

Παρουσίαση ερευνητικής εργασίας για κινηματογράφο

Εισαγωγή:

Ξεκινάμε με μία βασική διαφορά:

Άλλο αντιγράφω μία ταινία που ανήκει σε ένα είδος κι άλλο φτιάχνω μία ταινία που τα χαρακτηριστικά της ανήκουν σε ένα είδος.

Κάθε είδος έχει ορισμένα βασικά δομικά χαρακτηριστικά: Κάποια βασικά στοιχεία στη δομή, ώστε να είναι απολαυστικό σαν ταινία.

Ένας σκηνοθέτης αποφασίζει και επιλέγει μέσα από ποια σειρά και πώς θα τα δείξει αυτά μέσα σε μία ταινία.

1^ο κεφάλαιο:

Τρεις βασικές σκηνοθετικές επιλογές:

A. Σε τί χώρους θα διαδραματιστεί μία ταινία:

Οι χώροι, εκτός από την εντύπωση και την ομορφιά, μπορούν να επιλέγονται για να εξυπηρετήσουν την πλοκή.

Παράδειγμα: Οι εντυπωσιακοί και όμορφοι χώροι μίας υπερπαραγωγής, όπως το Star Wars.

Επίσης, το σύνολο των χώρων σε μία ταινία, φτιάχνει τον κόσμο της ταινίας.

Στον κόσμο της ταινίας εντάσσονται και μέρη που ο σκηνοθέτης δεν θα μας δείξει ποτέ, αλλά γι' αυτά μιλούν τα πρόσωπα της ταινίας. Τέτοια μέρη εξυπηρετούν πολύ στη μυθοπλασία της ταινίας, σε αυτό που απλά λέμε «ατμόσφαιρα». Για παράδειγμα, στη σειρά των ταινιών Alien για πολύ καιρό δεν βλέπαμε τον πολιτισμό των εξωγήινων που δημιούργησαν τα Alien. Αυτό, μας έκανε να φανταστούμε έναν ολόκληρο κόσμο γι' αυτούς και πολλές ιστορίες μυστηρίου.

Πρότυπο ταινίας, όπου οι χώροι παίζουν μεγάλο ρόλο στη δραματολογία είναι το Metropolis του Fritz Lang. Μία από τις πρώτες ταινίες επιστημονικής φαντασίας, όπου σε κάθε χώρο διαδραματίζεται κάτι σημαντικό για την πλοκή κι όλοι μαζί συνθέτονται για να παράγουν ένα μεγάλο παζλ για το πώς μπορεί να μοιάζει μία απολυταρχική εκβιομηχανισμένη κοινωνία στο μέλλον.

B. Η σύνθεση του πλάνου

Η σύνθεση του πλάνου, όπως και στη ζωγραφική ή τη φωτογραφία είναι από μόνη της ένας ολόκληρος κόσμος αφήγησης μίας ιστορίας. Στόχος του σκηνοθέτη, μέσα από τη σύνθεση του πλάνου του είναι να βάλει «μέσα» στον κόσμο της ταινίας τον θεατή: Στους

χώρους όπου βρίσκονται οι πρωταγωνιστές και στα αισθήματα που βιώνουν στην κάθε σκηνή.

Έτσι, πολλές φορές, για να αποδωθεί καλύτερα η κατάσταση μίας σκηνής, μπορούμε να δούμε περίεργα πλάνα, όπως πολύ χαμηλά ή πολύ ψηλά πλάνα, όπου κάτι ασήμαντο βρίσκεται πολύ μπροστά και η κύρια δράση είναι στο φόντο κτλ.

Ένα παράδειγμα είναι η μονομαχία της πρωταγωνίστριας στο Kill Bill με την ιαπωνέζα ξιφομάχο. Η μονομαχία διαδραματίζεται σε έναν απομονωμένο ιαπωνικό κήπο. Ο Ταραντίνο, για να αποδώσει την κρισιμότητα και την επικινδυνότητα της θανάσιμης μονομαχίας, δηλαδή τη συγκέντρωση των δύο μονομάχων και τον κίνδυνο που διατρέχουν, διάλεξε, στη σύνθεση του πλάνου του, να φέρει πολύ κοντά μία ιαπωνική βρύση και στο βάθος να βλέπουμε τους μονομάχους. Τί πετυχαίνει με αυτό;

