

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

ΑΝΤΙΓΟΝΗ ΣΕ ΚΟΜΙΚΣ: ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΟΤΗΤΑ ΚΑΙ ΑΝΑΣΗΜΑΣΙΟΔΟΤΗΣΗ¹

*Αρχαία ελληνικά και κόμικς: Σχήμα οξύμωρο ή
«το δυνατόν να συμβεί»;*

Σήμερα, η πολιτισμική και κοινωνική πραγματικότητα (γλωσσική πολυμορφία κοινωνιών, εξάπλωση τεχνολογίας, κυριαρχία ΜΜΕ, πολυτροπικότητα των κειμένων) έχουν δημιουργήσει ένα σύνθετο περιβάλλον για την κατανόηση του οποίου απαιτείται η μελέτη του επικοινωνιακού και λειτουργικού χαρακτήρα της γλώσσας, σύμφωνα με τις αρχές της πολιτισμικής εγγραμματοσύνης (Γ. Πασχαλίδης, 1999: 325),²

1. Το κείμενο έχει δημοσιευθεί στο *Φιλόλογο*, τ. 906, Καλοκαίρι 2009: 906-917.

2. Λέγοντας πολιτισμική εγγραμματοσύνη εννοούμε την από-

του πολυγραμματισμού (Σ. Χατζησαββίδης, 2005: 39-52),³ αλλά και τη φιλοσοφία της διαθεματικής προσέγγισης της γνώσης (Χ. Φράγκος, 2002: 60-68).⁴ Έτσι, καθίσταται αναγκαία η καλλιέργεια δεξιοτήτων αποκωδικοποίησης των διαφόρων μορφών λαϊκής ή ακόμα και μαζικής κουλτούρας (*popular-mass culture*) που μας κατακλύζουν και αποτελούν ισοδύναμους φορείς νοήματος με τα γραπτά κείμενα.

Οι αρχαίες τραγωδίες σε κόμικς μας προσφέρουν ένα εναλλακτικό σημείο εκκίνησης στην προσέγγιση των τραγωδιών, ειδικά σήμερα που τα κόμικς τείνουν να ενταχθούν στο σχολείο, έστω και σε παραπληρωματική σχέση με τα γνωστικά αντικείμενα.

Στο μάθημα των αρχαίων ελληνικών, για παράδειγμα, στο βιβλίο του εκπαιδευτικού για την Α΄ Γυμνασίου, προτείνεται στην πρώτη ενότητα να ερωτηθούν οι μαθητές αν διαβάζουν κόμικς στα αρχαία ελληνικά (π.χ., Αστερίξ σε μεταγραφή Φ.Ι. Κακριδή) ή διασκευές κλασικών έργων (π.χ., του Αριστοφάνη από τους Τ. Αποστολίδη - Γ. Ακοκαλίδη). Τα κόμικς κατά γενική ομολογία είναι ιδιαίτερα προσφιλή στα παιδιά και αποτελούν δόκιμο και ελκυστικό τρόπο μετασχηματισμού των κλασικών (Τ. Καλογήρου, 2005: 122-123) –και όχι μόνο– έργων.

κτηση μιας πλατιάς ποικιλίας αναγνωστικών δεξιοτήτων, σχετικών με όλο το φάσμα της πολιτισμικής παραγωγής, με όλα δηλαδή τα διαφορετικά είδη της εικονικής, θεατρικής και μαζικής επικοινωνίας. Βλ. Πασχαλίδης, Γ. (1999), 325.

3. Για τον πολυγραμματισμό σε αντιδιαστολή με τον παραδοσιακό γραμματισμό, βλ. Χατζησαββίδης, Σοφρώνης (2005), 39-52.

4. Για τους στόχους του Διαθεματικού Ενιαίου Πλαισίου Προγράμματος Σπουδών, βλ. Φράγκος, Χ. (2002), 60-68 / Θεοφιλίδης, Χ. (1994).

Παρά όμως τη σχεδόν δεδομένη απήχησή τους στο παιδικό και νεανικό αναγνωστικό κοινό δεν παρατηρείται ανάλογη αξιοποίησή τους από τους εκπαιδευτικούς. Η «ρετσινιά» του ελαφριού και εύπεπτου αναγνώσματος που τα συνοδεύει και οι υψηλές και κατά βάση φορμαλιστικές απαιτήσεις των σύγχρονων αναλυτικών προγραμμάτων των αρχαίων ελληνικών ορθώνουν ανυπέρβλητα εμπόδια για την εισαγωγή και χρήση των κόμικς στην τάξη.

Τραγωδίες σε κόμικς: Κεραυνός εν αιθρία ή φυσική εξέλιξη;

Οι αρχαίες τραγωδίες είχαν διασκευαστεί σε μορφή εικονογραφημένου στη γνωστή σειρά των *Κλασσικών Εικονογραφημένων*, η οποία εξακολουθεί να επανεκδίδεται επιλεκτικά μέχρι σήμερα. Η προγενέστερη αυτή απόπειρα απόδοσης των αρχαίων τραγωδιών δεν υιοθετούσε την πολυτροπική γλώσσα των σύγχρονων κόμικς (Α. Γιαννικοπούλου, 2004: 69-79), καθώς σε αυτά είχε την πρωτοκαθεδρία ο ποιητικός λόγος. Χωρίς να παραγνωρίζουμε την αξία τους για τη δεδομένη ιστορική στιγμή που κυκλοφόρησαν, ο ρόλος και οι σκοποί της συγκεκριμένης σειράς –επιμορφωτικοί, παρασχολικοί, αρχαιογνωστικοί, παιδαγωγικοί– διαφέρουν παρ’όλα αυτά από την υπό εξέταση έκδοση. Γενικότερα, η διαχείριση των αρχαίων τραγωδιών στο πεδίο του παιδικού αναγνώσματος υπήρξε σε όλο το μάκρος της ιστορίας της συντηρητική και υποκείμενη στην υπηρεσία προβολής του ιδεώδους της ελληνικότητας και της διαμόρφωσης μιας αφεγάδιαστης εθνικής ταυτότητας (Ε. Μουλά, 2010). Οι διασκευές των αρ-



Εικόνα 1: Η παρουσίαση των πρωταγωνιστικών προσώπων στην Αντιγόνη στην τεχνική των θεατρικών προγραμμάτων (Αποστολίδης - Αρώνης).

χαίων τραγωδιών για παιδιά χαρακτηρίζονται από μια πρόθεση κάρπωσης της αυθεντικής αξίας του πρωτότυπου και απενεργοποιούν τη βασική λειτουργία των αρχαίων κειμένων να σχολιάζουν επίκαιρα θέματα μέσω του παρωχημένου μύθου (C. Meier, 1997[1988]: 252). Επιπλέον η αισθητική και καλλιτεχνική πλευρά των διασκευών τις περισσότερες φορές παραμελείται ως δευτερεύουσα, εν συγκρίσει με το στόχο της προβολής και επικύρωσης των υπερχρονικών ουμανιστικών αξιών, που πρεσβεύεται ότι εμπεριέχονται στα κείμενα με υπερκείμενη αυτήν της ελληνικότητας.⁵

Η συγκεκριμένη έκδοση όμως διακρίνεται για τον νέο τρόπο διαχείρισης των μυθολογικών δεδομένων και οι δημιουργοί της (Κείμενα: Αποστολίδης Τάσος / εικονογράφηση Αντιγόνης: Αρώνης Κώστας / εικονογράφηση Ιφιγένειας: Τραγάκης Γιώργος) ενδιαφέρονται περισσότερο για τη συγχρονική μετασημασιοδότηση του τραγικού μύθου.

Στο μοναδικό σημείο, όπου οι διασκευές ακολουθούν την πεπατημένη, είναι στην επιλογή των ηρωίδων (Αντιγόνη - Ιφιγένεια), των οποίων η μακρά και δεδομένη δημοτικότητά τους, λόγω εκπαιδευτικής χρήσης, τους παρέχει ένα ελάχιστο εχέγγυο θετικής υποδοχής.

Οι δημιουργοί συνέδεσαν ισοδύναμα το Μεγάλο της τραγωδίας με το Μικρό του δράματος και των προσωπικών βιωμάτων της πραγματικότητας και συντέλεσαν τη ζητούμενη υπέρβαση της ελληνικότητας προς την παγκοσμιότητα. Οι

5. Μια ποικιλία και πολυ-ειδία απόψεων πάνω στην ελληνικότητα φιλοξενείται στο: Όψεις της Ελληνικότητας (αφιέρωμα), *Σημείο*, 2, 1993-94.

