

Η ΠΡΩΤΟΓΟΝΗ ΟΡΜΗ

Πρωτόγονο, πρωτόγονο, πρωτόγονο!

Μόλις βρούμε τον ήρωα, το κίνητρο του ήρωα για να πετύχει πρέπει να είναι κάτι πολύ βασικό.

Γιατί;

Γιατί οι πρωτόγονες ορμές μας τραβούν την προσοχή. Παντα και επιτόπου. Επιβίωση, πείνα, αγάπη, σεξ, προστασία αγαπημένων προσώπων, φόβος θανάτου μας μιλούν σε ένα ασυνείδητο επίπεδο. Μας γραπώνουν.

Οι καλύτερες ιδέες μας και οι βασικοί χαρακτήρες μας πρέπει να έχουν **ΒΑΣΙΚΕΣ** ανάγκες, ελλείψεις, επιθυμίες. **ΒΑΣΙΚΕΣ!**

Ιστορίες για ανδρόγυνα, για πατεράδες και κόρες, για μητέρες και γιους, για ex boyfriends και ex girlfriends κτλ μιλούν απευθείας στο κοινό. Λες στην ταινία πατέρας και βλέπω τον δικό μου πατέρα. Έχουμε πρωτόγονη αντίδραση σαν κοινό στην λέξη πατέρας.

CASTING ΓΙΑ ΤΟ ΡΟΛΟ ΤΟΥ ΗΡΩΑ

Πολλές φορές νομίζουμε πως ξέρουμε ποιος είναι τέλειος για τον ρόλο που γράφουμε. Η αλήθεια είναι μια.

Δεν ξέρουμε.

- 1) Μην κλείσετε ηθοποιούς πριν ολοκληρώσετε το σενάριο.
- 2) Μην κλείσετε ηθοποιούς πριν διαβάσει αρκετός κόσμος το σενάριό σας.
- 3) Μην γράφετε ρόλους για συγκεκριμένους ηθοποιούς.
- 4) Μην παντρευτείτε την ιδέα κάποιου συγκεκριμένου ηθοποιού για ένα συγκεκριμένο ρόλο- θα απογοητευτείτε πλήρως.
- 5) Οι βασικοί σας ρόλοι πρέπει να μπορούν να παιχτούν από πολλούς ηθοποιούς όχι από έναν.

ΑΡΧΕΤΥΠΑ ΗΘΟΠΟΙΩΝ

Αν μελετήσετε ιστορία του σινεμά θα δείτε ότι οι περισσότεροι σπουδαίοι ηθοποιοί παίζουν έναν συγκεκριμένο ρόλο πάρα πολύ καλά. Δεν είναι ότι αυτοί οι ηθοποιοί μπορούν να κάνουν μόνο ένα ρόλο καλά, αλλά η ανάγκη μας να δούμε συγκεκριμένα αρχέτυπα στην οθόνη.

Δεν είναι ο Ράσελ Κροου ο Ερολ Φλιν;

Ο Τζιμ Καρεν δεν είναι ο Τζερι Λιους;

Ο Τομ Χανκς δεν είναι ο Τζιμι Στιουαρτ;

Η Μεγκ Ραιαν δεν είναι η Εμα Στοουν;

Ο Αλεκ Γκινες δεν είναι ο Ιαν Μακελεν;

Είδη

- 1) Ο Νεαρός Άνδρας σε Άνοδο/ Harold Lloyd, Robert De Niro, Al Pacino, Steve Martin, Tom Hanks, Benedict Cumberbatch/ Λίγο αδέξιος, λίγο εκκεντρικός αλλά εύστροφος, ο τύπος που θέλουμε να δούμε να νικάει στο τέλος.
- 2) Το Κορίτσι της Διπλανής πόρτας/ Doris Day, Julia Roberts, Meg Ryan, Reese Witherspoon, Emma Stone/ Καλή καρδιά, γλυκιά σαν καραμέλα.
- 3) Η Θεά του Σεξ/ Marilyn Monroe, Bridget Bardot, Halle Berry, Scarlett Johansson
- 4) Ο Παίδαρος/ Rudolph Valentino, Clark Gable, Robert Redford, Sean Connery, Kevin Costner, Tom Cruise, Brad Pitt, Ryan Gosling
- 5) Ο Γελωτοποιός- Τσαρλατάνος/ Charlie Chaplin, Buster Keaton, Peter Sellers, Woody Allen, Roberto Benigni, Steve Carell
- 6) Ο Μέντορας/ Alec Guinness, Sean Connery (γέρος), Ian Macellen, Anthony Hopkins

