



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ
ΤΜΗΜΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

“Αναμνήσεις”

ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Τετόρου Βασιλεία

A.M. 51817060

Επιβλέπων: Λάφη Μαρία, Ακαδημαϊκός Υπότροφος

Αθήνα, Αύγουστος 2021

Επιβλέπων καθηγήτρια και μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Λάφη Μαρία,
Ακαδημαϊκός Υπότροφος

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Βουνάτσου Μυρσίνη, Ακαδημαϊκός Υπότροφος

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Λυμπεράκης Αναστάσιος, Λέκτορας

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Η κάτωθι υπογεγραμμένη Τετόρου Βασιλεία του Ανδρέα, με αριθμό μητρώου 51817060 φοιτήτρια του Πανεπιστημίου Δυτικής Αττικής της Σχολής Εφαρμοσμένων Τεχνών και Πολιτισμού του Τμήματος Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών, δηλώνω υπεύθυνα ότι:

«Είμαι συγγραφέας αυτής της πτυχιακής/διπλωματικής εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, οι όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε ακριβώς είτε παραφρασμένες, αναφέρονται στο σύνολό τους, με πλήρη αναφορά στους συγγραφείς, τον εκδοτικό οίκο ή το περιοδικό, συμπεριλαμβανομένων και των πηγών που ενδεχομένως χρησιμοποιήθηκαν από το διαδίκτυο. Επίσης, βεβαιώνω ότι αυτή η εργασία έχει συγγραφεί από μένα αποκλειστικά και αποτελεί προϊόν πνευματικής ιδιοκτησίας τόσο δικής μου, όσο και του Ιδρύματος.

Παράβαση της ανωτέρω ακαδημαϊκής μου ευθύνης αποτελεί ουσιώδη λόγο για την ανάκληση του πτυχίου μου».

Η Δηλούσα



Περίληψη

Η πτυχιακή μου εργασία αφορά την συγγραφή ενός σεναρίου μεγάλου μήκους, με τίτλο «Αναμνήσεις». Μέσα στις συνολικά 118 σελίδες αυτού του σεναρίου παρουσιάζεται η ιστορία της φιλίας δύο ατόμων, της Μαρίνας και του Δημήτρη.

Είκοσι-εφτά ολόκληρα χρόνια μετά την αποφοίτησή τους από το Λύκειο, οι συμμαθητές μίας τάξης από μία κωμόπολη ονόματι Χρυσοθέα επιστρέφουν για την πρώτη τους επανένωση, οργανωμένη από το μόνο άτομο που παρέμεινε όλα αυτά τα χρόνια εκεί, τον Αριστείδη. Ανάμεσα σε αυτούς τους συμμαθητές είναι η Μαρίνα και ο Δημήτρης, των οποίων η στενή φιλία κατά τη διάρκεια της παιδικής τους ηλικίας είχε καταρρεύσει. Η επιστροφή τους στην περιοχή όπου μεγάλωσαν, και η συνάντηση με τους παλιούς συμμαθητές τους, φέρνουν πίσω τις αναμνήσεις της φιλίας τους σαν παιδιά, της σχέσης του καθενός με την οικογένειά τους, και των λόγων για τους οποίους απομακρύνθηκαν ο ένας από τον άλλον. Τα λάθη που οι δυο τους έκαναν σαν παιδιά, και τα οποία εξακολουθούν να κάνουν σαν ενήλικες, τους γίνονται επιτέλους φανερά, και προχωρούν στις ζωές τους έχοντας αποκτήσει μία νέα κατανόηση τόσο μεταξύ τους, όσο και για τους εαυτούς τους.

Η αφήγηση αυτής της ιστορίας περιλαμβάνει συνεχόμενες εναλλαγές ανάμεσα στο παρόν (το Σαββατοκύριακο της επανένωσης) και το παρελθόν (τα δώδεκα σχολικά χρόνια των χαρακτήρων), όπου ταυτοχρόνως βλέπουμε σταδιακά την φιλία της Μαρίνας και του Δημήτρη να καταρρέει στο παρελθόν, και να βελτιώνεται στο παρόν.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	2
1. Η Διαδικασία Συγγραφής του Σεναρίου	
1.1. Η Σύλληψη της Ιδέας	3
1.2. Χτίζοντας τα Θεμέλια	4
1.3. Οι Δυσκολίες της Συγγραφής	8
2. Επιρροές και Έμπνευση	
2.1. Από άλλα Έργα	10
2.2. Από Πραγματικές Εμπειρίες	15
3. Ανάλυση και Σχολιασμός Έργου	
3.1. Η Δομή του Σεναρίου	17
3.2. Ανάμεσα στο Παρελθόν και το Μέλλον	21
3.3. Η Επιστροφή στο Παρελθόν	22
Γενικά Συμπεράσματα	24
Βιβλιογραφία	25

Κατάλογος Εικόνων

1. Χάρτης Χρυσοθέας	7
2. Στιγμιότυπο από την ταινία «Love on the Run»	13
3. Ο Κύκλος Ιστορίας του Dan Harmon	18

Εισαγωγή

Στις παρακάτω ενότητες παρουσιάζεται με λεπτομέρεια η διαδικασία της δημιουργίας του έργου. Ξεκινώντας ουσιαστικά από το μηδέν, με την αρχική, σχεδόν φευγαλέα ιδέα από την οποία ξεκίνησαν όλα, και προχωρώντας στην αργή ανάπτυξη της σε κάτι μεγαλύτερο. Τα στοιχεία της πλοκής και των χαρακτήρων συνεχώς να αλλάζουν και να επηρεάζουν το ένα το άλλο, μέχρι να δημιουργηθεί η βασική μορφή της ιστορίας. Και ύστερα, η ίδια η συγγραφή του σεναρίου, με τις νέες, δικές της δυσκολίες, μέχρι να φτάσει σε κάτι το ικανοποιητικό και αποδεκτό.

Θα δούμε αναλυτικά τα διάφορα έργα άλλων σεναριογράφων και σκηνοθετών που επηρέασαν το συγκεκριμένο σενάριο. Αν και με αρκετά κοινά στοιχεία μεταξύ τους, η κάθε διαφορετική ταινία που θα αναφερθεί πρόσθεσε κάτι το ξεχωριστό, οδηγώντας σε μία συγχώνευση διάφορων ατομικών στοιχείων σε κάτι νέο. Ταυτοχρόνως, άπειρες προσωπικές εμπειρίες και αληθινά γεγονότα υπήρξαν μεγάλη έμπνευση τόσο για τους χαρακτήρες όσο και για την γενικότερη ιστορία.

Τέλος, το ίδιο το σενάριο θα αναλυθεί σε ένα θεωρητικό επίπεδο, με βάση γνωστές φιλοσοφίες και θεωρίες για τη δημιουργία μίας αφήγησης, και πως τις ακολουθεί. Αλλά επίσης θα παρουσιάσω και το νόημα του σεναρίου. Τους στόχους που έθεσα. Καθώς και τον πιο προσωπικό δεσμό που έχω αναπτύξει με αυτή την ιστορία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΠΡΩΤΟ¹

Η Διαδικασία Συγγραφής του Σεναρίου

1.1. Η Σύλληψη της Ιδέας

Πριν από περίπου τέσσερα χρόνια, στην αρχή των σπουδών μου στο Τμήμα Φωτογραφίας και Οπτικοακουστικών Τεχνών, με την παρότρυνση ορισμένων καθηγητών στα μαθήματα του βίντεο αποφάσισα να αρχίσω να κρατάω ένα σημειωματάριο στο οποίο θα έγραφα κάθε ιδέα μου για μία πιθανή ιστορία, όσο μικρή και να ήταν. Κάποιες από αυτές τις ιδέες εξελίχθηκαν μέσα στα χρόνια, και οδήγησαν σε ταινίες μικρού μήκους. Έτσι είναι που δημιουργήθηκε και η βασική ιδέα αυτού του σεναρίου, αργά και σταδιακά, με διαφορετικές μικρές ιδέες να συνδυάζονται και να αναπτύσσονται, χωρίς να γνωρίζω από την αρχή που θα με οδηγήσουν. Υπήρξαν σίγουρα, όμως, δύο συγκεκριμένες σημειώσεις οι οποίες με οδήγησαν σε αυτό το σενάριο.

