



**ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΔΥΤΙΚΗΣ ΑΤΤΙΚΗΣ**

**ΤΜΗΜΑ ΕΦΑΡΜΟΣΜΕΝΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΠΟΛΙΤΙΣΜΟΥ**

**ΤΜΗΜΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ ΚΑΙ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑΣ**

**ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ**

**«ΤΟ ΠΛΑΣΜΑ ΣΤΟ ΔΑΣΟΣ»**

**ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΕΡΓΟ ΠΟΥ ΣΥΝΟΔΕΥΕΤΑΙ ΑΠΟ ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ**

**ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΤΖΙΑΝΑΚΑΚΗΣ 19677100**

**ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΖΩΗ ΞΑΝΘΟΠΟΥΛΟΥ**

**ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ- ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ 2023**

**ΕΠΙΒΛΕΠΟΥΣΑ ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ: ΖΩΗ ΞΑΝΘΟΠΟΥΛΟΥ**

**ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ: ΚΩΣΤΑΝΤΙΝΟΣ  
ΚΑΡΑΜΠΕΛΑΣ**

**ΜΕΛΟΣ ΤΗΣ ΕΞΕΤΑΣΤΙΚΗΣ ΕΠΙΤΡΟΠΗΣ: ΑΡΙΣΤΕΙΔΗΣ  
ΤΣΙΝΑΡΟΓΛΟΥ**

## **ΔΗΛΩΣΗ ΣΥΓΓΡΑΦΕΑ ΠΤΥΧΙΑΚΗΣ ΕΡΓΑΣΙΑΣ**

Ο κάτωθι υπογεγραμμένος Αλέξανδρος Τζιανακάκης, με αριθμό μητρώου 19677100 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 ΔΗΛΩΝ**

ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΤΖΙΑΝΑΚΑΚΗΣ

## **ΠΕΡΙΛΗΨΗ**

Το θέμα της πτυχιακής εργασίας αποτελεί την δημιουργία αφηγηματικής ταινίας που συνοδεύεται από θεωρητική υποστήριξη. Όσον αφορά την υπόθεση της ταινίας, ένα νεαρό αγόρι βρίσκεται νεκρό στο δάσος του Υμηττού με τις εφημερίδες να υποψιάζονται κάποιο ζώο. Στην συνέχεια, η αδερφή του νεαρού αγοριού εμφανίζεται στο δάσος με σκοπό να σκοτώσει το ζώο αυτό ώστε να μην αποτελέσει κίνδυνο για κανέναν άλλον, έτσι πηγαίνει κοντά στο σημείο που βρέθηκε το ζώο και αφήνει πάνω σε μία πέτρα ένα κομμάτι κρέας ως δόλωμα για να το προσελκύσει, πηγαίνει σε μία κρυφή γωνία για να καλύπτεται και να παρακολουθεί το κομμάτι κρέας και βγάζει ένα όπλο το οποίο θα χρησιμοποιήσει για να σκοτώσει το ζώο. Αφού νυχτώσει, η κοπέλα ακούει κάποιους περίεργους ήχους προς την μεριά του κρέατος, έτσι λοιπόν παίρνει το όπλο και ένα φαναράκι φωτός για να δει τι έγινε. Εκεί δεν βρίσκει κανέναν, ενώ το κρέας είναι άθικτο με αποτέλεσμα να αποφασίσει να κινηθεί προς το δάσος. Καθώς όμως κινείται βαθιά μέσα στο δάσος και ενώ ακούει κάποιους θορύβους δεν βρίσκει τίποτα και αποφασίζει να γυρίσει πίσω. Βρίσκεται όμως μπροστά σε μία δυσάρεστη έκπληξη καθώς ανακαλύπτει ότι το κομμάτι κρέας που είχε αφήσει λείπει. Την επόμενη μέρα το πρωί, αφού ξυπνήσει αφήνει ένα καινούργιο κομμάτι κρέας στη θέση του παλιού και στη συνέχεια βγάζει ένα drone με κάμερα από την τσάντα της και το τοποθετεί δίπλα, με την κάμερα στραμμένη στον βράχο με το κομμάτι κρέας ώστε να μπορεί να το παρακολουθεί. Αφού νυχτώσει, η κοπέλα παρακολουθεί μέσα από την οθόνη του κινητού της (που είναι συνδεδεμένη με το drone) την οπτική του drone δηλαδή τον βράχο που έχει πάνω το κομμάτι κρέας. Ξαφνικά, πετάγεται κάτι μπροστά στο drone και η κοπέλα παίρνει το όπλο και τον φακό και τρέχει στο σημείο αυτό. Αφού δεν βρει κανέναν πυροβολεί προς κάθε κατεύθυνση. Στην συνέχεια, μπαίνει πάλι στο δάσος και αφού ακούει ήχους δεξιά και αριστερά, πυροβολεί ξανά. Όταν ακούσει ήχο βημάτων να έρχονται κατά πάνω της, τρέχει μακριά ώσπου βλέπει ένα μικρό σπιτάκι που έχει ένα ανοιχτό παραθυράκι και μπαίνει μέσα να κρυφτεί κλείνοντας το φακό για να μην γίνει αντιληπτή. Όντας κρυμμένη μέσα στο μικρό σπιτάκι, ακούει θορύβους να έρχονται από έξω, πλησιάζει το παραθυράκι και ανοίγει τον φακό της ώστε να δει τι υπάρχει έξω και βλέπει ένα βαμπίρ.

## **ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ**

ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....	6
ΣΚΟΠΟΣ ΤΑΙΝΙΑΣ ΚΑΙ ΛΟΓΟΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΗΣ.....	7
ΓΝΩΣΤΟΙ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΙ ΜΥΘΟΙ ΥΠΕΡΦΥΣΙΚΩΝ ΟΝΤΩΝ.....	8
ΤΟΠΙΚΟΙ ΥΠΕΡΦΥΣΙΚΟΙ ΜΥΘΟΙ ΥΜΗΤΤΟΥ.....	14
ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ ΤΡΟΜΟΥ.....	18
ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ ΤΑΙΝΙΩΝ ΤΡΟΜΟΥ.....	22
ΟΙ ΠΙΟ ΕΠΙΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΡΟΜΟΥ ΜΕ ΒΑΜΠΙΡ.....	23
ΣΚΗΝΟΘΕΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ.....	26
ΔΙΑΣΚΑΣΙΑ ΕΚΠΟΝΗΣΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ.....	27
ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΑΙ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΠΙΡΡΟΕΣ.....	29
ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	30
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	31
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....	33

## **ΕΙΣΑΓΩΓΗ**

Η εργασία αυτή σκοπό έχει να ασχοληθεί τόσο με την ταινία αυτή και τους σκοπούς της όσο και με την γενικότερη κουλτούρα των ταινιών τρόμου. Στα πρώτα κεφάλαια θα υπάρχει μία ανάλυση σχετικά με το τι επιχειρεί να αναδείξει αυτή η ταινία και τον λόγο που επιλέχθηκε. Στην συνέχεια, θα γίνει εκτενής αναφορά σε υπερφυσικούς μύθους τόσο από όλον τον κόσμο όσο και από την τοπική κοινωνία του Υμηττού καθώς και ο ίδιο ο θρύλος που ενέπνευσε την ιστορία αυτή. Συνεχίζοντας, θα αναλυθούν οι κορυφαίες και πιο επιδραστικές ταινίες τρόμου με βαμπίρ στην ιστορία του κινηματογράφου. Τέλος, θα αποσαφηνιστούν όλα τα σχετικά με την υλοποίηση της ταινίας, δηλαδή η σκηνοθετική προσέγγιση που αναφέρει όλες τις δημιουργικές αποφάσεις που πάρθηκαν αλλά και τους λόγους επιλογής τους. Στην συνέχεια, θα τονιστούν οι καλλιτεχνικές επιρροές που συνέβαλλαν σε ορισμένες δημιουργικές αποφάσεις αλλά και οι λεπτομέρειες από την εμπειρία δημιουργίας της ταινίας σε όλα τα στάδια της.

## **Ο ΣΚΟΠΟΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ/ΕΡΓΑΣΙΑΣ ΚΑΙ Ο ΛΟΓΟΣ ΕΠΙΛΟΓΗΣ ΤΗΣ**

Στην ταινία αυτή, ο θάνατος του αγοριού προκαλεί μεγάλο χαμό στις εφημερίδες οι οποίες θεωρούν ότι το αγόρι αυτό δέχθηκε επίθεση από κάποιο ζώο. Έτσι λοιπόν, έρχεται η αδερφή του με σκοπό να πιάσει το ζώο αυτό για να μην κινδυνέψει ποτέ ξανά κανένας άλλο άνθρωπος. Άρα, η ταινία πραγματεύεται τόσο την πίστη στην οικογένεια όσο και την κοινωνική ευθύνη.

Από την άλλη πλευρά, οι άνθρωποι κατατάσσουν το συναίσθημα του φόβου στα δυσάρεστα συναισθήματα και προσπαθούν να το αποφύγουν γιατί τους προκαλεί άγχος. Παρά το γεγονός ότι οι ταινίες τρόμου είναι γνωστές ότι δημιουργούν το συναίσθημα αυτό και προκαλούν άγχος, οι θεατές πληρώνουν για να παρακολουθήσουν την μία ταινία τρόμου μετά την άλλη αφηφώντας τελείως την λογική. Το γεγονός αυτό προσπάθησαν να ερμηνεύσουν πολλοί φιλόσοφοι και ψυχολόγοι όπως ο Sigmund Freud ο οποίος ανέφερε ότι οι ταινίες τρόμου προσελκύουν τους ανθρώπους γιατί διαθέτουν υπερφυσικά στοιχεία αλλά και εικόνες και σκέψεις που πηγάζουν από το υποσυνείδητο ενός ανθρώπου.<sup>1</sup> Ο σκοπός των ταινιών τρόμου είναι να φέρουν στην επιφάνεια τους φόβους και τις παρορμήσεις που κρύβουν οι άνθρωποι στο υποσυνείδητο τους και να απελευθερώσουν άγχος. Παράλληλα, ο Έλληνας φιλόσοφος Αριστοτέλης είχε αναφερθεί αρκετά στο φαινόμενο της κάθαρσης που ορίζει ως μία διαδικασία που απαλλάσσει τις ψυχές των ανθρώπων από κάτι βλαβερό και εξαγνίζει την ψυχή. Κάτι παρόμοιο προκαλούν οι ταινίες τρόμου καθώς βοηθούν τους ανθρώπους να εκτονώσουν και να εξυγιάνουν τα αρνητικά τους συναισθήματα και τις αρνητικές τους σκέψεις. Σύμφωνα με τα λεγόμενα του ακαδημαϊκού κινηματογράφου Noel Carroll, δεν είναι τα συναισθήματα άγχους αυτά που απολαμβάνουν οι θεατές αλλά ο τρόπος με τον οποίο οι ταινίες τρόμου μπορούν να τα χειραγωγούν σε συνδυασμό με την περιέργεια που έχουμε να εξερευνήσουμε έναν φανταστικό, υπερφυσικό κόσμο τον οποίο δεν μπορούμε να βρούμε στην πραγματική ζωή. Έτσι λοιπόν, η ταινία αυτή επιλέχθηκε λόγω της βαθιάς υποσυνείδητης σχέσης που έχουμε οι θεατές με τις ταινίες τρόμου και σκοπός της ταινίας αυτής ήταν να προκαλέσει τα παραπάνω συναισθήματα στους θεατές.

Παράλληλα, πέρα από όλα τα παραπάνω, η πτυχιακή αυτή εργασία στοχεύει στο να εξετάσει τα παραφυσικά φαινόμενα σε όλο το φάσμα τους και να κάνει «ένα ταξίδι στο άγνωστο».

---

<sup>1</sup> The Aesthetics and Psychology Behind Horror Films, Michelle Park, 2018

## **ΓΝΩΣΤΟΙ ΠΑΓΚΟΣΜΙΟΙ ΜΥΘΟΙ ΥΠΕΡΦΥΣΙΚΩΝ ΟΝΤΩΝ**

Ένας σημαντικό κομμάτι της κουλτούρας τρόμου από το οποίο εμπνέονται όλοι οι εκφραστές του είδους αυτού τόσο στον κινηματογράφο όσο και την λογοτεχνία αποτελούν οι μύθοι υπερφυσικών όντων που επηρέασαν και την δημιουργία της ταινίας αυτής. Συγκεκριμένα, οι μύθοι αυτοί έχουν στιγματίσει πολλές γενιές και συναντιούνται συνεχώς σε ταινίες αλλά και βιβλία. Για αυτό λοιπόν είναι αδήριτη η ανάγκη να εξετάσουμε μερικούς από τους πιο γνωστούς και διαδεδομένους θρύλους παγκοσμίως.

### **Ο ΓΑΝΤΖΟΣ**

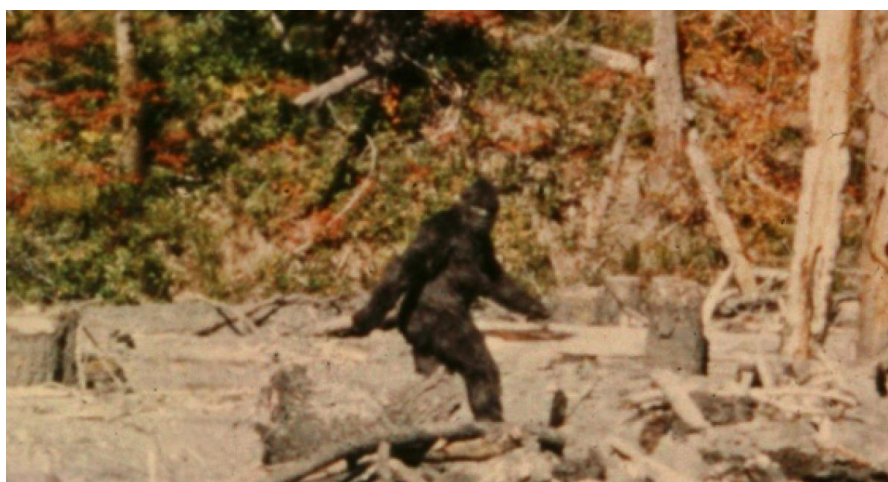


Ο μύθος του γάντζου πραγματεύεται την ιστορία ενός δολοφόνου με έναν γάντζο που συνήθιζε να επιτίθεται σε ζευγάρια που βρίσκονταν σε παρκαρισμένα αυτοκίνητα. Ο δολοφόνος αυτός παρουσιάζεται χωρίς πρόσωπο αλλά και φορώντας ένα αδιάβροχο ρούχο γεγονός που καλύπτει όλα του τα χαρακτηριστικά και παραμένει άγνωστος στις αρχές. Η γνωστή υπόθεση λαμβάνει μέρος σε μία καλοκαιρινή βραδιά όπου ένα ζευγάρι βρίσκεται στην άκρη της πόλης αγκαλιασμένο μέσα στο παρκαρισμένο αυτοκίνητο με το ραδιόφωνο να παίζει ρομαντική μουσική. Ξαφνικά, ακούγεται μία έκτακτη είδηση στο ραδιόφωνο που αναφέρει ότι ένας δολοφόνος με έναν γάντζο αντί για δεξί χέρι ο οποίος είναι τρελός και επικίνδυνος δραπέτευσε από ένα κοντινό στο ζευγάρι ίδρυμα με την αστυνομία να ζητάει από τους πολίτες να αναφέρουν οποιαδήποτε ύποπτη περίπτωση. Έτσι λοιπόν, οι δύο νεαροί όντας τρομαγμένοι αποφασίζουν να φύγουν γρήγορα από εκεί. Έτσι λοιπόν πηγαίνουν στο σπίτι της κοπέλας και το αγόρι βγαίνει από το αμάξι με σκοπό να ανοίξει την πόρτα της κοπέλας του αλλά μόλις φτάνει έξω από την



πόρτα την κοιτά παγωμένος. Η κοπέλα μπερδεμένη δεν μπορούσε να καταλάβει τι συμβαίνει αλλά συνειδητοποίησε ότι είχε κλειδωμένη την πόρτα, και την ξεκλείδωσε. Παρόλα αυτά όμως το αγόρι είχε μείνει ακόμα παγωμένο κοιτώντας την πόρτα, έτσι η κοπέλα κατέβασε το παράθυρο, κοίταξε έξω και πάγωσε από τον τρόμο της καθώς το αγόρι τόση ώρα κοιτούσε ένα ματωμένο γάντζο χωμένο στο χερούλι της πόρτας του αυτοκινήτου. Η ιστορία αυτή έγινε γνωστή ανάμεσα στους νεαρούς στη δεκαετία του 50'στις ηνωμένες πολιτείες της Αμερικής και άρχισε να διαδίδεται ακόμα περισσότερα κατά την αμέσως επόμενη δεκαετία. Σύμφωνα με ορισμένους δημοσιογράφους η ιστορία αυτή βασίστηκε σε μία σειρά δολοφονιών που έγιναν το 1946.

## **Ο ΜΕΓΑΛΟΠΟΔΑΡΟΣ**



Ο μύθος του μεγαλοπόδαρου είναι ένας από τους πιο αρχαίους μύθους που υπάρχουν στην βόρεια Αμερική και αναφέρεται σε ένα ψηλό τριχωτό πλάσμα με μεγάλα πόδια, μακριά χέρια και ανοιχτούς ώμους που στοιχειώνει τα δάση της βόρειας Αμερικής. Στα τέλη της δεκαετίας του 19 αιώνα και τις αρχές του 20<sup>ου</sup> έχουν υπάρξει μαρτυρίες για μεγάλες πατημασιές, ενώ άλλοι άνθρωποι ισχυρίζονται ότι έχουν έρθει σε επαφή μαζί του. Παράλληλα, υπάρχουν και κάποιες φωτογραφίες που απεικονίζουν ένα πλάσμα με παρόμοια χαρακτηριστικά που εντείνει ακόμα περισσότερο το μυστήριο. Παρόλα αυτά οι περισσότεροι επιστήμονες αρνούνται την ύπαρξη του και θεωρούν τα παραπάνω αποδεικτικά στοιχεία ψευδή.

## Η ΜΑΤΩΜΕΝΗ ΜΑΡΙΑ



Ο μύθος της «ματωμένης Μαρίας» αποτελεί έναν θρύλο σχετικά με ένα φάντασμα που εμφανίζεται στον καθρέφτη όταν φωνάξεις πολλές φορές το όνομα της σε ένα σκοτεινό δωμάτιο κρατώντας ένα κερί. Η ιστορία αναφέρει ότι το 1800 ζούσε ένα νεαρό κορίτσι που το έλεγαν Μαρία σε ένα μέρος όπου υπήρχε μία πολύ σοβαρή αρρώστια που σκότωνε απευθείας τους ανθρώπους. Όσον αφορά την πραγματική ιστορία υπάρχουν διάφορες εκδοχές. Μία από αυτές αναφέρει ότι ο ματωμένη Μαρία ήταν μία μάγισσα με το όνομα Mary Worth που κατά την περίοδο του πρώτου παγκοσμίου πολέμου ζούσε σε ένα παλιό σιδηρόδρομο που απήγαγε συνεχώς ανθρώπους και τους κρατούσε δεμένους στην αποθήκη της πραγματοποιώντας πάνω διάφορα τελετουργικά. Οι ντόπιοι όντας εξοργισμένοι από αυτό αποφάσισαν να κάψουν την μάγισσα στην πυρά και να την θάψουν. Μετά από πολύ καιρό, ένα αγρότης και η γυναίκα του έχτισαν το σπίτι στο σημείο που η μάγισσα τελούσε τις τελετουργίες της. Ύστερα από πολλές υπερφυσικές δραστηριότητες το σπίτι κάηκε τελικά. Μία άλλη εκδοχή της ιστορίας λέει ότι η «ματωμένη Μαρία» ήταν στην πραγματικότητα ένα ιστορικό πρόσωπο και συγκεκριμένα η βασίλισσα της Αγγλίας Μαρία Ι η οποία είχε μεγάλο μίσος για τους αιρετικούς και είχε κάψει εκατοντάδες από αυτούς.

## ΠΕΡΙΟΧΗ 51



Ο θρύλος σχετικά με την περιοχή 51 στην έρημο Νεβάδα της Αμερικής την συνδέει με την παρουσία εξωγήινων και διαστημόπλοιων εντός της μυστικής βάσης των Αμερικανών έχει προσελκύσει πολλούς τουρίστες που προσπαθούν να δουν κάτι ύποπτο. Δεν έχει διευκρινιστεί ο ακριβής λόγος για τον οποίο δημιουργήθηκε η βάση αυτή, όμως ορισμένα ιστορικά στοιχεία αναφέρουν ότι εκεί μέσα πραγματοποιούνται προσπάθειες δημιουργίας και ανάπτυξης εξειδικευμένων οπλικών συστημάτων. Η πρώτη φορά που η περιοχή αυτή συνδέθηκε με τους εξωγήινους ήταν όταν ο Robert Lazar, ένα άνδρας ο οποίος ισχυριζόταν ότι ήταν εργάτης στην μυστική αυτή βάση, ανέφερε σε μία συνέντευξη του ότι στόχος της μυστικής βάσης ήταν η μελέτη διαστημικών όπλων αλλά και η χρησιμοποίηση της γνώσης αυτής με στόχο την μεταφορά της στα δικά τους αμυντικά συστήματα. Τα λεγόμενα του όμως ποτέ δεν πάρθηκαν στα σοβαρά. Παρόλα αυτά, όλες οι μαρτυρίες για πτήσεις αεροσκαφών αναφέρουν ότι τα αεροσκάφη αυτά ήταν αρκετά περίεργα στην όψη. Από το 1970 και μετά οι στόχοι και ο λόγος ύπαρξης της συγκεκριμένης περιοχής παραμένει απόρρητος.

## ΟΙ ΑΝΘΡΩΠΟΙ ΤΩΝ ΣΚΙΩΝ



Είναι αδύνατο να πει κανείς με σιγουριά πότε ξεκίνησαν οι θρύλοι για τα πλάσμα αυτά καθώς πολλές ιστορίες χρονολογούνται αρκετούς αιώνες πριν. Σύμφωνα με τις μαρτυρίες ανθρώπων, τα πλάσματα αυτά εμφανίζονται το βράδυ στο σκοτάδι και ενώ στη αρχή τους αντίκρισαν με την άκρη του ματιού τους όταν γύρισαν το κεφάλι οι σκιές αυτές εξαφανίστηκαν. Το γεγονός αυτό δημιουργεί μεγάλες αμφιβολίες στους ανθρώπους σχετικά με το αν όντως αντίκρισαν κάτι ή αν ήταν ένα δημιούργημα της φαντασίας τους. Αφού περάσει καιρός έρχεται οι στιγμή που οι άνθρωποι κατάφεραν να εντοπίσουν και να έρθουν πρόσωπο με πρόσωπο με τη σκιερή αυτή φιγούρα ανθρώπου ενώ άλλες φορές οι σκιές αυτές εμφανίζονται με την μορφή ενός ανθρώπου. Οι ερευνητές του παραφυσικού αναρωτιούνται συνεχώς για τις προθέσεις και τους σκοπούς των πλάσμάτων αυτών. Ορισμένοι αναφέρουν ότι οι προθέσεις τους είναι διαφορετικές. Δηλαδή, ορισμένα από αυτά τα πλάσματα στοχεύουν στο να μας προστατεύουν και να μας καθοδηγούν ενώ άλλα να μας βλάψουν και να μας κάνουν κακό. Άλλοι πάλι αναφέρουν ότι τα πλάσματα αυτά είναι φαντάσματα νεκρών ή πλάσματα από άλλη διάσταση.

## **ΤΑ ΠΑΙΔΙΑ ΜΕ ΤΑ ΜΑΥΡΑ ΜΑΤΙΑ**



Σύμφωνα με τον θρύλο αυτό, τα παιδιά με τα μαύρα μάτια έχουν ηλικίες μεταξύ 6-16 ετών με κατάμαυρα μάτια και δέρμα με μωβ απόχρωση όπως τα πτώματα. Τα παιδιά αυτά εμφανίζονται μόνο τη νύχτα και αρκετές φορές μπορεί να τα συναντήσει κανείς σε παρέας με άλλα παιδιά να παίζουν παιχνίδια ή να τραγουδούν τραγούδια. Τα πλάσματα αυτά σύμφωνα με τους μύθους προσεγγίζουν έναν άνθρωπο που βρίσκεται είτε στο σαλόνι του σπιτιού του χτυπώντας το κουδούνι μέσα στη μέση της νύχτας. Στην συνέχεια, ζητούν βοήθεια ή προστασία από κάποιον ορισμένο κίνδυνο τον οποίο ισχυρίζονται ότι αντιμετωπίζουν και προτείνουν στον ιδιοκτήτη του σπιτιού να τα αφήσει να μπουν στο σπίτι. Μπορεί στην αρχή να έχουν σκυμμένο το κεφάλι και να φαίνονται ντροπαλά αλλά όσο συνεχίζουν να μιλάνε τόσο περισσότερο μπορεί να καταλάβει κανείς ότι δεν συμπεριφέρονται σαν

κανονικά παιδιά καθώς ο τόνος της φωνής αλλά και το λεξιλόγιο τους δεν αρμόζουν σε παιδιά της ηλικίας τους. Από την στιγμή όμως που ο άνθρωπος κλείσει, κλειδώσει την πόρτα και απομακρυνθεί μακριά από εκεί φαίνεται πως δεν μπορούν να του κάνουν κακό. Δεν υπάρχουν όμως μαρτυρίες σχετικά με το τι γίνεται αν ο ιδιοκτήτης τα αφήσει να μπουν μέσα στο σπίτι. Υπάρχουν διάφορες θεωρίες σχετικά με την πραγματική προέλευση των πλασμάτων αυτών. Ορισμένες αναφέρουν ότι πρόκειται για ψυχές νεκρών παιδιών ενώ άλλες ότι είναι δαίμονες. Παρόλα αυτά ο μύθος δεν απαντάει στο πιο σημαντικό ερώτημα: ποιος είναι ο σκοπός αυτών των πλασμάτων.

## **ΤΟΠΙΚΟΙ ΥΠΕΡΦΥΣΙΚΟΙ ΜΥΘΟΙ ΥΜΗΤΤΟΥ**

Η Ελλάδα είναι η χώρα με την μεγαλύτερη και πιο επιδραστική ιστορία στον κόσμο και διαθέτει μία από τις πιο ξεχωριστές και ιδιαίτερες κουλτούρες. Η Ελληνική ιστορία περιλαμβάνει μερικά από τα κορυφαία μυαλά της ανθρωπότητας όπως ο Αριστοτέλης, ο Πλάτωνας και ο Σωκράτης, μερικούς από τους κορυφαίους πολεμιστές όπως ο Μέγας Αλέξανδρος και ο Λεωνίδας αλλά και έναν αρκετά ιδιαίτερο πολιτισμό. Όμως ο πολιτισμός και η κουλτούρα αυτού του τόπου δεν καθορίζεται μονάχα από τα πρόσωπα και τα ιστορικά γεγονότα αλλά και από τους μύθους. Πέρα λοιπόν από την παγκόσμια γνωστή αρχαία Ελληνική μυθολογία που συνεχίζει να έχει παγκόσμια επίδραση, η Ελλάδα είναι γεμάτη από σύγχρονους υπερφυσικούς θρύλους σε αρκετά σημεία της που προσελκύουν το ενδιαφέρον αρκετών τουριστών αλλά και γηγενών. Αφού κάναμε λοιπόν την περιήγηση μας σε μερικούς από τους πιο δημοφιλείς αστικούς μύθους του κόσμου που έχουν επηρεάσει πολλές γενιές ανθρώπων αλλά και της κουλτούρας μας είναι απαραίτητο να προσεγγίσουμε και τους τοπικούς μύθους της χώρας μας και συγκεκριμένα του βουνού του Υμηττού καθώς αποτελεί τον τόπο στον οποίο γυρίστηκε η ταινία μικρού μήκους. Μάλιστα, ο μύθος του βρυκόλακα του Υμηττού είχε μεγάλη επίδραση στο σενάριο της ταινίας.

### **ΤΟ ΛΙΟΝΤΑΡΙ**



Σύμφωνα με τον μύθο αυτό, ένα λιοντάρι ζούσε στις πλαγιές του Υμηττού και συγκεκριμένα στην σπηλιά του λιονταριού κατά τον 10<sup>ο</sup> αιώνα. Τα πανηγύρια στον ναό του αγίου Νικολάου προσέλκυε το λιοντάρι που ερχόταν στον περίβολο και έτρωγε 3 νεαρές παρθένες. Το γεγονός αυτό, προκάλεσε τον τρόμο των ντόπιων που είχε ως αποτέλεσμα να ακυρώσουν τα πανηγύρια στον ναό αυτό. Ένας κάτοικος όμως του χωριού μία νύχτα ονειρεύτηκε τον άγιο Νικόλαο στον ύπνο του ο οποίος του είπε να ξαναρχίσουν τα πανηγύρια στον ναό του και σε περίπτωση που εμφανιστεί ξανά το λιοντάρι τότε θα το αναλάβει εκείνος. Έτσι λοιπόν την ημέρα του πανηγυριού, εμφανίζεται ξανά το λιοντάρι το οποίο πάνω στην επίθεση που εξαπέλυσε στην πρώτη παρθένα

μαρμάρωσε. Αυτός είναι και ο λόγος που το άγαλμα του λιονταριού είναι με το στόμα ανοιχτό.

## Η ΓΥΝΑΙΚΑ ΠΟΥΛΙ



Η γυναίκα πουλί ήταν ένα καταύμαρο πλάσμα που ήταν στην εμφάνιση μισό πουλί μισή γυναίκα και θεωρούταν από τους ντόπιους πολύ επικίνδυνο και μοχθηρό. Ο μύθος αναφέρει ότι ένας ιδιοκτήτης αγροκτήματος είχε σκοπό να κατεδαφίσει την πλαγιά ενός λοφίσκου του αγροκτήματος του, έτσι λοιπόν πήρε μηχανήματα εκσκαφής και προσέλαβε και εργάτες. Οι εργάτες δούλευαν κάθε μέρα και κάθε βράδυ μετά την δουλειά έτρωγαν και έπιναν μαζί σε ένα δείπνο που τους έκανε ο ιδιοκτήτης. Μία νύχτα λοιπόν που έτρωγαν ακούστηκε πίσω από τον λόφο ένα τεράστιο ουρλιαχτό που σόκαρε όλους του εργάτες. Έτσι, ο ιδιοκτήτης του αγροκτήματος έπιασε την καραμπίνα του και κινήθηκε προς το μέρος που ακούστηκε ο θόρυβος ώσπου ένα τεράστιο πλάσμα πέταξε πάνω από το αγρόκτημα. Όλοι πρόλαβαν να δουν ότι το πλάσμα που έμοιαζε με πτηνό είχε ένα πανάσχημο γυναικείο κεφάλι. Παρόλα αυτά, αυτή δεν ήταν η μοναδική μαρτυρία σχετικά με το πλάσμα αυτό. Ένας ιερομόναχος είδε μία μέρα το πλάσμα μπροστά του στο έδαφος και αφού προσπάθησε να το δελεάσει με λίγο φαγητό για να μπορέσει να το πλησιάσει εκείνο πέταξε μακριά. Σύμφωνα με την μαρτυρία του ιερομόναχου το πλάσμα είχε ένα πολύ όμορφο γυναικείο πρόσωπο. Σύμφωνα με άλλους μύθους, η κατασκευή του αεροδρομίου της περιοχής προσέλκυσε το ενδιαφέρον της γυναίκας πουλί με αποτέλεσμα να κάνει συχνότερες εμφανίσεις.

## Ο ΒΡΥΚΟΛΑΚΑΣ



Σε έναν οικισμό του Υμηττού, οι άνθρωποι που ήταν μαζεμένοι στο γνωστό στέκι και έπιναν τσίπουρα αποφάσισαν να γυρίσουν από νωρίς στα σπίτια τους με σκοπό να προστατευτούν από το τσουχτερό κρύο και τη βροχή. Ένας από τους ανθρώπους αυτούς, ο Βασίλης, γύρισε και αυτός σπίτι του, στη ζεστασιά του τζακιού όπου τον περίμενε η γυναίκα του και η πεθερά να γευματίσουν μαζί ενώ τα δύο παιδιά του κοιμόντουσαν. Αφότου συζήτησαν, έπεσαν για ύπνο. Ξαφνικά, ακούστηκαν κάποια βήματα έξω από το σπίτι γεγονός που προκάλεσε την απορία του ζευγαριού. Ξαφνικά, ακούστηκαν χτυπήματα στην πόρτα και κάποιος φώναζε το όνομα του Βασίλη. Το ζευγάρι απόρησε, δεν μπορούσε να καταλάβει ποιος ήταν τόσο αργά. Όταν Βασίλης ήταν έτοιμος να ρωτήσει «ποιος είναι», η γυναίκα του τρομαγμένη τον παρακάλεσε να μην απαντήσει. Τελικά, ο Βασίλης δεν απάντησε και ακούστηκαν βήματα να απομακρύνονται από το σπίτι αλλά το ζευγάρι δεν κατάφερε να κλείσει μάτι όλο το βράδυ. Το πρωί οι κάτοικοι του χωριού ήταν αναστατωμένοι και συζητούσαν για τα παράδοξα χθεσινά φαινόμενα και τους περίεργους χτύπους της πόρτα που δέχθηκαν αργά το βράδυ αλλά και το γεγονός ότι αυτός που χτυπούσε την πόρτα φώναζε το όνομα του ιδιοκτήτη αλλά κανένας δεν απάντησε. Παράλληλα, πολλά περίεργα φαινόμενα είχαν εκτυλιχθεί καθώς οι διασκορπιστεί οι ζωοτροφές στους στάβλους ενώ πολλά αντικείμενα εκτός των σπιτιών βρέθηκαν βανδαλισμένα. Τελικά, τα τραγικά νέα έφτασαν από το διπλανό χωριό όπου πολλά ζώα βρέθηκαν νεκρά, ενώ ένα ζευγάρι είχε εξαφανιστεί από το διαμέρισμά τους το οποίο είχε γεμίσει με αίμα. Έτσι, ο παπάς του χωριού είπε με μεγάλη σιγουριά ότι πρόκειται για έναν βρυκόλακα ο οποίος τρομοκρατεί το χωριό. Γι αυτό οι κάτοικοι του χωριού αποφάσισαν ότι έπρεπε να λάβουν δραστικά μέτρα με σκοπό να αντιμετωπίσουν την απειλή αυτή ασφαλίζοντας τα σπίτια τους και κλείνοντας οποιεσδήποτε τρύπες υπήρχαν είτε στους τοίχους είτε στις πόρτες. Ταυτόχρονα, συμφώνησαν μεταξύ τους ότι αν ο βρυκόλακας ξαναφωνάξει το όνομα του ιδιοκτήτη τότε δεν πρέπει να λάβει απάντηση από τον ιδιοκτήτη αλλιώς θα χαθεί για πάντα. Με αυτόν τον τρόπο το πλάσμα αυτό θα επισκεφτεί



άλλα σπίτια και αν δεν λάβει εκ νέου απάντηση τότε θυμώνει αφάνταστα σκοτώνοντας ζώα, κάνοντας ζημιές σε σπίτια και κάνοντας επιθέσεις ακόμα και στην εκκλησία. Οι κάτοικοι τρόμαξαν στη σκέψη ότι ο βρυκόλακας μπορεί να επιστρέψει και σήμερα το βράδυ και συμφώνησαν πως αν ξαναεμφανιστεί τότε την επόμενη μέρα θα λάβουν πιο σοβαρά μέτρα. Έφτασε η νύχτα, και όλοι ήταν κλειδωμένοι στα σπίτια τους, οπλισμένοι με όπλα ενώ είχα ρίξει και αγιασμό στις πόρτες τους που τους είχε δώσει ο παπάς. Ξαφνικά, ακούστηκαν οι ήχοι των χτυπημάτων της πόρτας από τον βρυκόλακα που φώναζε το όνομα του Βασίλης. Αφότου δεν πήρε απάντηση εξαγριώθηκε και άρχισε να πετάει πέτρες και στη συνέχεια ανέβηκε στην ταράτσα να δοκιμάσει να μπει από την καμινάδα. Η ζέστη όμως της καμινάδας τον έκαψε με αποτέλεσμα αφού πετάξει μερικά κεραμίδια να πάει να τρομοκρατήσει άλλα σπίτια. Το πρωί που ξημέρωσε, οι κάτοικοι του χωριού μαζεύτηκαν πάλι και συζητούσαν για τα χθεσινά γεγονότα. Πολλές ζημιές σε σπίτια είχα προκληθεί και πολλά ζώα βρέθηκαν νεκρά. Τα τραγικά νέα ήρθαν από το διπλανό χωριό όπου ο βρυκόλακας είχε σκοτώσει έναν παπά. Ο ιερέας του χωριού πρότεινε ότι θα έπρεπε τώρα που είναι μέρα να ψάξουν να βρουν οι ίδιοι τον βρυκόλακα ξεκινώντας από το νεκροταφείο του χωριού. Συγκεκριμένα, θα έπρεπε να ανοίξουν τους τάφους όλων των ανθρώπων που πέθαναν πρόσφατα μέχρι να βρουν τα χαρακτηριστικά του βρυκόλακα. Ο παπάς και άλλοι 6 χωρικοί συμφώνησαν να πάνε. Εφοδιάστηκαν με κουβάδες ξύδι, ένα αιχμηρό σίδερο, κασμάδες, φυτάρι, τσεκούρι, μαχαίρι με πολύ μεγάλα καρφιά και ξεκίνησαν για το νεκροταφείο. Οι χωρικοί ξεκίνησαν από τον πρώτο τάφο και άρχισαν να τον ξεθάβουν με τον παπά να κρατά τον σταυρό και να ψέλνει. Μέσα από το φέρετρο ακούστηκαν φωνές από τον βρυκόλακα. Μόλις το άνοιξαν, ο βρυκόλακας προσπάθησε να σηκωθεί αλλά ένας χωρικός πήρε το σίδερο και το κάρφωσε στο στήθος του βρυκόλακα και ένας άλλος χωρικός χρησιμοποίησε το μαχαίρι για να του βγάλει την καρδιά και την πέταξε σε ένα κουβά με ξύδι. Στην συνέχεια, πήραν τα καρφιά και τα κάρφωσαν σε διάφορα σημεία του σώματος του και το έλουσαν με ξύδι. Τέλος, ξαναέβαλαν το φέρετρο στη γη. Η αποστολή αυτή ήταν αποτελεσματική καθώς ο βρυκόλακας δεν ξαναενόχλησε κανέναν χωριό.

## **ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ ΤΡΟΜΟΥ**

Ένα από τα πιο διαδεδομένα και δημοφιλή είδη ταινιών αποτελούν οι ταινίες τρόμου. Πάρα πολλοί άνθρωποι πηγαίνουν στον κινηματογράφο ώστε να παρακολουθήσουν ένα υπερθέαμα το οποίο θα τους τρομάξει και θα τους σοκάρει, άλλοι πάλι μαζεύονται με παρέες στα σπίτια τους αργά το βράδυ με σκοπό να δουν μία ταινία τρόμου που θα τους προκαλέσει τρόμο ενώ τα στούντιο που παράγουν τις ταινίες αυτού του είδους τείνουν να βάζουν στα ταμεία τους εκατοντάδες εκατομμύρια ευρώ κάθε χρόνο από τα έσοδα των ταινιών αυτών. Έτσι λοιπόν, είναι ενδιαφέρον να εξετάσουμε πως ακριβώς γεννήθηκε ένα από τα πιο δημοφιλή και αγαπητά είδη της 7<sup>ης</sup> τέχνης.

Σε μία περίεργη πόλη έχει μόλις δημιουργηθεί ένα πανηγύρι στο πολύ μακρινό μας 1920. Δύο νεαροί φίλοι επισκέπτονται το πανηγύρι αυτό και συναντούν έναν μάγο που παρουσιάζει στους θεατές έναν υπνοβάτη ο οποίος σύμφωνα με τον ίδιο έχει τη δυνατότητα να προβλέπει το μέλλον. Και κάπως έτσι καθιερώθηκε και πρωτολατρεύτηκε από το ευρύ κοινό ένα από τα πιο γνωστά είδη του κινηματογράφου, αυτό του τρόμου το οποίο περιλαμβάνει ιστορίες σχετικά με φαντάσματα, βρυκόλακες, δαιμονικές οντότητες, σχιζοφρενείς δολοφόνους, ταινίες που μας στοιχειώνουν και μας στιγματίζουν για μία ζωή. Όσον γνωστό κι αν φαίνεται σε ένα άνθρωπο της σύγχρονης εποχής το είδος αυτό, δεν ήταν πάντοτε αυτονόητο στον χώρο της τέχνης. Τα τέλη του 19<sup>ου</sup> αιώνα είχαν γίνει κάποιες πρώιμες προσπάθειες από τον George Melies για να τρομάξει το κοινό μέσα από τις αντισυμβατικές αφηγήσεις του αλλά η ευρεία αναγνώριση και καθιέρωση του είδους ξεκίνησε την δεκαετία του 1920.

Οι πρώτοι σκηνοθέτες και σεναριογράφοι εμπνεύστηκαν από την γοτθική μυθοπλασία με μυθιστορήματα όπως ο "Dracula" και ο "Frankenstein" τα οποία υπήρξαν και οι πρώτες ταινίες τρόμου στην ιστορία και συνεχίζουν να εμπνέουν ακόμα και σήμερα του σκηνοθέτες του είδους αυτού. Έτσι λοιπόν η δεκαετία του 20' αποτέλεσε την πρώτη μεγάλη χρυσή δεκαετία του είδους αυτού με ταινίες όπως το "The cabinet of dr. Caligari" (1920) του Wiene και το Nosferatu (1922) του Murnau να επιτυγχάνουν για πρώτη φορά να δημιουργήσουν ανήσυχα συναισθήματα στο κοινό. Μόλις η χρυσή εποχή των βουβών ταινιών αντικαταστάθηκε από τον ήχο, την τεχνολογική εξέλιξη και πρωτοτυπία της δεκαετίας του 30', το κοινό αντίκρισε πολλές καλές ταινίες τρόμου που χρησιμοποιούσαν άψογα τα νέα εργαλεία με σκοπό να προκαλέσουν ακόμα περισσότερο τρόμο όπως το vampyr (1932) του Dreyer και το Frankenstein (1931) του Whale. Στις δεκαετίες του 40' και του 50' έγιναν περαιτέρω προσπάθειες ανάδειξης του είδους και βελτίωσης των αφηγηματικών εργαλείων αλλά η τεράστια διάδοση και επιτυχία των ταινιών του είδους τρόμου, που μέχρι τότε αντιμετωπίζονταν σαν κάτι δευτερεύον με τις εταιρείες να μη ξοδεύουν πολλά λεφτά για την παραγωγή τους, ήρθε από την δεκαετία του 60' και μετά. Συγκεκριμένα, στις τελευταίες δεκαετίες του 20<sup>ου</sup> αιώνα, αρκετοί σπουδαίοι σκηνοθέτες ανέδειξαν το είδος και έπλασαν την

σύγχρονη μορφή των ταινιών που ξέρουμε σήμερα. Έτσι, στο σημείο αυτό είναι σημαντικό να εξετάσουμε μερικούς από αυτούς με σκοπό να κατανοήσουμε το έργο τους.

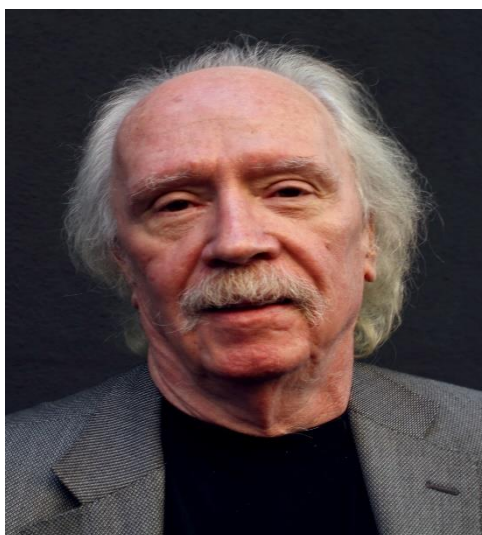
Ο Αλφρεντ Χίτσκοκ αποτέλεσε έναν από τους σπουδαιότερους εκφραστές του είδους αυτού έχοντας κάνει ταινίες τρόμου όπως το “psycho” (1960) και το “the birds” (1963). Οι σπουδαίες ταινίες του σκηνοθέτη αυτού που πραγματεύονται θέματα μυστηρίου και θρίλερ του έδωσαν επάξια το τίτλο του «μετρ του σασπένς». Ο σκηνοθέτης έχει ένα πολύ προσωπικό του στυλ και είναι γνωστός για την αγωνία που προκαλούν οι ταινίες του, τον τρόπο που χρησιμοποιούσε την σύνθεση, την κίνηση της κάμερας αλλά και για την εμμονή του με την τέχνη της σεναριογραφίας την οποία πίστευε πολύ. Η παρακαταθήκη του σκηνοθέτη αυτού είναι ασυναγώνιστη καθώς σε όλη του τη καριέρα είχε κάνει πάνω από 50 ταινίες και οι περισσότερες από αυτές κατατάσσονται στις κλασικές ταινίες. Η ανάπτυξη του από τα πρώτα του χρόνια ήταν τεράστια. Έχοντας ξεκινήσει από τις βουβές ταινίες, κατανόησε πολύ καλά το τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι αντιδρούν στην οπτική αφήγηση. Χρησιμοποίησε αρκετά τις τεχνικές του μοντάζ από την σοβιετική θεωρία και συγκεκριμένα του Αιζενσταϊν και επηρεάστηκε από το Γερμανικό κίνημα του εξπρεσιονισμού. Η τεράστιες γνώσεις του για τον κινηματογράφο του επέτρεψε να χειραγωγεί εξάισια τα συναισθήματα του θεατή αλλά και το ίδιο το είδος του κινηματογράφου. Μερικές από τις σπουδαίες καινοτομίες του έχουν να κάνουν με αρκετές πρωτοπορίες στην κινηματογραφική γλώσσα όπως το “zoom dolly” που χρησιμοποίησε στο vertigo, μία τεχνική που δημιουργούσε συναισθηματική αστάθεια. Η ανακάλυψη του ήταν τόσο σπουδαία που σκηνοθέτες όπως ο Στιβεν Σπιλμπεργκ το αξιοποίησαν σε πολλές ταινίες τους. Παράλληλα, είναι γνωστός για τις καινοτομίες του στο μοντάζ όπως στην ταινία “gore” που φάνηκε σαν να γυρίστηκε με ένα μόνο πλάνο ή την σκηνή του μπάνιου στην ταινία “psycho”. Ο Χίτσκοκ είπε ότι πάντα έκανε ταινίες σχετικά με τα πράγματα που τον τρόμαζαν περισσότερο, και γι αυτό το λόγο το κοινό μπορούσε να ταυτιστεί τόσο πολύ μαζί του.



Ο Γουες Κραβεν αποτέλεσε έναν ακόμα σπουδαίο και επιδραστικό σκηνοθέτη των ταινιών τρόμου που χάραξε το δικό του μονοπάτι στον χώρο και αναθεωρούσε συνεχώς τους κανόνες όντας τελείως απρόβλεπτος. Με ταινίες όπως “the nightmare on elm street” (1984) και τις ταινίες “scream” μπορούμε να πούμε με σιγουριά ότι αποτελεί τον πατέρα των “slasher” ταινιών. Αξιοποιούσε όλα τα στοιχεία που χρειάζεται ένας σκηνοθέτης ταινιών τρόμου όπως μία καλή ιστορία, εμβληματικούς χαρακτήρες αλλά και αγωνία.



Ένας άλλος σπουδαίος σκηνοθέτης ταινιών τρόμου είναι ο John Carpenter. Ο Αμερικανός είναι η ιδιοφυΐα πίσω από την ταινία Halloween (1978) και την έκανε τόσο δημοφιλή που τα sequel της ταινίας αυτής συνεχίζονταν 40 χρόνια μετά και ο κεντρικός χαρακτήρας Michael Myers θεωρείται ένας από τους πιο εμβληματικούς. Τα ιδιαίτερα και ξεχωριστά οράματα αλλά και οι σπουδαίες ταινίες του τον κατατάσσουν σε έναν από τους σκηνοθέτες με την μεγαλύτερη συμβολή στη σύγχρονη μορφή των ταινιών.



Πέρα από τους τρεις παραπάνω, υπήρξαν κι άλλοι ακόμα σκηνοθέτες που επηρέασαν πολύ το είδος αυτό και λατρεύτηκαν από το κοινό όπως ο George Romero και ο William Friedkin. Μερικές σπουδαίες ταινίες που έβγαλε το δεύτερο μισό του προηγούμενου αιώνα και επηρέασαν τον σύγχρονο κινηματογράφο αποτελούν “the exorcist” (1973 Friedkin), “the Texas chainsaw massacre” (1974 Hooper), “the shining” (1980 Kubrick) και το “the silence of the lambs” (1991 Demme).

Όσον αφορά την σύγχρονη εποχή, το είδος του τρόμου αποτελεί ένα από τα πιο εμπορικά και δημοφιλή είδη γεγονός που έχει προσελκύσει το ενδιαφέρον αρκετών σκηνοθετών ώστε να συνεχίσουν την παράδοση και να προσφέρουν το δικός τους λιθαράκι στο μεγάλο αυτό κινηματογραφικό οικοδόμημα. Ένας από αυτούς είναι ο James Wan ο οποίος έχει χτίσει μία ολόκληρη σειρά ταινιών που συνδέονται κάτω από ένα κοινό σύμπαν και είναι βασισμένες στην ιστορία των Warrens, δύο δαιμονολόγων, οι οποίοι αναλαμβάνουν να απελευθερώσουν ανθρώπους και σπίτια από δαιμονικές οντότητες. Μερικές από τις πιο γνωστές ταινίες του αποτελούν η σειρά ταινιών "The conjuring". Παράλληλα, ο σκηνοθέτης Jordan Peele αποτελεί και αυτός ένας ικανός και πρωτοπόρος δημιουργός του είδους αυτού ο οποίος προσεγγίζει το σουρεαλιστικό αυτό είδος από μία πιο ανθρώπινη και κοινωνική οπτική. Είναι γνωστός για την ταινία "get out" που μετέβαλλε το τοπίο όσον αφορά την σεναριογραφία του είδους αυτού. Τέλος κάποιοι νεότεροι δημιουργοί όπως ο Ari Aster και ο Robert Eggers συνεχίζουν να εμπλουτίζουν ακόμα περισσότερο τις ταινίες τρόμου και να φτιάχνουν καινοτόμες ταινίες.

## **ΤΑ ΟΦΕΛΗ ΤΗΣ ΠΑΡΑΚΟΛΟΥΘΗΣΗΣ ΤΑΙΝΙΩΝ ΤΡΟΜΟΥ**

Σύμφωνα με έναν από τους κορυφαίους και πιο εμβληματικούς σκηνοθέτες όλων των εποχών, Μάρτιν Σκορτσέζε, οι ταινίες της μαρβελ δεν είναι κινηματογράφος καθώς ανέφερε χαρακτηριστικά: «το πιο κοντινό που μπορώ να σκεφτώ για αυτές τις ταινίες είναι τα θεματικά πάρκα. Δεν είναι ο κινηματογράφος που προσπαθεί να μεταφέρει μία συναισθηματική και ψυχολογική εμπειρία στον θεατή».<sup>2</sup> Οι περισσότεροι άνθρωποι πολύ πιθανό να συμφωνούσαν απόλυτα με τον σκηνοθέτη καθώς ο κινηματογράφος αποτελεί ένα μέσο που παράγει τέχνη και δημιουργεί στον θεατή μία εμπειρία που δεν μπορεί να συναντήσει κάπου αλλού. Παρόλα αυτά, πέρα από την τέχνη που παράγει υπάρχουν και μερικές ακόμα ιδιαίτερες πτυχές που έχουν τη δυνατότητα να προσφέρουν διαφορετικές εμπειρίες αλλά και ορισμένα οφέλη στους θεατές. Για παράδειγμα, η συντριπτική πλειοψηφία των κωμικών ταινιών, ενώ δεν διαθέτουν κάποια καλλιτεχνική υπόσταση, έχουν τη δυνατότητα να προκαλούν γέλιο στους θεατές. Το γέλιο σύμφωνα με όλους τους επιστήμονες ευεργετεί έναν άνθρωπο συναισθηματικά αλλά και σωματικά, μειώνει το άγχος και προσφέρει στιγμές χαράς. Οι κωμωδίες όμως δεν είναι το μοναδικό είδος ταινιών με θετικό αντίκτυπο στους ανθρώπους. Οι ταινίες τρόμου αποτελούν ένα διαχρονικό είδος που ενώ με την πρώτη ματιά μπορεί να φαίνεται ότι προκαλούν δυσάρεστα συναισθήματα, η πραγματικότητα είναι διαφορετική. Στην πραγματικότητα, οι ταινίες τρόμου έχουν τη δυνατότητα να ανακουφίσουν ανθρώπους με καταθληπτικές τάσεις που βιώνουν πτώση στην αδρεναλίνη. Έτσι, οι ταινίες αυτές, τονώνουν τον ανθρώπινο οργανισμό και του ανεβάζουν την αδρεναλίνη στα ύψη.<sup>3</sup> Μία τρομακτική ταινία προκαλεί συναισθήματα ενθουσιασμού και αγωνίας πράγμα το οποίο μειώνει το άγχος καθώς δίνει την ευκαιρία στους ανθρώπους να «δραπέτευσουν» από την καθημερινή τους ρουτίνα και να ταξιδέψουν σε έναν νέο κόσμο που τους απορροφάει λόγω της επιβλητικότητας του. Παράλληλα, μετά από το σοκ του τρομάγματος σε μία ταινία το σώμα θα επιστρέψει σε ηρεμία μόλις το μυαλό απελευθερώσει τις ορμόνες ντοπαμίνη και η σεροτίνη. Οι ορμόνες αυτές βοηθούν στην ενδυνάμωση του ανοσοποιητικού συστήματος και την διατήρηση των εγκεφαλικών κυττάρων ενεργών. Τέλος, οι ταινίες αυτές είναι γνωστές για την ευκαιρία που παρέχουν στους θεατές να αντιμετωπίσουν τους πραγματικούς τους φόβους στα πλαίσια του ασφαλούς περιβάλλοντος της κινηματογραφικής αίθουσας. Οι σκηνοθέτες και οι σεναριογράφοι είναι αρκετά έξυπνοι καθώς δημιουργούν τις ταινίες τους με βάση τους φόβους των ανθρώπων τόσο στο συνειδητό όσο και στο ασυνείδητο τους.

---

<sup>2</sup> Martin Scorsese says Marvel movies are 'not cinema', the guardian, 2019

<sup>3</sup> What Are The Benefits Of Watching Horror Movies? Music Gateway, 2023

## **ΟΙ ΠΙΟ ΕΠΙΔΡΑΣΤΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΡΟΜΟΥ ΜΕ ΒΑΜΠΙΡ**

Η ταινία αυτή πραγματεύεται στην ουσία την ιστορία ενός βαμπίρ το οποίο τρομοκρατεί και στοιχειώνει το δάσος του Υμηττού. Έτσι λοιπόν, αποτελεί αδήριτη ανάγκη να εξετάσουμε τις δύο πιο επιδραστικές ταινίες με βαμπίρ στην ιστορία του κινηματογράφου.

### **NOSFERATU (1922) ΤΟΥ F.W. MURNAU**



Η Γερμανική αυτή εξπρεσιονιστική ταινία αποτελεί ένα σημαντικό κομμάτι της ιστορίας του κινηματογράφου. Πραγματεύεται την ιστορία του Hutter ο οποίος στέλνεται από το αφεντικό του που ασχολείται με την πώληση ακίνητης περιουσίας στο σπίτι ενός νέου πελάτη, του Orlok, ο οποίος ενδιαφέρεται να αγοράσει ένα σπίτι ακριβώς απέναντι από το σπίτι του Hutter. Κατά την διάρκεια του ταξιδιού του ο Hutter σταματάει σε ένα πανδοχείο του οποίου οι πελάτες τρομάζουν στο άκουσμα πως ο Hutter θα πάει στο σπίτι του Orlok. Εκεί πέρα ο Hutter βρίσκει ένα βιβλίο σχετικά με τους βρυκόλακες, Αφού φτάσει στο σπίτι του Orlok, ανακαλύπτει κάποιες ενδείξεις ότι ο άνθρωπος αυτός ενδέχεται να είναι βρυκόλακας. Την ώρα της υπογραφής των συμβολαίων ο Orlok βλέπει μία εικόνα της κοπέλας του Hutter και σχολιάζει ότι η κοπέλα αυτή έχει ωραίο λαιμό. Ο Hutter στην συνέχεια ανακαλύπτει ότι ο Orlok είναι βαμπίρ βλέποντας τον να κοιμάται στο φέρετρό του. Ο Orlok όμως έχει βάλει στο μάτι την κοπέλα του Hutter γι αυτό ετοιμάζει μερικά φέρετρα, μπαίνει σε ένα από αυτά και επιβιβάζεται στο καράβι για την πόλη. Ο Hutter

μόλις το βλέπει αυτό καταλαβαίνει αμέσως τον κίνδυνο και επιβιβάζεται και αυτός στο πλοίο. Οι ναύτες του πλοίου αυτού πεθαίνουν από την αρρώστια που μετέφεραν οι αρουραίοι του Orlock και με αυτόν τον τρόπο, μόλις το καράβι φτάσει στην πόλη έρχεται και μία επιδημία που σκοτώνει τους ανθρώπους. Η κοπέλα του Hutter έχοντας διαβάσει το βιβλίο του για τους βρυκόλακες αποφασίζει να θυσιαστεί για να σώσει την πόλη από την επιδημία και τον βρυκόλακα προσκαλώντας όπως λέει ο μύθος να της πιεί το αίμα. Ο βασικός πρωταγωνιστής της ταινίας, Max Schreck, φημίζεται για την μεγάλη αφοσίωση που κατέθεσε για την ερμηνεία του αυτή και φημολογείται ότι εκπαιδεύτηκε από τον ίδιο τον Στανισλάβσκι με σκοπό να ενσαρκώσει το βαμπίρ αυτό σύμφωνα με την μέθοδο του σπουδαίου δασκάλου υποκριτικής.<sup>4</sup> Μάλιστα, λέγεται ότι ο Max ήταν από τους πρώτους ηθοποιούς που έκανα πλήρη χρήση της μεθόδου του Ρώσου καθώς συμπεριφερόταν σαν βαμπίρ σε όλη τη διάρκεια των γυρισμάτων σπέρνοντας τον τρόμο στο σετ. Η ταινία αυτή μπορεί να μην έχει την δυνατότητα των σύγχρονων ταινιών τρόμου να χειραγωγούν τα συναισθήματά μας και να μας τρομάζουν όμως όπως αναφέρει ο διάσημος κριτικός κινηματογράφου Roger Ebert «Το Nosferatu δεν είναι τρομακτικό με την σημερινή έννοια όμως το θαυμάζω για την καλλιτεχνικότητα, τις ιδέες του, τις εικόνες και την ατμόσφαιρα που δημιουργεί. Δεν μας τρομάζει, αλλά μας στοιχειώνει.»<sup>5</sup>

## VAMPYR (1932) DREYER



Ένας απόγευμα, ο Allan φτάνει σε ένα πανδοχείο ενός χωριού και νοικιάζει ένα δωμάτιο. Την ώρα που κοιμάται, ένας ηλικιωμένος άνδρας μπαίνει στο

<sup>4</sup> Paul Willeman, Tom Milne, The encyclopedia of horror movies: the complete film reference, 1987

<sup>5</sup> Roger Ebert, Roger Ebert.com, 1997



δωμάτιο του, αφήνει ένα πακέτο και φεύγει. Ο Allan διαβάζει την ετικέτα του πακέτου που λέει «να ανοιχτεί μετά τον θάνατο μου». Ο Allan παίρνει το πακέτο και οδηγείται μέσω σκιών έξω από μία έπαυλη. Έξω από το παράθυρο γίνεται μάρτυρας της δολοφονίας του ίδιου ηλικιωμένου που μπήκε στο δωμάτιο του. Οι υπηρέτες του σπιτιού τον καλούν να μείνει στην έπαυλη μαζί τους και η Gisele κόρη του νεκρού ηλικιωμένου αποκαλύπτει στον Allan ότι η αδερφή της, Leone, είναι άρρωστη. Στην συνέχεια, ο Allan θυμάται το πακέτο που του είχε δώσει ο ηλικιωμένος προτρέποντας τον να το ανοίξει μετά τον θάνατο του και το ανοίγει. Το βιβλίο είναι σχετικό με βαμπίρ τα οποία μπορούν να καταλάβουν τους ανθρώπους. Έτσι λοιπόν, ανακαλύπτουν ότι η Leone, δεν είναι άρρωστη αλλά την έχει καταλάβει ένας δαίμονας. Αφού καταφέρει να λύσει το μυστήριο, ο Allan απελευθερώνει την Leone από τον δαίμονα αυτόν. Η ταινία αυτή αποτελεί μία από τις πιο σημαντικές και επιδραστικές ταινίες στην ιστορία του κινηματογράφου τρόμου καθώς ήταν η πρώτη η οποία απεικόνισε την κατάληψη του ανθρώπινου σώματος από έναν δαίμονα που είναι μία θεματολογία που επηρέασε όλες τις σύγχρονες ταινίες τρόμου. Παράλληλα, ήταν μία ταινία με ένα αρκετά ξεχωριστό όραμα από τον σκηνοθέτη του καθώς όπως λέει ο κριτικός κινηματογράφου Richard Brody “ο Dreyer απεικονίζει τον τρόπο και την σύγχυση του Allan μπροστά στην δαιμονική κατάρα χρησιμοποιώντας ένα ιδιαίτερο ρεπερτόριο εικόνων με σκιές, αντανάκλασεις, παραμορφωτικές γωνίες και πολλαπλές εκθέσεις. Παράλληλα, ο Dreyer αποσπά εκπληκτικές ερμηνείες από ένα σύνολο μη επαγγελματιών ηθοποιών. Το *Vampyr* είναι ίσως η πιο αποτελεσματική και ριζοσπαστική σουρεαλιστική ταινία που γυρίστηκε ποτέ”.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Richard Brody, The new yorker, 2020

## **ΣΚΗΝΟΘΕΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ**

Στην ταινία αυτή, σε μερικές περιπτώσεις χρησιμοποιήθηκαν αρκετά γενικά πλάνα με σκοπό να δοθεί η αίσθηση του χώρου της ταινίας ενώ σε άλλες περιπτώσεις χρησιμοποιήθηκαν κοντινά πλάνα με σκοπό να δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στα συναισθήματα και τη ψυχολογία της ηθοποιού αλλά και να προσδώσει μία ψυχολογική κλειστότητα στο πλάνο ώστε να δημιουργήσει άγχος. Στην συνέχεια, σε σκηνές αγωνίας χρησιμοποιούνται μικρής διάρκειας πλάνα που αντιπαραβάλλονται γρήγορα το ένα με το άλλο με σκοπό να ενταθεί ο ρυθμός και η αγωνία. Η ηθοποιός ακολουθεί τη μέθοδο του Στανισλάβσκι και επιχειρεί να εισχωρήσει στις καταστάσεις του σεναρίου με σκοπό να δοθεί όσο πιο αληθοφάνες αποτέλεσμα γίνεται και ο θεατής να ταυτιστεί μαζί της. Επίσης, στην ταινία χρησιμοποιούνται αρκετά υποκειμενικά πλάνα του βασικού χαρακτήρα με στόχο να επιτευχθεί περαιτέρω ταύτιση του θεατή με τις καταστάσεις που βιώνει ο βασικός χαρακτήρας. Τέλος, το χρώμα της ταινίας τείνει αρκετά στο μπλε με σκοπό να τονιστεί η φιλοξενία και η «ψύχρα» του τόπου αυτού. Η μουσική της ταινίας χρησιμοποιείται με τρόπο ώστε να απογειώσει τις στιγμές αγωνίας και να κλιμακώσει τον τρόμο. Προς αυτήν την κατεύθυνση λοιπόν κινήθηκε η επιλογή των κομματιών που παίχτηκαν. Παράλληλα, χρησιμοποιήθηκαν αρκετοί περιβαλλοντικοί ήχοι με σκοπό να συνεισφέρουν στο να συνδεθεί ο θεατής ακόμα περισσότερο με το τοπίο. Επίσης, η χρήση του δάσους ως τον χώρο δράσης της ταινίας πέρα από τον κατάλληλο χώρο να εξυπηρετήσει το σενάριο διακατέχει και συμβολικό χαρακτήρα. Ειδικότερα, το άδειο δάσος συμβολίζει την αποξένωση από την γνωστή και δεδομένη ασφάλεια της πόλης και την εισαγωγή σε έναν μικρόκοσμο που χαρακτηρίζεται από μυστήριο αλλά και την πιθανή αίσθηση του κινδύνου και του αποπροσανατολισμού.

## **ΔΙΑΔΙΚΑΣΙΑ ΕΚΠΟΝΗΣΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ**

Στην ενότητα θα αναλυθεί αναλυτικά το πως υλοποιήθηκε η ταινία στα 3 διαφορετικά στάδια της (προπαραγωγή, παραγωγή, μεταπαραγωγή).

### **ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ**

Για το στάδιο της προπαραγωγής, αφού επιλέχθηκε η ηθοποιός που θα υποδυόταν τον βασικό ρόλο, έγινε εκτενής έρευνα στο βουνό του Υμηττού με σκοπό να διαλέξω την καλύτερη δυνατή τοποθεσία στην οποία θα λάβει μέρος η ταινία. Τελικά, προτιμήθηκε η μεριά του Υμηττού γνωστή ως «καλοπούλα» καθώς διέθετε το μικρό εγκαταλελειμμένο σπιτάκι που απαιτούσε η ταινία και είχε διαθέσιμο χώρο και κατάλληλες διαδρομές για τις αναζητήσεις που κάνει η βασική πρωταγωνίστρια για να βρει το πλάσμα. Αφότου έγινε έρευνα στο δάσος έκανα το storyboard και αγόρασα όλα τα απαιτούμενα αντικείμενα για την ταινία. Το storyboard πραγματοποιήθηκε χειρόγραφα μέσω του σκίτσου σε ένα τετράδιο στο οποίο πέρα από τις θέσεις του πρωταγωνιστή στον χώρο αναγράφηκαν και οι κινήσεις της κάμερας, το μέγεθος του κάδρου αλλά και μία σύντομη περιγραφή της δράσης της σκηνής. Όσον αφορά την συγγραφή του σεναρίου, στόχευα στην δημιουργία μίας ιστορίας που θα διέθετε στοιχεία τρόμου και μυστηρίου. Παράλληλα, ήθελα να αποφύγω την κλασική δομή της ταινίας τρόμου που αφορούν έναν άνθρωπο που βρίσκεται τυχαία στο δάσος και δέχεται επίθεση από το πουθενά και ταυτόχρονα ήθελα να δώσω μεγαλύτερο βάθος στον κεντρικό χαρακτήρα. Έτσι λοιπόν, χρησιμοποίησα την δολοφονία του αδερφού της πρωταγωνίστριας ως μία αφορμή να βρεθεί στο δάσος, να διαθέτει συνεχώς ένα συναισθηματικό κίνητρο αλλά και να ταυτιστεί ο θεατής περισσότερο μαζί της. Σχετικά με την πλοκή, ήθελα να είναι απλή με σταδιακή κλιμάκωση της έντασης και λύσης του μυστηρίου που να καταλήγει στο τέλος που αποτελεί το αποκορύφωμα. Παράλληλα, στο αρχικό σενάριο υπάρχει μία σκηνή που θα χρησιμοποιούσε η πρωταγωνίστρια για να περάσει τη νύχτα της και να προφυλαχτεί αλλά λόγω της απαγόρευσης που υπάρχει στο δάσος του Υμηττού για χρήση σκηνών, δεν χρησιμοποιήθηκε.

### **ΠΑΡΑΓΩΓΗ**

Για το γύρισμα της ταινίας χρησιμοποιήθηκε η κάμερα Nikon d3500 και ο φακός 18-55mm. Όσον αφορά τον υπόλοιπο εξοπλισμό, χρησιμοποιήθηκε ένας προσαρτημένος στην κάμερα φωτισμός για να βοηθάει στην κινηματογράφηση καθώς αρκετά πλάνα γυρίστηκαν το βράδυ. Με αυτόν τον τρόπο θα μπορούσα να καταγράψω λεπτομέρεια στην εικόνα και να είμαι πιο ευέλικτος στην διαδικασία του μοντάζ. Ορισμένα πλάνα γυρίστηκαν πάνω σε τρίποδο για να έχουν πλήρη σταθερότητα ενώ άλλα γυρίστηκαν με gimbal για

να έχει το πλάνο ένα φυσικό κούνημα που συνεισφέρει ακόμα περισσότερο στο αίσθημα της αγωνίας. Οι ημέρες γυρισμάτων ήταν πέντε στο σύνολο (δύο για τις πρωινές λήψεις και τρεις για τις νυχτερινές) αλλά αρκετές από τις νυχτερινές λήψεις πραγματοποιήθηκαν λίγο πριν την δύση του ηλίου έτσι ώστε να υπάρχει φως και να γίνει στο μοντάζ επεξεργασία ώστε να μοιάζει νύχτα. Κατά την διάρκεια του γυρίσματος αντιμετωπίστηκαν μερικά προβλήματα καθώς έσπασαν 2 τρίποδα με αποτέλεσμα να γίνει η διαδικασία της σταθεροποίησης δυσκολότερη. Επίσης, το γύρισμα των πλάνων βασίστηκε κατά πολύ στο storyboard που είχε δημιουργηθεί κατά την προπαραγωγή αλλά σε λίγες περιπτώσεις άλλαξα το μέγεθος του κάδρου για να εξυπηρετήσω αισθητικούς αλλά και πρακτικούς σκοπούς. Ειδικότερα, μετά από δοκιμή μπορεί ένα κοντινότερο ή μακρινότερο πλάνο να φαινόταν πιο σωστό όσον αφορά την αφήγηση, ενώ στα γυρίσματα της νύχτα ένα κοντινό πλάνο θα βοηθούσε το προσαρτημένο στην κάμερα φακό να φωτίσει καλύτερα το θέμα μου.

## **ΜΕΤΑΠΑΡΑΓΩΓΗ**

Για το στάδιο του μοντάζ, χρησιμοποιήθηκε ένα λάπτοπ Lenovo με καλές επιδόσεις, επεξεργαστή και μνήμη RAM. Το πρόγραμμα μοντάζ που χρησιμοποίησα ήταν το premiere. Αφότου τα πλάνα τοποθετήθηκαν στην κατάλληλη σειρά στην timeline, έγινε η επεξεργασία του χρώματος κατά την οποία, στα ημερήσια πλάνα ανέβασα το contrast και μείωσα το saturation με στόχο να γίνει η εικόνα πιο δραματική και να περιέχει λιγότερο χρώμα. Όσον αφορά τα νυχτερινά πλάνα, ανέβασα πολύ το contrast, κατέβασα αρκετά τα μαύρα και τις σκιές και κατέβασα αρκετά το saturation με σκοπό η εικόνα να φαίνεται όσο πιο σκοτεινή και μυστηριώδης γίνεται. Παράλληλα, χρησιμοποιήθηκε το εφέ “SL BLUE DAY4NIGHT” με σκοπό να φανεί ακόμα περισσότερο η νύχτα. Παράλληλα, έκανα το white balance πιο μπλε με σκοπό να αποπνέει μία ψυχρή ατμόσφαιρα. Μάλιστα, χρησιμοποίησα denoiser για την μείωση του θορύβου σε ορισμένα πλάνα και stabilizer με σκοπό να σταθεροποιηθούν τα πλάνα που διαθέτουν ένα αφύσικο κούνημα. Παράλληλα, ανέβασα λιγάκι το sharpen για να γίνει λίγο πιο έντονη η εικόνα της ταινίας. Για την μουσική χρησιμοποιήθηκαν μουσικές χωρίς πνευματικά δικαιώματα από το ίντερνετ και ο ήχος της ταινίας ηχογραφήθηκε από το μικρόφωνο της μηχανής, ενώ χρησιμοποιήθηκε εφέ για να μειωθεί ο ήχος του ανέμου και ο ήχος παρασκηνίου. Τέλος, χρησιμοποίησα το after effects με σκοπό να δημιουργήσω τις λάμψεις που πετάγονται από το όπλο κατά τον πυροβολισμό. Τέλος, υπήρχε το πρόβλημα ορισμένων θορύβων στον παρασκηνακό χώρο κατά τη διάρκεια του γυρίσματος καθώς το δάσος εκείνο αποτελεί ένα μέρος με υψηλή επισκεψιμότητα από ανθρώπους ενώ έχει και αρκετούς χώρους για αθλήματα. Έτσι λοιπόν κατά την διάρκεια των πλάνων υπήρχαν ήχοι από φωνές παιδιών, ομιλίες, μπάλες μπάσκετ και σκέιτμπορντ με αποτέλεσμα να αποκοπούν τελείως τα κομμάτια αυτά του ήχου από το βίντεο.

## **ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΚΑΙ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΕΣ ΕΠΙΡΡΟΕΣ**

Στην ενότητα αυτή θα γίνει αναφορά σε όλα τα καλλιτεχνικά μέσα που επηρέασαν την υλοποίηση της ταινίας.

Πηγή έμπνευσης για την ιστορία αυτή αποτέλεσε ο μύθος του βρυκόλακα του Υμηττού που αναγράφηκε παραπάνω. Συγκεκριμένα, η επανεμφάνιση του βρυκόλακα κάθε βράδυ, η κλιμάκωση της έντασης κάθε βράδυ αλλά και η άγνοια του πρωταγωνιστή σχετικά με το πλάσμα εμπνεύστηκαν από τον μύθο αυτόν. Παράλληλα, μεγάλη επιρροή άσκησε και το σενάριο της ταινίας *vampyr* (1932 Dreyer) που πραγματεύεται την μελέτη παραφυσικών γεγονότων. Επίσης, τον χαρακτήρα της πρωταγωνίστριας στην ταινία αυτή επηρέασε ο χαρακτήρας Cassie που έπαιξε η Carey Mulligan στην ταινία “promising young women”. Στην ταινία αυτή, η 30χρονη Cassie έχει βάλει στόχο να ξεσκεπάσει ορισμένους βιαστές με σκοπό να προστατεύσει όσες περισσότερες γυναίκες μπορεί αφού η καλύτερη της φίλη έπεσε θύμα απόπειρας βιασμού αλλά δεν αποδόθηκε ποτέ δικαιοσύνη. Με τον ίδιο τρόπο στην ταινία μου, ο βασικός χαρακτήρας επιδιώκει να πιάσει το ζώο (που νομίζει ότι κυνηγάει) το οποίο είναι υπεύθυνο για τον θάνατο του αδερφού της με σκοπό να βεβαιωθεί ότι κανένας άλλος δεν θα πέσει θύμα ξανά. Τέλος, οι συχνές εναλλαγές πλάνων με σκοπό να δημιουργηθεί περισσότερη ένταση εμπνεύστηκε από την ταινία “jaws” του Steven Spielberg που είναι από τις κορυφαίες ταινίες στο θέμα της κλιμάκωσης της έντασης και του άγχους.

Παράλληλα, μία από τις μεγαλύτερες μου επιρροές αποτελεί ο Αλφρεντ Χιτσκοκ. Ειδικότερα, με ενέπνευσε η μεγάλη πρωτοπορία και εφευρετικότητα του Βρετανού σκηνοθέτη σχετικά με το οπτικό κομμάτι των ταινιών του αλλά και ο τρόπος που το χρησιμοποιεί για να δημιουργήσει άγχος στον θεατή. Παράλληλα, τα συχνά θέματα που χρησιμοποιούσε ο σκηνοθέτης αυτός στις ταινίες είχε μεγάλη επίδραση σε μένα. Ο φόβος, η αγωνία, η απειλή του θανάτου και η ιδέα της οικογένειας αποτελούσαν αναπόσπαστα κομμάτια στο έργο και τον διαφοροποιούσαν από τους υπολοίπους και πιο συμβατικούς σκηνοθέτες της γενιάς του. Ένα ακόμα κομμάτι του που με επηρέασε αρκετά αποτελεί η πρωτοποριακή χρήση της μουσικής στις ταινίες του καθώς τη χρησιμοποιούσε για να κλιμακώσει την ένταση και την αγωνία που προωθούνταν μέσω της αφήγησης. Αυτό λοιπόν, προσπάθησα να κάνω κι εγώ μέσα από τη μουσική καθώς ήθελα η μουσική να αποτελεί αναπόσπαστο «συνοδό» της ιστορίας. Επίσης, προσπάθησα να χρησιμοποιήσω το μοντάζ ώστε να προσδώσω ακόμα μεγαλύτερο άγχος στην αφήγηση γεγονός που είναι βαθύτατα επηρεασμένο από την πρωτοπορία του Χιτσκοκ που ήξερε να κάνει “cut” την κατάλληλη στιγμή και να πετύχει με αυτόν τον τρόπο το όραμα του.

## **ΓΕΝΙΚΑ ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ**

Η γενικότερη κουλτούρα του είδους του τρόμου αποτελεί μία παρακαταθήκη που συναντάμε αιώνες πριν τόσο από τη λογοτεχνία όσο και από τους μύθους που κυριαρχούν και τρομοκρατούν κάθε περιοχή. Η διάδοση της κουλτούρας αυτή στον κινηματογράφο ικανοποιεί τις βαθιές υποσυνείδητες ανάγκες των ανθρώπων να απελευθερώσουν το άγχος, να φέρουν στην επιφάνεια τις κρυμμένες παρορμήσεις τους και να τονωθούν ψυχολογικά. Το είδος αυτό, έχει δημιουργήσει μία μεγάλη ποικιλία από δημιουργούς που το χρησιμοποίησαν ως μέσο έκφρασης, αναδείχθηκαν μέσα από αυτό και ανέπτυξαν ακόμα περισσότερο την τέχνη. Το μόνο σίγουρο είναι πως το είδος των ταινιών τρόμου αποτελεί απόλαυση για τον κόσμο ο οποίος έχει την ευκαιρία να αφήνει την καθημερινή ρουτίνα του και να κάνει μέσω της 7<sup>ης</sup> τέχνης ένα ταξίδι στο άγνωστο.

## **ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ**

### **ΒΙΒΛΙΑ**

1. David J. Skal, 2001, The monster show: A cultural history of horror
2. Stephen Jones, 2015, The art of horror, an illustrated history
3. Paul Willemen, Tom Milne, 1987, The encyclopedia of horror movies: the complete film reference

### **ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΑΚΕΣ ΕΡΓΑΣΙΕΣ**

1. Michelle Park, 2018, The aesthetics and psychology behind horror films, Long island university

### **ΒΙΝΤΕΟ**

1. Gloomy gentlemen, 2016, the shadow people, ([https://www.youtube.com/watch?v=4n6x\\_L-SN6k&list=PLBLki0GnB3HqDimv6xthzOken8DutAkHp&index=5](https://www.youtube.com/watch?v=4n6x_L-SN6k&list=PLBLki0GnB3HqDimv6xthzOken8DutAkHp&index=5))
2. Gloomy gentlemen, 2016, Black eyes children (<https://www.youtube.com/watch?v=Z7OVP99TU7Y&list=PLBLki0GnB3HqDimv6xthzOken8DutAkHp&index=6>)

### **ΔΙΑΔΙΚΤΥΑΚΕΣ ΙΣΤΟΣΕΛΙΔΕΣ**

1. British film institute (<https://www.bfi.org.uk/sight-and-sound/features/waking-life-psychological-horror-carl-theodor-dreyers-vampyr>)
2. The new yorker (<https://www.newyorker.com/culture/the-front-row/ten-horror-movies-without-the-gore>)
3. Roger Ebert.com (<https://www.rogerebert.com/reviews/great-movie-nosferatu-1922>)
4. The guardian (<https://www.theguardian.com/film/2013/oct/24/nosferatu-eview>)
5. Wordpress.com (<https://ellas2.wordpress.com/2017/06/21/%CE%BC%CF%8D%CE%B8%CE%BF%CE%B9-%CE%BA%CE%B1%CE%B9->

<https://www.history.com/news/bigfoot-legend-newspaper>)

6. Cosmopolitan (<https://www.cosmopolitan.com/entertainment/a23594486/true-urban-legends/>)
7. National Geographic (<https://www.nationalgeographic.co.uk/history-and-civilisation/2023/02/the-legend-of-area-51-and-why-it-still-fascinates-us>)
8. Gridlove (<https://www.scaryforkids.com/the-hook/>)
9. History channel (<https://www.history.com/news/bigfoot-legend-newspaper>)
10. Pinellas country school board (<https://www.pcsb.org/site/default.aspx?PageType=3&DomainID=5837&ModuleInstanceID=27652&ViewID=6446EE88-D30C-497E-9316-3F8874B3E108&RenderLoc=0&FlexDataID=28107&PageID=14981>)
11. New York film academy (<https://www.nyfa.edu/student-resources/how-horror-movies-have-changed-since-their-beginning/>)
12. Unboxholics.com (<https://unboxholics.com/reviews/movies-tv/34302-i-istoria-ton-tainion-tromou-part-1>)
13. Film school rejects (<https://filmschoolrejects.com/horror-movies-impact-real-world/>)



## **ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ**

Παρακάτω επισυνάπτεται το πρώτο draft του σεναρίου της ταινίας:

### "ΤΟ ΠΛΑΣΜΑ ΣΤΟ ΔΑΣΟΣ" ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΤΖΙΑΝΑΚΑΚΗΣ

#### 1- ΕΞ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΜΕΡΑ

Ένα αγόρι βρίσκεται νεκρό στο έδαφος. Ακούγονται σειρήνες ασθενοφόρου.

FADE IN

Μία εικόνα εφημερίδας φαίνεται στην οθόνη που ανακοινώνει τον θάνατο του αγοριού και γράφει "νεαρό αγόρι δολοφονήθηκε μέσα στο δάσος, πιθανότατα από κάποιο ζώο"

ΤΙΤΛΟΙ: ΛΙΓΕΣ ΜΕΡΕΣ ΑΡΓΟΤΕΡΑ

#### 2- ΕΞ - ΕΙΣΟΔΟΣ ΔΑΣΟΥΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΜΕΡΑ

Μία νεαρή κοπέλα, η ΜΑΡΙΑ, 22 χρονών , διασχίζει τον δρόμο για το δάσος του Υμηττού.

#### 3- ΕΞ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΜΕΡΑ

Η Μαρία μπαίνει μέσα στο δάσος και περνάει από το σημείο που βρισκόταν το πτώμα.

#### 4- ΕΞ - ΜΕΡΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΜΕΡΑ

Η Μαρία φτάνει σε ένα σημείο με χώρο, στήνει μία σκηνή.

Πάιρνει ένα βράχο και βάζει πάνω του ένα κομμάτι ωμό κρέας.

Τσιμπάει λίγο φαγητό. Βγάζει μία φωτογραφία του νεκρού

αδερφού της από την τσάντα της. Την κοιτάει νοσταλγικά και

την τοποθετεί σε κοινή θέα.

#### 5- ΕΣ - ΣΚΗΝΗ - ΜΕΡΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ - ΝΥΧΤΑ

Η Μαρία περιμένει ξάγρυπνη μέσα στη σκηνή της με ένα όπλο στο χέρι, ακούει ήχους βημάτων, πετάγεται, παίρνει το φακό της

και βγαίνει έξω.

6- ΕΞ - ΜΕΡΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ- ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΝΥΧΤΑ

Η Μαρία, στο ένα χέρι κρατάει το όπλο, στο άλλο τον φακό, ψάχνει το πλάσμα, κοιτάει τριγύρω αλλά δεν το βρίσκει.

Παρατηρεί ότι το κομμάτι του κρέατος λείπει. Σοκάρεται.

Κατευθύνεται προς το δάσος.

7- ΕΞ - ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΒΑΘΙΑ ΜΕΣΑ ΣΤΟ ΔΑΣΟΣ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ

- ΝΥΧΤΑ

Η Μαρία έχει απομακρυνθεί από την σκηνή αναζητώντας το πλάσμα. Ακούει θορύβους. ψάχνει από δω και από κει. Δεν βρίσκει τίποτα. Γυρίζει πίσω στη σκηνή.

8- ΕΞ - ΜΕΡΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ- ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΝΥΧΤΑ

Η Μαρία γυρνάει μέρος που βρίσκεται η σκηνή της. Η τσάντα της είναι πεταμένη στο έδαφος και όλα τα αντικείμενα μέσα πεταμένα σαν κάποιος να τα πέταξε. Η φωτογραφία του αδερφού της βρίσκεται στο έδαφος. Η Μαρία σοκάρεται.

ΞΗΜΕΡΩΝΕΙ

9- ΕΣ - ΣΚΗΝΗ - ΜΕΡΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ - ΜΕΡΑ

Η Μαρία ξυπνάει. Βγαίνει έξω.

10- ΕΞ - ΜΕΡΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΜΕΡΑ

Η Μαρία βγαίνει από τη σκηνή, ρίχνει νερό στο πρόσωπο της.

Τοποθετεί ένα καινούργιο κομμάτι κρέας στη θέση του προηγούμενου που είχε εξαφανιστεί. Βγάζει από την τσάντα της ένα drone με κάμερα και το τοποθετεί δίπλα από το βράχο με το κρέας με την κάμερα να είναι στραμμένη προς αυτό με σκοπό να το παρακολουθεί κατά την διάρκεια της νύχτας. Αποφασισμένη να πιάσει το πλάσμα.

11- ΕΞ - ΜΕΡΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΣΟΥΡΟΥΠΟ

Η Μαρία ζωγραφίζει σε ένα τετράδιο το πρόσωπο του αδερφού της με βάση τη φωτογραφία που έχει. Νοσταλγία στο πρόσωπο της.

#### 12- ΕΣ - ΣΚΗΝΗ - ΜΕΡΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ - ΝΥΧΤΑ

Η Μαρία διαβάζει ένα βιβλίο. Ακούει ένα θόρυβο απ έξω, πετάγεται. Βγάζει το κινητό της που είναι συνδεδεμένο με το drone και βλέπει μέσα από τη κάμερα του κινητού της το σκηνικό έξω από τη σκηνή.

#### 13- ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΟ DRONE

Το μέρος είναι άδειο. Ένα πλάσμα πετάγεται μπροστά στη κάμερα του drone από το πουθενά.

#### 14- ΕΣ - ΣΚΗΝΗ - ΜΕΡΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ - ΝΥΧΤΑ

Η Μαρία σοκάρεται. Παίρνει τον φακό και το όπλο της και βγαίνει από τη σκηνή.

#### 15- ΕΞ - ΜΕΡΟΣ ΔΙΑΜΟΝΗΣ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΝΥΧΤΑ

Η Μαρία βγαίνει ταραγμένη από τη σκηνή με το όπλο και τον φακό στο χέρι. Δεν βρίσκει κανέναν. Πυροβολεί προς όλες τις κατευθύνσεις. Βυθίζεται μέσα στο δάσος.

#### 16- ΕΞ - ΒΑΘΙΑ ΣΤΟ ΔΑΣΟΣ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΝΥΧΤΑ

Ψάχνει το πλάσμα. Ακούει ένα θόρυβο, πυροβολεί προς εκείνη τη κατεύθυνση. Συνειδητοποιεί ότι ξέμεινε από σφαίρες. Ακούει βήματα να έρχονται κατά πάνω της. Τρέχει.

#### 17- ΕΞ - ΕΞΩ ΑΠΟ ΣΠΙΤΑΚΙ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΝΥΧΤΑ

Η Μαρία καθώς τρέχει βρίσκει μπροστά της ένα σπιτάκι. Πάει να κρυφτεί μέσα.

#### 18- ΕΣ - ΣΠΙΤΑΚΙ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΝΥΧΤΑ

Μπαίνει στο σπιτάκι και κρύβεται. Σβήνει το φακό για να μην γίνει αντιληπτή. Ακούει βήματα απ έξω. Τα βήματα σταματάνε λίγο δίπλα στο παράθυρο . Βάζει τον φακό δίπλα στο παράθυρο και τον ανοίγει για να δει τι είναι αυτό που την κυνηγά.

Βλέπει έναν βρυκόλακα έξω από το παράθυρο. Τσουρίζει.

#### ΤΗΝ ΕΠΟΜΕΝΗ ΜΕΡΑ

#### 19 - ΕΞ - ΕΞΩ ΑΠΟ ΣΠΙΤΑΚΙ - ΔΑΣΟΣ ΥΜΗΤΤΟΥ - ΜΕΡΑ

Η Μαρία βρίσκεται πεθαμένη στο χώμα. Δύο σημάδια δαγκώματος

φαίνονται στο λαιμό της.

ΤΕΛΟΣ

ΠΑΡΑΚΑΤΩ ΕΠΙΣΥΝΑΠΤΟΝΤΑΙ ΜΕΡΙΚΕΣ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΕΣ ΑΠΟ ΤΗΝ  
ΤΟΠΟΘΕΣΙΑ ΓΥΡΙΣΜΑΤΟΣ:





