

Σωτήρης Πετρίδης

35  
ΧΡΟΝΙΑ  
ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗΣ  
ΠΑΡΟΥΣΙΑΣ

# Σενάριο Μικρού Μήκους:

Τεχνικές Συγγραφής Οπτικοακουστικών  
Αφηγήσεων

ΘΕΩΡΙΑ



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΩΝ ΕΛΛΑΔΟΣ  
BookStream.eu





ΣΕΙΡΑ: Θεωρία  
2η έκδοση: Αθήνα, Φεβρουάριος 2024  
Αποκλειστικό δικαίωμα έκδοσης  
«ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΩΝ ΕΛΛΑΔΟΣ»  
ISBN 978-618-5386-40-5

Copyright ©2024  
«ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΩΝ ΕΛΛΑΔΟΣ»  
& Σωτήρης Πετρίδης  
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  
Σενάριο Μικρού Μήκους:  
Τεχνικές Συγγραφής  
Οπτικοακουστικών Αφηγήσεων



ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΩΝ ΕΛΛΑΔΟΣ

## ***Ευχαριστήρια***

Η συγγραφή αυτού του βιβλίου ξεκίνησε έπειτα από την έρευνα γύρω από τη διδασκαλία του μαθήματος Σενάριο II του τμήματος Κινηματογράφου, ΑΠΘ (2018-2019). Θα ήθελα να ευχαριστήσω τους φοιτητές μου, καθώς αυτό το βιβλίο δεν θα είχε τη μορφή που έχει σήμερα χωρίς τη συμμετοχή και τη συμβολή τους στο μάθημα. Επίσης, είμαι ευγνώμων και υπόχρεος στην Τάνια Ναναυράκη και στον Μανώλη Καπνόπουλο για τη σημαντική και αμέριστη βοήθειά τους.

Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ στους κοντινούς μου ανθρώπους που κάθε φορά στέκονται δίπλα μου κατά τη δύσκολη διαδικασία της συγγραφής.

# Πίνακας Περιεχομένων

|  |    |
|--|----|
| 1. Εισαγωγή στο Σενάριο Μικρού Μήκους            | 6  |
| 1.1. Ταινίες Μικρού Μήκους: Εξέλιξη και Διαφορές | 7  |
| 2. Από την Ιδέα στην Ιστορία                     | 11 |
| 2.1. Τρόποι Εύρεσης/Ανάπτυξης μίας Ιδέας         | 12 |
| 2.2. Σημεία Αφειρησίας Ιδεών                     | 14 |
| 3. Η Πλοκή σε Σενάρια Μικρού Μήκους              | 17 |
| 3.1. Δόμηση Πλοκής                               | 19 |
| 3.2. Τρεις Τεχνικές Δόμησης Πλοκών               | 21 |
| 4. Σεναριακές Συγκρούσεις                        | 23 |
| 4.1. Πρόθεση και Εμπόδιο                         | 24 |
| 5. Συγγραφή και Έρευνα Σεναριογράφου             | 27 |
| 5.1. Έρευνα Σεναριογράφου                        | 27 |
| 5.2. Logline και Περίληψη                        | 28 |
| 5.3. Treatment και Σκαλέτα                       | 31 |
| 6. Κλασική Αφήγηση και Τρίπρακτη Δομή            | 33 |
| 6.1. Πρώτη Πράξη                                 | 34 |
| 6.2. Δεύτερη Πράξη                               | 35 |
| 6.3. Τρίτη Πράξη                                 | 35 |
| 6.4. Δραματικές Ερωτήσεις                        | 36 |
| 6.5. Σεναριακά Beats                             | 37 |
| 7. Χαρακτήρες σε Σενάρια Μικρού Μήκους           | 41 |
| 7.1. Σκιαγράφηση και Ανάπτυξη Χαρακτήρα          | 41 |
| 7.2. Want, Need και Δραματικοί Στόχοι            | 43 |
| 8. Σεναριακό Θέμα                                | 46 |
| 9. Εναλλακτικές Μορφές Αφήγησης                  | 49 |
| 9.1. Δομή Πολλαπλών Timelines                    | 49 |
| 9.2. Δομή Υπερσύνδεσης (Hyperlink)               | 50 |
| 9.3. Δομή Fabula/Syuzhet                         | 51 |
| 10. Επίλογος                                     | 54 |
| Βιβλιογραφία                                     | 55 |

## 1. Εισαγωγή στο Σενάριο Μικρού Μήκους

Μετηνπάροδοτουχρόνου,οιοπτικοακουστικέςαφηγήσεις έχουν γίνει μέρος της καθημερινότητας του μέσου ανθρώπου. Πια, η ψηφιακή τεχνολογία έχει βοηθήσει στην κατακόρυφη αύξηση των οπτικοακουστικών έργων, εξοικειώνοντας τον θεατή ακόμη περισσότερο με τις μικρού μήκους διάρκειας αφηγήσεις. Το παρόν βιβλίο θα προσπαθήσει να οριοθετήσει την έννοια «μικρού μήκους αφήγηση» ενώ παράλληλα θα καρτογραφήσει την διαδικασία συγγραφής – από τη σύλληψη της ιδέας μέχρι και την τελική γραφή του σεναρίου. Βέβαια, πριν προχωρήσω παρακάτω, πρέπει να γίνει ένας σημαντικός διαχωρισμός: άλλο το δράμα και άλλο η αφήγηση.

Η δραματουργία (το αγγλόφωνο drama) δεν είναι απαραίτητα ανθρώπινο κατασκεύασμα. Ένα πολύ σημαντικό παράδειγμα που το αποδεικνύει αυτό έρχεται από ένα βίντεο στο YouTube με τίτλο *Battle at Kruger* (2004). Το εν λόγω βίντεο αποτελεί μία ερασιτεχνική λήψη μάχης άγριων ζώων στο Εθνικό Πάρκο Kruger της Νότιας Αφρικής και αποτελεί ένα από τα πρώτα viral videos της πλατφόρμας, καθώς μετρά πάνω από 80 εκατομμύρια προβολές. Όπως παρατηρεί και ο Ian David (2014), το εν λόγω βίντεο μπορεί να αναλυθεί δραματουργικά, καθώς τα γεγονότα εκτυλίσσονται με τέτοιο τρόπο που μπορεί να κρατήσει το ενδιαφέρον του θεατή.

Πιο συγκεκριμένα, η πρώτη πράξη του δράματος εκτυλίσσεται στην όχθη ενός ποταμιού στην αφρικανική σαβάνα, όπου ένα μεγάλο κοπάδι βουβαλιών φτάνει να πει νερό. Είναι νευρικοί, αλλά υπάρχει ασφάλεια καθώς υπερτερούν σε αριθμό. Μια αγέλη λιονταριών κινείται απειλητικά και καταφέρνει να πιάσει ένα νεογέννητο βουβάλι. Τα βουβάλια τρομοκρατούνται και υποχωρούν. Έπειτα, ακολουθεί η δεύτερη πράξη του δράματος, κατά την οποία ενώ τα λιοντάρια προσπαθούν να καταβροχθίσουν το θήραμά τους, ένας κροκόδειλος αναδύεται από τα λασπώδη νερά. Μετά από



μία έντονη μάχη, ο κροκόδειλος τα παρατάει και τα λιοντάρια σέρνουν το θύμα στην ξηρά. Τέλος, το δράμα της αφρικανικής σαβάνας κλείνει με την τρίτη πράξη του δράματος, κατά την οποία τα βουβάλια επιστρέφουν. Η επιστροφή και η μάχη τους οδηγεί στην αναζωογόνηση του μωρού βουβαλιού, το οποίο δεν είχε πεθάνει τελικά. Μετά από πάλη, το κοπάδι φεύγει με το μωρό σώο και αβλαβές, ενώ τα λιοντάρια υποχωρούν.

Το συγκεκριμένο είναι ένα από τα αναρίθμητα παραδείγματα που αποδεικνύουν ότι το δράμα είναι παντού, ακόμη και στην ίδια τη φύση. Πολύ συχνά συναντάμε στοιχεία δραματουργίας στον κόσμο γύρω μας, αλλά αυτά δεν είναι αρκετά ώστε αυτό το συμβάν να μετατραπεί σε ταινία. Ο λόγος αυτού είναι η έλλειψη αφήγησης. Το δράμα μπορεί να ανήκει στον φυσικό κόσμο, αλλά η αφήγηση είναι σίγουρα δικό μας δημιούργημα.

Κάθε οπτικοακουστικό έργο βασίζεται στην αφήγησή του, δηλαδή στο πώς δομούνται και παρατίθενται τα δραματουργικά στοιχεία της ιστορίας. Όσο μικρότερη η αφήγηση, τόσο πιο δύσκολο να δομηθεί καθώς δεν υπάρχει χρόνος για χάσιμο. Έτσι, οι ταινίες μικρού μήκους, αν και ακολουθούν ίδιους κανόνες με τις μεγάλες, έχουν την ιδιαιτερότητα της οικονομίας χρόνου.

### ***1.1. Ταινίες Μικρού Μήκους: Εξέλιξη και Διαφορές***

Αν και πια οι ταινίες μικρού μήκους αποτελούν το πρώτο βήμα ενός κινηματογραφιστή πριν την μεταφορά σε μεγαλύτερες αφηγήσεις, στην αρχή του κινηματογράφου όλες οι ταινίες ήταν μικρού μήκους. Ο κινηματογράφος άρχισε να αποκτά δικά του χαρακτηριστικά και να ξεχωρίζει από τις υπόλοιπες αφηγηματικές τέχνες μέσα από την μικρή φόρμα αφήγησης, μιας και μέχρι το 1913 όλες οι ταινίες ήταν έως δεκαπέντε λεπτά. Και αν και στη συνέχεια η μεγάλη μήκους τελικά έγινε η κυρίαρχη μορφή του κινηματογραφικού μέσου,

μικρού μήκους ταινίες κωμωδίας παρήχθησαν μέχρι και την επιτυχία της τηλεόρασης κατά δεκαετία του 1950 (Cooper and Dancyger 2005, 1). Ένα παράδειγμα μίας πολύ πετυχημένης μικρού μήκους κατά τη διάρκεια επικράτησης των μεγάλου μήκους ταινιών είναι το *Un Chien d'Andalou* (1929), μια απάντηση στις συμβάσεις των αφηγηματικών ταινιών και ένα πείραμα που επηρεάζεται από τις ιδέες που διερευνώνται στις εικαστικές τέχνες υπό το πρίσμα του σουρεαλισμού.

Οι μικρού μήκους έχουν συνδυαστεί στον σύγχρονο κόσμο με το ανεξάρτητο σινεμά και την προσπάθεια κινηματογραφιστών να εκφραστούν με λίγους πόρους μέσα από την τέχνη τους, αλλά αυτή η άποψη δεν είναι σωστή. Ακόμη και σήμερα, πολλές μικρές οπτικοακουστικές αφηγήσεις παράγονται από την *mainstream* κινηματογραφική βιομηχανία, είτε για ψηφιακούς σκοπούς είτε ακόμη και για την παραδοσιακή διανομή μέσω κινηματογραφικών αιθουσών. Μία σύγχρονη πρακτική των μεγάλων αμερικάνικων στούντιο που συνεχίζει την παράδοση της μικρού μήκους οπτικοακουστικής αφήγησης είναι οι ταινίες εμπύκωσης (*animation*). Πια, είναι συνηθισμένο πριν ξεκινήσει μία μεγάλου μήκους ταινία *animation* να προβάλλεται πρώτα μία μικρού από το ίδιο στούντιο με διάρκεια κάποιων λεπτών που δεν ξεπερνούν τα 10.

Ποιες είναι όμως οι διαφορές μεταξύ μικρού και μεγάλου μήκους αφηγήσεων; Με απλά λόγια, μια ταινία μικρού μήκους διαφέρει από μία μεγάλη, όσο μια μικρή ιστορία διαφέρει από ένα μυθιστόρημα. Πολλές από τις τεχνικές για το σενάριο μικρού μήκους (1 έως 40 σελίδες) είναι οι ίδιες με τη συγγραφή μίας μεγάλης μήκους (90 έως 130 σελίδες), αλλά υπάρχουν και σημαντικές διαφορές, όπως η ελευθερία των μικρού μήκους στις δυνατότητες της χρήσης της μεταφοράς και άλλων λογοτεχνικών τεχνικών για να ειπωθεί η ιστορία (Cooper and Dancyger 2005, 5).

Μία μεγάλη μήκους ταινία έχει ένα ορισμένο σύνολο

χαρακτηριστικών πέραν από το φυσικό μήκος της που είθισται να είναι πάνω από 60 λεπτά (σε κάποιες χώρες, πάνω από 70). Πιο συγκεκριμένα, οι μεγάλοι μήκους αφηγήσεις έχουν τα εξής χαρακτηριστικά:

- Υπάρχουν ιδιαίτερες προσδοκίες όσον αφορά τον χαρακτήρα, την πολυπλοκότητα της πλοκής, την παρουσία μίας υποπλοκής ή δευτερεύουσας ιστορίας και μια συγκεκριμένη δομή (συνήθως τρίπρακτη).
- Υπάρχουν πολλοί δευτερεύοντες χαρακτήρες και συχνά χρησιμοποιούνται νόρμες/κανόνες/δομές κινηματογραφικών ειδών.