Στην ουσία τα αρχέτυπα αυτά δεν αλλάζουν. Όλα αυτά τα αρχέτυπα έχουν μια συγκεκριμένη δομή και ιστορία και θέλουμε να την βλέπουμε να παίζει ξανά και ξανά. Από την αρχαιότητα. Γίνεται ταίριασμα αυτού που κουβαλάμε στο κεφάλι μας με αυτό που θέλουμε να δούμε στην οθόνη. Ποιος αξίζει να νικήσει και γιατί;

Οι ιστορίες αυτών των χαρακτήρων και όλες οι πολύπλοκες εξισώσεις που τις κάνει να δουλεύουν είναι ήδη ραμμένες στο DNA μας. Η δικιά μας απλή δουλειά σαν σεναριογράφοι είναι μια: να ξεχάσουμε τους αστέρες και τα γύρω γύρω, να συγκεντρωθούμε στα αρχέτυπα και να προσπαθήσουμε όσο μπορούμε να τα κάνουμε πιο φρέσκα.

Ο ΗΡΩΑΣ

Με ψυχολογικούς όρους ο Ήρωας συμβολίζει αυτό που ο Φρόιντ ανέφερε ως ΕΓΩ- το κομμάτι της προσωπικότητας που αποχωρίζεται τη μητέρα και θεωρεί τον εαυτό του διαφορετικό από τους υπόλοιπους ανθρώπους. Στο τέλος ο Ήρωας είναι αυτός που θα ξεφύγει από όλα τα δεινά και τους περιορισμούς του ΕΓΩ αλλά στην αρχή το μόνο που είναι οι Ήρωες είναι ΕΓΩ- εγώ θεωρώ ότι είμαι μια ξεχωριστή οντότητα πάνω από τα υπόλοιπα μέλη της ομάδας.

Το αρχέτυπο του Ήρωα συμβολίζει την αποστολή και την πορεία του ΕΓΩ προς την ολοκλήρωση και την ταυτότητα. Ο Ήρωας πάντα στο τέλος βρίσκει τον εαυτό του, γίνεται ολόκληρος.

Δραματουργικές Λειτουργίες.

Ταύτιση με το Κοινό

Ο ήρωας ανοίγει το παράθυρο της ιστορίας στο κοινό. Το κοινό ταυτίζεται, γίνεται ένα με τον ήρωα και βλέπει την εξέλιξη της ιστορίας μέσα από τα δικά του μάτια.

Οι ήρωες πρέπει να έχουν στοιχεία με τα οποία ταυτιζόμαστε και αναγνωρίζουμε στους ιδίους μας τους εαυτούς.

Στην ουσία γινόμαστε ήρωας για λίγο και εμείς.

Εξέλιξη

Βασική λειτουργία. Από το σημείο Α στο σημείο Ω. Συνήθως ο ήρωας είναι αυτός που εξελίσσεται και μαθαίνει τα περισσότερα μέσα στην πορεία της ιστορίας.

Δράση

Ο ήρωας είναι δραστήριος. Είναι αναγκαίο να κάνει πράγματα. Να δημιουργεί καταστάσεις. Συνήθως ο ήρωας είναι αυτός που κάνει τα περισσότερα μέσα σε μια ιστορία. Ποτέ ουδέτερος και απαθής. Πολύ προσοχή στην τρίτη πράξη όπου πολλές φορές συμβαίνει ο ήρωας να είναι παθητικός και να του έρχεται η λύση από εξωτερικούς παράγοντες.

Θυσία

Το νούμερο 1 σήμα κατατεθέν του Ήρωα. Η πρόθεση του ήρωα να εγκαταλείψει κάτι σημαντικό και μεγάλης αξίας, ακόμα και την ίδια του τη ζωή για ένα ιδανικό ή για να προστατέψει αγαπημένους του.