Αρχικά, για να ακούμε την ώρα της μονομαχίας τη βρύση, κατανοούμε ότι υπάρχει πολύ ησυχία. Αυτό μας δείχνει τη συγκέντρωση των δύο μονομάχων, αλλά και ότι η περιοχή είναι απομονωμένη, καθώς δεν ακούγεται τίποτα άλλο, παρά μία μικρή βρυσούλα. Η απομόνωση της περιοχής μπορεί να μας δείχνει ότι και οι δύο είναι ολομόναχες και δεν πρόκειται να έρθει κανείς για βοήθεια. Είναι η μία στο έλεος της άλλης.

Μία τέτοια σύνθεση είναι παρμένη από τα κλασσικά Γουέστερν. Τέτοιες περιγραφές επίσης, απλών στοιχείων που αναδεικνύουν τον χώρο που βρισκόμαστε και την κατάσταση της στιγμής, αποδίδονται εξαιρετικά στην παραδοσιακή ποίηση κάθε χώρας. Πολύ συχνά οι σκηνοθέτες καταφεύγουν στην ανάγνωση τέτοιων ποιημάτων.

Πρότυπο σύνθεσης πλάνου για εμάς, αποτέλεσε η ταινία «Ο τρίτος άνθρωπος». Στο μεταπολεμικό μισοδιαλυμένο Βερολίνο ένας κατάσκοπος ανακαλύπτει σταδιακά την πραγματική ιστορία του συνεργάτη και φίλου του. Τα πλάνα στους χώρους μέσα στους οποίους κινείται, παραπέμπουν, μέσα από τα συντρίμια, στην παλιά τους ιστορία.

Γ. Η κίνηση της κάμερας

Η κίνηση της κάμερας αποκτά έναν πολύ σημαντικό ρόλο σε μία σκηνοθεσία. Στην ουσία είναι αυτή που μας λέει την ιστορία, σαν να μπορούσαμε να είμαστε παρόντες κι εμείς. Είναι ο «κουτσομπόλης» μας. Δεν είναι τυχαίο ότι σε πολλές ταινίες, η κάμερα περιγράφηκε σαν την κλειδαρότρυπα μέσα από την οποία μαθαίνουμε ένα μυστικό. Παραδείγματα τέτοια συναντούμε στις αστυνομικές ιστορίες, στις ιστορίες μυστηρίου και σε άλλες.

Οπότε, το πότε θα κινηθεί η κάμερα και ποιον θα δείξει είναι το καθοριστικότερο στοιχείο για να σχηματίσει συνοχή ο θεατής.

Ένα χαρακτηριστικό πλάνο κίνησης κάμερας, είναι το «μάτι του Θεού». Ονομάζεται έτσι, γιατί από εκεί που δείχνει η κάμερα, δεν μπορεί να βρίσκεται κανείς να παρατηρεί, παρά μόνο ο Θεός. Είναι όμως, ένα πολύ καθοριστικό και υποβλητικό πλάνο. Μία πολύ καλή του χρήση βλέπουμε στο «Ψυχώ» του Χίτσκοκ:

Όλοι υποψιαζόμαστε τη μητέρα του πρωταγωνιστή για τον φόνο της ταινίας. Κανείς όμως δεν την έχει δει ακόμα. Έτσι, σε μία στιγμή που ο γιος της ανεβαίνει προς την κάμαρά της, η κάμερα ακολουθεί από μόνη της, χωρίς να τους βλέπουμε ακόμα, αλλά ακούγοντας την συνομιλία τους. Όταν ο γιος της την βγάζει από την κάμαρα, η κάμερα έχει προλάβει να ανεβεί στο ταβάνι κι από ψηλά να παρακολουθεί τη σκηνή.

Η κίνηση της κάμερας μοιάζει με την πρόθεση του θεατή να μπει μες την ταινία, και να δει ποιος έκανε το έγκλημα.

