

# Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΤΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ ΚΑΙ ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ

Με παραδείγματα από τον Ελληνικό Κινηματογράφο

ΙΩΑΝΝΗΣ ΣΚΟΠΕΤΕΑΣ (ΜΑ, PhD)



Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά  
Συγγράμματα και Βοηθήματα  
[www.kallipos.gr](http://www.kallipos.gr)

**HEALINK**  
Σύνδεσμος Ελληνικών Ακαδημαϊκών Βιβλιοθηκών



Ευρωπαϊκή Ένωση  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΙΑΚΟ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ  
ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΚΑΙ ΔΙΑ ΒΙΟΥ ΜΑΘΗΣΗ  
επένδυση στην κοινωνία της γνώσης  
ΥΠΟΥΡΓΕΙΟ ΠΑΙΔΕΙΑΣ ΚΑΙ ΘΡΗΣΚΕΥΜΑΤΩΝ  
ΕΙΔΙΚΗ ΥΠΗΡΕΣΙΑ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗΣ  
Με τη συγχρηματοδότηση της Ελλάδας και της Ευρωπαϊκής Ένωσης

ΕΣΠΑ  
2007-2013  
Ευρωπαϊκό Κοινωνικό Ταμείο

**ΙΩΑΝΝΗΣ ΣΚΟΠΕΤΕΑΣ (ΜΑ, PhD)**

Επίκουρος Καθηγητής Σκηνοθεσίας και Σεναριογραφίας στις  
Ψηφιακές Οπτικοακουστικές Τέχνες Τμήμα Πολιτισμικής  
Τεχνολογίας και Επικοινωνίας Πανεπιστήμιο Αιγαίου

## **Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα Είδη των κινηματογραφικών ταινιών**

Με παραδείγματα από τον Ελληνικό Κινηματογράφο



Ελληνικά Ακαδημαϊκά Ηλεκτρονικά  
Συγγράμματα και Βοηθήματα  
[www.kallipos.gr](http://www.kallipos.gr)

**Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα Είδη των  
κινηματογραφικών ταινιών. Με παραδείγματα από τον Ελληνικό  
Κινηματογράφο**

**Συγγραφή**

Ιωάννης Σκοπετέας (MA, PhD)

**Κριτικός αναγνώστης**

Ειρήνη Στάθη

**Συντελεστές έκδοσης**

Γλωσσική Επιμέλεια: Νικόλαος Φ. Μπαρτζελιώτης

Γραφιστική επιμέλεια: Φαίδρα Στραγάλη

Τεχνική επεξεργασία: Φαίδρα Στραγάλη

ISBN: 978-960-603-225-7

Copyright © ΣΕΑΒ, 2015



Το παρόν έργο αδειοδοτείται υπό τους όρους της άδειας Creative Commons Αναφορά Δημιουργού - Μη Εμπορική Χρήση - Όχι Παράγωγα Έργα 3.0. Για να δείτε ένα αντίγραφο της άδειας αυτής επισκεφτείτε τον ιστότοπο <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/3.0/gr/>

ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΑΚΑΔΗΜΑΪΚΩΝ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΩΝ  
Εθνικό Μετσόβιο Πολυτεχνείο  
Ηρώων Πολυτεχνείου 9, 15780 Ζωγράφου  
[www.kallipos.gr](http://www.kallipos.gr)

*Στους καθηγητές μου στο Λονδίνο,  
στους αφοσιωμένους σπουδαστές μου στα σεμινάρια, επί 8 συνεχή  
χρόνια στο Κολλέγιο Αθηνών, τμήμα Επιμόρφωσης Ενηλίκων, που  
πλέον κερδίζουν βραβεία σε διαγωνισμούς και αναθέσεις,  
και στους εκατοντάδες φοιτητές μου στο Τμήμα Πολιτισμικής  
Τεχνολογίας και Επικοινωνίας του Πανεπιστημίου Αιγαίου,  
που είναι σήμερα μέρος της ελληνικής οπτικοακουστικής βιομηχανίας.*

Ο ΙΩΑΝΝΗΣ ΣΚΟΠΕΤΕΑΣ σπούδασε νομικά στη Νομική Αθηνών και, στη συνέχεια, σενάριο και σκηνοθεσία στην Ανωτέρα Σχολή Κινηματογράφου Λυκούργου Σταυράκου, σε μια εποχή που δεν υπήρχε σχετικό πανεπιστημιακό τμήμα στην Ελλάδα. Εργάστηκε για πολλά χρόνια ως πολιτιστικός συντάκτης σε ραδιόφωνο, περιοδικά και εφημερίδες.

Το 1997 πήγε με υποτροφία στο Λονδίνο, όπου έκανε Master of Arts στην *Εικόνα και Επικοινωνία*, στο Goldsmiths University of London και διδακτορικό στο University of Westminster, με θέμα τις φωτογραφικές τεχνικές στην εικόνα των ταινιών του ελληνικού κινηματογράφου. Παράλληλα, σπούδασε σεναριογραφία στο Birkbeck University of London και στο City University σε πολύμηνους κύκλους σεμιναρίων: *Introduction to Screenwriting, Screenwriting – Structure and Technique, Techniques of the Rewrite, Writing Situation Comedy, Playing with Genre, Writing for Television*. Το 2000-2001 εργάστηκε στο Λονδίνο ως αναλυτής σεναρίου για το διεθνή οργανισμό *Euroscript*.

Με την επιστροφή του στην Ελλάδα δίδαξε Σεναριογραφία επί 8 χρόνια στο Κολλέγιο Αθηνών, στο Τμήμα Επιμόρφωσης Ενηλίκων, σε μαθήματα όπως *Εισαγωγή στη Σεναριογραφία, Workshop συγγραφής ταινίας μικρού μήκους και Διασκευή λογοτεχνικού έργου*.

Από το 2002 ως σήμερα διδάσκει (αρχικά ως επι συμβάσει καθηγητής και από το 2009 ως μέλος ΔΕΠ) στο πανεπιστήμιο Αιγαίου μαθήματα που αφορούν Σεναριογραφία, Αφηγηματικές Τεχνικές στις Οπτικοακουστικές Παραγωγές, Οπτικοακουστικές Βιομηχανίες, παραγωγή ταινιών για Διαφήμιση και Δημόσιες Σχέσεις, Σκηνοθεσία, Εικονοληψία, παραγωγή και τεχνολογία Βίντεο. Παράλληλα, έχει σκηνοθετήσει και συγγράψει σενάρια για δεκάδες ντοκιμαντέρ, εταιρικές ταινίες και ταινίες μυθοπλασίας μικρού μήκους που έχουν γυριστεί, καθώς και για ταινίες μεγάλου μήκους και σειρές που είναι σε στάδιο ανάπτυξης.

<https://aegean.academia.edu/loannisSkopeteas>

## ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ

<b>ΠΙΝΑΚΑΣ ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΩΝ .....</b>	<b>5</b>
<b>Πίνακας Συνοτμεύσεων-Ακρωνύμια .....</b>	<b>9</b>
<b>ΠΡΟΛΟΓΟΣ .....</b>	<b>10</b>
<b>Μέρος Α .....</b>	<b>14</b>
<b>1ο κεφάλαιο: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΜΥΘΟΠΛΑΣΤΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑ.....</b>	<b>14</b>
1.1 Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑ.....	14
1.1.1 Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ .....	17
1.1.2 Η ΚΛΑΣΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ .....	19
1.2 ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΣΤΗ ΜΥΘΟΠΛΑΣΤΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ .....	23
1.2.1 ΤΑ ΟΡΙΑ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	23
1.2.2 ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΑΙ ΔΙΟΡΘΩΣΕΙΣ .....	25
1.3 ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΡΓΩΝ ΓΕΝΙΚΑ.....	29
1.3.1 ΤΑ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΑ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑ.....	32
1.3.1.1 Η ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΗ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ .....	32
1.3.1.2 ΟΙ ΤΗΛΕΤΑΙΝΙΕΣ .....	33
1.3.1.3 ΟΙ ΜΙΝΙ ΣΕΙΡΕΣ.....	34
1.3.1.4 ΤΑ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΚΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΤΟΥΣ.....	34
1.3.1.5 ΟΙ ΣΕΙΡΕΣ ΜΕ ΑΥΤΟΤΕΛΗ ΕΠΕΙΣΟΔΙΑ.....	35
1.3.1.6 ΟΙ SIT-COMS .....	37
1.3.1.7 ΤΑ ΣΙΡΙΑΛ ΚΑΙ ΟΙ ΣΑΠΟΥΝΟΠΕΡΕΣ.....	39
1.3.2 ΟΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ.....	41
<b>Βιβλιογραφία-Αναφορές .....</b>	<b>46</b>
<b>Κριτήριο Αξιολόγησης .....</b>	<b>48</b>
<b>2ο κεφάλαιο: ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΗ ΙΔΕΑ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΤΗ ΜΥΘΟΠΛΑΣΤΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ.....</b>	<b>49</b>
2.1 Η ΣΕΝΑΡΙΑΚΗ ΙΔΕΑ.....	49
2.1.1 ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΟΙ ΙΔΕΕΣ.....	51
2.1.2 ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ ΤΗΣ ΣΕΝΑΡΙΑΚΗΣ ΙΔΕΑΣ.....	54

2.1.3 ΟΙ ΑΡΧΕΤΥΠΙΚΕΣ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ .....	58
2.2 ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ .....	59
2.3 Ο ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΩΝ ΣΧΕΣΕΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ (CAST DESIGN) .....	61
2.3.1 Ο ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ .....	62
2.3.2 Ο ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ .....	63
2.3.3 Ο ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ.....	64
2.3.4 ΤΟ ΕΙΔΥΛΛΙΟ .....	64
<b>Βιβλιογραφία-Αναφορές .....</b>	<b>65</b>
<b>Κριτήριο Αξιολόγησης .....</b>	<b>66</b>
<b>3ο κεφάλαιο: Η ΔΟΜΗ ΚΑΙ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΤΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ .....</b>	<b>67</b>
3.1 ΣΚΗΝΗ, ΣΕΚΑΝΣ, ΠΡΑΞΗ .....	67
3.2 ΟΙ ΥΠΟΠΛΟΚΕΣ .....	70
3.3 Η ΔΟΜΗ.....	71
3.3.1 Η ΠΡΑΞΗ Ι .....	73
3.3.2 Η ΠΡΑΞΗ ΙΙ .....	75
3.3.3 Η ΠΡΑΞΗ ΙΙΙ .....	77
3.4 ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΠΛΟΚΗΣ.....	77
3.4.1 Η ΜΗ ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΠΛΟΚΗ ΣΤΗΝ ΚΛΑΣΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ .....	78
3.4.2 Η ΣΠΟΝΔΥΛΩΤΗ ΑΦΗΓΗΣΗ .....	80
<b>Βιβλιογραφία-Αναφορές .....</b>	<b>84</b>
<b>Κριτήριο Αξιολόγησης .....</b>	<b>85</b>
<b>Μέρος Β.....</b>	<b>86</b>
<b>4ο κεφάλαιο: ΤΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΑ ΕΙΔΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ.....</b>	<b>86</b>
4.1 Η ΕΓΚΑΘΙΔΡΥΣΗ ΤΩΝ ΕΙΔΩΝ ΣΤΙΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΕΣ.....	87
4.2 ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ .....	90
4.2.1 ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΙΑ ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ .....	95

4.3 ΤΑ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΑ ΕΙΔΗ ΔΙΕΘΝΩΣ .....	99
4.3.1 ΤΟ ΓΟΥΕΣΤΕΡΝ.....	99
4.3.2 Η ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ .....	102
4.3.3 Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ-ΔΡΑΣΗ .....	103
4.3.4 Η ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ .....	105
4.3.5 ΤΟ ΕΠΟΣ.....	106
4.3.6 Η ΒΙΟΓΡΑΦΙΑ .....	107
4.3.7 Η ΤΑΙΝΙΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ .....	108
4.3.8 Η ΤΑΙΝΙΑ ΤΡΟΜΟΥ.....	110
<b>Βιβλιογραφία-Αναφορές .....</b>	<b>113</b>
<b>Κριτήριο Αξιολόγησης .....</b>	<b>115</b>
<b>5ο κεφάλαιο: ΤΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΑ ΕΙΔΗ ΚΑΙ Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ .....</b>	<b>116</b>
5.1 ΟΙ ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ .....	117
5.2 ΔΕΙΓΜΑΤΟΛΗΠΤΙΚΗ ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ .....	119
5.3 ΤΑ ΕΞΑΦΑΝΙΣΜΕΝΑ ΕΙΔΗ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ .....	124
5.4 ΤΑ ΕΝΕΡΓΑ ΕΙΔΗ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ .....	130
<b>Βιβλιογραφία-Αναφορές .....</b>	<b>132</b>
<b>Κριτήριο Αξιολόγησης .....</b>	<b>134</b>
<b>6ο κεφάλαιο: Η ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ .....</b>	<b>135</b>
6.1 Η ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ ΣΤΟ ΔΙΕΘΝΕΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ .....	135
6.2 Η ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ.....	139
6.2.1 Η ΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ .....	142
6.2.2 Η ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ .....	146
6.2.3 Η ΤΑΙΝΙΑ ΜΕΛΟ .....	152
6.2.4 Η ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ .....	159
6.2.5 Η ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ ΝΟΣΤΑΛΓΙΑΣ .....	162
<b>Βιβλιογραφία-Αναφορές .....</b>	<b>164</b>
<b>Κριτήριο Αξιολόγησης .....</b>	<b>165</b>



<b>7ο κεφάλαιο: Η ΚΩΜΩΔΙΑ .....</b>	<b>166</b>
7.1 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΣΤΟ ΔΙΕΘΝΕΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ .....	166
7.2 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ.....	169
7.2.1 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ .....	172
7.2.2 Η ΦΑΡΣΟΚΩΜΩΔΙΑ .....	176
7.2.3 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΣΑΤΙΡΑ.....	180
7.2.4 Η ΡΟΜΑΝΤΙΚΗ ΚΩΜΩΔΙΑ.....	183
7.2.5 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΜΙΟΥΖΙΚΑΛ.....	188
7.2.6 Η «ΤΡΕΛΗ» (SCREWBALL) ΚΩΜΩΔΙΑ .....	191
7.2.7 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΝΟΣΤΑΛΓΙΑΣ.....	194
<b>Βιβλιογραφία-Αναφορές .....</b>	<b>197</b>
<b>Κριτήριο Αξιολόγησης .....</b>	<b>199</b>
<b>8ο κεφάλαιο: Η ΤΑΙΝΙΑ ΕΓΚΛΗΜΑΤΟΣ.....</b>	<b>200</b>
8.1 Η ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ.....	202
8.2 Η ΤΑΙΝΙΑ ΥΠΟΚΟΣΜΟΥ .....	206
8.3 Η ΤΑΙΝΙΑ ΕΓΚΛΗΜΑΤΙΚΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ .....	209
8.4 Η ΤΑΙΝΙΑ ΝΟΥΑΡ .....	212
8.5 Η ΤΑΙΝΙΑ ΚΑΤΑΣΚΟΠΕΙΑΣ .....	220
8.6 Η ΔΙΚΑΣΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ.....	222
<b>Βιβλιογραφία-Αναφορές .....</b>	<b>225</b>
<b>Κριτήριο Αξιολόγησης .....</b>	<b>227</b>
<b>9ο κεφάλαιο: Η ΤΑΙΝΙΑ ΤΕΧΝΗΣ .....</b>	<b>228</b>
9.1 Η ΤΑΙΝΙΑ ΤΕΧΝΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ .....	236
9.2 ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ ΤΕΧΝΗΣ .....	242
<b>Βιβλιογραφία-Αναφορές .....</b>	<b>249</b>
<b>Κριτήριο Αξιολόγησης .....</b>	<b>251</b>
<b>Συνολική Βιβλιογραφία.....</b>	<b>252</b>

## Πίνακας Συνομηύσεων-Ακρωνύμια

ΜΜΕ	Μέσα Μαζικής Επικοινωνίας
ΠΕΚ	Παλιός Ελληνικός Κινηματογράφος
ΝΕΚ	Νέος Ελληνικός Κινηματογράφος
ΣΕΚ	Σύγχρονος Ελληνικός Κινηματογράφος
ΕΚΚ	Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου

## ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η παρούσα μελέτη αποτελεί μια εισαγωγή στον τρόπο δημιουργίας της αφήγησης σε ταινίες μυθοπλασίας, με ιδιαίτερη έμφαση στα στοιχεία της λεγόμενης Κλασικής Αφήγησης, και με ξεχωριστή ενότητα για την αφήγηση στις ταινίες Τέχνης. Στην πράξη, φυσικά, η δημιουργία της αφήγησης σε μυθοπλαστικές ταινίες οργανώνεται από το στάδιο συγγραφής του σεναρίου τους, και κατά συνέπεια, η παρούσα εργασία αποτελεί μια εισαγωγή στη σεναριογραφία.

Αποτελεί επίσης μια εισαγωγή στην ταξινόμηση σε Είδη των κινηματογραφικών μυθοπλαστικών ταινιών με κριτήριο την αφήγησή τους, προτείνοντας μια θεωρία που αναπόφευκτα διαφέρει από τις γενικότερες θεωρίες περί Ειδών και οδηγεί σε διαφορετικά αποτελέσματα. Ο διαχωρισμός των ταινιών σε Είδη αναφέρεται στη σύμβαση, τη συμφωνία, που γίνεται μεταξύ των δημιουργών της ταινίας, των επενδυτών/ παραγωγών και των θεατών, σχετικά με το τι οι θεατές παρακολουθούν, τι πρέπει να περιμένουν και πώς πρέπει να το αντιληφθούν. Κάθε κριτικός, κάθε εποχή και σχεδόν κάθε ΜΜΕ υιοθετούν ένα δικό τους σύστημα κατηγοριοποίησης των κινηματογραφικών ταινιών που αφορά την κουλτούρα των αναγνωστών του ή των θεατών των ταινιών. Η προσπάθεια των κριτικών και θεωρητικών του κινηματογράφου για ένα μοντέλο κατάταξης των ταινιών είναι συνεχής και επηρεάζεται κάθε φορά από κυρίαρχες θεωρίες και από την ανάγκη συμπερίληψης όλων των στοιχείων της ταινίας που θεωρούνται κρίσιμα για τον κυρίαρχο κριτικό λόγο. Όμως, η μέθοδος κατάταξης διαφοροποιείται από τις άλλες προσεγγίσεις, αφού πρόκειται για κατάταξη σε Είδη μόνο με βάση τα αφηγηματικά στοιχεία τους.

Επιπλέον, η μελέτη «Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα Είδη των κινηματογραφικών ταινιών. Με παραδείγματα από τον Ελληνικό Κινηματογράφο» αποτελεί μια συστηματική προσπάθεια κατηγοριοποίησης όλων των ταινιών του Ελληνικού Κινηματογράφου σε Είδη, ίσως η πρώτη σε τέτοια έκταση, με βάση κριτήρια σχετικά με την αφήγησή τους και στο πλαίσιο της σημερινής διεθνούς θεωρίας.

Ως εισαγωγικό, το βιβλίο είναι μια συνοπτική παράθεση θεωριών και παραδειγμάτων, καθώς καθένας από τα βασικούς άξονες της αφήγησης και καθένα από τα Είδη που αναλύονται στα ξεχωριστά κεφάλαια, θα μπορούσε να αποτελέσει ένα βιβλίο από μόνο του. Χωρίζεται σε δύο μέρη. Στο πρώτο μέρος παρατίθενται τα βασικά χαρακτηριστικά της μυθοπλαστικής αφήγησης (κεφάλαια 1-3) και εξηγούνται βασικοί όροι. Στη συνέχεια, στο δεύτερο μέρος (κεφάλαια 4-9) διερευνάται πώς αυτή λειτουργεί σε σχέση με την κατηγοριοποίηση των κινηματογραφικών ταινιών μυθοπλασίας σε Είδη (Genres), αναλύοντας εκτεταμένα τις τέσσερις βασικές ομάδες Ειδών που καλλιεργούνται στην Ελλάδα. Η διερεύνηση γίνεται από την πλευρά του δημιουργού της αφήγησης, που είναι στην πράξη ο σεναριογράφος, δηλαδή ο υπεύθυνος να οργανώσει και συγγράψει το βασικό κείμενο που περιλαμβάνει τα θεμέλια της αφήγησης μιας ταινίας.

Το κεφάλαιο 1 επικεντρώνεται σε ορισμούς και βασικές έννοιες της αφήγησης στα οπτικοακουστικά έργα, ιδίως στις ταινίες, και αποσαφηνίζει όρους που αφορούν τη μυθοπλασία και το σενάριο, δηλαδή το κείμενο που οργανώνει την αφήγηση. Προσφέρει ακόμη, μια περιληπτική επισκόπηση των βασικών αφηγηματικών κατηγοριών στα δύο βασικά και παραδοσιακά μέσα διανομής και προβολής αφηγηματικών έργων, την τηλεόραση και τον κινηματογράφο, καθώς και μια συνοπτική περιγραφή της αφήγησης στα έργα για τηλεόραση.

Στο κεφάλαιο 2 παρατίθενται οι καθιερωμένες αντιλήψεις σχετικά με τη λειτουργία της Σεναριακής Ιδέας και τον ρόλο που έχουν οι Χαρακτήρες στην εξέλιξη της Πλοκής σε ταινίες Κλασικής αφήγησης όλων των Ειδών.

Στο κεφάλαιο 3 εξετάζεται ο ρόλος που έχει η συγκρότηση της Δομής στην εξέλιξη της Πλοκής με την τριμερή Αριστοτελική προσέγγιση, με γραμμικό ή εναλλακτικό τρόπο.

Στο κεφάλαιο 4 προτείνεται και αναπτύσσεται η βασική θεωρία της κατηγοριοποίησης σε Είδη γενικότερα και, στη συνέχεια, με βάση την αφήγηση: σε αντιδιαστολή με τις γενικές θεωρίες των Ειδών και συνδυάζοντας σύγχρονες θεωρίες, η παρούσα μελέτη ταξινομεί τις ταινίες με βάση τη

διαφοροποίησή τους ως προς το βασικό πυρήνα της αφήγησης (Χαρακτήρας Πρωταγωνιστής, Χαρακτήρας Ανταγωνιστή, σχήμα της βασικής δράσης, Καταλυτικό Γεγονός, τρόπος Επίλυσης, αφηγηματικό Ύφος, αφηγηματικός Ρυθμός, δραματικός Τόνος). Αν οι ταινίες διαφέρουν ως προς όλα αυτά τα στοιχεία, τότε ανήκουν σε άλλο Είδος, αν όμως διαφοροποιούνται μόνο ως προς το αφηγηματικό Ύφος, τον αφηγηματικό Ρυθμό ή και τον δραματικό Τόνο, τότε ανήκουν απλώς σε άλλο υποείδος, καθώς αυτά τα στοιχεία θα μπορούσαν, για τη μυθοπλαστική αφήγηση, να θεωρηθούν απλώς ως «πρόσθετες ιδιότητες» (add-ons) ενός βασικού Είδους.

Η θεωρία οδηγεί σε αποτελέσματα αρκετά διαφορετικά από τις γενικές θεωρίες περί Ειδών: για παράδειγμα, με αυτή τη συλλογιστική, από αφηγηματική άποψη δεν υπάρχουν ταινίες Μελό, αλλά Κοινωνικές ή Αισθηματικές Δραματικές ταινίες με πρόσθετο Τόνο Μελό. Δεν υπάρχει αφηγηματικό Είδος Μιούζικαλ, αλλά Ρομαντικές Κωμωδίες ή Δραματικές ταινίες ή Γουέστερν με πρόσθετο Ύφος Μιούζικαλ. Το Μιούζικαλ δεν θεωρείται αυτόνομο Είδος ως προς την αφήγηση, έστω και αν έχουν γραφτεί χιλιάδες πονήματα γι' αυτό. Ακόμη, το Θρίλερ, δεν είναι ξεχωριστό Είδος, αλλά Πρόσθετος Τόνος και Ρυθμός, που μπορεί να αφορά τόσο τις Αστυνομικές, όσο τις ταινίες Τρόμου, τις Επιστημονικής Φαντασίας, τις Περιπέτειες κ.λπ.

Στο δεύτερο μέρος του κεφαλαίου 4 καταγράφονται τα δημοφιλέστερα Είδη διεθνώς, τα οποία δεν καλλιεργούνται ιδιαίτερα στην Ελλάδα που είναι οι ταινίες γουέστερν, οι περιπέτειες, οι πολεμικές ταινίες, οι αθλητικές, οι επικές, οι βιογραφίες, οι επιστημονικής φαντασίας και οι ταινίες τρόμου.

Στο κεφάλαιο 5 εξετάζονται και συγκρίνονται τα Είδη μέσα στην ιδιαίτερη περίπτωση της ελληνικής κινηματογραφικής βιομηχανίας. Συγκρίνονται τα Είδη που ευδοκίμησαν στην ελληνική βιομηχανία κινηματογράφου, τόσο στη μεγάλη ακμή της στη δεκαετία του 1960 όσο και στην πρόσφατη περίοδο που διανύουμε, και σχολιάζεται με παραδείγματα η εξαφάνιση αρκετών από αυτά.

Στο κεφάλαιο 6 παρατίθεται η θεωρία για τη Δραματική ταινία, ένα δημοφιλέστατο Είδος διεθνώς, και τα υποείδη της. Στη συνέχεια, εξετάζονται οι διάφορες παραλλαγές της και υποείδη που καλλιεργήθηκαν στην Ελλάδα

όπως η Αισθηματική, η Κοινωνική, η Μελό, η Ρεαλιστική Κοινωνική ταινία και η Δραματική ταινία με Τόνο Νοσταλγίας.

Το κεφάλαιο 7 αναφέρεται στα κυριότερα μορφικά χαρακτηριστικά της ομάδας ταινιών Κωμωδίας διεθνώς, και παρατίθενται βασικά στοιχεία για τις ελληνικές Κωμωδίες, τα Είδη και υποείδη της, όπως η Κωμωδία Καταστάσεων, η Ρομαντική Κωμωδία, Η Φαρσοκωμωδία, η Σάτιρα, η Κωμωδία με Ύφος Μιούζικαλ, η «Τρελή» Κωμωδία, η Κωμωδία Νοσταλγίας κ.ά.

Το κεφάλαιο 8 εισάγει τους αναγνώστες στην ομάδα ταινιών Εγκλήματος και ιδιαίτερα στην Αστυνομική, Υποκόσμου, Εγκληματικής Προσωπικότητας, Νουάρ, Κατασκοπική και Δικαστική ταινία, για τις οποίες έχει αναπτυχθεί μια σχετικά στέρεα παράδοση στην Ελλάδα.

Τέλος, στο κεφάλαιο 9 κατηγοριοποιείται η ταινία Τέχνης ως ξεχωριστό Είδος. Παρατίθεται εκτεταμένα η βασική θεωρία για την αφήγηση στα ταινίες Τέχνης (Art cinema narration) που αιτιολογεί μια τέτοια κατηγοριοποίηση σε υποείδη, και δίνονται χαρακτηριστικά παραδείγματα ελληνικών ταινιών Τέχνης, ειδικά από την περίοδο του ΝΕΚ και τον Κινηματογράφο του Δημιουργού που καλλιεργήθηκε τότε.

Οι λέξεις που χρησιμοποιούνται ως όροι στη σεναριογραφία και την αφήγηση (όπως Χαρακτήρας, Πλοκή, Επίλυση κ.λπ.) μπαίνουν με κεφαλαίο.

## **1ο κεφάλαιο: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΜΥΘΟΠΛΑΣΤΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑ**

### **Σύνοψη**

Στόχος του κεφαλαίου είναι να εισαγάγει τους αναγνώστες σε βασικές έννοιες της διαδικασίας της αφήγησης στα οπτικοακουστικά έργα, ιδίως στις ταινίες, και να αποσαφηνίσει όρους που αφορούν τη μυθοπλασία και το σενάριο, δηλαδή το κείμενο που οργανώνει την αφήγηση. Στη συνέχεια γίνεται μια περιληπτική επισκόπηση των βασικών αφηγηματικών κατηγοριών στα δύο βασικά και παραδοσιακά μέσα διανομής και προβολής αφηγηματικών έργων, την τηλεόραση και τον κινηματογράφο, καθώς και μια συνοπτικότερη περιγραφή της αφήγησης στα έργα για τηλεόραση, τα οποία δεν θα απασχολήσουν στο υπόλοιπο βιβλίο.

### **Προαπαιτούμενη γνώση**

Θεωρείται επιθυμητή η μελέτη άλλων συγγραμμάτων όπως τα *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου* (Bordwell, David & Thompson, Kristin, 2004) και *Τηλεόραση, τέχνη και τεχνική* (Butler, Jeremy, 1999).

### **1.1 Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΑ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΑ ΕΡΓΑ**

Σύμφωνα με την κυρίαρχη σήμερα θεωρητική προσέγγιση στη δημιουργία των οπτικοακουστικών έργων, τη λεγόμενη *Νεοφορμαλιστική Θεωρία*, που βασίζεται στις σκέψεις Αμερικανών πανεπιστημιακών οι οποίοι επανεξετάζουν και προσαρμόζουν τα μοντέλα των Ρώσων Φορμαλιστών των πρώτων δεκαετιών του 20ού αιώνα, η κατασκευή ενός οπτικοακουστικού έργου οποιασδήποτε διάρκειας (είτε πρόκειται για ένα διαφημιστικό των 30 δευτερολέπτων είτε για ταινία μεγάλου μήκους ή ντοκιμαντέρ) προϋποθέτει τον συνδυασμό και την αλληλεπίδραση διαφορετικών στοιχείων, σκέψεων, πρακτικών και τεχνικών, που ομαδοποιούνται σε δύο διαφορετικά σύνολα (Bordwell 1985, 48-62, Bordwell & Thompson 2004, 198).

Το πρώτο σύνολο αφορά τη χρήση των οπτικοακουστικών τεχνικών που συνιστούν το ύφος (style) της ταινίας και καθορίζεται από τις δυνατότητες και

τη χρήση των τεχνολογιών του μέσου στο πλαίσιο τεσσάρων βασικών οπτικοακουστικών τεχνικών:

- Της Φωτογραφίας κινηματογράφου (*cinematography*), που είναι η διαδικασία καταγραφής των εικονιζόμενων από την κάμερα (περιλαμβάνονται ο τρόπος που θα προσληφθούν το φως από την κάμερα και η σύνθεση/ καδράρισμα) και, σε κάποιο βαθμό, ο φωτισμός του χώρου. Στην πράξη, πρόκειται για τη διαδικασία κατά την οποία σχεδιάζονται και αξιοποιούνται οι δυνατότητες του φακού της κάμερας, η γωνία λήψης, το μέγεθος του αντικείμενου μέσα στο κάδρο, η κίνηση της κάμερας, οι χρωματικές αποχρώσεις της τελικής εικόνας κ.ά.(βλ. και Σκοπετέας, 2010).
- Του Μιζ-εν-σαν (*mise-en-scene*), η επί λέξει μετάφραση του οποίου είναι «σκηνοθεσία», με τη στενή, θεατρική έννοια του όρου, δηλαδή του τρόπου στησίματος των εικονιζόμενων στη «σκηνή» - εδώ του χώρου μπροστά στην κάμερα (περιλαμβανομένων των σκηνικών, της επιλογής της τοποθεσίας, των κοστούμιών, της συμπεριφοράς, της ερμηνείας και της κίνησης των εμψύχων όντων, και, ως έναν βαθμό, του φωτισμού).
- Του Μοντάζ (*editing*), δηλαδή του τρόπου σύνδεσης των ξεχωριστών πλάνων και σκηνών μεταξύ τους, του ρυθμού και της «αίσθησης συνέχειας από πλάνο σε πλάνο» (*continuity*).
- Του Ήχου, δηλαδή του συνδυασμού, της έντασης και του χρωματισμού της μουσικής, των φυσικών ήχων και, φυσικά, του ανθρώπινου λόγου υπό μορφή μονολόγου ή διαλόγου.

Το δεύτερο σύνολο στοιχείων ενός οπτικοακουστικού έργου αφορά την «αφήγηση» (*narration*) και τον βαθμό που αυτή ενυπάρχει στο εκάστοτε έργο.

Εν προκειμένω, ως αφήγηση ορίζεται:

«Η ροή των πληροφοριών της Πλοκής που βοηθάει τον θεατή να συμπληρώσει την ιστορία» (Bordwell & Thompson, 2004, 129).



Ως Πλοκή ορίζεται η διαδικασία που παρουσιάζει ρητά μερικά από τα γεγονότα της ιστορίας χρησιμοποιώντας επιπλέον μη διηγητικές εικόνες και ήχους. Από την άλλη, η ιστορία περιλαμβάνει και υπαινίσσεται και γεγονότα τα οποία ο θεατής δεν βλέπει ποτέ (Bordwell & Thompson, 2004, 120).

Μορφικά συστήματα αφήγησης ιστοριών ενυπάρχουν και σε άλλα Είδη τέχνης (μυθιστόρημα, θέατρο) ή επικοινωνίας (ραδιόφωνο, τηλεόραση κ.λπ.). Σ' αυτές τις περιπτώσεις, όμως, συνυπάρχει με άλλες στιλιστικές τεχνικές (π.χ. στην αφήγηση ενός λογοτεχνικού έργου συνεργάζεται με τις τεχνικές της γραφής).

Να υπογραμμιστεί ότι, ανάλογα με τη σχέση του αφηγηματικού με το σύνολο των τεχνικών του έργου και τον βαθμό που αυτή διακόπτεται από μη αφηγηματικές ενότητες, διακρίνουμε συγκεκριμένες κατηγορίες οπτικοακουστικών έργων. Μερικά έργα δεν εμπεριέχουν καθόλου ιστορίες, γιατί, για διάφορους λόγους, δεν είναι τέτοιος ο στόχος τους. Τέτοια έργα είναι τα εκπαιδευτικά, πολλά διαφημιστικά, πολλά μουσικά κλιπ, βιομηχανικά έργα ή προπαγάνδας κ.λπ. Τα λεγόμενα, χάριν ευκολίας, *μη αφηγηματικά* (*non narrative*) έργα χρησιμοποιούν άλλους τρόπους, πέρα από την ύπαρξη ιστοριών, για να παρουσιάσουν το περιεχόμενό τους. Ανάλογα με αυτούς τους τρόπους, διακρίνουμε σε:

- *Κατηγορικά* (*categorical*) έργα, στα οποία οι εικόνες και οι πληροφορίες παρουσιάζονται σε ομοειδείς κατηγορίες στη σειρά, η μία μετά την άλλη.
- *Ρητορικά* (*rhetorical*) έργα, στα οποία οι εικόνες και το περιεχόμενο συνδέονται με βάση ένα επιχείρημα, μια ρητορεία που υπάρχει πίσω από όλες τις εικόνες και τις πληροφορίες.
- *Αφηρημένα* (*abstract*) έργα, στα οποία οι εικαστικές ποιότητες της φόρμας (χρώμα, σχήμα, μέγεθος κ.λπ.) παίζουν αποφασιστικό ρόλο στην οργάνωση των εικόνων και των πληροφοριών.
- *Συνδεδετικά* ή *συνειρμικά* (*associational*) έργα, στα οποία οι εικόνες και το περιεχόμενό τους συνδέονται βάσει των λογικών ή ψυχολογικών συνειρμών που προκαλούν στους θεατές καθώς αντιπαρατίθενται μεταξύ τους.

Κανένας απ' αυτούς τους τρόπους παρουσίασης πληροφοριών δεν χρησιμοποιείται στις μυθοπλαστικές ταινίες αφήγησης, που είναι εξ ορισμού «παρουσιάσεις ιστοριών με φανταστικά πρόσωπα και καταστάσεις» (Bordwell & Thompson, 2004, 69).

### **1.1.1 Η ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ**

Η αφήγηση μιας ιστορίας (*storytelling, narration*) είναι θεμελιώδες στοιχείο των μυθοπλασιών (*fiction*), των ταινιών που παρουσιάζουν ανθρώπους, τόπους ή γεγονότα που δηλώνονται ως «φανταστικά», δηλαδή δεν έχουν συμβεί ποτέ με τον τρόπο που παρουσιάζονται στον πραγματικό κόσμο του θεατή, «σκηνοθετούνται» με βάση τη φαντασία των δημιουργών και αποδίδονται μέσω ερμηνειών των ηθοποιών (Bordwell & Thompson 2004, 69).

Δεν υπάρχει μυθοπλαστική αφήγηση χωρίς στοιχεία ιστορίας, ακόμη και στην εκδοχή της πειραματικής ή καλλιτεχνικής αφήγησης όπου οι βασικοί άξονες μπορεί να είναι η ατμόσφαιρα, η εναλλακτική παρουσίαση των γεγονότων και η φωνή του δημιουργού-αφηγητή (Dancyger 2001, 25) (βλ. 9ο κεφάλαιο για τις ταινίες τέχνης).

Ωστόσο, αφήγηση ιστοριών μπορεί να υπάρχει και σε ταινίες καταγραφής, στις οποίες οι άνθρωποι και τα γεγονότα που απεικονίζονται δηλώνονται ότι έχουν υπάρξει και συμβεί ως τέτοια στον «πραγματικό» κόσμο του θεατή που βλέπει την ταινία (π.χ. στην ταινία καταγραφής εκδηλώσεων ή στην «ταινία τεκμηρίωσης», κοινώς ντοκιμαντέρ). Δεν είναι όλα τα ντοκιμαντέρ μη αφηγηματικά, αντιθέτως.

Πίσω από την προαναφερόμενη οριοθέτηση των στοιχείων μιας ταινίας και ενός οπτικοακουστικού έργου, κρύβεται η προσέγγιση Ρώσων και άλλων θεωρητικών για τη λογοτεχνία, όπως ο Victor Sklovsky και ο Yuri Tynianov, και αυτό που ονόμαζαν *Fabula/ ιστορία* και *Syuzhet/ πλοκή* (βλ. Stam, Robert, Burgoyne Robert & Flitterman-Lewis Sandy, 2010, 129-133). Οι θεωρίες τους προσαρμόστηκαν από τον David Bordwell στον κινηματογράφο στη δεκαετία του 1980, για να ακολουθήσουν και άλλοι θεωρητικοί, όπως ο Branigan (1992), δημιουργώντας το ρεύμα των λεγόμενων «γνωσιακών» (*cognitive*) προσεγγίσεων στη αφήγηση:

«Στην ταινία μυθοπλασίας, η αφήγηση είναι η διαδικασία κατά την οποία οι τεχνικές και η Πλοκή αλληλεπιδρούν μέσα στη διαδικασία εντολών και ενδείξεων, ώστε ο θεατής να συγκροτήσει την ιστορία» (Bordwell, 1985, 53).

Σύμφωνα με την ίδια προσέγγιση, η αφήγηση μπορεί να προσεγγιστεί ως αναπαράσταση μιας ιστορίας, ως συγκρότηση διαφορετικών τμημάτων που δημιουργούν ένα συντεταγμένο σύνολο των γεγονότων και ως διαδικασία επιλογής και οργάνωσης του υλικού της ιστορίας, προκειμένου να την αντιληφθεί χρονικά ο θεατής με συγκεκριμένο τρόπο.

Βάσει αυτής της διάκρισης, ο Bordwell διακρίνει διαφορετικούς τρόπους αφήγησης στα οπτικοακουστικά μυθοπλαστικά έργα, ήτοι τις μυθοπλαστικές ταινίες (fiction). Ο σημαντικότερος και πιο συνηθισμένος –ειδικά στις κινηματογραφικές ταινίες που απευθύνονται στο ευρύ κοινό– είναι αυτός που ονομάζει τρόπο της Κλασικής αφήγησης (*Classical narration*) (βλ. κεφάλαιο 1.1.2). Είναι ο τρόπος που κατεξοχήν ενδιαφέρει την παρούσα εργασία, καθώς ο καθορισμός των Ειδών στις κινηματογραφικές ταινίες σχετίζεται άμεσα με τις συμπεριφορές και τις διαθέσεις του μεγάλου κοινού, και κατά συνέπεια τα Είδη και ο διαχωρισμός τους γίνονται κυρίως μέσα σε αυτό τον τρόπο.

Ενδιαφέρον έχουν και οι άλλοι τρόποι που ανιχνεύονται στην ιστορική εξέλιξη των οπτικοακουστικών:

- Η αφήγηση στις ταινίες Τέχνης (*Art Cinema narration*) (Bordwell, 1985, 205-233), όπου οι σχέσεις ανάμεσα στο ύφος, την Πλοκή και την ιστορία δεν είναι τόσο σαφείς, υπάρχουν χάσματα στη ροή των πληροφοριών, τα γεγονότα δεν αιτιολογούνται καθαρά, η υποκειμενική ματιά του δημιουργού είναι εμφανής και καθοριστική, δεν είναι σαφείς, ο σκοπός του Πρωταγωνιστή μπορεί να μη διευκρινιστεί ποτέ κ.λπ. Οι ταινίες Τέχνης θα μπορούσαν να θεωρηθούν και αυτές ένα ακόμη Είδος (περισσότερα στο 9ο κεφάλαιο).
- Η αφήγηση του Ιστορικού Υλισμού (*Historical-Materialist narration*) (Bordwell, 1985, 234-273), στην πράξη η αφήγηση που αναπτύχθηκε σε πολλές σοβιετικές ταινίες της

περιόδου 1925-1933 και αργότερα. Χωρίς να εγκαταλείπεται η αφήγηση της κεντρικής ιστορίας, υπάρχει μια ρητορική που γίνεται κυρίαρχη μέσα από τις τεχνικές – ιδίως το μοντάζ και την κάμερα που δεν υπηρετεί πολλές φορές την αίσθησης συνέχειας, αλλά ακριβώς το αντίθετο: τη σύγκρουση μεταξύ των εικόνων, ώστε να δημιουργηθεί μια νέα ιδέα που δεν υπήρχε από μόνη της στις εικόνες. Η ρητορική φτάνει στην ανάπτυξη ολόκληρων θεωριών, κυρίως κοινωνικών. Πρωταγωνιστής συνήθως δεν υπάρχει ή εναλλάσσεται κάθε λίγα λεπτά ή είναι ομάδα ανθρώπων.

- Η Παραμετρική Αφήγηση (*Parametric narration*), στην οποία η δημιουργία της ιστορίας δεν εξαρτάται μόνο από την Πλοκή, αλλά κυρίως από τη χρήση των τεχνικών, που δημιουργούν σχήματα ακόμη και εντελώς ανεξάρτητα από την ιστορία, με έναν τρόπο παρόμοιο με αυτό της ποίησης, παραμένοντας, όμως, στην αφήγηση μιας κάποιας ιστορίας (Bordwell 1985, 274-310). Η τάση δεν αποτελεί ιστορική ενότητα ή περίοδο, συναντάται σε μεμονωμένες ταινίες και δημιουργούς, αλλά επηρεάζεται από τα κινήματα άλλων τεχνών στην Ευρώπη, όπως το *nouveau-roman* και η *avant-garde* μουσική. Σύμφωνα με την ίδια προσέγγιση, η αφήγηση αυτή μπορεί να θεωρηθεί ως αναπαράσταση μιας ιστορίας, ως συγκρότηση διαφορετικών τμημάτων που δημιουργούν ένα συντεταγμένο σύνολο των γεγονότων και ως διαδικασία επιλογής και οργάνωσης του υλικού της ιστορίας, προκειμένου να την αντιληφθεί χρονικά ο θεατής με συγκεκριμένο τρόπο.

### **1.1.2 Η ΚΛΑΣΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ ΣΤΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ**

Περιγράφει και οριοθετεί ο David Bordwell (1985, 156-157, 161-164):

«...Η ταινία Κλασικής αφήγησης παρουσιάζει χαρακτήρες με ψυχολογικά καθορισμένα χαρακτηριστικά που παλεύουν για να λύσουν ένα σαφές

πρόβλημα ή να πετύχουν έναν συγκεκριμένο σκοπό... Η σχέση αιτίας - αποτελέσματος μεταξύ των γεγονότων είναι η πρωταρχική ενοποιητική αρχή της αφήγησης... Ο φιλικός χώρος διαμορφώνεται με βάση τον ρεαλισμό και, κυρίως, τις ανάγκες της σύνθεσης της εικόνας... Η κάμερα αποτελεί έναν ιδανικό αόρατο παρατηρητή, ελεύθερο από τον χώρο και τον χρόνο, αλλά διακριτικά περιορισμένο από κωδικοποιημένα καλούπια, χάριν της εύκολης κατανόησης της ιστορίας... Το Κλασικό στίλ χρησιμοποιεί την τεχνική της ταινίας ως ένα όχημα για τη μετάδοση πληροφοριών που συγκροτούν την πλοκή της ταινίας... Στην Κλασική αφήγηση, η χρήση των οπτικοακουστικών τεχνικών τυπικά ενθαρρύνει τον θεατή να κατασκευάσει έναν κατανοητό και συναφή χρόνο και χώρο για τη δράση των χαρακτήρων... Η Κλασική αφήγηση προτρέπει σε ύφος με μεγαλύτερη διαύγεια και σαφήνεια καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Η χρονική σχέση κάθε σκηνής με την προηγούμενη και την επόμενη θα είναι πλήρως διακριτή μέσω τίτλων, διαλόγου, συμβατικών μεθόδων... Ο φωτισμός της ταινίας πρέπει να ξεχωρίζει τη φιγούρα από το περιβάλλον... Το χρώμα πρέπει να ορίζει με σαφήνεια τα επίπεδα... το κέντρο του κάδρου περιέχει και το κέντρο του ενδιαφέροντος στην εξέλιξη της ιστορίας... Οι κινήσεις της κάμερας στοχεύουν στη δημιουργία ξεκάθαρα χώρου... Το Κλασικό μοντάζ στοχεύει να καταστήσει κάθε πλάνο ως λογική έκβαση του προηγούμενου του και να επαναπροσανατολίσει τον θεατή μέσα από επαναλαμβανόμενα πλάνα... Το Κλασικό ύφος αποτελείται από μια αυστηρά περιορισμένη σειρά από ιδιαίτερα τεχνάσματα, οργανωμένα με βάση ένα σταθερό μοντέλο και αξιολογημένα με βάση τις ανάγκες της πλοκής... Συνήθως υπάρχει τουλάχιστον μια διπλή πλοκή με τον ίδιο βασικό χαρακτήρα: η μια αφορά το συναισθηματικό κόσμο του και η άλλη κάποιον άλλο τομέα. Στον κάθε τομέα προσπαθεί να πετύχει κάτι, να υπάρχουν εμπόδια και κορύφωση της δράσης. Η πλοκή είναι πάντα διασπασμένη σε τμήματα που λέγονται σκηνές και σεκάνς (βλ. 3ο κεφάλαιο)... Κάθε σκηνή παρουσιάζει διακριτές φάσεις... Πρώτα έρχεται η εισαγωγή των στοιχείων χώρου, χρόνου και συντελεστών δράσης, μετά οι συντελεστές παλεύουν για την επίτευξη των στόχων τους και, στο τέλος, φτάνουν κάπου αλλά αφήνοντας κάποια εκκρεμότητα για την επόμενη σκηνή. Ορίστε, λοιπόν, η περίφημη γραμμικότητα της Κλασικής αφήγησης...».

Με δυο λόγια, η χρήση των οπτικοακουστικών τεχνικών υποστηρίζει και δουλεύει μέσα στο σύστημα της Κλασικής αφήγησης της ταινίας αναδεικνύοντας κυρίως τη σχέση Πλοκής - ιστορίας. Το βασικό κριτήριο είναι να παραμένει ο θεατής διαρκώς προσανατολισμένος στον χώρο και τον χρόνο της δράσης, ώστε να μπορεί να καταλαβαίνει και να συμπαρίσταται (ταυτίζεται με) τους Χαρακτήρες που δρουν μέσα σ' αυτή την αναπαράσταση, που υποτίθεται ότι λειτουργεί ως απεικόνιση της πραγματικότητας του θεατή. Οι κανόνες και τα τεχνάσματα του «συστήματος με αίσθηση συνέχειας» (*continuity system*) εξασφαλίζουν το προαναφερόμενο ζητούμενο. Σ' αυτές τις συνθήκες, οι τεχνικές μένουν όσο γίνεται λιγότερο αντιληπτές από τον απλό θεατή, που προσηλώνεται στη σταδιακή συγκρότηση της πλοκής και μόνον.

Περνώντας από την αφηγηματολογία στη σεναριογραφία και από τη θεωρία στην πράξη, χαρακτηριστικό είναι το παράδειγμα Κλασικής αφήγησης από το πρώτο πλήρες φιλμ μυθοπλασίας που έγινε ποτέ, το *L'Arroseur Arrosé* (1895), των αδελφών Λιμιέρ, που ταυτόχρονα είναι και το πρώτο σκηνοθετημένο φιλμ του κινηματογράφου: Ένας κηπουρός ποτίζει τον κήπο. Ένας πιτσιρικός μπαίνει στον κήπο, πατάει το λάστιχο και η παροχή νερού διακόπτεται. Ο κηπουρός προσπαθεί να διαπιστώσει τι συμβαίνει και καταβρέχεται. Ο πιτσιρικός προσπαθεί να δραπετεύσει. Ο κηπουρός τον κυνηγά, τον συλλαμβάνει και τον ξυλοφορτώνει. Ο πιτσιρικός φεύγει δαρμένος και τιμωρημένος. Ο κηπουρός συνεχίζει το πότισμα.

Η αφήγηση είναι εδώ μια αλυσίδα γεγονότων, σε σχέση αιτίας - αποτελέσματος, που συμβαίνουν σε ορισμένο χώρο και χρόνο και διαπνέονται από ένα συνεκτικό θέμα, το οποίο τα καθιστά σύνολο.

Αυτός είναι ίσως ο πλέον αποδεκτός ορισμός της αφήγησης μιας ιστορίας, όπως τον μνημονεύουν οι Bordwell και Thompson (2004,117) αλλά και άλλοι (Stam, Robert, Burgoyne Robert & Flitterman-LewisSandy, 2010, 128). Όλες οι αφηγήσεις, από αυτές που ενυπάρχουν στα παιδικά παραμύθια ως τις πολύπλοκες διακυμάνσεις των ταινιών Νουάρ, έχουν ως κοινό στοιχείο τους τα προαναφερόμενα. Αντίθετα, οι μη αφηγηματικοί τρόποι στα έργα που

προαναφέρθηκαν δεν έχουν αλυσίδες γεγονότων με τέτοιες προϋποθέσεις ή αυτές δεν είναι τόσο πολλές, συνεχείς και με διάρκεια, ώστε να χαρακτηριστούν «ιστορίες».

Για τις ανάγκες του σεναρίου, που αποτελεί τη βάση και την πρώτη ενέργεια για τη δημιουργία της αφήγησης στο οπτικοακουστικό έργο, είναι σημαντικό να επισημανθεί ότι κάθε «γεγονός» προϋποθέτει την (οπτικοακουστική) «δράση» κάποιου «υποκειμένου». Όλες οι δράσεις μιας ιστορίας στα έργα Κλασικής αφήγησης περιστρέφονται γύρω από μια βασική σκέψη που σχετίζεται με τον γενικό «σκοπό» της δράσης του κύριου υποκειμένου. Επιπλέον, η σχέση αιτίας - αποτελέσματος (ή δράσης - αντίδρασης) σε χώρο και χρόνο προϋποθέτει κάποια «σειρά».

Στην ορολογία της σεναριογραφίας των ταινιών μυθοπλασίας, ο πυρήνας και ο γενικός σκοπός που βρίσκονται πίσω από την κύρια δράση αποτελούν τη Σεναριακή Ιδέα (*story concept*), γύρω από την οποία περιστρέφονται όλα τα περιστατικά και στην οποία επανέρχονται συνεχώς οι ήρωες. Αυτή γίνεται πιο ενδιαφέρουσα όταν αφορά μια Σύγκρουση (*conflict*) μεταξύ των δράσεων των χαρακτήρων (ο όρος χρησιμοποιείται εδώ με την τεχνική του έννοια, αυτή της αντιπαράθεσης δυο αντίθετων βουλήσεων, και όχι απλώς ως αναφορά σε πράξεις βίας, μάχες κ.λπ. [βλ κεφάλαιο 2.1]).

Σ' αυτό το πλαίσιο, το Νόημα της ιστορίας είναι οι πανανθρώπινες αξίες που θίγονται στο πλαίσιο της δράσης. Το Νόημα πολύ συχνά στα ελληνικά συγχέεται με τη Σεναριακή Ιδέα, καθώς η αγγλική λέξη για το Νόημα είναι *theme*, που αυθόρμητα στα ελληνικά μεταφράζεται ως «θέμα», δηλαδή «κεντρική ιδέα», ακόμη και από έγκυρους θεωρητικούς (βλ. κεφάλαιο 2.1). Οι συντελεστές της δράσης, οι παράγοντες που λειτουργούν ως πρόσωπα, δημιουργούν αιτίες, παίρνουν αποφάσεις για την πορεία τους και καταγράφουν αποτελέσματα, ονομάζονται *Ήρωες* ή *Χαρακτήρες* (βλ. κεφάλαιο 2.2).

Τέλος, η σειρά και η επιλογή των γεγονότων που παρουσιάζονται είναι η Πλοκή (*plot*) της ιστορίας, που σχετίζεται άμεσα με τη Δομή (*structure*) του σεναρίου. Η κύρια δράση βρίσκεται στην πλήρη ανάπτυξή της στο μέρος του σεναρίου που λέγεται *Επίλυση* ή *Κορύφωση* (*resolution*), λίγο πριν από τη *Λύση* (*ending*), το Τέλος της Πλοκής (βλ. κεφάλαιο 3.3).

## **1.2 ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΣΤΗ ΜΥΘΟΠΛΑΣΤΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ**

Η διαδικασία της οπτικοακουστικής αφήγησης ολοκληρώνεται μόνο μετά το τελικό στάδιο του μοντάζ και την τοποθέτηση των τελικών εικόνων στη σωστή θέση και διαδοχή και με τη σωστή διάρκεια. Για λόγους προϋπολογισμού και οργάνωσης, η μυθοπλαστική αφήγηση σε ένα οπτικοακουστικό έργο δημιουργείται σε πολύ μεγάλο βαθμό ήδη από το πρώτο βήμα της διαδικασίας προπαραγωγής και πολύ πριν από το γύρισμα και το μοντάζ, ήτοι από το στάδιο της συγγραφής του σεναρίου.

### **1.2.1 ΤΑ ΟΡΙΑ ΚΑΙ Ο ΡΟΛΟΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ**

Το σενάριο είναι ένα κείμενο. Η διατύπωσή του απαιτεί μόνο λέξεις, λεκτικά σχήματα και κανόνες του γραπτού λόγου, και όχι εικόνες, σχεδιαγράμματα και γραφικά. Επιπλέον, είναι ένα κείμενο προορισμένο για συγκεκριμένη χρήση και μόνο, δηλαδή για να συμβάλει στην παραγωγή ενός οπτικοακουστικού έργου. Με άλλα λόγια, δεν γράφεται για να δημοσιευτεί και να διαβαστεί από το ευρύ κοινό, παρά μόνο για εκπαιδευτικούς λόγους, ούτε για να αναγνωστεί σε ακροατήριο, όπως τα ποιήματα. Το σενάριο και το περιεχόμενό του έχουν δεδομένο δημιουργό και πομπό πληροφοριών (τον σεναριογράφο) και πολύ συγκεκριμένους δέκτες (τον παραγωγό, τον σκηνοθέτη και σχεδόν όλους τους συντελεστές του έργου).

Το σενάριο αποτελεί εξ ορισμού μέρος της συνολικής παραγωγής ενός οπτικοακουστικού έργου. Ο σεναριογράφος, από τη μια, γράφει εντός των προαναφερόμενων ορίων επικοινωνίας με τους αποδέκτες του σεναρίου και, από την άλλη, με την προσοχή του στραμμένη στο τελικό οπτικοακουστικό έργο, την τελική μορφή του, το κοινό του και τα μηνύματα τα οποία θέλει να κοινωνήσει. Έτσι, π.χ. αν πρόκειται για ταινία μυθοπλασίας (fiction) Κλασικής Αφήγησης, η μορφή του έργου είναι εκ των προτέρων καθορισμένη και ο σεναριογράφος καλείται να στήσει την αφήγηση της ιστορίας με τέτοιο τρόπο και σε τέτοιο βαθμό, ώστε να δοθούν όλες οι απαραίτητες κατευθύνσεις προς την υπόλοιπη παραγωγή της ταινίας, προκειμένου να ανταποκριθεί στην προσχεδιασμένη επικοινωνία με το επιδιωκόμενο κοινό. Μ' αυτή τη λογική, ο



σεναριογράφος δεν έχει αρμοδιότητα να υποδεικνύει πώς θα λειτουργήσει η κάμερα κατά την οπτικοποίηση ενός διαλόγου. Αυτή η εργασία, το λεγόμενο «ντεκουπάζ» (κόψιμο σε πλάνα της καταγραφής της δράσης), είναι αρμοδιότητα του σκηνοθέτη. Όμως, ο σεναριογράφος οφείλει να υποδείξει πώς θα λειτουργήσει η κάμερα (όπως και άλλες τεχνικές), αν αυτή η οδηγία είναι συστατικό στοιχείο για την ολοκλήρωση της αφήγησης, καθώς, όπως προαναφέρθηκε, οι οπτικοακουστικές τεχνικές παίζουν και αυτές ρόλο στη συγκρότηση της ιστορίας. Για παράδειγμα, ο σεναριογράφος σημειώνει αν η κάμερα πρέπει να πάρει μια συγκεκριμένη θέση που θα αποκαλύψει στον θεατή ένα πιστόλι κρυμμένο από τους χαρακτήρες και, συνεπώς, θα προσφέρει πληροφορίες στον θεατή, ώστε να αντιληφθεί με συγκεκριμένο τρόπο τα δρώμενα.

Πρακτικά, τα προαναφερόμενα έχουν ως αποτέλεσμα τη συγκρότηση του σεναρίου μόνο από περιγραφές οπτικών και ηχητικών εικόνων. Αντίθετα, επειδή οι λογοτεχνικές κατευθύνσεις ενδέχεται να οδηγήσουν σε ασάφειες ως προς τις περιγραφόμενες εικόνες, συνιστάται να αποφεύγονται.

Για τους ίδιους λόγους, το σενάριο διαθέτει τυποποιημένη φόρμα γραφής, προκειμένου να διευκολύνονται οι προκαθορισμένοι δέκτες του. Δεδομένη θεωρείται, επίσης, η πιθανότητα επέμβασης και αλλαγής του, αν κριθεί αναγκαία κατά τα επόμενα στάδια της υλοποίησης του οπτικοακουστικού έργου.

Το σενάριο είναι ένα κείμενο ολοκληρωμένο, δηλαδή με συγκεκριμένα αυτόνομα νοήματα και σκοπό, αρχή και τέλος. Με αυτή την έννοια, είναι μια πλήρης δημιουργία και πρακτική, ένα ολοκληρωμένο έργο που υπακούει σε δικούς του κανόνες, ανάλογους με τον τελικό του σκοπό, και έτσι κρίνεται. Αυτό πρακτικά σημαίνει ότι, όταν παραδίδεται από τον σεναριογράφο, πρέπει να εμπεριέχει ολοκληρωμένα νοήματα πλήρως συναφή, αιτιολογημένα και συνδεδεμένα μεταξύ τους, ώστε να μπορεί να εκτελέσει πλήρως την αποστολή του (που είναι να βοηθήσει στην υλοποίηση του οπτικοακουστικού έργου). Το σενάριο δεν πρέπει να προκαλεί απορίες και να παραπέμπει για τις λύσεις τους σε άλλες φάσεις της παραγωγής του έργου.

Είναι πολύ συνηθισμένο να ταυτίζεται το σενάριο αποκλειστικά με την οργάνωση της ροής των πληροφοριών για τη διάρθρωση της ιστορίας. Είναι

συχνή η έκφραση σε κριτικά κείμενα «αυτή η ταινία δεν είχε σενάριο» εννοώντας ότι δεν είχε καλή διάρθρωση της ιστορίας. Αυτό το λάθος δεν συμβαίνει τυχαία. Επειδή οι ταινίες που παράγονται ενταγμένες σε μεγάλες βιομηχανίες έχουν αναπτύξει το δικό τους «Κλασικό ύφος» με σχετικά σταθερούς τρόπους σκηνοθεσίας, μοντάζ κ.λπ. και μικρές εσωτερικές εναλλακτικές, ακόμη και στο Χόλιγουντ (Bordwell, David, Staiger, Jannet & Thompson, Kristin, 1985, 50-69, 194-230) ο σεναριογράφος έργων Κλασικής Αφήγησης περιορίζεται κατά βάση στην ανάπτυξη του μορφικού συστήματος της «ροής των πληροφοριών», καθώς χρειάζεται να δώσει ελάχιστες οδηγίες για τον τρόπο χρήσης των τεχνικών. Αντίθετα, σε άλλα Είδη ταινιών (π.χ. ταινίες Τέχνης, πειραματικός κινηματογράφος κ.ά.) ή οπτικοακουστικών έργων (π.χ. ειδήσεις), το σύστημα των τεχνικών χρησιμοποιείται κατά κόρον για την παρουσίαση αυτού που αναπτύσσεται, και το σενάριο πρέπει να περιέχει σαφείς οδηγίες και γι' αυτές. Με άλλα λόγια, επειδή δεν υπάρχει συγκεκριμένο στυλ, σταθερός τρόπος χρήσης των τεχνικών, αλλά εξαρτάται κάθε φορά από το έργο, το σενάριο πρέπει να δίνει οδηγίες και για τις τεχνικές.

Στην πραγματικότητα, το σενάριο σε όλες τις αφηγηματικές ταινίες ή μη αφηγηματικά έργα, παίζει τον ρόλο που έχει η γραπτή συνταγή σε σχέση με την παρασκευή ενός φαγητού: καθορίζει και καταγράφει σε κείμενο, σε πρώτη φάση, όλα εκείνα τα συστατικά και τη βασική διαδικασία που είναι απαραίτητα για την κατασκευή του οπτικοακουστικού έργου. Γι' αυτό και πρέπει να έχει άποψη για τη δημιουργία και των δύο μορφικών συνόλων, και της χρήσης των οπτικοακουστικών τεχνικών και της αφήγησης.

### **1.2.2 ΣΥΓΓΡΑΦΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ ΚΑΙ ΔΙΟΡΘΩΣΕΙΣ**

Το σενάριο είναι, σε όλα τα έργα, μία από τις πρώτες φάσεις της δημιουργίας του οπτικοακουστικού έργου. Πρόκειται για μια διαδικασία ανάλογη με την ιδιοσυγκρασία και τον τρόπο που δημιουργεί και φαντάζεται ο κάθε σεναριογράφος. Ιδέες, εικόνες, σκηνές, ατάκες, χαρακτήρες και καταστάσεις γράφονται στο χαρτί και με τη σειρά που γεννιούνται στο μυαλό του σεναριογράφου. Αφού γραφτεί αρκετό τέτοιο υλικό, πρέπει να μονταριστεί και

να συμπληρωθούν τα κενά, ώστε να ολοκληρωθεί η επεξεργασία των στοιχείων της σεναριακής ιδέας.

Σε μια τυπική και ορθόδοξη διαδικασία συγγραφής, η προετοιμασία θεωρείται ότι κρατάει κανονικά το 65% του συνολικού χρόνου σύνταξης ενός σεναρίου και θεωρείται απαραίτητη για να μην προκύψουν ανυπέρβλητα εμπόδια κατά τη συγγραφή, που είναι εκ των υστέρων δύσκολο να εντοπιστεί η αιτία τους (βλ. Frensham 1996, King (1996), Swain & Swain. 1998):

Τα στάδια της προετοιμασίας που, όπως ειπώθηκε, αναμειγνύονται μεταξύ τους είναι τα ακόλουθα:

1. Έρευνα σχετικά με την ιστορία/ πλοκή, και πιο συγκεκριμένα αναφορικά με τον τίτλο, τη δράση που αναπτύσσεται, το νόημα της ιστορίας (ψυχολογικές, φιλοσοφικές, κοινωνικές παράμετροι), τον χωρόχρονο όπου τοποθετείται η δράση, την κατάσταση όταν αρχίζει η ιστορία, τη βασική (τελική) σύγκρουση. Η κατάληξη αυτής της έρευνας είναι μία Περίληψη (*Outline/Synopsis* δηλαδή μία παράγραφο στις ταινίες μικρού μήκους, μια-δυο σελίδες στις μεγάλες) με την αρχή, τη μέση και το τέλος της ιστορίας (Frensham, 173-180).
2. Ταυτόχρονη έρευνα σχετικά με τον βασικό Χαρακτήρα και τους υπόλοιπους Χαρακτήρες, καθώς και τον σχεδιασμό των Χαρακτήρων (πόσοι Χαρακτήρες χρειάζονται και με τι χαρακτηριστικά). Η έρευνα πάνω στον Χαρακτήρα πρέπει να περιλαμβάνει τη δημιουργία πλήρους βιογραφικού και στις τέσσερις διαστάσεις του (φυσικά χαρακτηριστικά, προσωπικότητα, παρελθόν και λοιπές κοινωνικές πληροφορίες), ώστε να γίνει όσο το δυνατόν πιο «υλικός» και συγκεκριμένος. Το στήσιμο των χαρακτήρων είναι ανάλογο των απαιτήσεων της Σεναριακής Ιδέας. Αν δεν είναι γνωστά κάποια πράγματα για τους Χαρακτήρες (γλώσσα, συνήθειες κ.λπ.), η επιτόπια έρευνα και η καταγραφή είναι πολύ χρήσιμες. Η κατάληξη αυτής της έρευνας είναι η δημιουργία των προφίλ των ηρώων – ιδίως των βασικών (βλ. κεφάλαιο 2.2).

Στήσιμο της Δομής, δηλαδή των κυριότερων Σημείων ή «βημάτων» της Πλοκής (steps ή points). Είναι όλα τα βασικά γεγονότα που πηγάζουν από τα προηγούμενα, δημιουργούν τα επόμενα και φτιάχνουν μια αφήγηση με σχέση αιτίας - αποτελέσματος. Ουσιαστικά είναι η ιστορία και η ροή της όπως θα παρουσιαστούν στην ταινία (βλ. 3ο κεφάλαιο). Η κατάληξη αυτής της δουλειάς οδηγεί στη Σκαλέτα (*step outline*) ή στο *Treatment* – εξαρτάται από την ιδιοσυγκρασία και το στυλ του κάθε σεναριογράφου. Η Σκαλέτα είναι η εξέλιξη της Πλοκής, όπως παρουσιάζεται στην οθόνη με αριθμημένα «βήματα». Το *Treatment* είναι η εξέλιξη της Πλοκής γραμμένη με λογοτεχνική μορφή, αλλά με τη σειρά των γεγονότων όπως θα παρουσιαστούν. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμη στους τρίτους (χρηματοδότες κ.ά.) που δυσκολεύονται να διαβάσουν την ξερή δράση της σκαλέτας. Ανάλογα με την ιδιοσυγκρασία του σεναριογράφου, το *Treatment* του χρησιμεύει πολύ ή καθόλου. Μετά, όμως, ο σεναριογράφος πρέπει και πάλι να κάνει Σκαλέτα για να είναι βέβαιος για τον ρυθμό, την ισορροπία της αφήγησης, τη σωστή τοποθέτηση των σημείων κ.ά.

3. Οργάνωση των βημάτων Πλοκής σε Σεκάνς και Σκηνές, δηλαδή σε Σκαλέτα «σκηνή προς σκηνή» (*scene outline*). Αυτό είναι ουσιαστικά μια Σκαλέτα στην πλέον αναλυτική της μορφή με τουλάχιστον ένα βήμα Πλοκής ανά σκηνή – μπορεί, όμως, να υπάρχουν περισσότερα βήματα Πλοκής στην ίδια σκηνή.
4. Σκηνοπλασία, δηλαδή το αναλυτικό γράψιμο κάθε σκηνής.

Αλλά το σενάριο, η συγγραφή της αφήγησης μιας ταινίας δεν σταματούν εδώ.

Σύμφωνα με κρατούσες θεωρίες, μετά το στάδιο της προετοιμασίας, στο οποίο πρέπει να επενδύεται το 65% της προσπάθειας του σεναριογράφου, ακολουθεί το στάδιο του «διερευνητικού πρώτου γραψίματος», που γίνεται μία κι έξω, και στο οποίο (θεωρητικά) αφιερώνεται το 5% της προσπάθειας. Το

υπόλοιπο 30% ως το τελικό παραδοτέο σενάριο, είναι τα στάδια των Αναθεωρήσεων (*rewriting*).

Αυτά τα στάδια είναι, κατά την αγγλοαμερικανική παράδοση, τουλάχιστον έξι. Δεν είναι, όμως, απίθανο ένα σενάριο να γραφτεί και διπλάσιες φορές, καθώς ο συγγραφέας που κάνει τις αναθεωρήσεις ενδέχεται να προσθέσει καινούργιες ιδέες (Frensham, 1996, 181, 198).

Στην πραγματικότητα, οι Αναθεωρήσεις είναι ο επανέλεγχος των σταδίων της προετοιμασίας, όπως αυτά φαίνονται ότι εφαρμόστηκαν και συντέθηκαν μέσα στο κείμενο του πρώτου γραψίματος. Γενικός σκοπός είναι να επανεξεταστούν όσα έχουν γραφτεί, προκειμένου να κοπούν τα περιττά ή να αντικατασταθούν με εναλλακτικά, καλύτερα μέρη. Το κόψιμο μπορεί να οδηγήσει ακόμη στην αφαίρεση Σκηνών ή διαλόγων που λειτουργούν αρνητικά για το υπόλοιπο κείμενο, καθώς αυτό το οποίο πραγματικά μετράει είναι η συνολική εικόνα του σεναρίου.

- Πρώτη Αναθεώρηση: ζητήματα κατανόησης (επανεξέταση της Σεναριακής Ιδέας). Καταλαβαίνουν οι θεατές που στοχεύουν τα μηνύματα και τα αισθήματα του έργου; Νιώθουν τη Σεναριακή Ιδέα, τους Χαρακτήρες κ.λπ.; Εντάσσεται το έργο στην παράδοση που έχει προαποφασιστεί (βλ. κεφάλαιο 2.1);
- Δεύτερη Αναθεώρηση: ζητήματα δομής (επανεξέταση της Σκαλέτας). Υπάρχουν οι Σκηνές που χρειάζονται; Οι Υποπλοκές; Είναι επαρκείς οι πληροφορίες στην κάθε Σκηνή; Είναι σωστές οι Κορυφώσεις; Υπάρχουν περιττές Σκηνές; Είναι ισορροπημένη η διάρκεια των Σκηνών (βλ. κεφάλαιο 3.3);
- Τρίτη Αναθεώρηση: ζητήματα Χαρακτήρων (επανεξέταση των προφίλ και του cast design). Χρειάζονται όλοι οι Χαρακτήρες; Είναι σωστά «εξοπλισμένοι» και παρουσιασμένοι; Είναι ξεκάθαρες οι αξίες τους; Περνούν συναισθηματικές κλιμακώσεις και εναλλαγές ταυτόχρονα με την εξέλιξη της ιστορίας (βλ. κεφάλαιο 2.2);
- Τέταρτη Αναθεώρηση: ζητήματα διαλόγου και Χαρακτήρων. Μιλάει με τον δικό του ιδιαίτερο τρόπο κάθε Χαρακτήρας; Είναι

«προφορικός» ο λόγος του (ελλειπτικός, με διακυμάνσεις, επιφωνήματα κ.ά.); Είναι λιτός ο διάλογος ή περιέχει πολλές φλυαρίες; Υπάρχει αρκετή συναισθηματική ένταση στην κάθε σκηνή, ανεξάρτητα από τις πληροφορίες που δίνονται; Μήπως μπορούν να αντικατασταθούν οι διάλογοι με οπτικά στοιχεία;

- Πέμπτη Αναθεώρηση: ζητήματα ρυθμού και στυλ. Πόσο κρατούν οι πράξεις; Οι σεκάνς; οι σκηνές; Πώς λειτουργούν τα σκηνικά, τα οπτικά στοιχεία, οι συμβολισμοί, οι εναλλαγές μέρα-νύχτα; πώς λειτουργούν οι μεταβάσεις από σκηνή σε σκηνή; Οι παύσεις; Οι εντάσεις; Οι μεταβατικές σκηνές; Πώς λειτουργούν και μεταδίδονται συναισθήματα;
- Έκτη Αναθεώρηση: το λουστράρισμα. Αφού έχουν γίνει τα προαναφερόμενα, το σενάριο επανελέγχεται σειρά προς σειρά ως προς την αναγκαιότητα και τη λειτουργία του.

### **1.3 ΤΑ ΕΙΔΗ ΤΩΝ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΕΡΓΩΝ ΓΕΝΙΚΑ**

Για λόγους ευκολίας, συμβατικότητας, συνεννόησης και κριτικής αποτίμησης, τα θεωρητικά κείμενα για τα οπτικοακουστικά (δημοσιογραφικά, εισηγητικά, κριτικά, θεωρητικά ή απλά σχόλια) συνηθίζουν να χωρίζουν τα οπτικοακουστικά έργα σε κατηγορίες και να τα προσδιορίζουν μέσω της ένταξής τους σε κάποια απ' αυτές. Οι κριτικοί, οι κινηματογραφιστές, οι δημοσιογράφοι και το κοινό διακρίνουν τα έργα με διάφορα κριτήρια.

Για παράδειγμα, ένα κριτήριο αποτελεί η αληθοφάνεια της αναπαράστασης των εικονιζόμενων στην ταινία και η σχέση της με τον «πραγματικό» κόσμο του θεατή. Μ' αυτό το κριτήριο υπάρχουν (βλ. και Bordwell & Thompson, 2004, 66-76):

- Ταινίες μυθοπλασίας, όπως ορίστηκαν ανωτέρω.
- Ταινίες ντοκιμαντέρ και υβριδικά υποείδη, όπως το Δραματοποιημένο Ντοκιμαντέρ, η ταινία Έτοιμου Υλικού, οι Εκπαιδευτικές ταινίες, η ταινία Άμεσου Κινηματογράφου κ.ά. Οι μυθοπλασίες και τα ντοκιμαντέρ δεν διαφέρουν απαραίτητα ως προς την ύπαρξη ενσωματωμένων ιστοριών ή συνεντεύξεων στη

δομή τους· ούτε διαφέρουν ως προς την «καταγραφή», την «εξέταση» ή τη «σκηνοθεσία» του εικονιζόμενου. Τα κριτήρια για να κρίνουμε αν ένα έργο υπάγεται στην κατηγορία των ντοκιμαντέρ ή των μυθοπλασιών είναι η δήλωση των δημιουργών ότι οι τόποι, οι άνθρωποι και τα γεγονότα είναι «της φαντασίας τους» ή υπάρχουν/ υπήρξαν κάπου στον κόσμο του θεατή, η φανερή σκηνοθεσία τους ή καταγραφή τους με τρόπο που η κάμερα δεν θέλει και δεν παρεμβαίνει στα δρώμενα, καθώς και η απόδοση των γεγονότων από ηθοποιούς ή πρόσωπα που δηλώνονται με την πραγματική ιδιότητά τους και κάνουν αυτό που κάνουν συνήθως (Bordwell & Thompson, 2004, 66-69). Αν συντρέχουν και οι τρεις προϋποθέσεις πρόκειται για την πιο «καθαρή» μορφή του ντοκιμαντέρ, αλλιώς πρόκειται για υβρίδια.

- Ταινίες εμπύχωσης (animation), στις οποίες η εικόνα είναι πλήρως κατασκευασμένη με διάφορες τεχνικές και αποδομένη με μια πλασματική κίνηση που να προσομοιάζει στην κίνηση των ταινιών ζωντανής δράσης που καταγράφεται από κάμερα.
- Ταινίες «πειραματικές», στις οποίες η εικονιζόμενη πραγματικότητα χρησιμεύει για διερεύνηση του μέσου, δημιουργία ποιητικών ή συμβολικών εικόνων, πρωτοποριακούς πειραματισμούς πάνω σε αφηγήσεις και εναλλακτικούς χειρισμούς του χώρου και του χρόνου.

Ένα άλλο κριτήριο είναι το μέσο προβολής ή κατανάλωσης. Τα οπτικοακουστικά έργα χωρίζονται σ' αυτά για την τηλεόραση, τον κινηματογράφο και τα Νέα Μέσα, κριτήριο που έχει άμεση συνέπεια στην αισθητική και τον τρόπο χρησιμοποίησης των τεχνικών.

Έτσι υπάρχουν διαφορετικά Είδη στην τηλεόραση και στον κινηματογράφο, είτε αφηγηματικά είτε μη αφηγηματικά, ενώ τα Νέα Μέσα, προς το παρόν, μμούνται αυτές τις δύο κατηγορίες, ιδίως την τηλεόραση, μειώνοντας απλώς τη διάρκεια των ταινιών, ώστε να προσαρμοστούν στο πνεύμα της παράλληλης, πολυδιασπασμένης, άμεσης και διαδραστικής επικοινωνίας του

σημερινού κόσμου. Τα οπτικοακουστικά έργα είναι διαφορετικά στα τρία μέσα, γεγονός που απορρέει από το μέγεθος της οθόνης, τη διαφορετικότητα των συνθηκών στη διαδικασία θέασης, τη δυνατότητα επιλογών και την καταβολή αντιτίμου για την προβολή.

Κινηματογράφος σημαίνει μεγάλη οθόνη προβολής, χώρος μοιρασμένος με άλλους θεατές, επιλογή πληρωμής εισιτηρίου με τις ανάλογες απαιτήσεις για κάλυψη του χρόνου που να ανταποκρίνεται στο εισιτήριο, δυνατότητα απόλυτης προσήλωσης, έλλειψη δυνατότητας ζάπινγκ. Έτσι, προσφέρεται η δυνατότητα εφαρμογής ποικίλων αισθητικών προσεγγίσεων οι οποίες μπορεί να γίνουν αποδεκτές από το θεατή στις προαναφερόμενες συνθήκες. Για παράδειγμα, η επιλογή αργών ρυθμών, απεικόνισης πολύπλοκων αφηγηματικών καταστάσεων, χρησιμοποίησης των σιωπών και άλλων δραματουργικών μέσων εκτός του διαλόγου, σύνθεσης εικόνας με πολλά επίπεδα δράσης, δυνατότητας γενικών πλάνων κ.ά., τις οποίες ο θεατής έχει πληρώσει και είναι αποφασισμένος να δοκιμάσει.

Αντίθετα, τηλεόραση σημαίνει σχετικά μικρή οθόνη, έλεγχος του μικρού οικείου χώρου παρακολούθησης, έλεγχος του χρόνου θέασης και, κατά συνέπεια, συνήθως θέαση με διακοπές και πολλές παρεμβολές από φυσικές καταστάσεις, έλλειψη άμεσου οικονομικού αντιτίμου για την προβολή, δυνατότητα για ζάπινγκ, αλλά και δυνατότητα για διακοπόμενη παρακολούθηση του έργου. Κατά συνέπεια, η τηλεόραση απαιτεί γρήγορο ρυθμό, μικρές «αυτόνομες» ενότητες, πιο απλή πλοκή, έμφαση στον διάλογο και τους ηθοποιούς, μεσαία, κοντινά και όχι πολύ γενικά πλάνα, εκμετάλλευση συγκεκριμένων δυνατοτήτων της κάμερας κ.ά.

Η τηλεόραση έχει αναπτύξει μια πλήρη γκάμα από αφηγηματικούς τύπους, μυθοπλαστικούς και μη, καθώς και μη αφηγηματικούς τύπους οπτικοακουστικών έργων (Butler, 1999, 88-109). Στους μη μυθοπλαστικούς τύπους τηλεοπτικών έργων περιλαμβάνονται τα αθλητικά προγράμματα, τα τηλεπαιχνίδια, τα talk shows, τα περισσότερα ντοκιμαντέρ, τα εκπαιδευτικά προγράμματα, τα περισσότερα μουσικά κλιπ, τα δελτία ειδήσεων, τα αφηγηματικά και μη αφηγηματικά ντοκιμαντέρ, καθώς και οι μη αφηγηματικές διαφημίσεις.



Από την άλλη, οι πιο συνηθισμένοι τύποι μυθοπλαστικών αφηγηματικών έργων για την τηλεόραση είναι οι εξής:

- η τηλεοπτική αφηγηματική διαφήμιση,
- οι τηλεταινίες
- οι μίνι σειρές,
- οι σειρές,
- τα σίριαλ και οι σαπουνόπερες.

Στον κινηματογράφο, αντιθέτως, εκτός από τα μη αφηγηματικά ντοκιμαντέρ και τα «πειραματικά» έργα, όλες οι άλλες ταινίες που προβάλλονται σε μεγάλη αίθουσα είναι αφηγηματικές και είναι είτε ταινίες μυθοπλασίας μικρού μήκους, είτε ταινίες μυθοπλασίας μεγάλου μήκους. Πριν αναφερθούν εκτενώς τα Είδη στις κινηματογραφικές ταινίες, θα ήταν χρήσιμο να ειπωθούν λίγα πράγματα για τα τηλεοπτικά αφηγηματικά έργα.

### **1.3.1 ΤΑ ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΑ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΕΡΓΑ**

Γενικά μιλώντας για τα τηλεοπτικά αφηγηματικά έργα, έχουμε και σ' αυτή την περίπτωση όλα τα βασικά στοιχεία της αφήγησης (Χαρακτήρες, Πρωταγωνιστές, συγκρούσεις, Σεναριακές Ιδέες, πλοκές κ.ά.). Απλώς, ανάλογα με την κατηγορία και τη μορφή (λέγεται και *φορμά/ format*) του τηλεοπτικού έργου, μερικά από τα προαναφερόμενα στοιχεία εμφανίζονται πιο έντονα ή δεν εμφανίζονται καθόλου. Επιπλέον, επειδή δεν είναι όλα τα τηλεοπτικά έργα αυτοτελή αλλά αναπτύσσονται και με τη μορφή σειρών, παρουσιάζονται κάποιες ιδιαιτερότητες. Οι πιο συνηθισμένοι τύποι αφηγηματικών έργων για την τηλεόραση είναι οι ακόλουθοι:

#### **1.3.1.1 Η ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΗ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**

Πρόκειται ουσιαστικά για ταινία (πολύ) μικρού μήκους, που εκτείνεται χρονικά από τριάντα ως εξήντα δευτερόλεπτα. Υπάρχουν ένας ή δύο χαρακτήρες ή μια ομάδα προσώπων με κάποιο σκοπό, δηλαδή με μια κεντρική ιδέα σεναριακής δράσης. Η έμφαση δίνεται στο στήσιμο του χώρου (και του χρόνου), στα εφέ, στο οπτικό μέρος, στο μοντάζ, στις φυσιογνωμίες των «χαρακτήρων» και στις άμεσες εντυπώσεις. Καλό είναι, επίσης, το διαφημιζόμενο προϊόν να παίζει

καταλυτικό ρόλο στη δράση και να βρίσκεται εμμέσως συνεχώς στο επίκεντρο (Hillard, 2001, 90-91).

Σπάνια υπάρχει χρόνος για εισαγωγή, ανάπτυξη και μεταμόρφωση του εκάστοτε Χαρακτήρα, αφού πρέπει να είναι άμεσα αναγνωρίσιμος από τα πρώτα δευτερόλεπτα και, εκ των πραγμάτων, στερεοτυπικός (για τις επεξηγήσεις των όρων βλ. κεφάλαιο 2.2).

Συνήθως η αφήγηση είναι γραμμική, αλλά δεν αποκλείεται η απόκρυψη στοιχείων της ιστορίας, ώστε αυτά να φανερωθούν στο τέλος και να δώσουν τη λύση ταυτόχρονα με την αίσθηση της έκπληξης στον θεατή. Υπάρχει τριμερής Δομή με αναπόφευκτα μικρή εισαγωγή λίγων δευτερολέπτων, μεγάλο μεσαίο-μέρος «κρίσης» και επιπλοκών, και οπωσδήποτε επίλυση, που συνήθως έχει σχέση με το προϊόν. Πολύ συχνά η δράση αρχίζει από το «καταλυτικό γεγονός», ενώ σπάνια υπάρχει χρόνος για δεύτερη μεταστροφή, καθώς η επίλυση μπορεί να έρθει αμέσως μετά την κρίση (για τις επεξηγήσεις των όρων βλ. κεφάλαιο 3.3).

### 1.3.1.2 ΟΙ ΤΗΛΕΤΑΙΝΙΕΣ

Ο τυπικός ορισμός των τηλεταινιών δεν αφορά απλώς τις ταινίες που γυρίζονται για να διανεμηθούν πρώτα από όλα για την τηλεόραση, αλλά και τις ταινίες μυθοπλασίας που προσαρμόζονται στους τηλεοπτικούς χρόνους.

Τηλεταινίες (single dramas) είναι κανονικά έργα μυθοπλασίας Κλασικής Αφήγησης, μόνο που ολοκληρώνονται σε 44 - 55 λεπτά, και έχουν μεγάλες σκηνές και πολλά εσωτερικά και στουντιακά γυρίσματα κυρίως για λόγους κόστους.

Αναπόφευκτα δεν έχουν περισσότερες από μία-δύο υποπλοκές, και όχι περισσότερα από πέντε ή έξι πρόσωπα σε βασικούς και δευτερεύοντες Χαρακτήρες (για τις επεξηγήσεις των όρων βλ. κεφάλαιο 2.3). Στην ιδανική εκδοχή τους είναι έργα απόλυτα γραμμικά, περιστρέφονται συνεχώς γύρω από μία, ενιαία, ξεκάθαρη Ιδέα, και δίνουν έμφαση σε χιουμοριστικά ή ψυχολογικά στοιχεία. Προσφέρουν πολύ μεγάλες δραματουργικές δυνατότητες, αρκεί να μπορεί κανείς να τις αξιοποιήσει. Ένα έξοχο παράδειγμα τέτοιων τηλεταινιών

είναι ο *Δεκάλογος* του Κριστόφ Κισλόφσκι στη δεκαετία του 1980 (βλ. και Kaminsky & Walker, 1993, 159-168).

### 1.3.1.3 ΟΙ MINI ΣΕΙΡΕΣ

Πρόκειται ουσιαστικά για κανονικά δώρα –ή μεγαλύτερα– έργα που παίζονται κομμένα σε δυο με τρεις διαδοχικές νύχτες ακολουθώντας πλήρως τους κανόνες της κλασικής δραματουργίας. Συνήθως είναι δράματα εποχής/ιστορικά. Για παράδειγμα, η *Οδύσεια* (1997), γυρισμένη στην Αμερική από τον Αντρέι Κοντσαλόφσκι σε δύο μέρη: το πρώτο φτάνει ως την περιπέτεια με την Κίρκη, και το δεύτερο μέχρι την καθαρση και το θάνατο των μνηστήρων). Είναι πολύ σπάνιες στη σημερινή ελληνική τηλεοπτική παραγωγή, εκτός και αν μια κινηματογραφική ταινία ξαναμονταριστεί, επιμηκυνθεί και παιχτεί «σπασμένη» στα δύο.

