

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ
ΣΧΟΛΗ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΩΝ
ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ
ΠΜΣ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ ΣΤΗ
ΣΥΓΧΡΟΝΗ ΕΠΟΧΗ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«ΜΙΚΡΟΚΟΣΜΟΣ»

ΤΣΑΝΓΚΑΣ ΑΡΗΣ ΑΔΑ 201510

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ ΚΑΘΗΓΗΤΗΣ : ΚΩΣΤΑΣ ΤΗΛΙΓΑΔΗΣ

ΚΕΡΚΥΡΑ ΙΟΥΝΗΣ 2021

Περίληψη

Η σύγχρονη εποχή και οι εξελίξεις και δη στην τεχνολογία χαρακτηρίζεται από τη ραγδαία ανάπτυξη της, πόσο μάλλον στο κομμάτι της Τέχνης που όλο και περισσότερο συναντάμε ένα «πάντρεμα» της τεχνολογίας με την αισθητική, με την Τέχνη. Η αξιοποίηση των νέων τεχνολογιών, των νέων μορφών εικαστικής παρέμβασης έρχεται πλέον σε κάθε μορφή, είτε από μια διαδραστική καλλιτεχνική εγκατάσταση είτε από τη χρήση ειδικών εφφέ, είτε μέσα από το θέατρο και τη χρήση οπτικοακουστικών μέσων. Μέσα από αυτή τη διαδικασία της εξέλιξης έγκειται ο ρόλος του καλλιτέχνη να παρακολουθεί, να ακολουθεί και να καθοδηγεί δίνοντας το στίγμα του ώστε να γίνει αντιληπτό το έργο στον θεατή.

Η παρούσα εργασία είναι αποτέλεσμα των τεχνικών και θεωρητικών γνώσεων που λήφθηκαν κατά τη διάρκεια φοίτησης στο ΠΜΣ του τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας. Θέτει προβληματισμούς, αγωνίες, φιλοσοφικά και ηθικά ζητήματα που ταλανίζουν το σήμερα, την κοινωνία, την έννοια του κράτους, της γραφειοκρατίας, των ανθρώπινων σχέσεων, της απαλλοτρίωσης του ανθρώπου μέσα από τα social media, την καταναλωτική μανία.

Το αποτέλεσμα είναι ένα οπτικοακουστικό έργο, μια σύγχρονη κινηματογραφική μορφή με θεατρικές επιρροές και εφαρμογές. Μια ταινία μικρού μήκους η οποία στόχος είναι να θέσει ερωτήματα και προβληματισμούς, δένοντας το παρελθόν με το μέλλον, δίνοντας μια διαφορετική ερμηνεία, μέσα από μια ονειρική κατάσταση, εκεί άλλωστε που λαμβάνει χώρα και τα δρώμενα του έργου.

Εμπνευσμένο από ποίημα του Ναζίμ Χικμέτ Μικρόκοσμος, εξ ου και ο τίτλος του έργου, γίνεται προσπάθεια με μια διαφορετική οπτική γωνία να τονιστούν οι αγωνίες και οι δυσκολίες που αντιμετωπίζει ο σύγχρονος άνθρωπος, ο νέος άνθρωπος στην εξέλιξη του στην σημερινή κοινωνία. Πως αποτελεί τροχοπέδη, πως τον εγκλωβίζει μέσα σε καταστάσεις, πως αποξενώνει την ανθρώπινη επαφή. Ένα διήγημα, ένας «χορός», μια σύγκρουση μέχρι την «απελευθέρωση από τα σύγχρονα δεσμά», που εγκλωβίζουν τον σημερινό άνθρωπο.

Πίνακας περιεχομένων

Περίληψη	2
Πρόλογος	5
Εισαγωγή	6
Κεφάλαιο Πρώτο	8
1.1 Ταινία Μικρού Μήκους	8
1.2 .Τεχνολογία και Θέατρο και Δραματοθεραπεία	8
1.3.Χοροθέατρο-Technoformance	10
1.4 Digital/Cyber Drama.....	11
1.5. Ψηφιακός Κινηματογράφος-Ειδικά Εφέ.....	13
1.6 Μικρόκοσμος.....	14
Κεφάλαιο Δεύτερο	
2.1.1 Τι πραγματεύεται το έργο	16
2.1.2 Κοινωνικοί προβληματισμοί - Στόχοι του έργου.....	16
2.2 Γραφειοκρατία	17
2.3 Πάλη και Συνείδηση	17
2.4 Επιρροή MME-πρότυπα	19
2.5 Άνθρωπος καταναλωτής	21
2.6 Ανθρώπινες σχέσεις και Social Media.....	22
2.7 Απελευθέρωση.....	24
Κεφάλαιο τρίτο	
3.1 Σύλληψη ιδέας	25
3.2 Συγγραφή σεναρίου	26
3.3 Προετοιμασία.....	27
3.4 Μεταπαραγωγή	29

3.5 Ήχος.....	31
3.6 Σενάριο-σύνοψη.....	31
3.7 Προϋπολογισμός.....	32
Κεφάλαιο Τέταρτο	
4. Επίλογος.....	33
Κεφάλαιο Πέμπτο, Έκτο, Έβδομο	
5. Βιβλιογραφία	35
6. Ιστογραφία	36
7. Βιντεογραφία	38

Πρόλογος

Η παρούσα διπλωματική εργασία εκπονήθηκε στο πλαίσιο του Προγράμματος Μεταπτυχιακών Σπουδών « Οπτικοακουστικές Τέχνες στην Ψηφιακή Εποχή» του τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου.

Το θέμα της εργασίας «Μικρόκοσμος» είναι μια αποτύπωση του προβληματισμού του συγγραφέα μέσα από ένα οπτικοακουστικό έργο σε σχέση με τις δυσκολίες που αντιμετωπίζει ο νέος άνθρωπος απέναντι σε παλιές αλλά και σύγχρονες καταστάσεις που αποτελούν τροχοπέδη στην εξέλιξη του. Προβληματικές καταστάσεις που αντιμετωπίζαμε πριν αλλά και νέες που δημιουργήθηκαν σήμερα και είναι άρρηκτα συνδεδεμένες με την εξέλιξη της τεχνολογίας, των μέσων επικοινωνίας, των ανθρώπινων σχέσεων.

Το παρόν πόνημα δεν θα μπορούσε να ολοκληρωθεί χωρίς τη συνεχή ενθάρρυνση, υποστήριξη και καθοδήγηση του επιβλέποντα καθηγητή κ. Κώστα Τηλιγάδη, τον οποίο και θα ήθελα να ευχαριστήσω ιδιαίτερα, καθώς πάντα αποτελούσε πηγή έμπνευσης και φωνή αλήθειας και καθοδήγησης για την αντίληψη μας. Επιπλέον θα ήθελα να ευχαριστήσω τους φίλους μου, ιδιαίτερα τον Χρήστο Ουζούνη, απόφοιτο του τμήματος και συνομιλητή, συνεργάτη, βοηθό κατά τη διαδικασία του έργου. Τέλος θα ήθελα να ευχαριστήσω όσους στάθηκαν κοντά μου και με στήριξαν κυρίως ψυχολογικά καθώς το έργο ξεκίνησε αρχικά με άλλο στόχο αλλά αντικειμενικές δυσκολίες με έκαναν θελήσω να εμβαθύνω σε κάτι που αντιμετώπισα στην πραγματική ζωή και με προβλημάτισε, και θέλησα μέσα από αυτό το έργο να θέσω τους προβληματισμούς.

Εισαγωγή

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια τάση μέσα στο χώρο του Θεάτρου η υιοθέτηση όλο και περισσότερων τεχνικών και τεχνολογιών, νέων μέσων για την πραγματοποίηση οπτικοακουστικών παρεμβάσεων. Γίνεται μια προσπάθεια να «παντρευτεί» το παλιό, το κλασσικό, με το νέο και σύγχρονο δεδομένο. Τα ψηφιακά μέσα αξιοποιούνται όλο και περισσότερο από τους επαγγελματίες του θεάτρου, ώστε να πλαισιώνεται εικαστικά το έργο αλλά και για να ενισχύεται το η επικοινωνία με τον θεατή.

Στόχος της παρούσας εργασίας αποτελεί η ανάδειξη του τρόπου με τον οποίο η Δραματική Τέχνη, αλλά και τα Ψηφιακά Μέσα, μπορούν να βρουν έναν κοινό ορίζοντα, χωρίς να αναιρούνται και να καταστρατηγούνται οι καλλιτεχνικές και αισθητικές διαστάσεις είτε της μιας είτε της άλλης πλευράς. Στόχος είναι ένας σύνθετος πολιτισμικός συγκερασμός που θα συμβαδίζει με τις εξελίξεις της εποχής.

Η μεθοδολογία που επιλέχθηκε για την εκπόνηση της εργασίας στηρίζεται στην συστηματική μελέτη της υπάρχουσας βιβλιογραφίας, ιστογραφίας και βιντεογραφίας καθώς και πλήθους ελληνικών και διεθνών πηγών σχετικών με το Θέατρο, τα Ψηφιακά Μέσα, τόσο ξεχωριστά όσο και συνδυαστικά.

Αναφορικά με τη διάρθρωση της παρούσας εργασίας, αποτελείται από τέσσερα κεφάλαια στο οποίο γίνεται ανάλυση των ζητημάτων που εξετάστηκαν στην παρούσα εργασία. Τόσο σε θεωρητικό επίπεδο, όσο και σε πρακτικό. Τα ζητήματα που προέκυψαν, τα ηθικά ζητήματα που προσπαθεί να θίξει το έργο, κάποιες αναφορές σχετικά με το Θέατρο, το Cyber drama, το χοροθέατρο και τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν.

Ειδικότερα στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται μια προσπάθεια να αναδειχθούν εκείνα τα σημεία που συνδέουν τον κινηματογράφο, το θέατρο και τα ψηφιακά μέσα, τα οποία μας επιτρέπουν να δημιουργούμε και να συνδυάζουμε μορφές τέχνης και έκφρασης μέσα από πολύπλοκα έργα. Τι είναι το χοροθέατρο, οι ταινίες μικρού μήκους, πως πλέον συνδυάζεται με το cyber/digital drama και την νέα ψηφιακή εποχή, στη χρήση σύγχρονων μέσων, τεχνικών, για την παραγωγή ενός έργου. Γίνεται αναφορά στον ρόλο που παίζει το Δράμα ως

πνευματικό και θεραπευτικό μέσο, και πως είναι ανάγκη ο καλλιτέχνης να αναδεικνύει προβλήματα και να προσπαθεί να ταυτίσει τον θεατή με τα βιώματα του ίδιου του έργου.

Αναλύεται και η έμπνευση του τίτλου και πως προσπάθησα να κάνω έναν παραλληλισμό, έναν διαφορετικό αντικατοπτρισμό της πραγματικότητας, από τη σύνδεση ενός κλασσικού έργου με μια σύγχρονη οπτικοακουστική ματιά. Θα μπορούσε να πει κανείς ότι ήταν μια προσπάθεια δραματοποίησης σε κινούμενη εικόνα ενός ποιήματος.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται ανάλυση των ζητημάτων που θίγει το έργο, διαχρονικοί προβληματισμοί, παθογόνες καταστάσεις που υπάρχουν ακόμα και σήμερα στην κοινωνία μας, νέες καταστάσεις που έρχεται αντιμέτωπος ο νέος άνθρωπος στην προσπάθεια του για εξέλιξη. Θίγεται το ζήτημα της απαξίωσης, της απαλλοτρίωσης και της αποξένωσης του ανθρώπου, της αφύπνισης της συνείδησης και πως ερχόμαστε αντιμέτωποι με όλα αυτά. Των προτύπων που επιβάλλονται, της εύκολης λύσης αλλά και η αλληγορική αντιπαράθεση. Είναι αγωνίες που προβληματίζουν όχι μόνο τον συγγραφέα αλλά και μεγάλο κομμάτι της κοινωνίας σήμερα. Είναι ζητήματα που έχουν να κάνουν με βιωματικές εμπειρίες, είτε με φανταστικές. Είναι μια κριτική σκέψη και προβληματισμοί που μεταφέρονται μέσα από ένα έργο παρά την απουσία διαλόγων. Μια εικόνα άλλωστε ισοδυναμεί με 1000 λέξεις.

Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται τεχνική ανάλυση του πως πραγματοποιήθηκε το έργο. Όλη η διαδικασία της παραγωγής πως δηλαδή έγινε το πάντρεμα του θεάτρου, του κινηματογράφου, της έννοιας του χοροθεάτρου για να αποδοθεί ένα τέτοιο περιβάλλον που θα δίνει την αίσθηση ότι βρισκόμαστε σε ένα ονειρικό περιβάλλον, και σε μια διαδικασία αναζήτησης, αλλά και τον τρόπο επικοινωνίας με τον θεατή. Αναλύεται από την αρχή της σύλληψης της ιδέας, της συγγραφής του σεναρίου, την αναζήτηση του χώρου, των μέσων, των τεχνικών δυσκολιών, το σχέδιο κινηματογράφησης. Γίνεται αναφορά κατά τη διάρκεια της μεταπαραγωγής (postproduction) τις τεχνικές δυσκολίες που αντιμετωπίστηκαν στο μοντάζ, τις τεχνικές, τα προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν αλλά και γιατί αποφεύχθηκαν κάποια άλλα, προς τη διευκόλυνση της παραγωγής.

Στο τέταρτο κεφάλαιο είναι ο επίλογος της εργασίας, μιας προσωπικής γνώμης τη θεώρησα ότι αποκόμισα μέσα από όλη αυτή τη διαδικασία, πως με βελτίωσε, η πρώτη επαφή με το green screen σε επαγγελματικό επίπεδο, οι προβληματισμοί, αλλά και πως μπορεί να εξελιχθεί σε συνέχεια το έργο και τα γενικά συμπεράσματα.

Στα κεφάλαια 5 έως 7 είναι η βιβλιογραφία, ιστογραφία και βιντεογραφία, οι πηγές που αντλήθηκαν ορισμένες πληροφορίες για τη διαδικασία του έργου.

Κεφάλαιο πρώτο

1.1.Ταινία μικρού μήκους

Η παρούσα εργασία είναι μια ταινία μικρού μήκους που εκπονήθηκε στα πλαίσια του ΠΜΣ. Σαν μικρού μήκους ονομάζεται οποιοδήποτε κινηματογραφικό έργο, ανεξαρτήτως αντικειμένου ή καλλιτεχνικού είδους, μικρής διάρκειας. Αν και το κριτήριο δεν είναι ασφαλές εΐθισται η διάρκεια να μην ξεπερνά τα 30 λεπτά, αν και αυτό αλλάζει σε ορισμένες περιπτώσεις, όπου μπορεί να φτάσει και τα 40 λεπτά πχ Αμερικάνικη Ακαδημία Κινηματογραφικών Τεχνών και Επιστημών.¹

Η εξέλιξη της τεχνολογίας δεν μπορούσε να αφήσει ανεπηρέαστη τις κλασσικές Τέχνες, όπως την Δραματική Τέχνη. Όλο και πιο συχνά βλέπουμε σε θεατρικές παραστάσεις να γίνεται χρήση διαδραστικών μέσων, να γίνεται χρήση visual effects, όπως το video mapping, βλέπουμε παραστάσεις στις οποίες έχουν μια θεατρική διάσταση χωρίς την ύπαρξη ηθοποιών παρά τη χρήση οπτικοακουστικών εφέ.

Επιλέχθηκε σαν εργασία η παραγωγή της ταινίας καθώς ήθελα να εξερευνήσω παραπάνω τα σημεία εκείνα που έρχονται σήμερα να συνδυάσουν δυο κλασσικές μορφές τέχνης με τις νέες τεχνολογίες. Το Θέατρο, τον Κινηματογράφο αλλά και ειδικά εφέ. Το πλαίσιο που βασιζόταν μια θεατρική παράσταση τόσο σε εικαστικό όσο και ηχητικό πλαίσιο έρχεται να εμπλουτιστεί με νέες πολυμεσικές εφαρμογές και ψηφιακά μέσα.

1.2 .Τεχνολογία, Θέατρο και Δραματοθεραπεία

Η τεχνολογία όλο και πιο συχνά παρεμβαίνει στην Τέχνη. Στην περίπτωση μας στην ταινία μικρού μήκους, είναι ένα πάντρεμα που μπορεί να πραγματοποιηθεί σε live action συνθήκες, όμως λόγω περιορισμών και αντικειμενικών δυσκολιών η παρουσίαση γίνεται σε μορφή video. Δίνεται όμως η δυνατότητα στον σκηνοθέτη να αξιοποιήσει τα μέσα που χρησιμοποιεί κατά τη διάρκεια μιας παράστασης με έναν εξελιγμένο τρόπο. Τον

¹ https://www.oscars.org/sites/oscars/files/92aa_short_films.pdf

προτζέκτορα, τα φώτα, τα ηχεία, ώστε να αποδώσει μια διαφορετική διάσταση από αυτές που έχουμε συνηθίσει στο προβαλλόμενο θέμα, προσαρμόζοντας και μεταβάλλοντας την επικοινωνιακή σχέση με τον θεατή όχι μόνο στα καθέκαστα μιας θεατρικής παράστασης αλλά στο σύνολο των παρεμβατικών στοιχείων. Επακόλουθο είναι η χρήση των νέων τεχνολογιών και νέων μέσων να έχουν μεταβάλλει και τη μορφή του θεάτρου.

Η παρών εργασία έχει διπλή λειτουργική χρήση. Πέρα από το είδος που ανήκει σε ταινία μικρού μήκους, στόχος είναι να αποτελεί και μέρος χοροθεατρικής παράστασης. Έμπνευση αποτέλεσαν έργα του Δημήτρη Παπαϊωάννου² όπως το “Since She”³ όπου εμπνεύστηκε το ακέφαλο πρόσωπο από το έργο μιας και η μορφή που δίνει και οι διαστάσεις στα έργα του, συνδυάζουν την αφήγηση, το χορό, τα κόμικ, εμπνευσμένος από την Πίνα Μπάους⁴ που έθεσε νέες μορφές εικαστικής παρέμβασης στο θέατρο και στον κινηματογράφο από διάφορες πειραματικές ομάδες που στόχος τους είναι να παντρέψουν το παλιό με το νέο όπως η Natasha Tsakos⁵ και με το έργο UPWAKE⁶, την εξέλιξη της τεχνολογίας με τις κλασσικές και παραδοσιακές μορφές τέχνης όπως το θέατρο, όπως το digital/cyber drama. Στα επόμενα κεφάλαια γίνεται εκτενή αναφορά.

Το έργο του συγγραφέα θα μπορούσε να λειτουργήσει αποσπασματικά σαν μέρος θεατρικής παράστασης με το οπτικοακουστικό υλικό, είτε με τη σωστή χρήση μηχανημάτων, θα μπορούσε να επεκταθεί και σε ολοκληρωμένο θεατρικό έργο χρησιμοποιώντας την τεχνική του video mapping. Το δεύτερο δεν κατέστη δυνατό γι’ αυτό προτιμήθηκε το πρώτο σκέλος με σκοπό μελλοντικά να γίνει προσπάθεια αποτύπωσης της ταινίας και σε live-action

² Γεννημένος στην Αθήνα το 1964, ο Δημήτρης Παπαϊωάννου κέρδισε νωρίς την αναγνώριση ως ζωγράφος και κομίστας πριν το ενδιαφέρον του στραφεί στις παραστατικές τέχνες ως σκηνοθέτης, χορογράφος, περφόρμερ και σχεδιαστής σκηνικών, κοστούμιών, μακιγιάζ και φωτισμών. <http://www.dimitrispapaioannou.com/gr/profile>

³ <http://www.dimitrispapaioannou.com/en/current/since-she>

⁴ Η Πίνα Μπάους (Pina Bausch, 27 Ιουλίου 1940 - 30 Ιουνίου 2009) ήταν Γερμανίδα χορεύτρια, χορογράφος, δασκάλα χορού και διευθύντρια μπαλέτου του Χοροθεάτρου του Βούπερταλ, το οποίο πήρε το όνομά της. Στη δεκαετία του 1970 η Πίνα Μπάους, με την ανάπτυξη του χοροθεάτρου, έγινε φιγούρα που λατρεύτηκε στη χορευτική σκηνή. Θεωρήθηκε από τον κλάδο της ως η σημαντικότερη χορογράφος της εποχής της. https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%A0%CE%AF%CE%BD%CE%B1_%CE%9C%CF%80%CE%AC%CE%B%CF%85%CF%82

⁵ Natasha Tsakos, είναι σκηνοθέτρια, διαδραστική καλλιτέχνης από την Ελβετία που ζει στην Αμερική. Το έργο της έχει να κάνει με τη συμβίωση με την τεχνολογία και το live performance. https://en.wikipedia.org/wiki/Natasha_Tsakos

⁶ https://www.ted.com/talks/natasha_tsakos_a_multimedia_theatrical_adventure#t-660658

παράσταση εμπλουτισμένη με περισσότερα διαδραστικά περιβάλλοντα. Οι εξελίξεις άλλωστε στην τεχνολογία δεν μπορούν να αφήσουν ανεπηρέαστες και τις θεατρικές παραγωγές, τους καλλιτέχνες αλλά και το ίδιο το κοινό. Η εισβολή άλλωστε των ψηφιακών μέσων στην καθημερινότητα έχει επιφέρει σημαντικές αλλαγές όχι μόνο στην εύκολη πρόσβαση στην πληροφορία αλλά και στον τρόπο ψυχαγωγίας της καθημερινότητας⁷.

Η δραματοθεραπεία, όπως εμπεριέχεται και στον τίτλο, είναι ένα άλλο κομμάτι του έργου. Όπως μας αφήνει να εννοηθεί από την ίδια τη λέξη είναι η θεραπεία μέσω του δράματος. Να συμμετέχει δηλαδή ο θεατής σε μια δραματική διαδικασία μέσω του έργου με σκοπό τη θεραπεία. Στην παρούσα φάση, επειδή το έργο θέτει προβληματισμούς στόχος είναι να πετύχουμε την πνευματική θεραπεία του ανθρώπου. Είναι μια συνάντηση της θεραπείας και του δράματος, μέσα από τους ρόλους και τις συνθήκες που αντιμετωπίζουμε σε καθημερινή βάση. Ρόλους που καθορίζουν την συμπεριφορά μας, την κοινωνική μας στάση, τις εξιδανικευμένες ή μη καταστάσεις.

Άλλωστε και ο «ρόλος» μέσα σε μια ταινία ή σε ένα θεατρικό έργο, αποτελεί όχι μια απλή μεταφορά της πραγματικότητας της ζωής, μέσα σε μια σκηνή. Αλλά αναδεικνύει και διαφορετικές πτυχές που δεν αντιλαμβανόμαστε καθώς μας φέρνει αντιμέτωπους με την ίδια την δραματικότητα της ζωής. Στόχος είναι να έχει και διδακτικό χαρακτήρα, να αφυπνίσει την συνείδηση του θεατή, που πολλές φορές στην πραγματική του ζωή τα παρακολουθεί αποσβολωμένος, βλέποντας και αναγνωρίζοντας το πρόβλημα, αλλά μην μπορώντας να το αντιμετωπίσει.

1.3.Χοροθέατρο-Technoformance

Η Πίνα Μπάους θεωρείται η ιέρεια του χοροθέατρου, συνδύασε για πρώτη φορά το τραγούδι με το χορό, την παντομίμα, τα ακροβατικά με την υποκριτική σε ένα νέο είδος τέχνης, που πολλοί επαγγελματίες θεωρούν την αρχή του χοροθέατρου. Κυρίως όμως Η Natasha Tsakos εισήγαγε τον όρο «technoformances» μέσα στο χώρο του θεάτρου. Που είναι ένας συνδυασμός της ηλεκτρονικής μουσικής, του χοροθέατρου και των ψηφιακών οπτικών ερεθισμάτων. Το έργο UP WAKE προβλήθηκε πρώτη φορά το 2002 σε μια μικρή εκδοχή χοροθέατρου και διαμορφώθηκε το 2006 σε ένα πλήρως διαμορφωμένο έργο το 2006. Στο έργο υπήρχε διάδραση σε live 3d animation, καθώς ο κεντρικός ήρωας «ταξίδευε» μεταξύ

⁷ Παπακώστα, Α. (2014). Κώδικες Επικοινωνίας στο Θέατρο για κοινό ανήλικων θεατών, Διδακτορική Διατριβή, Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών: Π.Τ.Δ.Ε., σσ. 28-2

των ονείρων και της πραγματικότητας, ανήμπορος να καταλάβει σε ποια από τις δυο καταστάσεις βρισκόταν. Ένα έργο που ξεκίνησε το 2002 και έχει δυνατότητες μετεξέλιξης όπως είδαμε μέχρι σήμερα. Ξεκίνησε σε μια απλή θεατρική παράσταση αλλά μια αναζήτηση, μια διαδικασία που ο δημιουργός αντιμετώπισε τα ειδικά εφέ σαν ένα συνεργάτη επί της σκηνής. Πάντρεψε τα τρισδιάστατα γραφικά στην σκηνική παρουσία του θεάτρου με τα οποία αλληλεπιδρά ο ίδιος ο καλλιτέχνης . Βλέπουμε με απτά παραδείγματα τα τελευταία χρόνια να πληθαίνουν ακόμα πιο πολύ οι παρεμβάσεις των ψηφιακών μέσων, του 3d animation, του, mapping projection, των διαδραστικών παρεμβολών μέσα στο χώρο του θεάτρου. Δίνοντας άλλη οπτική, σε μια κλασική μορφή τέχνης, εμπλουτίζοντας και διευρύνοντας τις δυνατότητες που υπάρχουν σήμερα για να παρουσιαστεί ένα πολυσύνθετο έργο, με πολλαπλές διαστάσεις που αποσκοπεί να δώσει περισσότερα ερεθίσματα, οπτικά και ακουστικά στον θεατή.

1.4 Digital/Cyber Drama

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται μια τάση για υιοθέτηση όλο και περισσότερο ολιστικών προσεγγίσεων στο χώρο του θεάτρου και την εκπαίδευση. Για παράδειγμα η διδασκαλία του Θεάτρου στην Εκπαίδευση και όχι μόνο κρίνεται όλο και πιο αναγκαία , καθώς ο ιδιαίτερος και πολυδιάστατος χαρακτήρας του καλύπτει ανάγκες σε παιδαγωγικό, κοινωνικό, ιδεολογικό επίπεδο αλλά και καλλιτεχνικό.⁸

Στη σημερινή εποχή λοιπόν ραγδαίας εξέλιξης της τεχνολογίας, της πληροφορίας, της παγκοσμιοποίησης, διαμορφώνεται ένα νέο σκηνικό που επηρεάζει και το Θέατρο, τόσο στην παραγωγή που διαμορφώνει το σκηνικό και οπτικά προβαλλόμενο μήνυμα όσο και στη διαδικασία πρόσληψης του . Αυτό έχει σαν αποτέλεσμα ο νέος δημιουργός να αναζητά όλο και νέους τρόπους για να μεταδώσει να μεταφέρει το μήνυμά του και για να παρουσιάσει το έργο του, εκπαιδεύοντας και το ίδιο το κοινό το οποίο πλέον αναπροσαρμόζει τη στάση του και τα ενδιαφέροντα του αναζητώντας το ακόμα περισσότερο.⁹

Το διαδίκτυο έχει μεταβάλλει τον τρόπο αντίληψης και διάδρασης μεταξύ καλλιτέχνη και θεατή. Πλέον είναι εύκολο ένας θεατής να παρακολουθήσει online μια θεατρική

⁸ Γραμματάς, Θ. (1999). *Διδακτική του Θεάτρου*. Αθήνα: τυπωθήτω, σ. 268

⁹ Manovich, L. (2009). "The Practice of everyday (media) life: From mass consumption to mass cultural production?" *Critical Inquiry* 35(2), 319-331

παράσταση σε ζωντανή μετάδοση που μπορεί να λαμβάνει χώρο σε οποιοδήποτε σημείο την ίδια χρονική στιγμή¹⁰. Δημιουργείται λοιπόν μια νέα κατάσταση, μια νέα πραγματικότητα διάδρασης μεταξύ του καλλιτέχνη, του έργου και του θεατή. Δεν χάνεται η άμεση η επαφή, εκ του αντιθέτου τα νέα δεδομένα συνθέτουν έναν θεατή πολύμορφο πολυδιάστατο που έρχεται να διαμορφώσει νέες αντιλήψεις μέσα από τον ψηφιακό κόσμο.

Ο όρος «cyberdrama» δημιουργήθηκε για πρώτη φορά από την Janet Murray στο βιβλίο της «Hamlet on the Holodeck: The future of narrative in cyberspace»: «...μια επανεφεύρεση της ίδιας της αφήγησης για τα νέα ψηφιακά μέσα ...Όσο η νέα γενιά μεγαλώνει, θα αντιλαμβάνεται τη συμμετοχική μορφή ως κάτι δεδομένο και θα αναζητεί τρόπους για συμμετοχή σε όλο και πιο λεπτές και εκφραστικές ιστορίες»¹¹.

Το cyber/digital drama, είναι μια νέα μορφή ψηφιακού δράματος, που ακόμα εξελίσσεται όσο εξελίσσονται και τα τεχνολογικά μέσα. Διατηρεί τις κλασσικές θεατρικές τεχνικές, διαφοροποιείται ωστόσο από την έννοια του παραδοσιακού θεάτρου. Για την ανάπτυξη και την παραγωγή του, είναι απαραίτητο στοιχείο η χρήση πολυμέσων, τα ψηφιακά εφέ τα animation, το mapping projection. Έτσι μέσα από μια γκάμα δυνατοτήτων και εργαλείων μπορεί να δημιουργηθεί ένα ολόκληρο έργο είτε με την παρουσία ηθοποιών είτε με την παντελή έλλειψη αυτών χωρίς τη φυσική τους σωματική παρουσία με την αντικατάσταση αυτών από avatars.

Τέτοια παραδείγματα στον ελληνικό χώρο είναι το έργο της Γ. Ροϊλού σε σκηνοθεσία του Δ. Σεϊτανή «Οι Γιαπωνέζικοι Κήποι- Μια ιστορία πάνω σε ένα μαγικό χαλί» το 2004 στο θέατρο του Πολιτιστικού Κέντρου Ακαδημεία.. Για την παράσταση ήταν αναγκαία τόσο η χρήση ψηφιακών μέσων όσο και η ενεργή συμμετοχή των θεατών. Η παράσταση λαμβάνει χώρο σε ένα λευκό χαλί στο οποίο πραγματοποιείται προβολή κινούμενων εικόνων και καλούσε το θεατή να είναι μέρος της παράστασης αυτής. Οι κινούμενες εικόνες στο ειδικά διαμορφωμένο δάπεδο, δημιουργούν ένα διαδραστικό περιβάλλον με τον θεατή με τη χρήση αισθητήρων, δίνοντας τη δυνατότητα στον θεατή να έχει μια πρωτόγνωρη εμπειρία με ενεργή συμμετοχή στη διαδικασία της θεατρικής παράστασης.

¹⁰ Χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελεί η συνεργασία του Μεγάλου Μουσικής Αθηνών με την Metropolitan Opera της Νέας Υόρκης.

¹¹ Murray, J.H. (1997) p.271.

Εν κατακλείδι το ψηφιακό θέατρο είναι μια ανάγκη εξέλιξης της πραγματικότητας της σημερινής εποχής. Δεν είναι υβρίδιο, αλλά σύμπλευση με το πώς η τεχνολογία μπορεί σήμερα να αποτελέσει μέρος της τέχνης. Για το πώς μπορεί να εμπλουτίσει την σκηνική παρουσία δίνοντας τη δυνατότητα για να εμπλουτιστεί ένα έργο όχι μόνο σε σκηνικό επίπεδο αλλά και σε δημιουργικότητα, τη συμμετοχή του θεατή. Τα τελευταία χρόνια όλο και περισσότερες παραστάσεις έρχονται να εισάγουν νέα διαδραστικά πολυμεσικά στοιχεία που εμπλουτίζουν την Τέχνη, είτε είναι στην απλή θεατρική της μορφή είτε στην ψηφιακή είτε στο πάντρεμα και των δυο.

1.5. Ψηφιακός Κινηματογράφος-Ειδικά Εφέ

Σήμερα πλέον δεν είναι κάτι άγνωστο. Η έννοια του ψηφιακού κινηματογράφου, που πλέον δεν χρειάζεται να παρευρεθεί σε μια αίθουσα για να παρακολουθήσει ένα έργο, αλλά αρκεί να έχει πρόσβαση στο διαδίκτυο για να παρακολουθήσει σε οποιοδήποτε γεωγραφικό μήκος και πλάτος και οποιαδήποτε χρονική στιγμή. Όμως είναι και η απόδοση που υπάρχει σήμερα σε ένα οπτικοακουστικό έργο. Πλέον αυτή είναι η καθημερινότητα, πόσο μάλλον σε εμπορικό επίπεδο που με τη χρήση των ειδικών εφέ, 3d, avatars, animation, cgi, είναι σχεδόν αναγκαίο για την επιτυχία και όχι μόνο ενός έργου.

Για παράδειγμα είναι πιο αποδοτικό από άποψη κόστους και χρόνου ένα επεξεργασμένο οπτικό περιβάλλον σε σχέση με ένα πραγματικό. Αυτό έχει να κάνει και με τη κλίμακα του έργου, αλλά και με την τοποθεσία. Ακόμα και οι καιρικές συνθήκες μπορεί να είναι μια χρονοβόρα και κοστοβόρα διαδικασία κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων. Έτσι βλέπουμε σε πολλές ταινίες και τηλεοπτικές σειρές, να γίνονται σε ένα ελεγχόμενο περιβάλλον από φυσικά φαινόμενα στο οποίο δύναται να πραγματοποιηθεί η διαδικασία των γυρισμάτων. Για παράδειγμα πλέον στις ταινίες δεν χρειάζεται να προσλάβεις δεκάδες εκατοντάδες κομπάρσους για να δείξεις έναν όγκο από στρατό χιλιάδων. Αρκούν τόσοι ώστε να ενταχθούν στο απαραίτητο πλάνο και με τη βοήθεια του CGI να εμφανίζονται σαν να είναι χιλιάδες.

Η τεχνική του green screen ή Chroma Key είναι ίσως ένα από τα σπουδαιότερα εφέ του κινηματογράφου. Δίνει τη δυνατότητα να δημιουργηθούν φανταστικά περιβάλλοντα και μεταφέρει τον πρωταγωνιστή σε ένα άλλο περιβάλλον. Αντίστοιχα έγινε κι εδώ έργο όπου η χρήση του green screen είναι έκδηλη από την αρχή μέχρι το τέλος.

1.6. Μικρόκοσμος

Η δημιουργία της ταινίας βασίστηκε στο ποίημα του Ναζίμ Χικμέτ¹² «Μικρόκοσμος». Αποτελεί μια αλληγορική εκδοχή ενός ανθρώπου, του σύγχρονου ανθρώπου, και ιδιαίτερα της νέας γενιάς και τα προβλήματα που αντιμετωπίζει μέσα στην κοινωνία στην προσπάθεια της να εξελιχθεί, να βρει δουλειά, να επικοινωνήσει, να απελευθερωθεί από τα στερεότυπα. Μπορεί να μην είναι αλυσοδεμένος όπως ο άνθρωπος της Καλκούτας, όπως αναφέρει ο Χικμέτ, αλλά πολλές φορές η κοινωνία αποτελεί τροχοπέδη για την εξέλιξη της νέας γενιάς, μην μπορώντας να αντιληφθεί την εξέλιξη, απαξιώνοντας το νέο, το δημιουργικό, το όραμα για κάτι καλύτερο παραμένοντας κολλημένη σε ιδέες και αντιλήψεις ξεπερασμένες, σε στερεότυπα, επαναλαμβάνοντας πολλές φορές τα ίδια και τα ίδια λάθη. Ειδικά στο χώρο της Τέχνης, που και εμείς ως νέοι καλλιτέχνες βλέπουμε την δυσκολία στην ανάπτυξη και στην απαξίωση που υπάρχει. Απαξίωση στις ιδέες νέων ανθρώπων. Φόβος για το νέο, το δημιουργικό και το άγνωστο. Αλλά και τη μη κατανόηση του ρόλου του καλλιτέχνη, για ποιον κάνει ότι κάνει. Για τον εαυτό του ή γιατί θέλει να αποτελέσει το εφελτήριο εκείνο κομμάτι που εμπνεύσει κι άλλους και να είναι το ορόσημο για κάτι καλύτερο; Γίνεται μια αλληγορική παρομοίωση στους στίχους του ποιήματος και την εξέλιξη της ταινίας. Ο κεντρικός χαρακτήρας δεν είναι αλυσοδεμένος σε αυτή την περίπτωση, έχει όμως τα παπούτσια του κολλημένα στο έδαφος και δεν μπορεί να προχωρήσει.

Το έργο έρχεται σε σύγκρουση με τα πρότυπα που ευαγγελίζεται σήμερα η κοινωνία, με το πώς θέλει τον νέο άνθρωπο. Απολιτικός, απροβλημάτιστο, εφησυχασμένο, να δέχεται αδιαμαρτύρητα ότι του πλασάρουν, να νιώθει ικανοποίηση με το εφήμερο, με τα εφήμερα αγαθά. Αγκάθι και ο ρόλος της πολιτικής μέσα σε αυτά τα πλαίσια, στη συγκεκριμένη περίπτωση, μέσω της γραφειοκρατίας. Να αποδεικνύεται σαν ένα αδηφάγο πλάσμα που καταβροχθίζει κάθε προσπάθεια, κάθε ελπίδα, κάθε νέο. Που καλλιεργεί το αίσθημα ότι τίποτα δεν αλλάζει και αν δεν γίνει ίδιος με αυτή (γραφειοκρατία) δεν υπάρχει προοπτική.

¹² Ο Ναζίμ Χικμέτ (Nâzım Hikmet Ran, Θεσσαλονίκη, 15 Ιανουαρίου 1902 - Μόσχα, 3 Ιουνίου 1963) ήταν Τούρκος ποιητής και δραματουργός, τα έργα του οποίου μεταφράστηκαν σε πολλές γλώσσες. Υπήρξε μέλος του Κομμουνιστικού Κόμματος της Τουρκίας. Πέθανε στη Μόσχα από καρδιακή προσβολή σε ηλικία 61 ετών.

Θέτει προβληματισμούς για τις ανθρώπινες σχέσεις. Για τον άνθρωπο που ζει για να καταναλώνει. Γιατί τον έχουν μάθει, τον έχουν εκπαιδεύσει να ικανοποιείται με τα υλικά αγαθά. Τον έχουν μάθει να απαξιώνει τη γνώση, την καλλιέργεια του πνεύματος.

Το ρόλο της επικοινωνίας που έχει χαθεί. Τα ΜΜΕ που πέραν ελάχιστον εξαιρέσεων μας έχουν συνηθίσει στην τηλεοπτική σαβούρα. Στο βωμό της τηλεθέασης σαν όρνια πέφτουν πάνω σε κάθε θύμα εξευτελίζοντας την ανθρώπινη ύπαρξη. Στα social media, που πήρε τον βασικό ρόλο της καθημερινής μας επικοινωνίας. Που για χάρη των likes και των views έχουμε «ξεπουλήσει» και έχουμε χάσει μέρος της ανθρώπινης μας ύπαρξης. Αυτό που λέγεται εμπάθεια. Είτε σαν άλλοι κριτές που μονίμως κουνάμε το δάχτυλο σε όσους έχουν διαφορετική άποψη, είτε ξεχνώντας πως είναι η πραγματική επικοινωνία χάνοντας πολύτιμο χρόνο από της ζωής σκυμμένοι σε μια οθόνη λίγων ιντσών στην επικοινωνία από ένα μέσο, χάνοντας την πραγματική επαφή.

Η ταινία αποτελεί ένα σημείο αναφοράς των προβληματισμών που βιώνει ο ίδιος ο καλλιτέχνης, ευελπιστώντας να δώσει το ερέθισμα εκείνο που θα οδηγήσει σε κριτική σκέψη, σε αντίληψη κάποιων καταστάσεων και στην αφύπνιση των συνειδήσεων. Παρακάτω γίνεται παράθεση ολόκληρου του ποιήματος:

Και να, τι θέλω τώρα να σας πω
Μες στις Ινδίες, μέσα στην πόλη της Καλκούτας,
φράξαν το δρόμο σ' έναν άνθρωπο.
Αλυσοδέσαν έναν άνθρωπο εκεί που εβάνιζε.
Να το λοιπόν γιατί δεν καταδέχουμαι
να υψώσω το κεφάλι στ' αστροφώτιστα διαστήματα.
Θα πείτε, τ' άστρα είναι μακριά
κι η γη μας τόση δα μικρή.
Ε, το λοιπόν, ό,τι και να είναι τ' άστρα,
εγώ τη γλώσσα μου τους βγάζω.
Για μένα, το λοιπόν, το πιο εκπληκτικό,
πιο επιβλητικό, πιο μυστηριακό και πιο μεγάλο,
είναι ένας άνθρωπος που τον μποδίζουν να βαδίζει,
είναι ένας άνθρωπος που τον αλυσοδένουνε.

Κεφάλαιο δεύτερο

2.1.1 Τι πραγματεύεται το έργο

Το έργο, η ταινία πραγματεύεται έναν νέο άνθρωπο που προσπαθεί να κάνει ένα ξεκίνημα στη ζωή του. Που έχει όλα εκείνα τα πνευματικά και ψυχικά εφόδια για να προσφέρει στον κόσμο με τις ικανότητες του. Βλέπουμε πως έρχεται αντιμέτωπος με τη σκληρή αλήθεια. Θέλει να κάνει το βήμα για να πάει μπροστά αλλά τα παπούτσια είναι σφηνωμένα στο έδαφος και δεν μπορεί να προχωρήσει. Και εκεί έρχεται αντιμέτωπος με τη σκληρή πραγματικότητα της σημερινής κοινωνίας. Το έργο στην ουσία είναι χωρισμένο σε 6 ενότητες. Οι 5 από αυτές αποτελούν έναν προβληματισμό του συγγραφέα για τα προβλήματα που βιώνουμε σήμερα. Τόσο σε κοινωνικό-οικονομικό επίπεδο, όσο και σε ηθικό πνευματικό. Είναι στοχασμοί, προβληματισμοί που θέλουν να θέσουν το θεατή να αναλογιστεί με τη σειρά του, αν τελικά βρίσκεται και ο ίδιος στην ίδια θέση και ποια θα ήταν ιδανικά για αυτόν η λύση. Η ανάλυση των κεφαλαίων σκηνών θα παρουσιαστεί παρακάτω. Κάθε κεφάλαιο αποτελεί ένα ξεχωριστό κοινωνικό ζήτημα, μια πραγματικότητα, μια προσωπική εμπειρία. Δεν είναι άγνωστα στο ευρύ κοινό, καθώς όλοι έχουν έρθει αντιμέτωποι ή θα έρθουν αναπόφευκτα με την πάροδο του χρόνου αντιμέτωποι με τα ίδια ή και αρκετά ζητήματα. Είναι και μια προσωπική κριτική του ίδιου του δημιουργού, απέναντι στα κακώς κείμενα της κοινωνίας.

2.1.2 Κοινωνικοί προβληματισμοί - Στόχοι του έργου

Μέσα από την ταινία γίνεται μια προσπάθεια προβληματισμού και κριτικής σε ένα κομμάτι προβλημάτων που αντιμετωπίζει η νέα γενιά. Είναι μια κατάσταση ονείρου σε αντιπαράθεση με την πραγματικότητα. Κομμάτι αναπόσπαστο η επικοινωνία των ανθρώπων σχέσεων και πως αυτή καθορίζει την πορεία του καθενός, την προσπάθεια για μια καλύτερη ζωή και όχι απλά για επιβίωση. Μετράμε την ανθρώπινη ύπαρξη, την φυσική υπόσταση σε μονάδες, σε likes, σε καταναλωτισμό, σε εφήμερες ευτυχίες που τελικά έρχονται να κρύψουν κάτω από το χαλάκι την ματαιοδοξία και την σκληρή πραγματικότητα. Θέτονται προβληματισμοί στο έργο και καταστάσεις που λίγο ή πολύ σχεδόν κάθε νέος

άνθρωπος έρχεται αντιμέτωπος. Γίνεται ένας παραλληλισμός με το κομμάτι της εργασίας αλλά σε μια πιο σφαιρική ματιά καθώς αφορά το σύνολο της ανθρώπινης ζωής και των κοινωνικών σχέσεων. Τα παραδείγματα έχουν αλληγορικό χαρακτήρα, και αποσκοπούν να προβληματίσουν τον θεατή για το πώς τελικά διαχειριζόμαστε τις σημερινές συνθήκες και τη ατομική ευθύνη του καθενός ώστε να ξεφύγουμε από τα κακώς κείμενα και τις παθογένειες που έχουν δημιουργηθεί και συνεχίζουν να αναπαράγονται ακόμα και σήμερα ή και τα νέα δεδομένα και προβλήματα που προκύπτουν σήμερα και πως καλούμαστε να δείξουμε έναν άλλο δρόμο, διαφορετικό, πιο ποιοτικό ώστε να αναδιαμορφώσουμε, να επανιδρύσουμε και να βάλουμε νέες και καλύτερες βάσεις που θα βοηθήσουν στην εξέλιξη μας ώστε να κάνουμε τον κόσμο καλύτερο. Αυτός είναι άλλωστε και ο ρόλος του Καλλιτέχνη. Να ασκήσει κριτική, να θέσει προβληματισμούς, να έχει συναίσθηση των κοινωνικών καταστάσεων και να αποτελεί παράδειγμα, φάρο ελπίδας στα τεκταινόμενα της εποχής. Παρακάτω θα ακολουθήσουν τα ζητήματα που πραγματεύονται το έργο.

2.2 Γραφειοκρατία

Σαν όρος είναι γνωστός σχεδόν σε όλους. Τα πολιτικά ρεύματα που δημιουργήθηκαν από τον 19^ο αιώνα και έπειτα έδωσαν όμως και διαφορετική χροιά ανάλογα το που εντασσόταν κανείς. Η έννοια της κρατικής γραφειοκρατίας έχει χρησιμοποιηθεί με πολλούς τρόπους. Θα αναφέρουμε ενδεικτικά τρεις βασικές θεωρίες.

- Η Βεμπεριανή, ως ένας ορθολογικά οργανωμένος γραφειοκρατικός μηχανισμός
- Η Μαρξιστική, ως ένα εργαλείο εξυπηρέτησης των συμφερόντων της κυρίαρχης κοινωνικής τάξης
- Η νεοφιλελεύθερη ως ένα μέσο ενίσχυσης και ενδυνάμωσης της εκάστοτε κυβέρνησης

Για τον Μαξ Βέμπερ¹³ η γραφειοκρατία ήταν μια διαδικασία εξορθολογισμού που θα οργάνωνε σωστά σε κάθε βαθμό την κοινωνία. Όμως όπως αποδείχτηκε αυτό δεν είχε τα επιθυμητά αποτελέσματα. Θέμα διαμάχης άλλωστε εδώ και χρόνια, και ειδικότερα στην Ελλάδα είναι αναπόσπαστο κομμάτι της πολιτικής και κοινωνικής ζωής. Αφορά μεν τη

¹³ Ο Μαξιμιλιαν Καρλ Έμιλ Βέμπερ (Maximilian Karl Emil Max Weber, 21 Απριλίου 1864 – 14 Ιουνίου 1920) ήταν Γερμανός κοινωνιολόγος και πολιτικός οικονομολόγος, του οποίου οι ιδέες επηρέασαν την κοινωνική θεωρία, την κοινωνική έρευνα και το σύνολο της επιστήμης της κοινωνιολογίας

δημοσία διοίκηση με τις 3 βασικές θεωρίες που έχουν αναπτυχθεί αλλά σίγουρα έχουν καταλυτικό ρόλο και στην κοινωνική ζωή του κάθε ατόμου ξεχωριστά. Λειτουργεί πολλές φορές σαν μια 5^η εξουσία και αποτελεί τροχοπέδη ουκ ολίγες φορές στην εξέλιξη όχι μόνο της κοινωνίας σε επίπεδο δημοσίων έργων, διαρρυθμίσεων αλλά και σε προσωπικό ατομικό επίπεδο. Τα παραδείγματα είναι πολλά και θα μπορούσε να γίνει εκτενή αναφορά ακόμα και στο κομμάτι του Ελληνικού Πανεπιστημίου, πως για παράδειγμα εδώ και χρόνια σχολές προσπαθούν να αναγνωριστούν τα πτυχία τους. Ή πως αντιμετωπίζεται ο καλλιτέχνης μέσα από τη γραφειοκρατία, και πόσο δύσκολο είναι να αντιληφθεί κάποιους από τους τεχνοκράτες την αξία της Τέχνης στη διαμόρφωση του πολιτιστικού επιπέδου του ανθρώπου, ώστε να μπορέσει να δημιουργήσει σκεπτόμενους ανθρώπους και όχι τυποποιημένες προσωπικότητες, άβουλες χωρίς αντίληψη.

Αντίστοιχα κι εδώ στο έργο ο κεντρικός ήρωας έρχεται αντιμέτωπος με την Γραφειοκρατία. Εμφανίζεται σαν ένα αργοκίνητο πλάσμα. Ακέφαλο. Η επιλογή δεν είναι τυχαία. Μια μορφή εξουσίας που δεν έχει πρόσωπο. Ή για να τεθεί πιο σωστό έχει αλλά ορίζεται κάθε φορά από τον εξουσιαστή και τις συνθήκες εξουσίας, γι αυτό και η επιλογή να είναι ακέφαλη έρχεται να δείξει την σύγκρουση που συμβαίνει σε κάθε τι νέο. Όποια μορφή και αν έπαιρνε ανά τις δεκαετίες, ανά τις κυβερνήσεις οι συνθήκες και οι καταστάσεις είναι σχεδόν πανομοιότυπες. Κατασπαράσσει τα όνειρα και τις ελπίδες του νέου ανθρώπου. Πόσα και πόσα έργα, που καταστρατηγεί τις ιδέες, τα οράματα και την δυνατότητα εξέλιξης γιατί δεν νιώθει ικανοποιημένη από αυτό που βλέπει. Γιατί δεν βαδίζει με τα δικά της πρότυπα και δεν αποδέχεται το νέο. Το βλέπει σαν κάτι επικίνδυνο, σαν κάτι τρομακτικό για τη δική της υπόσταση. Οι «συνοδοί» είναι η ασφάλεια του κράτους, είτε με αυτή την έννοια εννοούμε τα σώματα ασφαλείας είτε του κρατικούς μηχανισμούς εκείνους που δουλεύουν για την εξουσία για να φέρουν εις πέρας την καταστολή του νέου, της εξέλιξης, του διαφορετικού.

Αναφερόμενος και σε προβλήματα που ίσως αφορούν τους ίδιους εμάς ως καλλιτέχνες και όχι μόνο. Τυπολάτρες εγκλωβίζουν την ανθρώπινη εξέλιξη στο νόημα ορισμένων λέξεων και καθορίζουν ολόκληρες ανθρώπινες ζωές. Ακόμα και αν κάποιος είναι τυπικός, σωστός με βάση τα δικά τους πρότυπα συνήθως θα βρεθούν εμπόδια μπροστά του και θα χαθούν στο χρόνο. Δεν είναι άλλωστε κάτι άγνωστο άλλωστε για την ελληνική πραγματικότητα. Αν αναφέρουμε και σε ειδικότερη ανάλυση σε επίπεδο σπουδών, εδώ και χρόνια η γραφειοκρατία αποτελεί τροχοπέδη για μια σειρά από απόφοιτους, για την αναγνώριση των πτυχίων τους. Σχολές με 30 και 40 χρόνια ζωής ακόμα δεν έχουν αποκτήσει επαγγελματικά δικαιώματα. Όπως και οι απόφοιτοι του ίδιου του τμήματος στο οποίο γίνεται η παρουσίαση

του έργου. Στην πράξη το πρώτο κεφάλαιο είναι μια κριτική στο ίδιο κράτος, το οποίο έχει αποτελέσει τροχοπέδη για τον ίδιο και τους απόφοιτους του τμήματος του, αλλά και συναδέλφους άλλων σχολών που είναι έρμαιοι εδώ και δεκαετίες ενός γραφειοκρατικού μηχανισμού δυσκοίλιου που δεν επιτρέπει να εξελιχθούν οι δυνατότητες των ανθρώπων που είναι και το δυναμικό και στο τέλος καταλήγουμε με τη φυγή αυτών στο εξωτερικό για ένα καλύτερο μέλλον, εκεί όπου αναγνωρίζουν την αξία τους, τη δυναμική τους και μπορούν να εξελιχθούν ακόμα παραπέρα.

2.3 Πάλη και Συνείδηση

Η πάλη στο έργο, η ανάγκη να τρέξει και να απελευθερωθεί από τα δεσμά, η φωνή της συνείδησης που αρχίζει και δυναμώνει μέσα του. Δεν είναι η φυγή από τα προβλήματα. Είναι μια πρώτη συνειδητοποίηση της πραγματικότητας, ένα πρώτο βήμα. Ένα πρώτο για την αναζήτηση ενός καλύτερου μέλλοντος. Αυτό συμβαίνει και με τον ήρωα. Αντιλαμβάνεται σε αυτή την ονειρική κατάσταση, βλέπει τη συνείδηση του να τρέχει, να του φωνάζει, να ξεφύγει από αυτή την κατάσταση στην οποία έχει περιέλθει. Η κινησιολογία περνάει ένα διττό μήνυμα. Τις τάσεις φυγής αλλά και την εσωτερική πάλη. Γι αυτό και βλέπουμε τον ήρωα σταδιακά να αποτινάσσει από πάνω του αυτά που τον κρατάνε δέσμιος, που τον κρατάνε στάσιμος. Να λύνει τα παπούτσια του για να μπορέσει να ξεκινήσει το ταξίδι της αναζήτησης, ώστε να είναι ένας άνθρωπος χειραφετημένος και όχι χειραγωγημένος.

2.4 Επιρροή ΜΜΕ-πρότυπα

Από την αρχή της ανθρώπινης ιστορίας ένα δεδομένο είναι άρρηκτα με την ανθρώπινη φύση. Η αναζήτηση προτύπων, ιδεαμάτων. Η ανθρώπινη φύση ψάχνει να ταυτιστεί με κάτι καλύτερο, από μυθολογικούς ήρωες, θρησκευτικά πρόσωπα, ανθρώπους με σπουδαία επιτεύγματα που ενέπνευσαν κι άλλους να ακολουθήσουν το παράδειγμά τους. Σήμερα όμως με τη χρήση των Μέσων Μαζικής Ενημέρωσης και με τη χρήση Social Media, επιβάλλονται ανάλογα με το κέρδος, με τι «πουλάει» στην αγορά. Ο άνθρωπος βλέπει τον εαυτό του σαν εμπόρευμα που είναι έτοιμο να ξεπουλήσει για λίγα λεπτά δημοσιότητας, για λίγα παραπάνω likes. Παρακολουθούμε τα τελευταία χρόνια μια σημαντική αύξηση στο κομμάτι της τηλεόρασης σε trash τηλεοπτικά προγράμματα, reality show επιβίωσης, ομορφιάς,

μαγειρικής κ.ο.κ., αμφιβόλου ποιότητας τηλεοπτικές εκπομπές, αναπαραγωγή ψευδών ειδήσεων και όχι μόνο.

Η διάπλαση χαρακτήρα γίνεται μέσα από όλα τα ερεθίσματα που λαμβάνει κανείς από μικρή ηλικία, μέσα από την οικογένεια και τους κοινωνικούς φορείς (σχολείο, παρέα, άλλες κοινωνικές δραστηριότητες κλπ). Όμως τα τελευταία χρόνια η υπερπροβολή προτύπων από τα ΜΜΕ και τα social media, είναι ίσως ένα ενδεικτικό χαρακτηριστικό στο πως χάνεται η ουσία των πραγμάτων. Στο έργο εμφανίζεται ένα μοντέλο, ένας καλοντυμένος νεαρός ο οποίος κοιτάζει με λάγνο βλέμμα το φακό. Είναι επίσημα ντυμένος, προσεγμένος, εκπέμπει αυτοπεποίθηση, δύναμη, όλα όσα θα ήθελε να κάνει και να είναι ο καθένας σήμερα. Πλημμυρίζει τον θεατή, η αίσθηση της δόξας και του χρήματος. Της επιτυχίας. Είναι δυστυχώς τα πρότυπα που προβάλλονται σήμερα. Στην εύκολη λύση. Αν πας σε ένα reality show, και γίνεις πετυχημένος τραγουδιστής αυτομάτως έχεις λύσει τα προβλήματα της ζωής σου. Είναι ένα κομμάτι της κοινωνίας που εύκολα πείθεται ότι με τον εύκολο τρόπο θα καταφέρει να βγει από την «αφάνεια» που θεωρεί ότι βρίσκεται και θα αποκτήσει τον εύκολο, τον πετυχημένο τρόπο ζωής. Είναι έτσι όμως στην πραγματικότητα; Ή μήπως είναι ανάγκη τελικά αυτών που προωθούν το συγκεκριμένο lifestyle να έχουν ένα κοινό από κάτω χειραγωγούμενο για τα δικά τους χειροκροτήματα ώστε να επιβιώσουν;

Αν αναλογιστούμε ειδικά την τελευταία πενταετία την άνοδο της trap μουσικής και την απήχηση της σε μεγάλο κομμάτι της νεολαίας μπορούμε να αντιληφθούμε πιο ξεκάθαρα τα λανθασμένα πρότυπα. Τραγούδια γεμάτα μίσος, μισογυνισμό, προώθηση ναρκωτικών, ανομίας. Αναφέρονται μεν στα ακραία ένστικτα του ανθρώπου αλλά σίγουρα επηρεάζουν με τη στάση τους μια ολόκληρη γενιά. Έξω από αυτό βέβαια δεν θα μπορούσε να μείνει και η κεντρική εξουσία. Είναι οι νόρμες που καλλιεργεί η εκάστοτε εξουσία, ή πιο σωστά η εκάστοτε κυβέρνηση που έχει την εξουσία, τα παραδείγματα στον ελληνικό κι εδώ ξεκάθαρα, με τους κυβερνώντες που αποτάσσουν τη γραβάτα και τους κυβερνώντες των αρίστων. Πόσοι και πόσοι πολιτικοί κατά το παρελθόν έχουν συγκινήσει και ασκήσει τρομερή επιρροή στους νέους, μπολιάζοντας στην ψυχή τους τον φανατισμό; Βλέπε το παράδειγμα της Χρυσής Αυγής, που νέοι θεωρούσαν ότι έπρεπε να πάρουν το νόμο στα χέρια τους και λειτουργούσαν σαν τη σιδηρά γροθιά του συστήματος, σαν άλλος κατασταλτικός μηχανισμός, προχωρώντας σε εγκληματικές πράξεις γιατί κάποιος τους έπεισε ότι είναι αυτοί που πρέπει να πάρουν το νόμο στα χέρια τους.

Βλέπουμε δηλαδή ότι προσπαθούν να επιβληθούν πρότυπα τα οποία δεν συνάδουν απαραίτητα με τις ανάγκες τις εποχής, αλλά με τις ανάγκες του μάρκετινγκ και του κέρδους. Ειδικά η νεολαία αδυνατεί να προστατευθεί χωρίς τις σωστές παρεμβάσεις απέναντι σε αυτό τον ορυμαγδό των πληροφοριών. Αυτό έρχεται να καταδείξει και το έργο, τοποθετώντας δίπλα στο ηθοποιό μοντέλο και τον ηθοποιό τηλεόραση. Μια κριτική του πως ο κόσμος καταναλώνει «αμάσητα» ότι του πλασάρουν. Προωθούνται στο σήμερα σύγχρονες απαξίες. Η προσωπολατρεία, η πνευματική αδράνεια, δεν έχει σημασία να ξέρεις να διαβάζεις αρκεί να τραγουδάς καλά, ή να είσαι καλός ποδοσφαιριστής. Δεν χρειάζεται να εργάζεσαι σκληρά για να πετύχεις στη ζωή σου, αρκεί να βρεις έναν τρόπο για εύκολο κέρδος. Η αυτοπροβολή γίνεται πλέον στα εξωτερικά χαρακτηριστικά και στο lifestyle κάποιου και όχι στις εσωτερικές αρετές. Πόσες νέες κοπέλες με χιλιάδες ακόλουθους στα social media έχουν σχεδόν εκπορνεύσει τον εαυτό τους για την αναζήτηση νέων χορηγών που δεν θα τις κάνουν πλέον να δουλεύουν και να βγάζουν το εύκολο χρήμα;

Ο σημερινός άνθρωπος αγωνίζεται για τον εύκολο πλουτισμό και τις υλικές απολαβές. Το έργο κάνει μια κριτική απέναντι σε αυτό. Θέτει τον θεατή μπροστά στο πρόβλημα. Θέτει τον κεντρικό ήρωα αντιμέτωπο με την κατάσταση αυτή. Προσπαθεί να θέσει τον προβληματισμό ώστε ο θεατής να αντιληφθεί την σημερινή πραγματικότητα και να τον στρέψει στο να κυνηγήσει τις βαθύτερες αρετές, αυτές που θα διευρύνουν τους πνευματικούς του ορίζοντες και να μην επαναπαύεται με τα εφήμερα υλικά.

2.5 Άνθρωπος καταναλωτής

Σε συνέχεια του προηγούμενου κεφαλαίου έρχεται να συνεχίσει στο έργο το επόμενο κεφάλαιο της ταινίας ο άνθρωπος καταναλωτής. Ο καταναλωτισμός είναι η ορολογία εκείνη που χρησιμοποιούμε για να περιγράψουμε την τάση να εξισώνουμε την προσωπική ευτυχία με την απόκτηση υλικών αγαθών¹⁴. Στο έργο έρχεται να φανεί μέσα από τη σκηνή όπου γεμίζουν τα άδεια κεφάλια από αλκοόλ, δίνοντας την αίσθηση της πρόσκαιρης ευφορίας αλλά παράλληλα αναδεικνύοντας πως γεμίζουμε το ηθικό και πνευματικό κενό με ψεύτικα υλικά που δεν έχουμε πραγματικά ανάγκη, αλλά μας προσφέρουν μια πρόσκαιρη διέξοδο.

¹⁴<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B1%CF%84%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CE%BB%CF%89%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82>

Η καταναλωτική κοινωνία είναι ζήτημα που βλέπουμε να προκύπτει ραγδαία μετά το δεύτερο μισό του 20^{ου} αιώνα. Σίγουρα δραματικό ρόλο έπαιξε την εποχή εκείνη και ο Ψυχρός Πόλεμος ανάμεσα σε ΗΠΑ και ΕΣΣΔ, καθώς και η μια και η άλλη πλευρά επιχείρησαν να προβάλλουν και να επιβάλλουν τον υλικό πλούτο σε εφήμερα αγαθά σε ένα άνευ προηγουμένου ανταγωνισμό μεταξύ τους. Αντί λοιπόν ο άνθρωπος να αναζητά στέρεες αξίες και ανάγκες άρχισε να αναζητά την απόλαυση μέσα από εφήμερες καταστάσεις και υλικά αγαθά. Σήμερα και στα πλαίσια της παγκοσμιοποίησης έχουμε ένα ακραίο φαινόμενο υπερκαταναλωτισμού. Τα παραδείγματα είναι πολλά με πιο χαρακτηριστικό τις εικόνες από ουρές εκατοντάδων πολιτών που βλέπουμε να περιμένουν στη σειρά για να παραλάβουν το νέο μοντέλο του iphone, ή τις σχεδόν συνθήκες μάχης που βιώνονται κατά τη διάρκεια της λεγόμενης Black Friday, όπου άνθρωποι φτάνουν να παλεύουν μεταξύ τους για την απόκτηση μιας τηλεόρασης ή μιας απλής ηλεκτρικής συσκευής που κατά πάσα πιθανότητα την έχουν ήδη, αλλά αισθάνονται την ανάγκη να αποκτήσουν κι άλλη καλύπτοντας το αίσθημα της εφήμερης ευτυχίας, της προσωπικής νίκης, χωρίς καμία ιδεολογική αξία.

2.6 Ανθρώπινες σχέσεις και Social Media

Στο τελευταίο κεφάλαιο του έργου γίνεται μια κριτική στις σχέσεις επικοινωνίας και στα social media, και πως έχουν διαμορφωθεί τα τελευταία χρόνια, καθώς πλέον τόσο η χρήση κινητού τηλεφώνου όσο και τα ηλεκτρονικά κοινωνικά μέσα αποτελούν αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας μας. Δεν είναι μια μόδα όπως ήταν πριν μια δεκαετία αλλά πλέον αποτελεί κοινωνικό φαινόμενο με τρομερές προεκτάσεις τόσο σε οικονομικό, πολιτικό και σε προσωπικό επίπεδο το οποίο δεν έχει αναλυθεί πλήρως και αποτελεί θέμα μελέτης της επιστημονικής κοινότητας καθώς δεν έχουν ελεγχθεί όλες οι πτυχές του¹⁵.

Σύμφωνα με έρευνα του πανεπιστημίου Αθηνών που έλαβε χώρα το 2014 στην Ελλάδα υπάρχει αυξητική τάση της χρήσης όλων των Μέσων Κοινωνικής Δικτύωσης¹⁶. Ειδικότερα τα τελευταία χρόνια βλέπουμε ακόμα μικρότερες ηλικίες να έχουν πρόσβαση σε αυτά χωρίς κανέναν εποπτικό έλεγχο με ότι αυτό συνεπάγεται για την προσωπική τους ασφάλεια.

¹⁵ Βλ. Ν. Κουτσογιαννοπούλου, Τα νέα μέσα ηλεκτρονικής δικτύωσης (Social Media) και η σχέση τους με την καταναλωτική συμπεριφορά, (διπλωματική μεταπτυχιακή εργασία), του τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Πατρών, Πάτρα 2013, σ. 16.

¹⁶ Ε. Κορδερά, Τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης και οι Επιπτώσεις τους στην ψυχική μας Υγεία, <https://www.psychologos-kordera.gr/index.jsp?CMRCode=19HC1PL3B&extLang=>

Είναι ενδεικτικό της αύξησης των χρηστών αλλά και του χρόνου που αφιερώνουν ειδικότερα οι νέοι στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, όπου το ποσοστό χρηστών στις ηλικίες 13 ετών έως 70 ετών είναι πλέον στο 89% με το μέσο όρο να αφιερώνει 213 λεπτά ημερησίως ενώ στην ηλικιακή κατηγορία των 18-24 ετών να φτάνει στα 292 λεπτά¹⁷.

Είναι ενδεικτικό λοιπόν από τη μια πως χάνεται κομμάτι της ουσιαστικής επικοινωνίας, της άμεσης ανθρώπινης επαφής. Πόσες και πόσες φορές έχουμε γίνει θεατές των προσωπικών στιγμών των «φίλων» ή και των διασήμων. Ενώ κάποτε ο προστατεύαμε τις προσωπικές μας στιγμές τώρα έχουν γίνει αυτονόητο να δίνεται τροφή στο «κοινό» που μας ακολουθεί για ορισμένα views, likes, για την αυτοπροβολή. Σχεδόν 5 ώρες όπως αναφέραμε και πιο πάνω περνάει ένας νέος 18 έως 24 ετών στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης. Μια μορφή εθισμού όπως εύκολα μπορεί να καταλάβει κανείς, που σταδιακά τον κάνει να αφιερώνει όλο και λιγότερο χρόνο σε σχέση με άλλες πτυχές, ουσιαστικές για την ζωή του. Μειωμένη απόδοση είτε στον εργασιακό χώρο είτε στον εκπαιδευτικό/ακαδημαϊκό, βλέπουμε δηλαδή στην πρώτη ευκαιρία κάποιος να μην είναι συγκεντρωμένος στην εργασία του, πόσα ατυχήματα άλλωστε ιδιαίτερα κατά την οδήγηση έχουν γίνει επειδή κάποιος κοίταζε στο facebook. Ακόμα και στην προσωπική υγιεινή βλέπουμε τις επιπτώσεις. Το κινητό τηλέφωνο έχει γίνει αναγκαίο εξάρτημα για τον ύπνο μας, κουράζοντας πνευματικά και σωματικά τον εαυτό μας. Η καθημερινή χρήση, έχει οδηγήσει στον εθισμό για την ανάγκη των likes, θεωρώντας ότι έτσι έρχεται η καταξίωση. Οδηγούνται όμως στην αποξένωση και στην απομόνωση¹⁸. Σύμφωνα με την έρευνα του Εθνικού Κέντρου Εθισμού και Κατάχρησης Ουσιών του Πανεπιστημίου της Κολούμπια, οι άνθρωποι που διαθέτουν συστηματικά πολύ χρόνο στα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης έχουν περισσότερες πιθανότητες να καπνίσουν, να καταναλώσουν αλκοόλ αλλά και να γίνουν συστηματικές χρήστες ναρκωτικών και να εθιστούν στην κάνναβη¹⁹.

Σε τελευταία κριτική ανάλυση όσο περισσότερο χρησιμοποιεί ο κόσμος τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης τόσο περισσότερο εντείνεται το αίσθημα της μοναξιάς, το βλέπουμε άλλωστε και στα εστιατόρια ή στη συνέντευξη μιας παρέας όπου μπορεί να βρίσκονται αρκετά άτομα μαζί αλλά κάθονται σκυμμένοι πάνω από ένα κινητό και δεν υπάρχει

¹⁷ <https://www.skai.gr/news/technology/ereyna-poses-ores-pernoun-sto-internet-oi-ellines>

¹⁸ Ο ρόλος των Σελίδων Κοινωνικής Δικτύωσης, <https://prolyk-social.weebly.com/kappaomicroniotanuomeganuiotaomicronlambdaomicrongamma943alpha.html>

¹⁹ Ο ρόλος των Σελίδων Κοινωνικής Δικτύωσης, <https://prolyk-social.weebly.com/kappaomicroniotanuomeganuiotaomicronlambdaomicrongamma943alpha.html>

επικοινωνία μεταξύ τους. Ακριβώς αυτό θέλει να θίξει το τελευταίο ζήτημα. Ότι ο περίγυρος, ο ανθρώπινος παράγοντας δίνει σημασία στον άλλον όταν έχει κι αυτός επαφή με τα Μέσα Κοινωνικής Δικτύωσης, γι' αυτό μόλις απαντήσει στο τηλέφωνο γίνεται το κέντρο προσοχής για τον περιβάλλον του και η προσοχή είναι στραμμένη πάνω του.

2.7 Απελευθέρωση

Στο τελευταίο κεφάλαιο βλέπουμε τον κεντρικό ήρωα να κάνει ένα άλμα διεξόδου. Αλληγορικά θέλω να δείξω ότι ο κάθε άνθρωπος μπορεί να βρει μια ουσιαστική λύση από αυτές τις συνθήκες που τον κρατούν δέσμιος, που απλά έρχονται να γεμίσουν προσωρινά κενά σε πλασματικές ανάγκες ηθικές, υλικές και πνευματικές. Δεν είναι όλα τόσα αρνητικά αλλά υπάρχει λύση, αρκεί να επιστρέψουμε σε κάποιες κλασσικές αξίες, να αναγνωρίσουμε την εξέλιξη των ανθρώπων, να μην γινόμαστε τροχοπέδη στα όνειρα των νέων και να μην προσπαθούμε να τους εγκλωβίσουμε σε μια ατέρμονη κατάσταση χωρίς προοπτικές. Το φωτεινό παράθυρο, που βρίσκει ο ήρωας, είναι μια διέξοδος από όλη αυτή την κατάσταση. Είναι η δυνατότητα προοπτικής στον ορίζοντα για κάτι καλύτερο για κάτι πιο ελπιδοφόρο, αυτό άλλωστε έρχεται να δείξει και το άλμα «πίστης» του ήρωα. Προσπαθεί να δώσει και το μήνυμα στον θεατή ότι υπάρχει διέξοδος από αυτές τις συνθήκες, ότι υπάρχει ένα καλύτερο αύριο αρκεί όλοι να αντιληφθούν και να συνειδητοποιήσουν τις συνθήκες που βιώνουν σήμερα. Άλλωστε αυτός είναι και ο ρόλος της δραματουργίας. Η ταύτιση του θεατή με τους χαρακτήρες, με τις συνθήκες και τα προβλήματα, ώστε να αποτελέσει το εναρκτήριο λάκτισμα για αναζήτηση μιας καλύτερης λύσης. Το παράθυρο είναι φωτεινό. Είναι το φως χαρακτηρισμό της ελπίδας, του καλού, της εξέλιξης. Απέναντι στο σκοτεινό τοπίο το οποίο βρισκόταν μέχρι τώρα ο ήρωας.

Κεφάλαιο τρίτο

Σε αυτό το κεφάλαιο θα γίνει αναλυτική περιγραφή των βημάτων που ακολούθησα για την παραγωγή του πρακτικού κομματιού της διπλωματικής. Τα ουσιαστικά βήματα για την ολοκλήρωση του έργου σε πρακτικό επίπεδο ώστε να παραδοθεί μια ταινία μικρού μήκους. Η δημιουργία μίας ταινίας επιβάλλει να ακολουθηθούν βασικά βήματα για να καταφέρει να υλοποιηθεί και να αποδοθεί σωστά έχοντας μικρή απόκλιση από τις ιδέες που περιβάλουν το πρώτο στάδιο δηλαδή την σύλληψη.

3.1 Σύλληψη ιδέας

Κατά τη διάρκεια της φοίτησης μου συνειδητοποίησα με το τι ακριβώς επιθυμώ να ασχοληθώ. Δεν ήταν άλλο από την όσο το δυνατόν μεγαλύτερη απορρόφηση γνώσης και η ανάλυση και εξειδίκευση της με κριτήρια τις εκάστοτε συνθήκες. Γι αυτό και επαγγελματικά αλλά και σαν προσωπικότητα αντιλαμβάνομαι ότι αυτό το οποίο μου δίνει ενέργεια είναι η αστείρευτη πηγή γνώσεων και το πώς θα καταφέρω αυτό το οποίο έχω διδαχθεί να το μεταδώσω και ο ίδιος, ακολουθώντας κατά κάποιο τρόπο την έννοια της διδασκαλίας. Η δημιουργία μίας ταινίας δεν αποτελεί νέα πτυχή τόσο κατά τη διάρκεια των σπουδών μου όσο και της επαγγελματικής μου σταδιοδρομίας, όμως η χρήση οπτικοακουστικών εφέ ήταν μια νέα προσπάθεια, ένα πείραμα όπου θα μετρούσα και τις δικές μου δυνατότητες και που με βοήθησε να κατανοήσω τη χρήση των οπτικοακουστικών μέσων, των ειδικών εφέ και τη διαδικασία να εργάζεσαι με ένα ανθρώπινο δυναμικό. Επίσης πρόκληση αποτέλεσε και το γεγονός πως διπλωματική μου εργασία είναι ίσως από τις λίγες ευκαιρίες να ολοκληρώσω ένα έργο όπως ακριβώς το είχα στο μυαλό μου χωρίς να πιέζομαι από κάποιον άλλο παράγοντα που πιθανών να συνεργάζομαι στην επαγγελματική μου σταδιοδρομία. Επίσης θεώρησα ευκαιρία να δημιουργήσω μία πειραματική επί της ουσίας ταινίας μικρού μήκους θέτοντας με αυτό τον τρόπο μια πιο πολύπλευρη προσέγγιση στην αισθητική του έργου.

Η αρχική σκέψη ήταν να αποδοθεί μέσα από μια διαδραστική θεατρική παράσταση όμως κατά τη διάρκεια της γραφής του σεναρίου και του storyboard, αλλά και στο στάδιο της υλοποίησης παρουσιάστηκαν αντικειμενικές δυσκολίες όπως το κόστος παραγωγής, ο χρόνος των συμμετεχόντων. Για παράδειγμα η σκηνή όπου γεμίζουν τα κεφάλια των ηθοποιών με μύρα είναι εφικτό να γίνει και μέσω mapping projection. Η άμεση υλοποίηση κατά αυτόν τον τρόπο δεν ήταν

εφικτή και έτσι προτιμήθηκε η τηλεοπτική μορφή του έργου που όμως αυτό δεν σημαίνει ότι δεν μπορεί να λειτουργήσει και διαφορετικά. Όπως ανέφερα και αρχικά στόχος ήταν να αποτελέσει μέρος ολοκληρωμένης θεατρικής παράστασης με την κάθε σκηνή να αποτελεί αυτόνομο κομμάτι και με ακόμα περισσότερο εμπλουτισμό όσον αφορά τη χρήση των τεχνικών μέσων.

3.2 Συγγραφή σεναρίου

Το αμέσως επόμενο βήμα μετά την σύλληψη της ιδέας είναι η γραφή ενός σεναρίου όπου θα πληροί συγκεκριμένες προϋποθέσεις όπως: αρχή – μέση – τέλος, γνωριμία με το πρόβλημα του ήρωα, κάλεσμα στην πρόκληση, δημιουργία αφηγηματικής δομής χωρίς κενά, εσωτερικές και εξωτερικές συγκρούσεις του ήρωα. Το σενάριο είναι ο θεμέλιος λίθος, για κάθε ταινία. Είναι στην ουσία η προσωπική πινελιά και υπογραφή του καλλιτέχνη, το πώς οραματίζεται αυτό που θέλει να αποδώσει, το μήνυμα που θα περάσει μέσα από την ταινία, τον σκοπό της, την ταυτότητα της.

Όπου απαιτήθηκαν σε μετέπειτα στάδιο στη διαδικασία της παραγωγής έγιναν οι απαραίτητες διαδικασίες ώστε να ήταν εφικτό να γίνουν αλλαγές για την αρτιότερη εξιστόρηση του έργου.

Όσο αναφορά την σκηνογραφία ήταν αρκετά χρονοβόρα διαδικασία καθώς θέλησα να δημιουργήσω μια ταινία όπου κάθε σκηνή σε οποιαδήποτε χρονική της στιγμή θα μπορούσε να αποτελέσει μια άρτια εικαστική φωτογραφία. Σημαντικό ρόλο έπαιξε το storyboard καθώς αποτελεί την πρώτη αποτύπωση των σκέψεων μου σε μια ολοκληρωμένη σειρά.

Κατά τη διάρκεια της συγγραφής του σεναρίου, και στη μορφή που ήθελα να δώσω στο έργο, έγινε επιτηδευμένη απουσία διαλόγων. Θεώρησα αφού λοιπόν το έργο ήθελα να είναι ένα πάντρεμα του χοροθεάτρου, του κινηματογράφου και του Θεάτρου, ότι η απουσία διαλόγων, ειδικά στην ονειρική κατάσταση που πραγματοποιείται το έργο είναι ένα απαραίτητο συστατικό για το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα στο τέλος. Η κινησιολογία, η θεματολογία, ο ήχος, ήθελα να κάνουν εμφανές, όσο κατέστη δυνατό, το τι πραγματεύεται το κάθε κεφάλαιο χωριστά. Έδωσα ιδιαίτερη έμφαση στην κίνηση, στον ρουχισμό, στα οπτικά ερεθίσματα που θα έκαναν τον θεατή να αντιληφθεί με τι έρχεται αντιμέτωπος ο ήρωας κατά τη διάρκεια του έργου. Μιλάμε άλλωστε για λέξεις, για διαλόγους οι οποίοι είναι πλασμένοι μέσα από την ίδια την κίνηση των ηθοποιών, μέσα από το ίδιο το εικαστικό περιβάλλον. Η έλλειψη διαλόγων δεν είναι αισθητή και δεν νομίζω ότι λείπει, καθώς μέσα από την παρουσίαση του έργου δημιουργείται ένας οπτικός κώδικας επικοινωνίας, που προσπάθησα να αποδώσω και να επιδιώξω να μεταφέρω μέσα από αυτό το ουδέτερο, δυστοπικό, σκοτεινό περιβάλλον του ονείρου.

3.3 Προετοιμασία

Τα γυρίσματα έγιναν στην Πάτρα το καλοκαίρι του 2018. Η αναζήτηση του χώρου για τα γυρίσματα ήταν μια σχετικά εύκολη διαδικασία καθώς εξαρχής υπήρχε η στοχοπροσήλωση να γίνει στο θέατρο. Για το λόγο αυτό χρησιμοποιήθηκαν οι εγκαταστάσεις του θεάτρου «Λιθογραφείο». Εκεί υπήρχε η δυνατότητα να στηθεί πιο εύκολα ο εξοπλισμός, τα φώτα, τα μικρόφωνα, ήταν ένα ελεγχόμενο περιβάλλον χωρίς εξωτερικές παρεμβολές.

Γνωρίζοντας εξαρχής ότι ήθελα να δημιουργήσω μια ταινία με θεατρικά στοιχεία, για να αποδοθεί το συγκεκριμένο αποτέλεσμα χρησιμοποιήθηκε ένα μεγάλο green screen διαστάσεων 10μ επί 20μ ώστε να είναι εφικτό κατά τη διάρκεια του μοντάζ να αποδοθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα, ενός φανταστικού περιβάλλοντος μέσα στο οποίο λαμβάνουν χώρα όλες οι σκηνές της ταινίας.

Στόχος του έργου ήταν να δώσει μια θεατρική μορφή ονείρου. Έναν διπλό, και ουδέτερο κόσμο αφήγησης και εξέλιξης της ιστορίας. Για να το πετύχω αυτό, παρότι ταινία μικρού μήκους έπρεπε να γυριστεί με τέτοιο τρόπο ώστε το περιβάλλον να μπορέσει να δώσει στο θεατή τη συγκεκριμένη αίσθηση. Γι' αυτό τα γυρίσματα έγιναν μέσα σε έναν θεατρικό χώρο.

Η έννοια του ονείρου άλλωστε έχει σουρεαλιστικά στοιχεία. Μορφές που απεικονίζονται σε δυσανάλογα σχήματα και διαστάσεις από το πραγματικό, μη ανθρώπινες μορφές. Είναι η κατάσταση εκείνη που το υπερφυσικό αποκτά φυσικές ιδιότητες. Χαρακτηριστικό παράδειγμα της ταινίας Inception²⁰, που γινόταν μια συνεχόμενη εναλλαγή από περιβάλλοντα με ακραίες καταστάσεις, όπως το τρένο που βρίσκεται μέσα στο κέντρο της πόλης ή τα κτίρια να περιστρέφονται συνεχόμενα καταργώντας τους νόμους της φυσικής. Ακόμα και η μορφή των προσώπων έντονα επηρεασμένη από το έργο που Παπαϊωάννου, όπου παρουσιάζονται με αφύσικες αναλογίες, χωρίς να είναι ολοκληρωμένα σώματα με τη μορφή που έχουμε συνηθίσει να τα βλέπουμε σήμερα.

Προσπαθώντας λοιπόν να καταλήξω σε αυτό το αποτέλεσμα προχώρησα στην επιλογή του θεάτρου, το οποίο εξυπηρετούσε ουσιαστικά τον στόχο και τον σκοπό της ταινίας. Η επιλογή άλλωστε του green screen βοήθησε να αποδοθεί σωστά το τεχνικό σκέλος το οποίο ήταν και ο

²⁰ Το Inception είναι αμερικανική περιπέτεια επιστημονικής φαντασίας παραγωγής 2010 σε σκηνοθεσία και σενάριο του Κρίστοφερ Νόλαν. Πρωταγωνιστούν οι Λεονάρντο Ντι Κάπριο, Κεν Γουατάναμπε, Τζόζεφ Γκόρντον-Λέβιτ, Μαρίον Κοτιγιάρ, Έλλιοτ Πέιτζ, Τομ Χάρντι, Κίλιαν Μέρφι, Ντίλιπ Ράο, Τομ Μπέρεντς και Μάικλ Κέιν.

στόχος του έργου. Για να βιώσει κανείς το σύνολο της ονειρικής κατάστασης, όπως φαίνεται και στο έργο υπάρχουν δυο διαφορετικά πλαίσια στο background της ταινίας. Το έδαφος που είναι στατικό, και στο πίσω μέρος τα σύννεφα. Ένα βίντεο από σύννεφα παίζει καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Τα σύννεφα δεν ήταν τυχαία επιλογή καθώς είναι ένα παραστατικό στοιχείο, που είναι άρρητα συνδεδεμένο με την ονειρική κατάσταση. Ακόμα και στην μεταφυσική τους έννοια τα σύννεφα, όπως στον ονειροκρίτη, δείχνουν ένα μήνυμα, ένα οίονό. Και από την απαρχή της ιστορίας του ο άνθρωπος από την αρχαία μυθολογία είχε σαν όνειρο να πετάξει, με το γνωστό μύθο του Δαίδαλου²¹ και του Ίκαρου. Τα σκούρα σύννεφα άλλωστε όπως επιλέχθηκαν και στο έργο, είναι προμηνύουν και δημιουργούν αρνητική διάθεση, απαισιοδοξία, ματαιοδοξία. Ένα περιβάλλον «βαρύ» που δημιουργείται με αυτό τον τεχνητό τρόπο.

Η σκηνή που εμπεριέχει τον ήρωα να τρέχει σε αρνητικό, είναι μια προσπάθεια απόδοσης της συνείδησης. Της εσωτερικής φωνής. Εκεί έγινε το γύρισμα σε δυο διαφορετικές σκηνές. Ο ήρωας τρέχει πίσω από ένα λευκό πανί με τα φώτα να πέφτουν πάνω του, δίνοντας την αίσθηση του θεάτρου σκιών.

Οι ηθοποιοί επιλέχθηκαν μετά από κάστινγκ. Η απουσία γυναικών είναι επιτηδευμένη, καθώς θα έπρεπε να πιάσω και εντελώς διαφορετικά ηθικά και κοινωνικά ζητήματα τα οποία θα άλλαζαν ολοκληρωτικά τη μορφή του έργου και του προβαλλόμενου μηνύματος σε αυτό που είχα στον αρχικό σχεδιασμό, καθώς η γυναίκα σήμερα μέσα στην κοινωνία έχει ακόμα πιο σύνθετα προβλήματα σε σχέση με τον άνδρα που θέλουν περαιτέρω ανάλυση. Το άφησα για μελλοντική επέκταση σε μια ολοκληρωμένη μορφή, όχι σε ταινία μικρού μήκους ώστε να μπορέσω να αναδείξω όσο το δυνατόν καλύτερα πτυχές και από τις δυο πλευρές.

Η προετοιμασία των ηθοποιών είχε να κάνει με τη σκηνική παρουσία όσο και με τις κινήσεις τους μέσα στο χώρο όπου πραγματοποιήθηκαν τα γυρίσματα. Η απουσία διαλόγων από το έργο ήταν επιτηδευμένη, καθώς ήθελα να χρησιμοποιήσω τη δύναμη της εικόνας και της κίνησης για να φτάσω στο επιθυμητό αποτέλεσμα. Τα κοστούμια των ηθοποιών ήταν επιλεγμένα από τον ίδιο τον συγγραφέα καθώς ήθελα να παρουσιάσω μια απρόσωπη μαζικοποίηση των καταστάσεων που βιώνουμε στην πραγματικότητα αλλά και γιατί υπήρχε ένα πρακτικό ζήτημα σε σχέση με τη χρήση του green screen.

²¹ Ο Δαίδαλος είναι ήρωας της ελληνικής μυθολογίας, περίφημος τεχνίτης και αρχιτέκτονας, στον οποίο αποδίδονται πλείστα από τα αρχέγονα έργα της αρχιτεκτονικής και γλυπτικής. Μάλιστα το όνομά του προέρχεται από το αρχαιοελληνικό ρήμα δαιδάλω, που σημαίνει «εργάζομαι ευφυώς, με δεξιότητα»

Οι ηθοποιοί κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων βρίσκονταν συνεχώς μπροστά από το φόντο (green screen) ώστε να γίνει σωστά η κινηματογράφηση του έργου. Όστε να αποδοθεί το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα κατά τη διάρκεια της προβολής.

Τα φώτα που χρησιμοποιήθηκαν ήταν περίπου 4 ύψους 4 έως 5 μέτρων και aperture 300d, ώστε να αποφύγουμε την δημιουργία σκιών που θα δημιουργούσαν πρόβλημα στο μετέπειτα στάδιο. Τα φώτα ήταν τοποθετημένα δυο στα πλάγια ήταν στην ίδια ευθεία των ηθοποιών και ένα σε γωνία 60 μοιρών σε ύψος μεγαλύτερο από τα υπόλοιπα ώστε να στοχεύει στα κεφάλια των ηθοποιών. Αν προσέξει κανείς κατά τη διάρκεια της ταινίας οι σκιές βρίσκονται προς το μέρος του θεατή. Αυτό ήταν ένα πρακτικό ζήτημα που προέκυψε κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων αλλά και πρόβλημα που θα αντιμετώπιζα αργότερα, κατά το post production σε σχέση με τη χρήση του green screen και όσον αφορά τη χρήση του δεύτερου βίντεο που θα χρησιμοποιούνταν για το background. Θέλοντας λοιπόν να αποφύγω τις σκιές στο background τα φώτα έχουν τοποθετηθεί στην πράξη προς το κοινό, αν μιλάμε με όρους θεατρικούς.

3.4 Μεταπαραγωγή

Μετά την ολοκλήρωση των γυρισμάτων προχώρησα στο επόμενο στάδιο τη μεταπαραγωγή (post production), στην ψηφιακή επεξεργασία δηλαδή του υλικού που διαθέτουμε από τα γυρίσματα.

Η διαδικασία της μεταπαραγωγής διήρκησε περίπου ένα μήνα. Η μεταπαραγωγή περιλαμβάνει το αρχικό πρόχειρο μοντάζ, την επεξεργασία φωτογραφιών, την σύνθεση εικόνων, την επεξεργασία των πλάνων, την δημιουργία τίτλων, την επεξεργασία ήχου και το τελικό μοντάζ. Στην διαδικασία του μοντάζ το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε ήταν το Adobe Premiere Pro CS19, το Adobe After Effect CS19, και για την εικόνα το Adobe Photoshop CS19. Για την επεξεργασία του ήχου χρησιμοποιήθηκε το Audacity.

Έχοντας λύσει τις πρώτες παραμέτρους για την μεταπαραγωγή περνάμε στο αρχικό μοντάζ το οποίο μας βοηθάει να ξεκαθαρίσουμε τα πλάνα που χρειαζόμαστε μέσα από το συνολικό υλικό της παραγωγής. Στην ουσία κρατάμε τις καλύτερες σκηνές από όλα τα γυρίσματα. Η επιλογή των πλάνων ήταν μια αρκετά δύσκολη διαδικασία καθώς έπρεπε να επιλέξω μέσα από αρκετό υλικό που υπήρχε από την παραγωγή. Επιλέγοντας πλέον τις καλύτερες σκηνές έκανα ένα πρόχειρο

μοντάζ έτσι ώστε να δημιουργηθεί μία πρώτη επαφή με το storyboard της προπαραγωγής αλλά και για να περάσουμε στο στάδιο της επεξεργασίας του υλικού.

Το δύσκολο κομμάτι ήταν η εισαγωγή του green screen στο premiere pro και στο after effect ώστε να δοθεί ένα άρτιο αποτέλεσμα χωρίς να υπάρχουν λάθη πίσω από τη σκηνή. Αυτό επιτεύχθηκε μέσα από τα effects με τη χρήση του chroma key, ultra key, και το key color. Χρησιμοποιήθηκε το matte generation για να εξεταστεί αν στις άκρες υπήρχαν παρεμβολές από (edges) από τα ρούχα και τις κινήσεις. Με τη χρήση του matte cleanup διορθώθηκε τα edges και με το soften tool και spill suppression προσπαθήσαμε να γίνει ένα άρτιο αποτέλεσμα. Αυτή ίσως ήταν και η πιο χρονοβόρα διαδικασία κατά τη διάρκεια του μοντάζ καθώς έπρεπε κάθε σκηνή να γίνει ξεχωριστά .

Αυτό είχε άμεσο αποτέλεσμα να εξαφανίζεται το green screen και το περιβάλλον να είναι αυτό που βλέπουμε στο τελικό αποτέλεσμα. Το background είναι ένα ακόμα βίντεο, που μπόρεσε να ενταχθεί με τη χρήση του green screen. Είναι σύννεφα που επιλέχθηκαν να παίζουν σε μια επανάληψη, τα σύννεφα κινηματογραφήθηκαν σε καθημερινή ροή. Η δημιουργία του bar fill your emptiness, έγινε με τη διαδικασία του neon effect, δημιουργώντας μια neon επιγραφή με ένα νέο αρχείο, χρησιμοποιήθηκαν 3 layer της ίδιας λέξης, με τη χρήση του fast blur, έγινε αλλαγή στα curves του rgb σε κάθε ένα ξεχωριστά για να δίνει την αίσθηση ότι αναβοσβήνει. Έγινε nest έπειτα στα τρία αρχεία, τοποθετήθηκε color matte και είχαμε το τελικό αποτέλεσμα. Εν κατακλείδι για το συνολικό έργο βασικό εργαλείο για την καλύτερη απόδοση του green screen αλλά και των υπόλοιπων οπτικών εφέ, χρησιμοποιήθηκε το adobe premiere, σε αντίθεση με το after effect. Αυτό ήταν επιλογή που προέκυψε κατά τη διάρκεια του μοντάζ καθώς για τόσο μεγάλο σε μικρό διάρκειας έργο ήταν αντίστοιχος ο χρόνος επεξεργασίας της κάθε σκηνής όταν έπρεπε να γίνει μια διόρθωση. Λαμβάνοντας υπόψη ότι σε κάθε frame σχεδόν ή σε κάθε σκηνή έπρεπε να κάνω ένα ξεχωριστό composition κατά τη διάρκεια του editing, ο χρόνος παραγωγής στην τελική μορφή που το είδαμε θα ήταν υπερβολικά μεγάλος. Λαμβάνοντας υπόψη ότι ένα έργο έχει και οικονομικά δεδομένα πέρα από το καλλιτεχνικό, θεωρητικό δημιουργικό σκέλος, ήταν επιβεβλημένο να βρεθεί η καλύτερη δυνατή λύση ή οποία θα έδινε και ένα άρτιο αποτέλεσμα και θα μείωνε το κόστος παραγωγής σε τέτοιο βαθμό ώστε να είναι εφικτό να πραγματοποιηθεί.

