

35  
ΧΡΟΝΙΑ  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ  
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣ

# Τηλεοπτικό Σενάριο:

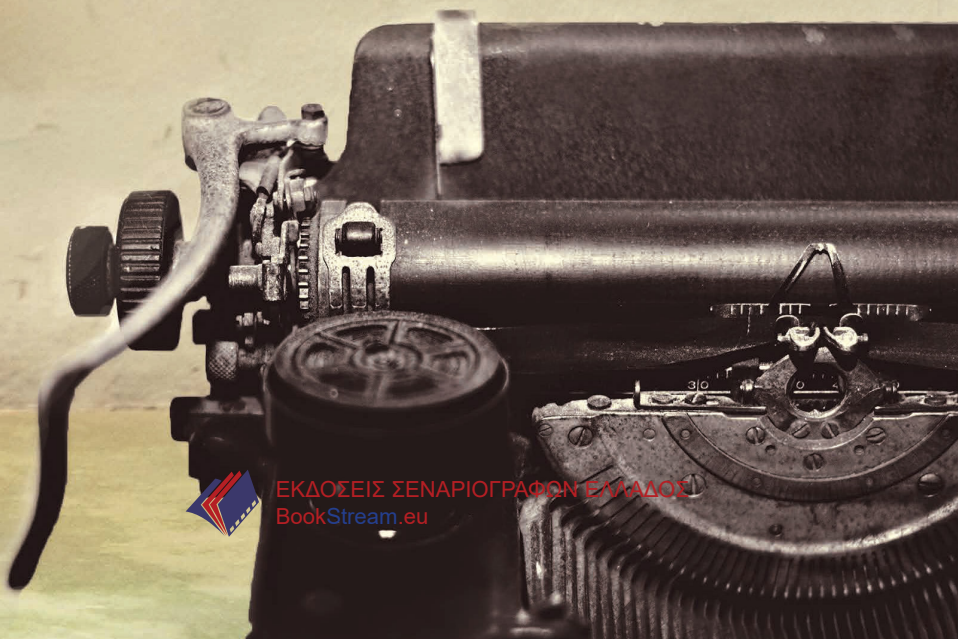
Δομές και Τεχνικές  
Συγγραφής Μακράς  
Οπτικοακουστικής Αφήγησης

Σωτήρης Πετρίδης

ΘΕΩΡΙΑ



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΩΝ ΕΛΛΑΔΟΣ  
BookStream.eu







ΣΕΙΡΑ: Θεωρία  
2η έκδοση: Αθήνα, Φεβρουάριος 2024  
Αποκλειστικό δικαίωμα έκδοσης  
«ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΩΝ ΕΛΛΑΔΟΣ»  
ISBN 978-618-5386-43-6

Copyright ©2024 «ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΩΝ ΕΛΛΑΔΟΣ»  
& Σωτήρης Πετριδης  
Διαχειριστής: Αλέξανδρος Κακαβάς  
Ίωνος Δραγούμη 14, ΤΚ 115 28 Αθήνα  
Κιν.: 6932089819 Fax 2107294611  
website: [www.bookstream.eu](http://www.bookstream.eu)

Απαγορεύεται η ολική ή μερική καθ' οιονδήποτε τρόπο ανατύπωση ή αναπαραγωγή, ηλεκτρονική ή ζωντανή παρουσίαση και κάθε άλλη χρήση όλων ανεξαιρέτως των κειμένων και εικόνων του βιβλίου χωρίς τη γραπτή άδεια του εκδότη ή του συγγραφέα

Σωτήρης Πετρίδης

# Τηλεοπτικό Σενάριο:

Δομές και Τεχνικές Συγγραφής Μακράς  
Οπτικοακουστικής Αφήγησης



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΩΝ ΕΛΛΑΔΟΣ

## ***Ευχαριστήρια***

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τους φοιτητές μου από το μάθημα **Σενάριο VII** του τμήματος Κινηματογράφου, ΑΠΘ (2017-2018) – η συγγραφή αυτού του βιβλίου δεν θα γινόταν ποτέ χωρίς τη συμμετοχή και τη συμβολή τους στο μάθημα.

Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ στους Τάνια Ναναυράκη, Μανώλη Καπνόπουλο και Δημήτρη Τσακαλέα για την αμέριστη συμπαράσταση και ουσιαστική βοήθειά τους.

## Πίνακας Περιεχομένων

1. Εισαγωγή στη Μακρά Οπτικοακουστική Αφήγηση	8
1.1. Το Τηλεοπτικό Μέσο	8
1.2. Τηλεοπτική Μυθοπλασία και Αφήγηση	10
2. Τρίπρακτη Δομή – Μία Συνοπτική Μελέτη	14
2.1. Πρώτη Πράξη (Αρχή)	15
2.2. Δεύτερη Πράξη (Μέση)	16
2.3. Τρίτη Πράξη (Τέλος)	16
2.4. Δραματικές Ερωτήσεις	17
3. Τηλεοπτικό Δράμα	18
3.1. Δομή και Μέγεθος Επεισοδίων	19
3.2. Τετράπρακτη Δομή	21
3.3.1. Παράδειγμα Τετράπρακτης Δομής – Breaking Bad	22
3.4. Πεντάπρακτη Δομή	23
3.4.1. Παράδειγμα Πεντάπρακτης Δομής – Grey’s Anatomy	24
4. Τηλεοπτική Κωμωδία - Sitcoms	26
4.1. Δομή και Μέγεθος Επεισοδίων	27
4.2. Δίπρακτη Δομή	29
4.2.1. Τα Επτά Στοιχεία της Πλοκής	31
4.3. Παράδειγμα Δίπρακτης Δομής – 30 Rock	33
5. Υβριδικότητα, Σεναριακό Θέμα και Τηλεοπτικοί Αντιήρωες	34
5.1. Η Έννοια της Ποιοτικής Τηλεόρασης	34
5.2. Το Σεναριακό Θέμα	35
5.3. Τηλεοπτικοί Αντιήρωες	38
6. Νέα Μέσα και Μακρά Οπτικοακουστική Αφήγηση	42
6.1. Δομή Αφηγήσεων	43
6.2. Χαρακτήρες	45
6.3. Μορφή Επεισοδίων	45
7. Επίλογος	46
Βιβλιογραφία	48

## **1. Εισαγωγή στη Μακρά Οπτικοακουστική Αφήγηση**

Αν και η τηλεόραση αποτελεί ένα από τα πιο δημοφιλή μέσα οπτικοακουστικών αφηγήσεων, η μελέτη της συνήθως είναι παραγκωνισμένη και αρκετές φορές αναλώνεται σε γενικόλογες αναλύσεις αναπαραστάσεων. Το παρόν βιβλίο έχει ως στόχο την κάλυψη του κενού στην ελληνική βιβλιογραφία σχετικά με το σενάριο μακράς οπτικοακουστικής αφήγησης. Αν και η τηλεοπτική μυθοπλασία είναι συνηθισμένο φαινόμενο, υπάρχει έλλειψη ενός βιβλίου που να προσεγγίζει τις δομές αυτών των αφηγήσεων. Έτσι, το συγκεκριμένο βιβλίο θα αποτελέσει μία μελέτη των αφηγηματικών δομών μακράς αφήγησης, ενώ παράλληλα θα δομηθεί ως ένα εγχειρίδιο που θα απευθύνεται τόσο σε έναν θεωρητικό σεναρίου, όσο και σε έναν επαγγελματία ή επίδοξο σεναριογράφο. Πριν, όμως, περάσουμε στις αναλύσεις αφηγηματικών και σεναριακών δομών, καλό θα ήταν να γίνει πρώτα μία εισαγωγή στο τηλεοπτικό μέσο και στην τηλεοπτική αφήγηση.

### **1.1. Το Τηλεοπτικό Μέσο**

Όταν αναφερόμαστε στην οπτικοακουστική αφήγηση, κατά ένα μεγάλο ποσοστό η σκέψη μας περιορίζεται στον κινηματογράφο. Βέβαια, αυτή είναι μία λανθασμένη εντύπωση που αποκλείει τα ποικίλα οπτικοακουστικά μέσα που συμπεριλαμβάνουν τη μυθοπλασία σε αυτά. Η οπτικοακουστική αφήγηση καλύπτει μία πληθώρα μέσων, καθώς εφαρμόζεται και ενίοτε διαφοροποιείται ανάλογα με τις ιδιαιτερότητες του εκάστοτε μέσου που αφορά.

Ένα βασικό οπτικοακουστικό μέσο που υπάρχει εδώ και δεκαετίες στην καθημερινή μας ζωή είναι η τηλεόραση. Ένα μεγάλο ποσοστό της μυθοπλασίας στην οποία εκτίθεται ο μέσος άνθρωπος προέρχεται από το τηλεοπτικό μέσο. Η τηλεόραση θεωρείται ότι έχει μεγάλη επίδραση στον θεατή και αυτό έρχεται να τεκμηριωθεί από τη Θεωρία της Υποδόριας Βελόνας. Σύμφωνα με αυτή, οι θεατές επηρεάζονται άμεσα και κατευθείαν από αυτό που βλέπουν, σαν να τους τρυπάει μια βελόνα (Butler, 291). Με απλά λόγια, γίνεται λόγος



για έναν παθητικό θεατή, μία προσέγγιση που υπάρχει και για τον κλασικό κινηματογράφο (βλέπε Mulvey). Βέβαια, μεταγενέστερες θεωρίες αμφισβητούν αυτή τη λογική και υποστηρίζουν ότι υπάρχει επιρροή σε θεατές, αλλά υπάρχουν και περιορισμοί, κάνοντας λόγο για έναν πιο ενεργητικό θεατή (Butler, 292).

Ο τρόπος θέασης και πρόσληψης των μηνυμάτων από τους θεατές προκαθορίζει το πλαίσιο μέσα στο οποίο κινούνται τα δύο βασικότερα οπτικοακουστικά μέσα. Ο κινηματογράφος και η συμβατική μορφή της τηλεόρασης έχουν σημαντικές διαφορές που μπορούν να συμπυκνωθούν σε τρεις βασικές κατηγορίες: τη συνεχόμενη αναμετάδοση, την δυνατότητα ζωντανής αναμετάδοσης και τη μεγάλη γκάμα προγραμμάτων.

Βασική διαφοροποίηση του τηλεοπτικού μέσου συγκριτικά με τον κινηματογράφο είναι η συνεχόμενη αναμετάδοση. Ο κινηματογράφος έχει συγκεκριμένες προβολές, με τους θεατές να επιλέγουν ποια μέρα και ώρα προτιμούν ώστε να δουν μία ταινία. Η τηλεόραση από την άλλη έχει μία συνεχόμενη αναμετάδοση 24 ώρες την ημέρα και 7 ημέρες την εβδομάδα. Σε αυτό το σκηνικό, η μυθοπλασία καλύπτει ένα σημαντικό μέρος αυτής της αναμετάδοσης και οι θεατές πρέπει να δίνουν ένα καθιερωμένο, συνήθως εβδομαδιαίο «ραντεβού» με την αφήγηση που επιθυμούν να παρακολουθήσουν. Βέβαια, όπως θα δούμε και στη συνέχεια του παρόντος βιβλίου, η νέα μορφή τηλεόρασης έχει καταργήσει το ραντεβού των τηλεθεατών με την επιθυμητή αφήγηση που θέλουν να παρακολουθήσουν, καθώς το διαδίκτυο έχει απελευθερώσει το τηλεοπτικό μέσο από αυτόν τον περιορισμό.

Η δεύτερη διαφοροποίηση είναι η δυνατότητα ζωντανής αναμετάδοσης. Η τηλεόραση ως μέσο υπερτερεί του κινηματογράφου γιατί μπορεί να δείχνει σε απευθείας μετάδοση καταστάσεις και συμβάντα που συμβαίνουν εκείνη τη στιγμή. Αν και αυτή η διαφοροποίηση αφορά κυρίως άλλα τηλεοπτικά προγράμματα (όπως εκπομπές, ειδήσεις, realities κτλ.), παρατηρείται εμφάνιση και μυθοπλαστικών προγραμμάτων σε ζωντανή μετάδοση, με βασικό παράδειγμα

το *Saturday Night Live* (1975-Σήμερα).

Η τρίτη διαφοροποίηση κινηματογράφου και τηλεόρασης αφορά τη μεγάλη γκάμα προγραμμάτων που προσφέρει το τηλεοπτικό μέσο. Εκτός από τη μυθοπλασία, που θα είναι και το επίκεντρο ανάλυσης του παρόντος βιβλίου, υπάρχουν διάφορα προγράμματα που προβάλλονται στην τηλεόραση, όπως ενημερωτικές και ψυχαγωγικές εκπομπές. Αρκετά από αυτά τα προγράμματα, όμως, βασίζονται σε σενάριο (έστω και άτυπα), με βασικό παράδειγμα τα διάφορα reality shows που έχουν κατακλίσει την τηλεόραση.

### **1.2. Τηλεοπτική Μυθοπλασία και Αφήγηση**

Συνεχίζοντας την περαιτέρω μελέτη διαφοροποίησης κινηματογράφου και τηλεόρασης και περνώντας στις διαφορές των αφηγήσεών τους, θα διαπιστώσουμε ότι, αν και μοιράζονται αρκετά κοινά στον τρόπο που αφηγούνται τις ιστορίες, έχουν και αρκετές διαφορές.

Στον κινηματογράφο, μία ιστορία αφηγείται συνήθως σε διάρκεια που κυμαίνεται ανάμεσα σε ενενήντα λεπτά έως και πάνω από δύο ώρες. Μια τέτοια ιστορία συνήθως ακολουθεί τους κανόνες της τρίπρακτης δομής ή μια παραλλαγή αυτής. Βλέπουμε ένα χαρακτήρα να βιώνει μία σύγκρουση, να αγωνίζεται και στη συνέχεια να υποκύπτει ή να βγαίνει τελείως από αυτήν, με την ιστορία να κλείνει δίνοντας στον θεατή όσες απαντήσεις επιζητούσε κατά την διάρκεια της αφήγησης.

Από την άλλη, στην τηλεόραση δημιουργείται ένας κόσμος με ένα cast χαρακτήρων που ελπίζουμε να συνεχιστεί για πάνω από 10-24 επεισόδια για πολλές σεζόν. Υπάρχουν πολλές υποπλοκές που συνθέτουν το μωσαϊκό της αφήγησης, ενώ η κύρια ιστορία δεν θα επιλυθεί μέχρι το τέλος κάθε τηλεοπτικού σεναρίου και θα συνεχίσει να υφίσταται κρατώντας το ενδιαφέρον του κοινού. Βέβαια, κάθε επεισόδιο μπορεί να παρουσιάσει μια συγκεκριμένη ιστορία που επιλύεται στο τέλος, αλλά οι χαρακτήρες, οι κύριες ιστορίες τους και τα τόξα τους συνεχίζονται στη μεγάλη αφήγηση που επεκτείνεται σε όλα τα επεισόδια της

σειράς.