Στο θέμα των ιδεών, τυχαίνει ότι συμφωνώ ιδιαίτερα με τον γνωστό Αμερικάνο σκηνοθέτη David Lynch, ο οποίος πιστεύει ότι «Οι ιδέες είναι σαν ψάρια. Εάν καθίσεις, ήρεμα, σαν να ψαρεύεις, θα πιάσεις ιδέες. Εάν πιάσεις μία ιδέα, οποιαδήποτε ιδέα, δεν βρισκόταν πριν εκεί, και τώρα είναι εκεί!»¹ Αυτή είναι η λογική του ότι οι ιδέες συχνά εμφανίζονται ξαφνικά, από το πουθενά, και χωρίς κάποιο λόγο, και το νόημα τους το αποκτούν αργότερα. Έτσι είναι που μου ήρθε η μία από τις δύο αρχικές ιδέες, πριν από περίπου δύο χρόνια. Μία μικρή, απλή σημείωση, που τότε δεν είχε ακόμα κάποια ιδιαίτερη σημασία: «Δύο παλιοί συμμαθητές από την Πρώτη Δημοτικού ξανασυναντιούνται πενήντα χρόνια αργότερα.» Όπως είναι ήδη φανερό, αυτή η βασική ιδέα εξελίχθηκε σε κάτι το αρκετά διαφορετικό.

1

¹ Moretti, Eddy. (2012) David Lynch on Twitter, Partying & Being Free. Ανακτήθηκε από <https://www.youtube.com/watch?v=UwPprWxt9oo>

Η δεύτερη ιδέα σχετίζεται με ένα νόημα, παρά μία ξεκάθαρη ιστορία, πάνω στο οποίο θα αναφερθώ πιο εκτενώς αργότερα, στην ενότητα «Ανάμεσα στο Παρελθόν και το Μέλλον». Αυτό αφορά την νοσταλγία για το παρελθόν, και την απορία (και ίσως λίγο φόβο) για το μέλλον.

1.2. Χτίζοντας τα Θεμέλια

Πριν να ανοίξω το πρόγραμμα συγγραφής σεναρίου και να γράψω την πρώτη λέξη, προηγήθηκαν περίπου δύο μήνες προετοιμασίας. Λεπτομερής ανάπτυξη των χαρακτήρων, των σχέσεών τους, και των ρόλων τους στην ιστορία. Ανάπτυξη της πλοκής. Έρευνα για την εποχή στην οποία ζούσαν οι χαρακτήρες σαν παιδιά, καθώς και δημιουργία της εντελώς φανταστικής κωμόπολης. Όταν επιτέλους αποφάσισα ότι είχα συγκεντρώσει αρκετό υλικό για να αρχίσω να γράφω, είχα φτάσει στις συνολικά περίπου είκοσι-πέντε σελίδες από σημειώσεις σε αρχεία Word.

Οι **χαρακτήρες** και η **πλοκή** ενός σεναρίου είναι δύο στοιχεία τόσο άμεσα συνδεδεμένα, που είναι δύσκολο να εξηγήσεις το ένα χωρίς να αναφερθείς στο άλλο. Και αυτό ειδικά σε ένα σενάριο σαν αυτό, που συγκεντρώνεται περισσότερο σε μία ομάδα χαρακτήρων και τις σχέσεις τους, παρά σε μία αυστηρή ροή γεγονότων. Γι' αυτό το λόγο, το στάδιο της προετοιμασίας περιλάμβανε πολύ συχνό μπρος-πίσω ανάμεσα στη δημιουργία των χαρακτήρων και την ανάπτυξη της πλοκής.

Η σχέση της Μαρίνας και του Δημήτρη είναι στο επίκεντρο της ιστορίας, άρα έπρεπε πρώτα να ανακαλύψω τους χαρακτήρες τους. Αποφάσισα από την αρχή ότι ήθελα οι δύο πρωταγωνιστές να είναι αντίθετων φύλων, και ότι η σχέση τους θα παρέμενε μέχρι το τέλος καθαρά πλατωνική. Αυτή ήταν η πρώτη από ορισμένες αποφάσεις μου που λήφθηκαν (τουλάχιστον εν μέρει) λόγω της αντιπάθειάς μου για συγκεκριμένα γνωστά «κλισέ» και στερεότυπα στον κινηματογράφο.

Στη συνέχεια ακολούθησαν οι ξεχωριστές προσωπικότητές τους, οι δυσκολίες τους, οι οικογένειές τους, τα θέλω τους. Ταυτοχρόνως έπρεπε όλα αυτά τα στοιχεία να βγάζουν νόημα όχι μόνο για τον κάθε χαρακτήρα ξεχωριστά, αλλά και για τη σχέση τους. Γιατί οι δυο τους έγιναν φίλοι, και γιατί αυτή η φιλία κατέρρευσε; Ποιες είναι οι ομοιότητες, και ποιες οι διαφορές μεταξύ τους; Επιπλέον, τα προσωπικά προβλήματα του καθενός έπρεπε κάπως να επηρεάσουν και την σχέση τους. Δεν μπορούσαν να είναι τελείως απομονωμένα. Οι χαρακτήρες τους πέρασαν από αρκετές τροποποιήσεις προσπαθώντας να βρω αυτόν τον ιδανικό συνδυασμό που να δούλευε (και μάλιστα για μία πολύ σύντομη περίοδο οι δυο τους είχαν σχεδόν ακριβώς αντεστραμμένες προσωπικότητες). Στο τέλος, δημιουργήθηκαν η Μαρίνα και ο Δημήτρης. Και μαζί τους ήταν που άρχισε να αποκτά μορφή το σενάριο.

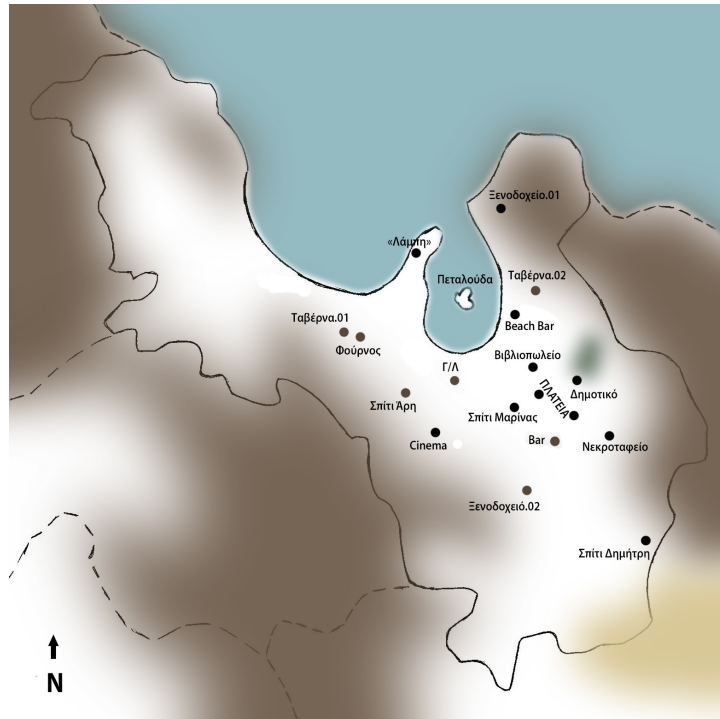
Εάν έπρεπε να επιλέξω ένα συγκεκριμένο σημείο της ιστορίας γύρω από το οποίο δημιουργήθηκε το σενάριο, αυτό είναι ο τελικός τσακωμός των χαρακτήρων, σαν δεκαεφτάχρονοι έφηβοι, στα τελευταία δύο flashbacks. Έχοντας βρει τα αρνητικά χαρακτηριστικά του καθενός, λόγω των οποίων θα απομακρύνονταν, ουσιαστικά ξεκίνησα από τον τελικό τσακωμό και πήγα προς τα πίσω, δημιουργώντας τις στιγμές που θα οδηγούσαν εκεί. Ταυτοχρόνως, προσπαθούσα να συνδέσω τις σκηνές στο παρελθόν με αυτές στο παρόν. Ήταν μία περίπλοκη, και ίσως λίγο αλλόκοτη διαδικασία, όπου έπρεπε ταυτοχρόνως να αναπτύσσω τα flashbacks και το παρόν σαν δύο ξεχωριστές ιστορίες που βγάζουν νόημα από μόνες τους, αλλά είναι και άμεσα συνδεδεμένες η μία με την άλλη.