Είναι αυτά τα χαρακτηριστικά μέρος και των μικρού μήκους ταινιών; Στις περισσότερες περιπτώσεις, όχι. Στις μικρού μήκους αφηγήσεις δεν έχουμε στη διάθεσή μας τόσο χρόνο, καθώς ο μέσος όρος μίας ταινίας κυμαίνεται στα 10 με 20 λεπτά. Έτσι, δεν μπορούμε να έχουμε ούτε υποπλοκές, ούτε αρκετούς δευτερεύοντες χαρακτήρες, ενώ παράλληλα απαιτείται μία οικονομία στο σύνολο της αφήγησης.

Και οι δύο μορφές βασίζονται στην οπτική δράση της έκθεσης (exposition), καθώς και στην ψευδαίσθηση της πραγματικότητας που είναι βασικό χαρακτηριστικό του κινηματογράφου. Πέρα από αυτά τα δύο χαρακτηριστικά, η ταινία μικρού μήκους προχωρά με έναν απλούστερο και δυνητικά πιο ελεύθερο τρόπο. Η απλότητα των μικρού μήκους έγκειται:

- 1) στον περιορισμένο αριθμό χαρακτήρων (συνήθως όχι περισσότεροι από τέσσερεις βασικοί χαρακτήρες), και
- 2) στην πλοκή που συνήθως περιορίζεται σε μία ιστορία,

χωρίς υποπλοκές που περιπλέκουν περισσότερο την αφήγηση.

Βέβαια, αυτό δεν σημαίνει ότι ο πρωταγωνιστικός χαρακτήρας είναι αναγκαστικά απλοϊκά γραμμένος, αλλά ότι χρησιμοποιείται μια οικονομία ως αφηγηματικό στίλ, γεγονός που συμβάλλει και στη δημιουργία των χαρακτήρων (Cooper and Dancyger 2005, 5). Βέβαια, σύμφωνα με την Linda Cowgill (2005, 191) πολλά εξαρτώνται από το μήκος μιας μικρού μήκους σχετικά με τη δομή της. Εάν μια ταινία είναι κάτω από 3 λεπτά, πρέπει να εδραιωθεί το πρόβλημα γρήγορα, να αναπτυχθεί η σύγκρουση και στη συνέχεια να λυθεί το πρόβλημα χωρίς να χαθεί χρόνος. Αν από την άλλη μία ταινία είναι 10-20 λεπτά ή και μεγαλύτερη, τότε η συνολική δομή της αφήγησης τείνει να γίνει λίγο πιο περίπλοκη.

Έχοντας μία σφαιρική εικόνα για το τι είναι οπτικοακουστική αφήγηση και ποιες οι διαφορές που εδραιώνονται στις μικρού μήκους αφηγήσεις, το παρόν βιβλίο θα προσπαθήσει να προσεγγίσει με αναλυτικό τρόπο τη διαδικασία συγγραφής σεναρίων μικρού μήκους. Ξεκινώντας από την ιδέα, την εξέλιξη σε ιστορία και την δόμηση σε πλοκή, το παρόν βιβλίο θα οδηγήσει τον αναγνώστη του σε όλα τα βήματα που πρέπει να ακολουθηθούν κατά τη συγγραφή ενός σεναρίου μικρού μήκους, ενώ παράλληλα θα αναλυθούν τεχνικές και δομές συγγραφής αφηγήσεων μικρού μήκους.

## 2. Από την Ιδέα στην Ιστορία

Το πρώτο βήμα που πρέπει να κάνει ένας υποψήφιος σεναριογράφος είναι να κατανοήσει τις διαφορές μεταξύ ιδέας, ιστορίας και πλοκής. Όλα ξεκινάνε από μία ιδέα, από ένα «τι θα γινόταν εάν...». Κάθε ταινία, ασχέτως διάρκειας, αποτελεί μία απάντηση στην ερώτηση «τι θα γινόταν εάν». Τι θα γινόταν εάν οι εξωγήινοι επιτίθονταν στη Γη, τι θα γινόταν εάν ένας αθώς κατηγορούνταν για ένα έγκλημα που δεν διέπραξε, τι θα γινόταν εάν κάποιος ερωτευόταν την καλύτερή του φίλη κ.ο.κ. Όλα αυτά αποτελούν σχηματικά παραδείγματα μίας ερώτησης που θα αποτελέσει τη βάση του σεναρίου.

Βέβαια, η ερώτηση αποτελεί ένα γενικευμένο πλαίσιο που κάλλιστα μπορεί να περιγράψει πληθώρα ταινιών. Ας πάρουμε για παράδειγμα την ερώτηση «τι θα γινόταν εάν εξωγήινοι επιτίθονταν στη γη». Με αυτή την πρόταση μπορούμε να περιγράψουμε το *Independence Day* (1996), μία καθαρόαιμη ταινία δράσης, αλλά και το *Mars Attacks!* (1996), μία στιλιζαρισμένη κωμωδία του Tim Burton. Με απλά λόγια, μία ιδέα μπορεί να οδηγήσει σε χιλιάδες διαφορετικές ιστορίες, ανάλογα με τις επιθυμίες και τις αποφάσεις του εκάστοτε δημιουργού. Ξεκινώντας από την ιδέα, ο σεναριογράφος την αναπτύσσει περισσότερο προσθέτοντας χαρακτήρες, καταστάσεις και δράσεις και έτσι δημιουργεί μία μοναδική ιστορία.

Ο τρόπος που κάθε δημιουργός λειτουργεί είναι διαφορετικός και διαμορφώνεται ανάλογα με τις υποκειμενικές προτιμήσεις του καθενός. Ο σκηνοθέτης και σεναριογράφος Ingmar Bergman έχει πει σε αρκετές συνεντεύξεις ότι για αυτόν ένας σεναριογράφος ξεκινάει τη συγγραφή με μια μοναδική και συναρπαστική εικόνα. Ο ίδιος παραδείγματος χάρη ξεκίνησε τη συγγραφή του *Persona* (1966) από μία εικόνα δύο γυναικών και στο *Cries and Whispers* (1972) από ένα ματωμένο δωμάτιο (Cooper and Dancyger 2005,

26). Στη συνέχεια, ξεδιπλώνει αυτή την εικόνα και γράφει τι αποκαλύπτει η ιστορία ξεκινώντας από αυτή την ιδέα. Εάν βρει τα αποτελέσματα ενδιαφέροντα, συνεχίζει. Αν όχι, σταματά.

Η διαδικασία συγγραφής ενός σεναρίου για τον καθένα είναι μοναδική. Στόχος της διαδικασίας είναι να αναπτύξει ο καθένας το δικό του ξεχωριστό στυλ και μέσα από αυτό να εκφραστεί δημιουργικά. Κατ' επέκταση, και η διαδικασία σύλληψης μίας ιδέας λειτουργεί διαφορετικά στον καθένα και αποτελεί μία διαδικασία δημιουργικής έκφρασης. Παρόλα αυτά, υπάρχουν διάφορες τεχνικές δημιουργικής γραφής που βοηθούν την εύρεση ή/και ανάπτυξη μίας ιδέας.

### **2.1. Τρόποι Εύρεσης/Ανάπτυξης μίας Ιδέας**

Σύμφωνα με τον Hayley McKenzie (2014) η διαδικασία της συγγραφής είναι αρκετά δύσκολη, αλλά υπάρχουν κάποιες χρήσιμες συμβουλές για να ξεπεραστεί το writer's block, να ενισχυθεί η δημιουργικότητα και να αναπτυχθούν πιο πρωτότυπες ιδέες που θα οδηγήσουν σε ισχυρές ιστορίες. Κάποιες από αυτές τις συμβουλές του McKenzie είναι οι εξής:

1. **Αυτόματη Γραφή** – Ουσιαστικά είναι η γραφή χωρίς να σκεφτόμαστε και χωρίς εμπόδια και κανονισμούς. Τον όρο καθιέρωσε ο Αντρέ Μπρετόν στο Πρώτο Μανιφέστο του υπερρεαλισμού (σουρεαλισμού) που δημοσίευσε το 1924 (Βλέπε Ray 2006, 122-123). Αυτός είναι ένας πολύ καλός τρόπος για να εκφραστούν ιδέες που ρέουν στο ασυνείδητο. Μπορείτε να επιλέξετε ένα θέμα για να γράψετε ή απλά να το αφήσετε ανοικτό. Το σημαντικό είναι να ορίσετε ένα ρεαλιστικό χρονικό όριο (τουλάχιστον πέντε λεπτά) να μην σταματήσετε, να μην επεξεργαστείτε, απλά να γράφετε.
2. **Mind Mapping / Brain-Storming** - Έχει την ίδια

κατεύθυνση με την αυτόματη γραφή, αλλά η εκτέλεσή της είναι πιο οπτική. Γράψτε τη λέξη-κλειδί ή το θέμα σας στο κέντρο ενός μεγάλου λευκού χαρτιού και στη συνέχεια τραβήξτε γραμμές και βέλη για κάθε νέα σκέψη ή ιδέα που προκαλείται από αυτήν. Ακολουθήστε κάθε ένα από αυτά, καθώς με τη σειρά τους οδηγούν σε νέες ιδέες. Ενδεχομένως θα εκπλαγείτε στο που θα καταλήξει αυτή η άσκηση.

3. Καταγράψτε κάθε Ιδέα - Κρατήστε σημειωματάριο ιδεών. Όσο μη-οχετική και να φαίνεται μία ιδέα, γράψτε την σε χαρτί ή στο κινητό ή ακόμη και στον υπολογιστή. Ίσως δεν φαίνεται χρήσιμη αυτή τη στιγμή, αλλά θα μπορούσε να είναι το κλειδί που ξεκλειδώνει μια νέα ιδέα αργότερα. Ο συνδυασμός ιδεών είναι ένα συνηθισμένο φαινόμενο στη ζωή ενός σεναριογράφου.
4. Get Messy - Στον πολύ οργανωμένο κόσμο των ενηλίκων, μπορεί να είναι περίεργο να συμφιλιωθείς με το χάος, αλλά είναι σημαντικό να γίνεις παιδί μερικές φορές, να παίζεις, να ανακατεύεις τα πράγματα. Δοκιμάστε να χρησιμοποιήσετε το συλό και το χαρτί (ακόμη και αν συνήθως γράφετε τις σημειώσεις στον υπολογιστή σας) επειδή το να βλέπετε στον φυσικό κόσμο διαφορετικές ιδέες τη μία δίπλα στην άλλη, σας επιτρέπει να κάνετε συνδέσεις. Δημιουργήστε ένα κολάζ, ζωγραφίστε εικόνες, σημειώστε τα γράμματα, σύρετε τα βέλη που συνδέουν τα μη συσχετισμένα πράγματα.

Με απλά λόγια, ο σεναριογράφος πρέπει να αφήνει τον εαυτό του ελεύθερο να δοκιμάζει νέες τεχνικές και να επεκτείνει τα όριά του, τόσο στον τρόπο που δουλεύει, αλλά όσο και στο περιεχόμενο αυτών που γράφει.

## **2.2. Σημεία Αφετηρίας Ιδεών**

Πέρα από τεχνικές εύρεσης και ανάπτυξης ιδεών, υπάρχουν και κάποια σημαντικά σημεία από τα οποία συνήθως οι σεναριογράφοι ξεκινάνε με στόχο να βρουν την ιδέα τους και έπειτα να την αναπτύξουν σε ιστορία. Η Linda Cowgill (2005, 85-90) εντοπίζει 6 τέτοια σημεία αφετηρίας από τα οποία μπορεί ο κάθε σεναριογράφος να ξεκινήσει:

1. Χαρακτήρας - Η πλειοψηφία των ταινιών και περισσότερο οι μικρού μήκους είναι στην πραγματικότητα χαρακτηροκεντρικές. Εστιάζουν σε έναν χαρακτήρα επιτρέποντας του να δείξει ποιος πραγματικά είναι. Οπότε, το να ξεκινάμε την ιδέα μας αναπτύσσοντας πρώτα τον βασικό χαρακτήρα αποτελεί μία ασφαλή κίνηση.
2. Περιβάλλον - Ορισμένες ανθρώπινες συμπεριφορές τείνουν να εμφανίζονται σε συγκεκριμένους χώρους. Διαφορετικά μέρη προσελκύουν διαφορετικούς ανθρώπους και έτσι, ανάλογα το που θα τοποθετήσουμε την ιδέα μας μάς οδηγεί συνήθως σε διαφορετικές ιστορίες.
3. Περιστατικά (incidents) - Ένα περιστατικό είναι μια ταχεία αλλαγή των καταστάσεων για ένα ή και περισσότερα άτομα. Άρα, ένα περιστατικό μπορεί να αποτελεί τον καταλύτη της ιδέας μας.
4. Αφηρημένες Ιδέες - Πολλές φορές, τα σενάρια ξεκινάνε από μία αφηρημένη ιδέα ή/και ιδεολογία, όπως η αυτοαναφορικότητα, ο φεμινισμός και η queer θεωρία. Η χρήση φιλοσοφικών ή θεματικών ιδεών ως αφετηρία για ένα σενάριο δεν σημαίνει απαραίτητα ότι η ταινία θα είναι διδακτική, βέβαια αυτό είναι πάντα ένας κίνδυνος που πρέπει να προσέξει ο σεναριογράφος.
5. Καταστάσεις - Μία ιδέα σεναρίου μπορεί να ξεκινήσει από μία κατάσταση, ή αλλιώς μια σχέση τοποθετημένη



μέσα σε ένα ορισμένο σύνολο περιστάσεων. Έχοντας την κατάσταση ως αφετηρία, έπειτα ο σεναριογράφος μπορεί να αναπτύξει τους χαρακτήρες και τις επιμέρους δράσεις.