Εν ολίγοις, μια τηλεοπτική σειρά είναι ένα διαρκώς εξελισσόμενο μέσο για την ιστορία και τους χαρακτήρες, ενώ μια κινηματογραφική ταινία στέκεται από μόνη της με πλήρες κλείσιμο στο τέλος.

Πέραν όμως της διάρκειας και της μορφής της αφήγησης, οι διαφορές επεκτείνονται και στον τρόπο συγγραφής. Στην τηλεόραση είθισται να υπάρχουν πιο γρήγοροι ρυθμοί, καθώς κάθε εβδομάδα απαιτείται νέο επεισόδιο, γεγονός που συνεπάγεται γρήγορη συγγραφή των σεναρίων. Ένα κινηματογραφικό σενάριο δουλεύεται στο σύνολό του, ενώ η τηλεοπτική μυθοπλασία συνήθως συγγράφεται παράλληλα με την εξέλιξη της ίδιας της σειράς.

Λόγω αυτών των γρήγορων ρυθμών, κατά κύριο λόγο υπάρχουν αρκετοί σεναριογράφοι κάτω από την ανάπτυξη και τη συγγραφή της τηλεοπτικής μυθοπλασίας. Αυτή η συλλογική διαδικασία ονομάζεται *writers' room* και διοικείται από τον *head writer* (ή αλλιώς *show runner*). Στο *writers' room* υπάρχει ιεραρχία: όλοι μαζί αναπτύσσουν την αφήγηση, αλλά τον τελικό λόγο τον έχει ο *head writer*.

Η τηλεοπτική μυθοπλασία βασίζεται πάντα σε μία καλή ιστορία. Μία ομάδα σεναριογράφων υπό την επίβλεψη του *head writer* γράφουν λεπτομερώς την ιστορία και έπειτα υπάρχει ανάθεση στο ποιος σεναριογράφος θα γράψει κάθε επεισόδιο. Ο λόγος που υπάρχει κάποιος σεναριογράφος που είναι πάνω από όλους είναι γιατί ανάμεσα σε κάθε επεισόδιο πρέπει να υπάρχει συνέχεια (αισθητική, αφηγηματική κτλ.). Το τηλεοπτικό κοινό χτίζεται λόγω της αφηγηματικής συνέχειας της ιστορίας και αυτή η συνέχεια οφείλεται στον *head writer*, ο οποίος κατέχει και ρόλο παραγωγού για να ελέγχει πιο εύκολα τη διαδικασία (Dunne, 99).

Σε αυτό το σημείο θα πρέπει να αναφερθεί και η έννοια του δημιουργού (Stam, 115-121). Η θεωρία του δημιουργού, η οποία ξεκίνησε από τη Γαλλία τις δεκαετίες 1950 και 1960 με βασικούς εκφραστές της τους ανθρώπους πίσω από τα *Cahiers du Cinéma* και τη *Nouvelle Vague*, έκανε λόγο για ένα μεμονωμένο άτομο, που είναι ο «συγγραφέας» ενός έργου – είτε είναι βιβλίο, ποίημα, ταινία ή και στην περίπτωση μας

τηλεοπτική σειρά. Στον κινηματογράφο, μέσα από τη θεωρία του δημιουργού ήρθαν στο προσκήνιο οι σκηνοθέτες, με ονόματα όπως οι Alfred Hitchcock, John Ford και Howard Hawks να εμφανίζονται ως auteurs.

Στην τηλεόραση, βέβαια, βάσει του μοντέλου συγγραφής που αναφέρθηκε παραπάνω, ισχύει το αντίθετο. Στην τηλεοπτική μυθοπλασία, ο σκηνοθέτης έχει μικρότερη επιρροή, ενώ ο σεναριογράφος βρίσκεται στο επίκεντρο της διαδικασίας και χαρακτηρίζεται ως δημιουργός.

Ερχόμενοι τώρα στο πρακτικό κομμάτι της μορφοποίησης του κειμένου, η μορφή των σεναρίων στον κινηματογράφο και στην τηλεόραση είναι ακριβώς ίδια, δηλαδή ακολουθεί όλους τους κανόνες γραφής σχετικά με τα ονόματα χαρακτήρων, διαλόγων και δράσεων με Courier γραμματοσειρά. Η μόνη αλλαγή μορφοποίησης είναι ότι συνήθως αναγράφονται οι πράξεις ως τίτλοι (TEASER, ΠΡΩΤΗ ΠΡΑΞΗ κτλ.) και κάθε αλλαγή πράξης συνεπάγεται και αλλαγή σελίδας. Αυτό βέβαια, αν και ακολουθείται κατά κόρον στις ΗΠΑ, δεν είναι ένας αυστηρός κανόνας και στην Ελλάδα συνήθως δεν εφαρμόζεται.

Αυτή η μικρή διαφοροποίηση ανάμεσα σε κινηματογραφικά και τηλεοπτικά σενάρια απορρέει από τη σχέση ανάγνωσης σεναρίου και προσομοίωσης θέασης έργου. Ακριβώς όπως η ανάγνωση ενός κινηματογραφικού σεναρίου πρέπει να είναι όσο το δυνατόν πιο κοντά στην εμπειρία της παρακολούθησης της τελικής ταινίας, ένα τηλεοπτικό σενάριο πρέπει να δώσει στον αναγνώστη την ίδια δυναμική εμπειρία με το να παρακολουθεί το επεισόδιο. Για το λόγο αυτό είθισται κάθε πράξη της αφήγησης να αναγράφεται ως τίτλος, να υπογραμμίζεται και να κεφαλαιοποιείται. Αντίστοιχα, το ίδιο εφαρμόζεται και στο τέλος μιας πράξης. Παραδειγματος χάριν, η αρχή της πρώτης πράξης πρέπει να ξεκινά με το «ΠΡΩΤΗ ΠΡΑΞΗ» και να τελειώνει με το «ΤΕΛΟΣ ΠΡΩΤΗΣ ΠΡΑΞΗΣ». Αυτό δημιουργεί μια σειρά από μικρά cliffhangers μέσα στο σενάριο, στα σημεία που συνήθως θα βρίσκονται τα διαφημιστικά διαλλείματα – εξού και η καλύτερη προσομοίωση της θέασης.

Κλείνοντας αυτή τη σύντομη αναφορά στην

τηλεοπτική μυθοπλασία, κατανοούμε ότι η συγγραφή σεναρίου για την τηλεόραση ακολουθεί τους γενικούς κανόνες οπτικοακουστικής αφήγησης, αλλά προσαρμόζεται στις ιδιαιτερότητες του μέσου. Όπως θα δούμε και παρακάτω στα επιμέρους κεφάλαια, υπάρχει μεγαλύτερος χρόνος αφήγησης και άρα απαιτείται αναπροσαρμογή της εξέλιξης της δράσης και των τόξων των χαρακτήρων. Όμως, κάτι ακόμη που πρέπει να συνυπολογίσουμε είναι και το μυθοπλαστικό είδος στο οποίο ανήκει κάθε αφήγηση και πως αναπροσαρμόζονται τα είδη στο τηλεοπτικό μέσο.

Όταν αναφερόμαστε σε δύο ή περισσότερα κείμενα και τα τοποθετούμε στο ίδιο είδος ή υποείδος, αυτομάτως αποδεχόμαστε ως δεδομένο ότι οι συγκεκριμένες ταινίες μοιράζονται κάποια κοινά στοιχεία (βλέπε Mittell). Ο διαχωρισμός σε αφηγηματικά είδη είναι πολύ χρήσιμος, τόσο για τους θεατές, όσο και για τους δημιουργούς. Οι θεατές μπορούν να κατηγοριοποιήσουν ένα πρόγραμμα σε είδος χωρίς δεύτερη σκέψη. Μια απλή θέαση ενός επεισοδίου μπορεί να είναι χαρακτηριστική στο να πούμε αν αυτή η σειρά ανήκει στην κατηγορία του δράματος, της κωμωδίας ή του μιούζικαλ. Ακόμη και τα τηλεοπτικά περιοδικά κάνουν κατηγοριοποίηση των αφηγήσεων, βοηθώντας έτσι τους θεατές στο να επιλέξουν ποια αφήγηση θέλουν να παρακολουθήσουν. Οι θεατές όταν βλέπουν ένα συγκεκριμένο είδος κουβαλάνε κάποιες συμβάσεις στο μυαλό τους. Παραδείγματος χάριν, όταν βλέπω ένα επεισόδιο *Grey's Anatomy* (2005-Σήμερα), υποσυνείδητα κουβαλάω συμβάσεις και από άλλες ιατρικές σειρές, όπως τα *House M.D.* (2004-2012) και *ER* (1994-2009).

Αλλά και οι δημιουργοί επωφελούνται από την έννοια των τηλεοπτικών ειδών, καθώς υπάρχει ένα μοτίβο κανόνων και αισθητικών επιλογών που επιλέγεται για να ακολουθηθεί ή να γίνει υπέρβαση αυτού. Οι γενικές κατηγοριοποιήσεις (Butler, 296-297) των ειδών συνήθως προέρχονται από:

1. Την αντίδραση που θέλουν οι δημιουργοί να προκαλέσουν στο κοινό (στις κωμωδίες γελάμε, στα θρίλερ φοβόμαστε κ.ο.κ.)

2. Το ύφος που επιλέγεται να ακολουθηθεί στην αφήγηση (όπως η χρήση της μουσικής, της κινηματογράφησης, του ήχου κτλ.)
3. Το θέμα της αφήγησης (οι δομές που επιλέγονται ώστε να αναπτυχθεί η ιστορία που αφηγείται)

Οι δύο βασικές ομπρέλες ειδών που θα μας απασχολήσουν κατά κύριο λόγο στο παρόν βιβλίο είναι το δράμα και η κωμωδία. Κάτω από αυτές τις ορολογίες υπάρχουν αρκετά υποείδη που αποκτούν δικά τους χαρακτηριστικά. Ανεξαρτήτως όμως των υποειδών, αυτά τα δύο είδη αποτελούν δύο διαφορετικούς δρόμους ανάπτυξης των σεναρίων και δόμησης της αφήγησης. Κάθε ένα από αυτά τα δύο είδη έχει δικούς του κανόνες και υπακούει σε συγκεκριμένους κανόνες δομής.

Πριν, όμως, προχωρήσουμε στην ανάλυση δομών και αφηγηματικών κανόνων των δύο βασικών τηλεοπτικών ειδών, θα ήταν σκόπιμη μία σύντομη ανάπτυξη της τρίπρακτης δομής αφηγήσεων, καθώς θα είναι ένα πολύ χρήσιμο εργαλείο στο οποίο θα ανατρέχουμε συχνά καθόλη τη διάρκεια ανάλυσης των δομών μακράς οπτικοακουστικής αφήγησης.

## **2. Τρίπρακτη Δομή – Μία Συνοπτική Μελέτη**

Κάθε κλασική μορφή αφήγησης μπορεί να αναλυθεί υπό την τρίπρακτη δομή, καθώς κάθε ιστορία έχει μία αρχή, μία μέση και ένα τέλος. Ο ποιητής Philip Larkin περιέγραψε όλες τις πλοκές ως «a beginning, a muddle, and an end - αρχή, μπέρδεμα και τέλος», ένα λογοπαίγνιο της τρίπρακτης δομής που περιγράφει ότι στη μέση πρέπει να «πάνε όλα ανάποδα» για να εξελιχθεί η ιστορία (Charney).

Φυσικά, υπάρχουν πολλές μελέτες της τρίπρακτης δομής που όλες βρίσκουν τις ρίζες της στην *Ποιητική* του Αριστοτέλη. Στην παρούσα μελέτη θα χρησιμοποιηθεί η μελέτη της τρίπρακτης δομής βάσει της Χριστίνας Κallas-Καλογεροπούλου που αναπτύσσει στο βιβλίο της, *Σενάριο: Η Τέχνη της Επινόησης και της Αφήγησης στον Κινηματογράφο*.

Αν και η συγκεκριμένη μελέτη αφορά κινηματογραφικά σενάρια, η τρίπρακτη δομή μπορεί να εφαρμοστεί ώστε να αναλυθούν ή/και να γραφτούν ποικίλες ιστορίες – από τις πιο μικρές, όπως ένα ανέκδοτο, έως τις πιο μεγάλες, όπως μία τηλεοπτική σειρά.

Σύμφωνα με την Καλογεροπούλου, κάθε αφήγηση έχει τρεις πράξεις: την πρώτη (αρχή), τη δεύτερη (μέση) και την τρίτη (τέλος). Ανάμεσα σε κάθε μία από αυτές, υπάρχει ένα σημείο ανατροπής που μεταφέρει την αφήγηση από τη μία πράξη στην άλλη, ενώ εντοπίζονται και άλλα δομικά σημεία εντός αυτών που εξυπηρετούν την εξέλιξη της ιστορίας.



### 2.1. Πρώτη Πράξη (Αρχή)

Η αφήγηση ξεκινάει με το Set Up ή αλλιώς Exposition (Καλογεροπούλου, 134-135). Κατά αυτό το σημείο, γίνεται η εισαγωγή μας στον κόσμο της αφήγησης, δηλαδή το χτίσιμο της «ρουτίνας». Σε αυτό το σημείο δίνονται όλες οι απαραίτητες πληροφορίες για τους βασικούς χαρακτήρες, γίνεται το στήσιμο της ιστορίας, καθώς εδραιώνονται το στυλ και η διάθεση που θα επικρατεί στο σύνολο της αφήγησης.

Έπειτα, η ρουτίνα σπάει με τον ερχομό του Hook (ή αλλιώς inciting incident). Εκεί, υπάρχει ένα γεγονός που έχει ως στόχο να προσελκύσει την προσοχή του θεατή και να του δημιουργήσει το βασικό ερώτημα της αφήγησης, την απάντηση των οποίων θα αναζητήσει στην εξέλιξη της ιστορίας (Καλογεροπούλου, 136-138).

Η πρώτη πράξη συνεχίζει κανονικά με το υπόλοιπο

κομμάτι της να ονομάζεται Act One Development. Εκεί, υπάρχει περαιτέρω ανάπτυξη της πρώτης πράξης, καθώς εισάγεται η βασική σύγκρουση, το backstory του χαρακτήρα ή/και του ανταγωνιστή κτλ. (Καλογεροπούλου, 138).

## **2.2. Δεύτερη Πράξη (Μέση)**

Η μετάβαση από την πρώτη στη δεύτερη πράξη γίνεται με το 1<sup>ο</sup> Σημείο Ανατροπής ή αλλιώς point of no return. Το συγκεκριμένο σημείο αλλάζει την τροπή της ιστορίας προς μία νέα κατεύθυνση, θέτει ξανά την κεντρική ερώτηση που εδραιώθηκε στο hook, ενώ θέτει και τη δραματική ερώτηση της δεύτερης πράξης, δημιουργώντας έτσι το τόξο έντασης της μέσης (Καλογεροπούλου, 151-154).

