



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΚΡΗΤΗΣ

ΝΕΦ298: Τα comics ως λογοτεχνία

4. Neil Gaiman – Charles Vess, *The Sandman* # 19 : *A Midsummer Night's Dream* (1990)

Κέλη Δασκαλά- Τμήμα Φιλολογίας



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟ ΤΑΜΕΙΟ

Άδειες Χρήσης

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό υπόκειται σε άδειες χρήσης Creative Commons.
- Για εκπαιδευτικό υλικό, όπως εικόνες, που υπόκειται σε άλλου τύπου άδειας χρήσης, η άδεια χρήσης αναφέρεται ρητώς.



Χρηματοδότηση

- Το παρόν εκπαιδευτικό υλικό έχει αναπτυχθεί στα πλαίσια του εκπαιδευτικού έργου του διδάσκοντα.
- Το έργο «**Ανοικτά Ακαδημαϊκά Μαθήματα στο Πανεπιστήμιο Κρήτης**» έχει χρηματοδοτήσει μόνο τη αναδιαμόρφωση του εκπαιδευτικού υλικού.
- Το έργο υλοποιείται στο πλαίσιο του Επιχειρησιακού Προγράμματος «Εκπαίδευση και Δια Βίου Μάθηση» και συγχρηματοδοτείται από την Ευρωπαϊκή Ένωση (Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο) και από εθνικούς πόρους.



Ευρωπαϊκή Ένωση
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο



ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ & ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ, ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ & ΑΘΛΗΤΙΣΜΟΥ
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ

Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης



Σκοποί-Περιεχόμενα ενότητας

Από τα Κλασσικά Εικονογραφημένα
στο σύγχρονο Graphic novel:

Neil Gaiman – Charles Vess,

The Sandman # 19:

A Midsummer Night's Dream

The Sandman #19, DC Comics (1990)

(Σε αυτήν την έκδοση αντιστοιχούν οι παραπομπές στο εξής)

- Η σειρά κόμικς *The Sandman*: ιστορία του Ονείρου (Dream ή Morpheus ή Oneiros > το μεγαλύτερο από τα αδέρφια σε μια οικογένεια αθανάτων): το άγγιγμά του στη ζωή των θνητών, ενσάρκωση σε άνθρωπο
- Σημαντική σειρά κόμικς > η ναυαρχίδα των εκδ. DC' Vertigo, 75 τεύχη (1989-1996), βραβεία, έμπνευση για άλλους τίτλους
- Στο τχ. #19: οι Neil Gaiman (σενάριο)-Charles Vess (εικόνα) εμπνέονται από το έργο του W. Shakespeare *A Midsummer Night's Dream* > ενταγμένο στον τόμο Dream Country #17-20, όπου περιλαμβάνονται τέσσερις ανεξάρτητες ιστορίες. Στο #19 παρακολουθούμε τη συνεργασία του Ονείρου με τον Σαίξπηρ, και το ανέβασμα της παράστασης του τελευταίου σε ένα ιδιαίτερο κοινό.
- Το μόνο κόμικ που κέρδισε το βραβείο World Fantasy Award.

***The Sandman* #19: A Midsummer Night's Dream**

Η πρεμιέρα του έργου *A Midsummer Night's Dream* δίνεται σε ένα λόφο μπροστά στο παράξενο κοινό των ξωτικών, τα οποία εμφανίζονται ως ήρωες και στο θεατρικό (ο Όμπερον, η Τιτάνια, ο Πουκ): **πραγματικότητα και φαντασία αναμειγνύονται και αλληλεπιδρούν στο μυθοπλαστικό σύμπαν του Gaiman**. Στη διάρκεια της παράστασης η Τιτάνια γοητεύεται από τον γιο του Σαίξπηρ, τον Hamnet. Ο Πουκ, τρομακτικός και διαβολικός, δεν θυμίζει την παιχνιδιάρικη, σκανδαλιάρικη φιγούρα (όπως τον είδαμε νωρίτερα στη σειρά *Classics Illustrated* ή σε αρκετές θεατρικές παραστάσεις), ο οποίος μπερδεύει τις καταστάσεις, αλλά στο τέλος επεμβαίνει λυτρωτικά, επαναφέρει την τάξη και την ηρεμία στους ήρωες του έργου και στο κοινό που το παρακολουθεί ή το διαβάζει.