Στο ενδιάμεσο δημιουργήθηκαν και οι υπόλοιποι χαρακτήρες. Ο Αριστείδης ήταν σίγουρα ο επόμενος πιο σημαντικός. Η αιτιολόγηση της διοργάνωσης της επανένωσης ήταν ένα στοιχείο, τόσο του χαρακτήρα όσο και της πλοκής, το οποίο μου πήρε αρκετό καιρό να αποφασίσω εάν άξιζε να έχει τεράστια σημασία ή όχι.

Οι υπόλοιποι (δέκα-οκτώ) συμμαθητές δημιουργήθηκαν αρχικά όλοι ισότιμα, με γενικές προσωπικότητες, καθώς και συγκριτικές πληροφορίες: τι ήθελαν από το μέλλον τους σαν παιδιά, και πως τελικά κατέληξαν σαν ενήλικες. Αυτό ήταν επειδή στην αρχή δεν ήμουν σίγουρη ποιοι άλλοι συμμαθητές θα εμφανιζόντουσαν αρκετά στην ιστορία, και τι λίγες πληροφορίες θα μαθαίναμε για τον καθένα τους. Το μεγαλύτερο ποσοστό αυτών των σημειώσεων τελικά δεν εμφανίστηκε καθόλου στο σενάριο, καθώς δε χρειαζόταν, και αποφάσισα για λόγους ευκολίας να συγκεντρωθώ μόνο σε έναν μικρό αριθμό συμμαθητών.

Παράλληλα, ασχολήθηκα με την **εποχή** και την **περιοχή** στην οποία συμβαίνει η ιστορία. Στη συγκεκριμένη περίπτωση έχουμε μία κωμόπολη, σε δύο διαφορετικές χρονικές περιόδους: το 2019, και τα χρόνια 1980-1992. Για να μην περιλαμβάνει το σενάριο μεγάλες ανακρίβειες σχετικά με την δεκαετία του '80 στην Ελλάδα, έγινε έρευνα στο διαδίκτυο, καθώς και άπειρες συζητήσεις μαζί με γνωστά μου άτομα που είναι της ίδιας γενιάς με τους χαρακτήρες. Το πολύ σημαντικό στοιχείο εκείνης της περιόδου, φυσικά, ήταν αυτό του τότε διαφορετικού συστήματος εισαγωγής στα Πανεπιστήμια, καθώς παίζει σημαντικό ρόλο στην πλοκή η ημερομηνία δήλωσης μηχανογραφικού.

Η κωμόπολη της ιστορίας (Χρυσοθέα) αρχικά ήταν χωριό, και από πάντα ήταν πλήρως φανταστική, κυρίως για λόγους διευκόλυνσης. Αντί να χρειαστεί να κάνω έρευνα για κάποια συγκεκριμένη κωμόπολη, να βρω πως ήταν η περιοχή στην δεκαετία του '80, και πως έχει αλλάξει από τότε, ήταν πολύ πιο βολικό να δημιουργήσω μία πόλη από το μηδέν, όπου θα μπορούσα εγώ να αποφασίσω που βρίσκεται τι, και ποιες αλλαγές έχουν συμβεί μέσα στα χρόνια. Αποφάσισα να δημιουργήσω για τον εαυτό μου έναν χάρτη με την γεωγραφία της κωμόπολης, και τα βασικά σημεία τα οποία επισκέπτονται οι χαρακτήρες: τα σπίτια των πρωταγωνιστών, τα σχολεία τους, τις καφετέριες, τις παραλίες, και άλλα.



Εικόνα 1. Χάρτης Χρυσοθέας

Το γνώριζα φυσικά ότι ο οποιοσδήποτε αναγνώστης του σεναρίου δε πρόκειται ποτέ να μάθει την γεωγραφία της Χρυσοθέας, και γι' αυτό ίσως ο χάρτης να μην ήταν απαραίτητος. Αλλά για εμένα ήταν πολύ μεγάλη βοήθεια στην δημιουργία της διαδρομής των χαρακτήρων κατά την διάρκεια της επανένωσης, καθώς σκέφτομαι πιο συχνά με εικόνες παρά με λέξεις.

Έχοντας μαζέψει όλες αυτές τις πληροφορίες, σε αυτό το στάδιο ήταν που άρχισα να γράφω το **treatment**, δηλαδή την πλοκή του σεναρίου μου σε συνοπτική μορφή. Μεγάλη βοήθεια σε αυτό το σημείο ήταν και ένα δεύτερο έγγραφο που κράταγα παράλληλα, στο οποίο έγραφα ακόμα πιο συνοπτικά, σε λιγότερο από δέκα λέξεις, τον βασικό στόχο του κάθε σεκάνς. Συνολικά δέκα σελίδες, το treatment δεν διαφέρει ιδιαίτερα από το τελικό αποτέλεσμα, αν και ακόμα και σε αυτό το στάδιο εξακολουθούσα να επιστρέφω πίσω στους χαρακτήρες ή στην πλοκή και να κάνω αλλαγές, μικρές και μεγάλες.

1.3. Οι Δυσκολίες της Συγγραφής

Η συγγραφή του σεναρίου έγινε σε ένα ειδικό δωρεάν πρόγραμμα για αυτόν ακριβώς τον σκοπό, ονόματι «KIT Scenarist», και διήρκησε περίπου τρεις με τέσσερις μήνες.

Αν και στο ίδιο το σενάριο τα γεγονότα του παρελθόντος και του παρόντος παρουσιάζονται εναλλάξ, κατά την διάρκεια της πρώτης μόνο γραφής αποφάσισα να τα γράψω με χρονολογική σειρά, ξεκινώντας από το πρώτο μέχρι το τελευταίο flashback, και ύστερα προχωρώντας στο παρόν, βάζοντάς τις νέες σκηνές ανάμεσα στα flashbacks. Λόγω του ιδιαίτερα λεπτομερούς treatment που είχα προετοιμάσει, αυτή η διαφορετική προσέγγιση στη συγγραφή δε με φόβιζε ιδιαίτερα, καθώς γνώριζα ήδη τι θα συνέβαινε στο κάθε σεκάνς, ακόμα και αν το είχα προσπεράσει.

Για τον ίδιο ακριβώς λόγο ορισμένες σκηνές και σεκάνς έμειναν άγραφες για αρκετό καιρό, καθώς δεν ήμουν σίγουρη ακριβώς πώς να διατυπώσω αυτό που ήθελα, αλλά ήμουν σίγουρη ότι ήξερα ποιος ήταν ο σκοπός τους στην πλοκή. Μάλιστα, η σκηνή με την οποία τελείωσα την πρώτη γραφή δεν ήταν η τελική σκηνή του σεναρίου, αλλά μία από τις αρχικές, στις πρώτες μόλις πέντε σελίδες του ολοκληρωμένου έργου. Χωρίς το treatment η πρώτη γραφή του σεναρίου θα ήταν εξαιρετικά πιο δύσκολη.

Μεγάλο ποσοστό του σεναρίου γράφτηκε ακούγοντας ταυτόχρονα μουσική. Αν και η επιρροή της στο τελικό αποτέλεσμα πιστεύω δεν είναι φανερή, σε αρκετές περιπτώσεις με βοήθησε όταν δεν ήμουν σίγουρη ακριβώς τι είδους ατμόσφαιρα ήθελα για κάποια σκηνή. Απλώς θα φανταζόμουν τι είδους μουσική θα ταίριαζε στη σκηνή, εάν ήταν γυρισμένη και μονταρισμένη, και θα άκουγα κάτι το παρόμοιο. Κατά τη διάρκεια της συγγραφής του σεναρίου κυρίως κατέληξε να ακούω ήρεμη, κλασική μουσική, κυρίως του Erik Satie και του Joe Hisaishi, και jazz μουσική από τη δεκαετία του '50 και '60.