Αρκετοί θεωρητικοί σεναρίου έχουν καθορίσει ένα έξτρα σημείο στη μέση της δεύτερης πράξης που ονομάζεται midpoint, ώστε να διευκολύνεται το χτίσιμό της. Επίσης, ένα τέτοιο σημείο σπάει και ολόκληρο το σενάριο σε δύο ίσα μέρη, γεγονός που βοηθάει περαιτέρω στην δόμησή του. Η βασική λειτουργία του εν λόγω σημείου αναφέρει ότι όταν στο 2<sup>ο</sup> Σημείο Ανατροπής ο πρωταγωνιστής αντιμετωπίζει τη μεγαλύτερη κρίση στη ζωή του, τότε στο midpoint όλα φαίνεται να πηγαίνουν καλά. Με άλλα λόγια, είναι μία σύντομη ανάσα πριν την «κατηφόρα» του ήρωα. Βέβαια, μπορεί να ισχύει και το αντίστροφο (δηλαδή να είναι το χαμηλότερο σημείο το midpoint), αλλά σπάνια, γιατί λογικά συνεπάγεται κακό τέλος, ενάντια στο happy ending που έχει συνδεθεί με την κλασική αφήγηση (Καλογεροπούλου, 176-178).

## **2.3. Τρίτη Πράξη (Τέλος)**

Το πέρασμα από τη δεύτερη στην τρίτη πράξη έρχεται με το 2<sup>ο</sup> Σημείο Ανατροπής. Το συγκεκριμένο σημείο προβάλλει συνήθως ένα αδιέξοδο για τον ήρωα και αντιπροσωπεύει το μεγαλύτερο και δυσκολότερο εμπόδιο που θα μπορούσε να παρουσιαστεί στον χαρακτήρα. Έχει ίδιες λειτουργίες με το 1<sup>ο</sup> Σημείο Ανατροπής, καθώς αλλάζει την τροπή της ιστορίας, θέτει ξανά τη βασική ερώτηση και



αποτελεί μία στιγμή απόφασης ή/και δέσμευσης για τον χαρακτήρα (Καλογεροπούλου, 249-250).

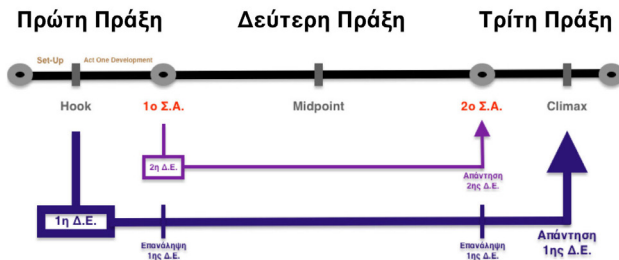
Η τελική αναμέτρηση ή αλλιώς το Climax είναι εκεί που απαντώνται τα βασικά ερωτήματα της αφήγησης. Το συγκεκριμένο σημείο είναι συγγενικό με την αριστοτελική κάθαρση, καθώς είναι η στιγμή της αλήθειας, εδώ που θα λάβουμε απαντήσεις σχετικά με τη μεταμόρφωση του ήρωα και την επίλυση της βασικής σύγκρουσης. Με απλά λόγια, είναι το σημείο όπου οι θεατές θα νιώσουν ότι τελειώνει η ιστορία. Μετά από το climax υπάρχουν ελάχιστες σεναριακές σελίδες (και άρα αφηγηματικά λεπτά) μέχρι το τέλος και απλώς ακολουθεί μία σύντομη λύση που συνδέει όλα τα στοιχεία που είναι ακόμη στον αέρα (Καλογεροπούλου, 275-277).

## 2.4. Δραματικές Ερωτήσεις

Τέλος, πέραν των τριών πράξεων, θα πρέπει να γίνει μία σύντομη αναφορά και στις δύο βασικές δραματικές ερωτήσεις, που βοηθούν στη δόμηση της αφήγησης.

Η 1<sup>η</sup> Δραματική Ερώτηση, αποτελεί τη βασική ερώτηση της αφήγησης. Ειπώνεται στο hook και επαναλαμβάνεται στα δύο σημεία ανατροπής. Είναι η βασική ερώτηση της ιστορίας (π.χ. θα τα καταφέρει ο χαρακτήρας;) και απαντάται στο climax, λίγο πριν το τέλος.

Η 2<sup>η</sup> Δραματική Ερώτηση είναι η βασική ερώτηση της δεύτερης πράξης, η οποία βοηθάει στην καλύτερη δόμησή της. Ειπώνεται στο 1<sup>ο</sup> Σημείο Ανατροπής και απαντάται στο 2<sup>ο</sup> Σημείο Ανατροπής.



Η παραπάνω σύντομη ανάλυση στην τρίπρακτη δομή έγινε με στόχο να υπάρχει ένα σημείο αναφοράς για όλες τις αναλύσεις δομών μακράς οπτικοακουστικής αφήγησης που θα ακολουθήσουν. Έχοντας ως βασικό διαχωρισμό τα δύο είδη-ομπρέλες που αναφέρθηκαν (δράμα-κωμωδία), παρακάτω θα ακολουθήσουν αναλύσεις τετράπρακτων, πεντάπρακτων, άλλα και στην περίπτωση των sitcoms, δίπρακτων δομών τηλεοπτικών αφηγήσεων.

### **3. Τηλεοπτικό Δράμα**

Το δράμα είναι ένα από τα πιο δημοφιλή είδη στην τηλεόραση, ενώ κάτω από αυτόν τον όρο ενσωματώνονται πολλά διάσημα τηλεοπτικά υποείδη, όπως το ιατρικό δράμα και το δικαστικό δράμα. Λόγω της χρυσής εποχής που διανύει η αμερικάνικη τηλεόραση την τελευταία δεκαετία, το τηλεοπτικό δράμα ανθεί και παράγονται σενάρια που δεν θα μπορούσαν να είχαν παραχθεί πριν κάποια χρόνια.

Σχετικά με τα σενάρια τέτοιων σειρών, πρέπει να δοθεί προσοχή σε δύο παράγοντες: την ανάπτυξη της μεγάλης ιστορίας που καλύπτει μία σεζόν (ή και πιθανόν όλη τη σειρά) και την ανάπτυξη του εκάστοτε επεισοδίου.

Όπως αναφέρθηκε και πριν, η βασική δόμηση σεναρίων κλασικής αφήγησης είναι η τρίπρακτη δομή. Η δόμηση της μεγάλης ιστορίας μπορεί εξ αρχής να γίνει ως μία μεγάλη τρίπρακτη, με αρχή, μέση και τέλος. Βέβαια κάτι τέτοιο θα είναι αρκετά δύσκολο να διατηρηθεί, καθώς οι εξωγενείς παράγοντες που προκύπτουν ανάμεσα στους μήνες ή και τα χρόνια που διαρκεί η παραγωγή μίας σειράς μπορούν να αποβούν κρίσιμης σημασίας για την αλλαγή του σεναρίου. Σχετικά, όμως, με την επιμέρους δόμηση των σεναρίων, επικρατούν άλλες δομές συγγραφής, αναλόγως με το είδος της αφήγησης. Έτσι, στο δράμα παρατηρούμε τη συχνή εμφάνιση τετράπρακτων ή πεντάπρακτων δομών, ενώ όπως θα δούμε και στο επόμενο κεφάλαιο, στην κωμωδία προτιμάται η δίπρακτη δομή. Τα τηλεοπτικά δράματα

για δεκαετίες γράφονται σε τέσσερις πράξεις, ενώ οι πέντε πράξεις αποτελούν σχετικά πιο πρόσφατο παράδειγμα γραφής επεισοδίου. Επίσης, αξίζει να σημειωθεί ότι από το 2006, το αμερικάνικο δίκτυο ABC άρχισε να πειραματίζεται και να δημιουργεί σειρές με έξι πράξεις (Douglas).

Βέβαια, πρέπει πάντα να έχουμε στο μυαλό μας ότι κάθε ιστορία χωρίζεται σε τρία κύρια μέρη, την αρχή, τη μέση και το τέλος. Στην τετράπρακτη δομή παρατηρούμε αρκετές φορές ότι η πρώτη πράξη είναι η αρχή, η δεύτερη και η τρίτη πράξη η μέση, και η τέταρτη πράξη το τέλος. Στην πεντάπρακτη δομή βλέπουμε ότι συνήθως η πρώτη και η δεύτερη πράξη είναι η αρχή, η τρίτη και η τέταρτη η μέση, ενώ η πέμπτη πράξη το τέλος. Με λίγα λόγια, ασχέτως ποιας δομής θα επιλέξει, κάθε επίδοξος σεναριογράφος θα πρέπει να έχει στο μυαλό του την ιστορία του σύμφωνα με τους γενικούς κανόνες αφήγησης της τρίπρακτης δομής.

### **3.1. Δομή και Μέγεθος Επεισοδίων**

Ένα επεισόδιο τυπικού τηλεοπτικού δράματος μπορεί να έχει καθαρό αφηγηματικό χρόνο από 45 έως και 60 λεπτά. Χωρίζοντας την αφήγηση σε τέσσερις ή πέντε πράξεις, βλέπουμε ότι η κάθε πράξη διαρκεί περίπου 15 λεπτά. Τι συμβαίνει, όμως, κάθε 10 με 15 λεπτά σε μια παραδοσιακή προβολή σειράς και χρειάζεται να γίνει αλλαγή πράξης; Η απάντηση είναι ένα διαφημιστικό διάλειμμα.

Η θέση των διαφημιστικών διαλλειμάτων δεν είναι καθόλου τυχαία. Η όλη δόμηση του επεισοδίου παρέχει ένα πλέγμα για την κατασκευή της αφήγησης, στο οποίο η δράση έχει σε συγκεκριμένα σημεία cliffhangers. Κάθε ένα από τα «κομμάτια» στα οποία σπάει ένα τηλεοπτικό επεισόδιο είναι πράξεις με την ίδια έννοια που τα θεατρικά έχουν πραγματικές πράξεις και όχι τις θεωρητικές πράξεις που περιγράφονται στην ανάλυση κειμένων.

Σε ένα θεατρικό, στο τέλος μιας πράξης η κουρτίνα πέφτει, ανάβουν τα φώτα του θεάτρου και το ακροατήριο πηγαίνει για αναψυκτικά ή τουαλέτα. Αυτό είναι το είδος του διαλλειματος ανάμεσα σε πράξεις που συμβαίνει και στην

τηλεόραση. Τα σενάρια δομούνται με τέτοιον τρόπο ώστε να χτίσουν ένταση και να δελεάσουν τον θεατή να επιστρέψει μετά το διαφημιστικό διάλλειμα (Douglas).

Από την άλλη, τηλεοπτικές σειρές που προβάλλονται σε συνδρομητικά ή Video on Demand διαδικτυακά κανάλια (HBO, Netflix κτλ.) δεν χωρίζονται σε τέσσερις ή πέντε πράξεις, καθώς δεν έχουν ανάγκη από διαφημιστικά διαλλείματα και συνήθως γράφονται όπως μία κινηματογραφική ταινία σε τρεις πράξεις.

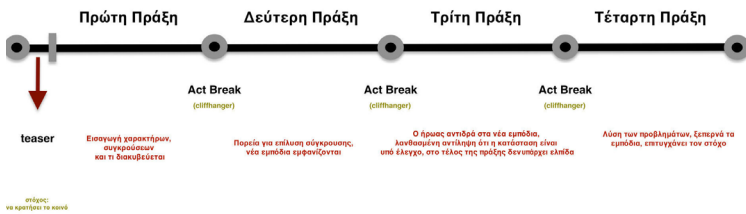
Κάθε τηλεοπτική σειρά αποτελείται από πολλά επεισόδια και πολλές φορές και από αρκετές σεζόν. Η διάρκεια του κάθε επεισοδίου είναι 60 λεπτά, συμπεριλαμβανομένων πιθανών διαφημίσεων. Έτσι, το μέγεθος των σεναρίων των επεισοδίων συνήθως κυμαίνεται γύρω στις 60 σελίδες. Βέβαια, ανάλογα με την διάρκεια των διαφημίσεων, ο καθαρός αφηγηματικός χρόνος μπορεί να πέσει στα περίπου 40 με 45 λεπτά, άρα σε αυτή την περίπτωση οι σελίδες σεναρίου είναι περίπου στις 50. Τέλος, σε σειρές με γρήγορο διάλογο, όπως το *The West Wing* (1999-2006), παρατηρούνται σενάρια επεισοδίων 70 σελίδων.

Έχοντας όλα αυτά υπόψιν, καταλαβαίνουμε ότι στο τηλεοπτικό δράμα λόγω των πολλών πράξεων, υπάρχει λίγος αφηγηματικός χρόνος, καθώς κάθε πράξη μπορεί να κυμαίνεται γύρω στις 10 σελίδες. Έτσι, η δόμηση κάθε μεμονωμένης ιστορίας πρέπει να γίνει γύρω από αυτό το μοτίβο και να εδραιωθούν τα απαραίτητα σημεία ανατροπής.

Τα σενάρια τεσσάρων ή πέντε πράξεων τείνουν να έχουν μεγαλύτερα πρώτα μέρη (αρχές) και μικρότερα τρίτα μέρη (τέλη). Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι χρειάζεται περισσότερος χρόνος για να γίνει εισαγωγή σε πράγματα, ενώ στο τελευταίο μισό της αφήγησης, για να χτιστεί ενθουσιασμός, τα γεγονότα πρέπει να επιταχυνθούν ή να επισπευσθούν. Επίσης, αξίζει να αναφερθεί είναι πολύ σπάνιο να δούμε ένα τηλεοπτικό σενάριο χωρισμένο σε τέλεια αναλογικά τμήματα.

Τέλος, πριν περάσουμε στην ξεχωριστή ανάλυση της τετράπρακτης και της πεντάπρακτης δομής, πρώτα θα πρέπει να αναφερθούμε στο τι είναι ένα teaser. Το teaser είναι ακριβώς αυτό που ακούγεται, ένα «πείραγμα», κάτι για

να τραβήξει την προσοχή του θεατή και να κολλήσει στην ιστορία, ώστε να θέλει να μάθει τι θα συμβεί στη συνέχεια. Για παράδειγμα, κάθε επεισόδιο του *Law & Order* (1990-2010) ξεκινάει με κάποιον να ανακαλύπτει ένα σώμα και έπειτα οι αστυνομικοί εμφανίζονται και μαθαίνουν κάτι ασυνήθιστο για τη δολοφονία. Η διάρκεια ενός teaser μπορεί να είναι πάνω από πέντε σελίδες, αλλά η ιδανική διάρκεια είναι 2-3 σελίδες. Στο πρώτο σενάριο μίας σειράς, το teaser είναι μια εισαγωγή στους χαρακτήρες και στον κόσμο, ενώ υπάρχει και μία αναφορά στη βασική σύγκρουση της μεγάλης ιστορίας.



Στην πρώτη πράξη, εισάγονται οι χαρακτήρες, οι συγκρούσεις και το τι διακυβεύεται γύρω από την ιστορία.

Στη δεύτερη πράξη, ο ήρωας (ή οι ήρωες) ξεκινά μια πορεία δράσης για να επιλύσει τη σύγκρουση (δηλαδή, να λύσει το έγκλημα, να βρει τον χαμένο χρυσό κλπ.), αλλά νέα εμπόδια εμφανίζονται στο δρόμο του. Το τέλος της δεύτερης πράξης πρέπει να μετατρέψει την ιστορία δίνοντας της μία νέα και απροσδόκητη κατεύθυνση.

Στην τρίτη πράξη, ο ήρωάς μας αντιδρά στην αλλαγή της κατάστασης και τα νέα εμπόδια και ξεκινά μια νέα πορεία δράσης που τον οδηγεί να πιστέψει ότι η κατάσταση είναι υπό έλεγχο, αλλά μέχρι το τέλος της πράξης, ανακαλύπτει ότι κάνει λάθος. Η κατάσταση είναι πολύ χειρότερη ή έχει τεθεί ένα νέο, πολύ πιο τρομακτικό εμπόδιο μεταξύ αυτού και του στόχου του. Τα διακυβεύματα είναι πλέον πολύ

υψηλά. Δεν υπάρχει ελπίδα.

Στην τέταρτη πράξη, ο ήρωάς μας βρίσκει μια λύση, ξεπερνά τα εμπόδια του, λύνει τις συγκρούσεις του και επιτυγχάνει το στόχο του. Ο δολοφόνος συλλαμβάνεται, το διαμάντι επιστρέφεται, ο κόσμος σώζεται.

### **3.3.1. Παράδειγμα Τετράπρακτης Δομής – *Breaking Bad***

Ένα κλασικό παράδειγμα τετράπρακτης δομής, είναι η σειρά *Breaking Bad* (2008-2013). Το σενάριο του πρώτου επεισοδίου έχει την εξής μορφή:

- Teaser – 3 σελίδες
- Πρώτη Πράξη – 14 σελίδες
- Δεύτερη Πράξη – 13.5 σελίδες
- Τρίτη Πράξη – 11.5 σελίδες
- Τέταρτη Πράξη – 14 σελίδες

Στο teaser, εδραιώνεται ο βασικός χαρακτήρας που θα απασχολήσει ολόκληρη τη σειρά με μία σκηνή, όχι από την ρουτίνα του που εδραιώνεται στην πρώτη πράξη, αλλά από την ένταση που θα κορυφωθεί στο climax του επεισοδίου. Μεταφέροντας στα πρώτα λεπτά του επεισοδίου μέρος του climax, το επεισόδιο καταφέρνει να κρατήσει το κοινό σε αγωνία και να περιμένει να δει τη μεταλλαγή του χαρακτήρα.

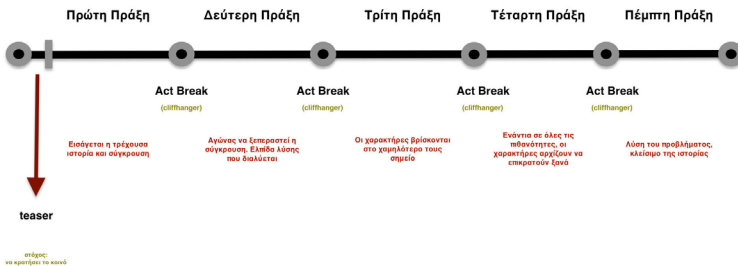
Στην πρώτη πράξη, βλέπουμε την εισαγωγή του χαρακτήρα, της καθημερινότητάς του και των προβλημάτων του. Η πρώτη πράξη τελειώνει με τον χαρακτήρα να καταρρέει (σημείο ανατροπής).

Η δεύτερη πράξη εδραιώνει τη βασική σύγκρουση της σειράς – ο ήρωας έχει καρκίνο στους πνεύμονες και μάλιστα μη χειρουργήσιμο. Ο χαρακτήρας αρχίζει και αντιδρά στα προβλήματα της ζωής του και σκέφτεται την πιθανότητα χρήσης των γνώσεων του για παραγωγή ναρκωτικών. Το τέλος της δεύτερης πράξης βρίσκει τον χαρακτήρα να συναντά έναν παλιό του μαθητή που είναι δικτυωμένος στον υπόκοσμο

(σημείο ανατροπής). Αυτή η συνάντηση δημιουργεί το δυναμικό δίπολο των δύο βασικών χαρακτήρων που θα απασχολήσουν τη σειρά μέχρι και το τέλος της.

Στην τρίτη πράξη ο ήρωας ξεκινά μια νέα πορεία για επίλυση των προβλημάτων – την παραγωγή ναρκωτικών ώστε να μαζέψει αρκετά λεφτά για την οικογένειά του. Εδώ παρατηρούμε ένα πιο ήπιο τόνο σχετικά με άλλες τρίτες πράξεις, μία ηρεμία πριν την μεγάλη καταגיδα της τέταρτης πράξης.

Η τέταρτη πράξη βρίσκει τους δύο χαρακτήρες στην έρημο να παράγουν ναρκωτικά σε ένα τροχόσπιτο. Ο ερχομός ατόμων του υποκόσμου αποτελεί την τελική σύγκρουση πριν το climax, κατά το οποίο επιστρέφουμε αφηγηματικά στη σκηνή που είδαμε στο teaser.



Στην πρώτη πράξη εισάγεται η τρέχουσα ιστορία. Μετά το teaser που ίσως έχει αναφερθεί ο κίνδυνος, η πάλι, η σύγκρουση ή η κατάσταση που θα αντιμετωπιστεί στο επεισόδιο, στην πρώτη πράξη βλέπουμε που είναι οι χαρακτήρες τώρα, μία εισαγωγή στον κόσμο της ιστορίας και τα γεγονότα που οδηγούν στη δεύτερη πράξη.

Στη δεύτερη πράξη οι χαρακτήρες ασχολούνται με την πλήρη διένεξη των συγκρούσεων. Αγωνίζονται και καταλαβαίνουν πώς να την ξεπεράσουν. Όπως και η αρχή της δεύτερης πράξης κινηματογραφικού σεναρίου, οι

χαρακτήρες συχνά έχουν ακόμα κάποια ελπίδα ή τύχη. Μέχρι το τέλος αυτής της πράξης, το κοινό αισθάνεται ότι οι χαρακτήρες μπορούν να ξεδιαλύνουν την κατάσταση – μέχρι που εισάγεται ένα σημείο ανατροπής που διαλύει αυτή την ελπίδα, αναγκάζοντας τους χαρακτήρες να αντιμετωπίσουν το γεγονός ότι μπορεί να μην πετύχουν.

Στην τρίτη πράξη οι χαρακτήρες βρίσκονται στο χαμηλότερο σημείο τους και οι κακοί ή οι συγκρούσεις κερδίζουν. Όταν η δεύτερη πράξη έδωσε στο κοινό την ελπίδα ότι οι χαρακτήρες θα τα καταφέρουν, πολύ συχνά η τρίτη πράξη είναι αυτή που αποδεικνύει ότι η ελπίδα είναι ψευδής. Μέσα από το τέλος του σημείου ανατροπής αυτής της πράξης, το κοινό θα θέλει να συντονιστεί για να δει πώς οι χαρακτήρες θα κυριαρχήσουν παρά τις πιθανότητες που είναι εναντίον τους.

Στην τέταρτη πράξη είναι όπου οι χαρακτήρες, ενάντια σε όλες τις πιθανότητες, αρχίζουν να επικρατούν ξανά. Αρχίζουν να θριαμβεύουν και να κερδίζουν. Έχουν κατά πάσα πιθανότητα μάθει από τα λάθη τους στην πρώτη και τη δεύτερη πράξη και τώρα εφαρμόζουν τη γνώση τους στη βασική σύγκρουση.

Η πέμπτη πράξη είναι το κλείσιμο. Ορισμένες σειρές τελειώνουν με την τέταρτη πράξη, ενώ άλλοι τερματίζουν την τέταρτη πράξη με ένα σημαντικό σημείο ανατροπής και στη συνέχεια χρησιμοποιούν την πέμπτη πράξη για να κλείσουν τα πράγματα. Επίσης, εδώ συνήθως υπάρχει και μία εισαγωγή για το επόμενο επεισόδιο με cliffhanger.

### **3.4.1. Παράδειγμα Πεντάπρακτης Δομής – Grey’s Anatomy**

Ένα από τα πιο δημοφιλή παραδείγματα πεντάπρακτης δομής είναι το ιατρικό δράμα *Grey’s Anatomy* (2005-Σήμερα). Η δομή του πρώτου επεισοδίου είναι η εξής:

- Teaser – 3 σελίδες
- Πρώτη Πράξη – 11 σελίδες



- Δεύτερη Πράξη – 11.5 σελίδες
- Τρίτη Πράξη – 8 σελίδες
- Τέταρτη Πράξη – 9 σελίδες
- Πέμπτη Πράξη – 8 σελίδες

Στο teaser γίνεται η εισαγωγή στον κόσμο της σειράς – τόσο σε προσωπικό όσο και σε επαγγελματικό επίπεδο της βασικής ηρωίδας. Η σειρά ξεκινάει με το επόμενο πρωί της ηρωίδας από ένα one night stand με άγνωστο άντρα, ενώ η δράση συνεχίζεται με την ίδια να πηγαίνει πρώτη φορά στο νοσοκομείο όπου θα εργάζεται.

Στην πρώτη πράξη γνωρίζουμε το νοσοκομείο ως εργασιακό χώρο και τους βασικούς χαρακτήρες που θα απασχολήσουν τη σειρά, ενώ η πράξη τελειώνει με την αποκάλυψη ότι ο άντρας που κοιμήθηκε η ηρωίδα το προηγούμενο βράδυ είναι γιατρός σε αυτό το νοσοκομείο.

Η δεύτερη πράξη εξελίσσεται γύρω από ένα ιατρικό περιστατικό, ενώ οι χαρακτήρες προσπαθούν να ξεπεράσουν τις δυσκολίες. Το σημείο ανατροπής στο τέλος της πράξης βρίσκει την ηρωίδα να καλείται να αντιμετωπίσει μία κρίση του ιατρικού περιστατικού.

Και ενώ η τρίτη πράξη εξελίσσεται με τους βασικούς χαρακτήρες να είναι στο χαμηλότερο σημείο τους, το επόμενο σημείο ανατροπής τους δίνει μία ευκαιρία που το κοινό θέλει να δει πως θα την εκμεταλλευτούν παρά τις αντιξοότητες: ο βασικός γιατρός τους ζητάει τη βοήθειά τους στο να εντοπίσουν την αιτία που προκαλεί κρίσεις στο ιατρικό περιστατικό. Όποιος το βρει, θα μπορέσει να μπει στο χειρουργείο ως βοηθός του.

Στην τέταρτη πράξη η ηρωίδα μαζί με τη φίλη της βρίσκουν την αιτία ενάντια στις πιθανότητες, αλλά ο γιατρός διαλέγει μόνο την ηρωίδα για το χειρουργείο, γεγονός που φέρνει σε ρήξη τις δύο κοπέλες (σημείο ανατροπής).

Η πέμπτη πράξη βρίσκει την ηρωίδα στο χειρουργείο να βοηθάει τον γιατρό με τον οποίο κοιμήθηκε, ενώ το τέλος του επεισοδίου δίνει πληροφορίες σχετικά με την άρρωση μητέρα της ηρωίδας, κάτι που θα απασχολήσει την αφήγηση και σε μελλοντικά επεισόδια.

#### 4. Τηλεοπτική Κωμωδία - Sitcoms

Η τηλεοπτική κωμωδία είναι μία διαδεδομένη μορφή τηλεοπτικής μυθοπλασίας διάρκειας περίπου μισής ώρας, που συνήθως ενσωματώνεται κάτω από τις νόρμες του sitcom (βλέπε Mills). Η λέξη sitcom προέρχεται από τις λέξεις situation και comedy, δηλαδή κωμωδία καταστάσεων. Η κλασική μορφή αυτών των αφηγήσεων αφορά ένα σταθερό καστ χαρακτήρων, με δράσεις σε συγκεκριμένους χώρους και ανάπτυξη σε διαδοχικά επεισόδια.

Η αφήγηση δομείται γύρω από διαφορετικούς τύπους ανθρώπων, που ήρθαν κοντά κάτω από μία συνθήκη και μοιράζονται ένα κοινό περιβάλλον – από κάποιο διαμέρισμα έως κάποιο κτήριο ή χώρο εργασίας. Στις ΗΠΑ είθισται να έχουν ενσωματωμένο γέλιο κοινού στις αφηγήσεις τους, αλλά στην Ελλάδα αυτό το χαρακτηριστικό έχει εμφανιστεί σε σπάνιες περιπτώσεις και χωρίς επιτυχία. Τα επεισόδια χαρακτηρίζονται από λογομαχία, χιουμοριστικούς διαλόγους και γρήγορη επίλυση της σύγκρουσης, ενώ βασικό στοιχείο του είδους είναι η κωμωδία (Savorelli, 21).

Επίσης, σημαντικός διαχωρισμός ανάμεσα σε σειρές sitcom είναι ο τρόπος που κινηματογραφούνται. Υπάρχουν πολυκάμερες (Multi-Camera Format) και μονοκάμερες (Single Camera Format) σειρές, γεγονός που ωθεί τις αφηγήσεις και τα σενάρια να διαφοροποιούνται σε σημεία.

Οι μονοκάμερες σειρές (π.χ. *30 Rock* και *Modern Family*) είναι κινηματογραφημένες σαν ταινίες, δίνοντάς τους μια πιο κινηματογραφική αισθητική. Κάθε λήψη γυρίζεται μεμονωμένα, σε αντίθεση με το πολυκάμερο σύστημα που μια σκηνή καταγράφεται από πολλές γωνίες. Οι μονοκάμερες σειρές δεν απαιτούν τόσα σταθερά σετ, όπως τα σετ των πολυκάμερων, και προσφέρουν μεγαλύτερη ευελιξία στην επιλογή των πλάνων και τη συνολική εμφάνιση της σειράς. Ωστόσο, το μονοκάμερο είναι επίσης πολύ πιο χρονοβόρο για να γυριστεί και κατά συνέπεια πιο δαπανηρό, πράγμα που μπορεί να σημαίνει μεγαλύτερη πίεση από ένα δίκτυο για να ξεχωρίσει.

Στις πολυκάμερες σειρές (π.χ. *Friends* και *How I Met Your Mother*) η δράση εκτελείται συχνά μπροστά από ένα ακροατήριο σε στούντιο και εξαρτάται από συγκεκριμένους χώρους, στους οποίους πραγματοποιείται το μεγαλύτερο μέρος της δράσης. Οι ηθοποιοί εκτελούν μια σκηνή και κινηματογραφούνται από πολλαπλές γωνίες, οι οποίες προσφέρουν μια πιο παραδοσιακή εμφάνιση sitcom. Τα πολυκάμερα περιλαμβάνουν συχνά laugh track και μπορούν να κινηματογραφηθούν με χαμηλότερο προϋπολογισμό. Αυτές οι σειρές μπορούν να γίνουν γρήγορα και να ακολουθήσουν μια συγκεκριμένη κωμική φόρμουλα σε κάθε επεισόδιο. Κάποιοι πιστεύουν ότι η μορφή πολυκάμερων περιορίζει τους ηθοποιούς λόγω της άκαμπτης ρύθμισης του γυρίσματος, αλλά πολλές σειρές εξακολουθούν να αποδίδουν καλά σε αυτή τη μορφή.