6. Ενημερωτική Περιοχή - Η συγκεκριμένη αφετηρία εκκίνησης μιας ιδέας αποτελείται από θέματα που θέλετε να εκθέσετε και να γράψετε. Τέτοια παραδείγματα αποτελούν η ανεργία, η τρομοκρατία, το Ολοκαύτωμα, η οικονομική κρίση κ.ο.κ. Όλα αυτά μπορούν να προσφέρουν πλούσια σκηνικά για ιστορίες, αλλά και πάλι, όπως στην κατηγορία των αφηρημένων ιδεών, ο σεναριογράφος πρέπει να είναι αρκετά προσεκτικός με τον τρόπο που αντιμετωπίζει και εκθέτει τα γεγονότα.

Μέσα από τους τρόπους εύρεσης και τα σημεία αφετηρίας, ο σεναριογράφος θα καταφέρει να εντοπίσει και να αποκρυσταλλώσει πλήρως την ιδέα του. Μόλις εμφανιστεί η ιδέα, πρέπει να τη διαμορφώσετε και να την επεκτείνετε με στοιχεία που θα τη μετατρέψουν σε ιστορία έτοιμη να εξυπηρετήσει το σενάριό σας. Κάποιες βασικές ερωτήσεις που πρέπει να κάνετε στον εαυτό σας σε αυτό το στάδιο είναι οι παρακάτω:

- Προς ποια κατεύθυνση θέλω να αναπτύξω την ιδέα μου; Σε αυτό το σημείο πρέπει να έχω υπόψιν μου και το κινηματογραφικό είδος στο οποίο πιθανά θα θέλω να ανήκει η ταινία.
- Ποιος είναι ο βασικός μου πρωταγωνιστής; Με άλλα λόγια, από ποιανού χαρακτήρα την οπτική «βλέπουμε» την ιστορία;
- Ποιοι είναι οι κύριοι χαρακτήρες της ιστορίας μας και ποιοι οι δευτερεύοντες;

- Ποιος ή τι αντιτίθεται στον πρωταγωνιστή και με ποια μέσα έρχεται σε κόντρα με αυτόν;
- Ποιες είναι οι κύριες σχέσεις όλων των χαρακτήρων μεταξύ τους;
- Τίθεται κάποια χαρακτήρας και τι έχει πραγματικά ανάγκη;
- Ποια είναι η βασική σύγκρουση και πώς ξεκινάει; Σχετικά με το θέμα των συγκρούσεων στα σενάρια, ακολουθεί κεφάλαιο στο παρόν βιβλίο στο οποίο θα αναλυθούν διεξοδικά.
- Ποια είναι τα γεγονότα που οδηγούν τη δράση της ιστορίας προς τα εμπρός και ποια την καθυστερούν;

Η ιστορία είναι αυτό που συμβαίνει, συνήθως σε έναν πρωταγωνιστή. Ο πρωταγωνιστής και η ιστορία είναι εξίσου σημαντικά σε ένα σενάριο και συνήθως είναι αλληλεξαρτόμενα. Άλλα σενάρια βασίζονται στην ιστορία (δράση) και άλλα στον πρωταγωνιστή τους. Έχοντας αναπτύξει προς μία κατεύθυνση την ιδέα και αφού έχει αποκρυσταλλωθεί η ιστορία μας, έρχεται η ώρα για το σημαντικό βήμα της δόμησης της πλοκής. Καθώς η πλοκή είναι το σημαντικότερο κομμάτι επεξεργασίας αυτού που πάμε να αφηγηθούμε, η ανάλυσή της και η διαφορά της με την ιστορία θα μελετηθεί διεξοδικώς.

### 3. Η Πλοκή σε Σενάρια Μικρού Μήκους

Έχοντας βρει την ιδέα και αφού έχουμε αναπτύξει την ιστορία, έρχεται η σειρά της πλοκής. Η πλοκή παρέχει τη δράση, δηλαδή την κίνηση της ταινίας, ενώ η ιστορία παρέχει την αντίδραση ή αλλιώς το συναίσθημα της ταινίας. Η ιστορία είναι το ταξίδι για την αλήθεια, ενώ η πλοκή είναι ο δρόμος που χρειάζεται για να φτάσουμε εκεί (Dunne 2006,33-34).

Είναι συνηθισμένο φαινόμενο πολλοί άνθρωποι να μπερδεύουν την πλοκή με την ιστορία, όμως αυτά τα δύο είναι πολύ διαφορετικά. Η ιστορία, εξ ορισμού της είναι μια σειρά γεγονότων που έχουν σχεδιαστεί για να κεντρίσουν το ενδιαφέρον, να διασκεδάζουν ή να ενημερώνουν το κοινό τους. Δεν χρειάζεται σύγκρουση ή επιθυμία, αλλά οι περισσότερες ιστορίες κάνουν χρήση αυτών των παραγόντων σε κάποιο βαθμό (Cowgill 2005, 243). Από την άλλη, η πλοκή αναφέρεται στη συνολική οργάνωση του υλικού ενός σεναριογράφου που το καθιστά ενοποιημένο και ενδιαφέρον. Σύμφωνα με την Cowgill (2005, 243-245) η δημιουργία μίας ισχυρής πλοκής εξαρτάται από τρεις σημαντικούς παράγοντες:

1. Η πλοκή αναφέρεται στη διευθέτηση των γεγονότων για να επιτευχθεί ένα επιδιωκόμενο αποτέλεσμα. Μία πλοκή είναι κατασκευασμένη ώστε να φτάσει σε μια κορύφωση που παράγει ένα συγκεκριμένο αποτέλεσμα στο τέλος. Δεν είναι μια σειρά συμβάντων που καταλήγουν σε ένα απλό συμπέρασμα.
2. Οι πλοκές βασίζονται σε γεγονότα που σχετίζονται με αιτιώδη συνάφεια. Δεν συμβαίνει «a», τότε συμβαίνει «b», και στη συνέχεια «c». Είναι «a», που προκαλεί «b» για να προκύψει «c» και ούτω καθεξής. Αυτές οι σχέσεις αιτίας-αιτιατού μεταξύ των σκηνών συμβάλλουν στη δημιουργία της συνέχειας της δράσης, ενώ παράλληλα

αναπτύσσουν τη σύγκρουση, τους χαρακτηρισμούς και τη γενική έννοια του έργου.

3. Μία πλοκή πρέπει να έχει αρκετές συγκρούσεις για να ξυπνήσει την επιθυμία του κοινού να δει τι θα συμβεί στη συνέχεια. Ανάλογα με την ιστορία, η σύγκρουση μπορεί να είναι ισχυρή ή λεπτή - αλλά πρέπει να είναι αρκετή για να προκαλέσει το ενδιαφέρον του ακροατηρίου σας – και πρέπει να είναι σημαντική για τους χαρακτήρες ώστε να αποκτούν νόημα στο κοινό. Το επόμενο κεφάλαιο θα αφιερωθεί και θα αναλύσει τις συγκρούσεις μέσα σε ένα σενάριο.

Το να δομήσεις την ιστορία σου σε μορφή πλοκής είναι το σημαντικότερο βήμα πριν τη συγγραφή του σεναρίου. Πολλές ωραίες και δυναμικές ιστορίες χάνουν το ενδιαφέρον τους λόγω αδύναμης ή/και λάθος δόμησης σε μορφή πλοκής. Πριν προχωρήσει στο βήμα της πλοκής, ο σεναριογράφος πρέπει να είναι σίγουρος ότι γνωρίζει την ιστορία του πλήρως και ότι ξέρει τι θέλει να πει μέσα από αυτήν. Οι Pat Cooper και Ken Dancyger (2005, 51) εντοπίζουν οκτώ ερωτήσεις τις οποίες πρέπει ο κάθε υποψήφιος σεναριογράφος να έχει απαντήσει πριν προχωρήσει στη δόμηση της πλοκής του:

1. Ποιος είναι ο πρωταγωνιστής;
2. Ποια είναι η κατάσταση του πρωταγωνιστή στην αρχή της ιστορίας;
3. Ποιος είναι ο ανταγωνιστής;
4. Ποιο συμβάν ή κατάσταση λειτουργεί ως καταλύτης;
5. Ποια είναι η δράση του πρωταγωνιστή;
6. Ποια είναι η δράση του ανταγωνιστή;

7. Πώς καταλήγει η δράση του πρωταγωνιστή;
8. Υπάρχουν οποιεσδήποτε εικόνες ή ιδέες, όσο μη-διαμορφωμένες, ως προς το climax (το τέλος);

Έχοντας όλα αυτά στο μυαλό του, ο σεναριογράφος μπορεί να κάνει το μεγάλο βήμα και να αρχίσει να δουλεύει επάνω στην πλοκή του. Κατά αυτή τη διαδικασία, ο σεναριογράφος θα πάρει σημαντικές αποφάσεις που θα είναι καθοριστικές για τη μορφή του σεναρίου του και κατ' επέκταση της ταινίας μικρού μήκους που θα παραχθεί από αυτό.

### **3.1. Δόμηση Πλοκής**

Η δομή μιας αφήγησης συχνά περιγράφεται ως ένα ταξίδι (journey) που μπορεί να κατηγοριοποιηθεί ως εξωτερικό και εσωτερικό. Στο εξωτερικό ταξίδι η λέξη «ταξίδι» χρησιμοποιείται με την κυριολεκτική έννοια για να υποδείξει ένα πραγματικό ταξίδι ή μια σειρά γεγονότων και ενεργειών. Το εσωτερικό ταξίδι αναφέρεται σε ένα μεταφορικό ταξίδι που υποδηλώνει ψυχολογικές αλλαγές που μπορεί ένας χαρακτήρας να βιώσει - ή και όχι.

Με άλλα λόγια, το εξωτερικό και το εσωτερικό ταξίδι αναφέρονται στη διάκριση μεταξύ πλοκής και σχεδιασμού χαρακτήρα (Cattrysse 2010, 89). Τόσο η πλοκή όσο και ο χαρακτήρας αντιπροσωπεύουν τις δύο αδιαχώριστες πλευρές του ίδιου δραματικού νομίσματος. Προφανώς, μεταξύ των δύο, πολυάριθμες σχέσεις μπορούν και είναι θεμιτό να αναπτυχθούν.

Ο συνδυασμός πλοκής και σχεδιασμού χαρακτήρα είναι πρωτίστως ένα ταξίδι συναισθημάτων. Ενώ η αφήγηση εξελίσσεται, το κοινό ψάχνει για ενδείξεις για να διεγείρει την περιέργειά του. Καθώς εμπλέκονται τα συναισθήματά μας, αρχίζουμε να συμμετέχουμε στην αφήγηση, προσπαθώντας

να μαντέψουμε τη συνέχεια από μια παλέτα δραματικών δυνατοτήτων και για να διατηρήσουμε το ενδιαφέρον μας, η αφήγηση πρέπει να μας εκπλήσσει με συναισθήματα μέσω συγκρούσεων (David 2014, 48). Με άλλα λόγια, το κοινό συμφωνεί να μοιραστεί αυτό το ταξίδι με τον πρωταγωνιστή της πλοκής, συμπάσχοντας στον αγώνα και στις πιθανές του θυσίες.

Έπειτα από την κατανόηση της διαφοράς εξωτερικού και εσωτερικού ταξιδιού και αφού ο σεναριογράφος κατανοήσει τις ιδιαιτερότητες των σεναρίων μικρού μήκους, ακολουθεί η δόμηση της πλοκής. Οι Cooper και Dancyger (2005, 55-56) αριθμούν πέντε βήματα που πρέπει να ακολουθηθούν κατά τη διάρκεια της δόμησης της πλοκής:

- 1) Στην αρχή, πρέπει να εδραιωθεί ο μυθοπλαστικός κόσμος της πλοκής δείχνοντας τον πρωταγωνιστή στην καθημερινότητά του πριν την έναρξη της αλλαγής των γεγονότων.
- 2) Στη συνέχεια, γίνεται η εισαγωγή του καταλύτη, ο οποίος μπορεί να είναι από μικρός (π.χ. ένα μικρό νεύμα με έναν άγνωστο) έως και μεγάλος (π.χ. αεροπορικό δυστύχημα). Ένα βασικό χαρακτηριστικό του καταλύτη είναι η ορατή επίδρασή του στον πρωταγωνιστή και στην επιρροή των καταστάσεων γύρω του.
- 3) Έπειτα, γίνεται η ανάπτυξη της δραματικής δράσης μέσω μιας σειράς περιστατικών στα οποία ο πρωταγωνιστής αγωνίζεται να ξεπεράσει το εμπόδιο ή τα εμπόδια που βρίσκονται μεταξύ αυτού και της εσωτερικής του ανάγκης. Αυτά τα περιστατικά θα πρέπει να είναι αυξανόμενης έντασης και τα οποία θα οδηγούν στην κορύφωση πριν την επίλυση της δράσης.
- 4) Αυτά τα περιστατικά οδηγούν στην επίλυση της δράσης

έτσι ώστε ο πρωταγωνιστής να επιτύχει ή να αποτύχει να πάρει αυτό που θέλει. Μία φαινομενική επιτυχία μπορεί να αποδειχθεί αποτυχία (όπως όταν ένας χαρακτήρας κερδίζει κάτι και δεν το θέλει πια) ή μία προφανής αποτυχία μπορεί να αποδειχθεί επιτυχία (όπως όταν ένας χαρακτήρας κερδίζει κάτι διαφορετικό από αυτό που θέλει).