### 1.3.1.4 ΤΑ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΑ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΚΑΙ ΟΙ ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ ΤΟΥΣ

Και στα ντοκιμαντέρ υπάρχουν Χαρακτήρες και οργανωμένη παρουσίαση της δράσης, όπως και στις μυθοπλασίες Κλασικής Αφήγησης. Η αφηγηματική δομή «Εισαγωγή - Κλιμάκωση – Λύση» εφαρμόζεται σε γενικές γραμμές και εδώ, σε ό,τι αφορά το σύνολο του έργου. Ενίοτε εφαρμόζονται και διάφορα άλλα στοιχεία, όπως η Μεταστροφή (για τους όρους βλ. κεφάλαιο 3.3). Σπάνια, όμως, εφαρμόζεται στις επιμέρους σεκάνς ή αλλά νοηματικά τμήματα του φιλμ. Επίσης, σπάνια υπάρχουν σαφείς μεταστροφές προερχόμενες από τον πρωταγωνιστή (βλ. και Bernard, 2004).

Οι ενοποιητικοί κρίκοι ανάμεσα στις σεκάνς, ώστε αυτές να αποτελούν αφήγηση κάποιου βαθμού μπορεί να είναι οι εξής:

- η voiceover του αφηγητή που περιστρέφεται και αναφέρεται συνεχώς γύρω από την ίδια ιδέα,
- η τοποθεσία και τα σκηνικά,
- τα πρόσωπα που απεικονίζονται,
- η συνολική κατάσταση,
- συνδυασμός (είτε με τη μορφή αναλογίας είτε σύγκρισης κ.λπ.),
- η δράση (ακριβώς όπως στις ταινίες μυθοπλασίας),

- η σύνδεση μέσω γραφικών στοιχείων της εικόνας.

### 1.3.1.5 ΟΙ ΣΕΙΡΕΣ ΜΕ ΑΥΤΟΤΕΛΗ ΕΠΕΙΣΟΔΙΑ

Οι σειρές με αυτοτελή επεισόδια είναι έργα ποικίλης θεματολογίας με τους ίδιους ήρωες να αντιμετωπίζουν διαφορετικές καταστάσεις κάθε φορά. Η πλοκή ολοκληρώνεται μέσα στο ίδιο επεισόδιο.

Στη διεθνή πρακτική, οι σειρές με αυτοτελή επεισόδια χωρίζονται σε κατηγορίες (Είδη) κάπως παρόμοια με τα κινηματογραφικά που θα εξεταστούν στη συνέχεια.

Τα δημοφιλέστερα Είδη είναι οι Κοινωνικές, Αισθηματικές, Αστυνομικές, Επιστημονικής Φαντασίας και Κωμικές (sit-coms) σειρές. Παραδείγματα και πρότυπα είναι οι αμερικανικές σειρές με τους μεγάλους ντετέκτιβ του 1970 (*Κότζακ*, *Μάνιξ*, *Κάνον* κ.ά.), το *Αστυνομικό τμήμα της Χιλ Στριτ*, αλλά και διάσημες αμερικανικές Κοινωνικές σειρές από το 1970 και μετά όπως οι: *Το μικρό σπίτι στο λιβάδι*, *Star Trek*, *Τα φιλαράκια* κ.ά. Παραλλαγή είναι οι σειρές με τα μικρά αυτόνομα σκετς, όπως η σειρά *Mr Bean* (1990-1995).

Όπως και στις τηλεταινίες και στις ταινίες μικρού μήκους, έτσι και στα επεισόδια των σειρών, υπάρχει μία και ενιαία βασική ιδέα γύρω από την οποία αναπτύσσεται η δράση.

Όπως και στις τηλεταινίες, υπάρχει κανονική τρίπρακτη Δομή που, όμως, στη διεθνή πρακτική χωρίζεται για λογούς διαφημιστικού διαλείμματος σε δύο (στις ημίωρες) ή τέσσερις Πράξεις (στις ωριαίες σειρές), υπάρχουν δηλαδή τρία διαφημιστικά διαλείμματα. Αυτές οι Πράξεις είναι τεχνητές και δεν επηρεάζουν τη δραματουργία που αναπτύσσεται σε τρία μέρη, σε σεκάνς με αρχή - μέση - τέλος, σε κρίσιμα σημεία της Πλοκής κ.λπ. Επιπλέον, στη Ελλάδα, όπου δεν υπάρχει αυτή η διαφημιστική λογική, σπάνια τηρείται αυτός ο διαχωρισμός. Αν πρόκειται για 44-55 λεπτη σειρά, λογικά υπάρχει και μία Υποπλοκή, συνήθως αισθηματικού περιεχομένου. Αν είναι ημίωρη σειρά των 22-25 λεπτών, δεν υπάρχει Υποπλοκή (για τις επεξηγήσεις των όρων βλ. κεφάλαιο 3.2).

Επιπλέον, στη διεθνή πρακτική συνηθίζεται να προστίθενται δύο πολύ ενδιαφέροντα νέα μέρη στη Δομή:

- Το *teaser*. Είναι ένα μικρό ολοκληρωμένο περιστατικό ως τριών λεπτών στην αρχή του επεισοδίου, πριν από τους τίτλους, που χρησιμεύει ή για να υπενθυμίσει τα βασικά χαρακτηριστικά των Πρωταγωνιστών και δεν έχει καμία σχέση με την υπόλοιπη ιστορία ή για να εισαγάγει την κεντρική ιδέα δράσης του συγκεκριμένου επεισοδίου και η δράση και οι Επιπλοκές να αρχίσουν αμέσως.
- Το *tag*, που βρίσκεται στο τέλος του επεισοδίου μαζί ή μετά τους τίτλους και λειτουργεί ως επιμύθιο. Είναι ένα μικρό περιστατικό που συνοψίζει εμμέσως το θέμα του επεισοδίου (όχι την εξωτερική δράση), λύνει κάτι που είχε μείνει μετέωρο και φροντίζει να αφήνει μια πολύ δυνατή ανάμνηση στον θεατή.

Όπως στις τηλεταινίες υπάρχουν βασικοί Χαρακτήρες που μπορεί να είναι ένας ή δύο (π.χ. στις αστυνομικές σειρές *Miami Vice*, *Mannix*) ή και έξι, όπως στην κωμική σειρά *Τα φιλαράκια* (1994-2004). Όμως, οι ήρωες δεν αλλάζουν από επεισόδιο σε επεισόδιο και δεν χρειάζεται να παρουσιάζονται κάθε φορά. Οι Πρωταγωνιστές θεωρούνται δεδομένοι και γνωστοί στους θεατές, που τους περιμένουν ίδιους και अपαράλλαχτους σε κάθε επεισόδιο. Η σταθερότητα του Χαρακτήρα είναι και ο βασικός συνδετικός κρίκος των επεισοδίων. Αυτό επιτυγχάνεται με τη μη ύπαρξη Τόξου Μεταμόρφωσης του Χαρακτήρα. Ο Χαρακτήρας επιτυγχάνει ή αποτυγχάνει σε κάτι, αλλά δεν αλλάζει.

Οι σειρές με σκετς (π.χ. *Mr Bean*, *Benny Hill*, *The Muppet Show*) αποτελούνται από πολλές μικρές ιστορίες και βασίζονται συνήθως σε οπτικά (σπάνια σε λεκτικά) στοιχεία για να παράγουν το κωμικό. Κάθε σκετς έχει απόλυτη αυτονομία, κανονική Δομή τριών μερών και Χαρακτήρες που δρουν και αντιμετωπίζουν προβλήματα. Βρίσκονται ανάμεσα στη διαφημιστική δραματουργία, λόγω μικρής διάρκειας, και στις ταινίες μικρού μήκους, λόγω του τρόπου ανάπτυξής τους.

### 1.3.1.6 ΟΙ SIT-COMS

Η ονομασία αποτελεί συντομογραφία του όρου situation-comedy (κωμωδία καταστάσεων) και προσδιορίζει το γενικότερο Ύφος που ενυπάρχει σε όλη τη δραματουργία, καθώς και τη βασική πηγή παραγωγής του κωμικού:

Το στήσιμο μιας κατάστασης με κάποιο κοινωνικό ζήτημα (από τη σύγκρουση των φύλων ως τις κοινωνικές συμπεριφορές) μέσα στην οποία οι Πρωταγωνιστές αντιδρούν και γελοιοποιούνται στους θεατές (βλ. και Wolf, 1996).

Παραδείγματα sit-coms είναι όλες οι δημοφιλείς αγγλικές και αμερικανικές κωμικές σειρές των προηγούμενων τριών δεκαετιών που προβλήθηκαν και στην Ελλάδα (*Παντρεμένοι με παιδιά, Frasier, Fawlty Towels, Μάλιστα, κύριε Πρωθυπουργέ, Cheers, Τα φιλαράκια, The Simpsons*). Σε γενικές γραμμές, ισχύουν όσα προαναφέρθηκαν για τις σειρές με αυτόνομα επεισόδια:

- Η διάρκειά τους είναι 22-25 λεπτά (στην Ελλάδα ενίοτε 44 λεπτά).
- Υπάρχει μία και μοναδική κεντρική Σεναριακή Ιδέα (ακριβώς όπως και στις μικρού μήκους) σε κάθε επεισόδιο. Αν τυχόν αναπτυχθεί δεύτερη πλοκή, ολοκληρώνεται πολύ γρήγορα.
- Υπάρχει τρίπρακτη Δομή (που τυπικά είναι δίπρακτη – ένα διάλειμμα για διαφημίσεις) στην οποία μπορούν να προστεθούν τα teasers και tags.
- Οι Χαρακτήρες μπορεί να είναι από ένας ως ακόμη και έξι.
- Δεν υπάρχει Τόξο Μεταμόρφωσης (για τις επεξηγήσεις των όρων βλ. κεφάλαιο 2.2).
- Το Νόημα όλων των επεισοδίων είναι ενιαίο, και είναι αυτό πάνω στο οποίο γίνεται η σάτιρα.
- Τα τρικ που ισχύουν για την ταύτιση με τους Χαρακτήρες, στις δραματουργικές εντάσεις σε μια κινηματογραφική ταινία, ισχύουν και εδώ अपαράλλαχτα (για τις επεξηγήσεις των όρων βλ. κεφάλαιο 3.3).

Στα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που αξίζει να προσεχτούν είναι ο σχεδιασμός των Χαρακτήρων, που είναι το Α και το Ω της sit-com. Μια οποιαδήποτε σειρά αυτόνομων επεισοδίων δεν αρχίζει, όπως συνήθως μια ταινία, από την Σεναριακή Ιδέα, αλλά από τους Ήρωες, οι οποίοι θα πρέπει να διαθέτουν το απαραίτητο κωμικό δυναμικό για να γίνουν «γελοίοι». Οι Σεναριακές Ιδέες, δηλαδή οι καταστάσεις, αλλάζουν ανά επεισόδιο. Επιπλέον, στις sit-coms, η πλοκή μετράει πολύ λιγότερο από τον Χαρακτήρα και τα χαρακτηριστικά του (αντίθετα, στα αστυνομικά επεισόδια, ο Χαρακτήρας είναι μονοδιάστατος και αυτό που μετράει είναι η πλοκή με την έντονη δράση).

Πολύ σημαντικός είναι ο προσδιορισμός των «φυσιολογικών» και των «τεράτων», δηλαδή αυτών που έχουν μια συμπεριφορά μέσου ανθρώπου και αυτών που, έτσι κι αλλιώς, δρουν με κάποια ιδιαιτερότητα (ένα «τέρας» δικαιώνεται και γίνεται αποδεκτό μόνο με την ύπαρξη ενός χειρότερου «τέρατος» δίπλα του). Σημαντικές είναι και οι σχέσεις των πρωταγωνιστικών Χαρακτήρων. Συνήθως υπάρχουν συγγενικές σχέσεις μεταξύ τους ή ερωτικές ή σχέσεις γειννίας ή φιλικές. Στην ουσία, όμως, όλοι μαζί αποτελούν μια οικογενειακή, στην ουσία της, κατάσταση, με οιονεί γονείς και παιδιά.

Ο Τόνος της σειράς είναι μείζονος σημασίας: πόσο σατιρικός, πόσο ανώδυνα κωμικός ή μελαγχολικός. Η νοσταλγία και η αναπαραγωγή παλαιότερων οπτικοακουστικών αναπαραστάσεων είναι από τις κατεξοχήν μεθόδους των τελευταίων χρόνων. Επίσης, στο πνεύμα των καιρών είναι η μείξη των Ειδών που κάποτε θα ήταν απολύτως ασύμβατη (έτσι, μπορεί να γραφτεί sit-com με ιστορικό περιεχόμενο [π.χ. *Blackadder*] ή Μαύρη Κωμωδία ή ιστορία με ντετέκτιβ). Μια, ακόμη, κλασική διάκριση είναι ανάμεσα στις αγγλικές κωμωδίες και την παράδοσή τους, στις οποίες οι Χαρακτήρες μπορούν να περνούν από διαρκείς αποτυχίες, ακόμη και στο τέλος, και στις κλασικές αμερικανικές όπου έχουμε σχεδόν πάντα ευτυχές τέλος (με εξαιρέσεις όπως η μεγαλύτερη επιτυχία στα τέλη του 2000, η sitcom *Frasier*, 1993-2004, μια αμερικανική σειρά με αγγλικό στίλ).

Τα κοινωνικά εμπόδια είναι επίσης σημαντικά. Μπορεί να είναι από συναισθηματικά ως ψυχολογικά -εσωτερικά και προβλήματα ηθικής της κοινωνικής τάξης.

Ο χώρος και το κοινωνικό περιβάλλον για λόγους κόστους είναι σχεδόν δεδομένος: συνήθως, οι sit-coms είναι μέσα σε δυο-τρια δωμάτια και σε πολύ συγκεκριμένο περιβάλλον, που μπορεί να είναι όλων των Ειδών (από το πρωθυπουργικό γραφείο ως άντρο κακοποιών ή ένα μπαρ). Στην Ελλάδα, οι περισσότερες κωμικές σειρές είναι μέσα σε καθιστικά, γραφεία και κρεβατοκάμαρες. Ο χώρος είναι σημαντικός, αλλά δεν αρκεί από μόνος του για να προσδώσει κάποια σοβαρή πρωτοτυπία. Προφανώς, οι κωμικές καταστάσεις είναι το πλέον σημαντικό στοιχείο, καθώς χωρίς γέλιο δεν υπάρχει sit-com.

Ο «χρυσός κανόνας» λέει ότι χρειάζονται δύο με τρία αστεία ανά σελίδα ή ένα ανά δεκατέσσερα δευτερόλεπτα. Και το γέλιο μπορεί να βγαίνει εύκολα, όχι μόνο από καταστάσεις που στήνονται για να ειπωθεί ένα αστείο, αλλά κυρίως όταν οι καλοδουλεμένοι Χαρακτήρες αντιμετωπίζουν τακτικά τους φόβους τους και αντιδρούν.

Αυτοί οι φόβοι βγαίνουν με την αντιπαράθεση των Χαρακτήρων με τους αντιθέτους τους, που δημιουργούν την κατάσταση. Κάθε κωμική κατάσταση είναι τελικά μια αντιπαράθεση του Χαρακτήρα με τον αντίθετό του, που προσωποποιεί έναν φόβο του. Οι ατάκες και ο τρόπος παιξίματος, που μένουν και επαναλαμβάνονται ως μοτίβα.

#### 1.3.1.7 ΤΑ ΣΙΡΙΑΛ ΚΑΙ ΟΙ ΣΑΠΟΥΝΟΠΕΡΕΣ

Οι διαφορές από τις σειρές ως προς τη δραματουργική Δομή είναι αρκετές. Για παράδειγμα, κάθε επεισόδιο δεν έχει μια βασική Πλοκή, ούτε μία βασική ενιαία ιδέα. Αντίθετα, αποτελείται από τρεις-τεσσερις Πλοκές, όσες και οι Πρωταγωνιστές. Συνολικά μπορεί να υπάρχουν περισσότεροι από 13 Χαρακτήρες (Frensham, 1996, 62). Οι Πλοκές αυτές είναι ισοδύναμες και αναπτύσσονται παράλληλα, όπως στις «σπονδυλωτές» ταινίες (βλ. κεφάλαιο 3.4), με τη διαφορά ότι δεν επιλύονται ποτέ όλες μαζί στο ίδιο επεισόδιο, και η μετάβαση από Πλοκή σε Πλοκή δεν γίνεται με αυστηρά κριτήρια. Σπανιότερη είναι η περίπτωση όπου κυριαρχεί μόνο μία Πλοκή σε όλο το σίριαλ. Για παράδειγμα, στο σίριαλ του Mega channel *Οι δύο ξένοι* (1997-1999), σχεδόν σε



όλα τα επεισόδια κυριαρχούσε η Πλοκή της βασικής σχέσης των πρωταγωνιστών. Σ' αυτή την περίπτωση, κάθε ένα ή δύο επεισόδια αποτελεί μια Σεκάνς νοήματος, που, βέβαια, επιλύεται με τρόπο που να προκαλεί καινούργια προβλήματα, ώστε να γίνει Εισαγωγή στα επόμενα επεισόδια.

Οι Πλοκές, γενικά, παρουσιάζονται με τη μορφή μικρών Σεκάνς (διαδοχικών περιστατικών σε διαδοχικές Σκηνές που συμβαίνουν στους Χαρακτήρες με αρχή, μέση και τέλος) που τέμνουν η μία την άλλη. Με εξαίρεση το τελευταίο επεισόδιο, καμία από τις Σεκάνς δεν είναι η τελευταία, αυτή που δίνει οριστική λύση στο πρόβλημα του Χαρακτήρα, ενώ στις Σαπουνόπερες (τα καθημερινά Σίριαλ), που δεν έχουν συγκεκριμένο τέλος, τελική Σεκάνς υπάρχει μόνο όταν πρέπει να φύγει εντελώς ο Χαρακτήρας-ηθοποιός.

Αν το σίριαλ είναι καλοδουλεμένο, αναδεικνύει μία από τις Πλοκές σε κάθε επεισόδιο ως αυτή που θα έχει κάποια εξέλιξη και κάποιου είδους Επίλυση. Στον αντίποδα, αφήνει τις άλλες Πλοκές ανοιχτές στα πρώτα στάδια της Δέσης (αρχή) ή της Κρίσης (μέση), ώστε να επιλυθούν στα επόμενα επεισόδια. Στις σαπουνόπερες μπορεί να μη συμβαίνει ούτε αυτό, αλλά να παρακολουθούμε απλώς κομμάτια των Πλοκών να τρέχουν παράλληλα το ένα με το άλλο.

Η σύνδεση ανάμεσα στα επεισόδια διασφαλίζεται με τη συνέχιση των εκκρεμών Πλοκών, καθώς και με τη σταθερότητα των γνωρισμάτων των Ηρώων. Μπορεί και πρέπει να υπάρχει Τόξο Μεταμόρφωσης του Πρωταγωνιστή, αν η διάρκεια του σίριαλ είναι μικρή και συγκεκριμένη (για τις επεξηγήσεις των όρων βλ. κεφάλαιο 2.2). Αντίθετα, δεν υπάρχει Τόξο, αν πρόκειται για Σαπουνόπερα.

Στις Σαπουνόπερες και μόνο μπορεί να διοχετεύεται μια φαινομενικά άχρηστη ποσότητα πληροφοριών που έχουν ήδη ειπωθεί στο παρελθόν (αλλά σε άλλο επεισόδιο) μόνο και μόνο για να πληροφορηθεί ο θεατής που είχε χάσει το επεισόδιο εκείνο, τη φάση στην οποία βρίσκεται η πλοκή. Αυτό, όμως, επιβραδύνει την όποια Επίλυση, με αποτέλεσμα το στάδιο της Κρίσης, της μέσης της Πλοκής να συνεχίζεται αμετάβλητο επί εβδομάδες (για τις επεξηγήσεις των όρων βλ. κεφάλαιο 3.3). Αυτή είναι και η βασική δραματουργική διαφορά του σίριαλ από την καθημερινή Σαπουνόπερα: ο

ρυθμός διοχέτευσης των πληροφοριών και η καθυστέρηση Επίλυσης των Σεκάνς των διαφόρων παράλληλων Πλοκών (που είναι πάντα περισσότερες από μια), σε μια διαδικασία που μοιάζει με μια ατελείωτη μεσαία πράξη, χωρίς Εισαγωγή και χωρίς Επίλυση.

Όπως προαναφέρθηκε, η ελληνική τηλεόραση των τελευταίων χρόνων έχει υιοθετήσει ένα υβριδικό τύπο ανάμεσα στη σειρά και στο σίριαλ, κυρίως για λόγους κόστους. Πάντως, διεθνώς από τη δεκαετία του 1970 οι παραγωγοί ψάχνουν έναν τρόπο για να μη νιώθει ο θεατής ότι δεν καταλαβαίνει το επεισόδιο, επειδή έχασε το προηγούμενο. Έτσι, οι Κωμωδίες προσεγγίζουν περισσότερο τις σειρές sit-coms με στοιχεία από σίριαλ (π.χ. Στο Παρά πέντε, 2005-2006), όπου η διάρκεια είναι 42-45 λεπτά, τα επεισόδια δεν είναι αυτοτελή αλλά συνήθως διαθέτουν και μια αυτοτελή Πλοκή, και φυσικά το περιεχόμενό τους βασίζεται στα κωμικά στοιχεία. Οι Κοινωνικές/ Αισθηματικές σειρές είναι σχεδόν πάντα σαπουνόπερες με ωριαία διάρκεια προβολής.

### 1.3.2 ΟΙ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΕΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΙΑΣ

Η κατηγοριοποίηση γίνεται πιο περίπλοκη, όταν αναφερόμαστε στις ταινίες μυθοπλασίας μεγάλου μήκους. Κάθε κριτικός, κάθε εποχή και σχεδόν κάθε ΜΜΕ υιοθετούν ένα δικό τους σύστημα κατηγοριοποίησης των κινηματογραφικών ταινιών που αφορά την κουλτούρα των αναγνωστών του ή των θεατών των ταινιών.

Μερικές απ' αυτές τις κατηγοριοποιήσεις είναι σαφείς και εύκολες. Έτσι, ανάλογα με τις συνθήκες παραγωγής και τον προϋπολογισμό, έχουν δημιουργηθεί διακριτές κατηγορίες μέσα στις ταινίες μυθοπλασίας μεγάλου μήκους. Για παράδειγμα, στην Ελλάδα γράφονται και χρησιμοποιούνται συχνά από τους κριτικούς αμετάφραστοι οι εξής όροι και κατηγορίες:

- Ταινίες *blockbuster*: Εναλλακτικοί αγγλικοί όροι highstyle/ Oscar winning. Ο όρος είναι δημοσιογραφικός της δεκαετίας του 1970 και προέρχεται από τις ουρές των ανθρώπων που περίμεναν να πάρουν εισιτήριο σε μερικές ταινίες υψηλότατου προϋπολογισμού της εποχής, οι οποίες ήταν τόσο μεγάλες που γύριζαν γύρω γύρω από το οικοδομικό τετράγωνο (block).

Πρόκειται για έργα που απευθύνονται στο ευρύ κοινό, με πολύ μεγάλο προϋπολογισμό.

- Ταινίες *studio style*: Η έννοια προέρχεται από τις αγγλοαμερικανικές παραδόσεις και αντιστοιχεί σε αφηγηματικά έργα μεσαίου προϋπολογισμού, δηλαδή όλα τα ευρωπαϊκά και τα πιο υψηλού προϋπολογισμού ελληνικά έργα για το ευρύ κοινό.
- Ταινίες *arthouse*: Όρος που αναφέρεται κυρίως στις ευρωπαϊκές ταινίες τέχνης και το «σινεμά των δημιουργών» που προβάλλονται στο ξεχωριστό κύκλωμα αιθουσών που ειδικεύονται σε ταινίες Τέχνης.
- Ταινίες *indie*: Σύντμηση της λέξης «independent». Τα έργα «ποιοτικού κινηματογράφου» που γίνονται στην Αμερική με χαμηλό προϋπολογισμό, χωρίς την υποστήριξη μεγάλων εταιρειών παραγωγής. Πρόκειται για ταινίες που κινούνται αυτόνομα, με χαμηλό προϋπολογισμό, αντίστοιχες των ευρωπαϊκών *arthouse* ταινιών. Στην Ελλάδα, τα περισσότερα απ' αυτά τα έργα ανήκουν σε προγράμματα του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου, είναι πολύ χαμηλού προϋπολογισμού, γίνονται από νέους σκηνοθέτες και αφορούν «καθημερινές πραγματικές ιστορίες».
- Βιντεοταινίες: Σήμερα αποκαλούνται έτσι οι ταινίες που παράγονται κατευθείαν για διανομή μέσω βιντεοκλάμπ, με αντίστοιχο βιντεοεξοπλισμό. Στην ελληνική πραγματικότητα ο όρος χρησιμοποιείται για χαμηλού κόστους, προχειροφτιαγμένες ταινίες.
- Ταινίες *b-movies*: Ταινίες πολύ χαμηλού προϋπολογισμού που παίζονταν συμπληρωματικά με τη βασική ταινία στη δεκαετία του 1930-1940 ως β' ταινία του ίδιου προγράμματος προβολής (Bordwell-Thompson, 2004, 85, Pinel, 206, 307). Ο όρος χρησιμοποιείται σήμερα για χαμηλού κόστους και συνήθως προχειροφτιαγμένες ταινίες.

Ως αυτό το σημείο, οι κατηγορίες είναι περίπου σαφείς, γιατί τα στοιχεία που τις συγκροτούν είναι σε μεγάλο βαθμό αντικειμενικά, καθώς αφορούν τον τρόπο παραγωγής. Πιο πολύπλοκος είναι ο διαχωρισμός των ταινιών στα λεγόμενα «Είδη» (Genre), δηλαδή κατηγορίες που προσδιορίζονται με κριτήριο τις προσδοκίες του κοινού.

Είδος, γενικά μιλώντας, είναι η ονομασία της σύμβασης που γίνεται μεταξύ των θεατών, των δημιουργών και των παραγωγών σχετικά με το τι ταινία θα παρακολουθήσει, πώς θα την ερμηνεύσει και πώς θα επιδράσει πάνω του. Πρόκειται για μια άτυπη συμφωνία, με πολύ περίπλοκες διαδικασίες, που αναφέρεται στην πολιτιστική «παράδοση» μέσα στην οποία λειτουργεί η ταινία (Frensham, 1996, 46).

Έτσι, σε μια ταινία Περιπέτειας οι θεατές περιμένουν έναν ισχυρό και θαρραλέο πρωταγωνιστή, σε ένα Αστυνομικό περιμένουν έναν χαρισματικό εγκληματία, σε μια Βιογραφία περιμένουν ανάλυση των βασικών στοιχείων της ζωής του ήρωα κ.λπ.

Συμβάσεις υπάρχουν και ως προς την χρήση των τεχνικών των ταινιών. Έτσι, οι θεατές περιμένουν φωτισμό με έντονο κοντράστ στα παλιά φιλμ Νουάρ, επίπεδο ανάλαφρο φωτισμό στις Κωμωδίες, γρήγορο μοντάζ στις Περιπέτειες κ.λπ. Σύμβαση υπάρχει και ως προς την *εικονογραφία* της ταινίας, π.χ. τα αυτόματα Τόμιγκαν προσδιορίζουν ότι πρόκειται για γκανγκστερικό φιλμ της εποχής του Μεσοπολέμου. Συμβάσεις υπάρχουν και ως προς τους σταρ ηθοποιούς που χρησιμοποιούνται, π.χ. η παρουσία του Χάμφρεϊ Μπόγκαρτ σημαίνει σχεδόν απαραίτητα κάποια στοιχεία ταινίας Νουάρ ή Περιπέτειας, ενώ της Μεγκ Ράιαν στοιχεία Ρομαντικής Κωμωδίας.

Είναι αυτονόητη η σημασία όλων αυτών για τους διάφορους κρίκους της αλυσίδας της βιομηχανίας: για παράδειγμα, οι διανομείς και οι αίθουσες προσδιορίζουν τη στρατηγική τους με βάση το κοινό (ηλικία, φύλο, τάξη κ.λπ.) που στοχεύουν συγκεκριμένες ταινίες. Οι κριτικοί και τα MME διευρύνουν τα εργαλεία αξιολόγησης της ταινίας, ανάλογα με το πόσο πιστά ή καινοτόμα εφήρμοσε τις συμβάσεις του είδους της. Ακόμη και τα βιντεοκλάμπ

λειτουργούν χωρίζοντας τους χώρους τους και τα ράφια τους ανάλογα με τα Είδη.

Μ' αυτή τη λογική, φυσικά, υπάρχουν ράφια με ξεχωριστά Είδη με ονόματα σταρ ηθοποιών (Είδος «Ρόμπερτ Ντε Νίρο», Είδος «Τζούλια Ρόμπερτς» κ.ά.).

Με μια πρόχειρη ματιά, στις εβδομαδιαίες κριτικές ταινιών, διαπιστώνεται ότι οι κριτικές για το ευρύ κοινό αρέσκονται σε κριτήρια για την κατάταξη μιας ταινίας σε Είδος όπως:

- η θεματολογία. Για παράδειγμα, όταν η ιστορία εμπεριέχει εγκλήματα, πρόκειται για Αστυνομική ταινία, όταν απεικονίζεται η ζωή στη δυτική πλευρά των ΗΠΑ τον 18ο-19ο αιώνα πρόκειται για γουέστερν κ.λπ.
- ο τρόπος και χώρος παρουσίασης των Ιδεών (π.χ. Γουέστερν και βία σε αμερικάνικες πόλεις του 19ου αιώνα, Μιούζικαλ με χορό στην αμερικανική πόλη του μεσοπολέμου),
- ο συναισθηματικός αντίκτυπος που στοχεύουν να προκαλέσουν στον θεατή (γέλιο στην Κωμωδία, ένταση στην Περιπέτεια κ.λπ.).

Η προσπάθεια των κριτικών και θεωρητικών του κινηματογράφου για ένα μοντέλο κατάταξης των ταινιών είναι συνεχής και επηρεάζεται κάθε φορά από κυρίαρχες θεωρίες και από την ανάγκη συμπερίληψης όλων των στοιχείων της ταινίας που θεωρούνται κρίσιμα για τον κυρίαρχο κριτικό λόγο.

Χαρακτηριστικό δείγμα ενός τέτοιου προβληματισμού είναι αυτός που αναπτύσσει η Καρτάλου (2002), και μάλιστα με πεδίο έρευνας τον ελληνικό κινηματογράφο, ανιχνεύοντας υπόγειες σχέσεις μεταξύ στοιχείων της ταινίας όπως ο χώρος, ο χρόνος, ο Ήρωας και η «έκφραση».

Όμως, η μέθοδος κατάταξης δεν φαίνεται να είναι τόσο δύσκολη και, στην πράξη, διαφοροποιείται από τις άλλες κριτικές προσεγγίσεις, όταν πρόκειται για διαχωρισμό σε Είδη μόνο ανάλογα με τα αφηγηματικά στοιχεία, δεδομένης της πολύ ανεπτυγμένης θεωρίας στη σεναριογραφία και την οπτικοακουστική αφήγηση. Οι καθηγητές Ken Dancyger και Jeff Rush (1995,

52) θεωρούν ότι για τη σεναριογραφία οι ταινίες χωρίζονται σε Είδη, ανάλογα με:

- τον Χαρακτήρα του Πρωταγωνιστή,
- τον Χαρακτήρα του Ανταγωνιστή,
- το σχήμα της βασικής δράσης,
- το Καταλυτικό Γεγονός,
- τον τρόπο Επίλυσης,
- το αφηγηματικό Ύφος,
- τον αφηγηματικό Ρυθμό,
- το δραματικό Τόνο.

Αναλυτική προσέγγιση αυτών των εννοιών γίνεται στο 4ο κεφάλαιο. Είναι, επίσης, αυτονόητο το βάρος όλων αυτών για τον αφηγητή των οπτικοακουστικών μυθοπλασιών στον κινηματογράφο:

Δουλεύοντας μέσα ή κοντά σε κάποιο Είδος, ο σεναριογράφος-αφηγητής έχει έτοιμες κάποιες συμβάσεις και στοιχεία που θα τον βοηθήσουν να έρθει σε επικοινωνία με τον θεατή και να τον ικανοποιήσει. Τα δεδομένα του Είδους επιτρέπουν τη διοχέτευση πληροφοριών με οικονομία δυνάμεων.

Λόγου χάρη, ένας αδύναμος σερίφης είναι σχεδόν βέβαιο ότι θα σκοτωθεί κατά τη διάρκεια ενός Γουέστερν, ο θεατής το αποδέχεται αυτό εξ αρχής ως δεδομένο και το αναμένει. Ή μια όμορφη κοπέλα όταν συναναστρέφεται έναν γοητευτικό αντρικό χαρακτήρα είναι προεξοφλημένο ότι κάποια στιγμή θα συνάψουν ερωτική σχέση. Η προσοχή του θεατή εστιάζεται στο πώς θα γίνει αυτό και όχι αν θα γίνει.

Οι σημασίες αυτών των εννοιών στη σεναριογραφία αναλύονται γενικά στο 2ο και 3ο κεφάλαιο. Εξειδικευμένα, σε ό,τι αφορά τα Είδη των κινηματογραφικών ταινιών, και ειδικά στην ελληνική βιομηχανία, στο 5ο 6ο 7ο 8ο και 9ο κεφάλαιο.

## Βιβλιογραφία-Αναφορές

- Bernard, Sheila Curran (2004). *Documentary Storytelling Film and Videomakers*. London: Focal Press.
- Blum, Richard (2001). *Television and Screenwriting - From Concept to Contract*. London: Focal Press.
- Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin (2004). *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Bordwell, David, Staiger, Janet & Thompson, Kristin (1985). *The classical Hollywood cinema. Film style and Mode of Production to 1960*. London: Routledge.
- Brady, Ben & Lee, Lance (1988). *The Understructure of writing for Film and Television*, Austin, University of Texas Press.
- Branigan, Edward. (1992) *Narrative Comprehension and Film*, London: Routledge.
- Butler, Jeremy (1999). *Τηλεόραση, τέχνη και τεχνική*. Αθήνα: Έλλην.
- Creeberg Glen (ed.) (2001). *The television Genre book*. London: BFI.
- Frensham, Raymond (1996). *Screenwriting*. London: Holder Headline.
- Hilliard, Robert (2001). *Γράφοντας για την τηλεόραση και το ράδιο*. Αθήνα: Έλλην.
- Kaminsky, Stewart & Walker, Mark (1993). *Γράφοντας για την τηλεόραση*. Αθήνα: ΝέαΣύνορα-Α.Α. Λιβάνης.
- Miller, William (1998). *Screenwriting for Film and Television*. MA: Ohio University.
- Mittel, Jason (2004). *Genre and Television*. London: Routledge.
- McKee, Robert (1999). *Story*. USA: Menthuen.
- Schatz, Thomas (2013). *Τα είδη ταινιών του Χόλιγουντ*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Seeger, Linda (1994). *Making a Good Script Great*. California: Samuel French Trade.
- Smethurst, William (1998). *Writing for Television*. Oxford: How to Books Ltd.
- Stam, Robert, Burgoyne, Robert & Flitterman-Lewis, Sandy (2010). *Νέες προσεγγίσεις στη σημειωτική του κινηματογράφου*, Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Swain, Wight & Swain, Joye (1988). *Film Scriptwriting*. London: Focal Press.
- Wolf Jurgen (1996). *Successful Sit-com Writing*. London: St. Martin's Press.
- Βαλούκος, Στάθης (2002). *Το Σενάριο – Η Δομή Και Η Τεχνική Της Συγγραφής*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2001). *Η κωμωδία*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Καρτάλου, Αθηνά (2002). Πρόταση για ένα πλαίσιο ανάγνωσης των ειδών στον Ελληνικό κινηματογράφο. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Ξαναβλέποντας τον*

*Ελληνικό Κινηματογράφο*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών  
Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.

Κεχαγιάς, Αντώνης (1997). *Το σενάριο: Από την αρχική ιδέα στην εκτέλεση*. Αθήνα:  
Έλλην.



## Κριτήριο Αξιολόγησης

Με βάση τη θεωρία στο κεφάλαιο 1.3 ανατρέξτε στο εβδομαδιαίο τηλεοπτικό πρόγραμμα δύο μεγάλων καναλιών εθνικής εμβέλειας και ξεχωρίστε τα αφηγηματικά έργα από τα μη αφηγηματικά. Στη συνέχεια, χωρίστε τα αφηγηματικά έργα σε κατηγορίες. Βρείτε τις Τηλεταινίες, τις μίνι σειρές, τις σειρές με αυτοτελή επεισόδια και τα Σήριαλ και, βέβαια, τις κινηματογραφικές ταινίες μυθοπλασίας, που έχουν ήδη τύχει κινηματογραφικής διανομής. Ειδικά στην ελληνική πραγματικότητα των μέσων της δεκαετίας του 2010, η λεγόμενη «ζώνη υψηλής τηλεθέασης/ primetime» (πριν και μετά το βραδινό δελτίο ειδήσεων) –οπότε είναι ανοιχτές, ποσοστιαία, οι περισσότερες τηλεοράσεις– καταλαμβάνεται σχεδόν πάντα από ελληνικές σειρές, ενώ η ζώνη πριν από τα δελτία ειδήσεων από σαπουνόπερες. Σίριαλ και Σαπουνόπερες χαμηλότερου κόστους υπάρχουν και στη μεσημεριανή ζώνη, συνήθως από τις μεγάλες βιομηχανίες λατινοαμερικανικών χωρών, καθώς εκεί υπάρχουν πολύ λιγότεροι θεατές και, κατά συνέπεια, λιγότερες διαφημίσεις και έσοδα. Ακόμη, ελληνικά σίριαλ και σειρές, πρωτότυπες αλλά όχι ιδιαίτερα δημοφιλείς παραγωγές, προβάλλονται στα ελληνικά κανάλια μεταμεσονύκτια σε επανάληψη.

## **2ο κεφάλαιο: ΔΡΑΜΑΤΟΥΡΓΙΚΗ ΙΔΕΑ ΚΑΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ ΣΤΗ ΜΥΘΟΠΛΑΣΤΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ**

### **Σύνοψη**

Στόχος του κεφαλαίου είναι να εισαγάγει τους αναγνώστες στις καθιερωμένες αντιλήψεις σχετικά με τη λειτουργία της Σεναριακής Ιδέας και τον ρόλο που έχουν οι Χαρακτήρες στην εξέλιξη της Πλοκής σε ταινίες Κλασικής αφήγησης όλων των Ειδών. Οι Χαρακτήρες είναι τα υποκείμενα των γεγονότων που συγκροτούν την Πλοκή, ενώ η Πλοκή χτίζεται με βάση τους Χαρακτήρες.

### **Προαπαιτούμενη γνώση**

Θεωρείται επιθυμητή η μελέτη άλλων συγγραμμάτων όπως τα βιβλία *Το σενάριο - Η τέχνη και η τεχνική* (Field, Syd, 1986), *Screenwriting* (Frensham, Raymond, 1996), *Το Σενάριο – Από την αρχική ιδέα στην εκτέλεση* (Κεχαγιάς, Αντώνης, 1997), *Το Σενάριο – Η δομή και η τεχνική της συγγραφής* (Βαλούκος, Στάθης, 2002β).

### **2.1 Η ΣΕΝΑΡΙΑΚΗ ΙΔΕΑ**

Ως Σεναριακή Ιδέα (concept) ενός οπτικοακουστικού έργου ορίζεται η περιγραφή της κυρίας δράσης του βασικού υποκειμένου. Η Σεναριακή Ιδέα ονομάζεται και Δραματική Ιδέα ή Κεντρική Ιδέα. Κάθε τέτοια Ιδέα στην Κλασική Αφήγηση πρέπει να μπορεί να εκφραστεί σε μια πρόταση: «Αυτό το έργο είναι η ιστορία του Χ, που προσπαθεί να επιτύχει τον Υ σκοπό του» – όπου Χ είναι το υποκείμενο ή οι ομάδες υποκειμένων της δράσης και Υ η βασική δράση για την επίτευξη του σκοπού. Επειδή πρόκειται για οπτικοακουστικό έργο, η βασική δράση είναι μια ορατή οπτικοακουστική κατάσταση που έχει πάντα ένα υποκείμενο ορατό στην οθόνη.

Στις ταινίες Κλασικής αφήγησης όλων των Ειδών που ενδιαφέρουν την παρούσα μελέτη, αλλά και σε άλλες κατηγορίες έργων, είναι πολύ σημαντικό η εκάστοτε δράση του υποκειμένου να δημιουργείται σε σχέση με μια αντίθεση, που με τη σειρά της ενεργεί πάνω στο βασικό υποκείμενο και προκαλεί μια νέα δράση (Brady & Lee, 1988, 12). Όλη αυτή η διαδικασία είναι ένα πρόβλημα σε διαδικασία επίλυσης, δημιουργεί μια «Ένταση» (Tobias, 1993, 18-21), που

ονομάζεται Σύγκρουση, και είναι η πεμπτουσία των έργων Κλασικής Αφήγησης για λόγους που έχουν σχέση με την ψυχολογία του θεατή και την ανάγκη των ανθρώπων να βλέπουν και να ακούν ιστορίες με αμείωτο ενδιαφέρον από την αρχή ως το τέλος.

Όπως επιγραμματικά λέει ο Alan Armer (στο Miller, 1998, 22), «κάθε έργο, κάθε Πλοκή, είναι ένας Χαρακτήρας με ένα πρόβλημα».

Η Χριστίνα Καλογεροπούλου (2006, 104 επ.) αναλύει τη Σύγκρουση με τις σκέψεις του Lasjos Egri, αναφέροντας ότι προέρχεται από την ανάγκη να υπάρξει ζωή και ενέργεια στον κόσμο, και ότι το ίδιο γίνεται με τη συγγραφή μιας αφήγησης. Στις αφηγήσεις, τόσο στις οπτικοακουστικές όσο και στις λογοτεχνικές, τις θεατρικές κ.λπ., καταγράφονται τρία διαμετρικά αντίθετα ζευγάρια. Είναι ο Πρωταγωνιστής:

- σε σύγκρουση με άλλον άνθρωπο,
- σε σύγκρουση με φυσική (ή υπερφυσική) δύναμη,
- σε σύγκρουση εσωτερική με τον εαυτό του.

Κατά τη δημιουργία του έργου και τη συγγραφή του σεναρίου, η Σεναριακή Ιδέα και η Σύγκρουση που εμπεριέχει πρέπει να βρίσκονται πίσω από κάθε δράση των βασικών υποκειμένων, άμεσα ή έμμεσα, και φυσικά πίσω από την κορυφαία δράση του έργου (Brady & Lee, 1988, 72). Η Ιδέα εξελίσσεται και επιμερίζεται σε κάθε μέρος του έργου και δεν πρέπει να παραγκωνίζεται ποτέ από κάποια άλλη ιδέα που μπορεί να φαίνεται εξίσου «δυνατή». Αν γίνει κάτι τέτοιο, δημιουργείται μια άλλη Πλοκή (άλλος Χαρακτήρας, άλλη κύρια δράση) και διαλύεται το νήμα που με τόσο κόπο είχε υφάνει ο σεναριογράφος ως τότε. Αυτός, άλλωστε, είναι ο συνηθέστερος λόγος για τον οποίο πολλές ταινίες μεγάλου μήκους παρουσιάζουν «κοιλιά»: Η «κοιλιά» μπορεί να προέρχεται από την κατά λάθος έναρξη μιας άλλης Πλοκής, που παραμένει συνήθως ημιτελής, μέσα στην αρχική Πλοκή, στην οποία η ταινία επανέρχεται αργότερα.

Γι' αυτό τον λόγο είναι πολύ καλύτερα αν η Σεναριακή Ιδέα περιλαμβάνει εξαρχής και αυτό(ν) που δρα εναντίον του βασικού υποκειμένου και του σκοπού του (βλ. Frensham, 1996, 42).

Η πλήρης Σεναριακή Ιδέα σε έργα Κλασικής αφήγησης μπορεί να εκφραστεί σε μια πρόταση: «Αυτό το έργο είναι η ιστορία του Χ που προσπαθεί να επιτύχει τον Υ σκοπό του αλλά εμποδίζεται από το(ν) Ζ».

Τη στιγμή της αναφοράς των Χ, Υ, Ζ προστίθενται όλα τα βασικά χαρακτηριστικά τους. Στα ελληνικά, η Σεναριακή Ιδέα λέγεται και «Υπόθεση», αν και οι προαναφερθείσες έννοιες δεν παρουσιάζουν ταυτοσημία. Έτσι δεν είναι Σεναριακή Ιδέα το κείμενο στο πίσω μέρος στις θήκες των κουτιών των DVD ταινιών, αλλά ούτε, συνήθως, τα κείμενα σε ενημερωτικές ιστοσελίδες ή σε σχετικά βιβλία και λεξικά κινηματογράφου ή στα προγράμματα των αιθουσών ή σε δημοσιογραφικά κείμενα. Αυτά αναφέρονται συνήθως στην Εισαγωγή της ταινίας, προκειμένου να κεντρίσουν το ενδιαφέρον του θεατή για τη συνέχεια. Η Σεναριακή Ιδέα, όμως, αναφέρεται στην ιδέα που διατρέχει ολόκληρο το έργο και τη δράση των βασικών Χαρακτηρών.

Επίσης, η Σεναριακή Ιδέα δεν πρέπει να συγχέεται με το «One liner», μια διαφημιστική φράση έως 25 λέξεις, που χρησιμεύει για να κεντρίσει με δηκτικό τρόπο το ενδιαφέρον των παραγωγών και εσχάτως των αναγνωστών και των κριτικών, π.χ. «η ταινία *Άλιεν* είναι *Τα σαγόνια του καρχαρία* στο *Διάστημα*» ή «*Ο Τιτανικός* είναι ο *Ρωμαίος* κι η *Ιουλιέτα* αλλά με ναυάγιο» ή «*Το Τοπ Γκαν* είναι ο *Ρόκι* της αεροπορίας». Με το ίδιο τρόπο, δεν είναι Σεναριακή Ιδέα οι διαφημιστικές φράσεις που γράφονται πάνω στην αφίσα των ταινιών (τις λεγόμενες και log-lines), π.χ. «*Χορεύοντας στο σκοτάδι*: Η αγάπη είναι απόλυτη θυσία».

Επισημαίνεται ότι δεν πρέπει να γίνεται σύγχυση της Σεναριακής Ιδέας με το Νόημα του έργου, καθώς ο όρος για το δεύτερο στην αγγλική βιβλιογραφία είναι «*Theme*», που αυθόρμητα μεταφράζεται ως «*Θέμα*». Όμως άλλο το *Theme* και άλλο το «*Concept*» (*Σεναριακή Ιδέα*). Μεταφράζοντας από τα αγγλικά, οι δύο έννοιες μπερδεύονται.

### 2.1.1 ΠΟΥ ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ ΟΙ ΙΔΕΕΣ

Σύμφωνα με την κρατούσα άποψη (Miller, 1998, 19, Frensham, 1996, 31-40), όλες οι ενδιαφέρουσες Σεναριακές Ιδέες στις ταινίες μυθοπλασίας μπορεί να

αρχίσουν από ένα ερώτημα: «Τι θα γινόταν αν;...» («What if?...»). Πραγματικά, αυτή η ερώτηση είναι ο πιο συνηθισμένος τρόπος εισόδου στον χώρο της φαντασίας. Τι θα γινόταν αν, λόγου χάρη, άρχιζε πυρηνικός πόλεμος; Αν έρχονταν στη Γη εξωγήινοι; Αν ένας «κοινός θνητός» ήθελε να συνάψει ερωτική σχέση με μια σταρ του Χόλιγουντ, όπως στην ταινία *Notting Hill* (1999); Τι θα γινόταν αν μια όμορφη αριστοκράτισσα, επιζήσασα από το ναυάγιο του Τιτανικού, είχε μια θυελλώδη ερωτική σχέση με έναν πτωχό ζωγράφο, που όμως πνίγηκε εκείνο το βράδυ, όπως στην ταινία *Τιτανικός* (1997);

Αν στην πρόταση που αρχίζει με το «Τι θα γινόταν αν;...» ενσωματωθεί ο πυρήνας της αφήγησης, η Σεναριακή Ιδέα, τότε πρόκειται για το Premise της ταινίας (Swain & Swain, 1998, 80).

Δεν είναι δύσκολο να βρεθούν Σεναριακές Ιδέες για μυθοπλασίες, ούτε για τους ανθρώπους που τους αρέσει να κινούνται στον χώρο του συναισθήματος, ούτε για τους ανθρώπους που χρησιμοποιούν τον ορθολογιστικό τρόπο σκέψης περισσότερο από τη φαντασία τους. Οι πρώτοι δεν έχουν παρά να εμπιστευτούν το ένστικτό τους, που θα τους οδηγήσει σε φανταστικούς κόσμους, και μετά να χαλιναγωγήσουν την ιστορία τους, ώστε να γίνει κατανοητή από ένα ευρύ φάσμα θεατών. Οι δεύτεροι μπορούν να πάρουν τις πραγματικές καταστάσεις που τους ενδιαφέρουν και να τις θέσουν σε ένα υποθετικό πλαίσιο: «Τι θα γινόταν αν η τάδε κατάσταση δεν ήταν έτσι, αλλά ελαφρώς παραλλαγμένη»;

Οι Σεναριακές Ιδέες είναι, κατά κάποιον τρόπο, ήδη στο μυαλό του αφηγητή-σεναριογράφου, αλλά αναζητείται η αφορμή παντού γύρω, για να πάρουν υλική υπόσταση. Αυτή η αφορμή μπορεί να υπάρχει (βλ. και Κεχαγιάς, 1997, 32-38):

- Σε λογοτεχνικά ή θεατρικά έργα. Εκεί, ήδη κάποιος άλλος έχει επεξεργαστεί Σεναριακές Ιδέες και απομένει στον σεναριογράφο να ακολουθήσει την ίδια ή άλλη κατεύθυνση και να διασκευάσει το έργο σε φόρμα και γλώσσα οπτικοακουστικού έργου. Καλή λογοτεχνία δεν σημαίνει απαραίτητα καλό σινεμά, γι' αυτό

υπάρχει ολόκληρη γραμματική από κανόνες για το πώς επιτυγχάνονται οι καλές διασκευές.

- Στον τύπο, σε καθημερινά μικρά περιστατικά ή ιστορίες που γίνονται πρωτοσέλιδα, σε περιστατικά που παρατήρησε προσωπικά ο σεναριογράφος. Γι' αυτό τον λόγο συνιστάται η τήρηση ημερολογίου με τα πιο ενδιαφέροντα και εντυπωσιακά περιστατικά που συμβαίνουν στη ζωή του σεναριογράφου - αφηγητή.
- Σε ιστορικά περιστατικά ή αφηγήσεις παραμυθιών, ακόμη και ανεκδότητων. Εδώ οι πηγές του υλικού είναι αναγκαστικά ιστορικά κείμενα και προφορικές μαρτυρίες.
- Προσωπικές ιστορίες στις οποίες ο σεναριογράφος ήταν ο βασικός συντελεστής. Παρότι εκ πρώτης όψεως αυτές οι ιστορίες είναι ευκολότερες, καθώς φαίνεται ότι ελέγχονται πλήρως, στην πραγματικότητα είναι δύσκολες – ιδιαίτερα αν δεν έχει περάσει αρκετό διάστημα από τότε που συνέβησαν. Ο βασικότερος κίνδυνος είναι ότι δεν θα μπορέσει ο σεναριογράφος να αποστασιοποιηθεί από τον Χαρακτήρα της ιστορίας και θα δίνει έμφαση σε λεπτομέρειες που δεν είναι σημαντικές για την ανάπτυξη της ιστορίας, αλλά παραμένουν πολύ έντονες στη μνήμη του για άλλους λόγους. Ως εκ τούτου, τέτοιες ιστορίες θέλουν πολλή προσοχή.

Μια διαδεδομένη μεθοδολογία αναζήτησης Σεναριακών Ιδεών προτρέπει τον επίδοξο σεναριογράφο να κάνει με τη σειρά τα εξής: Πρώτον, να γράψει ό,τι του έρχεται στο κεφάλι και όσο πιο πολύ γίνεται σε απλές ξεχωριστές προτάσεις. Δεύτερον, να καταγράψει από τις πηγές που προαναφέρθηκαν ό,τι τον ερεθίζει περισσότερο σε απλές ξεχωριστές προτάσεις. Τρίτον, να συζητήσει χαλαρά και ελεύθερα με φίλους/-ες διάφορες ιδέες. Τέταρτον, να πάρει τη λίστα με τις πιθανές ιδέες και να κάνει αξιολόγηση ως προς τι του φαίνεται πιο ενδιαφέρον, τι τον ερεθίζει πνευματικά περισσότερο. Πέμπτον, να επεκτείνει τις πιο ενδιαφέρουσες ιδέες σε μια πρόταση με τη μορφή και το περιεχόμενο που έχει προαναφερθεί: «Είναι η ιστορία του Χ που θέλει να κάνει Υ, αλλά εμποδίζεται από το(ν) Ζ».

Τέλος, αξίζει να σημειωθεί ότι, κατά μια άποψη, όλες οι Σεναριακές Ιδέες για αφηγηματικό σενάριο δεν μπορούν να είναι παρά επαναλήψεις των ιδεών (των Μύθων και των Πλοκών) που εμπεριέχονται στην αφηγηματική παράδοση των ιστοριών και των μύθων των λαών όπως έρχονται μέσα από τους αιώνες. Αυτές οι ιδέες αναφέρονται σε αρχετυπικές εμπειρίες που είναι στην πραγματικότητα Συγκρούσεις μεταξύ αντιθέτων στοιχείων και στη σεναριακή γλώσσα ονομάζονται και Μοτίβα (βλ. κεφάλαιο 2.1.3). Μ' αυτό τον τρόπο έχει αναπτυχθεί μια αντεστραμμένη των ανωτέρω μέθοδος: να αρχίζει ο σεναριογράφος από το αρχέτυπο, να προσπαθεί να βρει το ανάλογο του σε μια πραγματικότητα όπου θέλει να δουλέψει και, από κει και πέρα, να εφαρμόσει και διασκευάσει τον αρχετυπικό μύθο.

Η Σεναριακή Ιδέα είναι ένα πολύ μεγάλο ποσοστό της επιτυχίας της αποδοχής μιας ταινίας και, φυσικά, το πρώτο πράγμα που ελέγχει ένας παραγωγός, καθώς όλα τα άλλα στοιχεία σε ένα σενάριο βελτιώνονται και τελειοποιούνται πάντα μέσα από σκληρή δουλειά και πολλά «χέρια» (draft) γραψίματος. Αν, όμως, η Σεναριακή Ιδέα δεν είναι κατάλληλη για τον σκοπό και το κοινό που προορίζεται το οπτικοακουστικό έργο, τότε, όσες αρετές και αν έχει, το επιδιωκόμενο εμπορικό αποτέλεσμα δεν θα έρθει ποτέ.

### **2.1.2 ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΕΠΙΤΥΧΙΑΣ ΤΗΣ ΣΕΝΑΡΙΑΚΗΣ ΙΔΕΑΣ**

Η δημοφιλία του Είδους στο οποίο φαίνεται να ανήκει το έργο με βάση τη Σεναριακή Ιδέα του είναι ο πρώτος παράγοντας επιτυχίας που εξετάζεται, ώστε να κριθεί ενδιαφέρον από παραγωγούς και ειδικούς (το λεγόμενο «pitching»), και να επενδύσουν σε αυτό.

Για να διαπιστωθεί αυτό εξετάζονται, μαζί με το Είδος, τα ακόλουθα στοιχεία (Hauge, 1989, 21-31):

1. Ο Ήρωας ή Πρωταγωνιστής, δηλαδή το βασικό υποκείμενο και τα χαρακτηριστικά του, η δράση και η βούληση του οποίου οδηγούν την ιστορία.
2. Η βασική δράση, που δεν είναι άλλη από τη διαδικασία επίτευξης του σκοπού του Ήρωα. Αυτός ο σκοπός πρέπει να είναι δηλωμένος και φανερός, και όχι μια αφηρημένη γενική έννοια που κρύβεται πίσω απ' αυτόν. Έτσι, π.χ. στη Ρομαντική Κωμωδία *Notting Hill*

(1999), η βασική δράση, από σεναριακή άποψη, δεν είναι η σύγκρουση του βρετανικού και του αμερικανικού πολιτισμού (που είναι ένα από τα Νοήματα του έργου), αλλά η σχέση των βασικών Χαρακτήρων και η επιθυμία του Άγγλου βιβλιοπώλη να δημιουργήσει ερωτικό δεσμό με μια Αμερικανίδα σταρ του κινηματογράφου.

3. Τα εμπόδια. Αυτά που αντιμετωπίζει ο Ήρωας κατά τη βασική δράση του για την επίτευξη του σκοπού του. Αυτά τα Εμπόδια πρέπει να έχουν άμεση σχέση και με το σκοπό και με το ποιόν του Ήρωα.

4. Τα όπλα του Ήρωα. Είτε με φυσικές δυνάμεις (αν είναι πολεμιστής, πυγμάχος κ.λπ.) είτε με πνευματικές δυνάμεις, είτε απλώς με κάποιο ιδιαίτερο ψυχικό σθένος σε συγκεκριμένες καταστάσεις, ο Ήρωας πρέπει να εξοπλιστεί με κάποιο χαρακτηριστικό (ή να το αποκτήσει κατά τη διάρκεια του έργου) που θα του επιτρέψει να φτάσει στο σκοπό του.

5. Η ταύτιση με τον Ήρωα. Η δυνατότητα του κοινού να νιώθει αισθήματα μέσω των πράξεων του Ήρωα που εκφράζουν τα συναισθήματα και σκέψεις του. Είναι πρόβλημα του σεναριογράφου πως θα κάνει το κοινό να νιώσει συμπάθεια και να ταυτιστεί ακόμη και μ' ένα εντελώς συνηθισμένο άνθρωπο. Κάποιοι καθιερωμένοι τρόποι που ακολουθούνται είναι οι εξής:

- Ο Ήρωας παρουσιάζεται ως θύμα της μοίρας ή κάποιων «κακών» και προκαλεί συμπόνια.
- Ο Ήρωας βρίσκεται σε μια κατάσταση που απειλεί τη ζωή του ή κάποιο βασικό αγαθό του που δίκαια κατέχει.
- Ο Ήρωας είναι αρεστός στο κοινό. Αυτό μπορεί να γίνει είτε επειδή είναι καλό και αγαθό άτομο που δεν φταίει σε τίποτε για τα κακά που του τυχάνουν είτε επειδή προκαλεί γέλιο (όπως σε κάθε κωμωδία σχεδόν) είτε επειδή δεν είναι γενικά κάτι ιδιαίτερο, αλλά είναι πολύ καλός στην ιδιαίτερη ειδικότητα που παρουσιάζεται στο έργο ότι κατέχει.



- Ο Ήρωας κατέχει εξουσία και δύναμη, όλων των ειδών, είτε πάνω σε ανθρώπους είτε φυσικές δυνάμεις είτε χρήματα κ.λπ. Σ' αυτή την κατηγορία είναι και οι υπερ-ήρωες τύπου Σούπερμαν.
  - Ο Ήρωας και τα εμπόδια που του παρουσιάζονται συμβαίνουν σε ένα πολύ οικείο για το θεατή περιβάλλον, όπως, για παράδειγμα, τα προβλήματα που αντιμετωπίζει ένας ενοικιαστής.
  - Τα ίδια τα εμπόδια είναι εξαιρετικά οικεία στον θεατή, ακόμη και αν συμβαίνουν σε Ήρωες που δεν του μοιάζουν καθόλου, όπως οι ερωτικές αμηχανίες ή απογοητεύσεις.
  - Ο Ήρωας γίνεται το «μάτι» του θεατή, δηλαδή ο θεατής λαμβάνει πληροφορίες για τη συνέχεια της ιστορίας ταυτόχρονα με τον ήρωα.
  - Ο Ήρωας παρουσιάζεται αμέσως και ανταποκρίνεται στην απαίτηση του κοινού να βρει κάποιον για να παρακολουθήσει «μαζί του» την ιστορία.
6. Η εξακρίβωση αν η Ιδέα είναι ικανή από μόνη της να λειτουργήσει σε ένα ευρύ κοινό, ανεξάρτητα από τους ηθοποιούς και τη σκηνοθετική ανάπτυξή της, αν δηλαδή η Σεναριακή Ιδέα είναι «High Concept», σύμφωνα με την κυρίαρχη έννοια του όρου (Miller, 1998, 20). Τέτοιες Ιδέες βασίζονται συνήθως στις πρωταρχικές ανθρώπινες καταστάσεις που προαναφέρθηκαν, αλλά και στην επικαιρότητα. Για παράδειγμα, η κωμική ταινία *Οι δίδυμοι/ Twins* (1988) θεωρείται High Concept, καθώς οι Πρωταγωνιστές είναι δύο Χαρακτήρες που είναι δίδυμοι, αλλά γνωρίζονται στα 35 τους και είναι απολύτως αταίριαστοι εξωτερικά: ο ένας κοντός, χοντρός και ευφυής και ο άλλος ψηλός και μυώδης.
7. Η πρωτοτυπία της Ιδέας.
8. Η οικειότητα της Ιδέας με το επιδιωκόμενο κοινό.

9. Η οικειότητα του προτεινόμενου χώρου και του χρόνου του τελικού έργου με το επιδιωκόμενο κοινό.
10. Το οπτικοακουστικό μέσο στο οποίο θα προβληθεί το τελικό έργο. Όπως προαναφέρθηκε στο 1ο κεφάλαιο, κινηματογράφος σημαίνει μεγάλη οθόνη, μεγάλος χώρος, εισιτήριο, δυνατότητα απόλυτης προσήλωσης και όχι ζάπινγκ. Έτσι, υπάρχει η δυνατότητα για πιο αργό ρυθμό, ανάπτυξη πολυπλοκότερων καταστάσεων, χρησιμοποίηση των σιωπών και άλλων δραματουργικών μέσων εκτός του διαλόγου, έμφαση στην εικόνα κ.λπ. Αντίθετα, τηλεόραση και Νέα Μέσα σημαίνουν «μικρή οθόνη», μικρός οικείος χώρος, έλλειψη εισιτηρίου, δυνατότητα για ζάπινγκ και διακοπτόμενη παρακολούθηση του έργου. Κατά συνέπεια, χρειάζεται γρήγορος ρυθμός, μικρές «αυτόνομες ενότητες, απλή πλοκή, έμφαση στον διάλογο και τους ηθοποιούς, ενώ δεν είναι εφικτή η εκμετάλλευση όλων των δυνατοτήτων της κάμερας.
11. Η ύπαρξη Νοήματος (νοηματικού υπόβαθρου/ theme, subtext). Με απλά λόγια, πρόκειται για το γενικότερο σχόλιο που κάνει η ταινία πάνω στις ανθρώπινες καταστάσεις που παρουσιάζονται. Όσο πιο πανανθρώπινο, οικείο και απλό είναι στον θεατή, τόσο πιο αποδεκτή η ταινία στο ευρύ κοινό. Το Νόημα διαφέρει από το Μήνυμα του έργου, που είναι πιο άμεσο και διδακτικό και συνήθως αφορά μόνο την τελική έκβαση της ιστορίας.
12. Η δυνατότητα για ανάπτυξη Υποπλοκών, δηλαδή μικρών ιστοριών ανάμεσα τους υπόλοιπους, πλην των βασικών, χαρακτήρες του έργου, που διαφωτίζουν την κύρια δράση ή το νόημα της. Παρενθετικά αναφέρεται ότι η αδυναμία ανάπτυξης Υποπλοκών στις ταινίες μικρού μήκους, λόγω περιορισμένου χρόνου, είναι και η βασική διαφορά τους με τις ταινίες μεγάλου μήκους (features).
13. Ο προϋπολογισμός της ταινίας και τι είδους Σεναριακή Ιδέα επιτρέπει.

### 2.1.3 ΟΙ ΑΡΧΕΤΥΠΙΚΕΣ ΣΥΓΚΡΟΥΣΕΙΣ

Κατά την κρατούσα άποψη, όλες οι σεναριακές ιδέες για αφηγηματικό σενάριο δεν μπορούν παρά να είναι επαναλήψεις των Ιδεών και των Συγκρούσεων που εμπεριέχονται στην αφηγηματική παράδοση των ιστοριών και των μύθων των λαών όπως μας έρχονται μέσα από τους αιώνες. Αυτές οι ιδέες αναφέρονται σε αρχετυπικές εμπειρίες, που, στην πραγματικότητα, είναι συγκρούσεις μεταξύ αντιθέτων Χαρακτήρων (στη σεναριακή γλώσσα ονομάζονται και Αρχέτυπα ή Μοτίβα ή Πλοκές ή Μύθοι) που απλώς παίρνουν διαφορετική όψη, ανάλογα με τις συνθήκες και τα Είδη μέσα στα οποία αναπτύσσονται.

Έτσι, ενώ ο Γκαίτε διέκρινε 36 τέτοια Αρχετυπικές συγκρούσεις (Κέσλερ, 1976, 286), σημερινοί θεωρητικοί καταγράφουν μόλις οκτώ, άλλοι μιλάνε για δέκα και άλλοι για επτά. Να σημειωθεί ότι η βασική δράση σε μια ταινία σπάνια συγκροτείται από ένα και μόνο αρχέτυπο. Τα πιο συνηθισμένα χολιγουντιανά αρχέτυπα που μπορεί να παρουσιαστούν σε διάφορα Είδη μυθοπλασιών είναι (Frensham, 1996, 44):

- Το μοτίβο της Σταχτοπούτας: η αρετή που αναγνωρίζεται στο τέλος (π.χ. *Pretty Woman, Rocky, Star Wars*).
- Το μοτίβο του Αχιλλέα: το μοιραίο ψεγάδι που μπορεί να οδηγήσει στην καταστροφή (π.χ. *Superman*).
- Το μοτίβο της Κίρκης: το κυνήγι, η αράχνη και η μύγα, ο αθώος και το θύμα (π.χ. *Ο νονός Ι, 9 ½ εβδομάδες*).
- Το μοτίβο του Φάουστ: το τίμημα για κάτι καλό, το παλιό χρέος που ζητάει να πληρωθεί (π.χ. *Ολέθρια σχέση, Έβδομη σφραγίδα*).
- Το μοτίβο του Ορφέα: το χάσιμο κάποιου προσωπικού πράγματος, το ψάξιμο γι' αυτό (π.χ. *Ανθρωπος της βροχής*).
- Το μοτίβο του Ρωμαίου και Ιουλιέτας: αγόρι βρίσκει κορίτσι, αγόρι χάνει κορίτσι, αγόρι ξαναβρίσκει κορίτσι (π.χ. *Όταν ο Χάρι γνώρισε τη Σάλι, Ο πρωτάρης*).
- Το μοτίβο του Τριστάνου: τα ερωτικά τρίγωνα, όπου ο ένας είναι δεσμευμένος (π.χ. *Jules και Jim, Ολέθρια σχέση*).
- Το μοτίβο του Καλού και Αδύναμου, ενός ήρωα που στο τέλος νικάει παρά την αδυναμία του (π.χ. *Φόρεστ Γκαμπ, Mr Bean*).

Σ' αυτά τα μοτίβα εύκολα μπορούν προσθέτουν δύο ακόμη:

- Το μοτίβο του Δαυίδ και Γολιάθ: ο μικρός άνθρωπος απέναντι στο κράτος, το σύστημα, την εξουσία, τους ισχυρούς.
- Το μοτίβο του περιπλανώμενου και καταδιωκόμενου που δεν μπορεί να γυρίσει στον τόπο του, στην οικογένειά του (π.χ. στην ταινία *Ο φυγάς*).

Ωστόσο, άλλοι συγγραφείς, όπως η Marcia Millman (2001), διακρίνουν επιπλέον επτά παραλλαγές μόνο για το μοτίβο του Ρωμαίου και της Ιουλιέτας: η πρώτη αγάπη, ο μέντορας και ο προστατευόμενος, η ιδεοληπτική αγάπη, Γυναίκα στα ψηλά, άντρας στα χαμηλά, η Θυσία, η Διάσωση, το Θάρρος της αγάπης.

Εξίσου ενδιαφέρουσα με την καταγραφή των Μοτίβων φαίνεται να είναι η καταγραφή των βασικών Νοημάτων που κρύβονται πίσω από τα μοτίβα και τις Ιδέες στο Χόλιγουντ την τελευταία δεκαετία: Εκδίκηση, Επιβίωση, Χρήμα, Εξουσία, Δόξα, Αυτογνωσία, Αγάπη κ.λπ.

Το διάσημο βιβλίο του Tobias *Twenty Master Plots and How to Build Them* (1993) διακρίνει 20 Μύθους που περιστρέφονται γύρω από τις εξής καταστάσεις: Αναζήτηση, Περιπέτεια, Καταδίωξη, Διάσωση, Διαφυγή, Εκδίκηση, Αντιδικία, Γρίφος, Αντιδικία δυνατού-αδύναμου, Πειρασμός, Μεταμόρφωση, Αλλαγή, Ωρίμανση, Έρωτας, Απαγορευμένος Έρωτας, Θυσία, Ανακάλυψη, Αθλιότητα, Άνοδος, Πτώση.

## 2.2 ΟΙ ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Οι Χαρακτήρες είναι τα υποκείμενα των γεγονότων που συγκροτούν την ιστορία. Δηλαδή, ευθύνονται που τα γεγονότα προκύπτουν και εξελίσσονται με συγκεκριμένο τρόπο. Αυτό σημαίνει ότι:

- τα γεγονότα της ιστορίας είναι ανάλογα με τους χαρακτήρες,
- οι χαρακτήρες είναι ανάλογοι με τα γεγονότα και πρέπει να δημιουργούνται ως τέτοιοι,
- οι Χαρακτήρες εξελίσσονται παράλληλα και ταυτόχρονα με την ιστορία.

Με μια φράση, στα σενάρια Κλασικής Αφήγησης, «οι Χαρακτήρες είναι η ιστορία». Επειδή σε μια οπτικοακουστική ιστορία υπάρχουν μόνο γεγονότα (διάφορες δράσεις που γίνονται αντιληπτές στο θεατή με οπτικοακουστικό

τρόπο), οι χαρακτήρες πρέπει να φαίνονται, να εκφράζονται και να αναπτύσσονται μόνο με οπτικοακουστικό τρόπο, ήτοι μέσω εικόνων που δείχνουν τις πράξεις τους. Ακόμη και οι σκέψεις των χαρακτήρων πρέπει με κάποιο τρόπο να οπτικοποιούνται ή να λέγονται, δηλαδή να γίνονται «δράσεις».

Οι δράσεις των χαρακτήρων που οπτικοποιούνται ή λέγονται μπορούν να κατηγοριοποιηθούν στις εξής βασικές κατηγορίες (Frensham, 1996, 65-67):

- σωματική δράση,
- λεκτική δράση (μέσα από διάλογο ή μονόλογο),
- ψυχολογική δράση (όπως εκφράζεται μέσα από τις αποφάσεις που παίρνει ο ήρωας),
- αισθηματική δράση (η εξωτερίκευση των συναισθημάτων του).

Για λόγους διευκόλυνσης του σεναριογράφου, τα χαρακτηριστικά κάθε χαρακτήρα μπορούν να ενταχθούν σε τρεις κατηγορίες (Hague, 1989, 38-39):

- τη φυσική κατάστασή του: εμφάνιση, ηλικία, φύλο, σωματικές δυνατότητες, ντύσιμο, κίνηση,
- την προσωπικότητά του: διανοητική κατάσταση, ψυχολογικές δυνατότητες πώς αυτά εκφράζονται με εικόνες, συμπεριφορές, φράσεις κινήσεις, πράξεις, αποφάσεις που παίρνει στο έργο,
- την κοινωνική του κατάσταση και το παρελθόν του (background), δηλαδή ό,τι υποτίθεται πως είχε κάνει ή του έχει συμβεί πριν εμφανιστεί στην ιστορία: από την οικογενειακή, κοινωνική και επαγγελματική του κατάσταση, ως κάποιο σημαντικό περιστατικό που είχε αλλάξει τη ζωή του και ποια απ' αυτά είναι αναγκαίο να ειπωθούν και μέσα στην πλοκή και με ποιον τρόπο θα γίνει αυτό.

Η δημιουργία των τριών πλευρών κάθε Χαρακτήρα γίνεται σε συνάρτηση με τους ακόλουθους παράγοντες – μόνο ο βασικός Χαρακτήρας σχετίζεται απαραίτητα με όλους (Hague, 1989, 50-53, Frensham, 1996, 84-89, Κεχαγιάς, 72-83):

- Το Εξωτερικό Κίνητρό του ή αιτιολόγηση της εξωτερικής δράσης του (outer motivation). Ως προς τον βασικό χαρακτήρα, αυτό ταυτίζεται με τον σκοπό του, αυτό που επιδιώκει. Στην πράξη ταυτίζεται με τη Σεναριακή Ιδέα.

- Το Εσωτερικό Κίνητρό του ή την αιτιολόγηση των εσωτερικών του αποφάσεων και αναγκών (inner motivation). Γιατί επιδιώκει αυτό που επιδιώκει, σε ποιες πανανθρώπινες αξίες και ποια χαρακτηριστικά της προσωπικότητάς του ανταποκρίνεται. Σχετίζεται άμεσα και οδηγεί στο Νόημα της ταινίας. Συναφής είναι η διάκριση που παραθέτει η Καλογεροπούλου (2006,108) σχετικά με το «the want» και το «the need» του βασικού πρωταγωνιστή.
- Τον βαθμό ταύτισης που επιδιώκεται να έχει ο θεατής.
- Τη σχέση του με τους άλλους χαρακτήρες και τη συμπλέουσα ή συγκρουσιακή σχέση συμπεριφορά τους και τη θέση που έχει ο χαρακτήρας στο cast design.
- Το επιδιωκόμενο Τόξο Μεταμόρφωσης, δηλαδή την αλλαγή της σκέψης και της συμπεριφοράς του μέσα στην ταινία, με βάση την ωρίμασή του κατά τη διάρκεια της δράσης του και της εξέλιξης της πλοκής.

Είναι προφανές ότι όλα τα προαναφερόμενα στο πλαίσιο δημιουργίας αφήγησης ταινιών Είδους υπακούουν στις συμβάσεις του Είδους, ιδιαίτερα στον πυρήνα του που αφορά τον σκοπό του βασικού Χαρακτήρα, τη Σύγκρουση και τα Νοήματα. Για παράδειγμα, στις Αστυνομικές ταινίες ο ένοχος πρέπει να βρεθεί και να οδηγηθεί σε τιμωρία, στις Πολεμικές ταινίες ο βασικός χαρακτήρας πρέπει να επιβιώσει, στις Δραματικές Κοινωνικές ταινίες ο βασικός χαρακτήρας πρέπει να αντιμετωπίσει την κοινωνική εξουσία από θέση αδυναμίας κ.λπ. (Dacynger, 2001, 63-65). Οι Χαρακτήρες σχεδιάζονται έτσι ώστε να φέρνουν σε πέρας σκοπούς όπως οι προαναφερόμενοι.

### **2.3 Ο ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ ΤΩΝ ΣΧΕΣΕΩΝ ΜΕΤΑΞΥ ΤΩΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ (CAST DESIGN)**

Το cast design είναι από τις πιο κρίσιμες αποφάσεις στη δημιουργία μιας ιστορίας Κλασικής αφήγησης. Όσο άρτια σχεδιασμένος και αν είναι ο Πρωταγωνιστής, δεν πρόκειται να αξιοποιηθεί πλήρως αν δεν πλαισιώνεται από άλλους χαρακτήρες με τους οποίους σχετίζεται ή στους οποίους αντιδρά. Η επιλογή των Χαρακτήρων και ο σχεδιασμός τους, στο σύνολό τους,

θεωρείται από τις πιο αποφασιστικές στιγμές της συγγραφής του σεναρίου, γιατί πάνω σ' αυτή την απόφαση κρίνεται, σε μεγάλο βαθμό, ο τρόπος ανάπτυξης και η έκτασή του. Η επιλογή του αριθμού και της ποιότητας των Χαρακτήρων που δημιουργούνται εξαρτώνται κυρίως από την κεντρική ιδέα και το βασικό εμπόδιο, το είδος της ιστορίας, τα απαιτούμενα χαρακτηριστικά του ήρωα και τον χώρο και τον χρόνο που επιθυμεί ο σεναριογράφος να συμβεί η ιστορία.

Ο κλασικός τρόπος σχεδιασμού των σχέσεων των Χαρακτήρων προβλέπει τρεις βασικές κατηγορίες:

- τον Πρωταγωνιστή γύρω από τον οποίο περιστρέφονται όλα τα βασικά στοιχεία,
- τους δευτερεύοντες Χαρακτήρες (Ανταγωνιστής, Καθρέπτης και Ειδύλλιο),
- και τους ελάσσονες Χαρακτήρες που προσθέτουν χρώμα, ατμόσφαιρα ή κωμική πλευρά στα πράγματα, μεταφέρουν μηνύματα και γενικά βοηθούν στην κατανόηση και προώθηση της ιστορίας.

### **2.3.1 Ο ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ**

Η χρησιμότητά του βασικού Χαρακτήρα ή Πρωταγωνιστή (Protagonist) ή Ήρωα (Hero) είναι να πράττει, να αποφασίζει και να έχει αντιδράσεις τέτοιες που να προωθούν σταθερά την πλοκή προς τον σκοπό του και τα κίνητρά του, να αναπτύσσουν την κεντρική ιδέα του έργου και να προκαλούν γεγονότα πάνω στις οποίες «χτίζονται» οι υπόλοιποι Χαρακτήρες. Στις ταινίες Κλασικής Αφήγησης, ιδιαίτερα στα χρόνια πριν από το 1970, ο χαρακτήρας αυτός ήταν ένας «Ήρωας», υποστήριζε το κοινωνικό καλό, ήταν δυνατός σε κάποια σημεία και ήταν ηθικά ακέραιος. Σήμερα, είναι περισσότερο συχνό να είναι ο Πρωταγωνιστής ένας «αντιήρωας», να έχει πολλά ελαττώματα, να επιδιώκει μη δόκιμους σκοπούς, να στρέφεται εναντίον της κοινωνίας ή να μην έχει καμία ικανότητα εκτός από το να ρέπει προς την αυτοκαταστροφή.

Επειδή στα περίτεχνα έργα αρκετοί Χαρακτήρες είναι πολυδιάστατοι και παίρνουν αποφάσεις, ο βασικός Χαρακτήρας στις μυθοπλασίες Κλασικής

Αφήγησης είναι αυτός που ανταποκρίνεται στα εξής ζητήματα (Frensham 1996, 67):

- Είναι αυτός στον οποίο ο αφηγητής θέλει να εστιάσει το κοινό.
- Είναι αυτός μέσα από του οποίου την προσέγγιση το κοινό αντιλαμβάνεται την ιστορία.
- Είναι αυτός που με τις πράξεις του οδηγεί την πλοκή/ ιστορία.
- Είναι αυτός με τον οποίο το κοινό θα ταυτιστεί περισσότερο και θα βιώνει τις εμπειρίες του.
- Είναι αυτός που βρίσκεται περισσότερη ώρα στην οθόνη.

Αν ένας Χαρακτήρας καλύπτει όλες τις προϋποθέσεις –ή, τουλάχιστον, τις περισσότερες προϋποθέσεις από όλους τους άλλους–, αυτός είναι ο Πρωταγωνιστής.

Συνήθως ο βασικός Χαρακτήρας και ο Πρωταγωνιστής ταυτίζονται. Υπάρχει όμως περίπτωση να είναι άλλος ο βασικός Χαρακτήρας και άλλος ο Πρωταγωνιστής που προχωράει τη δράση. Για παράδειγμα, στην ταινία *Ο Άνθρωπος της βροχής/ Raiman* (1988) είναι άλλος ο βασικός Χαρακτήρας (ο Χαρακτήρας του αυτιστικού) και άλλος ο Πρωταγωνιστής που προχωρά τη δράση. Στην ταινία *Ο τρίτος άνθρωπος/ Third Man* (1949) ο Πρωταγωνιστής είναι ο συγγραφέας που ψάχνει το χαμένο φίλο του, ενώ βασικός Χαρακτήρας είναι ο φίλος του (Frensham 1996, 68).

Μεγάλο μπέρδεμα γίνεται όταν φαίνονται να είναι δύο οι Ήρωες όπως για παράδειγμα σε μια ιστορία αγάπης. Εκεί συνήθως ο Πρωταγωνιστής είναι ένας από τους δύο (αυτός που ανταποκρίνεται περισσότερο στα προαναφερόμενα ερωτήματα) και ο άλλος απλώς ο Καθρέπτης ή το Ειδύλλιο (βλ. κατωτέρω). Καμιά φορά, όμως, ειδικά σε κωμωδίες όπως η *Χονδρός-Λιγνός*, η Πλοκή τους αντιμετωπίζει ως έναν Χαρακτήρα με δυο ή τρεις κεφάλια, αφού ό,τι παθαίνουν το παθαίνουν μαζί και ταυτόχρονα.

### 2.3.2 Ο ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ

Ο Ανταγωνιστής (Antagonist, Opposition, Nemesis) είναι ο «κακός» του έργου και στα απλοϊκά δράματα έχει ηθικά κατακριτέους σκοπούς. Στην πραγματικότητα, ο Ανταγωνιστής απλώς εναντιώνεται στον σκοπό του



Πρωταγωνιστή και του βάζει εμπόδια που απορρέουν από τα δικά του «πιστεύω», τα στοιχεία του χαρακτήρα του και τον αντίθετο σκοπό του.

Επειδή πρόκειται για οπτικοακουστικό έργο, πρέπει πάντα να υπάρχει Ανταγωνιστής, δηλαδή κάποιος στον οποίο προσωποποιούνται και γίνονται ορατά τα εμπόδια του Πρωταγωνιστή, ακόμη και αν η σύγκρουση αφορά τον Πρωταγωνιστή με τον εαυτό του. Όσο πιο ισχυρός και δυνατός είναι ο Ανταγωνιστής, τόσο πιο πολύπλοκη η δράση του Πρωταγωνιστή για να τον αντιμετωπίσει και, άρα, πιο ενδιαφέρουσα η Πλοκή.

### **2.3.3 Ο ΚΑΘΡΕΠΤΗΣ**

Ο Χαρακτήρας Καθρέπτης ή Σύντροφος (αγγλιστί Mirror character, Reflection, Support) σχετίζεται περισσότερο με τον πρωταγωνιστή και υποστηρίζει ή επιδιώκει τους ίδιους σκοπούς. Καποιες φορές συγχέεται με το βασικό Πρωταγωνιστή, ειδικά σε ταινίες Buddy (με δυο φίλους) αλλά, στην πραγματικότητα, ποτέ δεν ανταποκρίνεται στις προϋποθέσεις που έχουν προαναφερθεί σε σχέση μ' αυτόν. Ο Καθρέπτης υποστηρίζει τους σκοπούς του Πρωταγωνιστή ή βρίσκεται στην ίδια κατάσταση μ' αυτόν, αποτελεί το άλλο μέρος στον διάλογο που θα διευκρινίσει τις πράξεις του Πρωταγωνιστή και ενισχύει το βάθος και τις πολλές διαστάσεις του Πρωταγωνιστή.

### **2.3.4 ΤΟ ΕΙΔΥΛΛΙΟ**

Χαρακτήρας - Ειδύλλιο είναι αυτός που αποτελεί αντικείμενο της συναισθηματικής ή ερωτικής ή σεξουαλικής επιθυμίας του Πρωταγωνιστή. Υπάρχουν περιπτώσεις όπου το Ειδύλλιο παίζει και το ρόλο του Ανταγωνιστή (π.χ. *Επικίνδυνες σχέσεις*, 1989) ή τον ρόλο του Συντρόφου (π.χ. σε όλες τις ταινίες περιπέτειας όπου ο ήρωας κάποια στιγμή αγωνίζεται μαζί με την αγαπημένη του εναντίον του Ανταγωνιστή) ή περιπτώσεις όπου το Ειδύλλιο αποτελεί απλώς τον σκοπό, το λάφυρο του πρωταγωνιστή όταν επιτύχει τον βασικό στόχο του.

## Βιβλιογραφία-Αναφορές

- Brady, Ben & Lee, Lance (1988). *The Understructure of Writing for Film and Television*. Austin: University of Texas Press.
- Dancyger, Ken (2001). *Global Screenwriting*. London: Focal press.
- Field, Syd (1986). *Το σενάριο - Η τέχνη και η τεχνική*. Αθήνα: Κάλβος.
- Frensham, Raymond (1996). *Screenwriting*, London. Holder Headline.
- Hauge, Michael (1989). *Writing Screenplays that Sell*. London: Elm Tree books.
- Horton, Andrew (2000). *Writing the Character Centered Screenplay*. Berkeley: University of California Press.
- Miller, William (1998). *Screenwriting for film and television*. MA: Ohio University.
- Millman, Marcia (2001). *The Seven Stories of Love: And How to Choose Your Happy Ending*. USA: William Morrow.
- Root, Wells (1979). *Writing the Script*. NY: Henry Holt and Company.
- Swain, Wight & Swain, Joye (1998). *Film Scriptwriting*. London: Focal press.
- Tobias, Ronald (1993). *Twenty Master Plots and How to Build Them*, London: Piatkus.
- Αριστοτέλης (1982). *Ποιητική* (μτφρ. Στάθης Δρομάζος). Αθήνα: Κέδρος.
- Βαλούκος, Στάθης (2002β) *Το Σενάριο – Η δομή και η τεχνική της συγγραφής*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Κέσλερ, Άρθουρ (1976). *Η πράξη της δημιουργίας*. Αθήνα: Χατζηνικολή.
- Καλογεροπούλου, Χριστίνα (2006). *Σενάριο - Η τέχνη της επινόησης της αφήγησης στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Κεχαγιάς, Αντώνης (1997). *Το σενάριο – Από την αρχική ιδέα στην εκτέλεση*, Αθήνα: Έλλην.

## Κριτήριο Αξιολόγησης

Επιλέξτε μια ταινία μυθοπλασίας Κλασικής αφήγησης που σας ενδιαφέρει και κάντε ένα αναλυτικό προφίλ του Πρωταγωνιστή (φυσική κατάσταση, προσωπικότητα, κοινωνική κατάσταση). Στη συνέχεια βρείτε τη Σεναριακή ιδέα και το Νόημα, απαντώντας ταυτόχρονα στο ερώτημα για το Εσωτερικό και Εξωτερικό Κίνητρο του Πρωταγωνιστή.

## 3ο κεφάλαιο: Η ΔΟΜΗ ΚΑΙ Η ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΤΗΣ ΜΥΘΟΠΛΑΣΤΙΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

### Σύνοψη

Στόχος του κεφαλαίου είναι να εισαγάγει τους αναγνώστες στη σημασία και στον λειτουργικό ρόλο που έχει η συγκρότηση της Δομής στην εξέλιξη της Πλοκής. Είτε με τον τριμερή αριστοτελικό τρόπο είτε αλλιώς, η συγκρότηση της Δομής στη γραμμική εκδοχή της ή στις εναλλακτικές της είναι για πολλούς η σημαντικότερη φάση της οργάνωσης της μυθοπλαστικής αφήγησης.

### Προαπαιτούμενη γνώση

Απαιτείται προηγούμενη γνώση από το κεφάλαιο 2 και θεωρείται επιθυμητή η μελέτη άλλων συγγραμμάτων όπως τα βιβλία *Το σενάριο - Η τέχνη και η τεχνική* (Field, Syd, 1986), *Screenwriting* (Frensham, Raymond, 1996), *Writing Screenplays That Sell* (Hauge, Michael, 1988), *Το σενάριο – Από την αρχική ιδέα στην εκτέλεση* (Κεχαγιάς, Αντώνης, 1997), *Το σενάριο – Η δομή και η τεχνική της συγγραφής* (Βαλούκος, Στάθης, 2002β).

### 3.1 ΣΚΗΝΗ, ΣΕΚΑΝΣ, ΠΡΑΞΗ

Μια μυθοπλαστική ταινία Κλασικής αφήγησης διαρθρώνεται ως προς την αφήγησή της σε Σκηνές, Σεκάνς και Πράξεις (βλ. και Βαλούκος 2002, 83 επ.).

Σκηνή είναι μια δραματική ενότητα που περιλαμβάνει ενιαία και συνεχή δράση σε κοινό χώρο, χρόνο, περιεχόμενο, Ιδέα, Χαρακτήρες και Νόημα.

Οι σκηνές Σύγκρουσης σχετίζονται άμεσα με τον βασικό Χαρακτήρα της Πλοκής, την οποία εξελίσσουν. Σκηνές Μετάβασης είναι αυτές που συνδέουν τις σκηνές Σύγκρουσης, ρίχνουν την ένταση, εισάγουν έναν χαρακτήρα, προετοιμάζουν μια σύγκρουση ή επεξηγούν το νόημα των προηγουμένων, ώστε να χαλαρώσει ο ρυθμός. Π.χ. σχεδόν πάντα, μετά την επίλυση κάποιου προβλήματος, ακολουθεί μια μεταβατική σκηνή ανάμεσα στον Πρωταγωνιστή και στο χαρακτήρα Καθρέπτη που εξηγεί τις σκέψεις του πρώτου ή αλλάζει τον τόνο και δίνει «ανάσα» στον θεατή για τη συνέχεια. Οι Σκηνές Παρουσίασης

εισάγουν τον θεατή σε διάφορα στοιχεία (ταυτότητα πρωταγωνιστή, χώρος και χρόνος κ.λπ.) που προϋπάρχουν της εξέλιξης της Πλοκής. Συνήθως είναι μέρος του πρώτου μέρους της ταινίας (Root, 1979, 41).

Αντιστοίχως, Σεκάνς (από τον γαλλικό όρο «sequence») είναι ένα μεγαλύτερο τμήμα του έργου με σειρά από Σκηνές που ενοποιούνται ως προς τα περισσότερα από τα προαναφερόμενα.

Ιδιαίτερη κατηγορία είναι η λεγόμενη Μοντάζ-Σεκάνς, δηλαδή μια Σεκάνς στην οποία οι σκηνές παρατίθενται η μία δίπλα στην άλλη, ενώ έχουν φανερά χάσματα χώρου και χρόνου: σκηνές διαφορετικών τοπίων, φύλλα ημερολογίου ή απλώς σκηνές με τον πρωταγωνιστή σε διάφορες φάσεις της ζωής του. Στόχος είναι να αναπτυχθεί μία και μόνη ενιαία, σημαντική ιδέα ή να περιγραφεί ένας Χαρακτήρας με ξεκάθαρο τρόπο.

Η Πράξη, όρος προερχόμενος από το θέατρο, εμπεριέχει μια σειρά από Σεκάνς (χωρίς να αποκλείεται να εμπεριέχει και μόνο μία) με ενότητα Νοήματος, δραματουργικής έντασης και σημασίας στην αφηγηματική διαδικασία.

Σε μια Σκηνή ή Σεκάνς ή Πράξη πρέπει να διακρίνονται τα εξής στοιχεία (Hague, 1989, 135-149):

- Σύγκρουση και κεντρική ιδέα. Στον πυρήνα κάθε Σκηνής ή Σεκάνς ή Πράξης πρέπει να υπάρχει μια βασική ιδέα που αναπτύσσεται μέσα της και, προφανώς, σχετίζεται άμεσα με τη Σεναριακή Ιδέα όλης της ταινίας (βλ. 2ο κεφάλαιο). Το ενδιαφέρον και η ένταση πολλαπλασιάζονται αν αυτή η ιδέα αναπτύσσεται ως Σύγκρουση (δηλαδή, κάποιος θέλει κάτι και κάποιος ή κάτι άλλο τον εμποδίζει να το πετύχει).
- Χαρακτήρες και Πρωταγωνιστής. Σε κάθε Σκηνή ή Σεκάνς πρέπει να είναι ξεκάθαρο «ποιος οδηγεί και κυριαρχεί στη Σκηνή;», καθώς και «μέσα από ποίου την οπτική βλέπουμε τα πράγματα;».
- Δομή και σύνδεση με άλλες ενότητες. Κάθε Σκηνή πρέπει να έχει «αρχή - μέση - τέλος». Σε κάθε «τέλος» πρέπει να ενυπάρχει το

σπέρμα της επόμενης Σκηνής της ίδιας Σεκάνς ταυτόχρονα με μια ολοκλήρωση του νοήματος και μια κλιμάκωση της δράσης. Μια Σκηνή, όμως, δεν χρειάζεται να παρουσιάζει και τα τρία μέρη της, αν τα νοήματά τους έχουν καλυφθεί από άλλες Σκηνές.

- Αιτία ύπαρξης και λειτουργικότητα. Γενικός λόγος ύπαρξης όλων των Σκηνών και Σεκάνς είναι να προωθούν τη δράση, να προσθέτουν στοιχεία ή πληροφορίες για τον ήρωα και την προσπάθειά του να πραγματοποιήσει τον στόχο του, να ερευνούν το Νόημα της ιστορίας και να καθορίζουν την ατμόσφαιρα και το ύφος της (Κεχαγιάς, 1997, 190) ή να προετοιμάζουν μια άλλη σκηνή γι' αυτές τις λειτουργίες. Αν μια Σκηνή δεν σχετίζεται με τέτοιους σκοπούς ή αν επικαλύπτεται από άλλη σκηνή, καλύτερα να διαγράφεται. Μια σκηνή μπορεί να χρησιμεύει για την εισαγωγή και την παρουσίαση των Χαρακτήρων και της σχέσης τους με τους άλλους, του παρελθόντος τους, του χωροχρόνου. Μπορεί, επίσης, να αξιοποιείται ως διάλειμμα από τη δράση ή μετάβαση ή επεξήγηση ή παύση της δράσης και της συναισθηματικής φόρτισης (μέσω ενός αστείου ή μιας Μοντάζ Σεκάνς). Τέλος, μπορεί να χρησιμεύει για την παρουσίαση του Νοήματος ή της εσωτερικής Σύγκρουσης που δικαιολογεί τη λοιπή εξωτερική δράση.
- Ατμόσφαιρα και Ρυθμός. Με ανατροπές στην Πλοκή, κορυφώσεις, καθυστερήσεις στην αποκάλυψη της επόμενης δράσης, ένταση και στιγμές χαλάρωσης κ.λπ. Η ένταση καλό είναι να έρχεται κλιμακωτά και ανοδικά: κάθε Εμπόδιο πρέπει να είναι διαφορετικό και δυσκολότερο από το προηγούμενο (ως την τελική πράξη, όπου ο ήρωας είναι πια ξεκάθαρα απέναντι στον βασικό Ανταγωνιστή). Αυτό σημαίνει ότι οι αντίστοιχες Σεκάνς πρέπει να τοποθετούνται με τη σωστή σειρά. Π.χ. πρώτα κινδυνεύει ένα υλικό αγαθό και μετά η ζωή του ήρωα, δεν πρέπει να παρουσιάζονται ανάποδα.

- Χωροχρονικές κατευθύνσεις. Σαφείς περιγραφές για τα σκηνικά, τον περιβάλλοντα χώρο, τον τρόπο κίνησης των ηθοποιών και, εν μέρει, της κάμερας, στον βαθμό που όλα αυτά είναι απαραίτητα για να γίνει κατανοητή η αφήγηση.

### 3.2 ΟΙ ΥΠΟΠΛΟΚΕΣ

Σε μια ταινία Κλασικής αφήγησης, ο τρόπος οργάνωσης της Δομής βοηθά τον θεατή να καταλάβει καθαρά τον πυρήνα της Πλοκής, που είναι η προσπάθεια ενός Χαρακτήρα να πετύχει τον σκοπό του αντιμετωπίζοντας τα εμπόδια που βρίσκει μπροστά του.

Με άλλα λόγια, κάθε Χαρακτήρας του έργου που έχει σκοπό να λύσει ένα πρόβλημά του και επιτρέπει στον θεατή να παρακολουθήσει αυτή την εξελικτική διαδικασία επίλυσης, παράγει μια Πλοκή μέσα στην ταινία. Κατ' αντιδιαστολή, δεν παράγουν, συνήθως, πλοκή οι σχέσεις με Χαρακτήρες όπως οι Χαρακτήρες-Καθρέπτες (βλ. κεφάλαιο 2.3.3), γιατί δεν περιέχουν Συγκρούσεις και προβλήματα.

Η προσπάθεια του Πρωταγωνιστή να πετύχει τον σκοπό του και να ξεπεράσει τα προβλήματα που θέτει ο ανταγωνιστής ή άλλα εμπόδια είναι η βασική Πλοκή του έργου που σχετίζεται άμεσα με τον τίτλο, το Είδος και την ευρύτερη ταυτότητα της ταινίας.

Οι τυχόν υπόλοιπες προσπάθειες του πρωταγωνιστή να πετύχει άλλους, δευτερεύοντες σκοπούς, καθώς και τυχόν προσπάθειες με διάρκεια άλλων Χαρακτήρων να πετύχουν δικούς τους στόχους που δεν σχετίζονται άμεσα μ' αυτούς του πρωταγωνιστή, παράγουν τις Υποπλοκές του έργου.

Κάθε Υποπλοκή απαιτεί ό,τι και η βασική Πλοκή: Χαρακτήρες, Σεναριακή Ιδέα, Δομή κ.λπ.

Στα περισσότερα έργα μεγάλου μήκους υπάρχει μια βασική Πλοκή, μια Υποπλοκή (που αφορά συνήθως τη σχέση του πρωταγωνιστή με το Ειδύλλιο)

και ένα δυο ακόμη Υποπλοκές πολύ μικρότερης διάρκειας. Στις τηλεταινίες συνήθως υπάρχει μια βασική Πλοκή και μια Υποπλοκή. Οι ταινίες μικρού μήκους έχουν μόνο μία Πλοκή.

Ως Υποπλοκή μπορεί να θεωρηθεί και η Εσωτερική Πλοκή, η εσωτερική σύγκρουση που αναπτύσσεται με βάση το εσωτερικό Κίνητρο του Πρωταγωνιστή – ιδιαίτερα αν αυτή είναι σε μεγάλη έκταση ανεπτυγμένη (βλ. και Cowgill, 1999, 13).

Ο ρόλος των Υποπλοκών είναι πολυσύνθετος σε κάθε περίπτωση. Ειδικότερα χρησιμεύουν:

- να αποκαλύπτουν τη βασική ιστορία, τα κίνητρα του ήρωα και το θέμα/ νόημα,
- να προωθούν τη βασική ιστορία μέσα από τη δράση που αναπτύσσεται εκεί,
- να καθυστερούν την ανάπτυξη της βασικής ιστορίας, ιδιαίτερα στις κωμωδίες, ώστε να περνούν κι άλλα μηνύματα (για παράδειγμα, κωμικά στοιχεία),
- να φωτίζουν πιο εκτεταμένα και άλλους χαρακτήρες ταυτόχρονα, οι οποίοι έχουν σημαντικά πράγματα, αλλά δεν θα μπορούσαν (για λόγους εμπορικότητας κ.λπ.) να γίνουν πρωταγωνιστές,
- να δίνουν πληροφορίες για το παρελθόν των βασικών χαρακτήρων.

Ο Miller (1998, 61) διακρίνει σε τρεις κατηγορίες τις πιο συνηθισμένες Υποπλοκές, ανάλογα με το θέμα τους: Πλοκές του σκοπού, των διαπροσωπικών σχέσεων και της εσωτερικής σύγκρουσης.

### 3.3 Η ΔΟΜΗ

Η Δομή μιας Πλοκής Κλασικής αφήγησης (είτε βασικής Πλοκής, είτε Υποπλοκής) αναπτύσσεται σε τρία Μέρη ή Πράξεις, που πρώτος ο Αριστοτέλης είχε ορίσει ως αρχή - μέση - τέλος και σήμερα φέρουν διάφορες ονομασίες:

- Μέρος Ι: Πράξη Ι ή Δέση (ταυτόσημοι όροι: Αρχή, Εισαγωγή, Οργάνωση, Στήσιμο, Προπαρασκευή, Παρουσίαση, introduction, set up, exposition).



- Μέρος II: Πράξη II ή Κρίση (ταυτόσημοι όροι: Μέση, Ανάπτυξη, Επιπλοκές, Σύγκρουση, complications, development).
- Μέρος III: Πράξη III ή Επίλυση (ταυτόσημοι όροι: Κύρια Κορύφωση, Κλιμάκωση, Κάθαρση, Λύση, solution, mainclimax).

Στα τελευταία λεπτά της Πράξης III υπάρχει το Φινάλε ή Τέλος (αγγλιστί resolution, ending), που είναι ουσιαστικά μια Δέση, η οποία, όμως, δεν προετοιμάζει μια Κρίση, αλλά βάζει τα πράγματα σε μια κατάσταση πραγμάτων χωρίς τα προβλήματα που αντιμετωπίστηκαν στο υπόλοιπο έργο.

Στο τέλος των I και II Πράξεων, αλλά και στο τέλος των Σεκάνς (σειρές Σκηνών με νοηματική ενότητα), υπάρχουν πάντα οι Μεταστροφές (παρόμοιοι όροι είναι Κρίσιμες σκηνές, Δραματικές Ακμές, Ανατροπές, Turning Points, Major Plot points, Reversals). Πρόκειται για αφηγηματικές ενότητες μιας Σκηνής ή περισσότερων που στόχο έχουν να οδηγήσουν την Πλοκή σε μια νέα κατεύθυνση μέσω μιας κατάστασης στην οποία θα βρεθεί απρόοπτα ο Ήρωας και της απόφασης που θα πάρει για να την επιλύσει.

Οι Μεταστροφές αποτελούνται από τρία μέρη: το Καταλυτικό Γεγονός, που δημιουργεί μια κατάσταση, τη φάση της Κρίσης και τη φάση της Απόφασης, που επιλύει και κλιμακώνει τη δράση προς μια νέα κατεύθυνση. Η «Μέθοδος των Τριών» (Rule of Three), δηλαδή των τριών φάσεων, εφαρμόζεται και διαχέεται, εκτός από το σύνολο του έργου, στα περισσότερα επιμέρους μέρη του (Frensham 1996, 172).

Τρεις φασεις (δηλαδή αρχή - μέση - τέλος) έχουμε:

- Στις Πράξεις. Στην Πράξη I και, κυρίως, στην Πράξη III υπάρχουν ξεκάθαρα τρία στάδια: Δέση, Κρίσης, Επίλυση. Αντίθετα στην Πράξη II μπορεί να μην είναι ξεκάθαρο ένα ενιαίο σχήμα, καθώς συνήθως οι επιμέρους Σεκάνς τεμαχίζουν το σύνολο.
- Στις Μεταστροφές, όπως προαναφέρθηκε, είτε αυτές βρίσκονται στο τέλος κάθε πράξης είτε στη μέση του έργου –το λεγόμενο «σημείο χωρίς επιστροφή»– είτε στο τέλος κάθε Σεκάνς. Αποτελούνται από δύο ξεκάθαρες φάσεις, Κρίση και Επίλυση, των οποίων έχει προηγηθεί ένα Καταλυτικό Γεγονός που έχει

«δέσει» μια κατάσταση. Οι Μεταστροφές είναι, στην πραγματικότητα, είτε Σκηνές είτε μικρές Σεκάνς.

- Στις Σεκάνς. Σε κάθε νοηματική ενότητα αποτελούμενη από σειρά Σκηνών και Σημείων Πλοκής. Υπάρχουν εισαγωγικές Σκηνές που παρουσιάζουν μια νέα κατάσταση, Σκηνές στις οποίες οι Χαρακτήρες βρίσκονται σε Κρίση και Σκηνές όπου κορυφώνεται η Σύγκρουση και επιλύεται προς μια κατεύθυνση η οποία ανοίγει μια καινούργια Σεκάνς.
- Στις Σκηνές. Σε κάθε Σκηνή υπάρχει Εισαγωγή, Κρίση και Κορύφωση ή Επίλυση προς κάποια κατεύθυνση που ουσιαστικά εισάγει την επόμενη Σκηνή. Αν δεν υπάρχει κάτι τέτοιο, η Σκηνή δεν είναι καλή, καθώς δεν προωθεί το έργο και μπορεί να αφαιρεθεί.

Είναι προφανές ότι το Είδος μέσα στο οποίο κινείται η Δομή επηρεάζει άμεσα την ίδια τη Δομή, αφού η πορεία και η εξέλιξη επηρεάζονται άμεσα από τις συμβάσεις με τους θεατές: έτσι, κατ' αρχήν η ταινία γίνεται πιο χαρακτηροκεντρική (character driven) ή πιο καθορισμένη από την Πλοκή (plot driven) ανάλογα με το Είδος: μια Αισθηματική Δραματική ταινία επικεντρώνεται στην ψυχολογία των Χαρακτήρων, ενώ μια Αστυνομική στην εξέλιξη της δράσης και τη συνοχή των γεγονότων. Κατά συνέπεια, η Δομή της πρώτης θα βασιστεί κατ' αρχήν σε μεγάλες Σκηνές με χρόνο για ψυχολογικές Συγκρούσεις, η δεύτερη σε μικρές αλλά διαδοχικές Σκηνές με αναπάντεχες εξελίξεις στην κάθε μια.

Επιπλέον, κάθε Είδος έχει τη δική του δεδομένη γενική εξέλιξη. Για παράδειγμα, σε μια Αστυνομική ταινία το σχήμα πάντα είναι «έγκλημα – έρευνα - διαλεύκανση» (Dancyger, 2001, 65-66).

### **3.3.1 Η ΠΡΑΞΗ Ι**

Δύο είναι οι βασικοί στόχοι της Πράξης Ι (Δέσης): να εισαγάγει διάφορα βασικά στοιχεία του έργου και να «καθηλώσει» τον θεατή, ώστε να θέλει να παρακολουθήσει τη συνέχεια. Η Εισαγωγή πρέπει οπωσδήποτε να παρουσιάζει (Frensham 1996, 101-108):

- τους βασικούς χαρακτήρες,

- τη Σεναριακή Ιδέα, έστω και καμουφλαρισμένη (δηλαδή, το εξωτερικό Κίνητρο, το πρόβλημα και τον σκοπό του Ήρωα),
- τον χώρο και τον χρόνο του δράματος,
- το στυλ και το Είδος του οπτικοακουστικού έργου στις πιο βασικές συμβάσεις του,
- τα βασικά Όπλα του ήρωα και τα όριά του,
- τα βασικά Εμπόδια και τους Ανταγωνιστές που θα αντιμετωπίσει,
- την Απειλή (το λεγόμενο «σπαθί») που τυχόν θα κρέμεται από πάνω του,
- την κατάσταση, την ψυχολογία και αυτά που έχουν γίνει προτού αρχίσει το έργο,
- την έναρξη των βασικών Υποπλοκών,
- κάποια στοιχεία για το Νόημα,
- το καταλυτικό γεγονός και τη Μεταστροφή της Πράξης I.

Επίσης, η Δέση έχει ως γενικό δραματουργικό σκοπό να καθλώσει τον θεατή, να τον βγάλει από τις σκέψεις του και την κατάσταση του πριν από την έναρξη του έργου, να του προκαλέσει απορίες και να τον οδηγήσει στο να βιώσει μαζί με τον ήρωα τις συναισθηματικές καταστάσεις και διακυμάνσεις του υπόλοιπου έργου.

Γι' αυτό τον λόγο χρειάζεται απαραίτητα ένα κατάλληλο, «δυνατό» άνοιγμα με ένα δυνατό Εισαγωγικό Γεγονός (το λεγόμενο «Αγκίστρι/ hook»), που περιλαμβάνει και μια «φράση-κλειδί» (key line), η οποία, κατά κάποιο τρόπο, προειδοποιεί τον θεατή για όσα θα ακολουθήσουν, έστω και αν δεν μπορεί εκείνη τη χρονική στιγμή να τη συσχετίσει με όσα έχει δει.

Υπάρχουν επτά είδη Εισαγωγών - ανοιγμάτων που μπορούν να αναπτυχθούν στις πρώτες σελίδες (Hague, 1989, 99):

- Εισαγωγή με σωματική δράση του βασικού Χαρακτήρα ειδικά σε ταινίες Ειδών Δράσης (όπως στη σειρά ταινιών *James Bond*).
- Εισαγωγή με «μη δράση» του βασικού Χαρακτήρα. Σ' αυτή την περίπτωση, όμως, πρέπει να υπάρχει λόγος για κάτι τέτοιο. Για παράδειγμα, να δίνεται συνειδητά χώρος σε κάποια υποπλοκή

για λόγους έμφασης στο νόημα και τις ιδέες) και η δράση να είναι έντονη, συναισθηματικά φορτισμένη, με χιούμορ ή απλώς αξιοπερίεργη. Ένα παράδειγμα είναι η βραβευμένη με Όσκαρ Πρωτότυπου Σεναρίου ταινία *Μάρτυρας εγκλήματος/ Witness* (1985), όπου ο βασικός Χαρακτήρας εμφανίζεται στο 15ο λεπτό.

- Εισαγωγή που έχει δράση παράλληλη μ' αυτή του βασικού Χαρακτήρα. Πολύ συνηθισμένη σε ταινίες με έντονη αγωνία. Κάτι γίνεται κάπου, ενώ ο βασικός Χαρακτήρας ζει συνηθισμένα. Κάποια στιγμή η μοίρα του συναντιέται μ' αυτά τα περιστατικά.
- Εισαγωγή με άφιξη του βασικού Χαρακτήρα σε μια νέα κατάσταση ή τόπο που είναι νέα και για τον θεατή, ώστε να δημιουργείται ταυτόχρονη πρόκληση της περιέργειας και των συναισθημάτων. Ένα καλό παράδειγμα είναι η ταινία *E.T.*(1982).
- Εισαγωγή με «Πρόλογο», δηλαδή με παράθεση ή αφήγηση γεγονότων που έχει γίνει σε χρόνο προηγούμενο της βασικής ιστορίας μας (π.χ. *Δεσμώτης του Ιλίγγου/ Vertigo* (1958)).
- Εισαγωγή με flashback ή flashforward, δηλαδή ένα περιστατικό που κανονικά βρίσκεται στη μέση ή στο τέλος της ιστορίας μπαίνει στην αρχή. Παραλλαγή αυτού είναι η χρησιμοποίηση αφηγητή που τυγχάνει να είναι και Πρωταγωνιστής.
- Εισαγωγή με Σεκάνς-Μοντάζ, πολλές φορές μαζί με τους τίτλους της αρχής. Για παράδειγμα, η προταθείσα για Όσκαρ σεναρίου ταινία *Τούτσι* (1982).

### 3.3.2 Η ΠΡΑΞΗ ΙΙ

Ο βασικός στόχος της Πράξης ΙΙ (Κρίσης) είναι να διαφωτίσει το πρόβλημα του Ήρωα, να καταδείξει τα αδιέξοδά του και τη μεταμόρφωση του Χαρακτήρα του για να αντιμετωπίσει το πρόβλημα.

Στην Πραξη ΙΙ αναπτύσσεται το Νόημα του έργου και η εσωτερική Σύγκρουσή του Πρωταγωνιστή.

Η Πράξη ΙΙ αποτελείται (Frensham 1996, 110-119):

- Από τουλάχιστον μία Σεκάνς (συνήθως από δύο ως τέσσερις σε μεγάλου μήκους ταινίες) της βασικής Πλοκής, όπου ο Χαρακτήρας προσπαθεί να αντιμετωπίσει τις Επιπλοκές οι οποίες προήλθαν από τη λανθασμένη ή ανεπαρκή απόφαση που πήρε στο τέλος της Πράξης I. Σε κάθε Σεκάνς αναπτύσσονται δράσεις που αποδεικνύουν την ανεπαρκή επίλυση της προηγούμενης Σεκάνς, απογυμνώνουν τον χαρακτήρα από όλα τα όπλα του και τον φέρνουν στην πιο δύσκολη θέση από την αρχή του έργου, χωρίς να καταφέρνουν να επιλύσουν το πρόβλημα.
- Από το μεγαλύτερο μέρος του Τόξου Μεταμόρφωσης του Χαρακτήρα. Μέσα στην προαναφερόμενη διαδικασία συντελείται σταδιακά η μεταμόρφωση του Χαρακτήρα, που γίνεται από την ανάγκη αντιμετώπισης των καταστάσεων και των νέων αδιεξόδων.
- Από την ανάπτυξη των Υποπλοκών. Για να καταδειχτεί και να ενισχυθεί η Μεταμόρφωση του Χαρακτήρα, αναπτύσσονται διάφορες Υποπλοκές ανάμεσα στον βασικό Χαρακτήρα και σε άλλα πρόσωπα πάλι με τη μορφή Σεκάνς. Υπάρχει –τουλάχιστον– μια βασική Υποπλοκή (συνήθως δύο με τρεις) σε μια ταινία μεγάλου μήκους. Η Πράξη II είναι το μέρος όπου κυρίως αναπτύσσονται προτού επιλυθούν (συνήθως όλες μαζί) στην Πράξη III.
- Από το ονομαζόμενο Σημείο χωρίς Επιστροφή, δηλαδή μια Μεταστροφή ακριβώς στη μέση του έργου, που αποκλείει την λύση του αδιεξόδου με άλλο τρόπο από αυτό που ακολουθήθηκε στο τέλος της Πράξης I. Το Σημείο αυτό μπορεί να συμβεί και μέσα σε Υποπλοκή.
- Από τα Σημεία Εστίασης (focus points), δύο σημεία στο 1/4 και 3/4 της Πράξης II (δηλαδή, στο 45ο λεπτό και 75ο λεπτό του έργου των 120 λεπτών), που σημαδεύουν την εξέλιξη και αποτελούν σκαλοπάτια για τη μεταμόρφωση του χαρακτήρα.

### 3.3.3 Η ΠΡΑΞΗ ΙΙΙ

Ο βασικός στόχος της Πράξης ΙΙΙ είναι να επιλύσει τα αδιέξοδα, να ολοκληρώσει το Τόξο Μεταμόρφωσης του Χαρακτήρα και να καθάρει τον θεατή ολοκληρώνοντας το έργο και δημιουργώντας μια νέα τάξη πραγμάτων. Μπορεί να αναπτύσσεται ως μία μόνο σεκάνς ή σε μικρότερες Σεκάνς για κάθε Πλοκή και Υποπλοκή που επιλύεται (Frensham 1996, 121-125).

Η Πράξη ΙΙΙ αρχίζει αμέσως μετά τη δεύτερη Μεταστροφή, την επονομαζόμενη και Στιγμή της αλήθειας, η οποία συμβαίνει περίπου στα 3/4 του έργου.

Ιδιαίτερο χαρακτηριστικό της Πράξης ΙΙΙ είναι ότι μοιάζει σαν να ξεκινάει το έργο από την αρχή, καθώς ο βασικός Ήρωας ξαναβρίσκεται (από το τέλος της πράξης ΙΙ) στην ίδια προβληματική κατάσταση που αντιμετώπιζε και στην Πράξη Ι, αλλά έχοντας στην ενδιάμεση Πράξη ΙΙ κάνει διάφορες αποτυχημένες απόπειρες να βρει κάποια θεραπεία και να πετύχει τον στόχο του.

Εδώ πλέον συμβαίνουν η τελική Κρίση, η τελική Σύγκρουση και η Επίλυση, ξεκάθαρη και απογυμνωμένη από οποιαδήποτε πρόφαση: ο Ήρωας, ο σκοπός του και το μεγάλο, πραγματικό Εμπόδιο.

Η Επίλυση (Resolution) διαφέρει από το Φινάλε ή Τέλος (Ending), αν και στα ελληνικά πολλές φορές κατά λάθος μεταφράζεται με τον ίδιο όρο. Σε μια ταινία 120 λεπτών το Τέλος είναι τα τελευταία 2-3 λεπτά. Το Τέλος δεν είναι απαραίτητα «καλό» (happy end), αλλά απλώς «ικανοποιητικό» (αυτό μπορεί να σημαίνει ακόμη και τον θάνατο των Χαρακτήρων (για παράδειγμα στην ταινία *Θέλμα και Λουιζ*, 1991). Με άλλα λόγια, δίνει απαντήσεις στα μάτια του θεατή και δικαιώνει τους χαρακτήρες και τις πράξεις τους σύμφωνα με την ως τότε εξέλιξη των πραγμάτων.

### 3.4 ΕΝΑΛΛΑΚΤΙΚΕΣ ΜΟΡΦΕΣ ΠΛΟΚΗΣ

Στα έργα Κλασικής Αφήγησης, η Πλοκή είναι συνήθως γραμμική, δηλαδή μια ενιαία γραμμή με αρχή, μέση και τέλος, που παρατίθενται μ' αυτή τη σειρά σε

σχέση αιτίας αποτελέσματος και με ενότητα χώρου και χρόνου. Δύο είναι οι βασικές εναλλακτικές μορφές/ παραλλαγές της γραμμικότητας:

### 3.4.1 Η ΜΗ ΓΡΑΜΜΙΚΗ ΠΛΟΚΗ ΣΤΗΝ ΚΛΑΣΙΚΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

Ονομάζεται, επίσης, Συνθετική/ Πολυφωνική αφήγηση (Βαλούκος, 2002β, 106). Σ' αυτή την περίπτωση εμπίπτουν ταινίες όπως οι *Πολίτης Κέιν* (1941), *Rashomon* (1950), *Οι συνήθεις ύποπτοι* (1995). Σ' αυτές τις ταινίες Κλασικής Αφήγησης υπάρχει μία ιστορία, αλλά η Πλοκή αποδομείται μέσω της αναδιάταξης της σειράς παρουσίασης των επιμέρους γεγονότων.

Πιο απλά, η μη γραμμική Πλοκή είναι η παρουσίαση των γεγονότων της Πλοκής χωρίς αυστηρή χρονολογική σειρά, αλλά με συνεχείς επαναφορές και επαναλήψεις σε πρωθύστερα και προηγούμενα γεγονότα, ώστε η αφήγηση να εμπεριέχει συνεχείς εκπλήξεις και αγωνία.

Στην πραγματικότητα, πρόκειται απλώς για μια τεχνική όπου οι επαναφορές και επαναλήψεις των γεγονότων γίνονται μέσα από Σεκάνς που προωθούν τη δράση με εσωτερική χρονολογική σειρά και εξελίσσουν τον βασικό Χαρακτήρα (σαν μικρές αυτόνομες ταινίες μικρού μήκους ή σαν τηλεοπτικά επεισόδια). Κάποτε είναι πιθανόν να μην είναι ο ίδιος βασικός χαρακτήρας σε όλες τις Σεκάνς (π.χ. στη *Rashomon*), όπου ο κάθε αφηγητής είναι και ο Πρωταγωνιστής κάθε ιστορίας).

Ο βασικός λόγος που χρησιμοποιείται μια τέτοια αφήγηση είναι η μετάθεση της έμφασης από τη Σεναριακή ιδέα στο Νόημα του έργου, ο πειραματισμός πάνω στην ίδια την έννοια της αφήγησης και η πολύπλευρη διαφώτιση του βασικού χαρακτήρα από διαφορετικές πλευρές.

Δύο είναι οι τρόποι με τους οποίους επιτυγχάνεται η διατήρηση της ενότητας σε μια τέτοια αφήγηση: Πρώτον, η ομογένεια ως προς το συγκεκριμένο Νόημα που αναπτύσσεται πίσω από κάθε ενότητα. Όσο πιο ασύνδετες μοιάζουν μεταξύ τους οι ενότητες, τόσο πιο όμοιο, ενιαίο και γενικό πρέπει να είναι το Νόημα τους, ώστε να μπορούν να συνδεθούν στο μυαλό του θεατή. Έτσι, π.χ. οι ιστορίες στην ταινία *Reservoir Dogs* (1992) ομογενοποιούνται κάτω από τη ιδέα ότι «η εμπιστοσύνη είναι αδύνατη

ανάμεσα σ' αυτούς που σπάνε τους νόμους της κοινωνίας». Στην ταινία *Πολίτης Κέιν*, όλες οι ενότητες που παρουσιάζουν τόσο διαφορετικά περιστατικά της ζωής του ήρωα κρύβουν την ίδια ιδέα: την αδυναμία του ήρωα να βρει την αγάπη όταν δεν γνωρίζει πώς να την προσφέρει.

Δεύτερον, η ύπαρξη μιας δράσης που λειτουργεί ως πλαίσιο και σύνδεσμος των υπολοίπων δράσεων. Η δράση αυτή αποτελεί μια σταθερά που επαναφέρει στο παρόν, δημιουργεί μια γενική ροή πληροφοριών και προσανατολίζει τον θεατή. Στη *Rashomon*, η γενική δράση είναι η διεξαγωγή της δίκης για τον φόνο του αξιωματούχου, μέσα από την οποία παρουσιάζονται όλες οι ιστορίες ως αφηγήσεις των μαρτύρων. Στην *Πολίτης Κέιν*, η δράση-πλαίσιο είναι το ρεπορτάζ του δημοσιογράφου.

Δεν υπάρχουν αυστηροί κανόνες για τη διάταξη αυτής της δράσης και τον τρόπο σύνδεσης των ενοτήτων μεταξύ τους. Πολλά εξαρτώνται από την ιδιαιτερότητα κάθε έργου. Γενικά, όμως, καλό είναι να μη γίνονται γρήγορες και απότομες μεταβάσεις από ιστορία σε ιστορία. Επίσης, συνιστάται οι επιμέρους Σεκάνς να διαρκούν περίπου εξίσου και να καλύπτουν συγκεκριμένες χρονικές ενότητες της ιστορίας.

Δεν πρέπει να γίνεται σύγχυση της «μη γραμμικής» με την «ιδεολογική» ή «καλλιτεχνική» αφήγηση των έργων του art cinema, video art, experimental κ.λπ. Στη μη γραμμική αφήγηση, ο θεατής εξακολουθεί να λαμβάνει τα νοήματα και μηνύματα του έργου με τον ίδιο τρόπο, χρησιμοποιώντας τη λογική του και ανιχνεύοντας τις σχέσεις αιτίας - αποτελέσματος ανάμεσα στα γεγονότα, ώστε να συλλάβει την εξωτερική δράση. Γι' αυτό, η παράθεση της δράσης μέσα στην κάθε χρονολογική ενότητα πρέπει να είναι σαφής και να παρουσιάζει συνάφεια. Αντίθετα, οι ταινίες Τέχνης ευνοούν την ασάφεια και τη διαισθητική αντίληψη των δράσεων, προκειμένου να θέσουν σε προτεραιότητα ερωτήματα γύρω από τα νοήματα, το θέμα, τον δημιουργό κ.λπ. (βλ 9ο κεφάλαιο).

Επίσης, δεν πρέπει να συγχέεται η μη γραμμική αφήγηση με την απλή δραματουργική τεχνική του flash back, που, εκ των πραγμάτων, χρησιμοποιείται στη μη γραμμική αφήγηση. Πολλές ταινίες ξεκινούν με τους Χαρακτήρες σε μια συγκεκριμένη χρονική φάση, κάνουν μια «επιστροφή σε παρελθόντα χρόνο» και, στο τέλος, γυρίζουν στο παρόν, όπως *Η διάσωση του*



στρατιώτη *Ράιαν* (1998). Εναλλακτικά, η ταινία αρχίζει με μια σκηνή Σύγκρουσης και, μετά, γυρίζει πίσω στα γενεσιουργά γεγονότα της και τα παρακολουθεί με χρονολογική σειρά ως τη στιγμή της σύγκρουσης (*Carlito's way*, 1993). Άλλη εκδοχή είναι να χρησιμοποιείται η αναδρομή κάπου στη μέση, για να εξηγηθούν τα αίτια της Σύγκρουσης (*Καζαμπλάνκα*, 1942). Αυτές οι ταινίες δεν συγκαταλέγονται στις μη γραμμικές: Οι βασικές Πλοκές τους παραμένουν σε χρονολογική γραμμική σειρά, ενώ το flashback χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει ένταση ή βάθος περιεχομένου.

Για τον ίδιο λόγο χρησιμοποιείται και το σπανιότερο flash forward (αφηγηματικό άλμα προς τα μπρος όπου παρατίθενται γεγονότα που αποτελούν επακόλουθα αυτών που θα προβληθούν αμέσως μετά από αυτή την παράθεση). Έτσι, για παράδειγμα, στην ταινία *Ο ταχυδρόμος χτυπάει πάντα δύο φορές* (1981) πρώτα προβάλλεται το τέλος των δύο εραστών και ακολουθούν οι σκηνές που περιγράφουν πώς έφτασαν σ' αυτό.

### 3.4.2 Η ΣΠΟΝΔΥΛΩΤΗ ΑΦΗΓΗΣΗ

Η Σπονδυλωτή αφήγηση είναι η παράλληλη αφήγηση και ανάπτυξη Πλοκών με διαφορετικούς βασικούς Χαρακτήρες και Συγκρούσεις στο ίδιο έργο και με ισοδύναμο τρόπο από πλευράς έμφασης, έντασης και χρόνου.

Ουσιαστικά πρόκειται για ισοδύναμες Υποπλοκές οι οποίες πρέπει να συνδεθούν χωρίς το πλεονέκτημα της μίας και βασικής Πλοκής που τις ενοποιεί.

Η Σπονδυλωτή αφήγηση σε μια ταινία, τη χαρακτηρίζει ως ταινία *Ομαδική, Σπονδυλωτή, Πολλαπλής Πλοκής, multiple plot, ensemble*. Τέτοια είναι η περίπτωση της πρώτης μεγάλης αμερικανικής υπερπαραγωγής *Intolerance/ Μισαλλοδοξία* (1916), της *Shortcuts/ Στιγμιότυπα* (1993), και των ελληνικών *Η διακριτική γοητεία των αρσενικών* (1998) και *Safe Sex* (1999). Πρόκειται για τεχνική που θυμίζει αυτή που χρησιμοποιείται στην τηλεοπτική αφήγηση, στις σαπουνό περες και στα σίριαλ.

Όπως όλες οι Υποπλοκές, αυτές οι ιστορίες είναι απλούστερες, καθώς δεν χρειάζεται να στηρίξουν μόνες τους το έργο: είναι η παράλληλη εξέλιξη και

η μετάβαση από τη μία στην άλλη που κατεξοχήν ψυχαγωγούν και κρατούν το ενδιαφέρον του θεατή.

Το «κλειδί» είναι το πόσο ομαλά και αρμονικά οι Πλοκές κυλούν παράλληλα, διασταυρώνονται και ολοκληρώνονται. Οι δράσεις μπορεί να ενοποιούνται μέσω τριών δραματουργικών στοιχείων:

- Είτε με ένα ξεκάθαρο ενιαίο πρόβλημα ή Νόημα, πίσω από τις πράξεις όλων των βασικών χαρακτήρων. Στα καλά Σπονδυλωτά έργα οι διαφορετικοί Χαρακτήρες και Πλοκές δουλεύουν ταυτόχρονα για την ανάπτυξη του ίδιου θέματος. Αυτό μπορεί να είναι κάτι ξεκάθαρο και εξωτερικό (π.χ. πώς αντιμετωπίζονται οι στρατιώτες οι οποίοι γυρίζουν από το μέτωπο, όπως στο *The Best Years Of Our Lives* [1946], ή κάτι πολύ πιο βαθύ που εξωτερικά απεικονίζεται με διάφορες εκδοχές όπως στα *Στιγμιότυπα*, όπου όλες οι εντελώς διαφορετικές ιστορίες θίγουν το ζήτημα της ανθρώπινης επικοινωνίας). Στην ελληνική Αισθηματική Κωμωδία *Η διακριτική γοητεία των αρσενικών* (1998), το κεντρικό Νόημα έχει να κάνει με τον τρόπο που οι γυναίκες Πρωταγωνίστριες θα κάνουν μια ικανοποιητική σχέση, ενώ, αντίθετα, στην ταινία *Safe Sex* (1998), το θέμα είναι πολύ γενικότερο και αφορά τα επίπεδα συναισθηματικής επικοινωνίας των σεξουαλικών σχέσεων στη σύγχρονη αθηναϊκή κοινωνία.
- Είτε με ένα ξεκάθαρο χωροχρονικό πλαίσιο δράσης. Το πλαίσιο αυτό εξασφαλίζεται συνήθως με τον ενιαίο χώρο δράσης, που μπορεί να είναι από ένα σπίτι ως μια πόλη ή μια συνοικία της. Το ενιαίο πλαίσιο μπορεί, επίσης, να δημιουργείται γύρω από ένα αντικείμενο (αυτοκίνητο, βαλίτσα με χρήματα κ.λπ.).
- Είτε με μια ενότητα ή ομοιότητα δράσης που καταλήγει σε κάποια Κορύφωση/ Επίλυση της εξωτερικής δράσης, όπως και στα γραμμικά έργα. Αυτή η Κορύφωση έχει άμεση σχέση με το ζήτημα που αναπτύσσεται σε όλο το έργο και, έστω και αν δεν αφορά όλους εξίσου, του δίνει εξωτερική μορφή. Έτσι, π.χ. στη *Διακριτική γοητεία των αρσενικών*, υπάρχει ένας γάμος στο τέλος που ενοποιεί τις δράσεις των γυναικών ως προς το να κάνουν

καλές σχέσεις με τους αρσενικούς συντρόφους τους. Επειδή, όμως, δεν είναι δυνατόν κάθε φορά να λυθούν όλες οι ανεξάρτητες πλοκές ταυτόχρονα, είναι πιθανόν η Κύρια Επίλυση των πλοκών, που κανονικά συμβαίνει στην Πράξη III, σε ένα σπονδυλωτό φιλμ να συμβεί στην Πράξη II, και η πράξη III, απλώς να ενοποιησει όλα τα «τέλη» και να καταλήξει σε ένα επιμύθιο (ακολουθώντας, όμως, εξωτερικά μια από τις πλοκές).

Για τη μετάβαση από τη μία Πλοκή στην άλλη δεν υπάρχει χρυσός κανόνας. Η φορμαλιστική διάθεση του σεναριογράφου να διακόπτει κάθε λίγο τη μία Πλοκή με την άλλη, εμπεριέχει τον κίνδυνο να μπερδέψει τον θεατή (π.χ. η σκηνή 1 στην Πλοκή Α, η σκηνή 2 στην πλοκή Β η σκηνή 3 στην πλοκή Γ, η σκηνή 4 στην πλοκή Α κ.λπ.).

Και εδώ υπάρχει η ανάγκη να δημιουργηθούν σαφείς και μεστές Σεκάνς δράσεων που προσφέρουν πλήρη νοήματα και δεν διασπούν τον λογικό τρόπο αφήγησης με τη σχέση αίτιου - αιτιατού. Μέσα σ' αυτές τις Σεκάνς πρέπει να αναπτύσσονται ένταση και κλιμάκωση των συναισθημάτων και των νοημάτων, όπως ακριβώς και στις Σεκάνς των γραμμικών έργων. Αν αυτές οι Σεκάνς διακόπτονται αδικαιολόγητα, αυτή η ένταση θα χάνεται και το έργο θα μοιάζει με απλή παράθεση περιστατικών.

**Αντίθετα, ενδείκνυται το κόψιμο μιας Σεκάνς στην ολοκλήρωση μιας φάσης της (στο τέλος μιας Πράξης ή σε κάποια Μεταστροφή).**

Η μετάβαση σε άλλη Πλοκή μπορεί να γίνει με πολλούς τρόπους. Οι πιο συνηθισμένοι είναι:

- Με διάλογο που θέτει ένα ερώτημα, η απάντηση του οποίου υπάρχει στην επόμενη ενότητα. Ακόμη, μια αναφορά σε κάποιο πρόσωπο που απεικονίζεται στην αμέσως επόμενη σκηνή.
- Με τη μετάθεση της προσοχής από τον έναν Χαρακτήρα στον άλλο. Η Σεκάνς ή η Σκηνή ξεκινάει με τη δράση ενός Χαρακτήρα, ο χαρακτήρας αποχωρεί και η Σκηνή συνεχίζεται με τη δράση κάποιου άλλου Πρωταγωνιστή.

- Με την ολοκλήρωση μιας νοηματικής Σεκάνς μιας Πλοκής και, πριν αρχίσει η επόμενη, παρεμβάλλεται η Σεκάνς μιας άλλης Πλοκής.

## Βιβλιογραφία-Αναφορές

- Brady, Ben & Lee, Lance (1988). *The Understructure of Writing for Film and Television*. Austin: University of Texas Press.
- Cowgill, Linda (1999). *Secrets of Screenplay Structure*. NY: Watson-Guption.
- Dancyger, Ken (2001). *Global Screenwriting*. London: Focal press.
- Frensham, Raymond (1996). *Screenwriting*, London. Holder Headline.
- Hauge, Michael (1989). *Writing Screenplays That Sell*. London: Elm Tree books.
- Miller, William (1998). *Screenwriting For Film And Television*. MA: Ohio University.
- McKee, Robert (1999). *Story*. USA: Menthuen.
- Root, Wells (1979). *Writing the Script*. NY: Henry Holt and Company.
- Rosental, Alan (1995). *Writing Docudrama*. London: Focal press.
- Seger, Linda (1994). *Making a good script great*. California: Samuel French Trade.
- Βαλούκος, Στάθης (2002β). *Το Σενάριο – Η δομή και η τεχνική της συγγραφής*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Καλογεροπούλου, Χριστίνα (2006). *Σενάριο - Η τέχνη της επινόησης της αφήγησης στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Κεχαγιάς, Αντώνης (1997). *Το σενάριο – Από την αρχική ιδέα στην εκτέλεση*, Αθήνα: Έλλην.

## Κριτήριο Αξιολόγησης

Επιλέξτε μια ταινία μυθοπλασίας μεγάλου μήκους που σας αρέσει και καταγράψτε όσα περισσότερα Σημεία Πλοκής μπορείτε να εντοπίσετε. Στη συνέχεια βρείτε που ξεκινούν οι Σεκάνς και οι Πράξεις. Δείτε παραδείγματα τέτοιας καταγραφής στο Βαλούκος, Στάθης (2002β) *Το σενάριο – Η δομή και η τεχνική της συγγραφής*. Αθήνα: Αιγόκερως, σσ. 174 επ.

## **4ο κεφάλαιο: ΤΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΑ ΕΙΔΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ**

### **Σύνοψη**

Στόχος του κεφαλαίου είναι να εισαγάγει τους αναγνώστες στην ιστορία της δημιουργίας του φαινομένου των κινηματογραφικών Ειδών και να συζητήσει μεθοδολογικά προβλήματα κατηγοριοποίησης με βάση την αφηγηματική τους διάσταση. Στο δεύτερο μέρος του κεφαλαίου, καταγράφονται τα δημοφιλέστερα Είδη διεθνώς, αυτά που δεν καλλιεργούνται ιδιαίτερα στην Ελλάδα, όπως είναι οι ταινίες Γουέστερν, οι Περιπέτειες, οι Πολεμικές ταινίες, οι Αθλητικές, οι Επικές, οι Βιογραφίες, οι Επιστημονικής Φαντασίας και οι Τρόμου.

### **Προαπαιτούμενη γνώση**

Θεωρείται επιθυμητή η μελέτη άλλων συγγραμμάτων, όπως *Τα Είδη ταινιών του Χόλιγουντ* (Schatz, Thomas, 2013), *Σχολές, κινήματα και Είδη στον κινηματογράφο* (Pinel, Vincent, 2006), *Ιστορία του κινηματογράφου* (Βαλούκος, Στάθης, 2003).

Κατά τη Marie-Anne Guerin (2003, 44), οι κανόνες περί διάρκειας, οι κώδικες αναπαράστασης και οι αναγκαστικές συμβάσεις με τον θεατή οδήγησαν στη γέννηση των Ειδών που χρησιμοποιούν συγκεκριμένους τρόπους αφήγησης, τύπους χαρακτήρων και χώρους, έτσι ώστε όλα να είναι ήδη οικεία στον θεατή και να τον καθησυχάζουν. Ταυτόχρονα, τα Είδη συνεχώς εξελίσσονται και ενίοτε εξαφανίζονται, με βάση τεχνολογικούς, οικονομικούς και καταναλωτικούς παράγοντες. Γι' αυτό και τα Είδη πρέπει να γίνονται αντιληπτά ως διαδικασίες, παρά ως ενότητες με σταθερά όρια (Altman, 1999).

Η ιδιαιτερότητα της κατηγοριοποίησης σε Είδη είναι ότι δεν αναφέρεται σε ένα θεωρητικό σχήμα, αλλά στις πραγματικές προσδοκίες των θεατών για το τι είναι το φιλμ και πώς θα τελειώσει, καθώς επίσης και στον ρόλο συγκεκριμένων θεσμικών σχημάτων που τροφοδοτούν την παραγωγή, το

μάρκετινγκ, τη διανομή, την προβολή και την κατανάλωση των ταινιών (Neil, 1990, 46,48).

Έτσι τα Είδη είναι ταυτόχρονα συντηρητικός και προοδευτικός θεσμός, αφού εισάγουν, διατηρούν και εκμοντερνίζουν συμβάσεις. Ταυτόχρονα μπορούν να λειτουργήσουν ως βαρόμετρο των κοινωνικών και πολιτιστικών ενδιαφερόντων του κοινού (Hayward, 2000, 167).

Πρέπει να σημειωθεί ότι, όπως σε κάθε μορφή τέχνης για το ευρύ κοινό, έτσι και στην παραγωγή ταινιών το επιτυχημένο προϊόν είναι αλληλένδετο με τις συμβάσεις, επειδή η επιτυχία του εμπνέει την επανάληψη και φέρνει ακόμη μεγαλύτερη επιτυχία (Schatz, 2013, 26). Οι συμβάσεις σε μια ταινία τελειοποιούνται μέσα από σημαντική ποικιλομορφία και επανάληψη. Πραγματικά, τα Είδη στον κινηματογράφο είναι σχεδόν τόσο παλιά όσο οι απαρχές του ίδιου του κινηματογράφου ως πολιτιστική βιομηχανία.

#### **4.1 Η ΕΓΚΑΘΙΔΡΥΣΗ ΤΩΝ ΕΙΔΩΝ ΣΤΙΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΕΣ**

Στο τέλος της πρώτης δεκαετίας του 20ού αιώνα, με την οριστικοποίηση της κινηματογραφικής διάρκειας της ταινίας σε χρόνο ικανό να λειτουργεί από μόνος του για την πληρωμή αυτόνομου εισιτηρίου, οι πρώτες παραγωγές ταινιών μεγάλου μήκους οδήγησαν στο σημερινή μορφή της ταινίας των 90-110 λεπτών (το λεγόμενο *feature film*), που ήταν η ραχοκοκαλιά του προγράμματος των αιθουσών και έφεραν τη σταθεροποίηση στην ανάπτυξη των κινηματογραφικών βιομηχανιών σε χώρες με μεγάλο κοινό και οικονομική ευρωστία (βλ. Gomery, 1998, 91-93). Δύο δεκαετίες μετά, με την έλευση του ήχου το 1927, η «7<sup>η</sup> Τέχνη» έγινε τόσο δημοφιλής, που το σύστημα χρειάστηκε σταθερούς μηχανισμούς επιβίωσης.

Η αμερικανική περίπτωση θεωρείται ως το κατεξοχήν παράδειγμα ανάπτυξης κινηματογραφικής βιομηχανίας με Είδη. Στη δεκαετία του 1910, στις αχανείς χέρσες εκτάσεις της Καλιφόρνια, χτίζονται και εγκαθιδρύονται οι μεγάλες εταιρείες παραγωγής, γνωστές ως «στούντιο» (Gomery, 1998, 50-83). Σταδιακά, από τη δεκαετία του 1920 και ως το 1948 δημιουργήθηκε αυτό που ονομάστηκε «σύστημα των στούντιο», βασισμένο τόσο στη διαδικασία



παραγωγής των ταινιών όσο κυρίως στη διαδικασία διανομής, μέσα από αίθουσες που ανήκαν στις ίδιες τις εταιρείες παραγωγής. Όπως λέει ο Schatz, στα μέσα της δεκαετίας του 1940, με το κοινό του Χόλιγουντ να φτάνει στο αποκορύφωμα των αριθμών εισιτηρίων, τα μεγαλύτερα στούντιο είχαν στην κατοχή τους ή ήλεγχαν τη λειτουργία της συντριπτικής πλειονότητας των κινηματογράφων πρώτης προβολής στις 25 μεγαλύτερες πόλεις. Αυτή την περίοδο οι οκτώ μεγαλύτερες χολιγουντιανές εταιρίες (Paramount, Warner Bros, Loew's/ MGM, 20th Century Fox, RKO, Universal, Columbia, United Artists) εμπόδιζαν κάθε ανταγωνιστή να εισέλθει στη βιομηχανία του κινηματογράφου και μπορούσαν να καθοδηγήσουν ολόκληρα πακέτα ταινιών, έτσι ώστε να παίζονταν ή να αποκλείονταν από θέατρα που τους ανήκαν (Schatz, 2013, 25).

Το τέλος αυτής της περιόδου του «συστήματος των στούντιο» ήρθε με την έλευση της τηλεόρασης και με μια δικαστική απόφαση του 1948, που διέλυσε αυτή τη μονοπωλιακή κάθετη δομή, αναγκάζοντας τις εταιρείες να πουλήσουν ή να μοιραστούν τις αίθουσες που ήλεγχαν.

Το πλέον ενδιαφέρον αυτής της περιόδου σε σχέση με τα Είδη είναι ότι, λόγω του καθετοποιημένου συστήματος παραγωγής, διανομής και προβολής, υπήρχε ένα σύστημα εσωτερικής αλληλοτροφοδότησης της πληροφορίας σχετικά με την ανταπόκριση του κοινού, που διασφάλιζε την επανάληψη των επιτυχημένων ιστοριών και τεχνικών (Schatz, 2013, 26-27). Έτσι, το κοινό, ιδίως της πρώτης προβολής, που παρακολουθούσε τις ταινίες αυτές, καθόριζε τις γενικές τάσεις της παραγωγής και, τελικά, την κινηματογραφική έκφραση μέσα στη βιομηχανία.

Η διαδικασία λειτουργούσε ως εξής: Καθώς ο κινηματογράφος ήταν μια πολύ δαπανηρή επιχειρηματική δραστηριότητα, η αναζήτηση των επενδυτών για το «τι θέλει το κοινό» ήταν συνεχής, προκειμένου η επένδυση να αποφέρει κέρδη. Σε μια βιομηχανία όπως ήταν η Χολιγουντιανή, παράγονταν 400 με 700 ταινίες –δηλαδή «προϊόντα»– τον χρόνο, ανάλογα με την περίοδο. Παράλληλα, τα στούντιο εξαρτώνταν για την απόσβεση των επενδύσεων και την

κερδοφορία τους ολοένα και περισσότερο από εδραιωμένες φόρμουλες και τεχνικές ιστοριών, ήτοι από «συμβάσεις».

Ως εκ τούτου, το κοινό, οι δημιουργοί (καλλιτέχνες και τεχνικοί) και οι παραγωγοί/ επενδυτές ανέπτυξαν μια αμοιβαία σχέση εξάρτησης σε μια διαδικασία δημιουργίας και ανατροφοδότησης των συμβάσεων (συμφωνιών) μεταξύ τους: Το ευρύ κοινό απαιτούσε δημιουργικότητα, αλλά όχι τόση που να του φανεί ανοίκεια και «παράξενη». Στην πράξη, ήθελε κάτι νέο και διαφορετικό, αλλά στο πλαίσιο μιας οικείας αφηγηματικής εμπειρίας, όπως αυτή είχε εδραιωθεί από προηγούμενες εμπειρίες (ταινίες).

Οι επενδυτές, από την πλευρά τους, ισορροπούσαν μεταξύ της ανάγκης για προστασία της αρχικής επένδυσής τους, βασιζόμενοι σε έναν βαθμό σε εδραιωμένες συμβάσεις που είχαν ήδη αποδειχτεί αποτελεσματικές, και της ανάγκης για ευρηματικότητα, ώστε να ικανοποιηθεί η απαίτηση του κοινού για –ως κάποιον βαθμό– καινοτομία.

Οι δημιουργοί, τέλος, έπρεπε να μετριάσουν το ευρηματικό και καινοτόμο ένστικτο τους με βάση από τις προσδοκίες του κοινού, που ζητούσε κάτι το οποίο θα μπορούσε να ονομαστεί «συγκρατημένη καινοτομία» στην αφήγηση και, κατ' επέκταση, στο στιλ και το ύφος των ταινιών.

Συνεπακόλουθα, μια ταινία, ως προϊόν μιας τέτοιας διαδικασίας βιομηχανοποιημένης παραγωγής, μπορεί να πετύχει είτε ακολουθώντας είτε ανατρέποντας τα κλισέ του είδους του, αλλά και προκαλώντας ακόμη μεγαλύτερη ένταση και απόλαυση στον θεατή, που περιμένει κάτι σίγουρο, καθώς και κάτι διαφορετικό. Η ιδανική περίπτωση είναι ο συνδυασμός και των δύο: η υπόσχεση κάτι νέου και ταυτόχρονα οικείου. Ο θεατής χρειάζεται κάποια «κλειδιά» για να συλλάβει τα νοήματα και τα συναισθήματα της ιστορίας, ωστόσο, από την άλλη, χαίρεται όταν βλέπει κάτι καινούργιο, διαφορετικό και σύγχρονο με την εποχή του και την κουλτούρα της (Schatz, 2013, 41).

Τα νέα αυτά στοιχεία μπορούν να είναι κάποιες λεπτομέρειες που δεν ξεφεύγουν από το γενικό τύπο (π.χ. ο ήρωας πιστολέρο στο Γουέστερν αποκτά και συνειδησιακά διλήμματα) ή μπορεί να είναι πλήρης ανατροπή του είδους συνήθως μέσω της ανάμιξης του με ένα άλλο είδος ή με ένα τόνο διαφορετικό από τον συνηθισμένο (π.χ. ο ήρωας του Γουέστερν είναι κι αυτός κακός και

άδικος όπως στο βραβευμένο με Όσκαρ *Οι ασυγχώρητοι (Unforgiven)* του Κλιντ Ίστγουντ). Σήμερα, πολύ σπάνια συναντά κανείς απόφια Είδη: από τη στιγμή που ένα Είδος φτάσει στη ακμή του και βρει όλα τα εκφραστικά του κλισέ, μετά αρχίζει να αναμειγνύεται με άλλα Είδη.

Στο σύνολό της, η διαδικασία αποτέλεσε μια συστηματοποίηση στην κινηματογραφική έκφραση και επικοινωνία μέσα στην εκάστοτε βιομηχανία, στο επίκεντρο της οποίας βρίσκονταν οι αφηγηματικές, αλλά και άλλες συμβάσεις, σχετικές με την εμπειρία που αποζητούσαν και εισέπρατταν οι θεατές.

Μ' αυτό τον τρόπο, τα Είδη, εκ των πραγμάτων, ανακλούν την εποχή και την κοινωνία μέσα στην οποία καλλιεργούνται.

Π.χ. η βία των αμερικανικών θρίλερ και ο σούπερ ήρωας που νικά τους πάντες είναι παντελώς ασύμβατοι με την ελληνική κοινωνία και τις δυνατότητες του ατόμου μέσα σ' αυτή, άρα δύσκολα θα γίνει αποδεκτοί μια ανάλογη κατάσταση και ένας τέτοιος χαρακτήρας σε ελληνικό έργο.

#### 4.2 ΤΑ ΕΙΔΗ ΜΕ ΒΑΣΗ ΤΗΝ ΑΦΗΓΗΣΗ

Όπως λέει ένας από τους πιο διάσημους δασκάλους σεναριογραφίας τις τελευταίες δεκαετίες, ο Robert McKee (1979, 99):

«Έπειτα από δεκάδες χιλιάδες χρόνια αφήγησης ιστοριών, τέσσερις χιλιάδες χρόνια γραπτού λόγου, 24 αιώνες θεάτρου, έναν αιώνα κινηματογράφου και 90 χρόνια τηλεόρασης... ποικίλα συστήματα επινοήθηκαν προκειμένου να κατηγοριοποιήσουν τις ιστορίες σε Είδη με βάση κοινά γνωρίσματα. Αλλά ούτε... δύο απ' αυτά τα συστήματα κατηγοριοποίησης δεν συμφωνούν μεταξύ τους επάνω στο ζήτημα της ποσότητας και της ποιότητας των Ειδών».

Ωστόσο, όπως ο ίδιος παραδέχεται στη συνέχεια, οι θεατές γνωρίζουν καλύτερα από τους κριτικούς καθώς «μπαίνουν στη αίθουσα με μια σειρά από προσδοκίες με βάση όσα έχουν ήδη δει πηγαίνοντας μια ζωή στον

κινηματογράφο»! Με βάση, λοιπόν, αυτές τις κοινές αντιλήψεις (στους Αμερικανούς θεατές του κινηματογράφου), οι σεναριογράφοι, κατά τον McKee (80), συγγράφουν σενάρια διαφορετικών κατηγοριών με βάση το θεματικό αντικείμενο, το σκηνικό, τους Χαρακτήρες, τα γεγονότα και τις ηθικές αξίες.

Με την ίδια λογική, ο William Miller (1998, 16) από το Πανεπιστήμιο του Οχάιο θεωρεί ως βασικά κοινά στοιχεία των ταινιών του ίδιου Είδους τις ομοιότητες στην Πλοκή, στους Χαρακτήρες, στα Νοήματα, στα σκηνικά, αλλά και στη γενική αίσθηση που αποκομίζει κανείς άμεσα από την ταινία. Ο Miller τονίζει ιδιαίτερα τη δυνατότητα του σεναριογράφου να εξελίξει το Είδος (τυπικό παράδειγμα, η δημιουργική παρέμβαση των ιστοριών του Quentin Tarantino στο Γκανγκστερικό Είδος), αλλά και τη διαρκώς μεταβαλλόμενη κυριαρχία διαφόρων Ειδών, ανάλογα με τις εποχές (για παράδειγμα, ολόκληρες χρονιές μετά το 1970 δεν γυριζόταν κανένα Γουέστερν ή Μιούζικαλ).

Συμπληρωματικά, οι Austin και Gordon (1987, 13-32), όπως σημειώνει ο Κουάνης (2001, 80-81), καταλήγουν σε ένα σύνολο χαρακτηριστικών με βάση τη χρήση, την εφαρμογή τους και την καταλληλότητα των Ειδών. Τα κριτήρια ένταξης σε κάποια κατηγορία είναι τέσσερα: η «δομή» (που περιλαμβάνει ιδιότητες όπως ο ρεαλισμός, η πολυπλοκότητα, η πολυπειρία, η μεθοδικότητα και η τραχύτητα), η «αισθητική» (η καλλιτεχνία, η ευαισθησία, το ονειρικό και το αντισυμβατικό), η «ισχύς-δράση» (με ιδιότητες όπως η δύναμη, η βία, η τόλμη, η δράση και η ένταση) και ο «συναισθηματικός τόνος» (η διάθεση, η ευχαρίστηση, το ρομάντζο, το χιούμορ, η ελαφρότητα και η υγιεινή). Σύμφωνα με αυτά τα κριτήρια, οι Austin και Gordon αναγνωρίζουν 20 Είδη ταινιών: Ντοκιμαντέρ, Αισθηματικά, Μιούζικαλ, Φαντασίας, Επιστημονικής Φαντασίας, Κινουμένων Σχεδίων, Τρόμου, Έντονης Δράσης, Μυστηρίου, Θρίλερ, Εγκληματικά, Δράσης, Σάτιρες, Κωμωδίες, Δράματα, Περιπέτειες, Πολεμικές, Γουέστερν, Επικές και Βιογραφικές.

Ίσως η πιο συγκροτημένη θεωρητικοποίηση των ειδών ως προς τη σημασία τους στην αφήγηση προέρχεται από τους καθηγητές στη Νέα Υόρκη Ken Dancyger και Jeff Rush (1995, 52). Όπως προαναφέρθηκε στο 1ο κεφάλαιο, οι Dancyger και Rush θεωρούν ότι για τη σεναριογραφία οι ταινίες χωρίζονται σε Είδη ανάλογα με:

- Τις ποιότητες του Χαρακτήρα του Πρωταγωνιστή. Οι ποιότητες του Πρωταγωνιστή και ο σκοπός του είναι προφανώς βασικός πυρήνας σε κάθε Είδος. Έτσι, σε ένα Γουέστερν ο Πρωταγωνιστής είναι ηρωικός και γενναίος, ενώ σε μια ταινία Τρόμου είναι θύμα. Σε ένα Μιούζικαλ είναι ιδιαίτερα ενεργητικός, ενώ στην ταινία Νουάρ είναι απελπισμένος. Όλα είναι «στη θέση τους», σύμφωνα με τις βασικές συμβάσεις του κάθε Είδους.
- Τις ποιότητες του Χαρακτήρα του Ανταγωνιστή. Οι ποιότητες του Ανταγωνιστή είναι και αυτές σημαντικές, αλλά εξαρτώνται, επίσης, από το επίπεδο του ρεαλισμού σε συγκεκριμένα Είδη. Αν το βασικό γνώρισμα του Πρωταγωνιστή είναι ο ηρωισμός, όπως στην Περιπέτεια και στο Γουέστερν, ο ανταγωνιστής πρέπει να είναι πιο «διαβολικός», πιο δυνατός και ίσως σχεδόν υπεράνθρωπος. Αν το Είδος βασίζεται στον φόβο, όπως στις ταινίες Τρόμου, τότε ο Ανταγωνιστής πρέπει να είναι αναλογικά ακραίος. Αν όμως πρόκειται για πιο ρεαλιστικές ταινίες, όπως οι Πολεμικές, οι Κοινωνικές Δραματικές και οι Αστυνομικές, ο Πρωταγωνιστής έχει σκοπό ρεαλιστικό και αναγνωρίσιμο και, κατ' αναλογία, ο Ανταγωνιστής έχει μια σαφώς πιο ανθρώπινη διάσταση.
- Το σχήμα της βασικής δράσης. Το σχήμα της βασικής δράσης είναι πολύ συγκεκριμένο σε κάθε Είδος. Όλα αρχίζουν με μια αναμενόμενη αρχή: Για παράδειγμα, ένας στρατιώτης που κατατάσσεται σε μια Πολεμική ταινία ή ένας καουμπούι που ονειρεύεται να αποκτήσει γη και ένα κοπάδι σε ένα Γουέστερν. Στη συνέχεια, ο θεατής περιμένει να δει πώς ο στρατιώτης θα επιβιώσει και πώς ο καουμπούι θα τα καταφέρει, βελτιώνοντας τον εαυτό του. Σε κάθε Είδος η μοίρα του Πρωταγωνιστή διαφέρει και καθορίζεται ριζικά από το σχήμα της βασικής δράσης.
- Το Καταλυτικό Γεγονός. Το Καταλυτικό Γεγονός είναι αυτό που ουσιαστικά θα ξεκινήσει για τα καλά τη δράση του Πρωταγωνιστή και, προφανώς, πρέπει να έχει να κάνει με το

σχήμα της βασικής δράσης. Κάθε Είδος έχει και το δικό του: Για παράδειγμα, σε μια αστυνομική ταινία είναι συνήθως το πρώτο έγκλημα – να σημειωθεί ότι το κοινό περιμένει μια γρήγορη έναρξη της δράσης και γι' αυτό το Καταλυτικό Γεγονός πρέπει να έρθει όσο γίνεται πιο γρήγορα μέσα στην Εισαγωγή.

- Τον τρόπο Επίλυσης. Η Επίλυση είναι το τελευταίο στάδιο της δράσης. Σε κάθε Είδος είναι προφανώς διαφορετική. Αν σε μια Κοινωνική Δραματική ταινία είναι συνήθως κάτι τραγικό, σε ένα Γουέστερν είναι σχεδόν πάντα κάτι ηρωικό και θριαμβευτικό, και συνήθως συμβαίνει με ανταλλαγή πυροβολισμών. Όμως, σε μια Πολεμική ταινία, η μοίρα του πρωταγωνιστή μπορεί να μην εξαρτάται μόνο από τον ίδιο, αλλά και από ζητήματα που έχουν να κάνουν με την πλευρά του στρατού του. Με άλλα λόγια, ο Πρωταγωνιστής σε μια Πολεμική ταινία δεν είναι απαραίτητα τόσο ηρωικός όσο σε ένα Γουέστερν, ενώ η Επίλυση μπορεί να μην προέρχεται από τις ίδιες τις δυνατότητές του.
- Το αφηγηματικό Ύφος (narrative style). Κάθε Είδος έχει το δικό του ιδιαίτερο αφηγηματικό Ύφος, τα στοιχεία που συγκροτούν το ιδιαίτερο πλαίσió του. Το Γουέστερν, για παράδειγμα, επάνω στο οποίο αναπτύχθηκε η πρώτη σοβαρή θεωρία για τα Είδη στη δεκαετία του 1950 από τον Andre Bazin (1993), έχει ένα απόλυτα ξεκάθαρο Ύφος, το οποίο βιώνει ο θεατής, και συνίσταται σε μονομαχίες, «πιστολίδια», ιππική δεξιότητα, επίδειξη ικανοτήτων επιβίωσης σε ένα περιβάλλον βίας κ.λπ. Αντίστοιχα, σε ένα Κοινωνικό έργο δεν υπάρχει αυτή η πραγματική βία, αλλά η συναισθηματική πίεση, καθώς και πολλές σκηνές ρεαλιστικής απεικόνισης χώρων και ανθρώπινων συναισθημάτων.
- Τον αφηγηματικό Ρυθμό ή, αλλιώς, το σχήμα του χρόνου. Ενώ μερικά Γουέστερν και Κοινωνικά έργα καταγράφουν δράση που διαρκεί χρόνια, αυτό δεν συμβαίνει ποτέ στις ταινίες Νουάρ ή στις Αστυνομικές, όπου ο χρόνος συντμείται και αυξάνεται αντίστοιχα σε ένταση, τόσο όσο να λυθεί το μυστήριο ή να αποκαλυφθεί το έγκλημα. Η διάρκεια, ο ρυθμός και η κορύφωση

της έντασης είναι εξαιρετικά σημαντικά σε ταινίες Περιπέτειες, αλλά πολύ λιγότερο σημαντικά σε Κωμωδίες. Με την ίδια λογική, οι Περιπέτειες χρειάζονται συνεχή και αδιάκοπη ένταση ως προς την απειλή που δέχεται ο Πρωταγωνιστής, προκειμένου το κοινό να απολαύσει την δράση του. Αυτό δεν συμβαίνει στις Ρομαντικές Κωμωδίες, όπου, με εξαίρεση συγκεκριμένα σημεία, όλα είναι πιο χαλαρά.

- Το δραματικό Τόνο. Είναι οι λεπτομέρειες που οδηγούν το θεατή στην ερμηνεία του περιεχομένου που έχει σχεδιαστεί. Κατά την ανάλυση των Dancyger και Rush, ο δραματικός Τόνος ή «δραματική πρόθεση» ποικίλλει από το Φανταστικό (όπως συχνά σε κάποιες Περιπέτειες) στο απολύτως Ρεαλιστικό (όπως συχνά στην Κοινωνική Δραματική ταινία) και από την Ειρωνεία (όπως συχνά στην «Τρελή» Κωμωδία) στην απόλυτη ψυχική εμπλοκή (όπως συχνά στην ταινία Τρόμου) (1995, 58, 208-231).

Με βάση τα προαναφερόμενα, οι δυο καθηγητές αναλύουν διεξοδικά τα ακόλουθα Είδη για τα οποία θεωρούν ότι υπάρχουν σαφείς αφηγηματικές διαφοροποιήσεις στη διεθνή πρακτική των μεγάλων βιομηχανιών, όπως είναι η αμερικανική:

- Γουέστερν
- Αστυνομικές/ γκάνγκστερ/ ντετέκτιβ
- Περιπέτειες
- Μελοδράματα/ κοινωνικά
- Κωμωδίες καταστάσεων
- Φιλμ Νουάρ
- Κωμωδίες screwball
- Τρόμου
- Επικές
- Επιστημονικής φαντασίας
- Αθλητικές
- Βιογραφικές
- Σάτιρες
- Πολεμικές

Σε μεταγενέστερη ανάλυσή του, ο Dancyger χωρίζει τα Είδη σε πέντε μεγάλες κατηγορίες με βάση τις γενικές προσδοκίες του κοινού, δηλαδή τον σκοπό σύμφωνα με τον οποίο το κοινό πηγαίνει στην προβολή (2001, 59-60):

- Τα Είδη της «Επίτευξης Στόχου» (*wish fulfillment*), στα οποία συμπεριλαμβάνει τις ταινίες Περιπέτειας με έντονη δράση, τα Γουέστερν, τις ταινίες Επιστημονικής Φαντασίας, τις Ιστορικές ταινίες και τα Μιουζικαλ. Είναι Είδη όπου η έντονη πλοκή και η δράση κυριαρχούν, ο βασικός χαρακτήρας προβαίνει σε «ηρωικές πράξεις» και ο θεατής ταυτίζεται με τις επιτυχίες του, νιώθοντας και αυτός την ανταμοιβή που κερδίζει ο χαρακτήρας.
- Τα Είδη ανάμεσα στην «Επίτευξη Στόχου» και στον «Ρεαλισμό» (*realism*) και αληθοφάνεια: η Βιογραφική, η Αθλητική, και η Αισθηματική (Ρομαντική) Κωμωδία. Πρόκειται για Είδη που κυριαρχούν και στην τηλεόραση. Ο θεατής αναμένει αναγνωρίσιμες καταστάσεις εντός του ιστορικού χρόνου, αλλά με αισιόδοξη επίλυση.
- Τα Είδη του «Ρεαλισμού» (αληθοφάνειας): η Δραματική, η Αστυνομική, η Γκανγκστερική, η Πολεμική, η Κωμωδία Καταστάσεων και το Θρίλερ.
- Τα Είδη ανάμεσα στον «Ρεαλισμό» και τον «Φόβο» (*fear*), που είναι η Φάρσα, η Σάτιρα και το Υπερ-δράμα.
- Τα Είδη του «Εφιάλτη» (*nightmare*), δηλαδή η ταινία Νουάρ, η Τρελή (*screwball*) Κωμωδία και η ταινία Τρόμου. Πρόκειται για τη διαμετρικά αντίθετη ομάδα απ' αυτή της Επίτευξης Στόχου. Εδώ είναι η προσδοκία του χειρότερου που λειτουργεί ως στόχος του κοινού, μέσα από τους φόβους και τις φαντασιώσεις του.

#### **4.2.1 ΠΡΟΤΑΣΗ ΓΙΑ ΜΙΑ ΔΙΑΦΟΡΕΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ**

Συνδυάζοντας τα προαναφερόμενα, η παρούσα εργασία προτείνει μια νέα, ελαφρώς διαφοροποιημένη θεωρία: Δίπλα στα προαναφερόμενα Είδη των Dancyger-Rush θα μπορούσαν να προστεθούν μια σειρά από άλλα Είδη που καταγράφονται από κριτικούς, μέσα ενημέρωσης ή θεωρητικούς, όπως, για παράδειγμα, το Μιούζικαλ ή το Θρίλερ.



Ωστόσο, ίσως θα ήταν πιο ενδιαφέρον από πλευράς αφήγησης να μη θεωρηθούν τέτοια Είδη ως ξεχωριστά, αν δεν θίγουν τον βασικό πυρήνα της ιστορίας και δεν αλλάζουν σημαντικά την αφήγηση (πρωταγωνιστής, ανταγωνιστής, δράση, καταλυτικό γεγονός, τρόπος επίλυσης), αλλά απλώς προσθέτουν ένα Τόνο ή μερικά στοιχεία αφηγηματικού Ύφους ή διευρύνουν την γκάμα του Ρυθμού. Με άλλα λόγια, αυτά τα «Είδη» θα μπορούσαν, για τη μυθοπλαστική αφήγηση, να θεωρηθούν απλώς «πρόσθετες ιδιότητες» (add-ons) ενός άλλου βασικού Είδους, και να συγκροτήσουν απλώς ένα ακόμη υποείδος.

Μ' αυτή τη λογική, από πλευράς αφήγησης δεν υπάρχουν ταινίες Μελό αλλά ταινίες του Είδους Κοινωνικές ή Αισθηματικές Δραματικές ταινίες, με πρόσθετο Τόνο Μελό (βλ. και Παπαδημητρίου 2006, 53). Μια Κωμωδία ή μια Δραματική ταινία μπορεί να συνδυαστεί με ένα πρόσθετο Ύφος Μιούζικαλ, το οποίο κατ' αυτόν τον τρόπο δεν θεωρείται αυτόνομο Είδος ως προς την αφήγηση, έστω και αν έχουν γραφτεί χιλιάδες πονήματα γι' αυτό, αλλά απλό υποείδος: είτε οι δεκάδες Κωμωδίες Μιούζικαλ του Μεσοπολέμου, είτε οι Δραματικές ταινίες με Ύφος Μιούζικαλ όπως το *Dancer in the Dark* (2000).

Άλλο παράδειγμα, το Θρίλερ, ως Πρόσθετος Τόνος και Ρυθμός, μπορεί να αφορά τόσο τις Αστυνομικές, όσο τις ταινίες Τρόμου, τις Επιστημονικής Φαντασίας, τις Περιπέτειες κ.λπ. και να δημιουργεί τα αντίστοιχα υποείδη.

Έτσι, προκύπτει, επίσης, και ένα υποείδος για το οποίο έχουν γραφτεί αναρίθμητα κείμενα, θεωρώντας το ως ξεχωριστό Είδος: η ταινία Νουάρ/ Noir είναι μια ταινία Εγκλήματος, στην οποία ο αστυνομικός, ο επαγγελματίας ή ερασιτέχνης ντετέκτιβ και ο εγκληματίας κινούνται σε συγκεκριμένο πλαίσιο συμπεριφοράς, που διέπεται από τραγικότητα και «σκοτεινή» διάθεση.

Παρόλο που θεωρείται δεδομένο ότι συγκεκριμένα Είδη ταιριάζουν με συγκεκριμένους Τόνους, αυτό δεν είναι καθόλου υποχρεωτικό. Για παράδειγμα, αν και θεωρείται ότι οι ταινίες Επιστημονικής Φαντασίας έχουν πάντα έναν Τόνο Θρίλερ (όπως στη σειρά *Alien* και σε δεκάδες ταινίες που απεικονίζουν το διάστημα), αυτό δεν συμβαίνει στην ταινία *Solaris*, τόσο στην

εκδοχή του Andrei Tarkovski (1972), όσο και σ' αυτή του Steven Soderbergh (2002).

Με δυο λόγια, ο συνδυασμός των τριών ομάδων (Είδους, Τόνου/ Ρυθμού και Ύφους) με τα αφηγηματικά Είδη δίνει τα αφηγηματικά υποείδη (sub-genres), π.χ. Μαύρη Κωμωδία, Κωμωδία Μιούζικαλ, Αστυνομική ή Τρόμου με τόνο Θρίλερ κ.λπ. Τα υποείδη δημιουργούνται επίσης και με συνδυασμό μεταξύ των ίδιων των Ειδών.

Προχωρώντας λίγο ακόμα, η ομαδοποίηση του Vincent Pinel (2006), που αφορά γενικότερα τα Είδη, θα μπορούσε να γίνει αποδεκτή σε κάποιον βαθμό και να προσαρμοστεί στην κατηγοριοποίηση των Ειδών και ως προς την αφήγηση. Έτσι, ξεχωρίζουν οι εξής ομάδες:

1. Ομάδα ταινιών Δράματος (Κοινωνικές Δραματικές, Αισθηματικές Δραματικές σε συνδυασμό συνήθως με Τόνο Μελό, Νοσταλγίας, Ψυχοδράματος, Τραγωδίας, Ερωτικό και συνήθως με Αφηγηματικό Ύφος Πολιτικών, Βουκολικών ταινιών κλπ).
2. Ομάδα ταινιών Κωμωδίας (Κωμωδίες καταστάσεων και Αισθηματικές σε συνδυασμό συνήθως με Τόνο Μαύρο, Φάρσας Φάρσα, Παρωδίας, Σάτιρας, Τρελής κωμωδίας και σε συνδυασμό συνήθως με Αφηγηματικό Ύφος Παιδικών, Εφηβικών, Σχολικών ταινιών).
3. Ομάδα ταινιών Εγκλήματος (Γκανγκστερική, Αστυνομικές, Κατασκοπείας και Δικαστικές σε συνδυασμό συνήθως με Τόνο και Ρυθμό Νουάρ, Ρεαλιστικό, Θρίλερ αλλά και Χιούμορ).
4. Ομάδα ταινιών Δράσης (Περιπέτειες, Γουέστερν, Πολεμικές, Πολεμικών Τεχνών, Αθλητικές, Πορνό σε συνδυασμό συνήθως με Ύφος Καταστροφής, Εποχής, Καταδίωξης, Δρόμου κλπ).
5. Ομάδα ταινιών Ιστορίας (Βιογραφίες, Επικές σε συνδυασμό με Ύφος Εποχής).
6. Ομάδα ταινιών Φανταστικού και Θαυμαστού (Τρόμου, Επιστημονικής Φαντασίας σε συνδυασμό συνήθως με Τόνο Θρίλερ, Υπερφυσικού ή Σπλάτερ).

Αν σ' αυτές τις ομάδες προστεθούν και οι ταινίες Τέχνης, τότε σχηματίζεται μια πλήρης πρόταση κατηγοριοποίησης σε αφηγηματικά Είδη και υποείδη με βάση τη θεωρία του πρόσθετου Τόνου, Ρυθμού και Ύφους που δίνει δεκάδες συνδυασμούς.

**Πίνακας 4.1** Πρόταση για κατηγοριοποίηση των μυθοπλαστικών ταινιών με βάση την αφήγηση (πρωτότυπος πίνακας).

ΕΙΔΟΣ	ΠΡΟΣΘΕΤΟΣ ΤΟΝΟΣ Η ΡΥΘΜΟΣ	ΠΡΟΣΘΕΤΟ ΑΦΗΓΗΜΑΤΙΚΟ ΥΦΟΣ
1. Ομάδα ταινιών Δράματος	Μελό	Μιούζικαλ
• Κοινωνική Δραματική	Νοσταλγίας	Δρόμου
• Αισθηματική Δραματική	Τραγωδίας	Εποχής
2. Ομάδα ταινιών Κωμωδίας	Ψυχολογικού Δράματος	Αρχαίας Τραγωδίας
• Κωμωδία Καταστάσεων	Φιλοσοφικός	Βουκολικό
• Κωμωδία Ρομαντική	Ερωτικός	Διαστημικό
3. Ομάδα ταινιών Εγκλήματος	Καταγγελίας	Καταστροφής
• Αστυνομική	Χιούμορ	Παιδικό
• Υποκόσμος	Παρωδίας	Εφηβικό
• Εγκληματικής Προσωπικότητας	Σάτιρας	Κολεγιακό
• Κατασκοπείας	Κωμωδίας Τρελής (Screwball)	Σχολικό
• Δικαστική	Κωμωδίας Φάρσας	Πολιτικό
5. Ομάδα ταινιών Δράσης	Μαύρος (Νουάρ/Noir)	Φίλων (Buddy)
• Γουέστερν	Ρεαλιστικός (Αληθοφανής)	
• Περιπέτεια-Δράση	Ντοκιμαντέρ	
• Πολεμική	Θαυμαστός (Παραμυθιακός)	
• Αθλητική	Θρίλερ	
• Πολεμικών τεχνών	Υπερφυσικός	
• Πορνό	Αιμοσταγής (Splatter)	
6. Ομάδα ταινιών Ιστορίας	Μυστηρίου	
• Επική	Πολιτικός	
• Βιογραφική	Ψυχικής Διαταραχής	
7. Ομάδα ταινιών Φανταστικού		
• Επιστημονικής φαντασίας		
• Τρόμου		
8. Ομάδα ταινιών Τέχνης		

Ακολουθώντας την προαναφερόμενη συλλογιστική, στην αριστερή στήλη είναι τα βασικά «καθαρά» Είδη διεθνώς, αυτά που αλλάζουν με βάση τον πυρήνα της ιστορίας (Πρωταγωνιστής, Ανταγωνιστής, δράση, Καταλυτικό Γεγονός, τρόπος επίλυσης). Η ανάμιξη τους με κάποιο Τόνο, Ρυθμό ή Ύφος δίνει τα υποείδη.

Τα Είδη που καλλιεργούνται κάπως συστηματικά και στην Ελλάδα είναι:

- οι Δραματικές ταινίες (Κοινωνικές, Αισθηματικές και υποείδη),
- οι Κωμωδίες (Καταστάσεων, Ρομαντικές και υποείδη),
- οι ταινίες Εγκλήματος (Αστυνομικές, Υποκόσμου, Εγκληματικής Προσωπικότητας, Δικαστικές και Κατασκοπείας και υποείδη),
- και οι ταινίες Τέχνης και υποείδη.

Αυτά τα Είδη, με τον Τόνο/ Ρυθμό και αφηγηματικό Ύφος που διαθέτουν συνήθως, αναλύονται εκτεταμένα με ελληνικά παραδείγματα στο 5ο, 6ο, 7ο, 8ο και 9ο κεφάλαιο.

### **4.3 ΤΑ ΔΗΜΟΦΙΛΕΣΤΕΡΑ ΕΙΔΗ ΔΙΕΘΝΩΣ**

Από τα υπόλοιπα Είδη που δεν καλλιεργήθηκαν ποτέ συστηματικά στην Ελλάδα, τα πιο σημαντικά από αφηγηματική άποψη είναι:

- οι ταινίες Γουέστερν,
- οι Περιπέτειες-Δράσης,
- οι Πολεμικές ταινίες,
- οι Αθλητικές,
- οι Επικές,
- οι Βιογραφίες,
- οι Επιστημονικής Φαντασίας και
- οι ταινίες Τρόμου,

που αναλύονται συνοπτικά ακολούθως.

#### **4.3.1 ΤΟ ΓΟΥΕΣΤΕΡΝ**

Το Γουέστερν είναι το παλαιότερο διακριτό Είδος στη αμερικανική βιομηχανία, ήδη από την εποχή του βωβού κινηματογράφου:

Η πρώτη ολοκληρωμένη αφηγηματική αμερικανική ταινία που διαδραματίζεται σε διαφορετικούς χώρους, υπαίθριους και εσωτερικούς, είναι Γουέστερν (*The Great Train Robbery*, 1903).

Αυτό δεν είναι τυχαίο, καθώς η πρώτη πηγή των ιστοριών του κινηματογράφου ήταν οι μικρές ιστορίες σε εφημερίδες, επιφυλλίδες και φτηνές λογοτεχνικές εκδόσεις: μύθοι γύρω από την εποποιία της «κατάκτησης της Άγριας Δύσης», δυτικά του Μισισίπι, ιδίως στην περίοδο 1840-1890, που είναι και η κατεξοχήν περίοδος της δημιουργίας του αμερικανικού έθνους (2006, 57-59). Τα Γουέστερν προϋπήρχαν ως δημοφιλείς τέτοιες ιστορίες και ως ξεχωριστά νούμερα σε σόου και θεατρικές επιθεωρήσεις (Gomery, 1998, 215 επ.).

Όταν εμφανίστηκε ο ήχος, η παραγωγή Γουέστερν μειώθηκε, καθώς επικράτησαν άλλα Είδη. Οι δε νέες ταινίες Γουέστερν από το τέλος της δεκαετίας του 1930 και μετά ήταν πολύ πιο υψηλού κόστους. Το Είδος περνάει δεύτερη ακμή ως το τέλος της δεκαετίας του 1950. Στην επόμενη δεκαετία η παραγωγή μετακομίζει στην Τσινετσιτά της Ιταλίας με το υποείδος του Γουέστερν-Σπαγγέτι, που επηρεάζεται από την ευρωπαϊκή Ταινία Τέχνης και διαμορφώνει τρεις κατευθύνσεις: το πολιτικοποιημένο Γουέστερν, το γκροτέσκο Γουέστερν και τις σκληρές περιπέτειες (Βαλούκος, 2003, 437). Προς το τέλος της δεκαετίας και την επόμενη δεκαετία του 1970, το κλίμα του μεταμοντερνισμού που εισέβαλε στην κοινωνία σταδιακά φέρνει Γουέστερν με στοιχεία παρωδίας και σάτιρας. Τις επόμενες δεκαετίες το Είδος σχεδόν εξαφανίζεται καθώς μέσα σε 20 χρόνια γυρίζονται λιγότερες από 100 ταινίες Γουέστερν, που είναι περίπου όσες είχαν γυριστεί σε μια μόνο χρονιά το 1950 (Pinel, 2006, 59). Από το 1960 ως σήμερα, ο βασικός Χαρακτήρας και ο σκοπός του γίνεται όλο και λιγότερο «αθώος» και περισσότερο συμφεροντολόγος (πχ οι ταινίες *Άγρια συμμορία* (1969) και πολύ αργότερα *Οι ασυγχώρητοι* (1992) και οι δυνάμεις του πολιτισμού όλο και λιγότερο αγαθές και «πολιτισμένες».

Ωστόσο, τα βασικά χαρακτηριστικά στο κλασικό Γουέστερν, κυρίως πριν από το 1960, ήταν τα εξής (Dancyger & Rush 1995, 54-55):

- Ο βασικός Χαρακτήρας είναι ένας μοναχικός άντρας που έχει μια ηθική και αξιοπρεπή στάση απέναντι στη ζωή και στην κοινωνία.

- Ο Χαρακτήρας έχει μια ιδιαίτερη ικανότητα με τα όπλα και τα άλογα.
- Ο Ανταγωνιστής έχει κερδοσκοπικούς σκοπούς (χρήματα, κτήματα, γελάδες, άλογα) και είναι απίστευτα αμοραλιστής στην επίτευξη του σκοπού του.
- Η γη της «Άγριας Δύσης» και οι κάτοικοί της (οι Ινδιάνοι) συμβολίζουν την ελευθερία αλλά και τον πρωτογονισμό, την επιστροφή σε βασικά ένστικτα.
- Ο πολιτισμός έχει πάντα τη μορφή της οργανωμένης κοινότητας που υπερισχύει (στρατός, αστυνομία πόλης, οικογενειακή ζωή). Το Γουέστερν μ' αυτό τον τρόπο είναι το σύνορο όπου ο αγώνας ανάμεσα στον πολιτισμό και τα πρωτόγονα ένστικτα ξεδιπλώνεται.
- Το δίλημμα του Χαρακτήρα είναι συνήθως ανάμεσα στις δυνάμεις του πολιτισμού και του «πρωτογονισμού». Με ποιο τρόπο θα καταφέρει να τις συμβιβάσει και να συμβιώσει και με τις δύο.
- Συνεχείς πραγματικές συγκρούσεις (μάχες με όπλα) συμβαίνουν ακόμη και σε περιπτώσεις που θα μπορούσαν να δοθούν λύσεις με άλλους τρόπους (διαπραγματεύσεις κ.λπ.).

Επιπρόσθετα καθιερωμένα μοτίβα περιλαμβάνουν τον ρόλο των γυναικών, που συχνά συμβολίζουν το «οικογενειακό δίκαιο» και αντιμετωπίζονται με σεβασμό, καθώς εξασφαλίζουν το φυσικό μέλλον και τις ηθικές βάσεις της κοινωνίας, και την αντρική φιλία ως ένα από τα ύψιστα αγαθά και σύμβολο του άγραφου ηθικού νόμου (Βαλούκος, 2003, 194-195).

Στην πραγματικότητα, το Γουέστερν είναι το περισσότερο κωδικοποιημένο Είδος από όλα, καθώς ο ευδιάκριτος σκηνικός χώρος και χρόνος προσέδωσαν πολύ συγκεκριμένο αφηγηματικό Ύφος: η ύπαιθρος, το οχυρό, η πόλη με τον βασικό δρόμο και το σαλούν, το γραφείο του σερίφη, το ξενοδοχείο, το παντοπωλείο, το ράντσο, ο σιδηροδρομικός σταθμός, η καραμπίνα Γουίντσεστερ, το πιστόλι Κολτ, το άλογο, οι μπότες, το μαντίλι με το βαμβακερό πουκάμισο, η ταξιδιωτική άμαξα, τα κάρτα με τα άλογα. Και, βέβαια, οι χαρακτήρες γύρω από τον πρωταγωνιστή με τις συγκρούσεις που

προκαλούν: ο λαθροκυνηγός, ο ανιχνευτής, ο αγελαδάρης, ο τυχοδιώκτης, ο χρυσοθήρας, ο ληστής, ο πληρωμένος δολοφόνος, ο σερίφης, ο δικαστής, η θεοσεβούμενη γυναίκα, η πιστή σύζυγος, η ελευθερίων ηθών γυναίκα, η ανδρογυναίκα, ο Ινδιάνος, ο τραπεζίτης, ο πολιτικός, ο ιερέας. Κατ' επέκταση, και οι σεναριακές ιδέες γυρίζουν γύρω από τις ίδιες λίγο πολύ συγκρούσεις: η συνοδεία κοπαδιών, οι μάχες και διαμάχες με Ινδιάνους, οι εγκληματικές πράξεις με βιαιοπραγίες και εγκλήματα κατά περιουσίας ή ζωής (ληστείες τραπεζών ή τρένων, απαγωγές, βιασμοί κ.λπ.) οι τρόποι αντιπαράθεσης με χειροδικίες, μονομαχίες, ενέδρες και καβγάδες, ο αγώνας για εξουσία, η μετανάστευση κ.λπ. (Pinel, 2006, 61-62).

#### 4.3.2 Η ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

Η Πολεμική ταινία είναι:

Ένα «εθνικό δράμα», καθώς αφορά πάντοτε τη εξουσία, την επιθετικότητα και την επιβίωση ολόκληρων λαών, κρατών, εθνών μέσα από πολέμους και πραγματικές συγκρούσεις.

Η σχετικά πρόσφατη τάση (π.χ. *Η λίστα του Σίντλερ*) δίνει έμφαση και στους αμάχους ως θύματα πολέμου. Άλλα βασικά χαρακτηριστικά είναι (Dancyger & Rush, 1995, 64-65):

- Ο σκοπός του βασικού Χαρακτήρα έχει πάντα σχέση με την επιβίωση, είτε τη φυσική είτε των αξιών που πρεσβεύει.
- Οι αξίες του Χαρακτήρα είναι συνεχώς σε αμφισβήτηση και κίνδυνο. Ταυτόχρονα, υπάρχει μια έμφαση στις προσωπικές αποφάσεις και συμπεριφορές που καθορίζουν την επιβίωση.
- Το δίπολο αλτρουισμός-κυνικότητα είναι συνεχώς στο προσκήνιο και σε σύγκρουση.
- Εξ ορισμού, η βία παίζει σημαντικό ρόλο.
- Οι σχέσεις μεταξύ των φύλων επίσης είναι πολύ σημαντικές για την επίλυση.
- Υπάρχει πάντα μια πολιτική στάση στο θέμα του πολέμου, συνήθως επικριτική.

- Υπάρχει πάντα μια πρωταρχική ποιότητα και ένταση στην προσωπική συμπεριφορά.
- Ο Ανταγωνιστής πολλές φορές δεν είναι καν ορατός.

Η προσέγγιση στο Είδος μπορεί να ποικίλλει από το αισθηματικό στο απόλυτα κυνικό. Στον Μεσοπόλεμο, το Είδος μεταβλήθηκε σημαντικά λόγω της απογοήτευσης από τον Α΄ Παγκόσμιο Πόλεμο σε ταινίες χαρούμενες και αντιπολεμικές, όμως μέσα στο Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, οι κινηματογραφικές βιομηχανίες στήριξαν ολόψυχα τις πολεμικές, δημιουργώντας ουσιαστικά ταινίες προπαγάνδας, ανάλογα με τον εχθρό με τον οποίο πολεμούσε η χώρα (Thompson & Bordwell, 2007, 235). Μετά τον Παγκόσμιο Πόλεμο, το Είδος έδωσε αριστουργήματα, όπως για παράδειγμα τα *Dr Strangelove* (1964) και *Αποκάλυψη τώρα* (1979).

#### 4.3.3 Η ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ-ΔΡΑΣΗ

Οι ταινίες Περιπέτειας έχουν τις καταβολές τους στη δεκαετία του 1920, όταν γυρίζονται περιπετειώδη μυθιστορήματα του 19ου αιώνα όπως *Η νήσος του χαμένου θησαυρού* (1920). Το Είδος ποτέ δεν έπαψε να ανανεώνεται με ταινίες για πειρατές και θαλασσοπόρους (*Λαφίτ ο πειρατής, Κάπτεν Μπλουντ, Ροβινσώνας Κρούσος*), τυχοδιώκτες, μύθους ιστορικών ή μυθιστορηματικών προσώπων (*Ταρζάν*) ή κατασκοπούς (η σειρά *Τζέιμς Μποντ*) ή εντελώς νέους χαρακτήρες όπως ο αρχαιολόγος *Ιντιάνα Τζόουνς* στη δεκαετία του 1980 (Pinel, 2006, 27-29).

Οι ταινίες Περιπέτειας-Δράσης, όπως ονομάζονται από τη δεκαετία του 1980 και μετά, διακατέχονται από έντονη δράση, ενώ ο βασικός ήρωας είναι ένας αυτονόητα θετικός χαρακτήρας που επιτυγχάνει σχεδόν αλώβητος πάντα τον στόχο του, κάτι το οποίο είναι απτό και καθαρό.

Η σειρά ταινιών *Rambo* (από το 1982 και μετά), *Εξολοθρευτής* (από το 1984 και μετά), *Πολύ σκληρός για να πεθάνει* (από το 1995 και μετά) *Οι πειρατές της Καραϊβικής* (από το 2003 και μετά) είναι χαρακτηριστικά παραδείγματα που «απογείωσαν» το Είδος όσον αφορά τον προϋπολογισμό και την παραγωγή σε επίπεδο blockbuster.



Η σχέση του Είδους της Περιπέτειας-Δράσης με το Πολεμικό θυμίζει αυτή της Κωμωδίας με το Μελόδραμα: Είναι η θετική πλευρά με το πάντα καλό τέλος. Από τη δεκαετία του 1980 και μετά, σχεδόν πάντα συνδυάζεται με Τόνο Θρίλερ (αγωνίας), δηλαδή καλλιέργεια έντονης ανησυχίας για την επίλυση των προβλημάτων του βασικού χαρακτήρα που κρατάει ίσως και σε όλη την ταινία. Τα κύρια χαρακτηριστικά της Περιπέτειας είναι τα εξής (Dancyger & Rush, 1995, 65-66):

- Ο βασικός Χαρακτήρας είναι συνήθως άντρας και παίζει ένα μεσσιανικό ρόλο στη σωτηρία μιας κοινωνίας, ενός έθνους κ.λπ.
- Ο Χαρακτήρας είναι ιδιαίτερα ικανός, διαθέτοντας όπλα, τεχνάσματα ή άλλες δυνάμεις. Ταυτόχρονα, ο βασικός Χαρακτήρας διέπεται από παιδική ή παιδικίστικη αθωότητα.
- Οι προκλήσεις του Χαρακτήρα είναι συνεχείς και μέσα από διαρκείς ανατροπές. Η έμφαση είναι στην πλοκή – περισσότερο από κάθε άλλο Είδος.
- Ο Ανταγωνιστής είναι συχνά κάποιος με πολύ ιδιαίτερες (ή και υπερφυσικές) δυνάμεις και όπλα.
- Το χιούμορ και ο αυτοσαρκασμός είναι πολύ συχνά πλευρές των Χαρακτήρων.
- Δεν υπάρχει εμβάθυνση στις σχέσεις, γιατί δεν υπάρχει χρόνος.
- Οι δοξασίες και το «παραμύθι» είναι πιο σημαντικές από τον ρεαλισμό των καταστάσεων, ακόμη και σε φαρσικό επίπεδο.
- Κυριαρχούν τα στερεότυπα στους Χαρακτήρες: του καλού, του κακού, του σοφού, του χαζού, του έξυπνου, του δυνατού κ.λπ.

Ωστόσο, ίσως το πλέον σημαντικό στοιχείο στην αφήγηση είναι η συγγένεια του συστήματος μ' αυτό της διαφήμισης: ενδιαφέρουν κυρίως η άσκηση επιρροής και η επιβολή στον θεατή και λιγότερο η προσφορά τροφής για το βλέμμα και τη σκέψη. Γι' αυτό ο θεατής δεν αναρωτιέται, ούτε περιμένει να μάθει αν είναι δίκαιη η μάχη ή αν είναι νόμιμα τα μέσα που χρησιμοποιούνται. Και τα δυο θεωρούνται θετικά αυτονόητα (Pinel, 2006, 25-26).

Από τις πιο ενδιαφέρουσες και δημοφιλέστετες μείξεις είναι η υιοθέτηση σε ταινίες Περιπέτειας-Δράσης του Τόνου του Θαυμαστού και

Παραμυθιακού, με παραδείγματα όπως *Ο μάγος του Οζ* (1939), οι ταινίες με φαντάσματα που δεν προκαλούν τρόμο, ένα μέρος των ταινιών της σειράς *Χάρι Πότερ*, που δεν στοχεύουν στον τρόμο(από το 2001 και μετά), ταινίες του Tim Burton, όπως η *Charlie and the Chocolate Factory* (2005) ή ταινίες του Terry Guillam όπως η *The Adventures of Baron Munchausen* (1988) κ.λπ. Ο Τόνος του Θαυμαστού είναι η ενσωμάτωση στοιχείων παραμυθιού και φαντασμαγορίας χωρίς αναφορά σε αληθοφανή στοιχεία και χωρίς ενδιαφέρον για πειστικότητα (Pinel, 2006, 105-106), με στόχο να προκαλέσει τον ενθουσιασμό, να αξιοποιήσει τη ελαφρότητα, την έκσταση, την αθωότητα.

Ο Βαλούκος (2002β, 47) ξεχωρίζει δύο κατευθύνσεις στις Περιπέτειες: αυτές που κυριαρχεί η σύγκρουση και η προσπάθεια του βασικού χαρακτήρα και αυτές με το Ύφος ταινίας Καταστροφής, όπου κυριαρχεί ένα μεγάλο γεγονός ή μια φυσική καταστροφή στην οποία αντιδρούν με διαφορετικό τρόπο οι χαρακτήρες, όπως, για παράδειγμα, *Ο πύργος της κολάσεως* (1974), *Σεισμός* (1974), *Τιτανικός* (1997).

#### 4.3.4 Η ΑΘΛΗΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

Η Αθλητική ταινία μπορεί να θεωρηθεί και υποείδος της ταινίας Περιπέτειας, αλλά συνήθως είναι πιο αληθοφανής. Άλλη σημαντική διαφορά είναι ότι τα σημεία στα οποία γίνονται οι μεταστροφές μπορεί να είναι πιο προσωπικά και εσωτερικά σε σχέση με τον βασικό χαρακτήρα, παρά να επηρεάζονται από τις εξωτερικές συνθήκες όπως στις Περιπέτειες. Γι' αυτό και πολλές φορές είναι εξίσου συναρπαστικά και πιο ικανοποιητικά από συναισθηματική άποψη.

Ο βασικός Χαρακτήρας είναι ένας χαρισματικός αθλητής που δοκιμάζει τον εαυτό του φτάνοντας στα όρια του αθλήματός του.

Άλλα χαρακτηριστικά είναι (Dancyger & Rush, 1995, 67-68):

- Το άθλημα που απεικονίζεται πρέπει να είναι κάτι δημοφιλές στο κοινό της ταινίας, αλλιώς δεν λειτουργεί η μυθοπλασία. Το μποξ, το ποδόσφαιρο και το baseball είναι αθλήματα όπου η εξέλιξη των αγώνων βοηθάει και διατηρεί τον αθλητή σε συνεχή

δοκιμασία. Δεν έχει γίνει ποτέ καλή αθλητική ταινία για αθλητή του τένις (Dancyger & Rush, 1995, 67).

- Ο Ανταγωνιστής δεν είναι τόσο σημαντικός, όσο είναι ο εσωτερικός αγώνας του Χαρακτήρα να ξεπεράσει τον εαυτό του.
- Οι διαπροσωπικές σχέσεις παίζουν καθοριστικό ρόλο στην επίτευξη του τελικού σκοπού του βασικού Χαρακτήρα.
- Η παρουσία ενός καθοδηγητή (μέντορα) παίζει επίσης σημαντικό ρόλο, είτε είναι ένας γονέας, είτε είναι ένας προπονητής.
- Ο τελευταίος αγώνας στο άθλημα κατά το στάδιο της Επίλυσης είναι μια τελετουργία πολύ σημαντική.

#### 4.3.5 ΤΟ ΕΠΟΣ

Το Έπος μοιάζει αρκετά με ταινία Περιπέτειας, αλλά ο αγώνας του βασικού Ήρωα είναι σαφώς πιο ρεαλιστικός.

Ο Χαρακτήρας είναι ή βασίζεται συνήθως σε κάποιο ιστορικό ή θεωρούμενο ως ιστορικό, πρόσωπο και γι' αυτό η προσπάθειά του προσιδιάζει πιο πολύ στην πραγματικότητα απ' ό,τι στην Περιπέτεια (όπου ο τόπος του Παραμυθιακού μπορεί να κυριαρχεί).

Το βασικό του χαρακτηριστικό είναι το ηθικό δίλημμα του Πρωταγωνιστή που μπαίνει σε σχέση με ένα μεγαλύτερο ζήτημα της κοινωνίας ή του κράτους κ.λπ. (Dancyger & Rush, 1995, 66), όπως για παράδειγμα, οι ταινίες *Paton* (1970) και *Gandhi* (1982).

Το Είδος έχει πολύ μεγάλη διεθνή παράδοση, καθώς οι μεγάλες δυτικές βιομηχανίες προσπάθησαν αμέσως με την εγκαθίδρυση τους να δημιουργήσουν Έπη, από τη Βουβή Εποχή ακόμη, όπως *Οι Δέκα Εντολές* (1923) αλλά και όλες οι άλλες μεγάλες παραγωγές του Cecil B. DeMille (για παράδειγμα, *Σαμσών και Δαλιδά* (1949) (Thompson & Bordwell, 2007, 343). Στο Είδος ανήκουν μερικές από τις δημοφιλέστερες ταινίες όλων των εποχών με τα περισσότερα βραβεία Όσκαρ όπως *Όσα παίρνει ο άνεμος* (1939), *Μπεν Χουρ* (1959), *Οι κόκκινοι* (1981), αλλά και οι ταινίες της σειράς *Άρχοντας των δαχτυλιδιών* (από το 2001 και μετά).

Το Έπος ανακατεύεται συχνά με τη Βιογραφία, την Πολεμική ταινία και το Ύφος ταινίας Εποχής. Παραδείγματα είναι ο *Λόρενς της Αραβίας*(1962), η *Γέφυρα του ποταμού Κβάι* (1957) αλλά ακόμη και *Ο τελευταίος πειρασμός* (1988). Άλλα βασικά χαρακτηριστικά (Dancyger & Rush, 1995, 66-67):

- Ο βασικός Ήρωας είναι χαρισματικός. Επιπλέον, είναι αρκετά ιδεαλιστής, «ρομαντικός» και γοητευτικός. Συνήθως είναι περίπλοκος και αντιφατικός. Ο αγαθός σκοπός του κυριαρχεί.
- Ο Ανταγωνιστής είναι τόσο ισχυρός, που ο βασικός Χαρακτήρας γίνεται «ήρωας» για να τον νικήσει. Τα διλήμματα και οι συγκρούσεις έχουν σχεδόν πάντα και ηθική διάσταση.
- Ο χωροχρόνος είναι μια ιστορική Κρίση: ένας πόλεμος, μια κοινωνική αναταραχή κ.λπ. Ο προσωπικός αγώνας του ήρωα μπερδεύεται με τον κοινωνικό. Γι' αυτό και συνήθως τρέχουν δυο πλοκές παράλληλα: η προσωπική προσπάθεια του βασικού Χαρακτήρα και το ιστορικό γεγονός.
- Ο κόσμος που απεικονίζεται είναι αναπαράσταση του πραγματικού (όσο γίνεται). Η βία παίζει σημαντικό ρόλο καθώς και η διάθεση αυτοθυσίας του χαρακτήρα.
- Το τέλος μπορεί να είναι καθαγιαστικό αλλά και «τραγικό».

#### 4.3.6 Η ΒΙΟΓΡΑΦΙΑ

Ο βασικός Χαρακτήρας είναι μια χαρισματική ιστορική προσωπικότητα, της οποίας το ταλέντο αναπτύσσεται συνήθως σε σύγκρουση με τις ως τότε καθιερωμένες συμβάσεις του χώρου του και έχει συναρπάσει το ευρύ κοινό με το μεγαλείο του.

Η βιογραφία ασχολείται με τη ζωή και το έργο σπουδαίων ιστορικών προσώπων όλων των κατηγοριών.

Στόχος είναι να μάθουν οι θεατές όσα περισσότερα γίνεται για μια σημαντική πλευρά του Χαρακτήρα ή του έργου του βιογραφούμενου. Άλλα χαρακτηριστικά (Dancyger & Rush, 1995, 68):

- Ο Ανταγωνιστής μπορεί να μην είναι κάποιος συγκεκριμένος, αλλά ο χρόνος της ζωής του βιογραφούμενου, η έλλειψη αναγνώρισης του ταλέντου του κ.λπ.
- Υπάρχει μια αίσθηση χρέους, ο Χαρακτήρας νιώθει και συμπεριφέρεται ως ταγμένος στο σκοπό του.
- Οι διαπροσωπικές σχέσεις του συχνά είναι αποτυχημένες, ωστόσο αυτό τελικά ενισχύει την πνευματικότητα και το ταλέντο του βιογραφούμενου στα μάτια του θεατή.
- Η τραγική πλευρά της ζωής του (αρρώστια, θάνατος κ.ά.) φωτίζεται εξίσου με τις θετικές και αποφασιστικές στιγμές του.
- Η κορύφωση της ιστορίας έρχεται με την αποκάλυψη μιας συζητήσιμης πλευράς του βιογραφούμενου, που είναι πολύ πιο σημαντική από τα ήδη γνωστά επιτεύγματά του.

Από την πρώτη βιογραφική ταινία του 1912 για τη *Βασίλισσα Ελισάβετ* ως πρόσφατα, π.χ. τα *Mandela, Long Walk To Freedom* (2013), έχει γίνει κανόνας τα διάσημα πρόσωπα να αναπαριστώνται από διάσημους πρωταγωνιστές. Λόγω της δυσκολίας αναπαράστασης χωρίς ομιλία, ο βωβός κινηματογράφος δεν ένωσε άνετα με τις Βιογραφικές ταινίες, οι οποίες εξελίχθηκαν φυσιολογικά στην εποχή του ομιλούντος. Η Βιογραφική ταινία μπορεί να έχει χαρακτήρα «αγιογραφίας» ή μυθιστορηματικής αφήγησης με συγκρούσεις, η ακόμη και πιο προσωπική οπτική που ανακλά την άποψη του δημιουργού στον βιογραφούμενο (Pinel, 2006, 182).

#### **4.3.7 Η ΤΑΙΝΙΑ ΕΠΙΣΤΗΜΟΝΙΚΗΣ ΦΑΝΤΑΣΙΑΣ**

Οι ταινίες Επιστημονικής Φαντασίας είναι ουσιαστικά υπόθεση των ΗΠΑ, της Μεγάλης Βρετανίας και της Ιαπωνίας (Pinel, 2006, 100). Αν και κάποιοι συγκαταλέγουν στο Είδος και την ταινία *Metropolis* (1927), θεωρείται ότι άρχισαν στη δεκαετία του 1950, όταν η σχετική λογοτεχνία, αμέσως μετά τον πόλεμο, άνθησε. Ταινίες όπως οι *Destination Moon* (1950) και *When Worlds Collide* (1951) ανέδειξαν τη μάχη του ανθρώπου και της ανθρώπινης τεχνολογίας με το άγνωστο και το άλλο, πέρα από το γήινο (Thompson & Bordwell, 2007, 344). Πολλές φορές το Είδος αναμειγνύεται με Τόνο Θρίλερ και Τρόμου (π.χ., *The Thing*, 1951) καθώς οι ταινίες Επιστημονικής Φαντασίας είναι

για την ανθρώπινη κοινωνία ό,τι είναι τα έργα Τρόμου για το κάθε ξεχωριστό άτομο: μια ταινία καταστροφής, μια ταινία εφιάλτης για την κοινωνία ή για ολόκληρη τη Γη (Dancyger-Rush, 1995, 63).

Τα προβλήματα αφορούν συνήθως την υπέρβαση των ανθρώπινων ορίων, την παραβίαση της φύσης και την οικολογική καταστροφή, την ασέβεια προς την επιστήμη, που θα επιφέρουν την καταστροφή της Γης ή του διαστημοπλοίου κ.λπ. Η ταινία Επιστημονικής Φαντασίας μοιάζει επίσης με το βιβλικό Έπος με την προσθήκη του παράγοντα της τεχνολογίας: και τα δύο αφορούν ηθικά διλήμματα, βασισμένα σε παλιότερα ηθικά επιτεύγματα που είχαν εξασφαλίσει ισορροπία, αλλά τώρα είναι σε αμφισβήτηση.

Τα βασικά χαρακτηριστικά του είναι (Dancyger & Rush, 1995, 63):

- Ο βασικός Χαρακτήρας είναι θύμα ενός τεχνολογικού ατυχήματος ή ενός φαινομένου από έναν άλλο κόσμο. Μπορεί να ξεφύγει από τη θέση του θύματος, μπορεί όμως και μην ξεπεράσει το εμπόδιο/ Ανταγωνιστή στο τέλος, αν το φαινόμενο είναι πέρα από την ανθρώπινη φύση. Ο βασικός Χαρακτήρας έχει ένα Είδος αριστοκρατικής συμπεριφοράς και υψηλής ηθικής απέναντι στο υπερφυσικό και εξωγήινο.
- Οι ανθρώπινες σχέσεις δημιουργούν ελπίδες και συμμαχίες απέναντι στον κοινό εχθρό.
- Ο Ανταγωνιστής συχνά είναι ένας επιστήμονας ή το προϊόν της επιστήμης και της φύσης, που υπενθυμίζει διαρκώς το πεπερασμένο της ζωής του ανθρώπου.
- Ο χώρος μπορεί να είναι έξω από τη γη ή μέσα σε μια πόλη, αλλά συνήθως θυμίζει τη θέση του ανθρώπου στη φυσική τάξη των πραγμάτων.
- Η γραμμή αφήγησης στην Επιστημονική Φαντασία είναι συχνά προσανατολισμένη λιγότερο στην ψυχολογία των χαρακτήρων και περισσότερο στη δράση και στις συγκρούσεις εκφράζοντας απ' ευθείας την αντίδραση του χαρακτήρα στην απειλή. Γι αυτό η

πλέον συνηθισμένη μείξη της επιστημονικής φαντασίας είναι με το Θρίλερ (ταινίες με ιδιαίτερη ένταση στην πλοκή).

Για να αναδείξουν και να τονίσουν τη σημασία της ανθρώπινης τεχνολογίας στην αφηγηματική σύγκρουση, οι ταινίες Επιστημονικής Φαντασίας υιοθέτησαν κάθε νέα τεχνολογία της εποχής ως προς την προβολή (για παράδειγμα, cinemascope) και πολύπλοκα ειδικά εφέ ως προς την παραγωγή (Thompson & Bordwell, 2007, 344).

#### 4.3.8 Η ΤΑΙΝΙΑ ΤΡΟΜΟΥ

Οι μυθοπλασίες Τρόμου πρωτοξεκίνησαν στα μυθιστορήματα του Stevenson, του Poe και της Shelley το 19ου αιώνα και ήταν μια αντίδραση στο λούστρο της υλικής και τεχνολογικής εξέλιξης του σύγχρονου πολιτισμού (Dancyger & Rush, 1995, 62-63).

Τα τέρατα, η σεξουαλική απώθηση ή διαστροφή, οι νεκροί και οτιδήποτε εμπεριέχει επιθετικότητα και ζει στους εφιάλτες, απέκτησαν ιδιαίτερη δημοφιλία ανάμεσα στους νέους. Σιγά σιγά ο κόσμος των εφιαλτικών ονείρων και του υποσυνείδητου έγινε η βασική πηγή υλικού για τις ταινίες Τρόμου.

Άλλα χαρακτηριστικά τους:

- Ο βασικός Χαρακτήρας είναι σχεδόν πάντα θύμα και συνήθως δεν έχει ιδιαίτερες δυνάμεις.
- Ο Ανταγωνιστής (τέρας, υπερφυσική δύναμη κ.λπ.) προβάλλεται ως αποτέλεσμα τεχνολογικής ή κοινωνικής ή μεταφυσικής δυσαρμονίας ή από την παραβίαση κάποιου «κανόνα». Η τεχνολογία, η επιστήμη και η σχετική δραστηριότητα ωφελούν τον ανταγωνιστή.
- Η επιθετικότητα και η σεξουαλικότητα παίζουν σημαντικό ρόλο. Η βία και η ωμότητα δεν γνωρίζουν όρια.
- Φόβοι και ενοχές του παρελθόντος παίζουν τόσο σημαντικό ρόλο, όσο οι φόβοι για το μέλλον.
- Η θρησκεία και η παραψυχολογία αντιμετωπίζονται ως σημαντικό ενδιάμεσο που επιδρούν στο τελικό αποτέλεσμα. Η

κεντρική σύγκρουση είναι συχνά ανάμεσα στον Θεό και στον σατανά, όπως, για παράδειγμα, *Εξορκιστής* (1973), *Το μωρό της Ρόζμαρι* (1968).

- Τα παιδιά συχνά έχουν ιδιαίτερες δυνάμεις, ικανότητα για οράματα, ενσυναίσθηση κ.λπ., σε αντιδιαστολή με τους ενήλικους.
- Ο χώρος του δράματος, από ένα σπίτι ως ένα στοιχειωμένο χωριό, είναι πολύ συχνά φορτισμένος και επηρεάζει, αν όχι προκαλεί, το τελικό αποτέλεσμα.
- Το υπερφυσικό/ μεταφυσικό παίζει μεγάλη σημασία, καθώς πολύ σπάνια μπορούν να υπάρξουν λογικές και επιστημονικές εξηγήσεις για όσα συμβαίνουν. Ευνοούνται οι μεταφυσικές ερμηνείες.

Το Είδος πρωτοξεκίνησε από το 1927 με την ταινία *Η θέληση του νεκρού* (1927) του Paul Leni. Ακολούθησαν οι *Δράκουλας* (1931), *Φρανκεστάιν* (1910) και *Μούμια* (1932) (Thompson & Bordwell, 2007, 231). Το Είδος Τρόμου στη δεκαετία του 1940 και 1950 ήταν κοντά στο Είδος του Θαυμαστού με ταινίες όπως αυτές του Ζακ Τουρνέ *Περπάτησα με ένα ζόμπι* (1943), *Ανθρώπινα αιλουροειδή* (1942), *Ο άνθρωπος-λεοπάρδαλη* (1943) (Βαλούκος, 2003, 261).

Από τη δεκαετία του 1970 και μετά αναμείχτηκε έντονα με τη μυθολογία του Κακού και του Μεταφυσικού, όπως για παράδειγμα στις ταινίες *Οι βρικόλακες* (1957), *Η νύχτα των ζωντανών νεκρών* (1968), *Ο εξορκιστής* (1973), *Η προφητεία* (1976). Ανταγωνιστές και μοτίβα όπως βρικόλακες, ζόμπι, παράσιτα, τέρατα και ο Εωσφόρος φέρνουν στο προσκήνιο τον φόβο του Άλλου (Pinel, 2003, 94-95).

Από τα μέσα του 1970, το Είδος συνήθως αναμειγνύεται με το γενικό Τόνο του Θρίλερ (δράση με έντονη αγωνία) και του Σπλάτερ (αιμοσταγής φρίκη) και με πρωταγωνιστές ψυχοπαθητικές προσωπικότητες, όπως οι ταινίες *Ο σχιζοφρενής δολοφόνος με το πριόνι* (1974) και *Παρασκευή και 13* (1980), *Εφιάλτης στο δρόμο με τις λεύκες* (1984). Στη δεκαετία του 1990, επανήλθε στις ταινίες Τρόμου μια βασική αρχική παράμετρός τους: η ανθρώπινη διάσταση του τέρατος και ο τρόπος που εξελίχθηκε η φύση του στη διάρκεια



Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα Είδη των κινηματογραφικών ταινιών

---

των χρόνων, όπως, για παράδειγμα, στις ταινίες *Φρανκεστάιν* (1994) και *Δράκουλας* (1992).

## Βιβλιογραφία-Αναφορές

- Altman, Rick (1999). *Film/ Genre*. London: BFI.
- Bazin, Andre (1993). *Το Γουέστερν*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Byrge, Duane & Miller Robert, Milton (1991). *The Screwball Comedy Films - A History and Filmography 1934-1942*. London: McFarland and Company.
- Gomery, Douglas (1998). *Η ιστορία του κινηματογράφου*. Αθήνα, Έλλην.
- Dancyger, Ken & Rush, Jeff (1995). *Alternative Scriptwriting*. London: Focal Press.
- Dancyger, Ken (2001). *Global Screenwriting*. London: Focal press.
- Guerin, Marie Anne (2003). *Η αφήγηση στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Πατάκης.
- Kimionis, Stelios (2000). The genre of Mountain film: the ideological parameters of its subgenres. Στο *Journal of Modern Greek Studies*, 18 (1), 2000.
- McKee, Robert (1999). *Story*. USA: Menthuen.
- Neale, Steve (2000). *Genre and Hollywood*. London: Routledge.
- Neale, Steve (1990). Questions of Genre. Στο *Screen* vol.31, no1, 1990.
- Pinel, Vincent (2006). *Σχολές, κινήματα και είδη στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Rosental, Alan (1995). *Writing Docudrama*. London: Focal press.
- Schatz, Thomas (2013). *Τα είδη ταινιών του Χόλιγουντ*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press
- Gordon, Thomas & Austin, Bruce (1987). *Movies Genres: towards a conceptualised Model and Standardized Definitions*. Ablex Publishing Corporation
- Thompson, Kristin & Bordwell, David (2011). *Ιστορία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Πατάκης.
- Βαλούκος, Στάθης (2001). *Η κωμωδία*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2002β). *Το σενάριο – Η δομή και η τεχνική της συγγραφής*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2003). *Ιστορία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Δερμετζόπουλος Χρήστος (2002). *Παράδοση και νεωτερικότητα στον ελληνικό κινηματογράφο*. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Ξαναβλέποντας τον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών.
- Κακλαμανίδου, Δέσποινα (2007). *Εισαγωγή στη χολιγουντιανή ρομαντική κομεντί*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Κολοβός, Νίκος (1987). Το κωμικό στον κινηματογράφο. Στο *Οθόνη*, τεύχος εκτός σειράς 1987, Θεσσαλονίκη: Λέσχη Φίλων Κινηματογράφου Οθόνη.
- Κουάνης, Πάνος. (2001). *Η κινηματογραφική αγορά στην Ελλάδα 1944-1999*, Αθήνα: Finatec.

Παπαδημητρίου, Λυδία (2006). *Το Ελληνικό Κινηματογραφικό Μιούζικαλ*. Αθήνα:  
Παπαζήσης.

## Κριτήριο Αξιολόγησης

Επισκεφτείτε τον ιστότοπο IMDB ([www.imdb.com](http://www.imdb.com)) και στο πλαίσιο «Αναζήτησης» πληκτρολογήστε τους τίτλους των βασικών Ειδών που μόλις περιγράφηκαν: Western film, Adventure film, War film, Sports film, Epic film, Biography film, Science Fiction film, Terror film. Στη δεξιά στήλη Category search, πατήστε «plot summaries». Μελετήστε τα πρώτα 20 αποτελέσματα με περιγραφές των Πλοκών σε κάθε Είδος.

## 5ο κεφάλαιο: ΤΑ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΑ ΕΙΔΗ ΚΑΙ Η ΠΕΡΙΠΤΩΣΗ ΤΟΥ ΕΛΛΗΝΙΚΟΥ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΟΥ

### Σύνοψη

Στόχος του κεφαλαίου είναι να εισαγάγει τους αναγνώστες στην ιδιαίτερη περίπτωση της ελληνικής κινηματογραφικής βιομηχανίας και την καλλιέργεια των Ειδών μέσα σ' αυτή. Συγκρίνονται τα Είδη που ευδοκίμησαν στον Ελληνικό Κινηματογράφο, τόσο στη μεγάλη ακμή της στη δεκαετία του 1960 όσο και στην πρόσφατη περίοδο, και περιγράφονται τα Είδη που δεν υπάρχουν πια ή δεν καλλιεργήθηκαν ποτέ με συστηματικό τρόπο στην Ελλάδα.

### Προαπαιτούμενη γνώση

Θεωρείται επιθυμητή η μελέτη άλλων συγγραμμάτων όπως τα βιβλία *Τα Είδη ταινιών του Χόλιγουντ* (Schatz, Thomas, 2013), και *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου*, όλοι οι τόμοι (Σολδάτος, Γιάννης, 2002).

Οι απαρχές του Ελληνικού Κινηματογράφου ως βιομηχανίας ανάγονται στο 191, τη χρονιά της πρώτης ταινίας μεγάλου μήκους, βασισμένη στην αισθηματική ιστορία *Γκόλφω*, αλλά, ουσιαστικά, μετά το 1922, οπότε υπήρξε συστηματική παραγωγή με μικρό αριθμό ταινιών βωβών ή με ήχο δημιουργημένο εκ των υστέρων. Τα χρόνια ως το 1940 θεωρούνται σήμερα ως «προϊστορία». Η ιστορία της ελληνικής κινηματογραφικής βιομηχανίας αρχίζει μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, οπότε η παραγωγή αυξάνεται αργά αλλά σταθερά, καθώς δεκάδες ταινίες προβάλλονται μέχρι το 1960. Στη συνέχεια, και ως το 1972, η παραγωγή φτάνει κατά μέσο όρο τις 80 ταινίες τον χρόνο, ξεπερνώντας κάποιες φορές και τις 100 (όταν το κραταιό Χόλιγουντ παρήγε 300-400 ταινίες τον χρόνο την ίδια εποχή). Από το 1974 μέχρι σήμερα η παραγωγή κυμαίνεται σε πολύ μικρότερα επίπεδα (από 9 ταινίες έως 25 ταινίες τον χρόνο).

## 5.1 ΟΙ ΠΕΡΙΟΔΟΙ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ

Μπορούμε να διακρίνουμε τρεις ιστορικές περιόδους με τα αντίστοιχα χαρακτηριστικά και Είδη:

Η πρώτη περίοδος, στην οποία ο Ελληνικός Κινηματογράφος συγκροτούσε μια συμπαγή βιομηχανία με τεράστιο τζίρο και παραγωγή «προϊόντων», εκτείνεται χρονικά από τη δεκαετία του 1940, μετά τον Πόλεμο, έως την επικράτηση της τηλεόρασης, στις αρχές του 1970. Αυτή η περίοδος ονομάστηκε Παλιός Ελληνικός Κινηματογράφος (ΠΕΚ).

Διακρίνεται για την ίδρυση και τη λειτουργία δεκάδων εταιρειών παραγωγής, την καλλιέργεια ποικίλων Ειδών, αρκετά από τα οποία σήμερα είναι εξαφανισμένα, τη δημιουργία «σταρ σίστεμ» και την προσέλευση δεκάδων εκατομμυρίων Ελλήνων θεατών στις κινηματογραφικές αίθουσες.

Η δεύτερη περίοδος θεωρείται συνήθως ότι είναι από τις αρχές του 1970 ως το 1993 περίπου, ονομάστηκε Νέος Ελληνικός Κινηματογράφος (ΝΕΚ). Είναι η περίοδος που αρχίζουν και σταδιακά επικρατούν ταινίες που ανήκουν ή επηρεάζονται από το ομώνυμο κίνημα, χωρίς αυτό να σημαίνει ότι όλες οι ταινίες της περιόδου διαθέτουν τα χαρακτηριστικά του κινήματος ΝΕΚ.

Τον γενικό ρυθμό και ύφος στην παραγωγή δίνουν ταινίες με τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά ταινιών του ΝΕΚ, δηλαδή ιστορίες με έντονα πολιτικά στοιχεία, ή με ψυχολογικά και φιλοσοφικά ερωτήματα και, συνήθως, ταινίες Τέχνης (Art cinema), οι οποίες στα πρώτα χρόνια γίνονται με «αντάρτικες» (guerrilla) μεθόδους παραγωγής και εθελοντικής εργασίας ανάμεσα σε φίλους, ενώ αργότερα επιχορηγούνται ή είναι συμπαραγωγές με το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου.

Δείγματα του ύφους του ΝΕΚ είχαν εμφανιστεί από τη δεκαετία του 1960, ενώ ο Βαλούκος (2011, 56, 47-48) υποστηρίζει ότι ουσιαστικά το κίνημα του ΝΕΚ διήρκεσε από το 1965 ως το 1981, καθώς η κρατική ενίσχυση των

ταινιών έκτοτε επέδρασε στην ιδεολογία και τη θεματική τους και αλλίωσε την ταυτότητά του (περισσότερα στο κεφάλαιο 9.2).

Άλλα χαρακτηριστικά της περιόδου είναι η εμφάνιση του παραγωγού-σκηνοθέτη που κεφαλαιοποιεί την αμοιβή του στην παραγωγή της ταινίας, η εξαφάνιση των παλαιών εταιρειών παραγωγής και η δραματική μείωση του αριθμού των εισιτηρίων και των θεατών. Σ' αυτή την περίοδο γυρίζονται και άλλες ταινίες πέρα από το πνεύμα του ΝΕΚ, ιδίως Κωμωδίες και Σάτιρες, από ιδιωτικές εταιρείες, χωρίς κρατική ενίσχυση. Τα υπόλοιπα Είδη του ΠΕΚ σχεδόν εξαφανίστηκαν.

Μετά το 1993, και ως το 2010, απλώνεται η τρίτη περίοδος, που έχει ονομαστεί Σύγχρονος Ελληνικός Κινηματογράφος (ΣΕΚ). Διακρίνεται από ποικιλομορφία στις παραδόσεις και στους τρόπους παραγωγής. Σε συνδυασμό με καινούργιους τρόπους διανομής και νέες αίθουσες, τα εισιτήρια αυξάνονται θεαματικά, και μάλιστα αναδεικνύονται οι επίσημα μεγαλύτερες εισπρακτικές επιτυχίες όλων των εποχών: *Σειρήνες στο Αιγαίο* (2005), *Πολίτικη κουζίνα* (2004), *Safe Sex* (1999), όλες με περισσότερους από ένα εκατομμύριο θεατές στις κινηματογραφικές αίθουσες.

Εμφανίζονται τηλεοπτικά κανάλια ως παραγωγοί και νέες εταιρείες, οι οποίες επενδύουν σε ταινίες παράλληλα ή μαζί με το Ελληνικό Κέντρο Κινηματογράφου. Τα Είδη παρουσιάζουν ήπια ανάκαμψη και πάντα μέσα σε ένα μεταμοντέρνο κλίμα. Μετά το 2010 η οικονομική κρίση έφερε πτώση της παραγωγής των ελληνικών εταιρειών παραγωγής ως και 70%, διακοπή της κρατικής επιχορήγησης, ραγδαία πτώση των εισιτηρίων και κλείσιμο δεκάδων αιθουσών, που διέλυσαν την ελληνική παραγωγή όπως ήταν οργανωμένη ως τότε (βασισμένη στην κρατική χρηματοδότηση και εν μέρει τις επενδύσεις των τηλεοπτικών καναλιών), χωρίς να υπάρξει αντικατάστασή της με κάτι συγκροτημένο. Υπήρξαν μόνον ανεξάρτητες προσπάθειες χαμηλότατου προϋπολογισμού και «αντάρτικου» γυρίσματος με φίλους καλλιτέχνες και χωρίς αμοιβές καθώς και εξαιρέσεις, κυρίως στο Είδος των ταινιών Τέχνης (π.χ. οι ταινίες των Γιώργου Λάνθιμου και Αθηνάς - Ραχήλ Τσαγκάρη), που

Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα Είδη των κινηματογραφικών ταινιών

---

στοχεύουν στο διεθνές κοινό και στηρίζονται από νεοϊδρυμένες εταιρείες, όπως η Faliro House Films.

## **5.2 ΔΕΙΓΜΑΤΟΛΗΠΤΙΚΗ ΣΥΓΚΡΙΤΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ**

Στη συνέχεια παρατίθενται δύο πίνακες από την πρώτη και την τρίτη περίοδο, οι οποίοι αναφέρονται σε μια πενταετία του ΠΕΚ και του ΣΕΚ. Τα στοιχεία για τα Είδη του Παλαιού στην ακμή του (1964-1969) είναι καταγεγραμμένα από τον Θόδωρο Κρίτα στο περιοδικό «Θέατρο» του 1969 και τα αναπαράγει ο Γιάννης Σολδάτος στην Ιστορία του (2002α, 201).



**Πίνακας 5.1** Πίνακας με τα Είδη των ταινιών 1964-1969 που συγκροτήθηκε με βάση τα καταγεγραμμένα από τον Θόδωρο Κρίτα στο περιοδικό «Θέατρο» 1969, όπως αναφέρονται σε κείμενο του Γιάννη Σολδάτου (2002α, 201). Διατηρείται η ορολογία για τα Είδη που χρησιμοποιούνταν τότε.

ΕΙΔΗ ΤΑΙΝΙΩΝ 1964-1969 (512 ταινίες)	
Μελόδραμα	196
Δράμα	46
Αρχαίο Ειδύλλιο	1
Νησιωτικό Δράμα	1
Αγροτικό Δράμα	7
Ψυχογραφία Ηθών	5
Αστυνομική	4
Αστυνομική κωμωδία	2
Υπόκοσμος	11
Κατασκοπική	3
Δικαστική	2
Σατιρική	6
Φαρσοκωμωδία	106
Κωμωδία	51
Σπονδυλωτή Κωμωδία	2
Μουσικοχορευτική	19
Επιθεώρηση	3
Πολεμική	2
Κατοχική περιπέτεια/Αντίσταση	14
Περιπετειώδης Ρομαντική	1
Ρεαλιστική Περιπέτεια	6
Ορεινή Περιπέτεια	6
Θρίλερ (και Ψυχολογική - Αστυνομική)	7
Εποχής	2
Ιστορικό χρονικό	3
Φουστανελάτο	6

Αμέσως διαφαίνεται ότι η μέθοδος κατηγοριοποίησης δεν συνάδει με τη θεωρητική ταξινόμηση των αφηγηματικών Ειδών που προαναφέρθηκε, γιατί, όπως ειπώθηκε, γίνεται, αναπόφευκτα, διαφορετική κατάταξη με βάση μόνο τα αφηγηματικά στοιχεία των ταινιών και διαφορετική με κριτήριο το σύνολο των στοιχείων της ταινίας. Έτσι, για παράδειγμα, υπάρχει Είδος με ονομασία

Αγροτικό Δράμα, αλλά και Είδος με ονομασία Νησιωτικό Δράμα, που προφανώς ανήκουν στην ίδια αφηγηματική κατηγορία.

Δεύτερον, είναι σαφές ότι η ορολογία δανείζεται αρκετά από τη λογοτεχνική και τη θεατρική παράδοση, καθώς ο θεωρητικός λόγος στις κινηματογραφικές σπουδές άρχισε να αναπτύσσεται μετά τη δεκαετία του 1970, αλλά σε διεθνές επίπεδο μετά το 2000 και την ίδρυση των σχετικών πανεπιστημιακών τμημάτων.

Έτσι, λόγου χάρη, συναντάται ο όρος «ψυχογραφία ηθών», για τον οποίο δεν υπάρχει διεθνές ανάλογο του στις κινηματογραφικές σπουδές. Πέρα, όμως, από αυτές τις λεπτομέρειες, φαίνεται καθαρά ότι υπάρχουν πάρα πολλά Είδη και υποείδη, τουλάχιστον ως ξεχωριστοί όροι: το Δράμα και το Μελόδραμα (δηλαδή, το Κοινωνικό Δράμα με έντονο αισθηματικό στοιχείο), αλλά και το Αγροτικό Δράμα, το Νησιωτικό Δράμα, η Ψυχογραφία Ηθών, η Ορεινή Περιπέτεια, η Κωμωδία, που περιλαμβάνει και την Αισθηματική (Ρομαντική) Κωμωδία, η Φαρσοκωμωδία το Σατιρικό, το Αστυνομικό, ο Υπόκοσμος και η Αστυνομική Κωμωδία, το Μιούζικαλ, η Επιθεώρηση κ.λπ.

Στον αντίστοιχο πίνακα της πενταετίας 1994-1999 (Νοέμβριος 1994 - Οκτώβριος 1999, καθώς η κινηματογραφική περίοδος οριοθετούνταν από το Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης κάθε Νοέμβριο, το οποίο απαιτούσε να έχει την πρεμιέρα και πρώτη προβολή των ταινιών) που έχει συνταχτεί από τον γράφοντα διακρίνονται τα εξής:

**Πίνακας 5.2** Πίνακας με τα Είδη των ταινιών 1994-1999 ( πρωτότυπη καταγραφή).

<b>ΕΙΔΗ ΤΑΙΝΙΩΝ 1994-1999 (86 ταινίες)</b>	
Αισθηματική Δραματική	15
Κοινωνική Δραματική	20
Κοινωνική Δραματική με Ύφος Εποχής (ή και Τόνο Νοσταλγίας)	2
Αστυνομική (ή και Υποκόσμου)	7
Αστυνομική με Τόνο Νουάρ	6
Κωμωδία Καταστάσεων (ή και Κωμωδία Ηθοποιών)	12
Κωμωδία Ρομαντική	3
Κωμωδία με Τόνο Μιούζικαλ	1
Τέχνης με Πολιτικό/Κοινωνικό Τόνο	5
Τέχνης με Ψυχολογικό/Φιλοσοφικό Τόνο	9
Βιογραφία	1
Επιστημονικής Φαντασίας	2
Πολεμική και Εμφυλίου	2
Θαυμαστού	1

Αντιστοιχώντας και ενοποιώντας την ορολογία «Ταινίες Υποκόσμου» με τις «Αστυνομικές» και τις ιδιότυπες Ντετέκτιβ-Νουάρ ιστορίες της δεκαετίας του 1990, τις «Κωμωδίες» της δεκαετίας του 1960 με τις «Ρομαντικές» Κωμωδίες, τις αποκαλούμενες «Φαρσοκωμωδίες» της δεκαετίας του 1960 με τις «Κωμωδίες Καταστάσεων» της δεκαετίας του 1990, και βάζοντας τις «Περιπέτειες» όλες μαζί, προκύπτουν τα εξής αποτελέσματα:

**Πίνακας 5.3** Συγκριτικός Πίνακας με τα Είδη των ταινιών 1964-1969 και 1994-1999 (πρωτότυπη καταγραφή και ταξινόμηση).

<b>ΣΥΓΚΕΝΤΡΩΤΙΚΟΣ ΠΙΝΑΚΑΣ</b>		
<b>ΕΙΔΗ</b>	<b>1964-1969 (512 ταινίες)</b>	<b>1994-1999 (86 ταινίες)</b>
Αισθηματική Δραματική	196	15
Κοινωνική Δραματική (ή και Ρεαλιστική και Ηθογραφία και Αγροτικό και Νησιωτικό Δράμα)	60	20
Δραματική με Ύφος Εποχής (ή και Ιστορική και Φουστανελάτο)	11	1
Αστυνομική, Υποκόσμου και Νουάρ (ή και Αστυνομική Κωμωδία)	17	13
Κωμωδία Καταστάσεων (και Φαρσοκωμωδία και Σάτιρα)	114	12
Κωμωδία Ρομαντική	51	3
Κωμωδία με Ύφος Μιούζικαλ	22	1
Τέχνης με Πολιτικό/Κοινωνικό Τόνο		5
Τέχνης με Ψυχολογικό/Φιλοσοφικό Τόνο		9
Βιογραφία		1
Επιστημονικής Φαντασίας		2
Θαυμαστού		1
Πολεμική/Κατοχή/Εμφύλιος	16	3
Δικαστική	2	
Κατασκοπική	3	
Περιπέτεια (ή και Ορεινή Περιπέτεια, και Ρεαλιστική και Θρίλερ και Ψυχολογική)	20	

Είναι φανερό ότι, έπειτα από 30 χρόνια, έχουν χαθεί διάφορα Είδη και υποείδη και έχουν εμφανιστεί κάποια άλλα, όπως οι Ταινίες Τέχνης.

### 5.3 ΤΑ ΕΞΑΦΑΝΙΣΜΕΝΑ ΕΙΔΗ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ

Έχουν εξαφανιστεί πλήρως όλες οι Κατασκοπικές, Δικαστικές και Περιπέτειες (Θρίλερ κ.λπ.), με σποραδικές, ολιγάριθμες εξαιρέσεις, που όμως δεν ανήκουν στην υπό εξέταση πενταετία. Για παράδειγμα, οι ταινίες *Χαμένος παράδεισος* (2000) και *Deer End* (2008), αμφότερες σε σενάριο Αλέξανδρου Κακκαβά και σκηνοθεσία Θανάση Αντωνίου. Η πρώτη αναφέρεται στις περιπέτειες ενός άνδρα με τρεις γυναίκες σε ένα επαρχιακό ελληνικό τοπίο, και η δεύτερη στις περιπέτειες δύο ζευγαριών σε μια ειδυλλιακή ερημική παραλία, στην οποία ο ένας από τους δύο άνδρες και μία γυναίκα διατηρούν κρυφή σχέση.

Ειδικά οι Πολεμικές ταινίες που εμπεριέχουν τα υποείδη των ταινιών της Αντίστασης και της Κατοχής (Hayward, 2000, σελ. 167) σχεδόν εκλείπουν από το 1974 και μετά, ενώ εμφανίζεται ένα νέο υποείδος, η ταινία του Εμφυλίου, που περιλαμβάνει και τις μετεμφυλιακές συγκρούσεις και διώξεις.

Οι Πολεμικές ταινίες και οι ταινίες Κατασκοπείας, με ήρωες Ελληνίδες και Έλληνες στρατιωτικούς ή απλούς «λαϊκούς» ανθρώπους, μαζί με τις λεγόμενες ταινίες Κατοχής και Αντίστασης, είναι Είδη που ευδοκίμησαν ιδιαίτερα στην περίοδο της στρατιωτικής δικτατορίας (1967-1974), για ευνόητους λόγους, αφού εκ των πραγμάτων προήγαν την «αρετή» των Ελλήνων, την ηθική και πνευματική ικανότητα των Ελλήνων αξιωματικών και το εθνικό «φρόνημα» έναντι του «εξωτερικού εχθρού». Αφορμή και όχημα υπήρξαν οι φανταστικές ιστορίες, εποποιίες και μάχες εναντίον Γερμανών και Ιταλών του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, Βούλγαρων της εποχής πριν από τους Βαλκανικούς Πολέμους και Τούρκων της εποχής της Απελευθέρωσης.

Αν και ο πόλεμος κατά των Γερμανών και η Κατοχή αποτελεί το πλέον ευνοημένο πλαίσιο των πολεμικών ιστοριών, και άλλες περίοδοι της σύγχρονης ελληνικής Ιστορίας δεν μένουν χωρίς αξιοποίηση – ειδικά όταν οι Πολεμικές ταινίες συγγενεύουν με τις Επικές, αλλά και με τις Βιογραφίες (π.χ. η ταινία *Πάυλος Μελάς* (1972), σε σενάριο Αντώνη Δαυίδ και σκηνοθεσία Φίλιππα Φυλακτού, με θέμα τον Μακεδονομάχο Παύλο Μελά και τον ηρωικό θάνατό του, αλλά και η ταινία *Παπαφλέσσα*, σε σενάριο Πάνου Κοντέλλη και

σκηνοθεσία Ερρίκου Ανδρέου, με θέμα τον ομώνυμο ήρωα και την πορεία ως τον επίσης ηρωικό θάνατό του – μια εισπρακτική επιτυχία στους κινηματογράφους το 1971 και σταθερή τηλεοπτική επιτυχία κάθε 25<sup>η</sup> Μαρτίου τα τελευταία 30 χρόνια).

Στην κατηγορία των Πολεμικών με έντονη αισθηματική υποπλοκή ανήκουν κάποιες από τις μεγαλύτερες εισπρακτικές επιτυχίες όλων των εποχών από την πρώτη περίοδο, αυτή του ΠΕΚ.

Τέτοια είναι η τυπικά μεγαλύτερη εισπρακτική επιτυχία της εποχής ΠΕΚ με 750.000 εισιτήρια στις αίθουσες πρώτης προβολής, η ταινία *Υπολογαγός Νατάσσα* (1970), σε σενάριο και σκηνοθεσία Νίκου Φώσκολου, που πραγματεύεται την ιστορία μιας επιτυχημένης ηθοποιού και τραγουδίστριας της εποχής πριν από την Κατοχή, που προτιμά να ακολουθήσει τον Έλληνα σύζυγό της στον πόλεμο κατά των Γερμανών, παρά να κάνει σχέση με τον Ελληνογερμανό παλιό φίλο της, ο οποίος είναι ερωτευμένος μαζί της. Η ανάληψη μιας πολεμικής αποστολής την ξαναφέρει την Ελλάδα, όπου συλλαμβάνεται και στέλνεται στο Νταχάου, ενώ ο σύζυγός της σκοτώνεται. Γυρίζει με τιμές στην απελευθερωμένη Ελλάδα ύστερα από 20 χρόνια.

Ένα άλλο ενδεικτικό παράδειγμα Πολεμικής (και Κατασκοπικής) ταινίας είναι το *Κοντσέρτο για πολυβόλα* (1967), σε σενάριο Νίκου Φώσκολου και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου. Πρωταγωνίστρια είναι μια Ελληνίδα που εργάζεται στο Γενικό Επιτελείο Στρατού το 1940, η οποία εκβιάζεται από τους Ιταλούς ώστε να τους δίνει απόρρητα έγγραφα, συλλαμβάνεται από τους Έλληνες και, στη συνέχεια, μετατρέπεται σε διπλό πράκτορα, διοχετεύοντας στον εχθρό χαλκευμένα πλέον έγγραφα. Ο Έλληνας αξιωματικός που κατηγορείται μαζί της για κατασκοπεία και με τον οποίο είναι ερωτευμένη εκτελείται εικονικά και γυρίζει στην αγκαλιά της.

Μετά τη Μεταπολίτευση, οι Πολεμικές ταινίες με θέμα τους Γερμανούς και Ιταλούς εισβολείς παύουν να γυρίζονται και αντικαθίστανται από παραγωγές για τον Εμφύλιο και τα μετεμφυλιακά τραύματα. Τέτοιες είναι οι δύο ταινίες της υπό εξέταση περιόδου, η *Βασιλική* (1997), σε σενάριο και σκηνοθεσία Βαγγέλη Σερντάρη γύρω από την αληθινή ιστορία ενός

αξιωματικού της Χωροφυλακής που ερωτεύεται τη σύζυγο ενός αντάρτη, και η *Ούλοι εμείς, εφέντη* (1998), σε σενάριο Βασίλη Χατζηβασιλείου και Λεωνίδα Βαρδαρού και σκηνοθεσία Λεωνίδα Βαρδαρού, η οποία περιστρέφεται γύρω από την αληθινή ιστορία μιας ομάδας ανταρτών που κρύβονταν επί έξι χρόνια μετά το τέλος του Εμφυλίου στην Ικαρία έχοντας τη βοήθεια των ντόπιων, καθώς όλοι μαζί μάχονταν ενάντια στην εξουσία του ελληνικού κράτους.

Τα τελευταία χρόνια οι ταινίες Εμφυλίου, αν και εξαιρετικά ολιγάριθμες, έχουν πάρει τη μορφή της αφήγησης των ίδιων των μαχών και συμπλοκών ανάμεσα στα δύο στρατόπεδα. Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η *Δεμένη κόκκινη κλωστή* (2011), σε σενάριο και σκηνοθεσία Κώστα Χαραλάμπους. Η εν λόγω δεξιοτεχνική Πολεμική ταινία, που περιέχει τόσο ωμή βία, ώστε να παραπέμπει σε τόνο σπλάτερ, πραγματεύεται τη διαμάχη ενός αριστερού αντάρτη και ενός δεξιού παραστρατιωτικού, ως τον τελικό αφανισμό των ίδιων αλλά και των οικογενειών τους.

Άλλο παράδειγμα είναι η *Ψυχή βαθιά* (2009), σε σενάριο και σκηνοθεσία Παντελή Βούλγαρη, που περιστρέφεται γύρω από την ιστορία ενός ανήλικου στρατιώτη του Δημοκρατικού Στρατού και του αδελφού του, στρατιώτη του Εθνικού Στρατού, οι οποίοι στρατολογούνται χωρίς τη θέλησή τους και πολεμούν ως την τελευταία ημέρα του Εμφυλίου. Υπερπαραγωγή για τα ελληνικά δεδομένα, με αφηγήσεις και αναπαραστάσεις μαχών σε φυσικούς και αυθεντικούς χώρους.

Όπως φαίνεται καθαρά, από τα Είδη που αναφέρουν οι Dacynger και Rush στο προηγούμενο κεφάλαιο υπάρχουν κάποια που είτε ουδέποτε καλλιεργήθηκαν στην Ελλάδα είτε καλλιεργήθηκαν ελάχιστα σε διαφορετικές εποχές απ' αυτές του δείγματος.

**Λόγου χάρη, οι Αθλητικές ταινίες είναι ένα άγνωστο Είδος, με εξαιρέσεις που μετρώνται στα δάχτυλα του ενός χεριού σε όλη την ιστορία του Ελληνικού Κινηματογράφου.**

Σ' αυτά τα δείγματα εντάσσονται ταινίες όπως *Η φανέλα με το 9* (1988), σε σενάριο Βαγγέλη Ραπτόπουλου και σκηνοθεσία Παντελή Βούλγαρη, που αφορά την ακμή και την παρακμή ενός ταλαντούχου ποδοσφαιριστή στη

Ελλάδα εκείνης της εποχής – η ταινία υπήρξε η νούμερο 1 ελληνική εμπορική επιτυχία της χρονιάς 1988-1989 (50.000 εισιτήρια), σε μια χρονιά με αρνητικό ρεκόρ εισιτηρίων. Παρόμοια υπόθεση, αλλά με ευτυχές τέλος, που αφορά την ακμή και την παρακμή μέσα από επανορθώσεις ενός ταλαντούχου ποδοσφαιριστή έχει η ταινία *Υβ!...Υβ!... Ο άσος της μπάλας* (1972), σε σενάριο Νίκου Καμπάνη και Διονύση Τζεφρώνη, και σκηνοθεσία Κώστα Καραγιάννη.

Εξαιρέσεις μετρημένες στα δάχτυλα είναι και οι ταινίες Τρόμου, και μάλιστα με τόνο παρωδίας, αλλά και σπλάτερ (δηλαδή ταινία Τρόμου με έμφαση στην αιμοσταγή φρίκη από ξεσκισμένα σώματα [Pinel, 2006, σελ. 96]) όπως *Το κακό* (2005), *Το κακό στην εποχή των ηρώων* (2009) και *Ο Δράκουλας των Εξαρχείων* (1983). Οι δύο πρώτες είναι σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιώργου Νούσια και αφορούν τις μάχες των σύγχρονων Αθηναίων απέναντι σε άλλους Αθηναίους που έχουν μεταμορφωθεί σε ζόμπι. *Ο Δράκουλας των Εξαρχείων* είναι μια ταινία Σάτιρα, σε σκηνοθεσία Νίκου Ζερβού (σενάριο μαζί με τους Βαγγέλη Κοτρώνη και Τζίμη Πανούση), στην οποία αναμειγνύονται στοιχεία από τους μύθους του Φρανκεστάιν, του Δράκουλα και των ζόμπι, προκειμένου να σχολιαστεί η πολιτικοκοινωνική κατάσταση της εποχής.

Ολιγάριθμες εξαιρέσεις αποτελούν και οι παραγωγές σε Είδη, όπως η Επιστημονική Φαντασία, με δείγματα όπως η *Βιοτεχνία ονείρων* (1990), σε σενάριο Γιώργου Φίλη και σκηνοθεσία Τάσου Μπουλμέτη, που ασχολείται με τη δυνατότητα καταγραφής και εμπορίας των ανθρώπινων ονείρων σε μια μελλοντική εποχή, όπου τα όνειρα είναι σπάνια και πολύτιμα.

Υπάρχουν, επίσης, Είδη όπως το Γουέστερν, που δεν καλλιεργείται στην Ελλάδα (σε αντίθεση με την Ιταλία της δεκαετίας του 1960), αλλά θα μπορούσε να αντιστοιχηθεί με τις Ορεινές Περιπέτειες στην ελληνική πραγματικότητα.

Το υποείδος Ορεινή Περιπέτεια μπορεί να θεωρηθεί σε κάποιο βαθμό το αντίστοιχο του Γουέστερν, με την έννοια ότι έχει ως επίκεντρο έναν άνδρα πρωταγωνιστή, ικανό στα όπλα και στη βία, με καλές προθέσεις και ηθικές αρετές, που αντιμετωπίζει ζητήματα σύγκρουσης με τον πολιτισμό, όπως, όμως, εκφράζεται μέσα από τον νόμο της πολιτείας.



Οι ομοιότητες σταματάνε εδώ, καθώς, σύμφωνα με τις εμπειριστατωμένες μελέτες του Δερμετζόπουλου (2002) και του Κυμιώνη (2000), η Ορεινή Περιπέτεια βασίζεται στο ελληνικό Ληστρικό Μυθιστόρημα του 19ου αιώνα, που εξυμνούσε την αντίσταση του αγροτικού κόσμου στον εκσυγχρονισμό και την ανυπακοή στο νόμο της κεντρικής εξουσίας του νεωτερικού θεσμού του κράτους, και όχι, φυσικά, την κατάκτηση της άγριας φύσης της Δυτικής Αμερικής. Για την ακρίβεια, ενώ ο πρωταγωνιστής της ταινίας Γουέστερν είναι έμμεσος εκπρόσωπος του νόμου και του πολιτισμού σε έναν κόσμο ενστίκτων, στην Ορεινή Περιπέτεια είναι το ανάποδο: Ο «κοινωνικός ληστής» αποτελεί την πρωτόγονη φιγούρα που μπορούσε να αποτελέσει αντίβαρο στον εκπολιτισμό της αδιάφορης, κεντρικής, απρόσωπης εξουσίας και ίσως να αναδιανείμει τον πλούτο ακόμη και ανάμεσα στα πλούσια (τσέλιγκες, γαιοκτήμονες, τσιφλικάδες) και φτωχά μέλη της ίδιας αγροτικής κοινωνίας.

Η Ορεινή Περιπέτεια θεωρείται ότι αποτελεί την απαρχή όλου του ελληνικού κινηματογράφου, αφού από το 1925 ως το 1932 γυρίζονται ταινίες όπως *Ο Γιαγκούλας*, *Η Επανάσταση του 1821*, *Αλή Πασάς*, *Το λάβαρον του '21*. Το 1929 ο Αχιλλέας Μαδράς γυρίζει τη *Μαρία Πενταγιώτισσα*, που, βέβαια, έχει και μια έντονη αισθηματική διάσταση. Μετά τον πόλεμο, από το 1955 ως το 1974, καταγράφονται 70 ταινίες, εκ των οποίων οι περισσότερες είναι Αισθηματικά Δράματα (Δραματικά Ειδύλλια, όπως τις λένε οι Κιμιώνης και Δερμετζόπουλος), ενώ οι υπόλοιπες είναι Ορεινές Περιπέτειες. Ανάμεσα σ' αυτές συγκαταλέγονται ταινίες όπως *Λύγκος ο λεβέντης* (1959), *Τσακιτζής, ο προστάτης των φτωχών* (1960), *Η ωραία της Ρούμελης* (1962) *Νταβέλης* (1969), *Αστραπόγιαννος* (1970), *Οι σφαίρες δεν γυρίζουν πίσω* (1967), *Αγάπη και αίμα* (1968), *Η σκλάβα* (1970).

Συγγενής περίπτωση ταινίας που δεν μπορεί να ενταχθεί στην πολιτιστική παράδοση των ταινιών της Κοινωνικής Ληστείας και της Ορεινής Περιπέτειας, αλλά παραπέμπει σε «Γουέστερν» στον θεσσαλικό κάμπο, είναι η ταινία *Το χώμα βάφτηκε κόκκινο* (1965), σε σενάριο Νίκου Φώσκολου και σκηνοθεσία Βασίλη Γεωργιάδη. Ο πρωταγωνιστής είναι ο μικρότερος γιος ενός μεγαλοτσιφλικά, ο οποίος συγκρούεται με τον μεγαλύτερο αδελφό του και την οικογένειά του, για χάρη των αγροτών-εργατών στο κτήμα, στις αρχές του 20ού αιώνα. Τόσο το ύφος (πυροβολισμοί, βία, άλογα κ.λπ.) όσο και η

Θεματολογία παραπέμπουν εύκολα σε μυθολογία Γουέστερν, με επιρροές από τις ιδέες των κοινωνικών κινημάτων του 1960.

Από τη δεκαετία του 1980 και μετά, στο ΝΕΚ και στον ΣΕΚ εμφανίζονται νέα Είδη με σποραδικά δείγματα όπως οι Βιογραφίες, οι οποίες, αν και ολιγάριθμες, προκαλούν σχεδόν πάντα αίσθηση και φέρνουν εισπρακτική επιτυχία στις αίθουσες.

Οι Βιογραφίες είναι ταινίες με ύφος εποχής και κυρίαρχο άξονα ένα πραγματικό ιστορικό πρόσωπο.

Στην υπό εξέταση περίοδο παράγεται η ταινία *Καβάφης* (1996), σε σενάριο Γιάννη Σμαραγδή, Δημήτρη Νόλλα, Δημήτρη Καταλειφού και Στέλιου Ρογκάκου, και σκηνοθεσία Γιάννη Σμαραγδή. Η εν λόγω παραγωγή πραγματεύεται τη ζωή και τον θάνατο του Αλεξανδρινού ποιητή, με έμφαση στην απώλεια της μητέρας του και στη μεγάλη ερωτική απογοήτευσή του, λόγω απόρριψης.

Ο ίδιος σκηνοθέτης ειδικεύεται στις βιογραφίες, και έτσι το 2007 προσφέρει στο κοινό τη διεθνή υπερπαραγωγή *El Greco* (σενάριο Τζάκι Παβλένκο), για τη ζωή του ζωγράφου του 16ου αιώνα Δομήνικου Θεοτοκόπουλου και την πορεία του από την Κρήτη στη Βενετία και στο Τολέδο. Το 2012 ο Σμαραγδής σκηνοθετεί την ταινία *Ο Θεός αγαπάει το χαβιάρι*, σε σενάριο Γιάννη Σμαραγδή, Παναγιώτη Πασχίδη, Τζάκι Παβλένκο και Βλαντίμιρ Βαλούτσκι. Θεματικό αντικείμενο είναι η ζωή και το έργο του Ιωάννη Βαρβάκη.

Στα τέλη της δεκαετίας του 1970, αίσθηση προκαλεί η βιογραφία υπό μορφή υπερπαραγωγής, για τα ελληνικά δεδομένα, του Ελευθέριου Βενιζέλου (*Ελευθέριος Βενιζέλος 1910-1927*), σε σενάριο και σκηνοθεσία Παντελή Βούλγαρη, ενώ η δεκαετία του 1980 αρχίζει με έναν εισπρακτικό θρίαμβο της Βιογραφικής ταινίας *Ο άνθρωπος με το γαρίφαλο* (1980), για τη ζωή και τον θάνατο του αριστερού και πολιτικού κρατούμενου Νίκου Μπελογιάννη, σε σενάριο και σκηνοθεσία Νίκου Τζήμα. Η ταινία παρακολουθεί τα τελευταία χρόνια της δράσης του κομμουνιστή Μπελογιάννη, από την επιστροφή του στην Ελλάδα, το 1950, ως τη σύλληψη, τη δίκη και την εκτέλεσή του.

## 5.4 ΤΑ ΕΝΕΡΓΑ ΕΙΔΗ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑΣ

Στην πράξη, εξακολουθούν όμως να κυριαρχούν, αλλά με διαφορετικές αναλογίες, τέσσερις ομάδες Ειδών με διάφορα Είδη και υποείδη.

- Η ομάδα ταινιών Δράματος (βλ. 6ο κεφάλαιο) όπου ο πρωταγωνιστής αγωνίζεται εναντίον των κοινωνικών φραγμών και ηθικής, στην παραλλαγή του αισθηματικού δράματος και του καθαρά κοινωνικού έργου. Υπάρχουν Είδη και υποείδη τα οποία γνώρισαν άνθηση ειδικά στην Ελλάδα, όπως η Αισθηματική Δραματική ταινία, η Κοινωνική Δραματική ταινία, η Μελό ταινία (δηλαδή η Αισθηματική ή Κοινωνική Δραματική ταινία με Τόνο Μελό), η Ρεαλιστική Κοινωνική ταινία (δηλαδή η Κοινωνική Δραματική ταινία με Τόνο Ρεαλισμού) και η Δραματική ταινία Νοσταλγίας (δηλαδή η Αισθηματική ή Κοινωνική Δραματική ταινία με Τόνο Νοσταλγίας). Δευτερευόντως, η κινηματογραφική Αρχαία Τραγωδία (η Δραματική ταινία με Ύφος Αρχαίας Τραγωδίας) και η Δραματική Κωμωδία (δράμα με πινελιές χιούμορ) και η Κοινωνική ταινία Εποχής, που μπορεί να είναι ακόμη και ταινία Αντίστασης ή Εμφυλίου.
- Η ομάδα ταινιών Κωμωδίας (βλ. 7ο κεφάλαιο), που είναι συνήθως κωμωδία καταστάσεων, φαρσοκωμωδία (δηλαδή Κωμωδία Ηθοποιών» με στοιχεία σλάπστικ), Αισθηματική («Ρομαντική») Κωμωδία, Σάτιρα, δηλαδή Κωμωδία Καταστάσεων με Τόνο Σάτιρας, Κωμωδία Νοσταλγίας, δηλαδή Κωμωδία Καταστάσεων με Τόνο Νοσταλγίας και Κωμωδία Μιούζικαλ, δηλαδή η Ρομαντική Κωμωδία με αφηγηματικό Ύφος Μιούζικαλ. Πολύ σποραδικά παραδείγματα υπάρχουν και από Μαύρη Κωμωδία και Παρωδία.
- Η ομάδα ταινιών Εγκλήματος (βλ. 8ο κεφάλαιο). Εν προκειμένω, η ιδιαιτερότητα έγκειται στο ότι, ενώ η συνολική παραγωγή είναι σχεδόν παρόμοια στις διαφορετικές δεκαετίες (17 έναντι 15), έχει αλλάξει η αναλογία: υπάρχουν ελάχιστες Αστυνομικές ταινίες ή Γκανγκστερικές, δηλαδή με πρωταγωνιστή αστυνομικό ή κακοποιό του υποκόσμου, αλλά αντίθετα υπάρχουν πολλά έργα

με στοιχεία Νουάρ ή και με πρωταγωνιστές ντετέκτιβ, συνήθως με αισθηματικές παραμέτρους.

Σ' αυτές τις τρεις ομάδες Ειδών (με τα πολλά υποείδη) προστέθηκε από τη δεκαετία του 1970 ένα τέταρτο Είδος, η ταινία Τέχνης.

Διαθέτει τρεις βασικούς αφηγηματικούς τρόπους και αντίστοιχα υποείδη στο πλαίσιο ενός αντικειμενικού ή υποκειμενικού ρεαλισμού, και με τη σφραγίδα του σκηνοθέτη δημιουργού της: οι ταινίες Τέχνης με ψυχολογικές, υπαρξιακές και φιλοσοφικές αναζητήσεις του πρωταγωνιστή και τον αντίστοιχο Τόνο, οι ταινίες Τέχνης με πολιτικοκοινωνικό Τόνο Καταγγελίας από τον Πρωταγωνιστή και την κοινωνική ομάδα στην οποία ανήκει, και οι ταινίες Τέχνης με αμιγώς Πολιτικο-ιστορικό Ύφος (βλ. κεφάλαιο 9.2).

Είναι απολύτως απαραίτητο για έναν σεναριογράφο να γνωρίζει την παράδοση μέσα στην οποία εργάζεται. Όχι μόνο με θεωρητικά βιβλία, αλλά και με μελέτη όλων των σχετικών ταινιών και σεναρίων. Για αυτό και στα τέσσερα βασικά Είδη που καλλιεργούνται στην ελληνική βιομηχανία παρατίθενται κάποιες από τις πιο σημαντικές ή ενδιαφέρουσες (κατά τη γνώμη του γράφοντα) σεναριακές ιδέες και τεχνάσματα που αναπτύχθηκαν στο κάθε Είδος στην Ελλάδα, δίνοντάς μας ταυτόχρονα σοβαρά δείγματα γύρω από πού περιστρέφεται η εθνική κουλτούρα και ταυτότητά μας.

## Βιβλιογραφία-Αναφορές

- Dancyger, Ken & Rush, Jeff (1995). *Alternative Scriptwriting*. London: Focal Press.
- Dancyger, Ken (2001). *Global Screenwriting*. London: Focal press.
- Kimionis, Stelios (2000). The genre of Mountain film: the ideological parameters of its subgenres. Στο *Journal of Modern Greek Studies*, 18 (1), 2000.
- McKee, Robert (1999). *Story*. USA: Menthuen.
- Neale, Steve (2000). *Genre and Hollywood*. London: Routledge.
- Neale, Steve (1990). Questions of Genre. Στο *Screen* vol.31, no1, 1990
- Pinel, Vincent (2006). *Σχολές Κινήματα και Είδη στον Κινηματογράφο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Schatz, Thomas (2013). *Τα Είδη ταινιών του Χόλιγουντ*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Αριστοτέλης (1982). *Ποιητική* (μτφρ. Στάθης Δρομάζος). Αθήνα: Κέδρος.
- Βαλούκος, Στάθης (2001). *Η κωμωδία*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2002β) *Το σενάριο – Η δομή και η τεχνική της συγγραφής*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2003). *Ιστορία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος Στάθης (2007). *Φιλμογραφία του ελληνικού κινηματογράφου 1914-2007*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2011). *Νέος Ελληνικός Κινηματογράφος (1965-1981)*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Δερμετζόπουλος Χρήστος (2002). Παράδοση και νεωτερικότητα στον Ελληνικό Κινηματογράφο. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Ξαναβλέποντας τον Ελληνικό Κινηματογράφο*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Καίσιλερ, Άρθουρ (1976). *Η πράξη της δημιουργίας*. Αθήνα: Χατζηνικολή.
- Κολιοδήμος, Δημήτρης (2001). *Λεξικό ελληνικών ταινιών*, Αθήνα: Εκδόσεις Γένους.
- Κολοβός Νίκος (1987). Το κωμικό στον κινηματογράφο. Στο *Οθόνη*, τεύχος εκτός σειράς 1987, Θεσσαλονίκη: Λέσχη Φίλων Κινηματογράφου Οθόνη.
- Κουάνης, Πάνος. (2001). *Η κινηματογραφική αγορά στην Ελλάδα 1944-1999*, Αθήνα: Finatec.
- Μουμτζής, Αλέξανδρος (1993). Η ελληνική κινηματογραφική κωμωδία. Στο *Επίλογος 1993*, Αθήνα: Επίλογος.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002α). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 4<sup>ος</sup> τόμος ντοκουμέντα 1900-1970*, Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002β). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 1<sup>ος</sup> τόμος 1900-1967*. Αθήνα: Αιγόκερως.

Σολδάτος, Γιάννης, (2002γ). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 2<sup>ος</sup> τόμος 1967-1990*. Αθήνα: Αιγόκερως.

Σολδάτος, Γιάννης (2002δ). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 3<sup>ος</sup> τόμος 1990-2002*. Αθήνα: Αιγόκερως.

## Κριτήριο Αξιολόγησης

Επισκεφτείτε τον ιστότοπο του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου, στις σελίδες που αφορούν τις «ταινίες» παραγωγές του. ([www.gfc.gr](http://www.gfc.gr)) Βάλτε στο πλαίσιο αναζήτησης μια χρονιά πριν από το 1993 και μια χρονιά μετά το 2000, καταγράψτε και συγκρίνετε τον αριθμό και τα Είδη των ταινιών με βάση τα δομικά στοιχεία τους, όπως διαφαίνονται από τις περιλήψεις των Πλοκών τους.

## 6ο κεφάλαιο: Η ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

### Σύνοψη

Στόχος του κεφαλαίου είναι να εισαγάγει τους αναγνώστες στη Δραματική ταινία, ένα δημοφιλέστατο Είδος διεθνώς, και τα υποείδη της. Η Δραματική ταινία είναι το κατεξοχήν Είδος που καλλιεργείται στην Ελλάδα, όπως φαίνεται και στον πίνακα 5.3, σε διάφορες παραλλαγές και υποείδη που εξετάζονται στο παρόν, όπως η Αισθηματική, η Κοινωνική, η Μελό, η Ρεαλιστική Κοινωνική ταινία και η Δραματική ταινία με Τόνο Νοσταλγίας.

### Προαπαιτούμενη γνώση

Θεωρείται επιθυμητή η μελέτη άλλων συγγραμμάτων, όπως τα βιβλία *Alternative Scriptwriting* (Dancyger, Ken και Rush, Jeff 1995), *Τα είδη ταινιών του Χόλιγουντ* (Schatz, Thomas 2013), και *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου, όλοι οι τόμοι* (Σολδάτος, Γιάννης, 2002).

### 6.1 Η ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ ΣΤΟ ΔΙΕΘΝΕΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Ο αγγλικός όρος είναι *Melodrama* και σημαίνει το δράμα (αφήγηση γεγονότων μέσω αναπαράστασης από ερμηνευτές) στο οποίο χρησιμοποιείται επικουρικά μουσική («μέλος») ως υπόκρουση, για να δοθεί ένα συγκινησιακό στίγμα. Ο όρος ανάγεται στην εποχή του βωβού κινηματογράφου και στα έργα με συνοδεία ζωντανής μουσικής, καθώς και στα ραδιοφωνικά σίριαλ και τις ρομαντικές μουσικές μπαλάντες. Τα γεγονότα του δράματος συνήθως αφορούν αισθηματικές σχέσεις που καταπιέζονται από κοινωνικές συνθήκες (δηλαδή, ηθικά, οικονομικά, ταξικά, νομικά και άλλα, ανάλογα εμπόδια), ενώ ο ήρωας είναι συνήθως κάποια γυναίκα ή ένα ζευγάρι που θυματοποιείται (Schatz, 2013, 318).

Στη διευρυμένη μορφή του το *Melodrama* δεν αφορά μόνο τα αισθηματικά ζητήματα εναντίον των κοινωνικών δεσμεύσεων, αλλά και ευρύτερες κοινωνικές αντιθέσεις. Αν μεταφραστεί κατά λέξη τότε δημιουργείται σύγχυση με το «Μελόδραμα» ή «Μελό» που στην Ελλάδα ορίζονται και καταγράφονται μόνο οι ταινίες των δεκαετιών του '50 και του '60



και των αρχών της δεκαετίας του '70, στις οποίες τα ίδια στοιχεία αισθηματικών, κυρίως, σχέσεων με κοινωνικούς περιορισμούς συναντώνται με στερεοτυπικό, χονδροειδή και απλοϊκό τρόπο.

Η πλήρης και διευρυμένη, όμως, ερμηνεία της έννοιας «Melodrama» αναφέρεται σε όλα τα έργα κοινωνικής προβληματικής, θεμάτων και ανθρώπινων ιστοριών με δράσεις και περιστατικά που δεν προκαλούν το γέλιο και που σαφώς επιδιώκουν την «κάθαρση» του θεατή μέσα από τη συμπόνια για τα παθήματα του Χαρακτήρα. Γι' αυτό και στα ελληνικά, ο όρος «Δραματική ταινία», αντί για «Μελόδραμα» είναι πολύ πιο κατάλληλος.

Σ' αυτό το είδος περιλαμβάνονται ταινίες με ρομαντικές ιστορίες και ατυχές τέλος, όπως οι *Σπασμένα κρίνα/ Broken Blossoms* (1926), *Σύντομη Συνάντηση/ Brief Encounter* (1945) και *Τιτανικός/ Titanic* (1997), αλλά και ιστορίες με απευθείας σύγκρουση του βασικού Χαρακτήρα με τις κοινωνικές δομές, όπως στην ταινία *Επαναστάτης χωρίς αιτία/ Rebel Without A Cause* (1955) και στις πιο πρόσφατες *Μια ξεχωριστή ημέρα/ Falling Down* (1993) *Wall Street* (1987) και *Ο λύκος της Wall Street/ The Wolf of Wall Street* (2013).

Σύμφωνα με τους Dancyger και Rush (1995, 59), τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά στην τυπική Δραματική ταινία, με βασικό πρότυπο τις αμερικανικές ταινίες, είναι τα εξής:

- Ο κεντρικός Χαρακτήρας είναι συνήθως γυναίκα (σε συχνότερο βαθμό απ' ό,τι στα άλλα είδη), αλλά, φυσικά, μπορεί να είναι και άντρας που βρίσκεται σε αδυναμία ως προς τον έλεγχο και την εξουσία.
- Το βασικό εμπόδιο προέρχεται από μια ξεκάθαρη κοινωνική δομή, η οποία εμμέσως υποδηλώνει την εξουσία στην τοπική ή γενικότερη κοινωνία και τα ήθη της.
- Ο βασικός Χαρακτήρας προσπαθεί να υπερβεί την κοινωνική εξουσία και δομή. Αυτό συμβαίνει πολλές φορές με τη δημιουργία μιας σχέσης με κάποιον άλλο Χαρακτήρα μέσα σ' αυτή τη δομή.

- Η υπέρβαση αυτής της εξουσίας συνήθως προκαλεί προβλήματα στο στενό περιβάλλον του Χαρακτήρα, στην οικογένειά του κ.λπ., όπως και στο νέο περιβάλλον στο οποίο επιθυμεί να ενταχθεί. Σε μια τυπική κοινωνική ιστορία με ρομαντικό τόνο, η συμπεριφορά του κεντρικού χαρακτήρα αποτελεί απειλή τόσο για τη δική του ζωή και οικογένεια όσο και για την οικογένεια μέσα στην οποία θέλει να ενταχθεί.
- Η έλλειψη υποστήριξης στην επίτευξη του στόχου του είναι το δεδομένο βασικό πρόβλημα του βασικού Χαρακτήρα. Ο βασικός Χαρακτήρας μένει σταδιακά χωρίς στηρίγματα και βοήθεια, ωστόσο έχει μια βαθιά πίστη ότι αυτά που κάνει θα τον οδηγήσουν σε μια καλύτερη ζωή. Αρετές όπως η ομορφιά και η ευφυΐα θεωρούνται δευτερεύουσες μπροστά στα χρήματα, την κοινωνική θέση και τις πολιτικές διασυνδέσεις.
- Η ιστορία της Δραματικής ταινίας «στήνεται» πάντα στη σύγχρονη με την πρώτη προβολή της ταινίας εποχή, καθώς τα κοινωνικά θέματα λειτουργούν καλύτερα όταν ανακλούν ανθρώπους, ζωές και ζητήματα του κοινού, λόγω ταύτισης.
- Ο ιδεαλισμός, ο κυνισμός, η σεξουαλικότητα και η επιθετικότητα ανακλούν τις συμπεριφορές των χαρακτήρων και υποστηρίζουν τον βασικό πυρήνα του κοινωνικού έργου: μια ιστορία δύναμης και αδυναμίας σε αντιπαράθεση με μια αμείλικτη κοινωνική εξουσία.

Με λίγα λόγια, το θέμα της Δραματικής ταινίας είναι σχεδόν πάντα η Σύγκρουση ανάμεσα σε αδύναμους κοινωνικά χαρακτήρες με αγαθά «πιστεύω» και σε μια εξουσιαστική δομή που προστατεύεται και θεμελιώνεται στις κοινωνικές συνθήκες.

Είναι πολύ σπάνιο σήμερα να υπάρξει μια ατόφια Δραματική ταινία (Σύγκρουση κατευθείαν και χωρίς προσχήματα με την κοινωνική εξουσία), γι' αυτό και υπάρχουν πολλές προσμείξεις με άλλα Είδη που δημιουργούν

υποείδη. Τα πλέον συνηθισμένα είναι οι Αισθηματικές Δραματικές ταινίες και οι Κοινωνικές Δραματικές ταινίες.

Στην αμερικανική παράδοση, μερικές από τις διασημότερες κλασικές ταινίες της ιστορίας της βιομηχανίας είναι Δραματικές. Για παράδειγμα, στην υποκατηγορία των Αισθηματικών Δραματικών ταινιών βρίσκουμε τις *Magnificent Obsession* (1954), *Written on the Wind* (1957), *The Tarnished Angels* (1958) και *Imitation of Life* (1959) του Ντάγκλας Σερκ ή τις *Tea and Sympathy* (1956) και *Some Came Running* (1959) του Βιντσέντε Μινέλι. Σύμφωνα με τον Schatz (2013, 320), η αρχική επιτυχία των ρομαντικών δακρύβρεχτων ταινιών αντικατόπτριζε την ικανότητά τους να «χαϊδεύουν» τις συναισθηματικές ευαισθησίες των μικροαστών νοικοκυρών. Όμως, ο Elsaesser (1972, 4) σημειώνει ότι οι μεταπολεμικές Αισθηματικές Δραματικές ταινίες του Χόλιγουντ, ακολουθώντας τις αφηγηματικές και κοινωνικές συμβάσεις που είναι εδραιωμένες στις προηγούμενες ταινίες, στη λαϊκή λογοτεχνία, στα ραδιοφωνικά σίριαλ κ.α., φαίνονται ότι είναι κάτι διαφορετικό απ' αυτό που ήταν: Ενώ στο κοινό έδειχναν μέχρι ένα επίπεδο φορμαλιστικές απεικονίσεις ενάρετων πολύπαθων ηρωίδων των οποίων η πίστη στο «αμερικανικό όνειρο» ανταμειβόταν με τη ρομαντική αγάπη και ένα σπίτι στα προάστια, υποβόσκει μια καταστρεπτική κριτική της ιδεολογίας που τις στηρίζει. Μ' άλλα λόγια, στα χέρια ικανών δημιουργών ενυπάρχει μια αμφίσημη οπτική.

Παλαιότερα ήταν πολύ συνηθισμένο να εμπεριέχονται πολιτικές και οικογενειακές ρήξεις στην ιστορία, όπου, βέβαια, ο πρωταγωνιστής ήταν ένας βασικός άξονας σύγκρουσης. Για παράδειγμα, οι ταινίες με τους ρόλους του Τζέιμς Ντιν, *Επαναστάτης χωρίς αιτία/ Rebel Without a Cause* (1955) και *Ανατολικά της Εδέμ/ East of Eden* (1955), αλλά και ο χαρακτήρας της νεαρής στο έργο *Peyton Place* (1957), καθιερώνουν τον αρχετυπικό χαρακτήρα του επαναστάτη νέου απέναντι στην εξουσία όλων των κατηγοριών.

Το συνηθέστερο πεδίο κοινωνικής σύγκρουσης τις τελευταίες δεκαετίες αφορά τη μάχη των φύλων (Dancyger & Rush, 1995, 60). Ο επαναπροσδιορισμός του ρόλου του άντρα, των συσχετισμών μεταξύ οικογένειας και καριέρας, των σχέσεων ανάμεσα στους συζύγους και των δεσμών των παιδιών με τους γονείς μετά τις φεμινιστικές κατακτήσεις και την υπεροχή των γυναικείων ρόλων, καθώς και η αναγνώριση του «τρίτου φύλου»,

ο ρατσισμός και οι μετανάστες, είναι από τα πλέον αγαπημένα κοινωνικά θέματα που αναπτύσσονται. Άλλα δημοφιλή θέματα –ανάλογα με την εποχή, φυσικά– είναι η επαγγελματική σταδιοδρομία και οι επιχειρήσεις στις δυτικές κοινωνίες, οι σχέσεις μέσα σε σχολεία ή/ και ζητήματα καθαρά πολιτικής εξουσίας. Κλασικότερα παραδείγματα από το αμερικανικό και τον αγγλικό κινηματογράφο είναι ταινίες όπως οι *Κράμερ εναντίον Κράμερ/ Kramer versus Kramer* (1979), *Ο Σάμυ και η Ρόζυ κάνουν έρωτα/ Sammy and Rosie Get Laid* (1987) κ.ά.

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν και ταινίες που αρχικά μοιάζουν να μην έχουν καμία αναφορά σε κοινωνικές συγκρούσεις, όπως, λόγου χάρη, η ταινία *Lorenzo's Oil* (1992), η οποία αφηγείται την ιστορία της ξαφνικής, αθεράπευτης ως τότε, ασθένειας ενός αγοριού, του Λορέντζο, που το αφήνει σταδιακά παράλυτο. Ωστόσο, η προσεκτικότερη ανάλυση αποκαλύπτει ότι ο πρωταγωνιστικός χαρακτήρας είναι ο πατέρας, που, στην πραγματικότητα, κάνει αγώνα απέναντι σε θεσμούς, ομάδες, σωματεία, στην οικονομική κατάστασή του και τις κοινωνικές προκαταλήψεις, προκειμένου να βρει θεραπεία για το παιδί του. Από την ταινία δεν λείπει, φυσικά, ο έντονα συγκινησιακός τόνος.

## **6.2 Η ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ**

Σε ό,τι αφορά την ελληνική βιομηχανία, έχουν καταγραφεί υποείδη με μοναδική ελληνική ορολογία και ιδιαιτερότητες, όπως:

- Η Δραματική ταινία με Ύφος Αρχαίας Τραγωδίας. Πρόκειται για ταινίες που δεν χρησιμοποιούν απλώς τους αρχετυπικούς μύθους των αρχαίων κλασικών δραμάτων, αλλά μεταφέρουν αυτούσια τη δράση, και μάλιστα με σκηνικά και κοστούμια εποχής – ταινίες που βασίζονται σε κινηματογραφικές μεταφορές αρχαίων τραγωδιών και θα μπορούσαν να καταταχθούν στις ιστορικές ταινίες ή στις ταινίες με Ύφος Εποχής. Όμως, η βασική προσδοκία του θεατή δεν είναι να δει την αναβίωση της αρχαίας εποχής των τραγικών ποιητών, αλλά να βιώσει τις κοινωνικές συγκρούσεις του πρωταγωνιστή/-στριας στη μορφή που είχαν

στην αρχαία τραγωδία. Στη δεκαετία του 1960, μερικοί από τους πιο διάσημους Έλληνες σκηνοθέτες, όπως ο Κακογιάννης και ο Τζαβέλας, διασκεύασαν για τον κινηματογράφο τραγωδίες όπως η *Αντιγόνη* (1961), η *Ηλέκτρα* (1962) και αργότερα οι *Τρωάδες* (1971), η *Ιφιγένεια* (1977) κ.ά. Όπως είπε ο Μιχάλης Κακογιάννης, δεν επρόκειτο για απλή κινηματογράφιση θεατρικών τραγωδιών, αλλά για τη δυνατότητα που έχει «ο κινηματογράφος να απελευθερώσει την τεράστια δύναμη της τραγωδίας με την αμεσότητα της πραγματικότητας» (Σολδάτος 2000β, 292), καθώς όλοι και όλα λειτουργούσαν για την κάμερα, αλλά με σεβασμό στο πνεύμα του αρχικού έργου.

- Η «Δραματική Κωμωδία», όπως αναφέρεται στους τίτλους των ταινιών.

Είναι η Δραματική ταινία με κάποια κωμικά στοιχεία που συνήθως προέρχονται από τον Πρωταγωνιστή, ο οποίος κουβαλά το φορτίο και την προσέγγιση του υποείδους.

Όμως, τόσο τα διλήμματα και τα προβλήματα του Πρωταγωνιστή, όσο και το κίνητρό του και η επίλυση, δεν είναι καθόλου κωμικά. Ως Δραματική Κωμωδία δηλώνεται στους τίτλους η ταινία του Αλέκου Σακελλάριου *Ένας ήρωας με παντούφλες* (1958), με τον Βασίλη Λογοθετίδη. Στην ίδια κατηγορία περιλαμβάνονται και άλλες ταινίες στις οποίες πρωταγωνιστεί ο προαναφερθείς ηθοποιός μέσα από τον οποίο περνάει ο τόνος του κωμικού σε μια ιστορία με απόλυτα δραματικό και τραγικό Τόνο, πρόβλημα και Επίλυση, όπως, για παράδειγμα, τα κινηματογραφικά έργα *Οι Γερμανοί ξανάρχονται* (1946) και *Δεσποινίς ετών 39* (1954), επίσης του Αλέκου Σακελλάριου. Πρόκειται για τυπικές Δραματικές ταινίες σύγκρουσης με κοινωνικά εμπόδια με έναν Τόνο χιούμορ.

- Η «Ηθογραφία», όρος δανεικός από τη λογοτεχνική κριτική, που αναφέρεται στο έργο με βασικό στόχο την όσο το δυνατόν πιο πιστή παρουσίαση της ζωής στην ελληνική ύπαιθρο και στο ελληνικό χωριό, με τις τοπικές παραδόσεις, τα ήθη και τα έθιμα,

καθώς και τις συνήθειες και τη νοοτροπία του απλού ελληνικού λαού.

Ο όρος είναι αόριστος –ήδη από τη λογοτεχνική κριτική– και, τελικά, κατέληξε να αναφέρεται σε οτιδήποτε προβαίνει σε έντονες περιγραφές του κοινωνικού περιγύρου του βασικού χαρακτήρα,

π.χ. *Κάλπικη λίρα* (1955) *Νεκρή πολιτεία* (1951), *Στέλλα* (1955), *Κόκκινα τριαντάφυλλα* (1955). Επίσης καταγράφεται και ως «Ψυχογραφία Ηθών», όπως στον πίνακα 5.1. Στην πραγματικότητα πρόκειται για τυπικές Κοινωνικές Δραματικές ταινίες με έμφαση στις ηθικές κοινωνικές αξίες.

- Η λεγόμενη «Κομεντί», που, σύμφωνα με τον Στάθη Βαλούκο (2003, 261), είναι μια ταινία με «έντονα δραματικά στοιχεία, τα οποία έχουν ευτυχή κατάληξη, οδηγώντας σε καλό φινάλε». Ως παραδείγματα προσφέρονται ταινίες του Cukor (π.χ. *Κοινωνικά σκάνδαλα*), του Capra (*Χαμένος ορίζοντας/ Lost Horizon*, [1937], *Μια υπέροχη ζωή/ It's A Wonderful Life* [1934]) και του Sturges (*Sullivan's travels* [1941]). Δεδομένου ότι η λέξη «κομεντί» είναι η γραφή στα ελληνικά της γαλλικής λέξης *comédie*, που σημαίνει απλώς «Κωμωδία», ο όρος δεν χρησιμοποιείται διεθνώς με τη σημασία που έχει στην ελληνική βιβλιογραφία. Τα δε έργα που αναφέρονται ως παραδείγματα μπορεί εύκολα να θεωρηθούν τυπικές Κοινωνικές ή Αισθηματικές Δραματικές ταινίες με κάποια στοιχεία χιούμορ και δύσκολα συγκροτούν ξεχωριστό υποείδος.

Πέρα από αυτές τις εξαιρέσεις, τα Είδη και υποείδη που αναπτύχθηκαν με εκατοντάδες παραδείγματα είναι οι:

- Η Αισθηματική Δραματική ταινία.
- Η Κοινωνική Δραματική ταινία.
- Η Μελό ταινία (δηλαδή η Αισθηματική ή Κοινωνική Δραματική ταινία με Τόνο Μελό).
- Η Ρεαλιστική Κοινωνική ταινία (δηλαδή η Κοινωνική Δραματική ταινία με Τόνο Ρεαλισμού).

- Η Δραματική ταινία Νοσταλγίας (δηλαδή η Αισθηματική ή Κοινωνική Δραματική ταινία με Τόνο Νοσταλγίας).

Να σημειωθεί ότι στις Δραματικές ταινίες, ιδιαίτερα του παλαιού ελληνικού κινηματογράφου, πολύ συχνά παραβιάζονται από αδεξιότητα οι κανόνες της Κλασικής αφήγησης, όπως περιγράφηκαν στο 1ο, 2ο και 3ο κεφάλαιο, εξαιτίας του γεγονότος ότι πρόκειται για μεταφορές θεατρικών έργων από συγγραφείς που δεν είχαν ειδικευτεί στα οπτικοακουστικά έργα.

### 6.2.1 Η ΑΙΣΘΗΜΑΤΙΚΗ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

Ως Αισθηματικές Δραματικές θεωρούνται οι ταινίες στις οποίες η βασική σεναριακή πλοκή εκτυλίσσεται γύρω από ένα ερωτικό ή γενικότερα ένα συναισθηματικό πρόβλημα του βασικού Πρωταγωνιστή. Μερικές από τις ταινίες-σταθμούς στην ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου έχουν τέτοιες μυθοπλασίες. Για παράδειγμα, οι πλέον αναφερόμενες ταινίες της «προϊστορίας» του ελληνικού κινηματογράφου (αυτές πριν από το Β' Παγκόσμιο Πόλεμο) ήταν Αισθηματικές.

Αισθηματική Δραματική ήταν η πρώτη ελληνική ταινία μεγάλου μήκους με παραγωγό τον Κωνσταντίνο Μπαχατόρη, η *Γκόλφω* (1914). Σε σενάριο και σκηνοθεσία του παραγωγού, είναι βασισμένη στο θεατρικό έργο του Σπυρίδωνα Περεσιάδη και αφορά τη σχέση ανάμεσα σε έναν νεαρό βοσκό και την ταπεινή και όμορφη Γκόλφω, που του έχει κλέψει την καρδιά. Τη σχέση αυτή θέλει να χαλάσει μια πλούσια βοσκοπούλα, η οποία, με τη βοήθεια του πατέρα της, κερδίζει στο τέλος τον βοσκό. Η Γκόλφω αυτοκτονεί και ο βοσκός νιώθει ένοχος και αυτοκτονεί επίσης. Πρόκειται για μια αρχετυπική ιστορία αγάπης στην ελληνική ύπαιθρο.

Στην ίδια κατηγορία θα μπορούσε να μπει για την εποχή της ακόμη και η *Μαρία Πενταγιώτισσα* (1926), μια σημαντική για την εποχή της παραγωγή, σε σενάριο και σκηνοθεσία Αχιλλέα Μαδρά. Η Μαρία Πενταγιώτισσα είναι μια πολύ δυναμική γυναίκα την οποία θέλουν όλοι οι άντρες της περιοχής, σε μια εποχή που ο αδελφός της είναι αυτός αποφασίζει ποιον θα παντρευτεί. Η Μαρία ερωτεύεται ένα τσελιγκόπουλο, αλλά η επίσκεψη του βασιλιά Όθωνα ανατρέπει τα σχέδιά της, καθώς την παίρνουν υπό την προστασία τους και

θέλουν να την αποκαταστήσουν. Η Μαρία, όμως, ακολουθεί τη φωνή της καρδιάς της και τον αγαπημένο της, σπάζοντας τα κοινωνικά εμπόδια και οδηγώντας τους Έλληνες σε νίκη με τους μόνιμους εχθρούς, τους Τούρκους, ως άλλη Ζαν ντ' Αρκ.

Αισθηματική, με στοιχεία ταινίας Τέχνης, είναι και η ταινία *Δάφνις και Χλόη* (1931), η πιο αξιόλογη ταινία της «προϊστορίας» του ελληνικού κινηματογράφου, η οποία έγινε ριμέικ άλλες δύο φορές: το 1966 και το 1969. Πρόκειται για μια παραγωγή του 1931 με διεθνή διαδρομή (παραγωγή Άστρο Φιλμ, σε σενάριο και σκηνοθεσία Ορέστη Λάσκου).

Η ιστορία βασίζεται στο βουκολικό ρομαντικό αφήγημα (ειδύλλιο) του Λόγγου, που έζησε τον 3ο αιώνα μ.Χ. Ένα ορφανό αγόρι περιθάλπεται από βοσκό της περιοχής, ο οποίος τον ονομάζει Δάφνι. Παράλληλα, ένα κοριτσάκι βρίσκεται εγκαταλελειμμένο από άλλο βοσκό, που την ονομάζει Χλόη. Στην εφηβεία, τα δύο παιδιά ερωτεύονται. Αφού ο Δάφνις μυείται στον έρωτα από μια μεγαλύτερη γυναίκα, μυεί με τη σειρά του τη Χλόη. Ταυτόχρονα, βρίσκουν τους βιολογικούς γονείς τους.

Μετά τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο, η ταινία Μελό (βλ. κεφάλαιο 6.2.3) καλύπτει τις ανάγκες για αισθηματικές ιστορίες με τον πιο άμεσο τρόπο και υπερπληθώρα παραγωγών. Παρ' όλα αυτά, γυρίζονται κάποιες ενδιαφέρουσες παραγωγές, σε συνδυασμό με άλλα είδη, όπως οι «ταινίες Κατοχής».

Στην κατηγορία μπαίνει η ταινία *Νεκρή πολιτεία* (1951) σε σενάριο και σκηνοθεσία Φρίξου Ηλιάδη. Είναι η ιστορία ενός νέου που τελειώνει τις σπουδές του και επιστρέφει στο Μυστρά όπου συναντά και ερωτεύεται την κόρη μιας οικογένειας με την οποία η δική του έχει βεντέτα. Οι δύο νέοι δεν ανταποκρίνονται στις προσδοκίες των γονέων να συνεχίσουν τη βεντέτα και παρακούουν τους γονείς τους. Στο τέλος, η κόρη σκοτώνεται κατά λάθος από τον πατέρα της, όταν ντύνεται αντρικά για να προστατεύσει τον αγαπημένο της. Έρωτας εναντίον κοινωνικών εθίμων.

Μία ενδιαφέρουσα παραγωγή ήταν αυτή του Κλέαρχου Κονιτσιώτη, σε σενάριο Πάνου Κοντέλη και σκηνοθεσία Βασίλη Γεωργιάδη (*Εκείνο το καλοκαίρι*, 1971). Η υπόθεση έχει να κάνει με τον έρωτα μιας γυναίκας που



πάσχει από ανίατη ασθένεια, για τον σύζυγό της. Οι δυο τους βρίσκονται ξανά μαζί και προσπαθούν να ανανεώσουν τον γάμο τους και τη σχέση με το παιδί τους. Όμως είναι πιθανότατα το τελευταίο τους καλοκαίρι, προτού η ασθένεια τη νικήσει.

Στη διάρκεια της δικτατορίας, το κλίμα ευνοεί τις Δραματικές ταινίες με Ύφος Εποχής – ειδικά αυτές που εξυμνούν τις «αρετές» του ελληνικού λαού σε δύσκολες συνθήκες, όπως οι πόλεμοι. Η νούμερο 1 εισπρακτική επιτυχία του 1969 ήταν η ταινία *Η δασκάλα με τα ξανθιά μαλλιά* (1969), σε σενάριο Λάκη Μιχαηλίδη-Ανθής Δημοπούλου και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου. Μια νεαρή δασκάλα διορίζεται σε ένα χωριό της Ελλάδας λίγο πριν ξεσπάσει ο πόλεμος του 1940 και προσπαθεί να εφαρμόσει νέα εκπαιδευτικά συστήματα, ερχόμενη σε σύγκρουση με τους γονείς. Συνδέεται αισθηματικά με τον γιο του προέδρου, αλλά την ημέρα του γάμου της κηρύσσεται ο πόλεμος. Ο σύζυγός της φεύγει για το Μέτωπο και έπειτα από λίγο μαθαίνουν ότι σκοτώθηκε. Ακολουθεί η Κατοχή, και η δασκάλα κάνει σχέση με έναν παλιό συνάδελφό της, που έχει μετατεθεί στο χωριό. Μετά την απελευθέρωση, και ενώ ετοιμάζεται να παντρευτεί τον συνάδελφό της, εμφανίζεται ο σύζυγός της, που είχε απλώς τραυματιστεί και νοσηλεύόταν σ' ένα ιταλικό νοσοκομείο. Έτσι, η τάξη αποκαθίσταται.

Η δεκαετία του 1980 δεν αρέσκεται σε Αισθηματικές Κοινωνικές ταινίες – ή, αν το κάνει, αυτό γίνεται με εναλλακτικό τρόπο. Παράδειγμα η *Ρεβάνς* (1983), σε παραγωγή, σενάριο και σκηνοθεσία του Νίκου Βεργίτη.

Τα ερωτικά προβλήματα ενός σινεφίλ τριαντάρη και ο έρωτάς του για τη φίλη του καλύτερου φίλου του λύνονται με τη δημιουργία ενός ερωτικού τριγώνου στην Αθήνα της εποχής στην οποία κυριαρχούσε η τότε πολιτική κουλτούρα και η κινηματογραφοφιλία. Η δε γυναίκα διστάζει να επιλέξει ανάμεσα στους δυο τους και παλινδρομεί.

Άλλο παράδειγμα είναι η ταινία *Ξαφνικός έρωτας* (1984), από το μυθιστόρημα *Talgo* του Βασίλη Αλεξάκη, σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιώργου Τσεμπερόπουλου, ο οποίος είναι από τους πλέον ενδιαφέροντες και σταθερούς δημιουργούς Δραματικών ταινιών. Πρόκειται για το ξαφνικό

ειδύλλιο μιας παντρεμένης γυναίκας, που έχει κουραστεί από τον γάμο της, και ενός Έλληνα επιστήμονα, που ζει στο Παρίσι. Ο παράφορος έρωτάς τους οδηγεί στη Λισσαβώνα, όπου βιώνουν ανεπανάληπτες στιγμές. Ωστόσο, τελικά, όλα αποδεικνύονται μια σύντομη παρένθεση.

Μέσα στο πολιτικοποιημένο πνεύμα της εποχής, είναι η νούμερο 1 εισπρακτική επιτυχία του 1985, η ταινία *Πέτρινα χρόνια* (1985), σε σενάριο και σκηνοθεσία Παντελή Βούλγαρη. Η αληθινή ιστορία της αγάπης και της δέσμευσης ενός ζευγαριού ιδεολογικά ενταγμένο στην Αριστερά, από το 1954 και την πρώτη φυλάκιση του άντρα, επειδή είναι μέλος του παράνομου τότε κομμουνιστικού κόμματος, ως το 1974, οπότε η μεταπολίτευση δίνει τέλος στο δράμα του ζευγαριού, επιτρέποντάς του να βιώσει χωρίς εμπόδια τη σχέση του. Στο ενδιαμέσο, οι δύο νέοι ζουν τον έρωτά τους σε ανάπαυλες, ανάμεσα στις αποφυλακίσεις τους – ενώ ακόμη και τη γέννηση ενός παιδιού την έζησαν μέσα στις φυλακές.

Ενδιαφέρουσα, επίσης, η ταινία *Άντε γεια...* (1990). Το σενάριο είναι του Γιώργου Τσεμπερόπουλου και του Βασίλη Αλεξάκη, βασισμένο στο ομώνυμο μυθιστόρημα της Γιοβάννας. Η σκηνοθεσία είναι του Γιώργου Τσεμπερόπουλου και βραβεύτηκε ως Καλύτερη Ταινία στα Κρατικά Βραβεία 1990. Είναι η ιστορία μιας ώριμης αλλά όμορφης σαραντάρας νοικοκυράς, που είναι ερωτευμένη με το αγόρι της κόρης της, ο οποίος δουλεύει στο κατάστημα του άντρα της, και το οποίο επίσης διεκδικεί μια όμορφη γειτόνισσα. Η σαραντάρα, όταν σιγουρεύεται για τα αισθήματα της κόρης της, θυσιάζεται για να την παντρέψει μαζί του.

Μια ενδιαφέρουσα ταινία της δεκαετίας του 1990, ενδεικτική του κλίματος της εποχής, είναι η *Μοναξιά μου όλα* (1998), σε σενάριο Άντας Κούρμπαλη. Το σενάριο επιμελήθηκαν η Ευγενία Λυρούδια και ο Στάθης Βαλούκος, και είναι βασισμένο σε μία ιστορία του Βασίλη Βασιλικού. Την ταινία σκηνοθέτησε ο Δημήτρης Παναγιωτάτος. Είναι η ιστορία μιας νέας, όμορφης γυναίκας που, για να ξανακερδίσει τον άντρα της, ο οποίος αρέσκεται στις εφήμερες σχέσεις με άλλες, καθώς και για να ικανοποιήσει τις

ερωτικές φαντασιώσεις της, χορεύει συστηματικά σε ένα μπαρ. Ο άντρας της τη βλέπει και ο έρωτάς τους ξαναφουντώνει.

### 6.2.2 Η ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

Στο Είδος της Κοινωνικής Δραματικής ταινίας, οι κοινωνικές συγκρούσεις δεν σχετίζονται κυρίως με συναισθηματικά προβλήματα που εμπλέκονται με κοινωνικά εμπόδια, αλλά απευθείας με θέματα κοινωνικής τάξης και ηθικής.

Η Κοινωνική Δραματική ταινία γεννήθηκε στις δεκαετίες του 1940 και 1950 και πέρασε σοβαρή κάμψη στις δεκαετίες του 1960 και 1970, όπου ουσιαστικά αντικαταστάθηκε από το υποείδος της Ρεαλιστικής Κοινωνικής ταινίας (δηλαδή, με Τόνο Ρεαλιστικό).

Στη δεκαετία του 1980 σχεδόν ενσωματώθηκε στον ελληνικό κινηματογράφο Τέχνης, δανείζοντας την εξωτερική φόρμα της αληθοφανούς κοινωνικής σύγκρουσης με έντονες ψυχολογικές και φιλοσοφικές (υπαρξιακές) παραμέτρους, για να επανέλθει σε ακμή στη δεκαετία του 1990 με δυο ταινίες που θεωρούνται η απαρχή του Σύγχρονου Ελληνικού Κινηματογράφου, τις *Λευτέρης Δημακόπουλος* (1993) και *Απ' το χιόνι* (1993).

Εξαιρετική και εκτεταμένη ανάλυση του κοινωνικού υπόβαθρου για τη διαμόρφωση των χαρακτήρων και των μοτίβων της Κοινωνικής Δραματικής ταινίας της εποχής του ΠΕΚ, (προσπάθεια που ξεφεύγει από το σκοπό της παρούσας εργασίας) προτείνει η Γιάννα Αθανασάτου (2001) συνδέοντας τους Χαρακτήρες και τις Συγκρούσεις τους με τους χώρους, τα ήθη και τη λαϊκή μνήμη και την ιδεολογία της εποχής, όπως καταγράφονται μέσα στις ταινίες.

Από τις πρώτες σημαντικές Κοινωνικές Δραματικές ταινίες θεωρείται το έργο *Ο μεθύστακας* (1950), σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιώργου Τζαβέλλα. Αφηγείται την ιστορία ενός μεσήλικα που, έχοντας χάσει τον γιο του στο αλβανικό Μέτωπο, πίνει για να ξεχάσει. Ο εθισμός του στο αλκοόλ τον οδηγεί σε έσχατη παρακμή και κατάρπωση, αλλά η κόρη του προσπαθεί να τον συνεφέρει. Όταν γνωρίζει τους γονείς του αγαπημένου της κόρης του, αποπειράται να αυτοκτονήσει. Οι δύο νέοι τον κρατούν στη ζωή κυριολεκτικά και μεταφορικά.

Άλλη μια χαρακτηριστική του είδους είναι η ταινία *Η Αγνή του λιμανιού* (1952), σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιώργου Τζαβέλλα, για πολλούς, του καλύτερου Έλληνα σκηνοθέτη ως το 1970 στις Δραματικές ή Κωμικές ταινίες με κοινωνικό περιεχόμενο. Είναι η ιστορία της Αγνής, κόρης ενός παλαίμαχου καπετάνιου, ο οποίος είχε σχέσεις με την πόρνη μητέρα της, αλλά δεν την αναγνωρίζει για παιδί του. Έτσι, η Αγνή αποφασίζει να εκδικηθεί και να φλερτάρει με τον γιο του καπετάνιου και ετεροθαλή αδελφό της, προσπαθώντας να τον καταστρέψει ηθικά και ψυχολογικά. Όμως, ο έρωτας, που την καταλαμβάνει ξαφνικά, φέρνει την ισορροπία και την αγάπη.

Στις Κοινωνικές ταινίες, αν και με έντονη αισθηματική ιστορία, πρέπει να καταχωριστεί και η διάσημη διεθνώς ταινία *Στέλλα* (1955), σε σενάριο Ιάκωβου Καμπανέλλη, ο οποίος διασκεύασε το δικό του θεατρικό έργο, με τίτλο *Η Στέλλα με τα κόκκινα γάντια*, και σε σκηνοθεσία Μιχάλη Κακογιάννη. Η πρωταγωνίστρια είναι δημοφιλής τραγουδίστρια καμπαρέ, μια εκρηκτική γυναίκα που πιστεύει στην ανεξαρτησία του φύλου της και στην ελευθερία στον έρωτα. Γνωρίζει ένα λαϊκό παιδί, ποδοσφαιριστή, για χάρη του οποίου διαλύει τη σχέση της με έναν νεαρό, γόνο μιας πλούσιας οικογένειας, οι γονείς του οποίου, έτσι και αλλιώς, αντιδρούσαν αρνητικά στη σχέση τους. Ο ποδοσφαιριστής της προτείνει να παντρευτούν, αυτή δέχεται, αλλά μετά το μετανιώνει και τον «στήνει» στην εκκλησία, περνώντας τη νύχτα με μια τυχαία γνωριμία. Το άλλο πρωί, επιστρέφοντας στο σπίτι της, έρχεται αντιμέτωπη με τον ποδοσφαιριστή, που, αν και την αγαπά, τη σκοτώνει για λόγους τιμής.

Αν και η αισθηματική ιστορία είναι έντονη, η ταινία πρέπει να συγκαταλεχθεί στις Κοινωνικές, καθώς δεν είναι οι κοινωνικές συμβάσεις και τα ήθη που εμποδίζουν την ευδοκίμηση του έρωτα, αλλά ακριβώς το αντίθετο: ο έρωτας και ο γάμος είναι απολύτως αποδεκτοί, αλλά η πρωταγωνίστρια τους αρνείται, επειδή, κατά την ίδια, αποτελούν κοινωνικούς φραγμούς.

Οι ταινίες του ρεύματος του λεγόμενου Νεορεαλισμού προφανώς ανήκουν στο Είδος της Κοινωνικής Δραματικής ταινίας ταυτόχρονα με το Είδος της ταινίας Τέχνης.

Η πρώτη απ' αυτές, η ταινία *Πικρό ψωμί* (1951), σε σενάριο Ίντας Χριστινάκη και Γρηγόρη Γρηγορίου και σκηνοθεσία Γρηγόρη Γρηγορίου, αναφέρεται στην ιστορία ενός πολύ φτωχού εργάτη που προσπαθεί να μεγαλώσει τα παιδιά του σε μία αθηναϊκή φτωχογειτονιά. Ο ένας του γιος είναι ανάπηρος από τον πόλεμο, ο δεύτερος είναι άνεργος και με ψυχολογικά προβλήματα και ο μικρός είναι ένα παιδί που θέλει να τελειώσει το σχολείο για να έχει μια καλύτερη τύχη. Ο πατέρας σκοτώνεται σε εργατικό ατύχημα, ο ανάπηρος γιος αυτοκτονεί για να μην επιβαρύνει την οικογένεια, τα χέρια της μητέρας παραλύουν και ο μικρός γιος αναγκάζεται να εγκαταλείψει το σχολείο για να πιάσει και αυτός δουλειά στην οικοδομή.

Στον Νεορεαλισμό ανήκει και η πρώτη ταινία του Νίκου Κούνδουρου *Μαγική πόλις* (1954), σε σενάριο Μαργαρίτας Λυμπεράκη. Ένας νεαρός φορτηγατζής αγωνίζεται να ξεχρεώσει το φορτηγό του και αποδέχεται μια μεταφορά για λογαριασμό ανθρώπων του υπόκοσμου, μπλέκει μαζί τους και κινδυνεύει να χάσει το φορτηγό του, αλλά τον σώζει η συλλογική βοήθεια των ανθρώπων της φτωχογειτονιάς του, που βρίσκεται κάπου στον Πειραιά.

Με στοιχεία Νεορεαλισμού, αν και μετά την περίοδο του Ευρωπαϊκού Νεορεαλισμού, είναι και η ταινία *Συνοικία το όνειρο* (1961), σε σενάριο Κώστα Κοτζιά και Τάσου Λειβαδίτη, και σκηνοθεσία Αλέκου Αλεξανδράκη. Η ταινία απεικονίζει τη ζωή των ανθρώπων μιας αθηναϊκής φτωχογειτονιάς που ζουν μέσα στη μιζέρια, με την ελπίδα για ένα καλύτερο αύριο. Ο Πρωταγωνιστής είναι ένας ωραίος και μοιραίος τυχοδιώκτης, που μόλις έχει βγει από τη φυλακή και ονειρεύεται και προσπαθεί να κάνει λεφτά με μερικές καλές μη νόμιμες «δουλειές». Το ειδύλλιο του, η παλιά του ερωμένη, ονειρεύεται και προσπαθεί να «τυλίξει» ένα πλουσιόπαιδο. Ο Πρωταγωνιστής εμπλέκει τον αδελφό της και έναν γείτονα σε μια θολή «δουλειά», στην οποία θα χαθούν όλα τα χρήματά τους από κακή διαχείριση του Πρωταγωνιστή. Ο γείτονας αυτοκτονεί, η παλιά του ερωμένη εγκαταλείπεται από το πλουσιόπαιδο και ο Πρωταγωνιστής αποτυγχάνει να κλέψει τις λίρες μιας άρρωστης γριάς για να ρεφάρει. Όλοι υποκύπτουν στη μοίρα τους και ξαναγυρίζουν στη μιζέρια τους.

Ένας από τους δημιουργούς που διέπρεψε στο Είδος της Κοινωνικής Δραματικής ταινίας στα χρόνια μετά τη Μεταπολίτευση ήταν ο Παύλος Τάσιος.

Η ταινία *Το βαρύ... πεπόνι* (1977), σε σενάριο και σκηνοθεσία του ίδιου, αφηγείται την ιστορία ενός επαρχιώτη σερβιτόρου που έρχεται στην Αθήνα με πολλά όνειρα και συμπεριφέρεται σαν «βαρύ πεπόνι», παριστάνοντας τον σκληρό που τα ξέρει όλα. Βρίσκεται πρόωρα παντρεμένος και, μέσα στην ανέχεια, εγκαταλείπει τα όνειρά του για δική του επιχείρηση και ξαναγίνεται σερβιτόρος με αφεντικό πάνω από το κεφάλι του. Απολύεται, μένει άνεργος, βρίσκει δουλειά και γράφεται στο Σωματείο για να αγωνιστεί για το καλό του συνόλου και ένα καλύτερο μέλλον.

Επίσης, χαρακτηριστική του είδους είναι η ταινία *Ένα γελαστό απόγευμα* (1979), σε σενάριο Φρέντυ Γερμανού και Ανδρέα Θωμόπουλου, και σκηνοθεσία Ανδρέα Θωμόπουλου. Στο αεροδρόμιο της Αθήνας συναντιούνται τυχαία ένας πολιτικός και η πρώην γυναίκα του, ύστερα από χωρισμό δέκα χρόνων. Λόγω της καθυστέρησης του αεροπλάνου, τους δίνεται η ευκαιρία να θυμηθούν τον παλιό δεσμό τους και, ταυτόχρονα, διάφορα γεγονότα-συλλογικές μνήμες της γενιάς τους (οι διαδηλώσεις του 1960, η περίοδος της Κατοχής με τον πατέρα του Πρωταγωνιστή, που ήταν δωσίλογος κ.λπ.). Την ίδια ώρα εξελίσσεται τρομοκρατική ενέργεια στο αεροδρόμιο. Ο Πρωταγωνιστής με αυτοθυσία σώζει τις ζωές αθώων μαθητών και κερδίζει έτσι την ηθική εξιλέωση.

Του ίδιου σκηνοθέτη Παύλου Τάσιου (σενάριο - σκηνοθεσία) είναι και η *Παραγγελιά!* (1980), η βραβευμένη ως η Καλύτερη Ταινία της χρονιάς. Βασισμένη σε πραγματική ιστορία, ο Πρωταγωνιστής με την κοπέλα του, τον αδελφό του και τη γυναίκα του πηγαίνουν σε «σκυλάδικο» και μπλέκουν σε παρεξήγηση με έναν αστυνομικό του διπλανού τραπέζιου, που φλερτάρει την κοπέλα του. Στη συνέχεια, τα δύο αδέλφια μένουν μόνα τους και προκαλείται παρεξήγηση, καθώς στο τραγούδι που παρήγγειλαν να χορέψουν κατ' αποκλειστικότητα ανεβαίνει να χορέψει και ο αστυνομικός. Ο Πρωταγωνιστής, σε κατάσταση μανίας, μαχαιρώνει όποιον βρίσκει μπροστά του, φεύγει και συλλαμβάνεται την άλλη μέρα έπειτα από προδοσία ενός φίλου του.

Στα μέσα της δεκαετίας του 1980, ο Τάσιος γράφει και σκηνοθετεί την ταινία *Νοκ άουτ* (1986), σε μία ιδέα του Γιώργου Κούνδουρου. Ένας απογοητευμένος από τη ζωή του ηθοποιός δηλώνει ότι θέλει να αυτοκτονήσει,

ώσπου εμφανίζεται ένας «υπάλληλος μιας εταιρείας προστασίας απελπισμένων», βαλτός από έναν φίλο του, που του λέει ότι θα φροντίσει να τον απαλλάξει μια για πάντα από τη ζωή. Ο βασικός Χαρακτήρας αλλάζει πλήρως γνώμη για τη ζωή και τους ανθρώπους, Τώρα που ο Γιώργος αντιμετωπίζει την άμεση απειλή του θανάτου και κανείς δεν μπορεί να τον σώσει, αλλάζει γνώμη και για τη ζωή και για τους ανθρώπους και ξαναπιστεύει σ' αυτούς.

Ωστόσο, οι προσπάθειες του Τάσιου και άλλων δεν αποτελούσαν την πλειονότητα, καθώς την περίοδο εκείνη κυριαρχούσαν η ταινία Τέχνης και η Κωμωδία.

Η αναγέννηση της Κοινωνικής Δραματικής ταινίας έρχεται το 1993 με τη βραβευμένη ως Καλύτερη Ταινία του έτους *Λευτέρης Δημακόπουλος (1993)*, σε σενάριο και σκηνοθεσία Περικλή Χούρσογλου.

Πρόκειται για την πορεία ενός νέου της «γενιάς του Πολυτεχνείου» από τα νεανικά του όνειρα, φιλίες και έρωτες στην καριέρα και την επιτυχία της μετά τη Μεταπολίτευση ελληνικής κοινωνίας.

Η άλλη πολύ σημαντική και πολυβραβευμένη ταινία του ίδιου έτους είναι επίσης Κοινωνική Δραματική αλλά με πολιτικό Τόνο Καταγγελίας, στο κλίμα του ΝΕΚ και όχι της εποχής του ΣΕΚ. Είναι η ταινία *Απ' το χιόνι (1993)*, σε σενάριο σκηνοθεσία Σωτήρη Γκορίτσα (από ένα διήγημα του Σωτήρη Δημητρίου). Σεναριακή Ιδέα της είναι η ιστορία της πορείας δύο αντρών και ενός αγοριού, Βορειοηπειρωτών λαθρομεταναστών, από τα σύνορα μέχρι την Αθήνα, όπου αντικρίζουν την ελληνική πραγματικότητα. Ο ένας από τους μετανάστες σκοτώνεται στο γιαπί και οι άλλοι αποφασίζουν να επιστρέψουν στο χωριό τους στην Αλβανία.

Το 1996 βραβεύεται ως Καλύτερη Ταινία η *Απόντες (1996)*, σε σενάριο Νίκου Παναγιωτόπουλου και Νίκου Γραμματικού, και σκηνοθεσία Νίκου Γραμματικού. Πρόκειται για την ιστορία ενός νέου που καταγράφει την εξέλιξη και τη σταδιακή φθορά των σχέσεων στην παρέα του, που αποτελείται από έξι φίλους, οι οποίοι τελειώνουν το λύκειο και ακολουθούν διαφορετικές πορείες στη ζωή τους. Ο χώρος και η κοινωνία είναι σαφέστατα προσδιορισμένοι,

καθώς η παρέα συναντιέται κάθε καλοκαίρι από το 1987 ως το 1994 στο μέρος από το οποίο κατάγεται, τη Σαλαμίνα. Αργά αλλά σταθερά, η κοινωνία τούς αλλάζει και διαλύει κάθε δεσμό ανάμεσά τους.

Το 1997 εντυπωσίασε η σπονδυλωτή ταινία *Όλα είναι δρόμος*, σε σενάριο Γιώργου Σκαμπαρδώνη και Παντελή Βούλγαρη, και σκηνοθεσία Παντελή Βούλγαρη, με τρεις ανεξάρτητες ιστορίες σύγχρονων λαϊκών Ελλήνων: Ένας αρχαιολόγος συναντά τους φίλους και συναδέλφους του αυτόχειρα γιου του, σε μια προσπάθεια να καταλάβει γιατί εκείνος θέλησε να πεθάνει. Ένας ηλικιωμένος θηροφύλακας, που έχει ζήσει όλη του τη ζωή στο Δέλτα του Εύρου, ξεναγεί δύο νεαρούς ορνιθολόγους που μελετούν τη νανόχηνα και σκοτώνει τον λαθροκυνηγό ο οποίος σκότωσε την τελευταία. Ένας μεσήλικας εργοστασιάρχης που τον εγκατέλειψε η γυναίκα του, καταφεύγει σε ένα επαρχιακό σκυλάδικο, μεθάει, μερακλώνει, αρχίζει να τα σπάει και, τελικά, πληρώνει για να γκρεμίσει ολόκληρο το κέντρο.

Δύο χρόνια αργότερα γυρίζεται η ταινία *Από την άκρη της πόλης* (1998), σε σενάριο και σκηνοθεσία Κωνσταντίνου Γιάνναρη. Η ιστορία ενός 18χρονου Ρωσοπόντιου που ήρθε στην Ελλάδα και ζει στο Μενίδι με τις παρέες του και η ολομέτωπη σύγκρουσή του με την ελληνική κοινωνία της εποχής και τις περιθωριακές πλευρές της, με τις οποίες έρχεται σε επαφή (πόρνες, έμποροι ναρκωτικών, νταβατζήδες κ.λπ.). Η ταινία εντυπωσίασε με τη χρήση των τεχνικών (μοντάζ, κάμερα, ερμηνεία), αλλά και με το αφηγηματικό Ύφος της, που ανακατεύει ευθέως ντοκιμαντερίστικα μεταμοντέρνα στοιχεία αφήγησης (για παράδειγμα, εμβόλιμες συνεντεύξεις κοιτώντας ευθέως στην κάμερα, χωρίς να φαίνεται ο ερωτών), και γι' αυτό κατατάσσεται και στις ταινίες Τέχνης.

Εξαιρετικά ενδιαφέρουσα αφηγηματικά είναι η ταινία *Οξυγόνο* (2003), σε σενάριο και σκηνοθεσία Μιχάλη Ρέππα - Θανάση Παπαθανασίου. Δύο τύποι στην ελληνική επαρχία της εποχής προσπαθούν να εκβιάσουν τον αντιδήμαρχο για να κερδίσουν όσο περισσότερα από την απαλλοτρίωση ενός οικοπέδου, φτάνοντας μέχρι το φονικό. Η φαινομενικά ήρεμη μικροαστική καθημερινότητα των ηρώων θα ανατραπεί, φέρνοντας στην επιφάνεια μίσση και πάθη που μέχρι τότε ήταν καλά κρυμμένα στην κοντινή λιμνοθάλασσα, όπως μια ιστορία παιδεραστίας.



Ο σεναριογράφος-συγγραφέας Νίκος Παναγιωτόπουλος αναδεικνύεται σε κατεξοχήν σεναριογράφο Κοινωνικών Δραματικών ταινιών, καθώς είναι συνσεναριογράφος και της πολυβραβευμένης ταινίας *Ωρες κοινής ησυχίας* (2006) (σκηνοθεσία και συνσεναριογραφία Κατερίνας Ευαγγελάκου).

Πρόκειται για μια ταινία πολλαπλής πλοκής, με διαφορετικές ιστορίες, σε μια πολυκατοικία, κατά τη διάρκεια μιας καλοκαιρινής αθηναϊκής νύχτας. Ένας ταξιτζής που προσπαθεί να ξανακερδίσει τη γυναίκα του από τη μάνα της, μια γυναίκα που έχει σχέση με έναν γιατρό που όμως είναι τρομερά πολυάσχολος, δύο αδελφές που σπουδάζουν και οι σχέσεις τους με τους άντρες, μια γιαγιά που πέφτει θύμα διάρρηξης, ένας ηθοποιός και ο νεαρός φίλος του.

### 6.2.3 Η ΤΑΙΝΙΑ ΜΕΛΟ

Ταινία Μελό (Κοινωνική ή Αισθηματική Δραματική ταινία με τόνο Μελό) ονομάστηκε μια συγκεκριμένη κατηγορία Κοινωνικής ή Αισθηματικής Δραματικής ταινίας, που ήκμασε στις δεκαετίες 1950 και 1960.

Το κύριο χαρακτηριστικό της διαφοροποίησης του υποείδους από τα συγγενή Είδη της Αισθηματικής και Κοινωνικής Δραματικής ταινίας είναι ότι ο βασικός Χαρακτήρας, τα βασικά Εμπόδια, η Πλοκή και ο πρόσθετος Τόνος αναφέρονται πάντα σε ακραίες καταστάσεις (αναπηρίες, απόλυτη φτώχεια και σωματική πείνα, αγνοούμενοι πολέμου κ.λπ.) με τρόπο μονοδιάστατο, χωρίς καμία διερεύνηση ψυχολογίας της προσωπικότητας και των ενδιάμεσων, και με δεδομένο ανταγωνιστικό πλαίσιο την «κακούργα κοινωνία» και την «κακή μοίρα», όπως αυτή εκπροσωπείται στο πρόσωπο κάποιου κακού αφεντικού ή εγωιστή πλούσιου πατέρα της αγαπημένης του πρωταγωνίστη. Το «καλό» και το «κακό» είναι απολύτως χωρισμένα και προκαλούν χαρά ή λύπη, ευτυχία ή κλάμα, συμφορά ή λύτρωση, χωρίς τίποτε ενδιάμεσο.

Με βάση και αυτά που λέει ο Γιάννης Σολδάτος (2002β, 225), τα θεματικά μοτίβα, οι Συγκρούσεις, είναι ουσιαστικά δύο: ο «έρωτας που εμποδίζεται» να ολοκληρωθεί με γάμο (οι περιπέτειες της θηλυκής πρωταγωνίστριας ως τον

γάμο, μέσω του οποίου θα αποκατασταθεί κοινωνικά, ή του αρσενικού πρωταγωνιστή να πείσει την οικογένεια της αγαπημένης του να την αφήσουν να τον παντρευτεί) και η «οικογένεια με παιδί που εμποδίζεται» από την επανένωσή της ή την επιβίωσή της (συνήθως ο αγώνας της μάνας να βρει ή να ξαναβρει ή να μεγαλώσει το παιδί της). Τρίτο αρχέτυπο, το ανήλικο παιδί, που, όντως νόθο ή ορφανό ή εγκαταλελειμμένο, παλεύει να επιβιώσει με δουλειές του ποδαριού, χωρίς όμως ποτέ να γίνεται εγκληματίας.

Η Νίκη Καρακίτσου-Dougé εξειδικεύει με μεγαλύτερη ακρίβεια τη θεματολογία των συνηθισμένων Συγκρούσεων στις ελληνικές Μελό (2002, 39-45), που είναι:

- η απιστία,
- η εκπόρνευση για ανώτερο ηθικό σκοπό όπως το μέγαλωμα ενός παιδιού,
- η παρεξήγηση περί την ταυτότητα,
- η αναπηρία και η αρρώστια (που αναφέρεται σε εξωτερική αναπηρία, συνήθως τύφλωση, καρκίνος ή σωματική αναπηρία άκρων λόγω του πολέμου, και όχι σε εσωτερική ψυχολογική που είναι χαρακτηριστικό της τραγικότητας που εδώ απουσιάζει),
- οι φυσικές καταστροφές (καταιγίδες, τρικυμίες κλπ)
- τα ατυχήματα,
- τα ναυάγια,
- η μετανάστευση,
- η κοινωνική ταξική διαφορά
- και η αντίθεση της ζωής στο χωριό που είναι αθώα και αξιοπρεπής με τη ζωή στην πόλη που είναι τόπος ατιμίας, διαφθοράς και αμαρτίας.

Η «μοίρα» και η αποδοχή της στην κοινωνική ή μεταφυσική διάστασή της είναι κομβικά σημεία για το νοηματικό υπόβαθρο, καθώς παρουσιάζεται σαν να υπάρχει έξω και πριν από τους Χαρακτήρες – γι' αυτό και αυτοί την υπομένουν ως έχει. Σε αντίθεση, όπως επισημαίνει και η Νίκη Καρακίτσου-Dougé (45), οι Πρωταγωνίστριες των ταινιών του Κακογιάννη *Στέλλα* (1955), *Το Κορίτσι με τα μαύρα* (1956), *Το τελευταίο ψέμα* (1957) παίρνουν οι ίδιες τις αποφάσεις που τις αφορούν και ξεφεύγουν από αυτό τον φαύλο κύκλο, για να

κρατήσουν την αξιοπρέπειά τους. Αυτή η αντίδραση αποκαλύπτει ευθέως τη διαφορά ανάμεσα στις Κοινωνικές και Αισθηματικές ταινίες και στις ταινίες μελό.

Η προώθηση της δράσης, οι Μεταστροφές και η Επίλυση επέρχονται με διάφορους τρόπους:

- Με την αποκάλυψη ενός μεγάλου μυστικού για το οποίο ο ίδιος ο Χαρακτήρας ή και ο θεατής μπορεί να μην έχει γνώση στην υπόλοιπη ταινία (38).
- Με ένα απρόβλεπτο περιστατικό που αποκαλύπτεται ακόμη και μέσα σε μια δίκη.
- Με την αναγνώριση ενός προσώπου για το οποίο υπήρχε λανθασμένη αντίληψη (ο πατέρας αναγνωρίζει την κόρη κ.λπ.) με βάση κάποιο σημάδι ή κάποιο αντικείμενο.
- Με «από μηχανής θεό», έναν Χαρακτήρα που εμφανίζεται ξαφνικά και δίνει μια διαφορετική τροπή.

Υπάρχουν, επίσης, καθιερωμένες αφηγηματικές κινηματογραφικές τακτικές, όπως τα φλας μπακ, κατά τη διάρκεια των οποίων ο θεατής πληροφορείται με δραματοποιημένο τρόπο διάφορα γεγονότα, αλλά και η χρήση μουσικών αφηγηματικών τραγουδιών μέσα στη ροή της Πλοκής από τον πρωταγωνιστή, που είναι και δηλώνει επαγγελματίας τραγουδιστής.

Πρόκειται για έναν πρωτότυπο συνδυασμό Αισθηματικής ταινίας Μελοδράματος - Μιούζικαλ, που αποτελεί μέρος αυτού που ονομάστηκε «Λαϊκό Μιούζικαλ», όρος με τον οποίο διαφωνούν μεταξύ τους οι θεωρητικοί και κριτικοί (Παπαδημητρίου, 2009, 87). Τέτοιες είναι οι ταινίες της Κλακ Φιλμς με τον Νίκο Ξανθόπουλο, οι ταινίες του Τόλη Βοσκόπουλου, αλλά και άλλες ταινίες, όπως *Η γόησσα* (1967), *Μεγάλες αγάπες* (1968), *Επίσημη αγαπημένη* (1969).

Ο Σολδάτος θεωρεί ως την κατεξοχήν αρχετυπική μελό ταινία, την *Περιφρόνα με, γλυκιά μου*, την οποία αναλύει εκτεταμένα (2002β, 202-209).

Το σενάριο είναι του Γιώργου Ολύμπιου, η σκηνοθεσία του Απόστολου Τεγόπουλου και η παραγωγή της Κλακ Φιλμς, ενώ πρωταγωνιστούν οι δυο κατεξοχήν ηθοποιοί-σταρ του Είδους, ο Νίκος Ξανθόπουλος και η Μάρθα Βούρτση, υποδυόμενοι τους ερωτευμένους νέους. Ωστόσο, η κοπέλα είναι αρραβωνιασμένη με έναν άλλο. Όταν παθαίνει ένα ατύχημα και μένει τυφλή, ο αρραβωνιαστικός της την εγκαταλείπει, γιατί αποδεικνύεται προικοθήρας. Ο τίμιος ερωτευμένος νέος πουλά το μαγαζί του, προκειμένου να τη στείλει στην Αμερική, για να θεραπευτεί. Η αφήγηση εμπλουτίζεται από δώδεκα ολόκληρα τραγούδια με αφηγηματικό περιεχόμενο, τα οποία ερμηνεύει ο ίδιος ο Πρωταγωνιστής.

Χαρακτηριστικά παραδείγματα (βλ. Βαλούκος 2007, Κολιοδήμος, 2001) είναι ακόμη *Η φωνή της καρδιάς* (1943), μια ταινία που έμεινε στην ιστορία γιατί γυρίστηκε και παίχτηκε με τρομερή επιτυχία μέσα στην Κατοχή, σε σενάριο και σκηνοθεσία Δημήτρη Ιωαννόπουλου. Πρωταγωνιστής είναι ένας ταβερνιάρης που έπειτα από πολλά χρόνια στη φυλακή ξαναβρίσκει τυχαία την κόρη του, την ύπαρξη της οποίας αγνοούσε και προσπαθεί να τη βοηθήσει να παντρευτεί τον νέο που αγαπάει, ενάντια στη θέληση της καταπιεστικής μητέρας και πρώην γυναίκας του.

Η πρώτη ελληνική μεταπολεμική ταινία θεωρείται ότι είναι η *Ραγισμένες καρδιές* (1945), σε σενάριο και σκηνοθεσία Ορέστη Λάσκου και είναι Μελό. Ο Πρωταγωνιστής γυρίζει από τον πόλεμο και ψάχνει να βρει την παλιά αγαπημένη του, που όμως έχει παντρευτεί έναν πολύ καλό του φίλο του, πλουσιόπαιδο. Ο φίλος του του ζητεί να την ξεχάσει, ενώ η κοπέλα δεν αντέχει τον χωρισμό για δεύτερη φορά και χάνει τη μνήμη της. Την ξαναβρίσκει όταν ακούει τον Πρωταγωνιστή να παίζει βιολί.

Ενδιαφέρουσα θεωρείται για την εποχή της η ταινία *Χαμένοι άγγελοι* (1948), σε σενάριο και σκηνοθεσία Νίκου Τσιφόρου, όπου ένας πατέρας ομολογεί ένα έγκλημα που ουδέποτε διέπραξε για να σώσει την κόρη του από δικαστική καταδίκη.

Ιστορική για τον τίτλο της, η ταινία *Αμάρτησα για το παιδί μου* (1950), σε σενάριο Χρήστου Αποστόλου και σκηνοθεσία Χρήστου Σπέντζου. Αναφέρεται στην ιστορία μιας γυναίκας που σκότωσε τον εραστή της για να σώσει το τετράχρονο παιδί της και, όταν αποφυλακίζεται ύστερα από πολλά

χρόνια, τραυματίζεται θανάσιμα σε δυστύχημα και ξεψυχά στην αγκαλιά της κόρης της και του αρραβωνιαστικού της.

Άλλη μια ταινία χαρακτηριστική του είδους είναι *Το παιδί μου πρέπει να ζήσει* (1951), σε σενάριο και σκηνοθεσία Νίκου Τσιφόρου. Είναι η ιστορία ενός πατέρα που απαρνήθηκε τον έρωτά του για μια έγκυο, κακομαθημένο πλουσιοκόριτσο, προκειμένου αυτή να κρατήσει το παιδί τους. Παράλληλα, εκείνη παντρεύεται έναν άλλο, πλούσιο. Στη συνέχεια πηγαίνει φυλακή καταδικασμένος για κλοπή και αγωνίζεται να κερδίσει την κόρη του, η οποία μένει με την πρώτην γυναίκα του.

Αρχετυπική του υποείδους Μελό με θέμα τα ορφανά παιδιά είναι η ταινία *Ο λουστράκος* (1962), σε σενάριο και σκηνοθεσία Μαρίας Πλυτά. Η ιστορία ενός ορφανού από πατέρα και με μητέρα στη φυλακή παιδιού, που την ημέρα εργάζεται ως λουστράκος και το βράδυ σπουδάζει στο σχολείο, αργότερα στο πανεπιστήμιο και, τελικά, καταφέρνει να γίνει γιατρός και να κερδίσει την αγάπη ενός πλουσιοκόριτσου.

Η ταινία *Μάνα, γιατί με γέννησες;* (1963), σε σενάριο Νίκου Φώσκολου και σκηνοθεσία Κώστα Στράντζαλη, έχει μείνει στην ιστορία για τον τίτλο της. Ειδικότερα, περιγράφει τη γεμάτη αντιξοότητες ζωή μιας όμορφης νεαρής γυναίκας, που η φτώχεια και οι δυσκολίες της ζωής αναγκάζουν να γίνει ερωμένη ενός πλούσιου, προκειμένου να εξασφαλίσει τα χρήματα που χρειάζονται για να εγχειριστεί ο άνδρας της, που τυφλώθηκε σε μια έκρηξη. Εκείνος, όμως, δεν αναγνωρίζει τη θυσία της και τη διώχνει από το σπίτι τους, στερώντας της ακόμα και τη δυνατότητα να βλέπει την κόρη τους.

Παρόμοιας ευαισθησίας η ιστορία της ταινίας *Αστεφάνωτη* (1964), σε σενάριο και σκηνοθεσία Νίκου Αβραμέα. Ένας πλούσιος γόνος αγαπά μια απλή εργάτρια, αλλά ο γάμος τους ναυαγεί, λόγω της αντίδρασης του πατέρα του. Η μητέρα της εργάτριας πεθαίνει, αυτή αρρωσταίνει βαριά, μπαίνει σε σανατόριο όπου την ερωτεύεται ο γιατρός. Ο τελευταίος υποχωρεί, προκειμένου ο πλούσιος να παντρευτεί την εργάτρια.

Η ταινία *Κάθε καημός και δάκρυ* (1964), σε σενάριο Γιάννη Β. Ιωαννίδη και Βέρνερ Ρόις, και σκηνοθεσία Οδυσσέα Κωστελέτου, αφηγείται την ιστορία μιας φτωχιάς νέας που εργάζεται στα γραφεία ενός πλούσιου επιχειρηματία και είναι ερωτευμένη με έναν φοιτητή που εργάζεται τα βράδια ως

τραγουδιστής. Μία κλοπή ρίχνει τη νέα στην ανυποληψία και την αναγκάζει να βγει από τη ζωή του φοιτητή, αλλά ο πατέρας της, που η ίδια πίστευε πως πέθανε στην Κατοχή, τη βοηθά να ξανασιμίζει με τον αγαπημένο της.

Την ίδια χρονιά προβάλλεται η ταινία *Άπονη ζωή* (1964), σε σενάριο Ερρίκου Θαλασσινού και Πάνου Γλυκοφρύδη, και σκηνοθεσία Πάνου Γλυκοφρύδη. Ένας ορφανός από μητέρα φτωχός νέος αλλά ταλαντούχος σχεδιαστής αγαπά μια ορφανή από πατέρα πλούσια κοπέλα. Στη σκηνή του «λογοδοσίματος», η μητέρα της νέας αναγνωρίζει τον πατέρα του νέου, ο οποίος πεθαίνει από ανακοπή μόλις τη βλέπει. Και αυτό γιατί κατάλαβε ότι οι δύο νέοι πιθανότατα είναι αδέρφια που βρέθηκαν στην Κατοχή δίπλα στους νεκρούς γονείς τους και τα χώρισαν αυτοί, για να τα μεγαλώσουν σαν παιδιά τους. Ο ετεροθαλής αδελφός του νέου και βιολογικός αδερφός της νέας επιστρέφει στην Ελλάδα και διευκρινίζει ότι οι δύο νέοι δεν έχουν κανέναν συγγενικό δεσμό.

Άλλη ταινία του Είδους, η ταινία *Ζητιάνος μιας αγάπης* (1964), σε σενάριο Γιώργου Ολύμπιου και σκηνοθεσία Σπύρου Ζιάγκου. Ένας λαϊκός τραγουδιστής με καλή καρδιά και πολλές κατακτήσεις αγαπά τρυφερά μια ορφανή ανθοπώλισσα, που δουλεύει εδώ και χρόνια στο κέντρο όπου τραγουδά, για να τελειώσει το γυμνάσιο. Ο πραγματικός πατέρας της νέας, που έλειπε 17 χρόνια στον Καναδά, επιχειρεί να εξαγοράσει τον θετό πατέρα της, που αρνείται, αλλά εξαιτίας μιας παρεξήγησης, η ανθοπώλισσα φεύγει και ο τραγουδιστής από τον πόνο του χάνει τη φωνή του. Όλα διορθώνονται με την επιστροφή της κοπέλας.

Της ίδιας χρονιάς είναι η ταινία *Ορφανή στους πέντε δρόμους* (1964), σε σενάριο Βασίλη Μπέτσου και σκηνοθεσία Παναγιώτη Κωνσταντίνου. Στους βομβαρδισμούς του '40, ένα ζευγάρι βρίσκει στα ερείπια ένα κοριτσάκι, δίπλα στους νεκρούς γονείς του, το παίρνει μαζί του. Το μεγαλώνουν κοντά τους, μαζί με το δικό τους παιδί, αλλά χάνει το φως της σ' ένα τραγικό ατύχημα. Χρόνια αργότερα, μετά τον θάνατο της μητέρας τους, τα δυο κορίτσια χωρίζουν λόγω ενός άλλου ατυχήματος. Η τυφλή καταλήγει να ζητιανεύει στους δρόμους, ώσπου μια μέρα την αναγνωρίζει η θετή αδερφή της. Στο μεταξύ, η ίδια έχει ερωτευτεί έναν γοητευτικό γιατρό, η μητέρα του οποίου αποδεικνύεται ότι είναι η ζώσα μητέρα της τυφλής που όλοι θεωρούσαν ότι

είναι σκοτωμένη στον πόλεμο. Τέλος, η τυφλή θα ερωτευτεί τον αδελφό του γιατρού!

Σημαντική για το Είδος είναι η ταινία *Ο εμποράκος* (1967), σε σενάριο και σκηνοθεσία Μαρίας Πλυτά, με τον Βασίλη Καΐλα στον βασικό ρόλο. Μία παράλυτη κοπέλα από πλούσια οικογένεια ερωτεύεται έναν φτωχό φοιτητή που πουλά εφημερίδες για να εξοικονομήσει τα χρήματα που χρειάζεται για τις σπουδές του στο Πανεπιστήμιο. Η κακιά μητριά της κάνει ό,τι περνά από το χέρι της να ματαιώσει τον γάμο τους, φτάνοντας μέχρι το σημείο να κατηγορήσει τον φοιτητή για την κλοπή. Τα σχέδιά της αποτυγχάνουν.

Η εταιρεία Κλακ Φιλς με το μότο «Ταινίες για όλη την οικογένεια» είναι ίσως η πιο ιστορική εταιρεία στο Είδος. Ταινίες όπως η *Ξεριζωμένη γενιά* (1968), σε σενάριο Μιχάλη Γρηγορίου και σκηνοθεσία Απόστολου Τεγόπουλου, και η συνέχεια της, *Η Οδύσσεια ενός ξεριζωμένου* (1969), σε σενάριο Πάνου Κοντέλη, σκηνοθεσία Απόστολου Τεγόπουλου και στον βασικό ρόλο τον Νίκο Ξανθόπουλο, έχουν όλα τα στοιχεία της αφήγησης του Είδους.

Ο Πρωταγωνιστής υποφέρει και τραγουδάει ενώ είναι ορφανός και ψάχνει την χαμένη από τη Μικρασιατική Καταστροφή οικογένειά του. Πάει στον Πολεμο, μετά γυρίζει και γνωρίζει την επιτυχία ως τραγουδιστής και συνεχίζει να ψάχνει την αδελφή του, που τη βρίσκει σε ένα πορνείο. Στη συνέχεια μένει τυφλός από ατύχημα. Με την αγάπη της αδελφής του ξαναβρίσκει το φως του και αργότερα και τη μητέρα του κάπου στην Καβάλα. Στο τέλος, και τα δυο αδέρφια παντρεύονται τους αγαπημένους τους.

Στο σίκουελ της ταινίας *Οδύσσεια ενός ξεριζωμένου* (1969), ο ίδιος λαϊκός τραγουδιστής Βασίλης μαθαίνει ότι ο πατέρας του δεν πέθανε στη Μικρασιατική καταστροφή, αλλά είναι ακόμα ζωντανός. Ο τραγουδιστής ξεκινά να κάνει τον γύρο της Τουρκίας για να τον βρει. Γυρίζει από πόλη σε πόλη ως να φτάσει σε έναν «γκιαούρ ντοκτόρ», που του θυμίζει τον πατέρα του.

Σημαντική πορεία ως Πρωταγωνιστής που υποφέρει και τραγουδάει τον πόνο του έκανε ο σταρ τραγουδιστής Τόλης Βοσκόπουλος σε ταινίες όπως η *Αδέλφια μου, αλήτες, πουλιά* (1971), σε σενάριο Ηλία Λυμπερόπουλου και

σκηνοθεσία Οδυσσέα Κωστελέτου. Ο βασικός χαρακτήρας είναι γιος του αρχηγού μιας φυλής Ρομά που ερωτεύεται μια όμορφη Ρομά και έχει έναν αντίζηλο. Η σύγκρουση και ο θάνατος είναι η τελική έκβαση.

#### 6.2.4 Η ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

Η σχέση που έχουν οι Αισθηματικές Δραματικές ταινίες με τις Μελό είναι ανάλογη μ' αυτή που έχουν οι Κοινωνικές Δραματικές ταινίες με τις Ρεαλιστικές Κοινωνικές Δραματικές ταινίες, δηλαδή Κοινωνικές Δραματικές ταινίες με έντονο Τόνο Ρεαλισμού. Χρησιμοποιούν ακραία, σχεδόν αναληθοφανή στοιχεία κοινωνικών συγκρούσεων, για να προκαλέσουν συγκίνηση, ενώ οι χαρακτήρες είναι στερεοτυπικοί και χωρίς ιδιαίτερα εσωτερικά κίνητρα. Κάποιες φορές, οι Ρεαλιστικές Κοινωνικές ταινίες συγγενεύουν με τις ταινίες Υποκόσμου (βλ. κεφάλαιο 8.2).

Οι πρώτες ταινίες του υποείδους αναδεικνύουν την έλλειψη επικοινωνίας παλιάς και νέας γενιάς, που έχει ως αποτέλεσμα την «επαναστατημένη» αντίδραση των νέων (Παραδείση, 2002β, 151).

Ορόσημο και έναρξη του υποείδους θεωρείται η ταινία *Κατήφορος* (1961), σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιάννη Δαλιανίδη – η πιο επιτυχημένη εμπορικά ταινία της περιόδου 1961-1962. Πρόκειται για την ιστορία μιας κοπέλας που σκοτώνει τον πρώην εραστή της, όταν διαπιστώνει ότι, εκτός απ' αυτήν, διέφθειρε και τη μικρή αδελφή της μέσα σε ένα κοινωνικό πλαίσιο ανήθικων μεγαλοαστικών γόνων, όπου όλα είναι επιτρεπτά χάριν της ηδονής. Η πρωταγωνίστρια, αφού οδηγείται στο έγκλημα και την καταδίκη, καθαίρεται.

Ακολουθεί η εξίσου μεγάλη εμπορική επιτυχία της επόμενης χρονιάς *Νόμος 4000* (1962), σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιάννη Δαλιανίδη, εδραιώνει το υποείδος. Η ταινία αφορά τη σύγκρουση ενός αυστηρού και ηθικού πατέρα, καθηγητή αρχαίων ελληνικών, με έναν μαθητή που είναι ερωτευμένος με την κόρη του. Ο πρωταγωνιστής αποβάλλεται λόγω μιας παρεξήγησης και η παρέα του γιαουρτώνει τον καθηγητή. Ένας από την παρέα συλλαμβάνεται και διαπομπεύεται βάσει του νόμου 4000, περί τεντιμποϊσμού. Η κόρη του



καθηγητή μένει έγκυος από τον νέο και, έπειτα από σφοδρές συγκρούσεις για το θέμα της έκτρωσης, ο καθηγητής αποδέχεται για γαμπρό του τον νεαρό.

Η ταινία *Οι άγγελοι του πεζοδρομίου* (1962), σε σενάριο Βασίλη Μπέτσου και σκηνοθεσία Παναγιώτη Κωνσταντίνου, είναι η τρίτη ταινία που καθιέρωσε το υποείδος. Πραγματεύεται τις δοκιμασίες κάποιων νεαρών γυναικών, που παρασύρονται στο πεζοδρόμιο λόγω της επιθυμίας τους να γίνουν και να ζήσουν σαν πλούσιες.

Θέμα με διεθνή επιτυχία έχει η ταινία *Τα κόκκινα φανάρια* (1963), σε σενάριο Αλέκου Γαλανού και σκηνοθεσία Βασίλη Γεωργιάδη. Το χρονικό των τελευταίων ημερών της ύπαρξης και του κλίματος των κακόφημων σπιτιών στην Τρούμπα του Πειραιά, με πρωταγωνίστριες πέντε πόρνες και τις ιστορίες τους, το παρελθόν τους, τους έρωτές τους και τα μυστικά τους με τα παιδιά τους κ.λπ.

Στις λοιπές αξιοσημείωτες ταινίες με μεγάλη επιτυχία συγκαταλέγεται η *Στεφανία* (1966), σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιάννη Δαλιανίδη, που ιστορεί τις περιπέτειες μιας ατίθασης νέας στο αναμορφωτήριο, τον έρωτά της με τον γιατρό του ιδρύματος και την οργάνωση μιας εξέγερσης εναντίον της αυταρχικής διοίκησης. Η ταινία παρουσιάστηκε με δύο εκδοχές στο φινάλε: Η δεύτερη εκδοχή δεν έχει καλό τέλος, καθώς, όταν ένας φρουρός προσπαθεί να βιάσει την Πρωταγωνίστρια, εκείνη του λέει ότι ποτέ δεν τον αγάπησε, με αποτέλεσμα εκείνος να τη στραγγαλίσει.

Οι περισσότερες Ρεαλιστικές Κοινωνικές ταινίες έχουν κάποιο γυναικείο πρωταγωνιστικό Χαρακτήρα. Όμως, στην ταινία *Το ρεμάλι της Φωκίωνος Νέγρη* (1965), σε σενάριο Γιώργο Παπακυριάκη και σκηνοθεσία Κώστα Καραγιάννη, Πρωταγωνιστής είναι ένας χαρτοπαίχτης, πρώην πυγμάχος και πρωτοπαλικάρο του υποκόσμου, που προσπαθεί να εκμεταλλευτεί μια αγνή ορφανή νέα, που έχει μεγάλη περιουσία, αδιαφορώντας για το κακό που της κάνει. Όταν αυτή μαθαίνει την αλήθεια, αποφασίζει να τον σκοτώσει, αλλά τελικά την προλαβαίνει η ίδια η μητέρα του, που θέλει να εξιλεωθεί που τον γέννησε.

Προς το τέλος της δεκαετίας του 1960 γυρίζονται μερικές από τις μεγαλύτερες επιτυχίες στις Ρεαλιστικές Κοινωνικές Δραματικές ταινίες και εγκαθιδρύεται ως σημαίνων αφηγητής (σεναριογράφος) του Είδους ο Νίκος Φώσκολος.

Η ταινία *Κοινωνία ώρα μηδέν* (1966), σε σενάριο Νίκου Φώσκολου και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου, αφηγείται την ιστορία ενός χαρτοπαίχτη, πρώην πιλότου, που διορίζεται από τον αδελφό του πρόεδρος μιας επιτροπής εμπειρογνώμων και αγωνίζεται ν' αποκαλύψει τους πραγματικούς ενόχους ενός τραγικού αεροπορικού δυστυχήματος.

Η *Ορατότης μηδέν* (1970), δεύτερη σε εισπράξεις την περίοδο 1969-1970, σε σενάριο και σκηνοθεσία Νίκου Φώσκολου, αναφέρεται στη σύγκρουση ανάμεσα σε έναν αδιάφθορο ναυτικό και την εταιρεία του που χρησιμοποιούν μη κατάλληλα πλοία, στον συμβιβασμό του με τον αρραβώνα του με την κόρη του πλοιοκτήτη και την τελική του επαναφορά στον δρόμο της τιμιότητας και στην παλιά, φτωχή αγαπημένη του.

Από το 1967 και μετά, οι Χαρακτήρες των Ρεαλιστικών Κοινωνικών ταινιών ειδικά των περιθωριακών (πόρνες, στριπτιζέζ, κακοποιοί κ.λπ.) ή των μεγαλοαστών ελευθερίων ηθών, δίνουν αφορμή για εκτεταμένες προσθήκες Ερωτικού Τόνου στις ταινίες (βλ και Σολδάτος, 2002β, 226 επ.). Οι Ρεαλιστικές Κοινωνικές ταινίες, ενίοτε και με στοιχεία μελό, εξελίχτηκαν σε ταινίες του Είδους Πορνό (υποείδους «Μαλακό Πορνό») στη δεκαετία του 1970, σε πλήρη αρμονία με τον ερωτικό Τόνο, ως μέρος της σεξουαλικής απελευθέρωσης της εποχής. «Από το Μελό στο Πορνό», όπως είπε η ηθοποιός Ελένη Χατζηαργύρη και σημειώνει ο Γιάννης Σολδάτος (2002β, 226 επ.).

Ενδεικτικά παραδείγματα είναι η ταινία *Πρόκληση* (1971) σε σενάριο Γιάννη Τζιώτη και σκηνοθεσία Όμηρου Ευστρατιάδη, σχετικά με έναν άντρα που τον ερωτεύεται μια κόρη εφοπλιστή στο ταξίδι για την Αυστραλία, αλλά αυτός προτιμά να γυρίσει στον έρωτα της ζωής του, που άφησε στην Ύδρα.

Στην ίδια κατηγορία, η ταινία *Μπάρμπαρα, μια κολασμένη φύση* (1971), σε σενάριο Βέρας Ρόδη και σκηνοθεσία Παύλου Παρασχάκη. Είναι η ιστορία ενός ζωγράφου που, ενώ βιώνει ερωτική απογοήτευση και αποσυρμένος στην

εξοχή, γοητεύεται από μια ατίθαση χωριατοπούλα, με αποτέλεσμα να έρθει σε σύγκρουση με έναν τσοπάνο και τη μικρή κοινωνία.

Η ταινία *Ανήλικες αμαρτωλές* (1972), σε σενάριο Χρήστου Κυριακού και Γιάννη Παπανικολόπουλου και σκηνοθεσία Απόστολου Τεγόπουλου και Όμηρου Ευστρατιάδη, αφορά μια νησιωτοπούλα που μπλέκει με μια συμμορία σωματεμπόρων και τελικά φτάνει στο σημείο να αυτοκτονήσει. Ο Κολιοδήμος γράφει (2001, 46-47) ότι γυρίστηκε το 1967-1968, με τίτλο *Μοιραίος έρωτας*, από τον Όμηρο Ευστρατιάδη, αλλά δεν κυκλοφόρησε τότε, επειδή ο παραγωγός της Απόστολος Τεγόπουλος αποφάσισε να δώσει πορεία προς τη Μελό ταινία στην πρωταγωνίστρια Δώρα Σιτζάνη. Το 1972, όταν η συνεργασία του μαζί της τελείωσε, σκηνοθέτησε ο ίδιος μια άλλη ιστορία, αστυνομικού χαρακτήρα, με αρκετές ερωτικές σκηνές, και ενσωμάτωσε σ' αυτήν την πλοκή του *Μοιραίου έρωτα*. Η ταινία κυκλοφόρησε και πάλι το 1975, χωρίς αφηγηματικές προσμείξεις αυτήν τη φορά, σε μοντάζ του Ευστρατιάδη, μέσω της δικής του εταιρείας παραγωγής, με νέο τίτλο *Ερωτικό ξύπνημα*.

Ενδεικτική του υποείδους και της εξέλιξης του και η ταινία *Αποπλάνηση* (1973) σε σενάριο Νίκου Μουζακιώτη και σκηνοθεσία Άγγελου Γεωργιάδη σχετικά με την ιστορία ενός άντρα που αποφασίζει να εκδικηθεί μια παρέα νέων που απήγαγε και βίασε την αγαπημένη του.

### 6.2.5 Η ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ ΝΟΣΤΑΛΓΙΑΣ

Η Δραματική ταινία Νοσταλγίας (δηλαδή η Κοινωνική ή Αισθηματική Δραματική ταινία με Τόνο Νοσταλγίας) αναφέρεται στις ταινίες με Ύφος Εποχής που διαθέτουν ταυτόχρονα ένα νοσταλγικό κλίμα, καθώς η εποχή στην οποία αναφέρονται είναι πολύ κοντινή, ουσιαστικά των δυο προηγούμενων γενιών και τα ίχνη της είναι φανερά ακόμη. Κλασικά παραδείγματα, η ταινία *Ο Μιμικός και η Μαίρη* (1958) για τα τέλη του 19ου αιώνα και *Το αμαξάκι* (1957).

Ωστόσο, το υποείδος διεκδικεί μια ιδιαίτερη θέση από τη δεκαετία του 1990 και μετά, καθώς ενσωματώνει την έννοια της νοσταλγίας, που θεωρείται ένας από τους πιο βασικούς άξονες της μεταμοντέρνας κατάστασης στις δυτικές κοινωνίες. Η ταινία που άνοιξε τον δρόμο σ' αυτό το μεταμοντέρνο κλίμα

νοσταλγίας ήταν η ταινία *Τέλος εποχής* (1994), σε σενάριο Αντώνη Κόκκινου και Αλέξανδρου Κακαβά και σκηνοθεσία Αντώνη Κόκκινου.

Ταινία «νοσταλγίας» για τη χαμένη εφηβεία, εισπρακτική επιτυχία και βραβευμένη ως καλύτερη ταινία του 1994. Πραγματεύεται τη φιλία μιας παρέας τελειόφοιτων του Γυμνασίου, τη σχολική χρονιά 1969-1970, με βασικό Πρωταγωνιστή έναν νέο από μικροαστική οικογένεια που συγκρούεται με έναν πλούσιο γόνο, μέσα από καθημερινές πράξεις, ανομολόγητους έρωτες, το άκουσμα της ροκ μουσικής, το ανέβασμα μιας θεατρικής παράστασης σε έργο του Ιονέσκο. Η παρέα προσπαθεί να ξεφύγει από τον κλοιό της πολιτικοκοινωνικής πραγματικότητας. Με ένα μεγάλο φλας μπακ, η ταινία αρχίζει χρόνια αργότερα, την ημέρα της κηδείας του Πρωταγωνιστή. Αυτονόητα, η αφηγηματική τεχνική του φλας μπακ είναι κυρίαρχη σ' αυτό το υποείδος.

Στην ίδια κατηγορία και η ταινία *Δύσκολοι αποχαιρετισμοί, ο μπαμπάς μου* (2002), σε σενάριο και σκηνοθεσία Πένυς Παναγιωτοπούλου (στη συγγραφή του σεναρίου συνεργάστηκαν η Λάγια Γούργου, η Κατερίνα Σχινά και ο Νίκος Παναγιωτόπουλος). Πρωταγωνιστής ένα αγόρι στη δεκαετία του 1960, που έχασε τον πατέρα του σε αυτοκινητικό δυστύχημα, αλλά ζει σε ψευδαισθήσεις περιμένοντας να γυρίσει. Θα αποδεχτεί τον θάνατό του τη νύχτα της προσελήνωσης του πρώτου ανθρώπου στο φεγγάρι.

Στις ταινίες Νοσταλγίας –κυρίως προς την εποχή της παιδικής ηλικίας των σκηνοθετών– ανήκουν και ταινίες του υποείδους «Κωμωδία καταστάσεων με τόνο Νοσταλγίας» στο 7ο κεφάλαιο.

## Βιβλιογραφία-Αναφορές

- Dancyger, Ken & Rush, Jeff (1995). *Alternative Scriptwriting*. London: Focal Press.
- Elsaesser, Thomas (1972) Tales of sound and Fury. Observations on the Family Melorama. Στο *Monogram* 1972, no 4.
- Hayward, Susan (2000). *Cinema Studies - The Key Concepts*. London: Routledge.
- Schatz, Thomas (2013). *Τα είδη ταινιών του Χόλιγουντ*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Αθανασάτου, Γιάννα (2001). Ελληνικός κινηματογράφος. Λαϊκή μνήμη και ιδεολογία (1950-1967). Αθήνα: Finatec.
- Βαλούκος, Στάθης (2003). *Ιστορία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2007). *Φιλμογραφία του ελληνικού κινηματογράφου 1914-2007*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Καρακίτσου- Dougé, Νίκη (2002). Το ελληνικό μελόδραμα: η αισθητική της έκπληξης. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Ξαναβλέποντας τον Ελληνικό Κινηματογράφο*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Κολιοδήμος, Δημήτρης (2001). *Λεξικό ελληνικών ταινιών*, Αθήνα: Εκδόσεις Γένους.
- Παπαδημητρίου, Λυδία (2006). *Το Ελληνικό Κινηματογραφικό Μιούζικαλ*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Παραδείση, Μαρία (2002). Η νεολαία στα κοινωνικά δράματα της δεκαετίας του '60. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Ξαναβλέποντας τον Ελληνικό Κινηματογράφο*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002α). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 4<sup>ος</sup> τόμος ντοκουμέντα 1900-1970*, Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002β). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 1<sup>ος</sup> τόμος 1900-1967*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Τριανταφυλλίδης, Ιάσων (2000). *Ταινίες για φίλημα: ένα αφιέρωμα στον Φιλοποίμενα Φίνο και τις ταινίες του*. Αθήνα, Εξάντας.

## Κριτήριο Αξιολόγησης

Δείτε και συγκρίνετε δυο Αισθηματικές Δραματικές ταινίες διαφορετικής εποχής, όπως *Το Κορίτσι με τα μαύρα* (1956) και *Λιούμπη* (2000). Οι δημιουργοί των δύο ταινιών, ο Μιχάλης Κακογιάννης και η Λάγια Γιούργου, είναι κατεξοχήν αφηγητές Δραματικών ταινιών με έντονες Αισθηματικές πλοκές, αλλά και με βαθύ κοινωνικό υπόβαθρο. Από τις οφθαλμοφανείς διαφορές του χώρου και της εποχής (η πρώτη ταινία είναι για μια κοπέλα στην πουριτανική ελληνική επαρχία της δεκαετίας του 1950 την οποία ερωτεύεται ένας πρωτευουσιάνος, η δεύτερη για μια κοπέλα αλλοδαπή στην αθηναϊκή πραγματικότητα του 21ου αιώνα, την οποία ερωτεύεται το παντρεμένο «αφεντικό» της), φαίνονται καθαρά οι μεταβολές στις κοινωνίες, στην πολιτιστική δομή και το νοηματικό υπόβαθρο, γεγονός που δείχνει αμέσως πως το Είδος εξελίσσεται προσαρμοζόμενο στην εκάστοτε εποχή παραγωγής της ταινίας. Ενδιαφέρουσα είναι η θέση των αντρών, που είναι οι βασικοί Χαρακτήρες (αν και Αισθηματικές ταινίες) που κινούν τη δράση, ενώ οι γυναίκες είναι στην θέση του Χαρακτήρα Ειδυλλίου. Τι άλλες ομοιότητες βρίσκετε; Πώς διαφέρουν αφηγηματικά;

## 7ο κεφάλαιο: Η ΚΩΜΩΔΙΑ

### Σύνοψη

Στόχος του κεφαλαίου είναι να εισαγάγει τους αναγνώστες στα κυριότερα μορφικά χαρακτηριστικά της ομάδας ταινιών Κωμωδίας. Στη συνέχεια, παρατίθενται βασικά στοιχεία για τις ελληνικές Κωμωδίες, τα Είδη και υποείδη, όπως η Κωμωδία Καταστάσεων και η Ρομαντική Κωμωδία, αλλά και η Φαρσοκωμωδία, η Κωμωδία με Ύφος Μιούζικαλ, η «Τρελή» Κωμωδία, η Σάτιρα και η Κωμωδία Νοσταλγίας.