#### **4.1. Δομή και Μέγεθος Επεισοδίων**

Η μορφή επεισοδίων μισής ώρας συνήθως προορίζεται για κωμικές σειρές, συμπεριλαμβανομένου του sitcom. Ακολουθούν μια δομή δύο πράξεων - συχνά συμπεριλαμβάνουν και ένα teaser (που ονομάζεται επίσης «cold open») και ένα tag στο τέλος.

Ένα τυπικό επεισόδιο sitcom σειράς, όπως είδαμε και στο δράμα, ξεκινάει με ένα teaser. Αυτή η σεκάνς είναι αρκετά κωμική και στόχο έχει να κρατήσει το κοινό. Στις κωμωδίες μάλιστα παρατηρείται το teaser να μην έχει αφηγηματική σχέση με την κύρια ιστορία του επεισοδίου, αλλά να είναι μία κωμική κατάσταση που έχει ως στόχο να κρατήσει το κοινό για την βασική αφήγηση που θα ξεκινήσει μετά τους τίτλους αρχής.

Ένα ακόμη αφηγηματικό κομμάτι, που δεν είναι συνηθισμένο να υπάρχει στις δραματικές σειρές, είναι το tag. Ένα tag είναι το κλείσιμο της δράσης, ένα τελευταίο σχόλιο ή αλλιώς, ένας επίλογος. Είναι η σκηνή που επιτρέπει στους θεατές να γνωρίζουν ότι ο μυθοπλαστικός κόσμος βρίσκεται σε ειρήνη, ότι η τάξη έχει αποκατασταθεί και ότι οι ήρωες

είναι έτοιμοι να ξεκινήσουν περισσότερες περιπέτειες. Στο δράμα αυτό το κομμάτι της αφήγησης παίρνει τη μορφή της τελευταίας πράξης (τέταρτη ή πέμπτη, αναλόγως τη δομή) και έτσι δεν υπάρχει ανάγκη για ύπαρξη ενός tag.

Ο αριθμός σελίδων για τις κωμικές σειρές διαφέρει. Συνήθως, για μισή ώρα επεισοδίου μπορεί να έχει μέγεθος από 25 έως 45 σελίδες. Οι κωμικές σειρές έχουν πολύ συχνά αρκετό διάλογο, γεγονός που οδηγεί στην αύξηση του αριθμού των σελίδων (Miyamoto).

Βασικό στοιχείο της δομής και ανάπτυξης των εν λόγω αφηγήσεων είναι οι στερεοτυπικοί χαρακτήρες. Οι χαρακτήρες υστερούν βάθους και δεν αναπαρίστανται ρεαλιστικά λεπτομέρειες από τη ζωή τους, δηλαδή δεν είναι τρισδιάστατοι. Όσο μεγαλύτερος ο αριθμός των χαρακτήρων στις αφηγήσεις, τόσο περισσότερες πιθανές διαμάχες, λόγω διαφορετικού τύπου ανθρώπων. Έτσι, αποφεύγεται η επανάληψη καταστάσεων στην ίδια σειρά και υπάρχουν δυνατότητες για ανάπτυξη πολλών ιστοριών και υπο-ιστοριών (Savorelli, 26-28).

Η στερεοτυπική χροιά είναι ζωτικής σημασίας για τα sitcoms. Σε σειρές γύρω από χώρο εργασίας, οι χαρακτήρες περνάνε πολλές ώρες στη δουλειά, ενώ δεν βγάζουν σχεδόν ποτέ πραγματική δουλειά (*Parks and Recreation*), ενώ σε σειρές γύρω από οικογένεια ή φιλία (*Friends*) παρατηρούμε ότι οι χαρακτήρες είναι σαν να μην έχουν εργασία και περνάνε όλη τους την ώρα στο σπίτι.

Έτσι, ερχόμαστε στο συμπέρασμα ότι ένα από τα βασικά χαρακτηριστικά των sitcoms, σε αντίθεση με άλλες μορφές τηλεόρασης, είναι ότι ο κύριος πρωταγωνιστής αλλάζει ελάχιστα από το ένα επεισόδιο στο επόμενο, πόσο μάλλον από σεζόν σε σεζόν. Επομένως, οι καταστάσεις που συμβαίνουν σε ένα επεισόδιο πρέπει να τελειώσουν ώστε ο χαρακτήρας να βρίσκεται σε μεγάλο βαθμό εκεί που βρισκόταν και στην αρχή του επεισοδίου. Ο μέσος όρος διάρκειας των επεισοδίων είναι 30 λεπτά, διάρκεια που δεν είναι αρκετή για να πούμε μια πλήρη ιστορία με λεπτομέρειες. Οπότε, ολόκληρη η ιστορία πρέπει να έχει γρήγορο ρυθμό με την απλούστευση να είναι το κλειδί. Βέβαια, οι νέες κωμωδίες,

που ακολουθούν και το μονοκάμερο στίλ, ξεφεύγουν από αυτόν τον κανόνα, έχοντας πιο τρισδιάστατους χαρακτήρες. Όμως και πάλι διατηρούν την απλούστευση στον πυρήνα της αφήγησής τους.

Πέραν, όμως, των χαρακτήρων, και στους χώρους επικρατεί η απλούστευση με συγκεκριμένους χώρους να υπάρχουν σε όλα τα επεισόδια μιας σειράς. Εδώ αξίζει να παρατηρηθεί ότι και σε αυτό το στοιχείο οι νέες κωμωδίες απελευθερώθηκαν, καθώς υπάρχουν πια πολλοί εσωτερικοί και εξωτερικοί χώροι και έτσι το σενάριο δεν περιορίζεται κάτω από παραγωγικούς κανόνες.

Τέλος, σχετικά με τον τρόπο συγγραφής μίας κωμωδίας, έχει παρατηρηθεί ότι οι σεναριογράφοι πρώτα προετοιμάζουν το επεισόδιο, καταγράφοντας τι θα συμβεί λεπτό προς λεπτό στην κύρια πλοκή και τις υπό-ιστορίες, και έπειτα μπαίνουν τα αστεία. Με απλά λόγια, πρώτα κατασταλάζουν στην δομή της ιστορίας και έπειτα προσθέτουν τα αστεία, κατά τη συγγραφή του σεναρίου.

#### **4.2. Δίπρακτη Δομή**

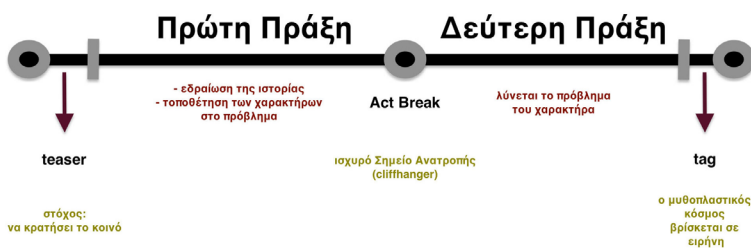
Κάθε επεισόδιο ξεκινάει με τον πρωταγωνιστή που δηλώνει ένα στόχο ή ένα πρόβλημα που πρέπει να λυθεί και το οποίο καταλαβαίνουμε ότι θα λυθεί μέχρι το τέλος του επεισοδίου. Εάν το πρόβλημα επιλυθεί πολύ γρήγορα, τότε το επεισόδιο δεν θα διαρκέσει 30 λεπτά, οπότε η πρώτη προσπάθεια επίτευξης του στόχου ή επίλυσης του προβλήματος πρέπει να αποτύχει. Υπάρχει απαίτηση μιας νέας προσέγγισης πριν τελειώσει το επεισόδιο και στο τέλος ο πρωταγωνιστής είτε καταφέρνει, είτε όχι, αυτό που θέλει να κάνει.

Κατ' επέκταση, ένα άλλο χαρακτηριστικό των sitcoms είναι ότι οι πρωταγωνιστές συχνά αποτυγχάνουν και συχνά ως κοινό θέλουμε να αποτύχουν. Αυτό έρχεται σε συνδυασμό με το παραπάνω επιχείρημα ότι γενικά δεν θέλουμε οι αγαπημένοι μας χαρακτήρες να αλλάξουν πάρα πολύ.

Έτσι, βάσει αυτού του μοτίβου, οι περισσότερες κωμικές σειρές δομούνται σε δύο πράξεις, τη λεγόμενη

δίπρακτη δομή (Miyamoto). Για πολυκάμερες σειρές, μια πράξη αποτελείται από περίπου τέσσερις έως επτά σκηνές, ενώ οι μονοκάμερες σειρές είναι διαφορετικές, καθώς θα υπάρχουν περισσότερες σκηνές, μιας και οι σκηνές σε αυτές τις σειρές τείνουν να είναι μικρότερες.

Στην κλασική δομή των δύο πράξεων, η πρώτη πράξη είναι η εδραίωση της ιστορίας και η τοποθέτηση των χαρακτήρων στο πρόβλημα. Η δεύτερη πράξη είναι η λύση, καθώς εκεί λύνεται το βασικό πρόβλημα του χαρακτήρα που απασχολεί την αφήγηση. Οι δύο πράξεις πρέπει να έχουν περίπου το ίδιο μήκος έκτασης, αν και δεν χρειάζεται να είναι ακριβώς ίσες.



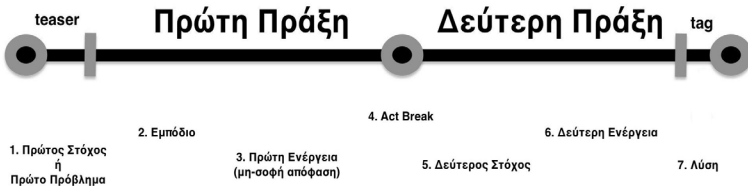
Στη μέση του σεναρίου, υπάρχει αυτό που είναι γνωστό ως σημείο ανατροπής (Act Break). Ένα ισχυρό σημείο ανατροπής είναι το κλειδί για μια καλή ιστορία. Σε αυτό το σημείο πρέπει να γίνει κάτι μεγάλο ώστε στην αφήγηση να υπάρξει ένα cliffhanger. Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, Ο λόγος είναι ότι παραδοσιακά τα σημεία ανατροπής συμπίπτουν με διαφημιστικά διαλείμματα, οπότε δίνουν στο κοινό τη δυνατότητα να απομακρυνθεί από τη σειρά. Ένα καλό σημείο ανατροπής θα φέρει, θεωρητικά, το κοινό πίσω, γιατί θα θέλουν να δουν τι συμβαίνει και πώς ο χαρακτήρας θα αντιμετωπίσει το πρόβλημα.

Αξίζει να αναφερθεί πως κάποιες κωμωδίες δομούνται και ως τρίπρακτες, ενώ υπάρχουν ελάχιστα παραδείγματα με

τετράπρακτες δομές σε κωμωδίες (πράγμα πολύ σπάνιο, με ένα παράδειγμα να είναι το *Bob's Burgers* (2011-Σήμερα)). Όμως, κάθε σειρά ακολουθεί μία συγκεκριμένη δομή – δεν γίνεται σε ένα επεισόδιο μιας σειράν να είναι 2 και σε άλλο 3 πράξεις.

#### 4.2.1. Τα Επτά Στοιχεία της Πλοκής

Για να γίνει ακόμη καλύτερα κατανοητή η δίπρακτη δομή, άξια αναφοράς είναι η ανάλυση από τον Sheldon Bull στο βιβλίο του *Elephant Bucks: An Inside Guide to Writing for TV Sitcoms*. Εκεί, αναφέρει επτά στοιχεία πλοκής σε επεισόδια sitcom δίπρακτης δομής, όπου βοηθούν στην καλύτερη ανάπτυξη της αφήγησης. Με άλλα λόγια, αποτελεί μία περιεκτικότερη ανάλυση της δίπρακτης δομής των sitcom με «βήματα» που ακολουθούν οι εκάστοτε ιστορίες των επεισοδίων.



Ποιο συγκεκριμένα, τα επτά βήματα είναι τα εξής:

##### 1. Πρώτος Στόχος ή Πρώτο Πρόβλημα

Ο κύριος χαρακτήρας, αν μιλάμε για ενεργητικό ανακαλύπτει κάτι που θέλει ή αν μιλάμε για παθητικό αντιμετωπίζει ένα πρόβλημα που πρέπει να επιλύσει.

## **2. Εμπόδιο**

Κάτι ή κάποιος παρεμποδίζει τον κύριο χαρακτήρα να επιτύχει το στόχο ή να λύσει το πρόβλημα. Σε αυτό το σημείο, εισάγεται δηλαδή η βασική σύγκρουση της αφήγησης.

## **3. Πρώτη Ενέργεια (μη-σοφή απόφαση)**

Ο κύριος χαρακτήρας πρέπει να λάβει κάποια μέτρα για να ξεπεράσει το εμπόδιο και να επιτύχει το στόχο ή να λύσει το πρόβλημα. Σε αυτό το σημείο της αφήγησης, ο χαρακτήρας συνήθως παίρνει μια μη-συνετή απόφαση.

## **4. Act Break (Σημείο Ανατροπής)**

Η πρώτη ενέργεια αποτυγχάνει και ο κύριος χαρακτήρας βρίσκεται ακόμα πιο μακριά από το στόχο του ή με μεγαλύτερα προβλήματα.

## **5. Δεύτερος Στόχος**

Ο κύριος χαρακτήρας δημιουργεί ένα απεγνωσμένο Σχέδιο Β για να λύσει τα νέα προβλήματα που δημιουργήθηκαν στην πρώτη ενέργεια και να ξαναγυρίσει στην πορεία προς την επίτευξη του πρώτου στόχου ή την επίλυση του προβλήματος.

## **6. Δεύτερη Ενέργεια**

Ο κύριος χαρακτήρας θέτει το σχέδιο Β σε λειτουργία. Τα πράγματα, όμως, επιδεινώνονται.

## **7. Λύση**

Ο στόχος επιτυγχάνεται ή το πρόβλημα επιλύεται, συχνά με μια ειρωνική στροφή των πραγμάτων.

Όπως θα δούμε και στο παρακάτω παράδειγμα, τα επτά στοιχεία που αναφέρθηκαν βοηθούν καλύτερα στην εις βάθος κατανόηση της λειτουργικότητας της δίπρακτης δομής.



#### **4.3. Παράδειγμα Δίπρακτης Δομής – 30 Rock**

Ένα κλασικό παράδειγμα δίπρακτης δομής από νέα κωμωδία είναι το *30 Rock*. Το σενάριο του πρώτου επεισοδίου αυτής της σειράς έχει την εξής δομή:

- Teaser – 2.5 σελίδες
- Πρώτη Πράξη – 18 σελίδες
- Δεύτερη Πράξη – 13.5 σελίδες

Κατά το teaser γίνεται η εισαγωγή του βασικού χαρακτήρα, μιας δυναμικής γυναίκας περίπου 35 χρονών, που έχει αφιερωθεί στην καριέρα της ως δημιουργός ενός τηλεοπτικού show. Αυτός ο χαρακτήρας θα απασχολήσει ολόκληρη την σειρά, οπότε η εισαγωγή του είναι ζωτικής σημασίας, όχι μόνο για το επεισόδιο, αλλά γενικότερα για την αφήγηση.

Κατά την πρώτη πράξη εδραιώνεται ο βασικός στόχος του επεισοδίου (και εν γένει της σειράς ολόκληρης), ο οποίος είναι για την πρωταγωνίστρια να διευθύνει το show της χωρίς παρεμβολές. Το εμπόδιο, που αποτελεί τη βασική σύγκρουση του επεισοδίου, είναι η έλευση νέου υπεύθυνου και η άμεση προσπάθειά του να επιβάλει έναν νέο ηθοποιό στο show. Η πρώτη ενέργεια του χαρακτήρα που αποτελεί μη σοφή απόφαση είναι η αποδοχή της πρωταγωνίστριας να συναντήσει τον ηθοποιό και να προσπαθήσει να τον πείσει να μην αποδεχθεί τη θέση στο show.

Το σημείο ανατροπής που μας μεταφέρει από την πρώτη στη δεύτερη πράξη είναι το γεγονός ότι ο νέος διευθυντής αποφασίζει να απολύσει τον βασικό παραγωγό του show χωρίς να συμβουλευθεί την πρωταγωνίστρια. Έτσι, αρχίζει να υπάρχει ο δεύτερος στόχος, που είναι να παραιτηθεί και η ίδια και να δείξει στο συνεργείο της ότι ο νέος διευθυντής δεν έχει δύναμη επάνω της. Η δεύτερη ενέργεια βρίσκει την πρωταγωνίστρια να κατευθύνεται μαζί με τον ηθοποιό προς το studio, όπου το show βρίσκεται σε εξέλιξη. Η λύση έρχεται με την πρωταγωνίστρια να ζητάει από τον ηθοποιό να μπει στο show για να την βοηθήσει, ενώ

παράλληλα απαιτεί και καταφέρνει την επαναπρόσληψη του παραγωγού της.

## **5. Υβριδικότητα, Σεναριακό Θέμα και Τηλεοπτικοί Αντιήρωες**

Τα τελευταία χρόνια, η μακρά οπτικοακουστική αφήγηση έχει πάρει μία νέα τροπή, με την υβριδικότητα να βρίσκεται στο προσκήνιο. Τηλεοπτικές σειρές, όπως τα *Transparent* (2014-Σήμερα), *Orange is the New Black* (2013-Σήμερα), *Game of Thrones* (2011-Σήμερα) και *Stranger Things* (2016-Σήμερα), δομούν τις αφηγήσεις τους κάτω από έναν συνδυασμό νορμών και κανόνων διαφορετικών ειδών, αναμιγνύοντας χαρακτηριστικά που δεν μπορούν να τα τοποθετήσουν σε ένα μόνο είδος. Η νέα αυτή τάση έχει ονομαστεί Ποιοτική Τηλεόραση (Quality TV) και έχει τα δικά της χαρακτηριστικά, με αρκετούς θεωρητικούς να το αποκαλούν ξεχωριστό τηλεοπτικό είδος.

### **5.1. Η Έννοια της Ποιοτικής Τηλεόρασης**

Η αρχή της έννοιας της Ποιοτικής Τηλεόρασης έγινε το 1996 από τον Robert J. Thompson στο βιβλίο του, *Television's Second Golden Age*. Εκεί, ο Thompson αναφέρει ότι «η ποιοτική τηλεόραση ορίζεται καλύτερα από το τι δεν είναι. Δεν είναι ‘κανονική’ τηλεόραση» (13). Στο συγκεκριμένο βιβλίο, ο Thompson εντοπίζει τα στοιχεία της ποιοτικής τηλεόρασης και αναφέρει ότι «το ποιοτικό TV Drama έχει γίνει ένα ξεχωριστό είδος από μόνο του, ολοκληρωμένο με τα δικά του δομικά χαρακτηριστικά» (16).

Η εποχή της ποιοτικής τηλεόρασης ξεκίνησε και άρχισε να κυριαρχεί υπό τις αλλαγές στον τρόπο μετάδοσης του μέσου, των νέων συστημάτων παραγωγής και διανομής και της διαφοροποίησης της αγοράς με το συνδρομητικό κανάλι Home Box Office (HBO), που είχε ως μόντο το “It’s Not TV. It’s HBO” (McCabe και Akass, 3). Η εξέλιξη της τηλεόρασης ως συσκευή (plasma, widescreen, HD κτλ.) ωθεί τους θεατές να απαιτούν από τις σειρές να συμβαδίζουν

με αυτή την εξέλιξη με αποτέλεσμα να υπάρχει ζήτημα θεάματος (McCabe και Akass, 8). Πια, η τηλεόραση αρχίζει να ανταγωνίζεται τον κινηματογράφο αναφορικά με το θέαμα και αυτό έχει άμεσες επιπτώσεις στα τηλεοπτικά σενάρια.

Κάποια από τα βασικά χαρακτηριστικά της Ποιοτικής Τηλεόρασης είναι τα εξής: production values, διάσημοι ηθοποιοί, προσεγμένο οπτικό στιλ, καινοτόμα κινηματογράφηση και μοντάζ, και πρωτότυπη μουσική. Επίσης, άλλες πτυχές της ποιοτικής τηλεόρασης συγκαταλέγουν και την αποδοχή του κειμένου από το κοινό, αλλά και το κατά πόσο μένουν πιστοί σε αυτό, εννοώντας τη συχνή και συστηματική παρακολούθηση. Αυτό οφείλεται κατά κύριο λόγο στις περίπλοκες αφηγήσεις και τις πολύπλοκες θεματικές που έχουν ως βάση οι εν λόγω σειρές (Cardwell, 26).

Οι ιστορίες των κειμένων της ποιοτικής τηλεόρασης συνήθως έχουν θεματικές που αγγίζουν μεγάλα θέματα, όπως πολιτική, ιστορία και ζωή και θάνατος. Άρα, βασικό στοιχείο των σεναρίων αυτών των σειρών είναι το θέμα (theme).

## **5.2. Το Σεναριακό Θέμα**

Το θέμα είναι το πιο σημαντικό στοιχείο ενός καλού σεναρίου, καθώς αποτελεί την κινητήρια πρόθεση πίσω από την εκάστοτε οπτικοακουστική αφήγηση. Με μία απλή προσέγγιση, το θέμα είναι το μήνυμα που ο συγγραφέας προσπαθεί να περάσει στο κοινό, το οποίο, όταν επικοινωνεί αποτελεσματικά, τους ικανοποιεί, συναισθηματικά. Αν το θέμα του σεναρίου λειτουργήσει σωστά, τότε κάνει τους θεατές να αισθάνονται ότι έχουν παρακολουθήσει μια καλή ταινία/σειρά (Scott).

Φυσικά, δεν έχει σημασία ποιο είναι το θέμα και με τι καταπιάνεται το σενάριο. Για ένα πετυχημένο σενάριο αρκεί να αναδειχθεί το θέμα που επέλεξε ο σεναριογράφος. Η σημαντικότητα του θέματος έγκειται στο γεγονός ότι είναι η κινητήριος δύναμη όλων των στοιχείων του σεναρίου (πλοκή, χαρακτήρες, διάλογοι κτλ.).



Το θέμα λειτουργεί ως ο μέντορας του συγγραφέα, καθώς απαντά σε όλες τις ερωτήσεις της ιστορίας του. Ποιος είναι ο ήρωάς μου; Είναι ο μόνος που μπορεί να αναδείξει το θέμα. Ποιος είναι ο κακός μου; Είναι ο μόνος που είναι σε θέση να διαψεύσει το θέμα ή να αποδείξει το αντίθετο θέμα. Πώς μπορώ να επιλέξω τις υποπλοκές και τους χαρακτήρες μου; Βρίσκοντας αυτές τις υποπλοκές και τους χαρακτήρες που ευθυγραμμίζονται καλύτερα ή/και ενάντια στο θέμα. Πώς μπορώ να ξέρω τι πρέπει να κάνουν οι χαρακτήρες μου και να λένε; Με το να ενεργούν πάντοτε και να μιλούν σύμφωνα με τη θεματική τους αξία (θετική ή αρνητική), δοκιμάζοντας τον ήρωα μέσω πίεσης προς το θέμα ή το αντίθετο αυτού (Scott).

Εάν κάποιος συγγραφέας έχει ποτέ μπερδευτεί για το τι πρέπει να κάνουν ή να πουν οι χαρακτήρες, πιθανότατα δεν γνωρίζει ότι το θέμα οδηγεί την πλοκή και τον διάλογο ή δεν έχει αναπτύξει πλήρως το θέμα του. Η μη-ανάπτυξη ή μη-συνειδητοποίηση του θέματος είναι ένα από τα βασικότερα προβλήματα στη συγγραφή σεναρίου.

Βέβαια, αξίζει να σημειωθεί ότι δεν είναι εύκολο να δημιουργηθεί ένα ακριβές θέμα όταν η συγγραφή βρίσκεται

ακόμη στο στάδιο της ανάπτυξης ιστορίας. Αυτό συμβαίνει επειδή το θέμα δεν είναι μια ανεξάρτητη ιδέα, αλλά η σύνδεση μεταξύ πλοκής, χαρακτήρα και διαλόγων. Το θέμα αναπτύσσεται καθώς δουλεύεται η πλοκή και οι χαρακτήρες κατά την ανάπτυξη της ιστορίας. Ο σεναριογράφος παίρνει μια ιδέα για το θέμα του και αρχίζει να σχεδιάζει τις σκηνές.

Στη συνέχεια, καθώς βλέπει την ιστορία πιο καθαρά, γίνεται πιο ξεκάθαρο και το θέμα. Έτσι, υπάρχει αναπροσαρμογή του θέματος και έπειτα συνεχίζεται το γράψιμο. Το ίδιο ισχύει και για τους χαρακτήρες. Όσο περισσότερο μαθαίνουμε για αυτούς καθώς εμπλουτίζονται με θεματικές ιδιότητες, τόσο περισσότερο φως ρίχνουν στο θέμα. Και το θέμα θα αλλάξει και πάλι. Το θέμα, η πλοκή και οι χαρακτήρες κινούνται μαζί ως μονάδα. Στόχος είναι να εστιάσουμε το θέμα και έπειτα θα εστιαστούν και η πλοκή και οι χαρακτήρες.

Κατά τη διάρκεια συγγραφής, θα υπάρξει μία στιγμή αποκάλυψης και συνειδητοποίησης ότι έχει βρεθεί το θέμα. Αυτή είναι η στιγμή που ο σεναριογράφος θα επιστρέψει στην ιστορία και θα διαπιστώσει ότι, όταν την αναθεωρήσει, αυτή τη φορά τα πάντα θα ενδυναμωθούν και θα βρουν τη θέση τους. Η δομή της ιστορίας και τα δομικά σημεία δεν αλλάζουν απαραίτητως, αλλά μόλις υπάρξει σαφήνεια στο θέμα, τότε θα ληφθούν όλες οι σωστές αποφάσεις (Scott).

Τέλος, το θέμα είναι κρίσιμο για το σενάριο, καθώς είναι η ρίζα όλων. Παρακάτω, παρατίθενται τρία βασικά σημεία από τον Michael Schilf που βοηθάνε τον σεναριογράφο στον εντοπισμό του.

1. Γιατί; Γιατί να πω την ιστορία; Αυτός είναι ο σημαντικότερος κινητήριος παράγοντας για τη συγγραφή του σεναρίου.
2. Η εξερεύνηση του χαρακτήρα είναι κρίσιμη για το θέμα, διότι ο χαρακτήρας οδηγεί τον συγγραφέα στη σύγκρουση. Το θέμα και οι συγκρούσεις είναι ζωτικής σημασίας.
3. Ο συγγραφέας παρουσιάζει το θέμα μέσω χαρακτήρων με διαφορετικούς τρόπους, αλλά το θέμα θα είναι πάντα ριζωμένο στον πρωταρχικό

στόχο ενός χαρακτήρα.

Κλείνοντας, βλέπουμε ότι οι σειρές που δεν ακολουθούν μία συγκεκριμένη φόρμα και δεν ανήκουν αποκλειστικά σε ένα είδος, μπορούν και δομούνται άρτια γιατί χειρίζονται με μαεστρία το σεναριακό θέμα τους. Όλες οι σειρές που ανήκουν στην Ποιοτική Τηλεόραση επιλέγουν προσεκτικά μία μεγάλη θεματική, την τοποθετούν στον πυρήνα του σεναρίου τους και χτίζουν τη δομή γύρω από αυτό.

### **5.3. Τηλεοπτικοί Αντιήρωες**

Πολλές φορές, σειρές της Ποιοτικής Τηλεόρασης εκφράζουν με άμεσο τρόπο το σεναριακό τους θέμα μέσα από την ύπαρξη ενός τηλεοπτικού αντιήρωα. Αυτές οι σειρές έχουν αφηγήσεις που βασίζονται σε έναν «κακό». Οι αντιήρωες είναι βασικοί χαρακτήρες που δεν κατέχουν τα κλασικά χαρακτηριστικά ενός παραδοσιακού ήρωα, ενώ παράλληλα κατέχουν και τον ρόλο του πρωταγωνιστή στην ιστορία, όμως δεν μπορούν να χαρακτηριστούν ήρωες λόγω της αμφιβόλου ηθικής τους (Gallagher).

Το αρχέτυπο του αντιήρωα συνήθως καλυπτόταν από αντρικούς χαρακτήρες, με πρόσφατα Παραδείγματα να αποτελούν οι Walter White (*Breaking Bad*), Dexter Morgan (*Dexter*), Rick Grimes (*Walking Dead*), Don Draper (*Mad Men*), Nucky Thompson (*Boardwalk Empire*) και Jax Teller (*Sons of Anarchy*). Ο Tony Soprano - *The Sopranos* (1999-2007) - συνήθως ονοματίζεται ως ο πρώτος αντιήρωας της σύγχρονης ποιοτικής τηλεόρασης. Ήταν εύκολο στο να ταυτιστείς μαζί του, ενώ ταυτόχρονα ήταν ηθικά κατακριτέος και παράνομος εγκληματίας.

Τα τελευταία χρόνια, παρατηρούμε μία άνοδο της γυναικείας αναπαράστασης στο αφηγηματικό πλαίσιο του αντιήρωα. Η Αμερικάνικη Ποιοτική Τηλεόραση έφερε αρκετά γυναικεία πρότυπα αντιηρώιδων, όπως οι Cristina Yang (*Grey's Anatomy*), Olivia Pope (*Scandal*), Patty Hewes (*Damages*), Alicia Florrick (*The Good Wife*), Carrie

Mathison (*Homeland*), Claire Underwood (*House of Cards*) και Annalise Keating (*How to Get Away with Murder*).

Βασικός στόχος του παρόντος βιβλίου είναι η σεναριακή προσέγγιση της μακράς οπτικοακουστικής αφήγησης, οπότε παρακάτω ακολουθούν κανόνες και δομές συγγραφής τέτοιων χαρακτήρων. Οι περισσότερες πληροφορίες προέρχονται από το βιβλίο της Jessica Page Morrell, *Bullies, Bastards & Bitches How to Write the Bad Guys of Fiction*.

Η βασική αφηγηματική διαφορά ενός ήρωα και ενός αντιήρωα είναι ότι ο πρώτος είναι ιδεαλιστής, ενώ ο δεύτερος ρεαλιστής. Ένας ήρωας έχει έναν συμβατικό ηθικό κώδικα, αλλά ένας αντιήρωας έχει ένα ηθικό κώδικα που είναι ιδιόμορφος και ατομικός. Έτσι, ο ήρωας είναι κατά μία έννοια μοναδικός, ενώ ο αντιήρωας μπορεί να είναι συνηθισμένος. Σε αυτό το μοτίβο, ο ήρωας είναι πάντα ενεργητικός και αποφασιστικός, αλλά ο αντιήρωας μπορεί να είναι παθητικός, αναποφάσιστος ή να ωθείται σε δράση ενάντια στη θέλησή του.

Το τέλος βρίσκει τον ήρωα να πετυχαίνει τους τελικούς του στόχους. Ένας αντιήρωας θα μπορούσε να παραμείνει σε μεγάλο βαθμό αμετάβλητος, συμπεριλαμβανομένης της ανηθικότητάς του. Ένας ήρωας υποκινείται από αρετές, ηθική, ένα υψηλότερο κάλεσμα, καθαρές προθέσεις και αγάπη για ένα συγκεκριμένο άτομο ή ομάδα. Ένας αντιήρωας μπορεί να κινητοποιηθεί από μια πιο πρωτόγονη, κατώτερη φύση, συμπεριλαμβανομένης της απληστίας ή της λαγνείας, μέσα στο μεγαλύτερο μέρος της ιστορίας, αλλά μερικές φορές μπορεί να απαντήσει σε ένα υψηλότερο κάλεσμα κοντά στο τέλος της αφήγησης.

Ένας ήρωας έχει κίνητρο να ξεπεράσει τις ατέλειες και τους φόβους και να φτάσει σε υψηλότερο επίπεδο. Αυτό το υψηλότερο επίπεδο μπορεί να αφορά την αυτοβελτίωση, μια βαθύτερη πνευματική σύνδεση ή την προσπάθεια να σωθεί κάποιος/οι. Συχνά, ένας ήρωας κάνει θυσίες στην ιστορία προς όφελος των άλλων. Από την άλλη, ένας αντιήρωας, ενώ ίσως κινητοποιείται με αγάπη ή συμπόνια κατά καιρούς, πιο συχνά ωθείται από το συμφέρον.

Τέλος, ένας ήρωας ολοκληρώνει την ιστορία και το τόξο μεταβολής του με τέτοιο τρόπο που σημαίνει ότι ξεπερνά κάτι εσωτερικό ή έχει μάθει ένα πολύτιμο μάθημα. Ένας αντιήρωας δεν θα αλλάξει στο τέλος, ειδικά αν είναι ένας χαρακτήρας σε μια μακρά οπτικοακουστική αφήγηση.

Τρία βασικά χαρακτηριστικά που πρέπει ο καθένας να έχει στο μυαλό του κατά τη συγγραφή ενός τέτοιου χαρακτήρα είναι τα εξής:

1. Ο χαρακτήρας πρέπει να έχει ελαττώματα
2. Παρά των ελαττωμάτων και των πράξεων του, πάντα πρέπει να υπάρχουν ευγενείς προθέσεις. Με απλά λόγια, πάντα να υπάρχει και να επεξηγείται ο λόγος που είναι «κακός» ο χαρακτήρας
3. Τα χαρακτηριστικά και οι ευγενείς προθέσεις πρέπει να ισορροπούν τα ελαττώματα

Για να κατασκευάσουμε έναν αντιήρωα δημιουργούμε έναν χαρισματικό χαρακτήρα, έναν ελκυστικό άνδρα ή γυναίκα με δύναμη, που βάζουμε σε μειονεκτική θέση εξουσίας. Αυτή η θέση ευπάθειας βοηθάει στην ταύτιση του κοινού μαζί του. Καθώς περνάμε αρκετό αφηγηματικό χρόνο με αυτούς, αναγκαζόμαστε να καταλάβουμε την οπτική τους.

Ένας βασικός κανόνας για την έννοια του αντιήρωα είναι ότι «συμπαθητικός» δεν σημαίνει απαραίτητα «αρεστός». Δεν χρειάζεται να μας «αρέσει» ένας αντιήρωας, όσο πρέπει να συμπάσχουμε μαζί του. Η προβολή του κύριου χαρακτήρα μας σε μειονεκτική θέση εξουσίας, ακόμη και για μια φευγαλέα στιγμή, οδηγεί το ακροατήριο στο να είναι μαζί του. Είναι θεμελιώδους σημασίας για την ανθρώπινη φύση ότι δεν μπορούμε να αντισταθούμε στο να συμπάσχουμε με αυτόν σε μειονεκτική θέση. Μετά από αυτό, οι θεατές μπορούν να συγχωρέσουν πιθανές «κακές» πράξεις του.

Με απλά λόγια, δείξτε τον χαρακτήρα σας σε μια θέση ευπάθειας. Ένα παράδειγμα ενδυνάμωσης αυτού του επιχειρήματος είναι το *House of Cards*. Στην αρχή της σειράς, ο Frank Underwood μαθαίνει ότι ο εκλεγμένος Πρόεδρος έχει ανακαλέσει την υπόσχεσή του να τον



ορίσουν ως Υπουργό. Σε μία θέση ευπάθειας, ο Underwood υπόσχεται εκδίκηση και η αφήγηση της σειράς ξεκινάει να ακολουθεί έναν από τους πιο καλογραμμένους αντιήρωες του τηλεοπτικού μέσου.

Έτσι, το βασικό στοιχείο που βοηθάει στη σωστή δόμηση ενός αντιήρωα είναι το θέμα του σεναρίου. Ένας χαρακτήρας που χτίζεται σωστά γύρω από το θέμα, εμφανίζεται πιο τρισδιάστατος, τα χαρακτηριστικά του συνδέονται αρμονικά με την πλοκή, και οι δράσεις του γίνονται καλύτερα κατανοητές από το κοινό.

Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε ότι η έννοια «αντιήρωας» μπορεί να συμπεριλαμβάνει αρκετά χαρακτηριστικά, που όπως είναι λογικό, δεν μπορούν να συναντώνται όλα σε έναν χαρακτήρα. Η Liz Bureman κάνει έναν διαχωρισμό σε πέντε τύπους αντιηρώων, που είναι αρκετά χρήσιμος ώστε κάθε συγγραφέας να γνωρίζει από την αρχή σε ποια κατηγορία επιθυμεί να τοποθετήσει τον χαρακτήρα που αναπτύσσει. Οι πέντε τύποι αντιήρωα είναι οι παρακάτω:

### **1. Ο Κλασικός Αντιήρωας**

Ο κλασικός αντιήρωας είναι ένας χαρακτήρας που δεν είναι καλός σε μάχες, γεμάτος αυτό-αμφιβολία και παίρνει αποφάσεις μη βασισμένες στη γενναιότητα, αλλά στην αυτοσυντήρηση.

### **2. Ο Αντιήρωας της Disney**

Ο συγκεκριμένος τύπος αντιήρωα είναι κάποιος που είναι θεμελιωδώς καλό πρόσωπο στον πυρήνα του, αλλά δεν έχει την αμέριστη αισιοδοξία ενός κλασικού ήρωα.

### **3. Ο Πραγματοστής Αντιήρωας**

Σε αυτή την κατηγορία έχουμε ένα χαρακτήρα που βλέπει την μεγαλύτερη εικόνα του κόσμου και κάνει ό,τι είναι καλύτερο για το γενικότερο καλό, αν και είναι γενικά ουδέτερος στην ηθική.

### **4. Ο Ασυνείδητος Αντιήρωας**

Ο ασυνείδητος αντιήρωας είναι ένας χαρακτήρας που

είναι όσο το δυνατόν πιο σκοτεινός, ενώ εξακολουθεί να είναι τεχνικά καλός. Ο εν λόγω χαρακτήρας συνήθως είναι ελαφρώς λιγότερο κακός από έναν κακοποιό.

### **5. Ο Ήρωας μόνο στο Όνομα**

Αυτοί οι αντιήρωες αγωνίζονται στην πλευρά του καλού, αλλά δεν έχουν κανένα κίνητρο, καθώς οι προθέσεις τους είναι εντελώς εγωιστικές και απλώς τυγχάνει να κάνουν καλά πράγματα.

Κλείνοντας το συγκεκριμένο κεφάλαιο, βλέπουμε ότι σημαντικό στην δόμηση μίας μακράς οπτικοακουστικής αφήγησης αποτελεί το σεναριακό θέμα. Αυτό μπορεί και πρέπει να αποτελέσει τη βάση της αφήγησης ώστε να μπορέσει να λειτουργήσει κάτω από υβριδικά στοιχεία διαφόρων ειδών. Μάλιστα, πολλές φορές το θέμα βοηθάει και στη γενικότερη δόμηση της αφήγησης γύρω από έναν αντιήρωα.

Το θέμα είναι σημαντικό στοιχείο των σεναρίων και κάθε σεναριογράφος πρέπει να μελετάει προσεκτικά τις αφηγηματικές δομές και να ενεργεί πάντα με γνώμονα τη συνολική προβολή του θέματος και την προώθηση της ιστορίας γύρω από αυτό.

### **6. Νέα Μέσα και Μακρά Οπτικοακουστική Αφήγηση**

Η τελευταία δεκαετία σηματοδοτείται από εξαιρετικά σημαντικές αλλαγές στην τηλεόραση λόγω της ψηφιακής εποχής. Ένα παράδειγμα επιβεβαίωσης αυτού αποτελεί η απεργία των Αμερικάνων σεναριογράφων του 2007. Η συγκεκριμένη απεργία, που κόστισε αρκετά στην οπτικοακουστική βιομηχανία των ΗΠΑ, αφορούσε τις πληρωμές πνευματικών δικαιωμάτων από προβολές σε online υπηρεσίες, καθώς οι σεναριογράφοι βρίσκονταν σε δυσμενή θέση αναφορικά με τα εισοδήματα που δικαιούνταν από αναμετάδοση της δουλειάς τους μέσω διαδικτύου. Στο τέλος, τα στούντιο αποφάσισαν να πληρώνουν περισσότερο

τους σεναριογράφους από ψηφιακές προβολές μέσω εναλλακτικών διανομών και έτσι η απεργία έλαβε τέλος.

Οι σεναριογράφοι είχαν αντιληφθεί αυτή την αλλαγή στο μέσο από τότε. Όχι μόνο παλαιότερες δουλειές προβάλλονταν μέσω εναλλακτικών διανομών, αλλά σιγά-σιγά άρχισαν να δημιουργούνται και πρωτότυπα τηλεοπτικά κείμενα για αυτές τις πλατφόρμες.

Στις μέρες μας, υπάρχουν διάφορα παραδείγματα SVOD (subscription video-on-demand), στα οποία παράγεται πρωτότυπη μυθοπλασία μακράς αφήγησης. Τα πιο διάσημα παραδείγματα αυτών είναι τα Netflix, Amazon, Hulu και Yahoo, ενώ και η ίδια η Apple αρχίζει να παράγει πια πρωτότυπο οπτικοακουστικό υλικό.

Οι νέες σειρές που προέρχονται από SVOD κανάλια λαμβάνουν υπόψιν τις νέες συνήθειες των θεατών, οι οποίοι είναι εξοικειωμένοι στα νέα μέσα. Βασική νέα συνήθεια των τηλεθεατών είναι η συνεχόμενη θέαση επεισοδίων μίας σειράς. Η βάση αυτής της συνήθειας τέθηκε πολύ πριν την εμφάνιση των SVOD καναλιών, καθώς τα DVDs από παλαιότερες σειρές και το παράνομο κατέβασμα σειρών κατάφεραν και άλλαξαν τις συνήθειες του τηλεοπτικού κοινού συγκριτικά με μια δεκαετία πριν. Αυτή η νέα μέθοδος προβολής ονομάζεται binge-watching, δηλαδή το να βλέπεις ασταμάτητα επεισόδια το ένα μετά το άλλο.

### **6.1. Δομή Αφηγήσεων**

Αυτή η αλλαγή του τρόπου κατανάλωσης τηλεοπτικών προϊόντων οδήγησε και στην αλλαγή των ιδίων των δομών των εν λόγω αφηγήσεων. Το *House of Cards* θεωρείται σταθμός γιατί είναι η πρώτη που μεταδόθηκε με διάθεση μίας ολόκληρης σεζόν ταυτόχρονα. Όλα τα επεισόδια ήταν διαθέσιμα στους τηλεθεατές ταυτόχρονα, ώστε οι ίδιοι να επιλέξουν πότε και πως θα τα δουν.

Βέβαια, και η αφήγησή της σειράς είναι καινοτόμα. Βασικό χαρακτηριστικό της είναι ότι ο πρωταγωνιστής έχει εσωτερικούς μονολόγους κοιτώντας προς το μέρος της κάμερας. Αν και το κάνει μπροστά στους υπόλοιπους χαρακτήρες, οι ίδιοι δεν το αντιλαμβάνονται. Έτσι, μας

δίνεται μία νέα μορφή φιλικού αφηγητή με ιδιόμορφο σχολιασμό από τον ίδιο τον πρωταγωνιστή, κάτι που θυμίζει την αφήγηση μυθιστορημάτων. Βέβαια, και η γενικότερη δομή της σειράς θυμίζει μυθιστόρημα, καθώς έχει πολλά κεφάλαια τα οποία μπορούν να διαβαστούν χρονικά όποτε θέλει η αναγνώστης (βλέπε Klarer, 205-210). Ο David Fincher, ένας εκ των παραγωγών της σειράς, ανέφερε χαρακτηριστικά ότι η αφήγηση του *House of Cards* είναι σαν βιβλίο – σαν να διαβάζεις ένα κεφάλαιο, το αφήνεις κάτω, παίρνεις φαγητό απ' έξω, επιστρέφεις και ξαναξεκινάς (Klarer, 215).