- 5) Τέλος, γίνεται κλείσιμο του σεναρίου με σχολιασμό ή και αποκάλυψη της κατάστασης του χαρακτήρα στο τέλος της πλοκής.

Τα παραπάνω βήματα είναι ένας γενικός οδηγός, ο οποίος θα γίνει πιο ξεκάθαρος όταν σε επόμενο κεφάλαιο αναλυθεί η κλασική αφήγηση και η τρίπρακτη δομή.

### **3.2. Τρεις Τεχνικές Δόμησης Πλοκών**

Πέραν του γενικού οδηγού δόμησης μίας πλοκής, υπάρχουν και τρεις τεχνικές δόμησης, οι οποίες μπορούν να αποτελέσουν σημαντικό εργαλείο ενός σεναριογράφου. Οι τρεις τεχνικές είναι η Έκπληξη, το Σασπένς και η Περιέργεια και μπορούν να λειτουργούν σε ένα σενάριο είτε αυτόνομα είτε συνδυαστικά και συννεπικουρικά μεταξύ τους (Miyamoto 2017).

#### **Έκπληξη (Surprise)**

Η έκπληξη μέσα σε ένα σενάριο είθισται να προκαλείται από ένα απροσδόκητο γεγονός. Η δομή αυτού του γεγονότος πρέπει να περιέχει κρίσιμες πληροφορίες γύρω από την κεντρική ιστορία από νωρίς μέσα στην πλοκή της αφήγησης. Αυτές οι κρίσιμες πληροφορίες, οι οποίες είναι συνήθως στα πλαίσια μιας καθοριστικής σκηνής του σεναρίου, παραλείπονται χωρίς να αφήνεται η υπόνοια στους θεατές πως έχουν παραλειφθεί,

ενώ εισάγονται αργότερα στο σενάριο με μορφή αποκάλυψης. Αυτό οδηγεί στην έκπληξη του κοινού γύρω από αυτό το απροσδόκητο γεγονός.

### **Σασπένς** (*Suspense*)

Σασπένς (αγωνία) είναι η προσμονή του αποτελέσματος της κατάληξης της πλοκής ή της λύσης σε μια αβεβαιότητα, ένα παζλ ή ένα μυστήριο. Η αίσθηση του σασπένς προκαλείται από την εμφάνιση σκηνών με χρονολογική σειρά, ξεκινώντας από μια αρχική στιγμή που πιθανόν να οδηγήσει σε σημαντικές συνέπειες για τον χαρακτήρα. Αυτό αναγκάζει το κοινό να επενδύσει και να εμπλακεί στην ιστορία από την ανησυχία για τον βασικό μας χαρακτήρα.

### **Περιέργεια** (*Curiosity*)

Η περιέργεια προκαλείται με την παρουσίαση του τελικού αποτελέσματος της ιστορίας στην αρχή του σεναρίου. Παρουσιάζοντας την ιστορία από το τέλος προς την αρχή - ή τουλάχιστον την κατάσταση λίγο πριν το τέλος, οι θεατές θα είναι περιεργοί για το πώς συνέβη αυτό το γεγονός. Αυτό κάνει τους θεατές να εμπλέκονται περισσότερο με την αφήγηση, καθώς βλέπουν τους χαρακτήρες, τις ενέργειές τους και τις αντιδράσεις τους να οδηγούν στις απαντήσεις της περιέργειας που προκαλείται από την πλοκή.



#### 4. Σεναριακές Συγκρούσεις

Έχοντας αναλύσει τα στάδια της ιδέας, της ιστορίας και της πλοκής, από τα οποία περνάει κάθε σεναριογράφος πριν φτάσει στη συγγραφή ενός σεναρίου, τώρα πρέπει να δοθεί μεγάλη προσοχή στην έννοια της σύγκρουσης. Κάθε οπτικοακουστική αφήγηση βασίζεται σε τουλάχιστον μία βασική σύγκρουση η οποία κινεί τη δράση προς τα εμπρός και κρατάει το ενδιαφέρον του θεατή ώστε να δει την επίλυσή της. Υπάρχουν δύο μεγάλες κατηγορίες αφηγηματικών συγκρούσεων:

1. Εσωτερικές Συγκρούσεις (internal conflicts): οι αγώνες που συμβαίνουν μέσα στους χαρακτήρες. Μερικά κλασικά παραδείγματα εσωτερικών συγκρούσεων θα μπορούσαν να είναι η κατάθλιψη, ο αλκοολισμός, ο φόβος της δέσμευσης κτλ.
2. Εξωτερικές Συγκρούσεις (external conflicts): Εξωτερική σύγκρουση είναι ο φυσικός αγώνας μεταξύ του χαρακτήρα και των εξωτερικών δυνάμεων γύρω του - σύγκρουση με την ίδια την κοινωνία, μία ιδεολογία, τη φύση ή και ακόμη με άλλους χαρακτήρες.

Έχοντας αυτόν τον διαχωρισμό, μπορούμε να αντιληφθούμε καλύτερα τι είναι μία σύγκρουση και κατ'επέκταση να την εντάξουμε ομοιόμορφα μέσα στην αφήγησή μας. Ουσιαστικά, η χρησιμότητα της σύγκρουσης είναι ότι οδηγεί την ιστορία προς τα εμπρός. Πολύ συχνά, όμως, λείπει η βασική σχέση μεταξύ σύγκρουσης και χαρακτήρα, γεγονός που οδηγεί σε μία αδύναμη και δυσλειτουργική για την αφήγηση σύγκρουση. Αν δεν συνδέσουμε άμεσα τη σύγκρουση με τους χαρακτήρες μας, καταλήγουμε σε ιστορίες που στερούνται σύγκρουσης και γεμάτες χαμένες ευκαιρίες

(ScreenCraft Staff 2014). Βλέποντας έναν χαρακτήρα να πετυχαίνει αμέσως αυτό που θέλει χωρίς κόπο δεν βοηθάει στο χτίσιμο της δραματουργίας. Πρέπει να τους παρατηρούμε να αποτυγχάνουν, να σηκώνονται και να προσπαθούν ξανά και ξανά.

#### **4.1. Πρόθεση και Εμπόδιο**

Ένα καλό τέχνασμα που βοηθά τους σεναριογράφους στο να δομούν καλές συγκρούσεις στις αφηγήσεις τους είναι αυτό της πρόθεσης και του εμποδίου. Είτε κάνουμε λόγο για εξωτερική σύγκρουση ή το σενάριο μας θα αφορά εσωτερική σύγκρουση, κάθε μια κάθε σύγκρουση αποτελείται από μία πρόθεση και από ένα ή και περισσότερα εμπόδια. Με απλά λόγια, κάποιος θέλει κάτι και κάτι στέκεται ανάμεσα σε αυτόν και στην επιθυμία του.

Η πρόθεση μπορεί να αφορά το οτιδήποτε: από το ο χαρακτήρας να θέλει λεφτά, μέχρι το να θέλει την κοπέλα/το αγόρι ή να θέλει να φτάσει εγκαίρως κάπου. Στον αντίποδα, το εμπόδιο πρέπει να είναι «τρομερό», δηλαδή να είναι αρκετά δυνατό ώστε να μπορεί να σταθεί ανάμεσα στον χαρακτήρα και την επιθυμία του. Ο συνδυασμός αυτών των δύο δημιουργεί μία σύγκρουση. Και τα δύο στοιχεία όμως πρέπει να είναι στέρεα και απτά για να λειτουργήσει η σύγκρουση.

Για παράδειγμα, όλοι έχουμε ζήσει μία δυνατή εμπειρία, όπως ένα αξέχαστο ταξίδι, που θεωρήσαμε ότι αυτό πρέπει να γίνει σενάριο. Καμία μα καμία εμπειρία δεν μπορεί να γίνει σενάριο χωρίς να υπάρχει μία πρόθεση και ένα εμπόδιο. Συνεχίζοντας το παράδειγμα ενός ταξιδιού, αν κάποιος μέσα στο αυτοκίνητο πρέπει να είναι στον προορισμό την τάδε μέρα/ώρα για κάποιον σημαντικό λόγο, όπως είναι μία συνέντευξη δουλειάς ή ένας γάμος, τότε έχουμε μία απτή πρόθεση. Έπειτα, κάτι πρέπει να τον εμποδίσει να συνεχίσει, όπως ένα σκασμένο λάστιχο, κακός καιρός ή και λάθος οδηγίες που

τον βγάζουν εκτός δρόμου.

Με το δίπτυχο πρόθεσης/εμποδίου δημιουργείται η κινητήριος δύναμη του σεναρίου – έπειτα, μπορείτε να βάλετε την προσωπική σας εμπειρία εντός αυτού του πλαισίου. Και τα δύο πρέπει να είναι αρκετά δυνατά ώστε να λειτουργήσει η ιστορία σας σε μορφή πλοκής πια. Ο σεναριογράφος πρέπει να τεστάρει πάντα τόσο την πρόθεση του χαρακτήρα όσο και το εμπόδιο που εμφανίζεται. Για παράδειγμα αν ο χαρακτήρας πρέπει να φτάσει την Δευτέρα για να δει απλώς τους φίλους του, τότε δεν είναι δυνατή η πρόθεση - μπορεί να τους δει και άλλη μέρα. Οι θεατές δεν θα βιώσουν την αγωνία για το αν θα προλάβει ο χαρακτήρας να δει τους φίλους του την μέρα και ώρα που ο ίδιος επιθυμεί. Έτσι, δημιουργούμε αδύναμες προθέσεις.

Το ίδιο πράγμα συμβαίνει και με το εμπόδιο. Όταν οι θεατές αναρωτιούνται για τον χαρακτήρα «γιατί δεν κάνει αυτό...;», τότε το εμπόδιο δεν λειτουργεί σωστά. Αν υπάρχουν εύκολες λύσεις για να αποφευχθεί ένα εμπόδιο, τότε πρέπει να ενισχυθεί. Για παράδειγμα, αν 20 ευρώ βγάζουν τον χαρακτήρα από την δύσκολη θέση τότε έχουμε αδύναμο εμπόδιο. Αν όμως 20 ευρώ λύνουν το πρόβλημα, ο χαρακτήρας βγάζει το πορτοφόλι του, αλλά δεν έχει τα λεφτά, τότε ενδυναμώνεται το εμπόδιο.

Ο συνδυασμός έντονης πρόθεσης και δυνατού εμποδίου δημιουργεί μία πολύ καλή ιστορία γιατί βασίζεται σε μία στέρεη σύγκρουση. Η πρόθεση μπορεί να εμφανιστεί μέσα από τον διάλογο («θέλω να...») ή/και τη δράση. Μπορούμε από την πρώτη σκηνή του σεναρίου να εμφανίσουμε και την πρόθεση και το εμπόδιο (θέλω να κάνω αυτό, αλλά το άλλο με εμποδίζει). Βέβαια, υπάρχει η δυνατότητα πρώτα να δείξουμε την πρόθεση στην πρώτη σκηνή και καθώς εξελίσσεται η δράση να συστήσουμε το/τα εμπόδιο/α. Με το που εμφανιστούν και τα δύο, εδραιώνεται η σύγκρουση.

Τέλος, να σημειωθεί ότι η διάρκεια μέχρι να εδραιωθεί το σύνολο της σύγκρουσης (πρόθεση και εμπόδιο) διαφέρει. Σε μία ταινία μεγάλου μήκους έχουμε λίγο παραπάνω χρόνο να εδραιώσουμε την πρόθεση και το εμπόδιο ενώ σε τηλεοπτικές σειρές συνήθως απαιτούνται πιο γρήγοροι ρυθμοί. Σε μία μικρού μήκους οπτικοακουστική αφήγηση, όπου ο χρόνος είναι κατά πολύ μικρότερος, συνήθως η πρόθεση και το εμπόδιο εδραιώνονται πολύ γρήγορα, καθώς δεν υπάρχει καιρός για χάσιμο.

## **5. Συγγραφή και Έρευνα Σεναριογράφου**

Έχοντας την ιδέα, αναπτύσσουντάς την σε ιστορία και δομώντας την σε μορφή πλοκής, υπάρχουν διάφορα κείμενα που μας βοηθούν να «τεστάρουμε» τη δομή και τον ρυθμό πριν προβούμε στο τελικό βήμα της συγγραφής του σεναρίου. Παράλληλα, σημαντική είναι επίσης και η έρευνα που κάνει ο σεναριογράφος πριν και κατά τη διάρκεια της συγγραφής ενός σεναρίου. Το παρόν κεφάλαιο θα αφιερωθεί σε αυτές τις δύο σημαντικές κατηγορίες εργαλείων ενός συγγραφέα.

