

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ
ΕΝΩΣΗ ΣΕΝΑΡΙΟΓΡΑΦΩΝ ΕΛΛΑΔΟΣ

ΠΡΑΚΤΙΚΑ

ΗΜΕΡΙΔΑΣ ΜΕ ΘΕΜΑ:
«ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΣΤΗ ΜΙΚΡΟΥ ΜΗΚΟΥΣ ΤΑΙΝΙΑ ANIMATION»

ΤΕΤΑΡΤΗ 12 ΑΠΡΙΛΙΟΥ 2006

Με τη στήριξη:
ΙΝΣΤΙΤΟΥΤΟ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΜΕΣΩΝ

Η έκδοση των πρακτικών μιας ημερίδας, ολοκληρώνει τους στόχους για τους οποίους αυτή έγινε, καθώς έτσι διαχέονται οι πληροφορίες που είχαν κατατεθεί υπό μορφή εισηγήσεων εντός ενός συγκεκριμένου αριθμού ακροατών, ενώ το ανά χείρας βιβλίο, αποτελεί μια διαρκή και εύχρηστη πηγή γνώσεων για κάθε ενδιαφερόμενο που θα ήθελε να εντυφώσει στο θέμα.

Ασφαλώς η προσέγγιση του θέματος, αναφορικά με το σενάριο στη μικρού μήκους ταινία animation, δεν είναι δυνατόν να εξαντληθεί στον περιορισμένο χρόνο των εισηγήσεων, αλλά παρ' όλα αυτά πιστεύουμε ότι η παρούσα έκδοση αποτελεί μια καλοδεχούμενη κατάθεση στην έτσι κι αλλιώς ελλιπή σχετική βιβλιογραφία.

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους εισηγητές, ήτοι την κυρία Monique Renault από την Ολλανδία, τους κυρίους Δημήτρη Βόρρη και Παναγιώτη Ράππα από τη χώρα μας και τον κύριο Evan Spiliotopoulos από το Λος Άντζελες των ΗΠΑ.

Επίσης, θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τον Πρόεδρο της Εταιρίας Ελλήνων Σκηνοθετών, κύριο Χάρη Παπαδόπουλο, την κυρία Χρυσάνθη Σωτηροπούλου, επίκουρη καθηγήτρια του Πανεπιστημίου Πατρών και τον Πρόεδρο της Ένωσης Σεναριογράφων Ελλάδος, κύριο Αλέξανδρο Κακαβά για την ουσιαστική συμβολή τους στη διεξαγωγή της Ημερίδας.

Τέλος, ευχαριστίες οφείλονται στο Ινστιτούτο Οπτικοακουστικών Μέσων (ΙΟΜ), καθώς χάρη στην ευγενική απόφαση του Διοικητικού Συμβουλίου του, οι εισηγήσεις της Ημερίδας της 16^{ης} Απριλίου 2006, έχουν αποκτήσει το σχήμα του παρόντος βιβλίου.

Το Ευρωπαϊκό Κέντρο Κινούμενων Σχεδίων, θα συνεχίσει την προσπάθεια ανάδειξης θεμάτων που αφορούν στην επαγγελματική κατάρτιση των νέων –κυρίως- δημιουργών, πιστεύοντας ακράδαντα ότι η γνώση είναι ο απαραίτητος σύμμαχος κάθε ταλέντο!

ΕΥΡΩΠΑΪΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΚΙΝΟΥΜΕΝΩΝ ΣΧΕΔΙΩΝ

www.animationcenter.gr

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΗΜΕΡΙΔΑΣ

- Χαιρετισμοί:
Εκπροσώπου ΕΚΚΣ κας. Χρυσάνθης Σωτηροπούλου
Προέδρου ΕΕΣ κ. Χάρη Παπαδόπουλου
Προέδρου «Μικρό» κ. Γιάννη Φραγκούλη
Αντιπροέδρου «Μικρό» Κώστα Σταματόπουλου
Προέδρου ΕΣΕ και Συντονιστή κ. Αλέξανδρου Κακαβά
Παρουσίαση Εισηγητών
- Εισήγηση Α΄: Μονίκ Ρενώ (Γαλλία/Ολλανδία)
- Εισήγηση Β΄: Δημήτρη Βόρρη (Ελλάς)
Διάλειμμα Καφέ
- Εισήγηση Γ΄: Παναγιώτη Ράππα (Ελλάς)
- Εισήγηση Δ΄: Παναγιώτη Ράππα (Ελλάς)
Διάλειμμα Σνακ
- Εισήγηση Ε΄: Evan Spiliotopoulos (ΗΠΑ)
- Εισήγηση ΣΤ΄: Evan Spiliotopoulos (ΗΠΑ)
- Ερωτήσεις - Απαντήσεις - Απολογισμός - Κλείσιμο Ημερίδας

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: ΑΛ. ΚΑΚΑΒΑΣ

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Κυρίες και κύριοι καλή σας ημέρα σε όλους, κυρίες και κύριοι καλώς ήρθατε, ελπίζουμε να περάσετε καλά. Η κυρία Σωτηροπούλου θα λάβει το λόγο για έναν χαιρετισμό.

Χ. ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΥ: Γεια σας, θα ήθελα να σας ευχαριστήσω που είσαστε σήμερα εδώ, θεωρώ ότι θα είναι πολύ χρήσιμο για σας όλο αυτό το σημερινό, γιατί νομίζω ότι δεν έχουμε εύκολα την ευκαιρία να συζητήσουμε για το σενάριο και κυρίως για το σενάριο σε ένα πολύ συγκεκριμένο είδος που είναι τα κινούμενα σχέδια.

Εγώ δε θα πω τίποτα, πιστεύω ότι μέσα στην ημέρα θα έχουμε τη δυνατότητα να συζητήσουμε πάρα πολλά θέματα, απλώς εκ μέρους του Ευρωπαϊκού Κέντρου και του Animfest θα ήθελα να ευχαριστήσω πάρα πολύ το Media Desk και το IOM, την Ένωση Σεναριογράφων Ελλάδος, την Εταιρεία Σκηνοθετών, το Ελληνικό Κέντρο και την Ταινιοθήκη, γιατί χωρίς όλους αυτούς τους Φορείς δε θα είχε γίνει ούτε το φεστιβάλ, ούτε η σημερινή ημερίδα.

Και θα ήθελα να πω ότι για μένα αυτό που έχει σημασία δεν είναι απλώς να γίνονται κάποιες προβολές ταινιών, όχι ότι αυτό δεν είναι πολύ σημαντικό, πάρα πολύ σημαντικό είναι ειδικά όταν είναι για ένα είδος το οποίο δεν το γνωρίζουμε μέσα από το εμπόριο στην Ελλάδα, αλλά όταν συνοδεύεται με τέτοιες δραστηριότητες εκπαιδευτικού τύπου κι όταν λέω "εκπαιδευτικού τύπου" εννοώ και για τους επαγγελματίες, γιατί κι αυτό είναι πάρα πολύ σημαντικό πια στην Ελλάδα ότι έχουμε τη δυνατότητα να μιλάμε μεταξύ μας και οι επαγγελματίες και οι φοιτητές με ξένους πάρα πολύ σπάνια.

Λοιπόν όλος αυτός ο διάλογος μεταξύ ξένων δημιουργών, Ελλήνων δημιουργών, ανθρώπων επαγγελματιών του χώρου και νέων φοιτητών οι οποίοι διψούν είμαι σίγουρη για να μάθουν καινούρια πράγματα, νομίζω ότι είναι πάρα πολύ χρήσιμος και θα το απολαύσουμε όλοι μαζί σήμερα. Ευχαριστώ πολύ.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Το λόγο δίνω στον Πρόεδρο της Εταιρείας Ελλήνων Σκηνοθετών κύριο Χάρη Παπαδόπουλο.

Χ. ΠΑΠΑΔΟΠΟΥΛΟΣ: Θα ήθελα κι εγώ εκ μέρους του Διοικητικού Συμβουλίου να χαιρετίσω αυτή τη διημερίδα.

Το σενάριο είναι μια σπουδαία ιστορία, εγώ υπερασπιζόμενος τους Σκηνοθέτες θα έλεγα ότι είναι ταυτόσημα και τα δύο, δηλαδή και ο Σκηνοθέτης και το σενάριο και οι Σκηνοθέτες θα πρέπει ή να γνωρίζουν από σενάριο, δηλαδή αυτό που λέμε ότι ο Σεναρίστας είναι κάτι το διαφορετικό, που αυτό βέβαια είναι μια μεγάλη κουβέντα, αλλά νομίζω ότι έστω και μια απλή επιλογή να κάνει ένας Σκηνοθέτης πρέπει να ξέρει τι επιλογή κάνει.

Είναι πολύ σημαντική νομίζω αυτή η διημερίδα και εύχομαι καλή επιτυχία και στο φίλο τον Βασίλη Μπούτο ο οποίος αγαπάει όλη αυτή την ιστορία και στο φίλο μου τον Κακαβά Αλέξανδρο κι ελπίζω να συνεχιστεί αυτό και να κάνουμε και ένα γύρο ακόμη με τους Σκηνοθέτες, να γίνει δηλαδή μια άλλη ημερίδα. Ευχαριστώ πολύ.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Ευχαριστούμε τον κύριο Παπαδόπουλο. Υποσχόμαστε, μια και είμαι και Μέλος της Εταιρείας Ελλήνων Σκηνοθετών, ότι θα φροντίσω και με τη συνεργασία βέβαια του Βασίλη Μπούτου πάντοτε να κάνουμε και μία ημερίδα όσον αφορά τη σκηνοθεσία κινουμένου σχεδίου, που θα μας φιλοξενήσει ελπίζω και πάλι η Εταιρεία Ελλήνων Σκηνοθετών.

Εκ μέρους του «Μικρό», που το «Μικρό» είναι το Σωματείο για τη διάδοση της ταινίας μικρού μήκους ή των φίλων της ταινίας μικρού μήκους, όπως θέλετε πείτε το, ο κύριος Γιάννης Φραγκούλης που είναι Πρόεδρος δυστυχώς έπρεπε να αποχωρήσει, είναι όμως εδώ πέρα ο Αντιπρόεδρος ο Κώστας ο Σταματόπουλος, όπου εκ μέρους του μου ζήτησε να απευθύνω χαιρετισμό από το «Μικρό» μια και ούτως ή άλλως αφορά το σενάριο ταινίας μικρού μήκους.

Και τέλος εγώ ως Πρόεδρος της Ένωσης Σεναριογράφων Ελλάδος θα ήθελα με τη σειρά μου βέβαια να ευχαριστήσω πάρα πολύ την κυρία Παναγοπούλου του Media Desk Hellas, που δεν είναι η πρώτη φορά που συνεργαζόμαστε, είναι πάντοτε αρωγός των προσπαθειών μας και χωρίς αντιρρήσεις μάλιστα θα έλεγα, πρωτοφανές για ελληνικό δημόσιο Οργανισμό.

Θα ήθελα να ευχαριστήσω το Ινστιτούτο Οπτικοακουστικών Μέσων μου βέβαια οπωσδήποτε, θα ήθελα να ευχαριστήσω το Χάρη τον Παπαδόπουλο και την Εταιρεία Ελλήνων Σκηνοθετών που πάντοτε είναι φιλόξενη έναντι υμών. Θα ήθελα να ευχαριστήσω την κυρία Σωτηροπούλου και τον κύριο Μπούτο εκ μέρους βέβαια του Κέντρου Κινουμένων Σχεδίων. Ο Βασίλης ο Μπούτος θα ήθελα να πω βε-

βαίως ότι είναι και Μέλος της Ένωσης Σεναριογράφων Ελλάδος, είναι Σεναριογράφος δηλαδή.

Και θα ήθελα να πω, ότι το σενάριο σε μια προσπάθεια την οποία κάνουμε τον τελευταίο καιρό ιδίως, επειδή το σενάριο είναι δυστυχώς πάρα πολύ αδικημένο στην Ελλάδα, δεν έχει τύχει της προσοχής που θα έπρεπε να τύχει, ειδικά στον κινηματογράφο. Γιατί στην τηλεόραση μπορώ να πω ότι τα πράγματα είναι πολύ καλύτερα και έχουμε και εξαιρετικούς επαγγελματίες, στον κινηματογράφο όμως δυστυχώς χωλαίνει.

Γι αυτό θα παρακαλούσα και την Εταιρεία Ελλήνων Σκηνοθετών γιατί είναι πάρα πολύ σημαντική και υπάρχουν και Σκηνοθέτες οι οποίοι είναι εξαιρετικοί Σεναριογράφοι οφείλω να πω, όπως και το Media Desk Hellas και το IOM θα παρακαλούσα να συμβάλλουν το πιο δυνατόν προκειμένου να καταφέρουμε να κάνουμε περισσότερες ημερίδες.

Γιατί ο κόσμος πραγματικά θέλει να μπορέσει να μάθει για το σενάριο, να ασχοληθεί με το σενάριο και πιθανώς μέσα από όλον αυτόν τον κόσμο που ενδιαφέρεται κάποια στιγμή να έχουμε ειδικά από τους νεώτερους ανθρώπους κι όχι τόσο πολύ από τη δική μου τη γενιά πλέον που έχουμε αποδείξει τι μπορούμε να κάνουμε, από τους νεώτερους ανθρώπους να αποκτήσουμε ικανούς Σεναριογράφους.

Θα παρακαλούσα τώρα να αρχίσει η ημερίδα, θα προσκαλέσω την κυρία Ρενώ εις το βήμα, προκειμένου να λάβει το λόγο. Κυρία Ρενώ καλημέρα σας.
KYPIA MONIK PENΩ: Γαλλικά, Αγγλικά; Αγγλικά. Λοιπόν, θα προσπαθήσω επειδή είναι αρκετά νωρίς το πρωί, επειδή υπάρχει μία διαφορά μίας ώρας μεταξύ του Άμστερνταμ και εδώ, δεν είμαι συνηθισμένη να μιλάω Αγγλικά τόσο νωρίς. Αλλά τέλος πάντων είμαι στην Ελλάδα και όλα είναι δυνατά.

Πρώτα, σας ευχαριστώ όλους. Περιλαμβάνω τον καθένα για να είναι ο καθένας ευχαριστημένος με αυτό. Στην Ολλανδία δεν είναι τόσο συνηθισμένο για τους δημιουργούς κινουμένων σχεδίων (animators) να δουλεύουν μαζί με σεναριογράφους. Είναι μόλις πρόσφατο το γεγονός ότι όλο και περισσότεροι άνθρωποι ενδιαφέρονται, ότι υπάρχουν εργαστήρια για γραφή σεναρίου και ότι κάποιοι άνθρωποι ακολουθούν το εργαστήριο του Media Desk International.

Αλλά η Ολλανδία είναι μία χώρα όπου οι δημιουργοί κινουμένων σχεδίων (animators) είναι πραγματικά πολύ ανεξάρτητοι και δουλεύουν ο καθένας μόνος του, ο καθένας στο σπίτι του. Δεν υπάρχουν μεγάλα στούντιο. Οι άνθρωποι, πιο πολύ διεθνώς, όπως ο Paul Driessen και ο Borge Ring ο οποίος κέρδισε το Οσκαρ με την Anna and Bella, δουλεύουν μόνοι τους, δουλεύουν με τις δικές τους ιδέες. Ορισμένες φορές είναι πάντα η ίδια ιδέα που αναπτύσσουν και φτιάχνουν και συνεχίζει και συνεχίζει. Αλλά βασικά αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο οι άνθρωποι δουλεύουν στα Netherlands.

Αυτό εξαρτάται επίσης, για μένα, και από το ότι εσείς είστε εδώ και εγώ εδώ. Υποθέτω ότι ενδιαφέρεστε για τον τρόπο που δουλεύω. Γι' αυτό για μένα θα έκανα ένα διαχωρισμό μεταξύ ανεξάρτητων ταινιών και ταινιών κατά παραγγελία. Για τις ανεξάρτητες ταινίες, είμαι σίγουρα ελεύθερη να εκφράσω αυτό που θέλω και πρώτα είμαι υποχρεωμένη, όπως ο κάθε ένας, να έχω μία ιδέα, μία καλή ιδέα. Και συλλέγω πολλές εφημερίδες και βιβλία. Και πηγαίνω σε υπαίθριες αγορές και μαζεύω πραγματικά, όλα τα είδη από κάθε είδους αηδία. Όλα τα είδη των πραγμάτων, όχι μόνο εφημερίδες, αλλά και εικόνες, χαρτιά, κουτάλια.

Γράφω πολύ βλέπετε. Πάντα έχω βιβλία μαζί μου. Πάντα σχεδιάζω, σχεδόν πάντα σχεδιάζω, αλλά πάντα γράφω. Σημειώνω οτιδήποτε μπορώ και μπορώ να σημειώσω πολλά. Αυτό κάνεις επίσης και αν φτιάχνεις ταινίες κινουμένων σχεδίων ή απλά ταινίες. Ξεκινώ με μία απλή ιδέα, πολύ πρόχειρα σχεδιασμένη. Βλέπετε, αυτό έκανα σήμερα το πρωί. Και λοιπόν αυτό είναι η αρχή. Αυτό μπορεί να είναι η αρχή μίας καινούργιας ταινίας.

Για παράδειγμα, καθώς αυτοί μιλούσαν για αυτούς εκεί, εγώ έκανα ένα πρόχειρο σχέδιο κάτω από το τραπέζι.

ΕΡΩΤΗΣΗ: (μακριά από το μικρόφωνό)

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Είναι ο τρόπος που δουλεύω από το ξεκίνημα μου.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Είναι ορατή η ιδέα;

ΚΑ. Μ. ΠΕΝΩ: Είναι ορατή η ιδέα; Ναι, στην αρχή είναι αρκετά ορατή. Το βασικό σημείο για μένα είναι να φτιάξω ένα σχέδιο. Το σχέδιο δε σημαίνει τίποτα για άλλους ανθρώπους αλλά για μένα είναι μία αρχή. Θα το χρησιμοποιήσω, δε θα το χρησιμοποιήσω είναι όμως ο τρόπος να ξεκινήσεις.

Είπα στην αρχή ότι υπάρχει μία διαφορά μεταξύ ανεξάρτητων ταινιών και ταινιών κατά παραγγελία αλλά επίσης για τις ταινίες κατά παραγγελία δουλεύω σχεδόν με τον ίδιο τρόπο, μόνο που τότε δεν έχω την ελευθερία. Πρέπει να σεβαστώ βεβαίως, αυτό που ο πελάτης μου έχει ζητήσει.

Για τις ταινίες κατά παραγγελία, για παράδειγμα, μπορώ να πάρω την ταινία Hands Off, μπορεί κάποιος από εσάς να είδαν χθες το απόγευμα τα σχετικά με τις κακοποιημένες συζύγους. Αυτό ήταν πραγματικά ένα πολύ, πολύ δύσκολο θέμα, όπως φαντάζεστε. Αυτό ήταν μία πολύ ευαίσθητη, λογική και οδυνηρή ταινία. Για να φτιάξω την ιστορία, ξόδεψα εννέα μήνες δουλεύοντας μαζί με αυτές τις κακοποιημένες γυναίκες σε ένα καταφύγιο στο Άμστερνταμ.

Μιλούσα με αυτές τις γυναίκες για πολύ καιρό, ακούγοντας και αυτό βέβαια αυτό ήταν, ελπίζω ότι μπορείτε να φανταστείτε και δεν ξέρετε στην πραγματικότητα τι ακριβώς είναι. Στην πραγματικότητα αυτές έφτιαξαν την ιστορία, αυτές ήταν οι σεναριογράφοι. Εγώ άκουγα ό,τι είχαν να πουν, απ' ό,τι υπέφεραν και αυτές έχουν φτιάξει την ιστορία, έχουν οι ίδιες φτιάξει το σενάριο.

Πρέπει να πω ότι μετά την προβολή χθες, αυτό ήταν το έργο που άγγιξε περισσότερους ανθρώπους και το έργο για το οποίο δέχθηκα τις περισσότερες αντιδράσεις. Είχαμε κάνει συνεντεύξεις με αυτές τις γυναίκες. Κάθε λέξη στην ταινία ήταν αυτό που ήθελαν και αυτό που είπαν οι ίδιες.

Η ταινία έγινε για τα δέκα χρόνια ύπαρξης των ασύλων για τις κακοποιημένες γυναίκες. Φυσικά τα πράγματα έπρεπε να ήταν πολύ, πολύ προσεγμένα, δεδομένου ότι η ταινία θα προβαλλόταν σε αστυνομικά τμήματα, νοσοκομεία και θα γινόταν αντικείμενο συζήτησης. Δεν επρόκειτο να προβληθεί σε φεστιβάλ. Έπρεπε επίσης να διεξάγω και μία μεγάλη έρευνα για το ιστορικό της βίας κατά των γυναικών και είχα πραγματικά αρκετά ντοκουμέντα, δυστυχώς. Είναι κρίμα.

Η ταινία διανεμήθηκε στην Αγγλία, στον Καναδά, στις ΗΠΑ, στην Σοβιετική Ένωση - υπήρχε ακόμη η Σοβιετική Ένωση τον καιρό εκείνο - αλλά δεν την ήθελαν, είπαν ότι δεν υπήρχε κάτι τέτοιο στην χώρα τους. Η ταινία όμως αποσκοπούσε να ανοίξει το μυαλό όλων, όχι μόνο των ανδρών αλλά και των γυναικών – απλώς δεν το άφησαν να γίνει.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Θέλω να σας ρωτήσω εάν συζητήσατε με τους άνδρες που κακοποίησαν τις γυναίκες τους;

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Μα, φυσικά. Μην ξεχνάτε ότι ήταν πριν από 20 χρόνια. Και εκείνο τον καιρό το θέμα ήταν να μην κατηγορηθεί το θύμα. Πιστεύω ότι η ταινία έδωσε την ευκαιρία στους άνδρες και στις γυναίκες να μιλήσουν για αυτό, να το κάνουν συζητήσιμο. Κάτι που ποτέ δεν λεγόταν έγινε δυνατό να συζητηθεί χωρίς υπερβολική επιθετικότητα. Επειδή είναι απίστευτο, αλλά οι άνθρωποι ήταν πάρα πολύ επιθετικοί απέναντί μου μετά την προβολή της ταινίας. Και κάποιες φορές έπρεπε για χάρη της σωματικής μου ακεραιότητας να συνοδεύομαι.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Η επιθετικότητα προερχόταν από τους άνδρες, τις γυναίκες ή και τους δύο;

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Και από τους δύο. Ίσως λίγο πιο πολύ για συναισθηματικούς λόγους από την πλευρά των γυναικών επειδή τις περισσότερες φορές αυτό ήταν κάτι που δεν ήθελαν να αποδεχθούν. Κανείς δεν χρειαζόταν να το ξέρει, η οικογένεια δεν έπρεπε να το γνωρίζει και το γεγονός ότι αρνούνταν να το παραδεχτούν και οι ίδιες στον εαυτό τους, το να το δουν στην ταινία, πάνω στην οθόνη, ανακάλεσε ξαφνικά ένα συναίσθημα που ένιωσαν πριν από δέκα χρόνια, ή κάτι τέτοιο. Και θύμωσαν μαζί μου επειδή το έδειξα.

Για μία τέτοιου είδους ταινία πρέπει να θέσεις τον εαυτό σου στην υπηρεσία του ατόμου εκείνου που σου ζητάει να κάνεις την ταινία.

Για τα άλλα είδη ταινιών όπως είναι το «Psychoderche» και το «A la Votre», ταινίες του ενός, δύο λεπτών τα πράγματα είναι πολύ πιο απλά. Εννοώ ότι είναι μία

ιδέα και εσύ απλώς την υλοποιείς. Επίσης μία άλλη ταινία όπως για παράδειγμα το «L' Alliance», λοιπόν και αυτό είναι λίγο – πολύ η ζωή μου. Κοίταζα το δαχτυλίδι μου και διαπίστωνα ότι ήταν όλο και πιο δύσκολο να το βγάλω. Και σκέφτηκα, λοιπόν, για φαντάσου εάν μικρώνει. Και δεν ήταν τίποτα άλλο, μία ιδέα.

Όλες οι ταινίες μου, όταν φτιάχνω την ιστορία, όταν νομίζω ότι έχω μία καλή ιδέα, το επόμενο βήμα είναι να κόψω κάθε εικόνα, τα πάντα και να τα βάλω στον τοίχο. Και μετά να δω πώς λειτουργεί και να αποστασιοποιηθώ. Είναι σαν ένα πάζλ· όταν κόβεις την εικόνα σου μπορείς να αλλάξεις θέσεις. Βλέπετε, είναι αρκετά καλό, είναι ένα παιχνίδι. Αλλά ακόμη και όταν δουλεύω ως επί το πλείστον μόνη, ρωτάω πάντοτε φίλους - ποτέ τον σύζυγό μου γιατί δεν του αρέσει -, ρωτάω όμως φίλους και συνεργάτες να έρθουν και να το κοιτάζουν και συζητάμε όλοι μαζί τις αλλαγές που μπορούν να γίνουν. Συνήθως γίνεται καλύτερο.

Στην συνέχεια, όταν ενηλικιώθηκα, όταν ήμουν εξήντα, τότε αποφάσισα ότι θέλω να αναπτύξω μία καλή τέχνη και να αλλάξω λίγο τον τρόπο εργασίας μου και φώναξα έναν σεναριογράφο. Ζήτησα από έναν σεναριογράφο να έρθει και να δουλέψει μαζί μου. Επειδή ήθελα να κάνω κάτι με τον χρόνο, ήθελα όμως να έχω και μία ιστορία με διαφορετικά επίπεδα. Και τότε συνάντησα μερικούς ανθρώπους, σεναριογράφους. Και τότε μπόρεσα να συνεχίσω με την Miriam Bursam, η οποία είναι σεναριογράφος αλλά και συγγραφέας. Αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο έκανα το «Holy Smoke». Βέβαια, μου πήρε πέντε χρόνια να κάνω την συγκεκριμένη ταινία.

Και αυτό είναι πάντοτε το πρόβλημα με τις ταινίες κινουμένων σχεδίων. Πρέπει να έχεις μία ιδέα και μπορεί να πάρει ίσως και χρόνια. Πρέπει να συνθέσεις την ιστορία, πρέπει να ζητήσεις άδεια για να κάνεις την ταινία, πηγαίνεις σε ιδρύματα, υπουργεία και προτού να πάρεις την απάντηση χάνεις ακόμη έναν χρόνο. Και μετά η επιτροπή του Υπουργείου χρειάζεται άλλον ένα χρόνο για να απαντήσει, ναι ή όχι. Και όταν τελειώσεις την ταινία σου μπορεί να είναι και τρία χρόνια μετά. Και τα πάντα έχουν αλλάξει. Οι ιδέες σου, είσαι πιο μακριά, μπορεί να έχεις κάνει μία άλλη ταινία, μία πολύ σύντομη ταινία, μία ταινία επί παραγγελία κατά την διάρκεια αυτής της περιόδου. Έχει χάσει λίγο από τον ενθουσιασμό της πρωταρχικής ιδέας. Το καλό

όταν συνεργάζεσαι με έναν σεναρίστα, έναν σεναριογράφο, είναι ότι αποφεύγεις να κάνεις πάντα την ίδια ταινία, να επαναλαμβάνεσαι συνέχεια.

Όσον αφορά την μουσική, προτιμώ κυρίως να δουλεύω μαζί μ' έναν συνθέτη, να έχω πρωτότυπη μουσική, επειδή είναι πολύ καλή. Μπορείς να ξεκινήσεις από την αρχή της ιστορίας και να συνεχίσεις σ' όλη την ταινία με τον μουσικό. Βέβαια, για μία ταινία όπως για παράδειγμα είναι η «La Donna e Mobile», ο Verdi φυσικά είχε ήδη πεθάνει. Τότε φυσικά έπρεπε να περιγράψω την μουσική προτού να ξεκινήσω την ιστορία.

Πιστεύω ότι έχω ακούσει περισσότερες από χίλιες φορές το «La Donna e Mobile». Το μόνο πράγμα που δεν μου επέτρεψε ο παραγωγός να κάνω ήταν να χρησιμοποιήσω φτερά στην ταινία επειδή κάτι τέτοιο θα ήταν πολύ βαρετό και προφανές. (συζήτηση εκτός μικροφώνου).

Αυτά είναι σχεδόν όλα όσα μπορώ να σας πω αυτό το πρωινό. Θα χαρώ να απαντήσω σε τυχόν ερωτήσεις που μπορεί να υπάρχουν.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Θα ήθελα να ρωτήσω για τις ιδέες. Πόσο δύσκολο είναι να συλλάβει κανείς την ιδέα αλλά και πόσο εύκολο την ίδια στιγμή να οπτικοποιήσει το σχέδιο, όπως όταν σχεδιάζετε κάποια πόδια, και πώς μπορεί να συνδυάσετε το οπτικό αντικείμενο με το σενάριό σας; Γιατί συνήθως το σενάριό σας έχει μία πολύ ισχυρή σημασία από πίσω του.

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Ναι, αλλά δεν ξέρω εάν θα το χρησιμοποιήσω αυτό, βλέπετε. Είναι μόνο μία ιδέα. Ίσως να το χρησιμοποιήσω κάπου, αλλά δεν είναι και σίγουρο. Εννοώ ότι έχω πολλά, πάρα πολλά μπλοκ με ιδέες από την αρχή και κάποιες φορές συνεχίζω. Και αυτό αποφέρει κάτι, ανθίζει, από το ένα πράγμα στο άλλο, είναι σαν μία μεταμόρφωση. Το γεγονός ότι το μετέφερα στο χαρτί σημαίνει ότι δεν το ξεχνάω. Βλέπετε, τόσα πολλά ανόητα πράγματα. Αυτό είναι για παράδειγμα ένα μπουκέτο αποξηραμένων λουλουδιών πάνω στο τραπέζι του ξενοδοχείου. Είναι άσχημα σχεδιασμένο, δύσκολα αναγνωρίσιμο, μπορεί να μείνει και ως έχει, δεν ξέρω.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Οπότε υποθέτω ότι όταν γυρνάτε σπίτι, θα κοιτάξετε ξανά το μπλοκ σας όπου θα έχετε καταγράψει περίπου 20 ιδέες και θα επαναξιολογήσετε μία ή δύο, τις καλύτερες, και θα βασίσετε μία ιστορία πάνω σ' αυτές.

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Μπορεί όχι αύριο, μπορεί όχι μέσα στην εβδομάδα, μπορεί όμως μέσα στον χρόνο. Το γεγονός είναι εκεί, το βλέπεις, είναι ένας δεσμός. Και εγώ το χρειάζομαι αυτό. Νομίζω ότι και όλοι οι άνθρωποι που εργάζονται, όχι μόνο με τα κινούμενα σχέδια, αλλά με τις ταινίες. Κάποτε βρισκόμουν σ' ένα φεστιβάλ με τον σεναριογράφο του Fellini, να δουλεύει μαζί με τον Fellini. Και με ένα Ρώσο δημιουργό ταινιών, μην με ρωτήσεις το όνομα, είναι πολύ κακή με τα ονόματα, έχει κάνει όμως μία ταινία για τις ιστορίες του Fellini και τα βιβλία με τις σημειώσεις του. Και είναι επίσης γεμάτο με πράγματα, βλέπεις, γεμάτο ιδέες. Μπορεί να μην το εντοπίζει κανείς αμέσως μέσα την ταινία. Είναι όμως εκεί, υπάρχει. Νομίζω ότι πολλοί δημιουργοί ταινιών δουλεύουν κατ' αυτόν τον τρόπο.

Για παράδειγμα, το τελευταίο πράγμα που έγραψα προχθές το απόγευμα όταν γύρισα ήταν: Θα διαβάσω την «Le Monde» και θα προσπαθήσω να καταλάβω εάν ο Μπερλουσκόνι έχει «πέσει». Και άλλα παρόμοια πράγματα.

Υποπεύομαι ότι σχεδόν όλοι όσοι δουλεύουν με εφημερίδες κάνουν το ίδιο πράγμα, το καταγράφεις και το κρατάς, είναι ιδιοκτησία σου.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Προτείνετε στους νεαρούς σεναριογράφους ή δημιουργούς κινουμένων σχεδίων να έχουν πάντοτε ένα μικρό μπλοκ σχεδίου πάνω τους και να ζωγραφίζουν, ακόμη και αν δεν είναι και κάτι τόσο ωραίο;

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Μα φυσικά, είναι για εσένα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Απλώς για να συγκρατείς την ιδέα.

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Ναι, σίγουρα, ανεπιφύλακτα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Προτείνετε δηλαδή ότι αντί να γράφει κανείς με λόγια κάτι, αν το σχεδιάζει, αυτό οδηγεί σε μία διαφορετική ταινία; Για παράδειγμα, είπατε για αυτήν την

ταινία με το δαχτυλίδι, με το δάχτυλο. Εάν αντί να ξεκινούσατε να σχεδιάζετε το γεγονός, το γράφατε όπως κάνω εγώ; Έχω υπάρξει και εγώ παντρεμένος. Αν αντί να σχεδιάζατε, ας πούμε, γράφατε ότι υπάρχει ένα δάχτυλο και ένα δαχτυλίδι πάνω σε αυτό και ότι το δαχτυλίδι αρχίζει να μικραίνει, αυτό θα οδηγούσε σε κάτι διαφορετικό; Υπάρχει κάτι διαφορετικό; Η διαφορετική διαδικασία οδηγεί σε διαφορετικά αποτελέσματα;

ΚΑ. Μ. ΠΕΝΩ: Για εμένα ναι, είναι ολοφάνερο, αλλιώς δεν θα έκανα την ταινία. Οπτικοποιώ ιδέες και αυτό που γράφω δεν το δημοσιεύω ποτέ. Μπορεί αφού πεθάνω να το δημοσιεύσει ο γιος μου, αλλά δεν είναι αυτό που θέλω. Δεν είμαι συγγραφέας.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Όλοι οπτικοποιούν, η ιδέα όμως που σχημάτισα εγώ ακούγοντάς σας, κάθε σεναριογράφος οπτικοποιεί, εάν υπάρχει κάποια διαφορά αν αντί να γράψει κανείς σχεδιάσει απλώς, το οπτικό;

ΚΑ. Μ. ΠΕΝΩ: Για εμένα, ναι, αλλά γνωρίζετε κάποιοι συγγραφείς επίσης οπτικοποιούν, γράφουν στο χαρτί αυτό που έφτιαξαν στο μυαλό τους. Άλλες ερωτήσεις;

ΕΡΩΤΗΣΗ: Καθώς σχεδιάζετε, γράφετε συγχρόνως και την σύλληψη, εάν υπάρχει κάποιος διάλογος;

ΚΑ. Μ. ΠΕΝΩ: Ναι, ναι γράφω επίσης, ξέρετε. Γράφω για να το κάνω πιο ολοκληρωμένο για εμένα. Αλλά είναι μόνο για εμένα. Σχεδιάζω χειρονομίες, ένα κεφάλι, έναν τρόπο περπατήματος. Εάν πρέπει να έχει και μία άλλη σημασία εκτός από την χειρονομία, τότε γράφω, βάζω μια λέξη, για να μπορώ να το αναπτύξω μετά. Δεν είμαι σίγουρη ότι θα μπορούσα να εργαστώ σ' ένα μεγάλο στούντιο για σειρές και τέτοιου είδους πράγματα. Μπορεί να είναι πολύ ενδιαφέρον θα ακούσετε στην συνέχεια, αργότερα, το πώς εργάζονται σ' ένα στούντιο της Disney. Δεν είμαι σίγουρη ότι θα μπορούσα να εργαστώ εκεί. Εν πάση περίπτωση δεν θα μου το ζητούσαν και ποτέ.

Κάποτε το στούντιο της Disney έφερε το «L' Alliance» για παιδιά. Ανέκαθεν πίστευα ότι το έφεραν έτσι για να δείξουν τι δεν πρέπει να κάνει κάποιος.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ξεκινήσατε τη δουλειά κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του '70 νομίζω ή κάτι τέτοιο. Θέλω να σας ρωτήσω πόσο επηρεαστήκατε από την όλη ατμόσφαιρα της χώρας εκείνη την περίοδο. Εννοώ για τους μεγάλους σχεδιαστές κόμικ, όπως ο Reiser για παράδειγμα. Επειδή βλέπω κάποια επιρροή, όχι από το Reiser, αλλά βλέπω το ίδιο είδος θεμάτων.

ΚΑ. Μ. ΠΕΝΩ: Λοιπόν, αυτό ήταν μετά το '68, όπως βλέπεις. Νομίζω ότι αυτοί έχουν επηρεαστεί περισσότερο από τις δικές μου ταινίες παρά εγώ από τις δικές τους. Εάν έχω επηρεαστεί από αυτούς εκείνη την περίοδο ήταν μία αντίδραση στην εικόνα που έδιναν για τις γυναίκες.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Επειδή, δεν είμαι σίγουρος, κάποιοι άλλοι, όπως ο Claire Bretecher.

ΚΑ. Μ. ΠΕΝΩ: Claire Bretecher, ναι. Καταγόμαστε και οι δύο από τη Brittany, εκείνη κατάγεται από τη νότια Brittany κι εγώ από τη βόρεια. Την έχω συναντήσει μία φορά. Αυτή έχει κάνει μία απίθανη καριέρα, περισσότερο διεθνή και πολύ καλύτερη από τη δική μου. Αλλά στην πραγματικότητα ναι, μαχόμαστε για τα ίδια θέματα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αλλά πιστεύω ότι εκείνα τα θέματα δεν είναι τώρα πολύ συνηθισμένα. Εννοώ κατά διάρκεια εκείνης της περιόδου, ήταν το θέμα των σχέσεων, η απελευθέρωση της γυναίκας, η αγάπη και ούτω καθ' εξής.

ΚΑ. Μ. ΠΕΝΩ: Ναι, αυτό ήταν το δεύτερο κύμα του φεμινισμού.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ποια νομίζετε ότι είναι τώρα τα θέματα; Γιατί εκείνα τα θέματα δεν είναι πολύ δημοφιλή τώρα;

ΚΑ. Μ. ΠΕΝΩ: Όχι, όχι τώρα οι άνθρωποι παίρνουν ως δεδομένο το γεγονός ότι ο φεμινισμός δε χρειάζεται πια, ότι υπάρχει ισότητα μεταξύ ανδρών και γυναικών. Κάποιες φορές σκέφτομαι ότι θα μπορούσαμε να τα ξεκινήσουμε όλα από την αρχή. Δεν ξέρω πώς, είναι όπως στην Ελλάδα, αλλά είναι ίση η πληρωμή για άνδρες και γυναίκες; Υπάρχει ο νόμος, αλλά στην πραγματικότητα τον σέβονται;

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ναι έτσι είναι

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Είναι έτσι; Υπάρχουν στην πολιτική τόσες γυναίκες όσοι οι άνδρες;

ΕΡΩΤΗΣΗ: Υπάρχουν 17 γυναίκες σε ένα Κοινοβούλιο που αποτελείται από 300 μέλη.

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Ναι λοιπόν, το ίδιο συμβαίνει και στη Γαλλία, το ίδιο και στα Netherlands. Έχουν αρχίσει να γίνονται περισσότερες και περισσότερες. Αλλά ακόμα αναρωτιέμαι αν στους άνδρες, σε όλες τις χώρες μας, αρέσει πραγματικά να έχουν γυναίκες ως διευθυντές.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ναι, θα μας άρεσε.

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Γιατί θα σας άρεσε;

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αγαπώ τις γυναίκες

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Το έχω ακούσει αυτό πάρα πολλές φορές ξέρετε: ω αγαπώ τις γυναίκες. Και επειδή το λένε αυτό, νομίζουν ότι είναι φεμινιστές. Αυτό δεν είναι αλήθεια. Λυπάμαι, αλλά δεν είναι αλήθεια.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Σκοπεύω να τελειώσω τώρα. Ήθελα μόνο να πω ότι σήμερα υπάρχει ένα μεγάλο θέμα για τις φυλετικές αντιθέσεις. Ακόμα και στη Γαλλία νομίζω είναι μεγάλο θέμα.

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Ακριβώς. Νομίζω ότι ο μόνος τρόπος να πάμε μπροστά είναι η εκπαίδευση. Αυτή πρέπει να ξεκινάει από το νηπιαγωγείο. Αγόρια και κορίτσια μαθαίνουν να σέβονται ο ένας τον άλλο. Μαθαίνουν να διαβάζουν, μαθαίνουν να γράφουν, μαθαίνουν να εκφράζονται και να καταλαβαίνουν. Για μένα είναι το σημαντικότερο ζήτημα που πρέπει να εξελίξουμε, ειδικά με όλη αυτή τη μετανάστευση που συμβαίνει σε όλη την Ευρώπη. Άνθρωποι έρχονται από την Αφρική. Τα κορίτσια είναι περισσότερο σε θέση να μάθουν. Θέλουν να μάθουν περισσότερα. Είναι πράγματι κάτι το οποίο πρέπει να πραγματευτούμε, να διδάξουμε τα αγόρια και τα κορίτσια να συνεργάζονται με τους άλλους, ισότητα. Αλλά υπάρχει μία διαφορά έλεγε ο Simone de Beauvoir: vive la différence.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Vive la différence. Σας ευχαριστούμε πάρα πολύ που ήσασταν σήμερα μαζί μας. Μία τελευταία ερώτηση.

ΕΡΩΤΗΣΗ: (μακριά από το μικρόφωνο)... απ' ότι πραγματικά εκφράζει το πρόβλημα. Είναι σαν να πολεμάμε το πρόβλημα με το να γιορτάζουν την ταυτότητα τους. Είναι λίγο δύσκολο. Είμαι ξεκάθαρος; Είναι σαν να λέμε, ο ένας τρόπος είναι να λέμε ότι με πόνεσες και ο άλλος τρόπος είναι να λέμε αυτό μου αρέσει.

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Αλλά γνωρίζεις ότι από την αρχή είπα, ότι πρέπει να τοποθετήσεις τον εαυτό σου τριάντα χρόνια πριν, όταν ξεκίνησα. Αυτή ήταν η αντίδραση μου για ότι συνέβαινε και αυτό άνοιξε πόρτες. Και είμαι πολύ χαρούμενη αν τώρα οι γυναίκες και οι άνδρες επίσης πηγαίνουν μακρύτερα. Αυτό είναι το νόημα, είναι αυτό που θέλω να κάνω. Δε θέλω να είμαι δυστυχισμένη για τη ζωή μου και δεν είμαι δυστυχισμένη.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Δεν εννοούσα αυτό. Ήθελα να ξέρω τη σκέψη σας για το σήμερα. Δεν κριτικάρα τη δουλειά σας.

ΚΑ. Μ. ΡΕΝΩ: Ελπίζω και εύχομαι ότι οι νέοι άνθρωποι τώρα πηγαίνουν μακρύτερα με όλο το κέφι και όλοι μαζί όσο είναι δυνατό. Αλλά δε θα έκανα τις ίδιες ταινίες σαράντα χρόνια αργότερα. Δε θα τις έκανα τώρα, θα έκανα κάτι διαφορετικό εάν έκανα μία καινούργια ταινία. Δεν είμαι σίγουρη. Θέλω να δω καινούργιες ταινίες, θέλω να δω καινούργιες ιδέες, θέλω να δω εξέλιξη. Και αυτό επειδή μαχόμαστε όλα αυτά τα χρόνια για να είναι δυνατό τώρα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ίσως ήμουν λίγο περίπλοκος, ίσως δεν ήμουν ξεκάθαρος. Ήθελα να ξέρω ποια είναι τα αισθήματα σας απέναντι στους ανθρώπους σήμερα, στις γυναίκες σήμερα οι οποίες προτιμούν να μάχονται για τα δικαιώματα τους με το να ζουν απλώς όπως θέλουν και χωρίς να μιλούν γι' αυτό πολύ – είναι λίγο δύσκολο να το εκφράσω. Τέλος πάντων, είναι λίγο περίπλοκο το πράγμα γι' αυτό θα ήταν καλύτερα να το αφήσουμε.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Ευχαριστώ και πάλι την κυρία Μονίκ Ρενώ και θα παρακαλέσω τον κύριο Δημήτρη Βόρρη να έρθει στο βήμα.

Δ. ΒΟΡΡΗΣ: Καλημέρα σε όλους. Θα προσπαθήσω να είμαι σύντομος και περιεκτικός και θα μιλήσω για το σενάριο. Έχω τη διπλή ιδιότητα του Σεναριογράφου και του Σκηνοθέτη και οπότε θα σας αφηγηθώ τις προσωπικές μου εμπειρίες, ελπίζω τα λάθη που έκανα εγώ, ή όλα αυτά τέλος πάντων που θα σας πω, να μπορέσουν να φανούν χρήσιμα σε σας.

Θα έλεγα ότι στην περίπτωση που αφορά το animation τα κινούμενα σχέδια και ειδικότερα την ταινία μεγάλου μήκους, αλλά και τη μικρού μήκους, που φυσικά αυτή είναι η δική μου προσέγγιση, ο Σεναριογράφος από τη μια έχει ελευθερία και από την άλλη θα έχει περισσότερη δουλειά να κάνει από ότι έχει να κάνει ο Σεναριογράφος που γράφει μια τυπική ταινία μυθοπλασίας.

Και το εξηγώ: Στις ταινίες κινουμένων σχεδίων ο Σεναριογράφος θα πρέπει να σκέφτεται με αυστηρά θα έλεγα -αν μπορώ να χρησιμοποιήσω έναν όρο που για μένα είναι λιγάκι αδόκιμος, αλλά όλοι καταλαβαίνετε τι θέλω να πω- με ιδιαίτερα **κινητικούς** όρους. Δηλαδή οι χαρακτήρες θα πρέπει να κινούνται, θα πρέπει να πέφτουν σε κάποιες καταστάσεις, θα πρέπει τέλος πάντων να σκέφτεται διπλά και τριπλά αυτό το τελικό αποτέλεσμα, το οπτικό αποτέλεσμα αυτό που τελικά βλέπει στη μεγάλη οθόνη ο θεατής.

Θα έλεγα ότι μια βασική παράμετρος, ένα motto αν θέλει κανείς να μπει κατευθείαν στην ουσία του θέματος, θα ήταν για να το πούμε και στα αγγλικά don't waste your time. Δηλαδή το να βάλει κανείς δύο χαρακτήρες σε ένα τραπέζι να μιλάνε, είναι ένας νεκρός αφηγηματικός χρόνος. Μπορεί να το βλέπαμε σε μια ταινία μυθοπλασίας, σε μια ταινία live action με **ηθοποιούς** και να λέγαμε τι καταπληκτικός Σκηνοθέτης είναι και τι έχει κάνει. Σε μια ταινία μεγάλου μήκους κινουμένων σχεδίων θα μας προκαλούσε εγώ πιστεύω βαθιά χασμουρητά. **Και πάλι αυτή είναι η δική μου προσέγγιση επαναλαμβάνω.**

Άρα λοιπόν θα έλεγε κανείς ότι μην καταναλώνεις φιλικό χρόνο άσκοπα, αυτά που γράφεις, ο διάλογος, οι χαρακτήρες, η σύγκρουση των χαρακτήρων

να βοηθούν την εξέλιξη της μυθοπλασίας και συνέχισε να **κινεί** τους χαρακτήρες, μην κάνει τους θεατές να βαριούνται.

Ο Σεναριογράφος που γράφει ταινίες μεγάλου μήκους κινουμένων σχεδίων ή και μικρού μήκους ή γράφει τηλεοπτικές σειρές, έχει το αβαντάζ σε σύγκριση με έναν Σεναριογράφο που γράφει ασ πούμε για δύο χαρακτήρες που ο γάμος τους απέτυχε και οδηγούνται σε διαζύγιο ή για ένα παιδί που υποφέρει από μία νόσο για την οποία δεν υπάρχει θεραπεία **και τα λοιπά**, έχει την απόλυτη ελευθερία. Δηλαδή μπορεί να βάλει τον χαρακτήρα του να είναι είτε στην πλατεία Ομονοίας και στην άλλη σκηνή μπορεί να τον **«πετάξει»** σε μια διαστημική βάση **της NASA στον Άρη**. Υπάρχει λοιπόν μεγαλύτερη ελευθερία, υπάρχει μεγαλύτερη τρέλα, υπάρχουν λιγότεροι περιορισμοί.