### Προαπαιτούμενη γνώση

Θεωρείται επιθυμητή η μελέτη άλλων συγγραμμάτων όπως *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου*, όλοι οι τόμοι (Σολδάτος, Γιάννης, 2002), *Το ελληνικό κινηματογραφικό μιούζικαλ* (Παπαδημητρίου, Λυδία, 2006), *Η κωμωδία* (Βαλούκος, Στάθης, 2001) και *Εισαγωγή στη χολιγουντιανή ρομαντική κομεντί* (Κακλαμανίδου, Δέσποινα, 2007).

### 7.1 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΣΤΟ ΔΙΕΘΝΕΣ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ

Η Κωμωδία και ιδιαίτερα η Κωμωδία Καταστάσεων, θεωρείται η άλλη όψη της Δραματικής ταινίας, ως προς τον τρόπο προσέγγισης παρόμοιας θεματικής.

Το χιούμορ είναι ο πυρήνας και η βασική επιδίωξη όλων των Συγκρούσεων των Χαρακτήρων και των καταστάσεων, ενώ το τέλος δεν είναι τραγικό, αλλά χαρούμενο («happy»).

Τα βασικά χαρακτηριστικά μιας τυπικής Κωμωδίας είναι (Dancynger & Rush 1995, 62):

- Ο κεντρικός ήρωας είναι συνήθως άντρας στις Κωμωδίες Καταστάσεων και γυναίκα στις Ρομαντικές Κωμωδίες.
- Ο χώρος και ο χρόνος της δράσης είναι σύγχρονοι.
- Η σύγκρουση του βασικού Χαρακτήρα είναι στην κατεύθυνση της υπέρβασης των αξιών της κοινωνικής δομής, ιδεολογίας και

εξουσίας, ακόμη και αν η φύση του ίδιου του Χαρακτήρα δεν υπερβαίνει τις κοινωνικές δομές.

- Το αίτημα του βασικού Χαρακτήρα είναι να ξαναβρεί αξίες που θεωρεί ότι έχουν χαθεί ή έχουν υποτιμηθεί στην κατάσταση που κυριαρχεί στην ταινία (ιδίως τον έρωτα ή το βαθύ συναισθηματικό δεσμό, αν είναι Ρομαντική Κωμωδία). Τα χρήματα, η ομορφιά, οι κοινωνικές διασυνδέσεις δεν είναι τόσο σημαντικά στοιχεία μπροστά σ' αυτές τις αξίες.
- Συνήθως, ο βασικός Χαρακτήρας μένει μόνος του, οι φίλοι και συνεργάτες απομακρύνονται και η δυσκολία του μεγαλώνει.
- Τα θέματα που θίγονται και οι βασικές δράσεις αφορούν σύγχρονα κοινωνικά θέματα που δρουν εναντίον του βασικού Χαρακτήρα και τον κάνουν να προωθεί την αναζήτηση νέων αξιών.

Τέτοια θέματα σήμερα είναι όλα τα σύγχρονα κοινωνικά προβλήματα: η αποσύνθεση των οικογενειών στις δυτικές κοινωνίες, η ελευθερία των παιδιών, η ανικανότητα των αντρών και των γυναικών στους παραδοσιακούς τους ρόλους και στις σχέσεις τους, η αμοιβαία αλλαγή των ρόλων, οι συγκρούσεις των δύο (και τριών) φύλων, τα προβλήματα στους εργασιακούς χώρους, τα ηθικά διλήμματα πάνω στην τιμιότητα, το καθήκον, τη δικαιοσύνη, και, κυρίως, οι δυσλειτουργικοί χαρακτήρες και οι δυσλειτουργικές οικογένειες.

Το κωμικά στοιχεία βρίσκονται ενσωματωμένα στις ίδιες τις καταστάσεις. Είναι δουλειά του σεναριογράφου να στήσει αυτές τις καταστάσεις με τέτοιο τρόπο που και να βγάζουν γέλιο και να προωθούν τη βασική δράση. Τα ίδια περιστατικά με άλλη οργάνωση και άλλο πρόσθετο Τόνο θα μπορούσαν να δημιουργήσουν «τραγωδίες» και μελαγχολικά συναισθήματα. Η οργάνωση έγκειται στην παράθεση μιας κατάστασης που ευνοεί την παρεξήγηση, την ασυνεννοησία και το «ανόητο», ακόμη και αν ό,τι λέγεται θα θεωρούνταν απολύτως φυσιολογικό υπό άλλες συνθήκες. Τέτοιες αντιπαραθέσεις μπορούν να δημιουργηθούν με διάφορους τρόπους, όπως:



- Η ενώπιος ενωπίω συνδιαλλαγή και επικοινωνία ενός «τέρατος» με έναν «φυσιολογικό» μέσο άνθρωπο ή μια «φυσιολογική» κατάσταση. Ως «τέρας» (monster) νοείται αυτός που κάνει ή είναι κάτι στον υπερθετικό βαθμό, πάνω από τον μέσο όρο, και αυτό το κάτι προβάλλεται συνεχώς ως κυρίαρχο στοιχείο του. Ακόμη, η απλή παρουσίαση ενός «τέρατος» και η κατάσταση που αυτό θεωρεί ως απόλυτα φυσιολογική, ενώ για το μέσο κοινό δεν είναι, όπως π.χ. τα θέματα που σχετίζονται με το σεξ.
- Η γνώση του κοινού για κάτι που δεν ξέρει ο χαρακτήρας, ο οποίος θα βρεθεί άμεσα στη δυσάρεστη κατάσταση να πρέπει να το αντιμετωπίσει. Για παράδειγμα, η παρεξήγηση ως προς την ταυτότητα των συνδιαλεγόμενων (ένας ταξιτζής μπερδεύει έναν συγγραφέα με έναν συνονόματο αθλητή).
- Η χρήση των δυνατοτήτων της κάμερας και της σκηνοθεσίας για να κρυφτεί κάτι από το κοινό, έστω και αν το ξέρει ο ήρωας, προκειμένου να νιώσει έκπληξη και να γελάσει.
- Η συνειδητή αντιστροφή ρόλων (π.χ. όταν ένας άντρας κάνει δουλειές μητέρας).
- Οι «ατάκες» του Πρωταγωνιστή (τα λεκτικά γκαγκ) ή τα σωματικά γκαγκ που μπορούν να βασίζονται στο τόνισμα της «ανόητης» κατάστασης μέσω της Ειρωνείας (υπερβολής/ αντιστροφής ή Υποτίμησης κ.λπ.).

Στα προαναφερόμενα, ο Robert McKee προσθέτει την ανάγκη της Κωμωδίας να πείθει τους θεατές ότι «κανένας δεν πληγώνεται» (1999, 87-88). Το κοινό βλέπει τους χαρακτήρες είτε να πέφτουν επάνω σε τοίχους είτε να έχουν τροχαία, χωρίς να υποφέρουν.

Και αναφέρει χαρακτηριστικά μια βασική σκηνή από μια από τις καλύτερες Κωμωδίες Καταστάσεων (με έντονα στοιχεία από Τόνο Screwball και Σάτιρας) όλων των εποχών, την ταινία *A Fish Called Wanda/ Ένα ψάρι που το έλεγαν Γουάντα* (1988), όπου ένας φιλόζωος «δολοφόνος» σκοτώνει κατά λάθος μια σειρά από σκυλάκια, αντί για το αφεντικό τους. Στις δοκιμαστικές προβολές το

κοινό σοκαρίστηκε όταν είδε το πλάνο με το τελευταίο σκοτωμένο σκυλάκι καταπλακωμένο από ένα τεράστιο όγκο τσιμέντου. Αντίθετα, όταν είδε το εναλλακτικά γυρισμένο πλάνο που απεικόνιζε μόνο τον όγκο τσιμέντου και υπονοούσε ότι από κάτω είναι το σκυλάκι, απλώς γέλασε!

Στις δυτικές βιομηχανίες, οι ταινίες του Frank Capra του 1930-1940 είναι το αρχέτυπο τέτοιων κωμωδιών. Το ίδιο και οι κωμωδίες του Woody Allen στις δεκαετίες 1970 και 1980. Η κατεξοχήν κωμωδία της δεκαετίας του 1990 θεωρείται το *Forrest Gump*, όπως επίσης οι ταινίες που έχουν πρωταγωνιστικούς ρόλους ερμηνευμένους από το Danny De Vito, τον Robin Williams κ.λπ. Η μετεξέλιξη της αμερικανικής κωμωδίας από το 1930 έως το 2000 καταδεικνύει ότι, ενώ τότε οι αξίες που προωθούνταν ήταν περισσότερο κοινωνικές και η λύση προερχόταν από τις ίδιες τις δυνατότητες της κοινωνίας, τώρα υπάρχει η τάση ο ήρωας να δρα μόνος του για την επιβίωσή του και, συνήθως, απέναντι στην ίδια την κυρίαρχη κοινωνική κατάσταση (Danczyger & Rush 1995, 62).

Τα δύο βασικά αφηγηματικά Είδη στα οποία συνίσταται η Κωμωδία είναι η Κωμωδία Καταστάσεων και η Ρομαντική (Αισθηματική) κωμωδία σε διάφορους Τόνους και αφηγηματικά Ύφη που δημιουργούν αφηγηματικά υποείδη.

## 7.2 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ

Η παράδοση της Κωμωδίας στην ελληνική βιομηχανία είναι η μεγαλύτερη δυνατή, ξεκινώντας από τις πιο παλιές σωζόμενες ταινίες μικρού μήκους των αρχών του 1920 που είναι όλες κωμωδίες.

Τα αφηγηματικά Είδη και υποείδη που πραγματικά αναπτύχθηκαν στην ελληνική βιομηχανία, είναι:

- Η Κωμωδία Καταστάσεων.
- Η Φαρσοκωμωδία, δηλαδή η Κωμωδία Καταστάσεων με Τόνο Φάρσας.
- Η Σάτιρα, δηλαδή η Κωμωδία Καταστάσεων με Τόνο Σάτιρας.
- Η Ρομαντική Κωμωδία.

- Η Κωμωδία Μιούζικαλ, δηλαδή η Ρομαντική Κωμωδία με αφηγηματικό Ύφος Μιούζικαλ.
- Η «Τρελή» Screwball Κωμωδία, δηλαδή η Ρομαντική Κωμωδία με «Τρελό» Ρυθμό και Τόνο.
- Η Κωμωδία Νοσταλγίας, δηλαδή η Κωμωδία Καταστάσεων με Τόνο Νοσταλγίας.

Αυτά τα Είδη και υποείδη αναλύονται εκτεταμένα κατωτέρω. Εκτός απ' αυτά, καταγράφονται σποραδικά παραδείγματα Κωμωδιών με άλλους Τόνους:

- Μαύρες Κωμωδίες, δηλαδή (Κωμωδίες με Μαύρο Τόνο). Έτσι ονομάζεται η Κωμωδία που μπορεί να περιστρέφεται συνολικά ή μερικώς γύρω από δυσάρεστες σεναριακές ιδέες και θέματα, όπως ο θάνατος και η βία, που ξεφεύγουν από τον προαναφερόμενο κανόνα περί «μη πόνου» (McKee 1997, 88). Στην ελληνική βιομηχανία έχουν εμφανιστεί σποραδικά ταινίες που είναι Κωμωδίες, αλλά με σκηνές ή θεματολογία που περιλαμβάνουν μακάβρια θέματα, αυτοκτονία, θάνατο και βία, ειδικά στην εποχή του ΣΕΚ (μετά το 1993), οπότε τα όρια ανάμεσα στις κουλτούρες είναι δυσδιάκριτα και η ανατροπή παραδοσιακών ηθικών αντιλήψεων είναι ο κανόνας. Τέτοια Κωμωδία είναι η *Πέντε λεπτά ακόμη* (2006), σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιάννη Ξανθόπουλου, στην οποία ο Πρωταγωνιστής πεθαίνει σε τροχαίο, ωστόσο του δίνεται η ευκαιρία να ζήσει για πέντε λεπτά ακόμη, ώστε να τακτοποιήσει όσα είχε αφήσει σε εκκρεμότητα προτού περάσει στην άλλη όχθη. Η σύγκριση με την ταινία *Ουρανοκατέβατος* (1965), που έχει παρόμοια Σεναριακή Ιδέα (ένας πεθαμένος πατέρας γίνεται φάντασμα και επιστρέφει στη γη, προκειμένου να δει πώς τα καταφέρνει η οικογένειά του), είναι ενδιαφέρουσα, καθώς δείχνει τον τρόπο ενσωμάτωσης των σκηνών στον «παράδεισο» κ.ά., σε διαφορετικές εποχές και κοινά. Άλλες Κωμωδίες περιέχουν «μαύρες», δύσκολες σκηνές όπως η *Γκίνες* (2008), σε σενάριο και σκηνοθεσία Αλέξη Καρδαρά, που αρχίζει με ένα θανατηφόρο ατύχημα, το οποίο

μοιάζει με δολοφονία μπροστά στην κάμερα. Ο Πρωταγωνιστής αρχίζει έκτοτε ένα κυνήγι θησαυρού, ενώ η Επίλυση έρχεται με τον θάνατο του Ανταγωνιστή με πτώση στον γκρεμό.

- Παρωδίες, δηλαδή Κωμωδίες με Τόνο Παρωδίας. Παρωδία είναι όρος στη λογοτεχνία και σημαίνει μίμηση ενός κειμένου με σκοπό τη γελοιοποίηση, συνήθως με επανάληψη και κριτική απόσταση, που ενίοτε σημειώνει περισσότερο τη διαφορά παρά την ομοιότητα, ενώ μπορεί να έχει ειρωνική αντίθεση (Hutcheon, 1985). Στον κινηματογράφο, η Παρωδία, είναι κωμική αυθεντική μίμηση (πασίς) μιας Σκηνης, μιας ταινίας ή ενός ολόκληρου Είδους, αλλά με αναδιαμόρφωση της Σεναριακής Ιδέας της, προκειμένου να αναδειχθούν στοιχεία του Νοήματος σε συγκεκριμένη κατεύθυνση. Την εποχή του ΝΕΚ και του ΣΕΚ εμφανίζονται σποραδικά κάποιες Παρωδίες, όπως η σπονδυλωτή ταινία *Αλαλούμ* (1982), σε σενάριο Χάρρυ Κλυνν και Γιάννη Κακουλίδη, η οποία παρωδεί τις ταινίες Τέχνης του ΝΕΚ, τις Αστυνομικές ταινίες του ΠΕΚ και τις ειδησεογραφικές εκπομπές της κρατικής τηλεόρασης.
- Παρωδία ταινιών τρόμου (και πολιτική σάτιρα ταυτόχρονα) είναι η ταινία *Ο δράκουλας των Εξαρχείων* (1986), σε σενάριο Βαγγέλη Κοτρώνη, Τζίμη Πανούση και Νίκου Ζερβού, και σκηνοθεσία Νίκου Ζερβού. Η επίσημη περίληψη του έργου κάνει φανερή την κατηγοριοποίησή του: «Ο τρελός ορθοπεδικός από τα Καρπάθια Βίκτωρ Παπαδόπουλος έχει εγκατασταθεί στα Εξάρχεια μαζί με την κόρη του και τους δύο βοηθούς του. Για να κερδίσει χρήματα, κλέβει μέλη από νεκρούς μουσικούς, με σκοπό να τους ξαναφέρει στη ζωή και να δημιουργήσει το καλύτερο ροκ συγκρότημα, τις Μουσικές Ταξιαρχίες. Όμως οι νεκροί, με αρχηγό τον Χαμένο Ανθυπολοχαγό της Αλβανίας, επαναστατούν για τις επιδρομές τους στα νεκροταφεία και επιτίθενται στο σπίτι του». Στις παρωδίες θα μπορούσαν να μπουν ταινίες όπως το *Straight Story* (2006), σε σενάριο και σκηνοθεσία Έφης Μουρίκη και Βλαδίμηρου Κυριακίδη, που παρωδεί τις Ρομαντικές Κωμωδίες,

καθώς η κοινωνία όπου συμβαίνει ο έρωτας ενός ετερόφυλου ζευγαριού απαγορεύει την ετεροφυλία, θεωρώντας την ανωμαλία.

### 7.2.1 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΚΑΤΑΣΤΑΣΕΩΝ

Η Κωμωδία Καταστάσεων, όπως περιγράφεται ανωτέρω για τα διεθνή πρότυπα, είναι Είδος που έχει δώσει μερικά από τα καλύτερα δείγματα στην ιστορία των ελληνικών ταινιών. Διαφέρει από τις Φαρσοκωμωδίες (βλ. κεφάλαιο 7.2.2), που αποτελούν την πλειονότητα των ελληνικών Κωμωδιών, καθώς δεν βασίζεται στα σωματικά γκαγκ των ηθοποιών και δεν περιστρέφεται μόνο γύρω από οφθαλμοφανείς παρεξηγήσεις περί την ταυτότητα και χονδροειδείς απάτες, αλλά και γύρω από την προσπάθεια του Πρωταγωνιστή να ξεπεράσει κοινωνικά όρια και να ξαναβρεί κοινωνικές αξίες.

Στην ταινία *Τα τέσσερα σκαλοπάτια* (1951), σε σενάριο Γιώργου Ασημακόπουλου και σκηνοθεσία Γιώργος Ζερβού, το πρόβλημα της Πρωταγωνίστριας είναι ότι δεν μπορεί να βρει δουλειά λόγω της συμπεριφοράς των αφεντικών της, οπότε αποφασίζει να μεταμορφωθεί σε άντρα, προκειμένου να προσληφθεί ως σοφέρ.

Η ταινία *Το σοφεράκι*, πρώτη σε εισπράξεις το 1952-1953, σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιώργου Τζαβέλλα, αφηγείται τις περιπέτειες ενός φτωχού ταξιτζή που προσπαθεί να ξεχρεώσει το σαραβαλάκι του και να παντρευτεί την κοπέλα που αγαπά ακόμη και απάγοντάς την.

Η ταινία *Η καφετζού*, δεύτερη σε εισπράξεις το 1956-1957, σε σενάριο Γιώργου Ασημακόπουλου και Αλέκου Σακελλάριου, και σκηνοθεσία Αλέκου Σακελλάριου, είναι μια Κωμωδία με πρωταγωνίστρια μια καφετζού που αποκτά φήμη μαθαίνοντας τα οικογενειακά των πελατών της με τη βοήθεια ενός καφετζή. Στη συνέχεια, αυτή τον βοηθά να παντρευτεί τη γυναίκα που αγαπά, εξιχνιάζοντας μια υπόθεση κλοπής ενός δαχτυλιδιού.

Η διασημότερη ταινία του ελληνικού κινηματογράφου, *Αλέξης Ζορμπάς (Ζορμπάς ο Έλληνας)* (1964), σε σενάριο και σκηνοθεσία Μιχάλη Κακογιάννη, είναι μια «αναρχική κωμωδία», σύμφωνα με δηλώσεις του σκηνοθέτη της, αν

και το Είδος που της ταιριάζει επίσης είναι η Δραματική Κωμωδία (βλ. κεφάλαιο 6.2).

Ένας Ελληνοβρετανός διανοούμενος έρχεται στην Κρήτη για να ανοίξει ένα παλιό ορυχείο που κληρονόμησε από τον πατέρα του και συναντά τον Αλέξη Ζορμπά, έναν ανοιχτόκαρδο και πολυλογά χωρικό, ιδεότυπο του Κρητικού. Οι εργασίες οδηγούν στην καταστροφή και το ίδιο και η ιστορία του Πρωταγωνιστή με μια χήρα. Όμως, μέσα απ' αυτές τις περιπέτειες, ο διανοούμενος αρχίζει να αντιλαμβάνεται πλέον τη ζωή και το νόημά της.

Το 1965 προβάλλεται η ταινία *Όχι, ...κύριε Τζόνσον*, σε σενάριο Μιχάλη Γρηγορίου και σκηνοθεσία Γρηγόρη Γρηγορίου, με θέμα τον αντιπρόσωπο μιας αμερικανικής εταιρείας φρούτων που έρχεται στην Ελλάδα για να λανσάρει στην αγορά ένα νέο προϊόν, τον ντοματοχυμό. Στη διαφημιστική καμπάνια συμμετέχει μια διάσημη λαϊκή τραγουδίστρια την οποία ερωτεύεται, ενώ πέφτει θύμα απάτης από κάποιους Έλληνες, οι οποίοι του μισθώνουν ένα σπίτι που δεν νοικιαζόταν.

Η ταινία *Στουρνάρα 288/ Φτώχεια και αριστοκρατία* (1959), όπως και η *Κυρίες της αυλής* (1966), είναι δύο ιδιόρρυθμες σπονδυλωτές ταινίες (βλ. κεφάλαιο 3.4.2), με αφηγητή μπροστά στην κάμερα ή σε voice over, πολλές μικρές χιουμοριστικές Πλοκές που ολοκληρώνονται σε μια ή δυο σκηνές, και δυο τρεις μεγάλες Πλοκές που είναι αισθηματικής φύσης, και μάλλον του Είδους «Αισθηματικές Δραματικές». Στο σύνολό τους, όμως, τα Εμπόδια των ηρώων είναι κοινωνικές καταστάσεις και αξίες, γι' αυτό μάλλον δεν πρέπει να θεωρηθούν Ρομαντικές Κωμωδίες (βλ. κεφάλαιο 7.2.4 κατωτέρω), αλλά Κωμωδίες Καταστάσεων. Η ταινία *Στουρνάρα 288/ Φτώχεια και αριστοκρατία* (1959), σε σενάριο και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου, είναι μια ταινία με μικρές ιστορίες των κατοίκων μιας πολυκατοικίας στην ομώνυμη διεύθυνση, σε μια εποχή που έχει ξεκινήσει η σχεδόν ανεξέλεγκτη οικοδόμηση της πρωτεύουσας και οι κάτοικοι των χωριών μετακομίζουν στα μικρά διαμερίσματα: ιστορίες που αφορούν έναν βουλευτή που προσφέρει αφειδώς υποσχέσεις στους εκλογείς του, μια ζωόφιλη κυρία που λατρεύει τα δύο σκυλάκια της, έναν αριστερό διανοούμενο που πηγαίνει σε συλλαλητήρια, μια παλιά δόξα του μουσικού θεάτρου που ζει παρηκμασμένη στο υπόγειο,

δεκάδες υπηρέτριες οι οποίες ζουν στα διαμερίσματα. Ωστόσο, η πιο μεγάλη σε διάρκεια ιστορία είναι αισθηματική: Η ανιψιά του καλόκαρδου θυρωρού έχει μείνει έγκυος από τον γιο του ιδιοκτήτη της πολυκατοικίας, τον οποίο θέλουν να τον παντρέψουν με μια κοπέλα της τάξης του.

Η ταινία *Οι κυρίες της αυλής* (1966), σε σενάριο Δημήτρη Γιαννουκάκη και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου, είναι μια συρραφή από καθημερινές χιουμοριστικές και τραγικές ιστορίες των κατοίκων μιας αθηναϊκής αυλής. Αφηγητής ένας φτωχός ζωγράφος που παρατηρεί, σχολιάζει και επεμβαίνει στις μικροϊστορίες που εκτυλίσσονται γύρω του, δύο από τις οποίες τελικά θα καταλήξουν σε γάμο.

Στις πολύ ιδιαίτερες Κωμωδίες Καταστάσεων θα πρέπει να ενταχθεί και ένα μέρος των κωμωδιών της εποχής του ΝΕΚ (1970-1993), αυτές που δεν είναι σάτιρες (βλ. κεφάλαιο 7.2.3). Αυτές είναι Κωμωδίες που «εξαφανίζουν την Κωμωδία ως Είδος –πράγμα αναπόφευκτο για έναν νεωτερικό κινηματογράφο που έρχεται να αμφισβητήσει τις κατεστημένες οριοθετήσεις και ταξινομήσεις, να διαρρήξει τα πλαίσια» (Κλαμπατσέα, 2002, 25).

Η ίδια θεωρητικός συνεχίζει:

«Η Κωμωδία στον ΝΕΚ δεν εξαφανίστηκε.... μόνο χαρακτήρα άλλαξε, ακριβώς γιατί συνειδητά ή ασυνείδητα, στο πλαίσιο της ρήξης που επιχειρούσε, ο ΝΕΚ προβληματίστηκε σχετικά με το “ποια είναι η πρόθεση της κοινωνίας όταν γελά” και “ποια είναι η αναπόδραστη κοινωνική λειτουργία του γέλιου”. Ο φονξιοναλιστικός χαρακτήρας του γέλιου ως αποτέλεσμα της κωμικής κατασκευής δεν μπορεί παρά να ανησυχήσει έναν κινηματογράφο με νεωτερικά χαρακτηριστικά, ο οποίος θα επιχειρήσει να τον ακυρώσει είτε δοκιμάζοντας να λύσει τον σωματικό σπασμό του γέλιου από τα δεσμά της όποιας καθοδήγησης και του όποιου χειρισμού υπερασπιζόμενος την εκρηκτικότητα της σωματικότητάς του, είτε, στην περίπτωση που αποδεχτεί το αναπόφευκτο της κατασκευής του κωμικού, προσπαθώντας να πάει κόντρα στην αναμενόμενη κοινωνική λειτουργία του γέλιου, υπονομεύοντας την ίδια την Κωμωδία. Αυτό προϋποθέτει ρήξη με ό,τι η τρέχουσα αντίληψη θεωρεί κωμικό και το αποτέλεσμα έχει λίγες πιθανότητες ... Αν ο μοντερνιστής

κινηματογραφιστής (σ.σ.: του ΝΕΚ) κάνει Κωμωδία, δεν μπορεί παρά να είναι αυτοϋπονομευμένη, μια κωμωδία που νιώθει ενοχικά απέναντι στον τιμωρητικό και επανορθωτικό χαρακτήρα του γέλιου. Που οδηγείται σε μια διπλή κίνηση, πέρα από την αποστασιοποίηση από τα δράματα, ούτως ώστε να προκληθεί το γέλιο, και μια ακόμη αποστασιοποίηση και αμφισβήτηση του ίδιου του μηχανισμού και των συνήθων αιτιών που προκαλούν το γέλιο... Αυτό που σχεδόν εξαφανίστηκε από τον ΝΕΚ δεν είναι η Κωμωδία, παρά η σύμφωνα με την τρέχουσα αντίληψη παραδοσιακή Κωμωδία. Και ό,τι με θόρυβο επανεμφανίστηκε σήμερα, είναι η Κωμωδία με τη χυδαία σημασία της, η εμπορική Κωμωδία, η κωμική κατασκευή που προκαλεί το γέλιο ποντάροντας είτε στις παλαιομοδίτικες είτε στις new age συμβάσεις, προκαταλήψεις, στερεότυπα, κλισέ και κοινούς τόπους» (Κλαμπατσέα, 2002, 28-29).

Τέτοιες σκέψεις φαίνεται να υπάρχουν, έστω υποσυνείδητα, πίσω από τις Κωμωδίες του Βασίλη Βαφέα και του Σάκη Τσιώλη (που ξεπερνούν το τυπικό χρονικό πλαίσιο του ΝΕΚ), ενώ η Κλαμπατσέα (25) θεωρεί ότι στις κωμωδίες τύπου ΝΕΚ εντάσσονται και ταινίες του Νίκου Παναγιωτόπουλου (*Τα χρώματα της Ίριδας*, 1975, *Οι τεμπέληδες της εύφορης κοιλάδας*, 1979) και του Σταύρου Τορνέ (*Ντανίλο Τρέλες*, 1986), που βέβαια έχουν σαφή χαρακτηριστικά ταινιών Τέχνης. Ενδεικτικά αναφέρονται εδώ:

Η Κωμωδία *Ο έρωτας του Οδυσσέα* (1984), σε σενάριο και σκηνοθεσία Βασίλη Βαφέα. Είναι η ιστορία ενός υπαλλήλου που απολύεται και κατά την περιπλάνησή του στην Αθήνα συναντά μια κοπέλα που τη θεωρεί τον έρωτα της χαμένης νιότης του. Την ακολουθεί σε μια συνεχή περιπλάνηση ακόμη και έξω από την Αθήνα, αλλά χωρίς να καταφέρει να την προσεγγίσει.

Η Κωμωδία *Ας περιμένουν οι γυναίκες* (1998), σε σενάριο και σκηνοθεσία Σταύρου Τσιώλη, αφηγείται την ιστορία τριών μπατζανάκηδων που ταξιδεύουν για να συναντήσουν τις γυναίκες τους, αλλά δεν φτάνουν ποτέ εκεί και τις αφήνουν να περιμένουν. Η αναλυτική περιγραφή (Κολιοδήμος, 2201, 66) είναι διαφωτιστική μιας Κωμωδίας που έχει πολλά κοινά στοιχεία με τις ταινίες Τέχνης (βλ. 9ο κεφάλαιο): «Ο Πάνος και ο Βαγγέλης, μπατζανάκηδες και βιοτέχνες από τη Θεσσαλονίκη, ξεκινούν κεφάτοι για τη Θάσο, όπου βρίσκονται ήδη για διακοπές οι οικογένειές τους. Στο ύψος της λίμνης Βόλβης, η φευγαλέα γνωριμία με μια νεαρή ντιζέζ διακόπτει το ταξίδι τους. Ο Πάνος,



που την έχει ερωτευτεί κεραυνοβόλα, επιχειρεί να αυτοκτονήσει, και ο Βαγγέλης αναγκάζεται να κατασκηνώσει δίπλα στη λίμνη. Ο Αντώνης, ο τρίτος μπατζανάκης, που ανησυχεί για την καθυστέρησή τους, έρχεται να δει τι τους συνέβη και ερωτεύεται μία από τις νοσοκόμες που φρόντιζαν τον Πάνο. Ξεχνά τους συγγενείς του και πηγαίνει μαζί της σε ένα τοπικό καζίνο, όπου κερδίζει στη ρουλέτα. Η σχέση του με την κοπέλα δεν οδηγεί πουθενά, ο Αντώνης ξανασυναντά τον Πάνο και τον Βαγγέλη, και όλοι μαζί ξεκινούν για τη Θάσο, αλλά την τελευταία στιγμή αποφασίζουν να κάνουν μια ακόμα στάση σ' ένα ξενοδοχείο, αφού οι γυναίκες τους... μπορούν να περιμένουν!».

Σε αντίθεση με την εποχή του ΠΕΚ, οπότε κυριαρχούσαν οι Φαρσοκωμωδίες, και την εποχή του ΝΕΚ, όταν κυριαρχούσαν οι Σάτιρες και οι ιδιαίτερες Κωμωδίες, στην εποχή του ΣΕΚ (από το 1993 και μετά), επανέρχονται οι Κωμωδίες Καταστάσεων με την τυπική έννοια του όρου.

Ένα καλό παράδειγμα είναι η ταινία *Βαλκανιζατέρ* (1996), σε σενάριο και σκηνοθεσία Σωτήρη Γκορίτσα, που περιγράφει την ιστορία δύο μπατζανάκηδων από την Έδεσσα που αποφασίζουν να πιάσουν την καλή κάνοντας ανταλλαγή νομισμάτων στη μαύρη αγορά της Βουλγαρίας και μετατρέποντας το τελικό ποσό σε δολάρια στην Ελβετία. Επειδή δεν έχουν κεφάλαιο, καταχρώνται χρήματα με προοπτική να τα επιστρέψουν. Μέσα σε μια βδομάδα κάνουν τις δραχμές δολάρια, πηγαίνουν στη Σόφια, αλλάζουν τα δολάρια σε λέβα, πηγαίνουν στη Ζυρίχη και κάνουν τα λέβα δολάρια. Το ταξίδι προς την Ελβετία και τους εαυτούς τους πραγματοποιείται, αλλά η κατάληξη είναι αποτυχημένη λόγω κακών μαθηματικών υπολογισμών.

### 7.2.2 Η ΦΑΡΣΟΚΩΜΩΔΙΑ

Η Φάρσα ή Φαρσοκωμωδία, δηλαδή η Κωμωδία Καταστάσεων με Τόνο Φάρσας, είναι Υποείδος που συνδυάζει επιπλέον στοιχεία της Κωμωδίας Σλάπстик/ Slapstick (γαλλιστί Bourlesque) και της θεατρικής Φάρσας. Αφηγηματικά, η Σλάπстик είναι Κωμωδία με χοντροειδή αστεία που βασίζονται στη θεατρική παράδοση των κλόουν, μίμων κ.λπ., δηλαδή στη σωματική κίνηση και το παίξιμο (το σωματικό γκαγκ), αλλά και σχεδόν υπερρεαλιστικά

στοιχεία κατά τη διάρκεια πτώσεων, κυνηγητών, καταδιώξεων και άλλων δράσεων με κίνηση.

Οι πρώτες βωβές κωμικές ταινίες της «προϊστορίας» του ελληνικού κινηματογράφου πριν από τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο βασίζονταν σε σωματικά γκαγκ διάσημων κωμικών του θεάτρου της εποχής (Σπυριντιών, Βιλάρ, Σπαθόπουλος), σε μίμηση των διάσημων διεθνών αστέρων όπως ο Μαξ Λίντερ και ο Τσάρλι Τσάπλιν κ.ά. (Βαλούκος 2002α). Σε διεθνές επίπεδο, η έλευση του ήχου επέφερε μια ισορροπία ανάμεσα στα σωματικά γκαγκ και στο υπόλοιπο χιούμορ, δημιουργώντας μια παράδοση που οδήγησε την κατ' αρχήν λαϊκή τέχνη της φάρσας σε υψηλά επίπεδα με τις ταινίες των αδελφών Μαρξ, του Ζακ Τατί, των Μόντι Πάιθον και του Τζέρι Λιούις (Pinel, 2006, 124-125).

Αντίστοιχα, στην ελληνική βιομηχανία, η Φαρσοκωμωδία έφτασε σε υψηλότερο επίπεδο μεταπολεμικά, στην εποχή του ΠΕΚ, όταν τα σωματικά γκαγκ κάπως περιορίστηκαν, αλλά κρατήθηκε αυτούσιος ο νοηματικός πυρήνας της: «Οι κωμικές καταστάσεις εξαιτίας μιας σειράς συμπτώσεων, παρεξηγήσεων και δολοπλοκιών» (Βαλούκος, 2001, 11) και «η λάθος ταυτότητα και η πτώση της αξιοπρέπειας» (Μούμτζης, 1993, 404). Προφανώς αυτός ο νοηματικός πυρήνας είναι μέρος και της Κωμωδίας Καταστάσεων και, κατά συνέπεια, είναι ο συνδυασμός με τα σωματικά γκαγκ που οδηγεί στην οριοθέτηση του υποείδους.

Πραγματικά, η Φαρσοκωμωδία έχει με την Κωμωδία Καταστάσεων την ίδια σχέση που έχει η Δραματική ταινία με Τόνο Μελό με τη Δραματική ταινία ως προς τη διαχείριση, την απλοϊκότητα και τους εξτρεμισμούς της.

Ο Μουμτζής (1993, 402, 404) προσθέτει:

«...Η κωμική φάρσα, απλοϊκή, χονδροειδής με λαϊκές ρίζες αλλά και μικροαστικές αξίες... Οι Ήρωες αποτελούν ανάπτυπα των ειδώλων που δημιούργησε η θεατρική επιθεώρηση. Ο βλάχος, ο μάγκας, ο καταφερτζής, ο ψεύτης. Μονοδιάστατοι και στερεοσκοπικοί, σπάνια προικίζονται με κάποια δραματικά στοιχεία και πάντως ουδέποτε λειτουργούν ανακουφιστικά κατά το πρότυπο του Σαρλό, ακόμη και όταν ταπεινώνονται ενσυνείδητα με σκοπό, μέσα από τον ρόλο του καρπαζοεισπράκτορα, να επιβιώσουν σε δύσκολες

περιστάσεις. Το σενάριο, πάλι, στηρίζεται σε συμβατικές καταστάσεις που εξελίσσονται συνήθως γύρω από μια παρεξήγηση, η οποία πάντα έχει ευτυχή, όσο και προβλέψιμη, έκβαση: Οι ερωτευμένοι παντρεύονται, το προξενικό πετυχαίνει, η δουλειά ευοδώνεται, ο βλάχος αστικοποιείται, ο απατεώνας αποκαλύπτεται... Εκείνο που σώζει το Είδος αυτό είναι οι λαμπροί ηθοποιοί που ευτύχησε να το υπηρετήσουν».

Πραγματικά, μία από τις πιο σημαντικές πολιτιστικές κληρονομίες του ΠΕΚ είναι οι ερμηνείες των Χαρακτήρων των ελληνικών Κωμωδιών από εξαιρετικούς Έλληνες ηθοποιούς του θεάτρου που πέρασαν στον κινηματογράφο: Λογοθετίδης, Χατζηχρήστος, Βέγγος, Κωνσταντάρας, Σταυρίδης, Γκιωνάκης, Βασιλειάδου, Κοντού, Κωνσταντίνου, Αυλωνίτης Φωτόπουλος, Μακρής, Βλαχοπούλου, Ηλιόπουλος, Παπαγιαννόπουλος, Βουτσάς, Ρίζος, Μανέλλης κ.ά. Ο Σολδάτος (2002β, 117 επ.) φτάνει να τους συγκρίνει με τους Χαρακτήρες του λαϊκού θεάματος του Καραγκιόζη: ο Γκιωνάκης όπως ο Μορφονιός, ο Φωτόπουλος σαν τον Σταύρακα κ.λπ.

Στις περιπτώσεις που οι κωμικοί ηθοποιοί αναπαράγουν μια συγκεκριμένη περσόνα σε διαφορετικές ταινίες, η αφήγηση οργανώνεται ουσιαστικά γύρω από τον δεδομένο Χαρακτήρα και τα συνηθισμένα Εμπόδια που θα συναντήσει, μολιάζοντας τη Φαρσοκωμωδία (που είναι Κωμωδία Καταστάσεων) με στοιχεία Κωμωδίας που βασίζεται σε συγκεκριμένους ηθοποιούς.

Έτσι, λόγου χάρη, στις ταινίες τις οποίες γύρισε ο Θανάσης Βέγγος από το 1962, αλλά κυρίως με τη δική του εταιρεία παραγωγής 1964-1969 (για παράδειγμα, *Δόκτωρ Ζιβέγγος*, *Ο παπατρέχας*, *Ευτυχώς τρελάθηκα* κ.ά.), που είναι βασισμένες στην περσόνα του «Θανάση» ή την περσόνα «Θου-Βου, φαλακρός πράκτορας», ο Χαρακτήρας είναι προκαθορισμένος πριν ακόμη αρχίσει η ταινία και, ουσιαστικά, δεν λειτουργεί αν ερμηνευτεί από άλλον ηθοποιό. Όμως, οι πρώτες Κωμωδίες του Θανάση Βέγγου, αν και Φαρσοκωμωδίες, δεν μπορούν να ενταχθούν στη ίδια κατηγορία, καθώς ο ίδιος υποδύεται τον Χαρακτήρα που κάθε φορά το σενάριο επιβάλλει (για

παράδειγμα, *Ο Μήτρος και ο Μητρούσης στην Αθήνα*, 1962). Το ίδιο συμβαίνει και με τον Κώστα Χατζηχρήστο που, εκτός από την περσόνα του «Θύμιου», ο οποίος έρχεται από το χωριό στην πόλη, πάνω στην οποία προσαρμόζονταν ολόκληρες οι ταινίες, ερμήνευσε σειρά άλλων ρόλων σύμφωνα με το σενάριο της εκάστοτε ταινίας.

Οι Φαρσοκωμωδίες του ΠΕΚ μαζί με αυτές τις δεκαετίες του 1970 και του 1980 είναι εκατοντάδες (όπως φαίνεται και από τον πίνακα 5.1), ενώ με τις βιντεοταινίες της δεκαετίας του 1980 (που είναι κατά βάση και αυτές Φαρσοκωμωδίες, αλλά χωρίς το επίπεδο ερμηνειών των Χαρακτήρων να φτάνει αυτό του ΠΕΚ) αποτελούν σαφέστατα έναν βασικό πυλώνα της ελληνικής βιομηχανίας. Όλες καταγράφονται πολύ καλά από τον Κολιοδήμο (2001) και τον Βαλούκο (2007) με πασίγνωστες ατάκες και σκηνές που έχουν γίνει μέρος της τρέχουσας ελληνικής λαϊκής κουλτούρας, λόγω των πολλαπλών τηλεοπτικών επαναλήψεών τους. Εδώ αναφέρονται μερικές ενδεικτικά:

Η ταινία *Μακρυκωσταίοι και Κοντογιώργηδες* (1960), στην οποία ο Κώστας Χατζηχρήστος συμπρωταγωνιστεί με τον Ντίνο Ηλιόπουλο, σε σενάριο Αλέκου Σακελλάριου και Χρήστου Γιαννακόπουλου, και σκηνοθεσία Αλέκου Σακελλάριου, αφορά την ιστορία δυο φιλήσυχων ανθρώπων που βρίσκονται στην Αθήνα αλλά ανήκουν σε δυο οικογένειες που βαρύνονται με οικογενειακή βεντέτα στο χωριό, η οποία αναζωπυρώνεται. Οι δύο άντρες δεν θέλουν μπλέξουν και κρύβονται στο ίδιο ξενοδοχείο. Χωρίς να γνωρίζονται μεταξύ τους, προσπαθεί ο ένας να βοηθήσει τον άλλο να σωθεί από τον άλλο που υποτίθεται ότι τον κυνηγά.

*Ο Ηλιάς του 16ου* (1959), σε σενάριο Αλέκου Σακελλάριου και Χρήστου Γιαννακόπουλου, και σκηνοθεσία Αλέκου Σακελλάριου, αφορά ένα φτωχαδάκι που αποφασίζει να ντυθεί αστυφύλακας, προκειμένου να κρατάει τσίλιες σε μια διάρρηξη, αλλά τελικά καταλήγει με το ζόρι στο Τμήμα, για να διαλευκάνει μια κλοπή κοσμημάτων σ' ένα γειτονικό σπίτι και να ανακρίνει τον συνεργό του στη διάρρηξη για την κλοπή.

*Ο Μήτρος και ο Μητρούσης στην Αθήνα* (1960), σε σενάριο Θεόδωρου Τέμπου και σκηνοθεσία Στέλιου Τατασόπουλου, είναι ταινία ενδεικτική των δεκάδων ταινιών και πλοκών που αναπτύσσονται γύρω από τις δυσκολίες των επαρχιωτών να προσαρμοστούν στη ζωή στην Αθήνα. Ο Μήτρος και ο

Μητρούσης είναι δύο επαρχιώτες που εγκαταλείπουν το χωριό τους και έρχονται στην Αθήνα αναζητώντας μια καλύτερη τύχη, μπλέκουν με ένα λαθρέμπορο ρολογιών, προσλαμβάνονται ως γκαρσόνια, κάνουν αναρίθμητες γκάφες, συλλαμβάνονται, αλλά τελικά αφήνονται να συνεχίσουν τις περιπέτειές τους στην Αθήνα.

Το κινηματογραφικό έργο *Ζήτω η τρέλα* (1962), σε σενάριο Στέφανου Φωτιάδη και σκηνοθεσία Πάνου Γλυκοφρύδη, και η ταινία *Ο βασιλιάς της γκάφας* (1962) καθιερώνουν την περσόνα του Θανάση Βέγγου, που έμεινε στην ιστορία του σινεμά. Η υπόθεση αφορά έναν πλούσιο κληρονόμο που βγαίνει από τρελοκομείο δοκιμαστικά, αλλά γίνεται στόχος των συγγενών του, οι οποίοι, με τη βοήθεια μιας προκλητικής γυναίκας, προσπαθούν να τον αποτρελάνουν για να καρπωθούν την περιουσία του. Ως Πλοκή θα μπορούσε να είναι μια απλή Κωμωδία Καταστάσεων. Είναι ο Τόνος που παίρνει η ταινία μέσα από τα σωματικά αστεία του Πρωταγωνιστή, ο οποίος είναι διαρκώς σε εκρηκτική κίνηση στην παράδοση της Σλάπстик Κωμωδίας και σε καταστάσεις στα όρια του υπερρεαλισμού, που κάνει την ταινία Φαρσοκωμωδία, βασισμένη στον συγκεκριμένο ηθοποιό. Επιπλέον, ο Χαρακτήρας που αρχίζει να ερμηνεύει ο Βέγγος από εκείνη την περίοδο και μετά σε όλες σχεδόν τις ταινίες του ως τη δεκαετία του 1980 είναι πάντα καλός, αγαθός, φιλόπονος, αυθόρμητος κατατρεγμένος από τη μοίρα του λαϊκού ανθρώπου που ζει στην Ελλάδα της εποχής του, αλλά και πολυμήχανος, για να επιβιώσει. Είναι ο «ρεαλιστικός φουκαράς και, συγχρόνως, ο υπερρεαλιστής εκδικητής της πολύπαθης περιπλάνησής του» (Σολδάτος, 2002ε, 19).

### 7.2.3 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΣΑΤΙΡΑ

Σάτιρα, δηλαδή Κωμωδία Καταστάσεων με τόνο Σάτιρας. Ο Τόνος της Σάτιρας παράγει ένα ξεχωριστό υποείδος Κωμωδίας όταν διαθέτει χαρακτηριστικά όπως (Dancyger & Rush, 1995, 68-69):

- Η κεντρική Σύγκρουση αφορά ένα σημαντικό κοινωνικό ή πολιτικό θέμα, από το περιβάλλον ως τη μαζική επικοινωνία.
- Αναπτύσσεται μια ξεκάθαρη άποψη και επιχειρηματολογία.
- Το χιούμορ αναμειγνύεται με την επιθετικότητα.

- Ο βασικός χαρακτήρας υπάρχει κυρίως ως όχημα για τη διερεύνηση του θέματος.
- Η φαντασία και η υπερβολή γίνονται αποδεκτά, αρκεί να είναι καλοστημένα. Η υπερβολή μπορεί να φτάσει σε παράλογο επίπεδο με την κλιμάκωση της δράσης. Η αληθοφάνεια δεν είναι σημαντικό στοιχείο. Αντίθετα, η ένταση και η ζωντάνια είναι.
- Η αφήγηση πετυχαίνει το στόχο της όταν ο θεατής νιώσει θύμα της κοινωνικής απειλής.

Η Κωμωδία Καταστάσεων με Τόνο Σάτιρας ήταν σχεδόν ανύπαρκτη στην εποχή του ΠΕΚ, αλλά έχει προσφέρει καλά δείγματα στην εποχή του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου, καθώς συμβαδίζει πλήρως με την κουλτούρα της εποχής και το πνεύμα της αμφισβήτησης και του αναστοχασμού των δεδομένων δομών και αξιών (βλ. και κεφάλαιο 7.2.1).

Οι κατεξοχήν Κωμωδίες Σάτιρες στο ΝΕΚ των πρώτων δεκαπέντε χρόνων προέρχονται από τον Θόδωρο Μαραγκό και τον Νίκο Ζερβό, που με έντονη πολιτική διάθεση αμφισβητούν και σατιρίζουν κάθε κοινωνική αξία της δεκαετίας του 1970 και 1980, με σαφέστατη αριστερή, μαρξιστική ή και αναρχική προσέγγιση στο περιεχόμενο της αφήγησης.

Όπως λέει και η Δελβερούδη (2004, 30) η ταινία του Θόδωρου Μαραγκού του 1973 *Λάβετε θέσεις*, είναι το πρώτο δείγμα του νέου δρόμου που θα ακολουθήσει η Κωμωδία στο ΝΕΚ. Άλλο χαρακτηριστικό παράδειγμα, η ταινία του Θόδωρου Μαραγκού *Μάθε, παιδί μου, γράμματα* (1981), που παρουσιάζει έναν συντηρητικό γυμνασιάρχη που έρχεται σε σύγκρουση με τα δύο εικοσάχρονα παιδιά του (η γενιά της Μεταπολίτευσης), καθώς διαπιστώνει το αδιέξοδο που προκάλεσε στην Ελλάδα η δική του γενιά μετά τον πόλεμο με τις εμφυλιοπολεμικές τακτικές της.

Στις ταινίες του Νίκου Ζερβού, η ανατρεπτική, σχεδόν αναρχική θεματική είναι συναφής με τη φόρμα τόσο της κινηματογράφησης όσο και της αφήγησης. Σπάνια τηρείται κάποιος από τους κανόνες της Κλασικής αφήγησης. Για παράδειγμα, στην ταινία *Σουβλίστε τους* (1981), η κάμερα παρακολουθεί τρεις περιθωριακούς τύπους που ζουν εναντίον κάθε κοινωνικού κανόνα,

σαρκάζουν και σαρκάζονται, χλευάζοντας επιθετικά κάθε σύμβαση. Ωστόσο, στη *Σαπουνόπετρα* (1995), η ιστορία είναι πιο συμβατική, καθώς παρωδεί και σατιρίζει ταυτόχρονα μια πλοκή σαπουνόπερας με τίμιους ήρωες δημοσιογράφους, που αποκαλύπτουν τα μυστικά των «άθλιων» βιομήχανων. Η ταινία δεν έχει Επίλυση, αφού ο αφηγητής σκοτώνεται από έναν μανιακό δολοφόνο.

Κωμωδίες με τόνο Σάτιρας άρχισε να κάνει και ο κατεξοχήν κωμικός της Φαρσοκωμωδίας, ο Θανάσης Βέγγος, στην εποχή του ΝΕΚ, από τη δεκαετία του 1970 και μετά. Για παράδειγμα, η ταινία *Τι έκανες στον πόλεμο, Θανάση;* (1971), σε σενάριο Ασημάκη Γιαλαμά και Ντίνου Κατσουρίδη, και σκηνοθεσία Ντίνου Κατσουρίδη, σατιρίζει τις ηρωικές αντιστασιακές πολεμικές ταινίες της εποχής της Δικτατορίας, καθώς είναι η ιστορία ενός εργάτη που συλλαμβάνεται από τους Ιταλούς, επειδή καλύπτει έναν ταβερνιάρη που σέρβιρε γάτα αντί για λαγό. Βρίσκεται σε ένα κελί με αντιστασιακούς, θεωρείται αρχηγός τους, καταδικάζεται σε θάνατο και γίνεται ακούσια αντιστασιακός.

Σατιρικό τόνο θεωρείται από πολλούς ότι έχουν και κάποιες ταινίες του Νίκου Παναγιωτόπουλου και του Βασίλη Βαφέα (βλ. κεφάλαιο 7.2.1).

Όμως, ο κατεξοχήν σκηνοθέτης Κωμωδίας Καταστάσεων με Τόνο Σάτιρας από το 1980 και μετά είναι ο Νίκος Περάκης.

Δική του είναι η μεγαλύτερη εισπρακτική επιτυχία όλων των εποχών, η *Λούφα και παραλλαγή: Σειρήνες στο Αιγαίο* (2005), μια σάτιρα πάνω στο ετοιμοπόλεμο των ελληνικών ενόπλων δυνάμεων σε φάση σύγκρουσης με την Τουρκία, η οποία λύνεται μέσω του έρωτα των Ελλήνων στρατιωτών και των Τουρκάλων μοντέλων, που πιάνονται αιχμάλωτες. Ξεχωρίζει, επίσης, η πρώτη *Λούφα και παραλλαγή* (1984), σε σενάριο και σκηνοθεσία του ιδίου, που σατιρίζει την οργάνωση του στρατού στην εποχή της δικτατορίας, με πεδίο δράσης το πρώτο στρατιωτικό τηλεοπτικό κανάλι και πρωταγωνιστή ένα κάμεραμαν και την παρέα του. Οι βασικές Μεταστροφές στην Πλοκή σχετίζονται με τα πολιτικά γεγονότα που ανατρέπουν πλήρως τη ζωή τους, αλλά και με την απόφασή τους να γυρίσουν πορνοταινίες με τα μηχανήματα

του στρατού. Στην πραγματικότητα, σχεδόν όλες οι ταινίες του Νίκου Περάκη από το 1982 και μετά (μερικές σε σενάριο Κατερίνας Μπέη) είναι υποδειγματικές Σάτιρες της τρέχουσας κοινωνικής πραγματικότητας, είτε αυτή αφορά το πολιτιστικό επίπεδο της ελληνικής κινηματογραφικής βιομηχανίας (*Άρπα Colla*, 1982) είτε την τρομοκρατία και την αντιτρομοκρατία (*Βίος και Πολιτεία*, 1987), είτε τα ΜΜΕ (*Προστάτης οικογένειας*, 1997) είτε τη χρηματιστηριακή έκρηξη (*Η φούσκα*, 2001) κ.λπ.

#### 7.2.4 Η ΡΟΜΑΝΤΙΚΗ ΚΩΜΩΔΙΑ

Η Δέσποινα Κακλαμανίδου (2007, 21) διερωτάται πώς μπορεί να ξεχωρίσει η Ρομαντική Κωμωδία ανάμεσα στις υπόλοιπες ταινίες, ειδικά αυτές του Χόλιγουντ, αφού σχεδόν όλες έχουν μια αισθηματική Πλοκή (ή υποπλοκή). Η απάντηση στην οποία καταλήγει είναι ότι η αισθηματική Πλοκή πρέπει να αποτελεί αναπόσπαστο συστατικό της αφήγησης και ότι, μάλιστα, το «κυρίαρχο» στοιχείο.

Με άλλα λόγια, οι Ρομαντικές (ή Αισθηματικές) Κωμωδίες ταινίες πρέπει να είναι Κωμωδίες με βασική Πλοκή γύρω από το συναισθηματικό κόσμο και τα σχετικά προβλήματα του Πρωταγωνιστή/-στριας, ο βασικός σκοπός του οποίου είναι συνήθως το κυνήγι και η ευδοκίμηση του έρωτά του.

Η Κακλαμανίδου συνεχίζει να αναφέρεται στις βασικές θεματικές που επισημαίνει η Kathrina Glitre (2006), που περιλαμβάνουν τη φύση και την αναζήτηση της αγάπης, τις τακτικές φλερτ και τον γάμο, την ταυτότητα, την απελευθέρωση, τη μεταμόρφωση και τις σχέσεις των ατόμων με την κοινωνία. Κατά συνέπεια, οι βασικές Συγκρούσεις αφορούν:

- την πλοκή της Σταχτοπούτας με τον κεραυνοβόλο έρωτα και τα εμπόδια που ακολουθούν,
- το παράξενο ζευγάρι με τους Χαρακτήρες με διαφορετικά χαρακτηριστικά,
- την επανένωση του ζευγαριού μέσω του γάμου και του διαζυγίου,



- τη μάχη των δυο φύλων που παρουσιάζει δυο αντίθετα στρατόπεδα με το πέρασμα από τον ανταγωνισμό στον αμοιβαίο θαυμασμό.

Το Είδος έδωσε ενδιαφέρουσες επιτυχίες στις δεκαετίες 1950 και 1960, που λειτούργησαν ως το κατεξοχήν όχημα για δημιουργία των μεγαλύτερων γυναικών σταρ (Αλίκη Βουγιουκλάκη, Τζένη Καρέζη κ.λπ.). Ανακατεύτηκε, επίσης, με τον Τόνο της Φάρσας, όπως η Κωμωδία *Της κακομοίρας* (1963), σε σενάριο και σκηνοθεσία Ντίνου Κατσουρίδη, βασισμένη στο θεατρικό έργο των Χρήστου και Γιώργου Γιαννακόπουλου: Ένα παραπαίδι σε μεγαλομπακάτικο, προσπαθεί να βοηθήσει το ηλικιωμένο αφεντικό του να παντρευτεί μια νεαρή κοπέλα που είναι ερωτευμένη με άλλον, ενώ ο ίδιος θέλει να κατακτήσει τη φίλη της, που όμως, τελικά καταλήγει στην αγκαλιά ενός φίλου του. Τυπικά είναι Ρομαντική Κωμωδία, στην πράξη όμως ο τόνος της Φάρσας και των χονδροειδών γκαγκ ξεπερνάει το αρχικό αφηγηματικό σχήμα της.

Χαρακτηριστική του είδους η ταινία *Κυριακάτικο ξύπνημα* (1η 1953-54), σε σενάριο και σκηνοθεσία Μιχάλη Κακογιάννη. Μια νεαρή πωλήτρια μπλέκει δικαστικά με έναν νεαρό στα χέρια του οποίου βρίσκεται ένα τυχερό λαχείο που της είχαν κλέψει από την τσάντα. Στο τέλος, ο έρωτας λειτουργεί ως συμβιβαστική λύση και ενώνει τους δυο νέους, που προσφέρουν ο ένας στον άλλο τα χρήματα, αρκεί στο τέλος να καταφέρουν να μείνουν μαζί.

Μεγάλη επιτυχία στην εποχή της, η ταινία *Λατέρνα, φτώχεια και φιλότιμο* (1955), σε σενάριο και σκηνοθεσία Αλέκου Σακελλάριου. Ένα πλουσιοκόριτσο που το σκάει από το σπίτι, προκειμένου να αποφύγει έναν ανεπιθύμητο γαμπρό, συναντά δυο φτωχούς λατερνατζήδες, οι οποίοι παίζουν σε πανηγύρια της επαρχίας. Αυτοί αναλαμβάνουν να τη βοηθήσουν, αδιαφορούν για την αμοιβή που δίνει ο πλούσιος πατέρας σε όποιον παράσχει πληροφορίες σχετικές με την κόρη του και επεμβαίνουν για να τα ξαναβρεί με την οικογένειά της και για να παντρευτεί έναν φτωχό δημόσιο υπάλληλο που αγαπά.

Στο όριο των Ρομαντικών Κωμωδιών και των Κωμωδιών Καταστάσεων είναι η ταινία *Η θεία από το Σικάγο*, πρώτη σε εισπράξεις το 1957-1958, σε σενάριο και σκηνοθεσία Αλέκου Σακελλάριου. Μια θεία από το Σικάγο

αναλαμβάνει να παντρέψει τις τέσσερις ανιψιές της με μια πρωτότυπη μέθοδο γνωριμίας ανδρών (προκαλώντας παρ' ολίγον ατύχημα με πτώση μιας στάμνας από μπαλκόνι, και αναλαμβάνοντας να περιθάψει τον τραυματισμένο υποψήφιο γαμπρό), ενώ στο τέλος αποκαθίσταται και η ίδια αποδεικνύοντας ότι ο βασικός σκοπός της Πρωταγωνίστριας ήταν η σύναψη γαμήλιας σχέσης για όλες, από την αρχή.

Η Ρομαντική Κωμωδία (και αργότερα η Αισθηματική Δραματική ταινία, αλλά και η κωμωδία με Ύφος Μιούζικαλ, βλ. κεφάλαιο 7.2.5) ήταν το πεδίο που απογείωσε σταρ της εποχής όπως η Αλίκη Βουγιουκλάκη, δημιουργώντας με πολύ εύκολο τρόπο, ταύτιση των Χαρακτήρων που ερμήνευε με το γυναικείο κοινό της εποχής.

Το ξύλο βγήκε από τον Παράδεισο (1959), σε σενάριο και σκηνοθεσία Αλέκου Σακελλάριου, αφηγείται τον έρωτα μιας πλούσιας κακομαθημένης μαθήτριας και ενός φτωχού καθηγητή σ' ένα ιδιωτικό σχολείο, στο πλαίσιο της μαθητικής ζωής και των περιορισμών της.

Αισθηματική ταινία είναι και η *Μανταλένα* (1960), σε σενάριο Γιώργου Ρούσσου και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου. Το έργο περιγράφει τον έρωτα με τον επιχειρηματικό ανταγωνιστή μιας 17χρονης ορφανής κοπέλας που αποφασίζει να πάρει στα χέρια της την οικογενειακή επιχείρηση, που είναι η μεταφορά με επιβατών με βάρκα.

Αμέσως μετά η Βουγιουκλάκη γυρίζει την ταινία *Η Αλίκη στο Ναυτικό* (1961), σε σενάριο και σκηνοθεσία Αλέκου Σακελλάριου, πάνω στην ιστορία της κόρης ενός ναυάρχου που ερωτεύεται έναν δόκιμο αξιωματικό και στη διάρκεια ενός εκπαιδευτικού ταξιδιού μπαίνει λαθραία στο πλοίο το οποίο διοικεί ο πατέρας της για να συναντήσει τον αγαπημένο της.

Ρομαντική Κωμωδία αλλά από άλλη οπτική είναι η ταινία *Ζηλιαρόγατος* (1956), σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιώργου Τζαβέλλα. Ο Πρωταγωνιστής είναι ένας βιομήχανος που από την πολλή δουλειά παραμελεί τη σύζυγό του. Αυτή αποφασίζει να τον κάνει να ζηλέψει και σκηνοθετεί μια δήθεν απιστία, που οδηγεί σε συνεχείς παρεξηγήσεις και ευτυχή Επίλυση επανασύνδεσης για το ζευγάρι.

Παρόμοιο πρωταγωνιστή, έναν παθολογικό ζηλιάρη σύζυγο, έχει και η ταινία *Τα κίτρινα γάντια* (1960), σε σενάριο Αλέκου Σακελλάριου και Χρήστου Γιαννακόπουλου, και σκηνοθεσία Αλέκου Σακελλάριου. Η παρεξήγηση που προκαλείται με ένα ζευγάρι κίτρινα γάντια, τον άντρα, τη σύζυγό του, την υπηρέτριά του και το σοφέρ του έχει ευτυχές τέλος, καθώς ο γάμος ανανεώνεται.

Ο *Γάμος αλά ελληνικά* (1964), σε σενάριο Μαρίας Πολενάκη (σε προσαρμογή Ναπολέοντα Ελευθερίου, Γιώργου Κωνσταντίνου και Βασίλη Γεωργιάδη) και σκηνοθεσία Βασίλη Γεωργιάδη, είναι μια απολύτως τυπική ρομαντική κωμωδία του τύπου «αγόρι γνωρίζει κορίτσι, αγόρι χάνει κορίτσι, αγόρι ξαναβρίσκει κορίτσι». Σε έναν χορό μεταμφιεσμένων, μια νεαρή σπουδάστρια ντυμένη καλόγρια συναντά τον άντρα των ονείρων της, που είναι ντυμένος αρχαίος Ρωμαίος. Δεν αναγνωρίζουν ο ένας τον άλλο επειδή δεν φορούν τα γυαλιά τους, τσακώνονται και, τελικά, συνάπτουν σχέση χωρίς να γνωρίζουν ότι είχαν ξαναβρεθεί προηγουμένως στον χορό. Η συμβίωση στο ίδιο μικρό διαμέρισμα αποδεικνύεται πολύ δύσκολη και χωρίζουν, για να ξαναβρεθούν και πάλι σε επόμενο χορό μεταμφιεσμένων και να καταλάβουν πλέον ότι είναι προορισμένοι για να είναι μαζί.

Ρομαντική Κωμωδία με στοιχεία Κωμωδίας καταστάσεων γύρω από το θεσμό του γάμου στη λαϊκή Αθήνα της δεκαετίας του 1960 είναι η ταινία *Η δε γυνή να φοβήται τον άντρα* (1965), σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιώργου Τζαβέλλα. Η ιστορία ενός δημόσιου υπαλλήλου που συζητεί επί 10 χρόνια με μια γυναίκα, που το μόνο που περιμένει είναι ποτέ θα τη «στεφανωθεί» και διεκδικεί τα δικαιώματά της μόνο όταν αυτό πραγματοποιείται, με αποτέλεσμα τελικά να χωρίσουν. Όλοι οι φίλοι του, η γειτονιά και η κοινωνία πηγαίνουν εναντίον του, υπερασπιζόμενοι το δικαίωμα της γυναίκας να ζει ισότιμα μετά τη γαμήλια αποκατάσταση.

Ιδιαίτερη Ρομαντική Κωμωδία είναι η ταινία *Κορίτσια στον ήλιο* (1968), σε σενάριο Ιάκωβου Καμπανέλλη και σκηνοθεσία Βασίλη Γεωργιάδη (υποψήφια για Όσκαρ καλύτερης Ξένης ταινίας και επηρεασμένη από το άνοιγμα της εποχής στις διεθνείς αγορές των τουριστών). Ένας βοσκός ερωτεύεται μια τουρίστρια και από παρεξήγηση συλλαμβάνεται, καθώς όλοι νομίζουν ότι της επιτέθηκε και τη βίασε. Η τουρίστρια ανταποκρίνεται στο

αίσθημά του και, όταν αυτός απελευθερώνεται, την ακολουθεί στην Αθήνα, όπου ολοκληρώνεται η σχέση τους.

Η Ρομαντική Κωμωδία σχεδόν εξαφανίστηκε κατά τη διάρκεια των πολιτικοποιημένων δεκαετιών του 1970 και του 1980, για να επανέλθει στη δεκαετία του 1990 ως σήμερα, κάποτε με μείξη με στοιχεία Κωμωδίας Screwball.

Τέλος, μια από τις μεγαλύτερες εισπρακτικές επιτυχίες όλων των εποχών είναι η πολλαπλής Πλοκής ταινία *Safe Sex* (1999), σε σενάριο και σκηνοθεσία Θανάση Παπαθανασίου και Μιχάλη Ρέππα. Οκτώ μικρές ερωτικές ιστορίες, που διαδραματίζονται στη σύγχρονη Αθήνα, εξελίσσονται παράλληλα και μπλέκονται μεταξύ τους. Περιγράφει ο Δημήτρης Κολιοδήμος (2001, 401): Ο Φαίδωνας, ένας γυναικάς διαφημιστής, προσπαθεί να ξελογιώσει τη νεαρή υπάλληλό του Βιβή, προκαλώντας τη ζήλια της ερωτευμένης μαζί του Καίτης. Η Βιβή, τελικά, ενδίδει και διαλύει τον δεσμό της με τον Δημήτρη, που στο μεταξύ έχει δεχτεί τη σεξουαλική επίθεση της ανικανοποίητης ερωτικά Τάνιας, αλλά επιστρέφει κοντά του, όταν ο Φαίδωνας συνδέεται με την Άννα. Η Άννα είναι παντρεμένη με τον καλλιτέχνη Γιάννη, που ενδιαφέρεται περισσότερο για τα γλυπτά του και λιγότερο για τη γυναίκα του, αλλά επιχειρεί να αυτοκτονήσει όταν εκείνη του ανακοινώνει ότι τον εγκαταλείπει. Η Γεωργία, αδελφή του Γιάννη, που λατρεύει τις σαπουνόπερες, είναι η δυστυχισμένη σύζυγος του Κώστα, ενός ιδιοκτήτη στεγνοκαθαριστηρίου, με κλίση προς το τηλεφωνικό σεξ. Καλώντας μια καυτή γραμμή, ο Κώστας πέφτει κατά λάθος πάνω στην Παναγιώτα, που ανταποκρίνεται στα ερωτόλογά του. Η απόπειρά τους να συνευρεθούν ερωτικά δεν ικανοποιεί κανέναν, αλλά η απιστία του Κώστα οδηγεί τη Γεωργία σε μια φανταστική υπέρβαση: την εισάγει στον κόσμο της σαπουνόπερας και τη ρίχνει στην αγκαλιά του Στέφανου, του αγαπημένου ήρωά της, που τον κλέβει από τη σύζυγό του Βερόνικα. Η Χλόη, πάλι, είναι τρελά ερωτευμένη με τον Απόστολο, τον βαριεστημένο σύζυγο της αδερφής της Ρένας, μητέρας της Άννας, που καταφέρνει να τον ξελογιώσει ένα βράδυ που έχει εφημερία, αλλά το ερωτικό τους σμίξιμο διακόπτεται από την έλευση φίλων και συγγενών, που μεταφέρουν στην κλινική τον Γιάννη.

Ανάμεσά τους βρίσκεται και ο ομοφυλόφιλος Αλέξης, που είχε αφεθεί να αποπλανηθεί από τον Στάθη, τον καθηγητή σύζυγο της Βέρας, αδελφής του εραστή του Πάνου. Ο θάνατος του Γιάννη διακόπτει τα ερωτικά παιχνίδια της Τάνιας και του άνδρα της Γιώργου, που είχαν καλέσει σπίτι τους ένα άλλο ζευγάρι, τον Στέλιο και τη Ρούλα, με σκοπό να ανταλλάξουν ερωτικούς συντρόφους. Η κηδεία του Γιάννη γίνεται τη μέρα που ο Θανάσης, ένας διαπρεπής διανοούμενος, που περιόδευε τα τηλεοπτικά κανάλια, μιλώντας για τον έρωτα, δολοφονεί τη γυναίκα του. Σ' αυτήν παρευρίσκονται όλα τα παραπάνω πρόσωπα που, ενώ ο παπάς ψάλλει τον μακαρίτη, προσπαθούν να συνάψουν καινούργιους δεσμούς.

Το 2001 προβάλλεται η ταινία *Ο καλύτερός μου φίλος* (2001), σε σενάριο Λάκη Λαζόπουλου και σκηνοθεσία Λάκη Λαζόπουλου και Γιώργου Λάνθιμου. Η ιστορία ενός άντρα στην Αθήνα στο τέλος της χιλιετίας, που είναι παντρεμένος με μια όμορφη Ρουμάνα και αντιδρά ποικιλοτρόπως όταν ανακαλύπτει ότι είναι ερωμένη του καλύτερού του φίλου.

### 7.2.5 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΜΙΟΥΖΙΚΑΛ

Από αφηγηματική άποψη, το Μιούζικαλ μπορεί να κατηγοριοποιηθεί ως ξεχωριστό υποείδος της Ρομαντικής Κωμωδίας (ή σπανιότερα της Αισθηματικής Δραματικής ταινίας) με αφηγηματικό Ύφος Μιούζικαλ: Υπάρχει σταθερή η σύμβαση του σεναριογράφου με τους θεατές ότι οι βασικοί Χαρακτήρες και το περιβάλλον τους πρέπει να έχουν σχέση με το τραγούδι ή τον χορό, ότι η χρήση της μουσικής είναι εξαιρετικά σημαντική αφηγηματικά και ότι η ροή της δράσης πρέπει να σπάει με την υποχρεωτική παρουσία μουσικοχορευτικών σκετς, αν και σπάνια συμβαίνει μέσα σε αυτές τις μουσικοχορευτικές σκηνές να υπάρχει κάποια σοβαρή εξέλιξη στην Πλοκή που αφορά την αισθηματική ιστορία.

Σύμφωνα με τον Rick Altman (στο Παπαδημητρίου, 2006, 83 επ.), στο διεθνές περιβάλλον, και ιδίως στην αμερικανική βιομηχανία, Μιούζικαλ θεωρούνται οι ταινίες μεγάλου μήκους με ενιαία αφήγηση και βασικούς Χαρακτήρες ένα ετεροφυλόφιλο ζευγάρι που συνδυάζει ρεαλιστική με ρυθμική υποκριτική, όπου οι ίδιοι και ομιλούν και τραγουδούν. Ενδιαφέρουσα είναι και η παρατήρηση ότι η αφήγηση είναι διεστιακή: Σε αντίθεση με το μοντέλο της

Κλασικής Αφήγησης και τον ένα Πρωταγωνιστή, εδώ υπάρχουν δυο ισοδύναμες παράλληλες ιστορίες, αυτές του αρσενικού και του θηλυκού Πρωταγωνιστή(-στριας), που δημιουργούν ένα συγκρουσιακό δίπολο αξιών σε περιβάλλοντα διαχωρισμένα. Επιπλέον, οι δυο παράλληλες οπτικές (του άνδρα και της γυναίκας) αναπτύσσονται με παράλληλη δράση, αν και τυπικά αφηγηματικά αποτελούν μέρος της ίδιας Πλοκής, που έχει ως Πρωταγωνιστή αυτόν που παίρνει τις αποφάσεις για την εξέλιξη της δράσης.

Η πιο συνηθισμένη σύγκρουση είναι ανάμεσα στις αξίες της δουλειάς και αυτές της διασκέδασης. Η ταινία είναι η πορεία τους ως τον τελικό συμβιβασμό τους και την ενοποίηση των αξιών, συνήθως μέσω γάμου.

Σύμφωνα με την Παπαδημητρίου (2006, 83-94), τα ελληνικά μιούζικαλ είναι 29 στο σύνολό τους από το 1955 ως το 1975. Πρόκειται για 26 Ρομαντικές Κωμωδίες (που συνήθως ονομάζονταν στις διαφημίσεις και στους τίτλους «Μουσικές Κωμωδίες») και τρεις Δραματικές ταινίες.

Διαθέτουν τα σημασιολογικά χαρακτηριστικά (ετεροφυλόφιλο ζευγάρι, που παίζει, τραγουδά και χορεύει το ίδιο και τουλάχιστον έξι μουσικά κομμάτια και σκετς), αλλά η αφήγηση δεν είναι πάντα «διεστιακή», ούτε η συνέχεια ανάμεσα στα ρυθμικά και ρεαλιστικά μέρη είναι σίγουρη (85).

Να σημειωθεί ότι η Παπαδημητρίου (80-83) δεν εξετάζει για λόγους μεθοδολογίας της έρευνάς της, ως Μιούζικαλ τα «Λαϊκά Μιούζικαλ», δηλαδή Δραματικές ταινίες με Τόνο Μελό και Ύφος Μιούζικαλ, που συγκεντρώνουν όλα τα προαναφερόμενα σημασιολογικά χαρακτηριστικά του Μιούζικαλ (για παράδειγμα, ταινίες του ΠΕΚ με τον σταρ της εποχής Νίκο Ξανθόπουλο στον πρωταγωνιστικό ρόλο, ο οποίος ερμηνεύει δεκάδες αφηγηματικά τραγούδια ανάμεσα σε διάφορες σκηνές της δράσης). Όμως αποδέχεται ότι πιθανόν να μπορούσαν να συγκροτήσουν και αυτές ειδικό υποείδος.

Στις πιο σημαντικές Κωμωδίες με Ύφος Μιούζικαλ να αναφερθεί το πρώτο Μιούζικαλ, η ταινία *Χαρούμενο ξεκίνημα* (1954), σε σενάριο Ασημάκη Γιαλαμά, Κώστα Πρετεντέρη και Γιώργου Οικονομίδη, και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου. Ακολουθεί σχεδόν πλήρως τη διεθνή φόρμα με τη διεστιακή προσέγγιση και, αντί για έναν Πρωταγωνιστή, έχει έξι, χωρισμένους σε δυο

ομάδες, αγοριών και κοριτσιών, τις οποίες η κάμερα τις παρακολουθεί ισοβαρώς και παράλληλα. Σκοπός των έξι Χαρακτήρων που συμπεριφέρονται σαν ένας αντρικός και ένας γυναικείος Χαρακτήρας είναι να κερδίσουν εκπομπή στο ραδιόφωνο ανταγωνιζόμενες στο τραγούδι. Στο τέλος παντρεύονται μεταξύ τους και κάνουν και παιδιά.

Στα 14 από τα 29 ελληνικά Μιούζικαλ σεναριογράφος και σκηνοθέτης είναι ο Γιάννης Δαλιανίδης. Από τα πιο σημαντικά του μιούζικαλ είναι το *Μερικοί το προτιμούν κρύο* (1962), που θεωρείται το πρώτο «ενοποιημένο» Μιούζικαλ, δηλαδή εκεί που η μετάβαση από το αφηγηματικό μέρος στα μουσικά νούμερα είναι ήπια, τα όρια ασαφή και η διάκριση αδύνατη (Παπαδημητρίου, 2006, 138). Ο βασικός Πρωταγωνιστής δεν μπορεί να παντρευτεί, επειδή δεν έχει παντρέψει ακόμη τις αδελφές του, η μεγαλύτερη εκ των οποίων δεν μπορεί να παντρευτεί, επειδή ο αγαπημένος της δεν έχει παντρέψει ακόμη τη δική του αδελφή.

Το Μιούζικαλ *Διπλοπενιές* (1966), σε σενάριο Αλέκου Σακελάριου και σκηνοθεσία Γιώργου Σκαλενάκη, θεωρείται επίσης πολύ σημαντικό καθώς «εθνικοποιεί» το υποείδος μέσω της εισαγωγής μπουζουκιών και λαϊκής μουσικής και, ενώ ταυτόχρονα το απομακρύνει από τη θεατρική επιθεώρηση με γυρίσματα των ρεαλιστικών σκηνών σε πραγματικούς αθηναϊκούς δρόμους. Ωστόσο, αφηγηματικά είναι τυπικό του Είδους, καθώς έχει δύο σχεδόν ισοδύναμους πρωταγωνιστές που είναι ζευγάρι, μετά γνωρίζουν διαδοχικά τη επιτυχία ως τραγουδιστής και τραγουδίστρια και, στο τέλος, η τάξη αποκαθίσταται με μια εγκυμοσύνη και υποχώρηση της γυναίκας από τον ρόλο της επιτυχημένης επαγγελματία.

Μετά την εισαγωγή της λαϊκής μουσικής στις ελληνικές Κωμωδίες με Ύψος Μιούζικαλ ξεκίνησε μια νέα εποχή και μια εντελώς νέα προσέγγιση από όλους τους σκηνοθέτες, ακόμη και από το Γιάννη Δαλιανίδη. Η ταινία του 1968 *Μια κυρία στα μπουζούκια* το αποδεικνύει. Αφηγηματικά, βέβαια, δεν αλλάζουν πολλά, εκτός από το γεγονός ότι οι Χαρακτήρες δεν είναι πλέον αναγκαστικά εμπλεκόμενοι από την αρχή με μουσική ή χορό. Τα μουσικά μέρη μοιάζουν όλο και περισσότερο με μουσικά κλιπ, ενώ η ιστορία είναι μια τυπική Ρομαντική Κωμωδία, όπου μια μεγαλοαστή αποπλανά έναν λαϊκό

ποδοσφαιριστή, σε βάρος ενός λαϊκού κοριτσιού, που έχει τρεις αδελφούς, οι οποίοι την προστατεύουν.

Η μουσική της λαϊκής μαζικής κουλτούρας της εποχής κυριαρχεί και στην ταινία *Η αρχόντισσα και ο αλήτης* (1968), σε σενάριο Λάκη Μιχαηλίδη και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου. Πρόκειται για την ιστορία ενός πλουσιοκόριτσου που το σκάει από το σπίτι του για να μην την παντρέψουν. Έτσι, μεταμορφώνεται σε αγόρι και φεύγει με έναν φτωχό ψαρά, με τον οποίο σταδιακά αλληλοερωτεύεται και, ύστερα από πολλές παρεξηγήσεις, έρχεται το ευτυχές τέλος.

### 7.2.6 Η «ΤΡΕΛΗ» (SCREWBALL) ΚΩΜΩΔΙΑ

Screwball σημαίνει το χτύπημα της μπάλας στο baseball, αλλά ταυτόχρονα εμπεριέχει και τη λέξη «screw», που σημαίνει σεξουαλική συνεύρεση. Η Κωμωδία Screwball, που ενίοτε μεταφράζεται ως «Τρελή» Κωμωδία (Schatz, 2013, 221 επ.) είναι ένα υποείδος της Ρομαντικής Κωμωδίας με «Τρελό» Ρυθμό και Τόνο. Δηλαδή, η Πλοκή σχετίζεται με τον συναισθηματικό κόσμο του Πρωταγωνιστή/ Πρωταγωνίστριας και διαθέτει καταϊγιστική δράση και Ρυθμό. Άνθησε στην Αμερική στη δεκαετία του '30 και, ειδικότερα, από το 1934 (με το *It Happened One Night*) ως το 1945, με κάποιες επανορθώσεις του Είδους αργότερα.

Στην εκδοχή της χρυσής εποχής της στον αμερικανικό κινηματογράφο υπάρχει συνήθως ένας (μοναχικός ή απομονωμένος) άντρας που αναζητά το πάθος σε μια γυναίκα για να ξεπεράσει τη μοναξιά του (Dancyger, Ken & Rush, Jeff, 1995, 58). Η βασική σεναριακή ιδέα γυρίζει γύρω από τη «μάχη» που γίνεται στη σχέση τους. Κατά τη διάρκεια αυτής της μάχης, που έχει ισχυρότατα σεξουαλικά κίνητρα, η «φαλλικότητά» του δοκιμάζεται, καθώς η γυναίκα είναι ή γίνεται ο κυρίαρχος χαρακτήρας στη σχέση.

Αυτή η αντιστροφή του επιθετικού - παθητικού ρόλου του αρσενικού και του θηλυκού είναι ο κεντρικός άξονας σε κάθε Κωμωδία Screwball. Ταυτόχρονα, αυτή η αντιστροφή διερευνά την αρσενική – θηλυκή πλευρά των χαρακτήρων.



Η επιθετικότητα σ' αυτή τη σύγκρουση είναι βασικός άξονας του χιούμορ, υποκαθιστώντας τη βία που υπάρχει σε Είδη όπως η ταινία *Noir*. Ο ρυθμός των γεγονότων, η ένταση και οι ανατροπές είναι εξοντωτικά γρήγοροι, σε σημείο που να θυμίζουν Σλάπстик Κωμωδία (Thompson & Bordwell, 2011, 230), σε αντίθεση με την Κωμωδία Καταστάσεων και τις λοιπές Ρομαντικές Κωμωδίες, που δεν είναι απαραίτητα έτσι. Η ένταση προκαλείται ακριβώς από αυτή τη διαρκή επιθετικότητα που βγαίνει από τους χαρακτήρες. Το περιβάλλον είναι και αυτό αστικό και γεμάτο εμπόδια, σαν «ζούγκλα» με τους δικούς της νόμους. Όταν υπάρχουν οικογένειες, δεν υπάρχουν παιδιά, αλλά μόνο παντρεμένα ζευγάρια με προβλήματα.

Στον Μεσοπόλεμο φαίνεται ότι ευχαρίστησε τους θεατές, συνδυάζοντας τη φαρσοειδή Κωμωδία Slapstick με την επιτήδευση και την εκλέπτυνση που είχαν οι κανονικές Κωμωδίες Καταστάσεων (που ονομάζονταν και sophisticated comedies) (Byrge & Miller, 1991, 2). Σήμερα, διεθνώς δεν γράφεται πια απόφια Screwball Κωμωδία, καθώς η κουλτούρα της Αμερικής του Μεσοπολέμου που τη δημιούργησε δεν υπάρχει πια. Όμως, συχνά πυκνά οι Κωμωδίες Καταστάσεων και οι Ρομαντικές Κωμωδίες δανείζονται στοιχεία Screwball και δημιουργούν αριστοτεχνικά αποτελέσματα (*Ένα ψάρι που το έλεγαν Γουάντα* (1988), *Για όλα φταίει το γκαζόν/ Gazon Maudit* (1994), *Η νύφη το 'σκασε* (1999)).

Η Τρελή Κωμωδία είναι υποείδος των Ρομαντικών Κωμωδιών και στην ελληνική πραγματικότητα είναι ολιγάριθμο. Στις περισσότερες από αυτές των δεκαετιών 1950-1960 πρωταγωνίστρια είναι η σταρ της εποχής Τζένη Καρέζη με τα αισθηματικής φύσης προβλήματά της. Μια σύγκριση με τα προβλήματα και τους Χαρακτήρες και τον πρόσθετο Τόνο με τον οποίο τους ερμηνεύει η άλλη σταρ της εποχής Αλίκη Βουγιουκλάκη, η οποία επίσης παίζει τη νεαρή, ατίθαση και δυναμική κοπέλα (Παραδείση, 2002α, 16), δίνει τη διαφορά ανάμεσα στις απλές Ρομαντικές Κωμωδίες και στις Screwball της ελληνικής βιομηχανίας.

Στην ταινία *Το κοροϊδάκι της δεσποινίδος* (1959), σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιάννη Δαλιανίδη, βασισμένο στο θεατρικό έργο των Νίκου Τσιφόρου και Πολύβιου Βασιλειάδη, παίζει ένα πλουσιοκόριτσο που στήνει

διάφορες πλάκες σε βάρος ενός ερωτευμένου μαζί της υπάλληλου του πατέρα της. Όταν ο πατέρας της τον απολύει, στο τέλος τον ερωτεύεται.

Στην ταινία *Δεσποινίς Διευθυντής* (1964), σε σενάριο Ασημάκη Γιαλαμά και Κώστα Πρετεντέρη, και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου, παίζει την αυστηρή διευθύντρια ενός μεγάλου τεχνικού γραφείου που προσπαθεί να επιβληθεί με δυναμισμό μέσα σε ένα ανδροκρατούμενο περιβάλλον και, ταυτόχρονα, να φλερτάρει επιτυχημένα με έναν μηχανικό της εταιρείας, τον οποίο ερωτεύεται. Η ερωτική απειρία της έρχεται σε ευθεία σύγκρουση με την επαγγελματική επιδεξιότητά της.

Στην ταινία *Μια τρελή... τρελή οικογένεια* (1965), σε σενάριο Νίκο Τσιφόρου και Πολύβιου Βασιλειάδη, βασισμένο στο θεατρικό τους έργο *Οι γυναίκες προτιμούν τους σκληρούς*, και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου, η Καρέζη παντρεύεται στη Βενετία μετά από μια θυελλώδη βραδιά έρωτα έναν δυναμικό άντρα. Αυτός αποφασίζει, με την επιστροφή στην Αθήνα, να αλλάξει την κακομαθημένη γυναίκα του προς το πρότυπο της παραδοσιακής συζύγου, και μαζί και την αδελφή της και την πεθερά του. Οι κωμικές συγκρούσεις είναι δυναμικές και αναπόφευκτες.

Στοιχεία Screwball κωμωδίας, ειδικά στους Χαρακτήρες, υπάρχουν και σε ταινίες με τη Μελίνα Μερκούρη όπως στη πολυβραβευμένη *Ποτέ την Κυριακή* (1960), σε σενάριο και σκηνοθεσία Ζιλ Νταςέν. Είναι η ιστορία ενός Αμερικανού διανοούμενου που ερωτεύεται μία ιδιόρρυθμη Πειραιώτισσα πόρνη, η οποία επιλέγει τους εραστές της και δεν δέχεται πελάτες την Κυριακή. Αποφασίζει να τη φέρει στον σωστό δρόμο διδάσκοντάς και δείχνοντάς της την αρχαιοελληνική παράδοση που υποτίθεται ότι κουβαλά χωρίς να το ξέρει ούτε η ίδια. Αποτυγχάνει και τελικά εκείνη, αφού αμφιταλαντεύεται ανάμεσα σε διάφορους λαϊκούς άντρες, τον εγκαταλείπει για τον έρωτα ενός λιμενεργάτη.

Στη σημερινή εποχή, Κωμωδίες όπως αυτές που σκηνοθετεί η Όλγα Μαλέα ενσωματώνουν στοιχεία Screwball. Στην ταινία πολλαπλής Πλοκής *Η Διακριτική γοητεία των αρσενικών* (1998), σε σενάριο Όλγας Μαλέα και Απόστολου Αλεξόπουλου, και σκηνοθεσία Όλγας Μαλέα, η μια Πλοκή, με Πρωταγωνίστρια μια 32χρονη χρηματίστρια που δεν καταφέρνει να συνάψει μια ερωτική σχέση με διάρκεια λόγω του δυναμισμού της, έρχεται σε ευθεία

αντιπαράθεση με τη ρομαντική ιστορία της αδελφής της, που αγαπά έναν παντρεμένο και ζει με το όνειρο να μείνει για πάντα μαζί του. Η τρίτη ισοδύναμη Πλοκή η οποία αναπτύσσεται αρχίζει με την τρίτη αδελφή ως Πρωταγωνίστρια, σε ρόλο ανεξάρτητης γυναίκας που χειρίζεται τους άντρες και καταλήγει στη σύναψη σχέσης με έναν αστυνομικό και την ίδια στον «παραδοσιακό» ρόλο της γυναίκας που ζει από επιλογή στο πλευρό του άντρα της.

