

ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΚΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΤΙΚΟ ΙΔΡΥΜΑ ΔΥΤΙΚΗΣ ΕΛΛΑΔΑΣ

ΣΧΟΛΗ ΔΙΟΙΚΗΣΗΣ & ΟΙΚΟΝΟΜΙΑΣ

ΤΜΗΜΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΚΑΙ ΜΜΕ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

**ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ
ΜΕ ΣΤΟΧΟ ΤΗΝ ΑΝΑΔΕΙΞΗ ΤΟΥ ΡΟΛΟΥ
ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΣΤΗ ΖΩΗ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ**

**ΤΣΕΒΑ ΕΛΕΝΗ
ΚΟΝΤΙΤΣΗΣ ΚΩΝΣΤΑΝΤΙΝΟΣ**

ΕΠΟΠΤΕΥΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ: ΚΑΡΑΚΙΤΣΟΣ ΓΕΩΡΓΙΟΣ

ΠΥΡΓΟΣ 2016

ΥΠΕΥΘΥΝΗ ΔΗΛΩΣΗ ΠΕΡΙ ΜΗ ΛΟΓΟΚΛΟΠΗΣ

Βεβαιώνω ότι είμαι συγγραφέας αυτής της εργασίας και ότι κάθε βοήθεια την οποία είχα για την προετοιμασία της, είναι πλήρως αναγνωρισμένη και αναφέρεται στην εργασία. Επίσης, έχω αναφέρει τις όποιες πηγές από τις οποίες έκανα χρήση δεδομένων, ιδεών ή λέξεων, είτε αυτές αναφέρονται ακριβώς είτε παραφρασμένες. Ακόμα δηλώνω ότι αυτή η γραπτή εργασία προετοιμάστηκε από εμένα προσωπικά και αποκλειστικά και ειδικά για την συγκεκριμένη πτυχιακή εργασία και ότι θα αναλάβω πλήρως τις συνέπειες εάν η εργασία αυτή αποδειχθεί ότι δεν μου ανήκει.

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 1

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

Τσεβέλι Ελένη

1476



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 2

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

Κονιζου Κων/νος

1728



ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ ΣΠΟΥΔΑΣΤΗ 3

ΑΜ

ΥΠΟΓΡΑΦΗ

(σε περίπτωση που είναι απαραίτητο)

.....

.....

.....

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η πτυχιακή εργασία με τίτλο: "Παραγωγή Ντοκιμαντέρ με θέμα: την ανάδειξη του ρόλου της μουσικής στη ζωή του ανθρώπου" πραγματοποιήθηκε στο διάστημα Ιανουάριος 2015-Ιούνιος 2016. Το διάστημα αυτό περιλαμβάνει την όλη διαδικασία από την εύρεση βιβλιογραφίας και απόκτησης των θεωρητικών γνώσεων για την κάλυψη του θέματος, την εύρεση υλικών πόρων για την πραγματοποίηση της εργασίας, έως και την ολοκλήρωση της.

Το τμήμα Πληροφορικής και ΜΜΕ περιέχει πολλές και διαφορετικές γνώσεις. Μας παρουσιάζεται ο νέος επιστημονικός κλάδος New Media και περιλαμβάνονται οι απαραίτητες γνώσεις πληροφορικής και ψηφιακής επεξεργασίας υλικού αλλά και άλλων πηγών πληροφορίας. Προτιμήσαμε το κομμάτι του βίντεο-μοντάζ, καθώς το θεωρούμε ένα ολοκληρωμένο σύστημα παραγωγικής διαδικασίας που συνδυάζει πολλές γνώσεις, όπως της επεξεργασίας βίντεο, ήχου και εικόνας καθώς και της δημοσιογραφικής έρευνας. Ακόμη ανοίγεται σε εμάς ένας νέος κλάδος ενασχόλησης και ουσιαστικά εισαγωγής στην τέχνη της σκηνοθεσίας και του κινηματογράφου. Όσον αφορά την χρήση κάμερας και μικροφώνου, αυτή πραγματοποιήθηκε εμπειρικά.

Το θέμα του ντοκιμαντέρ "Η ανάδειξη του ρόλου της μουσικής στη ζωή του ανθρώπου" προτάθηκε από εμάς. Στόχος μας είναι να αναδείξουμε ότι είναι σημαντική και απαραίτητη η θέση της μουσικής στη ζωή του ανθρώπου, ότι είναι ένας κατεξοχήν τρόπος επικοινωνίας, μια μορφή γλώσσας, που όμως στις μέρες μας ο άνθρωπος το έχει ξεχάσει και το θεωρεί ως ένα αγαθό για λίγους, αδιαφορώντας για το παρελθόν όπου η μουσική ήταν μια καθολική δραστηριότητα. Μέσω της κατάλληλης ελεύθερης και δημόσιας παιδείας, θα μπορέσει να αναδειχθεί η σημαντικότητα στη ζωή μας, να επισημανθούν τα οφέλη της και να ανακτήσει την καθολική αναγνώριση .

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Με την ολοκλήρωση της παρούσας εργασίας θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε θερμά τον κ. Γεώργιο Καρακίτσο , καθηγητή του τμήματος Πληροφορικής και Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης ΤΕΙ Δυτικής Ελλάδας Παράρτημα Πύργου, επιβλέποντα της πτυχιακής μας, για την εμπιστοσύνη που μας έδειξε και για την καθοδήγηση που μας προσέφερε κατά την εκπόνησή της.

Ακόμη θερμές ευχαριστίες στο M-Word Web Radio, για την παραχώρηση του στούντιο για την εγγραφή της αφήγησης και στην Χατζηγιάννη Μαρία για την προσφορά της να αφηγηθεί τα κείμενα της εργασίας μας.

Ευχαριστούμε επίσης την κα. Κοτσόβολου Αθηνά για την παραχώρηση της κάμεράς της για το διάστημα των λήψεων των συνεντεύξεων.

Επίσης θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους: κ. Σαρρή Δημήτρη, κ. Μοίρα Στέλιο, κα. Σλάβικ Αγγέλικα και την κα. Ροντούλη Λένα για την άμεση αποδοχή και το χρόνο που διέθεσαν για να μας παραχωρήσουν συνεντεύξεις, τις συστάσεις και τη βιβλιογραφία που μας πρότειναν.

Τους Ντίνο Γιώργο, Ευσταθιάδη Δημήτρη, Ζαζάνη Βένια για την άμεση αποδοχή για να μας παραχωρήσουν συνέντευξη (αν και δεν χρησιμοποιήθηκαν) αλλά και για την πολύτιμη βοήθεια τους.

Τέλος ευχαριστούμε τους συγγενείς και φίλους που βοήθησαν με όποιο τρόπο πρακτικά και ψυχολογικά για την επίτευξη της εργασίας.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το βιβλίο αυτό περιλαμβάνει αναλυτικά τις ενέργειες που πραγματοποιήσαμε για την υλοποίηση του ντοκιμαντέρ, από την εύρεση και σύνταξη του θέματος, έως την διαδικασία του μοντάζ και των τεχνικών ενεργειών για την υλοποίηση του.

Η εργασία διαιρείται σε τρία θεματικά μέρη:

1. PRE PRODUCTION: Περιλαμβάνει την ενημέρωση για την υλοποίηση του θέματος, την αναζήτηση βιβλιογραφίας, την εύρεση των ανθρώπων που δέχθηκαν να μας δώσουν συνέντευξη καθώς και την πραγματοποίηση συζητήσεων για θεωρητική κατάρτιση του θέματος με μουσικούς, καθηγητές και ανθρωπολόγους. Ακόμη αναφέρεται η απόκτηση των εμπειρικών μας γνώσεων χρήσης κάμερας και μικροφώνου καθώς και τη συλλογή του υλικού που πραγματοποιήσαμε τις λήψεις.

2. PRODUCTION: Περιλαμβάνει την διαδικασία των λήψεων καθώς και την λογική των πλάνων σκηνοθετικά και λειτουργικά. Περιγράφονται αναλυτικά οι απαραίτητες ρυθμίσεις της κάμερας για την λήψη φωτογραφιών και βίντεο, η χρήση του μικροφώνου, η ηχογράφηση της αφήγησης καθώς και η χρήση φώτων και το στήσιμο του κάδρου. Ακόμη αναφέρονται αναλυτικά τα πλάνα και οι φωτογραφίες αρχείου και ο λόγος της επιλογής τους για την τελειοποίηση του ντοκιμαντέρ.

3. POST PRODUCTION: Περιλαμβάνει την διαδικασία συλλογής των λήψεων, αποθήκευσης και ταξινόμησης τους σε ηλεκτρονικές μνήμες, η επιλογή του κατάλληλου υπολογιστή και των προγραμμάτων για την ηχογράφηση, μίξη και μοντάζ του υλικού του ντοκιμαντέρ, καθώς και την σταδιακή υλοποίηση και ολοκλήρωση του τελικού μοντάζ.

Σε κάθε στάδιο, αναλύονται εκτενώς οι ενέργειες με βήματα υλοποίησης. Κάθε πρακτική ενέργεια καθορίζεται από το σκηνοθετικό και σεναριακό πλάνο. Οι μουσικές γνώσεις που παρουσιάζουμε είναι αποτέλεσμα έρευνας για την κατάλληλη κατάρτιση του θέματος.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

| | |
|--|----|
| ΠΡΟΛΟΓΟΣ | 2 |
| ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ | 3 |
| ΠΕΡΙΛΗΨΗ | 4 |
| ΕΙΣΑΓΩΓΗ | 7 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ | 9 |
| 1.1 Θέμα..... | 9 |
| 1.2 Κώδικας Δεοντολογίας | 10 |
| 1.3 Το κείμενο του Ντοκιμαντέρ | 11 |
| 1.3.1 Εισαγωγικά στοιχεία | 11 |
| 1.3.2 Η Θέση της μουσικής στην Κοινωνία | 12 |
| 1.3.3 Η κοινωνική Διάσταση της Μουσικής | 13 |
| 1.3.4 Η κοινωνική Διάσταση της Μουσικής(B) | 14 |
| 1.3.5 Παιδεία | 15 |
| 1.3.6 Μουσικοκινητική Orff | 16 |
| 1.4 Συνεντεύξεις..... | 17 |
| 1.4.1 Η τεχνική της Συνέντευξης | 17 |
| 1.4.2 Επιλογή των ερωτώμενων | 17 |
| 1.4.3 Προετοιμασία και σχεδιασμός των συνεντεύξεων | 20 |
| 1.4.2 Storyboard | 20 |
| 1.5 Σενάριο..... | 22 |
| 1.5.1 Ντεκουπάζ | 24 |
| 1.6 Εξοπλισμός | 24 |
| 1.6.1. Τεχνικά χαρακτηριστικά καμερών..... | 25 |
| 1.6.2. Τεχνικά χαρακτηριστικά μικροφώνου | 25 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: PRODUCTION | 26 |
| 2.1 Βίντεο..... | 26 |
| 2.1.1 Μορφές Συμπίεσης | 27 |
| 2.2 Κάμερα..... | 28 |
| 2.2.1 Φακός..... | 29 |
| 2.2.2 Διάφραγμα | 30 |
| 2.2.3 Ταχύτητα Κλείστρου..... | 30 |
| 2.2.4 Ευαισθησία Φωτός..... | 31 |
| 2.3 Ενέργειες Λήψης..... | 32 |
| 2.3.1 Βάθος πεδίου..... | 32 |
| 2.3.2 Το Καδράρισμα..... | 33 |
| 2.4 Χρονικό Διάγραμμα Πλάνων..... | 34 |
| 2.5 Είδη Πλάνων | 35 |
| 2.5.1 Η κίνηση του πλάνου | 35 |
| 2.5.2 Το μέγεθος του πλάνου | 38 |
| 2.5.3 Στατικά πλάνα..... | 41 |
| 2.5.4 Κινούμενα πλάνα | 43 |
| 2.5.5 Μονοκάμερο | 44 |
| 2.5.6 Λήψεις με δύο κάμερες..... | 44 |
| 2.5.7 Προβλήματα κατά τη χρήση κάμερας..... | 45 |
| 2.6 Ήχος..... | 46 |
| 2.6.1 Ήχος αφήγησης..... | 47 |
| ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: POST PRODUCTION | 48 |
| 3.1 Μη γραμμικό μοντάζ (non linear)..... | 48 |
| 3.1.1 Υπολογιστής Μονταζ..... | 49 |

| | |
|---|----|
| 3.1.2 Πώς λειτουργεί..... | 49 |
| 3.1.3 Adobe Premiere CS6..... | 50 |
| 3.1.4 Adobe After Effects CS6 | 50 |
| 3.1.5 Audacity | 50 |
| 3.1.6 Photoshop..... | 50 |
| 3.2 Αποδόμηση του παραχθέντος υλικού | 51 |
| 3.3 Δημιουργία νέου Project στο Adobe Premiere | 52 |
| 3.3.1 Το περιβάλλον του Adobe Premiere | 53 |
| 3.3.2 Το Project στη Timeline..... | 54 |
| 3.3.3 Ταξινόμηση μονταρισμένου υλικού σε επίπεδα | 54 |
| 3.4 Ενέργειες μοντάζ στο Adobe Premiere CS6..... | 56 |
| 3.4.1 Δημιουργία τίτλων αρχής με Adobe Premiere CS6..... | 57 |
| 3.4.2 Σύνδεση και επεξεργασία των πλάνων ροής..... | 59 |
| 3.5 Η επεξεργασία και το μοντάζ χρονικά..... | 61 |
| 3.6 Σκηνοθετική επιμέλεια..... | 64 |
| 3.7 Ο Ήχος και η μίξη του | 65 |
| 3.7.1 Ο ήχος των πλάνων..... | 65 |
| 3.7.2 Χρήση του εφέ DeNoiser..... | 66 |
| 3.7.3 Επεξεργασία ήχου αφήγησης..... | 67 |
| 3.8 Δημιουργία τίτλων τέλους με Adobe After Effects CS6 | 68 |
| 3.9 Διαδικασία εξαγωγής project..... | 70 |
| ΕΠΙΛΟΓΟΣ | 72 |
| ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ | 73 |
| ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ | 74 |

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παραγωγή ντοκιμαντέρ καθώς και το βίντεο μοντάζ, παρέχει την δυνατότητα στον χρήστη να συλλέγει πρωτογενές ή έτοιμο υλικό και να το επεξεργάζεται με τον κατάλληλο τρόπο ώστε να παράγει ένα σύνθετο αποτέλεσμα εικόνων και ήχων για ένα σκοπό.

Ο όρος βίντεο¹ (αγγ. video) παράγεται από το λατινικό ρήμα «videre» που προέρχεται από το ελληνικό «Είδω» που σημαίνει βλέπω. Στην γλώσσα της οπτικοακουστικής σημαίνει κινούμενη εικόνα ηλεκτρονικής μορφής. Βίντεο ακόμη είναι η παραγωγή ταινίας, εκπομπής, διαφήμισης ή οποιαδήποτε κινούμενη εικόνα που μπορεί να προβληθεί σε οθόνη. Ακόμη το βίντεο έχει κατακτήσει τους τομείς των Μ.Μ.Ε. καθώς η λειτουργία τους, δηλαδή η ενημέρωση, γίνεται πιο άμεση όταν περιέχει οπτικοακουστικό υλικό. Επίσης είναι ένα κυρίαρχο μέσο στο διαδίκτυο, με τον ιστότοπο του youtube να αποτελεί έναν τεράστιο χώρο πληροφοριών. Επιπλέον, η λήψη βίντεο, μας επιτρέπει την καταγραφή του ήχου.

Για να πραγματοποιηθεί μια πλήρης παραγωγή θα πρέπει να περάσει από τρία στάδια, τη διαδικασία της προετοιμασίας για παραγωγή(pre production), τη διαδικασία της παραγωγής του πρωτογενούς οπτικοακουστικού υλικού (production) καθώς και την μεταπαραγωγή(post production).

Η εξέλιξη της τεχνολογίας στη λήψη βίντεο, των αποθηκευτικών μέσων εικόνας-ήχου και των μέσων μετάδοσης προβολής, έχουν φέρει επανάσταση στο στάδιο της μεταπαραγωγής, δηλαδή στην διαδικασία υλοποίησης της μίξης τους για παραγωγή βίντεο. Η μεταπαραγωγή γίνεται μέσα από το μοντάζ. Με τον όρο μοντάζ² εννοούμε την μίξη εικόνας και ήχου για να αποκτήσουν νόημα και ενότητα. Μέσω αυτής της διαδικασίας, αφαιρείται ο περιττός χώρος και χρόνος των λήψεων, συνθέτοντας αποκλειστικά τα χρήσιμα/ωφέλιμα πλάνα. Αλλιώς, μοντάζ θεωρείται η τέχνη του συνδυασμού και της «συναρμολόγησης» εικόνων, ταυτίζοντας τες με πλάνα λόγου και μουσικής.

Υπάρχουν δύο βασικά είδη³ μοντάζ, το γραμμικό και το μη γραμμικό. Παλαιότερα, όταν χρησιμοποιούταν η καταγραφή εικόνων σε φιλμ, η διαδικασία του μοντάζ γινόταν απλώς με ένα ψαλίδι και μια κολλητική ταινία, κόβοντας τις περιττές σκηνές με το χέρι. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας και των ηλεκτρονικών συστημάτων, η διαδικασία του μοντάζ άλλαξε χρησιμοποιώντας το γραμμικό σύστημα. Στηρίζεται στην αρχή της μεταγραφής από ένα tape σε ένα άλλο, μέσω ειδικών VTR.

Πλέον, είναι ευρέως διαδεδομένο το μη γραμμικό⁴ μοντάζ. Η διαδικασία πραγματοποιείται μέσω Η/Υ και το πρωτογενές υλικό είναι αποθηκευμένο σε μαγνητικά αποθηκευτικά μέσα. Προσφέρει ευκολία στην αναζήτηση και επιλογή καρέ με ακρίβεια σε πολύ λίγο χρονικό διάστημα, και μας επιτρέπει μέσω ειδικών λογισμικών να δουλεύουμε με μια λογική copy-paste.

¹ Πηγή: Βίντεο-Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

² Πηγή: Βίντεο-Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

³ Πηγή: Βίντεο-Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

⁴ Πηγή: Βίντεο-Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

Εμείς χρησιμοποιήσαμε αυτόν τον τρόπο, χρησιμοποιώντας Η/Υ, με το υλικό μας να είναι αποθηκευμένο σε εξωτερικό σκληρό δίσκο και με το λογισμικό του Adobe Premiere CS6 και Adobe After Effects.

Ως βάση υλοποίησης της πτυχιακής εργασίας, χρησιμοποιήσαμε τις θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις που μας παρείχαν τα μαθήματα Τηλεοπτικής Παραγωγής, Παραγωγής Οπτικοακουστικών Έργων και Ραδιοφωνικής Παραγωγής του κύκλου σπουδών της σχολής, καθώς και τις εμπειρικές μας γνώσεις χειρισμού κάμερας για λήψεις εικόνας, ήχου και βίντεο. Για την επαρκή ενημέρωσή μας για το θέμα του ντοκιμαντέρ, αναζητήσαμε βιβλιογραφία, πραγματοποιήσαμε έρευνα και διασταυρώσαμε απόψεις με μουσικούς, καθηγητές αλλά και ανθρωπολόγους-κοινωνιολόγους, ώστε να ευρεθεί η πραγματική θέση του φαινομένου της μουσικής στη ζωή του ανθρώπου, να αναλυθεί η κατεξοχήν κοινωνική της διάσταση, να διερωτηθούμε για την κοινωνική της κατάπτωση εξαιτίας των κοινωνικοπολιτικών φαινομένων αλλά και να προτείνουμε λύσεις για την ουσιαστική αντιμετώπιση μας προς αυτήν, μέσω της κατάλληλης παιδείας. Το θέμα προτάθηκε από εμάς.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ

Το στάδιο της προπαραγωγής (του pre production) έρχεται πρώτο στην διαδικασία της υλοποίησης ενός οπτικοακουστικού έργου. Ένα ντοκιμαντέρ, σε αυτό το σημείο, απαιτεί την απόκτηση του κατάλληλου θεωρητικού υπόβαθρου που απαιτείται για την κάλυψη του θέματος, την αναζήτηση του cast των συνεντευξέων που θα χρησιμοποιηθούν ως αυθεντίες και θα γίνει η συλλογή όλων των τεχνικών υλικών που απαιτούνται για την υλοποίηση του.

1.1 Θέμα

Ένα ντοκιμαντέρ έρευνας, όπως "Η ανάδειξη του ρόλου της μουσικής στη ζωή του ανθρώπου", απαιτεί έρευνα στις μουσικές επιστήμες, ώστε να υπάρχει μια γενική εικόνα λειτουργίας της μουσικής διδασκαλίας, προϋποθέτει την κατανόηση του συστήματος της μουσικής παιδείας και πώς δομείται στην χώρα μας όπως και στον δυτικό κόσμο. Επιπλέον, θεωρώντας ότι η προσέγγιση θα πρέπει να είναι ανθρωπολογική, απαιτείται η ανθρωπολογική επιστήμη να συσχετίσει τη μουσική με τη ζωή του ανθρώπου. Η μελέτη της ανθρώπινης ιστορίας σε συγχρονισμό με την ανθρώπινη ψυχολογία και κοινωνιολογία θα αναδείξει τον λόγο της ύπαρξης της στη ζωή του ανθρώπου, την μουσική έκφραση και την χρησιμοποίηση της μουσικής γλώσσας. Έπειτα, η έρευνα μας οδήγησε στην παρατήρηση, ότι η θέση της μουσικής στη ζωή του ανθρώπου έχει μεταβληθεί με το πέρασμα των χρόνων και έχει επέλθει μια κοινωνική κατάπτωση σε σχέση με παλαιότερες εποχές. Οπότε ο σκοπός μας διευρύνθηκε στο να αναδείξουμε τα αίτια της κατάστασης αυτής και να προτείνουμε λύσεις μέσω της παιδείας, για την εκ νέου αξιοποίηση της στη ζωή μας.

Το παρακάτω κείμενο, αποτελεί μια περίληψη του θέματος:

Η θέση της μουσικής στη ζωή του ανθρώπου είναι παράλληλη με την ύπαρξη του. Η ίδια η φύση έχει φροντίσει να την παρουσιάζει καθημερινά με δικούς της ήχους, ενώ η ανθρώπινη παρατήρηση των κανόνων της μουσικής και η χρησιμοποίησή της, την κατέστησε ένα μια καθολική γλώσσα-μέσο επικοινωνίας, μια κοινωνικοποίηση, μια ομαδική δραστηριότητα. Η μουσική όμως στις μέρες μας τείνει να εξατομικεύεται χρηστικά και αποτελεί μια δραστηριότητα λίγων, ως αποτέλεσμα του φαινομένου της εξειδίκευσης. Παύει να θεωρείται ένας τρόπος κυρίαρχης επικοινωνίας αλλά και καθολικής δραστηριότητας. Έτσι χάνονται οι αρετές της καλαισθησίας, του ρομαντισμού και της ομαδικότητας που διέπει τις μουσικές συνενυρέσεις, που υπήρχαν σε παλαιότερες εποχές. Τα προβλήματα έχουν ως αφετηρία την παιδεία, όπου το μάθημα της μουσικής δεν θεωρείται πλέον βασικό, αντιθέτως πραγματοποιείται εγκυκλοπαιδικά. Μια μουσική ειδίκευση μπορεί να πραγματοποιηθεί κυρίως σε πρότυπα μουσικά σχολεία, κάποια ελάχιστα δημόσια ωδεία ή ιδιωτικές πρωτοβουλίες όμως τα δίδακτρα και τα απαραίτητα εφόδια (όργανο, βιβλία) εν μέσω οικονομικής κρίσης θεωρούνται ακριβά. Η σωστή ένταξη της μουσικής στην δημόσια παιδεία κρίνεται λοιπόν απαραίτητη, ενώ ένας τρόπος εναλλακτικής μουσικής προσέγγισης που αναδεικνύει τον κοινωνικό ρόλο, χωρίς να την εξειδικεύει σε μουσική, χορό και λόγο αλλά αντιθέτως ως μια τέχνη είναι η Μουσικοκινητική Orff.

1.2. Κώδικας Δεοντολογίας

Τα Μ.Μ.Ε. και οι λειτουργίες τους, όπως οι οπτικοακουστικές παραγωγές, είναι δημόσια μέσα έκφρασης που μπορούν να περιλαμβάνουν γνώμες και νουθετήσεις, παρόλα αυτά, τα στοιχεία, τα γεγονότα και οι βάσεις πάνω στις οποίες θα στηριχθούν τα επιχειρήματα, θα πρέπει να αναπαράγονται αυτούσια, χωρίς αλλοιώσεις και να είναι απολύτως αληθή.⁵ Το ίδιο συμβαίνει και στα ντοκιμαντέρ. Είναι η πρώτη υποχρέωση των παραγωγών προς το κοινό. Και δεν πρέπει αυτή η υποχρέωση να θεωρηθεί αναγκαία και αναπόφευκτη από τους συντελεστές, αλλά και οι ίδιοι να έχουν την πρόθεση να μεταφέρουν αυτούσια μια πληροφορία αυθεντίας ή μια καταγραφή γεγονότος. Αν δεν υπάρξει αντικειμενικότητα και αυτούσια αναπαραγωγή αυτών των πληροφοριών, τότε υπάρχει κίνδυνος να χρησιμοποιείται ως μέσο προπαγάνδας ή διαμόρφωσης γνώμης. Η συγκέντρωση πληροφοριών λοιπόν, καθώς και η μίξη και μετάδοση τους, θα πρέπει να πραγματοποιείται με όσο πιο αντικειμενικό τρόπο.

Σε αυτό το σημείο όμως βρίσκεται μια σύγχυση. Γιατί ενώ όλοι οι δημοσιογράφοι και συντελεστές συμφωνούν ότι πρέπει να λένε την αλήθεια, ο κόσμος είναι μπερδεμένος προς το τι σημαίνει «αλήθεια». Και αυτό συμβαίνει γιατί στον νου του κόσμου, που θεωρεί ότι βιώνει μια δημοκρατία, ειδικά στον δυτικό κόσμο, πιστεύει ότι η αλήθεια είναι έμφυτη και αυτόματα επίκτητο αγαθό. Όμως αντιθέτως ο καθένας ερμηνεύει διαφορετικά ένα γεγονός και βλέπει την δική του αλήθεια. Οπότε, όσο ο 20ος αιώνας περνούσε τη μέση του και κατευθυνόταν στο τέλος του, όλο και περισσότεροι μελετητές και αναλυτές διατύπωναν την άποψη ότι δεν μπορεί ο καθένας να μεταδώσει οποιοδήποτε γεγονός αληθινά. Ο ιστορικός Σάιμον Σκάμα του Πανεπιστημίου της Κολούμπια, είχε μάλιστα διατυπώσει την άποψη, ότι «η βεβαιότητα μιας τελικά αισθητής, εμπειρικά επαληθεύσιμης αλήθειας», έχει πεθάνει.⁶

Η αλήθεια είναι τελικά υπερβολικά πολύπλοκη για να μπορέσουμε να την επιδιώξουμε. Διότι κάθε άνθρωπος την κρίνει με υποκειμενικά κριτήρια.⁷ Ακόμη, ζούμε σε μια εποχή με την άνοδο του ίντερνετ, την παρουσία αμέτρητων blog, δημοσιογραφικών portal, ελεύθερης και ίσως σε επίπεδο κορεσμού έκφρασης, που εν τέλει η έννοια της αλήθειας έχει καταντήσει περισσότερο ως ένα διαφημιστικό σλόγκαν, κάτι που θα ειπωθεί τυπικά, παρά θα αναζητηθούν οι ενέργειες για την ανεύρεση της. Το συγκεκριμένο θέμα είναι τόσο πολύπλοκο, που ίσως χρίζει φιλοσοφικής συζήτησης. Για εμάς, η αλήθεια είναι η αποτύπωση μιας γνώμης αυτούσια και κάθε πληροφορία που χρησιμοποιούμε, να την διασταυρώνουμε με παρόμοιες απόψεις. Το θεωρητικό υπόβαθρο για την υλοποίηση του ντοκιμαντέρ αποκτάται μέσω βιβλιογραφίας, συζήτησης με ειδικούς και εμπειρική γνώση. Η βιβλιογραφία μας για το θέμα του ντοκιμαντέρ, αποτελείται από ερευνητικά και επιστημονικά βιβλία για τη μουσική κοινωνικοποίηση και ανάλυσης της θέσης της στη ζωή του ανθρώπου. Ακόμη, ήταν απαραίτητη η εύρεση βιβλίων μελετητών αρχαίων πολιτισμών που αναλύουν ότι η μουσική ήταν μια κοινωνική δραστηριότητα, ένα έθιμο με καθολική συμμετοχή. Ακόμη, αναφερόμενοι σε παιδεία αλλά και το σύστημα Orff, θα έπρεπε η βιβλιογραφία μας να περιλαμβάνει ανάλυση της μουσικής παιδείας αλλά και στοιχεία για την μουσικοκινητική προσέγγιση του Orff. Για την δημιουργία του σωστού πλάνου δόμησης της εργασίας μας, τον τρόπο δημιουργίας του ντοκιμαντέρ και τις λειτουργίες που το συνθέτουν χρησιμοποιήσαμε βιβλιογραφία για τις τεχνικές βίντεο μοντάζ και τηλεοπτικής παραγωγής, καθώς και βιβλία software για τις όποιες πληροφορίες μπορούσαμε να αντλήσουμε.

⁵ Πηγή: Εισαγωγή στη Δημοσιογραφία, Μπιλ Κόβατς - Τομ Ρόζενστιλ, Εκδόσεις Καστανιώτη (2004)

⁶ Πηγή: Εισαγωγή στη Δημοσιογραφία, Μπιλ Κόβατς - Τομ Ρόζενστιλ, Εκδόσεις Καστανιώτη (2004)

⁷ Πηγή: Εισαγωγή στη Δημοσιογραφία, Μπιλ Κόβατς - Τομ Ρόζενστιλ, Εκδόσεις Καστανιώτη (2004)

Η όλη διαδικασία αποσκοπούσε στο να ενημερωθούμε κατάλληλα για το θέμα, ώστε να μπορούμε να συνθέσουμε ένα κείμενο που θα αποτελεί την αφετηρία της εργασίας μας και το μέσο της σύνδεσης των ομιλητών.

1.3 Το κείμενο του Ντοκιμαντέρ

1.3.1. Εισαγωγικά στοιχεία

Πολλές φορές ίσως διερωτηθούμε την προέλευση της μουσικής. Απορία που ακολουθείται από περαιτέρω διερευνητικές σκέψεις, όπως ποιοι παράγοντες συντέλεσαν στην ανακάλυψη της, το πώς δημιουργείται και τι ρόλο έχει στη ζωή του ανθρώπου.

Οι αρχαίοι Έλληνες πίστευαν ότι εξευμένιζε το πνεύμα και ένωνε τους κοινωνικούς θεσμούς. Στη μυθολογία, οι Μούσες, κόρες του Δία, όπως λέγεται, γνώρισαν το μυστικό της μουσικής στους ανθρώπους, παρά τη θέληση των Θεών. Τότε πια, ένα θεϊκό χάρισμα, πέρασε στους ανθρώπους.⁸

Η μουσική είναι ήχος. Όπως κάθε ήχος, ερεθίζει την αίσθηση του αυτιού, προκαλώντας το ενδιαφέρον της ανθρώπινης παρατήρησης. Ήχος είναι καθετί που γίνεται αντιληπτό με το αυτί, με την αίσθηση δηλαδή της ακοής. Παράγεται από την ελαστική δόνηση και ταλάντωση διάφορων αντικειμένων είτε αυτά είναι στερεά, υγρά ή αέρια. Με τη μορφή κυμάτων φθάνει στο τύμπανο του αυτιού προκαλώντας το αίσθημα της ακοής. Μουσική είναι η τέχνη του συνδυασμού των ήχων που προκαλεί την αίσθηση της αρμονίας. Τις πρώτες νότες τις δημιούργησε η φύση, οι οποίες ενέπνευσαν τον άνθρωπο να τις μιμηθεί. Μπορούμε όμως πραγματικά να την ερμηνεύσουμε;

Ο άνθρωπος πραγματοποιώντας καθημερινές εργασίες, ανακάλυψε τον ρυθμό, κρούοντας αντικείμενα όπου συντέλεσε την αρχή της μουσικής επικοινωνίας μεταξύ των ανθρώπων. Η μουσική άνθισε και εξελίχθηκε μέσα από την ανθρώπινη επικοινωνία και δεν θα ήταν γνωστή εάν κάθε άνθρωπος που πρωτοπορούσε σε αυτή το κρατούσε μυστικό. Πόσο μάλλον ο πρώτος που την ανακάλυψε. Μέσα από τα κοινωνικά δράματα, διαδόθηκε, έγινε καθολική και εξελίχθηκε σε πολυφωνία. Με αυτή ο άνθρωπος διαμόρφωσε χαρακτήρα και ήθος. Όπως πίστευαν και οι αρχαίοι Έλληνες, η μουσική είναι η σύνδεση του ήχου και του ρυθμού, κάτι που συνδύασαν οι άνθρωποι από τότε που άρχισαν να δημιουργούν κοινωνικές ομάδες. Το μουσικό έργο, ξεπήδησε μέσα από την μουσική γλώσσα και θεωρείτο το επικοινωνιακό μέσο για τις ρυθμισμένες ομαδικές δράσεις. Η μουσική ως τέχνη, ήταν η τέχνη για να δημιουργείς μαζί με άλλους.⁹

Η ενασχόληση των ανθρώπων με τη μουσική έγινε καθολική κατά το πέρασμα των χρόνων. Πλέον, με ακόμα πρόσφατη τη βιομηχανική επανάσταση και τις συσκευές μουσικής που έχουν εισέλθει σε κάθε σπίτι, η μουσική ακούγεται καθημερινά. Καθημερινά λοιπόν είμαστε δέκτες διαφορετικών μουσικών ρευμάτων, εμπνεύσεων και εκφράσεων.

