

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

ΘΕΜΑ

ΤΟ ΣΚΑΚΙ ΣΤΟΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟ

Σημειωτική ανάλυση των

Det sjunde inseglet - Έβδομη Σφραγίδα – *The Seventh Seal* 1957 και
Schachnovelle - Σκακιστική νουβέλα - *Brainwashed* 1960



Ερευνητική Εργασία
του Κωνσταντίνου Γιουβαντσιούδη

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ 2016

© Κώστας Γιουβαντσιούδης, 2017

Περίληψη

Αντικείμενο της παρούσας μελέτης περίπτωσης αποτέλεσε η σημειωτική ανάλυση δύο κινηματογραφικών ταινιών: της *Έβδομης Σφραγίδας* και της *Schachnovelle*, με σκοπό -κυρίως- την αναζήτηση του τρόπου με τον οποίον παρουσιάζεται στη φιλική τους αφήγηση, το σκάκι. Πιο συγκεκριμένα, η έρευνα επικεντρώθηκε στην ανάδειξη των δομικών εκείνων στοιχείων πάνω στα οποία οι δημιουργοί των φιλμ (σκηνοθέτης, σεναριογράφος – συγγραφέας και παραγωγός) προσπάθησαν να προβάλουν και να αναδείξουν το σκάκι όχι απλώς ως ένα παιχνίδι. Μέσω του ιστορικού και εννοιολογικού πλαισίου της σημειωτικής, εξετάστηκαν οι δομικές και υφολογικές επιλογές κάθε φιλμ, με σκοπό την επίτευξη του ερευνητικού σκοπού της έρευνας. Η παρουσίαση του ερευνητικού προβλήματος ακολουθείται από την αντιπαραβολή των ταινιών με σημειωτική ανάλυση και κεντρικό σημείο αναφοράς το σκάκι.

Για την ανάλυση των φιλμ, γίνεται σύζευξη της δομικής σημαντικής και ανάλυσης περιεχομένου που στηρίζεται στη θεωρία του Greimas (1970; 2005). Μέσα από τα φιλμ, αναδείχθηκαν οι νοηματικές ενότητες που αφορούν το σκάκι από όπου προέκυψαν οι ισοτοπίες των νοηματικών δομών των ταινιών, οι αρθρώσεις των οποίων οδήγησαν στα συμπεράσματα της έρευνάς μας. Η ξεχωριστή ανάλυση των ταινιών ακολουθήθηκε από μία συγκριτική με τη χρήση της αφηγηματικής γραμματικής του Greimas (ο.π.) η οποία επικεντρώθηκε στο σκάκι τόσο λόγω της κυριαρχίας του στα φιλμ όσο και λόγω του ερευνητικού μας ενδιαφέροντος. Σε παράρτημα παρατίθενται τα στοιχεία κάθε ταινίας.

Λέξεις – Κλειδιά: Σκάκι, σημειωτική, φιλική αφήγηση, κινηματογράφος

ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

Περίληψη	3
Εισαγωγή	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 ^ο : Σημειωτική Ανάλυση	
1.1 Σημειωτική	9
1.2 Σημειωτική και Κινηματογράφος	13
1.3 Φιλμική αφήγηση	14
1.4 Συγκριτική αφηγηματολογία. Από την λογοτεχνία στον κινηματογράφο	15
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 ^ο : Το ερευνητικό πρόβλημα - Μεθοδολογία – Ερευνητικό Μέρος	
2.1 Διατύπωση Ερευνητικού Ερωτήματος	18
2.2 Διατύπωση Επιστημονικής Υπόθεσης Ερευνητικού Ερωτήματος	18
2.3 Θεματική Προσέγγιση	18
2.4 Σκοπός της Έρευνας	19
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 ^ο : Συντακτικά/σημασιολογικά στοιχεία των Φιλμ σε Σχέση με το Σκάκι	
3.1 Εισαγωγή	20
3.2 Det sjunde inseglet	20
3.2.1 ΣύNTAXη/Αφήγηση σε Σχέση με το Σκάκι	20
3.2.2 Σημειωτική Ανάλυση των Χαρακτήρων σε Σχέση με το Σκάκι	22
3.2.3 Σκηνογραφία στα Σκακιστικά Πλάνα	23
3.2.4 Χρώμα στα Σκακιστικά Πλάνα	23
3.2.5 Σκηνοθεσία/Μοντάζ στα Σκακιστικά Πλάνα	24
3.2.6 Εμφάνιση στα Σκακιστικά Πλάνα	24
3.2.7 Σκακιστικές Ισοτοπίες	24
3.2.7.1 Θεός: Ναι Vs Όχι	24
3.2.7.2 Ιππότης Vs Θάνατος	25
3.2.7.3 Ζωή Vs Θάνατος	25
3.3 Εξαγωγή σημειωμένων σε Σχέση με το Σκάκι	26
3.4 Ανάλυση σημειωμένων σε κώδικες σε Σχέση με το Σκάκι	26
3.5 Schachnovelle	27
3.5.1 ΣύNTAXη/Αφήγηση σε Σχέση με το Σκάκι	27
3.5.2 Σημειωτική Ανάλυση των Χαρακτήρων σε Σχέση με το Σκάκι	33
3.5.3 Σκηνογραφία στα Σκακιστικά Πλάνα	36
3.5.4 Χρώμα στα Σκακιστικά Πλάνα	36
3.5.5 Σκηνοθεσία/Μοντάζ στα Σκακιστικά Πλάνα	36
3.5.6 Σκακιστικές Ισοτοπίες	37
3.5.6.1 Werner Vs Centovic	37
3.5.6.2 Εσωστρέφεια Vs Σχιζοφρένεια	38
3.5.6.3 Παγκόσμιος πρωταθλητής Vs Ερασιτέχνες	38
3.6 Εξαγωγή σημειωμένων σε Σχέση με το Σκάκι	39
3.7 Ανάλυση σημειωμένων σε κώδικες σε Σχέση με το Σκάκι	40

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4ο: Συγκριτική Σχηματική Αφηγηματική Ανάλυση των Ταινιών σε σχέση με το Σκάκι	
4.1. Αφήγηση/ Σύνταξη	41
4.1.1 Έβδομη Σφραγίδα	41
4.1.2 Σκακιστική Νουβέλα	42
4.2 Χαρακτήρες	43
Συμπεράσματα	46
Βιβλιογραφικές Αναφορές	48

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΠΙΝΑΚΩΝ

Πίνακας 1. Αφηγηματικοί ρόλοι

43

ΚΑΤΑΛΟΓΟΣ ΔΙΑΓΡΑΜΜΑΤΩΝ

Διάγραμμα 1 – Αφηγηματικό Πρόγραμμα του Ιππότη	41
Διάγραμμα 2 – Αφηγηματικό Πρόγραμμα του Θανάτου	41
Διάγραμμα 3 – Αφηγηματικό Πρόγραμμα του Werner	42
Διάγραμμα 4 – Αφηγηματικό Πρόγραμμα του Centowic	42
Διάγραμμα 5 – Αφηγηματικός Ρόλος του Ιππότη	44
Διάγραμμα 6 – Αφηγηματικός Ρόλος του Θανάτου	44
Διάγραμμα 7 – Αφηγηματικός Ρόλος του Werner	45
Διάγραμμα 8 – Αφηγηματικός Ρόλος του Centowic	45

Εισαγωγή

Το σκάκι έχει σημαίνοντα ρόλο στον κινηματογράφο από τα πρώτα του βήματα, άλλοτε ως ντεκόρ και άλλοτε με σκοπό την απόδοση ορισμένων χαρακτηριστικών του στους ήρωες. Ο κινηματογράφος έχει χρησιμοποιήσει πολλές φορές το σκάκι ως μέσο αφήγησης, αλλά η κύρια χρήση του σκακιού στον κινηματογράφο αποτελεί στοιχείο κατανόησης των χαρακτήρων που παίζουν, ενώ χρησιμοποιείται επίσης και ως «εύρημα» για να περάσουν οι ήρωες την ώρα τους, ή ακόμη και ως ντεκόρ – μέχρι και ως σάτιρα (Μελεμενίδης, 2016). Η πρώτη εμφάνιση του σκακιού στον κινηματογράφο ήταν το 1903 στην ταινία «*A Chess Dispute (1903)*» (Roseta Books, 2010).

Στην εργασία που ακολουθεί, γίνεται σημειωτική ανάλυση δύο ταινιών που γυρίστηκαν με διαφορά μόλις τριών ετών και το σκάκι έχει σημαίνοντα ρόλο. Οι ταινίες που αντιπαραβάλλονται είναι, *Η Έβδομη Σφραγίδα* (1957) του Σουηδού Ingmar Bergman και η *Schachnovelle* (1960) του Γερμανού Gerd Oswald. Η πρώτη ταινία βασίζεται στο θεατρικό έργο του Bergman *Ζωγραφιά στο ξύλο*, ενώ ο τίτλος αποτελεί αναφορά στο βιβλίο της Αποκάλυψης (*Η έβδομη σφραγίδα*, ο.π.) που αποτελεί πιθανότατα την κλασικότερη ταινία με θέμα το σκάκι, καθώς περιλαμβάνει την πρώτη σκηνή που συνήθως μας έρχεται στο μυαλό ακούγοντας τη φράση «σκάκι στο σινεμά» (Μελεμενίδης, ο.π.). Η δεύτερη ταινία αποτελεί μεταφορά της σκακιστικής νουβέλας του Αυστριακού *Stefan Zweig* (1881-1942) – ο οποίος στον κολοφώνα της λογοτεχνικής του καριέρας στις δεκαετίες 1920 και 1930, ήταν ένας από τους δημοφιλέστερους συγγραφείς στον κόσμο, για τον κινηματογράφο. Η νουβέλα του Zweig θεωρείται ίσως το κλασικότερο λογοτεχνικό διήγημα για το σκάκι. Λόγω της βαρύνουσας σημασίας που έχει το λογοτεχνικό έργο επιλέχθηκε η ταινία.

Ο μύθος ως δευτερογενές σύστημα, μετουσιώνει ένα προϋπάρχον πρωτογενές σύστημα. Εκκενώνει το 1ης τάξης σύστημα (το αρχικό σημαϊνόμενό του) και το εμβολιάζει/πληρώνει με ένα νέο σημαϊνόμενο δημιουργώντας ένα δεύτερο σημείο με διακριτό ιδεολογικό/κυριαρχικό νόημα. Το 1ο σύστημα είναι η γλώσσα. Το 2ο σύστημα ο Barthes (1979) το ονομάζει μετα-γλώσσα και εκεί εντοπίζει τη μυθική λειτουργία που παρουσιάζεται στις ταινίες.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1ο: Σημειωτική Ανάλυση

1.1 Σημειωτική

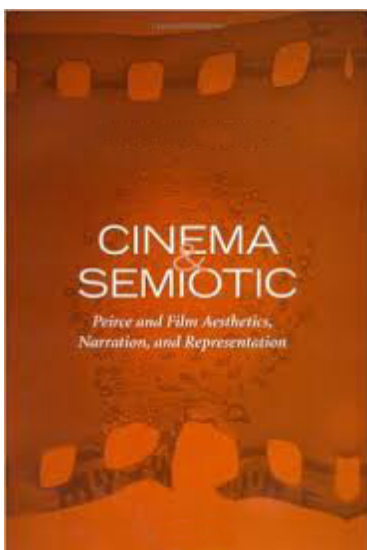
«Σημειολογία» ή «Σημειωτική», αποτελεί -ερμηνευτικά και ετυμολογικά- σύνθεση των ελληνικών λέξεων «σημείο-σήμα» και «λόγος-ομιλία». (Vayer, 2008). Σύμφωνα με τον Geertz (2003:35-36), ο άνθρωπος (δηλαδή το υποκείμενο) προσεγγίζει σημασιολογικά όσα ο ίδιος ορίζει. Η ανάλυση των πράξεων, των ιδεών, των αξιών και των υπόλοιπων πολιτισμικών προϊόντων με άξονα τη σημειωτική προσέγγιση μας βοηθά στην κατανόηση του εννοιολογικού κόσμου των ανθρώπων -υποκειμένων.



1.2 Σημειωτική και Κινηματογράφος

Η γλωσσική επιτέλεση ταυτίζεται με τη σωσσυριανή έννοια της ομιλίας [parole], αλλά η γλωσσική ικανότητα δεν ταυτίζεται με τη σωσσυριανή langue. Και αυτό διότι ενώ η γλωσσική ικανότητα αποτελεί μια έννοια που εδράζεται σε μια ψυχολογική και βιολογική θεώρηση της γλώσσας και ορίζεται σε σχέση με την ψυχολογία του ατομικού ομιλητή, η langue αποτελεί το γλωσσικό σύστημα που ορίζεται σε σχέση με την έννοια της γλωσσικής κοινότητας, πάνω και πέρα από τους ατομικούς ομιλητές, έχει δηλαδή έναν περισσότερο κοινωνικό χαρακτήρα και προσανατολισμό (Καρανάσιος, 2006)

Ο Metz (1999) ορίζει την γλώσσα (langue) σύμφωνα με την σωσσυριανή ερμηνεία, δηλαδή ως ένα σύστημα σημείων για την επίτευξη μιας ενδοεπικοινωνίας, και εξηγεί ότι ο κινηματογράφος δεν είναι γλώσσα (langue) για τρεις λόγους: α) επειδή ο κινηματογράφος αποτελεί μια μονόδρομη επικοινωνία (εφόσον το κοινό δεν διαθέτει δικό του κανάλι επικοινωνίας), β) επειδή είναι εν μέρει μόνο ένα σύστημα και γ) επειδή στερείται σημείων. Σύμφωνα με τον Saussure (1979), το νόημα στη γλώσσα είναι αποκλειστικά θέμα διαφοράς, το



σημαινόμενο είναι προϊόν της διαφοράς μεταξύ δύο σημαινόντων. Είναι όμως επίσης προϊόν της διαφοράς ανάμεσα σε πολλά άλλα σημαίνοντα.

