανερχόταν, κατά κάποιον τρόπο, στη ζωή του. Γνώριζε από πολύ παλιά για αυτούς. Αντλήσε έμπνευση από αυτούς. Έγραψε ένα δικό του παραμύθι με πρωταγωνιστές αυτούς. Ταυτίστηκε με αυτούς; Ήλπιζε να μπορούσε να τους μιμηθεί, όπως μιμήθηκαν κι αυτοί τον Λάνσελοτ και την Γκούινεβιρ -να μπορούσε να ζήσει μια παρόμοια ιστορία; Ο Μπόρχες θεωρεί πως ναι. Ας μην ξεχνάμε τη Βεατρίκη! Στα *Εννέα Δαντικά Δοκίμια* (1945-51/1999)<sup>291</sup>, ο Μπόρχες γράφει για το άσμα Ε' της *Κόλασης* τα εξής:

With Beatrice dead, Beatrice lost forever, Dante, to assuage his sorrow, **played with the fiction of meeting her again**. It is my belief that he constructed the triple architecture of his poem in order to insert this encounter into it.

[...] Beatrice existed infinitely for Dante. Dante very little, perhaps not at all, for Beatrice. All of us tend to **forget**, out of pity, out of veneration, this grievous discord (conflict) which for Dante was **unforgettable**.

[...] I think of the two lovers that Alighieri dreamed in the hurricane of the second circle and who, whether or not he understood or wanted them to be, were obscure **emblems of the joy he did not attain**. I think of **Paolo and Francesca**, forever united in their Inferno: "questi, che mai da me non fia diviso" [this one, who never shall be parted from me]. With appalling **love**, with **anxiety**, with **admiration**, with **envy**. (Borges, J. L. [1948], "The Meeting in a Dream", 298-301)

---

<sup>290</sup> The World of Dante, ο.π.

<https://web.archive.org/web/20241126034406/http://www.worldofdante.org/timeline.html>

<sup>291</sup> Borges, J. L., ο.π.



**Εικόνα**<sup>292</sup>: *Dante Meditating the Episode of Francesca da Rimini and Paolo Malatesta*. Πίνακας του Joseph Noel Paton (1852). Bury Art Museum, Μάντσεστερ. Ο Δάντης συλλογίζεται το επεισόδιο του Πάολο και της Φραντσέσκα. Στην κορυφή του πίνακα υπάρχει ένας στίχος από το άσμα Ε' της *Κόλασης*: “Amor condusse noi ad una morte” (“Η αγάπη μας καταδίκασε σε έναν κοινό θάνατο”).

Η παραπάνω σύνθεση έχει ενδιαφέρον καθώς το “**όραμα**” του Δάντη-ποιητή εισάγει στον πίνακα ένα **δεύτερο αφηγηματικό επίπεδο**: μέσα στον ρεαλιστικό κόσμο όπου βρίσκεται ο Δάντης (ίσως στην Ραβέννα;) εξελίσσεται μπροστά του (και μπροστά στα μάτια του “θεατή”) η **φανταστική σκηνή** του άσματος Ε' της *Κόλασης*, με τους δύο εραστές να παρασύρονται αγκαλιασμένοι από την ανεμοθύελλα. Εκτός από το στοιχείο της **εγκιβωτισμένης ιστορίας**, ενδιαφέρον παρουσιάζει το αντικείμενο των συλλογισμών του Δάντη, -στοιχείο που προσδίδει στο έργο μια **μεταμυθοπλαστική** χροιά.

Βλέποντας τον Δάντη να οραματίζεται τον Πάολο και τη Φραντσέσκα, δημιουργούνται στον “θεατή” ορισμένοι προβληματισμοί σχετικά με το τι ακριβώς έχει στόχο να αναπαραστήσει ο πίνακας:

- Παρατηρούμε ότι ο Δάντης κρατάει στα χέρια του ένα χειρόγραφο. Επομένως ο πίνακας απεικονίζει τη **διαδικασία έμπνευσης** και “καταιγισμού ιδεών” που συμβαίνει μέσα στο μυαλό του ποιητή ; Σε αυτή την περίπτωση,

<sup>292</sup> [File:Joseph Noel Paton - Dante Meditating.jpg - Wikimedia Commons](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Joseph_Noel_Paton_-_Dante_Meditating.jpg)





το “όραμα” που βλέπει ο Δάντης είναι η **σκηνή του άσματος E** η οποία αρχίζει να γεννάται από το μυαλό του και να παίρνει σάρκα και οστά (**έργο εν τη γενέσει**). Εάν πράγματι ο Δάντης βρίσκεται στη Ραβέννα, φιλοξενούμενος του ανιψιού της Φραντσέσκα (όπως αναλύσαμε παραπάνω), τότε ίσως ο Δάντης μόλις άκουσε να του αφηγούνται την ιστορία των δύο εραστών και αρχίζει να σχηματίζεται στο μυαλό του η επιθυμία να **αναδηγηθεί** αυτή την ιστορία και να ψάξει να βρει τον καλύτερο δυνατό τρόπο για να το κάνει.

- Από την άλλη, ο Δάντης δεν κρατάει κάποιου είδους γραφίδα για να μπορέσει να αποτυπώσει τις σκέψεις του στο χαρτί, ενώ η παράλληλη ύπαρξη ενός βιβλίου στο πάτωμα πλάι του μας φέρνει στο μυαλό το είδος του “**dream vision**”. Είναι το όραμα που βλέπει ο Δάντης μια **ανάμνηση/ flashback** μιας πραγματικής συνάντησης που είχε στην *Κόλαση* με τους δύο εραστές (πράγμα που εξάλλου ισχυρίζεται ο ποιητής για ολόκληρη τη *Θεία Κωμωδία*, ότι δηλαδή δεν είναι **μυθοπλασία** αλλά **πραγματικότητα**).

#### **6.4.2. Ιστορία ή Μυθοπλασία; Ο μηχανισμός της Μυθογένεσης.**

Σημαντικό ρόλο στα όσα αναφερόμαστε παραπάνω, παίζει η έννοια της πραγματικής ιστορίας σε αντιδιαστολή με τον θρύλο και τη μυθοπλασία. Πολλά πράγματα που διαβάζουμε για τους εραστές και λένε ότι είναι η πραγματική τους ιστορία, αποτελούν προϊόν **μυθοπλασίας**. Αυτό οφείλεται στους αιώνες που αναπαράγεται αυτή η ιστορία, έτσι που τα **όρια μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας** θολώνουν.

Πλέον, παρότι είναι γνωστά στη φιλολογοία των δύο εραστών τα στοιχεία εκείνα που είναι “ψεύτικα”, έχουν τόσο πολύ ενσωματωθεί στην ιστορία τους ώστε εξακολουθούμε, με μια διάθεση ρομαντική, να τα πιστεύουμε και να τα τοποθετούμε στη σφαίρα του πραγματικού -και ποτέ δεν λείπουν από οποιαδήποτε πηγή κι αν μελετήσει κανείς σχετικά με τους εραστές.

Η ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα, επομένως, έχει διαμορφωθεί μέσα από έναν **μηχανισμό μυθογένεσης**, που πρώτος-πρώτος έθεσε σε εφαρμογή ο Δάντης στο άσμα *E’ της Κόλασης* όταν, για παράδειγμα, γράφει ότι η σχέση των δύο εραστών ξεκίνησε από το διάβασμα ενός βιβλίου -αυτό είναι, ασφαλώς, κάτι που δεν θα μπορούσε ο ποιητής να γνωρίζει. Ήταν εξάλλου ποιητής, **καλλιτέχνης**. Πάνω σε αυτό το σχήμα **παραγωγής και αναπαραγωγής του μύθου** συνέχισε να χτίζει, αμέσως μετά από τον Δάντη, ο



Βοκκάκιος<sup>293294</sup>, ο οποίος έσπευσε να προσθέσει με απόλυτη βεβαιότητα ορισμένα ακόμη “ιστορικά ακριβή” στοιχεία στον μύθο<sup>295</sup>: i) αφενός μεν, τον τρόπο που οι δυο εραστές γνωρίστηκαν για πρώτη φορά στον γάμο της Φραντσέσκα με τον Τζοβάννι, και το πώς εκείνη εξαπατήθηκε και θεώρησε ότι ο Πάολο (παρότι αντιπρόσωπος του αδελφού του) ήταν ο πραγματικός της άντρας, ii) αφετέρου δε, τον τρόπο που εκτυλίσσεται η σκηνή του θανάτου των δύο εραστών (ο Πάολο που προσπαθεί να κρυφτεί στην καταπακτή αλλά το ρούχο του πιάνεται σε ένα καρφί της πορτούλας, η Φραντσέσκα που προσπαθεί να τον σώσει και πέφτει μπροστά στο ξίφος, ο Τζοβάννι που τους σκοτώνει και τους δυο με ένα κοινό χτύπημα, τα σώματά τους που θάβονται σε κοινό τάφο κ.ο.κ.).

Το πρόβλημα με την ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα δημιουργείται λόγω των ελάχιστων πραγματικά ιστορικών στοιχείων. Παρότι πρόκειται όντως για δύο υπαρκτά ιστορικά πρόσωπα (τα ονόματά τους, καθώς και όλων των υπόλοιπων προσώπων, αλλά και οι μεταξύ τους σχέσεις, εμφανίζονται σε επίσημα έγγραφα της εποχής), όλες τις λεπτομέρειες σχετικά με τη ζωή και τον θάνατό τους τις έχει καταπιεί η σκόνη του χρόνου (οι λόγοι είναι πολλοί, αλλά τα στοιχεία πιθανόν αποκρύφτηκαν για να μη γίνει σκάνδαλο).

Σκέφτεται, λοιπόν, κανείς ότι, εάν δεν υπήρχε ο Δαντης και εάν δεν έγραφε για αυτούς, θα είχαν για πάντα χαθεί: “As far as we know, there is no record of the love story of Francesca da Rimini before Dante's account in Canto V of the *Inferno*” (Freccero, 2015)<sup>296</sup>.

Κι όμως, εμείς τώρα τους θυμόμαστε μόνο και μόνο επειδή ο “Υπέρτατος Ποιητής” (*il Sommo Poeta*) τους **απαθανάτισε** στο έργο του, και άρα **τους κράτησε ζωντανούς για πάντα**. Οι δυο εραστές, επομένως, είναι ένας μυστηριώδης και μαγευτικός λευκός καμβάς για όλους τους καλλιτέχνες που ακολούθησαν (και ακολουθούν), αιώνες μέχρι και τις μέρες μας. Και έτσι, συνεχίζουμε να τους θυμόμαστε ακόμα και σήμερα επειδή έχουν δημιουργηθεί για εκείνους όλα αυτά τα έργα τέχνης από γενιά σε γενιά. Πρόκειται για μια ιστορία που, όπως λέει ο Χόρχε Λουίς Μπόρχες, “εξακολουθούμε να τη διαβάζουμε και εξακολουθεί να μας θαμπώνει, και θα συνεχίσει να υπάρχει πέρα απ’ τη ζωή μας, πολύ πέρα από τις

<sup>293</sup> Ο Βοκκάκιος το 1373 έκανε μια σειρά διαλέξεων με θέμα των Δάντη, οι οποίες αποτέλεσαν τη βάση του τελευταίου σημαντικού έργου του, *Esposizioni sopra la Commedia di Dante* (Ανάλωση της Κωμωδίας του Δάντη, 1373–1374). Πηγή: Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/Giovanni\\_Boccaccio](https://en.wikipedia.org/wiki/Giovanni_Boccaccio)

<sup>294</sup> <https://danteworlds.laits.utexas.edu/textpopup/inf0501.html>

<sup>295</sup> Barolini, T., ο.π.

<sup>296</sup> Freccero, J. (2015). The Portrait of Francesca: Inferno 5. In D. Callegari & M. Swain (Eds.), *In Dante's Wake: Reading from Medieval to Modern in the Augustinian Tradition* (pp. 19–49). Fordham University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt16nzfs4.8>



αγρυπνίες μας, και θα εμπλουτίζεται αδιάκοπα από κάθε γενεά αναγνωστών” (Dios Sanz, 2023)<sup>297</sup>.

### 6.5. Αναπαραστάσεις στην Τέχνη

Οι αναπαραστάσεις της ιστορίας του Πάολο και της Φραντσέσκα είναι αμέτρητες και εντοπίζονται σε όλες τις εποχές και τα καλλιτεχνικά ρεύματα (ως επι το πλείστον<sup>298</sup>) που πέρασαν από τότε που πρωτοέγραψε για αυτούς ο Δάντης, αλλά και σε όλες τις μορφές τέχνης (Θέατρο, Λογοτεχνία, Ποίηση, Όπερα, Μπαλέτο, Μουσική, Ζωγραφική, Γλυπτική, Κινηματογράφος...). Συνεπώς, θα ήταν σχεδόν ουτοπική η προσπάθεια καταλογογράφησης όλων των έργων τέχνης που δημιουργήθηκαν -πόσω μάλλον, στο πλαίσιο μιας εργασίας όπως η παρούσα.

Στο πλαίσιο του θέματος που πραγματεύονται τα επιμέρους κεφάλαια της εργασίας, γίνεται αναφορά σε ορισμένα από αυτά τα έργα, σαν “μελέτη περίπτωσης” μεταφορών του κειμένου-πηγή στην τέχνη.

Τα κριτήρια (και το κίνητρο) για την επιλογή και την παρουσίαση των συγκεκριμένων έργων που παρατίθενται στην εργασία, σχετίζονται με: 1) το κατά πόσο αποτέλεσαν σημείο αναφοράς και έμπνευσης για το σενάριο (ή/και σημαντική περίπτωση που άξιζε να παρουσιαστεί και να μελετηθεί στο πλαίσιο του ερευνητικού), αλλά και με 2) την ιδιαιτερότητά τους σε σχέση με τα “ομόλογά” τους (αλλά και της πιθανής αναγνωρισιμότητάς τους έναντι άλλων).

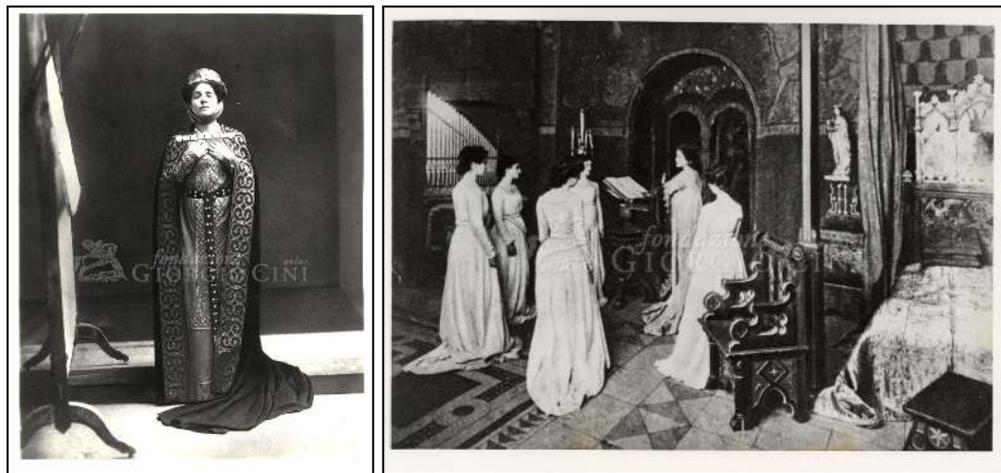
Ο στόχος είναι να δώσουμε στον αναγνώστη μονάχα μια γεύση της πολυποικίλης καλλιτεχνικής παραγωγής που προέκυψε από την ιστορία των δύο εραστών. Αυτό το γεγονός, εξάλλου, ήταν και η αφορμή γέννησης του δημιουργικού μέρους της εργασίας: δηλαδή ακριβώς το πόσα πολλά έργα τέχνης έχουν δημιουργηθεί για τον Πάολο και την Φραντσέσκα.

Όπως σχολιάζει ο Christian Moevs (2021): “Throughout the 19th and 20th centuries, Romantic artists [...] across nations and cultures, transformed the epic poem to fit and

<sup>297</sup> Dios Sanz, M. S., ο.π.

<sup>298</sup> Στην περίοδο της Αναγέννησης, όπου το βάρος έπεφτε στην λογική, η ιστορία των δύο εραστών θεωρήθηκε κακό παράδειγμα και μη σχετική με τους προβληματισμούς της εποχής, κι έτσι χάθηκε για λίγο καιρό κάτω από τη σκόνη του χρόνου, Για λίγο μόνο, όμως. Σύντομα, ο Ρομαντισμός ήρθε και έφερε τον Πάολο και τη Φραντσέσκα σε πρώτο πλάνο. Σε αυτό το “φαινόμενο” αναφέρεται και ο John-Paul Heil (2021) σε άρθρο του στο Smithsonian Magazine. (Heil, J.-P. (2021, November 3). *Before Romeo and Juliet, Paolo and Francesca Were Literature's Star-Crossed Lovers*. Smithsonian Magazine. [Before Romeo and Juliet, Paolo and Francesca Were Literature's Star-Crossed Lovers | Smithsonian](https://www.smithsonianmag.com/history/before-romeo-and-juliet-paolo-and-francesca-were-literatures-star-crossed-lovers-180972777/))

advance the goals of their particular intellectual moment”<sup>299</sup>. Αυτό γίνεται φανερό στην περίπτωση του θεατρικού έργου *Francesca da Rimini* του Gabriele D'Annunzio (1901) (στο οποίο θα επανέλθουμε και στην πορεία της εργασίας). Μια ενδιαφέρουσα λεπτομέρεια που αξίζει να σημειωθεί εδώ είναι ότι ο D'Annunzio έγραψε το έργο για την ερωμένη του, την Eleonora Duse, μεγάλη ηθοποιό και ντιβα της εποχής. Αποδεικνύεται για ακόμη μια φορά, λοιπόν, μέσα από αυτό το παράδειγμα, το πώς η ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα έγινε το “πάτημα” μεγάλων δημιουργών για να εκφράσουν τους δικούς τους μεγάλους (παράνομους) έρωτες.



**Εικόνες:** Η Eleonora Duse άφησε εποχή με την ερμηνεία του πρωταγωνιστικού ρόλου της Φραντσέσκα. Αριστερά<sup>300</sup>, φορώντας το εμβληματικό κοστούμι της, που εκτίθεται σήμερα στο κάστρο Γκραντάρρα, στο “**δωμάτιο της Φραντσέσκα**” (βλ. και παρακάτω). Δεξιά: Η Duse στον ρόλο της Francesca στέκεται μπροστά στο αναλόγιο και διαβάζει το αγαπημένο της βιβλίο με την ιστορία του Λάνσελοτ και της Γκούινεβιρ στις γυναίκες της αυλής (φωτογραφία από την αρχή της τρίτης πράξης του έργου του D'Annunzio, 1901, Teatro Costanzi, Ρώμη)<sup>301</sup>.

<sup>299</sup> Heil, J.-P. (2021, November 3). *Before Romeo and Juliet, Paolo and Francesca Were Literature's Star-Crossed Lovers*. Smithsonian Magazine. [Before Romeo and Juliet, Paolo and Francesca Were Literature's Star-Crossed Lovers | Smithsonian](#)

<sup>300</sup> Archivio digitale della Fondazione Giorgio Cini Onlus [Francesca da Rimini Eleonora Duse nel ruolo di Francesca da Rimini / Ritratto](#)

<sup>301</sup> Archivio digitale della Fondazione Giorgio Cini Onlus [Francesca da Rimini - Archivio digitale della Fondazione Giorgio Cini Onlus](#)



### 6.5.1. Μεταφορές στον Κινηματογράφο

Ελάχιστες μεταφορές της ιστορίας των εραστών έχουν γίνει στον κινηματογράφο, με πιο γνωστή το ιταλικό ιστορικό μελόδραμα *Paolo e Francesca* (1950)<sup>302</sup> του Raffaello Matarazzo.

Πριν από τον Matarazzo, μεταξύ 1907 και 1926, μετράμε την παραγωγή τουλάχιστον δέκα βωβών ταινιών μικρού μήκους<sup>303</sup> οι οποίες έχουν ως κεντρικό θέμα τους τη Φραντσέσκα και τον Πάολο -ωστόσο λίγες από αυτές παρουσιάζουν κάποιο ιδιαίτερο ενδιαφέρον, ενώ ελάχιστες είναι που έχουν διασωθεί. Επιπλέον, μετά την ομιλούσα μεγάλου μήκους ταινία του Matarazzo, έχουμε άλλη μια ιταλική, βασισμένη στην ιστορία των εραστών, τη δραματική ταινία *Paolo e Francesca* (Gianni Vernuccio, 1971)<sup>304</sup> για την οποία οι πληροφορίες που είναι διαθέσιμες στο διαδίκτυο είναι πολύ λίγες.

Ενδιαφέρον παρουσιάζουν δύο άλλες αμερικανικές ταινίες που ανήκουν στο είδος του drama horror, οι οποίες είναι ελεύθερα εμπνευσμένες από την *Κόλαση* (χωρίς ωστόσο να κάνουν κάποια αναφορά στον Πάολο και τη Φραντσέσκα): πρόκειται για τη βωβή ταινία *Dante's Inferno* (Henry Otto, 1924, σε παραγωγή της Fox Film)<sup>305</sup> και λίγο αργότερα, την ομότιτλή της και από την ίδια εταιρεία παραγωγής (ωστόσο με αρκετά διαφορετική πλοκή) *Dante's Inferno* (Harry Lachman, 1935)<sup>306</sup>.

Από την άλλη μεριά, υπάρχουν μερικές μονάχα ταινίες κινουμένων σχεδίων εμπνευσμένες από το έργο του Δάντη, καμία από τις οποίες δεν αφορά στην ίδια την ιστορία του άσματος Ε'. Πρόκειται για την αμερικάνικη *Dante's Inferno* (2007) του Sean Meredith<sup>307</sup>, την ταινία *Dante's Inferno: An Animated Epic* (2010) που βγήκε σαν spin-off από βιντεοπαιχνίδι (Visceral Games)<sup>308</sup> και τη μικρού μήκους *Dante's Hell Animated* (2013) του Boris Acosta<sup>309</sup>.

<sup>302</sup> Πηγή: [Paolo e Francesca \(1950\) - IMDb](#)

<sup>303</sup> Η Giuliana Nuvoli στην ιστοσελίδα *Dante e il Cinema* και ο Raffaele Licinio στο *Cinema e Medioevo* έχουν κάνει αξιόλογες προσπάθειες δημιουργίας μιας αναλυτικής φιλμογραφίας, καταγράφοντας όλες τις ταινίες που διασκευάζουν, είναι εμπνευσμένες από ή έστω αναφέρονται στο έργο του Δάντη εν γένει (ή και στο άσμα Ε' εν προκειμένω). Πάντως, η πρώτη ταινία βασισμένη στο "δαντικό σύμπαν" που έχει ποτέ γυριστεί και καταγραφεί, είναι η αμερικάνικη μικρού μήκους *Francesca da Rimini* του 1907 (σκην: William V. Ranous).

Πηγές: 1) Nuvoli, G. (2022). *Dante e il Cinema – I Films*. Danteeilcinema.com. [Dante e il Cinema – I Films – Dante e il Cinema](#) 2) Licinio, R. (n.d.). *Filmografia su Dante Alighieri pagina 1, Cinema e Medioevo*. Cinemedioevo.net. [Filmografia su Dante Alighieri pagina 1, Cinema e Medioevo](#)

<sup>304</sup> Πηγή: [Paolo e Francesca \(1971\), Cinema e Medioevo](#)

<sup>305</sup> Πηγή: [Dante's Inferno \(1924\) - IMDb](#)

<sup>306</sup> Πηγή: [Dante's Inferno \(1935\) - IMDb](#)

<sup>307</sup> Πηγή: [Dante's Inferno \(2007\) - IMDb](#)

<sup>308</sup> Πηγή: [Dante's Inferno: An Animated Epic \(2010\) - IMDb](#)

<sup>309</sup> Πηγή: [Dante's Hell Animated \(Short 2013\) - IMDb](#)

Βάσει της παραπάνω έρευνας, λοιπόν, μπορούμε να τολμήσουμε να πούμε ότι το συγκεκριμένο project που αναλύεται στην παρούσα εργασία αποτελεί μια εντελώς πρωτότυπη πρόταση καθώς το θέμα που πραγματευεται δεν έχει ξαναγίνει ποτέ -όσο απόλυτο κι αν ακούγεται αυτό.



**Διάγραμμα 9<sup>310</sup>:** Μεταφορές στον κινηματογράφο. Οι παραπάνω ταινίες αποτελούν μόνο ορισμένα παραδείγματα/περιπτώσεις -τα πιο χαρακτηριστικά και τα πιο σχετικά ως σημεία αναφοράς για το project του δημιουργικού μέρους της εργασίας. Όπως αναφέρεται και παραπάνω, η πλήρης λίστα των ταινιών είναι σαφώς πολύ μεγαλύτερη από τη φιλομογραφία που προτίθεται να καλύψει το συγκεκριμένο διάγραμμα. Έχουν γίνει αξιόλογες προσπάθειες καταγραφής της φιλομογραφίας του Δάντη<sup>311</sup>, οπότε για τις ανάγκες της παρούσας εργασίας θα αρκεστούμε να αναφερθούμε μόνο σε αυτές εδώ τις ταινίες.

<sup>310</sup> Προσωπικό έργο. Πηγή εικόνων: IMDb. 1) [Paolo e Francesca \(1950\)](#) 2) [Dante's Inferno \(2007\)](#) 3) [Dante's Inferno: An Animated Epic \(2010\)](#) 4) [Dante's Hell Animated \(2013\)](#) 5) [Dante \(2022\)](#)

<sup>311</sup> Αναλυτική φιλομογραφία από την *Nivoli, G.* και τον *Licinio, R.*, όπως στην παραπάνω υποσημείωση.



**Εικόνες**<sup>312313</sup>: στιγμιότυπα της βιογραφικής ταινίας *Dante* του Rupi Avati (2022). Η πιο πρόσφατη μεταφορά του “δαντικού σύμπαντος” στον κινηματογράφο (τη στιγμή που γράφεται η παρούσα εργασία).

Πρόκειται για μια ιδιαίτερη ταινία, καθώς (όπως είναι αναμενόμενο) έχει σαν πρωταγωνιστή της τον Δάντη, όμως τον ακολουθεί σε νεαρή ηλικία και στα πρώτα χρόνια συγγραφής της *Θείας Κωμωδίας*, πράγμα που δίνει μια πολύ φρέσκια ματιά στην σοβαρή περσόνα του μεγάλου ποιητή (ειδικά από την οπτική των Ιταλών, των οποίων είναι εθνικός ποιητής). Η ταινία, παράλληλα, τοποθετεί σε καίρια θέση της πλοκής της τον ανεκπλήρωτο έρωτά του Δάντη για τη Βεατρίκη (χωρίς ωστόσο να τον αναπτύσσει σε βάθος, παρά την υπόσχεση που δίνει στον θεατή).

Η προσοχή μας εδώ στρέφεται και στον εάν και πώς γίνεται αναφορά στον Πάολο και τη Φραντσέσκα. Πράγματι, γίνεται λόγος στους εραστές στην ταινία, και μάλιστα ο σκηνοθέτης ορθά επιλέγει να το συνδέσει με τα συναισθήματα του νεαρού πρωταγωνιστή του για τη Βεατρίκη. Ωστόσο, για άλλη μια φορά, το πέρασμα είναι πολύ γρήγορο και η ευκαιρία μένει ανεκμετάλλευτη: στην προκειμένη σκηνή, ο Δάντης βρίσκεται σε ένα στρατόπεδο (λόγω της συμμετοχής του σε πολεμικές διενέξεις στην νεαρή του ηλικία) και έτσι ακούει από έναν συμπολεμιστή του την ιστορία των δύο εραστών (ιστορική ανακρίβεια, καθώς ο τρόπος που έμαθε για αυτούς ο Δάντης είναι γνωστός, αλλά συνάμα και “ποιητική αδειά”). Η σκηνή περνάει πολύ γρήγορα, με τρόπο αρκετά ωμό, και δίνονται ελάχιστες πληροφορίες για τους εραστές (ορθώς;), ενώ στη συνέχεια της ταινίας δεν γίνεται ξανά λόγος με κανέναν τρόπο για αυτούς.



<sup>312</sup> Dante - Trailer [it] - Cineuropa <https://cineuropa.org/en/video/rdid/431000/>

<sup>313</sup> Dante (2022) - IMDb <https://www.imdb.com/title/tt13684248/>



## Project Bible

### 7.1. Overview

<b>Τίτλος</b>	“Ο Θάνατος του Πάολο και της Φραντσέσκα, φιλήδονων” (“ <i>The Death of the Lustful Paolo and Francesca</i> ”)
<b>Διάρκεια</b>	μεγάλου μήκους
<b>Είδος</b>	μαύρη κωμωδία φαντασίας
<b>Μέσο</b>	animation (τεχνική: 2D)
<b>Κοινό</b>	ενήλικες (adults/ young adults)
<b>Logline</b>	Ιταλία, 1285. Δύο παράνομοι εραστές δολοφονούνται και δικάζονται μετά θάνατον για το επίγειο αμάρτημά τους –μόνο που ο δικαστής είναι ένας διψασμένος για φήμη ποιητής που μαζεύει στοιχεία για μια “κωμωδία” που γράφει.

### 7.2. Η γέννηση της ιστορίας

Η ιδέα για αυτή την ιστορία προέκυψε όταν ανακάλυψα ότι οι δύο εραστές στο διάσημο γλυπτό του Ροντέν, *Το Φιλί*, είναι **δύο αληθινές ιστορικές φιγούρες** με τα ονόματα Πάολο Μαλατέστα και Φραντσέσκα ντα Ρίμινι, οι οποίοι δολοφονήθηκαν γύρω στο 1285. Ο Δάντης Αλιγκέρι ήταν σύγχρονός τους και είχε ακουστά την ιστορία τους. Τους απεικόνισε σαν χαρακτήρες στο πέμπτο άσμα της *Κόλασης*, τοποθετώντας τους στον δεύτερο κύκλο της κόλασης, που είναι για τους φιλήδονους.



Ενώ συνέχιζα να εξερευνώ την ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα, συνειδητοποίησα πόσα πολλά σπουδαία **έργα τέχνης** έχουν χαρίσει στους δύο εραστές **αιώνια ζωή πολύ καιρό μετά τον φυσικό τους θάνατο**. Αυτό σαν σκέψη μου τράβηξε το ενδιαφέρον και άρχισα να αναρωτιέμαι: τι θα γινόταν αν ο θάνατος των δύο εραστών ήταν μονάχα η αρχή της ιστορίας τους; Αν τους ακολουθούσαμε στη μετά θάνατον ζωή για να δούμε τι γίνεται αμέσως μετά;



**Εικόνα:** *Το φιλί (Le Baiser)*, του Auguste Rodin (1882). Musée Rodin, Paris<sup>314315</sup>. Αριστερά: ο Ροντέν στο στούντιό του (1888-89)<sup>316</sup>. Δεξιά: φωτογραφία του Eugène Druet (περ. 1898) στο εργαστήριο του Dépôt Des Marbres<sup>317</sup>.

Το αγκαλιασμένο ζευγάρι στο διάσημο γλυπτό του Ροντέν αναπαριστά τον Πάολο και τη Φραντσέσκα τη στιγμή που ανταλλάσσουν το πρώτο τους φιλί.

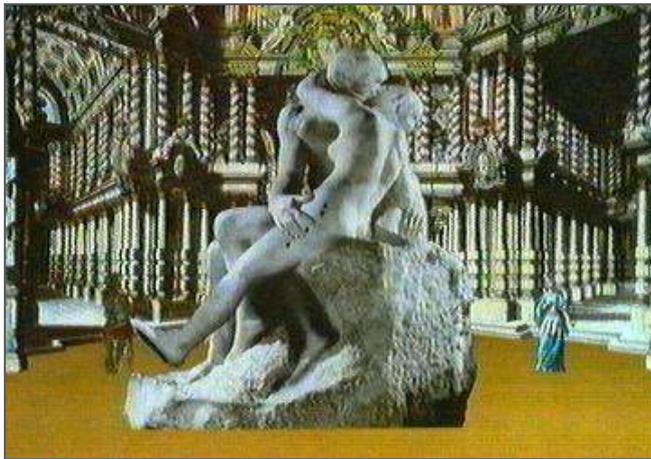
<sup>314</sup> The Kiss | Musée Rodin <https://www.musee-rodin.fr/en/musee/collections/oeuvres/kiss>

<sup>315</sup> Auguste Rodin – The Kiss, The Story of a Masterpiece, TateShots (2007) [Auguste Rodin – The Kiss | Tate](https://www.tateshots.com/auguste-rodin-the-kiss)

<sup>316</sup> Le blog de Gallica

<https://gallica.bnf.fr/blog/05072018/le-baiser-de-rodin-ne-laisse-pas-de-marbre?mode=desktop>

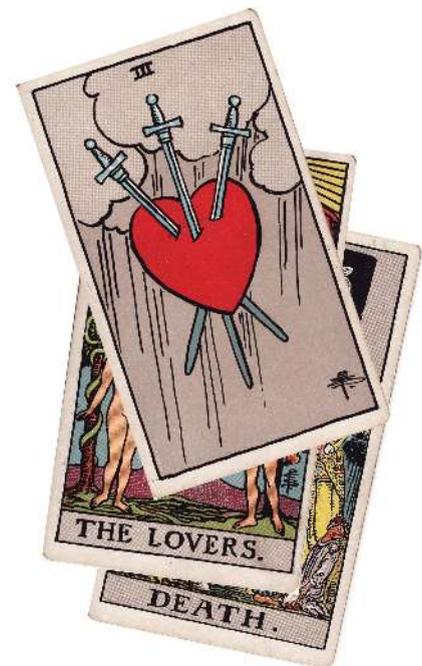
<sup>317</sup> Musée Rodin <https://www.musee-rodin.fr/musee/expositions/presentation-provisoire-chefs-doeuvre>



**Εικόνα:** Το φιλί του Πάολο και της Φραντσέσκα μέσα από τα μάτια του Terry Gilliam. Στιγμιότυπο από ένα από τα animated σκετσάκια του Terry Gilliam για τη σειρά *Monty Python's Flying Circus* (1969-74)<sup>318</sup> -το συγκεκριμένο animated sequence είναι από το δεύτερο επεισόδιο του πρώτου κύκλου και έχει τον τίτλο *And now... Music*<sup>319</sup>. Σύνδεσμος: [And now... Music](#)

### 7.3. Concept

“Ο Θάνατος του Πάολο και της Φραντσέσκα, φιλήδονων” είναι σενάριο μεγάλου μήκους ταινίας animation για ενήλικες, **εμπνευσμένο από την Κόλαση του Δάντη**. Είναι μια μαύρη κωμωδία φαντασίας που, μέσα από μια σειρά από “ιστορίες μέσα σε ιστορίες μέσα σε ιστορίες”, ακολουθεί δύο παράνομους εραστές σε μια σουρεαλιστική εκδοχή της μετά θάνατον ζωής, όπου η μετεμψύχωση, ως μια ιδιόμορφη μέθοδος ταξιδιού στον χρόνο, μπορεί να χτίσει μια εναλλακτική πραγματικότητα. Είναι μια ιστορία που μιλά για τη δύναμη της αφήγησης ιστοριών και εξερευνά θεματικά τις έννοιες της αθανασίας, της (επανα)σύνδεσης, της φαντασίας εναντίον πραγματικότητας.



**Εικόνες**<sup>320</sup>: Το Τρία των Ξιφών, οι Εραστές, και ο Θάνατος.

<sup>318</sup> [Monty Python's Flying Circus - Wikipedia](#)

<sup>319</sup> Monty Python, (1969, October 12). Sex and Violence (Season 1, Episode 2) [Television series episode]. In *Monty Python's Flying Circus*. BBC.

<sup>320</sup> Το “Τρία των Ξιφών”, οι “Εραστές”, και ο “Θάνατος”. Τρεις από τις 78 κάρτες σε εικονογράφιση της Pamela Colman Smith (1909) για την τράπουλα τάρω του Arthur Edward Waite. Οι κάρτες κυκλοφόρησαν αρχικά από την εταιρεία Ράιντερ το 1909. Όπως γράφει ο Δήμος (2022), η απήχηση που είχε η κυκλοφορία της νέας αυτής τράπουλας των Ράιντερ-Γουέιτ-Σμιθ ήταν μεγάλη και σήμερα παραμένει μια από τις πιο γνωστές και “ολοκληρωμένες προσπάθειες να διατηρηθεί αυτή η πλούσια σε συμβολισμούς και εσωτερική γνώση παράδοση, προερχόμενη από τα βάθη του μεσαιώνα”.

Πηγή: Δήμος, Γ. (2022). *Η Τάρω τράπουλα Ράιντερ-Γουέιτ και το “παιχνίδι” της χαρτομαντείας*. Artviews.

<https://artviews.gr/i-taro-trapoula-rainter-goueit-kai-to-paichnidi-tis-chartomanteias/> Πηγές εικόνων: Wikimedia Commons. 1) [File:Swords03.jpg - Wikimedia Commons](#) 2) [File:RWS Tarot 06 Lovers.jpg - Wikimedia Commons](#) 3) [File:RWS Tarot 13 Death.jpg - Wikimedia Commons](#)



#### 7.4. Σύνοψη

Ιταλία, κάστρο Γκραντάρα, έτος 1285. Ο Πάολο και η Φραντσέσκα, δύο παράνομοι εραστές, πιάνονται στα πράσα από τον απατημένο σύζυγο, που δεν είναι άλλος από τον μεγάλο αδελφό του Πάολο. Η Φραντσέσκα προσπαθεί να προστατεύσει τον Πάολο, ο οποίος τρέχει να κρυφτεί. Ο Τζοβάννι, εκτός εαυτού, μαχαιρώνει πρώτα την άπιστη γυναίκα του και μετά τον προδότη αδελφό του.

Οι δύο εραστές μεταφέρονται στη μετά θάνατον ζωή, σε ένα μικροσκοπικό νησί στον ωκεανό. Στο νησί υπάρχει ένα τσίρκο με εννέα εισόδους. Διάσημες ιστορικές προσωπικότητες βρίσκονται σε σειρά αναμονής μπροστά στην κάθε είσοδο για να δικαστούν για τις αμαρτίες που διέπραξαν εν ζωή. Οι εραστές περιμένουν στη δεύτερη θύρα, που είναι για τους φιλήδονους.

Ο δικαστής των αμαρτωλών, ο Δάντης, έχει κουραστεί από τη μονοτονία των υποθέσεων που εκδικάζει –έχει αναλάβει αυτό το πόστο μόνο και μόνο γιατί κάνει έρευνα για μια “κωμωδία” που γράφει και ψάχνει κάτι διαφορετικό να εμπνεύσει το αριστούργημά του. Εντυπωσιάζεται από την ιστορία των εραστών και ξεκινάει τη δίκη αποφασισμένος να βγάλει όλα τα άπλυτά τους στη φόρα. Χρησιμοποιώντας μια μεγάλη οθόνη που υπάρχει στη σκηνή του τσίρκου, και με τη βοήθεια της βοηθού του, της Βεατρίκης, δείχνει στο ζευγάρι σκηνές από το παρελθόν, το παρόν και το μέλλον και τους “ξεναγεί” στα ψέματα και τα μυστικά που κρατούσαν ο ένας απ’ τον άλλον.

Αναγκασμένοι να παίξουν το παιχνίδι του “ποιός φταίει”, οι εραστές διχάζονται. Ο Πάολο, που έχει μάθει πάντα να το σκάει, ισχυρίζεται πως είναι αθώοι και ζητάει να επιστρέψουν στη γη προκειμένου να εκδικηθεί τον αδελφό του. Η Φραντσέσκα νιώθει ενοχές και, ελπίζοντας στην εξιλέωση (αλλά και με στόχο να μην χωριστούν ξανά με τον Πάολο), αποζητάει την τιμωρία και επιμένει να μείνουν. Κατηγορεί τον Πάολο πως πέθαναν εξαιτίας του και πως, ακόμα κι αν επιστρέψουν στη γη, ο Πάολο είναι θρασύδειλος και δε θα καταφέρει να σκοτώσει τον Τζοβάννι.

Ο Δάντης τους δίνει την ευκαιρία να καθορίσουν τη μοίρα τους. Μπορούν, εάν θέλουν, να γυρίσουν στη γη και να πάρουν εκδίκηση, αλλά (όπως τους λέει) δε θα είναι πλέον μαζί, και θα πεθάνουν πάλι κάποια στιγμή. Αντιθέτως, αν επιλέξουν να μείνουν, θα τιμωρηθούν μεν, αλλά θα μπορέσουν να εξιλεωθούν και θα είναι για πάντα μαζί. Καθώς οι εραστές συνειδητοποιούν ότι η σχέση τους έχει χτιστεί σε ψέματα, αποφασίζουν ότι η αιωνιότητα είναι πολύ μεγάλη για να την περάσουν μαζί.



Ο Πάολο και η Φραντσέσκα επιστρέφουν στη γη –μεταφέρονται, όμως, σε άλλο χωροχρόνο και δεν θυμούνται τον παλιό εαυτό τους. Ο Δάντης είναι αποφασισμένος να παίξει το παιχνίδι με τους δικούς του κανόνες: θέλει να κάνει τους δύο εραστές πρωταγωνιστές της “κωμωδίας” του και να διασφαλίσει ότι τίποτα δε θα ανατρέψει την πλοκή του έργου του, όπως ο ίδιος την έχει οραματιστεί.

Οι δύο πρώην εραστές διανύουν έξι ζωές, τέσσερις χώρες, κι έξι αιώνες, και ταξιδεύουν στην Ιστορία της Τέχνης από την Αναγέννηση και την *commedia dell’arte* ως τον βωβό κινηματογράφο. Επιστρέφουν μέσα σε διαφορετικές περσόνες –εκείνος: ηθοποιός, ζωγράφος, ποιητής, συνθέτης, τενόρος· εκείνη: ηθοποιός, μοντέλο, μούσα, γλύπτρια, πριμαντόνα. Παρόλο που δε θυμούνται τον παλιό τους εαυτό και δεν έχουν επίγνωση της κατάστασης που βιώνουν ξανά και ξανά, καταφέρνουν κάθε φορά μ’ ένα γύρισμα της μοίρας να βρουν ο ένας τον άλλον, να ερωτευτούν και να ξαναζήσουν σκηνές βγαλμένες από το πρωτότυπο “σενάριο” της ζωής τους.

Πρωταγωνιστούν σε μικρές “ιστορίες μέσα σε ιστορίες” -θεατρικά έργα, πίνακες, ποιήματα, μουσικές συνθέσεις- που, ενώ μοιάζουν να μιλούν για ένα ζευγάρι χαρακτήρων που εμφανίζονται σε μια κάποια “Κωμωδία”, στην πραγματικότητα αναπαριστούν την αληθινή σχέση μεταξύ τους. Ζουν τον ίδιο παράνομο έρωτα, κρατάνε τα ίδια μυστικά, λένε τα ίδια ψέματα και δεν καταφέρνουν ποτέ να διορθώσουν τα λάθη τους, αλλά ούτε και να αντιμετωπίσουν τον Τζοβάννι -έτσι έχουν πάντα το ίδιο άδοξο τέλος: τους δολοφονεί ο απατημένος σύζυγος όταν μαθαίνει για την παράνομη σχέση τους, ενώ κάθε φορά που πεθαίνουν, επιστρέφουν πάλι στη γη, όπως ακριβώς ήταν συμφωνημένο στο συμβόλαιό τους με τον Δάντη.

Ο διψασμένος για φήμη ποιητής βρίσκεται πάντα εκεί μαζί τους, χωρίς κανείς να ξέρει την αληθινή του ταυτότητα, και “σκηνοθετεί” κρυφά την έκβαση των πραγμάτων ώστε με κάθε επιστροφή τους -από γενιά σε γενιά, από έργο τέχνης σε έργο τέχνης- να προστίθεται ένα λιθαράκι στην ιστορία τους, κάνοντάς την όλο και πιο διαβόητη. Όλοι αρχίζουν να τους θυμούνται σαν το ιδανικό ζευγάρι εραστών, αλλά, κυρίως, να θυμούνται τον Δάντη ως έναν σπουδαίο ποιητή.

Ο Δάντης γίνεται ζευγάρι με τη βοηθό του, τη Βεατρίκη, ενώ παράλληλα φέρνει μαζί του στη γη τα “τσιράκια” του από το τσίρκο, τον Βοκκάκιο και τον Τζόττο, για να τον βοηθήσουν. Όταν, όμως, στο τσίρκο γίνεται ένα πραξικόπημα με μυστική επικεφαλής την Βεατρίκη, που ανατρέπει την εξουσία του Δάντη και του αφαιρεί τόσο το αξίωμά του ως



δικαστή, όσο και τη δυνατότητά του να ταξιδεύει στον χρόνο και να επηρεάζει τις ζωές των εραστών, ο Δάντης το σκάει και αυτοεξορίζεται στη γη σαν κοινός θνητός.

Η πορεία του Δάντη διασταυρώνεται ξανά με των δύο εραστών, που την τελευταία αυτή φορά έρχονται στη γη ως ηθοποιοί μιας βωβής ταινίας των αρχών του 20<sup>ου</sup> αιώνα. Στην ταινία υποδύονται ένα ζευγάρι, τον “Πάολο” και τη “Φραντσέσκα”, που είναι καταδικασμένοι να στροβιλίζονται σε μια ανεμοθύελλα στην Κόλαση για να τιμωρηθούν για τον παράνομο έρωτά τους. Οι δύο ηθοποιοί, που έχουν γίνει εραστές και στην πραγματική ζωή, συνειδητοποιούν ότι οι χαρακτήρες που υποδύονται είναι οι ίδιοι οι εαυτοί τους στην πρωταρχική τους ενσάρκωση.

Οι εραστές δεν αντέχουν άλλο πια να τους χωρίζει ο θάνατος: θέλουν να μείνουν μαζί και δεν τους αρκεί η διάρκεια μιας ζωής –θέλουν μια αιωνιότητα. Προσπαθούν να βρουν τρόπο να πάνε πίσω στο τσίρκο ώστε να ανανεώσουν τον όρο του συμβολαίου τους, να επιλέξουν τον δεύτερο δρόμο και να βάλουν τέλος στον φαύλο κύκλο. Και ο μόνος τρόπος να επιστρέψουν πίσω είναι να δολοφονηθούν, ως συνήθως, από τον απατημένο σύζυγο. Το πρόβλημα είναι ότι ο Τζοβάννι -που έχει επιστρέψει κι αυτός σαν μέλος του συνεργείου της ταινίας- αυτή τη φορά δε θέλει να τους σκοτώσει. Έχει ερωτευτεί μια άλλη γυναίκα και θέλει να ξαναρχίσει τη ζωή του μαζί της, να κάνει οικογένεια και να γίνει καλύτερος άνθρωπος.

Ο Δάντης, που δεν είναι άλλος από τον σκηνοθέτη της ταινίας που γυρίζεται, δίνει δύο πιθανές λύσεις στο πρόβλημά τους. Μπορούν, εάν θέλουν, να μείνουν εγκλωβισμένοι στη γη περιμένοντας τα χρόνια να περάσουν μέχρι να πεθάνουν από γηρατειά. Ή μπορούν να χαρίσουν οι ίδιοι στον εαυτό τους το εισιτήριο της επιστροφής. Οι εραστές αποφασίζουν να πάρουν μέρος σε μια παράσταση του *Ρωμαίος και Ιουλιέτα*, στην οποία παίζουν τους κεντρικούς ρόλους. Ενώ ερμηνεύουν την τελευταία σκηνή του έργου, αυτοκτονούν πραγματικά πάνω στη σκηνή, όπως και οι χαρακτήρες που υποδύονται.

Ο Πάολο και η Φραντσέσκα επιστρέφουν στην Κόλαση. Μεταφέρονται στον τόπο της τιμωρίας τους όπου, ο ένας στην αγκαλιά του άλλου, στροβιλίζονται σε μια αδιάκοπη ανεμοθύελλα. Εκεί τους επισκέπτεται ένας ποιητής, ο Δάντης, για να τους ζητήσει να του διηγηθούν την ιστορία της ζωής τους... -κι εμείς, ως θεατές, παρακολουθούμε το φινάλε της ταινίας (εκείνης που γυρίστηκε μες στην ταινία, αλλά κι εκείνης που στ’ αλήθεια παρακολουθούμε στην οθόνη).



## 7.5. Δομή Αφήγησης

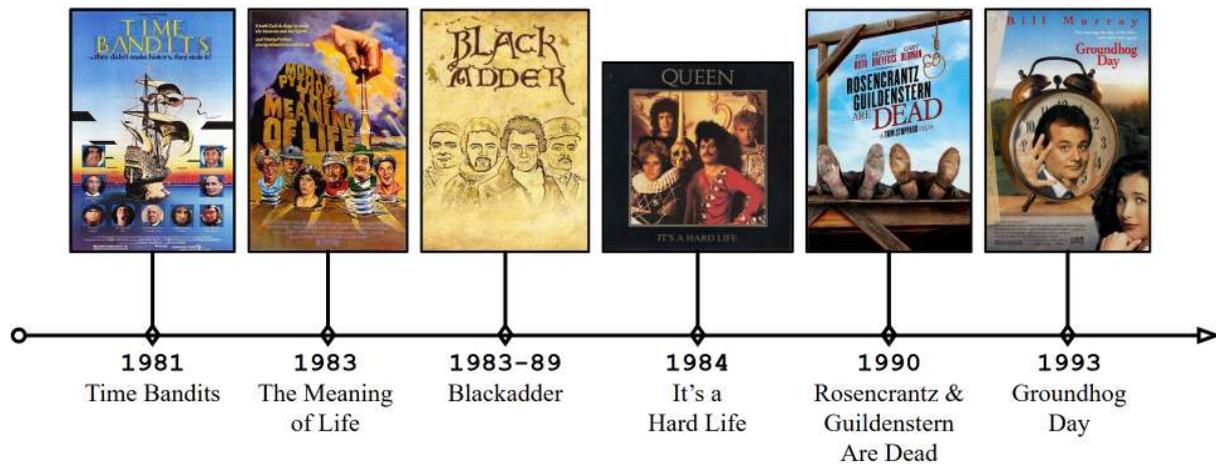
Το σενάριο χτίζεται μέσα από ένα μοτίβο επαναλήψεων, όπου η κάθε επιστροφή των χαρακτήρων ξεκινάει από το σημείο όπου σταμάτησε το προηγούμενο επεισόδιο. Ο στόχος είναι να αναπτυχθούν πολλαπλές ιστορίες μέσα σε ιστορίες ώστε να τεθεί το ερώτημα: “από πού έρχεται η έμπνευση για ένα έργο τέχνης;”. Αυτές οι εγκιβωτισμένες αφηγήσεις χρησιμοποιούνται στο σενάριο με σκοπό την παρωδία και την αναπαράσταση, όπως ακριβώς γίνεται στο *Όνειρο Θερινής Νύχτας* όπου το “play-within-a-play” του Πύραμου και της Θίσβης διακωμωδεί την ιστορία του Ρωμαίου και της Ιουλιέτας και επαναπροσδιορίζει όλα τα κλισέ του “μεγάλου έρωτα”.

## 7.6. Ύφος και Τόνος

### 7.6.1. Αναφορές και Επιρροές

Όσον αφορά το ύφος και τον τόνο, θα μπορούσαμε να πούμε ότι το *Time Bandits* του Terry Gilliam (1981) συναντά το *Groundhog Day* (Harold Ramis, 1993) και η σειρά *Blackadder* του Rowan Atkinson (1983-89) συναντά την ταινία *Rosencrantz and Guildenstern are Dead* του Tom Stoppard (1990).

Μια από τις αναφορές που ενέπνευσαν την αναπαράσταση της μετά θάνατον ζωής είναι η σουρεαλιστική εκδοχή του Παραδείσου όπως απεικονίζεται στο *Νόημα της Ζωής* των Monty Python (Terry Jones, 1983). Επίσης, σημαντική επιρροή και έμπνευση για το οπτικό στυλ της ταινίας αποτελεί και το βιντεοκλίπ του glam rock τραγουδιού των Queen *It's a Hard Life* (1984, σκηνοθεσία Tim Pope) που είναι γυρισμένο σε οπερατικό. “εξτράβαγκαντ” ύφος, με έντονα τα στοιχεία του θεατρινισμού και της υπερβολής.



Διάγραμμα 10<sup>321</sup>: Comps / ταινίες-αναφορές



**Εικόνες:** Πάνω: Στιγμιότυπο από τη σκηνή με το τραγούδι *Christmas in Heaven* από την ταινία *The Meaning of Life*. Ο Παράδεισος απεικονίζεται σαν ένα εστιατόριο τύπου Λας Βέγκας, στο οποίο καταλήγουν μαζί όλοι οι χαρακτήρες που έχουν πεθάνει κατά τη διάρκεια της ταινίας (από όλα τα διαφορετικά, ετερόκλητα σκετσάκια/ επεισόδια). Σύνδεσμος: [The Meaning of Life - Christmas in Heaven](#)

Κάτω: Στιγμιότυπο από το βιντεοκλίπ του τραγουδιού *It's A Hard Life* των Queen. Σύνδεσμος: [Queen - It's A Hard Life \(Official Video\)](#)

### 7.6.2. Κωμωδία

Το ύφος της κωμωδίας στο σενάριο έχει ως σημείο αναφοράς τη βρετανική κωμωδία και το σκωπτικό χιούμορ που τη χαρακτηρίζει. Επίσης, ενσωματώνονται διακειμενικές αναφορές

<sup>321</sup> Προσωπικό έργο. Πηγές εικόνων: 1) [Time Bandits \(1981\) - IMDb](#) 2) [The Meaning of Life \(1983\) - IMDb](#) 3) [Μαύρη Ουγιά \(TV Series 1983-1989\) - Αφίσες — The Movie Database \(TMDB\)](#) 4) [Queen's 'It's A Hard Life': 'One Of Freddie Mercury's Most Beautiful Songs' | Rotten Tomatoes](#) 5) [Rosencrantz and Guildenstern Are Dead Pictures | Rotten Tomatoes](#) 6) [Groundhog Day \(1993\) - IMDb](#)



και στοιχεία σουρεαλισμού, αυτοαναφορικότητας και παρωδίας με στόχο να σατιριστούν οι συμβάσεις του μεσαιωνικού ιπποτικού έρωτα.

Η κωμωδία χρησιμοποιείται αφενός μεν σαν εργαλείο για να τεθούν ερωτήματα, αφετέρου δε σαν πρόκληση για το πώς μπορούν σοβαρές καταστάσεις και θέματα όπως ο χρόνος, ο θάνατος, ο έρωτας, να αντιστραφούν και να γίνουν αστεία, δημιουργώντας ευτράπελες καταστάσεις.

Στην ταινία το κωμικό στοιχείο δε θα προκύπτει από τον σχεδιασμό των χαρακτήρων, ή από τον τρόπο που οι χαρακτήρες θα κινούνται και θα εκφράζονται. Το αστείο πηγάζει από το γεγονός ότι πρόκειται για ρεαλιστικούς χαρακτήρες που παίρνουν τους εαυτούς τους απόλυτα στα σοβαρά, παρόλο που είναι μπλεγμένοι σε εξωπραγματικές συνθήκες.

Παρόλο που το έργο είναι **εποχής** (για την ακρίβεια, εποχής στη Γη και **άχρονο** στην Κόλαση -αν και, ακόμη και εκεί, εξακολουθεί να “συγχρονίζεται” με τις αντιστοιχες εποχές της Γης), είναι τοποθετημένο υφολογικά και σαν τόνος στη **σύγχρονη εποχή**. Απελευθερώνεται, έτσι, από τις **συμβάσεις** και προσφέρει μια μοναδική προσέγγιση στην κλασική ιστορία αγάπης, φέρνοντας την στον σύγχρονο κόσμο.

Οι διάλογοι σκόπιμα δεν συμβαδίζουν με την εποχή και έρχονται σε πλήρη αντίθεση με αυτό που θα περίμενε κανείς να ακούσει από τους συγκεκριμένους χαρακτήρες, όπως τους γνωρίζουμε από την ιστορία. Το κωμικό ύφος της ταινίας θα μπορούσε, εν μέρει, να παρομοιαστεί με ένα διαδικτυακό **παρωδιακό meme** όπου συχνά ένας “σοβαρός” πίνακας ακαδημαϊκού στυλ συνοδεύεται με μια σαρκαστική ατάκα. Με ανάλογο τρόπο, το ρεαλιστικό οπτικό στυλ που έχει η ταινία, εμπνευσμένο από κλασικούς πίνακες, θα λειτουργεί αντιστικτικά με τους σύγχρονους, καυστικούς διαλόγους.





**Σχέδιο 1**<sup>322</sup>: Meme/καρτούν που απεικονίζει ένα στιγμιότυπο από σκηνή της πρώτης πράξης του σεναρίου, όπου οι εραστές δικάζονται από τον Δάντη στην Κόλαση. Οι διάλογοι είναι πρωτότυποι, από το σενάριο του δημιουργικού μέρους της εργασίας. Η εικόνα του background είναι ο πίνακας *Tristan and Isolde (The End of the Song)* (1902) του Edmund Leighton.

### 7.6.3. Μουσική

Πηγή έμπνευσης για το soundtrack του project αποτελεί η μουσική του Μεσαίωνα και της Αναγέννησης, με κομμάτια που έχουν διασωθεί σε χειρόγραφα όπως:

- το μαδριγάλι *La Nobil Scala* (κομμάτι αγνώστου συνθέτη από το *Codex Reina*, τέλος 14ου αιώνα<sup>323</sup>). Ερμηνεία από το γκρουπ La Reverdie (2009): [La nobil scala \(Madrigal\)](#)
- η μουσική του Ιταλού συνθέτη Francesco Landini (θαν. 1397)<sup>324</sup>, με κομμάτια όπως το *Ecco la primavera*. Ερμηνεία από το γκρουπ Alkemie (2016): [Francesco Landini: "Ecco la primavera"](#)

<sup>322</sup> Η χρήση των memes προτάθηκε σαν σκεπτικό στο πλαίσιο της συμμετοχής του project στο Agora Pitching Forum του Animasyros 14 (Σύρος, 2021), προκειμένου να μπορέσει να παρουσιαστεί το ύφος γραφής και ο τόνος του σεναρίου με κάποιον πρακτικό και οπτικό τρόπο κατά τη διάρκεια του pitch. (Περισσότερα σχετικά με τη συμμετοχή στο pitching forum αναφέρονται στην Εισαγωγή της παρούσας εργασίας).

Η δημιουργία του meme/καρτούν είναι πρωτότυπο έργο της γράφουσας και αποτελείται από 1) πρωτότυπους διαλόγους από το σενάριο του δημιουργικού μέρους, και 2) έχει ως background τον πίνακα *Tristan and Isolde (The End of the Song)* (1902) του Edmund Leighton. Πηγή εικόνας: [File:Leighton-Tristan and Isolde-1902.jpg - Wikimedia Commons](#). 3) Τα μπαλονάκια δημιουργήθηκαν με τροποποίηση εικόνας ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.

<sup>323</sup> Codex Reina. (2023). *Wikipedia, l'encyclopédie libre*. [Codex Reina - Wikipedia](#)

<sup>324</sup> Wikipedia contributors. (2024). Francesco Landini. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Francesco Landini - Wikipedia](#)

- Το αναγεννησιακό κομμάτι *My Lady Carey's Dompe* (αγγλικός χορός, γραμμένος το 1525 από άγνωστο συνθέτη<sup>325</sup>). Ερμηνεία από το γκρουπ Música Antigua (2010): [Musica Antigua - Anonymous / "My Lady Carey's Dompe"](#)

Μουσικές αναφορές όπως οι παραπάνω (αλλά και προερχόμενες από τις αντίστοιχες χρονικές περιόδους όπου τοποθετείται η εκάστοτε επιστροφή στη Γη), θα διασκευαστούν και θα μεταφερθούν σε υβριδικά μουσικά στυλ με σκοπό να δοθεί ένα σύγχρονο ύφος (το ίδιο ακριβώς αποτέλεσμα που παράγουν οι μοντέρνοι διάλογοι στο μεσαιωνικό υπόβαθρο του έργου).



**Saltarello Blues.** Διασκευή του μεσαιωνικού ιταλικού χορού saltarello, με μια πινελιά blues-rock (demo soundtrack γραμμένο ειδικά για το project<sup>327</sup> από τον μουσικό και οργανοποιό Σταμάτη Στριγγάρη<sup>328329</sup>). Σύνδεσμος: [Saltarello Blues – demo | cover by The Bad Slide Stam](#)

Το saltarello είναι χορός καταγεγραμμένος σε χειρόγραφο από τα τέλη του 14ου αιώνα από την Τοσκάνη<sup>330</sup>. Μια διάσημη απόδοση του κομματιού έχει κάνει η μπάντα Dead Can Dance στο άλμπουμ *Aion* (1990). Σύνδεσμος: [Saltarello \(Remastered\)](#)

### 7.7. Έμπνευση και Οπτικό Στυλ

Στην ταινία θα γίνουν αναφορές σε έργα τέχνης, τα οποία θα χρησιμοποιηθούν ως έμπνευση για το οπτικό στυλ, αλλά και για να αποδοθεί οπτικά:

<sup>325</sup> Wikipedia contributors. (2024). My Lady Carey's Dompe. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [My Lady Carey's Dompe - Wikipedia](#)

<sup>326</sup> Εικόνα: Image by Prawny from Pixabay [Download Fairy Tale. Vintage. Old. Royalty-Free Stock Illustration Image - Pixabay](#)

<sup>327</sup> Στο πλαίσιο της συμμετοχής του project στο Agora Pitching Forum του Animasyros 14 (Σύρος, 2021).

<sup>328</sup> [DustBowl Cinematic](#)

<sup>329</sup> [Στο Dustbowl ένα κράνος έγινε τσέλο και μια κονσέρβα... λύρα - Documento](#)

<sup>330</sup> Wikipedia contributors. (2024). Saltarello. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Saltarello - Wikipedia](#)



1. το στυλ της κάθε εποχής
2. ο τρόπος που πεθαίνουν κάθε φορά οι εραστές (εδώ αναφερόμαστε πρακτικά στον τρόπο που θα αποδοθούν οι χαρακτήρες τη στιγμή του θανάτου, ο οποίος θα διαφέρει από επιστροφή σε επιστροφή. Έτσι λοιπόν, όπως κάθε επιστροφή τοποθετείται σε άλλη εποχή και άλλο ρεύμα τέχνης, έτσι και κάθε θάνατος θα στηθεί σαν ένας άλλος “πίνακας”.

Το ίδιο ισχύει και για άλλα χαρακτηριστικά στιγμιότυπα από τη ζωή τους, όπως π.χ. ο τρόπος που ανταλλάσσουν το φιλί. Και αυτές οι σκηνές μπορούν να οπτικοποιηθούν μέσα από αναφορές σε αντίστοιχους πίνακες

Τα έργα τέχνης που έχουν δημιουργηθεί με θέμα τον Πάολο και τη Φραντσέσκα χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες βάσει του κεφαλαίου της ιστορίας των εραστών<sup>331</sup>. Παράλληλα, ακολουθούν κάποια πρότυπα σύμφωνα με τα οποία αποδίδεται το θέμα (πατάνε πάνω σε μια “παράδοση” που έχει χτίσει το ένα έργο πάνω στο άλλο). Έτσι, λοιπόν, έχουμε έργα που αναπαριστούν:

- 1) τη **σκηνή του “tête-à-tête”** (τους δύο εραστές μόνους τους να διαβάζουν το βιβλίο ή/και να φιλιούνται),
- 2) τη **σκηνή της δολοφονίας** των εραστών από τον Τζοβάννι, στην οποία
  - είτε τον βλέπουμε να παραφυλάει κρατώντας το σπαθί του, ενώ εκείνοι διαβάζουν ή/και φιλιούνται,
  - είτε βλέπουμε τη στιγμή αμέσως μετά τη δολοφονία, με τον Τζοβάννι να απομακρύνεται ήσυχα από τον χώρο και με τους εραστές νεκρούς αγκαλια σε πρώτο πλάνο.

Η σκηνή της δολοφονίας προκύπτει πάντα ως συνέχεια της σκηνής του διαβάσματος του βιβλίου και του πρώτου φιλιού, καθώς στο άσμα Ε’ η Φραντσέσκα μας λέει “Τη μέρα αυτή δεν αναγνώσαμε άλλο”. Επομένως συνηθίζεται να βλέπουμε τους εραστές καθισμένους μπροστά στο βιβλίο πριν δολοφονηθούν, ή, εάν βρισκόμαστε μετά τη δολοφονία, βλέπουμε, πχ. το βιβλίο πεσμένο στο πάτωμα)

- 3) τη **σκηνή από την Κόλαση**, όπως ακριβώς περιγράφεται από τον Δάντη (διάφορα στιγμιότυπα της σκηνής -συνήθως εμφανίζεται και ο ίδιος ο Δάντης να μιλάει στις ψυχές των εραστών)

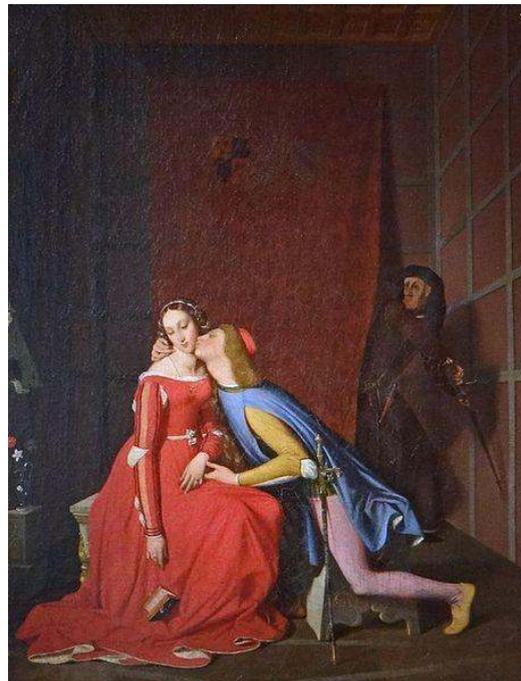
---

<sup>331</sup> Wikipedia contributors. (2024). Francesca da Rimini. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Francesca da Rimini - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Francesca_da_Rimini)

Μέσα από τη μελέτη της βιβλιογραφίας αλλά και από προσωπική έρευνα, η γράφουσα έχει καταφέρει να συγκεντρώσει και να αρχειοθετήσει αμέτρητα έργα τέχνης για την καθεμία από τις παραπάνω κατηγορίες -καινούρια έργα ξεφυτρώνουν διαρκώς από το πουθενά, έτσι που πλέον υπάρχει η βεβαιότητα ότι δεν θα μπορέσουν ποτέ να συγκεντρωθούν κυριολεκτικά όλα τα έργα που έχουν δημιουργηθεί. Όπως σχολιάσαμε και σε προηγούμενο κεφάλαιο της εργασίας, η καλλιτεχνική παραγωγή με θέμα αυτή την ιστορία είναι πραγματικά απύθμενη.



**Εικόνα**<sup>332</sup>: *Paolo and Francesca*. Πίνακας του Anselm Feuerbach (1864). Schack Collection, Μόναχο.



**Εικόνα**<sup>333</sup>: *Gianciotto Discovers Paolo and Francesca*. Πίνακας του Jean Auguste Dominique Ingres (1819). Musée des Beaux-Arts d'Angers, Γαλλία.

<sup>332</sup> [File:Feuerbach Paolo und Francesca.jpg - Wikipedia](#)

<sup>333</sup> [File:Paolo et Francesca \(musée des beaux-arts, Angers\) \(15127327652\).jpg - Wikimedia Commons](#)



**Εικόνα<sup>334</sup>:** *Death of Francesca da Rimini and of Paolo Malatesta*. Πίνακας του Alexandre Cabanel (1870). Musée d'Orsay, Παρίσι.

**Εικόνα<sup>335</sup>:** *The Ghosts of Paolo and Francesca Appear to Dante and Virgil*. Πίνακας του Ary Scheffer (1835). Wallace Collection, Λονδίνο.



**Εικόνες:** Αριστερά: *Francesca da Rimini*<sup>336</sup>. Πίνακας του William Dyce (1837). Scottish National Gallery, Εδιμβούργο. Δεξιά: *Francesca da Rimini (2022 Study)*<sup>337</sup>. Σχέδιο-μελέτη του Alexander Contreras αναρτημένο στην ιστοσελίδα Newgrounds.

Εδώ ο καλλιτέχνης “αντιγράφει” τον διάσημο πίνακα του Dyce με στόχο τη μελέτη του θέματος -κατι που γίνεται συχνά στην τέχνη για λόγους εξάσκησης. Στην ταινία, ο στόχος αυτής της “αντιγραφής” δε θα είναι απλώς να δημιουργηθεί μια κόπια του (εκάστοτε) πίνακα, αλλά να αποδοθεί φόρος τιμής στον πίνακα-αναφορά και να δημιουργηθεί μια αίσθηση οικειότητας και νοσταλγίας μέσω μιας εκ νέου

<sup>334</sup> [File:Alexandre cabanel, morte di francesca da rimini e paolo malatesta, 1870.JPG - Wikipedia](#)

<sup>335</sup> [File:1835 Ary Scheffer - The Ghosts of Paolo and Francesca Appear to Dante and Virgil.jpg - Wikipedia](#)

<sup>336</sup> [File:William Dyce - Francesca da Rimini - Google Art Project.jpg - Wikipedia](#)

<sup>337</sup> [Francesca da Rimini \(2022 Study\) by alxandercontreras on Newgrounds](#)



απεικόνιση ενός σκηνικού πού έχει χαραχτεί στη συλλογική μας μνήμη. Ακόμη κι αν δεν γνωρίζει κανείς το “Φιλί” του “τάδε” καλλιτέχνη, μόλις το δει μπορεί να το εντοπίσει μέσα στο υποσυνείδητό του και να το αναγνωρίσει.



**Εικόνες:** Αριστερά<sup>338</sup>: Σχέδιο (γκραβούρα) του Gustave Doré (1857) για έκδοση της *Κόλασης* του Δάντη. Δεξιά<sup>339340</sup>: το ίδιο ακριβώς στιγμιότυπο, όπως αναπαρίσταται στην ταινία *L'Inferno* (Milano Films, 1911). Όπως φαίνεται στο παραπάνω παράδειγμα, το κάδρο έχει στηθεί ακολουθώντας την γκραβούρα του Doré. Αυτή η μέθοδος χρησιμοποιείται σε όλη την ταινία με πολύ εντυπωσιακά αποτελέσματα: όλες οι σκηνές “πατάνε” πάνω στα **έργα-αναφορές** του Doré, τα οποία χρησιμοποιούνται ως **πηγή έμπνευσης** για την οπτική απόδοση των επεισοδίων της ιστορίας<sup>341342</sup>.

## 7.8. Animation και Κοινό Απεύθυνσης

Το format του animation επιλέχθηκε ως το πιο κατάλληλο προκειμένου να αποδοθεί καλύτερα το είδος και η πολύπλοκη φύση της ιστορίας. Πιο συγκεκριμένα, θεωρήθηκε ταιριαστό για το project να αναπτυχθεί σαν ταινία κινουμένων σχεδίων λόγω των εκφραστικών δυνατοτήτων που προσφέρει το animation για την απεικόνιση των διαφορετικών ιστορικών περιόδων και σκηνικών, των εναλλαγών στις χωροχρονικές συνθήκες, του μεγάλου εύρους χαρακτήρων, της εξωπραγματικής κατάστασης και

<sup>338</sup> [File:Gustave Doré - Dante Alighieri - Inferno - Plate 16 \(Canto V - Francesca di Rimini II\).jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>339</sup> Wikipedia contributors. (2024). L'Inferno. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [L'Inferno - Wikipedia](#)

<sup>340</sup> L'Inferno (1911) FULL MOVIE w/LIVE SCORE (2016) <https://youtu.be/BRUkyHvsvfg?t=968>

<sup>341</sup> Welle, John P. (2004). "Early Cinema, *Dante's Inferno* of 1911, and the Origins of Italian Film Culture". In Iannucci, Amilcare A. (ed.). *Dante, Cinema, and Television*. University of Toronto Press. pp. 36, 38–40. [Dante, Cinema, and Television - Βιβλία Google](#)

<sup>342</sup> Bayman, L. (Ed.). (2012). *Directory of World Cinema: Italy*. Intellect Books. [Directory of World Cinema: Italy - Βιβλία Google](#)



ατμόσφαιρας που επικρατεί στο τσίρκο. Την ίδια στιγμή, το animation μπορεί να λειτουργήσει σαν εργαλείο για να “σπάσει” τους περιορισμούς του live action και να δημιουργήσει δυνατές και ασυνήθιστες εικόνες.

Καθώς πρόκειται για ταινία animation που απευθύνεται σε ενήλικες (adults/young adults), ενσωματώνονται στο κείμενο στοιχεία που προσελκύουν το συγκεκριμένο κοινό σε animated αφηγήσεις -συγκεκριμένα: το στοιχείο του σεξ και του θανάτου, της aggressive διάθεσης και της τολμηρότητας, της εφευρετικότητας και του αλλόκοτου. Η πλοκή υποκινείται από τους χαρακτήρες, οι οποίοι είναι διασκεδαστικοί και μπλέκονται διαρκώς σε καινούριες καταστάσεις, και χρησιμοποιεί τη σάτιρα, την παρωδία, και το σκοτεινό χιούμορ για να εξερευνήσει ένα εύρος θεμάτων με τα οποία εύκολα μπορεί να ταυτιστεί το ενήλικο κοινό.

### 7.9. Θέμα και Θεματικές

Στο σενάριο εξερευνάται η σύγκρουση μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας, στιγμής και αιωνιότητας, συγχώρεσης και εκδίκησης, στιγμής και αιωνιότητας, μέσα σε ένα αέναο σχήμα γέννησης-θανάτου, αρχής-τέλους, **αποχωρισμού–επανασύνδεσης, όπου ο θάνατος δεν είναι το τέλος**, αλλά η αρχή ενός ταξιδιού προς την αποδοχή και τη συγχώρεση.

Η ιστορία έχει στόχο να μας συνδέσει όλους μας σε έναν κοινό τόπο μέσω της συλλογικής μας μνήμης και κληρονομιάς. Οι εραστές ζουν όσο υπάρχει κάποιος να τους θυμάται και να λέει την ιστορία τους. Η μνήμη γίνεται κινητήρια δύναμη του παρόντος και του μέλλοντος και πηγή έμπνευσης για όλη την καλλιτεχνική δημιουργία. Έτσι, λοιπόν, πρόκειται για μια αφήγηση που μιλάει για την ίδια τη δύναμη της αφήγησης ιστοριών. Είναι μια ιστορία για αυτά που αφήνουμε πίσω μας όταν δεν είμαστε πλέον εδώ.

#### 7.9.1. Θεματικά Δίπτυχα

**Πίνακας 4:** Θεματικά δίπτυχα του σεναρίου

+	-
έρωτας (“Η μεγάλη αγάπη νικάει ακόμη και τον θάνατο”, <i>Ρωμαίος και Ιουλιέτα</i> )	θάνατος
αθανασία	



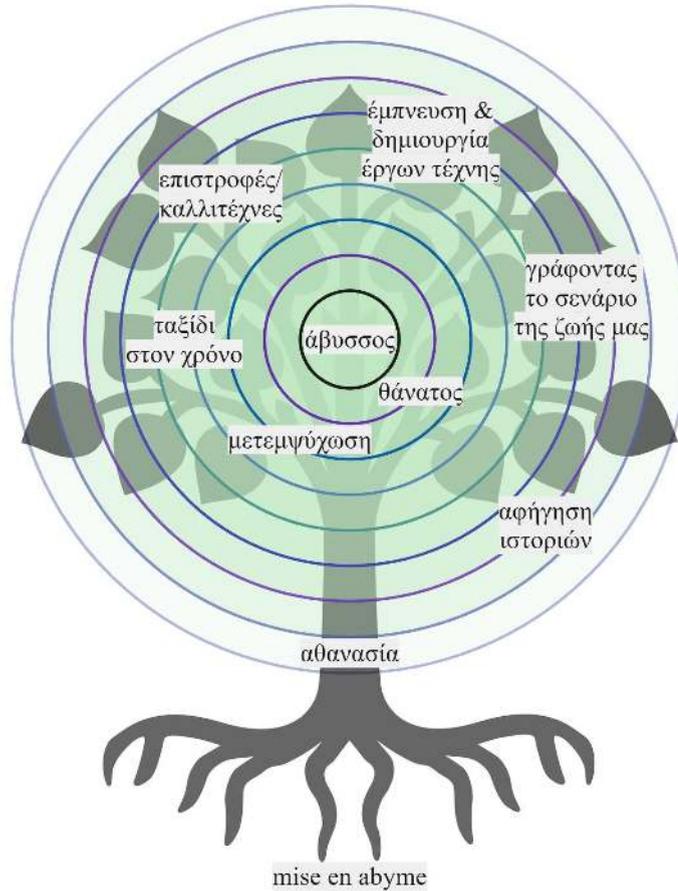
μετεμψύχωση/μετενσάρκωση, μεταθανάτια ζωή (Η ζωή κρατάει για πάντα, ή είναι αυτή η τελευταία μας φορά;)	
αιωνιότητα (eternity)	στιγμή
πάντα	ποτέ
ύπαρξη	ανυπαρξία
νέα αρχή	κλεισιμο κύκλου
Παράδεισος	Κόλαση
εξιλέωση (redemption), συγχώρεση, αποδοχή	καταδίκη (damnation), εκδίκηση, ενοχές
πάθος, έρωτας (love-passion), “αμαρτία”	ηθική, αρετή (love-virtue)
επανασύνδεση, επανένωση (reunion of souls), επαναφορά κάρμα, αδελφές-ψυχές	χωρισμός
μνήμη, ανάμνηση, παρελθόν κληρονομιά (heritage), παρακαταθήκη (legacy) φήμη/δόξα	λησμονιά
ελεύθερη βούληση (agency, free will) “χαρακτήρας-άνθρωπος”	μοίρα (fate), πεπρωμένο (destiny) ψευδαίσθηση της ελεύθερης βούλησης (illusion of free will) θεϊκή νομοτέλεια, “συγγραφέας-Θεός”
γενναιότητα, θάρρος	δειλία, φόβος
φαντασία, μυθοπλασία (fiction/story) αφήγηση ιστοριών (storytelling) παραμύθι, θρύλος, μύθος, ψέμα(;), μυθομανία	πραγματικότητα (πραγματική) Ιστορία αλήθεια

### 7.9.2. Όλα συνδέονται

Όλες οι παραπάνω ψηφιδές συνδέονται σε ένα ενιαίο σύνολο ώστε να αναπτύξουν τα παρακλάδια του θέματος της ιστορίας. Το ότι “όλα συνδέονται” είναι μια ακλόνητη



πεποίθηση που βρίσκεται στη ραχοκοκαλιά τόσο της θεματικής διερεύνησης του σεναρίου, όσο και του πειραματισμού που έγινε πάνω στη δομή και την πλοκή της ιστορίας.



Διάγραμμα II<sup>343</sup>. Όλα συνδέονται.

Το παραπάνω διάγραμμα δομείται από δύο αλληλένδετα στοιχεία:

1. αφενός μεν, από μια σειρά ομόκεντρων κύκλων.

- Οι κύκλοι, ξεκινώντας από το κέντρο/πυρήνα, εξαπλώνονται προς τα έξω και δημιουργούν αλυσιδωτά “κυματάκια” (“**ripple effect**”).
- Παράλληλα, καθώς οι κύκλοι τοποθετούνται ο ένας μέσα στον άλλο, τα αλληπάλληλα αυτά επίπεδα σχηματίζουν το φαινόμενο της αβύσσου. Η **δομή της mise en abyme** είναι η βάση που τα ενώνει όλα σε ένα ενιαίο σχήμα, καθώς περικλείει μέσα της όλες τις έννοιες.
- Οι έννοιες καθρεφτίζουν η μια την άλλη, αλλά και γεννιούνται η μια από την άλλη, καθώς η καθεμία καταλαμβάνει ένα διαφορετικό από τα αλυσιδωτά

<sup>343</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνας ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



κυματάκια (δηλαδή, ένα διαφορετικό επίπεδο/κύκλο) που με τη σειρά του προκαλεί την εξάπλωση του επόμενου κύματος.

## 2. αφετέρου δε, από ένα δέντρο.

- Η έννοια της **mise en abyme** είναι τοποθετημένη στις ρίζες του δέντρου, ακριβώς επειδή είναι ο πυλώνας που στηρίζει όλο το σχήμα και συνδέει όλες τις έννοιες.
- Πάνω στον άξονα του κορμού του δέντρου (άξονας που τέμνει τις ρίζες του δέντρου με τον πυρήνα των κύκλων) βρίσκονται οι έννοιες της αβύσσου (κεντρικός κύκλος) και της αθανασίας (βασική έννοια).
- Το δέντρο, λόγω του τρόπου που οι έννοιες απλώνονται στα κλαδιά του δημιουργώντας συσχετισμούς μεταξύ τους, θυμίζει γενεαλογικό δέντρο. Οι ρίζες του έχουν βγάλει κλαδιά με φύλλα καρδιάσχημα.
- Τα κλαδιά είναι το σημείο όπου εφάπτονται τα δύο στοιχεία του διαγράμματος (οι κύκλοι και το δέντρο). Οι έννοιες τοποθετούνται *τόσο* στους κύκλους *όσο* και στα κλαδιά. Ο τρόπος κατανομής των εννοιών στους κύκλους, όπως περιγράφηκε παραπάνω, αντιστοιχεί σε μια έννοια ανά ενσωματωμένο κύκλο/επίπεδο. Ο τρόπος κατανομής των εννοιών στα κλαδιά ακολουθεί τη μορφή μιας **σπείρας**: οι έννοιες “φυτρώνουν” σε δομή στριφογυριστή που ανοίγει προς τα έξω.

Το διάγραμμα αυτό σχεδιάστηκε με τον τρόπο που περιγράφεται παραπάνω προκειμένου να απεικονιστεί ακριβώς ο τρόπος που όλα τα επιμέρους στοιχεία του σεναρίου (παρ’ ότι μπορεί, εκ πρώτης όψεως, να μοιάζουν παράταιρα) στην ουσία συνδέονται όλα μεταξύ τους και πυροδοτούν το ένα το άλλο –έτσι που, αν αφαιρεθεί ένα στοιχείο από την αλυσίδα των αλληλεξαρτήσεων, μοιάζει σαν να κόβεται ένα από τα κλαδιά του δέντρου. Η διασύνδεση όλων των στοιχείων μεταξύ τους δίνει στην ιστορία την κυκλική της μορφή, και καθρεφτίζει την **κυκλική φύση της ζωής, του θανάτου και της καλλιτεχνικής έμπνευσης**.

Ας εξετάσουμε συνοπτικά τα επιμέρους στοιχεία του σεναρίου, όπως τοποθετούνται ως έννοιες στα αλληπάλληλα επίπεδα των κύκλων :

1. **άβυσσος**: Η αρχή της απύθμενης δομής.
2. **θάνατος**: Οι χαρακτήρες πεθαίνουν και μεταβαίνουν στην επόμενη “φάση”, όπου βιώνουν την Κόλαση, κι από εκεί...
3. **μετεμψύχωση**: ...κερδίζουν την ευκαιρία να αναγεννηθούν από τις στάχτες τους και...



4. **ταξίδι στον χρόνο:** ...να ταξιδέψουν στον χρόνο...
5. **επιστροφές/καλλιτέχνες:** ...επιστρέφοντας ξανά στη ζωή ως νέες προσωπικότητες καλλιτεχνών.
6. **έμπνευση & δημιουργία έργων τέχνης:** Στις επιστροφές εμπνέονται από αυτό που έχει αφήσει πίσω της η προηγούμενη γενιά καλλιτεχνών για να δημιουργήσουν το δικό τους έργο.
7. **το σενάριο της ζωής:** Οι χαρακτήρες γίνονται οι συγγραφείς του σεναρίου της ζωής τους και έχουν τη δυνατότητα να διαμορφώνουν τη μοίρα τους και τον τρόπο που θα τους θυμούνται οι μελλοντικές γενιές (οι μελλοντικοί εαυτοί τους).
8. **αφήγηση ιστοριών:** Η αφήγηση ιστοριών (αναδιήγηση και απαθανάτιση μέσω ιστοριών) γίνεται ο τρόπος επίτευξης της αθανασίας (storytelling as a way to achieve immortality<sup>344</sup>).
9. **αθανασία:** οι ιστορίες που “γράφουν” οι χαρακτήρες τούς δίνουν τη “δεύτερη ευκαιρία” που ζητούν στη ζωή (τους φέρνουν πίσω στη ζωή αλλά και τους χαρίζουν το “εισιτήριο” της αθανασίας, καθώς συνεχίζουν να ζουν μέσα από τις ιστορίες που αφήνουν πίσω τους όταν φεύγουν).
10. **mise en abyme:** οι ρίζες του δέντρου (εξωτερικό επίπεδο) αντιπροσωπεύουν ολόκληρη την πλοκή και τον τρόπο που οι ιστορίες πατάνε και μπαίνουν η μια μέσα στην άλλη. Κάθε ιστορία, έτσι, οδηγεί στην επόμενη (όπως και το κάθε έργο πυροδοτεί το επόμενο) σχηματίζοντας έναν συνεχή **κύκλο**.

### 7.9.3. Αφήγηση ιστοριών

Να αναφερθούμε, επίσης, σε άλλο ένα παρακλάδι αυτών των εννοιών:

Η K.M. Weiland (2023)<sup>345</sup> χρησιμοποιεί τον όρο του **καθρεφτίσματος**, εξετάζοντάς τον από τη συνολική σκοπιά της αφήγησης ιστοριών, με στόχο να αναλύσει τους λόγους για τους οποίους μια ιστορία δεν είναι ποτέ απλώς “μια ιστορία”. Ανάμεσα στους λόγους που, σύμφωνα με τη συγγραφέα, αναδεικνύουν τη **δύναμη της αφήγησης ιστοριών**, και που τις αναγάγουν όχι απλώς σε μια μορφή διασκέδασης αλλά σε μια υπερβατική εμπειρία, βρίσκεται και ο όρος του **καθρέφτη**. Σύμφωνα, λοιπόν, με την Weiland), οι ιστορίες είναι ο **“καθρέφτης της ανθρωπότητας” (humanity’s mirror):**

<sup>344</sup> SparkNotes Editors. (2005) “Storytelling as a Way to Achieve Immortality.” *Inferno: Themes*. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <https://www.sparknotes.com/poetry/inferno/themes/>

<sup>345</sup> Weiland, K. M. (2023). *Why There’s No Such Thing as “Just a Story.”* Helping Writers Become Authors. <https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/why-theres-no-such-thing-as-just-a-story/>



[S]tories wield power because they mirror back to us our own experiences and shadows. Story is a magic mirror. Whether we realize it or not, what story shows us has the potential to profoundly affect our perception of ourselves and the world.

This is, arguably, where it becomes most important to reject the idea of “just a story.” What, after all, is story showing *you*? When a story is *not* finely wrought [...] it fails as a faithful mirror. (Weiland, 2023)

### 7.10. Χαρακτήρες και Τόξα Μεταβολής

Ο Πάολο και η Φραντσέσκα, οι κεντρικοί χαρακτήρες της ιστορίας, αντιπροσωπεύουν τη σύγκρουση μεταξύ εκδίκησης και συγχώρεσης, εξαπάτησης και αποδοχής, και εκφράζουν συναισθήματα με τα οποία όλοι οι άνθρωποι μπορούν να ταυτιστούν -δηλαδή, τη θεμελιώδη ανάγκη για αγάπη και αποδοχή. Η σύγκρουση μεταξύ των εραστών αναπτύσσεται σε συνάρτηση με δύο σχήματα που πλαισιώνουν τη σχέση τους: από τη μια μεριά, το ερωτικό τρίγωνο με ανταγωνιστή τον Τζοβάννι και, από την άλλη, η κόντρα με ανταγωνιστή τον Δάντη, τον οποίο έχουν να αντιμετωπίσουν οι εραστές σαν ομάδα.

Το ερωτικό τρίγωνο είναι το βασικό σχήμα που διέπει όλη την ιστορία και επαναλαμβάνεται, σε κάθε επιστροφή του ζευγαριού στη ζωή, καταλήγοντας (σχεδόν) πάντα στη δολοφονία τους από τον απατημένο σύζυγο. Παρόλο που έχουμε αυτές τις επιστροφές στη ζωή μέσω επόμενων μετενσαρκώσεων των δύο κεντρικών χαρακτήρων, η εμφάνισή τους παραμένει η ίδια ώστε να μην δημιουργηθεί σύγχυση στον θεατή. Παράλληλα, οι ίδιοι οι χαρακτήρες δεν έχουν επίγνωση τι τους συμβαίνει.

Θα μπορούσε μεταφορικά να σχολιαστεί ότι ο κάθε χαρακτήρας προσπαθεί να περισώσει ένα διαφορετικό κομμάτι της αξιοπρέπειάς του. Ο Πάολο, που έχει μάθει μια ζωή να το σκάει, προσπαθεί να “σώσει τον εαυτόλη του”. Η Φραντσέσκα, που από γυναίκα-τρόπαιο μετατρέπεται σε γυναίκα-τέρας, προσπαθεί να “σώσει τη ψυχή της”. Ο Τζοβάννι, τυφλωμένος από ζήλια, να “σώσει την τιμή του”. Κι ο Δάντης, σαν μαριονετίστας, να “σώσει το παιχνίδι”: είναι ο αρχετυπικός Καλλιτέχνης που θέλει να διασφαλίσει τη δική του αθανασία μέσω του έργου του.

Οι τέσσερις βασικοί χαρακτήρες πλαισιώνονται από έναν θίασο με side characters οι οποίοι συνθέτουν τη φαντασιακή μεταθανάτια κοινωνία του τσίρκου. Στο πέμπτο άσμα της *Κόλασης*, που αποκαλείται και “άσμα των βασιλέων”, εμφανίζονται σπουδαίες ιστορικές και μυθολογικές φιγούρες -όπως ο Πάρης και η Ελένη, ο Αχιλλέας, η Κλεοπάτρα. Μέσα στο



σενάριο αυτές οι φιγούρες, μαζί με άλλα ιστορικά και λογοτεχνικά πρόσωπα, παίζουν μικρούς ρόλους και δρουν σαν διακειμενικές αναφορές και σαν “inside jokes”.

Το σενάριο μιλάει για μια κλασική ιστορία αγάπης η οποία, μέσω της σάτιρας, εκσυγχρονίζεται και άρα γίνεται οικεία, επίκαιρη και αποκτά απήχηση στο κοινό. Οι δύο κεντρικοί χαρακτήρες είναι ένα απόλυτα ρεαλιστικό ζευγάρι το οποίο, παρότι τοποθετημένο σε ασυνήθιστες, μη-γνώριμες συνθήκες, αντιμετωπίζει όλα τα συνηθισμένα και γνώριμα προβλήματα στη σχέση ενός ζευγαριού. Παλεύουν κι οι δυο με θέματα όπως η προδοσία, η ζήλια, ο πόθος, οι ενοχές, η αιώνια κόντρα των φύλων, τα μυστικά και τα ψέματα, το σεξ, ο έρωτας κι η αγάπη. Παρότι στην αρχή δείχνουν έτοιμοι να κάνουν τα πάντα για τον έρωτα, αυτό είναι μονάχα ένα ψέμα που πουλάνε ο ένας στον άλλον και ο καθένας στον εαυτό του και αναπόφευκτα φτάνουν στο σημείο όπου το παραμύθι καταρρέει.

Αν και η σχέση τους πολλές φορές μοιάζει με μια σχέση αγάπης-μίσους, οι δύο εραστές θέλουν στα αλήθεια να είναι μαζί, αν διορθώσουν αυτά που τους χωρίζουν -και τα διορθώνουν πεθαίνοντας φορά μετά τη φορά και μαθαίνοντας ένα καινούριο καρμικό μάθημα από την κάθε τους μετενσάρκωση.

Στη θέση των δύο εραστών θα μπορούσε να είναι ένα οποιοδήποτε ζευγάρι. Όταν ο Πάολο και η Φραντσέσκα μπαίνουν στο δίλημμα αν θα μείνουν ή θα φύγουν απ’ το τσίρκο, καθρεφτίζουν το δίλημμα που όλα τα ζευγάρια βιώνουν σε κάποιο στάδιο της σχέσης τους: “Θα μείνουμε μαζί ή θα χωρίσουμε; Θα αντέξει ο ένας τον άλλον; Μπορούμε να συγχωρήσουμε; Τι θυσίες είμαστε έτοιμοι να κάνουμε;” Και η αγάπη; Μπορεί να διαρκέσει για πάντα; Μπορεί η αγάπη να είναι τόσο δυνατή ώστε να νικήσει ακόμα και τον θάνατο, όπως διερευνάται θεματικά και στο *Ρωμαίος και Ιουλιέτα*;

### **7.10.1. Ρωμαίος και Ιουλιέτα**

“Dante and Shakespeare divide the world between them. There is no third”.

– T. S. Eliot

Στο κείμενο αναπτύσσεται ένας “διάλογος” με το έργο *Ρωμαίος και Ιουλιέτα* και παραλληλίζεται η πορεία του Πάολο και της Φραντσέσκα μέσα από την πορεία των δύο άλλων διάσημων “καταδικασμένων απ’ τη μοίρα” εραστών.

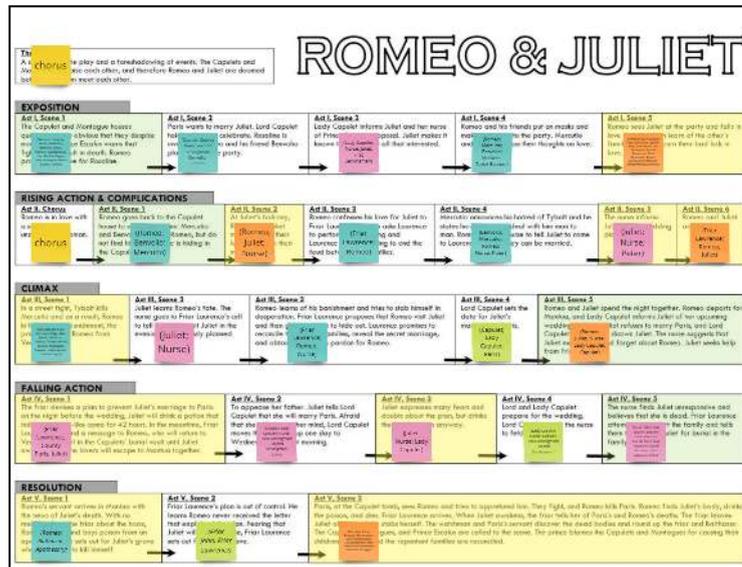
Ο Ρωμαίος και η Ιουλιέτα, ως συμβολικά πρόσωπα, είναι οι πιο διάσημοι εραστές όλων των εποχών, μόνο που είναι χαρακτήρες επινοημένοι, φανταστικοί, ενώ ο Πάολο και η

Φραντσέσκα ήταν υπαρκτά πρόσωπα -συν ότι είχαν ζήσει πολύ καιρό πριν ο Ρωμαίος και η Ιουλιέτα “γεννηθούν” από την πένα του Σαίξπηρ. Κι όμως, αυτά τα δύο ζευγάρια βρίσκονται ισότιμα στο πάνθεον όλων εκείνων των μεγάλων εραστών που τους θυμόμαστε ακόμα επειδή επέλεξαν να είναι μαζί, ακόμα κι όταν όλα γύρω τους κατέρρεαν. Ο Ρωμαίος και η Ιουλιέτα είναι, στην ουσία, ο αρχετυπικός ρόλος που γεννήθηκαν για να παίζουν ο Πάολο και η Φραντσέσκα.

Το σενάριο “συνομιλεί” με το *Ρωμαίος και Ιουλιέτα* μέσα από δύο ακόμα τρόπους:

- αφενός μεν, η αφήγηση χιτίζεται μέσα από ένα διπλό point of view, ακολουθώντας βήμα προς βήμα τη στρατηγική με την οποία οι οπτικές γωνίες είναι χωρισμένες στο έργο του Σαίξπηρ.
- αφετέρου δε, ως προς τη θεματική διερεύνηση, εντοπίζονται ορισμένες κοινές έννοιες μεταξύ του σεναρίου και του *Ρωμαίος και Ιουλιέτα* (συγκεκριμένα, το ζήτημα της ελεύθερης βούλησης, ειδομένο ωστόσο στον Σαίξπηρ από άλλη οπτική).

### 7.10.2. Διπλοί Πρωταγωνιστές



**Εικόνα<sup>346</sup>:** μελέτη χάρτη ροής της πλοκής του *Ρωμαίος και Ιουλιέτα* ώστε να διαπιστωθεί ο τρόπος που μοιράζονται τα point of views ανά σκηνή στην κάθε πράξη. Οι εναλλαγές της οπτικής γωνίας σημειώθηκαν πάνω στο διάγραμμα με χρωματιστά χαρτάκια τύπου “post-it”: το μπλε είναι για τον Ρωμαίο ως κυρίαρχο P.O.V., το ροζ

<sup>346</sup> Τα χρωματιστά κωδικοποιημένα “χαρτάκια”/σημειώσεις και οι σκιάσεις είναι αποτέλεσμα προσωπικής εργασίας της γράφουσας. Το διάγραμμα του background είναι από την ιστοσελίδα [studylib.net](http://studylib.net). Πηγή εικόνας: [Scene Summary Flow Map-Plot Romeo and Juliet.doc](#)



για την Ιουλιέτα. Τα υπόλοιπα χρώματα αφορούν άλλους χαρακτήρες (ή ομάδες χαρακτήρων) που προσφέρουν P.O.V. που αντιτίθενται με αυτό των εραστών. Με κίτρινη και πράσινη σκίαση σημειώθηκαν κάποιες σημαντικές σκηνές του έργου.

Μετά από προσεκτική ανάγνωση και ανάλυση του έργου *Ρωμαίος και Ιουλιέτα*, στο σενάριο το point of view μοιράστηκε μεταξύ Πάολο και Φραντσέσκα, με τον ίδιο τρόπο που γίνεται μεταξύ Ρωμαίου και Ιουλιέτας. Έτσι, σε κάθε σεκάνς το P.O.V. ανήκει σε άλλον χαρακτήρα (ή, σε κάποιες περιπτώσεις, οι δύο χαρακτήρες “συναντιούνται” σε συγκεκριμένα plot points και μοιράζονται μαζί από κοινού την οπτική), ακολουθώντας μια γενική δομή που καθορίζει πότε αλλάζουμε κεντρικό point of view και τι είναι σημαντικό να δούμε την κάθε στιγμή.

Σύμφωνα με τις πιο δημοφιλείς αναλύσεις του *Ρωμαίος και Ιουλιέτα*<sup>347</sup>, παρόλο που είναι δύο οι πρωταγωνιστές του έργου, η Ιουλιέτα βρίσκεται ένα βήμα πιο μπροστά από τον Ρωμαίο, λόγω του ότι αλλάζει περισσότερο ως χαρακτήρας και έχει περισσότερες σκηνές στις οποίες οι δικές της αποφάσεις καθορίζουν την εξέλιξη της πλοκής<sup>348</sup>.

**Στο πρώτο μισό του έργου**, παρακολουθούμε την ιστορία μέσω του κυρίαρχου P.O.V. του Ρωμαίου. Βρισκόμαστε μαζί του τον περισσότερο χρόνο και είναι αυτός ο χαρακτήρας που κάνει τις περισσότερες δράσεις που προχωρούν την πλοκή.

**Στο δεύτερο μισό του έργου**, το P.O.V. της Ιουλιέτας γίνεται το κυρίαρχο, γιατί τώρα η Ιουλιέτα είναι αυτή που δίνει ώθηση στην εξέλιξη της πλοκής, μέσω του σχεδίου που στήνει με την ψεύτικη αυτοκτονία ώστε να αποφύγει τον γάμο της με τον Πάρη. Σε αυτές τις σκηνές από τη μέση και μετά, περνάμε περισσότερο χρόνο με την Ιουλιέτα (εξάλλου ο Ρωμαίος έχει εξοριστεί από την πόλη), και μπορούμε να εμβαθύνουμε στις σκέψεις και τα συναισθήματά της. Έτσι, γίνεται ξεκάθαρο ότι η αγάπη της είναι αληθινή και είναι έτοιμη να κάνει τα πάντα.

Με αυτή τη μέθοδο, φαίνεται ότι και οι δύο χαρακτήρες είναι εξίσου σημαντικοί και δυνατοί μέσα στο έργο. Η πλοκή υποκινείται εξίσου κι από τους δύο χαρακτήρες, οι οποίοι λειτουργούν σαν μια ομάδα κυνηγώντας έναν κοινό στόχο.

<sup>347</sup> British Library (2023) “Romeo and Juliet in Context: Free CPD for GCSE English Literature Teachers” [webinar].

<sup>348</sup> SparkNotes Editors. (2005) “Romeo and Juliet: Point of View.” *Romeo and Juliet: Point of View*. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <https://www.sparknotes.com/shakespeare/romeojuliet/point-of-view/>



#### 7.10.2.1. Ποιός είναι ο πρωταγωνιστής στο σενάριο;

Στο σενάριο ο Πάολο βρίσκεται ένα βήμα μπροστά από την Φραντσέσκα (αν και προπορεύεται μόνο ελάχιστα). Ο λόγος που έγινε αυτή η επιλογή είναι ότι σε όλες τις διασκευές του κειμένου-πηγή, πάντα η Φραντσέσκα είναι η πρωταγωνίστρια, ενώ ο Πάολο παραμένει ένας βοηθητικός χαρακτήρας, σαν “κομπάρσος” στο δικό της δράμα, μένοντας πιστός στο κείμενο του Δάντη, όπου επίσης μένει σιωπηλός και μονάχα κλαίει. Αυτή τη φορά, στο σενάριο, ο Πάολο παίρνει πίσω τη δική του φωνή και καταφέρνει να βγει ένα βήμα πιο μπροστά από τη Φραντσέσκα, ώστε να ακουστεί επιτέλους και η δική του ιστορία, οι δικοί του φόβοι, η δική του εκδοχή.

#### 7.10.3. Ανατροπή των κλισέ

SHELMERDINE: If I were a man...

ORLANDO: You?

SHELMERDINE: I might choose not to risk my life for an uncertain cause. I might think that freedom won by death is not worth having. In fact...

ORLANDO: You might choose not to be a real man at all. Say, if I was a woman...

SHELMERDINE: You?

ORLANDO: I might choose not to sacrifice my life caring for my children, nor my children's children, nor to drown anonymously in the milk of female kindness, but instead, say, to go abroad. Would I then be...

SHELMERDINE: A real woman?

*Αναφορά*<sup>349</sup>: Χαρακτηριστικός διάλογος από την ταινία *Orlando* (1992) της Sally Potter, (βασισμένη στο μυθιστόρημα της Virginia Woolf), όπου αναποδογυρίζονται τα κλισέ και οι προσδοκίες του πώς πρέπει να είναι ένας άντρας (“real man”) και μια γυναίκα (“real woman”).

---

<sup>349</sup> Πηγή διαλόγου: “Orlando” (1992) - Quotes - IMDb.  
[https://www.imdb.com/title/tt0107756/quotes/?ref=tt\\_dyq\\_qu](https://www.imdb.com/title/tt0107756/quotes/?ref=tt_dyq_qu) Το σενάριο δεν είναι διαθέσιμο στο διαδίκτυο, μονάχα transcribed μορφές του όπως η παρούσα, βάσει του τί ακούγεται στην ταινία.



**Εικόνα<sup>350</sup>:** Διαδικτυακό meme με θέμα τον Πάολο και τη Φραντσέσκα, το οποίο σατιρίζει τα κλισέ των ρομαντικών “ιπποτικών” ιστοριών (σε αυτό το είδος, εξάλλου, ανήκει και η ιστορία των δύο εραστών):  
– “Φραντσέσκα, μην ανησυχείς! Σε κρατάω εγώ!”  
– “Πάολο, εσύ μπορεί να με κρατάς... αλλά ποιός είναι που σε κρατάει εσένα;”<sup>351</sup>



#### 7.10.4. Κεντρικοί Χαρακτήρες

##### 7.10.4.1. Πάολο



**Αναφορές για τον χαρακτήρα.** Αριστερά<sup>352</sup>: Rodolfo Valentino. Δεξιά<sup>353</sup>: Alain Delon. **Λέξεις-κλειδιά** για τον χαρακτήρα: “λατίνος εραστής”, “Λάνσελοτ/Ρωμαίος”, γοητευτικός, εξωστρεφής, θρασύδειλος, δειλία εναντίον ηρωισμού, συνηθίζει να το σκάει στα δύσκολα, αντήρωας (αλλά θα ήθελε να είναι “ήρωας” και φοβάται να μην αποκαλυφθεί η αδυναμία του).

<sup>350</sup> Πηγή εικόνας: [facciabuco.com](http://facciabuco.com)

<sup>351</sup> Ελεύθερη μετάφραση της γράφουσας.

<sup>352</sup> Πηγές εικόνων: 1) [Monsieur Beaucaire \(1924\)](#) 2) [The Four Horsemen of the Apocalypse \(1921\)](#) 3) [Fototeca Gilardi > Photo FTT31128: Rudolph Valentino and Nita Naldi](#) 4) [Celebrities of the 20s: Rudolf Valentino | Rae Summers](#)

<sup>353</sup> Πηγή εικόνας: [alain delon as tom ripley in purple noon \(1960\)](#)



**Εικόνα**<sup>354</sup>: *The Murder of Paolo and Francesca*. Πίνακας του Joseph Noel Paton (περ. 1901).

**Ιστορικό fun fact:** Ο πραγματικός Πάολο Μαλατέστα ήταν γνωστός με το παρατσούκλι *“il Bello”* (που σημαίνει “ο Όμορφος”). Ήταν ο μικρότερος αδελφός του Τζοβάννι. Ο Τζοβάννι έστειλε τον όμορφο Πάολο ως αντιπρόσωπό του στον γάμο του με τη Φραντσέσκα για να εξασφαλίσει ότι εκείνη δε θα αρνηθεί τον γάμο. Νομίζοντας ότι ο Πάολο ήταν ο πραγματικός της σύζυγος, η γοητευμένη Φραντσέσκα αντάλλαξε όρκους μαζί του.

Ο πραγματικός Τζοβάννι Μαλατέστα ήταν γνωστός με το παρατσούκλι *“lo Sciancato”* (που σημαίνει “ο Χωλός”) επειδή γεννήθηκε με μια δυσμορφία που τον ανάγκαζε να κουτσαίνει. Παρ' όλα αυτά, ήταν ένας γενναίος, διαβόητος και αιμοδιψής πολέμαρχος (όπως και ο πατέρας του).

Η διαφορά του Πάολο από το “πρότυπο” των ανδρών της οικογένειας Μαλατέστα τον καθιστούσε ένα αληθινό μαύρο πρόβατο. Ο Πάολο ήταν, μεν, ικανότατος διπλωμάτης (κατείχε θέση διοικητή στη Φλωρεντία) και, σύμφωνα με την Falcioni (2006), ήταν “ένας νεαρός άνδρας πολύ προσεκτικός στην πολιτική και [...] ικανός να διαχωρίζει την πολιτική ζωή από την συναισθηματική”<sup>355</sup> -ωστόσο πάντα απεικονίζεται ως μια φιγούρα ρομαντική και γοητευτική, χωρίς φιλοδοξία για εξουσία, επικεντρωμένος περισσότερο στις απολαύσεις της ζωής.

<sup>354</sup> [File:Joseph Noel Paton - The Murder of Paolo and Francesca.jpg - Wikimedia Commons](#)

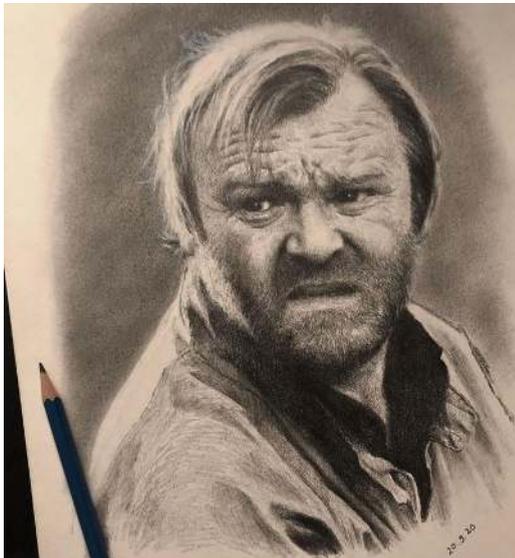
<sup>355</sup> Falcioni, A. (2006). *La Signoria di Paolo il Bello e dei Malatesti di Ghiaggiolo* (in Italian). Rimini: Bruno Ghigi editore. [La Signoria di Paolo Il Bello e dei Malatesti di Ghiaggiolo](#) Πηγή: Wikipedia [Paolo Malatesta - Wikipedia](#)

#### 7.10.4.2. Φραντσέσκα



**Αναφορές** για τον χαρακτήρα. Αριστερά<sup>356</sup>: Hedy Lamarr. Δεξιά<sup>357</sup>: Patricia Morison  
**Λέξεις-κλειδιά** για τον χαρακτήρα: “femme fatale”, “Ιουλιέτα”, “Bertha Mason (The Mad Woman in the Attic)” (χαρακτήρας από τη *Jane Eyre* της Charlotte Brontë), δυναμική, “σύνδρομο του λευκού ιππότη”, μυστικοπαθής, εκδικητική, περήφανη, της αρέσει να βυθίζεται σε νοσταλγικές αναπολήσεις.

#### 7.10.4.3. Τζοβάννι



**Αναφορά** για τον χαρακτήρα: Brendan Gleeson.  
**Εικόνα**: σκίτσο (Đặng Hiệp, 2020)<sup>358</sup> του Brendan Gleeson από την ταινία *28 days later* (Danny Boyle, 2002).

**Λέξεις-κλειδιά** για τον χαρακτήρα: παραλληλισμός με τον “βασιλιά Αρθούρο”, στα θεματικά δίπτυχα του σεναρίου αντιπροσωπεύει την έννοια της “μοίρας” για αυτό και, συμβολικά, στο σενάριο είναι φανατικός με την μελλοντολογία, την αστρολογία, την χαρτομαντεία, κ.ο.κ. Προσπαθεί να χειραγωγήσει τη μοίρα του και να στρέψει υπερ του όλα τα “σημάδια από το σύμπαν” προκειμένου να διατηρήσει την αίσθησή του ότι βρίσκεται πάνω από τον νόμο. Μισεί τα σκάνδαλα και θέλει να διατηρήσει καθαρή τη φήμη του ονόματός του.

<sup>356</sup> Πηγή εικόνας: [100 Extraordinary Women: Hedy Lamarr](#)

<sup>357</sup> Πηγή εικόνας: [Pin by Soledad delaCruz on Vintage Beauties | Celebrities female, Classic hollywood, Actresses](#)

<sup>358</sup> Πηγή έργου: [Brendan Gleeson as Frank from "28 days later" - Pencil portrait | Brendan gleeson, Pencil portrait, Sketch book](#)

### 7.10.5. *Original Artwork*



*Σχέδια 2 και 3:* Πρωτότυπα σχέδια (character design research) για τους χαρακτήρες της Φραντσέσκα και του Πάολο. Προσωπικά έργα (2023).



*Σχέδιο 4:* Πρωτότυπο σχέδιο (character concept art) με τους δύο χαρακτήρες στη συνθήκη της 1ης επιστροφής (κατά προσέγγιση). Προσωπικό έργο (2021).





## Χώρος

Οι δύο εραστές, ύστερα από τη δολοφονία τους, καταλήγουν στην Κόλαση, δικάζονται, και κερδίζουν μια δεύτερη ευκαιρία να επιστρέψουν στη Γη, οπότε βλέπουμε το “μετά” του θανάτου τους. Έτσι, λοιπόν, ο κόσμος και το σκηνικό της ταινίας χτίζεται πάνω σε **δύο αφηγηματικούς άξονες** στους οποίους ξετυλίγεται η πλοκή: στην Κόλαση και στη Γη.

### 8.1. Κόλαση

Ο χώρος της **Κόλασης** λειτουργεί σαν κεντρικό εύρημα, καθώς από εκεί ξεκινούν όλα. Εκεί βρίσκεται ο πυρήνας της ιστορίας, και αποτελεί τόσο το εναρκτήριο σημείο για την μετατόπιση από χωροχρόνο σε χωροχρόνο, όσο και την “κόλλα” που συνδέει μεταξύ τους τα μεμονωμένα επεισόδια. Όπως το θέτει ο Βαλούκος (2001), ο χώρος γίνεται το κέντρο της αφήγησης και λειτουργεί σαν μέρος συνάντησης, ανάπτυξης και σύνδεσης πολλών διαφορετικών χαρακτήρων (“τύπων”) αλλά και επεισοδίων μεταξύ τους<sup>359</sup>.

Η Κόλαση είναι μια παράλληλη πραγματικότητα με αυτήν της Γης, ένα παράλληλο σύμπαν που αναπαρίσταται στο σενάριο ως **ένα νησί στην μέση του ωκεανού**, φέρνοντας στον νου τη Νήσο των Μακάρων και τα Ηλύσια Πεδία, όπου μυθικοί ήρωες περνούσαν τη μετά θάνατον ζωή τους. Όλοι αυτοί οι “ήρωες” του τσίρκου είναι σαν μια μεγάλη παρέα από “ημίθεους” και βρίσκονται σε μια κατάσταση μεταξύ ύπαρξης και ανυπαρξίας ενώ περιμένουν στην σειρά μέχρι να δικαστούν και να περάσουν στο επόμενο στάδιο της μετά θάνατον ζωής.

Αν και ο χρόνος στην Κόλαση λειτουργεί με γραμμικό τρόπο -οι ιστορικές φιγούρες που πεθαίνουν, καταλήγουν εκεί με χρονολογική σειρά και όχι ανακατεμένες-, πρόκειται για

---

<sup>359</sup> Βαλούκος, Σ. (2001). *Η κωμωδία*. Αθήνα: Αιγόκερως.

έναν κόσμο που διακατέχεται από ένα **άχρονο** παρόν, ένα αιώνιο τώρα. Έτσι, λοιπόν, εισάγεται το στοιχείο του **αναχρονισμού** και του **παραλόγου**: σε αυτό το αιώνιο τώρα, ιστορικές φιγούρες από διαφορετικές περιόδους καταλήγουν να συναντήσουν η μια την άλλη, πράγμα που δε θα μπορούσε να γίνει στην πραγματικότητα.

Αυτή η σύμβαση υιοθετείται στο σενάριο καθώς χρησιμοποιείται και στο κείμενο-πηγή, τη *Θεία Κωμωδία*. Ας πάρουμε ως παράδειγμα το άσμα Ε' της *Κόλασης*, όπου και εμφανίζονται ο Πάολο και η Φραντσέσκα, στον δεύτερο κύκλο: κάποιοι άλλοι από τους φιλήδονους που αναφέρονται και οι οποίοι συνυπάρχουν στον κύκλο αυτό είναι ο Αχιλλέας, η Κλεοπάτρα η Σεμίραμις, η Διδώ, η Ωραία Ελένη, ο Πάρης, ο Τριστάνος -εξού και εμφανίζονται (κάποιοι από αυτούς) και σαν χαρακτήρες στο σενάριο. Όλοι αυτοί, σε μια ρεαλιστική συνθήκη, δε θα μπορούσαν να έχουν συναντηθεί ποτέ (η ύπαρξη, μάλιστα, όλων αυτών των γαλαζοαίματων στο άσμα Ε' τού έχει χαρίσει τον προσδιορισμό "άσμα των βασιλέων"). Αντίστοιχα, στον πρώτο κύκλο της *Κόλασης*, βρίσκονται αρχαίοι Έλληνες και Ρωμαίοι φιλόσοφοι.



*Εικόνα*<sup>360</sup>: Ο πίνακας του Arnold Böcklin *Isle of the Dead* (1880-86) είναι μια από τις αναφορές που ενέπνευσε την αναπαράσταση της Κόλασης σαν νησι στον ωκεανό.

Πάνω στο νησί της Κόλασης βρίσκεται ένα **τσίρκο** -εκεί μέσα, όμως, δεν υπάρχουν ούτε άγρια ζώα, ούτε κλόουν, ούτε ακροβατικά και μπαλαρίνες. Είναι το σημείο όπου δικάζονται όλοι οι αμαρτωλοί, και αποτελεί και τον κεντρικό χώρο δράσης του ανταγωνιστή της ιστορίας, του Δάντη.

<sup>360</sup> [https://en.wikipedia.org/wiki/Isle\\_of\\_the\\_Dead\\_\(painting\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Isle_of_the_Dead_(painting))

Το τσίρκο επιλέχθηκε, αφενός μεν καθώς έχει τις ρίζες του στην *commedia dell'arte* (Βαλούκος, 2001), αφετέρου δε, επειδή εννοιολογικά σημαίνει “κύκλος” -παραπέμπει, έτσι, στους “κύκλους της Κόλασης” για τους οποίους ο Δάντης Αλιγκέρι γράφει στο έργο του. Κάθε κύκλος αντιστοιχεί σε άλλη αμαρτία, με αντίστοιχο τρόπο που η κάθε θύρα του τσίρκου αποτελεί την είσοδο μιας διαφορετικής τάξης αμαρτωλών. Έτσι και το τσίρκο είναι ένα κυκλικό αμφιθέατρο με εννέα εισόδους (“θύρες”), κάθε μία από τις οποίες αντιστοιχεί σε ένα διαφορετικό αμάρτημα.

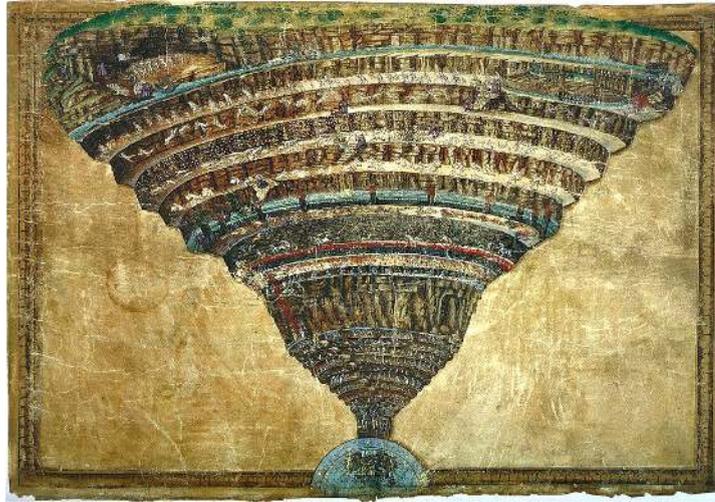
Στο σενάριο ο Δάντης, ο οποίος φέρνει στον νού τους ταχυδακτυλουργούς και τους θηριοδασκαστές άλλων εποχών που πρωταγωνιστούσαν στα θεάματα του τσίρκου, λειτουργεί σαν θαυματοποιός που “μετασχηματίζει την ύλη” (Βαλούκος, 2001) και έχει την αρμοδιότητα να δικάζει τους αμαρτωλούς -στην πραγματικότητα, βέβαια, όπως χαρακτηριστικά λέει στο σενάριο: “Εγώ είμαι απλά ένας ταπεινός ποιητής! Ο μόνος λόγος που έκανα αίτηση γι’ αυτό το πόστο είναι γιατί κάνω έρευνα για μια κωμωδία που γράφω”.



Εικόνες<sup>361</sup>: βίντατζ αισθητική τσίρκου.

<sup>361</sup> Το κολάζ των εικόνων είναι προσωπικό έργο. Πηγές εικόνων (από αριστερά προς δεξιά): 1) [Con Colleano – The Circus Ring of Fame](#) 2) [File:The Circus \(1928\) - Hap Hadley poster.jpg - Wikimedia Commons](#) 3,4,5) Pixabay

### 8.1.1. Η Κόλαση σύμφωνα με τον Δάντη



*Εικόνα*<sup>362</sup>: Ο χάρτης της Κόλασης από τον Sandro Botticelli. Εικονογράφηση της *Θείας Κωμωδίας* (περ. 1480-90). Βιβλιοθήκη του Βατικανού.

Η Κόλαση, σύμφωνα με τον Δάντη, έχει σχήμα σαν χωνί και χωρίζεται σε επάλληλους “κύκλους”, που στον καθένα τιμωρείται ένα διαφορετικό είδος αμαρτίας. Οι κύκλοι των αμαρτιών είναι εννέα και στενεύουν όσο προχωρούν προς τα κάτω. Το σχήμα δίνει την αίσθηση μιας δίνης. Όσο κατεβαίνουν οι κύκλοι, τόσο πιο σοβαρή είναι η αμαρτία και τόσο πιο επώδυνο το μαρτύριο.

Στον δεύτερο κύκλο της Κόλασης τιμωρούνται οι φιλήδονοι, σε ένα τοπίο που, σύμφωνα με την περιγραφή του Δάντη, το χτυπούν ασίγαστοι άνεμοι και όπου αντηχούν τα ουρλιαχτά των “αμαρτωλών της σάρκας”: οι άνθρωποι αυτοί που παρασύρθηκαν από τις σαρκικές ηδονές εν ζωή, με τον ίδιο τρόπο τώρα παρασύρονται από αυτόν τον άγριο ανεμοστρόβιλο που ποτέ δεν σταματά. (Ο Πάολο και η Φραντσέσκα βρίσκονται κι αυτοί εκεί, μαζί, σε μια αγκαλιά, εγκλωβισμένοι σε αυτό το βασανιστήριο).

Το είδος της τιμωρίας σχετίζεται με μια βασική έννοια στο έργο του Δάντη Αλιγκέρι, το *κοντραπάσσο* (contrapasso), δηλαδή τον νόμο της ανταπόδοσης, ο οποίος εφαρμόζεται για την κάθε αμαρτία. Βάσει του τι έπραξε και τι επιλογές έκανε στην επίγεια ζωή ένας άνθρωπος (*ελεύθερη βούληση*), θα καθοριστεί το τι θα “βιώσει” μετά θάνατον, σε μια ανάλογη συμβολικά κατάσταση (*καθρέφτισμα*). Εξάλλου, για τον Δάντη, *αμαρτία* σημαίνει *απομάκρυνση από την Αγάπη* - μια έννοια θεϊκή και υπέρτατη, την οποία όλοι είμαστε

<sup>362</sup> [https://digi.vatlib.it/view/MSS\\_Reg.lat.1896.pt.A](https://digi.vatlib.it/view/MSS_Reg.lat.1896.pt.A)





προορισμένοι να φτάσουμε. Εάν απομακρυνθούμε από αυτή την έννοια, τότε ζούμε μια Κόλαση επι γης, καθώς η Κόλαση δεν είναι μέρος αλλά μια κατάσταση της ψυχής (Dios Sanz, 2023)<sup>363</sup>. Όπως μιλάμε, λοιπόν, για μια Κόλαση επι γης, έτσι κι εδώ αντίστοιχα μιλάμε για μια Γη επί εδάφους Κολάσεως, με ό,τι αυτό συνεπάγεται.

Στο πρώτο μέρος του *Συμποσίου* του Πλάτωνα, που έχει για θέμα συζήτησής του τον έρωτα (*Περί Έρωτος*), ακούμε τον λόγο του Αριστοφάνη στον οποίο εκθέτει τη δική του άποψη για την προέλευση του έρωτα<sup>364</sup>. Ο Αριστοφάνης αναφέρεται στον μύθο του “ανδρόγυνου”: επρόκειτο για πλάσματα ενωμένα μαζί με σώμα άντρα και γυναίκας. Ο Δίας, όμως, λόγω του φόβου του για την μεγάλη δύναμη αυτών των πλασμάτων, τους τεμάχισε στα δυο, με αποτέλεσμα να διαχωριστεί το κάθε σώμα σε δύο μισά. Από τότε, οι άνθρωποι ζουν σε μια δυότητα και ψάχνουν να ξαναβρούν το άλλο τους μισό, το ταίρι τους, ελπίζοντας σε μια **επανασύνδεση** που θα τους κάνει και πάλι ολόκληρους, δυνατούς όπως παλιά. Από αυτόν τον μύθο πηγάζει η σύγχρονη έννοια της “**δίδυμης φλόγας**” (**twin flame**), σύμφωνα με την οποία μπορεί ο ένας να δει στον άλλον ένα κομμάτι του εαυτού του (**καθρέφτισμα**, **mirroring**), οπότε και μιλάμε για “**αδελφές ψυχές**”.

Σύμφωνα με την (Dios Sanz, 2023)<sup>365</sup>, η έννοια της **ψυχής** στη *Θεία Κωμωδία* έχει μια ερωτική ποιότητα. Η φύση της είναι να αγαπάει και να ποθεί: αφενός, λόγω της επίγνωσης αυτής της έλλειψης, αυτού του “διαζυγίου” μεταξύ των δύο μισών, και αφετέρου, λόγω του πόθου της για επανένωση. Όταν η ψυχή αποκτήσει επίγνωση αυτού του διαζυγίου από την πηγή προέλευσής της, όταν καταλάβει πόσο μακριά βρίσκεται από την πηγή, τότε ανάβει αυτή η επιθυμία να επιστρέψει εκεί από όπου ξέπεσε ώστε να ολοκληρωθεί (**κυκλική πορεία**).

Ο έρωτας, λοιπόν, είναι μια “**επιθυμία λόγω έλλειψης**”: η επιθυμία να βρει ο καθένας αυτό το άλλο μισό με το οποίο παλιότερα αποτελούσε μια ενότητα. Η κινητήρια δύναμη της ψυχής, επομένως, είναι ο πόθος, η δίψα για τον έρωτα (που για τον Δάντη είναι ένας έρωτας φιλοσοφικός). Αυτός ο πόθος ωθεί την ψυχή σε μια ανοδική πορεία εξέλιξης ώστε να ενωθεί ξανά με την αρχή από όπου προήλθε. Η αρχή αυτή είναι η αγάπη, που σύμφωνα με τον Δάντη, σχετίζεται στενά με την έννοια του θείου, και άρα η ζωή μας ολόκληρη είναι ένα ταξίδι **επανένωσης** με τον δημιουργό.

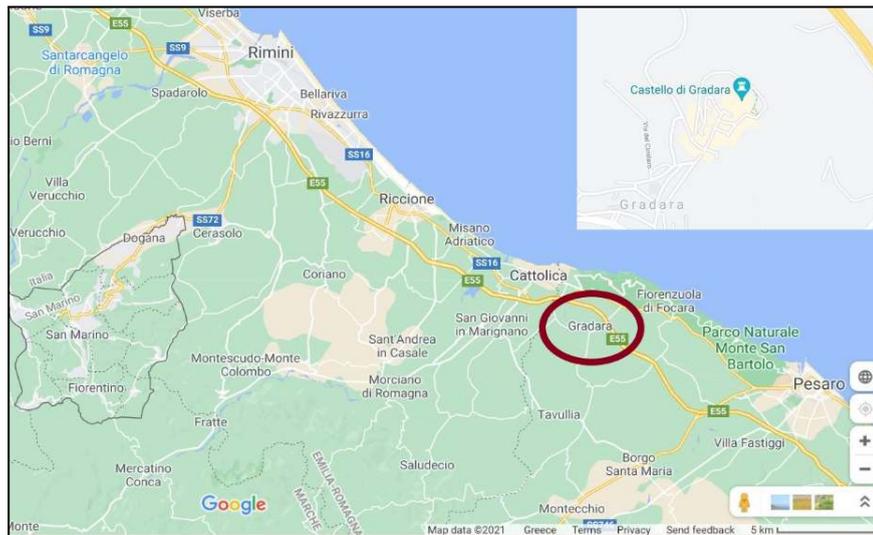
<sup>363</sup> Dios Sanz, M. S., ο.π.

<sup>364</sup> Πλάτων: Συμποσίον. Greek-Language.gr.

[https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient\\_greek/library/browse.html?text\\_id=110&page=11](https://www.greek-language.gr/digitalResources/ancient_greek/library/browse.html?text_id=110&page=11)

<sup>365</sup> Dios Sanz, M. S., ο.π..





**Εικόνα:** Το κάστρο Γκραντάρα στο Google Maps [στιγμιότυπο οθόνης]. Η περιοχή που απεικονίζεται στο συγκεκριμένο απόκομμα αποτελεί κεντρικό πεδίο δράσης των πρωταγωνιστών της ιστορίας, βάσει των ιστορικών πηγών.

Όλα τα περιβάλλοντα που λειτουργούν ως σκηνικά στον χώρο της Γης αποτελούν είτε υπαρκτά μέρη αυτά καθαυτά (όπως στην περίπτωση του κάστρου Γκραντάρα), είτε είναι εμπνευσμένα από πραγματικά μέρη.

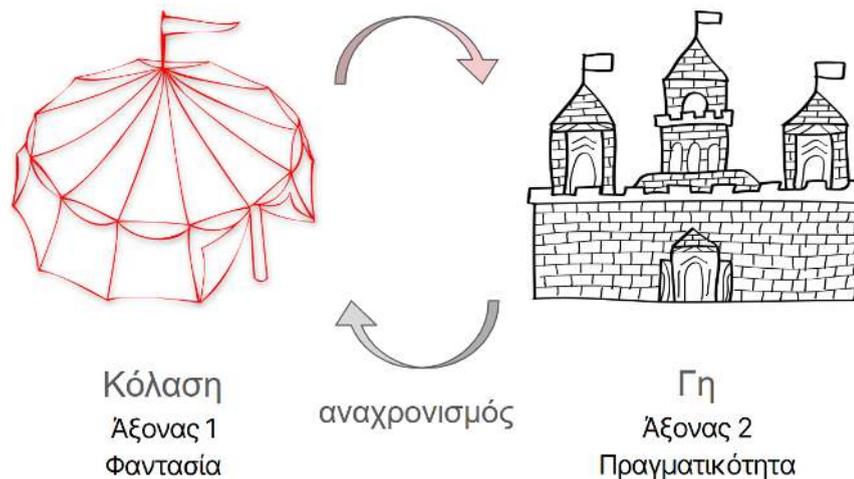
### 8.3. Κόσμος και Αφηγηματικοί Άξονες

Όπως αναφέρθηκε παραπάνω, το σύμπαν της ιστορίας χτίζεται πάνω σε δύο διαφορετικούς κόσμους, **δύο αφηγηματικές ενότητες**, μεταξύ Κόλασης και Γης.

Η καθεμία από αυτές τις παράλληλες πραγματικότητες διέπεται από τις δικές της λειτουργίες και τους δικούς της κανόνες, τόσο ως προς τον χώρο όσο και ως προς τον χρόνο. Έτσι, μέσα από αυτά τα δύο επίπεδα, αναπτύσσεται στο σενάριο μια σύγκρουση ιδιαίτερης σημασίας, που διατρέχει θεματολογικά ολόκληρο το έργο: **φανταστικό εναντίον πραγματικού**, ή, με άλλα λόγια, **φαντασία εναντίον πραγματικότητας**.

- **Άξονας #1:** το περιβάλλον της Κόλασης (νησί και τσίρκο). Ο κόσμος της φαντασίας, του εξωπραγματικού, της μαγείας, της μετά θάνατον ζωής.
  - Είναι ένας κόσμος που ακολουθεί τους δικούς του νόμους και κανόνες, φέρνοντας συχνά το εξωπραγματικό στοιχείο μέσα στο πραγματικό και δημιουργώντας έτσι ένα σύμπαν εναλλακτικής πραγματικότητας που εκτροχιάζει την Ιστορία..
- **Άξονας #2:** το περιβάλλον της Γης. Ο κόσμος της πραγματικότητας, του ρεαλιστικού, του οικείου.

- Ο κόσμος της πραγματικότητας είναι χτισμένος πάνω σε αληθινές τοποθεσίες, σε τέσσερις χώρες που συνδέονται με τις εκάστοτε περσόνες που “ενσαρκώνουν” οι εραστές και ακολουθεί τις κανονικότητες του εκάστοτε χώρου και χρόνου.



Διάγραμμα 12<sup>369</sup>. Κόσμος: μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας.

Όπως φαίνεται και στο παραπάνω διάγραμμα, αυτοί οι δύο άξονες συνδέονται και εναλλάσσονται μεταξύ τους, επικοινωνούν σαν μέλη μιας κοινής βασικής ροής, αλλά και συγκρούονται. Το **φανταστικό** (ο κόσμος της Κόλασης, με βασικό του φορέα τον Δάντη, και το στοιχείο του **αναχρονισμού** που αυτός μεταφέρει μαζί του καθώς ακολουθεί τους δύο εραστές σε κάθε επιστροφή στη Γη) εισάγεται και αναπτύσσεται στο **πραγματικό** (ο κόσμος της Γης όπου επιστρέφει το ζευγάρι και ο οποίος λειτουργεί με τους κανονες που διέπουν την πραγματικότητα). Με αντίστοιχο τρόπο, λοιπόν, που έχουμε “ιστορίες μέσα σε ιστορίες”, έχουμε και “**φαντασία μέσα στην πραγματικότητα**” -επομένως και αυτό το σχήμα λειτουργεί από μόνο του σαν ένα είδος εγκιβωτισμού.

Πιο αναλυτικά, ο τρόπος λειτουργίας αυτών των δύο επιπέδων είναι παρόμοιος με τον τρόπο λειτουργίας στο είδος του τρόμου. Αρχικά εισάγεται η ετεροτοπική συνθήκη της Κόλασης, και ύστερα, μέσω του ταξιδιού στον χρόνο και της μετεμνήχωσης, που λειτουργούν σαν ένας **μηχανισμός μάγευσης-απομάγευσης**, μπορούμε να μπαίνουμε και να βγαίνουμε εναλλάξ στον κόσμο της φαντασίας και της πραγματικότητας -ο κόσμος της

<sup>369</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



πραγματικότητας “μαγεύεται”, μεταμορφώνεται. Στη συνέχεια, με την κάθε δολοφονία ολοκληρώνεται η εκάστοτε επιστροφή και λύνονται τα “μάγια”. Τέλος, μέσω των ενδιάμεσων συνδετικών σκηνών, επιστρέφουμε στην Κόλαση όπου “μαγειρεύεται” πάλι από την αρχή ένας νέος κύκλος μάγευσης.

Η διαφορά του πως λειτουργεί αυτό το σχήμα στο σενάριο σε αντίθεση με την κλασική του χρήση στις ταινίες τρόμου, έγκειται στο εξής: στις ταινίες τρόμου το φανταστικό στοιχείο έχει μια ποιότητα τρομακτική, ενώ στο σενάριο αλλάζει η φορά και το φανταστικό είναι αυτό που είναι καταπραΰντικό και βοηθητικό, ενώ το ρεαλιστικό είναι το “τρομακτικό” λόγω της τρομακτικής και ωμής πραγματικότητας του θανάτου που έρχεται κάθε φορά να χωρίσει τους δύο εραστές. Στην τελική σύγκρουση, όπου ο Δάντης δίνει τη λύση στο πρόβλημα των εραστών, ο ρεαλιστικός κόσμος έχει γίνει πλέον “τρομακτικός” και ανυπόφορος και το φανταστικό γίνεται τώρα βοηθητικό.





## Χρόνος

Ο κόσμος της ταινίας, ως προς τον χρόνο που τον διέπει, χαρακτηρίζεται από ένα “ανακάτεμα” μεταξύ παρόντος, παρελθόντος, και μέλλοντος και από ένα παιχνίδι με τις έννοιες της Ιστορίας, του Χρόνου και των αναμνήσεων. Αυτές οι λέξεις-κλειδιά σχηματίζουν θεματικά τον χρονικό χάρτη του έργου, με κεντρική έννοια αυτήν του ταξιδιού στον χρόνο.

### 9.1. Η Μετεμψύχωση σαν Ταξίδι στον Χρόνο

Η σύμβαση του **ταξιδιού στον χρόνο** βρίσκεται στον πυρήνα της αφήγησης -ο τρόπος λειτουργίας της σύμβασης αυτής, ωστόσο, διαφέρει σε σχέση με τον τρόπο που συνήθως τη συναντάμε στα time travel movies. Στο σενάριο, η **ιστορία ξεκινάει από τον θάνατο** των δύο κεντρικών χαρακτήρων, και στην πορεία της πλοκής ανακαλύπτουμε ό,τι προηγήθηκε: αυτό πραγματοποιείται όχι μέσω flashback αλλά μέσω ιδιότυπων **προδρομών στο μέλλον** (χρονικό άλμα στο μέλλον), και συγκεκριμένα με τη **χρήση της μετεμψύχωσης σαν μηχανισμού για το ταξίδι στον χρόνο**. Δεν υπάρχει, επομένως, κάποια τεχνολογική εφεύρεση (**χρονομηχανή**) που να κάνει το ταξίδι στον χρόνο εφικτό, αντιθέτως υπάρχει ένα φανταστικό στοιχείο που θέτει σε λειτουργία τις επάλληλες ιστορίες/ μεταβάσεις στο μέλλον -το σενάριο, για τον λόγο αυτό, δεν ανήκει στον χώρο της επιστημονικής φαντασίας, αλλά σε αυτόν του fantasy.

Καθώς το σενάριο είναι χτισμένο πάνω σε ένα σχήμα από “ιστορίες μέσα σε ιστορίες” (mise en abyme), θα μπορούσαμε να σχολιάσουμε ότι το σχήμα αυτό από μόνο του λειτουργεί σαν ταξίδι στον χρόνο, καθώς μέσα από την κάθε ιστορία μεταφερόμαστε σε διαφορετικές χωροχρονικές συνθήκες. Η κάθε εγκιβωτισμένη ιστορία μοιάζει, επομένως, με μια **χρονοκάψουλα** που όταν την “ανοίξουμε”, “ταξιδεύουμε” κάπου αλλού. Αυτό

συμβαίνει, αν και οι χαρακτήρες ταξιδεύουν με κατεύθυνση το μέλλον, για τους θεατές το ταξίδι που πραγματοποιείται στον χρόνο δεν είναι σε μελλοντικές εποχές που δεν έχουν φτάσει ακόμα, αλλά σε παρελθοντικές εποχές που έχουν περάσει (από τον 13ο έως και τον 20ο αιώνα).

### 9.1.1. Η Χρονική Δομή του Σεναρίου



**Εικόνα:** Ανάρτηση από το Facebook<sup>370</sup> με δύο έργα του Πικάσο. Αριστερά βλέπουμε το πρώτο έργο του, με τίτλο *Η Πρώτη Κοινωνία*, που δημιουργήθηκε όταν ο καλλιτέχνης ήταν 15 ετών. Δεξιά το *Πορτρέτο της Dora Maar* (1937) που έγινε σε ηλικία 56 ετών. Από κάτω διαβάζουμε το σχόλιο ενός χρήστη: “Regression”. Το συγκεκριμένο σχόλιο θέλει χιουμοριστικά να σχολιάσει το μεταφορικό “πισωγύρισμα” που παρατηρούμε στα δύο αυτά έργα: ο Πικάσο προχωράει στη ζωή του και γερνάει, αλλά ταυτόχρονα επιστρέφει πίσω -θεωρητικά- στον τρόπο ζωγραφικής ενός παιδιού.

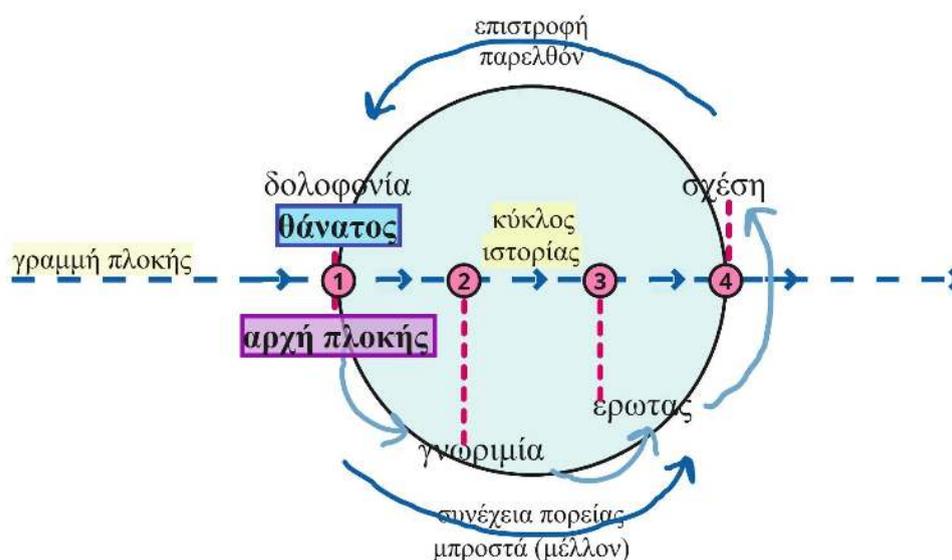
Ο όρος **regression (αναδρομή, παλινδρόμηση)** αναφέρεται: i) στα μαθηματικά, στη “διαδικασία όπου αντικείμενα επαναλαμβάνονται με αυτο-όμοιο τρόπο (φωλιασμένα είδωλα)<sup>371</sup>”, ii) στην ψυχανάλυση, στον μηχανισμό άμυνας κατά

<sup>370</sup> Pablo Picasso, Art-holic <https://www.facebook.com/share/19PAU8tErg/>

<sup>371</sup> Αναδρομή. (2024). *Βικιπαίδεια, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια*. [Αναδρομή - Βικιπαίδεια](#)

τον οποίο επιστρέφουμε σε προηγούμενους τρόπους συμπεριφοράς/ σκέψης, και iii) στην ψυχοθεραπεία/ υπνοθεραπεία, μορφή ύπνωσης που μπορεί να μας “γυρίσει” στις **προηγούμενες ζωές** μας (regression therapy, αναδρομική θεραπεία)<sup>372</sup>.

Η παραπάνω ανάρτηση χρησιμοποιείται σαν παράδειγμα ώστε να αναφερθούμε στην κίνηση της “**παλινδρόμησης**” που αποτελεί σημαντικό στοιχείο του μηχανισμού της mise en abyme, όπως θα δούμε και στη συνέχεια. Αυτή η πορεία “από το τέλος προς την αρχή και πάλι προς το τέλος” χαρακτηρίζει τον τρόπο που στο σενάριο εξελίσσεται το ταξίδι στον χρόνο. Μπορούμε αυτό το σχήμα να το αποτυπώσουμε ως εξής:



*Διάγραμμα 13*<sup>373</sup>: Χρονική δομή σεναρίου.

Στο διάγραμμα αυτό παρατηρούμε ότι πραγματοποιούνται **δύο παράλληλες κινήσεις**: αφενός μεν, η **γραμμή της πλοκής** εξελίσσεται με γραμμική πορεία (**προς τα εμπρός**), αφετέρου δε, τα γεγονότα που λαμβάνουν χώρα (**ο “κύκλος της ιστορίας”**) ξετυλίγονται με αντίθετη φορά (**προς τα πίσω** σε σχέση με το σημείο επαφής του κύκλου με την γραμμή της πλοκής) παρουσιάζοντας ένα φαινόμενο **παλινδρόμησης** σε προηγούμενες καταστάσεις που επανέρχονται και επαναλαμβάνονται.

Η τροχιά της παλινδρόμησης, επομένως, μοιάζει με μια ρόδα όπου, κατά την πορεία της, τα γεγονότα μεταξύ **γέννησης και θανάτου** επαναλαμβάνονται ξανά και ξανά, σαν ένας

<sup>372</sup> Sutphen, D. (1976). *You Were Born Again to Be Together: Fascinating True Stories of Reincarnation That Prove Love Is Immortal*. Pocket Books:New York. <https://archive.org/details/youwerebornagain00sutp>

<sup>373</sup> Προσωπικό έργο.





**κύκλος** που γυρίζει: “the rim of the wheel represents recurrent elements in a cycle [and] as these elements repeat themselves, turn in on themselves, and recur, the whole wheel moves forward” (Kalmar, 2009)<sup>374</sup>.

Το ζευγάρι πεθαίνει και μετεμψυχώνεται ξανά και ξανά, και κατορθώνει να ταξιδέψει σε μελλοντικές χρονικές περιόδους -την ίδια στιγμή, ωστόσο, ξαναζει από την αρχή όλες τις στιγμές που καθόρισαν τη σχέση τους: τη στιγμή της πρώτης τους γνωριμίας, του πρώτου φίλιου, κ.ο.κ., μέχρι και το τελευταίο κεφάλαιο της σχέσης τους που είναι η αποδόμηση πριν τον θάνατο. Η κατάληξη σε κάθε ταξίδι είναι πάντα η ίδια: ο θάνατος είναι αυτός που έρχεται κάθε φορά να τους χωρίσει και να τους ενώσει, αλλά και να θέσει ξανά σε λειτουργία την περιστροφική κίνηση της ρόδας.

Αν κοιτάξουμε το σχήμα *στο σύνολό του*, θα μπορούσαμε να το παρομοιάσουμε με **δύο γρανάζια**: έναν οδοντωτό τροχό και μια οδοντωτή ράβδο, που το ένα είναι τμήμα του άλλου, και η κίνηση μεταδίδεται από τον έναν άξονα στον άλλο. Έτσι, η ράβδος κινείται προς τα εμπρός, μεταδίδοντας την κίνησή της στον τροχό, ο οποίος κινείται προς τα πίσω.

Όπως φαίνεται, λοιπόν, πραγματοποιούνται δύο ταυτόχρονες κινήσεις: αφενός, μεν, μεταφερόμαστε σε μια **μελλοντική εποχή** καθώς οι εραστές μετενσαρκώνονται και επιστρέφουν στη Γη, αφετέρου δε, επιστρέφουμε σε **παρελθοντικά γεγονότα**, καθώς ό,τι ζουν αποτελεί **καθρέφτισμα** καταστάσεων που είχαν ζήσει στην πρώτη τους ενσάρκωση.

Η δομή του σεναρίου, πιο αναλυτικά, έχει ως εξής:

- Το σενάριο χωρίζεται σε δύο μέρη που εναλλάσσονται: το ένα μέρος παρουσιάζεται στην Κόλαση και το άλλο στη Γη.
- Ο θάνατος των εραστών είναι το τελευταία στάδιο στην ιστορία τους -η πλοκή του σεναρίου, επομένως, ξεκινάει από το τέλος: αφού πεθάνουν, καταλήγουν στην Κόλαση κι από εκεί επιστρέφουν ξανά (και ξανά) στη γη (μετεμψύχωση) για να ξαναζήσουν προηγούμενα κεφάλαια της ζωής τους.
- Τη στιγμή που επιστρέφουν στην Γη, κάνουμε ένα άλμα πίσω στην αρχή των πάντων -στην αρχή της ερωτικής σχέσης-, και από το σημείο αυτό και μετά, οι σεκάνς/επιστροφές παρουσιάζουν τη συνέχεια της ιστορίας με γραμμική σειρά.

---

<sup>374</sup> Kalmar, D. (2009). The Short Story Cycle: A Sculptural Aesthetic. *Critical Thesis, Vermont College of Fine Arts*. [Πηγή: Sundberg, I. (2013, July 3). *Alternative Structures (Part 1)*. Ingrid's Notes; Ingrid's Notes. <https://ingridsnotes.wordpress.com/2013/07/03/alternative-structures-part-1/>]



- Τα τόξα μεταβολής των χαρακτήρων, αντιθέτως, δεν ακολουθούν αυτή τη σύμβαση του μπρος-πίσω, αλλά ακολουθούν από την αρχή της πλοκής μια γραμμική εξέλιξη προς την τελική τους “μεταμόρφωση”.
- Τέλος, οι σκηνές του τσίρκου, στις οποίες συναντάμε πάλι τον Δάντη να μηχανορραφεί, εναλλάσσονται με τις σεκάνς των επιστροφών στη Γη και αποτελούν τον ενδιάμεσο συνδετικό ιστό, καθώς και μας δείχνουν τον αντίκτυπο που είχε στην Κόλαση η κάθε καινούρια επιστροφή, αλλά και την αντίδραση του Δάντη.

Η κατευθυνση είναι, λοιπόν, **από το τέλος προς την αρχή και πάλι προς το τέλος**, ή αλλιώς, από τον θάνατο στη ζωή και πάλι προς τον θάνατο, σε μια αιώνια κίνηση επαναφοράς, μετεμψύχωσης και ανακύκλωσης της ύλης. Δημιουργείται έτσι μια, τρόπον τινά, **μη γραμμική δομή**, που σχηματικά μπορεί να αποδοθεί με έναν **κύκλο**. Έτσι, εξερευνάται η σχέση στιγμής και αιωνιότητας, παρελθόντος και μέλλοντος, μέσα σε ένα αέναο σχήμα γέννησης-θανάτου, αρχής-τέλους, αποχωρισμού–επανασύνδεσης.

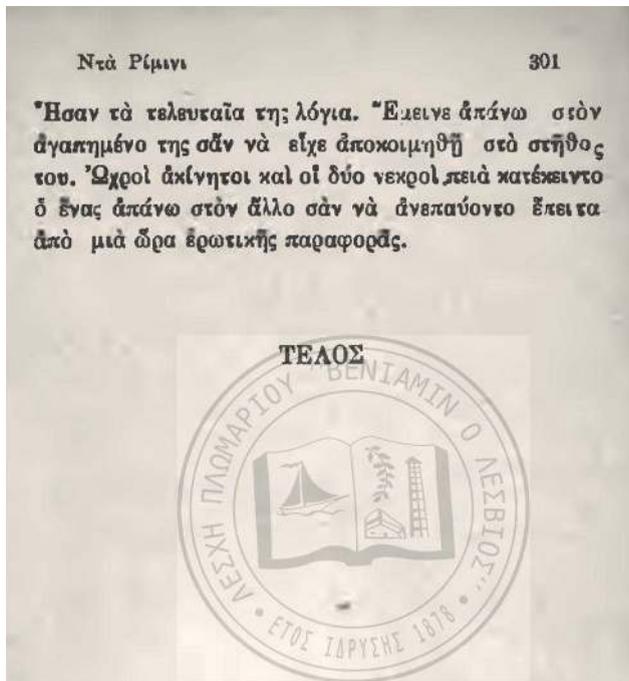
Αυτό συμβαδίζει όχι μόνο με τον νόμο της ανταπόδοσης του Δάντη, που θέλει την ψυχή να βιώνει παρόμοιες καταστάσεις με αυτές της επίγειας ζωής, αλλά και με την ίδια τη θεωρία περί **μετεμψύχωσης**, που τονίζει ότι επιστρέφουμε πάντα στις ίδιες καρμικές καταστάσεις. **Επιστροφή στις ρίζες.**

There is someone special for everyone. Often there are two or three or even four. They come from different generations. They travel across oceans of time and the depths of heavenly dimensions to be with you again. They come from the other side, from heaven. They look different, but your heart knows them. Your heart has held them in arms like yours in the moon-filled deserts of Egypt and the ancient plains of Mongolia. You have ridden together in the armies of forgotten warrior-generals, and you have lived together in the sand-covered caves of the Ancient Ones. You are bonded together throughout eternity, and you will never be alone. (Weiss, 1996)<sup>375</sup>

---

<sup>375</sup> Weiss, B. (1996). *Only love is real: A story of soulmates reunited*. Grand Central Publishing.  
<https://hypnouniversity.com/wp-content/uploads/2019/06/Only-Love-Is-Real-The-Story-of-Soulmates-Unite-Dr.-Brian-Weiss-1-1.pdf>

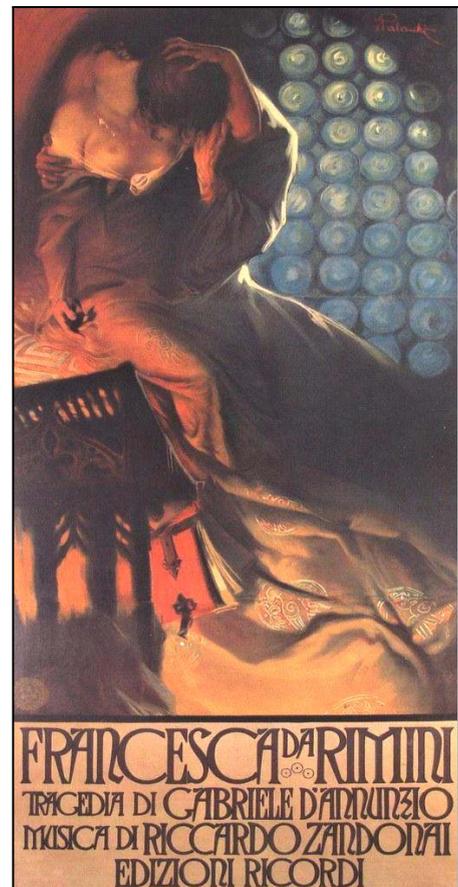
## 9.2. Μετά το Τέλος



**Εικόνα** (δεξιά): Αφίσα (Giuseppe Palanti, 1914)<sup>379</sup> για την παραγωγή της όπερας *Francesca da Rimini* του Riccardo Zandonai (πρεμιέρα: Teatro Regio, Τορίνο, 1914)<sup>380</sup>, σε λιμπρέτο του Tito Ricordi<sup>381</sup>, βασισμένο στο θεατρικό έργο του 1901 από τον Gabriele D'Annunzio<sup>382</sup>.

Η όπερα και το θεατρικό έργο αποτέλεσαν μεγάλη πηγή έμπνευσης για τη συγγραφή του σεναρίου. Αυτά τα δύο έργα αφηγούνται την ιστορία του πως οι εραστές γνωρίστηκαν και ερωτεύτηκαν, μέχρι και τη στιγμή που δολοφονούνται –η αυλαία πέφτει εκεί που υπάρχει το απόλυτο τέλος, ο θάνατος.

**Εικόνα** (αριστερά)<sup>376</sup>: Η τελευταία σελίδα του μυθιστορήματος *Φρατζέσκα ντα Ρίμινι* του Διονύσιου Κόκκινου<sup>377</sup> (Εκδοτικός Οίκος Γ. Βασιλείου, 1922), γραμμένο με το ψευδώνυμο Τζοβάννι Κιέζε<sup>378</sup>.



<sup>376</sup> Αποθετήριο: Ψηφιοποίηση και Ανάδειξη του Πολιτιστικού Αποθέματος της Λέσχης Πλωμαρίου “Βενιαμίν ο Λέσβιος”. Πηγή: SearchCulture.gr <https://www.searchculture.gr/aggregator/edm/BENIAMIN/000053-:11>

<sup>377</sup> Διονύσιος Κόκκινος. *Βικιπαίδεια, Η Ελεύθερη Εγκυκλοπαίδεια*. [Διονύσιος Κόκκινος - Βικιπαίδεια](#)

<sup>378</sup> Λούδη, Α., ο.π.

<sup>379</sup> Giuseppe Palanti (1914) Print Ricordi-Milan, Library and archive of the Museo Teatrale alla Scala, Milan, Italy. Πηγή: Google Arts & Culture [Poster for Francesca da Rimini by Riccardo Zandonai - Giuseppe Palanti \(Milano, 30 luglio 1881 – Milano, 23 aprile 1946\) — Google Arts & Culture](#)

<sup>380</sup> Wikipedia contributors. (2024). Francesca da Rimini (Zandonai). In Wikipedia, The Free Encyclopedia. [Francesca da Rimini \(Zandonai\) - Wikipedia](#)

<sup>381</sup> Faculty of Musicology, University of Pavia [Wayback Machine](#)

<sup>382</sup> Francesca da Rimini (D'Annunzio). (2024). *Wikipedia, L'enciclopedia libera*. [Francesca da Rimini \(D'Annunzio\) - Wikipedia](#)



**Εικόνα:** Στιγμιότυπο από την τέταρτη πράξη της όπερας *Francesca da Rimini* του Zandonai. Το φινάλε, λίγο πριν πέσει η αυλαία -ο Τζοβάννι έχει μόλις μαχαιρώσει τους δύο εραστές οι οποίοι, μερικές στιγμές πριν ξεψυχήσουν, ανταλλάσουν το τελευταίο φιλί.

Το έργο δεν περιλαμβάνεται συχνά στο ρεπερτόριο των λυρικών θεάτρων. Η φωτογραφία εδώ είναι στιγμιότυπο από βιντεοσκοπημένη αναμετάδοση του Mezzo TV<sup>383</sup>. Πρόκειται για παραγωγή της Εθνικής Όπερας του Παρισιού (Opéra Bastille, Φεβρουάριος 2011) σε ανέβασμα του σκηνοθέτη Giancarlo del Monaco, με την σοπράνο Svetla Vassileva και τον τενόρο Roberto Alagna στους πρωταγωνιστικούς ρόλους.<sup>384</sup>

Η σύμβαση που υιοθετείται στο σενάριο, κατά την οποία ακολουθούμε τους δύο εραστές αμέσως **μετά τον θάνατό τους**, αναπτύσσει μια ιστορία “εναλλακτικής πραγματικότητας” στη μετά θάνατον ζωή. Μέσω αυτής της προσέγγισης, το σενάριο εστιάζει στο κομμάτι της ιστορίας που δεν έχει ειπωθεί ποτέ ξανά:

*What if...? Τι θα γινόταν αν ο θάνατος των δύο εραστών ήταν μονάχα η αρχή της ιστορίας τους; Αν τους ακολουθούσαμε στη μετά θάνατον ζωή για να δούμε τι γίνεται ακριβώς μετά τον θάνατό τους;*

Αυτή είναι η ειδοποιός διαφορά σε σχέση με όλα τα άλλα έργα που έχουν δημιουργηθεί με θέμα τους δύο εραστές: παντού βλέπουμε την ιστορία με χρονική σειρά, από την αρχή με κατεύθυνση προς το τέλος. Στο σενάριο αυτό, όμως, παίρνουμε την ιστορία

<sup>383</sup> Πηγή YouTube: [R. ZANDONAI: Francesca da Rimini \(Paris, 2011\)](#)

<sup>384</sup> Scholler, C. (2011). *Francesca da Rimini à Bastille : En fermant les yeux III - ResMusica*. ResMusica; ResMusica | Musique classique et danse : actualités, critiques et analyses. <https://www.resmusica.com/2011/02/03/en-fermant-les-yeux-iii/>

από το τέλος με κατευθυνση την αρχή, ώστε να μπορέσουμε να δούμε την επόμενη μέρα μετά τον θάνατο.

**Ο θάνατος δεν είναι, λοιπόν, το τέλος της ιστορίας, αλλά μονάχα η αρχή, μονάχα μια μετάβαση σε μια νέα κατάσταση, σε έναν νέο κύκλο ύπαρξης. Σε αυτό το “μετά” δεν βρίσκεται η ανυπαρξία, αλλά μια καινούρια αρχή, μια δεύτερη ευκαιρία. Η ιστορία μετά τον θάνατο είναι μια ιστορία που συνεχίζεται για πάντα. Όπως γράφει η Ιουλία Πιτσούλη στη *Μυστική Οδύσσεια* (2005): “θάνατος δεν υπάρχει! Υπάρχει μόνο μια αλλαγή”<sup>385</sup>.**



**Εικόνες:** Αριστερά, σκίτσο του *Le théâtre illustré*<sup>386</sup> που δείχνει τη σκηνή του προλόγου, από την πρώτη παραγωγή της όπερας *Françoise de Rimini* του Ambroise Thomas, σε τέσσερις πράξεις, με πρόλογο και επίλογο. Λιμπρέτο: Michel Carré και Jules Barbier. Πρεμιέρα: Palais Garnier, Παρίσι, Απρίλιος 1882<sup>387</sup>. Δεξιά: Σκίτσα της V. Bushina για τα κοστούμια της Φραντσέσκα και του Πάολο<sup>388</sup> για την πρεμιέρα της όπερας *Francesca da Rimini* του Sergei Rachmaninoff, σε πρόλογο, δύο ταμπλό και επίλογο. Λιμπρέτο: Modest Il'yich Tchaikovsky (αδελφός του Τσαϊκόφσκι). Πρεμιέρα: Θέατρο Μπολσόι, Μόσχα, Ιανουάριος 1906<sup>389</sup>.

Οι δύο παραπάνω όπερες ακολουθούν πιστά την δομή του άσματος E, όπως γράφτηκε από τον Δάντη. Και τα δύο έργα έχουν **πρόλογο και επίλογο**, πράγμα που δίνει την αίσθηση ότι η ιστορία ξεκινάει από το τέλος: και στις δύο περιπτώσεις, στην εισαγωγή βλέπουμε τους εραστές ήδη νεκρούς στην Κόλαση ενώ ο Δάντης τους

<sup>385</sup> Πιτσούλη, Ι. (2005). *Μυστική Οδύσσεια*. Αθήνα: Εκδόσεις Έσοπτρον.

<sup>386</sup> Bibliothèque nationale de France <http://gallica.bnf.fr/ark:/12148/btv1b8437684t>

<sup>387</sup> Wikipedia contributors. (2024). *Françoise de Rimini*. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. [Françoise de Rimini - Wikipedia](#)

<sup>388</sup> [File:V. Bushina. Costume sketches by Francesca and Paolo for the first production. Bolshoi Theater. 1906.jpg - Wikipedia](#)

<sup>389</sup> Wikipedia contributors. (2024). *Francesca da Rimini (Rachmaninoff)*. In Wikipedia, The Free Encyclopedia. [Francesca da Rimini \(Rachmaninoff\) - Wikipedia](#)



ζητάει να του πουν την ιστορία τους. Πρόκειται όμως για μια “ψευδαίσθηση” **αρχής από το τέλος**, καθώς στη συνέχεια των έργων, έχουμε την αφήγηση όλης της ιστορίας μέσω **flashback**. Επομένως ο πρόλογος και ο επίλογος λειτουργούν σαν **μηχανισμοί πλαισίωσης (framing device)** μιας μεγάλης αναδρομής στο παρελθόν<sup>390</sup>, και όχι ως μια σύμβαση του τύπου “Τι γίνεται μετά τον θάνατο”, όπως συμβαίνει στο σενάριο.

### 9.3. Παίζοντας με την Ιστορία

Το στοιχείο του **αναχρονισμού** παίζει σημαντικό ρόλο στον τρόπο που είναι δομημένη η αφήγηση, δημιουργώντας σουρεαλιστικές συνθήκες. Αυτά τα “εκτός τόπου και χρόνου” στοιχεία, ο Βαλούκος (2001) με χιουμοριστική διάθεση τα αποκαλεί “διακεκριμένα λογοτεχνικά μαργαριτάρια” αναφερόμενος στον τρόπο που ο Σαίξπηρ τοποθετεί, για παράδειγμα: “ένα ρολόι στη Ρώμη του Καίσαρα, μπιλιάρδα στην Αίγυπτο της Κλεοπάτρας, μιλά για Αθηναίους γερουσιαστές, τοποθετεί θάλασσα στη Βοημία, επιβιβάζει τον Πρόσπερο σε πλοίο στο Μιλάνο, ονομάζει δούκα τον Θησέα, και πολλά άλλα”<sup>391</sup>.

Αν και στη Γη οι εποχές και τα γεγονότα εξελίσσονται με τη σωστή χρονολογική σειρά, και ακολουθούνται οι κανόνες της εκάστοτε χρονικής περιόδου, παράταιρα ιστορικά στοιχεία που ανήκουν σε μελλοντικές εποχές τοποθετούνται σε παρελθοντικά χρονικά πλαίσια. Όπως ήδη αναφέρθηκε, φορέας όλων αυτών είναι ο Δάντης: εκείνος, ζώντας στο άχρονο αιώριο παρόν της Κόλασης και απορροφώντας από εκεί στοιχεία από όλες τις εποχές που πέρασαν και θα περάσουν μπροστά απ’ τα μάτια της ανθρωπότητας, γίνεται κομιστής των στοιχείων αυτών κατά τη διάρκεια του πήγαινε-έλα του μεταξύ Κόλασης και Γης ενώ ακολουθεί το ζευγάρι, και εισάγει το εξωπραγματικό στοιχείο στην πραγματικότητα της Γης. Έτσι, για παράδειγμα, κάνει την εμφάνισή της μια φωτογραφική μηχανή στην Αγγλία του 1820, χρόνια πριν ανακαλυφθεί η φωτογραφία στην πραγματικότητα -ίσως να ήταν αυτός ο εφευρέτης της;...

Πράγματι, ο Δάντης στο σενάριο είναι ένας αληθινός **χρονοταξιδευτής**, ή καλύτερα ένας Αφέντης του Χρόνου. Λειτουργεί επεμβατικά, όπως συνηθίζεται στις ταινίες που περιέχουν τη σύμβαση του ταξιδιού στον χρόνο -όχι, όμως, για να διορθώσει με τις πράξεις του κάτι που έχει συμβεί στο παρελθόν, αλλά για να επηρεάσει με τις πράξεις του το μέλλον και -σύμφωνα με τα κίνητρά του ως χαρακτήρα στο σενάριο- να φροντίσει ώστε το ζευγάρι

<sup>390</sup> Heil, J.-P., ο.π.

<sup>391</sup> Βαλούκος, ο.π.



να συναντήσει τον θάνατο ξανά και ξανά, βάσει του συμβολαίου που έχει υπογράψει μαζί τους. Για να το κάνει αυτό, έχει τη δυνατότητα να μπεινοβγαίνει μεταξύ των δύο κόσμων μέσω ενός περάσματος που οδηγεί στα παρασκήνια του τσίρκου.

### 9.3.1. Ιστορική Μυθοπλασία;

Παράλληλα, το παιχνίδι με την έννοια του χρόνου χτίζει ένα αφήγημα που ανήκει στη σφαίρα αυτού που ονομάζουμε **alternate history** και **secret history**:

- Είτε η ιστορία εκτροχιάζεται και έχουμε μια εναλλακτική πραγματικότητα -για παράδειγμα, στην Κόλαση χαρακτήρες διαφορετικών χρονικών περιόδων εμφανίζονται μαζί και αλληλεπιδρούν-,
- είτε στη Γη ιστορικά γεγονότα και προσωπικότητες παρουσιάζονται “πειραγμένα” (δηλ., τα γεγονότα “μιξάρονται” ή εφευρίσκονται καινούρια γεγονότα από την αρχή).
- Παράλληλα, η παρουσία του Δάντη στη Γη επηρεάζει τη ροή της ιστορίας των εραστών -η κατάληξη των γεγονότων είναι πάντα η ίδια (ο θάνατος του ζευγαριού), όμως με την επέμβαση του Δάντη αυτό γίνεται κάθε φορά μέσω διαφορετικής οδού.

### 9.4. Ιστορίες από το Παρελθόν

Οι **αναμνήσεις** και οι **ιστορίες από το παρελθόν** είναι δύο σημαντικές έννοιες που διερευνώνται θεματικά στο σενάριο, ενώ, μέσω του μηχανισμού της *mise en abyme*, αναπτύσσονται πολλαπλές ιστορίες μέσα σε ιστορίες ώστε να τεθεί το ερώτημα: «Από πού έρχεται η **έμπνευση** για ένα έργο τέχνης;».

Οι ιστορίες που κουβαλάμε από το παρελθόν είναι το σπίτι μας, μέρος της ταυτότητάς μας, η κληρονομιά μας αλλά και αυτό που θα αφήσουμε πίσω μας όταν πια δε θα είμαστε εδώ. Η **ενθύμηση** αυτών των ιστοριών είναι αυτή που μπορεί να τις κρατήσει ζωντανές και να χαρίσει αιώνια ζωή στους πρωταγωνιστές τους.

Το ζήτημα των αναμνήσεων εντοπίζεται στην καρδιά του άσματος Ε' της *Κόλασης*, όταν η Φραντσέσκα λέει στον Δάντη: "Nessun maggior dolore che ricordarsi del tempo felice ne la miseria" (*Inferno*, V:121-123), σε ελεύθερη μετάφραση, “Δεν υπάρχει μεγαλύτερη οδύνη απ’ την ενθύμηση στιγμών χαράς μέσα στη δυστυχία<sup>392</sup>”.

Οι ιστορίες από το παρελθόν είναι η κινητήρια δύναμη του παρόντος και του μέλλοντος και, μέσα από αυτές, το σενάριο επιδιώκει να ανιχνεύσει την πηγή της καλλιτεχνικής έμπνευσης και να αναδείξει τη **μνήμη ως τη ρίζα της καλλιτεχνικής**

<sup>392</sup> Μετάφραση της γράφουσας.



**δημιουργίας.** Έχοντας αυτή την ιδέα ως κεντρικό άξονα στο σενάριο, επομένως, χτίζεται μια ιστορία που μιλάει για τη **δύναμη της αφήγησης ιστοριών.** Η αφήγηση μιας ιστορίας (ειδικά στο σινεμά) είναι σαν μια **μηχανή του χρόνου:** μπορεί να μας ταξιδέψει σε μια άλλη εποχή, μπορεί να φέρει πίσω στη ζωή έναν άλλο χωροχρόνο. Βλέποντας μια ταινία, απολαμβάνοντας ένα έργο τέχνης, είναι σαν να ανοίγουμε το χρονοντούλαπο της ιστορίας. Όταν ξαναλέμε μια ιστορία, τότε θυμόμαστε, και άρα κρατάμε ζωντανό κάτι που έχει χαθεί εδώ και πολύ καιρό. Όπως και το ταξίδι στο χρόνο, όπως και η μετεμψύχωση –έτσι και η αφήγηση ιστοριών μοιάζει να είναι το τέλειο όχημα για την επίτευξη της **αθανασίας.**

Ο πνευματικός αναζητητής πρέπει να καταδυθεί στα βάθη του παρελθόντος –ατομικού και συλλογικού- και να αντλήσει από αυτό την αναγκαία κατανόηση για την περαιτέρω πορεία του. Αντικρίζουμε έτσι τη μεγάλη εικόνα της ζωής μας. Βλέποντας το παρελθόν κατανοεί τις αιτίες του παρόντος του και την ατομική του ευθύνη στη διαμόρφωση του μέλλοντός του (Πιτσούλη, 2005)<sup>393</sup>.

Η ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα είναι μια κλασική ιστορία αγάπης που είναι γραμμένη στη **συλλογική μας μνήμη** -είναι ένα κληροδότημα από το παρελθόν. Και θυμόμαστε τους πρωταγωνιστές αυτής της ιστορίας διότι *κάποιοι*, μέσα από τα βάθη των αιώνων, έλεγαν ξανά και ξανά αυτή την ιστορία (**αναδιήγηση**) και την πρόσφεραν σαν **κληρονομιά** στους επόμενους. **Οι καλλιτέχνες.**



---

<sup>393</sup> Πιτσούλη, ο.π.





## Μεταβάσεις

### 10.1. Αναζητώντας το Χαμένο Εύρημα

Ήδη είδαμε τον Βαλούκο να κάνει λόγο για έναν χώρο ο οποίος μπορεί να συνδέσει διαφορετικά επεισόδια και χαρακτήρες μεταξύ τους -στην περίπτωση μας, αυτός ο χώρος είναι η Κόλαση, όπου επιστρέφουμε στις ενδιάμεσες σκηνές των ταξιδιών στη Γη και οι οποίες δρουν σαν ένας συνδετικός ιστός. Τελικά, όμως, είναι απλώς ένας χώρος αρκετός για να υποστηρίξει αυτή την χωροχρονική μετατόπιση και να συνδέσει αρμονικά μεταξύ τους τα διαφορετικά επεισόδια;

Ειδικά εφόσον τα μεμονωμένα επεισόδια (όπως θα δούμε και στη συνέχεια) χτίζονται το ένα πάνω στο άλλο, γίνεται φανερό ότι απαιτείται μια κάποιου είδους **σύμβαση** με πιο ισχυρά θεμέλια που να διατρέχει όλη την πλοκή και να μπορεί να βοηθήσει το σχήμα αυτό να λειτουργήσει πιο ομαλά. Κάποιο **τρικ/ εύρημα**, ή **μοτίβο** που, αφενός μεν να ενεργοποιεί την επιστροφή στη ζωή, αφετέρου δε, να δίνει το έναυσμα για τη **μετάβαση** σε αυτή τη νέα συνθήκη στη Γη. Στο σενάριο υπάρχουν έξι σεκάνς/ επεισόδια, και αντίστοιχα πρέπει να τοποθετηθούν άλλοι τόσοι συνδετικοί κρίκοι ανάμεσά τους.

- Πώς, λοιπόν, πραγματοποιείται κάθε φορά η **μετατόπιση στον χώρο και στον χρόνο**; και επίσης,
- για ποιόν λόγο είναι απαραίτητη η ύπαρξη ενός μοτίβου για να καταστεί δυνατή η μετάβαση;

Εφόσον υπάρχει **επαναληπτική αφήγηση** στο σενάριο, το **μοτίβο** είναι μια απαραίτητη λειτουργία ώστε να μπορέσει να μπει η πλοκή στη σειρά, σαν ένα παζλ, και να “τρέξει” σωστά το **σχήμα των επαναλαμβανόμενων επιστροφών** στη Γη.



Ο βασικότερος λόγος, όμως, για τον οποίο χρειαζόμαστε κάποιο εύρημα σχετίζεται με την εμπειρία του κοινού της (εν δυνάμει) ταινίας. Μέσω μιας σύμβασης, κατανοητής από όλους τους θεατές, θα μπορέσουμε να παρακολουθήσουμε καλύτερα το σχήμα των επιστροφών αλλά και να κατανοήσουμε τόσο τις χωροχρονικές μετατοπίσεις όσο και την συνάφεια των μεμονωμένων ιστοριών μεταξύ τους.

Έχουμε ήδη αναλύσει το πώς η **χωροχρονική μετατόπιση** (το “**ταξίδι στον χρόνο**”) πυροδοτείται από την **μετεμψύχωση**, και θα δούμε αναλυτικά στη συνέχεια τον τρόπο που αυτές οι μεμονωμένες ιστορίες μπαίνουν η μια μέσα στην άλλη.

Επομένως,

- πώς θα φανεί ξεκάθαρα ότι πράγματι υπάρχει συνάφεια και αιτιακή σχέση μεταξύ των μεμονωμένων ιστοριών/επεισοδίων;

Και το κυριότερο,

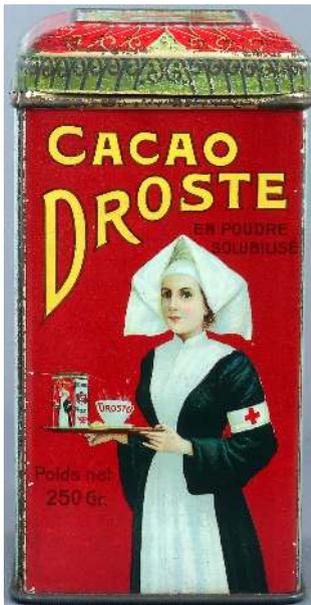
- πώς θα αποδοθεί ξεκάθαρα όλο αυτό το σχήμα της ιστορίας; Τι είδους οπτικό μοτίβο χρειαζόμαστε;

#### **10.1.1. Το Μοτίβο της Μετατόπισης**

Για να λυθεί ο παραπάνω “γρίφος”, υιοθετήθηκε ένα μοτίβο που να συνομιλεί με την ίδια την **αφηγηματική τεχνική των “ιστοριών μέσα σε ιστορίες” (stories-within-stories, mise en abyme)**.

Πιο συγκεκριμένα, το μοτίβο που επιλέχθηκε αντλεί στοιχεία από το **φαινόμενο Ντρόστε (Droste effect)**, στο οποίο, όπως είδαμε και παραπάνω, το αντίγραφο μιας εικόνας τοποθετείται μέσα στην ίδια την εικόνα ώστε να δημιουργείται μια επαναλαμβανόμενη οπτική ακολουθία, ένα καθρέφτισμα του εαυτού μέσα στον εαυτό. Το ίδιο συμβαίνει και με τη “**μπάμπουσκα**” (**matryoshka, ματριόσκα**), όπου η μια κούκλα φωλιάζει μέσα σε μια άλλη παρόμοια κούκλα και αυτή η τοποθέτηση επαναλαμβάνεται για τουλάχιστον πέντε φορές (το κλασικό σύνολο μπάμπουσκας αποτελείται από έξι κούκλες).

Όλα τα παραπάνω μοτίβα σχηματοποιούν/ οπτικοποιούν την ιδέα της “**ιστορίας μέσα στην ιστορία**” και της **επαναληπτικότητας (recurrence)**. Πρόκειται, ουσιαστικά, για μια κατά δύναμιν αναπαράσταση του απείρου (**infinity**) που συμβολικά σχετίζονται με έννοιες όπως η **(αυτο)αντανάκλαση (reflection, realization)** και ένας **κύκλος** που ποτέ δεν κλείνει, όπως σε μια **σπείρα (endless cycle)**.



**Εικόνα<sup>394</sup>:** Το φαινόμενο **Ντρόστε** πήρε το όνομά του από την ολλανδική μάρκα ροφήματος κακάο στη συσκευασία του οποίου πρωτοεμφανίστηκε αυτό το οπτικό μοτίβο. Στην παραπάνω εικόνα βλέπουμε την πρωτότυπη συσκευασία του κακάο Droste (1904), σχεδιασμένη από τον Jan Misset.

Στο σχέδιο του κουτιού απεικονίζεται μια νοσοκόμα που κρατάει έναν δίσκο πάνω στον οποίο υπάρχει ένα κουτί κακάο πάνω στο οποίο απεικονίζεται το ακριβώς ίδιο σχέδιο του κουτιού με την νοσοκόμα που κρατάει τον δίσκο με το κουτί... Το είδωλο της εικόνας τοποθετείται σε μικρογραφία μέσα στην ίδια την εικόνα -αυτή η **οπτική ακολουθία** συνεχίζει να επαναλαμβάνεται (**recurrence**) μέχρι όσο μπορεί να δει το μάτι και ακόμα παραπέρα (**άβυσσος**).

**Εικόνα<sup>395</sup>:** Η πρωτότυπη αφίσα του Benjamin Rabier με το λογότυπο του γαλλικού τυριού *La Vache qui Rit* (*Η αγελάδα που γελά*) της Fromageries Bel (1926). Στα σκουλαρίκια της αγελάδας επαναλαμβάνεται η εικόνα της αγελάδας. Άλλο ένα παράδειγμα του φαινομένου.



<sup>394</sup> [File:Droste Cacao - Pastilles blikje van 250 gram, foto 1.JPG - Wikimedia Commons](#)

<sup>395</sup> <http://catalogue.bnf.fr/ark:/12148/cb41419599z>

Στο video art και στη ζωγραφική, το συγκεκριμένο εφέ το συναντάμε σε ακόμα μια μορφή: στο λεγόμενο **infinite zoom**. Αυτή η τεχνική είναι που εν τέλει αξιοποιήθηκε σαν **βασική φόρμα** για τις μεταβάσεις του σεναρίου. Η συγκεκριμένη επιλογή έγινε γιατί, μέσω αυτού του εφέ, μπορεί να αποδοθεί οπτικά και με πολύ δυνατό τρόπο η σύνδεση όλων των ιστοριών μεταξύ τους και ο τρόπος που η μια μπαίνει μέσα στην άλλη. Ταυτόχρονα, το ίδιο σχήμα εφαρμόστηκε σε όλες τις μετατοπίσεις, χτίζοντας έτσι έναν **ενιαίο οπτικό κώδικα** που, σαν μοτίβο, μας κάνει να καταλάβουμε ότι περνάμε σε μια καινούρια επιστροφή.



**Εικόνες: Δύο βίντεο - παραδείγματα.**

Αριστερά<sup>396</sup>: Infinite zoom art από τον καλλιτέχνη Osman Kubat στο οποίο εμφανίζονται διάσημα έργα τέχνης να κρύβονται μέσα σε άλλα έργα τέχνης. Σύνδεσμος: [Opere artistiche famose ad opera di Osman Kubat](#).

Δεξιά<sup>397</sup>: infinite zoom που δημιουργήθηκε με τη χρήση του συστήματος τεχνητής νοημοσύνης DALL-E 2 της OpenAI, το οποίο παράγει εικόνες από περιγραφές κειμένου. Σύνδεσμος: [DALLE-2 Infinite Zoom!](#)

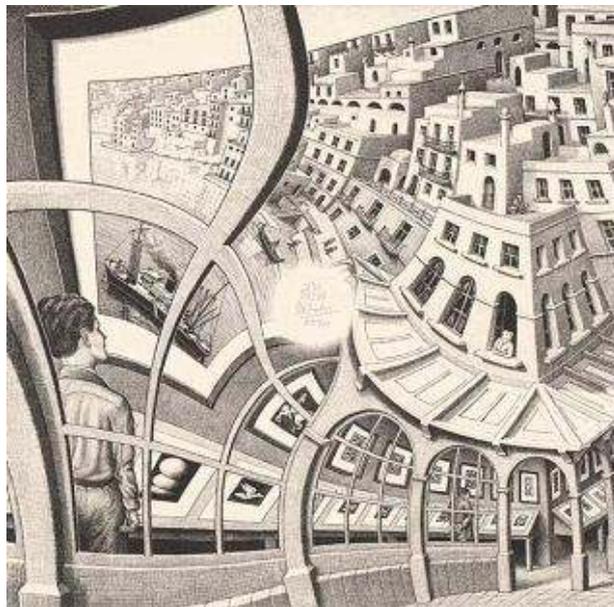
Και στα δύο παραδείγματα φαίνεται πώς μια σειρά από εικόνες συνδέονται μεταξύ τους με τέτοιο τρόπο ώστε να δίνουν την αίσθηση ότι ζουμάρουμε συνεχώς προς τα μέσα (ή προς τα έξω). Όλο αυτό λειτουργεί με παρόμοιο τρόπο με το εφέ Ντρόστε, καθώς η μια εικόνα περιέχει την άλλη, και η κάθε εικόνα δημιουργείται με βάση την προηγούμενη, προσθέτοντας νέα στοιχεία και λεπτομέρειες καθώς προχωράμε. Δημιουργείται έτσι η αίσθηση μιας **αλυσίδας** και η ψευδαίσθηση της **αβύσσου**.

<sup>396</sup> [Opere artistiche famose racchiuse in una videoproiezione illusionista](#)

<sup>397</sup> Dalle Creationist [DALLE-2 Infinite Zoom! - YouTube](#)

Σύμφωνα με τους Sommers και Lechner (2024), το εφέ του infinite zoom έχει τις ρίζες του στο έργο του Ολλανδού καλλιτέχνη M. C. Escher, που συχνά χρησιμοποιούσε το εφέ Ντρόστε στα έργα του με στόχο να δημιουργήσει την ψευδαίσθηση του απείρου και να θολώσει τα όρια της πραγματικότητας:

After the advent of the digital age, a group of mathematicians working under Hendrik Lenstra analyzed the mathematical structure of *Print Gallery* and developed a computer algorithm to transform images into looping spirals as Escher did or to create an infinite zooming effect in animations. (Sommers & Lechner, 2024)<sup>398</sup>



**Εικόνα**<sup>399</sup>: *Print Gallery*. Λιθογραφία του M. C. Escher (1956). Το έργο αναπαριστά μια πινακοθήκη που εμπεριέχει το αντίγραφο της ίδιας της πινακοθήκης σε πιο μικρή κλίμακα και στριφογυρισμένο ώστε να δημιουργήσει ένα **εφέ σπείρας**.

Η χρήση του φαινομένου Ντρόστε εδώ σχηματίζει μια λούπα εγκιβωτισμών. Η πόλη εμπεριέχει την πινακοθήκη, η πινακοθήκη εμπεριέχει την λιθογραφία, που εμπεριέχει την πόλη, που εμπεριέχει την πινακοθήκη, που εμπεριέχει τη λιθογραφία... Όπως το θέτει ο Douglas Hofstadter (*Gödel, Escher, Bach*, 1979): “The gallery is physically in the town (**"inclusion"**); the town is artistically in the picture (**"depiction"**); the picture is mentally in the person (**"representation"**)”<sup>400</sup>.

<sup>398</sup>Sommers, J., & Lechner, T. (2024). *How to create the Droste effect* | Adobe. Adobe.com.

<https://www.adobe.com/creativecloud/photography/discover/droste-effect.html>

<sup>399</sup> [File:Print Gallery by M. C. Escher.jpg - Wikipedia](#)

<sup>400</sup> Wikipedia contributors. (2024). Print Gallery (M. C. Escher). In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Print Gallery \(M. C. Escher\) - Wikipedia](#)



## 10.2. Format Χωροχρονικών Μεταβάσεων

Ας εξετάσουμε, λοιπόν, πιο αναλυτικά τον τρόπο λειτουργίας και τη δομή των μεταβάσεων που εφαρμόζεται σε καθεμία από τις επιστροφές των δύο εραστών στη Γη. Η ίδια φόρμα-δομή χρησιμοποιείται με ανάλογο τρόπο σε όλες τις μεταβάσεις (σαφώς, με ορισμένες απαραίτητες την κάθε φορά προσαρμογές στη μορφή).