Η συνάντηση Σαίξπηρ-Μορφέα (σ. 2)



- Αγγλία, λόφοι του Sussex, 23.6.1593
- Μαύρο φόντο: μπαλονάκια διαλόγου Ονείρου - άσπρο: Σαίξπηρ
- **Φιγούρες > μαύρες σκιές: όπως φαίνονται από μακριά, αλλά και 'μυστηριώδης' συνάντηση δύο κόσμων διαφορετικών: αθάνατοι-θνητοί (ο ένας «βλέπει» τον άλλο)**
- Υποτακτική συμπεριφορά: φτωχός, ντυμένος σαν χωρικός, ταπεινός συγγραφέας μπροστά στον «άρχοντα»-Όνειρο > σκοτεινή «θεϊκή» μορφή, ρούχα αριστοκράτη

Η είσοδος του κοινού: δύο παραστάσεις (ξεκινούν σχεδόν ταυτόχρονα) μέσα στη «παραστάση-κόμικ»

Όμπερον, Τιτάνια, Πουκ και συνοδεία: η πύλη ανοίγει, παίρνουν στον κόσμο των θνητών, στο πλάι η σκοτεινή φιγούρα του Μορφέα-θεού-δημιουργού επιβλέπει > παράσταση που αρχίζει σχεδόν ταυτόχρονα με αυτή που περιμένουμε από τους ηθοποιούς του Σαίξπηρ (κοινοί θνητοί). **Η σελίδα σαν διαφημιστική αφίσα: στο πλαίσιο κάτω πληροφορίες: τίτλος, ονόματα συντελεστών του κόμικ (σ. 6)**



Ξωτικά: αιθήρια και δαιμονικά, τερατώδεις μορφές (σ. 6 και 7)



Οι ηθοποιοί που παίζουν τα ξωτικά και τα ξωτικά που παρακολουθούν (πραγματικότητα και αυταπάτη)



Ο Πουκ-ηθοποιός αριστερά και ο Πουκ-ξωτικό δεξιά. Ο πρώτος φορά μάσκα: καρικατούρα μάλλον διαβόλου σε σχέση με τον «αληθινό» διαβολικό Πουκ

(σ. 10).

Πολλαπλά επίπεδα πραγματικότητας/ φαντασίας: πρόθεση του *Gaiman* η σύγχυση ορίων αληθινού-φανταστικού < πρόθεση του Σαίξπηρ στο θεατρικό έργο < πρόθεση του Ονείρου στο κόμικ < πρόθεση του Σαίξπηρ-ήρωα στο κόμικ

[τέσσερις δημιουργοί, τέσσερα χωροχρονικά επίπεδα, τέσσερα 'κείμενα' που αλληλεπιδρούν].

Η «αληθινή» Τιτάνια σχολιάζει την παράσταση και τον «παλαιό μύθο» (σ. 11)



- Η Τιτάνια γοητεύεται από τον γιο του Σαίξπηρ τον Hamnet (> Hamlet)
- Η διαπραγμάτευση του Ονείρου με τον συγγραφέα
- Η Τιτάνια ανακεφαλαιώνει ό,τι είδε, συνοψίζει το θέμα της παράστασης και αναφέρεται στην «παλαιά ιστορία» και στο ερωτικό φίλτρο

Ο «αληθινός» Hamnet και η σχέση του με τον πατέρα

(σ. 13)



Hamnet: «*I'm less real to him than any of the characters in his plays*”:

γιος του Σαίξπηρ, ηθοποιός στην παράσταση, αν πέθαινε ο πατέρας του θα έγραφε ένα έργο με τίτλο το όνομά του (σαν τον μελαγχολικό πρίγκιπα Hamlet) > **ήρωας του Gaiman**

Ο Πουκ σχολιάζει την παράσταση και την «αλήθεια»:
«δεν έχει συμβεί κι όμως είναι αληθινό – μαγικό» (σ. 13)



Οι θνητοί ζητούν χρυσό από τον Όμπερον (εκτός παράστασης) και ο «αληθινός» Πουκ θεωρεί πως «παίζει» καλύτερα τον εαυτό του από τον ηθοποιό που τον υποδύεται (σ. 15)



Ο «αληθινός» Σαίξπηρ και ο Christopher Marlowe (σ. 16)



- Αναφορά στον θάνατο του Marlowe (εδώ ονομάζεται Kit) από τον Ingram Frizer.
- Σχόλιο στις φήμες γύρω από το πρόσωπο του Σαίξπηρ: Ο Marlowe σκηνοθέτησε τον θάνατό του και συνέχισε ως William Shakespeare (Ο Marlowe είχε γράψει τον *Doctor Faustus*, που στηριζόταν στον μύθο του Φάουστ. Ο Gaiman επίσης στηρίζεται στον ίδιο μύθο για να παρουσιάσει την σχέση Σαίξπηρ-Ονείρου.