Μάχη με το Θάνατο.

Ο ήρωας πρέπει να τα βάλει με το θάνατο. Αν όχι τον πραγματικό θάνατο κάτι που να συμβολίζει το οριστικό τέλος, μια ερωτική σχέση, ένα μεγάλο ρίσκο, μια καριέρα στα οποία ο Ήρωας μπορεί να επιτύχει ή και να αποτύχει.

Ο Ήρωας μπορεί να νικήσει την μάχη και να μας δείξει ότι ο θάνατος δεν είναι τόσο σκληρός αντίπαλος, μπορεί να χάσει και να αναστηθεί, δείχνοντας ότι ο θάνατος μπορεί να ξεπεραστεί.

Οι πιο αποτελεσματικοί ήρωες είναι που βιώνουν την θυσία. Που τους παίρνει κάτι ο θάνατος ή το τέλος και αυτοί συνεχίζουν να πολεμούν.

Δράμα – Κωμωδία

Στο δράμα προσθέτουμε ικανότητες στον ήρωα. Στην κωμωδία αφαιρούμε.

Special – Ο Άντι-Ήρωας

Ο Άντι-Ήρωας δεν είναι το αντίθετο το Ήρωα αλλά είναι σπασιαλίστας ήρωας, ένας παρά το σύστημα και το νόμο, ένας 'κακός' από την ματιά της κοινωνίας αλλά που το κοινό βασικά συμπαθεί. Ταυτιζόμαστε με αυτόν τον outsider γιατί όλοι σε κάποια στιγμή της ζωής μας έχουμε νιώσει με τον ένα ή τον άλλο τρόπο. 2 είδη-

- 1) Χαρακτήρες που συμπεριφέρονται όπως είναι οι συμβατικοί ήρωες αλλά με μια δόση κυνισμού ή έχουν μια βαθιά πληγή πχ Μπογκαρντ- Καζαμπλανκα, Big Sleep
- 2) Τραγικοί ήρωες, κεντρικές φιγούρες της ιστορίας που δεν είναι συμπαθείς και που οι πράξεις τους δεν είναι αρεστές σε μας πχ Μάκβεθ, Scarface

Άλλα αρχέτυπα

MENTORΑΣ

Ο Σοφός Άνδρας ή Γυναίκα. Αυτός που καθοδηγεί, συμβουλεύει και δίνει δώρα στον ήρωα.

Η λέξη 'Μέντορας' προέρχεται από τον χαρακτήρα Μέντορα στην Οδύσσεια ο οποίος καθοδηγεί τον Τηλέμαχο στην περιπέτεια του.

Ο Μέντορας συνήθως μιλά με τη φωνή του Θεού ή είναι εμπνευσμένος από Θεϊκή Σοφία.

ΨΥΧΟΛΟΓΙΚΗ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΑ

Ο Μέντορας αναπαριστά τον Εαυτό, τον Θεό μέσα μας, το κομμάτι της προσωπικότητας που συνδέεται με όλο το σύμπαν. Είναι ο Ανώτερος Εαυτός- πιο σοφό, πιο δίκαιο, πιο αγαθό, πιο θεϊκό κομμάτι του εαυτού μας.

Τζιμινι Κρικετ στον Πινοκιο είναι το κομμάτι της συνείδησης του ήρωα που τον καθοδηγεί στο δρόμο της ζωής όταν δεν υπάρχει πια ο Τζεπετο ή η Καλή Νεράιδα στο πλάι του.

Ο Μέντορας αντιπροσωπεύει τις υψηλές προσδοκίες – τα μεγάλα πράγματα.

Συνδεεται στενά με την εικόνα του Γονέα. Συνήθως οι ήρωες βρίσκουν τους μέντορες γιατί οι δικοί τους γονείς ήταν ανεπαρκείς.

