

# ΑΦΗΓΗΣΗ (narration)

η διαδικασία του «να πεις μια ιστορία», με οποιοδήποτε μέσο

## ΑΦΗΓΗΜΑ (narrative)

[το κείμενο της αφήγησης]

η έκθεση μιας σειράς γεγονότων ή εμπειριών,  
αληθών ή ψευδών, πραγματικών ή φανταστικών

## ΑΦΗΓΗΜΑΤΟΛΟΓΙΑ (narratologie, narratology)

η μελέτη της αφήγησης

- μυθοπλασία ≠ μη μυθοπλασία  
→ Η αφήγηση δεν περιορίζεται στη μυθοπλασία
- αφηγηματικό ≠ μη αφηγηματικό  
→ Υπάρχουν πολλά αφηγηματικά μοντέλα εκτός του κλασσικού Αριστοτελικού

# ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

↳ η αφήγηση στον κινηματογράφο

όλα τα υλικά έκφρασης μετέχουν στην παραγωγή νοήματος

→ άρα, όλα τα υλικά έκφρασης μετέχουν στην αφήγηση

ανασύνθεση στο μυαλό σου, σε χρονολογική και λογική σειρά,  
συμπληρώνοντας τα κενά

## ΙΣΤΟΡΙΑ

εικαζόμενα  
γεγονότα

ρητώς αναπαριστώμενα  
γεγονότα

επιπρόσθετα  
μη διηγηματικά στοιχεία

## ΠΛΟΚΗ

ό,τι βλέπεις στην οθόνη, με τη σειρά που το βλέπεις

**ΑΦΗΓΗΣΗ:** ο τρόπος που η πλοκή δίνει πληροφορίες σχετικά με την ιστορία

Rea Walldén – rwallden@yahoo.com

Οι ορισμοί της ΠΛΟΚΗΣ, της ΙΣΤΟΡΙΑΣ και της ΑΦΗΓΗΣΗΣ  
αντλήθηκαν από το βιβλίο: Bordwell D., Thompson K., *Εισαγωγή  
στην τέχνη του κινηματογράφου*, Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής  
Τραπέζης, σελ. 120 & 134

# ΠΛΟΚΗ ≠ ΙΣΤΟΡΙΑ

**Ποια προηγείται, χρονικά και ουσιαστικά;**

Δυο αντίθετες απόψεις:

**η ιστορία** – Η ιστορία είναι η πρώτη ύλη της αφήγησης, πριν την οργάνωση της σε πλοκή.

ή

**η πλοκή** – Μόνο η πλοκή υπάρχει. Η ιστορία είναι μια αφηρημένη κατασκευή που φτιάχνει η θεάτρια με βάση τα στοιχεία που της παρέχει η πλοκή.

**Μπορεί να αποσπαστεί η ιστορία από την πλοκή;**

# ΔΟΜΗ

Ο τρόπος οργάνωσης των σχέσεων μεταξύ στοιχείων.

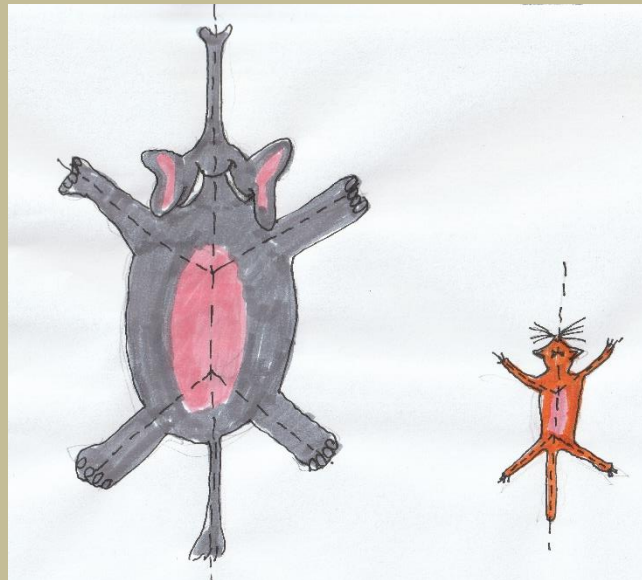
ΔΟΜΗ ≠ ΜΟΡΦΗ

Ο τρόπος που κάτι γίνεται  
αντιληπτό από τις αισθήσεις μας.

Παράδειγμα 1:

ελέφαντας και γάτος  
πολύ διαφορετική μορφή

ίδια δομή  
θηλαστικά



# ΔΟΜΗ

Παράδειγμα 2:

**ΗΞΕΙΣ ΑΦΗΞΕΙΣ ΟΥΚ ΕΝ ΠΟΛΕΜΩ ΘΗΞΕΙΣ**

μια μορφή, δυο σημασίες

# ΔΟΜΗ

Παράδειγμα 2:

ΗΞΕΙΣ ΑΦΗΞΕΙΣ ΟΥΚ ΕΝ ΠΟΛΕΜΩ ΘΝΗΞΕΙΣ

ΗΞΕΙΣ ΑΦΗΞΕΙΣ / ΟΥΚ ΕΝ ΠΟΛΕΜΩ ΘΝΗΞΕΙΣ

θα πας, θα γυρίσεις, δεν θα πεθάνεις στον πόλεμο

ΗΞΕΙΣ ΑΦΗΞΕΙΣ ΟΥΚ / ΕΝ ΠΟΛΕΜΩ ΘΝΗΞΕΙΣ

θα πας, δεν θα γυρίσεις, θα πεθάνεις στον πόλεμο

μια μορφή, δυο σημασίες

μια οπτική μορφή, δυο ηχητικές μορφές, δυο σημασίες

# ΔΟΜΗ

Παράδειγμα 3:

A: «Η Άννα νίκησε τον Βασίλη.»

B: «Ο Βασίλης νικήθηκε από την Άννα.»

Δυο μορφές.

Δυο επιφανειακές δομές

Μια βαθιά (λογική) δομή.

# ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ

[~Βλαντιμίρ Προπ, Claude Lévi-Strauss, A. J. Greimas, Roland Barthes]

Μπορούμε να αναλύσουμε την αφήγηση μιας ταινίας σε διαφορετικά επίπεδα:

1. ΠΛΟΚΗ

2. ΕΠΙΦΑΝΕΙΑΚΗ ΔΟΜΗ

3. ΒΑΘΙΑ ΔΟΜΗ



# ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΔΟΜΗ

## ΠΛΟΚΗ

«ποιος κάνει τί;» → ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ και ΔΡΑΣΕΙΣ

κλασσική «μονάδα δράσης»: κατάσταση – διασάλευση – νέα κατάσταση  
«γραμμές πλοκής»

Χαρακτήρας: όχι πρόσωπο, κατασκευή

Ένας χαρακτήρας είναι το άθροισμα των στοιχείων που μας δίνονται για αυτόν.

~ κινηματογραφική ταύτιση: με την κάμερα, με την αφήγηση, με τους χαρακτήρες

## ΕΠΙΦΑΝΕΙΑΚΗ ΔΟΜΗ

**ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ** – Οι δράσεις από την οπτική γωνία της σημαίας τους για την εξέλιξη της πλοκής.

Μια δράση μπορεί να τελεί παραπάνω από μια λειτουργίες, και αντίστροφα μια λειτουργία μπορεί να εκφράζεται σε παραπάνω από μία δράσεις.

## ΡΟΛΟΙ

## ΒΑΘΙΑ ΔΟΜΗ

Η βαθιά δομή είναι αχρονική και οργανώνεται σε **ΚΩΔΙΚΕΣ**

# ΣΗΜΑΣΙΟΛΟΓΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ

## ΟΡΙΣΜΟΙ

**ΙΣΟΤΟΠΙΑ** είναι ένα σημασιολογικό πεδίο, δηλαδή μια ομάδα σημείων που έχουν τουλάχιστον ένα σημασιολογικό στοιχείο κοινό.

π.χ. το [μπλε, κίτρινο, μωβ, βερμιγιόν] είναι μια ισοτοπία χρωμάτων

Ένα σημείο ενός κειμένου μπορεί να ανήκει σε παραπάνω από μία ισοτοπία.

π.χ. Το σημείο «γλάρος» μπορεί να ανήκει συγχρόνως στην ισοτοπία [κύματα, νησάκια, αφρός, ασβεστωμένα σπίτια, καΐκι] = «Αιγαίο» και [κότες, χελιδόνι, σταυραετός] = «πουλιά»

Οι ισοτοπίες καθορίζονται από το εκάστοτε κείμενο.

π.χ. Ένα τραίνο σε μια ταινία μπορεί να ανήκει στην ισοτοπία «ταξίδι», αλλά σε μια άλλη, στην ισοτοπία «Ολοκαύτωμα».

# ΣΗΜΑΣΙΟΛΟΓΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ

## ΟΡΙΣΜΟΙ

**ΚΩΔΙΚΑΣ** είναι ένα οργανωμένο σημασιολογικό πεδίο.

Οι κώδικες καθορίζονται από το κείμενο.

Οι κώδικες αρθρώνονται μεταξύ τους.

Από την άρθρωση των κωδίκων προκύπτει το νόημα ενός κειμένου.

*→ Ο ορισμός της ιστοπίας και του κώδικα ακολουθεί τη θεωρία του Algirdas Julien Greimas*