Ωστόσο, η κορυφαία Κωμωδία με στοιχεία Screwball της εποχής του ΣΕΚ είναι η επόμενη ταινία της Μαλέα, το *Ριζότο* (2001), σε σενάριο Όλγας Μαλέα και Μανίνας Ζουμπουλάκη. Δύο σύγχρονες εργαζόμενες μητέρες με μικρά παιδιά έρχονται σε σύγκρουση με τους συζύγους τους, που εργάζονται νυχθημερόν σε μεσοαστικά επαγγέλματα, τους διώχνουν από το σπίτι και αποφασίζουν να συγκατοικήσουν, αλλά και να δοκιμάσουν μια μεταξύ τους σχέση. Οι σύζυγοι προσπαθούν να τις ξανακατακτήσουν και η τελική Επίλυση βρίσκει τις οικογένειες ενωμένες και σοφότερες.

### 7.2.7 Η ΚΩΜΩΔΙΑ ΝΟΣΤΑΛΓΙΑΣ

Η Κωμωδία Νοσταλγίας (δηλαδή η Κωμωδία Καταστάσεων με Τόνο Νοσταλγίας) δεν συγκροτεί ξεχωριστή ομάδα ταινιών από πλευράς αριθμών, καθώς τα δείγματα είναι ολιγάριθμα, αλλά με βάση τα ποιοτικά χαρακτηριστικά: οι ταινίες αυτής της κατηγορίας είναι οι κατ' εξοχήν εκπρόσωποι του Τόνου Νοσταλγίας που διατρέχει, λίγο πολύ, πολλές άλλες κοινωνικές ταινίες. Επίσης, σε αυτή τη κατηγορία είναι μερικές από τις πιο μεγάλες εμπορικές επιτυχίες όλων των εποχών.

Τέτοια είναι η ταινία *ΠΟΛΙΤΙΚΗ Κουζίνα* (2003), σε σενάριο σκηνοθεσία Τάσου Μπουλμέτη. Ο Πρωταγωνιστής περιμένει τον παππού του να τον επισκεφτεί από την Κωνσταντινούπολη στην Αθήνα, αλλά όταν αυτός δεν θα καταφέρει να έρθει, ο Πρωταγωνιστής γυρίζει ο ίδιος στην Κωνσταντινούπολη για να τον συναντήσει και να θυμηθεί ξανά τα χρόνια που έζησε εκεί με τους γονείς του, τις ευχάριστες αναμνήσεις της παιδικής του ηλικίας στη δεκαετία του 1960, τις δυσάρεστες αναμνήσεις του διωγμού και της απέλασης, αλλά και τον πρώτο έρωτα της ζωής του.

Στην ίδια κατηγορία και η ταινία *Νοτιάς* (2016) του ίδιου σεναριογράφου και σκηνοθέτη με την *ΠΟΛΙΤΙΚΗ Κουζίνα* που αναφέρεται στη μαθητική και φοιτητική ηλικία του Πρωταγωνιστή στη δικτατορία και στην αρχή της Μεταπολίτευσης. Την ιστορία αφηγείται ο ίδιος ο Πρωταγωνιστής σε voice over, κοιτώντας από τη σημερινή εποχή προς τα πίσω.

Στις Κωμωδίες Νوستαλγίας, όπως και στις Δραματικές ταινίες Νوستαλγίας, αναπαρίσταται μια εποχή μιας ή δυο γενιών νωρίτερα, με διάθεση νοσταλγική. Το όχημα για αυτή τη επιστροφή, που συνήθως περιλαμβάνει και την αφηγηματική τεχνική του φλας μπακ (βλ. κεφάλαιο 3.4.1) είναι ένας Πρωταγωνιστής που θυμάται την παιδική του ηλικία και ξαναζεί αυτή την ηλικία μέσα από τις αναμνήσεις του. Τα μέχρι σήμερα παραδείγματα δείχνουν μια ιδιαίτερη προτίμηση των σεναριογράφων-αφηγητών στην περίοδο της δικτατορίας ως ενδιαφέροντα χωρόχρονα αναμνήσεων των κοινωνικών ηθών και δομών, αλλά επίσης επειδή πιθανόν συμπίπτουν με την εφηβική ηλικία των δημιουργών των ταινιών. Γενικότερα, όμως, η μείξη της κωμωδίας με στοιχεία του αφηγηματικού Ύφους που αφορούν ολόκληρες κοινωνίες και ιστορικές περιόδους αποδεικνύεται επιτυχημένη.

Τον κύκλο των επιτυχιών των Κωμωδιών Νوستαλγίας άνοιξε η ταινία *Peppermint* (1999), σε σενάριο σκηνοθεσία Κώστα Καπάκα. Ενας 45χρονος πηγαίνει σε ένα πάρτι ενός παλιού συμμαθητή του και θυμάται την παιδική και πρώτη εφηβική ηλικία του, αλλά και τον πρώτο του έρωτα, μια κοπέλα την οποία ξανασυναντά στο τέλος της ταινίας και η σχέση τους μοιάζει ότι θα αναθερμανθεί.

Ο ίδιος σκηνοθέτης έκανε το 2006 την *Ουρανία*, για τα εφηβικά σκιρτήματα ενός νέου και της παρέας του στην επαρχία του 1969, με σημείο αναφοράς την πόρνη της περιοχής, την προσσελήνωση και την έλευση της τηλεόρασης.

Τέλος, πολύ ενδιαφέρουσα για το υποείδος είναι και η ταινία *Πίσω πόρτα* (2000), σε σενάριο σκηνοθεσία Γιώργου Τσεμπερόπουλου, που αναφέρεται σε ένα παιδί το οποίο χάνει τον πατέρα του και μπαίνει την εφηβεία ταυτόχρονα με την εγκαθίδρυση της χουντικής Επταετίας

Η δημιουργία της μυθοπλαστικής αφήγησης και τα Είδη των κινηματογραφικών ταινιών

---

προσπαθώντας να τα βγάλει πέρα με τον εθνικόφρονα αυστηρό πατριό του και με το εφηβικό του σώμα που αλλάζει.

## Βιβλιογραφία-Αναφορές

- Byrge, Duane & Miller, Robert Milton (1991). *The Screwball Comedy Films- A History and Filmography 1934-1942*. London: McFarland and Company.
- Dancyger, Ken & Rush, Jeff (1995). *Alternative Scriptwriting*. London: Focal Press.
- Hutcheon, Linda (1985). *A theory of Parody*. Illinois: University of Illinois Press.
- Glitre, Kathrina (2006). *Hollywood Romantic Comedy*. UK: Manchester University Press.
- Pinel, Vincent (2006). *Σχολές κινήματα και είδη στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Schatz, Thomas (2013). *Τα είδη ταινιών του Χόλιγουντ*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Thompson, Kristin & Bordwell, David (2011). *Ιστορία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Πατάκης.
- Βαλούκος, Στάθης (2001). *Η κωμωδία*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2002) *Το σενάριο – Η δομή και η τεχνική της συγγραφής*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2002α). Η φαρσοκωμωδία, καθρέπτης της ελληνικής κοινωνίας στο Γουδέλης Τάσος (επ.) *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Καθημερινή, 6-7.
- Βαλούκος, Στάθης (2003). *Ιστορία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2007). *Φιλμογραφία του ελληνικού κινηματογράφου 1914-2007*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Δελβερούδη, Ελίζα Άννα (2004). *Οι νέοι στις κωμωδίες του ελληνικού κινηματογράφου 1948-1974*, Αθήνα: Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς.
- Κακλαμανίδου, Δέσποινα (2007). *Εισαγωγή στη χολιγουντιανή ρομαντική κομεντί*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Καλογεροπούλου, Χριστίνα (2006). *Σενάριο - Η τέχνη της επινόησης της αφήγησης στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Κεχαγιάς, Αντώνης (1997). *Το σενάριο - Από την αρχική ιδέα στην εκτέλεση*, Αθήνα: Έλλην.
- Κλαμπατσέα, Άντα (2002α). Μικρό σημείωμα για την κωμωδία στο Νέο Ελληνικό Κινηματογράφο. Στο Γουδέλης Τάσος (επ.), *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Καθημερινή 24-25.
- Κλαμπατσέα, Άντα (2002β). Γέλιο σημαίνει να είσαι χαιρέκακος αλλά με καλή συνείδηση. Στο Γουδέλης Τάσος (επ.), *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Καθημερινή 26-29.
- Κολιοδήμος, Δημήτρης (2001). *Λεξικό ελληνικών ταινιών*, Αθήνα: Εκδόσεις Γένους.

- Κολοβός, Νίκος (1987). Το κωμικό στον κινηματογράφο. Στο *Οθόνη*, τεύχος εκτός σειράς 1987, Θεσσαλονίκη: Λέσχη Φίλων Κινηματογράφου Οθόνη.
- Μουμτζής, Αλέξανδρος (1993). Η ελληνική κινηματογραφική κωμωδία. Στο *Επίλογος 1993*, Αθήνα: Επίλογος.
- Παπαδημητρίου, Λυδία (2006). *Το ελληνικό κινηματογραφικό μιούζικαλ*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Παραδείση, Μαρία (2002α). Γυναίκες κωμικοί στη δεκαετία του '50. Στο Γουδέλης Τάσος (επ.), *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Καθημερινή, 15-16.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002α). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 4<sup>ος</sup> τόμος ντοκουμέντα 1900-1970*, Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002β). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 1<sup>ος</sup> τόμος 1900-1967*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002γ). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 2<sup>ος</sup> τόμος 1967-1990*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002δ). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 3<sup>ος</sup> τόμος 1990-2002*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002ε). Η χρυσή γενιά των ελλήνων κωμικών. Στο Γουδέλης Τάσος (επ.), *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Καθημερινή, 17-20.

## Κριτήριο Αξιολόγησης

Δείτε την ταινία του Νίκου Περάκη *Άρπα Colla* (1982), που αφηγείται την ιστορία δυο σεναριογράφων που, περιπλανόμενοι στην Αθήνα, αναζητούν Σεναριακή Ιδέα για να μπορέσουν να γυρίσουν την επόμενη ταινία τους, στο πλαίσιο της ελληνικής βιομηχανίας των αρχών του 1980. Ξεχωρίστε και καταγράψτε τα Είδη του Παλαιού και Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου που παρωδούνται, και τις διαδικασίες παραγωγής που σατιρίζονται.



## 8ο κεφάλαιο: Η ΤΑΙΝΙΑ ΕΓΚΛΗΜΑΤΟΣ

### Σύνοψη

Στόχος του κεφαλαίου είναι να εισαγάγει τους αναγνώστες στην ομάδα ταινιών Εγκλήματος και ιδιαίτερα στην Αστυνομική, Υποκόσμου, Εγκληματικής Προσωπικότητας, Νουάρ, Κατασκοπική και Δικαστική ταινία, για τις οποίες έχει αναπτυχθεί μια παράδοση στην Ελλάδα, τόσο σε ποιότητα όσο και σε ποσότητα παραγωγής.

### Προαπαιτούμενη γνώση

Θεωρείται επιθυμητή η μελέτη άλλων συγγραμμάτων όπως τα βιβλία *Το φιλμ Νουάρ* (Βαλούκος, Στάθης & Σπηλιόπουλος, Βασίλης, 1985), *Σε σκοτεινούς δρόμους - Το φιλμ Νουάρ στον ελληνικό κινηματογράφο* (Δερμετζόγλου, Αλέξης [επ.], 2007), *Σχολές Κινήματα και Είδη στον Κινηματογράφο* (Pinel, Vincent, 2006).

Η ομάδα ταινιών Εγκλήματος αποτελείται από ταινίες στη Σεναριακή Ιδέα των οποίων κεντρικός άξονας είναι η παραβατικότητα που αφορά συνήθως εγκλήματα κατά της ζωής, αλλά και γενικότερα του ποινικού δικαίου.

Αν η Πλοκή παρουσιάζεται από την πλευρά του αστυνομικού ή του ερευνητή (ντετέκτιβ, δημοσιογράφου κ.λπ.) πρόκειται για Αστυνομική ταινία, αν προβάλλεται από την πλευρά του εγκληματία πρόκειται για ταινία Υποκόσμου ή ταινία Εγκληματικής Προσωπικότητας, ενώ, αν παρουσιάζεται από την πλευρά του εμπλεκόμενου σε δίκη, πρόκειται για Δικαστική ταινία.

Τέλος, αν η παραβατικότητα αφορά εγκλήματα μεταξύ κρατών, τότε πρόκειται για ταινία Κατασκοπείας.

Αν στις προαναφερόμενες προστεθεί ένας Τόνος Μαύρου (Νουάρ/Noir), όπου οι Χαρακτήρες και οι δράσεις τους δεν είναι σχηματικοί, αλλά διακρίνονται, γενικά μιλώντας, από έντονη τραγικότητα και ακραία πάθη, προκύπτει το υποείδος της ταινίας Εγκλήματος με Τόνο Νουάρ (film Noir).

Πολύ συχνά η ταινία Εγκλήματος εμπεριέχει έναν Τόνο Θρίλερ, δηλαδή έντονης αγωνίας. Όπως όριζε ο Χίτσκοκ, αυτό συμβαίνει όταν ο θεατής γνωρίζει περισσότερα πράγματα από τον Πρωταγωνιστή, επειδή του έχουν αποκαλυφθεί σε άλλο χρόνο και χώρο. Ακόμη και όταν ο θεατής ερευνά μαζί με τον Πρωταγωνιστή (αστυνομικό ή ντετέκτιβ ή ερευνητή) ένα έγκλημα, ανακαλύπτοντας μαζί του στοιχεία του, το γεγονός ότι γνωρίζει περισσότερα του επιτρέπει να προβάλλει τη δική του αγωνία πάνω στα γεγονότα, και μάλιστα από την ασφαλή και ακίνδυνη θέση του απέναντι από μια οθόνη (PineI, 2006, 31-32).

Φυσικά υπάρχουν και άλλες μέθοδοι. Όπως αναφέρει ο Βαλούκος (2002, 91-92), υπάρχει η περίπτωση να γνωρίζει περισσότερα ο Ήρωας και λιγότερα ο θεατής. Η τελική λύση παρουσιάζεται ως τελετουργία ταχυδακτυλουργικής επίδειξης, όπως στις ταινίες των ντετέκτιβ-ρόλων, στιλ Πουαρό και Χολμς. Επίσης ενδέχεται να μη γνωρίζουν, ούτε ο θεατής ούτε ο Πρωταγωνιστής, και ο σεναριογράφος να αποκαλύπτει ταυτόχρονα και στους δύο στοιχεία, αφήνοντάς τους να καταλήξουν οι ίδιοι σε κάποιο συμπέρασμα. Τέτοιες είναι οι περιπτώσεις των ταινιών *Rashomon* (1950) και *Πολίτης Κέιν* (1941).

Η διάκριση ανάμεσα στα Είδη των ταινιών Εγκλήματος δεν είναι πάντα εύκολη – ειδικά ανάμεσα στις ταινίες Υποκόσμου και στις Αστυνομικές – γιατί προφανώς ο εγκληματίας είναι ο Πρωταγωνιστής και ο αστυνομικός ο Ανταγωνιστής (ή το ανάποδο στην Αστυνομική ταινία). Πολλές φορές και οι δύο δικαιούνται αρκετό χρόνο στην Πλοκή, με αποτέλεσμα ο θεατής να ταυτίζεται εναλλακτικά και με τους δύο. Ένα τέτοιο παράδειγμα είναι η ταινία *Heat* (1995), στην οποία ο χρόνος που καταλαμβάνει η εξέλιξη της αφήγησης του πολύπλοκου εσωτερικού και εξωτερικού κινήτρου (βλ. 2ο κεφάλαιο του Πρωταγωνιστή αστυνομικού (που τον ερμηνεύει ο σταρ Αλ Πατσίνο) και του Ανταγωνιστή εγκληματία (με το σταρ Ρόμπερτ ντε Νίρο) είναι σχεδόν ισοδύναμος και δύσκολα ξεχωρίζει ποιος είναι πιο βασικός Χαρακτήρας.

Η ομάδα ταινιών Εγκλήματος απαρτίζεται από:

- Το Είδος της αστυνομικής ταινίας.
- Το Είδος της ταινίας Υποκόσμου ή, αλλιώς, Γκανγκστερικής ταινίας.

- Το Είδος ταινίας Εγκληματικής Προσωπικότητας, που περιλαμβάνει και το υποείδος εγκληματιών με ψυχασθένεια (psycho).
- Το υποείδος της Ταινίας Νουάρ (δηλαδή, της Γκανγκστερικής ή Αστυνομικής ταινίας με Τόνο Νουάρ.
- Το Είδος της ταινίας Κατασκοπείας.
- Το Είδος της Δικαστικής ταινίας.

Ακολουθώς αναλύονται τα βασικά χαρακτηριστικά κάθε ταινίας διεθνώς και παρατίθενται παραδείγματα από την ελληνική «βιομηχανία».

### 8.1 Η ΑΣΤΥΝΟΜΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

Σ' αυτή περιλαμβάνεται η ταινία με Πρωταγωνιστή αστυνομικό, επιθεωρητή, ντετέκτιβ, αλλά και με οποιονδήποτε ερευνά εκ των υστέρων ή προσπαθεί να προλάβει ένα έγκλημα (π.χ. δημοσιογράφος).

Ο αστυνομικός, και ειδικότερα ο ένστολος, είναι ένας πρότυπος Χαρακτήρας ήδη από τις πρώτες ταινίες στην ιστορία του κινηματογράφου. Αργότερα, όταν στη δεκαετία του 1930 οι θεατές και η κοινή γνώμη είχαν κουραστεί από τις Γκανγκστερικές ταινίες, ο αμερικανικός κινηματογράφος έκανε πρωταγωνιστές τους G-men (Government men), που βέβαια υπερασπίζονταν την έννομη τάξη, αλλά με την ίδια βιαιότητα, όπως οι γκάνγκστερ (Pinel, 2006, 78).

Στις επόμενες δεκαετίες κυριάρχησε η ταινία Νουάρ (βλ. κατωτέρω) και η αστυνομική ταινία προσανατολίστηκε στην Πλοκή με έμφαση στην έρευνα και την αποκάλυψη μυστηρίων με Πρωταγωνιστή ένα αστυνομικό ντετέκτιβ, ταυτόχρονα με το Νουάρ, όπου κυριαρχούσαν οι ιδιωτικοί ντετέκτιβ, όπως για παράδειγμα, η *Γυμνή πόλη* (1948), ή η γαλλική *Η δεύτερη ανάσα* (1966). Από το 1970 και μετά, η Αστυνομική ταινία επανήλθε στους Πρωταγωνιστές αστυνομικούς, σε μείξη με άλλα Είδη ή Τόνους, όπως ταινίες Δράσης, Γκανγκστερικές ταινίες, Παρωδίες ή Κωμωδίες (για παράδειγμα, η σειρά *Ο επιθεωρητής Κάλαχαν* από το 1971, η σειρά *Ροζ πάνθηρ* από το 1963 και η σειρά *Police Academy* από το 1984).

Στην ελληνική βιομηχανία την εποχή του ΠΕΚ, αστυνομική ταινία σήμαινε σχεδόν πάντα ιστορία βασισμένη σε βιβλίο του Γιάννη Μαρή, συνήθως διασκευασμένη σε σενάριο από τον ίδιο. Ένας Χαρακτήρας, ο υπαστυνόμος, αστυνόμος ή αστυνομικός επιθεωρητής Μπέκας, εμφανίζεται σχεδόν μόνιμα στις ιστορίες, άλλοτε σε Πρωταγωνιστικό και άλλοτε σε υποστηρικτικό, ελάχισονα ρόλο.

Αντιπροσωπευτική του είδους είναι η ταινία *Έγκλημα στο Κολωνάκι* (1959), σε σενάριο και σκηνοθεσία Τζανή Αλιφέρη (από τη νουβέλα του Γιάννη Μαρή). Ένας διάσημος ζωγράφος βρίσκεται νεκρός στο ατελιέ του και οι υποψίες της Αστυνομίας στρέφονται προς τον άντρα της ερωμένης του. Ο γιος ενός δολοφονημένου ζωγράφου αποφασίζει να λύσει το μυστήριο της δολοφονίας. Τον νεαρό συνδράμουν ένας δημοσιογράφος και ένας πολιτευτής, και αργότερα ο αστυνόμος Μπέκας. Στη διερεύνηση της υπόθεσης εμπλέκεται η κόρη ενός αξιωματικού, εκτελεσθέντος στην Κατοχή μετά την προδοσία του θύματος, την οποία ο Πρωταγωνιστής ερωτεύεται.

Παρόμοιου ύφους είναι και η ταινία *Έγκλημα στα παρασκήνια* (1960), σε σενάριο Γιάννη Μαρή, βασισμένο σε δικό του μυθιστόρημα, και σκηνοθεσία Ντίνου Κατσουρίδη. Μια ηθοποιός, διαβόητη για την ερωτική ζωή της, βρίσκεται σκοτωμένη στο καμαρίνι της, και ο επιθεωρητής Μπέκας αναλαμβάνει να λύσει το μυστήριο. Σύμμαχός του είναι ένας δημοσιογράφος, που του προσφέρει όσα στοιχεία βρίσκει, ώστε να φτάσει στη λύση, η οποία εμπεριέχει την επανεμφάνιση του συζύγου της δολοφονημένης, που όλοι νόμιζαν ότι είχε πεθάνει στην Κατοχή.

Άλλη ταινία του Είδους είναι το έργο *Αμφιβολίες* (1964), σε σενάριο Γιάννη Μαρή, από δικό του μυθιστόρημα, και σκηνοθεσία Γρηγόρη Γρηγορίου. Ένας άπιστος σύζυγος, προσπαθεί με την ερωμένη του και παλιά φίλη της συζύγου του να τρελάνει την πλούσια γυναίκα του για να καρπωθεί τη μεγάλη περιουσία της. Έτσι σκηνοθετεί τον θάνατό του, αλλά τίποτε δεν πάει καλά. Στη διαλεύκανση του μυστηρίου βοηθά και πάλι ο αστυνόμος Μπέκας.

Αστυνομική είναι η ταινία *Κατάχρηση εξουσίας* (1971), σε σενάριο Νίκου Φώσκολου και σκηνοθεσία Σταύρου Τσιώλη, μία από τις μεγαλύτερες εισπρακτικές επιτυχίες όλων των εποχών. Ένας αστυφύλακας-μέλος της Δίωξης

Ναρκωτικών έρχεται στην Αθήνα για να βρει τον δολοφόνο του αδελφού του και τον αρχηγό μιας σπείρας λαθρεμπόρων ναρκωτικών. Χρησιμοποιεί ανορθόδοξες μεθόδους, εντάσσεται στη σπείρα, μετατρέπεται σε ναρκομανή, αλλά τελικά καταφέρνει να αποτοξινωθεί και να συλλάβει τον εγκέφαλό της.

Στη δεκαετία του 1970 χρησιμοποιήθηκε πολλάκις μια αστυνομική ή εγκληματική Πλοκή για να δικαιολογήσει ταινίες με έντονο Ερωτικό Τόνο που έβγαιναν σε ευρεία διανομή. Τέτοιες ήταν ταινίες όπως *Το κορίτσι και το άλογο* (1972), *Ψυχή και σάρκα* (1974) και *Το αγκίστρι* (1976).

Την ίδια εποχή, πιο κλασική αστυνομική ταινία ήταν η *Ζήτημα ζωής και θανάτου* (1973), σε σενάριο Γιάννη Μαρή (από το μυθιστόρημά του) και σκηνοθεσία Βαγγέλη Σερντάρη. Ο αστυνόμος Αλεξανδρής πρωταγωνιστεί στη διαλεύκανση της απαγωγής της γυναίκας ενός εφοπλιστή που έρχεται ως επακόλουθο του εκβιασμού της από μια σπείρα εμπόρων ναρκωτικών, στην οποία μετέχει και ο αδελφός της.

Το πρόβλημα της κακής φήμης των αστυνομικών πριν, κατά και μετά τη δικτατορία ως όργανα του καθεστώτος, δεν ευνόησε τη δημιουργία Πρωταγωνιστών αστυνομικών, με εξαίρεση τον αστυνόμο Μπέκα από τον Γιάννη Μαρή και αργότερα τον αστυνόμο Χαρίτο από τον Πέτρο Μάρκαρη (για σειρά ταινιών για την τηλεόραση με τον γενικό τίτλο *Νυχτερινό δελτίο*). Όπως γράφει ο Φιλίππου (1998), όταν ο Μαρής επέλεγε τον Μπέκα για ήρωά του, δεν ήθελε να δείξει «τι καλό πράγμα είναι η Αστυνομία», οι καιροί δεν του επέτρεπαν να έχει ως ήρωα έναν ντέντεκτιβ ή έναν δημοσιογράφο. Ο Μπέκας ήταν ο ίδιος συμπαθητικός και έπαιρνε όλη τη δόξα, ενώ η Αστυνομία, στο σύνολό της, δεν καρπωνόταν τη συμπάθεια χάρη στα κατορθώματά του.

Και όπως σημειώνουν ο Καρακώστας (2003) και ο Καμπανάκης (2008), ο Χαρίτος, που θυμίζει αρκετά τον αστυνόμο Μπέκα του Γιάννη Μαρή, δεν έχει καμία σχέση με τα διεθνή πρότυπα των σκληρών αστυνομικών, αλλά συμπυκνώνει τα χαρακτηριστικά του ελληνικού μικροαστισμού: είναι ένας τυπικός, αρκετά παραδοσιακός σε πολλές εκδηλώσεις του μεσήλικας, με έναν συμβατικό τρόπο ζωής και τις αντίστοιχες συμπεριφορές και νοοτροπίες, τις προσδοκίες και τα όριά του: τη δουλειά του, το τακτοποιημένο σπιτικό του, τη

μονίμως βαριεστημένη και ιδιαίτερα ασφυκτική γυναίκα του, τη μοναχοκόρη και τις σπουδές της, τα σουβλάκια όταν βρίσκεται έξω και τα καλομαγειρεμένα γεμιστά στο σπίτι του, ως ένδειξη πια συζυγικής τρυφερότητας.

Στην περίοδο του ΝΕΚ, και ειδικά στη δεκαετία του 1980, υπήρχε μια σαφής προτίμηση στις ταινίες Νουάρ, λόγω της εμβάθυνσης στην ψυχολογία των χαρακτήρων που προσφέρει το Είδος.

Ταυτόχρονα, όπως και στο διεθνές περιβάλλον, ο αστυνομικός με στολή εξακολουθούσε να λειτουργεί ως σημείο αναφοράς για το ευρύ κοινό, αλλά πλέον σε επίπεδο Κωμωδιών ή Παρωδιών. Τέτοια είναι η περίπτωση της ταινίας *Τροχονόμος Βαρβάρα* (1981), όπου ένας άντρας για να βρει δουλειά υποδύεται την τροχονόμο και της ταινίας *Της Πολιτομάνας το κάγκελο* (1981), όπου μια γυναίκα φορά τη στολή της αστυνομικού για να σώσει τον γάμο της και, τελικά, μετατρέπεται σε φύλακα και τιμωρό κάθε παρανομίας. Αμφότερες οι ταινίες αποτέλεσαν μεγάλες εισπρακτικές επιτυχίες της περιόδου προβολής τους.

Στην εποχή του ΣΕΚ, μετά το 1993, δεν είναι αυτονόητα αστυνομικοί αυτοί που πρωταγωνιστούν σε αστυνομικές Πλοκές, αλλά δημοσιογράφοι ή άλλοι ερευνητές. Για παράδειγμα, στην ταινία *Tranzito* (1995), σε σενάριο Άννας Ανδριανού και σκηνοθεσία Ισαβέλλας Μαυράκη, Πρωταγωνίστρια είναι μια δημοσιογράφος που γνωρίζει σε ένα ρεπορτάζ για υπόθεση δουλεμπορίας έναν μυστηριώδη ξένο που περνά τράνζιτο από την Ελλάδα. Τον ερωτεύεται, και ενώ λύνει την υπόθεση, οδηγείται σε ένα ταξίδι αυτογνωσίας.

Τέλος, η πιο ενδιαφέρουσα αστυνομική ταινία της τελευταίας περιόδου είναι η *Άδικος κόσμος* (2012), με πρωταγωνιστή έναν προανακριτή της αστυνομίας που αναπαριστάται ως απολύτως «καθημερινός άνθρωπος της διπλανής πόρτας», ο οποίος αποφασίζει να γίνει δίκαιος και να βοηθάει όλους αυτούς που παρανόμησαν επειδή ήταν κατατρεγμένοι από την κοινωνία και τη μοίρα. Όμως, σ' αυτή του την προσπάθεια σκοτώνει από λάθος έναν άνθρωπο και προσπαθεί να πείσει πλέον τη μοναδική μάρτυρα, μια καθαρίστρια, για τις καλές του προθέσεις. Αν και το έργο διαθέτει πλήρως όλα τα αφηγηματικά

στοιχεία της Αστυνομικής ταινίας, είναι πολύ έντονος ο πρόσθετος Φιλοσοφικός Τόνος και ο πρόσθετος Τόνος Ψυχοδράματος.

## 8.2 Η ΤΑΙΝΙΑ ΥΠΟΚΟΣΜΟΥ

Διεθνώς αντιστοιχεί στη λεγόμενη «Γκανγκστερική ταινία», αλλά στην ελληνική βιομηχανία, ελλείπει των αμερικανικών Γκανγκστερικών προτύπων, καταλληλότερα ονομάζεται Ταινία Υποκόσμου.

Στο αμερικανικό αρχέτυπο της δεκαετίας του 1930, που ενέπνευσε όλες τις άλλες κινηματογραφίες, η Γκανγκστερική ταινία βασίζεται πάνω στους Χαρακτήρες και το αφηγηματικό Ύφος των ταινιών *Little Ceasar* (1930), *The Public Enemy* (1931) και *Scarface* (1932). Η μεγάλη ιδιαιτερότητα ήταν ότι δεν χρησιμοποιήθηκαν, όπως σε άλλα Είδη, πρότυπα από προγενέστερο λογοτεχνικό Είδος, αλλά δημιουργήθηκαν κατ' ευθείαν από τις περιγραφές των εφημερίδων για το οργανωμένο έγκλημα και τους γκάνγκστερ της εποχής (Schatz, 2013, 128). Η δεύτερη ιδιαιτερότητα που προκάλεσε σφοδρή αντίδραση στην ίδια δεκαετία είναι το γεγονός ότι η ταύτιση του θεατή γίνεται με τον εγκληματία, και μάλιστα του οργανωμένου εγκλήματος, αφού τη δική του ιστορία παρακολουθεί (Schatz, 2013, 143). Εκ των πραγμάτων, η Επίλυση είναι πολύπλοκη και συνήθως έρχεται μέσω του θανάτου του ως «ικανοποιητική κατάληξη» και αποκατάσταση της τάξης.

Τα βασικά χαρακτηριστικά στην αρχετυπική αμερικανική Γκανγκστερική ταινία του 1930 είναι τα εξής (Dancyger & Rush, 1995, 56):

- Ο ήρωας είναι κάποιος της μειονότητας (συνήθως μετανάστης) που κοινωνικά βρίσκεται πολύ χαμηλά, αλλά επιθυμεί την άνοδό του. Η δύναμή του προέρχεται από τη θέλησή του να αποκτήσει δύναμη (εξουσία). Έτσι βρίσκει κουράγιο, κόλπα και δολοφονική διάθεση για όσους τον εμποδίζουν. Με άλλα λόγια, επικρατεί ο νόμος της ζούγκλας. Το σημαντικό είναι η επιτυχία. Ο σκοπός αγιάζει τα μέσα. Οι ανταγωνιστές πρέπει να εκλείψουν. Και συνήθως ο ανταγωνισμός φτάνει ως τον θάνατο.
- Ο ήρωας έχει ηθικές αξίες που ταυτίζονται με τις αξίες της πρώτης πατρίδας του (αν είναι μετανάστης) ή και του στενού περιβάλλοντός του.

- Ο βασικός και μεγάλος εχθρός είναι η ίδια η κοινωνία, που δεν ανέχεται τον νόμο της ζούγκλας. Οι αντιπρόσωποι της κοινωνίας είναι η αστυνομία, οι ντετέκτιβ και, σε διεθνές επίπεδο, η αντικατασκοπία. Τα σύμβολα της επιτυχίας είναι πάντα υλικά (χρήματα, γυναίκες, αυτοκίνητα κ.λπ.).
- Ο χώρος είναι πάντα το αστικό τοπίο. Όπως λέει ο Warshow (στο Schatz 2013, 130), ο γκάνγκστερ προσωποποιεί την πόλη – όχι την πραγματική, αλλά αυτή της φαντασίας, που είναι πολύ πιο σημαντική, καθώς είναι ο σύγχρονος κόσμος.

Η Γκανγκστερική ταινία εξελισσόταν συνεχώς στον αμερικανικό κινηματογράφο με αναφορά στην παράλληλη εξέλιξη του πραγματικού οργανωμένου εγκλήματος και των συμμοριών. Περιλαμβάνει διάσημες ταινίες (π.χ. η σειρά ταινιών *Νονός* [1972-1990], *Αδιάφθοροι* [1987], *Καλά παιδιά* [1990], *Κάποτε στην Αμερική* [1984], αλλά και το *Reservoir Dogs* [1992]).

Ακόμη, μπορούν να υπάρχουν και γυναίκες ηρωίδες (π.χ. *Bonny and Clyde* [1967]), αλλά αυτό δεν είναι κανόνας. Πάντως, στο είδος κυριαρχεί η αντρική προσέγγιση, ενώ το ενδιαφέρον για τις ερωτικές σχέσεις μεταξύ των φύλων είναι ασήμαντο. Οι γυναικείοι χαρακτήρες μπορεί κάποτε να λειτουργούν ουσιαστικά, αλλά δεν είναι αυτοδύναμοι – μόνο υποστηρικτικοί της Πλοκής του άντρα Πρωταγωνιστή (Danczyger & Rush, 1995, 57).

Η Γκανγκστερική ταινία μοιάζει αρκετά με το Γουέστερν κυρίως ως προς τη σχέση των χαρακτήρων τους με τον θάνατο και τη ζωή (που είναι το πιο συνηθισμένο διακύβευμα και αντάλλαγμα για την επιτυχία του σκοπού του Πρωταγωνιστή), καθώς και στον αγώνα τους ανάμεσα σε πολιτισμένες και «πρωτόγονες» δυνάμεις. Διαφέρουν, όμως, ριζικά στον χωρόχρονο που τοποθετούνται, αλλά και στους σκοπούς και δυνατότητες επιβίωσης και επιλογής των ηρώων.

Στην Ελλάδα, οι Γκανγκστερικές ταινίες αναγράφονται και ως ταινίες Υποκόσμου (πίνακας 5.1) και βέβαια, ελλείψει μεγέθους μιας οργανωμένης παράδοσης, όπως η αμερικανική, αναφέρονται απλώς σε συμμορίες. Τα μέλη της συμμορίας δεν είναι μετανάστες, αλλά προέρχονται από το περιθώριο των λαϊκών και μικροαστικών στρωμάτων και προσπαθούν απλώς να «πιάσουν την καλή» και να ανέλθουν οικονομικά και κοινωνικά.



Μια ταινία χαρακτηριστική του είδους είναι η *Ληστεία στην Αθήνα* (1969), σε σενάριο και σκηνοθεσία Βαγγέλη Σερντάρη (που από τυπική άποψη ανήκει στο υποείδος *Heist film*, δηλαδή στις ταινίες που παρακολουθούν τον σχεδιασμό μιας διάρρηξης ή μιας κλοπής).

Τρεις νέοι καταφέρνουν να διαρρήξουν το χρηματοκιβώτιο ενός κτηματομεσίτη. Ωστόσο, όταν ο ένας απ' αυτούς ξοδεύει τα κλεμμένα χρήματα με μία πόρνη, γίνεται αντιληπτός, συλλαμβάνεται από την αστυνομία, ξεφεύγει, καταδιώκεται και σκοτώνεται. Ο δεύτερος συλλαμβάνεται αφού πρώτα έχει σκοτώσει ένα αστυνομικό, ενώ ο τρίτος πέφτει νεκρός από τα πυρά των οργάνων της τάξης.

Η ταινία *Αδίστακτοι* (1965), σε σενάριο Νίκου Φώσκολου και σκηνοθεσία Ντίνου Κατσουρίδη, αφηγείται την ιστορία ενός κακοποιού με αρχές που αποφυλακίζεται και αντιλαμβάνεται ότι η παλιά αγαπημένη του είναι πλέον με τον υπαρχηγό της συμμορίας του. Ερωτεύεται την αδελφή της ενώ βρίσκει και τη χαμένη από την Κατοχή μητέρα του στο πρόσωπο μιας ξεπεσμένης τραγουδίστριας. Ετοιμάζεται να πάρει τον τίμιο δρόμο, ώσπου ανακαλύπτει ότι η γυναίκα που θεωρούσε μητέρα του ήταν βαλτή από τον παλιό του υπαρχηγό, τον οποίο τελικά μαχαιρώνει για εκδίκηση.

Αρκετά χρόνια μετά, η ταινία *Νετρίνο* (1999), σε σκηνοθεσία και σενάριο Γιάννη Παρασκευόπουλου (με τη συνεργασία του Παντελή Πασχαλίδη), επαναφέρει το είδος, και μάλιστα με ένα Τόνο Χιούμορ. Η ιστορία αφορά έναν κακοποιό που αποφυλακίζεται μετά από μια καταδίκη για διάρρηξη και ανακαλύπτει ότι οι συνεργάτες του έχουν καταχραστεί το δικό του μερίδιο. Σχεδιάζει μια ληστεία τράπεζας, ζει ως παράνομος και, ταυτόχρονα, αναζητά μια γυναίκα που ερωτεύτηκε μετά την αποφυλάκισή του. Οι δυο Πλοκές εξελίσσονται παράλληλα, ώσπου κατά την εισβολή στην τράπεζα για τη ληστεία συνειδητοποιεί ότι πίσω από το γκισέ κάθεται η αγαπημένη του.

Ταινία Υποκόσμου με αφηγηματικό Τόνο Χιούμορ και Τρελής κωμωδίας θα μπορούσε να θεωρηθεί η ταινία *Το δόλωμα* (1964), σε σενάριο και σκηνοθεσία Αλέκου Σακελλάριου. Δύο χαρτοκλέφτες αποφασίζουν να

χρησιμοποιήσουν μια σέξι κοπέλα ως «δόλωμα» για να βρουν πλούσιους άντρες και μεγάλες παρτές σε μεγάλα τουριστικά κέντρα, τους οποίους θα κλέβουν στα χαρτιά. Εκπαιδεύουν μια χαριτωμένη κοπέλα ελαφρών ηθών σε αυτό τον ρόλο, αλλά στο τέλος τους ανακαλύπτουν. Ωστόσο, η αστυνομία αφήνει ελεύθερη την κοπέλα να χαρεί τον έρωτα της με το τελευταίο από τα θύματά της.

Τέλος, ταινία Υποκόσμου με Τόνο Χιούμορ και Παρωδίας μπορεί να θεωρηθεί η *Bank Bang* (2008), σε σενάριο Βασίλη Χαραλαμπόπουλου και σκηνοθεσία Αργύρη Παπαδημητρόπουλου, για την ιστορία δυο αδελφών που αποφασίζουν να αρχίσουν να ληστεύουν τράπεζες, προκειμένου να συγκεντρώσουν ένα ποσό για να ξεπληρώσουν την ελληνική μαφία, ενώ ταυτόχρονα ο ένας από αυτούς ερωτεύεται μια τραπεζική υπάλληλο.

### **8.3 Η ΤΑΙΝΙΑ ΕΓΚΛΗΜΑΤΙΚΗΣ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΤΗΤΑΣ**

Το Είδος της ταινίας Εγκληματικής Προσωπικότητας (criminal film) αφορά κινηματογραφικές παραγωγές που σχετίζονται με εγκλήματα κατά της ζωής ή και της περιουσίας, τα οποία δεν εκτελούνται στο πλαίσιο του οργανωμένου υποκόσμου, αλλά από μεμονωμένους δράστες, την ιστορία των οποίων παρακολουθεί ο θεατής στο μεγαλύτερο μέρος της ταινίας. Οι Πρωταγωνιστές αντιμετωπίζουν σειρά από Επιπλοκές ως να ολοκληρώσουν ή να καρπωθούν τα οφέλη από το έγκλημά τους, αλλά στην Πράξη II ή στην Πράξη III εμφανίζεται ο Χαρακτήρας που εκπροσωπεί τον νόμο και αποκαθιστά την τάξη με την τελική σύγκρουση με τον εγκληματία Πρωταγωνιστή.

Στο Είδος ανήκει και το πολύ δημοφιλές υποείδος ταινίας Εγκληματικής Προσωπικότητας με Τόνο Ψυχικής Διαταραχής (psycho), που αφορά έναν φόνο ή μια σειρά φόνων χωρίς υλικό ή άλλο φανερό κίνητρο, από εγκληματία που πάσχει από βαριά ψυχική διαταραχή (συνήθως σχιζοφρένεια).

Στο σημείο αυτό πρέπει να διευκρινιστεί ότι συχνά γίνεται λανθασμένη μετάφραση της έννοιας psycho, που εμφανίζεται σε Χαρακτήρες ταινιών με ψυχικές δομές όπως Σχιζοφρένεια, Παράνοια κ.λπ., με τον όρο «ψυχοπάθεια», ενώ, στην πραγματικότητα, η ψυχοπάθεια (ή, πιο ορθά, η ψυχοπαθητικότητα)

είναι μια συγκεκριμένη ψυχική συμπεριφορά (με βασικά χαρακτηριστικά τον πλήρη αμοραλισμό και την εκμετάλλευση των άλλων). Αυτό το λάθος στη μετάφραση έχει ως αποτέλεσμα οι ταινίες με βαριά ψυχικά διαταραγμένους εγκληματίες να χαρακτηρίζονται λανθασμένα στα ελληνικά συλλήβδην ως «ταινίες με ψυχοπαθείς».

Αρχετυπική ταινία στις ταινίες Εγκληματικής Προσωπικότητας με Τόνο Ψυχικής Διαταραχής θεωρείται η *Ψυχώ/ Psycho* (1960), όπου ο σχιζοφρενής Πρωταγωνιστής και δράστης κατά συρροή δολοφονιών βιώνει την ταυτότητα της νεκρής μητέρας του, που ο ίδιος είχε σκοτώσει όταν τη βρήκε με τον εραστή της, και διαπράττει σειρά εγκλημάτων με θύματα τους ενοίκους του ξενοδοχείου του. Ωστόσο, δολοφόνοι με βαριά ψυχική διαταραχή έχουν εμφανιστεί από πολύ νωρίτερα – ήδη από το 1905 (*Charles Pierce*) και το 1931 (*M, ο Δράκος του Ντίσελντορφ*) (Pinel, 2006, 68). Οι ιστορίες με τις βαριά ψυχικά διαταραγμένες προσωπικότητες εύκολα προσφέρονται ως πεδίο για διερεύνηση –από τις δεκαετίες των 1930 και 1940– των κοινωνικών, ψυχολογικών και ηθικών διαστάσεων της εγκληματικής πράξης. Και είναι ιδιαίτερα ενδιαφέρον ότι, και από την άλλη πλευρά, διάσημοι Χαρακτήρες ντετέκτιβ και κατασκόπων, όπως ο Σέρλοκ Χολμς και ο Τζέιμς Μποντ, έχουν στοιχεία από ψυχοπαθητική συμπεριφορά (χειρισμός των άλλων με ευφυΐα χωρίς ηθικά όρια, προκειμένου να επιτύχουν το στόχο τους), χωρίς να λειτουργούν εναντίον του κοινωνικού συνόλου, αφού η πρόθεσή τους είναι θετική, και χωρίς, φυσικά, να θεωρούνται ότι πάσχουν από βαριά ψυχική διαταραχή.

Όπως και στην ταινία *Νουάρ*, στην ταινία *Εγκληματικής Προσωπικότητας*, η έμφαση δεν είναι πάντα μόνο στην εξωτερική δράση, αλλά και στο εσωτερικό κίνητρο, τον εσωτερικό κόσμο του Πρωταγωνιστή, και πολλές φορές μόνο σ' αυτόν, αφού είναι ιδιαίτερος και μοναδικός.

Από την άλλη, πολλές φορές και η ταινία *Νουάρ* περιστρέφεται γύρω από χαρακτήρες με νευρωτική ή ψυχωτική συμπεριφορά, π.χ. *Βασικό ένστικτο* (1991).

Στην ελληνική πραγματικότητα, συχνά πυκνά αναπαραστάθηκε η δράση Εγκληματικών Προσωπικότητων (όχι απαραίτητα με βαριά Ψυχική Διαταραχή) με πράξεις κατά της ζωής ή της περιουσίας, κάποιες από τις οποίες βασίζονταν πάνω σε αληθινές ιστορίες. Στις αρχές της δεκαετίας 1980, η ταινία Άγγελος (1982), σε σενάριο και σκηνοθεσία Γιώργου Κατακουζηνού, αναφέρεται σε έναν 20χρονο ομοφυλόφιλο που ερωτεύεται έναν ναύτη ο οποίος υπηρετεί την θητεία του στον Πειραιά και αποφασίζει να μείνει μαζί του. Αυτός αρχίζει να τον εκμεταλλεύεται και να τον εκπορνεύει. Η σύλληψή του από την Αστυνομία ενώ εκδιδόταν οδηγεί τον πατέρα του στην αυτοκτονία. Στη συνέχεια, ο εραστής του τον βιάζει και ο Πρωταγωνιστής τον μαχαιρώνει την ώρα που κοιμάται.

Του ίδιου σεναριογράφου και σκηνοθέτη είναι και η *Ζωή* (1995), σχετικά με την πραγματική ιστορία ενός εγκλήματος από έναν γοητευτικό, επιτυχημένο σύζυγο που ζήλευε παράφορα τη 19χρονη γυναίκα του, η οποία, όντας παντρεμένη σε μικρή ηλικία, ήθελε να ζήσει όπως οι συνομήλικές της. Ένας άγριος καβγάς καταλήγει σε φόνο και σε τεμαχισμό του πτώματος, προκειμένου να σβηστούν τα ίχνη, και αργότερα στη σύλληψη του δράστη.

Σ' αυτή την κατηγορία θα μπορούσαν να μπουν και διάσημες και πολυβραβευμένες ταινίες όπως η *Παραγγελιά!* (1980) (βλ. τις Κοινωνικές ταινίες στο κεφάλαιο 6.2.2), η οποία, εκτός από την κοινωνική διάστασή της, αναφέρεται καταφανώς σε έγκλημα από μια διαταραγμένη προσωπικότητα.

Το 1998 προβάλλεται η ταινία *Οι αριθμημένοι*, σε σενάριο και σκηνοθεσία Τάσου Ψαρρά. Ένας νεαρός ειδικός στην πληροφορική σκοτώνει κατά λάθος έναν επιχειρηματία, όταν μπαίνει κρυφά στο σπίτι του για τον κλέψει. Στη συνέχεια, παίρνει τη θέση του στον ψηφιακό κόσμο, σπάει τους κωδικούς του, διαχειρίζεται τα χρήματά του και αρχίζει να ζει σαν να ήταν αυτός, ως τη στιγμή που η αδελφή του θύματος αποφασίζει να αναζητήσει τον αδελφό της. Ο ντετέκτιβ που αναλαμβάνει ανακαλύπτει τι έχει γίνει, παγιδεύει τον νεαρό, τον σκοτώνει, σκοτώνει την αδελφή του θύματος και παίρνει τη θέση του επιχειρηματία στον ψηφιακό κόσμο.

Στην ίδια κατηγορία, της Εγκληματικής Προσωπικότητας, ανήκει η εξαιρετικά ενδιαφέρουσα *Jace* (2011), με έντονα στοιχεία Νουάρ, που αφηγείται την πορεία ενός ορφανού Αλβανού, από την παρακολούθηση της

δολοφονίας του πατέρα του από μαφιόζους στην Αλβανία, το πέρασμά του στην Ελλάδα, την εμπλοκή του με ελληνοαλαβανικές συμμορίες, την εκπόρνευσή του, τον έρωτά του για την ερωμένη του μεγαλομαφιόζου, την άδικη στοχοποίησή του για φόνους που δεν έκανε και την τελική αντίδρασή του, που παραπέμπει στην ψυχολογία των ελεφάντων οι οποίοι μένουν ορφανοί από μικρή ηλικία και μετά επιδεικνύουν επιθετική συμπεριφορά. Η καταγραφή της διαμόρφωσης του χαρακτήρα του Πρωταγωνιστή είναι υποδειγματική.

#### 8.4 Η ΤΑΙΝΙΑ ΝΟΥΑΡ

Η Αστυνομική ή Γκανγκστερική ταινία ή ευρύτερα η ταινία Εγκλήματος με Τόνο Νουάρ. Ο όρος Νουάρ/ Noir (μαύρο) είναι γαλλικός του 1946, προερχόμενος από τους Γάλλους κριτικούς λόγω της ομοιότητας των αμερικανικών ταινιών της περιόδου με μια σειρά λαϊκών αστυνομικών αφηγημάτων που είχαν δημοσιευτεί σε γαλλικά περιοδικά υπό τον γενικό τίτλο *Serie Noire*. Στην Αμερική, υιοθετήθηκε ως όρος από τη δεκαετία του 1950 και μετά (Pinel, 2004, 71).

Σχεδόν όλοι οι κριτικοί συμφωνούν ότι η ταινία Νουάρ είναι πρόσθετος Τόνος και όχι αυτόνομο Είδος (βλ. και Durgnat και Schraender στο Βαλούκος & Σπηλιώπουλος, 1985, 59). Συνήθως πηγαίνει μαζί με ταινίες Εγκλήματος, χωρίς αυτό να είναι απόλυτο, καθώς υπάρχουν και Νουάρ ταινίες ανάμικτες με Επιστημονική Φαντασία (π.χ. *Blade Runner*, 1982) ή Κωμωδίες (βλ. κεφάλαιο 7.2) ή Φανταστικού ή Περιπέτειας ή ταινίες Τέχνης (π.χ., η σειρά ταινιών *Μπάτμαν, ο σκοτεινός ιππότης* [από το 1989]), αλλά και οι περισσότερες ταινίες Τέχνης του Νίκου Νικολαΐδη, όπως η *Singapore Slingshot: Ο άνθρωπος που αγάπησε ένα πτώμα* (1990).

Γενικά μιλώντας, η ταινία Νουάρ δίνει έμφαση στη σκοτεινή και βίαιη πλευρά των Χαρακτήρων, αλλά με προσέγγιση μη σχηματική και χωρίς συναισθηματική ηθικολογία (Pinel, 2004, 71). Επίσης πρόκειται για ένα Είδος γύρω από την «Προδοσία» που υφίσταται ο βασικός Χαρακτήρας, συνήθως από μια «μοιραία» γυναίκα που αγαπά (Dancyger & Rush, 1995, 58-60) και, κατ' επέκταση, για τις εσωτερικές ψυχολογικές συγκρούσεις του βασικού

Χαρακτήρα που καταλήγουν σε εγκλήματα. Το πάθος, η τραγικότητα και η απόγνωση είναι τα υπόβαθρα πίσω από κάθε δράση.

Στην κλασική μορφή του, ο Τόνος Νουάρ, προστιθέμενος σε διάφορα Είδη, χρωσάει πολλά στον Γερμανικό Εξπρεσιονισμό, όπως προέκυψε από τους βαθύτερους φόβους του γερμανικού λαού στη δεκαετία του 1920, και θεωρήθηκε το «έργο της προδοσίας». Στη συνέχεια μεταφέρθηκε μέσω των Ευρωπαίων σκηνοθετών στην Αμερική, για να πάρει τα βασικά χαρακτηριστικά του, που αναπτύχθηκαν στο Χόλιγουντ στη δεκαετία του 1940 (Dancyger & Rush, 1995, 58-60):

- Ο βασικός Χαρακτήρας είναι απελπισμένος και ζει στο όριο. Η συμπεριφορά του κάθε άλλο παρά ηρωική και δυναμική είναι. Είναι μόνος και μοναχικός, και βρίσκεται συνήθως σε υπαρξιακή κρίση. Δεν υπάρχει ελπίδα στις ταινίες Νουάρ, δεν υπάρχουν ούτε παιδιά που συνήθως αντιπροσωπεύουν την ελπίδα.
- Ο Χαρακτήρας θεωρεί ότι η προοπτική του για μια καλύτερη ζωή μπορεί να βρεθεί μέσα από κάποιο άλλο Χαρακτήρα – συνήθως μια γυναίκα. Η σχέση του μ' αυτή είναι βαθιά σεξουαλική και ερωτική. Ο Χαρακτήρας θα προδοθεί με κάποιο τρόπο σ' αυτή τη σχέση.
- Υπάρχει έντονη βία, αλλά αναπτύσσεται μόνο ως υποπροϊόν των σχέσεων του βασικού Χαρακτήρα.
- Η πόλη παίζει σημαντικό ρόλο, καθώς όλα διαδραματίζονται μέσα της και συμβολίζουν τις αξίες της μοντέρνας ζωής.

Οι Βαλούκος και Σπηλιόπουλος (1985,19-28) προσδιορίζουν με εξαιρετική ακρίβεια όλα τα ιδιαίτερα αφηγηματικά χαρακτηριστικά του κλίματος Νουάρ σε ταινίες Εγκλήματος που τις κάνουν να διαφέρουν από τις υπόλοιπες ταινίες του Είδους:

- Ο βασικός Χαρακτήρας μπορεί να είναι ντετέκτιβ ή εγκληματίας, αλλά, ενώ στις Αστυνομικές ταινίες η βασική Πλοκή περιστρέφεται γύρω από το «ποιος είναι ο δράστης», στις Νουάρ αυτό αποτελεί μόνο ένα μικρό μέρος της δράσης. Ο Πρωταγωνιστής εμπλέκεται με όλη του την ύπαρξη και τη δράση

στην Πλοκή, και δεν λειτουργεί αποστασιοποιημένα, όπως οι διάσημοι ντετέκτιβ των αστυνομικών που λύνουν απλώς το «μυστήριο». Ούτε αυτός ούτε οι λοιποί Χαρακτήρες είναι μονοδιάστατοι και σχηματικοί, μόνο «καλοί» ή μόνο «κακοί», όπως συμβαίνει συνήθως στις λοιπές ταινίες Εγκλήματος. Επιπλέον, ο Χαρακτήρας ως δολοφόνος δεν εισάγεται εξ αρχής, αλλά δημιουργείται κατά την εξέλιξη της ταινίας.

- Με δεδομένο ότι πάντα οι Πρωταγωνιστές είναι άντρες, ο Χαρακτήρας Ειδύλλιο, που συνήθως αποδεικνύεται και Ανταγωνιστής, είναι γυναίκα. Αλλά, ενώ στην Αστυνομική ταινία η παρουσία της είναι σχεδόν πάντα αδιάφορη για την Πλοκή, στη Νουάρ είναι θεμέλιος λίθος, λόγω του ερωτικού και ταυτόχρονα, μοιραίου και τραγικού προφίλ της, για τον Πρωταγωνιστή («μοιραία γυναίκα»/ *femme fatale*). Μέρος ενός ερωτικού τριγώνου συνήθως, παρασέρνει τον Πρωταγωνιστή σε καταστροφικούς για τη ζωή του δρόμους, μέσα από ένα φетиχοποιημένο ερωτισμό (Βαλούκος & Σπηλιόπουλος 1985, 69) και ενίοτε με έναν κρυφό ρομαντισμό (70).
- Το έγκλημα στις Νουάρ είναι προϊόν πάθους, αποτέλεσμα της διακαούς επιθυμίας για έρωτα και χρήμα. Αντίθετα, στα αστυνομικά, ειδικά αυτά με ντετέκτιβ, όπου το έγκλημα αποδραματοποιείται, χάνει το κοινωνικό νόημά του και γίνεται εγκεφαλικό παιχνίδι που αναζητά λύση.
- Η ιδεολογία που κρύβεται πίσω από το έγκλημα στις Νουάρ δεν αρκείται στην απάντηση της ερώτησης «ποιος είναι ο δολοφόνος;» Αυτό το ερώτημα, ακόμη και αν υπάρχει, δεν λύνει το πρόβλημα της ταινίας Νουάρ, που αφορά τη φύση των Χαρακτήρων και των κοινωνικών δομών. Με δυο λόγια, η μυθοπλασία στηρίζεται στον απελπισμένο αγώνα για την επίτευξη του αμερικανικού ονείρου, που συνοψίζεται στις εξής λέξεις: πάθος για έρωτα και χρήματα.
- Η ψυχολογική διάσταση των κινήτρων του πρωταγωνιστή είναι πάντα υπό διερεύνηση, είτε αυτός είναι ψυχοπαθητική

προσωπικότητα, είτε απλώς «απελπισμένος». Σπανιότατα αυτό συμβαίνει στις ατόφιες αστυνομικές ταινίες και ποτέ στις Γκανγκστερικές ταινίες/ Υποκόσμου (Βαλούκος & Σπηλιόπουλος 1985, 63-64).

- Ο φιλικός χρόνος στις Νουάρ είναι ταυτισμένος με τον ιστορικό χρόνο που βιώνουν οι Χαρακτήρες και τα προβλήματα της εποχής, όπως η ανεργία, ο φόβος του πολέμου κ.λπ. Αντίθετα, στην τυπική Αστυνομική ταινία, τέτοιος συγχρονισμός δεν υπάρχει.
- Η Δομή δεν είναι απαραίτητα γραμμική ή παρατακτική, όπως στις περισσότερες Αστυνομικές, οι οποίες με την Πράξη III πάντα αποδεικνύουν την ορθολογική συνέχεια των γεγονότων. Στις Νουάρ, δεν είναι η λογική που κυριαρχεί, αλλά το πάθος και η αίσθηση της απόγνωσης. Έτσι, το ζητούμενο δεν είναι η ολοκλήρωση της λογικής αλληλουχίας μιας ιστορίας, αλλά η ίδια η κινηματογραφική αφήγηση που αναδεικνύει τα νοήματα.
- Το σκηνικό είτε τεχνητό ντεκόρ είτε φυσικό περιβάλλον παίζει λειτουργικό ρόλο στη Νουάρ, ενώ στην Αστυνομική είναι αδιάφορο ή και ανύπαρκτο. Η νύχτα, η βροχή, η πόλη λειτουργούν συμβολικά, μεταφορικά και ιδεολογικά, τονίζοντας είτε τα αισθήματα του Ήρωα είτε τους κοινωνικούς και πολιτιστικούς όρους που το έχουν διαμορφώσει.
- Όλα τα προαναφερόμενα περνούν και στην αισθητική της εικόνας της ταινίας με το λεγόμενο εικαστικό ύφος Νουάρ (έντονες αντιθέσεις φωτός-σκιάς, μικρό βάθος πεδίου, ακραίες γωνίες λήψεις κ.λπ.).

Οι Βαλούκος και Σπηλιώπουλος (1985), χτίζοντας πάνω στις θεωρίες του Durgnat για τα θεματικά μοτίβα (το στιλ του ντετέκτιβ, το κίνητρο της δολοφονίας, το ψυχολογικό υπόβαθρο κ.λπ.), μνημονεύουν και κατηγοριοποιούν αναλυτικά τις σημαντικότερες ταινίες Νουάρ τόσο στην αμερικανική και τη γαλλική όσο και στη διεθνή σκηνή. Πρώτη ταινία Νουάρ διεθνώς θεωρείται η ταινία *Το γεράκι της Μάλτας* (1941), καθώς συγκεντρώνει όλα τα προαναφερόμενα στοιχεία. Διάσημες ταινίες (κάποιες από τις οποίες



επηρέασαν Έλληνες δημιουργούς όπως ο Νίκος Νικολαΐδης) είναι οι *Laura* (1944), *Double Indemnity* (1944), *The Lady from Shanghai* (1948), *Sunset Boulevard* (1950), *Detective story* (1951), *The big knife* (1955), *Touch of Evil* (1958).

Με το τέλος της δεκαετίας του 1950 και τη σταδιακή εγκατάλειψη του μαυρόασπρου φιλμ, η ταινία Νουάρ έπεσε σε ύφεση για να επανέλθει με υποδειγματικά παραδείγματα από το 1970 και μετά σε έγχρωμο φιλμ: *Klute* (1971), *Chinatown* (1974), *Hammet* (1984), *Blood simple* (1984), *Element of crime* (1984), *Blue velvet* (1986), *Miller's crossing* (1990), *Pulp fiction* (1994), *LA confidential* (1997), *Memento* (2000) κ.λπ.

Στην ελληνική βιομηχανία, τα όρια πολλές φορές είναι δυσδιάκριτα, επειδή Αστυνομικές ή ταινίες Υποκόσμου χρησιμοποιούν κάποια από τα προαναφερόμενα στοιχεία Νουάρ, σε σημείο που σχεδόν όλες οι ελληνικές ταινίες με πρωταγωνιστές εγκληματίες ή ερευνητές ή ντετέκτιβ, ή ακόμη και δικαστικές ταινίες να καταγράφονται κάποτε ως Νουάρ (βλ. Δερμετζόγλου, 2007, 9-11, Κοκκαλένιος, 2007, 15-18).

Ωστόσο, η αυστηρότερη ταυτοποίηση των προαναφερόμενων κριτηρίων των Βαλούκου και Σπηλιώπουλου με τα αφηγηματικά στοιχεία της κάθε ταινίας ξεχωρίζει τις Νουάρ από τις άλλες.

Έτσι, αναμφίβολα, σκηνοθέτες όπως ο Ντίνος Κατσουρίδης προσέγγισαν στιλιστικά την ταινία Νουάρ, αλλά οι αφηγήσεις σε ταινίες όπως *Έγκλημα στα παρασκήνια* (1960) και *Οι Αδίστακτοι* (1965) ανήκουν στα βασικά Είδη της ομάδας ταινιών Εγκλήματος με ελάχιστα στοιχεία Νουάρ. Το ίδιο και οι ταινίες Υποκόσμου του Βαγγέλη Σερντάρη. Το ίδιο και η ταινία *Εφιάλτης* (1962) του Ερρίκου Ανδρέου, που, αν και διαθέτει ένα σαφέστατο εικαστικό στιλ Νουάρ, οι βασικοί χαρακτήρες δεν πληρούν τα αφηγηματικά κριτήρια των ταινιών Νουάρ.

Όμως, η ταινία *Λόλα* (1964) με έναν πρωταγωνιστικό γυναικείο χαρακτήρα, ίσως τον «πιο μοιραίο από όλες τις ελληνικές ταινίες» (Κοκκαλένιος, 2007, 16), για την οποία ανταγωνίζονται οι πρωταγωνιστικοί χαρακτήρες των ανδρών, είναι αναμφίβολα ταινία Υποκόσμου με έντονα

στοιχεία Νουάρ. Στην ταινία, που είναι σε σενάριο Ηλία Λυμπερόπουλου και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου, ένα λαϊκό παλικάρι αποφυλακίζεται και επιστρέφει στην Τρούμπα για να μάθει αν ανάμεσα σ' εκείνους που τον πρόδωσαν είναι και η ομώνυμη κοπέλα, που δουλεύει στο καμπαρέ του Ανταγωνιστή. Ο Πρωταγωνιστής αγαπάει την κοπέλα, και το ίδιο και ο Ανταγωνιστής. Ένας μπράβος του αναλαμβάνει να σκοτώσει το παλικάρι, ενώ την ώρα που μονομαχούν με μαχαίρια ο Ανταγωνιστής απάγει την κοπέλα, αναγκάζοντας τον πρωταγωνιστή να συγκρουστεί μαζί τους.

Επίσης, το έργο *Ο ζεστός μήνας Αύγουστος* (1966) διαθέτει αρκετά σχετικά αφηγηματικά στοιχεία, όπως τον Χαρακτήρα της επικίνδυνης γυναίκας, το ερωτικό τρίγωνο και την Πλοκή θανάτου.

Οι ταινίες του Κώστα Ανδρίτσου, σε σενάρια Νίκου Φώσκολου, όπως *Το καθαрма* (1963), *Κραυγή* (1964), *Βρόμικη πόλις* (1965), *Οι στιγματισμένοι* (1966), ενώ εικαστικά προσεγγίζουν τον Τόνο Νουάρ, είναι σαφώς Αστυνομικές ταινίες και ταινίες Υποκόσμου, με πολλά κοινωνικά στοιχεία και αστυνομικά ερωτήματα, όπως «ποιος είναι ο δολοφόνος;».

Κάποιοι κριτικοί τοποθετούν στις ταινίες Νουάρ αρκετές από τις ταινίες του Σταύρου Τσιώλη την εποχή του ΠΕΚ όταν ο σκηνοθέτης εργαζόταν στα μεγάλα ελληνικά στούντιο. Η *Ζούγκλα των πόλεων* (1970), σε σενάριο Νίκου Φώσκολου, με πρωταγωνιστή έναν αστυνομικό ρεπόρτερ που ψάχνει την αλήθεια, και η *Κατάχρηση εξουσίας* (1971), επίσης σε σενάριο Νίκου Φώσκολου, με έναν αστυνομικό που γίνεται ναρκομανής για να λύσει μια υπόθεση ναρκωτικών, έχουν κάποια στοιχεία Νουάρ, αλλά δύσκολα μπορεί να ειπωθεί ότι αυτά επικρατούν των καθαρών αστυνομικών στοιχείων και της αστυνομικής Πλοκής και αιτιολόγησης της δράσης των Χαρακτήρων.

Γενικότερα μιλώντας, οι ταινίες που γυρίζονται σε σενάρια Νίκου Φώσκολου δεν είναι, από αφηγηματική άποψη, ταινίες Νουάρ, αλλά σαφώς ταινίες Υποκόσμου ή Αστυνομικές ή Δικαστικές. Ο φαινομενικός Τόνος Νουάρ κάποιων απ' αυτές οφείλεται συνήθως στην ερμηνεία των ηθοποιών και στο εικαστικό μέρος.

Αντίθετα, δεν αμφισβητείται από κανένα κριτικό (Δερμετζόγλου, 2007, 11, Βαλούκος και Σπηλιώπουλος, 1985, 119) ο κυρίαρχος Τόνος Νουάρ στην *Αναμέτρηση* (1982) της εποχής του ΝΕΚ, όπου ένας υπαλληλάκος προσπαθεί να ξεδιαλύνει τον φόνο της άγνωστης γυναίκας που ερωτεύεται κατά τις διακοπές του σε ένα νησί, μεταμορφώνοντας τον εαυτό του σε δυνητικό ντετέκτιβ των λογοτεχνημάτων Νουάρ και με το τελικό αποτέλεσμα να καταλήγει σε αποτυχία.

Ταινία Νουάρ, και μάλιστα πάρα πολύ κοντά στα αρχέτυπα του Είδους, είναι η *Κλειστή στροφή* (1991), σε σενάριο Νίκου Γραμματικού και Μηνά Χατζησάββα, και σκηνοθεσία Νίκου Γραμματικού. Ο σκληρός, μοναχικός αντρικός Χαρακτήρας κλέφτης αυτοκινήτων παρασύρεται από το πάθος του για τη μυστηριώδη γυναίκα και, στο τέλος, τον περιμένει η προδοσία στον έρωτα και τη φιλία. Ο θάνατός του έρχεται ως λύτρωση ακόμη και για τον ίδιο. Η *Κλειστή στροφή* είναι, ίσως, η πιο τυπική, αφηγηματικά, ταινία Νουάρ του ελληνικού κινηματογράφου.

Ενδιαφέρουσα προσπάθεια Αστυνομικής ταινίας και ταινίας Τέχνης με Τόνο Νουάρ της ύστερης εποχής του ΝΕΚ αποτελεί η πολυβραβευμένη *Terra Incognita* (1994), σε σενάριο Γιάννη Τυπάλδου και Ντίνου Χατζηγιώργη (με πρόσθετο υλικό από τον Γιώργο Μπράμο) και σκηνοθεσία Γιάννη Τυπάλδου. Σε μια μεγαλούπολη στο μέλλον, ένας συγγραφέας προσπαθεί να ξεδιαλύνει το μυστήριο του θανάτου ενός φίλου του, επίσης συγγραφέα. Γνωρίζει τον έρωτα και την προδοσία στο πρόσωπο μιας φωτορεπόρτερ, που θέλει και εκείνη να μάθει γιατί πέθανε ο συγγραφέας και αντιμετωπίζει τα πρόσωπα από το παρελθόν του φίλου του, τα οποία θέλουν να σταματήσει τις έρευνες. Η έρευνα για τον φίλο του γίνεται έρευνα για τον ίδιο του τον εαυτό.

Αδιαμφισβήτητος είναι ο κυρίαρχος Τόνος Νουάρ στις απελπισμένες προσωπικότητες των Πρωταγωνιστών των περισσότερων ταινιών του Νίκου Νικολαΐδη. Πρωταγωνιστές, συνήθως Εγκληματικές προσωπικότητες ή συμμορίες με ιδιαίτερες σεξουαλικές ή άλλες προτιμήσεις, που όμως δεν δηλώνονται ως ψυχικά διαταραγμένες προσωπικότητες, καθώς η αφήγηση γίνεται μέσα από τα μάτια τους, από τη δική τους πλευρά. Τα εγκλήματα που διαπράττονται είναι, πέρα από ηθικούς κοινωνικούς κανόνες, και συνήθως αφορμή για διερεύνηση των Χαρακτήρων και του τραγικού παρελθόντος τους,

που περιλαμβάνει οπωσδήποτε ματαιωμένους στόχους, προδομένους έρωτες και μοιραίες γυναίκες.

Στην πραγματικότητα, είναι ένας Τόνος «μετα-Νουάρ», καθώς υπάρχει συνεχώς ο στοχασμός πάνω στο ίδιο το Είδος και μια συνειδητή συνεχής, ωμή αναφορά σε ταινίες, κινηματογραφικά μοτίβα και αντικείμενα φετίχ της εποχής της πρώτης ακμής του Νουάρ, από το 1944 (*Laura*) ως το 1958, με συνεχείς σινεφίλ αναφορές και χωρίς πραγματική παράδοση στην ελληνική βιομηχανία από πίσω (δηλαδή ανυπαρξία μηχανισμού σταθερής παραγωγής τέτοιων ταινιών που «χτίζουν» την αισθητική τους, η μια πάνω στην προηγούμενη). Η σαφέστατα μεταμοντέρνα ματιά κάνει αυτά τα «μετα-Νουάρ» να μοιάζουν σαν να δημιουργήθηκαν σε ταινίες Φανταστικού, χωρίς κοινωνία με ιστορική πραγματικότητα (έστω και αν μιλάνε συνεχώς για τη «γενιά του '50», που λειτουργεί, στην πραγματικότητα, ως αναφορά στη μεσοαστική κουλτούρα και τις ταινίες του 1950) (βλ. και κεφάλαιο 9.1).

Προφανώς, εκτός από την ταινία *Εγκλήματος*, το δεύτερο Είδος πάνω στο οποίο ακουμπούν οι ταινίες του Νικολαΐδη είναι η ταινία *Τέχνης*, η ταινία που φιλτράρει τα πάντα μέσα από την προσωπικότητα του δημιουργού της.

Ενδεικτικά από τη φιλομογραφία του αναφέρονται:

Η ταινία *Τα κουρέλια τραγουδούν ακόμη* (1979) είναι η ιστορία ενός μοναχικού άντρα που απάγει και σκοτώνει όποια δεν μοιάζει με το πρότυπο της χαμένης αγάπης του που έχει στο μυαλό του. Η έλευση της παλιάς νεανικής παρέας του (από τη φυλακή, το φρενοκομείο ή από την οικογενειακή εστία) στο σπίτι όπου ζει απομονωμένος αποκαλύπτει τους λόγους και το υπόβαθρο πάνω στο οποίο γίνονται αυτοί οι φόντοι.

Η ταινία *Ο χαμένος τα παίρνει όλα* (2002) είναι η ιστορία ενός 40άρη αποφυλακισμένου, μοναχικού σκληρού άντρα, που ζει ανάμεσα στον υπόκοσμο χωρίς σαφή όρια και χωρίς σκοπό, μέχρι να αποφασίσει μαζί με τρεις πόρνες και ένα 19χρονο να πάρει την κατάσταση στα χέρια του και να κάνει ένα τελευταίο θανάσιμο «κόλπο».

Στην ίδια κατηγορία του «μετα-Νουάρ», με έντονα στοιχεία ταινίας *Τέχνης*, ανήκει και η ταινία *Τα σκυλιά γλείφουν την καρδιά μου* (1993) σε

σενάριο και σκηνοθεσία Νίκου Τριανταφυλλίδη. Ένας ντετέκτιβ αναζητά την εξαφανισμένη αγαπημένη του ηθοποιό, την ανακαλύπτει νεκρή και έρχεται σε επαφή με τον εραστή της, σε ένα θανάσιμο παιχνίδι.

Με τις ταινίες αυτές συμβαίνει ό,τι και με την αναμφισβήτητη πρώτη ταινία της ελληνικής φιλομορφίας με Τόνο Νουάρ που είναι η ταινία *Ο δράκος* (1955). Ανήκουν και στο Είδος των ταινιών Υποκόσμου ή Αστυνομικών, αλλά ταυτόχρονα στηρίζεται και σε άλλα Είδη, εδώ τις ταινίες Τέχνης. Στην ταινία *Ο δράκος*, ο βασικός Χαρακτήρας πέφτει θύμα παρεξήγησης λόγω εξωτερικής εμφάνισης και γίνεται αρχηγός μιας συμμορίας, ανακαλύπτοντας τα όριά του, ως το τραγικό του τέλος.

### 8.5 Η ΤΑΙΝΙΑ ΚΑΤΑΣΚΟΠΕΙΑΣ

Η ταινία Κατασκοπείας είναι συνήθως ένας συνδυασμός ταινίας Περιπέτειας με εγκληματική Πλοκή που περιγράφει διαμάχες ανάμεσα σε πράκτορες μυστικών υπηρεσιών αντίπαλων κρατών με τρόπο ανάλογο του ανταγωνισμού των αστυνομικών ή των ντετέκτιβ και των παράνομων εγκληματιών. Αν και συνηθίζεται, δεν είναι απαραίτητο να υπάρχει πάντα η ένταση του Τόνου του Θρίλερ, αλλά μπορεί ο ρυθμός και η δράση να είναι πιο αργοί, όπως, για παράδειγμα, στην ταινία *Η γέφυρα των κατασκόπων/ Bridge of Spies* (2015).

Η παράδοση διεθνώς είναι τεράστια, καθώς οι χώρες με τις μεγάλες κινηματογραφικές βιομηχανίες διέθεταν μεγάλες υπηρεσίες αντικατασκοπίας και επιπλέον, το πλαίσιο μιας σύγκρουσης μεταξύ εθνών που βασίζεται πρωτίστως στην επιδεξιότητα και την ευφυΐα μεταξύ μελών αυτών των εθνών, είναι μια πολύ δελεαστική βάση που αγγίζει μεγάλες μάζες θεατών. Έτσι, ο Pinel (2004, 82) χρονολογεί την πρώτη ταινία Κατασκοπείας στη Γαλλία ήδη το 1915 (*La Menace*), ενώ θεωρεί βασικούς αρχετυπικούς χαρακτήρες αυτόν της *Mata Hari* (1931), του *Dr Mabouze* (πρώτη ταινία της σειράς το 1922) και του *James Bond* (πρώτη ταινία της σειράς το 1962).

Στην ελληνική βιομηχανία οι ταινίες Κατασκοπείας δεν έχουν μεγάλη παράδοση και συνήθως σχετίζονται είτε με τον Β΄ Παγκόσμιο Πόλεμο ή με τα

Κομμουνιστικά καθεστώτα της Ανατολικής Ευρώπης, γι' αυτό και γνώρισαν ανάπτυξη την ίδια εποχή με τις Πολεμικές ταινίες μέσα στη Δικτατορία (βλ. και κεφάλαιο 5.3).

Η ενδιαφέρουσα αντίθεση με τη διεθνή πρακτική είναι ότι οι Έλληνες κατάσκοποι δεν σχετίζονται με μια αυτόνομη Υπηρεσία Πληροφοριών, αλλά ότι αυτή λειτουργεί ως κλάδος του ελληνικού στρατού και, κατά συνέπεια, η δόξα τους περνάει σε όλο τον ελληνικό στρατό, ηρωοποιώντας συλλήβδην τους Έλληνες αξιωματικούς, που ήταν ο πυρήνας της εξουσίας κατά τη διάρκεια της δικτατορίας.

Ο συνήθης σεναριογράφος των ταινιών Κατασκοπείας ήταν ο Νίκος Φώσκολος. Παράδειγμα αποτελεί η *Λεωφόρος της προδοσίας* (1969), σε σενάριο του ιδίου και σκηνοθεσία Χρήστου Κυριακόπουλου. Το έργο αφηγείται την ιστορία ενός αιχμάλωτου πολέμου που δραπετεύει από την Αλβανία στη δεκαετία που 1950 και μοιάζει με έναν ενεργό κατάσκοπο του Ελληνικού Στρατού. Άλλο παράδειγμα, η ταινία *Εσχάτη προδοσία* (1971), σε σενάριο Νίκου Φώσκολου και σκηνοθεσία Πάνου Γλυκοφρύδη, με πρωταγωνιστή έναν Έλληνα αξιωματικό της αντικατασκοπίας, που επιστρέφει από την Ινδία και προσπαθεί να εξοντώσει έναν διπλό πράκτορα.

Άλλη παρόμοια ταινία είναι η *Στα σύνορα της προδοσίας* (1968), σε σενάριο Αντώνη Δαυίδ και Σταμάτη Φιλιπούλη και σκηνοθεσία Ντίμη Δαδήρα, σχετικά με την ιστορία ενός Έλληνα αξιωματικού της αντικατασκοπίας που συλλαμβάνει έναν πράκτορα της KGB, για να αποδειχτεί μετά ότι είναι αδελφός του που είχε φύγει για τη Σοβιετική Ένωση μετά τον εμφύλιο. Τέλος, η ταινία *Κατάσκοπος Νέλλη* (1981), σε σενάριο Νίκου Φώσκολου και σκηνοθεσία Τάκη Βουγιουκλάκη, είναι μάλλον η τελευταία ελληνική ταινία Κατασκοπείας που γυρίστηκε ποτέ. Αφορά μια τραγουδίστρια καμπαρέ που βοηθά τους Έλληνες αντιστασιακούς, αλλά αυτοί την υποψιάζονται.

Ένα εναλλακτικό παράδειγμα ήταν η ταινία *Μια γυναίκα στην Αντίσταση* (1970), σε σενάριο Ντίνου Δημόπουλου και Λάζαρου Μοντανάρη και σκηνοθεσία Ντίνου Δημόπουλου, όπου η Ηρωίδα δρα ως Μάτα Χάρι (κατάσκοπος και δυνητική ερωμένη) υπέρ των αντιστασιακών ομάδων, προκειμένου να συλληφθεί ο Γερμανός διοικητής.

## 8.6 Η ΔΙΚΑΣΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

Οι Δικαστικές ταινίες είναι ξεχωριστό αφηγηματικό Είδος των ταινιών Εγκλήματος, γιατί, αν και η Σεναριακή Ιδέα περιστρέφεται γύρω από ένα ποινικό έγκλημα, τα βασικά αφηγηματικά στοιχεία είναι διακριτά από τα άλλα Είδη. Η προσπάθεια είναι στην κατεύθυνση της αποκάλυψης της αλήθειας γύρω από τον δυνητικό εγκληματία που είναι συνήθως εξαρχής γνωστός στον θεατή.

Ο Πρωταγωνιστής είναι κάποιος από τα μέρη της ποινικής δίκης –συνήθως ο κατηγορούμενος ή ο συνήγορος– ενώ το βασικό μέρος της σύγκρουσης διεξάγεται μέσα σε μια αίθουσα δικαστηρίου και στο πλαίσιο μιας δικονομικής διαδικασίας με τους δικούς της όρους, οργάνωση και κορύφωση. Οι Μεταστροφές είναι ταυτόχρονα και νέες αποκαλύψεις στη δίκη που γίνονται από τους μάρτυρες ή από γεγονότα που συμβαίνουν παράλληλα με την κατάθεση των μαρτύρων και την πορεία της δίκης. Και η Κορύφωση και η Επίλυση της Πλοκής έρχονται με τις αγορεύσεις των δικηγόρων και την απολογία του κατηγορούμενου.

Δεν είναι απαραίτητο ολόκληρη η πλοκή να εξελίσσεται μέσα σε μια αίθουσα δικαστηρίου, αλλά θα πρέπει να οδηγεί εκεί: δηλαδή τουλάχιστον ολόκληρη η Πράξη III να διεξάγεται εκεί.

Αρχετυπική ταινία διεθνώς θεωρείται η *Fury* (1936), όμως η τελική μορφή των δικαστικών δραμάτων δόθηκε στη δεκαετία του 1950 με ταινίες όπως η *Witness For The Prosecution* (1957), που αρχίζει και τελειώνει μέσα σε μια αίθουσα δικαστηρίου.

Στην ελληνική «βιομηχανία», δεν υπάρχει μεγάλη παράδοση στις αμιγώς Δικαστικές ταινίες. Επίσης, σπάνια αυτές οι δίκες έχουν ρεαλιστικές καταγραφές, καθώς οι στοιχειώδεις δικονομικοί κανόνες μιας κανονικής δίκης σε ελληνικό δικαστήριο θυσιάζονται στη δραματοουργία και την ένταση της Πλοκής.

Ένα παράδειγμα αμιγώς Δικαστικής ταινίας είναι η *Κατηγορώ τους ανθρώπους* (1972), σε σενάριο Νίκου Φώσκολου και σκηνοθεσία Ντίνου

Δημόπουλου, με Πρωταγωνιστή έναν αδέκαστο εισαγγελέα, που αναθεωρεί σταδιακά τις απόψεις του κατά τη διάρκεια μιας δίκης εναντίον μιας κατηγορούμενης για ανθρωποκτονία, καταλήγοντας στο τέλος να κατηγορήσει την ίδια του τη γυναίκα για τον φόνο.

Όμως, αρκετές ταινίες Κωμωδίες, Δραματικές ή Αστυνομικές ταινίες περιλαμβάνουν και σκηνές δικαστηρίου. Για παράδειγμα, η *Κατηγορώ την κοινωνία* (1966), σε σενάριο Γιώργου Βρασιβανόπουλου και σκηνοθεσία Σπύρου Ζιάγκου, είναι μια ταινία Εγκλήματος που ξεκινάει και τελειώνει μέσα στο δικαστήριο όπου δικάζεται για φόνο ο Πρωταγωνιστής, για να αποδειχτεί στο τέλος ότι ήταν αθώος, καθώς τον φόνο τον είχε διαπράξει η μητέρα του. Όμως, η αποκάλυψη των πραγματικών γεγονότων και η εξέλιξη της πλοκής δεν γίνονται μέσα στην αίθουσα του δικαστηρίου, αλλά με ρεαλιστική αναπαράσταση των πραγματικών περιστατικών, σαν να επρόκειτο για μια κανονική Δραματική ταινία.

Παρόμοια είναι και η δομή της ταινίας *Η δίκη ενός αθώου* (1969), σε σενάριο και σκηνοθεσία Κώστα Ασημακόπουλου. Η διαδικασία της δίκης χρησιμοποιείται απλώς ως ραχοκοκαλιά για μια ρεαλιστική αφήγηση εκτός δικαστηρίου της ιστορίας του Πρωταγωνιστή, ο οποίος υποστήριξε τον μικρότερο αδελφό του σε όλη του την πορεία και πήρε στο τέλος τη θέση του ως αυτουργού σε τροχαίο δυστύχημα, με αποτέλεσμα να βρεθεί τώρα κατηγορούμενος.

Στα όρια του Μελό και της Δικαστικής ταινίας είναι η *Κατηγορουμένη, απολογία σου* (1968), σε σενάριο Νέστορα Μάτσα και σκηνοθεσία Ανδρέα Κατσιμήτσουλια, για τη δίκη μιας γυναίκας που κατηγορείται ότι απήγαγε το παιδί της από την οικογένεια του πατέρα του. Η εμφάνιση του εξαφανισμένου πατέρα δίνει λύση στο δράμα και στη δίκη.

Στο όριο της Αστυνομικής ταινίας και της Δικαστικής κινείται η ταινία *η Λεωφόρος του μίσους* (1968), σε σενάριο και σκηνοθεσία Νίκου Φώσκολου, με Πρωταγωνιστή έναν ανακριτή που αναλαμβάνει μια υπόθεση τροχαίου δυστυχήματος παρόμοια με αυτή στην οποία σκοτώθηκε η γυναίκα του. Η τρίτη Πράξη διεξάγεται μέσα σε μια αίθουσα δικαστηρίου, ωστόσο ως εκείνη τη στιγμή το βασικό όχημα εξέλιξης της Πλοκής είναι η αστυνομική έρευνα του Πρωταγωνιστή.



Τέλος, Δικαστική ταινία και ταυτόχρονα Ρομαντική Κωμωδία γύρω από μια διαδικασία αποζημίωσης λόγω τροχαίου, είναι η ταινία *Η σοφερίνα* (1964). Για να καλύψει μια φίλη της που έχει παράνομο δεσμό, η Πρωταγωνίστρια λέει ψέματα ότι οδηγούσε η ίδια το αυτοκίνητο που της είχε δανείσει για να συναντήσει τον φίλο της. Το πράγμα περιπλέκεται όταν ο σύζυγός της το πληροφορείται και αρχίζει να υποψιάζεται ότι τον απατάει. Η διεξαγωγή της δίκης δεν έχει το παραμικρό στοιχείο ρεαλισμού και χρησιμοποιείται απλώς ως σκηνικό για την αφήγηση των ιστοριών αγάπης.