Ταινία, που αποτελεί κατά πολλούς πρότυπο σε αυτές τις τρεις σκηνοθετικές επιλογές είναι το Blade Runner του Ridley Scott. Οι χώροι παρουσιάζουν μία μεγάλη ποικιλία και έναν πολύ καλό σχεδιασμό, με αποτέλεσμα ο κόσμος της ταινίας να είναι μεγαλύτερος και με τόσο καλή περιγραφή, που ο θεατής μπορεί να νιώσει, σαν τα πρόσωπα της ταινίας, ότι βρίσκεται μέσα. Η σύνθεση του πλάνου παρουσιάζει συχνά την ψυχική κατάσταση των πρωταγωνιστών μέσα από αυτά που οι ίδιοι βλέπουν. Τέλος, η κίνηση της κάμερας δίνει έναν υποβλητικό και θαυμαστό τόνο στον κόσμο του έργου, που υπερτερεί την τελική ανατροπή.

2^ο κεφάλαιο: 5 βασικά ερωτήματα στο σενάριο

Η πιο στοιχειώδης δομή σε κάθε σενάριο που παρακολουθούμε απαντά συνήθως σε αυτά τα πέντε ερωτήματα:

Ποιος είναι ο στόχος του πρωταγωνιστή;

Τί κάνει για να τον πετύχει;

Ποια πρόβλημα παρουσιάζεται;

Πώς το αντιμετωπίζει;

Τί γίνεται στο τέλος;

Αν χάσουμε τη συνέχεια του πρωταγωνιστή μες το έργο, χάνουμε συνήθως και το λόγο για τον οποίο βλέπουμε μία ταινία.

Ένα πρόσφατο παράδειγμα είναι η ταινία «Black Panther».

Στόχος του πρωταγωνιστή είναι να γίνει ο καινούριος βασιλιάς στη χώρα του.

Δεύτερος στόχος του, να φέρει αιχμάλωτο στην πατρίδα του έναν κακοποιό, υπεύθυνο για τον θάνατο πολλών συμπατριωτών του.

Για να το πετύχει ως νέος ηγεμόνας ακολουθεί την πολιτική της χώρας του, δηλαδή να παραμείνουν κρυμμένοι από τον υπόλοιπο κόσμο, προφυλάσσοντας τα μυστικά και τον πολιτισμό τους.

Το πρόβλημα που παρουσιάζεται είναι ότι για να το πετύχουν αυτό, πολλές φορές οι πράξεις αντιβαίνουν στις ηθικές του αρχές. Για παράδειγμα, ο πρωταγωνιστής μαθαίνει ότι ο πατέρας του, πρώην ηγεμόνας και πρότυπό του, αναγκάστηκε σε μία στιγμή να δράσει ενάντια στις αρχές του ανθρωπισμού.

Εδώ, έρχεται να συμπληρωθεί η εικόνα του προβλήματος, με την ιστορία του δεύτερου στόχου του: Θύμα του πατέρα του, ήταν ο κεντρικός κακός της ταινίας, στην παιδική του ηλικία. Από τότε, αυτός ο κακός ορκίστηκε να πάρει εκδίκηση απέναντι στη χώρα του πρωταγωνιστή. Έτσι, με αυτή τη συμπλήρωση του 2^{ου} και 3^{ου} ερωτήματος, συμπληρώνεται η μυθοπλασία της ταινίας.

Τώρα, ο θεατής ξέρει ότι από τη μία ο πρωταγωνιστής πρέπει να κρατήσει το θρόνο της χώρας του και τις αρχές της, από την άλλη κάποιες αποφάσεις, για να διατηρηθούν αυτές οι αρχές, δημιουργούν πραγματικούς αντιπάλους και ηθικά διλλήματα.

Περνάμε στο τέταρτο ερώτημα: Ο πρωταγωνιστής αναγκάζεται να παραβεί ορισμένες από τις αρχές της χώρας του, αλλά ταυτόχρονα να την προστατεύει: Συμμαχεί με γειτονικές ανταγωνιστικές φυλές, εμπιστεύεται την γνώμη κάποιων ανθρώπων που πρώτα τους κρατούσε σε κάποια απόσταση και καλείται να αναλάβει την ευθύνη των πράξεών του κι όχι μόνο να διατηρήσει τα ήθη και τα έθιμα της χώρας του.