Αν ήθελα να κάνω με **ηθοποιούς** σε μια ταινία live action το ίδιο, θα χρειαζόμουνα για να τους πετάξω από το ένα σκηνικό στο άλλο, από τη μία κατάσταση στην άλλη, από τον έναν πλανήτη στον άλλο, θα χρειαζόμουνα 120 εκατομμύρια δολάρια, αν σκεφτεί κανείς βέβαια πάντα με το budget των αμερικάνικων ταινιών. Σε μια ταινία κινουμένων σχεδίων μεγάλου μήκους χρειάζονται πολύ λιγότερα.

Άρα λοιπόν υπάρχει απεριόριστη παλέτα δυνατοτήτων, υπάρχουν χιλιάδες χαρακτήρες που μπορεί κανείς να επινοήσει, στην περίπτωση βέβαια που γράφει μια ανεξάρτητη ταινία ή δημιουργεί κάτι από το απόλυτο μηδέν. Όταν είναι υποχρεωμένος να ακολουθήσει παραδείγματος χάρη ένα λογοτεχνικό έργο που υπάρχει ήδη ή ένα franchise, όπως είναι ο Winnie ή όπως είναι ο Ταρζάν του **Edgar Rice Burroughs** και πρέπει να το κάνει τηλεοπτική σειρά, αυτόματα οι χαρακτήρες **το πως φέρεται ο κεντρικός ήρωας που είναι «φυτεμένος»** στο συλλογικό υποσυνείδητο, περιορίζουν και τον Σεναριογράφο που καλείται να συνεργαστεί με τους υπόλοιπους συντελεστές. Άρα λοιπόν περισσότερη δράση, τρελή και σουρεαλιστική κωμωδία, γλαφυροί χαρακτήρες εγκλωβισμένοι σε θεότρελες καταστάσεις.

Η δική μου η εμπειρία που θέλω να μεταφέρω είναι η εξής: Όταν κάναμε το 2000 την πρώτη ταινία κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους που είχε διάρκεια τέσσερα λεπτά που ήρωάς της ήταν ένας αρχαίος Έλληνας που κατά λάθος έρχεται στον εικοστό αιώνα και παθαίνει πολιτιστικό σοκ, φυσικά βλέποντας την Αθήνα και γενικότερα τη χώρα στα χάλια που έχει, ήταν ένα πολύ απλό concept σχεδόν απλοϊκό θα έλεγε κανείς. Απλά ήταν **«Η μηχανή του χρόνου»** του **H.G. Wells**, που το ξέρουν όλοι φυσικά αυτό το αρχέτυπο, και στη θέση του ήρωα ήταν ένας αρχαίος Έλληνας

Φιλόσοφος που πήγαινε σε ένα συμπόσιο, κάτι του είχαν ρίξει στο κρασί κι ερχότανε κατά λάθος στον εικοστό αιώνα.

Η απρόσμενη αποδοχή που είχε από το κοινό μια κι έπαιζε μπροστά από ελληνικές ταινίες μεγάλου μήκους μυθοπλασίας κι επειδή είχε και την καλή τύχη να βρει στο πρόσωπο του Ζήνου Παναγιωτίδη και της Rosebud και μετέπειτα της Odeon έναν φανατικό υποστηρικτή που οδήγησε και σε ευρεία διανομή και να παιχτεί και να το δει πάρα πολύς κόσμος. Αλλά και τέλος πάντων να μπορέσουμε κι εμείς που την είχαμε φτιάξει την ταινία να πάρουμε ένα feedback, τι νόμιζαν οι θεατές, τι πίστευαν, που γελούσαν, που δε γελούσαν, τι δεν τους άρεσε.

Αυτό το ερώτημα "τι γίνεται μετά με αυτό το χαρακτήρα, που πάει, τι κάνει" μας οδήγησε να μπούμε στην περιπέτεια και στην ταλαιπωρία μιας δεύτερης ταινίας, η οποία λεγόταν «Αρχαιούλης 2: στους Ολυμπιακούς Αγώνες», θέμα που ήταν επίκαιρο τότε μια και ήμασταν στις αρχές του 2004 και η χώρα διοργάνωνε τους Ολυμπιακούς Αγώνες.

Μας οδήγησε επίσης στο να βγουν τρία βιβλία με τις περιπέτειες του Αρχαιούλη από τις εκδόσεις Σαββάλας και οδήγησε επίσης την ταινία σε διανομή της Village πια μαζί με τη μεγάλη επιτυχία του Τάσου Μπουλμέτη την Πολίτικη Κουζίνα, μάλλον να μπει μπροστά από την ταινία του Τάσου Μπουλμέτη και με φυσικό επακόλουθο οι ενάμισι εκατομμύριο θεατές και τα εισιτήρια που κόπηκαν σε όλη την Ελλάδα να δουν και την ταινία αυτή. Άρα λοιπόν αν θέλετε στάθηκα εγώ προσωπικά τυχερός μπορεί να πει κανείς και ήταν η αποδοχή των θεατών και το ερώτημα τι γίνεται μετά, γιατί δε συνεχίζεται που ώθησε πειστικά στο να υπάρξει κάποια συνέχεια, μια επιτυχία που ήταν απρόσμενη.

Όταν κάναμε αυτή την ταινία μικρού μήκους, επειδή ο τρόπος που δουλεύει ο καθένας θα έλεγα είναι ιδιαίτερα προσωπικός, που όπως σε όλες τις ταινίες υπάρχουν μερικοί βασικοί κανόνες για το σενάριο, τους ξέρουν όλοι λίγο πολύ, μια αρχή μια μέση κι ένα τέλος, η σύγκρουση, η λύση και τα λοιπά. Αυτά τα ξέρουν όλοι, είναι μερικοί βασικοί κανόνες και ο καθένας μετά μπορεί να τους πάρει να τους αμφισβητήσει και να βρει έναν συγκεκριμένο τρόπο εργασίας που νομίζει ότι είναι πιο παραγωγικός ή πιο αποδοτικός.

Στη συγκεκριμένη περίπτωση επειδή αυτό άρχιζε από το απόλυτο μηδέν, άρχισε από ένα σενάριο. Αρχίσαμε με αυτή την ιδέα ότι τι θα γινότανε αν κά-

ποιος αρχαίος Έλληνας από τον 5^ο προ Χριστού αιώνα, τη Χρυσή Εποχή του Περικλή, ερχόταν κι έβλεπε την κατάντια μας. Και επειδή το κόστος για να γίνει μια ταινία μυθοπλασίας θα ήταν τεράστιο και δεν επρόκειτο ποτέ να πραγματοποιηθεί ούτε ή άλλως, αριστερά δεξιά και με ανθρώπους που ήξερα εγώ είτε κάνοντας διαφημιστικά, είτε εταιρικά βίντεο και με χρήματα δικά μου κατορθώσαμε να βρούμε κάποιους χορηγούς και τελικά η ταινία να ολοκληρωθεί και να βγει σε ευρεία διανομή.

Θα ήθελα εδώ να επισημάνω ότι ήταν ο κόπος, το ταλέντο, γιατί υπάρχουν πάρα πολλοί ταλαντούχοι Έλληνες animators που δημιούργησαν αυτή τη μεγάλη επιτυχία. Ήταν δηλαδή ο Νέαρχος Ντάσκας, ο Μανώλης Χρυσουλάκης, όλη αυτή η ομάδα που έκανε την πρώτη ταινία, ήταν η μεγάλη εμπειρία και το πάθος για τη δουλειά του Νάσου Μυρμιρίδη και του Λοΐζου Παγώνη και όλων των άλλων που συνεργάστηκαν, για να μπορέσουμε να κάνουμε τη δεύτερη ταινία.

Και φυσικά ήταν και το πάθος και το μεράκι όλων των άλλων που ξεκινούσε μπορεί να πει κανείς από αυτούς που έκαναν τα ηχητικά εφέ, μέχρι τους μουσικοσυνθέτες, αυτούς που έκαναν το μιξάζ του dolby surround μέχρι αυτούς που έκαναν το transfer και κολλούσαν την ταινία αν θέλετε μπροστά από τις ταινίες μεγάλου μήκους.

Ακόμη θα ήθελα να επισημάνω ότι υπάρχει ένα σενάριο για ταινία μεγάλου μήκους και έχει βρεθεί κάποιο μέρος της χρηματοδότησης, όχι όλο ακόμα. Ελπίζω μετά το Φεστιβάλ των Κανών το Μάιο να έχει ολοκληρωθεί η χρηματοδότηση της ταινίας αυτής, που είναι μια ταινία μεγάλου μήκους, ήρωας είναι πάλι ο Αρχαιούλης μόνο που πια η ταινία γυρίζεται στα αγγλικά και λέγεται Socrates. Υπάρχουν πολλοί χαρακτήρες που έχουν δημιουργηθεί, πάνω από δεκατέσσερις και γενικότερα δουλεύουμε προς την κατεύθυνση μιας ταινίας μεγάλου μήκους η οποία ευελπιστώ ότι κι αυτή θα μπορέσει να τύχει όχι μόνο πια τοπικής διανομής αλλά και διεθνούς διανομής.

Επειδή πολλές φορές έχω ακούσει κι εγώ ομιλητές στα πάνελ να μιλάνετε ατελείωτα και πάντοτε επειδή πλάτειαζαν κουραζόμενα, αυτά είχα σε γενικές γραμμές να πω, δεν ξέρω αν θέλει κάποιος να ρωτήσει κάτι, ευχαρίστως πάντως να σας απαντήσω.

Χ. ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΥ: Να σε ρωτήσω εγώ κάτι; Κατ' αρχήν είναι πολύ ευτυχής η συγκυρία ότι η ταινία κατάφερε και βγήκε στη διανομή και την είδε κόσμος, μακάρι

κι άλλες να το πετύχουν αυτό. Είναι πολύ σημαντικό για σας δηλαδή κι ελπίζω να σας δώσει δύναμη για παραπέρα.

Θα ήθελα να σε ρωτήσω το εξής: Μας είπες για την αρχική ιδέα και ακούσαμε τη Μονίκ πριν να μιλάει συνέχεια για το πως σχεδιάζει και ουσιαστικά σα να μας είπε ότι δεν κάθισε ποτέ να γράψει σενάριο. Ήθελα να σε ρωτήσω, εσείς για να κάνετε αυτές τις δύο ταινίες έγραψες ποτέ σενάριο;

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Ναι βέβαια. Εγώ ξεκίνησα εντελώς ανάποδα, δηλαδή έγραψα πρώτα το σενάριο κι επειδή όπως γνωρίζεις εγώ ξέρω να ζωγραφίζω αλλά μπορώ να κάνω μόνο ένα rough sketch, δηλαδή αυτό εδώ δεν το έχω κάνει εγώ.

Έχω κάνει απλώς ένα rough σχέδιο, είναι το ταλέντο δηλαδή κάποιων άλλων ανθρώπων. Έχω περιγράψει τον χαρακτήρα, είχαν γίνει πάνω από δέκα διαφορετικοί χαρακτήρες, άλλοι ήταν πιο “κοιλιόδουλοι” ας το πούμε, άλλοι πιο γεματούληδες, άλλοι πιο γέροι και τα λοιπά, και μετά άρχισε ο χαρακτήρας να κινείται.

Έγινε αν θέλεις κάποιο demo, μέχρι να αποφασίσουμε ότι πως πρέπει να κινείται με βάση το χαρακτήρα που είχε περιγραφεί στο σενάριο και με βάση αν θες και τα ψυχολογικά του χαρακτηριστικά, δηλαδή ο χαρακτήρας δεν είναι κακός, δεν είναι εκδικητικός. Επίσης έναν άλλον περιορισμό που είχαμε επειδή όπως είπα και πριν χρήματα δεν υπήρχαν ούτε υπήρχε περίπτωση οποιοδήποτε κέντρο ή παράκεντρο να μας δώσει λεφτά τότε κι ήταν με τα δικά μου τα χρήματα κι ότι χρήματα είχαν βρεθεί από χορηγούς, για να γίνει οικονομία δηλαδή κι επειδή η ταινία ήταν μόνο τέσσερα λεπτά οι χαρακτήρες δε μιλούσαν. Υπήρχε ένας αφηγητής για να μπορέσει να μαζευτεί το θέμα οικονομικά. Φυσικά εννοείται ότι αν είχα περισσότερα χρήματα θα έκανα άλλες δημιουργικές επιλογές...

Αυτό στη δεύτερη ταινία διορθώθηκε, μια και τέλος πάντων για ανεξερεύνητους λόγους αποφάσισε και το Κέντρο Κινηματογράφου ότι κάτι έπρεπε να κάνει κι αυτό, οπότε μπορέσαμε να κάνουμε περισσότερα και καλύτερα πράγματα. Αλλά ήθελα να σου πω ότι τα οικονομικά ήταν τόσο περιορισμένα που πραγματικά ήτανε εξοντωτικό.

Κι επίσης αυτό το πλαίσιο που δεν υπάρχει αυτή τη στιγμή κι ελπίζω να υπάρξει σύντομα, γιατί οι νέοι είναι αυτοί αν θέλεις που είναι τώρα στις σχολές που είναι 24-25-30 χρονών, νέοι δεν είναι αυτοί που είναι 55, χωρίς να θέλω να θίξω

κανέναν, γιατί πάσχουμε και από παλιμπαιδισμό, δηλαδή βλέπεις ανθρώπους που είναι 60 και 62 χρονών και σου λένε "...εμείς οι νέοι Σκηνοθέτες".

Νομίζω λοιπόν ότι το ποια είναι η αντίληψη που υπάρχει στο Υπουργείο Πολιτισμού για την ταινία κινουμένων σχεδίων κι ευτυχώς που υπάρχουνε πρωτοβουλίες σαν κι αυτή, είναι πασιφανές σε όλους, δηλαδή δεν κομίζω γλαύκας εις Αθήνας.

Εγώ αρχίζω από το σενάριο δηλαδή και από τον χαρακτήρα. Προσπάθησα να περιγράψω κάποιον χαρακτήρα που είναι σε διάφορες καταστάσεις, στη συνέχεια έκανα ένα σκίτσο rough όσο μπορούσα, έγιναν τα storyboards, μετά τελειοποιήθηκε ο χαρακτήρας, έγιναν οι υπόλοιποι χαρακτήρες, βρέθηκε το χρωματολόγιο μια παλέτα και τα λοιπά.

Και φυσικά είχε γίνει μια συστηματική έρευνα, δηλαδή πως ήταν η Ακρόπολη, πως ήταν η Αθήνα, για να μπορέσεις μετά να κάνεις κάποια πράγματα και να το δεις πιο χιουμοριστικά λιγάκι και ακριβώς πως κινείται ένας Έλληνας που φοράει μια χλαμύδα, τι είναι οι εταίρες, υπήρχαν εκείνη τη στιγμή; Τι θα τους έλεγε; Όταν πήγαινε σε ένα συμπόσιο πόσοι καθόταν; Εφτά, δεκατρείς, δώδεκα; Αυτός ήταν ο έβδομος συνδαιτυμόνας, καθόταν στο κεφάλι του τραπεζιού; Τι τρώγανε; Σίγουρα δεν τρώγανε μουσακά ή παστίτσιο.

Δηλαδή προσπαθούσαμε από τη μια να πατάμε με το ένα πόδι ρεαλιστικά, είχε γίνει δηλαδή μία έρευνα, και από την άλλη προσπαθούσες αυτό το πράγμα να το ξεπεράσεις και να κάνεις αυτόν που το βλέπει στα τέσσερα λεπτά να μη βαρεθεί και να πει "Θεέ μου ποιος ηλίθιος το έκανε"; Να περάσει ευχάριστα η ώρα του και να τρέχει η ταινία και να έχει κάποιο ρυθμό.

X. ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΥ: Άλλη μία ερώτηση, πόσα άτομα δούλεψαν συνολικά για την ταινία και πόσο καιρό κράτησε να γίνουν αυτά τα τέσσερα λεπτά που μας είπες;

Λ. ΒΟΡΡΗΣ: Αν θέλεις σε αντίθεση με την προηγούμενη ομιλήτρια η δική μου ανθερ εμπειρία ήτανε διαφορετική. Κατ' αρχήν από τη στιγμή που σκέφτηκα ότι ήθελα να κάνω αυτό και το έγραψα, μέχρι να γίνει, πέρασαν περίπου έξι μήνες.

Για να μπορέσει να γίνει μόνο το animation χρειάστηκαν περίπου τρειςήμισι μήνες. Τα άτομα που δούλεψαν ήταν δέκα στο animation και οι υπόλοιποι που δούλεψαν στη σύνθεση της μουσικής στα ηχητικά εφέ και τα λοιπά, στο transfer

της ταινίας σε φιλμ, στο μιξάζ του dolby surround κι όλα αυτά νομίζω ήταν γύρω στα εικοσιπέντε άτομα στην πρώτη ταινία. Στη δεύτερη ήτανε αρκετά περισσότερα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Εγώ γράφω σενάρια και ένα θεωρώ ότι μπορεί να γίνει animation. Δεν έχω σχέση καθόλου με το χώρο, παρά μόνο ξέρω κινηματογράφο σενάριο σκηνοθεσία.

Ένα όμως νομίζω ότι μπορεί να γίνει animation. Ανθρώπους συνεργεία προσωπικό και τα λοιπά έχω στο μυαλό μου, πως από το σενάριο από την ιδέα και τα λοιπά θα φτάσω στην τελική ταινία; Στο animation δεν ξέρω ανθρώπους, ώστε από την ιδέα που έχω και από το σενάριο που ενδεχομένως έχω γράψει να φτάσω στο demo, πολύ περισσότερο στο επόμενο βήμα στο πλήρες φιλμ, μικρού μήκους πάντα μιλάμε. Τι κάνω;

Δηλαδή έχω το σενάριο να το πω απλά, που νομίζω ότι μπορεί να γίνει animation. Κάποια χρήματα εντάξει, δικά μου από την τσέπη μου υπάρχουν πολύ περιορισμένα, ποιο είναι το πρώτο βήμα δηλαδή που κάνω;

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Το πιο απλό που κάνετε είναι ότι ρωτάτε τον κύριο που κάθεται πίσω δεξιά σας, να σας πει την εμπειρία του και να σας βοηθήσει και τα λοιπά.

Εκείνο που ξέρω είναι ότι ψάχνεις και βρίσκεις. Δηλαδή στην ουσία εγώ ήξερα ένα δύο άτομα που είχα δουλέψει μαζί τους σε κάποια διαφημιστικά **στη διαφήμιση** και ψάξαμε και βρήκαμε ανθρώπους που σχεδίαζαν ή είχανε κάποια έστω και μικρή εμπειρία και κάτω από τη δική τους καθοδήγηση μπόρεσε κι έγινε αυτή η ταινία.

Ψάχνεις και βρίσκεις. Υπάρχουν πάρα πολλοί άνθρωποι οι οποίοι έχουν ταλέντο και δεν τους δίνεται κάποια ευκαιρία και δεν μπορούν να ασχοληθούν επαγγελματικά, παρά μόνο στο χώρο της διαφήμισης και οι περισσότεροι δεν μπορούν να ζήσουν καν από αυτή τη δουλειά, πέρα από δυο τρεις συγκεκριμένες εταιρείες. Οπότε είναι αυξανόμενα δύσκολο να ασχολούνται σε μόνιμη επαγγελματική βάση, άρα δεν μπορούν να γίνουν και καλύτεροι.

Είναι σαν τον Ηθοποιό. Άμα δεν παίζει σε ταινίες δεν μπορεί να γίνει καλύτερος Ηθοποιός, σαν τον τεχνικό, έτσι και ο Animator αν δε σχεδιάσει. Ψάχνεις και βρίσκεις. Σηκώνεις κάθε πέτρα που υπάρχει, μέχρι να βρεις τους κατάλληλους ανθρώπους. Αυτό έκανα κι εγώ.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Με το σενάριο μόνο;

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Με ένα σενάριο ναι, για να ξέρουν ακριβώς τι θες να κάνεις. Γιατί δεν ξέρει κανείς τι θέλεις να κάνεις. Θέλεις ας πούμε να κάνεις το επεισόδιο Νο 46 του Ταρζάν; Θες να κάνεις μια ακόμη περιπέτεια του Winnie; Θες να κάνεις ένα ποντικάκι που πάει μετανάστης στην Αμερική, αλλά η μαμά του πεθαίνει στο καράβι που πλοηγείται από κακούς ανθρώπους; Πρέπει λοιπόν εσύ πρώτα να κατασταλάξεις ακριβώς τι θέλεις να κάνεις και μετά να το υλοποιήσεις.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Στο μυαλό μου το έχω, το θέμα είναι η διαδικασία.

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Το θέμα είναι ότι το γράφεις, στη συνέχεια οι βασικοί χαρακτήρες σχεδιάζονται, τελειοποιούνται, βρίσκεις τους κατάλληλους ανθρώπους για την κατάλληλη δουλειά. Υπάρχουν διαφορετικές ειδικότητες, άλλοι κάνουν 2D **άλλοι κάνουν animation**, 3D και λοιπά.

Επομένως η ιδέα είναι σενάριο, να σχεδιαστούν οι χαρακτήρες, να γίνουν τα βασικά storyboards της παραγωγής, να αρχίσουν να κινούνται οι χαρακτήρες, να καθαριστούν οι χαρακτήρες, να μπουν τα χρώματα, να μονταριστεί και λοιπά. Όλη η διαδικασία που κάνεις σε μια ταινία, αλλά θα έλεγα ότι αρχίζει πρώτα από το σενάριο, δηλαδή να ξέρεις τι θέλεις και τι κάνεις. Για να μπορέσεις να το επικοινωνήσεις με τους ανθρώπους που κι αυτοί μπορεί να γράφουν σενάρια ή να σκηνοθετούν, οι οποίοι έχουν και την ιδιότητα του Animator. **Το Σενάριο είναι η αρχή του παντός.**

ΕΡΩΤΗΣΗ: Εγώ θα ήθελα να ξαναγυρίσουμε λίγο στο σενάριο. Μιλήσατε για ένα σενάριο που σαν χαρακτήρες έχει πρόσωπα και η μόνη διαφορά είπατε ότι δεν υπήρχαν τα αντίστοιχα χρήματα ή θα ήταν πάρα πολύ ακριβό για να γίνει ταινία fiction. Οι χαρακτήρες που μας περιγράφετε είναι πρόσωπα προφανώς, δεν έχει σημασία αν έρχονται με τη μηχανή του χρόνου. Αυτό κατά την άποψή μου όσον αφορά το animation είναι αν θέλετε το κλασικό, το ακαδημαϊκό animation εντάξει;

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Ναι, ναι.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Που είτε βάζουμε έναν ζωόμορφο άνθρωπο...

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Είναι ανθρωπόμορφο.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ναι, είτε βάζουμε ένα ζωόμορφο, δηλαδή ένα ποντίκι ή έναν παπί, πάλι είναι άνθρωπος. Εσείς κάνετε προφανώς ανθρώπους. Αυτό είναι ένας τρόπος αν θέλετε ακαδημαϊκός.

Θα σας έδινα το παράδειγμα, μιλώντας πάντα στο σενάριο, δε θέλω να μπω στο σχεδιασμό, γιατί κι εγώ με το σενάριο ασχολούμαι, παραδείγματος χάρη θα σας μιλούσα για τους χαρακτήρες που φτιάχνει η Ρίχαρ. Θα έχετε δει το σήμα της Ρίχαρ που ο χαρακτήρας είναι το λαμπατέρ αυτό. Θα σας πω ένα άλλο παράδειγμα, εγώ έκανα ένα σενάριο για ένα animation δέκα δευτερολέπτων όμως, που ήταν σαν διαφημιστικό για τους Ολυμπιακούς που ήτανε οι ολυμπιακοί κύκλοι οι χαρακτήρες.

Θέλω να πω να μιλήσουμε λίγο για το animation, γιατί σου δίνει αυτή την ελευθερία. Πέρα από το χρόνο από το setting, δηλαδή αν μπορεί να πάει διάστημα και από το διάστημα να πάει στο κέντρο της γης, μας δίνει τη δυνατότητα να ανοιχτούμε σε χαρακτήρες αν θέλετε όχι με τον παραδοσιακό τρόπο. Να μιλήσουμε λίγο γι αυτό.

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Ούτως ή άλλως το θέμα της ελευθερίας ότι μπορείς να πάρεις ένα ποιντίκι και να το κάνεις να χορεύει σε ένα ποταμόπλοιο και στη συνέχεια μπορείς να πάρεις οποιοδήποτε άλλο ζώακι και να το κινήσεις ή να το στείλεις στο διάστημα, αυτό το είπαμε.

Ο συνδυασμός ανθρωπομορφικού και ζωομορφικού ας το πούμε έτσι είναι ένας συνδυασμός που κι αυτός έχει γίνει πάρα πολλές φορές. Οπότε εγώ απλώς σας ανέφερα την εμπειρία τη δική μου μέχρι τώρα, χωρίς όμως να αποκλείεται κάτι άλλο. Ακόμα όμως και όταν βλέπει κανείς κάποιο ζώακι επί οθόνης κι αυτό έχει πια κάποια ανθρώπινα χαρακτηριστικά, το καθένα αποκτά τον δικό του χαρακτήρα όπως θα έχετε προφανώς παρατηρήσει. Εγώ απλώς ανέφερα την εμπειρία τη δική μου.

Σίγουρα αυτή είναι μια κλασική περίπτωση του animation όπου κινούνται ανθρώπινες φιγούρες στο χωροχρόνο ας το πούμε έτσι και βέβαια οι συνδυασμοί ή το να επινοήσει κανείς άλλους χαρακτήρες είναι και ευπρόσδεκτοι και πολυθεαματικοί και πολυπρωτότυποι και μάλιστα θα σας έλεγα ότι θα είχε πολύ περισσότερη ελευθερία το να βάλει κανείς και να βγάλει χαρακτήρες που δεν είναι ανθρωπόμορφοι σε διάφορες καταστάσεις, γιατί εδώ οι περιορισμοί είναι φοβεροί. Από το τι φοράει, πως κινείται η γλαμούδα που είναι πάνω του όταν περπατάει, τα σανδάλια του, πως γελάει και τα λοιπά. Δεν μπορεί να κάνει κάτι δηλαδή που να ξεφύγει εκτός χαρακτήρα έτσι όπως έχει περιγραφεί στο σενάριο πάντα.

Επομένως εκεί στην ερώτηση που κάνατε υπάρχει και ακόμα μεγαλύτερη ελευθερία. Είναι δηλαδή σαν κάποιος να έχει πάρει μία λευκή κάρτα. Πάντως

εγώ θα ήθελα απλά να επισημάνω κατά τη γνώμη μου πάντα και αυτή επαναλαμβάνω ότι είναι η δική μου προσέγγιση, θα πρέπει κανείς να έχει μερικούς βασικούς άξονες, μερικούς βασικούς κανόνες κατά νου που ισχύουν σε όλα τα σενάρια και στα σενάρια που προορίζονται για ταινίες μυθοπλασίας με Ηθοποιούς, για να μπορέσει μετά να τους αμφισβητήσει, να τους ανατρέψει, για να μπορέσουμε έτσι να σπάσουμε και γενικότερα όλα αυτά αν θέλετε τα στερεότυπα που υπάρχουν. Άρα πρώτα ξέρεις τους κανόνες, μετά τους αμφισβητείς και τους ανατρέπεις.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Δηλαδή παραδείγματος χάρη στον Αρχαιούλη η πλοκή προϋπήρξε του χαρακτήρα ή αυτός προέκυψε μέσα από αυτήν;

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Η πλοκή προϋπήρξε του χαρακτήρα. Ο χαρακτήρας σχεδιάστηκε με βάση λεπτομερέστετες περιγραφές του σεναρίου, υπήρχε μια περιγραφή του χαρακτήρα τι ηλικία είναι, πόσα κιλά είναι, ποια είναι η σωματοδομή του, πως φέρεται, ότι είναι ένας άνθρωπος ευγενικός που έχει χιούμορ, δεν είναι ένας κακός άνθρωπος, δηλαδή με την έννοια ότι δεν είναι κάποιος που όταν θα του συνέβαινε κάτι θα γελούσε σαρδόνια, θα γελούσε με το πάθημά σου. Και στη συνέχεια άρχισε να σχεδιάζεται αυτός ο χαρακτήρας με βάση την περιγραφή που υπήρχε.

Έγιναν δηλαδή διάφορα τεστ μέχρι να βρεθεί αυτό που αντιπροσώπευε πραγματικά και κάτι διαφορετικό, δηλαδή κάτι που δεν είχες ξαναδεί, αλλά και κάτι που να είχε κάποιο ενδιαφέρον. Γιατί άμα τον κάνεις ας πούμε αυτόν τον τύπο έναν τύπο που είναι σαν τον Οβελίξ, ξέρεις ένας χοντρός τύπος κοιλιόδουλος που του αρέσουν οι απολαύσεις, το καλό κρασί, το φαγητό και τα λοιπά.

Θέλαμε να του δώσουμε μια ιδέα ότι είναι πιο ασκητικός, είναι πιο φιλοσοφημένος, για να μπορέσει να βγει το contrast του πως ζούσε για να γίνει ακόμη μεγαλύτερη η αντίθεση, ότι αυτός έχει μια καθημερινή ζωή, είναι σε απόλυτη ισορροπία, νομίζει ότι τίποτα δε θα αλλάξει, και ξαφνικά έρχεται μερικούς αιώνες μετά και γίνεται χαμός. Οπότε αυτή ήταν μια κωμική κατάσταση.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Οπότε είχατε μια ιστορία από την αρχή και βρήκατε έναν χαρακτήρα που να μπορεί να κινείται άνετα μέσα σε αυτή την ιστορία.

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Είχε περιγραφεί ο χαρακτήρας από το σενάριο. Αυτός ο χαρακτήρας είχε περιγραφεί από την αρχή. Με βάση την περιγραφή του χαρακτήρα έγιναν όλα, όχι ανάποδα. Απλώς μερικοί το ξεκινούν ανάποδα. Δηλαδή μπορούν σε ένα sketch book να σχεδιάσουν κάποια πράγματα και στη συνέχεια είναι θέμα έμπνευσης. Δηλαδή

δή απλώς εγώ έτσι με την εμπειρία και το παρελθόν που είχα ξεκινούσα πάντα από το σενάριο.

Αυτός ήταν και ο ασφαλέστερος τρόπος για να μπορέσεις να φέρεις αυτή την ταινία εντός κάποιου συγκεκριμένου κόστους, γιατί καλό θα ήταν κανείς να αποφεύγει τις περιπέτειες, γιατί πάντα οι Σκηνοθέτες δημιουργοί στην Ελλάδα έχουν πολλές οικονομικές περιπέτειες όσον αφορά την αποπληρωμή των ανθρώπων που δουλεύουν στις ταινίες. Οπότε αυτό ήτανε συγκεκριμένο, ήτανε ντεκουπαρισμένο, υπήρχαν τα storyboards με τις κινήσεις και τα λάθη που έγιναν ήτανε εντελώς ασήμαντα.

Υπήρχαν δηλαδή κάποια πλάνα λίγων δευτερολέπτων που φύγανε στην πρώτη ταινία. Στη δεύτερη ταινία, επειδή δηλαδή ναι μεν το γράφουμε, σχεδιάζεται, καθαρίζεται, χρωματίζεται, κινείται, μοντάρεται, αλλά δε σημαίνει απαραίτητα ότι αυτό που έχει γίνει έχει κάποιο ρυθμό ή αντιπροσωπεύει πια αυτό που θέλαμε. Οπότε υπάρχει και το μοντάζ και δε θα πρέπει κανείς να διστάζει να κόψει, όσο κι αν το αγαπάει.

Μερικές φορές αισθάνεσαι δηλαδή λες και κόβεις κάποιο δάχτυλό σου, γιατί έχεις πονέσει τόσο πολύ, έχεις πληρώσει τόσο πολύ, έχεις φτύσει αίμα για να γίνει, αλλά το σκεπτικό είναι τι θα δει ο τελικός αποδέκτης, ο θεατής. Δηλαδή να μην τον κουράσεις, να μην πλατειάσεις, να μην επαναλάβεις. Οπότε στη δεύτερη ταινία κόπηκαν δύο σκηνές που ήταν περίπου 1,5 λεπτό οι οποίες δε βγήκαν ποτέ δηλαδή στον κινηματογράφο, δε χρειαζόταν, θεωρήθηκαν περιττές και έχανε ροή και ρυθμό η ταινία.

Και μιλάμε βέβαια για ταινίες μικρού μήκους ακόμα, οπότε καλό θα ήταν κανείς να σκεφθεί και τι γίνεται στις ταινίες μεγάλου μήκους, ότι πόσες σκηνές υπάρχουν που μετά τις βλέπουμε στις σκηνές που κόπηκαν στα DVD και τα λοιπά, οι οποίες όταν γράφεις το σενάριο πιστεύεις ότι λειτουργούν, αλλά όταν αρχίζει το οπτικό μέρος ας το πούμε έτσι ή το οπτικοακουστικό είναι περιττές, οπότε θα πρέπει να έχεις πάντα στο πίσω μέρος του μυαλού σου ότι μπορεί να χρειαστεί να κόψεις στο μοντάζ.

Και θα πρέπει πάντα να έχεις και στο πίσω μέρος του μυαλού σου ότι πέρα από την κίνηση και το πόσο καλή είναι η κίνηση των χαρακτήρων, πόσο καλά είναι τα gag που έχεις επινοήσει για τους χαρακτήρες, θα πρέπει να ξέρεις ότι υπάρχει

και κάποιος άλλος βοηθός που αργότερα στο posse production στο μοντάζ θα σε συνδράμει για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα που είναι τα ηχητικά εφέ, η μουσική και το μοντάζ. Αλλά σίγουρα δε θα πρέπει κανείς να επαφίεται ότι αν τα κάνει μούσκεμα κατά τη διάρκεια της παραγωγής θα σωθεί στο post production. Δηλαδή το παράγεις για να μπορείς να μοντάρεις, δεν μπορείς να μοντάρεις κάτι που δεν έχεις γυρίσει. Αυτό πρέπει κανένας να το έχει υπόψη του.

X. ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΥ: Η εμπειρία μου ως θεατή κινουμένων σχεδίων, μου δείχνει ότι η μουσική παίζει πάρα πολύ μεγάλο ρόλο. Ακούσαμε πριν τη Μονίκ να μας λέει ότι σε συγκεκριμένες μορφές, ας πούμε είχαμε το Ριγκολέτο, η μουσική την καθόρισε και στο πως θα δουλέψει. Εσείς πως δουλέψατε με τη μουσική;

A. ΒΟΡΡΗΣ: Στην περίπτωση της πρώτης ταινίας, αφού όπως σας είπα και πριν έγινε κάποια έρευνα που αφορούσε το τότε, έγινε και κάποια έρευνα για τα όργανα που χρησιμοποιούσαν, κατορθώσαμε να βρούμε διάφορα στυλ που υπήρχαν στην αγορά και από Έλληνες με συνθέσεις, με όργανα που είχαν ξανασχεδιαστεί από την αρχή και που ήταν η αρχαία ελληνική μουσική. Αυτό το μοτίβο χρησιμοποιήθηκε, άλλες φορές στο πιο δραματικό, άλλες φορές υπήρξε ένα μοτίβο που γράφτηκε και χρησιμοποιήθηκε, άλλες φορές το πιο δραματικό, άλλες φορές το πιο μελαγχολικό στην πρώτη ταινία.

Στη δεύτερη ταινία η μουσική που έγινε από τον Πάνο τον Τσαπάρα ξέφυγε από τον καμβά της πρώτης ταινίας και αν θέλετε χρησιμοποιήθηκαν κάποια τσιπ με πιο ειρωνικό τρόπο, πιο σαρκαστικό τρόπο, και παρωδώντας κάποια μοτίβα ή των επιτυχίες της εποχής.

X. ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΥ: Και σε ποια στάδια έμπαινε αυτό;

A. ΒΟΡΡΗΣ: Από την αρχή και στις δύο περιπτώσεις πριν ακόμα αρχίσει το animation, είχαν πάρει το σενάριο οι Συνθέτες και δουλεύανε, είχε γίνει κάποιο demo που είχαν κάνει, είχαν μετρηθεί χρονικά τα storyboards και στη συνέχεια αφού συμφωνήσαμε στο μοτίβο και ποιο είναι το mood το συναίσθημα που θέλαμε από κάθε σκηνή και από κάθε πλάνο.

Δηλαδή όταν έχει βραδιάσει, είναι χαμένος στην Αθήνα, νοιώθει μια πόλη με ουρανοξύστες να τον κυκλώνει και τα λοιπά, είναι δηλαδή σα να είναι στη φυλακή του έξω κόσμου, ήταν ένα διαφορετικό μοτίβο. Όταν είναι στην πόλη που ξυπνάει το πρωί είναι ένα μοτίβο πιο χαρούμενο, πιο ισορροπημένο, μια σύνθεση δη-

λαδή που σου μεταφέρει ένα συναίσθημα, τα χρώματα είναι πιο φωτεινά, υπάρχει γενικότερα κάτι πιο θετικό. Στη συνέχεια είναι πιο μελαγχολικό το κλίμα, δηλαδή δείχνει μια απομόνωση κι ένα αδιέξοδο.

Οπότε και στις δύο περιπτώσεις, πριν ακόμα αρχίσει το animation, οι Συνθέτες είχαν πάρει το σενάριο και με βάση...

X. ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΥ: Εσείς τη μουσική μετά πότε τη βάλατε, δηλαδή εννοώ στο μοντάζ;

A. ΒΟΡΡΗΣ: Αφού είχαν μετρηθεί οι χρόνοι με βάση το storyboard και το animation, δηλαδή είναι ένα μπρος-πίσω, μπρος-πίσω, είναι στο σενάριο, υπάρχει μια συνεχής επαφή όχι μόνο με τους Animators αλλά υπάρχει και με τους άλλους συντελεστές. Δηλαδή στην προκειμένη περίπτωση τον Συνθέτη. Έβλεπε την εξέλιξη της παραγωγής, γιατί και ο καθένας μπορεί να εμπνευστεί, ο κάθε Καλλιτέχνης, ο κάθε δημιουργός, μπορεί να εμπνευστεί κάποια πράγματα είτε βλέποντας χαρακτήρες να κινούνται, είτε τα χρώματα, είτε κάποια gag που δεν είχε σκεφτεί πριν και ανάλογα προσαρμόζει τη μουσική του. Πάντως το τελικό φινίρισμα αν θέλετε της μουσικής «φορέθηκε» όταν υπήρχε η ταινία μονταρισμένη.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Να ρωτήσω κάτι, η δικιά σας ταινία είχε μέσα γεννήτριες κίνησης και τέτοια πράγματα;

A. ΒΟΡΡΗΣ: Στην πρώτη ταινία που έγινε το 2000 η ταινία ήταν 2D. Τα σχέδια δηλαδή ήτανε δύο διαστάσεων, ήτανε με έναν κλασικό τρόπο θα έλεγα.

Στη δεύτερη ταινία που έγινε μερικά χρόνια αργότερα χάρη στο μεράκι και στο ταλέντο του Νάσου του Μιρμιρίδη και του Λοΐζου του Παγώνη, επειδή θέλαμε να μην είναι τόσο στατικό, να μπορεί δηλαδή όπως κινείται η κάμερα στις ταινίες που βλέπουμε πάνω σε ένα traveling πάνω σε ένα γερανό και τα λοιπά κι επειδή υπήρχαν σκηνές που εκτυλισσόταν είτε στο μετρό με τρένα να κινούνται πάνω-κάτω, πόρτες να ανοίγουν και τα λοιπά, είτε υπήρχανε σκηνές που ήταν ας πούμε στην πλατεία Συντάγματος με αυτοκίνητα, με κίνηση, με έναν γερανό να ανεβαίνει τις σκάλες και να αποκαλύπτει τους δύο φίλους χαμένους, χρησιμοποιήθηκε κάποια άλλη τεχνική. Ήταν πάλι 2D ο χαρακτήρας, τα background ήτανε 3D κι έγινε ένα τελικό composition.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Εγώ πάντα μιλάω από την οπτική του ανθρώπου που ξέρει κάποια πράγματα από τον κλασικό κινηματογράφο, αλλά στο animation είμαι στα πολύ βασικά..

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Προσπαθήσαμε να το εξελίξουμε.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αυτό που θέλω να ρωτήσω είναι το εξής: Δηλαδή έχω ένα απλό σχεδιάκι animation, σε ποιο επίπεδο μπορώ παραδείγματος χάρη να έχω μία κίνηση σε ένα πρόσωπο, πόσο μπορώ να το κάνω όχι καρέ-καρέ ζωγραφισμένο, να το βάλω ας πούμε αυτό το πρόσωπο σε έναν υπολογιστή και να το κάνω παραδείγματος χάρη να σκυθρωπιάσει, ή μπορώ να το κάνω ξέρω' γω να γυρίσει. Αυτά τα πράγματα γίνονται;

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Θα έλεγα από την αρχή όταν κανείς γράφει ένα σενάριο, ο Σεναριογράφος που γράφει για ταινίες κινουμένων σχεδίων θα πρέπει να έχει γενικότερα υπόψη του ποια θα είναι η τεχνική ή οι τεχνικές που θα ακολουθηθούν, πως θα κινηθούν οι χαρακτήρες και τα λοιπά. Θα πρέπει δηλαδή να έχει και κάποια σχέση με το αντικείμενο με το οποίο γράφει για να μπορέσει να έχει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα όσον αφορά τα οπτικά, την κίνηση των χαρακτηριστικών, τη **οπτικοποίηση**, τα gag και τα λοιπά.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Και πάντα σε συνάρτηση με το ποιο είναι το τελικό κόστος..

Α. ΒΟΡΡΗΣ: Πάντως υπάρχουν όπως θα σας πουν και οι επόμενοι ομιλητές πολλοί τρόποι για να σκυθρωπιάσει ένα πρόσωπο. Απλώς θα πρέπει να έχετε κι εσείς υπόψη σας ποιος είναι ο καλύτερος δυνατός για να μεταφέρει στη μικρή οθόνη το αποτέλεσμα που θέλετε για να εξυπηρετήσει το σενάριο και το τελικό αποτέλεσμα να φτάσει στον θεατή.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Λοιπόν πριν κάνουμε διάλειμμα για καφέ θα ήθελα να ρωτήσω δυο πράγματα, πρώτον όσοι δεν έχουν συμπληρώσει τα στοιχεία τους, τους παρακαλούμε να τα συμπληρώσουνε και δεύτερον θα παρακαλούσα πόσοι από σας που βρίσκεστε εδώ σήμερα ασχολείστε επαγγελματικά είτε με το σενάριο, είτε με το animation, είτε με τη σκηνοθεσία και των δύο; Έξι. Εντάξει, σας ευχαριστώ πάρα πολύ, ευχαριστούμε και τον κύριο Βόρρη και έχουμε ένα διάλειμμα δεκαπέντε λεπτών.

ΔΙΑΛΕΙΜΜΑ

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Συνεχίζουμε και θα δώσω το λόγο στον κύριο Παναγιώτη Ράππα. Κύριε Ράππα καλώς ήρθατε.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Καλώς σας βρήκα. Κατ' αρχήν θα ήθελα να κάνω κάτι που συνήθως δεν κάνω, γιατί δεν είμαι πρώτα απ' όλα καλός με το λόγο και δεύτερον καλός με τις δημόσιες σχέσεις. Θα ήθελα να συγχαρώ τον κύριο Μπούτο, ο οποίος εδώ και πάρα πολύ καιρό τρέχει για όλη αυτή την ιστορία. Και να σας πω την αλήθεια ήμουν λιγάκι δύσπιστος στην αρχή. Παρόλο ότι ήμουν ανοικτός στο να τον βοηθήσω ήμουν λιγάκι δύσπιστος και τελικά διαπιστώνω ότι το εννοούσε αυτό που ήθελε να κάνει και ήθελα να τον συγχαρώ δημοσίως χωρίς να έχω κανέναν λόγο προσωπικό να το κάνω. Θα σας το εξηγήσει ίσως κι αυτός κάποια στιγμή αλλά είναι σημαντικό πιστεύω, άνθρωποι που ενδιαφέρονται για ένα συγκεκριμένο αντικείμενο να βρίσκουν τρόπο να συναντιούνται και το ότι το έχει καταφέρει είναι μια πάρα πολύ σημαντική ιστορία για όλους όσους ενδιαφέρονται για την ιστορία του animation.

Τώρα για το σενάριο. Νομίζω ότι είμαι λάθος άνθρωπος και λάθος ομιλητής. Δεν έχω τόσο μεγάλη επαφή με την ταινία μικρού μήκους, η εμπειρία μου έρχεται από ταινίες μεγάλου μήκους για τον κινηματογράφο, έχω δουλέψει κυρίως σε ταινίες μεγάλου μήκους όπως ίσως κάποιοι θα έχετε δει από το βιογραφικό μου. Έχω όμως βρεθεί δυο φορές μπερδεμένος με ταινίες μικρού μήκους και θα σας μιλήσω για αυτές, για να έχουμε ένα μέσο να καταλάβουμε γιατί εγώ προσωπικά έχω φτάσει σε κάποια συμπεράσματα τα οποία δεν είναι οπωσδήποτε δόγμα και δε χρειάζεται κανείς να τα ασπαστεί.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Συγνώμη, δεν μας πειράζει ούτε ως ή άλλως να ακούσουμε από την εμπειρία σας από τις μεγάλου μήκους ταινίες. Δηλαδή δεν το περιορίζουμε, το σενάριο μας ενδιαφέρει και η μεγάλου μήκους είναι μια πολύ σημαντική εμπειρία ούτε ως ή άλλως.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Αυτό που φαντάζομαι θα βοηθήσει και εμένα κι εσάς, όταν σταματήσω να μονολογώ, είναι να κάνετε ερωτήσεις και να απαντάω στις ερωτήσεις σας, γιατί δεν είμαι ρήτορας, δεν μπορώ να φτιάξω όπως ο Αρχιεπίσκοπός μας ας πούμε πολύ μεγάλους λόγους με πολλαπλές αναγνώσεις.

Λοιπόν δύο φορές έχω βρεθεί ανακατεμένος με ταινίες μικρού μήκους και πάντα έχει να κάνει με νέα παιδιά που δουλεύουν μαζί μου. Η τακτική που ακολουθείται στο εξωτερικό μέχρι σήμερα στο χώρο του animation, από πολύ κόσμο που θέλει να κάνει μια καριέρα σε ταινίες μεγάλου μήκους, είναι αφού έχει τελειώσει κάποια σχολή -και όχι πάντα απαραίτητα- να δουλεύει για πάρα πολύ καιρό δίπλα σε έναν Animator σαν βοηθός. Επειδή το animation το ίδιο, στο επίπεδο των ταινιών μεγάλου μήκους είναι μια πάρα πολύ σύνθετη διαδικασία και κανείς πρέπει να μάθει και να ελέγχει πάρα πολλά πράγματα ταυτόχρονα, δηλαδή να κατέχει το σχέδιο πάρα πολύ καλά, να μάθει πολλά πράγματα που έχουν να κάνουν με acting με ηθοποιία, - αν κάποιος από σας ενδιαφέρονται για αυτό που λέμε character animation θα τους συμβούλευα να πάνε σε μια θεατρική ομάδα και να αρχίσουν δουλεύουν πάρα πολύ με αυτοσχεδιασμό- και Μουσική φυσικά. Άκουγα προηγουμένως το φίλο μου το Βόρρη που μιλούσε για ρυθμούς. Όταν κανείς αρχίσει να κάνει animation πρέπει να διαβάζει παρτιτούρες, πρέπει να ξέρει ρυθμούς, να καταλαβαίνει διάρκειες. Είναι ένα πάρα πολύ σύνθετο πράγμα λοιπόν και πολλοί νέοι άνθρωποι όταν ξεκινάνε την καριέρα τους αρχίζουν σαν βοηθοί ενός Animator και τον συνοδεύουν για μερικά χρόνια, για να μπορέσουν να εμπεδώσουν όλα αυτά και τον τρόπο που συνδυάζονται. μέχρι που ξεκινάνε και οι ίδιοι να κάνουν πράγματα.