Η αναφορά στη μουσική σχετίζεται και με ένα μεγαλύτερο κομμάτι, αυτό της υποσυνείδητης σκηνοθεσίας του σεναρίου. Συχνά ο σεναριογράφος μίας ταινίας δεν είναι και ο σκηνοθέτης της, γι' αυτό καθαρά σκηνοθετικές οδηγίες και σημειώσεις συνήθως αποφεύγονται σε ένα σενάριο. Αλλά, όπως έχει προαναφερθεί, εγώ σκέφτομαι κυρίως με εικόνες, όχι με λέξεις. Στο μυαλό μου το σενάριο εμφανίζεται σαν μία ολοκληρωμένη ταινία, με σκηνοθεσία και μοντάζ, και στην πρώτη γραφή μου ήταν δύσκολο να μην βάλω αυτά τα στοιχεία μέσα στο σενάριο. Στην τελική εκδοχή, ορισμένες από τις σκηνοθετικές οδηγίες παραμένουν, αλλά όλες η σημειώσεις περί μοντάζ έχουν εξαφανιστεί. Για παράδειγμα, η πρώτη γραφή περιλάμβανε αρκετές μεταβάσεις ανάμεσα σε σκηνές, όπως «dissolve to:», καθώς και σημειώσεις για πολύ μακρινά ή κοντινά πλάνα, οι οποίες αφαιρέθηκαν εντελώς.

Οι πρώτες μέρες συγγραφής του σεναρίου ένιωθαν σαν μία περίοδος πειραματισμού, όπου λίγο-λίγο ανακάλυπτα τι να κάνω, και τι να μην κάνω. Αυτή ήταν, εξάλλου, η πρώτη φορά που έγραφα σενάριο μεγάλου μήκους. Είχα ήδη αποκτήσει ελάχιστη εμπειρία στην συγγραφή σεναρίων μικρού μήκους (ποτέ μεγαλύτερο από έξι σελίδες), αλλά αυτή ήταν μία νέα δοκιμασία, και μόνο η τεράστια διαφορά σε αριθμό σελίδων ένιωθε λίγο τρομαχτική. Στην αρχή αφιέρωνα πολλές ώρες σε μόνο δυο-τρεις σελίδες σεναρίου, επειδή συνεχώς γύρναγα πίσω και έγραφα την ίδια σκηνή ξανά και ξανά, θέλοντας την κάθε σκηνή να είναι τέλεια, πριν προχωρήσω στην επόμενη.

Συνειδητοποιώντας πόσο τεράστια σπατάλη χρόνου αποτελούσε αυτό το σκεπτικό, αποφάσισα να προχωρήσω στην πρώτη μου γραφή κάνοντας ακριβώς το αντίθετο. Τελείωνα μία σκηνή, και μετά επέτρεπα στον εαυτό μου αυστηρά μόνο έναν έλεγχο της ίδιας σκηνής, πριν προχωρήσω στην επόμενη. Το νέο μου σκεπτικό ήταν ότι η πρώτη γραφή δε χρειάζεται να είναι καλή, χρειάζεται μόνο να υπάρχει. Αφιερώθηκα πλήρως σε μία γνωστή αγγλική έκφραση στον χώρο των σεναριογράφων : «Don't get it right, get it written.»

Αν και ήταν τεράστια βοήθεια στο θέμα του χρόνου, αυτή η μέθοδος είχε και το δικό της αρνητικό: η πρώτη γραφή κατέληξε να είναι 172 σελίδες μεγάλη.

Από εδώ και πέρα ήταν θέμα μαζέματος. Ορισμένες σκηνές αφαιρέθηκαν εντελώς, και άλλες ενώθηκαν σε μία. Ο διάλογος συχνά ήταν πολύ περισσότερος από ότι έπρεπε, χωρίς να περιλαμβάνει σημαντικές πληροφορίες. Σε ορισμένες περιγραφές φαίνεται να ξέχασα ότι γράφω σενάριο, όχι λογοτεχνικό βιβλίο, και δε χρειάζεται στο στάδιο του σεναρίου να γνωρίζουμε κάθε λεπτομέρεια ενός χώρου, ή κάθε κίνηση ενός χαρακτήρα. Γενικά οι πρώτες σκηνές που είχα γράψει, ήταν πολύ μεγάλες χωρίς κανέναν πραγματικό λόγο. Η δεύτερη γραφή βγήκε 140 σελίδες, πάλι αρκετά μεγάλη, και ξαναπήρα όλο το σενάριο από την αρχή άλλη μία φορά. Μετέφερα ορισμένες πληροφορίες σε διαφορετικές σκηνές. Ανάγκασα τον εαυτό μου να αφαιρέσει ολόκληρα κομμάτια διαλόγου που μου άρεσαν πολύ, επειδή δεν πρόσθεταν κάτι στην ιστορία ή τους χαρακτήρες. Το σενάριο έφτασε τις 115 σελίδες, και εκμεταλλεύτηκα τον καλό αυτό αριθμό ώστε να προσθέσω δύο καινούργιες σκηνές. Και έτσι, το τελικό σενάριο βγήκε 118 σελίδες.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΔΕΥΤΕΡΟ

Επιρροές και Έμπνευση

2.1. Από άλλα Έργα

Πιθανόν η κυριότερη πηγή έμπνευσης για το σενάριο, τουλάχιστον στα αρχικά στάδια, ήταν η ιαπωνική ταινία animation «**Only Yesterday**» (στα ιαπωνικά «**Omoide Poro Poro**»), του 1991. Σκηνοθετημένη και γραμμένη από τον Isao Takahata, η ταινία αφορά την εικοσιεπτάχρονη Ταεκο, η οποία, έχοντας ζήσει όλη την ενήλικη ζωή της στο Τόκιο, αποφασίζει ένα καλοκαίρι να επιστρέψει στην ύπαιθρο και να περάσει της διακοπές της με την οικογένεια της αδερφής της.

Πριν καν να αρχίσει το ταξίδι της, επιστρέφουν στο μυαλό της αναμνήσεις από όταν ήταν δέκα χρονών. Η ταινία περιλαμβάνει ένα συνεχόμενο μπρος-πίσω ανάμεσα στο παρόν και στο παρελθόν, ενώ σταδιακά η ενήλικη Taeko απορεί εάν πραγματικά έγινε του είδους το άτομο που ήθελε από μικρή. Σε συνδυασμό με μία ρομαντική σχέση που αναπτύσσει με έναν οικογενειακό φίλο, στο τέλος η Taeko αποφασίζει να μην γυρίσει στο Τόκιο, και να ζήσει την υπόλοιπη ζωή της στην ύπαιθρο, όπου νιώθει ποιο ελεύθερη. Πρόκειται για μία ταινία πολύ χαλαρής ατμόσφαιρας, με ελάχιστο δράμα.

Η επιστροφή στην ύπαιθρο να συνδέεται με την επιστροφή στο παρελθόν ήταν η βασική ιδέα που μου τράβηξε το ενδιαφέρον. Τα flashbacks αποτελούν μεγάλο κομμάτι της ταινίας, τόσο αφηγηματικά όσο και στο θέμα της χρονικής διάρκειας, καθώς επηρεάζουν τα συναισθήματα και τις αποφάσεις της Taeko στο παρόν. Συχνά, μάλιστα, ένα flashback θα κρατάει σχεδόν δέκα λεπτά, και μετά θα επιστρέφουμε στο παρόν μόνο για λίγα δευτερόλεπτα πριν να προχωρήσουμε σε άλλο ένα flashback. Προς το τέλος, η ταινία παρατά τα flashbacks και συγκεντρώνεται στις τελικές αποφάσεις της Taeko. Στο σενάριό μου, πέρα από την γενικότερη ιδέα αυτής της δομής, ο δευτερεύων χαρακτήρας της Παναγιώτας ήταν άμεσα εμπνευσμένος από τον χαρακτήρα της Taeko.

Μία μεγάλη διαφορά, όμως, ανάμεσα στο «Only Yesterday» και το σενάριό μου, είναι ότι στο «Only Yesterday» τα ίδια flashbacks συχνά δεν σχετίζονται άμεσα με οτιδήποτε συμβαίνει ταυτοχρόνως στο παρόν, και νιώθουν σαν αποκομμένες βινιέτες στη ζωή της δεκάχρονης πρωταγωνίστριας. Ένα πολύ βασικό στοιχείο του νόηματος αυτής της ταινίας, εξάλλου, αποτελεί το πώς μικρές και ασήμαντες στιγμές από την παιδική μας ηλικία μπορεί να μείνουν μαζί μας μέχρι πολλά χρόνια αργότερα.

Εδώ είναι που με επηρέασε μία άλλη ταινία, το νεότερο «**Little Women**» (2019), της Greta Gerwig, βασισμένο στο βιβλίο της Louisa May Alcott. Μία ιστορία που έχει αφηγηθεί ξανά και ξανά σε ταινίες και τηλεοπτικές σειρές, αυτό που κάνει την εκδοχή της Gerwig διαφορετική είναι η χρήση των flashbacks. Η ιστορία του «Little Women» ακολουθεί τέσσερις αδερφές σε δύο διαφορετικές περιόδους της ζωής τους, οι οποίες κανονικά παρουσιάζονται σε χρονολογική σειρά. Η Gerwig, όμως, το άλλαξε ώστε να εναλλάσσουμε συνεχώς από την μία περίοδο στην άλλη. Η ίδια η ιστορία δεν έχει τίποτα το ιδιαίτερα κοινό με το σενάριο μου, αλλά αυτό που μου τράβηξε την προσοχή ήταν οι αντιθέσεις ανάμεσα στο παρόν και στο παρελθόν που παρουσιάζει η ταινία. Ενώ στο «Only Yesterday» μεταφερόμαστε άσκοπα από το παρόν στο παρελθόν, το «Little Women» εκμεταλλεύεται τις αλλαγές στις ζωές των χαρακτήρων και τις χρησιμοποιεί ως το μέσο μετάβασης από το παρόν στο παρελθόν.

Μία ακόμη ταινία με ιδιαίτερη έμφαση στην συνεχόμενη εναλλαγή ανάμεσα στο παρόν και στο παρελθόν είναι το γαλλικό «**Love on the Run**» (1979, στα γαλλικά «L'amour en Fuite») του Francois Truffaut, η πέμπτη και τελευταία ταινία σε μία σειρά ταινιών για την ζωή του ημι-αυτοβιογραφικού χαρακτήρα του Antoine Doinel, που ξεκίνησαν με το γνωστό «The 400 Blows». Τα flashbacks στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι σκηνές από τις προηγούμενες τέσσερις ταινίες. Η ταινία δείχνει πολύ μεγάλη αίσθηση νοσταλγίας για το παρελθόν, και ο κύριος ρόλος των flashbacks αφορά το πώς έφτασε ο Antoine στο σημείο όπου βρίσκεται τώρα στη ζωή του. Λειτουργούν δηλαδή ως μία είδους εξήγηση για τον χαρακτήρα του. Πως οι εμπειρίες του από μικρή ηλικία επηρέασαν το πώς κατέληξε σαν ενήλικας, και πως το προβληματισμένο παιδί που κάποτε ήταν, δυστυχώς δεν έχει πραγματικά μεγαλώσει.

Περίπου μία ώρα μέσα στην ταινία υπάρχει μία σκηνή όπου ο Antoine πηγαίνει στον τάφο της μητέρας του για πρώτη φορά, με την οποία γνωρίζουμε από το «The 400 Blows» ότι είχε μία δύσκολη σχέση. Αυτή η σκηνή επηρέασε έντονα την σκηνή κοντά στο τέλος του σεναρίου, όπου ο Δημήτρης πηγαίνει στον τάφο του πατέρα του για πρώτη φορά.



Στιγμιότυπο από την ταινία «Love on the Run».
Les Films du Carrosse (1979)

Σε μικρότερο βαθμό, το ίδιο το «**The 400 Blows**» (1959, στα γαλλικά «Les Quatre Cents Coups») επηρέασε λίγο τον χαρακτήρα του Δημήτρη, με την έννοια ενός προβληματισμένου αγοριού που βλέπει τον εαυτό του σαν ενάντια σε όλο τον κόσμο. Με τον ίδιο ακριβώς τρόπο είχε επιρροή και το βιβλίο «**The Catcher in the Rye**» (1951) του J.D. Salinger, του οποίου ο πρωταγωνιστής, Holden Caulfield, μοιράζεται αρκετά κοινά χαρακτηριστικά με τον χαρακτήρα του Antoine. Μέσα στο σενάριο το συγκεκριμένο βιβλίο είναι μάλιστα το αγαπημένο του Δημήτρη.

Εδώ θα ήθελα σύντομα να σημειώσω ότι μεταξύ των δύο πρωταγωνιστών, ο χαρακτήρας της Μαρίνας αναπτύχθηκε περισσότερο με βάση προσωπικές εμπειρίες και δυσκολίες, ενώ ο χαρακτήρας του Δημήτρη περιλαμβάνει περισσότερη έμπνευση από αρσενικούς χαρακτήρες άλλων ταινιών και βιβλίων. Αυτό ίσως να είναι λόγο της διαφοράς σε φύλο. Ως γυναίκα, η Μαρίνα απλώς δημιουργήθηκε πιο ενστικτωδώς, ενώ για τον Δημήτρη ένιωθα ότι χρειαζόμουν και κάποιο άλλο σημείο αναφοράς.

Προχωρώντας στο θέμα ταινιών για ζωές νεαρών χαρακτήρων, έχουμε και την ταινία **«Boyhood»** (2014, του Richard Linklater). Γνωστή για το γεγονός ότι γυρίστηκε κατά τη διάρκεια δώδεκα χρόνων, χρησιμοποιώντας τους ίδιους ηθοποιούς ενώ μεγάλωναν, η ταινία ακολουθεί τον Mason Evans Jr από την ηλικία των έξι μέχρι και των δεκαοκτώ χρονών. Είναι μία απλή ιστορία ενηλικίωσης, που δείχνει καθημερινές δυσκολίες που αντιμετωπίζουν τα παιδιά, και αργότερα οι έφηβοι, αλλά και τις ευχάριστες εμπειρίες εκείνης της ηλικίας. Όπως σε αυτή την ταινία, έτσι και στα flashbacks του σεναρίου ακολουθούμε τους χαρακτήρες στην ίδια ακριβώς περίοδο της ζωής τους, δείχνοντας διαφορετικές στιγμές μέσα στα χρόνια. Και ανάμεσα σε όλα τα στοιχεία που αφορούν τις πιο συγκεκριμένες δυσκολίες τους που είναι σημαντικές για την πλοκή, έχουμε και μικρές στιγμές από την καθημερινότητα ενός παιδιού.

Στο κομμάτι των δευτερεύων χαρακτήρων, καθώς και της φανταστικής κωμόπολης, της Χρυσοθέας, μία πηγή έμπνευσης ήταν η ταινία **«What's Eating Gilbert Grape»** (1993, σκηνοθετημένη από τον Lasse Hallstrom και γραμμένη από τον Peter Hedges), της οποίας τα γεγονότα συμβαίνουν στην μικρή πόλη ονόματι Endora. Αυτό που μου άρεσε πολύ στην ταινία ήταν η αίσθηση της κοντινής κοινότητας που υπήρχε ανάμεσα σε όλους τους χαρακτήρες. Αν και πρωταγωνιστής είναι ο μόνο ο Gilbert, όλοι οι χαρακτήρες της ταινίας, ακόμα και αυτοί που δεν έχουν κανέναν απολύτως σημαντικό ρόλο στην πλοκή, νιώθει ότι έχουν τις δικές τους δυσκολίες και τις δικές τους ζωές, και όλοι γνωρίζονται μεταξύ τους. Έτσι και στο σενάριο, ήθελα να υπάρχουν μικρές στιγμές όπου βλέπουμε τις σχέσεις των δευτερεύων χαρακτήρων. Ο πατέρας της Μαρίνας γνωρίζει τον πατέρα του Δημήτρη, ο οποίος γνωρίζει τον Ηλία, ο οποίος είναι θείος της Αγγελικής και γνωρίζει τον παππού του Αριστείδη, και πάει λέγοντας.

Τέλος, η ταινία «**The Big Chill**» (1983, σκηνοθετημένη από τον Lawrence Kasdan, και γραμμένη από τον ίδιο και την Barbara Benedek) ήταν μία πηγή έμπνευσης για τις σκηνές στο παρόν. Η ταινία αφορά την επανένωση εφτά πρώην συμφοιτητών μετά την αυτοκτονία ενός κοινού φίλου τους. Κατά τη διάρκεια της ταινίας μαθαίνουμε για τη ζωή του κάθε χαρακτήρα, τι έχει κατορθώσει, και τι έχει μετανιώσει, καθώς και για τις σχέσεις ανάμεσά τους, κάποιες από τις οποίες στην αρχή της ταινίας είναι λίγο τεταμένες, αλλά μέχρι το τέλος βελτιώνονται. Παρομοίως, οι σχέσεις και οι ζωές των χαρακτήρων ως ενήλικες (κυρίως, φυσικά, της Μαρίνας και του Δημήτρη), και το πώς συγκρίνονται με τα παιδικά τους χρόνια, είναι ένα βασικό στοιχείο του σεναρίου.

2.2. Από Πραγματικές Εμπειρίες

Πέρα από τις επιρροές από άλλα, παρόμοια έργα, δεν είναι σπάνιο για μία ιστορία (και ειδικά όταν αυτή είναι βασισμένη σε μία ρεαλιστική πραγματικότητα) να περιλαμβάνει στοιχεία εμπνευσμένα από προσωπικές γνώσεις και εμπειρίες του δημιουργού. Η τέχνη, εξάλλου, είναι ένα μέσο έκφρασης. Ορισμένες φορές αυτή η έμπνευση είναι σκόπιμη, και άλλες φορές μπορεί να είναι ασυνείδητη.

Στην περίπτωση αυτού του σεναρίου, επέτρεψα σε πολλές από τις δικές μου εμπειρίες και αναμνήσεις να επηρεάσουν την ιστορία και τους χαρακτήρες. Οι βασικοί τρεις χαρακτήρες (Μαρίνα, Δημήτρης, και Αριστείδης) μοιράζονται στοιχεία ιδιαίτερος κοινά με την δική μου προσωπικότητα και τις δικές μου δυσκολίες μεγαλώνοντας. Αυτή ήταν μία πολύ καθαρά σκόπιμη επιλογή που έκανα, καθώς το να βάζω τον εαυτό μου μέσα στο μυαλό ενός άλλου χαρακτήρα νιώθει πιο εύκολα εφικτό και βολικό όταν μπορώ προσωπικά να κατανοήσω και να ταυτιστώ με το σκεπτικό του.

Παράλληλα, πολλοί από τους δευτερεύων χαρακτήρες είναι βασισμένοι σε άτομα που έχω γνωρίσει στη ζωή μου. Μία ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα εμπειρία για εμένα κατά τη διάρκεια συγγραφής του σεναρίου ήταν η δημιουργία του Γεράσιμου, ένας χαρακτήρας έντονα βασισμένος σε ένα αληθινό πρόσωπο. Επιπλέον, ορισμένες περιπτώσεις χαρακτήρων ήταν για πολύ καιρό ασυνείδητες.

Για παράδειγμα, δεν συνειδητοποίησα μέχρι σχεδόν το τέλος της πρώτης γραφής πόσο πολύ ο χαρακτήρας της Ηλέκτρας έμοιαζε με μία δικιά μου συμμαθήτρια.

Συγκεκριμένες σκηνές και καταστάσεις επίσης τυχαίνει να είναι εμπνευσμένες από πραγματικά γεγονότα, όπως το στέκι της Μαρίνας και του Δημήτρη, και το ποίημα που γράφει ο Δημήτρης για μία δασκάλα του, το οποίο είναι σχεδόν λέξη προς λέξη αντιγραμμένο από ένα αληθινό ποίημα συμμαθητή μου από το Γυμνάσιο. Επιπλέον, η φανταστική κωμόπολη δημιουργήθηκε με βάση ορισμένες περιοχές στην Ελλάδα τις οποίες έχω επισκεφτεί, όπως το Γαλαξίδι και το Πόρτο-Ράφτη.

Φυσικά δεν είναι μόνο οι προσωπικές μου ιστορίες που μου έδωσαν έμπνευση για το σενάριο, αλλά και αυτές άλλων ατόμων. Ειδικά στο κομμάτι του παρόντος, όπου οι χαρακτήρες βρίσκονται σε μία ηλικία ακόμα αρκετά μακριά από τη δική μου, οι εμπειρίες και τα συναισθήματα γνωστών μου ανθρώπων εκείνης της γενιάς βοήθησαν ιδιαίτερα στην καλύτερη κατανόηση της κατάστασής τους. Για άλλη μία φορά, υπήρξαν και πιο συγκεκριμένα γεγονότα που έμπνευσαν σκηνές του σεναρίου, όπως τον αγώνα κολύμβησης μέχρι ένα κοντινό νησί.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ ΤΡΙΤΟ²

Ανάλυση και Σχολιασμός Έργου

3.1. Η Δομή του Σεναρίου

Το σενάριο ακολουθεί κατά βάση την δραματική **δομή των τριών πράξεων** (3-Act Structure): ένα αφηγηματικό μοντέλο που χωρίζει τις ιστορίες σε τρία μέρη – Πρώτη Πράξη, Δεύτερη Πράξη, και Τρίτη Πράξη, ή αλλιώς, αρχή, μέση, και τέλος. «Ο σεναριογράφος Syd Field μετέτρεψε αυτό το αρχαίο εργαλείο αφήγησης (το οποίο ξεκίνησε με την θεωρία του Αριστοτέλη για την αρχαία τραγωδία) σε κάτι το μοναδικό για τους σεναριογράφους το 1978 με το βιβλίο του «Screenplay». Σε αυτές τις τρεις πράξεις δίνει τις ονομασίες: Εισαγωγή (Setup), Σύγκρουση (Confrontation), και Λύση (Resolution).»²

Με γενικές έννοιες, η Πρώτη Πράξη αφορά την εισαγωγή του κόσμου, των χαρακτήρων, και των στόχων τους. Η Δεύτερη Πράξη περιλαμβάνει την ανάπτυξη και την αντιμετώπιση των προβλημάτων των χαρακτήρων. Και η Τρίτη Πράξη είναι η επίλυση και ολοκλήρωση των στόχων αυτών. Εάν εμβαθύνουμε περισσότερο σε αυτή την δομή, θα βρούμε πολλούς και αυστηρούς κανόνες, οι οποίοι όμως δεν είναι πάντα απαραίτητοι.

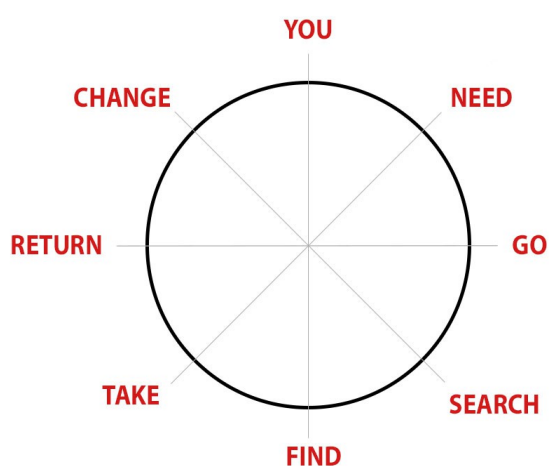
Στο συγκεκριμένο σενάριο ξεκινάμε με τους χαρακτήρες της Μαρίνας και του Δημήτρη, δύο μεσήλικες οι οποίοι δεν είναι ικανοποιημένοι με τις ζωές τους. Τα flashbacks σε αυτό το σημείο μας εισάγουν στο γεγονός ότι οι δυο τους κάποτε ήταν κοντινοί φίλοι. Το γεγονός που αλλάζει την καθημερινότητά τους είναι η πρόσκληση στην επανένωση, και η Πρώτη Πράξη τελειώνει με την άφιξή τους στην Χρυσοθέα.

2

² Maio, Alyssa. (2019) What is The Three Act Structure? No Formulas Necessary. <https://www.studiobinder.com/blog/three-act-structure/>

Στην Δεύτερη Πράξη είναι που η επιστροφή στην κωμόπολη φέρνει όλες τις αναμνήσεις πίσω στους χαρακτήρες, μέσω των οποίων αναγκάζονται να αναθεωρήσουν τις ζωές τους, και ταυτοχρόνως την σχέση τους. Εδώ τα flashbacks είναι αναπόσπαστο κομμάτι της δομής, προσθέτοντας ιδιαίτερα στο συναισθηματικό κομμάτι της ιστορίας. Για αυτό τον λόγο, το τέλος της Δεύτερης Πράξης αποτελεί το τελευταίο flashback, στο οποίο συναισθηματικά οι χαρακτήρες βρίσκονται στο πιο χαμηλό τους σημείο. Έπειτα ακολουθεί η Τρίτη Πράξη, αρχίζοντας με την ανατροπή της υγείας του Αριστείδα, μέσω της οποίας είναι που ολοκληρώνεται το ταξίδι των πρωταγωνιστών.³

Αν και με ορισμένες διαφορές, το σενάριο κατέληξε ασυνείδητα να ακολουθεί επίσης αυτό που σήμερα είναι γνωστό ως «**Ο Κύκλος Ιστορίας του Dan Harmon**» («Dan Harmon's Story Circle»), μία μέθοδος που μου ήταν ήδη γνωστή, αλλά την οποία δεν σχεδίαζα να ακολουθήσω τόσο πιστά. «Η δομή αυτή (σχεδιασμένη από τον Dan Harmon, δημιουργό των τηλεοπτικών σειρών «Community» και «Rick and Morty») είναι χωρισμένη σε οκτώ κομμάτια, τα οποία ακολουθούν το ταξίδι του πρωταγωνιστή»³:



Εικόνα 3. Ο Κύκλος Ιστορίας του Dan Harmon

3

³STUDIOBINDER. (2020) How the Dan Harmon Story Circle Can Make Your Story Better. <https://www.studiobinder.com/blog/dan-harmon-story-circle/>

- Εσύ (You): Ο χαρακτήρας στην καθημερινότητά του - Η Μαρίνα και ο Δημήτρης.
- Χρειάζεσαι (Need): Θέλει κάτι - Υποσυνείδητη ανάγκη των χαρακτήρων να λύσουν τις δυσκολίες στη ζωή τους.
- Πηγαίνεις (Go): Εισέρχεται σε μία νέα, άγνωστη κατάσταση - Η επανένωση στην Χρυσοθέα.
- Ψάχνεις (Search): Προσαρμόζεται σε αυτή την κατάσταση – Οι αναμνήσεις τους υπενθυμίζουν την σχέση τους και τις ζωές τους σαν παιδιά.
- Βρίσκεις (Find): Αποκτά αυτό που ήθελε – Συνειδητοποιούν και αποδέχονται την πηγή των προβλημάτων τους.
- Λαμβάνεις (Take): Πληρώνει κάποιο τίμημα – Αυτό είναι ίσως το ένα στοιχείο που δεν είναι παρόν στο σενάριο. Θα μπορούσαμε όμως να θεωρήσουμε την κατάσταση του Αριστείδη ως το τίμημα.
- Επιστρέφεις (Return): Επιστρέφει στην καθημερινότητά του – Γυρνάνε στα σπίτια τους.
- Αλλάζεις (Change): Έχοντας αλλάξει – Τόσο η σχέση τους όσο και οι προσωπικοί τους προβληματισμοί έχουν βελτιωθεί.

Όλα αυτά αφορούν όμως κυρίως το κομμάτι του παρόντος. Τα **flashbacks** (στιγμές όπου η αφήγηση μετακινείται στο παρελθόν), αν και άμεσα συνδεδεμένα με το παρόν, ακολουθούν μία ελαφρώς διαφορετική δομή, ίσως πιο κοινή με τα προαναφερόμενα «The 400 Blows» και «Boyhood». Καλύπτοντας γεγονότα από την Πρώτη Δημοτικού μέχρι και την Τρίτη Λυκείου, τα flashbacks έχουν μία πιο επεισοδιακή φύση.

Αρχίζοντας σχεδόν κατευθείαν με την πρώτη συνάντηση της Μαρίνας και του Δημήτρη, τους βλέπουμε σταδιακά μέσα στα χρόνια ενώ η σχέση τους γίνεται όλο και πιο κοντινή, και αργότερα αρχίζει λίγο-λίγο να καταρρέει. Η ιστορία αυτή των flashbacks τελειώνει απαισιόδοξα, με την σχέση τους να έχει εντελώς καταστραφεί. Αυτό έρχεται σε άμεση αντίθεση με τη σχέση τους στο παρόν, όπου οι δυο τους ξεκινούν απομακρυσμένοι, και σταδιακά κατά τη διάρκεια της επανένωσης έρχονται πιο κοντά. Έτσι είναι που δημιουργείται η σκόπιμη αντίθεση ανάμεσα στο παρελθόν και στο παρόν, όπου βλέπουμε τη σχέση των χαρακτήρων ταυτοχρόνως να κατευθύνεται ουσιαστικά σε δύο αντίθετες πορείες. Για αυτό το λόγο είναι που τα flashbacks σε αυτό το σενάριο δε τα θεωρώ ως σποραδικές «φλασιές» στο παρελθόν, αλλά σαν ένα ολόκληρο ξεχωριστό «timeline», όπως είναι και η εναλλαγή σε δύο διαφορετικά timelines στο «Little Women» (2019).

Ολοκληρώνοντας, το σενάριο περιλαμβάνει ορισμένες στιγμές προοικονομίας, κυρίως αφορώντας την ανατροπή της Τρίτης Πράξης για την υγεία του Αριστείδη. Κατά τη διάρκεια της επανένωσης ο Αριστείδης αρνείται το αλκοόλ (μέχρι που το χρειάζεται για να αντιμετωπίσει το άγχος του) και απαγορεύει το κάπνισμα κοντά του, και το μεγάλο στοιχείο είναι, φυσικά, όταν ο Δημήτρης παρατηρεί μία στοίβα από φάρμακα στο σπίτι του. Περισσότερο ως μία στιγμή ειρωνείας, η πρώτη σκηνή διαλόγου με τον Αριστείδη είναι ένα flashback όπου (παρουσιασμένο με κωμικό ύφος) φοβάται ότι θα πεθάνει.

Ένα υπονοούμενο νωρίς στο σενάριο για την κατεστραμμένη σχέση των πρωταγωνιστών πριν ακόμη να την δούμε είναι το σκισμένο σχέδιο του Δημήτρη. Επιπλέον, το στοιχείο της επανάληψης χρησιμοποιείται για να δείξει πως έχει αλλάξει η σχέση τους σε διαφορετικές χρονικές στιγμές. Για παράδειγμα, σε ένα flashback στην αρχή της Δεύτερης Πράξης ο Δημήτρης καθησυχάζει την Μαρίνα, επιμένοντας ότι δεν είναι «ηλίθια», αλλά σε ένα άλλο flashback στο τέλος της Δεύτερης Πράξης (για τους χαρακτήρες περίπου έντεκα χρόνια αργότερα) την προσβάλλει χρησιμοποιώντας ακριβώς την ίδια λέξη. Την αποκαλεί «ηλίθια».

3.2. Ανάμεσα στο Παρελθόν και το Μέλλον

Από τη στιγμή που ξεκίνησα να ασχολούμαι με αυτή την ιστορία, όπως οι χαρακτήρες και η πλοκή, έτσι και το νόημα της συνεχώς άλλαζε. Στην αρχή δε μπορώ να πω ότι υπήρχε πραγματικά κάποιο μήνυμα που ήθελα να περάσω. Όπως αναφέραμε ήδη στην ενότητα «Η Σύλληψη της Ιδέας», είμαι της άποψης ότι συνήθως πρώτα έρχεται η ιδέα, και μετά το νόημα. Η αρχική ιδέα που είχα σημειώσει πριν από δύο χρόνια άρχισε πραγματικά να εξελίσσεται μόλις τον Φεβρουάριο του 2021, όταν συνειδητοποίησα ότι εγώ βρίσκομαι σχεδόν στη μέση μεταξύ των ηλικιών ενός παιδιού Πρώτης Δημοτικού, και ενός σαραντάχρονου. Οι σκέψεις μου από τότε ίσως να μου είναι λίγο δύσκολο να τις διατυπώσω καλά με λέξεις.

Ουσιαστικά, όμως, αντιμετώπισα μία μικρή κρίση ταυτότητας. Δεν είμαι παιδί πλέον, αλλά δεν νιώθω σαν ενήλικας. Βρίσκομαι σε μία περίοδο όπου τα χρόνια του σχολείου είναι ακόμα φρέσκα στο μυαλό μου. Ταυτοχρόνως όμως, είμαι πολύ κοντά στο τέλος των σπουδών μου, και στην αρχή μίας αυτόνομης ζωής - μίας ενήλικης ζωής. Και αυτό λίγο με φοβίζει.