Συνεπώς, ο κινηματογράφος δεν διαθέτει την «διπλή άρθρωση» που απαντάται στη φυσική γλώσσα και η οποία περιλαμβάνει τα φωνήματα, δηλαδή τις βασικές, ξεχωριστές μονάδες ήχου που αποκτούν σημασία μόνο όταν αρθρώνονται σε δεύτερο επίπεδο, για να συνδυαστούν και να σχηματίσουν τα μονήματα, τις βασικές μονάδες της πρώτης άρθρωσης. Όμως ο κινηματογράφος δε διαθέτει και την πρώτη άρθρωση της γλώσσας, καθώς δε μπορούμε να αντιστοιχίσουμε μία κινηματογραφική εικόνα με μία λέξη, διότι η φιλική εικόνα είναι ισοδύναμη με την πρόταση και όχι με τη λέξη (Braudy & Cohen, 2009:3-4).

Ένα άλλο πρόβλημα που απασχόλησε την κινηματογραφική σημειωτική του Metz (ο.π.), είναι η αυθαίρετη φύση του σημείου, η οποία λειτουργεί στη γλωσσολογία του Saussure (1979), αλλά στον κινηματογράφο δεν βρίσκει ισχύ. Η σημειοδότηση (η διαδικασία παραγωγής σημείων) στον κινηματογράφο, έχει σύμφωνα με τον Metz (ο.π.), ένα βαθμό υποκίνησης και επομένως δεν είναι αυθαίρετη (Χιθ, 1990).

Ο Wollen (1969) ασκεί κριτική στον Metz υποστηρίζοντας ότι στη βάση της σημειολογικής του ανάλυσης βρίσκεται μια προκατάληψη για την προέλευση του σημείου, το οποίο σύμφωνα με την παράδοση του Saussure πρέπει να είναι είτε φυσικό είτε πολιτισμικό. Αντιθέτως, ο Wollen (ο.π.) υιοθετεί την ορολογία της σχολής του Αμερικανού φιλοσόφου Peirce για το σημείο και ασπάζεται την άποψη του μαθητή του, Roman Jacobson, ο οποίος υποστήριξε ότι ο κινηματογράφος περιέχει και τα τρία είδη σημείων εικονικά, δεικτικά και συμβολικά. Για τον Peirce το σημείο τριχοτομείται και περιλαμβάνει τις εικόνες, τους δείχτες και τα σύμβολα. Η μία όψη δεν αποκλείει τη άλλη και πολλές φορές και οι τρεις όψεις του σημείου ενδέχεται να συνυπάρχουν.

1.3 Φιλμική αφήγηση

Οι δημιουργοί ενός φιλμ, έχουν σκοπό να διακηρύξουν μέσω αυτού τις πολιτικές, θρησκευτικές και φιλοσοφικές τους πεποιθήσεις, μα πάνω απ' όλα να αφηγηθούν μια ιστορία. Είναι γεγονός ότι οι περισσότερες ταινίες αφηγούνται. Ακόμη και οι μικρού μήκους ταινίες ή τα ντοκιμαντέρ, ακολουθούν άμεσα ή έμμεσα αυτό το πρότυπο (Sorlin, 2006). Για ποιο λόγο συμβαίνει αυτό; Ο Malraux έχει την απάντηση: «Ο κινηματογράφος απευθύνεται στις μάζες και οι μάζες αγαπούν το μύθο, είτε με την καλή είτε με την κακή του όψη» (Malraux, 1988:36-37).

Η ξεχωριστή ανάλυση των ταινιών ακολουθείτε από μία συγκριτική με τη χρήση της αφηγηματικής γραμματικής του Greimas (ο.π.). Σύμφωνα με αυτήν, κάθε αφήγημα και συνεπώς κάθε ταινία, μπορεί να αναλυθεί δομικά, καθώς αποτελείται από διακριτά στοιχεία. Τα στοιχεία αυτά είναι οι έξι «γραμματικοί» ρόλοι που μπορεί να υπάρχουν σε ένα αφήγημα:

- i. Το υποκείμενο και αντικείμενο της δράσης,
- ii. ο αποστολέας και ο παραλήπτης,
- iii. ο βοηθός και ο εχθρός.

Κάθε χαρακτήρας μπορεί να αναλάβει διάφορους ρόλους και η αφήγηση προκύπτει καθώς επιτελούνται δράσεις από διάφορους ρόλους. Επιπλέον, υπάρχουν και οι λειτουργίες του αφηγήματος οι οποίες είναι οι εξής:

- i. το συμβόλαιο (απαίτηση και αποδοχή),
- ii. η δοκιμασία (αποστολή και αντιμετώπιση),
- iii. η μάχη (αντιμετώπιση και επιτυχία),
- iv. η παρουσία και
- v. η μετακίνηση (Κακλαμανίδου, ο.π.).

1.4 Συγκριτική αφηγηματολογία. Από την λογοτεχνία στον κινηματογράφο

Η λογοτεχνία τροφοδοτεί εξ' αρχής τον κινηματογράφο με μυθοπλαστικό υλικό. Ο κινηματογράφος χρησιμοποίησε έτοιμο το κωδικοποιημένο υλικό της λογοτεχνίας (μύθο και κώδικες) και διαμόρφωσε ένα είδος αναπαραστατικής γλώσσας. (Ρέντζης, 1982). Ο Sergei Eisenstein, υποστήριξε ότι η αφηγηματική τέχνη του Charles Dickens προηγήθηκε του δικού του μοντάζ των παράλληλων σκηνών και τόνισε ακόμη την επιρροή του Βρετανού μυθιστοριογράφου στην αμερικάνικη κινηματογραφική αισθητική και στο σινεμά του Griffith (Eisenstein, 1977). Ο Jost (στο Λεοντάρης, 2001) επισημαίνει την ανάγκη ανάπτυξης της συγκριτικής αφηγηματολογίας και της οριοθέτησης μιας αφηγηματικής τυπολογίας, λειτουργικής τόσο για τη λογοτεχνική όσο και για την κινηματογραφική ανάλυση. Τα μεθοδολογικά εργαλεία, που παρείχε το θεωρητικό μοντέλο του Genette, ήταν αυτά πάνω στα οποία αρχικά στηρίχτηκαν αποκλειστικά οι αφηγηματολόγοι του κινηματογράφου, ώστε να συγκρίνουν ό,τι πραγματικά είναι συγκρίσιμο στις δύο τέχνες, χωρίς να θεωρείται ο γραπτός λόγος ως μέτρο για τη σύγκρισή του με την εικόνα.

Ο Genette, όρισε την αφήγηση ως την ανάπτυξη ενός ρήματος με τη γραμματική του σημασία. Διέκρινε τρία είδη αφήγησης στην λογοτεχνική του ανάλυση: τη διηγητική, την εξωδιηγητική και την μεταδιηγητική. Ο Percheron (στο Guerin, 2003:4,7) με τη σειρά του, διακρίνει δύο είδη διήγησης: την διήγηση - ταινία και την διήγηση - παραγωγή. Στο πρώτο είδος, που αφορά και στα περισσότερα φιλμ, ο αφηγηματικός χρόνος διαφέρει από τον κινηματογραφικό λόγο ενώ στο δεύτερο, παρατηρείται ασυμφωνία μεταξύ του υποθετικού κόσμου της διήγησης και του πραγματικού κόσμου της παραγωγής του φιλμ. Ενώ στην διήγηση - ταινία κυριαρχεί ο χρόνος, στην διήγηση - παραγωγή πρωτεύοντα ρόλο έχουν οι ηθοποιοί. Ο όρος «διήγηση» μιας ταινίας υπερισχύει στην



άποψη των θεωρητικών του κινηματογράφου των όρων «πλοκή» ή «ιστορία», ώστε να μας παραπέμπει στον κατασκευασμένο κόσμο της ταινίας.

Αρκετοί θεωρητικοί του κινηματογράφου επισημαίνουν τη σύνδεση της αφηγηματικής εστίασης με την κάμερα, ενώ υπάρχουν πολλές εργασίες σχετικά με τη σχέση της εστίασης (και της αφήγησης γενικότερα) στη

λογοτεχνία και στον κινηματογράφο (Chatman 2004; Κακλαμανίδου 2006). Σύμφωνα με τον Barthes (1997), η αφήγηση αποτελεί μια δομή βάθους και είναι ανεξάρτητη από το μέσο εκφοράς της, που μπορεί να είναι οι λέξεις (προφορικές ή γραπτές), η κίνηση, η διαδοχή εικόνων ή η μουσική. Η αφήγηση εξάλλου προσεγγίζεται πλέον ως μία στρατηγική, οργάνωσης πληροφοριών για την κατανόηση και νοηματοδότηση του κόσμου και ερευνάται σε πεδία όπως η ιστορία, η ψυχολογία, η εκπαίδευση, η δημοσιογραφία, κλπ. (Prado 1984; Martin 1986).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2ο: Το ερευνητικό πρόβλημα - Μεθοδολογία – Ερευνητικό Μέρος

2.1 Διατύπωση Ερευνητικού Ερωτήματος

Μπορεί το σκάκι να παρέμβει στη μυθολογία των δύο κινηματογραφικών ταινιών και ως γλώσσα να έχει σημαίνοντα στην εξέλιξη της αφήγησης και τις αλλαγές των χαρακτήρων (εσωτερικές ή εξωτερικές). Ποια στοιχεία αναδεικνύονται ως μετα-γλώσσα με τη βοήθεια του σκακιστικού παιχνιδιού;

2.2 Διατύπωση Επιστημονικής Υπόθεσης Ερευνητικού Ερωτήματος

Πλείστες είναι οι σκακιστικές ανακρίβειες – λάθη που παρουσιάζονται στον κινηματογράφο και οι λόγοι βασίζονται στην μη ενδελεχή έρευνα των σκηνοθετών και στη μη αναζήτηση βοήθειας από σκακιστές. Αναλόγως δεν αναμένεται να έχουν αποφευχθεί και σ' αυτές τις ταινίες τα σκακιστικά λάθη τα οποία αφού εντοπιστούν θα απομονωθούν.

Στις δύο ταινίες που πρόκειται να αναλυθούν αναμένεται το σκάκι να έχει σημαίνοντα ρόλο. Με τη δύναμη που υποκρύπτει αναμένεται να επηρεάσει τους κεντρικούς ήρωες σε σημείο να αλλάξουν πολλαπλά σημεία του χαρακτήρα τους είτε άμεσα είτε έμμεσα.

2.3 Θεματική Προσέγγιση

Ως μεθοδολογικό εργαλείο για την ανάλυση των δύο ταινιών χρησιμοποιείται η σημειωτική μεθοδολογία για το corpus των ταινιών σε σχέση με το σκάκι. Η σημειωτική, ως μεθοδολογία, έχει επιλεγεί λόγω του ότι εντοπίζει σημεία και επιτρέπει αναλυτική μελέτη του φιλικού κειμένου. Επιπλέον γίνεται χρήση της αφηγηματολογίας καθώς είναι δυνατή η διερεύνηση της λειτουργίας του σκακιστικού παιχνιδιού στην αφηγηματική δομή. Σημαντικός λόγος χρήσης τους κρίθηκε και το γεγονός της ελλιπούς βιβλιογραφίας και αναφορών.

Αφού γίνει καταγραφή των χαρακτηριστικών που συνθέτουν τη μορφή καθενός από τους κεντρικούς ήρωες ακολουθεί η ανάγνωση και αποκωδικοποίηση των μηνυμάτων που φέρει κάθε κεντρικός ήρωας. Η ανάλυση των ταινιών δεν εστιάζει μόνον στα γλωσσικά στοιχεία αλλά εξίσου και στα μη-γλωσσικά καθώς τα κείμενα είναι πολύσημα και δεν αποτελούν τη φυλακή ενός και μόνον νοήματος. Η πολυσημία είναι, εν μέρει, αποτέλεσμα και της πολυτροπικότητας του κειμένου. Οι

κεντρικοί ήρωες αντιμετωπιζόμενοι ως πολυτροπικό κείμενο (Kress & Teo van Leeuwen 1996) συνδυάζουν ποικιλία σημειωτικών τρόπων που συμβάλλουν στη δόμηση, πρόσληψη και ερμηνεία των μηνυμάτων και αυτά δομούνται και καθορίζονται σύμφωνα με την εμφάνιση και την προσωπικότητάς του. Οι κώδικες που συνυφαίνουν στα κινηματογραφικά κείμενα διακρίνονται αφενός σε κινηματογραφικούς και αφετέρου σε κοινωνικούς-πολιτισμικούς (Χατζηαθανασίου, 2016). Εκτός από τους κώδικες, οι βασικοί άξονες στην έκθεση της σημειωτικής ως κύριας μεθοδολογίας ανάλυσης και ερμηνείας των ευρημάτων της εργασίας θα είναι η καταγραφή των σημαινόντων και σημαινομένων.

2.4 Σκοπός της Έρευνας

Ο σκοπός της προτεινόμενης διατριβής είναι συγκριτικός και θα προσπαθήσει να αναδείξει τη χρήση του σκακιού ως κινηματογραφικού εργαλείου και το βαθμό που μπορεί να χρησιμοποιηθεί και να λειτουργήσει παρεμβατικά.



3.1 Εισαγωγή

Στην αρχική αφίσα και των δύο ταινιών φαίνεται η σκακιέρα. Στην *Έβδομη Σφραγίδα* μερικά από τα τετράγωνα της χρησιμοποιούνται ως βάση για την τοποθέτηση των προσώπων των ηρώων ενώ στην *Schachnovelle* η σκακιέρα εμφανίζεται μεταξύ των δύο κύριων



ηρώων τοποθετημένη με σωστό τρόπο!