Αγωνία του Ονείρου-εμπνευστή-της-παράστασης για τη συμφωνία με τον συγγραφέα-Σαίξπηρ-στο κόμικ (σ. 19)
[«Lord Shaper» αποκαλείται το Όνειρο > όπως ο Gaiman που αλλάζει-διαμορφώνει το έργο του Σαίξπηρ για τις ανάγκες της δικής του «κομικ-ής παράστασης»]«

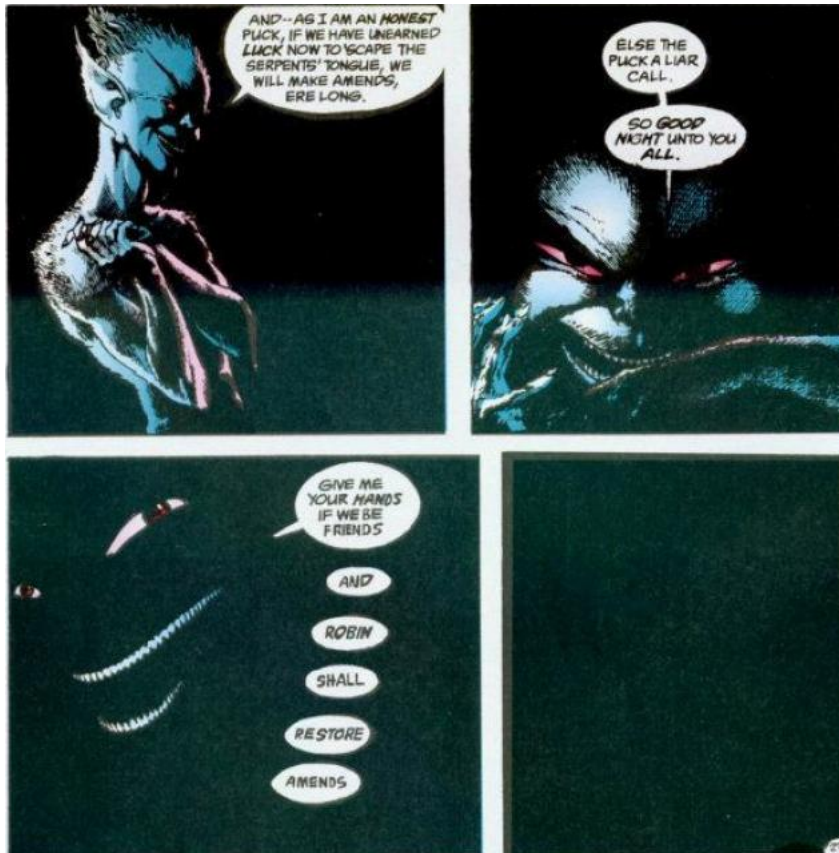


Τέχνη: πραγματικότητα, φαντασία & αθανασία (σ. 20)

- Οι θνητοί θα θυμούνται για πάντα τον μαγικό κόσμο των ξωτικών : αυτός είναι ο στόχος του Μορφέα.
- Ο Όμπερον τονίζει πως το έργο δεν λέει, ούτε δείχνει την αλήθεια. Η Τιτάνια διαφωνεί.
- Ο Μορφέας καταλήγει: «Δεν χρειάζεται να έχουν συμβεί για να είναι αληθινά τα γεγονότα»



Ο αμφίθυμος μονόλογος του Πουκ (σ. 23)



- Τα ξωτικά αποχωρούν, ο Πουκ βγάζει τη μάσκα του ηθοποιού. Μαύρο φόντο, νύχτα, απόκοσμη ατμόσφαιρα > ενώνεται σιγά-σιγά με το σκοτάδι
- Απαγγέλλει το μονόλογό του, αποκαλύπτοντας το πιο σκοτεινό πρόσωπό του, την ώρα που υπόσχεται στον αναγνώστη, κοιτώντας τον στα μάτια, ότι όλα θα διορθωθούν.

Το ειρωνικό τέλος: η επαναφορά στην πραγματικότητα, την ώρα που ο Gaiman 'παίζει' με τις συμβάσεις της αληθοφάνειας

Οι ηθοποιοί κοιμούνται στους λόφους. Όταν ξυπνούν, ο Σαίξπηρ αναρωτιέται αν ό,τι είδε ήταν όνειρο ή το έζησε. Ο βοηθός τού δείχνει το σακουλάκι με το χρυσό που του έδωσε ο Όμπερον. Όταν όμως το ανοίγει, αντικρίζει κίτρινα πέταλα λουλουδιών. Ο Hamnet, επίσης, εξομολογείται πως ονειρεύτηκε την Τιτάνια να τον προσκαλεί στην χώρα των ζωτικών. Ο πατέρας του τού ζητά να επιστρέψει στην πραγματικότητα. Και το μπουλούκι αποχωρεί. Στο τελευταίο καρέ πληροφορούμαστε πως ο Hamnet Shakespeare πέθανε το 1596, στα έντεκα χρόνια του, και πως ο τόπος διαμονής του Robin Goodfellow παραμένει άγνωστος.

The Sandman #19: A Midsummer Night's Dream

- Οι χαρακτήρες ξαναγράφονται, σημαντικές διαφορές από το θεατρικό, εισάγονται νέα πρόσωπα, ο ίδιος ο Σαίξπηρ, ο γιος του. Μεταφερόμαστε στην εποχή του Σαίξπηρ (16ος αι.) και όχι στην αρχαία Αθήνα (βλ. για παράδειγμα ρεαλιστικά κουστούμια στη σειρά Classics Illustrated).
- Ο Σαίξπηρ δεν παρουσιάζεται σαν λογοτεχνική ιδιοφυΐα: ένας χρεοκοπημένος μάλλον συγγραφέας έχει έρθει σε συμφωνία (σαν τον Φάουστ) με τον Μορφέα: αγωνία καλλιτέχνη, κυνήγι αθανασίας
- Ο Gaiman δεν ακολουθεί τον στερεοτυπικό τρόπο με τον οποίο αναπαρίσταται συνήθως ο αιθέριος, μαγικός, γαλήνιος κόσμος των ξωτικών.

Οι νεράιδες και τα ξωτικά

Το κόμικ δεν ακολουθεί την αποδεκτή εικόνα. Οι Όμπερον και Τιτάνια δεν διαθέτουν την αναμενόμενη αιθέρια υπόσταση (στα καρέ κυριαρχεί η πλάγια προοπτική, βλέπουμε συνήθως το προφίλ τους). Ο Όμπερον έχει κέρατα, η Τιτάνια μακριά μαλλιά, γωνιώδη αυτιά και φρύδια. Ο Πουκ: τριχωτός, με κόκκινα μάτια και έντονα δόντια > δαιμονική μορφή. Το πλήθος των ξωτικών στον λόφο: ένα παράξενο κοινό, ποικιλία χρωμάτων και μεγεθών, μικροσκοπικές ή ογκώδεις τερατώδεις φιγούρες, με ουρές και κέρατα, φτερά εντόμων ή νυχτερίδων, βρίζουν, φέρονται με αγένεια.

Από το θεατρικό στο κόμικ: Το-έργο-μέσα-στο-έργο

Ωστόσο, τα μοτίβα της κομικ-ής αφήγησης (εικόνα και λόγος) των Gaiman και Vess δεν απουσιάζουν από το *Όνειρο Καλοκαιρινής Νύχτας* του Σαίξπηρ. Το αντίθετο μάλλον. Αποτελούν δομικά χαρακτηριστικά του θεατρικού κειμένου: **δίπολο πραγματικότητα-αυταπάτη, συνάντηση τρομακτικού και ειδυλλιακού, το παράδοξο αγάπης-μίσους** (στους διαλόγους των ερωτευμένων κυριαρχούν και τα δύο, αντίθετα συναισθήματα), **ο ανα-διπλασιασμός των ρόλων** (Όμπερον-Θησέας), **το μοτίβο της μεταμόρφωσης, ο διπλασιασμός των γεγονότων, ο σχολιασμός της καλλιτεχνικής δημιουργίας** [Τα γεγονότα μέσα και έξω από το έργο-παράσταση των μηχανικών συγχωνεύονται: οι μηχανικοί-ηθοποιοί διασκεδάζουν τους ερωτευμένους (υψηλό κοινό) και οι ερωτευμένοι διασκεδάζουν τα ξωτικά].

