

# 2014

## Σημειώσεις βασικών αρχών σεναριογραφίας, σκηνοθεσίας και μοντάζ



Για την “Cινεμάθεια” Χίου  
Έλενα Καλογρίδου, σκηνοθέτης



Ηθοποιός Α': Έτοιμη.

Ηθοποιός Β': Έτοιμος.

Οπερατέρ: Έτοιμος.

Σκηνοθέτης: Να φύγει το βίντεο.

Οπερατέρ: Τρέχει το βίντεο.

Σκριπτ: Σκηνή 1, λήψη 1

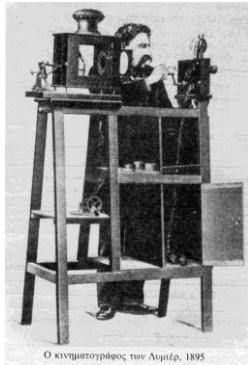
Σκηνοθέτης: Πάμε...



## Εισαγωγή

### Σκηνή 1

Στη δεκαετία του 1820 η εφεύρεση της φωτογραφίας έδωσε την ώθηση στην εξέλιξη του κινηματογράφου. Η ιδιότητα που έχει το ανθρώπινο μάτι να συγκρατεί στον αμφιβληστροειδή του χιτώνα μία εικόνα για 1/12 του δευτερολέπτου μετά την εξαφάνισή της (θετικό μετείκασμα), αποτέλεσε την αρχή πάνω στην οποία στηρίχθηκε ο κινηματογράφος.



Ο κινηματογράφος των Λυμιέρ, 1895

Ο Λουί Λυμιέρ, επικεφαλής του μεγαλύτερου φωτογραφικού εργοστασίου της Ευρώπης, ήταν ο εφευρέτης της κινηματογραφικής μηχανής (1895) και τα θέματά του τα έπαιρνε από το πεδίο της φωτογραφίας. Οι ταινίες και η συσκευή κατατέθηκαν στο όνομα των αδελφών Λουί και Ογκύστ Λυμιέρ.

Δύο χρόνια αργότερα, ο Ζορζ Μελλιέ χτίζει έξω από το Παρίσι το πρώτο κινηματογραφικό στούντιο.

Η ιστορία του κινηματογράφου είναι ένα κομμάτι εκτός του πεδίου ενδιαφέροντος αυτών των σημειώσεων. Αυτό όμως που πρέπει να αναφερθεί είναι ότι, τα στάδια μιας κινηματογραφικής δημιουργίας είναι τρία: το σενάριο, η σκηνοθεσία και το μοντάζ.

### Τι είναι σενάριο

#### – Σκηνή 2, λήψη 1

Σενάριο είναι μια ιστορία που λέγεται με εικόνες.

Ο κινηματογράφος είναι ένα οπτικό μέσον που δραματοποιεί κάποια ιστορία. Αυτή η ιστορία, όπως συμβαίνει κατά κανόνα, έχει αρχή, μέση και τέλος. Έτσι λοιπόν, το σενάριο χωρίζεται:

1. στην **εισαγωγή** (το πρώτο ¼ της ταινίας) στην οποία εισάγεται ένας ήρωας (ή περισσότεροι) και προβάλλεται ένα ερώτημα,
2. στην **σύγκρουση** (τα επόμενα 2/4 της ταινίας), όπου ο ήρωας αποφασίζει να κυνηγήσει το στόχο του, συναντά και ξεπερνά εμπόδια, και τέλος
3. στην **λύση** της ταινίας, το τελευταίο ¼, κατά το οποίο παρακολουθούμε την τελική «μάχη» του ήρωα και την απάντηση στο ερώτημα που εμφανίστηκε στην αρχή: Θα πετύχει ο ήρωας τον στόχο του;

Αυτή η δομή είναι ο «ακαδημαϊκός» τρόπος να διηγηθούμε την ιστορία μας. Αυτό όμως δεν σημαίνει ότι απαγορεύονται οι «πειραματικές» προσεγγίσεις.



## Ποια είναι τα βασικά στοιχεία ενός σεναρίου

– Σκηνή 2, λήψη 2

→ Η κλιμάκωση. Η πορεία προς τη «λύση» της ιστορίας μας πρέπει να είναι μέσα από εμπόδια-προβλήματα, όπου κλιμακωτά η λύση του ενός οδηγεί στο άλλο, μέχρι την κορύφωσή τους. Αυτή η κλιμάκωση κάνει μέτοχο το θεατή, του κινεί το ενδιαφέρον για τα «δρώμενα» και του εντείνει την αγωνία μέχρι να έρθει η «λύση».

→ Η συνοχή. Είναι η λογική σχέση που χαρακτηρίζει το κάθε δραματουργικό στοιχείο (χαρακτήρας, πλοκή, διάλογος, μύθος).

→ Το κίνητρο. Οι ενέργειες των ηρώων θα πρέπει να είναι αποτέλεσμα της ανάγκης. Κάθε γεγονός να μην είναι αυθαίρετο, αλλά να μπορεί να εξηγηθεί. Να είναι εμφανή τα αίτια. Έτσι η ιστορία μας αποκτά δραματουργική υπόσταση.

→ Οι συγκρούσεις. Χωρίς συγκρούσεις δεν υπάρχει ιστορία. Οι συγκρούσεις μεταξύ των ηρώων ή των καταστάσεων δημιουργούν τα γεγονότα και αυτά με τη σειρά τους την ιστορία. Η κύρια σύγκρουση παράγεται μεταξύ του ήρωα και του κυρίαρχου προβλήματος που διατρέχει την ιστορία μας και ο ήρωας καλείται να το λύσει.

Οι συγκρούσεις είναι:

**ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ σύγκρουση**, η οποία προκαλείται από την ίδια τη συνείδηση του ήρωα ή την συναισθηματική του κατάσταση. Όταν δηλαδή ο ήρωας είναι αναγκασμένος να δράσει κόντρα στις ιδέες του, στα πιστεύω του, στην καρδιά του.

**ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ σύγκρουση**, όταν ο ήρωας ή οι ήρωές μας συγκρούονται με άλλους που έχουν διαφορετικές επιδιώξεις από αυτούς ή αγωνίζονται ν' αντιμετωπίσουν μια φυσική κατάσταση.

→ Ο ρυθμός. Η διάρκεια της κάθε σκηνής και ο διάλογος πρέπει να έχουν την αναγκαία έκταση. Να μην υπάρχει δηλαδή ούτε φλυαρία ούτε πλατειασμός.

→ Οι διάλογοι. Πρέπει να υπάρχει φυσικότητα. Τα λόγια του κάθε ήρωα να έχουν να κάνουν με τα βιώματά του, τον κοινωνικό του χώρο, το μορφωτικό του επίπεδο, τις ανάγκες του.

→ Το περιβάλλον. Πρέπει να γνωρίζουμε πως λειτουργεί ο κάθε χώρος. Το αστικό σπίτι ή το καλύβι του βοσκού; Η πόλη ή το απομακρυσμένο χωριό; Μόνο τότε θα είναι βιωματική η συμπεριφορά των ηρώων μας, τα λόγια τους και πειστικές οι συγκρούσεις.



→ Το ύφος. Η κάθε ταινία πρέπει να έχει το δικό της ύφος. Αυτό πρέπει να το υπαινίσσεται το σενάριο. Το ενιαίο ύφος εξασφαλίζεται με τη συνέπεια όλων των δραματουργικών στοιχείων από την αρχή έως το τέλος της ταινίας και όταν όλα όσα συμβαίνουν έχουν μεταξύ τους διαλεκτική σχέση (αίτιο και αιτιατό).

### Ο χαρακτήρας

– Σκηνή 2, λήψη 3

Στο διάλογο και τις ιδέες του έργου δίνει σάρκα και οστά ο ήρωας. Διότι αυτός, με βάση την ιστορία που θα τον βάλουμε να βιώσει, είναι που θα μεταφέρει στο θεατή το θέμα που προαποφασίσαμε. Σε αυτό το σημείο η δουλειά του σεναριογράφου είναι να απαντά σε δεκάδες ερωτήσεις. Θα είναι αγόρι ή κορίτσι; Ήρωας ή αντιήρωας. Ντόπιος ή από άλλο τόπο; Αν είναι από άλλο τόπο, από ποιο; Σκεφτόμαστε προσεχτικά την ταυτότητα του ήρωά μας. Πριν περιγράψουμε οποιαδήποτε πράξη του, οφείλουμε να γνωρίζουμε γιατί την κάνει. Ακόμη κι αν αυτά δεν φανούν ποτέ στην οθόνη, εμείς πρέπει να γνωρίζουμε το παρελθόν του, τα πιθανά «τραύματά» του, τα σχέδιά του, τις φιλοδοξίες του και όλα τα στοιχεία που συγκροτούν την προσωπικότητά του. Αν ο ήρωάς μας ζει σε μια άλλη εποχή, ή σε μια συγκεκριμένη πόλη ή οτιδήποτε άλλο, θα πρέπει να κάνουμε την έρευνά μας, το απαραίτητο διάβασμα και τις βόλτες μας στα μέρη που κινείται. Όλα αυτά είναι προαπαιτούμενα προκειμένου ο ήρωας που πλάθουμε να έχει αληθοφάνεια.

### Η αρχή και το τέλος

– Σκηνή 2, λήψη 4

Η αρχή και το τέλος είναι ουσιαστικά στοιχεία κάθε καλοχτισμένου σεναρίου. Ο καλύτερος τρόπος για να αρχίσουμε είναι: να ξέρουμε πως θα τελειώσουμε. Αν ξέρουμε το τέλος μας, μπορούμε να διαλέξουμε αποτελεσματικά και την αρχή μας, αρκεί να επινοήσουμε ένα γεγονός που θα μας οδηγήσει εκεί.

### Ποια είναι η σχέση μεταξύ σεναρίου και λογοτεχνίας

– Σκηνή 2, λήψη 5

Το κύριο εργαλείο ενός σεναρίου είναι η εικόνα. Το κύριο εργαλείο της λογοτεχνίας είναι οι λέξεις. Όμως και οι σεναριακές εικόνες με λέξεις περιγράφονται.

### Παράδειγμα:

Ένας άνθρωπος πληροφορείται ότι κάποιο οικείο του πρόσωπο που επέβαινε σε αυτοκίνητο τράκαρε και μεταφέρθηκε σε κρίσιμη κατάσταση στο νοσοκομείο. Σπεύδει στο νοσοκομείο και στη ρεσεψιόν του λένε πως βρίσκεται στο θάλαμο 85 στο βάθος του διαδρόμου.



Η λογοτεχνία την αγωνία αυτού του ανθρώπου θα την περιέγραφε κάπως έτσι:  
*Η αγωνία του έφτασε στο κατακόρυφο. Ένοιωσε τις δυνάμεις του να τον εγκαταλείπουν. Σε τι κατάσταση θα βρει τον άνθρωπό του; Γεμάτο αίματα; Με κομμένο χέρι; Η καρδιά του χτυπάει σαν τρελή. Αιώνας του φάνηκε ο χρόνος ώσπου να φτάσει στο θάλαμο 85 κ.λπ. κ.λπ.*

Ο κινηματογράφος θα βρει άλλη λύση:

*Σ' ένα ατέλειωτο διάδρομο ο άνθρωπος προχωράει. Προχωράει... προχωράει...*  
Δεν χρειάζεται να γραφτεί τίποτα άλλο. Ο ίδιος ο μακρύς διάδρομος, ο χρόνος που απαιτείται για να διανυθεί κορυφώνει την αγωνία.

Μετά ο κάθε σκηνοθέτης θα βρει το δικό του τρόπο να χειριστεί το ζήτημα. Ο ένας θα προτιμήσει μονοπλάνο με τη μηχανή ακίνητη. Ο άλλος θα σπάσει τη σκηνή σε πλάνα: γενικό, κοντινό ποδιών που περπατούν, τράβελινγκ πίσω και κοντινό στο πρόσωπο κ.λπ. Ένας ιδιοφυής σκηνοθέτης θα βρει κάτι εντελώς έξω από τα κλισιέ, κάτι απρόβλεπτο.

### **Ποια είναι η πρακτική χρησιμότητα του σεναρίου**

– Σκηνή 2, λήψη 6

Το σενάριο είναι τα θεμέλια που πάνω του θα χτιστεί η παραγωγή της ταινίας. Είναι η αρχή και ο οδηγός για όλους τους συντελεστές:

✓ Ο **σκηνοθέτης** θα συλλάβει στο μυαλό του την ακριβή εικόνα ολόκληρης της ταινίας. Θα περάσει το όραμά του σε όλους τους συνεργάτες του, ηθοποιούς και τεχνικούς.

✓ Ο **διευθυντής παραγωγής** θα μελετήσει το σενάριο και σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη και τους τεχνικούς συντελεστές θα προβλέψει το χρόνο που θα χρειαστεί, την τεχνική υποστήριξη που θα απαιτηθεί, τα ντεκόρ, τα κοστούμια.

✓ Ο **βοηθός σκηνοθέτης** θα το αναλύσει για να βγάλει τις ανάγκες σε ρόλους, χώρους, εσωτερικά-εξωτερικά γυρίσματα, ημερήσια-νυχτερινά κ.λπ.

✓ Ο **σκηνογράφος** θα δει την αναγκαιότητα των σκηνικών σε στυλ, φυσικούς χώρους, κατασκευές, παρεμβάσεις.

✓ Ο **ενδυματολόγος** θα φροντίσει το πώς και το με τι θα ντύσει τους ηθοποιούς.

✓ Ο **φροντιστής** θα εντοπίσει τα μικροαντικείμενα που θα απαιτηθούν.

✓ Το **σκριπτ** για να παρακολουθεί τις σωστές συνδέσεις από πλάνο σε πλάνο, από σκηνή σε σκηνή ώστε να μη χάνεται η λογική συνέχεια (π.χ. ένα ποτήρι που ήταν



γεμάτο σε μία λήψη να μην αδειάζει «μαγικά» στην επόμενη – είναι αυτό που στον κινηματογράφο ονομάζεται ρακόρ).

✓ Οι **ηθοποιοί** θα μάθουν τους διαλόγους, θα κάνουν μια πρώτη προσέγγιση του ρόλου και κατόπιν σε συνεργασία με τον σκηνοθέτη θα πλάσουν έναν ολοκληρωμένο χαρακτήρα.

✓ Ο **διευθυντής φωτογραφίας** θα αναζητήσει τον κατάλληλο φωτισμό που θα προτείνει στον σκηνοθέτη.

### Διασκευή σεναρίου

Σκηνή 3

Όταν διασκευάζουμε (ένα βιβλίο, ένα μυθιστόρημα, ένα θεατρικό έργο, ένα άρθρο μιας εφημερίδας, ένα τραγούδι, ένα ποίημα) για τον κινηματογράφο είναι σαν να γράφουμε ένα καινούργιο σενάριο από την αρχή. Διασκευάζω σημαίνει μεταφράζω από ένα μέσον σε ένα άλλο (βιβλίο – σενάριο). Το μυθιστόρημα, το θεατρικό έργο, το άρθρο ή το τραγούδι που διασκευάζουμε θεωρείται μόνο το αρχικό ερέθισμα, η πηγή, η πρώτη ύλη, τίποτε άλλο. Χρησιμοποιώντας τις βασικές αρχές της σεναριογραφίας διασκευάζουμε το μυθιστόρημα σε σενάριο και δεν είμαστε υποχρεωμένοι να μένουμε πιστοί σε αυτό (στο μυθιστόρημα δηλαδή). Η μοναδική μας έγνοια πρέπει να είναι να το κάνουμε κινηματογραφικό. Γι αυτό πρέπει να είμαστε πιστοί μόνο στο γενικό πνεύμα του αρχικού μας υλικού. Αν π.χ. γράφουμε ένα ιστορικό σενάριο δεν είμαστε υποχρεωμένοι να είμαστε ακριβείς με τα πρόσωπα που χρησιμοποιούμε, πρέπει να είμαστε πιστοί στα γεγονότα και τα αποτελέσματά τους. Έτσι λοιπόν, αν χρειαστεί να προσθέσουμε σκηνές, το κάνουμε χωρίς φόβο.

Παρακάτω, ως παράδειγμα, σας παραθέτω απόσπασμα από το βιβλίο του Syd Field «*Το σενάριο η τέχνη και η τεχνική*».

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

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

*Προσπάθησα να την πείσω ότι έπρεπε να εστιάσει το σενάριό της σε μερικά μόνο γεγονότα της ζωής εκείνης της γυναίκας. Η μαθήτριά μου, όμως, ήταν τόσο συναισθηματικά δεμένη με τη δουλειά της που δεν μπορούσε να δει τίποτα*





αντικειμενικά. Τότε της έδωσα μια άσκηση, της είπα να μου φέρει το μύθο γραμμένο σε λίγες σελίδες. Μου έφερε 26 σελίδες και δεν είχε γράψει παρά την μισή βιογραφία της ηρωίδας της! Εκείνο το πράγμα δεν ήταν μύθος, ήταν μια ανιαρή παράταξη ημερομηνιών. Της είπα ότι δεν ήταν καλό, της πρότεινα να διαλέξει μία ή δύο περίφημες υποθέσεις, τις οποίες η ηρωίδα της είχε καλύψει δημοσιογραφικά. Μια βδομάδα αργότερα ήρθε και μου είπε ότι της ήταν αδύνατο να διαλέξει, γιατί δεν ήξερε, μέσα σε τόσες, ποιες ήσαν οι πιο κατάλληλες για να δομήσει το μύθο της. Νικημένη, αμφιταλαντευόμενη και καταπτοημένη αποκαρδιώθηκε και τα παράτησε. Μια μέρα με πήρε στο τηλέφωνο κλαίγοντας, της ξανάπα, λοιπόν, να διαλέξει τρία από τα πιο χαρακτηριστικά γεγονότα της ζωής της ηρωίδας της και, αν χρειαζόταν, να ρωτήσει την ίδια την ηρωίδα ποια νομίζει εκείνη ότι ήσαν τα πιο ενδιαφέροντα γεγονότα της ζωής της. Αυτή την φορά έκανε ότι της είπα. Κατασκεύασε το μύθο, που της έλειπε, κι έγραψε το σενάριο...

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

### Ντοκιμαντέρ σημαίνει ντοκουμέντο

Σκηνή 4

Το είδος αυτό της κινηματογραφικής τέχνης απαιτεί κυρίως έρευνα σε βάθος, μεγάλη προετοιμασία και οργανωτικές ικανότητες. Η διαφορά και η ομοιότητά του από τον μυθοπλαστικό κινηματογράφο είναι ότι εμμένει σε πραγματικά γεγονότα χρησιμοποιώντας την φαντασία.

Το **πρώτο βήμα** είναι να διαλέξουμε το θέμα μας. Τι είδους ντοκιμαντέρ θέλουμε να κάνουμε; Ιστορικό; Λαογραφικό; Κοινωνικό; Περιβαλλοντολογικό; Μιας προσωπικότητας που μας εντυπωσιάζει;... Το καθένα από αυτά έχει και τον δικό του χειρισμό.

**Δεύτερο και σημαντικότερο βήμα** είναι η έρευνα γύρω από το θέμα που έχουμε διαλέξει, η οποία μπορεί να διαρκέσει ιδιαίτερα μεγάλο χρονικό διάστημα. Έρευνα σε αρχεία και στο διαδίκτυο, ξημεροβραδιάσματα σε βιβλιοθήκες, μελέτη βιβλίων, εντοπισμός των κατάλληλων ανθρώπων που μπορούν να μας διαφωτίσουν στο θέμα μας.

Τα αποτελέσματα της έρευνάς μας θα καθορίσουν σε μεγάλο βαθμό τα όσα είναι εφικτό να γυρίσουμε. Σ' αυτό το στάδιο (**τρίτο βήμα**) χρειαζόμαστε ένα φύλλο χαρτί που θα γράψουμε τις «σκηνές» του ντοκιμαντέρ με την σειρά -κάτι σαν το ντεκουπάζ της μυθοπλασίας που θα δούμε παρακάτω-, ώστε να ξέρουμε βήμα-βήμα τι επιζητούμε στα γυρίσματά μας. Για παράδειγμα, βοηθά να ξέρουμε,





αν ετοιμάζουμε ένα ντοκιμαντέρ για μια παλιά ηθοποιό, ότι η ταινία μας θα ξεκινά με μια σκηνή από ταινία της ηθοποιού, στην συνέχεια θα ακολουθεί συνέντευξη με την κόρη της, στην συνέχεια από εν ζωή παλιούς ηθοποιούς που συνεργάστηκαν μαζί της, στην συνέχεια ξανά πλάνα ταινίας της, φωτογραφίες της από το αρχείο, πλάνα αρχείου από προσωπικές της στιγμές και άλλα.

Στο **τέταρτο βήμα**, αν πρόκειται να πραγματοποιήσουμε συνεντεύξεις με ανθρώπους που θα μιλήσουν μπροστά στον φακό μας, αναζητάμε τους κατάλληλους. Αν π.χ. ετοιμάζουμε μία ταινία αρχαιολογικού θέματος αναζητάμε αρχαιολόγους που έχουν την μεγαλύτερη γνώση και πείρα στον χώρο. Σ' αυτό το στάδιο οι κατάλληλες ερωτήσεις -οι οποίες θα προκύψουν από την έρευνά μας- έχουν πολύ μεγάλη σημασία. Προσοχή μόνο στον κίνδυνο του «απαντημένου ερωτήματος». Κάποιοι δηλαδή κάνουν ντοκιμαντέρ στο οποίο αντί να θέτουν ένα ερώτημα, δίνουν την απάντηση που είχαν προσχεδιάσει από την αρχή. Αν για παράδειγμα κάνουμε ένα ντοκιμαντέρ για την κρίση και έχουμε αποφασίσει από πριν ότι θα βγει ένας λίβελλος εναντίον του ΔΝΤ, των Γερμανών κ.λπ. κ.λπ., δεν έχει και πολύ νόημα να κάνουμε το ντοκιμαντέρ ή τις συνεντεύξεις, γιατί στην ουσία δεν θα αναζητάμε την γνώμη των συνεντευξιζόμενων, αλλά απλώς την επιβεβαίωση όλων όσων εμείς θέλουμε να πούμε. Φυσικά γίνεται κι αυτό, υπό την έννοια της καταγραφής της αντικειμενικής πραγματικότητας, αλλά κατά πόσο όμως μπορεί να οριστεί ως ντοκιμαντέρ; Γι αυτό λοιπόν, προκειμένου να αποφύγουμε τον κίνδυνο, φροντίζουμε οι «καλεσμένοι» μας να καλύπτουν σφαιρικά το ζήτημα, να προέρχονται από πολλούς και διαφορετικούς χώρους και από όλες τις πλευρές τις οποίες αφορά το θέμα μας.

**ΠΡΟΣΟΧΗ!** Όταν κάνουμε ερώτηση στον «καλεσμένο» μας του ζητάμε να επαναλάβει στην αρχή της απάντησής του την ερώτησή μας, έτσι ώστε στο μοντάζ να μη βρεθούμε μπροστά στο πρόβλημα της «ανώμαλης» μετάβασης με απαντήσεις τις οποίες το κοινό δεν θα αντιλαμβάνεται σε τι ακριβώς απαντούν.

Το οπτικό υλικό του ντοκιμαντέρ (**πέμπτο βήμα**), εκτός των συνεντεύξεων, είναι εξαιρετικά χρήσιμο για δύο λόγους. Πρώτον, δίνει κινηματογραφική οπτική στο τελικό αποτέλεσμα και δεύτερον, χρησιμοποιείται εμβόλιμα όσο μιλούν οι συνεντευξιζόμενοι για να «ξεκουράζεται» το μάτι του θεατή και να μη βλέπει συνεχώς ένα πρόσωπο να μιλά. Η σημασία αυτού του υλικού θα φανεί ιδιαίτερα στο στάδιο του μοντάζ. Γι αυτό όσο περισσότερο υλικό έχουμε τόσο το καλύτερο.

Το σενάριο του ντοκιμαντέρ, το οποίο μπορεί να γράφεται και κατά τη διάρκεια της έρευνας ή των γυρισμάτων ή και του μοντάζ ακόμα, είναι ένα ιδιαίτερα σημαντικό κείμενο, αφού θα πρέπει να τραβήξει το ενδιαφέρον και την προσοχή του θεατή για να τον κερδίσει και να μην «παρατήρει» γρήγορα τη θέαση. Χρειάζεται φειδώ στο λόγο και να εστιάζουμε όσο μπορούμε στο να παρουσιάσουμε πράγματα μέσω της εικόνας.



### Τα πάντα αρχίζουν από το σενάριο

– Σκηνή 5, λήψη 1

Είναι η ταινία μας, αποτυπωμένη σε σελίδες αντί για εικόνες. Είναι η ιδέα μας που θα μεταμορφωθεί σε δομημένο έργο, μετά από πολλή επεξεργασία, πολλή συζήτηση με τους συνεργάτες που θα διαλέξουμε να μας βοηθήσουν και με πολλές σκέψεις του στυλ «πώς να το τελειώσω;» ή «τι να βάλω για αρχή;» ή «μετά τι θα γίνει;»...

Πριν λοιπόν ξεκινήσουμε να γράφουμε, συγκεκριμενοποιούμε με τι θέλουμε να ασχοληθούμε. Τι θέλουμε να πούμε με την ταινία.

### Παράδειγμα συγγραφής σεναρίου ταινίας μικρού μήκους

– Σκηνή 5, λήψη 2

- **Κεντρική ιδέα** (π.χ. τα παιδιά μιας γειτονιάς δεν έχουν χώρο για παιχνίδι και αντιδρούν).
- **Χρόνο και τόπο** (π.χ. μια Κυριακή σε μια γειτονιά της Ρόδου).
- **Παρουσίαση μιας υπάρχουσας κατάστασης** (π.χ. τα παιδιά δεν έχουν χώρους να παίξουν και δυσανασχετούν).
- **Σύγκρουση** των προσώπων με σκοπό την αλλαγή της υπάρχουσας κατάστασης, ή ανατροπή της κατάστασης από κάποιον εξωτερικό παράγοντα (π.χ. τα παιδιά κλείνουν το δρόμο για να παίξουν ποδόσφαιρο και δεν αφήνουν τα αυτοκίνητα να περάσουν).
- **Πλοκή της δράσης και σασπένς** (π.χ. οι οδηγοί θυμώνουν και φωνάζουν στα παιδιά).
- **Κορυφαία σκηνή** στην οποία κορυφώνεται η δράση (π.χ. καθώς οι οδηγοί λογομαχούν με τα παιδιά, ένα ασθενοφόρο περνάει κορνάροντας από δίπλα τους και σταματάει λίγο πιο κάτω, όπου ένα παιδί έχει χτυπήσει από ένα διερχόμενο αυτοκίνητο).
- **Λύση του προβλήματος** (π.χ. αφού συγκεντρώνεται όλη η γειτονιά στο σημείο του ατυχήματος, αποφασίζουν να πάνε στο δήμαρχο και να του ζητήσουν να φτιάξει μια παιδική χαρά και ένα γήπεδο, πράγμα που γίνεται τελικά).

Το **πρώτο βήμα** κατά τη συγγραφή του σεναρίου μας, είναι να κάνουμε μια σύνοψη της ιστορίας μας. Η σύνοψή μας θα πρέπει να είναι σύντομη (10-15 γραμμές) και να φανερώνει την κεντρική ιδέα της ταινίας που θέλουμε να φτιάξουμε, δίνοντας ταυτόχρονα τις εξής πληροφορίες:

- Ποιος (ή ποιοι): π.χ. τα παιδιά μιας γειτονιάς
- Πού: π.χ. στη Ρόδο
- Πότε: π.χ. μια Κυριακή πρωί



- Τι: (κάνει ή συμβαίνει) π.χ. αποφάσισαν να κλείσουν το δρόμο
- Γιατί: π.χ. για να παίξουν
- Τι άλλο συμβαίνει (αντιδράσεις ή συνέπειες του αρχικού γεγονότος: π.χ. ακολουθεί σύγκρουση των παιδιών με τους οδηγούς. Ένα τροχαίο πείθει τους μεγάλους να βοηθήσουν τα παιδιά).

Αν τώρα κάνουμε τη σύνοψη της ιστορίας που χρησιμοποιήσαμε παραπάνω ως παράδειγμα, αυτή θα έχει την ακόλουθη μορφή:

*Τα παιδιά μιας γειτονιάς στη Ρόδο, αποφασίζουν μια Κυριακή πρωί, να κλείσουν το δρόμο της γειτονιάς τους για να παίξουν ποδόσφαιρο, επειδή δεν υπάρχει στη γειτονιά κάποιος χώρος κατάλληλος. Οι οδηγοί όμως ενοχλούνται και φωνάζουν στα παιδιά. Τότε, περνάει δίπλα τους κορνάροντας ένα ασθενοφόρο, το οποίο σταματάει λίγο πιο κάτω. Τρέχοντας όλοι να δουν τι συνέβη, βλέπουν ένα παιδάκι να είναι πεσμένο μπροστά από ένα αυτοκίνητο και να κλαίει κρατώντας το πόδι του. Το ατύχημα έγινε καθώς το παιδί έτρεξε στο δρόμο για να πιάσει τη μπάλα που του έφυγε. Ακολουθεί συζήτηση μεταξύ των γειτόνων και αποφασίζεται να πάνε στο δήμαρχο και να του ζητήσουν να φτιάξει παιδική χαρά και γήπεδο ποδοσφαίρου. Έτσι, μετά από 6 μήνες, τα παιδιά της γειτονιάς μπορούν να παίζουν στο νέο γήπεδο που έφτιαξε ο δήμαρχος, χωρίς να κινδυνεύουν.*

Αφού κάνουμε τη σύνοψη, περνάμε στο **δεύτερο βήμα** που είναι η επεξεργασία της (δηλαδή, η τελική μορφή σεναρίου). Η επεξεργασμένη μορφή μιας σύνοψης θα πρέπει καταρχήν να είναι απαλλαγμένη από όλα τα λογοτεχνικά στοιχεία που μπορεί να είχε αρχικά, και να αποτελείται από λιτές περιγραφές των πράξεων των προσώπων και από τους διαλόγους του έργου. Βασική μας δουλειά, κατά την επεξεργασία της σύνοψής μας, είναι να χωρίσουμε το κείμενο σε σκηνές με βάση την εξέλιξη της δράσης. Ταυτόχρονα με το χωρισμό της δράσης σε σκηνές, γράφουμε και τους διαλόγους, οι οποίοι θα πρέπει να είναι σύντομοι.

Έτσι, το σενάριο μας διαμορφώνεται ως εξής:

Τίτλος: «Εγώ πού θα παίξω;»

Πρόσωπα: 6 παιδιά, 2 οδηγοί, 4 γείτονες, 1 τραυματισμένο παιδί, 2 νοσοκόμοι, 1 οδηγός ατυχήματος.

Σκηνή 1<sup>η</sup>

Πρόσωπα: παιδιά

Χώρος: δρόμος μιας γειτονιάς στην πόλη της Ρόδου

Χρόνος: πρωί Κυριακής

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ



*Δράση:* Τα παιδιά κάθονται στο πεζοδρόμιο και μιλούν.

*Παιδί Α:* Παιδιά, παίζουμε ποδόσφαιρο;

*Παιδί Β:* Πού να παίζουμε; Αφού περνάνε αυτοκίνητα...

*Παιδί Α:* Να κλείσουμε το δρόμο με πέτρες, να μην περνάνε!

*Παιδί Γ:* Ναι, ρε παιδιά. Καλά λέει. Αφού δεν υπάρχει άλλος χώρος να παίζουμε!

*Δράση:* Τα παιδιά μαζεύουν πέτρες και κλείνουν το δρόμο. Έπειτα παίζουν ποδόσφαιρο.

### Σκηνή 2<sup>η</sup>

*Πρόσωπα:* παιδιά, οδηγοί

*Χώρος:* η μια άκρη του δρόμου

*Χρόνος:* αμέσως μετά

*Δράση:* Τα αυτοκίνητα κορνάρουν για να περάσουν. Τα παιδιά σταματούν και πηγαίνουν κοντά. Οι οδηγοί βγαίνουν από τα αυτοκίνητα και φωνάζουν στα παιδιά.

*Οδηγός Α:* Φύγετε γρήγορα απ' τη μέση, πριν θυμώσω!

*Παιδί Α:* Εσείς μπορείτε να πάτε γύρω-γύρω. Εμείς, όμως δεν έχουμε που να παίζουμε...

*Οδηγός Β:* Οι δρόμοι είναι για τ' αυτοκίνητα. Κάντε στην άκρη γρήγορα.

*Δράση:* Ο οδηγός Β μετακινεί τις πέτρες στην άκρη και πάει προς το αυτοκίνητό του. Ξαφνικά ακούγεται σειρήνα ασθενοφόρου και ένα ασθενοφόρο περνάει από πίσω τους και σταματάει λίγο πιο κάτω.

*Οδηγός Α:* Κάτι έγινε! Πάμε να δούμε...

*Δράση:* Μπροστά οι οδηγοί και πίσω τους τα παιδιά και κάποιοι γείτονες, τρέχουν προς το μέρος που χάθηκε το ασθενοφόρο.

### Σκηνή 3<sup>η</sup>

*Πρόσωπα:* παιδιά, οδηγοί, τραυματισμένο παιδί, οδηγός ατυχήματος, νοσοκόμοι, γείτονες

*Χώρος:* ένας διπλανός δρόμος

*Χρόνος:* αμέσως μετά

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ



*Δράση:* Ένα παιδί είναι πεσμένο στο δρόμο, μπροστά από ένα αυτοκίνητο, και κλαίει, κρατώντας το πόδι του. Οι δύο νοσοκόμοι το φροντίζουν.

- Οδηγός ατυχ.:* Δεν έφταιγα εγώ, σας τ' ορκίζομαι! Το παιδί πετάχτηκε μπροστά μου...
- Γείτονας Α:* Αλήθεια λέει. Το παιδί έτρεξε να πιάσει τη μπάλα χωρίς να προσέξει...
- Γείτονας Β:* Αυτά συμβαίνουν γιατί τα παιδιά δεν έχουν που να παίξουν. Δε φταίνε όμως αυτά. Εμείς φταίμε που δεν τους φτιάχνουμε χώρους.
- Γείτονας Γ:* Έχεις δίκιο! Τα παιδιά μας κινδυνεύουν. Πρέπει να κάνουμε κάτι!
- Παιδί Α:* Να μας φτιάξετε γήπεδο!
- Παιδί Β:* Και παιδική χαρά!
- Γείτονας Δ:* Εντάξει παιδιά. Αύριο κιόλας θα πάμε στον δήμαρχο και θα απαιτήσουμε να μας φτιάξει αυτά που ζητάτε!
- Γείτονες:* (Όλοι μαζί) Ναι, ναι, αυτό θα κάνουμε!

ΚΑΡΤΑ: «Έτσι, 6 μήνες αργότερα...»

#### Σκηνή 4<sup>η</sup>

*Πρόσωπα:* παιδιά

*Χώρος:* το νέο γήπεδο

*Χρόνος:* 6 μήνες αργότερα

*Δράση:* Τα παιδιά παίζουν μπάλα στο γήπεδο. Ακούγονται οι φωνές τους και ο ήχος της μπάλας.

*Παιδί Α:* Πέτα!

*Παιδί Β:* Κάνε πάσα!

*Παιδί Γ:* Γκοοοολ!

ΤΕΛΟΣ

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Το σενάριο είναι έτοιμο να παραδοθεί στον σκηνοθέτη για να το μελετήσει και να αποφασίσει με ποιόν τρόπο θα το υλοποιήσει.

**Σκηνοθεσία**

– Σκηνή 6, λήψη 1

Για να γίνει πιο εύκολος ο προγραμματισμός των γυρισμάτων φτιάχνουμε έναν πίνακα όπου κάθε γραμμή θα αντιστοιχεί σε μία σκηνή και κάθε στήλη θα αναφέρει τα εξής: Τι γίνεται στη σκηνή (σε μία πρόταση), πόσο διαρκεί σε σελίδες ή σε γραμμές, πόσοι χαρακτήρες εμφανίζονται, αν διαδραματίζεται ημέρα ή νύχτα, ο χώρος, τα αντικείμενα που θα χρειαστούμε, τα ρούχα που θα χρειαστούμε και όποιες άλλες σημειώσεις.

Π.χ.

ΣΚΗΝΗ No.	Τι γίνεται στη σκηνή	Διάρκεια σκηνής σε γραμμές ή σελίδες	Χαρακτήρες (ηθοποιοί)	Μέρα / Νύχτα	Χώρος	Αντικείμενα	Ρούχα	Οχήματα
1	Παιδιά αποφασίζουν να κλείσουν το δρόμο και να παίξουν ποδόσφαιρο	12 γραμμές	6 παιδιά	Μέρα	Δρόμος γειτονιάς	Μπάλα ποδοσφαίρου Πέτρες	Αθλητικά	
2	Οδηγοί ενοχλούνται και φωνάζουν στα παιδιά	20 γραμμές	6 παιδιά 2 οδηγοί 4 γείτονες	Μέρα / αμέσως μετά	Η μια άκρη του δρόμου	Μπάλα ποδοσφαίρου	Ανδρικά για πρωί Κυριακής	2 αυτοκίν. 1 ασθενοφ.
3	Ατύχημα Συζήτηση γειτόνων	23 γραμμές	6 παιδιά 2 οδηγοί 1 τραυματ. παιδί 1 οδηγός ατυχήμ. 2 νοσοκόμοι 4 γείτονες	Μέρα / αμέσως μετά	Διπλάνος δρόμος	Οινόπνευμα, ιώδιο, γάζες	Πρωινά ανδρικά για τους οδηγούς Άσπρες ποδιές για τραυματιοφορείς	1 αυτοκίν. 1 ασθενοφ.
4	Παιδιά παίζουν ποδόσφαιρο	9 γραμμές	6 παιδιά	Μέρα	Γήπεδο	Μπάλα ποδοσφαίρου	Αθλητικά	

Στη συνέχεια «σπάμε» την κάθε σκηνή σε πλάνα (**υτεκουπάζ**). Αν δηλαδή, θέλουμε να τραβήξουμε από μακριά μια κατάσταση (γενικό πλάνο) ή από κοντά ένα πρόσωπο που μιλάει ή ένα αντικείμενο (κοντινό πλάνο). Επίσης, διαλέγουμε και τη γωνία λήψης της κάμερας (από πάνω προς τα κάτω, από δεξιά, από αριστερά κ.λπ.). Όλα αυτά τα σημειώνουμε δίπλα στο σενάριο, το οποίο θα έχει την ακόλουθη μορφή:

Τίτλος: «Εγώ πού θα παίξω;»

Πρόσωπα: 6 παιδιά, 2 οδηγοί, 4 γείτονες, 1 τραυματισμένο παιδί, 2 νοσοκόμοι, 1 οδηγός ατυχήματος.

Σκηνή 1<sup>η</sup>Πρόσωπα: παιδιάΧώρος: δρόμος μιας γειτονιάς στην πόλη της Ρόδου**ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ**

Κάμερα, τρίποδο,

Μπάλα ποδοσφαίρου



Χρόνος: πρωί Κυριακής

Δράση: Τα παιδιά κάθονται στο πεζοδρόμιο και μιλούν.

Γενικό πλάνο

Παιδί Α: Παιδιά, παίζουμε ποδόσφαιρο;

Κοντινό πλάνο

Παιδί Β: Πού να παίζουμε; Αφού περνάνε αυτοκίνητα...

Παιδί Α: Να κλείσουμε το δρόμο με πέτρες, να μην περνάνε!

Παιδί Γ: Ναι, ρε παιδιά. Καλά λέει. Αφού δεν υπάρχει άλλος χώρος να παίζουμε!

Δράση: Τα παιδιά μαζεύουν πέτρες και κλείνουν το δρόμο. Έπειτα παίζουν ποδόσφαιρο.

Γενικό πλάνο

### Σκηνή 2<sup>η</sup>

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Πρόσωπα: παιδιά, οδηγοί

Χώρος: η μια άκρη του δρόμου

Χρόνος: αμέσως μετά

Δράση: Τα αυτοκίνητα κορνάρουν για να περάσουν. Τα παιδιά σταματούν και πηγαίνουν κοντά. Οι οδηγοί βγαίνουν από τα αυτοκίνητα και φωνάζουν στα παιδιά.

Γενικό πλάνο

Οδηγός Α: Φύγετε γρήγορα απ' τη μέση, πριν θυμώσω!

Κοντινό πλάνο

Παιδί Α: Εσείς μπορείτε να πάτε γύρω-γύρω. Εμείς, όμως δεν έχουμε που να παίζουμε...

Κοντινό πλάνο

Οδηγός Β: Οι δρόμοι είναι για τ' αυτοκίνητα. Κάντε στην άκρη γρήγορα.

Κοντινό πλάνο

Δράση: Ο οδηγός Β μετακινεί τις πέτρες στην άκρη και πάει προς το αυτοκίνητό του. Ξαφνικά ακούγεται σειρήνα ασθενοφόρου και ένα ασθενοφόρο περνάει από πίσω τους και σταματάει λίγο πιο κάτω.

Γενικό πλάνο

Οδηγός Α: Κάτι έγινε! Πάμε να δούμε...

Κοντινό πλάνο

Δράση: Μπροστά οι οδηγοί και πίσω τους τα παιδιά και κάποιοι γείτονες, τρέχουν προς το μέρος που χάθηκε το ασθενοφόρο.

Γενικό πλάνο

### Σκηνή 3<sup>η</sup>

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

Πρόσωπα: παιδιά, οδηγοί, τραυματισμένο παιδί, οδηγός ατυχήματος, νοσοκόμοι, γείτονες

Χώρος: ένας διπλανός δρόμος





Χρόνος: αμέσως μετά

*Δράση:* Ένα παιδί είναι πεσμένο στο δρόμο, μπροστά από ένα αυτοκίνητο, και κλαίει, κρατώντας το πόδι του. Οι δύο νοσοκόμοι το φροντίζουν.

Γενικό πλάνο

*Οδηγός ατυχ.:* Δεν έφταιγα εγώ, σας τ' ορκίζομαι! Το παιδί πετάχτηκε μπροστά μου...

Κοντινό πλάνο

*Γείτονας Α:* Αλήθεια λέει. Το παιδί έτρεξε να πιάσει τη μπάλα χωρίς να προσέξει...

Κοντινό πλάνο

*Γείτονας Β:* Αυτά συμβαίνουν γιατί τα παιδιά δεν έχουν που να παίξουν. Δε φταίνε όμως αυτά. Εμείς φταίμε που δεν τους φτιάχνουμε χώρους.

Κοντινό πλάνο

*Γείτονας Γ:* Έχεις δίκιο! Τα παιδιά μας κινδυνεύουν. Πρέπει να κάνουμε κάτι!

Κοντινό πλάνο

*Παιδί Α:* Να μας φτιάξετε γήπεδο!

Κοντινό πλάνο

*Παιδί Β:* Και παιδική χαρά!

Κοντινό πλάνο

*Γείτονας Δ:* Εντάξει παιδιά. Αύριο κιόλας θα πάμε στον δήμαρχο και θα απαιτήσουμε να μας φτιάξει αυτά που ζητάτε!

Κοντινό πλάνο

*Γείτονες:* (Όλοι μαζί) Ναι, ναι, αυτό θα κάνουμε!

Γενικό πλάνο

ΚΑΡΤΑ: «Έτσι, 6 μήνες αργότερα...»

#### Σκηνή 4<sup>η</sup>

ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ

*Πρόσωπα:* παιδιά

*Χώρος:* το νέο γήπεδο

*Χρόνος:* 6 μήνες αργότερα

*Δράση:* Τα παιδιά παίζουν μπάλα στο γήπεδο. Ακούγονται οι φωνές τους και ο ήχος της μπάλας.

Γενικό πλάνο

*Παιδί Α:* Πέτα!

*Παιδί Β:* Κάνε πάσα!

*Παιδί Γ:* Γκοοοολ!

ΤΕΛΟΣ

Το ντεκουπάζ μπορεί να φαντάζει πολύ εξειδικευμένη δουλειά για κάποιον ερασιτέχνη, αλλά στην πορεία θα διαπιστώσετε πως έχει αποτέλεσμα, έστω και στην πολύ βασική του μορφή που αναφέρεται εδώ.



Αν έχουμε ετοιμάσει ένα οργανωμένο ντεκουπάζ, τα πράγματα είναι εύκολα διότι γνωρίζουμε την σειρά των πλάνων μας, τοποθετούμε τους ηθοποιούς μας στο χώρο, φωτίζουμε με τον τρόπο που εξυπηρετεί την «δραματικότητα» της κάθε σκηνής και πατάμε το “Rec” στην κάμερα μέχρι να πετύχουμε ικανοποιητική λήψη.

### Ποια είναι τα βασικά στοιχεία μιας λήψης

– Σκηνή 6, λήψη 2

→ Το μέγεθος του πλάνου. Όσο πιο κοντινό είναι τόσο πιο πολύ τονίζονται τα συναισθήματα και οι αντιδράσεις του ηθοποιού ή δίνεται έμφαση σε ένα αντικείμενο. Όσο πιο γενικό είναι ένα πλάνο τόσο πιο «επεξηγηματικό» είναι ώστε να «συστήσει» τον χώρο.

→ Η κίνηση της κάμερας. Έχουμε τέσσερα είδη κινήσεων, σύμφωνα με τα οποία μπορούμε να δώσουμε διαφορετικές εντυπώσεις: το **τράβελινγκ**, το **πανοραμίκ**, το **βερτικάλ** και την **σύνθετη κίνηση**.

1. Το **τράβελινγκ** (μπροστά, πίσω, παράλληλα, κυκλικά) είναι η μετακίνηση της κάμερας επάνω σε ράγες ή με τη βοήθεια γερανού (κάθετα). Το **ζουμ** (μπροστά, πίσω) είναι ένα οπτικό τράβελινγκ με την κάμερα να παραμένει σταθερή.

Με το **τράβελινγκ-μπροστά** (ή **ζουμ-μπροστά**), κατευθύνεται το βλέμμα του θεατή προς ένα κέντρο ενδιαφέροντος. Μερικές από τις ερμηνείες αυτής της κίνησης είναι ότι: α) μας εισάγει στο χώρο όπου πρόκειται να εκτυλιχθεί η δράση ή μέρος της δράσης, β) αποκαλύπτει κάποιο σημαντικό στοιχείο για την εξέλιξη της ιστορίας, γ) περνάει στην πιο προσωπική, εσωτερική ζωή κ.ά.

Το **τράβελινγκ-πίσω** (ή **ζουμ-πίσω**) μπορεί να πάρει τις εξής σημασίες: α) αποκάλυψη, β) συμπέρασμα, γ) απομάκρυνση στο χώρο, δ) ηθική αποδέσμευση, ε) εντύπωση μοναξιάς ή θανάτου κ.ά.

2. Με το **πανοραμίκ** και το **βερτικάλ**, η κάμερα κινείται πάνω στον άξονά της, χωρίς να μετακινηθεί από τη θέση της. Η **πανοραμική** κίνηση (από τα δεξιά προς τα αριστερά και αντίστροφα) είναι οριζόντια, ενώ η κάθετη κίνηση (από πάνω προς τα κάτω και αντίστροφα) ονομάζεται **βερτικάλ**. Και οι τέσσερις αυτές κινήσεις της κάμερας είναι περιγραφικές (όταν πρόκειται για τοπία) ή ακολουθούν την μετακίνηση ενός προσώπου ή ενός αντικειμένου.
3. Η **σύνθετη κίνηση**, συνδυάζει ταυτόχρονα το τράβελινγκ (ή ζουμ) με το πανοραμίκ και έχει περιγραφικό χαρακτήρα.



→ **Η γωνία λήψης** είναι η ακριβής θέση της κάμερας. Οι πιο σπουδαίες γωνίες λήψεως είναι:

1. Η θέση της κάμερας βρίσκεται στο ύψος του ανθρώπου και βλέπει ακριβώς απέναντί της (**κανονική γωνία**).
2. Η θέση της κάμερας βρίσκεται χαμηλά και βλέπει από κάτω προς τα επάνω (**contre plongée**).
3. Η θέση της κάμερας βρίσκεται ψηλά και βλέπει από πάνω προς τα κάτω (**plongée**).
4. Η θέση της κάμερας είναι έτσι ώστε να μας παρέχει ένα κάδρο κεκλιμένο δεξιά ή αριστερά (**cadrage penchée**).
5. Μη πραγματικό κάδρο (**inquadratura irreal**). Πρόκειται για τα κάδρα εκείνα για τα οποία η θέση της κάμερας είναι τελείως απίθανη. Π.χ. ανοίγει κάποιος το ψυγείο και τον καδράρουμε μέσα από αυτό.

Για την ιστορία και μόνο: Οι κλασικοί θεωρητικοί<sup>1</sup> προσέδωσαν στο *plongée*, στο *contre plongée* και στα κεκλιμένα κάδρα μία ιδιαίτερη βαρύτητα που, από μερικούς σχολιαστές, χαρακτηρίστηκε σαν κανόνας. Η λήψη *plongée*, δίνει στην ανθρώπινη μορφή την αίσθηση της ταπεινώσης. Αντίθετα, το *contre plongée*, δίνει στην ανθρώπινη μορφή κάτι το μεγαλοπρεπές ή το αλαζονικό και τυραννικό. Όσο για τα κεκλιμένα κάδρα προσδίδουν μια πνευματική αστάθεια και ψυχική ανισορροπία. Φυσικά οι απόψεις αυτές είναι πολύ σχετικές. Εκείνο που πρέπει να έχουμε υπόψη μας είναι ότι κάθε γωνία λήψεως αποκτά μια συγκεκριμένη σημασία και δικαιολογείται τότε μόνο: όταν είναι άμεσα συνδεδεμένη με το όλο ύφος και την αισθητική αναγκαιότητα της ταινίας.

→ **Ο άξονας**. Είναι η κατεύθυνση που έχουν άνθρωποι στην κίνησή τους ή το βλέμμα τους και αντικείμενα (π.χ. ένα αυτοκίνητο) όταν φαίνονται μέσα από την κάμερα. Όταν το θέμα μας κινείται προς μια κατεύθυνση σε ένα πλάνο, πρέπει να διατηρήσει την ίδια κατεύθυνση και στα επόμενα πλάνα, εκτός αν η αλλαγή της κατεύθυνσης δείχνεται στο πλάνο. Π.χ. ένα αυτοκίνητο κινείται από αριστερά προς δεξιά του κάδρου. Μέχρι να ολοκληρώσει την πορεία του πρέπει να κρατήσει την ίδια σχέση. Αν η τάση του αλλάξει σε κάποια πλάνα θα φαίνεται σα να επιστρέφει. Επίσης, αν «κόψουμε» σε πλάνο μέσα στο αυτοκίνητο, πάλι στο φόντο θα πρέπει να υπάρχει η ίδια τάση από αριστερά προς τα δεξιά.

**ΠΡΟΣΟΧΗ!** Ο άξονας δεν πρέπει να παραβιάζεται από το ένα πλάνο στο άλλο, παρά μόνο κατά την εξέλιξη της δράσης μέσα στο πλάνο. Αν παραβιαστεί ο άξονας ανατρέπεται η κατεύθυνση και ο θεατής οδηγείται σε σύγχυση όσον αφορά τα βλέμματα, τη δράση, «τη γεωγραφία του χώρου».

<sup>1</sup>Ένας αξιοσημείωτος θεωρητικός του κινηματογράφου γύρω στη δεκαετία του 1960 ήταν ο Μαρσέλ Μαρτέν.



## Το πλάνο

– Σκηνή 6, λήψη 3

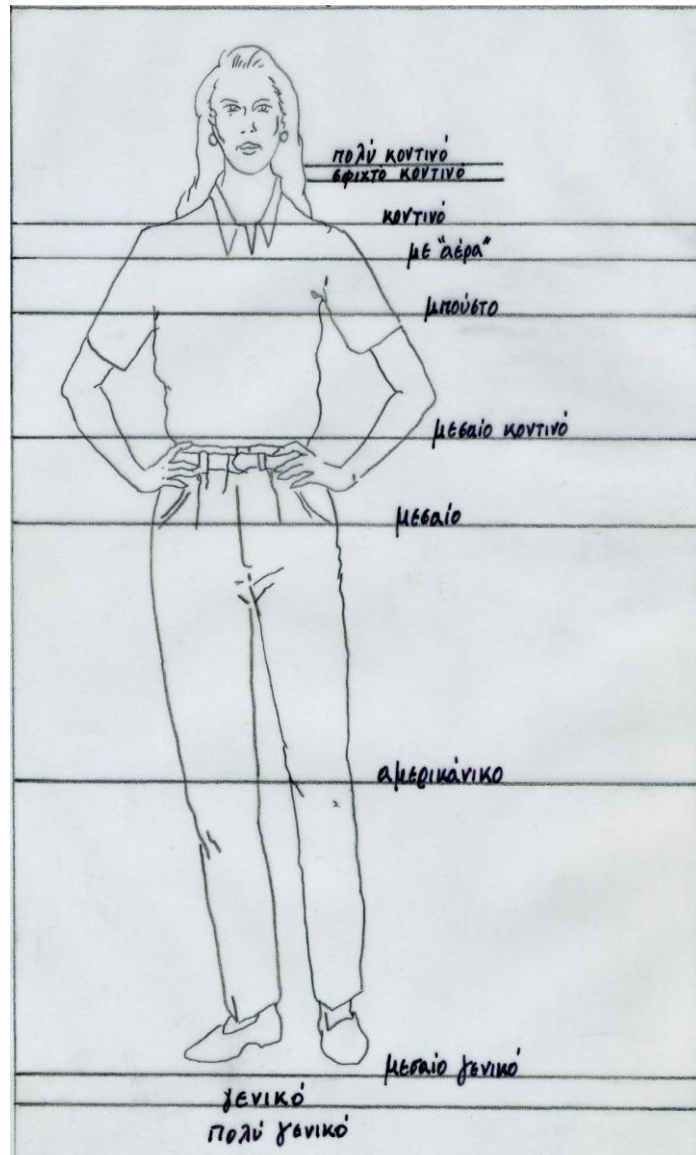
Το μέγεθος του πλάνου εξαρτάται από την απόσταση της κάμερας αναφορικά με το θέμα που κινηματογραφούμε. Καθορίζει επίσης και τη διάρκεια του αναφορικά με τον χρόνο που πρέπει να αφήνει στον θεατή για να αντιληφθεί το περιεχόμενό του. Ένα γενικό πλάνο διαρκεί συνήθως πιο πολύ από ένα κοντινό. Προσοχή μόνο μη γίνει η ταινία ανιαρή. Αν π.χ. δείξουμε ένα πλήθος ανθρώπων να περπατά σε γενικό πλάνο για 40 δευτερόλεπτα, σίγουρα η εικόνα μας θα είναι ανιαρή. Αν όμως δείξουμε λεπτομέρειες αυτού του πλήθους σε σφιχτά κοντινά (γκρο) πλάνα, η εικόνα μας δεν θα είναι ανιαρή ακόμα κι αν έχει διάρκεια 80 δευτ.

Η επιλογή των πλάνων στοχεύει στην ευκολία κατανόησης και στην σαφήνεια της αφήγησης.

Επίσης, το σφιχτό κοντινό και το γενικό πλάνο έχουν μια καθορισμένη ψυχολογική σημασία και όχι έναν απλά περιγραφικό ρόλο.

Το γενικό πλάνο, κάνοντας τον άνθρωπο μικροσκοπική σιλουέτα, τον τοποθετεί μέσα στον κόσμο. Τον εντάσσει σε μία διαλεκτική σχέση με τα αντικείμενα του χώρου, τον «αντικειμενοποιεί».

Αντίθετα, το σφιχτό κοντινό πλάνο μας επιτρέπει να διαβάσουμε στο πρόσωπο τα πιο απόκρυφα δράματα, φωτογραφίζει το «υποσυνείδητο». Αυτή η αποκάλυψη των μυστικών και φευγαλέων εκφράσεων ενός προσώπου είναι ένας από τους πιο καθοριστικούς παράγοντες της γοητείας που εξασκεί ο κινηματογράφος.



**Πλάνα με βάση  
το ανθρώπινο  
σώμα**



## Μοντάζ

Σκηνή 7

Το μοντάζ είναι η οργάνωση των πλάνων με νόημα και ρυθμό.

Παρόλο που το μοντάζ προβλέπεται από το ντεκουπάζ του σκηνοθέτη, ο μοντέρ εξακολουθεί να έχει ένα σημαντικό μέρος πρωτοβουλίας κατά την πράξη του μοντάζ, η οποία δημιουργείται αναπόφευκτα από πιθανές ελλείψεις του ντεκουπάζ, από ελλείψεις ή διαφοροποιήσεις κατά το γύρισμα σε σχέση με το αρχικό ντεκουπάζ, ή τέλος από τις συχνά καλύτερες ιδέες που μπορεί να έχει κανείς όταν έχει μπροστά του τα ίδια τα πλάνα (κατά το μοντάζ) και όχι τη φανταστική τους εικόνα (κατά το ντεκουπάζ).

Το μοντάζ μπορεί να γίνεται και από τον ίδιο τον σκηνοθέτη. Προτιμότερο όμως είναι να γίνεται από ειδικό μοντέρ, με την παρακολούθηση και τη σύμπραξη του σκηνοθέτη.

Οι συνδέσεις ανάμεσα στα πλάνα είναι το ίδιο σημαντικές όσο και τα ίδια τα πλάνα. Συνήθως συμβολίζουν αλλαγές στο χώρο και το χρόνο της κινηματογραφικής αφήγησης. Συνολικά υπάρχουν επτά τρόποι -μαζί με αρκετές παραλλαγές- για να συνδεθούν δύο πλάνα μεταξύ τους:

1. Το **cut** (κόψιμο). Χρησιμοποιείται ευρύτατα συνδέοντας οποιεσδήποτε χρονικές περιόδους.
2. Το **dissolve** (διπλοτυπία). Συμβολίζει ένα χρονικό πέρασμα.
3. Τα διάφορα **wipes** (σάρωση, σκούπα κ.λπ.). Η εικόνα ενός πλάνου «φεύγει» με διάφορους τρόπους από την οθόνη και με τον ίδιο τρόπο έρχεται η επόμενη εικόνα. Συνήθως μας περνάει σε κάποιο άλλο χώρο για να συνεχιστεί η κινηματογραφική αφήγηση.
4. Το **fade-out** («σβήσιμο» σε μαύρο). Το «σβήσιμο» σε μαύρο χωρίζει σκηνές. Ενώ τα cut και dissolve ενώνουν σκηνές. Σε ρεαλιστικό επίπεδο, το σβήσιμο μπορεί να συνδεθεί με μια φωτιστική κατάσταση π.χ. σε μια σκηνή όπου τα φώτα σβήνουν.
5. Το **fade-in** («άνοιγμα» από μαύρο). Σε ρεαλιστικό επίπεδο, το «άνοιγμα» από μαύρο μπορεί να συνδεθεί με μια φωτιστική κατάσταση π.χ. σε μια σκηνή όπου τα φώτα ανάβουν.
6. Το **white-out** («σβήσιμο» σε λευκό). Το σβήσιμο σε λευκό πολλές φορές βοηθάει σαν πέρασμα στο όνειρο, σε μια οπτασία, σε κάτι το αιθέριο. Σαν ρεαλιστικότερο έναυσμα για το σβήσιμο σε λευκό, μπορεί να χρησιμεύσει ως αφετηρία, κάποιο πολύ φωτεινό στοιχείο του πλάνου όπως ένα παράθυρο, το οποίο σταδιακά θα οδηγήσει στο πλήρες «κάψιμο» της εικόνας, δηλαδή το λευκό. Το σβήσιμο σε λευκό διαθέτει μια αιθέρια ποιότητα, αντίθετα με τα dissolve που τείνουν περισσότερο προς το λυρισμό και την ελεγεία.



7. Το **white-in** («άνοιγμα» από λευκό). Αντίθετα με το «σβήσιμο» σε λευκό, το «άνοιγμα» βοηθάει σαν πέρασμα στην πραγματικότητα.

Άλλη σύνδεση στο μοντάζ είναι το **Focus-in** και **focus-out** (θόλωμα). Σε ένα ηθελημένο θόλωμα η «ουρά» ενός πλάνου χάνει την ευκρίνειά της, η εικόνα αποσυντίθεται και «δένει» μ' ένα επόμενο πλάνο όπου η ευκρίνεια επανέρχεται σιγά-σιγά καθώς διορθώνεται η εστίαση. Αυτή η σύνδεση μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν για παράδειγμα ο ήρωας χάνει τις αισθήσεις του είτε σε ατύχημα είτε σε φάση αναισθησίας σε νοσοκομείο και κατόπιν τις ανακτά.

Το πάγωμα της εικόνας (**Freeze-frame**) είναι ένα εφέ που διαφέρει από τους παραπάνω τρόπους σύνδεσης πλάνων ως προς το ότι κυρίως λειτουργεί σαν ανάσα, σαν διακοπή της ροής του «πραγματικού» χρόνου, παρά σαν γέφυρα ή μετάβαση ανάμεσα σε δύο σκηνές. Σε ρεαλιστικότερο επίπεδο το «πάγωμα» χρησιμοποιείται ως «υποκειμενικό» φωτογράφου, όπου το κάδρο παγώνει συνδυαζόμενο με τον ήχο της φωτογραφικής μηχανής.

Ο **ήχος** – είτε πρόκειται για ήχους του χώρου, είτε πρόκειται για μουσική – προσδίδει στην εικόνα μια επιπλέον διάσταση. Ειδικά τα οργανικά κομμάτια που θα ακουστούν στην ταινία μας πρέπει να ταιριάζουν απόλυτα με το ύφος και τον ρυθμό της. Επίσης, μεγάλη **ΠΡΟΣΟΧΗ** στους κακοτραβηγμένους ήχους. Η βοήθεια ενός έμπειρου ηχολήπτη, μας είναι απαραίτητη προκειμένου να καταγράψουμε σωστά την ηχητική δράση (διάλογο και ήχους ατμόσφαιρας) γιατί δεν διορθώνεται στο μοντάζ.

Το **ρακόρ**, εκτός από τρυκ είναι και μια συνδετική αναφορά **ρακόρ οπτικό**, **ρακόρ ακουστικό**. Ο ήχος της περασμένης σκηνής να περνάει και να παραμένει για λίγο στην αρχή της επόμενης. Ή από την αρχή της επόμενης σκηνής να έρχεται ήδη ήχος στη σκηνή που έχουμε μπροστά μας. Το ρακόρ χρησιμοποιείται για να έχει η σκηνή μια πιο ήρεμη και φυσική διαδοχή.

Το μοντάζ στον ερασιτεχνικό κινηματογράφο έχει την ίδια αξία με εκείνο του επαγγελματικού. Όμως, σε όλες τις περιπτώσεις, αν δεν υπάρχει ήδη αξιόλογο υλικό, με το μοντάζ λίγα πράγματα μπορούμε να πετύχουμε. Γι αυτό είναι σημαντικό να προβλέπονται όλα στο στάδιο του ντεκουπάζ και του γυρίσματος. Το μοντάζ είναι η ολοκλήρωση αυτών των δύο.

#### Βιβλιογραφία

1. Κηθ Ρήντερ, *Ιστορία του Παγκόσμιου Κινηματογράφου*
2. Syd Field, *Το σενάριο η τέχνη και η τεχνική (οι βάσεις της σεναριογραφίας)*
3. Σχολή Κινηματογράφου Τηλεόρασης Λυκούργου Σταυράκου, *Βασικές αρχές σκηνοθεσίας*
4. Διαδίκτυο





### Προτάσεις

→ Οι ανάγκες των ταινιών που απαιτούν ρόλους ενηλίκων (μπαμπά, μαμάς, παππού, γιαγιάς κ.λπ.), με κατάλληλο μακιγιάζ, περούκες και ρούχα, μπορούν να καλυφθούν από τους ίδιους τους μαθητές.

→ Αν π.χ. οι ήρωες στην ταινία είναι 4 αγόρια και 4 κορίτσια, αλλά οι συμμετοχές των κοριτσιών είναι περισσότερες από των αγοριών, μην προβληματιστείτε. Τα κορίτσια που περισσεύουν, αν «μασκαρευτούν» σε αγόρια, μπορούν κάλλιστα να καλύψουν τις ανάγκες της ταινίας. Και το αντίθετο φυσικά.

→ Οι μαθητές που κρίνονται ότι δεν είναι κατάλληλοι ή που δεν θέλουν να υποδυθούν το ρόλο ενός ήρωα, μπορούν να χρησιμοποιηθούν ως συντελεστές της παραγωγής ασκώντας τα ανάλογα καθήκοντα (βοηθός σκηνοθέτης, σκηνογράφος, ενδυματολόγος, φροντιστής κ.λπ., βλ. σελ. 6-7 των σημειώσεων).

→ Κάντε μερικές βόλτες να βρείτε τους κατάλληλους χώρους για τα γυρίσματά σας (η ανεύρεση χώρων στον κινηματογράφο ονομάζεται ρεπεράζ).

→ Όταν πρόκειται να κάνετε κίνηση της κάμερας, πριν πατήσετε το “Rec” κάντε πρόβα. Σίγουρα το αποτέλεσμα θα είναι καλύτερο.

→ Με το «Πάμε...» του σκηνοθέτη, κάντε όλοι απόλυτη ησυχία για να καταγραφούν καθαροί οι διάλογοι και οι ήχοι της ατμόσφαιρας.

→ Αφήστε «ανάσες» στην αρχή και στο τέλος των πλάνων σας, ακόμα κι αν αυτά είναι σταθερά. Αν πρόκειται να κάνετε κίνηση της κάμερας μην ξεκινάτε αμέσως με το που πατάτε το “Rec”. Μετρήστε μέχρι το 10 και μετά ξεκινήστε. Το ίδιο και όταν σταματάτε την κίνηση της κάμερας. Ζητείστε από τους ήρωές σας που παίζουν στο πλάνο, να παραμένουν στο τέλος στις θέσεις τους μέχρι να πείτε «Στοπ». Αυτές οι «ανάσες» θα σας βοηθήσουν πολύ στο μοντάζ.

→ Γυρίστε δύο φορές το ίδιο πλάνο για να έχετε το περιθώριο να διαλέξετε στο μοντάζ.

→ Το σπηκάζ ή αφήγηση ή αλλιώς το voice over της ταινίας, που συνήθως ακούγεται στα ντοκιμαντέρ, είναι καλύτερα -για λόγους ποιότητας ήχου- να γίνεται από ηχολήπτη σε στούντιο ήχου με οποιονδήποτε έχει καλή χροιά φωνής και σωστή άρθρωση.





→ Τέλος, πριν βγάλετε την ταινία σας στη δημοσιότητα ζητείστε τη γνώμη ανθρώπων που εκτιμάτε, ανεξάρτητα αν έχουν ή όχι κινηματογραφικές γνώσεις. Είναι πολύ πιθανόν να δουν λάθη, ασάφειες, περιττές σκηνές – που μέσα σε αυτόν τον όγκο δουλειάς εσείς δεν παρατηρήσατε – κι έτσι να βελτιωθεί το αποτέλεσμα.

Καλή επιτυχία από καρδιάς!  
Έλενα Καλογρίδου  
σκηνοθέτης