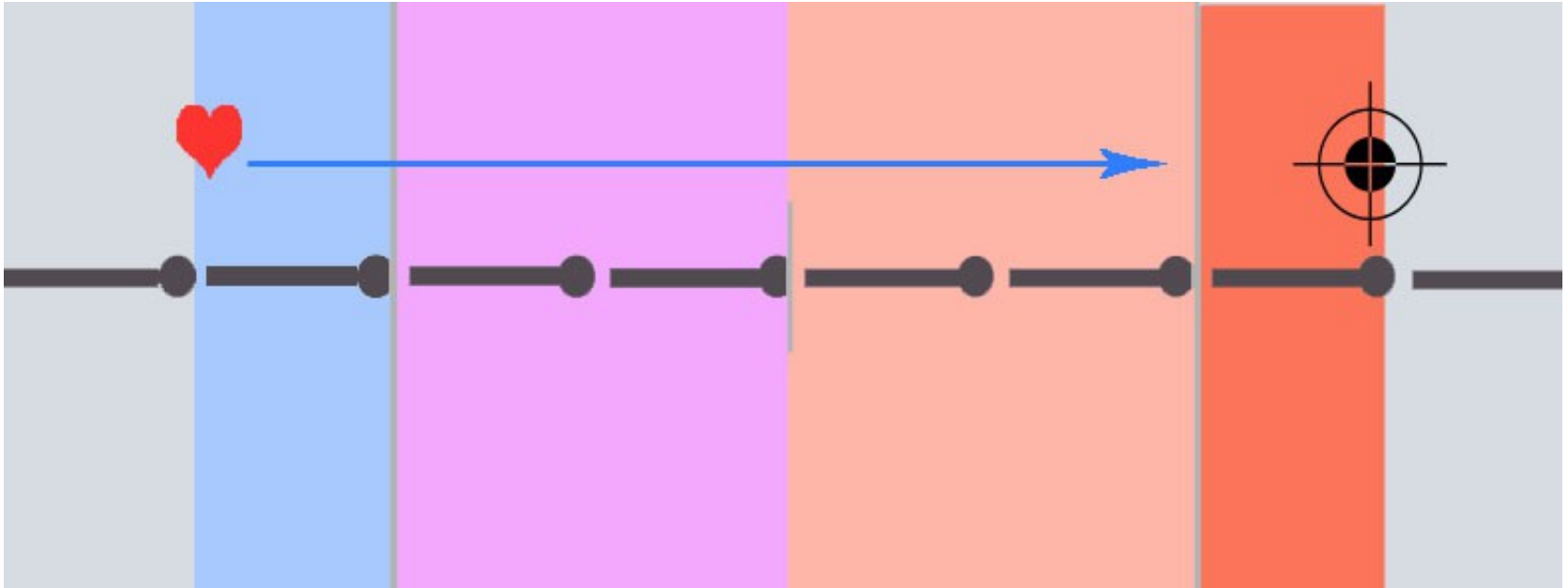
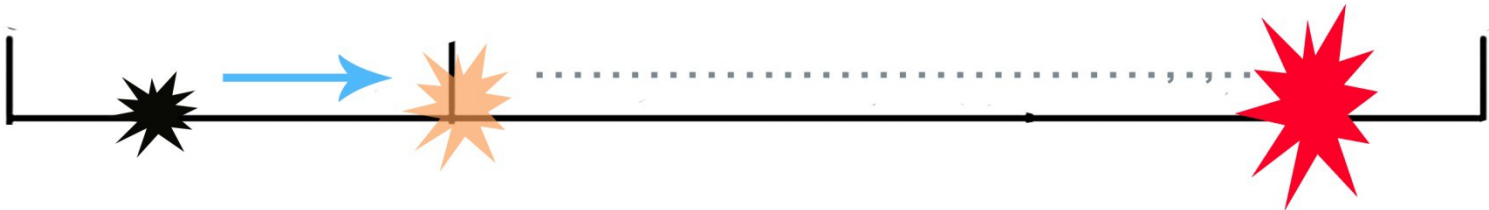