Από το θεατρικό στο κόμικ: Το-έργο-μέσα-στο-έργο

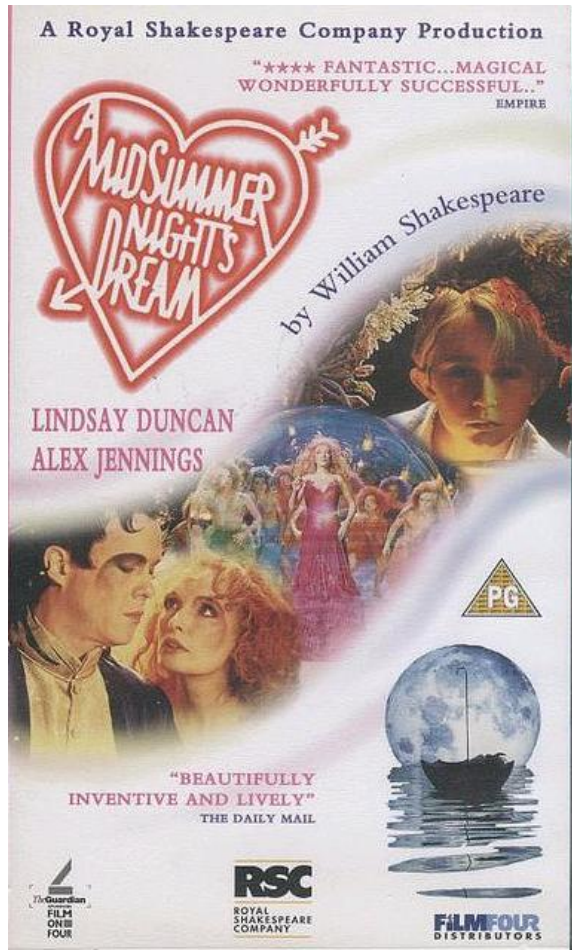
Ο Gaiman, με τη σειρά του, αναγνωρίζει τα διαφορετικά επίπεδα και θέματα της ιστορίας του άγγλου δραματουργού, τα ερμηνεύει και τα εντάσσει στη δική του κομικ-ή διασκευή, η οποία μένει πιστή στο πνεύμα του *Ονειρού Καλοκαιρινής Νύχτας* [Η παράσταση του Σαίξπηρ-ήρωα-του-κόμικ διασκεδάζει τα ξωτικά, την ώρα που ο ποικίλος-σκοτεινός-μαγικός κόσμος των ξωτικών πάνω στο λόφο δίνει τη δική της παράσταση, διασκεδάζοντας (παράλληλα) τον αναγνώστη του κόμικ]. Το κόμικ ένα μετα-κείμενο, σχόλιο τόσο για τον κανόνα, το υψηλό (τον «κλασικό» Σαίξπηρ), όσο και γενικότερα για την καλλιτεχνική δημιουργία].

Από το θεατρικό στο κόμικ: Το-έργο-μέσα-στο-έργο

- Βλ. αναλυτικά για την «ερμηνευτική κληρονομιά» με την οποία αναμετρήθηκε ο Gaiman στο συγκεκριμένο κόμικ, αποδεικνύοντας πώς ο Σαίξπηρ, περισσότερο από κλασικός ή παγκόσμιος συγγραφέας, αποτελεί μάλλον έναν «ευπροσάρμοστο» δημιουργό: “Subverting Shakespeare? *The Sandman* #19, *A Midsummer Night’s Dream*”: *Sub/versions: Cultural Status, Genre and Critique*, Cambridge Scholars Publishing, Newcastle 2008, 19-33.
- Βλ. επίσης μερικές από τις πιο διάσημες αναπαραστάσεις των ηρώων στη ζωγραφική: *Puck*, Sir Joshua Reynol, Boydell Shakespeare Gallery (1789) [ακίνδυνος μικροσκοπικός θεός έρωτας], Johann Heinrich Füssli, *Titania liebkost den eselköpfigen Bottom* (1793–94) [σκοτεινός], και πώς μεταφέρθηκε το έργο στον κινηματογράφο: χαρακτηριστικό παράδειγμα η ταινία *A Midsummer Night's Dream* του Adrian Noble (Alex Jennings, Lindsey Duncan, Desmond Barrit, and Barry Lynch), Miramax, 1996.

A Midsummer Night's Dream, Adrian Noble (1996)

(<http://www.imdb.com/title/tt0117043/>)



- Όνειρο που βλέπει ένα φανταστικό αγόρι
- Επίδραση από άλλα έργα της παιδικής λογοτεχνίας (Πήτερ Παν, Μαίρη Πόπινς)
- Ακολουθεί τον θεατρικό σκηνοθέτη Peter Brook που ξεκίνησε στα 1970 τη διπλή διανομή (double-casting)
- **Διττός ρόλος ξωτικών / τέχνασμα παράστασης μέσα στην παράσταση / αυταπάτη και πραγματικότητα**

Τέλος Ενότητας

4. Neil Gaiman – Charles Vess, *The Sandman: A Midsummer Night's Dream*, #19 DC Comics (1990)



Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης