

Syd Field

# ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

## Η ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ Η ΤΕΧΝΙΚΗ

(Οι βάσεις της σεναριογραφίας)

καλθος



**Syd Field**

**ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ**  
**Η ΤΕΧΝΗ ΚΑΙ Η ΤΕΧΝΙΚΗ**  
**(Οι βάσεις της σεναριογραφίας)**

**ΜΕΤΑΦΡΑΣΗ**  
**ΠΟΛΥΚΑΡΠΟΣ ΠΟΛΥΚΑΡΠΟΥ**



**καλβος**  
1986

# Τι είναι σενάριο;

*Όπου κάνουμε λόγο για την διάρθρωση της δραματικής δομής.*

Τι είναι σενάριο;

Ο οδηγός ή το εξωτερικό διάγραμμα της ταινίας;

Το σχέδιο ή ο τυφλοσούρτης της; Η περιγραφή μιας σειράς σκηνών με λόγια ή εικόνες ριγμένες στο χαρτί;

Μια συλλογή ιδεών ή το ορόσημο ενός ονείρου;

Τι είναι σενάριο;

Σενάριο είναι μια ΙΣΤΟΡΙΑ ΕΙΠΩΜΕΝΗ ΜΕ ΕΙΚΟΝΕΣ.

Ο ορισμός του σεναρίου μοιάζει με τον ορισμό που δίνει η γραμματική στο *ουσιαστικό* - μιλάει δηλαδή για ένα *πρόσωπο* (ή πρόσωπα), που, μέσα σε έναν καθορισμένο *χώρο*, *δρά* παράγοντας *πράξεις*. Όλα τα σενάρια του κόσμου υλοποιούν αυτή την θεμελιώδη προδιαγραφή.

Ο κινηματογράφος είναι ένα οπτικό μέσον, που δραματοποιεί κάποιο μύθο. Αυτός ο μύθος, όπως συμβαίνει πάντα, έχει καθορισμένη *αρχή*, *μέση* και *τέλος*. Αν μπορούσαμε να κάνουμε μια κάθετο τομή σ' ένα σενάριο θα βλέπαμε την παρακάτω εικόνα:

Αρχή	Μέση	Τέλος
Πράξη I	Πράξη II	Πράξη III
δέση	σύγκρουση	λύση
σελ. 1-30 κρίσιμη σκηνή I	σελ. 30-90 κρίσιμη σκηνή II	σελ. 90-120

Όλα τα σενάρια περιέχουν αυτή τη θεμελιώδη γραμμική δομή. Τούτη η δραματική διάρθρωση του σεναρίου, είναι ένα πρότυπο, ένα υπόδειγμα, μια λογική σύλληψη που, για λόγους κατανοητικότητας, της δίνουμε την μορφή σχήματος.

Να ένα παράδειγμα για να γίνει πιο κατανοητό αυτό που λέω. Η έννοια του τραπεζιού φέρνει συνήθως στο μυαλό μας την εικόνα μιας τάβλας με τέσσερα πόδια. Μέσα σ' αυτή την βασική σύλληψη μπορούμε να φανταστούμε τετράγωνα, στρογγυλά, μακρόστενα, ψηλά, κοντά ή λυόμενα τραπέζια, χωρίς ν' αλλάξει η θεμελιώδης έννοια *τραπέζι*, που είναι πάντα μια τάβλα με τέσσερα (συνήθως) πόδια.

Με τον ίδιο τρόπο κι η διάρθρωση της δραματικής δόμης ενός σεναρίου ακολουθεί τη στοιχειώδη διάταξη ενός λογικού σχήματος.

Ας δούμε τα μέρη της.

## ΠΡΑΞΗ I, ή Η ΑΡΧΗ

Ένα συνηθισμένο σενάριο αποτελείται από 120 σελίδες ή αλλιώς διαρκεί δυό ώρες. Κάθε σελίδα, δηλαδή, αντιπροσωπεύει κι ένα λεπτό. Δεν έχει καμιά σημασία αν το σενάριο σας έχει μόνο διαλόγους ή μόνο δράση ή και τα δυό.

Ο κανόνας ισχύει πάντα - μια σελίδα γραπτό κείμενο αντιστοιχεί με ένα λεπτό κινηματογραφικό χρόνο. Η αρχή είναι η πρώτη πράξη που είναι γνωστή και ως *δέση*, γιατί έχετε 30 πάνω κάτω σελίδες για να βάλετε σε λειτουργία όλα τα δεδομένα του μύθου σας. Στον κινηματογράφο αποφασίζετε πάντα - είτε συνειδητά είτε ενστικτώδη - αν σας αρέσει ή όχι η ταινία που βλέπετε. Την επόμενη φορά που θα βρεθείτε στην σκοτεινή αίθουσα χρονομετρείστε πόση ώρα θα χρειαστείτε για να αποφασίσετε αν σας αρέσει ή όχι το έργο. Θα δείτε ότι κάνατε δέκα περίπου λεπτά, δηλαδή δέκα σελίδες από το γραπτό σενάριο σας. Όπως αντιλαμβάνεστε πρέπει να αιχμαλωτίσετε τον αναγνώστη σας από την πρώτη κιόλας στιγμή.

Μέσα στις πρώτες δέκα σελίδες ο αναγνώστης σας πρέπει να ξέρει ποιός είναι ο ΚΕΝΤΡΙΚΟΣ ΗΡΩΑΣ σας, ΠΟΙΕΣ είναι οι προϋποθέσεις για την εξέλιξη του μύθου σας και ΠΟΙΑ είναι η δραματική κατάσταση. Στο *Τσαϊντάουν*, π.χ. από την πρώτη κιόλας σελίδα, μαθαίνουμε ότι ο Τζέικ Γκίτες (Τζακ Νίκολσον) είναι ιδιωτικός ντέτεκτιβ που ειδικεύεται στις έρευνες υπό *εχεμύθειαν*. Στην πέμπτη σελίδα εμφανίζεται κάποια κ. Μάλορι (Ντιάνε Λαντ) που θέλει να προσλάβει τον Τζέικ Γκίτες για να ανακαλύψει με *παιάν την απατά ο άντρας της*. Αυτό είναι το μείζον πρόβλημα του σεναρίου και περιέχει όση δραματική ώθηση χρειάζεται για να φέρει το μύθο στη λύση του.

Στο τέλος της πρώτης πράξης υπάρχει μια ΚΡΙΣΙΜΗ ΣΚΗΝΗ. Κρίσιμη σκηνή είναι ένα επεισόδιο ή ένα γεγονός που μπαίνει στη ροή του μύθου και την στρέφει σε διαφορετική κατεύθυνση. Αυτό συμβαίνει συνήθως ανάμεσα στις σελίδες 25 και 27. Στο *Τσαϊντάουν*, μετά τη δημοσίευση στις εφημερίδες της είδησης ότι ο κ. Μάλορι πιάστηκε σε *ερωτική φωλιά* εμφανίζεται η



αληθινή κ. Μάλορι (Φέη Ντάναγουέη) και απειλεί να μνησεί τον Γκίτες. Αμέσως γεννιούνται μια σειρά από ερωτήματα. Αν αυτή είναι η πραγματική κ. Μάλορι, τότε *ποιά* ήταν εκείνη που προσέλαβε τον Νίκολσον; Και το πιο σημαντικό: *ποιός* την έβαλε να παίξει αυτό το ρόλο και *γιατί*; Το επεισόδιο στρέφει τη ροή του μύθου σε άλλη κατεύθυνση. Ο Νίκολσον τώρα, αντιδρώντας καθάρα με το ένστικτο της επιβίωσης, πρέπει να ανακαλύψει ποιός τον παγίδεψε και γιατί.

## **ΠΡΑΞΗ II, ή Η ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ**

Η δεύτερη πράξη περιέχει τον κύριο όγκο του μύθου σας. Καταλαμβάνει τις σελίδες 30 έως 90. Λέγεται *σύγκρουση*, γιατί η *σύγκρουση* είναι η βάση κάθε δραματικής μορφής. Έτσι και ξεκαθαρίσετε τις ανάγκες του ήρωά σας, να καθορίσετε δηλαδή τι ζητάει να βρει ή τι θέλει να επιτύχει μέσα στο σενάριο, τότε θα μπορέσετε να δημιουργήσετε εμπόδια στην πορεία για την πραγμάτωση ή την αναζήτησή τους. Από την αντιπαράθεση των εμποδίων με το σκοπό ή το στόχο του ήρωα γεννιέται η σύγκρουση. Στο *Τσάινατάουν*, που είναι μια αστυνομική ιστορία, η δεύτερη πράξη αφηγείται τη σύγκρουση του Τζακ Νίκολσον με τις δυνάμεις εκείνες που δεν θέλουν να μάθει ποιός δολοφόνησε τον Μάλορι και ποιοί κρύβονται πίσω από το σκάνδαλο του νερού. Τα εμπόδια που υπερπηδά ο Νίκολσον αποτελούν την *δραματική δυναμική* του μύθου.

Η κρίσιμη σκηνή στο τέλος της δεύτερης πράξης συμβαίνει, συνήθως, ανάμεσα στις σελίδες 85 και 90. Στο *Τσάινατάουν*, είναι η στιγμή που ο Γκίτες βρίσκει μέσα στην λιμνούλα ένα ζευγάρι γυαλιά μυωπίας. Τώρα ξέρει! Τα γυαλιά ανήκουν ή στο Μάλορι ή στο δολοφόνο

του. Η γνώση αυτή οδηγεί ακάθεκτα στη λύση του μύθου.

### **ΠΡΑΞΗ ΙΙΙ, ή Η ΛΥΣΗ**

Η τρίτη πράξη περιλαμβάνεται ανάμεσα στις σελίδες 90 και 120. Είναι η λύση του μύθου. Το τέλος. Μας λέει τι συμβαίνει στον ήρωα. Ζει ή πέθανε. Πέτυχε ή απέτυχε. Ένα δυνατό και καθαρό τέλος κάνει τον μύθο σας πιο κατανοητό και πιο ολοκληρωμένο. Οι μέρες των αμφιλεγόμενων λύσεων έχουν *παρέλθει ανεπιστρεπτί*.

Όλα λοιπόν, τα σενάρια ακολουθούν αυτή τη στοιχειώδη γραμμική δομή.

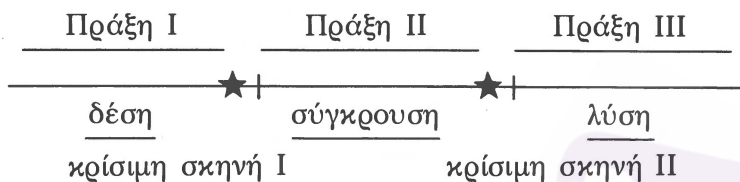
Ας ορίσουμε όμως, πριν προχωρήσουμε, τι είναι δραματική δομή.

Δραματική δομή είναι Η ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΔΙΑΤΑΞΗ ΣΥΜΒΑΝΤΩΝ, ΕΠΕΙΣΟΔΙΩΝ Η ΓΕΓΟΝΟΤΩΝ ΠΟΥ ΟΔΗΓΟΥΝ ΣΕ ΚΑΠΟΙΑ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΛΥΣΗ.

Ο τρόπος που θα χρησιμοποιήσετε αυτά τα στοιχεία της δομής θα σας καθορίσει και τη μορφή της ταινίας σας.

Στο *Νευρικό εραστή* (Annie Hall), π.χ. ο μύθος εξελίσσεται μέσα από μια σειρά φλας-μπακ. Έχει όμως καθορισμένη αρχή, μέση και τέλος. Το ίδιο συμβαίνει και στο *Πέρσι στο Μάριεμπαντ* και στον *Πολίτη Κέιν* και στο *Χιροσίμα αγάπη μου* και στον *Καουμπό του Μεσονυκτίου*.

Η διάρθρωση της δραματικής δομής είναι πάντα η ίδια.



Το παραπάνω διάγραμμα είναι το μοντέλο, το πρότυπο, η λογική κατάταξη ενός καλογραμμένου σεναρίου.

Εικονογραφεί τη σεναριακή δομή με τις αναλογίες μιας αεροφωτογραφίας. Αν το *αφομοιώσετε*, τότε, είναι ένα έτοιμο καλούπι για να χύσετε μέσα του το μύθο σας. Θα ρωτήσετε τώρα: 'Όλα τα καλά σενάρια υπακούουν σ' αυτό το διάγραμμα;

- Ναι.

- Μην αρκεστείτε όμως στα λόγια μου. Χρησιμοποιείστε το σαν εργαλείο. Αμφισβητείστε το, εξετάστε το, σκεφτείτε το.

Κάποιοι από σας δεν το πιστεύετε. Ίσως να μην πιστεύεται ακόμα ότι χρειάζονται η αρχή, η μέση και το τέλος. Ίσως πιστεύετε ότι η τέχνη, όπως κι η ζωή δεν είναι παρά ξεχωριστές *στιγμές* που απλώνονται σε μια γιγάντια *μέση* χωρίς αρχή και τέλος, *πολλές στιγμές στην τύχη*, όπως λέει κι ο Κουρτ Βόνεγκατ, *αρμαδιασμένες μαζί συμπτωματικά*.

Διαφωνώ.

Η γέννηση, η ζωή, ο θάνατος; Δεν είναι τάχα μια αρχή, μια μέση κι ένα τέλος;

Φέρτε στο νου σας την ακμή και την παρακμή των μεγάλων πολιτισμών. Η Αίγυπτος, η Ελλάδα, η Ρώμη, άρχισαν σαν μικρά χωριά, έφτασαν στο απόγειο της δύναμής τους και μετά, εκφυλίστηκαν και πέθαναν.

Σκεφτείτε την γέννηση και το θάνατο ενός αστεριού, ή την αρχή του σύμπαντος, σύμφωνα με την θεωρία



του Μπιγκ Μπάνγκ, με την οποία συμφωνούν σήμερα οι πιο πολλοί επιστήμονες. Αν το σύμπαν γεννήθηκε κάποτε, μήπως μπορεί να πεθάνει κιόλας;

Αναλογιστείτε τα κύτταρα του σώματός μας. Ξέρετε κάθε πότε αναπληρώνονται και αναδημιουργούνται; Κάθε επτά χρόνια. Μέσα σ' αυτόν τον επτάχρονο κύκλο τα κύτταρα μας γεννιούνται, λειτουργούν, πεθαίνουν και ξαναγεννιούνται.

Θυμηθείτε την πρώτη μέρα που πιάσατε την καινούργια δουλειά σας. Συναντήσατε νέα πρόσωπα, αλλάβατε νέες ευθύνες. Θα μείνετε στην ίδια θέση μέχρι που ν' αποφασίσετε να φύγετε, να πάρετε σύνταξη ή να σας απολύσουν.