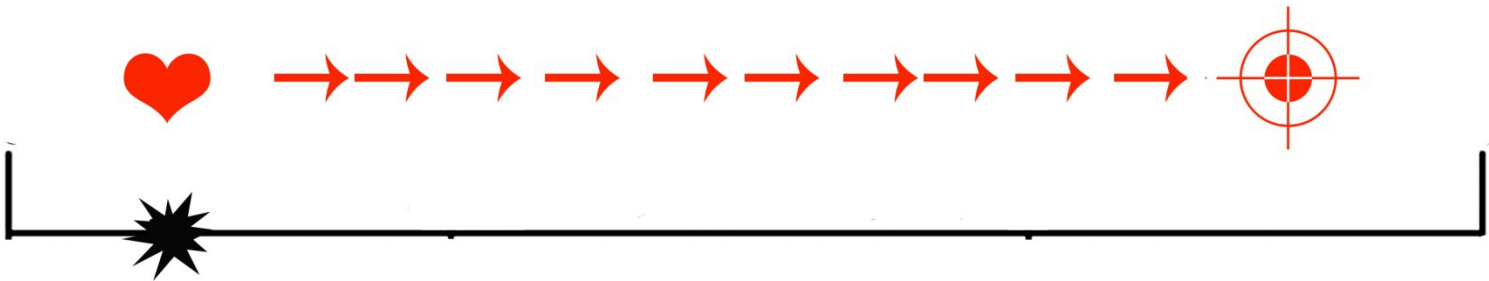
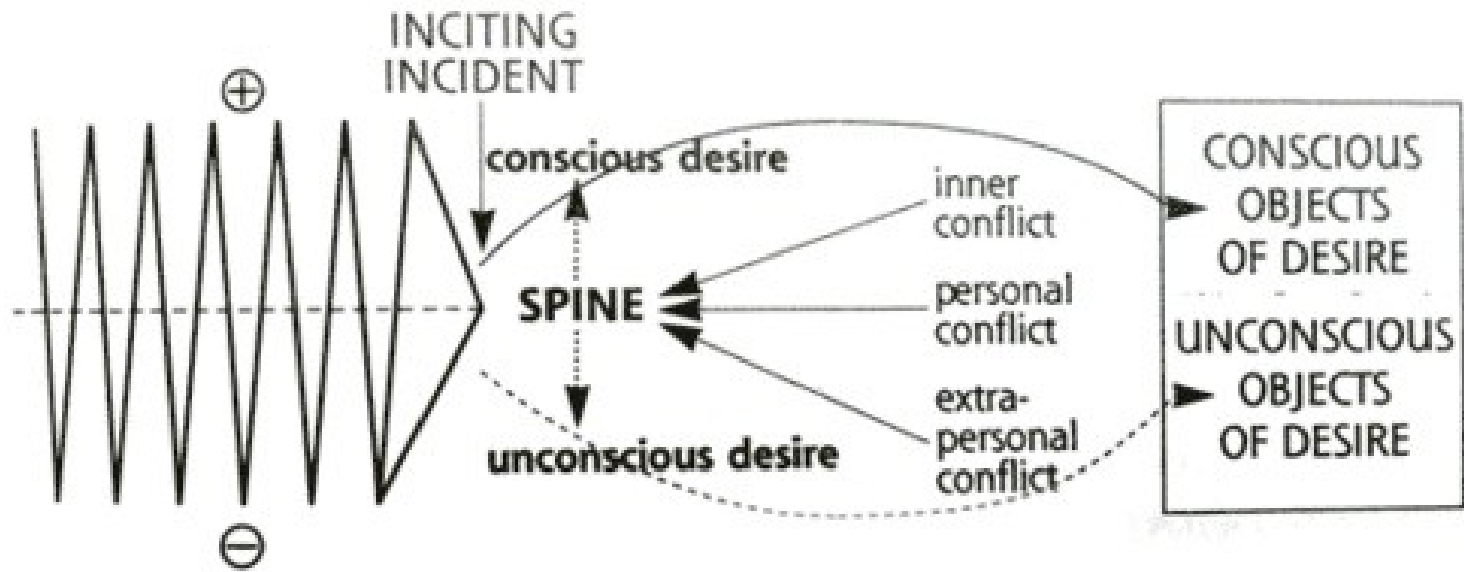


ΔΟΜΗ





# THE QUEST



© 1997 Pearson Education, Inc.

## ΕΞΩΤΕΡΙΚΟ ΤΑΞΙΔΙ

- Είναι η ιστορία ενός χαρακτήρα, που μπαίνει σε μια ορατή διαδικασία επίλυσης ενός προβλήματος, που μπορούμε να δούμε στην οθόνη.
- Μιας διαδικασίας, η οποία έχει ένα συγκεκριμένο ορατό τέλος πέρα από το οποίο δεν μπορούμε να φανταστούμε κάποια άλλη δράση ή γεγονός.
- Είναι η ιστορία ενός χαρακτήρα, ο οποίος θέλει να πετύχει κάτι και έρχεται αντιμέτωπος με εξωτερικές δυνάμεις και εμπόδια.



ΑΡΧΗ

ΜΕΣΗ

ΤΕΛΟΣ







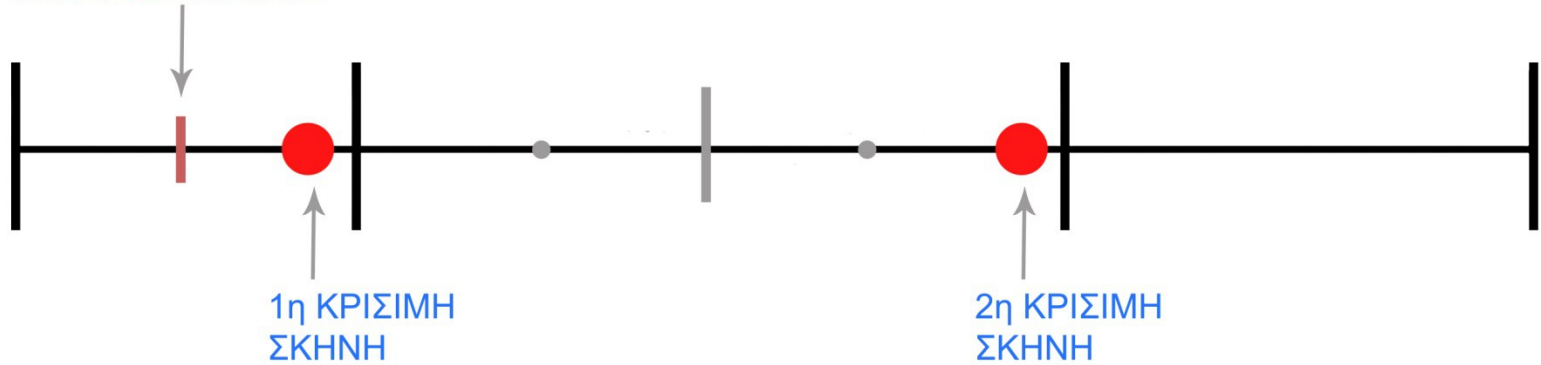
# SYD FIELD

1η ΠΡΑΞΗ

2η ΠΡΑΞΗ

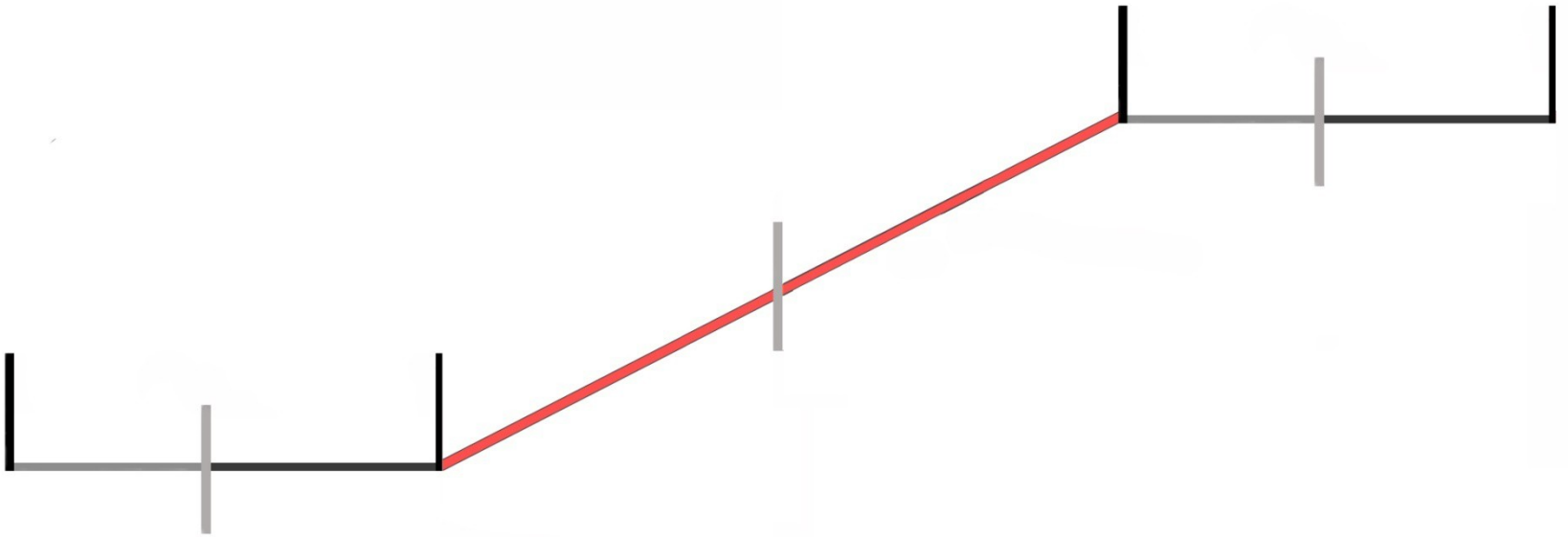
3η ΠΡΑΞΗ

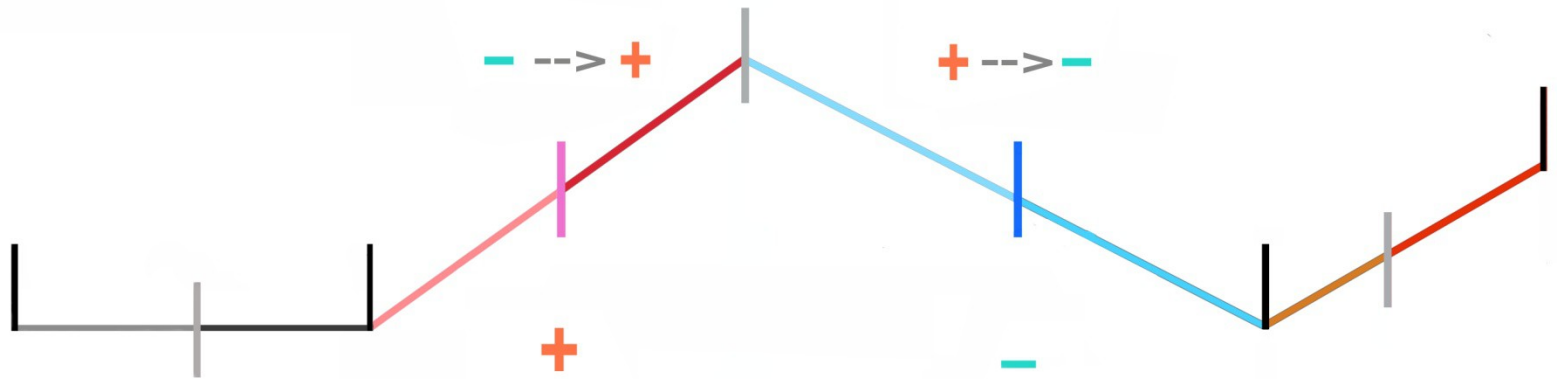
ΚΑΤΑΛΥΤΗΣ  
INCING INCIDENT

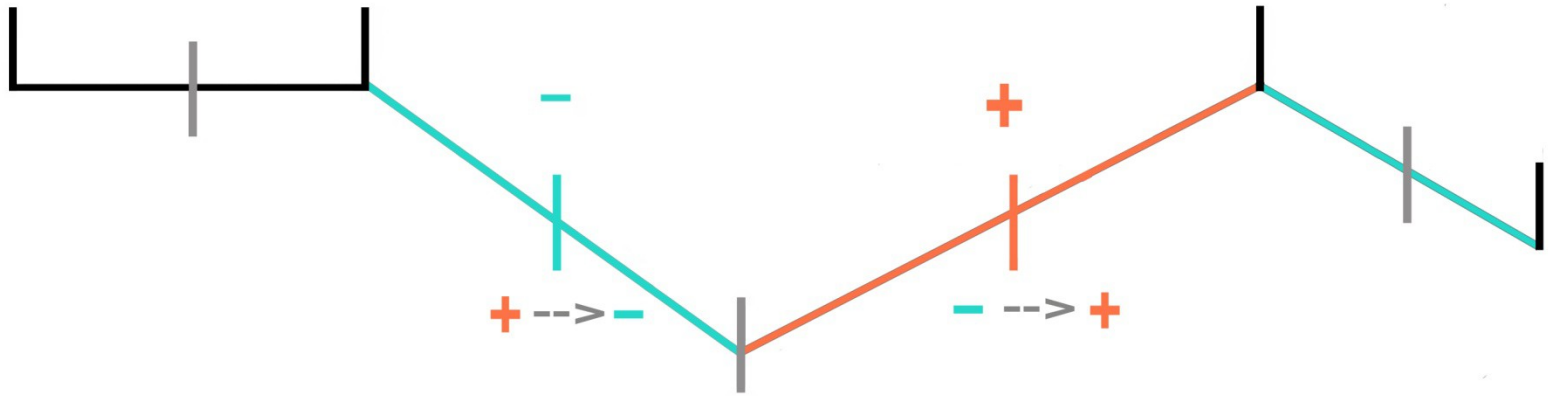


# MICHAEL HAUGE



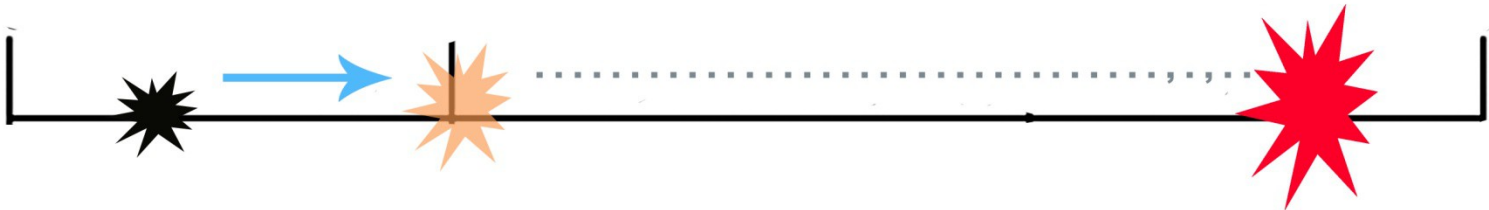
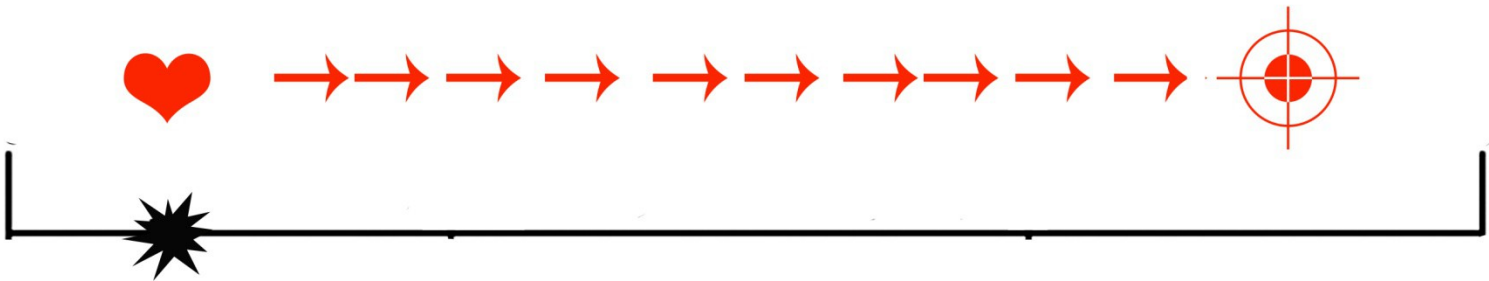




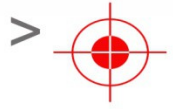


**ΚΥΡΙΑ  
ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΕΡΩΤΗΣΗ**

**ΣΚΗΝΗ  
ΣΕΝΑΡΙΟ  
ΠΡΑΞΗ**



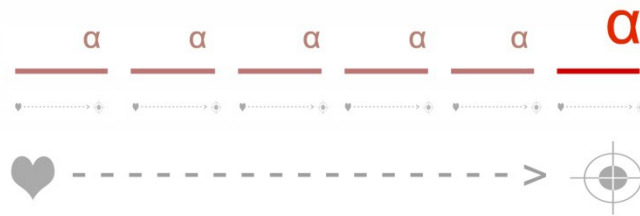




ΣΚΗΝΗ

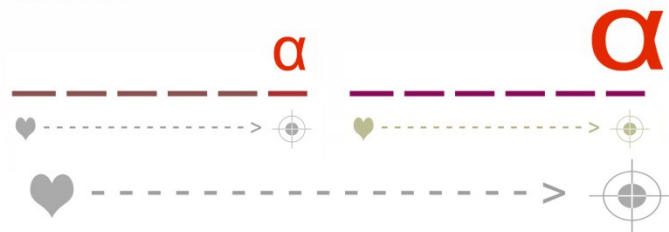


ΣΕΚΑΝΣ



$\alpha < \alpha$

ΠΡΑΞΗ

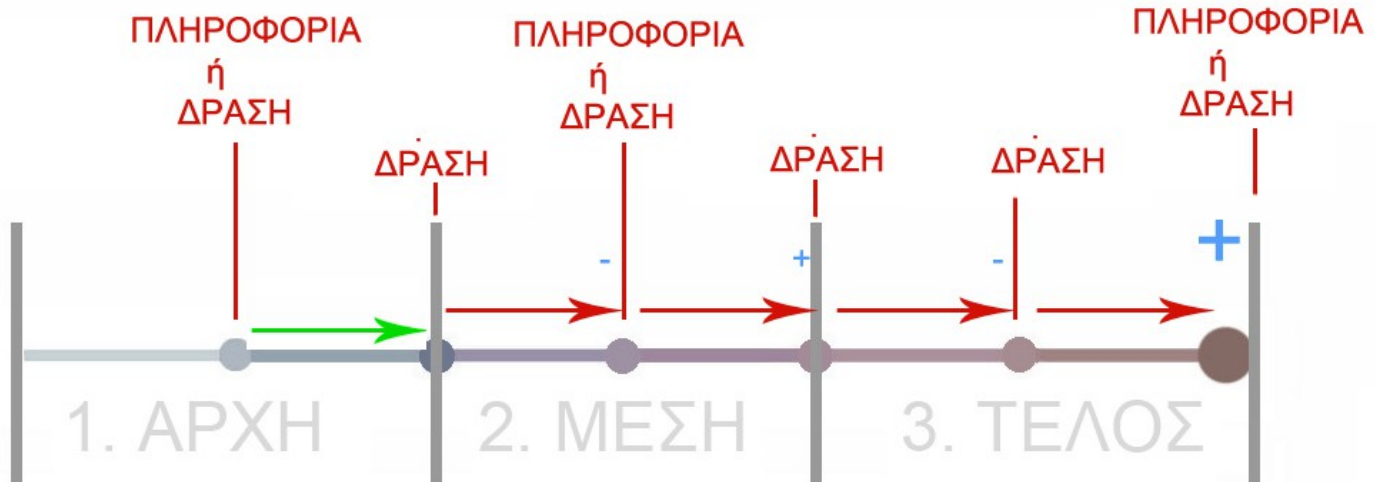


$\alpha < \alpha$

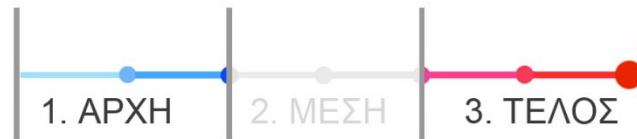
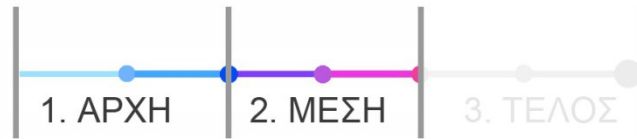




- ή +



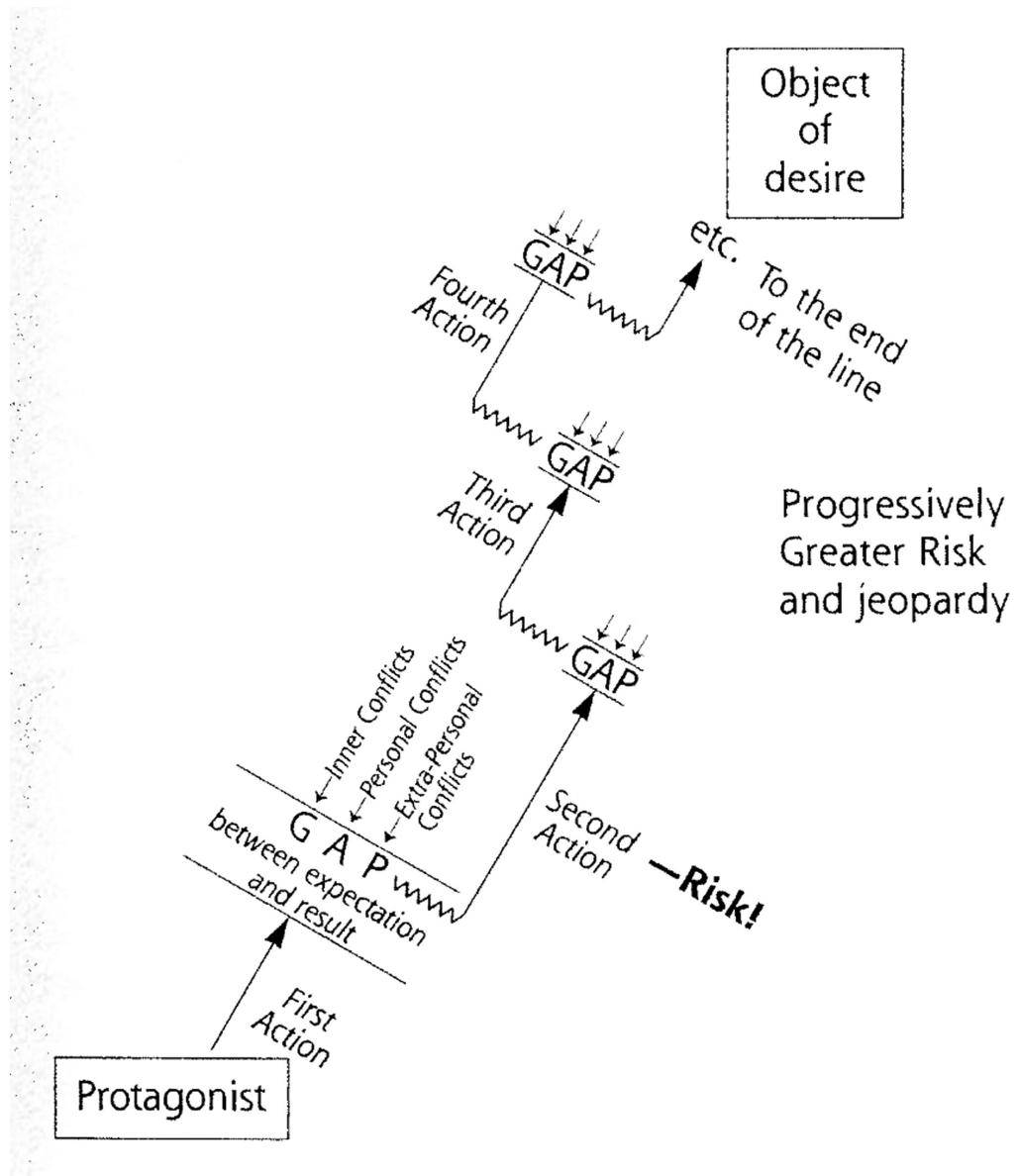


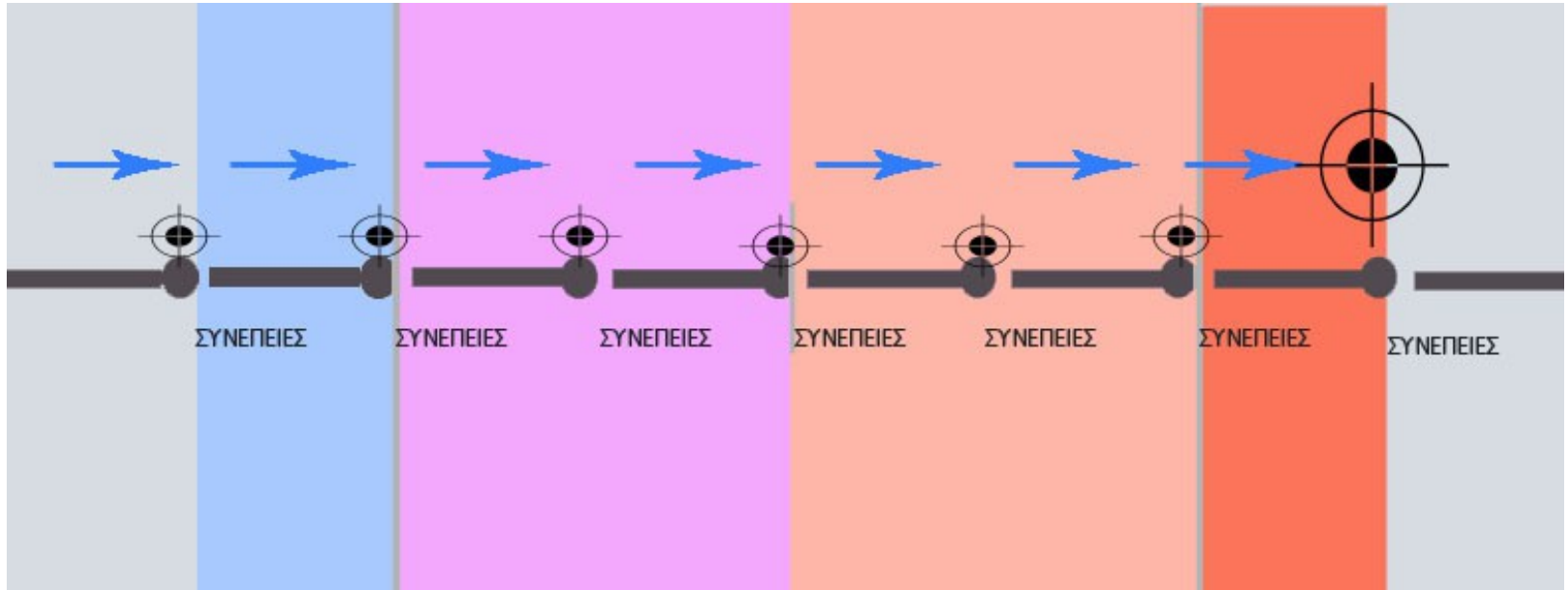


## ΣΥΓΚΡΟΥΣΗ

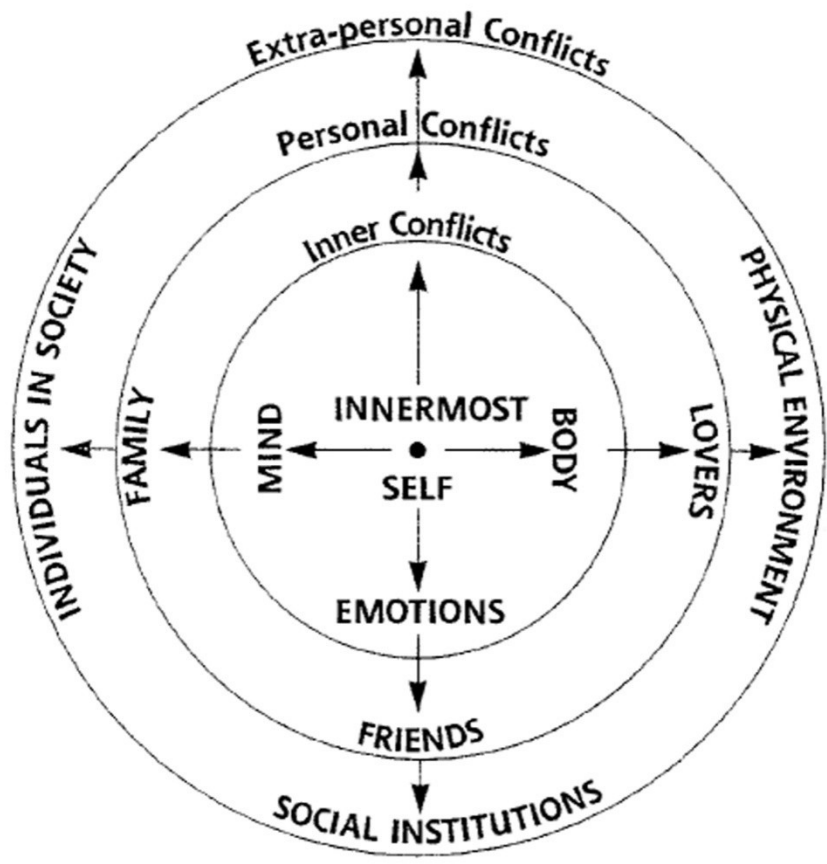
- Αποτέλεσμα /συνέπειες δράσης ή κατάστασης, η οποία στέκεται εμπόδιο στο θέλω του πρωταγωνιστή
- Περιοχή όπου συναντιέται η πρόθεση του πρωταγωνιστή με τα δεδομένα της πραγματικότητας.







- **ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ - ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ**
  
- **ΕΣΩΤΕΡΙΚΗ**
- **ΕΞΩΤΕΡΙΚΗ**
  
- **ΕΙΔΗ ΣΥΓΚΡΟΥΣΗΣ**
- **ΕΑΥΤΟΣ** (δυνατότητες σωματικές/ διανοητικές)
- **ΚΟΙΝΩΝΙΑ**. Άμεσο περιβάλλον / θεσμούς
- **ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ** (γεωγραφία, αντικείμενα, δυνάμεις της φύσης)



## **ΛΕΙΤΟΥΡΓΙΕΣ ΣΥΓΚΡΟΥΣΗΣ**

- **Κάνει τη αφήγηση ενδιαφέρουσα**
- **Ενοποιεί με όρους ενότητα αντιθέτων τα επιμέρους αφηγηματικά τμήματα**
- **Προχωράει τη δράση μπροστά οργανικό τρόπο**
- **Μας δίνει πληροφορίες που χρειαζόμαστε για να προσανατολιστούμε σε σχέση με την ιστορία.**
- **Αποκαλύπτει ποιόν του χαρακτήρα**