Συνολικά υπάρχουν στο σενάριο έξι επιστροφές, και άρα ισάριθμες μεταβατικές σκηνές πριν από την καθεμία. Ακολουθεί ως παράδειγμα από το σενάριο μια από αυτές τις μεταβάσεις:

Πιάνει πάλι το στυλό και σκύβει στο χειρόγραφο του...

ΜΕΤΑΒΑΣΗ ΣΤΗΝ 1<sup>Η</sup> ΕΠΙΣΤΡΟΦΗ

-- ΠΑΝΩ ΣΤΟ ΧΑΡΤΙ -- γράφει τον τίτλο: "ΙΤΑΛΙΑ, 1590" κι από κάτω: "Το κόλπο του γάμου."

-- ΤΑ ΓΡΑΜΜΑΤΑ -- αλλάζουν μορφή καθώς ενώνονται με κάποια άλλα γράμματα, ζωγραφισμένα...

-- ΠΑΝΩ ΣΕ ΕΝΑΝ ΤΟΙΧΟ -- από όπου κινούμαστε ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΞΩ... ώσπου φαίνεται ότι τα γράμματα είναι μέρος...

-- ΜΙΑΣ ΕΠΙΓΡΑΦΗΣ -- που ανακοινώνει μια θεατρική παράσταση: "Δείτε την απίστευτη ιστορία ενός γάμου που στήθηκε σαν πλεκτάνη! Μια κωμωδία βασισμένη σε αληθινά ιστορικά γεγονότα! Πάθος! Τντριγκα! Το μεγαλύτερο θέαμα της σεζόν!". Συνεχίζουμε να κινούμαστε ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΞΩ... για να αποκαλυφθεί σταδιακά η εικόνα στο σύνολό της...

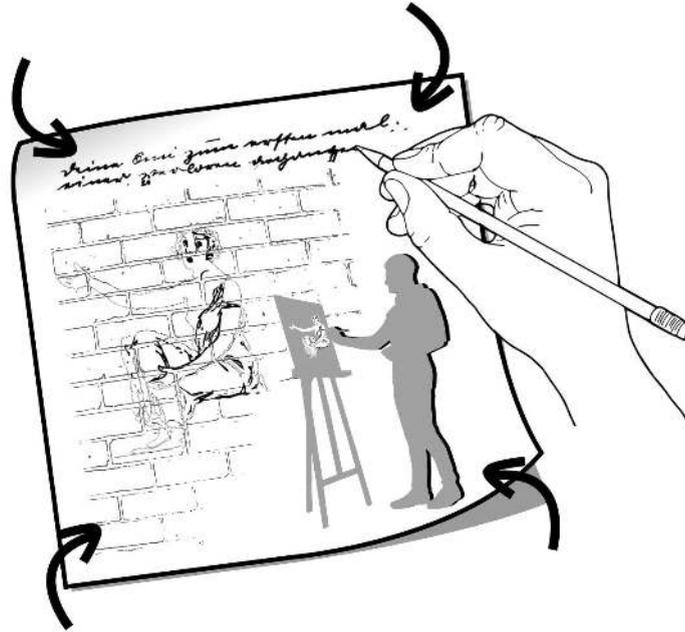
-- ΜΙΑ ΤΟΙΧΟΓΡΑΦΙΑ -- η μορφή της ΦΡΑΝΤΣΕΣΚΑ είναι ζωγραφισμένη πάνω από τα γράμματα -ντυμένη με θεατρικό κοστούμι και σε ρομαντική πόζα, σε κλίμακα μεγαλύτερη από το φυσικό μέγεθος. Κινούμαστε κι άλλο ΠΡΟΣ ΤΑ ΕΞΩ...

-- ΕΝΑΣ ΖΩΓΡΑΦΟΣ -- ανεβασμένος σε μια σκάλα, βάζει τις τελευταίες πινελιές...

ΕΞ. ΠΛΑΤΕΙΑ ΧΩΡΙΟΥ/ΠΑΛΙΟ ΚΑΜΠΑΝΑΡΙΟ (ΙΤΑΛΙΑ, 1590) - ΜΕΡΑ

...ΠΑΝΩ ΣΤΟΝ ΜΙΣΟΓΚΡΕΜΙΣΜΕΝΟ ΤΟΙΧΟ.

Μελετώντας αυτό το παράδειγμα, μπορούμε να σημειώσουμε τα στάδια-βήματα μέσα από τα οποία περνάμε κατά τη διάρκεια της μετάβασης. Το πρότυπο έχει ως εξής:



**Διάγραμμα 14<sup>401</sup>:** Σχηματική κατά προσέγγιση απεικόνιση του προτύπου μεταβάσεων. Μπορούμε στο σχήμα να δούμε την κίνηση προς τα μέσα, αλλά και τα πολλαπλά επίπεδα “ιστοριών μέσα σε ιστορίες”.

1. Τελευταίες στιγμές της ενδιάμεσης συνδετικής σκηνής όπου επιστρέφουμε στην Κόλαση. Βλέπουμε τον Δάντη στο γραφείο του στο τσίρκο να αρχίζει να γράφει στο χειρογράφο του (ή να κάνει κάποια άλλη δράση ανάλογη).

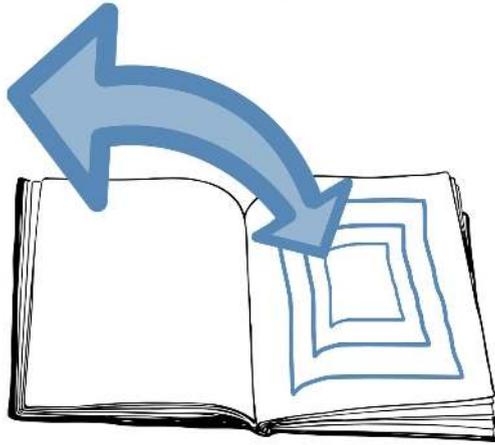
*Σημείωση:* Το στοιχείο που εισάγεται εδώ είναι ότι, μέσα από το χειρόγραφο του Δάντη, βλέπουμε να γράφονται για πρώτη φορά μπροστά στα μάτια μας τόσο το βιβλίο του (η “Κωμωδία” του), όσο και η ίδια την ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα. Η ύπαρξη (κάθε μορφής) **βιβλίων**, η αναπαράσταση της πράξης **ανάγνωσης**, και η έννοια του “**έργου εν τη γενέσει**” διατρέχουν όλο το σενάριο, καθώς, σε πολλές περιπτώσεις, συμμετέχουμε στη διαδικασία δημιουργίας των έργων που παρουσιάζονται -για παράδειγμα, παρακολουθούμε τις πρόβες ενός θεατρικού έργου, ή το σκιτσάρισμα για το προσχέδιο ενός πίνακα. Επομένως, τίποτα δεν είναι ακόμα τετελεσμένο, όλα έχουν μια γεύση παροδικού, όλα βρίσκονται ακόμα στο κατώφλι μεταξύ φανταστικού και πραγματικού.

<sup>401</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



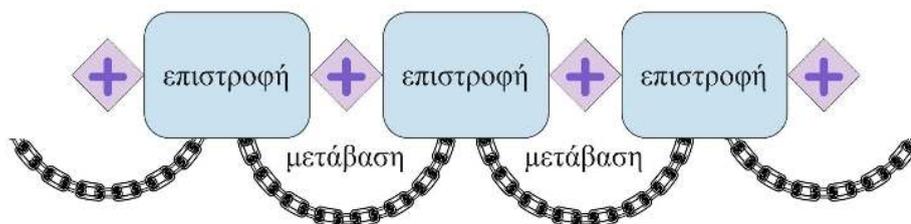
2. Έναρξη της μετάβασης στην επόμενη επιστροφή -φορμάρεται στο σενάριο σαν σκηνή-**montage**.
3. Βλέπουμε τι είναι αυτό που γράφει στα χαρτιά του ο Δάντης (ή, εναλλακτικά, διαβάζουμε τις σελίδες ενός ημερολογίου, μιας εφημερίδας, μιας αφίσας, μιας επιγραφής, μιας πρόσκλησης, αφού πρώτα έχουμε εισέλθει στο νέο περιβάλλον). Διαβάζουμε, υπό τη μορφή ενός εν είδει **superimpose**, έναν **τίτλο** με το μέρος και την εποχή όπου θα μεταφερθούμε στη συνέχεια, αλλά κι έναν **υπότιτλο** που περιγράφει με μια φράση-κλειδί τη θεματολογία της καινούριας επιστροφής (ποιό “κεφάλαιο”/ κομμάτι της ιστορίας πρόκειται να παρακολουθήσουμε -πχ., “Το κόλπο του γάμου”).
4. Αρχίζει να πραγματοποιείται μια διπλή **κίνηση**, αφενός μεν σαν “**zoom**” προς τα μέσα (ή προς τα έξω), αφετέρου δε, σαν ένα ταυτόχρονο **match cut**. Περνάμε, για παράδειγμα, μέσα από το χαρτί, έπειτα τα γράμματα ενώνονται με κάποια άλλα γράμματα σε έναν τοίχο, η εικόνα μοιάζει να ζωντανεύει, μπαίνουμε στον καινούριο χώρο, κλπ. Αυτές οι **δύο παράλληλες κινήσεις** έχουν μεγάλη σημασία για τη δομή της μετάβασης, διότι:
  - i) μέσω αυτών πραγματοποιείται η **χωρική μετατόπιση** (από τον φανταστικό χώρο της Κόλασης περνάμε στον πραγματικό χώρο της Γης, ή/και από τον χώρο της προηγούμενης επιστροφής στον χώρο της επόμενης), αλλά και
  - ii) δημιουργείται μια ταύτιση/ **καθρέφτισμα** μέσω του **match cut**, καθώς ενώνονται δύο παρόμοια **αντικείμενα**, και άρα συνδέονται με μια σχέση αιτιακή οι κόσμοι των δύο γειτονικών επιστροφών (πχ. ένας πίνακας από την προηγούμενη επιστροφή “μεταμορφώνεται” σε έναν άλλον ίδιο πίνακα που βρίσκεται στον τοίχο ενός σαλονιού στη Γη). Καθώς οι επιστροφές χτίζονται η μία πάνω στην άλλη, αυτό το αντικείμενο (διαφορετικό την κάθε φορά) λειτουργεί σαν συνδετικό στοιχείο μεταξύ των επιστροφών αλλά και σαν εν δυνάμει “αποδεικτικό στοιχείο” της προηγούμενης ενσάρκωσης στην επομένη.





**Διάγραμμα 15**<sup>402</sup>: Αμφίδρομες κινήσεις: zoom in/ zoom out, με κατεύθυνση είτε από έξω προς τα μέσα (απο το μεγάλο προς το μικρό, στην αβυσσο), είτε από μέσα προς τα έξω (από το μικρό στο μεγάλο, από την αρχή στο τέλος).

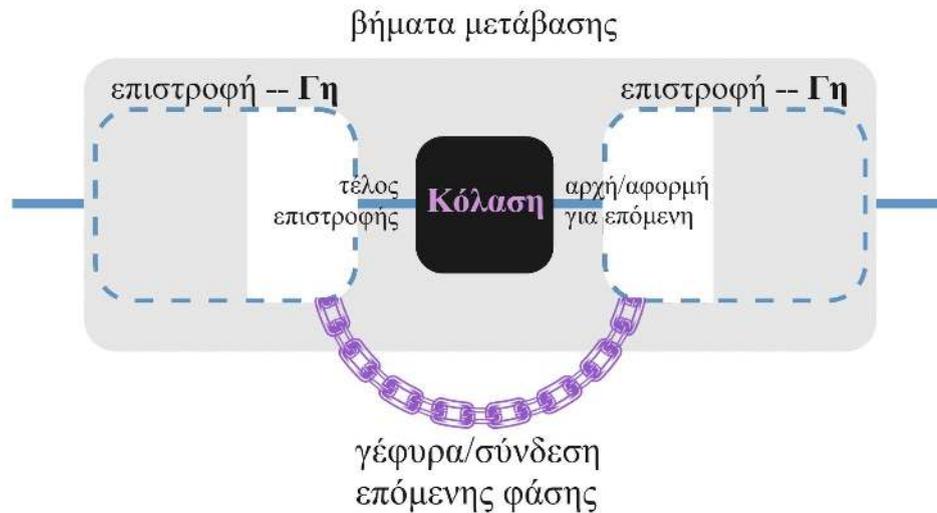
5. Μπαίνοντας στον καινούριο χώρο, μπορεί να ξεκινήσει μια καινούρια **κίνηση αντίθετης κατεύθυνσης** -για παράδειγμα, εάν κινηθήκαμε προς τα μέσα για να μπούμε στο χαρτί, τώρα κινούμαστε προς τα πίσω σαν να κάνουμε zoom out. Έτσι, μέσα από αυτά τα πρώτα στιγμιότυπα, μας αποκαλύπτεται το **καινούριο χωροχρονικό πλαίσιο** και αποτυπώνεται το κλίμα της εποχής με τρόπο άμεσο και καθαρά οπτικό. Οι βοηθητικοί χαρακτήρες αποκτούν σάρκα και οστά, σετάρεται η εκ νέου ενσάρκωση των βασικών πρωταγωνιστών, και ξεκινάμε να “μπαίνουμε” μέσα στο **μίνι σύμπαν** της καινούριας ιστορίας/ επιστροφής.
6. Τέλος, έχοντας πλέον εισέλθει στον κόσμο της Γης, ολοκληρώνεται η σκηνή-montage της μετάβασης και προχωράμε κανονικά στην εξέλιξη της πλοκής. Περνάμε στην πρώτη σκηνή της καινούριας, πλέον, σεκάνς/ επιστροφής.



**Διάγραμμα 16**<sup>403</sup>: Η αλυσίδα διαδοχής επιστροφών - μεταβάσεων σε μακροεπίπεδο.

<sup>402</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.

<sup>403</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνας ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



**Διάγραμμα 17**<sup>404</sup>: Τα βήματα της μετάβασης σε μικροεπίπεδο. Στο διάγραμμα απεικονίζεται το ακριβές σημείο όπου τοποθετείται η μεταβατική σκηνή της Κόλασης, σαν μια “γέφυρα” που συνδέει τις δύο διαφορετικές επιστροφές και οδηγεί από τη μια στην άλλη. Στο ενδιάμεσο αυτό σημείο ουσιαστικά ενώνονται δύο κρίκοι της αλυσίδας.

Στο σημείο τομής μεταξύ επιστροφής και μετάβασης, (δηλαδή ακριβώς μετά ή ακριβώς πριν από την κάθε επιστροφή) βλέπουμε τον Δάντη να γράφει (ή κάτι άλλο ανάλογο), και μετά, με αυτό ως αφορμή, περνάμε “μέσα” στην επόμενη επιστροφή. Κατ’ αυτό τον τρόπο, το τέλος της κάθε επιστροφής γίνεται η βάση πάνω στην οποία πατάει η μεταβατική σκηνή της Κόλασης, ενώ στη συνέχεια η σκηνή της Κόλασης δίνει την αφορμή πάνω στην οποία θα πατήσει η επόμενη επιστροφή.

Έτσι, συνολικά, το σχήμα μοιάζει σαν μια σειρά από κομμάτια παζλ που το ένα κουμπώνει πάνω στο επόμενο για να χτιστεί η αλυσίδα των διαδοχικών φάσεων. Αυτή η αλληλένδετη φύση των μεμονωμένων κομματιών του παζλ σχετίζεται με το ζήτημα της έμπνευσης που μεταφέρεται από επιστροφή σε επιστροφή, από γενιά σε γενιά. Για παράδειγμα, ο Δάντης γυρίζοντας στο γραφείο του στην Κόλαση μετά τη 2η επιστροφή, φέρνει μαζί του το έργο τέχνης που δημιουργήθηκε εκεί (έναν πίνακα), το οποίο στη συνέχεια επανεμφανίζεται στην 3η επιστροφή και γίνεται το “εφαλτήριο” για το επόμενο έργο που θα δούμε να δημιουργείται αμέσως μετά. Με άλλα λόγια, το τέλος της κάθε επιστροφής γίνεται η αφορμή που πυροδοτεί την επόμενη, και την σπιθα που “ξεκινάει τη φωτιά” την ανάβει η μεταβατική σκηνή της Κόλασης.

<sup>404</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνας ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.

Η μέθοδος της μετάβασης που μόλις αναλύθηκε βήμα-βήμα, πιθανόν ακούγεται περίπλοκη στη θεωρία. Στην πράξη, ωστόσο, κατά την εφαρμογή της στην ταινία, το οπτικό αποτέλεσμα θα είναι πολύ πιο ξεκάθαρο και δυναμικό από όσο μπορεί να περιγραφεί στο χαρτί. Αρκεί να παρακολουθήσουμε τα δύο **βίντεο-παραδείγματα του infinite zoom** που δόθηκαν στην προηγούμενη υποενότητα και να προσπαθήσουμε να οραματιστούμε την μετάβαση να “παίζει” στη μεγάλη οθόνη μέσα από ένα παρόμοιο οπτικό τρικ.

### 10.3. Χρονικές Μεταβάσεις στο *Orlando* και στο *Time Bandits*



Εικόνες<sup>405</sup>: Στιγμιότυπα μιας από τις μεταβάσεις του *Orlando*.

Η δομή της ταινίας *Orlando* (1992) της Sally Potter (βασισμένη στο μυθιστόρημα της Virginia Woolf) είναι χωρισμένη σε επτά κεφάλαια/ εποχές, και η ιστορία υποτίθεται ότι διατρέχει σχεδόν 400 χρόνια. Στην ταινία, οι μεταβάσεις μεταξύ αυτών των χρονικών περιόδων πραγματοποιούνται μέσα από το εξής μοτίβο:

- Το εύρημα που ενεργοποιεί τη μετάβαση είναι ότι ο/η Ορλάντο πέφτει για ύπνο
- Κάθε φορά που αλλάζει κεφάλαιο και προχωράμε μπροστά στον χρόνο, εμφανίζεται σε μαύρη οθόνη μια κάρτα τίτλου (για παράδειγμα, “1600 Death”, “1850 Sex” κ.ο.κ.)
- Συμπληρωματικά, γίνονται ορισμένα cut που, με μια αλλαγή των κοστούμιών και του μακιγιάζ, σηματοδοτείται οπτικά το πέρασμα του χρόνου.

Όπως θα δούμε αναλυτικά παρακάτω, στο σενάριο του δημιουργικού μέρους της παρούσας εργασίας, η ιστορία σπάει σε κομμάτια/ στάδια/ κεφάλαια, με παρόμοιο τρόπο που

<sup>405</sup> Πηγή: στιγμιότυπα οθόνης από την ταινία.

γίνεται στο *Orlando*. Υιοθετείται, επομένως, η τεχνική με τις κάρτες τίτλων που προτείνεται στο *Orlando* -η διαφορά, ωστόσο, στο δικό μας σενάριο είναι ότι δεν εμφανίζονται σε μαύρη οθόνη, αλλά ενσωματώνονται στην πορεία της μετάβασης ως γράμματα σε ένα βιβλίο, σε μια αφίσα, κ.ο.κ.



*Εικόνα*<sup>406</sup>: Στιγμιότυπο από την ταινία *Time Bandits*.

Στο *Time Bandits* (1981), μια cult ταινία με ταξίδι στον χρόνο, ο Terry Gilliam επιλέγει έναν έξυπνο και ξεκάθαρο οπτικό κώδικα για να δώσει την πληροφορία του χωροχρόνου στον οποίο βρισκόμαστε. Αρκεί, για παράδειγμα, μια επιγραφή πάνω σε ένα σωσίβιο στο background του πλάνου για να καταλάβουμε ότι βρισκόμαστε πάνω στο RMS Titanic το 1912. Αυτό το απλό στοιχείο λειτουργεί τόσο καλά στη συγκεκριμένη ταινία γιατί οι εποχές και τα μέρη στα οποία μεταφερόμαστε είναι πολύ εύκολα αναγνωρίσιμα. Στο δικό μας σενάριο, πιθανόν να μην αρκούσε ένα απλό οπτικό clue για να γίνει κατανοητό από τον θεατή το πού έχουμε καταλήξει. Επομένως, αξιοποιήθηκε το εύρημα της επιγραφής που προτείνει ο Terry Gilliam, αλλά συνδυάστηκε με μερικά επιπλέον στοιχεία, όπως αναλύσαμε και παραπάνω.



---

<sup>406</sup> Πηγή: στιγμιότυπο οθόνης από την ταινία.



## Το Βιβλίο & το Φιλί: η αρχή της αβύσσου

### 11.1. Λάνσελοτ και Γκούινεβιρ

Στην εισαγωγή του σεναρίου, βλέπουμε τον Πάολο και τη Φραντσέσκα να διαβάζουν ένα βιβλίο με την ερωτική ιστορία του Λάνσελοτ και της Γκούινεβιρ. Ακολουθεί ένα απόσπασμα από την εισαγωγική σκηνή:

FADE IN:

ΕΣ. ΚΑΣΤΡΟ ΓΚΡΑΝΤΑΡΑ/ΚΡΕΒΑΤΟΚΑΜΑΡΑ – ΝΥΧΤΑ

ΠΑΝΩ ΣΕ ΕΝΑ ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΗΜΕΝΟ ΒΙΒΛΙΟ

Στις ανοιγμένες σελίδες, ο ΙΠΠΟΤΗΣ ΛΑΝΣΕΛΟΤ, κρατώντας το ξίφος του και πληγωμένος από τη μάχη, γονατίζει μπροστά στη ΒΑΣΙΛΙΣΣΑ ΓΚΟΥΙΝΕΒΙΡ. Οι δύο ΦΩΝΕΣ αυτοσχεδιάζουν σαν ηθοποιοί τα λόγια των χαρακτήρων.

[...]

Ο Πάολο μιμείται το βιβλίο και φιλάει τη Φραντσέσκα με τον ίδιο τρόπο... Η σοβαρή, θεατρική σιωπή σπάει σ' ένα ΓΕΛΙΟ απόλυτης ευδαιμονίας. Γέρνουν αγκαλιά πάνω στο βιβλίο. Συνεχίζουν τα φιλιά.

ΣΤΗ ΣΕΛΙΔΑ ΤΟΥ ΒΙΒΛΙΟΥ

κάτω από τα μαλλιά της Φραντσέσκα, ξεπροβάλλει η ζωγραφιστή φιγούρα του ΒΑΣΙΛΙΑ ΑΡΘΟΥΡΟΥ, καβάλα στο άλογό του. Η μορφή του ενώνεται με τη μορφή ενός αληθινού ΑΝΤΡΑ...

## ΕΕ. ΛΟΦΟΣ ΚΑΣΤΡΟΥ/ΔΑΣΑΚΙ - ΝΥΧΤΑ

...ο οποίος βγαίνει από την κρυψώνα του κάτω απ' τα δέντρα. Ένα απόκοσμο ματωμένο φεγγάρι φωτίζει το πρόσωπό του, τη ξανθή άγρια γενειάδα του. Είναι ο ΤΖΟΒΑΝΝΙ ΜΑΛΑΤΕΣΤΑ (45).

Η πρώτη εικόνα του σεναρίου μας βάζει να διαβάσουμε μαζί με τους χαρακτήρες ένα βιβλίο. Ένας από τους λόγους που επιλέχθηκε η συγκεκριμένη εισαγωγή είναι καθώς πρόκειται για κλασική σύμβαση που χρησιμοποιείται σε animated ταινίες φαντασίας.

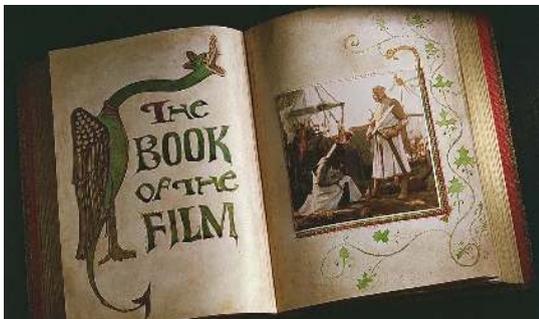
**Εικόνες:** Storybook Introductions. Σκηνές (συνήθως εισαγωγικές) με ξεφύλλισμα και διάβασμα σε voice over εικονογραφημένου βιβλίου που περιέχει την εισαγωγή της ιστορίας της ταινίας (**εισαγωγική ιστορία μέσα στην εισαγωγή της ταινίας για την ιστορία της ταινίας**).



Πάνω<sup>407</sup>: η εισαγωγή με το βιβλίο από την ταινία *Sleeping Beauty* (Clyde Geronimi, 1959) της Walt Disney. Σύνδεσμος: [Sleeping Beauty \(1959\) title sequence](#)



Στη μέση<sup>408</sup>: η **παρωδία της ίδιας εισαγωγικής σύμβασης** στον *Shrek* (DreamWorks, 2001). Σύνδεσμος (οι σκηνές με τα βιβλία τεσσάρων από τις ταινίες του franchise του Shrek): [Shrek: All StoryBook Intro/Ending \[HD\] - YouTube](#)



Κάτω: στιγμιότυπο οθόνης από την ταινία *Monty Python and the Holy Grail* (1975) όπου η **σύμβαση** του λεγόμενου “Book of the Film” χρησιμοποιείται ως ένα ιδιαίτερα ευφυές **running gag**. Εδώ, η πρώτη σκηνή όπου εμφανίζεται το Βιβλίο, και όπου γίνεται η εισαγωγή των κεντρικών χαρακτήρων (των ιπποτών) πριν ξεκινήσει η περιπέτεια της αναζήτησης για το Άγιο Δισκοπότηρο. Σύνδεσμος: [The Book of the Film - YouTube](#)

<sup>407</sup> Πηγή εικόνας: [Sleeping Beauty – Skyway to Wonderland](#)

<sup>408</sup> Πηγή εικόνας: [Storybook | WikiShrek | Fandom](#)



Στη συνέχεια της εισαγωγής του σεναρίου, μέσα από μια μετάβαση (δομημένη με την ίδια μέθοδο που γίνεται και με τις μετέπειτα χωροχρονικές μετατοπίσεις), βλέπουμε μέσα στο βιβλίο τη ζωγραφιστή φιγούρα του βασιλιά Αρθούρου να “ενώνεται” με τη μορφή του Τζοβάννι, ο οποίος παραφυλάει για να πιάσει τους εραστές “στα πράσα”.

Με αυτόν τον τρόπο, γίνεται ένας **παραλληλισμός** των δύο ιστοριών: του τριγώνου “Λανσελοτ - Γκουινεβρι - Αρθούρου”, με το τρίγωνο “Παολο - Φραντσέσκα - Τζοβάννι”. Η ιστορία του βιβλίου, επομένως, αποτελεί το πρώτο **καθρέφτισμα** μιας σειράς πολλαπλών καθρεφτισμάτων που θα ακολουθήσουν στη συνέχεια -με τον τρόπο αυτό, η σκηνή αυτή μας εισαγει στην τεχνική της **mise en abyme** που θα διατρέξει ολόκληρο το σενάριο.

Γιατί, ωστόσο, καθρεφτίζονται αυτές οι ιστορίες η μια στην άλλη; Πέρα από το προφανές, ότι πρόκειται για δύο ερωτικές ιστορίες που μιλούν για ένα παρόμοιο τρίγωνο, γιατί επιλέχθηκε συγκεκριμένα η ιστορία του Λάνσελοτ και της Γκουίνεβρι; Ο λόγος που αυτός ο παραλληλισμός είναι καιριος είναι διότι αποτελεί τη βάση του έρωτα των δύο εραστών όπως ακριβώς έχει αποτυπωθεί από τον ίδιο τον Δάντη στο άσμα Ε’ της Κόλασης (περισσότερα για αυτό αμέσως παρακάτω).

Εδώ μπορούμε να προσθέσουμε άλλον έναν ιδιαίτερο τρόπο που οι δύο ιστορίες καθρεφτίζουν η μια την άλλη μέσω των χαρακτήρων αυτών των ιστοριών -και κυρίως, μεταξύ Λάνσελοτ και Πάολο. Ο Λάνσελοτ στον *Ιππότη του Κάρου* του Chretien de Troyes<sup>409410</sup> αναπαρίσταται ως ένας χαρακτήρας με διττή φύση, με δύο αντικρουόμενες όψεις. Από τη μια φαίνεται ότι είναι ο τέλειος ιππότης-εραστής, στην πραγματικότητα όμως αποκαλύπτεται ότι δεν είναι και τόσο τέλειος. Το ελάττωμά του μοιάζει να είναι η ίδια η ένταση του έρωτα που αισθάνεται για την Γκουίνεβρι. Αυτή η παράνομη αγάπη τον αποπλίζει (συναισθηματικά αλλά και κυριολεκτικά), σε σημείο που θα λέγαμε ότι τον “ευνουχίζει”. Σύμφωνα με τον Rowan Bridgwood (2010)<sup>411</sup>, αυτό ακριβώς είναι το “**παράδοξο του Λάνσελοτ**” -σε σημείο που μας κάνει να αναρωτιόμαστε εάν, πιθανόν, η αγάπη που νιώθει ο Λάνσελοτ να είναι ένα άλλοθι για αυτόν ώστε να κρύψει τα ψεγάδια του. Για τον λόγο αυτό, σχολιάζεται από τον Bridgwood ότι το κείμενο του Chretien de Troyes λειτουργεί, ουσιαστικά, σαν **παρωδία**: “His comedic tone is more of gentle parody than

<sup>409</sup> Wikipedia contributors. (2024). Lancelot, the Knight of the Cart. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Lancelot, the Knight of the Cart - Wikipedia](#)

<sup>410</sup> Lancelot, The Knight of the Cart by Chrétien de Troyes Translated by W. W. Comfort [Lancelot, The Knight of the Cart](#)

<sup>411</sup> Bridgwood, R. (2010). The Depiction of Lancelot in Chrétien de Troyes’ *The Knight of the Cart* and Malory’s ‘Book of Sir Lancelot and Queen Guinevere’ in *Le Morte Darthur*. *INNERVATE Leading Undergraduate Work in English Studies*, 3, 480-87. [1011BridgwoodArthurianLiterature](#)

harsh mockery and Chrétien depicts the relationship between love and the abandonment of reason that Lancelot so often suffers from as a result as an inevitable and inextricable partnership”. Η συγκεκριμένη θεωρία αποτέλεσε, μάλιστα, μια από τις πηγές που χρησιμοποιήθηκαν για να χτιστεί στο σενάριο ο χαρακτήρας του Πάολο.



*Εικόνες:* Αριστερά, εικονογράφηση του Λάνσελοτ και της Γκούνεβρι από τον Howard Pyle (1905) για το μυθιστόρημά του *The Story of the Champions of the Round Table* (1905)<sup>412</sup>. Δεξιά: Χειρόγραφο του 13ου αιώνα του βιβλίου *Lancelot du Lac* -κάπως έτσι ήταν πιθανότατα το βιβλίο που διάβαζαν ο Πάολο και η Φραντσέσκα<sup>413</sup>.

## 11.2. **Amour Courtois:** αυλικός έρωτας και ιπποτική ερωτική λογοτεχνία

Τι σχέση είχε ο Δάντης με **το βιβλίο του Λάνσελοτ και της Γκούνεβρι** και με το είδος στο οποίο ανήκε αυτό το βιβλίο, δηλαδή της ιπποτικής ερωτικής λογοτεχνίας;

“**Courtly love**” σημαίνει “**αυλικός έρωτας**” (στα γαλλικά “**amour courtois**”, στα οξιτανικά -από όπου και προήλθε- “**fin'amor**”). Πρόκειται για μεσαιωνικό ευρωπαϊκό ιδεώδες για τον έρωτα που τόνιζε αξίες όπως η ευγένεια, η αφοσίωση, η υπερβατική αγάπη, και ο ιπποτισμός, ενώ κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά του, σύμφωνα με τον Gaston

<sup>412</sup> [Πηγή: Internet Archive <https://archive.org/details/storyofchampions00pyle/page/12>]

<sup>413</sup> Plutei 89, inf 61. Fol. 65R Biblioteca Medicea-Laurenziana. Πηγή: Alyssa Granacki (2015) [Paolo and Francesca's Book: Lancelot du Lac – Dante's Library \(duke.edu\)](#)





Paris (1883)<sup>414</sup>, ο οποίος εφηύρε και τον γαλλικό όρο, είναι: η αγάπη-υποτέλεια, οι ηρωικές πράξεις, ο ανεκπλήρωτος έρωτας, η παράνομη αγάπη (δηλ., μοιχική, adulterous) και ο μυστικός δεσμός<sup>415</sup>.

Ο αυλικός έρωτας ήταν “μια εμπειρία μεταξύ ερωτικής επιθυμίας και πνευματικής και ψυχικής ανύψωσης”<sup>416</sup>, ενώ, σύμφωνα με τον Newman (1968), επρόκειτο για ένα είδος αγάπης που ήταν “ταυτόχρονα παράνομη και ηθικά καταγιασμένη, παθιασμένη και πειθαρχημένη, ταπεινωτική και εξυψωτική, ανθρώπινη και υπερβατική”<sup>417</sup>.

Αποτέλεσε κεντρικό θέμα και λογοτεχνική σύμβαση ενός μεσαιωνικού είδους ποίησης που γράφτηκε αρχικά για την ψυχαγωγία των ευγενών, καθώς οι ιστορίες τοποθετούνταν στον κόσμο των πριγκιπικών αυλών και μιλούσαν για ερωτευμένους ιππότες και για τις “λατρεμένες με πάθος κυρίες τους”<sup>418</sup>. Το θέμα εξαπλώθηκε μέσα από τις μπαλάντες των τροβαδούρων σε όλη την Ευρώπη (Mark, 2019)<sup>419</sup> και έπαιξε καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της λογοτεχνίας και της κουλτούρας ολόκληρης της περιόδου.

Αυτού του είδους η ερωτική ποίηση έγινε δημοφιλής και στους ποιητές του μεσαίωνα -ανάμεσα σε αυτούς ήταν και ο Chrétien de Troyes (Κρετιέν ντε Τρουά), συγγραφέας του *Λάνσελοτ, ο Ιππότης του Κάρου*<sup>420,421</sup> (*Lancelot, le Chevalier de la charrette*, ολοκληρώθηκε περί το 1181), αλλά και, έναν αιώνα αργότερα, ο εικοσιεννιάχρονος, ερωτευμένος με τη Βεατρίκη, Δάντης, που δημιουργεί κι εκείνος πάνω στην ίδια θεματολογία και γράφει το *La Vita Nuova (Η Νέα Ζωή)* προκειμένου να εκφράζει τον δικό του ανεκπλήρωτο έρωτα, τον οποίο όμως ανυψώνει σε πνευματικό επίπεδο, ακυρώνοντας παράλληλα την οποιαδήποτε ανάγκη φυσικής εκπλήρωσής του.

Φαίνεται, λοιπόν, πως και για τον ίδιο τον Δάντη, η λογοτεχνία (και συγκεκριμένα, η ερωτική ποίηση) ήταν εκείνη που διαμεσολάβησε στο να εντείνει τον ανεκπλήρωτο (και ανανταπόδοτο) έρωτά του για την Βεατρίκη.

Ο Δάντης δεν ενστερνίζεται, όμως, πλήρως την οπτική της ποίησης των τροβαδούρων όσον αφορά στον έρωτα -σύμφωνα με τη δική του άποψη, (όπως την εκφράζει στο *La Vita*

<sup>414</sup> Paris, G. (1883). *Études Sur Les Romans De La Table Ronde*. Lancelot Du Lac: Ii. Le “Conte De La Charrette.” *Romania*, 12(48), 459–534. <http://www.jstor.org/stable/45041910>

<sup>415</sup> [Πηγή: Wikipedia [Courtly love - Wikipedia](#)]

<sup>416</sup> [Πηγή: Wikipedia [Αυλικός έρωτας - Βικιπαίδεια](#)]

<sup>417</sup> Newman, Francis X., ed. (1968). *The Meaning of Courtly Love*. Albany: State University of New York Press. ISBN 0-87395-038-0.

<sup>418</sup> Πηγή: Βικιπαίδεια, ο.π.

<sup>419</sup> Mark, J. J. (2019). *Courtly Love*. World History Encyclopedia. [https://www.worldhistory.org/Courtly\\_Love/](https://www.worldhistory.org/Courtly_Love/)

<sup>420</sup> [Lancelot, the Knight of the Cart - Wikipedia](#)

<sup>421</sup> Chrétien de Troyes; Godefroi de Leigni (1997) [c. 1176–1182]. *Lancelot, le Chevalier de la charrette* [*Lancelot, the Knight of the Cart*] (in Old French). Translated by Burton Raffel. JSTOR j.ctt1nq9x7.



Νιουνα και στο ρευμα του “dolce stil novo” που αυτός δημιούργησε), η αγάπη είναι κάτι θεϊκό και αθάνατο. Έτσι τα βασικά θέματα της ερωτικής ποίησης των τροβαδούρων παραλλάσσονται, ενώ στην πορεία απορρίπτονται πλήρως -καταδικάζονται, θα λέγαμε- από τον Δάντη.

Αυτή η μεταστροφή έρχεται με τον θάνατο της πολυαγαπημένης Βεατρίκης. Έμοιαζε έτσι κι αλλιώς μάταιο να ελπίζει ο νεαρός Δάντης (η Βεατρίκη ήταν παντρεμένη και οι δυο τους είχαν συναντηθεί στην πραγματική ζωή ελάχιστες φορές) -τόρα πια, με το θάνατο της μούσας και αγαπημένης του, δεν υπήρχε κανένας άλλος τρόπος να την κάνει δική του παρά μέσα από την οικοδόμηση ενός έργου τέτοιου που θα ανύψωνε τη γυναίκα αυτή πάνω από τα ανθρώπινα, μέσα από μια αφηγηματική κατασκευή που, (για να αναφερθούμε πάλι στα *Εννέα Δαντικά Δοκίμια* του Μπόρχες [1945-51/1999])<sup>422</sup>, έμοιαζε ουσιαστικά να έχει μοναδικό της σκοπό να μπορέσει να συναντήσει ξανά ο Δάντης τη Βεατρίκη, να μπορέσει να βρεθεί ξανά μαζί της στον κόσμο της **μυθοπλασίας**, στο περιβάλλον του Παραδείσου, στο μόνο μέρος όπου πραγματικά ανήκε η Βεατρίκη, στο τέλος του ταξιδιού. Κι έτσι ο Δάντης γράφει τη *Θεία Κωμωδία*.

Guido Vitali wonders if Dante, in creating his Paradise, was moved, above all, by the prospect of **founding a kingdom for his lady**. [...] I would go further. I suspect that Dante **constructed the best book literature has achieved** in order to interpolate into it a few encounters with the irrecuperable Beatrice.

[...] Forever absent from Beatrice, alone and perhaps humiliated, **he imagined the scene in order to imagine he was with her**. **Unhappily for him, happily for the centuries that would read him**, his consciousness that the meeting was imaginary distorted the vision. (Borges, J. L. [1945-51], *Beatrice's Last Smile*, 302-305)

Βλέπουμε, λοιπόν, πως ο Δάντης, βίωσε τον έρωτα, διάβασε για τον έρωτα στα ερωτικά ποιήματα της εποχής, εμπνεύστηκε από αυτά, και θέλησε να γράψει πάνω στο μοτίβο του αυλικού έρωτα για να εξυμνήσει τον ανεκπλήρωτο έρωτά του. Δεν είναι καθόλου απίθανο, μάλιστα, ένα από τα αναγνώσματα που τον ενέπνευσε να ήταν ο ίδιος ο *Ιππότης του Κάρου* του Κρετιέν ντε Τρουά. Το μόνο που μπορεί να θεωρηθεί απίθανο ήταν να ήξερε ο Δάντης ότι οι δύο εραστές διάβαζαν μαζί αυτό το βιβλίο. Και εδώ έρχεται η ποιητική αδειά, η φαντασία του καλλιτέχνη.

Ο Δάντης ήξερε την ιστορία του Λάνσελοτ. Ο Δάντης είχε γνωρίσει τον έρωτα. Ο Δάντης έβαλε τους δυο χαρακτήρες του, τον Πάολο και την Φραντσέσκα,-να διαβάσουν μαζί

<sup>422</sup> Borges, J. L., ο.π.



αυτό το βιβλίο, και να πεθάνουν μαζί πάνω στο πρώτο τους φιλί, εξαιτίας αυτού του βιβλίου. Γιατί όλο αυτό; Δύο είναι τα ενδεχόμενα.

1. Είτε ο ποιητής ήθελε να απαρνηθεί δια παντός την παλιά του αγάπη για την ποίηση των τροβαδούρων και να τονίσει τον κίνδυνο που έχει κανείς, διαβάζοντας τέτοιες ιστορίες, να αποπλανηθεί, να χάσει τον έλεγχο του εαυτού του (την **ελεύθερη βούληση** του) και να θέλει να τις μιμηθεί, όπως ο Πάολο και η Φραντσέσκα<sup>423</sup>. Είναι, δηλαδή, η ιστορία των δύο εραστών ένα παράδειγμα προς αποφυγήν (για όλους -αλλά και για τον ίδιο τον Δάντη;)

Ίσως όμως, η πολεμική του Δάντη κατά της ερωτικής ποίησης να ήταν ένα άλλοθι: ο Δάντης δεν μπόρεσε (και δεν θα μπορούσε) ποτέ να έχει τη Βεατρίκη έτσι όπως στ' αλήθεια πρόσταζε το ιδεώδες του αυλικού έρωτα. Και έτσι έρχεται το δεύτερο ενδεχόμενο:

2. Ίσως ο Δάντης να ήθελε να ζήσει, μέσω των χαρακτήρων του, εκείνο που ο ίδιος δεν θα μπορούσε να ζήσει ποτέ.

Τη σύνδεση αυτή έκανε πρώτος ο Lewis Freeman Mott (1896): η έννοια της αυλικής αγάπης μεταξύ του Λάνσελοτ και της Γκουίνεβιρ παραλληλίζεται με την αγάπη που εκφράζει ο Δάντης για τη Βεατρίκη μέσα στο *La Vita Nuova*:

The two relationships are very different — Lancelot and Guinevere are secret adulterous lovers, while Dante and Beatrice had no actual romantic relationship and only met twice in their whole lives. Nonetheless, the manner in which the two men describe their devotion to and quasi-religious adoration of their ladies is similar.<sup>424</sup>

### **11.2.1. Η ερωτική ποίηση των τροβαδούρων**

Το εικονογραφημένο μεσαιωνικό χειρόγραφο, γνωστό με την ονομασία *Codex Manesse* (“Κώδικας των Μανέσσε”) είναι μια ανθολογία γερμανικών τραγουδιών (“*liederhandschrift*”) που δημιουργήθηκε μεταξύ 1300-1340 στη Ζυρίχη ύστερα από ανάθεση της οικογένειας Μανέσσε.

<sup>423</sup> Carroll, ο.π.

<sup>424</sup> Mott, Lewis Freeman (1896). *The System of Courtly Love*. Athenaeum Press.  
<https://books.google.com/books?id=H66xMKbQ8AkC>



**Εικόνες<sup>425</sup>**: εικονογραφημένες σελίδες από το χειρόγραφο *Codex Manesse*.

Πρόκειται για ένα ανεκτίμητης αξίας κειμήλιο το οποίο στις 860 σελίδες του περιέχει γύρω στα 600 “minnesang”, δηλαδή ποιήματα και τραγούδια αγάπης (τα περισσότερα έργα του βιβλίου είναι ερωτικής-ιπποτικής θεματολογίας), που έχουν “γραφτεί” από περίπου 140 διαφορετικούς (τα ονόματά τους αναφέρονται ένα προς ένα) “minnesänger”, δηλαδή λυρικούς ποιητές, βάρδους και μενεστρέλους της περιόδου από τα μέσα του 12ου έως τις αρχές του 14ου αιώνα. Την ίδια στιγμή, το χειρόγραφο διακοσμείται από 137 ολοσέλιδες έγχρωμες “μινιατούρες” (εικονογραφήσεις) εντυπωσιακής ομορφιάς, καθεμία από τις οποίες αναπαριστά εν είδει πορτρέτου τον καθένα από τους ποιητές του ανθολογίου και συνοδεύει τα έργα του<sup>426</sup>.

Το βιβλίο φυλάσσεται σε ειδικό κουτί ασφαλείας στη Βιβλιοθήκη του Πανεπιστημίου της Χαϊδελβέργης, ωστόσο η βιβλιοθήκη διαθέτει πιστό αντίγραφο του βιβλίου (δημιουργήθηκε το 1925) κάνοντάς το προσβάσιμο στον κόσμο<sup>427</sup>, ενώ παράλληλα διατίθεται

<sup>425</sup> Πηγή εικόνων: Universitätsbibliothek Heidelberg, *Uni-Heidelberg.de.*, όπως παρακάτω.

<sup>426</sup> *Codex Manesse*. (2023). Uni-Heidelberg.de. [Bibliotheca Palatina – digital »Codex Manesse](https://www.uni-heidelberg.de/bibliotheca-palatina-digital/codex-manesse)

<sup>427</sup> Sauldie, S. (2019). *Ευχαριστούμε Γερμανία: Μέρος 092: Ο Codex Manesse είναι ένα πολύ ιδιαίτερο χειρόγραφο τραγουδιών*. HLS.GLOBAL.



ψηφιοποιημένη του έκδοση στο διαδίκτυο<sup>428</sup>. Από τον Μάιο του 2023, το βιβλίο έχει καταγραφεί και προστατεύεται ως μνημείο πολιτιστικής κληρονομιάς από την Unesco στον κατάλογο “Μνήμη του Κόσμου” (“Memory of the World”)<sup>429</sup>. Τα τραγούδια του Κώδικα Manesse έχουν αναπαραχθεί στις μέρες μας. Δείγμα κάποιων από αυτά είναι διαθέσιμο στον εξής σύνδεσμο: [I Ciarlatani Codex Manesse - YouTube](#)

Όπως σχολιάζει ο Gombrich (1979), όλες οι αναπαραστάσεις των ποιητών στις μινιατούρες παίρνουν τη μορφή συμβολικής “πόζας”, χωρίς να γίνεται προσπάθεια ακριβούς απεικόνισης των ίδιων των ανθρώπων όπως ήταν στην πραγματικότητα<sup>430</sup>. Οι πόζες τούς απεικονίζουν με τρόπο ιδεατό, και τους δείχνουν να καταπιάνονται με δραστηριότητες της αυλικής ζωής<sup>431</sup>. Οι ποιητές ξεχωρίζουν ο ένας από τον άλλον κυρίως από τον τρόπο ένδυσής τους και από τα οικόσημά τους (Gombrich, 1979) -πράγματι, το οικόσημο και το έμβλημα της οικογένειας του κάθε ποιητή εμφανίζεται στην κορυφή της καθεμίας από τις μινιατούρες. Ο στόχος στις εικονογραφήσεις είναι κυρίως η αναπαράσταση με συμβολικό τρόπο της ποίησης που ο καθένας δημιουργούσε ως ενός ενιαίου θεματικά και υφολογικά σώματος έργου. Κάποιες εικόνες ακολουθούν ορισμένα βιογραφικά στοιχεία, άλλες εμπνέονται απλώς από το όνομα του κάθε ποιητή<sup>432</sup>, αλλά οι περισσότερες στοχεύουν στο να απεικονίσουν τα κεντρικά μοτίβα και τις εικόνες που μεταδίδουν οι στίχοι των τραγουδιών τους<sup>433</sup>.

Μια τέτοια περίπτωση είναι η **αριστερή εικόνα** που παρουσιάζεται παραπάνω<sup>434</sup> (“*To χάδι*”), όπου η ερωτική αίσθηση των στίχων αποτυπώνεται στο “πορτρέτο” του ποιητή. Πρόκειται για μια υπαινικτική πόζα που μαρτυρά στενή οικειότητα (Oberlin, 2012) -σίγουρα αποτελεί μια από τις πιο προκλητικές μινιατούρες του βιβλίου- στην οποία αναπαρίσταται ο μενεστρέλος Konrad von Altstetten (στο βιβλίο περιλαμβάνονται τρία τραγούδια του, που όλα ακολουθούν την παράδοση του αυλικού έρωτα). Ο ποιητής είναι ξαπλωμένος στην αγκαλιά της “κυράς”/ερωμένης του, κάτω από μια τριανταφυλλιά (η οποία μοιάζει να ξεπηδά από το σώμα του), ενώ ταΐζει ένα κυνηγετικό γεράκι κρατώντας το στο γαντοφορεμένο χέρι

<sup>428</sup> Universitätsbibliothek Heidelberg, Cod. Pal. germ. 848 Große Heidelberger Liederhandschrift (Codex Manesse) (Zürich, ca. 1300 bis ca. 1340). (2023). *Uni-Heidelberg.de*.

<https://digi.ub.uni-heidelberg.de/diglit/cpg848> <https://doi.org/10.11588/diglit.2222>

<sup>429</sup> *Codex Manesse*. (2023). Deutsche UNESCO-Kommission. <https://www.unesco.de/staette/codex-manesse/>

<sup>430</sup> Gombrich, E. H., ο.π.

<sup>431</sup> *Codex Manesse*. (2023). Uni-Heidelberg.de. [Bibliotheca Palatina – digital »Codex Manesse](#)

<sup>432</sup> Butzer, Sarkowsky, Zapf. (2020). *Große Werke der Literatur XV*. Narr Francke Attempto ver.

<http://public.ebib.com/choice/PublicFullRecord.aspx?p=6264601>

<sup>433</sup> Wikipedia contributors. (2024). Codex Manesse. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Codex Manesse - Wikipedia](#)

<sup>434</sup> *Cod. Pal. germ. 848: Große Heidelberger Liederhandschrift (Codex Manesse)*. (2025). Uni-Heidelberg.de. <https://digi.ub.uni-heidelberg.de/touch/cpg848/#page/502>



του. Στην παράδοση των ερωτικών ποιημάτων της εποχής, το γεράκι συμβολίζει την κατανομή των ρόλων στο ζευγάρι κατά την ερωτοτροπία<sup>435</sup>, ενώ σύμφωνα με μια άλλη ανάλυση, το γεράκι είναι δεμένο με αλυσίδα στο χέρι του ποιητή ακριβώς για να συμβολίσει ότι η ερωτική ένταση τιθασεύτηκε και “εξημερώθηκε”<sup>436</sup>.

Ο Oberlin (2012)<sup>437</sup> σχολιάζει πως αυτή η εικόνα, μαζί με ορισμένες ακόμα από τις εικόνες του Κώδικα που ανήκουν στην ίδια θεματολογία, αναπαριστούν διαφορετικές μορφές/στάδια μιας αγκαλιάς (σωματικής αλλά και στιχουργικής). Η *πάνω δεξιά εικόνα* (βλ. παραπάνω)<sup>438</sup> αναπαριστά άλλο ένα (το δεύτερο) από τα στάδια της αγκαλιάς. Σύμφωνα με την ανάλυση του Oberlin, δείχνει τα ενωμένα χέρια δύο εραστών (του Τριστάνου και της Ιζόλδης) που μπλέκονται όπως τα κλαδιά του δέντρου, συμβολίζοντας την αγάπη μετά το θάνατο, μια αγάπη που διαρκεί για πάντα, ακόμη κι αν οι δύο ερωτευμένοι δεν μπόρεσαν (ή δεν μπορούν άλλο πια) να είναι μαζί για να ολοκληρώσουν και να βιώσουν την αγάπη τους στον πραγματικό κόσμο. Αυτής της μορφής η αγάπη, που στα τραγούδια των βάρδων υμνείται ως χαρακτηριστική περίπτωση ανολοκλήρωτου έρωτα, αποτελεί κλασική θεματολογία της αυλικής ποίησης. Στην *κάτω δεξιά εικόνα* (βλ. παραπάνω)<sup>439</sup> απεικονίζεται ο ποιητής Herr Alram von Gresten σε μια άλλη πόζα χαρακτηριστική της παράδοσης του αυλικού έρωτα, αυτή της “*ερωτικής συνομιλίας*”. Η λέξη “*AMOR*” διακοσμεί το οικόσημο του μενεστρέλου, το οποίο εντίθεται μέσα στα κλαδιά μιας τριανταφυλλιάς. Η “κυρά” κρατάει ένα βιβλίο όπου φαίνονται οι στίχοι του τραγουδιού ενός άλλου λυρικού ποιητή με θέμα την ιστορία του Λάνσελοτ<sup>440</sup>.

<sup>435</sup> *Die Große Heidelberger Liederhandschrift – der Codex Manesse*. (2010). Uni-Heidelberg.de.

<https://www.ub.uni-heidelberg.de/Englisch/ausstellungen/manesse2010/exponate/codex-miniaturen.html>

<sup>436</sup> *Feminae: Medieval Women and Gender Index* (2014) *Konrad von Altstetten*. University of Iowa Libraries. U Iowa.edu. [https://inpress.lib.uiowa.edu/feminae/DetailsPage.aspx?Feminae\\_ID=28941](https://inpress.lib.uiowa.edu/feminae/DetailsPage.aspx?Feminae_ID=28941)

<sup>437</sup> Oberlin, A. (2012). *The style and structure of “Minnesang”* [PhD dissertation]. University of Minnesota. p. 191 <https://conservancy.umn.edu/server/api/core/bitstreams/8c503433-97f0-4329-af7a-92a7df0071d0/content>

<sup>438</sup> [Cod. Pal. germ. 848: Große Heidelberger Liederhandschrift \(Codex Manesse\)](#)

<sup>439</sup> [Cod. Pal. germ. 848: Große Heidelberger Liederhandschrift \(Codex Manesse\)](#)

<sup>440</sup> *Die Große Heidelberger Liederhandschrift – der Codex Manesse*. (2010). Uni-Heidelberg.de.

<https://www.ub.uni-heidelberg.de/Englisch/ausstellungen/manesse2010/exponate/codex-miniaturen.html>

### 11.3. Το φιλί, μια στιγμή παγωμένη στον χρόνο...



**Εικόνες**<sup>441442</sup>: στιγμιότυπα οθόνης από τη σκηνή με το διάβασμα του βιβλίου και το φιλί, όπως αποδίδεται στην ταινία *Paolo e Francesca* (Matarazzo, 1950).



**Εικόνες**<sup>443444</sup>: στιγμιότυπα οθόνης με την εγκιβωτισμένη σκηνή του flashback στην ταινία *L'Inferno* (Milano Films, 1911). Πρόκειται για την πρώτη ιταλική ταινία μεγάλου μήκους που γυρίστηκε ποτέ<sup>445</sup>.

Η συγκεκριμένη ταινία -επιδεικνύοντας για την εποχή της μια ιδιαίτερη επίγνωση των αφηγηματικών της μέσων- αναπαριστά με έξυπνο τρόπο τη σκηνή του βιβλίου, καταφέροντας παράλληλα να μείνει απόλυτα πιστή στο κείμενο-πηγή. Την **αναδρομή στο παρελθόν** που πραγματοποιείται κατά τη διάρκεια της αφήγησης της Φραντσέσκα από τον δεύτερο κύκλο της κόλασης (αριστερό καρέ με μπλε επιχρωμάτιση), η ταινία επέλεξε να την κάνει πράξη, μέσω ενός **flashback** που

<sup>441</sup> Paolo e Francesca (film 1950) - Wikipedia [https://it.wikipedia.org/wiki/Paolo\\_e\\_Francesca\\_\(film\\_1950\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Paolo_e_Francesca_(film_1950))

<sup>442</sup> Paolo e Francesca - R.Matarazzo,1949 (Film Completo) <https://youtu.be/1aiqd4oSSBI?t=4432>

<sup>443</sup> Wikipedia contributors. (2024). L'Inferno. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [L'Inferno - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/L'Inferno)

<sup>444</sup> L'inferno (1911) FULL MOVIE w/LIVE SCORE (2016) <https://youtu.be/BRUkyHvsvfq?t=968>

<sup>445</sup> Welle, John P., ο.π.



κυριολεκτικά μας ταξιδεύει **πίσω στον χρόνο** (δεξί καρέ σε σέπια). Ωστόσο, παρόλο που ο Δάντης, μέσα από την αφήγηση της Φραντσέσκα, μας περιγράφει τη στιγμή του φιλιού με γλαφυρό τρόπο, η ταινία κόβει αυτό το στιγμιότυπο και, όπως σχολιάζει η Gailleurd (2011)<sup>446</sup>, το flashback τελειώνει πριν το φιλί και πριν την άφιξη του Τζοβάννι, πιθανότητα για λόγους λογοκρισίας.

Στο σημείο αυτό, στο πρώτο φιλί του Πάολο και της Φραντσέσκα, εντοπίζεται η **στιγμή** που τα καθόρισε όλα. Μια στιγμή που ξεκίνησε τον έρωτά τους, αλλά και μια στιγμή που, εάν δεν ενέδιδαν σε αυτήν, θα είχαν σωθεί. Είναι το κατώφλι που, αφού το περάσουν, τους περιμένει άμεσος θάνατος. Μια στιγμή που τους καταδίκασε στο θάνατο αλλά και στην αθανασία. Ήταν η στιγμή που σταμάτησαν να διαβάζουν (“**δεν αναγνώσαμε άλλο**”).

Τι σημασία έχει αυτή η στιγμή για τη συνέχεια της ιστορίας;

- αφενός μεν, φέρνει τους δυο εραστές κοντά, πάνω από τις σελίδες, και τους κάνει να συνειδητοποιήσουν και να εκδηλώσουν τα συναισθήματα που καταπίεζαν
- αφετέρου δε, τίθεται το ερώτημα: σταμάτησαν να διαβάζουν επειδή φιλήθηκαν; Ή φιλήθηκαν επειδή σταμάτησαν να διαβάζουν; Σύμφωνα με τον William Carroll (2020)<sup>447</sup>, η συγκεκριμένη έκδοση του βιβλίου του Λάνσελοτ είχε αποκλειστικό στόχο να αποδείξει σε όποιον φιλόδοξο εραστή τυχόν το διάβαζε ότι οι συνέπειες θα ήταν άσχημες: στη συνέχεια στο βιβλίο φαίνεται η πτώση τόσο του Λάνσελοτ όσο και της Γκουίνεβιρ. Επομένως, εάν είχαν διαβάσει έστω και μια στιγμή παρακάτω, εάν είχαν δει ότι τα πράγματα εξελίσσονται άσχημα στη συνέχεια, να μην παρέδιδαν τη **λογική** τους (**ελεύθερη βούληση**) σ’ αυτό που τους πρόσταζε το **πάθος**. Ή ίσως πάλι και όχι!

### **11.3.1. Αποτύπωση της Αβύσσου: παραδείγματα της *Mise en Abyme* στην εργογραφία για τον Πάολο και τη Φραντσέσκα**

Η **σκηνή του φιλιού** είναι το πιο δημοφιλές στιγμιότυπο και έχει εμπνεύσει τους περισσότερους καλλιτέχνες σε σχέση με τις άλλες δύο χαρακτηριστικές στιγμές την ιστορία των εραστών. Σύμφωνα με τη Nuvoli (2009)<sup>448</sup>, τον 19ο αιώνα, αναπτύχθηκαν δύο διαφορετικές μέθοδοι αναπαράστασης της σκηνής του φιλιού:

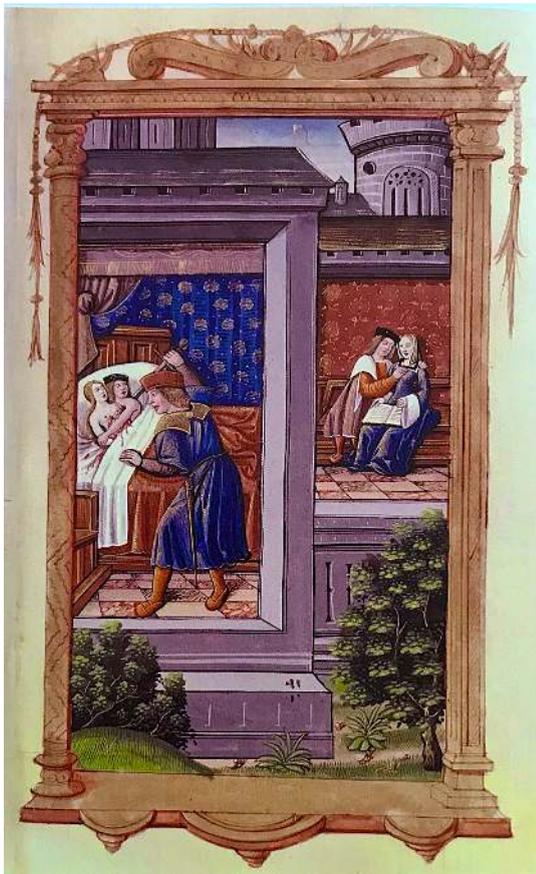
<sup>446</sup> Gailleurd, C. (2011). L’iconographie dantesque aux origines du cinéma italien. *Double Jeu. Théâtre/Cinéma*, (8), 51-68. Online since 21 July 2018 URL: <http://journals.openedition.org/doublejeu/1029> DOI: <https://doi.org/10.4000/doublejeu.1029>

<sup>447</sup> Carroll, W. E. (2020). Lust, Literature, and Damnation: Reading Dante's Divine Comedy. *Sapientia*, 76(247), 7-26. <https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/13401/1/lust-literature-damnation.pdf>

<sup>448</sup> Nuvoli, G. (2009). Vorrei raccontarti una storia... Paolo e Francesca fra testo e rappresentazione artistica dal Trecento all'età romantica. *Italianistica*, 38(2), 363. [ITALIANISTICA](https://doi.org/10.1017/S0022278X09000363)



1. ένας τρόπος πιο “ρομαντικός” (βάσει των προτύπων του αυλικού έρωτα), που σχετίζεται άμεσα με την ιστορία της Φραντσέσκα όπως την ξέρουμε από την *Κόλαση*, και
2. ένας τρόπος που τοποθετείται στο ευρύτερο πλαίσιο του δράματος (η απιστία, η ζήλεια, η προδοσία κλπ). Αυτό το μοντέλο αντλεί και ανασυνθέτει τα στοιχεία που οικοδομούν την ιστορία, i) τόσο μέσα από ό,τι τεκμήρια έχουν αφήσει πίσω τους ανά τους αιώνες οι ιστορικοί και οι μελετητές της *Θείας Κωμωδίας*, ii) όσο και από τις υποδείξεις που έχουν κάνει άλλα κείμενα σχετικά με το τί ακριβώς συνέβη, τελικά, στην ιστορία (μάλιστα, η μια προσθήκη/υπόδειξη χτίζεται πάνω στην άλλη δημιουργώντας μια “παράδοση”, δηλαδή μια κοινώς αποδεκτή **εκδοχή του μύθου**). Εδώ φέρνουμε στον νου μας και τον **μηχανισμό μυθογένεσης** (στον οποίο θα αναφερθούμε και παρακάτω), που έχει θολώσει σε τεράστιο βαθμό τα όρια μεταξύ **μυθοπλασίας και πραγματικότητας** αναφορικά με τα γεγονότα της ιστορίας.



*Εικόνα: Paolo e Francesca reading and Gianciotto's irruption into the bedroom.* Μινιατούρα από καλλιτέχνη της Σχολής της Ρουέν (περ. 1500-10)<sup>449</sup> που διακοσμεί κώδικα περγαμηνής με αντίγραφο ποιητικής συλλογής του Πετράρχη. Ms. 2581, fol. 75, Εθνική Βιβλιοθήκη της Αυστρίας, Βιέννη.

<sup>449</sup> Farina, F. (2019). Francesca da Rimini: storia di un mito: letteratura, teatro, arti visive e musica tra XIV e XXI secolo. [Francesca da Rimini - Storia di un mito: Letteratura, teatro, arti visive e ... - Ferruccio Farina - Βιβλία Google](#)



Η Nunoli σχολιάζει πως αυτοί οι δύο τρόποι αναπαράστασης εντοπίζονται από κοινού στην μινιατούρα της Σχολής της Ρουέν. Στο έργο αυτό έχουμε μια ιδιαίτερα πρωτότυπη (πόσω μάλλον για την εποχή της) απεικόνιση της ιστορίας, μέσα από την οπτική ενός παντογνώστη **συγγραφέα-Θεού** (έχουμε την αίσθηση ότι μπαίνουμε στο μυαλό του συγγραφέα την ώρα που αναπτύσσει στις **σκηνές του έργου** του), καθώς και μέσα από τη χρήση του σχήματος της **mise en abyme**.

Το έργο είναι χωρισμένο σε δύο πάνελ, δηλαδή σε δύο “σκηνές”:

1. στο μικρό πάνελ στα δεξιά:

- βλέπουμε τους δύο εραστές να φιλιούνται. Το ανοιγμένο βιβλίο βρίσκεται στα γόνατα της Φραντσέσκα. Βρισκόμαστε στην καθοριστική στιγμή του “δεν αναγνώσαμε άλλο”, πάνω στο μεταίχμιο που, από στιγμή σε στιγμή, θα εμφανιστεί μπροστά στα μάτια μας ο Τζοβάννι με το ξίφος του.
- Το έργο της Ρουέν, επομένως, αξιοποιώντας τα δικά του εκφραστικά μέσα, μας δίνει τη δυνατότητα να παρακολουθούμε την ιστορία να ενώ προχωράει παρακάτω. Παρακολουθούμε τη σκηνή flashback που υπάρχει εγκιβωτισμένη στον λόγο της Φραντσέσκα (**τη σκηνή του βιβλίου και του φιλιού**). Το μικρό μέγεθος του πάνελ ταυτίζεται εδώ με τον **χρόνο** που έχει παρέλθει (Nunoli).
- Στο πάνελ αυτό συγκεκριμένα, κυριαρχεί η πρώτη μέθοδος αναπαράστασης που εντοπίζει η Nunoli: ύφος ρομαντικό, εμποτισμένο από τις αξίες της αυλικής αγάπης. Ο καλλιτέχνης μας δείχνει αυτούσια τη σκηνή όπως περιγράφεται στο άσμα Ε', χωρίς να αποκλίνει από την νόρμα και από το πρότυπο του κειμένου-πηγή.

2. στο μεγάλο πάνελ στα αριστερά:

- Ο Τζοβάννι πιάνει μαζί τους δύο εραστές στο κρεβάτι και τους μαχαιρώνει αγκαλιά. Σε όλες τις μετέπειτα απεικονίσεις του συγκεκριμένου στιγμιότυπου, ο Πάολο και η Φραντσέσκα κάθονται μονάχα και διαβάζουν το βιβλίο λίγο πριν τους πιάσει ο Τζοβάννι. Στη συγκεκριμένη απεικόνιση, ο καλλιτέχνης πρωτοτύπησε για ακόμη μια φορά με την τολμηρή προσέγγισή του. Αυτό το οποίο το άσμα Ε' μας αφήνει μόνο να φανταστούμε και να μαντέψουμε μέσα από τους υπαινιγμούς της Φραντσέσκα, εδώ ο καλλιτέχνης το δείχνει αυτούσιο, έχοντας ως βάση όλες τις καινούριες λεπτομέρειες που προφανώς είχαν προστεθεί στον μύθο μετά τον Δάντη, από τη μια γενιά στην άλλη.

- Η αναπαράσταση της σκηνής της δολοφονίας φέρνει, ταυτόχρονα, στο επίκεντρο τα συναισθήματα των χαρακτήρων, την ένταση του πάθους, την ένταση της ζήλιας, την ανάγκη για εκδίκηση που μπορεί να τα αλλάξει όλα σε μια στιγμή -πράγματι, μονάχα μια στιγμή μοιάζει να έχει μεσολαβήσει μεταξύ του δεξιού και του αριστερού πάνελ. **Μια στιγμή** που στοίχισε και που διήρκησε (κι ακόμα διαρκεί) **μια αιωνιότητα**.

Στη μινιατούρα της Ρουέν, λοιπόν, όλα αυτά αποτελούν κομμάτια του ίδιου ενιαίου συνόλου, έτσι που θα μπορούσαμε να πούμε ότι το έργο λειτουργεί σαν μια σεκάνς. Δημιουργείται, έτσι, από τον καλλιτέχνη μια ιστορία μέσα σε ιστορία, της οποίας τα επιμέρους κομμάτια χτίζονται διαδοχικά το ένα μετά το άλλο και, την ίδια στιγμή, εγκιβωτίζονται στην αφήγηση-πλαίσιο. **Αφήγηση-πλαίσιο** εδώ εννοούμε τόσο το άσμα Ε' (δηλαδή το κείμενο-πηγή), όσο και την ίδια τη ζωγραφική αναπαράστασή του (τη μινιατούρα, με το κάδρο-πλαίσιο γύρω από τη ζωγραφιά να παίζει συμβολικά τον ρόλο ενός **framing device**).



**Εικόνα<sup>450</sup>**: *Paolo and Francesca da Rimini*. Τρίπτυχη υδατογραφία του Βρετανού καλλιτέχνη και ποιητή Dante Gabriel Rossetti (1855) (εκτίθεται στο Tate Britain, Λονδίνο). Αριστερό πάνελ: οι εραστές στη σκηνή του βιβλίου. Δεξί πάνελ: οι εραστές μαζί μετά θάνατον, στον δεύτερο κύκλο της Κόλασης. Κεντρικό πάνελ: ο Δάντης μαζί με τον Βιργίλιο στο ταξίδι μέσα από την Κόλαση.

Και οι τρεις σκηνές απεικονίζονται στο άσμα Ε' της *Κόλασης*. Όπως και στη μινιατούρα της Σχολής της Ρουέν, έτσι κι εδώ δημιουργείται μια **σεκάνς** της οποίας τα επιμέρους κομμάτια **εγκιβωτίζονται** στο ενιαίο αφήγημα του άσματος Ε' -και του παρόντος πίνακα, αντίστοιχα.

<sup>450</sup> <https://www.tate.org.uk/art/artworks/rossetti-paolo-and-francesca-da-rimini-n03056>



#### 11.4. *Libro Galeotto*: η δόμηση του σχήματος της αβύσσου

Στο άσμα Ε' της Κόλασης, ο Δάντης Αλιγκέρι γράφει τον τρόπο με τον οποίο ξεκίνησε η σχέση μεταξύ των δύο εραστών. Όπως μαθαίνουμε από την αφήγηση της Φραντσέσκα, όλα ξεκίνησαν όταν εκείνη και ο Πάολο διάβασαν ένα βιβλίο για την ερωτική ιστορία του Λάνσελοτ και της Γκούινεβιρ. Όπως εξηγεί η Φραντσέσκα, αγαπούσαν κρυφά ο ένας τον άλλο χωρίς να μπορούν να το παραδεχθούν.

Noi leggiavamo un giorno per diletto  
di Lancialotto come amor lo strinse;  
soli eravamo e senza alcun sospetto.

Για αναψυχή αναγνώσαμε μια μέρα πώς  
άναψε τον Λανσελότο ο πόθος·  
μόνοι ήμαστε, χωρίς κακό στο νου μας.

Per più fiate li occhi ci sospinse  
quella lettura, e scolorocci il viso;  
ma solo un punto fu quel che ci vinse.

Πολλές βολές μας έσμιξε τα μάτια  
το διάβασμα και χλώμιασε η θωριά μας,  
μα ένα μονάχα, νίκησέ μας· όντας

Quando leggemmo il disiato riso  
esser baciato da cotanto amante,  
questi, che mai da me non fia diviso,

διαβάσαμε το ποθητό της γέλιο  
τέτοιος το φίλησε αγαπός, ετούτος  
που δε θα χωριστεί ποτέ από μένα

la bocca mi basciò tutto tremante.  
Galeotto fu 'l libro e chi lo scrisse:  
quel giorno più non vi leggemmo avante".

ολότρεμος μου φίλησε το στόμα.  
Γαλεότος το βιβλίο κι ο γραφιάς του·  
τη μέρα αυτή δεν αναγνώσαμε άλλο.»

(*Κόλαση*, V:127-138)<sup>451452</sup>

Έτσι λοιπόν, το βιβλίο που διάβασαν ("**libro Galeotto**", όπως το αποκαλεί ο ίδιος ο Δάντης σε ένα άσμα του *Παραδείσου*) "διαμεσολάβησε" ώστε να τους αποκαλύψει τον έρωτά τους και ώστε ο Πάολο και η Φραντσέσκα να ανταλλάξουν το πρώτο τους φιλή (με τον ίδιο τρόπο που **μεσολαβητής**/**προξενητής**) στην παράνομη σχέση μεταξύ Λάνσελοτ και Γκούινεβιρ ήταν ο ιππότης Γκάλαχαντ -"Galeotto" στα ιταλικά, εξού και η φράση της Φραντσέσκα "Galeotto fu il libro e chi lo scrisse", δηλαδή σε ελεύθερη μετάφραση "Σαν ένας Γαλεότος ήταν το βιβλίο -το ίδιο κι αυτός που το έγραψε".

Συγκεκριμένα, η ιστορία που διάβασαν τους έκανε να αφεθούν στα συναισθήματα που είχαν ήδη κρυφά αναπτύξει ο ένας για τον άλλον και τα καταπίεζαν -έτσι, ασυνείδητα (ή

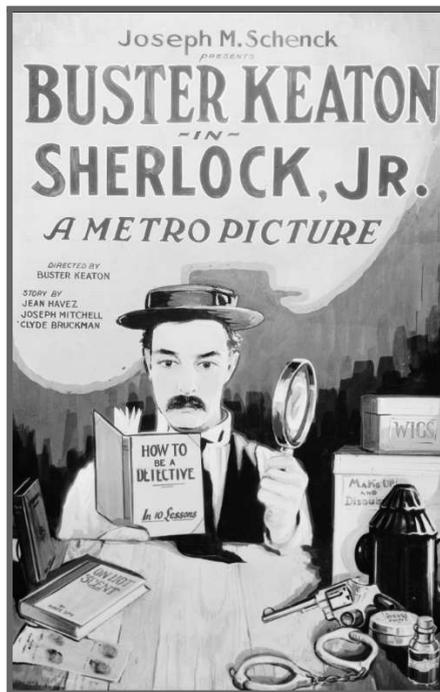
<sup>451</sup> Divina Commedia/Inferno/Canto V - Wikisource  
[https://it.wikisource.org/wiki/Divina\\_Commedia/Inferno/Canto\\_V](https://it.wikisource.org/wiki/Divina_Commedia/Inferno/Canto_V)

<sup>452</sup> Έμμετρη μετάφραση Νίκου Καζαντζάκη, ο.π.

και συνειδητά) **μιμήθηκαν** τα όσα διάβασαν (δηλαδή το πρώτο φιλί του Λάνσελοτ με την Γκούινεβρι)- και με άλλοθι τη **μίμηση** -τον “**ρόλο**” που ενσάρκωναν-, φιλήθηκαν και αυτοί. Το βιβλίο, διαμεσολαβώντας ανάμεσα στους δύο **αναγνώστες**, αλλά και “διαμεσολαβώντας” μεταξύ του κόσμου της **μυθοπλασίας και της πραγματικότητας** και θολώνοντας τα όρια, τους ενέπνευσε να γίνουν και αυτοί δυο παράνομοι εραστές, όπως οι χαρακτήρες στο χαρτί.

Ο ένας εμπνέεται από τον άλλον, σαν τον **Δον Κιχώτη** που εμπνεύστηκε από τα ιπποτικά μυθιστορήματα και τα μιμήθηκε ώστε να γίνει κι εκείνος ιππότης. Η **μίμηση** λειτουργεί, επομένως, σαν **καθρέφτης**. Γίνεται ένας αναδιπλασιασμός, καθώς πρόκειται για δύο ιστορίες **μεταμφιεσμένες** η μια στην άλλη.

#### 11.4.1. **Εγκιβωτισμένος Καθρέφτης**



**Εικόνα**<sup>453</sup>: η αφίσα της ταινίας *Sherlock Jr.* (1924) σε σκηνοθεσία του Buster Keaton, και παραγωγή της Metro Pictures Corporation<sup>454,455</sup>.

Η ταινία *Sherlock Jr.* περιέχει μια πολύ ενδιαφέρουσα (και πολύ πρώιμη στην ιστορία του κινηματογράφου) περίπτωση **ταινίας μέσα σε ταινία**. Ο χαρακτήρας του Keaton, που είναι

<sup>453</sup> Πηγή εικόνας; *Sherlock Jr.* (1924)

[https://www.imdb.com/title/tt0015324/mediaviewer/rm761289728/?ref\\_=tt\\_ov\\_i](https://www.imdb.com/title/tt0015324/mediaviewer/rm761289728/?ref_=tt_ov_i)

<sup>454</sup> *Sherlock Jr.* (1924) - IMDb <https://www.imdb.com/title/tt0015324/>

<sup>455</sup> *Sherlock Jr.*, Internet Archive [https://archive.org/details/sherlockjr1924\\_201909](https://archive.org/details/sherlockjr1924_201909)



μηχανικός προβολής σε σινεμά, αποκοιμείται εν ώρα εργασίας στο δωματιάκι της προβολής. Στη συνέχεια, όπως περιγράφει ο Macdonald (1969)<sup>456</sup>, βλέπουμε έναν δίδυμο, άυλο εαυτό (έναν σωσία, “*doppelganger*”) να εξέρχεται από το σώμα του και να μπαίνει μέσα στην οθόνη του σινεμά ενώ προβάλλεται μια ταινία –ένα τρικ που φέρνει στο νου τις ταινίες σουρεαλιστών δημιουργών, όπως ο Dalí, ο Buñuel, και ο Cocteau (Macdonald, 1969<sup>457</sup> και Schickel, 2005)<sup>458</sup>. Η ταινία ξεδιπλώνει μπροστά μας μια εκτεταμένη **σεκάνς ονείρου**, κατά την οποία παρακολουθούμε την εξέλιξη αυτής της **εγκιβωτισμένης ταινίας** όπου μπήκε ο χαρακτήρας μέσω της οθόνης του σινεμά. Ενδιαφέρον έχει, μάλιστα, ότι η πλοκή της εγκιβωτισμένης ταινίας **καθρεφτίζει** τα συμβάντα από την κανονική ζωή του χαρακτήρα στις σκηνές που παρακολουθούμε πριν τον πάρει ο ύπνος.

Σε αυτή την ταινία μέσα σε ταινία, και ειδικότερα στη χαρακτηριστική σκηνή του φινάλε όπου ο χαρακτήρας πλέον ξυπνά, ο Raffaele Pinto (2016)<sup>459</sup> εντοπίζει μια πολύ ενδιαφέρουσα ομοιότητα με το άσμα Ε’ της Κόλασης. Συγκεκριμένα, ο Pinto συσχετίζει τον τρόπο που ο “προβολατζής” Σέρλοκ Τζούνιορ μιμείται το φιλμ στην οθόνη του σινεμά με τον τρόπο που μιμούνται το βιβλίο ο Πάολο και η Φραντσέσκα.

Στη σκηνή του φινάλε του *Sherlock Jr.*, ο Σέρλοκ ξυπνάει από το όνειρο καθώς η ταινία που προβάλλεται στην οθόνη φτάνει πια κι αυτή στο τέλος της. Μέσα στο δωμάτιο της προβολής έχει έρθει να τον βρει το κορίτσι που αγαπάει. Ο Σέρλοκ, προσπαθώντας να την προσεγγίσει, μιμείται τους δύο πρωταγωνιστές του φιλμ (κατ’ αναλογία, τον Λάνσελοτ και την Γκούινεβιρ) για να εκφράσει τον κρυφο του έρωτα στην αγαπημένη του, όπως κι ο Πάολο και η Φραντσέσκα που φιληθηκαν επειδή είδαν τον Λάνσελοτ και τη Γκούινεβιρ να φιλιούνται. Όπως σχολιάζει ο Pinto, μέσα από το “**εφέ της οθόνης**” (“**screen-effect**”), η σκηνή αυτή παρωδεί το επεισόδιο του Πάολο και της Φραντσέσκα -συγκεκριμένα, ο τρόπος που οι χαρακτήρες **μιμούνται** αυτό που βλέπουν (αφενός μεν, στο βιβλίο, αφετέρου δε, στην οθόνη) αποτελεί μια περίπτωση **παρωδιακής μίμησης** (“*imitación paródica*”) (Pinto, 2016)<sup>460</sup>.

<sup>456</sup> Macdonald, Dwight (1969). *On Movies*.

<sup>457</sup> Macdonald, D., ο.π.

<sup>458</sup> Schickel, Richard (2005). “*Sherlock, Jr. (1924)*”. *Time*. Archived from the original on May 25, 2005. Retrieved November 11, 2018. [Sherlock, Jr. | TIME Magazine - ALL-TIME 100 movies](#)

<sup>459</sup> Pinto, R. (2016). Dante (If. V) y Buster Keaton: el efecto-pantalla y la mediación cómica del deseo. *Dante e l'Arte*, 3, 73-90. [Dante \(If. V\) y Buster Keaton: el efecto-pantalla y la mediación cómica del deseo. | Dante e l'Arte](#)

<sup>460</sup> Pinto, R. (2016), ο.π.



*Εικονες:* στιγμιότυπα οθόνης<sup>461</sup> από τη σκηνή του φινάλε του *Sherlock Jr.*  
Σύνδεσμος: [Buster Keaton - Sherlock Jr. - ending scene - YouTube](#) (Να σημειώσουμε πως ο επιχρωματισμός σε τόνο σέπια είναι δική μας παρέμβαση προκειμένου να τονίσουμε εδώ τα συγκεκριμένα τρία καρέ).

Πιο αναλυτικά, στην ταινία *Sherlock Jr.*, ο χαρακτήρας του Keaton, που είναι μηχανικός προβολής σε σινεμά, θέλει να γίνει ντετέκτιβ και τον βλέπουμε να μελετά ένα εγχειρίδιο με οδηγίες (“*How to be a detective*”) προσπαθώντας να **μμηθεί** τις οδηγίες.

<sup>461</sup> Joseph M. Schenck Productions 1924, renewed 1952 Loew's Incorporated. Πηγή: Internet Archive [Sherlock Jr. \(1924\) : Buster Keaton : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](#)



Του δίνεται η ευκαιρία να κάνει το όνειρό του πραγματικότητα όταν, ενώ προβάλλει μια ταινία στο σινεμά, μπαίνει κυριολεκτικά από την οθόνη μέσα στην ταινία. Μέσα σε αυτή την εγκιβωτισμένη ιστορία, που **καθρεφτίζει** την κεντρική ιστορία ως προς τις καταστάσεις και τους χαρακτήρες, ο Σέρλοκ Τζούνιορ καταφέρνει να λύσει ένα μυστήριο.

Στο τέλος της ιστορίας, βλέπουμε τον Σέρλοκ να ξυπνάει ενώ βρίσκεται στο δωμάτιο προβολής και έτσι να εξέρχεται από το όνειρο. Έχοντας νικήσει όμως στην **εγκιβωτισμένη ιστορία** του φιλμ, καταφέρει να νικήσει και στην **κεντρική ιστορία** της κανονικής του ζωής. Στα τελευταία στιγμιότυπα της ταινίας, βλέπουμε τον Σέρλοκ Τζούνιορ να προσπαθεί να “κερδίσει το κορίτσι” που αγαπάει. Καθώς η ταινία που προβάλλεται στο σινεμά διανύει και αυτή τις τελευταίες στιγμές της πριν το φινάλε, ο Σερλοκ κοιτάζει από το παραθυράκι της προβολής και παρακολουθεί τους δυο ηθοποιούς, που βρίσκονται σε μια κατάσταση παρόμοια με τη δική του τη δεδομένη στιγμή: ένας άντρας που προσπαθεί να κερδίσει το κορίτσι που αγαπάει. Ο Σέρλοκ, κοιτάζοντας από το **παραθυράκι**, που μοιάζει με τη **σελίδα ενός βιβλίου** (σαν το εγχειρίδιο για ντετέκτιβ που προσπαθούσε να μιμηθεί στην αρχή της ταινίας), προσπαθεί τώρα να μιμηθεί την ρομαντική σκηνή που εξελίσσεται στην οθόνη. **Αντιγράφει** βήμα προς βήμα όλα όσα κάνει ο πρωταγωνιστής, μέχρι που στο τέλος ανταλλάσσει το πολυπόθητο **φιλί** με το κορίτσι που αγαπάει.

Η παραπάνω σκηνή, λοιπόν, (αλλά και ο εξαιρετικά εύστοχος **παραλληλισμός** της με την ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα από τον Pinto [2016]<sup>462</sup>), εκφράζει με τον πιο γλαφυρό τρόπο το πώς η τεχνική των “**ιστοριών μέσα σε ιστορίες**” (*mise en abyme*) λειτουργεί ως **καθρέφτης**.

Και στις δύο περιπτώσεις, έχουμε μια **κεντρική ιστορία-πλαίσιο** (Πάολο - Φραντσέσκα και Σέρλοκ - κορίτσι) που μιμείται την **ενσωματωμένη ιστορία** (Λάνσελοτ - Γκουίνεβιρ και άντρας - γυναίκα ηθοποιού του φιλμ) σαν να κοιτάζει τον εαυτό της στον **καθρέφτη**. Η **μυθοπλασία**, λοιπόν (λογοτεχνία, σινεμά, Τέχνη εν γένει) λειτουργεί σαν **καθρέφτης της πραγματικότητας** αλλά και της ζωής που θα θέλαμε να ζούμε -με άλλα λόγια, γίνεται μια **μηχανή παραγωγής (αλλά και εκπληρωσης) ονειρών**.

Θα μπορούσαμε να το παρομοιάσουμε όλο αυτό με ένα σχήμα από καθρέφτες που ο ένας τοποθετείται μπροστά στον άλλον και αντανακλά πάνω του (**infinity mirror effect**) έτσι που τα πολλαπλά είδωλα, όπως και οι ιστορίες, αναπαράγονται αιώνια. Μεγάλο ενδιαφέρον

---

<sup>462</sup> Pinto, ο.π.





έχει, μάλιστα, ότι η Αγγελική Λούδη (2014) αναφέρεται στη χρήση της τεχνικής της **mise en abyme** στο άσμα Ε' της *Κόλασης*, αποδίδοντας τον όρο ως “**εγκιβωτισμένο καθρέφτη**”<sup>463</sup>:

Στην ιστορία του Λάνσελοτ και της Γκουίνιβερ, εκείνος που πείθει τον Λάνσελοτ να εξομολογηθεί τα συναισθήματά του στη Γκουίνιβερ είναι ο Γαλεότος, το όνομα του οποίου έγινε συνώνυμο του διαμεσολαβητή/προξενητή μεταξύ δύο ερωτευμένων: “Galeotto fu il libro e chi lo scrisse” (κατά το δαντικό παράθεμα), “Γαλεότος το βιβλίο κι ο γραφιάς του” (κατά την καζαντζακική μετάφραση). Για τη λειτουργία της ιστορίας του Λάνσελοτ και της Γκουίνιβερ ως εγκιβωτισμένου καθρέφτη που εγκαθιστά το στοιχείο της παρωδίας στην καρδιά της δαντικής αφήγησης, με όρους που συναντούμε αργότερα στον Δον Κιχώτη του Θερβάντες, βλ. Roggioli [...] και Girard [...]. (Λούδη, 2014)

Στο κείμενο-πηγή, λοιπόν, αυτά τα τρία αλληλοσυνδεδεμένα στοιχεία παίζουν ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο:

1. η ιστορία του **Λάνσελοτ και της Γκουίνιβερ**,
2. η έννοια της **μαγείας της λογοτεχνίας**, και
3. η **δομή των ιστοριών μέσα σε ιστορίες**, η οποία προκύπτει:

i) αφενός μεν, ακριβώς από τον εισαγωγή της εγκιβωτισμένης ιστορίας του Λάνσελοτ και της Γκουίνιβερ μέσα στην πλοκή του άσματος Ε' (την οποία αφηγείται η Φραντσέσκα,

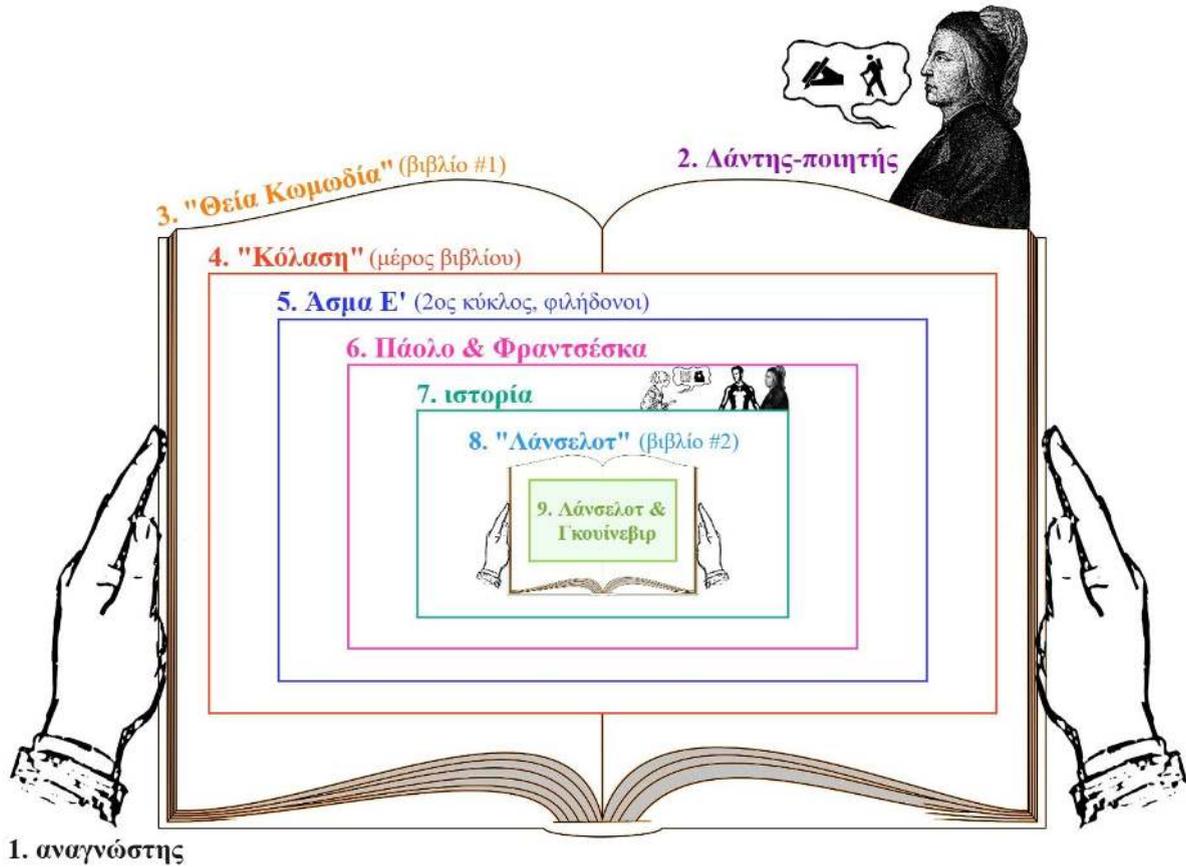
ii) αφετέρου δε, από το συνολικό σχήμα του ταξιδιού του Δάντη: Κατα τη διάρκεια του ταξιδιού του, ο Δάντης-χαρακτήρας συναντάει ψυχές που διηγούνται τις ιστορίες τους και του ζητούν να τις διηγηθεί κι εκείνος ξανά όταν επιστρέψει στη γη, ελπίζοντας να μείνουν ζωντανοί στη μνήμη των ανθρώπων. Καθώς, λοιπόν, ενσωματώνονται στο ποίημα οι ιστορίες των ψυχών-χαρακτήρων μέσω εγκιβωτισμένων αφηγήσεων, ο Δάντης-ποιητής καταφέρνει τόσο να διατηρήσει τη δική τους μνήμη ζωντανή, όσο και να διασφαλίσει τη δική του αθανασία ως σπουδαίου ποιητή. (SparkNotes, 2005)<sup>464</sup>.

<sup>463</sup> Λούδη, Α. (2014). Η αναδιήγηση μιας παλιάς ιστορίας : Φρατζέσκα ντα Ρίμινι (1922) του Διονύσιου Κόκκινου. Στο Κ. Α. Δημάδης (επιμ.), *Συνέχειες, ασυνέχειες, ρήξεις στον ελληνικό κόσμο (1204-2014): οικονομία, κοινωνία, ιστορία, λογοτεχνία: Ε' Ευρωπαϊκό Συνέδριο Νεοελληνικών Σπουδών της Ευρωπαϊκής Εταιρείας Νεοελληνικών Σπουδών Θεσσαλονίκη, 2-5 Οκτωβρίου 2014: πρακτικά* (τομ. 3, σελ. 73-85). Αθήνα: Ευρωπαϊκή Εταιρεία Νεοελληνικών Σπουδών, 2015.

[https://www.eens.org/EENS\\_congresses/2014/loudi\\_aggeliki.pdf](https://www.eens.org/EENS_congresses/2014/loudi_aggeliki.pdf)

<sup>464</sup> SparkNotes Editors. (2005) “Storytelling as a Way to Achieve Immortality.” *Inferno: Themes*. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <https://www.sparknotes.com/poetry/inferno/themes/>

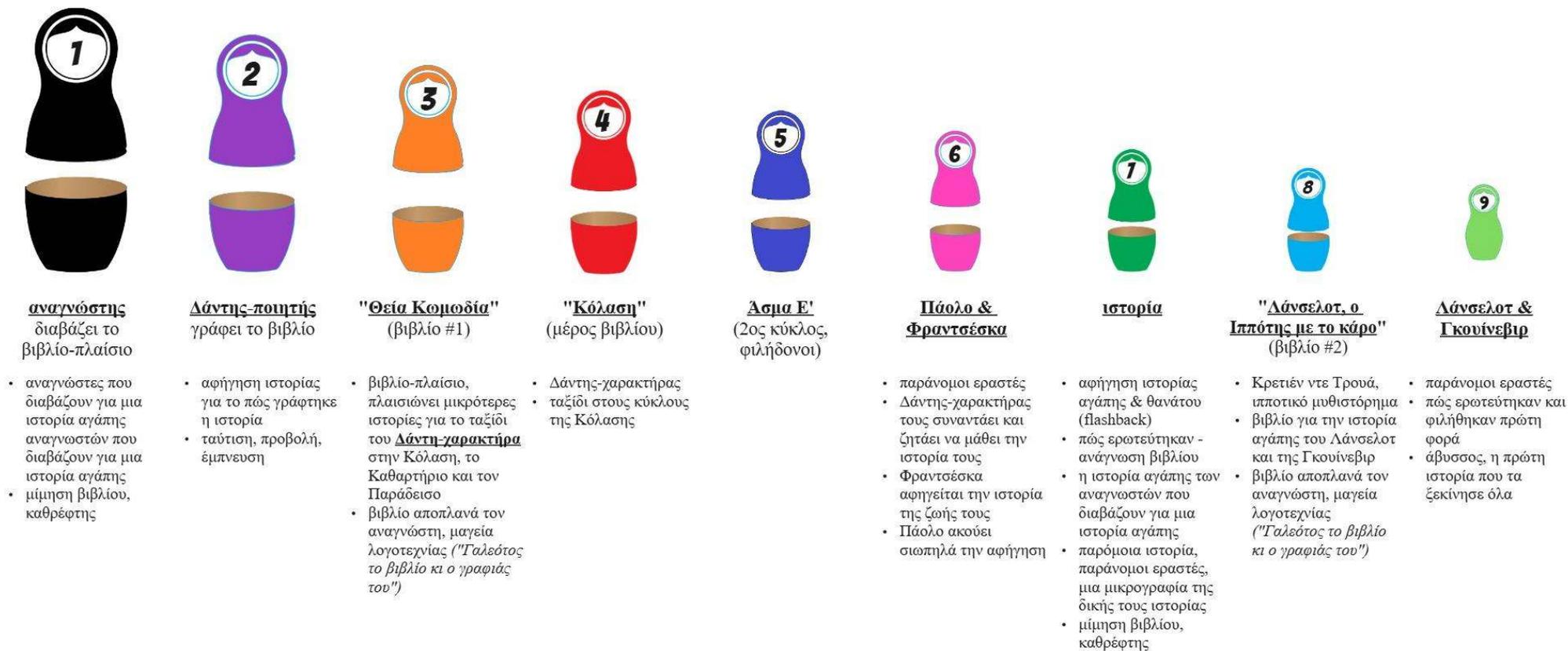
### 11.5. Case Study: ιστορίες μέσα σε ιστορίες στη *Θεία Κωμωδία*



1. αναγνώστης

*Διάγραμμα 18*<sup>465</sup>: απεικόνιση των επιπέδων της αβύσσου (mise en abyme) στη *Θεία Κωμωδία*.

<sup>465</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



**Διάγραμμα 19<sup>466</sup>:** απεικόνιση των επιπέδων της αβύσσου (mise en abyme) στη *Θεία Κωμωδία*.

<sup>466</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνας ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



- ▶ [...] in the story of Francesca, [there is] the **mirror image of lovers who are reading about lovers who are reading about lovers...**<sup>467</sup>  
(Crisafi & Lombardi, 2019)
- ▶ [...] a **mise en abyme** where our passions are engaged as **we read of passionate readers reading about passion.**<sup>468</sup>  
(Barolini, 2000)
- ▶ **Dante the poet** tells us a story: a story of his encounter with the damned in the circle of the lustful, **a story that is part of the larger story of his journey** through Hell, Purgatory, and Heaven. It is the story of the experiences of **Dante the pilgrim** that establishes the authority of **Dante as the storyteller**. The story told in the Divine Comedy is, in part, **the story of how the story came to be written**. The fifth canto of the Inferno is a **story about stories** –and, in particular, a commentary on the danger of stories, the dangers of literature. **Literature** is a powerful and seductive force. The story of Lancelot and Guinevere proved to be especially dangerous for Francesca and Paolo.<sup>469</sup>  
(Carroll, 2021)

Όπως φαίνεται και από τα σχόλια των παραπάνω μελετητών, τα οποία αποτυπώνονται και οπτικά στο παραπάνω διάγραμμα, η *Θεία Κωμωδία*, κατά μια έννοια, είναι **η αφήγηση της ιστορίας για το πώς γράφτηκε η συγκεκριμένη ιστορία**. Στο ποίημα, ο Δάντης υιοθετεί **δύο περσόνες** (Foster, 1977)<sup>470</sup>:

- αφενός μεν, του **Δάντη-ποιητή** που αφηγείται την ιστορία (η οποία παρουσιάζεται ως πραγματική και αποτελεί και την **ιστορία-πλαίσιο**),
- αφετέρου δε, του **Δάντη-χαρακτήρα**, ο οποίος πρωταγωνιστεί στην ιστορία αυτή και ταξιδεύει μέσα από την Κόλαση, το Καθαρτήριο και το Παράδεισο, συναντώντας στον δρόμο διάφορες ψυχές που βρίσκονται σε διαφορετικά στάδια της μετά θάνατον ζωής.

<sup>467</sup> Crisafi, N., & Lombardi, E. (2019). Lust and the Law: Reading and Witnessing in Inferno V. In G. Gaimari & C. Keen (Eds.), *Ethics, Politics and Justice in Dante* (pp. 63–79). UCL Press.  
[https://muse.jhu.edu/pub/354/oa\\_edited\\_volume/chapter/2778760](https://muse.jhu.edu/pub/354/oa_edited_volume/chapter/2778760)

<sup>468</sup> Barolini, T., ο.π.

<sup>469</sup> Carroll, W. E., ο.π.

<sup>470</sup> Foster, K. (1977). *The Two Dantes and Other Studies*. Darton, Longman & Todd.  
<https://ixtheo.de/Record/346773318>



Η *Θεία Κωμωδία*, λοιπόν, είναι ένα έργο που πλαισιώνει πολλές μικρότερες ιστορίες μέσα στην κεντρική ιστορία του ταξιδιού, καθώς ο Δάντης-ποιητής βάζει τις ψυχές που συναντά ο Δάντης-χαρακτήρας στον εκάστοτε σταθμό του ταξιδιού του να αφηγηθούν τις ιστορίες τους. Μπορούμε, επομένως, να πούμε ότι το ποίημα δομείται με την αφηγηματική τεχνική της **mise en abyme**, δηλαδή των “ιστοριών μέσα σε ιστορίες”. Ως αποτέλεσμα, έχουμε ένα έργο που μιλάει για την ίδια τη δύναμη της **αφήγησης ιστοριών** (SparkNotes, 2005)<sup>471</sup>, είναι δηλαδή μια ιστορία που μιλάει για το **τι σημαίνει να λες ιστορίες**.

Το άσμα Ε' της *Κόλασης* συγκεκριμένα είναι ένα απόσπασμα του έργου στο οποίο η τεχνική της *mise en abyme* και το ζήτημα της αφήγησης ιστοριών παίζουν πρωτεύοντα ρόλο. Στο άσμα αυτό έχουμε την αφήγηση μιας ιστορίας για το πώς γράφτηκε η ιστορία, για το πώς ξεκίνησε ένας έρωτας, για τη δύναμη που έχουν οι ιστορίες να **εμπνεύσουν** αλλά και να επηρεάσουν (θετικά ή αρνητικά) έναν άνθρωπο και να τον ωθήσουν να τις **μιμηθεί**. Οι ιστορίες (τα βιβλία, και η τέχνη γενικότερα) αποκτούν έτσι την ποιότητα ενός **διαμεσολαβητή** -το ίδιο και ο συγγραφέας-αφηγητής τους.

Πρόκειται για το βιβλίο που διαβάζουν ο Πάολο και η Φραντσέσκα, το οποίο γίνεται “διαμεσολαβητής” και τους ωθεί να αφεθούν στον έρωτά τους. Στο βιβλίο που διαβάζουν, ο Γκάλαχαντ (στα ιταλικά, Galeotto) διαμεσολαβεί ώστε ο Λάνσελοτ να δεχτεί το πρώτο του φιλή από την Γκούνεβιρ. Ο έρωτας του Πάολο και της Φραντσέσκα, λοιπόν, ξεκινά επειδή μιμούνται αυτό που διαβάζουν στο βιβλίο. Το άσμα Ε', επομένως, (όπως είδαμε και παραπάνω στον σχολιασμό των μελετητών) αφηγείται την **ιστορία αγάπης δύο αναγνωστών που διαβάζουν μια ιστορία αγάπης**.

Ο Δάντης-ποιητής γίνεται, λοιπόν, κι αυτός ο δικός μας “διαμεσολαβητής” στη *Θεία Κωμωδία*, γιατί αφηγούμενος αυτή την ιστορία, μας ωθεί ακόμα και εμάς, εν δυνάμει, να την “αντιγράψουμε” -άρα και ο ίδιος ο Δάντης γίνεται ένας Galeotto με το βιβλίο του (“Γαλεότος το βιβλίο κι ο γραφιάς του”), ωθώντας τον αναγνώστη να μιμηθεί τις ποιότητες που εξυμνούνται σε αυτό και να καθρεφτίσει τον εαυτό του στο βάθος του βιβλίου. Μιλάμε, λοιπόν, για τη **μαγεία και τη δύναμη της λογοτεχνίας**.

Εξετάζοντας τα δύο παραπάνω διαγράμματα, ως προς τον τρόπο λειτουργίας της **πλοκής της mise en abyme** στο ποίημα, παρατηρούμε ότι αναπτύσσεται το εξής αφηγηματικό σχήμα:

<sup>471</sup> SparkNotes Editors. (2005) “Storytelling as a Way to Achieve Immortality.” *Inferno: Themes*. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <https://www.sparknotes.com/poetry/inferno/themes/>



- Εμείς, οι αναγνώστες, διαβάζουμε το βιβλίο, που είναι το πλαίσιο που εμπεριέχει όλες τις εγκιβωτισμένες ιστορίες
- Η πορεία που κινείται το “μάτι” του αναγνώστη καθώς διαβάζει είναι **από έξω προς τα μέσα**, από την επιφάνεια προς το **βάθος της αβύσσου**, όπου βρίσκεται η πρώτη ιστορία που τα ξεκίνησε όλα (Λάνσελοτ & Γκούνεβιρ). Το ένα περικλείει το άλλο, και όλα τους καθρεφτίζουν/ περικλείουν/ υπενθυμίζουν την αρχή.
- Όσο προχωράμε προς τα μέσα, βλέπουμε τις “**ιστορίες-πηγές**”, τα έργα “**μικρογραφίες/ μινιατούρες**”. (Τα αποκαλούμε εδώ μινιατούρες με τρόπο συμβολικό, φέρνοντας στον νου μας το θεατράκι-παντομίμα από τον *Άμλετ* στο οποίο αναπαρίσταται ολόκληρη η πλοκή του έργου αλλά σε μικρογραφία, **καθρεφτίζεται** δηλαδή σε μια **πανομοιότυπη μινιατούρα**).
- Ενώ πάμε προς τα μέσα, στο “βάθος του ματιού μας” (Lacan)<sup>472</sup> βλέπουμε την άβυσσο, δηλαδή μπορούμε να καθρεφτίσουμε τον ίδιο μας τον εαυτό, να δούμε μια μικρογραφία του εαυτού μας, να **ταυτιστούμε**, να **προβάλλουμε** εκεί τις δικές μας επιθυμίες.
- Από όλα τα παραπάνω, λοιπόν, καταλήγουμε σε ένα σχήμα με **πολλαπλά επίπεδα ιστοριών μέσα σε ιστορίες**, όπου εμείς είμαστε **αναγνώστες που διαβάζουμε για μια ιστορία αγάπης αναγνωστών που διαβάζουν για μια ιστορία αγάπης**<sup>473</sup>.



<sup>472</sup> Jacques Lacan, *The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis*, translated by Alan Sheridan (New York, 1978), p. 96.

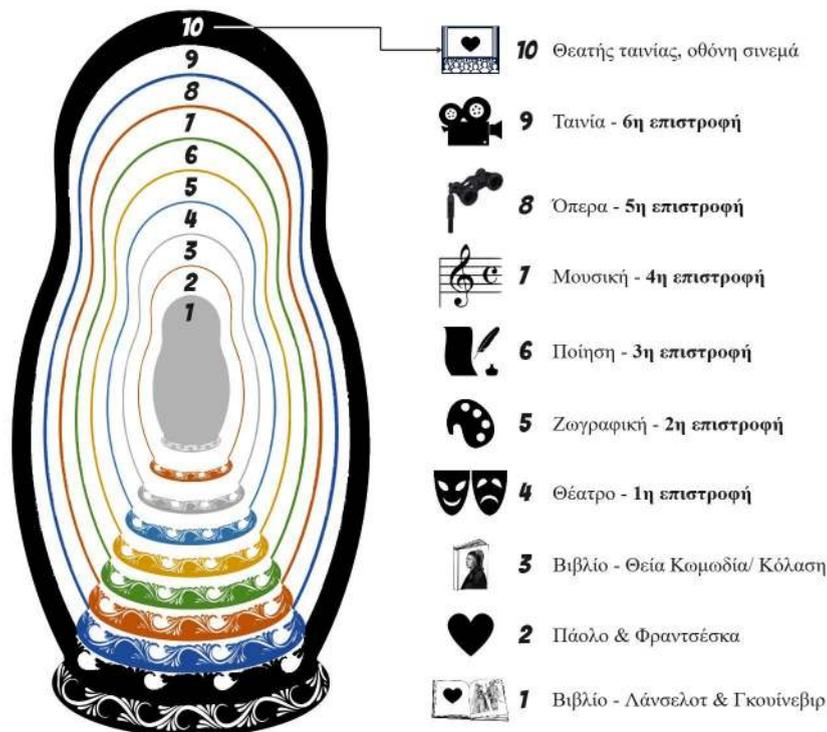
<sup>473</sup> Crisafi & Lombardi και Barolini, ο.π.



## Ο Κύκλος της Έμπνευσης & το Μοτίβο των Επιστροφών

### 12.1. Ο Κύκλος της Έμπνευσης

Αναλύσαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο τον τρόπο με τον οποίο το βιβλίο με την ιστορία του Λάνσελοτ και της Γκουίνεβιρ αποτελεί τον **πυρήνα** πάνω στον οποίο χτίζεται το **σχήμα της αβύσσου** στο κείμενο-πηγή. Η πλοκή του σεναρίου ακολουθεί ακριβώς την ίδια “συνταγή” για να χτίσει ένα παρόμοιο σχήμα των **ιστοριών μέσα σε ιστορίες**:



*Διάγραμμα 20*<sup>474</sup>: απεικόνιση των επιπέδων και της δομής της **mise en abyme** στο σενάριο. Στο κέντρο (μικρή γκρι μπάμπουσκα) βλέπουμε την ιστορία του Λάνσελοτ

<sup>474</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



και της Γκουίνεβρι (αρχή της αβύσσου). Καθώς αναπτύσσεται το σχήμα, φαίνεται ο τρόπος που οι **εγκιβωτισμένες ιστορίες** μπαίνουν (“φωλιάζουν”) η μια μέσα στην άλλη ακολουθώντας το μοτίβο της **αυτο-ομοιότητας (εγκιβωτισμένος καθρέφτης)**, καθώς το κάθε **επεισόδιο/ έργο τέχνης** χτίζεται πάνω στο άλλο.

Στο τελευταίο επίπεδο βρισκόμαστε εμείς, οι θεατές της ταινίας, πράγμα που μπορούμε να ερμηνεύσουμε χρησιμοποιώντας αυτό που χαρακτηριστικά λέει ο Jacques Lacan (1973) για τη λειτουργία του βλέμματος<sup>475</sup>: “No doubt, in the depths of my eye, the picture is painted. The picture, certainly, is in my eye. But I, I am in the picture”. Στα ελληνικά αποδίδεται ως εξής: “Χωρίς αμφιβολία, **στο βάθος του ματιού μου, ζωγραφίζεται ο πίνακας. Ο πίνακας, ασφαλώς, είναι μέσα στο μάτι μου. Αλλά εγώ, είμαι μέσα στον πίνακα**”<sup>476</sup>.

Το σενάριο συνομιλεί με τα στοιχεία που εξετάσαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο και τα αξιοποιεί με τρόπο δημιουργικό. Πιο συγκεκριμένα:

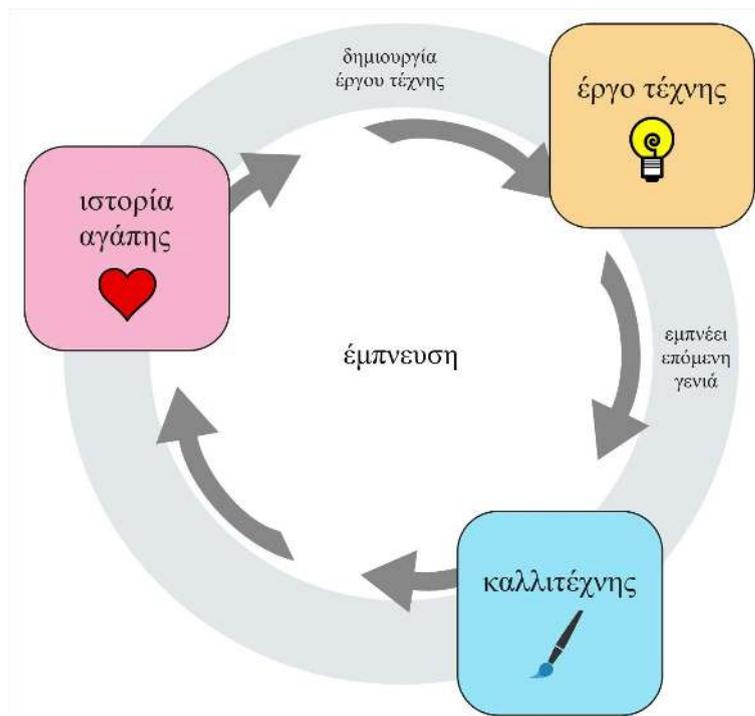
- Η **άβυσσος των εγκιβωτισμένων ιστοριών** στο σενάριο δημιουργεί έναν **κύκλο έμπνευσης** που διαιωνίζεται από επιστροφή σε επιστροφή. Ο Λάνσελοτ και η Γκουίνεβρι γίνονται ο πρώτος κρίκος σε αυτή την **κυκλική αλυσίδα** των εμπνεύσεων, μια τρόπον τινά αρχετυπική ιστορία πάνω στην οποία θα χτιστούν διαδοχικά όλες οι υπόλοιπες.
- Οτιδήποτε έρχεται στη συνέχεια πατάει πάνω τους, σαν να είναι ένα παλίμψηστο για να συνεχίσει τη δική τους ιστορία. Κι αυτό το κατάφερε ένα βιβλίο, που μπόρεσε να κρατήσει και να μεταδώσει αυτή την παλιά ιστορία χρόνια και χρόνια μετά.
- Το παραμύθι του Λάνσελοτ και της Γκουίνεβρι εμπνέει την αληθινή ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα, κι αυτό με τη σειρά του εμπνέει τον Δάντη, ο οποίος εμπνέει πολλά έργα τέχνης και πολλές διαφορετικές προσωπικές ιστορίες αγάπης των ιδίων των καλλιτεχνών που τα δημιούργησαν.
- Αυτά τα έργα **χτίζονται το ένα πάνω στο άλλο** και συνδέονται σαν τα κλαδιά ενός γενεαλογικού δέντρου. Έτσι, **η δύναμη των ιστοριών** πυροδοτεί μια αλυσιδωτή αντίδραση. Το παραμύθι που διαβάζουν οι εραστές, όπου ο Πάολο παίζει τον ρόλο του Λάνσελοτ και η Φραντσέσκα τον ρόλο της Γκουίνεβρι, γίνεται η αφορμή (και η

<sup>475</sup> Lacan, J., ο.π.

<sup>476</sup> Bonitzer P., Ο Κινηματογράφος και η Λακανική Θεωρία του Βλέμματος, Περιοδικό Νέα Οθόνη, Θεσσαλονίκη: 108 Εκδόσεις Ζωής Ελευθεριάδου, Τεύχος 6, Φθινόπωρο 1981, σελ. 8



- αρχή) όλων όσων ακολουθούν: η αρχή της σχέσης, η αρχή του τέλους, η αρχή του **θανάτου** τους αλλά και της **αθανασίας** τους, και η αρχή της **αβύσσου**.
- Λέξη κλειδί για τον τρόπο που λειτουργεί αυτός ο κύκλος είναι το **“επειδή”**: *επειδή διάβασαν αυτό το βιβλίο και ήθελαν να μιμηθούν την ιστορία, ξεκίνησαν τη δική τους ερωτική ιστορία.*
  - Αυτό το “επειδή” στον βυθό της αβύσσου συνεχίζει από εκεί και πέρα να διακλαδώνεται και να αναπαράγεται ακολουθώντας το ίδιο **μοτίβο επαναλαμβανόμενης μίμησης**: *επειδή ένας καλλιτέχνης διάβασε την ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα, εμπνεύστηκε και ήθελε να ζήσει μια παρόμοια ιστορία με τη γυναίκα που είχε ερωτευτεί.*
  - Ο κύκλος της έμπνευσης, όμως, δεν αναπαράγει μόνο ερωτικές ιστορίες, αλλά γεννάει και καλλιτέχνες που θέλουν να δημιουργήσουν με θέμα αυτές.



*Διάγραμμα 21*<sup>477</sup>. Ο κύκλος της έμπνευσης: αναπαράσταση της εσωτερικής δομής του συστήματος (μικροεπίπεδο).

- Η **έμπνευση για ένα έργο τέχνης** είναι, λοιπόν, πρωτεύον θέμα στο σενάριο και κεντρικό μοτίβο στο σχήμα της αβύσσου, καθώς συνδέει τη μια ιστορία με την άλλη,

<sup>477</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



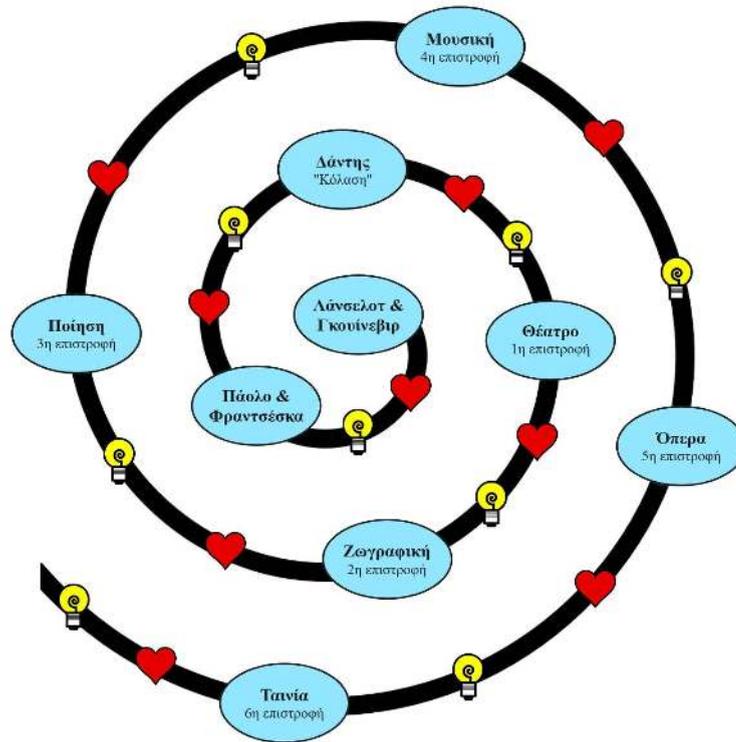
τη μια ενσάρκωση με την επόμενη. Η έννοια του “διαμεσολαβώ” όπως είδαμε παραπάνω να κάνει ο Galeotto-βιβλίο, μπορεί πλέον να αποκτήσει και τη σημασία του “εμπνέω”, αλλά και του “(επανα)συνδέω”.

- Η **δύναμη της αφήγησης ιστοριών** είναι αυτή που επιτρέπει στον Πάολο και τη Φραντσέσκα να παραμείνουν ζωντανοί μέσα από το σχήμα πολλαπλών θανάτων και επιστροφών, που θυμίζει τα πολλαπλά είδωλα ενός καθρέφτη. Παράλληλα η **αναδιήγηση** της ιστορίας τους μέσω των διαφορετικών κάθε φορά αναπαραστάσεων στην τέχνη τούς μεταμορφώνει σταδιακά, εξελίσσει τον μύθο τους και τους δίνει διαστάσεις θρύλου.
- Με κάθε επιστροφή, με κάθε νέο έργο τέχνης, προστίθεται ένα καινούριο λιθαράκι στην ιστορία τους που τους κάνει πιο γνωστούς και βοηθάει τις **επόμενες γενιές** να τους **θυμούνται**, σαν **αλυσίδα που απο γενια σε γενια ο μύθος τους μεγαλώνει**, διαιωνίζεται.
- Όπως φαίνεται, λοιπόν, από τα παραπάνω, η πράξη της αφήγησης ιστοριών αναδεικνύεται ως μέσο επίτευξης της αθανασίας<sup>478</sup>:

Dante presents **storytelling as a vehicle for multiple legacies**: that of the **story’s subject** as well as **that of the storyteller**. While **the plot of a story may preserve the living memory of its protagonist, the story’s style and skill may serve the greater glory of its author**. Although many of his sinners die a thousand deaths [...] only to be reconstituted again and again, Dante emphasizes [...] **the power of his narrative to give both its subjects and its author the gift of eternal life**. (SparkNotes, 2005).

- Ο Δάντης ενσαρκώνει το αρχέτυπο του **Καλλιτέχνη**, ενώ το αριστούργημά του είναι ένα σύμβολο της ανάγκης κάθε καλλιτέχνη να δημιουργήσει το δικό του έργο τέχνης που θα του χαρίσει **αιώνια ζωή**, ακόμα και μετά τον θάνατο. Η ιστορία που αφηγείται στο πέμπτο άσμα της *Κόλασης* αποδεικνύει το γεγονός ότι η Τέχνη έχει τη δύναμη να χαρίσει αθανασία τόσο στον καλλιτέχνη όσο και στο έργο τέχνης, με τον ίδιο τρόπο που η ιστορία του Πάολο και της Φραντσέσκα έχει χαραχτεί στη συλλογική μας μνήμη πολύ μετά τον φυσικό θάνατο των πρωταγωνιστών της.

<sup>478</sup> SparkNotes Editors. (2005) “Storytelling as a Way to Achieve Immortality.” *Inferno: Themes*. Διαθέσιμο στον δικτυακό τόπο: <https://www.sparknotes.com/poetry/inferno/themes/>



**Διάγραμμα 22<sup>479</sup>**: Ο κύκλος της έμπνευσης σε μακροεπίπεδο. Φαίνονται οι μικρές εσωτερικές δομές (βλ. και Διάγραμμα 21), οι οποίες συνδέονται η μια με την άλλη και επεκτείνονται ούτως ώστε το σχήμα να παίρνει τη μορφή **σπείρας**.

Η σχηματική απεικόνιση ως σπείρα οφείλεται στην έννοια της **διαιώνισης** και του **υπερβατικού (transcendence)** που καθιστούν απαραίτητο να υπάρχει στο μοτίβο μια ανοιχτή δομή, δηλαδή ενός **κύκλου που ποτέ δεν κλείνει (endless cycle)** -σε αντίθεση με έναν κλειστό κύκλο που, παρότι μπορεί να ανακυκλώσει και να επαναλάβει, δεν μπορεί να βγει έξω από τα όριά του.

Στο κέντρο βρίσκεται η ιστορία του Λάνσελοτ και της Γκουίνεβιρ (η **αρχή της αβύσσου**, ο μηχανισμός που πυροδοτεί το μοτίβο), και καθώς η πορεία συνεχίζει προς τα έξω, γίνεται φανερό το πώς: i) το ένα έργο τέχνης χτίζεται πάνω στο άλλο, ii) η μια ιστορία μπαίνει μέσα στην άλλη, και πώς iii) αυτός ο κύκλος της έμπνευσης που αναπαράγεται λειτουργεί σαν μια δομή αβύσσου (**mise en abyme**).

<sup>479</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.

### 12.1.1. Δημιουργία Έργων Τέχνης



**Εικόνα**<sup>480</sup>: *Ο Ραφαήλ και η Φορναρίνα* (1813). Πίνακας του Jean-Auguste-Dominique Ingres. Fogg Museum, Harvard Art Museums, Κέιμπριτζ, Μασαχουσέτη.

Ο Ραφαήλ κάθεται στο στούντιό του με την ερωμένη του, “La Fornarina” (η μικρή φουρνάρισσα). Το αγκάλιασμα δείχνει την αγάπη και την επιθυμία του για αυτή -ωστόσο, το βλέμμα του, που είναι στραμμένο στο έργο του (το πορτρέτο της ερωμένης του, το οποίο μόλις έχει σχεδιάσει) αντιπροσωπεύει την πραγματική του αγάπη για την τέχνη (“σύγκρουση μεταξύ του ποιόν αγαπά και τι αγαπά”) (Steinberg, 1972)<sup>481</sup>. Την ίδια στιγμή, με το βλέμμα της Fornarina, που κοιτάζει απευθείας τον παρατηρητή, δημιουργείται ένα “τρίγωνο βλεμμάτων”<sup>482</sup>.

Το “La Fornarina” ήταν παρατσούκλι της Margherita Luti<sup>483</sup>, της ερωμένης και μοντέλου του Ραφαήλ. Η ιστορία του έρωτά τους αποτελεί την **αρχειτυπική σχέση “ζωγράφου-μοντέλου”**<sup>484</sup> (άλλο ένα παράδειγμα τέτοιας σχέσης είναι ο **Δάντης και η Βεατρίκη**, που αντιπροσωπεύουν τη σχέση “ποιητή-μούσας”).

<sup>480</sup> Raphael and the Fornarina | Harvard Art Museums <https://harvardartmuseums.org/collections/object/299807>

<sup>481</sup> Steinberg, Leo (1972). "A Working Equation Or—Picasso in the Homestretch". *The Print Collector's Newsletter*. 3 (5): 102–105. [JSTOR 44129471](https://www.jstor.org/stable/44129471).

<sup>482</sup> Harvard Art Museums, ο.π.

<sup>483</sup> Wikipedia contributors. (2024). Margarita Luti. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Margarita Luti - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Margarita_Luti)

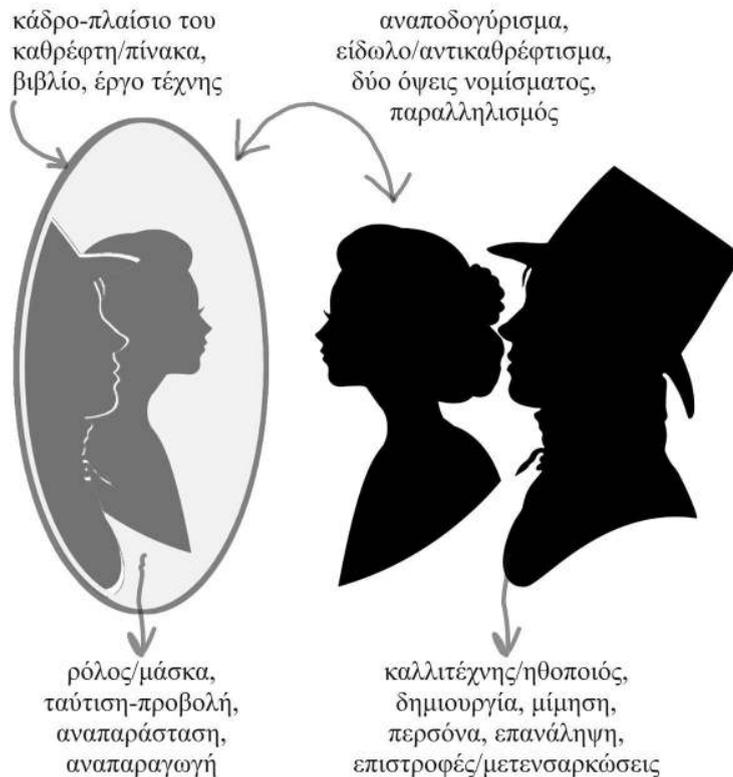
<sup>484</sup> Lathers, Marie (2001). *Bodies of Art: French Literary Realism and the Artist's Model*. University of Nebraska Press. pp. 60ff. ISBN 978-0-8032-2941-9.



Πώς λειτουργεί το σχήμα του κύκλου της έμπνευσης και της δημιουργίας των έργων τέχνης; Ας δώσουμε ένα πρακτικό **παράδειγμα** από το σενάριο (τα παραδείγματα δίνονται μόνο από την οπτική του Πάολο για λόγους συντομίας αλλά και ευκολίας, ωστόσο το ίδιο μοτίβο αντιστοιχεί και στη Φραντσέσκα):

- Ο **ζωγράφος-Πάολο της 2ης επιστροφής** ζωγραφίζει έναν πίνακα που αναπαριστά αυτόν και τη Φραντσέσκα. (Ενώ ζωγραφίζει τον πίνακα, σαφώς, θεωρεί ότι απλώς ζωγραφίζει τους δύο χαρακτήρες από την *Κωμωδία*, αφού δεν έχει ακόμα ανάμνηση του παρελθόντος και δεν ξέρει ότι είναι όντως αυτός).
- Μέσα στον πίνακα, ο ίδιος παίζει τον **ρόλο** του Πάολο και η αγαπημένη του τον ρόλο της Φραντσέσκα, με στόχο να συγκαλύψει μέσω της τέχνης την αλήθεια για την παράνομη αγάπη τους. Με το άλλοθι, λοιπόν, ότι απλά δημιουργεί ένα έργο για κάποιους άλλους χαρακτήρες, αφήνεται να παρασυρθεί στο πάθος και προβάλλει σε αυτόν τον πίνακα τα αληθινά του συναισθήματα (όπως, δηλαδή, έγινε στην αρχή με το βιβλίο του Λάνσελοτ και της Γκουίνεβιρ).
- Όταν ο Πάολο-ζωγράφος και η Φραντσέσκα-μούσα δολοφονηθούν, αφήνουν πίσω το στίγμα τους, δηλαδή το έργο που δημιούργησαν (τον πίνακα, στην προκειμένη περίπτωση) το οποίο προσθέτει ένα λιθαράκι στη “**μυθολογία**” των δύο εραστών.
- Ο **ποιητής-Πάολο της 3ης επιστροφής** (η επόμενη γενιά καλλιτεχνών) βρίσκει αυτόν τον πίνακα και τον πηγαίνει ένα βήμα παραπέρα:
- Επειδή εμπνέεται από αυτή την ιστορία, θέλει να την μιμηθεί και να την ζήσει και ο ίδιος με τη δική του Φραντσέσκα της 3ης επιστροφής. Και ξαναζεί αυτή την ιστορία, τόσο ως η νέα ενσάρκωση του παλιού Πάολο, όσο και μέσα από το καινούριο έργο που δημιουργεί. Γράφει, λοιπόν, ένα ποίημα πάνω στο ίδιο θέμα του παράνομου έρωτα του Πάολο και της Φραντσέσκα.
- Αυτό το ποίημα μένει και στην επόμενη γενιά, και επειδή ο **Πάολο-μουσικός της 4ης επιστροφής** διαβάζει αυτό το ποίημα, εμπνέεται από αυτό και δημιουργεί κάτι άλλο...
- Βλέποντάς το συνολικά, το σχήμα παίρνει την εξής μορφή:
  - Μια ιστορία αγάπης από ένα βιβλίο (**Λάνσελοτ και Γκουίνεβιρ**)...
  - εμπνέει μια αληθινή ιστορία αγάπης (**Πάολο και Φραντσέσκα**)...
  - και αυτό εμπνέει μια άλλη ιστορία (**Δάντης [και Βεατρίκη]**)...
  - που εμπνέει πολλές άλλες ιστορίες αγάπης και έργα τέχνης πολλών διαφορετικών καλλιτεχνών.

- Γίνεται, λοιπόν, **παραλληλισμός** μεταξύ:
  1. της ιστορίας αγάπης που βιώνει στην κανονική του ζωή
  2. της ιστορίας αγάπης του Πάολο και της Φραντσέσκα που βλέπει στο έργο τέχνης που άφησε η προηγούμενη γενιά, και
  3. της ιστορίας αγάπης που αναπαριστά στο έργο που δημιουργεί
- Αυτό το σχήμα επαναλαμβάνεται ξανά και ξανά μέσα από τους αιώνες, με τον κάθε καλλιτέχνη να δημιουργεί το δικό του έργο τέχνης και να εμπνέει με αυτό τον επόμενο. Γίνεται, επομένως, φανερό το πώς:
  - i) το ένα έργο τέχνης χτίζεται πάνω στο άλλο,
  - ii) η μια ιστορία μπαίνει μέσα στην άλλη, και πώς
  - iii) αυτός ο **κύκλος της έμπνευσης** που αναπαράγεται λειτουργεί σαν μια **δομή αβύσσου**.



**Διάγραμμα 23**<sup>485</sup>: Οπτική απόδοση της **μίμησης** ως **καθρέφτη** (μέσα από το παράδειγμα της 2ης επιστροφής): οι εραστές παίζουν έναν ρόλο αναπαριστώντας και διαιωνίζοντας την ιστορία τους. Πρόκειται για τον ίδιο ρόλο κάθε φορά, απλώς μεταμφιεσμένο με το “**κοστούμι**” μιάς άλλης **περσόνας**, μίας άλλης

<sup>485</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.

**μετενσάρκωσης.** Θυμόμαστε εδώ ξανά την “κυκλική ανάμνηση” και το “αναποδογύρισμα των προελεύσεων” του Barthes<sup>486</sup>.

Το **κάδρο του καθρέφτη** λειτουργεί σαν το μέσο που πλαισιώνει την εγκιβωτισμένη ιστορία. Πάνω στον καθρέφτη προβάλλεται (σαν από μια **μηχανή προβολής** του σινεμά) αυτό που “θα θέλαμε να είμαστε” και αυτό που “δε θυμόμαστε ότι ήμαστε” σε μια άλλη εποχή. Τα όρια μεταξύ αληθινού και φανταστικού, μεταξύ **προσώπου** και **προσωπείου**, μεταξύ “προγενέστερου και μεταγενέστερου” (Barthes) θολώνουν και εν τέλει αντιστρέφονται.



**Διάγραμμα 24<sup>487</sup>:** Περσόνες, Εποχές, Έργα Τέχνης. Οπτική κατά προσέγγιση απεικόνιση της διαδικασίας **δημιουργίας ενός νέου έργου τέχνης** μέσω της διαδικασίας της **προβολής** και της **μίμησης**, όπως αναπαρίσταται στη 2η επιστροφή του σεναρίου (την οποία αναλύσαμε παραπάνω).

Μπορούμε στο σχέδιο να δούμε τα **πολλαπλά επίπεδα καθρεφτίσματος** και τις **πολλαπλές εγκιβωτισμένες ιστορίες** (τόσες όσα και τα πλαίσια-κάδρα που εμφανίζονται) (**εγκιβωτισμένος καθρέφτης**). Φαίνεται, επίσης, ο **παραλληλισμός** που γίνεται μεταξύ των τριών “εκδοχών” της Φραντσέσκα-μοντέλου που ζωγραφίζεται: 1) της εικόνας στον πίνακα, 2) της (ανάποδης) εικόνας στον καθρέφτη (όπου αντανακλάται και η εικόνα του καλλιτέχνη), και 3) της πραγματικής Φραντσέσκα.

<sup>486</sup> Barthes, ο.π.

<sup>487</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



#### 12.1.1.1. Η στιγμή του καθρέφτη (Mirror Moment)

Να κάνουμε στο σημείο αυτό μια σύντομη σημείωση σχετικά με τη 2η επιστροφή, που αποτέλεσε εναρκτήριο σημείο του παραπάνω παραδείγματος. Στη συγκεκριμένη σεκάνς εντοπίζεται το **midpoint** του σεναρίου, και εμφανίζονται σε αυτήν μια σειρά από “**ανακλαστικές επιφάνειες**” που αναπαριστούν διαφορετικά θραύσματα της “**μυθοπλαστικής πραγματικότητας**”. Ενδιαφέρον έχει, λοιπόν, να αναφέρουμε εδώ τη θεωρία του James Scott Bell (2014)<sup>488</sup> σχετικά με τον ρόλο του **midpoint** στη δομή ενός λογοτεχνικού έργου ή σεναρίου.

Είναι ήδη γνωστό ότι το **midpoint** λειτουργεί σαν “**false victory**” ή “**false defeat**”, ενώ ταυτόχρονα το ονομάζουμε και “**point of no return**” καθώς σε αυτό το σημείο ο χαρακτήρας πρέπει να πάρει μια σημαντική απόφαση που αλλάζει την μετέπειτα πορεία της ιστορίας. Ο James Scott Bell και η K.M. Weiland όμως προσθέτουν κάτι καινούριο σε αυτό. Οι δύο συγγραφείς σχολιάζουν το πώς, ενώ όλα τα **beat points** λειτουργούν σαν αντικριστά ζευγάρια που καθρεφτίζουν το ένα το άλλο, το **midpoint** στέκεται μόνο του χωρίς ζευγάρι. (Μάλιστα ο Bell, σε συνέντευξή του στη Weiland, το κάνει ακόμα πιο συγκεκριμένο τονίζοντας ότι το **midpoint** δεν αποτελεί μια ολόκληρη σκηνή, αλλά μονάχα μια στιγμή (**τη στιγμή του καθρέφτη**) μέσα σε μια μεγαλύτερη σκηνή). Έτσι το **midpoint** είναι το κατεξοχήν **mirror moment** στη δομή του κειμένου, αφού:

- καθρεφτίζει τον εαυτό του
- είναι ο πυρήνας/ καρδιά της ιστορίας
- ο χαρακτήρας αντικρίζει τον εαυτό του στον **καθρέφτη**, είναι λοιπόν μια **στιγμή ενδοσκόπησης**: “The character is forced to look at himself. As if in a **mirror**, only it’s a **reflection** of who he is at **that moment in time**.[...] Sometimes, it’s the character looking at the odds”.
- ο χαρακτήρας πρέπει να αντιμετωπίσει την αλήθεια: “change or die”. Αυτή η αλήθεια λειτουργεί σαν σημείο τομής που αλλάζει τη φορά της πλοκής και του τόξου του χαρακτήρα
- ο **συμβολισμός του καθρέφτη**: υπάρχει στη σκηνή κάποιου είδους ανακλαστική επιφάνεια (ένας καθρέφτης, ένα τζάμι, ή ακόμη και ο ίδιος ο χαρακτήρας που συμβολικά “κοιτάζει το πρόσωπό του στον καθρέφτη” με το να έρθει πρόσωπο με

<sup>488</sup> Bell, J. S. & Weiland, K.M. (2014) The Mirror Moment: A Method for Both Plotters and Pantsers - Helping Writers Become Authors <https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/plotters-and-pantsers/>





πρόσωπο με έναν άλλο χαρακτήρα που του μοιάζει -μεταφορικά ή κυριολεκτικά). Ενδιαφέρον είναι το παράδειγμα που δίνεται από την K.M. Weiland (2020)<sup>489</sup> ότι στο midpoint του *Singin' in the Rain* (Metro-Goldwyn-Mayer, 1952)<sup>490</sup> ο πρωταγωνιστής αναγκάζεται να κοιτάξει τον εαυτό του στον “καθρέφτη” μέσω της οθόνης του σινεμά στην οποία προβάλλεται η καινούρια του (ανεπιτυχής) ταινία.

Όπως αναφέραμε στην αρχή της υποενότητας, το mirror moment του σεναρίου βρίσκεται στη 2η επιστροφή, στη σκηνή όπου:

- οι δύο μετενσαρκωμένοι εραστές έχουν για πρώτη φορά ανακτήσει ένα μικρό ποσοστό της συνείδησής τους
- και ύστερα από αυτή τη στιγμή φιλιούνται για πρώτη φορά (κατ' αναλογία με το κείμενο-πηγή).
- ενώ παράλληλα υπάρχουν στη σκηνή πολλαπλές ανακλαστικές επιφάνειες που συμβολίζουν ακριβώς αυτή τους την κατάσταση.

Έτσι, καθρεφτίζει ο καθένας τον εαυτό του, αλλά και έρχεται πρόσωπο με πρόσωπο με τον εαυτό του στον καθρέφτη. Είναι μια στιγμή ενδοσκόπησης, επικοινωνίας με τη βαθύτερη αλήθεια και στιγμή αλλαγής.

Στο άσμα Ε', μπορούμε να εντοπίσουμε τη **στιγμή του καθρέφτη** ακριβώς στο σημείο όπου οι δυο εραστές φιλιούνται για πρώτη φορά. Πράγματι, αν εξετάσουμε τους 50 στίχους που αποτελούν συγκεκριμένα την αφήγηση της ιστορίας από τη Φραντσέσκα, παρατηρούμε ότι **η σκηνή του φιλιού** βρίσκεται στο κεντρικό σημείο της αφήγησης.

Ενδιαφέρον μάλιστα έχει ότι, με τον τρόπο που η Φραντσέσκα διηγείται αυτό το κομμάτι της ιστορίας, μοιάζει σαν να μεταφερόμαστε πίσω στον χρόνο με ένα **flashback** στην ίδια τη σκηνή -ξαφνικά έχουμε την αίσθηση ότι έχουμε φύγει από τον σκοτεινό και τρομερό κόσμο της κόλασης και έχουμε βρεθεί πίσω στη γη, στο υπνοδωμάτιο της Φραντσέσκα, για να διαβάσουμε το βιβλίο μαζί με εκείνη και τον Πάολο, για να τους δούμε λίγο μετά με τα ίδια μας τα μάτια να δολοφονούνται Αυτή η **αναπαράσταση** μοιάζει με μια μικρή **εγκιβωτισμένη θεατρική παράσταση** μέσα στον λόγο της Φραντσέσκα.

---

<sup>489</sup> Weiland, K.M. (2020) The Midpoint as the Swivel Point of Your Story's Linked Structure - Helping Writers Become Authors [The Midpoint as the Swivel Point of Your Story's Linked Structure - Helping Writers Become Authors](#)

<sup>490</sup> Singin' in the Rain (1952) - IMDb <https://www.imdb.com/title/tt0045152/>



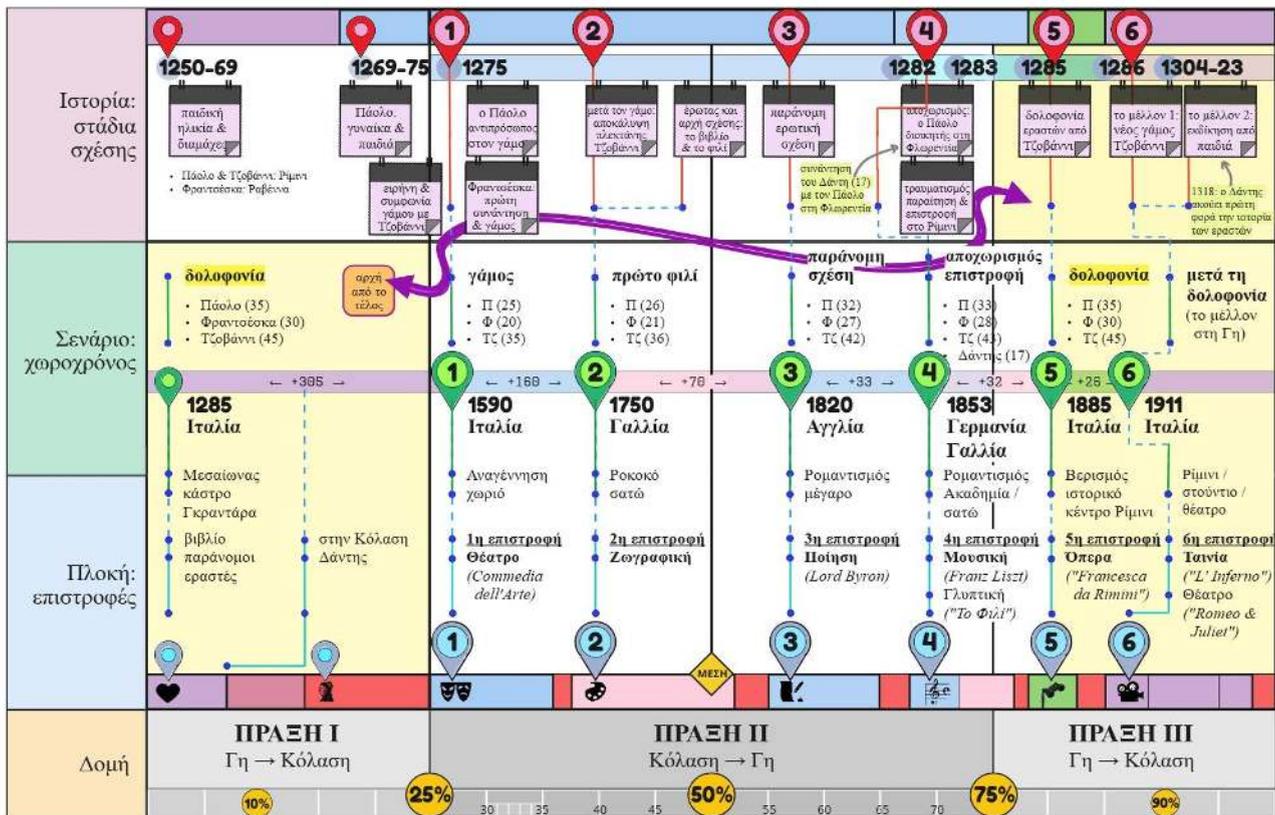
## 12.2. Το Μοτίβο των Επιστροφών

Στην παρούσα ενότητα θα παρουσιαστεί η **μεθοδολογία** που ακολουθήθηκε κατά τη διαδικασία δημιουργίας του σεναρίου και συγκεκριμένα του σχεδιασμού των **επιστροφών/επεισοδίων** που απαρτίζουν την δεύτερη και την τρίτη πράξη του.

Στο σενάριο, ο Πάολο και η Φραντσέσκα επανέρχονται ξανά και ξανά στη ζωή μετενσαρκωμένοι σε περσόνες που θυμίζουν ενδεικτικά ζευγάρια της ιστορίας. Οι χαρακτήρες στους οποίους μετενσαρκώνονται είναι σαν ένα κράμα από διάσημες ιστορικές φιγούρες της κάθε εποχής. Περνάνε, έτσι, από έξι διαφορετικές επιστροφές στη Γη, διατρέχοντας όλες τις κρίσιμες αισθητικά περιόδους από τον 13<sup>ο</sup> μέχρι τον 20<sup>ο</sup> αιώνα και αφήνουν τα ίχνη τους στην ιστορία της τέχνης καθώς ταξιδεύουν στην Ιταλία, την Αγγλία, τη Γερμανία και τη Γαλλία.

### 12.2.1. Σπάσιμο της "Ορίτζιναλ" Ιστορίας σε Κομμάτια

- Η κάθε επιστροφή των δύο εραστών αντιπροσωπεύει ένα διαφορετικό κεφάλαιο από το πρωτότυπο "σενάριο" της ζωής τους.
- Αφού πρώτα εντοπίστηκαν οι πιο καθοριστικές στιγμές και κρίσιμες φάσεις στο timeline της ζωής των δύο εραστών, όπως την ξέρουμε από την **Ιστορία και τους Θρόλους που έχουν αναπτυχθεί γύρω από αυτούς**, η ιστορία τους χωρίστηκε σε επιμέρους ενότητες, σαν τα κομμάτια ενός παζλ.
- Στην κάθε επιστροφή, επομένως, αναπτύσσεται ένα από αυτά τα διαφορετικά, διαδοχικά στάδια της αρχικής τους ιστορίας.
- Οι ενότητες αυτές είναι χωρισμένες βάσει χρονικής σειράς (εξελίσσονται γραμμικά η μια μετά την άλλη) αλλά και κυρίως ανά θεματικές ενότητες.
- Οι χαρακτήρες είναι ίδιοι κάθε φορά αλλά βρίσκονται σε διαφορετική φάση της ζωής τους. Τα επιμέρους κεφάλαια της πορείας της σχέσης τους αντιπροσωπεύουν κάθε φορά ένα διαφορετικό σημείο εξέλιξης στο τόξο μεταβολής των χαρακτηριστων.
- Με αυτόν τον τρόπο, οι δύο εραστές περνούν μέσα από διαφορετικές ζωές, αλλά ουσιαστικά ζουν ξανά, κομμάτι-κομμάτι, την αρχική τους ιστορία, μέσω μιας άλλης ενσάρκωσης του παλιού εαυτού.



Διάγραμμα 25<sup>491</sup>: σπάσιμο της “ορίτζιναλ” ιστορίας σε κομμάτια.

Το παραπάνω διάγραμμα είναι ένας **χάρτης σε μορφή πίνακα** που αποτελείται από τέσσερις σειρές. Στον χάρτη αναπτύσσονται δύο **ιστοριογραμμές (timelines)**, με **χρωματικά κωδικοποιημένες πινέζες** σήμανσης να σημειώνουν τις **έξι επιστροφές/επεισόδια** που αναπτύσσονται στο σενάριο.

Το διάγραμμα αποτελείται από τα εξής τμήματα, από κάτω προς τα πάνω:

1. **πορτοκαλί σειρά** → **Δομή**

- Σημειώνονται τα βασικά beat points της **τρίπρακτης δομής** ώστε να σχηματιστεί η βάση του “χάρτη” πάνω στην οποία θα πατήσει η ανάπτυξη της **πλοκής**.

2. **γαλάζια σειρά** → **Πλοκή: επιστροφές**

- Σημειώνονται σε ιστοριογραμμή με **γαλάζιες πινέζες** τα επιμέρους επεισόδια από τα οποία απαρτίζεται η πλοκή. Φαίνεται, έτσι, ο τρόπος
  - ο που “έσπασε” η πρωτότυπη ιστορία σε **κομμάτια/φάσεις**,
  - ο που χωρίστηκαν οι επιστροφές ως προς αυτές τις φάσεις, και

<sup>491</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.



- ο που τοποθετήθηκαν σε σχέση με την τρίπρακτη δομή.
- Στην ιστοριογραμμή της **γαλάζιας σειράς**, τα μεμονωμένα **επεισόδια** λειτουργούν σαν **ψηφίδες-παζλ** και έχουν το καθένα ένα διαφορετικό χρώμα. Τα χρώματα των ψηφίδων αντιστοιχούν στους χαρακτήρες, βάσει του ποιός έχει κάθε φορά το κυρίαρχο **point of view** (Πάολο: **μπλε**, Φραντσέσκα: **ροζ**, Τζοβάννι: **πράσινο**). Με **κόκκινο χρώμα** ορίζονται οι ψηφίδες/επεισόδια που λαμβάνουν χώρα στην **Κόλαση** (η μεγάλη σεκάνς της πρώτης πράξης, και όλες οι ενδιάμεσες **μεταβατικές σκηνές**).

### 3. **πράσινη σειρά** → Σενάριο: χωροχρόνος

- Σημειώνονται με **πράσινες πινέζες** οι **χρονολογίες** και οι **τοποθεσίες** στις οποίες μεταφερόμαστε κατά τα στάδια του **ταξιδιού στον χρόνο** στο σενάριο. Τα άλματα που γίνονται στον χρόνο, παρότι ακολουθούν μια **γραμμική σειρά**, είναι από 30 μέχρι και 300 χρόνια μπροστά κάθε φορά.
- Στην **πράσινη σειρά**, επίσης, σημειώνονται οι **ηλικίες** των χαρακτήρων στην κάθε επιστροφή (που αντιστοιχούν στις ηλικίες τους στη **ροζ σειρά** στην πραγματική ιστορία) ώστε να φανεί ότι, παρόλο που έχουμε άλμα στον χρόνο, το εκάστοτε επεισόδιο αφορά το αμέσως **επόμενο κομμάτι της ιστορίας**. Έτσι λοιπόν, μπορεί να έχουμε ένα μεγάλο χρονικό άλμα στο ταξίδι στον χρόνο (**πράσινο**), αλλά άλμα, π.χ., ενός έτους για τη μετάβαση στο επόμενο συμβάν της ιστορίας (**ροζ**).

### 4. **ροζ σειρά** → Ιστορία: στάδια σχέσης

- Περιγράφονται σε ιστοριογραμμή με **κόκκινες πινέζες** τα **κεφάλαια από την πραγματική (“ορίτζιναλ”) ιστορία** των δύο εραστών και οι **χρονολογίες** στις οποίες αντιστοιχεί το κάθε κεφάλαιο. Τα άλματα στον χρόνο εδώ είναι πολύ μικρότερα και ακολουθούν τη γραμμική εξέλιξη των γεγονότων όπως προκύπτουν εντός του εύρους ζωής των κεντρικών προσώπων της ιστορίας.

#### ● **Παραλληλισμός δύο ιστοριογραμμών:**

Εξετάζοντας τις δύο ιστοριογραμμές (στο κάτω μέρος και στην κορυφή του πίνακα-χάρτη αντίστοιχα), παρατηρούμε ότι τα “**κομματάκια του παζλ**” που σχηματίζουν τη ροή της κάθε ιστοριογραμμής αντιστοιχούν κάθε φορά σε ένα **επιμέρους συμβάν**, το οποίο ξετυλίγεται στην εκάστοτε επιστροφή.

Στρέφοντας την προσοχή μας στις **κάθετες στήλες του χάρτη-πίνακα** όπου είναι τοποθετημένες οι πινέζες, βλέπουμε τον τρόπο που **παραλληλίζονται τα στάδια/κομμάτια**



των δύο διαφορετικών ιστοριογραμμών. Οι σεκάνς των επιστροφών στις οποίες είναι χωρισμένο το σενάριο (**μπλε** και **πράσινες** πινέζες) αντιστοιχούν και ταυτίζονται απόλυτα με τα στάδια της πραγματικής ιστορίας των εραστών (**κόκκινες πινέζες**).

Μέσα από αυτό το διάγραμμα, και μέσω του παραλληλισμού αυτού που οπτικοποιείται στον χάρτη, αποδίδεται το σκεπτικό μιας *-επί της ουσίας- ενιαίας γραμμής πλοκής*: εάν, δηλαδή, δεν υπήρχαν οι **μετατοπίσεις στον χωροχρόνο**, θα ήταν σαν να έχουμε μία συνεχή και αδιάσπαστη “γραμμή ιστορίας”.

- **Αρχή από το τέλος:**

Τέλος, οι περιοχές στον χάρτη που είναι σκιασμένες με **κίτρινο χρώμα** αποδίδουν τον τρόπο με τον οποίο στο σενάριο η πλοκή αρχίζει από το τέλος της ιστορίας, δηλαδή από τη δολοφονία των εραστών (αυτές οι περιοχές ενώνονται μεταξύ τους με το χαρακτηριστικό **μωβ βέλος**). Να σημειώσουμε εδώ πως, παράλληλα, στο σενάριο **το συμβάν της δολοφονίας** επανεμφανίζεται και ως κατάληξη καθεμίας από τις επιμέρους επιστροφές.

Στη συνέχεια του παρόντος κεφαλαίου θα αναλυθούν περαιτέρω ορισμένα από τα επιμέρους στοιχεία που παρουσιάζονται στον χάρτη, καθώς και άλλα ζητήματα σχετικά με τη μεθοδολογία βάσει της οποίας χτίστηκε το παραπάνω μοντέλο.

#### 12.2.1.1. Πώς μοιράστηκαν οι διαδοχικές φάσεις μέσα στις έξι επιστροφές; Πώς τοποθετήθηκαν στην τρίπρακτη δομή;

- **Πρώτη πράξη:**

- Καθώς ξεκινάμε από το τέλος της ιστορίας (τον θάνατό τους), βλέπουμε στην αρχή της πρώτης πράξης το τελευταίο κομμάτι της ιστορίας. Οι χαρακτήρες βρίσκονται στο τελευταίο στάδιο της σχέσης τους, ενώ την ίδια στιγμή βρίσκονται στην αρχή του τόξου μεταβολής τους. Η σχέση τους είναι έτοιμη να πεθάνει μεταφορικά, ενώ αυτοί οι ίδιοι πεθαίνουν κυριολεκτικά (δολοφονούνται από τον Τζοβάννι) και μεταφέρονται στη Κόλαση.
- Στα υπόλοιπα 2/3 της πρώτης πράξης, μέσω της “δίκης” που περνάνε από τον Δάντη, έχουμε την ευκαιρία να παρακολουθήσουμε μια τρόπον τινά **ανασκόπηση** της ζωής τους. Παίρνουμε έτσι κάποιες πρώτες πληροφορίες σχετικά με την προΐστορία τους –αυτά τα στοιχεία στην πορεία, όταν επιστρέφουν στη Γη οι εραστές, θα τα παρακολουθήσουμε να αναπτύσσονται ξανά, αλλά **παραλλαγμένα**.



- **Δεύτερη πράξη:**

- Η πράξη αποτελείται από πέντε σεκάνς, κάθε μια από τις οποίες αντιστοιχεί σε μια διαφορετική φάση. Καθεμία από αυτές τις επιμέρους σεκάνς/ επιστροφές έχει στον πυρήνα της την αναπαράσταση του ίδιου τριγώνου που καταλήγει κάθε φορά στον θάνατο των δύο εραστών, επομένως το “φινάλε” της ζωής τους το παρακολουθούμε κάθε φορά (και αυτό παραλλαγμένο).
- Δημιουργείται έτσι ένας φαύλος κύκλος θανάτου-επιστροφής από τον οποίο οι εραστές δεν μπορούν να ξεφύγουν. Όπως ήδη σχολιάσαμε, η κατάληξη σε κάθε ταξίδι είναι πάντα η ίδια: ο θάνατος είναι αυτός που έρχεται κάθε φορά για να τους χωρίσει και να τους ενώσει, αλλά και για να θέσει σε λειτουργία τον επόμενο κύκλο επανάληψης.

- **Τρίτη πράξη:**

- Καθώς ολοκληρώνεται η πέμπτη επιστροφή, προχωράμε στην έκτη και τελευταία, η οποία καταλαμβάνει όλη την τρίτη πράξη, διότι ενσωματώνει και τη **δραματική κορύφωση**. Οι εραστές συνειδητοποιούν σιγά-σιγά ότι πηγαινοέρχονται και προσπαθούν να βρουν τον τρόπο να διακόψουν τον φαύλο κύκλο ώστε να μπορούν να είναι για πάντα μαζί. Αυτό το πετυχαίνουν στη δραματική κορύφωση με τη βοήθεια του Δάντη, αφού προηγηθεί μια προσομοίωση της δίκης που πέρασε το ζευγάρι στην Κόλαση, αλλά αυτή τη φορά επί εδάφους Γης. Θυμούνται, λοιπόν, τους παλιούς τους εαυτούς, αλλά και θυμούνται ποιός είναι κι ο Δάντης όταν τον συναντούν ξανά.
- Η διάδραση του ζευγαριού με τον Δάντη σε αυτό το σημείο δημιουργεί ένα σχήμα κύκλου με την αρχή της ιστορίας. Ο Δάντης τόσο στην αρχή όσο και στο τέλος είναι αυτός που τους δίνει το εισιτήριο για τη Γη ή για την Κόλαση, για τη ζωή ή για τον θάνατο -ή, για να το πούμε ορθότερα, για την αθανασία. (Εξάλλου, γιατί οι εραστές ξανάρχονται στη ζωή και μονίμως ξαναπεθαίνουν; Γιατί ίσως αυτή είναι η μοίρα τους; -Η ίσως και γιατί συμβολικά οι δύο τους δεν μπορούν στ’ αλήθεια να πεθάνουν.)
- Και κάπως έτσι ολοκληρώνεται και το τόξο μεταμόρφωσης των χαρακτήρων και φτάνουμε στο τέλος και στην **κάθαρση**, όπου ο Πάολο και η Φραντσέσκα επιτυγχάνουν την πολυπόθητη **επανασύνδεση** -ο ένας με τον άλλον και ο καθένας με τον παλιό του εαυτό. **Επιστροφή στο σπίτι.**



#### 12.2.1.2. Έκταση επεισοδίων και ρυθμός

- Η κάθε σεκάνς/επεισόδιο λειτουργεί σαν μια μικρού μήκους ταινία, καθώς έχει αρχή, μέση και τέλος και μας εισάγει σε μια κατά κάποιον τρόπο, αυτοτελή ιστορία (η οποία μάλιστα κάθε φορά έχει την ίδια κατάληξη) -σαφώς, όπως αναλύουμε στο παρόν κεφάλαιο, δεν υπάρχει πλήρης αυτοτέλεια γιατί, στην συνολική δομή του σεναρίου, τα επεισοδια συνδέονται μεταξύ τους
- Τα επεισόδια μεταξύ τους δεν έχουν την ίδια έκταση. Όσο προχωρά η πλοκή, γίνονται πιο γρήγορα σε διάρκεια και κοφτά, ώστε να δημιουργηθεί η αίσθηση της επιτάχυνσης όσο προχωράμε προς το τέλος. Διαφορά αποτελεί η τελευταία επιστροφή, η οποία καταλαμβάνει όλη την τρίτη πράξη.

#### 12.2.1.3. Οι κανόνες του κόσμου: πώς καταλαβαίνει ο θεατής ότι οι χαρακτήρες είναι οι ίδιοι κάθε φορά;

- Γίνεται κατανοητό από τον θεατή ότι πρόκειται για τα ίδια άτομα, καθώς έχουν την ίδια εμφάνιση, απλώς αλλάζει η συμπεριφορά τους και ο τρόπος που είναι ντυμένοι βάσει της εποχής και του μέρους όπου μεταφέρονται.
- Σε κάθε μεμονωμένο επεισόδιο, λοιπόν, έχουμε την αφήγηση μιας ιστορίας με τις κανονικότητες της εκεί εποχής, κοινωνίας και τόπου. Πρόκειται για ένα καινούριο **μίνι σύμπαν** κάθε φορά, με τους δικούς του επιμέρους (ρεαλιστικούς και ιστορικά τεκμηριωμένους) τρόπους λειτουργίας.
- Η κάθε εποχή οικοδομείται (“σκηνογραφικά”, σαν οπτικό στυλ, και ως προς την ατμόσφαιρα) βάσει του **αισθητικού ρεύματος** που ήταν κυρίαρχο την εποχή εκείνη, ώστε να λειτουργήσει σαν ένα ρεαλιστικό **σκηνικό** για την ανάπτυξη της επιμέρους ιστορίας. Ωστόσο, οι περίοδοι δεν είναι μονάχα το background και δεν πρόκειται για μια τυχαία επιλογή -διαδραματίζουν άλλον έναν πολύ σημαντικό ρόλο τον οποίο θα εξετάσουμε στην πορεία.
- Τέλος, άλλο ένα στοιχείο που αξίζει να αναφέρουμε είναι το κατά πόσο οι δύο εραστές έχουν επίγνωση της κατάστασης που βιώνουν: Όσο βρίσκονται στην Κόλαση, ο Δάντης τους αποκρύπτει πληροφορίες, και όσο βρίσκονται στη Γη, οι εραστές αγνοούν ότι επανέρχονται και δεν μπορούν να θυμηθούν τις προηγούμενες ζωές τους -η αναμνηση των παρελθοντικών εαυτών τους και του δεσμού που τους ενώνει έρχεται στην τελευταία επιστροφή, στην τρίτη πράξη.



#### 12.2.1.4. Με ποιόν τρόπο τα γεγονότα εμφανίζονται "παραλλαγμένα";

- Καθώς οι μεμονωμένες ιστορίες ακολουθούν τις κανονικότητες του χωροχρόνου όπου εξελίσσονται, το ίδιο πρέπει να γίνει και με τα συμβάντα που διαδραματίζονται μέσα σε αυτές.
- **Ας δώσουμε ένα παράδειγμα:** στην ορίτζιναλ ιστορία, ο Πάολο τραυματίζεται στον ώμο από ένα βέλος κατά τη διάρκεια της θητείας του ως διοικητής στη Φλωρεντία -γεγονός που τον κάνει να φοβηθεί, να παραιτηθεί και να επιστρέψει πίσω στη Φραντσέσκα. Αυτό το συμβάν αναφέρεται στην πρώτη πράξη του σεναρίου, στην ανασκόπηση της ζωής τους. Πρόκειται για μια κρίσιμη φάση στην ιστορία, επομένως το παρακολουθούμε ξανά στη δεύτερη πράξη σε ένα από τα κομμάτια/ επιστροφές στη Γη.
- Δεν το παρακολουθούμε, όμως, ακριβώς έτσι, αλλά παραλλαγμένο, μεταμφιεσμένο. Καθώς το συμβάν έχει μεταφερθεί σε άλλο χωροχρονικό πλαίσιο, παρουσιάζεται υπό άλλες συνθήκες. Αντί για βέλος που τραυματίζει τον Πάολο σε μια μάχη, τον βλέπουμε να είναι μεταφορικά τραυματισμένος: είναι τώρα ένας πιανίστας που υποφέρει από άγχος πάνω στη σκηνή και κάνει μια τεράστια γκάφα που τον γελοιοποιεί, ενώ στη συνέχεια πέφτει από τις σκάλες και χτυπάει το πόδι του.
- Αυτά τα δύο συμβάντα καθρεφτίζουν το ένα το άλλο. Βλέπουμε το ίδιο πράγμα, αλλά με διαφορετικό τρόπο, και έτσι διατηρείται η πρωτοτυπία και το στοιχείο της ανατροπής από ιστορία σε ιστορία.
- Την ίδια στιγμή, **παραλλαγές** εμφανίζονται και στον τρόπο που οι εραστές πεθαίνουν από το ένα επεισόδιο στο άλλο. Κάθε φορά, έχουμε πιο πολλές επιπλοκές, παρεξηγήσεις, συμπτώσεις, και αυτό είναι που προσθέτει το στοιχείο του αιφνιδιασμού και ως αποτέλεσμα του γέλιου και του χιούμορ. Επιπλέον, βλέπουμε κάθε φορά άλλες πτυχές της δυναμικής του ερωτικού τριγώνου, και μια άλλη από τις συνθήκες ή αφορμές που ήταν υπαίτιες για την κατάληξη της ιστορίας.

#### 12.2.1.5. Με ποιόν τρόπο χτίζονται οι ιστορίες η μια πάνω στην άλλη;

- Οι ιστορίες χτίζονται η μια πάνω στην άλλη και συνδέονται τόσο **θεματικά**, όσο και **δραματουργικά**, γιατί το κάθε κομμάτι αποτελεί συνέχεια του προηγούμενου -πιάνει,





δηλαδή, την ιστορία από το σημείο όπου έχουμε σταματήσει στο προηγούμενο επεισόδιο.

- Συνεπώς, δεν προκειται για επανάληψη των ίδιων γεγονότων -δεν βλέπουμε ολόκληρη την ιστορία ξανά και ξανά από την αρχή- αλλά κάθε φορά μαθαίνουμε κάτι καινούργιο και η **πλοκή προχωράει παρακάτω** (ασχέτως που κάθε φορά το επεισόδιο καταλήγει στον θάνατό τους).
- Το μοτίβο εδώ λειτουργεί σαν ένας χάρτης πάνω στον οποίο είναι τοποθετημένα στη σειρά σαν πινέζες τα επιμέρους κομμάτια από το timeline της ιστορίας των εραστών. Ως αποτέλεσμα η μετάβαση μεταξύ των επεισοδίων γίνεται ομαλά, χωρίς ανακολουθίες, έτσι που **-εάν δεν υπήρχαν οι χωροχρονικές μετατοπίσεις- θα ήταν σαν να παρακολουθούμε μια ενιαία ιστορία.**
- Μέσα από αυτό το μοτίβο των επιστροφών χτίζεται ένα επαναλαμβανόμενο σχήμα **επαναφοράς-επανάκαμψης** Δημιουργείται έτσι η **πλοκή της αβύσσου**, καθώς έχουμε μια **“μεγαπλοκή”**, μια **πλοκή-πλαίσιο**, μέσα στην οποία χτίζονται αυτές οι επιμέρους ιστορίες/ κομμάτια, οι οποίες μπαίνουν η μία μέσα στην άλλη, ενώ ταυτόχρονα, μέσω των μετενσαρκώσεών τους, έχουμε μια **“παλινδρόμηση”** στις προηγούμενες καταστάσεις που έχουν ζήσει οι εραστές
- Πιο αναλυτικά, η σύνδεση της κάθε επιστροφής με την άλλη λειτουργεί πάνω σε τρεις άξονες, με την παρουσίαση κάθε φορά...

### 1. ...μιας άλλης φάσης της σχέσης τους:

- Ενώ παρακολουθούμε τα επιμέρους συμβάντα που καθόρισαν τη ζωή των δύο εραστών, παράλληλα, σε κάθε ιστορία, παραμένουμε στον πυρήνα της σχέσης τους και στον τρόπο που αυτή εξελίσσεται βήμα-βήμα κατά τη διάρκεια του ταξιδιού τους -και αυτό γίνεται συνδυαστικά με τα τόξα μεταμόρφωσης των χαρακτήρων. Από εδώ προκύπτει και η ταύτιση του κοινού με τους χαρακτήρες, καθώς τους βλέπουμε να περνούν μαζί μέσα από όλα τα στάδια εξέλιξης μιας σχέσης: βιώνουν διαδοχικά τον έρωτα, το πάθος, την προδοσία, το μίσος, τη συγχώρεση, την αποδοχή, την αγάπη...

### 2. ...ενός άλλου κομματιού της ιστορίας τους, και τέλος

### 3. ...μιας άλλης ιστορικής και καλλιτεχνικής περιόδου:

- Η μια επιστροφή συνδέεται με την επόμενη με γραμμικό τρόπο ως προς την εξέλιξη των ιστορικών περιόδων και των αισθητικών ρευμάτων. Δεν υπάρχουν ασυνέχειες και ιστορικά λάθη, ούτε πισωγυρίσματα στον χρόνο.



- Οι εποχές και τα έργα τέχνης που δημιουργούνται στην κάθε εποχή, επίσης, συνδέονται σαν μια “**αλυσίδα εμπνεύσεων**”. Ο ένας καλλιτέχνης (μετενσάρκωση εραστήν) βλέπει το έργο που έχει φτιάξει στην ακριβώς προηγούμενη εποχή ένας άλλος καλλιτέχνης (προηγούμενη μετενσάρκωση εραστήν).
- Παράλληλα, τα επεισόδια εξελίσσονται έχοντας ως κέντρο βάρους μια άλλη μορφή τέχνης κάθε φορά, που αποτελεί και τον “καμβά” πάνω στο οποίο αναπαρίσταται το ίδιο ερωτικό τρίγωνο.
- Εδώ ο **καμβάς** γίνεται το **όχημα της αναπαράστασης** με τρόπο τόσο κυριολεκτικό (δηλαδή την καλλιτεχνική δημιουργία, την αποτύπωση πάνω στο χαρτί, πάνω στον καμβά, κ.ο.κ. των ζωγραφισμένων “Πάολο και Φραντσέσκα”), όσο και μεταφορικό (δηλαδή το χωροχρονικό πλαίσιο, το σκηνικό, στο οποίο διαδραματίζεται κάθε φορά η ερωτική ιστορία των μετενσαρκωμένων “Πάολο και Φραντσέσκα”).

#### 12.2.1.6. Γιατί (και πώς) οι επιστροφές συνδέονται με την ιστορία της τέχνης;

##### ● **Ξαναγράφοντας την ιστορία...**

- Ήδη αναφέραμε ότι οι δύο εραστές, αν και περνούν μέσα από έξι διαφορετικές ζωές, στην πραγματικότητα ζουν ξανά και **αναπαράγουν** την ίδια αρχική τους ιστορία.
- Την ίδια στιγμή όμως, σε συμβολικό επίπεδο, τους δίνεται η δυνατότητα και να “**ξαναγράψουν**” αυτή την αρχική ιστορία και να επαναπροσδιορίσουν τον εαυτό τους.
- Εδώ μπαίνει στον χάρτη του σεναρίου και η έννοια της **ελεύθερης βούλησης** και της **δυναμής της αφήγησης ιστοριών**. Δίνεται, επομένως, στους εραστές, αυτή η “υπερδύναμη” να γίνουν οι ίδιοι οι **συγγραφείς της ζωής τους** και να αποφασίσουν εάν (και πώς) θα ξαναγράψουν το στόρι του αρχικού τους σεναρίου.

##### ● **...μέσω της τέχνης.**

- Οι δύο εραστές στις επιστροφές τους συνεχίζουν να ζουν αυτόν τον παράνομο έρωτα που τους ενώνει μέσα από τα βάρη του χρόνου.
- Περνώντας μέσα από την κάθε επιστροφή, πρωταγωνιστούν σε μικρές “**ιστορίες μέσα σε ιστορίες**” -θεατρικά έργα, πίνακες, ποιήματα, μουσικές συνθέσεις...



- Αυτό το σχήμα λειτουργεί σαν **κύκλος**. Από την μια επιστροφή στην άλλη, από γενιά σε γενιά, από έργο τέχνης σε έργο τέχνης, προστίθεται ένα **λιθαράκι** στην ιστορία τους. Η ιστορία τους, βρίσκεται, λοιπόν, **εν τη γενέσει** -τόσο από τους ίδιους, όσο και από τον δημιουργό τους, τον Δάντη, ο οποίος γράφει την Κωμωδία του εμπνεόμενος από αυτούς και κάνοντάς την ιστορία τους όλο και πιο διαβόητη. Όλοι αρχίζουν να θυμούνται τον Πάολο και τη Φραντσέσκα σαν ένα ιδανικό ζευγάρι εραστών -μόνο που οι ίδιοι δεν μπορούν να θυμηθούν ότι, στην πραγματικότητα, ο Πάολο και η Φραντσέσκα είναι οι ίδιοι.
- Εμπνευσμένοι, λοιπόν, οι μετενσαρκωμένοι εραστές από την ερωτική ιστορία του “Πάολο και της Φραντσέσκα” που εμφανίζονται στην *Κωμωδία*, δημιουργούν και αυτοί έργα που, ενώ μοιάζουν να μιλούν για αυτό το ζευγάρι χαρακτήρων, στην πραγματικότητα αναπαριστούν την αληθινή σχέση μεταξύ τους.
- Εξακολουθούν έτσι να προβάλλουν πάνω στα έργα που δημιουργούν τον μυστικό τους έρωτα (αλλά και, χωρίς να το συνειδητοποιούν, τον παλιό τους εαυτό). Ο **δημιουργός** δανείζεται στοιχεία του έργου του αλλά και το **έργο** παίρνει στοιχεία από τον δημιουργό του.
- Με τον τρόπο αυτό, **ξαναγράφουν την ιστορία τους** μέσω των **έργων τέχνης** που δημιουργούν (η τέχνη “γράφει”/ αφηγείται ιστορίες, εξάλλου) και έτσι, τόσο κυριολεκτικά όσο και μεταφορικά, ξαναζούν αυτή την ιστορία (κατα τη διάρκεια της πράξης της δημιουργίας, όσο και κατα τη διάρκεια του καινούριου βίου τους).
- Καθώς, μάλιστα, τα έργα που δημιουργούν αναπαριστούν ουσιαστικά τους ίδιους τους εαυτούς τους, και αφού πάνω σε αυτόν τον πίνακα έχει την ευκαιρία ο παλιός τους εαυτός να επιστρέψει στη ζωή, πρόκειται πράγματι για μια **αναδιήγηση**, μια **αναβίωση** της παλιάς ιστορίας μέσω της **επανάληψης** και της **αναπαραγωγής** της σε μια **μικρογραφία** (πχ., πίνακας).
- Η κρυφή ανάμνηση μιας προηγούμενης ζωής, λοιπόν, δίνει έμπνευση, τόσο για την πράξεις και τις εξεις της παρούσας ζωής όσο και για την τέχνη που δημιουργείται κατά την διάρκεια αυτής.
- Το σχήμα αυτό, με πιο απλά λόγια, ακολουθεί το εξής μοτίβο:
  - Ο Δάντης εμπνέεται →
  - Ο Δάντης γράφει για αυτούς και τους “ελεγχει” →



- Το βιβλίο του (“**εν τη γενέσει**”) αρχίζει να γίνεται γνωστό στο μέλλον και να κάνει γνωστούς τους εραστές →
- Οι εραστές στο μέλλον διαβάζουν το βιβλίο και μαθαίνουν την ιστορία του “Πάολο και της Φραντσέσκα” →
- Εμπνευσμένοι από αυτό, δημιουργούν ένα έργο τέχνης για τον “Πάολο και τη Φραντσέσκα”, το οποίο προσθέτει ένα λιθαράκι στη “**μυθολογία**” γύρω από αυτό το ζευγάρι →
- Η επομένη γενία βρίσκει αυτό το έργο και εμπνευσμένοι από αυτό... →
- ...κ.ο.κ. Αυτό μπορεί να φτάσει μέχρι το άπειρο (**άβυσσος**).

#### **12.2.1.6.1. Έργο εν τη γενέσει**

Η λειτουργία του “**έργου εν τη γενέσει**” στην οποία αναφερθήκαμε παραπάνω -ή αλλιώς “**έργο εν προόδω**” (“**work in progress**”), όπως το ονομάζει η Γκαστή (2021)<sup>492</sup>- είναι ένα στοιχείο που χρησιμοποιήθηκε εκτενώς στο σενάριο, με σκοπό να αναδειχθεί η σύγκρουση μεταξύ **φαντασίας και πραγματικότητας**.

Μιλώντας για ένα έργο εν τη γενέσει αναφερόμαστε σε ένα έργο (οποιασδήποτε μορφής) που πλάθεται μπροστά στα μάτια μας “σε πραγματικό χρόνο” -άρα, ένα έργο που μιλάει για τον τρόπο δημιουργίας του και, κατά κάποιον τρόπο, μας καλεί να συμμετέχουμε σε αυτή τη διαδικασία. Αυτή η λειτουργία, που προσδίδει στο σενάριο μια μεταμυθοπλαστική υφή, εισάγεται με τους εξής τρόπους, μεταξύ άλλων:

- βλέπουμε τη διαδικασία συγγραφής ενός βιβλίου, παρακολουθώντας τον συγγραφέα ενώ γράφει το first draft της ιστορίας στο χειρόγραφο του
- παρακολουθούμε τις προβες για μια θεατρική παράσταση (που δεν προλαβαίνουν, μάλιστα, να ολοκληρωθούν και η πολυπόθητη πρεμιέρα δεν έρχεται ποτέ)
- βλέπουμε το σκιτσάρισμα για το προσχέδιο ενός πίνακα
- παρακολουθούμε ένα αυτοσχεδιαστικό παιχνίδι όπου τα όρια μεταξύ ρόλου και προσώπου θολώνουν
- βρισκόμαστε στα παρασκήνια μιας μουσικής σκηνής πριν ξεκινήσει ένα ρεσιτάλ
- γινόμαστε μέρος του συνεργείου μιας ταινίας καθώς προετοιμάζονται για την πρώτη λήψη μιας σκηνής

<sup>492</sup> Γκαστή, Ε. (2021). Τροπές και ανατροπές της «τελειώσης» και της «τελικότητας» στην Αρχαία Ελληνική Τραγωδία. Στο Αδαμοπούλου, Α. (Επιμ.), *Το ημίτελές στην τέχνη* (σελ. 75). Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Σχολή Καλών Τεχνών. [https://arts.uoi.gr/web/wp-content/uploads/2022/02/Imiteles\\_FF.pdf](https://arts.uoi.gr/web/wp-content/uploads/2022/02/Imiteles_FF.pdf)



Το έργο εν τη γενέσει καθιστά, έτσι, εφικτό ένα παιχνίδι μεταξύ ρόλου και πραγματικότητας, ένα φλερτάρισμα με την ιδέα του “τι θα γινόταν αν...”, καθώς τίποτα δεν είναι ακόμα τετελεσμένο: όλα έχουν μια γεύση παροδικού, όλα βρίσκονται ακόμα στο κατώφλι μεταξύ φανταστικού και πραγματικού, σε μια κατάσταση λίμπο μεταξύ πρόβας και παράστασης, μεταξύ προσχεδίου και τελικής εκδοχής -στο σημείο όπου όλα είναι ακόμα δυνατά, όπου το σενάριο ακόμα γράφεται.

#### 12.2.1.7. Ο αντίκτυπος της κάθε επιστροφής στην επόμενη και η επέμβαση του Δάντη

- Ο Δάντης επεμβαίνει στην ιστορία των εραστών -τόσο κυριολεκτικά (καθώς επιστρέφει στη Γη και φροντίζει ώστε να έχουν κάθε φορά την ίδια κατάληξη), όσο και μεταφορικά (είναι, στην ουσία, ο συγγραφέας της ιστορίας τους, ένας “**συγγραφέας-Θεός**”, καθώς αυτός είναι που τους **απαθανατίζει**/ “δημιουργεί” μέσα στην *Κωμωδία* του.
- Τίθεται, λοιπόν, όπως αναφέραμε και προηγουμένως, το ζήτημα της **ελεύθερης βούλησης**. Αν ο Δάντης είναι ένας συγγραφέας-Θεός, τότε γράφοντας τη ζωή τους στα χαρτιά του ελέγχει και τη **μοίρα** τους, και άρα οι εραστές, γυρίζοντας στη γη, έχουν τη ψευδαίσθηση ότι έχουν ελεύθερη βούληση -δεν θυμούνται, όμως, τίποτα, κι αυτό ήταν ένα από τα ψέματα που τους “πούλησε” ο Δάντης κατά την διαδικασία της δίκης στο τσίρκο). Έτσι, οι δύο εραστές είναι για αυτόν σαν **μαριονέτες**.
- Ο στόχος του είναι να παγιδεύσει τους εραστές σε αυτή την λούπα/ φαύλο κύκλο θανάτων και επιστροφών, ώστε, μέσα από τις πολλαπλές “επανεμφανίσεις”, λιθαράκι-λιθαράκι, να μπορέσει η ιστορία τους να γίνει πιο γνωστή -και άρα και το δικό του έργο του να γίνει **διάσημο**.
- Μετά από την κάθε επιστροφή, φαίνεται ο αντίκτυπός της στην ενδιάμεση σκηνή που παρεμβάλλεται στην Κόλαση, όπου, βλέπουμε τον Δάντη να αναπροσαρμόζει το σχέδιό του για την επόμενη επιστροφή που ετοιμάζεται να ξεκινήσει.
- Στην πραγματικότητα, όμως, αυτό που έχει ανάγκη είναι να ζήσει, μέσω της ζωής των χαρακτήρων του αυτό που δε θα μπορούσε να ζήσει ποτέ.

### 12.3. Καλλιτέχνες, Εποχές, Έργα Τέχνης

#### 12.3.1. Ιστορικές Προσωπικότητες

Βασικό μέρος της αρένας του σεναρίου (και των δύο μίνι συμπάντων που την απαρτίζουν) είναι οι **ιστορικές προσωπικότητες** που κατοικούν σε αυτήν. Το κοινό σημείο αναφοράς όλων των χαρακτήρων είναι ότι πρόκειται για **αληθινά ιστορικά πρόσωπα**. Τα πρόσωπα αυτά επιστρέφουν στη ζωή (σε συμβολικό αλλά και σε κυριολεκτικό επίπεδο) και χρησιμοποιούνται στο σενάριο προκειμένου:

- τόσο να εισαχθεί το **στοιχείο του αναχρονισμού**, που αποτελεί βασική παράμετρο του κωμικού στο κείμενο
- όσο και να αναπτυχθεί θεματικά το σκεπτικό ότι αυτές οι διάσημες προσωπικότητες έχουν μείνει **αθάνατες στον χρόνο**

Αυτοί οι χαρακτήρες-ιστορικές φιγούρες παίρνουν δύο μορφές, βάσει του κόσμου όπου ανήκουν:

1. **Στην Κόλαση:** οι ιστορικές (και μυθολογικές) φιγούρες που “ζουν” εκεί:
  - i) ανήκουν σε διαφορετικές ιστορίες και εποχές, ωστόσο συναντιούνται μετά θάνατον μέσα από μια συνθήκη της μορφής “**τι θα γινόταν αν...**;” που τους ενώνει όλους μαζί σε ένα μέρος (κάτι που δεν θα μπορούσε να γίνει στην πραγματικότητα)
  - ii) καταπιάνονται με ασχολίες που δεν θα έκαναν στην κανονική τους ζωή (για παράδειγμα, οι φιλόσοφοι παίζουν παντομίμα, ο Βοκκάκιος τρώει πίτσα, κ.ο.κ).



**Εικόνα**<sup>493</sup>: Η εικόνα αυτή αποτελεί ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα του πώς δύο ιστορικές φιγούρες που (αν και έζησαν την ίδια εποχή) ίσως να μην είχαν συναντηθεί ποτέ, καταλήγουν τώρα να συναντηθούν σε ένα απρόσμενο μέρος. Πρόκειται για εξώφυλλο της εφημερίδας *New York Evening Graphic* (Μάρτιος 1927) στο οποίο βλέπουμε τον Ροντόλφο Βαλεντίνο (αμέσως μετά τον πρώιμο θάνατό του) να συναντάει τον Ενρίκο Καρούζο στον Παράδεισο. Ασφαλώς δεν πρόκειται για πραγματική φωτογραφία, αλλά για **composograph** (μέθοδος φωτομοντάζ της εποχής).

<sup>493</sup> New York Graphic, 1926—Prints and Photographs Division, Library of Congress.

2. **Στη Γη:** στις επιστροφές τους οι δύο εραστές μετενσαρκώνονται σε διάφορες “ιστορικές” περσόνες, Ο σχεδιασμός της κάθε περσόνας έγινε ως εξής: πρόκειται για μια σύνθεση των χαρακτηριστικών διάσημων ιστορικών φιγούρων / καλλιτεχνών της εκάστοτε εποχής, ένα κράμα πολλών προσωπικοτήτων σε μια, έτσι που να δημιουργείται, για παράδειγμα, η περσόνα του αρχετυπικού ρομαντικού ποιητή, του αρχετυπικού ροκοκό ζωγράφου, κ.ο.κ. (Σχετικά με αυτό αναφερθήκαμε πιο αναλυτικά σε προηγούμενη ενότητα).



*Εικόνα<sup>494</sup>: Artists: twenty portraits of famous men. Ένα μικρό πάνθεον διάσημων καλλιτεχνών σε ένα χαρακτηριστικό του John William Cook (1825).*

#### 12.3.1.1. Historical Figures Brought to Life

Η τεχνητή νοημοσύνη έχει πλέον τη δυνατότητα να φέρει διάσημες ιστορικές φιγούρες πίσω στη ζωή: να τους αναπαραστήσει ακριβώς όπως ήταν τότε, να τους φέρει στο σήμερα, να τους ξαναδώσει φωνή ώστε να διηγηθούν τα κατορθώματά τους -υπάρχει μέχρι και η δυνατότητα να τις βάλουμε να συνομιλήσουν μαζί μας μέσω chat...

Το σενάριο επιχειρεί κι αυτό, με μια εντελώς διαφορετική μέθοδο, να φέρει τις ιστορικές φιγούρες πίσω στη ζωή ώστε να μπορέσουμε να τις συναντήσουμε ξανά. Μιλήσαμε ήδη για την “παρέα των αθάνατων” στην Κόλαση, αλλά και για τη μετεμψύχωση ως τη “μαγική μηχανή” ταξιδιού στον χρόνο. Την **μετεμψύχωση** εδώ μπορούμε να την ερμηνεύσουμε όχι μόνο κυριολεκτικά, αλλά και μεταφορικά. Αυτές οι ιστορικές φιγούρες μπορούν να επιστρέψουν στη ζωή και...

<sup>494</sup> [File:Artists: twenty portraits of famous men. Engraving by J.W. C Wellcome V0006812.jpg - Wikimedia Commons](#)

- επειδή τους θυμόμαστε ακόμα μέσω των ιστοριών και των έργων που αφήνουν πίσω τους (και άρα τις κρατάμε “ζωντανές” μέσω της μνήμης), αλλά και...
- επειδή αυτά που αφήνουν πίσω τους στη συνέχεια εμπνέουν τις επόμενες γενιές να δημιουργήσουν κάτι δικό τους

Δεν χάνεται, επομένως, αυτή η ενέργεια, μεταφέρεται. Κι αυτό ακριβώς είναι που, σε αυτή την περίπτωση, γίνεται η “**μαγική μηχανή**”: οι ιστορικές φιγούρες “**μετενσαρκωνονται**”, αποκτούν και πάλι σάρκα και οστά, μέσα από τα νέα έργα που δημιουργούνται εμπνευσμένα από αυτές. Η ζωή τους, λοιπόν, συνεχίζεται μετά τον θάνατο -για την ακρίβεια, ο θάνατος δεν υπάρχει για αυτές. Κι αυτό μπορούμε να το συσχετίσουμε με την έννοια της **ιστορίας που αρχίζει αμέσως μετά τον θάνατο**, την οποία αναλύσαμε σε προηγούμενη ενότητα της εργασίας.



**Εικόνα**<sup>495</sup>: Το σουρεαλιστικό μαύρο χιούμορ των Monty Python. “Tonight on 'Is There' we examine the question, 'Is there a life after death?'. And here to discuss it are three dead people...”. Σκετσάκι από την τρίτη σεζόν της σειράς *Monty Python's Flying Circus*<sup>496</sup>. Σύνδεσμος: [Monty Python - Is there life after death?](https://www.tumblr.com/montypythonfan/138171053876)

<sup>495</sup> Πηγή εικόνας: @montypythonfan on Tumblr <https://www.tumblr.com/montypythonfan/138171053876>

<sup>496</sup> Monty Python, (1972, December 21). E. Henry Thripshaw's Disease (Season 3, Episode 10) [Television series episode]. In *Monty Python's Flying Circus*. BBC.





### 12.3.2. Κολάζ από Περσόνες

Κατά τις μετενσαρκώσεις τους στις διάφορες περιόδους της Ιστορίας και της Τέχνης, οι δύο εραστές δεν μετατρέπονται σε κάποιο συγκεκριμένο ιστορικό πρόσωπο -και στις περιπτώσεις που κάποια μεμονωμένη ιστορική φιγούρα αποτελεί κυρίαρχη έμπνευση για την μετενσάρκωση, δεν προσδιορίζεται ποτέ συγκεκριμένα ότι “είναι αυτός”. Δεν υπάρχει, στην πραγματικότητα, κάποια δραματουργική αναγκαιότητα να γνωρίζουμε με ακρίβεια το ποιός είναι κάθε φορά.

Σκόπιμα, λοιπόν, τα καινούρια **ονόματα** των μετενσαρκωμένων εραστών δεν αναφέρονται καθόλου (με εξαίρεση την τελευταία επιστροφή, στην τρίτη πράξη). Καταλαβαίνουμε ότι είναι οι ίδιοι γιατί, όπως προαναφέρθηκε, έχουν την **ίδια εμφάνιση** -αλλάζει μόνο η ιδιότητά τους και το χωροχρονικό πλαίσιο. Συνεπώς η αναφορά ενός *άλλου ονόματος* αντί του “Πάολο” και “Φραντσέσκα” θα προκαλούσε σύγχυση, ενώ παράλληλα ακόμη και η αναφορά του *ίδιου ονόματος* με παλιά θα δημιουργούσε ερωτηματικά.

#### 12.3.2.1. Πώς χτίζονται οι “καινούριοι” χαρακτήρες;

- Οι χαρακτήρες σε κάθε επιστροφή συντίθενται σαν ένα **κολάζ από περσόνες**. Οι προσωπικότητές τους δανείζονται και συνδυάζουν χαρακτηριστικά γνωρίσματα διάσημων ιστορικών προσώπων της εκάστοτε εποχής, ωστόσο σκόπιμα δεν μετατρέπονται πλήρως σε αυτό το ιστορικό πρόσωπο. Γίνονται έτσι **περσόνες** που θυμίζουν κάποιον άλλον, χωρίς όμως να είναι αυτός στο 100% -αντιθέτως, εμφανίζονται και ελαφρώς “πειραγμένες”.
- Για παράδειγμα, ο **Πάολο-πιανίστας της 4ης επιστροφής** δεν έχει τόσο μεγάλη αυτοπεποίθηση και πίστη στις δυνάμεις του όσο δείχνει μπροστά στον κόσμο (αναφερθήκαμε σε αυτή την επιστροφή και προηγούμενος). Καθώς αυτός ο συγκεκριμένος Πάολο έχει ως αναφορά τον **Φραντς Λιστ** (*Franz Liszt*), αυτό είναι αντικρουόμενο με τα ιστορικά στοιχεία που ξέρουμε για τον σπουδαίο βιρτουόζο πιανίστα -εδώ, όμως, μπαίνει στο παιχνίδι και το στοιχείο της **εναλλακτικής ιστορίας** και αρχίζουμε να σκεφτόμαστε και μερικά εναλλακτικά σενάρια: **τι θα γινόταν αν**, στην πραγματικότητα, ο φοβερός και τρομερός Φραντς Λιστ υπέφερε από stage fright? Κάπως έτσι, αυτά τα εναλλακτικά σενάρια οδηγούν σε μερικές ενδιαφέρουσες και βαθύτερες συνδέσεις **μεταξύ περσόνας και μετενσάρκωσης** -δεν αρκεί βέβαια, όπως θα δούμε παρακάτω, μονάχα αυτός ο λόγος ως αφορμή επιλογής των συγκεκριμένων κάθε φορά καλλιτεχνών, μορφών και έργων τέχνης.



**Εικόνα**<sup>497</sup>: Χιουμοριστικό σκίτσο του Theodor Hosemann (1842) που απεικονίζει τον Ούγγρο βιρτουόζο πιανίστα και συνθέτη Φραντς Λιστ (Franz Liszt) ενώ δίνει ρεσιτάλ στο Βερολίνο, κατά τη διάρκεια της περιοδείας του στην Ευρώπη όταν η φήμη του βρισκόταν στο απόγειό της. Το σκίτσο σατιρίζει το φαινόμενο της “Λιστομανίας” (“Lisztomania”)<sup>498499</sup>, ενός όρου που εφήμε ο Γερμανός ποιητής και δημοσιογράφος Heinrich Heine για να περιγράψει την υστερία των θαυμαστριών αυτού του πρώιμου “ροκ σταρ”, πάνω από έναν αιώνα πριν δοθεί ανάλογος ορισμός στο φαινόμενο της “Μπητλομανίας” (“Beatlemania”). Ο Heine (1844) σχολιάζει για τον Λιστ: “How powerful, how shattering was his mere physical appearance”<sup>500</sup>. Η περιοδεία κράτησε οκτώ χρόνια και ο Λιστ έδωσε γύρω στις χίλιες συναυλίες.

Στη συνέχεια, θα εξετάσουμε ως **παράδειγμα** την περίπτωση του **Πάολο-ποιητή της 3ης επιστροφής**, που έχει ως κεντρική αναφορά του τον **Λόρδο Βύρωνα**. (Όπως σημειώθηκε και προηγουμένως, τα παραδείγματα που δίνουμε αφορούν στον Πάολο γιατί είναι πιο χαρακτηριστικά, ωστόσο ακριβώς το ίδιο μοτίβο εφαρμόζεται και στη Φραντσέσκα).

<sup>497</sup> [File:Liszt koncertteremben Theodor Hosemann 1842.jpg - Wikimedia Commons](#)

<sup>498</sup> Wikipedia contributors. (2024). Lisztomania. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Lisztomania - Wikipedia](#)

<sup>499</sup> Μηχανή του Χρόνου. (2015). *Φραντς Λιστ, ο πανέμορφος κλασικός συνθέτης που τρέλαινε τις γυναίκες. Του πέταγαν εσφάραγγα επί σκηνής και προσπαθούσαν να κόψουν μπούκλες από τα μαλλιά του!* mixanitouxronou.gr.

<sup>500</sup> Heine (1844) στο Hilmes, O. (2016). *Franz Liszt: Musician, Celebrity, Superstar*. Yale University Press. [https://books.google.gr/books?id=Ing8DAAAQBAJ&hl=el&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.gr/books?id=Ing8DAAAQBAJ&hl=el&source=gbs_navlinks_s)



#### 12.3.2.2. Πώς χτίστηκε ο χαρακτήρας του Πάολο στο συγκεκριμένο επεισόδιο; Και πώς συνδέεται αυτό με το γενικότερο τόξο του ως χαρακτήρα;

- Οι περσόνες που επιλέχθηκαν εμφανίζουν μερικά γνωρίσματα ταιριαστά με τον τρόπο που είναι ήδη στημένοι οι χαρακτήρες του σεναρίου από την αρχή. Η επιλογή του Λόρδου Βύρωνα (ή του Λιστ, όπως είδαμε στο προηγούμενο παράδειγμα) ταίριαζε, εν προκειμένω, με την προσωπικότητα του Πάολο.
- Για να το πούμε πιο απλά, όλες οι ενδείξεις χαρακτηρολογικά “θα μας έπειθαν” ότι ίσως ο Πάολο να ήταν ο Λόρδος Βύρωνα. Θα μπορούσαμε, δηλαδή, να κανουμε την υπόθεση ότι “εάν πράγματι ο Λόρδος Βύρωνα ήταν ο Πάολο, τότε έχει λογική που ο πρώτος φέρθηκε έτσι στην τάδε περίπτωση”. Το τόξο του Πάολο, επομένως, μένει ακέραιο και συνεχίζει να εξελίσσεται, απλώς μέσα από το “**κοστούμι**” της περσόνας του Λόρδου Βύρωνα.
- Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι ο Πάολο έχει στοιχεία που θυμίζουν τον Λόρδο Βύρωνα αλλά δεν είναι και ακριβώς αυτός.
- Πολύ συνειδητά, εξάλλου, δεν αναφέρεται πουθενά στο σενάριο το όνομα του σπουδαίου Άγγλου ποιητή (ο οποίος, μάλιστα, είναι γεγονός ότι έζησε μια πραγματικά σκανδαλώδη ζωή).
- Αν παραβλέψουμε, όμως, αυτή την ομοιογένεια, τη “συγγένεια”, θα λέγαμε, μεταξύ Πάολο-χαρακτήρα και περσόνας-Βύρωνα, το πιο σημαντικό ερώτημα που προκύπτει είναι: **γιατί ο Λόρδος Βύρωνα και όχι κάποιος άλλος;**

#### 12.3.2.3. Κριτήρια επιλογής

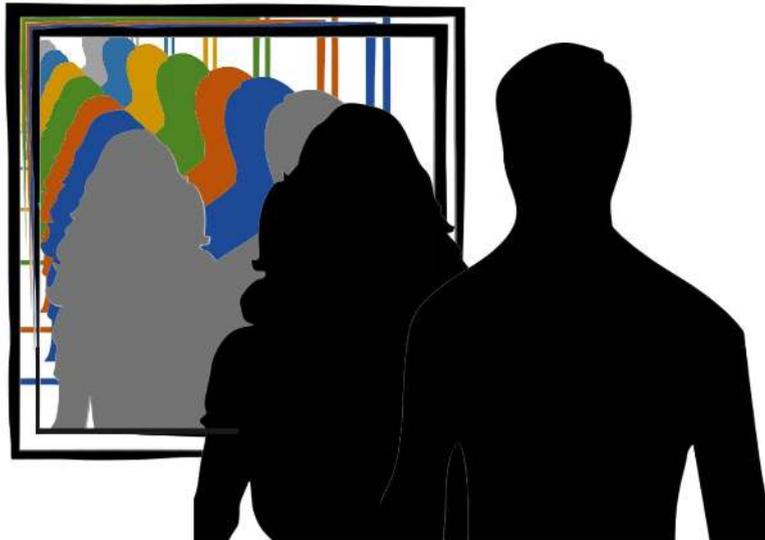
- **Γιατί επιλέχθηκαν οι συγκεκριμένοι καλλιτέχνες;**
- Και η απάντηση είναι (χρησιμοποιώντας πάλι το παράδειγμα του Λόρδου Βύρωνα): **γιατί ο πραγματικός Λόρδος Βύρωνα είχε δημιουργήσει ένα έργο πάνω στο θέμα των δύο εραστών** (το οποίο μάλιστα αφιέρωσε στη γυναίκα με την οποία διατηρούσε παράνομο δεσμό) -συνεπώς, είναι συνολικά ο τελειος υποψήφιος, αφού:
  - i) μοιάζει ως προσωπικότητα (όλες, εξάλλου, οι μετενσαρκώσεις του Παολο είναι δανδήδες της εκάστοτε εποχής)
  - ii) σχετίζεται με την ιστορία λόγω κάποιων καταστάσεων της ζωής του που παρουσιάζουν κοινά σημεία με αυτή του Πάολο και της Φραντσέσκα (παράνομες ερωτικές σχέσεις, κ.ο.κ.), και



iii) σχετίζεται με την ιστορία γιατί, καθώς φαίνεται, είχε απασχολήσει τον ίδιο τον Βύρωνα ως δημιουργό και συνομιλούσε με το έργο του

- ...άρα βιώνει μια παρόμοια ιστορία αγάπης στην προσωπική του ζωή, την οποία προβάλλει και εκφράζει πάνω στην τέχνη του
- Κινείται, λοιπόν, κάποιου είδους ενέργεια γύρω από αυτή την ιστορία και τους ανθρώπους που αυτή ενέπνευσε μέσα ανά τους αιώνες. Αυτοί ακριβώς οι άνθρωποι επιλέχθηκαν στην κάθε εποχή/ επιστροφή ως οι περσόνες στις οποίες μετεμψυχώνονται οι δύο εραστές.
- Έτσι, θεωρητικά μιλώντας, υπάρχει μια “λογική” να έχουν μετενσαρκωθεί οι δύο εραστές σε αυτούς τους συγκεκριμένους ανθρώπους: όχι μόνο έχουν όλοι τους στην πραγματικότητα δημιουργήσει πάνω στο θέμα του Πάολο και της Φραντσέσκα, αλλά και, ταυτοχρόνως, πρόκειται σε κάθε περίπτωση για **ιστορικά ζευγάρια** της εποχής που αντίστοιχα ζούσαν τους δικούς τους **παράνομους έρωτες** (σαν τους δύο εραστές).
- **...και γιατί οι συγκεκριμένες εποχές;**
  - Όπως φαίνεται από τα παραπάνω, δεν πρόκειται για μια τυχαία, ενδεικτική επιλογή εποχών. Ο λόγος που στο σενάριο περναμε μεσα απο τα συγκεκριμένα χωροχρονικά πλαίσια είναι, πολύ απλά, επειδή τότε δημιουργήθηκαν εργα τεχνης για τους δύο εραστές.
- **...και γιατί όλες οι μορφές (και όλα τα ρεύματα) τέχνης;**
  - Γιατί οι δύο εραστές έχουν αφήσει το στίγμα τους παντού και πάντα. Και γιατί η έμπνευση που εχει προσφερει αυτη η ιστορία και το καλλιτεχνικό προϊόν που έχει παραγάγει είναι βαθιά σαν αβυσσος, μεχρι εκεί που φτάνει η μνήμη.
  - Έχουμε, συνεπώς, έξι “**έργα - μορφές - εποχές τέχνης**”, **εγκιβωτισμένα** σε μια “**μεγα-Τέχνη**” (όπως θα λέγαμε “μεγαπλοκή”).
  - Το γεγονός ότι περνάμε μέσα από όλες τις μορφές τέχνης και όλες τις βασικές περιόδους που δημιουργήθηκε ένα έργο τέχνης για τους εραστές, αποτελεί, επομένως, ένα απαραίτητο συστατικό της ανάπτυξης της πλοκής, και είναι άρρηκτα συνδεδεμένο με τη **πλοκή της αβύσσου (mise en abyme)** πάνω στην οποία έχει χτιστεί όλο το σενάριο.
- Σχηματίζεται, έτσι, το εξής μοτίβο:

- Καθε επιστροφή ισοδυναμεί:
  - i) με μια άλλη **εποχή**, και
  - ii) με ένα άλλο **ρευμα τέχνης**, στο οποίο λαμβάνει χώρα
  - iii) ένα άλλο **κεφάλαιο/ κομμάτι** της αρχικής ιστορίας τους (εξέλιξη πλοκής ένα βήμα παρακάτω), που αναπαρίσταται
  - iv) μεσω μιας διαφορετικής **μορφής τεχνης**, και
  - v) με ένα άλλο **έργο τέχνης**, που κάθε φορά κάνει πιο διάσημη την ιστορία τους, προσθέτει ένα λιθαρακι στον μύθο τους
- Όλες οι παραπάνω μεμονωμένες ψηφίδες είναι άρρηκτα συνδεδεμένες μεταξύ τους σαν ένα **παζλ** ώστε, ως αποτέλεσμα, να μπορούμε να έχουμε **ιστορίες που χτίζονται η μια στην άλλη** και που εγκιβωτίζονται η μια στην άλλη.



**Διάγραμμα 26<sup>501</sup>:** Τα πολλαπλά είδωλα ενός καθρέφτη που στρέφεται σε έναν άλλο καθρέφτη (**infinity mirror effect**) δημιουργώντας ένα “τούνελ” από καθρέφτες και από αντανακλάσεις, που φτάνει μέχρι την άβυσσο (**mise en abyme**).

<sup>501</sup> Προσωπικό έργο. Τροποποίηση εικόνων ελεύθερης χρήσης από το pixabay.com.





- τα έργα τέχνης, χρωματικά κατηγοριοποιημένα ως προς το είδος τους, μαζί με τα ονόματα των δημιουργών τους (για το είδος της ζωγραφικής και της γλυπτικής, περιλαμβάνεται και μικρογραφία του ίδιου του έργου),
- η χρονολογία και ο τόπος δημιουργίας του κάθε έργου, αλλά και το κίνημα ή ρεύμα τέχνης στο οποίο εντάσσεται βάσει της εποχής στην οποία ανήκει.

Το διάγραμμα αποδίδει μονάχα ένα πολύ μικρό μέρος του συνόλου των έργων που έχουν δημιουργηθεί ανά τους αιώνες με θέμα τον Πάολο και τη Φραντσέσκα. Η ιστοριογραμμή εκτείνεται μέχρι και τις αρχές του 20ου αιώνα, καθώς το σενάριο φτάνει μέχρι το συγκεκριμένο χρονικό σημείο. Ωστόσο, η καλλιτεχνική δημιουργία που σχετίζεται με την ιστορία των δύο εραστών φτάνει μέχρι και τις μέρες μας και, σαφώς, το εύρος και το μέγεθός της δεν μπορεί να αποτυπωθεί σε ένα περιορισμένης έκτασης διάγραμμα όπως το παρόν.

“Είναι τρέλλα, αλλά έχει την τάξιν της.”

(Πολώνιος, στον *Άμλετ*, Πράξη Β', Σκηνή Β')<sup>504</sup>

### 12.3.3. *Method to the Madness*

Η διαδικασία/μεθοδολογία που ακολουθήθηκε στο σύνολό της ήταν, βήμα-βήμα, η εξής:

#### 1. Έγινε ενδελεχής έρευνα:

- α) πάνω σε όλα (ή, τουλάχιστον, σε όσα είναι γνωστά στη βιβλιογραφία) τα **έργα τέχνης** -της κάθε **μορφής τέχνης**- που δημιουργήθηκαν με θέμα την ιστορία των δύο εραστών. (Σε αυτό το στάδιο της έρευνας, πολύτιμη ήταν η βοήθεια των βιβλίων του Farina [2021]<sup>505</sup> και του Antonioli [2019]<sup>506</sup>).
- β) πάνω στις ζωές των **καλλιτεχνών** που τα δημιούργησαν (ώστε να εντοπιστούν τυχόν **μοτίβα ομοιότητας** μεταξύ **χαρακτήρων-περσόνων** και να επιλεγούν τόσο ποιοί από όλους αυτούς θα χρησιμοποιηθούν στο σενάριο, όσο και τον τρόπο που ο καθένας θα αναπαρασταθεί).

<sup>504</sup> Μετάφραση του Ιάκωβου Πολυλά (1889). Ψηφιοποίηση: Ανέμη. Πηγή: ελεύθερη ψηφιακή βιβλιοθήκη eBooks4Greeks.gr [ΑΜΛΕΤ – Σαίξπηρ | Δωρεάν βιβλία - Free ebooks](#)

<sup>505</sup> Farina, F. (2021). *Francesca da Rimini: storia di un mito: letteratura, teatro, arti visive e musica tra XIV e XXI secolo*. Vallecchi Firenze. [Francesca da Rimini - Storia di un mito: Letteratura, teatro, arti visive e ... - Ferruccio Farina - Βιβλία Google](#) και [Francesca da Rimini Volume di Ferruccio Farina](#)

<sup>506</sup> Antonioli, A. (2019). *I grandi personaggi che hanno cambiato l'Italia del Medioevo*. Newton Compton Editori. [I grandi personaggi che hanno cambiato l'Italia del Medioevo - Andrea Antonioli - Βιβλία Google](#)



- γ) πάνω στην κάθε **εποχή** όπου αυτοί οι καλλιτέχνες έζησαν και δημιούργησαν (ώστε να μελετηθεί η κουλτούρα, οι συνήθειες, τα κτίρια, η μόδα, η κοινωνία, τα ιστορικά στοιχεία, το ρευμα τέχνης κ.ο.κ. του κάθε χωροχρόνου)
  - **Σημείωση:** αυτή η έρευνα έγινε συνδυαστικά και με μια απόπειρα, χρησιμοποιώντας ως οδηγό το βιβλίο του Βαλούκου για την κωμωδία, να ενσωματωθεί στην κάθε εποχή και ένα διαφορετικό στυλ χιούμορ βάσει του είδους της κωμωδίας που επικρατούσε στην κάθε εποχή. Αυτή η -μάλλον ανεπιτυχής- προσπάθεια έγινε διότι, δεδομένου ότι το κείμενο συνομιλεί με το είδος και την έννοια της κωμωδίας, θα είχε ενδιαφέρον το concept του “εγκιβωτισμού” **έξι κωμωδιών μέσα σε μια κωμωδία** (όσα είναι δηλαδή και τα επεισόδια).

## 2. Διαδικασία επιλογής:

- Καθώς οι καλλιτέχνες και τα έργα τέχνης είναι πραγματικά αμέτρητα, έγινε (για την κάθε χρονική περίοδο και για το κάθε είδος τέχνης) μια επιλογή των πιο σημαντικών και γνωστών καλλιτεχνών, και των πιο αντιπροσωπευτικών έργων
- Για τις ανάγκες αυτής της επιλογής, και ακριβώς επειδή ήταν τόσο πολλά τα έργα, έγινε ένα “**mix & match**”: για παράδειγμα, έστω ότι έχουμε δέκα διαφορετικούς πίνακες που αναπαριστούν τη στιγμή του φιλιού. Σαφώς δεν μπορούμε να δείξουμε δέκα διαφορετικούς ζωγράφους-χαρακτήρες -μπορούμε, όμως, αντί για αυτό, να κάνουμε ένα **κολάζ** των δέκα ομόκεντρων έργων ώστε να παράγουμε ένα **κράμα**, έναν, τρόπον τινά, “αρχετυπικό” πίνακα του φιλιού. (Με παρόμοιο τρόπο ενώθηκαν, εξάλλου, και σε κολάζ οι “συγγενείς” περσόνες).

## 3. Τα “ζευγαράκια” καλλιτεχνών-έργων που επιλέχθηκαν ως τα πιο σημαντικά, τοποθετήθηκαν διαδοχικά σε ένα πρώτο **timeline** (Διάγραμμα 27) βάσει:

- α) της ιστορικής περιόδου και του τόπου όπου ο κάθε καλλιτέχνης έζησε, και
- β) της συγκεκριμένης ημερομηνίας που δημιουργήθηκε το κάθε έργο

## 4. Στη συνέχεια, τα “ζευγαράκια” καλλιτεχνών-έργων αντιστοιχίστηκαν με τις **φάσεις της ζωής** του Πάολο και της Φραντσέσκα, ώστε:



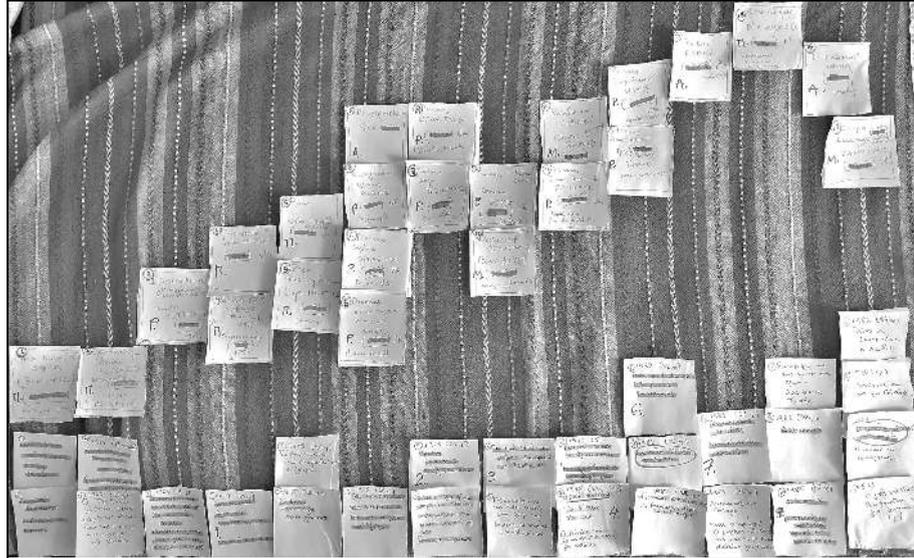


- α) να συνάδει το **στάδιο εξέλιξης του τόξου μεταμόρφωσης** με την **περσόνα του καλλιτέχνη**, και
- β) να συνδυάζεται η κατάσταση στην προσωπική ζωή του καλλιτέχνη την χρονολογία που δημιουργούσε το έργο με τα **κεφάλαια της ιστορίας** των εραστών.
  - Ένα απλό παράδειγμα: στην ορίτζιναλ ιστορία, η φυγή του Πάολο στην Φλωρεντία εξαιτίας της τοποθέτησής του εκεί ως διοικητή της πόλης συνδυάζεται άψογα με την περιοδεία του **Φραντς Λιστ** στην Ευρώπη (κατά την ίδια ηλικία, μάλιστα), πράγμα που τον ανάγκασε να έρθει σε διάσταση με την ερωμένη του -με αυτόν τον τρόπο αναπαρίσταται και το κεφάλαιο της **4ης επιστροφής**.
  - (Ασφαλώς εδώ χρειάστηκε σε κάποιες περιπτώσεις να καταφύγουμε στη λύση της “ποιητικής αδείας”: ορισμένες λεπτομέρειες αναπροσαρμόστηκαν γιατί δεν ήταν πάντα δυνατή η πλήρης ταύτιση και αναλογία του καλλιτέχνη-έργου-χρονολογίας με το αντίστοιχο κεφάλαιο της “ορίτζιναλ” ιστορίας. Αυτό φυσικά δεν αποτελεί πρόβλημα, γιατί δεν πρόκειται για ντοκιμαντέρ -ούτε καν για ιστορική μυθοπλασία-, αλλά για μια ιστορία φαντασίας).

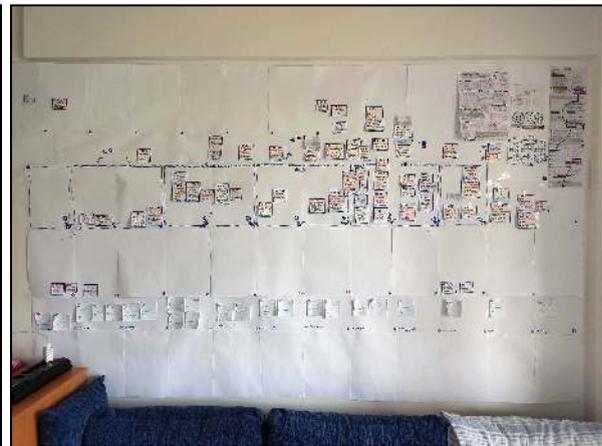
Και κάπως έτσι περνάμε και στο τελευταίο βήμα της διαδικασίας, που είναι ότι:

5. Τα “ζευγαράκια” που αντιστοιχίστηκαν με τα κεφάλαια μοιράστηκαν μέσα στις **έξι επιστροφές** που πραγματοποιούνται στο σενάριο.
  - Ο τρόπος που τοποθετήθηκαν οι έξι επιστροφές καταγράφεται στο **Διάγραμμα 25** στην προηγούμενη ενότητα του παρόντος κεφαλαίου, όπου φαίνεται το **σπάσιμο της “ορίτζιναλ” ιστορίας σε κομμάτια**.

## 12.4. Making of: Στιγμιότυπα της Δημιουργικής Διαδικασίας<sup>507</sup>

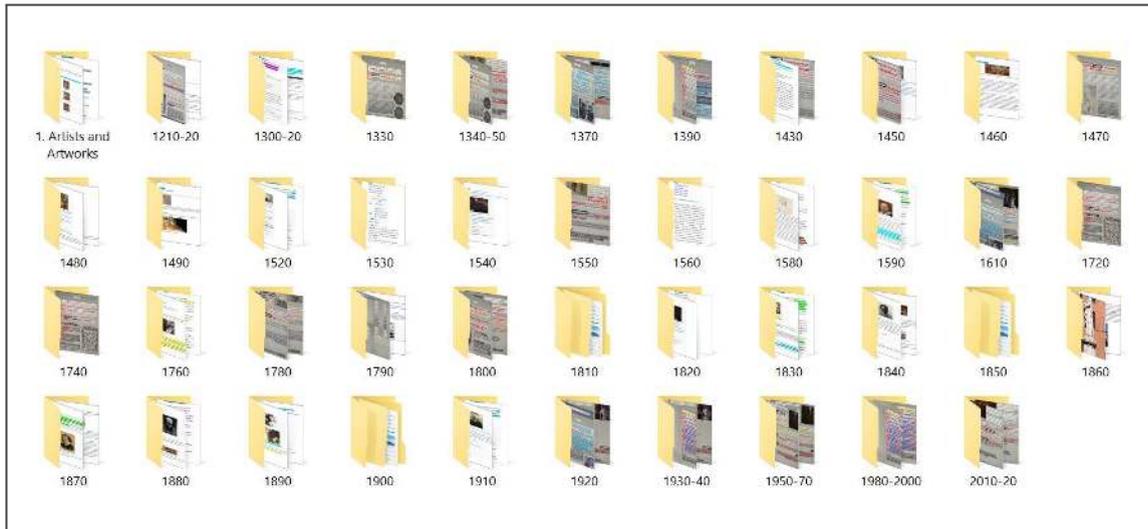


**Φεβρουάριος 2022:** η ιστοριογραμμή με τα έργα τέχνης και τους καλλιτέχνες, στημένη για πρώτη φορά πάνω σε κομμάτια χαρτί.

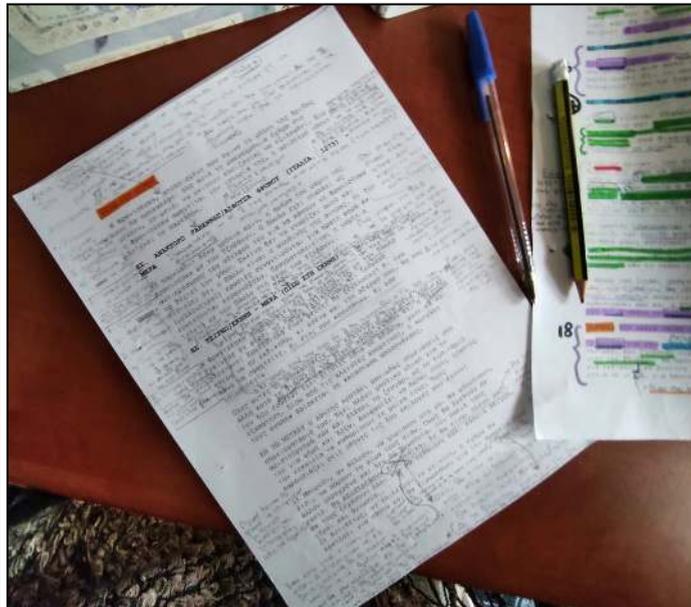


**Μάιος - Ιούνιος 2022.** Plotting wall: στήνοντας τον “χάρτη” της ιστορίας με χαρτάκια σημειώσεων πάνω στον τοίχο.

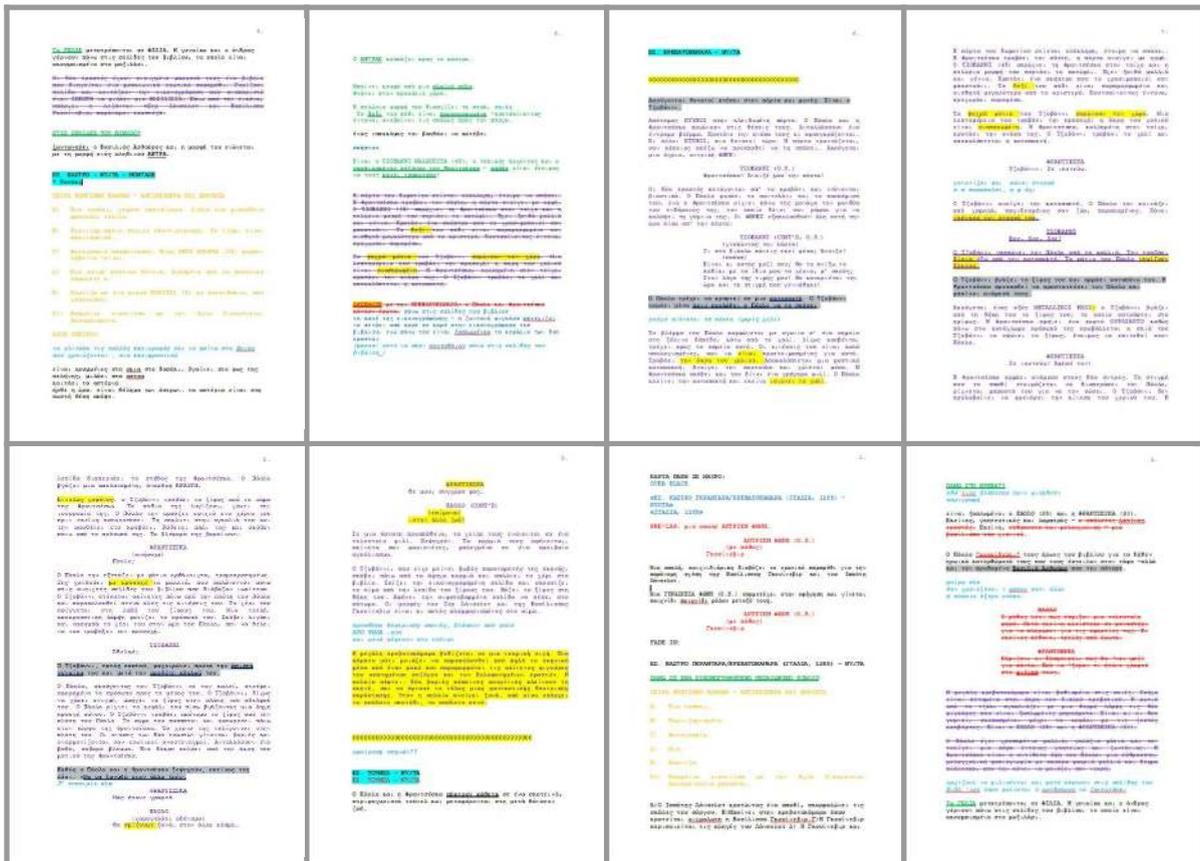
<sup>507</sup> Όλες οι εικόνες που ακολουθούν είναι προσωπικές φωτογραφίες της γράφουσας και καταγράφουν μέρος (και ορισμένες από τις μεμονωμένες φάσεις) της διαδικασίας της δημιουργίας του σεναρίου.



**Ιούνιος 2022** [απόκομμα οθόνης]: φάκελος στον υπολογιστή όπου είναι τακτοποιημένοι σε χρονολογική σειρά όλοι οι υποφάκελοι με τα έργα τέχνης που δημιουργήθηκαν ανά δεκαετία με θέμα τον Πάολο και τη Φραντσέσκα (και, σε κάποιες περιπτώσεις, τη *Θεία Κωμωδία εν γένει*) και πληροφορίες για τους καλλιτέχνες που τα δημιούργησαν. Οι πρώτοι υποφάκελοι ξεκινούν με τις δεκαετίες που γράφτηκε η *Θεία Κωμωδία*, και ο τελευταίος υποφάκελος φτάνει ως τη δεκαετία του 2020.



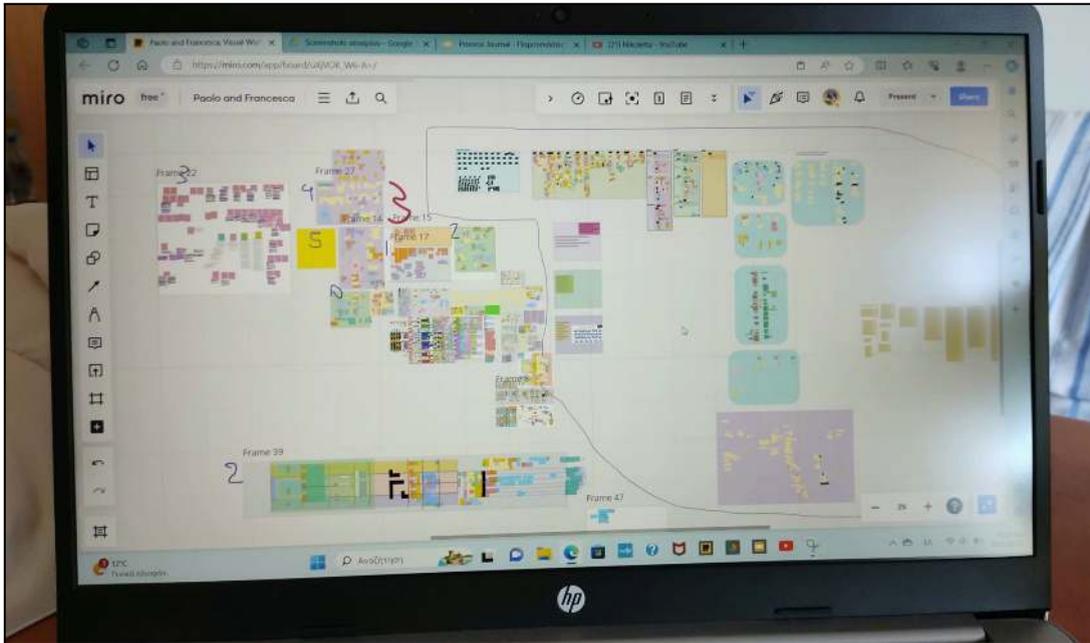
**Δεκέμβριος 2023:** κάνοντας editing στη σκαλέτα του σεναρίου.



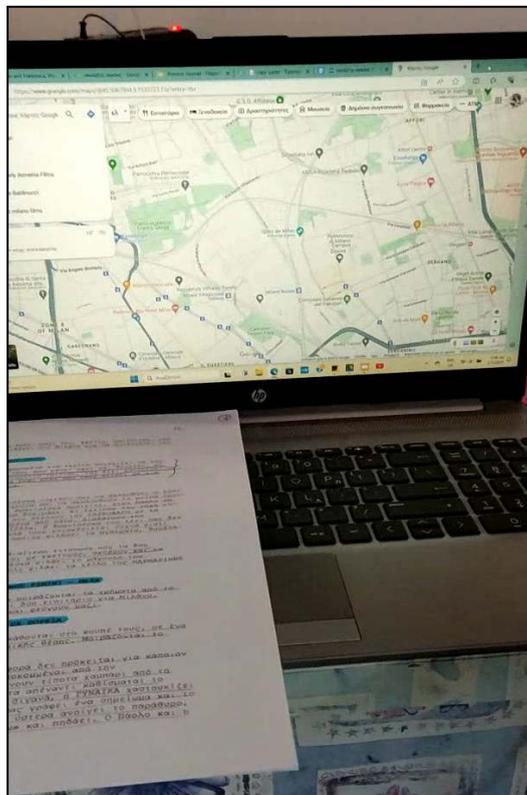
Δεκέμβριος 2023 [αποκόμματα οθόνης]: γράφοντας την εισαγωγική σεκάνς...



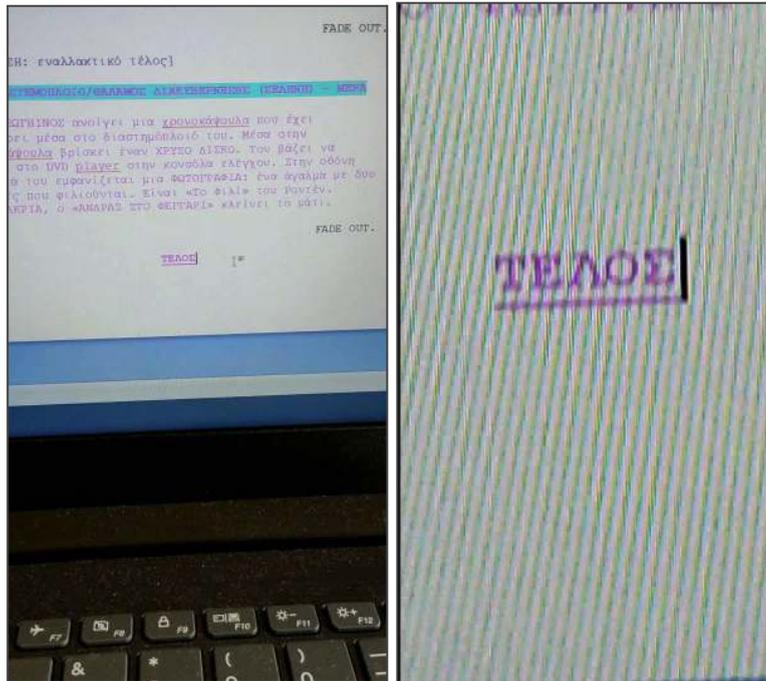
Ιανουάριος 2024: αλλαγές, διορθώσεις, σημειώσεις...



**Φεβρουάριος 2024:** ο τελικός “χάρτης” του σεναρίου σε full view. Πίνακες και διαγράμματα σχεδιασμένα με χρήση της διαδικτυακής εφαρμογής Miro.com.



**Μάρτιος 2024:** βρίσκοντας στο Google Maps τις αληθινές τοποθεσίες όπου διαδραματίζονται οι σεκάνς του σεναρίου.



**Μάρτιος 24:** γράφοντας τη λέξη “ΤΕΛΟΣ”.





## υμπεράσματα

Κωμωδία, Παρωδία,  
και η σχέση τους  
με τη *Mise en Abyme*



### 1. Ορισμός Παρωδίας & η Παρωδία στα Υποείδη

Σύμφωνα με τον Τσακαλάκη (2022)<sup>509</sup>, η παρωδία αποτελεί μια από τις εκφάνσεις/μορφές του κωμικού και, ως καλλιτεχνικό είδος (δηλαδή ως μορφή τέχνης), είναι ένας “**τρόπος καλλιτεχνικής έκφρασης**” (αν και δε χρησιμοποιείται αποκλειστικά σε σχέση με κάποιο καλλιτεχνικό έργο, αλλά “μπορεί να αφορά και σε οποιανδήποτε ανθρώπινη δραστηριότητα”). Όπως το θέτει η Linda Hutcheon (1985)<sup>510</sup>:

[η] παρωδία είναι ένας από τους **βασικούς τρόπους θεματικής και μορφικής δόμησης των κειμένων** με πολιτισμικές και ιδεολογικές διαπλοκές ως προς την ερμηνευτική λειτουργία του. Είναι ένας από τους κύριους **τρόπους αυτοαναφορικότητας**, ένας διάλογος για την τέχνη με τα μέσα της τέχνης.

Καθώς το σενάριο του δημιουργικού μέρους της εργασίας το έχουμε ορίσει σαν είδος ως μια “μαύρη κωμωδία φαντασίας”, μπορούμε στο σημείο αυτό, στο πλαίσιο της ανάλυσης που ακολουθεί στο παρόν κεφάλαιο γύρω από την έννοια της παρωδίας, να ξεκινήσουμε κάνοντας μια συνοπτική αναφορά σε δύο υβριδικά υποείδη μεταξύ φανταστικού και κωμωδίας, στα οποία η χρήση της παρωδίας είναι συνηθισμένο φαινόμενο:

- **Fantasy comedy (κωμωδία φαντασίας):**

- Έργα που είτε απλώς περιέχουν το στοιχείο του φανταστικού (έχοντας παράλληλα τόνο κωμικό), είτε ανήκουν στο υποείδος της παρωδίας αυτό καθαυτό.

<sup>508</sup> Φωτογραφία από [Michael Hourigan](#) από το Pixabay [Κλόουν Τζόκερ Μεσαιωνικός - Δωρεάν διανυσματικά γραφικά στο Pixabay](#)

<sup>509</sup> Τσακαλάκης, Θ., ο.π.

<sup>510</sup> Hutcheon, L. (1985) *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-century Art Forms*, Methuen, Νέα Υόρκη, σ. 2, 6 & 8. Μτφρ. για τους *Σελιδοδείκτες*: Κατερίνα Κωστίου. [Θεωρία της παρωδίας | Σελιδοδείκτες](#)

- Ένα παράδειγμα είναι η ταινία *Monty Python and the Holy Grail*, που είναι παρωδία του Αρθουριανού Κύκλου ενώ ταυτόχρονα περιέχει φανταστικά στοιχεία.
  - Σ' αυτή την κατηγορία συχνά ανήκουν και ταινίες κινουμένων σχεδίων (π.χ., *Shrek*)<sup>511</sup>. Τα στοιχεία του φανταστικού που υπάρχουν σε αυτό το υποείδος (μαγεία, υπερφυσικό, μυθολογικές φιγούρες, τέρατα, κ.ο.κ.) χρησιμοποιούνται με στόχο την επίτευξη του κωμικού.
  - Όταν προστίθεται το στοιχείο της παρωδίας (ή ο τόνος της σάτιρας), το αποτέλεσμα είναι συχνά να αναποδογυρίζονται και να διακωμωδούνται οι συμβάσεις (ή ακόμα και αυτούσιες σκηνές ή στοιχεία άλλων ταινιών) του είδους του φανταστικού (εν προκειμένω), και έτσι να επιτυγχάνεται μια απρόσμενη κατάσταση που προκαλεί γέλιο.
- Από την άλλη μεριά, μιλάμε για **dark comedy (μαύρη κωμωδία)** όταν έχουμε μια παρωδία ή μια ιστορία με σατιρικό τόνο που βγάζει γέλιο από σκοτεινά θέματα και θέματα ταμπού. Σε αυτή την περίπτωση, το φανταστικό στοιχείο δεν είναι απαραίτητο συστατικό στη σύνθεση του υποείδους.

## 2. Παρωδιακή Μίμηση



*Εικόνες:* στιγμιότυπα οθόνης από το πρώτο επεισόδιο της μίνι σειράς ντοκιμαντέρ του BBC *Funny Business (Laughing Matters)* (1992) με θέμα την τέχνη, τις τεχνικές, και τα υποείδη της κωμωδίας<sup>512</sup>.

<sup>511</sup> Wikipedia contributors. (2024). Fantasy comedy. In *Wikipedia, The Free Encyclopedia*. [Fantasy comedy - Wikipedia](https://en.wikipedia.org/wiki/Fantasy_comedy)

<sup>512</sup> Hinton, D. (Director) Atkinson, R. (Writer, Actor) (1992). *Funny Business: Laughing Matters: "Visual Comedy: A Lecture by Rowan Atkinson M.Sc. (Oxon.)"* (TV Series). U.K.: Cosmos Home Entertainment. Πηγή: Wikipedia [https://en.wikipedia.org/wiki/Funny\\_Business\\_\(TV\\_series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Funny_Business_(TV_series))





Ο Rowan Atkinson, στο πρώτο επεισόδιο της σειράς *Funny Business* (του οποίου γράφει και το σενάριο), παρουσιάζει ανά ενότητες μια σειρά από ζητήματα της οπτικής κωμωδίας (visual comedy). Ένα από τα θέματα που αναλύει είναι η σχέση μεταξύ **μίμησης και παρωδίας (*Imitation and Parody*)** και μας δίνει ένα “masterclass” πάνω στον τρόπο που λειτουργεί η παρωδία αλλά και στις διαφορετικές μορφές που αυτή αποκτά βάσει του ύφους και του ποσοστού μίμησης που εμπεριέχει (όλο το επεισόδιο, μάλιστα, θα λέγαμε ότι έχει την αίσθηση ενός πραγματικού “masterclass” -ποιός είναι, εξάλλου, πιο ειδικός στο να μιλήσει για κωμωδία και να δώσει ορισμούς από ότι ένας κωμικός ηθοποιός όπως είναι ο Atkinson;). Σύμφωνα, λοιπόν, με τον Atkinson (1992, 19:36 - 22:50)<sup>513</sup>:

One person **imitating** another is funny. The sheer impudence of it is funny. [1] If the **imitation is exaggerated**, it becomes **parody**. This is imitation which implies some **ridicule** of the person being imitated. [2] If the person being parodied is a **representative of power and authority**, then the parody becomes **satire**. In satire, visual comedy is used as a **weapon**.

An endless amount of modern comedy is based on **parodies** of well-known films and TV programmes. This immediately gives the comedian a **form and structure** within which he can work. The handy thing about parody, to be frank, is that you don't have to think of too many original ideas and you can still get **three different kinds of comedy** happening at once:

[1] There's the fact that you've got the comedian **imitating the mannerisms of a well-known character**. [2] There are **jokes about the mechanics of the parody itself**. [3] And there is the opportunity to send up **the visual style of the original film**. If the production values don't quite match those of the original, well, you can say that's all part of the joke.

Σχετικά με τη διαφορά μεταξύ παρωδίας και σάτιρας, ο Τσακαλάκης (2022)<sup>514</sup> σχολιάζει πως:

Η πιο σημαντική ιδιότητα της παρωδίας περιέχεται στον απλουστευτικό αφορισμό [...] του Vladimir Nabokov [...]: “**Η σάτιρα είναι ένα μάθημα, η παρωδία είναι ένα παιγνίδι**”. Τουτέστιν, η παρωδία δεν έχει τον διδακτισμό και τη διορθωτική πρόθεση της σάτιρας (εκτός αν πρόκειται για σατιρική παρωδία), αλλά προσομοιάζει

<sup>513</sup> Laughing Matters | Comedy Documentary <https://youtu.be/lqKqVrBP-so?t=1175>

<sup>514</sup> Τσακαλάκης, Θ., ο.π.



περισσότερο σε ένα **υπαινικτικό ή μιμητικό παίγνιδι με κάτι το οποίο προϋπάρχει**. Συνήθως το εν λόγω “παίγνιδι” διακρίνεται από κάποιον βαθμό κωμικότητας<sup>515</sup>.

Η “**παρωδιακή μίμηση**”, όπως, ιδιαίτερα εύστοχα, την αποκαλεί ο Τσακαλάκης στη συνέχεια, μπορεί να έχει ως αντικείμενό της “*σχεδόν οτιδήποτε ανθρώπινο* (αρκεί να έχει μία φόρμα η οποία να μπορεί να **αντιγραφεί** και να διακωμωδηθεί), λόγου χάριν μία ιδέα, ένα συμβάν, ένα πρόσωπο, ένα φιλοσοφικό ρεύμα, ένα έργο τέχνης, και ούτω καθεξής”.

### 3. Ανακύκλωση της Τέχνης

Η Κωστίου (2015)<sup>516</sup> αναφέρεται στη διαδικασία της παρωδιακής μίμησης, προκειμένου να διακρίνει την **παρωδία** από τη συγγενή έννοια του **pastiche**, “από το οποίο, ωστόσο, πρέπει να διακρίνεται χάρη στη **μεταμόρφωση** και την κριτική απόσταση που ενέχεται στη διαδικασία της παρωδιακής μίμησης”. Εκτός από το **pastiche**, όπως εξηγεί η Κωστίου, η παρωδία συγγέεται και με άλλους όρους, μεταξύ των οποίων και η **διακειμενικότητα** και η **αυτοαναφορικότητα**:

[...] λόγω μιας βασικής κοινής συνθήκης: όλοι οι παραπάνω όροι συνήθως αναφέρονται σε ένα άλλο κείμενο. Ωστόσο, **αν και μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως όχημα της παρωδίας**, διαφέρουν από αυτήν ως προς την πρόθεση, τη λειτουργία και το εύρος της διακειμενικής εμβέλειας. [...] Η διακειμενικότητα και η αυτοαναφορικότητα είναι ευρύτεροι όροι, εφόσον η παρωδία είναι μόνο μια εκδοχή διακειμενικότητας και αυτοαναφορικότητας.

ενώ παρακάτω συνεχίζει, τονίζοντας:

Η **παρωδία** αποτελεί έναν **τρόπο αυτοαναφορικότητας και διακειμενικότητας**, χωρίς ωστόσο να ταυτίζεται μαζί τους, αφού συνιστά κάτι ευρύτερο: μια αυτόνομη **μορφή τέχνης** με σύνθετη κειμενική λειτουργία· παράλληλα, είναι ένας τρόπος χειρισμού της τεράστιας λογοτεχνικής κληρονομιάς και μια μορφή “**ανακύκλωσης της τέχνης**” (Rabinowitz 1980, 241). (Κωστίου, 2015)

### 4. Εγκιβωτισμένος Καθρέφτης

Η αναφορά που κάνει παραπάνω ο Atkinson στη μίμηση και ο συσχετισμός της με την παρωδία, μας φέρνει ξανά στο νου την ανάλυση της Λούδη (2014)<sup>517</sup> για την λειτουργία της

<sup>515</sup> Τσακαλάκης, Θ., ο.π.

<sup>516</sup> Κωστίου, Κ. (2015) Η σχέση της παρωδίας με το **pastiche** και άλλους όρους, *Σελιδοδείκτες*.

Greek-Language.gr. <https://selidodeiktes.greek-language.gr/lemmas/660/611>

<sup>517</sup> Λούδη, ο.π.



μίμησης (“εγκιβωτισμένου καθρέφτη”, όπως η ίδια αποκαλεί την **mise en abyme**) στο άσμα Ε’ της *Κόλασης*, την οποία, που για τον σκοπό αυτού του κεφαλαίου, αξίζει να παραθέσουμε ξανά:

Στην ιστορία του Λάνσελοτ και της Γκουίνιβερ, εκείνος που πείθει τον Λάνσελοτ να εξομολογηθεί τα συναισθήματά του στη Γκουίνιβερ είναι ο Γαλεότος, το όνομα του οποίου έγινε συνώνυμο του διαμεσολαβητή/προξενητή μεταξύ δύο ερωτευμένων: “Galeotto fu il libro e chi lo scrisse” (κατά το δαντικό παράθεμα), “Γαλεότος το βιβλίο κι ο γραφιάς του” (κατά την καζαντζακική μετάφραση). Για τη λειτουργία της ιστορίας του Λάνσελοτ και της Γκουίνιβερ ως **εγκιβωτισμένου καθρέφτη** που εγκαθιστά το στοιχείο της παρωδίας στην καρδιά της δαντικής αφήγησης, με όρους που συναντούμε αργότερα στον *Δον Κιχότη του Θερβάντες*, βλ. Poggioli (1957, 358) και Girard (1978, 1-8). Πρβ. και Levine (1999, 334-350).

Αρχίζουμε ήδη, λοιπόν, να διακρίνουμε κάποια κοινά σημεία μεταξύ **παρωδίας, μίμησης, και mise en abyme**, και μάλιστα να εντοπίζουμε τη χρήση αυτών των στοιχείων στο ίδιο το κείμενο-πηγή που πραγματεύεται η παρούσα εργασία.

Ας εξετάσουμε, όμως, και τις βιβλιογραφικές πηγές που παραθέτει παραπάνω η Λούδη.

Ο Renato Poggioli (1957, 357-358)<sup>518</sup> αναφέρεται στην τεχνική της **mise en abyme** (“ιστορία μέσα σε ιστορία”) για να αναλύσει την λειτουργία του **καθρεφτίσματος** (μίμηση, “**double mirror trick**”) στη σκηνή του βιβλίου στο άσμα Ε’ ως **παρωδίας**. Όπως γράφει ο Poggioli, το μήνυμα που θέλει να περάσει ο Δάντης-ποιητής στο έργο του:

[...] is **framed** in literary terms [in] the situation and the **structure of the story**. [...] Dante achieves this result by a dialectical treatment of the romance form -by what one might call a **double mirror trick**. There is no doubt that the poet derived the idea that **the reading of the Lancelot romance** had been "the first root" of the passion and ruin of the two lovers [...] on the inner urgings of his own **imagination**. [...] **The real kiss of Paolo and Francesca follows the imaginary kiss of Lancelot and Guinevere, as an image reflecting its object in a perspective similar and different at the same time**. In brief, the seduction scene fulfills within the entire episode the function of a **play within a play**: more properly, of a **romance within a romance**.

<sup>518</sup> Poggioli, R. (1957). Tragedy or Romance? A Reading of the Paolo and Francesca Episode in Dante's Inferno. *PMLA*, 72(3), 313–358. Cambridge University Press <https://doi.org/10.2307/460460> Πηγή JSTOR <https://www.jstor.org/stable/460460>



This creates an **effect of parody**, or, if we prefer to use a less negative term, something akin to what in modern times has been called "**romantic irony**," which in this case operates **in an antiromantic sense**. This means that **the two romances, one of which may be likened to a frame, and the other, to the picture enclosed therein**, react reciprocally in such a way as to annihilate each other. [...T]he "romance" of Paolo and Francesca becomes in Dante's hands an "**antiromance**," or rather, both things at once. As such, it is able **to express and to judge romantic love at the same time**. [...] It is Francesca herself that he entrusts with the literary moral of his fable. This moral is very simple, and could be summed up in the statement that **writing and reading romantic fiction is almost as bad as yielding to romantic love**. This obvious and almost naïve truth is all contained in the famous line, "**Galeotto fu il libro e chi lo scrisse**," by which, as Francesco D'Ovidio says, the poet confesses his horrified feeling at the thought that **he too "could become a Gallehaut to somebody else."**

Η **μίμηση** και η λειτουργία της ως **παρωδία** στη σκηνή του βιβλίου, όπως σχολιάζει και στο προηγούμενο απόσπασμα η Λούδη, είναι κάτι που θα δούμε τρεις αιώνες μετά τον Δάντη, στον *Δον Κιχώτη* του Θερβάντες, ένα μυθιστόρημα που είναι ξεκάθαρα γραμμένο με σκοπό την παρωδία: "Girard has observed that *Don Quixote*, **infected by his reading**, follows the precepts of **chivalric romance** and **imitates** Amadis of Gaul with the fervor of a Christian imitating the life of Christ" (Freccero, 2015)<sup>519</sup>.

Εδώ έχουμε, λοιπόν, την αναφορά σε ένα άλλο κείμενο και τη "συνομιλία" μαζί του (**εξωκειμενική διακειμενικότητα, intertextuality**)<sup>520</sup>, που στον *Δον Κιχώτη* γίνεται με στόχο την **παρωδία**: ο Θερβάντες αναφέρεται στα στοιχεία των ιπποτικών μυθιστορημάτων και τα παρωδεί, με τον ίδιο τρόπο που ο Δάντης αναφέρεται στο κείμενο του *Λάνσελοτ* (και το παρωδεί και εκείνος), ώστε να περάσει ο καθένας τους το δικό του μήνυμα.

---

<sup>519</sup> Freccero, J. (2015). The Portrait of Francesca: Inferno 5. In D. CALLEGARI & M. SWAIN (Eds.), *In Dante's Wake: Reading from Medieval to Modern in the Augustinian Tradition* (pp. 19–49). Fordham University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt16nzs4.8>

<sup>520</sup> Τσακαλάκης, ο.π.



## 5. Μεσαιωνικό Καρναβαλικό Πνεύμα

Ο Τσακαλάκης (2022) ορίζει την παρωδία ως “παραμορφωτική απομίμηση”, ενώ παράλληλα αναφέρεται στον Mikhail Bakhtin<sup>521</sup>, που την ταύτιζε με το “μεσαιωνικό καρναβαλικό πνεύμα”:

[Η] παρωδία έχει να κάνει με την **παραμορφωτική απομίμηση** μίας φόρμας, δηλαδή ενός προκαθορισμένου τύπου ή μίας κωδικοποιημένης μορφής, που συνήθως οδηγεί και στην αλλοίωση του περιεχομένου. Όταν πρόκειται για καλλιτεχνικό έργο, αυτή η παραποιητική διακωμώδηση γίνεται με *εσκεμμένη* περιπαικτική διάθεση, είτε αυτή είναι μειωτική είτε όχι.

[...] Ο Mikhail Bakhtin, που ισχυριζόταν ότι η “ουσία” της παρωδίας είναι καρναβαλική, με άλλα λόγια πως ταυτίζεται με το **μεσαιωνικό καρναβαλικό πνεύμα** όπου, ως γνωστόν, υπήρχε μία προσωρινή -και με την άδεια της εξουσίας- αναστολή κάθε κανόνα, ιεραρχίας και κατεστημένης τάξης (οπότε, για παράδειγμα, επιτρεπόταν στον γελοιοποιό να φέρεται σαν βασιλιάς για κάποιο μικρό χρονικό διάστημα). Για τον Bakhtin, το καρναβαλικό γέλιο είναι “δυσυπόστατο,” υπό την έννοια ότι ναι μεν χλευάζει τον Θεό και τους επί της γης άρχοντες, αλλά στοχεύει στο να τους κάνει να “**ανανεωθούν**”<sup>522</sup>.

Ο παραλληλισμός της παρωδίας με το καρναβαλικό πνεύμα από τον Bakhtin μπορεί να συσχετιστεί με αυτό που αναφέρει ο Τσακαλάκης ως μια δεύτερη σημασία της παρωδίας, η οποία δεν αφορά σε καλλιτεχνικό έργο, αλλά “σε οποιανδήποτε ανθρώπινη δραστηριότητα έχει ως αποτέλεσμά της -*σκόπιμο ή μη*- τη γελοιοποίηση μίας κωδικοποιημένης κοινωνικοπολιτικής ή πολιτισμικής διαδικασίας”.

## 6. Πλοκή της Παρωδίας: επανάληψη και αντικατοπτρισμός

Αξίζει, επίσης, να αναφερθούμε ξανά στην Πατσιοδήμου, 2020<sup>523</sup> που, μιλώντας για την **πλοκή της παρωδίας**, παραθέτει τους εξής ορισμούς:

- μέσα από την αναδιήγηση, η παρωδία λειτουργεί σαν “**ανακύκλωση της τέχνης**” (Κωστίου)

<sup>521</sup> Bakhtin, M., (2000), *Ζητήματα της Ποιητικής του Ντοστογιέφσκι*, Πόλις, Αθήνα.

<sup>522</sup> Τσακαλάκης, ο.π.

<sup>523</sup> Πατσιοδήμου, ο.π.



- πρόκειται για μια “επανάληψη με κριτική απόσταση, [...] μίμηση που χαρακτηρίζεται από ειρωνική αντίθεση, όχι πάντα σε βάρος του παρωδούμενου κειμένου” (Hutcheon, 1985)
- μια “μεταμόρφωση” του αρχικού κειμένου (Genette, 1982),
- έναν “αντικατοπτρισμό” του παρωδούμενου κειμένου στο νέο κείμενο (Rose, 1979)

Με τον ορισμό της Margaret Rose<sup>524</sup> συμφωνεί και ο Τσακαλάκης, καθώς, όπως υπογραμμίζει και ο ίδιος, “η παρωδία αποτελεί μία *κωμική επανεπεξεργασία προδιαμορφωμένου γλωσσικού ή καλλιτεχνικού υλικού*”<sup>525</sup>.

## 7. Μετα-Καθρέφτης: μυθοπλασία για τη μυθοπλασία

Εδώ πρέπει να υπογραμμίσουμε πως, για να ανατραπούν επιτυχώς οι συμβάσεις και να λειτουργήσει σωστά η παρωδία, είναι σημαντικό να υπάρχει το στοιχείο της “αγάπης” για το κείμενο ή το είδος που παρωδείται (Gregory, 2016)<sup>526</sup>. Είδαμε ήδη, εξάλλου, τη σχέση αγάπης-μίσους που είχε ο Δάντης με το είδος της ερωτικής ιπποτικής ποίησης (εξού και την παρωδεί μέσω της αναφοράς του στον *Λάνσελοτ*). Φαίνεται, λοιπόν, ο τρόπος που ένας δημιουργός “έχει επηρεαστεί -ως έναν βαθμό- από αυτά (είτε το έχει συνειδητοποιήσει [...] είτε όχι)” και, καθώς “συνομιλεί” μαζί τους εκτός από το ότι τα παρωδεί, δεν αποκλείεται και να “τα ανταγωνίζεται, [να] τα επαινεί” (Τσακαλάκης)<sup>527</sup>.

Όπως σχολιάζει ο Nathan Gregory (2016),

each parody is born out of a **deep love and understanding for its genre**, as it takes a great deal of **research of a genre** in order to properly plunder it. And by plundering, retooling, exaggerating, undercutting, and playing for laughs, parodies entertain while simultaneously working to educate audiences about the formulas and tropes that may otherwise have gone unnoticed, turning a **reflexive metacinematic mirror** on themselves to make enjoyable the **impossibility of truth in fiction**.

Ο Gregory έρχεται λοιπόν εδώ να συνδέσει την **παρωδία** με το **καθρέφτισμα (mirroring)** -όχι όμως απλώς με τον τρόπο που μέχρι τώρα το εξετάζαμε (δηλαδή, ως μίμηση και επανάληψη, και άρα παρωδία, ενός κειμένου), αλλά πλέον και ως έναν “**μεταμυθοπλαστικό καθρέφτη**” (*μετα-κινηματογραφικό*, για την ακρίβεια, “**metacinematic mirror**”) στον οποίο ένα κείμενο (ή ένα είδος) κοιτάζει τον εαυτό του

<sup>524</sup> Rose, M. A., ο.π.

<sup>525</sup> Τσακαλάκης, ο.π.

<sup>526</sup> Gregory, N. H., ο.π.

<sup>527</sup> Τσακαλάκης, ο.π.



(αυτο-αναφορικότητα) αλλά και την μορφή του εν γένει (μετα-αναφορικότητα). Σε αυτόν, λοιπόν, τον “μετα-καθρέφτη” (αν μπορούμε να τολμήσουμε τον συγκεκριμένο όρο), στρέφεται το κείμενο και κοιτάζει τον εαυτό του, και -όπως προστάζει ο τρόπος της μεταμυθοπλασίας- βλέπουμε στην πράξη αυτό που ο Γιάννης Πάνου (2021) αναφέρει ως “μυθοπλασία που μιλάει για την μυθοπλασία (fiction about fiction)”: “πρόκειται για ένα μυθοπλαστικό έργο, το οποίο χαρακτηρίζεται από αυτοαναφορικότητα, και κειμενική αυτεπίγνωση, περιέχει, δηλαδή, μέσα του ένα σχόλιο για την ίδια του την αφηγηματική και/ή τη γλωσσολογική ταυτότητα<sup>528</sup>.

Κάπως έτσι, με το σχόλιο του Πάνου ότι το έργο “περιέχει μέσα του” τον εαυτό του” ουσιαστικά, επιστρέφουμε στην έννοια της *mise en abyme*.

## 8. Πλοκή της Αβύσσου: κυκλική δομή μεταμορφώσεων

Και πάλι χρησιμοποιώντας την ανάλυση της Πατσιοδήμου, βλέπουμε πως στην πλοκή της αβύσσου (“πλοκή μέσα στην πλοκή”): “μέσα από αλληπάλληλες εγκιβωτίσεις”, χτίζεται μια “κυκλική δομή ταυτίσεων και μεταμορφώσεων” που “δίνει την αίσθηση της αέναης παλινδρόμησης”, όπου “το θέμα που επαναλαμβάνεται” αλλά και “η ίδια η πράξη της γραφής” αποτελούν “τον πυρήνα της αφήγησης”.



*Εικόνα*<sup>529</sup>: *Spaceballs* (Mel Brooks, 1987). Είδος: space opera parody<sup>530</sup>. Σύνδεσμος: [Spaceballs \(1987\) | We're in "Now" Now | MGM - YouTube](https://www.youtube.com/watch?v=flyYTN86_Uk)

<sup>528</sup> Πάνου, Γ., ο.π.

<sup>529</sup> Brooks, M., & Amazon MGM Studios. (2022). *Spaceballs* (1987) | We're in “Now” Now | MGM. [YouTube Video]. [https://www.youtube.com/watch?v=flyYTN86\\_Uk](https://www.youtube.com/watch?v=flyYTN86_Uk)

<sup>530</sup> Brooks, M. (Director). (1987). *Spaceballs* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer. <https://www.imdb.com/title/tt0094012/>



Όλα, λοιπόν, συνδεονται σαν ένας κύκλος και οδηγούμαστε έτσι σε ένα συμπέρασμα το οποίο μπορούμε να συνοψίσουμε μέσα από το παραπάνω πρακτικό παράδειγμα από κινηματογραφική κωμωδία. Το στιγμιότυπο αυτό ενσωματώνει όλα τα στοιχεία στα οποία έχουμε αναφερθεί μέχρι τώρα, και το κάνει μέσω της χρήσης της τεχνικής της **mise en abyme** ώστε να παραχθεί κωμικό αποτέλεσμα.

Η ταινία αναπαριστά τον τρόπο με τον οποίο φτιάχτηκε, καθώς αυτό που βλέπουμε “τώρα” είναι αυτό που θα συμβεί στη συνέχεια της ταινίας. Οι τρεις “κακοί” της ιστορίας βλέπουν μια κασέτα με την κόπια της ταινίας ώστε να μπορέσουν να εντοπίσουν που κρύβεται ο πρωταγωνιστής. Ψάχνουν να βρουν την κασέτα σε μια βιβλιοθήκη ανάμεσα σε άλλες ταινίες του σκηνοθέτη και στη συνέχεια, βρίσκουν την κασέτα της ταινίας στην οποία παίζουν τώρα -και που άρα θεωρητικά δεν έχει ακόμα βγει σε κασέτα καθώς ακόμα βρίσκεται σε διαδικασία κατασκευής της.

Αρχίζουν να παρακολουθούν όλες τις σκηνές που έχουν ήδη διαδραματιστεί στην ταινία (**αυτο-αναφορικότητα**) -μέχρι που, κάνοντας fast-forward, φτάνουν σε ένα σημείο που φαινομενικά βρίσκεται στο “τώρα”. Στην εικόνα αποδίδεται αυτό με ένα αριστοτεχνικά φτιαγμένο **εφέ Ντρόστε**, όπου οι χαρακτήρες βλέπουν τον εαυτό τους να βλέπουν τον εαυτό τους κ.ο.κ. στην οθόνη (σχηματίζεται ένα **infinity mirror effect**), ενώ αμέσως μετά έχουμε και ένα δεύτερο επίπεδο **μετα-αναφορικότητας** μέσα από πολλαπλά κοιτάγματα στην κάμερα (**σπάσιμο του τέταρτου τοίχου**). Η σκηνή ολοκληρώνεται με τον κεντρικό ανταγωνιστή να φτάνει σε σημείο τρέλας καθώς αρχίζει να **αντιλαμβάνεται την μυθοπλαστική του φύση** και να χάνει την αίσθηση του χωροχρόνου αλλά και της διαφοράς μεταξύ φαντασίας και πραγματικότητας (**μεταμυθοπλασία**).

Η **αναφορά της ταινίας μέσα στην ίδια την ταινία** δημιουργεί το **σχήμα της αβύσσου**, με τον ίδιο τρόπο που γίνεται στον *Δον Κιχώτη* του Θερβάντες, όπου ο συγγραφέας του *Δον Κιχώτη* αναφέρεται μέσα στο βιβλίο *Δον Κιχώτης*.

Βλέπουμε, επομένως, ότι η **mise en abyme** δεν μπορεί από μόνη της απευθείας να δημιουργήσει ένα κωμικό αποτέλεσμα, ούτε και πρόκειται για τεχνική που χρησιμοποιείται αποκλειστικά και καθαρά στην κωμωδία -λειτουργεί, όμως, σαν έδαφος πάνω στο οποίο χτίζονται και άλλες τεχνικές μεταμυθοπλασίας, ώστε όλες μαζί συνδυαστικά, με όχημα το σχήμα της αβύσσου, να δημιουργήσουν ένα κωμικό αποτέλεσμα. Είναι γεγονός, βέβαια, πως η χρήση της **mise en abyme** εντοπίζεται συχνότερα σε περιβάλλον **μεταμυθοπλασίας** -που, σαν αφηγηματικός τρόπος, από μόνος του έχει συχνά ένα πρόσημο κωμικό, και χτίζει



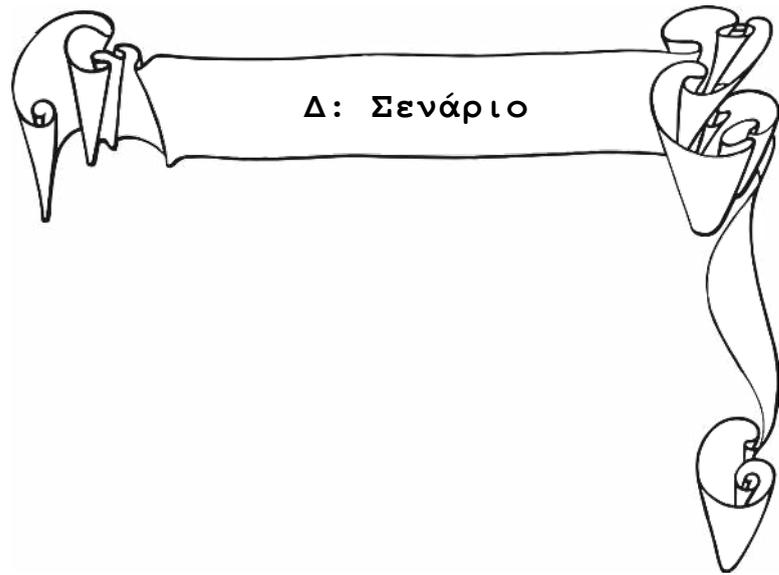


καταστάσεις σουρεαλιστικές και παράλογες. Σαν αποτέλεσμα, ο μηχανισμός της αβύσσου είναι λογικό να συναντάται κι αυτή συχνά στον χώρο της κωμωδίας, και συγκεκριμένα της **παρωδίας** όπου και βρίσκει το ιδανικό του περιβάλλον (όπως στην περίπτωση του *Spaceballs*, που εισάγεται σαν **μεμονωμένη τεχνική**, αλλά και του *Holy Grail* που διατρέχει όλο το έργο σαν πρότυπο για να αναπτυχθεί πάνω του η **πλοκή**).

Τα συμπεράσματα της θεωρητικής μελέτης, της ανάλυσης του κειμένου-πηγή, της μελέτης περιπτώσεων, αλλά και η πρακτική εφαρμογή τους στο πλαίσιο του δημιουργικού μέρους, επιβεβαιώνουν την υπόθεση εργασίας ότι η *mise en abyme* λειτουργεί σαν μηχανισμός στην κινηματογραφική κωμωδία.

Η **παρωδία**, που σχετίζεται τόσο στενά με τις έννοια της **μίμησης** και της αναπαραγωγής (τόσο ώστε συχνά η παρωδία από μόνη της μοιάζει να ταυτίζεται με τη λέξη “μίμηση”, όπως βλέπουμε στον ορισμό της και ως “παρωδιακής μίμησης”), είναι, θα λέγαμε, μια αδελφή-ψυχή για την **mise en abyme**, η οποία, με τη λειτουργία της ως **εγκιβωτισμένου καθρέφτη**, **επαναλαμβάνει** μέσα από τα επάλληλα επίπεδα **ιστοριών μέσα σε ιστορίες**, την ίδια πρωταρχική ιστορία που βρίσκεται στο βάθος της αβύσσου. Και κάπως έτσι, έχοντας πλέον διαγράψει έναν πλήρη κύκλο, επιστρέφουμε στην πηγή όλης της εργασίας, στην *Κόλαση* του Δάντη, στον **Πάολο και τη Φραντσέσκα**, στο **βιβλίο που διάβασαν**, και στο φιλί που αντάλλαξαν επειδή **μιμήθηκαν** το φιλί του Λάνσελοτ και της Γκούινεβιρ.





“Ο ΘΑΝΑΤΟΣ ΤΟΥ ΠΑΟΛΟ ΚΑΙ ΤΗΣ ΦΡΑΝΤΣΕΣΚΑ, ΦΙΛΗΔΟΝΩΝ”

Νικολέττα Χουχουλή

εμπνευσμένο από την “Κόλαση” του Δάντη



ντί Επιλόγου:

σημειώσεις για  
ένα νέο τέλος

Το πιο δύσκολο κομμάτι της όλης διαδικασίας ήταν για εμένα το “άφημα”, δηλαδή το να τ’ αφήσω όλο αυτό ελεύθερο από το κράτημά μου. Το να δεχτώ ότι όλα θα τελειώσουν χωρίς ίσως να μπορέσουν να κλείσουν τον κύκλο τους με τον τρόπο που θα ήθελα. Αλλά, όπως είδαμε, ο κύκλος είναι κύκλος και δεν μπορεί να κλείσει στ’ αλήθεια.

Νομίζω πως όταν περάσω το σενάριο ένα ακόμα χέρι διορθώσεων, ένα από τα πράγματα που θα αλλάξω θα είναι το τέλος. Νομίζω πως στην κορύφωση του σεναρίου, οι δύο εραστές θα αποτύχουν στην απόπειρά τους να τα τελειώσουν όλα και να επιστρέψουν μια για πάντα στην Κόλαση. Νομίζω θα αποτύχουν γιατί, χωρίς να το ξέρουν, το δηλητήριο του Ρωμαίου και το μαχαίρι της Ιουλιέτας δε θα ‘ναι τελικά αληθινά -και πίσω από όλο αυτό θα κρύβεται για άλλη μια φορά ο Δάντης.

Και θα τελειώσει όπως και πριν, με αυτούς τους δυο στην οθόνη του σινεμά, να παίζουν στη βωβή ταινία τη σκηνή από την *Κόλαση* και να τους παρακολουθούμε απ’ τα καθίσματα δίπλα στον δημιουργό τους, τον Δάντη –μαζί μ’ εκείνον που πρώτος, “απαθανατίζοντάς” τους στο βιβλίο του, τους έχει κάνει αθάνατους: εκείνον που χάρη (εν μέρει) σ’ αυτούς, γεύεται την αθανασία, όπως και ο Θερβάντες χάρη στον *Δον Κιχώτη* του.

Και έτσι επιστρέφουμε σε μια ατάκα που τους είχε πει ο Δάντης σε μια προηγούμενη γραφή του σεναρίου: “Δε θα πεθάνετε ποτέ. Η ιστορία σας θα αποτυπωθεί σε άπειρα έργα τέχνης. Οι άνθρωποι θα σας θυμούνται για πάντα, θα κερδίσετε την αθανασία”.

Νομίζω πως, στην ουσία, αυτοί οι δυο δεν μπορούν να πεθάνουν μια για πάντα, όσο και να το θέλουν. Και για αυτό νομίζω πως δεν καταφέρνουν ποτέ να γυρίσουν πίσω για να αλλάξουν τους όρους του συμβολαίου, κι έτσι εξακολουθούν να μένουν παγιδευμένοι σε αυτό τον κύκλο επιστροφών. Ξαναέρχονται στη ζωή και μονίμως ξαναπεθαίνουν. Γιατί αυτή είναι η μοίρα τους. Και γιατί δεν μπορούν να πεθάνουν στ’ αλήθεια.



Και ο χρόνος περνά και φτάνουμε στη σύγχρονη εποχή (όχι, όχι, δε θα το δείξουμε και αυτό στο σενάριο!), όμως αυτοί ακόμα επιστρέφουν. Βρίσκονται ακόμα ανάμεσά μας, ακόμα και σήμερα, στις μέρες μας. Και θα συνεχίσουν να έρχονται και στο μέλλον. Και για πάντα. Κι ίσως επιστρέψουν, χωρίς να το ξέρει κανείς, και γίνουν εκείνος ο καλλιτέχνης που θα φτιάξει τον επόμενο πίνακα, θα γράψει το επόμενο βιβλίο, θα συνθέσει το επόμενο τραγούδι...

Στα τελευταία τέσσερα χρόνια που ταξιδεύω μαζί με τον Πάολο και τη Φραντσέσκα, ήδη ανακάλυψα τρία τουλάχιστον νέα έργα τέχνης για αυτούς (τουλάχιστον τόσα έπεσαν στην αντίληψή μου) και ποιός ξέρει πόσα ακόμα για τα οποία δεν έμαθα ποτέ, και πόσα ακόμα αιωρούνται κάπου στο σύμπαν και περιμένουν να φτάσει η κατάλληλη στιγμή για να προσγειωθούν στη γη...

Νομίζω το καινούριο αυτό τέλος αποδίδει τα πράγματα όπως ακριβώς είναι, καθώς δίνει τη δυνατότητα στους εραστές να εξακολουθούν να υπάρχουν -πράγμα, δηλαδή, για το οποίο είμαι πεπεισμένη ότι ισχύει. Εξακολουθούν να υπάρχουν, όπως και σε όλες τις επιστροφές που προηγήθηκαν. Εξακολουθούν να υπάρχουν στο επόμενο έργο τέχνης.

Μένοντας, λοιπόν, πιστή στον κανόνα που θέλει την πλοκή της αβύσσου να μην μπορεί ποτέ στ' αλήθεια να ολοκληρωθεί, όταν κάνω την επόμενη γραφή, θα δώσω κι εγώ ένα ανοιχτό τέλος στο σενάριό μου.

Τι σημαίνει, εξάλλου, ανοιχτό τέλος; Ένα τέλος που ανοίγει την επόμενη αρχή.





## Βιβλιογραφικές Αναφορές

### Ελληνική

Αρσενίου, Ε. (2018). Η μεταμυθοπλασία ως κριτική του μεταμοντερνισμού. *Η Αυγή*.

[https://www.avgi.gr/entheta/271525\\_i-metamythoplasia-os-kritiki-toy-metamonternismoy](https://www.avgi.gr/entheta/271525_i-metamythoplasia-os-kritiki-toy-metamonternismoy)

Βαλούκος, Σ. (2001). *Η κωμωδία*. Αθήνα: Αιγόκερως.

Βούλγαρης, Κ. (επιμ.) (2018) Η μεταμυθοπλασία ως Αφηγηματικός Τρόπος και Κριτική του Μεταμοντερνισμού. *Βιβλιόραμα*.

<https://www.politeianet.gr/books/9789609548380-sullogiko-bibliorama-i-metamuthoplasia-os-afigmatikos-tropos-kai-kritiki-tou-metamonternismou-283830>

Βραϊμάκη, Ε. (2022) *Η κακοποίηση του παιδιού και του εφήβου σε έργα της σύγχρονης*

*παιδικής και εφηβικής λογοτεχνίας*. <https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/3245377file.pdf>

Bakhtin, M., (2000), *Ζητήματα της Ποιητικής του Ντοστογιέφσκι*, Πόλις, Αθήνα.

Barthes, R. (1973, 60-61). *Η Απόλαυση του Κειμένου*, Αθήνα: Ράππας.

Bonitzer, P. (1981) Ο Κινηματογράφος και η Λακανική Θεωρία του Βλέμματος. *Περιοδικό Νέα Οθόνη*, Θεσσαλονίκη: 108 Εκδόσεις Ζωής Ελευθεριάδου, Τεύχος 6, Φθινόπωρο, σελ. 8

Γαβριηλίδου, Σ. (2008). Το δύσκολο επάγγελμα του κλασικού ήρωα. Θεσσαλονίκη:

University Studio Press. Στο Σουλιώτη, Δ. Δ. (2018). *Διασκευές ελληνικών λαϊκών παραμυθιών για παιδιά* (Doctoral dissertation, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο



- Θεσσαλονίκης). [Διασκευές ελληνικών λαϊκών παραμυθιών για παιδιά - ΙΚΕΕ / Αριστοτελείο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης - Βιβλιοθήκη](#)
- Γκαστή, Ε. (2021). Τροπές και ανατροπές της «τελείωσης» και της «τελικότητας» στην Αρχαία Ελληνική Τραγωδία. Στο Αδαμοπούλου, Α. (Επιμ.), *Το ημίτελές στην τέχνη* (σελ. 75). Πανεπιστήμιο Ιωαννίνων, Σχολή Καλών Τεχνών.  
[https://arts.uoi.gr/web/wp-content/uploads/2022/02/Imiteles\\_FF.pdf](https://arts.uoi.gr/web/wp-content/uploads/2022/02/Imiteles_FF.pdf)
- Δραγούνης, Δ. (2018) “Στοιχείο πλοκής” και η διαφορά του με την “πλοκή.” *Περί Δημιουργικής Γραφής*. [«Στοιχείο πλοκής» και η διαφορά του με την «πλοκή» | Δημήτρης Δραγούνης](#)
- Dios Sanz, M. S. (2023, Μάρτιος). *Θεία Κωμωδία: Μυσταγωγία του φωτός*. [Κύκλος Διαλέξεων]. Ίδρυμα Εικαστικών Τεχνών & Μουσικής Β&Μ Θεοχαράκη, Αθήνα.  
[https://thf.gr/el/events/marta-silvia-dios-sanz-theia-komodiamystagogia-toy-fotos-2023-03-02/?mc\\_cid=6072ad642f&mc\\_eid=f9806a5953](https://thf.gr/el/events/marta-silvia-dios-sanz-theia-komodiamystagogia-toy-fotos-2023-03-02/?mc_cid=6072ad642f&mc_eid=f9806a5953)
- Hutcheon, L. (1985) *A Theory of Parody. The Teachings of Twentieth-century Art Forms*, Methuen, Νέα Υόρκη, σ. 2, 6 & 8. Μτφρ. για τους Σελιδοδείκτες: Κατερίνα Κωστίου. [Θεωρία της παρωδίας | Σελιδοδείκτες](#)
- Καζαντζάκης, Ν. (1962). *Η Θεία Κωμωδία του Δάντη, Κόλαση, Τόμος Α'*. Έμμετρη μετάφραση Νίκου Καζαντζάκη. Εκδόσεις Καζαντζάκη, Αθήνα. Ειδική έκδοση για την εφημερίδα Έθνος της Κυριακής. Εκδόσεις Έθνος Α.Ε., Αθήνα, Απρίλιος 2014.
- Καλαφατά, Π. & Κατσιαδάκη, Ε. (2019) *Εγκιβωτισμός (Αφηγηματολογία)*. [Θησαυρός Ανθρωπιστικών Επιστημών ΔΥΑΣ: HUMANITIES: Εγκιβωτισμός \(Αφηγηματολογία\)](#)
- Κανατσούλη, Μ. (1997). Εισαγωγή στη θεωρία και κριτική της παιδικής λογοτεχνίας. University Studio Press. στο Σεργίτσα, Α. (2024) *Ο πόλεμος και η Κατοχή μέσα από τα βιβλία για παιδιά της Άλκης Ζέη και της Λότης Πέτροβιτς-Ανδρουτσοπούλου*.  
<https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/3420701>



Κωστίου, Κ. (2015) Η σχέση της παρωδίας με το pastiche και άλλους όρους, *Σελιδοδείκτες*.

Greek-Language.gr. <https://selidodeiktes.greek-language.gr/lemmas/660/611>

Λούδη, Α. (2014). Η αναδιήγηση μιας παλιάς ιστορίας : Φρατζέσκα ντα Ρίμινι (1922) του Διονύσιου Κόκκινου. Στο Κ. Α. Δημάδης (επιμ.), *Συνέχειες, ασυνέχειες, ρήξεις στον ελληνικό κόσμο (1204-2014): οικονομία, κοινωνία, ιστορία, λογοτεχνία: Ε'*

*Ευρωπαϊκό Συνέδριο Νεοελληνικών Σπουδών της Ευρωπαϊκής Εταιρείας*

*Νεοελληνικών Σπουδών Θεσσαλονίκη, 2-5 Οκτωβρίου 2014: πρακτικά* (τομ. 3, σελ.

73-85). Αθήνα: Ευρωπαϊκή Εταιρεία Νεοελληνικών Σπουδών, 2015.

[https://www.eens.org/EENS\\_congresses/2014/loudi\\_aggeliki.pdf](https://www.eens.org/EENS_congresses/2014/loudi_aggeliki.pdf)

Martin, W. (1991). Αφηγηματική δομή: Μια σύγκριση μεθόδων (Μτφ. Α. Κουφού). Στο Β.

Καλλιπολίτης (Επιμ.), *Θεωρία της αφήγησης* (σσ. 11-46). Εξάντας.

Μανούκα, Α. Β. (2011). *Όψεις της αυτοαναφορικότητας στη νεοελληνική πεζογραφία μετά*

*το '74: Το εγκιβωτισμένο μυθιστόρημα στο Διπλό Βιβλίο του Δ. Χατζή, στην*

*Καταπάτηση του Ν. Μπακόλα και στο Είς τον πάτο της εικόνας της Μ* (Doctoral

dissertation, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης).

<https://ikee.lib.auth.gr/record/125584/files/GRI-2011-6137.pdf>

Μπέλλα, Ζ. (2004, Μάρτιος). Η συγκριτική εξέταση λογοτεχνικών κειμένων. Το γιατί και το

πώς της διδασκαλίας. [Εισήγηση στην επιστημονική συνάντηση που οργάνωσε η

Περιφερειακή Διεύθυνση Πρωτοβάθμιας και Δευτεροβάθμιας Εκπαίδευσης Δυτικής

Ελλάδας στις 10-1-2004 στην Πάτρα. Δευτέρα, 10 Ιουνίου 2024]. *Πανελλήνιο*

*Σχολικό Δίκτυο*. [http://users.sch.gr/ianyfantis/d/keimena/k\\_log/log3.htm](http://users.sch.gr/ianyfantis/d/keimena/k_log/log3.htm)

Μπουκουβάλα, Χ. (2017, Μάρτιος). Ο χρόνος ως χώρος και η υπέρβαση της ευκλείδιας

γεωμετρίας. *Aperopia*.

<https://aperopia.ft/03-2017/o-xronos-os-xoros-ke-i-ypervasi-tis-efklidias-geometrias/#>

[easy-footnote-bottom-10-74](https://aperopia.ft/03-2017/o-xronos-os-xoros-ke-i-ypervasi-tis-efklidias-geometrias/#easy-footnote-bottom-10-74)



- Πάνου, Γ. (2021). Όψεις της Μεταμυθοπλασίας στη νεοελληνική πεζογραφία: "...από το στόμα της παλιάς Remington...". *Χάρτης*.  
<https://www.hartismag.gr/hartis-34/afierwma/opseis-ths-metamyoplasias-sth-neoellhnikh-pezografia-apo-to-stoma-ths-palias-remington#>
- Παρίσης, Ι., & Παρίσης, Ν. (2004). *Λεξικό λογοτεχνικών όρων*. Οργανισμός Εκδόσεως Διδακτικών Βιβλίων. [Λεξικό Λογοτεχνικών Όρων](#)
- Πατσιοδήμου, Α. (2020). *Η διακειμενικότητα ως δομικό στοιχείο του νεωτερικού παιδικού αφηγήματος και η διδακτική της προσέγγιση* [Διδακτορική Διατριβή, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης. Παιδαγωγική Σχολή. Τμήμα Επιστημών Προσχολικής Αγωγής και Εκπαίδευσης]. Εθνικό Αρχείο Διδακτορικών Διατριβών.  
<https://doi.org/10.12681/eadd/47046>
- Πιτσούλη, Ι. (2005). *Μυστική Οδύσσεια*. Αθήνα: Εκδόσεις Έσοπτρον.
- Σαμαρτζή, Ε (2021) *Καλλιεργώντας την ικανότητα των μαθητών να σκέφτονται συστηματικά. Μια διδακτική προσέγγιση στο μάθημα της Νεοελληνικής Γλώσσας*.  
<https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/2949203/file.pdf>
- Σεγδίτσα, Α. (2024) *Ο πόλεμος και η Κατοχή μέσα από τα βιβλία για παιδιά της Άλκης Ζέη και της Λότης Πέτροβιτς-Ανδρουτσοπούλου*.  
<https://pergamos.lib.uoa.gr/uoa/dl/object/3420701>
- Σουλιώτη, Δ. Δ. (2018). *Διασκευές ελληνικών λαϊκών παραμυθιών για παιδιά* [Doctoral dissertation, Αριστοτέλειο Πανεπιστήμιο Θεσσαλονίκης]. [Διασκευές ελληνικών λαϊκών παραμυθιών για παιδιά - ΙΚΕΕ / Αριστοτελειο Πανεπιστημιο Θεσσαλονικης - Βιβλιοθήκη \(Microsoft Word - \323\317\325\313\311\331\324\307\)](#)
- Τσακαλάκης, Θ. (2022, Νοέμβριος). Μάθημα 2, Διδακτική Ενότητα 3: Χιούμορ και Παρωδία [Εκπαιδευτικό υλικό μαθήματος]. Στο Πετράκης, Π.Ε. & Τσακαλάκης, Θ., *Το Χιούμορ στην Τέχνη: Stand-Up, Σάτιρα, Παρωδία, Κωμωδία, Τραγικοκωμωδία*.





Πρόγραμμα Συμπληρωματικής εξ Αποστάσεως Εκπαίδευσης, Κέντρο Επιμόρφωσης και Διά Βίου Μάθησης, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών. [Το Χιούμορ στην Τέχνη: Stand-Up, Σάτιρα, Παρωδία, Κωμωδία, Τραγικωμωδία | E-Learning Πανεπιστήμιο Αθηνών](#)

### Ξενόγλωσση

- Alexander, S. (2024, May 2). The Bruised Nobility of the Stuntman: Drew Pearce Talks “The Fall Guy.” *Script Magazine*. [The Bruised Nobility of the Stuntman: Drew Pearce Talks ‘The Fall Guy’ - Script Magazine](#)
- Alighieri, D. (1867) Canto III. In: *Vol. I. (Inferno)*. (Longfellow, H. W. trans.) [Divine Comedy \(Longfellow 1867\)/Volume 1/Canto 3 - Wikisource, the free online library](#)
- Alison, J. (2019). *Meander, spiral, explode: Design and pattern in narrative*. Catapult.
- Antonioli, A. (2019). *I grandi personaggi che hanno cambiato l’Italia del Medioevo*. Newton Compton Editori. [I grandi personaggi che hanno cambiato l’Italia del Medioevo - Andrea Antonioli - Βιβλία Google](#)
- Barolini, T. (2000). Dante and Francesca da Rimini: Realpolitik, Romance, Gender. *Speculum*, 75(1), 1-28. [Dante and Francesca da Rimini: Realpolitik, Romance, Gender](#)
- Bayman, L. (Ed.). (2012). *Directory of World Cinema: Italy*. Intellect Books. [Directory of World Cinema: Italy - Βιβλία Google](#)
- Bell, J. S. & Weiland, K.M. (2014) *The Mirror Moment: A Method for Both Plotters and Pantsers. Helping Writers Become Authors*. <https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/plotters-and-pantsers/>
- Bisogni, F. (1976). *Problemi iconografici riminesi*. Paragone.



Blasone, P. (2022). *Mirrors, Masks and Skulls*. Academia.edu.

[https://www.academia.edu/1102002/Mirrors\\_Masks\\_and\\_Skulls](https://www.academia.edu/1102002/Mirrors_Masks_and_Skulls)

Blevins, J. (2016). This supercut breaks cinema's fabled fourth wall hundreds of times. *The A.V. Club*.

<http://www.avclub.com/article/supercut-breaks-cinemas-fabled-fourth-wall-literal-233065>

Borges, J. L. (1999). V. Nine Dantesque Essays, 1945-1951. In E. Weinberger (Ed.), & E. Allen, S. J. Levine, & E. Weinberger (Trans.), *Selected Non-Fictions* (1st ed., pp. 265–302). New York: Viking Penguin. ISBN 0-670-84947-2

<https://s3.amazonaws.com/arena-attachments/911407/e11bf56a7763d0a3f72d457ea00e779b.pdf>

Bridgwood, R. (2010). The Depiction of Lancelot in Chrétien de Troyes' The Knight of the Cart and Malory's 'Book of Sir Lancelot and Queen Guinevere' in *Le Morte Darthur*. *INNERVATE Leading Undergraduate Work in English Studies*, 3, 480-87.

[1011BridgwoodArthurianLiterature](https://www.britannica.com/art/frame-story)

Britannica, T. Editors of Encyclopaedia (2019). *frame story*. *Encyclopedia Britannica*.

<https://www.britannica.com/art/frame-story>

British Library (2023) *Romeo and Juliet in Context: Free CPD for GCSE English Literature Teachers* [webinar].

Butzer, Sarkowsky, Zapf. (2020). *Groe werke der literatur XV*. Narr francke attempto ver.

<http://public.ebib.com/choice/PublicFullRecord.aspx?p=6264601>

Carroll, W. E. (2021). Lust, Literature, and Damnation: Reading Dante's Divine Comedy.

*Sapientia*, 76(247), 7-26. <https://erevistas.uca.edu.ar/index.php/SAP/article/view/3894>

Carvajal, G. (2023, December 13). Johannes Gump, the 17th-century Painter whose only Work is a Mysterious Triple Self-portrait. *LBV Magazine English Edition*; La Brújula



Verde.

<https://www.labrujulaverde.com/en/2023/12/johannes-gumpp-the-17th-century-painter-whose-only-work-is-a-mysterious-triple-self-portrait/>

Chapman, G., Cleese, J., Gilliam, T., Palin, M., Idle, E., & Jones, T. (1992) *Monty Python's second film : a first draft*. London : Mandarin (Originally published: London : Eyre Methuen, 1977). Available for free borrow on Internet Archive. [Monty Python's second film : a first draft : Free Download, Borrow, and Streaming : Internet Archive](#)

Chapman, G., Cleese, J., Gilliam, T., Palin, M., Idle, E., & Jones, T. (2005). *The Pythons: Autobiography*. Macmillan. [The Pythons' Autobiography - Monty Python \(Comedy troupe\), Bob McCabe, Graham Chapman, John Cleese, Terry Gilliam, Eric Idle, Terry Jones, Michael Palin - Βιβλία Google](#)

Clark, H. A. (1992). Encyclopedic Discourse. *SubStance*, 21(1), 95–110.

<https://doi.org/10.2307/3685349>

Cohn, D., & Gleich, L. S. (2012). Metalepsis and mise en abyme. *Narrative*, 20(1), 105-114. [https://web.archive.org/web/20170329155615id\\_/http://art3idea.psu.edu:80/metalepsis/texts/metalepsis\\_abyme.pdf](https://web.archive.org/web/20170329155615id_/http://art3idea.psu.edu:80/metalepsis/texts/metalepsis_abyme.pdf)

Conversano, E. & Tedeschini-Lalli, L. (2011), Sierpinski Triangles in Stone on Medieval Floors in Rome, *APLIMAT Journal of Applied Mathematics* 4: 114, 122  
<https://www.formulas.it/formulog/wp-content/uploads/2014/12/sierpinski-aplimat.pdf>

Crisafi, N., & Lombardi, E. (2019). Lust and the Law: Reading and Witnessing in Inferno V. In G. Gaimari & C. Keen (Eds.), *Ethics, Politics and Justice in Dante* (pp. 63–79). UCL Press. [https://muse.jhu.edu/pub/354/oa\\_edited\\_volume/chapter/2778760](https://muse.jhu.edu/pub/354/oa_edited_volume/chapter/2778760)

Dällenbach, L. (1989) *The Mirror in the Text*, trans. Jeremy Whiteley and Emma Hughes, Chicago: University of Chicago Press.



- de Troyes, C. (1997) [c. 1176–1182]. *Lancelot, le Chevalier de la charrette* [*Lancelot, the Knight of the Cart*] (in Old French). (Burton, R., trans.) Yale University Press. *JSTOR*, <http://www.jstor.org/stable/j.ctt1nq9x7>
- Dilts, R., & Delozier, J. (2000). Encyclopedia of systemic neuro-linguistic programming and NLP new coding. [pp. 718-720]. In: Tompkins, P., & Lawley, I. (2007). *If only God would give us a sign: The role of Meta-comments, The Developing Group*. *ACUITY*, 17. [‘If only God would give us a sign’ – cleanlanguage.com](http://www.cleanlanguage.com)
- Ercolino, S. (2012). The Maximalist Novel. *Comparative Literature*. 64 (3). Duke University Press: 241–256. <https://www.jstor.org/stable/23252885>
- Falcioni, A. (2006). *La Signoria di Paolo il Bello e dei Malatesti di Ghiaggiolo*. Rimini: Bruno Ghigi editore. [La Signoria di Paolo Il Bello e dei Malatesti di Ghiaggiolo](http://www.brunoghigi.com)
- Farina, F. (2019). Francesca da Rimini: storia di un mito: letteratura, teatro, arti visive e musica tra XIV e XXI secolo. Vallecchi Firenze. [Francesca da Rimini - Storia di un mito: Letteratura, teatro, arti visive e ... - Ferruccio Farina - Βιβλία Google](https://books.google.it/books?id=...)
- Foster, K. (1977). *The Two Dantes and Other Studies*. Darton, Longman & Todd. <https://ixtheo.de/Record/346773318>
- Frame, J. D. (2012). *Reinventing the reel: The “Omnis” text in nonlinear film discourses*. Middle Tennessee State University. <https://jewlscholar.mtsu.edu/bitstreams/8b365750-b28d-4252-8ffc-ba4a56d8e412/download>
- Freccero, J. (2015). The Portrait of Francesca: Inferno 5. In D. Callegari & M. Swain (Eds.), *In Dante’s Wake: Reading from Medieval to Modern in the Augustinian Tradition* (pp. 19–49). Fordham University Press. <https://doi.org/10.2307/j.ctt16nzfs4.8>
- Gailleurd, C. (2011). L’iconographie dantesque aux origines du cinéma italien. *Double Jeu. Théâtre/Cinéma*, (8), 51-68. Online since 21 July 2018 URL:



<http://journals.openedition.org/doublejeu/1029> DOI:

<https://doi.org/10.4000/doublejeu.1029>

Gombrich, E. H. (1979). Giotto's Portrait of Dante? *The Burlington Magazine*, 121(917), 471–483. <http://www.jstor.org/stable/879612>

Gregory, N. H. (2016). “Do you think this scene should have been cut?” - Parodying plot through history in Monty Python and the Holy Grail. In Gregory, N. H., *All the world's a soundstage: investigating metacinema* [Doctoral dissertation] (pp. 52-56). The University of Texas at Austin, Texas Scholar Works, University of Texas Libraries. <https://repositories.lib.utexas.edu/handle/2152/38686>

Hall, E. (1994) *The Arnolfini Betrothal: Medieval Marriage and the Enigma of Van Eyck's Double Portrait*, Berkeley: University of California Press. ISBN 0-520-08251-6. [California Digital Library](#).

Hayward, S. (2006) *Mise-en-abyme*. In *Cinema Studies: The Key Concepts* (Third Edition). Routledge. pp. 252–253

Hayward, S. (2012). *Cinema Studies: The Key Concepts* (4th ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203075555> [Cinema Studies: The Key Concepts - Susan Hayward - Βιβλία Google](#)

Heil, J.-P. (2021, November 3). Before Romeo and Juliet, Paolo and Francesca Were Literature's Star-Crossed Lovers. *Smithsonian Magazine*. [Before Romeo and Juliet, Paolo and Francesca Were Literature's Star-Crossed Lovers | Smithsonian](#)

Herman, D., Jahn, M., Ryan, M. (2013). Embedding. *Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. Routledge. p. 134. ISBN 978-1-134-45840-0. [https://books.google.com/books?id=oX8hmVw\\_yXYC&pg=PA134](https://books.google.com/books?id=oX8hmVw_yXYC&pg=PA134)

Hilmes, O. (2016). *Franz Liszt: Musician, Celebrity, Superstar*. Yale University Press. [https://books.google.gr/books?id=Ing8DAAAQBAJ&hl=el&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.gr/books?id=Ing8DAAAQBAJ&hl=el&source=gbs_navlinks_s)



- Hinton, D. (Director) Atkinson, R. (Writer, Actor) (1992). *Funny Business: Laughing Matters: "Visual Comedy: A Lecture by Rowan Atkinson M.Sc. (Oxon.)"* (TV Series). U.K.: Cosmos Home Entertainment.
- Hofstadter, D. R. (1999). *Gödel, Escher, Bach: an eternal golden braid*. Basic books.
- Hutcheon, L. (2014). *Narcissistic narrative: the metafictional paradox*. Wilfrid Laurier Univ. Press.  
[https://books.google.gr/books?id=sqfmAwAAQBAJ&hl=el&source=gbs\\_navlinks\\_s](https://books.google.gr/books?id=sqfmAwAAQBAJ&hl=el&source=gbs_navlinks_s)
- Kalmar, D. (2009). The Short Story Cycle: A Sculptural Aesthetic. *Critical Thesis, Vermont College of Fine Arts*. In: Sundberg, I. (2013). *Alternative Structures (Part 1)*. *Ingrid's Notes*. <https://ingridsnotes.wordpress.com/2013/07/03/alternative-structures-part-1/>
- Kubler, G. (1966). Three Remarks on the Meninas. *The Art Bulletin*. 48 (2): 212–214.  
[doi:10.2307/3048367](https://doi.org/10.2307/3048367). [JSTOR 3048367](https://www.jstor.org/stable/3048367).
- Lacan, J. (1978) The Four Fundamental Concepts of Psycho-Analysis. (Sheridan, A., trans.). New York. p. 96.
- Lathers, M. (2001). *Bodies of Art: French Literary Realism and the Artist's Model*. University of Nebraska Press. pp. 60ff. ISBN 978-0-8032-2941-9.  
<https://books.google.com/books?id=vB3pJgkLEXUC&pg=PA60>
- Magny, C. (1950) *Histoire de romain français depuis 1918: Tome 1*. Paris: Seuil.
- Mark, J. J. (2019). Courtly Love. *World History Encyclopedia*.  
[https://www.worldhistory.org/Courtly\\_Love/](https://www.worldhistory.org/Courtly_Love/)
- Matthews, J. (1996). Dreaming Brazil. [DVD Essay] *The Criterion Collection*.
- Mazzara, F. (2009) Lettere a colori: descrizioni di dipinti nella corrispondenza di Dante Gabriel Rossetti. *The Athenaeum*.



- McKeown, C., & Gilliam, T. (1989). *The Adventures of Baron Munchausen, the Screenplay*. Hal Leonard Corporation. Internet Archive.  
<https://archive.org/details/adventuresofbaro00mcke>
- Mendelson, E. (1976). Encyclopedic Narrative: From Dante to Pynchon. *MLN*. 91 (6): 1267–1275. <https://www.jstor.org/stable/2907136>
- Miyamoto, K. (2023, July) 10 Screenplay Structures That Screenwriters Can Use. *ScreenCraft*.  
<https://screencraft.org/blog/10-screenplay-structures-that-screenwriters-can-use/>
- Mott, L. F. (1896). *The System of Courtly Love*. Athenaeum Press.  
<https://books.google.com/books?id=H66xMKbQ8AkC>
- Nelles, W. (2010) *Mise en abyme*. In Herman, D., Jahn, M., & Ryan, M. (2010). *Routledge encyclopedia of narrative theory*. Routledge. [Routledge Encyclopedia of Narrative Theory - Βιβλία Google](https://books.google.com/books?id=H66xMKbQ8AkC)
- Newman, F. X., (ed.) (1968). *The Meaning of Courtly Love*. Albany: State University of New York Press. ISBN 0-87395-038-0.  
<https://archive.org/details/meaningofcourtly0000unse>
- Nöth, W. (2007). Self-reference in the media: The semiotic framework. In W. Nöth & N. Bishara (Ed.), *Self-Reference in the Media* (pp. 3-30). Berlin, New York: De Gruyter Mouton. <https://doi.org/10.1515/9783110198836.1.3>  
<https://www.thinkartlab.com/iag-kulturforschung/projektbeschreibung.pdf>
- Nuvoli, G. (2009). Vorrei raccontarti una storia... Paolo e Francesca fra testo e rappresentazione artistica dal Trecento all'età romantica. *Italianistica*, 38(2), 363.  
[ITALIANISTICA](https://www.jstor.org/stable/2345678)
- Oberlin, A. (2012). *The style and structure of “Minnesang”* [PhD dissertation]. University of Minnesota. p. 191



<https://conservancy.umn.edu/server/api/core/bitstreams/8c503433-97f0-4329-af7a-92a7df0071d0/content>

Paris, G. (1883). Études sur les Romans de la Table Ronde. Lancelot du Lac: II. Le “Conte de la Charrette.” *Romania*, 12(48), 459–534. <http://www.jstor.org/stable/45041910>

Parker, D. (2008) Timeline. In *The World of Dante*. Institute for Advanced Technologies in the Humanities, University of Virginia.

<https://web.archive.org/web/20241126034406/http://www.worldofdante.org/timeline.html>

Pettican, J. (2015, April 7). Metatheatre. *A Real Midsummer Night*.

<https://arealmidsummernight.wordpress.com/questioning-reality-in-a-midsummer-nights-dream/metatheatre/>

Pinto, R. (2016). Dante (If. V) y Buster Keaton: el efecto-pantalla y la mediación cómica del deseo. *Dante e l'Arte*, 3, 73-90. [Dante \(If. V\) y Buster Keaton: el efecto-pantalla y la mediación cómica del deseo. | Dante e l'Arte](#)

Poggioli, R. (1957). Tragedy or Romance? A Reading of the Paolo and Francesca Episode in Dante's *Inferno*. *PMLA*, 72(3), 313–358. Cambridge University Press

<https://doi.org/10.2307/460460> Πηγή JSTOR <https://www.jstor.org/stable/460460>

Potterton, H. (1977). *The National Gallery*, Thames and Hudson, ISBN 0-500-20161-7, σελ. 51.

Ricardou, J. (1967). *Problèmes du nouveau roman. Collection 'Tek Quel'*. Paris: Seuil.

Roche, D. (2022) Chapter 2: How Does Meta Work? In: *Meta in Film and Television Series*, Edinburgh: Edinburgh University Press, pp. 19-34.

<https://doi.org/10.1515/9781399508056-005>

Rose, M. A., (1995), *Parody: Ancient, Modern, and Post-modern*, 2η έκδοση, Cambridge University Press, Cambridge.





- Sevi, M. (2023). New Storytelling Paradigms. *Creative Screenwriting*. [New Storytelling Paradigms – Meander and Explode \(Part 1\)](#) και [New Storytelling Paradigms – Crots And Fractals \(Part 2\)](#)
- Schickel, R. (2005). "Sherlock, Jr. (1924)". *Time*. [Sherlock, Jr. | TIME Magazine - ALL-TIME 100 movies](#)
- Snow, M. (2016). *Into the Abyss: A Study of the mise en abyme* [Doctoral dissertation]. London Metropolitan University. [https://repository.londonmet.ac.uk/id/eprint/1106\\_SnowMarcus\\_IntoTheAbyss.pdf](https://repository.londonmet.ac.uk/id/eprint/1106_SnowMarcus_IntoTheAbyss.pdf)
- Snyder, J.; Cohen, T. (1980). Reflexions on *Las Meninas*: Paradox Lost. *Critical Inquiry*. 7 (2). The University of Chicago Press: 429–447. doi:10.1086/448107. <https://www.jstor.org/stable/1343136>
- Sommers, J., & Lechner, T. (2024). How to create the Droste effect. *Adobe.com*. <https://www.adobe.com/creativecloud/photography/discover/droste-effect.html>
- SparkNotes Editors. (2005) Romeo and Juliet: Point of View. *Romeo and Juliet*. <https://www.sparknotes.com/shakespeare/romeojuliet/point-of-view/>
- SparkNotes Editors. (2005) Storytelling as a Way to Achieve Immortality. *Inferno: Themes*. <https://www.sparknotes.com/poetry/inferno/themes/>
- Steinberg, L. (1972). A Working Equation Or—Picasso in the Homestretch. *The Print Collector's Newsletter*. 3 (5): 102–105. [JSTOR 44129471](#).
- Stone, H. (1996). *The Classical Model: Literature and Knowledge in Seventeenth-Century France*. Ithaca: Cornell University Press. ISBN 978-0-8014-3212-5.
- Sundberg, I. (2013). Alternative Structures. *Ingrid's Notes*. [Alternative Structures \(Part 1\) | Ingrid's Notes](#) και [Alternative Structures \(Part 2\) | Ingrid's Notes](#)



- Sutphen, D. (1976). *You Were Born Again to Be Together: Fascinating True Stories of Reincarnation That Prove Love Is Immortal*. Pocket Books: New York.  
<https://archive.org/details/youwerebornagain00sutp>
- Tompkins, P., & Lawley, J. (2010). “If only God would give us a sign”: The Role of Meta-Comments. *ACUITY*, 17.  
[Tompkins\\_Lawley2010\\_The\\_Role\\_of\\_Meta\\_Comments\\_Acuity\\_Vol\\_1-libre.pdf](#)
- Ulloa, A. & Landekic, L. (ed.) (2009) *Monty Python and the Holy Grail*. *Artofthetitle.com*.  
[Monty Python and the Holy Grail \(1975\) — Art of the Title](#)
- Waugh, P. (1984). *Metafiction: The Theory and Practice of Self-Conscious Fiction*. London, New York: Routledge. σελ. 186.  
<https://www.routledge.com/Metafiction-The-Theory-and-Practice-of-Self-Conscious-Fiction/Waugh/p/book/9780415030069>
- Weiland, K.M. (2020) The Midpoint as the Swivel Point of Your Story's Linked Structure. *Helping Writers Become Authors*. [The Midpoint as the Swivel Point of Your Story's Linked Structure - Helping Writers Become Authors](#)
- Weiland, K. M. (2023). Why There’s No Such Thing as “Just a Story.” *Helping Writers Become Authors*.  
<https://www.helpingwritersbecomeauthors.com/why-theres-no-such-thing-as-just-a-story/>
- Weiss, B. (1996). *Only love is real: A story of soulmates reunited*. Grand Central Publishing.  
<https://hypnouniversity.com/wp-content/uploads/2019/06/Only-Love-Is-Real-The-Story-of-Soulmates-Unite-Dr.-Brian-Weiss-1-1.pdf>
- Welle, J. P. (2004). Early Cinema, *Dante's Inferno* of 1911, and the Origins of Italian Film Culture. In Iannucci, A. (ed.). *Dante, Cinema, and Television*. University of Toronto Press. pp. 36, 38–40. [Dante, Cinema, and Television - Βιβλία Google](#)



- Whatling, S. (2009). Medieval “mise-en-abyme”: the object depicted within itself. In *Courtauld Research Forum*.  
<https://web.archive.org/web/20131102033517/http://www.courtauld.ac.uk/researchforum/projects/medievalarttheory/documents/Mise-en-abyme.pdf>
- Wolf, W. (2009). *Metareference across Media. Theory and Case Studies*. Amsterdam, New York: Rodopi. [Metareference Across Media: Theory and Case Studies - Βιβλία Google](#)
- Wolf, W. (2010). Mise en Cadre: a Neglected Counterpart to the mise en abyme. In: Albert J. & Fludernick M. (eds.) *Post-classical Narratology: Approaches and Analyses*. Columbus: Ohio University Press. Στο Snow, M. (2016). *Into the Abyss: A Study of the mise en abyme* [Doctoral dissertation]. London Metropolitan University.  
[https://repository.londonmet.ac.uk/id/eprint/1106\\_SnowMarcus\\_IntoTheAbyss.pdf](https://repository.londonmet.ac.uk/id/eprint/1106_SnowMarcus_IntoTheAbyss.pdf)
- Wolf, W. (2013). Mise en abyme. In: *Metzler Lexikon, Literatur und Kulturtheorie*. Stuttgart: Metzler. pp. 442–443.
- Zama, P. (1965). *I Malatesti*. Faenza: Lega editori.
- Zhang, B. (1993). Paradox of Chinese Boxes: Textual Heterarchy in Postmodern Fiction. *Canadian Review of Comparative Literature/Revue Canadienne de Littérature Comparée*, 89-103. [Paradox of Chinese Boxes: Textual Heterarchy in Postmodern Fiction | Canadian Review of Comparative Literature/ Revue Canadienne de Littérature Comparée](#)



## Φιλμογραφία

- Acosta, B. (Director). (2013). *Dante's Hell Animated* [Short film]. Gotimna Productions.
- Adamson, A., & Jenson, V. (Directors). (2001). *Shrek* [Film]. DreamWorks Pictures.
- Avati, P. (Director). (2022). *Dante* [Film]. Duea Film; Rai Cinema; MG Production.
- Bertolini, F., Padovan, A., & De Liguoro, G. (Directors). (1911). *L'Inferno* [Silent film].  
Milano Films.
- Brooks, M. (Director). (1974). *Blazing Saddles* [Film]. Crossbow Productions.
- Brooks, M. (Director). (1987). *Spaceballs* [Film]. Metro-Goldwyn-Mayer; Brookfilms.
- Cook, V., Disa, M., Kim, S-J., Murase, S., Nam, S-J., Seung-Gyu, L., Umetsu, Y., Adler, C.,  
(Directors). (2010). *Dante's Inferno: An Animated Epic* [Film]. Anchor Bay  
Entertainment; Manga Entertainment.
- del Monaco (Director), G., Zandonai (Composer), R., Ricordi (Librettist), T., & D'Annunzio,  
G. (Writer). (2011, February). *Francesca da Rimini* (R. Alagna & S. Vassileva ,  
performers.) [Opera production]. Mezzo TV; Opéra Bastille, Paris.
- Fleck, R. (Director). (2006). *Half Nelson* [Film]. THINKFilm.
- Geronimi, C. (Director). (1959). *Sleeping Beauty* [Film]. Walt Disney.
- Gilliam, T. & Jones, T. (Directors). (1975). *Monty Python and the Holy Grail* [Film]. Python  
(Monty) Pictures; Michael White Productions; National Film Trustee Company.
- Gilliam, T. (Director). (1981). *Time Bandits* [Film]. HandMade Films.
- Gilliam, T. (Director). (1985). *Brazil* [Film]. Embassy International Pictures; Brazil  
Productions.
- Gilliam, T. (Director). (1988). *The Adventures of Baron Munchausen* [Film]. Allied  
Filmmakers; Laura Film; Prominent Features.



Gondry, M. (Director), & Björk (Songwriter). (1997). *Bachelorette* [Music video]. Björk.

Gondry, M. (Director). (2004). *Eternal Sunshine of the Spotless Mind* [Film].

Anonymous Content; This is that.

Hinton, D. (Director) Atkinson, R. (Writer, Actor) (1992). *Funny Business: Laughing Matters: “Visual Comedy: A Lecture by Rowan Atkinson M.Sc. (Oxon.)”* (TV Series).

U.K.: Cosmos Home Entertainment.

Jones, T. (Director). (1983). *Monty Python’s The Meaning of Life* [Film]. Celandine Films; The Monty Python Partnership.

Jonze, S. (Director), & Kaufman, C. (Writer). (1999). *Being John Malkovich* [Film].

Gramercy Pictures; Propaganda Films; Single Cell Pictures.

Jonze, S. (Director), & Kaufman, C. (Writer). (2002). *Adaptation* [Film]. Columbia Pictures; Intermedia Films; Magnet Productions; Clinica Estetico Productions.

Keaton, B. (Director). (1924). *Sherlock Jr.* [Silent film]. Metro Pictures Corporation.

Kelly, G., & Donen, S. (Directors). (1952). *Singin’ in the Rain* [Film].

Metro-Goldwyn-Mayer.

Kwan, D., & Scheinert, D. (Directors). (2022). *Everything Everywhere All at Once* [Film].

IAC Films; Gozie AGBO; Year of the Rat; Ley Line Entertainment.

Lachman, H. (Director). (1935). *Dante’s Inferno* [Film]. Fox Film Corporation.

Leitch, D. (Director), & Pearce, D. (Writer). (2024). *The Fall Guy* [Film]. 87North Productions; Entertainment 360.

Lubitsch, E. (Director). (1942). *To Be or Not to Be* [Film]. Romaine Film Corp.

Matarazzo, R. (Director). (1950). *Paolo e Francesca* [Film]. Giuseppe Bordoni (Producer).

Meredith, S. (Director). (2007). *Dante’s Inferno* [Film]. Dante Film LLC.

Monty Python, (1969, October 12). Sex and Violence (Season 1, Episode 2) [Television series episode]. In *Monty Python’s Flying Circus*. BBC.



- Monty Python, (1972, December 21). E. Henry Thripshaw's Disease (Season 3, Episode 10) [Television series episode]. In *Monty Python's Flying Circus*. BBC.
- Otto, H. (Director). (1924). *Dante's Inferno* [Film]. Fox Film.
- Pope, T. (Director), & Queen (Songwriters). (1984). *It's a Hard Life* [Music video]. Queen; Reinhold Mack; Gordon Lewis.
- Potter, S. (Director). (1992). *Orlando* [Film]. Adventure Pictures; Lenfilm; Mikado Film; Rio; Sigma Film Productions.
- Ramis, H. (Director). (1993). *Groundhog Day* [Film]. Columbia Pictures.
- Shardlow, M., Fletcher, M., & Boden, R. (Directors). (1983-1989). *Blackadder* [TV series]. BBC.
- Stoppard, T. (Director). (1990). *Rosencrantz & Guildenstern Are Dead* [Film]. Brandenburg; WNET Channel 13 New York.
- Vernuccio, G. (Director). (1971). *Paolo e Francesca* [Film]. Caboto Pictures.
- Weir, P. (Director). (1998). *The Truman Show* [Film]. Scott Rudin Productions.
- Zeffirelli, F. (Director) & Leoncavallo, R. (Writer). (1982). *Pagliacci* [Film]. Unitel.