Το κύριο θέμα της εργασίας είναι το σκάκι. Ως εκ' τούτου ακολουθεί σημειωτική ανάλυση των δύο ταινιών αρχικά ξεχωριστά με μόνες αναφορές στα σκακιστικά σημεία τους. Η προσέγγιση και η ανάλυση των δύο κινηματογραφικών φιλμ ως φιλικά κείμενα έγινε με τη σημειωτική μέθοδο. Στη συνέχεια γίνεται σύνδεση τόσο των κοινών όσο και των διαφορετικών σημείων που έχουν εντοπιστεί στα δύο φιλμ και συναρθρώνονται σε συστήματα σημασιών. Αρχικά εντοπίζονται κάποια συντακτικά/σημασιολογικά στοιχεία με βάση τη προσέγγιση του Altman (1999). Στη συνέχεια περιγράφεται η αφηγηματική δομή της ταινίας, δηλαδή χρησιμοποιείται η συντακτική προσέγγιση και καταγράφονται τα συντακτικά στοιχεία της. Έπειτα, αναφέρονται τα διαφορά σημασιολογικά στοιχεία, δηλαδή μεμονωμένα στοιχεία που υπάρχουν στο φιλικό κείμενο. Τα επιμέρους σημασιολογικά στοιχεία κατηγοριοποιούνται με βάση τις ιστοπίες και τους κώδικες που εντοπίζονται και κυριαρχούν στα φιλικά κείμενα. Παρότι ο κινηματογράφος δεν αποτελεί μια γλώσσα (langue) αλλά ένα γλωσσικό σύστημα (language) όπως υποστηρίζει ο Metz (1991), το σύστημα αυτό παράγει ένα σύνολο μηνυμάτων και λόγων και αποτελεί μια σημαίνουσα πρακτική (Stam, Burgoyne & Flitterman-Lewis, 2009).

3.2 *Det sjunde inseglet*

3.2.1 *Σύνταξη/Αφήγηση σε Σχέση με το Σκάκι*

Παρατηρούμε ότι η σκακιστική συντακτική δομή της ταινίας οικοδομείται πάνω σε μία σκακιστική παρτίδα μεταξύ του Ιππότη και του Θανάτου με έπαθλο τη ζωή του Ιππότη. Σύμφωνα με τον Barthes

(1979), ως γλώσσα ορίζεται ο Θάνατος και ο Ιππότης ενώ ως μετα-γλώσσα ο Θεός και κυρίως η ανάγκη ανακάλυψης της ύπαρξης του ή μη. Ανάλογα το σκάκι ως 1ο σύστημα συνδηλώνει την πορεία του Ιππότη για τα θέλω του, που αποτελεί την μετα-γλώσσα και το 2ο σύστημα για το μύθο. Από την πρώτη σκηνή εισάγεται η σωστά τοποθετημένη σκακιέρα, με μία θέση επάνω σε αυτή που μας σημειώνει ότι παίζεται κάποια παρτίδα για την οποία δε θα μάθουμε ποτέ το παρελθόν της. Ο Ιππότης βασανίζεται από το ερώτημα της ύπαρξης ή όχι του θεού και κυρίως από τον παραλογισμό της σιωπής του θεού, που καθιστά την ανθρώπινη ύπαρξη μια μοναχική πορεία μέσα σε ένα κόσμο όπου θριαμβεύει ο θάνατος. Ο Ιππότης, προτείνει στον Θάνατο να παίξουν μια παρτίδα σκάκι, η οποία και αποτελεί τον κορμό της ταινίας, για να βρει απάντηση στα μεταφυσικά του προβλήματα και κυρίως αυτό της ύπαρξης του Θεού. Η σκακιστική παρτίδα θα είναι ζωής ή θανάτου καθώς, εάν ο Ιππότης κερδίσει την παρτίδα, κερδίζει και τη ζωή του, αν όχι, ο Ιππότης θα ακολουθήσει τον θάνατο. Ο Θάνατος δέχεται και η σκηνή είναι από τις πιο εμβληματικές στην ιστορία του σινεμά. Ο Θάνατος λέει ότι είναι καλός στο σκάκι και ζητά από τον Ιππότη να του θέσει τους όρους (Cine, 2005; Μελεμενίδης, ο.π.; Η έβδομη σφραγίδα, 2016; IMDb-i, 2016;).

Μετά τη γνωριμία όλων των συντελεστών της ταινίας το σκάκι επανέρχεται ξανά στο 20'. Ο Ιππότης, έχοντας την ανάγκη να εξομολογηθεί, πάει σ' ένα μοναστήρι και δεν προσέχει ότι ο Θάνατος πήρε τη θέση του καλόγερου. Ξεκινά να εξομολογείται και φανερώνει τα σκακιστικά του σχέδια νίκης για την παρτίδα τους. Ο Θάνατος φανερώνεται και ο Ιππότης του υπόσχεται ότι θα βρει άλλα σχέδια. Το επόμενο ραντεβού δίνεται στο χάνι.

Δίχως να τηρηθεί το πρωτόκολλο που όριζε ότι θα συνεχίσουν στο χάνι, η σκακιέρα εμφανίζεται σωστά τοποθετημένη μπροστά από τον Ιππότη στη φύση και παίζει κυρίως ρόλο ντεκόρ, όταν αυτός βρίσκει μία πλανόδια ακροβάτισσα.

Παραμένοντας στην ίδια περιοχή εμφανίζεται ο Θάνατος και συνεχίζουν την παρτίδα τους. Αρχικά η σκακιέρα είναι τοποθετημένη λάθος και στη συνέχεια σωστά ενώ τα κομμάτια δεν έχουν κάποια συνέχεια από τη μία σκηνή στην άλλη. Με αλαζονική, όπως του επισημαίνει ο Θάνατος, συμπεριφορά, προσπαθεί να προκαλέσει το θάνατο με τις κινήσεις του. Ωστόσο ο αντίπαλός του τον προειδοποιεί να είναι περισσότερο μαζεμένος. Όταν ξαναεμφανίζεται η σκακιέρα, αυτό συμβαίνει στο δάσος και είναι η



πρώτη και μοναδική φορά όπου ο Ιππότης προπονείται. Σκέφτεται σε μία θέση δίχως να κάνει κίνηση. Το πέρασμα είναι σύντομο και περιστασιακό. Η εμφάνιση του Θανάτου γίνεται εκεί στο

δάσος και μάλιστα είναι δυναμική καθώς κερδίζει τη Βασίλισσα του Ιππότη ο οποίος ομολογεί ότι δεν το πρόσεξε. Η παρτίδα παίζεται σε μία σωστά τοποθετημένη σκακιέρα και για πρώτη φορά υπάρχει και ένας θεατής. Ο ακροβάτης τους βλέπει, το λέει στη γυναίκα του εντυπωσιασμένος και,



αφού αντιλαμβάνεται με ποιόν παίζει σκάκι ο Ιππότης, πανικόβλητος παίρνει τη γυναίκα του και φεύγουν. Αφοσιωμένοι στην παρτίδα τους, ο Θάνατος είναι στιβαρός και σίγουρος, ενώ του Ιππότη η προσοχή αποσπάται προσωρινά. Σε μία απέλπιδα προσπάθεια να ξεφύγει, γκρεμίζει τη σκακιέρα και δηλώνει ότι δε θυμάται τη θέση σε αντίθεση με τον Θάνατο του οποίου δεν του ξεφεύγει ούτε μία στιγμή η θέση. Το τελικό χτύπημα έρχεται με το MAT και τη δήλωση της ήττας του Ιππότη. Ο Θάνατος τον ενημερώνει ότι θα χάσει τη ζωή του τόσο αυτός όσο και οι

φίλοι του.

3.2.2 Σημειωτική Ανάλυση των Χαρακτήρων σε Σχέση με το Σκάκι

Ο Bergman χρησιμοποιεί κυρίως δύο χαρακτήρες σε σχέση με το σκάκι τον Ιππότη και τον Θάνατο. Η μικρή και σύντομη επαφή του ακροβάτη κυρίως ως θεατή κρίνεται άνευ σχολιασμού.

Ο Θάνατος είναι σταθερός, σίγουρος, αποφασιστικός και σκληρός. Δεν αφήνει κανένα περιθώριο στον Ιππότη παρ' ότι του έδωσε την ευκαιρία να διεκδικήσει τη ζωή του και κυρίως να καθυστερήσει το αναπόφευκτο. Στον Ιππότη διακρίνονται μεταπτώσεις στον χαρακτήρα του. Η αρχική κούραση από τη ζωή ανταλλάσσεται με το θράσος της πρόσκλησης του Θανάτου και ακολουθείται από μία αλαζονική συμπεριφορά. Στη συνέχεια εμφανίζεται ο φόβος τον οποίο διαδέχεται η πονηριά και τελικά η αποδοχή της ήττας του.

3.2.3 Σκηνογραφία στα Σκακιστικά Πλάνα

Τα σκακιστικά πλάνα θα μπορούσαν να χωριστούν σε τρεις κατηγορίες:



Τα αρχικά στα οποία η θάλασσα και ο ορίζοντας ως φόντο συνδηλώνουν την ελευθερία.



Τα μεσαία στα οποία το βάθος και η φύση συνδηλώνουν τη ζωή



Και τελικά τα κοντινά και σκοτεινά μέσα στο δάσος συνδηλώνουν το θάνατο.

3.2.4 Χρώμα στα Σκακιστικά Πλάνα

Η ταινία είναι ασπρόμαυρη. Ο Bergman φρόντισε να τονίσει την εξέλιξη της παρτίδας και των συναισθημάτων του Ιππότη τόσο με τους τονισμούς όσο και με τις αποχρώσεις. Έτσι, τα αρχικά φωτεινά πλάνα που συνδυάζουν την πιθανή ύπαρξη του θεού, διαδέχτηκαν αυτά που ήταν λιγότερο φωτισμένα και με τονισμένες τις γκρι αποχρώσεις ενώ στο τέλος το σκότος και το μαύρο κυριαρχούν συνδηλώνοντας την απογοήτευση του Ιππότη για την ύπαρξη του θεού.

3.2.5 Σκηνοθεσία/Μοντάζ στα Σκακιστικά Πλάνα

Σύμφωνα με τους Bordwell & Thompson (2004), το κλασικό αφηγηματικό μοντέλο προέρχεται από τη σκηνοθεσία και το μοντάζ κάθε ταινίας. Ο Bergman επέλεξε να συσχετίσει τα

πλάνα με ένα μοντάζ συνέχειας με σκοπό να αναδείξει τους βασικούς χαρακτήρες και να περιγράψει τη σκακιστική δράση με όσο πιο ρεαλιστικό τρόπο μπορούσε ενώ παράλληλα απέφευγε να διασπάσει την προσοχή του θεατή. Υπήρξε ομαλή ροή από πλάνο σε πλάνο, διατηρώντας τη συνέχεια των γραφιστικών ιδιοτήτων (συμμετρία, φωτισμός



κλπ) συνδηλώνοντας την, συνήθως, ομαλή πορεία της ζωής. Επιπλέον διατηρήθηκε ο ρυθμός του μοντάζ και τα σύντομα πλάνα ήταν τα κοντινά. Παρά τις αλληπάλληλες σκακιστικές αστοχίες, διατήρησε τη χρονική αλληλουχία αιτίου-αποτελέσματος.

3.2.6 Εμφάνιση στα Σκακιστικά Πλάνα

Ο Θάνατος είναι επιβλητικός με το κατάμαυρο κοστούμι του και το κατάλευκο προσωπίο που συνδηλώνουν την κυριαρχία και τον φόβο. Το επιβλητικό του ύψος τονίζει τα χαρακτηριστικά του ρόλου του. Η στολή του Ιππότη είναι απλή δίχως πλουμιστά και έντονα στοιχεία που συνδηλώνει την απλότητα και τη λαϊκότητα του ήρωα. Δείχνει σαν ένας απλός Ιππότης και όχι κάποιος ξεχωριστός. Ο σταυρός στο κέντρο συνδηλώνει την πίστη των Ιπποτών αν και ο ίδιος πολλές φορές θα αμφισβητήσει την ύπαρξη του θεού.

3.2.7 Σκακιστικές Ιστοπίες

3.2.7.1 *Θεός: Ναι Vs Όχι.* Ο Bergman, μέσα από τη μάχη με το θάνατο, εισάγει τον προβληματισμό του για την ύπαρξη του θεού. Με την αρχική αναβολή της κρίσης, ελπίζει να αποτρέψει το αναπόφευκτο με τη βοήθεια του θεού εάν υπάρχει. Θεωρούμενη το αριστούργημα του Bergman και από τα κορυφαία έργα του παγκόσμιου κινηματογράφου, αναδεικνύει την αλληγορική διάσταση. Ο Bergman, δεν υποβάλει μόνο την ιδέα ότι στη μάχη με το θάνατο η έκβαση είναι αναπόφευκτη, αλλά εισάγει τον προβληματισμό του για την ύπαρξη του θεού (Κεφαλής, 2008).

Δίχως καμία προσπάθεια αμφισβήτησης του θεού, ο Bergman, μέσα από αυτή την μεσαιωνική αλληγορία, επικεντρώνεται στην αναγκαιότητα της εύρεσης ενός εχεγγύου για την ύπαρξη του. Κάνοντας χρήση τόσο του θανάτου όσο κυρίως του ταξιδιού προς αυτόν. Το θέμα που ξεδιπλώνεται είναι κυρίαρχα υπαρξιακό και λιγότερο ή καθόλου θρησκευτικό (Cine, ο.π.). Με σκοπό την ενίσχυση του δίπολου ο Bergman με τη βοήθεια του σκακιού επαναλαμβάνει, όπως δηλώνει ο Greimas (2005), διαρκώς την προσπάθεια του Ιππότη να κερδίσει.