ήρωες εξανθρωπίζονται, οι τόνοι χαμηλώνουν, ελάσσονα πρόσωπα αποκτούν λόγο, το υφολογικό και το λεκτικό απλοποιείται και συντελείται μια ριζική αναθεώρηση του ήθους των χαρακτήρων μέσα από τη διακριτική μεν, αλλά ουσιαστική επαναδιαπραγμάτευση των συστατικών της μυθικής υπόθεσης. Το δυσπρόσιτο και υψηλό status των τραγωδιών αποδομείται και ο αναγνώστης εκπλήσσεται ευχάριστα, καθώς στην πορεία της επαφής του με τα κόμικς απενεργοποιεί τις καθιερωμένες συμβάσεις μέσα από τις οποίες προσλάβανε την αρχαία τραγωδία, απαλείφει τις προηγούμενες πολιτισμικές εγγραφές - ερμηνείες και αφήνεται στην απόλαυση μιας ολοκαίνουργιας εμπειρίας. Με λίγα λόγια, οι διασκευές υπερβαίνουν τον ασφυκτικό εναγκαλισμό της υψηλής παράδοσης και κατορθώνουν να πραγματοποιήσουν έναν δημιουργικό διάλογο με την αρχαιότητα που επιτρέπει αισιόδοξες προβλέψεις (Ε. Μουλά, 2005).⁶

Διαθεματικότητα: Σχέση κειμένου - θεατρικής παράστασης - κινηματογραφικής απόδοσης και κόμικς

Η τραγωδία είναι ένα κατεξοχήν υβριδικό είδος. Ο μοναδικός συνδυασμός της άμεσης μίμησης και της αφήγησης, αλλά και των διαχρονικού τύπου επεισοδίων με τα συγχρονικού τύπου στάσιμα, την υποβάλλουν σε μια ταυτόχρονη συνεξέ-

6. Για τις εξελίξεις στο πεδίο των διασκευών αρχαίων τραγωδιών στην παιδική λογοτεχνία, βλ. Μουλά, Ε. (2005).

ταση των παραπάνω διαφορετικών κωδίκων, δηλαδή της μίμησης και της αφήγησης.

Με τον όρο αφήγηση αναφερόμαστε στη συμπεριληπτική εκείνη κατηγορία η οποία συμψηφίζει όλες τις μορφές έκφρασης που αναπαριστούν μια πράξη ή μια ακολουθία συμβάντων.

Στη βάση της κοινής αφήγησης των τραγικών μύθων, η αρχαία τραγωδία μεταλλάσσεται ανάλογα με το γένος ή το είδος στο οποίο προσχωρεί.

Έτσι, από το κείμενο της αρχαίας τραγωδίας στη σκηνική του παράσταση, στην κινηματογραφική του απόδοση (B. McFarlane, 1996)⁷ και την εικονογραφημένη του διασκευή, κοινό υπόβαθρο αποτελεί η αφήγηση μιας ιστορίας.

Ασχολούμενοι με τις διασκευές των αρχαίων τραγωδιών σε κόμικς του Αποστολίδη, μπορούμε εισαγωγικά να θέσουμε τις στοιχειώδεις θεωρητικές βάσεις που θα βοηθήσουν τους μαθητές να διακρίνουν ότι οι αλλαγές, οι οποίες εκ των πραγμάτων συμβαίνουν στο πρωτογενές υλικό και τη φόρμα, επηρεάζουν και τα νοηματικά τους ανάλογα (Γ. Λεονταρής, 2001: 162).⁸

Από το κείμενο στη θεατρική του παράσταση μεσολαβούν και συμμετέχουν στην παραγωγή νοήματος μια σειρά από συντελεστές. Ο λόγος, οι υπαινικτικά εγγεγραμμένες στο κείμενο σκηνοθετικές οδηγίες (J. Hasler, 1982: 71-82)

7. Αναλυτικότερα για τη διαδικασία μετατροπής ενός μυθιστορήματος σε κινηματογραφική ταινία, βλ. McFarlane, B. (1996), *Novel to Film: An Introduction to the Theory of Adaptation*, Oxford: Clarendon Press.