ΔΡΑΜΑΤΙΚΕΣ ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ

- Διδασκαλία
- Δίνει δώρα (Συνήθως πρέπει να τα κερδίσει ο ήρωας με γνώση, θυσία ή μεγάλη θέληση)
- Κίνητρο (συνήθως να ξεπεράσει το φόβο)
- Φυτεύει τον σπόρο (πληροφορίες ή ένα αντικείμενο. Κλασσική υποχρεωτική σκηνή στα Τζειμς Μποντ με τον Q που δίνει όπλα και γκατζετ. Η πληροφορία αυτό που λέμε 'φυτεύεται' και έχει στόχο το κοινό να την αρπάξει και μετά να την ξεχάσει μέχρι την στιγμή που στον τέλος θα 'ανθίσει' και θα δώσει λύση- συνδέοντας παράλληλα και την 1^η με 3^η πράξη. Μας δείχνει ότι αυτό μάθαμε από τους μέντορές μας κάποια στιγμή θα μας χρησιμεύσει)
- Σεξουαλική μύηση (Μπορεί να αποπλανήσει ή να κλέψει την αθωότητα- ο ήρωας παίρνει μαθήματα και με σκληρό τρόπο)

ΕΙΔΗ

- Σκοτεινός Μέντορας (συνήθως Αντι- Μέντορας)
- Έκπτωτος Μέντορας
- Πολλοί Μέντορες
- Κωμικός Μέντορας (φαινομενικά καταστρεπτικές συμβουλές αλλά στο τέλος αποδεικνύονται σοφές)
- Εσωτερικός- Ιδεολογικός Μέντορας (western, samurai code)

Ο Φύλακας της Πύλης- Η πρώτη πρόκληση

Αγγελιοφόρος- Αυτός που σηματοδοτεί την αλλαγή

Μάσκα- Αυτός που αλλάζει από την οπτική γωνία του ήρωα (συνήθως το αντίθετο φίλο)

Σκιά

Φίλος

Γελωτοποιός- Αυτός που προσγειώνει το Εγώ.

ΔΟΜΗ

ΑΡΧΗ- ΜΕΣΗ – ΤΕΛΟΣ

ΘΕΣΗ- ΑΝΤΙΘΕΣΗ- ΣΥΝΘΕΣΗ

ΠΡΑΞΗ 1^Η - ΑΡΧΗ, ΘΕΣΗ

Αρχική Εικόνα (1)

Μια εικόνα που αναπαριστά την πάλη και τον τόνο της ιστορίας. Εάν snapshot του προβλήματος του κεντρικού ήρωα, πριν ξεκινήσει η περιπέτεια. Συνδέεται απόλυτα με την **Τελική Εικόνα** είτε σαν αντίθεση είτε σαν βελτιωμένη επανάληψη.

Set- up (1-10)

Ο ‘ κανονικός κόσμος’. Παρουσιάζουμε τον κόσμο του ήρωα όπως είναι με όλες τις πληροφορίες και τι λείπει από την ζωή του (εδώ έρχονται τα 6 πράγματα που πρέπει να διορθώσει)

Θέμα (κατά τη διάρκεια του set- up, καλό είναι μέχρι το 5)

Με τι έχει να κάνει η ιστορία, το μήνυμα, η αλήθεια. Συνήθως είναι κάτι λεκτικό και πολλές φορές κρυμμένο. Συμβαίνει στον ήρωα (πχ κάποιος του το λέει) αλλά δεν έχει την απαραίτητη εμπειρία ή θέληση να το καταλάβει ή να το υποστηρίξει.

Καταλύτης (12)

Η στιγμή που η ζωή όπως ήταν μέχρι τώρα **αλλάζει**. Ένα τηλεγράφημα, πιάνεις τον εραστή σου να σε απατά, το τέρας είναι πάνω στο διαστημόπλοιο, έρχεται ο έρωτας της ζωής κτλ. Ότι υπήρχε πριν δεν υπάρχει πια, η αλλαγή έρχεται άμεσα.

Δεύτερες Σκέψεις (12-25)

Η αλλαγή φοβίζει για μια στιγμή ή για πολλές στιγμές, ο ήρωας αμφισβητεί το δρόμο που πρέπει να ακολουθήσει. Μπορώ να τα καταφέρω; Μήπως είμαι ανεπαρκής; Μήπως να το αφήσουμε καλύτερα; Ή τώρα ή ποτέ. Συνήθως το αρχέτυπο του Μέντορα βοηθά τον ήρωα να τολμήσει.