Εδώ είναι που άρχισα να χρησιμοποιώ το σενάριο ως ένα μέσο επιβεβαίωσης ότι όλα θα πάνε καλά, αντιστρέφοντας τους φόβους μου. Εκείνη την περίοδο νοσταλγούσα για τα λιγότερο αγχωτικά παιδικά μου χρόνια, αγνοώντας τις δυσκολίες που αντιμετώπιζα και τότε. Έτσι στο σενάριο, δίνω ιδιαίτερη έμφαση στα προβλήματα των χαρακτήρων ως παιδιά, φροντίζοντας όμως να μην ξεχάσω και τις καλές στιγμές. Παράλληλα, οι φόβοι μου για το μέλλον αντιστρέφονται στο τέλος του σεναρίου.

Η Μαρίνα επιτέλους αποφασίζει να συγκεντρωθεί στον εαυτό της και να ακολουθήσει το πάθος της, επειδή σίγουρα ποτέ δεν είναι αργά να κατορθώσεις τα όνειρά σου. Ο Δημήτρης βελτιώνει την συμπεριφορά του, επειδή πάντα μπορείς να αλλάξεις προς το καλύτερο. Και οι φίλοι του Αριστείδη στο τέλος ήταν εκεί για να τον υποστηρίξουν, επειδή τα άτομα που σε αγαπάνε ποτέ πραγματικά δε θα σε αφήσουν. Πρόκειται για μία πολλή προσωπική προσέγγιση στο νόημα του σεναρίου, η οποία δεν ξέρω εάν είναι φανερή στον αναγνώστη.

Παράλληλα, όμως, κατά τη διάρκεια της προετοιμασίας συνέχεια εμφανίζονταν νέες ιδέες. Το ένα νόημα οδηγούσε σε ένα άλλο, το οποίο οδηγούσε σε άλλα δύο, και πάει λέγοντας. Και στο μυαλό μου όλα αυτά ταίριαζαν μεταξύ τους, αλλά δε γίνεται ένα σενάριο που αντιστοιχεί σε μόνο μία δίωρη ταινία να γεμίσει με χίλια και δύο μηνύματα. Ίσως εάν ήταν τηλεοπτική σειρά. Τελικά, αποφάσισα να κρατήσω το αρχικό αυτό νόημα που μόλις αναφέραμε, καθώς και άλλο ένα.

3.3. Η Επιστροφή στο Παρελθόν

Που ακριβώς εισέρχεται η σχέση της Μαρίνας και του Δημήτρη; Με τι νόημα σχετίζεται;

Αν και στην σύνοψη αυτού του σεναρίου το βασικό στοιχείο στο οποίο δίνουμε έμφαση είναι η φιλία τους, στην πραγματικότητα η σχέση της Μαρίνας και του Δημήτρη αποτελεί έναν μικρόκοσμο μέσω του οποίου αντανακλούνται άλλα θέματα. Και όλο αυτό επιστρέφει σε ένα μέρος: το παρελθόν. Το περιβάλλον στο οποίο ο καθένας τους μεγάλωσε σαν παιδί είναι που σχημάτισε τους χαρακτήρες τους. Και ο προβληματικός τρόπος με τον οποίο τους ανέθρεψαν οι οικογένειές τους είναι που προκάλεσαν τα αρνητικά χαρακτηριστικά του καθενός.

Η φιλία τους είναι ουσιαστικά ένα αγνό και αθώο στοιχείο το οποίο καταστράφηκε από αυτούς τους προβληματισμούς. Σαν μία λευκή επιφάνεια η οποία λερώθηκε, και τώρα πρέπει να την καθαρίσουν. Αλλά δεν είναι εύκολο.

Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο στο τέλος του σεναρίου οι δυο τους επιστρέφουν πίσω στις ξεχωριστές ζωές τους, σε πολύ μακρινά σημεία της χώρας, αντί να έρθουν πιο κοντά όχι μόνο μεταφορικά, αλλά και κυριολεκτικά. Δεν χρειάζεται να ζουν τώρα πια κοντά, ή να επικοινωνούν καθημερινά όπως παλιά. Δεν μόνο η ίδια η σχέση που έχει σημασία, αλλά και η νέα κατανόηση που έχει αποκτήσει ο καθένας για τον εαυτό του, μέσω αυτής της σχέσης. Η φιλία τους επιδιορθώνεται ως αποτέλεσμα της προσωπικής κατανόησης του καθενός, αλλά και ταυτόχρονα η ανάπτυξη ξανά της φιλίας τους είναι που τους βοηθάει προς αυτή την αυτογνωσία. Αυτά τα δύο στοιχεία είναι σαν δύο κρίκοι. Άμεσα συνδεδεμένα, όπου δε φαίνεται που ξεκινά το ένα και που τελειώνει το άλλο. Και τώρα που έχουν αναθεωρήσει τη φιλία και τη ταυτότητά τους, μπορούν να προχωρήσουν σε ένα πιο αισιόδοξο μέλλον από αυτό που φαίνεται ότι θα είχαν στην αρχή της ιστορίας.

Έτσι είναι μάλλον που δημιουργείται το κύριο νόημα της ιστορίας: η επιστροφή στο παρελθόν μπορεί να μας βοηθήσει στην καθοδήγηση μας στο μέλλον.

Γενικά Συμπεράσματα

Η εκπόνηση της πτυχιακής εργασίας ήταν μία εμπειρία πραγματικά πολύ διαφορετική από τη συγγραφή μικρών σεναρίων. Ξεκίνησα την όλη διαδικασία πιστεύοντας όχι φυσικά ότι θα ήταν εύκολο, αλλά ότι θα μπορούσα να έχω ένα οργανωμένο πρόγραμμα. Η προετοιμασία θα μου έπαιρνε έναν μήνα, η συγγραφή της πρώτης γραφής άλλον ένα μήνα, η δεύτερη γραφή δύο βδομάδες, και πάει λέγοντας. Αλλά η πραγματικότητα ήταν πολύ διαφορετική.

Η προετοιμασία μου πήρε τον διπλάσιο χρόνο επειδή συνέχεια άλλαζα κάθε στοιχείο των χαρακτήρων και της πλοκής. Και κατά τη διάρκεια της ίδιας της συγγραφής συχνά έχανα την αυτοπεποίθηση και το κίνητρο που χρειαζόμουν. Μία μέρα θα έγραφα είκοσι σελίδες, καθισμένη μπροστά στην οθόνη μου από το πρωί μέχρι το βράδυ, πραγματικά απολαμβάνοντας την εμπειρία, και μετά για μία ολόκληρη βδομάδα δε θα είχα το θάρρος να ανοίξω καν τον υπολογιστή. Θα σκεφτόμουν ότι το σενάριο μου είναι απαίσιο. Ότι οι χαρακτήρες δε βγάζουν νόημα και η πλοκή είναι βαρετή. Ότι πρέπει να το πάρω όλο από την αρχή. Το μυαλό μου θα ήταν γεμάτο με αρνητικές σκέψεις, τις οποίες έπρεπε να αγνοήσω, να τις σπρώξω στην άκρη. Υπενθύμιζα συχνά στον εαυτό μου την έκφραση «Don't get it right, get it written.»

Ίσως να μου πήρε περισσότερο καιρό από ότι θα ήθελα, αλλά στο τέλος τα κατάφερα. Το τελείωσα. Είναι επιτυχία ή όχι; Μάλλον δεν έχει σημασία. Αυτό που έχει σημασία είναι οι γνώσεις που απέκτησα κατά τη διάρκεια αυτού του σχεδόν μισού χρόνου. Κάποτε διάβαζα τα σενάρια των αγαπημένων μου ταινιών και σκεφτόμουν ότι θα είχε πλάκα να γράψω και εγώ ένα, αλλά δεν είχα καθόλου το κίνητρο να καθίσω και σοβαρά να το κάνω. Τώρα έχω 118 ολόκληρες σελίδες, γραμμένες από εμένα, καθώς και ένα σημειωματάριο που τώρα έχει τις διπλάσιες ιδέες από ότι είχε πριν από έξι μήνες, όλες εμπνευσμένες από αυτό το ένα σενάριο.

Βιβλιογραφία

Maio, Alyssa. (2019) What is The Three Act Structure? No Formulas Necessary.

<https://www.studiobinder.com/blog/three-act-structure/>

Moretti, Eddy. (2012) David Lynch on Twitter, Partying & Being Free. Ανακτήθηκε από

<https://www.youtube.com/watch?v=UwPprWxt9oo>

STUDIOBINDER. (2020) How the Dan Harmon Story Circle Can Make Your Story Better.

<https://www.studiobinder.com/blog/dan-harmon-story-circle/>