Το ίδιο συμβαίνει και με τα σενάρια. Έχουν μια συγκεκριμένη αρχή, μέση και τέλος.

Αν σας ρωτήσουν, λοιπόν, ποιές είναι οι *βάσεις της δραματικής δομής*, απαντήστε: η αρχή, η μέση και το τέλος του μύθου.

Αν δεν πιστεύετε το προτεινόμενο διάγραμμα της δραματικής δομής τότε ελέξτε το. Βγάλτε με ψεύτη. Μπείτε στον πρώτο κινηματογράφο - μπείτε σε πολλούς κινηματογράφους - δείτε αν ταιριάζει μ' αυτά που βλέπετε στο πανί ή όχι.

Σας ενδιαφέρει να γράψετε σενάρια; Τότε πηγαίνετε στον κινηματογράφο. Κάθε ταινία που θα βλέπετε θα είναι και ένα μάθημα που θα μεγαλώνει τη γνώση και θα οξύνει την αντίληψή σας γύρω από τον κινηματογράφο.

Πρέπει επίσης να διαβάζετε όσα σενάρια μπορείτε για να αποκτήσετε ευρύτερη εποπτεία γύρω από τη μορφή και τη δομή τους. Πολλά σενάρια έχουν κυκλοφορήσει σε βιβλία, αγοράστε τα. Τα εξαντλημένα μπορείτε να τα βρείτε στις γενικές ή στις ειδικές βιβλιοθήκες.

Πολλοί μαθητές μου διάβασαν και μελέτησαν κείμε-

να όπως το *Τσάινατάουν*, το *Δίκτυο*, το *Ρόκυ*, τις *Τρεις μέρες του Κόνδορα* το *Ο Κόσμος είναι Δικός μας* (Hustler) (στον τόμο τρία σενάρια του Ρόμπερτ Ρόσεν), το *Νευρικό Εραστή* και το *Χάρολντ και Μοντ*. Αυτά τα κείμενα είναι πρώτης τάξεως εποπτικά μέσα διδασκαλίας. Αν δεν βρείτε αυτά διαβάστε οποιοδήποτε σενάριο πέσει στα χέρια σας. Όσα περισσότερα διαβάσετε τόσο το καλύτερο, γιατί έτσι θα διαπιστώσετε ότι το διάγραμμα της δραματικής δομής λειτουργεί πάντα, είναι δηλαδή σωστό. Αυτό είναι ο μπούσουλας για ένα καλό σενάριο.



Άσκηση: Πηγαίνετε στον κινηματογράφο. Μόλις σβήσουν τα φώτα κι αρχίσουν να πέφτουν οι τίτλοι της ταινίας, αρχίστε να χρονομετράτε. Δείτε πόσο σας πήρε για να αποφασίσετε αν σας αρέσει ή όχι το έργο.

Αν σας άρεσε δείτε το ξανά. Αυτή την φορά κοιτάξτε αν η δομή του ταιριάζει με το διάγραμμα. Βρείτε το τέλος κάθε πράξης. Βρείτε την αρχή, τη μέση και το τέλος του μύθου. Σημειώστε πως αρχίζει η υπόθεση, πόσο χρόνο χρειαστήκατε για να καταλάβετε τί τρέχει και αν σας συνάρπασε ή όχι. Βρείτε την κρίσιμη σκηνή στο τέλος των δύο πράξεων. Ακολουθείστε την εξέλιξη μέχρι τη λύση.

---

## Το θέμα

---

*Όπου διερευνούμε τη φύση του θέματος.*

Τι εννοούμε, άραγε, όταν μιλώντας για το σενάριο, αναφερόμαστε στο θέμα του;

Τι σημαίνει θέμα; Με ποιο περιεχόμενο καλούμαστε να γεμίσουμε αυτήν την έννοια;

Δεν ξεχάσατε, βέβαια, τον ορισμό που δώσαμε στο σενάριο, χρησιμοποιώντας την ορολογία της γραμματικής. Είχαμε πει, τότε, ότι το σενάριο μοιάζει με το ουσιαστικό. Όπως και σε κείνο, έχουμε κι εδώ ένα πρόσωπο που παράγει πράξεις μέσα σ' ένα χώρο. Πρόσωπο, δηλαδή ήρωας, πράξεις, δηλαδή δράση. Όταν λοιπόν, μιλάμε για το θέμα ενός σεναρίου εννοούμε τη δράση και τον ήρωά του.

Δράση είναι ό,τι συμβαίνει. Ήρωας εκείνος που του συμβαίνουν. Όλα τα σενάρια δραματοποιούν τη δράση κάποιου ήρωα. Έτσι το ξεκαθάρισμα της ταυτότητας του ήρωά σας και των περιπετειών του, πριν από το στάδιο της γραφής, αποτελεί πρωταρχικής σημασίας διεργασία.

Ας πούμε ότι έχετε στο μυαλό σας την εξής ιδέα: τρία παληκάρια ληστεύουν την Τζέις Μανχάταν Μπανκ. Τι θα κάνετε για να την εκφράσετε δραματικά; Δυο

πράγματα: θα καθορίσετε πρώτα τους ήρωες και μετά την δράση τους. Ήρωες: τα τρία παληκάρια. Δράση: η ληστεία.

Κάθε σενάριο έχει ένα θέμα. Το *Μπόνι και Κλάιντ*, π.χ. έχει για θέμα την άνοδο και την πτώση της συμμορίας του Κλάιντ Μπάροου, που λήστευε τράπεζες στις μεσοδυτικές πολιτείες την εποχή του κραχ. Έχει να κάνει, δηλαδή, με την δράση κάποιων ηρώων. Όπως βλέπετε η μετουσίωση μιας γενικής ιδέας σε στέρεη δραματική βάση έχει μεγάλη σημασία, κι αυτό ακριβώς θα πρέπει να είναι η αφετηρία του σεναρίου σας.

Κάθε μύθος έχει αρχή, μέση και τέλος. Στο *Μπόνι και Κλάιντ* η αρχή δραματοποιεί την συνάντηση της Μπόνι και του Κλάιντ και τον σχηματισμό της συμμορίας τους. Στη μέση ληστεύουν κάμποσες τράπεζες κι η αστυνομία τους κυνηγά. Και στο τέλος συλλαμβάνονται και θανατώνονται. Δέση, σύγκρουση, λύση.

Μόνον όταν είσαστε σε θέση να αρθρώσετε το θέμα σας, την δράση του ήρωά σας, δηλαδή, με λίγα λόγια, θα πρέπει να αρχίσουν να σας απασχολούν τα δομικά και τα μορφικά στοιχεία του σεναρίου σας. Ίσως ξοδέψετε αρκετό χαρτί πριν κατορθώσετε να συλλάβετε τα κύρια σημεία του μύθου σας, συνοψίζοντας έτσι μια σύνθετη ιστορία μέσα σε λίγες απλές προτάσεις. Μην ανησυχείτε. Προσπαθείστε: κάποια στιγμή θα το πετύχετε και τότε η κεντρική ιδέα του μύθου σας, θα διατυπωθεί καθαρά και περιληπτικά.

Αυτή είναι η ευθύνη σας. Αν δεν ξέρετε εσείς οι ίδιοι τί πραγματεύεται ο μύθος σας, τότε ποιός θα ξέρει; Ο αναγνώστης ή ο θεατής; Αν δεν ξέρετε εσείς τί κάνετε, τότε πως έχετε την απαίτηση να ξέρουν οι άλλοι; Ο συγγραφέας, αποφασίζοντας με ποιό τρόπο θα εκφράσει δραματικά το όραμά του, έχει την αποκλειστική ευθύνη της επιλογής του. *Επιλογή και ευθύνη* - αυτές

οι λέξεις επαναλαμβάνονται πολλές φορές μέσα σ' αυτό το βιβλίο. Κάθε δημιουργική απόφαση πρέπει να είναι απόρροια επιλογής κι όχι αναγκαιότητας. Άλλο πράγμα σημαίνει ένας ήρωας που περπατά κι άλλο ένας ήρωας που τρέχει. Η επιλογή και η ευθύνη της είναι δική σας.

Πολλοί άνθρωποι έχουν κιόλας έτοιμες ιδέες για σενάρια. Άλλοι δεν έχουν. Για πέστε μου, όμως, πως δουλεύετε όταν θέλετε να βρείτε ένα θέμα;

Φυλλομετράτε τις εφημερίδες; Βλέπετε τα νέα στην τηλεόραση; Κρατάτε σημειώσεις από διηγήσεις φίλων σας ή μεταφέρετε αυτούσιες τις εμπειρίες άλλων; Απ' όλα αυτά μπορείτε να αντλήσετε θέματα για μια ταινία. Η *Σκυλίσια μέρα* (Dog Day Afternoon) πριν γίνει ταινία ήταν ρεπορτάζ σε κάποια εφημερίδα. Όπως εσείς ψάχνετε να βρείτε θέμα, έτσι και το θέμα ψάχνει να βρει εσάς. Θα το βρείτε κάπου, κάποτε, ίσως και τότε που δεν το περιμένετε καθόλου. Το θέμα υπάρχει, το αν θα το γράψετε ή όχι θα το αποφασίσετε εσείς. Το *Τσάινα-τάουν*, βγήκε από τις κιτρινωμένες σελίδες μιας παλιάς εφημερίδας του Λος Άντζελες που περιέγραφε ένα σκάνδαλο για το νερό της περιοχής. Το *Σάμπο* (Shampoo) από τα γεγονότα της ζωής ενός φημισμένου χολιγουντιανού κομωτή. Ο *Ταξιτζής* έχει για θέμα του τη μοναξιά ενός οδηγού ταξί σε μια μεγαλούπολη. Το *Μπόνι και Κλάιντ*, οι *Δύο Ληστές* (Butch Cassidy and the Sundance kid), *Οι άνθρωποι του Προέδρου*, προέρχονται από αληθινά γεγονότα ή τις ζωές υπαρκτών ανθρώπων. Το θέμα σας υπάρχει. Το μόνο που έχετε να κάνετε είναι, να το βρείτε. Γι αυτό έχετε εμπιστοσύνη στον εαυτό σας κι αρχίστε να ψάχνετε. Εκείνο που σας χρειάζεστε είναι ένας ήρωας με δράση.

Όταν μπορέσετε να εκφράσετε την ιδέα σας συνοπτικά, όταν ξεκαθαρίσετε ποιός είναι ο ήρωάς σας, που



είναι και τί κάνει, τότε είσαστε σε καλό δρόμο.

Αφού έγινε το πρώτο βήμα, τώρα θα πρέπει να αναπτύξετε το θέμα σας. Δίνοντας σάρκα και οστά στον ήρωά σας και φωτίζοντας τη δράση ευρύνετε τα πλαίσια του μύθου σας και αναδικνύετε τις λεπτομέρειές του. Αναζητείστε το υλικό σας παντού. Όσο περισσότερο υλικό θα συγκεντρώσετε, τόσο το καλύτερο για σας.

Πολλοί αναρωτιούνται τί χρειάζεται ή τι αξίζει η έρευνα. Εγώ πιστεύω ότι η έρευνα είναι απολύτως αναγκαία. Κάθε μορφή γραψίματος χρειάζεται έρευνα και έρευνα σημαίνει: συγκεντρώνω πληροφορίες. Μην ξεχνάτε ότι το δυσκολότερο πράγμα στο γράψιμο είναι να ξέρεis τι γράφεις.

Με την έρευνα - είτε είναι από γραπτές πηγές, όπως βιβλία, περιοδικά, εφημερίδες είτε από προσωπικές συνεντεύξεις, αποκτάς πληροφορίες. Οι πληροφορίες σου επιτρέπουν να δρας από τη μεριά της επιλογής και της ευθύνης. Μπορεί να τις χρησιμοποιήσετε όλες, ή μέρος τους, ή να μην τις χρησιμοποιήσετε καθόλου. Αυτό θα το διαλέξετε εσείς, σύμφωνα με τα δεδομένα του μύθου σας. Όταν, όμως, δεν έχετε καθόλου πληροφορίες δεν έχετε και το δικαίωμα της επιλογής, πράγμα που λειτουργεί, τελικά, εις βάρος σας, δηλαδή εις βάρος του μύθου σας.

Πολλοί αρχίζουν το γράψιμο έχοντας στο κεφάλι τους μια θολή μισοσχηματισμένη ιδέα. Για 30 σελίδες όλα πάνε καλά, μετά όμως, η ιδέα διαλύεται. Τι γίνεται τότε; Η ατζαμοσύνη κάνει τους ανθρώπους ανήμπορους, η ανημπόρια τους θυμώνει, τους συγχύζει κι όλα αυτά οδηγούν στην παραίτηση.

Αν είναι αναγκαίο ή μπορετό να πάρετε προσωπικές συνεντεύξεις, θα εκπλαγείτε σαν ανακαλύψετε ότι οι περισσότεροι άνθρωποι είναι πρόθυμοι να σας βοηθήσουν όσο μπορούνε. Οι προσωπικές συνεντεύξεις



έχουν κι ένα άλλο πλεονέκτημα. Μπορούν να σας δώσουν αμεσότερη και πιο αυθόρμητη εποπτεία απ' οποιοδήποτε βιβλίο ή περιοδικό. Αν δεν έχετε δει κάτι με τα ίδια σας τα μάτια, τότε οι προσωπικές συνεντεύξεις είναι η καλύτερη πηγή άντλησης πληροφοριών που υπάρχει. Μην ξεχνάτε ότι όσο περισσότερα ξέρετε τόσο πιο εύκολα επικοινωνείτε. Κι η επικοινωνία κάνει τις δημιουργικές σας επιλογές πιο υπεύθυνες.

Τελευταία είχα την ευκαιρία να δουλέψω ένα θέμα μαζί με τον Γκρέιγκ Μπρήντλαβ, παλιό παγκόσμιο πρωταθλητή ταχύτητας στην ξηρά (ήταν ο πρώτος άνθρωπος που έτρεξε με ταχύτητα 400, 500 και 600 μίλια την ώρα πάνω σε γη). Ο Γκρέιγκ είχε κατασκευάσει ένα πυραυλοκίνητο αυτοκίνητο που κατάφερε να κινηθεί με ταχύτητα 400 μιλίων την ώρα σε απόσταση ενός τετάρτου του μιλίου. Το ρουκετικό σύστημα του οχήματος ήταν το ίδιο με κείνο που είχε χρησιμοποιηθεί για την προσελήνωση του ανθρώπου στο φεγγάρι.