Έτσι η πρώτη ταινία μικρού μήκους που δούλεψα ήταν από έναν βοηθό μου Γερμανό τον Steffen Schaeffler από το Μόναχο, μιας και οι δύο πρώτες ταινίες μεγάλου μήκους που δούλεψα γίνανε στη Γερμανία. Από εκεί ξεκίνησα. Ήταν λοιπόν βοηθός μου, ένα πάρα πολύ συνεσταλμένο παιδί και ο περισσότερος κόσμος δεν πίστευε ότι θα κάνει πολλά πράγματα. Τελικά απέδειξε ότι μπορούσε να κάνει και μάλιστα πάρα πολλά. Στη διάρκεια της πρώτης ταινίας που δουλεύαμε μαζί, ανακάλυψε ότι έχει κενά σε θέματα κινηματογράφου γενικότερα και πήγε σε μία σχολή κινηματογράφου. Όταν ήταν λοιπόν φοιτητής έγραψε ένα σενάριο το οποίο βασιζόταν στα ημερολόγια ενός Άγγλου συγγραφέα του Daniel Defoe που έζησε το 17^ο αιώνα στο Λονδίνο κι επέζησε την πανούκλα. Το 17^ο αιώνα το Λονδίνο είχε δύο μεγάλες καταστροφές: μία τεράστια φωτιά που κατέστρεψε τη μισή πόλη και μερικά χρόνια αργότερα μία επιδημία πανούκλας που εξαφάνισε τα δύο τρίτα του πληθυσμού. Υπάρχει λοιπόν ένα βιβλίο του Defoe γραμμένο σαν ημερολόγιο και έγραψε ένα σενάριο το οποίο βασιζόταν σε αποσπάσματα από το ημερολόγιό αυτό.

Η ταινία λέγεται «Ο Περούκοποιός». Το plot της ήταν πάρα πολύ απλό: υπάρχει ένας άνθρωπος ο οποίος φτιάχνει περούκες και βλέπει τον κόσμο μέσα από τη

δουλειά του φυσικά όπως όλοι οι επαγγελματίες. Κάποια στιγμή λοιπόν όταν πέφτει η πανούκλα, επειδή ούτως ή άλλως είναι συνηθισμένος να ζει μια ζωή ιδιαίτερα μοναχική, σφραγίζει το σπίτι γιατί καταλαβαίνει ότι όταν οι άνθρωποι συγκεντρώνονται αυτή εξαπλώνεται γρηγορότερα. Αυτό το καταλαβαίνει πολύ γρήγορα, και είναι μια παρατήρηση που του σώζει αρχικά την ζωή. Έχει φτιάξει λοιπόν ένα δικό του μικρό βασίλειο και συνεχίζει να φτιάχνει τις περούκες του περιμένοντας να περάσει η πανούκλα, μέχρι που σε ένα γειτονικό σπίτι πεθαίνουν όλοι οι κάτοικοι και επιζεί μόνο ένα μικρό κοριτσάκι. Η μικρή, μια κοκκινομάλλα, επειδή είναι μόνη της έρχεται κάθε μέρα έξω από το παράθυρό του μαζί με την κούκλα της ψάχνοντας παρέα. Αυτό βέβαια τον βάζει σε μια συνειδησιακή κρίση, αν θα της ανοίξει, αν θα της δώσει να φάει, αν θα της μιλήσει. Αποφασίζει να μην το κάνει και η μικρή φυσικά κάποια στιγμή πεθαίνει. Τότε ξεσπάει όλο αυτό το πράγμα μέσα του με την μορφή τύψεων, πάει εκεί που την έχουν θάψει σε έναν ομαδικό τάφο και κόβει τα μαλλιά της, με αυτά φτιάχνει μια περούκα και φυσικά κολλάει την πανούκλα και πεθαίνει. Σκέφτηκα λοιπόν τότε ότι ο καλύτερος τρόπος για να τον βοηθήσω είναι να δούμε μαζί το ντεκουπάζ της ταινίας και τον βοήθησα σε αυτό το κομμάτι. Αρχίσαμε να κάνουμε ένα storyboard και αρχίσαμε να μοντάρουμε μετά αυτό το πράγμα που λέμε «Laika reel» στο animation ή animatic, αν κάποιος από σας είναι πιο σχετικός με το επάγγελμα. Συζητούσαμε πάρα πολύ βέβαια πάνω στην ταινία, περάσαμε πάρα πολύ καιρό συζητώντας και αναλύοντας ένα-ένα τα πλάνα της, όταν αυτή άρχισε γύρω στις αρχές του 1994. Ήταν μια δύσκολη ιστορία και στο τέλος μάλιστα διαφωνήσαμε πάρα πολύ άσχημα για την τελευταία σκηνή της ταινίας. Γιατί στην τελευταία σκηνή αυτός – ο Περουκοποιός- λίγο πριν πεθάνει φοράει την περούκα της μικρής και εγώ διαφωνούσα να βάλει την περούκα στο κεφάλι. Τελικά φυσικά έγινε αυτό που ήθελε ο Σκηνοθέτης και είχε δίκιο. Εγώ ήμουν αυτός που είχε άδικο στην όλη ιστορία, γιατί τελικά αυτή η κίνηση ήταν που, νομίζω, έκανε την πιο έντονη εντύπωση στον κόσμο που παρακολούθησε την ταινία. Η ταινία τελείωσε μετά από πέντε χρόνια το 1999 και ήταν υποψήφια για Όσκαρ.

Η δεύτερη φορά που ασχολήθηκα με μία ταινία μικρού μήκους ήταν εδώ στην Αθήνα. Όταν ήρθαμε με το Νάσο το Βακάλη πριν πέντε χρόνια στην Αθήνα είχαμε ένα τεράστιο πρόβλημα: ξέραμε ότι κάποια στιγμή θα αναλάβουμε να κάνουμε μια δουλειά για την Paramount, -σήμερα μόλις έχει έρθει ο άνθρωπος που έκανε την παραγωγή για μας από την Αμερική, είναι εδώ στην αίθουσα-και δεν είχαμε κόσμο που να είναι πραγματικά εκπαιδευμένος στο animation σε επαγγελματική βάση. Οπότε

αρχίσαμε να οργανώνουμε σεμινάρια στο στούντιο που έχουμε στο Μοναστηράκι. Είχαμε τρεις ομάδες παιδιών κι επειδή εγώ γενικά απεχθάνομαι το πάρα πολύ μπλαμπλα άνευ αντικειμένου, σκέφτηκα ότι ο απλούστερος τρόπος για να το κάνουμε είναι να διαλέξουν αυτοί μικρές ιστορίες, να ψηφίσουν μεταξύ τους ποια ιστορία θέλουν να δουλέψουμε σαν ταινία, να αρχίσουμε να δουλεύουμε τα σενάρια και να τις ολοκληρώσουμε αν γινόταν.

Από αυτές τις τρεις ταινίες μία έφτασε να ολοκληρωθεί σαν σενάριο. Την καταθέσαμε στο Κέντρο Κινηματογράφου και προς τιμήν του την χρηματοδότησε. Και το λέω αυτό γιατί έχω την εντύπωση πάντα όταν συζητάω με Έλληνες του χώρου μου ότι όλοι χρησιμοποιούν -και το είπα και προχτές στην ΑΚΤΟ που είχαμε τη συνάντηση- το Κέντρο Κινηματογράφου σαν έναν σάκο του μποξ. Είναι και αυτοί εκεί άνθρωποι σαν όλους εμάς, οι οποίοι είναι διορισμένοι να κάνουν κάποια άχαρη δουλειά και πρέπει να κάνουν κάποιες επιλογές. Αυτό πάντα οδηγεί σε παράπονα και παρεξηγήσεις. Τώρα πολλές φορές μπορεί να πέφτουν έξω στις επιλογές τους, αλλά η δυσκολία δεν είναι στο πως αποφασίζουν πέντε άνθρωποι σε ένα Κέντρο Κινηματογράφου αλλά αν υπάρχει μια πολιτική γύρω από τον κινηματογράφο. Αυτό είναι ένα πράγμα που πρέπει να κατανοήσουμε. Είναι δηλαδή πολύ εύκολο να τα βάλω με τη φίλη μου την Ελένη τη Μούρη και να βρίζω για το επίπεδο του animation στην Ελλάδα, -γιατί έχει μία θέση κλειδί, διδάσκει animation στα ΤΕΙ και είναι η μόνη σχολή που έχουμε στην Ελλάδα επίσημα κρατική- και την αναποτελεσματικότητα αυτού που κάνει. Αλλά από την άλλη μεριά αν δεν καθίσει να δει κανείς την πορεία που έχει κάνει από τη στιγμή που ανέλαβε τη σχολή και που την έχει φτάσει, δεν μπορεί να έχει μια σαφή εικόνα ποτέ. Αυτό πιστεύω ισχύει και για το Κέντρο Κινηματογράφου, γιατί εγώ δεν ήξερα κανέναν από αυτούς, δεν έχω καμία σχέση με τον ελληνικό χώρο γιατί έφυγα πολύ μικρός από 19 χρονών, και μου κάνει εντύπωση ότι αυτό το πράγμα το εκτιμήσανε, δηλαδή χρηματοδοτήσανε την ταινία των παιδιών.

Αλλά εδώ, αμέσως μετά, αρχίσανε τα μεγάλα προβλήματα. Πως δουλεύουμε τώρα δεκαπέντε άτομα ένα σενάριο; Ένα μεγάλο πρόβλημα αυτό. Τελικά φτάσαμε σε ένα σενάριο. Μετά αποφασίσαμε κάποια στιγμή, αφού η νέα τάση είναι να κάνεις 3D, να δοκιμάσουμε να το κάνουμε σε 3D κι εκεί ανακαλύψαμε τεράστια κενά. Το ίδιο το θέμα της ταινίας επίσης ήταν πάρα πολύ δύσκολο, γιατί το σενάριο βασίζεται -η ταινία δεν έχει τελειώσει ακόμα- σε μια μικρή ιστορία του Λευκάδιου Χερν.

Ο Λευκάδιος Χερν είναι ένας Ελληνοϊρλανδός συγγραφέας, ο οποίος έχει γεννηθεί στη Λευκάδα, από εκεί το όνομα, το 1850. Και η μητέρα του ήταν Ελληνίδα από τα Κύθηρα, οικογένεια Κασσιμάτη, και ο πατέρας του ήταν Γιατρός του αγγλικού στρατού από την Ιρλανδία. Όταν ο μικρός ήταν έξι χρονών οι γονείς του χωρίσανε, γιατί ο πατέρας του πήρε μετάθεση για την Ινδία που ήταν επίσης αγγλική αποικία κι εκεί κάπου δεν τα βρήκαν -δεν έχω καταλάβει πραγματικά τι έχει παιχτεί. Πάντως δεν τα βρήκαν μεταξύ τους και ο μικρός έφυγε με τον αδερφό του για την Ιρλανδία και μεγάλωσε με τη γιαγιά τους κάτω από συνθήκες πολύ δύσκολες για ένα παιδί σ' αυτή την ηλικία. Η γιαγιά ήταν καθολική πάρα πολύ αυστηρή και τον μικρό τον απασχολούσε πάρα πολύ η απουσία της μάνας του, γιατί δεν επέτρεπαν στη μάνα του να δει τα παιδιά. Ανακάλυψε κάποια στιγμή, γύρω στα εννιά του, στη βιβλιοθήκη της γιαγιάς του ένα βιβλίο για την Αρχαία Ελλάδα κι εκεί κατάλαβε ότι έχει κάποια σχέση με αυτό το πράγμα και τους ωραίους γυμνούς θεούς του βιβλίου. Μόλις η γιαγιά το ανακάλυψε φρόντισε αμέσως να εξαφανίσει το βιβλίο.

Έζησε λοιπόν μία ζωή τραυματική κοντά της αλλά ήταν η γιαγιά που του πλήρωνε τις σπουδές. Σπούδασε στο Trinity College. Κάποια στιγμή η γιαγιά πέθανε, τελειώσανε και τα χρήματα και αναγκάστηκε να σταθεί στα πόδια του από πολύ νωρίς. Άρχισε να δουλεύει σαν Δημοσιογράφος, πήγε στην Αμερική, είχε μια αρκετά μεγάλη επιτυχία εκεί, δούλεψε σε διάφορες εφημερίδες και κάποια στιγμή ήρθε ένας μεγάλος έρωτας στη ζωή του, μόνο που ήταν με μία μαύρη που ήταν και πόρνη κι αυτό δημιούργησε ένα τεράστιο σκάνδαλο στον περίγυρό του. Απηυδισμένος από την υποκρισία έφυγε, πήγε στην Ιαπωνία σαν ανταποκριτής και άρχισε να μελετάει την κουλτούρα της και στο τέλος έγινε Βουδιστής πήρε το όνομα Koizumi Yakumo και πέθανε εκεί το 1904. Σήμερα θεωρείται στην Ιαπωνία ένας από τους μεγαλύτερους Ιάπωνες Συγγραφείς όλων των εποχών. Για τους Ιάπωνες είναι κάτι σαν τον Καζαντζάκη για μας. Έχει γράψει μια μικρή ιστορία με τίτλο «Η Πηγή της Νιότης» η οποία φυσικά αναφέρεται στην παλιά Ιαπωνία και το λέω όλο αυτό γιατί ξαφνικά ανακαλύψαμε ότι εκεί είχαμε ένα τεράστιο κενό γνώσεως. Τι ήταν αυτή η Ιαπωνία του τότε και πως ζούσαν εκεί οι άνθρωποι; Και εντάξει, λέει ζούσαν κάπου σε ένα δάσος, αλλά πως ακριβώς ζούσαν; έπρεπε λοιπόν να καλύψουμε αυτό το κενό γνώσης και να μελετήσουμε πάρα πολύ την Ιαπωνία του παρελθόντος και την αρχιτεκτονική της. Γιατί πρέπει κανείς να μπει σιγά-σιγά μέσα σε αυτή την κατάσταση και να καταλάβει τούς τους χαρακτήρες.

Η ιστορία της ταινίας είναι απλή. Ένα ζευγάρι ηλικιωμένοι οι οποίοι δεν έχουν παιδιά, ζουν απομονωμένοι σε ένα δάσος. Ο γέρος φεύγει μια μέρα στο δάσος για να κόψει ξύλα και διψασμένος βρίσκει μια πηγή, πίνει νερό και γίνεται νέος. Γυρνάει στο σπίτι χαρούμενος να πει το ευχάριστο στη γυναίκα του και αυτή φυσικά πανικοβάλλεται, γιατί καταλαβαίνει ότι τώρα έχει έναν νεαρό άντρα και του λέει ότι "πρέπει να πω κι εγώ οπωσδήποτε απ' αυτό, πως μπορούμε να συνεχίσουμε να ζούμε μαζί έτσι...". Αυτός με την σειρά του απαντάει το αυτονόητο "εντάξει πάμε να πιεις και εσύ" αλλά εκείνη λέει "όχι, θα καθίσεις εσύ εδώ και θα πάω μόνη μου". Γιατί φυσικά θέλει να του κάνει έκπληξη, είναι η γυναίκα μέσα της που λέει "θέλω να γυρίσω πίσω ωραία και να τον κατακτήσω ξανά", που θέλει να σκηνοθετήσει μια κατάσταση. Φεύγει λοιπόν για το δάσος για να πιει κι αυτή, η μέρα περνάει χωρίς να επιστρέψει, αυτός ψάχνει να τη βρει και όταν κάποια στιγμή φτάνει στην πηγή βρίσκει ένα... μωρό. Αυτή είναι η ιστορία.

Έπρεπε λοιπόν να καλύψουμε το κενό του τι ήταν η Ιαπωνία διακόσια χρόνια πριν. Μετά υπάρχει ένα πρόβλημα γλώσσας της ταινίας. Τι γλώσσα χρησιμοποιούμε στην ταινία; Μιλάνε οι πρωταγωνιστές μας γιαπωνέζικα, αγγλικά ή μιλάνε ελληνικά; Μια χρονοβόρα διαδικασία να βρεθούν απαντήσεις σε όλα αυτά. Όπως άλλωστε και στην πρώτη μικρού μήκους που δούλεψα, γι αυτό σας λέω δεν είμαι και τόσο κατάλληλος να σας δίνω συμβουλές. Η πρώτη ταινία όπως σας είπα άρχισε το 1994 και τελείωσε το 1999, πέντε χρόνια. Η δεύτερη που δουλεύω έχει αρχίσει πριν τρία χρόνια και ακόμα τη δουλεύουμε. Λοιπόν δεν είμαι πάρα πολύ καλός σύμβουλος, γιατί έχω λίγο την τρέλα της τελειομανίας και φυσικά το να μπούμε να κάνουμε 3D δεν ήτανε για μένα αρκετό, έπρεπε να είναι πάρα πολύ καλό 3D και οι χαρακτήρες να με πείθουν ότι αυτό που πάνε να πούνε στον κόσμο μπορούν να το υποστηρίξουν, είναι σημαντικό και άξιζε τον κόπο. Βέβαια ήταν μέχρι τώρα μια πάρα πολύ ευχάριστη εμπειρία για όλους, γιατί η ομάδα των παιδιών που έμεινε κοντά έχει εξοικειωθεί πάρα πολύ καλά με το 3D animation και ήδη κάποιοι δουλεύουν επαγγελματικά σε διάφορα πράγματα, διαφήμιση κτλ που γίνονται στην Ελλάδα.

Λοιπόν παρακολουθώντας λιγάκι τη συζήτηση με τον κ. Βόρρη που ήτανε λίγο πριν εδώ μαζί σας, ήθελα να πω συμπληρωματικά δύο πράγματα. Κατ' αρχήν όταν μιλάμε για ταινίες δημιουργών, μιλάμε για ανθρώπους οι οποίοι ελέγχουν μία τεχνική πάρα πολύ καλά, στη συγκεκριμένη περίπτωση το animation ή οποιαδήποτε τεχνική μπορεί να έχουν εφεύρει. Το animation είναι ένα πάρα πολύ ανοιχτό πράγμα, μπορεί κάποιος να βρει έναν δικό του τρόπο να κάνει ταινίες και υπάρχουν

πάρα πολλοί άνθρωποι που το έχουν κάνει στο παρελθόν κι έχουν κάνει πάρα πολύ σημαντικά έργα. Έχοντας μια μικρή διάρκεια τριών τεσσάρων λεπτών, μπορεί κανείς να περιοριστεί σε ένα παιχνίδι με την εικόνα, χωρίς να έχει ιστορία από πίσω και αυτό να κρατάει έναν θεατή στη θέση του, γιατί η εικόνα η ίδια μπορεί να έχει μια απίστευτη δύναμη. Αυτή είναι η μία περίπτωση, αλλά εκεί δεν μπορούμε να μιλάμε για μια ομαδική εργασία, δεν είναι μια δουλειά η οποία μπορεί να γίνει από μία ομάδα, είναι μια προσωπική δουλειά ενός Καλλιτέχνη.

Όταν όμως φτάνουμε στην ταινία πλοκής, πιστεύω ότι χωρίς σενάριο είναι καλύτερα να μην ξεκινήσει κανείς ποτέ και πιστεύω ότι πρέπει να έχει φτάσει το σενάριό του σε ένα επίπεδο τόσο καλό πριν ξεκινήσει να κάνει μία ταινία που να πείθει και τους άλλους αμέσως. Είναι καλό να το τεστάρετε αυτό, δηλαδή να δίνετε τα σενάρια σας να τα διαβάζουν οι φίλοι σας, η μάνα σας, οι άνθρωποι που είναι κοντά σας και εμπιστεύεστε την κρίση τους. Υπάρχει εδώ και μια τεράστια παγίδα άλλωστε. Όταν κανείς δουλεύει πάρα πολύ καιρό κάτι μόνος του θεωρεί αυτονόητο ότι όλη αυτή τη διαδρομή που έχει κάνει ο ίδιος, ψάχνοντας πράγματα, την έχουν κάνει και οι άλλοι. Αλλά πολλές φορές αυτό δεν ισχύει και φτάνοντας μπροστά σε κάποιον να του πει την ιστορία του χωρίς αυτός να έχει επαρκή σημεία αναφοράς, μπορεί και να μην μπορεί να του δώσει να καταλάβει καθόλου τι του λέει. Είναι καλό λοιπόν να τεστάρετε πάρα πολύ τα σενάρια σας και αν δεν έχετε ένα καλό σενάριο στα χέρια σας μην ξεκινήσετε ποτέ να κάνετε μία ταινία κινουμένων σχεδίων.

Μπορεί να κάνετε μια ταινία live action γιατί είναι πιο εύκολα τα πράγματα, αλλά οι ταινίες κινουμένων σχεδίων απαιτούν απίστευτα πολλή δουλειά και είναι πάρα πολύ δύσκολο να έχει κανείς διάρκεια αν δεν πιστεύει στην ιστορία που πάει να κάνει. Χρειάζεται απίστευτη πειθαρχία από κάποιον για να ολοκληρώσει μια ταινία κινουμένων σχεδίων, ακόμα και με μια μικρή ομάδα φίλων ή συναδέλφων. Και γι' αυτό αν η ιστορία δε σας ενθουσιάζει πραγματικά, καλό είναι να μην το ξεκινήσετε καθόλου, γιατί είναι πάρα πολύ δύσκολο να το ολοκληρώσετε μετά. Εκτός αν είσαστε πάρα πολύ εφευρετικοί κι έχετε βρει έναν πάρα πολύ απλό τρόπο για να το διεκπεραιώσετε πάρα πολύ γρήγορα.

Αυτά έχω να πω σαν προσωπική εμπειρία. Είναι όμως καλύτερα να απαντώ σε ερωτήσεις σας γιατί έτσι ίσως να φανώ χρήσιμος.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Θέλουμε να μας πείτε και για του μεγάλου μήκους λίγο το σενάριο.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Κατ' αρχήν τα σενάρια στις ταινίες μεγάλου μήκους, ιδιαίτερα αυτά που βλέπετε από ταινίες του Hollywood, είναι μία ιστορία που δουλεύεται από πάρα πολλούς ανθρώπους. Είναι εδώ ο κύριος Σπηλιωτόπουλος ο οποίος δουλεύει σε σενάρια και πιστεύω ότι αυτός είναι πολύ πιο ειδικός από μένα να σας φωτίσει πάνω σε αυτό το κομμάτι, γιατί υπάρχουν πολλές τεχνικές για την συγγραφή ενός σεναρίου.

Οι Αμερικανοί στις παραγωγές του Hollywood προσεγγίζουν το όλο θέμα με μία καθαρά αριστοτελική άποψη για την δομή μιας ιστορίας και το σενάριο έχει αρχή μέση και τέλος. Η συνταγή του Αριστοτέλη στην γνωστή του ρήση για την Τραγωδία είναι αυτή που ακολουθούν κατά γράμμα. Στην Ευρώπη τα πράγματα είναι λίγο διαφορετικά και καμιά φορά μπορεί να φτάσουμε σε πάρα πολύ όμορφα αποτελέσματα, αλλά και πολλές φορές όλη αυτή η προσπάθεια πέφτει έξω ακριβώς λόγω σεναρίου.

Προσωπικά μπορώ να σας πω ότι πριν μερικά χρόνια, όταν είδα το «τρίο της Μελβίλ» από την Γαλλία στα πρώτα είκοσι λεπτά της ταινίας είχα κατενθουσιαστεί. Και βέβαια επειδή έχω μία ιδιαίτερη σχέση με τους Γάλλους γιατί δούλεψα μαζί τους στο παρελθόν δεν παραξενεύτηκα. Έχουν πάρα πολύ καλή τεχνική, άψογη τεχνική. ΟΙ Γάλλοι, παρένθεση έχουν ένα φοβερό υπέρ. Οι καλύτερες σχολές animation στην Ευρώπη βρίσκονται στη Γαλλία και η καλύτερη από όλες είναι η Comblant. Όσους Γάλλους έχω συναντήσει συναδέλφους μου είναι άψογοι στην τεχνική τους και αυτό το έβλεπε κανείς καθαρά στην ταινία. Είχα πολλά χρόνια να δω μια τόσο καλοφτιαγμένη ταινία. Αλλά το σενάριο ήταν τόσο εξωφρενικά βαρετό στο τέλος και είχα εξοργιστεί τόσο πολύ, που με πάρα πολλή δυσκολία δεν έφυγα από το κινηματογράφο. Είχα θυμώσει για έναν απλό λόγο: δεν μπορείς να βάλεις τόσο πολύ κόσμο με τόσο πολύ ταλέντο να δουλεύει για δύο χρόνια, χωρίς να δουλεύεις το σενάριό σου. Για να καταλήξουμε κάπου με όλα αυτά που λέω, πιστεύω ότι το σενάριο είναι η ραχοκοκαλιά μιας ταινίας. Όταν κάνουμε μια ταινία λέμε απλά μια ιστορία. Και αν δεν έχουμε δουλέψει πάρα πολύ καλά την ιστορία μας, δεν είναι εύκολο να πείσουμε τον κόσμο να την ακούσει.

Στις ταινίες βέβαια μικρού μήκους το πράγμα είναι πολύ πιο δύσκολο με το σενάριο, πιστεύω προσωπικά, γιατί δεν έχει κανείς πολύ χρόνο στη διάθεσή του. Σε μια ταινία μεγάλου μήκους μπορεί να έχετε και δέκα σκηνές οι οποίες δεν ήταν καθόλου απαραίτητες για την ταινία, αλλά κανείς δεν τις παίρνει είδηση. Στις ταινίες μικρού μήκους αν μία σκηνή κρεμάει, καθυστερεί το ρυθμό της ταινίας, το καταλαβαί-

νουν οι πάντες. Για τις μεγάλου μήκους ταινίες καλό είναι αν θέλετε να μάθετε πράγματα πάνω στην τεχνική του σεναρίου, να ρωτήσετε τον Evan ο οποίος θα είναι αμέσως μετά από μένα εδώ, και μπορεί να σας πει πολλά πράγματα αφού αυτός είναι και ο τομέας στον οποίο εξειδικεύεται. Αλλά γενικά είναι μια δουλειά ομαδική και ένα σενάριο περνάει συχνά από πάρα πολλά χέρια, ιδιαίτερα στο Hollywood, μέχρι να πάρει σειρά ο σκηνοθέτης και πολλές φορές τα σενάρια έχουν χάσει κάθε ίχνος πρωτοτυπίας πριν καν φτάσουν σ' αυτόν.

Μη γελιόμαστε δηλαδή γιατί τα σενάρια του Hollywood σήμερα δεν είναι τίποτα καταπληκτικό στην μεγάλη τους πλειοψηφία. Είχα δυστυχώς, πολλές φορές, αυτή τη δυσάρεστη εμπειρία να δουλεύω πάρα πολύ καιρό με μεγάλο ενθουσιασμό σε μια ταινία, να πάω στο σινεμά να τη δω, και στο τέλος να τραβάω τα μαλλιά μου. Δεν σημαίνει ότι ακολουθώντας εκεί πιστά αυτό το σύστημα φτάνουν πάντα σε κάτι καλό. Πάρα πολλές φορές οι ταινίες που κάνουν είναι ανούσιες ακριβώς γι αυτό το λόγο, γιατί είναι μέσος όρος. Όπως λένε οι Γερμανοί "σε δύσκολες καταστάσεις ο μέσος όρος οδηγεί στην καταστροφή" και η παραγωγή μιας ταινίας είναι συχνά μια ακραία και δύσκολη υπόθεση.

Λοιπόν θέλετε να ρωτήσετε κάτι;

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ποιες πιστεύετε ότι είναι οι σύγχρονες τάσεις στο animation, αν θέλετε από την άποψη του σεναρίου; Από την άποψη του σεναρίου. Είπατε για μια ταινία πρόσφατη, το λέω αυτό σε σχέση γενικότερα με τον κινηματογράφο γιατί ήδη διαφαίνεται παραδείγματος χάρη στον αμερικάνικο κινηματογράφο μια στροφή παραδείγματος χάρη σε πιο κοινωνικά θέματα. Λέω του κινηματογράφου fiction με τις τελευταίες παραγωγές. Δε σημαίνει ότι έχει αλλάξει το ύφος αλλά η θεματολογία.

Ήθελα να σας ρωτήσω αν το animation πιστεύετε ή διακρίνετε τα τελευταία χρόνια κάποιες διαφορές και ποιες είναι αυτές στη θεματολογία, στην αισθητική αν θέλετε προσέγγιση; Ποιες είναι οι εξελίξεις αν θέλετε σε αυτό το χώρο.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Κοιτάζτε, εγώ πιστεύω ότι η τέχνη γενικότερα είναι καθρέφτης της εποχής της. Αυτά τα πράγματα που απασχολούν μία κοινωνία ας πούμε βγαίνουν και στην τέχνη και αυτό συμβαίνει και με το animation βέβαια πολλές φορές.

Τώρα στη θεματολογία τι συμβαίνει: Καταρχήν υπάρχει μία μεγάλη επανάσταση στο χώρο του animation τα τελευταία χρόνια με την τρισδιάστατη εικόνα, η οποία βέβαια δεν είναι μια χθεσινή ιστορία, είχε αρχίσει να δουλεύεται αρκετά χρόνια

πριν. Και βέβαια όλο αυτό το πράγμα που θεωρούμε καμιά φορά, παρακολουθώντας την κατάσταση λίγο από μακριά, σαν κάτι τρομερά πολυσύνθετο, μπορεί να αρχίσει με έναν πάρα πολύ απλό τρόπο.

Η εξέλιξη του 3D animation οφείλεται περισσότερο στη μορφή που τη ξέρουμε σήμερα σε έναν άνθρωπο τον John Lasseter. Ο John Lasseter ήταν ένας Animator του Disney, ο οποίος είχε ένα τεράστιο ενδιαφέρον για τους υπολογιστές. Έπεισε κάποια στιγμή τους Παραγωγούς του Disney να του δώσουν μερικά χρήματα να κάνει πειραματικές ταινίες. Μια από τις πρώτες ταινίες που έκανε είναι αυτή που αναφερθήκατε εσείς νομίζω προηγουμένως, η ταινία με τη λάμπα πατέρας που παίζει με το γιο. Είναι ένας άνθρωπος ο οποίος έχει μία ιδιαίτερη ευαισθησία στο να παρακολουθεί τους ανθρώπους, τις ανθρώπινες συμπεριφορές. Αυτό είναι άλλωστε το σημαντικότερο κομμάτι της δουλειάς μας. Αν θέλει κανείς πραγματικά να γίνει Character Animator πρέπει την περισσότερη ζωή του να παρακολουθεί τους ανθρώπους γύρω του και να αναπτύσσει και τεχνικές να μην τον αντιλαμβάνονται, γιατί πολύς κόσμος προσβάλλεται με αυτό το πράγμα. Κατάφερε λοιπόν να κάνει μια σειρά από ταινίες μικρού μήκους, οι οποίες ήταν όλες θαυμάσιες, η μία καλύτερη από την άλλη. Το δυστύχημα για τον Disney ήταν ότι οι παραγωγοί τότε δεν κατάλαβαν τις δυνατότητες αυτού του πράγματος, δεν κατάλαβαν που πήγαινε. Και φυσικά κάποια στιγμή ο Lasseter απογοητευμένος έφυγε από εκεί, βρήκε τον Steve Jobs ο οποίος ήταν πιο ανοιχτό μυαλό, τρελός κι αυτός με τους υπολογιστές, έστησαν την Pixar και πριν λίγο καιρό κατακτήσανε την Disney εξ εφόδου ας πούμε. Μπήκαν μέσα και το πήραν όλο το παιχνίδι στα χέρια τους.

Είναι λοιπόν καμιά φορά πολύ πιο απλά τα πράγματα από ότι φαίνονται απέξω. Βέβαια αυτό που κάνει τη διαφορά με την Αμερική είναι αυτό που κάνει τη διαφορά πάντα στην ιστορία της τέχνης. Το συζητούσαμε πριν μερικές μέρες ξανά σε μια συνάντηση που είχαμε, εκεί που υπάρχει πάρα πολύ χρήμα, εκεί δημιουργείται και η κουλτούρα της εποχής. Αυτή τη στιγμή όλα έρχονται από την Αμερική, γιατί στην Αμερική συγκεντρώνεται εξουσία και χρήμα. Αυτό κάνανε οι αρχαίοι Αθηναίοι, αυτό κάνανε οι αρχαίοι Αιγύπτιοι πριν απ' αυτούς, αυτό κάνανε οι Ρωμαίοι, οι Γάλλοι, οι Άγγλοι, σε διαφορετικές εποχές. Όποτε καταφέρνουν οι καλλιτέχνες να επιβάλλουν κουλτούρα είναι γιατί κοντά τους είχαν εξουσία και χρήμα. Έχω συναντήσει εδώ, μετά την επιστροφή μου στην Ελλάδα, παιδιά τα οποία έχουν τρομερό ταλέντο αλλά αν δεν τους δοθεί η ευκαιρία δεν πρόκειται να το δείξουν ποτέ ακριβώς

γι αυτούς όλους τους λόγους. Αν δεν υπάρχει ας πούμε μια επίσημη πολιτική, δεν γίνεται επένδυση.

Θα μπω στον κίνδυνο να παρεξηγηθώ τώρα, δε μου αρέσει να πολιτικολογώ γενικότερα, αλλά συχνά ακούω τους Έλληνες Πολιτικούς -παρακολουθώ την πολιτική πάντα σαν κομμάτι κι' αυτό της ανθρώπινης συμπεριφοράς-, ανεξαρτήτως κόμματος, να μιλάνε για το αρχαίο μας παρελθόν και για το πόσο καταπληκτικοί είμαστε και τι καταπληκτικά πράγματα φτιάχνουμε. Αλλά όταν φτάνει το πράγμα στην ουσία του όλοι κάνουν πίσω. Άκουσα δηλαδή για παράδειγμα με μεγάλο ενθουσιασμό τον Καραμανλή που κατά τα άλλα τον συμπαθώ, δεν είμαι ψηφοφόρος της Νέας Δημοκρατίας, -σας το λέω ανοιχτά για να μη νομίζετε ότι παίζω ένα παιχνίδι εδώ-, αλλά γενικά τον Καραμανλή τον συμπαθώ σαν άνθρωπο, νομίζω ότι κάτι έχει που μου βγάζει μια ανθρωπιά και γι αυτό τον συμπαθώ. Λοιπόν άκουσα με μεγάλο ενθουσιασμό όταν είπε, αναλαμβάνοντας το Υπουργείο Πολιτισμού ότι "η μεγαλύτερη βιομηχανία για την Ελλάδα στο μέλλον θα είναι η κουλτούρα και η καλλιτεχνική της παραγωγή". Και τι έκανε; Ανέλαβε το Υπουργείο και για δύο χρόνια δεν πάτησε ποτέ εκεί! Έτσι; Λοιπόν αυτό φυσικά ακριβώς έκαναν και οι προηγούμενοι και φοβάμαι και οι επόμενοι. Νομίζω ότι όταν κάποιος έχει την πρόθεση να κάνει μέσα από την πολιτική συγκεκριμένα πράγματα φαίνεται.

Στην Ελλάδα για παράδειγμα έχουμε πάρα πολύ υψηλό επίπεδο θεάτρου. Αυτό οφείλεται κατά κύριο λόγο στην πολιτική που άσκησε η Μερκούρη σαν υπουργός πολιτισμού. Στην τρέλα της Μερκούρη για το θέατρο. Δημιούργησε τα ΔΗΠΕΘΕ, τα επιχορήγησε, έστησε ένα ολόκληρο παιχνίδι το οποίο μπορεί να έχει ατονήσει τώρα αλλά εξακολουθεί να υπάρχει. Βοήθησε επίσης μικρές ομάδες με επιχορηγήσεις να σταθούν στα πόδια τους και να κάνουν παραστάσεις χωρίς να βγάζουν λεφτά, απλά καλύπτοντας τους μέρος από τα έξοδα των παραστάσεων και έτσι το θέατρο μετά από όλα αυτά τα χρόνια έχει φτάσει σε ένα ικανοποιητικό επίπεδο.

Έχω μία αδυναμία για το θέατρο γενικά, παρακολουθώ θέατρο και ασχολούμαι με τη σκηνογραφία κατά καιρούς. Έχω παρακολουθήσει θέατρο και στη Γερμανία που θεωρείται ένα κέντρο θεάτρου για την Ευρώπη και στην Αγγλία πάρα πολύ όπου έζησα έντεκα χρόνια. Διαπιστώνω λοιπόν ότι στην Ελλάδα έχουμε πάρα πολύ υψηλό επίπεδο θεάτρου, αντίστοιχα καλό με τις χώρες αυτές που θεωρούνται κέντρα. Αυτό λοιπόν έχει να κάνει πάρα πολύ με μια πολιτική που ασκήθηκε μη γελιόσαστε. Σε αυτό το σημείο να μη σας ξεγελάσει ποτέ κανείς. Αν δεν υπάρχει συγκεκριμένη

πολιτική γύρω από την τέχνη αυτή δεν μπορεί να αναπτυχθεί ποτέ. Αν ας πούμε υπάρχει μια πολιτική βούληση να βοηθηθεί ο κινηματογράφος -και αυτό έχει γίνει σε όλες σχεδόν τις ευρωπαϊκές χώρες- θα οδηγήσει σύντομα σε αποτελέσματα. Το νέο γερμανικό σινεμά δεν πέθανε γιατί σταματήσανε να βγαίνουν Γερμανοί Σκηνοθέτες αλλά γιατί άλλαξε η ευνοϊκή νομοθεσία της Γερμανικής Κυβέρνησης γύρω από τον κινηματογράφο προς το χειρότερο και μέσα σε μερικά χρόνια είχε τελειώσει. Αυτό λοιπόν που χρειάζεται είναι πολιτική βούληση, έχω εδώ το φίλο μου τον κύριο Κακαβά ο οποίος είναι και πολιτικός και θα το υποστηρίξει φαντάζομαι και ο ίδιος. Λέω ότι γενικά ο κινηματογράφος για να σταθεί στα πόδια του χρειάζεται και σαφή υποστήριξη από την πολιτική.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Περιμένει να απαντήσω τώρα εδώ εγώ; Φυσικά αυτονόητο είναι, όλη η Ευρώπη βασίζεται στη βούληση της Πολιτείας προκειμένου να στηριχθεί ο κινηματογράφος που είναι μια πάρα-πάρα πολύ ακριβή τέχνη. Άλλως κατά πάσα πιθανότητα δεν έχουμε πολλές πιθανότητες να συνεχίσουμε να παράγουμε και ειδικά το κινούμενο σχέδιο.

Εν τούτοις, μια και με προκάλεσε δηλαδή, όχι για άλλο λόγο, κι επειδή είχα δύο συναντήσεις πρόσφατα, δε θα πω με ποιους για να μην τους εκθέσω, αλλά μιλάω για τους top, top, top, top, δυστυχώς δεν είναι αυτή η βούληση της Πολιτείας και λυπούμαι που το λέω. Η βούληση της Πολιτείας λείπει και θεωρεί ότι είμαστε ένα έθνος καταναλωτικό που δεν έχουμε να επιδείξουμε καθόλου τέχνη πλέον και ότι οι μόνοι πραγματικοί άνθρωποι της τέχνης έχουν πεθάνει. Λοιπόν δε συμφωνώ φυσικά, διαμαρτύρομαι, αλλά αυτά μου είπαν. Ευχαριστώ.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Στο Ευρωπαϊκό Συμβούλιο της Λισσαβόνας αποφασίστηκε ότι μέχρι το 2004, δεν ξέρω πως αποφασίστηκε, μου φαίνεται αστείο, ότι θα πρέπει να γίνουμε ως κινηματογραφική βιομηχανία οι ισχυρότεροι στον κόσμο. Αυτό είναι στα πρακτικά του Ευρωπαϊκού Συμβουλίου της Λισσαβόνας. Λοιπόν δεν μπορώ να καταλάβω πως οι εκάστοτε βουλήσεις των χωρών είναι τελείως διαφορετικές από αυτό που υπογράφηκε ως διαδρομή από την Ευρωπαϊκή Ένωση. Δηλαδή πως οι ίδιοι οι Αρχηγοί υπέγραψαν..

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Απευθύνετε σε μένα την ερώτηση; Λοιπόν να σας απαντήσω. Καταρχήν οι Πολιτικοί μιλάνε πάρα πολύ και εννοούν σχεδόν πάντα πολύ λιγότερα από αυτά που υπόσχονται. Αυτή είναι η άποψη η δική μου.

Τι γίνεται; Για να γίνει η Ευρώπη παγκόσμια δύναμη στο χώρο του θεάματος αποκλείεται ποτέ για έναν πάρα πολύ απλό λόγο. Αν αποφασίσω εγώ για παράδειγμα να στήσω μια ταινία ή σειρά κινουμένων σχεδίων (και το έχω προσπαθήσει και μάλιστα πρέπει να πω, σε αντίφαση με όσα έχω πει μέχρι τώρα, όσες φορές έχω μιλήσει ακόμα και με άτομα τα οποία είναι πολιτικός ο ρόλος τους γύρω από τη δουλειά μου, πάντα ήταν πάρα πολύ θετικοί) θα αντιμετωπίσω ένα σχεδόν αξεπέραστο πρόβλημα: Το πρόβλημα, που είναι και πρόβλημα δικό τους πολύ συχνά, είναι ότι για να παρθεί μία τελική απόφαση πρέπει να περάσει από 48 Συμβούλια, 332 αποφάσεις, να πάρει 52 σφραγίδες, 40 χαρτόσημα, να μιλήσει ο Δίας στο... Θεό και στο τέλος από όλο αυτό το πήγαινε έλα θα βγάλουν ένα ποσοστό της χρηματοδότησης και θα πουν έτσι πάμε να το κάνουμε, βρες τρόπο να γίνει.

Την ίδια στιγμή ένας Αμερικανός Παραγωγός -κι έχουμε εδώ πέρα κάποιον ο οποίος μόλις έχει έρθει από εκεί- παίρνει μια απόφαση αμέσως και μόνος του. Δηλαδή ρισκάρει μεν τη θέση του καταρχήν αλλά κανείς δεν θα τον εμποδίσει. Ένας Παραγωγός όταν φτάσει εκεί, -τον ανεβάζει η Warner για παράδειγμα σε αυτή την θέση- ρισκάρει ανά πάσα στιγμή με τις αποφάσεις που παίρνει, αλλά παίρνει αποφάσεις ο ίδιος, τελείωσε. Λέει "η Ελένη Μούρη έχει έρθει με ένα σενάριο, μου αρέσει και το κάνω, εδώ είναι τα λεφτά, αύριο αρχίζει να κάνει κιόλας storyboard, τελείωσε".

Μέχρι να φτάσει ο οποιοσδήποτε ευρωπαϊκός κινηματογραφιστής , -πρέπει να σας πω έχω ζήσει δέκα χρόνια στη Γερμανία και έντεκα στην Αγγλία κι έχω φίλους πάρα πολλούς και στη μία χώρα και στην άλλη που κάποιοι είναι και επώνυμοι- για να φτάσει λοιπόν να κάνει μία ταινία φτύνει αίμα, ακόμα κι αν είναι πάρα πολύ επιτυχημένος.

Ας πούμε ο Wim Wenders για να φτάσει να κάνει μία ταινία πρέπει να τρέχει σαν τρελός τρία χρόνια με τη γραφειοκρατία της γερμανικής μεθόδου να παράγουν κινηματογράφο. Γιατί στη Γερμανία έχουν 13-14 κρατίδια και πρέπει να βρει από κάθε Κυβέρνηση κρατιδίου τα χρήματα χωριστά, να μπουν στη παραγωγή και αν ξαφνικά ο Πρωθυπουργός της Βαυαρίας είναι τσακωμένος με τον Πρωθυπουργό του Αμβούργου ή δεν ξέρω τι, μπορεί να μη στηθεί το παιχνίδι ποτέ. Μετά θα πρέπει να περάσει στους Γάλλους, από τους Γάλλους μήπως βρει κάτι και από τους Ιταλούς κι έχουν περάσει τέσσερα πέντε χρόνια. Σε αυτό το διάστημα ένας Αμερικανός συνάδελφος του έχει κάνει τρεις ταινίες. Αυτό λοιπόν το ρόλο -του ισχυρότερου στον κό-

σμο- δεν μπορούμε να το παίξουμε εμείς οι Ευρωπαίοι ποτέ ή τουλάχιστον όσο παραμένουν τα πράγματα ως έχουν.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Συμφωνώ απόλυτα σε αυτό που λέτε.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Αυτό είναι το πρόβλημά μας. Λοιπόν τώρα τι είπαν στη Λισσαβόνα... Τα είπαν, ήταν σίγουρα ωραία, ήπιαν φαντάζομαι κι έναν πάρα πολύ ωραίο καφέ ή κοκτέιλ, είναι ωραία και η Λισσαβόνα, πανέμορφη πόλη, έχουν περάσει σίγουρα καλά...

Από κει και ύστερα αν βρεθούν και δύο τρεις τρελοί οι οποίοι έχουν αυτή την αντοχή και όλα αυτά τα χρόνια θα τρέχουν, θα έχουμε και μερικές πολύ καλές ταινίες, σαφώς θα έχουμε. Αλλά το αν αυτό το πράγμα συμβεί ποτέ να είμαστε εμείς το παγκόσμιο κέντρο έχω μεγάλες αμφιβολίες. Πρέπει πρώτα να γίνουμε παγκόσμια εξουσία, πρέπει να βρούμε έναν τρόπο να καθαιρέσουμε εδώ τους φίλους μας τους Αμερικανούς από αυτή την θέση για να μπούμε εμείς εκεί πάνω και τότε ίσως μπορεί να ελέγχουμε εμείς αυτό το παιχνίδι. Πρέπει να σας πω ένα πράγμα, στη Γιάλτα χωρίσανε την Ευρώπη μέσα σε τρεις μέρες. Χρειάστηκε τρεις μέρες. Συζητούσαν εκεί πέρα ας πούμε τρεις, είπαν εδώ: πάρε την Ελλάδα εσύ, φέρε μου εδώ τη Γιουγκοσλαβία, πάρε αυτό και τα λοιπά και χωρίσανε τον κόσμο. Για το οπτικοακουστικό όμως και το πως θα γίνονται οι διανομές χρειάστηκαν έξι μήνες πάρα πολύ σκληρές διαπραγματεύσεις.

Δηλαδή το γεγονός ότι αυτή τη στιγμή όταν ανοίγετε τηλεόραση βλέπετε πάρα πολλά αμερικανικά προγράμματα είναι βάσει συμφωνιών, δεν είναι γιατί ο Διευθυντής της ελληνικής τηλεόρασης εκεί που καθότανε είπε "οι Αμερικανοί κάνουν ωραία προγράμματα, πάω να αγοράσω". Είναι εμφανές αυτό. Γιατί πιστεύετε ότι βλέπετε συνεχώς αμερικάνικες ταινίες; Πόσοι από μας ξέρουν ότι το Ιράν έχει για παράδειγμα ένα θαυμάσιο κινηματογράφο; Πόσοι από μας συνειδητά πάνε να δουν ιρανικές ταινίες; Πόσα σινεμά στην Αθήνα κάνουν διάθεση ιρανικών ταινιών; Εδώ είναι το θέμα.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α.ΚΑΚΑΒΑΣ: Συγγνώμη, επιτρέψτε μου να παρέμβω γιατί αν συνεχιστεί αυτή η συζήτηση θα ξεφύγουμε από το θέμα. Διότι το θέμα δεν είναι η οπτικοακουστική πολιτική είτε διεθνής είτε ευρωπαϊκή ούτως ή άλλως, είναι "το σενάριο στην ταινία μικρού μήκους animation".

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Σε ευχαριστώ, γιατί ακριβώς αυτή την παρατήρηση ήθελα να κάνω κι εγώ, να το σταματήσουμε την πολιτική και να περάσουμε λίγο στο θέμα μας.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Εάν θέλετε μη γευματίσετε το μεσημέρι και καθίστε εδώ μέσα να συζητήσουμε πολιτικά.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αυτό θα έλεγα κι εγώ ακριβώς πριν σας ρωτήσω, γιατί ήθελα πάλι να ρωτήσω κάτι για το animation για να φύγουμε από την πολιτική.

Λοιπόν θέλω να δω αν μπορείτε να με βοηθήσετε. Τι θα συμβουλευάτε λοιπόν κάποιον που θα είχε την πρόθεση να κάνει μία ταινία που δε βασίζεται σε ένα σενάριο με πλοκή που περιμένεις κάτι να γίνει, άρα δεν ξεκινάει με ένα σενάριο που είπατε πριν "αν δεν έχεις ένα καλό σενάριο μην ξεκινάς", αλλά που η ιδέα του βασίζεται πιο πολύ στην εικόνα στο σχήμα και στην κίνηση των χαρακτήρων.

Μπορώ να σας δώσω ένα πολύ φανταστικό παράδειγμα, λες έχω τα κλαδιά ενός δέντρου σε ένα φανταστικό τροπικό δάσος και είναι μία ταινία τριών λεπτών όπου παρακολουθείς σε δύο τρία κλαδιά παράξενα πλάσματα τα οποία συναντιούνται ή δε συναντιούνται ή κάνουν κάποια πράγματα και όλη η ιδέα που έχεις στηρίζεται στην κίνησή τους, δηλαδή λες κάτι αλλά το λες μέσα από σχήμα και κίνηση δεν έχεις κάποια πλοκή. Αυτό θεωρείτε ότι έχετε κινδύνους ή ότι πρέπει κανείς να προσέχει κάποια πράγματα σε αυτό;

Γιατί έτσι όπως το είπατε πριν, αν δεν έχει ένα καλό σενάριο, είναι σα να λέτε αν δεν έχεις μια καλή ιδέα, γιατί αν αυτό που σας είπα τώρα το δώσω σε κάποιον τρίτο δε θα καταλάβει τίποτα αν δεν δει τα παράξενα πλάσματα να τρώνε ένα φύλλο, να μασάνε ένα μήλο ή δεν ξέρω τι.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Ναι κατάλαβα. Κατ' αρχήν όσον αφορά τους κινδύνους πρέπει να σας πω ότι οι παππούδες μου ήταν πειρατές και μου έχει αφήσει μάλλον κάτι στο DNA. Το γεγονός ότι βρίσκομαι στην Αθήνα είναι ένα παιχνίδι με τον κίνδυνο όσον αφορά την προσωπική μου καριέρα, αν υπάρχει κάτι τέτοιο. Σαφώς μπορεί να διακινδυνεύσει κανείς τα πάντα. Το πρόβλημα που υπάρχει εδώ είναι το εξής και αυτό το ερώτημα θα έθετα εγώ σε μια τέτοια συζήτηση. Ποιος θα την κάνει την ταινία; Δηλαδή είναι πάρα πολύ δύσκολο όταν έχετε εσείς μία ιδέα η οποία είναι αφηρημένη μεν, αλλά πάρα πολύ συγκεκριμένη στο δικό σας μυαλό, να την περάσετε σε έναν Animator, να τον κάνετε να την πιστέψει και να δουλέψει σκληρά για να αποδώσει την δική σας ακριβώς ιδέα. Αν είσαστε ο ίδιος δημιουργός (animator) φυσικά μπορείτε να την ο-

λοκληρώσετε γιατί πιστεύετε στην ιδέα και αυτή, η πίστη, σας δίνει την ενέργεια να φτάσετε στο τέλος. Είναι πάρα πολύ δύσκολο όταν παίζετε με τέτοιες ιδέες να δουλεύετε με άλλους ανθρώπους, αν δεν έχετε καταφέρει να τους κάνετε καταλάβουν και να πιστέψουν σ' αυτό το πράγμα που πάτε να κάνετε. Αυτή είναι η δυσκολία. Δεν είναι στην ιδέα η δυσκολία.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ξέρετε τι θα με βοηθούσε; Σε ένα σενάριο θα μπορούσατε να κάνετε μία διάλεξη αργότερα και να πείτε κοιτάζτε, πιάνουμε ένα σενάριο και δουλεύοντάς το λέμε τι να προσέχει κανείς, τι να μην προσέχει, ποιοι είναι οι πιθανοί κίνδυνοι σε αυτή την πλοκή και τα λοιπά.

Θεωρείτε ότι όταν κάποιος έχει μία τέτοια ιδέα που σας λέω εγώ τώρα ότι μπορεί να μην έχει κάποια πλοκή, θα με βοηθούσε αν μου λέγατε ότι όταν ασχολείσαι με σχήματα ή όταν ασχολείσαι με κίνηση μην θεωρείς ότι ξέρω' γω αυτό ή πρόσεχε εκείνο. Δηλαδή ότι μπορεί πολλές φορές κάποιος να παρασύρεται από μία εικόνα που έχει στο μυαλό του ότι είναι δυνατό αυτό το σχήμα ή αυτή η κίνηση ή αυτό που έχω έτσι σαν εικόνα, κι ότι μπορεί να παρασυρθεί από αυτό πιστεύοντας ότι τελικά στον θεατή θα δώσει κάτι παραπάνω.

Εγώ ήθελα πραγματικά σαν βοήθεια, γιατί το άλλο που είπατε ήταν κάτι διαφορετικό από αυτό που σας ρώτησαν. Δηλαδή το ρωτάω πραγματικά για βοήθεια. Κι επειδή είμαι δημιουργός και συνήθως σκέφτομαι και εικόνες, πραγματικά θα με βοηθούσε να δω τι πρέπει να προσέχω όταν οι ιδέες είναι κυρίως αφηρημένες εικόνες και όχι πλοκή. Όχι πλοκή με suspense.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Κοιτάζτε, αυτό που πιστεύω εγώ προσωπικά είναι ότι κανείς ακόμα κι όταν έχει αφηρημένες ιδέες πρέπει να βρει έναν τρόπο να κυριολεκτεί. Να μένει πιστός, με το μέσο που χρησιμοποιεί, στην ιδέα που έχει στο κεφάλι του για να μπορέσει να τη μεταδώσει. Όταν θα έρθει ο Evan μετά από μένα να μιλήσει, παρατηρήστε ένα πράγμα και πρέπει να σας πω γι αυτόν κάτι σαν παρένθεση: Δεν τον ήξερα, τον συνάντησα πριν δυο μέρες για πρώτη φορά, αλλά είναι πολύ φίλος με τον συντάιρό μου το Νάσο το Βακάλη ο οποίος είναι στο Λος Άντζελες κι αυτός και δουλεύει στη DreamWorks. Το πρώτο πράγμα που παρατήρησα όταν αρχίσαμε να μιλάμε είναι ότι κυριολεκτεί πάρα πολύ. Προσέξτε το αυτό. Όταν σας μιλάει προσέξτε πόσο κυριολεκτεί. Αυτό είναι πάρα πολύ σημαντική ιστορία και στη λογοτεχνία γενικότερα. Μπορεί να γράψετε ένα κείμενο σουρεαλιστικό, αλλά πρέπει να βρείτε έναν τρόπο να κυριολεκτείτε σε σχέση με την ιδέα που έχετε στο μυαλό σας. Η δυσκολία που βλέπω

εγώ σε αυτό το πράγμα που μου λέτε, το επαναλαμβάνω και πάλι, δεν είναι τόσο στο πως εσείς εκτελείτε την ιδέα σας. Αν είστε δημιουργός, αν είστε Animator, αν είστε Ζωγράφος, αν είστε Καλλιτέχνης, θα την κάνετε και θα σας εκπροσωπεί και θα την υπογράψετε και όλα θα είναι μια χαρά. Η δυσκολία η μεγάλη για σας θα αρχίσει τη στιγμή που θα χρειαστείτε βοήθεια. Θα έρθετε σε μένα και θα πείτε Παναγιώτη μπορείς να καθίσεις τρία απογεύματα εδώ να με βοηθήσεις να κάνω αυτό το πράγμα; Και τότε εγώ θα σταθώ απέναντί σας και θα πω ωραία, πες μου τι ακριβώς είναι αυτό που θέλεις να κάνεις και πρέπει τότε να κυριολεκτείς. Να βρεις έναν τρόπο να είσαι πάρα πολύ ακριβής στο πως περιγράφεις την ιδέα που έχεις στο μυαλό σου, αυτή είναι η δυσκολία.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Άρα είναι πιο δύσκολο να κυριολεκτήσεις σε κάτι που είναι αφηρημένο, είναι πολύ πιο εύκολο να πεις ανοίγει η πόρτα μπαίνει κάποιος κάθεται και πέφτει η λάμπα στο κεφάλι του, από το να πεις ανοίγει η πόρτα κάθεται κάποιος μπροστά σου και μόνο από τα μάτια του..

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Όχι, απλά ξέρετε κάτι; Έχω δει πάρα πολλές ταινίες που είναι abstract και κάποιες τις λατρεύω. Σε μια συνάντηση που είχαμε προχτές σε μια συνέντευξη τύπου που έγινε για αυτή όλη την ιστορία του φεστιβάλ, το είπε μια φίλη και φαντάζομαι κάποια στιγμή στη συζήτηση θα σας τα ξαναπεί: το animation έχει μια ιστορία στην Ευρώπη. Υπάρχει πολύς κόσμος που πιστεύει ότι το animation ξεκίνησε από το Disney. Δεν είναι έτσι τα πράγματα, υπήρχαν πάρα πολλοί καλλιτέχνες στην Ευρώπη, οι οποίοι έχουν κάνει θαυμάσια πράγματα και οι περισσότεροι από αυτούς κάνανε ταινίες οι οποίες ήταν abstract. Υπήρχαν δυο μεγάλα κέντρα πριν τον δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο, το ένα στη Ρωσία με το κίνημα του κονστρουκτιβισμού και το άλλο στη Γερμανία με τους εξπρεσιονιστές.

Στη Γερμανία υπήρχαν θαυμάσιοι Animators, ένας από αυτούς είναι ο Oscar Fissiger κι επειδή άκουγα το Βασίλη τον Μπούτο και τους υπόλοιπους διοργανωτές του φεστιβάλ να λένε ότι "έχουν μια συνεργασία με την Ελληνική Ταινιοθήκη", πιστεύω ότι θα έπρεπε μια φορά -στις επόμενες χρονιές του φεστιβάλ που εύχομαι να πάει μια χαρά- να κάνετε ένα αφιέρωμα σε αυτόν τον άνθρωπο, γιατί είναι απίστευτο το πόσο όμορφες ταινίες έχει κάνει. Μάλιστα όταν ο Disney αποφάσισε να κάνει τη "Φαντασία", για το πρώτο κομμάτι της εισαγωγής με όλα αυτά τα μουσικά όργανα να παίζουν και τις αφηρημένες φόρμες, κάλεσε τον Fissiger στο Λος Άντζελες για να το

κάνει. Αλλά είναι απίστευτα καθαρές και οι φόρμες του και οι ιδέες που πάει να περάσει και όλο αυτό το πράγμα έχει ένα ρυθμό που σε παρασέρνει.

Έχω δει βέβαια και πολλές νεότερες δημιουργίες. Πρέπει να σας πω ότι είμαι μέλος της Ακαδημίας Κινηματογράφου κι επειδή πολλές φορές είμαι στις Επιτροπές που επιλέγουν τις ταινίες που θα είναι υποψήφιες για Όσκαρ μικρού μήκους κινουμένων σχεδίων, βλέπω πάρα πολλές δουλειές οι οποίες είναι abstract. Και κάποιες είναι θαυμάσιες δουλειές και κάποιες άλλες δεν είναι. Αυτό είναι θέμα του ίδιου του δημιουργού και της ικανότητας του να πείθει μέσα από το έργο του. Το ερώτημα είναι έχει κανείς το ταλέντο ή δεν το έχει; έχει καταφέρει να μείνει πιστός στην ιδέα που έχει στο μυαλό του και κατάφερε να την περάσει και κάτω στο κοινό; Είναι πολλά πράγματα που παίζουν ένα ρόλο. Αλλά μην πιστέψετε στιγμή ότι είμαι υπέρ του Γκούφη με το σφυρί και όχι κατά ενός αφηρημένου σχήματος ή μιας φόρμας χρώματος η οποία κινείται στο χώρο. Δεν είναι αυτό που κάνει την διαφορά.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ο Γκούφη δεν έχει σενάριο.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Φυσικά έχει σενάριο. Μα γι αυτό μιλάω για κυριολεξία στο σενάριο, υπάρχει σαφώς σενάριο πίσω από όλα αυτά.

(Διαλογικές Συζητήσεις)

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Κοιτάξτε, κατάλαβα ότι εδώ πρέπει να σας μιλήσω ίσως λίγο για το storyboard. Είναι αλήθεια ότι το storyboard είναι μία τεχνική για να ελέγχουμε λιγάκι τη σεναριακή μορφή της ταινίας μας, η οποία έχει ξεκινήσει από έναν ιστορικό κυρίως λόγο.

Το σενάριο έχει εξελιχθεί πάρα πολύ από τον Χίτσκοκ. Ο Χίτσκοκ ήταν Ζωγράφος, δεν ξέρω πόσοι από σας το ξέρετε, έχει σπουδάσει στη Σχολή Καλών Τεχνών της Βασιλικής Ακαδημίας του Λονδίνου όπως και πολλοί άλλοι Άγγλοι Σκηνοθέτες, και ήταν πάρα πολύ καλός Σχεδιαστής. Την εποχή που πήγε στο Hollywood κι έκανε τις ταινίες του δεν είχαν το δικαίωμα του τελικού μοντάζ οι Σκηνοθέτες, δεν κάνανε οι ίδιοι αυτό που λέμε final cut γιατί οι παραγωγοί φοβόταν ότι ο «τρελός Καλλιτέχνης» θα αρχίσει εκεί να κάνει τα τρελά του και δε θα καταλαβαίνει ο κόσμος. Επειδή οι παραγωγοί στο Hollywood όλο αυτό το πράγμα που λέμε "κινηματογράφο" το βλέπουν απλά σαν business που πρέπει να αποφέρει οπωσδήποτε κέρδη. Δεν αφήναν λοιπόν τους Σκηνοθέτες να μοντάρουν τις ταινίες τους. Τις παίρνανε οι παραγωγοί με πάρα πολύ ικανούς μοντέρ και αρχίζανε και τις φτιάχνανε όπως αυ-

τοί νόμιζαν ότι πρέπει να είναι για να πουλήσουν. Ο Χίτσκοκ ο οποίος ήταν ένας ιδιαίτερα ευφυής άνθρωπος σκέφτηκε το εξής: Θα κάθομαι και θα αναλύω τα πλάνα μου με έναν τρόπο τέτοιο, που αν βγάλεις δύο πλάνα ή ένα δε θα βγαίνει νόημα. Οπότε καθόταν κι έλεγε "ωραία, θα φτιάξω αυτό το πλάνο εδώ έτσι και το άλλο έτσι και πάνε θαυμάσια μαζί. Αν φύγει το ένα δεν έχει λόγο ύπαρξης και το άλλο». Μετά το γύρισμα παρέδιδε τα αρνητικά στον παραγωγό σίγουρος ότι αυτός δεν μπορεί στην ουσία να αλλάξει τίποτα.

Αργότερα στη Disney όταν καταλάβανε ότι είναι μια πολύ δύσκολη, πάρα πολύ ακριβή και άρα επικίνδυνη διαδικασία να ξεκινάς την παραγωγή μιας ταινίας animation χωρίς ένα ακριβές guide οδηγό για το τι πας να κάνεις, το εξελίξαν ακόμα περισσότερο. Αυτή είναι μία μέθοδος. Βέβαια όταν κάποιος είναι ο ίδιος δημιουργός και κάνει ταινίες προσωπικές μόνος του ίσως να ακολουθεί μια δική του μέθοδο. Φαντάζομαι οι περισσότεροι από σας θα ήσασταν εδώ και θα παρακολουθήσατε τη Μονίκ Ρενώ η οποία είναι δημιουργός η ίδια και τα όσα είπε. Όταν είναι δική σου μια ταινία κι έχεις ένα συγκεκριμένο πράγμα στο μυαλό σου μπορεί κάλλιστα να το κάνεις straight ahead που λένε οι Άγγλοι, έτσι; Πιάνεις χαρτιά το ένα μετά το άλλο και κάνεις μία ταινία η οποία είναι θαυμάσια, έχουν γίνει κι αυτά τα πράγματα. Υπάρχουν δεκάδες μέθοδοι απλά εγώ, και εδώ θα βρείτε τον συντηρητικό σε μένα, πιστεύω πάρα πολύ ότι η τέχνη δεν μπορεί να είναι άσχετη με την τεχνική. Όλες οι μορφές τέχνης έχουν και μία τεχνική και καλό είναι να τη μαθαίνουμε όσο γίνεται καλύτερα. Μετά, αφού την έχουμε κατακτήσει, μπορούμε να πάμε και στην αφαίρεση. Αλλά πρέπει να έχουμε κάτι για να αφαιρέσουμε, δεν αφαιρούμε από τον αέρα απλώς, αφαιρούμε από κάτι που υπάρχει. Ή επίσης όταν πάμε να κάνουμε ρεαλισμό πρέπει να καταλάβουμε πρώτα τι είναι ρεαλισμός γιατί δεν ξεκινάμε από το δεύτερο όροφο όταν χτίζουμε, αρχίζουμε από τη βάση.

Αυτό είναι ίσως το συντηρητικό κομμάτι σε μένα, αλλά πιστεύω ότι υπάρχει μία τεχνική στις τέχνες την οποία κανείς πρέπει να κάνει τον κόπο να μάθει. Υπάρχει μια τεχνική, με αυτήν θα πάω, θα κάνω storyboard, θα γράψω, θα παίξω πιάνο... Για να γυρίσω τώρα στην παρατήρηση της Ελένης, υπάρχουν πάρα πολλοί Animators δημιουργοί, οι οποίοι δεν κάνουν καν storyboard, γράφουν. Γράφουν έναν σκελετό ακριβώς όπως ξεκινάει κανείς να γράψει ένα λόγο ή ένα διήγημα. Γράφει αυτό, και πατάει πάνω σε αυτό το σκαρίφημα. Είναι προσωπική του μέθοδος κι εκεί είναι εύκολα τα πράγματα, έχει να κάνει με τον εαυτό του.

Το δύσκολο είναι όταν μπείτε σε συνεργασία. Και δυστυχώς στο animation, για να το ολοκληρώσει κανείς όταν ξεπεράσει τα πέντε λεπτά φιλμ σε διάρκεια, πρέπει να περάσει αυτόματα σε συνεργασία. Εδώ είναι το δύσκολο. Και λέω πολύ συχνά στα παιδιά που κατά καιρούς συνεργάζομαι, ότι αν θέλουν να κάνουν ταινίες μικρού μήκους είναι καλό να λειτουργούν σαν «ροκ συγκρότημα». Να βρουν συνεργάτες πολύ καλούς και δουλεύουν ομαδικά.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Αν μου επιτραπεί να συμπληρώσω κάτι από τον κύριο Ράππα. Μου επιτρέπεις να σε διακόψω;

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Βεβαίως, συζήτηση κάνουμε.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ : Όχι, δεν κάνουμε συζήτηση, απλώς ήθελα να πω κάτι, παρότι βεβαίως δεν είχα την τύχη μέχρι σήμερα να γράψω κάποιο σενάριο ταινίας animation, έχω ασχοληθεί βέβαια, έχω συνεργαστεί και με πολύ καλούς Σκηνοθέτες animation εδώ στην Ελλάδα, εν τούτοις θέλω να επισημάνω κάτι. Το storyboard συνήθως, επειδή το έχουμε χρησιμοποιήσει, είναι εδώ μάλιστα ο Στέλιος ο Πολυχρονάκης ο οποίος είναι Σκηνογράφος και ο οποίος είναι κι ένας εξαιρετικός storyboardίστας, μαζί κάναμε και την τελευταία μου μικρού μήκους ταινία.

Το storyboard είναι ένα εργαλείο ας το πούμε έτσι, ένα μέσον το οποίο βοηθάει πάρα πολύ στο να δούμε κατά πόσον ο ρυθμός και η ροή, η αφηγηματική ροή ενός σεναρίου πραγματικά δεν παρουσιάζει πρόβλημα. Μας βοηθάει πάρα πολύ όταν οπτικοποιούμε αυτά που έχουμε γράψει στο σενάριο, δηλαδή οτιδήποτε κάναμε σαν storyboard, οτιδήποτε είδαμε στο χαρτί τετραγωνάκι-τετραγωνάκι σαν πλάνο, είδαμε όπως είπε και το πρωί η κυρία Ρενώ "όταν τα βάζουμε στον τοίχο κατά πόσον αυτό δε δημιουργεί πρόβλημα στην αφηγηματική ροή του σεναρίου".

Είναι πάρα πολύ σημαντικό εργαλείο κατά τη γνώμη μου και ακόμα περισσότερο φυσικά στο animation που δεν υπάρχει και λόγος για να το υποστηρίξει πολλές φορές. Ευχαριστώ.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Συμφωνώ.

Χ. ΣΩΤΗΡΟΠΟΥΛΟΥ: Εγώ θα ήθελα να ρωτήσω στο δικό σας εργαστήριο επειδή θα δούμε και τη δουλειά σας σήμερα και είναι πάρα πολύ σημαντικό για μας να έχουμε κάποιους επαγγελματίες οι οποίοι έχουνε δουλέψει όπως εσείς στη Γερμανία και στην Αγγλία κι έχετε μια πείρα από μεγάλες παραγωγές και ας είναι για μικρού

μήκους η συζήτησή μας, θα ήθελα να μας πείτε στο δικό σας το εργαστήριο και με δεδομένη την παιδεία αυτή που υπάρχει στην Ελλάδα δυστυχώς, αλλά αυτή είναι, πως εσείς συγκεκριμένα δουλεύετε στο δικό σας εργαστήριο σε σχέση με το σενάριο και τη δουλειά την καθαρά δημιουργική τη δικιά σας;

ΕΡΩΤΗΣΗ: Μπορώ να συμπληρώσω κι εγώ κάτι στην ίδια ερώτηση; Εγώ προσωπικά έχω την άποψη κάτι που δεν είναι καθόλου κοινό στην Ελλάδα, στην Ελλάδα υπάρχει το ακριβώς αντίθετο, στην Ελλάδα υπάρχει η θεωρία του δημιουργού με την έννοια ότι ένας άνθρωπος κάνει τα πάντα, δηλαδή είναι και Animator είναι και Σκηνοθέτης αν θέλετε, είναι και Σεναριογράφος, είναι και Παραγωγός.

Εγώ προσωπικά είμαι της άποψης ότι αυτοί οι ρόλοι σε πολλές κινηματογραφίες, εντάξει σίγουρα υπάρχει το οικονομικό μέρος, όταν είναι διακριτοί, παραδείγματος χάρη στη βρετανική κινηματογραφία ή αν θέλετε στην κλασική αμερικάνικη όταν είναι διακριτοί αυτοί οι ρόλοι του Animator στην προκειμένη περίπτωση του Σεναριογράφου ότι το αποτέλεσμα είναι πιο ενδιαφέρον ακόμη κι αν ακολουθείται του ενός ή του άλλου η αρχική ιδέα. Αυτό για την άποψή σας σχετικά με το πως δουλεύετε κι εσείς.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Κοιτάξτε, υπάρχει αυτή η όμορφη παροιμία, δεν ξέρω πως ακριβώς το λένε -τα ελληνικά μου έχουν πρόβλημα όπως θα έχετε καταλάβει γιατί τα είχα πολλά χρόνια σε αχρηστία δυστυχώς- λέμε στην Ελλάδα «πενία τέχνας κατεργάζεται». Η ανάγκη τους κάνει τους Έλληνες δημιουργούς να είναι πολυτεχνίτες και κατά συνέπεια συχνά ερημοσπίτες.

Τι γίνεται; Είναι πάρα πολύ δύσκολο και αυτό έλεγα στο φίλο μου προηγουμένως, να βάλεις κάποιον σε μία διαδικασία η οποία κρατάει πάρα πολύ καιρό και χρειάζεται απίστευτη ενέργεια, χρόνο και αυτόματα όπως έχουν γίνει σήμερα τα πράγματα χρήμα. Δηλαδή πως πείθεις κάποιον ο οποίος είναι πολύ ταλαντούχος στο να γράφει, να γράφει ένα σενάριο για μία ταινία που έχεις εσύ στο μυαλό σου να κάνεις, τον βάζεις να δουλεύει έξι μήνες ένα χρόνο δύο χρόνια, χωρίς να έχεις χρήματα για να πληρωθεί; Εδώ είναι όλο το πρόβλημα.

Μπορώ να σας πω, όσο κι αν ακούγεται κυνικό, ότι τελικά πιστεύω ο κινηματογράφος από αυτό καθορίζεται. Έχω ένα πάρα πολύ καλό παράδειγμα να σας δώσω. Όταν έφυγα από την Ελλάδα το 1980, η ελληνική διαφήμιση είχε τα μαύρα της χάλια. Δηλαδή πριν λίγο καιρό είδα ένα θαυμάσιο ντοκιμαντέρ στην τηλεόραση για την ι-

στορία της ελληνικής διαφήμισης και είδα εκεί διαφημίσεις από τη δεκαετία του '70. Έχει πολλή πλάκα να γυρίσετε πίσω να το δείτε αυτό. Απόλυτος ερασιτεχνισμός. Μετά όμως εκεί κάποια στιγμή άρχισε να αλλάξει το σύστημα, μπήκαμε στην ΕΟΚ, αρχίσανε να παίζουν άλλοι οικονομικοί παράμετροι ένα ρόλο, μπήκαν άνθρωποι από τη Σχολή Καλών Τεχνών οι οποίοι είχαν μια αισθητική παιδεία μέσα στο χώρο της διαφήμισης. Και ξαφνικά γυρνάω είκοσι χρόνια μετά και η ελληνική διαφήμιση είναι πολύ καλύτερη από πολλές μεγάλες χώρες της Ευρώπης, ας πούμε απείρως καλύτερη από τη γερμανική που είναι φοβερά βαρετή, γιατί οι Γερμανοί όταν κάνουν διαφημίσεις είναι σαν τον Θεό που υπαγορεύει τις δέκα εντολές: "πρέπει να κάνεις αυτό". Τι έχει συμβεί όμως διαφορετικό που έχει καθορίσει τα πράγματα; Αφού της αναγνωρίστηκε ο ρόλος που παίζει, έχει πέσει πολύ χρήμα στη διαφήμιση. Είναι κυνικό, αλλά είναι έτσι.

ΕΡΩΤΗΣΗ: (Μιλάει μακριά από το μικρόφωνο)

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Σαφώς δεν μπορώ να το εξηγήσω αυτό τώρα με οικονομικούς όρους γιατί δεν είμαι Οικονομολόγος. Αιμίλιε θες να πεις λίγο μερικά πράγματα για την παραγωγή;

ΕΡΩΤΗΣΗ: (Ερώτηση μακριά από το μικρόφωνο)

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Κοιτάζτε στο στούντιο το δικό μας τι γίνεται; Πρέπει να σας πω με δυο λόγια την ιστορία του στούντιο. Και εγώ και ο Νάσος ο Βακάλης έχουμε κάνει μια καριέρα στο χώρο του κινηματογράφου. Συναντηθήκαμε τυχαία, δεν τον γνώριζα, το 1996.

Είχε γίνει τότε μια ταινία μεγάλου μήκους το Space Jam με τον Mike Jordan και είχα κάνει στο στούντιο που είχα στο Λονδίνο ένα κομμάτι της ταινίας. Σε αυτή την παραγωγή μάλιστα είχα πάρει πολλά παιδιά από την Ελλάδα. Ήταν δώδεκα περίπου παιδιά από την Ελλάδα τα οποία όλα σχεδόν έκαναν καριέρα στον χώρο. Μάλιστα μερικοί από αυτούς ιδιαίτερα μεγάλη καριέρα. Μία κοπελιά για παράδειγμα, από την Πάτρα αυτή, η Κατερίνα η Μανωλέσου τώρα διδάσκει στο Cambridge animation. Άλλοι έμειναν στο Λονδίνο και κάνουν καριέρα εκεί, άλλοι επέστρεψαν και δουλεύουν στην Ελλάδα. Όταν τελείωνε λοιπόν η ταινία, είχα πάει στο Λος Άντζελες, γιατί ετοιμάζε η Warner Brothers στην επόμενη και μιλούσαμε με τον Παραγωγό της ταινίας στο γραφείο του. Μου έδειξε μερικές σκηνές από την επόμενη ταινία και όταν τις είδα θυμήθηκα τη δουλειά ενός Άγγλου Animator που γνωρίζω και τον ρώτησα

"αν είναι από τον Russell Hall". Τον Russell Hall τον ξέρετε οι περισσότεροι από το Roger Rabbit γιατί έχει κάνει τη Jessica. Όλο αυτό το παιχνίδι που κάνει η Jessica πάνω στην σκηνή όταν πρωτοεμφανίζεται στην ταινία είναι από αυτόν. Και μου λέει "όχι είναι Έλληνας". Του απάντησα, γι' αυτό κανείς δεν πρέπει ποτέ να είναι σίγουρος, "αποκλείεται να είναι Έλληνας, γιατί αν ήταν Έλληνας θα τον ήξερα". Μου λέει "μην είσαι τόσο σίγουρος γιατί είναι Έλληνας". Του λέω "είναι Έλληνας, Έλληνας ή Έλληνας Αμερικανός"; Μου λέει "Έλληνας, Έλληνας από την Αθήνα". Κι έτσι γνώρισα το Νάσο το Βακάλη. Αυτό το 1996.

Μετά βέβαια αρχίσαμε να μιλάμε πάρα πολύ για το τι κάνει καθένας μας, με τις δουλειές μας με το στούντιο με το ένα με το άλλο, και σιγά-σιγά καταλήξαμε στην ιδέα να κάνουμε μια εταιρεία μαζί. Και τη στήσαμε στο Λος Άντζελες. Η Time Lapse Pictures υπάρχει στο Λος Άντζελες, εκεί στήθηκε για πρώτη φορά. Και μετά βέβαια όντας Έλληνες και έχοντας πάντα την ιδέα της Ελλάδας πίσω στο κεφάλι μας, αποφασίσαμε να έρθουμε στην Αθήνα να κάνουμε το στούντιο.

Δε θέλω να σας μιλήσω για τις δυσκολίες που αντιμετωπίσαμε γιατί θα αρχίσω να μιλάω για πολιτική πάλι και δε θέλω, βέβαια μετά από τρία χρόνια ο Νάσος κουράστηκε τόσο πολύ με την όλη κατάσταση που αποφάσισε να γυρίσει στο Λος Άντζελες. Φυσικά εξακολουθεί να είναι ο συνétaιρός μου και να είναι το 50% της όλης ιστορίας της εταιρίας, αλλά κινεί τα νήματα από το Λος Άντζελες και κάνει πράγματα από εκεί. Το αντικείμενό μας λοιπόν είναι οι ταινίες μεγάλου μήκους. Παίρνουμε κομμάτια από ταινίες μεγάλου μήκους και τις κάνουμε. Υπάρχει και μία ταινία της Paramount που έχει γίνει ολόκληρη στην Αθήνα. Πολύ λίγος κόσμος το ξέρει αυτό το πράγμα, ο Αιμίλιος λοιπόν που είναι εδώ ήτανε ο υπεύθυνος της παραγωγής για το συγκεκριμένο πράγμα και μπορεί να σας μιλήσει κι αυτός για τις εμπειρίες του εδώ στην Ελλάδα, γιατί κι αυτός έχει επιστρέψει στην Αμερική. Χτες ήρθε μόλις πίσω για να ξαναφύγει και να πάει στη Χαβάη, μου είπε, που πολύ θα ήθελα κι εγώ να πάω.

Λοιπόν αυτό είναι το ένα κομμάτι. Όταν κάνουμε δημιουργική δουλειά φυσικά δουλεύουμε τα σενάρια μας. Εγώ γενικά είμαι της άποψης ότι πρέπει μέσα σε μία ομάδα να δημιουργείται μία ατμόσφαιρα τέτοια που ο καθένας να αισθάνεται χρήσιμος. Έχουμε κάνει μία δουλειά την οποία θα δείτε το βράδυ όσοι είσαστε εκεί, για τα ΚΕΘΕΑ. Ήρθε μια κοπελίτσα μια μέρα από τα ΚΕΘΕΑ έτσι ωραία και αθώα και μου είπε "ξέρετε θέλουμε να μας κάνετε δέκα σποτ για το ΚΕΘΕΑ διάρκειας ενός λεπτού

το καθένα, δεν έχουμε λεφτά αλλά θα δούμε τι μπορούμε να κάνουμε με αυτό το πράγμα".

Και φυσικά αν σας πω ότι για το space jam ας πούμε κάναμε δέκα λεπτά και ήταν 2,5 εκατομμύρια λίρες καταλαβαίνετε τι ζητούσε ας πούμε περίπου. Αλλά μετά επειδή ακριβώς το θέμα των ναρκωτικών κι επειδή έχω χάσει φίλους στη διαδρομή από τα ναρκωτικά, είναι ένα πρόβλημα που εμένα προσωπικά με αγγίζει, αποφάσισα να το δοκιμάσω. Και εκεί έγινε ένα πείραμα που πέτυχε και θα το δείτε σήμερα σαν αποτέλεσμα. Ρώτησα δέκα παιδιά από τα οποία τα περισσότερα δεν είχαν ξανακάνει animation, δεν είχαν κάνει ταινίες, να σκηνοθετήσουν την πρώτη τους ταινία. Υπήρχανε βέβαια κάποιοι που είχαν κάνει, δύο ήταν μαθητές της Ελένης από τα ΤΕΙ, ο Tomek και η Βιβή. Αλλά οι περισσότεροι δεν είχαν κάνει κάτι πριν και ολοκλήρωσαν ταινίες ενός λεπτού τις οποίες κάναμε δωρεά στα κέντρα απεξάρτησης. Ήταν ένα είδος sponsoring της εταιρείας και των συνεργατών της στο ΚΕΘΕΑ τέλος πάντων. Οι περισσότερες είναι θαυμάσιες ταινίες. Δηλαδή δεν βλέπω να υστερούν πουθενά και σας είπα προηγουμένως λόγω της ιδιότητάς μου ως Μέλος της Ακαδημίας περνάνε από τα χέρια μου όλες οι ταινίες που είναι υποψήφιες για Όσκαρ κάθε χρόνο και μπορώ να σας πω με σιγουριά με αυτή την ιδιότητα ότι οι ταινίες είναι σε ένα πολύ καλό επίπεδο.

Τι υπήρχε όμως εκεί; Υπήρχε ένα κίνητρο. Είπα στους ανθρώπους του ΚΕΘΕΑ ότι ξέρεις κάτι; Θα το κάνουμε, αλλά θα τους αφήσετε ελεύθερους τελείως να κάνουν ότι θέλουν αυτοί, ο καθένας θα κάνει την ταινία του και την παίρνετε ή όχι. Αν δεν σας κάνει στο τέλος δικό σας πρόβλημα, αλλά θα κάνουν αυτό που θέλουν. Και φυσικά υπήρξε ένας τεράστιος ενθουσιασμός και μια πρόκληση γι' αυτούς να δοκιμάσουν για πρώτη φορά να κάνουν μια ταινία ενός λεπτού. Μερικές είναι πραγματικά πάρα πολύ όμορφες δουλειές. Έχω λοιπόν αυτή την τάση γενικώς, να δημιουργώ μία κατάσταση, όπου ο καθένας αισθάνεται ότι παίζει ρόλο. Και οι συνεργάτες μου φυσικά είναι Έλληνες, είναι παιδιά μικρά, θα μπορούσαν να είναι παιδιά μου οι περισσότεροι από αυτούς, οι οποίοι είναι πάρα πολύ δημιουργικοί, πάρα πολύ ταλαντούχοι και κάνουν πράγματα.

Τώρα βέβαια επειδή περνάμε μία μεταβατική περίοδο στο χώρο του κινηματογράφου με την επικράτηση του 3D, δεν έχουμε κάποια ταινία μεγάλου μήκους να τρέχει, αν και διαπραγματευόμαστε με τη Warner Brothers να κάνουμε ξανά εδώ στην Αθήνα μία ταινία για λογαριασμό τους. Το αντικείμενο που έχουμε να αντι-

μετωπίσουμε αυτόν τον καιρό είναι περισσότερο διαφημίσεις και όλα αυτά τα παιδιά κάνουν θαυμάσια πράγματα. Οι περισσότεροι από αυτούς πια έχουν φτάσει σε ένα επίπεδο να σκηνοθετούν μόνοι τους πράγματα σε μικρές ομάδες κι ο δικός μου ρόλος είναι απλά συμβουλευτικός στις περισσότερες περιπτώσεις. Αυτό κάνω.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Να ρωτήσω κάτι, όσον αφορά τα σενάρια, ποιος ασχολείται με το σενάριο, ποιος γράφει τα σενάρια από σας από αυτές τις ομάδες; Τι σενάρια επιλέγετε, πως τα επιλέγετε;

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Κατ' αρχήν διαλέγουμε σενάρια κι αυτό είπα προηγουμένως ότι για να ολοκληρωθεί ένα σενάριο σε animation είναι μία ιστορία πολύ χρονοβόρα. Είναι πάλι ομαδική εργασία. Υπάρχουν κάποια παιδιά, τα οποία έχουν ταλέντο στο γράψιμο και γράφεται με ομάδες. Έτσι δουλεύουμε.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Μαζί με τους Animators ή ξεχωριστά;

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Πολλοί από αυτούς είναι και Animators. Υπάρχουν όμως και παιδιά τα οποία απλά γράφουν πάρα πολύ καλά. Υπάρχει μια κοπέλα ας πούμε η οποία ήταν ένα διάστημα μαζί μας, θα δείτε ένα φιλμ που έχει κάνει για το ΚΕΘΕΑ πάρα πολύ ενδιαφέρον, δεν συνέχισε όμως πια με το animation μετά από αυτό. Είναι όμως απίστευτο ταλέντο στο γράψιμο και τώρα μόλις έμαθα, ότι έχει αρχίσει και εκδίδει βιβλία παιδικά που είναι σίγουρα πάρα πολύ όμορφα. Το λέω γιατί ξέρω κάποιες από τις ιστορίες της, τις έχω διαβάσει. Σίγουρα λοιπόν στην Ελλάδα δεν μας λείπουν τα ταλέντα, υπάρχουν απεναντίας πάρα πολλά.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Είπατε προηγουμένως ότι υπάρχουν πολλά παραδείγματα που παρήγαγε η Time Lapse και θεωρείται ότι το επίπεδό τους ήταν τέτοιο ώστε θα μπορούσαν να πάρουν και κάποιο ενδεχομένως βραβείο Όσκαρ.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Δε θα μπορούσαν γιατί δεν είναι ταινίες μυθοπλασίας. Είναι ταινίες μικρού μήκους που έχουν γίνει για κάποιο συγκεκριμένο λόγο, γίνανε για το ΚΕΘΕΑ. Προσπαθούσαν να υποστηρίξουν την προσπάθεια του ΚΕΘΕΑ, είναι σαν διαφημιστικά φτιαγμένα. Αλλά ήταν τα σενάρια δικά τους και η εκτέλεση, ο τρόπος γραφής, όλα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Όντας ως Μέλος της Ακαδημίας και Επιτροπής ποιες είναι οι διαδικασίες που θα έπρεπε μια ξενόγλωσση ταινία μικρού μήκους, μια ελληνική παράδειγμα ταινία μικρού μήκους να πληροί τις προδιαγραφές τις τυπικές μιλάω τώρα, δε μιλάω

την ποιότητα, μιλάω για τα καθαρά διαδικαστικά θέματα, προκειμένου να έχει τη δυνατότητα να συμμετάσχει τουλάχιστον σε μία κρίση;

Π. ΡΑΠΠΙΑΣ: Για το Όσκαρ;

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ναι, ναι.

Π. ΡΑΠΠΙΑΣ: Οι ταινίες που είναι υποψήφιες για Όσκαρ πρέπει να πληρούν κάποια κριτήρια πριν φτάσουν εκεί. Το ένα είναι να έχουν πάρει πρώτο βραβείο σε κάποιο γνωστό φεστιβάλ. Για τις ταινίες μικρού μήκους κινουμένων σχεδίων μιλάω τώρα. Για τις μεγάλου μήκους θα σας το εξηγήσω μετά πως λειτουργεί. Πρέπει λοιπόν ή να έχουν πάρει πρώτο βραβείο σε ένα μεγάλο φεστιβάλ ή να έχουν παιχτεί σε σινεμά του Λος Άντζελες τουλάχιστον τρεις συνεχείς ημέρες. Αλλιώς δεν μπορούν να μπουν μέσα στη διαδικασία. Η γλώσσα δεν παίζει κανένα ρόλο στις ταινίες κινουμένων σχεδίων μικρού μήκους.

Στις ταινίες μυθοπλασίας και live action το όλο πράγμα είναι λίγο διαφορετικό. Οι ταινίες που είναι υποψήφιες πρέπει να είναι αγγλόφωνες κατά 60% τουλάχιστον, δηλαδή το 60% της γλώσσας πρέπει να είναι αγγλικά. Αν δεν είναι, είναι υποψήφιες μόνο για το Όσκαρ ξένης ταινίας. Τώρα τις υποψηφιότητες για το Όσκαρ ξένης ταινίας τις ορίζουν οι ίδιες οι χώρες και τα κριτήρια ανά χώρα είναι διαφορετικά. Στην Ελλάδα είναι το Υπουργείο Πολιτισμού που αποφασίζει και στέλνει την ταινία που παίρνει το πρώτο βραβείο στο φεστιβάλ Θεσσαλονίκης συνήθως.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Στα κρατικά, όχι στο φεστιβάλ δεν υπάρχει φεστιβάλ στα κρατικά.

Π. ΡΑΠΠΙΑΣ: Πάντως η υποψηφιότητα κρίνεται από αυτό. Η ταινία που έχει πάρει το καλύτερο βραβείο με συνοδευτικά έγγραφα από το Υπουργείο Πολιτισμού φτάνει στην Ακαδημία.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Να σας ρωτήσω, έχει συμμετάσχει ποτέ ελληνική ταινία animation στα Όσκαρ;

Π. ΡΑΠΠΙΑΣ: Όχι.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Γιατί είχα ακούσει για μια ταινία του Ιορδάνη του Ανανιάδη.

Π. ΡΑΠΠΙΑΣ: Οι ταινίες του Ιορδάνη του Ανανιάδη, είπα και πριν μερικές μέρες ξανά ότι τρέφω έναν τεράστιο σεβασμό για τον Ιορδάνη τον Ανανιάδη για όλα αυτά τα

πράγματα που έχει κάνει μαθαίνοντας μόνος του. Ο Ιορδάνης είναι πολύ σημαντική ιστορία. Δηλαδή πολλές φορές όταν κρίνουμε έναν άνθρωπο, -είπα προηγουμένως συζητώντας για την Ελένη τη Μούρη και τη δουλειά της στα ΤΕΙ η οποία είναι πολύ σημαντική-, πρέπει να δει κανείς από που έχει ξεκινήσει και με ποιες συνθήκες. Ο Ιορδάνης ο Ανανιάδης έχει ξεκινήσει στην Ελλάδα μόνος του, έχει μάθει μόνος του και ήταν παραγωγικότερος για το χώρο του animation. Έχει κάνει πάρα πολλές ταινίες. Κανένας άλλος στην Ελλάδα δεν έχει κάνει τόσες ταινίες προσωπικές όσες ο Ιορδάνης. Κάποιες ταινίες του λοιπόν έχουν παιχτεί στο εξωτερικό, δεν έφτασε όμως κάποια να είναι υποψήφια για Όσκαρ, όχι. Έχουν παιχτεί στην Αμερική δηλαδή από όσα γνωρίζω και σε διάφορα φεστιβάλ οι ταινίες του, αλλά δεν ήταν καμία υποψήφια για Όσκαρ.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Να ρωτήσω κάτι για τις ταινίες 3D animation. Έχω παρακολουθήσει κάποια φεστιβάλ animation και επειδή είχα και κάποιους φίλους τέλος πάντων πρώην κοπελιά και τα λοιπά Animators, τέλος πάντων εγώ δεν είμαι Animator.

Και αυτό που μας έκανε εντύπωση είναι ότι οι περισσότεροι, η πλειοψηφία αυτών που χρησιμοποιούν 3D animation είναι σαν trailers για τις ικανότητες του προγράμματος. Δηλαδή αν πεις ότι θα δεις τριάντα ταινίες 3D νοιώθεις μια τρομακτική αδιαφορία για το σενάριο κι είναι σα να προσπαθεί κάποιος να σου δείξει ή ότι κάτι έχει μάθει...

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Να σας διακόψω λίγο; Μόνο ένα λεπτό, για να το καταλάβω αυτό. Μιλάτε για trailer;

ΕΡΩΤΗΣΗ: Όχι, όχι. Πας σε φεστιβάλ μικρού μήκους ταινιών animation στο Λονδίνο ή ξέρω' γω στο Κάντεφ ή δεν ξέρω που ή στην Ελλάδα. Θέλω να δω αν συμφωνείτε κατ' αρχήν και κατά δεύτερον έχω έναν φόβο εγώ, είναι κάτι που μόλις μαθαίνεις είναι μια νέα τεχνολογία, θέλει τα χρόνια της για να το χαρούν αυτοί οι δημιουργοί να πουν ότι να τι μπορώ να κάνω και μετά αρχίζουν και παίρνουν πάλι τη δημιουργική έκφραση που είχαν οι ταινίες οι προ των 3D ή μήπως τελικά όλη αυτή η τεχνολογία έχει αυτόν τον κίνδυνο αν θέλετε να υπερκαλύπτει πολύ το τι μπορείς να κάνεις με το τι θες να πεις.

Γιατί βλέπω ότι πολλοί νέοι άνθρωποι, μιλάω για νέους ανθρώπους που προσπαθούν να κάνουν ταινίες μικρού μήκους σε ένα φεστιβάλ και βλέπεις ότι αυτοί που κάνουν ένα απλό 2D animation με μία απλή γραμμή έχουν κάτι να πουν,

ουσιαστικά το κάνουν αυτό για να σου πουν κάτι, οι περισσότεροι που κάνουν 3D θέλουν να σου πουν δεσ τι καλά που δουλεύει αυτό το πρόγραμμα. Νοιώθεις δηλαδή να σου παρουσιάζουν τις ικανότητες του προγράμματος παρά κάτι που θέλουν να πουν.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Ναι έχετε δίκιο σε αυτό το πράγμα, αλλά είναι αυτό που λέμε με τον δημιουργό, εξαρτάται από τον δημιουργό πάντα το αποτέλεσμα.

Μου θυμίζετε μια πάρα πολύ όμορφη ιστορία που είχε πει κάποια στιγμή ο Χατζηδάκης χρόνια πριν σε μια συνέντευξη που είχε δώσει: "Υπάρχουν άνθρωποι» είχε πει «που τους ενδιαφέρει πάρα πολύ να έχουν ένα πάρα πολύ καλό στερεοφωνικό για να ακούνε μουσική και το ψάχνουν χρόνια. Μαθαίνουν τα πάντα γύρω από τα στερεοφωνικά», -ο ίδιος ήξερε τα πάντα και ήταν τρελός με το να συλλέγει μηχανήματα- «παίρνουν το καλύτερο μηχανήμα και αν δεν τους φτάνουν τα λεφτά το παίρνουν κομματιαστά και παίρνουν το ένα κομμάτι και μετά το άλλο και το άλλο και κάποια στιγμή το συμπληρώνουν, βάζουν ένα δίσκο, ακούνε για λίγο ότι δουλεύει καλά, το κλείνουν και συνεχίζουν να κάνουν αυτό που έκαναν πάντοτε». Ξεχνάνε δηλαδή στην διαδρομή τον λόγο για τον οποίο ξεκίνησαν. Αυτό είναι ένα πράγμα το οποίο έχει να κάνει με τον άνθρωπο.

Αν σας ενδιαφέρει να σας πω για τις προσωπικές μου προτιμήσεις, υπάρχουν άνθρωποι οι οποίοι είναι δημιουργοί, οι οποίοι κάνουν θαυμάσιες δουλειές και ξέρετε ιδιαίτερα γι αυτούς τους ανθρώπους τρέφω ένα τεράστιο σεβασμό γιατί ξέρω πόσο μοναχική δουλειά είναι η τέχνη τους. Ξέρετε νέος στο Λονδίνο έχω περάσει μερόνυχτα μέσα σε ένα στούντιο χωρίς να βγω έξω στο δρόμο καν για τρεις μέρες. Είναι απίστευτα δύσκολη αυτή η δουλειά, δεν είναι απλή.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Το γνωρίζουμε.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Το θέμα είναι ότι μερικοί άνθρωποι έχουν τη δύναμη και την αυτοπειθαρχία θα καθίσουν κάτω και να ολοκληρώσουν ένα έργο και έχουν πράγματα να πουν. Κάποιοι άλλοι το κάνουν, αλλά δεν έχουν να πουν τίποτα. Είναι δύσκολο να εξηγηθεί αυτό.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Πιο πολύ θέλω να δω αν κι εσείς ίσως μοιράζεστε το φόβο κάποιων νέων ανθρώπων οι οποίοι φοβούνται ότι παρασύρει αυτό το ρεύμα και πολλούς άλλους δημιουργούς στο να πρέπει να αποδείξουν μέσα από το έργο τους περισσότερο τις τεχνικές τους ικανότητες σε προγράμματα που είναι τεχνολογία, παρά να δείξουν ένα

δυνατό σενάριο. Δηλαδή βλέπουμε ταινίες και μοιάζει σα να είναι ένας αγώνας δρόμου αρκετών ανθρώπων, να πρέπει πρώτα να σου δείξω ότι μπορώ να δουλέψω αυτό το πολύ δύσκολο πρόγραμμα και δευτερευόντως να σου πω κάτι. Δεν ξέρω αν θεωρείτε κι εσείς ότι υπάρχει κάτι τέτοιο στην ατμόσφαιρα.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Κοιτάζετε, με τα 3D προγράμματα - επειδή κι εγώ είμαι νεοφώτιστος σε αυτό το δόγμα του 3D-, τι συμβαίνει; Όταν μπαίνει κανείς μέσα σε ένα πρόγραμμα 3D ουσιαστικά είναι σα να μπαίνει μέσα σε ένα εργαστήριο. Μπαίνεις μέσα σε ένα πρόγραμμα κι έχεις οτιδήποτε χρειάζεσαι για να κάνεις μια ταινία. Τώρα το πρόβλημα είναι ποιο; Ότι πολλές φορές μπαίνεις μέσα στο πρόγραμμα και δεν έχεις χτίσει από κάτω τη βάση που θα σε βοηθήσει να κάνεις πράγματα.

Μπορεί κανείς να κάνει animation όταν έχει ταλέντο με διαφορετικούς τρόπους αλλά για να φτάσει να κάνει character animation, αυτό το πράγμα που ξέρετε από τις ταινίες του Hollywood ας πούμε όπου μπαίνετε μέσα στο σινεμά και βλέπετε το Γκούφη και συζητάτε για το Γκούφη αλλά δε συζητάτε για animation και τεχνικές και τέτοια, είναι μια δύσκολη ιστορία.

Ο Disney ήταν πάρα πολύ τυχερός, γιατί όταν ξέσπασε η κρίση του 1929 στην Αμερική πάρα πολλοί νέοι ταλαντούχοι άνθρωποι οι οποίοι δεν είχαν άλλους πόρους ή επιλογές βρήκαν στο στούντιο του διέξοδο. Είχε μαζέψει λοιπόν ανάμεσα σ' όλο αυτό τον κόσμο που δούλευε εκεί καμιά δεκαριά Animators οι οποίοι δεν παιζόταν. Δηλαδή μερικοί από αυτούς δεν έχουν ξεπεραστεί μέχρι σήμερα. Δεν έχει βρεθεί κάποιος Animator που να κάνει πράγματα που να είναι καλύτερα από αυτά. Υπάρχει ένας, ο Milt Call και βλέπετε ότι εδώ είναι και η αδικία της ιστορίας γιατί πολλοί λίγοι ξέρουμε γι αυτόν, ο οποίος έχει κάνει πράγματα μέσα εκεί που δεν υπάρχει κανένας Animator μέχρι σήμερα που να τα έχει πλησιάσει. Όχι να τα ξεπεράσει, να τα πλησιάσει.

Μπορώ να σας πω επίσης μία ιστορία από προσωπική εμπειρία. Ο Spielberg στις αρχές της δεκαετίας του '90 είχε ήδη στο μυαλό του, γιατί το είχα συζητήσει μαζί του, να κάνει το Jurassic Park και είχε αναθέσει στον Lucas που έχει την ILM να κάνει τα πρώτα τεστ για την ταινία. Δεν μπορούσαν να κάνουν τίποτα. Είχαν φτιάξει καταπληκτικά προγράμματα, στήγανε έναν δεινόσαυρο, τον ρεντάρανε, ήτανε δεινόσαυρος, όταν πήγαιναν να τον κινήσουν σταματούσαν.

Μέχρι που ο Spielberg ο οποίος είναι βέβαια ιδιαίτερα ευφυής άνθρωπος και το έχει αποδείξει σε όλη του την πορεία -δε μου αρέσουν ιδιαίτερα οι ταινίες του, αλλά τον εκτιμώ πάρα πολύ για την ικανότητά του στο τεχνικό κομμάτι και σαν άνθρωπο βέβαια- τι έκανε; Έστειλε από το στούντιο του, το Amblin στο Λονδίνο, τέσσερις Animators στο San Francisco. Πήρε τέσσερις Animators οι οποίοι δεν είχαν καμία ιδέα από υπολογιστές, απολύτως καμία, πήγαν στην ILM και τον άλλο χρόνο τελείωναν το Jurassic Park. Είχε καταλάβει ακριβώς που βρισκόταν το πρόβλημα

Εκεί είναι λοιπόν το πρόβλημα: έλλειψη γνώσης της κίνησης. Το βλέπετε άλλωστε συχνά στην ελληνική τηλεόραση για παράδειγμα. Από την Ελλάδα αυτή τη στιγμή, χωρίς να θέλω να θίξω κανέναν, έμπειρο Character Animator εγώ ξέρω έναν: τον Βακάλη.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Εγώ θέλω να πω ότι έχετε δίκιο, επειδή αφορά το σενάριο. Μιλάει πάντα για το animation χωρίς να μιλάει για το character. Το πρόβλημα στο σενάριο όμως δεν αφορά μόνο το animation, το σενάριο πάσχει γενικώς και στην Αμερική ακόμα.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Βεβαίως κι εκεί ιδιαίτερα.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Θα τολμούσα να πω κιόλας ότι οι Animators είναι καλύτεροι από τους Σεναριογράφους σήμερα, δηλαδή σε πολλούς τομείς. Βεβαίως πάσχουν κι αυτοί, όπως όλοι οι Καλλιτέχνες κι όλοι οι δημιουργοί, από το ναρκισσισμό της εικόνας. Δηλαδή βλέπουν τον εαυτό τους μέσα στην τεχνολογία όπως είπατε πολύ καλά, ξεχνώντας την αφήγηση, την ιστορία, το δράμα αν θέλετε.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Κοιτάξτε την Pixar. Ξεκίνησα να το λέω στην αρχή και δεν το ολοκλήρωσα ποτέ γιατί έχει πάρα πολύ δίκιο με την παρατήρηση που κάνει. Πέτυχε για ποιο λόγο;

Ο John Lasseter όταν έφυγε από τη Disney βρήκε τον Steve Jobs και πήγαν και φτιάξαν την Pixar. Ο Jobs όμως, ο οποίος είναι πανέξυπνος άνθρωπος, πάρα πολύ απαιτητικός στις συνεργασίες του και πάρα πολύ έξυπνος, τι έκανε; Δε μπήκε σαν τον Katzenberg της DreamWorks στον πειρασμό να κάνει το Σκηνοθέτη. Γιατί εκεί ήτανε η παγίδα για την Dream Works και γι αυτό οι ταινίες της έχουν όλα αυτά τα προβλήματα που έχουν, γιατί ο Katzenberg είναι της άποψης: "εγώ έχω κάνει το Lion King, τι με νοιάζει αν είσαι εσύ Σκηνοθέτης, εγώ λέω τι κάνεις". Ο Jobs αντίθετα είπε "ξέρεις κάτι Lasseter, εσύ αναλαμβάνεις το δημιουργικό και οτιδήποτε

βγαίνει από το στούντιο θα το έχεις τσεκάρει εσύ". Και αυτό φαίνεται στο αποτέλεσμα, γιατί ο John Lasseter είναι ένας άνθρωπος ο οποίος έχει ένα ιδιαίτερο ταλέντο στο να αφηγείται. Παίρνει ένα μικρό ποδήλατο και σε κάνει να πεθάνεις από το κλάμα γιατί το ποδήλατο νοιώθει μοναξιά μέσα στο ποδηλατάδικο. Αυτό δεν είναι εύκολο να γίνει, κρύβει ένα ταλέντο πίσω, κρύβει μία δύναμη, κάτι κρύβει, κρύβει μία αλήθεια.

Και το θέμα είναι, όταν ξεκινάμε να κάνουμε κάτι είτε αυτό είναι ζωγραφική είτε είναι κινούμενο σχέδιο είτε οποιαδήποτε τέχνη, έχουμε να πούμε κάτι ουσιαστικό; Έχει αλήθεια αυτό που λέμε; Αυτό θα μιλήσει στον κόσμο. Αν δεν έχει, δε θα πει τίποτα

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Δυστυχώς εσείς ξέρετε μιλάτε για Dream Works και Pixar και τα λοιπά. Οι περισσότεροι από μας ζούμε την πραγματικότητα που ζούμε εδώ πέρα. Έχοντας διδάξει και σε μια ιδιωτική σχολή το τραγικό είναι -το τραγικό το λέω για μένα, το τραγικό όχι για τη ζωή όλη- είναι ότι αν θες να είσαι Καλλιτέχνης δημιουργός και να μπορείς να δουλέψεις κιάλας, σαφώς θα πρέπει να δηλώσεις και την κρίση σου και το τι έχεις να πεις και πως επεξεργάζεσαι αυτό που θες να πεις.

Βλέπω λοιπόν τις σχολές και σε αυτήν που δίδαξα εγώ και οι περισσότερες, ενδιαφέρονται να σου μάθουν το τάδε πρόγραμμα το άλλο πρόγραμμα, ελάχιστα δουλεύουν το μυαλό σου ή ένα θέμα. Να πάρεις ένα θέμα και να δεις πως μπορείς να ερευνήσεις, έστω να ερευνήσεις ένα θέμα, πόσο μάλλον να φτάσεις να έχεις κι άποψη δηλαδή και κρίση.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Υπάρχουν όμως άνθρωποι που το πετυχαίνουν αυτό.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Σαφώς.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Δηλαδή μιλώντας πίσω τώρα για τον ελληνικό χώρο σας έχω πει ότι η επαφή μου με τον ελληνικό χώρο είναι τα τελευταία 4,5 χρόνια και φυσικά αυτή η σχέση που είχα με τα παιδιά που είχαν έρθει στο Λονδίνο και δουλεύανε μαζί μου. Υπάρχουν όμως πάρα πολύ ταλαντούχα παιδιά και μερικές φορές εντυπωσιάζομαι από το πόσο βαθειά καλλιεργημένα είναι.

Βέβαια βλέπει κανείς συχνά ότι όλα αυτά τα παιδιά έχουν κάνει μία διαδρομή ήδη πριν καν τα απασχολήσει το animation. Η Κατερίνα η Μανωλέσου για παράδειγμα, που σας είπα προηγουμένως ότι διδάσκει στο Cambridge αυτή τη στιγ-

μή, έχει τελειώσει Χημικός στην Πάτρα και την Βασιλική Ακαδημία του Λονδίνου. Η άλλη η κοπελιά που επίσης σας ανέφερα ότι έχει τρομερό ταλέντο στο γράψιμο, η Ιόλη η Σηφακάκη, επίσης έχει τελειώσει το χημικό της Πάτρας και την Σχολή Καλών Τεχνών. Δηλαδή έχουν μία δική τους πορεία τα παιδιά αυτά, έχουν διαβάσει πάρα πολύ και έχουν κάνει και μια προσωπική διαδρομή το καθένα. Δεν πέφτουν απ' τον ουρανό. Ίσως και ο στενός τους περίγυρος, οι γονείς τους, τα βοήθησαν από ωρίς. Δεν είναι όμως μόνο ένα σύστημα που καθορίζει τον άνθρωπο, είναι και προσωπική του προσπάθεια.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Μία τελευταία ερώτηση ο κύριος Πολυχρονάκης.

κ. ΠΟΛΥΧΡΟΝΑΚΗΣ: Θα ήθελα να ρωτήσω επειδή νομίζω ότι και η τελευταία ερώτηση αλλά και αυτά που λέμε τώρα τα τελευταία λεπτά άπτονται λίγο της εκπαίδευσης, θα ήθελα να ρωτήσω ποια είναι η άποψή σας για την εκπαίδευση στο animation; Και δεδομένου ότι το animation είναι καθαρά κινηματογραφικό είδος, δε νομίζετε ότι θα έπρεπε σε οποιοδήποτε σχεδιασμό κρατικής σχολής κινηματογράφου να συμπεριλαμβάνεται το animation; Και γιατί νομίζετε ότι αυτό δε γίνεται μέχρι στιγμής;

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Αυτό δεν μπορώ να το απαντήσω εγώ, γιατί δεν μπορώ να ξέρω γιατί δε γίνεται. Δεν μπορώ να το απαντήσω. Υποπτεύομαι διάφορα πράγματα, αλλά δεν ξέρω.

Κοιτάξτε όμως να δείτε, πιστεύω ότι είναι θέμα θέλησης μιας κοινωνίας και κοινωνία είμαστε κι εμείς οι ίδιοι. Δηλαδή όταν μιλάμε για το κράτος που έχουμε και για το πως λειτουργεί αυτό, είμαστε κι εμείς οι ίδιοι το κράτος μας. Εγώ αυτό που μπορώ να πω για την εκπαίδευση είναι ότι όταν τα παιδιά μαθητεύουν κοντά σε ανθρώπους που πραγματικά τους ενδιαφέρει αυτό που κάνουν, φαίνονται. Δηλαδή εγώ έχω συναντηθεί με πάρα πολλά παιδιά τα οποία έχουν περάσει από τις ελληνικές σχολές animation και φαίνεται καθαρά, δηλαδή καταλαβαίνω αμέσως πια έρχονται από που, είναι πολύ συγκεκριμένο αυτό και φαίνεται η προσωπική προσπάθεια που βάζει κι αυτός που τα διδάσκει. Τώρα για το αν κάνουμε, εδώ δεν έχουμε Σχολή Κινηματογράφου όπως ξέρω, τι συζητάμε; Κοιτάξτε, στην Ευρώπη υπάρχει ένας συντηρητισμός στα εκπαιδευτικά ιδρύματα και ίσως το animation δεν είναι ακόμη αποδεκτό σαν αυτόνομη τέχνη. Όμως ξέρετε κάτι; Είπα κάτι για την κοινωνία, δεν έχουμε μάθει επίσης, αυτό το βλέπω και στο χώρο των συναδέλφων μου στην Ελλάδα,

να είμαστε λίγο ανοιχτοί στο καινούριο. Να κάνουμε υπερβάσεις προσωπικές, σε προσωπικό επίπεδο.

Έλεγα πριν μερικές μέρες ότι ένα πράγμα που έκανε το Λονδίνο κέντρο για το animation για πάρα πολλά χρόνια, ήταν η στάση που έχουν οι ίδιοι οι animators απέναντι στη δουλειά τους. Δεν έχουν κανέναν Σύλλογο με 18 σφραγίδες. Τι κάνουν όμως; τουλάχιστον τα χρόνια που έζησα εγώ εκεί κάθε Παρασκευή συναντιόταν σε μια pub και πίνανε μπύρα. Πίνανε όλοι μαζί μπύρα και μιλούσαμε για την δουλειά μας. Ξέραμε ποιος είναι ποιος, τι κάνει ο ένας, τι κάνει ο άλλος. Πολλές φορές πηγαίναμε σαν στούντιο να πάρουμε μια δουλειά, την έπαιρνε κάποιος άλλος και μετά μας φώναζε και τον βοηθούσαμε να την τελειώσει. Αλλά υπήρχε ένα παιχνίδι, συνεχής επαφή και ανταλλαγή πληροφοριών και εμπειρίας.

Εδώ δεν υπάρχει αυτό το πράγμα. Εμένα μου κάνει εντύπωση ότι οι ίδιοι οι Καθηγητές της Σχολής Καλών Τεχνών και τους ψέγω ανοιχτά γι αυτό γιατί έχω μερικούς φίλους που είναι εκεί, δεν πάνε οι ίδιοι να πουν βρε παιδί μου για κάτσε δυο λεπτά, όταν βγαίνουμε έξω και βλέπουμε εκθέσεις είναι δεκάδες παιδιά τα οποία κάνουν βίντεο, κάνουν video art και κάνουν και animation. Υπάρχουν πάρα πολλοί Καλλιτέχνες που κάνουν κάτι τέτοιο. Εμείς τι κάνουμε για να καλύψουμε αυτό το κενό;

Ξέρετε, θα σας πω τώρα μία πάρα πολύ καλή ιστορία. Πριν χρόνια ήρθε στο Νάσο το Βακάλη στο Λος Άντζελες -ήμουνα εκεί και την έχω ζηήσει όλη αυτή την ιστορία από κοντά και είναι πάρα πολύ αστεία- ήρθε μία καλλιτέχνης επώνυμη Αμερικανίδα, η οποία είχε πάρει ένα contract από το Μουσείο Μοντέρνας Τέχνης του Σικάγο νομίζω να κάνει ένα έργο «Αμερικανικό» και ήθελε να κάνει μια σκηνή ροντέο. Αυτό που ανεβαίνουν πάνω στον ταύρο και προσπαθούν να κρατηθούν.

Ήθελε να φτιάξει έναν τύπο ο οποίος ανεβασμένος επάνω σε έναν ταύρο προσπαθεί να κρατήσει ισορροπία και άρχισε να το κάνει και φυσικά κατάλαβε ότι δεν μπορεί να το κάνει γιατί αυτό χρειάζεται πάρα πολύ καλές γνώσεις animation. Τράβηξε βίντεο, προσπάθησε να το φτιάξει με περιγράμματα, δε γινόταν τίποτα. Κάποιος λοιπόν τις μίλησε για Animation και Animators κι έφτασε στο Νάσο το Βακάλη.

Λοιπόν της το έφτιαξε, αλλά της είπε από την αρχή, "ξέρεις κάτι; Έχω ένα απωθημένο. Μισώ τις συζητήσεις περί τέχνης. Ότι κάνω το κάνω επάνω στο χαρτί και

τελειώνουν οι συζητήσεις. Δε θα μου αρχίσεις τα μπλα, μπλα, πες μου απλά τι θέλεις να σου κάνω. Αυτή μάλλον φοβήθηκε και του είπε "ξέρεις θέλω να κάνω έναν ταύρο και απάνω έναν καβαλάρη που προσπαθεί να κρατηθεί".

"Μάλιστα της λέει εντάξει, ωραία, το κατάλαβα, φύγε θα το κάνω και θα σε φωνάξω να έρθεις να το πάρεις". Μετά από μερικές μέρες ήρθε λοιπόν αυτή να το παραλάβει. Ήταν ένα τεράστιο μάτσο χαρτιά. Κοίταξε ένα σχέδιο, κοίταξε το δεύτερο και του είπε "όμορφο είναι, αλλά ξέρεις εγώ είχα στο μυαλό μου αυτό και ήθελα να το αποδώσω έτσι". Της λέει "που; σε ένα σχέδιο ήθελες να το αποδώσεις; Το έχεις δει αυτό να κινείται"; "Όχι". Της λέει λοιπόν "πάρτο και φύγε από δω πέρα και μη συνεχίζεις γιατί θα τσακωθούμε, φύγε".

Το πήρε λοιπόν και αυτό το έργο, ακριβώς όπως το σχεδίασε, μερικά χρόνια αργότερα ήταν στην έκθεση Outlook στο εργοστάσιο της Σχολής Καλών Τεχνών. Δεν ξέρω πόσοι από σας πήγαν να δουν την έκθεση, αλλά ήταν εκεί, είχε έρθει με τα σημαντικότερα σύγχρονα έργα, κατά την άποψη των διοργανωτών, στο Outlook εδώ στην Αθήνα μερικά χρόνια αργότερα.

Λοιπόν αυτό το κενό το έχουν αναγνωρίσει όλες οι σχολές, δεν υπάρχει Σχολή Καλών Τεχνών στην Αγγλία ή στη Γερμανία που να μην έχει τμήμα animation ή να μην έχει τμήμα κινηματογράφου, γιατί κάνουν τα παιδιά ας πούμε video art και δεν ξέρουν βασικά πράγματα γύρω από το σινεμά. Τώρα έχει αρχίσει σιγά-σιγά να γίνεται κι εδώ επιτέλους κάτι, τι να πω. Μου έχουν πει ότι έχει πάει ο Μάνθος ο Σαντοριναίος στην ΑΣΚΤ και προσπαθεί να στήσει κάτι εκεί. Ελπίζω να το καταφέρουν και να το οργανώσουν καλά. Τους το εύχομαι!

Αλλά θέλω να επαναλάβω ότι είναι σίγουρα πολλοί οι λόγοι που δεν διαθέτουμε μια αξιόπιστη σχολή και πολλούς από αυτούς δεν μπορώ να τους ξέρω.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ Α. ΚΑΚΑΒΑΣ: Επανερχόμεθα στην πολιτική κι επομένως διακόπτουμε, για να μην κάνουμε δηλώσεις. Άλλωστε είναι μιάμιση η ώρα κι είναι ώρα για break. Να ευχαριστήσουμε τον Παναγιώτη το Ράππα και θα τα πούμε σε ελάχιστο χρονικό διάστημα ξανά.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Καλή τύχη σε όσους από σας δοκιμάζουν, γιατί χρειάζεται τύχη.

ΔΕΙΛΕΙΜΜΑ

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Κατ' αρχάς να σας ευχαριστήσω ακόμη μια φορά που είσαστε εδώ πέρα μαζί μας σήμερα. Περνάμε στο τρίτο μέρος, όχι απαραίτητα τελευταίο, έχει κι ένα τέταρτο που μπορεί να παρουσιάσει ιδιαίτερο ενδιαφέρον, όπου θα μετάσχετε κι εσείς. Έχουμε μαζί μας τον κύριο Evan Σπηλιωτόπουλο, ο οποίος έχει έρθει απευθείας από το L.A. από την Αμερική και η ιδιαιτερότητα του κυρίου Σπηλιωτόπουλου πέραν του βιογραφικού του είναι ότι είναι Σεναριογράφος.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Απίστευτο;

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Δεν είναι Animator, είναι Σεναριογράφος. Τον καλωσορίζω λοιπόν και τον ευχαριστώ πάρα πολύ και του δίνω και το λόγο.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ευχαριστώ πάρα πολύ κι εγώ και ιδιαίτερα για την πρόσκληση και για τα ευγενικά σας λόγια. Όντως, δεν είμαι Animator, δε ζωγραφίζω καθόλου, γράφω αποκλειστικά και μόνο σενάρια. Και θέλω να σας επισημάνω τη σημασία του σεναρίου λιγάκι.

Κάποιος είχε πει μια φορά ότι "ένας κακός Σκηνοθέτης μπορεί να γυρίσει μια μέτρια ταινία με ένα καταπληκτικό σενάριο, αλλά ο καλύτερος Σκηνοθέτης του κόσμου δεν μπορεί να γυρίσει μια καλή ταινία με ένα κακό σενάριο". Το σενάριο είναι αποκλειστικά το θεμέλιο της ταινίας, είναι τα πάντα μέσα εκεί πέρα, η δομή, οι χαρακτήρες, οι ανατροπές, το δράμα, η δράση, το ρομάντζο και το πάθος.

Πολλές φορές δεν το συνειδητοποιούμε νομίζω αυτό. Δηλαδή ξέρω ότι εγώ στην Αμερική ακόμα, που υποτίθεται ότι ο κόσμος βλέπει ταινίες και καταλαβαίνει τι πηγαίνει μέσα στη δημιουργία μιας ταινίας, πολύς κόσμος δεν ξέρει ότι υπάρχει σενάριο. Υπάρχει ένας πολύ διάσημος Σεναριογράφος στο Λος Άντζελες τηλεοπτικός κυρίως, ο Harlan Ellison, ο οποίος έχει γράψει πολλά μυθιστορήματα και στην εποχή της δεκαετίας του '60 δούλεψε στο πρώτο Star Trek και είχε γράψει ένα από τα καλύτερα επεισόδια.

Και μετά από δέκα χρόνια είχε πάει σε μια συνέλευση του Star Trek και τον πλησίασε ένας οπαδός και του είπε "εσύ τι έκανες στο πρόγραμμα"; Εκείνος είπε "εγώ έγραψα το σενάριο". "Δηλαδή έγραψες τις λέξεις"; Λέει "ναι, έγραψα τις λέξεις, τους διαλόγους, την υπόθεση". "Οι Ηθοποιοί είπαν τα λόγια αυτά". "Ναι αλλά εγώ τα έγραψα για να τα πουν οι Ηθοποιοί". "Δηλαδή δεν το κατασκεύασαν μόνοι τους"; Ο άνθρωπος νόμιζε ότι ο Leonard Nimue ας πούμε εφεύρε τις δικές του γραμμές, ότι όλα αυτά τα πράγματα γινόταν τη στιγμή που γυριζόταν, αυτομάτως γινόταν. Δεν υπάρχει συνειδητοποίηση ότι κάποιος κάθισε μπροστά σε μια κενή σελίδα και τη γέμισε με σκέψεις και εικόνες από το μυαλό του.

Και ακόμα και τώρα, ανέφερα προηγουμένως στον Αλέξανδρο, γίνεται μια σύγκρουση μεταξύ των Σεναριογράφων και των Σκηνοθετών για το credit if film buy. Το ότι του Σκηνοθέτη του ανήκει το έργο. Ο Σκηνοθέτης είναι φυσικά τρομερά σημαντικός σε μια ταινία, αλλά το να υπονοεί κανείς ότι είναι αποκλειστικότητα όλη η ταινία το έργο του Σκηνοθέτη, τη στιγμή που έχουν δουλέψει τόσα πολλά άτομα, αλλά ιδιαίτερα αν ήτανε πρωτότυπο το σενάριο, με άλλα λόγια αν δεν ήταν βασισμένο σε βιβλίο ή τίποτα άλλο, αν ένας Σεναριογράφος έκατσε και κατασκεύασε όλη την ιστορία, να ανήκει τώρα εντελώς και αποκλειστικά στο Σκηνοθέτη, είναι φυσικά λίγο προσβλητικό και είναι θέμα σύγκρουσης αυτή τη στιγμή.

Θα ήθελα να σας περιγράψω επίσης πως δουλεύουμε στη Disney, πως κατασκευάζουμε το σενάριο, τι φόρμουλα χρησιμοποιούμε, επειδή φυσικά χρησιμοποιούμε μια πολύ σταθερή φόρμουλα με σκοπό την κατασκευή ενός εμπορικού σεναρίου και βασικά πως είναι να δουλεύει κανείς υπό ένα στούντιο. Τα στούντιο βέβαια δεν δημιουργούν πολλές φορές πρωτότυπα σενάρια, αγοράζουν πρωτότυπα σενάρια σπάνια. Οι πωλήσεις των πρωτότυπων σεναρίων είναι περίπου το 10% του εισοδήματος ενός επαγγελματία Σεναριογράφου στο Λος Άντζελες. Το 90% είναι assignments, είναι δουλειές που μας προσλαμβάνουν να γράψουμε.

Η Disney Animation συγκεκριμένα πολύ σπάνια, πάρα πολύ σπάνια παίρνει πρωτότυπες ιδέες. Πριν από δώδεκα χρόνια μας είχαν δώσει και μια διαταγή μάλιστα, οι υποθέσεις σας, τα σενάρια σας, οι ταινίες που θα γυρίσουμε, να μπορούν να περιγραφούν με έναν απλό τίτλο, ο οποίος αμέσως λέει σε όλο τον κόσμο ποιο είναι το θέμα της ταινίας.

Και κοιτάξτε τις ταινίες τώρα, ο Ηρακλής, το Atlantis, το Beauty and the Beast, η Ποκαχόντας που είναι αμερικάνικη και αμέσως ξέρεις την υπόθεση και

το Chicken Little το κοτοπουλάκι που βγήκε πρόσφατα. Οι εξαιρέσεις σε αυτόν τον κανόνα ήταν το Lilo and Stitch το οποίο ήταν πρωτότυπο σενάριο του Chris Sanders και το Mulan το οποίο ήταν τέλος πάντων βασισμένο σε ένα κινέζικο παραμύθι.

Και μάλιστα με την εξαίρεση του Beauty and the Beast θα ήθελα να πω ότι το Mulan και το Lilo and Stitch ήταν δύο από τις μεγαλύτερες επιτυχίες του Disney εκείνο τον καιρό. Με άλλα λόγια δεν δουλεύει πάντα να έχεις μόνο την ιδέα από μέσα σου για να αρέσει στο κοινό, μερικές φορές οι πρωτότυπες ιδέες είναι ακόμα συναρπαστικές για ένα ευρύ κοινό.

Η φόρμουλα λοιπόν που χρησιμοποιούμε είναι η εξής: Συνήθως το marketing department θα πει ποιοι κλασικοί χαρακτήρες της Disney δεν έχουν κάνει ταινία για αρκετό καιρό και ότι το κοινό θα ήθελε να δει μια τέτοια ταινία. Η συγκεκριμένη περίπτωση για μένα ήταν οι τρεις Σωματοφύλακες που γυρίσαμε με τον Μίκυ Ντόναλντ και Γκούφη και ήταν η πρώτη μεγάλου μήκους ταινία με αυτούς τους τρεις χαρακτήρες που γυρίστηκε ποτέ στην ιστορία. Και το marketing department ήρθε στη Disney και είπε "ξέρετε, το τελευταίο μικρού μήκους Μίκυ Ντόναλντ και Γκούφη ήταν πριν από έξι χρόνια, το κοινό έχει πεινάσει κι έχει ενδιαφερθεί για αυτούς τους χαρακτήρες, θα θέλαμε να γυρίσουμε μια μεγάλη μήκους ταινία.

Ανακαλύψαμε το 1947, ο Walt Disney ο ίδιος ήθελε να γυρίσει τους τρεις Σωματοφύλακες με αυτούς τους τρεις χαρακτήρες, αλλά δεν κατασκευάστηκε ποτέ ένα σενάριο. Οπότε πήγανε οι Διοικητές οι Executives και πλησίασαν τον στάβλο των Σεναριογράφων που υπάρχει στη Disney, δηλαδή με άλλα λόγια εβδομαδιαίους μισθοφόρους Σεναριογράφους, που μας πληρώνουν κάθε εβδομάδα να δουλεύουμε στις ταινίες τους. Ήμασταν τέσσερις, για αυτό το συγκεκριμένο project διαλέξανε εμένα.

Και μας βάλανε σε ένα δωμάτιο με τον Σκηνοθέτη τον Donovan Cook, έναν Executive της εταιρείας και μία Παραγωγό. Και μέσα σε τρεις μήνες δουλέψαμε για να κατασκευάσουμε το σενάριο το οποίο θα ήταν οι τρεις Σωματοφύλακες. Αρχίσαμε λοιπόν με την ιδέα βέβαια. Μετά κατασκευάσαμε μια περιγραφή της υπόθεσης που θέλαμε να πούμε σε τρεις προτάσεις. Κατασκευάσαμε επίσης ποιο είναι το θέμα της ταινίας.

Η συγκεκριμένη ταινία ήταν αν φίλοι μείνουν μαζί, σταθούν μαζί, μπορούν να καταφέρουν τα πάντα. Το θέμα είναι πολύ σημαντικό για τη Disney επει-

δή δημιουργεί το θεμέλιο της όλης υπόθεσης, ότι όλη η υπόθεση τώρα θα είναι μία εξέταση αυτού του θέματος που μόλις είπα. Και τα θέματα είναι πολύ απλά, είναι ότι η αγάπη πάντοτε νικάει, να είσαι πάντα ο εαυτός σου το οποίο είναι το πιο συνηθισμένο θέμα ταινιών Disney.

Κατασκεύασα λοιπόν αυτή τη σύντομη περιγραφή της υπόθεσης και αυτό το σύντομο θέμα. Μετά προχωρήσαμε να κατασκευάσουμε το σκελετό του σεναρίου, που στη Disney φυσικά χρησιμοποιούν το σενάριο των τριών πράξεων. Ο σκελετός του σεναρίου είναι 24 κάρτες. Η κάθε κάρτα από αυτές περιγράφει τις δραματικές στιγμές της ταινίας, τις ανατροπές της ταινίας και τις σκηνές δράσης. Και βάζοντάς τις μαζί μπορεί να καταλάβει κανείς ακριβώς πως θα εξελιχθεί όλη η ταινία.

Και βασικά είναι επτά κάρτες για την πρώτη πράξη, δέκα για τη δεύτερη, επτά για την τρίτη. Βάζουμε τίτλους σε κάθε κάρτα, οι οποίοι τίτλοι περιγράφουν τα συμβάντα εκείνης της σκηνής και βασικά είναι σαν μια μίνι ταινία, σαν εικοσιτέσσερις μίνι ταινίες οι οποίες όταν τις βάζουμε μαζί σαν αλυσίδα δημιουργούν όλη την ταινία. Αυτές οι κάρτες είναι ίσως το πιο σημαντικό βήμα, επειδή από αυτές τις κάρτες μόλις οι παραγωγοί οι υπεύθυνοί μας τις δεχτούν προχωράμε κατευθείαν στο σενάριο.

Άλλα στούντιο, κυρίως τα στούντιο που γυρίζουν live action ταινίες, έχουν ένα ενδιάμεσο βήμα μεταξύ τις κάρτες αυτές και του σεναρίου κι αυτό είναι το treatment. Αυτό είναι συνήθως μια εικοσασέλιδη με σαραντασέλιδη περιγραφή του σεναρίου, σχεδόν σε στυλ μιας μικρής ιστορίας, ενός μυθιστορήματος, χωρίς διαλόγους, οι σκηνές, το δράμα, η πλοκή, αλλά χωρίς διαλόγους.

Εμείς δεν το χρησιμοποιούμε αυτό και ο λόγος είναι επειδή η Disney παλιά το χρησιμοποιούσε αλλά έχουμε τόσο πολύ κόσμο, τόσα πολλά στελέχη που δίνουν σημειώσεις, που σταμάταγε. Όλο το process σταμάταγε εκεί πέρα, επειδή οι Παραγωγοί, οι Σκηνοθέτες, η Διοίκηση και όλα τα υπόλοιπα προσπαθούσαν να το αλλοιώσουν και να βάλουν όσες πιο πολλές σκέψεις δικές τους σε αυτό το treatment και φυσικά ο καημένος ο Σεναριογράφος αυτοκτονούσε στο τέλος και τελείωνε η υπόθεση.

Οπότε αρχίσαμε και πηγαίναμε κατευθείαν από το σκελετό των καρτών που σας περιγράφω στο σενάριο. Συνήθως αυτό το process μας παίρνει αυτούς τους τρεις μήνες. Μόλις οι κάρτες γίνουν αποδεκτές το σενάριο, το πρώτο version του

σεναρίου, θα πάρει για μένα τουλάχιστον έξι εβδομάδες και μετά θα αρχίσουμε τον κύκλο πάλι των σημειώσεων.

Εκεί πέρα είναι που πραγματικά ο Σκηνοθέτης και οι Παραγωγοί θα δώσουν τη δικιά τους στάμπα στο σενάριο. Αυτό συνήθως παίρνει άλλους δύο μήνες κατά το μέσο όρο, οπότε τώρα είμαστε μισό χρόνο μέσα στο process κι έχουμε επιτέλους ένα έτοιμο σενάριο. Τότε φυσικά αρχίζουνε τα σκίτσα, η δημιουργικότητα των Καλλιτεχνών και συνήθως άλλος ένας χρόνος μέχρι να έχουμε τελειώσει ένα story real που έχει γίνει αποδεκτό και μετά πηγαίνει στο animation.

Θα μιλήσω τώρα συγκεκριμένα για τη φόρμουλα που χρησιμοποιούμε σε αυτό το σενάριο. Η πρώτη σκηνή της ταινίας είναι συνήθως ένας πρόλογος, ο οποίος μας εισάγει τους βασικούς μας χαρακτήρες. Θα χρησιμοποιήσω το πρότυπο των τριών Σωματοφυλάκων. Η ταινία αρχίζει με το Μίκυ τον Ντόναλντ και τον Γκούφη ως μικρά παιδιά, που συναντάνε τους πραγματικούς τρεις Σωματοφύλακες οι οποίοι τους σώζουν και από κει και πέρα τα τρία μικρά έχουν ένα όνειρο ότι θα γίνουν αυτοί κάποτε Σωματοφύλακες.

Η πρώτη σκηνή. Ο σκοπός της πρώτης σκηνής είναι να μας δείξει το όνειρο του πρωταγωνιστή, να μας δείξει τον άθλο, να αναβάλλει το πρώτο σκαλοπάτι σε αυτή την Οδύσσεια, σε αυτό το ταξίδι που θα πάρει ο πρωταγωνιστής. Κάνει μερικά πράγματα αυτή η σκηνή. Κατ' αρχήν μας δείχνει τι θέλει ο πρωταγωνιστής, αλλά επίσης μας δείχνει ποιο είναι το πρόβλημά του. Για παράδειγμα με τους χαρακτήρες αυτούς ότι ο Μίκυ είναι ένας μικρός ποντικός, ότι ο Ντόναλντ είναι ευέξαπτος και θυμώνει εύκολα και ο Γκούφη είναι χαζός.

Αυτό λοιπόν, σε οποιοδήποτε σενάριο, αρχίζει να μας περιγράφει τι θέλει ο πρωταγωνιστής, αλλά και ποιο είναι το πρόβλημα, το εσωτερικό πρόβλημα που θα αντιμετωπίσει. Το εξωτερικό πρόβλημα είναι βέβαια ο ανταγωνιστής κι αυτό γίνεται στη δεύτερη σκηνή. Στη δεύτερη σκηνή συναντάμε τον κακό της υπόθεσης. Στη δικιά μας ταινία ήτανε ο Πητ. Ο κακός της υπόθεσης κατ' αρχήν έχει ένα όνειρο, το οποίο θα είναι σε ακριβώς αντίθεση με το όνειρο του πρωταγωνιστή, για να έρθουνε σε σύγκρουση. Αλλά επίσης ο κακός θα πιστεύει ένα θέμα το οποίο θα έρθει σε αντίθεση και το θεματικό εναντίον αυτών που πιστεύει ο πρωταγωνιστής.

Παράδειγμα: Οι πρωταγωνιστές των τριών Σωματοφυλάκων πιστεύουν όπως ανέφερα αν τρεις φίλοι σταθούν πλάι-πλάι, θα πετύχουν τα πάντα. Ο κακός πι-

στεύει ότι δεν υπάρχει φιλία, υπάρχουν μόνο εσύ, είναι εγωιστής και προσπαθεί να καταστρέψει τη φιλία των τριών πρωταγωνιστών για να πετύχει ο ίδιος. Οπότε έχουμε και εσωτερικά και εξωτερικά αυτή τη σύγκρουση μεταξύ των δύο ομάδων, των δύο χαρακτήρων.

Η τρίτη σκηνή συνήθως μας δίνει το αισθηματικό πλάνο της ταινίας, συναντάμε την κοπέλα ας πούμε η οποία συγκεκριμένα βέβαια είναι η Μίνι και αυτό μας δίνει ένα λίγο πιο προσωπικό και προσιτό στόχο για τον πρωταγωνιστή. Τώρα πια ο πρωταγωνιστής μας δε θέλει μόνο την επιτυχία των Σωματοφυλάκων, ο οποίος ίσως να είναι λίγο εγωιστικός λόγος, θέλει να προστατεύσει την πρωταγωνίστρια η οποία στη συγκεκριμένη ταινία είναι η Πριγκίπισσα της Γαλλίας, οπότε τώρα ο στόχος έχει γίνει πιο προσωπικός και πιο κατανοητός ας πούμε από μα τους θεατές, επειδή θέλουμε βέβαια να προστατευθεί αυτή η κοπέλα.

Στην τέταρτη σκηνή της ταινίας για παράδειγμα έρχεται η πρώτη σύγκρουση μεταξύ κακού και καλού. Από δω και πέρα η ελπίδα είναι ότι οι δυνάμεις του καλού και οι δυνάμεις του κακού θα είναι σε μια μόνιμη σύγκρουση μέχρι το τέλος της δεύτερης πράξης, ότι κάθε βήμα που θα κάνει ο πρωταγωνιστής ο κακός θα κάνει ένα εξίσου αν όχι πιο ισχυρό βήμα το οποίο θα δημιουργήσει όσο περισσότερο δράμα κι όσο περισσότερη σύγκρουση γίνεται.

Το τέλος της πράξης είναι που ο πρωταγωνιστής ξεκινάει βασικά στην Οδύσειά του. Στη συγκεκριμένη περίπτωση το τέλος της πρώτης πράξης ο Μίκυ ο Ντόναλντ και ο Γκούφη γίνονται Σωματοφύλακες. Βρίσκουν λοιπόν το όνειρό τους, αλλά στη δεύτερη πράξη ανακαλύπτουν ότι το όνειρο αυτό είναι απατηλό, ότι δεν ήταν αυτό πραγματικά αυτό που ψάχνανε και ότι αυτό που πραγματικά ψάχνανε ήτανε ο ένας τον άλλον και να δημιουργηθεί η πραγματική φιλία τους.

Στη δεύτερη πράξη λοιπόν μέσα από τις συγκρούσεις μεταξύ πρωταγωνιστών και ανταγωνιστών φτάνουμε στο κέντρο της δεύτερης πράξης, συγκεκριμένα σε μια ταινία Disney είναι συνήθως στα 45 λεπτά, στην οποία ο καλός μέχρι στιγμής δείχνει να θριαμβεύει. Όμως στο κέντρο της δεύτερης πράξης ο κακός θα κάνει ένα τελικό βήμα ίσως, το οποίο τον βγάζει αυτόν παραπάνω και ο πρωταγωνιστής μας ο καλός αρχίζει να χάνει τώρα, αρχίζει να πέφτει προς το δεύτερο κομμάτι της δεύτερης πράξης, αρχίζει να αποτυγχάνει.

Μέχρι που φτάνει στο τέλος της δεύτερης πράξης, ένα από τα πιο σημαντικά κομμάτια όλου του σεναρίου, στο οποίο συνήθως πρέπει ο καλός να έχει χάσει τα πάντα, να είναι στο πιο χαμηλό σημείο της ύπαρξής του κι εκείνο ακριβώς το σημείο σε ένα τέλειο σενάριο, είναι το υψηλότερο σημείο του ανταγωνιστή. Ο καλός λοιπόν εντελώς χαμένος έχει χάσει την κοπέλα, τον έχουν στείλει φυλακή, το όνειρό του έχει χαθεί, έχει ξεριζωθεί εντελώς, ο κακός εν τω μεταξύ έχει κερδίσει το όνειρό του, είναι τώρα ο Βασιλιάς ας πούμε της Γαλλίας.

Η τρίτη πράξη είναι πως ο καλός καταφέρνει να ανατρέψει τα συμβάντα προς όφελός του. Στη συγκεκριμένη περίπτωση είναι η βασικά η σκηνή που οι τρεις φίλοι ανακαλύπτουν τον πραγματικό, τον εσωτερικό αγώνα της ταινίας που ήταν η φιλία τους, γίνονται όντως τρεις σύμμαχοι και η φιλία τους όντως αντιστέκεται στις επιθέσεις του κακού. Έχουμε φυσικά το θρίλερ του κυνηγητού συνήθως, τη λύτρωση της κοπέλας και τη νίκη του κακού.

Αυτό το γενικό σενάριο προσαρμόζεται σχεδόν σε όλες τις ταινίες. Ίσως να φανεί λίγο περίεργο, αλλά προσαρμόζεται σε κωμωδίες, προσαρμόζεται σε θρίλερ, προσαρμόζεται στα πάντα, αυτά είναι τα βασικά βήματα. Και η Disney όπως καταλαβαίνετε επειδή είναι απλά βήματα τα χρησιμοποιεί επειδή δημιουργούν ένα πολύ εμπορικό πρότυπο. Δεν υπάρχουν περιπλοκές στην αφήγηση, δεν υπάρχουν flash back ή δεν υπάρχουν πιο σουρεαλιστικά πράγματα, είναι μια πολύ κανονική ευκολοπρόσιτη ταινία.

Κι αυτό δεν είναι μόνο επειδή αυτές είναι παιδικές ταινίες, είναι συγκεκριμένα το πιο εμπορικό πρότυπο. Επειδή πάνω σε αυτόν τον απλό σκελετό μπορείς να χτίσεις πράγματα, μπορείς να βάλεις τις κωμικές σκηνές, μπορείς να βάλεις τις αισθηματικές σκηνές και η πλοκή δεν μπαίνει ανάμεσα, δεν μπαίνει εμπόδιο στη δημιουργία αυτών των κωμικών ή δραματικών σκηνών.

Η Disney χρησιμοποιεί αυτό το πρότυπο από το 1937 και δεν το έχει αλλάξει καθόλου. Μάλιστα μας δώσανε όταν πρωτοαρχίσαμε τους τρεις Σωματοφύλακες και διαβάσαμε μερικά γράμματα που είχε στείλει ο Disney στους Καλλιτέχνες που δουλεύανε στο Χιονάτη και Εφτά Νάνοι και η συμβουλή τους ήτανε πάντοτε "κρατήστε το όσο πιο απλό γίνεται". Κι αυτό πιστεύω ότι είναι μια συμβουλή που θα έδινε σε γενικές γραμμές. Η απλότητα είναι συνήθως το πιο έξυπνο και το πιο δυναμικό πράγμα που μπορείτε να κάνετε. Αν βάλετε πολλές περιπλοκές, πολλές φορές

χάνεται το δράμα της ταινίας και γίνεται απλώς μια άσκηση στο πόσο μεγαλοφυής είναι ο Σκηνοθέτης ή ο Σεναριογράφος.

Ας κοιτάξουμε ας πούμε το Παιχνίδι των Λυγμών. Το Παιχνίδι των Λυγμών ήταν ένα πολύ απλό σενάριο. Έχει μια μεγάλη ανατροπή. Αλλά ήταν πολύ απλό. Είναι ένα θρίλερ, είναι σχέσεις μεταξύ ανθρώπων. Με είχαν ρωτήσει κάποτε "ποιο είναι το πιο σημαντικό κομμάτι του σεναρίου, ποιο είναι το πιο σημαντικό element του σεναρίου"; Παράδειγμα οι χαρακτήρες, οι διάλογοι, η πλοκή, τι είναι; Εγώ πιστεύω πάντοτε ότι είναι οι χαρακτήρες. Και το πιστεύω αυτό επειδή αν κάποιος έχει την πιο έξυπνη ιστορία με τις πιο έξυπνες ανατροπές, αν οι χαρακτήρες δεν είναι φρέσκοι και αληθινοί και ανθρώπινοι δε θα κινήσει το κοινό, δε θα γίνει αυτή η ένωση με το κοινό και δε θα πιάσει η ταινία.

Και σαν παράδειγμα συνήθως χρησιμοποιώ μία πρόσφατη ταινία το Radio Games, που έγραψε ένας πολύ-πολύ-πολύ καλοπληρωμένος Σεναριογράφος του Hollywood ο Aaron Kruger. Η ταινία γυρίστηκε με τον Μπεν Άφλεκ και τη Σαλί Στερόν και δεν τα πήγε καθόλου καλά, τεράστια αποτυχία. Το σενάριο είναι έξυπνο, δηλαδή πραγματικά έχει ανατροπές που διαβάζοντάς το δεν το βλέπει κανείς. Αλλά οι χαρακτήρες είναι πολύ ανόητοι, δεν είναι δυναμικοί, είναι συνηθισμένοι, μιλάνε σαν ανθρώπους που βγήκαν από το μυαλό ενός Σεναριογράφου και δε μιλάνε σαν πραγματικοί άνθρωποι και το κοινό το καταλαβαίνει αυτό.

Μια πανέξυπνη ταινία σε αντίδραση με αυτό ήταν μια βρετανική ταινία με τίτλο Sexy Beast με τον Ben Kingsley και τον Ray Winston, η οποία πάλι πλοκή είναι πολύ απλή, είναι ένας γκάνγκστερ που έχει πάρει σύνταξη κι έρχεται το πρώην αφεντικό του να τον ξαναφέρει μέσα στον κόσμο του εγκλήματος. Αυτή είναι όλη η υπόθεση. Είναι οι χαρακτήρες που δημιουργήσανε αυτή την ταινία. Φυσικά πολλοί θα πούνε συγκεκριμένα ο χαρακτήρας του Ben Kingsley, αλλά ο χαρακτήρας είναι ο γάντζος που φέρνει το θεατή μέσα στην υπόθεση.

Ο χαρακτήρας συνήθως πρέπει να έχει ένα πόθο που είναι κατανοητός από όλους μας. Πρόσφατα χρησιμοποίησα το Finding Nemo το Ψάχνοντας για το Νέμο σαν παράδειγμα. Επειδή η ταινία είναι ένας πατέρας κι ένας γιος, οι οποίοι δεν έχουν κανέναν άλλον στον κόσμο. Αυτή η σχέση είναι κατανοητή αμέσως για τα παιδιά που βλέπουν την οικογένειά τους σαν όλο τον κόσμο τους σχεδόν.

Και το παιδί και ο πατέρας χάνουν ο ένας τον άλλον και αυτό πάλι μιλάει κατευθείαν στο φόβο που έχει κάθε μικρός. Και μετά όλος ο αγώνας είναι να ξαναενωθούν αυτοί οι δύο χαρακτήρες. Τους έχουμε μάθει, τους έχουμε δει μαζί, τους έχουμε αγαπήσει και μαζί και φυσικά εμείς σαν θεατές δε θέλουμε τίποτα άλλο παρά όντως να ενωθούν αυτοί οι δύο χαρακτήρες. Εάν δε γίνει αυτή η ένωση με το κοινό δεν έχετε ταινία.

Επίσης, και αυτό είναι εντελώς δικιά μου προσωπική γνώμη, ο πιο σημαντικός χαρακτήρας του σεναρίου δεν είναι ο πρωταγωνιστής. Εγώ πιστεύω ότι είναι ο ανταγωνιστής. Και φυσικά χρειαζόμαστε καταπληκτικούς πρωταγωνιστές, δε λέω αυτό, αλλά αυτό που εννοώ είναι ότι εάν δεν υπήρχε ο ανταγωνιστής ο πρωταγωνιστής σας θα είχε μια πολύ χαρούμενη ζωή και δε θα γινόταν απολύτως τίποτα.

Ο ανταγωνιστής είναι αυτός που δημιουργεί όλη την ταινία, που δημιουργεί τα προβλήματα όλης της ταινίας. Όσο πιο καλός είναι ο ανταγωνιστής, τόσο πιο καλός και δυναμικός και ηρωικός φαίνεται ο πρωταγωνιστής. Όσο πιο μεγαλοφυής είναι ο ανταγωνιστής, τόσο πιο δύσκολα είναι τα πράγματα για τον πρωταγωνιστή σας. Οπότε ο ένας βοηθά τον άλλον, αλλά ο ανταγωνιστής είναι αυτός που κινεί την υπόθεση.

Αυτό με βοηθάει προσωπικά ακόμα και στο γράψιμο του σεναρίου, διότι μερικοί Σεναριογράφοι μου λέει "ξέρεις έχουμε φτάσει στη σελίδα 50 και είμαστε σε αδιέξοδο, δεν ξέρουμε πως να βγούμε από αυτό, έχουμε γράψει τον εαυτό μας σε μια γωνία". Ο ανταγωνιστής είναι αυτός που θα σώσει τον ήρωα. Και αυτό που εννοώ είναι ότι δε θα τον σώσει πραγματικά επειδή θέλει το ακριβώς αντίθετο, αλλά οι πράξεις του ανταγωνιστή θα βγάλουν τον ήρωα από τη γωνία, ο τρόπος με τον οποίο ο ανταγωνιστής θα χειριστεί τη μοίρα του πρωταγωνιστή θα βγάλει το Σεναριογράφο από αυτό το πρόβλημα.

Πολλοί Σεναριογράφοι κοιτάζουν από τα μάτια του πρωταγωνιστή το ποιο είναι το επόμενο βήμα, αν δεν μπορούν να δουν το επόμενο βήμα του πρωταγωνιστή τους. Με άλλα λόγια εάν ο πρωταγωνιστής τώρα είναι σε ένα κλειδωμένο δωμάτιο κι έχει πιάσει φωτιά το σπίτι και υπάρχει δυναμίτιδα παντού, πως θα τον βγάλω από εκεί μέσα. Μην κοιτάζετε τι θα κάνει ο πρωταγωνιστής, κοιτάξτε τι έχει κάνει ο ανταγωνιστής, τι λάθος έχει κάνει ο ανταγωνιστής σε αυτή τη σκηνή ας πούμε ή τι πράξη μπορεί να κάνει ο ανταγωνιστής το οποίο μπορεί να εκμεταλλευτεί ο πρωτα-

γωνιστής. Κοιτάξτε στους χαρακτήρες που έχετε δημιουργήσει γύρω από τον πρωταγωνιστή σας για αυτό το πράγμα.

Μετά από τους χαρακτήρες υπάρχουν οι διάλογοι και η πλοκή βέβαια και αυτό δεν είναι κάτι που μπορώ πραγματικά να συμβουλευτώ, επειδή αυτό είναι κάτι που ο κάθε ταλαντούχος Σεναριογράφος θα δημιουργήσει από μόνος του. Εκεί πέρα είναι που μιλάμε τώρα για τη φωνή του Σεναριογράφου.

Το David Mamet είναι ένας πολύ διάσημος βέβαια Θεατρικός Συγγραφέας και Σεναριογράφος και τώρα Σκηνοθέτης και αυτός έχει μια από τις πιο ιδιαίτερες φωνές στο Hollywood στην Αμερική ετούτη τη στιγμή. Και οι χαρακτήρες του μιλάνε με έναν πολύ λυρικό θεατρικό τρόπο. Αλλά για την ατμόσφαιρα που θέλει να δημιουργήσει ο Mamet αυτό λειτουργεί πάρα πολύ.

Και νομίζω ότι για να βρείτε κι εσείς τη δικιά σας φωνή αυτό είναι κάτι που θα αντλήσετε από τις δικές σας εμπειρίες, δε θα μπορεί κάποιος να σας το διδάξει αυτό, αυτό είναι κάτι ιδιαίτερο για τον κάθε άνθρωπο. Όμως αυτό που μπορείτε να μάθετε είναι πως μπορείτε να βάλετε τη φωνή σας στο χαρτί. Πως αυτή η φωνή που ακούτε στο μυαλό μπορεί να μεταφραστεί σε μια κενή σελίδα.

Και ο τρόπος που εγώ πάντοτε συνιστώ για αυτό το πράγμα είναι: Διαβάστε όσα περισσότερα καλά σενάρια μπορείτε. Κι ευτυχώς με το internet τώρα έχετε access σε sites τα οποία έχουν ανεβάσει κλασικά σενάρια. Διαβάστε εκατό σενάρια, διαβάστε το China Town, διαβάστε το Διαμέρισμα του Billy Wilder, διαβάστε κωμωδίες από τη δεκαετία του 1920, 1930, 1940 και 1950, διαβάστε θρίλερ, διαβάστε τον Εξορκιστή που ο Εξορκιστής είναι ένα θαυμάσιο σενάριο και είναι η μόνη ταινία τρόμου που έχει πάρει Όσκαρ για καλύτερο σενάριο. Διαβάστε τη Σιωπή των Αμνών, έξοχο θρίλερ. Όλα αυτά τα σενάρια θα σας διδάξουν περισσότερα από ότι μπορείτε να μάθετε ειλικρινά σε μια Σχολή Σεναριογραφίας, γιατί θα δείτε πως αυτοί οι Σεναριογράφοι βάλανε την πλοκή και το suspense τους πάνω στο σενάριό τους.

Ένα από τα καλύτερα σενάρια που έχω διαβάσει, αν και στενοχωρήθηκα επειδή το διάβασα πριν δω την ταινία, ήταν το Έκτη Αίσθηση. Και φυσικά όταν είδα την ταινία ήξερα το τέλος. Αλλά η Έκτη Αίσθηση, ο τρόπος που είναι γραμμένος δεν βλέπεται σε καμιά περίπτωση ότι θα τελειώσει εκεί πέρα που τελιώνει. Και είναι γραμμένος με έναν πολύ αισθηματικό τρόπο. Κι αυτό που εννοώ είναι ότι δακρύζει

κανείς διαβάζοντάς το πάρα πολύ. Κι αυτό πάλι μιλά για το πόσο πάθος είχε αυτός ο Σεναριογράφος για αυτή την υπόθεση.

Για πρωτότυπα σενάρια είναι πολύ εύκολο να δημιουργήσει κανείς πάθος, επειδή είναι πρωτότυπα, βγαίνουν από μας, είναι δικά μας παιδιά και φυσικά τα αγαπάμε. Η δυσκολία είναι και φυσικά εδώ πέρα που ξεχωρίζουν οι επαγγελματίες Σεναριογράφοι από τους ερασιτέχνες είναι αν μπορείτε να δημιουργήσετε το ίδιο πάθος και την ίδια αγάπη για ένα σενάριο που σας έχουν αναθέσει.

Και ο τρόπος που λειτουργεί για μένα είναι αν μπορώ να βρω στην υπόθεση που μου έχουν αναθέσει κάτι που θέλω να εξετάσω εγώ για τη δικιά μου τη ζωή. Δηλαδή κάτι που θα με ενδιέφερε εμένα να αναλύσω. Δε θέλω να μπω πολύ στα ψυχολογικά, αλλά έτσι δημιουργείται πάλι ένας κρίκος μεταξύ Σεναριογράφου και το κείμενο που έχει να δουλέψει.

Ας πούμε στην ταινία που δείξαμε την πρώτη μέρα του φεστιβάλ, ήτανε το Φελαντάκι και η Παρέα του, μια απλή ταινία, μια παιδική ταινία με το χαρακτήρα του Winnie. Και αυτό που ήθελα να εξετάσω όταν μου αναθέσανε το σενάριο ήταν οι σχέσεις μεταξύ λαών. Φυσικά για μια παιδική ταινία είναι περίεργο να λέει κανείς ότι έχει αυτό το υπόβαθρο, αλλά ήτανε.

Επειδή η υπόθεση της ταινίας είναι το cast των χαρακτήρων μας που έχουνε τον δικό τους μικρό κόσμο και είναι χαρούμενοι στο μικρό κόσμο τους, που ξαφνικά εισβάλλεται από έναν επισκέπτη από το διπλανό δάσος, ένα πλάσμα που δεν έχουν δει ποτέ, αλλά έχουν φαντασιώσεις του τι είναι, πως μοιάζει και τι κακό μπορεί να τους κάνει.

Οπότε η ιδέα ήτανε, αν και πολύ απλή και πολύ παιδική, η ιδέα ήταν να εξετάσει κανείς τις προκαταλήψεις, συγκεκριμένες προκαταλήψεις μεταξύ λαών, και το πως τελικά όταν συναντάνε τον τρομερό τους και φοβερό τους εχθρό ανακαλύπτουν ότι έχει ακριβώς τις ίδιες προκαταλήψεις που έχουν κι αυτοί και είναι κατατρομαγμένος περισσότερο μάλιστα αυτός από αυτούς. Αυτό ήτανε ο γάντζος που με συγκίνησε εμένα και με έκανε να ενδιαφερθώ για το σενάριο αυτό.

Φυσικά έχουμε επίσης προσαρμογές βιβλίων, ο οποίος είναι ένα εντελώς διαφορετικό θέμα, επειδή στις προσαρμογές βιβλίων πρέπει να πάρετε ένα κείμενο το οποίο είναι ας πούμε 350 σελίδες και να το μετατρέψετε σε ένα κείμενο 120 σελίδων και αυτό είναι πραγματικά ένα εντελώς δικό του τέρας.

Ο τρόπος πάλι που λειτουργεί για μένα είναι να διαβάσω το βιβλίο και να πάρω το κομπιούτερ μου και να γράψω το σκελετό όπως σας εξήγησα προηγουμένως με τις τρεις πράξεις και τα εικοσιτέσσερα χαρτιά και να μετατρέψω το βιβλίο σε όσα χαρτιά και όσα βήματα είναι τα βήματα του βιβλίου, δεν πάει να είναι 58, 120 ή 1200. Μετά πρέπει να διαλέξω ποια από όλα αυτά τα βήματα του βιβλίου είναι τα πιο σημαντικά. Όλα τα υπόλοιπα, όσο σαγηνευτικά και να είναι, όσο θαυμάσια και να είναι, είναι περιττά για την ταινία.

Ας πούμε μένω τώρα με σαράντα βήματα. Από αυτά τώρα πρέπει να διαλέξω αν μπορώ να συνδυάσω μερικά και συνήθως συμβαίνει αυτό και τα κατεβάζεις στα τριάντα. Και μετά πρέπει πάλι να κάνω μερικές θυσίες, πρέπει να δω τι δεν μεταφράζεται κινηματογραφικά, τι είναι πολύ δραματικό και στατικό και ίσως βασισμένο περισσότερο σε διάλογο παρά σε πράξη και να το απορρίψω και αυτό. Και συνήθως όντως με αυτό το σύστημα μου μένουν εικοσιτέσσερις πάλι κάρτες. Ακούγεται φορμουλαϊκό, αλλά μερικές φορές για το επάγγελμα που είμαστε είναι ένας απλός τρόπος, είναι ένας τρόπος που αμέσως σε βάζει μέσα στην ταινία και σώζει πολύ ιδρώτα.

Δεν ξέρω τι άλλο να πω.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Μπορείς να πεις όσον αφορά σε συνεργασία πως ακριβώς όταν καθόσαστε να συνεργαστείτε προκειμένου να συλλάβετε την τελική ιστορία, την οποία αργότερα θα διαμορφώσετε είτε σε treatment είτε κατευθείαν σε σενάριο, πως γίνεται η συνεργασία και ποια είναι η δουλειά του Σεναριογράφου ακούγοντας και τους άλλους τρεις, όταν είπες ότι μαζευόσαστε οι τέσσερις σας, το brainstorming κι όλο αυτό.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Το ωραίο πράγμα τουλάχιστον της συγκεκριμένης συνεργασίας στη Disney είναι ότι οι παραγωγοί είναι παρόντες σε αυτό το δωμάτιο συγκεκριμένα για λόγους χρηματικούς, δηλαδή προϋπολογισμού. Και αυτοί μας σταματάνε όταν η φαντασία μας βασικά μας βγάζει έξω από τα όρια του προϋπολογισμού. Ας πούμε όχι εικοσιπέντε χιλιάδες στρατιώτες σε αυτή τη σκηνή δε λειτουργεί για μας, μπορούμε να τους κάνουμε δύο και να τους πολλαπλασιάσουμε ίσως στο background;

Υπάρχει μια τηλεσειρά στην Αμερική ονόματι South Park, η οποία είναι πάρα πολύ διάσημη και η South Park έχει σχεδόν μηδενικό προϋπολογισμό. Και

υπάρχει μια καταπληκτική σκηνή σε ένα επεισόδιο περσινό στο οποίο οι δυνάμεις του Θεού κάνανε μάχη με τις δυνάμεις του σατανά και όλη η κάμερα είναι πάνω στο πρόσωπο ενός αγγέλου που λέει "Χριστέ μου, τι τεράστια μάχη. Είναι δέκα φορές μεγαλύτερη από τον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών; Τι λέω, χίλιες φορές". Και μετά όταν τελειώνει η μάχη κόβουν στο αντίστροφο πλάνο που βλέπεις το πεδίο της μάχης και βλέπεις δύο αγγέλους να κάνουν "νικήσαμε".

Οπότε συγκεκριμένα οι παραγωγοί είναι εκεί πέρα κάπως να μας βάλουν χαλινάρι όταν γινόμαστε λίγο υπερβολικοί. Η συνεργασία με αυτούς είναι πάρα πολύ συγκεκριμένη γι αυτό το λόγο. Και βέβαια η δικιά μας δουλειά είναι να δίνουμε λύσεις, δημιουργικές λύσεις στο πρόβλημα του προϋπολογισμού.

Η σχέση μας με τον Σκηνοθέτη. Είχα την τύχη οι Σκηνοθέτες με τους οποίους έχω δουλέψει να είναι πολύ επαγγελματίες, να έχουν γυρίσει αρκετές ταινίες οπότε να ξέρουν το παιχνίδι και να ξέρουν ότι τουλάχιστον στη Disney πάλι είναι εκεί πέρα να δώσουνε δημιουργία σε ένα μισθοφορικό πλαίσιο. Δηλαδή δουλεύουν για τη Disney, δεν είναι δημιουργοί, δεν είναι ο Γκοντάρ, είναι μισθοφόροι της Disney.

Αλλά υπήρχαν και εξαιρέσεις. Οι εξαιρέσεις είναι συνήθως -θα δώσω ένα συγκεκριμένο παράδειγμα- το «...» νούμερο δύο. Ο πρώτος Σκηνοθέτης, γιατί ο δεύτερος είναι αυτός που γύρισε τελικά την ταινία, ο πρώτος Σκηνοθέτης είχε ένα εντελώς διαφορετικό σενάριο στο μυαλό του, παρά αυτό που γράψανε, παρά αυτό που δέχτηκε η εταιρεία και προσπάθησε να κάνει αλλαγές κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων.

Τώρα, στο animation, στα κινούμενα σχέδια αυτό είναι ηλίθιο, επειδή χάνεις τόσα πολλά λεφτά. Και δεν το έλεγε στους Παραγωγούς του, δεν το έλεγε στη Διοίκηση, οπότε ήθελε να τους καταπλήξει όλους με τη μεγαλοφυΐα του. Φυσικά όταν τους έδειξε μέσα σε έξι μήνες το τι είχε κάνει και δεν ξέραμε κι εμείς καν, η Διοίκηση τον απέλυσε αμέσως. Αμέσως, χωρίς δισταγμό.

Και ήτανε μάλιστα το πιο σύντομο screening που είχαμε κάνει ποτέ, επειδή γίνανε τα πρώτα είκοσι λεπτά και είπανε "δεν ξέρουμε τι έχεις κάνει, δεν αναγνωρίζουμε τίποτα από το σενάριο, αντίο". Και προσλάβανε αμέσως έναν θαυμάσιο Αυστραλό Σκηνοθέτη ο οποίος γύρισε το σενάριο και η ταινία βγήκε κανονικά στους κινηματογράφους. Αυτή ήταν η μόνη φορά που έχω δει κάτι τέτοιο.

Συνήθως ο Σκηνοθέτης γνωρίζει για ποιο λόγο είναι εκεί πέρα και πρόσφατα δουλεύαμε στο Κοτοπουλάκι νούμερο δύο με έναν Σκηνοθέτη από τους Simpson τον Clay Hall. Και ο Clay, ο οποίος μας είχε έρθει και από τη Dream Works, είχε ακριβώς τις ιδέες που θέλεις να έχει ένας Σκηνοθέτης. Με άλλα λόγια είχε εικόνες στο μυαλό του και ζήτηγε το σενάριο να μπορέσει να δώσει διάλογο σε αυτές τις εικόνες, να μπορέσει να δώσει το δράμα αυτών των εικόνων. Και μου τους περιέγραφε και ταιριάζανε απολύτως με πράξεις που όντως κάνανε οι χαρακτήρες.

Το λάθος, το χειρότερο πράγμα θα ήτανε αν οι πράξεις και τα gags που είχε στο μυαλό του ήταν αντιφατικά με τους χαρακτήρες που είχαν δημιουργηθεί από την πρώτη ταινία. Αν δηλαδή το κοτοπουλάκι ξαφνικά ήταν ψηλό ή κάτι διαφορετικό το οποίο δεν ήτανε εκ φυσικού του χαρακτήρα. Κι έχει συμβεί κι αυτό βέβαια.

Άλλες ιδέες που είχε ο Σκηνοθέτης ήταν συγκεκριμένα για τη δράση. Ας πούμε υπάρχει στην τρίτη πράξη μια μεγάλη απόδραση και ο Σκηνοθέτης κάθισε κάτω και βασικά έκανε χορογραφία της δράσης της τρίτης πράξης, πως θα επιτεθούν οι κακοί, πως θα γλιτώσουν οι καλοί, έδωσε δηλαδή μια δομή όχι στο σενάριο αλλά στην πάλη, στη μάχη, στην πραγματική δράση.

Είναι λιγάκι ας πούμε σαν την ταινία του Angley το Cratching Tiger Hidden Dragon, στο σενάριο έγραφε παλεύουνε και η σκηνή αυτή, αυτή η μια γραμμή παλεύουνε ήταν πέντε λεπτά. Κι αυτό κάθισε ο Σκηνοθέτης με τον Χορογράφο και κάνανε χορογραφία τη σκηνή δράσης. Υπάρχει μια κλασική ταινία της δεκαετίας του '30 το Η Επέλαση της Ελαφριάς Ταξιαρχίας με τον Carry Grand και η σκηνή της επέλασης είναι εικοσιπέντε λεπτά. Το σενάριο έγραφε επιδίδονται.

Θα προσέξετε όταν αρχίσετε να διαβάζετε αυτά τα κλασικά σενάρια ότι η απλότητα και στην περιγραφή είναι πάρα πολύ σημαντική. Θέλουμε να δημιουργήσουμε πολλές φορές ένα αίσθημα ποιήσης, ένα αίσθημα λυρικότητας στο σενάριό μας και μπορούμε να το κάνουμε αυτό φυσικά, αλλά πρέπει να το κάνουμε με δυο τρεις γραμμές, με δυο τρεις προτάσεις. Δεν μπορούμε να γράφουμε παραγράφους περιγραφής και λυρικότητας πραγμάτων που δε βλέπουμε.

Γι αυτό πρέπει να το επισημάνω κάτι πάρα πολύ σημαντικό. Πριν από δέκα χρόνια είχα γνωρίσει τον Ervin Kersner ο οποίος σκηνοθέτησε το Αυτοκρατορία Αντεπιτίθεται. Ο Kersner διάβασε ένα σενάριό μου, ήμασταν έτοιμοι να το γυρίσουμε, μετά αρρώστησε γιατί ήταν 73 χρόνων κιόλας, αλλά όσο δούλευα μαζί του μου

επεσήμανε συνεχώς "μου αρέσει ο τρόπος που γράφεις, αλλά αυτό που μόλις μου περιέγραψες δε θα το δούμε, άρα βγάλε το".

"Δεν θα δούμε την πρωταγωνίστρια να σκέφτεται μέσα της αχ τι ωραίος είναι αυτός. Αυτό δε θα το δούμε. Περιέγραφέ μου το πρόσωπό της, περιέγραφέ μου την αντίδρασή της, της πέφτει ένα χαρτομάντιλο καθώς τον κοιτάζει, σηκώνει το φρύδι της, κάνει κάτι, αλλά μη μου λες κάτι που συμβαίνει εσωτερικά μέσα της". Ακούγεται φυσικό, αλλά πολλοί Σεναριογράφοι εκεί πέρα κάνουν λάθος. Αν είναι εσωτερική η σκέψη είναι μυθιστόρημα, είναι βιβλίο, δεν είναι πια σενάριο.

Θέλω να σας πω λιγάκι και για περιγραφές δράσης, επειδή δε θέλω να δώσω την εντύπωση ότι μπορείτε να γράψετε ένα σενάριο σαν τον Πόλεμο των Αστρων ας πούμε και να γράψετε απλώς "πολεμάνε". Αν πράξεις μέσα στις σκηνές δράσης σας δείχνουν τον χαρακτήρα του πρωταγωνιστή, τότε εσείς πρέπει να τους γράψετε αυτούς.

Παράδειγμα το Indiana Jones, το Κυνήγι της Χαμένης Κιβωτού, πρώτη σκηνή της ταινίας είναι φυσικά η διάσημη σκηνή με το βράχο που κυνηγάει τον Harrison Ford. Υπάρχει ένα σημείο που χάνει το καπέλο του καθώς τρέχει από κάτω μια πόρτα, γυρίζει πίσω πιάνει το καπέλο αν και πέφτει ο βράχος που απειλεί να τον λιώσει. Αυτή η σκηνή γράφτηκε για τον απλό λόγο ότι αυτό το πράγμα μας λέει κάτι για τον χαρακτήρα, ότι αγαπάει το καπέλο.

Αλλά τι λέει όμως για τον χαρακτήρα επίσης; Αυτό το πράγμα λέει ότι είναι ένας άνθρωπος γενναίος και ίσως και λίγο fullhardy που σημαίνει ότι παίρνει ρίσκα συνεχώς, είναι ένας άνθρωπος ο οποίος έχει ένα image για τον εαυτό του και αυτό το image συμπεριλαμβάνει και αυτό το καπέλο. Είναι ένας άνθρωπος ο οποίος δεν δίνει από τον εαυτό του, δηλαδή δεν είναι ανοιχτός και αυτό θα το ανακαλύψουμε όταν συναντήσουμε την πρωταγωνίστρια και αυτός είναι ένας κρυμμένος χαρακτήρας, ένας πιο εγωιστής χαρακτήρας ο οποίος μέσα από την ταινία θα ξαναμάθει να την ξανααγαπάει επειδή κάποτε την είχε εγκαταλείψει. Αυτό μας λένε απλές πράξεις αν δεν θα αφήσει το καπέλο του πίσω.

Άλλες σκηνές αν τα δύο αμάξια κυνηγάνε το ένα το άλλο, δε χρειάζεται να μπειτε σε πολλές λεπτομέρειες. Σκεφθείτε πάντοτε ότι ο χαρακτήρας είναι αυτός που θα σας υποδείξει τι χρειάζεται να γραφτεί σε μια σκηνή.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Η δυσκολία του να καταλήξουμε στο τελικό σενάριο, στο final draft, πόσο βασανίζει τους Σεναριογράφους ή Σεναριογράφο;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Συνήθως προβλήματα για να καταλήξετε στο final draft είναι αν δεν έχετε πάλι κατανοήσει και μάθει και ζήσει τους χαρακτήρες. Υπάρχει το writer's block και το writer's block λύνεται αν ο κάθε Σεναριογράφος ξέρει από μέσα από το πετσί των χαρακτηριστικών.

Το writer's block συνήθως συμβαίνει όταν φτάνουμε σε εκείνο το αδιέξοδο το οποίο συζητήσα προηγουμένως, όταν ο χαρακτήρας έχει φτάσει σε ένα σημείο που εμείς ως Σεναριογράφοι δεν ξέρουμε ποιο θα είναι το επόμενο βήμα. Αλλά αυτό δεν είναι μόνον θέμα πλοκής, αυτό είναι θέμα ότι δεν έχουμε καταλάβει ακόμα τον χαρακτήρα μας. Ένας ζωντανός χαρακτήρας έχει πάντοτε επιλογές. Ένας ζωντανός χαρακτήρας αν είναι σε ένα δωμάτιο χωρίς πόρτες θα σκάσει τη γη, θα σκαρφαλώσει τους τοίχους να βρει το παράθυρο, θα κάνει κάτι, θα αυτοκτονήσει. Αλλά εκεί πέρα τουλάχιστον κάνει μια πράξη.

Δεν υπάρχει writer's block το οποίο έχει θέμα με την πλοκή. Υπάρχει μόνον writer's block που έχει θέμα με τον χαρακτήρα. Ο χαρακτήρας είναι πάλι αυτός που θα σας βγάλει από αυτή την κατάσταση. Κι όπως ανέφερα εγώ προσωπικά μου αρέσει να χρησιμοποιώ γι αυτό το συγκεκριμένο λόγο τον ανταγωνιστή.

Άλλοι τρόποι βέβαια που δημιουργείται πρόβλημα με το τέλος του σεναρίου είναι εάν δεν καταλήγει η ταινία εκεί πέρα που θέλουμε. Δηλαδή αν οι χαρακτήρες έχουν ζωντανέψει τόσο πολύ που μας πηγαίνουν σε κατευθύνσεις που όχι δεν μας αρέσουνε, αλλά που δεν μας δίνουν μια φυσιολογική λύση στο σενάριο. Για παράδειγμα αν ανακαλύπτουμε ότι ο πρωταγωνιστής και η πρωταγωνίστρια που έχουμε γράψει όντως μισούν ο ένας τον άλλον και όντως δε θα καταλήξουνε ποτέ μαζί στο τέλος κι εμείς είχαμε γράψει μια ιστορία αγάπης.

Συνειδητοποιήστε εδώ οι χαρακτήρες είναι ζωντανοί και μερικές φορές θα κάνουν πράγματα που δεν μας αρέσουνε. Αυτό δεν είναι άσχημο, αυτό απλώς σημαίνει ότι κάπου στην αρχή του σεναρίου δεν δημιουργήθηκε ένας πραγματικός σύνδεσμος μεταξύ του άντρα και της γυναίκας, του πρωταγωνιστή και της πρωταγωνίστριας. Αν θέλετε αν πρέπει απαραιτήτως αυτοί οι δύο να καταλήξουνε μαζί στο τέλος, πρέπει να κοιτάξετε τι έχετε γράψει πριν και να το αλλάξετε. Αν όμως σας α-

ρέσει ότι ξαφνικά αυτό το love story που γράφατε δεν έχει αίσιο τέλος, τότε συνεχίστε ακριβώς έτσι, αφήστε τους χαρακτήρες να σας καθοδηγήσουνε.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ήθελα να ρωτήσω οι εικοσιτέσσερις που αναφέρατε πως χωράνε σε πέντε λεπτά πάνω κάτω;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Πως χωράνε σε πέντε λεπτά;

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ναι, για μια μικρού μήκους ταινία.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Μάλιστα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Και συγχαρητήρια για την εισήγησή σας, ήτανε πολύ ξεκάθαρη.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ευχαριστώ πολύ. Πολύ καλή ερώτηση. Επειδή μια μικρού μήκους ταινία βασικά είναι σαν μια μεγάλου μήκους ταινία, αλλά πολύ-πολύ μικρότερη, εξαρτάται από το θέμα.

Είδα πρόσφατα σε ένα φεστιβάλ μια πολύ όμορφη 90 δευτερολέπτων ταινία με τίτλο Το Σπυρί και ήταν ένας νεαρός ο οποίος πηγαίνει στο πάρτι και ανακαλύπτει το πρωί που ξυπνάει ότι έχει ένα σπυρί στο μάγουλό του και αρχίζει να το πιέζει και να το λιώνει και αυτό αρχίζει να βγαίνει εδώ πέρα αλλά μεγαλύτερο και τελικά δημιουργεί σχεδόν ένα δεύτερο κεφάλι και στο τέλος η γάτα του μικρού πετάγεται και τον γρατζουνάει και σκάει αυτό και έχει γίνει ξαφνικά λιγνός ο χοντρός μας πρωταγωνιστής και καθώς φεύγει από το σπίτι του σηκώνεται και μια τρίχα από το κεφάλι του και πάει να την αλλάξει, αλλά λέει "όχι, αυτή θα την αφήσω επειδή θα γίνουν τα ίδια πράγματα".

Αυτό είναι βασικά η αρχή η μέση και το τέλος. Η αρχή είναι ο νεαρός που θα συναντήσει την κοπέλα του στο πάρτι πρώτη κάρτα. Δεύτερη κάρτα ως το πρόβλημα, ο ανταγωνιστής είναι το σπυρί σε αυτή την υπόθεση. Μόλις το δει αυτό, έχουμε μπει στη δεύτερη πράξη της υπόθεσης που είναι πως θα αντιμετωπίσω αυτόν τον ανταγωνιστή κι αυτό είναι το λιώσιμο και τα υπόλοιπα.

Η πρώτη πράξη, για να επανέλθω, είναι περίπου σε αυτή την ταινία δέκα δευτερόλεπτα. Είναι θα δω την κοπέλα μου στο χορό, έχω σπυρί. Δύο κάρτες. Η δεύτερη πράξη, η οποία δε θυμάμαι ακριβώς πόσες κάρτες θα είναι αλλά ας πούμε τρεις, είναι οι τρεις πράξεις που κάνει για να λιώσει αυτό το σπυρί. Η δεύτερη πράξη τελειώνει με τη γάτα να σκάει το σπυρί. Η τρίτη πράξη είναι μια κάρτα και είναι η

τρίχα, αλλά όχι, έχω μάθει το μάθημά μου, αγαπάω τον εαυτό μου όπως είναι, θα τον αφήσω. Οπότε παραδειγματικά για αυτή τη συγκεκριμένη ταινία μιλάμε για έξι κάρτες.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Πριν από αυτό να ρωτήσω, ένα σενάριο μεγάλου μήκους animation έχει περίπου πόσες σκηνές με μέση διάρκεια πόση;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Οι ταινίες που γράφουμε είναι συνήθως εβδομήντα σελίδες. Η κάθε σελίδα υποτίθεται ότι είναι ένα λεπτό. Οι συνηθισμένες ταινίες animation είναι ας πούμε 85 λεπτά. Είναι αυτές λίγο μικρότερες από τις κανονικές ταινίες γενικά. Οι κανονικές ταινίες είναι συνήθως 120 λεπτά, εκτός αν μιλάμε για επικές ταινίες. Εμείς θέλουμε να τις κρατήσουμε λίγο πιο σύντομες, ιδιαίτερα επειδή όσο πιο μικρή είναι η ταινία τόσο πιο πολλές φορές μπορείς να τις δείξεις στον κινηματογράφο κάθε μέρα. Κι επίσης επειδή πιστεύουμε ότι η υπομονή των μικρών δεν είναι ίσως τόσο μεγάλη.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Η διάρκεια στα 85 λεπτά βάζετε 85 σκηνές ή στα 85 λεπτά είναι 120 σκηνές;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Όχι, είναι συνήθως περίπου 56 σκηνές. Είναι συνήθως τριπλάσιος ο αριθμός, ή μάλλον δυόμισι φορές τον αριθμό των καρτών που σας περιέγραψα. Οι κάρτες συνήθως συμπεριλαμβάνουν μέσα τους δυόμισι σκηνές.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αυτό είναι που ήθελα να ρωτήσω το επόμενο κομμάτι της ερώτησης, δηλαδή κάθε κάρτα αντιπροσωπεύει ένα μέτρο χρόνο ίσο με το προηγούμενο. Δηλαδή μοιράζεται ανά τρεις σκηνές η κάθε κάρτα χοντρικά και είναι ακριβώς; Δηλαδή δεν είναι μία κάρτα να εμπεριέχει πέντε σκηνές και η άλλη μία.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Συνήθως ο αριθμός των σκηνών είναι πάνω κάτω ο ίδιος όντως για τις κάρτες. Όμως έχετε μια πολύ καλή ερώτηση εδώ πέρα, επειδή η κάθε κάρτα αν και έχει τον ίδιο αριθμό των σκηνών πάνω κάτω όντως δεν είναι ίδια διάρκεια. Ας πούμε ο πρόλογος στους τρεις Σωματοφύλακες είναι τρεις σκηνές μεν, είναι μεν επτά λεπτά περίπου, αλλά υπάρχουν κάρτες αργότερα οι οποίες είναι δύο λεπτά αν και έχουν τον ίδιο αριθμό σκηνών, είναι απλώς γρήγορες σκηνές. Οπότε δυστυχώς κάθε κάρτα δεν μπορώ να σας περιγράψω πόσα λεπτά είναι, επειδή αυτό έχει να κάνει.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ρώτησα πόσα λεπτά είναι η κάθε σκηνή, αλλά μου είπατε ότι είναι κάτι περισσότερο από λεπτό κατά μέσο όρο πάντα ή και μικρότερες;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Υπάρχουν οπωσδήποτε σκηνές που είναι πολύ μικρές και άλλες σκηνές που διαρκούν πολύ περισσότερο.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Και μια δεύτερη ερώτηση επίσης τεχνική, μιλήσατε για το Sexy Beast που πραγματικά ήταν μια φοβερή ταινία, θα σας θυμίσω την πρώτη σκηνή την εισαγωγή. Μιλήσαμε λοιπόν για την είσοδο. Ο βράχος που πέφτει στο Sexy Beast αν θυμόσατε περιγράφει όλη την ταινία.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ακριβώς, είναι το τέλος της ταινίας, ναι.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Είναι δηλαδή όλη η ταινία σε μια σκηνή. Δεν ξέρω αν την έγραψε ο Σεναριογράφος ή αν την έκανε ο Σκηνοθέτης, πάντως είναι όλα τα λεφτά μεταξύ μας αυτή η σκηνή όταν τη βλέπεις στην ταινία. Θέλω να σας πω λοιπόν στα δικά σας σεναρία που είναι λίγο πιο ακαδημαϊκά, πιο παραδοσιακά, χρησιμοποιείτε τέτοιου είδους σκηνές είτε στην αρχή είτε σε οποιοδήποτε σημείο το οποίο αυτά δε θα έχουν αυτό το χαρακτήρα του να περιγράφουν ολόκληρη την ταινία. Συνήθως το βάζουμε στην αρχή, αν δεν είναι η πρώτη είναι η δεύτερη.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Συμβαίνει οπωσδήποτε αυτό. Ένας Καθηγητής μου σεναρίου όταν φοιτούσα είχε πει ότι "η πρώτη σκηνή του έργου περιέχει μια συμβολική σκηνή που θα σας πει ποιο είναι το θέμα της ταινίας, ποιος θα είναι ο άθλος του πρωταγωνιστή". Και δε μιλάμε για διαλόγους ή για σκηνή, μιλάμε ακριβώς για κάτι συμβολικό.

Στη σκηνή που περιγράψατε ήταν ο βράχος και ίσως μπορώ να πω ότι στο Κυνήγι της Χαμένης Κιβωτού είναι ο ίδιος βράχος. Αλλά υπάρχει πάντοτε κάτι σε αυτή την πρώτη σκηνή που θα μας πει τι γίνεται. Νομίζω στην Έκτη Αίσθηση αρχίζει η ταινία με τον Bruce Willies να κοιτάει τον εαυτό του σε έναν καθρέφτη και να ετοιμάζεται για το πάρτι. Για όλη την υπόλοιπη ταινία αυτός ο άνθρωπος θα είναι αντιμέτωπος με τον ίδιο τον εαυτό του και ότι υπάρχει κάτι που αυτός δε γνωρίζει για τον εαυτό του. Θα ήθελα να πιστέψω ότι ίσως αυτή να είναι η σκηνή του καθρέφτη εκεί πέρα.

Υπάρχει μια σκηνή στην China Town που τον Jack Nicholson τον κουρεύουν στην αρχή της ταινίας και λέει ένα ανέκδοτο. Το ανέκδοτο αυτό έχει να κάνει βασικά με incest, οπότε θα ανακαλύψουμε ξαφνικά ότι στο τέλος της ταινίας όλη η υπόθεση ήταν όντως μια τέτοια σχέση. Ναι, το κάνω κι εγώ.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Στην προχθεσινή σας ομιλία είχατε αναφερθεί ότι στην απασχόλησή σας στη Disney έχετε γράψει και κάποια κομμάτια τουλάχιστον αν όχι ολόκληρα musical.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ναι, βεβαίως.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ξέρουμε ότι η πρακτική της Disney πραγματικά είναι η εμβόλιμη χρήση των τραγουδιών σε καίρια σημεία, όχι απλώς για να παρουσιαστούν τα τραγούδια αυτά καθαυτά, αλλά να έχουνε σαν στόχο την εξέλιξη και της πλοκής και των χαρακτήρων.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ακριβώς.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Εσείς μπορείτε να μας καταθέσετε την εμπειρία που είχατε πάνω στο συνδυασμό animation και μουσικής;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Βέβαια. Έχω γράψει στους τρεις Σωματοφύλακες στο Βιβλίο της Ζούγκλας και τώρα στη Μικρή Γοργόνα νούμερο τρία ταινίες που προφανώς έχουν μέσα τραγούδια. Δε γράφουμε τους στίχους, φυσικά αυτά είναι βιβλία των Συνθετών, αλλά αυτό που γράφουμε είναι οι πράξεις που πράττει ο πρωταγωνιστής καθώς παίζουν αυτά τα τραγούδια.

Δεν ξέρουμε όταν γράφουμε το σενάριο πως θα είναι το τραγούδι, επειδή αυτό γίνεται μάλιστα ενάμισι χρόνο μέσα στο όλο process. Αλλά ξέρουμε, γνωρίζουμε εκ των προτέρων, επειδή εμείς γράφουμε τη στιγμή που θα παιχτεί το τραγούδι και γνωρίζουμε επίσης το τι θέλουμε να εκφραστεί σε αυτή τη σκηνή. Και θα σπάσω έναν κανόνα όπως σας εξήγησα, είχα πει ότι περιγράφουμε μόνο τι συμβαίνει κι όχι τι σκέφτεται ο πρωταγωνιστής. Αυτές οι σκηνές είναι η εξαίρεση. Σε αυτές τις σκηνές που θέλουμε να πούμε τώρα η Άριελ θα τραγουδήσει ένα τραγούδι, να τι σκέφτεται και να τι πρέπει τώρα όταν το διαβάσει ο Συνθέτης να στιχολογήσει ή η Συνθέτρια.

Για παράδειγμα σε μια δραματική σκηνή στη Μικρή Γοργόνα νούμερο τρία η ταινία διαδραματίζεται πριν την πρώτη ταινία, οπότε η Άριελ είναι μικρή, έχει πεθάνει η μητέρα της και ο πατέρας της, της έχει απαγορέψει τη μουσική στην Ατλάντικα. Η Άριελ στο τέλος της πρώτης πράξης ανακαλύπτει πάλι το μυστικό της μουσικής, τη μαγεία της μουσικής.

Και αυτό που τραγουδάει, όταν γράψαμε το σενάριο τραγουδάει για τις αναμνήσεις που έχει με τη μητέρα της, για τις αναμνήσεις για την αναζωογόνηση της καρδιάς της και της ψυχής της μέσα από το μεγαλείο της μουσικής και για το πως φοβάται τώρα ότι έχει ίσως πληγώσει τον πατέρα της που θα το μάθει αυτό και πως πρέπει να αντιδράσει. Αυτό είναι μια παράγραφος γραμμένη ακριβώς όπως την εξήγησα τώρα, Μουσικέ κάνε τη δουλειά σου βασικά.

Μπορούμε όμως να γράψουμε και gags και πράξεις, δηλαδή η Άριελ πιάνει έναν φίλο της και τραγουδάνε μαζί και χορεύουνε μαζί και πέφτουνε κατά λάθος πάνω σε ένα άλλο ψάρι, το οποίο πέφτει σε ένα άλλο ψάρι και γίνεται χάος μέσα στο κλαμπ που είναι. Αυτό απλώς είναι ένας τρόπος να δραματοποιήσουμε το τι θα κάνει η κοπέλα εκείνη τη στιγμή. Ο λόγος που το λέω έτσι είναι επειδή ο πανικός της δημιουργεί έναν μεγαλύτερο πανικό που καταστρέφει όλο το κλαμπ σε εκείνη τη σκηνή, οπότε αυτό το γράφουμε.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Θέλω να ρωτήσω αν ένα σενάριο που δεν ακολουθεί αυτή τη δομή θεωρείται ως το πούμε αμερικάνικο χολιγουντιανό σύστημα κακό σενάριο ή μη παράξιμο να το πω έτσι;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Όχι. Εξαρτάται από ποια εταιρεία. Για τη Disney δε θα ήταν ένα προσιτό σενάριο. Αλλά υπάρχουν και εταιρείες ανεξάρτητες στην Αμερική βέβαια, ως πούμε υπάρχει η Finland Features, υπάρχει το Focus, υπάρχουν οι εταιρείες που κάνουν τη διανομή για την ταινία του Mel Gibson Το Πάθος του Χριστού. Αλλά αυτές οι εταιρείες οπωσδήποτε κοιτάζουν μη φορμουλαϊκά σενάρια. Είναι οπωσδήποτε ανοιχτές για αυτά τα πράγματα.

Εγώ μίλαγα κυρίως για το studio system και συγκεκριμένα για τη Disney, η οποία λόγω των ταινιών που γυρίζει και λόγω των παιδικών ταινιών που γυρίζει δεν αγοράζει δεν προσεγγίζει μη φορμουλαϊκά σενάρια. Θα ήθελα να πιστέψω ότι και στην Αμερική υπάρχει ακόμα και κοινό και εταιρείες που κυνηγάνε τέτοια πράγματα και που θέλουν το πιο πρωτότυπο σενάριο, το πιο προσωπικό σενάριο και που το ενθαρρύνουν.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Υπάρχει άλλη ερώτηση; Εγώ δεν μπορώ να κάνω ερωτήσεις γιατί ξέρω τις απαντήσεις. Επομένως εσείς πρέπει να κάνετε ερωτήσεις.

ΕΡΩΤΗΣΗ: (Ερώτηση μακριά από το μικρόφωνο)

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Σίγουρα. Εγώ μετακόμισα στην Αμερική αμέσως μετά το λύκειο. Και πήγα για σπουδές. Πήρα σαν θεωρία κινηματογράφου στο Πανεπιστήμιο του Delaware και μετά σπούδασα σεναριογραφία στο American University D.C. Παρεμπιπτόντως θέλω να υπενθυμίσω δε χρειάζεται κανένας να σπουδάσει σεναριογραφία, εγώ το έκανα απλώς επειδή δεν ήξερα εκείνη την εποχή. Τώρα που το έχω κάνει, σας λέω μην το κάνετε. Δεν σας διδάσκουν τίποτα, πέρασα δύο θαυμάσια χρόνια αλλά δεν έμαθα τίποτα που δεν θα είχα μάθει αν δεν απλώς διάβαζα εκατό καλά σενάρια.

Μετακόμισα στο Λος Άντζελες το 1995 και είχα πει στη σχολή που ήμασταν προχθές για το σύστημα με το οποίο κατάφερα τουλάχιστον να μπω σε αυτόν τον κύκλο. Όταν μετακόμισα στο Λος Άντζελες δεν ήξερα κανέναν, δεν είχα καμία επαφή, δεν είχα κανέναν εκεί πέρα που θα μπορούσε να με βοηθήσει να με συνδέσει με το κύκλωμα. Και μέσα στις πρώτες εβδομάδες ανακάλυψα ότι υπήρχε ένα σεμινάριο που λεγότανε flash forward. Το οποίο σεμινάριο ήτανε δημιουργημένο από δυο Παραγωγούς ειδικά για να προωθήσουν ανθρώπους που μόλις είχαν φτάσει στην πόλη και δεν ήξεραν κανέναν.

Και ένα από τα συστήματα που δημιουργήσανε ήταν να μας συστήσουνε με την ιδέα του Μέντορα. Η ιδέα του Μέντορα είναι να πλησιάσει ο νέος Συγγραφέας, ο νέος Ηθοποιός, ο νέος Σκηνοθέτης, άνθρωπος καθιερωμένους στο επάγγελμα, που μπορούν έχουν τη δύναμη να βοηθήσουνε. Και ο τρόπος που γίνεται αυτό είναι βασικά να στέλνουμε γράμματα φαξ emails αν μπορούμε στους ανθρώπους αυτούς, σε ανθρώπους που σεβόμαστε και θαυμάζουμε γιατί αυτό είναι πολύ σημαντικό, επειδή αυτός ο θαυμασμός έπρεπε να είναι κατανοητός στο γράμμα για να ενδιαφερθούν για μας, και τους ζητάγαμε δεκαπέντε λεπτά από την ώρα τους, τίποτα περισσότερο, για το αν μπορούσατε να μου πείτε σε τρεις ερωτήσεις πως μπορώ να προωθήσω την καριέρα μου.

Η ελπίδα ήτανε ότι μόλις μιλάγαμε γι αυτές τις τρεις ερωτήσεις με αυτά τα άτομα αν δείχναμε τον θαυμασμό μας κι αν δείχναμε ότι έχουμε ένα ταλέντο, ίσως να ενδιαφερόταν λίγο περισσότερο, να μας βοηθήσουνε λίγο περισσότερο. Τα άτομα τα οποία συζητάω ότι θα έπρεπε να πλησιάσει κανείς ήτανε βασικά αστέρια. Αλλά όχι ελπίζω αστέρια τωρινά, επειδή αυτοί οι άνθρωποι είναι στο top της καριέρας τους και δεν έχουνε χρόνο.

Εγώ προτίμησα να πλησιάσω καθιερωμένους ανθρώπους μιας κάποιας ηλικίας. Πλησίασα τον Ηθοποιό τον Robbie Mac Dowel που έπαιζε στον Πλανήτη των Πιθήκων, ο οποίος είχε κάνει πενήντα χρόνια καριέρα στο Hollywood και ήξερε τους πάντες και η ιδέα ήτανε ότι αυτός είχε φτάσει σε ένα σημείο που αν και δούλευε δεν ήτανε ο πιο περιζήτητος Ηθοποιός και ήξερε κόσμο, οπότε ίσως να μπορούσε να με βοηθήσει και λιγάκι. Πλησίασα επίσης έναν Παραγωγό που συμπαθούσα που γύριζε τηλεταινίες και επίσης το Νίκο Καζάν ο οποίος έχει κάνει καταπληκτική καριέρα Σεναριογράφου στο Hollywood.

Και οι τρεις δεχτήκανε να με δούνε και οι τρεις ήτανε ιδιαίτερα βοηθητικοί στο να με βάλουνε στο σωστό δρόμο να αρχίσω να πλησιάζω ατζέντηδες και τέτοια πράγματα. Ο Νίκος ο Καζάν έδειξε το σενάριό μου σε μερικούς ατζέντηδες, ο Παραγωγός Michael Mann με προσέλαβε, κι αυτό ήταν το πιο σημαντικό βήμα, με προσέλαβε για μια τηλεταινία που γύρναγε να είμαι το παιδί για τους καφέδες και ήμουν ακριβώς αυτό, πήγαινα τους καφέδες στους Ηθοποιούς.

Αλλά μέσα από αυτή την τηλεταινία γνώρισα το Διευθυντή Παραγωγής και γίναμε φίλοι και εγώ ήδη είχα κερδίσει τρία σεναριογραφικά βραβεία από φεστιβάλ πριν πάω στο Λος Άντζελες και το ανέφερα αυτό στον Διευθυντή Παραγωγής και ζήτησε να διαβάσει ένα, του άρεσε, και μου είπε ότι "ένας φίλος του Παραγωγός είχε μόλις κλείσει συμφωνία με το καλωδιακό κανάλι SIFY επιστημονικής φαντασίας να γυρίσει δέκα ταινίες και έψαχνε Σεναριογράφους να τους αναθέσει τις υποθέσεις που ζητάγε το SIFY". Μας έβαλε τους δύο μαζί, διάβασε ο άνθρωπος το σενάριό μου και του άρεσε και μου έκλεισε συμβόλαιο και οι πρώτες μου δύο ταινίες ήτανε γι αυτό το καλωδιακό κανάλι.

Επίσης σε αυτό το κομμάτι θα ανοίξω μια παρένθεση, επειδή πρέπει να σας επισημάνω πόσο σημαντικό είναι να έχετε ακολουθήσει τα σωστά βήματα στο πως να γράφετε ένα σενάριο απολύτως από πρακτική άποψη, δηλαδή πως γράφεται το σενάριο στη σελίδα, που μπαίνει το όνομα του πρωταγωνιστή, που μπαίνει το όνομα ενός χαρακτήρα, που μπαίνουν οι διάλογοι, πως γράφονται, πως σχηματίζεται αυτό το πράγμα πάνω σε μια σελίδα.

Ο λόγος που το λέω αυτό είναι διότι πολύς κόσμος που γράφει σενάρια, πολύς-πολύς κόσμος που γράφει σενάρια δεν ξέρουνε τη σωστή δομή, την επαγγελματική δομή του σεναρίου, και αυτός ο Παραγωγός όταν του έδωσα το σενάριό μου άνοιξε την πρώτη σελίδα, κοίταξε την πρώτη σελίδα και είπε "πέρασες τον πρώτο

γύρο". Αν ήτανε λάθος, θα το πέταγε. Επειδή αυτό δείχνει μια έλλειψη επαγγελματισμού, μια έλλειψη γνώσης για το πως γράφεται, την απλή πράξη του γραψίματος.

Του άρεσε λοιπόν και με προσέλαβε κι έγραψα δύο ταινίες γι αυτόν, μετά έγραψα άλλες τρεις γι αυτόν αλλά χωρίς το δικό μου όνομα ως guest writer επειδή ο πρώτος Σεναριογράφος δεν τα είχε καταφέρει κι έπρεπε να πάω στο Set μια φριχτή ταινία μάλιστα με τον Dolf Lungan που λέγεται The Manian. Εγώ το έχω γράψει όλο, αλλά δε βλέπεται. Και παρακαλώ δείτε το μεθυσμένοι αν πρέπει να το δείτε. Αλλά ο πρώτος Σεναριογράφος τα είχε κάνει μαντάρα κι έπρεπε να χρησιμοποιήσουμε δύο σκηνές που είχανε ήδη γυριστεί και μετά να σχηματίσουμε μια ολόκληρη ταινία γύρω από αυτές τις δύο σκηνές.

Μετά με προσέλαβε βάσει αυτών των δύο ταινιών το καλωδιακό κανάλι Show Time να γράψω δύο διαφορετικά θρίλερ. Συμπτωματικά κατέληξε το ένα να είναι με τον Daniel Baldwin και το άλλο να είναι με τον Billy Baldwin οπότε διανύω την οικογένεια Baldwin αυτή τη στιγμή. Οπότε τώρα είχα τέσσερις ταινίες στο ενεργητικό μου και όταν γράψει κανείς ακόμα και μία, όσο κακιά και να είναι, έχει περάσει ένα ορισμένο στάδιο. Δηλαδή κατάφερες να γυρίσεις μια ταινία, κατάφερες να πάρεις ένα credit, αυτό είναι πολύ σημαντικό, γιατί ειλικρινά ακόμα και να είναι κακή η ταινία σε κοιτάνε σαν: "Είσαι επαγγελματίας τώρα, είσαι star στο internet, σε βρίσκουμε, έχεις κάνει μια ταινία, θα σε πάρουμε σοβαρά".

Με το που είχα τέσσερις ταινίες έκλεισα ατζέντη, άρχισαν να ανοίγουνε λίγο περισσότερες πόρτες και έγραψα μια οικογενειακή κωμωδία πρωτότυπη δικιά μου το οποίο έστειλε ο ατζέντης μου στο καλωδιακό κανάλι της Disney για τηλεταινία. Αυτοί το διαβάσανε και τους άρεσε πολύ, αλλά θεώρησανε ότι ήταν γραμμένο - τουλάχιστον έτσι μου είπανε- με έναν τόσο ιδιαίτερο οπτικό τρόπο, που μπορούσαν να δούνε τόσο καθαρά τις σκηνές στο μυαλό τους, αισθανθήκανε αυτό το στυλ γραψίματος είναι ακριβώς αυτό που ζητάγε η Disney Animation.

Και το δώσανε στη Disney Animation και πήραν τον ατζέντη μου τηλέφωνο, μου ζήτησανε να δουν ένα δεύτερο δείγμα για να σιγουρευτούν ότι το πρώτο δεν ήταν ατύχημα, τους άρεσε και το δεύτερο και με φέρανε μέσα για συνάντηση. Και όπως το αποκαλώ ήτανε "συνάντηση με εκτελεστικό απόσπασμα". Ήτανε βασικά επτά Executives, επτά Διοικητές, οι οποίοι με καθίσανε κάτω για μια ώρα και με ρωτάγανε από που είμαι, ποιος είμαι, τι έχω γράψει, τι έχω κάνει, τι θέλω να γράψω, τι

θέλω να κάνω, πως γράφω, ποιο είναι το σύστημά μου, αν γράφω με συνεταίρους που δε γράφω με συνεταίρους και αυτά, απλώς μια γνωριμία, τίποτα άλλο.

Και μετά από δύο εβδομάδες με προσλάβανε επί πληρωμή να γράψω μια παράγραφο ιδέες για το Ταρζάν νούμερο δύο. Τους άρεσαν οι ιδέες, θεωρήσανε ότι ήταν μέσα στην ιδεολογία στο σύμπαν της Disney τέλος πάντων και με προσέλαβαν να δουλέψω στο Βιβλίο της Ζούγκλας νούμερο δύο. Και όταν τελείωσε εκείνο το σενάριο, με κάνανε έναν από τους τέσσερις μισθωτούς Σεναριογράφους όπου είμαι ακόμα από το 2000.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Θέλω να ρωτήσω μια και μιλάτε για το Hollywood, πόσο εκτιμάτε ότι η δύναμη του Hollywood είναι το writing και το directing και η δημιουργική διαδικασία ή είναι το marketing και ο έλεγχος της διανομής.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Συγκεκριμένα με μας, το marketing. Συγκεκριμένα με τη Disney και μάλιστα ανέφερα προηγουμένως το marketing μερικές φορές είναι αυτό που λέει ποια ταινία θα γυρίσουμε μετά. Ο προϋπολογισμός των ταινιών μας δεν είναι μαζί και το marketing, αυτό είναι ένας εντελώς διαφορετικός προϋπολογισμός, οπότε δεν έχουμε αυτή τη σχέση. Η Disney ξέρετε είναι ένα εργοστάσιο, είναι βασικά δημιουργημένη από το marketing, ξέρει να πουλάει το προϊόν της και παλαιότερα τουλάχιστον το έκανε καλύτερα από οποιονδήποτε άλλον. Τώρα το κάνει η Pixar καλύτερα από οποιονδήποτε άλλον. Δεν ξέρω αν αυτό απαντάει καθόλου στην ερώτηση.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Σε πρώτο στάδιο ναι.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ωραία.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αν ήσασταν και Σκηνοθέτης εκτός από Σεναριογράφος, θα γράφατε διαφορετικά; Και πως λειτουργεί αυτό;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Όταν πρωταποφοίτησα είχα ένα ενδιαφέρον να γίνω Σκηνοθέτης. Μετά στην πρώτη μου ταινία είδα ότι δεν μπορώ να γίνω Σκηνοθέτης και αποφάσισα ότι ποτέ μου πια δεν θα είχα τέτοιες παραισθήσεις. Είμαι εσωστρεφής Σεναριογράφος, ο οποίος δε θέλει να μιλάει με Ηθοποιούς, οπότε αυτό θα ήταν μια χαρά.

Αν έγραφα ως Σκηνοθέτης πιστεύω ότι επειδή θα ήξερα με πρακτικό τρόπο πως θα ήθελα να γυρίσω σκηνές, αυτό νομίζω ότι θα είχε μια επίδραση στο γράψιμό μου. Δηλαδή θα έγραφα λιγότερο με την ελεύθερη φαντασία ενός Σεναριο-

γράφου και περισσότερο με την πρακτική φαντασία ενός Σκηνοθέτη, ο οποίος ξέρει τι μπορεί να γίνει και τι δεν μπορεί να γίνει όταν είσαι στο set ή όταν είσαι στο δρόμο.

Επειδή εγώ δεν έχω αυτή την εμπειρία, ας πούμε αν γυρίζουμε μια σκηνή κυνηγητού μεταξύ δυο αμαξιών δεν ξέρω με πρακτικό τρόπο τι μπορεί να γίνει και τι δεν μπορεί να γίνει, τι υπερβαίνει τον προϋπολογισμό, τι είναι επικίνδυνο, τι απλώς δεν μπορεί να γυριστεί. Οπότε εγώ γράφω ελεύθερα πράγματα και ο Σκηνοθέτης μετά πρέπει να με κατεβάσει λίγο. Θα έγραφα οπωσδήποτε όμως διαφορετικά.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Έχετε κάποια παραδείγματα Σκηνοθετών που γράφουνε κιόλας;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Υπάρχουν πάρα πολλοί Σκηνοθέτες που γράφουν κιόλας. Το Έκτη Αίσθηση κλασικό παράδειγμα, ο M. Nait Saimalan γράφει όλα τα σενάρια του.

Μάλιστα το ενδιαφέρον είναι όταν διαβάσει κανείς ένα σενάριό του, ας πούμε οι τέσσερις πρώτες σελίδες του Έκτη Αίσθηση είναι πολύ μελοδραματικές και αυτό με ξάφνιασε όταν το πρωτοδιάβασα, δεν είναι αλπιστευτές οι χαρακτήρες μιλάνε με πάρα πολύ πλούσιο και λυρικό τρόπο. Και όταν μπεις στο σενάριο σε ελκύει πάρα πολύ περισσότερο. Δηλαδή στις πρώτες τρεις σελίδες έλεγα αυτό το πράγμα πούλησε ένα εκατομμύριο; Και μετά στις πρώτες είκοσι σελίδες έλεγα ναι, το βλέπω τώρα. Ο άνθρωπος έχει μια φωνή και πρέπει να πω μάλιστα ότι οι Σκηνοθέτες που γράφουνε, αυτοί πραγματικά αξίζουνε το your own buy που λέγαμε ότι είναι η ταινία του. Επειδή όντως είναι οι δημιουργοί της ταινίας.

Το στυλ γραψίματός του καθαρά βλέπεις ότι είναι πολύ λιτό όσον αφορά τις περιγραφές, είναι πολύ πλούσιο στο διάλογο, αλλά πολύ λιτό στις περιγραφές και νομίζω ότι ο λόγος γι αυτό είναι ότι δει στο μυαλό του ξέρει ήδη αυτός τι θα κάνει και δεν αισθάνεται ότι χρειάζεται να το περιγράψει σε αυτόν που το διαβάζει, επειδή πιστεύει ότι οι χαρακτήρες μιλάνε από μόνοι τους, οπότε ότι και να κάνει αυτός οπτικά δεν χρειάζεται να μας το εξηγήσει.

Έχω διαβάσει σενάρια άλλων Σκηνοθετών, είχα διαβάσει μάλιστα ένα σενάριο του John Frankenhaimer μια φορά ο οποίος δεν ήταν διάσημος για Σεναριογράφος, ήτανε κλασικός Σκηνοθέτης, αλλά είχε γράψει ένα σενάριο και αυτό το σενάριο ήτανε γεμάτο περιγραφές. Αυτός ήθελε το αντίθετο, ήθελε ακριβώς να δείξει στον τύπο που διάβαζε πως θα γυριζόταν αυτή η ταινία και είχε γράψει point of view,

shots μέσα από τα μάτια του χαρακτήρα, είχε γράψει το πλάνο το anchor που θα έπρεπε κι όλα αυτά.

Ομολογώ ότι το στυλ του Saimalan ήταν πιο εύκολο, γιατί διάβαζες κατευθείαν, το μάτι πέταγε πάνω από τις περιγραφές και πήγαινε κατευθείαν στους διαλόγους. Από ένα εμπορικό point of view αυτός είναι ο πιο εύκολος τρόπος να πουλήσει κανείς ένα σενάριο. Στους Παραγωγούς δεν αρέσει να διαβάζουν μεγάλες περιγραφές, βαριούνται.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Κάτι τελευταίο, δουλειές του Michael Mann.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Δεν έχω διαβάσει σενάρια, έχω δει όμως σχεδόν όλες τις ταινίες του θα έλεγα. Είναι εντυπωσιακός.

ΕΡΩΤΗΣΗ: (Ερώτηση μακριά από το μικρόφωνο)

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Νομίζω ότι έχει αλλάξει ο Σκηνοθέτης. Νομίζω ότι αν δει κανείς τον Ελαφοκυνηγό για παράδειγμα είναι πολύ πιο κοντά στο Miami Vice που έκανε, αν και είναι εκπληκτικά οπτική ταινία είναι πολύ περισσότερο music video.

Θα ήθελα να πω ότι ο William Fridkin είχε γυρίσει μια ταινία το Ναζεις ή να Πεθάνεις στο Λος Άντζελες, το οποίο αντιγράφει πολύ το στυλ του Michael Mann κι αυτό δείχνει πόσο επηρεασμό είχε το Miami Vice εκείνη την εποχή. Όμως το στυλ του, ας πούμε αν κοιτάζει κανείς τον Ελαφοκυνηγό ή όταν κοιτάζει ακόμα και το Heat και το Ali συγκεκριμένα, έχει γίνει πολύ πιο εμπορικό. Αυτό δεν είναι κριτική, είναι απλώς ότι έχει αλλάξει αυτή την πρωτοτυπία που είχε, έχει γίνει πάρα πολύ πιο mainstream, πολύ πιο συμβατικό. Και νομίζω ότι αυτό το είχε κάνει ίσως για να βρει ένα ευρύτερο κοινό και αν ναι, τότε πέτυχε.

Αλλά το έχω δει με πολλούς Σκηνοθέτες αυτό, ανέφερα τον Frankenhaimer προηγουμένως, ο Frankenhaimer είχε διαπρέψει στη δεκαετία του '60 κι έχει γυρίσει τρεις τέσσερις ταινίες, μια λεγόταν Δευτερόλεπτα, φυσικά το Maturing Candidate, και η άλλη το Alkatraz και παλαιότερα ένα πολιτικό θρίλερ το Εφτά μέρες τον Μάιο το οποίο είναι ένα από τα κλασικά πολιτικά θρίλερ. Αυτός στη δεκαετία του '70 έγινε εντελώς συμβατικός Σκηνοθέτης. Το πως άλλαξε η καριέρα του, αν φταίει κανένας εξωτερικός λόγος, δεν έχω ιδέα, απλώς το λέω, ίσως αλκοόλ, αλλά έγινε ένας εντελώς συμβατικός Σκηνοθέτης και αναγκάστηκε στο τέλος της δεκαετίας του '90

μέχρι το θάνατό του να επαναφέρει αυτό το οπτικό στυλ και αυτό το προσωπικό στυλ που είχε πάει στις ταινίες του, για να ξανακαθιερωθεί και πέτυχε.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Μήπως γνωρίζετε να μας πείτε κάτι για τον τρόπο που δούλεψε ο Woody Allen στις παλιές του ταινίες με το σενάριο, όπου είχα διαβάσει και μου είχε κάνει εντύπωση ότι το σενάριο ήτανε μία αρχική βάση, αλλά ότι πάνω στα γυρίσματα ήταν όλα ελεύθερα και ότι ουσιαστικά δεν έδινε καθόλου κατευθύνσεις, ήτανε λίγο σα να γίνεται η ταινία κατά τη διάρκεια. Γνωρίζετε κάτι να μας πείτε γι αυτό;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ειλικρινά δεν γνωρίζω, αλλά έχω διαβάσει μερικά πράγματα για το στυλ του Woody Allen κι επίσης μπορώ νομίζω να πω ότι το παρελθόν του Woody Allen έχει πάρα πολύ να κάνει με την ταινία του και μιλάω για το επαγγελματικό παρελθόν του.

Ο Woody Allen ήταν κωμικός της σκηνής σαν τον Saifel τώρα. Επίσης ήταν ένας κωμικός ο οποίος είχε επηρεαστεί πάρα πολύ από το αμερικάνικο burlesque που ήτανε το παλιό θέατρο της σαρανταετίας από το 1900 μέχρι το 1940, το οποίο παλιό θέατρο ήτανε improvisation, αυτοσχεδιασμός.

Τώρα όμως στις τελευταίες δύο δεκαετίες οι ταινίες του Woody Allen δεν είναι αυτοσχεδιασμένες. Αυτό που γράφει, αυτό ακριβώς γυρίζει. Ίσως να είναι κι αυτός ένας τρόπος, επειδή τώρα έχει συνηθίσει τόσο πολύ το στυλ του, το έχει βρει το στυλ του, έχει βρει τη φωνή του, που δε χρειάζεται πια να κάνει αυτούς τους αυτοσχεδιασμούς.

Αλλά νομίζω ότι όταν άρχισε με το Annie Hall ας πούμε και τέτοιες ταινίες ακόμα ίσως να έψαχνε λιγάκι, υπήρχε ένας μεγάλος αυθορμητισμός, το οποίο του επέτρεπε να κάνει λίγο περισσότερο αυτοσχεδιασμό με τους Ηθοποιούς του. Πιστεύω όμως ότι ο ίδιος είναι αυτός που αυτοσχεδίαζε και η Ηθοποιοί ακολουθούσανε ίσως περισσότερο το σενάριο.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Μπορούμε να πούμε κάτι και για την αρχική σκηνή στο Match Point;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Δεν το έχω δει.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Λοιπόν μιλήσαμε για τη σεναριογραφία για ταινίες μικρού μήκους. Όταν πάμε να κάνουμε σήριαλ μια ταινία μικρού μήκους animation υπάρχει κάποια διαφορετική συνταγή; Εντάξει, έχουμε την απλότητα, πρέπει να είμαστε κάπως απλοί, δηλαδή ενδεχομένως λίγοι χαρακτήρες οι οποίοι εμπλέκονται πολύ, γνωρίζομαστε

πολύ με τους χαρακτήρες. Για παράδειγμα υπάρχει ένα σήριαλ με ανθρώπους τα Φιλαράκια, που όπως τους γνωρίζουμε στην αρχή του επεισοδίου έτσι τους αφήνουμε, άθικτους σχεδόν. Υπάρχουν κάποιες κανόνες για το σήριαλ;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ο πιο απλός κανόνας που μπορώ να περιγράψω είναι να γράψει κανείς το σήριαλ ως μεγάλου μήκους ταινία και μετά να το κόψει σε μικρά κομμάτια. Οπότε εφαρμόζεται ακριβώς η φόρμουλα που εξήγησα προηγουμένως.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Μια δεύτερη ερωτησούλα είναι αν θέλετε να μας πείτε κάποια βιβλιογραφία πάνω στη σεναριογραφία, κάποια βιβλία που σας έκαναν εντύπωση να μας συστήσετε.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ναι, υπάρχει ένα το οποίο θα συστήσω. Και αυτό είναι πολύ ενδιαφέρον επειδή θέλω να πω κάτι, υπάρχουν μερικοί Καθηγητές Σεναριογραφίας στο Hollywood συγκεκριμένα, ο πιο διάσημος είναι ο Robert Mackee τον οποίον έδειξε ο Charlie Kaufman στο Adaptation. Και υπάρχουν πάρα πολλοί, αλλά ο Mackee είναι ο πιο διάσημος.

Δεν θα συνιστούσα να τους ακολουθήσετε, απλώς επειδή η σεναριογραφία δεν διδάσκεται, το γράψιμο δεν διδάσκεται. Νομίζω θα μπορούσατε να μάθετε πολλά περισσότερα, όπως εξήγησα προηγουμένως, διαβάζοντας σενάρια.

Υπάρχει όμως ένα βιβλίο το οποίο μου αρέσει και σας συνιστώ και γράφτηκε από τη Vicky King και λέγεται «Πως να γράψετε σενάριο σε 29 ημέρες». Ο λόγος που μου αρέσει αυτό το βιβλίο είναι επειδή είναι περισσότερο για την πειθαρχία του Σεναριογράφου και για το πως επιμένει και τι κόλπα ας πούμε διδάσκει να πειθαρχήσετε τον εαυτό σας και να κάτσετε κάτω και όντως να γράψετε ένα σενάριο σε εικοσιένα μέρες.

Έχω συναντήσει ελπιδοφόρους Σεναριογράφους στο Hollywood που γράφουν το ίδιο σενάριο τρία χρόνια. Δεν είναι Σεναριογράφοι, αυτό είναι απαράδεκτο. Είναι άνθρωποι οι οποίοι θέλουν να πουν στον εαυτό τους ότι είναι Σεναριογράφοι, αλλά εάν το γράφουνε για τρία χρόνια δεν είναι Σεναριογράφοι. Η πειθαρχία είναι κάτι το πολύ σημαντικό. Όταν αρχίσετε την πρώτη σελίδα του σεναρίου πρέπει να τελειώσετε, πρέπει να γράψετε τη σελίδα 120, πρέπει να τελειώσετε το σενάριό σας και αν το γράφετε πάνω από τρεις μήνες, υπάρχει πρόβλημα.

Αυτό που μου αρέσει με το βιβλίο της Vicky King είναι βασικά ότι λέει ακριβώς αυτό το πράγμα: "Καθίστε κάτω, καθαρίστε το μυαλό σας, καθαρίστε το χώρο στον οποίο γράφετε και ακολουθήστε μερικούς βασικούς κανόνες". Και το συνιστώ γι αυτό το λόγο, δεν θα συνιστούσα να ακολουθήσει κανείς τις δημιουργικές συμβουλές του βιβλίου, αλλά την πειθαρχία του ναί.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Επειδή ήμουνα και στον ΑΚΤΟ κι έχω ακούσει και την εκεί διάλεξη, νομίζω ότι θα ήτανε χρήσιμο να αναφέρετε και στα παιδιά εδώ ποια είναι η προσωπική σας σχέση με το πρωτότυπο σενάριο.

Δηλαδή από τη μια έχετε μια επαγγελματική σταθερή σχέση με τη Disney, η οποία είναι πάρα πολύ σημαντική και θεωρώ ότι είναι πάρα πολύ χρήσιμο να κάνεις δουλειές που τις βλέπει ο πολύς κόσμος και όλο αυτό το αποτέλεσμα, αλλά από την άλλη επειδή άκουσα ότι γράφατε σενάρια δικά σας θα ήθελα να μας πείτε πως κάποιος άνθρωπος που είναι υποχρεωμένος να εκτελεί σενάρια που δεν είναι οι πρωτότυπες ιδέες πάντα δικές του από ότι μας είπατε, αν μπορεί και πόσο μπορεί και σε τι ποσοστό το καταφέρνει να κάνει και δικά του πρωτότυπα σενάρια.

Κι επίσης μια δεύτερη ερώτηση, θα ήθελα να μου πείτε μερικούς Ευρωπαίους Σκηνοθέτες που εκτιμάτε.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Το δεύτερο είναι πολύ εύκολο, τον Bertolucci και τον Κώστα Γαβρά. Μιλάμε και για Άγγλους, οπότε ο David Lyn ήταν ο αγαπημένος Σκηνοθέτης όλων των εποχών, αλλά υπάρχουν πολλοί. Αυτοί είναι κυρίως οι πιο σπουδαίοι.

Προσπαθώ να σκεφτώ, από τους Γάλλους Σκηνοθέτες ο Casovits μου άρεσε πάρα πολύ και τα Κόκκινα Ποτάμια με εντυπωσίασανε ιδιαίτερα. Από τους δικούς μας ποιος είναι ο Σκηνοθέτης του Λούφα και Παραλλαγή; Ο Περράκης. Είναι ακόμα η αγαπημένη μου ελληνική ταινία.

Κοιτάζτε οι Ιταλοί πάντοτε με εντυπωσιάζανε, μάλιστα μιλάγαμε την άλλη μέρα για τη Lina Vertmiller και την ταινία της που είχε γυρίσει όπως ο Μίμης ο Σιδεράς και το Επτά Ομορφιές. Οι Σκηνοθέτες που έχουν την ιδιαίτερη φωνή τους, δηλαδή δεν μπορεί να κάνει κανείς χωρίς αυτούς, αυτοί είναι οι άνθρωποι που δημιουργούν την τέχνη του κινηματογράφου.

Για την πρώτη ερώτηση. Η Disney πληρώνει το φαγητό μου, πληρώνει το νοίκι μου και πληρώνει τη ζωή μου. Αλλά εάν έκανα μόνο αυτό, όντως δε θα αισθανόμουν ευτυχισμένος ή πλήρης, επειδή ο κάθε ένας από μας νομίζω θέλει να γράψει σενάρια για να γράφει τις δικές του ιστορίες και να έχει αν είναι τυχερός την ευτυχία να τις δει γυρισμένες στη μεγάλη οθόνη.

Το συμβόλαιό μου με τη Disney είναι μια αποκλειστικότητα στα κινούμενα σχέδια, αν και τα τελευταία χρόνια μου έχουν δώσει άδεια να δουλέψω σε ταινίες κινουμένων σχεδίων έξω από τη Disney, αλλά είναι μη αποκλειστικό σε ζωντανές ταινίες σε live action ταινίες. Οπότε αυτό μου δίνει την άνεση να γράφω δικές μου προσωπικές δραματικές ταινίες.

Ετούτη τη στιγμή έχω δυο τρεις στα σκαριά με Σκηνοθέτες ήδη οι οποίες έχουν ήδη Παραγωγούς Σκηνοθέτες και ψάχνουν ή μερικές για λεφτά ή μερικές για το cast, που όπως είχα πει και στον ΑΚΤΟ είναι το πιο σημαντικό για το γύρισμα μιας ανεξάρτητης ταινίας να βρεις τους Ηθοποιούς. Αλλά η σχέση είναι ότι πάντοτε τα προσωπικά σενάρια, τα πρωτότυπα σενάρια είναι τα παιδιά μου, είναι οι ταινίες που θέλω να γυρίσω. Οι άλλες είναι η δουλειά.

Όσο και να τις αγαπώ και τις αγαπάω, το Φελαντάκι είναι μια ταινία το οποίο μου έχει φέρει πάρα πολλή ευτυχία επειδή έχει κάνει πολύ κόσμο χαρούμενο, αλλά οι προσωπικές μου ταινίες είναι αυτές για τις οποίες μπήκα σε αυτό το επάγγελμα. Και νομίζω ότι υπάρχει ένα ζύγισμα μεταξύ των προσωπικών ταινιών και των επαγγελματικών ταινιών, των μισθοφορικών ταινιών, που σου επιτρέπουν να κρατήσεις την ψυχική σου ισορροπία. Αλλιώς αν έκανα μόνο προσωπικές ταινίες κι όχι τις ταινίες Disney θα είχα πεθάνει της πείνας, αν έκανα το αντίστροφο θα είχα πεθάνει μέσα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Είστε ένας Έλληνας στο Hollywood και γνωρίζετε πολύ καλά τη μυθολογία της Ελλάδας και την πλούσια παράδοσή της. Έχετε σκεφτεί ποτέ να δώσετε κάποιες ιδέες για τη δημιουργία μιας ταινίας με θέμα την ελληνική μυθολογία ή κάποιο θέμα εμπνευσμένο μέσα από εκεί που είναι πολύ πλούσιο;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Αυτό είναι πολύ ενδιαφέρον, επειδή πριν έρθω στην Ελλάδα είχα βγει στο Hollywood με ένα βιβλίο που έγραψε μια Αμερικανίδα Συγγραφέας η Ann Ursu το οποίο δεν έχει τυπωθεί εδώ πέρα ακόμα, αλλά μόλις βγήκε πριν από

τρεις εβδομάδες σε όλη την Αμερική και λέγεται «Οι κλέφτες των Σκιών» και είναι το πρώτο κομμάτι μιας τριλογίας.

Οι Κλέφτες των Σκιών διαδραματίζεται εντελώς στον Άδη. Το δεύτερο βιβλίο θα είναι στο Βασίλειο του Ποσειδώνα και το τρίτο στον Όλυμπο. Παίρνει λοιπόν την ελληνική μυθολογία και την κάνει λίγο σαν τον Harry Potter, την κάνει λίγο μαγική, φέρνει ένα αγγλικό παιδί κι ένα αμερικάνικο παιδί και τα βάζει σε αυτόν τον κόσμο και συναντάνε τους Θεούς του Ολύμπου και γίνεται μια περιπέτεια μαγική τέλος πάντων.

Αυτό το βιβλίο το αντιπροσωπεύει το Agency ICM το οποίο αντιπροσωπεύει επίσης κι εμένα, οπότε μας παντρέψαμε και το έχουμε βγάλει τώρα στην αγορά να το πουλήσουμε ως ταινία.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Κάτι σε κινούμενα σχέδια ίσως να προτείνετε;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ο Ηρακλής μας σκότωσε σε αυτό το πράγμα. Αν κι εμένα μου άρεσε η ταινία και εμπορικά δεν τα πήγε άσχημα, απλώς δεν τα πήγε σε αυτά που έχουνε συνηθίσει ως Disney, οπότε θεωρήσανε ότι για την ώρα τουλάχιστον και όταν λέμε για την ώρα μιλάμε για μερικές δεκαετίες δεν θα εξετάσουνε πια ελληνικό θέμα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Θα ήθελα να σας ρωτήσω πόσο κοντά ή μακριά είναι ο Λογοτέχνης από τον Σεναριογράφο. Αν θεωρείτε δηλαδή τον εαυτό σας κάπως και Λογοτέχνη. Και μια δεύτερη ερώτηση, πόσο τελικά επηρεάζεται το σενάριο αν θα πρέπει, θα είναι θεμιτό ή εσάς σας βοηθάει η κλασική λογοτεχνία ή οι μοντέρνοι τρόποι γραφής στη δουλειά σας.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Η απάντηση είναι ότι τυπικά είμαι οπωσδήποτε Λογοτέχνης, επειδή δουλεύω με το λόγο. Αλλά αν εννοείτε ως Μυθιστοριογράφος, τότε όχι, αυτό δεν είναι ο δικός μου τρόπος έκφρασης, είμαι αποκλειστικά Σεναριογράφος. Η σχέση μεταξύ της λογοτεχνίας και του σεναρίου όμως βέβαια είναι πρώτα ξαδέρφια.

Προσπαθώ να διαβάζω βιβλία συνεχώς επειδή επηρεάζομαι όντως, τα βρίσκω πάρα πολύ χρήσιμα στη δημιουργία των χαρακτήρων, επειδή όπως καταλαβαίνετε το βιβλίο έχει την άνεση με τις περισσότερες σελίδες να δημιουργήσει πιο τρισδιάστατους χαρακτήρες. Το σενάριο επειδή είναι πιο λιτό είναι λίγο πιο περίπλοκο, αλλά το βιβλίο μπορεί να δώσει εικόνες στο μυαλό μας, μπορεί να μας δώσει τρό-

πους με τους οποίους μπορούμε να μπούμε στο μυαλό του χαρακτήρα και στο σενάριο.

Πρόσφατα διάβασα ένα βιβλίο το Da Vintsi Code του Dan Brown το οποίο δε μου άρεσε, αλλά τέλος πάντων. Το οποίο δεν κάνει καλή δουλειά με χαρακτήρες, είναι απλώς ένα βιβλίο δράσης. Αυτό ήταν το αρνητικό παράδειγμα. Το θετικό παράδειγμα, πιστέψτε το ή όχι, ήταν όταν μεγάλωνα και διάβαζα Steven King. Ο Steven King έγινε μια από τις μεγαλύτερες επιτυχίες της έκδοσης στην ιστορία για έναν απλό λόγο. Αν και τα βιβλία του είναι τρομακτικά και φανταστικά δημιουργούσε χαρακτήρες που το κοινό καταλάβαινε και το κοινό συμπαθούσε. Και ο τρόπος που το έκανε αυτό είναι ότι στην πρώτη σκηνή του βιβλίου πάλι έκανε τον χαρακτήρα να περνάει ένα δραματικό σημείο ή να κάνει μια καλή πράξη που τον έκανε αμέσως συμπαθητικό.

Θυμάμαι το βιβλίο Kary και μετά την ταινία με τη Sissy Spacek που στην πρώτη σκηνή της ταινίας και του βιβλίου είναι μια κοπέλα 16 χρόνων στο ντους στο γυμναστήριο με άλλες, και ξαφνικά ματώνει για πρώτη φορά και δεν ξέρει τι είναι αυτό το πράγμα και οι άλλες κοπέλες την κοροϊδεύουνε και είναι δραματικό, είναι τραγικό και καταλαβαίνεις αμέσως ως ο θεατής ή ως ο άνθρωπος που διαβάζει το βιβλίο τον πόνο αυτού του ενός χαρακτήρα και τη συμπαθείς από κει και πέρα. Μπορεί να κάνει οτιδήποτε από κει και πέρα, τη συμπάθειά μας την έχει κερδίσει. Αυτό είναι κάτι που το βιβλίο το κάνει πολύ ξεκάθαρο και καταλαβαίνεις εσύ ο Σεναριογράφος μετά ότι αυτή η σκηνή θα παραμείνει και είναι η είσοδος σε αυτό το χαρακτήρα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Κάτι πρακτικό πάνω σε αυτό που είπατε. Όταν φτιάχνετε και δομείτε έναν χαρακτήρα λίγο ας το πούμε τον δίνετε κατά 80% νοιώθοντας ότι υπάρχει ένας Ηθοποιός που θα τον ενσαρκώσει, που μπορεί να δώσει τα δικά του κι ένας Σκηνοθέτης βέβαια που θα βάλει κι αυτός την πινελιά του, ή εσείς θέλετε έναν ολοκληρωμένο χαρακτήρα ας πούμε όπως οι ήρωες του Ντοστογιέφσκι που είναι ξεκάθαροι και κρυστάλλινοι;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Το δεύτερο. Αν και εγώ προσωπικά γράφω πάντοτε με συγκεκριμένους Ηθοποιούς στο μυαλό μου, επειδή απλώς με κάνει να ακούω τη φωνή λίγο πιο εύκολα. Αλλά οπωσδήποτε επιδιώκουμε το δεύτερο, επειδή μετά ο Ηθοποιός όταν το διαβάσει έχεις κάνει ήδη όλη την εργασία γι αυτόν. Ο Anthony Hopkins λέει ότι "όταν διαβάζει το σενάριο δεν κάνει περαιτέρω εξέταση γι αυτό το χα-

ρακτήρα, επειδή περιμένει ότι ο Σεναριογράφος θα το είχε κάνει ο ίδιος". Κι έχει δίκιο, είναι υποχρέωσή μας.

Φυσικά υπάρχουν άλλοι Ηθοποιοί που κάνουν πολύ λεπτομερέστατη εξέταση του χαρακτήρα, ας πούμε αν γράψεις έναν πιλότο θα πάνε και θα μάθουν πως θα πιλοτάρουν κι όλα αυτά τα πράγματα. Αλλά είναι όντως δουλειά μου να δημιουργήσω έναν χαρακτήρα στο χαρτί που είναι τρισδιάστατος, που το καταλαβαίνεις όχι μόνο από πλευράς του επαγγέλματός του αλλά και του προσωπικού του χαρακτήρα, ώστε όλα να είναι εκεί πέρα, το υλικό να είναι εκεί πέρα για τον Ηθοποιό.

Κι ελπίζεις ότι ο Ηθοποιός που θα το παίζει, αν το παίζει ο Ηθοποιός, αν γυριστεί, θα έχει το σεβασμό να καταλάβει τη δουλειά και τη λεπτομέρεια και την αγάπη και την τέχνη που μπήκε στο σενάριο και να ανταποδώσει σωστά και να μην κάνει άλλα αντ' άλλων. Έχουν συμβεί και τα δύο σε μένα. Πρέπει να πω μάλιστα ότι είχα την τύχη να δουλέψω με μερικούς πάρα πολύ καλούς Ηθοποιούς, μάλιστα για τη Μικρή Γοργόνα νούμερο τρία την εβδομάδα πριν έρθω ήμασταν με τη Sally Field η οποία παίζει την κακιά της ταινίας. Αλλά ο καλύτερος Ηθοποιός με τον οποίον έχω δουλέψει ήταν ο Haili Joe Rosement που έπαιξε τον Μόγλη στο Βιβλίο της Ζούγκλας νούμερο δύο, ο οποίος ήταν ο πιο επαγγελματίας και ο πιο έτοιμος Ηθοποιός από όλους.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Επειδή εστιάσατε πάρα πολύ και λογικά βέβαια στους χαρακτήρες και στη δημιουργία τους για να έχει μια ουσιαστική επιτυχία το έργο, δηλαδή να μείνει στον κόσμο και να είναι σημείο αναφοράς, εσείς όταν φτιάχνετε έναν χαρακτήρα σκέφτεστε αρχικά και λέτε ότι το θέμα θα είναι για παράδειγμα για την αγάπη όπως είπατε ή για το να βρει τον εαυτό του κάποιος. Φτιάχνετε λοιπόν έναν χαρακτήρα βάσει του θέματος και τα υπόλοιπα στοιχεία τα οποία είναι ας πούμε παραδείγματος χάρη το επάγγελμα η καταγωγή και τα λοιπά έρχονται στη συνέχεια, ή αυτά τα στοιχεία υπάρχουν σαν απαίτηση και μετά προκύπτουν τα υπόλοιπα;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Εξαρτάται από την ταινία. Για τις ταινίες Disney ας πούμε για τους τρεις Σωματοφύλακες, οι χαρακτήρες φυσικά ήτανε ήδη δημιουργημένοι, για μια πρωτότυπη ταινία, για ένα πρωτότυπο σενάριο, πρώτα κατασκευάζω το θέμα.

Μετά όταν αρχίζω να κατασκευάζω τον χαρακτήρα που θέλω αυτός ο πρωταγωνιστής να εξετάσει αυτό το θέμα, το επάγγελμα και ο εξωτερικός κόσμος και

ο εσωτερικός κόσμος έρχονται λίγο χέρι με χέρι. Δηλαδή προσπαθώ να του βρω ένα επάγγελμα το οποίο κάπως να αντικατοπτρίζει την εσωτερική του Οδύσσεια. Ένα εύκολο παράδειγμα είναι αν κάποιος είναι Αστυνομικός βασικά, οπότε ξέρεις ότι αυτός ο δραματικός χαρακτήρας θα είναι πάντοτε σε κίνδυνο σε μια ταινία θρίλερ.

Αλλά το ενδιαφέρον είναι να τον κάνεις έναν συγκεκριμένο Αστυνομικό. Δηλαδή είναι ένας Αστυνομικός των ηθικών πράξεων, είναι ένας Αστυνομικός ο οποίος λαμβάνει δωροδοκίες; Πέρα από αυτό τι δουλειά έχει ο ίδιος στο τμήμα; Είναι Ντετέκτιβ, είναι Αστυνομικός της πιάτσας, ποιους κυνηγάει, κυνηγάει εμπόρους ναρκωτικών ή δολοφόνους; Δηλαδή όλες αυτές οι λεπτομέρειες έχουν σχέση με το τι θα περάσει ο πρωταγωνιστής σου.

Προσπαθώ να σκεφτώ ένα συγκεκριμένο παράδειγμα, για παράδειγμα είχαμε πρόσφατα γράψει μια ταινία επιστημονικής φαντασίας η Λεγεώνα που είχα αναφέρει στην πρώτη μέρα έναρξης. Η πρωταγωνίστρια είναι μια Αξιωματικός σε μία ταινία επιστημονικής φαντασίας στο μέλλον, η οποία έχει χάσει τον πατέρα της ο οποίος ήταν επίσης Αξιωματικός. Οπότε αυτή τώρα πολεμάει ενώπιον του φαντάσματος του πατέρα της, δηλαδή αυτή πάντοτε προσπαθεί να δείξει στον εαυτό της ότι είναι άξια του πατέρα, με αυτόν τον τρόπο ζυγίζει, μετράει τον εαυτό της, την αξία της.

Οπότε εδώ έχουμε το ίδιο επάγγελμα με τον πατέρα για να προσπαθήσει να ξεπεράσει το όριο του πατέρα και αυτόν τον άνθρωπο που ηρωποιούσε, και επίσης πρέπει να την κάνουμε να ανακαλύψει ότι ο πατέρας της δεν ήταν ο τέλειος άνθρωπος κατά τη διάρκεια της ταινίας, και να ανακαλύψει ότι αυτή η ίδια δε χρειάζεται να μετρήσει τον εαυτό της σε σύγκριση με έναν άνθρωπο αλλά είναι η ίδια άξια για το ότι θέλει η ίδια να κάνει, οπότε στο τέλος της ταινίας αφήνει το στρατό και προχωράει στην προσωπική της ζωή. Είναι ένα απλό παράδειγμα του τι μπορεί να κάνει κανείς με το επάγγελμα με τον χαρακτήρα για να δείξει πιο δραματικά τον εσωτερικό του αγώνα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αναφέρατε για την περίπτωση του Αστροναύτη. Όταν σε ένα τέτοιο παράδειγμα η όλη μας εμπειρία είναι σαφέστατα μόνο από κάποια έργα, έργα τέχνης καλύτερα, όταν καλείστε εσείς να αναπαραστήσετε και να μπείτε στον ψυχισμό ας πούμε ενός Αστροναύτη, η εμπειρία που έχετε από τα έργα είναι η μόνη εμπειρία που χρειάζεται, ή αφού είσαστε στην Αμερική για παράδειγμα θα το ψάξετε και λίγο διαφορετικά, θα μπείτε σε ένα...

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Θα ψάξω, θα ψάξω. Έχω ένα θρίλερ αυτή τη στιγμή του οποίου ο Σκηνοθέτης είναι ο Gedeon Akrata ο Γιαπωνέζος Σκηνοθέτης που έκανε το Ring και είναι ταινία κατασκοπείας δευτέρου παγκοσμίου πολέμου. Έπρεπε να διαβάσω εικοσιπέντε βιβλία για το τι ακριβώς κάνανε οι κατάσκοποι στο δεύτερο παγκόσμιο πόλεμο. Και συγκεκριμένα Γερμανοί κατάσκοποι στις Ηνωμένες Πολιτείες, όχι το αντίστροφο, επειδή το αντίστροφο το έχουμε δει χίλιες φορές.

Και ήτανε όχι μόνο τι συστήματα χρησιμοποιούσαν, τι κάμερες χρησιμοποιούσαν, αλλά τι είδους προσωπικότητα έπρεπε να έχει κάποιος για να τον πιάσουν και να τον φέρουν ως κατάσκοπο. Και υπήρχαν μερικές συναρπαστικές ιστορίες σε αυτά τα βιβλία, αλλά το θέμα ήταν ότι έπρεπε να γίνει μια έρευνα τι φοράγανε, πως μιλάγανε, πως τους πιάσανε, αν δεν τους πιάσανε πως ξεφύγανε και όλα αυτά τα πράγματα, έπρεπε να πάρω λεπτομέρειες από την κάθε ιστορία για να τη γράψω μαζί και να σχηματίσω τον χαρακτήρα που ήθελα να συναρμολογήσω.

Οπότε ειλικρινά, πρέπει να γίνει μεγάλη έρευνα από τον Σεναριογράφο για το background της υπόθεσης, αλλιώς το σενάριο πιστεύω ότι δεν έχει αυθεντικότητα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Όταν έχετε ένα deadline να γράψετε αυτό που μόλις τώρα αναφέρατε, δουλεύετε στη Disney και κάνετε παράλληλα τα δικά σας κι εγώ χάθηκα λίγο τώρα. Δηλαδή αν πρέπει να διαβάσετε εικοσιπέντε βιβλία πότε γίνεται αυτό τελικά;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Θα δουλέψετε σκληρά και θα κάνετε μεγάλες θυσίες στη ζωή σας.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ναι, όχι, μου κάνει εντύπωση που υπάρχει ο χρόνος τελικά; Γιατί εικοσιπέντε βιβλία μαζί με Disney και μαζί με προσωπικές σας δουλειές..

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ναι, θα βρείτε το χρόνο, είναι πολύ απλό.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Θα έχετε την πολυτέλεια να πείτε χρειάζομαι ένα μήνα για να τα κάνω αυτά;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Όχι. Πρέπει να βρείτε το χρόνο.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Για τα σενάρια που είπατε για το internet με ενδιαφέρει το θέμα, αλλά ξέρω ότι όλα τα σενάρια που κυκλοφορούν και έχουν τυπωθεί είτε είναι στο internet είναι εκδόσεις που είναι γυρισμένες ταινίες. Δηλαδή είναι η γυρισμένη ταινία.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ναι βέβαια.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αν θέλετε έχουν υποστεί editing, δεν είναι τα σενάρια που ξεκίνησαν. Πιστεύω ότι θα πρέπει να υπάρχει μια διαφορά εκεί μεταξύ του αρχικού σεναρίου και αυτό που προκύπτει όταν έχει τελειώσει η ταινία. Γιατί αυτό που βλέπουμε στο internet είναι αυτό που βγαίνει όταν έχει τελειώσει η ταινία. Υπάρχει πουθενά, μπορεί να βρει κανείς σενάρια, καταλάβετε τι εννοώ πριν τελειώσει η ταινία.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Καταλαβαίνω απολύτως, αλλά νομίζω ότι μπορείτε να βρείτε εύκολα σενάρια στο internet των πρώτων version.

Υπάρχουν μερικά sites, νομίζω υπάρχει ένα που λέγεται simply-script.com το οποίο έχει πολλά σενάρια βέβαια από τελειωμένες ταινίες, αλλά έχει μερικά τα οποία είναι από τα πρώτα version. Για παράδειγμα πριν από ένα μήνα διάβαζα το Batman Begins το οποίο ήταν ένα πολύ νωρίς version του Christopher Nolan, οπότε εντάξει δεν υπάρχουν συγκεκριμένα sites στα οποία θα βρείτε συγκεκριμένα τα πρώτα version ή συγκεκριμένα τα τελευταία version, είναι λίγο ανάμεικτα, αλλά τα περισσότερα ανακοινώνουν this is an early draft αυτό είναι ένα πρώτο version, ή κάτι τέτοιο.

Και νομίζω ότι για τη μελέτη, αν ήταν ένα διάσημο σενάριο, ας πούμε το China Town και βρίσκατε το version νούμερο τρία αλλά το version νούμερο ογδόντα πέντε γυρίστηκε, πάλι παραμένει η αξία του να διαβάσετε εκείνο το version επειδή ήταν ένα σενάριο που πούλησε και ήταν ένα σενάριο που έγινε πολύ επιτυχημένο. Μάλιστα θα προτιμούσα να διαβάζατε το πρώτο version, επειδή στο τελευταίο θα πάτε να δείτε την ταινία.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Να ρωτήσω κάτι ακόμα, μία ταινία που σπάει τα ταμεία στο box office και παραδείγματος χάρη πάω και τη βλέπω εγώ και μου φαίνεται απαράδεκτο το σενάριο, γίνεται να πουλήσει λόγω marketing στις πρώτες εβδομάδες να σπάσει τα ταμεία και μετά να καταστραφεί;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Φυσικά, φυσικά. Αλλά θέλω να πω κάτι όμως για αυτό και αυτό ήταν πολύ ενδιαφέρον επειδή είναι όμοιο με την ερώτηση που έκανε η κυρία προηγουμένως, το σενάριο που πούλησε συνήθως δεν είναι εκείνο που βλέπετε τελικά.

Για παράδειγμα το Βασικό Ένστικτο το οποίο εντάζει ήταν επιτυχία ούτως ή άλλως, στο πρώτο σενάριο του Joe Esterhas είναι πολύ αστείο, έχει μια αίσθηση του χιούμορ. Όταν δει κανείς την ταινία δε νομίζω ότι "αστείο" είναι η πρώτη λέξη που σκέφτεται. Το σενάριο του Esterhas είχε έναν σαρδόνιο ρυθμό, είχε επίσης πολύ αστεία υπονοούμενα στους διαλόγους μεταξύ των χαρακτήρων. Όταν γυρίστηκε η ταινία έγινε ένα ερωτικό θρίλερ, τέλος.

Κανένας στο Hollywood δεν ξεκινάει να γυρίσει μια κακή ταινία, το τελικό αποτέλεσμα όμως είναι πολλοί μάγιστρος στην κουζίνα η αμερικάνικη έκφραση. Είναι όταν μπουν ανάμεσα οι Διευθυντές Παραγωγής, οι Παραγωγοί, οι Σκηνοθέτες, οι άλλοι Σεναριογράφοι επειδή ξέρετε κάθε σενάριο στο Hollywood γράφεται εικοσιπέντε φορές από εικοσιπέντε διαφορετικά άτομα όταν πουλήσει. Ο άνθρωπος που έχει πάρει το credit είναι συνήθως ελπίζουμε ο πρώτος που το έγραψε και ήταν η πρωτότυπη ιδέα, ήταν ο πρώτος που του αναθέσανε να το γράψει, αλλά από κει και πέρα υπάρχουνε άλλοι άνθρωποι οι οποίοι έχουν πληρωθεί καταπληκτικά λεφτά για να βελτιώσουν υποτίθεται την ιδέα του πρώτου.

Το πρόβλημα που δημιουργείται είναι ότι ο κάθε Σεναριογράφος ο οποίος θα έρθει μετά να γράψει το σενάριο του πρώτου δεν καταλαβαίνει τη λογική που ακολουθούσε ο πρώτος Σεναριογράφος όταν άρχισε να δημιουργεί τη δομή της ταινίας του. Οπότε ο καινούριος Σεναριογράφος μπαίνει μέσα νομίζοντας ότι θα κάνει αλλαγές και το κάνω κι εγώ βέβαια, όλοι μας το κάνουμε, θα κάνει τις αλλαγές που πιστεύει ότι χρειάζεται το σενάριο και αλλάζει τη σκηνή έξι, τη σκηνή δώδεκα, τη σκηνή δεκαοχτώ, αλλά δεν αλλάζει τον ρυθμό που ενώνει αυτές τις σκηνές και το αποτέλεσμα είναι το σενάριο να αισθάνεται μη λογικό ή ότι ο ρυθμός είναι έξω, ότι οι φωνές αλλάξανε στη μέση της ταινίας και ξαφνικά το έξυπνο χιούμορ της μιας σκηνής γίνεται σαχλό χιούμορ στην άλλη σκηνή.

Είναι βασικό προϊόν της αλυσίδας του εργοστασίου, ότι έρχονται άνθρωποι και βάζουν κομμάτια σε κάθε φάση. Πολλές ταινίες χαλάνε έτσι και μετά είναι όντως το θέμα του marketing.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Τελικά όταν μία εταιρεία παραγωγής έχει κάνει αριστουργήματα και μετά κάνει πατάτες, είναι το ερωτηματικό πως αυτή η εταιρεία που έκανε τα αριστουργήματα δεν καταλαβαίνει όταν φτάσει το σενάριο από τους πολλούς Σεναριογράφους να είναι πατάτα να μην το αναγνωρίζει.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ναι, έχω ένα παράδειγμα γι αυτό. Υπάρχει μία αγγλική εταιρεία η οποία λέγεται Working Title και η αγγλική αυτή εταιρεία ήταν διάσημη για κωμωδίες, έκανε το Four Weddings and a Funeral, έκανε το Noting Hill, ήτανε επιτυχημένες κωμωδίες.

Πρόσφατα γύρισε μια ταινία με τον τίτλο Thunderbirds με τον Ben Kingsley η οποία ήταν η πρώτη τους περιπέτεια. Αποτύχανε φριχτά. Φριχτά. Και ο λόγος γι αυτό ήτανε ότι ήταν μια εταιρεία η οποία γνώριζε πολύ καλά πως να γυρίζει κωμωδίες, αυτό το είχανε έτοιμο. Και ήταν η πρώτη φορά που προσπαθήσανε να κάνουν μία ταινία διαφορετικής κατηγορίας. Δεν καταλαβαίνανε τι έκανε κλασικές περιπέτειες να λειτουργήσουνε. Αποτύχανε.

Συνήθως είναι προϊόν του ποιος είναι ο Executive εκείνης της συγκεκριμένης ταινίας, τι παρελθόν έχει, μπορεί να ήταν θαυμάσιος σε άλλες κατηγορίες όπως ανέφερα και αυτή τη φορά απλώς να καταλαβαίνει την τέχνη της ταινίας τρόμου όταν γνωρίζει την τέχνη της κωμωδίας.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Τώρα μόλις μου ήρθε, κάτι για τα sequence θα μπορούσατε να μας πείτε; Γιατί βλέπουμε το πρώτο και λέμε πολύ καλό, το δεύτερο μέτριο και το τρίτο χειρότερο και μετά πάνε όλο και χειρότερα. Είναι κάτι πολύ ενδιαφέρον να μας πείτε σχετικά με αυτό.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ναι βέβαια. Κοιτάξτε κλασικά έτσι ακριβώς συμβαίνει, φυσικά υπάρχουν ορισμένες εξαιρέσεις, ας πούμε το Ice Age Two που μόλις βγήκε πολλοί το θεωρούν πολύ ανώτερο από το πρώτο, αλλά η παράδοση είναι ότι ναι το δεύτερο και το τρίτο βρωμάνε.

Από πλευράς του Σεναριογράφου η ιδέα είναι ότι κατ' αρχήν για να γράψουμε το «Siko», το οποίο έχω γράψει τώρα τρία «Siko's» σαν ταινίες, είναι να πάρουμε τους χαρακτήρες και να τους μεγαλώσουμε από την πρώτη ταινία. Δηλαδή αν ο χαρακτήρας είχε τον αγώνα του στην πρώτη ταινία και έφτασε σε ένα ορισμένο σημείο, έχει μεγαλώσει πια. Ποιο είναι το νέο πρόβλημα που θα του δημιουργήσουμε για να τον βάλουμε στο επόμενο επίπεδο.

Ένα παράδειγμα είναι που δουλεύουμε τώρα στο Κοτοπουλάκι νούμερο δύο, η πρωταγωνίστρια είναι η Abby. Δεν ξέρω αν το έχει δει κανένας, αλλά βασικά το ασχημόπαπο είναι η πρωταγωνίστρια της δεύτερης ταινίας, επειδή αισθανθήκαμε ότι ο πρωταγωνιστής έχει φτάσει εκεί πέρα που έπρεπε να φτάσει. Δεν είχε αυτο-

πεποίθηση, τώρα την απέκτησε, δεν υπάρχει άλλο σημείο που θα πας με αυτόν τον χαρακτήρα. Η άλλη κοπέλα όμως είναι το ασχημόπαπο, έχει προβλήματα εμφάνισης και αυτό βέβαια την επηρεάζει. Οπότε το επόμενο βήμα ήταν να ακολουθήσουμε αυτόν τον χαρακτήρα και να δώσουμε σε αυτόν τον χαρακτήρα έναν αγώνα.

Ο λόγος τώρα όμως που τα νούμερο δύο και τα νούμερο τρία δεν είναι πετυχημένα υπάρχουν μερικές αιτίες. Η πρώτη αιτία είναι ότι οι άνθρωποι που δουλεύουν στη δεύτερη ταινία δεν είναι οι άνθρωποι που δημιούργησαν τους χαρακτήρες της πρώτης ταινίας. Αυτό ακριβώς έχει συμβεί εδώ πέρα, εγώ δεν είχα καμιά δουλειά με την πρώτη ταινία και τώρα δουλεύω στη δεύτερη.

Ο αγώνας μας, η δουλειά μας ως Σεναριογράφοι είναι να προσπαθήσουμε να ακολουθήσουμε τη φωνή και την ατμόσφαιρα και τη δημιουργία του κόσμου της πρώτης ταινίας στη δεύτερη και βασικά να τιμήσουμε λίγο τη δουλειά των πρώτων Σεναριογράφων και να προσπαθήσουμε να μείνουμε πιστοί στους χαρακτήρες που οι ίδιοι δημιούργησαν. Αλλά αυτή η αλλαγή αλόγων ας πούμε είναι που δημιουργεί το πρώτο πρόβλημα.

Το δεύτερο πρόβλημα είναι ότι πραγματικά μερικές ταινίες γυριστήκανε για να είναι μόνο μια ταινία. Δεν υπάρχει άλλη ιστορία να πει κανείς και το ότι προσπαθείς να το κάνεις αυτό είναι καθαρά για εμπορικούς λόγους. Τώρα βγήκε το Βασικό Ένστικτο νούμερο δύο, δηλαδή το χρειαζόμασταν; Και που πηγαίνει αυτή η ιστορία; Υπάρχει μια φήμη τώρα ότι η Σάρον Στόουν λέει ότι θα σκηνοθετήσει η ίδια το Βασικό Ένστικτο νούμερο τρία. Που πάει αυτή η ιστορία πάλι; Δηλαδή ο λόγος για να γυριστούν αυτές οι δύο ταινίες είναι καθαρά εμπορικός.

Υπάρχουν πιστεύω ειλικρινά πετυχημένα νούμερο τρία, ας πούμε το Return of the Jedi οι Κυνηγοί της Χαμένης Κιβωτού, το Indiana Jones και Η Τελευταία Σταυροφορία ήτανε βέβαια το νούμερο τρία πετυχημένες ταινίες, αλλά είναι οι εξαιρέσεις και λυπάμαι που θα ξαναχρησιμοποιήσω μια αγγλική έκφραση αλλά είναι το trickle down effect, δηλαδή αν η ποιότητα είναι μαζεμένη εδώ πάνω μέχρι να καταλήξει εδώ κάτω έχει χαθεί όλο. Και αυτές είναι οι βασικές αιτίες.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Εγώ έχω πάλι μία γενικής φύσεως ερώτηση, μια και έχουμε έναν άνθρωπο κατευθείαν από το Hollywood. Θέλω να ρωτήσω επειδή εμείς εδώ στην Ελλάδα έχουμε την τάση να είμαστε λίγο μοιρολάτρες νομίζω και λίγο δεν μπορούμε είμαστε αποκλεισμένοι και τα λοιπά..

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Οπωσδήποτε.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Και ενδεχομένως το έχω κι εγώ, θέλω να ρωτήσω κατά πόσον αυτό το Hollywood που λέμε, αυτή η αμερικάνικη βιομηχανία οπτικοακουστικού τη βλέπετε να είναι ας το πούμε ανοιχτή για ανθρώπους δηλαδή σαν κι εμάς και μπορεί να μας δεχτεί σε επίπεδο καλλιτεχνικό και σε επίπεδο ας το πούμε επιχειρηματικό ή απλώς κυριαρχείται από Αμερικάνους, από Εβραίοαμερικάνους ακόμα ειδικότερα και τα λοιπά.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Η παρουσία μου απαντά την ερώτηση. Πιστεύω ότι μπορεί να είσαι από οπουδήποτε στον κόσμο, εάν πιστέψουν ότι έχεις κάποιο ταλέντο είσαι μέσα. Άλλη μια αγγλική έκφραση "αλλά υπάρχει πάντοτε χώρος στην κορυφή" λένε.

Και αυτό σημαίνει ότι υπάρχει τεράστιος συναγωνισμός στο Hollywood, τεράστιος. Δηλαδή νομίζω ότι ετούτη τη στιγμή στο Συνδικάτο των Σεναριογράφων είμαστε 2,5 χιλιάδες μέλη, αλλά υπάρχουν άλλα 7,5 χιλιάδες άτομα έξω από τον Σύνδεσμο που γράφουν σενάρια και προσπαθούν να μπουν στο Σύνδεσμο κι αυτό είναι μόνο για το Λος Άντζελες. Σκεφτείτε στην υπόλοιπη Αμερική και μετά περαιτέρω στον υπόλοιπο κόσμο για Σεναριογράφους.

Αλλά αν διαβάσουν κάτι από σένα που το πιστεύουν, που τους δείχνει ότι μπορείς να κάνεις αυτό που επιδιώκουν, αυτό που χρειάζονται με εμπορικό σκοπό, τότε θα πιάσεις δουλειά.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Επιχειρηματικά μπορούμε να επιζήσουμε, να επιβιώσουμε;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Η Disney πληρώνει καλά. Οπότε η απάντηση είναι ναι, αλλά πρέπει να μπει κανείς μέσα σε εκείνο τον κόσμο, να γίνει αποδεκτός σε εκείνο τον κόσμο. Υπάρχουν παρεμπιπτόντως και κλίμακες. Δηλαδή δε θα θεωρούσα τον εαυτό μου με καμία Παναγία πετυχημένο Σεναριογράφο, αλλά είμαι επαγγελματίας Σεναριογράφος. Και προσπαθώ να ανεβώ ακόμα περισσότερο, αλλά ετούτη τη στιγμή εγώ προσωπικά μπορώ να ζήσω προφανώς.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Υπάρχει περίπτωση να δούμε κάποια δικιά σας δουλειά σε ελληνική παραγωγή κάποτε κάποια στιγμή;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Συγγνώμη, νομίζω ότι εννοείτε να γυριστεί κάτι δικό μου στην Ελλάδα;

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ναι, υπάρχει περίπτωση να γίνει κάτι τέτοιο;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Θα απαντήσω με δυο τρόπους. Νούμερο ένα θα μπορούσε να γυριστεί κάτι δικό μου στην Ελλάδα αν είχα γράψει ένα σενάριο με ελληνικό θέμα. Ο δεύτερος τρόπος θα ήταν αν είχα γράψει κάτι που θα μπορούσε να γυριστεί Ευρώπη και η Ελλάδα να ήταν το μέρος που οι Παραγωγοί αποφασίζανε να γυρίσουν την ταινία.

Ο πρώτος τρόπος. Δεν έχω γράψει σενάριο με ελληνικό θέμα, για τον απλό λόγο ότι για να γράψω ένα ελληνικό θέμα πρέπει να βρω έναν τρόπο να ενδιαφέρω τους Αμερικάνους και δεν εννοώ τους Παραγωγούς, εννοώ το κοινό. Δηλαδή θα έπρεπε να το γράψω μια Αμερικανίδα έρχεται στην Ελλάδα και γνωρίζει τον έρωτα της ζωής της, ένα love story, τέτοιο πράγμα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Δεν εννοώ μόνο αυτό, εννοώ άμα έχετε κάποια πρόταση από κάποιον Σκηνοθέτη για κάποια δουλειά εδώ.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Όχι, δεν υπάρχει τίποτα τέτοιο.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Εγώ θα του κάνω μία.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ναι. Αλλά όμως θέλω να πω ένα δεύτερο πράγμα με βάση αυτό, ο δεύτερος τρόπος που ανέφερα ότι θα μπορούσα να έρθω στην Ελλάδα να γυρίσω μια ταινία ήταν αν οι ξένοι Παραγωγοί διαλέγανε την Ελλάδα σαν βάση. Και με στενοχωρεί πάρα-πάρα πολύ που δεν κάνουμε τις επιχορηγήσεις όχι μόνο για μας το οποίο θα ήταν το πιο βασικό, αλλά για να δελεάσουμε ξένες παραγωγές στην Ελλάδα.

Και θα σας δώσω ένα παράδειγμα. Υπάρχει μια από τις δραματικές μου live action ταινίες που είναι αμερικάνικη ταινία η οποία θα γυριστεί στη Βουλγαρία στη Σόφια. Και ο λόγος που γίνεται αυτό είναι επειδή οι Βούλγαροι επιστρέφουν 20% από τα λεφτά που θα ξοδέψεις στη Βουλγαρία πίσω στην παραγωγή. Εμείς θα ξοδέψουμε δεκαπέντε εκατομμύρια στη Βουλγαρία και θα πάρουμε πίσω τρία εκατομμύρια.

Και εμείς στην Ελλάδα δεν το κάνουμε αυτό και είχα ακούσει μία ιστορία μάλιστα, ένας Ελληνοαμερικάνος Παραγωγός μου είχε πει ότι τον είχε πλησιάσει πριν από πέντε ο Υπουργός Πολιτισμού για να πείσει εκείνος ο Παραγωγός άλλους Αμερικανούς Παραγωγούς να πάνε να γυρίσουν στην Ελλάδα κι εκείνος τους

είπε "μα δεν κάνετε αυτές τις επιχορηγήσεις" και ο Υφυπουργός απάντησε "ναι αλλά εμείς έχουμε τον ήλιο της Ελλάδας". Και ο Παραγωγός βέβαια απάντησε "το ίδιο και η Τουρκία" και η Ισπανία και το Μαρόκο και η Μάλτα και η Τυνησία και τα λοιπά.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Είστε στο χώρο του animation, επειδή διανύουμε μια μεταβατική περίοδο από το παραδοσιακό στο τρισδιάστατο, ποια είναι η άποψή σας και που πιστεύετε ότι θα πρέπει να κινηθεί το παραδοσιακό στο χέρι σκίτσο, ώστε να κερδίσει πάλι το κοινό; Σαν Σεναριογράφος δηλαδή τι βλέπετε να είναι αυτό που θα δώσει πάλι ενδιαφέρον;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Υπάρχει ένα πρόβλημα. Το πρόβλημα είναι ετούτη τη στιγμή έχουν μεγαλώσει πολλά παιδιά μόνο με το CGI με το computer animation και βλέπουνε το παραδοσιακό animation σαν ασπρόμαυρη ταινία ή όπως βλέπουμε εμείς βουβές ταινίες του παρελθόντος. Αυτό δεν είναι σωστό, δεν είναι όπως θα έπρεπε να είναι τα πράγματα, αλλά αυτή την αίσθηση μας δημιουργεί το marketing όταν ρωτάμε τι νομίζεις μικρέ, θα πας να δεις μια ταινία αν είναι έτσι ή αν είναι έτσι; Και όλοι διαλέγουνε το CGI.

Η Pixar ετούτη τη στιγμή -όπως θα γνωρίζετε η Disney αγόρασε την Pixar πρόσφατα- για να γίνει αποδεκτή η αγορά η Pixar έκανε μία συμφωνία με τη Disney ότι τα διοικητικά στελέχη τους θα γίνουν τώρα δικά μας διοικητικά στελέχη. Και το λέμε σαν να μας έχουν κατακτήσει βασικά. Εμείς τους αγοράσαμε, αλλά τώρα αυτοί διοικούν. Και η Pixar δε θέλει να συναγωνιστεί η Disney στο CGI με τις ταινίες Pixar. Τώρα είμαστε και οι δύο μια εταιρεία, οπότε δε θέλουν να υπάρχει συναγωνισμός από αυτή την πλευρά της εταιρείας με αυτή την πλευρά της εταιρείας.

Κι έχει γίνει μια δυνατή προσπάθεια από την Pixar τους τελευταίους μήνες, είναι πολύ πρόσφατο αυτό, η Disney να ξαναγυρίσει στο 2D και η Disney να είναι ίσως η μόνη εταιρεία που ακόμα υπερασπίζεται το two dimension. Οι λόγοι τους είναι επιφανειακώς καλλιτεχνικοί, ότι η Disney δημιούργησε το μακρού μήκους two dimension με τη Χιονάτη και Εφτά Νάνους, είναι η πιο διάσημη εταιρεία που γυρίζει two dimension, οπότε αυτή θα έπρεπε η two dimension να είναι η μόνη εταιρεία ακόμα που το γυρίζει.

Οι λόγοι είναι όπως εξήγησα προηγουμένως πολύ πιο πρακτικοί γι αυτούς, θέλουν απλώς να μην συναγωνίζεται αυτό το κομμάτι με αυτό το κομμάτι. Αν γίνει αυτό το πράγμα, τότε θα πρέπει να εξετάσουμε αν οι ταινίες αυτές θα γίνουν ε-

πιτυχημένες. Αν γίνουν επιτυχημένες, τότε οπωσδήποτε θα υπάρχει μια αναγέννηση του two dimension.

Τώρα, εμείς ως Σεναριογράφοι τι πρέπει να κάνουμε για να το κάνουμε πιο πετυχημένο αυτό; Δυστυχώς είναι πάρα πολύ εύκολη η απάντηση. Ο κάθε ένας Σεναριογράφος πρέπει να γράψει το καλύτερο σενάριο που μπορεί με τους πιο ανθρώπινους προσιτούς χαρακτήρες, πιο κατανοητούς χαρακτήρες και πιο αισθηματικούς χαρακτήρες που μπορεί. Αλλά αυτό δεν είναι μόνο για το two dimension, αυτό είναι και για το live action και για το CGI και για τα πάντα.

Οπότε δεν υπάρχει τίποτα ιδιαίτερο που μπορεί να κάνει ο Σεναριογράφος για να επαναφέρει το 2D, εμείς απλώς πρέπει να γράφουμε πάντοτε τις καλύτερες ιστορίες που έχουμε να γράψουμε. Αν ο κόσμος δε θέλει να δει πια αυτό το medium, αυτόν τον τρόπο γυρίσματος, δεν υπάρχει τίποτα που να μπορούμε να κάνουμε εμείς.

Ένα ίσως ανόητο παράδειγμα είναι το φιλμ νουάρ. Το LA Confidential που βγήκε πριν από οχτώ χρόνια, ήταν μια από τις καλύτερες ταινίες φιλμ νουάρ που γυρίστηκαν ποτέ. Τρομερές κριτικές, βραβεία. Το κοινό δεν πήγε να τη δει. Ετούτη τη στιγμή το φιλμ νουάρ απλώς δεν πιάνει. Πρόσφατα στα Νέα με ρωτήσανε "αν νομίζω ότι το Hollywood γυρίζει τώρα περισσότερες πολιτικές ταινίες". Το Hollywood απάντησα γύριζε πάντοτε πολιτικές ταινίες, απλώς αυτή την εποχή ο κόσμος λόγω των συμβάντων και της κατάστασης είναι πιο αποδεκτός στο να πάει να δει αυτές τις ταινίες και να τις κάνει επιτυχίες.

ΕΡΩΤΗΣΗ: (Ερώτηση μακριά από το μικρόφωνο)

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Σίγουρα όχι μόνο τα video games αλλά νομίζω ότι αυτό επαναφέρεται στην ερώτηση του marketing.

Το ανέφερα για τους Τρεις Σωματοφύλακες ότι είχαν προσέξει σε μια εποχή πριν γυρίσουμε την ταινία, πριν μας δοθούν οι διαταγές να γυρίσουμε την ταινία, ότι τα παιχνίδια του Μίκυ Ντόναλντ και Γκούφη πουλάγανε, οπότε ήταν η στιγμή σύμφωνα με το marketing να γυρίσουμε και μια ταινία η οποία θα πήγαινε κατευθείαν για το κοινό το οποίο αγόραζε όλα αυτά τα παιχνίδια. Κι αφού τα παιδιά είχαν μια ζήτηση εκείνη την εποχή για παιχνίδια Μίκυ Ντόναλντ και Γκούφη, ήτανε λογικό βήμα ότι θα υπήρχε μια ζήτηση για την ταινία.

Οπότε υπάρχουν όπως είχα αναφέρει πολλές συγκεκριμένες στιγμές που το marketing department ανέθετε στους δημιουργούς, δηλαδή το εμπορικό κομμάτι της εταιρείας έλεγε στους δημιουργούς "συμπληρώστε το προϊόν".

ΕΡΩΤΗΣΗ: Ήθελα να αναφέρω για τις τεχνικές τώρα του animation που είπατε για το τρισδιάστατο. Για παράδειγμα φέτος είδαμε ότι στα Όσκαρ ήταν υποψήφιες τρεις ταινίες μεγάλου μήκους, οι οποίες οι δύο ήτανε clay motion και η μία ήτανε δισδιάστατο, ενώ υπήρχαν και παραγωγές τρισδιάστατες, το κοιτοπουλάκι και άλλες, το οποίο κοιτοπουλάκι παρουσίαζε τα Όσκαρ κιάλας. Αυτό μήπως είναι δείγμα ότι αν είναι κάποιος καλός Animator, δε μιλάμε τώρα για το σενάριο γιατί σωστά είπατε ότι "το σενάριο όποια και να είναι η τεχνική" αν επηρεαστεί..

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Πρέπει να είναι το καλύτερο.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Αν επηρεαστεί θα επηρεαστεί μόνο για τις δεσμεύσεις της κάθε τεχνικής. Οπότε αυτό δε θα πρέπει να είναι ένα δείγμα για τη Disney να καταλάβει ότι αφού και εσωτερικά υπάρχει αυτός ο πόλεμος ας πούμε πρέπει να επαναπροσλάβει τους καλούς Animators αυτής της δισδιάστατης τεχνικής και να προχωρήσει όσο το δυνατόν περισσότερο σε αυτό.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Θα έπρεπε και συμφωνώ απολύτως. Το πρόβλημα που πρέπει να επισημάνω είναι ότι ούτε το Walla's and Grommet ούτε το Corps Pride δεν ήτανε οι επιτυχίες που ήτανε το Chicken Little για παράδειγμα.

Το Corps Pride πάτωσε και μιλάμε συγκεκριμένα για την Αμερική, ξέρω ότι παγκοσμίως τα πήγανε πολύ καλά και το Walla's and Grommet ιδιαίτερα τα πήγε καλά, αλλά στην Αμερική το Walla's and Grommet έβγαλε τα λεφτά του, δεν ήτανε τεράστια η επιτυχία. Και αυτοί βέβαια το βλέπουνε με αυτόν τον σκοπό, βλέπουν ότι το Κοιτοπουλάκι έβγαλε τεράστια λεφτά, βλέπουν το Ice Age το πρώτο και τώρα τα εβδομήντα εκατομμύρια που έκανε το δεύτερο σε ένα Σαββατοκύριακο και λένε sorry.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Είχε πρόσφατα στην ελληνική τηλεόραση ένα ντοκιμαντέρ για το Hollywood και τις παραγωγές και τα σενάρια και ήταν σε κρατικό κανάλι και ήταν από τα σοβαρά ντοκιμαντέρ με έρευνα και τα λοιπά. Όπου λίγο ή πολύ έλεγε ότι ένα μεγάλο κομμάτι των σεναρίων και των παραγωγών στο Hollywood κατευθύνονται από τη βιομηχανία ή των όπλων ή των φαρμάκων, δηλαδή είχε ένα πολύ συγκεκριμένο

μοτίβο όλο τέλος πάντων αυτό. Υπάρχει κάποιο σχόλιο; Είναι ενδιαφέρον να μας πείτε κι εσείς κάτι. Δηλαδή ουσιαστικά δίνεται εντολή...

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Κανένας έμπορος όπλων δε με έχει πλησιάσει ποτέ εμένα να γυρίσω ταινία. Κοιτάζετε, αυτό συγκεκριμένα είναι πάρα πολύ στην τηλεόραση. Δηλαδή υπάρχουν μερικά τηλεοπτικά κανάλια που ανήκουν σε εταιρείες φαρμακοποιών και βιομηχανίας όπλων, που δεν επιτρέπουν να δειχτούν προγράμματα τα οποία κριτικάρουν αυτές τις βιομηχανίες. Τώρα, συγκεκριμένα στη Disney ποτέ δεν έχει δημιουργηθεί μια κατάσταση που έπρεπε να προβάσουμε ένα συγκεκριμένο προϊόν ή να μην κριτικάρουμε ένα συγκεκριμένο προϊόν.

Και έξω από τη Disney στις ταινίες που έχω γράψει, ποτέ μου δε βρήκα αντίσταση αν έγραφα ένα σενάριο το οποίο χτύπαγε ας πούμε τον Μπους. Ξέρετε είμαστε στο Hollywood, άλλο τίποτα δεν κάνουμε. Οπότε υπάρχει οπωσδήποτε δηλαδή μια επιρροή των ιδιοκτητριών εταιρειών, αλλά νομίζω ότι ίσως να μην είναι πιο καθαρή, πιο με σκληρό χέρι δηλαδή. Νομίζω ότι το κάνουνε πιο ύπουλα και ήσυχα και δεν το παίρνεις χαμπάρι μερικές φορές. Δηλαδή εγώ δεν το έχω επισημάνει αυτό πολύ.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Θα παρέμβω εγώ για λίγο, ούτως ή άλλως να δώσουμε στον εισηγητή ένα μονόλεπτο να πάρει ανάσα γιατί μιλάει σχεδόν δύο ώρες και αυτή τη στιγμή συνεχώς ούτως ή άλλως, επομένως σκεφτείτε αν έχετε κάποιες ακόμα ερωτήσεις ώστε σιγά-σιγά να του επιτρέψουμε να αποχωρήσει.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Εγώ ήθελα να ρωτήσω το εξής, είπατε ότι "πάρα πολλά πράγματα ξεκινάνε από το marketing και το marketing μας δείχνει και αυτό είναι πάρα πολύ θετικό τι θέλουν τα ίδια τα παιδιά", συγκεκριμένα για το animation και συγκεκριμένα της Disney. Παρόλα αυτά νομίζω και θα ήθελα να ρωτήσω αυτό που θέλουν τα ίδια τα παιδιά εν πολλοίς καλλιεργείται κιάλας και σε πολύ μεγάλο βαθμό το καλλιεργεί και η ίδια η Disney.

Δηλαδή και τη θεματολογία των ταινιών που τα παιδιά "γουστάρουν" αλλά και την αισθητική του που τους αρέσει να βλέπουν δεν είναι μόνο ότι αυτοί μας τη δίνουν μέσα από το marketing και άρα εμείς μπορούμε να ξέρουμε ποια ταινία θα κάνουμε, αλλά καλλιεργείται κιάλας από την ίδια τη Disney. Εγώ θέλω να μου πείτε λίγο πως αντιλαμβάνεται η Disney κι εσείς ως Σεναριογράφος και τον παιδαγωγικό ρόλο που έχει, όχι σε εισαγωγικά, καθαρά τον παιδαγωγικό ρόλο. Πέρα από τα μηνύ-

ματα που πολύ ωραία θα περάσετε με τους Τρεις Σωματοφύλακες και τον παιδαγωγικό ρόλο και θεματολογικά και αισθητικά που έχει η Disney σαν εταιρεία, δηλαδή τι περνάει κι εκείνη στα παιδιά.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ναι, ξέρετε με ξάφνιασε πάρα πολύ όταν πήγα στη Disney, επειδή τους έβλεπα κάπως "είναι η Disney, είναι τεράστια εταιρεία, θέλουνε λεφτά για τα λεφτά". Όντως, φυσικά αυτή είναι η τελευταία τους επιθυμία. Αλλά με ξάφνιασε το πως τα στελέχη της Disney, οι Διοικητές, οι Executives, που θα περίμενα ότι θα ήτανε τα πιο σκληρά καρύδια σε αυτό το θέμα, γνωρίζουν πολύ καλά ποιο είναι το κοινό μας και γνωρίζουν πολύ καλά ποιες είναι οι υποχρεώσεις που έχουν ενώπιον του κοινού.

Οπότε μπορεί να λέμε ότι κάθε ταινία μας πρέπει να έχει ένα θετικό μήνυμα απλώς και μόνο για να έχει ένα θετικό μήνυμα, αλλά η αλήθεια είναι ότι γίνεται μια συνειδητή προσπάθεια να βελτιώσουμε τον κόσμο αν μπορώ να το πω αυτό. Δηλαδή απλώς μια συνειδητή προσπάθεια να δώσουμε στα παιδιά μαθήματα, τα οποία ελπίζουμε ότι και θα τα βοηθήσουνε στη ζωή τους ως μεγάλοι, αλλά και μαθήματα που θα τα κάνουνε καλύτερους ανθρώπους.

Το Φελαντάκι για παράδειγμα που ήτανε βασικά "μην έχεις προκαταλήψεις". Μετά από αυτό όσο γίνεται προσπαθούμε να βάλουμε όσο γίνεται, ιστορικά παραδείγματα, ιστορικές αλήθειες. Ας πούμε το Ποκαχόντας για το κυνήγι των Ινδιάνων από τους λευκούς και τέτοια πράγματα. Ως παιδικές ταινίες και φυσικά ως ταινίες φαντασίας δεν μπορούμε να κάνουμε πάρα πολλά πράγματα, επειδή τα πάντα, όλες τις σκηνές και όλα τα μαθήματα που προσπαθούμε να τα διδάξουμε προσπαθούμε να τα δώσουμε με έναν τρόπο αστείο, με έναν τρόπο με gags και ανέκδοτα. Όπως μπορούμε, κάπως προσπαθούμε να το κάνουμε αυτό.

Για παράδειγμα πράγμα που δεν έκανα εγώ καν στους Τρεις Σωματοφύλακες οι Καλλιτέχνες μελετήσανε με καταπληκτικό τρόπο τη Γαλλία του Λουδοβίκου του 13^{ου} και προσπαθήσανε να κρατήσουνε το στυλ των κτιρίων με όσο περισσότερη ακρίβεια γινότανε. Στο Ταρζάν στείλανε τους Καλλιτέχνες στην Αφρική να μελετήσουν γορίλλες στο Κονγκό επιτόπου για να δούνε πως κουνιούνται και να κάνουν όσο πιο ρεαλιστικό αυτό το πράγμα. Δεν ήτανε μόνο καλλιτεχνική απόφαση, ήτανε συγκεκριμένα απόφαση ότι θέλανε να είναι πιστοί σε ένα ορισμένο μήνυμα. Μπορώ να πω ότι μια ταινία που ήταν εντελώς φανταστική φυσικά, το Emperor's New

Γροονε, για το οποίο μελετήσανε όσο περισσότερο γινόταν τους μεσοαμερικάνικους πολιτισμούς, για να μελετήσουν το στυλ και το χτίσιμο και τέτοια πράγματα.

Οπότε φοβάμαι ότι το κύριο πράγμα που κάνει η Disney για τα παιδιά είναι εκείνο το απλοϊκό μήνυμα, το οποίο όμως είναι ένα θετικό μήνυμα, αλλά την ίδια στιγμή το αρνητικό που πιστεύω ότι κάνει και το έχουμε συζητήσει εκεί πέρα, είναι ότι προσπαθούμε να τα προστατεύσουμε υπερβολικά.

Δηλαδή το Χιονάτη και Εφτά Νάνοι έχει σκηνές τρομακτικές, σκηνές που όταν τις βλέπουν ακόμα και παιδιά τώρα τρομάζουνε, ιδιαίτερα με την κακιά Βασίλισσα όταν γίνεται μάγισσα, υπάρχουνε σκηνές πραγματικού φόβου. Δεν το κάνουμε πια αυτό, δεν έχουμε πια αυτές τις πιο δραματικές πιο τρομακτικές στιγμές, επειδή μας γράφουνε γράμματα. Έχουμε φτάσει στον αιώνα που ο κάθε ένας γράφει γράμμα και λέει "με τρομάξατε, τα λεφτά μου πίσω", δεν τα δίνουμε τα λεφτά, αλλά τέλος πάντων.

Αλλά αυτό το πράγμα, αυτό το γράψιμο των γραμμάτων, υπάρχουν τώρα όλα τα γκρουπ στην Αμερική τα οποία είναι υπερβολικά θρησκευτικά με έναν τρόπο ή με έναν άλλον, το οποίο μας λέει "ναι αλλά γιατί το κάνετε αυτό, γιατί χαλάτε την οικογένεια"; Έχουνε πειστεί για κάποιο λόγο ότι η Disney έχει ομοφυλοφιλική ιδεολογία και ότι προσπαθούμε να χαλάσουμε το ήθος των Ηνωμένων Πολιτειών.

Όμως όταν εκατόν πενήντα άτομα ή όταν τριακόσια άτομα ή όταν χίλια άτομα ή όταν δέκα χιλιάδες άτομα μας γράψουν γράμματα φοβούνται οι Διοικητές και δεν μπορούμε να κάνουμε ορισμένα πράγματα αποκλειστικά αισθητικά και καλλιτεχνικά, τα οποία μπορούσαμε κάποτε να κάνουμε. Και αυτό με στεναχωρεί, επειδή τα παιδιά που έχουν δει το Χιονάτη και Εφτά Νάνοι θυμούνται αυτές τις σκηνές φόβου, επειδή αυτές οι σκηνές είναι πραγματικά μαγικές.

Κι εμείς ως μεγάλοι, όταν βλέπουμε αυτές τις σκηνές, αυτή ήταν η πρώτη αντίδραση που είχαμε ως μικροί στα παραμύθια, είναι ο φόβος. Είναι η μαγεία του παραμυθιού, αλλά είναι επίσης εκείνο το βασικό συναίσθημα που δημιουργείται όταν ακούς κάτι το τρομακτικό για πρώτη φορά και μας λείπει πια αυτό.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Θα μου επιτρέψετε να πω κάτι εδώ; Στη συγκεκριμένη αυτή τοποθέτηση του νεαρού όσον αφορά τη Disney και το ότι η Disney παιδαγωγεί οτιδήποτε, δεν είναι μόνον η Disney, πρέπει να λάβουμε υπόψη μας ότι δεν είναι η Disney η

οποία μόνο προωθεί το προϊόν της. Υπάρχει ένα τεράστιο κύκλωμα διεθνώς, το οποίο αποδέχεται αυτό το προϊόν και το προωθεί πολύ περισσότερο από ότι η ίδια η Disney.

Δηλαδή αν η Disney δεν εύρισκε κι εγώ είμαι και λάτρης της Disney δεν το λέω δηλαδή με την έννοια ότι είμαι αντίθετος, αλλά η ίδια η ελληνική τηλεόραση και το ξέρω γιατί έχει δημιουργηθεί ένα θέμα και σας το λέω επειδή δεν το ξέρετε, αγόρασε ένα τεράστιο πακέτο από τη Disney νομίζω με 8 εκατομμύρια δολάρια ετησίως, προσέξτε το, 8 εκατομμύρια δολάρια ετησίως καταβάλαμε, τα οποία μάλιστα ενώ στα ελληνικά προγράμματα κάνουμε και δέκα και δεκαπέντε μήνες να εξοφλήσουμε τις παραγωγές.

Και το οποίο μάλιστα ο Πρόεδρος της EPT, το χρησιμοποιώ γιατί μου το είπε εμένα προσωπικώς μόλις πριν από δυο μέρες, θεωρείται ότι είναι το πιο επιτυχημένο παιδικό πρόγραμμα που έχουμε στην ελληνική τηλεόραση, που το παίζει βράδυ, προσέξτε τι σας λέω, το παίζει βράδυ και κάνει νούμερα καλύτερα από ότι κάνουν ελληνικές σειρές που έχουν παραχθεί, που τα παιδιά του δε θα πω πως τις χαρακτηρίζουνε, ενώ τη Disney τη θεωρούν εξαιρετική και υπέροχη.

Επομένως δεν είναι μόνο η Disney, είναι και το ίδιο το προϊόν το οποίο πολλές φορές αγοράζεται από ανθρώπους, διανέμεται από ανθρώπους και σας πληροφορώ ότι κερδίζουνε πολύ περισσότερο οι άνθρωποι που διανέμουν αυτό το προϊόν στην Ελλάδα και σε άλλες πολλές χώρες ανά τον κόσμο, από ότι πολλές φορές πιθανώς η ίδια η Disney.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Επίσης θα ήθελα να πω σαν μια μικρή παρέμβαση, ότι είναι μεγάλο λάθος να πιστεύουμε ότι τα παιδιά μπορούμε να τα χαλιναγωγούμε τόσο εύκολα. Έχω βρεθεί σε test screening στο Λος Άντζελες και ήτανε εκπληκτικό πως πιτσιρικάδες πέντε χρονών κάνανε καίριες παρατηρήσεις στους χαρακτήρες και αναγκάζανε και τους Σεναριογράφους κι εμάς τους Σκηνοθέτες και Animators να αλλάξουμε τελείως άποψη για συγκεκριμένα πράγματα πάνω στην ταινία.

Είναι λάθος αυτό να πιστεύουμε ότι τα μικρά πηγαίνουν έτσι παραδομένα μέσα στο σινεμά. Αυτό που θέλω να πω είναι ότι αυτό το ξέρουν και στο Disney και σε όλα τα μεγάλα στούντιο και το λαμβάνουν πολύ σοβαρά υπόψη τους, γι αυτό άλλωστε έχουν πολύ συχνά αυτά τα screenings όπου καλούν σχολεία και τους μοιράζουν χαρτιά και τα πιτσιρικάκια γράφουν ακριβώς τι σκέφτονται και βαθμολογούν τους χαρακτήρες και την ταινία και όλο αυτό το πράγμα.

ΕΡΩΤΗΣΗ: Πριν την προβολή της;

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Όχι μόνο πριν την προβολή της, πριν το τελικό συμπλήρωμα της ταινίας.

Π. ΡΑΠΠΑΣ: Στη διάρκεια της παραγωγής.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Ναι. Να πω συγκεκριμένα, έχουμε θαλάμους με διπλούς καθρέπτες, όπου βασικά έρχεται το κοινό και βλέπει την ταινία κι εμείς κρυβόμαστε από πίσω και τους παρακολουθούμε και παρακολουθούμε τις αντιδράσεις τους. Κι έχει φτάσει σε σημείο η τεχνολογία που βασικά τους δίνουν κουμπιά και υπάρχει ένας ηλεκτρονικός πίνακας και βλέπουμε που βαριέται το κοινό, τι τους αρέσει, τι δεν τους αρέσει, αυτό το πράγμα. Και σε μια φάση που κάναμε το Φελαντάκι είχε κοιμηθεί ένα παιδί και ήτανε η βαθμολογία του εδώ πέρα μονίμως και βλέπαμε όλα τα υπόλοιπα να είναι εδώ πάνω αυτός εδώ πέρα κι έλεγα "ποιος είναι ο νούμερο 14; Θέλω να τον σκοτώσω". Οπότε έχει γίνει επιστήμη το πράγμα.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Λοιπόν νομίζω ότι ένα ταξίδι από το LA μέχρι εδώ πέρα και μόνο αυτό είναι αρκετά κουραστικό. Εγώ δε θα πήγαινα ποτέ για να είμαι ειλικρινής γιατί φοβάμαι και το αεροπλάνο, εκ των πραγμάτων λοιπόν να γίνει μία τελευταία ερώτηση εάν υπάρχει. Δεν υπάρχει, οπότε να ευχαριστήσουμε τον Έναν για αυτά που μας είπε.

Ε. ΣΠΗΛΙΩΤΟΠΟΥΛΟΣ: Κι εγώ ευχαριστώ.

ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΗΣ: Θα κλείσω τώρα την ημερίδα, σας ευχαριστούμε όλους που ήρθατε, ευχαριστούμε πάρα πολύ και το Βασίλη το Μπούτο, ευχαριστούμε και την Ένωση Σεναριογράφων την οποία εκπροσωπώ εγώ, ευχαριστούμε την Εταιρεία Ελλήνων Σκηνοθετών, ευχαριστούμε το Media Desk Hellas, ευχαριστούμε το IOM.

Ευχαριστούμε το Μικρό και κάποιοι από σας πιθανώς που έχουν έργο θα έπρεπε να εγγραφούν στο Μικρό, δηλαδή να πάνε στον Αντιπρόεδρο εκεί που κάθεται και να του ζητήσουν να εγγραφούν, διότι το Μικρό κάνει μια πολύ καλή προσπάθεια στις ταινίες μικρού μήκους και σήμερα είναι σενάριο μικρού μήκους.

Να ευχαριστήσω όλους εσάς που ήρθατε, όλους εσάς που μιλήσατε τους ομιλητές, τον Παναγιώτη το Ράππα, τον Έναν για μια ακόμη φορά, να ευχαριστήσω τον κύριο από το IOM που κάθισε και υπέμεινε τόσες ώρες και τα κατέγραψε όλα, σας ευχαριστώ όλους σας και ελπίζω πολύ σύντομα να οργανώσουμε και μία

ημερίδα για τη σκηνοθεσία της ταινίας μικρού μήκους animation. Σας ευχαριστώ πολύ.

ΛΗΞΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