3.2.7.2 *Ιππότης Vs Θάνατος.* Δύο ήρωες που δίνουν μία μάχη ζωής ή θανάτου. Με δεδομένο ότι το τίμημα της ήττας καλείται να το πληρώσει μόνο ο ένας, η συμπεριφορά τους είναι ανάλογη.

Ο Ιππότης που ερχόμενος από τις μάχες είναι απογοητευμένος και αδιάφορος για τη ζωή, προκαλεί το θάνατο με παρρησία και θράσος. Όσο κυλά η ταινία και η πορεία του Ιππότη, αφ' ενός συναντώντας το θάνατο και τη ζωή διάφορων ανθρώπων και αφ' ετέρου όσο προχωρά η παρτίδα και η γνωριμία του με τον θάνατο αρχίζει να γεννάται κάποιος φόβος. Λίγο πριν το τέλος χρησιμοποιεί την πονηριά ως αποκούμπι γεγονός που αντιπαρέρχεται με συνοπτικές διαδικασίες ο Θάνατος και ο Ιππότης καταλήγει να αποδεχτεί τελικά το πεπρωμένο με θάρρος.

Ο Θάνατος γνωρίζει την κατάληξη και επ' ουδενί δεν φοβάται για το αντίθετο. Σε καμία φάση της παρτίδας δεν αλλάζει συμπεριφορά και σίγουρος, αποφασιστικός, άμεσος και ακάθεκτος παίζει, για τη ζωή του Ιππότη. Ίσως να του δίνει μεγαλύτερη αξία απ' ότι του πρέπει αλλά μάλλον αυτό το αιτιολογεί καθώς μαζί με τον Ιππότη θα πάρει και τις ζωές των φίλων του. Έτσι η παρτίδα καθορίζει όχι μόνο μία ζωή. Φυσικά στην αδύνατη περίπτωση νίκης του Ιππότη ο Θάνατος θα κληθεί να απαντήσει στο ερώτημα περί της ύπαρξης του Θεού ή όχι. Ποτέ ο Bergman δεν άφησε να γίνει νύξη προς αυτή την κατεύθυνση.

Το δίπολο κυριαρχεί σε όλη την ταινία. Ο Ιππότης και ο Θάνατος αποτελούν τους δύο κύριους ήρωες που ο καθένας μέσω του ρόλου του υπερθεματίζει προς την κατεύθυνση, όπως σημειώνει ο Eco (1980), που αποτελεί τον σκοπό του και δεν είναι άλλος παρά ο αντίπαλος του.

3.2.7.3 Ζωή Vs θάνατος. Τον κεντρικό πυρήνα της ταινίας αποτελεί το δίπολο της ζωής και του θανάτου. Η αρχική αδιαφορία και αυτοπεποίθηση του Ιππότη ωθεί τον Θάνατο να αποδεχτεί την πρόκληση του για να παίξουν μία παρτίδα ζωής. Το σκάκι, ως το ανώτερο πνευματικό παιχνίδι (Κεφαλής ο.π.), αποτελεί το μέσο εκείνο που ενισχύει την αντιπαλότητα. Καθώς στο σκάκι υπάρχει παντελής έλλειψη τύχης (Κουρκουνάκης, 1995) τη νίκη θα κατακτήσει όποιος παίξει καλύτερα. Ως εκ' τούτου, εάν ο Ιππότης αξίζει να ζήσει ας το αποδείξει. Σ' έναν φοβισμένο άνθρωπο, που εμφανίστηκε αργότερα στην ταινία, ο Θάνατος δεν χαρίστηκε ενώ στον Ιππότη του έδωσε μία ευκαιρία. Η κλιμάκωση των συναισθημάτων του Ιππότη δημιουργεί μία ένταση μέχρι την κορύφωση οπότε και επέρχεται ο θάνατος μετά την ήττα του.

Εδώ το δίπολο εμφανίζεται μέσα από τη διαρκή εμφάνιση ανθρώπων που πεθαίνουν και κορυφώνεται με το θάνατο του Ιππότη και των φίλων του. Ο θάνατος των άλλων ανθρώπων έχει συνδηλωτική σημασία για το θάνατο του Ιππότη ενώ η τελική σωτηρία του ζεύγους των σαλτιμπάγκων συνδηλώνει τη ζωή.

3.3 Εξαγωγή σημαινομένων σε Σχέση με το Σκάκι

Το σκάκι και ειδικά η σκακιστική παρτίδα μεταξύ του Ιππότη και του Θανάτου συμβολίζει την μάχη μεταξύ ζωής και θανάτου. Εξάλλου και το έπαθλο για τον Ιππότη είναι η ίδια του η ζωή. Δίχως να παρουσιάζεται σε βάθος η παρτίδα και τα μυστικά της, αφήνεται να εννοηθεί ότι αρχικά ο Ιππότης είχε σχέδια και έλπιζε να καταφέρει τον Θάνατο. Στη συνέχεια ο Θάνατος δήλωσε ότι η πορεία είναι

προδιαγεγραμμένη αλλά ο Ιππότης δεν τον πίστεψε και στο τέλος απέδειξε στον Ιππότη ότι ήρθε το πλήρωμα του χρόνου κάνοντας τον MAT.

Ο Θάνατος, τόσο λόγω του φόβου των ανθρώπων όσο και λόγω παρουσιαστικού (απόμακρος, απόλυτος, αποκρουστικά σοβαρός και μαυροφορεμένος), έχει καίρια σημασία στην ταινία. Απλά περιμένει να φοβηθεί ο Ιππότης και να νοιώσει την ύπαρξή του ώστε αν τον πάρει μαζί του όπως διαφαίνεται τόσο με τον τρόπο όσο και με το αποτέλεσμα της σκακιστικής τους παρτίδας.

Η ενδυμασία του Ιππότη παραπέμπει σε Υπαξιωματικούς (Sergentes), πιθανά Ναΐτες Ιππότες, που είχαν εξοπλισμό ελαφρού Ιππικού, από κατώτερη κοινωνική τάξη σε σχέση με τους Ιππότες. (Ναΐτες Ιππότες, 2016). Με την απλή ενδυμασία του ενσωματώνεται ευκολότερα με τους κοινούς θνητούς αν και πάλι ξεχωρίζει. Τόσο το ύψος όσο και ο χαρακτήρας του κατά τη διάρκεια της παρτίδας δείχνουν ένα ντόμπρο και άμεσο άνθρωπο. Ακόμη και τη στιγμή που παρασύρεται σε πονηρές σκέψεις (γκρέμισμα της σκακιέρας) η αντίδρασή του είναι στιγμιαία και δεν φαίνεται καθόλου δόλια. Μάλλον περισσότερο αυθόρμητα λειτούργησε παρά εσκεμμένα και αυτό φαίνεται από την άμεση αποδοχή της συνέχειας και την έλλειψη κάθε μορφασμού.

3.4 Ανάλυση σημαινομένων σε κώδικες σε Σχέση με το Σκάκι

Ο Θάνατος είναι ντυμένος μέσα στα μαύρα. Το μαύρο συμβολίζει το σκοτάδι, το φόβο και το θάνατο. Είναι τραγικό και αυστηρό και εμπνέει σταθερότητα και σοβαρότητα. Επίσης εκφράζει την πειθαρχία και την εσωστρέφεια, τις ανέκφραστες ικανότητες, αλλά και το φόβο για το μέλλον. Το μαύρο αυξάνει την αυτοσυγκράτηση και την αυτάρκεια (Αμπάβη, 2009).

Η στολή του Ιππότη, λόγω του ότι το φιλμ είναι ασπρόμαυρο, δεν φαίνεται από τι χρώματα αποτελείται. Σίγουρα ο Σταυρός είναι ραμμένος σε μαύρο φόντο ενώ όλη η υπόλοιπη μας παρουσιάζεται σε γκρι σκούρες αποχρώσεις. Εάν μπορούσαμε να απομονώσουμε το γκρι θα αναφέραμε ότι μας βοηθά στην εύρεση συμβατικών λύσεων, ενισχύει την εξωτερική ψυχρότητα, σκληρότητα αλλά και την απομόνωση. Χαρακτηρίζεται από έλλειψη φαντασίας από περιορισμένη αντίληψη και δημιουργικότητα (Αμπάβη, ο.π.). Στην περίπτωση όμως της ταινίας και της απόδοσης της ο Bergman προσπάθησε να δώσει μία μεγαλύτερη αυστηρότητα στον Ιππότη από τους υπόλοιπους χωρικούς και έδωσε σκουρότερες αποχρώσεις στα ρούχα του αλλά μικρότερη από αυτή του Θανάτου και έφτιαξε μαύρο μόνο το γύρω από τον Σταυρό ύφασμα.

3.5 Schachnovelle

3.5.1 Σύνταξη/Αφήγηση σε Σχέση με το Σκάκι

Η *Schachnovelle*, θεωρείται από πολλούς ως το καλύτερο έργο φαντασίας που γράφτηκε ποτέ για το σκάκι (Κεφαλής, ο.π.). Η ιστορία βασίζεται στη νουβέλα του Stefan Zweig (1991) με κυρίαρχο χαρακτηριστικό το σκάκι που εξελίχθηκε από «Παιχνίδι των Βασιλιάδων» σε «Βασιλιά των παιχνιδιών» (Παπακωνσταντίνου, 1997). Ο Oswald σύμφωνα με τον μύθο του Barthes (1979), χρησιμοποιεί το σκάκι στο 1ο σύστημα ως γλώσσα για να αναδείξει στο 2ο σύστημα ως μετα-γλώσσα την ελευθερία κατά την περίοδο της κράτησης του Werner. Στη συνέχεια και στην αναμέτρηση του Werner με τον Centowic το αρχικά φανερό σκάκι συνδηλώνει ως μετα-γλώσσα την πάλη του «Δαυίδ» με τον «Γολιάθ» αλλά και μία ταξική πάλη μεταξύ αστών και λαϊκών. Το γεγονός ότι αρχικά ο Werner είναι επίσης ένας αστός και μάλιστα μεγαλοαστός παρακάμπτεται αριστοτεχνικά καθώς στη διάρκεια της φυλάκισης του επέρχεται μία ριζική αλλαγή τόσο στο ντύσιμο όσο και στη συμπεριφορά του.



Ήδη με την έναρξη της ταινίας εμφανίζεται μία λάθος τοποθετημένη σκακιέρα. Το πρώτο κινηματογραφικό κάδρο είναι μία σκακιέρα πάνω στην οποία παίζουν δύο κύριοι ενώ ένας τρίτος παρακολουθεί προσηλωμένος.



Μετά από 7', με τη βοήθεια του Iver που τον θαυμάζει, μαθαίνουμε ότι ο Centowic είναι ο υπερόπτης παγκόσμιος πρωταθλητής στο σκάκι - και το έντονο ενδιαφέρον του ίδιου για το σκάκι.



Αρκετά Σκακιστικό το πρώτο μέρος της ταινίας. Για τα πρώτα 22' παρακολουθούμε την εξέλιξη μίας παρτίδας μεταξύ του Παγκόσμιου Πρωταθλητή και μίας παρέας ερασιτεχνών με ηγέτη τους τον Iver.



Η θέση είναι χειρότερη για τον Παγκόσμιο Πρωταθλητή έως και χαμένη για παίκτες υψηλού επιπέδου (δύο Στρατιώτες λιγότερους) γεγονός που δεν είναι καθόλου πραγματικό.



Η λάθος κίνηση ζ4 των μαύρων είναι αρκετά εμφανής και δικαιολογεί την ερασιτεχνικότητά τους σε αντίθεση με τη συνολική θέση της σκακιέρας.



Ο τρόπος που κοιτούν αποσβολωμένοι οι παίκτες είναι υπερβολικός και εξωπραγματικός. Έχασαν απλά έναν Στρατιώτη, συνεχίζουν να έχουν ένα Στρατιώτη περισσότερο και θεωρούνται ακόμη νικητές. Σίγουρα ως ερασιτέχνες δεν έχουν γνώση της κατάστασης αλλά και η απώλεια ενός Στρατιώτη δεν αιτιολογεί το ύφος τους.

Το πολύ ωραίο κάδρο, μέσα από ένα παραδόξως τετράγωνο φινιστρίνι του πλοίου, με το οποίο εισάγεται στην παρέα των ερασιτεχνών ο άγνωστος, μέχρι πρότινος, επιβάτης «Χ» σηματοδοτεί την έναρξη μίας μάχης που θα κρατήσει το ενδιαφέρον όλης της ταινίας.



Η θέση που κατέληξε η

παρτίδα, το φινάλε, όταν επενέβει ο άγνωστος επιβάτης, που ονομάζεται



Werner ήταν ισόπαλη με επιθετικές είναι η αλήθεια τύχες και για τις δύο παρατάξεις. Ο Werner είναι ιδιαίτερα αγχωμένος και το μάτι του “γυαλίζει”. Φυσικά μία παρέα ερασιτεχνών είναι αδιανόητο να καταφέρει να φέρει τέτοια θέση με έναν Παγκόσμιο Πρωταθλητή. Ο Werner επικαλείται ότι η θέση έχει παιχτεί το 1922 μεταξύ Alekhine vs Bogoljubov γεγονός που ισχύει και κατέληξε ισοπαλία.



Η ανάλυση που ακολουθεί από μέρους του Werner είναι σωστή και προτείνει (P7 όπως συνέχισε και ο Bogoljubov) τη μία από τις δύο καλύτερες συνέχειες που πρέπει να παιχτούν.



Το θ4 που έπαιξε ο Centowic (όπως συνέχισε και ο Alekhine) είναι κίνηση υποδεέστερη αλλά όχι και πολύ κακή.



Μία σταθερή κίνηση το Πγ4 (όπως συνέχισε και ο Bogoljubov) συνεχίζει να διατηρεί τα χαρακτηριστικά στοιχεία της θέσης.



