

ΑΝΑΠΤΥΞΗ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ

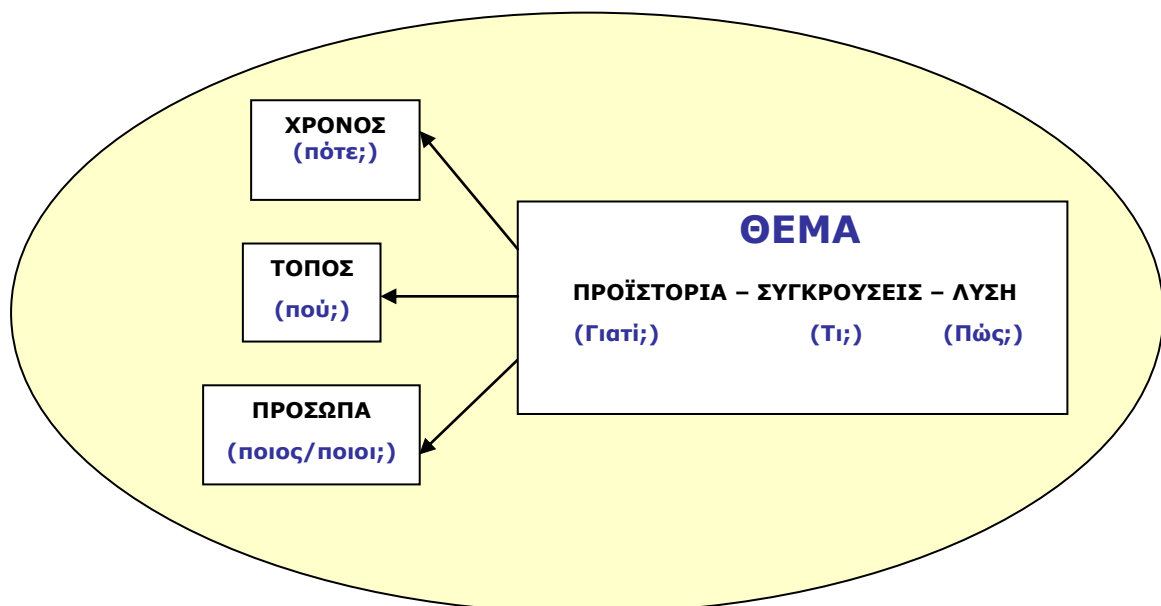
Η έννοια του σεναρίου πηγάζει από τον κινηματογράφο. Σενάριο είναι η ανάπτυξη μιας αρχικής ιδέας για την υπόθεση μιας ταινίας σε ένα οπτικοακουστικό κείμενο. Στην πραγματικότητα δηλαδή το σενάριο περιγράφει με ακρίβεια όχι μόνο ό,τι βλέπουμε και ακούμε σε μια ταινία αλλά μερικές φορές (στην περίπτωση ενός αναλυτικού σεναρίου) τον τρόπο με τον οποίο επιτυγχάνουμε τα αποτελέσματα αυτά (πλάνα, θέση κάμερας κλπ.)

Με τον ίδιο τρόπο μπορεί να περιγραφεί και το σενάριο μιας οπτικοακουστικής ιστορίας στα πολυμέσα. Αυτό που στην ουσία διαφέρει είναι τα μέσα.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ ΚΑΙ ΤΑ ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ

Η ιστορία, κάθε ιστορία, περιέχει κάποια βασικά στοιχεία, απαραίτητα για να είναι κατανοητή και ενδιαφέρουσα.

Σχηματικά θα μπορούσαμε να παραστήσουμε την ιστορία και τα στοιχεία της με τον παρακάτω πίνακα:



Για τη συγγραφή λοιπόν ενός σεναρίου πρωτίστως πρέπει να σκεφτούμε ένα θέμα, τον πυρήνα της ιστορίας σε βασικές γραμμές.

Πρέπει να σκεφτούμε τι ακριβώς θέλουμε: μια κωμική, μια σοβαρή ιστορία, μια ιστορία που να διδάσκει κλπ.

Αφού σκεφτούμε το βασικό θέμα της ιστορίας θα πρέπει να σκεφτούμε με ποιον τρόπο θα την παραστήσουμε με τα οπτικοακουστικά μέσα που διαθέτουμε.

Η ιστορία θα πρέπει να είναι κατανοητή και ενδιαφέρουσα.

Για να γίνει **κατανοητή**, θα πρέπει ο θεατής να αντιλαμβάνεται σχετικά εύκολα τον τόπο, χρόνο και τα πρόσωπα που συμμετέχουν στην ιστορία, τα κίνητρά τους και το χαρακτήρα τους (χωρίς αυτό να σημαίνει ότι ο σεναριογράφος δεν μπορεί να αφήσει κάποια σκοτεινά ή ασαφή σημεία, προκειμένου να εντείνει το ενδιαφέρον, ή και την αγωνία του θεατή).

Για να είναι **ενδιαφέρουσα** η ιστορία θα πρέπει να περιέχει συγκρούσεις, απρόσμενες εξελίξεις και να δίνει εύλογη λύση (ή θα μπορούσε να αφήνει ανοιχτή την έκβαση, αφήνοντας το θεατή να φανταστεί τη λύση).

ΤΟΠΟΣ – ΧΡΟΝΟΣ - ΠΡΟΣΩΠΑ¹

Ο τόπος, ο χρόνος, τα πρόσωπα είναι δυνατό να παρουσιάζονται από έναν αφηγητή, ή ένα κείμενο, αυτός όμως είναι ο πιο απλό τρόπος. Υπάρχουν όμως και άλλοι πιο «έντεχνοι» τρόποι: είναι δυνατό, τα στοιχεία αυτά να προκύπτουν από την εξέλιξη της ιστορίας όπως π.χ. στην αρχή της τραγωδίας του Σοφοκλή *Αντιγόνη* (στ. 1-19), που όλοι γνωρίζουμε:

ΑΝΤΙΓΟΝΗ Ω αγαπημένη αυταδερφή μου **Ισμήνη**,
ξέρεις ποιο τάχ' απ' τα κακά, που ο **Οιδίπους**

μας άφησε κληρονομιά να μένει
που ο Δίας να μην το 'στείλε στις δυο μας
που είμαστε ακόμα στη ζωή; Γιατί
κανένα πόνο και καμιά κατάρα,
καμιά ντροπή κι ούτε καμιά ατιμία
δεν είδα εγώ να λείψει απ' τις δικές σου
κι απ' τις δικές μου συφορές. Και τώρα
τι 'ναι αυτή πάλι η **προσταγή**, που λένε
πως ότι και διαλάλησε στη χώρα
και σ' όλους τους πολίτες ο άρχοντάς μας;
Ξέρεις κι άκουσες τίποτα; ή δεν έχεις
είδηση πάρει πως κακό ετοιμάζουν
για τους αγαπημένους μας οι εχθροί μας;

ΙΣΜΗΝΗ

Για μένα κανείς λόγος, **Αντιγόνη**,
μήτε καλός μήτε κακός δεν ήρθε
για φίλους μας, απ' όταν σε μια μέρα
χάσαμε οι δυο τους δυο τους αδερφούς μας,
που πέσανε απ' το χέρι ο ένας του άλλου·
κι αφού του Άργους σκορπίστηκε και πάει
τη νύχτ' αυτή ο στρατός, εγώ, δεν ξέρω
τίποτα παραπάνω, είτε αν είμαι
πιο ευτυχισμένη, ή πιο συφορισμένη.

ΑΝΤΙΓΟΝΗ

Έμouνα βέβαιη και γι' αυτό ίσα ίσα
σ' έφερα εδώ **έξω απ' της αυλής τις πύλες**
για να τα' ακούσεις μόνη.

- Τα πρόσωπα αποκαλύπτονται **αβίαστα από τις προσφωνήσεις (Αντιγόνη - Ισμήνη)**.
- Ο τόπος αλλά και ο χρόνος επίσης προκύπτουν από το διάλογο των πρωταγωνιστών **(τη νύχτ' αυτή - έξω απ' της αυλής τις πύλες)**.
- Επίσης παρουσιάζεται η προϊστορία του έργου (αναφορά στον *Οιδίποδα* – στον *αλληλοαφραρισμό των αδελφών-στην εκστρατεία και την αποχώρηση του αργίτικου στρατού*)
- Πέρα όμως από αυτά παρουσιάζεται και το γεγονός που θέτει σε κίνηση την ιστορία (η διαταγή του Κρέοντα, για την οποία η *Αντιγόνη* θα αναφερθεί αναλυτικότερα παρακάτω)

Βέβαια στις οπτικοαουστικές παραγωγές των πολυμέσων είναι πιο εύκολη η έμμεση παρουσίαση των στοιχείων αυτών, π.χ. είναι δυνατό για να δείξουμε ότι η ιστορία μας

¹ Θα χρησιμοποιήσουμε παραδείγματα από έργα που είναι γνωστά σε όλους τους μαθητές (π.χ. την *Αντιγόνη* του Σοφοκλή και την *Οδύσσεια* του Ομήρου).

διαδραματίζεται στη Θεσσαλονίκη να παρουσιάζουμε μια εικόνα της πόλης με το χαρακτηριστικό της μνημείο, το Λευκό Πύργο.

Ιδιαίτερη προσοχή πρέπει να δίνεται στα **πρόσωπα** και στη **διαγραφή των χαρακτήρων** τους. Θα πρέπει οι λόγοι τους και οι ενέργειές τους να ταιριάζουν με την ηλικία τους, την κοινωνική τους θέση, το χαρακτήρα τους, όπως έχει διαγραφεί μέχρι εκείνη τη στιγμή (να είναι δηλ. το «ήθος» τους «ομαλόν», όπως αναφέρει και ο Αριστοτέλης στην *Ποιητική* του) και να είναι –ή να γίνονται στην εξέλιξη της ιστορία- φανερά τα κίνητρά τους. Εδώ βέβαια πρέπει να τονιστεί ότι μία δυσαρμονία λόγων/έργων με ηλικία/θέση/χαρακτήρα μπορεί να χρησιμοποιηθεί, προκειμένου να επιτευχθούν κωμικά αποτελέσματα. Η αλλαγή στον τρόπο δράσεως και στο λόγο των ηρώων θα πρέπει να εξηγούνται επαρκώς.

Η ΙΣΤΟΡΙΑ

Σε μια ιστορία το βασικό στοιχείο πέρα από όσα αναφέραμε είναι η δράση, η εξέλιξη. Για να υπάρξει όμως δράση θα πρέπει τα δρώντα πρόσωπα να επιδιώκουν κάτι και στην προσπάθειά τους να αντιμετωπίζουν εμπόδια, δυσκολίες που θα πρέπει να υπερνικήσουν.

ΤΑ ΜΕΡΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ

Τα μέρη μιας ιστορίας είναι χοντρικά τρία: η εισαγωγή, το κυρίως μέρος, η λύση.

Στην **εισαγωγή** παρουσιάζονται τα βασικά πρόσωπα, ο τόπος, χρόνος και το θέμα. Αν ξαναδοούμε το απόσπασμα που παραθέσαμε από την *Αντιγόνη* θα παρατηρήσουμε ότι παρουσιάζονται ακριβώς αυτά τα στοιχεία: τα πρόσωπα (Αντιγόνη, Ισμήνη, Κρέοντας), τόπος και χρόνος και το γεγονός που θα οδηγήσει στη δράση την ηρωίδα (η διαταγή του Κρέοντα για απαγόρευση της ταφής του Πολυνείκη).

Στο **κυρίως μέρος** παρουσιάζεται η προσπάθεια του ήρωα να πετύχει το στόχο του και τα εμπόδια που συναντά. Στην *Αντιγόνη* η ομώνυμη ηρωίδα παραβαίνει τη διαταγή του βασιλιά Κρέοντα, θάβει τον αδελφό της, όμως συλλαμβάνεται και συγκρούεται με το βασιλιά, που την καταδικάζει σε θάνατο. Οι προσπάθειες να μεταπειστεί ο Κρέοντας αποτυγχάνουν.

Στο τρίτο και τελευταίο μέρος έχουμε τη **λύση**: ο ήρωας έχει πετύχει το στόχο του, άρα το τέλος είναι ευτυχές (happy end) μπορεί όμως να έχει αποτύχει. Είναι πιθανός και ο συνδυασμός αυτών των δύο: ο ήρωας δηλαδή να έχει πετύχει το σκοπό του, όμως στην προσπάθειά του να έχει θυσιάσει άλλα πολύτιμα πράγματα, ίσως και την ίδια του τη ζωή. Έτσι στην *Αντιγόνη* η ηρωίδα πεθαίνει, αφού έχει θάψει τον αδελφό της και μολονότι φαίνεται ότι ηττήθηκε στη διαμάχη της με τον Κρέοντα, στην πραγματικότητα είναι ηθικά η νικήτρια.

Βέβαια αυτή η δομή παρουσιάζει μία γραμμική εξέλιξη της ιστορίας, τα γεγονότα δηλαδή παρουσιάζονται το ένα μετά το άλλο στον άξονα του χρόνου (ab ovo²). Είναι όμως δυνατό στο σενάριο να αρχίζουμε από ένα σημείο στο μέσο (χρονικά) της ιστορίας μας (in medias res³) ή ακόμη και στο τέλος της και με διάφορους τρόπους (π.χ. στον κινηματογράφο έχουμε τα flash-back⁴) να παρουσιάζουμε τα γεγονότα που έχουν προηγηθεί (π.χ. η *Οδύσσεια* παρουσιάζει τις

² Λατινικά= από το αυγό, δηλ. από την αρχή.

³ Λατινικά= στη μέση των πραγμάτων.

⁴ Αναδρομές. Π.χ. ένας γέρος αναπολεί τα γεγονότα που έζησε στη νιότη του.

περιπέτειες του Οδυσσέα επί δέκα χρόνια, από τότε που καταλήφθηκε η Τροία μέχρι τη στιγμή που επιστρέφει στην πατρίδα του Ιθάκη και ανακτά τη γυναίκα του και τη βασιλεία. Όμως ο Όμηρος αρχίζει την ιστορία του το δέκατο έτος, όταν ο Οδυσσέας βρίσκεται στο νησί της Καλυψώς. Τα γεγονότα που προηγήθηκαν τα διηγείται ο ίδιος ο Οδυσσέας, όταν φτάνει στο νησί των Φαιάκων.)

Το σενάριό μας πρέπει να είναι τέτοιο ώστε να διατηρεί αμείωτο το ενδιαφέρον του κοινού μας. Για να επιτευχθεί αυτό υπάρχουν κάποιες τεχνικές⁵, όπως είναι:

- Η **κλιμάκωση**: παρουσιάζουμε τη ιστορία μας σκαλί-σκαλί, κλιμακωτά, εντείνοντας την προσδοκία και ενδεχομένως την αγωνία του θεατή. Π.χ. σε μία αστυνομική ιστορία, όπου π.χ. ο πρωταγωνιστής είναι ο ντετέκτιβ που ερευνά ένα έγκλημα, δεν φτάνει κατ' ευθείαν στη λύση του προβλήματος αλλά σταδιακά, οδηγούμενος από το ένα στοιχείο στο άλλο.

- Η **επιβράδυνση**: με την τεχνική αυτή εντείνουμε την προσδοκία και την αγωνία του θεατή. Στην αστυνομική ιστορία που αναφέραμε, όταν ο ντετέκτιβ βρίσκεται ένα βήμα πριν από την επίλυση του προβλήματος, συμβαίνει κάτι που καθυστερεί την έρευνά του ή την στρέφει σε άλλη κατεύθυνση.

- Η **περιπέτεια** (με την έννοια που έχει στην *Ποιητική* του Αριστοτέλη), δηλαδή η εξέλιξη των πραγμάτων στο αντίθετο από αυτό που επιδιώκει ένας από τους ήρωες.

- Η **μεταστροφή**: η μετάπτωση από την κατάσταση ευτυχίας στη δυστυχία ή και αντίστροφα.

- Η **(τραγική) ειρωνεία**: (τραγική) ειρωνεία έχουμε όταν ένας ήρωας αγνοεί πράγματα που γνωρίζει κάποιος άλλος ήρωας ή ο θεατής.

- Η **σύγκρουση**. Οι συγκρούσεις αποτελούν βασικό στοιχείο οποιασδήποτε ενδιαφέρουσας ιστορίας. Οι συγκρούσεις μπορεί να είναι προσώπων, που οφείλονται στις *διαφορετικές επιδιώξεις* ή στις *διαφορετικές ιδιοσυγκρασίες* των ηρώων (**εξωτερικές συγκρούσεις**). Στην *Αντιγόνη* έχουμε σύγκρουση της ομώνυμης ηρωίδας με τον Κρέοντα, διότι οι δύο αυτοί ήρωες επιδιώκουν αντίθετα πράγματα: ο Κρέοντας επιθυμεί να μείνει άταφος ο Πολυνείκης, ενώ η Αντιγόνη να ταφεί. Στην ίδια όμως τραγωδία υπάρχουν και άλλες συγκρούσεις π.χ. η Αντιγόνη συγκρούεται με την αδελφή της Ισμήνη· η σύγκρουση όμως εδώ οφείλεται στη διαφορά του χαρακτήρα: η Αντιγόνη, παρορμητική και ατρόμητη, η Ισμήνη περίφοβη και υποταγμένη στην εξουσία. Υπάρχουν και συγκρούσεις που διαδραματίζονται στην ψυχή ενός ήρωα (**εσωτερικές συγκρούσεις**): στην τραγωδία *Ιφιγένεια στην Αυλίδα* ο στόλος των Ελλήνων βρίσκεται καθηλωμένος στο λιμάνι λόγω της άπνοιας που έχει προκαλέσει η θεά Άρτεμη, που ζητά από τον Αγαμέμνονα να θυσιάσει την κόρη του Ιφιγένεια. Μόνο έτσι θα μπορέσει να αποπλεύσει ο στόλος. Ο Αγαμέμνονας ταλαντεύεται ανάμεσα στο καθήκον του ως αρχιστρατήγου των Ελλήνων και το πατρικό του φίλτρο. Οι εσωτερικές αυτές συγκρούσεις αναδεικνύουν τους ήρωες ως πρόσωπα τραγικά.

⁵ Τα περισσότερα από αυτά τα στοιχεία αναλύονται στην *Ποιητική* του Αριστοτέλη.

ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ ΣΕΝΑΡΙΩΝ

Σε γενικές γραμμές τα σενάρια διακρίνονται σε τρία είδη:

1. Σενάρια **θέματος**: το σενάριο στηρίζεται σε αιώνια θέματα που διέπουν τις ανθρώπινες σχέσεις, όπως είναι η αγάπη, η φιλοδοξία, η φιλοπατρία, η απληστία κλπ.

2. Σενάρια **χαρακτήρων**: τα σενάρια αυτά στηρίζονται στην παρουσίαση χαρακτηριστικών τύπων. Π.χ. ο *Φάουστ* του Γκαίτε μπορεί να θεωρηθεί σενάριο χαρακτήρος, αφού το έργο περιστρέφεται γύρω από το χαρακτήρα του Φάουστ, που ανικανοποίητος και επιθυμώντας την τέλεια γνώση και ευτυχία δέχεται να πουλήσει την ψυχή του στο διάβολο, για να πετύχει το στόχο του.

3. Σενάρια **κατάστασης**: εδώ κυριαρχεί μια κατάσταση (πόλεμος, φυσική καταστροφή), όπου δρουν τα πρόσωπα.

Εννοείται ότι η κατηγοριοποίηση αυτή είναι σχηματική. Είναι δυνατό ένα έργο να εμπίπτει και στις δύο κατηγορίες, π.χ. η *Αντιγόνη* μπορεί να θεωρηθεί έργο (σενάριο) **θέματος** (θέματα: η αδελφική αγάπη, η υπακοή στους άγραφους νόμους) αλλά και **χαρακτήρων** (η Αντιγόνη: η ατρόμητη ηρωίδα που θυσιάζει και τη ζωή της ακόμη, πιστή στις ιδέες της – ο Κρέοντας: ο αυταρχικός, εγωιστής ηγεμόνας).

ΒΗΜΑΤΑ ΣΥΓΓΡΑΦΗΣ ΕΝΟΣ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

1. Σκεφτόμαστε το θέμα.
2. Ορίζουμε τόπο και χρόνο που θα διαδραματίζεται η ιστορία μας.
3. Σκιαγραφούμε τον ήρωα/ τους ήρωες και τα δευτερεύοντα πρόσωπα. Χαρακτήρας-κίνητρα – τρόποι αντίδρασης
4. Αναπτύσσουμε την ιστορία μας, παρουσιάζοντας τις συγκρούσεις και τις δυσκολίες.
5. Φροντίζουμε η ιστορία μας να είναι ενδιαφέρουσα, εφαρμόζοντας κάποιες από τις τεχνικές που αναφέραμε.