## Βιβλιογραφία-Αναφορές

- Hayward, Susan (2000). *Cinema studies - The Key concepts*. London: Routledge.
- Pinel, Vincent (2006). *Σχολές Κινήματα και Είδη στον Κινηματογράφο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Schatz, Thomas (2013). *Τα είδη ταινιών του Χόλιγουντ*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Swain, Wight & Swain, Joye (1998). *Film Scriptwriting*. London: Focal press.
- Βαλούκος, Στάθης & Σπηλιόπουλος, Βασίλης (1985). *Το φιλμ Νουάρ*. Αθήνα: Νέα Σύνορα-Α.Α.Λιβάνης.
- Βαλούκος, Στάθης (2007). *Φιλμογραφία του ελληνικού κινηματογράφου 1914-2007*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2011). *Νέος Ελληνικός Κινηματογράφος (1965-1981)*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Γουδέλης, Τάσος (2007). Σκέψεις στο Μαύρο. Στο Δερμετζόγλου, Αλέξης (επ.). *Σε σκοτεινούς δρόμους. Το φιλμ Νουάρ στον ελληνικό κινηματογράφο*. Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης-Ερωδιός.
- Δερμετζόγλου, Αλέξης (επ.) (2007). *Σε σκοτεινούς δρόμους. Το φιλμ Νουάρ στον ελληνικό κινηματογράφο*. Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης-Ερωδιός.
- Καρυπίδης Γιώργος (2007). Ένα επικίνδυνο παιχνίδι. Στο Δερμετζόγλου, Αλέξης (επ.). *Σε σκοτεινούς δρόμους. Το φιλμ Νουάρ στον ελληνικό κινηματογράφο*. Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης-Ερωδιός.
- Δερμετζόγλου, Αλέξης (επ.) (2007). *Σε σκοτεινούς δρόμους. Το φιλμ Νουάρ στον ελληνικό κινηματογράφο*. Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης-Ερωδιός.
- Καμπανάκης, Ιωσήφ (2008). Το φαινόμενο Πέτρος Μάρκαρης και αστυνόμος Χαρίτος στο Νέο Αστυνομικό Μυθιστόρημα. Στο *Αστυνομική ανασκόπηση*, Σεπτέμβριος-Οκτώβριος 2008, 25(251), 44-48.
- Καρακώστας Κώστας (2003). Αποχαιρετώντας την Επανάσταση. Η γενιά της αντίστασης και το τέλος των οραμάτων της. Εφημ. *Ελευθεροτυπία-Βιβλιοθήκη*, 29-8-2003.
- Κολιοδήμος, Δημήτρης (2001). *Λεξικό ελληνικών ταινιών*, Αθήνα: Εκδόσεις Γένους.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002β). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 1<sup>ος</sup> τόμος 1900-1967*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002γ). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 2<sup>ος</sup> τόμος 1967-1990*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002δ). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 3<sup>ος</sup> τόμος 1990-2002*. Αθήνα: Αιγόκερως.

Σολδάτος, Γιάννης (2002ε). Η χρυσή γενιά των Ελλήνων κωμικών. Στο Γουδέλης Τάσος (επ.), *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Καθημερινή, 17-20.

Φιλίππου, Φίλιππος, (1998) Αρετή και Τόλμη. Στην εφημερίδα *ΤΟ ΒΗΜΑ*, 9-8-1998.

## Κριτήριο Αξιολόγησης

Δείτε και συγκρίνετε δύο ταινίες Εγκλήματος παρόμοιας θεματολογίας (Νοήματος) και εποχής: την ελληνική *Αριθμημένοι* (1998) και την Χολιγουντιανή *Παγιδευμένη στο δίκτυο/ The Net* (1995). Φτιάξτε τη σκαλέτα της κάθε ταινίας και μελετήστε πώς αντιμετωπίζει και οπτικοποιεί το Χόλιγουντ (Ιρβιν Γουίγκλερ, Τζον Μπρανκάτο, Μάικ Φερρις) την αστυνομική πλοκή και πως ένας πολύ καλός Έλληνας δημιουργός, ο Τάσος Ψαρράς. Καταγράψτε πώς χωρίζονται οι Πράξεις, οι Μεταστροφές, οι Σκηνές, και πόσο διαρκούν οι σκηνές που συμβαίνουν τα σημαντικά γεγονότα κ.λπ.

## 9ο κεφάλαιο: Η ΤΑΙΝΙΑ ΤΕΧΝΗΣ

### Σύνοψη

Στόχος του κεφαλαίου είναι να εισαγάγει τους αναγνώστες στην αφήγηση στη λεγόμενη ταινία Τέχνης, μέρος της οποίας είναι οι ταινίες του λεγόμενου «κινηματογράφου του Δημιουργού», μιας κυρίαρχης τάσης στις δεκαετίες 1970 - 1990 στην ελληνική βιομηχανία. Στη συνέχεια, γίνεται μια προσπάθεια κατηγοριοποίησης των ελληνικών ταινιών Τέχνης σε υποείδη.

### Προαπαιτούμενη γνώση

Θεωρείται επιθυμητή η μελέτη άλλων συγγραμμάτων, όπως: *Narration in the Fiction Film* (Bordwell, David, 1985), *The Art Cinema as a Mode of Film Practice* (Bordwell, David, στο Braudy & Cohen, 1999), *Νέος Ελληνικός Κινηματογράφος 1965-1981* (Βαλούκος, Στάθης, 2011), *Όψεις του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου* (Λεβεντάκος Διαμάντης, επ., 2002).

Οι όροι «Art cinema», «Art films», «Arthouse films», «High-Art films» χρησιμοποιούνται διεθνώς από τους θεωρητικούς και κριτικούς για να χαρακτηρίσουν ταινίες με δομικά στοιχεία που ξεφεύγουν από τις υπόλοιπες ταινίες της κυρίαρχης τάσης «ψυχαγωγίας» (mainstream ή entertainment films) η οποία στοχεύει σε όσο γίνεται μαζικότερο κοινό με όσο γίνεται ευρύτερη διανομή και ανάλογο επίπεδο επικοινωνίας. Ο πιο θεωρητικός όρος «International Art Cinema» αναφέρεται στην παραγωγή ταινιών από εθνικές κινηματογραφικές βιομηχανίες πλην Χόλιγουντ, οι οποίες διαθέτουν τέτοια ιδιαίτερα χαρακτηριστικά, που τις κάνουν σαφώς να αντιδιαστέλλονται από τις δεύτερες (Bordwell, 1985, 229).

Στα ελληνικά χρησιμοποιούνται οι όροι «κινηματογράφος Τέχνης» ή «ταινίες Τέχνης» ή «ποιητικές ταινίες» ή «Κινηματογράφος του Δημιουργού» ή, με αρνητική έννοια, «κουλτουριάρικες ταινίες». Περιοδικά ευρύτατης κυκλοφορίας σημαντικά για τον χώρο τις ονομάζουν «ταινίες για σινεφίλ».

Σ' αυτή την κατηγορία στην Ελλάδα εντάσσονται ταινίες «μεγάλων Ευρωπαίων δημιουργών» του 20ού αιώνα, όπως οι Tarkovski, Bunuel, Bergman, Fellini, Antonioni, Visconti, Wenders, Truffaut, Herzog, Dreyer, Bertolucci, Pasolini, Kieslowski, Resnais, Malle, Fassbinder, Figgis, Greenaway, Αγγελόπουλος κ.λπ., αλλά και αμερικανών και άλλων, όπως Kassavetis, Korppola, Hitchcock, Kubrick, Lynch, Altman, Scorsese, αδελφοί Cohen, Mizoguchi, Ozou, Osima κ.λπ.

Πολύ συχνά, όμως, σε αυτή την κατηγορία συμπεριλαμβάνεται οτιδήποτε προέρχεται από την Ευρώπη και, εν μέρει, την Ασία ή τις ΗΠΑ (αλλά εκτός των μεγάλων στούντιο και προϋπολογισμών), έχει περάσει πριν από κινηματογραφικά φεστιβάλ και προβάλλεται μέσα από κυκλώματα αιθουσών Τέχνης (arthouse), καθώς, σ' αυτή την περίπτωση, θεωρείται ότι ανήκει στην περιοχή της Υψηλής Τέχνης, σε αντίθεση με την Χολιγουντιανή ταινία, που θεωρείται «ταινία-προϊόν» χαμηλού επιπέδου (low culture).

Πραγματικά, οι ταινίες Τέχνης ως Θεσμός (institution) είναι μια κατάσταση πλήρως καταγεγραμμένη και τεκμηριωμένη ως κάτι ξεχωριστό μέσα στις κινηματογραφικές βιομηχανίες. Από την εργασία του Neale (1982) για το *Art Cinema as Institution* ως το πόνημα του Andrews (2013) *Theorising Art Cinemas* περιγράφονται προβληματισμοί για την παραγωγή, τη διανομή και τη προβολή των ταινιών, εφαρμογές κρατικής πολιτικής, στρατηγικές για εγχώρια και διεθνή καριέρα, διακριτά δίκτυα αιθουσών και διανομέων που συγκροτούν ένα παράλληλο κύκλωμα και διεθνή φεστιβάλ που επιβεβαιώνουν την ταυτότητα των ταινιών ως «art» μέσω των βραβείων τους.

Με δυο λόγια, οι ταινίες Τέχνης, αν και εξ ορισμού αναφέρονται στην καλλιτεχνική και όχι στην εμπορική διάσταση της κινηματογραφικής ταινίας, συγκροτούν μια κανονική εξειδικευμένη (niche) και αυτορρυθμιζόμενη αγορά με έσοδα και δικούς της κανόνες μάρκετινγκ, παράλληλη με την υπόλοιπη αγορά κάθε χώρας όπου κυριαρχούν οι ταινίες «ψυχαγωγίας» του Χόλιγουντ και των μεγάλων εγχώριων στούντιο.

Ωστόσο, όπως επισημαίνουν ο Bordwell (1985, 205) και η Θανούλη (2009), δεν είναι ταινίες Τέχνης όλες όσες παίζονται στις αίθουσες και τα φεστιβάλ Τέχνης. Με άλλα λόγια, δεν πρέπει να συγχέεται ο Θεσμός των ταινιών Τέχνης, που

απαρτίζεται από αίθουσες, φεστιβάλ, κριτικούς, ΜΜΕ, κρατικούς ή μη κερδοσκοπικούς μηχανισμούς και συγκεκριμένους δημιουργούς, με τις ταινίες Τέχνης, ως ιστορική κατηγορία και τρόπο αφήγησης (Art cinema narration). Πάρα πολλές απ' αυτές που διανέμονται μέσα από τον Θεσμό του Art cinema διατηρούν χαρακτηριστικά των ταινιών Κλασικής αφήγησης ή άλλων ιστορικών τρόπων αφήγησης, όπως αναφέρθηκαν στο κεφάλαιο 1.1.2.

Αντίθετα, οι ταινίες Τέχνης, όσον αφορά τον τρόπο αφήγησης, διαφέρουν και ορίζονται σε σχέση με την Κλασική αφήγηση, στην οποία ανήκουν όλα τα Είδη που έχουν εξεταστεί στα προηγούμενα κεφάλαια. Ωστόσο, δεν περιλαμβάνονται οι ταινίες του Ιστορικού Υλισμού (κυρίως οι σοβιετικές ταινίες της πρώτης εποχής) και οι ταινίες της «Παραμετρικής» αφήγησης, που σαφώς διαφοροποιούνται, καθώς η σχέση μεταξύ της ιστορίας, της πλοκής και της χρήσης των τεχνικών είναι πολύ πιο ελεύθερη, χαλαρή και πειραματική.

Ο Bordwell συνοψίζει στις τρεις λέξεις ενός τίτλου του την αφήγηση στις ταινίες Τέχνης: *Ρεαλισμός, Προσωπική Δημιουργία, Διφορούμενο* (1979, στο Braudy & Cohen, 1999, 717). Το 1985 για το ίδιο θέμα χρησιμοποιεί τους όρους *Αντικειμενικότητα, Υποκειμενικότητα, Προσωπική Δημιουργία* (206). Τα βασικά χαρακτηριστικά αυτής της αφήγησης περιγράφηκαν στα δύο κείμενα ως εξής:

- Η μη απόλυτη εφαρμογή του πυρήνα της Κλασικής αφήγησης και Δομής, δηλαδή της σχέσης αίτιου - αιτιατού στα γεγονότα που παρατίθενται (βλ. 3ο κεφάλαιο). Για παράδειγμα, στην *Περιπέτεια* (1960), ένας από τους βασικούς Χαρακτήρες εξαφανίζεται και δεν ξαναβρίσκεται ποτέ. Στη *Με κομμένη την ανάσα* (1960) δεν αναφέρεται, ούτε δείχνεται γιατί προδίδεται ο Πρωταγωνιστής από τον Χαρακτήρα Ειδύλλιο. Αυτή η μη εφαρμογή της σχέσης αίτιου - αιτιατού λειτουργεί ως γενεσιουργός αιτία για τα ακόλουθα υπόλοιπα χαρακτηριστικά των ταινιών Τέχνης, καθώς θέτει ερωτήματα σχετικά με τις νέες στρατηγικές αφήγησης και ενοποίησης που ακολουθούνται.
- Όπως στην Κλασική αφήγηση, υπάρχουν Χαρακτήρες οι επιθυμίες των οποίων οδηγούν την Πλοκή.

Παρόλα αυτά, στις ταινίες Τέχνης, οι χαρακτήρες δεν έχουν ξεκάθαρους στόχους και επιθυμίες (ξεκάθαρα εξωτερικά κίνητρα).

Χαρακτηριστικά παραδείγματα είναι ο Μαρτσέλο στην *Ντόλτσε Βίτα* (1958), ο επιστήμων στις *Άγριες φράουλες* (1957), ο συγγραφέας στο *Μια αιωνιότητα και μια μέρα* (1998). Χαρακτήρες μπεινοβγαίνουν στην ταινία χωρίς προετοιμασία, χωρίς εξήγηση. Γεγονότα και Υποπλοκές αρχίζουν, αλλά δεν συνεχίζονται. Καταστάσεις διαδέχονται η μια την άλλη χωρίς αυστηρή αρχή και πορεία. Υπάρχει, βέβαια, ένα πολύ γενικό πλαίσιο μέσα στο οποίο κινείται ο Ήρωας (ένα ταξίδι, μια αναζήτηση, η προσπάθεια για τη δημιουργία ενός έργου τέχνης), χωρίς όμως να παλεύει με αντιξοότητες και εμπόδια, απλώς κάνοντας ένα οδοιπορικό στην «ανθρώπινη κατάσταση» (la condition humaine).

- Όλα τα προαναφερόμενα είναι σε τόσο χαλαρή μορφή, που επιτρέπουν στους Χαρακτήρες να εκφράσουν και να εξηγήσουν τις ψυχολογικές (και υπαρξιακές) αναζητήσεις τους. Υπάρχει λίγη δράση αλλά πολλή (ψυχολογική) αντίδραση σε όσα γίνονται από άλλους. Πρόκειται για «έναν κινηματογράφο ψυχολογικών φαινομένων σε αναζήτηση των αιτίων τους» –καμιά φορά και κυριολεκτικά, καθώς ο Πρωταγωνιστής είναι σε θεραπεία-συνήθως μέσα από τις αφηγήσεις ονείρων, αναμνήσεων, φαντασιώσεων. Αναπόφευκτα, οι χαρακτήρες αφηγούνται αντί να παίζουν.

- Χτίζοντας πάνω στην προαναφερόμενη σκέψη του Bordwell, με όρους σεναριογραφίας θα μπορούσε να ειπωθεί ότι το εσωτερικό κίνητρό των Χαρακτήρων αναδεικνύεται πολύ πιο έντονα από το εξωτερικό. Κατά συνέπεια, το Νόημα της ταινίας καθίσταται σημαντικότερο από τη Σεναριακή Ιδέα, τη Δράση, η οποία τελικά εξελίσσεται σε απλή πρόφαση στις ταινίες Τέχνης.

- Ο ρεαλισμός είναι κυρίαρχος, συνεχίζει ο Bordwell. Μπορεί να πάρει τη μορφή τόσο μιας αντικειμενικής ντοκιμαντερίστικης



καταγραφής όσο και μιας έντονης ψυχολογικής υποκειμενικότητας. Οι παραβιάσεις των κανόνων της Κλασικής αφήγησης δικαιολογούνται και από την πολυπλοκότητα των χαρακτήρων. Φλας μπακ, ασυνέχειες χρονικές, ακόμη και το jumpcut νομιμοποιούνται με ψυχολογικά ή ρεαλιστικά κίνητρα των Χαρακτήρων (για παράδειγμα, η κάμερα παρακολουθεί ένα γεγονός σε πραγματικό χρόνο που διαρκεί λεπτά ολόκληρα, ή σε έναν χώρο που δεν γίνεται τίποτε με την προσδοκία ότι κάτι θα γίνει).

- Η παρουσία του δημιουργού και της προσωπικότητάς του είναι βασικό στοιχείο της ίδιας της Δομής και του συστήματος της ταινίας.

Αυτή η παρουσία θεωρείται δεδομένη από τον θεατή, που δεν περιμένει εξηγήσεις για όσα βλέπει και ακούει μέσα στην Πλοκή, αλλά προσπαθεί να αποκωδικοποιήσει το έργο ως «τη δουλειά μιας προσωπικότητας που εκφράζεται». Γι' αυτό και πολύ συχνά οι ταινίες αποτελούν μέρος μιας τριλογίας ή τετραλογίας ταινιών του ίδιου σκηνοθέτη με παρεμφερές νόημα.

- Η παρουσία του Δημιουργού δηλώνεται μέσα από οτιδήποτε σπάει τη λογική της σχέσης αιτίας - αποτελέσματος στον χώρο και τον χρόνο, και δημιουργεί ένα είδος ασάφειας. Ειδικότερα: μέσω του σπασίματος διάφορων αφηγηματικών κωδίκων, όπως αυτά που προαναφέρθηκαν, ή της χρησιμοποίησης ιδιαίτερων στιλιστικών τεχνικών που σπάνε τις συνηθισμένες πρακτικές και δείχνουν ξεκάθαρα ότι κάτι διαφορετικό γίνεται στην οθόνη. Για παράδειγμα, τα μονοπλάνα του Αγγελόπουλου και του Antonioni, τα freeze frame του Truffaut κ.λπ. (περισσότερα βλ. Σκοπετέας 2002α).

- Απόρροια των προαναφερομένων είναι ότι στην κλασική αφήγηση υπάρχουν ερωτήματα όπως: «ποιος έκανε τι;», «πώς το έκανε;», «ποιος θα τον βρει;», «πώς θα καταλήξει η πορεία του πρωταγωνιστή;», «τι θα γίνει μετά;». Αντίθετα, στις ταινίες Τέχνης, η Δομή συγκροτείται γύρω από άλλα ζητήματα: «ποιος

λέει την ιστορία;», «γιατί η ιστορία είναι έτσι δομημένη;», «τι θέλει να πει ο δημιουργός;». Απαντήσεις σ' αυτά τα ερωτήματα δίνονται μόνο μέσω των προηγούμενων ταινιών του ίδιου Δημιουργού ή μέσω των αναφορών σε άλλους Δημιουργούς, γι' αυτό υπάρχει ένας ολόκληρος μηχανισμός από φεστιβάλ, ΜΜΕ, κριτικούς και βιβλία που αναλαμβάνει να ενημερώσει τον θεατή για το τι πρόκειται να δει σε τέτοιες ταινίες.

Έτσι, ο θεατής, προσπαθώντας να δικαιολογήσει και να κατανοήσει όσα συμβαίνουν στην Πλοκή, ανατρέχει στο κίνητρο των Χαρακτήρων, στη συνέχεια στο κίνητρο του σκηνοθέτη - Δημιουργού και, τελικά, στο ευρύτερο Νόημα της ταινίας.

- Σ' αυτό το πλαίσιο, το διφορούμενο και η ασάφεια είναι οι συνηθισμένες πρακτικές –άλλοτε συνειδητά και άλλοτε επειδή προκύπτει από τα προαναφερόμενα. Υπάρχει ένα διαρκές παιχνίδι Πλοκής, ώστε να μην είναι απόλυτα κατανοητή η πλοκή, όποτε, τελικά, να μην αποτελεί προτεραιότητα στη θέαση του έργου. Πολύ συνηθισμένο αποτέλεσμα μιας τέτοιας αφήγησης αποτελεί και το «ανοιχτό τέλος», που δεν δίνει ξεκάθαρη απάντηση στις εκκρεμότητες, ούτε καθαρή Επίλυση.

Εν προκειμένω αξίζει να σημειωθεί η ενδιαφέρουσα ένσταση της Θανούλη (Thanouli, 2009), ότι η συγκεκριμένη κατηγοριοποίηση, που έγινε στο πνεύμα των δεκαετιών 1970-1980, πλέον δεν είναι ικανοποιητική, επειδή δεν μπορεί να περιλάβει σύγχρονα κινηματογραφικά κινήματα και κινηματογραφίες, και δεν μπορεί με σαφήνεια να υποστηρίξει τη διαφοροποίηση, ως προς την παρουσία του Δημιουργού, στις ταινίες Τέχνης σε αντιδιαστολή με τις ταινίες του Κλασικού ή άλλου τρόπου αφήγησης. Μ' άλλα λόγια, γιατί και πώς η παρουσία του Δημιουργού δηλώνεται λιγότερο σε ταινίες όπως ο *Πορτοφολάς/ Pickpocket* (1959), του Robert Bresson, που ο Bordwell δεν την κατατάσσει στις ταινίες Τέχνης, αλλά στην «Παραμετρική» και πιο πειραματική αφήγηση, αν και διαθέτει αφηγηματικές και στιλιστικές τακτικές με εξίσου έντονο σημασιολογικό δηλωτικό βάρος, αλλά;

Έτσι ή αλλιώς, στις ταινίες Τέχνης, ως διακριτό τρόπο αφήγησης, ουσιαστικά συμπεριλαμβάνονται σχεδόν όλες όσες παρήχθησαν παράλληλα

με τον Κλασικό τρόπο αφήγησης στις δυτικές «βιομηχανίες», και σε αντιδιαστολή μ' αυτόν, ήδη από τη δεκαετία του 1920, αλλά κυρίως μετά τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο, καθώς και όλα τα βασικά κινηματογραφικά κινήματα: ο Γερμανικός εξπρεσιονισμός και Γαλλικός Ιμπρεσιονισμός, Ιταλικός Νεορεαλισμός, Γαλλικό Νέο Κύμα και οι Ευρωπαίους «Δημιουργοί» (Auteurs), οι οποίοι στη συνέχεια επηρέασαν το New Hollywood από το 1970 και μετά (Bordwell, 1985, 229-233).

Σ' αυτό το χρονικό σημείο, μετά τα μέσα της δεκαετίας του 1950, οι ταινίες Τέχνης της περιόδου ουσιαστικά ταυτίζονται με το λεγόμενο Κινηματογράφο του Δημιουργού (cinema d' auteur), έναν όρο πολύ διαδεδομένο στην Ελλάδα.

Ο διάλογος πάνω στον οποίο βασίστηκε αυτός ξεκίνησε με τους Γάλλους κριτικούς των *Cahiers du Cinema* στη δεκαετία του 1950 (ιδίως στο τ.31/ 1954 και τ.71/ 1957), όπου επισημάνθηκε ότι ανάμεσα σε σκηνοθέτες των γαλλικών και των αμερικανικών στούντιο υπήρχαν κάποιοι που είχαν ένα πραγματικά προσωπικό στιλ, που συνίστατο σε κάτι πρωτογενώς προσωπικό, σε αντίθεση με τους άλλους που έκαναν, στην καλύτερη περίπτωση, επιδέξια προσαρμογή έτοιμου υλικού (βλ. και Κολοβός, 2002). Σε διάφορα κείμενα τους, αναφέρθηκαν τα παραδείγματα των Hitchcock, Hawks, Ford, Welles, αλλά και των παλιότερων Chaplin, Griffith, Stroheim, Lang Murnau, ως Δημιουργών (auteur, cinaste) με προσωπική έκφραση, ακόμη και σε μέτρια σενάρια, σε αντιδιαστολή με τον Huston ή τον Minelli, που τους θεωρούσαν απλώς καλούς σκηνοθέτες που, αν είχαν ένα μέτριο σενάριο, θα έκαναν μια μέτρια ταινία και, αν είχαν ένα καλό, μια καλή ταινία, αλλά χωρίς να αναγνωρίζεται μέσα σ' αυτή η προσωπική σφραγίδα τους.

Στη συνέχεια, οι ίδιοι οι Γάλλοι κριτικοί, εφαρμόζοντας στην πράξη τα γραπτά τους, έγιναν τα μεγαλύτερα ονόματα του Ευρωπαϊκού κινηματογράφου του Δημιουργού του 1960-1970, δηλαδή των ταινιών τέχνης της εποχής: Truffaut, Chabrol, Godard, Resnais, Romer κ.λπ.

Η ιδέα της προσωπικής έκφρασης σε ένα καλλιτεχνικό έργο ανατρέχει σε ιδέες του Ρομαντισμού και αναγορεύει τη λειτουργία της προσωπικότητας

του καλλιτέχνη ως βασικότατο άξονα μιας ταινίας (περισσότερα στο Buscombe, 1973).

Η προσέγγιση αυτή των Γάλλων κριτικών, γνωστή ως «Πολιτική των δημιουργών», πέρασε στην Αμερική ως «Θεωρία των Δημιουργών», χάρις σε ένα δοκίμιο του Andrew Sarris του 1962, προκαλώντας μεγαλύτερη σύγχυση, καθώς δύσκολα μπορεί να αξιολογηθεί αντικειμενικά κάτι τόσο αφηρημένο, όσο η προσωπική έκφραση του σκηνοθέτη, τελικού υπεύθυνου για το αισθητικό αποτέλεσμα της ταινίας, στην οποία έχουν ανακατευτεί δεκάδες η εκατοντάδες άλλοι άνθρωποι. Πολύ περισσότερο, δύσκολα μπορεί να αποτελέσει κάτι τέτοιο βασικό κριτήριο για την αξία μιας ταινίας.

Με την εγκαθίδρυση του μεταμοντέρνου κλίματος και στον κινηματογράφο σταδιακά από τη δεκαετία του 1980 και μετά, η αξία της πρωτότυπης συμβολής και παρουσίας του Δημιουργού ετέθη σε αμφισβήτηση, καθώς είναι ασύμβατη, σε κάποιο βαθμό, με μια κατάσταση όπου όλα έχουν γίνει και ανακυκλώνονται. Στη διεθνή κριτική χρησιμοποιείται μόνο για τους σκηνοθέτες που άρχισαν την καριέρα τους πριν από το 1990. Αντίθετα, οι όροι για την αφήγηση και τον τρόπο των ταινιών Τέχνης, που ενσωματώνουν τυχόν εφαρμογές ενός Κινηματογράφου των Δημιουργών, παραμένουν πλήρως ενεργοί.

Ένας έντονος προβληματισμός τίθεται σχετικά με το αν η ταινία Τέχνης είναι Είδος ή είναι εκτός κατάταξης σε Είδη, ως κάτι εντελώς διαφορετικό. Η ιδιαιτερότητα της ταινίας Τέχνης είναι ότι, από τη φύση της και ευνοώντας την προσωπική (και σε κάποιο βαθμό πρωτότυπη) έκφραση κάθε Δημιουργού, ουσιαστικά επιδιώκει μια διαδικασία επανίδρυσης της κινηματογραφικής επικοινωνίας κάθε φορά και, αναπόφευκτα, στην κατεύθυνση της άρνησης των δεδομένων κατηγοριών και συμβάσεων μιας βιομηχανικής παραγωγής. Δεν είναι τυχαίο ότι ο Κινηματογράφος του Δημιουργού στην Ευρώπη και στην Ελλάδα ο Νέος Ελληνικός Κινηματογράφος (NEK) το 1970 ξόρκισαν τα Είδη των προηγούμενων δεκαετιών, καθώς τα θεώρησαν υποτιμητικά για τη δημιουργία και την προσωπικότητα του σκηνοθέτη.

Από την άλλη, οι ταινίες Τέχνης δεν παύουν να αποτελούν μια ξεχωριστή ομάδα σε κάθε κινηματογραφική «βιομηχανία», έστω και αν ορίζονται με

αρνητικό τρόπο (ως οι ταινίες που δεν εφαρμόζουν τον κλασικό τρόπο αφήγησης της πλειονότητας των υπολοίπων ταινιών, αλλά ούτε είναι απολύτως πειραματικές). Σ' αυτό το πλαίσιο, η ταινία Τέχνης είναι ακόμη μία κατηγορία, δηλαδή Είδος.

Έτσι, μια εργασία όπως η παρούσα, με αντικείμενο την κινηματογραφική βιομηχανία στο σύνολό της, δεν μπορεί παρά να θεωρήσει ως ένα ακόμη Είδος αυτή τη μεγάλη και ευδιάκριτη ομάδα ταινιών, που ειδικά στην Ελλάδα ήταν η πλειονότητα από τις αρχές του 1970 ως τα μέσα του 1990. Η ιδιαιτερότητά τους, ωστόσο, απαιτεί να αναφέρεται πάντα μαζί με τον τίτλο της ταινίας και το όνομα του σκηνοθέτη - δημιουργού τους, αφού είναι δομικό στοιχείο του συστήματος αφήγησής τους.

## 9.1 Η ΤΑΙΝΙΑ ΤΕΧΝΗΣ ΣΤΗΝ ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΒΙΟΜΗΧΑΝΙΑ

Αν και η κατεξοχήν προσφορότερη περίδος για την ανάπτυξη των ταινιών Τέχνης στην Ελλάδα ήταν η περίοδος του ΝΕΚ, σε σημείο που πολλοί να τις ταυτίζουν, οι ταινίες Τέχνης δεν ξεκίνησαν τότε, δηλαδή στα τέλη του 1960 και αρχές του 1970. Σποραδικές απόπειρες να παραχθούν ταινίες με στοιχεία ταινιών Τέχνης υπάρχουν ακόμη και προπολεμικά, όπως στη *Δάφνις και Χλόη*, 1931, του Ορέστη Λάσκου (βλ. κεφάλαιο 6.2.1), μια ιστορία αγάπης με τόσο «μπρεσιονιστικό ρεαλισμό» στη διαμόρφωση του χώρου (με τη βοήθεια της φωτογραφίας) και του χρόνου, που άνετα θα μπορούσε να θεωρηθεί και ταινία Τέχνης, εκτός από Μελόδραμα.

Παρόμοια περίπτωση, ως προς τη σύμμιξη των Ειδών είναι και η θεωρούμενη από πολλούς η καλύτερη ταινία όλων των εποχών στον ελληνικό κινηματογράφο, η ταινία *Ο Δράκος* (1956) του Νίκου Κούνδουρου, που ήδη έχει αναφερθεί στις ταινίες Εγκλήματος, στο Είδος Υπόκοσμου με τόνο Νουάρ (βλ. κεφάλαιο 8.4). Ο Δημιουργός της, Νίκος Κούνδουρος, ίσως ο πιο ενδιαφέρων Δημιουργός ταινιών τέχνης εκτός ΝΕΚ, παίρνει ως πρόφαση την παρεξήγηση περί την ταυτότητα ενός ανθρώπακου με ένα περιζήτητο κατά συρροή δολοφόνο («δράκο»), λόγω της φαινομενικής ομοιότητάς τους. Τον αφήνει να εμπλακεί με τον υπόκοσμο, να γίνει αρχηγός συμμορίας και να προχωρήσει προς το τραγικό τέλος του, διερευνώντας την ψυχολογία της

προσωπικότητας του και αφήνοντας ανοιχτά μια σειρά από ερωτήματα που παραβιάζουν τη σχέση αιτίας αποτελέσματος στην Πλοκή.

Σχεδόν όλες οι ταινίες του Νίκου Κούνδουρου στις επόμενες δεκαετίες διαθέτουν τις προϋποθέσεις να χαρακτηριστούν ταινίες Τέχνης. *Οι παράνομοι* (1958), *Το ποτάμι* (1960), *Μικρές Αφροδίτες* (1963), *Vortex* (1967), *1922* (1978), *Μπορντέλο* (1984), *Μπάυρον: Μπαλάντα για ένα δαίμονα* (1992), *Οι φωτογράφοι* (1998).

Στις σημαντικές ταινίες που ενσωματώνουν πολλά στοιχεία από ταινίες Τέχνης πριν από την επίσημη εμφάνιση του ΝΕΚ, πρέπει να αναφερθούν:

- οι ταινίες του Τάκη Κανελλόπουλου, όπως η *Ουρανός* (1962) με τις ιστορίες ανθρώπων που χάθηκαν στο πόλεμο σε αντιδιαστολή με τη ζωή τους σε καιρό ειρήνης,
- οι ταινίες του Κώστα Ζώη όπως η *Σιλουέτες* (1967) για την ιστορία μιας μάνας, σε παράλληλη δράση με τον διαζευγμένο πατέρα, η οποία βυθίζεται στις αναμνήσεις της καθώς αναρωτιέται αν πρέπει να παραδώσει την κηδεμονία του παιδιού της στον πατέρα του, όπως είχε ορίσει το δικαστήριο κατά το διαζύγιο.
- οι ταινίες του Γιώργου Σταμπουλόπουλου, όπως η *Ανοιχτή επιστολή* (1969) που αναφέρεται σε ένα νέο από λαϊκή τάξη που ερωτεύεται και ασφυκτιά από τα κοινωνικά προβλήματα, αλλά και τα νέα σεξουαλικά και καταναλωτικά ήθη μιας κοινωνίας που αρχίζει να ευημερεί υλικά.

Ωστόσο, ενώ στις δεκαετίες 1940, 1950, 1960, δηλαδή την εποχή του ΠΕΚ, οι απόπειρες για ταινίες Τέχνης είναι μεμονωμένες, η νέα, στη δεκαετία του 1960, γενιά των ελλήνων σκηνοθετών, δημιούργησε αυτό που ονομάστηκε Νέος Ελληνικός Κινηματογράφος, που σε ένα μεγάλο βαθμό αποτέλεσε κίνημα ταινιών Τέχνης. Πρώτα με ταινίες μικρού μήκους, μετά, από το 1966, με μεγάλου μήκους. Και το 1970, με το βραβείο καλύτερης ταινίας στο Φεστιβάλ Θεσσαλονίκης για την ταινία *Αναπαράσταση* του Θόδωρου Αγγελόπουλου που θεωρείται η επίσημη έναρξη του ΝΕΚ.

Το κινηματογραφικό κίνημα του ΝΕΚ βασίζεται σε τρεις άξονες (Βαλούκος 2011, 41):

- στην αριστερόστροφη πολιτική ιδεολογία των σκηνοθετών και των ταινιών τους,
- στην πλούσια επαγγελματική εμπειρία των σκηνοθετών και των συντελεστών στη βιομηχανία της εποχής του ΠΕΚ και, κατά συνέπεια, στην επαγγελματική αρτιότητα των ταινιών τους, έστω και αν αυτές γίνονταν με φτωχά μέσα, εθελοντική εργασία, βοήθεια φίλων και υποθήκευση προσωπικής περιουσίας,
- και στην εκ των πραγμάτων διαμορφωθείσα οικονομική κατάσταση, όπου οι σκηνοθέτες είναι και παραγωγοί και άρα έχουν την απόλυτη ελευθερία έκφρασης.

Υπάρχει μια διαρκής αναφορά στην πραγματικότητα και τα ζητήματα που θέτει. Η πραγματικότητα, διακηρύττουν οι Έλληνες σκηνοθέτες του ΝΕΚ, δεν είναι αυτή που περιέχουν οι Χολιγουντιανές ταινίες, ούτε οι ταινίες των μεγάλων ελληνικών στούντιο και εταιρειών παραγωγής της εποχής, με τις Κωμωδίες, τα Μιούζικαλ, τα Μελό και τους στάρ. Αυτό είναι μια «Ψευδαίσθηση» και χρησιμοποιείται ώστε ο θεατής να ξεχνάει τα προβλήματα του πραγματικού κόσμου που ζει (Σκοπετέας, 2002α, 90).

Αντίθετα, ο κόσμος που αναζητούν οι σκηνοθέτες του ΝΕΚ είναι ο «πραγματικός κόσμος» του Έλληνα θεατή, η «πραγματική Ελλάδα» καθώς και τα «πραγματικά προβλήματα» (πολιτικά προβλήματα δημοκρατικών κοινωνιών, κοινωνικά θέματα, αλλοτρίωση στις σύγχρονες μεγαλουπόλεις, έλλειψη επικοινωνίας, πραγματικές ερωτικές και σεξουαλικές σχέσεις κ.λπ.). Το αίτημα για «ελληνικότητα» ως προς την έκφραση και τη θεματολογία της πραγματικής κοινωνικής κατάστασης, είναι στον πυρήνα του ΝΕΚ (Βαλούκος, 2011, 31 επ.) στο πλαίσιο της αναζήτησης ενός «ελληνικού» και όχι «ελληνοφανούς» κινηματογράφου που δεν βασιζόταν στην Χολιγουντιανή πράξη αναπαράστασης (Κολοβός, 1990, 8).

Η ψευδαισθητική διαδικασία περνάει αναμφίβολα μέσα από τα καθιερωμένα Είδη και τις συμβάσεις τους που είχαν ανθίσει την εποχή του ΠΕΚ και γι' αυτό πρέπει να καταργηθεί. Σημειώνει με μεγάλη ακρίβεια ο Βαλούκος (2002γ, 76):

«...η ύπαρξη διαφόρων Ειδών επιβάλλει μια διαφορετική κάθε φορά επεξεργασία του σεναρίου και διάφορους τρόπους εισαγωγής και ανάπτυξης

του κεντρικού Ήρωα... Η κατάργηση λοιπόν των Ειδών συνδυάστηκε ως έναν βαθμό και με τη εξαφάνιση ή, πάντως, τον υποβιβασμό του Ήρωα στο ΝΕΚ. Στις ταινίες δεν υπάρχουν πια Ήρωες με την απόλυτη έννοια του όρου, αφού δεν υπάρχουν κωμωδίες, δράματα ή φάρσες. Υπάρχουν μόνο ταινίες κοινωνικού ή πολιτικού προβληματισμού και μέσα σε αυτό το πλαίσιο ο Ήρωας ή η Ηρωίδα αποτελεί την προέκταση ενός προβλήματος, δηλαδή την προσωποποίησή του, Αυτό, φυσικά, δεν θα ήταν εξ ορισμού κακό, κρύβει εντούτοις μια παγίδα: Επαυξάνει τη σημασία του θέματος της ταινίας (σ.σ.: εννοεί του Νοήματος, όπως σε όλες τις ταινίες του Κινηματογράφου του Δημιουργού), με αποτέλεσμα να επισκιάσει την ανάγκη της δραματουργικής επεξεργασίας των αντιδράσεων του ήρωα. Και δυστυχώς, αξιόλογα έργα χωρίς αξιόλογους ήρωες δεν υπάρχουν σε οποιαδήποτε μορφή αφηγηματικής τέχνης».

Η κριτική του Βαλούκου ως προς την αποτελεσματικότητα και αρτιότητα της αφήγησης των ταινιών Τέχνης του ΝΕΚ είναι εν μέρει δικαιολογημένη από το γεγονός ότι οι ταινίες του ΝΕΚ δεν είχαν σχεδόν ποτέ καλή σχέση με το κοινό, κάτι που φυσικά είναι αυτονόητο σε οποιαδήποτε μορφή Υψηλής Τέχνης. Από την άλλη, θυμίζει παρόμοιες κριτικές για την αφήγηση, καθώς οι κρατικές επιχορηγήσεις από τα μέσα του 1970 και μετά είχαν δημιουργήσει το οξύμωρο της επένδυσης των χρημάτων των Ελλήνων φορολογούμενων σε κάτι, όπως ο κινηματογράφος του Δημιουργού, που δεν ήταν και δεν μπορούσε εκ φύσεως να γίνει μαζικά αποδεκτό, αφού απαιτεί έναν ιδιαίτερο τρόπο επικοινωνίας με τον θεατή.

Μια τέτοια κριτική στον αφηγηματικό τρόπο ταινιών του ΝΕΚ, ειδικά μετά το 1980 και ως το 2000, διατυπώνει και ο Σούμας (2002), ζητώντας εκσυγχρονισμό στα θέματα ως προς την κοινωνία, τον ψυχισμό των τότε θεατών και, τελικά, την πραγματικότητα, αλλά και βελτιστοποίηση των αφηγηματικών δεξιοτήτων των σκηνοθετών του. Στους ολοκληρωμένους Δημιουργούς, που δεν πάσχουν από τα προαναφερόμενα, βάζει τους Αγγελόπουλο, Παπατάκη, Δαμιανό, Βούλγαρη, Παναγιωτόπουλο, Τσιώλη, Κόρρα, Αβδελιώδη κ.ά.



Το κίνημα του ΝΕΚ, που, έτσι και αλλιώς, ήταν πολυμορφικό, έχασε πολλά βασικά χαρακτηριστικά του στις αρχές του 1980, με την εγκαθίδρυση αριστερής κυβέρνησης, την έναρξη κρατικών επιχορηγήσεων, την άσκηση κρατικού προστατευτισμού στην ελληνική παραγωγή και τη συνεπακόλουθη απώλεια της ιδεολογικής και δημιουργικής ελευθερίας (Βαλούκος, 2011, 47). Ωστόσο, η καθιέρωση αυτής της γενιάς των σκηνοθετών του ΝΕΚ ως βασικής ομάδας που παρήγε συστηματικά ταινίες τις επόμενες δεκαετίες, έφερε, κατά τη γνώμη μας, την κυριαρχία μερικών αφηγηματικών και στιλιστικών χαρακτηριστικών του ΝΕΚ και των ταινιών Τέχνης του. Δικαίως, η εποχή ως τα μέσα του 1990 (συμβατικά ως το 1993) εξακολουθεί να ονομάζεται επίσημα (σε κρατικά έντυπα όπως αυτά του Ελληνικού Κέντρου Κινηματογράφου) εποχή ΝΕΚ, έστω και αν το ίδιο το κίνημα ως τέτοιο είχε σβήσει.

Ο ΝΕΚ εξ ορισμού και λόγω των συνθηκών μέσα στις οποίες αναπτύχθηκε, ευνόησε την προσωπική έκφραση του σκηνοθέτη και τον «Κινηματογράφο του Δημιουργού», με άλλα λόγια τις ταινίες Τέχνης της εποχής. Ωστόσο δεν είναι όλες οι ταινίες του ΝΕΚ ταινίες Τέχνης, ούτε στην πρώτη περίοδό του, ούτε πολύ περισσότερο ως και τη δεκαετία του 1990.

Αυτό συνέβη γιατί άλλοι σκηνοθέτες ήταν πολύ επηρεασμένοι από τις ευρωπαϊκές παράλληλες εξελίξεις, κυρίως στη Γαλλία (Αγγελόπουλος, Μαρκετάκη, Φέρρης, Παναγιωτόπουλος, Λιαρόπουλος, Σταύρακας) και, όπως οι Ευρωπαίοι Δημιουργοί, έδιναν προτεραιότητα στη γλώσσα και τους κώδικες και όχι στη Σεναριακή Ιδέα της Κλασικής Αφήγησης (Βαλούκος, 2011,42). Αναπόφευκτα οι ταινίες τους ανήκαν στον Κινηματογράφο του Δημιουργού, δηλαδή στις ταινίες Τέχνης, που ενίοτε φτάνουν και στον απόλυτο πειραματισμό, όπως οι ταινίες του Σφήκα (Παραμετρική αφήγηση)..

Όμως άλλοι σκηνοθέτες της ίδιας γενιάς αλλά διαφορετικού πολιτιστικού υπόβαθρου, επέμειναν, ήδη από τη δεκαετία του 1970 σε μια πιο Κλασική αφήγηση με τυπικές αφηγηματικές Σεναριακές Ιδέες, αλλά με Νοήματα τέτοια που ήταν κοντά στη γενική κουλτούρα του ΝΕΚ όπως περιγράφηκε ανωτέρω (για παράδειγμα ο Ψαρράς, ο Λυκουρέσης και ο Τάσιος βλ. και κεφάλαιο 6.2.2). Αυτές οι ταινίες, που αυξήθηκαν αριθμητικά στη

δεκαετία του 1980 και 1990 προφανώς δεν μπορούν να καταταχθούν στις ταινίες Τέχνης, αλλά σε άλλα Είδη, έστω και αν ανήκουν στη χρονική περίοδο και στην κουλτούρα του ΝΕΚ.

Στη δεκαετία του 1980, μια νέα γενιά σκηνοθετών μπαίνει στον χώρο των ταινιών Τέχνης, χτίζοντας πάνω στην παράδοση του Κινηματογράφου του Δημιουργού. Υπάρχει μια κάπως διαφορετική ποσόστωση στη θεματολογία υπέρ θεμάτων φιλοσοφικών, ψυχολογικών και υπαρξιακών, καθώς πλέον τα πολιτικά θέματα και η καταπιεσμένη ιστορική μνήμη δεν είναι το πιο σημαντικό ζητούμενο με μια κυβέρνηση αριστεράς (βλ και Μπαστέας, 2002).

Εμφανίζονται ή συνεχίζουν και άλλοι δημιουργοί, πλην των προαναφερομένων, όπως οι Παπαστάθης, Παπαγιαννίδης, Αβδελιώδης, Λιάπα, Κόρρας, Βούπουρας, Βεργίτσης, Τορνές, Γαβαλά, Ρεντζής, Σπετσιώτης, Βακαλόπουλος, Παναγιωτάτος, Πανουσόπουλος, Βρετάκος, Θωμόπουλος, Μαυρίκιος, Μακρής, Καρυπίδης, Μαυριειδής αλλά και ο Τσιώλης που μετά από θριαμβευτική καριέρα στα ελληνικά στούντιο του ΠΕΚ στρέφεται με πολύ επιτυχία σε ταινίες Τέχνης στο πνεύμα του ΝΕΚ. Επίσης εμφανίζονται ή συνεχίζουν δημιουργοί Κωμωδιών όπως ο Ζερβός, ο Βαφέας, ο Περάκης, ο Μαραγκός (βλ. κεφάλαιο 7.2.3).

Στη δεκαετία του 1990, οι ταινίες Τέχνης πέρασαν αναπόφευκτα στη φάση του μεταμοντέρνου κλίματος. Οι σκηνοθέτες δεν αποκαλούνταν πια «Δημιουργοί», αλλά έθεταν εξίσου έντονα την παρουσία τους μέσα στην ταινία παραβιάζοντας αφηγηματικά και υφολογικά τον Κλασικό τρόπο αφήγησης.

Τέτοιοι σκηνοθέτες ήταν οι Γιάνναρης, Αθανίτης, Φάγκρας, Χαραλαμπίδης, Τρανταφυλλίδης, Φραντζής κ.ά.

Επίσης, στην ίδια κατηγορία μπορεί να μπει και ο Νίκος Νικολαΐδης που, αν και ξεκινά τις ταινίες μεγάλου μήκους μέσα στη δεκαετία του 1970, στην πραγματικότητα λειτουργεί εκτός προβληματικής ΝΕΚ, με μεταμοντέρνα πρότυπα και πρακτικές και μπροστά από την εποχή του. Οι ταινίες του είναι αναμφίβολα ταινίες Τέχνης (με Νουάρ ή Ερωτικό ή ψυχολογικό/ φιλοσοφικό Τόνο) (βλ. και Σκοπετέας 2002β).

Ταυτόχρονα, νέοι σκηνοθέτες όπως ο Κορνήλιος, ο Χαραλαμπόπουλος και ο Καρκανεβάτος συνέχισαν την παράδοση του Κινηματογράφου του Δημιουργού.

Στη δεκαετία του 2000 και 2010, και ενώ οι σκηνοθέτες της γενιάς του ΝΕΚ εξακολουθούν να γυρίζουν ταινίες που διαθέτουν αρκετά από τα προαναφερόμενα χαρακτηριστικά των ταινιών Τέχνης, εμφανίζεται μια νέα γενιά (Οικονομίδης, Τζουμέρκας, Αλέξανδρος Βούλγαρης, Κωνσταντίνα Βούλγαρη, Χαραλαμπίδης, Αλεξίου, Αβρανάς, Μακρίδης, Τσαγκάρη, Λανθιμος), ενώ το διάσημο παγκοσμίως ελληνικό «Greek Weird Wave» παίρνει τη σκυτάλη στις ελληνικές ταινίες Τέχνης.

## **9.2 ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑΤΑ ΚΑΙ ΤΑΣΕΙΣ ΕΛΛΗΝΙΚΩΝ ΤΑΙΝΙΩΝ ΤΕΧΝΗΣ**

Όπως ειπώθηκε στην εισαγωγή, στις ταινίες Τέχνης διακρίνονται η τάση για Αντικειμενικό Ρεαλισμό (καθαρή, σχεδόν ντοκουμενταρίστικη καταγραφή καταστάσεων πολιτικών ή κοινωνικών θεμάτων) και η τάση για Υποκειμενικό ή Εκφραστικό Ρεαλισμό (με έμφαση στην ψυχολογία και τα εσωτερικά ερωτήματα των χαρακτήρων φιλοσοφικού/παρξιακής προσέγγισης, όπως αυτά εκφράζονται οπτικοποιημένα), ενώ μέσα σ' αυτές τις τάσεις υπάρχει πάντα η προσωπική έκφραση του Δημιουργού (Bordwell, 1985, 206-213 και Thanouli, 2009, 2).

Να σημειωθεί ότι επειδή η ταινία Τέχνης δεν παραβλέπει την ανάγκη ανάπτυξης Πλοκής με βάση ιστορίες, σχεδόν πάντα τα στοιχεία της συνυπάρχουν με βασικά στοιχεία (χώρος, Χαρακτήρες κ.λπ.) που θα μπορούσαν, με άλλη αντιμετώπιση και χωρίς τη δομική παρουσία του Δημιουργού, να ανήκουν σε κάποιο άλλο ξεχωριστό Είδος (συνήθως Κοινωνική Δραματική ταινία, ταινία Εγκλήματος ή ακόμη και Κωμωδία), χωρίς όμως αυτό το δεύτερο Είδος να μπαίνει πάνω από τα βασικά της χαρακτηριστικά ως ταινίας Τέχνης. Τα αφηγηματικά στοιχεία του δεύτερου Είδος λειτουργούν περισσότερο ως πρόφαση και ως πλαίσιο για να αντιληφθεί ευκολότερα ο θεατής τις σκέψεις και τα συναισθήματα που ο Δημιουργός θέλει να του μεταδώσει. Σ' αυτό το πλαίσιο, η ταινία Τέχνης λειτουργεί κάπως ως Υπερέϊδος (supra-genre, βλ. Mckee, 1999, 86).

Με βάση τα προαναφερόμενα, θα μπορούσε κάποιος να χωρίσει τις ταινίες Τέχνης της διεθνούς και της ελληνικής «βιομηχανίας» σε:

- Ταινίες Τέχνης με Ψυχολογικό/ Φιλοσοφικό Τόνο, μέσα στον οποίο υπονοείται μια υπαρξιακή αναζήτηση των βασικών Χαρακτήρων.
- Ταινίες Τέχνης με Τόνο Καταγγελίας, συνήθως πολιτικών ή κοινωνικών δομών.
- Ταινίες Τέχνης με καθαρό Πολιτικό Ύφος (δηλαδή με αναπαράσταση γεγονότων αμιγώς πολιτικών, με ιδιαίτερη έμφαση στην αναψηλάφηση της ιστορικής μνήμης).

Τα λιγοστά παραδείγματα που ακολουθούν είναι απλώς ενδεικτικά, καθώς λόγω της ίδιας της φύσης των ταινιών Τέχνης, η κάθε ταινία Τέχνης θα μπορούσε να σχολιαστεί ξεχωριστά, πράγμα προφανώς αδύνατον στην παρούσα εργασία.

Επίσης, να αναφερθεί ότι, όπως φαίνεται και από τα παραδείγματα, δεν είναι τόσο εύκολος ο διαχωρισμός, καθώς η κοινωνική ή πολιτική Καταγγελία είναι πολύ συχνά πίσω από ταινίες διερεύνησης ψυχολογικών ζητημάτων των Χαρακτήρων. Αυτό συνέβαινε π.χ. στα χρόνια μέσα στη δικτατορία, καθώς όλες οι ταινίες εκ των πραγμάτων ήταν και πολιτικές, με την ευρεία έννοια του όρου, αφού έθιγαν θεσμούς και κοινωνικές καταστάσεις που συντηρούνταν από το δικτατορικό καθεστώς.

Η ταινία *Αναπαράσταση* (1970), σε σενάριο Θεόδωρου Αγγελόπουλου (με την συνεργασία των Στρατή Καρρά και Θανάση Βαλτινού) και σκηνοθεσία Θεόδωρου Αγγελόπουλου, είναι μια ταινία με αστυνομική Πλοκή, αφού περιγράφει την ανακριτική διερεύνηση των συνθηκών κάτω από τις οποίες μία γυναίκα με τον εραστή της, σ' ένα ορεινό χωριό της Ηπείρου, δολοφόνησαν τον σύζυγο που επιστρέφει ύστερα από πολλά χρόνια απουσίας του στη Γερμανία. Το έγκλημα γίνεται αντικείμενο ανακριτικής αναπαράστασης, αλλά δεν παρουσιάζεται ποτέ.

Η ταινία αρνείται να διηγηθεί τη συγκεκριμένη πράξη, αφού στην πραγματικότητα η «αναπαράσταση» του τίτλου δεν αναφέρεται μόνο στην

υπόθεση της ταινίας, αλλά στον τρόπο που προτείνει ο Αγγελόπουλος με τον οποίο πρέπει να γίνεται η κινηματογραφική αναπαράσταση της «πραγματικής» ζωής στην «πραγματική» Ελλάδα και όχι στην εξωραϊσμένη γραφική Ελλάδα των ταινιών του ΠΕΚ.

Ανάλογη είναι η κατάσταση με την ταινία *Ευδοκία* (1971), σε σενάριο και σκηνοθεσία Αλέξη Δαμιανού. Μια τυπικά Κοινωνική και Αισθηματική Δραματική ταινία με πρωταγωνιστή έναν λοχία του Ελληνικού Στρατού (σε εποχή στρατιωτικής δικτατορίας), που ερωτεύεται παράφορα την Ευδοκία, μια κοπέλα που εκδίδεται, χωρίς όμως να υποφέρει ιδιαίτερα γι' αυτό. Συγκρούεται με τον προαγωγό της για να τη διεκδικήσει, κερδίζει προσωρινά, αλλά, ενώ οδηγούνται στον γάμο, ο προαγωγός και οι φίλοι του επανέρχονται, τον δέρνουν και του παίρνουν το κορίτσι. Η ιστορία είναι η πρόφαση για να προτείνει ο Δαμιανός τον δικό του τρόπο δημιουργίας μιας ταινίας και καταγραφής της αλήθειας του Δημιουργού, που είναι πέρα από τεχνικές, σχολές και, οπωσδήποτε, καθιερωμένα Είδη.

Η τρίτη εναρκτήρια ταινία του ΝΕΚ είναι *Το προξενιό της Άννας* (1972), σε σκηνοθεσία Παντελή Βούλγαρη και σενάριο Μένη Κουμανταρέα και Παντελή Βούλγαρη. Είναι η ιστορία της Άννας, μια υπηρέτριας ψυχοκόρης σε μία μικρομεσαστική οικογένεια, η οποία αποφασίζει να αποδεχτεί ένα προξενιό και να της επιτρέψει να βγει σε ραντεβού με τον υποψήφιο γαμπρό. Όταν όμως η Άννα ξεχνιέται και αργεί να επιστρέψει, η οικογένεια συνειδητοποιεί ότι με τον γάμο θα τη χάσουν οριστικά. Έτσι διαλύουν το προξενιό και η Άννα επιστρέφει στη μίζερη ζωή της. Προφανώς η ταινία θα μπορούσε να είναι Κοινωνική Δραματική ταινία, ωστόσο, καθώς η έμφαση δεν είναι στην Πλοκή, αλλά στις ψυχολογικές διεργασίες που συντελούνται μέσα στους Χαρακτήρες και στο θέμα που αφορά στην άσκηση της εξουσίας μέσα στο νοικοκυριό, η ταινία γίνεται ταινία Τέχνης.

Στις ταινίες Τέχνης με πολιτικό Ύψος, πρέπει να ενταχθεί οπωσδήποτε το *Κιέριον* (1967-1974), σε σενάριο Δήμου Θέου και Κώστα Σφήκα, και σκηνοθεσία Δήμου Θέου, με πλοκή τυπικά αστυνομική, θέμα πολιτικό και την παρουσία του Δημιουργού να κυριαρχεί. Πρόκειται για τη διερεύνηση ενός εγκλήματος με σαφή αναφορά σε πραγματική πολιτική δολοφονία Αμερικανού

δημοσιογράφου, και με περιγραφή των αυθεντικών, κατά μια άποψη, γεγονότων στα οποία εμπλέκονται όλες οι τότε πολιτικές και κοινωνικές δομές. Ο Βαλούκος περιγράφει γλαφυρότατα πως γυρίστηκε η ταινία με έναν τρόπο αποδεκτό στο ΝΕΚ, δηλαδή χωρίς να έχει αποσαφηνιστεί εξαρχής η ιστορία και δίχως να υπάρχει πλήρες σενάριο (Βαλούκος, 2002γ, 73).

Επίσης, ταινίες Τέχνης με αμιγώς πολιτικό Ύφος και αναψηλάφηση της ιστορίας ήταν όλες οι πρώτες δημιουργίες του Θόδωρου Αγγελόπουλου. Ξεχωρίζει η περίφημη *Θίασος* (1975), που παρακολουθεί με συνεχείς χρονικές ανακολουθίες την πορεία, από το 1939 ως το 1952, ενός θεατρικού μουλουκιού που δίνει παραστάσεις στην ελληνική επαρχία με το έργο του Σπυρίδωνα Περεσιάδη *Γκόλφω*, ένα από τα δημοφιλέστερα έργα του ελληνικού θεάτρου. Το οδοιπορικό τους μέσα στον χώρο, ενώ περιοδεύουν ανά την Ελλάδα, γίνεται και μια μετακίνηση στον χρόνο και στην ελληνική ιστορία, καθώς τους περιβάλλουν τα ιστορικά γεγονότα της περιόδου.

Στις υπόλοιπες ταινίες Τέχνης με Πολιτικό Ύφος και «αποκατάσταση της ιστορικής μνήμης» (Μπαστέας, 2002, 130) πρέπει να προστεθούν οι *Harry Day* (Βούλγαρης, 1976), *Φάκελος Πολκ* (Γρηγοράτος, 1987), *Μάης* (Ψαρράς, 1976), *Η κάθοδος των Εννέα* (Σιοπαχάς, 1994), που σαφώς διαφέρουν από τις Κοινωνικές Δραματικές ταινίες Κλασικής αφήγησης με Πολιτικό Ύφος, όπως, για παράδειγμα, *Ο άνθρωπος με το γαρίφαλο* (1980).

Στις ταινίες Τέχνης με τόνο Καταγγελίας, κοινωνικής ή πολιτικής μπορούν να περιληφθούν αρκετές από τις Κωμωδίες και Σάτιρες που αναφέρονται στο κεφάλαιο .7.2.1 και 7.2.3, ιδίως αυτές του Τσιώλη και του Βαφέα.

Στην ίδια ομάδα μπορεί να περιληφθεί και η ταινία *Εξόριστος στην κεντρική Λεωφόρο* (1979), σε σενάριο Νίκου Ζερβού και Κώστα Φέρρη (με τη συμμετοχή του Ανδρέα Τσιλιφώνη), και σκηνοθεσία Νίκου Ζερβού. Ένας σαραντάρης, εκπρόσωπος μιας γενιάς που έζησε την εξέγερση και τα γεγονότα του γαλλικού Μάη, περιπλανιέται στο αστικό αθηναϊκό τοπίο με άδεια ψυχή. Καθώς πλέον δεν τον εκφράζει καμία κοινωνική ομάδα ή σύστημα ή ιδεολογία, τελικά σκηνοθετεί τον θάνατό του.

Ιδιαίτερα ενδιαφέρουσα ταινία Τέχνης με Τόνο Καταγγελίας, και για πολλούς η καλύτερη ταινία της δεκαετίας του 1990, ήταν η *Από την άκρη της πόλης* (1998) του Κωνσταντίνου Γιάνναρη. Η Σεναριακή Ιδέα αφορά έναν νεαρό Ρωσοπόντιο και την παρέα του που ζει στο περιθώριο της μεγαλούπολης Αθήνας δίπλα σε πόρνες, συμμορίες και ναρκωτικά και μπερδεύεται άσχημα όταν προσπαθεί να βοηθήσει μια πόρνη εναντίον του προαγωγού της. Η παρουσία του σκηνοθέτη είναι τόσο έντονη σε αφηγηματικές και στιλιστικές παραβιάσεις του Κλασικού μοντέλου, που φτάνει στο σημείο να ακούγεται η φωνή του να κάνει συνέντευξη στον βασικό Χαρακτήρα, διακόπτοντας τη ροή της δράσης και της Πλοκής.

Επίσης, στην ίδια κατηγορία, η ταινία Τέχνης *Πες στη μορφίνη, ακόμη την ψάχνω* (2001), σε σενάριο Νικόλ Ρούσσου και Γιάννη Φάγκρα και σκηνοθεσία Γιάννη Φάγκρα, σχετικά με μια ανήλικη ναρκομανή και μηχανόβια κοπέλα που προσπαθεί να επιβιώσει στη μοναξιά της σύγχρονης Αθήνας.

Στις ταινίες με ψυχολογικό/ φιλοσοφικό Τόνο, εκτός από την προαναφερόμενη *Το προξενιό της Άννας* (1972) να αναφερθεί η *Ιωάννης ο Βίαιος* (1973), σε σενάριο και σκηνοθεσία Τόνιας Μαρκετάκη. Το πορτρέτο ενός δολοφόνου που σκότωσε μια γυναίκα, επειδή ήταν σεξουαλικά ανίκανος και η σκιαγράφηση του κοινωνικού του περιγύρου και της ηθικής του. Στη δίκη που ακολουθεί τη σύλληψή του, το άτομο και η κοινωνία έρχονται αντιμέτωπα. Ταινία με στοιχεία ταινίας εγκληματικής προσωπικότητας και δικαστικής ταινίας, παρ' όλα αυτά γίνεται ταινία Τέχνης με την καθοριστική παρουσία της Δημιουργού και του τρόπου που αναπτύσσεται η Δομή.

Διάσημη και πολυβραβευμένη η ταινία *Οι τεμπέληδες της εύφορης κοιλάδας* (1978), σε σενάριο και σκηνοθεσία Νίκου Παναγιωτόπουλου για την παράξενη ιστορία ενός πατέρα και τριων γιών που εγκαθίστανται σε μια εξοχική βίλα στη μέση μιας «εύφορης κοιλάδας» και σιγά σιγά βυθίζονται σ' έναν μακροχρόνιο ύπνο, από τον οποίο βγαίνουν μόνο για να φάνε και να κάνουν σεξ με την υπηρέτρια που κληρονόμησαν μαζί με τη βίλα. Η ταινία μπορεί να θεωρηθεί και ταινία Τέχνης με Τόνο Καταγγελίας (της αστικής κοινωνίας) και ταινία Τέχνης με Φιλοσοφικό/ Ψυχολογικό Τόνο.

Στην ίδια ομάδα ταινιών και η *Καρκαλού* (1984), σε σενάριο Σταύρου Τορνέ και Σαρλότ βαν Γκέλντερ και σκηνοθεσία Σταύρου Τορνέ. Ο Δημιουργός περιέγραψε την ιστορία ως «ένας νεκρός ακολουθεί την κηδεία του». Πρόκειται για την ιστορία ενός γέρου που ταξιδεύει για να θάψει το πτώμα του στο χωριό των παιδικών χρόνων του, και ανακαλεί στη μνήμη του στιγμές ενός συγκεκριμένου παρελθόντος, μαζί με έναν νεαρό οδηγό ταξί, και την Καρκαλού, μια πόρνη από το παρελθόν του γέρου που συναντούν.

Αναμφίβολα, ταινία Τέχνης με Ψυχολογικό/ Φιλοσοφικό Τόνο είναι *Τα χρόνια της μεγάλης ζέστης* (1991). Η ιστορία, όπως αναφέρεται στην ιστοσελίδα της Ταινιοθήκης της Ελλάδος: Τέλος ενός καυτού καλοκαιριού. Μια παρέα παραθεριστών συνεχίζει τις διακοπές του σε μια παραλία. Στην παραλία αυτή, όπου και έχει γεννηθεί, η Ηλέκτρα ζει μέσα στην αναμονή, μόνη, αγνοώντας τα πάντα για τον εαυτό της. Μια μέρα φτάνει ο Παύλος. Όλα του μοιάζουν ξένα και γνώριμα μαζί. Ένας άγνωστος ιός, συνέπεια της υψηλής θερμοκρασίας, του έχει προσβάλει τη μνήμη. Ο έρωτας ανάμεσα στην Ηλέκτρα και τον Παύλο είναι μοιραίος. Την τελευταία νύχτα, της μεγάλης ζέστης, ο τόπος θυμάται το παρελθόν του και το ζευγάρι των εραστών βυθίζεται στη μνήμη ([www.tainiothiki.gr/v2/lang\\_el/filmography/view/1/410/](http://www.tainiothiki.gr/v2/lang_el/filmography/view/1/410/)).

Οι ταινίες του Γιάννη Οικονομίδη είναι ταινίες Τέχνης με Ψυχολογικό/ Φιλοσοφικό Τόνο, αλλά και με μια βαθιά καταγγελία για την ταυτότητα των σημερινών Ελλήνων μικροαστών. Η ταινία *Σπιρτόκουτο* (2002) ξεκινάει από την απόφαση του πατέρα να ανοίξει ένα νέο εστιατόριο και καταγράφεται μια, μέχρι τελικής εξόντωσης, σύγκρουση ανάμεσα στα μέλη μιας τυπικής ελληνικής οικογένειας. Παρόμοιας δυναμικής είναι η ταινία του Οικονομίδη *Η ψυχή στο στόμα* (2006), που αφηγείται την ιστορία ενός άντρα ο οποίος φτάνει στα όριά του ανάμεσα σε τοκογλύφους, μια άπιστη γυναίκα, μια άρρωστη αδελφή, έναν πιεστικό κουνιάδο και ένα αυταρχικό αφεντικό.

Τέλος, οι δυο ταινίες Τέχνης που είναι υπεύθυνες για το κινηματογραφικό ρεύμα που ο κριτικός της Guardian ονόμασε διεθνώς Greek Weird Wave (γιατί δεν ήξερε πώς αλλιώς να το ονομάσει, όπως είπε ο ίδιος) είναι οι *Κυνόδοντας* και *Attenberg*.

Η ταινία *Κυνόδοντας* (2009) του Γιώργου Λάνθιμου (σε παραγωγή Α. Ρ. Τσαγκάρη) γύρω από μια οικογένεια (δεν υπάρχει Πρωταγωνιστής με την



τυπική έννοια του όρου) και τα όρια που βάζουν οι γονείς, προκειμένου να εμποδίσουν τα παιδιά τους να φύγουν από την πατρική εστία (ένα ακριβό απομονωμένο σπίτι), δημιουργώντας ένα ψεύτικο εκφοβιστικό περιβάλλον και ελέγχοντας τις ανάγκες τους.

Η *Attenberg* (2010), της Αθηνάς-Ραχήλ Τσαγκάρη, είναι μια αναπαράσταση με πολύ ιδιαίτερο τρόπο συμπλεγμάτων και άλλων ψυχικών σχηματισμών μιας νεαρής που μεγαλώνει σε μια παραθαλάσσια πόλη, αποστασιοποιημένη από τους ανθρώπους, η οποία γνωρίζει το σεξ και την ίδια εποχή ζει τις τελευταίες ημέρες δίπλα στον άρρωστο πατέρα της, τον κηδεύει, και σκορπίζει τις στάχτες του στη θάλασσα.

## Βιβλιογραφία-Αναφορές

- Andrews, David (2013). *Theorizing art cinemas*. Austin: University of Texas press.
- Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David, (1999). The art cinema as a mode of Film Practice. Στο Braudy L. and Cohen M. (επ.) *Film Theory and Criticism*. New York: Oxford University Press. Πρωτοδημοσιεύτηκε στο *Film Criticism*, 4 (1) Fall 1979.
- Bordwell, David, Staiger, Jannet & Thompson, Kristin (1985) *The classical Hollywood cinema. Film style and mode of production to 1960*. London: Routledge, 1985.
- Buscombe, Edward (1973). Ideas of authorship. Στο *Screen* vol.14-3, autumn 1973.
- McKee, Robert (1999). *Story*. USA: Menthuen.
- Neale, Steve (1990). Questions of Genre. Στο *Screen* vol.31, no1, 1990.
- Pinel, Vincent (2006). *Σχολές Κινήματα και Είδη στον Κινηματογράφο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Thanouli, Eleftheria (2009) Art Cinema Narration: Breaking Down a Wayward Paradigm. Στο *Scope*, No 14 (June 2009).
- Αθανασάτου, Γιάννα (2001). Ελληνικός κινηματογράφος. Λαϊκή μνήμη και ιδεολογία (1950-1967). Αθήνα: Finatec.
- Βαλούκος, Στάθης (2002γ). Η εξέλιξη του σεναρίου. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Όψεις του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Βαλούκος, Στάθης (2007). *Φιλμογραφία του ελληνικού κινηματογράφου 1914-2007*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2011). *Νέος Ελληνικός Κινηματογράφος 1965-1981*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Κολιοδήμος, Δημήτρης (2001). *Λεξικό ελληνικών ταινιών*, Αθήνα: Εκδόσεις Γένους.
- Κολοβός, Νίκος (1990). *Θεόδωρος Αγγελόπουλος*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Κολοβός, Νίκος (2002) Ένας κινηματογράφος του Δημιουργού. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Όψεις του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Σκοπετέας, Ιωάννης (2002α) Η αισθητική και οι τεχνικές της εικόνας. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Όψεις του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Σκοπετέας, Ιωάννης (2002β). Η εγκαθίδρυση της μεταμοντέρνας πρακτικής. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Σύγχρονος*

- Ελληνικός Κινηματογράφος*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002γ). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 2<sup>ος</sup> τόμος 1967-1990*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002δ). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 3<sup>ος</sup> τόμος 1990-2002*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σούμας Θόδωρος (2002). Το αίτημα της αφηγηματικότητας. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Όψεις του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Στάθη, Ειρήνη (1999). *Χώρος και χρόνος στον κινηματογράφο του Θόδωρου Αγγελόπουλου*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Στάθη, Ειρήνη (επ.) (2012) *Θόδωρος Αγγελόπουλος*. Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης.

## Κριτήριο Αξιολόγησης

Δείτε την ταινία του Θεόδωρου Αγγελόπουλου *Μια αιωνιότητα και μια μέρα* (1998) που σύμφωνα με την ιεραρχία στο Θεσμό των ταινιών Τέχνης πρέπει να θεωρείται η καλύτερη ελληνική ταινία όλων των εποχών καθώς είναι η μόνη που έχει τιμηθεί με το Χρυσό Φοίνικα (το πρώτο βραβείο) του Φεστιβάλ Κινηματογράφου των Καννών, του κορυφαίου Φεστιβάλ του Θεσμού των ταινιών Τέχνης. Μελετήστε πως δηλώνεται η παρουσία του Δημιουργού μέσα στην ταινία καθώς και τον τρόπο με τον οποίο η απουσία καθαρού εξωτερικού κινήτρου του πρωταγωνιστή δίνει χώρο για την ανάπτυξη του εσωτερικού του κινήτρου, δηλαδή του νοήματος της ταινίας. Μελετήστε τις διάρκειες των σκηνών, την παραβίαση των χρονικών συνεχειών με τα περίφημα πλάνα σεκάνς του Αγγελόπουλου με τα οποία χωρίς να σταματήσει η κάμερα, αλλάζει ο χρόνος και ο χώρος. Για μια πιο διεξοδική ανάλυση τι κρύβεται πίσω από αυτή την αφήγηση, δείτε επίσης σχετικό άρθρο στο FILMICON <http://filmiconjournal.com/journal/article/page/42/2015/3/4> ενώ γενικότερα θεωρίες για την αφήγηση στο έργο του Αγγελόπουλου, οι οποίες θα σας επιτρέψουν να ερμηνεύσετε ορθότερα την ταινία, δείτε Στάθη, Ειρήνη (1999). *Χώρος και χρόνος στον κινηματογράφο του Θόδωρου Αγγελόπουλου*. Αθήνα: Αιγόκερως και Στάθη, Ειρήνη (επ.) (2012) *Θόδωρος Αγγελόπουλος*. Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης.

## Συνολική Βιβλιογραφία

- Altman, Rick (1999). *Film/ Genre*. London: BFI.
- Andrews, David (2013). *Theorizing art cinemas*. Austin: University of Texas press.
- Bazin, Andre (1993). *Το Γουέστερν*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Bernard, Sheila Curran. (2004) *Documentary storytelling film and videomakers*. London: Focal Press.
- Blacker, Irwin (1986). *The element of screenwriting- a guide for film and television writing*. NY: MacMillan.
- Blum, Richard (2001). *Television and Screenwriting-From Concept to Contract*. London: Focal press.
- Bordwell, David (1985). *Narration in the Fiction Film*. Wisconsin: University of Wisconsin Press.
- Bordwell, David & Thompson, Kristin (2004). *Εισαγωγή Στην Τέχνη Του Κινηματογράφου*. Αθήνα: Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης.
- Bordwell, David, (1999). The art cinema as a mode of Film Practice. Στο Braudy L. and Cohen M. (επ.) *Film Theory and Criticism*. New York: Oxford University Press. Πρωτοδημοσιεύτηκε στο *Film Criticism*, 4 (1) Fall 1979.
- Bordwell, David, Staiger, Jannet & Thompson, Kristin (1985) *The Classical Hollywood Cinema. Film style and mode of production to 1960*. London: Routledge, 1985.
- Booker, Christofer (2004). *The seven basic plots*. London: Continuum.
- Butler, Jeremy (1999). *Τηλεόραση, τέχνη και τεχνική*. Αθήνα: Έλλην.
- Brady, Ben & Lee, Lance (1988). *The Understructure of writing for Film and Television*. Austin: University of Texas Press.
- Branigan, Edward (2000). *Narrative Comprehension and Film*. London: Routledge.
- Buscombe, Edward (1973). Ideas of authorship. Στο *Screen* vol.14-3, autumn 1973.
- Byrge, Duane & Miller, Robert Milton (1991). *The screwball Comedy Films- A history and filmography 1934-1942*. London: McFarland and Company.
- Cowgill, Linda (1999). *Secrets of screenplay structure*. NY: Watson-Guptill.
- Creeberg, Glen (ed.) (2001). *The television Genre book*. London: BFI.
- Dancyger, Ken & Cooper Pat (1994). *Writing the short film*. London: Focal press.
- Dancyger, Ken & Rush, Jeff (1995). *Alternative Scriptwriting*. London: Focal Press.
- Dancyger, Ken (2001). *Global Screenwriting*. London: Focal press.
- Duncan, Stephen (2008) *Genre screenwriting*. London: Continuum.
- Elsaesser, Thomas (1972). Tales of sound and Fury. Observations on the Family Melorama. Στο *Monogram* 1972, no4.
- Field, Syd (1986). *Το σενάριο - Η τέχνη και η τεχνική*. Αθήνα: Κάλβος.

- Frensham, Raymond (1996). *Screenwriting*, London. Holder Headline.
- Glitre, Kathrina (2006). *Hollywood Romantic Comedy*. UK: Manchester University press.
- Gomery, Douglas (1998). *Η ιστορία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Έλλην.
- Guerin, Marie Anne (2003). *Η αφήγηση στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Πατάκης.
- Hauge, Michael (1989). *Writing screenplays that sell*. London: Elm Tree books.
- Hayward, Susan (2000). *Cinema studies - The Key concepts*. London: Routledge.
- Hicks, Neil (1999). *Screenwriting 101- the essential craft of feature film writing*. California: Michael Wiese Productions.
- Hilliard, Robert (2001). *Γράφοντας για την τηλεόραση και το ράδιο*. Αθήνα: Έλλην.
- Horton, Andrew (2000). *Laughing out loud-writing the comedy centered screenplay*, Berkeley: University of California Press.
- Horton, Andrew (2000). *Writing the Character centered screenplay*. Berkeley: University of California Press.
- Hutcheon, Linda (1985). *A theory of Parody*. Illinois: University of Illinois Press.
- Kaminsky, Stewart & Walker, Mark (1993). *Γράφοντας για την τηλεόραση*. Αθήνα: Νέα Σύνορα-Α.Α.Λιβάνης.
- King, Vicky (1998). *How to write a movie in 21 days-The inner movie method*. NY: Harper Perennial.
- Kimionis, Stelios (2000). The genre of Mountain film: the ideological parameters of its subgenres. Στο *Journal of Modern Greek studies*, 18 (1), 2000.
- Miller, William (1998). *Screenwriting for film and television*. MA: Ohio University.
- Millman, Marcia (2001). *The Seven Stories of Love: And How to Choose Your Happy Ending*. USA: William Morrow.
- Mittel, Jason (2004). *Genre and Television*. London: Routledge.
- McKee, Robert (1999). *Story*. USA: Menthuen.
- Neale, Steve (2000). *Genre and Hollywood*. London: Routledge.
- Neale, Steve (1990). Questions of Genre. Στο *Screen* vol.31, no1, 1990.
- Pinel, Vincent (2006). *Σχολές Κινήματα και Είδη στον Κινηματογράφο*. Αθήνα: Μεταίχμιο.
- Root, Wells (1979). *Writing the script*. NY: Henry Holt and Company.
- Rosental, Alan (1995). *Writing Docudrama*. London: Focal press.
- Schatz, Thomas (2013). *Τα είδη ταινιών του Χόλιγουντ*. Θεσσαλονίκη: University Studio Press.
- Seeger, Linda (1994). *Making a good script great*. California: Samuel French Trade.
- Stam, Robert, Burgoyne, Robert & Flitterman-Lewis Sandy (2010). *Νέες προσεγγίσεις στη σημειωτική του κινηματογράφου*. Αθήνα: Μεταίχμιο.

- Smethurst, William (1998). *Writing for Television*. Oxford: How to Books Ltd.
- Swain, Wight & Swain, Joye (1998). *Film Scriptwriting*. London: Focal press.
- Thanouli, Eleftheria (2009) Art Cinema Narration: Breaking Down a Wayward Paradigm. Στο *Scope*, No 14 (June 2009).
- Thomas, James (1992). *Script analysis for actors, directors and designers*. London: Focal press.
- Thomas, Gordon & Austin, Bruce (1987). *Movies Genres: towards a conceptualised Model and Standardized Definitions*. Ablex Publishing Corporation.
- Thompson, Kristin & Bordwell, David (2011). *Ιστορία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Πατάκης.
- Tobias, Ronald (1993). *Twenty master plots and how to build them*, London: Piatkus.
- Winston, Douglas Garret (1973). *The screenplay as literature*. New Jersey: Associated University press.
- Wolf, Jürgen (1996). *Successful Sitcom writing*. London: St. Martin's Press.
- Vogler, Christofer (1998). *The writer's journey – Mythic structure for the writers*. California: Michael Wiese Productions.
- Αθανασάτου, Γιάννα (2001). *Ελληνικός κινηματογράφος. Λαϊκή μνήμη και ιδεολογία (1950-1967)*. Αθήνα: Finatec.
- Αριστοτέλης (1982). *Ποιητική* (μτφρ Στάθης Δρομάζος). Αθήνα: Κέδρος.
- Βαλούκος, Στάθης (1985). *Το φιλμ Νουάρ*. Αθήνα: Νέα Σύνορα-Α.Α.Λιβάνης.
- Βαλούκος, Στάθης (2001). *Η κωμωδία*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2002α) Η φαρσοκωμωδία, καθρέπτης της ελληνικής κοινωνίας στο Γουδέλης Τάσος (επ.) *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Η Καθημερινή. Επτά Ημέρες, 13-1-2002.
- Βαλούκος, Στάθης (2002β). *Το Σενάριο – Η Δομή και η τεχνική της Συγγραφής*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2002γ). Η εξέλιξη του σεναρίου. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Όψεις του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Βαλούκος, Στάθης (2003). *Ιστορία του κινηματογράφου*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2007). *Φιλμογραφία του ελληνικού κινηματογράφου 1914-2007*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Βαλούκος, Στάθης (2011). *Νέος Ελληνικός Κινηματογράφος 1965-1981*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Γουδέλης, Τάσος (2007). Σκέψεις στο Μαύρο. Στο Δερμετζόγλου, Αλέξης (επ.). *Σε σκοτεινούς δρόμους. Το φιλμ Νουάρ στον ελληνικό κινηματογράφο*. Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης-Ερωδιός.

- Δελβερούδη, Ελίζα\_Άννα (2004) *Οι νέοι στις κωμωδίες του ελληνικού κινηματογράφου 1948-1974*. Αθήνα: Γενική Γραμματεία Νέας Γενιάς.
- Δερμετζόγλου, Αλέξης (επ.) (2007). *Σε σκοτεινούς δρόμους. Το φιλμ Νουάρ στον ελληνικό κινηματογράφο*. Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης-Ερωδιός.
- Δερμετζόπουλος, Χρήστος (2002). Παράδοση και Νεωτερικότητα στον Ελληνικό Κινηματογράφο. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Ξαναβλέποντας τον Ελληνικό Κινηματογράφο*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Καίσιλερ, Άρθουρ (1976). *Η πράξη της δημιουργίας*. Αθήνα: Χατζηνικολή.
- Κακλαμανίδου, Δέσποινα (2007). *Εισαγωγή στη Χολιγουντιανή ρομαντική κομεντί*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Καλογεροπούλου, Χριστίνα (2006). *Σενάριο-Η τέχνη της επινόησης της αφήγησης στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Νεφέλη.
- Καμπανάκης, Ιωσήφ (2008). Το φαινόμενο Πέτρος Μάρκαρης και αστυνόμος Χαρίτος στο Νέο Αστυνομικό Μυθιστόρημα. Στο *Αστυνομική ανασκόπηση*, Σεπτέμβριος-Οκτώβριος 2008, 25(251), 44-48.
- Καρακίτσου-Dougé Νίκη (2002). Το ελληνικό μελόδραμα: η αισθητική της έκπληξης. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Ξαναβλέποντας τον Ελληνικό Κινηματογράφο*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Καρακώστας, Κώστας (2003). Αποχαιρετώντας την Επανάσταση. Η γενιά της αντίστασης και το τέλος των οραμάτων της. Εφημ. *Ελευθεροτυπία: ένθετο Βιβλιοθήκη*), 29-8-2003.
- Καρυπίδης Γιώργος (2007). Ένα επικίνδυνο παιχνίδι. Στο Δερμετζόγλου, Αλέξης (επ.). *Σε σκοτεινούς δρόμους. Το φιλμ Νουάρ στον ελληνικό κινηματογράφο*. Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης-Ερωδιός.
- Καρτάλου, Αθηνά (2002) Πρόταση για ένα πλαίσιο ανάγνωσης των Ειδών στον Ελληνικό κινηματογράφο. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Ξαναβλέποντας τον Ελληνικό Κινηματογράφο*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Κεχαγιάς, Αντώνης (1997). *Το Σενάριο –Από Την Αρχική Ιδέα Στην Εκτέλεση*, Αθήνα: Έλλην.
- Κλαμπατσέα, Άντα (2002α). Μικρό σημείωμα για την κωμωδία στο Νέο Ελληνικό Κινηματογράφο. Στο Γουδέλης Τάσος (επ.), *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Η Καθημερινή. Επτά Ημέρες, 13-1-2002.
- Κλαμπατσέα, Άντα (2002β). Γέλιο σημαίνει να είσαι χαιρέκακος αλλά με καλή συνείδηση. Στο Γουδέλης Τάσος (επ.), *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Η Καθημερινή. Επτά Ημέρες, 13-1-2002.
- Κοκκαλένιος, Πάνος (2007). Αναζητώντας τα ίχνη του φιλμ νουάρ στον ελληνικό κινηματογράφο 1954-1974. Στο Δερμετζόγλου, Αλέξης (επ.). *Σε σκοτεινούς*



- δρόμους. Το φιλμ Νουάρ στον ελληνικό κινηματογράφο.* Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης-Ερωδιός.
- Κολιοδήμος, Δημήτρης (2001). *Λεξικό ελληνικών ταινιών*, Αθήνα: Εκδόσεις Γένους.
- Κολοβός, Νίκος (1987). Το κωμικό στον κινηματογράφο. Στο *Οθόνη*, τεύχος εκτός σειράς 1987, Θεσσαλονίκη: Λέσχη Φίλων Κινηματογράφου Οθόνη.
- Κολοβός, Νίκος (1990). *Θεόδωρος Αγγελόπουλος*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Κολοβός, Νίκος (2002) Ένας κινηματογράφος του Δημιουργού. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Όψεις του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Κουάνης, Πάνος (2001). *Η Κινηματογραφική αγορά στην Ελλάδα 1944-1999*, Αθήνα: Finatec.
- Μπαστέας, Παναγιώτης (2002) Από το κοινωνικό στο υπαρξιακό. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Όψεις του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Μουμτζής, Αλέξανδρος (1993). Η ελληνική κινηματογραφική κωμωδία. Στο *Επίλογος 1993*, Αθήνα: Επίλογος.
- Παραδείση, Μαρία (2002α). Γυναίκες κωμικοί στη δεκαετία του '50. Στο Γουδέλης Τάσος (επ.), *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Η Καθημερινή. Επτά Ημέρες, 13-1-2002.
- Παραδείση, Μαρία (2002β). Η νεολαία στα κοινωνικά δράματα της δεκαετίας του '60. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Ξαναβλέποντας τον Ελληνικό Κινηματογράφο*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Παπαδημητρίου, Λυδία (2006). *Το Ελληνικό Κινηματογραφικό Μιούζικαλ*. Αθήνα: Παπαζήσης.
- Σκοπετέας, Ιωάννης (2002α) Η αισθητική και οι τεχνικές της εικόνας. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Όψεις του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Σκοπετέας, Ιωάννης (2002β). Η εγκαθίδρυση της μεταμοντέρνας πρακτικής. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα: Σύγχρονος Ελληνικός Κινηματογράφος*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Σκοπετέας, Ιωάννης (2010). *Η Βιντεοκάμερα και η οπτικοακουστική καταγραφή*. Αθήνα: Press photo.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002α). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 4<sup>ος</sup> τόμος ντοκουμέντα 1900-1970*, Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002β). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 1<sup>ος</sup> τόμος 1900-1967*. Αθήνα: Αιγόκερως.

- Σολδάτος, Γιάννης (2002γ). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 2<sup>ος</sup> τόμος 1967-1990*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002δ). *Ιστορία του ελληνικού κινηματογράφου 3<sup>ος</sup> τόμος 1990-2002*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Σολδάτος, Γιάννης (2002ε). Η χρυσή γενιά των ελλήνων κωμικών. Στο Γουδέλης Τάσος (επ.), *Το γέλιο στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: εφ. Η Καθημερινή. Επτά Ημέρες, 13-1-2002.
- Σούμας Θόδωρος (2002). Το αίτημα της αφηγηματικότητας. Στο Λεβεντάκος Διαμάντης (επ.) *Οπτικοακουστική Κουλτούρα Όψεις του Νέου Ελληνικού Κινηματογράφου*. Αθήνα: Κέντρο Οπτικοακουστικών Μελετών Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών.
- Στάθη, Ειρήνη (1999). *Χώρος και χρόνος στον κινηματογράφο του Θόδωρου Αγγελόπουλου*. Αθήνα: Αιγόκερως.
- Στάθη, Ειρήνη (επ.) (2012) *Θόδωρος Αγγελόπουλος*. Θεσσαλονίκη: Φεστιβάλ Κινηματογράφου Θεσσαλονίκης.
- Τριανταφυλλίδης, Ιάσων (2000). *Ταινίες για φίλημα: ένα αφιέρωμα στον Φιλοποίμενα Φίνο και τις ταινίες του*. Αθήνα, Εξάντας.