Έτσι, περνώντας στο τελευταίο ερώτημα, για το σεναριογράφο περισσεύει και λίγος χώρος να διαχειριστεί το πρόσωπο του κακού. Δίνεται η ευκαιρία για έναν μικρό διάλογο μεταξύ καλού και κακού και η δυνατότητα να αλλάξει κι ο κακός τις αποφάσεις του.

Σε πολλές ταινίες θα δούμε να αντιμετωπίζονται τα 5 αυτά ερωτήματα. Με τροποποιήσεις, με παραλλαγές, αλλά πάντα παραμένουν στη βάση της ταινίας, αφήνοντας έτσι τον θεατή να παρακολουθεί το δράμα του πρωταγωνιστή και να μην χάνει τη συνέχεια και το στόχο της ταινίας. Από τον τρόπο και την επιτυχία που θα απαντηθούν και θα τροποποιηθούν αυτά τα ερωτήματα, εξαρτάται η πρωτοτυπία και η επιτυχία της ταινίας.

3^ο κεφάλαιο: 3 βασικά ερωτήματα στη σκηνοθεσία

Όταν ο σκηνοθέτης παραλαμβάνει ένα σενάριο, καλείται να στηρίξει τη βασική ιστορία και να την αφηγηθεί έτσι ώστε να εμβαθύνουμε σε αυτή και να είναι πιο πλούσια. Ποια βασικά στοιχεία σε ένα σενάριο οφείλει να στηρίξει;

Πρέπει ο πρωταγωνιστής να περιγραφεί έτσι, ώστε να νοιαστούμε γι' αυτόν: Να υπάρχει κάποιος λόγος, καλός ή κακός, για τον οποίο ο πρωταγωνιστής μας ενδιαφέρει.

Πρέπει να νοιαστούμε για το πρόβλημά του. Πώς μπορεί να περιγραφεί μέσα από τη σκηνοθεσία το πρόβλημα του πρωταγωνιστή, ώστε να καταλάβουμε τις αποφάσεις του και τον τρόπο που νιώθει;

Πρέπει να βρούμε τρόπους να πούμε παλιές ιστορίες με νέους τρόπους. Συνήθως, τα προβλήματα του ανθρώπου έχουν μια καθολικότητα. Αν για παράδειγμα σε μία ταινία, ένας πρωταγωνιστής έχει ληστέψει έναν άλλον, η παλιά ιστορία είναι αυτή της ληστείας και

πιθανόν της αδικίας που παράγει. Πώς θα αναδείξουμε τα στοιχεία που κρύβει ένα γεγονός της ανθρώπινης ιστορίας;

Κλασσικά παραδείγματα αυτών των τριών ερωτημάτων, συναντούμε στις καλές – αν και πολύ σπάνιες – ταινίες τρόμου, επιστημονικής φαντασίας και μυστηρίου.

Για παράδειγμα, ένα θέμα που επανέφερε πολύ επιτυχημένα η τελευταία ταινία Star Wars είναι αυτό της «δύναμης». Από που κατάγεται αυτή η «δύναμη» η οποία μοιάζει να χαρίζει υπεράνθρωπες πνευματικές και φυσικές δυνάμεις στις δύο πλευρές που την κατέχουν;

Στις μέχρι τώρα ταινίες, η «δύναμη» δεν ήταν παρά ένα μέσο για να πετύχει ένας καλός ή ένας κακός τους στόχους του. Σαν ένα προτέρημα που απλά χρησιμοποιούνταν από κάποιους προνομιούχους. Στην τελευταία ταινία είδαμε το δέσιμο της δύναμης με τον πρωταγωνιστή των ταινιών Star Wars. Είδαμε τον λόγο για τον οποίο προσπάθησε να αρνηθεί την εκπαίδευσή του. Και μάθαμε λίγα πράγματα για τη σκοτεινή και τη φωτεινή πλευρά της, τονισμένα μέσα από τη σκηνοθεσία. Έτσι, μπορέσαμε – επιτυχημένα για πολλούς, αποτυχημένα για άλλους – να εμβαθύνουμε λίγο παραπάνω σε ένα από τα κεντρικά θέματα αυτής της μακράς σειράς ταινιών.

4^ο κεφάλαιο: Κρατώντας το ηθικό δίλλημα μέχρι το τέλος.