### **5.1. Έρευνα Σεναριογράφου**

Κάθε σενάριο απαιτεί έρευνα από μέρος του σεναριογράφου. Η ερώτηση είναι τι βαθμό έκτασης θα πάρει η έρευνα. Ο σεναριογράφος πρέπει να ξέρει τι ιδέα έχει από την αρχή. Κάποιες ιδέες απαιτούν μεγάλη έρευνα γύρω από πολλές θεματικές, ενώ κάποιες άλλες απαιτούν μία μικρή έρευνα επάνω σε ένα συγκεκριμένο κομμάτι της.

Βάσει του Aaron Sorkin υπάρχουν δύο είδη έρευνας: των αντικειμενικών και των υποκειμενικών απαντήσεων. Η έρευνα αντικειμενικών απαντήσεων αφορά πρακτικές ερωτήσεις, όπως τι ύψος έχει αυτό το κτήριο, τι λέει αυτός ο νόμος, ποιος ο μέσος μισθός του τάδε επαγγέλματος κ.ο.κ. Από την άλλη, η έρευνα υποκειμενικών απαντήσεων γίνεται όταν ψάχνουμε την ουσία του σεναρίου μας. Πιθανές ερωτήσεις υποκειμενικών απαντήσεων είναι το πώς είναι να ζεις σε αυτή την πόλη, το πώς είναι να κάνεις αυτό το επάγγελμα κτλ. Βέβαια, μεγάλη προσοχή χρειάζεται στην άσκοπη έρευνα. Αν δεν το δείχνει η κάμερα ή δεν βοηθιούνται οι ηθοποιοί που θα ενσαρκώσουν τους χαρακτήρες, τότε είναι άσκοπη έρευνα.

Η έρευνα μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους: από μελέτη άρθρων, κειμένων ή/και βιβλίων γύρω από το θέμα που μας ενδιαφέρει έως και συνομιλία και συνεντεύξεις με ανθρώπους

που εξασκούν ένα επάγγελμα ή έχουν βιώσει μία εμπειρία που μας ενδιαφέρει. Πρέπει να αφήνουμε το θέμα να μιλήσει από μόνο του και να μην κάνουμε την έρευνα με συγκεκριμένες ερωτήσεις στο μυαλό μας γιατί έτσι θα περιμένουμε και συγκεκριμένες απαντήσεις.

Και έπειτα, όταν νιώσετε ότι είστε έτοιμοι να ξεκινήσετε το γράψιμο, ξεκινήστε να γράφετε. Κατά τη διάρκεια συγγραφής του σεναρίου, μπορούμε να ξαναγυρίσουμε σε επιμέρους σημεία έρευνας. Τίποτα δεν πρέπει να είναι τέλειο, απλώς γράφε και θα το βρεις.

Κλειδί της έρευνας ενός σεναριογράφου είναι το *underwriting material*. *Underwriting material* είναι γραπτή δουλειά που δεν θα περιλαμβάνεται στην τελική μορφή του σεναρίου και της ταινίας, αλλά βοηθά στο να αναπτυχθεί ο κόσμος της ιστορίας και των χαρακτήρων που εμφανίζονται μέσα της (βλέπε Dooley 2017, 287-302). Ο όρος συμπεριλαμβάνει τη δημιουργία διαφόρων μορφών πρωτότυπου δημιουργικού υλικού σε οποιοδήποτε μέσο (συμπεριλαμβανομένων γραπτών λέξεων, σκίτσων, εικόνων, καταγραφής αυτοσχεδιασμών) που βοηθά τον συγγραφέα να αναπτύξει την ιδέα σε σενάριο. Λόγω της ψηφιακής εποχής, η έρευνα του σεναριογράφου και το *underwriting material* μπορούν να πάρουν μεγάλη έκταση, βοηθώντας με ποικίλους τρόπους τον σεναριογράφο.

## **5.2. Logline και Περίληψη**

Φυσικά, πριν ξεκινήσει η διαδικασία της συγγραφής σεναρίου, υπάρχουν και κάποια κείμενα που προηγούνται και μας επιτρέπουν να τεστάrouμε την ιστορία μας και την πλοκή μας ώστε να γλιτώσουμε παραπάνω δουλειά κατά τη διαδικασία του *rewriting*. Δύο κείμενα που συνήθως ο σεναριογράφος δουλεύει από την αρχή είναι το *logline* και η περίληψη.

Το *logline* είναι μία περιγραφή μιας ή δύο προτάσεων, η

οποία συνοψίζει τα βασικά σημεία της δραματικής αφήγησης όσο το δυνατόν συνοπτικότερα. Εδώ θέλει μεγάλη προσοχή σχετικά με τη διαφορά με το tagline. Το tagline είναι εργαλείο προώθησης, το οποίο προορίζεται να ενσωματωθεί σε posters και άλλο αντίστοιχο υλικό, ώστε να «πουληθεί» η ταινία (π.χ. – In space no one can hear you scream από την ταινία Alien). Το logline περιέχει όλα τα στοιχεία που είναι απαραίτητα για την αφήγηση μιας καλής ιστορίας, καθώς γράφεται για επαγγελματίες του χώρου. Στόχος του είναι να τους δείξετε ότι μπορείτε να δημιουργήσετε μια βιώσιμη ιστορία για το σενάριο σας. Ένα καλό logline συνήθως περιέχει τα παρακάτω:

1. Τον πρωταγωνιστή - Συνήθως δεν αναφέρουμε όνομα, αλλά μία ιδιότητα του χαρακτήρα, π.χ. ένας μάγισσας, ένας οδηγός κτλ. Αρκετές φορές, είναι θεμιτό να χρησιμοποιηθεί και κάποιο επίθετο, π.χ. ένας αλκοολικός οδηγός.
2. Τον στόχο του - Γρήγορη και ξεκάθαρη παρουσίαση. Ο στόχος του πρωταγωνιστή είναι η κινητήριος δύναμη του σεναρίου και άρα του logline.
3. Τον ανταγωνιστή/Την ανταγωνιστική δύναμη - Αντίστοιχα με την περιγραφή του πρωταγωνιστή, αλλά συντομότερη.

Τοποθετώντας αυτές τις πληροφορίες δημιουργείται ένα ισχυρό logline που θα αποτελέσει το αρχικό στάδιο ανάπτυξης της πλοκής σας. Βέβαια, κανόνας ενός logline είναι να μην αποκαλύπτεται το τέλος του σεναρίου. Η ιστορία (και άρα το logline) θα πρέπει να είναι αρκετά καλή ώστε να κρατηθεί από μόνη της. Ένα δυνατό τέλος θα πρέπει να είναι ένα extra bonus που ανακαλύπτεται κατά την ανάγνωση του σεναρίου (ή του treatment και της σκαλέτας).

Στόχος του logline δεν είναι να πει την ιστορία, αλλά

να πουλήσει την ιστορία. Δημιουργήστε μια επιθυμία στον αναγνώστη να δει το σενάριο. Τα loglines είναι σαν την ποίηση, κάθε λέξη μετράει. Εάν δεν μπορείτε να γράψετε ένα logline της ιδέας σας προτού προχωρήσετε στα επόμενα βήματα, τότε ίσως ξανασκεφτείτε αν θέλετε να γράψετε αυτό το σενάριο. Εάν είναι αόριστο και μπερδεμένο στο στάδιο του logline, δεν πρόκειται να βελτιωθεί καθώς γράφετε το σενάριο.

Το επόμενο βήμα συγγραφής είναι να γράψετε την περίληψη της ιστορίας που θέλετε να αφηγηθείτε. Μία περίληψη δεν είναι παρά μια σύντομη περιγραφή του σεναρίου σας. Αποτελείται από μια περιληπτική περιγραφή της πλοκής - συνήθως μίας σελίδας (έως 300 λέξεων) και εστιάζει στους βασικούς χαρακτήρες και στο τι περνούν κατά τη διάρκεια της ιστορίας. Μια καλή περίληψη θα επικεντρωθεί περισσότερο στις συγκρούσεις και την επίλυση.

Κάποιοι σεναριογράφοι συνηθίζουν να γράφουν την περίληψη μετά τη συγγραφή του σεναρίου για πιθανές καταθέσεις σε διαγωνισμούς ή/και για χρηματοδοτήσεις, καθώς μία περίληψη είναι συνήθως προαπαιτούμενη. Βέβαια, η συγγραφή της περίληψης πριν την συγγραφή του σεναρίου είναι βοηθητική ώστε να εντοπιστούν πιθανά λάθη όσο το δυνατόν γρηγορότερα. Ξεκινήστε την περίληψη επεκτείνοντας το logline και μετατρέποντάς το σε πλοκή. Με άλλα λόγια, πείτε την ιστορία ακολουθώντας την ίδια σειρά γεγονότων που θα έχετε και στο σενάριο σας, δηλαδή, καλό θα ήταν σε αυτό το στάδιο να έχετε βρει την πορεία της ιστορίας σας και την πλοκή.

Ερωτήσεις για να τεστάρετε την περίληψή σας:

- Η περίληψή μου δίνει μία ακριβή εικόνα της ιστορίας μου;
- Βάσει της περίληψής μου, θα μπορούσε ένας τρίτος να



κάνει pitching το σενάριο μου σε άλλους;

- Μπορεί η περίληψη να είναι εύκολα κατανοητή ή είναι πολύ περίπλοκη στην ανάγνωση;
- Η περίληψή μου είναι απαλλαγμένη από πάρα πολλές ασήμαντες ή περιττές λεπτομέρειες;

Αν η απάντηση στις παραπάνω ερωτήσεις δεν είναι «ναι», τότε πρέπει να δουλέψετε κι άλλο επάνω στην περίληψή σας.

### **5.3. Treatment και Σκαλέτα**

Έπειτα, αφού έχουμε σε σημαντικό βαθμό βρει την αλληλουχία της πλοκής μας, τα δύο επόμενα κείμενα πριν τη συγγραφή σεναρίου είναι το treatment και η σκαλέτα. Ένα treatment σεναρίου είναι η καταγραφή όλης της πλοκής σε πεζό λόγο. Συγκριτικά με την περίληψη, είναι πιο αναλυτικό και περιγράφει βήμα-βήμα την εξέλιξη της πλοκής. Έτσι, μπορούμε να δούμε με μεγαλύτερη λεπτομέρεια θέματα εξέλιξης πλοκής και ρυθμού της αφήγησης ώστε να εντοπίσουμε τα λάθη πριν τη γραφή του σεναρίου.

Πιθανά Λάθη που γίνονται σε Treatments

1. Πολύς διάλογος - Στο treatment δεν μπαίνει διάλογος, μόνο σημαντικές ατάκες που βοηθούν στην εξέλιξη τις πλοκής.
2. Λεπτομερής περιγραφή δράσης που δεν βοηθά στην εξέλιξη της πλοκής - Παραδείγματος χάρη, δεν χρειάζεται να περιγράψουμε με λεπτομέρειες μία σκηνή μάχης.
3. Πολλές λεπτομέρειες για ρούχα, χώρους κτλ. -

Αναφέρουμε μόνο τα απολύτως απαραίτητα για την εξέλιξη της πλοκής.

4. Αποκάλυψη του twist πολύ πιο πριν - Δεν είναι σωστό να γράφουμε «όπως θα αποκαλυφθεί και παρακάτω, αυτός είναι ο δολοφόνος». Θα το αποκαλύψουμε στο treatment περίπου την ίδια στιγμή που θα αποκαλυφθεί και στο σενάριο.

Και τέλος, έχουμε τη σκαλέτα, η οποία είναι η καταγραφή και αρίθμηση των σκηνών του σεναρίου σε μορφή bullets με μία μικρή περιγραφή της κάθε σκηνής (1-2 προτάσεις). Μέσα από την λεπτομερή καταγραφή της αλληλουχίας των σκηνών, ο σεναριογράφος μπορεί να ελέγχει θέματα ρυθμού αφήγησης. Λόγω της λεπτομερούς καταγραφής της πλοκής, η σκαλέτα θεωρείται το τελικό βήμα πριν τη συγγραφή του σεναρίου.

## 6. Κλασική Αφήγηση και Τρίπρακτη Δομή

Έχοντας αναλύσει όλα τα στάδια μέχρι και πριν τη συγγραφή του σεναρίου, ήρθε η ώρα να αναλύσουμε το πώς δομείται ένα σενάριο. Το παρόν βιβλίο επικεντρώνεται στην κλασική αφήγηση, όμως στο τελευταίο κεφάλαιο θα γίνουν και κάποιες αναφορές εναλλακτικής αφήγησης ώστε να υπάρξει μία σφαιρική εικόνα της οπτικοακουστικής αφήγησης.