Όπως ήταν φυσιολογικό, η νέα συνήθεια των θεατών επηρέασε τη διαδικασία συγγραφής των σειρών που προορίζονταν για προβολή στα νέα μέσα. Η βασική διαφοροποίηση έγκειται στο γεγονός ότι δεν υπάρχει πίεση ούτε των διαφημίσεων, αλλά ούτε και του να κρατήσεις για μία ολόκληρη εβδομάδα το ενδιαφέρον των θεατών ώστε να «ξαναγουρίσουν». Οι δομές της μεγάλης ιστορίας μιας σειράς, αλλά και των επιμέρους επεισοδίων μορφοποιούνται με διαφορετικό πια τρόπο. Χαρακτηριστικά, οι δημιουργοί του *Bloodline* (2015-2017) δήλωσαν: «Αντί να εστιάζουμε σε μεμονωμένα επεισόδια, σκεφτόμαστε ολόκληρη τη σεζόν ως μια τρίπρακτη ιστορία – 1-3 επεισόδια η πρώτη πράξη, 4-7 επεισόδια η δεύτερη πράξη και 8-13 επεισόδια η τρίτη πράξη» (Lynch).

Η αποδέσμευση του κοινού για αναμονή και η προβολή πολλών επεισοδίων ταυτόχρονα σημαίνει ότι μία πράξη μπορεί να «ξεφεύγει» σε πολλά επεισόδια και το κοινό να έχει τη δυνατότητα να το δει όλο μαζί. Έτσι, υπάρχει η δυνατότητα το σενάριο να επενδύσει περισσότερο στη δημιουργία ισχυρότερων δεσμών μεταξύ του κοινού και των χαρακτήρων (Lynch).

Βέβαια, πέραν της συνολικής δομής της μεγάλης ιστορίας βάσει τρίπρακτης, υπάρχει πρόθεση «αγκίστρωσης» του κοινού από την αρχή. Τουλάχιστον τα πρώτα επεισόδια της εκάστοτε σειράς ολοκληρώνονται με cliffhangers. Αν και δεν υπάρχει το εβδομαδιαίο ραντεβού, το κοινό πρέπει να «κολλήσει» για να πατήσει play και στο επόμενο επεισόδιο.

## **6.2. Χαρακτήρες**

Στις συγκεκριμένες σειρές, δεν υπάρχει πίεση για ταυτόχρονη ανάπτυξη όλων των χαρακτήρων, γεγονός που είναι πολύ συνηθισμένο να υφίσταται στις συμβατικές τηλεοπτικές σειρές. Η δομή των περισσότερων τηλεοπτικών εκπομπών περιλαμβάνει ιστορίες Α, Β και C οι οποίες βοηθούν ένα ολόκληρο cast χαρακτήρων να έχουν να κάνουν κάτι σε κάθε επεισόδιο. Η προσέγγιση του Netflix επέτρεψε στους συγγραφείς να χρησιμοποιούν τους χαρακτήρες τους διαφορετικά.

Στις σειρές για τα νέα μέσα υπάρχει μεγάλο cast χαρακτήρων που δεν είναι απαραίτητο να είναι παρόν σε κάθε επεισόδιο (Lynch). Έτσι, μπορεί ένας χαρακτήρας να εμφανιστεί σε ένα επεισόδιο και να αναπτυχθεί περαιτέρω μετά από τρία επεισόδια (για τους θεατές με binge-watching θα είναι απλώς 3 ώρες μετά). Όπως και στη δομή, βλέπουμε ότι και εδώ υπάρχει η συστηματική αντιμετώπιση της αφήγησης ως μία «μεγάλη κινηματογραφική ταινία».

## **6.3. Μορφή Επεισοδίων**

Σχετικά με τη μορφή των επεισοδίων των εν λόγω σειρών, παρατηρούμε αλλαγές υπέρ της διατήρησης του ενδιαφέροντος των θεατών. Κάθε επεισόδιο δεν πρέπει να είναι το ίδιο, διότι όλα τα επεισόδια «ανακατεύονται» μεταξύ τους. Δεν υπάρχει αυτή η ανάγκη ή η πίεση για αντιγραφή μίας φόρμας επεισοδίου.

Στις συγκεκριμένες αφηγήσεις, μας ενδιαφέρει περισσότερο η εξέλιξη και η παρακολούθηση των χαρακτήρων όπου κι αν πηγαίνουν. Αυτό επιτυγχάνεται βλέποντας τη «μεγαλύτερη εικόνα» και όχι την επανάληψη μίας μορφής επεισοδίου.

Βασικό στοιχείο αυτής της διαφοροποίησης αποτελεί το γεγονός ότι δεν χρειάζεται να επαναλαμβάνονται βασικές πληροφορίες σε κάθε επεισόδιο. Σε κάθε σειρά που προορίζεται για binge-watching, ο θεατής θα ξεκινήσει τη θέαση από την αρχή. Δεν υπάρχει πια η δικαιολογία «ξεκίνησα να βλέπω από την 7η εβδομάδα» γιατί δεν υπάρχει η έννοια της εβδομάδας.

Έτσι, ο σεναριογράφος τοποθετεί τις πληροφορίες στο σημείο που θέλει χωρίς να σκέφτεται πιθανούς θεατές που δεν έχουν παρακολουθήσει προηγούμενα επεισόδια. Οι θεατές είναι πιο πολύ συνδεδεμένοι με την αφήγηση, παρά σε παλαιότερες σειρές (Lynch).

Παλιότερα, η θέαση τηλεόρασης είχε συνδεθεί με άλλες παράλληλες δραστηριότητες που κάνουν οι θεατές εντός του σπιτιού. Οι θεατές θα μπορούσαν να κάνουν τις δουλειές τους στο σπίτι, ενώ παράλληλα θα έβλεπαν κλεφτά και θα άκουγαν την αγαπημένη τους σειρά. Οι σεναριογράφοι ήταν υποχρεωμένοι να επαναλαμβάνουν σημαντικές πληροφορίες ώστε το κοινό να μένει στην αφήγηση και να μην υπάρχουν κενά στην κατανόησή τους. Πια, δεν υπάρχει αυτό και η καταϊγιστική εξέλιξη των αφηγήσεων των συγκεκριμένων σειρών δεν επιτρέπουν στους θεατές να αποσπαστούν έστω και στο ελάχιστο.

Συνοψίζοντας τα χαρακτηριστικά, μία σειρά σε διαδικτυακό κανάλι πρέπει: να αντιμετωπίζεται ως όλον, η ιστορία της να έχει τρίπρακτη δομή στο σύνολό της, οι χαρακτήρες να αναπτύσσονται βάσει ιστορίας και ανεξαρτήτως σειράς επεισοδίων και η δομή των επεισοδίων να μην ακολουθεί μία «φόρμουλα», αλλά να εξελίσσονται σύμφωνα με τη μεγαλύτερη εικόνα της ιστορίας.

## 7. Επίλογος

Στο παρόν βιβλίο, έγινε μία συστηματική προσπάθεια ανάλυσης και προσέγγισης των βασικών πτυχών της σεναριογραφίας αναφορικά με τη μακρά οπτικοακουστική αφήγηση. Αυτή η προσέγγιση είχε διπλό ρόλο: από τη μία, να αποτελέσει τη βάση ενός εγχειριδίου για επαγγελματίες και υποψήφιους σεναριογράφους που θέλουν να ασχοληθούν με το τηλεοπτικό μέσο, ενώ από την άλλη, να ξεκινήσει έναν θεωρητικό διάλογο στην ακαδημαϊκή κοινότητα σχετικά με την ανάλυση του ίδιου του μέσου και των αφηγήσεών του.

Μέσα από αναλύσεις δομών, τόσο της μεγάλης ιστορίας μίας σειράς, όσο και των επιμέρους επεισοδίων,

βγήκαν στην επιφάνεια οι ομοιότητες και οι διαφορές με τον κινηματογράφο. Ακόμη και αν και τα δύο ανήκουν στη μεγάλη ομπρέλα της οπτικοακουστικής αφήγησης, η συγγραφή των σεναρίων τους διαφέρει σε επιμέρους σημεία λόγω των ιδιαιτεροτήτων των δύο μέσων.

Κοινός παρονομαστής στο γενικότερο πλαίσιο συγγραφής οπτικοακουστικών σεναρίων αποτελεί η τρίπρακτη δομή. Είτε κάποιος γράφει για τον κινηματογράφο, είτε για την τηλεόραση ή ακόμη και για τα νέα μέσα, βασικό σημείο αναφοράς είναι η τρίπρακτη δομή, καθώς κάθε ιστορία που αφηγούμαστε έχει αρχή, μέση και τέλος. Φυσικά, εξαίρεση αποτελούν οι εναλλακτικές μορφές αφήγησης, οι οποίες όμως χρειάζονται τη συγγραφή ενός νέου βιβλίου για να αναλυθούν επαρκώς.

Τέλος, αξίζει να αναφέρουμε ότι το τηλεοπτικό μέσο εξαρτάται άμεσα από τις τεχνολογικές εξελίξεις και για αυτόν το λόγο, μετεξελίσσεται και αναδιαμορφώνεται συνεχώς. Όπως είδαμε και από το κεφάλαιο με τα νέα μέσα, αυτό έχει άμεσες επιπτώσεις και στη διαμόρφωση των αφηγήσεων των τηλεοπτικών σειρών, που αναπροσαρμόζονται στα νέα δεδομένα κάθε εποχής. Στόχος για την παρακαταθήκη αυτού του βιβλίου είναι να αποτελέσει τη θεωρητική βάση για τη μελλοντική ανάπτυξη θεωριών συγγραφής και ανάλυσης των νέων αφηγήσεων που τα χαρακτηριστικά τους θα έχουν διαμορφωθεί σύμφωνα με τις τεχνολογικές εξελίξεις που θα επέλθουν στο άμεσο μέλλον.

## Βιβλιογραφία

- Αριστοτέλης. *Ποιητική*, εισαγωγή, μετάφραση, σχόλια Στάθης Δρομάζος. Αθήνα: Κέδρος, 1982.
- Bull, Sheldon. *Elephant Bucks: An Inside Guide to Writing for TV Sitcoms*. Studio City, CA: Michael Wiese Productions, 2007.
- Bureman, Liz. “5 Types of Anti-Heroes.” *The Write Practice*. πρόσβαση 1 Μαρτίου, 2018 (διαδίκτυο).
- Butler, Jeremy G. «Εναλλακτικές Λύσεις: Εμπειρική Μελέτη» στο *Τηλεόραση: Τέχνη και τεχνική*, (επιμ.) Ρετσιόλας, Μάριος και Μαρία Πάντα, Αθήνα: Έλλην, 1999, σσ. 289-314.
- Cardwell, Sarah. “Is Quality Television Any Good? Generic Distinctions, Evaluations and the Troubling Matter of Critical Judgement.” In *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, edited by Janet McCabe & Kim Akass. London & NY: I. B. Tauris, 2007, σσ. 19-34.
- Charney, Noah. “Cracking the Sitcom Code.” *The Atlantic*, 28 Δεκεμβρίου, 2014. Πρόσβαση 20 Φεβρουαρίου, 2018 (διαδίκτυο).
- Douglas, Pamela. “How to Write for Television: 4 Rules of Series TV.” *Writer’s Store*, πρόσβαση 1 Μαρτίου, 2018 (διαδίκτυο).
- Dunne, Peter. “Inside American Television Drama: Quality is Not What is Produced, But What it Produces.” In *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, edited by Janet McCabe & Kim Akass. London & NY: I. B. Tauris, 2007, pp. 98-110.
- Gallagher, Meghan. “Scandal’s Olivia Pope and the Rise of the Female Antihero.” *The Artifice*, 05 Ιανουαρίου, 2015. Πρόσβαση 10 Φεβρουαρίου, 2018 (διαδίκτυο).
- Goldberg, Lee and Rabkin, William. *Successful Television Writing*. New Jersey: John Wiley & Sons, Inc., 2003.
- Kallas-Καλογεροπούλου, Χριστίνα. *Σενάριο. Η Τέχνη της Επινόησης και της Αφήγησης στον Κινηματογράφο*. Αθήνα: Νεφέλη, 2006.
- Klarer, Mario. “Putting television ‘aside’: novel narration in House of Cards.” *New Review of Film and Television Studies* 12:2 (2014): σσ. 203- 220.



- Lynch, Jason. “Here’s the recipe Netflix uses to make binge-worthy TV.” *QUARTZ*, 20 Μαρτίου, 2015. Πρόσβαση 07 Φεβρουαρίου, 2018 (διαδίκτυο).
- McCabe, Janet & Kim Akass. “Introduction: Debating Quality.” In *Quality TV: Contemporary American Television and Beyond*, edited by Janet McCabe & Kim Akass. London & NY: I. B. Tauris, 2007, σσ. 1-12.
- Mills, Brett. *The Sitcom*. Edinburgh: Edinburgh University Press, 2009.
- Mittell, Jason. “Television Genres as Cultural Categories” στο *Genre and Television: From Cop Shows to Cartoons in American Culture*. New York and London: Routledge, 2004, σσ. 1-28.
- Miyamoto, Ken. “The Screenwriter’s Simple Guide to Formatting Television Scripts.” *ScreenCraft*, 5 Ιανουαρίου, 2016. πρόσβαση 1 Μαρτίου, 2018 (διαδίκτυο).
- Morrell, Jessica Page. *Bullies, Bastards & Bitches How to Write the Bad Guys of Fiction*. Cincinnati, Ohio: Writer’s Digest Books, 2008.
- Mulvey, Laura. *Οπτικές και Άλλες Απολαύσεις*. Αθήνα: Παπαζήση, 2004.
- Savorelli, Antonio. “Situation Comedy.” In *Beyond Sitcom: New Directions in American Television Comedy*. Jefferson: McFarland, 2010, pp. 21-34.
- Schilf, Michael. “Theme: Three Points.” *The Script Lab*, 21 Ιανουαρίου, 2010. Πρόσβαση 25 Φεβρουαρίου, 2018 (διαδίκτυο).
- Scott, Jeffrey. “The Importance of Theme in Screenwriting.” *AWN.com*, 14 Αυγούστου, 2012. Πρόσβαση 22 Φεβρουαρίου, 2018 (διαδίκτυο).
- Stam, Robert. *Εισαγωγή στη Θεωρία του Κινηματογράφου*, μετάφραση Κατερίνα Κακλαμάνη. Αθήνα: Πατάκη, 2006.
- Thompson, Robert. *Television’s Second Golden Age: From Hill Street Blues to ER*. New York: Syracuse University Press, 1996.







Ο Σωτήρης Πετρίδης είναι ανεξάρτητος κινηματογραφιστής έχοντας στο ενεργητικό του αρκετές ταινίες μικρού μήκους, μία ταινία μεγάλου μήκους και επιλεγμένα οπτικοακουστικά σποτ. Παράλληλα, είναι ακαδημαϊκός ερευνητής κινηματογραφικών σπουδών και καθηγητής μέλος ΣΕΠ στο τμήμα Σπουδών Κινηματογραφικής Γραφής, Πρακτικής και Έρευνας του Ελληνικού Ανοικτού Πανεπιστημίου.

Είναι τακτικό μέλος της Ελληνικής Ακαδημίας Κινηματογράφου, μέλος της Ευρωπαϊκής Ακαδημίας Κινηματογράφου και μέλος της Ένωσης Σεναριογράφων Ελλάδος.

ISBN 978-618-5386-43-6



9 786185 386436