Σε μία ταινία, αν θέλουμε να απορροφηθούμε κατά τη διάρκειά της, δεν μπορεί να λείπει ένα ηθικό δίλλημα στον πρωταγωνιστή, το οποίο επανέρχεται κατά τη διάρκεια της ταινίας και διατηρείται μέχρι το τέλος της.

Ένα ηθικό δίλλημα που είδαμε προηγουμένως είναι αυτό του πρωταγωνιστή στο Black Panther. Πως θα διατηρήσει τις αρχές της χώρας του, αλλά θα πάρει και ρίσκο, ώστε να μην αντιβαίνει ανθρώπινες ηθικές αρχές; Και το θέμα αυτού του διλήματος, χρέος ή απόφαση, διατηρείται μέχρι το τέλος. Φτάνει να το θέσει μάλιστα και στον κακό της ταινίας, σαν επιλογή.

Ένα εξαιρετικό ηθικό δίλλημα είναι έτοιμο να στηθεί στην γνωστή ταινία Wall e.

Ο Wall e είναι ένα ρομπότ ανακύκλωσης στο μέλλον, όπου ο πλανήτης γη έχει εγκαταλειφθεί από τους ανθρώπους και δεν φαίνεται να υπάρχει πια ίχνος ζωής πάνω του. Μια μέρα καταφθάνει στη γη ένα υπερσύγχρονο κομψό ρομπότ, η Εύα, που είναι προγραμματισμένη να ανιχνεύει στοιχεία ζωής. Ο Wall e την ερωτεύεται. Μια μέρα της δείχνει μία παλιά μπότα που μέσα της έχει φυτρώσει ένας μικρός βλαστός. Η Εύα, όντας προγραμματισμένη να βρίσκει στοιχεία ζωής, αυτόματα, σαν παρά τη θέλησή της, κλείνει μέσα της το φυτό και σβήνει. Μετά από λίγο έρχεται ένα διαστημόπλοιο και την παραλαμβάνει. Ο Wall e κρέμεται από ένα παράθυρο και παρατηρεί μέσα στο διαστημόπλοιο πολλές Εύες στοιβαγμένες στις αποθήκες, που προφανώς βρίσκονταν σε παρόμοια αποστολή. Μέχρι αυτό το σημείο έχουμε ένα πολύ καλό στήσιμο για το ηθικό δίλλημα του πρωταγωνιστή Wall e.

Από ότι βλέπουμε, η Εύα είναι προγραμματισμένη να κλείσει ερμητικά, μόλις βρει ένα στοιχείο ζωής, για να το προστατεύσει με την ίδια της τη ζωή, καθώς αυτό είναι ότι πιο πολύτιμο υπάρχει για τους ανθρώπους. Από την άλλη, ο Wall e είναι ερωτευμένος με την Εύα και θέλει να την ξυπνήσει.

Αν αυτή όμως ξυπνήσει, καθώς έχει κλείσει ερμητικά, δεν υπάρχει καμία δυνατότητα να πάρουν το φυτό από μέσα της. Αν την ανοίξουν από την άλλη, η Εύα πεθαίνει, αλλά οι άνθρωποι θα έχουν το φυτό και έτσι την ικανότητα να επαναφέρουν ζωή στον παλνήτη. Οπότε, το ηθικό ερώτημα του πρωταγωνιστή διαμορφώνεται ως εξής: Ή αφήνω την Εύα να θυσιαστεί για να επανέλθει η ζωή στον παλνήτη, ή υπηρετώ την αγάπη και την ξυπνάω, χάνοντας τη δυνατότητα επαναφοράς της ζωής στον παλνήτη.

Αυτό το ηθικό δίλλημα προσπάθησαν να φτιάξουν και στο Matrix Reloaded: Ή ο πρωταγωνιστής Neo σώζει την αγαπημένη του, αλλά αφήνει το τελευταίο μέρος όπου ζουν άνθρωποι να καταστραφεί από τις μηχανές, ή σώζει αυτό το μέρος αλλά αφήνει την αγαπημένη του να πεθάνει. Δυστυχώς, ενώ υπήρχαν όλα τα στοιχεία στο σενάριο και στη σκηνοθεσία για να υπηρετήσουν αυτό το ερώτημα μέσα από την περιπέτεια, λόγω πολύ μεγάλης πίεσης στην παραγωγή, δεν πρόλαβαν να δέσουν αυτά τα στοιχεία μεταξύ τους, με αποτέλεσμα οι δύο τελευταίες μεγάλες σκηνές δράσης, να μην προωθούν στοιχεία στην πλοκή, παρά μόνο στην περιπέτεια.

