



ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ
ΤΜΗΜΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ
ΤΕΧΝΩΝ

‘Εάν Ήξερα’
ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Γκυλαμέτι Πύρρος (16010)

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Μαρία Λάφη

Αθήνα 2023

Επιβλέπουσα καθηγήτρια και μέλος της εξεταστικής επιτροπής: Μαρία Λάφη

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής:

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής:

ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Γκυλαμέτι Πύρρος, του Γκυλαμέτι Γκάκι, με αριθμό μητρώου 16010, φοιτητής 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».

Ο Δηλών

(Υπογραφή)

ΕΑΝ ΉΞΕΡΑ

IF I KNEW



με τους ΓΡΗΓΟΡΗ ΠΑΝΤΑΖΗ ΣΤΑΥΡΟΥΛΑ ΚΑΡΑΛΙΔΟΥ ΓΙΩΡΓΟΣ ΣΧΙΝΑΣ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΣΙΓΓΑΛΟΣ
ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΚΙΤΣΛΗΣ ΓΙΑΝΝΗΣ ΠΑΠΑΧΡΗΣΤΟΥ ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΜΑΡΓΑΡΙΤΗΣ ΝΙΚΟΛΑΣ ΚΟΝΙΑΒΙΤΗΣ
Μακιγιάζ ΕΥΑΓΓΕΛΙΑ ΓΚΟΥΓΚΟΥΛΑΚΟΥ - Ήχος & Μίξη ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΔΕΛΗΝΙΚΟΛΑΣ Μουσική ΔΗΜΗΤΡΗΣ ΑΝΤΩΝΑΚΑΚΗΣ
Σκηνογραφία ΝΙΚΗ - ΝΙΩΒΗ ΜΑΒΙΤΖΗ Διεύθυνση Φωτογραφίας & Μοντάζ ΓΙΩΡΓΟΣ ΧΡΥΣΑΦΑΚΗΣ
Σκηνοθεσία-Σενάριο ΠΥΡΡΟΣ ΓΚΥΛΑΜΕΤΙ

'Εάν Ήξερα' (If I Knew), Movie Poster

Περίληψη

Η ακόλουθη εργασία αποτελεί, το θεωρητικό σκέλος της Πτυχιακής Εργασίας με τίτλο: 'Εάν Ήξερα'. Το κείμενο, αρχικά, πραγματεύεται, τις ταινίες 'Character Piece', τι ακριβώς είναι, ποιες είναι μερικές τέτοιες ταινίες και εν τέλει αν η ταινία 'Εάν Ήξερα', μπορεί να περιγραφεί ως τέτοια. Περιγράφεται αναλυτικά, η πορεία της παραγωγής της ταινίας, από την γέννηση της αρχικής ιδέας, στη συγγραφή του σεναρίου, στα γυρίσματα και τέλος στο μοντάζ και την ολοκλήρωσή της. Τέλος, αναφέρονται οι κινηματογραφικές και λοιπές επιρροές, που επηρέασαν τη διαμόρφωση της ταινίας.

Περιεχόμενα

Εισαγωγή	2
1) Character Piece Films	3
1.1) Μια μικρή εισαγωγή σε αυτό το είδος	3
1.2) Taxi Driver	4
1.3) Nightcrawler και Lady Bird	9
1.4) Το 'Εάν Ήξερα', ως Character Piece	11
2) Η Διαδικασία Παραγωγής της Ταινίας	13
2.1) Η Αρχική Ιδέα	13
2.2) Το Σενάριο	15
2.3) Άρης: Ο Πρωταγωνιστής της Ταινίας	22
2.4) Pre-Production	26
2.5) Production & Post-Production	32
3) Κινηματογραφικές και μη, επιρροές	33
3.1) Pulp Fiction, Memento και Shutter Island	33
3.2) Split και Hannibal Lecter	35
3.3) Watchmen	36
Γενικά Συμπεράσματα της Μελέτης	41
Βιβλιογραφία	42
Παράρτημα	44
I) Το Σενάριο	44
II) Scene Breakdown	59
III) Behind the Scenes	68

Εισαγωγή

Το θέμα της ακόλουθης εργασίας αποτελεί η δημιουργία μιας ταινίας μικρού μήκους, η οποία αφορά έναν άντρα που πάσχει από μια ψυχιατρική διαταραχή. Στο κείμενο που ακολουθεί, περιγράφεται όλη η διαδικασία που πραγματοποιήθηκε, από την μετατροπή της κεντρικής ιδέας σε σενάριο, το γύρισμα του σεναρίου αυτού και τέλος με τη σύνθεση του μοντάζ και του μιξάζ σε ένα τελικό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Αναλύονται επίσης οι κινηματογραφικές και λοιπές επιρροές που είχα, και ακόμη το υποείδος στο οποίο ανήκει αυτή η ταινία μικρού μήκους.

Η επιλογή μου να ασχοληθώ με το βίντεο στην πτυχιακή μου εργασία, πηγάζει από όνειρο μου, που είχα από μικρότερη ηλικία, να ασχοληθώ με τον κινηματογράφο και την παραγωγή ταινιών. Επιπλέον, εφόσον κάποιος έκρινε ότι αυτή η ιστορία που περιγράφει το σενάριο, αξίζει να δουλευτεί και να ασχοληθεί κάποιος μαζί της, μου έδωσαν το 'πράσινο' φως για ξεκινήσω. Άλλος ένας λόγος, που ασχολήθηκα με τη δημιουργία μιας ταινίας, είναι επειδή ήθελα να αποκτήσω περισσότερη εμπειρία, δουλεύοντας στην παραγωγή της, από την αρχή έως το τέλος της.

Ο λόγος που με τράβηξε ο κινηματογράφος ως τέχνη είναι επειδή κατά τη γνώμη μου είναι το περιπλοκότερο και πιο ενδιαφέρον καλλιτεχνικό μέσο αφήγησης μιας ιστορίας. Μέσα σε μια καλλιτεχνική σχολή, όπως σε αυτή που παρουσιάζεται αυτή η εργασία, μαθαίνει κανείς πολλούς τρόπους να εκφράσει και να περιγράψει κάτι το οποίο ίσως έχει στο μυαλό του. Για εμένα, ο τρόπος που με βοηθά περισσότερο να μεταφέρω αυτό που σκέφτομαι και να το εκφράσω με καλλιτεχνικό υπόβαθρο, είναι σε πρώτη φάση να το μεταφέρω στο 'χαρτί, έπειτα να το 'οπτικοποιήσω' νοερά και μετά να προσπαθήσω να το μετατρέψω σε οπτικοακουστικό αποτέλεσμα. Σε όλη αυτή τη διαδικασία όμως, και είναι και αυτό που για μένα κάνει το κινηματογράφο τη συναρπαστικότερη τέχνη, παρεμβάλλονται πολλοί διαφορετικοί άνθρωποι, σε διαφορετικά στάδια με διαφορετικές 'καλλιτεχνικές' και τεχνικές γνώσεις, με αποτέλεσμα μια ταινία, ακόμη και μικρού μήκους, να αποτελεί ένα προϊόν 'συλλογικής τέχνης', όπου πολλοί άνθρωποι συνεργάζονται μεταξύ τους, με σκοπό το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα.

1) Character Piece Films

1.1) Μια μικρή εισαγωγή σε αυτό το είδος

Η ταινία 'Εάν Ήξερα', σαν είδος, θα μπορούσαμε να πούμε γενικότερα και αόριστα, ότι είναι ένα δράμα, με κάποια στοιχεία θρίλερ και τρόμου. Ειδικότερα, θα έλεγα, ότι αποτελεί μια ταινία 'Character Piece'. Οι ταινίες 'Character Piece', είναι ταινίες, που εστιάζουν στην ανάπτυξη και εξέλιξη ενός ή παραπάνω χαρακτήρων μέσα στην ταινία, σε αντίθεση με την κλασική εξέλιξη μιας πλοκής. Ο Σκηνοθέτης σχεδιάζει να αναδείξει την ιστορία και τον εσωτερικό κόσμο του χαρακτήρα και ταυτόχρονα είναι αυτά που προωθούν την πλοκή της ταινίας. Δηλαδή, αυτό που πραγματεύονται αυτές οι ταινίες, είναι να δείξουν ένα χαρακτήρα στην αρχή της ταινίας, ο οποίος έχει κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά και πως αυτά τα χαρακτηριστικά, καταλήγουν να αλλάξουν μέσα από τη πλοκή της ταινίας.

Θα μπορούσε κάποιος να πει, ότι στις περισσότερες, αν όχι σε όλες τις ταινίες, υπάρχει αυτή η αλλαγή στους χαρακτήρες, πρωταγωνιστικούς και μη. Στις 'Character Piece' ταινίες όμως, ο θεατής περνάει πολύ χρόνο με το χαρακτήρα αυτόν, βλέπει από την σκοπιά του, ή από την σκοπιά κάποιου άλλου ήρωα, τι περνάει ο πρωταγωνιστής κατά τη διάρκεια της ταινίας, πως αντιδράει, πως αλλάζει. Προσπαθούν οι ταινίες αυτές να 'βάλουν', το θεατή, στη θέση του πρωταγωνιστή, για να μπορέσει εντονότερα, να δει πως βλέπει τα πράγματα αλλά και να νιώσει τα συναισθήματα που νιώθει. Οι ταινίες αυτές, συχνά, 'καθρεφτίζουν' την καθημερινότητα των ηρώων και εύκολα ο θεατής μπορεί να δει τα θέλω, τους φόβους και τις πεποιθήσεις τους να αντικατοπτρίζονται.

Η δραματουργία των ταινιών αυτών, που αξιοποιούν πολύ χρόνο, για να δείξουν άμεσα ή έμμεσα, τις σκέψεις του ήρωα, τις πράξεις και τις αμφιταλαντεύσεις, έχουν ως αποτέλεσμα να οδηγούν το θεατή, σε κάποιες

περιπτώσεις, να παρομοιάζει τον εαυτό του με τον ήρωα αυτόν, σχεδόν πάντα να τον κατανοεί σε πολύ μεγάλο βαθμό.

Τοποθετώντας, ο δημιουργός, το θεατή 'μέσα' στην πλοκή, με έντονη δράση, είτε λεκτική, είτε οπτική, επενδύει όλο και περισσότερο στην εξέλιξη της δράσης και ταυτόχρονα, στον χαρακτήρα που παρουσιάζει η ταινία. Το αν είναι 'καλοί' ή 'κακοί', ή κάτι πιο περίπλοκο, δεν αλλάζει κάτι ουσιαστικό. Η ταινία, ακόμα και αν αφορά έναν δολοφόνο, μπορεί να μην καταφέρει τον θεατή, να ταυτιστεί μαζί του, διότι είναι απλά δολοφόνος, ούτε μπορεί πάντα να καταφέρει να τον συμπαθήσει, σίγουρα όμως αν είναι μια ολοκληρωμένη ταινία, θα τον κάνει να κατανοήσει το σκεπτικό του χαρακτήρα, τις πράξεις του και το τόξο εξέλιξης του χαρακτήρα, από την αρχή ως το τέλος.

Εν τέλει, 'Character Piece' ταινίες, είναι αυτές που ασχολούνται εκτενώς με έναν χαρακτήρα, δείχνοντας στον θεατή, συνεχώς και λεπτομερώς, τις σκέψεις του, τις πράξεις του, τι συμβαίνει γύρω του, ώστε να κατανοήσει αρχικά τι αποτελεί ως χαρακτήρας, να βιώσει ο θεατής εντονότερα, τις όποιες αλλαγές βιώνει ο ήρωας σε σχέση με την πλοκή και τα συμβάντα της ταινίας, έτσι ώστε στο τέλος της, να έχει αντιληφθεί πλήρως πως άλλαξε, το λόγο της αλλαγής αυτής και πως κατέληξε.

1.2) Taxi Driver

Καλό παράδειγμα μιας τέτοιας ταινίας, είναι το *Taxi Driver* (1976), του Martin Scorsese. Στην ταινία αυτή, βλέπουμε ένα βετεράνο του Βιετνάμ, ο οποίος μετά τη λήξη του πολέμου, προσπαθεί να προσαρμοστεί στη κοινωνία της Αμερικής. Ο Travis Bickle, για να αντιμετωπίσει την μοναξιά και τις αϋπνίες του, δουλεύει ως ταξιτζής τα βράδια, στη Νέα Υόρκη. Βλέποντας την εγκληματικότητα, την πορνεία και γενικά την 'αποσάθρωση' της κοινωνίας του Manhattan, και ενώ ο ίδιος παράλληλα βιώνει μια υπαρξιακή κρίση, κάνοντας έντονη γυμναστική και προπόνηση στα όπλα, ο Travis, προσπαθεί να καταπολεμήσει ο ίδιος τα προβλήματα αυτά, ως ένας τιμωρός, που λειτουργεί εκτός των νόμων. Σύντομα, κουρεύει το μαλλί του στιλ μοϊκάνα, και αφού τα

σχέδια του για τη δολοφονία ενός υποψήφιου προέδρου δεν πετυχαίνουν, προσπαθεί να 'λυτρώσει' μια ανήλικη πόρνη, σκοτώνοντας τον νταβατζή και τους πελάτες της. Έπειτα από αυτό, αντιμετωπίζεται από τις εφημερίδες ως ήρωας και δεν διώκεται για τις δολοφονίες. Έτσι, ο Travis, μακραίνει το μαλλί του και επιστρέφει στη δουλειά του, ως ταξιτζής.

Μέσα από το *Taxi Driver*, βλέπουμε μια ταινία που λειτουργεί απόλυτα ως 'Character Piece Film'. Ακολουθούμε σε όλη την ταινία τον Travis, βλέπουμε έμμεσα και άμεσα τις σκέψεις του, την κάθε του κίνηση, με αποτέλεσμα να τον δούμε να αλλάζει καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Η πλοκή δεν εξελίσσεται, επειδή κάτι συμβαίνει γενικά, αλλά επειδή ο Travis την κινεί με τις πράξεις του και τις συνέπειες τους. Όλα εξαρτώνται από αυτόν.

Θεωρώ ότι είναι τόσο καλό παράδειγμα ταινίας 'Character Piece', αλλά και χαρακτήρα, γιατί νιώθω ότι ο Travis είναι ένας περίπλοκος και 'ζωντανός' ήρωας με προβλήματα, όνειρα και μια καθημερινή, απλή δουλειά. Ο Travis, λοιπόν, ξεκινάει στην ταινία, ως ένας απλός άνθρωπος, που κουβαλάει όμως μαζί του τα βαριά ψυχολογικά τραύματα ενός πολέμου και αυτό τον δυσκολεύει στο να προσαρμοστεί. Βλέποντας γύρω του τον κατακερματισμό της κοινωνίας, νιώθει την ανάγκη να κάνει κάτι για αυτό και να πάρει την δικαιοσύνη στα χέρια του. Αυτό όμως δεν γίνεται γιατί νιώθει σαν ήρωας βετεράνος, αλλά για να αποκτήσει κίνητρο και νόημα, η άδεια και ανούσια, μετά τον πόλεμο, ζωή του. Καταλήγει όμως οι πράξεις του να αποτελούν, ένα τρόπο, να αποκτήσει φήμη και υστεροφημία. Έτσι λοιπόν, για παράδειγμα, επιλέγει να σκοτώσει έναν ληστή, αντί να τον αφοπλίσει, βλέποντας μέσα από αυτό, την ανάγκη του χαρακτήρα για ωμή βία, χαρακτηριστικό, που του έχει μείνει από τον πόλεμο, και αφετέρου το πόσο μπερδεμένο είναι το μυαλό του, ακόμα και σε μια καλή πράξη, όπως το να αποτρέψει ένα έγκλημα. Η αλλαγή αυτή σε τιμωρό, σηματοδοτείται με το κούρεμα μοϊκάνα, και καταλήγει σε ένα συμβάν έντονης βίας, για την προστασία μιας ανήλικης πόρνης, όπου για τον Travis, σημαίνει την ολοκλήρωση της αποστολής, που έδωσε στον εαυτό του, και ταυτόχρονα το τέλος της αλλαγής του χαρακτήρα του. Το τέλος, της ταινίας βέβαια, η γνώμη μου είναι, ότι αναιρεί οποιαδήποτε αλλαγή προς το καλό, νομίζαμε ότι είχε ο Travis, και ότι αν η ταινία συνεχιζόταν, θα είχαμε μια λούπα, καθώς θα ξεκινούσε πάλι ένας κύκλος βίας.

Τις διάφορες ερμηνείες που έχουν δοθεί για το τέλος της ταινίας σχολιάζει και ο Paul Schrader, σεναριογράφος του Taxi Driver, σε μια αμερικάνικη ραδιοφωνική εκπομπή:

«Θέλω να πω ότι στο τέλος -- είχαμε τρεις διαφορετικές απόψεις, οι οποίες νομίζω ότι όλες εν μέρει είναι εφικτές. Αυτή που ο Μάρτι κι εγώ θέλαμε ήταν την εξαπάτηση του ήρωα, μέσω της ειρωνείας, ώστε να χάσει αυτό που θέλει περισσότερο από όλα: την απόλυτη υπέρλαμπρη αυτοκαταστροφή του. Έτσι αναγκάζεται να ξανά-ενταχθεί στο δράμα με αποτέλεσμα η ταινία να ξαναρχίζει από την αρχή. Κάποιος άλλος μου είπε: "Αυτός ο χαρακτήρας δεν θα ξανακάνει ποτέ τίποτα ενδιαφέρον στη ζωή του. Έκανε τη μοναδική οριστική του πράξη και τώρα θα ανακατευτεί με το πλήθος και θα γίνει ο απόλυτος τίποτα", είναι και αυτή μια ενδιαφέρουσα τροπή. Η τρίτη άποψη που εγώ δεν συμφωνώ είναι ότι ο ήρωας με κάποιο τρόπο γίνεται καλύτερος άνθρωπος¹.»

Original: "I mean, the ending--we had three different opinions, all of which I think are partially valid. The one which Marty and I adhered to was that he through irony is cheated out of the thing he wanted most, which was glorious self-destruction, and now is forced to re-enact the drama, and the movie has to start all over again. Everything is in place. We'll start it over. Someone else told me, he says, "This character will never again in his whole life do anything interesting. He has done his one definitive act and he will now merge into the crowd and become a total nobody. And that's the interesting interpretation. And the third interpretation is that he has somehow become a better person, which I don't agree."

Google Translate: «Θέλω να πω, το τέλος -- είχαμε τρεις διαφορετικές απόψεις, οι οποίες νομίζω ότι όλες είναι εν μέρει έγκυρες. Αυτό στο οποίο τηρήσαμε ο Μάρτι και εγώ ήταν ότι μέσω της ειρωνείας του εξαπατήθηκε από αυτό που ήθελε περισσότερο, που ήταν η

¹ Terkel, S. (1976, February 12). Martin Scorsese and screenwriter Paul Schrader discuss their movie "Taxi Driver" [Radio Broadcast]. WFMT.

ένδοξη αυτοκαταστροφή, και τώρα αναγκάζεται να αναπαραστήσει το δράμα και η ταινία πρέπει να ξεκινήσει ξανά από την αρχή. Όλα είναι στη θέση τους. Θα το ξεκινήσουμε από την αρχή. Κάποιος άλλος μου είπε, λέει, "Αυτός ο χαρακτήρας δεν θα ξανακάνει ποτέ τίποτα ενδιαφέρον σε όλη του τη ζωή. Έκανε τη μία οριστική του πράξη και τώρα θα συγχωνευτεί στο πλήθος και θα γίνει ένας απόλυτος κανένας. Και αυτή είναι η ενδιαφέρουσα ερμηνεία. Και η τρίτη ερμηνεία είναι ότι κατά κάποιο τρόπο έχει γίνει καλύτερος άνθρωπος, κάτι που δεν συμφωνώ.»

Ο σκηνοθέτης της ταινίας, Martin Scorsese, δίνει τη δική του ερμηνεία για το τέλος της ταινίας, στο βιβλίο του Richard Schickel, με τίτλο 'Conversations with Scorsese':

«Σκέφτηκα: Πρέπει να βρω ένα τέλος που να μην είναι συναισθηματικό. Οπότε όταν αυτή βγαίνει από το ταξί, τον βάζω να ξανακοιτάξει από τον καθρέφτη, σαν μόλις να είδε κάτι να συμβαίνει. Ήθελα να δώσω την αίσθηση ότι ο χρόνος της ωρολογιακής βόμβας τρέχει και πάλι. Αργά η γρήγορα κάτι θα συμβεί... θα έχει ένα βίαιο ξέσπασμα... ή κάτι θα του πυροδοτήσει την αυτοκαταστροφή... ή ένας θεός ξέρει τι... Ακριβώς επειδή στη σκηνή του μακελειού θέλησε να αυτοκτονήσει, αλλά ξέμεινε από σφαίρες².»

Original: "I thought. I had to find a way not to make the ending sentimental. So when she leaves the cab, I had him look in the mirror again, as if he just saw something happen. I wanted to give the impression that the time bomb is beginning to tick again. And it's going to happen again. Sooner or later there will be a violent outburst from him. Or, there will be self-immolation. Or God knows what. Because he wanted to kill himself in that massacre scene, but he ran out of bullets."

Google Translate: «Σκέφτηκα. Έπρεπε να βρω έναν τρόπο να μην κάνω το τέλος συναισθηματικό. Έτσι, όταν φεύγει από την καμπίνα, τον έβαλα να κοιτάξει ξανά στον καθρέφτη, σαν να είδε να

² Schickel, R. (2011). Conversations with Scorsese. Knopf.

συμβαίνει κάτι. Ήθελα να δώσω την εντύπωση ότι η ωρολογιακή βόμβα αρχίζει να χτυπάει ξανά. Και πρόκειται να συμβεί ξανά. Αργά ή γρήγορα θα υπάρξει ένα βίαιο ξέσπασμα από αυτόν. Ή, θα υπάρξει αυτοπυρπόληση. Ή ένας Θεός ξέρει τι. Γιατί ήθελε να αυτοκτονήσει σε εκείνη τη σκηνή της σφαγής, αλλά του τελείωσαν οι σφαίρες.»

Με λίγα λόγια, ο χαρακτήρας του Travis, ξεκινάει από έναν άνθρωπο, που δεν έχει στόχους και νόημα, η ζωή του. Νιώθει ότι έχει ένα χρέος προς την κοινωνία, για να προσαρμοστεί λοιπόν σε αυτή θέτει ένα στόχο στον εαυτό του, ώστε η ζωή του να αποκτήσει νόημα. Αυτό το χρέος, το καλύπτει με λάθος τρόπο: τη βία, που του άφησε, ως χαρακτηριστικό, ο πόλεμος. Παρόλα αυτά, ολοκληρώνει το στόχο του, που είναι να προστατεύσει ένα ανήλικο παιδί. Βέβαια, το κάνει μόνο, επιφανειακά για το κορίτσι αυτό. Στην πραγματικότητα, θέλει απλά να τον θυμούνται στα χρονικά, αυτό δηλαδή που δεν κατάφερε στον πόλεμο. Μετά όμως, αντί να νιώσει ολοκληρωμένος και ότι έφερε εις πέρας την αποστολή του, στην τελευταία σκηνή, πάλι νευριάζει, με αποτέλεσμα: ότι συνέβη ουσιαστικά στην ταινία, να μην έχει νόημα, γιατί απλά ο Travis, καταλήγει να είναι ο ίδιος άνθρωπος όπως και στην αρχή της ταινίας.

Ο θεατής, μπορεί να ταυτιστεί με κάποιες πτυχές του χαρακτήρα του Travis. Πολλοί άνθρωποι, ψάχνουν ένα νόημα στις ζωές τους, όπως ο πρωταγωνιστής. Ή ακόμη, πολλοί βετεράνοι, δεν μπορούσαν να προσαρμοστούν στην κοινωνία, μετά τον πόλεμο, έχοντας ψυχολογικά προβλήματα, λόγω των φρικαλεοτήτων που αντιμετώπισαν, όπως ο Travis. Δεν μπορείς όμως, να ταυτιστείς τελείως μαζί του, καθώς ο χαρακτήρας του αποτελεί, έναν αδίστακτο δολοφόνο. Ούτε όμως μπορείς να τον συμπαθήσεις στο έπακρο. Μπορείς να συμπαθήσεις, ίσως, το γεγονός ότι ψάχνει τη δικαιοσύνη στα πράγματα. Σίγουρα όμως, μπορείς να κατανοήσεις τα κίνητρά του και τις πράξεις του, και αυτός είναι ο στόχος ενός 'Character Piece', φιλμ.

1.3) Nightcrawler και Lady Bird

Άλλα παραδείγματα, είναι επίσης το Nightcrawler (2014), του Dan Gilroy. Σε αυτήν την ταινία, γνωρίζουμε τον Lou Bloom, ένα μικρό απατεώνα που όντας απελπισμένος για δουλειά, μπαίνει στον κόσμο της εγκληματικής δημοσιογραφίας, με το να αποτυπώνει σε βίντεο, οποιαδήποτε βαρβαρότητα συμβαίνει στα δρώμενα της πόλης, θολώνοντας τη γραμμή, μεταξύ παρατηρητή και συμμετέχοντα. Ο Lou, σα χαρακτήρας αποτελεί έναν αντικοινωνικό, ατάλαντο άνθρωπο, που εμπλέκεται σε μια άσχημη πτυχή, των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης, που κυριολεκτικά βασίζεται στην ατυχία των άλλων. Από έναν τιποτένιο άνθρωπο, χωρίς ζωή και δουλειά, έναν μικρό-εγκληματία, που τυχαία βρίσκεται μπροστά σε ένα τροχαίο και βλέπει έναν άνθρωπο να βιντεοσκοπεί την έκβασή του, βρίσκει το πεπρωμένο του. Μέσα από αυτή την ταινία, βλέπουμε έντονα την εξέλιξη του χαρακτήρα, από αξιολύπητο ανθρωπάκο, σε τέρας, με χαρακτηριστικά όπως την ψυχρότητα και την αποστασιοποίηση, να μην υπολογίζει, ούτε να νοιάζεται για τίποτα, πάρα μόνο για το πως θα φτάσει να εκπληρώσει το στόχο του. Τα κίνητρα και οι συμπεριφορές που δείχνει κινητοποιούνται από τις βαθιά ριζωμένες επιθυμίες του. Κάνει τα πάντα για να τροφοδοτήσει τις φιλοδοξίες του. Ακόμα και η βία που ενορχηστρώνει στην ταινία, δεν συμβαίνει επειδή του αρέσει ή είναι θυμωμένος, αλλά επειδή αποτελεί ένα μέσο επίτευξης του απώτερου σκοπού του και αυτό κάνει, τον Lou, στο τέλος της ταινίας, έναν τόσο τρομακτικό χαρακτήρα.

Ο Dan Gilroy, σκηνοθέτης της ταινίας, σε μια συνέντευξή του στην ιστοσελίδα IndieWire, περιγράφει τον πρωταγωνιστή της ταινίας του ως εξής:

«Πιστεύω ότι είναι υπέρ-καπιταλιστής, και ο καπιταλισμός είναι θρησκεία, μία θρησκεία που ενώ του δίνει λογική, τελικά τον οδηγεί στη τρέλα και τον σπρώχνει στα άκρα. Είναι μια άμυαλη ανόητη επιδίωξη ενός στόχου που δεν θα επιτευχθεί ποτέ. Και αυτό που του αφήνει στο

τέλος είναι την απερίγραπτη αρχέγονη πείνα του ζώου που δεν μπορεί να χορτάσει ποτέ³.»

Original: "I believe he's an uber-capitalist, and capitalism is a religion, it's a religion that gives him sanity and which ultimately drives him insane and pushes him over the edge. It's a mindless pursuit of a goal that can never be achieved. That ultimately leaves only a hunger, which goes back to the coyote —this perpetual hunger that can never be satiated."

Google Translate: «Πιστεύω ότι είναι υπερ-καπιταλιστής, και ο καπιταλισμός είναι μια θρησκεία, είναι μια θρησκεία που του δίνει λογική και που τελικά τον τρελαίνει και τον σπρώχνει στα άκρα. Είναι μια απερίσκεπτη επιδίωξη ενός στόχου που δεν μπορεί ποτέ να επιτευχθεί. Αυτό τελικά αφήνει μόνο μια πείνα, η οποία πηγαίνει πίσω στο κογιότ—αυτή την αέναη πείνα που δεν μπορεί ποτέ να χορτάσει.»

Δεν ασχολούνται όμως όλες οι 'Character Piece' ταινίες, με εγκληματίες και 'τρελούς' ανθρώπους. Ένα πιο 'χαρούμενο' παράδειγμα αποτελεί το Lady Bird (2017), της Greta Gerwig. Μια ιστορία ενηλικίωσης, με στοιχεία κωμωδίας, μας δείχνει την ιστορία μιας δεκαεφτάχρονης κοπέλας, στο Sacramento, της Καλιφόρνια, το 2002. Η Christine McPherson ή αυτοαποκαλούμενη Lady Bird, έχει ως απώτερο σκοπό να σπουδάσει σε ένα σπουδαίο πανεπιστήμιο, σε μια μεγάλη πόλη, μακριά από το σπίτι της. Μέσα στο χρόνο, και στην ταινία, βλέπουμε τις διαμάχες με την μητέρα της, τον πρώτο της έρωτα, να κάνει καινούριες παρέες, εις βάρος των παλιών, και τέλος να αποφοιτά και να καταφέρνει να πραγματοποιήσει το όνειρό της να σπουδάσει, μακριά από το σπίτι. Μετά από όλα αυτά, βιώνοντας όλες τις έντονες στιγμές της εφηβείας, η Christine, όντας ένα κορίτσι με έντονη προσωπικότητα, μέσα από τις εφηβικές περιπέτειες, ωριμάζει, νιώθει ευγνωμοσύνη για τους φίλους που έχει, και προ πάντων επιτέλους μετά από τόσους καβγάδες, καταφέρνει να κατανοήσει το σκεπτικό και το χαρακτήρα της μητέρας της, καταλήγοντας η ίδια μια ωριμότερη γυναίκα. Θεωρώ ότι η

³ Rocchi, J. (2014, October 29). 'Nightcrawler' Director Dan Gilroy talks Jake Gyllenhaal, Robert Elswit & Sociopaths. IndieWire.

ταινία, είναι ένα πολύ καλό παράδειγμα, 'Character Piece', γιατί ζούμε έντονα μαζί με την πρωταγωνίστρια, τις διάφορες στιγμές της εφηβείας της και κατανοούμε τις αποφάσεις, που έχει να πάρει, και τις σκέψεις που κάνει για να επεκτείνει τους ορίζοντες της, ως μία νεαρή έφηβη που δεν έχει βρει τη θέση της, σε ένα μεγάλο κόσμο. Επιπλέον, ξεκινά η αφήγηση με ένα ημιτελές κορίτσι που ψάχνει να κατανοήσει τον κόσμο, και καταλήγει σε έναν 'σκληρό' χαρακτήρα, που είναι έτοιμη να βρεθεί αντιμέτωπη με τις καινούριες 'προκλήσεις', που θα έρθουν στη ζωή της. Τέλος, είναι πολύ εύκολο, με το Lady Bird, ο θεατής να ταυτιστεί με την πρωταγωνίστρια, καθώς όλοι έχουν περάσει την φάση της εφηβείας, και μπορούν να νιώσουν τουλάχιστον ένα από τα καθημερινά προβλήματα που αντιμετωπίζει η ηρωίδα, στην ταινία.

1.4) Το 'Εάν Ήξερα', ως Character Piece

Η ταινία 'Εάν Ήξερα', όπως αναφέρθηκε και προηγουμένως, αποτελεί ένα 'Character Piece' φιλμ. Η ταινία αφορά τη ζωή του 'Άρη' και όλα κινούνται γύρω από τον χαρακτήρα του. Δεν εξελίσσονται τόσο τα πράγματα στην ταινία, εξαιτίας της πλοκής, αλλά περισσότερο, επειδή ακολουθούμε τη ζωή του πρωταγωνιστή, και ότι συμβαίνει, προκαλείται από μια δική του πράξη. Ως σκηνοθέτης με νοιάζει, πέρα από το να διηγηθώ την ιστορία ενός χαρακτήρα, να αναδείξω τον εσωτερικό κόσμο του, για αυτό και η ταινία κατατάσσεται σε αυτό το υποείδος. Ακόμη και οι υπόλοιποι χαρακτήρες της ταινίας, βρίσκονται εκεί, για να βοηθήσουν τον θεατή, να κατανοήσει τις σκέψεις και την προσωπικότητα του πρωταγωνιστή. Ο τρόπος κινηματογράφησης, που ακολουθώ, για να μπορέσω να βάλω γρήγορα το θεατή στην ιστορία και να καταφέρω να τον κάνω να νοιαστεί για τον 'Άρη', είναι με την έντονη δράση, που υπάρχει από τα πρώτα κιόλας λεπτά της ταινίας.

Στις ταινίες 'Character Piece', όπως είδαμε, υπάρχει αρχικά μια εξέλιξη του χαρακτήρα, που αλλιώς τον συναντάμε στην αρχή και αλλιώς τον αφήνουμε στο τέλος ενώ δημιουργείται και ένας μικρός δεσμός του θεατή με το χαρακτήρα αυτόν. Στη δικιά μου περίπτωση, του 'Εάν Ήξερα', θεωρώ ότι

δεν μπορεί κανείς να ταυτιστεί με τον 'Άρη', και είναι λογικό, γιατί ο χαρακτήρας αυτός είναι ένας δολοφόνος, μπορείς όμως να νιώσεις, μια μικρή συμπάθεια για το άγχος και τις δυσκολίες της καθημερινότητας που βιώνει, και που ο μέσος θεατής επίσης αντιμετωπίζει. Ο στόχος μου είναι, σαν δημιουργός του χαρακτήρα, όχι να ταυτιστεί κάποιος μαζί του, αλλά να κατανοήσει ο θεατής το χαρακτήρα και να καταλάβει, γιατί πράττει όλα αυτά που συμβαίνουν στην ταινία. Όσον αφορά, το 'τόξο' του χαρακτήρα, μπορεί να μην είναι έντονη η εξέλιξή του, όπως στο Lady Bird. Θα έλεγα ότι, είναι πιο κοντά στο Taxi Driver. Μπορεί ο 'Άρης', στην ταινία, να βιώνει έντονα γεγονότα και να τον βλέπουμε να αλλάζει μπροστά μας, στο τέλος όμως, μετά από αυτόν τον έντονο κύκλο βίας, θεωρώ ότι, ενώ μπορεί να είναι πιο ήρεμος, ακριβώς επειδή το μυαλό του δεν λειτουργεί 'σωστά', μπορεί εύκολα να ξεκινήσει άλλον έναν κύκλο βίας. Το κοινό στοιχείο που μοιράζονται ο 'Άρης' και ο Travis, ως ήρωες, είναι ότι αφού έχουν βιώσει και οι δύο κάποιες τρομερά έντονες καταστάσεις, φαίνεται στο τέλος ότι μπορεί να έχουν αλλάξει προς το καλύτερο. Στην πραγματικότητα όμως, δεν έχουν αλλάξει καθόλου. Ο 'Άρη', ως ψυχικά ασθενής, μπορεί να υποπέσει πάλι σε έναν καινούριο κύκλο βίας και ο Travis, διότι οι πράξεις του, εν τέλει, δεν κατάφεραν να γεμίσουν το 'κενό' μέσα του.



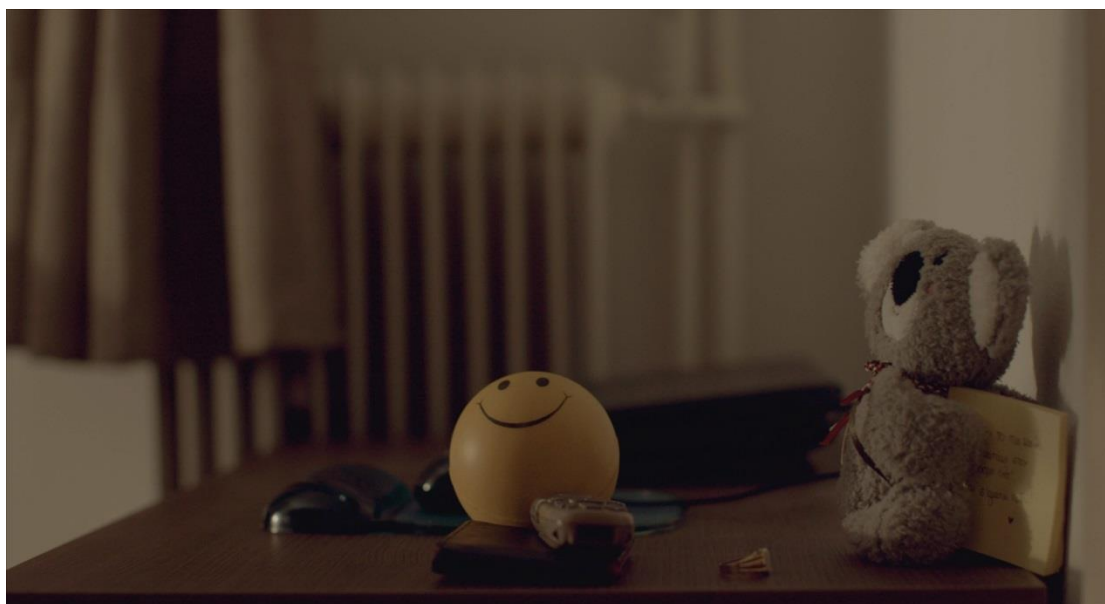
Ο Άρης, πρωταγωνιστής του 'Εάν Ήξερα'.

2) Η Διαδικασία Παραγωγής της Ταινίας

2.1) Η Αρχική Ιδέα

Το σενάριο για την ταινία 'Εάν Ήξερα', γράφτηκε από μένα, για τις ανάγκες ενός άλλου μαθήματος. Δεν έφτασε ποτέ στο να γίνει πράξη και εν τέλει γυρίστηκε στα πλαίσια της Πτυχιακής μου εργασίας. Η κεντρική ιδέα προήλθε μέσα από ένα brain storming, ανάμεσα σε εμένα και τους φίλους μου, για τις ανάγκες μιας ομαδικής εργασίας, παλαιότερου μαθήματος. Ξεκινήσαμε με την προϋπόθεση, ότι θα γράψουμε ένα ρεαλιστικό δράμα, με μικρό budget και επιλέξαμε το δράμα ως είδος αφήγησης. Μας ενδιέφερε όλους να ασχοληθούμε και να γράψουμε για έναν άνθρωπο, που περνάει μια ψυχιατρική διαταραχή, και επειδή δεν ήθελα να εντρυφήσουμε στο ποια ακριβώς, έμεινε τελικά και στην ταινία ασαφής, καθώς δεν έχει και ιδιαίτερη σημασία.

Θέλαμε λοιπόν, ως δεύτερο άξονα, τον χρόνο. Η ταινία δηλαδή, να έχει flashback και flash forward, να μην είναι δηλαδή τελείως γραμμική η αφήγηση, επηρεασμένοι από το Memento (2000), του Christopher Nolan και τη διάσημη σειρά Lost (2004), του Damon Lindelof. Για να ενώσουμε λοιπόν τους δύο άξονες, το χρόνο και τον ψυχικά διαταραγμένο άνθρωπο, είπαμε ότι θα σκέφτεται και θα φαντάζεται πράγματα που δεν συμβαίνουν. Σε εκείνο το σημείο, πρόσθεσα δύο σημαντικές για εμένα, παραμέτρους. Για να μην χαθούμε, ούτε εμείς, ούτε ο θεατής, πρόσθεσα ένα φροντιστηριακό αντικείμενο (prop), για να ξέρουμε, τι είναι αλήθεια και τι όχι, το οποίο είναι το κίτρινο stress ball, με το χαμόγελο, επηρεασμένος από την αντίστοιχη σβούρα', στο Inception (2010), του Christopher Nolan. Επίσης, θεώρησα ωραία ιδέα, το να χωρίσω την ταινία σε δύο 'σύμπαντα', ένα έγχρωμο και ένα ασπρόμαυρο, ακόμη μια ιδέα, επηρεασμένη από το Memento (2000), του Nolan επίσης.



Το κίτρινο stress ball, ένα prop για να βοηθήσει το θεατή να κατανοήσει καλύτερα την ταινία.

Το μόνο που έμενε, ήταν να αποφασίσουμε, τι ακριβώς κάνει το χαρακτήρα αυτόν ενδιαφέρον και τι κινεί την πλοκή στην ιστορία. Έτσι ο ψυχικά διαταραγμένος, πρωταγωνιστής μας, μετατρέπεται σε δολοφόνο, ένας άνθρωπος βίαιος, που σκοτώνει με βάνουσους τρόπους. Όμως, για είναι πρωταγωνιστής, πρέπει να έχει και θετικά στοιχεία. Έτσι, εφαρμόστηκε η ιδέα μου με τα δύο σύμπαντα, στο έγχρωμο σύμπαν, ο πρωταγωνιστής μας, ζει μια δύσκολη ζωή και πασχίζει να ορθοποδήσει κοινωνικά και οικονομικά, μαζί με τη σύντροφό του, ώστε να μπορεί και ο θεατής, να τον κατανοήσει ως ένα βαθμό. Μέσα λοιπόν από την πίεση της καθημερινότητας, άλλο ένα στοιχείο για να βοηθήσει το θεατή, φαντάζεται σε καίριες στιγμές, ότι θέλει να ασκήσει βία, στα γύρω πρόσωπα, που συναναστρέφονται μαζί του. Οι σκηνές αυτές βίας, θα αποτυπώνονται σε ασπρόμαυρο, και η μετάβασή τους σε αυτές θα γίνεται με την χρήση του stress ball. Οι σκηνές αυτές, είναι λοιπόν, οι βίαιες παρορμήσεις, που έχει ως ένας ψυχικά διαταραγμένος άνθρωπος. Άρα, ο πρωταγωνιστής μας, είναι ένας μπερδεμένος άρρωστος άνθρωπος, που δεν καταλαβαίνει τι ακριβώς του συμβαίνει και για ποιο λόγο.

Μέχρι να τελειώσει το brain storming, είχαμε μια ιδέα έτοιμη να γραφτεί. Ένας άντρας, που έχει μια ψυχική διαταραχή, σε στιγμές πίεσης, χάνει την

ψυχραιμία του, και αυτό φαίνεται με το stress ball που έχει μαζί του, και φαντάζεται, σε ασπρόμαυρο χρώμα, ότι ασκεί βία ή/και δολοφονεί ανθρώπους με τους οποίους συναναστρέφεται. Αυτή, ήταν η κεντρική ιδέα της ιστορίας, όπως διαμορφώθηκε στην αρχή. Στη συνέχεια, εφόσον είχαμε δημιουργήσει δύο 'σύμπαντα', και η αφήγηση δεν θα ήταν γραμμική, πρόσθεσα ένα plot twist, επηρεασμένος από το Shutter Island (2010), του Martin Scorsese, όπου παρόλο που ο χαρακτήρας της ταινίας, φαίνεται να είναι 'τρελός' ή μπερδεμένος, εγώ ήθελα να έχει μια πιο ξεκάθαρη εξέλιξη, στο έργο. Αποφάσισα, λοιπόν, όλα αυτά που νομίζει ότι είναι στη φαντασία του, στο ασπρόμαυρο σύμπαν, να έχουν συμβεί πραγματικά και κάπως να το δείξω στο τέλος της ταινίας.

2.2) Το Σενάριο

Λαμβάνοντας υπόψιν την κεντρική ιδέα, έπρεπε να γράψω στο χαρτί δράση, ανάλογη του 'σύμπαντος' που έχουμε δημιουργήσει. Θεώρησα λοιπόν, ότι για να λειτουργήσει η πλοκή σωστά, χρειάζεται ο πρωταγωνιστής, να συναναστραφεί με ανθρώπους, που θα συναναστρεφόταν και ο θεατής, καθημερινώς. Τοποθετώ λοιπόν, τον πρωταγωνιστή, σε μια σχέση, άρα μια σκηνή θα είναι με τη σύντροφό του, άλλη μια με έναν φίλο του και ως άνθρωπος ψυχικά ασθενής, θεώρησα πρόπον, να γραφτεί και μια σκηνή με κάποιον ψυχολόγο. Για να ενισχύσω, το πόσο δύσκολα τα περνάει ο πρωταγωνιστής, κάνει μια δουλειά που δεν του αρέσει, πληρώνεται λίγο, και ταυτόχρονα ψάχνει μια άλλη καλύτερη δουλειά. Γράφω, μια σκηνή, συνέντευξης για δουλειά, για να βάλω τον πρωταγωνιστή, σε μια θέση, που έχει περάσει σχεδόν κάθε θεατής, και επίσης γιατί είναι μια κατάσταση που ταιριάζει στον χαρακτήρα αφενός, και αφετέρου δείχνω και λίγο την καθημερινότητα του. Ήθελα ακόμη, να δείξω και μια σκηνή, που ο πρωταγωνιστής συναναστρέφεται με κάποιον τελείως άγνωστο. Έτσι, έγραψα μια σκηνή, που ένας άστεγος, πέφτει πάνω του και ζητιανεύει χρήματα.



Ο Άρης και η Ζωή. Η Ζωή αποτελεί σύντροφο του Άρη.

Σε αυτό το σημείο, πρέπει να βάλω τις σκηνές σε μια σειρά, να τις συνδέσω μεταξύ τους, να δημιουργήσω και τον ρυθμό της ταινίας, και να φτιάξω και τέλος της. Δεν ήμουν ευχαριστημένος, ενώ μου φαινόταν πολύ απλό, ότι στο τέλος με κάποιο τέχνασμα, θα δείξω ότι τα έχει κάνει τελικά όλα ο πρωταγωνιστής. Ήθελα κάτι πιο διαφορούμενο για να προβληματίσει το θεατή. Έτσι δημιουργώ και ένα τρίτο σύμπαν στην ταινία ως εξής: το ασπρόμαυρο, το θερμό έγχρωμο και το ψυχρό έγχρωμο. Το θερμό έγχρωμο, είναι η ζωή που κάποτε είχε ο πρωταγωνιστής, και την έχει δημιουργήσει στο κεφάλι του. Το ασπρόμαυρο, είναι η ίδια η ασθένεια, που δεν τον αφήνει, οι βίαιες παρορμήσεις και ουσιαστικά αυτά που έχει κάνει στους κοντινούς του ανθρώπους. Το ψυχρό έγχρωμο, είναι η τελευταία σκηνή, και είναι το μόνο που είναι πραγματικό. Άρα, ο πρωταγωνιστής, φαντάζεται και νομίζει ότι είναι καλά, όμως η βία που έχει προκαλέσει, προσπαθεί να τον επαναφέρει στην πραγματικότητα.

Η τελευταία σκηνή, είναι η πιο σημαντική, και αποφάσισα να βάλω τον πρωταγωνιστή, σε ένα ψυχιατρείο. Μέσα σε αυτό, ο ήρωας, φαντάζεται 'όλη την ταινία' στο κεφάλι του, παραπλήσια, στη ζωή που κάποτε είχε. Η ασθένεια όμως τον χτυπάει, με τις βίαιες παρορμήσεις που βιώνει, έτσι κάποια στιγμή,

απλά το μυαλό του επαναφέρεται στο παρόν. Τα δύο κομβικά σημεία, που γίνεται αυτό στην ταινία, είναι όταν χρησιμοποιώ το stress ball, ως μέσο. Την πρώτη φορά, ο ψυχολόγος, του δίνει ένα ίδιο stress ball, που είχε ο πρωταγωνιστής μέχρι την τελευταία σκηνή. Με το που το ακουμπάει καταλαβαίνει ότι, έχει διαπράξει όλους τους φόνους, συνεχίζει όμως κανονικά η φαντασίωση του. Όταν, τον συναντάμε μετά από κάποιο καιρό σε μια παραλία, και βλέπει ξαφνικά, δύο άντρες ντυμένους στα λευκά, ο ένας εκ των οποίων, φαίνεται να τον ξέρει, του δίνει το ίδιο μπαλάκι, το οποίο φαίνεται ο πρωταγωνιστής να έχασε, στην τελευταία σκηνή, εκεί με το που το ακουμπάει, επιστρέφει στο παρόν, το οποίο είναι το ψυχιατρείο και το τέλος της ταινίας.



Ο Άρης, ο Ψυχίατρος και ο Βοηθός του, στην σκηνή που περιγράφεται στην τελευταία παράγραφο.

Με το τέλος αυτό, μπορεί ο θεατής, να κρίνει και να αποφασίσει τι έχει συμβεί ακριβώς. Ως δημιουργός, εγώ θα εξηγήσω, ότι για μένα, έχει διαπράξει όλους τους φόνους, όλη τη βία και για αυτό, βρίσκεται σε ψυχιατρική κλινική. Μπορεί, επειδή τα πλάθει στη φαντασία του, να μην έχουν συμβεί ακριβώς έτσι τα πράγματα, όμως είναι σίγουρο, ότι όλα αυτά είναι που τον οδήγησαν τελικά, εκεί που είναι σήμερα.

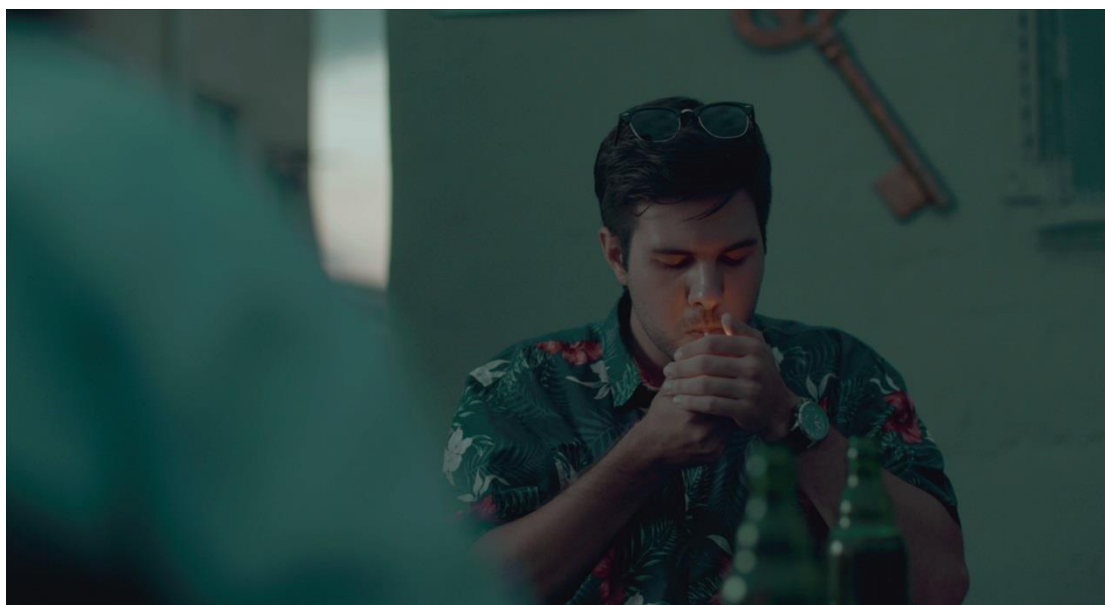
Σε όλες τις σκηνές αποφασίζω, ότι ο πρωταγωνιστής, θα έχει βίαιες παρορμήσεις και ότι θα καταλήγει να σκοτώνει ή να τραυματίζει τον άνθρωπο που θα έχει απέναντί του. Χρονικά, αποφασίζω, να ξεκινήσω την ταινία με τη σκηνή που ο πρωταγωνιστής είναι σπίτι με τη σύντροφο του, την οποία φαντάζεται ότι σκοτώνει και θάβει. Την επόμενη μέρα τοποθετώ τη συνέντευξη, στην οποία φαντάζεται ότι χτυπάει τον εργοδότη και μετά από αυτή, τη σκηνή με το φίλο του, ώστε να έχουν να συζητήσουν πράγματα μεταξύ τους, που έχουν συμβεί ήδη στη ταινία. Αφού λοιπόν φαντάζεται, ότι σκοτώνει και το φίλο του, φανερά μπερδεμένος, στην επόμενη σκηνή, πάει στο ψυχολόγο. Για να κορυφωθεί η δράση, όταν βγαίνει από τον ψυχολόγο, πιο μπερδεμένος από όταν μπήκε, αποφασίζω να βάλω τη σκηνή με τον άστεγο, που σπρώχνει τον πρωταγωνιστή, με αποτέλεσμα να χάσει το μπαλάκι που έχει (άρα και την όποια αυτοσυγκράτηση είχε), και να σκοτώσει και τον άστεγο. Έτσι φτάνουμε, στη τελευταία σκηνή, που ενώ ο πρωταγωνιστής νομίζει ότι είναι σε μια παραλία, εν τέλει βρίσκεται σε ένα δωμάτιο ψυχιατρικής κλινικής.



Backstage, στα γυρίσματα της τελευταίας σκηνής στο ψυχιατρείο.

Σε όλες τις σκηνές που μεταβαίνουμε από το έγχρωμο, στο ασπρόμαυρο, πρέπει να έχει συμβεί και κάτι δραματουργικά, να ωθήσει τον πρωταγωνιστή να χάσει τον αυτοέλεγχο που διαθέτει. Νωρίς στην ταινία, φαίνεται ότι ο πρωταγωνιστής, δεν έχει μια καλή ζωή και είναι και αγχωμένος, άρα όλη αυτή η συσσωρευμένη πίεση, δεν τον βοηθά να μην ξεσπάσει. Αποφάσισα, ότι οι λόγοι που ξεσπάει, να είναι δευτερεύουσας σημασίας και πραγματικά ανούσιοι για να ωθηθεί κάποιος στην βία. Αυτό έγινε για δύο λόγους. Πρώτον για να μην έχει κανένα ελαφρυντικό, για όποια πράξη και να έκανε στην ταινία να μην μπορεί να δικαιολογηθεί, και δεύτερον για να σκεφτεί ο θεατής, και να παραλληλίσει, ότι στην καθημερινότητά του νευριάζει και ο ίδιος για χαζούς λόγους, που θα μπορούσε απλά να παραλείψει. Στην σκηνή με τη σύντροφό του, εκείνη δεν θέλει να κάνει σεξ, πράγμα που εξοργίζει τον πρωταγωνιστή. Στη σκηνή της συνέντευξης, η λίγο παραπάνω ειρωνεία, του εργοδότη. Τέλος, στη σκηνή με το φίλο του, επειδή τυχαίνει ο τελευταίος, να τα βγάζει πέρα καλύτερα από τον πρωταγωνιστή. Όλοι αυτοί οι λόγοι, όταν

συμβαίνουν στην καθημερινότητά μας δεν θα έπρεπε να μας νευριάζουν. Έτσι ενισχύεται το γεγονός ότι ο πρωταγωνιστής είναι ψυχικά διαταραγμένος, που καταλήγει να ασκεί βία και να σκοτώνει για αυτούς τους λόγους.



Ο Φίλος του Άρη. Τον εξοργίζει, επειδή τυχαίνει η ζωή του να του πηγαίνει καλύτερα.

Εφόσον έχω δημιουργήσει στην ταινία μια ατμόσφαιρα, που αναρωτιέται ο θεατής, τι ακριβώς συμβαίνει ενώ υπάρχει μόνιμα δράση, αποφάσισα να εισάγω κάποια στοιχεία ταινίας τρόμου. Το αποτέλεσμα, είναι στην πρώτη σκηνή, να υπάρχουν πολλές μεταβάσεις μεταξύ των δύο 'συμπάντων', για να γίνει πιο έντονη η αγωνία και για να δουλέψουν τα στοιχεία τρόμου.

Σεναριακά, το μόνο που έμενε, ήταν να ονοματίσω τους χαρακτήρες. Αποφασίζω, να μην δώσω ονόματα στους δευτερεύοντες χαρακτήρες, για να ενισχύσω τον πρωταγωνιστή, αυτοί οι χαρακτήρες είναι σημαντικοί επειδή τους γνωρίζει. Έδωσα όνομα μόνο στη σύντροφό του, διότι θεώρησα ότι για τον πρωταγωνιστή, αποτελεί το πιο σημαντικό πράγμα, που έχει στην ταινία. Τον πρωταγωνιστή τον ονόμασα 'Άρη,' επηρεασμένος από τον αντίστοιχο θεό του πολέμου. Το κοινό του πρωταγωνιστή με τον συγκεκριμένο θεό είναι ότι επιλέγουν την βία για λύσουν τα προβλήματά τους και η βία είναι αυτή που

καθορίζει άμεσα και έμμεσα τη ζωή τους. Τη σύντροφο του 'Άρη', την ονόμασα 'Ζωή', καθώς όχι μόνο αποτελεί τη ζωή του 'Άρη', ότι πιο σημαντικό έχει, χρειαζόταν ένα έντονο και σημαντικό όνομα, ως χαρακτήρας. Επιπλέον, με το όνομα 'Ζωή', μπορούσα εύκολα, σε κάποιον διάλογο, να κάνω ένα λογοπαίγνιο, με το όνομά της, για να δείξω κάποια αντίδραση από την πλευρά του 'Άρη', στο άκουσμα του ονόματος.



Η Ζωή, πρωταγωνίστρια του 'Εάν Ήξερα'.

2.3) Άρης: Ο Πρωταγωνιστής της Ταινίας

Οτιδήποτε έχω γράψει στο σενάριο, είτε χαρακτήρες, είτε ο ίδιος ο 'μικρόκοσμος' της ταινίας, έχουν προέλθει από τις σκέψεις, από τις κινηματογραφικές και μη επιρροές μου και τα πιστεύω μου. Αρχικά, σχετικά με την επιλογή του χαρακτήρα του 'Άρη', έγινε γιατί ως άτομο, με ενδιαφέρουν πάρα πολύ οι άνθρωποι, που πάσχουν από ψυχολογικές διαταραχές. Θεωρώ λοιπόν, ότι είναι πολύ ενδιαφέρον το πως ακριβώς δουλεύει ο εγκέφαλος των ανθρώπων αυτών. Η ταινία αυτή, είναι μια δικιά μου απόπειρα να δείξω, πως πιθανώς θα δούλευε το μυαλό ενός ψυχικά διαταραγμένου ατόμου. Ότι είναι

μπερδεμένοι, αγχωμένοι, δεν κατανοούν πλήρως τι τους συμβαίνει και πολλές φορές είναι αποκομμένοι από την πραγματικότητα, γιατί δεν τους 'βολεύει', φτιάχνουν μια εικονική, πλαστή πραγματικότητα στην οποία ζουν.

Επιπροσθέτως, με ενδιαφέρουν πολύ ως προσωπικότητες, οι άνθρωποι που έχουν σκοτώσει. Θεωρώ, ότι είναι ενδιαφέρουσες προσωπικότητες και ότι είναι πολύ σημαντικό ως κοινωνία, να κατανοήσουμε τι τους ωθεί στο έγκλημα, ώστε να αποτρέψουμε στο μέλλον παρόμοια περιστατικά. Επειδή λοιπόν, ήθελα ο 'Άρης', εκτός από ψυχασθενής, να έχει άλλο ένα σημαντικό χαρακτηριστικό, αποφάσισα να τον μετατρέψω, σε έναν κατά συρροή δολοφόνο.



Ο Άρης πάσχει από μια ψυχιατρική διαταραχή, που τον οδηγεί συχνά σε εκρήξεις βίας.

Μεγάλο μέρος της ταινίας, αφορά τον 'Άρη', καθώς η ταινία είναι ένα 'Character Piece', και διαδραματίζεται γύρω από το πρόσωπό του, όμως έχει και κάμποσα στοιχεία της σύγχρονης αστικής κοινωνίας. Για να τοποθετήσω τον 'Άρη', στο χειρότερο σημείο της ζωής του, με μια δουλειά που δεν του αρέσει, που πληρώνει λίγο, χωρίς φίλους και χωρισμένος (έτσι νομίζει), θέλω να εντείνω την πίεση που δέχεται. Αντίστοιχα, εγώ και πολλοί από τους

θεατές, ως απλοί άνθρωποι, είτε οικονομικά δεν είναι σε καλή κατάσταση, ή κάνουν μια δουλειά που δεν τους αρέσει, ή έχουν προβλήματα με τον δεσμό τους ή τους φίλους τους. Τουλάχιστον σε ένα από αυτά, θα μπορούσαμε να ταυτιστούμε με τον 'Άρη'. Η πίεση αυτή της καθημερινότητας, που απορρέει από αυτά και άλλα προβλήματα, δημιουργεί άγχος και νεύρα. Θέλω να δείξω στο θεατή, που αντιμετωπίζει και ο ίδιος μια μορφή αυτής της πίεσης, μέσα από τους χαζούς λόγους, που νευριάζει ο 'Άρης' καταλήγοντας στη βία, ότι με άγχος και νεύρα δεν λύνεται τίποτα. Ότι μπορεί κάποιος να νευριάζει στην καθημερινότητα με ασήμαντα πρακτικά πράγματα, είτε επειδή δεν έκανε σεξ το προηγούμενο βράδυ, ή επειδή κάποιος του μίλησε πιο ειρωνικά, ή επειδή φθονεί κάποιον φίλο του.

Όλα αυτά αρχικά, δεν βοηθάνε στην καθημερινότητα, της σύγχρονης πιεστικής αστικής ζωής και δεν είναι ουσιώδεις λόγοι να αγχωνόμαστε περαιτέρω ή να νευριάζουμε. Μέσα λοιπόν από τη βία, που ασκεί ο 'Άρης' στην ταινία, δείχνω το έσχατο σημείο που μπορεί να φτάσει κάποιος, ώστε όχι μόνο να καταλάβει ο θεατής, ότι το άγχος δεν κάνει καλό, αλλά θα συνειδητοποιήσει πόσο πιο ασήμαντα είναι αυτά τα προβλήματα.

Ο 'Άρης', ως χαρακτήρας, είναι περίπλοκος. Ως δημιουργός του, για μένα, είναι ένας αντί-ήρωας και όχι ένας 'κακός'. Ο Άρης λοιπόν αρχικά, ναι είναι ασθενής, το μυαλό δεν λειτουργεί όπως των υπολοίπων και παρόλο που σκοτώνει στην ταινία και ασκεί βία, δεν είναι μόνο αυτό. Έχει κάποια καλά στοιχεία. Για παράδειγμα, στη σκηνή με τη 'Ζωή', βλέπουμε ότι είναι ικανός ίσως να αγαπήσει, ή στην σκηνή της συνέντευξης, είναι πρόθυμος να κάνει τα πάντα, για να βγει από την πιεστική δουλειά, που εργάζεται τώρα. Οι λέξεις, που περιγράφουν καλύτερα τον 'Άρη' είναι μπερδεμένος και παρεξηγημένος. Όντας άρρωστος, πολλές φορές δεν καταλαβαίνει ακριβώς τι συμβαίνει γύρω του, βέβαια αυτό σε καμία περίπτωση δεν δικαιολογεί τις πράξεις του, απλά αναρωτιέσαι, αν ο πραγματικός του εαυτός είναι αυτός που διαπράττει τους φόνους, ή η χειρότερη πλευρά του εαυτού του.

Σε αυτό το σημείο, υπάρχουν κάποιοι παραλληλισμοί με την ταινία *Joker* (2019), του Todd Phillips, άλλο ένα σημαντικό 'Character Piece'. Στο *Joker* λοιπόν, ο Arthur Fleck, βλέπουμε σιγά σιγά, πως η ίδια η κοινωνία των

ωθεί, να τα 'χάσει' τελείως και να μετατραπεί ο χαρακτήρας του σε έναν εγκληματία. Αντίστοιχα, σκέφτομαι για τον 'Άρη', ότι είναι παρεξηγημένος χαρακτήρας, γιατί αν είχε λάβει τη σωστή αγωγή και βοήθεια από την κοινωνία και το ιατρικό σύστημα, θα είχε διαπράξει τους φόνους; Ή επειδή έχει την ασθένεια αυτή, θα κατέληγε όπως και να είχε, με μαθηματική βεβαιότητα, πάντα σχεδόν στην ίδια θέση; Ακριβώς, τα ίδια πράγματα αναρωτιόμουν για τον χαρακτήρα του Arthur, στο Joker. Εν κατακλείδι, αν δω σφαιρικά το πράγμα, θεωρώ ότι ο χαρακτήρας του 'Άρη', θα μπορούσε να λυτρωθεί, αν κάποιος, είτε από τον οικογενειακό του κύκλο, είτε από κάποιον ιατρικό κύκλο, τον προλάβαινε, από το να οδηγηθεί στην κατάσταση, που βλέπουμε στην ταινία.

Η ταινία αυτή, δεν θα μπορούσε να λειτουργήσει, με κάποιον χαρακτήρα που θα ήταν η επιτομή του 'κακού' στοιχείου. Ο 'Άρης', ως χαρακτήρας, μετριάζεται, επειδή είναι άρρωστος και μπερδεμένος. Ενδεχομένως, αν δεν είχε την ασθένεια που έχει ή αν είχε λάβει εντατική βοήθεια στο παρελθόν, να είχε μια 'φυσιολογική' ζωή και να ήταν ένας καθημερινός άνθρωπος. Έχει, ως ήρωας, κάποιες βαθιά ριζωμένες, 'λυτρωτικές' ιδιότητες. Η ασθένεια τον οδηγεί στη βία.

Αυτός είναι και ο λόγος, που τον ακολουθώ μέχρι τέλους. Γιατί ψάχνω την λύτρωση του χαρακτήρα. Για εμένα, αυτή η λύτρωση είναι όταν βρίσκεται στο ψυχιατρείο, στην τελευταία σκηνή, συνειδητοποιεί ότι, ούτε με την φαντασία του δεν μπορεί να καταπολεμήσει την ασθένεια που έχει και άρα πρέπει να βρει έναν άλλο τρόπο να σταθεί στα πόδια του.

Ο λόγος που ο 'Άρης', οδηγείται σε τόση βία, στην ταινία, είναι η ασθένεια του. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι χρειάζεται να σκοτώσει, επειδή είναι άρρωστος. Η αλήθεια όμως είναι, όταν φτάνει στο 'χείλος του γκρεμού', είναι σαν να χάνει τον πραγματικό εαυτό του. Μεταμορφώνεται σε κάτι άλλο, κάτι που δεν έχει λογική. Για αυτό και ωθείται στο να σκοτώσει ή να τραυματίσει, γιατί ακριβώς έχει χάσει κάθε ίχνος λογικής και ανθρωπιάς, μέσα του.

Τις πράξεις αυτές, ο 'Άρης', ουσιαστικά ποτέ δεν τις αντιμετωπίζει 'κατάματα'. Επιλέγει να τις αγνοεί, να νομίζει ότι είναι ένα όνειρο. Όταν αυτά

τα όνειρα, γίνονται μοτίβα, και επισκέπτεται το ψυχολόγο, πάλι βγαίνοντας από το γραφείο του, τα 'χει 'χαμένα'. Με τη διαφορά ότι τώρα ξέρει ότι όλα έχουν συμβεί πραγματικά και δεν είναι ένα όνειρο. Στην τελευταία σκηνή, που κάθεται οκλαδόν στο πάτωμα, εκεί είναι που αντιμετωπίζει τις πράξεις του. Εκεί κατανοεί, ότι πρέπει να υπομείνει και να ζήσει με τις συνέπειες των πράξεων του.

2.4) Pre-Production

Το σενάριο, αφού γράφτηκε και δεν χρησιμοποιήθηκε ποτέ, έμεινε στο 'ράφι' μέχρι πέρσι, όταν και αποφάσισα να προσπαθήσω να κάνω την Πτυχιακή μου εργασία, γύρω από αυτό το σενάριο. Σε αυτό το σημείο, διορθώνω κάποια πράγματα, μετά από παρατηρήσεις της επιβλέπουσας καθηγήτριας, και προχωρώ αισίως στο Pre-Production. Πρώτο και καίριο μέλημά μου, είναι να βρω συνεργάτες για να ξεκινήσει και η παραγωγή. Ψάχνοντας, αρκετό καιρό, μετά από δυο αποτυχημένες προσπάθειες, βρίσκω διευθυντή φωτογραφίας, ο οποίος θα μου παρέχει και κάποιον εξοπλισμό και ο οποίος θα είναι και οπερατέρ της ταινίας. Εκείνος και ο βοηθός του, πλαισιώνουν τη διεύθυνση φωτογραφίας, και μέσω του πρώτου βρίσκω ηχολήπτη και Make Up Artist.

Μετά από κάποιες επαφές, με κάποια άτομα, που μου σύστησε η επιβλέπουσα καθηγήτρια της εργασίας, γνωρίζω και δύο άτομα, φοιτητές στο χώρο της σκηνοθεσίας, που θα με βοηθήσουν και θα πλαισιώσουν τη σκηνοθετική ομάδα. Μέσω αυτών, βρίσκω και μια κοπέλα, που θα αναλάβει τα ενδυματολογικά και έναν άντρα που θα επιμεληθεί να γράψει πρωτότυπη μουσική για τις ανάγκες της ταινίας.



Τα περισσότερα μέλη της παραγωγής, δουλεύοντας τη σκηνή του Άρη με τον Φίλο.

Ταυτόχρονα, βάζοντας αγγελίες, σε όλες τις δραματικές σχολές της Αθήνας, γνωρίζω από κοντά, κάποιους ερασιτέχνες ηθοποιούς, που ενδιαφέρονται να 'παίξουν' στην ταινία. Όταν μαζεύτηκε ένας αξιόλογος

αριθμός ατόμων, κανονίζω ένα ‘casting’, για να μπορέσω να δω, ποιος ρόλος ταιριάζει σε ποιον. Με τη βιντεοσκόπηση του casting και με τη βοήθεια ενός συναδέλφου, από το Τμήμα, αποκτώ μια πρώτη άποψη για το μοίρασμα των ρόλων. Έπειτα και από τις συμβουλές, της επιβλέπουσας καθηγήτριας, οι ρόλοι μοιράζονται και μένουν να βρεθούν ηθοποιοί μόνο για το ρόλο του ‘Ψυχολόγου’ και του ‘Ψυχιάτρου’, διότι εδώ θα έπρεπε να βρεθούν άτομα μεγαλύτερης ηλικίας, ηλικίες που δεν είχαν δείξει ενδιαφέρον, από την αγγελία. Με τη βοήθεια του διευθυντή φωτογραφίας, βρίσκω έναν ηθοποιό, που έχει αποσυρθεί πλέον από την υποκριτική, να ‘παίξει’ το ρόλο του ‘Ψυχολόγου’, και ζητάω από έναν φίλο και συνάδελφο του Τμήματος, μεγαλύτερο σε ηλικία, να ερμηνεύσει το ρόλο του ‘Ψυχιάτρου’.

Έχοντας βρει πλέον παραγωγή και ηθοποιούς, ξεκινάω το ρεπεράζ, να βρω χώρους για την κάθε σκηνή της ταινίας, καθώς οι τοποθεσίες γυρισμάτων, είναι αρκετές. Ο τρόπος που αποφασίζω να διαλέξω μια τοποθεσία, αν αρμόζει στα γυρίσματα της ταινίας, είναι με βάση κάποια πράγματα που αναφέρει ο Christopher Lukas, στο βιβλίο του *Directing for Film and Television*:

«Θα θελήσεις να κάτσεις, να αναλύσεις το σενάριο, να διαβάσεις επακριβώς τις ατάκες των διαλόγων και να βρεις τις ακριβείς γωνίες λήψης που θες να χρησιμοποιήσεις. Αργότερα εφόσον έχεις επισκεφτεί κάποιους από τους χώρους, επιστρέφεις με τον καλλιτεχνικό διευθυντή, τον διευθυντή παραγωγής και τον διευθυντή φωτογραφίας, Τώρα οι χώροι μοιάζουν διαφορετικοί⁴.»

Original: “You'll want to sit down and look through your script, to see the exact lines of dialogue and the exact angles you want to use. Then, after you've visited a number of the places, go back again with your art director, with the production manager, and with your director of photography. Now, the places will look different.”

Google Translate: «Θα θελήσετε να καθίσετε και να κοιτάξετε το σενάριό σας, για να δείτε τις ακριβείς γραμμές διαλόγου και τις ακριβείς

⁴ Lukas, C. (1985). *Directing for Film and Television* (1st ed). Anchor Press/Doubleday.

γωνίες που θέλετε να χρησιμοποιήσετε. Στη συνέχεια, αφού επισκεφτείτε πολλά μέρη, επιστρέψτε ξανά με τον καλλιτεχνικό σας διευθυντή, τον διευθυντή παραγωγής και τον διευθυντή φωτογραφίας σας. Τώρα, τα μέρη θα φαίνονται διαφορετικά.»

Αποφασίζουμε, από κοινού με το διευθυντή φωτογραφίας, την σκηνή της συνέντευξης, μαζί με τον χώρο αναμονής, από όπου και εισάγεται η σκηνή, να χρησιμοποιήσουμε, το στούντιο/γραφείο του διευθυντή φωτογραφίας. Για τη σκηνή με το φίλο, ήθελα να βρω, κάποια ταράτσα στην Αθήνα και μου παρέχει μια, ένας φίλος μου από το Τμήμα. Αφού κάναμε ένα ρεπεράζ στους χώρους του Πανεπιστημίου, επιλέγουμε να διαμορφώσουμε το ισόγειο της βιβλιοθήκης, ως γραφείο ψυχολόγου και κάποιον εξωτερικό χώρο του Πανεπιστημίου, ως το σημείο, που θα συμβεί η σκηνή μεταξύ του Άρη και του Άστεγου. Για τη τελευταία σκηνή, στην παραλία και στο ψυχιατρείο, βρίσκω μια ωραία απόμερη παραλία, λίγο έξω από την Αθήνα και για το ίδιο το ψυχιατρείο, αποφασίζουμε με τον διευθυντή φωτογραφίας, να χρησιμοποιήσουμε ένα άδειο κομμάτι του στούντιο. Για την στάση λεωφορείου, που είναι μια μεταβατική σκηνή, στην αρχή της ταινίας, επιλέγουμε μια στάση, κοντά στις υπόλοιπες τοποθεσίες γυρισμάτων και το πιο δύσκολο από όλα, ήταν να βρεθεί ο χώρος που θα γίνει το θάψιμο της Ζωής και το σπίτι που θα ζούνε οι δύο χαρακτήρες. Ένας φίλος, του διευθυντή φωτογραφίας και άνθρωπος του χώρου, μας δανείζει το σπίτι του, για τις ανάγκες των γυρισμάτων και όσον αφορά τη σκηνή του θαψίματος, βρίσκω κάνοντας ρεπεράζ, σε γύρω περιοχές από αυτές που ήδη έχουμε αποφασίσει ότι θα γυρίσουμε, μια εγκαταλελειμμένη περιοχή, ιδανική για το γύρισμα.



Το γραφείο, όπου γυρίστηκε η σκηνή συνέντευξης του Άρη.

Μετά το ρεπεράζ, συναντιέμαι τακτικά με τη σκηνοθετική ομάδα και όλοι μαζί, βγάζουμε πρόγραμμα γυρισμάτων, ένα scene breakdown και συλλέγουμε και τα όποια props χρειάζονται. Με την ενδυματολόγο της ταινίας, διαλέγουμε και αγοράζουμε κοστούμια για τους ηθοποιούς και εγώ, έχοντας πλέον όλες τις πληροφορίες που χρειάζομαι, γράφω το ντεκουπάζ της ταινίας,

το οποίο και συζητάω με το διευθυντή φωτογραφίας. Την νοοτροπία μου πίσω από το ντεκουπάζ και το πόσο σημαντικό είναι, την εξέλαβα από το βιβλίο 'On Directing Film', του David Mamet, ο οποίος μιλάει για το θέμα:

«Πως γίνεται κάποιος μέσα από τις αμέτρητες επιλογές που έχει, να σκηνοθετήσει μια ταινία, με οικονομία και στοιχειώδη μαεστρία ώστε να αφηγηθεί την ιστορία? Η απάντηση είναι: «μείνε στο μονοπάτι είναι σημαδεμένο». Το μονοπάτι είναι ο αντικειμενικός υπέρ-στόχος του ήρωα, τα σημάδια είναι οι μικροί στόχοι της κάθε σκηνής και τα ακόμη μικρότερα σημάδια καθορίζουν το ρυθμό, ενώ η μικρότερη μονάδα όλων είναι το πλάνο. Τα πλάνα είναι το μόνο που έχεις, η “επιλογή” σου είναι ότι έχεις. Από αυτά τα πλάνα θα χτιστεί η ταινία. Δεν μπορείς να κάνεις την ταινία πιο ενδιαφέρουσα στην διαδικασία του μοντάζ. Επίσης δεν μπορείς να βασιστείς στους ηθοποιούς για να ελαφρύνουν την ατμόσφαιρα... Δεν μπορείς να βασιστείς σε αυτούς για να γίνει η ταινία πιο ενδιαφέρουσα, δεν είναι αυτή η δουλειά τους. Θέλεις να είναι τόσο απλοί όσο απλή είναι και η επιλογή των πλάνων σου⁵.»

Original: “How is it that, given the many, many ways one might direct a movie, one might always be able, with economy, and perhaps a certain amount of grace, to tell the story? The answer is: “stick to the channel; it’s marked.” The channel is the super-objective of the hero, and the marker buoys are the small objectives of each scene and the smaller objectives of each beat, and the smallest unit of all, which is the shot. The shots are all you have. That’s it. Your choice of the shots is all you have. It’s what the movie is going to be made up of. You can’t make it more interesting when you get to the editing room. And also you can’t rely on the actors to take up the slack. You can’t rely on them to “make it more interesting.” That’s not their job either. You want them to be as simple as you are in your choice of the shots.”

Google Translate: «Πώς γίνεται, δεδομένου των πολλών, πολλών τρόπων με τους οποίους κάποιος μπορεί να σκηνοθετήσει μια

⁵ Mamet, D. (1991). On Directing Film (1st ed). Penguin Books.

ταινία, μπορεί να είναι πάντα σε θέση, με οικονομία, και ίσως με κάποια χάρη, να αφηγηθεί την ιστορία; Η απάντηση είναι: "κολλήστε στο κανάλι, είναι επισημασμένο". Το κανάλι είναι ο υπερ-αντικείμενος του ήρωα και οι σημαδούρες είναι οι μικροί στόχοι κάθε σκηνής και οι μικρότεροι στόχοι κάθε ρυθμού και η μικρότερη μονάδα όλων, που είναι η λήψη. Οι βολές είναι το μόνο που έχεις. Αυτό είναι. Η επιλογή σας από τις λήψεις είναι το μόνο που έχετε. Από αυτό πρόκειται να αποτελείται η ταινία. Δεν μπορείτε να το κάνετε πιο ενδιαφέρον όταν φτάσετε στην αίθουσα του μοντάζ. Και επίσης δεν μπορείτε να βασιστείτε στους ηθοποιούς για να αναλάβουν τη χαλαρότητα. Δεν μπορείτε να βασιστείτε σε αυτούς για να το «κάνετε πιο ενδιαφέρον». Δεν είναι ούτε αυτή η δουλειά τους. Θέλετε να είναι τόσο απλά όσο είστε στην επιλογή των πλάνων σας.»

Το τελευταίο κομμάτι, πριν ξεκινήσουν τα γυρίσματα, είναι οι πρόβες. Δανείζομαι από το Πανεπιστήμιο, μια αίθουσα διδασκαλίας και προχωράω σε τρεις πρόβες, δύο κανονικές και μια γενική, με όλους τους ηθοποιούς παρόντες. Στις πρόβες, με βοηθούσε, η σκηνοθετική ομάδα για ότι με δυσκόλευε και επίσης μαζί με την ενδυματολόγο, δοκιμάσαμε και όλα τα κοστούμια. Το μόνο που έμενε πλέον είναι να ξεκινήσει η παραγωγή.

2.5) Production & Post-Production

Η παραγωγή, κράτησε πέντε ημέρες, κάποιες από αυτές κύλησαν εύκολα και άλλες πιο δύσκολα, όπου ήταν πιεστικά και κουραστικά. Παρόλα αυτά, πήγε πολύ καλά, ενώ σε μεγάλο ποσοστό όλα πήγαν έτσι όπως περίμενα. Προφανώς και έγιναν λάθη, αλλά αφού έλαβαν τέλος τα γυρίσματα, το υλικό που είχαμε ήταν πολύ ικανοποιητικό.

Στη συνέχεια, ξεκινάει το Post-Production. Αποφασίσαμε σε αυτήν την χρονική στιγμή, το μοντάζ, να αναλάβει ο διευθυντής φωτογραφίας. Αφού λοιπόν, φτιάχνει ένα αρχικό cut με διάρκεια περίπου 18 λεπτά, βλέπουμε και διορθώνουμε, μαζί με το μοντέρ, πλάνια και σκηνές, που είτε αφαιρούμε, είτε

αλλάζουμε σειρά, είτε προσθέτουμε. Αποφασίζω επίσης, να μειώσω τη διάρκεια της ταινίας, σε κάτω από 15 λεπτά, για να μπορέσω να στείλω την ταινία, σε περισσότερα φεστιβάλ, που έχουν μέγιστο όριο, το συγκεκριμένο χρόνο. Μετά από δύο με τρεις συνεδρίες μαζί με το μοντέρ, και αφού λάβαμε και τις κατάλληλες διορθώσεις, από την επιβλέπουσα καθηγήτρια, τελειώσαμε το αρχικό μοντάζ της ταινίας. Ύστερα, η ταινία πήγε για color correction, για να δουλευτούν και να αναβαθμιστούν τα χρώματα και το οπτικό ύφος της ταινίας. Παράλληλα, δουλεύτηκε το μιξάζ του ήχου και η μουσική, από τον ηχολήπτη της ταινίας σε συνεργασία με τον άνθρωπο που ανέλαβε τη μουσική επιμέλεια. Στο τέλος, τοποθετήθηκαν στην ταινία οι τίτλοι αρχής και τέλους και ο τίτλος της. Έπειτα από όλα αυτά, η ταινία είναι πλήρως έτοιμη για παρουσίαση.

3) Κινηματογραφικές και μη, επιρροές

3.1) Pulp Fiction, Memento και Shutter Island

Όλες οι ταινίες, είτε συνειδητά, είτε πολλές φορές και υποσυνείδητα, έχουν επιρροές από άλλες ταινίες. Έτσι και για το 'Εάν Ήξερα', έχω επηρεαστεί και έχω πάρει πράγματα και ιδέες, από πολλές ταινίες, για το σενάριο, για τον πρωταγωνιστή και για το ύφος της ταινίας. Πρώτη μου βασική επιρροή και μια από τις αγαπημένες μου ταινίες είναι το Pulp Fiction (1994), του Quentin Tarantino. Αυτό που έχω επηρεαστεί περισσότερο μεταξύ άλλων, από αυτή την ταινία ορόσημο για τον κινηματογράφο, είναι οι διάλογοι. Μου αρέσει να χρησιμοποιώ, γενικώς στα σενάρια μου, και στη συγκεκριμένη περίπτωση, απλούς καθημερινούς διαλόγους, με πολλές υβριστικές λέξεις και φράσεις, που προσδίδουν λίγο παραπάνω ρεαλισμό, στην ταινία. Το Pulp Fiction, μπορεί να μην ήταν η πρώτη ταινία με αυτού του είδους το διάλογο, αλλά σηματοδότησε την αλλαγή σε αυτό το στιλ, μέσα από την εμπορικότητα, και τη φήμη, που απέκτησε από κριτικούς ταινιών, αλλά κυρίως από το ευρύ κοινό.

Σεναριακά, η ταινία που επηρεάστηκε περισσότερο, είναι το *Memento* (2000), του Christopher Nolan. Στο *Memento*, ο Leonard Shelby, ψάχνει το δολοφόνο της γυναίκας του, ενώ 'κινείται' σε δύο διαφορετικά σύμπαντα, που διαφέρουν μεταξύ τους, εκτός από τον άξονα του χρόνου και στο πως αποτυπώνονται στην ταινία: με ασπρόμαυρο και έγχρωμο. Την ιδέα αυτή, με τα διαφορετικά σύμπαντα, που ξεχωρίζουν, οπτικά με την έλλειψη ή όχι χρώματος, είναι κάτι που ενσωμάτωσα και στο 'Εάν Ήξερα', με τη διαφορά, ότι εδώ τα σύμπαντα κινούνται παράλληλα, σε σχέση με τη πλοκή.

Την ανατροπή στο τέλος της ταινίας, την έγραψα, επηρεασμένος από το *Shutter Island* (2010), του Martin Scorsese. Στην ταινία αυτή, ο Teddy Daniels, που αρχικά γνωρίζουμε ως αστυνομικό, μεταβαίνει σε μια φυλακή, στην πτέρυγα με τους ψυχικά διαταραγμένους εγκληματίες, να ερευνήσει μια υπόθεση, στο τέλος, ανατρέπεται ο χαρακτήρας του και μαθαίνουμε ότι είναι και ο ίδιος ένας από τους ψυχικά διαταραγμένους εγκληματίες. Αντίστοιχα, στο 'Εάν Ήξερα', ο χαρακτήρας του 'Άρη', ενώ βλέπουμε σε όλη την ταινία, ότι ζει κανονικά τη ζωή του και παλεύει να κατανοήσει τι ακριβώς του συμβαίνει έχοντας αυτές τις περίεργες και βίαιες παρορμήσεις που νιώθει, στο τέλος ο χαρακτήρας του ανατρέπεται και βρίσκεται κλεισμένος σε μια ψυχιατρική κλινική.

Τη δική του ενδιαφέρουσα ερμηνεία, για το ανατρεπτικό τέλος του *Shutter Island*, που δίνει ο Ros Tibbs, αρθογράφος στο βρετανικό διαδικτυακό περιοδικό *Far Out Magazine*, φέρνει κοντά συγκριτικά τον Daniels με τον Άρη, για το πώς μπορεί να σκέφτονται ως ήρωες:

«Μια ερμηνεία του τέλους του *Shutter Island* σηματοδοτείται από τον χρόνο, την αυταπάτη, την απόδραση και τις ψυχικές ασθένειες ως μεμονωμένες αξίες που όμως όταν συγκεντρώνονται όλες μαζί, δημιουργούν ένα βαθύτερο υπαρξιακό νόημα. Ο Daniels ξεκάθαρα δεν μπορεί να ξεχάσει το παρελθόν του, αλλά με δυναμικό τρόπο κατασκευάζει τοίχους και χάνεται σε μια ψυχική διαταραχή για να γλιτώσει από το πόνο. Όσο δεν μπορεί να αντικρίσει το παρελθόν του άλλο τόσο δεν μπορεί να το ξεχάσει. Επιπλέον ανάλυση τίθεται από τη

θαυμάσια γραμμένη και εκτελεσμένη ερώτηση: “Τι είναι χειρότερο, να ζεις ως τέρας ή να πεθάνεις ως ένας καλός άνθρωπος;”⁶.»

Original: “One interpretation of Shutter Island’s ending signals time, delusion, escapism and mental illnesses as isolated values brought together to create genre-based meaning. Daniels clearly cannot let the past go, but in such a powerful way, he has to construct walls and lose himself to a mental disorder to escape from the pain. He can’t face his past just as much as he can’t forget it. Additional analysis is invited by the brilliantly written and executed question: “is it worse to live as a monster or to die as a good man?”

Google Translate: «Μια ερμηνεία του τέλους του Shutter Island σηματοδοτεί τον χρόνο, την αυταπάτη, την απόδραση και τις ψυχικές ασθένειες ως μεμονωμένες αξίες που συγκεντρώνονται για να δημιουργήσουν νόημα βασισμένο στο είδος. Ο Ντάνιελς σαφώς δεν μπορεί να αφήσει το παρελθόν να φύγει, αλλά με τόσο δυνατό τρόπο, πρέπει να χτίσει τοίχους και να χάσει τον εαυτό του από μια ψυχική διαταραχή για να ξεφύγει από τον πόνο. Δεν μπορεί να αντιμετωπίσει το παρελθόν του όσο δεν μπορεί να το ξεχάσει. Πρόσθετη ανάλυση ζητείται από την έξοχα γραμμένη και εκτελεσμένη ερώτηση: «είναι χειρότερο να ζεις ως τέρας ή να πεθαίνεις ως καλός άνθρωπος;»

3.2) Split και Hannibal Lecter

Ο ‘Άρης’ μέσα από την ταινία, φαίνεται σαν να έχει δύο προσωπικότητες. Η μια είναι, ένας απλός καθημερινός άνθρωπος, που ζορίζεται να τα βγάλει πέρα, που είναι ψυχαναγκαστικός και τον διακατέχει έντονο άγχος ενώ η άλλη είναι ένας μανιακός, δολοφόνος που δεν έχει ίχνος ανθρωπιάς. Γι’ αυτό το στοιχείο της διπολικότητας του χαρακτήρα του, επηρεάστηκα από την ταινία Split (2016), του M. Night Shyamalan, στην

⁶ Tibbs, R. (2023, February 3). Explaining the Ending of Martin Scorsese’s movie ‘Shutter Island’. Far Out Magazine.

οποία ο πρωταγωνιστής Kevin Wendell Crumb, πάσχει από σύνδρομο πολλαπλής προσωπικότητας, με 23 διαφορετικές προσωπικότητες αλλά όταν αναδύεται μια 24^η, πιο βίαιη, θέτει σε κίνδυνο τον κόσμο γύρω του.

Όπως έχει αναφερθεί κι αλλού, ο λόγος που έγραψα για έναν, περίεργο και 'σκοτεινό' χαρακτήρα, σαν τον 'Άρη,' είναι επειδή με ενδιαφέρουν πολύ, τα άτομα με ψυχικές διαταραχές και οι δολοφόνοι, Είναι δηλαδή, ο χαρακτήρας αυτός, μια προσπάθειά μου, να τους κατανοήσω και να ασχοληθώ με αυτού του είδους τα θέματα. Η μεγαλύτερη μου, θεωρώ, επιρροή για τον χαρακτήρα, είναι ο Hannibal Lecter, από τα βιβλία του Thomas Harris και κυρίως τον Κόκκινο Δράκο (1981) και τη Σιωπή των Αμνών (1988). Με μαγνήτισε πολύ αυτός ο χαρακτήρας, γιατί ενώ είναι φαινομενικά, ένας πανέξυπνος και αρχικά όπως φαίνεται καλός χαρακτήρας, κρύβει μια πολύ ισχυρή, πονηρή και διαταραγμένη πλευρά. Ένας 'κακός', που θέλεις, τόσο πολύ να συμπαθήσεις και να υποστηρίξεις, δεν μπορεί όμως να συμβεί κάτι τέτοιο, γιατί αποτελεί έναν μανιακό δολοφόνο. Ακόμη και σε στιγμές, που συμμετέχει σε διαλόγους, καταφέρνει να κάνει τον αναγνώστη, να 'ξεχαστεί', για το πόσο δαιμονικός είναι. Με βάση αυτό το χαρακτήρα, ξεκίνησα να γράφω και τον 'Άρη'. Για αυτό και οι δύο χαρακτήρες, έχουν μια 'καλή πλευρά', πέραν από το γεγονός ότι και οι δύο είναι ψυχικά διαταραγμένοι δολοφόνοι. Η μόνη διαφορά μεταξύ τους, είναι ότι ο 'Άρης', όντως είναι καλός άνθρωπος, που έχει τη δυνατότητα να αγαπήσει και να αποτελεί λειτουργικό κομμάτι της κοινωνίας, απλά η ασθένεια που έχει, δεν τον αφήνει να έχει αυτήν την προσωπικότητα μόνιμα στην επιφάνεια, σε αντίθεση με το Hannibal, όπου παριστάνει τον καλό και ανήμπορο γεράκο, για να τους ξεγελάσει όλους, ακόμη και τον αναγνώστη.

3.3) Watchmen

Τέλος, η τελευταία επιρροή που θα ήθελα να αναφερθώ, αποτελεί την ενσωμάτωση ενός χαρακτηριστικού λογότυπου στο 'Εάν Ήξερα'. Όταν σκεφτόμουν, ποιο θα είναι το αντικείμενο, που θα αποτελεί το συνδεδετικό κρίκο, από τα σύμπαντα της ταινίας, διάλεξα ένα stress ball, γιατί ταίριαζε με

τον μόνιμα νευρικό πρωταγωνιστή. Το σχέδιο όμως που θα έχει το μπαλάκι, το διάλεξα για δύο λόγους. Αφενός, γιατί το χαμόγελο, λειτουργεί ειρωνικά σε σχέση με τον αγέλαστο, σε όλη την ταινία, 'Άρη', και το κίτρινο χρώμα, όντας το χρώμα των emoji και smiley προσώπων. Αφετέρου, αποτελεί και φόρο τιμής, στο Watchmen (1986), μια από τις πιο διάσημες γραφικές νουβέλες, που σχετίζεται με μια ομάδα 'πιο ρεαλιστικών' υπερηρώων, που αντιμετωπίζουν το έγκλημα. Στη νουβέλα αυτή, και αντίστοιχα αργότερα, στην ομώνυμη ταινία και σειρά, η κονκάρδα, ενός βασικού χαρακτήρα, του Comedian, είναι ένα χαμογελαστό smiley πρόσωπο. Αυτή η κονκάρδα, όταν σκοτώνεται ο χαρακτήρας του, ματώνει χαρακτηριστικά, και αποτελεί σημαντικό στοιχείο για την ίδια τη νουβέλα και αργότερα για την ποπ κουλτούρα. Έτσι και εγώ, αποφασίζω, μετά την σκηνή με τον διαπληκτισμό και το φόνο, του 'Άστεγου, από τον 'Άρη', να ματώσει το stress ball, με παρόμοιο τρόπο, με την κονκάρδα από το Watchmen.

Σε μια συνέντευξη με τον Dave Gibbons, στο αμερικάνικο περιοδικό Entertainment Weekly, τον καλλιτέχνη που ανέλαβε να οπτικοποιήσει την εμβληματική γραφική νουβέλα 'Watchmen', εξηγεί από που προήλθε η ιδέα για να δημιουργήσει το χαρακτηριστικό αυτό σύμβολο:

«Ο χαρακτήρας του 'Comedian' [...] Έτσι σχεδίασα τον μαύρο χαρακτήρα βάζοντας ένα αστέρι στον ένα του ώμο και κόκκινες άσπρες γραμμές στον άλλο. Αλλά έμοιαζε πολύ σοβαρός και σκέφτηκα, "Πως μπορώ να τον φωτίσω λιγάκι;" Σκίσαρα ένα σχήμα ως μικρό χαμογελαστό κίτρινο πρόσωπο, σχεδόν έτοιμο να πετάξει μακριά, σκέφτηκα ότι αυτή είναι μια πραγματικά ενδιαφέρουσα αντίθεση. Ο ογκώδης σκοτεινός χαρακτήρας με μια μικρή πιτσιλιά φωτεινού γελοίου χρώματος. [...] Το πρώτο τεύχος έπρεπε να ξεκινήσει με το θάνατο του 'Comedian'. [...] Ένα μαύρο-κίτρινο χαμογελαστό προσωπάκι με μια ρεαλιστική αληθινή πιτσιλιά αίματος. Ήταν σαν ο πραγματικός χώρος να εισχωρεί σε ένα φανταστικό χώρο κόμικς, και αυτό ακριβώς

προσπαθούσαμε να κάνουμε μεταχειριζόμενοι τους κόμικς χαρακτήρες σαν να ζουν στον πραγματικό κόσμο⁷.»

Original: “The character of the Comedian [...] So I drew this black character and he had a star on one shoulder and red and white stripes on the other. But he looked very serious so I thought, “I wonder what would lighten it up a bit?” So on the sketch that I did, I drew a tiny little yellow smiley faced badge, almost as a throwaway, because I thought that’s a really interesting contrast. This big hulking dark character, with this little splash of bright, silly color. [...] And when he wrote the first issue it had to start with the death of the comedian. [...] A black and yellow smiley face, with a splash of really realistic blood on it. It was like the real world imposing itself on a cartoon, which is what we were trying to do by treating comic book characters as if they were living in a real world.”

Google Translate: «Ο χαρακτήρας του κωμικού [...] Έτσι, σχεδίασα αυτόν τον μαύρο χαρακτήρα και είχε ένα αστέρι στον έναν ώμο και κόκκινες και άσπρες ρίγες στον άλλο. Αλλά φαινόταν πολύ σοβαρός κι έτσι σκέφτηκα, «Αναρωτιέμαι τι θα το ελαφρύνει λίγο;» Έτσι, στο σκίτσο που έκανα, ζωγράφισα ένα μικρό κίτρινο σήμα με χαμογελαστό πρόσωπο, σχεδόν σαν απόρριψη, γιατί σκέφτηκα ότι αυτό είναι μια πραγματικά ενδιαφέρουσα αντίθεση. Αυτός ο μεγάλος ογκώδης σκοτεινός χαρακτήρας, με αυτή τη μικρή βουτιά φωτεινού, ανόητου χρώματος. [...] Και όταν έγραψε το πρώτο τεύχος έπρεπε να ξεκινήσει με τον θάνατο του κωμικού. [...] Ένα μαύρο και κίτρινο χαμογελαστό πρόσωπο, με μια βουτιά πραγματικά ρεαλιστικού αίματος πάνω του. Ήταν σαν ο πραγματικός κόσμος να επιβάλλεται σε ένα καρτούν, κάτι που προσπαθούσαμε να κάνουμε αντιμετωπίζοντας τους χαρακτήρες των κόμικ σαν να ζούσαν σε έναν πραγματικό κόσμο.»

⁷ Serrao, N. (2017, June 15). How a throwaway sketch resulted in Watchmen’s most iconic symbol. Entertainment Weekly.



Watchmen #1, 1986, DC Comics.



Watchmen, 2009, Warner Bros. Pictures.



Εάν Ήξερα (If I Knew).

Γενικά Συμπεράσματα της Μελέτης

Το κύριο και μεγαλύτερο συμπέρασμα, που προκύπτει ύστερα από αυτή την εργασία είναι ότι, οι ταινίες, ακόμη και οι μικρού μήκους, αποτελούν ομαδική εργασία, πολλών συντελεστών, που αν λειτουργήσουν όλα σωστά, υπάρχει μια καλή οργάνωση των πραγμάτων και ειδικά αν πίσω από όλα αυτά, υπάρχει και μια καλά διαμορφωμένη ιδέα, το αποτέλεσμα εκτός από άρτιο θα είναι και πολύ καλό. Οι καλές ιδέες, προκύπτουν από σωστή δουλειά και από τις σωστές επιρροές, που θα πάρουμε και 'δανειστούμε' από τον τεράστιο κόσμο του κινηματογράφου και όχι μόνο.

Μέσα από όλον αυτόν τον καιρό, που δούλεψα την Πτυχιακή αυτή, έμαθα να δουλεύω σωστά, να συνεργάζομαι με άλλους ανθρώπους και να δέχομαι τις γνώμες τους και τις συμβουλές τους. Επιπλέον, έμαθα ακόμη, να μπορώ να εργαστώ σε ιδιαίτερες συνθήκες χρονικής πίεσης, στα γυρίσματα της ταινίας, να κατανοήσω λίγο περισσότερο, πως δουλεύει ο χώρος της παραγωγής ταινιών και να αναπτύξω τις γνώσεις μου, πάνω στο χώρο αυτό. Το πιο σημαντικό πράγμα που έμαθα είναι, ότι μια ομάδα ανθρώπων αν έχει όρεξη να δουλέψει και να συνεργαστεί ο ένας με τον άλλον, το έργο που θα παραχθεί θα είναι εν τέλει, κάτι πολύ όμορφο.

Βιβλιογραφία

Harris, T. (1981): *Red Dragon*. Dell Publishing.

Harris, T. (1988): *The Silence of the Lambs*. St. Martin's Press.

Moore, A. (1986-87): *Watchmen* (Issue #1 - #12). DC Comics.

Scorsese, M. (1976) *Taxi Driver*. Columbia Pictures.

Demme, J. (1991) *The Silence of the Lambs*. Orion Pictures

Tarantino, Q. (1994) *Pulp Fiction*. Miramax Films.

Nolan, C. (2000) *Memento*. Newmarket.

Lindelof, D. (2004-2010) *Lost*. ABC Television Network.

Snyder, Z. (2009) *Watchmen*. Paramount Pictures.

Nolan, C. (2010) *Inception*. Warner Bros. Pictures.

Scorsese, M. (2010) *Shutter Island*. Paramount Pictures.

Gilroy, D. (2014) *Nightcrawler*. Open Road Films.

Shyamalan, N. (2016) *Split*. Universal Pictures.

Gerwig, G. (2017) *Lady Bird*. Universal Pictures.

Philips, T. (2019) *Joker*. Warner Bros. Pictures.

Terkel, S. (1976, February 12). Martin Scorsese and screenwriter Paul Schrader discuss their movie "Taxi Driver" [Radio Broadcast]. WFMT.

<https://studsterkel.wfmt.com/programs/martin-scorsese-and-screenwriter-paul-schrader-discuss-their-movie-taxi-driver>

Rocchi, J. (2014, October 29). 'Nightcrawler' Director Dan Gilroy talks Jake Gyllenhaal, Robert Elswit & Sociopaths. IndieWire.

<https://www.indiewire.com/features/general/interview-nightcrawler-director-dan-gilroy-talks-jake-gyllenhaal-robert-elswit-sociopaths-270834/>

Tibbs, R. (2023, February 3). Explaining the Ending of Martin Scorsese's movie 'Shutter Island'. *Far Out Magazine*.

<https://faroutmagazine.co.uk/the-ending-of-martin-scorseses-shutter-island/?amp>

Serrao, N. (2017, June 15). How a throwaway sketch resulted in *Watchmen*'s most iconic symbol. *Entertainment Weekly*.

<https://ew.com/books/2017/06/15/watchmen-smiley-face-dave-gibbons-interview/>

Schickel, R. (2011). *Conversations with Scorsese*. Knopf.

Mamet, D. (1991). *On Directing Film* (1st ed). Penguin Books.

Lukas, C. (1985). *Directing for Film and Television* (1st ed). Anchor Press/Doubleday.

<https://thebobapp.com/blog/10-essential-character-study-movies/>

<https://collider.com/best-character-driven-movies-from-taxi-driver-to-the-breakfast-club/>

<https://www.masterclass.com/articles/character-study-film-guide>

<https://filmlifestyle.com/what-is-a-character-study/>

Παράρτημα

1) Το Σενάριο

If I Knew

FADE IN:

1. ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ - ΝΥΧΤΑ

Το υπνοδωμάτιο αποτελεί ενιαίο χώρο με την κουζίνα. Υπάρχει μια μπαλκονόπαρτα, στα μισά της, και κάθετα υπάρχει ένα κρεβάτι, απέναντί του ένα γραφείο και μια καρέκλα και αριστερά από το γραφείο μια ψιλή βιβλιοθήκη.

Ασπρόμαυρο: Ο ΑΡΗΣ (33) κάθεται οκλαδόν σε ένα σχεδόν σκοτεινό δωμάτιο, πίσω του φαίνεται ότι υπάρχει μια κοπέλα ξαπλωμένη, σκεπασμένη, και το χέρι της κρέμεται έξω από το κρεβάτι. Παίζει με τη βέρα του. Ο Άρης εμφανισιακά είναι λεπτός, με καστίνα μαλλιά μετριού μεγέθους και πυκνό μούσι.

FADE TO BLACK

2. ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ - ΝΥΧΤΑ

Εγχρωμο: Ξαναβλέπουμε το δωμάτιο από το ίδιο πλάνο με πριν, με τη διαφορά ότι υπάρχει μια κοπέλα στο κρεβάτι η ΖΩΗ (29), κάθεται πάνω του και διαβάζει ένα βιβλίο. Το ρολόι δείχνει 11.11, ακούγεται να ανοίγει μια πόρτα. Μπαίνει ο Άρης στο δωμάτιο, κρεμάει το πανωφόρι του κοντά στην πόρτα. Η Ζωή είναι ψηλή, με καστανά μαλλιά.

ΖΩΗ

Καλώς τον. Σε περίμενα.
Πως είσαι;

Άρης
Καλά.

ΖΩΗ

Η δουλειά πως πήγε;

Ο Άρης κατευθύνεται προς το γραφείο.

ΑΡΗΣ

Πώς να πήγε;
Σκατά όπως πάντα.

Αδειάζει τις τσέπες του και αφήνει το STRESSBALL στο γραφείο, μαζί με τα πράγματά του. Φτιάχνει ψυχαναγκαστικά τα πράγματα. Κατευθύνεται προς την κουζίνα.

ΑΡΗΣ

Εσύ πως τα πέρασες σήμερα;

Ανοίγει το ντουλάπι παίρνει το κρασί.

ΖΩΗ

Καλά. Δουλειά, σπίτι, τα ίδια.

ΑΡΗΣ

Θες κρασί;

Ανοίγει το ντουλάπι, πάει να βγάλει ποτήρι.

ΖΩΗ

Όχι ευχαριστώ.

Βγάζει το ποτήρι, το γεμίζει, και το πίνει όλο.

ΖΩΗ

(συνοφρυωμένη)

Είσαι καλά; Δείχνεις κάπως σήμερα;

ΑΡΗΣ

Καλά είμαι.

ΖΩΗ

Μήπως έγινε τίποτα στη δουλειά;

ΑΡΗΣ

Όχι. Απλά σκέφτομαι γενικότερα τη ζωή μου τελευταία.

Έχω κουραστεί πια δεν μπορώ.

Με το ζόρι την βγάζουμε.

Βάζει άλλο ένα ποτήρι κρασί και το πίνει σχεδόν όλο.

ΑΡΗΣ

Με έχει φάει και αυτή η κωλοδουλειά.

Κάθε μέρα πρέπει να πηγαίνω και να βλέπω τους ίδιους μαλάκες.

Πάει στο γραφείο, παίρνει το STRESSBALL, και το πιέζει ελαφρώς και αργά. Και το αφήνει. Πλησιάζει και κάθεται δίπλα της στο κρεβάτι.

ΑΡΗΣ

Το μόνο καλό πράγμα
που έχω είναι εσένα.

Η Ζωή κλείνει το βιβλίο, και τον ακουμπάει στοργικά στο μάγουλο.

ΖΩΗ

Μην ανησυχείς αγάπη μου,
θα αλλάξει η κατάσταση,
από αύριο κι όλας
μπορεί να είναι
αλλιώς τα πράγματα.
Όλα θα πάνε τέλεια
στην συνέντευξη.
Είμαι σίγουρη!
Και μετά δεν θα έχεις
ανάγκη κανέναν,
όλα θα φτιάξουν θα το δεις!

ΑΡΗΣ

Μακάρι. Σε αγαπώ.

ΖΩΗ

Κι εγώ σε αγαπώ.

Ο Άρης πλησιάζει τη Ζωή, και εκείνη τον απωθεί.

ΖΩΗ

Είμαι κουρασμένη.
Πρέπει και εσύ να είσαι
ξεκούραστος αύριο
για την συνέντευξη.
Άστο καλύτερα για αύριο.

Ο ήχος από το 'κουρασμένη' πέφτει σιγά σιγά σε ένταση, και στο αύριο σβήνει τελείως και ακούγεται μόνο βουητό.

3.

ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ - ΝΥΧΤΑ

Ασπρόμαυρο: Ο Άρης έχει στο χέρι το STRESSBALL, το πιέζει, σιγά σιγά αυτό εξαφανίζεται, και αρχίζει το τικ του. Την πιάνει απότομα από το μαλλί, και ανταλλάζουν βλέμματα. Πρόσωπο Άρη, και ένα χέρι κατευθύνεται απειλητικά προς το πρόσωπό του.

4.

ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ - ΝΥΧΤΑ

Εγχρωμο: ΑΡΗΣ

Ναι σωστά.

Ο Άρης πάει και σηκώνει το ποτήρι με το κρασί.
Παράλληλα ακούγεται γυναικεία στριγκλιά: 'Τι κάνεις'

Πίνει το υπόλοιπο κρασί, και αφήνει κάτω το ποτήρι.

ΑΡΗΣ

Τι κάνω;

ΖΩΗ

Θα έρθεις να κοιμηθούμε;

5. ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ - ΝΥΧΤΑ

Ασπρόμαυρο: Φαίνεται το πρόσωπο της κοπέλας, που είναι νεκρή.

6. ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ - ΝΥΧΤΑ

Εγχρωμο: Ο Άρης είναι συνοφρυωμένος.

ΑΡΗΣ

Ναι. Ναι έρχομαι.

Ο Άρης την παίρνει αγκαλιά, της δίνει ένα φιλί στο μέτωπο. Κλείνει το φως.

FADE TO BLACK

7. ΕΣ - ΝΥΧΤΑ

Ασπρόμαυρο: Ο Άρης σέρνει το πτώμα της Ζωής, με σκοπό να το θάψει.

FADE TO BLACK

8. ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΜΠΑΝΙΟ - ΜΕΡΑ

Το μπάνιο είναι μικρό και στενό, υπάρχει ο νιπτήρας και από πάνω του ένας καθρέφτης που έχει σπάσει στη μια γωνία. Αριστερά βρίσκεται το ντους και η λεκάνη.

Εγχρωμο: Ο Άρης ξυπνάει απότομα, και έπειτα κάθεται σκεπτόμενος, στη μέση του κρεβατιού. Κοιτιέται στο καθρέφτη του μπάνιου. Όλα είναι ψυχαναγκαστικά τακτοποιημένα. Ρίχνει νερό στο πρόσωπό του, το ψηλαφίζει και δεν βρίσκει κάτι. Μπαίνει στο χώρο η Ζωή, και φαίνεται η αντανάκλασή της.

ΖΩΗ

Καλημέρα. Πως κοιμήθηκες;

ΑΡΗΣ
(αναστατωμένος)
Δεν μπόρεσα να κοιμηθώ.
Είχα εφιάλτες.
Φρικτούς εφιάλτες.
Δεν νιώθω καθόλου καλά.

9. ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΜΠΑΝΙΟ - ΜΕΡΑ

Ασπρόμαυρο: Η Ζωή δεν υπάρχει. Ο Άρης είναι στο μπάνιο, κοιτιέται στον καθρέφτη, και ακούγονται ήχοι αυτοκινήτων.

10. ΕΣ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟ - ΜΕΡΑ

Εγχρωμο: Ο Άρης στο λεωφορείο, σκεπτικός. Σφίγγει το STRESSBALL. Περιστέρια να πετάνε.

FADE TO BLACK

11. ΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟ - ΜΕΡΑ

Στο χώρο αναμονής υπάρχει ένας καναπές τριθέσιος και δύο καρέκλες. Στο γραφείο μέσα, υπάρχει ένα γραφείο και δύο καρέκλες, μια μπροστά στο γραφείο και πίσω του.

Εγχρωμο: Χώρος αναμονής, ο Άρης με τους υπόλοιπους υποψήφιους (3-4), fade in ήχου, που μιλάνε στην συνέντευξη με το αφεντικό. Ο ήχος αυξάνεται σταδιακά. 'Πιστεύετε ότι πληροίτε όλες τις προϋποθέσεις για τη συγκεκριμένη θέση'.

ΑΡΗΣ
Ναι.

ΑΦΕΝΤΙΚΟ (25)
Γιατί;

Το Αφεντικό είναι ψηλός, λεπτός και κοντοκουρεμένος.

ΑΡΗΣ
Γιατί έχω ανάγκη τα χρήματα.
Οπότε ότι χρειαστεί να μάθω,
θα το μάθω.
Και ότι χρειαστεί να κάνω,
θα το κάνω.

ΑΦΕΝΤΙΚΟ
Μάλιστα. Αφοπλιστική απάντηση.
Θα ήθελα επίσης,
για τυπικούς λόγους
να συμπληρώσετε τα στοιχεία σας,

σε αυτό το χαρτί.

Ο Άρης παίρνει το χαρτί σκεπτικός, και αρχίζει και γράφει. Ο Άρης κολλάει στην ερώτηση άγαμος/έγγαμος, και συμπληρώνει το πρώτο. Δίνει το χαρτί στο αφεντικό.

ΑΦΕΝΤΙΚΟ

Ωραία. Ευχαριστώ.
Να είστε αύριο εδώ
την ίδια ώρα
για να ξεκινήσουμε τα δοκιμαστικά.

ΑΡΗΣ

(χαμογελάει)
Έγινε! Θα σας δω αύριο λοιπόν.

Σηκώνεται και πάει προς την πόρτα.

ΑΦΕΝΤΙΚΟ

Μάλιστα.

Ο Άρης σταματάει να περπατάει, σκαλώνει και γυρνάει.

ΑΡΗΣ

Συγνώμη;

ΑΦΕΝΤΙΚΟ

Λέω μάλιστα. Θα λες μάλιστα. Εντάξει;

Ο Άρης πιέζει το STRESSBALL. Ακούγεται η αναπνοή του, σε αυξανόμενο ρυθμό. Μεταβατικό πλάνο STRESSBALL.

12. ΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟ - ΜΕΡΑ

Ασπρόμαυρο: Ο Άρης ορμάει και πάει να τον χτυπήσει. Μετά, το αφεντικό φαίνεται να είναι λιπόθυμο, και έχουν μπει οι υπόλοιποι υποψήφιοι απέξω, και τον κρατάνε, ενώ ο Άρης ωρύεται.

13. ΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟ - ΜΕΡΑ

Έγχρωμο: Άρης
Μάλιστα.

FADE TO BLACK

14. ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΤΑΡΑΤΣΑ - ΜΕΡΑ

Μια κλασική ταράτσα της Αθήνας, σε μια απόσταση από τα κάγκελα, υπάρχει ένα μικρό τραπέζι και δύο καρέκλες αντικριστά.

Εγχρωμο: Τραπέζι με φαγώσιμα, και μπύρες. Ο ΦΙΛΟΣ (33) κάθεται και πίνει μπύρα. Ο Άρης κάθεται στα κάγκελα της ταράτσας, ακουμπάει, και κοιτάει κάτω, την κίνηση των αμαξιτών.

ΦΙΛΟΣ
Ρε μαλάκα,
τι κάθεςαι και κοιτάς
τόση ώρα εκεί;
Πες τίποτα...

Ο Άρης πάει προς το τραπέζι σκεπτικός, παίρνει την μπύρα να πιει και ξεχνάει να τσουγκρίσει. Ο φίλος του τον παροτρύνει να τσουγκρίσουν. Ο Άρης πίνει και ενώ πάει να κάτσει...

ΑΡΗΣ
Σόρρυ ρε,
δεν είμαι και
στα καλύτερα μου...

ΦΙΛΟΣ
Τι έγινε;
Τσακώθηκες με τη Ζωή;

Ο Άρης συγυρίζει το τραπέζι ψυχαναγκαστικά.

ΑΡΗΣ
Με τη Ζωή, χωρίσαμε.

ΦΙΛΟΣ
Χώρισες; Τι λες ρε;
Πότε; Γιατί; Πως;

ΑΡΗΣ
Άστο, γάμησε το φίλε.
Δεν έχει σημασία πια.

ΦΙΛΟΣ
Τι δεν έχει σημασία ρε;
Μαλάκα χώρισες,
το έχεις συνειδητοποιήσει;

ΑΡΗΣ
Δεν είμαι για να κάνω
αυτή τη συζήτηση τώρα.
Σκάσε. Συγγνώμη, απλά
παράτα το θέμα αυτό τώρα.

ΦΙΛΟΣ

Οκ. Η δουλειά πως πάει;

ΑΡΗΣ

Πώς να πηγαίνει και αυτή,
δεν ξέρεις;
Για τις ώρες που δουλεύω,
παίρνω ψίχουλα.

ΦΙΛΟΣ

Γάμησε τα, Άρη.
Καμιά φορά η ζωή
τα φέρνει πολύ δύσκολα.

Στο άκουσμα του ονόματος 'Ζωή' σκαλώνει ο Άρης.

ΦΙΛΟΣ

Δεν θα φας τίποτα;

Εκείνη την ώρα ο φίλος κάτι μασουλάει.

ΑΡΗΣ

Δεν πεινάω.

Ο Άρης κατεβάζει όλη τη μύρα.

ΦΙΛΟΣ

Α ρε μαλάκα.
Δεν είχες και μια συνέντευξη
για άλλη δουλειά.
Πήγες τελικά;

ΑΡΗΣ

Πήγα ναι.

ΦΙΛΟΣ

Και; Πως πήγε;

ΑΡΗΣ

Δεν θα με πάρουν.

ΦΙΛΟΣ

Όχι ρε γαμώτο, κρίμα.

ΑΡΗΣ

Άραξε, δεν πειράζει.
Έτσι κι αλλιώς ψιλοξενέρωσα και εγώ.
Ήταν ένα αρχίδι εκεί.

ΦΙΛΟΣ

Ποιος ρε;

ΑΡΗΣ

(νευριασμένα)

Αυτός που μου πήρε συνέντευξη.
Ένα βουτυρόπαιδο. Ένας μαλάκας 25χρονός,
υπεύθυνος και καλά... Κυριλέ ρούχα,
χρυσό ρολόι και ένα τουπέ...
μην το συζητάς.

ΦΙΛΟΣ

Τι έγινε όμως; Σου είπε τίποτα;

ΑΡΗΣ

Ε κάποια στιγμή του λέω 'έγινε',
και πάω να φύγω και μου λέει μάλιστα.

ΦΙΛΟΣ

Δηλαδή τι;

ΑΡΗΣ

Ε δηλαδή και καλά
'μάλιστα' θα λες...

ΦΙΛΟΣ

(χαμογελαστά)

Χαχα σιγά ρε μαλάκα
αυτό ήταν;
Αφού ξέρεις και εσύ
πως είναι αυτές οι δουλειές.

Ο Άρης τον κοιτάει νευριασμένος.

ΦΙΛΟΣ

Είσαι βλάκας...

Μπορεί να είχες πάρει τη δουλειά.
Απλά ήθελε να σε ψαρώσει.

ΑΡΗΣ

Ναι καλά.

Να πα να γαμηθεί
ο καριόλης.
Ήθελα τόσο πολύ
να τον κοπανήσω.

ΦΙΛΟΣ

Άρη, πρέπει να
είσαι πιο ήρεμος.
Χαλαάρωσε λίγο.
Χάνεις καλές ευκαιρίες με το
να είσαι έτσι στην τσίτα.

ΑΡΗΣ

Πώς να μην είμαι έτσι
με τόσα πράγματα
να μου συμβαίνουν.

ΦΙΛΟΣ

Ναι όμως με τα νεύρα
που έχεις δεν θα μπορέσεις
να λύσεις τίποτα τελικά.

ΑΡΗΣ

Ωραίος είσαι ρε μαλάκα.
Εσύ άρχοντας με τα λεφτάκια σου,
την δουλίτσα σου.
Και έρχεσαι να κρίνεις εμένα.

ΦΙΛΟΣ

Άντε γαμήσου. Εγώ φταίω,
που ενδιαφέρθηκα.
Εδώ μου λες
ότι ήθελες να τον κοπανήσεις.
Μαλάκα είσαι τρελός για δέσιμο.

Ο Φίλος γελάει... Ο Άρης πιέζει το STRESSBALL, ακούγονται
οι καρδιακοί παλμοί του, και μεταβατικό πλάνο STRESSBALL.

15. ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΤΑΡΑΤΣΑ - ΜΕΡΑ

Ασπρόμαυρο: Σηκώνεται ρίχνει την καρέκλα, αρπάζει το
μαχαίρι. Και αλλάζει η έκφραση του φίλου του.

16. ΕΣ ΣΠΙΤΙ/ΤΑΡΑΤΣΑ - ΜΕΡΑ

ΦΙΛΟΣ

Έγχρωμο: Άρη, δεν είσαι καλά ε;

FADE TO BLACK

17. ΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟ - ΜΕΡΑ

Το γραφείο έχει αριστερά ενά παράθυρο, πίσω του μια
βιβλιοθήκη και μια καρέκλα γραφείου. Μπροστά του έχει δύο
βολικές πολυθρόνες.

Έγχρωμο: Αλλάζει με την εστιακή απόσταση ο Άρης και
μπαίνει στη θέση του φίλου. Φαίνεται ένα ρολόι. Τικ τοκ
για πέντε περίπου δευτερόλεπτα. Ο Άρης κάθεται και
κοιτάει το ταβάνι.

ΑΡΗΣ

Δεν είμαι καλά.

Φαίνεται ο ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ (62), τον παρατηρεί ενώ γράφει, ακούγεται μόνο το ρολόι. Ο Ψυχολόγος, έχει αραιή φαλάκρα, λευκό μούσι, στρογγυλά γυαλιά μυωπίας, και είναι μετρίου αναστήματος.

ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ

Άρη, θες να μου πεις
γιατί ήρθες;
Τι σε προβληματίζει;

ΑΡΗΣ

Η ζωή μου όπως ξέρεις
είναι δύσκολη.
Από πάντα ήταν.
Αλλά πάντα κατάφερνα
και την έβγαζα.
Αλλά τώρα τελευταία η κατάσταση
με τα νεύρα μου,
έχει γίνει ανεξέλεγκτη.
Έχω κάποιες
πολύ περίεργες παρορμήσεις.

ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ

Μήπως αυτή η πίεση προέρχεται
από κάποια αλλαγή
στο περιβάλλον σου;
Έχει συμβεί κάτι
τον τελευταίο καιρό
που σε τάραξε;

ΑΡΗΣ

Όλα. Χώρισα με
τη γυναίκα μου,
μάλωσα με τον κολλητό μου,
και η δουλειά μου
πάει σκατά.
Και γαμώτο μου, δεν ξέρω
αν όλα αυτά φταίνε
που έχω νεύρα,
ή αν τα νεύρα μου,
είναι ο λόγος
που συμβαίνουν όλα αυτά.

ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ

Θέλω να μου μιλήσεις λίγο
για αυτές τις παρορμήσεις
που έλεγες.

ΑΡΗΣ
Είναι σαν να έχω
την τάση να βλάψω.

ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ
Τον εαυτό σου;

ΑΡΗΣ
Όχι. Όχι τον εαυτό μου.
Αλλά σίγουρα άλλους ανθρώπους.

ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ
Δηλαδή δεν έχεις την τάση
να αυτοτραυματίζεσαι
όταν είσαι νευριασμένος;

ΑΡΗΣ
Όχι.

ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ
Σίγουρα;

ΑΡΗΣ
Ναι σίγουρα.

ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ
Μάλιστα. Και αυτή η ουλή
στο πρόσωπό σου πως προέκυψε;

Φαίνεται η ουλή στο πρόσωπο του Άρη.

ΑΡΗΣ
Ποια ουλή;

Σκαλώνει και ψηλαφίζει το πρόσωπό του.

ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ
Άρη, δεν μου κρύβεις
κάτι έτσι;

ΑΡΗΣ
Άσε με δεν ξέρω.
Δεν ξέρω πια τι γίνεται.

Αρχίζει το τικ του στο χέρι. Ο Ψυχολόγος σηκώνεται να πάρει το STRESSBALL.

ΨΥΧΟΛΟΓΟΣ
Ηρέμησε.
Αρχικά, θα ξεκινήσουμε με αυτό.

Του δίνει το STRESSBALL. Το πιάνει και το γυρνάει στο χέρι του και βλέπει το χαμόγελο. Σκαλώνει. Πλάνα σφήνες.

18. ΕΞ ΣΠΙΤΙ/ΤΑΡΑΤΣΑ - ΠΡΩΙ

Ασπρόμαυρο: Σε Flashback, ο Άρης μαχαιρώνει το Φίλο του.

19. ΕΞ ΓΡΑΦΕΙΟ - ΠΡΩΙ

Ασπρόμαυρο: Σε Flashback, ο Άρης δέρνει το Αφεντικό.

20. ΕΞ ΣΠΙΤΙ/ΥΠΝΟΔΩΜΑΤΙΟ - ΒΡΑΔΥ

Ασπρόμαυρο: Σε Flashback, ο Άρης σκοτώνει τη Ζωή.

ΖΩΗ

Είσαι άρρωστος.
Μείνε μακριά μου,
θα τα πω όλα στην αστυνομία.

21. ΕΞ ΕΙΣΟΔΟΣ ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑΣ - ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Εγχρωμο: Ο Άρης είναι σκαλωμένος, βγαίνει έξω βιαστικά, από την πολυκατοικία. Ο Άρης περπατάει με σκυφτό το κεφάλι και εμφανίζονται τα flashback. Εμφανίζεται ο ΑΣΤΕΓΟΣ (43). Ο Άστεγος είναι λεπτός, με μαύρο μαλλί μετρίου μεγέθους και μακρύ μαύρο μούσι.

ΑΣΤΕΓΟΣ

Φιλαράκι μήπως σου περισσεύει
ένα ευρώ, να πάρω κάτι
να φάω;
Φιλαράκι όλα καλά;

ΑΡΗΣ

Άσε με δεν είμαι καλά.

ΑΣΤΕΓΟΣ

Τι με ακουμπάς ρε φίλε;
Εγώ δεν σε ακούμπησα.

ΑΡΗΣ

Σόρρυ απλά
θέλω να ηρεμήσω λίγο.

ΑΣΤΕΓΟΣ

(νευριασμένα)
Και τι με σπρώχνεις;
Νομίζεις ότι είσαι καλύτερος

από εμένα, επειδή είμαι άστεγος;

ΑΡΗΣ
Εγώ δεν...

ΑΣΤΕΓΟΣ
Ε; Απάντησε μου βλάκα;
Που ξέρεις εσύ
πως έφτασα
σε αυτό το σημείο;
Να ζητιανεύω
για ένα γαμημένο ευρώ;
Και πρέπει να δεχτώ
να με σπρώχνεις
επειδή απλά ζητάω
τη βοήθειά σου;
Ξέρω και εγώ
να χρησιμοποιώ τα χέρια μου.

Τον σπρώχνει, του πέφτει το μπαλάκι, αρχίζει το τικ, και κοιτιούνται έντονα.

FADE TO BLACK

22. ΕΞ ΘΑΛΑΣΣΑ - ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Ο Άρης περπατάει στην παραλία. Έπειτα κάθεται σε μια καρέκλα, και κοιτάει προς την θάλασσα.

ΦΩΝΗ OFF: Άρη

Από θερμό χρώμα σε ψυχρό: Φαίνεται ξαφνικά, ένας ΓΙΑΤΡΟΣ (53) απέναντι από τον Άρη με τον ΒΟΗΘΟ (32) του. Ο Γιατρός είναι κοντός, και σχετικά υπέρβαρος, με γυαλιά μυωπίας, λίγα μαλλιά και μουστάκι. Ο Βοηθός του, είναι ψηλός, λεπτός, φαλακρός με μούσι.

ΓΙΑΤΡΟΣ
Άρη. Άρη. Άρη.
Καλησπέρα πως είσαι;

Του δίνει το STRESSBALL. Ο Άρης πάει να το πάρει, αλλά δεν μπορεί να κουνήσει τα χέρια του στην ζακέτα. Ζορίζεται αλλά δεν τα καταφέρνει. Κοιτάει το γιατρό.

ΓΙΑΤΡΟΣ
(χαμογελαστά)
Α ναι ξέχασα
πρέπει να το βγάλουμε αυτό,
δεν το χρειάζεσαι πλέον.

23. ΕΣ ΔΩΜΑΤΙΟ - ΠΡΩΙ

Το σκηνικό αλλάζει, και από την θάλασσα, μεταφερόμαστε σε ένα δωμάτιο ενός ψυχιατρείου. Ο Άρης φοράει ένα ζουρλομανδύα, και κάθεται σε μια καρέκλα ειδική.

Ο Γιατρός χτυπάει την πόρτα από μέσα προς τα έξω, μπαίνει ο βοηθός, και λύνει τον ζουρλομανδύα, και κάθεται πίσω από τον γιατρό.

Ο Άρης σκέφτεται...

24. ΕΣ ΓΡΑΦΕΙΟ - ΠΡΩΙ

Ασπρόμαυρο: Φαίνεται το νεκρό σώμα του ψυχολόγου πάνω στο γραφείο.

25. ΕΣ ΔΩΜΑΤΙΟ - ΠΡΩΙ

Ο Άρης κάθεται οκλαδόν στο πάτωμα, παρόμοιο πλάνο με πρώτο, ο γιατρός βγαίνει από το δωμάτιο, κλείνει το φως, σκοτεινό δωμάτιο για 2 δευτερόλεπτα.

FADE OUT

Τίτλοι τέλους

26. ΕΞ ΕΙΣΟΔΟΣ ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑΣ - ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Post Credits Scene: Το μπαλάκι φαίνεται κάτω από το γραφείο του ψυχολόγου, ματωμένο, στο δρόμο.

II) Scene Breakdown

Σκηνή 1^η

Χώρος: Εσωτερικό, Σπίτι.

Ώρα: Βράδυ

Παίζουν: Άρης, Ζωή

Props & Special Effects: Αίμα στο χέρι της Ζωής και κηλίδα αίματος στο πάτωμα, αίμα στο χέρι του Άρη, βέρα, ουλή.

Ενδυματολογικά & Make Up: Άρης → T-shirt απλό ή πόλο μπλουζάκι no brand (πουλόβερ), παντελόνι μαύρο, make-up → κουρασμένος.

Ζωή → Τιραντάκι με ή χωρίς ζακέτα, φόρμα ή κάτι άλλο άνετο, ξυπόλητη, make-up → no make-up, make-up.

Σκηνή 2^η

Χώρος: Εσωτερικό, Σπίτι.

Ώρα: Βράδυ

Παίζουν: Άρης, Ζωή

Props & Special Effects: Βιβλίο, ρολόι ψηφιακό με κόκκινα νούμερα (ή το άλλο που κάνουν slide τα ψηφία), βέρα και οι δύο, κινητό παλιό, πορτοφόλι (ή λεφτά τσακαλωμένα και ψιλά), stressball, κρασί (χυμός βύσσινο), ποτήρια κρασιού,

Ενδυματολογικά: Άρης → T-shirt απλό ή πόλο μπλουζάκι no brand (πουλόβερ), παντελόνι μαύρο. (Πανοφώρι ή ζακέτα όταν μπαίνει). Make-up → κουρασμένος.

Ζωή → Τιραντάκι με ή χωρίς ζακέτα, φόρμα ή κάτι άλλο άνετο, ξυπόλητη, make-up → no make-up, make-up.

Σκηνή 3^η

Χώρος: Εσωτερικό, Σπίτι.

Ώρα: Βράδυ

Παίζουν: Άρης, Ζωή

Props & Special Effects: Stressball, Βέρα και οι δύο.

Ενδυματολογικά: Άρης → T-shirt απλό ή πόλο μπλουζάκι no brand (πουλόβερ), παντελόνι μαύρο. (Πανοφώρι ή ζακέτα όταν μπαίνει). Make-up → κουρασμένος.

Ζωή → Τιραντάκι με ή χωρίς ζακέτα, φόρμα ή κάτι άλλο άνετο, ξυπόλητη, make-up → no make-up, make-up.

Σκηνή 4^η

Χώρος: Εσωτερικό, Σπίτι.

Ώρα: Βράδυ

Παίζουν: Άρης, Ζωή

Props & Special Effects: Ποτήρι κρασί γεμάτο, βέρα και οι δύο.

Ενδυματολογικά: Άρης → T-shirt απλό ή πόλο μπλουζάκι no brand (πουλόβερ), παντελόνι μαύρο. (Πανοφώρι ή ζακέτα όταν μπαίνει). Make-up → κουρασμένος.

Ζωή → Τιραντάκι με ή χωρίς ζακέτα, φόρμα ή κάτι άλλο άνετο, ξυπόλητη, make-up → no make-up, make-up.

Σκηνή 5^η

Χώρος: Εσωτερικό, Σπίτι.

Ώρα: Βράδυ

Παίζουν: Ζωή

Props & Special Effects: Βέρα, Ζωή νεκρή με ουλή.

Ζωή → Τιραντάκι με ή χωρίς ζακέτα, φόρμα ή κάτι άλλο άνετο, ξυπόλητη, make-up → no make-up, make-up.

Σκηνή 6^η

Χώρος: Εσωτερικό, Σπίτι.

Ώρα: Βράδυ

Παίζουν: Άρης, Ζωή

Props & Special Effects: Βέρα και οι δύο.

Ενδυματολογικά: Άρης → T-shirt απλό ή πόλο μπλουζάκι no brand (πουλόβερ), παντελόνι μαύρο. (Πανοφώρι ή ζακέτα όταν μπαίνει). Make-up → κουρασμένος.

Ζωή → Τιραντάκι με ή χωρίς ζακέτα, φόρμα ή κάτι άλλο άνετο, ξυπόλητη, make-up → no make-up, make-up.

Σκηνή 7^η

Χώρος: Εξωτερικό, αλάνα.

Ώρα: Βράδυ

Παίζουν: Άρης, Ζωή

Props & Special Effects: Νεκρό σώμα Ζωής, φτυάρι, χρώμα μαζεμένο σαν να έχει σκάψει λάκο, ουλή, βέρα, αυτοκίνητο.

Ενδυματολογικά: Άρης → T-shirt απλό λευκό (λεκιασμένο με αίμα και χρώμα), παντελόνι ίδιο με προηγούμενες σκηνές. Make-up → κουρασμένος.

Ζωή → Τιραντάκι με ή χωρίς ζακέτα, φόρμα ή κάτι άλλο άνετο, ξυπόλητη, make-up → no make-up, make-up.

Σκηνή 8^η

Χώρος: Εσωτερικό, Σπίτι-Μπάνιο.

Ώρα: Πρωί

Παίζουν: Άρης, Ζωή

Props & Special Effects: Σπασμένος στη γωνία καθρέφτης, βρώμικά με χέρια αίμα, βέρα Ζωή μόνο.

Ενδυματολογικά: Άρης → T-shirt απλό λευκό(το ίδιο με προηγούμενη σκηνή καθαρό).
Make-up → κουρασμένος, άυπνος.

Ζωή → Τιραντάκι, πιτζάμα, ξυπόλητη, make-up → no make-up, make-up.

Σκηνή 9^η

Χώρος: Εσωτερικό, Σπίτι-Μπάνιο.

Ώρα: Πρωί

Παίζουν: Άρης

Props & Special Effects: Σπασμένος στη γωνία καθρέφτης, βρώμικά με χέρια αίμα, ουλή.

Ενδυματολογικά: Άρης → T-shirt απλό λευκό(το ίδιο με προηγούμενη σκηνή καθαρό).
Make-up → κουρασμένος, άυπνος.

Σκηνή 10^η

Χώρος: Εξωτερικό, μέσα σε λεωφορείο.

Ώρα: Πρωί

Παίζουν: Άρης, Βοηθός Ψυχίατρου, 1 ή 2 κομπάρσοι.

Props & Special Effects: Stressball, κάποια τσάντα ίσως.

Ενδυματολογικά: Άρης → Παντελόνι, πουκάμισο τσαλακωμένο, (ζιβάγκο ή/και πανωφόρι)

Make-up → κουρασμένος, άπνως.

Σκηνή 11^η

Χώρος: Εσωτερικό, γραφείο

Ώρα: Πρωί

Παίζουν: Άρης, Αφεντικό, Βοηθός Ψυχίατρου, 1 ή 2 κομπάρσοι

Props & Special Effects: Ρολόι ακριβό, air rods ή ακουστικά, laptop, ερωτηματολόγιο, stressball.

Ενδυματολογικά: Άρης → Παντελόνι, πουκάμισο τσαλακωμένο, (ζιβάγκο ή/και πανωφόρι)

Make-up → κουρασμένος, άπνως.

Αφεντικό → Ακριβό πουκάμισο, παντελόνι, παππούτσια. Make-up →

Normal

Σκηνή 12^η

Χώρος: Εσωτερικό, γραφείο

Ώρα: Πρωί

Παίζουν: Άρης, Αφεντικό, Βοηθός Ψυχίατρου, 1 ή 2 κομπάρσοι

Props & Special Effects: Ρολόι ακριβό, air rods, ουλή.

Ενδυματολογικά: Άρης → Παντελόνι, πουκάμισο τσαλακωμένο, (ζιβάγκο ή/και πανωφόρι)

Make-up → κουρασμένος, άπνως.

Αφεντικό → Ακριβό πουκάμισο, παντελόνι, παππούτσια. Make-up →

Χτυπημένος, μώλωπες.

Σκηνή 13^η

Χώρος: Εσωτερικό, γραφείο

Ώρα: Πρωί

Παίζουν: Άρης, Αφεντικό, Βοηθός Ψυχίατρου, 1 ή 2 κομπάρσοι

Props & Special Effects: Ρολόι ακριβό, air pods, stressball.

Ενδυματολογικά: Άρης → Παντελόνι, πουκάμισο τσαλακωμένο, (ζιβάγκο ή/και πανωφόρι)

Make-up → κουρασμένος, άπνους.

Αφεντικό → Ακριβό πουκάμισο, παντελόνι, παππούτσια. Make-up →

Normal

Σκηνή 14^η

Χώρος: Εξωτερικό, ταράτσα.

Ώρα: Μεσημέρι ή απόγευμα.

Παίζουν: Άρης, Φίλος.

Props & Special Effects: Πλαστικές καρέκλες, μικρό τραπέζι, μπύρες (τσάι μέσα ;), πιάτα, μαιχαροπίρουνα (πριονωτά), ποικιλιά με μεζέ, stressball, ακριβό ρολόι.

Ενδυματολογικά: Άρης → Παντελόνι, πουκάμισο ανοιχτό, με πλούζα μέσα, τσαλακωμένο, (ζιβάγκο) Make-up → κουρασμένος, άπνους.

Φίλος → t-shirt, κάποια μάρκα, παντελόνι, (ή πουκάμισο χαβανέζικο, ή φούτερ). Make-up → Normal

Σκηνή 15^η

Χώρος: Εξωτερικό, ταράτσα.

Ώρα: Μεσημέρι ή απόγευμα.

Παίζουν: Άρης, Φίλος.

Props & Special Effects: Πλαστικές καρέκλες, μικρό τραπέζι, μπύρες (τσάι μέσα ;), πιάτα, μαιχαροπίρουνα (πριονωτά), ποικιλιά με μεζέ, ακριβό ρολόι, ουλή.

Ενδυματολογικά: Άρης → Παντελόνι πουκάμισο ανοιχτό, με πλούζα μέσα, τσαλακωμένο, (ζιβάγκο) Make-up → κουρασμένος, άπνως.

Φίλος → t-shirt, κάποια μάρκα, παντελόνι, (ή πουκάμισο χαβανέζικο, ή φούτερ). Make-up → Normal

Σκηνή 16^η

Χώρος: Εξωτερικό, ταράτσα.

Ώρα: Μεσημέρι ή απόγευμα.

Παίζουν: Άρης, Φίλος.

Props & Special Effects: Πλαστικές καρέκλες, μικρό τραπέζι, μπύρες (τσάι μέσα ;), πιάτα, μαιχαροπίρουνα (πριονωτά), ποικιλιά με μεζέ, ακριβό ρολόι.

Ενδυματολογικά: Άρης Παντελόνι πουκάμισο ανοιχτό, με πλούζα μέσα, τσαλακωμένο, (ζιβάγκο) Make-up → κουρασμένος, άπνως.

Φίλος → t-shirt, κάποια μάρκα, παντελόνι, (ή πουκάμισο χαβανέζικο, ή φούτερ). Make-up → Normal

Σκηνή 17^η

Χώρος: Εσωτερικό, γραφείο.

Ώρα: Απόγευμα.

Παίζουν: Άρης, Ψυχολόγος.

Props & Special Effects: Ρολόι τοίχου, (γυαλιά μυωπίας ;) ουλή, stressball,

Ενδυματολογικά: Άρης → Παντελόνι, πουκάμισο τσαλακωμένο (το μισό απέξω), (ζιβάγκο) Make-up → κουρασμένος, άπνως.

Ψυχολόγος → Παντελόνι, πουκάμισο (καρό ;). Make-up → Normal

Σκηνή 18^η

Χώρος: Εξωτερικό, ταράτσα.

Ώρα: Μεσημέρι ή απόγευμα.

Παίζουν: Άρης, Φίλος.

Props & Special Effects: Πλαστικές καρέκλες, μικρό τραπέζι, μπύρες (τσάι μέσα ;), πιάτα, μαιχαροπίρουνα (πριονωτά), ποικιλιά με μεζέ, ακριβό ρολόι, ουλή.

Ενδυματολογικά: Άρης → Παντελόνι πουκάμισο ανοιχτό, με πλούζα μέσα, τσαλακωμένο, (ζιβάγκο) Make-up → κουρασμένος, άπυνος.

Φίλος → t-shirt, κάποια μάρκα, παντελόνι, (ή πουκάμισο χαβανέζικο, ή φούτερ). Make-up → Μαχαιρωμένος.

Σκηνή 19^η

Χώρος: Εσωτερικό, γραφείο

Ώρα: Πρωί

Παίζουν: Άρης, Αφεντικό, Βοηθός Ψυχίατρου, 1 ή 2 κομπάρσοι

Props & Special Effects: Ρολόι ακριβό, air rods, ουλή.

Ενδυματολογικά: Άρης → Παντελόνι, πουκάμισο τσαλακωμένο, (ζιβάγκο ή/και πανωφόρι)
Make-up → κουρασμένος, άπυνος.

Αφεντικό → Ακριβό πουκάμισο, παντελόνι, παππούτσια. Make-up → Χτυπημένος, μόλωπες.

Σκηνή 20^η

Χώρος: Εσωτερικό, Σπίτι.

Ώρα: Βράδυ

Παίζουν: Άρης, Ζωή

Props & Special Effects: Βέρα, Ζωή νεκρή με ουλή.

Ενδυματολογικά: Άρης → T-shirt απλό ή πόλο μπλουζάκι no brand (πουλόβερ), παντελόνι μαύρο. (Πανοφόρι ή ζακέτα όταν μπαίνει). Make-up → κουρασμένος.

Ζωή → Τιραντάκι με ή χωρίς ζακέτα, φόρμα ή κάτι άλλο άνετο, ξυπόλητη, make-up → no make-up, make-up.

Σκηνή 21^η

Χώρος: Εξωτερικό, Δρόμος-Είσοδος Πολυκατοικίας.

Ώρα: Απόγευμα.

Παίζουν: Άρης, Άστεγος, Βοηθός Ψυχίατρου.

Props & Special Effects: Ουλή, stressball.

Ενδυματολογικά: Άρης → Παντελόνι, πουκάμισο τσαλακωμένο (το μισό απέξω), (ζιβάγκο)
Make-up → κουρασμένος, άπνως.

Άστεγος → Παλιά φθαρμένη μπλούζα, ή πουκάμισο, φθαρμένο παντελόνι, τρύπια παππούτσια, (ή καπαρντίνα με ζακέτα). Make-up → κουρασμένος, ατιμέλητος, ταλαιπωρημένος.

Σκηνή 22^η

Χώρος: Εξωτερικό, Παραλία.

Ωρα: Πρωί.

Παίζουν: Άρης, Ψυχίατρος, Βοηθός Ψυχίατρου.

Props & Special Effects: Ουλή (πιο ισχνή πλέον), stressball, ζουρλομανδύας, καρέκλα σκηνοθέτη, (γυαλιά μυωπίας ;),

Ενδυματολογικά: Άρης → Άσπρο παντελόνι, ζακέτα μαύρη. Make-up → κουρασμένος.

Ψυχίατρος → Στολή γιατρού, (ή μπλε πουλόβερ), παντελόνι. Make-up → Normal

Βοηθός Ψυχίατρου → Στολή γιατρού, με t-shirt απλό μέσα, φόρμα.

Make up → Normal.

Σκηνή 23^η

Χώρος: Εσωτερικό, δωμάτιο ψυχιατρείου.

Ωρα: Πρωί.

Παίζουν: Άρης, Ψυχίατρος, Βοηθός Ψυχίατρου.

Props & Special Effects: Ουλή (πιο ισχνή πλέον) stressball, ζουρλομανδύας, καρέκλα ιατρού, (γυαλιά μυωπίας ;),

Ενδυματολογικά: Άρης → Άσπρο παντελόνι. Make-up → κουρασμένος.

Ψυχίατρος → Στολή γιατρού, (ή μπλε πουλόβερ), παντελόνι. Make-up → Normal

Βοηθός Ψυχίατρου → Στολή γιατρού, με t-shirt απλό μέσα, φόρμα.

Make up → Normal.

Σκηνή 24^η

Χώρος: Εσωτερικό, γραφείο.

Ώρα: Απόγευμα.

Παίζουν: Ψυχολόγος.

Props & Special Effects: Ματωμένο κεφάλι ψυχολόγου, (γυαλιά μυωπίας ;)

Ψυχολόγος → Παντελόνι, πουκάμισο (καρό ;). Make-up → Normal

Σκηνή 25^η

Χώρος: Εσωτερικό, δωμάτιο ψυχιατρείου.

Ώρα: Πρωί.

Παίζουν: Άρης.

Props & Special Effects: Ουλή (πιο ισχνή πλέον).

Ενδυματολογικά: Άρης → Άσπρο παντελόνι. Make-up → κουρασμένος.

Σκηνή 26^η

Χώρος: Εξωτερικό, Δρόμος-Είσοδος Πολυκατοικίας.

Ώρα: Απόγευμα.

Παίζουν: -

Props & Special Effects: stressball.

Ενδυματολογικά: -

III) Behind the Scenes





























