



---

ΣΧΟΛΗ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ  
ΤΜΗΜΑ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ ΚΑΙ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

---

Πτυχιακή Εργασία  
Επιβλέπων Καθηγητής : Λυμπεράκης Αναστάσιος, Λέκτορας

*“Εξημέρωση σε τρεις στάσεις λεωφορείου”*

του  
Ραφαήλ Τσακμάκη  
20677113

Αθήνα, 2024



---

SCHOOL OF APPLIED ARTS AND CULTURE  
DEPARTMENT OF PHOTOGRAPHY AND AUDIOVISUAL ARTS

---

Diploma Thesis  
Supervisor : Tasio Liberakis, Lecturer

***“Taming in three bus stops”***

by  
Rafail Tsakmakis  
20677113

Athens, 2024

Επιβλέπων καθηγητής και μέλος της εξεταστικής επιτροπής : Λυμπεράκης Αναστάσιος, Λέκτορας

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής : Καραμπελας Κωνσταντίνος, ΕΔΙΠ

Μέλος της εξεταστικής επιτροπής : Ξανθοπούλου Ζωή, Ακαδ. Υπότροφη

## ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ/ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος ΤΣΑΚΜΑΚΗΣ ΡΑΦΑΗΛ του ΠΑΝΑΓΙΩΤΗ, με αριθμό μητρώου 20677113 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

Τσακμάκης Ραφαήλ



## ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα πτυχιακή εργασία είναι μια θεωρητική αλλά και οπτικοακουστική εξερεύνηση πάνω σε θέματα που έχουν να κάνουν με τις ανθρώπινες σχέσεις, τον ανθρώπινο ψυχισμό και τους προσωπικούς φόβους σε σχέση με την στάση της κοινωνίας και της πολιτείας επι των θεμάτων αυτών.

Η αφηγηματική ταινία μικρού μήκους “Εξημέρωση σε τρεις στάσεις λεωφορείου”, αποτελεί ένα ψυχόδραμα τριών χαρακτήρων μέσω των οποίων βλέπουμε τις κοινωνικές διαταραχές που προκαλούνται συχνά στις μέρες μας όπως το άγχος και τα ψυχοσωματικά συμπτώματα. Οι ήρωες παλεύουν ανάμεσα στην απομόνωση μέσα σε αυτοκατασκευασμένες ασφαλείς φούσκες και την αναγκαστική εξημέρωση που επιβάλλει η κοινωνία με τους κανόνες και τα πρότυπα που την συμφέρουν.

Πρόκειται για ένα κινηματογραφικό ταξίδι χωρίς λύτρωση, με συγγραφικούς και οπτικούς συμβολισμούς όπου στόχος είναι είτε η αφύπνιση είτε η ταύτιση του θεατή σχετικά με τα παραπάνω ερωτήματα και προβληματισμούς, καθώς και η γέννηση καινούριων ιδεών και σκέψεων.

## **ABSTRACT**

This thesis is a theoretical as well as audio-visual exploration on issues that have to do with human relationships, the human psyche and personal fears in relation to society's and state's stance on these issues.

The narrative short film "Taming in Three Bus Stops" is a psychodrama of three characters through whom we observe contemporary social disorders such as anxiety and psychosomatic symptoms. The protagonists struggle between isolation in self-constructed safe bubbles and the forced domestication imposed by society with its beneficial rules and standards.

This is a cinematic journey without redemption, featuring literary and visual symbolism, aimed at either awakening or resonating with the viewer regarding these questions and concerns, as well as inspiring new ideas and thoughts.

## ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΛΗΨΗ.....	5
Εισαγωγή.....	9
ΜΕΡΟΣ Α - Θεωρητικό πλαίσιο.....	10
ΣΤΑΣΗ 1 - Γυάλα ή ζούγκλα ;.....	10
1.1 Επιλέγω μια γυάλα .....	10
1.2 Επιβιώνω στη ζούγκλα.....	11
1.3 Ένας κόσμος που σωματοποιεί τους φόβους μας.....	12
1.4 Εξημέρωση.....	13
ΣΤΑΣΗ 2 - Το σύμπαν της ταινίας.....	13
2.1 Weird Wave - Ύφος, γλώσσα και σώμα.....	14
2.2 Ευρωπαϊκός κινηματογράφος του 21ου αιώνα.....	18
2.3 Σουρεαλισμός και όνειρο.....	19
ΜΕΡΟΣ Β - Υλοποίηση.....	20
ΣΤΑΣΗ 3 - Κοινωνία σε σφαίρα φαντασίας (:)......	21
3.1 Σκηνοθετική προσέγγιση.....	21
3.2 Ενδυματολογική προσέγγιση.....	21
3.3 Προπαραγωγή.....	24
3.3.1 Σενάριο.....	24
3.3.2 Οργάνωση Παραγωγής.....	24
3.4 Γυρίσματα.....	25
3.4.1 Εξοπλισμός.....	25
3.4.1.1 Κάμερα.....	25
3.4.1.2 Φωτισμός.....	26
3.4.1.3 Ήχος.....	27
3.5 Μεταπαραγωγή.....	28
3.5.1 Μοντάζ.....	28
3.5.2 Color Grading.....	28
3.5.3 Μουσική & Sound Design.....	29
3.6 Συντελεστές.....	29
3.7 Shotlist.....	31

3.8 Ντεκουπάζ.....	35
4. THAT'S A WRAP.....	45
4.1 Συνολική εμπειρία.....	45
Βιβλιογραφία.....	46
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι - ΣΕΝΑΡΙΟ.....	49
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ - BACKSTAGE.....	57



## ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η θεματική της έρευνας και κατ' επέκταση και της ταινίας είναι εμπνευσμένα από αντίστοιχα προσωπικά και περιβάλλοντα βιώματα, τα οποία οπτικά, τοποθετήθηκαν σε μια πιο φανταστική και σουρεαλιστική σφαίρα δανειζόμενος χαρακτηριστικά από αγαπημένους σκηνοθέτες που θα αναφερθούν στην συνέχεια, καθώς και στο weird wave και arthouse σινεμά.

Στο πρώτο μέρος της εργασίας παρουσιάζεται το θεωρητικό πλαίσιο γύρω από την θεματική της ταινίας και οι επιρροές που αποτέλεσαν έμπνευση για την ανάπτυξη της ιδέας και της πλοκής, ενώ στο δεύτερο μέρος περιγράφεται η υλοποίηση και οι τεχνικές λεπτομέρειες αυτής της ιδέας από την προπαραγωγή στα γυρίσματα και τέλος στην μεταπαραγωγή για την τελική δημιουργία της ταινίας.

## ΜΕΡΟΣ Α - Θεωρητικό πλαίσιο

### ΣΤΑΣΗ 1 - Γυάλα ή ζούγκλα ;

#### 1.1 Επιλέγω μια γυάλα

Στη σύγχρονη κοινωνία, ένας αυξανόμενος αριθμός ατόμων επιλέγει να ζει μέσα σε μικρές αυτοκατασκευασμένες ασφαλείς φούσκες. Αυτό το φαινόμενο που συχνά αναφέρεται ως «social cocooning»<sup>1</sup>, περιλαμβάνει ανθρώπους που απομονώνονται από ευρύτερες κοινωνικές αλληλεπιδράσεις και έκθεση σε έντονες διαπροσωπικές σχέσεις.

Αν και η στάση αυτή μπορεί να προσφέρει μια αίσθηση ασφαλείας και άνεσης, εγείρει σημαντικές κοινωνικές ανησυχίες επηρεάζοντας την ατομική ανάπτυξη, τον ψυχισμό των ατόμων αυτών και την ομαλή ή αναγκαστική ένταξή τους σε μια κοινότητα χωρίς να διαταράσσεται η συνοχή και η πρόοδος της.

Η γοητεία της ζωής σε μια προσωπική φούσκα, έχει -όπως προείπαμε- τις ρίζες της στην άνεση, την οικειότητα και την ασφάλεια που παρέχει. Η κοινωνία κυριαρχείται από στερεότυπα και κοινωνικούς κανόνες για το πώς πρέπει κανείς να φέρεται, να ντύνεται, να επιλέγει και να αλληλεπιδρά, ώστε να ταιριάζει στις προτιμήσεις και τις προκαταλήψεις της. Οι προσδοκίες της κοινωνίας από τα μέλη της και η επιρροή που ασκεί, ενισχύουν το φαινόμενο της κοινωνικής απομόνωσης, δημιουργώντας περιβάλλοντα που ευθυγραμμίζονται με τις υπάρχουσες πεποιθήσεις και ενδιαφέροντα, προσδίδοντας -σε παρεκκλίνοντα από αυτόν τον κύκλο άτομα- την ανάγκη να θωρακίσουν τον εαυτό τους και την ψυχοσύνθεσή τους σε μια δική τους προσωπική σφαίρα επιρροής.<sup>2</sup>

Η ζωή σε μια καλοφτιαγμένη γυάλα μπορεί να εμποδίσει σημαντικά την προσωπική ανάπτυξη. Η έκθεση σε διαφορετικές προοπτικές και εμπειρίες είναι ζωτικής σημασίας για το μυαλό αλλά και το σώμα. Όταν η κοινωνία απορρίπτει κοινωνικά άβολα άτομα, τα απομονώνει σε στενούς κύκλους στερώντας τους ευκαιρίες. Ο κόσμος είναι φτιαγμένος για να επιβιώνεις μονάχα

---

<sup>1</sup> Cocooning (behaviour), Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από [https://en.wikipedia.org/wiki/Cocooning\\_\(behaviour\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Cocooning_(behaviour))

<sup>2</sup> Muhammad Rehan Masoom, 2016, Social Isolation: A Conceptual Analysis, Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από [https://www.researchgate.net/publication/314238685\\_Social\\_Isolation\\_A\\_Conceptual\\_Analysis](https://www.researchgate.net/publication/314238685_Social_Isolation_A_Conceptual_Analysis)

σε κοινότητες και κάνει πέρα τους μοναχικούς διαβάτες. Η πολιτεία ξερνάει τους κοινωνικά αδέξιους και τους αμήχανους συνομιλητές σε “κάδους απορριμμάτων”. Οι απόκληροι δεν παίρνουν κομμάτι από την πίτα, μόνο αναλώνονται να προσπαθούν να σκαρφαλώσουν και πάλι στο τραπέζι της συμμετοχής. Το άγχος συσσωρεύεται μέσα στη γυάλα και γεννάται μια νέα εξάρτηση για συναισθηματική σταθερότητα.

## 1.2 Επιβιώνω στη ζούγκλα

Η αστική ζούγκλα είναι ένας όρος που παραπέμπει σε εικόνες πολυσύχναστων πόλεων γεμάτες ζωή, ευκαιρίες και εξέλιξη αλλά ταυτόχρονα και σε ένα πολύ ασταθές περιβάλλον όπου εκατομμύρια άνθρωποι καλούνται να προσαρμοστούν για να επιβιώσουν με στόχο την «αναβάθμιση» της προσωπικής, κοινωνικής και οικονομικής τους θέσης. Στον όρο απεικονίζονται έντονα η ανταγωνιστική φύση της ζωής στις σύγχρονες πόλεις, όπου τα άτομα πρέπει συνεχώς να προσαρμόζονται και να αναπτύσσονται, επιδιώκοντας κοινωνική αποδοχή και προσωπική ανέλιξη.

Οι σιωπηρές και ρητές απαιτήσεις της κοινωνίας αναγκάζουν τα μέλη της να προσαρμοστούν στα καλούπια της και να συμβιβαστούν σε έναν συγκεκριμένο τρόπο ζωής με συνέπειες της αποτυχίας να είναι η κοινωνική απόρριψη και η περιθωριοποίηση. Οι σύγχρονες ζούγκλες είναι μικρόκοσμοι κοινωνικής διαστρωμάτωσης, όπου η κοινωνική θέση συνδέεται συχνά με την προσωπική ταυτότητα και την αυτοεκτίμηση. Η καθημερινότητα μετατρέπεται σε αγώνα δρόμου επιτευγμάτων, με βασικό κανόνα την ιεραρχία ενώ η αποτυχία οδηγεί σε αορατότητα και εξοστρακισμό.

Για να επιβιώσεις στη ζούγκλα απαιτείται η τήρηση των κυρίαρχων πολιτικών κανόνων και πρακτικών. Αυτό περιλαμβάνει την γλώσσα, την κοινωνική συμπεριφορά και την επιλογή ενός τρόπου ζωής που ευθυγραμμίζεται με την επικρατούσα αστική κουλτούρα. Όσοι δεν συμμορφώνονται βρίσκονται αποκλεισμένοι από κρίσιμα κοινωνικά δίκτυα και ευκαιρίες για προσωπική ανάπτυξη.

Το άγχος της συνεχής προσπάθειας για ανταπόκριση των προσδοκιών της κοινωνίας, ο αγώνας και η ανάγκη για προσαρμογή, συμπερίληψη και αποδοχή, οδηγεί σε ταυτοτική κρίση, χαμηλή αυτοεκτίμηση και άλλες επιπτώσεις στην ψυχική υγεία όπως το χρόνιο στρες, η εξουθένωση, τα ψυχοσωματικά συμπτώματα και οι κρίσεις πανικού.

Τα άτομα παλεύουν καθημερινά με κοινωνικές πιέσεις. Οι υψηλές προσδοκίες για κοινωνική θέση και πολιτισμική συμμόρφωση δεσμεύουν σε μεγάλο βαθμό την προσωπική ελευθερία και έκφραση, με αποτέλεσμα φυσικά την περιθωριοποίηση.<sup>3</sup> Είτε λοιπόν εξημερώνεσαι και επιβιώνεις στη ζούγκλα, προσπαθώντας συνεχώς να ξεχωρίσεις για να καταφέρεις να ευδοκιμήσεις, είτε επιστρέφεις στην ασφάλεια και την οικειότητα της μικρής προσωπικής σου φούσκας.

### **1.3 Ένας κόσμος που σωματοποιεί τους φόβους μας.**

Ο σύγχρονος κόσμος είναι ένα περίπλοκο τοπίο συνεχών και απρόβλεπτων αλλαγών. Μια συνεχόμενη ροή κατάσταση σε συνδυασμό με την αστάθεια και την αβεβαιότητα που καθημερινά προκαλεί η πολιτεία στα μέλη της, δημιουργούν ένα περιβάλλον όπου ο φόβος κυριαρχεί. Ο φόβος γίνεται άγχος και το μυαλό και το σώμα αγωνίζονται να συμβαδίσουν με τις απαιτήσεις ενός σκληρού και ταχέως μεταβαλλόμενου κόσμου. Στην πολυπλοκότητα της καθημερινότητας προστίθενται οι διάφορες δυσλειτουργίες της εποχής μας δημιουργώντας πρόσθετα στρώματα στρες που πολύ συχνά εκτονώνονται στα σώματα μας εκδηλώνοντας ψυχοσωματικά συμπτώματα.

Τα σώματά μας γίνονται πεδίο μάχης όπου παλεύουν οι φόβοι μας. Τα ψυχοσωματικά συμπτώματα δεν είναι απλά αποκυήματα φαντασίας αλλά απτές εκδηλώσεις του βάρους της κοινωνίας στην οποία καλούμαστε να επιβιώσουμε. Αέναη ανησυχία και υπαρξιακός τρόμος μεταφράζονται σε ενοχλητικά σημάδια, βαριές ανάσες, σφιχτά δεμένα στομάχια και γοργά χτυποκάρδια.

Η σωματοποίηση των φόβων, μας θυμίζει τον εγγενή σύνδεσμο μεταξύ του εσωτερικού μας κόσμου και της εξωτερικής ζούγκλας. Καθώς τα άτομα περιηγούνται στην πολυπλοκότητα της σύγχρονης ύπαρξης αναζητούν την ισορροπία. Στον πραγματικό κόσμο το φαινόμενο αυτό εμπίπτει σε μια παραδοξότητα. Ενώ ένας πολύ μεγάλος αριθμός ατόμων βιώνει και καλείται να αντιμετωπίσει τέτοιου είδους ψυχικές διαταραχές που ταλαιπωρούν το μυαλό και το σώμα τους, υπάρχει μηδαμινή συζήτηση και ενσυναίσθηση επι του θέματος και κατά πόσον το βίωμα αυτό είναι ζωτικής σημασίας για τα άτομα αυτά. <sup>4</sup>

---

<sup>3</sup> Γκιζιώτης, Π. (2024). *Η πόλη ή πώς να κοιμηθείτε ήσυχα*. Θεατρική παράσταση βασισμένη στο έργο “Υπό Έλεγχο” του Φρεντερίκ Σόνταγκ. Δελτίο τύπου, <https://www.lifo.gr/guide/theater/events/i-poli-i-pos-na-koimitheite-isyha>

<sup>4</sup> Michael J Bernstein, 2016. Research in Social Psychology: Consequences of Short- and Long-Term Social Exclusion, Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από [https://www.researchgate.net/publication/305673088\\_Research\\_in\\_Social\\_Psychology\\_Consequences\\_of\\_Short\\_and\\_Long-Term\\_Social\\_Exclusion](https://www.researchgate.net/publication/305673088_Research_in_Social_Psychology_Consequences_of_Short_and_Long-Term_Social_Exclusion)

Στον κόσμο της ταινίας “Εξημέρωση σε τρεις στάσεις λεωφορείου” η κοινωνία είναι το ίδιο σκληρή. Οι ήρωες όμως των ιστοριών έχουν την ικανότητα ή την ευαισθησία να αντιλαμβάνονται την σημαντικότητα του φαινομένου αυτού. Μπορούν μέσα από ένα βλέμμα, μια συζήτηση ή μια κίνηση, να καταλάβουν και να κατανοήσουν την αναγκαιότητα των ατόμων δίπλα τους για επαφή και επικοινωνία, όταν η πολιτεία τους βάζει συνεχώς εμπόδια και τελικά τους απορρίπτει. Λες και ο κόσμος γυρίζει πια χωρίς αυτούς.

## 1.4 Εξημέρωση

Είμαστε εγγενώς ή αναγκαστικώς κοινωνικά όντα ; Ναι, η ανάγκη για δημιουργία κοινωνικών δεσμών είναι συχνά ανθρώπινη ανάγκη και επιθυμία. Στη κοινωνία όμως υπάρχουν συγκεκριμένοι δρόμοι προς αυτή την αναζήτηση οι οποίοι πολύ συχνά περιορίζουν τις ατομικές ελευθερίες. Τα άτομα συμμορφώνονται με τις κοινωνικές προσδοκίες, εις βάρος προσωπικών ελευθεριών και αυθεντικής αυτοέκφρασης και τελικά εξημερώνονται. Η εξημέρωση αυτή έγκειται στον φόβο της απόρριψης. Για να διατηρήσει την τάξη και την συνοχή της, η πολιτεία εξοστρακίζει και περιθωριοποιεί άτομα που αμφισβητούν την εξουσία της και τις επικρατούσες νόρμες απορρίπτοντας την ατομική αυτονομία και την ποικιλομορφία χτίζοντας μια κουλτούρα συμβιβασμού.

Μεγαλώνουμε και δομούμαστε. Το βάρος της ενηλικίωσης έρχεται να δέσει με όρια και κανόνες την ταυτότητά μας. Η κοινωνία δαμάζει τον αυθορμητισμό των μελών της και τα γεμίζει υποχρεώσεις. Με την τέχνη της υπακοής, η ζωή μπαίνει σε κουτιά και η καθημερινότητα σε μοτίβα. Διδάσκεται το ταίριασμα σε προκαθορισμένα καλούπια και η υιοθέτηση συμπεριφορών και στάσεων που κρίνονται αποδεκτές και δεν διαταράσσουν την συνοχή της κοινότητας.<sup>5</sup>

## ΣΤΑΣΗ 2 - Το σύμπαν της ταινίας

---

<sup>5</sup> Adam D. Barnhart, Erving Goffman - The Presentation of Self in Everyday Life, Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από <https://web.pdx.edu/~tothm/theory/Presentation%20of%20Self.htm>

## 2.1 Weird Wave - Ύφος, Γλώσσα και Σώμα

«Όταν στις αρχές της δεκαετίας του 2010 ο Στιβ Ρόουζ, δημοσιογράφος του βρετανικού *The Guardian*<sup>6</sup>, έκανε λόγο για το «παράξενο κύμα» που εξέπεμπε το σύγχρονο ελληνικό σινεμά, στην προσπάθεια του να ομαδοποιήσει τον “Κυνόδοντα” του Γιώργου Λάνθιμου με κάποιες ακόμη σημαντικές ταινίες της εποχής, προφανώς δεν φανταζόταν ότι τελικά «βάφτιζε» μια κατηγορία του νέου ελληνικού κινηματογράφου που διεθνώς θα γινόταν άκρως αναγνωρίσιμη, στη δε Ελλάδα θα πυροδοτούσε ερωτήματα, αντιρρήσεις και ενστάσεις, αφού ο όρος θεωρείται αμφιλεγόμενος και γενικευμένος και δεν γίνεται αποδεκτός από πολλούς Έλληνες δημιουργούς. Ο Βρετανός δημοσιογράφος υποστήριζε την ύπαρξη του «Greek Weird Wave» επικαλούμενος στοιχεία ύφους και θεματολογίας, θεωρώντας την τότε ελληνική παραγωγή ταινιών προϊόν της μεγάλης οικονομικής κρίσης και μιας Αθήνας που ήδη από το 2008 αποτελούσε θέρετρο συγκρούσεων και ταραχών.»<sup>7</sup>

Στοιχεία όπως η αποδραματοποίηση, το μαύρο χιούμορ, η ωμή βία, το ρετρό άρωμα, το άχρονο, το άτοπο, η ψυχρή κάμερα, το υπερρεαλιστικό χιούμορ, αποτελούν αυθεντική αισθητική πρόταση του weird wave με πολλά φυσικά από αυτά να είναι απόρροια των πενιχρών οικονομικών μέσων και των εξ ανάγκης low budget παραγωγών.

Μέσα από τις ταινίες του κινηματογραφικού αυτού στυλ, προκύπτουν πολιτισμικά, κοινωνικοπολιτικά ή ακόμη και φιλοσοφικά ερωτήματα, μέσω συμβολισμών, μεταφορών και αλληγοριών. Στον “Κυνόδοντα” για παράδειγμα, το ερώτημα που πλανάται, είναι «Κατά πόσο η βία και η εξουσία που εγκολπώνονται στο έργο του Λάνθιμου και γενικότερα στο σύγχρονο «ελληνικό κύμα», αποτελούν μια αλληγορία της οικονομικής και κοινωνικοπολιτικής κρίσης στην οποία υπόκειντο η Ελλάδα, μέσω συγκεκριμένων εξουσιαστικών μηχανισμών». «Τα επαναλαμβανόμενα μοτίβα όπως η σταθερή κάμερα, η κατακερματισμένη γλώσσα, οι άνευροι διάλογοι, η μηχανική απεικόνιση των ερωτικών σκηνών, καθώς και οι ρομποτικές και άψυχες κινήσεις και συμπεριφορές των χαρακτήρων, αποτυπώνουν το στίγμα των δημιουργών. Συγχρόνως, τα ψυχρά χρώματα, η απόλυτη συμμετρία στα πλάνα και η αποστειρωμένη απεικόνιση της πραγματικότητας, δημιουργούν ένα υπερρεαλιστικό πλαίσιο όπου ο θεατής βουτά στον ανθρώπινο ψυχισμό και στα πιο ένοχα μυστικά του. Ένας διάχυτος κοινωνικός παραλογισμός παρουσιάζεται

---

<sup>6</sup> Rose, S. (2011). *Attenberg, Dogtooth and the weird wave of Greek cinema*. *The Guardian*. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://www.theguardian.com/film/2011/aug/27/attenberg-dogtooth-greece-cinema>

<sup>7</sup> Κατσίμπα, Ι. (2021). *Greek Weird Wave: Το «κύμα» του Λάνθιμου*. *CNN Greece*. Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από <https://www.cnn.gr/style/politismos/story/280827/o-giorgos-lanthimos-kai-to-greek-weird-wave>

ως κανονικότητα, η σχεδόν αυτιστική συμπεριφορά των ηρώων, η ελευθεριάζουσα γλώσσα, το σεξ, το γυμνό και η συσσώρευση μιας ολοένα αυξανόμενης έντασης η οποία οδηγεί κατά κανόνα σε ένα ακραίο ξέσπασμα βίας.»<sup>8</sup>

Ο κεντρικός πυρήνας της θεματολογίας που άπτονται οι ταινίες του “Greek Weird Wave”, σχετίζονται με την κοινωνία και την οικογένεια ως θεσμούς και αξίες υπό αμφισβήτηση. Όπως έχει υπογραμμίσει η σκηνοθέτιδα Αθηνά Τσαγγάρη σε συνέντευξή της : «Είναι ελληνική εμμονή», υπονοούμενη φυσικά και τον νεποτισμό της ελληνικής πολιτικής ιστορίας. Το συγκεκριμένο «κύμα» μέσω του σουρεαλισμού και της δυστοπίας που αντανακλά το εθνικό υπόβαθρο των δημιουργών, έρχεται να αμαυρώσει την «αξία της οικογένειας και της πολιτείας» αναδεικνύοντας την σαθρότητά τους, λόγω της οποίας, δημιουργούνται και τα σαθρά θεμέλια μιας ολόκληρης κοινωνίας, η οποία δηλητηριάζει με τη σειρά της το πολιτικό και οικονομικό γίγνεσθαι. Στοιχείο, που παρατηρείται συμβολικά και στον σκηνικό χώρο των ταινιών αυτών, όπου προβάλλονται μεγάλοι αποστειρωμένοι χώροι με το εσωτερικό να στερείται πραγματικής προσωπικότητας.

Ο Λάνθιμος και η Τσαγγάρη σε συνδυασμό φυσικά με τον σεναριογράφο Ευθύμη Φιλίππου, έχουν αναπτύξει ένα στυλ χιούμορ που είναι μοναδικά δικό τους. Μπορεί να μην είναι για όλους, αλλά όπως και στις καλύτερες σάτιρες, το χιούμορ μπορεί να είναι ένα πικρό χάπι. Το ίδιο μπορούμε να πούμε και για τη χρήση του χιούμορ από τον Χρήστο Νίκο στην ταινία του «Μήλα».

Ο λόγος είναι απογυμνωμένος από το συναίσθημα και οι ηθοποιοί εκφράζονται με ουδέτερο τόνο. Το εφέ είναι στην αρχή αστείο και αναδεικνύει την κοινοτοπία των περισσότερων καθημερινών συζητήσεων. Αλλά καθώς το δράμα γίνεται πιο σκοτεινό, το αποτέλεσμα αυτής της προσέγγισης προσθέτει σημαντικά στον τρόπο με τον οποίο ο σκηνοθέτης αποδομεί το σινεμά του Χόλυγουντ.<sup>9</sup>

Οι ηθοποιοί χρησιμοποιούνται με πρωτοποριακό τρόπο, θυμίζουν μαριονέτες ή ρομπότ που δεν έχουν ακόμη πραγματικά επίγνωση του στοιχείου του λόγου και της σκέψης. Κάθε καρτέ είναι σχεδιασμένο και στυλιζαρισμένο αυστηρά, σε μεγάλο βαθμό όπου η κάμερα μένει ακίνητη στο χώρο, αφού τοποθετηθεί σε μια προσεκτικά μελετημένη θέση , όπου η μόνη κίνηση προέρχεται από τους ηθοποιούς που παίζουν στη σκηνή. Με αυτόν τον ανορθόδοξο τρόπο, ο Λάνθιμος για παράδειγμα στον “Κυνόδοντα”, προσπαθεί να μας μνήσει στα μοναδικά ουτοπικά περιβάλλοντα και τις απομονωμένες κοινωνικές ομάδες του. Οι εξαιρετικά εκλεπτυσμένοι και οπτικά αποδοτικοί

---

<sup>8</sup> Κατσίμπα, Ι. (2021). Greek Weird Wave: Το «κύμα» του Λάνθιμου. CNN Greece. Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από <https://www.cnn.gr/style/politismos/story/280827/o-giorgos-lanthimos-kai-to-greek-weird-wave>

<sup>9</sup> Francollivill. (2019). *The use of film language as critique in the case of “Dogtooth” by Yorgos Lanthimos*. Weird Wave Archive. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://weirdwavearchive.wordpress.com/2019/12/16/the-use-of-film-language-as-critique-in-the-case-of-dogtooth-by-yorgos-lanthimos/>

σκελετοί καθορίζουν ακόμη περισσότερο το απομονωμένο περιβάλλον του σπιτιού, επιτρέποντας στον θεατή να βιώσει μια αίσθηση κλειστοφοβίας. Δεν υπάρχει έξοδος από την κλειστή κατοικία -ή οποιοδήποτε νόημα συμβολίζει αυτή η αίσθηση για τον καθένα που βλέπει την ταινία-. Θα μπορούσε κανείς να πει ότι είναι μια μελέτη για την κοινωνική απομόνωση και τους χώρους επιβίβασης, όπου η έννοια του «σπιτιού» μετατρέπεται από καταφύγιο σε χώρο φυλάκισης. Ο Λάνθιμος δημιουργεί το δικό του σύμπαν, γεμάτο θεωρητικές και καλλιτεχνικές προεκτάσεις, που αφήνεται ανοιχτό σε διαφορετικές ερμηνείες ανάλογα με τα βιώματα του θεατή.<sup>10</sup>

Υπό μια έννοια, οι ταινίες του Λάνθιμου είναι σύγχρονες αρχαιοελληνικές τραγωδίες, όπου οι κανόνες και οι κοινωνικοί ηγέτες παίρνουν τη θέση των θεών. Οι ήρωες του είναι σαν πόνια στα κινηματογραφικά του παιχνίδια, που κινούνται μέσα σε ένα παράξενο περιβάλλον, χωρίς δικαίωμα ελεύθερης βούλησης. Οι «παγωμένες» ερμηνείες του ηθοποιού σε συνδυασμό με την πρωτοποριακή κινηματογραφία μπορεί να κάνει τους θεατές να αισθανθούν άβολα και αμήχανα. Προσπαθεί να δημιουργήσει νέα κατάλληλα περιβάλλοντα, όπου μπορεί να τοποθετήσει τους δικούς του άψυχους ήρωες, που κινούνται και αλληλεπιδρούν σαν μαριονέτες. Με αυτόν τον τρόπο πειραματίζεται με τη σύγχρονη κινηματογραφική παραγωγή ενώ δημιουργεί ένα ευρύ φάσμα μεταφορών που οδηγούν σε πολύπλευρα συμπεράσματα.<sup>11</sup>

Το “Weird Wave” είναι γεμάτο από αντισυμβατικές απεικονίσεις του ανθρώπινου σώματος και της ανθρώπινης συμπεριφοράς, παραμορφώνοντας βασικές ανθρώπινες πράξεις, όπως παραδείγματος χάρη το φιλί. Στο “Attenberg” της Αθηνάς Τσαγγάρη, το ανθρώπινο σώμα είναι ασύνδετο από τη σεξουαλική επιθυμία, αμφισβιτώντας την ιδέα ότι στη φυσική του κατάσταση, το σώμα μοιάζει περισσότερο με ζώο από όσο νομίζουμε. Οι μηχανικές κινήσεις τεκμηριώνονται και παρουσιάζεται αποκλειστικά ως πλάσματα που κινούνται στην οθόνη, αγνοώντας τα μάτια του κοινού πάνω τους, παρουσιάζοντας μια πιο αποστασιοποιημένη άποψη του σώματος, όχι ως σεξουαλικού αντικειμένου αλλά περισσότερο ως ανατομία και ανθρωπολογική μελέτη.

Όσον αφορά την κίνηση, η Τσαγγάρη ξεφεύγει από τον λογοκεντρισμό. Αυτή η αποκλίνουσα στροφή ενάντια στους τυπικούς τρόπους μετάδοσης του αφηγηματικού νοήματος, υποδηλώνει ότι η σκηνοθέτιδα χρησιμοποιεί τη γλώσσα της υπερβολής που συνήθως βρίσκεται στις αυτοσχεδιαστικές κινήσεις του χορού για να ανατρέψει και να υποκαταστήσει την κανονικότητα μέσω χορογραφιών που έχουν σχεδιαστεί για να αρνούνται τη σημασία. Αυτή η

---

<sup>10</sup> Papanikolaou, D. (2021). *Greek Weird Wave, a cinema of biopolitics*. Edinburgh University Press Ltd. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από [https://edinburghuniversitypress.com/pub/media/resources/9781474436335\\_Greek\\_Weird\\_Wave\\_Introduction.pdf](https://edinburghuniversitypress.com/pub/media/resources/9781474436335_Greek_Weird_Wave_Introduction.pdf)

<sup>11</sup> Laika Productions. (2021). *Κλείνον Άστυ - Ιστορίες της πόλης - Greek Weird Wave*. Ertflix. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://www.ertflix.gr/en/vod/vod.131025-kleinon-asty-greek-weird-wave>



αποκομμένη πραγματικότητα, σε όλη της την υπερβολή, καταδεικνύει τις παραγωγικές δυνατότητες του χώρου ως τόπο επανασχεδιασμού όπου οι κινήσεις φέρουν το βάρος της ανακάλυψης.<sup>12</sup>

Και στο “Κυνόδοντας” και στο “Attenberg” έχουν κινηματογραφηθεί μιμητικές συμπεριφορές ζώων, οι οποίες παρέχουν μια αίσθηση απόδρασης στους χαρακτήρες, ένας μηχανισμός αντιμετώπισης της πραγματικότητας που τους έχει επιβληθεί προτού συντριβούν σκληρά πίσω σ’ αυτή.

Στο “Dogtooth”, είναι ξεκάθαρα σημαντικό η οικογένεια να διατηρήσει τη δική της «εσωτερική κουλτούρα», είτε μέσω κανόνων συμπεριφοράς στηριζόμενοι στην πατριαρχική ιδεολογία, είτε με τον αυστηρό έλεγχο της γλώσσας και της κατήχησης που οδηγεί στην υποταγή, όπως αναγωγικά συμβαίνει στον λόγο και στα μέσα ενημέρωσης στην πραγματικότητα, είτε υψώνοντας, κυριολεκτικά και μεταφορικά, τοίχους που εντείνουν την απομόνωση της οικογένειας αντικατοπτρίζοντας έτσι την ξеноφοβία.<sup>13</sup>

«Οι ταινίες αυτού του ρεύματος, παρουσιάζουν άμεσα τις βλαβερές συνέπειες των φαινομενικά αυθαίρετων, ανόητων κανόνων. Μέσα από την έντονη λεκτική βία, την εξαρθρωτική και άμορφη κίνηση του σώματος, το σωματικό τραύμα και τη βία ως μετωνυμία ενός ευρύτερου κοινωνικού τραύματος, με αναφορές στο πλαίσιο της κρίσης και των συνεπακόλουθών της μέσα από διάφορες κοινωνικές θεματικές, υπερβαίνουν το στενό εθνικό πλαίσιο και λειτουργούν ως αλληγορίες για τις ευρύτερες πολιτικές και οικονομικές εξελίξεις που δεν αφορούν πια μόνο την Ελλάδα, ενώ εμπλουτίζουν το εικαστικό και αφηγηματικό λεξιλόγιο του νέου κύματος.»<sup>14</sup>

«Μοτίβα όπως η δυσλειτουργία της οικογένειας και της πολιτείας, η διαστρέβλωση της γλώσσας, ο κοινωνικός αυτισμός, η αστική αποξένωση, η βία της καθημερινότητας, είναι κοινοί τόποι στις ταινίες του “Weird Wave”. Η δωρική, κλινική και βαθιά αντι-νατουραλιστική σκηνοθεσία αυτών των ταινιών λειτουργεί αποδομητικά και απομυθοποιητικά προς την κυριαρχία

---

<sup>12</sup> Lepera, S. (2021). *The treatment of bodies in Tsangaris's Attenberg and Chevalier*. Weird Wave Archive. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://weirdwavearchive.wordpress.com/2021/04/19/the-treatment-of-bodies-in-tsangaris-attenberg-and-chevalier/>

<sup>13</sup> Francollivill. (2019). *The Patriarchy of rules*. Weird Wave Archive. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://weirdwavearchive.wordpress.com/2019/12/16/the-patriarchy-of-rules/>

<sup>14</sup> Nikolaidou, A. & Poupou, A. (2017). Κάποιες post-weird σκέψεις για το νέο κύμα του ελληνικού κινηματογράφου/ Post-weird notes on the New Wave of Greek Cinema. Non-catalog, Thessaloniki International Film Festival, p.88-107. Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από [https://www.academia.edu/35514540/Nikolaidou\\_A\\_and\\_A\\_Poupou\\_2017\\_Κάποιες\\_post\\_weird\\_σκέψεις\\_για\\_το\\_νέο\\_κύμα\\_του\\_ελληνικού\\_κινηματογράφου\\_Post\\_weird\\_notes\\_on\\_the\\_New\\_Wave\\_of\\_Greek\\_Cinema\\_Non\\_catalog\\_Thessaloniki\\_International\\_Film\\_Festival\\_p\\_88\\_107\\_GR\\_ENG](https://www.academia.edu/35514540/Nikolaidou_A_and_A_Poupou_2017_Κάποιες_post_weird_σκέψεις_για_το_νέο_κύμα_του_ελληνικού_κινηματογράφου_Post_weird_notes_on_the_New_Wave_of_Greek_Cinema_Non_catalog_Thessaloniki_International_Film_Festival_p_88_107_GR_ENG)

του οικείου και προτείνει μια σαρκαστική, «λοξή» και ιδιοσυγκρασιακή ματιά πάνω στην πραγματικότητα.»<sup>15</sup>

## 2.2 Ευρωπαϊκός κινηματογράφος του 21ου αιώνα

Ο ευρωπαϊκός κινηματογράφος στον 21ο αιώνα συνεχίζει να είναι μια τρομερή δύναμη στην παγκόσμια κινηματογραφική βιομηχανία, προσφέροντας ποικίλες αφηγήσεις, αισθητικές καινοτομίες και κριτικά κοινωνικά σχόλια. Αυτή η περίοδος είδε τους ευρωπαίους κινηματογραφιστές να αντιμετωπίζουν περίπλοκα θέματα όπως η ταυτότητα, η μετανάστευση, η κοινωνικοπολιτική αναταραχή και οι ανθρώπινες σχέσεις. Και όπως συνηθίζει το ρεύμα αυτό, καταπιιάστηκε με αυτά τα θέματα με μια διαφορετική απόχρωση και σε ένα άλλο βάθος που συχνά λείπει από το mainstream σινεμά.

Ο ευρωπαϊκός κινηματογράφος έχει μια μακρόχρονη παράδοση κοινωνικού ρεαλισμού, και αυτό συνεχίστηκε και στον 21ο αιώνα. Κινηματογραφιστές όπως οι αδελφοί Dardenne από το Βέλγιο συνεχίζουν να εξερευνούν τις ζωές περιθωριοποιημένων ατόμων με πολύ δημιουργική ματιά. Οι ταινίες τους, όπως το *The Child* (2005) και *Two Days, One Night* (2014), προσφέρουν οικεία πορτρέτα αγώνων της εργατικής τάξης, δίνοντας έμφαση στην ανθρώπινη αξιοπρέπεια και ανθεκτικότητα.

Παράγονται ταινίες που αντανakλούν το κοινωνικοπολιτικό κλίμα της Ευρώπης και πραγματεύονται την πολυπλοκότητα κοινωνικών θεμάτων μέσα από αφηγήσεις που παρέχουν ένα ανθρώπινο πρόσωπο στις αφηρημένες στατιστικές και τις συχνά αμφιλεγόμενες πολιτικές συζητήσεις γύρω από ευαίσθητα θέματα. Φυσικά, πολλοί κινηματογραφιστές του σήμερα, στρέφουν το βλέμμα τους στο παρελθόν και σε σκηνοθέτες προηγούμενων γενιών προκειμένου να κατανοήσουν καλύτερα το παρόν και να αντλήσουν έμπνευση.<sup>16</sup>

Στον 21ο αιώνα υπάρχει πληθώρα ευρωπαίων δημιουργών ταινιών που φέρνουν μια μοναδική, συχνά πειραματική προσέγγιση στην αφήγηση. Σκηνοθέτες όπως ο Lars von Trier και ο Pedro Almodóvar έχουν ξεπεράσει τα όρια του συμβατικού κινηματογράφου με ταινίες που είναι οπτικά εντυπωσιακές και θεματικά τολμηρές. Το *Melancholia* του Von Trier (2011) και το *Pain and*

---

<sup>15</sup> Γουδέλης, Β. (2016). Greek Weird Cinema. amagi.gr. Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από <https://amagi.gr/content/greek-weird-cinema>

<sup>16</sup> Elsaesser, T. (2012). *European Cinema and the Post-heroic Narrative: Claire Denis and Beau Travail*. *New Literary History* vol. 43, no. 4 : 703–725. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://elsaesser.dff.film/archive/112-european-cinema-and-the-postheroic-narrative>

Glory του Almodóvar (2019) αποτελούν παραδείγματα αυτής της τάσης, συνδυάζοντας προσωπικές αφηγήσεις με ευρύτερα υπαρξιακά θέματα.

Ο σύγχρονος ευρωπαϊκός κινηματογράφος καταπιάνεται σχολαστικά με δύσκολα κοινωνικά και πολιτικά ζητήματα. Μέσω της ποικιλίας των ταινιών του, έχει προσφέρει μια πλατφόρμα για περιθωριοποιημένες φωνές και έχει αναδείξει την πολυπλοκότητα της σύγχρονης ευρωπαϊκής κοινωνίας. Είτε μέσω του φακού της μετανάστευσης, της οικονομικής ανισότητας ή κοινωνικού προβληματισμού, αυτές οι ταινίες ενθαρρύνουν τη βαθύτερη κατανόηση μιας αντίστοιχης εμπειρίας. Επιπλέον, ο ευρωπαϊκός κινηματογράφος έχει διαδραματίσει καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωση της πολιτιστικής ταυτότητας και στην προώθηση του διασυνοριακού διαλόγου. Φεστιβάλ όπως οι Κάννες, η Βενετία και το Βερολίνο συνεχίζουν να είναι σημαντικοί χώροι για την ανάδειξη ευρωπαϊκών ταλέντων και τη διευκόλυνση των διαπολιτισμικών ανταλλαγών. Η αναγνώριση που λαμβάνουν οι ευρωπαϊκές ταινίες σε αυτά τα φεστιβάλ υπογραμμίζουν την παγκόσμια σημασία και τον αντίκτυπό τους. Ο ευρωπαϊκός κινηματογράφος παραμένει μια ζωτική και επιδραστική δύναμη, παρέχοντας ιδέες, αμφισβητώντας αντιλήψεις και εμπλουτίζοντας το παγκόσμιο κινηματογραφικό τοπίο.<sup>17</sup>

## 2.3 Σουρεαλισμός και όνειρο

Ο σουρεαλισμός και τα ονειρικά τοπία στον κινηματογράφο προσφέρουν μια μοναδική λεωφόρο για την εξερεύνηση του ασυνείδητου, των αφηρημένων ιδεών και της παραμορφωμένης πραγματικότητας. Σκηνοθέτες όπως ο Gaspar Noé και ο David Lynch έχουν ξεπεράσει τα όρια της συμβατικής αφήγησης, χρησιμοποιώντας τον σουρεαλισμό για να εμβαθύνουν σε θέματα που είναι συχνά ταμπού, φιλοσοφικά ή βαθιά προσωπικά. Χρησιμοποιούν τον σουρεαλισμό και τις ονειρικές αφηγήσεις για να αμφισβητήσουν τις αντιλήψεις των θεατών, να εξερευνήσουν περίπλοκα θέματα και να δημιουργήσουν οπτικά και συναισθηματικά δυνατές εμπειρίες.

Ο Γκασπάρ Νοέ, Αργεντίνο-Γάλλος σκηνοθέτης, είναι γνωστός για τις αποπροσανατολιστικές πραγματικότητες που δημιουργεί στις ταινίες του. Στο *Irreversible* (2002), χαρακτηριστικά όπως η έντονη βία και το χαοτικό έργο της κάμερας δημιουργούν μια εφιαλτική ατμόσφαιρα, αντανακλώντας τη βάνουση και κατακερματισμένη φύση της μνήμης και του τραύματος. Το πιο

---

<sup>17</sup> Tieber, C. (2017). *Introduction to Contemporary European Cinema*. Research Gate. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από [https://www.researchgate.net/profile/Claus-Tieber/publication/321492745\\_Introduction\\_to\\_Contemporary\\_European\\_Cinema/links/5a258eb80f7e9b71dd09c6b4/Introduction-to-Contemporary-European-Cinema.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Claus-Tieber/publication/321492745_Introduction_to_Contemporary_European_Cinema/links/5a258eb80f7e9b71dd09c6b4/Introduction-to-Contemporary-European-Cinema.pdf)

σουρεαλιστικό όμως έργο του Νόε είναι σίγουρα το *Enter the Void* (2009), ένα ψυχεδελικό ταξίδι στη ζωή τον θάνατο και την αναγέννηση, επηρεασμένη σε μεγάλο βαθμό από την Θιβητιανή Βίβλο των νεκρών, ακρωβατώντας στα όρια μεταξύ της πραγματικότητας και της μετά θάνατον ζωής. Το *Climax* (2018) δεν αποτελεί εξαίρεση, καθώς και εκεί εξερευνά το μονοπάτι προς την τρέλα σε ονειρικές σεκάνς με παραμορφωμένα ηχοτοπία και μπερδεμένα γραφικά που ενισχύουν την παράνοια και τη συλλογική ψύχωση των χαρακτήρων θολώνοντας και πάλι τα όρια μεταξύ παραίσθησης και πραγματικότητας.<sup>18</sup>

Ο Ντέιβιντ Λιντς, Αμερικανός σκηνοθέτης, είναι επίσης άλλος ένας δημιουργός στο χώρο του σινεμά που χρησιμοποιεί τον σουρεαλισμό ως μέσο αφήγησης το οποίο μάλιστα συνδυάζει πολύ συχνά και εξαιρετικά επιτυχημένα με την κλασική αφήγηση. Συναισθηματική συνοχή και χρήση συμβολισμών γεννάνε ονειρικούς κόσμους με ιστορίες που αναδύονται μέσα από το υποσυνείδητο και τους φόβους των ηρώων. Η μετατόπιση μεταξύ ονείρου και πραγματικότητας είναι χαρακτηριστικό και αυτού του σκηνοθέτη δημιουργώντας πρωταγωνιστές με ρευστές ταυτότητες που εξερευνούν μέσα από αινιγματικές ατμόσφαιρες θέματα απώλειας και κακοποίησης καθώς και υπαρξιακά θέματα εσωτερικής αναταραχής. Χαρακτηριστικά παραδείγματα ταινιών του είναι το ντεμπούτο του *Eraserhead* (1977) και το *Mulholland Drive* (2001).<sup>19</sup>

Η χρήση του σουρεαλισμού αδιαμφισβήτητα αποτελεί ισχυρό κινηματογραφικό και συγγραφικό εργαλείο για την εξερεύνηση της ανθρώπινης συνείδησης. Οι παραπάνω σκηνοθέτες αμφισβητούν τις συμβατικές αφηγηματικές δομές, δημιουργώντας ταινίες που δεν παρακολουθούνται απλώς, αλλά βιώνονται σε ένα βαθύτερο ψυχολογικό επίπεδο. Ο θεατής βυθίζεται σε κόσμους αποπροσανατολιστικούς και ο κινηματογράφος μετατρέπεται σε μέσο εξερεύνησης του ανθρώπινου ψυχισμού.

## ΜΕΡΟΣ Β - Υλοποίηση

---

<sup>18</sup> Firdaus, I. (2023). *The Cinema of Gaspar Noé: A Poetics of Transgression*. Thesis at the University of Technology, Sydney, Faculty of Arts and Social Sciences. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://opus.lib.uts.edu.au/bitstream/10453/171242/1/thesis.pdf&ved=2ahUKEwim66\\_JqlaHAXGif0HHZh2B-MQFnoECCAQAQ&usq=AOvVaw0Qz1vchy0yr9zZLQIRPu7q](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://opus.lib.uts.edu.au/bitstream/10453/171242/1/thesis.pdf&ved=2ahUKEwim66_JqlaHAXGif0HHZh2B-MQFnoECCAQAQ&usq=AOvVaw0Qz1vchy0yr9zZLQIRPu7q)

<sup>19</sup> Lynch, D. (2016). *Κυνηγώντας το μεγάλο ψάρι – Διαλογισμός, συνειδητότητα και δημιουργικότητα*. Εκδόσεις Πατάκη.

## **ΣΤΑΣΗ 3 - Κοινωνία σε σφαίρα φαντασίας (;)**

### **3.1 Σκηνοθετική προσέγγιση**

Η σκηνοθετική μου προσέγγιση για την ταινία “Εξημέρωση σε τρεις στάσεις λεωφορείου” είναι φυσικά επηρεασμένη από το weird wave και τον arthouse κινηματογράφο με σκηνοθέτες όπως ο Γιώργος Λάνθιμος, η Αθηνά Τσαγγάρη, ο Άγγελος Φραντζής, ο David Lynch, ο Gaspar Noe και πολλοί άλλοι. Η ταινία είναι γεμάτη από συγγραφικούς και οπτικούς συμβολισμούς που συνδέουν τους χαρακτήρες και τις ιστορίες τους. Οι συνδέσεις αυτές έχουν να κάνουν με στοιχεία όπως το κοινό βίωμα που διηγούνται, τον παραλληλισμό με τα ζώα και την εξημέρωση καθώς και με το στοιχείο του νερού αλλά και του ήχου. Στόχος αυτής της προσέγγισης ήταν η αντιπαράθεση και η σύγκριση μιας φλατ καθημερινότητας με την μαγεία του σουρεαλισμού και της ονειρικής -όχι με την έννοια της ιδεατής- κατάστασης. Η συνθήκη αυτή επιτυγχάνεται με την προσθήκη ορισμένων performative σκηνών που παρεμβάλλονται στη ροή, διακόπτοντας την αφήγηση, αλλά προσδίδοντας στην ιστορία πιο βαθιά νοήματα περί των εσωτερικών σκέψεων των χαρακτήρων και κατ’ επέκταση και των δικών μας. Όπως είπαμε και παραπάνω, στη σφαίρα της ταινίας, η κοινωνία είναι το ίδιο σκληρή με την πραγματικότητα, όμως εδώ οι χαρακτήρες, παρά την αστική απροσωπεία και κοινωνική αποξένωση, έχουν την ικανότητα να συναισθάνονται ο ένας τους προβληματισμούς του άλλου χωρίς ιδιαίτερη προσπάθεια. Για τον λόγο αυτό, πιθανόν ορισμένες αντιδράσεις των ηρώων να ερμηνεύονται από τον θεατή ως περίεργες ή ασυνήθιστες.

Η περιπλάνηση ανάμεσα στο όνειρο και την πραγματικότητα είναι άλλο ένα στοιχείο που συμβάλλει σημαντικά στην σκηνοθετική προσέγγιση. Ο χρόνος της αφήγησης δεν είναι γραμμικός, οι δράσεις και οι υποϊστορίες δεν έχουν απαραίτητα μια συμβατική χρονική συνοχή. Με αποτέλεσμα, ο θεατής να προσθέτει υποσυνείδητα την δικιά του χωροχρονική αίσθηση φτιάχνοντας ίσως τελικά μια εντελώς δικιά του ιστορία. Άλλωστε όπως προαναφέραμε το “Εξημέρωση σε τρεις στάσεις λεωφορείου” δεν είναι μια ταινία λύτρωσης αλλά μια ταινία εξερεύνησης.

### **3.2 Ενδυματολογική προσέγγιση**

Όσον αναφορά την ενδυματολογική προσέγγιση, ο στόχος ήταν εξ αρχής η ποικιλομορφία και η αμφισβήτηση των στερεοτύπων. Το θεωρητικό υπόβαθρο της ταινίας βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στο καταγγελτικό της ύφους απέναντι στην κοινωνία και την πολιτεία ως προς την κοινωνική και συμπεριφορική ομοιομορφία που επιβάλλει και τις στερεοτυπικές και εξουσιαστικές της νόρμες. Επομένως, η σκέψη ήταν το κείμενο, οι λέξεις, τα βιώματα και οι συμπεριφορές που φέρει ο κάθε χαρακτήρας μέσα στην ταινία να μην συνδέονται απαραίτητα με μια στερεοτυπική εικόνα που θα είχε ίσως κάποιο άτομο με πιο μικροαστική αντίληψη διαβάζοντας το σενάριο. Αντίθετα, να προσδίδουν στον θεατή μια έκπληξη.

-ΝΟΤΟΣ- Οι λέξεις κλειδιά που χρησιμοποιήθηκαν για τα ρούχα που θα φορούσε ο χαρακτήρας του Νότου ήταν : Street Style, Loose & Skater boy

Με βάση λοιπόν αυτά και την έρευνα που έγινε επιλέχθηκαν για αυτόν τον χαρακτήρα αρκετά φαρδιά ρούχα σε ήπιους χρωματικούς τόνους όπως το μαύρο το άσπρο και το καφέ, φλατ, κλειστά, αθλητικά παπούτσια ενώ το σύνολο συμπληρώθηκε με στοιχεία από το Y2K ρεύμα, όπως τα χαρακτηριστικά γυαλιά και η αλυσίδα. Τα μαλλιά του Νότου είναι μακριά και αφέθηκαν κάτω ενώ τονίσαμε ελαφρά τα μάτια με ένα μαύρο μολύβι.

-ΕΛΙΣ- Αντίστοιχα εδώ οι λέξεις κλειδιά που χρησιμοποιήθηκαν για τον χαρακτήρα της Έλις ήταν : Bimbo girl & barbie girl

Βασισμένοι σε αυτά τα στοιχεία και με περαιτέρω και αναλυτικότερη συζήτηση επί του θέματος καταλήξαμε στην επιλογή στενών και κοντών ρούχων σε ζοηρές αποχρώσεις του μωβ του μπλε και του φούξια. Δίπατα ανοιχτά παπούτσια με κάλτσες διαφορετικό χρώμα η μια από την άλλη, πλεξουδάκια και έντονο χρωματιστό μακιγιάζ με πέρλες.

-ΚΛΕΙΩ- Για τον συγκεκριμένο χαρακτήρα οι λέξεις κλειδιά που χρησιμοποιήθηκαν ήταν : Modern goth & dark

Υπήρχε η επιθυμία να δοθεί στην Κλειώ ένα ακόμα πιο έντονο ενδυματολογικό στοιχείο, καθώς αποτελεί έναν σημαντικό χαρακτήρα που συμπληρώνει και συνδέει τους δυο βασικούς ήρωες. Εμπνεόμενοι λοιπόν από την goth κουλτούρα και προσδίδοντας σε αυτή τη τάση μια πιο μοντέρνα ματιά, επιλέξαμε φυσικά πολύ έντονο σκουρόχρωμο μακιγιάζ, εκκεντρικά μαλλιά, βαριές αρβύλες και ένα πολύ επιβλητικό και ιδιαίτερο βεστιαρικό μαύρο φόρεμα.

Οπτικές Επιρροές :



## 3.3 Προπαραγωγή

### 3.3.1. Σενάριο

Το ταξίδι της συγγραφής του σεναρίου ξεκίνησε τον Οκτώβριο του 2023. Η αρχική σκέψη δεν απέχει πολύ από το τελικό αποτέλεσμα αλλά σίγουρα εξερευνήθηκε πολύ βαθύτερα και ουσιαστικά. Η ανάγκη για την εικονική αποτύπωση των ανθρωπίνων σχέσεων και των δυσλειτουργιών τους, καθώς και του εσωτερικού ψυχισμού ενός περιθωριοποιημένου συνόλου ατόμων από την κοινωνία οδήγησε στο συγγραφικό εύρημα των ψυχοσωματικών συμπτωμάτων. Πάνω σε αυτό, αλλά και την ψυχική αναστάτωση και τις κοινωνικές διαταραχές, χτίστηκαν σιγά σιγά οι χαρακτήρες και οι ιστορίες τους. Με την συνδρομή του επιβλέποντα καθηγητή και τις παραπομπές του σε θεωρητικούς της συγγραφής όπως οι σημειώσεις του George Saunders<sup>20</sup>, οι χαρακτήρες άρχισαν σιγά σιγά να φεύγουν από την προσωπική σφαίρα του συγγραφέα και να αποκτούν δική τους υπόσταση και λόγο δίνοντας έτσι μια πιο διευρυμένη αφήγηση. Στο πέμπτο και τελευταίο draft είχα πια εξερευνήσει και γνωρίσει τους ήρωες της ιστορίας και την θέση τους στον κόσμο της ταινίας και μπορούσα πλέον να αρχίσω να κάνω τις λέξεις εικόνες.

### 3.3.2. Οργάνωση παραγωγής

Το πιο δύσκολο κομμάτι στην οργάνωση της παραγωγής ήταν η εύρεση των διαθεσίμων ημερομηνιών που θα γινόταν τα γυρίσματα καθώς υπήρχε μια αρκετά μεγάλη ομάδα μέσα στην οποία έπρεπε όλοι να βρούμε κενές ελεύθερες μέρες και ώρες, για αυτό και το πρώτο άτομο που μπήκε στην ομάδα ήταν η Κυριακή Ζήση, η οποία ανέλαβε να είναι η βοηθός σκηνοθέτη της ταινίας. Μαζί λοιπόν με την Κυριακή κληθήκαμε να φτιάξουμε ένα πάρα πολύ αναλυτικό breakdown που αφορούσε κυρίως το γκρουπάρισμα των σκηνών με τέτοιο τρόπο ώστε να βολεύει χρονικά τα προγράμματα όλων, αλλά και να μπορέσει να ολοκληρωθεί το γύρισμα μέσα σε δυο γεμάτες ημέρες. Το δεύτερο κομμάτι που έχριζε οργάνωσης ήταν αυτό της εύρεσης των απαραίτητων props που έπρεπε να διαθέτουμε για τις ανάγκες ορισμένων σκηνών, όπως η γυάλα με

---

<sup>20</sup> Saunders, G. (2021). *A Swim in a Pond in the Rain: In Which Four Russians Give a Master Class On Writing, Reading, and Life*. New York, Random House



το ψάρι, ο ολόσωμος καθρέφτης, διάφορα διακοσμητικά για το σκηνογραφικό καθώς και διάφορα έξτρα ενδυματολογικά στοιχεία. Φυσικά, στο γκρουπάρισμα των σκηνών έπρεπε να λάβουμε υπόψιν και τα τέσσερα διαφορετικά locations που είχε η ταινία και κατ' επέκταση την μεταφορά, τους χρόνους διαλειμμάτων και την παροχή φαγητού. Προτού όμως φτάσει η παραγωγή σε αυτό το στάδιο προηγήθηκε φυσικά η εύρεση και η επικοινωνία με όλους τους υπόλοιπους συντελεστές που θα συμμετείχαν, το location scouting, η προεικονοποίηση των σκηνών και των πλάνων και οι πρόβες με τους ηθοποιούς.

### **3.4 Γυρίσματα**

Για να φτάσει η παραγωγή μιας ταινίας στο στάδιο των γυρισμάτων απαιτείται τρομερή οργάνωση και ετοιμότητα, ώστε τα περισσότερα προβλήματα είτε να έχουν λυθεί είτε να μπορούν να λυθούν γρήγορα και αποτελεσματικά, καθώς ο χρόνος είναι πολύ περιοριστικός. Φυσικά υπάρχουν πάντα και τα απρόοπτα συμβάντα που πολλές φορές δεν μπορείς να έχεις υπολογίσει και καλείσαι να αντιμετωπίσεις εξαπίνης.

#### **3.4.1 Εξοπλισμός**

##### **3.4.1.1 Κάμερα**

Η κάμερα που χρησιμοποιήθηκε για το γύρισμα όλων των σκηνών της ταινίας ήταν η Sony A7 III. Η εξαρχής επιθυμία ήταν να χρησιμοποιηθεί μια Sony 4K mirrorless κάμερα. Ανάμεσα στην προαναφερθείσα και την Sony AR II, ύστερα απο συζήτηση με τον διευθυντή φωτογραφίας και τον camera operator, επιλέχθηκε τελικά η πρώτη. Η Sony A7 III προσφέρει εξαιρετική ποιότητα εικόνας, διαθέτει αισθητήρα πλήρους καρέ 24,2 MP, ο οποίος παρέχει υψηλή ανάλυση και μεγάλο δυναμικό εύρος με πλούσια και λεπτομερή αποτύπωση ακόμη και σε δύσκολες συνθήκες φωτισμού, καθιστώντας την ευέλικτη για διαφορετικές σκηνές και περιβάλλοντα. Χρησιμοποιήθηκε χειροκίνητη εστίαση, εγγραφή σε 4K ανάλυση και ως χρωματικό προφίλ επιλέχθηκε το S-Log2, επιλογή που μας έδωσε μεγάλη ευελιξία στο post production και την διαχείριση του χρώματος.

Η δραματουργία της κάμερας χαρακτηρίζεται κυρίως από στατικότητα, με τα περισσότερα πλάνα να είναι με την κάμερα στηριγμένη σε τρίποδο (manfrotto). Δεν λείπουν όμως και ορισμένα πλάνα που έχουν κίνηση, με την κάμερα να ακολουθεί (tracking) το θέμα και να προσδίδει στην σκηνή μεγαλύτερη ένταση, ή και πλάνα όπου η κάμερα στηρίζεται στο χέρι δίνοντας ένα ελαφρύ κούνημα προσφέροντας μια οπτική ίσως πιο προσωπική και άμεση.

Ο βασικός φακός που χρησιμοποιήθηκε για τις περισσότερες σκηνές ήταν 50mm με f/1.8, ενώ για κάποιες ιδιαίτερες σκηνές χρησιμοποιήθηκαν 135mm f/2.5 και 16mm f/1.4. Ως προς την κινηματογραφική γλώσσα θέλαμε να χρησιμοποιήσουμε αρκετά ανοιχτά διαφράγματα που σε συνδυασμό με τις εξωτερικές σκηνές που ήταν μέρα και είχε πολύ φυσικό φως, μας οδήγησαν στη χρήση ND φίλτρων (variable density, 1.5 to 9 stops), με τα απαραίτητα φυσικά step up rings για να μπορούν να χρησιμοποιηθούν σε όλους τους φακούς. Όσον αναφορά την κίνηση της κάμερας, για τις συγκεκριμένες σκηνές χρησιμοποιήθηκε ως σταθεροποιητής ένα Grip, καθώς θέλαμε η αίσθηση που θα βγάζει η κίνηση να μην είναι ούτε πάρα πολύ ακανόνιστη όπως θα ήταν με χρήση της κάμερας στο χέρι αλλά ούτε και τελείως smooth που θα ήταν με την χρήση κάποιου gimbal. Επομένως η χρήση του Grip ήταν η ιδανική επιλογή προσφέροντας την επιθυμητή ισορροπία. Χρησιμοποιήθηκαν επίσης δυο monitor 7" (3D LUT 4K), ένα για τον σκηνοθέτη και ένα για τον διευθυντή φωτογραφίας και τον camera operator, και φυσικά τα απαραίτητα καλώδια, κάρτες μνήμης και μπαταρίες.

### **3.4.1.2 Φωτισμός**

Η συζήτηση γύρω από το πώς πρόκειται να φωτίσουμε την ταινία ξεκίνησε αρχικά από τα εξωτερικά πλάνα τα οποία αποτελούν αρκετά μεγάλο μέρος της αφήγησης και θα γυριζόταν με άπλετο φυσικό φως. Η επιθυμία μας για αυτά τα πλάνα ήταν να είναι αρκετά φωτισμένα και να αποτυπώνεται στις φιγούρες και στον σκηνικό μας χώρο το δυνατό φως του ήλιου και φυσικά η ζέστη. Επομένως για τις συγκεκριμένες σκηνές χρησιμοποιήσαμε ως φωτιστικό μέσο μόνο έναν ανακλαστήρα που συμπλήρωνε τα σημεία του κάδρου που υποφωτιζόταν προσφέροντας την επιθυμητή ισορροπία.

Στις εσωτερικές σκηνές υπήρχε χώρος για περισσότερο πειραματισμό. Το βασικό φως που χρησιμοποιήθηκε ήταν ένα Amaran 100x Bi-Color σε συνδυασμό με δυο softboxes, το Godox

60X90cm Softbox with Bowens Mounting (Grid) και το Godox CS85D Lantern 85cm. Ως fill lights χρησιμοποιήθηκαν δυο Nanlite PavoTube II 6C 10" RGBWW LED. Οι σκηνές που χρειάστηκαν πιο ιδιαίτερη φωτιστική διαχείριση ήταν στο σπίτι της Έλις, στο ασανσέρ και στο μπάνιο του Νότου. Στη σκηνή της Έλις ο χαρακτήρας ανοίγει την τηλεόραση, επομένως έπρεπε να δημιουργήσουμε στην βασική φωτιστική πηγή το απαραίτητο flickering ώστε να προσομοιάζει την αυξομείωση της έντασης του φωτός που έχει η τηλεόραση. Αντίστοιχα στη σκηνή του ασανσέρ θέλαμε να φτιάξουμε ένα πιο ψυχρό φωτισμό. Έτσι καλύψαμε το φως που ήδη είχε και χρησιμοποιήσαμε τα rgb tubes για πιο ψυχρό προς το μπλε αποτέλεσμα. Στη σκηνή του μπάνιου στόχος μας ήταν το φως που έρχεται από το παράθυρο να είναι αρκετά δραματικό και να προσομοιάζει το πολύ πρωινό φως που ο ήλιος είναι ακόμα αρκετά χαμηλά και έχει ακόμα μια ψυχρότητα. Στον σκηνικό μας χώρο το παράθυρο του μπάνιου, το οποίο έχει κάγκελα επικοινωνούσε μέσω του φωταγωγού με το παράθυρο της κουζίνας. Επομένως, ρίξαμε το βασικό μας φως από το παράθυρο την κουζίνας δημιουργώντας την κατάλληλη θερμοκρασία καθώς και τις σκιές από τα κάγκελα, οι οποίες έπεφταν στο πλακάκι του μπάνιου αλλά και στο πρόσωπο του ήρωα, επιτυγχάνοντας έτσι και το δραματικό στοιχείο που επιζητούσαμε. Τέλος, όσον αφορά το σκηνογραφικό κομμάτι, χρησιμοποιήσαμε σε αρκετά πλάνα φωτιστικά σώματα καθημερινής χρήσης, όπως φωτιστικά δαπέδου και κομοδίνου, ώστε να δικαιολογείται δραματουργικά η πηγή του φωτός.

### 3.4.1.3 Ήχος

Το κομμάτι του ήχου αποτελεί, αν όχι το πιο σημαντικό, σίγουρα ένα από τα πιο σημαντικά κομμάτια μιας ταινίας. Για τον λόγο αυτό δώσαμε ιδιαίτερη προσοχή στην διαχείριση του. Ως καταγραφικό χρησιμοποιήθηκε το ZOOMF8n, το οποίο στις σκηνές χωρίς διάλογο έπαιρνε πληροφορία από το DPA4017B-R που ήταν τοποθετημένο σε μπουμ, ενώ στις σκηνές διαλόγου χρησιμοποιήθηκαν επιπλέον και ψείρες (DPA 6061, DPA 4061) τοποθετημένες στα ρούχα των ηθοποιών. Με το DPA4017B-R ηχογραφήθηκε και το voice over καθώς και κάποιοι ήχοι χώρου, ενώ έγραφε ήχο και η βασική μας κάμερα, προκειμένου να χρησιμοποιηθεί, με την βοήθεια της κλακέτας, στο μοντάζ, για τον συγχρονισμό των ήχων από τις διάφορες πηγές. Η ταινία έχει και διηγητικό και εξω-διηγητικό ήχο.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Διηγητικός και εξω-διηγητικός ήχος, Ορισμός. Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από <https://altcine.wordpress.com/2007/10/08/διαχωρισμός-ήχων-στον-κινηματογράφο/>

## 3.5 Μεταπαραγωγή

### 3.5.1 Μοντάζ

Το μοντάζ είναι μια κρίσιμη πτυχή της αφήγησης στη δημιουργία μιας ταινίας καθώς διαμορφώνει την ιστορία, τον ρυθμό και τον συναισθηματικό αντίκτυπο της εκάστοτε σκηνής. Στην επεξεργασία της ταινίας “Εξημέρωση σε τρεις στάσεις λεωφορείου” χρησιμοποιήθηκε ένας συνδυασμός από τα είδη του μοντάζ όπως είναι το μοντάζ συνέχειας, δημιουργώντας μια ομαλή και συνεχόμενη ακολουθία εικόνων, δίνοντας την εντύπωση μιας φυσικής ροής χρόνου και χώρου μέσα στη σκηνή, ελλειπτικό και διαλεκτικό μοντάζ, είτε παραλείποντας σκόπιμα ορισμένα κομμάτια της δράσης, επιτρέποντας στον θεατή να συμπληρώσει τα κενά, είτε παρουσιάζοντας αντιτιθέμενα στοιχεία σε μια σκηνή ή ανάμεσα σε διαφορετικές σκηνές, για να δημιουργήσει μια νέα σύνθεση και να προκαλέσει στοχασμό ή συζήτηση στους αποδέκτες της, ενώ χρησιμοποιήθηκαν και αρκετά μονοπλάνα προσδίδοντας μεγαλύτερη αμεσότητα και εμβάθυνση στα διαδραματιζόμενα γεγονότα. Όπως προαναφέρθηκε και παραπάνω στην ταινία ο χώρος και ο χρόνος δεν κινούνται απαραίτητα γραμμικά, επομένως στη σύνδεση διαφορετικών σκηνών χρησιμοποιήθηκε επίσης και μοντάζ ασυνέχειας. Τέλος, επιλέχθηκαν match cuts και jump cuts για την σύνδεση ορισμένων πλάνων, ενώ δεν εισήχθησαν καθολου οπτικά συνδετικά.<sup>22</sup>

### 3.5.2 Color Grading

Η επεξεργασία του χρώματος αποτελεί ένα ακόμα επίσης πολύ σημαντικό στάδιο στην παραγωγή μιας ταινίας, όπου ο οπτικός τόνος, η διάθεση και η επιθυμητή ατμόσφαιρα της ταινίας ενισχύονται και τελειοποιούνται. Η σκέψη γύρω από την δραματουργία του χρώματος, ήταν τα εξωτερικά πλάνα να χαρακτηρίζονται από δυνατό φως και θερμές αποχρώσεις του κόκκινου και του κίτρινου ώστε να ταυτίζονται με την αντίληψη του θεατή για το καλοκαίρι, την ζέστη και την υγρασία. Στα εσωτερικά πλάνα η προσέγγιση είχε μεγαλύτερη ποικιλία καθώς σε κάποιες σκηνές θέλαμε ρεαλιστικά ως προς το χρώμα κάδρα ενώ υπήρχαν σκηνές όπως αυτή του ασανσέρ και του μπάνιου που στόχος ήταν μια πιο δραματική και έντονη χρωματική παλέτα. Το color grading έγινε στο DaVinci Resolve με την χρήση nodes, τα απαραίτητα LUT και φυσικά με ιδιαίτερη έμφαση στο

---

<sup>22</sup> Ρετσίλας, Μ. (1999). Εισαγωγή στη Θεωρία του Μοντάζ - Ντεκουπάζ. Εκδόσεις “ΕΛΛΗΝ” - Γ. ΠΑΡΙΚΟΣ & ΣΦΑ Ε.Ε. Σελ 19-24 & 179-192

color balance, ώστε να υπάρχει χρωματική ομοιομορφία μεταξύ διαφορετικών πλάνων μιας σκηνής αλλά και μια γενικότερη κοινή αισθητική σε ολόκληρη την ταινία.

### 3.5.3 Μουσική & Sound Design

Η μουσική και ηχητική επιμέλεια ενισχύουν σημαντικά τη συναισθηματική και αφηγηματική επίδραση μιας ταινίας. Κάθε στοιχείο εξυπηρετεί διαφορετικούς σκοπούς και μαζί δημιουργούν μια ενιαία οπτικοακουστική εμπειρία. Το πιο δύσκολο κομμάτι που αντιμετώπισα σχετικά με το sound design ήταν στις σκηνές στην στάση, όπου εκτός το ότι υπήρχε διάλογος, ο περιβάλλοντας ήχος ήταν αρκετά απρόβλεπτος, επομένως η μίξη του ήχου ήταν αρκετά δύσκολη και απαιτούσε πολύ λεπτομερή διαχείριση. Επιλέχθηκε το κομμάτι “Πωλ Γκωγκέν” από τον δίσκο “Μαρία Ντολόμερς Παρελθόν” (1990) σε μουσική Δημήτρης Μαραγκόπουλος, στίχους Χρήστος Βαλαβανίδης και ερμηνεία του Γιάννη Παλαμίδα<sup>23</sup>. Το συγκεκριμένο κομμάτι επιλέχθηκε κυρίως για τους στίχους του καθώς συνδέονται άμεσα με τον διάλογο που ακολουθεί στη σκηνή. Επίσης στην σκηνή του χορού στο σπίτι της Έλις παίζει το κομμάτι “Όλα τα πάρτι του κόσμου”<sup>24</sup> από το άλμπουμ “Πολύ καλή στα πάρτι” της Nalyssa Green που κυκλοφορεί από την InnerEar Records. Η υπόλοιπη μουσική επένδυση και τα απαραίτητα ηχοτοπία αποτελούν πρωτότυπη δημιουργία του σκηνοθέτη της ταινίας (Ραφαήλ Τσακμάκης) και η σύνθεση τους έγινε αποκλειστικά με ηλεκτρονικά μέσα και την χρήση samples.

## 3.6 Συντελεστές

Σενάριο, Σκηνοθεσία - Ραφαήλ Τσακμάκης

Παραγωγοί - Ραφαήλ Τσακμάκης, Νίκος Τσιότσιος

Επιμέλεια Σεναρίου / Παραγωγής - Τάσος Λυμπεράκης

---

<sup>23</sup> Πωλ Γκωγκέν - Γιάννης Παλαμίδα. <https://www.youtube.com/watch?v=Q00cMkKgEwg>

<sup>24</sup> Nalyssa Green - Όλα τα παρτι του κοσμου. <https://www.youtube.com/watch?v=bRPjHXueJ98>

Διευθυντής Φωτογραφίας - Ορφέας Αγγελακόπουλος

Camera Operator - Viktor Boiy

Μοντάζ - Ραφαήλ Τσακμάκης

Ηχοληψία - Χρήστος Σακελλαρίου

Boom Operator - Δήμητρα Ξερούτσικου

Πρωτότυπη Μουσική - Ραφαήλ Τσακμάκης

Color Grading - Viktor Boiy

## ΠΑΙΖΟΥΝ

Νίκος Τσιότσιος - Νότος

Γεωργία Σφυρή - Έλις

Δανάη Πάνου - Κλειώ

Πέτρος Παντελόπουλος - Γείτονας

Αλεξάνδρα Γκουντούλια - Περαιστική Εισόδου

Λίνα Ζαχαροπούλου - Περαιστική Εισόδου

Α' Βοηθός Σκηνοθέτη - Κυριακή Ζήση

Εκτέλεση Παραγωγής - Αλεξάνδρα Γκουντούλια

Ενδυματολογία / Μακιγιάζ - Ορέστης Γεωργίου

Σκηνογραφία - Δάφνη Δαδοπούλου

Script - Λίνα Ζαχαροπούλου

Ευχαριστούμε τους :

Πάνος Δέδες

Βασίλης Σκαφίδας

Παναγιώτης

Μέρος του εξοπλισμού νοικιάστηκε από το

RentPhotoVideo

### 3.7 Shotlist

SHOT	DESCRIPTION	SHOT SIZE	SHOT TYPE	MOVEMENT
1.1	Η πορεία που ακολουθεί ένα μυρμήγκι πάνω σε ένα βράχο και τα εμπόδια που συναντά στη διαδρομή του.	Close-up	High Angle	Tracking
2.1	Ο Νότος στέκεται μπροστά στην είσοδο της πολυκατοικίας του και παρατηρεί.	Medium Close-up	Eye Level	Static
2.2	Κάμερα στα δεξιά του προηγούμενου πλάνου. Ο Νότος στρίβει προς την κάμερα και περπατάει προς αυτήν. Η κάμερα κινείται και αυτή προς τα πίσω μέχρι που ο Νότος σκοντάφτει και πέφτει κάτω. Η κίνηση της κάμερας σταματάει.	Medium Close-up	Eye Level	Tracking
2.3	Η κάμερα τώρα είναι πίσω από τον Νότο ο οποίος σηκώνεται και συνεχίζει την πορεία του. Η κάμερα τον ακολουθεί μέχρι την σύγκρουση με την Έλις στη γωνία.	Medium Close-up	Eye Level	Tracking
2.4	Η κάμερα πιάνει την γωνία των δρόμων με τον Νότο και την Έλις πεσμένους κάτω. Μέχρι που σηκώνονται και φιλιούνται.	Long Shot	Eye Level Dutch Angle	Static

2.5	Over the Shoulder της Έλις ενώ φιλιούνται, σταματάνε και η Έλις συνεχίζει την πορεία της στο δρόμο απο τον οποίο ερχόταν ο Νότος. Η κάμερα την ακολουθεί απο πίσω μέχρι που μπαίνει στην πολυκατοικία.	Medium Close-up	Over the Shoulder	Tracking
2.6	Η κάμερα είναι μέσα στην πολυκατοικία και βλέπουμε την είσοδο της Έλις μέχρι που ανεβαίνει τα σκαλιά.	Long Shot	High Angle	Static
3.1	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στον Νότο και την Κλειώ. Από Μπροστά.	Medium Long	Eye Level	Static
3.2	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στον Νότο και την Κλειώ. Απο πίσω.	Medium Close-up	Eye Level	Static
3.3	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στον Νότο και την Κλειώ. Γωνία 1.	Close-up	Low Angle	Static
3.4	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στον Νότο και την Κλειώ. Γωνία 2.	Close-up	Low Angle	Static
4.1	Σωματικό performance του Νότου.	Long Shot	High Angle	Tracking
5.1	Το πλάνο δείχνει μόνο την οθόνη του θυροτηλέφωνα.	Close-up	Eye Level	Static
5.2	Η Έλις είναι στον καθρέφτη του μπάνιου και πλένει τα δόντια της.	Medium Close-up	Eye Level	Static



<b>5.3</b>	Από τον ώμο της Έλις που κοιτάει προς την γυάλα με το ψάρι και την χτυπάει με το δάχτυλο της.	Close-up	Over the Shoulder	Static
<b>5.4</b>	Η Έλις χορεύει ξέφρενα στο δωμάτιο της.	Medium Long	Eye Level	Static
<b>5.5</b>	Η Έλις ανοίγει το ψυγείο και βλέπει τα ταπεράκια με το ξεχασμένο φαγητό.	Medium Close-up	Eye Level Dutch Angle	Static
<b>5.6</b>	Η Έλις είναι ξαπλωμένη στον καναπέ και βλέπει τηλεόραση τρώγοντας ένα κριτσίνι.	Medium Long	Eye Level	Static
<b>6.1</b>	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στην Έλις και την Κλειώ. Από Μπροστά.	Medium Long	Eye Level	Static
<b>6.2</b>	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στην Έλις και την Κλειώ. Απο πίσω.	Medium Close-up	Eye Level	Static
<b>6.3</b>	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στην Έλις και την Κλειώ. Γωνία 1.	Close-up	Low Angle	Static
<b>6.4</b>	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στην Έλις και την Κλειώ. Γωνία 2.	Close-up	Low Angle	Static
<b>7.1</b>	Σωματικό performance της Έλις.	Medium Long	Eye Level / Off Focus / Over Exposed	Static
<b>8.1</b>	Ο Νότος ξυπνάει σε μια μπανιέρα γεμάτη με νερό.	Close-up	High Angle	Static

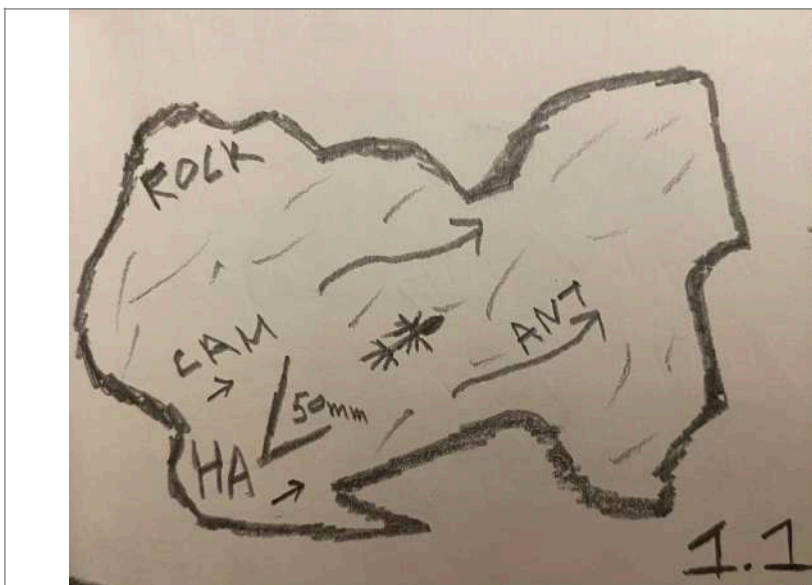
<b>8.2</b>	Ο Νότος βγαίνει από την μπανιέρα γεμίζοντας το πάτωμα νερά.	Medium Long	Eye Level	Static
<b>8.3</b>	Ο Νότος είναι στο δωμάτιο του με το εσώρουχο παρατηρώντας το σώμα του σε έναν ολόσωμο καθρέφτη.	Medium Long	Eye Level	Static
<b>8.4</b>	Ο Νότος είναι μέσα στο ασανσέρ όπου πατάει τα κουμπιά πάνω κάτω.	Close-up	Over the Shoulder	Static
<b>8.5</b>	Ο Νότος βγαίνει από το ασανσέρ και ακολουθεί ο διάλογος με τον γειτονα στο γραφείο του διαχειριστή.	Medium Close-up	Over the Shoulder	Static
<b>8.6</b>	Ο Νότος βγαίνει από την πολυκατοικία.	Long Shot	High Angle	Static
<b>8.7</b>	Ο Νότος περπατάει ξύνοντας το σώμα του. Η κάμερα είναι δίπλα του, χαμηλά, και τον ακολουθεί.	Medium Close-up	Low Angle	Tracking
<b>8.8</b>	Ο Νότος απλώνει το χέρι του και συστήνεται στην Έλις.	Medium Long	Eye Level	Static
<b>8.9</b>	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στον Νότο και στην Έλις. Από μπροστά.	Medium Long	Eye Level	Static
<b>8.10</b>	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στον Νότο και στην Έλις. Από πίσω.	Medium Close-up	Eye Level	Static

8.11	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στον Νότο και στην Έλις. Γωνία 1.	Close-up	Low Angle	Static
8.12	Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στον Νότο και στην Έλις. Γωνία 2.	Close-up	Low Angle	Static
8.13	Ο Νότος επιβιβάζεται στο λεωφορείο ενώ η Έλις μένει στη στάση.	Long Shot	Eye Level	Static

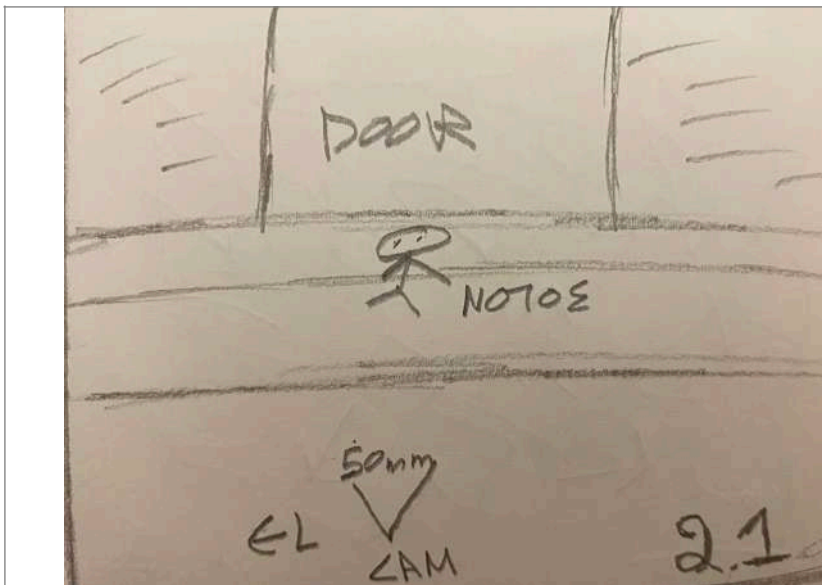
### 3.8 Ντεκουπάζ

Τίτλος : ΕΞΗΜΕΡΩΣΗ ΣΕ ΤΡΕΙΣ ΣΤΑΣΕΙΣ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

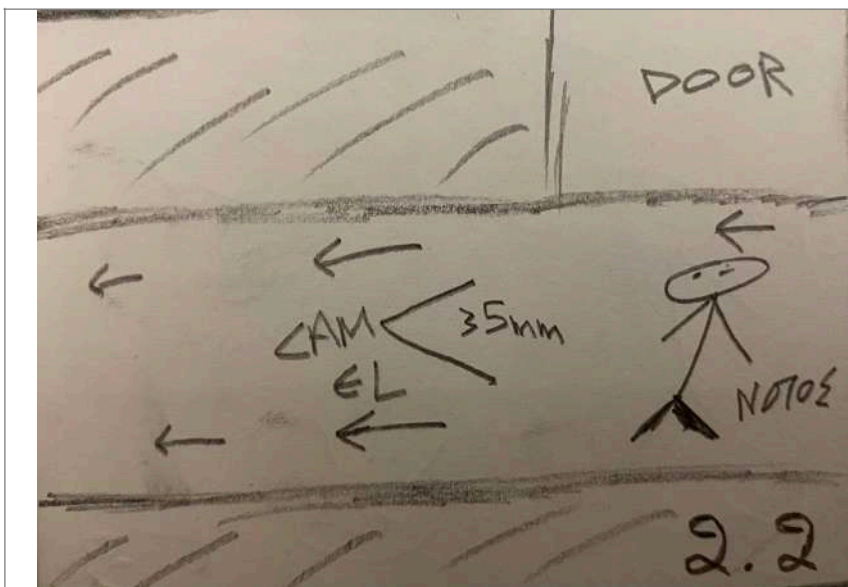
Σκηνοθεσία : Ραφαήλ Τσακμάκης



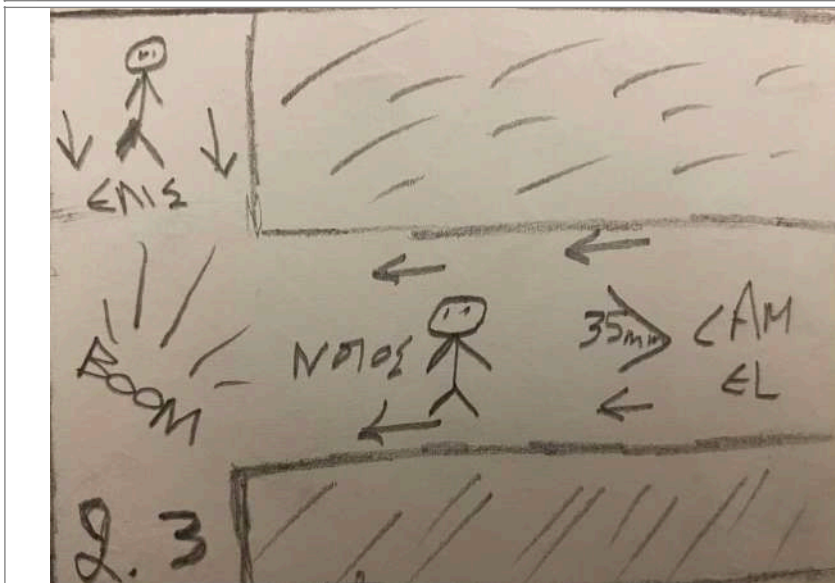
Η πορεία που ακολουθεί ένα μυρμήγκι πάνω σε ένα βράχο και τα εμπόδια που συναντά στη διαδρομή του.



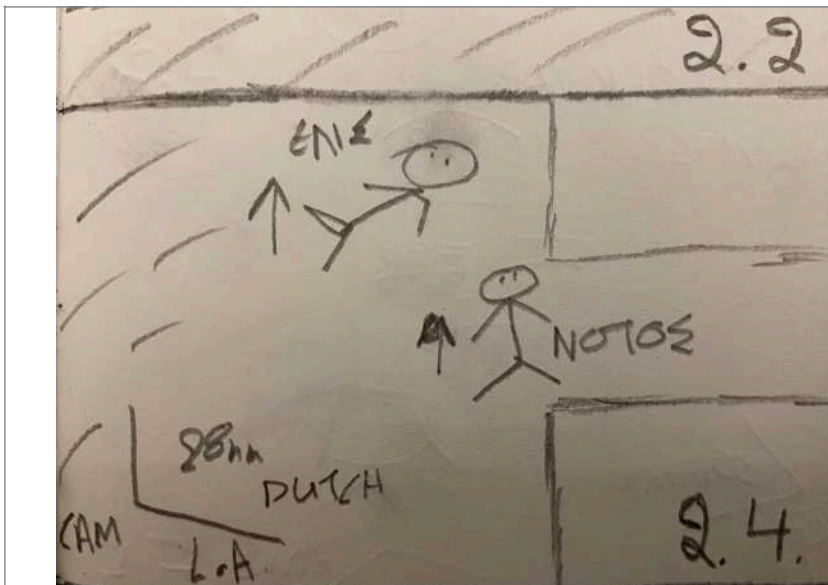
Ο Νότος στέκεται μπροστά στην είσοδο της πολυκατοικίας του και παρατηρεί.



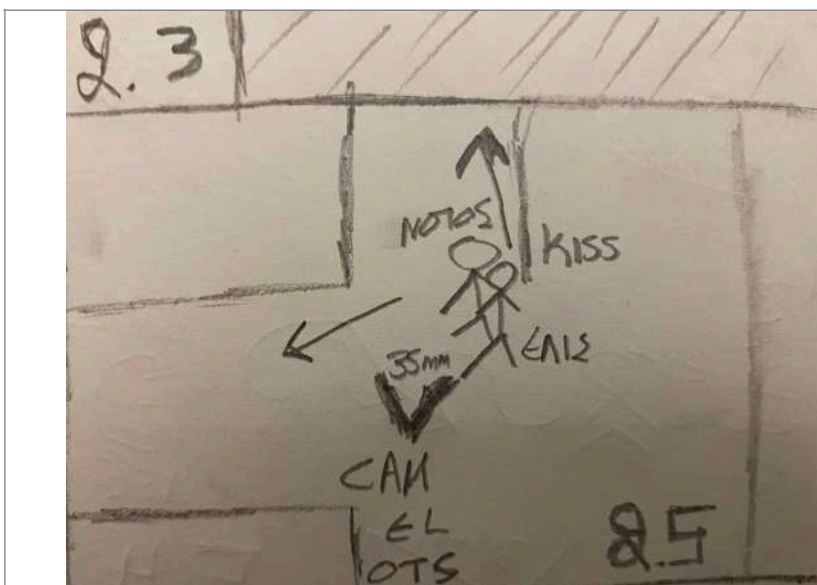
Κάμερα στα δεξιά του προηγούμενου πλάνου. Ο Νότος στρίβει προς την κάμερα και περπατάει προς αυτήν. Η κάμερα κινείται και αυτή προς τα πίσω μέχρι που ο Νότος σκοντάφτει και πέφτει κάτω. Η κίνηση της κάμερας σταματάει.



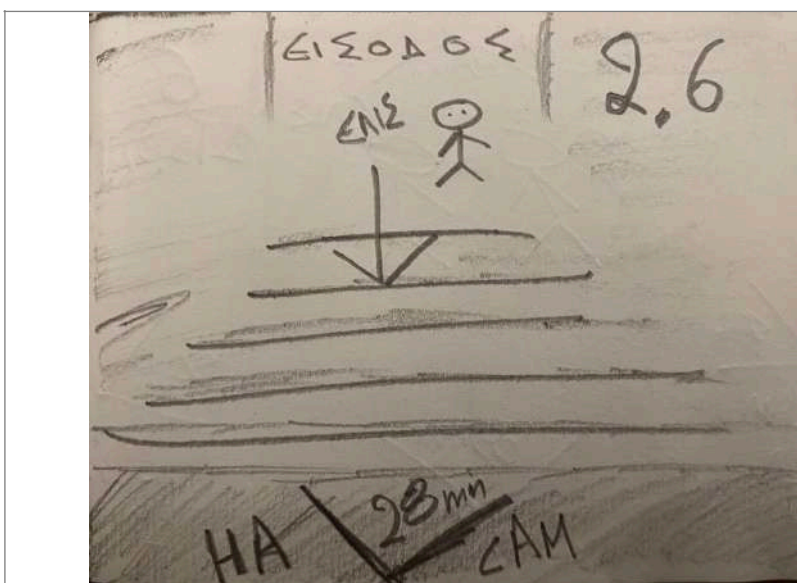
Η κάμερα τώρα είναι πίσω από τον Νότο ο οποίος σηκώνεται και συνεχίζει την πορεία του. Η κάμερα τον ακολουθεί μέχρι την σύγκρουση με την Έλις στη γωνία.



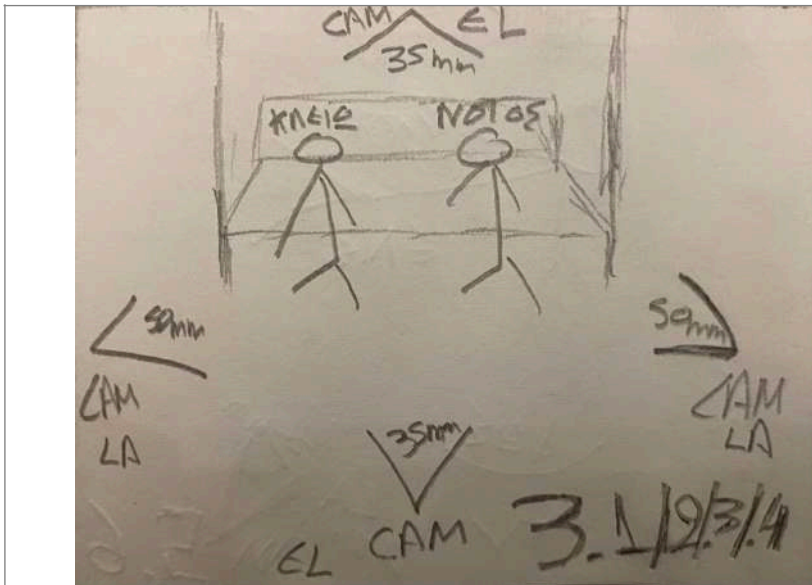
Η κάμερα πιάνει την γωνία των δρόμων με τον Νότο και την Έλις πεσμένους κάτω. Μέχρι που σηκώνονται και φιλιούνται.



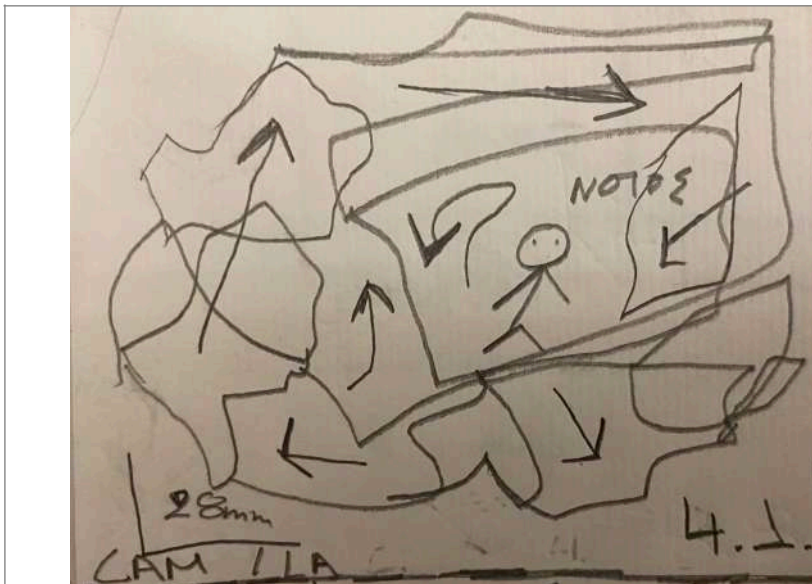
Over the Shoulder της Έλις ενώ φιλιούνται, σταματάνε και η Έλις συνεχίζει την πορεία της στο δρόμο από τον οποίο ερχόταν ο Νότος. Η κάμερα την ακολουθεί από πίσω μέχρι που μπαίνει στην πολυκατοικία.



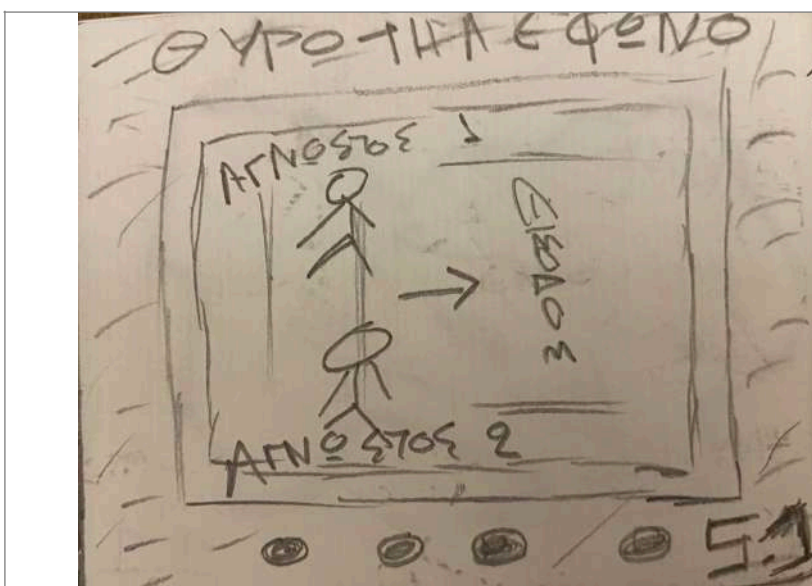
Η κάμερα είναι μέσα στην πολυκατοικία και βλέπουμε την είσοδο της Έλις μέχρι που ανεβαίνει τα σκαλιά.



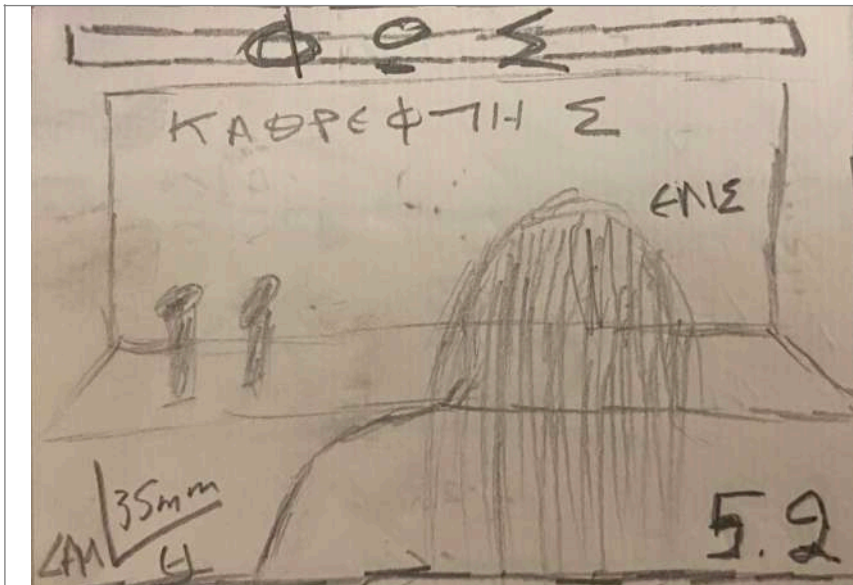
Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στον Νότο και την Κλειώ.



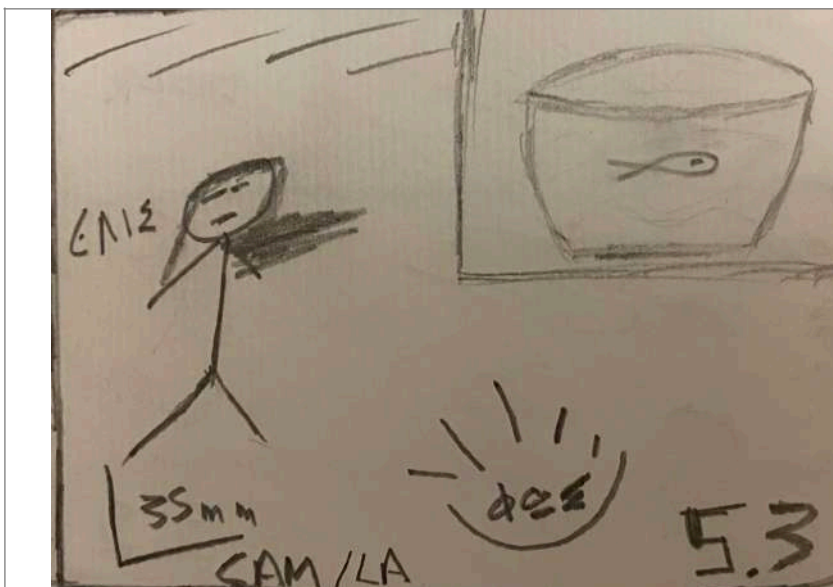
Σωματικό performance του Νότου.



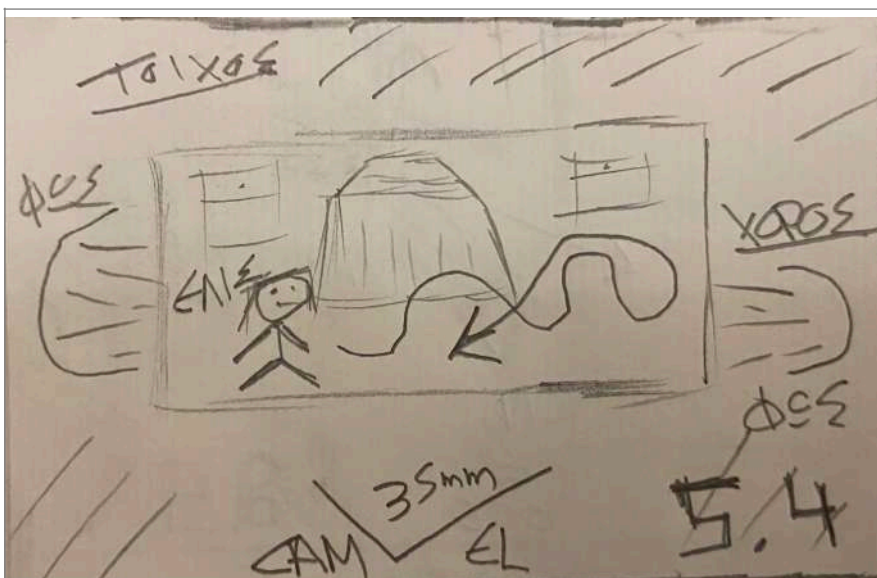
Το πλάνο δείχνει μόνο την οθόνη του θυροτηλέφωνα.



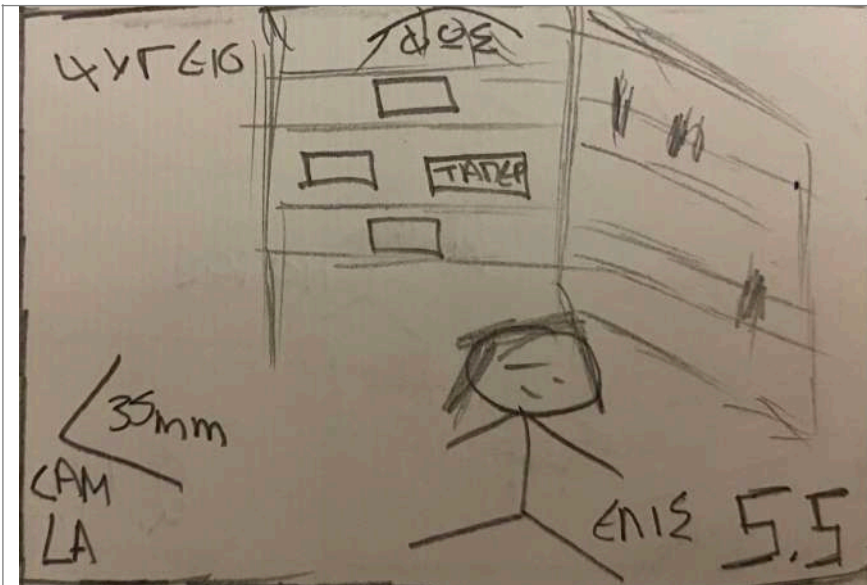
Η Έλις είναι στον καθρέφτη του μπάνιου και πλένει τα δόντια της.



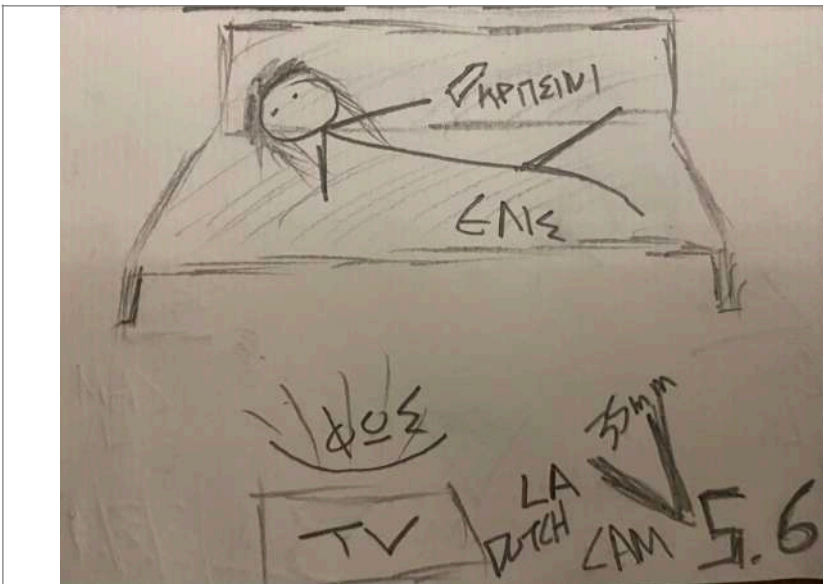
Από τον ώμο της Έλις που κοιτάει προς την γυάλα με το ψάρι και την χτυπάει με το δάχτυλο της.



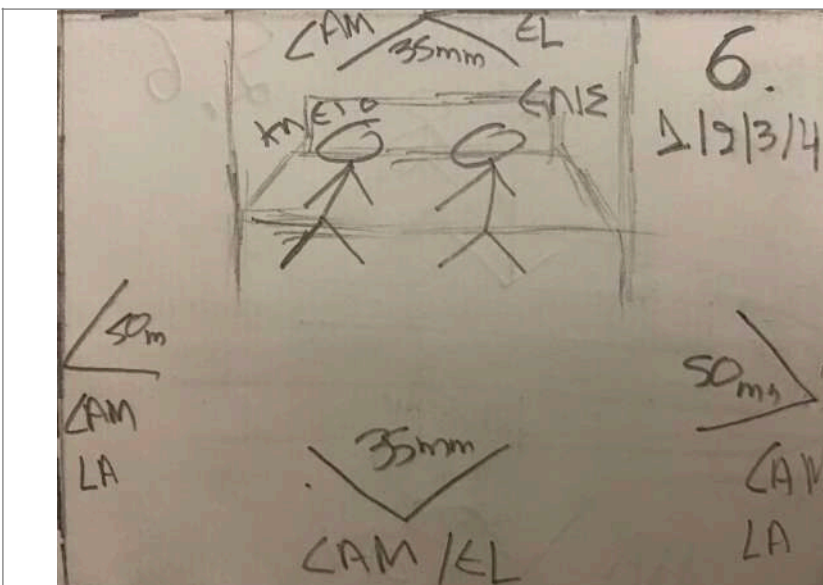
Η Έλις χορεύει ξέφρενα στο δωμάτιο της.



Η Έλις ανοίγει το ψυγείο και βλέπει τα ταπεράκια με το ξεχασμένο φαγητό.

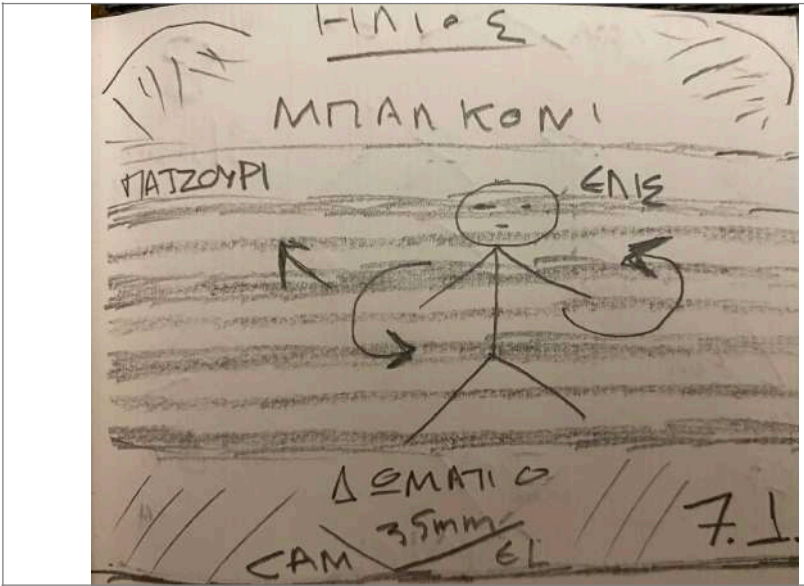


Η Έλις είναι ξαπλωμένη στον καναπέ και βλέπει τηλεόραση τρώγοντας ένα κριτσίνι.

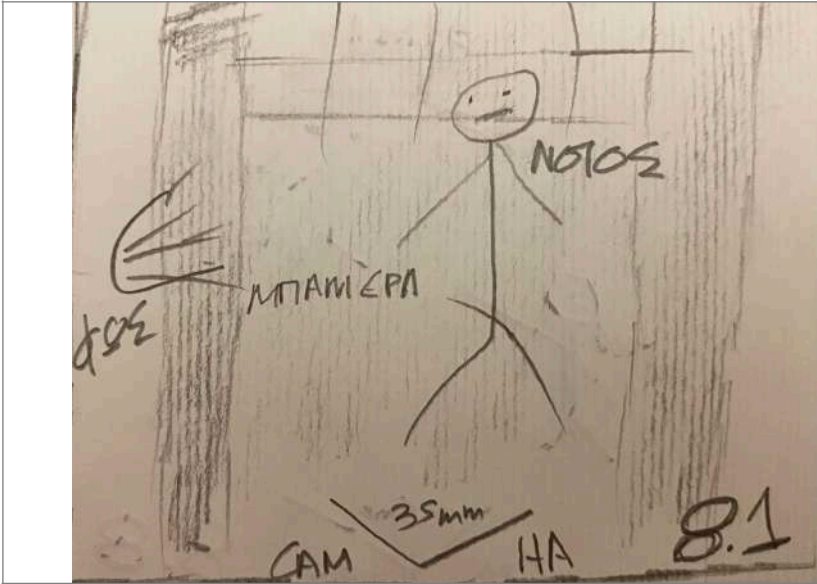


Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στην Έλις και την Κλειώ.

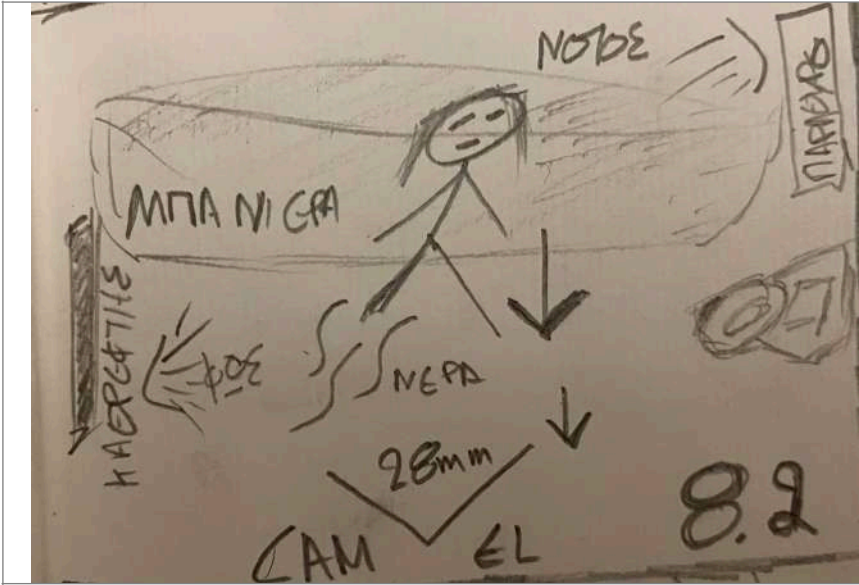




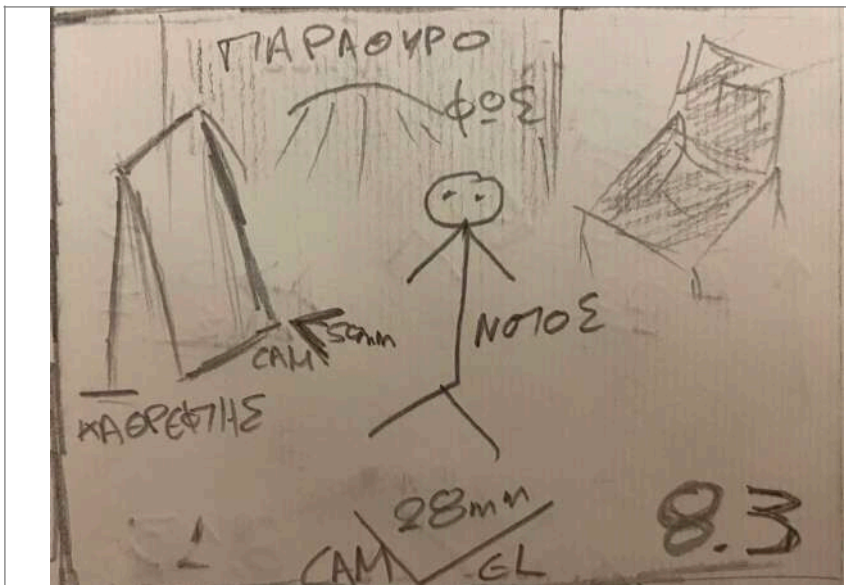
Σωματικό performance της Έλις.



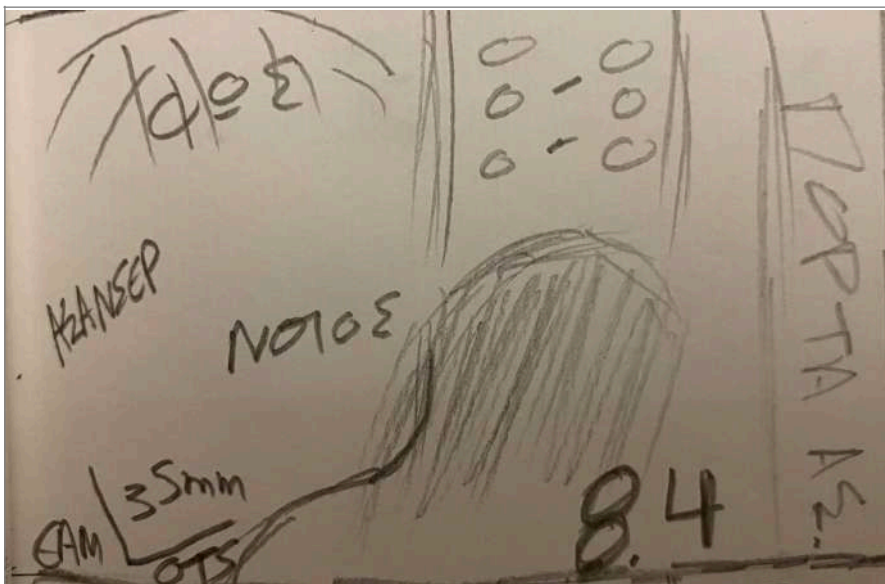
Ο Νότος ξυπνάει σε μια μπανιέρα γεμάτη με νερό.



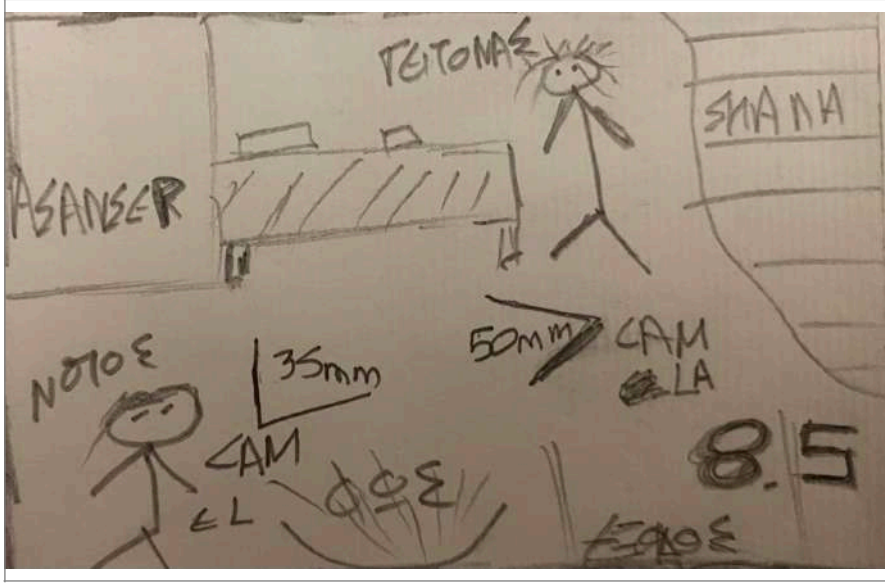
Ο Νότος βγαίνει από την μπανιέρα γεμίζοντας το πάτωμα νερά.



Ο Νότος είναι στο δωμάτιο του με το εσώρουχο παρατηρώντας το σώμα του σε έναν ολόσωμο καθρέφτη.



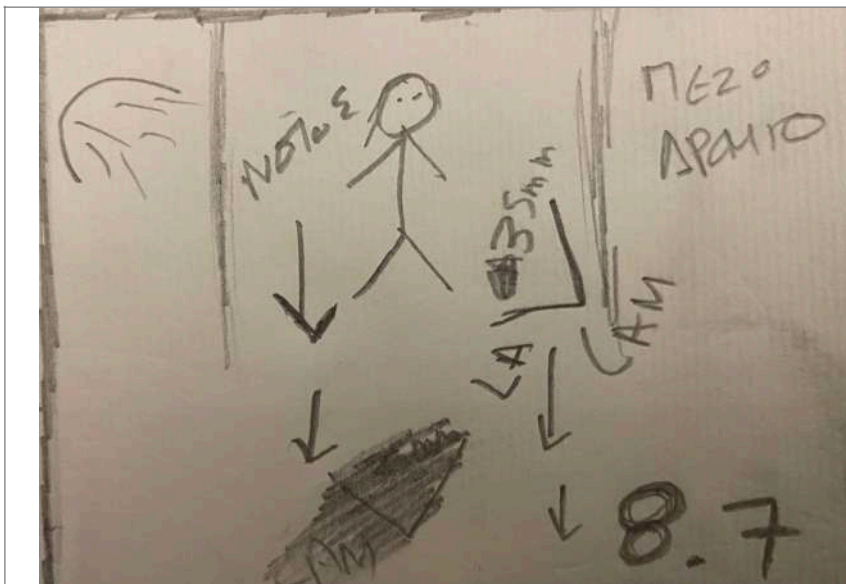
Ο Νότος είναι μέσα στο ασανσέρ όπου πατάει τα κουμπιά πάνω κάτω.



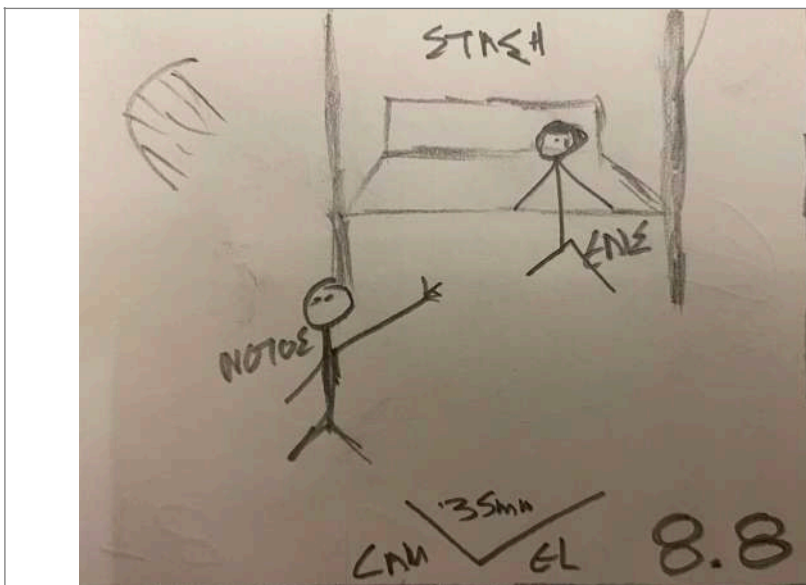
Ο Νότος βγαίνει απο το ασανσέρ και ακολουθεί ο διάλογος με τον γειτονα στο γραφείο του διαχειριστή.



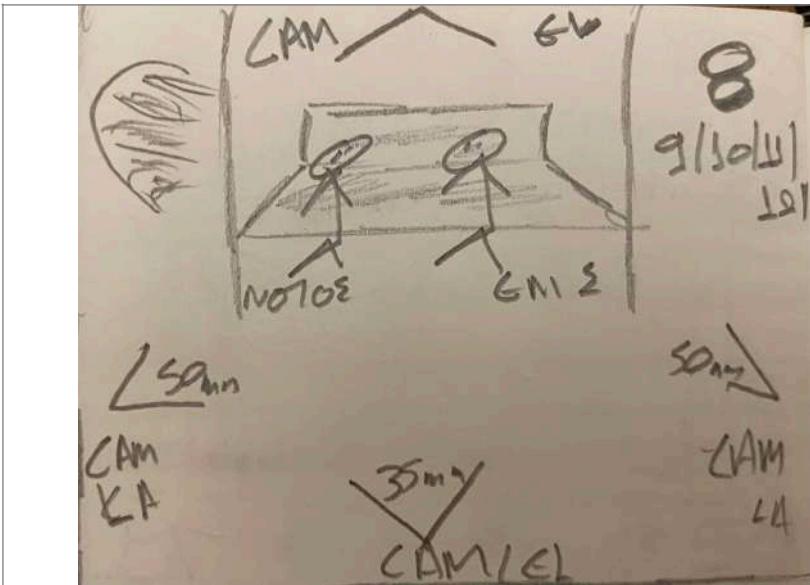
Ο Νότος βγαίνει απο την πολυκατοικία.



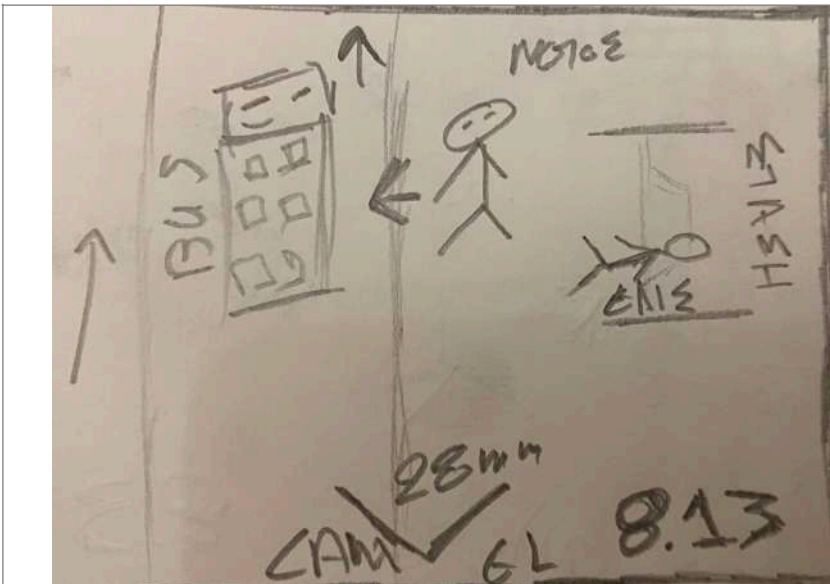
Ο Νότος περπατάει ξύνοντας το σώμα του. Η κάμερα είναι δίπλα του, χαμηλά, και τον ακολουθεί.



Ο Νότος απλώνει το χέρι του και συστήνεται στην Έλις.



Σκηνή διαλόγου ανάμεσα στον Νότο και στην Έλις.



Ο Νότος επιβιβάζεται στο λεωφορείο ενώ η Έλις μένει στη στάση.

## 4. THAT'S A WRAP

### 4.1 Συνολική εμπειρία

Η δημιουργία μιας ταινίας είναι μια πολύπλευρη προσπάθεια που συνδυάζει την σύλληψη, την τεχνική ικανότητα και τη συνεργασία. Το ταξίδι από την πρώτη ιδέα στο τελικό προϊόν είναι μια περίπλοκη και συχνά επίπονη διαδικασία, αλλά είναι επίσης εξαιρετικά ανταποδοτική, παρέχοντας μια μοναδική ευκαιρία για να αφηγηθείς ιστορίες. Κατά τα αρχικά στάδια της σύλληψης της ιδέας, της συγγραφής και της προπαραγωγής αρχίζει και παίρνει ζωή το όραμα του σκηνοθέτη. Μέσα από εκτενής συζήτηση και πειραματισμό γύρω από την συγγραφή του σεναρίου, τον σχολαστικό σχεδιασμό και τις απαραίτητες συνεργασίες διαμορφώνεται σιγά σιγά το σύμπαν της ταινίας.

Μόλις ολοκληρωθεί η προπαραγωγή, ξεκινά η φάση της παραγωγής, όπου το όραμα και όλος ο σχεδιασμός αρχίζει και παίρνει πλέον μορφή. Τα γυρίσματα είναι μια διαδικασία που απαιτεί συντονισμό πολλών διαφορετικών ανθρώπων, προσαρμοστικότητα, πολύ λεπτομερή σχεδιασμό και γρήγορους ρυθμούς, ώστε να διασφαλιστεί ότι η ιστορία θα ειπωθεί όπως προβλέπεται. Στα γυρίσματα της ταινίας “Εξημέρωση σε τρεις στάσεις λεωφορείου” όλα κύλησαν ομαλά, το πρόγραμμα λειτούργησε στο 100% του, οι συντελεστές ήταν απόλυτα επαγγελματίες και η ενέργεια ήταν πάντα θετική χωρίς ιδιαίτερες εντάσεις. Φυσικά, λόγω των πολλών ωρών και της εκτενής ζέστης, η κούραση όλων ήταν αρκετά μεγάλη.

Περνώντας στο στάδιο της μεταπαραγωγής, όλες οι προηγούμενες ενέργειες, αρχίζουν πλέον και συνδυάζονται μεταξύ τους διαμορφώνοντας την τελική αφήγηση. Η εικόνα, ο λόγος, ο ήχος και η μουσική, όλα μαζί «ενορχηστρώνουν» το καλλιτεχνικό μας έργο, ώστε να μπορεί πλέον να μοιραστεί στον θεατή και να εκτελέσει τον σκοπό του.

Η ενασχόληση με την τέχνη του κινηματογράφου αποτέλεσε για εμένα μια βαθιά εμπλουτιστική εμπειρία που μου έμαθε πολλά. Είναι ένα ταξίδι που απαιτεί επιμονή, ευελιξία και ανθρώπους με κοινό όραμα, όπου η επιβράβευση έρχεται με το αίσθημα της ολοκλήρωσης καθώς και με την διαπίστωση της δύναμης ενός έργου τέχνης να ψυχαγωγεί, να εμπνέει και να προβληματίζει. Τίποτα από αυτά δε θα ήταν εφικτό χωρίς την πολύτιμη βοήθεια συνεργατών και φίλων. Τους ευχαριστώ βαθιά.

## ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Saunders, G. (2021). *A Swim in a Pond in the Rain: In Which Four Russians Give a Master Class On Writing, Reading, and Life*. New York, Random House

Lynch, D. (2016). *Κυνηγώντας το μεγάλο ψάρι – Διαλογισμός, συνειδητότητα και δημιουργικότητα*. Εκδόσεις Πατάκη.

Ρετσίλας, Μ. (1999). *Εισαγωγή στη Θεωρία του Μοντάζ - Ντεκουπάζ*. Εκδόσεις “ΕΛΛΗΝ” - Γ. ΠΑΡΙΚΟΣ & ΣΦΑ Ε.Ε.

Papanikolaou, D. (2021). *Greek Weird Wave, a cinema of biopolitics*. Edinburgh University Press Ltd. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από [https://edinburghuniversitypress.com/pub/media/resources/9781474436335\\_Greek\\_Weird\\_Wave\\_Introduction.pdf](https://edinburghuniversitypress.com/pub/media/resources/9781474436335_Greek_Weird_Wave_Introduction.pdf)

Rose, S. (2011). *Attenberg, Dogtooth and the weird wave of Greek cinema*. The Guardian. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://www.theguardian.com/film/2011/aug/27/attenberg-dogtooth-greece-cinema>

Κατσιμπα, Ι. (2021). *Greek Weird Wave: Το «κόμμα» του Λάνθιμου*. CNN Greece. Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από <https://www.cnn.gr/style/politismos/story/280827/o-giorgos-lanthimos-kai-to-greek-weird-wave>

Γουδέλης, Β. (2016). *Greek Weird Cinema*. amagi.gr. Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από <https://amagi.gr/content/greek-weird-cinema>

Tieber, C. (2017). *Introduction to Contemporary European Cinema*. Research Gate. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από [https://www.researchgate.net/profile/Claus-Tieber/publication/321492745\\_Introduction\\_to\\_Contemporary\\_European\\_Cinema/links/5a258eb80f7e9b71dd09c6b4/Introduction-to-Contemporary-European-Cinema.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Claus-Tieber/publication/321492745_Introduction_to_Contemporary_European_Cinema/links/5a258eb80f7e9b71dd09c6b4/Introduction-to-Contemporary-European-Cinema.pdf)

Elsaesser, T. (2012). *European Cinema and the Post-heroic Narrative: Claire Denis and Beau Travail*. *New Literary History* vol. 43, no. 4 : 703–725. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://elsaesser.dff.film/archive/112-european-cinema-and-the-postheroic-narrative>

Barnhart, A. *Erving Goffman's The Presentation of Self in Everyday Life (1959)*. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://web.pdx.edu/~tothm/theory/Presentation%20of%20Self.htm>

Lepera, S. (2021). *The treatment of bodies in Tsangaris's Attenberg and Chevalier*. *Weird Wave Archive*. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://weirdwavearchive.wordpress.com/2021/04/19/the-treatment-of-bodies-in-tsangaris-attenberg-and-chevalier/>

Francol vill. (2019). *The Patriarchy of rules*. *Weird Wave Archive*. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://weirdwavearchive.wordpress.com/2019/12/16/the-patriarchy-of-rules/>

Francol vill. (2019). *The use of film language as critique in the case of "Dogtooth" by Yorgos Lanthimos*. *Weird Wave Archive*. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://weirdwavearchive.wordpress.com/2019/12/16/the-use-of-film-language-as-critique-in-the-case-of-dogtooth-by-yorgos-lanthimos/>

Muhammad, M. (2016). *Social Isolation: A Conceptual Analysis*. *Research Journal of Humanities and Social Sciences*. 7. 241-249. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από [https://www.researchgate.net/profile/Claus-Tieber/publication/321492745\\_Introduction\\_to\\_Contemporary\\_European\\_Cinema/links/5a258eb80f7e9b71dd09c6b4/Introduction-to-Contemporary-European-Cinema.pdf](https://www.researchgate.net/profile/Claus-Tieber/publication/321492745_Introduction_to_Contemporary_European_Cinema/links/5a258eb80f7e9b71dd09c6b4/Introduction-to-Contemporary-European-Cinema.pdf)

Bernstein, M. (2026). *Research in Social Psychology: Consequences of Short- and Long-Term Social Exclusion*. 10.1007/978-3-319-33033-4\_3. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από [https://www.researchgate.net/publication/305673088\\_Research\\_in\\_Social\\_Psychology\\_Consequences\\_of\\_Short-\\_and\\_Long-Term\\_Social\\_Exclusion](https://www.researchgate.net/publication/305673088_Research_in_Social_Psychology_Consequences_of_Short-_and_Long-Term_Social_Exclusion)

Nikolaidou, A. & Poupou, A. (2017). *Κάποιες post-weird σκέψεις για το νέο κύμα του ελληνικού κινηματογράφου/Post-weird notes on the New Wave of Greek Cinema*. *Non-catalog, Thessaloniki International Film Festival*, p.88-107. Ανακτήθηκε 8 Ιουλίου, 2024, από <https://www.academia.edu/>

35514540/

Nikolaidou A and A Rourou 2017 Κάποιες post weird σκέψεις για το νέο κύμα του ελληνικού κινηματογράφου Post weird notes on the New Wave of Greek Cinema Non catalog Thessaloniki International Film Festival p 88 107 GR ENG

Firdaus, I. (2023). *The Cinema of Gaspar Noé: A Poetics of Transgression*. Thesis at the University of Technology, Sydney, Faculty of Arts and Social Sciences. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από [https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://opus.lib.uts.edu.au/bitstream/10453/171242/1/thesis.pdf&ved=2ahUKEwim66\\_JqIaHAxXGif0HHZh2B-MQFnoECCAQAQ&usg=AOvVaw0Qz1vchy0yr9zZLQlRPu7q](https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=https://opus.lib.uts.edu.au/bitstream/10453/171242/1/thesis.pdf&ved=2ahUKEwim66_JqIaHAxXGif0HHZh2B-MQFnoECCAQAQ&usg=AOvVaw0Qz1vchy0yr9zZLQlRPu7q)

Laika Productions. (2021). *Κλείνον Αστυ - Ιστορίες της πόλης - Greek Weird Wave*. Ertflix. Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://www.ertflix.gr/en/vod/vod.131025-kleinon-asty-greek-weird-wave>

Γκιζιώτης, Π. (2024). *Η πόλη ή πώς να κοιμηθείτε ήσυχα*. Θεατρική παράσταση βασισμένη στο έργο “Υπό Έλεγχο” του Φρεντερίκ Σόνταγκ. Δελτίο τύπου, Ανακτήθηκε 1 Ιουλίου, 2024, από <https://www.lifo.gr/guide/theater/events/i-poli-i-pos-na-koimitheite-isyha>



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι - ΣΕΝΑΡΙΟ

ΕΞΗΜΕΡΩΣΗ ΣΕ ΤΡΕΙΣ ΣΤΑΣΕΙΣ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ

Written by

RAFAIL TSAKMAKIS

E-mail Address : [raphaeltsak97@gmail.com](mailto:raphaeltsak97@gmail.com)

Phone Number : +306978049294

**1 EXT. ΦΙΛΟΠΑΠΠΟΥ. DAY****1**

Στη σκηνή βλέπουμε την διαδρομή ενός μυρμηγκιού πάνω σε έναν βράχο. Κοντινό στην πορεία που ακολουθεί και τα εμπόδια που συναντά.

**2 EXT. ΠΡΟΣΩΠΗ ΠΟΛΥΚΑΤΟΙΚΙΑΣ-ΔΡΟΜΟΣ. DAY****2**

Ο ΝΟΤΟΣ στέκεται μπροστά από την είσοδο της πολυκατοικίας του. Κοντινό πλάνο όπου παρατηρεί για λίγο τους ανθρώπους και τα αμάξια. Στρίβει αριστερά και ξεκινάει να περπατάει με την κάμερα και πάλι μπροστά του να ακολουθεί την κίνηση. Λίγα δευτερόλεπτα μετά σκοντάφτει και χάνεται από το πλάνο. Η κάμερα σταματάει μαζί του. Ακούμε τον ΗΧΟ που σηκώνεται και η κίνηση συνεχίζεται. Όταν φτάνει στη γωνία δυο δρόμων η ΕΛΙΣ έρχεται από την άλλη μεριά και συγκρούονται και πέφτουν και οι δυο κάτω. Κοιτιούνται για λίγο στα μάτια και αρχίζουν σιγά σιγά να σηκώνονται τινάζοντας τα ρούχα τους. Έρχονται κοντά και αρχίζουν να φιλιούνται στο στόμα. Σταματάν, κοιτάζονται για λίγο και έπειτα συνεχίζουν τις αντίθετες πορείες τους ενώ η κάμερα αυτή τη φορά ακολουθεί την Έλις από πίσω που στρίβει στη γωνία από την οποία ερχόταν ο Νότος. Στη συνέχεια της πορείας βλέπουμε την Έλις να μπαίνει στην ίδια πολυκατοικία από την οποία βγήκε πριν λίγο ο Νότος.

**3 EXT. 1Η ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ. DAY****3**

Ο Νότος κάθεται στην στάση λεωφορείου. Δίπλα του κάθεται η ΚΛΕΙΩ η οποία φοράει ακουστικά.

ΝΟΤΟΣ

Τι ακούς;

Η Κλειώ αντιλαμβάνεται ότι κάποιος της μιλάει και βγάζει το ένα ακουστικό της κουνώντας το κεφάλι της προς τον Νότο με τρόπο που υπονοεί ότι δεν άκουσε τι της είπε.

ΝΟΤΟΣ

Τι ακούς;

Η Κλειώ δίνει το ακουστικό που έβγαλε στον Νότο προτρέποντας τον να το φορέσει για να ακούσει. Ο ήχος του δρόμου γίνεται το τραγούδι "Πωλ Γκογκέν" του Γιάννη Παλαμίδα όπου ακούν ένα Ρεφρέν.

ΝΟΤΟΣ

Έχεις πάει ποτέ στη ζούγκλα;

ΚΛΕΙΩ

Δεν νομίζω

ΝΟΤΟΣ

Με άγρια ζώα και χάος και υγρασία

ΚΛΕΙΩ

Εδώ έχει πολύ υγρασία

ΝΟΤΟΣ

Έχει και άγρια ζώα, που με την πρώτη ευκαιρία θα σε κάνουν μια χαψιά. Κι ύστερα θα κλαίνε πάνω από το κουφάρι σου λες και τους νοιάζει. Δεν είναι θλιβερό να είσαι χαρούμενος σε αυτό τον κόσμο;

Η Κλειώ κοιτάει προς τον Νότο και παρατηρεί κάποια κόκκινα σημάδια στο χέρι του.

ΚΛΕΙΩ

Αυτά;

Ο Νότος την κοιτάει αντιλαμβάνεται ότι μιλάει για το χέρι του και κοιτάει προς τα εκεί και αυτός.

ΝΟΤΟΣ

Τα βγάζω καμιά φορά όταν έχω να μιλήσω σε άνθρωπο καιρό.

Η Κλειώ ανάβει τσιγάρο.

ΚΛΕΙΩ

Πώς σε λένε;

ΝΟΤΟΣ

Νότο

ΚΛΕΙΩ

Και τι κανείς στη ζωή σου Νότο;

ΝΟΤΟΣ

Δουλεύω, τρώω, κοιμάμαι, κάνω καμιά βόλτα.

ΚΛΕΙΩ

Μόνος μένεις;

ΝΟΤΟΣ

Ναι

ΚΛΕΙΩ

Σχέση;

ΝΟΤΟΣ

Χώρισα πριν λίγους μήνες

ΚΛΕΙΩ

Πώς και;

ΝΟΤΟΣ

Μάλλον πνιγόμουνα;

Ακολουθούν κάποια δευτερόλεπτα σιωπής με τους δυο να κοιτούν σε αντίθετες κατευθύνσεις και την Κλειώ να στάζει το τσιγάρο της στο δρόμο.

ΝΟΤΟΣ

Μπορεί αν ήμουν ψάρι να τα πήγαινα καλύτερα

ΚΛΕΙΩ

Μη το λες

ΝΟΤΟΣ

Τα ψάρια δεν πνίγονται

ΚΛΕΙΩ

Αν τα κλείσεις σε γυάλα πνίγονται.

ΝΟΤΟΣ

Καλύτερα στη γυάλα ή στη ζούγκλα;

Η Κλειώ δεν απαντά.

#### **4 EXT. ΦΙΛΟΠΑΠΠΟΥ. DAY**

**4**

Σωματικό performance με τον Νότο να μιμείται κινήσεις ζώου σε ένα δύσβατο φυσικό τοπίο. Χρησιμοποιώντας και τα τέσσερα άκρα του σκαρφαλώνει βράχους, σκάβει, σέρνεται και εξερευνά το γύρω περιβάλλον.

#### **5 INT. ΜΟΝΤΑΖ ΣΚΗΝΩΝ-ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ ΕΛΙΣ. NIGHT**

**5**

Η σκηνή ξεκινάει με πλάνο στην οθόνη του θυροτηλέφωνου στο διαμέρισμα της Έλις όπου φαίνεται η είσοδος της πολυκατοικίας. Αρχίζουν να ακούγονται αναστεναγμοί. Δυο άτομα περνάνε από την κάμερα και μπαίνουν στην πολυκατοικία. Οι αναστεναγμοί μεγαλώνουν. Γίνονται κραυγές ηδονής. Η αυτοϊκανοποίηση της Έλις συνεχίζεται μέχρι που άλλο ένα άτομο κρατώντας μια σακούλα στέκεται μπροστά στην είσοδο περιμένοντας να του ανοίξουν. Η Έλις τελειώνει ταυτόχρονα με την πόρτα που ανοίγει και τον βάζει μέσα. Το πλάνο μένει εκεί ενώ ακούμε βαριές ανάσες. αρχίζει να ακούγεται ένα έντονο βουητό.

Cut στον καθρέφτη του μπάνιου όπου η Έλις πλένει τα δόντια της με μια ηλεκτρική οδοντόβουρτσα. Το στόμα της είναι γεμάτο οδοντόκρεμα και έχει γίνει μπλέ, ανοίγει έντονα το στόμα της για να βουρτσίσει τα μπροστινά δόντια. Jump Cut στον νιπιτήρα που φτύνει την οδοντόκρεμα. Cut σε κοντινό στη γυάλα με το ψάρι της Έλις που βρίσκεται κι αυτό στο μπάνιο λίγο πιο δίπλα. Η Έλις πλησιάζει και χτυπάει με τα δάχτυλά της την γυάλα. Ακολουθεί Voice Over με τις υπόλοιπες δράσεις που ακολουθούν.

#### ΕΛΙΣ (V.O.)

Μακάρι να ζούσα κι εγώ σε μια γυάλα, σε έναν τέλεια φτιαγμένο κόσμο που δε μπορεί κανείς να με πειράξει. Να πηγαίνω πέρα δώθε να πιάσω την τροφή που πέφτει, σαν το παιχνίδι στο κινητό μου που ρίχνει κομμάτια πίτσα και cupcakes. Έρμαιο στον εξ ολοκλήρου προγραμματισμό της ζωής μου από κάποιον άλλον. Και να μπορούσα να ανασάνω στο νερό, σαν εσένα, κι όλη η φασαρία του κόσμου, να ήταν σαν τον ήχο που ακούς όταν βάζεις το κοχύλι στο αυτί σου να ακούσεις και καλά την θάλασσα. Ένα πνηχτό αέναο μιλητό. Δεν σταματάν να μιλάν ποτέ εδώ πάνω.

Κατα τη διάρκεια του Voice Over και έπειτα απο αυτό, η Έλις είναι με τις πιτζαμες της. Μετά τις δράσεις στο μπάνιο πηγαίνει στην κουζίνα όπου ανοίγει το ψυγείο και βρίσκει πλαστικά ταπεράκια με φαγητό αρκετών ημερών. Κοιτάει δυο τρία απο αυτά και τελικά κλείνει το ψυγείο. Jump cut στο υπνοδωμάτιο με την Έλις να χορεύει ξέφρενα κουνώντας έντονα το σώμα της και κάνοντας πόζες στον ολόσωμο καθρέφτη που βρίσκεται εκεί. Jump cut στον καναπέ όπου ξαπλωμένη με ενα κριτσίνι στο χέρι κάνει ζάπινγκ στη τηλεόραση. Η Έλις προσπαθεί να βολευτεί στον καναπέ κουνώντας συνέχεια το κορμί της αλλάζοντας ελαφρώς την θέση της. Τελικά την παίρνει ο ύπνος.

## 6 EXT. 2Η ΣΤΑΣΗ ΛΕΩΦΟΡΕΙΟΥ. DAY

6

Η Έλις κάθεται στην στάση λεωφορείου. Δίπλα της κάθεται η Κλειώ. Η Έλις τρώει ένα κριτσίνι, ενώ η Κλειώ φαίνεται κάπως ανήσυχη. Μετά από λίγο η Κλειώ τσιμπάει δυνατά την Έλις στο χέρι. Η Έλις βγάζει μια κραυγή από τον πόνο και την τρομάρα. Πιάνει το χέρι της και το τρίβει ενώ κοιτάει με απορία την Κλειώ.

ΚΛΕΙΩ

Σόρρυ ήθελα να δω κάτι

ΕΛΙΣ

Αν μελανιάζω;

Η Κλειώ δεν μιλάει για λίγο.

ΚΛΕΙΩ

Καμία φορά βλέπω στον ύπνο μου ότι η μαμά μου που έχει πεθάνει δεν έχει πεθάνει τελικά και απλώς μας παράτησε και πήγε να ζήσει μια άλλη ζωή κάπου αλλού. Κι άλλες φορές είμαι μέσα σε αεροπλάνο που περνάει μέσα από την πόλη και παίρνει σβάρνα με τα φτερά του τις πολυκατοικίες. Άλλες πάλι ότι γνώρισα τον έρωτα της ζωής μου και κοιμόμαστε αγκαλιά στο κρεβάτι. Κι είναι κι αυτό που πέφτεις από τον ουρανό ασταμάτητα χωρίς να φτάνεις πουθενά με το άγχος ότι θα σκάσεις στο έδαφος σαν καρπούζι συνέχεια στο στομάχι σου;

Η Έλις την κοιτάει.

ΕΛΙΣ

Το χειρότερο είναι στον ξύπνιο σου, όταν νιώθεις τόσο βαριά που νομίζεις ότι θα ανοίξεις τρύπα στο κρεβάτι. Αλλάζεις πλευρό μπας και βολευτείς στο πάτο σου.

ΚΛΕΙΩ

Μάλλον είναι ώρα να μεγαλώσουμε.

ΕΛΙΣ

Αυτός δεν είναι ο στόχος;

Η Κλειώ κοιτάει προς την Έλις και αμέσως μετά το ρολόι στο χέρι της.

ΚΛΕΙΩ

Την κάνω

Η Κλειώ σηκώνεται από την στάση και φεύγει. Η Έλις την κοιτάει για λίγο και ύστερα ακουμπάει την πλάτη της στην στάση και βάζει τα χέρια της στις τσέπες.

Σωματικό performance της Έλις στο οποίο η κάμερα βρίσκεται μέσα στο δωμάτιο με πλάνο το παντιζούρι της μπαλκονόπορτας έξω από το οποίο (στο μπαλκόνι) βρίσκεται η Έλις κάνοντας το performance της. Το πλάνο είναι υπερφωτισμένο και διακρίνεται μόνο η σιλουέτα της Έλις και οι γραμμές του παντιζουριού.

## 8 INT/EXT. ΜΟΝΤΑΖ ΣΚΗΝΩΝ. DAY

Ο Νότος ανοίγει απότομα τα μάτια του σαν να ξυπνάει από έντονο όνειρο και συνειδητοποιεί ότι βρίσκεται μέσα σε μια μπανιέρα γεμάτη με νερό. Δεν θυμάται πως βρέθηκε εκεί και κοιτάει με απορία τον χώρο το νερό και το σώμα του. Όσο μένει στην μπανιέρα, ο Νότος βιώνει κρίση πανικού. Η σκηνή ηρεμεί και ο Νότος σηκώνεται και βγαίνει από την μπανιέρα με τα νερά να πέφτουν παντού και να πλημμυρίζουν το πάτωμα. Jump Cut στο δωμάτιο όπου ο Νότος είναι με το εσώρουχο μπροστά σε έναν ολόσωμο καθρέφτη με το σώμα του να έχει εμφανίσει πολλές κοκκινίλες σε διάφορα σημεία. Ο Νότος τις παρατηρεί.

ΝΟΤΟΣ

Σκατά.

Ντύνεται γρήγορα και φεύγει από το διαμέρισμα. Είναι μέσα στο ασανσέρ. Όταν φτάνει στο 0 ο Νότος ξαναπατάει το 5 από όπου κατέβηκε. Στα μισά της διαδρομής γυρνάει τον διακόπτη του στοπ. Λίγα δευτερόλεπτα μετά ξαναπατάει το 0. Βγαίνοντας από το ασανσέρ στο εσωτερικό της πολυκατοικίας σταματάει για λίγο και παρατηρεί έναν γείτονα που ψαχουλεύει κάτι συρτάρια στο γραφείο των λογαριασμών.

ΓΕΙΤΟΝΑΣ

Τα κρύβω εδώ για να μην τα βρουν στο σπίτι.

Παύση

ΓΕΙΤΟΝΙΣΑ

Τα τσιγάρα

Παύση

Ο Νότος βγαίνει από την πολυκατοικία. Περπατάει στο πεζοδρόμιο κοιτώντας συνεχώς δεξιά και αριστερά και ξύνοντας τις κοκκινίλες πάνω από την ζακέτα του. Βλέπει μια κοπέλα να κάθεται στην 3η στάση λεωφορείου. Πηγαίνει προς το μέρος της. Μόλις φτάνει, απλώνει το χέρι του και συστήνεται.

ΝΟΤΟΣ

Νότος

Η κοπέλα τον κοιτά για λίγο και τελικά του δίνει το χέρι της.

ΕΛΙΣ

Έλις

Ο Νότος βγάζει έναν αναστεναγμό ανακούφισης και κάθεται στην στάση δίπλα στην Έλις.

ΕΛΙΣ

Πόσες μέρες;

ΝΟΤΟΣ

Πολλές.

ΕΛΙΣ

Θα μπορούσες να έχεις πεθάνει.

Ο Νότος δεν απαντά, κοιτάει για λίγο την Έλις και ύστερα από την άλλη πλευρά του δρόμου που βλέπει το λεωφορείο να έρχεται προς την στάση. Το λεωφορείο φτάνει στην στάση και ο Νότος επιβιβάζεται ενώ η Έλις μένει πίσω.

ΤΕΛΟΣ



## ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ - BACKSTAGE