Το ερώτημα που διαμορφώνεται για εμάς είναι: Πώς διατηρούμε το βασικό ηθικό δίλλημα του πρωταγωνιστή μέχρι το τέλος; Για να μπορεί να διατηρηθεί μαζί με την εγρήγορση και την περιπέτεια και η αγωνία του θεατή στο δράμα του πρωταγωνιστή.

5^ο κεφάλαιο: Σκηνή δράσης και κατασκευή

Ένα πολύ μεγάλο κομμάτι στις ταινίες είναι οι κατασκευές που χρειάζονται για να πραγματοποιηθούν κάποιες σκηνές. Έτσι, για παράδειγμα, αν σε μία ταινία έχουμε ένα υποβρύχιο γύρισμα, ή μία εξομοίωση πτήσης στο διάστημα, χρειάζεται η ομάδα παραγωγής να προσλάβει κάποιους ικανούς κατασκευαστές για αυτό το κομμάτι.

Μία πολύ καλή κατασκευή έχουμε στην Οδύσσεια του διαστήματος 2001 του Stanley Kubrick, που γυρίστηκε πριν ο άνθρωπος πατήσει ακόμα το πόδι του στο φεγγάρι. Με ποιο τρόπο δίνει ο σκηνοθέτης την έλλειψη βαρύτητας εδώ, όταν ξέρουμε ότι αυτή η σκηνή γυρίστηκε στη γη όπου δεν υπάρχουν περιοχές έλλειψης βαρύτητας; Τί κατασκευή επινόησε ώστε να μας δίνεται αυτή η εντύπωση;

Την ιδέα αυτής της κατασκευής ακολούθησε κι ο Christopher Nolan στο Inception στη σκηνή μάχης στο διάδρομο του ξενοδοχείου.

Σε αυτό το κεφάλαιο εντάσσουμε και τις σκηνές δράσης σε μία ταινία, καθώς κι αυτές απαιτούν μεγάλο κομμάτι κατασκευής, που οφείλει να συνδυαστεί με τη σκηνοθεσία. Στη σειρά ταινιών του Τζέιμς Μποντ έχουμε ένα παράδειγμα στο Quantum of Solace όπου η σκηνοθεσία, λόγω ατελειών που προέκυψαν στο γύρισμα, δεν αναδεικνύει

τη σκηνή δράσης (*Quantum of Solace Chase Scene*) και στην ταινία Skyfall έχουμε ένα πρότυπο σκηνής δράσης πολύ καλά σκηνοθετημένης: *Skyfall – Shanghai hotel fight scene*

6^ο κεφάλαιο: μυθολογία:

Σε ένα σενάριο, κατά τη διάρκεια που το γράφουμε, επιστρέφουμε όποτε χρειάζεται σε προηγούμενες σκηνές, για να μην χάσουμε τη ροή και το σχηματισμό του κεντρικού θέματος που θέλουμε να πλάσσουμε. Από αυτό το στόχο μας, εξαρτάται η επιλογή κι η διαμόρφωση των επόμενων σκηνών.

Στη συγκεκριμένη άσκηση πήραμε μία βασική ιστορία που φαίνεται να διαμορφώνεται στη γνωστή σειρά Game of Thrones και προσπαθούμε να πλάσσουμε την εξέλιξή της. Επειδή η σειρά δεν έχει ολοκληρωθεί, θα έχουμε την ευκαιρία, όταν κυκλοφορήσουν τα τελευταία επεισόδια, να συγκρίνουμε τις εξελίξεις που έχουμε δώσει εμείς, με αυτές που θα δωθούν από τους συντελεστές στη σειράς. Μπαίνουμε έτσι στο σκεπτικό διαμόρφωσης μίας μυθοπλασίας.