Το θέμα πραγματευόταν την προσπάθεια κάποιου που ήθελε να σπάσει το παγκόσμιο ρεκόρ ταχύτητας στο νερό με την βοήθεια ενός πυραυλοκίνητου σκάφους. Αλλά, απ' όσο ξέρω τουλάχιστον, πυραυλοκίνητο σκάφος δεν υπάρχει ακόμα. Έπρεπε να κάνω πολλές έρευνες για να βρω υλικό. Έπρεπε πρώτα-πρώτα να μάθω εγώ ο ίδιος τι σημαίνουν ένα σωρό πράγματα και έννοιες. Τι είναι το παγκόσμιο ρεκόρ ταχύτητας στο νερό; Μπορεί ένα πυραυλοκίνητο σκάφος να σπάσει αυτό το ρεκόρ; Σε ποιό μέρος καταρρίπτεται αυτό το ρεκόρ; Πως γίνεται η χρονομέτρηση; Είναι δυνατή η ταχύτητα πάνω από τα 400 μίλια την ώρα για ένα σκάφος;

Η συνεργασία μου με το Γκρέιγκ με θησαύρισε με εκείνες τις γνώσεις που μου ήσαν απαραίτητες για να αρχίσω τη δουλειά μου. Πράγματα άγνωστα μέχρι εκείνη

τη στιγμή μου έγιναν γνωστά και ενδιαφέροντα: τα πυραυλικά συστήματα, η ταχύτητα στο νερό, ο σχεδιασμός και η ναυπήγηση ενός σκάφους ταχύτητας. Μέσα από τις συνομιλίες μας ξεπήδηξε ένας ήρωας και μια δράση. Η επαφή μου με τον άνθρωπο αυτόν με βοήθησε και σε κάτι άλλο: βρήκα έναν τρόπο να σμίξω την πραγματικότητα με τη μυθιστορία κάτω από μια δραματική ροή.

Μετά απ' αυτά θα επαναλάβω και πάλι τον κανόνα: 'Όσο πιο πολλά ξέρετε, τόσο πιο πολύ επικοινωνείτε.

Η έρευνα είναι βασικό στοιχείο της συγγραφής ενός σεναρίου. 'Όταν διαλέξετε το θέμα σας και μπορείτε να το συνοψίσετε σε μια ή δυο προτάσεις τότε αρχίστε την προκαταρκτική έρευνα. Αποφασίστε που θα βρείτε τον μεγαλύτερο όγκο πληροφοριών που σας αφορά. Ο Πολ Σρέιντερ, ο σεναριογράφος του *Ταξιτζή*, θα ήθελε να γράψει ένα σενάριο που να διαδραματίζεται μέσα σέ τρένο. Ανέβηκε, λοιπόν, στο τρένο που πήγαινε από το Λος Άντζελες στη Ν. Υόρκη, κι όταν κατέβηκε συνειδητοποίησε ότι δεν είχε θέμα. Δεν είχε βρει τίποτα. Αν συμβεί και με σας κάτι τέτοιο δεν πειράζει, διαλέξτε άλλο θέμα. Αυτό έκανε κι ο Σρέιντερ που έγραψε το *Εφιάλτες από το Παρελδόν* (Obsession).

'Όσο για την ιστορία με το τρένο την έγραψε τελικά ο Κόλιν Χίγκινς, σεναριογράφος του *Χάρολντ και Μοντ*. Είναι η ταινία το *Ασημένιο Τρένο*. Ο Ρίτσαρντ Μπρουκς παιδεύτηκε οχτώ μήνες πριν ρίξει στο χαρτί έστω και μία λέξη των Αλύγιστων (Bite the Bullet). 'Έτσι δούλεψε και στους *Επαγγελματίες*. Ακόμα και στο *Έν Ψυχρώ*, που βασιζόταν στο τόσο καλογραμμένο βιβλίο του Τρούμαν Καπότε, ο Μπρουκς έκανε πολύμηνη έρευνα πριν φτάσει στο γράψιμο. Ο Γουόλντου Σάλτ, που έγραψε τον *Καουμπόυ του Μεσονυχτίου*, δουλεύοντας ένα σενάριο για την Τζέιν Φόντα με τίτλο ο

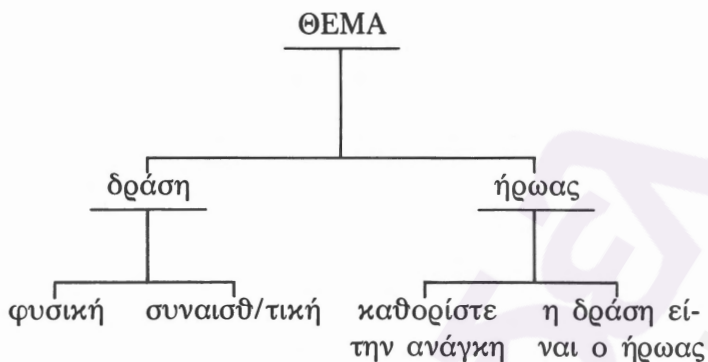
*Γυρισμός*, συγκέντρωσε υλικό 200 μαγνητοφωνημένων ωρών, συνομιλώντας με πάνω από 26 παράλυτους απόμαχους του Βιετνάμ.

Ας υποθέσουμε ότι γράφετε ένα σενάριο για έναν ποδηλάτη, ας δούμε τι ερωτήματα προκύπτουν. Τι είδους ποδηλάτης είναι; Μεγάλων αποστάσεων ή ταχύτητας; Που γίνονται οι ποδηλατικοί αγώνες; Σε ποιο χώρο ή χώρα τοποθετείτε την ιστορία σας; Σε ποιά συγκεκριμένη πόλη; Πόσα είδη ποδηλατοδρομιών υπάρχουν; Τι ξέρετε για τις ποδηλατικές ομάδες ή τους συλλόγους ποδηλασίας; Πόσοι αγώνες γίνονται το χρόνο; Γίνονται διεθνείς αγώνες; Επηρεάζουν την ιστορία σας; Ο ήρωάς σας; Τι είδους ποδήλατο χρησιμοποιεί; Πως έγινε ποδηλάτης; Σε όλες αυτές τις ερωτήσεις θα πρέπει να απαντήσετε πριν πιάσετε το μολύβι για να γράψετε την πρώτη φράση στο χαρτί.

Η έρευνα σας δίνει ιδέες, σας φέρνει πιο κοντά στους ανθρώπους, στις καταστάσεις και στους χώρους. Σας δίνει την αυτοπεποίθηση που χρειάζεται για να *δαμάσετε* το θέμα σας. Γιατί μόνο όντας *καβάλα* στο θέμα σας είστε σε θέση να επιλέξετε εσείς χωρίς να άγεστε και να φέρεστε από την τυφλή αναγκαιότητα ή την σκοτεινή άγνοια.

Αρχίστε να δουλεύετε το θέμα σας, φέρνοντας στο μυαλό σας τη δράση και τον ήρωα.

Για όσους θέλουν κάτι σαν διαγραμματική παράσταση, ας δούνε αυτήν:



Υπάρχουν δύο είδη δράσης - η *φυσική* και η *συναισθηματική*. Φυσική δράση είναι η ληστεία μιας τράπεζας όπως στην *Σκυλίσια Μέρα*, ένα κυνηγητό με αυτοκίνητα όπως στο *Μπούλιτ* ή στον *Άνθρωπο απ' τη Γαλλία* (French Connection), μια διαγωνιστική κούρσα, όπως στο *Ρόλερμπολ*. Συναισθηματική δράση είναι οτιδήποτε συμβαίνει μέσα στην ψυχή του ήρωά σας. Η συναισθηματική δράση είναι το κέντρο του δράματος στο *Λαβ Στόρι*, στο *Η Αλίκη δε Μένει πια Εδώ* και στη *Νύχτα*, το αριστούργημα του Αντονιόνι, με θέμα ένα γάμο που διαλύεται. Πολλές ταινίες περιέχουν και τα δύο είδη δράσεων.

Το *Τσάινατάουν* δημιουργεί μια λεπτή ισορροπία ανάμεσα στη φυσική και τη συναισθηματική δράση. Αυτά που παθαίνει ο Νίκολσον, από την στιγμή που ανακαλύπτει το σκάνδαλο του νερού, έχουν να κάνουν με τα συναισθήματά του απέναντι στην Φέη Ντάναγου-έη.

Στον *Ταξιτζή*, ο Πολ Σρέιντερ δραματοποιεί τον τρόπο που βιώνει τη μοναξιά του ένας άνθρωπος. Το ταξί, σαν πλεύσιμο στην θάλασσα, διασχίζει, αγωγή το αγωγή, την πόλη κι ο οδηγός (τί πετυχημένη δραματική μεταφορά) πηγαινοέρχεται μαζί του χωρίς συναισθημα-

τικούς δεσμούς, χωρίς ρίζες, χωρίς επικοινωνία, μόνος και έρημος.

Ρωτείστε τον εαυτό σας, τι είδους σενάριο γράφετε; Είναι περιπέτεια ή συναισθηματική ιστορία; Εξελίσσεται με φόντο την φύση ή ανιχνεύει εσωτερικούς ψυχικούς χώρους; Όταν αποφασίσετε με τι είδους δράση θα καταπιαστείτε, τότε προχωρήστε στη δημιουργία του ήρωά σας.

Το πρώτο που θα κάνετε μόλις καταπιαστείτε μαζί του είναι να προσδιορίσετε τις ανάγκες του. Τι θέλει ο ήρωάς σας; Ποιές είναι οι ανάγκες του; Τί τον οδηγεί στη λύση του μύθου; Στο *Τσαϊνατάουν* ο Τζέικ Γκίτες, πρέπει να ανακαλύψει ποιός του την έφερε και γιατί.

Στις *Τρεις Μέρες του Κόνδορα*, ο Ρόμπερτ Ρέντφορντ πρέπει να ξέρει ποιός θέλει να τον σκοτώσει και γιατί. Ξεκαθαρίστε τις ανάγκες του ήρωά σας. Βρείτε τι ακριβώς θέλει!

Ο Αλ Πατσίνο, στην *Σκυλίσια Μέρα*, ληστεύει την τράπεζα για να βρει λεφτά για να αλλάξει φύλλο ο ερωμένος του. Αυτή είναι η ανάγκη του. Αν ο ήρωάς σας π.χ. έχει φτιάξει κάποιο σύστημα για να τινάξει στον αέρα την μπάνκα στο καζίνο του Λος Άντζελες, πόσα λεφτά πρέπει να ξοδέψει για να μάθει αν το σύστημά του λειτουργεί ή όχι; Η ανάγκη δίνει στον ήρωά σας ένα σκοπό, ένα προορισμό, και στο μύθο σας ένα τέλος. Από το πώς ο ήρωάς σας κατορθώνει ή δεν κατορθώνει αυτό που θέλει γεννιέται η δράση της ιστορίας σας.

Δράμα σημαίνει σύγκρουση. Αν ξέρετε την *ανάγκη* του ήρωά σας, μπορείτε και να την εκπληρώσετε. Ο τρόπος που ο ήρωάς σας παραμερίζει τα εμπόδια είναι το περιεχόμενο του μύθου σας. Σύγκρουση, πάλη, υπερπήδηση εμποδίων είναι τα πρωταρχικά συστατικά με τα οποία γίνονται τα δράματα και οι κωμωδίες. Είναι στο χέρι του συγγραφέα να δημιουργήσει αρκετές συγκρού-



σεις για να κρατήσει αμείωτο το ενδιαφέρον του κοινού ή του αναγνώστη.

Ο μύθος πρέπει να κινείται πάντα προς τα πρόσω, προς την λύση του.

Όλα αυτά απορρέουν από την γνώση του θέματός σας. Αν ξέρετε τη δράση και τον ήρωα του σεναρίου σας, τότε είστε σε θέση να καθορίσετε τις ανάγκες του ήρωά σας και μετά να δημιουργήσετε εμπόδια αξιοποιώντας αυτήν την ανάγκη.

Η δραματική ανάγκη τριών ανδρών που ληστεύουν την Τζέιζ Μανχάταν Μπανκ είναι η ίδια η ληστεία. Τα εμπόδια για την πραγματοποίηση της ανάγκης αυτής δημιουργούν την σύγκρουση - το σύστημα ασφαλείας, τα κουδούνια, τα λουκέτα: για να γλυτώσουν πρέπει να ξεπεράσουν όλα αυτά, γιατί κανείς δεν πάει να ληστέψει μια τράπεζα για να τον πιάσουν. Οι ήρωες πρέπει να σχεδιάσουν τί θα κάνουν, κι αυτό σημαίνει παρατήρηση, έρευνα και προετοιμασία ενός καλοοργανωμένου σχεδίου δράσης, πριν ακόμα αποπειραθούν τη ληστεία. Οι αυτοσχεδιασμοί της Μπόι και του Κλάιντ δεν έχουν καμιά πέραση πιά. Σήμερα ζούμε την εποχή της επιστήμης.

Στον *Καουμπόυ του Μεσονυχτίου* ο Γιον Βόιτ έρχεται στην Νέα Υόρκη για να γίνει ζιγκολό. Αυτή είναι η ανάγκη του, το όνειρό του. Νομίζει πως έτσι θα πετύχει μ' ένα σμπάρο δυό τριγόνια, και λεφτά θα βγάλει και τις ερωτικές ικανότητές του θα διαφημίσει.

Ποιά εμπόδια αντιμετωπίζει; Βρίσκει το Ντάστιν Χόφμαν, χάνει τα λεφτά του, δεν έχει ούτε φίλους, ούτε δουλειά, όσο για τις γυναίκες της Νέας Υόρκης: αγνοούν τελειώς την ύπαρξή του. Το όνειρό του (η ανάγκη του) σπάει τα μούτρα του στην σκληρή πραγματικότητα της Νέας Υόρκης. Να η σύγκρουση!

Χωρίς σύγκρουση δεν υπάρχει, δράμα. Χωρίς ανάγ-



κη δεν υπάρχει ήρωας. Χωρίς ήρωα δεν υπάρχει δράση. Δράση σημαίνει ήρωας, έλεγε ο Σκοτ Φιτζέραλντ στο *Τελευταίο Μεγιστάνα*. «Ταυτότητα του ανθρώπου είναι οι πράξεις του όχι τα λόγια του».

Όταν αρχίσετε να διερευνάται το θέμα σας, φροντίστε την σχέση των πραγμάτων μέσα στο σενάριό σας.