ΠΡΑΞΗ 2^Η- ΜΕΣΗ, ΑΝΤΙΘΕΣΗ

Μπαίνουμε στη 2 (25-30)

Ο κεντρικός ήρωας κάνει μια επιλογή και το ταξίδι ξεκινά. Φεύγουμε από τη ΘΕΣΗ και πάμε στο πάνω- κάτω, τον ακριβώς αντίθετο κόσμο.

B Story (30)

Η συζήτηση για το **Θέμα**- το ζουμί της αλήθειας. Συνήθως γίνεται μεταξύ του ήρωα και του love interest γι' αυτό και συχνά ονομάζεται και 'love story'.

Υπόσχεση της Υπόθεσης (30- 55)

Εμφανίζεται αυτό που έχει υποσχεθεί η ταινία, σύμφωνα με το set-up και το είδος της. Είναι η 'πλάκα και τα παιχνίδια'. Εδώ ο Μπάτμαν δέρνει τους καινούργιους κακούς, το ζευγάρι φλερτάρει και ερωτεύεται, ο ντεντέκτιβ αρχίζει να βρίσκει στοιχεία κτλ. Ο ήρωας αρχίζει να εξερευνά τον νέο κόσμο και το κοινό ψυχαγωγείται από την υπόσχεση που τους δόθηκε. Είναι το πιο ζωντανό και ανέμελο κομμάτι της ταινίας. Όλα είναι σε 'ακμή' (και τα αρνητικά).

Μέση (55)

Ψεύτικη νίκη ή ψεύτικη ήττα. Συνήθως αν στο φινάλε έχουμε νίκη, στη μέση έχουμε ψεύτικη ήττα και το ανάποδο. Είναι πάντα το ανάποδο από το **Όλα Χάθηκαν**. Είναι η στιγμή που είτε όλα είναι 'ωραία' είτε όλα είναι 'χάλια'. Από δω και πέρα τα πράγματα σοβαρεύουν.

Οι Κακοί Πλησιάζουν (55-75)

Αμφιβολίες, ζήλια, φόβος, κακοί σωματικοί και συναισθηματικοί συσπειρώνονται για να κατεδαφίσουν τον ήρωα. Τα πράγματα αρχίζουν να δυσκολεύουν.

Όλα Χάθηκαν (75)

Το αντίθετο της **Μέσης**. Η στιγμή που όλες οι δεξιότητες και οι προσπάθειες που έκανε στην ΑΝΤΙΘΕΣΗ αποτυγχάνουν και ο ήρωας δεν έχει πια τίποτα. Ο βασικός στόχος φαίνεται πιο δύσκολος από ποτέ. Εδώ επίσης κάτι ή κάποιος πεθαίνει. Πρόσωπο ή συναίσθημα, ο θάνατος του παλιού κάνει άκρη για κάτι καινούργιο...

Η Σκοτεινή Νύκτα της Ψυχής (75- 85)

Ο ήρωας πιάνει πάτο και δεν έχει ελπίδα. Παραδίδεται στην μοίρα του. Όμως σε μια στιγμή έκλαμψης συνειδητοποιεί ότι η απάντηση ήταν κάτι που έμαθε στο **B Story**. Σηκώνεται και προσπαθεί να συνθέσει ότι ήξερε από την αρχή.

ΠΡΑΞΗ 3^Η- ΤΕΛΟΣ, ΣΥΝΘΕΣΗ

Μπαίνουμε στην 3 (85)

Ο ήρωας βρίσκει τη λύση και προνοεί να προχωρήσει μπροστά σε απάντηση του **Όλα Χάθηκαν** αφού βίωσε την **Σκοτεινή Νύκτα της Ψυχής**.

Φινάλε (85-110)

Ο ήρωας συνθέτει τις αρχικές του δεξιότητες με τις καινούργιες που έμαθε στη 2^η Πράξη και κυρίως ότι έμαθε από το **B Story** και τις χρησιμοποιεί για να υπερισχύσει.

Τελική Εικόνα (110)

Το αντίθετο της Αρχικής Εικόνας που αποδεικνύει οπτικά – κινηματογραφικά ότι έχει επέλθει αλλαγή στον ήρωα.