Με τη σειρά του ο Centowic παίζει ε5 (όπως και ο Alekhine) την ισχυρότερη κίνηση που η αλήθεια είναι ότι βάζει κάποιες περιπλοκές



Το πάρσιμο του πιονιού με τον ίππο (όπως και ο Bogoljubov) είναι μία φυσιολογική και αναμενόμενη κίνηση. Θεωρητικά τώρα υπάρχει πλήρης ισορροπία υλικού στη σκακιέρα, που όμως είναι πλεονασματική καθώς και πριν από αυτή την κίνηση



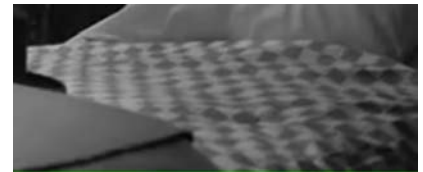
η θέση ήταν ισόπαλη (Houdini, 2016)



Παίχτηκε μόνο στην
πραγματικότητα

Σε κοντινό πλάνο η θέση είναι τονισμένη. Είναι αδύνατο ο Centowic να εγκατέλειψε μια τέτοια θέση καθώς είναι ισόπαλη με τύχες εκατέρωθεν. Στην κανονική παρτίδα ο Alekhine συνέχισε με Αβ2 και παίχτηκαν ακόμη 6 κινήσεις. Αφού αλλάχθηκαν τα επικίνδυνα προωθημένα πιόνια συμφώνησαν ισοπαλία. Εξωπραγματικό θεωρείται και το γεγονός της άγνοιας από μεριάς του παγκόσμιου πρωταθλητή της παρτίδας του Alekhine, ο οποίος χάριν της μυθοπλασίας χάνει τον έλεγχο του και φέρεται σπασμωδικά. Όλοι οι κορυφαίοι σκακιστές μελετούν παρτίδες άλλων κορυφαίων πρωταθλητών.

Το σκάκι θα ξαναεμφανιστεί 24' αργότερα ως διακόσμηση ενός σεντονιού στο δωμάτιο όπου θα περιοριστεί ο Werner από τους Ναζιστές.



Δίχως να είναι ξεκάθαρο, τόσο το βιτρώ στο τζάμι του δωματίου, όπου είναι περιορισμένος ο



Werner, όσο και το συρματόπλεγμα που κλειδώνει την αφίσα της σχολής χορού της Irene, ανάγουν σε ένα τετραγωνισμένο περιβάλλον και δη σε μία σκακιέρα.

Με στόχο να τονιστεί το σκακιστικό διάκοσμο του σεντονιού ο Oswald το ξεχωρίζει αν και αλλάζει το φόντο σε δύο διαφορετικές συνεχόμενες σκηνές.

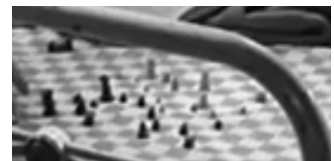




Το τετραγωνισμένο διάκοσμο της πόρτας, των ραφιών και του πατώματος, ανάγουν επίσης σε ένα τετραγωνισμένο περιβάλλον όπως και της σάλας όπου ο Werner, όπως όλοι οι κορυφαίοι σκακιστές, κάθε τι το βλέπει μέσα από μία σκακιέρα.



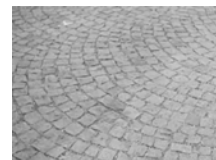
Ένα αμιγώς σκακιστικό βιβλίο με διαγράμματα σε σκακιστικό φόντο των σεντονιών. Παρουσιάζονται παρτίδες, δίχως να γίνεται εκμάθηση των κινήσεων, αφού το φανταστικό βιβλίο του Alekhine εμπεριέχει 150 παρτίδες του τέταρτου παγκόσμιου πρωταθλητή (Κεφαλής ο.π.). το οποίο τον βοηθά να αποδράσει με συνδηλωτική σημασία την ελευθερία.



Όταν ο Werner θελήσει να εφαρμόσει όσα διαβάζει στο βιβλίο, που αποτελεί το εφελθτήριο του, η χρησιμότητα του σκακιστικού σεντονιού είναι μοναδική.



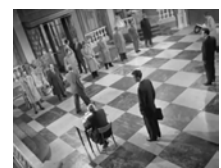
Ο Oswald, θέλοντας να υπερτονίζει το τετραγωνισμένο περιβάλλον χρησιμοποιεί μία υπερβολική ανάκλαση στο ταβάνι.



Τόσο το πλακόστρωτο της εκκλησίας όσο και το κάγκελο στο δωμάτιο του περιορισμένου Werner φέρνουν σε τετραγωνισμένο περιβάλλον και δη σε σκακιστικό μοτίβο.



Εδώ ο Oswald υπερβάλλει με σκοπό να υπερθεματίσει το «φευγικό» του Werner ο οποίος συμπεριφέρεται αλλόκοτα και αλλοπρόσαλλα με συνδηλωτική σημασία της τρέλα. Εύλογο αν και υπερβολικό κάθε τετραγωνισμένο περιβάλλον να μπορεί να



μεταμορφωθεί σε σκακιέρα. Με τη δύναμη του νου μετρά και παίζει τις κινήσεις μία προς μία. Η σκακιστική δεινότητά του φτάνει στο απόγειο όταν αρχίζει να παίζει εναντίον του εαυτού του. Η κατάκτηση αυτής της γνώσης έρχεται να αιτιολογήσει την αρχική παρέμβαση και τελικά τη νίκη του Werner εναντίον του παγκόσμιου πρωταθλητή στο πλοίο.

5' πριν την ολοκλήρωση της ταινίας επανερχόμαστε στο σήμερα και στην δεύτερη και κρίσιμη



παρτίδα. Η συμπεριφορά του Werner είναι αλλοπρόσαλλη και επιθετική προς τον αντίπαλο του και μας αφήνει την εντύπωση ότι η ήττα που έρχεται τον έχει εκνευρίσει σε σημείο τρέλας, συμπεριφορά που θα περιμέναμε από τον Centowic



μετά την ήττα του ή καλύτερα την, αδικαιολόγητη είναι η αλήθεια, εγκατάλειψή του στην πρώτη παρτίδα. Ο Centowic δίχως να πανηγυρίζει απλά περιμένει μία νίκη, συνδηλώνοντας την ανωτερότητα του, που κατ' ουσία είναι περιττή. Περισσότερο θα ικανοποιήσει τον εγωισμό του παρά θα του αποφέρει κάποιο όφελος.



Οι γκριμάτσες του Centowic και ο διάλογος που αναπτύσσει με τους παρευρισκόμενους σχετικά με το ερώτημα εάν έγινε ή όχι MAT είναι παντελώς άστοχα. Για λόγους μυθοπλασίας συνδηλώνεται η καταρράκωση του ανθρώπου μέσω της



επερχόμενης ήττας. Ακόμη και παιδιά πέντε ετών γνωρίζουν ένα μία θέση είναι MAT ή όχι. Είναι εκτός πραγματικότητας ένας παγκόσμιος πρωταθλητής να αναρωτιέται έστω και στο ελάχιστο για το εάν μία θέση είναι MAT ή όχι. Ο Zweig (ο.π.) χρησιμοποιεί το Ρουά δηλαδή την απειλή (ΣΑΧ) στο λογοτεχνικό έργο. Χάριν της μυθοπλασίας ο Centowic αποδέχεται στωικά την νίκη του.



Φυσικά η θέση δεν έχει καμία σχέση με MAT. Ο Werner μόλις ένοιωσε νικητής από τους Ναζιστές, όπως του δήλωσε η Irene, «ξέσπασε» όπως αυτός ήξερε πλέον, όπως ένας σκακιστής. Το MAT που δήλωσε αφορούσε τη ζωή και όχι την παρτίδα. Ουσιαστικά πάλευε με τον εαυτό του χρησιμοποιώντας τον



Centowic μόνο περιστασιακά. Για πρώτη φορά μοιάζει ξανά με κανονικό άνθρωπο.

3.5.2 Σημειωτική ανάλυση των χαρακτήρων σε σχέση με το σκάκι. Στην ταινία υπάρχει πλειάδα ηθοποιών αλλά με το σκάκι εμπλέκονται μόνο μερικοί απ' αυτούς. Ο κεντρικός μας ήρωας Werner όταν πρωτοεμφανίζεται αλλά και στο τέλος είναι σα χαμένος. Διαρκώς σκέφτεται τη σκακιέρα και είναι απορροφημένος με την παρτίδα - συμπεριφορά που συνδηλώνει ένα τρελό άνθρωπο. Μοιάζει μονόχοντος και απόμακρος από την υπόλοιπη ζωή στα όρια της παράνοιας. Για

πρώτη φορά που ξαναγίνεται κανονικός άνθρωπος είναι με το κλείσιμο της ταινίας και το τελευταίο κάδρο του όπου δείχνει να απολαμβάνει τη νίκη της ζωής δίχως να τον ενδιαφέρει καθόλου η σκακιστική παρτίδα.



Προβληματισμένος



Αποσβολωμένος



Νευριασμένος



Φοβισμένος

Στη διάρκεια του flashback και αφού έχει συλληφθεί, ο αριστοκράτης και κοσμοπολίτης Werner διανύει δύο στάδια μεταμόρφωσης. Στο πρώτο στάδιο οι αντιδράσεις του εξαρτώνται κυρίως από τα αίτια της αιχμαλωσίας του και τους δεσμοφύλακές του και δεν τον επηρεάζει το βιβλίο που βρήκε, ενώ στο δεύτερο στάδιο αδιαφορεί για τους δεσμοφύλακες και τα θέλω τους και επηρεάζεται μόνο από το βιβλίο και κυρίως από το σκάκι το οποίο σιγά – σιγά αρχίζει να κατακτά:



Αποφασισμένος



Σκεπτόμενος



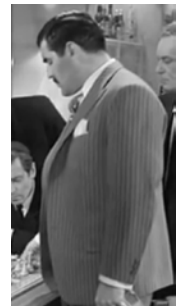
Ενθουσιασμένος



Εκτός ελέγχου



Ο Centowic, εμφανίζεται μόνο στο πλοίο, ιδιαίτερα απόμακρος, άνετος και μπλαζέ συνδηλώνοντας την ανωτερότητα. Η αδιαφορία του, θα εξελιχθεί και θα μεταμορφωθεί. Τα περάσματα γίνονται σταδιακά και εξαρτώνται από το βαθμό διείσδυσης του Werner οπότε ο Centowic είναι:



Άνετος



Σίγουρος



Προβληματισμένος



Αναβλητικός

με το που κάθεται στην καρέκλα και αναλαμβάνει εξ' ολοκλήρου ο Werner την παρτίδα ο Centowic:



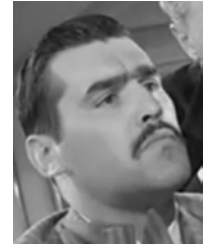
Αναρωτιέται



Διστάζει



Δεν αποφασίζει



Φοβάται

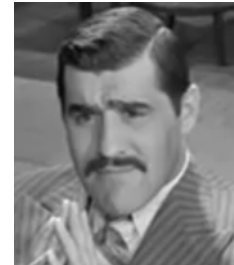
Στη β' και τελική περίοδο μετά το flashforward, με συνδηλωτική σημασία στην κατάρρευση και κατάπτωση του ήρωα, ο Centowic νοιώθει:



Εκτασιασμό



Ελπίδα



Ανακούφιση



Οι υπόλοιποι που εμπλέκονται στο σκακιστικό μέρος της ταινίας έχουν κυρίως δευτερεύοντα ρόλο και ρόλο κομπάρσου. Σημαντικότερος είναι ο Mac Iver που ως «λαγός», συνδήλωση που διαφαίνεται από την συμπεριφορά του όταν προκαλεί τον παγκόσμιο



πρωταθλητή ενώ στη συνέχεια έχει ηγετικό ρόλο μέχρι την εμφάνιση του Werner. Στο δεύτερο και τελευταίο μέρος, ο Mac Iver βρίσκεται στο παρασκήνιο μέχρι τη



στιγμή που καλείται να μεσολαβήσει με σκοπό την εκτόνωση του Werner. Περισσότερο λειτουργεί πυροσβεστικά.

Το δεύτερο σημαντικό δευτερεύον πρόσωπο είναι ο Μπάτλερ ο Baranow του Centowic. Είναι αυτός που οργανώνει την συνάντηση, που υπηρετεί πιστά τον Centowic, με συνδηλωτική σημασία την υποταγή, και όταν χρειάζεται του συμπαραστέκεται.



3.5.3 Σκηνογραφία στα Σκακιστικά Πλάνα

Η ταινία εμπεριέχει τρία διαφορετικά σκακιστικά πλάνα με ανάλογα χαρακτηριστικά:

i. Η παρτίδα στο πλοίο. Παίζεται στην ίδια σκακιέρα γύρω από ένα



τραπέζι με μόνο ένα ποτήρι επάνω, λίγους θεατές και ως φόντο έναν παγκόσμιο ναυτικό χάρτη. Το



σκηνικό δεν αλλάζει ούτε στο δεύτερο μέρος που εξάλλου θεωρείται ως συνέχεια του πρώτου,

ii. Η παρτίδα στο σεντόνι. Το δωμάτιο καθορίζει το χώρο και το κρεβάτι το φόντο που συνδηλώνει το



σκάκι. Λογικά είναι τσαλακωμένη και ασύμμετρη και

iii. Οι φανταστικές σκακιέρες είτε ως ντεκόρ (ανακλάσεις, τοίχος, κάδρο, κάγκελα κλπ), είτε ως ασπρόμαυρο τετραγωνισμένο περιβάλλον (δάπεδο) είτε ως φαντασίωση (ταβάνι δωματίου) συνδηλώνουν το σκάκι.

iv. Ενδιαφέρον έχει ότι στην ενδυμασία του Centowic έχουν συμπεριληφθεί μανικετόκουμπα σκακιέρα τα οποία συνδηλώνουν το σκάκι



3.5.4 Χρώμα στα Σκακιστικά Πλάνα

Στην ασπρόμαυρη ταινία, τα σκακιστικά πλάνα είναι φωτεινότερα στο πλοίο και σε χώρους γενικούς που συνδηλώνουν την ελευθερία, ενώ στο δωμάτιο κράτησης είναι σκοτεινότερα, που συνδηλώνουν τον περιορισμό. Η διαφοροποίηση τονίζεται με κατάλληλες αποχρώσεις του γκρι.