Προσέχτε, τίποτα δεν πρέπει να πέσει μέσα κατά τύχη ή γιατί είναι χαριτωμένο ή έξυπνο. Ακόμα και το πέταγμα ενός σπουργιτιού είναι μέρος του δείκτου σχεδίου, λέει κάπου ο Σαίξπηρ. Για κάθε δράση υπάρχει και μια αντι-δράση, λέει ο φυσικός νόμος. Εφαρμόστε την ίδια αρχή και στο μύθο σας. Κάντε την θέμα του σεναρίου σας. Μην ξεχνάτε λοιπόν: **ΝΑΣΤΕ ΓΝΩΣΤΕΣ ΤΟΥ ΘΕΜΑΤΟΣ ΣΑΣ!**

★ ★ ★

Άσκηση: Βρείτε ένα θέμα της αρεσκείας σας και επεξεργαστείτε το σε μορφή σεναρίου. Συνοψίστε το σε λίγες προτάσεις, καθορίζοντας τον ήρωα και την δράση του, και γράφτε το.

---

# Ο Ήρωας

---

*Όπου γίνεται λόγος για την δημιουργία του ήρωα.*

Ποιά, κατά τη γνώμη σας, είναι η διαδικασία που καταλήγει στη δημιουργία ενός ήρωα;

Τι σημαίνει ήρωας; Πως αποφασίζετε για το αν θα οδηγεί αυτοκίνητο ή θα καβαλά ποδήλατο; Με ποιό τρόπο οργανώνετε τη σχέση που πρέπει να υπάρχει ανάμεσα στον ήρωα, τη δράση και την πλοκή του μύθου σας;

Ο ήρωας είναι το θεμέλιο που πάνω του χτίζεται το σενάριό σας. Είναι η καρδιά, η ψυχή και το νευρικό σύστημα του μύθου σας. Πριν αρχίσετε να γράφετε πρέπει να τον ξέρετε καλά.

Να λοιπόν ο πρώτος μας κανόνας:

**ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΟΝ ΗΡΩΑ ΣΑΣ!**

Ποιός είναι; Τι κάνει; Ποιά είναι η προ-ιστορία του, η ιστορία κι η μετά-ιστορία του;

Αν, τώρα, θελήσετε να παρουσιάσετε τρεις ήρωες να ληστεύουν μια τράπεζα, τότε θα πρέπει να αποφασίσετε ποιός από τους τρεις θα είναι ο βασικός σας ήρωας.

Στους Δύο Ληστές, π.χ., που είναι μια ταινία με δύο ήρωες, ποιός από τους δυό είναι ο βασικός; Ο Μπουτς,

βέβαια, γιατί εκείνος αποφασίζει. Σε κάποια στιγμή στο έργο, ο Μπούτς εξηγεί στο Σάντανς ένα από τα τρελά σχέδιά του. Στη σκηνή αυτή ο Ρόμπερτ Ρέντφορντ κοιτά απλώς τον Πολ Νιούμαν και μόλις τελειώνει σηκώνεται και φεύγει χωρίς να πει ούτε μια λέξη. *Μα τι στο καλό, λέει απομένοντας μόνος ο Νιούμαν, μόνο εγώ είμαι ανοιχτομάτης, όλοι οι άλλοι στραβώθηκαν;* Κι έχει δίκιο. Από το γραφτό σενάριο προκύπτει ότι ο Μπούτς Κάσιντντ είναι ο βασικός ήρωας της ταινίας. Είναι ο άνθρωπος που σχεδιάζει και δρα. Ο Μπούτς οδηγεί, ο Σάντανς ακολουθεί. Το ταξίδι στην Ν. Αμερική είναι ιδέα του Μπούτς. Σαν ανοιχτομάτης που είναι καταλαβαίνει ότι οι μέρες τους είναι μετρημένες. Ο νόμος έχει αγριέψει· για να γλυτώσουν, λοιπόν, το θάνατο πρέπει να φύγουν, να δραπετεύσουν. Πείθει τον Σάντανς και την Έτα Πλέις, να τον ακολουθήσουν. Ο Σάντανς είναι *μειζων* ήρωας, όχι βασικός. Αφού, καταλήξετε στο ποιός θα είναι ο βασικός σας ήρωας, τότε μπορείτε να αρχίσετε να ψάχνετε να βρείτε τρόπους για να τον ζωντανέψετε.

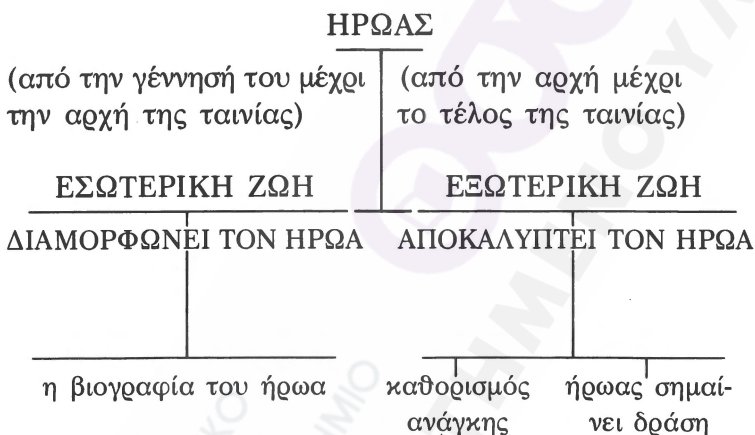
Υπάρχουν αρκετοί, θα πρέπει, όμως, να διαλέξετε αυτόν που σας ταιριάζει πιο πολύ. Η μέθοδος που σας δίνω παρακάτω θα σας δώσει την ευκαιρία να επιλέξετε εκείνα μόνο τα στοιχεία που θα σας βοηθήσουν περισσότερο στο πλάσιμο των ηρώων σας.

Πρώτον, ξεκαθαρίστε ποιό θα είναι το βασικό πρόσωπο στο μύθο σας. Ύστερα, χωρίστε τη ζωή του σε δύο κατηγορίες: *εσωτερική* κι *εξωτερική*. Η εσωτερική ζωή του ήρωά σας αρχίζει από την στιγμή που γεννιέται και φτάνει μέχρι τη στιγμή που αρχίζει η ταινία. Αυτή η διαδικασία *διαμορφώνει* τον ήρωά σας. Η εξωτερική του ζωή αρχίζει από τη στιγμή που ξεκινά η ταινία και τελειώνει με το τέλος της. Αυτή η διαδικασία *αποκαλύπτει* τον ήρωά σας.

Η ταινία είναι οπτικό μέσον επικοινωνίας, γιατί οι τρόποι που θα διαλέξετε για να αποκαλύψετε τις συγκρούσεις του ήρωά σας θα πρέπει να είναι *οπτικοί*. Καμιά, όμως, αποκάλυψη δεν χωράει εκεί που δεν υπάρχει γνώση.

Έτσι, η γνώση από τη μια μεριά κι η αποκάλυψη από την άλλη αποτελούν δύο διαφορετικές διαδικασίες στην πορεία της δημιουργίας του ήρωα.

Το διάγραμμα θα μας βοηθήσει να καταλάβουμε καλύτερα τα όσα είπαμε πιο πάνω:



Αρχίστε με την *εσωτερική ζωή*. Ο ήρωάς σας είναι άντρας ή γυναίκα; Αν είναι άντρας πόσων χρονών είναι όταν αρχίζει η ταινία; Που κατοικεί; Σε πόλη ή σε χωριό; Στη συνέχεια - που γεννήθηκε; Ήταν μοναχογιός; Είχε αδέρφια; Πως πέρασε την παιδική του ηλικία; Ευτυχισμένα ή δυστυχισμένα; Οι σχέσεις του με τους γονείς του πως ήταν; Σαν παιδί ήταν εσωστρεφές και μοναχικό ή εξωστρεφές και εκδηλωτικό;

Αρχίζοντας την διαμόρφωση του ήρωά σας από την γέννησή του, τον βλέπετε σιγά-σιγά να παίρνει σάρκα κι

οστά, να αποκτά πρόσωπο. Ακολουθείστε τον στο σχολείο και στο κολλέγιο. Είναι παντρεμένος, χήρος, ή ελεύθερος; Αν είναι παντρεμένος, πόσο καιρό και με ποιιά; Με την κοπέλα που είχε στο σχολείο, ή με κάποια που γνώρισε τυχαία; Ο γάμος ήταν από έρωτα ή ήταν συνοικέσιο;

Γράφω, σημαίνει ρωτώ τον εαυτό μου κι εκείνος απαντά. Γι αυτό ονομάζω την ανάπτυξη του ήρωα, σ' αυτό το στάδιο, δημιουργική έρευνα, γιατί ρωτάς και απαντάς.

Αφού τελειώσετε με την εσωτερική ζωή του ήρωά σας, σχηματίζοντας έτσι την βιογραφία του, προχωράτε στην εξωτερική του ζωή.

Η εξωτερική ζωή του ήρωά σας αρχίζει από την πρώτη στιγμή του σεναρίου και τελειώνει με το τέλος της ταινίας. Είναι σημαντικό να διερευνήσετε τις προσωπικές σχέσεις των ηρώων σας μέσα στο τμήμα της ζωής τους που φωτίζεται από το σενάριό σας.

Ποιοί είναι και τι κάνουν; Είναι ευτυχισμένοι από τη ζωή τους; Θάψελαν μήπως να ζούσαν μια διαφορετική ζωή, μια άλλη ζωή ή θάψελαν νάναι άλλοι από αυτούς που είναι;

Για να δούμε, τώρα, με ποιόν τρόπο αποκαλύπτετε τον ήρωά σας στο χαρτί;

Πρώτα απομονώνετε τα στοιχεία ή τα γεγονότα που απαρτίζουν τη ζωή του. Οι άνθρωποι που δημιουργείτε πρέπει να συσχετίζονται με άλλους ανθρώπους, καταστάσεις ή πράγματα. Έτσι, φτάνουμε σε έναν άλλο κανόνα που δεν πρέπει να λησμονήσετε ποτέ. Όλοι οι δραματικοί ήρωες αλληλεπιδρούν, ο ένας στον άλλον, με τρεις τρόπους.

1) *Βιώνουν τη σύγκρουση προσπαθώντας να πραγματώσουν τις δραματικές τους ανάγκες.*



Χρειάζονται λεφτά, π.χ. για να αγοράσουν τον εξοπλισμό που απαιτείται για τη ληστεία της Τζέιζ Μανχάταν Μπανκ. Που θα τον βρουν; Θα τον κλέψουν; Θα ληστέψουν κάποιο σπίτι ή μαγαζί για να βρουν τα λεφτά της αγοράς του;

- 2) Δημιουργούν σχέσεις με τα άλλα πρόσωπα του έργου.

Σχέσεις ανταγωνιστικές, φιλικές ή αδιάφορες. Δράμα σημαίνει σύγκρουση. Ο Ζαν Ρενουάρ μου είπε κάποτε: *είναι πιο αθανταδόρικο δραματικά να σκιαγραφίσεις ένα κάθαρμα παρά ένα καλό παιδί.* Για σκεφτείτε το αυτό, θα δείτε ότι αξίζει τον κόπο.

- 3) Αντιφάσκουν ή καταφάσκουν με τον εαυτό τους. Ο βασικός σας ήρωας πρέπει να ξεπεράσει το φόβο του για την φυλακή· μόνο έτσι θα κάνει τη ληστεία της τράπεζας με επιτυχία. Ο φόβος είναι ένα συναισθηματικό στοιχείο που πρέπει να καθοριστεί να αντιμετωπιστεί και να ξεπεραστεί. Όσοι υπήρξαν θύματά του το ξέρουν καλά αυτό.

Ερχόμαστε, τώρα, σε ένα μείζονος σημασίας ερώτημα. Πως θα κάνετε τον ήρωά σας αληθινό και πολυδιάστατο άνθρωπο;

Χωρίστε πρώτα τη ζωή του σε τρεις τομείς: α) επαγγελματικό, β) προσωπικό, γ) ιδιωτικό.

α) επαγγελματικό: Πως βγάζει το ψωμί του ο ήρωάς σας; Που δουλεύει; Είναι διευθυντής τραπέζης, οικοδόμος, εργάτης, επιστήμονας ή προαγωγός;

Αν ο ήρωάς σας εργάζεται σε γραφείο, τί ακριβώς κάνει εκεί μέσα; Ποιά είναι η σχέση του με τους συναδέλφους του; Τα πάει καλά μαζί τους; Τους βοηθάει ή τον βοηθάνε; Τους εμπιστεύεται; Κάνει παρέα μαζί τους τις ώρες που δεν είναι στη δουλειά; Πως τα πάει με το αφεντικό του; Τα πάει καλά ή ο λίγος μισθός που



παίρνει σκιάζει τις σχέσεις τους; Όταν φτάσετε στο σημείο να καθορίσετε τις σχέσεις του βασικού σας ήρωα με τους ανθρώπους που τον περιβάλλουν, τότε δημιουργείτε μια προσωπικότητα και μια άποψη. Αυτή είναι η αφετηρία της ηρωοπλασίας.

β) *προσωπικό*: Ο βασικός ήρωας σας είναι παντρεμένος, ανύπαντρος ή χήρος ή χωρισμένος; Αν είναι παντρεμένος τότε με ποιά; Πότε παντρεύτηκε; Πως τα πάει με τη γυναίκα του; Ζούνε μια ζωή κοινωνικά ανοιχτή ή είναι απομονωμένοι στην εξοχή; Ο γάμος τους είναι πετυχημένος; Έχουν φίλους; Ο ήρωας έχει εξωσυζυγικές σχέσεις; ή σκέφτεται να αποκτήσει; Αν έχετε αμφιβολίες για τον ήρωά σας, τότε κοιτάξτε τη δική σας ζωή. Αναρωτηθείτε τι θα κάνατε εσείς στη θέση του. Μην ξεχνάτε όμως τον κανόνα. Ξεκαθαρίστε τις προσωπικές σχέσεις του ήρωά σας.

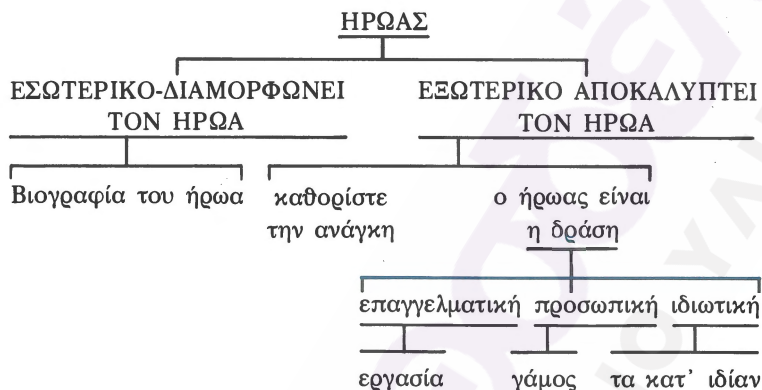
γ) *ιδιωτικό*: Τι κάνει ο ήρωάς σας όταν είναι μόνος του; Βλέπει τηλεόραση; Κάνει ποδήλατο ή τρέχει; Έχει κανένα κατοικίδιο ζώο; Τι ζώο; Μαζεύει γραμματόσημα ή έχει κανένα άλλο χόμπι; Κοντολογίς, τι γεμίζει τη ζωή του ήρωά σας όταν είναι μόνος;

Ποιά είναι η *ανάγκη* του ήρωά σας; Τι επιθυμεί διαρκώς μέσα στο σενάριό σας; *Βρείτε και καθορίστε αυτή την ανάγκη. Αν ο ήρωας είναι ραλίστας στις κούρσες της Ινδιανάπολις* η ανάγκη του είναι να κερδίσει την κούρσα. Αυτό που χρειάζεται ο Γουόρεν Μπίτι στο *Σάμπο* είναι να ανοίξει δικό του κατάστημα. Αυτή η ανάγκη τον δραστηριοποιεί σε ολόκληρη την ταινία. Στο *Ρόκυ* το μόνο που επιθυμεί ο ήρωας είναι να στέκεται ακόμα στα πόδια του στον 15ο γύρο στον αγώνα του με τον Άπολο Κριντ.

Έτσι και καθορίσετε την ανάγκη του ήρωά σας μπορείτε να δημιουργήσετε εμπόδια για την πραγματοποίησή της. Δράμα σημαίνει σύγκρουση. Όταν η ανάγκη

κη του ήρωά σας διαγράφεται καθαρά, τότε ο μύθος αποχτά τη *δραματική ένταση*, που συχνά λείπει από το γραφτό ενός αρχαρίου.

Αν διαγραμματοποιήσουμε την έννοια του ήρωα θα έχουμε:



Η ουσία του ήρωά σας είναι η *δράση* του. Ο ήρωάς σας είναι ό,τι κάνει. Η ταινία, το ξανάπαμε αυτό, είναι οπτικό μέσον επικοινωνίας. Έτσι ο συγγραφέας καλείται αναπτύσσοντας δραματικά τις περιπέτειες του ήρωά του, να επιλέξει εκείνα μόνο τα εκφραστικά μέσα που ανήκουν στον κινηματογραφικό χώρο. Μια σκηνή μπορεί να εκτυλίσσεται μέσα σε ένα μικρό δωμάτιο ξενοδοχείου ή σε ένα απέραντο λιβάδι. Οπτικά η μια σκηνή είναι περιορισμένη και κλειστή, η άλλη ανοιχτή και δυναμική.

Σενάριο, σημαίνει - δεν το ξεχάσατε αυτό - μια ιστορία ειπωμένη με εικόνες. Και *κάθε εικόνα διηγείται και μια ιστορία* τραγουδάει ο Ροντ Στιούαρτ. Η δύναμη της εικόνας είναι τόσο μεγάλη που πολλές φορές, φτάνει στο σημείο να αποκαλύπτει ορισμένες απόψεις της ψυχολογίας του ήρωά σας. Στην κλασική

ταινία του Ρόμπερτ Ρόσεν, *Ο κόσμος είναι δικός μας*, ένα φυσικό ελάττωμα μας παραπέμπει απευθείας σε κάποιο ψυχολογικό ελάττωμα. Το κορίτσι, που παίζει η Πάιπερ Λόρι, είναι ανάπηρο. Η αναπηρία της, όμως, δεν είναι μόνο σωματική. Πίνει πολύ και δεν έχει κανένα σκοπό στη ζωή της. Έτσι, η οπτική υπογράμμιση της φυσικής ανημπόριας της φανερώνει την ψυχολογική της κατάσταση.

Ο Σαμ Πέκινπα κάνει το ίδιο στην *Άγρια Συμορία*. Ο ήρωας που ενσαρκώνει ο Γουίλιαμ Χόλντεν είναι κουτσός. Το κουσούρι του έχει μείνει από μια αποτυχημένη ληστεία πριν από πολλά χρόνια. Αυτή η οπτική σημείωση κάνει πιο διάφανο τον χαρακτήρα του. Ο άνθρωπος αυτός μένει αναλλοίωτος μέσα σε ένα συνεχώς μεταβαλλόμενο κόσμο. Η άποψη αυτή, που είναι και ο πυρήνας της δραματοουργίας του Πέκινπα, δηλώνει ότι ο ήρωας γεννήθηκε πολύ αργά κι έξω από την εποχή του. Στο *Τσάιντάουν* ο Νίκολσον τρώει τη μύτη του, για να μάθει να μην την χώνει παντού.

Το φυσικό ελάττωμα σαν άποψη της ψυχολογίας του ήρωα είναι μια πανάρχαια σύμβαση και προέρχεται από το θέατρο. Θυμηθείτε το *Ριχάρδο τον Γ΄*, ή την φυματίωση ή τα αφροδίσια νοσήματα που χτυπούν τους ήρωές του Ο'Νιλ ή του Ίψεν.

Διαμορφώστε τον ήρωά σας δημιουργώντας την βιογραφία του, μετά αποκαλύψτε τον μέσα από τις πράξεις του και από τις φυσικές ιδιαιτερότητες που τυχόν μπορεί να έχει.

Και μην ξεχνάτε:

**ΗΡΩΑΣ ΣΗΜΑΙΝΕΙ ΔΡΑΣΗ!**

Και να που έφτασε η στιγμή να ασχοληθούμε με κάτι, που πολλοί θεωρούν, ζωτικό - το διάλογο.

Τι είναι ο διάλογος;

Ο ΔΙΑΛΟΓΟΣ είναι μια από τις λειτουργίες του ήρωά σας. Αν τον γνωρίζετε καλά, ο διάλογός σας θα ρέει φυσιολογικά, παράλληλα με την εξέλιξη του μύθου. Πολλοί ανησυχούν, γιατί νομίζουν ότι οι διάλογοί τους είναι αδέξιοι και επιτηδευμένοι. Ίσως και να έχουν δίκιο! Τι πειράζει όμως; Κανένας μας δεν γεννήθηκε με το ταλέντο του διαλογογράφου - όλοι μας μάθαμε! Ο διάλογος, αν το καλοσκεφτείτε, είναι περισσότερο μια πράξη συντονισμού. Όσο πιο πολύ ασκήστε τόσο ευκολότερα σας έρχονται τα πράγματα. Αν οι πρώτες εξήντα σελίδες του *αχτένιστου* σεναρίου σας είναι γεμάτες αδέξιους διαλόγους, δεν θα πέσετε και του θανατά. Οι άλλες εξήντα θα είναι ζωντανές και λειτουργικές. Καθώς γράφετε μαθαίνετε και μόλις τελειώσετε μπορείτε να ξαναγυρίσετε στο πρώτο μέρος και να το διορθώσετε.

Ο διάλογος πρέπει να λειτουργεί σε σχέση με τις ανάγκες, τις ελπίδες και τα όνειρα του ήρωά σας. Πρέπει, να εδραιώνει την επικοινωνία ανάμεσα στον ήρωα και τον θεατή, μεταφέροντάς του πληροφορίες ή γεγονότα από την πλοκή του μύθου. Πρέπει, να κινεί το μύθο προς τα πρόσω. Πρέπει, να αποκαλύπτει τον ήρωα δείχνοντας τις εσωτερικές συγκρούσεις με τον εαυτό του, καθώς και τις συγκρούσεις του με τα άλλα πρόσωπα. Πρέπει, ακόμα, να δείχνει την συναισθηματική του κατάσταση και την προσωπική ιδιορρυθμία του.

Συμπέρασμα: Ο διάλογος απορρέει από την ψυχολογία του ήρωά σας - γι αυτό ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ!



Άσκηση: Με το θέμα σας, καλά τεκμηριωμένο, δραστηριοποιήστε τον ήρωά σας. Βρείτε ένα βασικό ήρωα και δύο ή τρεις μείζονες ήρωες. Γράψτε τις

βιογραφίες των ηρώων σας. Μπορεί να πιάσουν, τρεις, δέκα ή και περισσότερες σελίδες. Αρχίστε με την γέννησή τους και ακολουθήστε τους μέχρι την αρχή του μύθου σας.

Απομονώστε την επαγγελματική, προσωπική και ιδιωτική ζωή του βασικού ήρωά σας για να φωτίσετε τις προσωπικές σχέσεις του, μέσα στο σενάριό σας. Καθείστε και σκεφτείτε τους ανθρώπους που πλάθετε.





---

## Η Σκηνή

---

*Όπου προσεγγίζουμε τη σκηνή.*

Η σκηνή αποτελεί το σημαντικότερο στοιχείο στο γράψιμο του σεναρίου σας. Στην σκηνή συμβαίνει πάντα κάτι - κι όχι κάτι συνηθισμένο, αλλά ξεχωριστό. Είναι μια ειδική μονάδα δράσης - και ο χώρος που ξετυλίγεται το μύθο σας.

Οι καλογραμμένες σκηνές έχουν ως αποτέλεσμα τις καλοφτιαγμένες ταινίες. Όταν αναφέρεστε σε μια καλή ταινία στο νου σας έρχονται μόνο σκηνές της, ποτέ δεν την θυμάστε ολόκληρη. Ας πάρουμε για παράδειγμα το *Ψυχώ*. Ποιά σκηνή του θυμάστε ακόμα; Την σκηνή του ντους, βέβαια! Το ίδιο συμβαίνει και με άλλες ταινίες, όπως οι *Δύο Ληστές*, ο *Πόλεμος των Άστρων*, ο *Πολίτης Κέιν* και η *Καζαμπλάνκα*.

Αφού το σενάριο είναι αναγνωσματική εμπειρία, τότε ο τρόπος που γράφετε τις σκηνές σας στο χαρτί το επηρεάζει ολόκληρο.

Σκοπός της σκηνής είναι να πάει παραπέρα το μύθο.

Μια σκηνή μπορεί να γίνει όσο μεγάλη ή μικρή την θέλετε εσείς. Μπορεί να αποτελείται από τρεις διαλογικές σελίδες ή από ένα μόνο πλάνο. Τη σκηνή μπορείτε



να την γράψετε, έτσι ώστε να μεταφέρει το μήνυμα που εσείς θέλετε να μεταφέρει.

Εκείνος που αποφασίζει για το μήκος της σκηνης είναι ο μύθος. Εδώ μόνο ένας κανόνας υπάρχει. Αφεθείτε στο μύθο σας, θα σας πει όλα όσα χρειάζεται να ξέρετε. Έχω προσέξει ότι πολλοί άνθρωποι έχουν μανία να φτιάχνουν κανόνες για το κάθε τι. Αν βρουν, π.χ. 18 σκηνές και δύο σεκάνς στις πρώτες 30 σελίδες κάποιου σενάριου, νομίζουν ότι και το δικό τους σενάριο, στις 30 πρώτες σελίδες του, θα πρέπει να έχει 18 σκηνές και δύο σεκάνς. Το σενάριο δε γράφεται με βάση κάποιους αριθμούς λες και είναι συνταγή για κουλουράκια.

Έτσι δε λειτουργεί κανένα σενάριο - εμπιστευθείτε το μύθο σας και αυτός θα σας οδηγήσει.

Σε αυτό το κεφάλαιο σκοπεύουμε να προσεγγίσουμε την σκηνή από δύο απόψεις. Την γενική και την ειδική. Θα διερευνήσουμε, πρώτα την σκηνή γενικά, δηλαδή μορφικά και, κατόπιν θα εξετάσουμε τις ειδικές πλευρές της, δηλαδή την δημιουργία της από τα στοιχεία ή τα συστατικά της ίδιας της σκηνής.

Δύο πράγματα κυριαρχούν σε κάθε σκηνή - Ο ΧΩΡΟΣ ΚΑΙ Ο ΧΡΟΝΟΣ.

Σε ποίο χώρο εκτυλίσσεται η σκηνή σας;

Σ' ένα γραφείο; σ' ένα αυτοκίνητο; στην όχθη ενός ποταμού; στο βουνό; στον πολυσύχναστο δρόμο μιας πόλης; Ποιά είναι η τοποθεσία που διαδραματίζεται η σκηνή σας;

Το άλλο στοιχείο, τώρα, ο χρόνος. Ποιά στιγμή της μέρας ή της νύχτας συμβαίνει η σκηνή σας; Το πρωί, το απόγευμα ή αργά την νύχτα;

Κάθε σκηνή εκτυλίσσεται, διαδραματίζεται, μέσα σε ένα συγκεκριμένο χώρο και χρόνο. Εκείνο που χρειάζεται να καθορίσετε είναι αν είναι ΗΜΕΡΑ ή ΝΥΧΤΑ.

Που διαδραματίζεται η σκηνή σας; Μέσα ή έξω;  
ΕΣΩΤ., λοιπόν για το εσωτερικό και ΕΞΩΤ. για το  
εξωτερικό. Έτσι η σκηνή πάνω στο χαρτί παίρνει αυτήν  
την μορφή.

ΕΣΩΤ. ΣΑΛΟΝΙ - ΝΥΧΤΑ

ή

ΕΞΩΤ. ΔΡΟΜΟΣ - ΗΜΕΡΑ

ΧΩΡΟΣ και ΧΡΟΝΟΣ, είναι τα δύο απαραίτητα  
στοιχεία που πρέπει να ξέρετε πριν αρχίσετε να γράφετε  
μια σκηνή.

Η αλλαγή του χώρου ή του χρόνου σημαίνει και μια  
νέα σκηνή.

Στις πρώτες δέκα σελίδες του σεναρίου του *Τσάι-  
νατάουν* είδαμε τον Κέρλι στο γραφείο του Τζέικ  
συγχυσμένο εξαιτίας της απιστίας της γυναίκας του. Ο  
Γκίτες του έδωσε να πιεί φτηνό ουίσκι και τον έβγαλε  
στον προθάλαμο.

Αυτό το πέρασμα στον προθάλαμο δηλώνει μια νέα  
σκηνή, γιατί υπάρχει αλλαγή χώρου.

Ο Γκίτες, στην συνέχεια, περνάει στο γραφείο των  
δύο συνεργατών του για να γνωρίσει την ψεύτικη κ.  
Μάλορι. Αυτή είναι μια καινούργια σκηνή γιατί άλλαξε  
και πάλι ο χώρος. Έχουμε, δηλαδή, μια σκηνή στο  
γραφείο του Γκίτες, μια σκηνή στον προθάλαμο και μια  
σκηνή στο γραφείο των συνεργατών του - τρεις σκηνές  
που αποτελούν τη *σεκάνς του γραφείου*.