Σχεδόν από την αρχή του δράματος, η σύνθεση της δραματουργίας τείνει προς τη δομή των τριών πράξεων. Είτε πρόκειται για μια ελληνική τραγωδία, ένα έργο του Shakespeare με πέντε πράξεις ή μια δραματική τηλεοπτική σειρά τεσσάρων πράξεων, βλέπουμε ακόμα τη βασική δομή των τριών πράξεων: αρχή, μέση και τέλος (Brütsch 2015, 301). Ο ποιητής Philip Larkin περιέγραψε όλες τις πλοκές ως «a beginning, a muddle, and an end - αρχή, μπέρδεμα και τέλος», ένα λογοπαιγνίο της τρίπρακτης δομής που περιγράφει ότι στη μέση πρέπει να «πάνε όλα ανάποδα» για να εξελιχθεί η ιστορία (Charney 2014). Κατά αντιστοιχία, η πλειοψηφία ταινιών μικρού μήκους έχει κλασική αφήγηση και βασίζεται στην τρίπρακτη δομή.

Όταν λέμε κλασική αφήγηση, εννοούμε όταν έχουμε μία αφήγηση η οποία έχει έναν κύριο πρωταγωνιστή, μία βασική ιστορία, γραμμικό χρόνο και όλη η δράση βασίζεται στο δίπτυχο αιτίας/αιτιατού. Όταν κάνουμε λόγο για κλασική αφήγηση, η δομή της πλοκής της γίνεται βάσει τριών πράξεων. 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 Kallas-Καλογεροπούλου που αναπτύσσει στο βιβλίο της, Σενάριο: Η Τέχνη της Επινόησης και της Αφήγησης στον Κινηματογράφο.

Σύμφωνα με την Καλογεροπούλου, κάθε αφήγηση έχει

τρεις πράξεις: την πρώτη (αρχή), τη δεύτερη (μέση) και την τρίτη (τέλος). Οι τρεις πράξεις καλύπτουν σταθερά και περίπου συμμετρικά τμήματα της αφήγησης: το 25% για την πρώτη και την τρίτη πράξη και το 50% για τη δεύτερη πράξη. 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.



### 6.1. Πρώτη Πράξη

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).

### **6.2. Δεύτερη Πράξη**

Η μετάβαση από την πρώτη στη δεύτερη πράξη γίνεται με το 1ο 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 κτίσιμό 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 2ο 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).

### **6.3. Τρίτη Πράξη**

Το πέρασμα από τη δεύτερη στην τρίτη πράξη έρχεται με το 2ο 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 1ο 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).

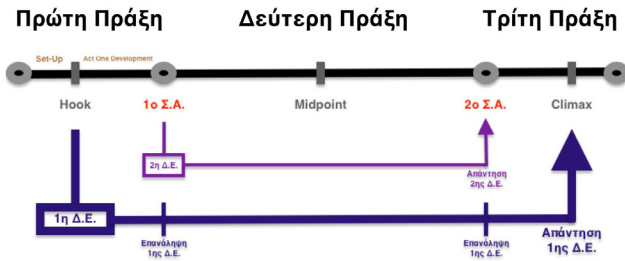
Η τελική αναμέτρηση ή αλλιώς το Climax είναι εκεί που απαντώνται τα βασικά ερωτήματα της αφήγησης. Το συγκεκριμένο σημείο είναι συγγενικό με την αριστοτελική κάθαρση, καθώς είναι η στιγμή της αλήθειας, εδώ που θα λάβουμε απαντήσεις σχετικά με τη μεταμόρφωση του ήρωα και την επίλυση της βασικής σύγκρουσης. 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).

#### **6.4. 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 1η 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 2η Δραματική Ερώτηση είναι η βασική ερώτηση της δεύτερης πράξης, η οποία βοηθάει στην καλύτερη δόμηση της. Ειπώνεται στο 1ο Σημείο Ανατροπής και απαντάται στο 2ο Σημείο Ανατροπής.



### 6.5. Σεναριακά Beats

Βέβαια, η συνηθισμένη ανάλυση της κλασικής δομής είθισται να έχει κάποια μειονεκτήματα, καθώς ο σκελετός της τρίπρακτης αφήνει μεγάλο αφηγηματικό χρόνο με σχετικά μικρό αριθμό δομικών σημείων (παραδείγματος χάρη η δεύτερη πράξη αποτελεί το 50% της αφήγησης και μέσα της εμπεριέχει μόνο το midpoint). Έτσι, υπάρχουν και πιο αναλυτικές προσεγγίσεις της κλασικής αφήγησης για να διευκολύνουν τους επίδοξους σεναριογράφους. Μία από αυτή είναι τα σεναριακά beats.

Η εν λόγω προσέγγιση είναι μία αναλυτική σεναριακή δομή δεκαπέντε βημάτων (beats), τα οποία βοηθούν τον σεναριογράφο να δομήσει καλύτερα την ιστορία του σε μορφή κλασικής αφήγησης. Η συγκεκριμένη δομή αναπτύχθηκε από τον Blake Snyder στο βιβλίο του *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need* και η αρχική της χρήση αφορά μεγάλου μήκους σενάρια. Βέβαια, καθώς η προσέγγιση μιλάει για αριθμό σελίδων, με μία απλή μαθηματική πράξη προσαρμόζονται οι διάρκειες και για μικρού μήκους.

Βασισμένοι σε αυτή την λογική, παρακάτω ακολουθεί η δομή των σεναριακών beats για αφήγηση δέκα λεπτών με

παράδειγμα σελίδων:

1. **Αρχική Εικόνα** (1η σελίδα)

Η πρώτη εικόνα της ταινίας και η πρώτη επαφή των θεατών με τον μυθοπλαστικό κόσμο. Είναι η σκηνή της ταινίας που θέτει τον τόνο, τον τύπο και την μορφή της ταινίας. Είναι ακριβώς το αντίθετο από την τελική εικόνα, η οποία αποτελεί το τελευταίο beat της παρούσας δομής.

2. **Εδραίωση του Θέματος** (1η σελίδα)

Είναι η απάντηση για το «τι αφορά η ταινία». Συνήθως αφορά άμεσα τον κύριο χαρακτήρα της αφήγησης. Σχετικά με το σεναριακό θέμα, θα ακολουθήσει αναλυτικό κεφάλαιο στο παρόν βιβλίο το οποίο θα μελετήσει τις πτυχές του.

3. **Εδραίωση Κατάστασης** (Set-up) (1η σελίδα)

Εισαγωγή στον κόσμο και στους χαρακτήρες της ιστορίας και εδραίωση της κατάστασης, η οποία θα μας απασχολήσει κατά τη διάρκεια της αφήγησης.

4. **Καταλύτης** (hook) (1η σελίδα)

Το συγκεκριμένο σημείο έχει ίδια λειτουργικότητα με το hook της τρίπρακτης δομής, καθώς είναι το σπάσιμο της ρουτίνας. Με απλά λόγια, είναι ένα συμβάν το οποίο επιταχύνει τα γεγονότα προς μία κατεύθυνση που δεν ήταν ορατή στην αρχή της αφήγησης.

5. **Διαμάχη** (1η-2η σελίδα)

Μία σκηνή (ή μία σεκάνς) όπου ο ήρωας αμφισβητεί το ταξίδι το οποίο καλείται να πάρει ή/και την υποχρέωση που καλείται να αναλάβει. Όταν αναφερόμαστε σε ταξίδι, δεν είναι απαραίτητα εξωτερικό ταξίδι, αλλά μπορεί να αναφερόμαστε και σε εσωτερικό ταξίδι του χαρακτήρα.



**6. Μετάβαση στην 2η Πράξη** (2η σελίδα)

Σε αυτό το σημείο έχουμε ίδια λειτουργικότητα με το 1ο σημείο ανατροπής της τρίπρακτης δομής, το λεγόμενο point of no return, καθώς περνάμε από την πρώτη στη δεύτερη πράξη.

**7. Εισαγωγή Υποπλοκής** (3η σελίδα)

Εισάγεται μία δευτερεύουσα ιστορία, συνήθως εναρμονισμένη με το θέμα του σεναρίου. Ουσιαστικά, εδώ έχουμε την εισαγωγή μίας παραλλαγής της 2ης Δραματικής Ερώτησης βάσει τρίπρακτης δομής.

**8. Διασκέδαση και Παιχνίδια** (3η-5η σελίδα)

“The promise of the premise” – Μέχρι και το midpoint υπάρχει μία πορεία προς κορύφωση της δράσης, αλλά το διακύβευμα δεν είναι υψηλό. Έτσι, το εν λόγω κομμάτι της αφήγησης εκλαμβάνεται ως παιχνίδια και διασκέδαση (κορύφωση μεν, αλλά με μικρό διακύβευμα).

**9. Midpoint** (5η σελίδα)

Το συγκεκριμένο σημείο αποτελεί την μέση του σεναρίου. Στο midpoint ξεκινάει το διακύβευμα να είναι υψηλό και αρχίζει να γίνεται η κατάσταση από δω και πέρα πιο δύσκολη για τον χαρακτήρα.

**10. Οι Κακοί Πλησιάζουν** (5η-7η σελίδα)

Τόσο εσωτερικά (προβλήματα του ήρωα) όσο και εξωτερικά (όταν οι «κακοί» φαίνεται να νικούν), το συγκεκριμένο σημείο είναι το κομμάτι της αφήγησης όπου ασκείται η περισσότερη πίεση στον πρωταγωνιστή.

**11. Όλα Χάθηκαν** (All is Lost) (7η σελίδα)

Την προηγούμενη πίεση ακολουθεί μία υποτιθέμενη ήττα του χαρακτήρα. Σε αυτό το σημείο, μοιάζουν όλα να έχουν χαθεί για τον πρωταγωνιστή μας.

**12. Σκοτεινότερη Στιγμή** (7η-8η σελίδα)

Το σημείο του σεναρίου όπου ο χαρακτήρας έχει χάσει κάθε ελπίδα και οι θεατές δεν θεωρούν πιθανή την επάνοδό του.

**13. Μετάβαση στην 3η Πράξη** (8η σελίδα)

Σε αυτό το σημείο έχουμε ίδια λειτουργικότητα με το 2ο σημείο ανατροπής της τρίπρακτης δομής, καθώς περνάμε από τη δεύτερη στην τρίτη πράξη. Ο χαρακτήρας είναι στο κατώτερο σημείο του, αλλά αποφασίζει να παλέψει και πάλι.

**14. Φινάλε** (8η-10η σελίδα)

Το μεγαλύτερο μέρος της 3ης πράξης. Η στιγμή που η κατάσταση λύνεται και παίρνουμε τις απαντήσεις που ως θεατές επιζητούσαμε από την αρχή.

**15. Τελική Εικόνα** (10η σελίδα)

Η αντιθετική εικόνα της αρχικής εικόνας και η απόδειξη ότι έχει επέλθει αλλαγή μέσα από το ταξίδι της αφήγησης.

## **7. Χαρακτήρες σε Σενάρια Μικρού Μήκους**

Έχοντας κάνει ξεκάθαρη τη διαδικασία μετατροπής μίας ιδέας σε μία δομημένη πλοκή, ήρθε η ώρα να εξετάσουμε κάποια επιμέρους ζητήματα της αφήγησης. Ένα από αυτά είναι και οι ίδιοι οι χαρακτήρες της ιστορίας μας. Οι χαρακτήρες αποτελούν ένα σημαντικό κομμάτι της αφήγησης, με αρκετές μικρού μήκους ταινίες να είναι χαρακτηροκεντρικές στη δομή τους.

### **7.1. Σκιαγράφηση και Ανάπτυξη Χαρακτήρα**

Δημιουργώντας έναν χαρακτήρα πρέπει να τον σκιαγραφήσουμε και να τον γνωρίζουμε καλύτερα από τον καθένα. Αν δεν τον γνωρίσουμε εμείς καλά, δεν θα μπορέσουμε να τον συστήσουμε και στους αναγνώστες του σεναρίου μας και στους μετέπειτα θεατές τις ταινίας μας. Βάσει της Linda Cowgill (2005, 137-139), σε κάθε ανάπτυξη και σκιαγράφηση ενός χαρακτήρα, πρέπει να αναπτύσσουμε τρεις άξονες με κάποια πρώτα στοιχεία που πρέπει να απαντήσουμε ώστε να είμαστε σίγουροι ότι γνωρίζουμε καλά τον υπό ανάπτυξη χαρακτήρα. Κάθε ένα από αυτά, μπορεί να συμβάλλει στη δημιουργία ενός τελείως διαφορετικού χαρακτήρα. Πιο συγκεκριμένα, οι τρεις άξονες είναι οι εξής:

#### **Φυσική Εμφάνιση**

1. Φύλο
2. Ηλικία
3. Φυλή
4. Φυσικά Χαρακτηριστικά (ύψος, δέρμα, μάτια κτλ.)
5. Φυσικά Ελαττώματα (πιθανά προβλήματα/σημάδια στο σώμα του)

**Κοινωνική Θέση**

1. Κοινωνική Τάξη
2. Μόρφωση
3. Επάγγελμα
4. Θρησκεία
5. Εθνικότητα
6. Πολιτικές Απόψεις
7. Διασκέδαση

**Ψυχολογία**

1. Σεξουαλικότητα
2. Ηθική
3. Προσωπικές Φιλοδοξίες/Απογοητεύσεις
4. Συμπλέγματα: εμμονές, αναστολές, νευρώσεις
5. Εξωστρεφής/Εσωστρεφής
6. Ικανότητες: Ταλέντα, IQ

Παράλληλα με τους τρεις άξονες σκιαγράφησης, θα πρέπει να έχουμε στο μυαλό μας και την προσέγγιση του Pete Dunne (1979, 118-146) σχετικά με τα τέσσερα επίπεδα χαρακτήρα:

1. **Προσωπικό Επίπεδο** - Η μοναδικότητα του εξωτερικού στρώματος ανάπτυξης ενός χαρακτήρα, στο οποίο εντάσσονται τα γνωρίσματά του και η προσωπικότητα επιφάνειας του.
2. **Οικείο Επίπεδο** - Στο οποίο εντάσσεται η ηθική του χαρακτήρα, τα μυστικά του και ένα συνηθισμένο

σύστημα πεποιθήσεων που έχει ο κάθε άνθρωπος. Το εν λόγω επίπεδο αποτελεί την έδρα της ενοχής του κάθε χαρακτήρα.