3.5.5 Σκηνοθεσία/Μοντάζ στα Σκακιστικά Πλάνα

Ο Oswald όπως και ο Bergman επέλεξε να συσχετίσει τα πλάνα με ένα μοντάζ συνέχειας με σκοπό να αναδείξει τους βασικούς χαρακτήρες και να περιγράψει τη σκακιστική δράση με όσο πιο

ρεαλιστικό τρόπο μπορούσε. Παράλληλα απέφυγε να διασπάσει την προσοχή του θεατή. Υπήρξε ομαλή ροή από πλάνο σε πλάνο, διατηρώντας τη συνέχεια των γραφιστικών ιδιοτήτων από πλάνο σε πλάνο (συμμετρία, φωτισμός κλπ) συνδηλώνοντας την, συνήθως, ομαλή πορεία της ζωής.. Επιπλέον διατηρήθηκε ο ρυθμός του μοντάζ και τα σύντομα πλάνα ήταν τα κοντινά. Παρά τις αλλεπάλληλες σκακιστικές αστοχίες, διατήρησε τη χρονική αλληλουχία αιτίου-αποτελέσματος.

3.5.6 Σκακιστικές Ισοτοπίες

3.5.6.1 *Werner Vs Centowic*. Το έργο παρουσιάζει τη σύγκρουση ανάμεσα σε δύο μυστηριώδη πνεύματα. Το ένα εσωστρεφές αλλά λαμπρό και το άλλο υπερβολικά εύθραυστο και σχιζοφρενικό. Ο σκακιστής Centowic όταν βρεθεί αντίπαλος με τον μη σκακιστή αλλά πολύ καλό παίκτη Werner πιέζεται και χάνει μερικώς τον έλεγχο του. Την πρώτη φορά αντιδρά σπασμωδικά και επιζητά ρεβάνς, ενώ τη δεύτερη αποδέχεται στωικά την ανούσια κατά βάθος νίκη του. Από την άλλη ο Werner μοιάζει να παλεύει με τον εαυτό του χρησιμοποιώντας τον Centowic μόνο περιστασιακά. Στην πρώτη παρτίδα χρησιμοποιεί τις γνώσεις του και τελικά το παιχνίδι του Bogolyubov, ενώ στην τελική παρτίδα αδιαφορεί για το αποτέλεσμα καθώς νοιώθει νικητής στη ζωή και απλά δηλώνει ένα μη ισχύον MAT με μόνο σκοπό να φύγει να απολαύσει τη μεγάλη μη σκακιστική νίκη του.

3.5.6.2 *Εσωστρέφεια Vs σχιζοφρένεια*. Ο Werner μετά τη φυλάκισή του κλίνεται στον εαυτό του και προσπαθεί να αποδράσει με τη βοήθεια ενός βιβλίου για το σκάκι. Μέχρι εκείνη τη στιγμή δε γνωρίζει τίποτε από σκάκι και μέσα από τις σελίδες του έρχεται κοντά στον μαγικό κόσμο του σκακιού. Η συμπεριφορά του είναι αλλόκοτη και αλλοπρόσαλλη. Μάλιστα φαίνεται τόσο χειρότερη όσο λιγότερο σκάκι γνωρίζει ο θεατής. Αρχικά παίζει ένα παιχνίδι που απαιτεί αντίπαλο, μόνος του ενώ στη συνέχεια, δίχως έστω και αυτή την ψεύτικη σκακιέρα. Χρησιμοποιεί μόνο τη δύναμη του μυαλού για να υπολογίζει κινήσεις και εισέρχεται τόσο πολύ στο σκακιστικό μικρόκοσμο που φτάνει στο σημείο να έχει οπτασίες και να φαντάζεται παντού σκάκι. Η «τρέλα» που φαίνεται να έχει φτάσει και την αποδέχονται και οι Ναζιστές, πείθει εν' μέρη και τον θεατή. Η εσωστρέφειά του τονίζεται ιδιαίτερα όταν αντιμετωπίζει τον Centowic όπου απλά τον χρησιμοποιεί ενώ μονολογεί και παραληρεί σε κάθε του κίνηση. Όλα ξεδιαλύνονται και παίρνουν τη θέση τους στο τελευταίο κάδρο αφού μαθαίνει ότι νίκησε τους Ναζιστές και απλά χρησιμοποιεί και πάλι το σκάκι ως διέξοδο με το MAT που δηλώνει δίχως να το κάνει. Ο Werner είναι ένας κανονικός άνθρωπος που απλά κλείστηκε ιδιαίτερα στον εαυτό του στεναχωρημένος για τα όσα του συνέβαιναν.

3.5.6.3 *Παγκόσμιος πρωταθλητής Vs ερασιτέχνες*. Η αλληγορική παρουσίαση των ερασιτεχνών αθλητών, ακόμη και αυτού του Werner, απέχει πολλάκις από την πραγματικότητα.

Είναι αδύνατο ένας ερασιτέχνης να καταφέρει να φέρει σε τόσο δύσκολη θέση έναν Παγκόσμιο Πρωταθλητή. Καθώς στο σκάκι υπάρχει πλήρη πληροφόρηση των δεδομένων και παντελής έλλειψη τύχης (Κουρκουνάκης, ο.π.) δεν δύναται ένας παγκόσμιος πρωταθλητής να παίξει τόσο άσχημα δηλαδή να χάσει από μόνος του, γιατί να τον κερδίσει ένας ερασιτέχνης απλά δεν γίνεται.

Εάν ξεπεράσουμε την πραγματικότητα και προσπαθήσουμε να σταθούμε μόνο στην απόδοση της ταινίας, διαπιστώνουμε ότι η ομάδα των ερασιτεχνών, πριν την έλευση του Werner, έφερε σε πολύ δύσκολη θέση τον Centowic γεγονός που όμως ο Oswald δεν επισήμανε ή απλά δεν το εντόπισε καθώς δεν ήξερε σκάκι. Από όσα μας έδειξε ένας ερασιτέχνης, με κρυφές χάρες είναι η αλήθεια, κατάφερε και στρίμωξε την πρώτη φορά έναν Παγκόσμιο Πρωταθλητή. Επίσης και τη δεύτερη φορά τον έφερε σε πολύ δύσκολη θέση για την οποία άφησε υπονοούμενα δίχως να ξεκαθαρίσει απόλυτα εάν έγινε MAT ή όχι. Ένας προσεκτικός παρατηρητής που δεν ξέρει σκάκι θα εντόπιζε ότι τόσο ο βοηθός όσο και σχεδόν όλοι οι υπόλοιποι διαβεβαίωναν τον πρωταθλητή ότι δεν έγινε MAT αλλά σίγουρα δεν το ξεκαθάριζε και τελικά ο Ερασιτέχνης βγήκε ο τελικός νικητής.



κουμπιά που



3.6 Εξαγωγή Σημαιομένων σε Σχέση με το Σκάκι

Ο Werner εμφανίζεται με δύο διαφορετικές ενδυμασίες σε κάθε μία από τις δύο φάσεις της σκακιστικής του κινηματογραφικής ζωής.

Στο σήμερα στο πλοίο το κουστούμι και το πουκάμισό του είναι φτωχά λαϊκά. Ένα κλασικό σακάκι της δεκαετίας του 60 με τρία αρμόζει σε ψηλό άντρα (Νομικού, 2008). Το γεγονός ότι κρατάει



κουμπωμένο το σακάκι και όταν είναι καθιστός δίνει την αίσθηση ή ότι βιάζεται ή περισσότερο ότι νοιώθει άβολα. Η γραβάτα, που δεν φοράει ως φυλακισμένος, διαφυλάσσει τη δύναμή ενός άνδρα.

Συμβολίζει την χαρά της ζωής και εκλείπουν όταν έχει αφαιρεθεί. φυλακισμένος



Φοράει μία

ισόρροπη σχέση ελευθερίας και υπευθυνότητας και εκφράζει τη την αρετή του μέτρου (Γκρίλλα, 2015) σημεία που ως φυλακισμένος μαθαίνει και παίζει σκάκι οπότε και Σημαντική είναι και η αλλαγή του στυλ όταν όντας προσπαθεί να επιβιώσει στο δωμάτιο κράτησης του. ζακέτα, τιράντες και συνήθως το πουκάμισό του είναι



ξεκούμπωτο και τσαλακωμένο. Ενδιαφέρον έχει και η λεπτομέρεια με τα γυμνά πόδια στην οποία

στέκεται ο σκηνοθέτης. Μας δίνει τη γύμνια που νοιώθει ο ήρωας, φυλακισμένος από δεσμοφύλακες που πλέον μισεί. Τίποτε δεν τον κρατά εκεί και ξεσπά πετώντας το ένα παπούτσι του με δύναμη.

Ο έτερος ήρωας και πρωταθλητής σε όλη τη διάρκεια των παρτίδων φοράει το ίδιο ριγέ κοστούμι πάντα ξεκούμπωτο, με ριγέ γιλέκο σύνολο με το κοστούμι. Η είναι της εποχής του και είναι κυριλέ προσεγμένος. Μαντήλι πουκάμισο τα μανίκια του οποίου ξεχωρίζουν όπως πρέπει από γραβάτα και μανικετόκουμπα σκακιέρα. Το γιλέκο θεωρείται (Παπαδόγαμβρος, 2013) και σε συνδυασμό με το μουστάκι και στο πλάι φέρνει περισσότερο με κουτσαβάκη παρά με



χοντρή ρίγα στο τσεπάκι, το σακάκι, «βαρύ» τη χωρίστρα σκακιστή.

3.7 Ανάλυση Σημαινομένων σε Κώδικες σε Σχέση με το Σκάκι

Το σκάκι εμφανίζεται μέσα από δύο παρτίδες και ως γνώση που καταλήγει τρόπος ζωής για έναν ήρωα. Στην πρώτη έχουμε τη μάχη του «Δαυίδ εναντίον στον Γολιάθ». Το μπλαζέ ύφος του πρωταθλητή οδηγεί τον θεατή να ταυτιστεί με τους ερασιτέχνες και την παρέα τους μέχρι τη στιγμή της εμφάνισης του απόμακρου Werner με το απλανές βλέμμα και το μάτι που γυαλίζει. Η απρόσμενη βοήθεια που δέχονται οι ερασιτέχνες, λειτουργεί ως «μάννα εξ ουρανού» παρ' ότι δεν την χρειάζονταν όπως μόνο οι σκακιστές μπορούν να καταλάβουν. Στη δεύτερη παρτίδα, οι αντίπαλοι είναι ξεκάθαρα δύο. Πλέον ο αδύναμος και μέχρι πρότινος ερασιτέχνης παρουσιάζεται δυνατός και ίσος με τον πρωταθλητή. Ο συμβολισμός έχει μετατοπιστεί περισσότερο στη μάχη του κακού με το καλό. Τα ξεσπάσματα του καλού δεν αιτιολογούνται απόλυτα και τείνουν να παραπλανήσουν τον θεατή ο οποίος θα ταυτιστεί με το καλό με τη λήξη της ταινίας και την «έξοδο» του Werner στη ζωή, νικητή. Το κακό έμεινε στην τύχη του και στην κακομοιριά του, περισσότερο προς λύπηση παρά με εκδικητικές τάσεις. Η Τρίτη παρουσίαση του σκακιού είναι ίσως η σημαντικότερη. Επισημαίνει και τονίζει τη δύναμη του μυαλού, την αποφασιστικότητα και το πείσμα του ανθρώπου. Δίχως να παρουσιάζεται πολύ – πολύ οποιασδήποτε μορφή σκακιέρα, αφήνονται νοήματα και σκέψεις προς αυτή την κατεύθυνση. Κάτι ανάλογο ισχύει και στην πραγματικότητα όταν ένας σκακιστής υπολογίζει, μελετάει ή αναλύει είτε σε παρτίδα είτε μόνος του δίχως όμως τις υπερβολές της κινηματογραφικής ταινίας που γίνονται προς χάριν του σεναρίου.

4.1. Αφήγηση/Σύνταξη

4.1.1 Έβδομη Σφραγίδα

Πρώτο δρων υποκείμενο είναι ο Ιππότης. Αντικείμενο της δράσης (σκοπός) είναι να διαπιστώσει την ύπαρξη του θεού. Αντίπαλός του είναι ο Θάνατος με αφηγηματικό μέσο (Αποστολέας) το σκάκι. Καθ' υπέρβαση το αποτέλεσμα της παρτίδας μπορεί να ορισθεί ως Παραλήπτης.

Δεύτερο δρων υποκείμενο είναι ο Θάνατος. Αντικείμενο της δράσης (σκοπός) είναι η επιβεβαίωση της ύπαρξης του με την αφαίρεση της ζωής του Ιππότη. Αντίπαλός του είναι ο Ιππότης με αφηγηματικό μέσο (Αποστολέας) το σκάκι. Καθ' υπέρβαση το αποτέλεσμα της παρτίδας μπορεί να ορισθεί ως Παραλήπτης.



Διάγραμμα 1 – Αφηγηματικό Πρόγραμμα του Ιππότη



Διάγραμμα 2 – Αφηγηματικό Πρόγραμμα του Θανάτου

4.1.2 Σκακιστική νουβέλα

Πρώτο δρων υποκείμενο είναι ο Werner. Αντικείμενο της δράσης (σκοπός) η απόλαυση της παρτίδας μόνο ως προς το σκακιστικό μέρος καθώς για την ταινία είναι η απελευθέρωση του. Αντίπαλός του είναι ο εαυτός του καθώς προσπαθεί να θυμηθεί αρχικά και στη συνέχεια να αυτοεπιβεβαιωθεί για τις γνώσεις του με αφηγηματικό μέσο (Αποστολέας) το σκάκι. Καθ' υπέρβαση το αποτέλεσμα της παρτίδας μπορεί να ορισθεί ως Παραλήπτης.

Δεύτερο δρων υποκείμενο είναι ο Centowic. Αντικείμενο της δράσης (σκοπός) η επιβεβαίωσή του ως παγκόσμιου πρωταθλητή και καλύτερου σκακιστή. Αντίπαλός του είναι στην αρχή η παρέα των ερασιτεχνών και στη συνέχεια ο Werner με αφηγηματικό μέσο (Αποστολέας) το σκάκι. Καθ' υπέρβαση το αποτέλεσμα της παρτίδας μπορεί να ορισθεί ως Παραλήπτης.



Διάγραμμα 3 – Αφηγηματικό Πρόγραμμα του Werner



Διάγραμμα 4 – Αφηγηματικό Πρόγραμμα του Centowic

Από τα δύο αφηγηματικά προγράμματα των τεσσάρων δρώντων υποκειμένων, διαπιστώνεται ότι τα προγράμματα παρουσιάζουν αρκετά κοινά στοιχεία και αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους. Ένα κοινό στοιχείο μεταξύ των υποκειμένων των αφηγηματικών προγραμμάτων είναι ότι ο Αποστολέας και ο Παραλήπτης και στα τέσσερα υποκείμενα είναι ο ίδιος σκάκι και Αποτέλεσμα. Το Αντικείμενο για κάθε ένα δρώντα υποκείμενο, ενώ φαίνεται αρχικά διαφορετικό σε μία βαθύτερη ανάλυση διαπιστώνεται ότι είναι κοινό και βασίζεται στην εσωστρέφεια του καθενός ξεχωριστά. Ο Ιππότης ψάχνει το Θεό ενώ οι υπόλοιποι τρεις την αυτοεπιβεβαίωση τους. Μία μικρή διαφοροποίηση παρατηρείται στον αντίπαλο καθώς τα τρία δρώντα υποκείμενα έχουν το έτερο υποκείμενο ενώ ο Werner «παίζει» με τον εαυτό του όπως εξάλλου κάνει κάθε κάλος σκακιστής.

4.2 Χαρακτήρες

Για να συνοψίσουμε την αφηγηματική δομή των δύο ταινιών, θα χρησιμοποιηθεί η αφηγηματική γραμματική του Greimas (ο.π.). Ο Πίνακας 1 συνοψίζει τους αφηγηματικούς ρόλους στις ταινίες που αναλύθηκαν.

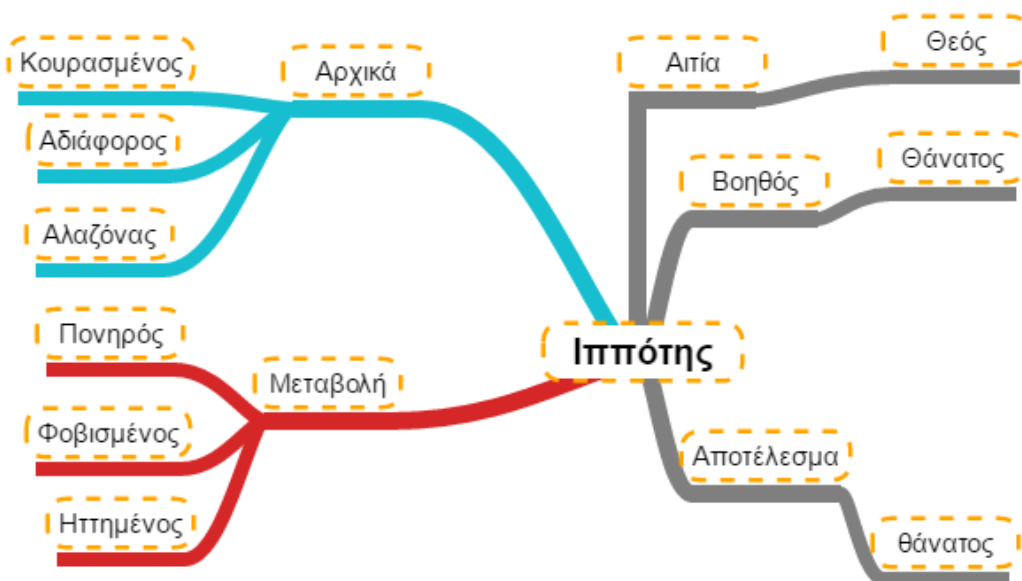
Πίνακας 1. Αφηγηματικοί ρόλοι

Τίτλος	Υποκείμενο	Αρχικά Χαρακτηριστικά	Μεταβολή Χαρακτηριστικών	Αιτία - Βοηθός της Αλλαγής	Αποτέλεσμα
<i>Det sjunde inseglet – Έβδομη Σφραγίδα</i>	Ιππότης	Κουρασμένος, Αδιάφορος, Αλαζόνας	Πονηρός, Φοβισμένος, Ηττημένος	Θεός, Θάνατος	Θάνατος
<i>Det sjunde inseglet – Έβδομη Σφραγίδα</i>	Θάνατος	Σταθερός, Σίγουρος, Αποφασιστικός Σκληρός	Καμία	Κανείς	Ολική νίκη
<i>Schachnovelle – Σκακιστική Νουβέλα</i>	Werner	*Χαμένος Εσωστρεφής Μονόχρωτος Απόμακρος	Κανονικός	Ναζιστές Σκάκι	Νίκη ζωής
<i>Schachnovelle – Σκακιστική Νουβέλα</i>	Centowic	Απόμακρος, Άνετος, Μπλαζέ, Σίγουρος	Προβληματισμένος, Διστακτικός, Απελευθερωμένος	Παρτίδα	Ανούσια Νίκη παρτίδας

*Ως αρχή σημειώνεται η περίοδος μετά τη σύλληψη και ανακάλυψη του βιβλίου

Η αλλαγή που επέρχεται στους κεντρικούς ήρωες των δύο ταινιών βασίζεται σε διαφορετικά αίτια. Ενώ το σκάκι έχει σημαίνοντα ρόλο στη *Σκακιστική Νουβέλα* (έστω και αν για τον Werner αποτέλεσε διέξοδο) στην *Εβδομη Σφραγίδα* παίζει υποδεέστερο και βοηθητικό ρόλο.

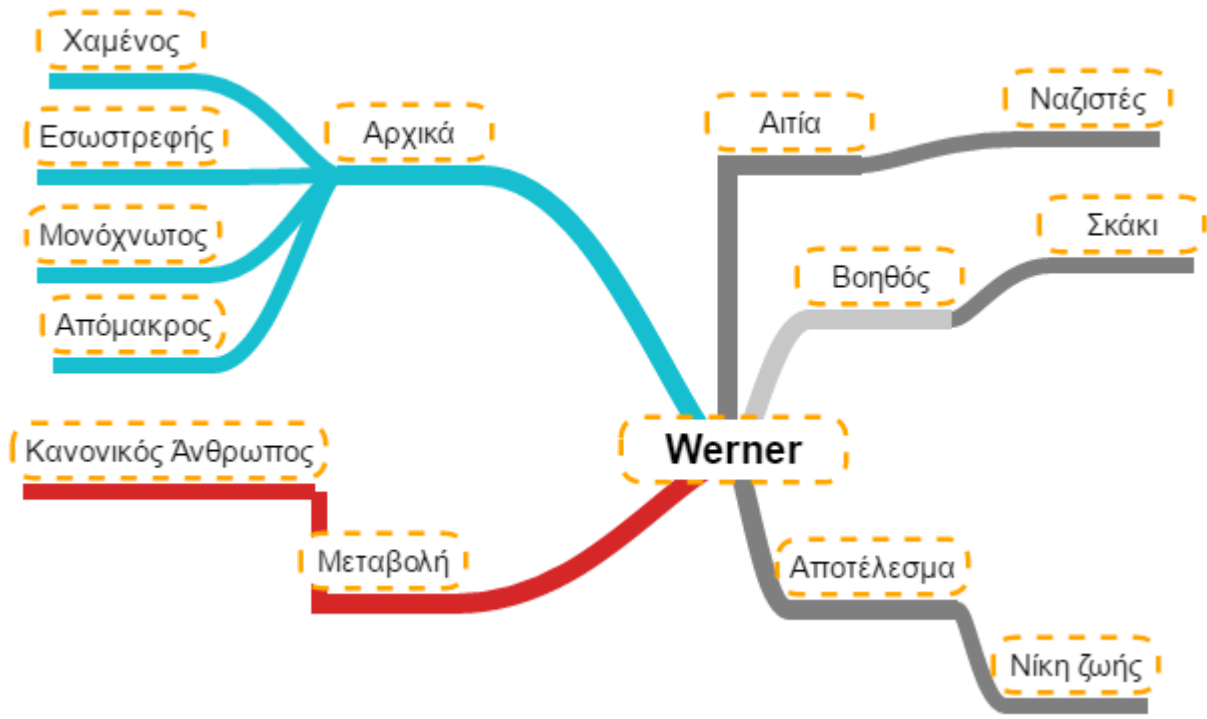
Διαφορετικό αποτέλεσμα έχει και η συνέπεια για τους κεντρικούς ήρωες. Ενώ στη *Σκακιστική Νουβέλα* ο κεντρικός ήρωας ελευθερώνεται, στην *Έβδομη Σφραγίδα* πεθαίνει και ακόμη και αν θα μπορούσαμε να το δεχτούμε ως απελευθέρωση, από το μάταιο τούτο κόσμο, η κατάληξη είναι λυπητερή σε αντίθεση με την ευχάριστη της άλλης ταινίας. Σχετικά με τους ήρωες των δεύτερων ρόλων, ο Θάνατος είναι αμετάβλητος σε αντίθεση με τον πλασματικά νικητή, αλλά χαμένο Centowic.



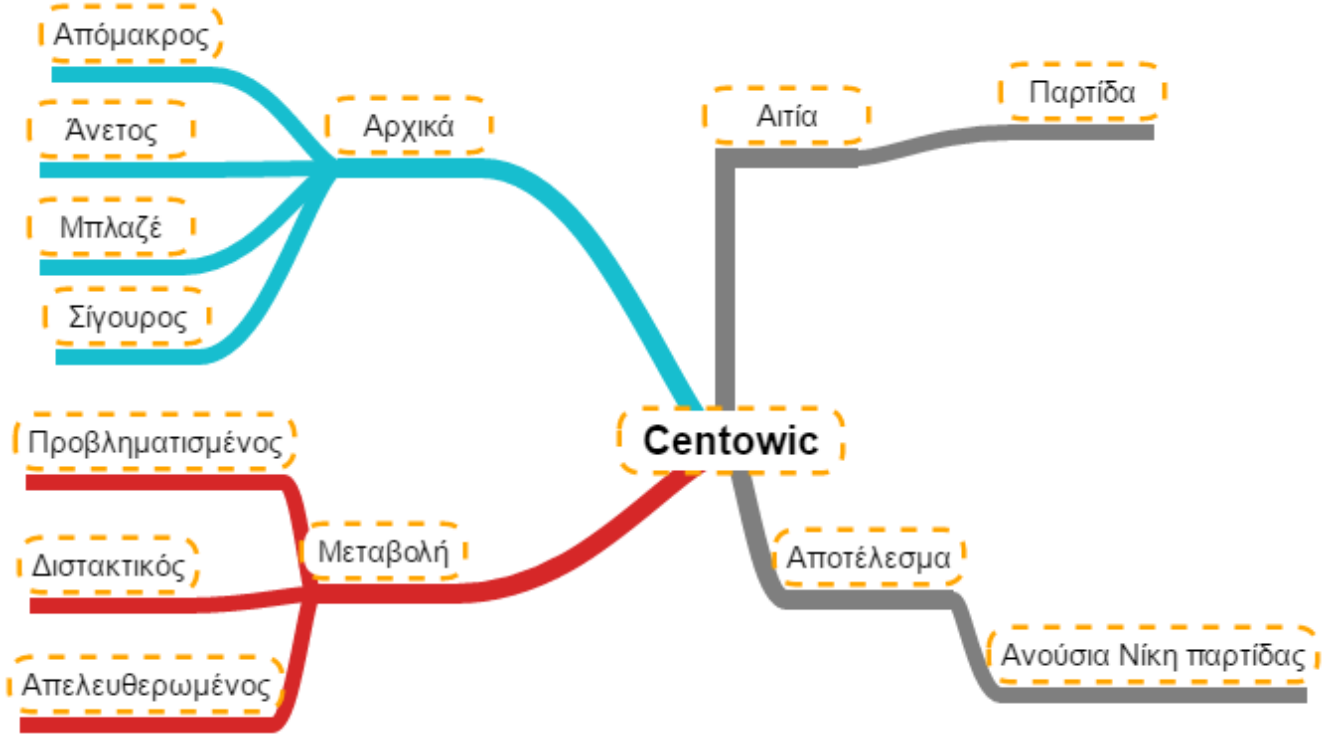
Διάγραμμα 5 – Αφηγηματικός Ρόλος του Ιππότη



Διάγραμμα 6 – Αφηγηματικός Ρόλος του Θανάτου



Διάγραμμα 7 – Αφηγηματικός Ρόλος του Werner



Διάγραμμα 8 – Αφηγηματικός Ρόλος του Centowic

Συμπεράσματα

Στην ερευνητική εργασία πραγματοποιήθηκε ανάλυση και ερμηνεία των χαρακτηριστικών των κεντρικών ηρώων δύο κινηματογραφικών ταινιών της *Det sjunde inseglet* και της *Schachnovelle*. Η έρευνα, χρησιμοποιώντας ως κύρια ερευνητική μεταβλητή το σκάκι, εστίασε στο επίπεδο εμφάνισης και προσωπικότητας των κεντρικών ηρώων που κινούνται γύρω από το σκακιστικό παιχνίδι και αφού ανέλυσε ξεχωριστά το ρόλο του καθενός, επιχείρησε και προχώρησε στη διασταύρωση των χαρακτήρων του με σκοπό την εξαγωγή τόσο των ομοιοτήτων όσο και των διαφορών μεταξύ τους.