Αν η σκηνή σας γίνεται μέσα σε κάποιο σπίτι και  
κινηθείτε από την κρεβατοκάμαρα στην κουζίνα κι από  
κει στο σαλόνι, τότε θα έχετε τρεις διαφορετικές σκη-  
νές. Ας πούμε πως έχετε μια σκηνή κρεβατοκάμαρας  
ανάμεσα σε έναν άντρα και μια γυναίκα. Φιλιούνται με  
πάθος και πάνε προς το κρεβάτι. Η ΚΑΜΕΡΑ κάνει

πανοραμίκ προς το παράθυρο, όπου βλέπουμε τον ουρανό από νύχτα να γίνεται σιγά-σιγά μέρα, τότε η ΚΑΜΕΡΑ με το ίδιο πανοραμίκ μας δείχνει το ζευγάρι να ξυπνά· αυτό είναι μια νέα σκηνή γιατί άλλαξε ο χρόνος.

Αν ο ήρωάς σας οδηγεί αυτοκίνητο, νύχτα, πάνω σε βουνήσιο δρόμο και θέλετε να τον δείξετε σε διαφορετικά σημεία της διαδρομής θα πρέπει να αλλάξετε σκηνή. Έτσι, η αρχική σημείωσή σας: ΕΞΩΤ. ΒΟΥΝΙΣΙΟΣ ΔΡΟΜΟΣ. ΝΥΧΤΑ, θα αλλάξει σε: ΕΞΩΤ. ΒΟΥΝΙΣΙΟΣ ΔΡΟΜΟΣ - ΑΛΛΟ ΣΗΜΕΙΟ - ΝΥΧΤΑ.

Υπάρχει κι ένας άλλος λόγος που υπαγορεύει αυτήν την αλλαγή κι αυτός είναι η φυσική ανάγκη να αλλάξει θέση η ΚΑΜΕΡΑ (σημ. η λέξη ΚΑΜΕΡΑ στα σενάρια γράφεται πάντα με κεφαλαία γράμματα). Κάθε σκηνή απαιτεί αλλαγή της θέσης της ΚΑΜΕΡΑΣ και γιαυτό αλλαγή φωτισμού. Αυτός είναι ένας από τους λόγους που τα κινηματογραφικά συνεργεία είναι τόσο πολυπρόσωπα και το κόστος παραγωγής της ταινίας τόσο υψηλό - στοιχίζει 10.000 δολ. περίπου το λεπτό και καθώς το κόστος των εργαστηρίων δεν είναι σταθερό, το κάθε λεπτό κοστίζει ακόμα πιά πολύ, με αποτέλεσμα να πληρώνουμε ακριβότερο εισιτήριο.

Η αλλαγή των σκηνών είναι ουσιαστική στην εξέλιξη του σεναρίου σας. Στην σκηνή συμβαίνουν τα πάντα - είναι ο χώρος που εκφέρετε τον μύθο σας με εικόνες.

Η σκηνή δομείται με αρχή, μέση και τέλος, όπως και το σενάριο. Μπορεί όμως να έχει μόνο τέλος ή να έχει αρχή χωρίς συνέχεια. Σας το ξαναλέω: δεν υπάρχουν κανόνες - είναι στο χέρι σας να διαμορφώσετε το μύθο σας όπως θέλετε, καθώς και τους κανόνες που θα τον κυβερνούνε.

Κάθε σκηνή αποκαλύπτει, ένα, τουλάχιστον, αναγκαίο στοιχείο του μύθου στον αναγνώστη ή στον θεατή.

Πολύ σπάνια δείχνει περισσότερα. Η πληροφορία που εισπράττει το κοινό είναι ο πυρήνας ή ο στόχος της σκηνής.

Γενικά, υπάρχουν δύο είδη σκηνών. Οι σκηνές δράσης και οι διαλογικές σκηνές. Στις πρώτες συμβαίνει κάτι οπτικό, όπως η έναρξη του *Πολέμου των Άστρων*, ή οι σκηνές του αγώνα στο *Ρόκι*. Στις άλλες, δύο ή περισσότερα πρόσωπα κουβεντιάζουν. Οι πιά πολλές σκηνές συνδυάζουν και τα δύο (δράση και διάλογο). Μια διαλογική σκηνή πιάνει συνήθως τρεις σελίδες ή και λιγότερες, δηλαδή τρία λεπτά φιλμικού χρόνου. Μερικές φορές μπορεί να είναι και μεγαλύτερη, αλλά αυτό γίνεται σπάνια. Η μετ' *εμποδίων* ερωτική σκηνή στο *Ασημένιο Τρένο* πιάνει εννιά σελίδες. Κάποιες σκηνές στο *Δίκτυο* είναι επτά σελίδες. Εσείς, πάντως, όταν γράφετε μια διαλογική σκηνή ανάμεσα σε δύο πρόσωπα προσπαθείστε να μην ξεπεράσετε τις τρεις σελίδες. Βάλτε καλά στο μυαλό σας, ότι το σενάριο δεν είναι ο χώρος όπου θα αποδείξετε πόσο *χαριτωμένοι, έξυπνοι και κολπατζήδες* είσαστε. Αν χρειαστεί θα πρέπει να μπορέσετε να χωρέσετε και ολόκληρη ακόμα την ιστορία της ζωής σας μέσα στις τρεις σελίδες. Στα σημερινά σενάρια πολλές σκηνές μόλις που πιάνουν μερικές σελίδες.

Μέσα στο σώμα της σκηνής σας θα πρέπει να συμβαίνει κάτι το εξαιρετικό - ο ήρωάς σας, και μαζί του ο μύθος σας, θα πρέπει να κινούνται προς την ίδια κατεύθυνση. Ο μύθος σας, ειδικότερα, θα πρέπει να κινείται προς τα πρόσω ακόμα κι όταν κάνει φλας-μπακ. Τα σενάρια των ταινιών *Τζούλια*, *Ο Νευρικός Εραστής* και *Κάουμπόϋ του Μεσονυχτίου* περιλαμβάνουν μεγάλα φλας-μπακ σαν αναπόσπαστο μέρος του μύθου τους. Το φλας-μπακ είναι μια τεχνική που χρησιμοποιείται για να ευρύνει τη γνώση του θεατή



γύρω από το μύθο, τον ήρωα και την δραματική κατάσταση. Είναι όμως, μια τεχνική ξεπερασμένη. Ο Τόνι Μπιλ (παραγωγός, σκηνοθέτης, ηθοποιός) λέει: *Όταν βλέπω φλας-μπακ σε κάποιο σενάριο καταλαβαίνω ότι κάτι δεν πάει καλά με το μύθο. Είναι μια εύκολη λύση που την χρησιμοποιούν οι αρχάριοι. Ο μύθος σας πρέπει να φτάνει στην λύση του με δράση κι όχι με φλας-μπακ. Αν δεν είσαστε σε θέση να το χρησιμοποιήσετε δημιουργικά όπως ο Γούντι Άλεν στο *Νευρικό Εραστή* ή ο Άλβιν Σάρτζαντ στην *Τζούλια*, καλύτερα να το αποφύγετε. Δίνουν αμέσως στο υλικό σας την *μυρωδιά* του παλιού.*

Για να γράψετε μια σκηνή θα πρέπει να ακολουθήσετε τα εξής στάδια - πρώτα να συλλάβετε την *μορφή* της και μετά να της δώσετε *περιεχόμενο*.

Τι συμβαίνει στη σκηνή σας; Ποιός είναι ο σκοπός της; Γιατί την βάζετε εκεί που την βάζετε; Κατά πόσο κινεί το μύθο σας προς τα πρόσω;

Όπως οι ηθοποιοί παίζουν τους ήρωες που ενσαρκώνουν παίρνοντας υπόψη τους την προ-ιστορία και την μετά-ιστορία τους, έτσι και εσείς θα πρέπει να έχετε κατά νου την εσωτερική σχέση της σκηνής που γράφετε με τις προηγούμενες και τις επόμενες.

Σα συγγραφείς έχετε την ευθύνη των ηρώων σας, γιαυτό πρέπει να ξέρετε που βρίσκονται, τι κάνουν και γιατί το κάνουν. Αν τους βάλετε σε κάποια σκηνή πρέπει να ξέρετε γιατί είναι εκεί και με ποιο τρόπο αυτά που κάνουν κι αυτά που λένε πάνε, πράγματι, το μύθο παραπέρα. Πρέπει να ξέρετε τι κάνουν οι ήρωές σας μέσα στην σκηνή που γράφετε, όπως πρέπει να ξέρετε τι κάνουν και στο χρόνο *ανάμεσα* στις σκηνές. Τι κάνουν από το πρωί της Δευτέρας που ξεκινάνε για τις δουλειές τους μέχρι το βράδυ της Κυριακής που πάνε



για ύπνο. Αν δεν ξέρετε εσείς τι ζωή κάνουν οι ήρωές σας, τότε ποιός ξέρει;

Αν συλλάβετε την *μορφή* της σκηνής, αν αποφασίσετε δηλαδή, ποιός θα είναι ο δραματικός της σκοπός, τότε θα δείτε ότι το *περιεχόμενο* της θα προκύψει μόνο του.

Πως θα γίνει όμως αυτό;

Βρίσκετε πρώτα, τα *στοιχεία* ή τα *συστατικά* που υπάρχουν μέσα στην ίδια την σκηνή και κατόπιν αποφασίζετε ποιά άποψη του ήρωά σας θέλετε να αποκαλύψετε: την *επαγγελματική*, την *προσωπική* ή την *ιδιωτική*;

Ας γυρίσουμε, πάλι, πίσω στα τρία παληκάρια που θέλουν να ληστέψουν την Τζέιζ Μανχάταν Μπανκ. Ας υποθέσουμε ότι θέλουμε να γράψουμε μια σκηνή, όπου οι φίλοι μας αποφασίζουν τελεσίδικα να ληστέψουν την τράπεζα. Έως τώρα το συζητούσαν μόνο. Τώρα προχωρούν στο σχέδιο. Μέχρι εδώ έχουμε την *μορφή*. Τώρα για να βρούμε το *περιεχόμενο*...

*Που* διαδραματίζεται η σκηνή σας;

Στην τράπεζα; Στο σπίτι; Στο μπάρ; Μέσα σε αυτοκίνητο; Στο πάρκο;

Το πιο κατάλληλο, βέβαια, μέρος, για τέτοιου είδους συζητήσεις, είναι το απόμερο κι απομονωμένο -ίσως ένα αυτοκίνητο στην εθνική οδό. Ωραίο εύρημα και λειτουργικό! Πάντα, όμως, θα πρέπει να ψάχνουμε για κάτι *οπτικότερο*, μην ξεχνάτε ότι κάνουμε σινεμά!

Οι ηθοποιοί συχνά, παίζουν κάποιες σκηνές του ρόλου τους κόντρα στο συναίσθημα που ρεαλιστικά επιβάλλουν οι συνθήκες των σκηνών αυτών. Παίζουν π.χ., μια θυμωμένη σκηνή χαμογελώντας απαλά, κρύβοντας την οργή ή τον θυμό τους, που θα έπρεπε ρεαλιστικά να προβάλλουν. Ο Μάρλον Μπράντο είναι ιδιοφυής σε αυτό του είδους το παίξιμο.

Στο *Ασημένιο Τρένο*, ο Κόλιν Χίγκινς έγραψε μια

ερωτική σκηνή ανάμεσα στον Τζιν Γουάιλντερ και την Τζιλ Γλέμπουργκ στην οποία μιλάνε για κηπουρική. Μια πολύ ωραία σκηνή. Ο Όρσον Γουέλες στην *Κυρία από την Σαγκάη* έχει μια ερωτική σκηνή με την Ρίτα Χέιγουορθ μέσα σε ένα ακουάριο μπροστά στους καρχαρίες και τα παρακούντας.

Γράφοντας, λοιπόν, κι εσείς μια σκηνή βρείτε έναν τρόπο *κόντρα* δραματοποίησης.

Ας πούμε ότι στην ιστορία μας με την Τζέιζ Μανχάταν Μπανκ χρησιμοποιούμε μια αίθουσα μπιλιάρδων γεμάτη κόσμο. Μπορούμε, ακόμα, να βάλουμε κάποιο στοιχείο αγωνίας στην σκηνή - καθώς οι φίλοι μας, παίζοντας μπιλιάρδο συζητούν για την ληστεία, μπαίνει μέσα ένας αστυφύλακας. Αυτό θα δώσει δραματική ένταση στην σκηνή. Ο Χίτσκοκ το κάνει σε όλες τις ταινίες του. Οπτικά, μπορούμε να αρχίσουμε με την μπίλια που την χτυπά η στέκα και μετά να οπισθοχωρήσουμε για να δείξουμε τον ήρωά μας να σκύβει πάνω στην τσόχα μιλώντας για την δουλειά.

Αφού αποφασιστεί η *μορφή* - σκοπός, χώρος, χρόνος - το *περιεχόμενο* ακολουθεί.

Υποθετίστω, ότι θέλουμε να γράψουμε ένα χωρισμό. Πως θα το κάνουμε;

Πρώτο πρέπει να καταδείξετε το σκοπό της σκηνής. Σε αυτή την περίπτωση είναι το τέλος μιας σχέσης. Δεύτερο, βρείτε *που* γίνεται η σκηνή και τότε - μέρα ή νύχτα. Μπορεί να γίνεται σε αυτοκίνητο, σε κινηματογράφο, ή σε εστιατόριο. Ας πάρουμε το εστιατόριο. Είναι ιδανικός τόπος για χωρισμό.

Να η *μορφή*. Είναι πολύ καιρό μαζί; Πόσο; Σε τέτοιες στιγμές, συνήθως, το ένα πρόσωπο θέλει να τελειώσει η σχέση και το άλλο ελπίζει ότι δεν θα συμβεί κάτι τέτοιο. Ας πούμε ότι *εκείνος* θέλει να τελειώσουν

δεν θέλει, όμως, να την πληγώσει; θέλει να είναι γλυκός και πολιτισμένος.

Υπάρχουν βέβαια, πάντα, παλινδρομήσεις. Θυμηθείτε την σκηνή του χωρισμού στην *Ελεύθερη Γυναίκα*, όπου ο Μάικλ Μέρφυ τρώει με την Τζίλ Κλέμπουργκ, αλλά δεν έχει το κουράγιο να της το πει. Περιμένει να βγουν στο δρόμο και τότε της σκάει το παραμύθι.

Πρώτα βρείτε τα στοιχεία της σκηνής. Τι υπάρχει σε ένα εστιατόριο που μπορούμε να το χρησιμοποιήσουμε δραματικά; Τα γκαρσόνια, το φαί, κάποιος που κάθεται κοντά, ένας παλιός φίλος;

Το *περιεχόμενο* της σκηνής γίνεται τώρα μέρος της *μορφής*.

