

# 1: Η κινηματογραφική αφήγηση: μια ιστορία με εικόνες και ήχους

Θα μπορούσαμε να ορίσουμε την κινηματογραφική αφήγηση ως μια αλληλουχία εικόνων και ήχων που ερμηνεύονται από τον θεατή ως μια «ιστορία» με συγκεκριμένη πλοκή, εξέλιξη και κατάληξη. Η τάση να αντιλαμβανόμαστε τον κόσμο μέσα από ιστορίες, από «μύθους», είναι εμφανώς διαδεδομένη σε διαφορετικούς πολιτισμούς και ιστορικές περιόδους, χαρακτηρίζοντας όλους σχεδόν τους τομείς της ανθρώπινης αντίληψης, επικοινωνίας και δημιουργίας. Η φιλοσοφία, η τέχνη, η θρησκεία, ακόμα και η επιστήμη, αξιοποιούν συχνά τη δύναμη του μύθου αλλά και εμπνέονται και αντλούν από αυτόν. Ένα παιδί αρχίζει να καταλαβαίνει τον κόσμο με τη βοήθεια του παραμυθιού.

Πόσο, όμως, ουσιαστικό δομικό στοιχείο της κινηματογραφικής γλώσσας είναι η αφήγηση; Ποιοι τρόποι και τεχνικές ακολουθούνται από τους δημιουργούς και πώς έχουν εξελιχθεί στην ιστορία του μέσου; Ποια είναι τα αφηγηματικά εργαλεία που έχει στη διάθεσή του ένας κινηματογραφιστής σήμερα και πώς μπορεί να τα αξιοποιήσει;

Όταν οι αδελφοί Auguste και Louis Lumière έστηναν, το 1895, την βάρους 55 κιλών κινηματογραφική μηχανή τους μπροστά από την πύλη του οικογενειακού τους εργοστασίου στη Λυόν, δεν είχαν σκοπό να πουν μια ιστορία. Ήθελαν μόνο να καταγράψουν, με τη θαυμαστή νέα τους εφεύρεση, την έξοδο των εργατών από το εργοστάσιο, για να την προβάλουν αργότερα στο κατάπληκτο κοινό του Grand Café στο Παρίσι. Η πρώτη γοητεία του κινηματογράφου ήταν ακριβώς αυτή: η ικανότητα του νέου μέσου να καταγράφει και να αναπαράγει κινούμενες εικόνες.

Εκείνο που τα αμέσως επόμενα χρόνια καθιέρωσε το σινεμά ως λαϊκό θέαμα είναι η δυνατότητα που απέκτησε να αφηγείται ιστορίες, βουβές στην αρχή, ομιλούσες αργότερα. Όπως ήταν φυσικό, τα πρώτα δάνεια ήρθαν από τις παραδοσιακά αφηγηματικές τέχνες, τη λογοτεχνία και το θέατρο. Η μετουσίωση, όμως, του γραπτού ή προφορικού λόγου σε οπτικό ή οπτικοακουστικό κείμενο δεν ήταν απλή υπόθεση. Χρειάστηκε να θεσπιστούν νέοι κανόνες, να εξελιχθεί μια νέα γραμματική και συντακτικό, ώστε η αλληλουχία των εικόνων και των ήχων να γίνει κατανοητή από το θεατή ως αφηγηματική δομή.

Με πρώτο ουσιαστικό εργαστήρι την, αναδυόμενη τότε, βιομηχανία θεάματος του Χόλιγουντ, δημιουργήθηκε έτσι μια εξαιρετικά σύνθετη οπτικοακουστική γλώσσα, την οποία σήμερα θεωρούμε ίσως δεδομένη, χωρίς να συνειδητοποιούμε το πλήθος των συμβάσεων και την πολυπλοκότητα των κωδίκων της. Ξεκίνησε παράλληλα μια μακρόχρονη ιστορική πορεία πειραματισμού και ανατροπών αυτών των συμβάσεων, σε αναζήτηση νέων εκφραστικών δυνατοτήτων του μέσου. Ο τρόπος της αφήγησης υπήρξε συχνά το βασικό πεδίο έρευνας αλλά και αντιπαράθεσης διαφορετικών σχολών και ιδιωμάτων ύφους στην ιστορία του κινηματογράφου και αποτελεί μια από τις κυριότερες μορφολογικές επιλογές που υπεισέρχονται στην κατασκευή μιας ταινίας.

## 1.1. Μη-αφηγηματικός κινηματογράφος

Καλά, δεν υπάρχουν όμως ταινίες που δεν «λένε μια ιστορία»; Φυσικά. Παρ' ότι συχνά ταυτίζουμε ένα κινηματογραφικό έργο με την «υπόθεση», εννοώντας την ιστορία που διηγείται, υπάρχει μια πληθώρα αξιόλογων μη-αφηγηματικών μορφών, που ακολουθούν διαφορετικούς τρόπους οπτικοακουστικής σύνθεσης.

Η πλειονότητα των ταινιών τεκμηρίωσης (ντοκιμαντέρ), όπως θα δούμε στο κεφάλαιο 11, που βασίζονται στην παρατήρηση αυθεντικής, μη-σκηνοθετημένης δράσης, σκιαγραφούν τόπους, χαρακτήρες ή καταστάσεις, χωρίς πάντα να συνδέουν τη δράση αφηγηματικά. Χαρακτηριστικό παράδειγμα και πρώτο ορόσημο στην εξέλιξη του είδους αποτελεί το ντοκιμαντέρ *"Ο άνθρωπος με την κινηματογραφική μηχανή"*<sup>1</sup> του Dziga Vertov, ένα ψηφιδωτό ετερογενών εικόνων που καταγράφουν τις δραστηριότητες των κατοίκων μιας πόλης της Σοβιετικής Ένωσης «χωρίς τη βοήθεια μιας ιστορίας», όπως περήφανα τονίζει ο ίδιος ο δημιουργός του στους τίτλους της αρχής.

Εξέχουσα θέση στην κατηγορία του μη-αφηγηματικού κινηματογράφου έχουν επίσης οι εκπρόσωποι πειραματικών, πρωτοποριακών (avant-garde) ρευμάτων, που εξερευνούν τα όρια μιας αμιγώς κινηματογραφικής γλώσσας, αποποιούμενοι τα όποια δάνεια από τη λογοτεχνία ή το θέατρο. Τα έργα αυτά ακολουθούν, κατά κανόνα, μια αφηρημένη ή συνειρμική δομή και προτείνουν τολμηρά και καινοτόμα γλωσσικά ιδιώματα.

## 1.2. Βασικές αφηγηματικές επιλογές

Η ανάπτυξη μιας ιστορίας περιλαμβάνει δομικές επιλογές καθοριστικής σημασίας για τη μορφή της αλλά και για τον τρόπο που την αντιλαμβάνεται ο θεατής. Η αντικειμενικότητα ή υποκειμενικότητα της εξιστόρησης, η πιθανή επιδίωξη ταύτισης του θεατή με τους χαρακτήρες της πλοκής, ο τρόπος που δομείται ο χρόνος, η κορύφωση του τέλους αποτελούν ουσιώδη συστατικά του ύφους μιας αφηγηματικής ταινίας.

### 1.2.1. Το δηλούμενο πρόσωπο του αφηγητή

Κάθε αφηγηματική ταινία υποδηλώνει ένα φανταστικό ή υπαρκτό πρόσωπο αφηγητή. Το ποιο είναι αυτό το πρόσωπο παίζει καθοριστικό ρόλο στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε την ιστορία. Μπορεί ο αφηγητής να είναι ένας από τους χαρακτήρες του έργου (υποκειμενική οπτική) ή ένας εξωτερικός, παντογνώστης παρατηρητής (αντικειμενική οπτική), κατ' αναλογία με τη λογοτεχνική

<sup>1</sup> *"Chelovek s kino-apparatom"* (Dziga Vertov – ΕΣΣΔ, 1929).

**Σημείωση:** Τα βασικά στοιχεία κάθε ταινίας (πρωτότυπος τίτλος, σκηνοθέτης, χώρα παραγωγής, χρονολογία) θα παρατίθενται ως υποσημείωση μόνο **την πρώτη φορά** που η ταινία αναφέρεται στο κείμενο.

αφήγηση σε πρώτο ή τρίτο πρόσωπο. Δείτε, για παράδειγμα, πώς η ταινία *"Πολίτης Κέιν"*<sup>2</sup> του Orson Welles δομείται από τη συρραφή προσωπικών μαρτυριών-αφηγήσεων των συνεργατών του Κέιν, σε αντίθεση με το αποστασιοποιημένο, χειρουργικό βλέμμα του αφηγητή-παρατηρητή στην ταινία *"Το παιδί"*<sup>3</sup> των αδελφών Dardenne. Σημειωτέον ότι οι διαβαθμίσεις στην υποκειμενικότητα της αφήγησης δεν δηλώνουν κατ' ανάγκη συμπάθεια ή απόσταση από τους χαρακτήρες του έργου (στη συγκεκριμένη σύγκριση οι «αντικειμενικοί» Dardenne προβάλλουν εμφανώς μια αγάπη για τους ήρωές τους, σε αντίθεση με τον «υποκειμενικό» Welles που παρατηρεί μεθοδικά και σχεδόν ουδέτερα τη σύνθεση των ιστοριών τους).

### 1.2.2. Η ταύτιση με τους ήρωες

Η είσοδός μας στον φανταστικό, ολοκληρωμένο κόσμο μιας κινηματογραφικής ταινίας συχνά γίνεται με όχημα έναν πρωταγωνιστικό χαρακτήρα, τον οποίο αποδεχόμαστε και με τον οποίο ταυτιζόμαστε συναισθηματικά. Τα κίνητρα, οι τρόποι και τα αποτελέσματα αυτής της ταύτισης είναι ποικίλα και σύνθετα και έχουν διεξοδικά διερευνηθεί από θεωρητικούς της ψυχανάλυσης και της σημειολογίας του μέσου. Σε κάθε περίπτωση, η ταύτιση έχει ως αποτέλεσμα ο θεατής να «εκπροσωπείται» στον κόσμο της ταινίας από ένα χαρακτήρα, τον οποίο εμπιστεύεται ανεπιφύλακτα και με τον οποίο συμπάσχει.

Στον εμπορικό κινηματογράφο και τις τηλεοπτικές σειρές η σύνδεση αυτή είναι ένα ευρέως χρησιμοποιούμενο τέχνασμα χειραγώγησης του θεατή, σε συνδυασμό με υπεραπλουστευμένους χαρακτήρες - κατά κανόνα ερμηνευόμενους από «σταρ» – που διευκολύνουν την άνευ όρων αποδοχή. Στο δημιουργικό κινηματογράφο η ταύτιση παίρνει μια πολύ πιο σύνθετη μορφή, στο βαθμό που οι χαρακτήρες είναι πιο πολυδιάστατοι και συχνά αντιφατικοί. Συγκρίνετε, για παράδειγμα, τη σχέση του θεατή α) με τον κεντρικό χαρακτήρα της Τζουλιάννα στην ταινία *"Κόκκινη Έρημος"*<sup>4</sup> του Michelangelo Antonioni και β) με την πρωταγωνίστρια της ταινίας *"Εριν Μπρόκοβιτς"*<sup>5</sup> του Steven Soderbergh – δύο ταινίες, παρεμπιπτόντως, που θα μπορούσαμε να πούμε ότι συνδέονται θεματικά με το περιβάλλον. Ας σταθούμε λίγο σε αυτή τη σύγκριση: Η πρωταγωνίστρια της δεύτερης ταινίας, ερμηνευόμενη από την Julia Roberts, άνεργη και χωρισμένη μητέρα τριών παιδιών, προσλαμβάνεται ως ανειδίκευτη βοηθός σε δικηγορικό γραφείο, ανακαλύπτει ένα περιβαλλοντικό σκάνδαλο με δράστη μια μεγάλη εταιρεία παραγωγής ενέργειας και θύματα φτωχούς ανυπεράσπιστους πολίτες, αναλαμβάνει να οργανώσει μόνη της έναν άνισο αγώνα και τελικά δικαιώνεται. Στην τυπική αυτή πλοκή, που στελεχώνεται από μονοδιάστατα «καλούς» ή «κακούς» χαρακτήρες, βάσει ενός προφανούς συστήματος ηθικών αξιών, ο θεατής εύκολα ταυτίζεται με τη νέα, όμορφη, τίμια και εργατική ηρωίδα,

2 *"Citizen Kane"* (Orson Welles - ΗΠΑ, 1941)

3 *"L'Enfant"* (Jean Pierre & Luc Dardenne - Βέλγιο, 2005)

4 *"Deserto Rosso"* (Michelangelo Antonioni - Ιταλία, 1964)

5 *"Erin Brockovich"* (Steven Soderbergh - ΗΠΑ, 2000)

συμπάσχει μαζί της και τελικά ικανοποιείται με το αίσιο τέλος. Ο όποιος προβληματισμός για το περιβάλλον απλά λειτουργεί ως μια επίταση προοδευτικής ιδεολογίας, ένα σύνθημα «πολιτικής ορθότητας» που διευκολύνει τη συναισθηματική συμμετοχή του θεατή στα δρώμενα. Αντίθετα, η σχέση μας με την πρωταγωνίστρια του Antonioni είναι σαφώς πιο πολύπλοκη: η ευάλωτη, ανασφαλής Τζουλιάννα εμπεριέχει αντιφάσεις, δεν έχει σαφή κίνητρα και στόχους, δεν έχει φίλους ούτε εχθρούς. Παρ' ότι είναι το κύριο όχημα της αφήγησης, η ταύτιση μαζί της προϋποθέτει την είσοδο σε έναν κόσμο εφιαλτικό, τη βίωση μιας δυστοπίας, στην οποία η καταστροφή του περιβάλλοντος παίζει πρωτεύοντα ρόλο, τόσο κυριολεκτικά όσο και συμβολικά. Το θέμα έτσι αναδεικνύεται στις πολλαπλές ψυχολογικές, κοινωνικές και φιλοσοφικές διαστάσεις του, καλώντας μας σε ένα δύσκολο, συναρπαστικό και ουσιώδες ταξίδι στοχασμού.

Υπάρχουν, τέλος, πολλές περιπτώσεις όπου οποιαδήποτε ταύτιση με τους ήρωες αποθαρρύνεται ή εμποδίζεται συνειδητά, με στόχο την καλλιέργεια μιας πολύπλευρα κριτικής ματιάς. Στην ταινία *"Μαχαίρι στο Νερό"*<sup>6</sup> του Roman Polanski, για παράδειγμα, είναι αδύνατο να «πάρουμε το μέρος» κάποιου μέλους αυτού του ιδιότυπου τριγώνου εξουσίας. Η συναισθηματική αποδέσμευση από τα δρώμενα μας βάζει στο ρόλο ενός αντικειμενικού, κριτικού παρατηρητή.

### 1.2.3. Γραμμική και μη-γραμμική ανάπτυξη

Όταν ρώτησαν τον Jean Luc Godard, εξέχοντα εκπρόσωπο του γαλλικού «Νέου Κύματος», γιατί οι ταινίες του δεν έχουν αρχή-μέση-τέλος, απάντησε: «Φυσικά και έχουν –αλλά όχι απαραίτητα με αυτή τη σειρά...» Το χιουμοριστικό αυτό απόφθεγμα είναι ενδεικτικό των δυνατοτήτων που έχει ο κινηματογράφος να ανα-πλάθει το χρόνο. Μπορεί η γραμμική εξέλιξη της ιστορίας, κατά την οποία τα γεγονότα της πλοκής παρατίθενται σε απλή χρονολογική σειρά, να είναι ο πιο συνηθισμένος τρόπος αφήγησης, δεν είναι όμως πάντα ο πιο αποτελεσματικός. Στην πραγματικότητα, ο χρόνος είναι ένα από τα πιο εύπλαστα υλικά στη διάθεση του σκηνοθέτη.

Είμαστε όλοι εξοικειωμένοι με την αναδρομή (flash-back) ως μια παρένθεση παρελθόντα χρόνου στην πλοκή, που έχει πλέον καθιερωθεί ως σύμβαση. Στον *"Πολίτη Κέιν"*, για παράδειγμα, βλέπουμε το θάνατο ενός άντρα πριν δούμε τα παιδικά και νεανικά του χρόνια, και καλούμαστε να συνθέσουμε εμείς τη χρονολογική σειρά της ζωής του σαν να συμπληρώνουμε ένα παζλ.

Το παιχνίδι αυτό με το χρόνο μπορεί να φτάσει σε εξαιρετικά σύνθετες μορφές ανακατασκευής του χρονικού άξονα με αναδρομές, επαναλήψεις, πολλαπλές εκδοχές του ίδιου χρονικού διαστήματος ή/και ταυτόχρονη συνύπαρξη διαφορετικών χρονικών αξόνων. Στην ταινία *"Αναπαράσταση"*<sup>7</sup> του Θόδωρου Αγγελόπουλου, ο σκηνοθέτης συνυφαίνει δύο χρονικά νήματα, αυτό της διάπραξης του εγκλήματος με αυτό της αναπαράστασης του φόνου, ενώ συχνά τα γεγονότα παρουσιάζονται

6 *"Nóż w wodzie"* (Roman Polanski - Πολωνία, 1962)

7 *"Αναπαράσταση"* (Θόδωρος Αγγελόπουλος - Ελλάδα, 1970)

αποσπασματικά και εκτός χρονικής ακολουθίας. Το σύνθετο κείμενο που προκύπτει μας καλεί σε μια πολύ πιο διεισδυτική και ενεργή συμμετοχή από ό,τι θα επέτρεπε μια γραμμική χρονολογική παράθεση. Στην ταινία του *"Τυφλή τύχη"*<sup>8</sup>, ο Krzysztof Kieslowski δημιουργεί τρεις διαφορετικές ιστορίες-εκδοχές για την πιθανή εξέλιξη της ζωής ενός νεαρού άντρα, τον οποίο βλέπουμε στην αρχή να τρέχει για να προλάβει το τρένο. Ένα αντίστοιχο εγχείρημα, σε πολύ διαφορετικό ύφος, επιχειρεί, 17 χρόνια αργότερα, ο Tom Tykwer με την εμπορικά επιτυχημένη ταινία *"Τρέξε, Λόλα, τρέξε"*<sup>9</sup>, διανθίζοντας τις τρεις εκδοχές του με αρκετές ένθετες προδρομές (flash-forward) και δημιουργώντας έτσι ένα σύνθετο χρονικό πλέγμα που πολύ απέχει από μια ιστορία με «αρχή-μέση-τέλος».

#### 1.2.4. Ελλειπτική αφήγηση

Η παράλειψη τμημάτων της δράσης αποτελεί τον κανόνα στην κινηματογραφική απόδοση μιας ιστορίας. Η πρακτική αυτή υπαγορεύτηκε κατ' αρχήν για προφανείς λόγους οικονομίας της αφήγησης. Θα ήταν αδύνατον, λόγου χάριν, να παρακολουθήσουμε τη ζωή ενός χαρακτήρα στη διάρκεια μιας ημέρας, αν δεν συμπυκνώναμε αυτό το διάστημα δημιουργώντας υπολογισμένα χρονικά άλματα και επιλέγοντας δράσεις που θεωρούμε κομβικής σημασίας. Οι διαφορετικές αυτές δράσεις συνήθως επιλέγονται και συνδέονται με τέτοιο τρόπο, ώστε ο θεατής να μπορεί με ευκολία και σαφήνεια να εξηγήσει τις χρονικές μεταβάσεις, χωρίς να αποπροσανατολίζεται.

Σύμφωνα με μια άλλη προσέγγιση, όμως, οι συνδέσεις αυτές δεν είναι τόσο προφανείς ούτε μονοσήμαντες. Οι δημιουργοί που υιοθετούν την «ελλειπτική αφήγηση», όπως είναι γνωστή αυτή η τεχνική, αποδίδουν την ιστορία ως μια σειρά από αποσπασματικές, μη αυτοτελείς ψηφίδες, τις οποίες καλείται να συνθέσει ο θεατής, συμπληρώνοντας τα «κενά» με βάση τη δική του φαντασία, αντίληψη και οπτική. Πολλές φορές η ζητούμενη σύνθεση δεν είναι μια και μοναδική, ενώ το κινηματογραφικό κείμενο αποτελεί περισσότερο αφετηρία πολλαπλών ερμηνειών παρά ένα σαφές αφηγηματικό νήμα. Στόχος και σε αυτήν την περίπτωση είναι η πρόκληση της ενεργής, δημιουργικής συμμετοχής του θεατή. Στην ταινία *"Στην τύχη, Μπαλταζάρ"*<sup>10</sup> του Robert Bresson, για παράδειγμα, ο σκηνοθέτης υιοθετεί αυτή την τεχνική, χαρακτηριστική του ύφους του, σε συνδυασμό με τη σπονδυλωτή δομή της ταινίας και με κύριο όχημα της αφήγησης ένα γαϊδαράκο -πρωταγωνιστή που εξελίσσεται σε τραγικό ήρωα. Στην ταινία του *"71 συμπτώσεις"*<sup>11</sup>, ο Michael Haneke δημιουργεί ένα εξαιρετικά σύνθετο, όσο και ελλειπτικό, ψηφιδωτό από «θραύσματα» φαινομενικά άσχετων μεταξύ τους ιστοριών και προσώπων, που όμως συντέμνονται και εξηγούνται στο δραματικό φινάλε.

8 *"Przypadek"* (Krzysztof Kieslowski - Πολωνία, 1981)

9 *"Lola Rennt"* (Tom Tykwer - Γερμανία, 1998)

10 *"Au hasard Balthazar"* (Robert Bresson - Γαλλία / Σουηδία, 1966)

11 *"71 Fragmente einer Chronologie des Zufalls"* (Michael Haneke - Αυστρία-Γερμανία, 1994)

### 1.2.5. Η κορύφωση του τέλους

Πώς τελειώνει μια ταινία; Τι σηματοδοτεί το «τέλος» του αφηγηματικού ταξιδιού μας; Τι συναισθήματα και αντιδράσεις γεννιούνται όταν σταματά η ιστορία και αρχίζει και πάλι η δική μας πραγματικότητα; Οι απαντήσεις κι εδώ είναι πολλές και διαφορετικές, μια και το θέμα του τέλους μιας ταινίας έχει απασχολήσει ιδιαίτερα τους δημιουργούς στην ιστορία του αφηγηματικού (και όχι μόνο) κινηματογράφου και έχει γεννήσει αντικρουόμενες απόψεις και προσεγγίσεις.

Η επικρατούσα άποψη θέλει την κορύφωση του τέλους να συμπίπτει με τη συγκινησιακή ικανοποίηση του θεατή, μια αφηγηματική λύση ανάλογη με την δραματική «κάθαρση». Η πιο διαδεδομένη εκδοχή μιας τέτοιας κορύφωσης είναι ίσως το δημοφιλές «happy end», που συνήθως σηματοδοτεί την ηθική δικαίωση των ηρώων (και μαζί του ταυτιζόμενου με αυτούς θεατή) ή/και την τελική αποκατάσταση μιας ισορροπίας που είχε διαταραχθεί. Σε κάθε περίπτωση, ανεξάρτητα από το αν υιοθετείται η λύση του happy end ή όχι, η συμβατική κορύφωση μιας ταινίας αναμένεται να κλείσει όλα τα αφηγηματικά νήματα που ξεδιπλώθηκαν στη εξέλιξή της, λύνοντας τα αιτιώδη ζητήματα που τη διέτρεχαν και βάζοντας μια πειστική και οριστική τελεία.

Τι θα συνέβαινε, όμως, αν αντικαθιστούσαμε την τελεία με ερωτηματικό; Υπάρχουν σημαντικά δείγματα αφηγήσεων που αποφεύγουν εσκεμμένα την κορύφωση μιας τελικής κάθαρσης, αφήνοντας το τέλος ανοιχτό και παρακινώντας έτσι το θεατή να δώσει τη δική του λύση ή να ερμηνεύσει ο ίδιος μια πιθανώς αμφίσημη έκβαση. Χαρακτηριστικό παράδειγμα μιας τέτοιας επιλογής αποτελεί η ταινία *"Κλέφτες ποδηλάτων"*<sup>12</sup> του Vittorio de Sica, εξέχον δείγμα του ιταλικού νεορεαλισμού: στην τελευταία σκηνή του έργου, βλέπουμε τον ταπεινωμένο πατέρα και το μικρό του γιο, πιασμένους χέρι-χέρι να προχωρούν προς το άγνωστο. Η ιστορία συνεχίζεται εκτός οθόνης, αφήνοντάς μας να κάνουμε εικασίες για το πώς θα εξελιχθεί. Σχεδόν έξι δεκαετίες αργότερα, δύο άλλοι δημιουργοί, οι αδελφοί Dardenne, με ένα πιο σκληρό και αποστασιοποιημένο ύφος, επιλέγουν ένα ανάλογο μετέωρο και αμφίσημο τέλος για την ταινία τους *"Το παιδί"*: η ιδιαίτερα φορτισμένη τελευταία σκηνή της κατάρρευσης των δύο παιδιών-πρωταγωνιστών θέτει γόνιμα πλην αναπάντητα ερωτήματα σχετικά με τα κίνητρα της συμπεριφοράς τους και αφήνει τη συνέχεια στην κρίση και τη φαντασία του θεατή.

### 1.3. Το κινηματογραφικό σενάριο

Η διαδικασία της δημιουργίας μιας ταινίας μυθοπλασίας ξεκινά κατά κανόνα από ένα γραπτό κείμενο, στο οποίο αποκρυσταλλώνεται με λεπτομέρεια η πλοκή και η δομή της ιστορίας. Το κείμενο αυτό, το γνωστό μας ως «σενάριο», αναπτύσσεται με βάση μια αρχική ιδέα (premise) και αποτελεί το πρώτο αρχιτεκτονικό σχέδιο πάνω στο οποίο θεμελιώνεται η οπτικοακουστική κατασκευή.

<sup>12</sup> *"Ladri di biciclette"* (Vittorio de Sica - Ιταλία, 1948). Στην Ελλάδα η ταινία είναι πιο γνωστή ως *"Ο κλέφτης των ποδηλάτων"*, λανθασμένη μετάφραση του πρωτότυπου τίτλου.

Είτε πρόκειται για πρωτότυπο δημιούργημα είτε για κινηματογραφική μεταφορά κάποιου λογοτεχνικού ή θεατρικού έργου, η συγγραφή του σεναρίου είναι το αντικείμενο της δουλειάς του *σεναριογράφου*, ενός εκ των βασικών καλλιτεχνικών συντελεστών μιας ταινίας μυθοπλασίας. Είναι πιθανό ο σεναριογράφος να είναι ο ίδιος ο σκηνοθέτης, και πάντως ο δεύτερος κατά κανόνα συμμετέχει δημιουργικά στην τελική διαμόρφωση του κειμένου.

Υπάρχουν πολλά στάδια στη συγγραφή ενός σεναρίου, από το πρώτο σχέδιασμα ως την τελική γραφή, σε καθένα από τα οποία γίνονται συνήθως αρκετές αναθεωρήσεις και βελτιώσεις, με γνώμονα τόσο την καλλιτεχνική αρτιότητα όσο και τις ιδιαιτερότητες της παραγωγής. Με βάση την τελική γραφή συντάσσεται το «σενάριο γυρίσματος» (shooting script), στο στάδιο της προ-παραγωγής της ταινίας (βλ. Παράρτημα 1: «*Η κατασκευή μιας ταινίας – Στάδια και καλλιτεχνικοί συντελεστές*»), που αποτελεί τον οδηγό των γυρισμάτων για όλους τους τεχνικούς και καλλιτεχνικούς συντελεστές.

### 1.3.1. Η μορφή του σεναρίου

Ας δούμε καταρχάς κάποιες βασικές έννοιες και χαρακτηριστικά.

Ένα σενάριο μυθοπλασίας αφηγείται μια «ιστορία», χρησιμοποιώντας, κατά κανόνα, τρίτο πρόσωπο και χρόνο ενεστώτα. Σε αντίθεση με ένα λογοτεχνικό έργο, στο σεναριακό κείμενο αποφεύγεται ό,τι δεν μπορεί να γίνει άμεσα αντιληπτό ως εικόνα ή/και ήχος (π.χ. αναφορά σε ενδόμυχες σκέψεις, εικασίες, αναπολήσεις, περιγραφές συναισθημάτων).

Η σεναριακή αφήγηση συνίσταται στη λεπτομερή ανάπτυξη της «πλοκής», του συνόλου δηλαδή των δράσεων και των οπτικοακουστικών πληροφοριών που παρουσιάζονται στο θεατή απευθείας, οδηγώντας τον στη νοητική κατασκευή της «ιστορίας». Η τελευταία είναι μια έννοια γενικότερη, που συμπεριλαμβάνει όσα ο θεατής εικάζει ή συμπεραίνει από την πλοκή.

Η σεναριακή πλοκή απαρτίζεται από μια σειρά αφηγηματικών ενοτήτων που ονομάζουμε «σκηνές». Με τον όρο «σκηνή» εννοούμε το τμήμα της δράσης που λαμβάνει χώρα σε ένα συγκεκριμένο χώρο και σε ένα συγκεκριμένο χρονικό διάστημα<sup>13</sup>. Στο σεναριακό κείμενο οι σκηνές είναι απολύτως διακριτές και τοποθετούνται με σαφήνεια στο χωρικό και χρονικό πλαίσιο της πλοκής.

Για τη μορφοποίηση και παρουσίαση του σεναριακού κειμένου είθισται να ακολουθούνται κάποιες συγκεκριμένες προδιαγραφές, αν και παρεκκλίσεις μπορεί να υπάρχουν ανάλογα με την ιδιαιτερότητα του κάθε έργου. Τα βασικά σημεία αυτών των προδιαγραφών είναι τα εξής:

1. Γραμματοσειρά Courier μεγέθους 12 στιγμών
2. Μέσος όρος 50-55 γραμμές κειμένου ανά σελίδα μεγέθους Α4, κατακόρυφη διάταξη
3. Κάθε σκηνή προλογίζεται από τις εξής πληροφορίες, με κεφαλαία εν είδει τίτλου:
  - α) αύξοντα αριθμό σκηνής, β) το χώρο της δράσης, με την ένδειξη «εσ.» ή «εξ.» για εσωτερικό ή εξωτερικό γύρισμα αντίστοιχα, γ) το χρόνο της δράσης («μέρα», «νύχτα» ή λεπτομερέστερο προσδιορισμό αν χρειάζεται)

13 Κατ' επέκταση, μια σκηνή μπορεί να περιέχει ταυτόχρονες δράσεις σε διαφορετικούς χώρους που συνδέονται μέσω παράλληλου μοντάζ σε μια ενιαία αφηγηματική ενότητα. Περισσότερα στο Κεφάλαιο 5: «*Χτίζοντας τον κινηματογραφικό χρόνο*».

4. Κείμενο με αριστερή στοίχιση. Οι διάλογοι γράφονται κεντραρισμένοι στη σελίδα, κάτω από το όνομα του ομιλούντος με κεφαλαία.

Μπορείτε να βρείτε [εδώ](#), ως παράδειγμα, τις πρώτες δύο σελίδες από το σενάριο της ταινίας "*Αγάπη*"<sup>14</sup> του Μίκαελ Χάνεκε, που έγραψε ο ίδιος ο σκηνοθέτης.

Με βάση την πιο πάνω μορφοποίηση έχει υπολογιστεί ότι μια πλήρης σελίδα σεναρίου αντιστοιχεί σε περίπου 1 λεπτό κινηματογραφικού χρόνου. Αυτή η εκτίμηση βασίζεται, βέβαια, σε ένα στατιστικό μέσο όρο και μπορεί να υπάρχουν μικρές ή μεγάλες αποκλίσεις, ανάλογα με το ρυθμό και το ύψος της ταινίας.

Ας σημειωθεί εδώ ότι το κινηματογραφικό σενάριο δεν είναι ένα λογοτεχνικό έργο αλλά ένα κατασκευαστικό σχέδιο, που χρησιμοποιεί τη γραπτή γλώσσα για να περιγράψει με ακρίβεια ένα οπτικοακουστικό έργο. Βασική αρετή της μορφής ενός σεναρίου, επομένως, δεν είναι η καλλιέργεια του γραπτού λόγου αλλά η δυνατότητά του να μεταφέρει στον αναγνώστη, όσο το δυνατόν πιο ολοκληρωμένα, την αίσθηση της τελικής κινηματογραφικής εμπειρίας.

### 1.3.2. Χαρακτήρες και δομή

Κατά τους συμβατικούς αφηγηματικούς κώδικες, βασικό όχημα για την προώθηση της πλοκής είναι κατά κύριο λόγο ο *χαρακτήρας*, που τοποθετείται στο πλέγμα αιτιωδών σχέσεων της αφήγησης ως καταλύτης της δράσης. Σύμφωνα με αυτή τη σύμβαση, η δράση πηγάζει πρωτίστως από μεμονωμένους χαρακτήρες που ωθούνται από συγκεκριμένα κίνητρα και τροφοδοτείται από τα ιδιαίτερα γνωρίσματα, τις αποφάσεις και τις επιλογές τους. Προκαλώντας γεγονότα και αντιδρώντας σε αυτά, οι χαρακτήρες παίζουν έτσι τον κεντρικό ρόλο στο μορφικό σύστημα της ταινίας. Ανεξάρτητα από το αν ενθαρρύνεται ή αποθαρρύνεται η ταύτιση μαζί τους (βλ. 1.2.2), έχουμε εθιστεί στο να τους θεωρούμε ως το βασικό κινητήριο μοχλό του αφηγηματικού ταξιδιού.

Αυτή η χαρακτηρο-κεντρική αντίληψη τείνει να κυριαρχεί στο μυθοπλαστικό κινηματογράφο, κυρίως λόγω της τεράστιας επιρροής της χολιγουντιανής βιομηχανίας που την καθιέρωσε. Θεωρητικοί αυτής της άποψης, όπως οι Syd Field<sup>15</sup>, Robert McKee<sup>16</sup>, Linda Seger<sup>17</sup>, John Truby<sup>18</sup>, Christopher Vogler<sup>19</sup> και Michael Hauge<sup>20</sup>, έχουν αναπτύξει πολύ συγκεκριμένους κώδικες άρθρωσης της πλοκής, συντε-ταγμένους σε σύνθετα δομικά πρότυπα-φόρμουλες. Σε αυτά τα πρότυπα η πλοκή μιας ταινίας μεγάλου μήκους διαιρείται, κατά κανόνα, σε τρία μέρη ή «πράξεις» («acts») από δύο κομβικά σημεία («plot-points», «turning points»), τα οποία σηματοδοτούν δραματικές μεταβολές, και εμπεριέχει

14 "*Amour*" (Michael Haneke - Γαλλία, Γερμανία, Αυστρία, 2012)

15 <http://sydfield.com/>

16 <http://mckeestory.com/>

17 <http://www.lindaseger.com/>

18 <http://truby.com/>

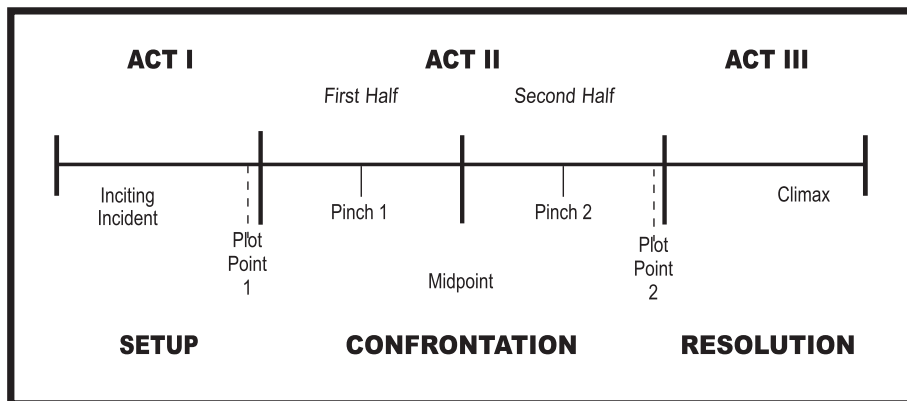
19 <http://www.christophervogler.com/>

20 <http://www.storymastery.com/>



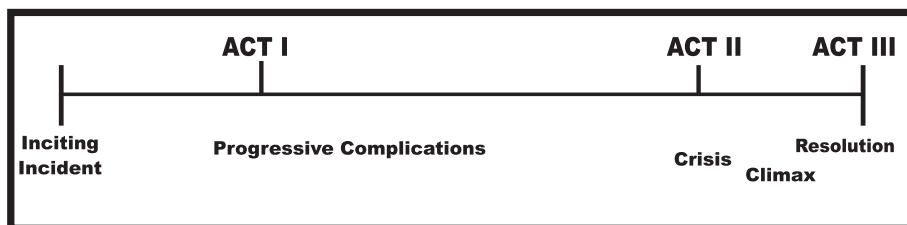
απαραιτήτως μια σύγκρουση που κλιμακώνεται και στο τέλος λύεται. Η ενδελεχής παρουσίαση και ανάλυση αυτών των σεναριακών «συνταγών» είναι εκτός των ορίων του παρόντος, παραθέτουμε όμως ενδεικτικά τα σχετικά διαγράμματα τριών τέτοιων μοντέλων (εικ. 1.1, 1.2, 1.3). Όσοι ενδιαφέρονται για περαιτέρω μελέτη μπορούν να επισκεφθούν τους επίσημους ιστότοπους που παρατίθενται (βλ. υποσημειώσεις 15-20) ή να ανατρέξουν στη σχετική βιβλιογραφία.

### The Syd Field "Paradigm"



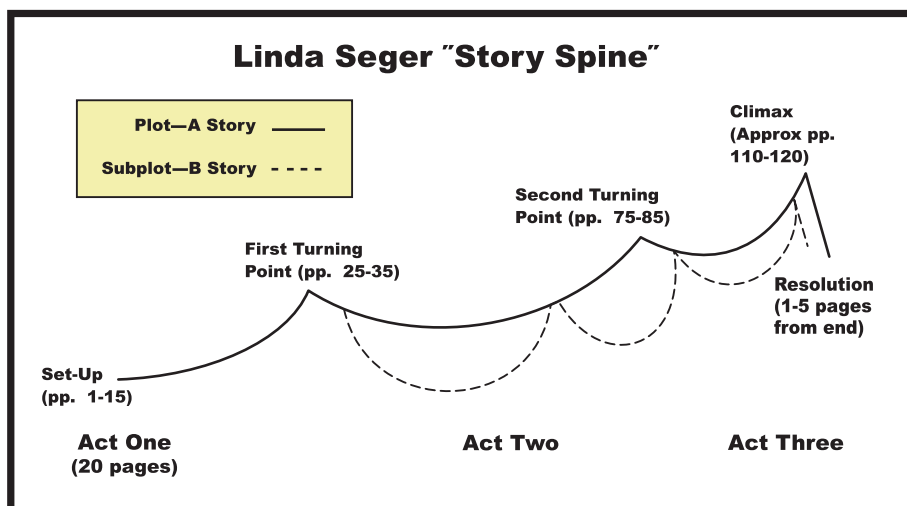
Εικ. 1.11. Το πρότυπο του Syd Field

### Robert McKee "Central Plot"



Εικ. 1.2. Το πρότυπο του Robert McKee

### Linda Seger "Story Spine"



Εικ. 1.3. Το πρότυπο της Linda Seger

### 1.3.3. Πέρα από τα πρότυπα

Ας τονιστεί εδώ ότι δεν ακολουθούν όλες οι ταινίες που βασίζονται σε χαρακτήρες τις παραπάνω σεναριακές φόρμουλες. Οι περισσότερες από τις ταινίες μυθοπλασίας που αναφέραμε ως τώρα, για παράδειγμα, υιοθετούν πιο ελεύθερες αφηγηματικές δομές χωρίς να υποβαθμίζουν τη σημασία του χαρακτήρα στην πλοκή τους. Η σπονδυλωτή δομή του *"Στην τύχη, Μπαλαζάρ"*, η κατακερματισμένη δράση στις *"71 συμπτώσεις"*, η μη γραμμική αφήγηση στην *"Αναπαράσταση"*, οι πολλαπλές εκδοχές στο *"Τυφλή τύχη"* και στο *"Τρέξε Λόλα, τρέξε"* πιθανότατα δεν θα έπαιρναν καλό βαθμό στα εργαστήρια της χολιγουντιανής τυποποίησης, παρότι πρόκειται για αφηγήσεις στις οποίες αναδεικνύονται και πρωταγωνιστούν μεμονωμένοι χαρακτήρες.

Υπάρχουν, τέλος, αρκετά παραδείγματα ταινιών μυθοπλασίας που συνειδητά μειώνουν ή και απαλείφουν εντελώς τη σημασία του μεμονωμένου χαρακτήρα-ήρωα ως κινητήρια δύναμη της πλοκής. Στις ταινίες *"Θωρηκτό Ποτέμκιν"*<sup>21</sup>, *"Οκτώβρης"*<sup>22</sup> και *"Απεργία"*<sup>23</sup> του Sergei Eisenstein δεν είναι το άτομο αλλά το κοινωνικό σύνολο που πρωταγωνιστεί, ενώ η σύγκρουση, υποστηριζόμενη μορφολογικά από το διαλεκτικό μοντάζ (βλ. Κεφ. 9), έχει σαφές πολιτικό πρόσημο. Στην ταινία επιστημονικής φαντασίας *"2001: Η οδύσσεια του διαστήματος"*<sup>24</sup> ο Stanley Kubrick χρησιμοποιεί τους πρωταγωνιστές του προσχηματικά, θα 'λεγε κανείς, για να υφάνει ένα φιλοσοφικό δοκίμιο που υπερβαίνει τις μεθόδους της συμβατικής προσωποκεντρικής πλοκής. Η ταινία *"Μητέρα και γιός"*<sup>25</sup> του Aleksandr Sokurov εστιάζει στη σχέση μιας ετοιμοθάνατης μητέρας με τον αφοσιωμένο γιο της, πλέκοντας ένα ελεγειακό ποίημα πάνω στη ζωή και το θάνατο, χωρίς κανένα μέλημα να οικοδομήσει αποδεκτούς, ρεαλιστικούς χαρακτήρες. Κάνοντας ένα βήμα πιο πέρα, στην ταινία του *"Πέντε"*<sup>26</sup>, αφιερωμένη στον μεγάλο Ιάπωνα σκηνοθέτη Yasujiro Ozu, ο Abbas Kiarostami δεν χρησιμοποιεί καθόλου χαρακτήρες στα πέντε, μεγάλης διάρκειας, στατικά πλάνα που την απαρτίζουν, πετυχαίνοντας μια απόλυτα λιτή οπτική εμπειρία, που οδηγεί το θεατή σε μια γαλήνια, στοχαστική θεώρηση της ζωής, του χωρισμού, της απώλειας—θέματα προσφιλή στο έργο του Ozu.

Τα παραπάνω είναι απλώς ενδεικτικά του εύρους των επιλογών που υπεισέρχονται στη σύνταξη της αφήγησης, ανάλογα με τη θεματική και το ιδιαίτερο ύφος του κάθε έργου. Κάθε συνταγή, επομένως, κάθε φόρμουλα ή πρότυπο έχει ρόλο απλώς βοηθητικό και, όσο και αν διεκδικεί αυθεντία, εκφράζει μια από πολλές δυνατές προσεγγίσεις στην οικοδόμηση της ιστορίας. Στη συγγραφή του σεναρίου, όπως άλλωστε και σε κάθε επόμενο στάδιο της οπτικοακουστικής κατασκευής, αυτό που προέχει είναι η ειλικρίνεια, η διεισδυτικότητα και η συνέπεια της προσωπικής ματιάς του δημιουργού. Η ποιότητα του σεναρίου δεν εξαρτάται από το κατά πόσο συμμορφώνεται με τους όποιους κυρίαρχους κανόνες, αλλά από το πόσο αποτελεσματικά εκφράζει την ιδιαιτερότητα αυτής της ματιάς.

21 *"Bronenosets Potemkin"* (Sergei Eisenstein - ΕΣΣΔ, 1925)

22 *"Oktyabr"* (Sergei Eisenstein - ΕΣΣΔ, 1928)

23 *"Stachka"* (Sergei Eisenstein - ΕΣΣΔ, 1925)

24 *"2001: A Space Odyssey"* (Stanley Kubrick - ΗΠΑ, Ην. Βασίλειο, 1968)

25 *"Mat i syn"* (Aleksandr Sokurov - Ρωσία, Γερμανία, 1997)

26 *"Five"* (Abbas Kiarostami - Ιράν, Ιαπωνία, Γαλλία, 2003)

## A1. Εστίαση στην ταινία μικρού μήκους "Απογραφή"

### A1.1. Η ιδιαιτερότητα της ταινίας μικρού μήκους

Πριν πλοηγηθούμε στην κατασκευή της ταινίας, που έγινε σε σενάριο και σκηνοθεσία του υπογράφοντα, ας κάνουμε μια μικρή εισαγωγική παρένθεση για το παράξενο αυτό «είδος» κινηματογράφου που αποκαλούμε, κάπως αμήχανα, «ταινία μικρού μήκους».

Ως «μικρού μήκους» ορίζεται τυπικά μια ταινία με διάρκεια μικρότερη των 30 λεπτών. Η, εν πολλοίς, αυθαίρετη αυτή κατηγοριοποίηση υπαγορεύτηκε κυρίως από τις πρακτικές της διανομής, φανερώνοντας την αδυναμία να αξιοποιήσουμε κάτι που απλά δεν φτάνει να γεμίσει το καθιερωμένο «δοχείο ψυχαγωγίας» των δύο ωρών σε κάποια αίθουσα. Είναι μόνο θέμα διάρκειας, λοιπόν;

Η ουσιαστική ανυπαρξία διανομής των ταινιών μικρού μήκους, αλλά και το γεγονός ότι ένα μεγάλο μέρος τους δεν είναι παρά πρωτόλεια εγχειρήματα φιλόδοξων σκηνοθετών, που δεν έχουν ακόμα την εμπειρία και τα μέσα να φτιάξουν μια «κανονική» ταινία, συντελούν στην διαδεδομένη υποβάθμιση του είδους ως κατώτερο ή ερασιτεχνικό. Και όμως, στην ιστορία του κινηματογράφου υπάρχουν πολλά και σημαντικά παραδείγματα δημιουργών που αφοσιώθηκαν σε αυτό και εξερεύνησαν τις αισθητικές του δυνατότητες, ανάγοντάς το σε μια ιδιαίτερη, αυτοτελή μορφή της κινηματογραφικής τέχνης.

Όπως ένα ποίημα ή ένα διήγημα χαρακτηρίζονται από μια γλωσσική οικονομία και άρθρωση διαφορετική απ' ό,τι ένα μυθιστόρημα, για να χρησιμοποιήσουμε ένα λογοτεχνικό ανάλογο, η μικρή κλίμακα μιας ταινίας 5, 15 ή 25 λεπτών επιτρέπει, ίσως και επιβάλλει, μια ακραία γλωσσική συμπίκνωση στη γραφή της, που ασκεί μια μοναδική, διαφορετική γοητεία στο θεατή. Τόσο στην αφήγηση, αν πρόκειται για μυθοπλασία, όσο και στην κινηματογραφική άρθρωση μιας ταινίας μικρού μήκους, ανοίγονται έτσι ιδιαίτερες εκφραστικές δυνατότητες, που ο δημιουργός μπορεί και πρέπει να εκμεταλλευτεί<sup>27</sup>.

Επιπλέον, λόγω του χαμηλότερου συγκριτικά κόστους παραγωγής και του πιο ευέλικτου τρόπου κατασκευής της, η ταινία μικρού μήκους έχει γίνει ιστορικά ένα εξαιρετικά γόνιμο πεδίο πειραματισμών και γλωσσικής έρευνας, που έχει αναδείξει καινοτόμες προσωπικές ματιές, τολμηρές γραφές και πρωτοποριακές φόρμες στην εξέλιξη του μέσου.

Μια ταινία μικρού μήκους, λοιπόν, δεν είναι απλώς μια μινιατούρα των μεγάλου μήκους συγγενών της ούτε ακολουθεί τα ίδια κατασκευαστικά πρότυπα, παρ' ό,τι χρησιμοποιεί τα ίδια εκφραστικά εργαλεία.

27 Θυμάμαι συχνά την χαρακτηριστική παραίνεση του Peter Kubelka, σημαντικού κινηματογραφιστή και δασκάλου, προς εμάς τους φοιτητές: «Η κατασκευή μιας ταινίας απαιτεί 24 επιλογές το δευτερόλεπτο», όσες, δηλαδή, τα καρέ που προβάλλονται. Υπερβολή ή όχι, το απόφθεγμα αυτό μας δίνει το μέτρο της συμπίκνωσης και οικονομίας που μπορεί να φτάσει το κινηματογραφικό εγχείρημα.

## A1.2. Η εξέλιξη του θέματος, των χαρακτήρων και της πλοκής

Κεντρική ιδέα για τη δημιουργία της ταινίας "*Απογραφή*" ήταν η καταστροφική απομόνωση του ατόμου σε ένα ιδιωτικό σύμπαν, ερμητικά αποκομμένο από τον εξωτερικό κόσμο. Επέλεξα να αποδώσω αυτή την αντίθεση ως μια ποιητική μεταφορά που ακολουθεί το σταδιακό «ενταφιασμό» του κεντρικού χαρακτήρα μέσα στο ίδιο το εγώ του, μετουσιωμένο σε ένα κλοιό αντικειμένων και αναμνήσεων. Γεννήθηκε έτσι, κατ' αρχήν, μια πρώτη περίληψη ως προσχέδιο της πλοκής:

Στη διάρκεια μιας μετακόμισης, τα ιδιόκτητα αντικείμενα ενός μεσήλικα μεταφέρονται ένα προς ένα στον νέο του χώρο. Ακίνητοποιημένος σε μια πολυθρόνα, ο ήρωας παρακολουθεί παθητικά την όλη διαδικασία, ενώ παράλληλα, στη στενή φωτεινή δέσμη του φεγγίτη, παρατηρεί μια σειρά από φωτογραφικές διαφάνειες. Το αρχικά άδειο δωμάτιο γεμίζει σταδιακά μέχρι κορεσμού. Το τέλος της ταινίας βρίσκει τον ήρωα πρακτικά θαμμένο μέσα στα υπάρχοντά του.

Η πρώτη αυτή σύλληψη γίνεται αφετηρία για περαιτέρω επεξεργασία:

- Η αρχαιοθέτηση και χρονολογική ταξινόμηση των φωτογραφιών από τον ήρωα επεκτείνεται με την ιδέα της απογραφής των αντικειμένων του από μια σχολαστική φωνή off (εκτός πεδίου, αλλά ενδοαφηγηματική), που έρχεται σε έναν ιδιότυπο «διάλογο» μαζί του στην πορεία της ιστορίας. Η φωνή, επομένως, εισάγεται ως ένας άλλος χαρακτήρας, παρών-απόν και με ιδιότητες παντεπόπτη, προσθέτοντας μια διάσταση ειρωνείας στην αφήγηση.

- Αποφασίζεται να τονιστεί το στοιχείο του παραλόγου στο ύφος της ταινίας, μέσα από μια συμβολική υπερβολή, που εντείνει την αίσθηση της απομόνωσης του ήρωα και της βύθισής του στο ολόένα πιο ασφυκτικό, εγωκεντρικό σύμπαν του. Παράλληλα, να τονιστεί η αντιδιαστολή μεταξύ του εσωτερικού και του εξωτερικού χώρου (κόσμου), με το δεύτερο να συνιστά σημείο έλξης αλλά και διαρκή απειλή για τον πρώτο. Η επιλογή αυτή εισάγει νέα στοιχεία στην πλοκή. Για παράδειγμα, αποφασίζεται οι φωτογραφικές διαφάνειες που παρατηρεί ο ήρωας να μην απεικονίζουν στιγμές της ζωής του, όπως θα ήταν αναμενόμενο σε ένα προσωπικό φωτογραφικό άλμπουμ, αλλά αποτυπώσεις ουράνιων τοπίων<sup>28</sup>. Η εμπειρία του άυλου «εκτός» μόνον ως υλικού ομοιώματος μεταγγισμένου στον εσωτερικό χώρο, η εμμονή στη χρονολογική ταξινόμησή του, η χρήση του λίγου ήλιου που απομένει ως φωτιστική πηγή για την ανάγνωσή του, είναι μικρές χαρακτηριστικές πινελιές σ' αυτό τον καμβά του παραλόγου. Η αίσθηση εντείνεται από το γεγονός ότι τα μόνα εξωτερικά πλάνα της ταινίας, αυτά

28 Θα θυμηθώ εδώ την έντονη αντίδραση γνωστού «συμβούλου σεναρίου» σε αυτή την επιλογή, ο οποίος επέμενε να αντικατασταθούν οι ουρανογραφίες από οικογενειακές στιγμές του ήρωα. Το αναφέρω μόνον ως ένδειξη ότι πολλές φορές το προσωπικό ύφος μπορεί να αντιβαίνει σε πιο συνηθισμένες αφηγηματικές επιλογές και να «παραξενεύει», αλλά αν υποστηριχθεί σωστά στο κινηματογραφικό κείμενο είναι ουσιαστικής σημασίας για την ταινία.

του ουρανού, δεν είναι παρά υποκειμενικά του ήρωα, που ατενίζει όχι τον ίδιο τον ουρανό αλλά τη φωτογραφική αναπαραγωγή του. Επιπλέον, ξεφεύγοντας από τα δεσμά μιας ρεαλιστικής γραφής, αποφασίζεται ο χώρος να δηλώνει περισσότερο μια απρόσωπη βιομηχανική αποθήκη παρά μια κατοικία, ενώ τα αντικείμενα που μεταφέρονται να στοιβάζονται όχι προς χρήση αλλά προς αποθήκευση.

• Το σενάριο χωρίζεται σε τρεις ενότητες, κάθε μια από τις οποίες αποτελεί μια σκηνή. Και οι τρεις αντιπροσωπεύουν τρία διακριτά στάδια στην εξέλιξη της ιστορίας. Η πρώτη ξεκινά με το χώρο άδειο και εισάγει τους χαρακτήρες και τη βασική συνθήκη της πλοκής. Στη δεύτερη αναπτύσσονται περισσότερο τα στοιχεία του παραλόγου, ενώ ο χώρος είναι μισογεμάτος από ετερόκλητα προσωπικά αντικείμενα χωρίς εμφανή χρηστική αξία. Στην τρίτη σκηνή ο κλοιός των αντικειμένων στενεύει πλέον ασφυκτικά και επέρχεται η τελική κατάρρευση του ήρωα.

### **A1.3. Το σενάριο**

Ακολουθεί η τελική γραφή του σεναρίου, μετά από μια πορεία αλληπάλληλων προσχεδίων και βελτιώσεων. Θα παρατηρήσετε ότι υπάρχουν κάποιες παρεκκλίσεις στην τελική μορφή της ταινίας, που αποφασίστηκαν κυρίως στο στάδιο των γυρισμάτων.

#### ΣΚΗΝΗ Α – ΕΣΩΤ. ΔΩΜΑΤΙΟΥ – ΜΕΡΑ

Άσπρα συννεφάκια διάσπαρτα σε φωτεινό γαλάζιο ουρανό (full-frame). Κάδρο ασταθές, υποδηλώνοντας υποκειμενικό κάποιου που κρατά φωτογραφική διαφάνεια μπροστά στο φως. Ακούγεται ρυθμική αναπνοή με σαφή σημάδια δύσπνοιας. Από μακριά, ξαφνικός οξύς ήχος υδραυλικού αναβατόριου, κρότος από βαρύ αντικείμενο που εκφορτώνεται, θορυβώδη βήματα που πλησιάζουν.

Στο βάθος μεγάλου, άδειου δωματίου μεσήλικας άντρας (Α), μισοξαπλωμένος σε ανακλινόμενη πολυθρόνα (πλάτη  $\frac{3}{4}$  προς τον φακό), κρατά με το χέρι του φωτογραφική πλάκα στο φως μιας στενής, σκληρής δέσμης που εισχωρεί από τον υπερυψωμένο φεγγίτη αντίκρου του (μόνη πηγή φωτός). Απόλυτα ακίνητος, ένα ανεπαίσθητο ονειροπόλο μειδίαμα ζωγραφισμένο στο πρόσωπό του, βλέμμα απόλυτα συγκεντρωμένο στο τοπίο του ουρανού λίγα εκατοστά μπροστά από τα μάτια του.

Από την μοναδική πόρτα μπαίνουν δύο Αχθοφόροι, με κόπο μεταφέροντας ογκώδη, βαρειά ξύλινη ντουλάπα. Αφήνουν την ντουλάπα με θόρυβο στο δάπεδο, την σέρνουν σπρώχνοντάς την ως την γωνία του άδειου δωματίου.

Ακούγεται Γυναικεία Φωνή Off (δυνατή, ευκρινής, ύφος αμέτοχο, σχολαστικά περιγραφικό. Πηγή απροσδιόριστη):

ΦΩΝΗ

**Ντουλάπα υπνοδωματίου. Δίφυλλη.  
Ξύλο με επένδυση καρυδιάς. (...)**

Ο Α χαμηλώνει απότομα την διαφάνεια, στρέφει το βλέμμα του όσο μπορεί προς τα πίσω (χωρίς στροφή του κεφαλιού), σαν σε αναζήτηση της πηγής της φωνής και μαζί του αφιχθέντος αντικειμένου.

ΦΩΝΗ (συνεχ.)

**(...) Αριστερό πίσω πόδι σπασμένο,  
πρόχειρα επιδιορθωμένο.  
Μεντεσές αριστερού φύλλου  
ελαττωματικός.  
Εξωτερικός καθρέφτης ραγισμένος  
σε δύο σημεία.**

Όσο διαρκεί η περιγραφή, ο Α ακούει με άκρα προσοχή, συγκατανεύοντας σε κάθε φράση με ένα ανεπαίσθητο νεύμα του κεφαλιού (η αντίδραση αυτή θα συνοδεύει στο εξής κατά κανόνα όλες τις παρεμβάσεις της Φωνής).

Σηκώνει και πάλι την διαφάνεια στο φώς ρίχνοντάς της μιά σύντομη τελευταία ματιά, τώρα εξεταστικά, χωρίς χαμόγελο. Σκύβει και την τοποθετεί με προσοχή στην κενή της θέση στην αρχαιοθήκη.

Α (μακρόσυρτα, μουρμουριστά)

**Χίλια εννιακόσια ...**

Σκύβει πιο χαμηλά. Με το πρόσωπό του τώρα πολύ κοντά στο κασελάκι, ψάχνει δραστήρια με το δάχτυλο.

**... εξήντα ...**

Σταματά απότομα, χτυπά το δάχτυλο με έμφαση στο επιλεγμένο σημείο του αρχείου.

(μεγαλόφωνα, με ξαφνική ζωντάνια)

**... πέντε! Μάρτιος!**

Με γρήγορες κινήσεις βγάζει νέα φωτογραφική πλάκα, την φέρνει στο φως. Ήχος αναβατόριου όπως προηγουμένως. Χαμόγελο ευχάριστης έκπληξης.

(εκστατικά)

**Χμμ!!!**

Μεταλλικός κρότος, βήματα. Οι δύο αχθοφόροι μπαίνουν μεταφέροντας παλιό σιδερένιο κρεβάτι, το απιθώνουν στο πάτωμα. Οι σκουριασμένες ρόδες του παράγουν ένα στριγγό ήχο καθώς το σπρώχνουν κολλητά στην ντουλάπα.

ΦΩΝΗ:

***Κρεβάτι μονό μεταλλικό.  
Σκελετός σιδερένιος,  
ορειχάλκινο προσκέφαλο  
έντονα οξειδωμένο. (...)***

Χαμηλώνει την διαφάνεια, στρέφει τα μάτια του προς τα πίσω. Συγκατάνευση όπως προηγουμένως.

ΦΩΝΗ (συνεχ.):

***(...) Βαμβακερό στρώμα σε  
διαφανές νάυλον περιτύλιγμα.  
Κηλίδες άγνωστης προέλευσης  
σε δύο σημεία.***

Επαναφέρει το βλέμμα του μπροστά απορροφημένος, κοιτά υπνωτισμένα τον φεγγίτη. Χαμογελά συνωμοτικά, διορθώνει:

A (ψιθυριστά, με έμφαση)

**Σε τρία...!  
Καλοκαίρι του χίλια εννιακόσια ...**

(παύση, ψάχνει στη μνήμη του)

Θυμάται ξαφνικά τη διαφάνεια που κρατά, δραστηριοποιείται. Σκύβει, την τοποθετεί στην αρχαιοθήκη.

**Χίλια εννιακόσια ...**

Πλησιάζει το πρόσωπό του στο κασελάκι, ψάχνει με το δάχτυλο.

**... εξήντα οκτώ!**

Βγάζει νέα φωτογραφική πλάκα, την φέρνει γρήγορα στο φώς.  
Χαμόγελο ικανοποίησης. Παραμένει προς στιγμήν ακίνητος, βλέμμα  
ονειροπόλο, ατενίζοντας την διαφάνεια. Ηχος αναβατόριου.  
Συνέρχεται από νέο κρότο επίπλου που εκφορτώνεται, στρέφει το  
βλέμμα πίσω.

ΦΩΝΗ:

***Καναπές τριθέσιος, στυλ α/ ...***

(παύει απότομα)

Ο Α χαμηλώνει την πλάκα, το βλέμμα του στραμμένο συνεχώς πίσω,  
τώρα με κάποιο ίχνος αυξημένης περιέργειας. Μπαίνουν οι Αχθοφόροι  
μεταφέροντας ογκώδη καναπέ, τον τοποθετούν κολλητά στο κρεβάτι.

ΦΩΝΗ

(από την αρχή, πανομοιότυπα)

***Καναπές τριθέσιος, στυλ art-deco.***

***Ταπετσαρία συνθετική σε  
απομίμηση βελούδου, φθαρμένη,  
χρώματος κίτρινου.***

Επαναφέρει το βλέμμα του μπροστά, σηκώνει και κοιτά την διαφάνεια  
στο φώς.

Full-frame ουρανός, αραχνοῦφαντα συννεφάκια βουτηγμένα στις  
γλυκειές πορτοκαλί ανταύγειες ενός ηλιοβασιλέματος.

ΦΩΝΗ (συνεχ.):

***Τρία μαξιλάρια, το ένα  
σκισμένο και επιδιορθωμένο.***

Fade-out.



ΣΚΗΝΗ Β – ΕΣΩΤ. ΔΩΜΑΤΙΟΥ – ΜΕΡΑ

Fade-in σε άλλη διαφάνεια: μπλε ουρανός, οι ακτίνες ενός λαμπερού, μεσούρανου ήλιου διατρυπούν τα λιγοστά άσπρα σύννεφα. Ήχος αντικειμένου που πέφτει στο πάτωμα μ' έναν υπόκωφο γδούπο.

Γενικό εσωτερικού: Το δωμάτιο είναι τώρα κατά το ήμισυ γεμάτο με διάφορα ετερόκλητα έπιπλα, προσεκτικά στοιβαγμένα ως την οροφή. Στο βάθος ο Α, στην ίδια πάντα θέση, κρατά νέα φωτογραφική πλάκα στο φως. Ο Αχθοφόρος-1 ξεσκονίζεται. Μπροστά του στο πάτωμα τέσσερα παλιά λάστιχα αυτοκινήτου δεμένα μεταξύ τους σε μιά στοίβα.

ΦΩΝΗ:

**Τέσσερα ελαστικά αυτοκινήτου,  
μάρκας ...**

(διακοπή σαν να προσπαθεί να διακρίνει  
τα γράμματα)

**... μη αναγνώσιμης, διαστάσεων ...**

(το ίδιο) **... μη αναγνώσιμων.**

**Φθαρμένο πέλημα και τοιχώματα.**

Στην παραπάνω διάρκεια και κατά την έξοδο από το δωμάτιο του Αχθοφόρου-1, μπαίνει ο Αχθοφόρος-2 σπρώχνοντας με δυσκολία αναπηρική πολυθρόνα. Οξύς, διαπεραστικός ήχος από τις αλάδωτες ρόδες της. Στο κάθισμά της, απροσδιόριστο αντικείμενο τυλιγμένο σε πλαστική σακούλα.

Ο Α σκύβει χαμηλά πάνω από το ξύλινο κασελάκι.

Α (μακρόσυρτα, ψάχνοντας)

**Χίλια εννιακόσια ...**

ΦΩΝΗ:

**Αναπηρική πολυθρόνα χειροκίνητη.**

**Σπασμένη ακτίνα αριστερού τροχού. (...)**

(η φωνή σβήνει, σαν η εκφωνήτρια να απομακρύνει  
προς στιγμήν το στόμα της από το μικρόφωνο)

A (σαρκαστικό γέλιο - με έξαψη)

**... ενενήντα!**

(σκυθρωπιάζει ξαφνικά)

**Όχι, όχι ...**

(συνεχίζει να ψάχνει με το δάχτυλο)

Ο Αχθοφόρος-2 σηκώνει με κόπο τη δυσκίνητη πολυθρόνα, την τοποθετεί πάνω στο τραπέζι.

ΦΩΝΗ

(επανερχόμενη στο ιδεατό μικρόφωνο):

**(...) Ακινητοποιημένοι κατευθυντήριοι τροχοί.**

Ο Αχθοφόρος-2 παίρνει από το κάθισμα το τυλιγμένο αντικείμενο. Ανοίγει τη σακκούλα και βγάζει από μέσα της μιά μεγάλη υδρόγειο σφαίρα.

ΦΩΝΗ:

**Υδρόγειος σφαίρα πλαστική,  
φωτιζόμενη. (...)**

Ο Αχθοφόρος-2 βάζει τη σφαίρα στην πρίζα, πιέζει τον διακόπτη, τίποτα.

ΦΩΝΗ (συνεχ.):

**(...) Δεν λειτουργ/...**

(η σφαίρα ξαφνικά φωτίζεται)

**Διαγράφεται. Λειτουργεί. Πιθανώς  
ελαττωματική/...**

(διακόπτει για σύντομο βήχα)

**Πιθανώς ελαττωματική πρίζα.**

Ο Α σκυμμένος πάνω από το κασελάκι του, συνεχίζει να ψάχνει με το δάχτυλο.

A:

**Φθινόπωρο του χίλια εννιακόσια ...**

Βγάζει διστακτικά νέα φωτογραφική πλάκα, την φέρνει εξεταστικά στο φώς όπως και πριν. Η σιωπή διακόπτεται αναπάντεχα απ' το διαπεραστικό βουητό κάποιου εντόμου. Παγώνει, χέρι μετέωρο. Σαρώνει επειγόντως με το βλέμμα του τον γύρω χώρο, σε αναζήτηση του εισβολέα, μέχρι που τελικά τον ανακαλύπτει: μιά μύγα περπατά στο τζάμι του φεγγίτη. Χωρίς να τη χάσει από τα μάτια του επαναφέρει την διαφάνεια στο κουτί, το σηκώνει και το ακουμπά προσεκτικά, με εμφανή κόπο, στο πάτωμα δίπλα του. (Κινήσεις επίπονες, βιαστικές, επιμελώς αθόρυβες.) Σηκώνεται αδέξια, κάνει ένα κουτσό βήμα προς το παράθυρο, πέφτει με πάταγο. Επιμένει. Τεντώνεται, πιάνει την μία πατερίτσα, σηκώνεται και πάλι με μεγάλη προσπάθεια.

ΦΩΝΗ:

***Ρολόι τοίχου με πλαί-...***

A

(δυνατά, επιτακτικά)

**Σσσς!!**

(η Φωνή παύει)

Πλησιάζει τον φεγγίτη. Στηριζόμενος στην πατερίτσα βγάζει την παντόφλα, τεντώνεται με πολύ κόπο και χτυπά με πείσμα. Η μύγα πέφτει.

Επιστρέφει στην αρχική του θέση κάθιδρος, με το θριαμβευτικό χαμόγελο του νικητή.

ΦΩΝΗ (έντονα, ανυπόμονα):

***Ρολόι τοίχου με πλαίσιο από  
ξύλο κερασιάς,  
ορειχάλκινο εκκρεμές.  
Λείπει ο ωροδείκτης.***

Αναπτερωμένος από τον θρίαμβό του επί της μύγας, ο A ψάχνει δραστήρια με το δάχτυλο, σκυφτός ακόμα πιό κοντά στο κασελάκι του και για πρώτη φορά αδιαφορώντας εντελώς για τη Φωνή.

A:

**Χίλια εννιακόσια ...**

Καταλήγει σε συγκεκριμένη καταχώρηση, χτυπά ικανοποιημένος το δάχτυλό του στο κουτί με έμφαση.

**... εβδομήντα πέντε!  
Εικοσιεπτά Απριλίου!**

Φέρνει γρήγορα τη διαφάνεια στο φώς. Το πρόσωπό του φωτίζεται από ένα πλατύ χαμόγελο.

(εκστατικά, μελιστάλαχτα)

**... Άνοιξη!**

Ακούγεται από μακριά κελάιδισμα πουλιού. Βήματα αχθοφόρου που πλησιάζει.

ΦΩΝΗ:

**Καναρίνι της οικογένειας *Serinus*  
*Canaria*, αρσενικό, κίτρινο με  
καστανόφαια ράχη. Ζωντανό. Κλουβί  
συρμάτινο, οξειδωμένο. Σύρτης πόρτας  
ελαττωματικός. Μεταλλικός ορθοστάτης.**

Ο αχθοφόρος εναποθέτει το κλουβί δίπλα στην πολυθρόνα του Α. Ο τελευταίος χαμηλώνει προς στιγμήν την διαφάνεια, στρέφοντας το βλέμμα του υπνωτισμένα προς το καναρίνι που συνεχίζει το τραγούδι του.

Α (αφηρημένα):

**Άνοιξη!!!**

Επιστρέφει στην διαφάνεια: Full-frame γαλανός ανοιξιιάτικός ουρανός με άσπρα σκόρπια συννεφάκια. Το κελάιδισμα του καναρινιού συνεχίζεται (στο εξής, θα παραμείνει σαν σταθερή συνοδεία στον ήχο της ταινίας).

Fade out.

ΣΚΗΝΗ Γ - ΕΣΩΤ. ΔΩΜΑΤΙΟΥ - ΜΕΡΑ

Fade in σε τοπίο συννεφιασμένου χειμωνιάτικου ουρανού.

ΦΩΝΗ:

***Δέντρο Χριστουγέννων πράσινο, τεχνητό.  
Ύψος ένα μέτρο και είκοσι εκατοστά.  
Βάση μεταλλική με πλαστική φάτνη,  
ραγισμένη και επιδιορθωμένη σε  
δύο σημεία.***

Γενικό εσωτερικού. Το δωμάτιο τώρα ασφυκτικά γεμάτο από κάθε λογής αντικείμενα, συσσωρευμένα ως την οροφή, ενώ ελάχιστος ζωτικός χώρος έχει πιά απομείνει γύρω από τον Α. Οι στοιβαγμένοι όγκοι αποκόπτουν σχεδόν ολοκληρωτικά το φως του φεγγίτη από το κύριο τμήμα του δωματίου, στο οποίο σαν κύρια φωτεινή εστία ξεχωρίζει η φωτισμένη υδρόγειος που τρεμοσβήνει.

Ο Αχθοφόρος-1 κάνει χώρο παραμερίζοντας μιά στοίβα από χαρτόκουτες, σηκώνει το τεχνητό δέντρο και το τοποθετεί ψηλά, σε περίοπτη θέση. Κάνει να φύγει, το κοιτά, επιστρέφει και ανοίγει όπως-όπως τα συρμάτινα κλαριά του. Στο βάθος του δωματίου ο Α παραμένει σκυφτός πάνω από την αρχειοθήκη του.

Α:

***Χίλια εννιακόσια ...  
(παύση, ψάχνει)  
εξήντα τέσσερα. Δεκέμβριος.***

Πάνω από το κεφάλι του, το εγκλωβισμένο καναρίνι εξακολουθεί το τραγούδι. Βγάζει νέα φωτογραφική πλάκα, την σηκώνει στο φώς. Ηχος αναβατόριου, βήματα. Πλησιάζει την διαφάνεια στα μάτια του προσπαθώντας να διακρίνει καλύτερα. Ενοχλημένος, κρύβει βιαστικά την κάτω αριστερή γωνία με το χέρι του.

ΦΩΝΗ:

***Τρίκυκλο παιδικό ποδήλατο.  
Δύο κουδούνια. Σπασμένο  
αριστερό πετάλι.***

Full-frame τοπίο φθινοπωρινού ουρανού, λιγοστά σύννεφα με μώβ-πορτοκαλί ανταύγειες. Η κάτω αριστερή γωνία κρυμμένη από δύο δάχτυλα του Α. Ακούγεται ο ήχος του ποδηλάτου που στοιβάζεται βιαστικά μ' ένα "ντιν" του κουδουνιού ακριβώς δίπλα του. Παραμερίζει τα δάχτυλα, αποκαλύπτοντας μισό, εντελώς ανετάριστο πρόσωπο μικρού παιδιού, με τρομαγμένη έκφραση, που προφανώς περιελήφθη στο κάδρο από λάθος. Βήματα αχθοφόρου.

ΦΩΝΗ:

***φορητό ραδιομαγνητόφωνο.  
Χερούλι μεταφοράς και  
κεραία κατεστραμμένα.***

Ο Α πετά εκνευρισμένος την πλάκα στο πάτωμα την στιγμή που, δίπλα του ακριβώς, εναποτίθεται παλιό σκονισμένο ραδιοκασεττόφωνο. Το κοιτά προς στιγμήν με δυσφορία αλλά και περιέργεια, το σηκώνει τέλος στην αγκαλιά του. Υψώνει το βλέμμα προσπαθώντας να θυμηθεί.

Α:

***Χίλια εννιακόσια ...***

Πιέζει μηχανικά το κουμπί του playback, χωρίς αποτέλεσμα. Χτυπά την συσκευή με την παλάμη του, τίποτα.

ΦΩΝΗ:

***Καλοκαιρινό κοστούμι άσπρο, λινό.  
Σακκάκι, γιλέκο, παντελόνι. (...)***

Βγάζει από μέσα την κασέττα, η οποία έχει κολλήσει και ξεδιπλωθεί εντελώς. Πλησιάζουν βήματα αχθοφόρου. Φέρνει την κασέττα πολύ κοντά στα μάτια του, προσπαθεί να διακρίνει τη μισοσβησμένη σημείωση στην ετικέττα συλλαβίζοντας με τα χείλη του (χωρίς ήχο) πιθανές εκδοχές.

ΦΩΝΗ:

***(...) Μαντήλι μεταξωτό, κόκκινο,  
στην αριστερή τσέπη του σακκακιού.***

Εκνευρισμένος, πετά ταινία και ραδιομαγνητόφωνο στο πάτωμα δίπλα του. Με την πρόσκρουση, αυτό πιάνει ξαφνικά ραδιοφωνικό σήμα: ένα απόσπασμα από το βάλς "Φωνές της Ανοιξης" του Johann Strauss αρχίζει να μεταδίδεται μέσα από παράσιτα και συχνές διακοπές. Ακούγονται βήματα αχθοφόρου.

Επιστρέφει και πάλι αμέσως στο κασελάκι του, ρίχνοντας μιά φευγαλέα ματιά απορίας στην πεταμένη συσκευή. Σκύβει χαμηλά, ψάχνει, βγάζει νέα διαφάνεια. Στο γάντιζο του ορθοστάτη δίπλα του αναρτάται λευκό αμπιγιέ κοστούμι με κόκκινο μαντήλι στο τσεπάκι.

Το σκοτεινό δωμάτιο-αποθήκη, με την φωτισμένη υδρόγειο, ντυμένο τώρα τους γιορταστικούς ήχους του βάλς. Ο Α στο βάθος ασφυκτικά περικυκλωμένος, σχεδόν "θαμμένος" μέσα στα συσσωρευμένα αντικείμενα, κρατά ψηλά την νέα διαφάνεια στις λιγοστές ακτίνες που κατορθώνουν να περάσουν μέσα από τους στοιβαγμένους όγκους.

ΦΩΝΗ:

**Νομίζω τελειώσαμε.**

(παύση - ελέγχει)

**Ναι, τελείωσαν όλα.**

Full-frame γαλάζιος ανοιξιιάτικος ουρανός, διάσπαρτα άσπρα συννεφάκια. Ακούγεται συνεχώς η μουσική, μέσα από παράσιτα και διαλείψεις, μαζί με το κελάιδισμα και τις ριπές της ασθματικής ανάσας.

Φωνή (πιό έντονα, επιτακτικά):

**Τελειώσαμε!**

**Τα πάντα είναι εδώ!**

**Έτσι δεν είναι;**

Το ασταθές υποκειμενικό πλάνο του ουρανού ξαφνικά ακινητοποιείται εντελώς. Η ανάσα παύει.

Το βάλς συνεχίζεται. Το ίδιο και το τραγούδι του καναρινιού.

ΤΕΛΟΣ

Από όλες τις μεταβολές που υπέστη το σενάριο στα διαδοχικά σχεδιάσματά του, αξίζει ίσως να αναφέρουμε αυτήν του τέλους. Η αρχική εκδοχή ήταν η εξής:

Full-frame γαλάζιος ανοιξιάτικος ουρανός, διάσπαρτα άσπρα συννεφάκια. Ακούγεται συνεχώς η μουσική, μέσα από παράσιτα και διαλείψεις, μαζί με το κελάιδισμα και τις ριπές της ασθματικής ανάσας. Το ασταθές υποκειμενικό πλάνο του ουρανού ξαφνικά ακινητοποιείται εντελώς. Η ανάσα παύει.

ΦΩΝΗ:

***Άτομο του είδους Homo Sapiens,  
Καυκασιανής φυλής, αρσενικό,  
ετών 55. Αριστερό κάτω άκρο ελαττωματικό.***

Το βάλς συνεχίζεται. Το ίδιο και το τραγούδι του καναρινιού.

ΤΕΛΟΣ

Η εκδοχή αυτή, εκτός του ότι «έκλεινε» την αφήγηση με ένα τρόπο οριστικό και μονοσήμαντο, άφηνε ως τελική εντύπωση μια διάσταση παντοδυναμίας και ανωτερότητας στη φωνή, κάτι που ήταν αντίθετο με τη δυναμική της στην πλοκή όπως εξελίσσεται. Αντικαταστάθηκε έτσι με ένα τέλος πιο ανοικτό και αμφίσημο, στο οποίο η φωνή εμφανίζεται αίφνης αβέβαιη ενώ η τελευταία της φράση («*Έτσι δεν είναι;*»), που είναι και ο τελευταίος λόγος που ακούγεται, διατυπώνει για πρώτη φορά μια ερώτηση σαν να αναζητά την επιβεβαίωση του θεατή.

#### **A1.4. Κείμενο προθέσεων**

Ένα σύντομο κείμενο στο οποίο ο σκηνοθέτης εκθέτει τα βασικά σημεία της δικής του ανάγνωσης του σεναρίου, που θα είναι καθοριστικά του ύφους της ταινίας, είναι μια συνηθισμένη πρακτική. Εκτός του ότι ένα τέτοιο κείμενο βοηθάει στην αποκρυστάλλωση της σκηνοθετικής άποψης, έχει αναμφισβήτητη αξία στην επικοινωνία με τους καλλιτεχνικούς συνεργάτες αλλά και τους πιθανούς χρηματοδότες της παραγωγής. Ακολουθεί το «κείμενο προθέσεων» όπως γράφτηκε κατά την προετοιμασία της "*Απογραφής*".



Ο κορεσμένος ιδιωτικός χώρος, ένα χορτάτο, ερμητικά δομημένο και ασφυκτικά φορτωμένο εγωκεντρικό σύμπαν, έρχεται εδώ σε εικονική αντιπαράθεση με έναν ονειρικό, άυλο, "άπιαστο" εξωτερικό κόσμο.

Χαρακτηριστική δομική μονάδα του πρώτου, στο μεταφορικό παιχνίδι της ταινίας, αποτελεί το ιδιόκτητο αντικείμενο: Φορέας μιάς αξίας πρακτικής που εκμηδενίζεται από τον πληθωρισμό της μανιώς συσσώρευσης, αλλά και μιάς συναισθηματικής που εξαντλείται στην παθητική ηδονή της αέναης καταμέτρησης και ταξινόμησής του, παραμένει μιά αδρανής υλική οντότητα που διεκδικεί κάθε ζωτική σπιθαμή του προσωπικού χώρου, τον οποίο καταλαμβάνει και, εν τέλει, ακινητοποιεί.

Ως διαλεκτικός του αντίποδας, ο εξωτερικός κόσμος γίνεται το σημείο φυγής ενός έμμονου, ονειρικού ταξιδιού. Σαγηνευτικά άυλος, άσπιλος από το παραμικρό ίχνος ανθρώπινης ή και, κατ' επέκταση, γήινης φυσικής παρουσίας, προτείνει την μόνη, πλέον, δυνατή διέξοδο.

Και εδώ, όμως, επέρχεται εν τέλει η συνθηκολόγηση. Η εμπειρία του άυλου δεν είναι εφικτή παρά μόνον μέσα από την αναπαραγωγή του σε ένα διδιάστατο, ελεγχόμενο υλικό ομοίωμα. Έτσι, μεταμορφώνεται κι αυτό ειρωνικά σε ακόμη ένα αντικείμενο που υποτάσσεται στους ίδιους κανόνες καταμέτρησης και ταξινόμησης.

Βασικό μέλημα στη δημιουργία της ταινίας είναι η απόδοση αυτού ακριβώς του παράλογου διπόλου, μέσα από την ύφανση ενός "διαλόγου" με μεταφορικές συνιστώσες. Κύριο όχημα αποτελεί το πρόσωπο του Α: άτρωτος και ευάλωτος, παντογνώστης σε απόγνωση, θύτης και θύμα, κατ' εξοχήν εκπρόσωπος της ανθρώπινης συνθήκης.

Η Φωνή χαρακτηρίζεται αρχικά από την ουδετερότητα ενός αποστασιοποιημένου, μηχανικά παραγόμενου λόγου. Προοδευτικά, αποκτά πιο φυσική ποιότητα, φανερώνοντας σημάδια συναισθήματος, τρωτότητας, συμμετοχής στα δρώμενα, ακόμα και αλληλεπίδρασης με τον Α. Η σταδιακή αυτή μεταβολή γίνεται σε συνάρτηση με την εξέλιξη της κατάστασης του Α.

Ιδιαίτερη σημασία αποκτούν οι 2 αναπάντεχες εισβολές στον ιδιωτικό χώρο, που ανάγονται σε κομβικά σημεία της πλοκής. Η μύγα και το μικρό παιδί στη φωτογραφία είναι τα μόνα όντα που καταφέρνουν να παρεισφρήσουν στο απόρθητο φρούριο του Α και να του απευθύνουν το βλέμμα τους. Η έκβαση είναι διαφορετική στις δύο περιπτώσεις: Ενώ ο Α κερδίζει τη μάχη με τη μύγα, η εισβολή του παιδικού βλέμματος σηματοδοτεί την τελική και οριστική του κατάρρευση.

Στο σύνολό της η ταινία υιοθετεί, αισθητικά και δραματικά, ένα ιδίωμα συμβολικής υπερβολής που κινείται στο μεταίχμιο ρεαλισμού και παραλόγου, δίνοντας έμφαση στη σημαντική λεπτομέρεια.

## Βιβλιογραφία κεφαλαίου 1

- Bordwell, David (1987). *Narration In The Fiction Film*. London: Routledge
- Chatman, Seymour (1980). *Story and Discourse: Narrative Structure in Fiction and Film*. Cornell University Press
- Field, Syd (1986). *Το σενάριο. Η τέχνη και η τεχνική*. Αθήνα: Κάλβος
- Guerin, Marie Anne (2007). *Η αφήγηση στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Πατάκης
- Huet, Anne (2008). *Το σενάριο*. Αθήνα: Πατάκης
- Pasolini, Pier Paolo (1989). *Ο κινηματογράφος της ποίησης*. Αθήνα: Αιγόκερως
- Scott, Kevin – Conroy (2005). *Screenwriter's Masterclass*. London: Faber & Faber
- Vasse, Claire (2008). *Ο διάλογος από το γραπτό κείμενο στην ταινία*. Αθήνα: Πατάκης
- Βαλούκος, Στάθης (2006). *Το σενάριο: η δομή και η τεχνική της συγγραφής του*. Αθήνα: Αιγόκερως
- Κακλαμανίδου, Δέσποινα (2006). *Όταν το μυθιστόρημα συνάντησε τον κινηματογράφο*. Αθήνα: Αιγόκερως
- Καλογεροπούλου, Χριστίνα (2006). *Σενάριο. Η τέχνη της επινοήσεως και της αφήγησης στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Νεφέλη
- Μάρκαρης, Πέτρος (1998). *Το ημερολόγιο μιας αιωνιότητας*. Αθήνα: Γαβριηλίδης
- Παραδείση, Μαρία (2006). *Κινηματογραφική αφήγηση και παραβατικότητα στον ελληνικό κινηματογράφο*. Αθήνα: Τυπωθήτω
- Σταματοπούλου, Ειρήνη (2010). *Ο ρομαντικός ήρωας στον κινηματογράφο*. Αθήνα: Αιγόκερως