Με την ολοκλήρωση των ταινιών, ένας ήρωας από κάθε ταινία πετυχαίνει το στόχο του (Werner και Θάνατος) ενώ ο άλλος (Ιππότης και Centowic) όχι. Το σκάκι εισάγεται άμεσα και στα δύο φιλμ αν και στη *Νουβέλα* η μεταξύ των ηρώων παρτίδα έρχεται αμέσως μετά από την εισαγωγή. Ενώ στην *Έβδομη Σφραγίδα* όλη η ταινία στηρίζεται σε μία παρτίδα στη *Νουβέλα* χρειάζονται δύο για να ολοκληρωθεί η δομή της. Το σκάκι κυριαρχεί περισσότερο οπτικά στη *Νουβέλα* ενώ στην *Έβδομη Σφραγίδα* νοηματικά. Η σκακιστική έξοδος στην *Έβδομη Σφραγίδα* δεν είναι και το κλείσιμο της ταινίας ενώ την *Νουβέλα* σχεδόν την κλείνει. Στις ταινίες κυριαρχούν οι συνδηλώσεις του σκακιού. Στην *Έβδομη Σφραγίδα* σκοπό έχουν να ενισχύσουν την αντιπαλότητα μεταξύ του Ιππότη και του Θανάτου η οποία είναι καθαρή δίχως δολοπλοκίες καθώς στο σκάκι δεν υφίστανται κανενός είδους τύχης ή διαπλοκής. Στη *Νουβέλα* η συνδήλωση του σκακιού έρχεται να ενισχύσει την προσωπικότητα του ήρωα και να αναδείξει τις εσωτερικές του δυνάμεις. Επιπλέον, εμμέσως, χρησιμοποιείται και ως όπλο ενάντιων των Ναζιστών.

Οι ταινίες είναι ασπρόμαυρες και οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν αποχρώσεις του γκρι. Η μετάβαση από φωτεινότερα σε σκοτεινότερα πλάνα είναι ανάλογη και στις δύο ταινίες. Στην *Νουβέλα* μεταξύ πραγματικότητας (πλοίο) και εγκλισμού (δωμάτιο) και στην *Έβδομη Σφραγίδα* μεταξύ αρχικής δύναμης (ο Ιππότης κρατάει) και πτώσης (MAT). Τα πλάνα συσχετίστηκαν με ένα μοντάζ συνέχειας αναδεικνύοντας τους βασικούς χαρακτήρες και περιγράφοντας τη σκακιστική δράση με όσο πιο ρεαλιστικό τρόπο ενώ ο θεατής αδιάσπαστος παρακολουθούσε την ομαλή ροή από πλάνο σε πλάνο, διατηρώντας τη συνέχεια των γραφιστικών ιδιοτήτων. Διαπιστώνεται η κοινή ισοτοπία μεταξύ των δύο ηρώων, ενώ οι υπόλοιπες κινούνται περισσότερο γύρω από την εσωστρέφεια των υποκειμένων.

Απαντώντας στο κύριο ερευνητικό ερώτημα διαπιστώνεται ότι και στα δύο φιλμ υπήρξε μεταβολή αρκετών χαρακτηριστικών των κύριων ηρώων λόγω της αιτίας που ήταν το σκακιστικό παιχνίδι. Ο

Ιππότης από αδιάφορος και άνετος, έγινε πονηρός και φοβισμένος, ο Werner βγήκε νικητής και ο Centovic έχασε την αυτοπεποίθησή του. Μόνο ο Θάνατος παρέμεινε σταθερός και απόλυτος στις ιδέες και στον τρόπο αντιμετώπισης των υπολοίπων. Αρκετά σκακιστικά λάθη έγιναν και σ' αυτές τις ταινίες, λάθη που ενώ μπορούσαν να αποφευχθούν δυστυχώς οι σκηνοθέτες δεν το φρόντισαν.

Βιβλιογραφικές Αναφορές

- Altman, R. (1999). A Semantic/Syntactic Approach to Film Genre. In: B. K. Grant (ed.), *Film Genre Reader II*. Texas: University of Texas
- Αμπάβη, Α. (2009). Η Τέχνη του Χρώματος και ο Συμβολισμός του. Ανακτήθηκε στις 29 Δεκεμβρίου, 2016, από <http://www.artmag.gr/articles/art-articles/about-art/item/745-the-art-of-color-and-symbolism>
- Barthes, R. (1979). *Μυθολογίες Μάθημα*. Μτφ, Κ. Χατζηδήμου & Ι. Ράλλη. Αθήνα: Κέδρος-Ράππα.
- Barthes, R. (1997). *Εικόνα – Μουσική – Κείμενο*, Αθήνα, Πλέθρον.
- Bordwell, D. & Thompson, K. (2004), *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης
- Braudy, L., & Cohen, M. (2009). *Film Theory and Criticism: Introductory Readings*. 7th edition. New York and Oxford: Oxford University Press
- Chatman, S. (2004). "What Novels Can Do That Films Cant't (And Vice Versa).", στο Leo Braudy & Marshall
- Cine (2005). *Det Sjunde Inseplet (1957)*. Ανακτήθηκε στις 1 Αυγούστου 2016, από <http://www.cine.gr/film.asp?id=1355&page=4>
- Γκριλλά, Μ. (2015). Η ιστορία της γραβάτας. Ανακτήθηκε στις 25 Δεκεμβρίου, 2016, από <http://www.eleftheria.gr/m/%CE%B1%CF%80%CF%8C%CF%88%CE%B5%CE%B9%CF%82/item/94021-%CE%B7-%CE%B9%CF%83%CF%84%CE%BF%CF%81%CE%AF%CE%B1-%CF%84%CE%B7%CF%82-%CE%B3%CF%81%CE%B1%CE%B2%CE%AC%CF%84%CE%B1%CF%82.html>
- Eco, U. (1980). Two Problems in Textual Interpretation. *Poetics Today*, Vol. 2, No. 1a, Roman Jakobson: Language and Poetry (Autumn, 1980), pp. 145-161, DOI: 10.2307/1772358
- Eisenstein, S. (1977). *Film Form. Essays in Film Theory*. (J. Leyda, trans.). New York: Harcourt.
- Flickr. (2008). *Bergmanorama 1957-58*. Ανακτήθηκε στις 24 Ιουλίου 2016, από <https://www.flickr.com/photos/33793214@N06/3146110242/in/photostream/>
- Geertz, C. (2003). *Η ερμηνεία των πολιτισμών*. Αθήνα: Αλεξάνδρεια.
- Greimas, A.J. (1970). *Du Sens*. Paris: Seuil
- Greimas, A.J. (2005). *Δομική σημασιολογία*. Αθήνα: Πατάκη
- Guerin, M. A. (2003). *Η αφήγηση στον κινηματογράφο*. (Δ. Θυμιοπούλου, μτφ.). Αθήνα: Πατάκης.

- Η έβδομη σφραγίδα. (2016). Ανακτήθηκε στις 25 Ιουλίου 2016, από https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%97_%CE%88%CE%B2%CE%B4%CE%BF%CE%BC%CE%B7_%CE%A3%CF%86%CF%81%CE%B1%CE%B3%CE%AF%CE%B4%CE%B1
- Houdini (chess): Revision history. (2016). Ανακτήθηκε στις 2 Ιανουαρίου, 2016, από [https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Houdini_\(chess\)&action=history](https://en.wikipedia.org/w/index.php?title=Houdini_(chess)&action=history)
- IMDb-i. (2016). Έβδομη σφραγίδα (1957). Ανακτήθηκε στις 27 Ιουλίου 2016, από <http://www.imdb.com/title/tt0050976/>
- Κακλαμανίδου, Δ. (2006). Όταν το μυθιστόρημα συνάντησε τον κινηματογράφο: Θεωρητικές προσεγγίσεις και συγκριτικές αναλύσεις, Αθήνα, Αιγόκερως.
- Καρανάσιος, Γ. (2006). Γλωσσική ικανότητα. Ανακτήθηκε στις 1 Ιανουαρίου, 2017, από http://www.greek-language.gr/greekLang/modern_greek/tools/lexica/glossology/show.html?id=617
- Κεφαλής, Χ. (2008). Σκακιστική Εγκυκλοπαίδεια. Αθήνα: Κέδρος
- Κουρκουνάκης, Η. (1995). Σκάκι και σύγχρονη κοινωνία. Αθήνα: Δελφίνι
- Kress, R.G. & Leeuwen, V.T. (1996). Reading Images: The Grammar of Visual Design. London: Routledge
- Λεοντάρης, Γ. (2001). Ρόλοι και λειτουργίες του αφηγητή στη λογοτεχνική και την κινηματογραφική αφήγηση: Πρώτα στοιχεία για μια εισαγωγή στη συγκριτική αφηγηματολογία. Ανακτήθηκε στις 28 Δεκεμβρίου, 2016, από <http://gcla.phil.uoa.gr/newfiles/syngrisi12/12.leontaris.pdf>
- Malraux, A. (1988). Σχεδιάσμα μιας ψυχολογίας του κινηματογράφου. Αθήνα: Ρόπτρον
- Martin, W. (1986). Recent Theories of Narrative, Ithaca, N.Y., Cornell University Press
- Μελεμενίδης, Τ. (2016). 15 παρτίδες σκάκι στο σινεμά. Ανακτήθηκε στις 24 Ιουλίου 2016, από http://www.lifo.gr/articles/cinema_articles/108256
- Metz, C. (1991). Film Language. A semiotics of the cinema (trans. M. Taylor). The University of Chicago Press: Chicago
- Metz, C. (1999). «Some points in the semiotic of the cinema». Στο L. Braudy & M. Cohen (Eds.), Film Theory and Criticism: Introductory Readings, 5th edition. σσ. 68-75. New York: Oxford University Press.
- Ναΐτες Ιππότες, 2016). Ανακτήθηκε στις 28 Δεκεμβρίου, 2016, από https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9D%CE%B1%CE%90%CF%84%CE%B5%CF%82_%CE%99%CF%80%CF%80%CF%8C%CF%84%CE%B5%CF%82
- Νομικού, Ν. (2008). Αντρικό σακάκι: δίκουμπο ή τρίκουμπο; Ανακτήθηκε στις 27 Δεκεμβρίου, 2016, από http://www.oneman.gr/keimena/style/dress_code/article1492496.ece

- Παπαδόγαμβρος, 2013). Τα 10 μυστικά ενός καλοραμμένου ανδρικού κοστουμιού.
<http://www.clickatlife.gr/your-life/story/21694/ta-10-mustika-enos-kalorammenou-andrikou-kostoumiou>
- Παπαθανασίου, Μ. (χ.χ.). Stefan Zweig. Ανακτήθηκε στις 2 Ιανουαρίου, 2016, από
<http://www.gnomikologikon.gr/authquotes.php?auth=1649>
- Παπακωνσταντίνου, Π. (1997). Το παιχνίδι των βασιλιάδων. Εκδότης Στάχυ Ουτοπία: Δίμηνη έκδοση θεωρίας και πολιτισμού (25), 13-15 (1997)
- Prado, C. G. (1984). Making Believe: Philosophical Reflections on Fiction, Westport, Conn., Greenwood Press.
- Ρέντζης, Θ. (1982). Κινηματογράφος: Πρακτική & Ιδεολογία. Αθήνα: Πύλη.
- Roseta Books. (2010). Η πρώτη εμφάνιση του σκακιού ως θέμα στον κινηματογράφο, 1903. Ανακτήθηκε στις 25 Ιουλίου 2016, από
<https://rosetabooks.wordpress.com/2013/06/27/%CF%84%CE%BF-%CF%83%CE%BA%CE%AC%CE%BA%CE%B9-%CF%83%CF%84%CE%B7-%CE%BB%CE%BF%CE%B3%CE%BF%CF%84%CE%B5%CF%87%CE%BD%CE%AF%CE%B1/>
- Saussure, F. (1979). Μαθήματα Γενικής Γλωσσολογίας. Μτφ, Φ. Δ. Αποστολόπουλος. Αθήνα: Παπαζήσης. Ανακτήθηκε 13 Δεκεμβρίου 2015, από τον διαδικτυακό τόπο: http://www.greek-language.gr/greekLang/studies/history/thema_01/01.html
- Sorlin, P. (2006). Κοινωνιολογία του κινηματογράφου. Προοίμιο για τη μελλοντική ιστορία. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Stam, R., Burgoyne R., & Flitterman-Lewis S. (2009). Νέες προσεγγίσεις στη σημειωτική του κινηματογράφου. Αθήνα: Μεταίχμιο
- Vayer, M. (2008). «Support de Cours com- B.T.S». Fetes-Moi Signes, Vol 1.
- Wollen, P. (1969). Η σημειολογία του κινηματογράφου. (Π. Πολυκάρπου, μτφ.). Αθήνα: Κάλβος
- Χατζηθανασίου, Μ. (2016). Οι Χαρακτήρες της Ρίχαρ: Σημειωτική Προσέγγιση. Διπλωματική Εργασία Μεταπτυχιακό πρόγραμμα σπουδών Επιστήμες Αγωγής, Πανεπιστήμιο Δυτικής Μακεδονίας, Τμήμα Νηπιαγωγών
- Χιθ, Σ. (1990). Σημειωτική του Κινηματογράφου. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Zweig, S. (1991). Σκακιστική Νουβέλα. Αθήνα: Άγρα