Πώς και πόσο όμως επικοινωνούμε με την μουσική σήμερα; Τι είναι αυτό που την καθιστά τόσο σημαντική στην ζωή μας και την επικοινωνία μας; Τι είναι αυτό που την έχει

⁸ Πηγή: Ιστορία της Ελληνικής Μουσικής, Λίνα Λεούση, Εκδόσεις Άγκυρα (2004)

⁹ Πηγή: Πώς ακούμε μουσική, Νικηφόρος Ρώτας, Εκδόσεις Κέδρος, Αθήνα (1986)

απομακρύνει από πολλούς και πώς μπορεί να επανακτήσει την κυρίαρχη θέση της στην επικοινωνία;

1.3.2. Η θέση της μουσικής στην κοινωνία

Η μουσική είναι γύρω μας. Βρίσκεται σε κάθε μας συναίσθημα, κάθε μας ανάμνηση. Είναι λογικό λοιπόν να υποθέσουμε ότι και η μουσική, όπως η γλώσσα, είναι ένα από τα χαρακτηριστικά του ανθρώπινου είδους. Ένα είδος γλώσσας που αναπόφευκτα, χρησιμοποιείται για επικοινωνία, εκφράζει γνώμες, απόψεις, χαρακτήρα και δημιουργεί ταυτόχρονα ανθρώπινες σχέσεις.

Στην αρχαία Ελλάδα, αποτελούσε πυλώνα παιδείας και αναπόσπαστο κομμάτι της δημιουργίας του σωστού ως προς την παιδεία πολίτη. Με τον όρο μουσική στους αρχαίους χρόνους, εννοούταν μια σύνθετη τέχνη, η οποία συμπεριλάμβανε την μελωδία, το χορό και την ποίηση. Δεν ήταν απλά μια μορφή τέχνης και αυτοέκφρασης, αλλά και ένα δομικό στοιχείο του πολιτισμού, βασική παιδεία, ένα απαραίτητο χαρακτηριστικό του πολίτη.¹⁰

Πολλούς αιώνες αργότερα, η βιομηχανική επανάσταση έφερε τεχνολογικές καινοτομίες με φθινή και μαζική παραγωγή ενώ ο αστικός τρόπος ζωής, έφερε κοντά τους ανθρώπους και παρουσιάστηκε η ευκαιρία διασταύρωσης διαφορετικών στοιχείων πολιτισμού. Τα τεχνολογικά επιτεύγματα, εξέλιξαν την μουσική σε ένα πολυδιάστατο φαινόμενο, και ταυτόχρονα δόθηκε η ευκαιρία να εισαχθεί σε κάθε σπίτι με την ανακάλυψη του ραδιόφωνου, του γραμμοφώνου και συνεπώς των απόγονων τους. Η ακρόαση της λοιπόν, πραγματοποιείται παντού και είναι πολύ συχνή. Παρόλα αυτά οι εντυπωσιακές τεχνολογικές καινοτομίες που ενίσχυσαν την ποιότητα και συχνότητα ακρόασης, τράβηξαν περισσότερο το ενδιαφέρον μας για αυτές, παρά για την μουσική την ίδια.

Σε επίπεδο εκπαίδευσης και επιστήμης, έχοντας εφόδιο την τεχνολογία, η μουσική έχει αναλυθεί σε πολύ προχωρημένα και εξειδικευμένα στάδια, καταλαμβάνοντας θέση και σε ανθρωπολογικές επιστήμες. Κάθε μέλος του τρίπτυχου της μουσικής, (μουσική, χορός, λόγος) μπορούν να βρεθούν σε ξεχωριστό κύκλο εκπαίδευσης. Όμως, η τεχνολογική εξέλιξη και η εις βάθος ανάλυση, δεν είναι απαραίτητες προϋποθέσεις για να ενισχυθεί η μουσική μας εμπειρία και γνώση.¹¹

Ακόμη, η τάση της κοινωνίας για εξειδίκευση έχει ως συνέπεια η μουσική στις μέρες μας να χρησιμοποιείται ελάχιστα ως μέσο και κυρίως επιλέγεται για διασκέδαση και ψυχαγωγία ή ως ένας τρόπος μεμονωμένης έκφρασης. Η μουσική είναι μια αόριστη έννοια, που η ικανότητα του ανθρώπου να την ερμηνεύσει, όλο και απομακρύνεται.

Πλέον η μουσική δεν αποτελεί μέρος ενός σκοπού, αλλά γίνεται ο σκοπός. Δεν εξυπηρετεί μια περίπτωση, αντιθέτως την δημιουργεί. Δυστυχώς όμως, έχουμε τόσο πολλή μουσική στην ζωή μας. Κυριολεκτικά βομβαρδιζόμαστε από ήχους και νότες, σε σημείο να φθάνουμε στον κορεσμό. Η μουσική, μια κατεξοχήν γλώσσα επικοινωνίας, λόγω της τεχνολογικής εξέλιξης και της ευκολίας πρόσβασης που μας παρέχει στην ακρόαση αλλά και την δημιουργία, τείνει να μας αποξενώσει μουσικά από τα υπόλοιπα μέλη της κοινωνίας.

¹⁰ Πηγή: Ιστορία της Ελληνικής Μουσικής, Λίνα Λεούση, Εκδόσεις Άγκυρα (2004)

¹¹ Πηγή: Ιστορία της Ελληνικής Μουσικής, Λίνα Λεούση, Εκδόσεις Άγκυρα (2004)

1.3.3. Η κοινωνική διάσταση της μουσικής

Η μουσική έχει ξεκάθαρα κοινωνική διάσταση. Τα μουσικά δρώμενα, μπορούν να αποτελέσουν αφορμή κοινωνικοποίησης.

Στις παλιές κοινωνίες, κάθε άτομο, μεγαλώνοντας σε έναν καθαρά κοινωνικό χώρο, όπου κάθε μέλος συμμετείχε σε κάθε δραστηριότητα, μάθαινε από πολλή μικρή ηλικία την μουσική της κοινότητάς του. Μαζί με την ομιλία, αποτελούσε μητρική γλώσσα επικοινωνίας μέσα στην ομάδα που ζούσε, συμμετέχοντας σε κάθε χορευτική, μουσική, τραγουδιστική λειτουργία, ακολουθώντας τα ήθη και τις συνήθειες των συνανθρώπων του. Αυτό ισχύει ακόμη και σήμερα, αν και η θέση της μουσικής στην κοινωνία έχει αλλάξει.¹²

Μέσω της ενασχόλησης με την μουσική, δημιουργούνται σχέσεις ανάμεσα στους ανθρώπους που ασχολούνται με αυτήν. Όπως σε κάθε ομαδική δραστηριότητα, έτσι και στην μουσική, δημιουργείται η αφορμή να γνωριστούμε με άλλα άτομα. Τα δρώμενα της μουσικής στέκονται ως αφορμή κοινωνικοποίησης αφού γνωρίζονται άτομα με κοινά ενδιαφέροντα, συμμετέχουν σε έναν κοινό χώρο, καθώς βρίσκονται εκεί για τον ίδιο σκοπό.

Εάν παίζουμε μουσική μαζί με άλλους, δημιουργούμε μια καλλιτεχνική και συνδημιουργική σχέση με τους άλλους μουσικούς. Θα περάσουμε χρόνο μαζί χρόνο, ώστε να υπάρξει ένα καλό μουσικό αποτέλεσμα, θα υπάρξουν διάφορες προτάσεις και απόψεις για κάποια τροποποίηση που αποφέρει ένα ομαδικό αποτέλεσμα. Ακόμη η συνεργασία αυτή θα περιλαμβάνει υποστήριξη κάποιων πρωτοβουλιών και θα προσφέρει ανταλλαγή γνώσεων. Το ίδιο συμβαίνει και στον χορό αλλά και στο τραγούδι. Έπειτα, ίσως αυτές οι σχέσεις να καθιερωθούν και σε άλλες δραστηριότητες.

Ο καλλιτέχνης, δημιουργώντας μουσική, δεν αναζητά έμπνευση μόνο στις γνώσεις του και την επιδεξιότητα του σε ένα μουσικό όργανο. Θα δημιουργήσει με μια κοινωνική συνείδηση, απευθυνόμενος σε ένα κοινό, επικαλούμενος την κοινή τους αίσθηση, τα ενδιαφέροντα και τις μελωδίες που τους ενώνουν. Θα πρέπει δηλαδή, να μπορεί να αναγνωρίσει τα χαρακτηριστικά αυτά που έχει κοινά με τον ακροατή, ώστε μέσω της μουσικής να είναι σε θέση να επικοινωνεί με μουσική γλώσσα, ενώ ο δέκτης να λαμβάνει το μήνυμα της έμπνευσης αυτής. Η ακρόαση είναι μια μορφή κοινωνικοποίησης. Όταν ακούμε ένα άλμπουμ ενός καλλιτέχνη ερχόμαστε σε επαφή με την έκφραση της μουσικότητας του, με την δημιουργική του ικανότητα καθώς και τα συναισθήματα ή τα μηνύματα που εκπέμπει. Πολλές φορές ο μουσικός γίνεται η φωνή μας, ο τρόπος που θα εκφραστούμε, κάποιες φορές απλώς συμπληρώνει την άποψη μας για κάτι, πάντοτε όμως αναδεικνύει την κουλτούρα και την αισθητική μας ταυτότητα. Ο μουσικός αποτελεί την ενσάρκωση της μουσικής διάνοιας που αντιπροσωπεύει τον ακροατή. Οι μουσικές προτιμήσεις ανάλογα με την καλαισθησία και την ηχητική ικανότητα του καθενός συναντιούνται σε κάποιον καλλιτέχνη.

¹² Πηγή: Πώς ακούμε μουσική, Νικηφόρος Ρώτας, Εκδόσεις Κέδρος, Αθήνα (1986)

1.3.4. Η κοινωνική διάσταση της μουσικής (B)

Η μουσική είναι ένα μέσο επικοινωνίας, όμως είναι και ένας αντιπροσωπευτικός τρόπος ανάδειξης του χαρακτήρα ή των ενεργειών ενός ατόμου ή μιας ομάδας ατόμων, προς τον υπόλοιπο κόσμο.

Δεν είναι μια ικανότητα ενός περιορισμένου αριθμού ατόμων, όπως ισχυρίζεται η κοινωνία μας σήμερα. Αντιθέτως, είναι βασικό στοιχείο της ταυτότητας του ανθρώπου, ένα και αδιαμφισβήτητο χαρακτηριστικό του πολιτισμού του. Είναι λογικό βέβαια, ο κάθε άνθρωπος, να αντιλαμβάνεται διαφορετικά την μουσική, διαμορφώνοντας έτσι προσωπικά την σχέση του με αυτήν. Άλλωστε, δεν θα είχε ενδιαφέρον εάν όλοι οι άνθρωποι αντιλαμβανόμασταν το ίδιο τους ήχους που ακούμε, κάτι το οποίο ισχύει και σε κάθε τρόπο έκφρασης.

Κάθε εποχή, η μουσική προσαρμόστηκε με τα κοινωνικοπολιτικά δρώμενα, εκφράζοντας τα συναισθήματα, τα βιώματα και τα θέλω των ακροατών της. Χρησιμοποιείται ως ένα κοινωνικό μέσο έκφρασης του πομπού, προς τον δέκτη. Κάθε πολιτικο-κοινωνικό κίνημα αντιπροσωπεύεται από μουσική-ύμνο, στο όνομα του σκοπού της ύπαρξης του. Πολιτικές ομάδες, μη κυβερνητικές οργανώσεις, δράσεις πολιτών, ακόμη και ολόκληρα κράτη, έχουν χρησιμοποιήσει δηλαδή την μουσική ως ένα μέσο αντιπροσώπευσης του κοινωνικού τους χαρακτήρα, μέσω της τέχνης, και της φωνής του δημιουργού της.

Πολλές φορές λοιπόν η μουσική δημιουργείται για έναν τέτοιο σκοπό, ή χρησιμοποιείται ήδη έτοιμη έχοντας τον σωστό ιδεολογικό προσανατολισμό για τους δέκτες. Η διαπίστωση αυτή, δεν θα μπορούσε να έχει όμως μόνο θετικό χαρακτήρα, αλλά και αρνητικό καθώς αποτελεί μια γλώσσα επικοινωνίας, η οποία θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί ως μέσο προπαγάνδας, διαμόρφωσης κοινής γνώμης αλλά και ως μέσο φανατισμού.

Σε ατομικό επίπεδο, η θυσία της τέχνης και της επικοινωνίας στον βωμό του κέρδους έχει αποφέρει αρνητικά αποτελέσματα. Οι καλλιτέχνες κινδυνεύουν να δημιουργούν μουσικές δίχως μουσικά νοήματα, που σέρνονται πάνω στα νοήματα των στίχων ή άλλων εξωμουσικών μηνυμάτων. Η μουσική πλέον επέρχεται σε μια κοινωνική κατάπτωση.¹³

Σε επίπεδο ακρόασης, όπως αναφέραμε, περισσότερο θεωρούμε την μουσική ως διασκέδαση ή συντροφιά, παρά ως μια καλλιτεχνική κοινωνική οντότητα που στέκεται αφορμή κοινωνικοποίησης και δημιουργίας. Την έχουμε μετατρέψει σε ένα καταναλωτικό προϊόν, ελκυστικό στην μάζα και το έχουμε γεμίσει φανταχτερές εικόνες, γεμάτες είδωλα.

Ο τρόπος λοιπόν που θα χρησιμοποιηθεί η μουσική ως μέσο επικοινωνίας και έκφρασης διαφέρει ανάλογα με τις προθέσεις των δημιουργών της. Είναι αρμοδιότητα της παιδείας, ώστε το άτομο να είναι σε θέση να μην αδικήσει ή νουθετήσει με δόλιο τρόπο τον συνάνθρωπό του με σκοπό το όφελος του.

¹³ Πηγή: Πώς ακούμε μουσική, Νικηφόρος Ρώτας, Εκδόσεις Κέδρος, Αθήνα (1986)

1.3.5. Παιδεία

Είναι γεγονός ότι ο πολιτισμός, η κληρονομιά και η ταυτότητα μιας κοινωνίας αντικατοπτρίζεται από την παιδεία της. Γιατί είναι αρμοδιότητα της, η διαμόρφωση ενός συνόλου χαρακτηριστικών που κατέχουν οι πολίτες της. Σε μια κοινωνία λοιπόν, η παιδεία είναι αυτή που θα αναδείξει την αναγκαιότητα της ύπαρξης της μουσικής στον άνθρωπο και θα διαμορφώσει την αντίληψη των μελών της γι αυτήν.

Η κάθε κοινωνία, ανάλογα με τις πολιτικοκοινωνικές καταστάσεις της θα διαμορφώσει και την θέση της μουσικής παιδείας στο εκπαιδευτικό της σύστημα. Αν θεωρεί ότι η μουσική είναι ένα σημαντικό εφόδιο έκφρασης και δημιουργίας του πολίτη, θα νομοθετήσει και θα θεσμοθετήσει ώστε να περιλαμβάνεται στην βασική παιδεία. Κάτι τέτοιο συνέβη στην Αρχαία Ελλάδα.

Γιατί είναι όμως απαραίτητη η μουσική στην παιδεία. Όπως όλες οι τέχνες, αναδεικνύουν τις αξίες και τα ιδανικά ενός πολιτισμού και θα πρέπει να καταλαμβάνει σημαντικό χώρο στην διαπαιδαγώγηση των νέων. Μέσω της μουσικής, ο εκπαιδευόμενος εκτός από μουσικές γνώσεις λαμβάνει αρετές καλαισθησίας, μαθαίνει την έννοια της δημιουργίας στην τέχνη, εκφράζεται με έναν άλλο τρόπο αντί για την ομιλία και ευαισθητοποιείται σε ένα άλλο επίπεδο. Όμως αποκτά και ένα σύνολο κοινωνικών χαρακτηριστικών που θα τον βοηθήσουν στην ζωή του.

Η πλήρης μουσική παιδεία λοιπόν, προσφέρει τη δυνατότητα να γνωρίσει στο άτομο, από μικρή ηλικία, μια από τις πιο διαδεδομένες και άμεσες τέχνες, καθώς και τις αρετές της ελεύθερης έκφρασης, της δημιουργίας, της εκδήλωσης συναισθημάτων αλλά και της ανθρώπινης επικοινωνίας σε ένα άλλο επίπεδο γλώσσας. Παρόλα αυτά, στις μέρες μας, στις δυτικές κοινωνίες τείνει να θεωρείται ένα απόκτημα για λίγους. Η μουσική όμως δεν είναι ανθρώπινη ανακάλυψη, αλλά παρατήρηση. Βρίσκεται μέσα στη φύση και συνεπώς στην δική μας ανταπόκριση και συμμετοχή προς αυτή. Όπως και αν είναι οι συνθήκες της κοινωνίας που ζούμε, πάντοτε θα είμαστε αποδέκτες της.

1.3.6. Μουσικοκινητική Ορφ

Στην σημερινή εποχή, έχουμε την τάση για εξειδίκευση σε κάθε δραστηριότητα. Η μουσική επηρεασμένη από το ρεύμα αυτό, διαιρεί τις μουσικές δραστηριότητες σε ξεχωριστά μαθήματα, αυτού της κατάρτισης ενός οργάνου, τα μαθήματα φωνητικής ή τα μαθήματα χορού.

Αναφερόμενοι στον όρο μουσική δηλαδή, εννοούμε κατ' εξοχήν το μέλος, δηλαδή το μέρος μιας μουσικής δημιουργίας που περιέχει ενορχήστρωση, την μελωδία και τον ρυθμό. Παρόλα αυτά, η μουσική στην αρχαία Ελλάδα περιείχε οποιαδήποτε δραστηριότητα που αυτή περιέχει, δηλαδή, μέλος, χορός και τραγούδι.

Αν λοιπόν, μια κοινωνία θελήσει να εντάξει την μουσική παιδεία με ένα σωστό τρόπο εκπαιδευτικής ύλης, θα πρέπει να περιλαμβάνει και τα τρία αυτά μέρη της. Η συμμετοχή του εκπαιδευόμενου σε κάθε ένα από αυτά, του γνωρίζει και μαθαίνει να εκφράζεται με όλα τα μέρη του σώματος του. Με αυτόν τον τρόπο, οι εκπαιδευόμενοι θα μπορέσουν να γνωρίσουν το όλον της μουσικής έκφρασης ενώ ταυτόχρονα θα είναι σε θέση να γνωρίσουν μια ολοκληρωμένη μουσική επικοινωνία.

Ένα τέτοιο μάθημα είναι η Μουσικοκινητική Orff. Η επιτυχία του οφείλεται στο γεγονός ότι χρησιμοποιεί ρυθμικό, λεκτικό, μελωδικό και κινησιολογικό υλικό από την εθνική πολιτιστική κληρονομιά κάθε χώρας που εφαρμόζεται.¹⁴

Η εκπαιδευτική προσέγγιση του μαθήματος είναι η δημιουργία μιας δυναμικής σχέσης μεταξύ του δασκάλου και των μαθητών, μέσα από δημιουργικές διεργασίες. Μέσω αυτού, επιδιώκεται η ανάπτυξη της φαντασίας των παιδιών, η ενθάρρυνση τους για διερεύνηση αλλά και η διευκόλυνση της μάθησης τους μέσα σε μια ατμόσφαιρα αποδοχής από το γκρουπ με ποικιλία δραστηριοτήτων.¹⁵

Ο ρόλος του δασκάλου πρέπει να είναι αυτός του διευκολυντή, του εμπνευστή και του καθοδηγητή, που θα αξιολογεί το κάθε αποτέλεσμα και θα πράττει ανάλογες ενέργειες. Έτσι το παιδί, τα διδάσκονται από πολύ μικρή ηλικία, βιώνει μια κοινωνική, συναισθηματική, σωματική και πνευματική ανάπτυξη, σε ένα άκρως δημιουργικό πλαίσιο που του αναπτύσσει ηγετικές αλλά και ταυτόχρονα συνεργατικές αρετές. Λαμβάνει μουσική γνώση, αλλά ταυτόχρονα ενεργοποιεί ό,τι κρύβει μέσα του.¹⁶

¹⁴ Πηγή: Carl Orff 1895-1982, Δημήτρης Θ. Αντωνακάκης, Εκδόσεις ORFEFS (1996)

¹⁵ Πηγή: Carl Orff 1895-1982, Δημήτρης Θ. Αντωνακάκης, Εκδόσεις ORFEFS (1996)

¹⁶ Πηγή: Carl Orff 1895-1982, Δημήτρης Θ. Αντωνακάκης, Εκδόσεις ORFEFS (1996)

1.4 Συνεντεύξεις

Όπως αναφέραμε, το θέμα του ντοκιμαντέρ είναι μουσικό και ανθρωπολογικό. Κρίθηκε αναγκαίο λοιπόν να πάρουμε συνεντεύξεις από μουσικούς, κατεξοχήν εκπαιδευτικούς αλλά και ανθρωπολόγους. Εν τέλει, καταλήξαμε στην επιλογή τριών μουσικών εκπαιδευτικών, δύο εκ των οποίων, καθηγητών Μουσικοκινητικής Orff. Το τέταρτο μέλος των συνεντεύξεων, επιλέχθηκε να είναι κοινωνιολόγος αλλά να έχει σχέση και με τη μουσική ώστε να μπορεί να προσεγγίσει τον συλλογισμό του βιωματικά.

1.4.1 Η τεχνική της συνέντευξης

Η συνέντευξη είναι μια διαδικασία έρευνας, που επιτρέπει στον ερευνητή να αντλήσει πληροφορίες και δεδομένα μέσα από έναν άνθρωπο, για μια περίπτωση, ένα θέμα. Αποτελεί ένα εργαλείο έρευνας, το οποίο χρησιμοποιείται ως τρόπος συλλογής πληροφοριών και ερμηνείας τους, μέσω των ερωτημάτων που υποβάλλονται για την διεξαγωγή μιας έρευνας. Οι συνεντεύξεις μας δίνουν μια σκοπιά του τρόπου που βλέπουν οι άλλοι τα πράγματα, στις σκέψεις τους, στα επιχειρήματά τους και τις απόψεις που κρύβονται πίσω από τη συμπεριφορά τους.

Γενικότερα, η συνέντευξη στηρίζεται στην ελεύθερη κι άμεση επικοινωνία, προϋποθέτει κάποια σχέση ανάμεσα στον συνεντευκτή και τον ερωτώμενο και ως τεχνική συλλογής πληροφοριών, βοηθά τον ερευνητή όχι απλώς να πλησιάζει το κύριο νόημα του έργου του, αλλά και να αξιοποιεί εμπειρίες και συναισθήματα που ανακάλυψε μέσα από αυτό. Με άλλα λόγια, η συνέντευξη είναι ένας τρόπος για να ανακαλύψει ο ερευνητής τι σκέφτονται και τι αισθάνονται οι ερωτώμενοι. Συγκεκριμένα, σαν εργαλείο έρευνας, η τεχνική της συνέντευξης, παρουσιάζει πολλά πλεονεκτήματα, διότι βοηθά να αποσαφηνιστούν κάποιες απαντήσεις, να γίνουν περισσότερες ερωτήσεις, δίνοντας, έτσι, τη δυνατότητα για εμβάθυνση, όπου ήταν αδιευκρίνιστα όσα λέχθηκαν, και λόγω της αμεσότητάς της βρίσκει, συνήθως, μεγάλη αποδοχή από τους συμμετέχοντες σε μια έρευνα.¹⁷

1.4.2 Επιλογή των ερωτώμενων

Παρατηρούμε ότι σε μια έρευνα που χρησιμοποιεί τη συνέντευξη ως εργαλείο συλλογής πληροφοριών η αντιπροσωπευτικότητα εξασφαλίζεται από την σύσταση της ομάδας που αποτελεί το δείγμα. Φροντίσαμε, δηλαδή, οι συνεντευξιαζόμενοι να αποτελούν χαρακτηριστικές, τυπικές, περιπτώσεις, να αντιπροσωπεύουν -κατά το δυνατόν- τις περισσότερες ή/και τις κυριότερες κατηγορίες του πληθυσμού που ερευνούμε και να έχουν γνώσεις και βιώματα πάνω στο θέμα για το οποίο θέλαμε να ερωτηθούν.¹⁸

¹⁷ Πηγή: Μεθοδολογία Λήψης Συνέντευξης, Κατερίνα Κεδράκα, Καθηγήτρια – Σύμβουλος Εκπαίδευσης Ενηλίκων στο ΕΑΠ

¹⁸ Πηγή: Μεθοδολογία Λήψης Συνέντευξης, Κατερίνα Κεδράκα, Καθηγήτρια – Σύμβουλος Εκπαίδευσης Ενηλίκων στο ΕΑΠ

Δημήτρης Σαρρής

Μουσικός Εκπαιδευτικός. Τον καλέσαμε να μας μιλήσει για την βιωματικότητα που πρέπει να υπάρχει στην εκπαίδευση όσον αφορά τις μουσικές δραστηριότητες, είτε με την εμπειρία ενός οργάνου, είτε με την δημιουργία ενός οργάνου από απλά υλικά, ώστε τα παιδιά να μπορούν να κατανοούν την μουσική ως οντότητα. Ακόμη, αναφέρθηκε στην μουσική κοινωνικότητα μέσα από τα μουσικά δρώμενα, αν παίζουμε μουσική μέσα σε μια ομάδα ανθρώπων είτε αν συμμετέχουμε ως κοινό ακούγοντας μουσική. Ακόμη αναφέρθηκε στις κοινωνικοπολιτικές καταστάσεις που επηρεάζουν και τη μουσική.

Οι ερωτήσεις περιλάμβαναν:

Πώς θα δομείται μια πιο λειτουργική και βιωματική παιδεία, που θα αναδεικνυε την σημαντικότητα της μουσικής;

Τι σκοπό έχουν τα μουσικά όργανα σε αυτό;

Ποιος ο κοινωνικός ρόλος της μουσικής;

Τι κοινωνικές σχέσεις δημιουργούνται ανάμεσα στους μουσικούς;

Τι ρόλο παίζει η ακρόαση στη ζωή μας.

Ποια είναι η σχέση της πολιτειακής κατάστασης μιας κοινωνίας με τη μουσική;

Τι είναι εξειδίκευση και πώς επηρεάζει τη ζωή μας;

Στέλιος Μοίρας

Κοινωνικός Λειτουργός. Επιλέξαμε έναν κοινωνιολόγο, ψυχολόγο που να έχει άμεση σχέση με τη μουσική, γιατί ουσιαστικά συνδυάζει την επιστημονική γνώση με την εμπειρία. Τον καλέσαμε να μας μιλήσει για την γλώσσα της μουσικής, την κοινωνική οντότητα που αποτελεί, την κοινωνικοποίηση μέσω των δρώμενων της και το πώς επηρεάζεται από τα κοινωνικοπολιτικά δρώμενα.

Τι εννοούμε με τον όρο μουσική γλώσσα;

Πώς μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε τη μουσική ως κοινωνική έκφραση;

Πόσο σημαντική είναι η επιρροή της μουσικής και των μουσικών ρευμάτων στη ζωή μας;

Μπορούμε να κάνουμε μια ιστορική αναδρομή ως παράδειγμα;

Πώς μπορούμε να βιώνουμε ίδια συναισθήματα με άλλους κατά τη διάρκεια μουσικών δρωμένων;

Ποιος ο ρόλος της μουσικής στην κοινωνία;

Πώς η μουσική επηρεάζεται από κοινωνικοπολιτικά δρώμενα;

Αγγέλικα Σλάβικ

Καθηγήτρια Μουσικοκινητικής Orff. Την καλέσαμε να αναλύσει την οντότητα της μουσικής, να μας αναφέρει γιατί είναι σημαντική από την αρχή της ζωής του ανθρώπου και πώς τη χρησιμοποιεί καθημερινά. Έπειτα, πώς έχει εισαχθεί στην παιδεία, τι προσφέρει στο παιδί και με ποια κριτήρια θα πρέπει να διδάσκεται. Τέλος, αναφέρθηκε στην Μουσικοκινητική Orff και πώς θεωρείται μια ολοκληρωμένη μουσική παιδεία.

Πώς η μουσική είναι ένα αυτόματα επίκτητο αγαθό;

Πότε ξεκινά η ανθρώπινη παρατήρηση;

Ποιες οι διαφορές της μουσικής αντίληψης με παλαιότερα;

Τι ρόλο παίζει η μουσική στη ζωή του μικρού παιδιού;

Πώς είναι η μουσική παιδεία στις μέρες μας;

Τι της λείπει και αν υπάρχει κάποιο μάθημα που να θεωρείται ολοκληρωμένο.

Λίγα λόγια για τη μουσική Orff.

Λένα Ροντούλη

Καθηγήτρια Μουσικοκινητικής Orff. Την καλέσαμε να μας μιλήσει για την μουσική παιδεία σήμερα αλλά και για το σύστημα Orff. Αναφέρθηκε αναλυτικά στις δραστηριότητες του Orff και πώς αυτές μπορούν να αποτελέσουν την αρχή της μουσικής κοινωνικοποίησης των παιδιών και ποιες αρετές λαμβάνουν από το μάθημα.

Τι είναι μουσική και πώς μπαίνει στη ζωή μας;

Πώς η μουσική επιδρά σε ένα κοινωνικό σύνολο;

Φροντίζει η παιδεία για μια καθολική και χωρίς διακρίσεις γνώση;

Γιατί η μουσικοκινητική Orff αποτελεί ένα μάθημα ολοκληρωμένης μουσικής εμπειρίας;

Ποιος ήταν ο Carl Orff και τι προέτρεπε στους μουσικοπαιδαγωγούς να πράττουν;

Πώς προσαρμόζουμε το Orff στην ελληνική κουλτούρα;

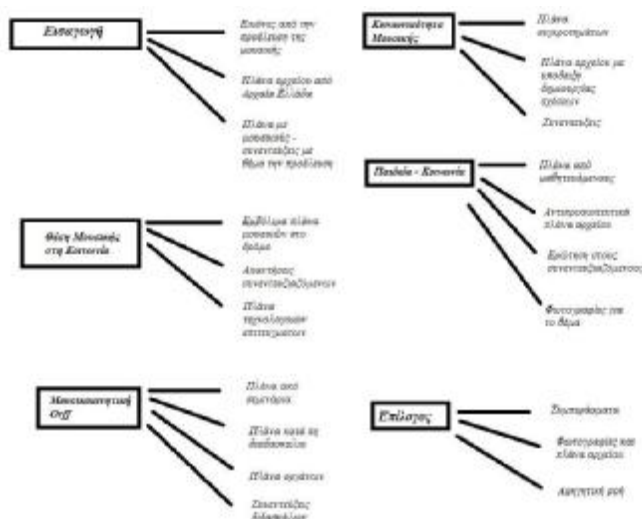
Με αυτόν τον τρόπο καταφέραμε να καλύψουμε όλο το φάσμα της ενασχόλησης του ανθρώπου με τη μουσική, περιλαμβάνοντας διεξοδικά όλες τις πιθανές δραστηριότητες του. Εστίασαμε στον τρόπο της κοινωνικοποίησης του μέσα από τα δρώμενα αυτά, ενώ αναδείξαμε τις διαφορές της μουσικής επικοινωνίας σε παλαιότερες εποχές με την σύγχρονη εποχή του σήμερα. Τέλος εστίασαμε στην παιδεία και τον τρόπο λειτουργίας της, όπου είχαμε την τύχη να συνομιλούμε με τρεις εμπείρους εκπαιδευτικούς που συμφώνησαν ότι η μουσική παιδεία πρέπει να είναι βιωματική, καλύπτοντας κάθε πτυχή της μουσικής έκφρασης (λογος, χορός, μέλος) σε ένα ενιαίο μάθημα, σε ένα γκρουπ

1.4.3 Προετοιμασία και σχεδιασμός των συνεντεύξεων

Σαν πρώτο μέλημα του ερευνητή είναι να σχεδιάσει και να οργανώσει την πορεία της συζήτησης και να έχει ξεκαθαρίσει “τι” ακριβώς θα ρωτήσει και για ποιόν λόγο. Ουσιαστικά, η συνέντευξη χρειάζεται να σχεδιαστεί με βάση κάποιους θεματικούς άξονες. Γενικά οι άξονες που θα θέσουμε πρέπει να συνάδουν με το θέμα και τη κατάληξη που θέλουμε να δώσουμε στην έρευνα, άρα πρέπει να υπάρχει μια ροή στην εξέλιξη των ερωτήσεων. Στη φάση αυτή φροντίζουμε να δημιουργήσουμε ένα Μοντέλο Ερωτήσεων, ένα είδος θεματικού «πλότου», με βάση πάντα το σκοπό και τα ερευνητικά ερωτήματα της έρευνας και φυσικά τους άξονες προβληματισμού που θέσαμε εξ αρχής.¹⁹

Η συζήτηση μας συγκεκριμένα είχε τον χαρακτήρα του γενικού προς το ειδικό. Όλοι οι ερωτηθέντες απάντησαν αρχικά στο “τι είναι η μουσική”, ο καθένας απάντησε με τα δικά του βιώματα, τις δικές του γνώσεις και ερεθίσματα. Στη συνέχεια ερωτήθηκαν σχετικά με τον ρόλο της μουσικής στην επικοινωνία των εμπλεκόμενων με αυτή και μη. Οι απαντήσεις βασίστηκαν στο εμπειρικό και γνωστικό κομμάτι των ερωτώμενων. Ωστόσο, αν και οι ερωτήσεις ήταν ουσιαστικά κοινές, οι συνεντευξιαζόμενοι στη συνέχεια άρχισαν να απαντούν σύμφωνα με την ιδιότητα τους οδηγώντας μας ευκολότερα στη θεματική ροή της έρευνάς μας. Στις ερωτήσεις με βάση το “Πώς η μουσική μπορεί να δημιουργήσει κοινωνικές σχέσεις” κάθε ερωτώμενος απάντησε σύμφωνα με τις γνώσεις και την ειδικότητά του. Ο κ. Μοίρας προσέγγισε το θέμα σαν κοινωνιολόγος-μουσικός, οι κυρίες Ροντούλη και Σλάβικ σαν εκπαιδευτικοί και ο κ. Σαρρής από την πλευρά μιας ορχήστρας. Οι ερωτήσεις από εκεί και πέρα συντονίστηκαν σύμφωνα με την ιδιότητα του καθενός για την επίτευξη του συμπεράσματος της έρευνας από διαφορετικές σκοπιές του θέματος.

1.4.4. Storyboard



¹⁹ Πηγή: Μεθοδολογία Λήψης Συνέντευξης, Κατερίνα Κεδράκα, Καθηγήτρια – Σύμβουλος Εκπαίδευσης Ενηλίκων στο ΕΑΠ

Το Storyboard πραγματοποιείται για να εικονογραφηθεί η παραγωγή. Μέσω του storyboard, υλοποιείται μια προετοιμασία του πλάνου των γυρισμάτων γραφικά, όπου αντικατοπτρίζεται αυτό που φαντάζεται ο σκηνοθέτης. Η εικονογράφηση βοηθά τα τμήματα παραγωγής, αλλά και το τμήμα μεταπαραγωγής. Είναι μια διαδικασία της προπαραγωγής, προκειμένου να διαφημιστεί η δουλειά της ομάδας και να τραβήξει ενδεχόμενες χορηγίες.

Τεχνητή εικονογράφηση



1.5 Σενάριο

Η δημιουργία σεναρίου, κρίνεται απαραίτητη στις οπτικοακουστικές παραγωγές. Σενάριο μια ιστορία που αποτελείται από εικόνες, έχει αρχή μέση και τέλος και πλάθει μια ιστορία. Η ιστορία αυτή και η εξέλιξη της, πρέπει να είναι ξεκάθαρα στο μυαλό του σκηνοθέτη/σεναριογράφου. Η ουσία του θέματος πρέπει να μπορεί να περιγράφεται σε μια πρόταση. Ο σεναριογράφος πρέπει να αναρωτιέται τι προσπαθεί να πει. Αν αξίζει να το πει, αν το λέει ξεκάθαρα, αν πρόκειται για κάτι σημαντικό και αν θα τραβήξει την προσοχή του κοινού. Η ιστορία τελειώνει όταν επιλύεται το ζήτημα, όταν βγαίνουν πορίσματα²⁰.

Το σενάριο και η επιλογή λήψεων των πλάνων συνδέονται. Καθώς, το σενάριο θα υποδείξει τον τρόπο που θα ληφθούν τα πλάνα, η σειρά που θα τοποθετηθούν και τι ανάγκες χρειάζονται. Για την υποβοήθηση του σεναρίου, δημιουργήθηκαν τα παραπάνω κείμενα του ντοκιμαντέρ που αποτέλεσαν το σενάριο μας χρονικά. Σε κάθε θεματική ενότητα, προέκυψε ένα επιμέρους σενάριο παραγωγής. Παρακάτω υπάρχει ένα δείγμα σεναρίου πάνω στο οποίο στηριχθήκαμε στη δημιουργία του ντοκιμαντέρ.

Σε αυτό το στάδιο, το μόνο που θα μπορούσαμε να προβλέψουμε είναι η λογική των πλάνων σκηνοθετικά. Η γενική ιδέα ήταν να υπάρξει μια εισαγωγή και ένας επίλογος με αφήγηση και πλάνα-σφήνες, ενώ το κυρίως μέρος να αποτελείται από εναλλαγή συνεντεύξεων και αφήγησης, όπου θα τις ενώνουν σφήνες ή παραγωγικά κενά. Οι συνεντεύξεις θεωρήσαμε ότι θα έπρεπε να έχουν βοηθητικά πλάνα σφηνών, για την έντεχνη σύνθεση λόγου-απόδειξης των αναφερόμενων αντικειμένων. Για παράδειγμα, όταν ένας ομιλητής αναφέρεται στο Μουσικοκινητικό σύστημα Orff, να προβάλλονται σκηνές από ένα μουσικοκινητικό μάθημα. Κάπως έτσι, αναζητήσαμε βοηθητικά πλάνα.

Στο στάδιο του **ΡΕΠΕΡΑΖ** ή αλλιώς στην επιλογή των χώρων και των πλάνων, προγραμματίσαμε διάφορες λήψεις που θα βοηθούσαν στον τομέα των πλάνων σφηνών. Οπότε κανονίστηκαν η κάλυψη της συναυλίας του Δημοτικού Ωδείου Νέας Ιωνίας τον Ιούνιο του 2015, πλάνα από μια συναυλία του δρόμου από το συγκρότημα «Ψυχή του Δρόμου» τον Ιούνιο του 2015, κάλυψη 2 ωρών του Βιωματικού Σεμιναρίου στον Χολαργό τον Φλεβάρη του 2016, πλάνα από το θεατρικό «Το περιστέρι δικαστής» τον Μάρτιο του 2016, πλάνα από την πρόβα των «Modulus Zero» τον Μάρτιο του 2016 και πλάνα από την εκδήλωση των 93 χρόνων Συλλόγου Ινεπολιτών τον Ιούνιο του 2016.

FADE IN

ΜΕΡΟΣ 1. ΤΙΤΛΟΙ ΑΡΧΗΣ

Εισαγόμαστε σε ένα σύνθετο οπτικό περιβάλλον, δεξιά ή αριστερά να υπάρχει ένας παλιός προτζέκτορας ταινιών, όπου θα δείχνει σε έναν τοίχο, προβάλλοντας στοιχεία και στιγμές από το ντοκιμαντέρ. Η προβολή αυτή πρέπει να δείχνει παλιά, με κάποιο φίλτρο σέπια ή ασπρόμαυρο. Στην αρχή θα πέσουν τα ονόματα, η σχολή και ο τίτλος του ντοκιμαντέρ και έπειτα θα ακολουθήσουν κάποια τυχαία πλάνα. Μουσικό χαλί: Beethoven-Moonlight Sonata.

FADE OUT

²⁰ Τζίμμυ Κορίνης: Ο Πεντάλογος του Σεναρίου

FADE IN

ΜΕΡΟΣ 2. ΕΙΣΑΓΩΓΗ/ ΜΟΥΣΙΚΗ ΑΝΘΡΩΠΟΣ ΚΑΙ ΙΣΤΟΡΙΑ

Αφήγηση που απορρέει από τα κείμενα. Τα κείμενα αποτελούν την χρονική συνέχεια του ντοκιμαντέρ. Τα πλάνα θα ακολουθούν τον συλλογισμό της αφήγησης, οπτικοποιώντας ό,τι είναι χρήσιμο. Εναλλαγή πλάνων με fade in-fade out ώστε να υπάρχει ομαλή και ήσυχη εισαγωγή στο ντοκιμαντέρ. Όπου υπάρχουν ομιλητές, στο πρώτο πλάνο θα πέσει το όνομα τους με κίνηση από αριστερά προς τα δεξιά, ενώ από κάτω θα αναφέρεται η ειδικότητα τους. Τα πλάνα θα είναι jump cut. Η εναλλαγή αφήγησης με ομιλητές να είναι fade in/fade out. Το μουσικό χαλί κρίνεται απαραίτητο. Σε επίπεδο αφήγησης, θα είναι αυξημένη η ένταση, ενώ θα πέφτει στους ομιλητές.

FADE OUT

FADE IN

ΜΕΡΟΣ 3. ΚΥΡΙΩΣ ΘΕΜΑ/ ΚΟΙΝΩΝΙΚΟΠΟΙΗΣΗ ΜΕΣΩ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ

Οι ομιλητές είναι σε πρώτο πλάνο, ενώ η αφήγηση είναι υποβοηθούμενη. Στην αφήγηση, υπάρχουν πλάνα που συνδέονται, όμως η μετάβαση τους να είναι jumpcut. Η μετάβαση από ομιλητή σε ομιλητή να γίνεται ή με jumpcut, ή με fade in/fade out ή με ένα μικρό κενό, ανάλογα με τη ροή του συλλογισμού. Πάνω στους ομιλητές, ας τοποθετούνται κάποια πλάνα σφηνες που ίσως είναι απαραίτητα σε κάποιες περιπτώσεις. Το μουσικό χαλί μειώνεται σε ένταση, καθώς ο χρόνος των ομιλητών ανεβαίνει. Σε πλάνα αρχείου με αυτόνομη μουσική, μειώνουμε με ομαλό fade out τον ήχο, αυξάνοντας τον ήχο του πλάνου. Αν δεν υπάρχει ήχος, το μουσικό χαλί παραμένει ίδιο.

FADE OUT

FADE IN

ΜΕΡΟΣ 4. ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Η αφήγηση ηγείται των ομιλητών, καθορίζοντας το νόημα των σκέψεων. Οι ομιλητές, απλώς συμπληρώνουν τον συλλογισμό, με πλάνα σφηνών να συμπληρώνουν την εικόνα. Το μουσικό χαλί δυναμώνει για να δώσει έμφαση στο συμπέρασμα.

FADE OUT

FADE IN

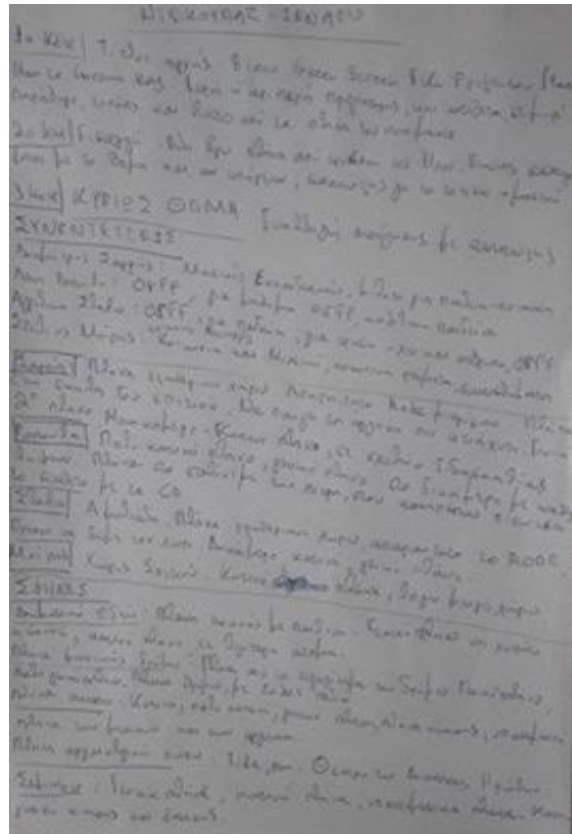
ΜΕΡΟΣ 5. ΤΙΤΛΟΙ ΤΕΛΟΥΣ

Χρειαζόμαστε ένα παλιό μέσο αναπαραγωγής μουσικής. Ένα γραμμόφωνο ή ένα pickup. Πάνω σε αυτό θα πέφτουν οι τίτλοι των συντελεστών. Το soundtrack θα είναι διαφορετικό από του κυρίου θέματος, όμως να ταιριάζει με το υπόλοιπο θέμα.

FADE OUT

1.5.1. Ντεκουπάζ

Το Ντεκουπάζ είναι μια πρώτη καταγραφή σκέψεων της προετοιμασίας των γυρισμάτων μιας οπτικοακουστικής παραγωγής. Πρόκειται στην ουσία, για την λεπτομερή προετοιμασία όλων των σκηνών πριν την λήψη αναλυμένη σε χαρτί, που βοηθά τον σκηνοθέτη, να κατανοήσει καλύτερα την φύση των πλάνων. Παλαιότερα, αυτό το στάδιο χρησιμοποιούταν κατά κόρον, στον σύγχρονο κινηματογράφο όμως είναι προαιρετικό.



1.6 Εξοπλισμός

Ο εξοπλισμός για την παραγωγή ενός οπτικοακουστικού έργου είναι συγκεκριμένος και διαφέρει ανάλογα με τις ανάγκες των πλάνων, το μέγεθος της παραγωγής αλλά και την ιδιαιτερότητα του θέματος. Ως ντοκιμαντέρ έρευνας, δεν απαιτεί εξεζητημένα πλάνα (πλάνα αέρα, κινούμενα πλάνα), αλλά αντιθέτως κυρίως στατικά πλάνα, κάποιες φορές δύο καμερών και κάποιες ελάχιστες κινήσεις. Ακόμη τραβήχτηκαν και κάποιες φωτογραφίες.

Για αυτό το λόγο επιλέξαμε σαν εξοπλισμό δύο κάμερες DSLR (Nikon 3100-5200) με HD video οι οποίες είναι κατάλληλες για κοντινή και μακρινή απόσταση, με σταθερότητα λήψης, οι οποίες και έπρεπε να εστιάσουν στο αντικείμενο λήψης (συνεντευξιαζόμενο) με χειροκίνητες ρυθμίσεις εστίασης, έτσι ώστε να επιτευχθεί η καθαρότητα – οξύτητα των πλάνων και να αποφευχθούν οι παραμορφώσεις των ειδώλων της εικόνας. Για την σταθερότητα των πλάνων, χρησιμοποιήσαμε δύο τρίποδες, φροντίζοντας να βρίσκονται σε σταθερό και ομαλό έδαφος. Ακόμη χρησιμοποιήσαμε είναι πυκνωτικό, τύπου boom, δικατευθυντικό (RODE VideoMic Go), επειδή είχαμε και εξωτερικά πλάνα αλλά και εσωτερικά, προσπαθώντας να συνδυάσουμε τα πάντα. Τέλος για αποφυγή προβλημάτων

φωτισμού, χρησιμοποιήσαμε φως LED με δυνατότητα ρύθμισης θερμοκρασίας φωτός και δύο φίλτρα τεχνητού φωτός και φως ημέρας. Budget: 1300 €(+τα ταξίδια).



1.6.1. Τεχνικά χαρακτηριστικά καμερών

Η D3100 κάμερα είναι προγενέστερη και πιο φτωχή σε χαρακτηριστικά από την D5200. Το πλήθος των pixel είναι 24,1 εκατομμύρια. Η ευαισθησία του φωτός της (ISO) κυμαίνεται από 100-3200, ένα αρκετά ικανοποιητικό εύρος τιμών για φωτογράφιση των πλάνων. Δεν θα μπορούσε να ειπωθεί το ίδιο και για το βίντεο, καθώς σε επίπεδο DSLR καμερών, λίγες μηχανές καταφέρνουν να μη χαλάνε την ποιότητα τους άνω των 1600 ISO. Η καταγραφή του βίντεο έγινε σε Full HD ποιότητα 1920 x 1080 και τα αρχεία που αποθηκεύονται είναι σε MOV format. Η D5200, είναι πιο σύγχρονη κάμερα, διαθέτοντας και περιστρεφόμενη οθόνη που βοηθούσε στην λήψη πλάνων σε χαμηλό ή υψηλό επίπεδο. Το μέγεθος των φωτογραφιών φτάνει μέχρι 6000 x 4000. Το ISO κυμαίνεται από 100-6400. Η λήψη γίνεται σε Full HD 1080p με 60fps παράγοντας αρχεία MOV. Η συμπίεση των βίντεο πραγματοποιείται σε H.264/MPEG 4.

1.6.2. Τεχνικά χαρακτηριστικά μικροφώνου

Το πυκνωτικό μικρόφωνο της RODE αποτέλεσε το εργαλείο για τη λήψη του ήχου στα πλάνα. Τα πυκνωτικά μικρόφωνα εμφανίζουν μεγάλη ευαισθησία σε απότομες μεταβολές της ακουστικής πίεσης και έχουν επίπεδη απόκριση συχνότητας, χωρίς να επηρεάζεται η ποιότητα του ήχου αλλά η ακουστικότητα του θορύβου κατά την επεξεργασία. Ωστόσο, το γεγονός ότι τροφοδοτούνται εξωτερικά και στην συγκεκριμένη περίπτωση από την μπαταρία της κάμερας αποτελεί εξίσου βασικό μειονέκτημα. Το γεγονός όμως ότι ο τύπος του μικροφώνου είναι δικατευθυντικός, λαμβάνοντας ήχο και από την πίσω πλευρά αποτέλεσε μεγάλο παράγοντα στο πρόβλημα του θορύβου κατά τη λήψη.²¹

²¹ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

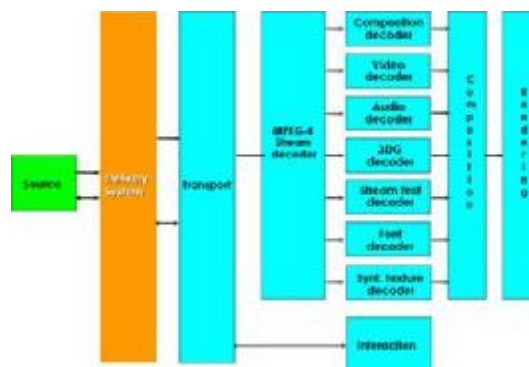
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: PRODUCTION

Το στάδιο του production, περιλαμβάνει όλες τις ενέργειες που πραγματοποιούνται για τις διαδικασίες λήψης του πρωτογενές υλικού, που θα χρησιμοποιηθεί για τις ανάγκες μιας οπτικοακουστικής παραγωγής. Την σύγχρονη εποχή, το υλικό θα αποτελείται από βίντεο, ήχο και εικόνα ψηφιακής μορφής.

2.1 Βίντεο

Το ψηφιακό βίντεο αποτελεί την τεχνολογική εξέλιξη του αναλογικού βίντεο και μας δίνει το σύνολο ψηφιακών τεχνολογιών με τις οποίες είναι δυνατή η παραγωγή, επεξεργασία, αποθήκευση και διαμοίραση οπτικοακουστικής πληροφορίας υπό τη μορφή ψηφιακών αρχείων. Οι σημερινές ψηφιακές κάμερες, μας δίνουν τη δυνατότητα της απευθείας καταγραφής ψηφιακών αρχείων. Το ψηφιακό αρχείο προκύπτει κατευθείαν με ψηφιακό τρόπο πάνω στα χρωματικά μεγέθη RGB. Το ψηφιακό βίντεο χαρακτηρίζεται από τη συχνότητα δειγματοληψίας (sampling rate), την ταχύτητα εναλλαγής των πλαισίων (frame rate), το μέγεθος των πλαισίων (frame size) και το χρωματικό βάθος (color depth). Για να αποφυγή προβλημάτων όσων αφορά την διαχείριση της πληροφορίας κινούμενης εικόνας, όπως η ταχύτητα μεταφοράς (transfer rate), το εύρος ζώνης συχνοτήτων (bandwidth) και ο τεράστιος χώρος αποθήκευσης όταν το βίντεο είναι ασυμπίεστο, χρησιμοποιούνται οι μέθοδοι συμπίεσης της πληροφορίας.

Για την συμπίεση, αποσυμπίεση και επεξεργασία ψηφιακών βίντεο σε διεθνή κλίμακα, έχουν δημιουργεί τα χρονικά πρότυπα συμπίεσης MPEG (Moving Picture Experts Group). Έχουν παρουσιαστεί από την ομώνυμη διεθνή επιτροπή που εργάζεται σύμφωνα με τις αρχές των οργανισμών ISO/IEC και ως τώρα υπάρχουν τα: MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4, MPEG-7.



2.1.1. Μορφές Συμπίεσης

MPEG-1

Φτιάχτηκε ως ένα πρότυπο κωδικοποίησης και αποθήκευσης σε ψηφιακά μέσα αποθήκευσης κινούμενων εικόνων και ήχου σε ρυθμούς 1,5 Mb/s. Οι εφαρμογές μπορούν να χρησιμοποιήσουν CDROM για να μεταδώσουν το τηλεοπτικό σήμα σε τηλεπικοινωνιακά δίκτυα. Το πρότυπο στόχευε κυρίως σε εφαρμογές πολυμέσων, υπήρχε η απαίτηση να παρέχεται τυχαία προσπέλαση του βίντεο, κίνηση μπρος-πίσω, ανάποδη εκτέλεση του βίντεο και δυνατότητα για απομονωμένη επεξεργασία των πλαισίων της εικόνας. Ακόμη, καλύπτει τις εφαρμογές κωδικοποίησης audio και βίντεο μέσου bandwidth (ως 1,5 Mbits/sec) κατανεμημένου σε δύο τμήματα 1,25 Mbits/sec, για την κωδικοποίηση ακολουθιών μέγιστου μεγέθους 352x240 pixels και 250 Kbits/sec για την κωδικοποίηση δύο καναλιών ήχου.

MPEG-2

Προτάθηκε ως επέκταση του MPEG-1 για να ικανοποιήσει τις ανάγκες για συμπίεση σε διάφορους αριθμούς μετάδοσης. Σε αυτή τη μορφή συμπίεσης στηρίζονται τα πρότυπα: Super Video CD, Digital Video Disk, HD Video, Blu-Ray Disc και η τηλεόραση υψηλής ευκρίνειας. Είναι πολυπλοκότερο από το MPEG-1 καθώς προσθέτει νέα εργαλεία. Αντιμετωπίζει υψηλότερους ρυθμούς μετάδοσης που αγγίζουν τα 40 Mbits/sec. Για την ακολουθία εισόδου μπορεί να αντιμετωπίσει πολλά formats και πέντε ανεξάρτητα κανάλια ήχου. Ακόμη σε αυτό έγιναν οι πρώτες προσπάθειες σύνταξης προτύπου HDTV, κάτι το οποίο επιτεύχθηκε με μεγάλη πιστότητα.

MPEG-4

Είναι ένα ανοιχτό πρότυπο εξελισσόμενο με αρκετά profiles και levels και αυτή τη στιγμή έχουν καταγραφεί 20 μέρη που αφορούν διάφορες εφαρμογές για την συμπίεση ψηφιακού βίντεο και ήχου.

Ανάμεσα σε αυτά, βρίσκεται και η συμπίεση που πραγματοποιήσαμε H.264/MPEG 4, το οποίο χρησιμοποιείται από τις DSLR HD κάμερες. Βρίσκει εφαρμογή και στα ψηφιακά κανάλια, αφού μπορεί να δουλέψει καλύτερα σε επίπεδο HDTV.²²

²² Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

2.2 Κάμερα

Η κάμερα είναι ένα μηχανικό τέχνασμα που αποτελεί τον τρόπο λήψης των πλάνων βίντεο. Παράγει εικόνα δύο διαστάσεων και αποτελείται από τρία βασικά μέρη, το σκόπευτρο, τον φακό και το σώμα της μηχανής.²³



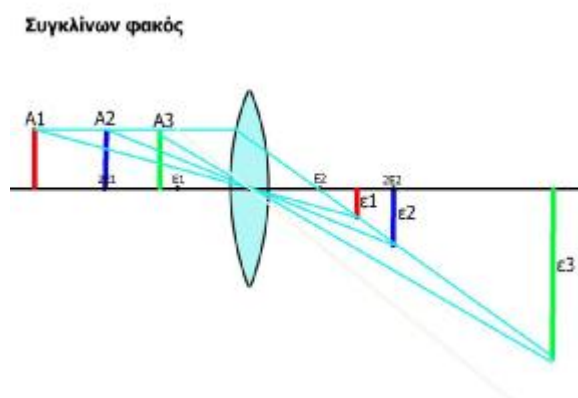
Για την παραγωγή βίντεο, χρησιμοποιήσαμε δύο κάμερες Nikon DSLR D3100-D5200, οι οποίες χρησιμοποιήθηκαν λόγω της υψηλής ανάλυσης παραγωγής βίντεο αλλά και δυνατότητα ευχρηστίας και ολοκληρωμένου ελέγχου. Μέσω του λογισμικού τους, μπορείς να ρυθμίσεις όλες τις παραμέτρους που θα επηρεάσουν την εικόνα. Μέσω των λειτουργιών τους, έπρεπε να εστιάσουν στο αντικείμενο λήψης με χειροκίνητες ρυθμίσεις έτσι ώστε να επιτευχθεί η καθαρότητα – οξύτητα των πλάνων και να αποφευχθούν οι παραμορφώσεις των ειδώλων της εικόνας.



²³ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

2.2.1. Φακός

Ο φακός είναι ένας καθαρός καμπυλωτός ιστός που δέχεται τις ακτίνες του φωτός, ενισχύοντας την οπτική μας στον χώρο. Μπορεί να γίνει παχύτερος ή λεπτότερος, παρέχοντας τη δυνατότητα να βλέπουμε κοντά ή μακριά. Η εστίαση των ακτίνων που προέρχονται από τη φωτεινή πηγή, γίνεται από τον φακό αυτό στο πίσω μέρος του ματιού όπου υπάρχει ο αμφιβληστροειδής. Οι φακοί που χρησιμοποιούνται στις κάμερες, μας επιτρέπουν μια ποικιλία χειρισμών-έναν κατάλογο από απτικούς ελέγχους, στους οποίους ένας χειριστής κάμερας μπορεί να εξασκηθεί. Η εστιακή απόσταση του φακού υπολογίζεται σε χιλιοστά και είναι η απόσταση από το οπτικό κέντρο του φακού στο εστιακό σημείο του.



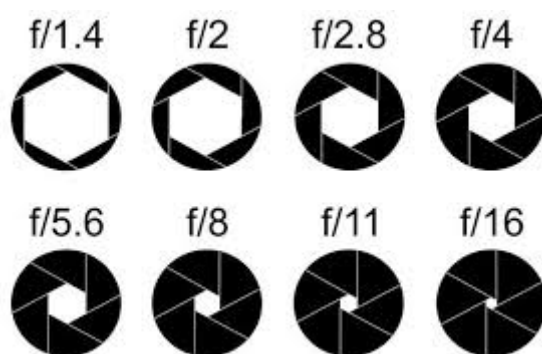
Τα είδη φακών διαιρούνται σε: ευρυγώνιοι, νορμάλ, τηλεφακοί, σταθεροί, ζουμ. Κάθε είδος φακού και οι ιδιαιτερότητες των λειτουργιών τους, χρησιμοποιούνται παρέχοντας διαφορετικές υπηρεσίες, ανάλογα με το είδος πλάνου, την απόσταση μας από αυτό. Οι ευρυγώνιοι φακοί χρησιμοποιούνται για καταγραφή μεγαλύτερου τμήματος μιας σκηνής, δίνοντας μεγαλύτερο βάθος στο πεδίο, με έντονη προοπτική. Οι νορμάλ φακοί είναι φακοί που προσπαθούν να εξομαλύνουν την εικόνα να φθάνει κοντά στην ανθρώπινη όραση. Είναι ελαφρύς και εξαιρετικά φωτεινός, ενώ η εστιακή του απόσταση είναι περίπου ίση με τη διαγώνιο του αισθητήρα. Οι τηλεφακοί μας βοηθούν στην φωτογράφιση ενός μακρινού θέματος με συμπιεσμένη προοπτική, προκαλώντας μικρό βάθος πεδίου. Το background της εικόνας θολώνει σε πολύ μεγάλο βαθμό, αναδεικνύοντας το σημείο εστίασης του μπροστινού επιπέδου. Οι σταθεροί φακοί, περιέχουν μόνο ένα μήκος εστίασης που χρησιμεύει στη δημιουργία συγκεκριμένων εργασιών. Αντιθέτως οι φακοί ζουμ, δίνουν τη δυνατότητα χρησιμοποίησης πολλών και διαφορετικών σημείων εστίασης. Περιέχει δηλαδή παραπάνω από έναν φακούς.²⁴

Και οι δύο κάμερες, περιλάμβαναν έναν φακό ζουμ ανάμεσα σε 18-55mm. Η επιλογή αυτή μας βοήθησε στη ρύθμιση του ζουμ ανάλογα με τις ανάγκες του γυρίσματος. Για πιο κοντινές λήψεις χρησιμοποιούσαμε εύρος από 45-55mm, εστιάζοντας στο μπροστινό επίπεδο, θολώνοντας το πίσω μέρος, δηλαδή δίνοντας έμφαση στο αντικείμενο και όχι στο τοπίο. Αυτό συνέβη σε πλάνα σφήνες όπως τα κοντινά πλάνα στα μουσικά όργανα στις λήψεις του studio. Αντιθέτως σε σκηνές συνέντευξης ή σφήνες όπου μας ενδιέφερε και το τοπίο, χρησιμοποιήθηκε εύρος από 18-25mm για ένα μεγαλύτερο βάθος πεδίου. Αυτό έγινε στις σκηνές της μουσικής του δρόμου ή στο σεμινάριο Orff.

²⁴ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

2.2.2. Διάφραγμα

Διάφραγμα είναι μια ρυθμιζόμενη οπή κατασκευασμένη από ένα σύστημα αλληλεπικαλυπτομένων λεπίδων, που μπορεί να θεωρηθεί ότι προσωμοιώνουν την ίριδα του ματιού. Μέσα από την οπή, διέρχεται ελεγχόμενη ποσότητα φωτός πριν πάει στον φακό. Με τον μηχανισμό του διαφράγματος ελέγχουμε το «άνοιγμα» ενός φακού, το οποίο φανερώνει το μέγεθος της ικανότητας που έχει να συγκεντρώνει το φως ή την απόδοσης του. Το άνοιγμα του διαφράγματος ονομάζεται f ή στοπ και υπολογίζεται διαιρώντας τη διάμετρο του ανοιχτού διαφράγματος με την εστιακή απόσταση. Ανοίγοντας το διάφραγμα κατά ένα στοπ, διπλασιάζεται η ποσότητα του φωτός που περνά από τον φακό.²⁵



Ανάλογα με το φως της ημέρας, τη φωτεινότητα του τοπίου, το χρώμα των ρούχων και δέρματος του αφηγητή αλλά και τα αντικείμενα της σκηνής, ρυθμίζαμε το διάφραγμα σε συνδυασμό με την ταχύτητα, αφήνοντας να περάσουν λιγότερες ή περισσότερες ακτίνες φωτός, οπότε και λιγότερος ή περισσότερος φωτισμός.

2.2.3. Ταχύτητα κλείστρου

Η ταχύτητα του κλείστρου ελέγχει το φως που θα περάσει σε ένα χρονικό διάστημα. Μαζί με το διάφραγμα καθορίζουν το χρονικό παράθυρο μεταξύ των διαδοχικών πεδίων της σάρωσης κατά το οποίο επιτρέπεται στο φως να εισαχθεί στην κάμερα. Οι ρυθμίσεις της ταχύτητας είναι καθορισμένες σε μια σειρά από κλάσματα του δευτερολέπτου. Οι κάμερες επιτρέπουν στον χρήστη να επιλέξει κάποια ταχύτητα (π.χ από 1/50 μέχρι 1/4.000) που σημαίνει ότι θα ανοίξει το κλείστρο ακριβώς για το 1 πεντηκοστό του δευτερολέπτου. Στις φωτογραφίες, όσο αυξάνεται η ταχύτητα του κλείστρου, τόσο η εικόνα μας παγώνει.²⁶

²⁵ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

²⁶ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)



Στο manual σύστημα λήψεων, όλα χρειάζονται ρύθμιση. Όσον αφορά την ταχύτητα κλείστρου, την χρησιμοποιήσαμε περισσότερο σε συνδυασμό με το διάφραγμα, πάντα κοιτώντας το φωτόμετρο της κάμερας.

2.2.4. Ευαισθησία φωτός (ISO)

Η ευαισθησία ISO στη φωτογραφία είναι μια μονάδα μέτρησης της ευαισθησίας του ψηφιακού σένσορα ή του φιλμ στο φως. Όσο υψηλότερη είναι η ευαισθησία, τόσο λιγότερο φως χρειάζεται μια έκθεση. Τα ονόματα της ευαισθησίας χαρακτηρίζονται με μια τιμή ISO, που έχει καθοριστεί από διεθνή επιτροπή. Το εύρος τιμών μπορεί να είναι, για παράδειγμα, από 125-6200, ενώ όσο πιο ακριβή είναι η μηχανή, τόσο πιο μεγάλο εύρος ευαισθησίας θα περιέχει.

Σε πρακτικό επίπεδο, αφού κάναμε τις ρυθμίσεις που απαιτούνται για την εξομάλυνση του φωτόμετρου μέσω διαφράγματος-ταχύτητας και φωτισμού του χώρου, ρυθμίζαμε το ISO ανάλογα με το πόσο φωτεινό ή σκοτεινό ήταν το περιβάλλον. Στην πραγματικότητα, το εύρος των ISO που έχει μια κάμερα DSLR μεσαίων προδιαγραφών, δύσκολα μπορεί να ξεπεράσει την τιμή 1.200 σε επίπεδο λήψης βίντεο, παρουσιάζοντας αδυναμία να αποφύγει τον θόρυβο στην εικόνα. Αν υπήρχε κάποιος χώρος, που ενώ πραγματοποιούσαμε ρυθμίσεις, εξακολουθούσε η κάμερα να τον βλέπει σκοτεινό, το πρόβλημα δεν μπορούσε να λυθεί με πολύ αυξημένο ISO.



2.3 Ενέργειες λήψεων

Κατά τη διάρκεια των λήψεων, προτιμήσαμε κατά κύριο λόγο, τον τρόπο της manual έκθεσης, ακόμη και στην εστίαση, επειδή με αυτόν τον τρόπο δίνεται η δυνατότητα να ελέγχονται όλες οι παράμετροι με υποκειμενικά κριτήρια. Επιπλέον, είχαμε επιλέξει την δυνατότητα μείωσης VR(Vibration) που βρίσκεται πάνω στον φακό, για την όσο το δυνατόν μείωση των κραδασμών που θα μπορούσε να προκύψει στα γυρίσματα. Τα πλάνα μας, κατά κύριο ήταν στατικά με τρίποδα και αποφύγαμε περιττές κινήσεις. Όσα πλάνα λήψης είχαν κίνηση, ήταν καθαρά θέμα σκηνοθετικής άποψης. Τα περισσότερα πλάνα περιείχαν βάθος πεδίου, δείχνοντας με ευρυγώνιο φακό, περισσότερη οπτική πληροφορία. Μερικές φορές, το background θεωρήθηκε περιττό, οπότε χρησιμοποιήθηκε τηλεφακός, αποκόπτοντας τον υπόλοιπο χώρο, αναδεικνύοντας το foreground πεδίο.

Σε επίπεδο λήψης φωτογραφιών, επιλέχθηκε η χρήση manual και συνδυάστηκαν όλα τα παραπάνω σαν θεωρία για την πραγματοποίησή τους.

2.3.1. Βάθος Πεδίου

Με τον όρο αυτό εννοούμε την περιοχή όπου όλα τα αντικείμενα με διαφορετική απόσταση από την κάμερα είναι σωστά εστιασμένα (depth of field). Το βάθος πεδίου καθορίζεται από τον συνδυασμό: α) της εστιακής απόστασης των φακών, β) την απόσταση του φακού από το αντικείμενο και γ) το άνοιγμα του φακού που έχει σχέση άμεσα με τον φωτισμό της σκηνής. Το βάθος πεδίου, εξαρτάται και από το διάφραγμα και τον φωτισμό της σκηνής. Ποικίλει ανάλογα με την απόσταση εστίασης, στην οποία εστιάζει ο φακός. Όσο πιο μεγάλη είναι η απόσταση, τόσο μεγαλύτερο είναι το βάθος πεδίου. Τα θέματα σε μεγάλη απόσταση θεωρούνται γενικά ότι είναι στο άπειρο. Αυτό είναι χαραγμένο στον φακό της μηχανής που εστιάζει και είναι το σημείο όπου το δαχτυλίδι του φακού σταματάει να γυρίζει. Για παράδειγμα μια μηχανή 18-55mm, εστιάζει στο άπειρο όταν ο φακός της είναι ρυθμισμένος στο 18mm. Σε μια ορισμένη απόσταση εστίασης, το βάθος πεδίου επεκτείνεται πίσω από το θέμα τόσο ώστε το πιο μακρινό σημείο της σκηνής να φαίνεται καθαρό. Το βάθος πεδίου τέλος, καθορίζεται από την απόσταση του βάθους με την κάμερα. Όσο πιο κοντά είναι το βάθος στον εικονολήπτη, τόσο πιο μικρό είναι το βάθος πεδίου.²⁷



²⁷ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

2.3.2. Το καδράρισμα

Το καδράρισμα της κάμερας πάνω σε ένα πλάνο καθορίζει το τι εμείς μπορούμε ή δεν μπορούμε να δούμε σε ένα συγκεκριμένο μέγεθος πλάνου. Ταυτόχρονα καθορίζει τι ακριβώς θέλει να δείξει ο εικονολήπτης στο κοινό. Ένα υπερβολικά μεγάλο πλάνο ενισχύει το φόντο σε σχέση με το κυρίως αντικείμενο ή πρόσωπο. Ένα κοντινό πλάνο επικεντρώνει το ενδιαφέρον του τηλεθεατή δίνοντας έμφαση στις λεπτομέρειες του προσώπου του, στις εκφράσεις του, υποδηλώνοντας τις συναισθηματικές του καταστάσεις. Υπάρχουν πολλοί τρόποι λήψης και ποικιλία πλάνων που μπορούν να αποδώσουν μια ιστορία.²⁸

Τα καδραρίσματα στο ντοκιμαντέρ έγιναν με γνώμονα το αντικείμενο λήψης και τον χώρο. Στις συνεντεύξεις, δόθηκε σημασία στο βάθος πεδίου και τα αντικείμενα του, δίνοντας μια προσωπική νότα σε κάθε ομιλητή. Ταυτόχρονα, σε κάποια πλάνα συγκροτήματος, το κάδρο περιείχε όλα τα μέλη τους, άλλα όμως πιο «σφιχτά» πλάνα εστίαζαν σε πιο συγκεκριμένο θέμα. Σε εκδηλώσεις και ειδικές ημέρες, όπως η εκδήλωση των Ινεπολιτών και τα Βιωματικά σεμινάρια, τα κάδρα περιείχαν ένα μεγάλο αριθμό πληροφορίας καθότι είχαν πάρει μέρος πολλοί άνθρωποι. Οπότε, το κάδρο εξαρτάται από το μέγεθος και το είδος του πλάνου.



²⁸ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

2.4 Χρονικό διάγραμμα πλάνων

| Χρόνος | Αντικείμενο | Αιτία | Τοποθεσία | Είδος Λήψης |
|----------------|------------------------------------|---|---|--------------------|
| Ιούνιος 2015 | Μουσική του δρόμου | Πλάνα Σφήνες | Αιόλου, Αθήνα | Στατική |
| Ιούνιος 2015 | Συναυλία Ωδείου του Δήμου Ν.Ιωνίας | Πλάνα Σφήνες, Παιδεία | Κινηματογράφος Αστέρας, Νέα Ιωνία, Αθήνα | Στατική |
| Ιούλιος 2015 | Αγγέλικά Σλάβικ | Συνέντευξη, συζήτηση | Κουρούτα, Αμαλιάδα | Στατική |
| Αύγουστος 2015 | Δημήτρης Σαρρής | Συνέντευξη Συζήτηση | Καλαμάτα | Στατική |
| Φλεβάρης 2016 | Βιωματικά Σεμινάρια | Πλάνα Σφήνες, Μουσικοκινητικής | Χολαργός, Αθήνα | Στατική, Κινούμενη |
| Φλεβάρης 2016 | Ροντούλη Λένα | Συνέντευξη, Συζήτηση | Νέα Ιωνία, Αθήνα | Στατική |
| Μάρτιος 2016 | Πρόβα Modulus Zero | Πλάνα Σφήνες, Συγκρότημα, Κοινωνικοποίηση | Αιγάλεω, Αθήνα | Στατική, Κινούμενη |
| Απρίλιος 2016 | Στέλιος Μοίρας | Συνέντευξη, Συζήτηση, Η μουσική κοινωνικότητα | Κορυδαλλός, Πειραιάς | Στατική |
| Μαΐος 2016 | Μ. Πλέσσας/ Μ. Μαυρικού | Πλάνα Σφήνες, καλλιτεχνική έκφραση | Κήπος Νομισματικού Μουσείου, Σύνταγμα Αθήνα | Στατική |
| Ιούνιος 2016 | Εκδήλωση Ινεπολιτών | Πλάνα Σφήνες, Χορός, Έθιμα, Παράδοση | Νέα Ιωνία, Αθήνα | Στατική, Κινούμενη |

2.5 Είδη Πλάνων

2.5.1 Η κίνηση του πλάνου

Η κίνηση του πλάνου στοχεύει στην ακριβή καταγραφή της κίνησης του αντικειμένου ή υποκειμένου που καταγράφεται σε κάθε περίπτωση. Αυτό που έχει σημασία, δηλαδή, είναι τα αντικείμενα μέσα στο πλάνο, είτε κινούνται είτε όχι, και όχι η κίνηση της κάμερας έξω από αυτά.²⁹

Πλάνο Pan

Είναι η πανοραμική καταγραφή ενός θέματος. Μπορεί να χρησιμοποιηθεί όταν θέλουμε να ακολουθήσουμε με τη μηχανή ένα κινούμενο θέμα ή να αφήσουμε την κάμερα να περιπλανηθεί στα διάφορα χαρακτηριστικά μιας σκηνής.³⁰



Πλάνο Tilt (Βερτικάλε)

Είναι το πλάνο που προκύπτει από την κίνηση της κάμερας από πάνω προς τα κάτω και αντίστροφα.³¹



²⁹ Πηγή: Βίντεο – Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

³⁰ Πηγή: Βίντεο – Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

³¹ Πηγή: Βίντεο – Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

Πλάνο με dolly

Τα πλάνα αυτά μιμούνται την ανθρώπινη κίνηση, αν, συνεπώς ο θεατής θέλει να φανεί μέσω των ματιών του ήρωα καθώς αυτός κινείται στον χώρο, για την επίτευξη της δράσης σε μια σκηνή.³²



Πλάνο με zoom

Το zoom αποτελεί από μόνο του ένα εφέ. Δεν δίνει στ' αλήθεια το συναίσθημα της κίνησης σε ένα θέμα, αλλά μπορεί να είναι χρήσιμο υποκατάστατο. Ένα ξαφνικό zoom δίνει δυναμική εντύπωση που δεν μπορεί να μας τη δώσει η κίνηση truck, γιατί εντοπίζει ένα χαρακτηριστικό και κολλάει πάνω του.³³



Πλάνα Σφήνες

Είναι τα ενδιάμεσα πλάνα που χρησιμοποιούμε για να συνδυάσουμε δύο πλάνα που δεν μπορούμε άμεσα να τα δέσουμε νοηματικά ή θεματικά. Είναι ένας αυτόνομος συνδετικός κρίκος ανάμεσα σε δύο πλάνα ασύνδετα μεταξύ τους.³⁴

³² Πηγή: Βίντεο – Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

³³ Πηγή: Βίντεο – Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

³⁴ Πηγή: Βίντεο – Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

Πλάνο Αμόρσα

Όταν δύο άνθρωποι μιλούν ο ένας στον άλλον και η μηχανή είναι τοποθετημένη πάνω από τον ώμο του ενός καδράροντας στο πρόσωπο του άλλου, τότε το πλάνο λέγεται αμόρσα. Το ίδιο ισχύει αν καταγράψουμε ένα αντικείμενο ή μια ενέργεια πάνω από τον ώμο ενός υποκειμένου σε μια σκηνή.³⁵



Πλάνο εδραίωσης

Πρόκειται για ένα γενικό πλάνο με το οποίο δείχνονται τα αντικείμενα, τα υποκείμενα και οι μεταξύ τους σχέσεις στο χώρο σε μια σκηνή. Σκοπός του είναι να προσανατολίσει το θεατή για τις θέσεις και τις σχέσεις προσώπων και αντικειμένων σε ένα χώρο.³⁶



³⁵ Πηγή: Βίντεο – Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

³⁶ Πηγή: Βίντεο – Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

Υποκειμενικό Πλάνο

Είναι το πλάνο που γυρίζεται από το ύψος των ματιών ενός χαρακτήρα και δείχνει ότι θα μπορούσε να δει το άτομο αυτό. Ο θεατής, μέσω της κάμερας, μπορεί να δει μέσα από τα μάτια του εκάστοτε υποκειμένου μιας σκηνής.³⁷



2.5.2. Το μέγεθος του Πλάνου

Μέγεθος του πλάνου ορίζεται η απόσταση της κάμερας από το καταγραφόμενο αντικείμενο. Η κλίμακα ανάμεσα στο θέμα και την κάμερα μπορεί να είναι άπειρη. Στα περισσότερα πλάνα έχουν δοθεί ονομασίες προκειμένου να επιτυγχάνεται η συνεννόηση μεταξύ σκηνοθέτη και εικονολήπτη. Οι ονομασίες αυτές μεταβάλλονται.³⁸



³⁷ Πηγή: Βίντεο – Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

³⁸ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

Πολύ Κοντινό Πλάνο

Σε ένα πολύ κοντινό πλάνο το κόψιμο γίνεται λίγο πιο κάτω από το σαγόνι και πολλές φορές μπορούμε να κόψουμε και ένα μέρος από το επάνω μέρος του κεφαλιού. Η εστίαση γίνεται στα μάτια και σκοπός είναι να παρατηρήσει ο θεατής το υποκείμενο με προσοχή.³⁹



Κοντινό Πλάνο

Αυτό το είδος πλάνου, προσδίδει στο περιγραφόμενο πρόσωπο τις λεπτομέρειες των εκφράσεων που γίνονται αντιληπτές από το θεατή και επικεντρώνει το ενδιαφέρον του στον λόγο του πρωταγωνιστή. Εστιάζει τον εικονιζόμενο από το ύψος των ώμων και πάνω.⁴⁰



³⁹ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

⁴⁰ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

Μεσαίο Πλάνο

Το μεσαίο πλάνο δείχνει το εικονιζόμενο πρόσωπο από τη μέση και πάνω και επιτρέπει στον θεατή να βλέπει τις κινήσεις του υποκειμένου αλλά και τις εκφράσεις του προσώπου. Το πλάνο αυτό μπορεί να αποδώσει μια αμεσότητα ενός διαλόγου ή να εισάγει τον θεατή στην κινησιολογία και έκφραση του εικονιζόμενου.⁴¹



Γενικό πλάνο

Το γενικό πλάνο, περιλαμβάνει ολόκληρο το εικονιζόμενο πρόσωπο. Εισάγει το θεατή στον χώρο που θα διαδραματιστεί η ιστορία. Όταν στοχεύουμε σε ένα μακρινό πλάνο χωρίς υποκείμενο μπορούμε να αποτυπώσουμε ένα πλάνο ενός οικήματος ή ενός δρόμου.⁴²



⁴¹ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

⁴² Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

2.5.3. Στατικά πλάνα

Για την πραγματοποίηση στατικών πλάνων χρησιμοποιήθηκαν δύο τρίποδες, σε ομαλό έδαφος χωρίς ίχνος κλίσης. Ανάλογα με τις απαιτήσεις του γυρίσματος, χρειάστηκε να επιμηκύνουμε ή να μικρύνουμε το ύψος του τρίποδα, ενώ έγιναν και ρυθμίσεις σε οριζόντιο και κάθετο επίπεδο. Τέτοια πλάνα πραγματοποιήθηκαν στις συνεντεύξεις, στη συναυλία του Δημοτικού Ωδείου Νέας Ιωνίας (Ιούνιος 2015), σε κάποια πλάνα από την πρόβα των Modulus Zero σε studio (Μάρτιος 2016), κάποια πλάνα από την ετήσια γιορτή του Σωματίου Ινεοπολιτών (Ιούνιο 2016), πλάνα από αρχαία μνημεία αλλά και πλάνα από την μουσική του δρόμου (Ιούνιος 2015). Κατά κύριο λόγο, το καδράρισμα και η εστίαση έγινε από ευρυγώνιο φακό (18mm σε φακό τύπου ζουμ) ώστε να περιέχει καθαρή πληροφορία από τον χώρο του γυρίσματος. Για παράδειγμα, σε πλάνα της μουσικής του δρόμου, χρειαζόταν ένα μεγάλο βάθος πεδίου για να αποδώσει πιστά τον χώρο της μουσικής έκφρασης, δηλαδή τον δρόμο. Άλλες φορές, το βάθος πεδίου ήταν μεγάλο για λόγους καλαισθησίας, όπως ένας όμορφος κήπος στο κέντρο της Αθήνας στην συνέντευξη τύπου της νέας περιοδείας Μ. Πλέσσα και Μ. Μαυρικού. Χρησιμοποιήθηκε ευρυγώνιος φακός ζουμ 18mm.



Για τις συνεντεύξεις, το καδράρισμα προγραμματίστηκε έτσι, ώστε να περιέχει και βάθος πεδίου του χώρου που έγινε η συνέντευξη. Με αυτόν τον τρόπο, μας παρείχε τη δυνατότητα να δείξουμε περισσότερες πληροφορίες για κάθε ομιλητή, από τον χώρο του, τον χώρο εργασίας του ή τον χώρο που τον αντιπροσωπεύει. Ακόμη, έδινε μια πιο οικεία νότα στους ομιλητές, στους οποίους δινόταν η ευκαιρία να βρίσκονται σε έναν χώρο ζεστό και ευνοϊκό, ώστε να εκφραστούν ανοιχτά και δημιουργικά για το αντικείμενο συζήτησης. Οπότε για παράδειγμα, για τον κοινωνιολόγο/μουσικό Στέλιο Μοίρα, ο χώρος του γραφείου του, με ένα πλάνο που περιλαμβάνει τα βιβλία μελέτης αλλά και την μουσική συλλογή του, αποτελεί το ιδανικό μέρος και το ιδανικό κάδρο που αντιπροσωπεύει την προσωπικότητά του. Οι κάμερες ήταν τοποθετημένες σε κοντινή

απόσταση, ο φακός που χρησιμοποιήθηκε ήταν σε μια λογική για το μάτι απόσταση, σαν να συζητά ο θεατής με τον ομιλητή και ο ομιλητής να απευθύνεται σε αυτόν.



Στατικά πλάνα χρησιμοποιήθηκαν και κατά τη διάρκεια εξωτερικών πλάνων. Για παράδειγμα κατά τη διάρκεια της πρόβας των Modulus Zero ή τη μουσική του δρόμου. Σε αυτή την περίπτωση χρειαζόμασταν ένα γενικού τύπου πλάνο, ώστε να περιέχει όλα τα μέλη των συγκροτημάτων, το οποίο να έχει μεγάλο βάθος. Γι αυτό τον λόγο χρησιμοποιήθηκε ευρυγώνιο ζουμ, με μεγαλύτερο κάδρο και η κάμερα να βρίσκεται σε μεγαλύτερη απόσταση.



2.5.4. Κινούμενα πλάνα

Τα κινούμενα πλάνα χρησιμοποιήθηκαν για σκηνοθετικούς λόγους, αλλά και για λόγους παρατήρησης πολλών σκηνών. Κάποιες φορές η κίνηση δεν ήταν απαραίτητη, όμως περιλήφθηκε για λόγους καλαισθησίας. Άλλες φορές χρησιμοποιήθηκε μιμούμενη την κίνηση του βλέμματος και των ματιών, ακολουθώντας μια πορεία παρατήρησης, όπως θα συνέβαινε σε έναν άνθρωπο. Τέτοια πλάνα πραγματοποιήθηκαν στην εκδήλωση των Ινεπολιτών, στην πρόβα των Modulus Zero, σε αρχαιολογικούς χώρους και στο πλάνο με την μουσική βιομηχανία. Το πλάνο της μουσικής βιομηχανίας, χρησιμοποιήθηκε με γρήγορη κίνηση δείχνοντας την πληθώρα των CD, δημιουργώντας το αίσθημα ότι η βιομηχανία παραγωγής μουσικής κατασκευάζει μαζικά σε λίγο χρονικό διάστημα πολλά προϊόντα. Η κάμερα κινήθηκε ή προς το αντικείμενο ή βρισκόταν ήδη κοντά στα αντικείμενα με ποικιλία φακών που ξεκινούν από την αίσθηση κοντά στο ανθρώπινο μάτι, έως και λήψεις τηλεφακού.



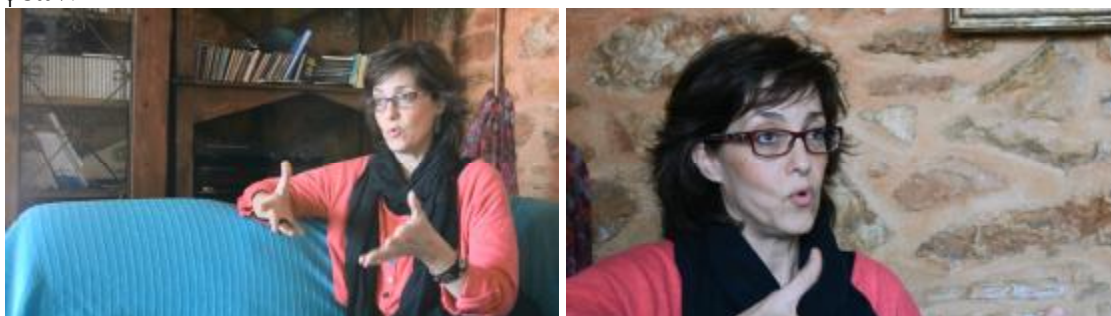
2.5.5. Μονοκάμερο

Το μονοκάμερο σύστημα λήψεων χρησιμοποιήθηκε πιο συχνά στην εργασία μας. Με μια κάμερα, ήταν πιο εύκολος ο έλεγχος των εξωτερικών γυρισμάτων. Τέτοια πλάνα ήταν η μουσική του δρόμου, η συναυλία του Ωδείου, οι αρχαιολογικοί χώροι αλλά και η συνέντευξη του Δημήτρη Σαρρή. Μετέπειτα, μας γλίτωσε χρόνο στην μεταπαραγωγή, γιατί δεν χρειαζόταν συγχρονισμός ανάμεσα σε δύο πλάνα ίδιου χρόνου, όπως έγινε στο πολυκάμερο σύστημα και στις συνεντεύξεις.



2.5.6. Λήψεις με δύο κάμερες

Πολλές φορές χρησιμοποιήθηκαν δύο κάμερες στις λήψεις. Όταν χρησιμοποιούμε δύο κάμερες, η λογική ώστε να το καταλάβει ο θεατής είναι να φαίνεται το ίδιο πλάνο από διαφορετική λήψη. Αυτό αρχικά χρησιμοποιήθηκε όποτε υπήρχε αυτή η δυνατότητα, είτε λόγω πληθώρας εξοπλισμού, είτε όταν επέτρεπε ο χώρος. Η αρχική ιδέα ήταν η χρήση δύο καμερών σε όλες τις συνεντεύξεις, μια κάμερα να έχει το γενικό πλάνο όπου θα αποδιδόταν το βάθος και η ταυτότητα του χώρου, ενώ να υπάρχει και ένα κοντινό πλάνο για να ειδικεύσει στην προσωπικότητα και το πρόσωπο του ομιλητή. Αυτό δεν μπορούσε να πραγματοποιηθεί, για τους παραπάνω λόγους, στις συνεντεύξεις του Δημήτρη Σαρρή, ωστόσο, τα πλάνα που χρησιμοποιήθηκαν προσδίδουν κάτι το καλλιτεχνικό. Δύο κάμερες χρησιμοποιήθηκαν και στην πρόβα των Modulus Zero ή στην εκδήλωση των Ινεπολιτών, χωρίς όμως να ταυτιστούν στο μοντάζ, ώστε να αποδεικνύεται. Σε αυτή την περίπτωση όμως δόθηκε η δυνατότητα καλύτερης επιλογής πλάνων, χωρίς χρονικές απώλειες και εν τέλει χρησίμευσε στην ποιοτικότερη επιλογή λήψεων.



2.5.7. Προβλήματα κατά τη χρήση κάμερας

Παρά τις ρυθμίσεις κάμερας αλλά και την κατάλληλη προετοιμασία των πλάνων, εξακολούθησαν να προκύπτουν προβλήματα κατά τις λήψεις. Η DLSR κάμερα δεν είναι μια κατεξοχήν κάμερα βίντεο, αλλά φωτογραφική μηχανή που έχει προστεθεί σε αυτή, η επιλογή του βίντεο. Αυτό αιτιολογεί την δυσχρηστία όσον αφορά την ταχύτητα που ρυθμίζονται οι παράμετροι του βίντεο, αλλά και την όποια αδυναμία που προκύπτει σε αυτόματη λειτουργία. Σε αυτόματη λειτουργία, η ρύθμιση των παραμέτρων έκθεσης (διάφραγμα, ISO, ταχύτητα κλπ) γίνεται αυτόματα και δεν κλειδώνει κατά τη διάρκεια της λήψης. Ακόμη, η αυτόματη εστίαση μπορεί να απορυθμιστεί σε περίπτωση που περάσει ένα αντικείμενο μπροστά από την κάμερα. Επιπλέον, οι DLSR κάμερες δεν έχουν την εύκολη δυνατότητα κίνησης όπως οι action cam ή οι handycam. Ο τρόπος που μπορεί κάποιος να τις κρατήσει είναι μόνο όπως τραβάει φωτογραφία, αλλιώς χάνεται η σταθερότητα της λήψης. Επίσης, η ικανότητα ενός αισθητήρα δεν είναι πάντοτε σε θέση να ανταπεξέλθει. Οι κάμερες που χρησιμοποιήσαμε είχαν μεγάλα προβλήματα σε σκοτεινά πλάνα. Η αύξηση της ευαισθησίας του φωτός, το διάφραγμα ή η ταχύτητα δεν βοήθησαν για τους λόγους που αναφέραμε. Στις λήψεις της πρόβας, υπήρξαν προβλήματα όπως παράσιτα ή γραμμές στην εικόνα, κάτι που πιθανόν προκαλούσε η τάση των ενισχυτών ή ο φωτισμός. Τα περισσότερα προβλήματα όμως παρατηρήθηκαν στις αλλαγές του καιρού και της ώρας σε εξωτερικά πλάνα, κάτι το οποίο δεν μπορούσε να αποφευχθεί σε ένα περιορισμένο χρονικό πλαίσιο. Τέτοια προβλήματα αποτέλεσαν οι αλλαγές ήλιου με σύννεφα, οι αντανάκλασεις ή οι απότομες σκιές.



2.6 Ήχος

Ο ήχος είναι αλληλένδετος με το βίντεο, αν και, επιλέξαμε να περιέχουν μόνο οι συνεντεύξεις και ελάχιστα πλάνα, γιατί θεωρήσαμε ότι σε ένα ακουστικό περιβάλλον με ομιλία-αφήγηση και μουσικό χαλί, δεν θα μπορούσε να υπάρχει και τρίτος ήχος γιατί θα προκαλούσε σύγχυση.

Το μικρόφωνο που χρησιμοποιήθηκε για τις λήψεις της εργασίας είναι πυκνωτικό, τύπου boom, δικατευθυντικό (RODE VideoMic Go). Τα πυκνωτικά μικρόφωνα εμφανίζουν μεγάλη ευαισθησία σε απότομες μεταβολές της ακουστικής πίεσης και έχουν επίπεδη απόκριση συχνότητας, χωρίς να επηρεάζεται η ποιότητα του ήχου αλλά η ακουστικότητα του θορύβου κατά την επεξεργασία. Ωστόσο, το γεγονός ότι τροφοδοτούνται εξωτερικά και στην συγκεκριμένη περίπτωση από την μπαταρία της κάμερας αποτελεί εξίσου βασικό μειονέκτημα. Το γεγονός ότι ο τύπος του μικροφώνου είναι δικατευθυντικός, λαμβάνοντας ήχο και από την πίσω πλευρά αποτέλεσε μεγάλο παράγοντα στο πρόβλημα του θορύβου κατά τη λήψη.



Ο ήχος παρόλα αυτά αποτελεί μια μεγάλη αδυναμία της διαδικασίας λήψεων. Σε μια λήψη συνήθως το πρόβλημα βρίσκεται στη λήψη του ήχου και όχι της εικόνας. Αυτό οφείλεται στο ότι δίνεται μεγαλύτερη προσοχή στην ποιότητα της εικόνας κατά την εγγραφή, παρά στον ήχο. Τόσο το ενσωματωμένο όσο και το εξωτερικό μικρόφωνο της κάμερας, μαζί με την εικόνα και τον ζητούμενο ήχο από ένα πλάνο, καταγράφει μαζί και τον ήχο του περιβάλλοντος.⁴³

Κατά τη διάρκεια των λήψεων, τόσο των συνεντεύξεων, όσο και των πλάνων που χρησιμοποιήθηκαν ως εμβόλιμα πλάνα με ήχο, όμως το πρώτο μας μέλημα ήταν η δοκιμή του ήχου. Αν, δηλαδή, η ένταση ήταν στα επιθυμητά επίπεδα και αν υπήρχε θόρυβος λόγω της συνδεσμολογίας. Τα προβλήματα που αντιμετωπίσαμε ήταν κυρίως λόγω των εξωτερικών θορύβων που το δικατευθυντικό μικρόφωνο κατέγραφε μαζί με τον ήχο της εικόνας. Αυτό εμφανίζεται κυρίως στα πλάνα με τον κ. Σαρρή και την κα. Σλάβικ καθώς οι λήψεις έγιναν σε εξωτερικό χώρο, μετά από αίτημα των ερωτηθέντων. Στην συνέντευξη της κα. Ροντούλη ο θόρυβος ήταν καθαρά από ήχους και παρεμβολές μέσα στο χώρο από άλλες συσκευές. Ωστόσο στις λήψεις του κου. Μοίρα παρατηρείται θόρυβος έξω από τον χώρο, αποτέλεσμα της ελλιπούς μόνωσης στον χώρο, με αποτέλεσμα το μικρόφωνο να λαμβάνει και να καταγράφει ήχους από τον δρόμο.

⁴³ Πηγή: Τηλεοπτική Παραγωγή, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

2.6.1. Ήχος Αφήγησης

Η αφήγηση, χρησιμοποιήθηκε ως ο έλεγχος ροής του ντοκιμαντέρ. Αποτελεί ουσιαστικά τη ραχοκοκαλιά της εργασίας και της εξέλιξης του θέματος, μεταβαίνοντας έπειτα από παύση, από το προηγούμενο θέμα στο επόμενο. Ο συγκεκριμένος τρόπος επιλέχθηκε καθώς η αφήγηση αποτελεί μέρη του αρχικού κειμένου που είχαμε συντάξει ως θέμα, ενώ εδραιώνει τις θέσεις του ντοκιμαντέρ και των ομιλητών, συμπληρώνοντας τις σκέψεις τους και ενώνοντας τες με τον επόμενο ομιλητή.

Η αφήγηση ηχογραφήθηκε σε επαγγελματικό στούντιο του M Word Web Radio, στο Κερασίι. Ο εξοπλισμός ήταν έτοιμος και στημένος για ηχογραφήσεις, καθώς χρησιμοποιήσαμε το ίδιο σύστημα από το οποίο παράγονται οι ραδιοφωνικές εκπομπές. Για την ηχογράφιση χρησιμοποιήθηκαν δύο ακριβά πυκνωτικά μικρόφωνα RODE και Behringer, η κονσόλα ήταν Yamaha μοντέλου 206 C και δύο compressors 286 A. Για την λήψη του ήχου, χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Audacity, το οποίο έκανε export τα αρχεία σε stereo mp3 υψηλής ποιότητας 320kbits, στα 44KHz. Παρόλα αυτά, ο ήχος που παραλάβαμε, λόγω της υψηλής ευαισθησίας του μικροφώνου από κοντινή απόσταση, εμφάνισε θόρυβο βουλώματος στα «Π» του αφηγητή.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3: POST PRODUCTION

Το στάδιο του Post Production ή αλλιώς της μεταπαραγωγής, περιλαμβάνει όλα τα στάδια της παραγωγικής διαδικασίας που λαμβάνουν μέρος μετά την πραγματική καταγραφή του υλικού και τελειώνει με την ολοκλήρωση του προγράμματος. Αποτελείται από πολλές και διαφορετικές εργασίες που οργανώνονται σχεδόν ταυτόχρονα. Αυτές περιλαμβάνουν την επεξεργασία του πρωτογενές υλικού εικόνας, βίντεο και ήχου. Όλα αυτά πραγματοποιούνται πλέον σε Η/Υ μέσω της διαδικασίας του μη γραμμικού μοντάζ, με την χρήση κατάλληλων προγραμμάτων software επεξεργασίας και χρησιμοποιούν το ψηφιακό υλικό που παράγεται από ψηφιακά μέσα και αποθηκεύεται σε ψηφιακά μέσα αποθηκευτικού χώρου όπως σκληροί δίσκοι και μνήμες. Μέσω των διαδικασιών του μοντάζ, μπορεί να γίνει το «ξεσκαρτάρισμα» των πλάνων πετώντας ό,τι είναι άχρηστο, να επεξεργαστεί το υλικό με προσθήκη εφέ και να συνδεθεί με άλλα ωφέλιμα πλάνα, να κοπεί ο ήχος και να προστεθεί ένας άλλος εξωτερικός, καθώς και να δημιουργηθεί από την αρχή ένα γραφικό περιβάλλον⁴⁴.

3.1 Μη γραμμικό μοντάζ (non linear)

Το είδος μοντάζ που χρησιμοποιήσαμε είναι το μη γραμμικό μοντάζ. Μη γραμμικό μοντάζ, ορίζεται το μοντάζ που γίνεται υποβοηθούμενο από Η/Υ και μας επιτρέπει την άμεση και μη γραμμική πρόσβαση (random access) σε κάθε ένα καρέ του υλικού με την ίδια ευκολία. Επιπρόσθετα, χαρακτηρίζεται από μη καταστρεπτικότητα πρωτότυπου υλικού χάρις στην αποθήκευση του σε μαγνητικά μέσα όπως σκληροί δίσκοι, και με την χρήση του απαιτούμενου λογισμικού μας επιτρέπει να δουλεύουμε με την λογική copy-paste. Μη γραμμικό μοντάζ σημαίνει ότι στηρίζεται στη μη μεταγραφή του υλικού, αλλά στην χρήση σκληρών δίσκων υψηλής ταχύτητας. Η λειτουργία του του επιτρέπει να παίρνει το πρωτογενές υλικό και να το ψηφιοποιεί σε δίσκο ή να το δέχεται απευθείας ψηφιοποιημένο. Το υλικό αυτό έπειτα μοντάρεται με χρήση λογισμικού μοντάζ που βασίζεται σε υπολογιστή. Το τελικό προϊόν μπορεί εκ νέου εύκολα να μεταφερθεί σε άλλα μέσα αποθήκευσης. Το βασικό του πλεονέκτημα είναι η άμεση πρόσβαση σε οποιοδήποτε πλάνο, χωρίς το γύρισμα μπρος-πίσω της κασέτας. Ο καθένας μπορεί να κόψει, να αντιγράψει, να αλλάξει σειρά ή να τροποποιήσει τα πλάνα όπως επιθυμεί⁴⁵. Είναι η πιο εύχρηστη, ως τώρα, διαδικασία υλοποίησης μοντάζ, όπου σε προχωρημένο επίπεδο, μπορεί κανείς να δουλεύει με shortcuts.

Για να έχει ο χρήστης μια εικόνα χρόνου που να του δίνει πληροφορίες χρόνου του ανεπεξέργαστου υλικού, υπάρχει σύστημα που αναγνωρίζει τον πραγματικό χρόνο ενός πλάνου και μπορεί να δώσει πληροφορίες, ώστε να μπορέσει εύκολα να ελέγξει τι θα κρατήσει. Αφού μονταριστεί και τοποθετηθεί στο sequence, σε κάθε πρόγραμμα μη γραμμικού μοντάζ έχει τοποθετηθεί ένα σύστημα χρόνου που ο μοντέρ ακολουθεί για να κατευθύνει το υλικό. Το timeline υποδηλώνει το χρόνο από το υλικό που έχει μονταριστεί. Ο χρόνος, καταγράφεται σε ώρες, λεπτά, δευτερόλεπτα και καρέ του δευτερολέπτου, που στο σύστημα PAL είναι 25 (frames).

⁴⁴ Πηγή: Βίντεο-Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

⁴⁵ Πηγή: Βίντεο Μοντάζ: Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

3.1.1. Υπολογιστής Μοντάζ

Για την διαδικασία του ψηφιακού, μη γραμμικού μοντάζ, απαιτείται ένας Η/Υ. Σε προχωρημένα στάδια με απαιτητικό και υψηλής ποιότητας υλικό, επιβάλλεται ένα υψηλών προδιαγραφών σύστημα. Σαν βάση χρειάζεται μια κεντρική μονάδα και περιφερειακά εργαλεία: μια οθόνη, ηχεία, πληκτρολόγιο και ποντίκι. Η κεντρική μονάδα αποτελείται από έναν κεντρικό επεξεργαστή (CPU), μια κάρτα βίντεο (GPU), την προσωρινή μνήμη (RAM), ένα DVD-R, μερικές θύρες επικοινωνίας USB⁴⁶.

Οι προδιαγραφές του Η/Υ που πραγματοποιήθηκε το μοντάζ, είναι:

CPU: 8 Core 3,5 GHz, 8 MB Cache
Hard Disc: 1TB
GPU: 2GB Memory, 1,2 GHz speed memory
RAM: 8 GB
Monitor: 1080p Full HD 22"
Ηχεία: Speakers 2.1, 35W
USB: 2 USB 2.0, 3 USB 3.0

3.1.2. Πώς λειτουργεί

Το μη γραμμικό μοντάζ παίρνει το πρωτογενές υλικό και το ψηφιοποιεί στον σκληρό δίσκο ή μπορεί να το δέχεται απευθείας ψηφιοποιημένο. Το πρόγραμμα μοντάρεται στην συνέχεια με την χρήση του κατάλληλου λογισμικού μοντάζ που βασίζεται σε Η/Υ. Το τελικό προϊόν μπορεί να μεταφερθεί ξανά σε κασέτα αναλογικής ή ψηφιακής μορφής και να δοθεί στο διαδίκτυο ή να μεταφερθεί σε DVD. Όπως έχουμε αναφέρει, η άμεση πρόσβαση σε οποιοδήποτε πλάνο, χωρίς το γύρισμα μπρος-πίσω κασέτας, αποτελεί ένα από τα βασικότερα πλεονεκτήματα του μοντάζ αυτού. Όταν όλα τα πλάνα έχουν μπει σε σειρά, ο υπολογιστής μπορεί να ξαναπαίξει αυτά τα αρχεία δεδομένων και δεν επηρεάζονται τα αρχικά. Η τεχνολογία των συστημάτων του μη γραμμικού μοντάζ βασίζεται πάνω στις υπολογιστικές μηχανές είτε αυτές είναι τύπου PC, είτε είναι άλλα εξειδικευμένα υπολογιστικά συστήματα, όπως το Apple Mac, Silicon Graphics, Quantel κλπ.

Για τη διαδικασία της επεξεργασίας του υλικού χρησιμοποιήθηκαν τα software Adobe Premiere, Adobe After Effects, Adobe Photoshop και Audacity.

Με την συλλογή των συγκεκριμένων software, καλύπταμε όλο το φάσμα της επεξεργασίας υλικού, τα οποία μπορούν να συνεργάζονται μεταξύ τους και σε format και σε προϊόντα export.

Η διαδικασία είναι απλή. Κάνουμε import ή αλλιώς εισαγωγή των αρχείων προς επεξεργασία, τα οποία έχουν δημιουργηθεί από ψηφιακά μέσα. Τα αρχεία έπειτα, μεταφέρονται σε μια timeline διαδικασία επεξεργασίας, όπου μας προσφέρει μια πραγματικού χρόνου εμπειρία αναζητώντας τα σημεία που θέλουμε να επεξεργαστούμε. Αφού το υλικό υπόκειται σε επεξεργασία είτε κόβοντας τα περιττά σημεία, είτε προσθέτοντας εφέ, είτε μιζάροντας δύο διαφορετικά υλικά, μπορούν να αποθηκευτούν

⁴⁶ Πηγή: Βίντεο Μοντάζ, Χρήστος Κάρλος, Εκδόσεις Έναστρον (2010)

σε αρχεία software για εκ νέου επεξεργασία στο μέλλον, είτε να εξαχθούν (export) αν η επεξεργασία έχει τελειώσει, σε πολλά ήδη αρχείων.

3.1.3. Adobe Premiere CS6

Η διαδικασία του μη γραμμικού μοντάζ περιλαμβάνει την εύρεση ενός κατάλληλου software ώστε να υλοποιηθεί. Ως βάση του σταδίου της επεξεργασίας και ένωσης του πρωτογενές υλικού, χρησιμοποιήσαμε το Adobe Premiere. Είναι ένα πρόγραμμα που διδαχθήκαμε στη σχολή μας σε δύο διαφορετικά μαθήματα «Τηλεοπτική Παραγωγή» και «Τεχνολογίες Εκπομπής». Έχει πάρα πολλές δυνατότητες στην επεξεργασία και ένωση πλάνων, με γκάμα επιλογής δεκάδων τρόπων μετάβασης από το ένα πλάνο σε άλλο, πληθώρα οπτικών εφέ και υπεραναλυτικό τρόπο επεξεργασίας κινήσεων πλάνου και τίτλων. Ακόμη η επεξεργασία με keyframes προσδίδει μια πιο διαδραστική λογική, με τον χρήστη να καταλαβαίνει οπτικά, άμεσα τον χρόνο και τον τρόπο που θα δώσει τις εντολές. Είναι ένα πρόγραμμα που στηρίζεται όμως στην εμπειρία, καθώς έχει πολλές ιδιαιτερότητες στα format των προς εισαγωγή αρχείων, στην εξαγωγή αρχείων αλλά και στα απαραίτητα βοηθητικά προγράμματα που απαιτεί. Για την ομαλή λειτουργία του, απαιτεί την εγκατάσταση λογισμικού Adobe Flash και QuickTime. Το τελευταίο, απαιτείται διότι δεν μπορεί το Premiere να διαβάσει αρχεία .MOV. Τέλος, χρησιμοποιήσαμε προγράμματα κυρίως από την Adobe Suite, για να μην υπάρξει κίνδυνος μη συμβατότητας με software επεξεργασίας άλλων εταιριών. Χρησιμοποιήσαμε μια σχετικά καινούργια έκδοση του ώστε να έχουμε περισσότερες λειτουργίες από παλαιότερες εκδόσεις.

3.1.4. Adobe After Effects

Το After Effects αποσκοπεί στην προσθήκη εφέ σε ένα βίντεο. Παρόλα αυτά, δεν θεωρείται ένα πρόγραμμα εύχρηστου μοντάζ, αλλά ως ένα πρόγραμμα συμπληρωματικού μοντάζ, που θα χρειαστεί σε κάποιες ελάχιστες περιπτώσεις. Εμείς το χρησιμοποιήσαμε στους τίτλους τέλους.

3.1.5. Audacity

Θεωρείται ένα από τα πιο διαδεδομένα software λήψης, αποθήκευσης και επεξεργασίας ήχου στην αγορά. Το χρησιμοποιήσαμε ειδικά για την βελτίωση του ήχου της αφήγησης, καθώς σε κάποια συγκεκριμένα σημεία περιείχε θόρυβο.

3.1.6. Photoshop

Το Photoshop χρησιμοποιήθηκε καθαρά βοηθητικά, για λόγους κολλάζ σε μια φωτογραφία και ως επί το πλείστον, για την επεξεργασία φωτογραφιών ώστε να εισαχθούν σε αυτό το βιβλίο. Η παρακάτω φωτογραφία πραγματοποιήθηκε με την χρήση του transform σαν εντολή. Με το transform, το οποίο έχει το shortcut Ctrl+T μπορείς να μικρύνεις μια εικόνα, ενώ με το shift πατημένο, δεν αλλάζουν οι αναλογίες των δύο επιπέδων.



Όσον αφορά τη γραπτή αναφορά αυτού του βιβλίου, χρησιμοποιήθηκε το Transform για μεγέθυνση των printscreen του υπολογιστή, ώστε να δείξουμε με πιο ζουμ όλες τις λειτουργίες που πραγματοποιήσαμε στα προγράμματα επεξεργασίας ή να κόψουμε τα περιττά των φωτογραφιών με magic wand, pen tool.

3.2 Αποδόμηση του παραχθέντος υλικού

Πρωτού προβούμε στις ενέργειες μοντάζ, αποδομήσαμε λεπτομερώς το πρωτογενές μας υλικό, μετρώντας τα αρχεία, ομαδοποιώντας τα σε θεματικά πλήθη. Εδώ χρησίμευσε ο αποτελεσματικός τρόπος αρχειοθέτησης και ταξινόμησης σε φακέλους που πραγματοποιήθηκε στο στάδιο της αποθήκευσης.

Από την καταγραφή του υλικού προέκυψε ότι οι συνεντεύξεις αποτελούνταν από 121 βίντεο που καταλάμβαναν 42 GB χώρο. Με έναν πρόχειρο υπολογισμό, οι ώρες λήψεων ξεπερνούσαν τις 20. Με την μη χρησιμοποίηση δύο από των 6 συνεντεύξεων λόγω περιορισμού του χρόνου αλλά και πιο ειδικευμένης εστίασης στο θέμα, σαφώς μείωσε τις ώρες του υλικού προς εισαγωγή, παρόλα αυτά το πρόβλημα εξακολουθούσε να υφίσταται. Κρίθηκε λοιπόν αναγκαίο να προβούμε σε δραστική μείωση των πλάνων σφηνών αλλά και του χρόνου των συνεντεύξεων, δραστικά μέσα από το πρόγραμμα. Έπειτα από πολλή προσεγμένη επιλογή, κρατήθηκαν τα βασικότερα σημεία των συνεντεύξεων, χρησιμοποιώντας μόνο δύο βίντεο από το πρώτο μέρος των συνεντεύξεων του ομιλητή Δ. Σαρρή, αλλά και την δραστική μείωση του χρόνου ομιλίας των υπολοίπων. Ακόμη, τα πλάνα σφηνών έγιναν ακόμη πιο συγκεκριμένα, μειώνοντας τα επιλεγμένα σε χρόνο, όπου πλέον διαρκούσαν μόλις 20 λεπτά. Η τελική διάρκεια των πλάνων που προωθήθηκαν στο import έφθασαν στις 3 ώρες, όπου έπειτα έγινε η τελική τους επεξεργασία, κόβοντας παραπάνω από τον μισό τους χρόνο, ώστε να φθάσει να εισαχθούν βίντεο διάρκειας 1 ώρας και 10 λεπτών, συνολικά.

Κρίθηκε αναγκαίο επίσης, η αναζήτηση των κατάλληλων πλάνων και εικόνων αρχείου, καθώς και ήχων soundtrack που θα πλαισίωναν τα αρχικά πλάνα και θα συμπλήρωναν το ντοκιμαντέρ.

Τα πλάνα αρχείου, επιλέχθηκαν από το youtube και είναι:

1. Green Screen Film Projector-Stock Footage+
2. Beethoven Moonlight Sonata (60 Minutes Version)-Ludwig van Beethoven
3. Music as a language Victor Wooten-TED Ed
4. Science Transmission of Sound-Designmate Pvt.Ltd Official

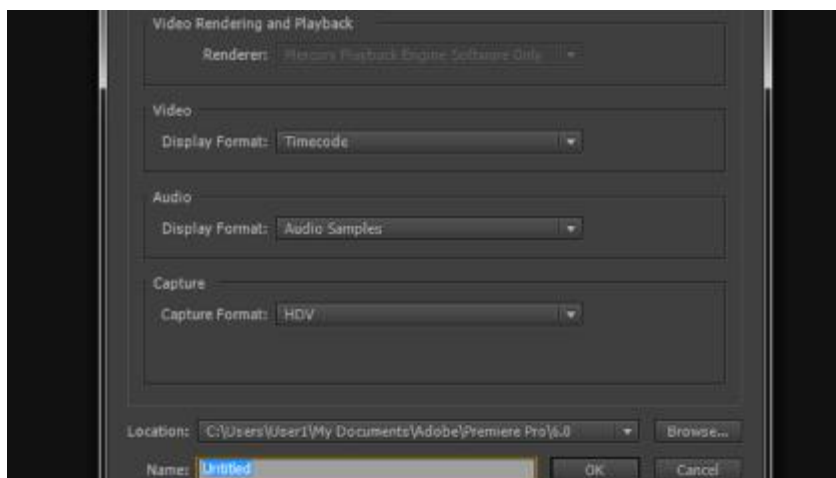
Οι εικόνες αρχείου που επιλέχθηκαν, αναζητήθηκαν στο Google και περιλάμβαναν ενότητες της αρχαίας Ελλάδας, της αρχαίας ελληνικής μουσικής, στοιχεία του Carl Orff, καθώς και ενότητες για την μουσική βιομηχανία, ιστορικών προσώπων, τη μουσική σήμερα, καθώς και οτιδήποτε άλλο αναφέρθηκε είτε σε αφήγηση είτε σε συνέντευξη, που κρίναμε απαραίτητο να οπτικοποιηθεί. Οι εικόνες βρέθηκαν σε ιστοσελίδες όπως imgur, pinterest ή devianart.

Η ενότητα του soundtrack δεν μας προβλημάτισε καθόλου, αντιθέτως επιλέχθηκαν άμεσα δύο κομμάτια αλληλένδετα, που αντιπροσώπευαν την έρευνα και προώθησαν το μελαγχολικό ύφος που προσδίδει μια ενασχόληση με την τέχνη.

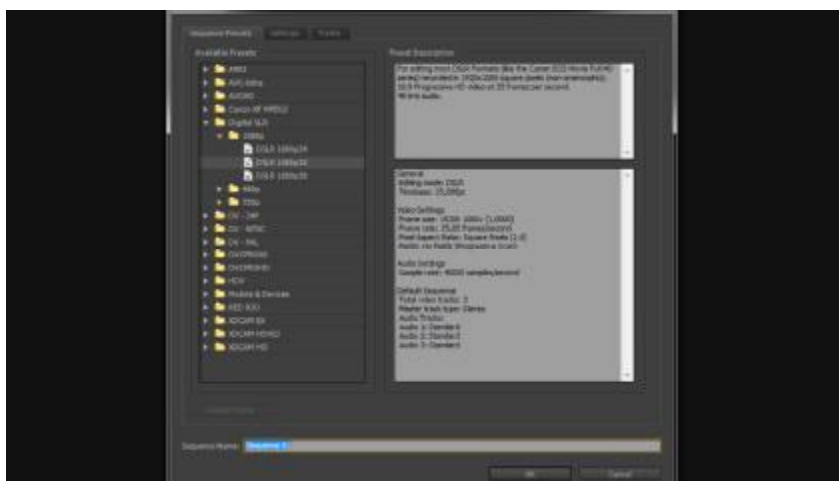
Θεωρητικά, ο περιορισμός ήταν το πλήθος των πλάνων αρχείο που πρόκειται να χρησιμοποιηθούν, να μην ξεπερνάνε το 10% των πρωτότυπων πλάνων. Εν τέλει, ο συνολικός χρόνος που χρησιμοποιήθηκε, δεν ξεπέρασε τα 5 λεπτά.

3.3 Δημιουργία νέου Project στο Adobe Premiere

Για τη δημιουργία νέου sequence στο Premiere, θα πρέπει να δημιουργηθούν κάποιες παράμετροι που θέτει το πρόγραμμα. Στην επιλογή New Project μας παρουσιάζονται κάποιες ρυθμίσεις. Στις παραμέτρους θέτουμε Audio Samples και HDV, λόγω της ανάλυσης του πρωτογενούς υλικού. Αφού μετονομάσουμε, για αρχειακούς σκοπούς, κατάλληλα το αρχείο μας, πατάμε ok.



Έπειτα μας εμφανίζεται το παρακάτω παράθυρο, που απαιτεί περαιτέρω ρυθμίσεις που επιλέγεις ένα format ανάλυσης του project, το οποίο το επιλέγεις ανάλογα την ποιότητα των πρωτογενών υλικών.



Κατέχοντας κάμερες υψηλής ανάλυσης DSLR, επιλέξαμε τις συγκεκριμένες ρυθμίσεις που αρμόζουν στην περίπτωση. Υπάρχει η επιλογή DSLR 1080p 25 frames, η οποία όπως βλέπουμε δίπλα έχει audio 48000 samples/second.

3.3.1. Το περιβάλλον του Adobe Premiere

Με το που εισέλθουμε σε ένα καινούργιο project θα παρατηρήσουμε το εργασιακό περιβάλλον του προγράμματος. Όπως θα δείτε παρακάτω, αποτελείται από μια γραμμή εργαλείων με βασικές επιλογές όπως File, Edit, Window, Help αλλά και τις ειδικές Project, Clip, Sequence Marker, Title. Το File είναι η βασικότερη επιλογή καθώς μπορούμε να ανοίξουμε ή να κλείσουμε κάποιο sequence, να σώσουμε την πρόοδο μας, να εισάγουμε νέα αρχεία στο project αλλά και να εξάγουμε ένα μέρος ή όλο το project. Το Edit είναι και αυτή μια βασική επιλογή που μας βοηθά στην ακύρωση μιας εντολής, στο να κόψουμε, να αντιγράψουμε ή να διαγράψουμε κάποιο αντικείμενο. Το Window, αφορά το περιβάλλον του προγράμματος και της ταξινόμησης των παραθύρων που αποτελείται. Είναι γενικά μια πολιτική των προγραμμάτων της Adobe να λειτουργούν με διαφορετικά παράθυρα. Τα πιο ειδικά εργαλεία των Project, Clip, Sequence, Marker, Title, μας βοηθούν στην επεξεργασία και ρύθμιση των αντικειμένων που αντιπροσωπεύουν, όπως για παράδειγμα, το project μπορεί να επαναρυθμιστεί, αφού επαναφερόμαστε στο πρώτο βήμα, όταν δημιουργούμε το project. Σημαντική είναι η επιλογή του Sequence, καθώς μέσω αυτού, μπορείς να κάνεις Render στο project.

Πάνω αριστερά, βρίσκεται ο χώρος των εισαχθέντων αρχείων, που αποτελούνται από πρωτογενές υλικό εικόνας, ήχου ή βίντεο, πλάνα αρχείου αλλά και γραφικά στοιχεία τίτλων. Στο ίδιο παράθυρο υπάρχουν οι λίστες των οπτικών και ακουστικών εφέ. Εκεί μπορείς να βρεις οποιοδήποτε εφέ χρειάζεσαι και το κάνεις drag and drop στο κομμάτι που θες. Το ακριβώς από κάτω παράθυρο, έχει τις επιλογές Info, Markers, History και Media Browser. Είναι βοηθητικές εντολές, να γνωρίζεις στοιχεία από το πρωτογενές υλικό, καθώς και να ελέγχεις την ροή των εντολών χρονικά. Δίπλα περιέχονται 3 βασικά παράθυρα. Τα 2 πάνω παράθυρα, αποτελούν δύο monitor εικόνας, ενώ το μακρόστενο κάτω, είναι αυτό της timeline.. Το αριστερό, είναι το παράθυρο της επεξεργασίας υλικού πριν την εισαγωγή στο τελικό στάδιο. Εκεί εισάγονται τα αρχεία που έχουν γίνει import στο project και μπορούν να υποστούν κόψιμο, να προστεθούν εφέ κίνησης, ταχύτητας, μεγέθους και τοποθεσίας. Το ίδιο παράθυρο, θέτει σε άλλη επιλογή παραμέτρους των εφέ, αλλά και μίξη ήχου. Αφού επεξεργαστούμε τα αρχεία, τα εισάγουμε στην timeline, η οποία περιέχει πολλά επίπεδα εισαγωγής υλικού, όπου μπορείς να τα μειξάρεις με

διάφορους τρόπους. Η timeline, που λειτουργεί ως προσομοίωση χρόνου, δίνει μόνο τον τρόπο επεξεργασία μέσω keyframes, που είναι mark spots που αποθηκεύεις πληροφορίες όπως χρόνος, μέγεθος, opacity και ένταση. Το δεξιό παράθυρο, είναι το παράθυρο που βλέπεις την πρόοδο του project, το πώς δηλαδή αυτό φαίνεται έπειτα από την επεξεργασία.

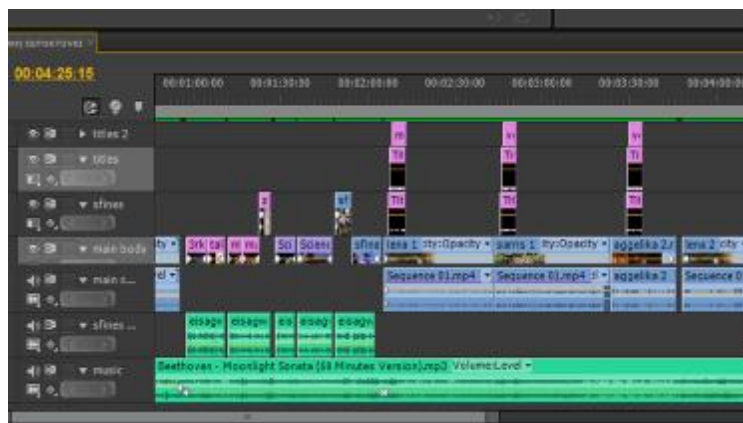


3.3.2. Το project στην timeline

Κάπως έτσι φαίνεται το τελικό project στην timeline του προγράμματος. Πάνω πάνω, φαίνεται η προσομοίωση του χρόνου διάρκειας του ντοκιμαντέρ. Αριστερά είναι τα επίπεδα εισαγωγής του υλικού. Όσο πιο ψηλά είναι το επίπεδο, αποτελεί το foreground του Project. Η κόκκινη κατακόρυφη γραμμή, είναι η βελόνα που καθορίζει το σημείο που βρισκόμαστε χρονικά. Τα μπλε αρχεία, είναι αποτέλεσμα βίντεο. Τα ροζ αρχεία είναι φωτογραφίες, ενώ τα πράσινα είναι ήχοι. Τέλος οι τίτλοι είναι και αυτοί ροζ. Τα κενά ανάμεσα στο υλικό, είναι καθαρά επιλογή σκηνοθετικής δομής. Όπως βλέπουμε, η αρχική ιδέα υλοποιήθηκε, δηλαδή, η αφήγηση να εναλλάσσεται με ομιλητές, πάνω στα οποία θα τοποθετούνται πλάνα σφηνών.

3.3.3. Ταξινόμηση μονταρισμένου υλικού σε επίπεδα

Γνωρίζοντας ότι το βίντεο θα ξεπερνά τα 50 λεπτά, αποφασίσαμε να ταξινομήσουμε τα αρχεία σε layer ανάλογα με την χρήση τους. Έτσι δημιουργήθηκαν πολλά επίπεδα εισαγωγής υλικού: το επίπεδο της κύριας ροής, το επίπεδο των σφηνών και τέσσερα επίπεδα τίτλων. Κάποιες φορές, τα πλάνα των σφηνών βρίσκονταν και στην κύρια ροή, όπως τα πλάνα της κύριας ροής τοποθετούνταν στο επίπεδο των σφηνών. Αυτό συνέβαινε για οπτικούς λόγους, για να είναι πιο εύκολο οπτικά σε σημεία, καθώς και στην μετάβαση πλάνων. Αντιστοίχως μετονομάστηκαν και τοποθετήθηκαν οι ήχοι των επιπέδων, εκτός των τίτλων.



Επίπεδο Κύριας Ροής

Εδώ τοποθετήθηκαν οι τίτλοι αρχής και τέλους, τα βίντεο των συνεντεύξεων, καθώς και τα πλάνα που τοποθετήθηκαν στις αφηγήσεις. Αντίστοιχα, στο επίπεδο του ήχου κύριας ροής, τοποθετούταν ο κατάλληλος ήχος.

Επίπεδο Σφηνών

Μετονομάστηκε το επίπεδο που περιείχε τα πλάνα σφήνες στην ροή. Τοποθετήθηκε ένα επίπεδο πάνω από τη ροή, επειδή ουσιαστικά δίνεται προτεραιότητα σε αυτό τη συγκεκριμένη στιγμή. Ταυτόχρονα, στο επίπεδο του ήχου σφηνών, τοποθετήθηκαν οι ήχοι των σφηνών αλλά και τυπικά, για λόγους ευκολίας, ο ήχος της αφήγησης. Συνήθως, τοποθετήθηκαν πάνω σε ήδη υπάρχον υλικό, το οποίο έπειτα δε σβήστηκε για λόγους εξοικονόμησης χρόνου.

Επίπεδα Τίτλων

Δημιουργήθηκαν τέσσερα επίπεδα για τοποθέτηση πληροφοριών, καθώς κάθε αντικείμενο των super, έχει ξεχωριστές εντολές πληροφορίας. Τα γράμματα με τα κουτιά σε δύο ξεχωριστά, ενώ τα δύο σύμβολα μουσικής γραφής, σε δύο ξεχωριστά.

3.4 Ενέργειες μοντάζ στο Adobe Premiere CS6

3.4.1. Δημιουργία Τίτλων αρχής με Adobe Premiere CS6



Επιλέξαμε το συγκεκριμένο sample ως μια καλλιτεχνική προσθήκη στο ντοκιμαντέρ. Σε επίπεδο ύφους και αισθητικής, θέλαμε να δημιουργήσουμε μια πιο μελαγχολική και πεπερασμένη ατμόσφαιρα από άλλες εποχές καθώς και ένα soundtrack κλασσικής μουσικής. Για το spot των τίτλων αρχής, είχαμε σχεδιάσει να προβάλλεται ένα βίντεο με έναν τρόπο παλαιότερης τεχνολογίας σε ένα πλαίσιο, το οποίο θα προβάλλει τους τίτλους καθώς και πλάνα από το ντοκιμαντέρ. Τα πλάνα θα έπρεπε να προβάλλονται σε ποιότητα ίδιας εποχής, ασπρόμαυρο ή σέπια. Το στήσιμο της σκηνής ήταν άκρως απαιτητικό καθώς δεν είχαμε τέτοιο πλάνο, οπότε αν δεν βρίσκαμε ένα έτοιμο που να περιείχε όλα αυτά τα στοιχεία, είχαμε σκεφτεί να κάνουμε κολλάζ στο Photoshop, βρίσκοντας μια εικόνα προβολέα, ενώ τα πλάνα με scaling να μικρύνουν σαν να προβάλλονται στον τοίχο. Παρόλα αυτά, αναζητήσαμε samples στο ίντερνετ, καθώς πολλοί youtuber διατηρούν κανάλια με έτοιμα samples, ανάλογα με το θέμα. Βρέθηκε λοιπόν, το έτοιμο clip βίντεο από το YouTube και συγκεκριμένα από το κανάλι Stock Footage, που δίνει έτοιμα βίντεο προς επεξεργασία και παραδίδει tutorials. Μπορείτε να το βρείτε στο: <https://www.youtube.com/watch?v=OVu-ctbeRf4>.

Η διαδικασία που ακολουθήσαμε για το επιθυμητό αποτέλεσμα ξεκίνησε αρχικά με τη δημιουργία ενός loop του βίντεο και του ήχου, καθώς ο χρόνος του clip ήταν 17". Με την χρήση του "razor tool" κόπηκε το επιθυμητό κομμάτι του βίντεο στο source monitor, έτσι ώστε η κίνηση των καρουλιών στον προτζέκτορα να είναι ομαλή κατά τη διάρκεια του loop. Για τον ήχο του clip και τη δημιουργία loop του ήχου, το κόψιμο έγινε με βάση τις κυματοκορφές που φαίνονται στο πεδίο του truck στο timeline. Με τη βοήθεια του razor tool κόπηκε το επιθυμητό κομμάτι και με τη διαδικασία copy – paste δημιουργήθηκαν τα αντίγραφα του ήχου. Εν συνεχεία τα όμοια κομμάτια ενώθηκαν στο timeline, τόσο για το βίντεο όσο και για τον ήχο, και δημιουργήθηκε το επιθυμητό, σε χρονική διάρκεια, clip.



Για την αφαίρεση της green screen και την προσθήκη των απαραίτητων στοιχείων στη θέση της, χρησιμοποιήθηκε το εφέ Ultra key. Το Ultra key επιτρέπει να επιλεγεί οποιοδήποτε χρώμα ως περιοχή διαφάνειας, ανεξαρτήτως του χρώματος του φόντου.

Η εφαρμογή του εφέ έγινε ως εξής:

- Από την λίστα των εφέ επιλέγουμε το εφέ Ultra Key.
- Σύρουμε το εφέ επάνω στο επιλεγμένο βίντεο στο Timeline
- Στο παράθυρο των Effect Controls στις ρυθμίσεις του εφέ στο βίντεο βλέπουμε τις ρυθμίσεις του.
- Στο πλαίσιο Color Key στις ρυθμίσεις του εφέ είναι λευκό. Με το εργαλείο Color – Picker κλικάρουμε την περιοχή που θέλουμε να αποκτήσει διαφάνεια. Το πλαίσιο θα πάρει το χρώμα της επιφάνειας που επιλέξαμε.
- Στο πεδίο Setting του εφέ επιλέγουμε από το μενού τη ρύθμιση Relaxed έτσι ώστε να αλλάξει μεν η διαφάνεια της επιφάνειας αλλά να παραμείνει στη συγκεκριμένη περίπτωση η σκίαση και ο τοπικός φωτισμός από τον προβολέα.



Εισαγωγή τίτλων μορφής κειμένου

Στους τίτλους αρχής εμφανίζεται το όνομα των φοιτητών που έφτιαξαν την εργασία, το Τμήμα στο οποίο υπάγονται και ο τίτλος της πτυχιακής εργασίας. Επιλέχθηκε η

δημιουργία τριών διαφορετικών τίτλων ένας για κάθε πεδίο από τα παραπάνω. Η διαδικασία έγινε ως εξής:

- Στο Timeline τοποθετούμε τη βελόνα προβολής στο σημείο όπου θα εισαχθεί ο τίτλος χρονικά
- Από τις επιλογές του προγράμματος επιλέγουμε File > New > Title και ανοίγουμε το παράθυρο του Adobe Title Designer.
- Από τα εργαλεία του οδηγού επιλέγουμε το T για να είναι δυνατή η πληκτρολόγηση αλλά και οι ρυθμίσεις της.
- Επιλέχθηκε η γραμματοσειρά Monotype Corsiva με διαφορετικό μέγεθος γραμματοσειράς σε κάθε πεδίο.
- Αφού εισάγουμε το εκάστοτε κείμενο κλείνουμε τον οδηγό και εισάγουμε το νέο αντικείμενο στο Timeline, στο χρονικό σημείο που θέλουμε και την επιθυμητή διάρκεια.
- Από το παράθυρο Effect Controls ρυθμίζουμε το scale, αλλά και το position ως προς τους άξονες x,y έτσι ώστε το αντικείμενο να έρθει στη θέση που θέλουμε, και συγκεκριμένα να εφαρμόσει μέσα στην επιφάνεια διαφάνειας.
- Η ίδια διαδικασία έγινε για κάθε αντικείμενο κειμένου με τις ίδιες ρυθμίσεις position αλλά με διαφορετικές ρυθμίσεις στο πεδίο του scale, ανάλογα με τον όγκο του κειμένου.

Εισαγωγή Πλάνων

Μετά την εμφάνιση των τίτλων με τα απαραίτητα στοιχεία της εργασίας, εισήγαμε κάποια ενδεικτικά πλάνα με σκοπό την εισαγωγή του θεατή στο θέμα της εργασίας. Επιλέχθηκαν πλάνα από τις συνεντεύξεις αλλά και άλλα πλάνα εμβόλιμα που υπάρχουν μέσα στο βίντεο.

- Αρχικά εισήχθησαν όλα τα πλάνα που είχαν προεπιλεγεί μέσα στο project
- Στο source monitor έγινε η επιλογή και το κόψιμο των απαραίτητων και αρτιότερων καρτέ από το κάθε βίντεο
- Εν συνεχεία τοποθετήθηκαν στο Timeline με drag & drop μόνο το πεδίο της εικόνας – βίντεο καθώς ο ήχος δεν χρειάστηκε.
- Μεταξύ των πλάνων και με τη χρήση keyframes δημιουργήθηκαν συνδέσεις με fade in & fade out εφέ, για την ομαλή εναλλαγή των σκηνών.
- Για να επιτευχθεί η τοποθέτηση των πλάνων από το timeline μέσα στην περιοχή διαφάνειας που δημιουργήσαμε, από το παράθυρο των effect controls τροποποιήθηκε το scale κάθε πλάνου στο 55% και η θέση κάθε πλάνου ξεχωριστά ανάλογα με το σημείο που θέλαμε να επικεντρώσουμε στο σημείο προβολής.

Ωστόσο στην προβολή των πλάνων θελήσαμε να δώσουμε την αίσθηση προβολής ενός παλιού clip video και επιλέξαμε η μορφή και το χρώμα των πλάνων να είναι με βάση sepia.

Χρήση Effects στα Πλάνα

Για την επιθυμητή προβολή των πλάνων τίτλων αρχής σε τόνους sepia, έγινε απαραίτητη η χρήση κάποιων εφέ σε συνδυασμό, από την έτοιμη λίστα των εφέ του Premiere.

- Αρχικά για να επιτευχθεί η αλλαγή του τόνου χρώματος στα πλάνα, έπρεπε να απαλλαγούμε από τα χρώματα κάθε πλάνου. Έτσι από τη λίστα των εφέ επιλέχθηκε το Black & White Effect και εφαρμόστηκε στο Timeline σε κάθε βίντεο ξεχωριστά.
- Για την προσθήκη του τόνου χρώματος εφαρμόστηκε το εφέ Fast Color Corrector από την λίστα των εφέ του προγράμματος.
- Στο παράθυρο των Effect Controls στις ρυθμίσεις του εφέ πραγματοποιήθηκαν και εφαρμόστηκαν σε όλα τα πλάνα οι εξής ρυθμίσεις.
- Στη ρύθμιση του hue and balance angle επιλέχθηκε ένας πορτοκαλί τόνος με:
 - Hue Angle: 1.5°
 - Balance: 100
 - Balance Gain: 20,00
 - Balance Angle: -115,9°
- Για να φτάσει η απόχρωση σε έναν πιο καφέ τόνο ρυθμίσαμε την τιμή του saturation στο 32,62.



Η εφαρμογή αυτού του μοντέλου πραγματοποιήθηκε σε όλα τα βίντεο του timeline με τις ίδιες τιμές στις ρυθμίσεις του Fast Color Corrector εφέ.

Μετά το πέρας αυτών των διαδικασιών το κλιπ των τίτλων αρχής βγήκε σε μορφή βίντεο με ρυθμίσεις export H.264, 25 frames 1080i και με εξαγωγή ήχου 44.000 Hz με σκοπό την εισαγωγή του στο τελικό προς ολοκλήρωση project.

3.4.2. Σύνδεση και επεξεργασία των πλάνων ροής

Τα πλάνα ροής, πέρασαν από πολλές διαδικασίες, πριν εισαχθούν στο τελικό project. Αρχικά δημιουργήθηκε το πρώτο project της εργασίας, όπου εισήχθησαν πάνω από 300 πλάνα, που είτε χρησιμοποιήθηκαν ως πλάνα ροής, είτε ως σφήνες. Πριν εισαχθούν στην timeline, πέρασαν όλα από το source window, όπου κρατήθηκαν μόνο τα ωφέλιμα μέρη τους πριν την επεξεργασία.



Έπειτα, ομαδοποιήθηκαν ανάλογα με το θέμα τους. Χωρίστηκαν σε δύο μέρη, τις συνεντεύξεις και τις σφήνες. Οι συνεντεύξεις ομαδοποιήθηκαν σε ομιλητές, ενώ οι σφήνες ανάλογα με το θέμα τους. Κάθε φορά που άλλαζε η θεματολογία, αφήναμε ένα κενό, ώστε να καταλαβαίνουμε μετά το export, που τελειώνουν τα πλάνα.



Σε αυτό το σημείο, το project δεν κρατήθηκε ως το τελικό, καθώς, το μέγεθος των αρχείων import και της timeline, ξεπερνούσαν κατά πολύ τις δυνατότητες του προγράμματος και του υπολογιστή. Πολλά προβλήματα render και λειτουργιών παρατηρήθηκαν, ενώ παρουσιαζόταν συνέχεια σφάλμα για απουσία χώρου στην μνήμη cache. Έπειτα από συμβουλές στο ίντερνετ και προτροπής του καθηγητή, το project εξάχθηκε σε ενιαίο βίντεο, το οποίο θα γίνει εισαγωγή στο νέο project, μειώνοντας κατά πολύ το μέγεθος της πληροφορίας που επεξεργάζεται το πρόγραμμα. Τα export settings,

τηρήθηκαν στο μέγιστο των δυνατοτήτων με επιλογές: format H.264, preset HD 1080i 25 frames, 44 KHz stereo sound.

Παρόλο που τα κενά δεν ξεπέρασαν σε μέγεθος τα 3 δευτερόλεπτα, όλα τα ωφέλιμα πλάνα μαζί, διαρκούσαν 1 ώρα και 10 λεπτά. Αυτό επέφερε εκ νέου επεξεργασία και κόψιμο των πλάνων, κρατώντας τα ακόμη πιο ωφέλιμα. Το cut πραγματοποιήθηκε με το razor tool, αφού το βίντεο εισήχθη αυτούσιο στο timeline, χωρίς να περάσει από το source window. Με fast forward και stop στα κατάλληλα σημεία, τα βίντεο ξεχώρισαν και ομαδοποιήθηκαν, όπως στο προηγούμενο project, χωρίς όμως να προέρχονται από παραπάνω από 300 βίντεο, αλλά από ένα ενιαίο. Πλέον, θα ακολουθούσαμε τη διαδικασία του drag and drop στα σημεία ροής που επιλέγαμε, ανάλογα με το σενάριο.

3.5 Η επεξεργασία και το μοντάζ χρονικά

Με την έναρξη του κυρίου θέματος επιλέξαμε να ξεκινήσουμε με αφήγηση έτσι ώστε να υπάρξει μια άρτια θεματικά ροή για την εξέλιξη του νοήματος. Κατά τη διάρκεια της αφήγησης αρχικά εμφανίζονται έτοιμες και αλληλένδετες με την αφήγηση εικόνες.

Η διάρκεια εμφάνισης της κάθε εικόνας είναι ανάλογη του κειμένου αφήγησης και του θέματος που παρουσιάζεται την εκάστοτε χρονική στιγμή. Με τη χρήση Keyframes δόθηκε σε κάθε εικόνα ένα μικρό scaling, ως εξής:

- Από το ανάλογο video track της εικόνας ανοίγουμε το μενού επιλογών
- Πατώντας τον ρόμβο ενεργοποιούμε την προσθήκη/αφαίρεση των keyframes
- Με την βελόνα αναπαραγωγής στο timeline πηγαίνουμε στο επιθυμητό σημείο
- Κλικάρουμε την προσθήκη Keyframe
- Από το Effect Controls Panel, πηγαίνουμε στις ρυθμίσεις της εικόνας
- Στο πεδίο του scale ορίζω το αρχικό μέγεθος και στο τέλος της χρονικής διάρκειας της εικόνας ορίζω το τελικό scale που θέλω να φτάνει η εικόνα μου.



Η εναλλαγή μεταξύ των εικόνων γίνεται με fade in και fade out με τη χρήση των keyframes. Η τεχνική του fade in – fade out γίνεται για την σταδιακή εναλλαγή δύο πλάνων, δύο εικόνων, δύο ήχων και είναι η σταδιακή εμφάνιση του ενός αντικειμένου και η σταδιακή εξαφάνιση του άλλου. Με αυτόν τον τρόπο, επιτυγχάνεται η πιο γλυκιά και ομαλή μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο, χαλαρώνοντας την ένταση και την ταχύτητα του ντοκιμαντέρ, αφήνοντας τον θεατή να ασχολείται περισσότερο με την ατμόσφαιρα της ταινίας. Το scaling είναι άλλος ένας τρόπος δημιουργίας ατμόσφαιρας, για αυτό το λόγο επιλέχθηκε μια πιο μικρή μετάβαση από το ένα μέγεθος στο άλλο.

Εν συνεχεία, αρχίζουν να εμφανίζονται κάποια πλάνα αρχείου σχετικά με τον ήχο και πως εκλαμβάνονται από το ανθρώπινο όργανο. Η σύνδεση των πλάνων αυτών συνεχίζει να γίνεται με fade in και fade out, μέσω των keyframes και όχι των έτοιμων εφέ από τη λίστα του Premiere CS6. Η διαδικασία της ομαλής μετάβασης με keyframes, προτιμήθηκε από τα έτοιμα εφέ, καθώς είναι πιο άμεσα και εύκολα στη χρήση τους, ενώ τα εφέ παράγουν το ίδιο αποτέλεσμα. Σκηνοθετικά, η αναφορά στην αρχαιότητα και τις αξίες της, δεν θα μπορούσε να περιέχει την ένταση του jump cut ή της γρήγορης μετάβασης από πλάνο σε πλάνο, αλλά αργά και σταθερά πλάνα με ελάχιστη κίνηση.

Εκτός από φωτογραφίες, κατά τη διάρκεια των αφηγήσεων, χρησιμοποιήθηκαν και κάποια εμβόλιμα πλάνα τα οποία και τραβήξαμε για τις ανάγκες του ντοκιμαντέρ. Η σύνδεση μεταξύ των πλάνων αυτών έγινε με την τεχνική Jump Cut. Τεχνική η οποία χρησιμοποιείται εντόνως σε παραγωγές ντοκιμαντέρ. Με την τεχνική αυτή το ένα πλάνο κόβεται απότομα για να διαδεχθεί το άλλο και δεν χρειάζεται κάποια διαδικασία μέσω εφέ, αν και εφόσον τα επιθυμητά πλάνα είναι κομμένα στα άρτια τεχνικά σημεία. Ακόμη, δίνεται ένας πιο έντονος ρυθμός που απαιτεί την προσοχή του θεατή.



Όταν αρχίζουν κιόλας από την εισαγωγή να προβάλλονται σημεία των συνεντεύξεων, αποφασίσαμε η σύνδεση των πλάνων πριν το πλάνο του ερωτώμενου να είναι με fade in – fade out για να δημιουργείται ίσως μία ομαλότερη μετάβαση που θα προετοιμάζει το θεατή για να δώσει την απαραίτητη προσοχή στο ότι επακολουθεί.

Τα πλάνα των συνεντεύξεων

Στις συνεντεύξεις εκτός από αυτή του κου. Σαρρή χρησιμοποιήθηκαν δικάμερες λήψεις, τόσο για την αποφυγή τεχνικών προβλημάτων σε σχέση με τον ήχο και το φωτισμό σε μία από τις δύο κάμερες, όσο και για καλύτερο αισθητικό αποτέλεσμα. Μετά την εκκαθάριση του πρωτογενούς υλικού τα πλάνα των συνεντεύξεων συγχωνεύθηκαν και συγχρονίστηκαν ως προς τον ήχο. Μετά από λεπτομερή εξέταση των πλάνων τα προβληματικά πλάνα κόπηκαν, όπου αυτό ήταν δυνατό και στη θέση τους μπήκαν πλάνα από την δεύτερη κάμερα.



Το κόψιμο των πλάνων έγινε με τη χρήση του Razor Tool του Premiere τόσο στα πιο άρτια τεχνικά πλάνα, όσο και σκηνοθετικά σωστά, με σκοπό την ομαλή αλλαγή των πλάνων. Η τεχνική σύνδεσης μεταξύ των πλάνων της ίδιας σκηνής έγινε με Jump Cut, ενώ οι εναλλαγές στην προβολή των ερωτηθέντων έγινε, κάποιες φορές, και με fade in-fade out, για την μετάβαση στο διαφορετικό πρόσωπο ή και θέμα.



Χρήση εφέ διόρθωσης φωτεινότητας

Σε πολλά από τα πλάνα των συνεντεύξεων αντιμετωπίσαμε προβλήματα φωτεινότητας. Τα προβλήματα ήταν κυρίως με την έντονη φωτεινότητα σε μια σκηνή ή ένα πλάνο, ή με το φως του ήλιου. Στις συνεντεύξεις του κου. Μοίρα και της κας. Σλάβικ το πρόβλημα ήταν εντονότερο γι' αυτό και προχωρήσαμε στη διόρθωσή τους με το εφέ Fast Color Corrector της λίστας των εφέ του Premiere. Ακολουθήσαμε την εξής διαδικασία:

- Αφού κλικάρουμε το επιθυμητό για διόρθωση βίντεο από το timeline
- Επιλέγουμε από το παράθυρο των Effects το Fast Color Corrector και το σύρουμε πάνω στο βίντεο
- Από το παράθυρο των Effect Controls και συγκεκριμένα στις ρυθμίσεις του εφέ πειράζουμε τα Input και Output Levels ανάλογα με το αποτέλεσμα που θέλουμε να πετύχουμε και την περίπτωση που αντιμετωπίζουμε.



Πριν την επεξεργασία



Μετά την επεξεργασία

3.6 Σκηνοθετική επιμέλεια

Στη διαδικασία του μοντάζ, ο σκηνοθέτης μεταφέρει τον τρόπο που ο μοντέρ θα δομήσει το υλικό. Με βάση το σκηνοθετικό πλάνο, θα βοηθά τον μοντέρ να κατανοήσει το πώς χρειάζεται να μονταριστεί το υλικό. Έτσι, σε ένα ντοκιμαντέρ, αφού επιλέξει τα ωφέλημα από κάθε πλάνο, έχοντας υπόψη του το ντεκουπάζ και το σενάριο, θα επιλέξει τον τρόπο που θα μεταφέρεται το ντοκιμαντέρ στον θεατή σε επίπεδο γλώσσας.

Οι παραγωγοί του ντοκιμαντέρ, μέσω της καλαισθησίας και του ύφους που προσπίπτουν στο ντοκιμαντέρ, δημιουργούν ένα είδος γλώσσας. Είναι ένας τρόπος που θα επιλέξουν να το οπτικοποιήσουν, ώστε να περάσουν, εκτός από το θέμα, μηνύματα τέχνης και αισθητικής. Είναι η τέχνη του πώς θα εκφράσεις τα επιχειρήματά σου. Ο τρόπος που θα «ξετιλυχθεί το κουβάρι του έργου». Το πώς θα συνδυαστούν τα πλάνα και πώς θα κολλήσει ο ήχος και ποιοι τρόποι μετάβασης θα χρησιμοποιηθούν.

Οποσδήποτε, οι παραγωγοί θα επιλέξουν το είδος της γλώσσας που θα χρησιμοποιηθεί για την παρουσίαση του ντοκιμαντέρ. Αφενός υπάρχουν δύο είδη γλώσσας, η επίσημη και η απλή/κατανοητή γλώσσα. Ένα ντοκιμαντέρ γεγονότων όπως ιστορίας, πολιτικής, επιτευγμάτων, επιστήμης, απαιτεί κυρίως γλώσσα επίσημη που θα αναδεικνύει τα σημεία των γεγονότων, ενώ θα μπορούσε να χρησιμοποιηθεί αυστηρό ύφος, κρίνοντας τις θέσεις του σημαντικές και αναγκαίες. Τα ντοκιμαντέρ με θέματα που αφορούν την κοινωνία, τον πολιτισμό και τις τέχνες, τα απλά και καθημερινά πράγματα ή φιλοσοφικές έρευνες, θα μπορούσαν να περιέχουν σε μεγάλο μέρος απλή και κατανοητή γλώσσα, με

συναισθηματικό και ανάλαφρο ύφος. Δεν απαιτούν αυστηρότητα και απολυτότητα, αντιθέτως σκοπός τους είναι να πείσουν με συναισθηματικά κριτήρια, μιλώντας απευθείας στο κοινό, αγγίζοντας πρώτα την καλαισθησία τους και έπειτα την προσοχή τους. Εμείς ανήκουμε στο δεύτερο είδος.

Παρόλα αυτά, οι κανόνες καταρρίπτονται άμεσα. Καταρχάς, ένα ντοκιμαντέρ, αποτυγχάνει κατά γενική ομολογία, όταν δεν χρησιμοποιεί απλή και κατανοητή γλώσσα, ώστε να απευθύνεται σε πολλά και διαφορετικά target groups. Γιατί όπως κάθε οπτικοακουστικό μέσο, είναι μια πηγή ενημέρωσης που απευθύνεται σε όλους. Ακόμη, δεν είναι απαραίτητο ότι μια επίσημη και αυστηρή γλώσσα δεν μπορεί να συνοδευτεί από ένα καλλιτεχνικό και έντεχνο τρόπο σκηνοθετικής ροής.

Το ντοκιμαντέρ μας, κατά κύριο λόγο, χρησιμοποίησε απλή και κατανοητή γλώσσα, ανεξαρτήτως εάν το θέμα ήταν αρκετά εξειδικευμένο. Ως δομή ακολουθεί έναν ολοκληρωμένο συλλογισμό, της μορφολογίας πρόλογος-κυρίως θέμα-επίλογος, με κάθε στάδιο να προσεγγίζεται από το γενικό στο ειδικό. Τα επιχειρήματα, έχουν μια λογική απόδειξης του προηγούμενου-αφετηρία για το επόμενο, θέτοντας μια συμπαγή δομή.

Το ντοκιμαντέρ είναι ένας συλλογισμός, μια ιδέα των παραγωγών. Η εξέλιξη ενός συλλογισμού ακόμη και στην ομιλία μας, έχει διαφορετικές εντάσεις, εναλλαγή ύφους και συναισθημάτων. Αυτό μπορεί να μεταφερθεί και στην παραγωγή ενός ντοκιμαντέρ, με την μετάβαση από πλάνο σε πλάνο, η ταχύτητα δηλαδή και ο τρόπος που θα αλλάξει κάποιο πλάνο. Ως λογική μετάβασης από το ένα πλάνο στο άλλο, χρησιμοποιήσαμε δύο τρόπους, fade in-out και jump cut. Η λογική του fade in-fade out χρησιμοποιήθηκε για ομαλή μετάβαση από το ένα πλάνο στο άλλο, σε στιγμές που η ροή χαλάρωνε ή άλλαζε η θεματική ενότητα σε μια άλλη. Το Jumpcut, είναι μια μέθοδος απότομης εναλλαγής πλάνου. Την χρησιμοποιήσαμε σε περιπτώσεις όπου θέλαμε η τονικότητα μιας λέξης να ταιριάζει με την αλλαγή του πλάνου. Για παράδειγμα στην λέξη κιθάρα, μας φάνηκε πιο ταιριαστό, το πλάνο ενός κιθαρίστα να ξεκινήσει στο -θά, που τονίζεται η λέξη.

3.7 Ο ήχος και η μίξη του

3.7.1. Ο ήχος των πλάνων

Για τις ανάγκες του ντοκιμαντέρ σύμφωνα με το δικό μας αρχικό πλάνο, ήταν η ύπαρξη ενός μουσικού χαλιού κατά τη διάρκεια τόσο της αφήγησης, όσο και των συνεντεύξεων. Ωστόσο, για την ομαλή έκβαση του ντοκιμαντέρ, όσον αφορά τον ήχο, χρειάστηκαν κάποιες ρυθμίσεις και μια κάποια επεξεργασία για το σωστό «πάντρεμα» των ηχητικών στοιχείων.

Αρχικά, φροντίσαμε για τον ήχο των συνεντεύξεων, συγχρονίσαμε τα πλάνα με τον ήχο, καθώς όπως προείπαμε η λήψη ήχου ήταν από μία κάμερα και σε πολλά σημεία η λήψεις ήταν από δύο κάμερες. Για τον συγχρονισμό αυτό, φροντίσαμε εξ' αρχής με το να κόβουμε τα διπλά πλάνα στο ίδιο χρονικό σημείο έτσι ώστε να υπάρχει, όσο το δυνατόν, η μικρότερη απόκλιση. Για την κάλυψη αυτής της απόκλισης βοήθησαν τα καρέ για την μετακίνηση του ήχου στο πιο ακριβές σημείο.

Σε δεύτερη φάση, φροντίσαμε να ομαλοποιήσουμε την ένταση όλων των ακουστικών σημείων των συνεντεύξεων για να είναι ευκολότερη η μίξη του ήχου της συνέντευξης με το μουσικό χαλί που θα εισήγαμε αργότερα. Αυτό έγινε ως εξής:

- Επιλέγοντας τον ήχο που θέλαμε κάθε φορά πηγαίναμε το Effect Controls
- Στις ρυθμίσεις που εμφανίζονταν και συγκεκριμένα στο πεδίο Volume ρυθμίσαμε κατά περίπτωση το πλήθος των db, είτε μειώνοντας είτε αυξάνοντας τα.
- Εν συνεχεία εξετάζαμε την απόκλιση με τον προηγούμενο ή επόμενο ερωτώμενο και σε τυχόν διαφοροποιήσεις ρυθμίζαμε τον ήχο εκ νέου.



Εν συνεχεία, βάλαμε τα κομμάτια της αφήγησης μετά την επεξεργασία, κόψαμε από το παράθυρο των sources και τα τοποθετήσαμε στο Timeline με κριτήριο την ομαλή ροή του νοήματος του ντοκιμαντέρ. Ρυθμίσεις στην ένταση έγιναν και στα κομμάτια της αφήγησης με τον ίδιο ακριβώς τρόπο.

Τέλος, έγινε η προσθήκη του επιλεγμένου μουσικού χαλιού που είχαμε επιλέξει (Moonlight Sonata – Beethoven). Εκεί έπρεπε να εισέλθουμε στη διαδικασία μίξης των υπαρχόντων ήχων του timeline. Με βάση λοιπόν τους ήχους, του προτζέκτορα στους τίτλους αρχής, την αφήγηση, τις συνεντεύξεις, τους ήχους των πλάνων αρχείου και των εμβόλιμων πλάνων, ενεργήσαμε ως εξής:

- Αρχικά σύραμε τον ήχο στο timeline
- Χαμηλώσαμε την ένταση του προτζέκτορα, τόσο ώστε να είναι αρμονικό το αποτέλεσμα και να μην δημιουργεί θόρυβο με το μουσικό χαλί
- Με την αρχή της αφήγησης και με τη χρήση των keyframes στο μουσικό χαλί μειώσαμε την ένταση από 0,0db σε -6,0 db
- Η ένταση παρέμεινε έτσι μέχρι τα βίντεο από το αρχείο που είχαν μουσική και αφήγηση
- Σε αυτά τα σημεία και πάλι με την χρήση keyframes, ο ήχος κόπηκε με fade out και επανήλθε μετά το τέλος των πλάνων με fade in στα -6,0db.
- Τέλος, ο ήχος μας σβήνει σταδιακά με ένα fade out για να μπει η μουσική των τίτλων τέλους Moonlight Hotel – Robin Skouteris (Mashup Mix)

3.7.2. Χρήση του εφέ DeNoiser

Χρησιμοποιήσαμε το εφέ DeNoiser μέσω του Adobe Premiere, από την καρτέλα Audio Effects, για να απομακρύνουμε τυχόν στατικούς θορύβους ή background noise που ήταν

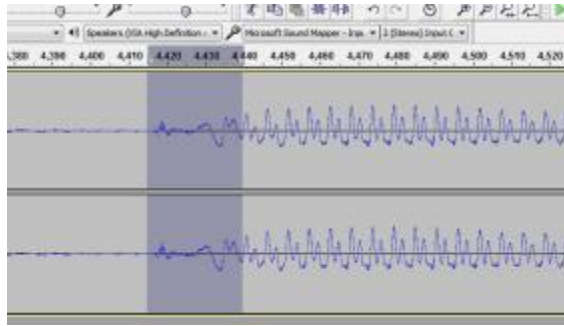
αποτέλεσμα της ηχητικής λήψης από ένα πυκνωτικό μικρόφωνο. Τοποθετήθηκε σε όλα τα βίντεο των συνεντεύξεων και αφαίρεσε με επιτυχία τους θορύβους αυτούς. Οι δύο ρυθμίσεις του reduction και offset, ρυθμίστηκαν στις τιμές που ακούστηκε μια ικανοποιητική βελτίωση σε σχέση με το αρχικό αποτέλεσμα. Το reduction συνήθως κυμάνθηκε από -17 έως -20dB ενώ το Offset στα 10dB. Στο αποτέλεσμα υπήρξε το πρόβλημα ότι η απορρόφηση του θορύβου γινόταν σε κάθε ήχο μετά από 2 δευτερόλεπτα.



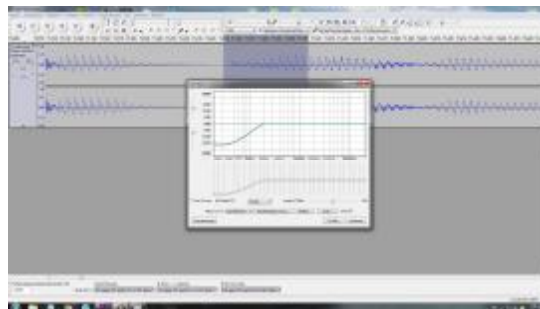
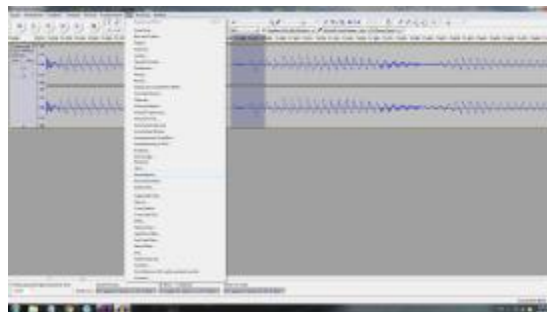
3.7.3. Επεξεργασία ήχου αφήγησης

Ο πιο καθαρός και ποιοτικός ήχος που περιέχει το ντοκιμαντέρ, είναι αυτός της αφήγησης. Ο ήχος της αφήγησης πρέπει να είναι διαυγής και απομονωμένος από κάθε είδος άλλου ήχου, για αυτό η λήψη πραγματοποιήθηκε σε επαγγελματικό στούντιο από πυκνωτικά μικρόφωνα υψηλής ποιότητας. Λόγω της ευαισθησίας από κοντινή απόσταση, δημιουργήθηκε ο θόρυβος «Π» που σε λέξεις με το συγκεκριμένο γράμμα, όπου ο ήχος βουλώνει απότομα. Για την μείωση του θορύβου «Π», χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Audacity.

Το φάσμα του ήχου στο σημείο του θορύβου, ξεχωρίζει από την υπόλοιπη ηχογράφιση, όπως βλέπουμε στο σχήμα παρακάτω.



Με την χρήση του εφέ equalizer (ισοστάθμιση), το πρόβλημα λύθηκε, καθώς εξομάλυνε αυτή την ταλάντωση και πλέον το γράμμα ακούγεται χωρίς θόρυβο. Η διαδικασία ακολουθήθηκε ύστερα από παρακολούθηση tutorial.



3.8 Δημιουργία τίτλων τέλους με Adobe After Effects CS6

Το πρόγραμμα της Adobe, After Effects είναι ιδανικό για τη δημιουργία μικρών σε διάρκεια clip video και ήχου, την καλύτερη εφαρμογή εφέ και την ποικιλία εφέ στη δημιουργία τίτλων. Είναι εύχρηστο και γρήγορο ενώ η παρουσία σφαλμάτων κατά το export είναι μικρή. Ακόμη είναι ένα πρόγραμμα που παρέχει τη δυνατότητα άμεσης συνεργασίας με το Adobe Premiere.

Ως soundtrack επιλέχθηκε το Moonlight Hotel, ένα mix του DJ Robin Skouteris, ο οποίος ένωσε το αριστούργημα του Beethoven με την επιτυχία των Eagles Hotel California, το Like A Prayer της Madonna και άριες της Μαρίας Κάλλας. Είναι ένα πολύ δυνατό κομμάτι, που αποτελεί ιδανικό τέλος με πιο δυναμική μουσική από το κυρίως θέμα. Ακόμη, η επιλογή του συγκεκριμένου βίντεο, έγινε στα πλαίσια της αισθητικής και του

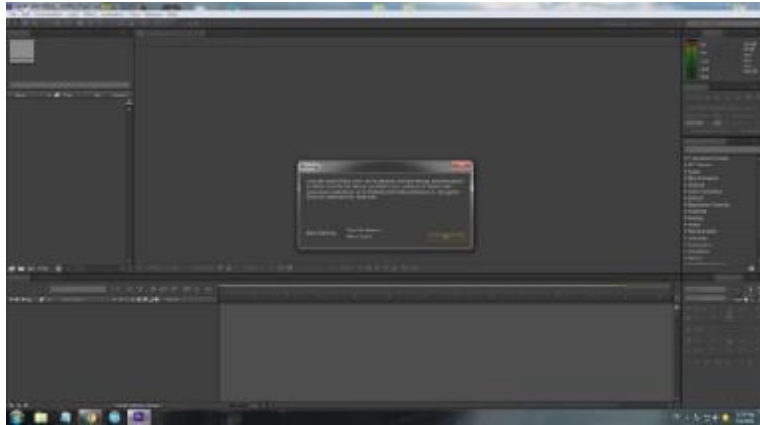
ύφους της ταινίας, με old fashion τρόπο μουσικής ακρόασης και μια ιδιαίτερα ρομαντική γωνία λήψης.



Για να υλοποιήσουμε το αρχικό μας πλάνο για τους τίτλους τέλους ακολουθήσαμε την εξής διαδικασία:

- Κατεβάσαμε από το YouTube το background video με το pickup, απο ένα κανάλι που ανεβάζει κλασσικά έργα σπουδαίων συνθετών και δη του Bethooven, <https://www.youtube.com/watch?v=oKPhGHAdqk0>,
- Εισήγαμε στο project τον ήχο και το βίντεο ξεχωριστά
- Λόγω της μεγάλης διάρκειας και των δύο κόψαμε την διάρκεια στα 3λεπτά, όσο και η ρυθμίσεις που είχαμε πραγματοποιήσει κατά τη δημιουργία του sequence
- Με την επιλογή Edit > Split Layer χωρίσαμε το επιθυμητό κομμάτι από το ανεπιθύμητο και σβήσαμε το δεύτερο.
- Με την εντολή Import > New Item> Text αρχίσαμε να εισάγουμε σταδιακά και σε διαφορετικά Layers το κείμενο για τους τίτλους με τη σειρά που είχαμε προγραμματίσει
- Για την κίνηση που δώσαμε στα κείμενα
 - Από τις ρυθμίσεις του κάθε layer ξεχωριστά επιλέχθηκε το position
 - Με τα keyframes ρυθμίσαμε τη θέση του κειμένου από τον άξονα y με διαφορετικές τιμές για κάθε κείμενο λόγω του μεγέθους των κειμένων
- Στην αρχή και στο τέλος κάθε text αντικειμένου δώσαμε την αίσθηση σταδιακής εμφάνισης και εξαφάνισης με τη ρύθμιση του opacity από 0% σε 100% αντίστροφα, χρησιμοποιώντας keyframes στην αρχή κάθε κειμένου και στο τέλος.
- Το clip των τίτλων τέλους σβήνει με ένα fade out σε ήχο και βίντεο

Ωστόσο, δεν έλειπαν και τα τεχνικά προβλήματα που αντιμετωπίσαμε κατά τη διάρκεια δημιουργίας των τίτλων τέλους. Αρχικά με την έναρξη κάθε φορά του project εμφανίζε μήνυμα προβλήματος της cache μνήμης σε σχέση με τον εναπομείναντα ελεύθερο χώρο.

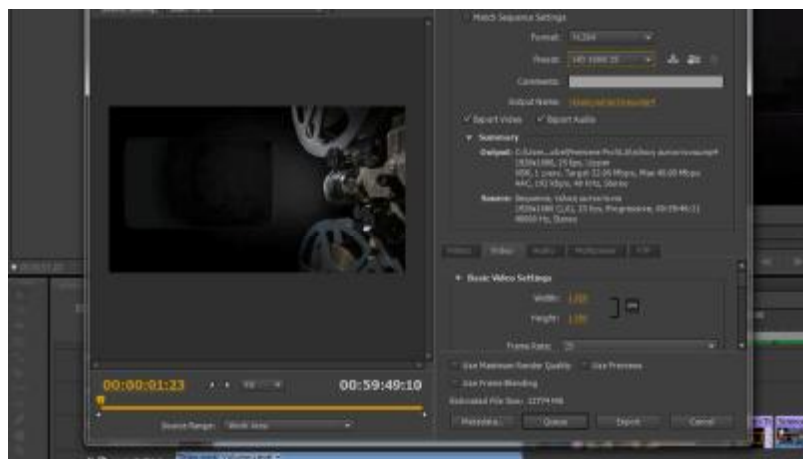


Το πρόβλημα προσπεράστηκε, αφού ορίσαμε από τις ρυθμίσεις του A.E ως χώρο αποθήκευσης cache έναν user φάκελο σε εξωτερικό σκληρό δίσκο.

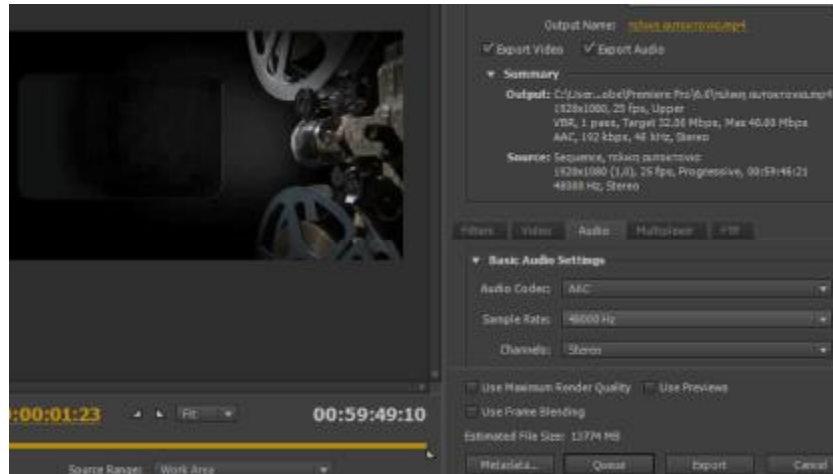
Επιπλέον, μετά το πέρας της διαδικασίας δημιουργίας των τίτλων και στην προσπάθειά μας να κάνουμε export μας εμφανίσε μήνυμα κρασαρίσματος κατά την πρόοδο. Για την επίλυσή του εισήγαμε το project σε ένα νέο αρχείο στο Premiere και προχωρήσαμε στην διαδικασία του export από εκεί. Με ρυθμίσεις H.264, 25 frames 1080i και με εξαγωγή ήχου 44.000 Hz με σκοπό την εισαγωγή του στο τελικό προς ολοκλήρωση project.

3.9 Διαδικασία εξαγωγής project

Η εξαγωγή ή αλλιώς export του αποτελέσματος του μοντάζ, γίνεται από το menu file-export-media. Αυτό πραγματοποιήθηκε πολλές φορές. Καταρχάς, την πρώτη φορά έγιναν export μόνο τα cuts των πλάνων, όπου κρατήθηκαν μόνο τα ωφέλιμα. Σε αυτή τη περίπτωση, το export έγινε σε format H.264, με Preset 1080i 25, κάτι το οποίο καθορίζεται από την ποιότητα του υλικού που αποτελείται. Κάτω αριστερά φαίνεται το timeline σε νέα προσομοίωση, που μας επιτρέπει να κάνουμε export μικρότερο χρόνο.

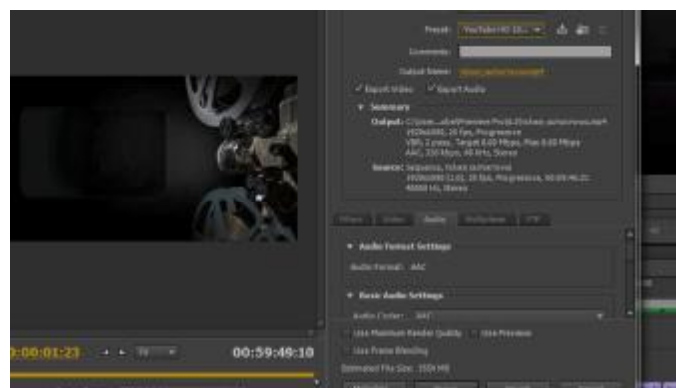


Στην καρτέλα audio κάτω δεξιά κοιτάμε να είναι 48 KHz Stereo. Πατάμε ok.



Τη δεύτερη φορά, χρειάστηκε αποκλειστικά για τους τίτλους αρχής, όπου πραγματοποιήθηκαν οι ίδιες ενέργειες.

Στο τελικό project, χρειάστηκαν όμως πολλά ήδη format και presets για να κατανοήσουμε την τελική μορφή ενός αρχείου. Παρόλο που η ποιότητα είναι κατάλληλη, δεν είναι κατάλληλο και το μέγεθος του αρχείου, το οποίο έφτανε τα 13,5 GB. Ακόμη, κατά τη διάρκεια του export παρουσιάστηκαν σφάλματα, τα οποία παραβλέποντας τα, εμφανίστηκαν και στο αρχείο που δημιουργήθηκε. Σε πολλά σημεία, ενώ ο ήχος προχωρούσε κανονικά, η εικόνα μπορεί να σταμάταγε, ή να έκανε λανθασμένα slow motion ενώ άλλες φορές, τα πλάνα έκαναν fast forward. Έπρεπε να επιλεγθεί λοιπόν ένα format που να κρατάει την ποιότητα, αλλά να μικρύνει το μέγεθος. Έτσι ίσως να επιλύονταν τα προβλήματα. Σε αυτό το σημείο επιλέχθηκε το preset Youtube 1080p 25, ένα format κατάλληλο για το uploading στον ιστότοπο που μείωσε το μέγεθος του αρχείου στα 3,5 GB. Τα σφάλματα δεν εμφανίστηκαν.



Με αυτόν τον τρόπο καταφέραμε να μειώσουμε κατά πολύ το μέγεθος του αρχείου, ενώ το ίδιο το export λειτούργησε καλύτερα και δεν εμφανίστηκαν προβλήματα.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Το ντοκιμαντέρ είναι ένα από τις πιο διαδεδομένες οπτικοακουστικές παραγωγές. Η δημιουργία του έχει πλέον εξελιχθεί σε επιστήμη. Σχολές κινηματογράφου και ψηφιακών μέσων και πληροφορικής υποδεικνύουν στους σπουδαστές τους όχι μόνο το μοντάζ, αλλά να παράγουν οι ίδιοι το υλικό τους ώστε να το επεξεργαστούν. Συμπεραίνουμε λοιπόν, ότι το ντοκιμαντέρ δεν είναι κάτι απλό, αλλά μια σύνθετη διαδικασία δημιουργίας, που είναι απαραίτητο να τη βιώνουμε εξ ολοκλήρου. Μόνο με αυτόν τον τρόπο θα μπορεί το μέλος μιας ομάδας παραγωγής να αναγνωρίσει την σημαντικότητα της συγκεκριμένης οπτικοακουστικής παραγωγής. Το ντοκιμαντέρ είναι ένα μέσο επικοινωνίας. Ένα μέσο που διδάσκει, συμβουλεύει, προτρέπει και ενημερώνει, όχι μόνο τον δέκτη αλλά και τον πομπό. Οι παραγωγικές του διαδικασίες είναι αλληλένδετες και τα στάδια του μοναδικά. Δίδαχθήκαμε λοιπόν το εξής: Το ντοκιμαντέρ είναι ένα μέσο αυξημένης ευθύνης και μείζονος σημασίας, το οποίο όμως φέρνει χαρά και ικανοποίηση στους παραγωγούς και συντελεστές του όταν το δουν ολοκληρωμένο.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. ΚΡΙΣΤΟΦΕΡ ΣΜΩΛ: ΜΟΥΣΙΚΗ ΚΟΙΝΩΝΙΑ-ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΝΕΦΕΛΗ 1983
2. LAURA CHARMAN: ΔΙΔΑΚΤΙΚΗ ΤΗΣ ΤΕΧΝΗΣ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΝΕΦΕΛΗ 1993
3. ΤΖΩΝ ΜΠΛΑΚΙΝΓΚ: Η ΕΚΦΡΑΣΗ ΤΗΣ ΑΝΘΡΩΠΙΝΗΣ ΜΟΥΣΙΚΟΤΗΤΑΣ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΝΕΦΕΛΗ 1981
4. ΛΙΝΑ ΛΕΟΥΣΗ: ΙΣΤΟΡΙΑ ΤΗΣ ΕΛΛΗΝΙΚΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΑΓΚΥΡΑ 2004
5. ΤΖΩΡΤΖ ΠΙΛΚΑ: Ο ΚΟΣΜΟΣ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΛΒΟΣ 1968
6. ΝΙΚΗΦΟΡΟΣ ΡΩΤΑΣ: ΠΩΣ ΑΚΟΥΜΕ ΜΟΥΣΙΚΗ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΕΔΡΟΣ ΑΘΗΝΑ 1986
7. ΔΗΜΗΤΡΗΣ Θ. ΑΝΤΩΝΑΚΑΚΗΣ: CARL ORFF 1895-1982, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ORFEFS 1996
8. ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΑΡΛΟΣ: ΤΗΛΕΟΠΤΙΚΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΝΑΣΤΡΟΝ 2010
9. ΧΡΗΣΤΟΣ ΚΑΡΛΟΣ: ΒΙΝΤΕΟ-ΜΟΝΤΑΖ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΕΝΑΣΤΡΟΝ 2010
10. Adobe Premiere Pro, ΒΗΜΑ προς ΒΗΜΑ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ Μ.ΓΚΙΟΥΡΔΑΣ 2004
11. ΜΠΙΛ ΚΟΒΑΤΣ ΤΟΜ ΡΟΖΕΝΣΤΙΑ: ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΗ ΔΗΜΟΣΙΟΓΡΑΦΙΑ, ΕΚΔΟΣΕΙΣ ΚΑΣΤΑΝΙΩΤΗ 2001
12. ΚΑΤΕΡΙΝΑ ΚΕΔΡΑΚΑ, ΚΑΘΗΓΗΤΡΙΑ-ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΕΝΗΛΙΚΩΝ ΣΤΟ ΕΑΠ: ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ ΛΗΨΗΣ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗΣ
13. ΤΖΙΜΜΥ ΚΟΡΙΝΗΣ: Ο ΠΕΝΤΑΛΟΓΟΣ ΤΟΥ ΣΕΝΑΡΙΟΥ

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑΤΑ

Συνεντεύξεις:

1) Ροντούλη Λένα: Καθηγήτρια Μουσικοκινητικής Orff

Ερώτηση 1: Ποια είναι κατά τη δική σας γνώμη η έννοια της μουσικής;

Απάντηση: Πολλές φορές σε συζητήσεις τίθεται το ερώτημα το τι είναι η μουσική. Και πάντα πάνω τον εαυτό μου να μην μπορεί να δώσει μια απάντηση. Και το μόνο που σκέφτομαι είναι ότι τα στοιχεία της μουσικής που ουσιαστικά είναι ο χρόνος και ο ήχος είναι άυλα και αυτό είναι μαγικό. Και ενώ τα στοιχεία της μουσικής είναι άυλα, είναι αυτά που αγγίζουν την ψυχή όλων. Είχα διαβάσει κάτι πολύ ωραίο που είχε γράψει ο Σοπενχάουερ, ότι η μουσική μιλάει για την ευδαιμονία της ψυχής και απ' την άλλη μεριά, μία φυλή στην Αφρική, η φυλή των Νταν, που λένε ότι η ευτυχία της ζωής είναι η μουσική. Μια άλλη ενδιαφέρουσα άποψη, είναι αυτή που υποστηρίζει ο Νικηφόρος Ρώτας, που γράφει πως η πρώτη γλώσσα της ανθρωπότητας πρέπει να ήταν η μουσική. Ο άνθρωπος εκφράστηκε πρώτα με τον μουσικό λόγο και ύστερα με τον ποιητικό.

Ερώτηση 2: Τι προσφέρει η μουσική στον άνθρωπο όσον αφορά την κοινωνικότητα του;

Απάντηση: Η μουσική είναι το μέσο που ενεργοποιεί την ψυχή, το σώμα και το πνεύμα του ανθρώπου και είναι μια καθολική γλώσσα, γιατί δε χρειάζεται να μεταφραστεί σε κάποια άλλη γλώσσα. Από τη δική μας, λοιπόν πλευρά οι μουσικοπαιδαγωγοί, ουσιαστικά αυτό κάνουμε μέσα από τα μαθήματα με τα παιδιά μας, στοχεύουμε στο να ενεργοποιήσουμε το όλον του παιδιού.

Ερώτηση 3: Ποιος ήταν ο Carl Orff και πώς ξεκίνησε όλη αυτή η διδακτική μέθοδος μουσικής που φέρει το όνομά του;

Απάντηση: Ο Καρλ Ορφ, ο γνωστός Γερμανός μουσικός, μας έχει αφήσει μια σπουδαία μουσικοπαιδαγωγική κληρονομιά. Ξεκίνησε το 1924, που ίδρυσε με μία χορεύτρια την Κίντερ, μία σχολή ρυθμικής και χορού και μέσα στα μαθήματα αυτά συνειδητοποίησε πόσο σημαντικό ήταν οι χορευτές να βιώσουν τη μουσική και όχι απλά να ακούνε τον πιανίστα που έπαιζε και αυτοσχεδίαζε και αυτοί να χορεύουν. Σκέφτηκε, λοιπόν τότε, με ποιόν τρόπο μπορούν αυτοί οι άνθρωποι πραγματικά να βιώσουν τον ρυθμό και να τον εκφράσουν και άρχισε να χρησιμοποιεί μικρά, κρουστά, ευκολόπαιχτα όργανα. Σιγά σιγά αυτό άρχισε να εξελίσσεται, άρχισαν να χρησιμοποιούν ξυλόφωνα και μεταλλόφωνα, επηρεασμένος από τα όργανα και της Αφρικής και της Ινδονησίας, κατασκευάστηκε το πρώτο ξυλόφωνο, το οποίο μάλιστα γράφεται ότι κατασκευάστηκε από ένα ξύλινο κιβώτιο που περιείχε 10.000 καρφιά μέσα. Και τι έκαναν τώρα στη σχολή; Άρχισαν οι ίδιοι οι χορευτές να δημιουργούν την ορχήστρα, όπου έπαιζαν, χόρευαν οι άλλοι και έκαναν και εναλλαγές ρόλων. Αυτό λοιπόν στην πορεία, θέλησε να το εφαρμόσει και στα παιδιά, γιατί ένιωθε πως η μουσική παιδεία θα πρέπει να ξεκινάει από την προσχολική ακόμα ηλικία και να περνάει με έναν τρόπο πραγματικά αβίαστο στα παιδιά και να γεννάει μέσα τους την αγάπη για την μουσική κατ' αρχάς και κατά δεύτερον τα παιδιά να μπορέσουν να νιώσουν ελεύθερα, να πειραματιστούν, να αυτοσχεδιάσουν και να εκφράσουν ότι έχει η ψυχή τους. Αυτό, λοιπόν τώρα, το πάρα πολύ ωραίο που

ουσιαστικά χρησιμοποίησε ο Καρλ Ορφ, ήταν ο συνδυασμός του λόγου, της όρχησης και του μέλους και δεν ήταν μια δική του ιδέα και το παραδεχόταν και ο ίδιος έλεγε πως: “Εγώ το μόνο που έκανα, ήταν να ξαναφέρω την πραγματική, την ουσιαστική έκφραση της μουσικής όπως ήταν στην αρχαία Ελλάδα, που ήταν ο συνδυασμός αυτών των τριών στοιχείων. Λόγος, όρχηση και μέλος.”

Ερώτηση 4: Ποια ήταν η απήχηση αυτής της ιδέας; Υπήρχε ανταπόκριση από το μουσικό εκπαιδευτικό σύστημα;

Απάντηση: Η μουσικοκινητική προσέγγιση του Καρλ Ορφ, η ιδέα αυτή που εφαρμόστηκε, είχε μεγάλη απήχηση σε όλο τον κόσμο. Από το 1961, στο πρώτο σεμινάριο που έγινε στο Σάλτσμπουργκ, ήρθαν μουσικοπαιδαγωγοί από όλο τον κόσμο και αυτό από τότε μέχρι και σήμερα συνεχίζεται. Υπήρξαν και υπάρχουν ίσως κάποιои, που διατυπώνουν την άποψη ότι, πώς είναι δυνατόν ένα μουσικοκινητικό σύστημα, που δεν είναι σύστημα, μπορεί να εφαρμοστεί σε μια άλλη χώρα. Ο ίδιος ο Καρλ Ορφ, έλεγε, ότι εγώ σας δίνω απλά έναν σπόρο. Εσείς παίρνετε αυτόν τον σπόρο και τον φυτεύετε στα χώματα της δικής σας χώρας, το δέντρο που θα ανθίσει, θα είναι το δέντρο που θα έχει ποτιστεί από το δικό σας νερό και που θα έχει πάρει τη δύναμη και την ενέργεια από τον δικό σας ήλιο. Αυτή πιστεύω είναι η καταλυτική απάντηση σε οποιαδήποτε πιστεύω παρερμηνεία που μπορεί να μπει στο μουσικοπαιδαγωγικό έργο του Καρλ Ορφ. Και από την άλλη πλευρά είπαμε πως η μουσική έχει έναν καθολικό χαρακτήρα, γιατί λοιπόν να μην είναι καθολικός και ο τρόπος ο μουσικοπαιδαγωγικός; Εμείς, λοιπόν εδώ, οι Έλληνες μουσικοπαιδαγωγοί, έχουμε πάρει την ιδέα της μουσικοκινητικής προσέγγισης του Καρλ Ορφ και χρησιμοποιούμε τους δικούς μας ρυθμούς, τα εννιάρια μας, τα εφτάρια μας, τα πεντάρια μας, παίρνουμε τα δικά μας αινίγματα, τους δικούς μας γλωσσοδέτες για να κάνουμε τα ρυθμικά παιχνίδια του λόγου με τα παιδιά, Χρησιμοποιούμε τα δικά μας ήθη και έθιμα, τις δικές μας παραδόσεις και φέρνουμε τα παιδιά σε επαφή, ουσιαστικά, με την ελληνική παραδοσιακή και σύγχρονη όμως μουσική. Αντίστοιχα όμως, μπορούμε στα μαθήματά μας, να χρησιμοποιήσουμε και τραγούδια, μουσικές και χορούς και από άλλες χώρες. Και τι πιο όμορφο από αυτό; Η πολυπολιτισμικότητα μέσα από ένα μάθημα μουσικής;

Ερώτηση 5: Τι προσφέρει αυτό του μουσικοπαιδαγωγικό σύστημα σε όσους το παρακολουθούν;

Απάντηση: Η μουσική ανήκει σε όλους. Γιατί να μην ανήκει και η μουσική παιδεία σε όλους; Δεν απευθυνόμαστε μόνο σε ταλέντα, απευθυνόμαστε σε όλους και σε μικρούς και σε μεγάλους. Τα παιδιά και οι ενήλικες μέσα από αυτά τα μαθήματα ανακαλύπτουν πράγματα του εαυτού τους, απελευθερώνονται από πράγματα που μπορεί να τους περιορίζουν και να τους πιέζουν. Υπάρχουν παιδάκια σε μαθήματα που έχω κάνει και δεν μπορούσαν καλά καλά ούτε το όνομά τους να ψελλίσουν και μέσα σε ένα σύντομο χρονικό διάστημα άνοιξαν, ελευθερώθηκαν, τραγούδησαν και μάλιστα η φωνή του άρχισε να ξεχωρίζει από τα υπόλοιπα. Νομίζω ότι το μαγικό στοιχείο σε αυτά τα μαθήματα, η ελευθερία που δίνεις στην έκφραση, στη φαντασία, στη δημιουργικότητά τους, τα παιδιά αυτενεργούν και δεν είναι παθητικοί δέκτες ενός μαθήματος. Και ενώ μαθαίνουν να είναι ελεύθερα, μαθαίνουν και να πειθαρχούν, μαθαίνουν και να σέβονται ο ένας τον άλλον, τη φωνή του άλλου, ο ένας βοηθά και παροτρύνει τον άλλο. Στοιχεία τα οποία εκτός από τη μουσική παιδεία που θα πάρουν είναι βασικά στοιχεία και για την κοινωνικοποίησή τους.

2) Σλάβικ Αγγέλικά: Καθηγήτρια Μουσικοκινητικής Orff

Ερώτηση 1: Ποια είναι η προέλευση της μουσικής; Και τι έκανε εντύπωση στον άνθρωπο ώστε να ασχοληθεί με αυτήν;

Απάντηση: Στον κόσμο μας, πέρα από την ύλη που την πιάνουμε, υπάρχει αυτό που μυρίζουμε, αυτό που ακούμε. Όλο το σύμπαν έχει ήχους και υπάρχουν υπέροχες θεωρίες γι' αυτό, δεν ξέρω αν έχετε ακούσει ότι υπάρχει ένας ήχος ας πούμε για τη Σελήνη, ένας ήχος για τον Ήλιο που τους έχουνε βρει μετρώντας συχνότητες που εκπέμπει η ύλη, δηλαδή ακόμα και εκεί που δεν κάνεις “νταν” και αν δεν χτυπάς το τρίγωνο ή το ξυλάκι ή το ξυλόφωνο ή το πιάνο ή φυσάς, ηχεί το σύμπαν. Οπότε δεν έχει να κάνει με το ότι ο άνθρωπος το βρήκε, δεν βρήκε τίποτα, απλά μπήκε σε αυτόν τον κόσμο, αφού του έχει δώσει ο Θεούλης αυτιά. Αφού υπάρχει ο ήχος στη ζωή μας, χωρίς να τον παράγουμε εμείς, χωρίς να τον θέλουμε εμείς, δεν μπορούσε να τον αποκλείσουμε είναι ένα στοιχείο που ο άνθρωπος πάντα το συμπεριλαμβάνει στη ζωή του, συν την μιλιά, η οποία είναι και αυτή ήχος. Κατ' αρχήν ήταν κάτι, το οποίο είχε και μια θέση στην καθημερινότητά του, υπήρχε ο Θεός του κεραυνού και της βροντής, επειδή δεν ήξερε από πού προέρχεται όλο αυτό, ο άνθρωπος το θεοποίησε.

Ερώτηση 2: Πώς έφερε ο άνθρωπος κοντά του αυτό το οποίο προϋπήρχε; Πώς το έκανε κομμάτι της καθημερινότητάς του;

Απάντηση: Οι πρώτες αντιδράσεις του ανθρώπου ήταν που πήρε ξύλα και χτύπαγε για να βρέξει, να κάνει θόρυβο για να παρακαλά το Θεό να βρέξει ή να κάνει θόρυβο για να διώξει δαίμονες, δηλαδή υπήρχε πάντα η πίστη στη δύναμη του ήχου. Έγινε σίγουρα μια προσωποποίηση του ήχου και ένας τρόπος έκφρασης μετά από αυτό, δηλαδή μέσα σε αυτό ήταν η χαρά, η λύπη, ο φόβος. Πιστεύω παλιότερα η σχέση με τον ήχο ήταν πολύ δεμένη και το καθετί είχε μια σημασία ο ήχος της βροχής, του αέρα των πουλιών. Η ενασχόληση με το τι ακούει ήταν πιο συγκεκριμένη, ενώ εμείς σήμερα, πολλές φορές κλείνουμε τα αυτιά μας να μην ακούμε, έχει τόσο θόρυβο που δεν μπορούμε να διαφοροποιήσουμε το ένα από το άλλο και περνάει μια μάζα από ήχους η οποία δεν μας προκαλεί καν και προσπαθούμε να μην μας ενοχλήσει

Ερώτηση 3: Πώς η μουσική ή και ο ήχος επιδρά στον άνθρωπο;

Απάντηση: Νομίζω ότι πρέπει να πάμε στην κοιλιά της μαμάς. Το παιδί από την πρώτη στιγμή που υπάρχει η ελάχιστη ανάπτυξη, στο όργανο που λέγεται ανθρώπινο αυτί είναι διαρκώς μέσα σε ήχους. Είναι το γουργουρητό της κοιλιάς, κάποιοι ήχοι που έρχονται απ' έξω, η καρδιά της μαμάς, οι ήχοι που έρχονται απ' τη φωνή της μαμάς και ότι άλλο που φτάνει σε αυτό από την μεμβράνη της κοιλιάς. Σταδιακά μετά τη γέννηση αρχίζουν και μπαίνουν πιο έντονα οι ήχοι στη ζωή του και αρχίζει και η μαμά και το εκμεταλλεύεται για να μάθει το παιδί τις έννοιες που χρειάζεται για να καταλάβει τη μαμά, τι θέλει, αν το μαλώνει, αν το ηρεμεί, αν το νανουρίζει και χρησιμοποιεί τη φωνή, μαζί με το σώμα, κινήσεις.

Ερώτηση 4: Τι μπορεί να κερδίσει ένας άνθρωπος ακούγοντας μουσική και τι διαφορά υπάρχει αν μαθαίνει να παίζει μουσική;

Απάντηση: Ένα παιδί που μαθαίνει να υπάρχουν πολλοί ήχοι γύρω του, σκόρπιοι και διάφοροι, οι οποίοι του μεταφέρουν μηνύματα που αφορούν τη ζωή του και όπως μπαίνει

η γλώσσα στη ζωή του, αυτοί οι ήχοι αρχίζουν να αποτελούν το κομμάτι της μουσικής. Μέσα από τη σχέση ας πούμε με τη μαμά, υπάρχει το τραγούδι το οποίο αρχίζει να έχει έναν ρόλο και αποτελεί μια στιγμή τελετουργική όλο αυτό. Το παιδί το επιθυμεί, δεν είναι μόνο ότι ακούει κάτι και αντιδρά, είναι μια συγκεκριμένη φόρμα και αυτή η φόρμα έχει συνήθως μελωδία, ρυθμό και ο ρυθμός έρχεται στο παιδί σαν ένα κίνητρο για να το κάνει και μόνο του, να κινείται. Δεν μπορούμε να φανταστούμε παιδιά που κάθονται και ακούνε έτσι μουσική, γιατί το παιδί αντιδρά άμεσα με όλο το σώμα του και εκδηλώνεται με όλες τις αισθήσεις του. Σαν ακροατής. Μέσα από όλα αυτά παίρνει και μηνύματα, όπως ότι κάποια τραγούδια τα λέμε την τάδε στιγμή, το βράδυ θέλει να ακούσει το νανούρισμα, ή στο σχολείο μαθαίνει για διάφορες στιγμές, μετά έχει τα τραγούδια για το τραγούδι, τα παιχνιδοτραγούδα, και ακούει διάφορα άλλα πράγματα που μπορεί να ξέρει ότι είναι τυχαία ή θα επιλέξει από μόνο του το ίδιο το παιδί – ο άνθρωπος, πάμε πλέον στον άνθρωπο- για κάποιες στιγμές, δηλαδή μπορεί να ακούσω μουσική μόνο από κάποιο όργανο, μπορεί να ακούσω μουσική από πολλά όργανα, μπορεί να ακούσω μουσική που είναι περισσότερο ρυθμοί, τύμπανα κ.τ.λ., μπορεί να ακούσω φωνητικά αποκλειστικά. Και ο κόσμος αυτός δεν έχει αρχή, δεν έχει τέλος είναι πάρα πολύ πλούσιος. Σίγουρα στο παιδί παίζει ρόλο τι συνηθίζουν οι γονείς να ακούνε, να το επιλέξει και να το προχωρήσει σαν ένα δικό του περιβάλλον που τον αφορά, στη συνέχεια, στο σχολείο, όσο γίνεται πιο ανεξάρτητο κάνει τις δικές του επιλογές. Δεν μπορώ να πω πως ένας άνθρωπος δεν μπορεί να ακούσει κάποιο είδος μουσικής.

Ερώτηση 5: Τι ακριβώς έχει να προσφέρει το μάθημα με τη μέθοδο της μουσικοκινητικής Ορφ σε ένα άτομο;

Απάντηση: Το λέμε μάθημα, αυτό που θα έπρεπε να το προσφέρει, χωρίς έξτρα τοποθέτηση η κοινωνία, γιατί έτσι γινόταν παλιά, όταν ένα παιδί μαθαίνει να εκφράζεται με κάποιο όργανο, με τη φωνή, με ήχους που παράγει από το σώμα του, με τα χέρια του, στις απλές κοινωνίες, υπάρχει μέσα στη κοινωνία. Όταν λες είμαι δάσκαλος στη μουσική, στην Αφρική, σε ρωτάνε τι είναι αυτό; Είναι σαν να λες είμαι ο αέρας, είναι κάτι το οποίο είναι πολύ φυσικό μέσα στην κοινωνία, ο νέος άνθρωπος παίρνει όλα αυτά μέσα από την κοινωνία και μετά φυσικά παίρνουν ρόλους, υπάρχουν ρόλοι αλλά δεν σημαίνει ότι κόβεις σε κάποια κομμάτια την ημέρα σου και βάζεις την μουσική σαν έξτρα περιεχόμενο. Οπότε εμείς, έχουμε διαλέξει, αφού οι κοινωνίες μας δεν λειτουργούν πια με αυτόν τον τρόπο, ότι το παιδί είναι καλό να ξέρει από μουσική. Λένε ότι είναι καλό να μάθει κάποιο όργανο, να εκφραστεί και εκεί υπάρχουν μοντέλα της κοινωνίας, στον προηγούμενο αιώνα ήταν το πιάνο το ανώτερο, έδειχνες ότι έχεις μια κουλτούρα, σε άλλες κουλτούρες μπορεί να είναι ένα διαφορετικό όργανο, στις Ινδίες είναι το σάζι, τα κρουστά, αν πας στους Πόντιους πιθανόν να είναι η λύρα. Γιατί θέλουμε το παιδί να μαθαίνει μουσική; Επειδή πιστεύουμε μέσα από τους κανόνες της μουσικής, κερδίζει σταθερότητα το άτομο, μια ψυχική ισορροπία, μπορεί όμως και το αντίθετο, να τον ταραξεί υπάρχουν και τα δύο άκρα, κερδίζει την δυνατότητα να επικοινωνεί με άλλους τρόπους με τους υπόλοιπους.

Ερώτηση 6: Ποιο ήταν το μοντέλο εκπαίδευσης της μουσικής στην αρχαία Ελλάδα;

Απάντηση: Να πούμε ότι στην αρχαία Ελλάδα η μουσική, δεν ήταν η μουσική του «ξέρω νότες» και ξέρω να παίζω ένα όργανο μόνο, ήταν πάντα ο συνδυασμός με την έκφραση του ανθρώπου στην κίνηση και στο λόγο, οπότε αυτό το τρίπτυχο ήχος,

μουσική – λόγος – κίνηση, κίνηση την οποία λέμε χορό, όχι με την έννοια ότι χορεύουμε αλλά με την έννοια της συμμετοχής του σώματος σε όλα αυτά, μας οδηγούν στο θέατρο και το θέατρο είναι μάλλον μια πλατφόρμα που πραγματικά μπορεί να συνδυάσει τα πάντα. Η δική μας παιδεία στη μουσική, για ένα μεγάλο διάστημα πήγε και ξέχασε όλα τα υπόλοιπα, ότι δηλαδή, ο άνθρωπος μέσα από την κίνηση και τον ήχο και το λόγο είχε εκφραστεί πιο ολοκληρωμένα. Τα χώρισε σε χορό που δεν χρειάζεται να ξέρουμε μουσική, τον λόγο – την ποίηση που εξακολουθεί να παίζει έναν σημαντικό ρόλο, και τη μουσική σαν ένα ηχητικό καθαρά κομμάτι που ασχολιόταν με την εκμάθηση οργάνου, φωνής .

3) Σαρρής Δημήτρης: Μουσικός Εκπαιδευτικός

Ερώτηση 1: Τι εννοούμε με τον όρο μουσική; Ποια είναι η αρχή της μουσικότητας του ανθρώπου;

Απάντηση: Ας δούμε τι είναι αυτό που λέμε μουσική και ξεκινάει από τον άνθρωπο, δηλαδή η μουσική είναι το αποτέλεσμα της μουσικότητας του ανθρώπου. Ένα παιδί με το που γεννιέται, μωρό παιδί, βρέφος, φτιάχνει τη μουσική του. Το βλέπουμε να κινείται μουσικά, να παράγει, αν βρεθεί σε ένα μουσικό όργανο παίζει μουσική και ας είναι μερικών μηνών και βέβαια με το σώμα του και το περιβάλλον του εκφράζει τη μουσικότητα και την καλλιτεχνικότητα του και επικοινωνεί. Κάπου εκεί είναι η αρχή της μουσικότητας, η οποία μεγαλώνοντας, εξακολουθεί να υπάρχει σαν ανάγκη επικοινωνίας από άνθρωπο σε άνθρωπο. Στη λέξη μουσική, προστίθεται μετά, η ανακάλυψη της επιστήμης και της τέχνης της μουσικής, τα μουσικά όργανα, τα έργα και στη σύγχρονη εποχή όλα αυτά τα τεχνικά μέσα που παράγουν τη μουσική. Όλα αυτά θα πρέπει να κατανοήσουμε τι σχέση έχουν με τον βασικό πυρήνα που αναφέραμε, την ανθρώπινη μουσικότητα. Όταν ακούω ήχους από ένα ηχείο, δε συμμετέχει το σώμα μου, ούτε βλέπω έναν άνθρωπο να παίζει μουσική. Αυτές τις διαφορές δεν έχουμε μάθει να τις ξεκαθαρίζουμε. Ας πούμε όταν παίζουμε ένα μουσικό όργανο, δεν γνωρίζουμε ποια είναι η σχέση μας με αυτό. Θα μάθουμε με βάση μια μέθοδο και θα μάθουμε συγκεκριμένα πράγματα, θα ανακαλύψουμε το αντικείμενο αυτό σε βάση με το σώμα μας, έχουμε σκοπό να γίνουμε δεξιότεχνες, επαγγελματίες, λειτουργοί, εκπαιδευτικοί, οργανοπαίχτες; Αυτά αν τα ξεκαθαρίσουμε μέσα μας, τα δίνουμε καλύτερα στους γύρω μας και έχουμε πιο σαφή γνώμη για το τι είναι μουσική. Σε αυτό το σημείο υπάρχει ένα έλλειμμα στο οποίο δε γνωρίζουμε ποια είναι η σχέση μας με την μουσικότητα μας και ποια είναι η σχέση των πραγμάτων με τα οποία πλαισιωνόμαστε σε σχέση με τη μουσικότητα μας. Μόλις λύσουμε αυτά τα ζητήματα, τότε η λέξη μουσική θα πάψει να είναι ένα μυστήριο που αφήνει κάποιους αδιάφορους ή κάποιους τους συναρπάζει και η λέξη μουσική θα είναι ένα κομμάτι της καθημερινότητας μας, αναπόσπαστο έτσι κι αλλιώς γιατί είμαστε άνθρωποι.

Ερώτηση 2: Γιατί η μουσική αντιμετωπίζεται μονομερώς στην εποχή μας; Τι είναι αυτό που μας οδηγεί στην ακρόαση;

Απάντηση: Καμιά φορά δίνουμε βαρύτητα στον ήχο. Δίνοντας βαρύτητα στον ήχο, αφήνουμε πραγματικά απ' έξω τι πραγματικά συμβαίνει με την μουσική. Σκεφτείτε ότι 4 νότες σε ένα όργανο, μπορούν να βγάλουν πάρα πολλά. Φανταστείτε από τη ν άλλη πλευρά, μια ολόκληρη ορχήστρα που χρησιμοποιεί όλο το μουσικό υλικό που έχουμε ανακαλύψει. Πάλι όμως οι 4 αυτές νότες μπορούμε να δημιουργήσουμε ένα ολόκληρο σύστημα ιδεών και ήθους, όπου μέσα στην κοινωνία μπορούμε να χτίσουμε μια

κοσμοθεωρία. Σας φαίνεται λίγο περίεργο αλλά οι 4 αυτές νότες ήταν το τετράχορδο της αρχαίας Ελλάδας, που το είχε μια λύρα., πάνω στις οποίες φτιάζανε την θεωρία και την πράξη της μουσικής που σήμερα μας συγκλονίζει φιλοσοφικά. Και σκεφτόμαστε, πώς μπορούμε να συγκρίνουμε τις 4 αυτές νότες με τις ορχήστρες του σήμερα; Δεν είναι εκεί το ζητούμενο, στα πολλά ή στην πολλή εξέλιξη ή στην πολλή σπουδή το περιεχόμενο της μουσικής, αλλά στο τι κάνει μέσα μας. Αν το καταλάβουμε αυτό και εκτιμήσουμε και τη μια νότα, θα δούμε γιατί στην Αρχαία Ελλάδα λέγανε ότι η μουσική είναι για το πνεύμα και η γυμναστική για το σώμα, ενώ σήμερα θα λέγαμε ότι τα μαθηματικά είναι για το πνεύμα. Αυτή την αντιμετώπιση των πραγμάτων, δε χρειαζόμαστε να έρθει ένα CD από την Α. Ελλάδα για να μας το καταδείξει, γιατί καμιά φορά οι σημερινοί μελετητές παίζουν αρχαία μουσική και απογοητευόμαστε. Λέμε αυτή ήταν το αποτέλεσμα που είχαμε τότε; Εκεί ακριβώς υπάρχει η διαφορά. Δεν υπάρχει ένας πλουραλισμός ή μια τρομερή εξέλιξη που θα δημιουργήσει τη διαφορά, αλλά η πραγματική συγκίνηση που δημιουργεί έστω και μια νότα και η πραγματική ικανότητα μας να ακούσουμε έστω και μια νότα.

Ερώτηση 3: Ποια είναι η κοινωνική διάσταση της μουσικής; Πώς αυτή υπάρχει στις σχέσεις των μουσικών μεταξύ τους και πώς στο ακροατήριο; Η μουσική επηρεάζεται από τα κοινωνικοπολιτικά δρώμενα;

Απάντηση: Η κοινωνική διάσταση της μουσικής είναι πολύ σημαντικό, ίσως το σημαντικότερο κομμάτι όταν μιλάμε για την μουσική. Γιατί πέρα από τα οφέλη που προσφέρει στον ακροατή. υπάρχει ένα μέρος πολύ σημαντικό, η επίδραση της μουσικής σε ζητήματα συλλογικότητας. Σε αυτό το σημείο πρέπει να διαχωρίσουμε αν η συλλογικότητα είναι η μουσική ή αν είναι το κοινό. Σκεφτείτε για παράδειγμα μια μπάντα που παίζει μουσική. Είτε είναι μια μπάντα ροκ που σε ένα μεγάλο βαθμό παίζει σε ένα αρκετά αυτοσχεδιαστικό τρόπο περίπλεξης της μουσικής, η μουσική επιδρά δημιουργώντας κοινωνικές σχέσεις μέσα από τη γλώσσα της μουσικής εκείνη τη στιγμή, το οποίο όμως ο καθένας μπορεί να το νιώσει σε ένα κοινό, χτυπώντας μαζί με άλλους παλαμάκια. Η ομορυθμία που δημιουργείται σε μια ομάδα δημιουργεί μια κοινωνική σχέση. Όμως υπάρχει η περίπτωση να αφορά τους ακροατές. Ο ακροατής συμμετέχει ψυχοκινητικά γιατί μπορεί να θέλει να χτυπήσει τα χέρια του όταν ακούει αλλά να μην το κάνει. Υπάρχει λοιπόν μια κοινωνική διάσταση της μουσικής που καλό είναι κάθε φορά να ξεκαθαρίζουμε σε τι βαθμό επηρεάζει όταν οι άνθρωποι παίζουν μαζί, όταν δημιουργούν μια μουσική κοινωνία, μια κοινωνία του ήχου.

Πάρα πολλοί μελετητές έχουν στην ουσία δείξει, ότι ο ρόλος της μουσικής, δεν περιορίζεται στη σφαίρα της μουσικής αλλά δομεί πολιτειακές σχέσεις. Είναι δυνατόν κάποιος να προβληματιστεί λέγοντας ότι πολιτικά, οικονομικά ζητήματα της κοινότητας, συναρτώνται άμεσα με τη μουσική. Ιστορικά, η μουσική μιας κοινωνίας ήταν σχετική με την πολιτική και κοινωνική της κατάσταση.

Ερώτηση 4: Πώς αποδεικνύεται ότι η μουσική απαιτεί κοινωνικούς κανόνες μέσα σε ένα συγκρότημα ή μια μουσική ομάδα, που θα καθορίζουν τις σχέσεις μεταξύ των μελών της;

Φανταστείτε να είμαστε σε μια ομάδα όπου ένας από εμάς, οτιδήποτε λέει να γίνεται. Ένα νεύμα του να κινεί τους άλλους και οι άλλοι αδιαμαρτύρητα να το κάνουν. Θα μου πείτε, πώς μπορεί να γίνει αυτό; Τι σύστημα διοίκησης είναι αυτό; Είναι αδύνατον, με βάση τις ανθρωπιστικές αξίες τις πολιτικής μας συνείδησης. Και όμως σε μια ορχήστρα

αυτό υπάρχει, είναι ο μαέστρος. Άρα λοιπόν και πάλι αυτό που αποκαλώ πολιτεία του ήχου έχει διαφορές σε σχέση με την πολιτεία. Γιατί φανταστείτε έναν κακό μαέστρο που βγάζει ένα άσχημο αποτέλεσμα που δεν πετυχαίνει παράσταση. Παρόλα αυτά η ορχήστρα τον έχει σεβαστεί, ότι αφού είναι αυτός ο μαέστρος θα κριθεί από το κοινό. Αυτό είναι προς προβληματισμό για τη σχέση που έχουν οι μουσικοί μεταξύ τους όταν παίζουν. Σκεφτείτε ποιος πραγματικά είναι ο μαέστρος. Είναι αυτός που η κοινότητα έχει αποδεχτεί ότι είναι χαρισματικός. Και αν ο μαέστρος έχει το ήθος του μαέστρου που θέλουμε, τότε αυτός θα ήθελε να παραιτηθεί, όμως οι άλλοι θα τον παρότρυναν να συνεχίσει. Σε έναν τέτοιο άνθρωπο που η κοινωνία τον παρακαλεί να είναι ηγέτης της ενώ αυτός το αρνείται, έχουμε στην ουσία τον τρόπο λειτουργίας με βάση το χάρισμα. Το χάρισμα είναι αυτό που κινεί τους ρόλους. Θα μου πείτε οι ηγέτες μας παρακαλούν να τους εκλέξουμε. Γι αυτό φέρνω σε αντιδιαστολή τη μουσική, για να καταλάβετε τι γίνεται. Όταν ο μουσικός λειτουργεί στο σύνολο και παράγει μουσική, θα παραχωρήσει τη θέση του να παίξει ο άλλος, θα εναλλαχθούν στον αυτοσχεδιασμό οι ρόλοι υποστηρίζοντας ο ένας τον άλλον με απόλυτη αρμονία και το αποτέλεσμα θα είναι ένα υπέροχο τραγούδι που όλοι θα θέλουμε να ακούσουμε. Στην άλλη περίπτωση η μπάντα θα διαλυθεί, ο μαέστρος θα διωχθεί και δεν θα τον δεχθεί καμιά ορχήστρα, ο δίσκος θα πατώσει κ.λ.π. Άρα, όπως στην πραγματικότητα, ό,τι θέλεις να δεις αν είναι υγιές το χτυπάς ή το αφουγκράζεσαι όπως κάνει ο γιατρός ή ο μηχανικός το σφυράκι δείχνοντας την αλήθεια τους, έτσι και στην πολιτεία του ήχου ο ήχος θα φέρει μπροστά στην ομάδα την αλήθεια της. Αν κάποιος δεν είναι συνεργατικός οι άλλοι θα τον προτρέψουν να γίνει ή θα απολυθεί από την ομάδα.

Ερώτηση 5: Αυτό πάει να πει ότι αν ένας άνθρωπος είναι καλός και συνεργατικός μουσικός σημαίνει ότι δρα έτσι γενικότερα στη ζωή του;

Απάντηση: Στο σημερινό σύστημα αξιών που έχουμε για την μουσική, θα ήταν επικίνδυνο να πούμε ότι ένας καλός μουσικός είναι και καλός άνθρωπος. Γιατί, το τονίζω είναι θέμα αξιών, αν μια κοινωνία πριμοδοτεί τον δεξιοτέχνη, πάει να πει ότι θέλει την εξατομίκευση. Ο δεξιοτέχνης, θα έχει την τάση να υποσκελίζει την υπόλοιπη ορχήστρα, να υποβιβάσει όλους τους υπόλοιπους συνοδούς. Άρα μια κοινωνία που θέλει δεξιοτέχνες, είναι μια κοινωνία που δε θέλει να συνεργάζεται, σκεφτείτε το αυτό. «Θέλω να επιλέγω το δυνατότερο, το πιο καλό, το πιο γυαλιστερό». Σε αυτή την κοινωνία των επιδόσεων, ο μουσικός της επίδοσης θα διακριθεί, αλλά είναι αυτό που έλεγα και πριν, δεν μπορείς να διαχωρίσεις την πολιτειακή κατάσταση μιας κοινωνίας από την μουσική της. Δεν μπορούμε να είμαστε βέβαιοι απόλυτα αρνητικοί για το αντίθετο. Ο μουσικός που δίνει τη χαρά γύρω του, προφανώς και δίνει τη χαρά γύρω του. Προσέξτε όμως, δίνει χαρά και στον εαυτό του; Πόσο βασανίζεται για να δώσει χαρά γύρω του; Είναι λίγο περίπλοκο. Όχι ότι δεν μπορούμε να παρατηρήσουμε τη μουσική συμπεριφορά ενός ατόμου για να πάρουμε στοιχεία για τη γενικότερη συμπεριφορά του, όμως τα συστήματα αξιών που έχουμε σήμερα, είναι λίγο πιο περίπλοκα από το παρελθόν.

Ερώτηση 6: Παλαιότερα, η μουσική σαν έννοια αποτελούσε την σύνθεση τριών ειδών έκφρασης: το μέλος, τον χορό και τον λόγο. Πλέον, κάθε μέρος της, έχει εξειδικευτεί σε ένα ξεχωριστό είδος τέχνης, ακολουθώντας το γενικότερο κλίμα της εποχής και της βιομηχανίας. Πώς αυτό επηρεάζει τη μουσική; Είναι θετικό ή αρνητικό φαινόμενο;

Απάντηση: Η εξειδίκευση σχετίζεται με τον πεπερασμένο χαρακτήρα του ανθρώπου. Οι επιστήμες εξειδικεύονται σε κλάδους γιατί ο άνθρωπος δεν μπορεί να προλάβει, στον

λιγιστό χρόνο που ζει, να τα κάνει όλα. Νομίζω λοιπόν, ότι η εξειδίκευση έχει να κάνει με τη μάχη του ανθρώπου με τον πεπερασμένο του εαυτό. Ο άνθρωπος προσπαθεί να τα καταφέρει συλλογικά ενώ είναι πεπερασμένος και πιστεύει ότι θα τα καταφέρει συνολικά γιατί έχουμε τα πολύ εξελιγμένα μέσα. Γιατί τα πάντα είναι πλέον σε ένα σύννεφο, ανεβασμένα σε έναν server έχοντας συνέχεια πρόσβαση σε αυτόν. Αλλά αν προσέξετε, στην μοντέρνα εποχή, οποτεδήποτε ο άνθρωπος εξειδικεύει, πάλι γυρίζει να κάνει διεπιστημονικότητες, διαθεματικότητες και ολισθικές προσεγγίσεις. Η εξειδίκευση είναι ένα δύσκολο κομμάτι να το διαχειριστεί κανείς. Κατά βάθος η εξειδίκευση προϋποθέτει μια ολιστική αντιμετώπιση των εξειδικεύσεων για να πετύχει. Τι σχέση αυτό έχει η μουσική; Είναι ακριβώς το ίδιο πράγμα, ένα μέλος μιας μουσικής ομάδας αν δεν έχει μια γενική ιδέα των παραπλήσιων οργάνων δεν θα μπορέσει να παράγει ένα καλό αποτέλεσμα. Από την άλλη, η εξειδίκευση τι μας προσφέρει; Το ζητούμενο δεν είναι να παίζουμε 100 νότες το δευτερόλεπτο. Το ζητούμενο είναι τι μας μένει; Αν αυτό που μας μένει είναι αυτό που θα θέλαμε στις λειτουργίες του ατόμου και στη μουσικότητα της κοινωνίας, τότε, ας μη μιλήσουμε για το πώς εξειδικεύσαμε γιατί πετύχαμε τον στόχο μας.

Ερώτηση 7: Η κοινωνία χρησιμοποιεί κατάλληλα την μουσική; Πώς πραγματικά βλέπει η κοινωνία μας τη μουσική σήμερα;

Απάντηση: Λέμε ότι η μουσική εξημερώνει τα ήθη. Αυτό που πραγματικά θέλουμε να πούμε είναι ότι η μουσική μπορεί να εξημερώσει τα ήθη, μπορεί όμως και να τα εξαγριώσει. Αυτό σημαίνει ότι η μουσική είναι ένα μέσο, τουλάχιστον όπως τη συζητάμε τώρα. Υπάρχει και στην εκπαίδευση, υπάρχει και στην ψυχαγωγία. Δεν θα μπορέσει ποτέ το σώμα μας και η ψυχή μας να διαχωρίσει το άκουσμα. Αυτό το βλέπει και ο εκπαιδευτικός όταν βάζει μουσική στα παιδιά, όπως και εμείς όταν απλά ακούμε μουσική. Ο μουσικός μπορεί να καταλάβει ότι η μουσική που παρέχει, δημιουργεί μια εκπαίδευση στο κοινό. Η μουσική λοιπόν είναι ένα μέσο που το διαχειρίζονται τα μέλη της κοινωνίας ανάλογα με τον σκοπό τους. Το να ορίζουμε ή να αφορίζουμε θέματα μουσικής και να θεωρούμε ότι έτσι είναι δεν είναι ακριβές. Μπορεί κανείς να τη χρησιμοποιήσει για πολλά πράγματα και αν αυτό που θα επιφέρει είναι καλό ή κακό δεν είναι προδιαγεγραμμένο.

Ερώτηση 8: Μάθαμε ότι συμμετείχατε σε μια ενημέρωση η οποία είχε να κάνει με το γεγονός ότι από απλά καθημερινά πράγματα σε ένα σπίτι που χρησιμοποιήσαμε και δεν χρειαζόμαστε πλέον, μπορούμε να δημιουργήσουμε μουσικά όργανα. Μας δείξατε κάποια από αυτά μάλιστα που είτε χρησιμοποιείτε αυτούσια είτε τα χρησιμοποιήσατε ως πρώτη ύλη για να κατασκευάσετε όργανα. Ποιος ο σκοπός αυτής της ενημέρωσης και τι μας προσφέρει;

Απάντηση: Αναφέραμε ένα ζήτημα, για το αν τα σκουπίδια είναι κάτι από το μέλλον της μουσικής. Αν κάποιος σκεφτεί πώς οι άνθρωποι καθημερινά μπορούν να χρησιμοποιούν σκουπίδια για να παράγουν ήχο ή μουσικά όργανα, από τους απλούς ακτιβιστές που χτυπάνε κατσαρόλες και μπρίκια μέχρι μουσικούς του δρόμου που από οτιδήποτε παράγουν μουσική σε λαϊκά θεάματα, θα καταλάβει δύο πράγματα: πλέον το σκουπίδι είναι υποκειμενική έννοια, εκτός του ότι είναι μια έννοια των σύγχρονων αιώνων. Δεν υπήρχε ας πούμε στην αρχαιότητα η έννοια του σκουπιδιού. Το σκουπίδι είναι υποκειμενικό γιατί αυτό που έχεις κατασκευάσει και μου το προορίζεις για μια χρήση έχει καταπληκτικές ηχητικές ιδιότητες, αλλά δεν έχει προκύψει η ανάγκη να πούμε ότι αυτή η συσκευασία μπορεί να χρησιμοποιηθεί έτσι. Και η δεύτερη είναι ότι πλέον δεν

είναι ότι το κάνεις μόνο αν δεν έχεις χρήματα να αγοράσεις ένα μουσικό όργανο, αλλά είναι κάτι που κάτι δηλώνει. Είναι μια στάση, ένα μήνυμα κοινωνικό, περιβαλλοντικό, διαχειριστικό των πραγμάτων. Η σκέψη είναι ότι οι περιβαλλοντικοί πόροι δεν είναι αστείρευτοι. Το περιβάλλον αν δεν μας τελειώσει μας τελειώνει και είναι άμεσα συνδεδεμένο με τον τρόπο που οικοδομούμε. Έτσι λοιπόν, καταβάθως, οι επιλογές μας που θα παράξουμε μουσική μέσα σε όλα αυτά έχει να κάνει με τις περιβαλλοντικές επιλογές μας.

4) Μοίρας Στέλιος: Κοινωνικός Λειτουργός

Ερώτηση 1: Τι εννοούμε με τον όρο μουσική;

Απάντηση: Γνωρίζουμε ότι βασικά η μουσική στέκεται ως μια μορφή τέχνης. Όμως είναι και επικοινωνία. Αν βάλουμε ακόμα από τα αρχαία έπη το πως ιστορίες, μυθολογία, κατορθώματα ως μόνο μέσο να διαδοθούν ήταν από κάποιον αοιδό, όπως στα ομηρικά έπη. Ήταν ο μόνος τρόπος μια γνώση να φτάσει σε μια μάζα, οπότε βλέπουμε ότι η μουσική αποτελεί μια άμεση μορφή επικοινωνίας. Ακόμα περισσότερο στο σήμερα, η μουσική έχει μια πιο παγκόσμια αίσθηση. Το ιδιωτικό του καλλιτέχνη, γίνεται δημόσιο μέσω ενός δίσκου. Η μουσική έχει αυτό το προτέρημα, είναι άμεσα προσβάσιμη σε μια κοινότητα και ειδικά μέσα από τα ψηφιακά μέσα. Άρα λέμε ότι η μουσική είναι μια μουσική κοινωνία. Μια επικοινωνία σκέψεων, συναισθημάτων, εκφράσεων και απόψεων. Αυτό είναι που ακόμη και σήμερα την κάνει το επίκεντρο των τεχνών κοινωνικά και οικονομικά. Γι αυτό και είναι μέσα στην καθημερινότητα μας.

Ερώτηση 2: Τι εννοούμε με τον όρο επικοινωνία στη μουσική;

Απάντηση: Αν σκεφτούμε ο καθένας μας το πώς μπαίνει η μουσική στη ζωή μας και τι σημαίνει, μπορούμε να δούμε ότι αποτελεί ένα ιδιότυπο soundtrack. Τα πάντα γύρω μας μπορούν να συνδυαστούν με τη μουσική. Μέσω αυτής, ιδιαίτερα αν περιέχει και στοίχους, δημιουργεί έναν ενδιάμεσο χώρο επικοινωνίας μεταξύ πομπού και δέκτη. Αν σκεφτούμε προσωπικές στιγμές θα δούμε ότι μπορεί να μας αλλάξει τη διάθεση. Είναι κάτι το οποίο ο δημιουργός προκαλεί στον ακροατή, χωρίς βέβαια να είναι η περσόνα του αυτή καθαυτή. Προσπαθεί να δημιουργήσει συναισθήματα και καταστάσεις από τις δικές του σχέσεις. Εκεί δημιουργεί το αίσθημα του ανήκειν. Αν δούμε, πάρα πολλά παιδιά είναι ο ορισμός του misfit, δηλαδή του ανθρώπου που νιώθει ότι ανήκει στο περιθώριο και πιστεύει ότι δεν τον καταλαβαίνει η κοινωνία, ο δάσκαλος, οι γονείς. Μέσω μιας μουσικής, μπορεί να βρει έναν τρόπο επικοινωνίας και να συμμετέχει σε αυτό γράφοντας στοίχους στο θρανίο του την ώρα του μαθήματος, να φοράει κονκάρδα ενός συγκροτήματος ή να έχει κάποιες αφίσες στο δωμάτιο του. Οπότε βλέπουμε ότι η μουσική ως μέσον δεν είναι απλά οι νότες, αλλά η όλη αισθητική, η όλη κουλτούρα που περικλύει σαν είδος τέχνης που κάνει τους ανθρώπους να νιώθουν μπορούν να ανήκουν κάπου και να επικοινωνήσουν με κάποιον.

Ερώτηση 3: Η μουσική αλλάζει με τις εξελίξεις ανά εποχή; Πώς επιδρά στη μάζα;

Απάντηση: Ο τρόπος που έχει εξελιχθεί η μουσική, έχει να κάνει με τη μάζα, είτε θετικά είτε αρνητικά. Άρα δε θα μπορούσε να είναι ανεπηρέαστη ανάλογα με τα κοινωνικά τεκταινόμενα που γίνονταν ανά εποχή. Έχει αλλάξει ανά εποχή. Ταυτόχρονα έχει μεταβληθεί με τον τρόπο που φτιάχνεται. Ο τρόπος που φτιαχνόταν το 60 μέχρι σήμερα.

Ήταν επηρεασμένη ανά κοινωνικοπολιτική εποχή. Πόλεμος του Βιετνάμ, εργασιακά δικαιώματα, το flower power και οι hippies. Το 70 γίνεται το ντεμπούτο των Black Sabbath, ο ήχος γίνεται πιο σκληρός και πιο δομημένος. Η μουσική μετέπειτα γίνεται επιθετική με το punk και το metal λόγω του ριγκανισμού και μετέπειτα του θατσερισμού.

Ερώτηση 4: Οπότε η μουσική παίζει καταλυτικό ρόλο στην κοινωνικοποίηση και στην δημιουργία ομάδων με ίδια ενδιαφέροντα;

Η μουσική δημιουργεί την αίσθηση του ανήκειν. Κάθε εποχή που δημιουργούνται συγκρούσεις μεταξύ της παλιάς και της νέας γενιάς, η μουσική κατείχε σημαντική θέση. Πάρα πολλά είδη μουσικής, διαμόρφωσαν και κανόνες κουλτούρας, όχι μόνο συμπεριφοράς αλλά και εμφάνισης. Μπορούμε να θυμηθούμε στην Αγγλία, ότι σε ένα μεγάλο διάστημα υπήρχαν συγκρούσεις μεταξύ των Mods και των hippies, οι μεν με κουστούμια και κουρέματα Beatles οι δε με τις καμπάνες και τα λουλουδάτα πουκάμισα. Οπότε βλέπουμε ότι δημιουργούνταν μικροί κοινωνικοί πυρήνες όπου οι άνθρωποι μπορούσαν να νιώθουν ότι έχουν ένα κοινό κώδικα επικοινωνίας και να ταυτιστούν κοινωνικά. Αυτό συνέβη και με τους οπαδούς της rock ή της metal μουσικής. Άρα η μουσική συμβάλλει στη δημιουργία εκείνο το περιβάλλον που βοηθά για μια ομαδοποίηση, τα λεγόμενα peer groups, όπου άνθρωποι με διαφορετικό τρόπο ζωής, διαφορετικές κοινωνικές τάξεις και με διαφορετικές απόψεις, μπορούν να βρεθούν στον ίδιο χώρο, την ίδια ώρα και να νιώθουν ότι ανήκουν κάπου. Και αυτό θεωρώ ότι είναι από τα πάρα πολύ μεγάλα υπέρ της μουσικής ότι για κάποιο λόγο παραμένει μια από τις πιο δημοκρατικές τέχνες. Γιατί ας πούμε σε ένα μουσείο ζωγραφικής δεν θα έχουν όλοι πρόσβαση είτε επειδή μπορεί να μην έχουν χρήματα για εισιτήριο, είτε κάποιος λόγω παιδείας να μην σκεφτεί να επισκεφτεί τέτοιο μουσείο ενώ η μουσική ακόμα και σε χώρες τριτοκοσμικές, μπορεί να βρεθεί ένας μουσικός του δρόμου και να παίζει κιθάρα δείχνοντας μουσική του ή κάποιου άλλου. Άρα είναι ένα μέσο και μια μορφή τέχνης που συνδράμει στην ισότητα, στο ίσο δικαίωμα να νιώθω κάτι, στο ίσο δικαίωμα να ακούω κάτι με κάποιον άλλο.

Ερώτηση 5: Αυτά όμως δεν είναι αποτελέσματα της εκβιομηχανοποίησης της μουσικής; Τι αντίκτυπο έχει στον άνθρωπο;

Ένα από τα χαρακτηριστικά που παίρνει η μουσική στις μέρες μας, είναι η κατανάλωση. Στις παλαιότερες κοινωνίες, που ο πολιτισμός βρισκόταν σε πιο πρώιμα στάδια, η μουσική δεν είχε εξελιχθεί ως ένα μέσο που είχε μεγαλύτερο βεληνεκές και ήταν σε μικρότερες ομάδες, στο σπίτι, στην οικογένεια, στην κοινότητα, σε κάποιες κοινωνικές συμβάσεις. Η μουσική πλέον στον μεταμοντέρνο καπιταλισμό ενέχει την έννοια της κατανάλωσης. Αυτό έχει και αρνητικά και θετικά στοιχεία. Τα θετικά που πρέπει να κρατάμε, είναι ότι είναι ένα χόμπι ακρόασης, δημιουργίας. Ταυτόχρονα μας ακολουθεί παντού. Παράδειγμα, τα εμπορικά κέντρα περιέχουν μουσική που την έχουν διαλέξει ψυχολόγοι. Εξάλλου αν πας σε κάποια παραλιακά μπαρ, επίσης εκεί υπάρχει συγκεκριμένη μουσική. Όπως και στο μετρό, φανταστείτε να έπαιζε μια fusion μουσική ή rage against the machine, δεν ξέρουμε αν ο κόσμος θα έφτανε καν στη δουλειά του! Βλέπουμε λοιπόν ότι καταλαβαίνει αρκετό χώρο στην καθημερινή μας ζωή. Ταυτόχρονα στην εποχή της ταχύτητας που ζούμε, δηλαδή της ταχύτητας που δίνεται μια πληροφορία, ο ακροατής δεν μπορεί να αναπτύξει την σχέση που είχε με τον καλλιτέχνη παλαιότερα. Παλιά δηλαδή αδημονούσαν τον νέο δίσκο, που τον αγόραζαν για να ακούσουν τι έχει να πει, πλέον, μπορεί να ακούσουν δείγμα πριν καν κυκλοφορήσει ο δίσκος. Αφαιρείται έτσι το στοιχείο της έκπληξης που στη μουσική είναι κυρίαρχο

χαρακτηριστικό της. Ταυτόχρονα έχει συνδεθεί με κοινωνικά κινήματα, που τις τελευταίες δεκαετίες έχει φτάσει σε άρτια διαμόρφωση. Λέγαμε πριν για το κίνημα των hippies: peace, love, not war, οι system of a down είναι και αυτοί πολύ κοινωνικοποιημένοι. Άρα η μουσική εγκολλώνεται μέσα στα κοινωνικά δρώμενα και πολλές φορές κάτι που ένας άνθρωπος δεν μπορεί να πει είτε επειδή δεν μπορεί είτε από το φόβο του, μπορεί να τα βρει στη μουσική που ακούει. Ταυτόχρονα η μουσική είναι προπαγάνδα. Έτσι κι αλλιώς είναι προπαγάνδα, αλλά έχει χρησιμοποιηθεί και με άσχημο τρόπο, στην country μουσική όπου χρησιμοποιήθηκε για να περάσει μηνύματα ρατσισμού, μισαλλοδοξίας, μηνύματα της ΚΚΚ, όπως και αντίθετα οι Woody Guthrie ή ο Johnny Cash που λέγανε τραγούδια αρκετά επαναστατικά σε μια άκρως αντικομμουνιστική Αμερική τότε. Οι Black Sabbath και οι Nine Inch Nails χρησιμοποιήθηκαν από τον αμερικάνικο στρατό, να ακούν οι στρατιώτες τραγούδια τους πριν πολεμήσουν, μάλιστα οι δεύτεροι πήραν περιοριστικά μέτρα στο να μη χρησιμοποιείται η μουσική τους. Άρα βλέπουμε ότι η μουσική λόγω του ότι έχει αυτή την επίδραση στην κοινωνία, μπορεί να χρησιμοποιηθεί από τα κέντρα εξουσίας. Η μουσική βιομηχανία συνδέεται με την πολιτική "βιομηχανία".

Ερώτηση 6: Τελικά, συνοψίζοντας τι είναι η μουσική; Ποια είναι τα χαρακτηριστικά που την κάνουν μια άμεση μορφή επικοινωνίας;

Καταλήγοντας μπορούμε να πούμε ότι η μουσική παραμένει ένα από τα απόλυτα κοινωνικά φαινόμενα. Δεν γίνεται η σημασία της να αμφισβητηθεί ούτε έχει μεταβληθεί το αρχικό της νόημα. Είναι ένα κοινωνικό φαινόμενο που επηρεάζεται από την κοινωνική ψυχολογία, από το πολιτισμικό στοιχείο μιας χώρας ενός τόπου ενώ ταυτόχρονα αποτελεί μέσο επικοινωνίας, συσχέτισης, έκφρασης, εμπεριέχει τα στοιχεία της σύγκρουσης, της ταύτισης, της διαφοροποίησης, της διαπαιδαγώγησης. Κάποιος θα μπορούσε να σου πει ότι είναι μόνο μουσική. Οκ, στον πυρήνα της είναι μόνο μουσική, είναι πομπός και δέκτης, κάθε ανάλυση μπορεί να είναι διαφορετική, αλλά θεωρώ ότι έχει μεγάλη σημασία να ξέρουμε ή να φροντίζουμε να παρέχεται σε όλους. Γιατί μπορεί να λέμε ότι είναι ελεύθερη, είναι όμως πραγματικά ελεύθερη; Δε διαμορφώνεται από τη λογοκρισία, από τις κοινωνικές συνθήκες; Σε πολλές χώρες, συμπεριλαμβανομένης και της Ελλάδας, η μουσική δεν έχει περάσει σωστά στην παιδεία. Μπορεί την ώρα της μουσικής να είναι η ώρα του παιδιού, αν και υπάρχουν αρκετοί άνθρωποι που διδάσκουν άριστα. Στην Αμερική υπήρχε η άποψη να αφαιρεθεί η μουσική από τα σχολεία και υπήρξαν γνωστοί μουσικοί που μάζεψαν υπογραφές για να δώσουν τη βαρύτητα ότι η μουσική πρέπει να υπάρχει στην παιδεία και κατά τη γνώμη μου να είναι υποχρεωτική παιδεία. Όχι με την έννοια της απόδοσης ή της βαθμοθηρίας. Αλλά να υπάρχει ως δημιουργία και ως έκφραση. Να υπάρχουν χώροι ειδικά διαμορφωμένοι όπου τα παιδιά να εκφράζονται. Ο άνθρωπος έρχεται σε επαφή με αυτό το πρωτόγονο συναίσθημα από την αρχή της ζωής του και θα ήταν κρίμα να το χρησιμοποιούμε ως ένα απλά καταναλωτικό προϊόν ή σαν ακρόαση και όχι σαν μέθοδο και εργαλείο διαπαιδαγώγησης. Εν τέλει η μουσική είναι μια γλώσσα που ποτέ δεν κουράζεσαι να την ακούς και να μιλάς με αυτήν.