3. **Κοινωνικό Επίπεδο** - Εδώ εντάσσεται ο πολιτισμός στον οποίον ανήκει ο χαρακτήρας, το περιβάλλον του και όλες οι υποχρεωτικές πιέσεις της κοινωνίας προς αυτόν. Τα στοιχεία αυτά είναι βαθιά ριζωμένα στον χαρακτήρα, αλλά μπορούν να θεωρηθούν μεταβλητά.
4. **Συναισθηματικό Επίπεδο** - Το τελευταίο επίπεδο στο οποίο εντάσσεται το πώς ο χαρακτήρας αισθάνεται πραγματικά, ασχέτως αν γνωρίζει τα συναισθήματά του ή όχι.

Βλέπουμε ότι η ανάπτυξη ενός χαρακτήρα εντάσσεται στην ευρεία έννοια της έρευνας του σεναριογράφου, η οποία αναλύθηκε στο αντίστοιχο κεφάλαιο. Πολλά από τα παραπάνω στοιχεία σκιαγράφησης του χαρακτήρα μπορεί να μην ενταχθούν στην τελική μορφή του σεναρίου, αλλά η εύρεση και οριστικοποίηση αυτών των πληροφοριών μας βοηθά καλύτερα στο να κατανοήσουμε τον χαρακτήρα στο σύνολό του και να τον κατανοήσουν και οι υπόλοιποι συντελεστές της ταινίας, με πρώτους και καλύτερους τους ηθοποιούς που θα τους ενσαρκώσουν. Άρα, δεν μιλάμε για άσκοπη έρευνα, αλλά για μία εις βάθος μελέτη των βασικών συστατικών της αφήγησής μας.

## **7.2. Want, Need και Δραματικοί Στόχοι**

Σημαντικό κομμάτι της ανάπτυξης του βάθους του χαρακτήρα μας είναι τα εκάστοτε want και need του. Κατά τη διάρκεια της αφήγησης, ο κεντρικός χαρακτήρας ψάχνει το want, κάτι που νομίζει ότι θέλει και κυνηγάει την επίτευξή του κατά ένα μεγάλο μέρος της αφήγησης. Έπειτα από

προσιπάθειες, το κατακτάει, αλλά συνειδητοποιεί ότι δεν ήταν αυτό που ήθελε πραγματικά. Έτσι, το εγκαταλείπει οικειοθελώς και αναζητά το need, μία βαθύτερη ανάγκη που ήταν πάντα εκεί, αλλά ο χαρακτήρας δεν είχε συνειδητοποιήσει από την αρχή ότι το ήθελε.

Τα wants γενικά θεωρούνται ως εξωτερικοί ή/και συνειδητοί δραματικοί στόχοι, ενώ τα needs ορίζονται ως εσωτερικοί ή/και ασυνείδητοί δραματικοί στόχοι. Βέβαια, σύμφωνα με τον Patrick Cattrysse (2010) υπάρχουν σημαντικά προβλήματα και στους δύο διαχωρισμούς, δηλαδή εξωτερικών/εσωτερικών, αλλά και συνειδητών/ασυνείδητων στόχων.

Ένας δραματικός στόχος αναφέρεται σε μια πρόθεση και επομένως, μπορεί κανείς να υποθέσει ότι όλες οι προθέσεις είναι εσωτερικές (Cattrysse 2010, 88). Βέβαια, οι σεναριογράφοι καλούνται να δραματοποιήσουν και να εικονοποιήσουν κάθε εσωτερική πρόθεση, καθώς σε ένα σενάριο δεν μπορούμε να γράφουμε φράσεις όπως «θέλει να φύγει», «νιώθει ότι πεινάει», «αισθάνεται αποκλεισμένος» κτλ. Από την άλλη, πολλοί αναγνωρίζουν ότι κοντά στο τέλος, η ασυνείδητη ανάγκη (need) μπορεί να γίνει συνειδητή (Cattrysse 2010, 89). Αν τόσο η επιθυμία (want) όσο και η ανάγκη (need) είναι συνειδητές, και αυτή η παράμετρος δεν βοηθά στο να διακριθούν αυτά τα δύο.

Υπάρχουν διάφορες αναφορές θεωρητικών σεναρίου επί του θέματος. Για παράδειγμα, ο Robert McKee (1997, 138) επισημαίνει ότι ενώ ο πρωταγωνιστής μπορεί να αγνοεί την ασυνείδητη ανάγκη του, το κοινό την αισθάνεται, ενώ ο David Trotter (1998, 24) αναφέρει ότι ενώ η ανάγκη μπορεί να είναι ασυνείδητη, μπλοκαρισμένη από μέσα από ένα ελάττωμα του χαρακτήρα, αυτό το ελάττωμα είναι προφανές στο κοινό. Έτσι, ο Cattrysse καταλήγει ότι η σύγκρουση μεταξύ want και need υπάρχει πάντα στο επίπεδο της αλληλεπίδρασης μεταξύ πλοκής και κοινού.

Η σύγκρουση παίζει μεταξύ του τι θέλει να κάνει ένας

---

χαρακτήρας και τι πρέπει να κάνει, δηλαδή αυτό που ο χαρακτήρας πρέπει να κάνει είναι πάντα σαφές στις καρδιές και τα μυαλά του κοινού μέσα από κυρίαρχες απόψεις και κανόνες και αξίες που μοιράζονται στην κοινωνία (Cattrysse 2010, 91). Εάν θεωρήσουμε το δίλημμα want/need ως σύγκρουση μεταξύ του χαρακτήρα και του κοινού και όχι μεταξύ του χαρακτήρα και του εαυτού του, αυτό μετατοπίζει την κεντρική εστίαση της σύγκρουσης από την ιστορία στο επίπεδο της αλληλεπίδρασης μεταξύ της πλοκής και του κοινού (Cattrysse 2010, 92), γεγονός που διευκολύνει κατά πολύ τη διαδικασία ανάπτυξης του χαρακτήρα.

## 8. Σεναριακό Θέμα

Ένα από τα σημαντικότερα στοιχεία ενός καλού σεναρίου είναι το θέμα (theme), καθώς αποτελεί την κινητήρια πρόθεση πίσω από την εκάστοτε οπτικοακουστική αφήγηση (Πετρίδης 2018, 33). Το θέμα είναι το μήνυμα που ο συγγραφέας προσπαθεί να περάσει στο κοινό και καταφέρει να το επικοινωνήσει αποτελεσματικά, ικανοποιεί συναισθηματικά τους θεατές κάνοντάς τους να αισθάνονται ότι έχουν παρακολουθήσει μια καλή οπτικοακουστική αφήγηση ασχέτως διάρκειας (Scott 2012).

Πολλές φορές γίνεται παρανόηση ότι το θέμα έχει άμεση σχέση με το τι πραγματεύεται το σενάριο. Για ένα πετυχημένο σενάριο, ασχέτως του τι αφορά η ιστορία του, αυτό που αρκεί είναι να αναδειχθεί το θέμα που επέλεξε ο σεναριογράφος μέσα από την ίδια την αφήγηση. 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 διαφεύσει 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 2012).

Εάν κάποιος συγγραφέας έχει ποτέ μπερδευτεί για το τι πρέπει να κάνουν ή να πουν οι χαρακτήρες του, 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 2012).

Τέλος, το θέμα είναι κρίσιμο για το σενάριο, καθώς είναι η ρίζα όλων. Παρακάτω, παρατίθενται τρία βασικά σημεία από τον Michael Schilf (2010) που βοηθάνε τον σεναριογράφο στον εντοπισμό του.

1. Γιατί; Γιατί να πω την ιστορία; Αυτό 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.

Το σεναριακό θέμα είναι ζωτικής σημασίας για κάθε σενάριο, ασχέτως αν ανήκει στην κλασική αφήγηση ή σε κάποια μορφή εναλλακτικής. Βέβαια, όταν φεύγουμε από την τρίπρακτη δόμηση της πλοκής και αρχίζουμε να δομούμε εναλλακτικά την αφήγησή μας, το σεναριακό θέμα αποτελεί μαγνήτης όλων των στοιχείων της αφήγησης, καθώς τα κρατά ενωμένα και τα εξελίσσει προς όφελος της ιστορίας.

## 9. Εναλλακτικές Μορφές Αφήγησης

Πολλές φορές στον οπτικοακουστικό χώρο αναφέρουμε την έννοια εναλλακτικές μορφές αφήγησης, όμως τι πραγματικά σημαίνει αυτός ο όρος; Όπως αναφέρθηκε στο αντίστοιχο κεφάλαιο, η κλασική αφήγηση έχει έναν κύριο πρωταγωνιστή, μία βασική ιστορία, γραμμικό χρόνο και όλη η δράση βασίζεται στο δίπτυχο αιτίας/αιτιατού. Όταν «σπάμε» έναν ή και περισσότερους από αυτούς τους κανόνες, σιγά-σιγά απομακρυνόμαστε από την κλασική αφήγηση και μεταφερόμαστε σε μία μορφή εναλλακτικής αφήγησης. Όσο πιο πολύ πειραματιζόμαστε με αυτά τα στοιχεία, τόσο μπαίνουμε περισσότερο σε εναλλακτικές μορφές δόμησης της αφήγησής μας.

Καθώς μιλάμε για έναν όρο-ομπρέλα με πολλές υποκατηγορίες, η εμβάθυνση στις εναλλακτικές μορφές αφήγησης δεν μπορεί να καλυφθεί στο παρόν βιβλίο. Παρακάτω, θα αναφερθούν τρεις βασικές κατηγορίες εναλλακτικής αφήγησης ώστε να γίνει μία πρώτη εισαγωγή για τον αναγνώστη.

### 9.1. Δομή Πολλαπλών *Timelines*

Μία από τις πιο διαδεδομένες μορφές εναλλακτικής αφήγησης είναι η αύξηση των ιστοριών από μία σε περισσότερες. Αυτή είναι ίσως μια από τις πιο περίπλοκες δομές σε σενάρια, καθώς έχουμε διαφορετικές γραμμικές ιστορίες «ανακατεμένες» μαζί. Παραδείγματα ταινιών είναι οι *The Fountain* (2006), *Cloud Atlas* (2012) και *The Godfather Part II* (1974). Αν αποφασίσετε να συνδέσετε τις ιστορίες με κάποιο τρόπο, κάθε ιστορία μπορεί να έχει ακόμη βαθύτερη σημασία. Ωστόσο, είτε συνδέονται είτε όχι οι πολλαπλές ιστορίες, αυτή η δομή προσφέρει στους συγγραφείς έναν τρόπο να ξεπεράσουν τις συμβατικές αφηγήσεις.

Η μαγεία αυτής της δομής είναι ότι μπορεί να δώσει στο κοινό την αίσθηση ότι όλη η ζωή στο σύμπαν είναι κάπως συνδεδεμένη. Τις περισσότερες φορές οι ιστορίες αναμειγνύονται μαζί με τα ίδια θέματα, συναισθήματα και μηνύματα, αλλά δεν συνδέονται πάντοτε άμεσα, δηλαδή η αιτιότητα μίας ιστορίας δεν επηρεάζει πάντοτε τις άλλες και η μόνη σχέση μεταξύ τους είναι τα κοινά θέματα, τα συναισθήματα και τα μηνύματα (Miyamoto 2018).

## **9.2. Δομή Υπερσύνδεσης (Hyperlink)**

Μία δεύτερη εξίσου διαδεδομένη μορφή εναλλακτικής αφήγησης είναι αυτή της υπερσύνδεσης. Ουσιαστικά, η αφήγηση αποτελείται από περισσότερες από μία γραμμικές ιστορίες, που δείχνουν ένα φαινόμενο ντόμινο εξέλιξης των καταστάσεων, γεγονός που ωθεί την εξέλιξη της αφήγησης. Η εν λόγω αφήγηση, αν και αυξάνει τον αριθμό των ιστοριών συγκριτικά με την κλασική αφήγηση, παράλληλα διατηρεί το δίπτυχο αιτίας/αιτιατού, καθώς η μία δράση ωθεί στην επόμενη, η οποία με τη σειρά της θέτει τις βάσεις να έρθει η επόμενη δράση και έτσι σιγά-σιγά η αφήγηση προχωράει προς τα εμπρός μέχρι να δημιουργηθεί μία τελική λύση. Αυτοί οι τύποι ιστοριών δίνουν στο κοινό την αίσθηση του τρόπου με τον οποίο μπορούν να διασυνδεθούν οι προσωπικές μας ζωές. Η αιτία και το αποτέλεσμα αυτού που κάνουμε ή δεν κάνουμε μπορεί να έχει παράλληλη αιτία και αποτέλεσμα στις ζωές άλλων ανθρώπων. Η βασική πτυχή των ιστοριών υπερσύνδεσης είναι ότι μέχρι το τέλος, κάθε ιστορία και χαρακτήρας πρέπει να επηρεάσει επιδέξια τους άλλους, όπου εάν αφαιρέσετε μια ιστορία ή χαρακτήρα, η γενική ιστορία δεν θα λειτουργήσει (Miyamoto 2018).

