

Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]

Vol 6, No 1 (2025)

main issue



Case study "Acheron"

Mata Kourti, Κωνσταντίνα Παπαδοπούλου

doi: [10.12681/afiinmec.41252](https://doi.org/10.12681/afiinmec.41252)

To cite this article:

Kourti, M., & Παπαδοπούλου Κ. (2025). Case study "Acheron". *Open Journal of Animation, Film and Interactive Media in Education and Culture [AFIMinEC]*, 6(1). <https://doi.org/10.12681/afiinmec.41252>

Από την ιδέα στην οθόνη
From an idea to a cinema near you

Μάτα Κούρτη
Σεναριογράφος
matakourti@hotmail.com

Κωνσταντίνα Παπαδοπούλου
Σκηνοθέτης
konstantina.pap92@gmail.com

Abstract: Films always start with an idea. An idea about a story creates thoughts, gives birth to characters and a plot. The screenwriter takes those elements and weaves them into a script. The script depicts the idea of the writer through settings, characters, scenes, dialogues and pauses. It captures action and emotion. The director is the one who breathes life to the script pages, transforming them into a living, breathing cinematic experience to address all senses on the big screen. The film's artistic and dramatic aspects that reach the theaters are a matter of a number of choices. From the first idea to the final cut directors shape not only what the audience sees but also how they feel. The short film "Acheron" is an example of how the idea is transformed into film and it is analyzed as a case study by its screenwriter Mata Kourti and its director Konstantina Papadopoulou. It is an awarded short film that follows the story of a couple on their city break.

Key-words: Cinema, short film, script, directing, case study.

Περίληψη: Οι ταινίες ξεκινούν πάντα από μια ιδέα. Η ιδέα για μια ιστορία γεννάει σκέψεις, δημιουργεί χαρακτήρες και πλοκή. Ο/Η σεναριογράφος παίρνει όλα αυτά τα στοιχεία και δημιουργεί ένα σενάριο. Το σενάριο αποτυπώνει την ιδέα του/της συγγραφέα μέσω των χώρων, των χαρακτήρων, των σκηνών, των διαλόγων και των παύσεων. Είναι το κείμενο που αποκαλύπτει τη δράση της ιστορίας και τα συναισθήματα. Ο/Η σκηνοθέτης είναι το άτομο που δίνει ζωή στις σελίδες του σεναρίου, μετατρέποντάς τις σε μια ζωντανή, κινηματογραφική εμπειρία που απευθύνεται σε όλες τις αισθήσεις καθώς περνάει στη μεγάλη οθόνη. Οι καλλιτεχνικές και δραματουργικές πτυχές της ταινίας που συναντούν τους θεατές στις αίθουσες είναι πάντα θέμα επιλογών. Από την πρώτη ιδέα μέχρι το τελικό μοντάζ, οι σκηνοθέτες διαμορφώνουν όχι μόνο αυτό που βλέπει το κοινό, αλλά και το πώς βιώνει την ταινία συναισθηματικά. Η ταινία μικρού μήκους «Αχέροντας» είναι ένα παράδειγμα του πώς μια ιδέα μετατρέπεται σε ταινία για να συναντήσει τους θεατές στην σκοτεινή αίθουσα και αναλύεται ως μελέτη περίπτωσης από τη σεναριογράφο της Μάτα Κούρτη και τη σκηνοθέτιδα Κωνσταντίνα Παπαδοπούλου. Πρόκειται για μια βραβευμένη ταινία μικρού μήκους που ακολουθεί την ιστορία ενός ζευγαριού κατά τη σύντομη εκδρομή τους στον ποταμό «Αχέροντα».

Λέξεις-κλειδιά: Κινηματογράφος, ταινία μικρού μήκους, σενάριο, σκηνοθεσία, μελέτη περίπτωσης.

1. Θεωρητική ανάπτυξη

Εισαγωγή

Η σεναριογράφος της ταινίας Μάτα Κούρτη και η σκηνοθέτιδα της ταινίας Κωνσταντίνα Παπαδοπούλου, θα επιδιώξουν παρακάτω η καθεμία από τη δική της σκοπιά, μία σύντομη περιγραφή ως προς το τι σημαίνει σενάριο και σκηνοθεσία στον κινηματογράφο και τι κάνει το άτομο που αποφασίζει να ασχοληθεί με την συγκεκριμένη ειδικότητα. Για λόγους ευαναγνωσίας του άρθρου οι όροι «σεναριογράφος» και «σκηνοθέτης» θα αναφέρεται σε γένος θηλυκού στις περιγραφές, καθώς αυτό εκπροσωπεί τις γραφούσες, όμως η συγκεκριμένη αναφορά εμπεριέχει όλα τα γένη.

1.1 Το Σενάριο

Το σενάριο αποτελεί για κάθε ταινία το πρώτο της κύτταρο. Προτού η ταινία αποκτήσει εικόνες και ήχους υπάρχει μόνο στο μυαλό του/της σεναριογράφου. Οι σεναριογράφοι νιώθουν τα συναισθήματα μιας ιστορίας πριν αυτά εκφραστούν, συλλαμβάνουν την ιδέα που γίνεται η κινητήριος δύναμη για μια ταινία. Η ιδέα γεννιέται στο μυαλό ενός ανθρώπου ή πολλών (co-writers) και ξεκινάει να μετατρέπεται σταδιακά σε ιστορία. Στο χαρτί γράφονται ρήματα, ουσιαστικά, επίθετα, ονόματα και οτιδήποτε χρησιμεύει να επικοινωνήσει το όραμα της σεναριογράφου.

Ως κείμενο το σενάριο μπορεί να μοιράζεται τεχνικές αφήγησης (γραμμική, μη γραμμική κτ) με τη λογοτεχνία, αλλά απευθύνεται σε συγκεκριμένο κοινό. Ο/η παραγωγός, ο/η σκηνοθέτης, οι ηθοποιοί και οι τεχνικοί συντελεστές είναι οι άνθρωποι που διαβάζουν τα σενάρια, προκειμένου οι ιστορίες να φτάσουν στη μεγάλη οθόνη. Το σενάριο αποτελεί ταυτόχρονα ένα αυτοτελές καλλιτεχνικό δημιούργημα της σεναριογράφου, αλλά και ένα εργαλείο, εφόσον προορίζεται για άλλους καλλιτέχνες. Το τελικό κείμενο θα ερμηνευτεί, θα διαμορφωθεί και θα υλοποιηθεί από ανθρώπους του κινηματογράφου προκειμένου να δημιουργηθεί το τελικό προϊόν, η ταινία. Η λειτουργική διάσταση του σεναρίου είναι άκρως σημαντική από την αρχή, καθώς δίνει τον τόνο και την ατμόσφαιρα της ταινίας και υπογραμμίζει το κινηματογραφικό είδος στο οποίο ανήκει η ιστορία (genre). Επιπλέον, το σενάριο ορίζει τον χώρο και τον χρόνο όπου τοποθετείται η αφήγηση. Η σεναριογράφος σκέφτεται και δημιουργεί το περιβάλλον, σχεδιάζει με τις λέξεις ιδιαίτερο καμβά στον οποίο οι ήρωες της ιστορίας αρχίζουν να δρουν, να αλληλεπιδρούν και να αντιδρούν. Μέσα από τις γραμμές αναδύονται τα ποιοτικά χαρακτηριστικά των ηρώων και η προσωπική τους φωνή. Γεγονότα και καταστάσεις φωτίζουν τους χαρακτήρες των πρωταγωνιστών ενώ η δράση και η αδράνεια αποκαλύπτουν περισσότερο τις επιθυμίες τους. Ο διάλογος αλλά και η απουσία του φανερώνουν επιπλέον πτυχές των ηρώων της ιστορίας.

Συγκεκριμένες εκφράσεις αντιστοιχούν σε συγκεκριμένους ήρωες, δημιουργούν δίνοντάς τους μια τρισδιάστατη υφή ακόμη από το χαρτί.

Όμως το σενάριο δεν περιορίζεται μόνο στο είδος, στους χαρακτήρες και τους διαλόγους όπως θεωρούν πολλοί αλλά αφορά στη δομή, στο στήσιμο των σκηνών και στην περιγραφή της δράσης (Καλογεροπούλου, Χ., 2009). Ένας κόσμος ξεχωριστός και καινούριος γεννιέται και αναδύεται σταδιακά μέσα από τις γεμάτες σελίδες. Όπως επισημαίνει η Kristin Thompson, το σενάριο είναι ένα δυναμικό κείμενο που κωδικοποιεί όχι μόνον την αφήγηση, αλλά και τις οπτικοακουστικές επιλογές (*mise-en-scène*), μεταφέροντας τη δημιουργική πρόθεση της σεναριογράφου από τη σελίδα στην οθόνη (Thompson, K. 1999). Η σεναριογράφος οδηγεί την ιστορία με πυξίδα την κεντρική της ιδέα, προσθέτει και αφαιρεί σκηνές, μειώνει ή αυξάνει τη δράση και τον διάλογο. Το σενάριο μιας ταινίας είναι θέμα στοχευμένων επιλογών. Η σεναριογράφος ως δημιουργός πορεύεται με γνώμονα να δημιουργήσει μια ενδιαφέρουσα ιστορία για να εκφράσει την ιδέα της. Ωστόσο, στο μεγάλο ταξίδι από την έμπνευση στην οθόνη δεν είναι λίγες οι φορές όπου οι ίδιοι οι ήρωες, έτσι όπως έχουν σκιαγραφηθεί μέσα από τις σελίδες, επηρεάζουν την δημιουργό, οδηγώντας την εκείνοι στο τι να αφήσει και τι να αφαιρέσει από το κείμενό της. Διαπροσωπικές σχέσεις, διλήμματα, αποφάσεις και το ταξίδι του ήρωα παρουσιάζονται πάντα μέσα από το ξεχωριστό στυλ γραφής του σεναριογράφου. Οι δημιουργοί αποτυπώνουν στο χαρτί το δικό τους ύφος και στυλ γραφής, κάποιοι γράφουν σκηνές πολύ περιγραφικά άλλοι λιγότερο.

Σε κάθε περίπτωση, η αποστολή των σεναριογράφων παραμένει να επικοινωνήσουν μέσα από το κείμενό τους την ιστορία τους προκειμένου να γίνει ταινία. Η άυλη ιδέα επιβάλλεται να περάσει με σαφήνεια στο χαρτί, με απώτερο σκοπό να συναντήσει τους θεατές στη σκοτεινή αίθουσα. Υπάρχει πλήθος αφηγηματικών δομών στον κινηματογράφο ενώ αυτός που μελέτησε αρχικά την ποίηση ήταν ο Αριστοτέλης στο έργο του «Περί ποιητικής». Μια μελέτη που θεωρείται αφετηρία της ευρωπαϊκής σκέψης σε θέματα λογοτεχνικής κριτικής και ένα από τα πιο σημαντικά κριτικά έργα της αρχαιότητας, το οποίο έθεσε τις βάσεις της λογοτεχνικής θεωρίας και της αισθητικής (Ιακώβ Δ., 2004). Στην πρώτη αυτή συστηματική μελέτη της τραγωδίας, ο Αριστοτέλης εντοπίζει στην αφήγηση: Αρχή-Μέση-Τέλος. Με αφετηρία την «Ποιητική» ο σπουδαίος δάσκαλος και σεναριογράφος Syd Field, διατύπωσε πως κάθε κινηματογραφική ιστορία έχει αρχή, μέση και τέλος, που ο ίδιος μεταφράζει σε τρίπρακτη δομή (Field, S., 1988). Οι θεωρίες γύρω από την αφήγηση στον κινηματογράφο και τη δομή των ιστοριών ποικίλουν. Ενδεικτικά, ο Joseph Campbell ήταν ο πρώτος που εντόπισε κοινά γνωρίσματα σε μύθους, θρύλους και ιστορίες από διαφορετικούς πολιτισμούς και εποχές ανά την υφήλιο και η θεωρία του για «Το Ταξίδι του Ήρωα» αποτελεί μια από τις πιο επιδραστικές αναλύσεις της αφηγηματικής δομής, που έχει διαμορφώσει τόσο τη λογοτεχνία όσο και τον κινηματογράφο. Ο Campbell ανέλυσε τη θεωρία του στο βιβλίο «Ο Ήρωας με τα Χίλια Πρόσωπα» (1949),

επισημαίνοντας ότι όλοι οι μεγάλοι μύθοι ακολουθούν μια κοινή δομή μέσα από 12 βήματα και οκτώ αρχέτυπα (Καλογεροπούλου, Χ. 2006).

Η θεωρία του Campbell βοήθησε τους σεναριογράφους να δημιουργήσουν επιτυχημένες ιστορίες με αρχή-μέση-τέλος και να εμπλέξουν το κοινό τους με καθολικούς συμβολισμούς, με φόβους και επιθυμίες. Η ιστορία γράφεται, το ταξίδι του ήρωα ξεκινάει αλλά το σενάριο ως κείμενο ζωντανό, μπορεί και παραμένει μια ανοιχτή διαδικασία ως και την τελευταία στιγμή πριν το γύρισμα, και ακόμη και κατά τη διάρκειά του. Το κείμενο μεταμορφώνεται, αλλάζει και προσαρμόζεται διαρκώς μέσα από μια συνεχή δημιουργική διαδικασία καθώς ψάχνει τον τρόπο μέσα από τη σκηνοθεσία για τη μεγάλη οθόνη.

1.2. Σκηνοθεσία

Η σκηνοθεσία στον κινηματογράφο αφορά τη μεταφορά της ιστορίας του σεναρίου από ένα γραπτό κείμενο στην οθόνη. Καταπιάνεται με το θέμα της αναπαράστασης της γραπτής αφήγησης και κυρίαρχο ερώτημα είναι το “πώς”. Πως φαίνεται αυτό που περιγράφεται στο σενάριο, πως παρουσιάζεται ο κόσμος της ταινίας, πως περνάμε από το ένα στο άλλο, πως συμμετέχουν οι θεατές στην ιστορία κοκ.

Η σκηνοθεσία εργάζεται σε δύο επίπεδα. Το ένα είναι προσωπικό και σχετίζεται με την έρευνα που κάνει αφού διαβάσει το σενάριο και τις καλλιτεχνικές αποφάσεις που καλείται να πάρει για την δημιουργία της ταινίας. Κυρίαρχος στόχος σε αυτό το σημείο είναι η βαθειά κατανόηση της ιστορίας που έχει γραφτεί, η δραματολογία και η έρευνα. Στην έρευνα η δημιουργός ψάχνει να βρει σημεία αναφοράς, είτε από την πραγματικότητα είτε από τις τέχνες και διερευνά πρακτικά και αισθητικά ζητήματα. Από τη μία πλευρά η σκηνοθεσία καταπιάνεται με συγκεκριμένα στοιχεία του σεναρίου (λόγου χάρη μία κατάσταση ή συνθήκη ή κάποιο ιστορικό πρόσωπο). Επιθυμεί να γνωρίζει πολύ καλά με ποιόν τρόπο συμβαίνει στην πραγματικότητα αυτό που περιγράφεται με λέξεις στο χαρτί (πώς πραγματοποιείται π.χ. μία βάρφτιση ή με ποιον τρόπο μαζεύουν οι αγρότες τις ελιές, ή πως έζησε και συμπεριφερόταν κάποιος/α/ο). Επομένως η σκηνοθεσία επιδιώκει με τον δικό της τρόπο να προσεγγίσει τις συγκεκριμένες δράσεις και πράξεις, να γνωρίσει τα πρόσωπα που ενδεχομένως συμμετέχουν, αλλά και να κατανοήσει τη γενικότερη ατμόσφαιρα της ιστορίας. Αυτή ωστόσο η επιθυμία της δεν σημαίνει απαραίτητα πως θα την οδηγήσει στην απόφαση να μιμηθεί πιστά την πραγματικότητα. Κάθε άλλο. Η παραπάνω διαδικασία γίνεται ώστε η σκηνοθεσία να αποκτήσει συγκεκριμένες εικόνες και δράσεις για το πως γίνεται κάτι. Σκοπός είναι η κατανόηση και έπειτα η μετατροπή όποιας γενικότητας σε συγκεκριμένα δεδομένα. Μόνο ψάχνοντας η δημιουργός θα ανακαλύψει την πληθώρα των επιλογών που δυνητικά έχει. Και μόνο γνωρίζοντας τις επιλογές, θα είναι αργότερα σε θέση να αποφασίσει τι προτιμά, τι λειτουργεί καλύτερα στη συγκεκριμένη ιστορία και τι όχι. Γι' αυτό τον λόγο στο δεύτερο μέρος της έρευνας στρέφεται προς τις τέχνες. Ψάχνει λοιπόν να βρει πως άλλοι άνθρωποι έχουν απεικονίσει παρόμοιες καταστάσεις, συναισθήματα κοκ. Η αναζήτηση αυτή απλώνεται και σε άλλες τέχνες πέρα από τον κινηματογράφο. Η ζωγραφική, η αρχιτεκτονική, το θέατρο, η μουσική, ο χορός

αποτελούν πηγή έμπνευσης. Η σκηνοθέτιδα επιλέγει να στραφεί οπουδήποτε πιστεύει πως μπορεί να αντλήσει ερεθίσματα που θα την οδηγήσουν στο να αρχίσει να σχηματίζει τον κόσμο της ιστορίας που θέλει να αφηγηθεί, δηλαδή το “πώς μοιάζουν τα πράγματα”.

Μέσα από όλη αυτή τη διαδικασία προκύπτει συμπυκνωμένη η καλλιτεχνική γραμμή που προτείνει η σκηνοθέτιδα να ακολουθηθεί για την υλοποίηση του συγκεκριμένου σεναρίου. Ως καλλιτεχνική γραμμή εννοείται με απλά λόγια το πώς θα δείχνει η ταινία που θα δούμε. Μία γραπτή ιστορία, ακόμη κι όταν πρόκειται για ένα σενάριο, το οποίο έρχεται με πολύ συγκεκριμένες οδηγίες, αφήνει πάντα το περιθώριο για πολλούς εναλλακτικούς τρόπους οπτικοποίησης. Κάθε άνθρωπος φαντάζεται διαφορετικά μια ιστορία, τους χαρακτήρες, το ρυθμό, το σκηνικό, όταν διαβάσει ένα σενάριο. Δουλειά της σκηνοθέτιδας, λοιπόν, είναι να δημιουργήσει μία κοινή φαντασία και έναν κοινό νου καλλιτεχνικών συντελεστών, που θα κάνουν πράξη την κοινή αυτή φαντασία. Για να μπορέσει να το επικοινωνήσει αυτό, η σκηνοθέτιδα δημιουργεί μερικά αρχεία τα οποία εξηγούν και δείχνουν το όραμά της, και τα μοιράζεται με τους/τις συνεργάτες/ίδες της. Για παράδειγμα, μοιράζεται τη σκηνοθετική προσέγγιση (γραπτό κείμενο που εξηγεί και αναλύει τις σκηνοθετικές προθέσεις και εμπεριέχει αναφορές από την έρευνα που έχει γίνει) και συνήθως ένα moodboard (αρχείο με εικόνες, ένα οπτικό κείμενο, για να δείξει το πως περίπου θα μοιάζουν κάποια πράγματα) ή ακόμη και κάποιο teaser (κινούμενη εικόνα- βίντεο με αναφορές από άλλες ταινίες ή με πλάνα που κινηματογραφήθηκαν γι' αυτό το σκοπό) ώστε να αποδοθεί η αισθητική της εικόνας και του μοντάζ που θα έχει η τελική ταινία.

Κάπως έτσι γίνεται το πέρασμα στο άλλο επίπεδο της εργασίας της σκηνοθέτιδας, που είναι το συλλογικό. Αφού έχει κάπως ξεκαθαρίσει ο τρόπος με τον οποίο επιθυμεί να αφηγηθεί τη συγκεκριμένη ιστορία, έρχεται η στιγμή να το μεταφέρει σε άλλους ανθρώπους. Συνήθως οι πρώτοι άνθρωποι είναι εκείνοι στους οποίους απευθύνεται η παραγωγή για να εξασφαλίσει τη χρηματοδότηση που χρειάζεται ώστε να μπορέσει να γυριστεί η ταινία. Το στάδιο αυτό είναι πολύ πιθανό να συνοδεύεται και από κάποια μορφή pitching, παρουσίαση δηλαδή της ταινίας. Είναι σημαντικό να υπογραμμιστεί πως η σκηνοθέτιδα βρίσκεται από την αρχή στο πρότζεκτ (συνήθως μαζί με σεναριογράφο και παραγωγό) και είναι σχεδόν η μόνη που είναι διαρκώς παρούσα, σε όλα τα στάδια της δημιουργίας της ταινίας, από την αρχή έως το τέλος, έχοντας τη συνολική εποπτεία όλων των συνθηκών και των αρμοδιοτήτων που τρέχουν παράλληλα.

Τα βασικά στάδια της δημιουργίας μιας ταινίας είναι η προπαραγωγή, η παραγωγή και η μετα-παραγωγή. Με τον όρο προπαραγωγή εννοείται η προετοιμασία και είναι συνήθως το μεγαλύτερο σε διάρκεια στάδιο. Η προπαραγωγή περιλαμβάνει την έρευνα, τη χρηματοδότηση, την εύρεση συνεργείου και ηθοποιών, την οργάνωση της εργασίας, την αναζήτηση και εύρεση χώρων (reperage), το σχεδιασμό, την αναζήτηση και την εύρεση αντικειμένων, σκηνικών και ενδυμάτων, την κάλυψη όλων των αναγκών που προκύπτουν πριν το γύρισμα (πρακτικών και γραφειοκρατικών, π.χ. άδειες για τους χώρους γυρισμάτων) και όλων των ειδών τις πρόβες (ηθοποιοί, κάμερα, fitting ρούχων κτλ). Το στάδιο της παραγωγής

αναφέρεται στο διάστημα των γυρισμάτων, όπου το συνεργείο κινηματογραφεί το σενάριο. Τέλος, η μετα- παραγωγή είναι το κομμάτι που αφορά στην επεξεργασία που γίνεται στα πλάνα που έχουν γυριστεί, ώστε να διαμορφωθεί η τελική ταινία. Με άλλα λόγια η μετα-παραγωγή είναι το μοντάζ, το color grading (χρωματική επεξεργασία εικόνας), ο ηχητικός σχεδιασμός και η τελική μίξη ήχων, η μουσική, τα ψηφιακά εφέ εφόσον χρειάζονται κτλπ. Εν ολίγοις η μετα-παραγωγή διαρκεί ως την οριστική απόφαση για την τελική εκδοχή της ταινίας που θα δει το κοινό στις αίθουσες.

Η ουσιαστική προετοιμασία για τα γυρίσματα της ταινίας ξεκινάει μόλις εξασφαλιστεί η χρηματοδότηση. Βασικό μέλημα της σκηνοθέτιδας είναι σε όλη τη διαδικασία δημιουργίας της ταινίας να επικοινωνεί καλλιτεχνικά ζητούμενα και να ενορχηστρώνει την ομάδα. Είναι ιδιαίτερα χρήσιμο να ενισχύεται συνεχώς ένα κλίμα ασφάλειας και δημιουργικότητας μεταξύ των συντελεστών. Όσο πιο ξεκάθαρη λοιπόν είναι μία κύρια γραμμή η οποία αφορά τα βασικά στοιχεία του έργου που δημιουργείται (π.χ. δομή, αισθητική κτλ) τόσο πιο λειτουργικό είναι για τους καλλιτεχνικούς συντελεστές να προτείνουν δημιουργικά πράγματα. Ο κινηματογράφος είναι μία ομαδική τέχνη και οι ταινίες ένα συλλογικό αποτέλεσμα. Είναι κάτι σαν ψηφιδωτό. Προκειμένου να παραχθεί το τελικό αποτέλεσμα, η ταινία κατά τη δημιουργία της διασπάται σε πολλά επιμέρους μικρά στοιχεία αλλά μόνο όλα μαζί καταφέρνουν να συνθέσουν την τελική εικόνα. Περίπου τη διαδικασία που ακολουθεί η σκηνοθέτιδα, από άποψη έρευνας, αναφορών και ιδεών καλούνται να κάνουν όλοι οι βασικοί καλλιτεχνικοί συντελεστές (διεύθυνση φωτογραφίας, σκηνογραφία, ενδυματολογία, ηχητικός σχεδιασμός, μοντάζ). Έτσι προκύπτει ένας ουσιαστικός και δημιουργικός διάλογος, από τον οποίο μαζί με δοκιμές, προέρχονται όλες οι τελικές αποφάσεις. Σημαντικό είναι να αναφερθεί πως αυτή η διαδικασία συμβαίνει και εξελίσσεται καθόλη τη διάρκεια της δημιουργίας της ταινίας, καθώς συνεχώς προκύπτουν νέα δεδομένα και πολλές φορές προβλήματα και απαιτούνται νέες αποφάσεις και λύσεις. Η ταινία παραμένει ένας ζωντανός οργανισμός που αλλάζει και αναδιαμορφώνεται μέχρι και την τελευταία στιγμή.

Μία από τις βασικότερες αρμοδιότητες της σκηνοθέτιδας είναι να μετατρέψει το γραπτό λόγο σε αναπαράσταση, σε δράσεις και εικόνες που να μπορούν να κινηματογραφηθούν. Για να το πετύχει αυτό αποφασίζει να χωρίσει την αφήγηση σε πλάνα (decoupage). Τα πλάνα οριοθετούν το τι βλέπουμε και πώς το βλέπουμε, από ποια γωνία, το μέγεθος, την απόσταση και το πώς είναι τοποθετημένα τα στοιχεία μέσα στο κάδρο καθώς και το που κατευθύνεται το βλέμμα του κοινού. Επίσης δημιουργεί το χρόνο, δηλαδή τις διάρκειες που καθορίζουν την ατμόσφαιρα και το ρυθμό της ταινίας. Όλα τα στοιχεία που συνθέτουν μία εικόνα στο πλάνο, ένα κάδρο δηλαδή που βλέπει η κάμερα, είναι προσεκτικά επιλεγμένα και λειτουργούν με τέτοιο τρόπο ώστε να λένε κι αυτά την ιστορία, αναδεικνύοντας ή αποκρύπτοντας πληροφορίες ή συμβάλλοντας στη μεταφορά ατμόσφαιρας και συναισθήματος πάντα σε σχέση με το τι συμβαίνει και την πρόθεση που υπάρχει ως προς το πως αποδίδεται η συγκεκριμένη αφήγηση. Ανάμεσα σε αυτά τα στοιχεία είναι η σκηνογραφία (πώς είναι οι χώροι που βλέπουμε, τι υπάρχει σε αυτούς από έπιπλα υφάσματα κλπ., πώς είναι οι όγκοι και τα χρώματα και τι μας λένε για τον χώρο και τους ανθρώπους που βρίσκονται εκεί). Η ενδυματολογία και το μακιγιάζ (ποιες

πληροφορίες παίρνει κανείς για τους χαρακτήρες από τα ρούχα που φορούν, τα αξεσουάρ, το πώς είναι βαμμένοι και χτενισμένοι, δηλαδή από την εικόνα τους;). Οι ηθοποιοί (πώς μοιάζουν, πώς συμπεριφέρονται, πώς κινούνται, ποιά είναι η σχέση τους με την κάμερα και άρα με το πώς τους βλέπουν οι πιθανοί θεατές της ιστορίας;). Η φωτογραφία (ποια είναι η κυρίαρχη χρωματική παλέτα και πώς αυτή βοηθά στη μεταφορά νοήματος, πώς πέφτει το φως και τι ποιότητες έχει- αντίστοιχα και το σκοτάδι, πώς διαμορφώνονται όλοι οι όγκοι ως συνολική σύνθεση μέσα στο κάδρο, τότε αποφασίζει να κινηθεί και τι είδους κινήσεις κάνει η κάμερα;). Ο ήχος και η μουσική (τι ακούγεται και πότε; από που προέρχεται; είναι πηγή μέσα στην ιστορία που τη βλέπουμε στο κάδρο- π.χ. ένα ραδιόφωνο ή είναι εξωτερική παρέμβαση; υπογραμμίζει ή έρχεται σε αντιδιαστολή με αυτό που συμβαίνει στη ν εικόνα;). Όλες αυτές οι αποφάσεις επομένως, δείχνουν το πόσο πολύπλευρη είναι η αφήγηση και πόσα πολλά στοιχεία μαζί συνθέτουν την τελική πληροφορία που περνάει στο θεατή.

Η σκηνοθέτιδα, λοιπόν, προσπαθεί να έχει αναλυτική και συνθετική σκέψη, αφού κατασκευάζει μία εικόνα- σύνθεση. Αλλά και συνδυαστική, καθώς σκέφτεται πολλά διαφορετικά και ίσως και ετερόκλητα στοιχεία που μπλεγμένα μεταξύ τους με τον κατάλληλο τρόπο μεταφέρουν το αντίστοιχο νόημα. Στην πορεία η συρραφή αυτή συμβαίνει στο μοντάζ, όπου συναρμολογώντας τα πλάνα που έχουν κινηματογραφηθεί και τοποθετώντας τα σε μία σειρά ειπώνεται τελικά η ιστορία. Τα πλάνα στην ουσία είναι οι λέξεις, και ο τρόπος που εναλλάσσονται είναι το συντακτικό της κινηματογραφικής γλώσσας. Στο σινεμά η αφηγήτρια είναι η κάμερα που καταγράφει ό,τι βλέπει και μετά το μεταφέρει στους θεατές στη μεγάλη οθόνη. Μέσα από τον τρόπο που ειπώνεται οπτικά η ιστορία μεταφέρονται νοήματα εξίσου σημαντικά με την κύρια αφήγηση που υπάρχει στη γραπτή εξιστόρηση εξ αρχής.

Συνεπώς η σκηνοθέτιδα οφείλει να συλλάβει την τελική ολοκληρωμένη εικόνα που έχει η γραπτή ιστορία και μετά να την αποδομήσει σε κομματάκια και βήματα που είναι διαχειρίσιμα και υλοποιήσιμα. Για να γίνει αυτό, προσπαθεί να αποκωδικοποιήσει όλα τα νοήματα και να τα μεταφέρει στα επιμέρους στοιχεία και δοκιμάζοντας διάφορους συνδυασμούς να ξαναβρεί την τελική εικόνα ανανεωμένη και εμπλουτισμένη, πιο πολυδιάστατη και συγκεντρωμένη στη μεταφορά της ουσίας της ιστορίας.

2. Η μελέτη περίπτωσης, ταινία μικρού μήκους «Αχέροντας»

Η ταινία «Αχέροντας» είναι ένα δράμα μικρού μήκους διάρκειας 19 λεπτών και παραγωγής τους 2024. Πρόκειται για διπλωματική εργασία στη σκηνοθεσία στη Σχολή Καλών Τεχνών του Αριστοτελείου Πανεπιστημίου Θεσσαλονίκης, στο Τμήμα Κινηματογράφου. Επιβλέποντες καθηγητές ήταν ο κ. Δημήτρης Κουτσιαμπασάκος στη σκηνοθεσία (σκηνοθέτιδα Κωνσταντίνα Παπαδοπούλου), ο κ. Δημήτρης Θεοδωρόπουλος στη διεύθυνση φωτογραφίας (διευθυντής φωτογραφίας Γιώργος Αθανασόπουλος) και ο κ. Ιωάννης Κολαξίζης στο color correction (colorist Μαρία Τζωρτζάτου).

Η ταινία πραγματεύεται την ιστορία του Νίκου και της Μαρίας, ενός σύγχρονου παντρεμένου, νεαρού ζευγαριού, που φτάνει στον Αχέροντα για το Σαββατοκύριακο. Το ζευγάρι σταδιακά ανακαλύπτει την περιοχή και τον ποταμό. Η αποξένωσή του γίνεται αισθητή από την αρχή, καθώς βλέπουμε πως υπάρχει δυσκολία στην επικοινωνία, αλλά και διαφορετική αντιμετώπιση των καταστάσεων που προκύπτουν. Όσο όμως περνάνε χρόνο μαζί, το ποτάμι με τη μυθολογία του τους επηρεάζει και καταφέρνουν να έρθουν πιο κοντά. Όταν συμβαίνει αυτό, ένα αντικείμενο (ένα παιδικό κοκαλάκι) έρχεται να τους υπενθυμίσει (αλλά και να αποκαλύψει στους θεατές) το λόγο συμβαίνουν όλα και την αιτία του ταξιδιού τους. Το ζευγάρι έχει χάσει το παιδί του και προσπαθεί να μάθει πως να συνεχίσει να ζει με αυτό.

Η ταινία συμμετείχε στα διαγωνιστικά τμήματα: 30ο Διεθνές Φεστιβάλ Αθηνών-Νύχτες Πρεμιέρας, 47^ο Διεθνές Φεστιβάλ Ταινιών Μικρού Μήκους Δράμας (όπου έλαβε ειδική μνεία) και στο 8^ο Women in Film and Television Greece (WIFT) (όπου έλαβε εύφημο μνεία). Παρακάτω η σεναριογράφος και η σκηνοθέτιδα θα αναπτύξουν το πως εργάστηκαν στη συγκεκριμένη ταινία.

2.1 Σεναριακή Ανάλυση

Η ιδέα για την μικρού μήκους ταινία «Αχέροντας» ξεκίνησε σε μια επίσκεψή μου στον ποταμό Αχέροντα, στις εκβολές του, στο χωριό Αμμουδιά Πρεβέζης. Όταν βρέθηκα πάνω στην βενζινοκίνητη βάρκα, για τη φημισμένη βαρκάδα στον Αχέροντα, σκέφτηκα τον μύθο. Ο Αχέροντας ήταν το πέρασμα στον άλλο κόσμο, πήρε το όνομά του από τη λέξη *ἄχος* που σημαίνει λύπη. Ο ψυχοπομπός Ερμής παρέδιδε τις ψυχές των νεκρών στον Χάροντα και κάθε ψυχή ταξίδευε δίνοντας έναν συμβολικό οβολό στον βαρκάρη.

Το τοπίο και ο μύθος μπλέκονται αρμονικά μέχρι σήμερα. Στον Αχέροντα σκέφτηκα πως μερικοί άνθρωποι ίσως και τώρα να περνάνε από εκεί και να αποχαιρετούν συμβολικά τους νεκρούς τους. Έτσι γεννήθηκε μια ιδέα για μια ιστορία με κεντρικό θέμα κάτι πανανθρώπινο, την απώλεια ενός αγαπημένου προσώπου και τον αποχαιρετισμό του. Το περιβάλλον, η περιοχή γύρω από το ποτάμι και ο ποταμός έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στο σενάριο καθώς ο τόπος ήταν που γέννησε την αρχική ιδέα της ταινίας. Ο χρόνος εξαρχής θα ήταν η σύγχρονη εποχή και η Ήπειρος αδιαμφισβήτητα θα γινόταν ο καμβάς της ιστορίας.

Η περιοχή της Αμμουδιάς Πρεβέζης και των πηγών του Αχέροντα είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με τον αρχαίο μύθο, τις πύλες του Άδη και τον ψυχοπομπό βαρκάρη. Η απόφαση να συνδεθεί ο μύθος με την ιστορία και να οδηγήσει την πλοκή και την αφήγηση της ταινίας ήταν καθοριστική. Ο σύγχρονος άνθρωπος διαβάζει μύθους, τους μελετάει, τους αναλύει όμως πάντα κρατάει εκείνα τα στοιχεία που είτε μίλησαν στην καρδιά του εξ' αρχής είτε συνάντησαν τη λογική του με κάποιο τρόπο. Για να ακολουθήσει τον μύθο το άτομο πρέπει να βρει κάποια όψη του μύθου που σχετίζεται με την δική του ζωή αναφέρει ο Campbell.

(Campbell, J., 1998). Στην αναζήτηση της αλήθειας και μιας στοιχειώδους πραγματικότητας στο μαγικό κόσμο των μύθων, ο αποδέκτης-άνθρωπος είναι εκείνος που αποδίδει το νόημα και δίνει τη δική του ατομική διάσταση στο μύθο. Ο μύθος λοιπόν όπως και η κινηματογραφική ταινία αναλύονται με βάση τα υποκειμενικά κριτήρια και τις γνώσεις του ατόμου από τον κόσμο. Ο θεατής αποδέχεται-οικειοποιείται, ταυτίζεται ή απορρίπτει.

Ο πρώτος χαρακτήρας της ιστορίας έμελλε να είναι το ποτάμι, ωστόσο η ιδέα αναζητούσε τους ήρωες και τις συνθήκες κάτω από τις οποίες θα αλληλεπιδράσουν μέσα στο τοπίο. Στον τόπο όπου έφταναν οι ψυχές για το τελευταίο τους ταξίδι καταφθάνουν οι ήρωες για ένα ταξίδι αυτογνωσίας και αποχαιρετισμού. Ο μύθος γύρω από το ταξίδι των ψυχών στον Άδη καθρεπτίζει στην ταινία «Αχέροντας» το ταξίδι των ηρώων της ιστορίας στην περιοχή. Όσο οι κεντρικοί ήρωες κινούνται πιο βαθιά στο ποτάμι, τόσο καταδύονται περισσότερο στον εσωτερικό τους κόσμο.

Η Μαρία και ο Νίκος είναι ένα παντρεμένο ζευγάρι που φτάνει στον ποταμό Αχέροντα. Η αρχή της αφήγησης έχει δοθεί αλλά η ιστορία απαιτεί επιπλέον επιλογές και αλληπάλληλα ερωτηματικά εμφανίζονται. Ποια η σχέση του ζευγαριού; Ποια η συναισθηματική κατάσταση και ο ψυχισμός του ζευγαριού; Ποια η στάση των ηρώων απέναντι στη ζωή; Γιατί επέλεξαν οι ήρωες τον Αχέροντα και όχι κάποιο άλλο μέρος για το Σαββατοκύριακο;

Ο μύθος γύρω από την περιοχή του ποταμού και τον Κάτω Κόσμο διαπερνά την αφήγηση. Πιο συγκεκριμένα, ο μύθος οδηγεί δομικά την αφήγηση ως τους τίτλους τέλους, καθώς επηρεάζει καθοριστικά το ζευγάρι και τη μεταξύ τους σχέση. Εξαιτίας του μύθου βρίσκονται στον Αχέροντα οι ήρωες της ιστορίας και ο μύθος τους οδηγεί συνεχώς σε επόμενα βήματα. Επιπλέον, δημιουργούνται παραλληλισμοί μεταξύ του κόσμου της ταινίας, του πραγματικού κόσμου και της ίδιας της διαδικασίας της κινηματογραφικής θέασης. Πιο συγκεκριμένα, οι βασικοί χαρακτήρες της ταινίας φτάνουν στον Αχέροντα ο καθένας με τη δική του ψυχολογία και διάθεση, έχοντας στο μυαλό ορισμένες προσδοκίες για την εκδρομή τους. Η Μαρία και ο Νίκος μοιάζουν με θεατές ταινίας, οι οποίοι μπαίνουν στην σκοτεινή αίθουσα με τις δικές τους προσδοκίες για την ταινία που θα παρακολουθήσουν. Οι ήρωες της αφήγησης ανακαλύπτουν σταδιακά έναν νέο τόπο, βιώνουν εσωτερικές διεργασίες απέναντι στη φύση και στον μύθο που την περιβάλλει, αποκωδικοποιούν τα ερεθίσματα όπως οι θεατές μπροστά στη μεγάλη οθόνη.

Η αυτοαναφορικότητα διατρέχει την αφήγηση της ιστορίας του ζευγαριού. Οι πρωταγωνιστές θαυμάζουν το νέο τοπίο και το τοπίο στην οθόνη μετατρέπεται σε θέαμα για τους θεατές. Η Μαρία και ο Νίκος ανακαλύπτουν τις ομορφιές της περιοχής με το βλέμμα του εξερευνητή, ο θεατής αναζητά την αλήθεια στην ιστορία του ζευγαριού σε κάθε σκηνή και διάλογο. Μια διαρκής περιπλάνηση, εξερεύνηση και αναζήτηση κυριαρχεί στον κόσμο της ταινίας και παράλληλα στον κόσμο των θεατών καθώς παρακολουθούν την ιστορία.

Το μυστήριο ως ένα ακόμη σημαντικό δομικό στοιχείο του σεναρίου διατρέχει όλη την ιστορία. Μύθος και μυστήριο είναι έννοιες που πορεύονται συνέχεια μαζί. Κατά τον Campbell ο μύθος εισάγει τον κόσμο στη διάσταση του μυστηρίου [Joseph Campbell, 1998]. Στην περίπτωση του «Αχέροντα» υπάρχει ο μύθος που συνοδεύει τον ποταμό και το μυστήριο που καλύπτει τους ήρωες και τη μεταξύ τους σχέση. Η πρώτη ανάγνωση ενός γάμου που έχει πέσει σε τέλμα φαίνεται σταδιακά να μην είναι το ακριβές πρόβλημα που αντιμετωπίζουν οι χαρακτήρες, ούτε και ο λόγος που τους οδήγησε στον Αχέροντα. Σε κάθε σκηνή ο θεατής προσπαθεί να αποκωδικοποιήσει τι συμβαίνει στο ζευγάρι καθώς οι ήρωες προσπαθούν να βρουν νέες ισορροπίες.

Η φόρμα των σεναρίων ταινιών μικρού μήκους απαιτεί μια ιδιαίτερη αφήγηση καθώς ο χρόνος είναι πολύ περιορισμένος. Η ιστορία πρέπει να στηθεί σε λίγα λεπτά. Στη συγκεκριμένη ταινία ακολουθείται η τρίπρακτη δομή αφήγησης και πρόκειται για ρεαλιστικό σινεμά. Υπάρχει εμφανές σε όλη την ταινία το σχήμα της αντίθεσης, η Μαρία είναι χαρούμενη και ο Νίκος λυπημένος, η φύση ενώ είναι όμορφη και γεμάτη ζωή είναι παράλληλα και ο τόπος που οδηγεί κατά τον μύθο στον Άδη. Με έναν τρόπο γέλιο και δάκρυ, σκοτάδι και φως, θάνατος και ζωή, πορεύονται παράλληλα και δένουν αρμονικά, κυριολεκτικά και μεταφορικά μέσα στο ίδιο κείμενο. Επίσης, το σενάριο δημιουργήθηκε με απόλυτη ακρίβεια ώστε το στοιχείο της έκπληξης και η αποκάλυψη να συναντά τους θεατές στην τελευταία σκηνή. Λίγο πριν από τους τίτλους τέλους όλα τα κομμάτια του παζλ μπαίνουν στη θέση τους. Οι θεατές επιβεβαιώνονται ή ξαφνιάζονται. Σίγουρα όμως αιτιολογούν τις συμπεριφορές των ηρώων και βιώνουν την κάθαρση.

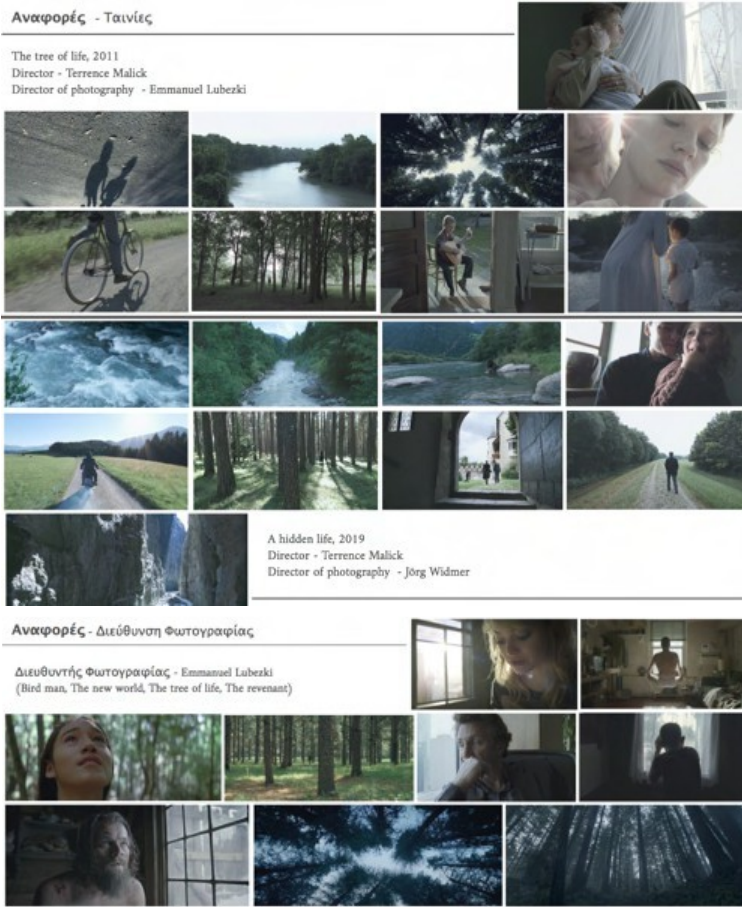
Στο σενάριο υπάρχει το στοιχείο της σύγκρουσης το οποίο στην τελευταία σκηνή εξυπηρετεί την αποκάλυψη αλλά και κλιμακώνει το συναίσθημα των θεατών, καθώς αφήνει τα συναισθήματα των ηρώων να ξεχειλίσουν. Οι εσωτερικές συγκρούσεις των ηρώων βγαίνουν στην επιφάνεια όταν ξεσπάει η εξωτερική σύγκρουση ανάμεσα στον Νίκο και την Μαρία. Όταν αποκαλύπτεται πως το ζευγάρι έχει αποξενωθεί λόγω πένθους, ο θεατής αναλύει και καταλήγει πως στον Αχέροντα βρέθηκαν για να αποχαιρετήσουν την κόρη τους. Η εξωτερική σύγκρουση των ηρώων φέρνει την κάθαρση.

Στο σινεμά, με ένα «κλειστό τέλος» ιδανικά ο θεατής έχει όλες τις απαντήσεις, οι συγκρούσεις έχουν επιτευχθεί ή ξεπεραστεί, και το κοινό αφήνεται με μια αίσθηση ολοκλήρωσης. Το τέλος μιας ταινίας φέρνει την ολοκλήρωση της ιστορίας. Η ταινία «Αχέροντας» παρόλο που προσφέρει πολλές απαντήσεις στην τελευταία σκηνή πετυχαίνει παράλληλα ένα «Ανοιχτό Τέλος». Στο τέλος δημιουργούνται επιπλέον ερωτήματα. Κανείς δεν γνωρίζει αν το ζευγάρι θα παραμείνει μαζί, αν θα προσπαθήσουν μια νέα εκδρομή, για ένα ακόμη παιδί, αν θα δώσουν μια παραπάνω ευκαιρία στη σχέση τους. Ο θεατής παρακολουθεί τους τίτλους τέλους και γίνεται συνδημιουργός, αναπτύσσει τις δικές του εκδοχές για το πώς θα μπορούσε να συνεχιστεί ή να ολοκληρωθεί αυτή η ιστορία και επινοεί το δικό του τέλος.

2.2 Σκηνοθετική Ανάλυση

Όταν έφτασε στα χέρια μου το σενάριο, ένα από τα πράγματα που μου άρεσαν ιδιαίτερα ήταν ο τρόπος που σταδιακά ξεδιπλώνονταν το τι ακριβώς συμβαίνει. Αυτή η ψευδαίσθηση που δημιουργούνταν στην αρχή πως πρόκειται απλά για ένα μίζερο ζευγάρι. Σα να σε καλούσε να σκεφτείς ένα σορό κλισέ λόγους που δεν πάει καλά η σχέση πέρα από τον πραγματικό. Μου τράβηξε το ενδιαφέρον αυτός ο συνδιασμός του κάτι φαινομενικά ανάλαφρου - όπως μια έκδρομή στη φύση - με κάτι τόσο τραγικό που μπορεί να έχει συμβεί στη ζωή ενός ανθρώπου και να παραμένει στο σκοτάδι. Αυτή η συνθετότητα βρίσκεται πολύ κοντά στη ζωή. Επικεντρώθηκα εξ αρχής στη σχέση αυτού του ζευγαριού κι όχι στη μεγάλη απώλεια. Η απώλεια ήταν το φόντο, ενώ η σχέση αυτό που βλέπουμε στο τώρα, αυτό που μοιράζονται οι χαρακτήρες με το/τη θεατή. Τα υπόλοιπα προσπαθούν να τα κρατήσουν κρυφά, αλλά αυτά παρά την προσπάθεια, κάπως καταλήγουν να επανέρχονται στην επιφάνεια. Σαφώς και η απώλεια επηρεάζει και διαπερνά τα πάντα, όμως με έναν τρόπο που δεν είναι άμεσα αισθητός, είναι σαν κάτι που αιωρείται ανάμεσα τους. Κι αυτό ακριβώς με ιντρίγκαρε. Πώς θα μπορέσει να αποδοθεί η αίσθηση ενός άορατου πράγματος που είναι πάντα εκεί αλλά ούτε οι ίδιοι οι χαρακτήρες της ιστορίας δεν του το αναγνωρίζουν; Ένα ακόμη στοιχείο που λάτρεψα, ήταν η σύνδεση με τον τόπο, τον αρχαίο μύθο και τη φύση. Η φύση είχε σχεδόν μία ιερή διάσταση, καθώς φαίνεται τρομακτική αλλά και ταυτόχρονα ένα καταφύγιο για τους χαρακτήρες. Τους προσφέρει μία δόση λύτρωσης κατά κάποιο τρόπο. Έτσι η ιστορία αυτή δημιουργούσε έναν όμορφο συνδιασμό ανάμεσα στο δραματικό ρεαλισμό και σε στοιχεία πιο ποιητικά και ρομαντικά. Με βάση τα παραπάνω λοιπόν, η πρώτη ταινία που μου ήρθε πολύ έντονα στο μυαλό διαβάζοντας το σενάριο και σκεπτόμενη την οπτικοποίησή του, είναι μια πολύ αγαπημένη μου ταινία, ενός αγαπημένου σκηνοθέτη: το *The Tree of Life*, (2011) του Terrence Malick. Η ταινία αυτή είχε κάπως όλα τα στοιχεία που ήθελα κι εγώ να ενσωματώσω. Ένα ζευγάρι που έχει χάσει ένα παιδί και όλη τη μελαγχολία που προκύπτει από αυτό συνεχίζοντας τη ζωή, το μεγαλείο της φύσης

δοσμένο μέσα από μια ποιητικότητα σχεδόν θρησκευτική, ένα μπλέξιμο ρεαλιστικών και υπερφυσικών στοιχείων.



Όσον αφορά την ιστορία ως αφήγηση, προσπάθησα να κατανοήσω και να συμβαδίσω με το σκεπτικό της σεναριογράφου, αλλά ταυτόχρονα, με σεβασμό, να το φέρω και πιο κοντά σε εμένα. Με τη Μάτα Κούρτη (σεναριογράφος) είχαμε μία εξαιρετική συνεργασία που βασίστηκε και στην εμπιστοσύνη που μου έδειξε η ίδια, αλλά και στο ότι κοινός μας στόχος ήταν πάντα το καλύτερο για την ταινία και όχι το ποιος έχει “δίκιο”. Η εμπλοκή της σεναριογράφου υπήρχε από κοινή μας επιλογή σε όλο το στάδιο της προετοιμασίας. Παρευρέθηκε μάλιστα και στο γύρισμα.

Αλλαγές σε διαλόγους, προσθήκες σκηνών, αφαίρεση μερικών στοιχείων από το σενάριο και μια σειρά δημιουργικών διεργασιών και αποφάσεων έγιναν πάντα με γνώμονα να γυριστεί μια άρτια ταινία. Ο κυρίαρχος προβληματισμός μας ήταν

συνεχώς το πως εμφανίζονται και που, οι πληροφορίες σχετικά με το τι έχει συμβεί (το γεγονός πως οι ήρωες πενθούν το παιδί τους) . Ήταν σημαντικό για εμένα να είμαστε ειλικρινείς με το/τη θεατή, από το πρώτο δευτερόλεπτο σε αυτό που του/της λέμε, αλλά ταυτόχρονα να αφήσουμε όσο το δυνατόν μεγαλύτερο περιθώριο καθυστέρησης μέχρι όντως να καταλάβει τι συμβαίνει. Το στοιχείο του μυστηρίου γύρω από το ζευγάρι, αλλά και της έκπληξης που φυλάσσεται για το τέλος, έγινε και δικό μου μέλημα μόλις διάβασα το σενάριο της Μάτας. Έτσι, μέσα από πολύ στοχευμένες σκηνοθετικές επιλογές χτίσαμε σταδιακά, οπτικά, την κλιμάκωση της ιστορίας μας. Γύρω από αυτή τη συνθήκη, έπρεπε να σκεφτούμε και το πώς κάθε απόφασή μας επηρεάζει τον τόνο της ταινίας, χρειαζόταν να βρούμε τη σωστή ισορροπία στο μελόδραμα.

Η ταινία «Αχέροντας» είναι σίγουρα ένα δράμα (μελόδραμα), όμως το στοίχημα με την σεναριογράφο και τους συνεργάτες μου ήταν να καταφέρει η ιστορία να παρουσιάσει τις ποικίλλες αντιδράσεις και συναισθήματα που έχουν οι άνθρωποι όταν βρίσκονται σε κατάσταση πένθους κι όχι να επικεντρωθεί στον ατέρμονο πόνο. Φυσικά αυτό είναι πολύ δύσκολο να επιτευχθεί σε μία μικρού μήκους ταινία, καθώς ο χρόνος είναι πολύ λίγος. Για παράδειγμα η προσθήκη των δύο σκηνών όπου οι ήρωες κάνουν ποδηλατάδα και έπειτα τρώνε παγωτό λειτουργούν ως ανάπαυλα και για τους θεατές και για τους ίδιους τους χαρακτήρες. Μέσα από το παιχνίδι και έναν παιδικό ανταγωνισμό (με το στοίχημα που βάζουν μεταξύ τους για το ποιος θα φτάσει πρώτος), οι ήρωες χαλαρώνουν τις άμυνές τους και καταφέρνουν αργότερα να έρθουν πιο κοντά. Οι ήρωες αν και αποσυντονισμένοι, κάνουν μια προσπάθεια για να συνεχίσουν. Επίσης επειδή η ιστορία έχει στο βάθος της ένα πολύ τραυματικό γεγονός προσπαθήσαμε διαρκώς να το προσεγγίζουμε με σεβασμό.

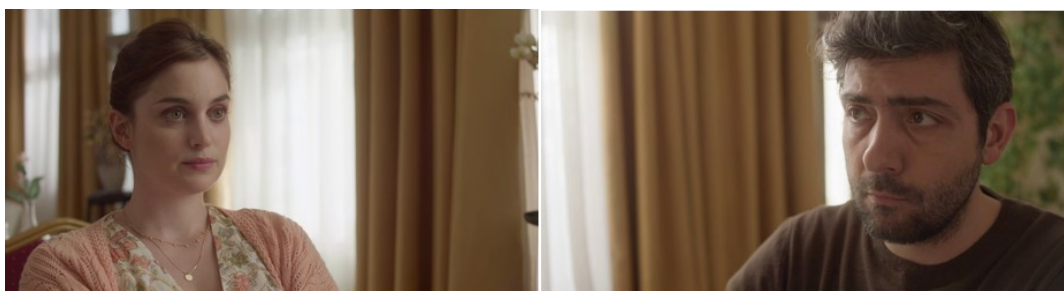
Ένα ακόμη σημαντικό κομμάτι ήταν ο διάλογος (το τι λένε αλλά και το πως μιλάνε οι χαρακτήρες). Αποφασίσαμε να μείνει κάπως αμήχανος, επαναληπτικός και κοφτός ώστε να προσδίδει στην αμηχανία, στην αδυναμία τους να επικοινωνήσουν και στην αοριστία με την οποία ντύνουν το πρόβλημά τους.

Με βάση λοιπόν το σενάριο, ανέπτυξα και με τους υπόλοιπους συντελεστές τις βασικές γραμμές οπτικοποίησης της ταινίας. Βασικό για εμένα ήταν μέσα από αυτή τη διαδικασία να προσπαθήσω να ξεκαθαρίσω τις κύριες “αισθήσεις” που άφηνε η ιστορία: κενό, αμηχανία, μελαγχολία, κάτι γλυκόπικρο. Παρακάτω θα υπάρξει μία σύντομη ανάλυση γύρω από τη διεύθυνση φωτογραφίας. Με ανάλογο τρόπο έγινε μία ξεχωριστή προσέγγιση και με κάθε έναν από τους υπόλοιπους καλλιτεχνικούς συντελεστές, θα δωθούν μερικά σύντομα παραδείγματα για κάποιους από αυτούς ώστε να γίνει αντιληπτή η πορεία της σκέψης μας . Ήθελα η οπτική αφήγηση να μην είναι στατική και αυστηρή, αλλά γεμάτη με ανάσες και

Σκηνή 1: εκνευρισμός εξαρχής απόσταση έχουν χαθεί (χάρτης)	Σκηνή 2: έλλειψη εμπιστοσύνης	Σκηνή 3: αδυναμία σύνδεσης μεταξύ τους και με το περιβάλλον Μαρία φαίνεται να προσπαθεί	Σκηνή 4: κούραση
Σκηνή 5: αδιαφορία δεν είναι παρών στη στιγμή Νίκος αποφυγή Μαρίας (φεύγει) Κύριος (θάνατος)	Σκηνή 6: πρώτη θλίψη/ επαφή με μύθο	Σκηνή 7: μυθολογία αναφορά σε γένια παιδικότητα/αποφυγή Νίκου "κουδούνια Μαρία"	Σκηνή 8: συμβολική αποδοχή θλίψης Μαρίας
Σκηνή 9: αδιαφορία δεν είναι παρών στη στιγμή Νίκος (επανάληψη αλλά με διαφορετική κατ'άληξη) Απεύθυνση από Μαρία Προσπάθεια από Νίκο	Σκηνή 10: παιδικότητα προσπαθεί να συνδεθεί από τους δυο	Σκηνή 11: γέλιο στιγμή ανεμελιάς	Σκηνή 12-13: λαστιχάκι παιδίο ύ "κουδούνια Νίκο"
Σκηνή 14: συμβολική αποδοχή από Νίκο (ξυρίζεται) πλησίασμα (σεξ) Παράδειγμα καταμερισμού βασικών πληροφοριών (αποφυγή)	Σκηνή 15: αποκάλυψη λαστιχάκι από Μαρία (επιστροφή σε αποφυγή)	Σκηνή 16: Κύριος (θάνατος)	Σκηνή 17: επικοινωνία αποκάλυψη όλων της ιστορίας στο θεατή

μικρες κινήσεις της κάμερας. Ως προς το καδράρισμα αποφασίσαμε να παρακολουθούμε από κοντά τους δύο πρωταγωνιστές, με κοντινά πλάνα στις συζητήσεις και τις δύσκολες στιγμές τους, ενώ θα τους δίνουμε το χώρο που χρειάζεται για να κινηθούν μέσα στη φύση με πιο γενικά πλάνα. Στα κοντινά τους, είναι πάντα μόνοι (όχι διπλό κοντινό, μόνο προς το τέλος που πλησιάζουν). Μάλιστα, καδράρονται με τέτοιο τρόπο (βάζοντάς τους στις άκρες των κάδρων) ώστε να οπτικοποιείται η απόσταση μεταξύ τους, αλλά και το κενό- η απουσία που υπάρχει στη ζωή τους. Όσον αφορά ειδικά το τελευταίο στοιχείο (την οπτικοποίηση της απουσίας) πήραμε την απόφαση να καδράρουμε με τέτοιο τρόπο ώστε πάντα να υπάρχει ένα κενό κομμάτι στο κάδρο που να την υπονοεί και να δημιουργεί μία ελαφρώς αμήχανη ατμόσφαιρα.

Επίσης σε αρκετά σημεία θέλαμε να εδραιωθεί η συνθήκη οι χαρακτήρες να γυρνάν την πλάτη τους προς την κάμερα. Αλλά και όπου προσφέρει ο χώρος κάποια ευκαιρία ή αντικείμενο το οποίο να μπορεί να χρησιμοποιηθεί ανάμεσα στους χαρακτήρες ως εμπόδιο οπτικό ή και ακόμη από τους χαρακτήρες προς την κάμερα (π.χ. το κλείσιμο μιας πόρτας) ώστε να αποδοθεί οπτικά αυτή η δυσκολία στο να εκφραστούν. Έτσι υπηρετείται και μία αίσθηση μυστικότητας που προέρχεται και από το στοιχείο του μύθου, αλλά και από το γεγονός ότι οι ίδιοι οι χαρακτήρες αποκαλύπτονται σταδιακά, άρα έχουν μυστικά από το θεατή. Στον χώρο του ξενοδοχείου έχουμε ελαφρώς πιο κλειστά κάδρα. Δεν υπάρχει το



ενδιαφέρον να δείξουμε όλο τον χώρο παρά μόνο τμηματικά και αποσπασματικά τα σημεία που μας ενδιαφέρουν. Όταν οι άνθρωποι είναι σε εσωτερικό χώρο είναι περιορισμένοι. Ο χώρος της φύσης από την άλλη, απεικονίζεται με μία πιο “λατρευτική” διάθεση, τα πλάνα είναι πιο γενικά για να δείχνουν τον άνθρωπο μέσα στη φύση (σε κάποιες στιγμές ίσως και τον μικρό άνθρωπο μέσα στη φύση).

Εξίσου σημαντικό ήταν για μένα να αποδοθεί και η αίσθηση της αφής. Γι αυτό το λόγο κάναμε κοντινά πλάνα στα χέρια των πρωταγωνιστών αλλά και σε πράγματα που βλέπουν (π.χ. κοντινό σε κορμό δέντρου, σε κυμματισμούς νερού ή σε φύλλα που κουνιούνται). Με τα κοντινά στα χέρια δείχναμε και στοιχεία για τους χαρακτήρες, για παράδειγμα τα χέρια της Μαρίας είναι χέρια που ψάχνουν, ενώ τα χέρια του Νίκου είναι συνεχώς απασχολημένα.

Επίσης ήθελα να υπάρχει κι ένα παιχνίδι με τις αντανάκλασσεις, είτε στο νερό του ποταμού είτε όπου ήταν δυνατό στους εσωτερικούς χώρους μέσα από καθρέφτες. Η αντανάκλαση είναι ένα χαρακτηριστικό στοιχείο του νερού κι έτσι ενισχύεται το



ποτάμι ως χαρακτήρας που είναι διαρκώς παρών. Ακόμη προσέφερε κάτι ως προς το όνειρικό στοιχείο και την ανάμνηση, το μοναδικό τρόπο που διαθέτουν πια για να προσεγγίζουν τον τρίτο χαρακτήρα (το νεκρό παιδί τους).



Μέσα από όλα αυτά προσπάθησα να δημιουργήσω κάποια επαναλαμβανόμενα μοτίβα, που να επιστρέφουν συνεχόμενα κατά τη διάρκεια της αφήγησης και να την εξελίσσουν. Ένα τέτοιο για παράδειγμα βρίσκεται στο blocking των ηθοποιών (των θέσεων που παίρνουν στο χώρο δηλαδή σε σχέση με την κάμερα), οι οποίοι όσο εξελίσσεται η αφήγηση στη συγκεκριμένη ιστορία, μπαίνουν ο ένας στη θέση του άλλου (μία μεταφορά για την ψυχολογική τους μεταστροφή).

Μαρία



Νίκος

Σχέδιο- τόξο καμπίς/ μεταβολής

Για το φωτισμό θέλαμε την αίσθηση του φυσικού φωτός, daylight, σκληρό και ψυχρό στις περισσότερες σκηνές. Ακόμη και στις εσωτερικές σκηνές επιδιώξαμε να είναι έντονη η αίσθηση του φωτός που έρχεται απ' έξω, γιατί το έξω είναι που καλεί τους πρωταγωνιστές να βγουν από τον εσωτερικό τους κόσμο. Χρησιμοποιείται σε αρκετά σημεία και το backlight ως κύρια πηγή φωτισμού για να οπτικοποιήσει αυτή την ονειρική αίσθηση χωρίς να χάνει εντελώς τη ρεαλιστική προσέγγιση.

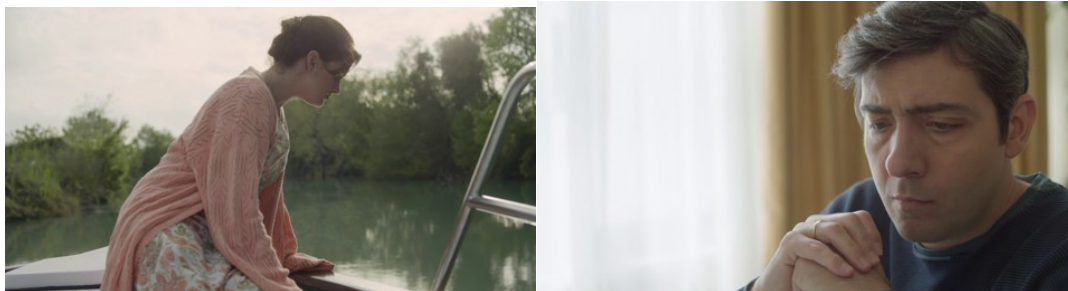


Δείγμα αντιμετώπισης θέσεων στις νυχτερινές σκηνές του γυναικείου (4 & 14)

Μία σημαντική ερώτηση που κάναμε ήταν ποιός είναι στο φως και ποιός στο σκοτάδι; Θέλαμε ένα παιχνίδι ανάμεσα στο φως και το σκοτάδι-σκιά, για να τονίσει

τη συναισθηματική κατάσταση και διαφορά των χαρακτήρων.

Σε σχέση με τη σκηνογραφία επιλέξαμε οι εσωτερικοί χώροι να είναι κάπως άψυχοι, να είναι κοντά στην κοινωνική και οικονομική τάξη των πρωταγωνιστών αλλά να βγάζουν αυτήν την “ψεύτικη” τελειότητα. Αυτό το ότι όλα είναι καλά, ενώ δεν είναι. Σημαντικό κομμάτι ήταν και οι εξωτερικοί χώροι καθώς το ποτάμι είναι ένας σημαντικός χαρακτήρας στην αφήγηση. Παρότι δεν μπορούσαμε να επέμβουμε ιδιαίτερα, υπήρξε σκεπτικό στην επιλογή του τι, πότε και που φαίνεται. Ποιες όψεις του ποταμού βλέπουμε; Υπάρχει το παιχνίδι ανάμεσα στο πιο βαθύ και



σκοτεινό νερό που βλέπουμε στη βαρκάδα και στο πιο καθαρό με μεγάλη ροή νερό στο τέλος. Σαν ο ποταμός να είναι απειλητικός στην αρχή αλλά λυτρωτικός στο τέλος (τους “ξεπλένει” και παίρνει το βάρος τους- βάπτιση). Αυτό βασίστηκε στη



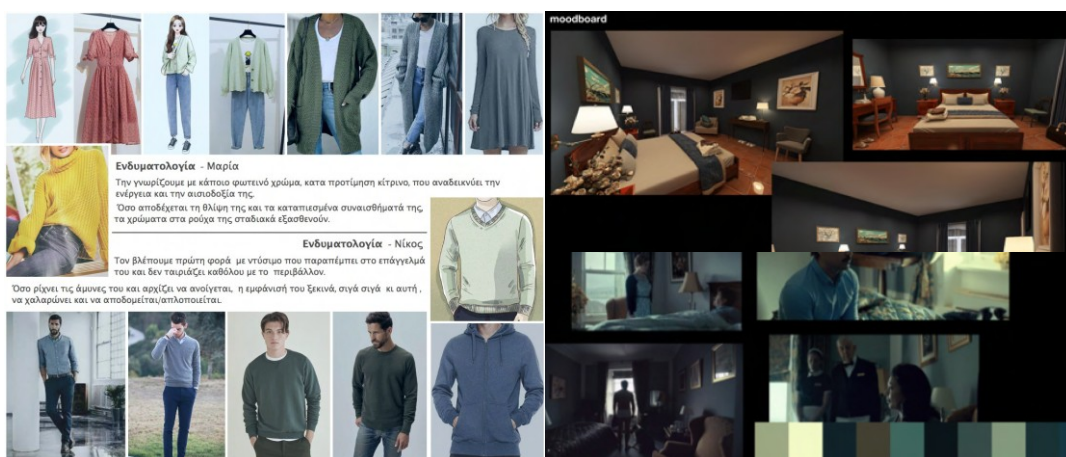
λογική της εναλλαγής του φωτός με το σκοτάδι. Όπως στη φωτογραφία, το λάβαμε υπόψιν μας και στη σκηνογραφία και υπάρχει και σε άλλα σημεία (π.χ. στην αίθουσα πρωινού η μία κουρτίνα μένει τραβηγμένη ώστε ο ένας να έχει πιο σκούρο φόντο ενώ ο άλλος να λούζεται από φως).

Ενδυματολογικά η πρώτη ενασχόληση ήταν γύρω από το εάν οι χαρακτήρες θα φοράνε μαύρα λόγω του πένθους τους. Αυτό ήταν κάτι που η ίδια η ιστορία το απέρριπτε από τον τρόπο που εξελίσσεται σταδιακά, οπότε ένιωθα πως το να μη φορέσουν καθόλου μαύρα είναι μία απόφαση που κάτι δείχνει. Κρατήσαμε το σκουρόχρωμο look μόνο για τον μυστήριο κύριο που εμφανίζεται στην τραπέζια. Επιλέξαμε κάτι που να μοιάζει πένθιμο και το μωβ χρώμα για το διττό



περιβάλλον. Δεν είναι ντυμένοι για εξόρμηση στη φύση, (π.χ. με ένα άνετο αθλητικό ντύσιμο), αλλά κουβαλούν μαζί τους την πόλη και την εικόνα που προσπαθούν να συντηρήσουν εκεί. Όσο προοδεύει η αφήγηση χαλαρώνουν και χάνονται (π.χ. στην τελευταία σκηνη τα χρώματα ρούχων είναι πολύ κοντα σε χρώματα της φύσης του ποταμού, αλλά και πολύ πιο ατιμέλητα σε σχέση με την αρχή) ως μια μεταφορά της επίγνωσής τους.

Ηχητικά αντιμετωπίσαμε τα πράγματα με έναν σχετικό ρεαλισμό που να υποσκάπτεται σε σημεία. Η άνοιξη και η φύση του αχέροντα δημιουργούν ένα ενδιαφέρον ηχοτοπίο από έντονη ζωή (πουλιά, έντομα, ήχους περιβάλλοντος). Αυτή η ένταση υπογραμμίζει τη ζωή που περιτριγυρίζει ασφυκτικά τους χαρακτήρες, ενώ έχουν να αντιμετωπίσουν ένα θάνατο κι ενόσω βρίσκονται σε ένα μέρος που σχετίζεται με το θάνατο. Ενώ λοιπόν αρχικά σκεφτόμουν να είναι “φασαριόζικοι” οι εσωτερικοί χώροι και η φύση να προσφέρει ηρεμία και μία επιβλητική ησυχία, αντιστρέψαμε το κόνσεπτ. Η φύση έχει το θόρυβο της ζωής και τα εσωτερικά φέρνουν στην επιφάνεια το κενό και την αμηχανία. Γύρω από αυτά τα στοιχεία μπλέξαμε και μερικούς πιο μυστήριους ήχους που δημιουργήθηκαν



Δείγματα από το moodboard της ταινίας.

από εμάς. Προκειμένου να υπογραμμιστεί το μυστήριο αλλά και επειδή επιθυμούσαμε να διαγράφεται το ποτάμι ως χαρακτήρας (περιβάλλει όλους τους χώρους και εισβάλλει και στους εσωτερικούς χώρους). Αυτό επιτεύχθηκε με ηχητικό τονισμό των στοιχείων της φύσης (π.χ. νερό, αέρας) καθώς και με μεγάλη προσοχή ως προς το πότε, που και πώς το ακούμε. Όσον αφορά τη μουσική επιλέξαμε έναν συνδυασμό μοιρολογιού και νανουρίσματος που να εμπεριέχει και το στοιχείο του ηπειρώτικου τραγουδιού, λόγω της τοποθεσίας. Κάτι που να παραπέμπει δηλαδή σε θρήνο, αλλά και σε κάτι παιδικό. Επίσης ο ύπνος σχετίζεται και με το θάνατο σε πολλές παραδόσεις αλλά και ο θρήνος και το νανούρισμα έχουν παρηγορητικές ιδιότητες. Οπότε μπορούσαμε να μεταφέρουμε πολλά από τα νοήματα της ιστορίας με αυτή την επιλογή.

Ως προς το μοντάζ η λογική ήταν να υπάρξει ένα ρυθμικό μοντάζ από κοντινά πλάνα σε γενικά. Να μην υπάρχουν πολλές εναλλαγές ή επιστροφές σε ίδιο πλάνο. Ο χώρος να αποκαλύπτεται αποσπασματικά. Οι χαρακτήρες είναι χαμένοι άρα και

οι θεατές που βιώνουν όλη την ιστορία από την πλευρά τους, δεν έχουν πλήρη επίβλεψη του χώρου. Να υπάρχει νεκρός χρόνος (μία διαστολή του χρόνου- να φαίνεται πως τραβάει περισσότερο, ειδικά για μικρού μήκους ταινία). Αυτός είναι ένας ακόμη τρόπος για να οπτικοποιηθεί η δυσφορία που νιώθουν οι χαρακτήρες και η προσπάθειά τους να αποφύγουν την επερχόμενη σύγκρουση. Με το να νιώσουν και οι ίδιοι οι θεατές μία μικρή δυσφορία που μπορεί να προέρχεται από την ανάγκη τους να κυλήσουν τα πράγματα πιο γρήγορα, μπαίνουν ακόμη περισσότερο μέσα στην ιστορία. Επίσης θέλαμε κάπως να δοθεί και η αίσθηση ότι αυτό είναι ένα παζλ- ένα συνοθύλευμα στιγμών- που οι θεατές σιγά σιγά ολοκληρώνουν. Όλη αυτή η συνθήκη χαλαρώνει σταδιακά από τη βαρκαδά και μετά καθώς η οπτική αφήγηση ακολουθεί την εσωτερική πορεία των χαρακτήρων που σιγά σιγά οδηγείται σε ένα πλησίασμα. Με αποκορύφωμα την αποδόμησή της στην τελευταία σκηνή του καυγά, που όλα γίνονται πιο έντονα (ρυθμός cut/ αναλλαγή πλάνων/ κίνηση κάμερας) για να ακολουθήσουν αυτό το ξέσπασμα.

Βιβλιογραφικές Αναφορές:

Αριστοτέλης. (1982). *Ποιητική*. Εισαγωγή, Μετάφραση, Σχόλια Στάθη Δομάζου. Κέδρος, Αθήνα.

Ιακώβ, Ι. Δ. (2004). *Ζητήματα Λογοτεχνικής Θεωρίας στην «Ποιητική» του Αριστοτέλη*. Στιγμή. Αθήνα.

Καλογεροπούλου Kallas, Χ. (2009). *ΒΙΟ/ΠΙC'Η ΟΙ ΖΩΕΣ ΤΩΝ ΛΙΓΩΝ*. Ανάπτυξη σεναρίου με βάση βιογραφικό υλικό. Πατάκης. Αθήνα.

	Τίτλος	Αχέροντας
	Trailer	Acheron Αχέροντας Trailer (Short Film 2024) on Vimeo
	Είδος ταινίας	Δράμα
	Χώρα	Ελλάδα
	Έτος	2024
	Διάρκεια	19 λεπτά
	Πρωταγωνιστές	Κωνσταντίνος Ασπιώτης Σμαράγδα Αδαμοπούλου Αργύρης Μπακιρτζής
	Γλώσσα	Ελληνικά
	Υπότιτλοι	Αγγλικοί
	Social media	Facebook Instagram

- Campbell, J. (1998). *Η δύναμη του Μύθου*, μετάφραση Παπαδοπούλου Ελένη. Ιαμβιχός, Αθήνα.
- Campbell, J. (2001). *Ο ήρωας με τα χίλια πρόσωπα, Ο ρόλος του ήρωα στην Παγκόσμια Λογοτεχνία*, μετάφραση Σιαφαρίκας Θεόδωρος. Ιαμβιχός. Αθήνα.
- Stam, R. (2011). *Εισαγωγή στη θεωρία του Κινηματογράφου*, μετάφραση Κ ατερίνα Κακλαμάνη, Επιμέλεια Εύα Στεφάνη. ΠΑΤΑΚΗΣ. Αθήνα.
- Stam, R., Burgoyne R., Flitterman-Lewis, S. (2010). *Νέες προσεγγίσεις στη σημειωτική του κινηματογράφου*. Εισαγωγή Δημητρίου Σ., Επισημονική επιμέλεια Δερμεντζόπουλος Χ. Μεταίχμιο. Αθήνα
- Bordwell, D. & Thompson K. (2006) *Εισαγωγή στην τέχνη του κινηματογράφου*. Μορφωτικό Ίδρυμα Εθνικής Τραπέζης
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the Fiction Film*. Routledge. London.
- Field, Syd. (1988) *The screenwriter's workbook: A workshop approach*, Dell, New York.
- Thompson, K. (1999). *Storytelling in the New Hollywood: Understanding Classical Narrative Technique*. Harvard University Press.