Δεν θέλει να την πληγώσει, γιατί κάθεται πάνω σε αναμένα κάρβουνα. Χρησιμοποιείστε αυτήν την νευρική του - πάει κάτι να πει και δεν το λέει, κοιτάει στο κενό, κοιτάει τους άλλους συνδαιτημόνες. Ίσως το γκαρσόνι ν' ακούσει μερικές λέξεις, είναι σίγουρα Γάλλος και πιθανόν ομοφυλόφιλος. Αυτό το βρίσκετε!

Αυτή είναι μια μέθοδος που σας επιτρέπει να χεγε πάντα το πάνω χέρι στο μύθο σας. Σα συγγραφέας πρέπει πάντα να κάνετε τις επιλογές σας και να αναλαμβάνετε τις ευθύνες σας για τις επιλογές σας στο χτίσιμο και στην παρουσίαση των σκηνών σας.

Βρείτε συγκρούσεις, κάντε τα πράγματα δύσκολα, κι αν είναι κιόλας δύσκολα, πιο δύσκολα ακόμα. Αυτό δημιουργεί δραματική ένταση.

Θυμηθείτε την σκηνή του υπαίθριου εστιατορίου στον *Νευρικό Εραστή*. Η Άνι λέει στο Γούντι Άλεν, ότι θέλει να μείνουν απλά δύο καλοί φίλοι και να μην συνεχίσουν τον δεσμό τους. Αισθάνονται κι οι δύο άβολα κι αυτό προσθέτει ένταση στην σκηνή αυξάνοντας την κωμικότητά της. Όταν ο Γούντι Άλεν φεύγει απ' το εστιατόριο τρακάρει με κάμποσά αυτοκίνητα,

σχίζει την άδεια οδήγησης μπροστά σε έναν αστυφύλακα και τον πιάνει υστερία. Ο Γούντι Άλεν χρησιμοποιεί την κατάσταση για να αποσπάσει από αυτήν την μέγιστη δραματική αποτελεσματικότητα.

Στην κωμωδία δημιουργούμε μια κατάσταση κι έπειτα αφήνουμε τους ανθρώπους να αντιδράσουν σε αυτήν ή ν' αντιδράσουν ο ένας στον άλλον. Στην κωμωδία δεν βάζουμε ποτέ τους ήρωες να κάνουν κωμικά κατώματα για να βγάλουν γέλιο - οι ήρωες πρέπει να πιστεύουν αυτά που κάνουν, γιατί αλλιώς όλα είναι σφιγμένα ψεύτικα, και γιαυτό όχι κωμικά.

Θυμηθείτε την ιταλική ταινία *Διαζύγιο αλλά Ιταλικά* με τον Μαρτσέλο Μαστρογιάνι. Μια κλασική κωμωδία που μόνο μια τρίχα την χωρίζει από να είναι μια κλασική τραγωδία. Η κωμωδία και η τραγωδία είναι οι δύο διαφορετικές όψεις του ίδιου νομίσματος. Ο Μαστρογιάνι είναι παντρεμένος με μια γυναίκα που έχει απεριόριστες σεξουαλικές απαιτήσεις, στις οποίες δεν μπορεί αυτός να ανταποκριθεί. Ιδιαίτερα όταν συναντά μια νεαρή φιλήδονη ξαδέρφη του που κάνει σαν τρελή γι αυτόν. Θέλει διαζύγιο, αλλά δυστυχώς η εκκλησία δεν το αναγνωρίζει. Τι κάνει ένας Ιταλός σε αυτήν την περίπτωση; Η εκκλησία μόνο το θάνατο αναγνωρίζει για τερατισμό του γάμου. Εκείνη, όμως, είναι γερή σαν άλογο.

Αποφασίζει να τη σκοτώσει. Σύμφωνα με τον ιταλικό νόμο η μόνη περίπτωση να την *καθαρίσει* με τιμή και δόξα είναι να την τσακώσει να τον απατά. Πρέπει να γίνει κερατάς. Έτσι, βάζει μπρος να βρει έναν εραστή για τη γυναίκα του.

Αυτή είναι η δραματική κατάσταση!

Μετά από πολλές κωμικές σκηνές εκείνη τον απατά κι η ιταλιάνικη τιμή του απαιτεί να λάβει τα μέτρα του. Ακολουθεί την γυναίκα του και τον εραστή της σε ένα νησί του Αιγαίου και τους ψάχνει με το όπλο στο χέρι.



---

## Η Διασκευή

---

*Όπου λέμε λίγα λόγια για την τέχνη της διασκευής.*

Όταν διασκευάζετε ένα βιβλίο, ένα μυθιστόρημα, ένα θεατρικό έργο ή το άρθρο μιας εφημερίδας για τον κινηματογράφο είναι σαν να γράφετε ένα καινούργιο έργο, από την αρχή. Διασκευάζω σημαίνει μεταφράζω από ένα μέσον σε ένα άλλο. Η διασκευή ορίζεται σαν η επεξεργασία και διαπροσδοφαιρέσεων μεταβολή της αρχικής μορφής και η εμφάνισης υπό νέαν μορφήν\*. Επεξεργαζόμαστε δηλαδή ένα είδος, επιφέροντας μεταβολές στην δομή, στην λειτουργία και στη μορφή του, με σκοπό να παραχθεί μια καλύτερη διευθέτηση των επί μέρους στοιχείων του είδους αυτού.

Με άλλα λόγια, διασκευή ενός μυθιστορήματος σε σενάριο σημαίνει μεταγραφή από ένα είδος σε ένα άλλο (βιβλίο - σενάριο) κι όχι επιβολή του ενός είδους πάνω στο άλλο.

Υβριδικές μορφές, όπως κινηματομυθιστόρημα ή θεατροκινηματογράφος δεν υπάρχουν. Ο κινηματογράφος, το μυθιστόρημα, το θέατρο είναι τρία διαφορετικά είδη, τρεις διαφορετικές μορφές τέχνης, αυτεξούσιες και εξατομικευμένες, με δικούς τους εκφραστικούς κανόνες και κώδικες.



Όταν διασκευάζετε μια νουβέλα, ένα θεατρικό έργο, ένα άρθρο ή ακόμα και ένα τραγούδι σε σενάριο, του αλλάζετε μορφή. Γράφετε δηλαδή το σενάριό σας *βασιζόμενοι σε αλλότριο υλικό*.

Ουσιαστικά, όμως, γράφετε πάντα ένα αυθεντικό σενάριο και θα πρέπει να μείνετε πιστοί στα εκφραστικά μέσα του είδους.

Το μυθιστόρημα πραγματεύεται, συνήθως, την εσωτερική ζωή κάποιου. Οι σκέψεις, τα συναισθήματα, οι συγκινήσεις και οι αναμνήσεις του ήρωα συμβαίνουν στο διανοητικό κορμό της δραματικής πράξης. Στο μυθιστόρημα μπορείτε να γράψετε μια σκηνή με μια μόνο πρόταση, ή μια παράγραφο ή μια σελίδα, ή ένα κεφάλαιο, περιγράφοντας τις σκέψεις, τα συναισθήματα και τις εντυπώσεις του ήρωα. Το μυθιστόρημα συμβαίνει, συνήθως, στο κεφάλι του ήρωά του.

Το θεατρικό έργο λέγεται με λόγια. Οι σκέψεις, τα συναισθήματα και τα γεγονότα περιγράφονται με το διάλογο πάνω σε μια σκηνή που την περιορίζει το άνοιγμα της μπούκας της. Το θεατρικό έργο έχει να κάνει με την *γλώσσα* της δραματικής πράξης.

Το σενάριο είναι πιο *εξωτερικό*, παρουσιάζει λεπτομέριες, όπως το τικ-τακ ενός ρολογιού, το παιδί που παίζει στον άδειο δρόμο, το αυτοκίνητο που στρίβει από την γωνία. Το σενάριο είναι μια ιστορία ειπωμένη με εικόνες, τοποθετημένη μέσα στα μορφικά όρια της δραματικής δομής.

Ο Ζαν-Λυκ Γκοντάρ λέει ότι ο κινηματογράφος είναι μια γλώσσα που μαθαίνοντάς την μπορούμε να διαβάσουμε μια ταινία.

Η διασκευή θα πρέπει από την αρχή να θεωρείται πρωτότυπο σενάριο. Το μυθιστόρημα, το θεατρικό έργο, το άρθρο, ή το τραγούδι που διασκεύάζεται πρέπει να θεωρείται μόνο το *αρχικό ερέδισμα*, η πηγή,

η πρώτη ύλη, τίποτε άλλο.

Οι Άνθρωποι του Προέδρου είναι ένα καλό παράδειγμα των όσων είπαμε παραπάνω. Το βιβλίο των Μπερστάιν και Γούντγουορντ, που διασκεύασε ο Γουίλιαμ Γκόλντμαν, πρόσφερε αρκετές δραματικές επιλογές αμέσου όψεως. Σε μια συνάντησή μας στο Σέργουντ Οξ ο Γκόλντμαν μας είπε: «Ήταν δύσκολη δουλειά! Έπρεπε να αξιοποιήσω ένα εξαιρετικά πολύπλοκο υλικό, με τρόπο απλό, χωρίς να πέσω στην παγίδα του απλοϊκού. Χωρίς να πάψω να αναρωτιέμαι πως να έγιναν άραγε τα πράγματα, έπρεπε να επινοήσω έναν μύθο.

Η ταινία τελειώνει στη μέση, σχεδόν, του βιβλίου. Αποφασίσαμε να την κόψουμε στο σημείο που ο Χάλντεμαν κάνει το μοιραίο λάθος, και να μην δείξουμε τους Μπερστάιν και Γούντγουορντ στο απόγειο της δόξας τους. Το κοινό ήξερε ήδη ότι δικαιώθηκαν, ότι απόκτησαν πλούτη και φήμη και ότι ήσαν τα χαϊδεμένα παιδιά του τύπου και της τηλεόρασης. Δεν μας φάνηκε σωστό να τελειώσουμε την ταινία σε μια στιγμή ανόδου των ηρώων της. Γι αυτό την τελειώσαμε στο λάθος του Χάλντεμαν, λίγο πιο πέρα από την μέση του βιβλίου. Αποφασιστική σημασία για την συγγραφή του σεναρίου είχε η σύλληψη της δομής του. Έπρεπε όλα να είναι καθαρά, αναγνώσιμα και οικεία, αν ο θεατής συγχιζόταν έστω και για μια στιγμή, τον είχαμε χάσει για πάντα».

Ο Γκόλντμαν άρχισε το σενάριό του με την διάρρηξη στο συγκρότημα Γουοτεργκέιτ, μια σφιχτή, γεμάτη αγωνία σεκάνς, και μετά την σύλληψη των παρείσακτων μας παρουσιάζει, στην προδικαστική ακρόαση, το Γουντγουορντ (Ρόμπερτ Ρέντφορντ). Ο δημοσιογράφος, καταλαβαίνει, από τους μεγαλοδικηγόρους που υπερασπίζονται τους κατηγορούμενους, ότι κάτι ύποπτο συμβαίνει. Με την εμφάνιση του Μπερνστάιν (Ντάστιν

κάνετε με ένα άλλο είδος θα χρησιμοποιήσετε τις ίδιες αρχές.

Το θεατρικό έργο λειτουργεί μέσα από το διάλογο και πραγματεύεται τη γλώσσα της δραματικής πράξης. Τα πρόσωπα λένε πως αισθάνονται, λένε τις σκέψεις τους, περιγράφουν γεγονότα και συμβάντα. Η σκηνή, το σκηνικό και το φόντο είναι δεδομένα και τελειώνουν στην μπούκα του προσκηνίου.

Ο Σαίξπηρ, σε κάποια περίοδο της ζωής του, αναθεμάτισε αυτούς τους περιορισμούς λέγοντας ότι η σκηνή είναι *ανάξιο σανίδι* ένα *ξύλινο Ο*. Παρακαλούσε τους θεατές να δούνε την παράσταση με τον νού τους. Ήξερε ότι η σκηνή δεν μπορούσε να χωρέσει δύο στρατούς στην μάχη κάτω από τον άδειο ουρανό στις κυματιστές πεδιάδες της Αγγλίας. Μόνο όταν τελείωσε τον *Άμλετ* ξεπέρασε τους περιορισμούς της σκηνης και δημιούργησε μεγάλο θέατρο.

Όταν διασκεύαζετε ένα θεατρικό έργο πρέπει να κινηματογραφοποιήσετε γεγονότα που αναφέρονται μόνο ή περιγράφονται. Τα θεατρικά έργα εκφράζονται με την γλώσσα και τον δραματικό διάλογο. Στο *Λεωφορείον ο Πόθος* ή τη *Λυσσασμένη Γάτα* του Τένεσι Γουίλιαμς, στο *Θάνατο του Εμποράκου* του Άρθουρ Μίλερ ή το *Μεγάλο Ταξίδι της Μέρας μέσα στην Νύχτα* του Ευγένιου Ο Νίλ, η δράση εκτυλίσσεται πάνω στην σκηνή, οι ήρωες μιλάνε για τον εαυτό τους ή ο ένας για τον άλλον. Αυτό συμβαίνει σε όλα τα θεατρικά έργα είτε είναι νέα, όπως την *Κατάρα της Τάξης που Πεινά* του Σαμ Σέπαρντ ή παλιά, όπως το *Ποιός φοβάται την Βιτζίνια Γουλφ* του Έντουαρντ Άλμπι.

Επειδή η δράση του θεατρικού έργου βρίσκεται στο λόγο πρέπει να τον ανοίξετε, να του δώσετε οπτική διάσταση, να τον κάνετε κινηματογραφικό. Μπορεί να χρειαστεί να προσθέσετε κι άλλες σκηνές για γεγονότα

που στο κείμενο είναι μόνο απλές μνείες. Στην περίπτωση αυτή θα πρέπει να έχετε υπόψη σας, ότι το πρόσθετο υλικό σας θα πρέπει να είναι ενταγμένο στο ίδιο πνεύμα και κλίμα με το υπόλοιπο έργο. Ερευνώντας τους διαλόγους του θεατρικού έργου που διασκευάζετε θα βρείτε τους τρόπους για να ευρύνετε την δράση του κινηματογραφικά.