8. Στο άρθρο αναφέρεται το θεωρητικό εργαλείο του Francis Vayone, ο οποίος επιχειρεί μια αντιστοίχιση ανάμεσα στη λογοτεχνική και την κινηματογραφική αφήγηση.

και η ατομική πρόσληψη του αρχαίου κειμένου υποκαθίστανται από τον επιτονισμένο λόγο, τη μιμική, τις χειρονομίες, τη χορογραφία, το μακιγιάζ, την κόμμωση, την ενδυμασία, τα σκηνικά, το φωτισμό, τη μουσική, τον ήχο και την ομαδική πρόσληψη (Μ. Δερμιτζάκης, 2000: 42-43) ενώ ταυτόχρονα ανάλογα με τα εξωτερικά συμφραζόμενα μια ακόμα σειρά από παράγοντες: γλωσσολογικοί, ιστορικοί, ιδεολογικοί, αισθητικοί, ψυχολογικοί και γενικότερα επικοινωνιακοί συνδιαμορφώνουν το μήνυμα (Κ. Elam, 1980: 51-56).

Ένα βήμα παραπέρα, η μεταφορά της δράσης από τη σκηνή στην κινηματογραφική οθόνη συνεπάγεται εξίσου σημαντικές διαφορές που υπαγορεύονται από τις δυνατότητες κάθε μέσου.

Από τη μια, η θεατρική σκηνή επιβάλλει έναν περιορισμό στα χρονικά ζιγκ-ζαγκ λόγω ελλιπών υλικών προϋποθέσεων και συνεπώς την προσαρμογή του δραματικού χώρου στο σκηνικό και προάγει την αφήγηση πράξεων έναντι της καθαυτό παρουσίασής τους, όταν αυτές αφορούν παρελθοντικά ή παράλληλα με την κυρίως δράση εξελισσόμενα γεγονότα.

Από την άλλη, η κινηματογραφική οθόνη επιτρέπει την ελεύθερη διαχείριση του χρόνου, τη συγχρονική παρουσίαση γεγονότων που ανήκουν σε διαφορετικές χρονικές βαθμίδες, την υπέρβαση των χωροχρονικών ορίων της ιστορίας και την οπτικοποίηση στοιχείων της αφήγησης.

Φτάνοντας τέλος στα κόμικς –το σινεμά του φτωχού– τα οποία αποτελούν και τον άξονα της διαθεματικής μας πρότασης, μπορούμε να εντοπίσουμε τις διαφορές και τις ομοιότητες τους από τα παραπάνω μέσα.

Θεωρητικές προεκτάσεις: Διασκευές - γλώσσα της εικόνας και τεχνικές των διασκευών

Πέρα από τις προαναφερθείσες δυνατότητες, μελετώντας την *Αντιγόνη* σε κόμικς μας δίνεται επιπλέον η ευκαιρία να εξηγήσουμε στα παιδιά περί διασκευών. Πιο συγκεκριμένα, καλούνται να καταλάβουν ότι οι διασκευές αποτελούν πάντοτε δημιουργικές προτάσεις που μεθερμηνεύουν το αρχικό κείμενο και πως κατατάσσονται, ανάλογα με τον τρόπο διαχείρισης των αρχικών δεδομένων, σε διαφορετικές κατηγορίες (ανοικτές - κλειστές). Ακόμα μπορούμε να αναφερθούμε στις διασκευαστικές τεχνικές, δηλαδή τους μηχανισμούς προσαρμογής των πρωτότυπων στις προθέσεις του διασκευαστή, όπως είναι η αφαίρεση τμημάτων, η συντόμευση, η επιλεκτική μετάφραση, η ηθικοποίηση - λογοκρισία, η επιμήκυνση, οι στυλιστικές ή θεματικές προσθήκες (G. Genette, 1992: 254-264) και να κάνουμε λόγο ακόμα και για την ιδεολογική λειτουργία των διασκευών (J. Stephens, R. McCallum, 1998: 6-9).

Ταυτόχρονα έχουμε τη δυνατότητα να μυήσουμε τα παιδιά στη γλώσσα της εικόνας, στις σχέσεις εικόνας - λόγου (M. Nikolajeva, C. Scott, 2001: 11-26),⁹ αλλά και στη γλώσσα του κινηματογράφου ειδικότερα, με τον οποίο τα κόμικς παρουσιάζουν σημαντικές ομοιότητες. Έτσι μπορούμε να αναφερθούμε σε όρους όπως: πεδίο (*field*), γωνία κάμερας

9. Nikolajeva, M., Scott, C. (2001), 11-26 (συμμετρία, ενίσχυση, αντιστάθμιση, αντίστιξη - αντιπαράθεση είναι οι όροι που περιγράφουν τις εκδοχές διαντίδρασης λόγου - εικόνας, βλ. επίσης Κανατσούλη, Μ. (2006), 45.

(*angle*), ευρεία γωνία (πανοραμική άποψη) - ζουμάρισμα (*close up*), *gros plan*, χρωματικό κλειδί, ειδικά εφέ, ευθυγράμμιση (*tracking*), απότομη διακοπή (*cut*), ρυθμός γυρίσματος (*spacing*), πλαισίωση - περιθωριοποίηση (*framing-marginalizing*), *split screen*, καθρέφτισμα (*mirroring*), καθαρή - θολή λήψη, βάθος πεδίου, υπέρθεση εικόνων κ.ά.

Για να το καταστήσουμε αυτό χειροπιαστό, μπορούμε να καταφύγουμε επικουρικά στη συνεξέταση της διασκευής της *Αντιγόνης* με την ομώνυμη κινηματογραφική παραγωγή του Τζαβέλα (1960),¹⁰ επιλέγοντας στιγμιότυπα ή σκηνές που προσφέρονται για την κατανόηση των παραπάνω όρων.

Οι κινηματογραφικές αρετές της εικονογράφησης: Από την ευκρίνεια στην πολυσημία

«Στα κόμικς, όπως και στον κινηματογράφο, ο αναγνώστης-θεατής έχει την ευκαιρία να μεταφέρει διαρκώς τη “ματιά” του» (Π. Μαρτινίδης, 1990: 78). «Το εικονογραφηγηματικό καρρέ διατηρεί κάτι από τη ζωντάνια της θεατρικής σκηνής κι όλες σχεδόν τις δυνατότητες της κινηματογραφικής οθόνης» (Π. Μαρτινίδης, 1990: 50). Οι δημιουργοί της σειράς πέτυχαν, χρησιμοποιώντας την κινηματογραφική γλώσσα,

10. Σχετική εργασία στην οποία προτάθηκαν τρόποι διδακτικής αξιοποίησης και συνδυασμού των αρχαίων τραγωδιών σε κόμικς (*Αντιγόνη* - *Ιφιγένεια*) με τις κινηματογραφικές ταινίες (*Αντιγόνη*, 1960, Τζαβέλας, *Ιφιγένεια*, 1977, Κακογιάννης) παρουσιάστηκε στη Ρόδο, στις 12-05-08, σε ημερίδα με θέμα «Αρχαίες τραγωδίες σε κόμικς - Κινηματογραφικότητα και ανασηματοδότηση» από τη γράφουσα.

να ανασημασιοδοτήσουν και να αναπλάσουν δημιουργικά τις τραγωδίες.

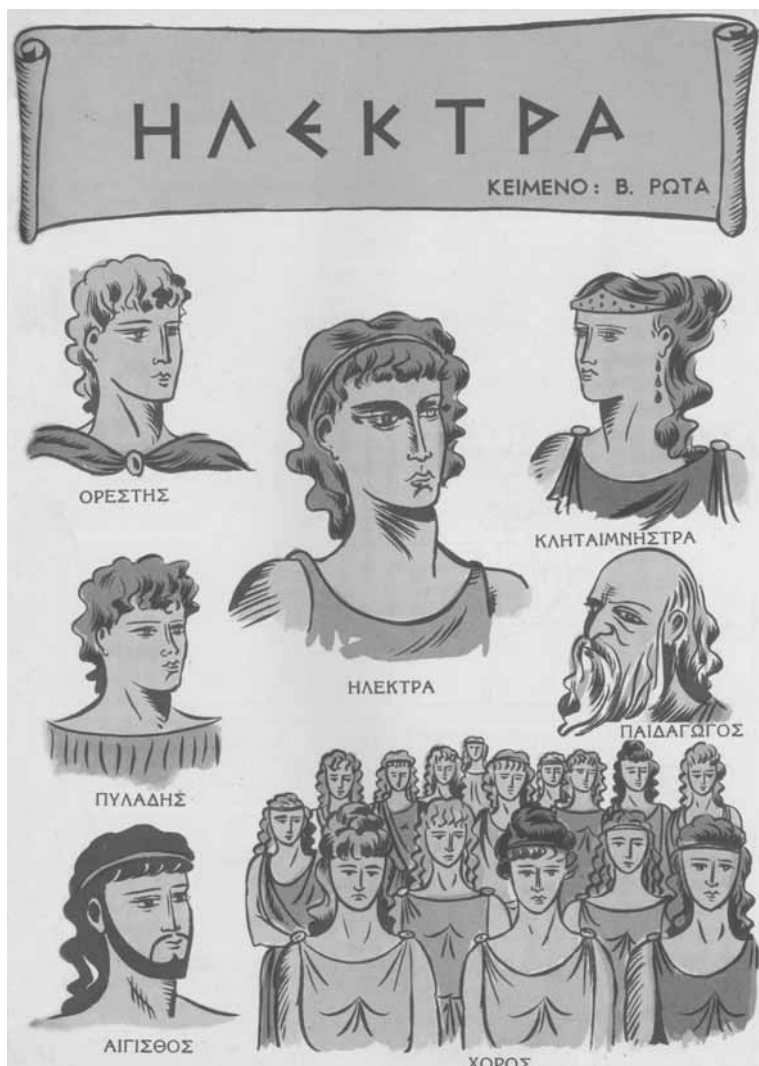
Κρίνοντας συνολικά τις παρακειμενικές ιδιότητες της διασκευής, παρατηρούμε ότι υπακούει έντεχνα στο παραδοσιακό παιχνίδι «των κανόνων και των παραβιάσεων» (Α. Ζερβού, 1993[1992]: κεφ. Ι), που σε πρώτο επίπεδο εκπέμπει το καθησυχαστικό μήνυμα ότι ακολουθεί την πεπατημένη, ενώ στο εσωτερικό της μας περιμένουν πολλές ευχάριστες ανατροπές.

Τα πρόσωπα του έργου

Τα πρόσωπα του έργου μας συστήνονται με τη δοκιμασμένη πρακτική παρουσίασης που συνηθίζεται στα θεατρικά προγράμματα (εικ. 1) και συναντήθηκε νωρίτερα στα *Κλασσικά Εικονογραφημένα* (εικ. 2).

Πιο συγκεκριμένα όμως, με μια πρώτη ματιά στο εσωτερικό της υπόθεσης αντιλαμβανόμαστε ότι η σκηνοθετική άποψη του Αποστολίδη επιτυγχάνει την απόδοση ψυχολογικού βάθους στους ήρωες ή τον συναισθηματικό τονισμό των καταστάσεων,¹¹ μέσα από τις συνεχείς αλλαγές οπτικής γωνίας και τις ταυτόχρονες αλλαγές της ταυτότητας της ματιάς που καταγράφει τα γεγονότα (Π. Μαρτινίδης, 1990: 76). Η εικονογράφιση ξεκινά με μια αναδρομή - flash back: (E. Branigan,

11. Στη λογοτεχνία αυτό επιτυγχάνεται από τις συνεχείς εναλλαγές της οπτικής γωνίας που συμβάλλει στην κατασκευή των νοημάτων και τις περισσότερες φορές όμως περνά απαρατήρητη, βλ. Nodelman, P. (1988), 36.



Εικόνα 2: Οι ομοιότητες των Κλασικών και των Τραγωδιών σε κόμικς εξαντλούνται στον κοινό τρόπο παρουσίασης των προσώπων του δράματος.



Εικόνα 3: Πανοραμικό πλάνο. Από ψηλά στόχευση και υπέρθεση εικόνων.

1992: 173-177) αντικειμενικού τύπου, καθώς αυτή δεν κατευθύνεται ούτε πηγάζει από κάποιον χαρακτήρα. Πανοραμικά πλάνα (*panoramiko*) (εικ. 2) εναλλάσσονται με εστιασμένες σκηνές και *gros plan* προσώπων (εικ. 4/5), μέχρι τη στιγμή του αφηγηματικού παρόντος, δημιουργώντας μια αίσθηση ταχύτητας, έντασης και αγωνίας.

Η δράση μοιάζει να καταγράφεται από πολλές διαφορετικά τοποθετημένες κάμερες (S. A. Beehler, 1987: 248-249).¹²

12. Το τι συμπεριλαμβάνει ή όχι το τηλεοπτικό πλάνο κάθε φορά, ο τρόπος εστίασης της κάμερας και οι εναλλαγές της, τα ειδικά εφέ, η ατμόσφαιρα, οι σκηνογραφικές λεπτομέρειες κ.ά. στοιχεία

Όταν η έμφαση δίνεται στην έκφραση του προσώπου, τα κοντινά πλάνα αποτυπώνουν με ενάργεια τα συναισθήματα (Κρέοντας, σσ. 8, 15, 20, 27, 48). Τα πρόσωπα επιδεικνύουν μια εξαιρετικά εκφραστική δύναμη, θυμίζοντας αρχαία προσωπεία και προσθέτοντας μερικά χρόνια παραπάνω από την αναμενόμενη ηλικία των ηρώων.¹³ Η τεχνική του ζουμαρίσματος είναι το κινηματογραφικό ανάλογο αυτών των πλάνων.

Η κάμερα «μάτι του θεού» (E. Branigan, 1992: 80) ή η από ψηλά σκόπευση (Π. Μαρτινίδης, 1990: 77-78) δίνει στον εικονογράφο τη δυνατότητα να δαμάζει πλήθος πληροφοριών (σσ. 6, 9) ή να αποδίδει την ασφυκτική ατμόσφαιρα στην οποία βρίσκονται οι ήρωες, τη συντριβή ή το αδιέξοδό τους (σσ. 19, 36, 55). Αντιστρόφως η αντίθετη σκόπευση εκχωρεί ανωτερότητα και υπεροχή στον εικονιζόμενο (Κρέοντας, σελ. 34).

Μια ακόμα κινηματογραφική μέθοδος που συναντάμε είναι αυτή του χωρισμού του καρέ διαγωνίως (*split screen*, εικ. 4), που επιτυγχάνει αφηγηματική περιεκτικότητα, σήμανση της ταυτοχρονίας και της έντασης της στιγμής (Αντιγόνη με Ισμήνη, σελ. 10, Αντιγόνη με Κρέοντα, σελ. 22, Κρέοντας με Τειρεσία, σελ. 43). Στα καρέ που η εικόνα δεν συνοδεύεται από λόγο, η κάμερα πραγματοποιεί μια ιδιόμορφη «υπονοούμενη αφήγηση» (E. Branigan, 1992: 89-91) (σσ. 35, 37,

που συνθέτουν την τηλεοπτική γλώσσα προσφέρονται για σχολιασμό από την τάξη. Για περισσότερες λεπτομέρειες σχετικά με την τηλεοπτική γλώσσα κι έναν σύντομο οδηγό προς σχολική χρήση, βλ. Beehler, S. A. (1987), 248-249.

13. Ο ίδιος ο κ. Αρώνης το υπογράμμισε αυτό στην ομιλία του κατά την εκδήλωση στον Ιανό στις 31/3/2006.



Εικόνα 4: Split screen.

Εικόνα 5: Gros plan.

39). Ο αναγνώστης καλείται να συναισθανθεί τη φόρτιση της ατμόσφαιρας που ίσως είναι πιο εύγλωττη από το λόγο που την πλαισιώνει.

Ακόμα κάποια καρέ λειτουργούν ως «ενδείκτες» (R. Barthes, 1977: 94) αποδίδοντας την ατμόσφαιρα, εντείνοντας, προάγοντας και επαυξάνοντας το γεγονός, χωρίς όμως να το επηρεάζουν.¹⁴ Τέτοια παραδείγματα είναι το καρέ με το χέρι της Αντιγόνης που χώνει το πιάτο στη γη για να σκάψει χώμα και να θάψει τον Πολυνείκη (σελ. 12), τα καρέ με τους στρατιώτες να ολοκληρώνουν το χτίσιμο της σπηλιάς και να αποχωρούν (σελ. 41) ή όταν αργότερα μεταφέρουν έξω από τη σπηλιά τα πτώματα (σελ. 51).

14. Για τη διαφορά πυρήνων και καταλυτών, βλ. Barthes, R. (1988), 106-107.