Η σειρά ξεκινάει με την απειλή των White Walkers που έρχονται από το βορρά κι έχουν τη δύναμη να ανασταίνουν τους νεκρούς. Ένα βασικό ερώτημα πολλών θεατών της σειράς είναι: Γιατί οι White Walkers επιστρέφουν στην εποχή που διαδραματίζονται τα γεγονότα της σειράς, ύστερα από 8000 χρόνια που δεν είχαν ξαναεμφανιστεί;

Αυτή η επιστροφή τους συμπέφτει με την άνοδο στην δύναμη των ακολούθων του κόκκινου Θεού. Και πολλά περιστατικά παραπέμπουν ότι στη Βαλύρια, την μεγαλύτερη, πιο αναπτυσσόμενη και ισχυρή πόλη στον κόσμο της σειράς, έγινε κάτι πολύ τραγικό, ώστε ίσως να είναι η αφορμή που οι White Walkers επιστρέφουν. Τα περιστατικά αυτά δείχνουν ότι κάτι κρύβεται από τον κόσμο από τους ακόλουθους του κόκκινου Θεού.

Αν δεν ακολουθηθεί αυτή η γραμμή της ιστορίας που περνάει μέσα από τα περιστατικά που δίνει η σειρά, ώστε να υπάρχει συνέπεια στην τελική αποκάλυψη, μεγάλος μερος του στησίματος της ανατροπής, θα χαθεί. Έτσι γίνεται σε κάθε ταινία. Η μυθοπλασία είναι ένα βασικό κομμάτι για να διατηρηθεί η συνέπεια της αφήγησης μέσα σε μία ταινία και να αξιοποιηθούν όλα τα συστατικά της.

Επίλογος:

Κάθε κινηματογραφικό είδος, για να έχει μία στοιχειώδη ροή, να κρατάει την προσοχή του κοινού στην ιστορία που αφηγείται, οφείλει να έχει μία εσωτερική συνοχή. Αυτή η εσωτερική συνοχή κερδίζεται σε μεγάλο βαθμό αν ο σκηνοθέτης προσέξει τα στοιχειώδη δομικά χαρακτηριστικά που αναλύσαμε παραπάνω, ώστε να μην «χαθεί» μες την ιστορία και να μην χάσει την προσοχή του κοινού. Από εκεί και πέρα, αν απαντώνται αυτά τα ερωτήματα, μπορεί να παίξει και να τα διασκεύασει με πολλούς τρόπους. Όπως για παράδειγμα να βάλει δύο πρωταγωνιστές που έχουν τον ίδιο στόχο. Ή ο ένας να

αποτυγχάνει και να αναγκάζεται ο άλλος να ακολουθήσει την ιστορία του, μπαίνοντας στα παπούτσια του.

Στη συνέχεια, αφού ο σκηνοθέτης διαμορφώσει μία ιστορία και μία συνοχή περνάει στο να διαλέξει μορφολογικά χαρακτηριστικά για την ταινία του. Δηλαδή το χρώμα, την μουσική και άλλα στοιχεία, που αποτελούν το ύφος μίας ταινίας.

Πολύ θεατές συγχέουν τα μορφολογικά χαρακτηριστικά μίας ταινίας, με τα δομικά χαρακτηριστικά. Έτσι, θεωρούν πάντα ότι σε μία ταινία τρόμου πρέπει να έχουμε σκοτεινά χρώματα και υποβλητικές μουσικές. Εστιάζοντας μόνο την προσοχή τους στα μορφολογικά χαρακτηριστικά και όχι στο τί αφηγείται η ιστορία και με τη δομή. Ένα πολύ καλό πρόσφατο παράδειγμα ταινίας είδους που δεν υπηρετεί μόνο τα μορφολογικά χαρακτηριστικά, αλλά ακολουθεί τη δομή μίας ιστορίας, είναι το *Get out*. Αυτή η ταινία εντάχθηκε στο είδος των ταινιών θρίλερ ή τρόμου, χωρίς να έχει στη μορφή της πολλά στοιχεία τρόμου. Εντάχθηκε όμως, γιατί καθώς η ιστορία προχωρά και αποκαλύπτονται τα ηθικά κίνητρα του πρωταγωνιστή, ταυτόχρονα με μία μεγάλη ιστορία τρόμου που πρέπει να υπερβεί, η δομή της ταινίας παραπέμπει σε ιστορίες τρόμου.