Καλό παράδειγμα είναι η αυστραλιανή ταινία *Breaker Morant*. Το θεατρικό έργο γραμμένο από τον Κένεθ Ρος (συγγραφέα της *Μέρας του Τσακαλιού*) διασκεύασε και σκηνοθέτησε ο Μπρους Μπέρεσφορντ. Πρόκειται, για τη ζωή ενός αυστραλού κομάντος που κατηγορείται, περνά στρατοδικείο και τελικά εκτελείται, γιατί σκότωσε εχθρούς με ανορθόδοξο και απολίτιστο τρόπο, την εποχή του πολέμου των Μπόερς (1900). Είναι ένα πολιτικό θύμα, ένα πιόνι στο πολεμικό παιχνίδι, μια αυστραλιανή θυσία στο αγγλικό αποικιοκρατικό σύστημα στις αρχές του αιώνα. Το θεατρικό έργο διαδραματίζεται όλο μέσα στην αίθουσα του στρατοδικείου. Η ταινία, όμως, ανοίγει την δράση με φλας-μπακ μαχών και σκηνές από την προσωπική ζωή του στρατιώτη. Το αποτέλεσμα ήταν μια δυνατή ταινία που έβαλε σε σκέψεις όσους την είδαν.

Το θεατρικό έργο και η ταινία είναι τώρα δύο ξεχωριστά, αυτοδύναμα δημιουργήματα, με ισάξιους δημιουργούς το θεατρικό συγγραφέα και το σκηνοθέτη.

Τα σενάρια που δραματοποιούν τις βιογραφίες ανθρώπων (ζωντανών ή πεθαμένων δεν έχει σημασία) για να είναι αποτελεσματικά πρέπει να είναι εκλεκτικά και ξεκάθαρα. Ο Νεαρός Γουίνστον, π.χ. που έγραψε ο Καρλ Φόρμαν, παρουσιάζει μερικά μόνο περιστατικά από την ζωή του Γουίνστον Τσόρτσιλ, πριν γίνει πρωθυπουργός.

Η ζωή του ήρωά σας είναι μόνο η αφετηρία. Νάστε



εκλεκτικοί! Να διαλέγετε μερικά μόνο γεγονότα από τις ζωές των ηρώων σας, κι όταν ξεκαθαρίσετε ποιά γεγονότα σας ενδιαφέρουν παρατάξτε τα με τέτοιο τρόπο, ώστε να σας δίνουν την απρόσκοπτη δραματική ροή ενός μύθου. Η *Κόρη του Ανθρακωρύχου* του Τομ Ρίκμαν, ο *Λόρενς της Αραβίας* του Ρόμπερτ Μπολτ κι ο *Πολίτης Κέιν* (ελεύθερη μεταφορά της ζωής του Ράντολφ Χιρστ) του Όρσον Γουέλες και του Χέρμαν Μάνκοβιτς δείχνουν, παραστατικά, πως μερικά μόνο περιστατικά της ζωής του ήρωα μπορούν να γίνουν μια γερή δραματική κατασκευή.

Ο τρόπος που προσεγγίζετε την ζωή του ήρωά σας προσδίδει στο σενάριό σας μια στοιχειώδη μυθοπλαστική κατεύθυνση, που χωρίς αυτήν είναι αδύνατο να υπάρξει σενάριο.

Πριν λίγον καιρό μια μαθήτριά μου πήρε τα δικαιώματα για να γράψει ένα σενάριο με θέμα την ζωή της πρώτης γυναίκας που έγινε αρχισυντάκτης στη χώρα. Προσπάθησε να τα βάλει όλα μέσα στο κείμενό της. Την παιδική ηλικία της ηρωίδας, γιατί είχε ενδιαφέρον. Το γάμο και την οικογενειακή της ζωή, γιατί ήσαν έξω από τα συνηθισμένα κλισέ. Τα πρώτα χρόνια δουλειάς της, γιατί ήταν συναρπαστικά. Την αρχή της αρχισυντακτικής της καριέρας, γιατί έμεινε στην ιστορία.

Προσπάθησα να την πείσω ότι έπρεπε να εστιάσει το σενάριό της σε μερικά μόνο γεγονότα της ζωής εκείνης της γυναίκας. Η μαθήτριά μου, όμως, ήταν τόσο συναισθηματικά δεμένη με τη δουλειά της που δε μπορούσε να δει τίποτα αντικειμενικά. Τότε της έδωσα μια άσκηση, της είπα να μου φέρει το μύθο της γραμμένο σε λίγες σελίδες. Μου έφερε 26 σελίδες και δεν είχε γράψει παρά την μισή βιογραφία της ηρωίδας της! Εκείνο το πράγμα δεν ήταν μύθος, ήταν μια ανιαρή παράταξη ημερομηνιών. Της είπα ότι δεν ήταν καλό, της



πρότεινα να διαλέξει μία ή δύο περίφημες υποθέσεις, τις οποίες η ηρωίδα της είχε καλύψει δημοσιογραφικά. Μια βδομάδα αργότερα ήρθε και μου είπε ότι της ήταν αδύνατο να διαλέξει, γιατί δεν ήξερε, μέσα στις τόσες, ποιές ήταν οι πιο κατάλληλες για να δομήσει το μύθο της. Νικημένη, αμφιταλαντευόμενη και καταπτωμένη αποκαρδιώθηκε και τα παράτησε. Μια μέρα με πήρε στο τηλέφωνο κλαίγοντας, της ξανάπα, λοιπόν, να διαλέξει τρία από τα πιο χαρακτηριστικά γεγονότα της ζωής της ηρωίδας της (το γράψιμο, δεν το ξεχάσατε, σημαίνει επιλογή κι ευθύνη) και, αν χρειαζόταν, να ρωτήσει την ίδια την ηρωίδα ποιά νομίζει εκείνη ότι ήταν τα πιο ενδιαφέροντα γεγονότα της ζωής της. Αυτή την φορά έκανε ότι της είπα. Κατασκεύασε το μύθο, που της έλλειπε, κι έγραψε το σενάριο.

Έχετε μόνο 120 σελίδες για να αναπτύξετε το μύθο σας. Διαλέξτε προσεχτικά εκείνα μόνο τα επεισόδια που θα προβάλουν καθαρά το μύθο σας, θα φωτίσουν τους ήρωές σας και θα αποτελέσουν σωστά δραματικά και οπτικά (κινηματογραφικά) στοιχεία. Το σενάριο πρέπει να βασίζεται στις δραματικές ανάγκες του μύθου σας. Το υλικό είναι μια ακατέργαστη πρώτη ύλη μοναχά, είναι η αφετηρία κι όχι το τέρμα της δουλειάς σας.

Οι δημοσιογράφοι που ξέρουν καλά τι σημαίνει αφετηριακή φύση ενός υλικού, δυσκολεύονται, συχνά, να διασκεύασουν ένα άρθρο σε σενάριο. Κι αυτό, γιατί η σεναριογραφία κι η δημοσιογραφία είναι δύο εκ διαμέτρου αντίθετες λειτουργίες.

Ο δημοσιογράφος δουλεύει μαζεύοντας γεγονότα και πληροφορίες, κάνει έρευνες και παίρνει συνεντεύξεις, και μόνον όταν έχει συγκεντρώσει όλα τα δεδομένα ψάχνει για τον τίτλο, την άποψη του ρεπορτάζ του. Τότε το γράφει χρησιμοποιώντας εκείνα μόνον τα γεγονότα που θα ενισχύσουν την άποψή του. Αυτό είναι καλή

δημοσιογραφία.

Ο σεναριογράφος λειτουργεί ακριβώς αντίθετα. Αρχίζει με την ιδέα, την άποψη, την δράση και τον ήρωα και μετά βρίσκει τον τρόπο που θα δραματοποιήσει την ιδέα του. Από τη στιγμή που έχει μια βασική ιδέα, όπως τρία παληκάρια θέλουν να ληστέψουν την Τζέιζ Μανχάταν Μπανκ, την αναπτύσει, την ερευνά, δημιουργεί ήρωες, παίρνει συνεντεύξεις, μαζεύει κάθε πληροφορία, κάθε γεγονός, που θα μπορούσε να τον βοηθήσει στο πλάσιμο του μύθου του.

Τα γεγονότα, *στηρίζουν* το μύθο σε ένα σενάριο. Χωρίς να είμαστε υπερβολικοί θα μπορούσαμε να πούμε ότι δημιουργούν το μύθο, γιατί όταν δεν έχετε γεγονότα, επινοήστε τα!

Ο σεναριογράφος πάει από το γενικό στο ειδικό -βρίσκει πρώτα το μύθο και μετά συγκεντρώνει τα στοιχεία. Ο δημοσιογράφος πάει από το ειδικό στο γενικό - συγκεντρώνει στοιχεία και μετά φτιάχνει το μύθο.

Γνωστός δημοσιογράφος έκανε σενάριο ένα πολύ-κροτο άρθρο του, που είχε γράψει σε μεγάλο περιοδικό. Είχε στην διάθεσή του όλα τα γεγονότα· κι όμως, του ερχόταν δύσκολο να αποδεσμευτεί από το άρθρο και να δραματοποιήσει εκείνα μόνο που θα το έκαναν καλό σενάριο. Κόλλησε στην επιλογή, δεν μπόρεσε να αποφασίσει ποιά ήσαν τα σωστά γεγονότα, και δεν κατάφερε να προχωρήσει πιά πέρα από την 30η σελίδα. Πανικοβλήθηκε, έχασε τα νερά του και πνίγηκε σε μια κουταλιά νερό. Κρίμα, γιατί έμεινε στο συρτάρι μια ιστορία που θα μπορούσε να γίνει ένα καλό σενάριο.

Ο φίλος μας δεν μπόρεσε να επιτρέψει στο άρθρο να είναι άρθρο και το σενάριο, σενάριο. Μένοντας πιστός στον δημοσιογράφο δεν άφησε να λειτουργήσει ο σεναριογράφος.

Αν πρόκειται να διασκευάσετε ένα άρθρο θα πρέπει να λειτουργήσετε σα σεναριογράφος. Τι πραγματεύεται το άρθρο; Ποιός είναι ο βασικός ήρωάς του; Πως τελειώνει; Πρόκειται για κάποια δικαστική πλάνη; Παρουσιάζει έναν μηχανικό που κατασκευάζει το αυτοκίνητο που κερδίζει στο ράλυ, ένα γιατρό που ανακάλυψε το φάρμακο του διαβήτη; Μιλάει για κάποια αιμομιξία; Όταν απαντήσετε σε αυτές τις ερωτήσεις, τότε μπορείτε να αρχίσετε την ανάπτυξη του μύθου σας.

Στην διασκευή υπεισέρχονται και διάφορα νομικά θέματα δικαιωμάτων, αλλά αυτά θα σας πούνε καλύτερα οι δικηγόροι που ειδικεύονται πάνω σε θέματα πνευματικής ιδιοκτησίας.

Μέχρι εδώ είπαμε πολλά για τις διασκευές μυθιστορημάτων, θεατρικών έργων και άρθρων, παρόλα αυτά, όμως, το πρόβλημα παραμένει, γι αυτό αν σας ρωτήσουν: Ποιός είναι ο καλύτερος τρόπος διασκευής, απαντήστε: *το να μην μείνεις πιστός στο πρωτότυπο.*

Τέλος, τονίζω ακόμα μια φορά, ότι επειδή το μυθιστόρημα, το θεατρικό έργο, το άρθρο και το σενάριο είναι διαφορετικά είδη, διαφορετικές μορφές έκφρασης, με δικούς τους ξεχωριστούς κανόνες λειτουργίας, γι αυτό κι η διασκευή είναι πάντα ένα νέο πρωτότυπο σενάριο.



Άσκηση: Ανοίξτε στην τύχη ένα μυθιστόρημα και διαβάστε μερικές σελίδες του. Παρατηρήστε το είδος της αφήγησης. Εξελίσσεται μέσα στο μυαλό του ήρωα, περιγράφεται διαλογικά ή απλώς περιγράφεται; Πάρτε ένα θεατρικό έργο και κάντε το ίδιο. Σημειώστε πως οι ήρωες μιλάνε για τον εαυτό τους ή για την δράση του έργου. Μετά διαβάστε μερικές σελίδες από ένα σενάριο (σε αυτό το βιβλίο υπάρχουν πολλά) και δείτε πως το σενάριο πραγματεύεται τις εξωτερικές λεπτομέρειες και τα γεγονότα και το τι βλέπει ο ήρωας.

- Η απλότητα του βιβλίου κάνει τη σεναριογραφία προσιτή στον αρχάριο και πλαταίνει τους ορίζοντες των φτασμένων. Ο Syd Field δείχνει τα δομικά και τα υφολογικά εκείνα στοιχεία που κάνουν καλό ένα σενάριο. Διδάσκει με εποπτικό τρόπο την τεχνική για το γράψιμο ενός καλού σεναρίου.

– Γιατί οι πρώτες δέκα σελίδες είναι τόσο σημαντικές;

– Πώς η συνεργασία είναι αποδοτική;

– Πώς διασκευάζετε ένα μυθιστόρημα, ένα θεατρικό έργο, ένα άρθρο, σε σενάριο;

Ο Syd Field απαντά σε όλα αυτά τα ερωτήματα.

Επαινήθηκε σαν το ριζοσπαστικότερο βιβλίο για τη σεναριογραφία τα τελευταία σαράντα χρόνια.

Το **Σενάριο** είναι το πιο ξεχωριστό εγχειρίδιο στο είδος του και γράφτηκε για να βοηθήσει τους φιλόδοξους σεναριογράφους να κάνουν τις ιδέες τους πετυχημένες ταινίες. Αυτοί που σκοπεύουν να γίνουν σεναριογράφοι θα πρέπει να ανακηρύξουν τον Syd Field «γκουρού» τους και το βιβλίο του να το έχουν σαν Αγία Γραφή τους.

#### *Los Angeles Herald Examiner*

- Οι βασικές αρχές της δουλειάς εκτίθενται απλά, έτσι που, διαβάζοντας το βιβλίο, ο αρχάριος να είναι σε θέση να βγάλει από μια ιδέα του ένα αξιόλογο κείμενο.

#### *American Cinimatographer*

- Ένα χρησιμότερο βιβλίο... απλό και περιεκτικό. Η σαφήνεια και η αλήθεια των στοιχείων που περιέχει το κάνουν πρωτότυπο και ριζοσπαστικό.

#### *Fade In*

- Ο Syd Field είναι ο πιο ταλαντούχος δάσκαλος της σεναριογραφίας στον κόσμο.

#### *Hollywood Reporter*

- Οι πεπειραμένες συμβουλές για την ανάπτυξη του μύθου, τον ορισμό και τη δημιουργία του ήρωα, τη δομή και τη δράση, οι εναργείς οδηγίες και οι κατανοητές προσεγγίσεις του κάνουν αυτό το βιβλίο εξαιρετικά χρήσιμο.

#### *Video*

- Ένα τεχνικό εγχειρίδιο που παρόλη τη διδακτικότητά του είναι ολοζώντανο και δείχνει να νοιάζεται για μας. Μας βάζει στο δρόμο του σωστού και του καλού· με τη σαφήνεια και την επιμονή του μας δίνει πράγματι πολύ κουράγιο.

#### *Los Angeles Times Book Review*