Κάποιες ταινίες δομούνται μέσω πολλαπλών timelines, αλλά παράλληλα κάθε ιστορία να υπερσυνδέεται με την άλλη – όπως πολλές διαφορετικές σειρές ντόμινο που πέφτουν

ξεχωριστά αλλά πάντα τελειώνουν μαζί και σχηματίζουν μία ενιαία εικόνα, έτσι και σε αυτές τις ταινίες η αιτία και το αποτέλεσμα της κάθε ιστορίας οδηγούν τα πάντα προς το ίδιο αποτέλεσμα - π.χ. *Magnolia* (1999), *Crash* (2004), και *Babel* (2006) (Miyamoto 2018).

### **9.3. Δομή *Fabula/Syuzhet***

Παρόλο που ίσως δεν έχετε ακούσει ποτέ αυτού του είδους τη δομή της ιστορίας, είναι στην πραγματικότητα πιο συνηθισμένη στις ταινίες από όσο νομίζετε – π.χ. *Fight Club* (1999), *American Beauty* (1999), *Goodfellas* (1990), *Forrest Gump* (1994) και *Citizen Kane* (1941). Η ονομασία αυτής της δομής προέρχεται από τη Ρωσία, χρησιμοποιώντας όρους από το ρωσικό φορμαλισμό που χρησιμοποιούνται στην αφηγηματολογία για να περιγράψουν το αφηγηματικό κατασκεύασμα: *Fabula* είναι το κρέας της ιστορίας, ενώ *syuzhet* είναι η αφήγηση και πως η ιστορία είναι οργανωμένη. Παραδείγματος χάρη, το *fabula* στο *Citizen Kane* είναι η πραγματική ιστορία του Kane και η ζωή του σε χρονολογική σειρά, ενώ το *syuzhet* είναι ο τρόπος με τον οποίο η ιστορία αφηγείται και δομείται στην ταινία. Με άλλα λόγια, *fabula* είναι η ιστορία και *syuzhet* είναι η πλοκή.

Αυτή η συγκεκριμένη δομή χρησιμοποιεί συχνά πρωτότυπη οργάνωση πλοκής δείχνοντας πρώτα το τέλος και βάζοντας έτσι το κοινό να δει πως έφτασε εκεί η ιστορία – η ιστορία βασίζεται στην εμπειρία του «ταξιδιού», επικεντρώνοντας το ενδιαφέρον του θεατή στο «πώς» από το συνηθισμένο «τι (θα γίνει)» (Miyamoto 2018). Βέβαια, αυτή η δομή έχει πολλές επιλογές, καθώς η πλοκή μπορεί να δομηθεί με διαφορετικό τρόπο και να φέρει διαφορετικό επιδιωκόμενο αποτέλεσμα. Άλλα παραδείγματα που χρησιμοποιούν τις αρχές αυτής της δομής είναι τα εξής:

### **α. Μη-Γραμμική Δομή**

Οι μη γραμμικές ταινίες αφηγούνται ιστορίες, υπερπηδώντας τον χρόνο. Τέτοιες ιστορίες δεν παρουσιάζονται με χρονολογική σειρά ή η αφήγηση δεν ακολουθεί το πρότυπο αιτίας/αιτιατού της τρίπρακτης. Αυτή η δομή είναι μία πρόκληση για τον αναγνώστη (και το μετέπειτα κοινό), μιας και πρέπει να θυμούνται πού έχουν μείνει ορισμένες σκηνές και πρέπει να είναι σε θέση να μπουν σε αυτές και να τις παρακολουθήσουν ανά πάσα στιγμή (Miyamoto 2018).

### **β. Αντίστροφη Χρονολογική Δομή**

Μια από τις πιο πρωτότυπες δομές που έχουμε δει στις ταινίες είναι η αφήγηση ιστοριών με αντίστροφη χρονολογική σειρά. Αρχίζουμε με το τέλος (ή κοντά στο τέλος) και δεν επιστρέφουμε σε μια χρονολογική σειρά, παρά πάμε ανάποδα (από το τέλος προς την αρχή).

### **γ. Δομή Rashomon**

Το όνομα αυτής της δομής προέρχεται από την ταινία *Rashomon* (1950) του Akira Kurosawa. Οι εν λόγω ταινίες επικεντρώνονται στην αφήγηση της ίδιας ιστορίας από διαφορετικές οπτικές γωνίες. Αυτές οι ιστορίες χρησιμοποιούν στοιχεία της δομής *Fabula/Syuzhet* έχοντας έναν χαρακτήρα μέσα στο *syuzhet* που θυμάται ή ανακαλεί γεγονότα, αλλά το *fabula* είναι διαφορετικό επειδή είναι η ίδια ιστορία που λέγεται πολλές φορές από την οπτική διαφορετικών χαρακτήρων (Miyamoto 2018).

Οι παραπάνω κατηγορίες είναι απλώς μία μικρή γεύση του τι εστί εναλλακτική αφήγηση. Ας μην ξεχνάμε ότι κάθε τέχνη έχει τους δικούς της κανόνες και η δουλειά του καλλιτέχνη

είναι να βρίσκει τρόπους να τους σπάει. Αυτό ακριβώς είναι και οι εναλλακτικές αφηγήσεις – κάθε κατηγορία βασίζεται σε έναν από τους αναρίθμητους τρόπους που οι σεναριογράφοι και οι κινηματογραφιστές βρήκαν ώστε να ξεπεράσουν την δυσκαμψία της κλασικής αφήγησης.

## 10. Επίλογος

Όσοι έχουν προσπαθήσει να γράψουν ένα σενάριο, γνωρίζουν καλά πως είναι μία δύσκολη διαδικασία που ενέχει κινδύνους και παγίδες που μπορούν να αποβούν μοιραίες. Στο παρόν βιβλίο, έγινε μία συστηματική προσπάθεια ανάλυσης και προσέγγισης των βασικών πτυχών της σεναριογραφίας αναφορικά με τις αφηγήσεις ταινιών μικρού μήκους. Στόχος αυτής της προσέγγισης ήταν από τη μία, να αποτελέσει βασικό εγχειρίδιο για επαγγελματίες και υποψήφιους σεναριογράφους που θέλουν να ασχοληθούν με τις ταινίες μικρού μήκους, ενώ από την άλλη, να ξεκινήσει έναν θεωρητικό διάλογο στην ακαδημαϊκή κοινότητα σχετικά με τις οπτικοακουστικές αφηγήσεις μικρής διάρκειας.

Η δομή του βιβλίου έγινε με τέτοιο τρόπο ώστε ο αναγνώστης να ενημερώνεται σχετικά με το κάθε βήμα που υπάρχει κατά τη συγγραφή ενός σεναρίου – από την έκλαμψη μιας ιδέας μέχρι και την τελική γραφή του σεναρίου. Σημαντικό κομμάτι στη σεναριογραφία αποτελεί η σκληρή δουλειά. Για να δομηθεί η ιδέα σε μία καλή αφήγηση, ο σεναριογράφος πρέπει να δουλέψει αρκετά την ιστορία του και να την μετατρέψει σε μία δυνατή πλοκή. Είτε μιλάμε για κλασική αφήγηση και για τρίπρακτη δομή είτε για σπάσιμο των κανόνων σε μία από τις εναλλακτικές μορφές αφήγησης, ο σεναριογράφος πρέπει να επικεντρωθεί στη δόμηση της πλοκής του και να χρησιμοποιήσει τον αφηγηματικό του χρόνο με φειδώ.

Στόχος για την παρακαταθήκη του παρόντος βιβλίου είναι να ξεκινήσει έναν θεωρητικό διάλογο για τη μελλοντική ανάπτυξη θεωριών συγγραφής και ανάλυσης οπτικοακουστικών κειμένων μικρού μήκους – από τη συμβατική μορφή των κινηματογραφικών ταινιών μικρού μήκους έως τα οπτικοακουστικά κείμενα μικρής διάρκειας στα νέα μέσα και στο διαδίκτυο.



---

**Βιβλιογραφία**

- Brüttsch, Matthias. “The three-act structure: Myth or magical formula?” *Journal of Screenwriting* 6:3 (2015): 301-326.
- Cattrysse, P. “The protagonist’s dramatic goals, wants and needs.” *Journal of Screenwriting* 1: 1 (2010): 83–97.
- Charney, Noah. «Cracking the Sitcom Code.» *The Atlantic*, 28 December, 2014 (διαδίκτυο).
- Christie, Ian. «Φορμαλισμός και Νέο-Φορμαλισμός». Στο Εισαγωγή στις Κινηματογραφικές Σπουδές: Κριτικές Προσεγγίσεις, επιμέλεια John Hill & Pamela Church Gibson (μετάφραση Κ. Βασιλείου και Χ. Κασσιμάτη). Αθήνα: Πατάκη, 2006.
- Cooper, Pat and Ken Dancyger. *Writing the Short Film*. Boston: Focal Press, 2005.
- Cowgill, Linda J. *Writing Short Films: Structure and Content for Screenwriters*. New York: Lone Eagle, 2005.
- David, I. “Screenwriting and emotional rhythm.” *Journal of Screenwriting* 5:1 (2014): 47–57.
- David, I. “Screenwriting and emotional rhythm.” *Journal of Screenwriting* 5:1 (2014): 47–57.
- Dooley, K. “Digital ‘underwriting’: A script development technique in the age of media convergence.” *Journal of Screenwriting* 8:3 (2017): 287-302.
- Dunne, Pete. *Emotional Structure: Creating the Story Beneath the Plot: A Guide for Screenwriters*. Fresno, California: Quill Driver Books, 2006.
- Kallas-Καλογεροπούλου, Χριστίνα. Σενάριο. Η Τέχνη της Επινόησης και της Αφήγησης στον Κινηματογράφο.


Αθήνα: Νεφέλη, 2006.

- McKee, Robert. *Story. Substance, Structure, Style, and the Principles of Screenwriting*. New York: Harper Collins, 1997.
- McKenzie, Hayley. «Script Angel: 11 Tips to Boost Your Creativity.» *Script Mag*, March 12, 2014 (διαδίκτυο).
- Miyamoto, Ken. «10 Screenplay Structures That Screenwriters Can Use.» *ScreenCraft*, January 16, 2018 (διαδίκτυο).
- Miyamoto, Ken. «Three Psychological Tricks Screenwriters Can Use to Engage Audiences.» *ScreenCraft*, September 28, 2017 (διαδίκτυο).
- Ray, Robert B. «Ίμπρεσιονισμός, Σουρεαλισμός και Θεωρία του Κινηματογράφου». Στο *Εισαγωγή στις Κινηματογραφικές Σπουδές: Κριτικές Προσεγγίσεις, επιμέλεια John Hill & Pamela Church Gibson (μετάφραση Κ. Βασιλείου και Χ. Κασσιμάτη)*. Αθήνα: Πατάκη, 2006.
- Richardson, Michael. *Surrealism and Cinema*. Oxford: Berg Publishers, 2006.
- Schilf, Michael. «Theme: Three Points.» *The Script Lab*, 21 Ιανουαρίου, 2010 (διαδίκτυο).
- Scott, Jeffrey. «The Importance of Theme in Screenwriting.» *AWN.com*, 14 Αυγούστου, 2012 (διαδίκτυο).
- ScreenCraft Staff. «5 Ways to Create Conflict in Your Story.» *ScreenCraft*, May 13, 2014 (διαδίκτυο).
- Snyder, Blake. *Save The Cat! The Last Book on Screenwriting You'll Ever Need*. Michigan: Michael Wiese Productions, 2005.

- 
- Sorkin, Aaron. “Intention & Obstacle.” In Aaron Sorkin Teaches Screenwriting, filmed for MasterClass.com, πρόσβαση στις 09 Οκτωβρίου, 2019 (video).
  - Sorkin, Aaron. “Research.” In Aaron Sorkin Teaches Screenwriting, filmed for MasterClass.com, πρόσβαση στις 09 Οκτωβρίου, 2019 (video).
  - Trottier, David. *The Screenwriter’s Bible. A Complete Guide to Writing, Formatting, and Selling Your Script, Third Edition.* Los Angeles: Silman-James Press, 1998.
  - Αριστοτέλης. Ποιητική, εισαγωγή, μετάφραση, σχόλια Στάθης Δρομάζος. Αθήνα: Κέδρος, 1982.
  - Πετρίδης, Σωτήρης. *Τηλεοπτικό Σενάριο: Δομές και Τεχνικές Συγγραφής Μακράς Οπτικοακουστικής Αφήγησης.* Αθήνα: Εκδόσεις Σεναριογράφων Ελλάδος, 2018.







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 978-618-5386-40-5



9 786185 386405