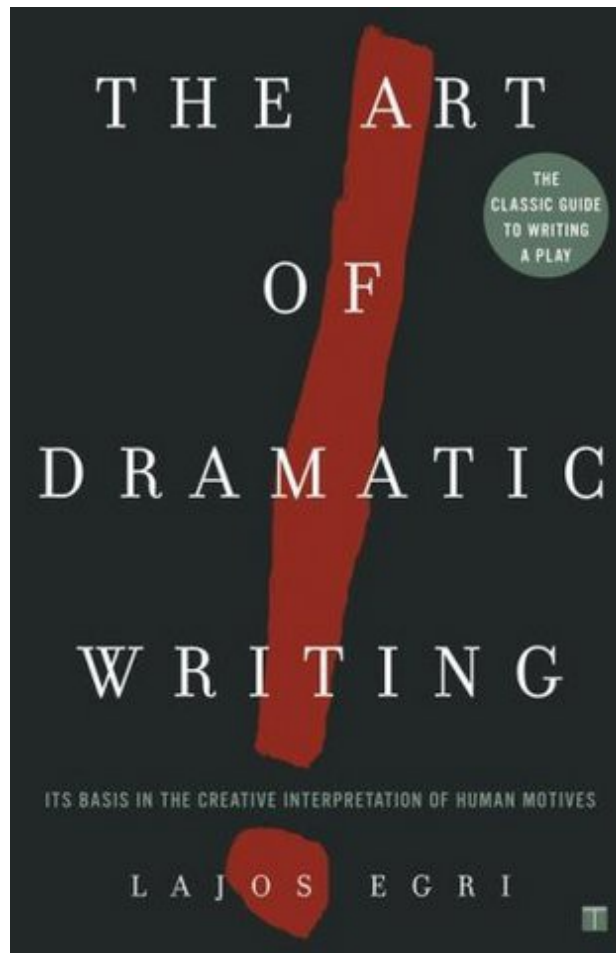
- **ΤΙ ΘΕΛΕΙ Ο ΠΡΩΤΑΓΩΝΙΣΤΗΣ**
- **ΤΙ ΣΤΕΚΕΤΑΙ ΣΤΟ ΔΡΟΜΟ ΤΟΥ**
- **ΤΙ ΘΑ ΓΙΝΕΙ ΑΝ ΔΕΝ ΤΟ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΣΕΙ**



**ΘΕΜΑ**



**Premise**



THE ART

THE  
CLASSIC GUIDE  
TO WRITING  
A PLAY

OF

DRAMATIC

WRITING

ITS BASIS IN THE CREATIVE INTERPRETATION OF HUMAN MOTIVES

LAJOS EGRI



**Premise/ Συλλογισμός/ Οργανώτρια πρόταση.**

*Μια πρόταση,  
που δηλώνεται προς απόδειξη,  
και καταλήγει σε ένα συμπέρασμα.*

- Η μεγάλη αγάπη νικάει ακόμη και το θάνατο (Ρωμαίος και Ιουλιέτα).
- Η ζήλια καταστρέφει τον φορέα της καθώς και το αντικείμενο του πόθου (Οθέλος).
- Η άγνοια οδηγεί στη καταστροφή.
- Ο εγωισμός οδηγεί στην απομόνωση.
- Στη ζωή ο εγωισμός ανταμείβεται, ο αλtruισμός είναι καταστροφικός.

Ο εγωισμός = ένας συγκεκριμένος χαρακτήρας  
σε μια συγκεκριμένη (- ή + )  
κατάσταση (τόπο & χρόνο)

οδηγεί = δρά / κάνει επιλογές οι οποίες οδηγούν  
σε.....

στη μοναξιά = μια νέα κατάσταση, ισορροπία (+ ή -)  
στα αποτελέσματα/συνεπειες  
της δράσης/των επιλογών του

**ROBERT McKEE**

# STORY

**SUBSTANCE, STRUCTURE,  
STYLE, AND  
THE PRINCIPLES OF  
SCREENWRITING**

**AWARD-WINNING METHODS FROM  
HOLLYWOOD'S MASTER OF THE CRAFT**

**Premise**

**Υπόθεση**

**Magic if**

**Κεντρική ιδέα**  
**Controlling idea**



**Κεντρική ιδέα:**

**Δίκαιο**

**(+)Δικαιοσύνη / (-) Αδικία**

**Διακύβευμα**

**Άγνοια**

# Οργανώτρια πρόταση

Θέση / Συμπέρασμα

Δικαιοσύνη

- (+) Η Δικαιοσύνη θριαμβεύει επειδή ο πρωταγωνιστής είναι ευφυής και αδέκαστος
- (-) Η Δικαιοσύνη θριαμβεύει επειδή ο πρωταγωνιστής είναι ευφυής και αδέκαστος

Αιτία(χαρακτήρας /δράση) + Αποτέλεσμα

**MICHAEL HAUGE**

▪ **WRITING** ▪  
**SCREENPLAYS**  
**THAT SELL**



The complete, step-by-step guide for writing and selling to the movies and TV, from story concept to development deal

*The most practical and best-kept secrets of the industry - TV, Hollywood, Screenwriting*

**Premise**

**Logline**

**Οργανώτρια πρόταση**

**(Τίτλος) είναι μια ιστορία... (αφηγηματική σύμβαση)**

**ενός/μιας... (περιγραφή χαρακτήρα)**

**ο/η οποίος/α μετά από ....(ένα γεγονός),**

**θέλει να...(εξωτερικός στόχος)**

**κάνοντας / δράση(ταξιδεύοντας).**

**Ο (στόχος του) γίνεται όλο και πιο δύσκολος  
επειδή ... (εμπόδια, συγκρούσεις, επιπλοκές).**

**(*Τίτλος*) είναι μια ιστορία (αφηγηματική σύμβαση)**

**ενός (περιγραφή χαρακτήρα) ο οποίος πρέπει (εξωτερικός στόχος) ή αλλιώς**