Η σκηνή όπου γεμίζουν τα κεφάλια των ηθοποιών με μύρα έγινε σε δυο στάδια. Πρώτα είχε κινηματογραφηθεί η μύρα ενώ γεμίζει το ποτήρι και μετά προστέθηκε στο βίντεο. Για το editing των σκηνών έχει χρησιμοποιηθεί το απλό cut, για να ξεχωρίσουν τα πλάνα ώστε να μείνουν

εκείνα που χρειάστηκαν πραγματικά για το μοντάζ. Το cross dissolve, όταν χρειάστηκε να γίνει μετάβαση από τη μια σκηνή στην άλλη.

Για τον ηθοποιό που είναι με το ακέφαλο σώμα, χρησιμοποιήθηκε επίτηδες αυτός ο τρόπος προβολής του όπως και στη σκηνή που όπου γεμίζουν τα κεφάλια τους με μύρα. Υπήρχε ένα τεχνικό πρόβλημα κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων και του post production το οποίο επιλέχθηκε αυτή η λύση. Δοκίμασα στην αρχή με πράσινες όμως υπήρχε ήδη green screen σε φόντο και αυτό δημιουργούσε αυτόματως πρόβλημα στο headtracking μέσω after effect. Καθώς δεν εντόπιζε το κεφάλι γιατί ήταν πράσινο στο πράσινο και στην απόδοση που ήθελα να κάνω δεν μπορούσε να εξαφανιστεί πλήρως. Κατά αυτόν τον τρόπο λοιπόν κατέληξα να δημιουργήσω ένα κοστούμι όπου θα απέδιδε σε αυτό το σκοπό καθώς δεν μπορούσα να επιλύσω το θέμα του face tracking άμεσα. Τεχνικά γίνεται αλλά έπρεπε να υπάρχουν και άλλος εξοπλισμός που θα ανέβαζε αρκετά το κόστος του έργου και δεν υπήρχε η δυνατότητα για κάτι τέτοιο.

3.5 Ήχος

Για τον ήχο επιλέχθηκαν σε ιδιωτική προβολή αποσπάσματα από συγκεκριμένα κομμάτια καθώς θεωρούσα ότι ταίριαζαν εικαστικά περισσότερο με το οπτικό σκέλος. Έγινε απομόνωση ορισμένων σκελών από κομμάτια του Κωνσταντίνου Βήτα. Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε ήταν το Audacity.

Για την ελεύθερη προβολή του έργου έγινε μίξη και επεξεργασία των κομματιών του Κωνσταντίνου Βήτα, σε τέτοιο βαθμό ώστε να μην είναι ταυτόσημα. Για την επεξεργασία του ήχου όπως αναφέραμε πιο πάνω χρησιμοποιήθηκε το Audacity. Με εφέ όπως η παραμόρφωση, η αντήχηση κλπ.

3.6 Σενάριο-σύνοψη

Στην πρώτη σκηνή βλέπουμε τον κεντρικό ήρωα να εμφανίζεται με μια βαλίτσα. Εξετάζει το περιβάλλον γύρω του. Είναι στάσιμος. Προσπαθεί να κάνει ένα βήμα αλλά βλέπουμε ότι είναι δεν μπορεί.

Στην δεύτερη σκηνή ο ήρωας εμφανίζεται μπροστά από ένα γραφείο. Εκεί εμφανίζονται 2 άνθρωποι οι οποίοι τοποθετούν να καθίσει σε μια καρέκλα και τοποθετούν άλλη μια. Εμφανίζεται ένας ακέφαλος άνθρωπος. Αργά σταθερά πλησιάζει προς τον

κεντρικό ήρωα. Κάθεται στο γραφείο μαζί του και τον βάζει να υπογράψει τα έγγραφα που είναι πάνω. Μόλις τα υπογράψει παίρνει τα χαρτιά τα τσαλακώνει και τα καταβροχθίζει.

Στην τρίτη σκηνή ο ήρωας βρίσκεται σε μια ονειρική κατάσταση. Βλέπει τη σκιά του, τη συνειδησή του να τρέχει και να φωνάζει απελπισμένα, χωρίς να φοράει παπούτσια. Τότε κι αυτός ξεκινάει να απελευθερώνεται για να ξεκινήσει το ταξίδι του. Σπάει σταδιακά τα δεσμά που τον κρατάνε στάσιμο. Λύνει τα κουμπιά του πουκαμίσου του στα χέρια και στη συνέχεια λύνει τα παπούτσια του και προχωράει χωρίς αυτά. Ξεκινάει την περιήγηση του στον κόσμο.

Στην τέταρτη σκηνή εμφανίζεται μπροστά του δυο άνθρωποι. Ένας οποίος έχει το ρόλο του μοντέλου και ένας ο οποίος έχει το ρόλο της τηλεόρασης. Το μακρύ χέρι της τηλεόρασης ταίριζει τον ήρωα ενώ βλέπουμε το μοντέλο να κοιτάει πάντα με έπαρση προς τον τηλεοπτικό φακό.

Στην πέμπτη σκηνή βλέπουμε 3 απρόσωπους ανθρώπους και έναν τέταρτο να του περιτριγυρίζει και να βγάζει ένα μπουκάλι αλκοόλ. Οι άνθρωποι ακίνητοι, αμέτοχοι περιμένουν υπομονετικά την κίνηση του τέταρτου ανθρώπου να τους γεμίσει με αλκόολ.

Στην έκτη σκηνή ξαφνικά βλέπουμε τον ήρωα μας να περιτριγυρίζεται από ένα πλήθος ανθρώπων που κινείται βιαστικά, μιλώντας στο τηλέφωνο μην βλέποντας τι γίνεται γύρω τους. Κάποια στιγμή χτυπάει το τηλέφωνο του ήρωα και ξαφνικά όλοι σταματάνε και είναι στραμμένοι γύρω του.

Στην τελευταία σκηνή βλέπουμε τον ήρωα να κοιτάζει με ελπίδα και να τρέχει να κάνει ένα άλμα προς ένα φωτεινό παράθυρο, τη διέξοδο από όλη αυτή την κατάσταση. Την έξοδο από την ονειρική εφιαλτική κατάσταση που βρίσκεται.

3.7 Προϋπολογισμός

Το κόστος της ταινίας ήταν σχετικά υψηλό για ταινία μικρού μήκους με βάση τα δεδομένα της αγοράς. Η αγορά του green screen κόστισε γύρω στα 600 ευρώ, καθώς χρειάστηκε να γίνει η αγορά 10 κομματιών 3mx3m τόσο ώστε να καλύψουμε σε ύψος όσο στο και στο πάτωμα. Η κάμερα που χρησιμοποιήθηκε ήταν Nikon d610 και ο φακός για τα γυρίσματα της o nikkor 24-120 mm, κι ένα τρίποδο. Η ενοικίαση για την παραχώρηση του χώρου των γυρισμάτων κόστισε 300 ευρώ.

4. Επίλογος

Τα συμπεράσματα που φαίνονται να προκύπτουν μέσα από τη διαδικασία της εκπόνησης της πτυχιακής εργασίας ποικίλουν και αποτελούν την μέγιστη εμπειρία. Πρώτα και κύρια αυτό που αποκόμισα και θεωρώ ότι είναι το βασικότερο στοιχείο ότι χωρίς τις απαραίτητες θεωρητικές γνώσεις δεν μπορεί να πραγματοποιηθεί κάποιο έργο. Είναι ένα βασικό ζήτημα που με προβληματίζε κατά τη διάρκεια της φοίτησης μου και θεώρησα σαν καταλληλότερο μέσο για να αποτυπώσω αυτό τον προβληματισμό την διαδικασία αυτή. Ειδικότερα βλέπω ότι αν και το τμήμα παρέχει σημαντικές γνώσεις σε θεωρητικό επίπεδο, δύσκολα καταπιάνεται κάποιος με την βαθύτερη ανάλυση. Αποτελεί ίσως, ένα θέμα ταμπού αν μπορούμε να το θέσουμε με αυτό τον τρόπο. Η δυσκολία βέβαια πηγάζει γιατί από μικροί σε ηλικία έχουμε μάθει να λειτουργούμε με την εικόνα, τουλάχιστον η γενιά μας. Αν και επέλεξα τον κινηματογράφο σαν μέσο η κατανόηση του έργου δεν θα είναι πλήρης αν κάποιος δεν έχει εμπλουτίσει τους ορίζοντες τους μέσα από την ιστορία της Τέχνης, μέσα από τη σημειολογική ανάλυση, μέσα από τη φιλοσοφία. Ήταν ένα ζήτημα το οποίο μου ανέδειξε πολλές πτυχές για τον τρόπο με τον οποίο όλα τα δεδομένα συνδέονται μεταξύ τους. Ήταν ένα βήμα μετεξέλιξης στο κομμάτι του πως μπορεί να παντρέψει κάποιος δυο μορφές τέχνης, το Θέατρο και τον Κινηματογράφο, χρησιμοποιώντας οπτικά εφφέ, και ευελπιστώντας αργότερα ότι θα γινόταν σε ένα πιο εξελιγμένο επίπεδο και με τη χρήση καλύτερων μηχανημάτων ώστε να αποδοθεί μελλοντικά σε ζωντανή ροή και η χρήση του video mapping projection εντός της παράστασης.

Όσον αφορά την δημιουργία της ταινίας, από την ιδέα μέχρι το βασικό μοντάζ, με βοήθησε να κατανοήσω την ανάγκη σωστής λειτουργίας που τίθεται σε μια παραγωγή. Αρχικά η σημαντικότερη βάση μπαίνει στο στάδιο της γραφής του σεναρίου καθώς είναι ο λόγος για τον οποίο γίνονται όλα τα επόμενα στάδια. Η ταινία είναι το αποτέλεσμα που προκύπτει από την ανάγκη να οπτικοποιηθεί μία ιστορία. Επομένως θα πρέπει να είναι τουλάχιστον λειτουργικό με βάση την κινηματογραφική γλώσσα. Το στάδιο της παραγωγής της ταινίας βασίζεται σε μεγάλο βαθμό στην βοήθεια των συνεργατών. Όμως πριν από αυτό για να μπορέσει να λειτουργήσει η ομαδικότητα χρειάζεται να κυριαρχεί η οργάνωση σε όλους τους τομείς. Η δουλειά του σκηνοθέτη πέρα από την δημιουργία της ταινίας είναι να οργανώσει την λειτουργία της ομάδας, να εμπνέει σεβασμό αλλά και να σέβεται όλα τα μέλη της ομάδας, να οργανώνει το χρόνο και τον χώρο γυρισμάτων αλλά και να δημιουργεί ένα κλίμα αρμονίας σε όλη την διάρκεια των γυρισμάτων καθώς είναι και το στάδιο που συμβάλουν και άλλα άτομα. Η ύπαρξη της ομάδας σε αυτό το σημείο είναι αναγκαία καθώς χωρίς αυτήν δε θα μπορούσαν να ολοκληρωθούν τα γυρίσματα. Το στάδιο της μεταπαραγωγής αποτέλεσε μια διαδικασία με αρκετές ώρες δουλειάς.

Αντιμετωπίστηκαν δυσκολίες που προέκυψαν από τα λάθη των γυρισμάτων αλλοιώνοντας την ποιότητα της εικόνας σε κάποια πλάνα, ενώ ορισμένες φορές χρειάστηκαν να γίνουν αναγκαστικές αλλαγές στο μοντάζ ως προς την εναλλαγή των πλάνων έχοντας αντίκτυπο στη ροή και το δέσιμο της ταινίας όπως επίσης και λόγω μη επιτυχίας στο μοντάζ απάλειψης των σκίων που δεν καταφέρα να αποβάλλω κατά τη διαδικασία του video editing. Ήταν άλλωστε και μια πρώτη επαφή σε προσωπικό επίπεδο να δουλέψω με green screen. Οδηγήθηκα σε νέα μονοπάτια στο ψηφιακό σκέλος, καθώς δεν είχα εργαστεί προγενέστερα με αυτή την τεχνική, οπότε αποτέλεσε και μια διαδικασία εκμάθησης, παράλληλα και με το χοροθέατρο που ήταν κάτι άγνωστο εντελώς για τα δικά μου δεδομένα. Ακόμα και η διαδικασία να «παντρέψω», να συγχωνέσω, να δέσω άρτια σε ένα κινηματογραφικό έργο, μια κλασσική μορφή τέχνης χωρίς την απόδοση διαλόγων είναι ένα βήμα μετεξέλιξης στο επίπεδο των γνώσεων που είχα αποκομίσει σε προπτυχιακό επίπεδο.

Τέλος μέσα από αυτή τη διαδικασία αγάπησα τον κινηματογράφο σαν μορφή τέχνης, την ίδια την ιστορία της Τέχνης, δέχτηκα τις δυσκολίες του ως μέσο πρόκλησης και κατανόησα όσο μου επιτράπηκε μέσα από την διπλωματική την γενικότερη έννοια της Τέχνης και της ανθρώπινης σκέψης. Η εμπειρία που αποκόμισα από την διαδικασία της διπλωματικής αποτελεί από μόνο της ένα αρκετά καλό εφόδιο για την συνέχεια τόσο σε επαγγελματικό επίπεδο, όσο και σε θεωρητικό, πνευματικό καθώς θεωρώ ότι διεύρυνα τους ορίζοντες μου και ήρθα σε επαφή με ένα χώρο που μπορεί να αποτελέσει τη βάση για τη σύγχρονη κουλτούρα του θεάτρου και του κινηματογράφου, την ανάδειξη όλων πλευρών που αφορά την τέχνη.

5. Βιβλιογραφία

N. Κουτσογιαννοπούλου, Τα νέα μέσα ηλεκτρονικής δικτύωσης (Social Media) και η σχέση τους με την καταναλωτική συμπεριφορά, (διπλωματική μεταπτυχιακή εργασία), του τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Πατρών, Πάτρα 2013, σ. 16.

Γραμματάς, Θ. (1999^a). *Διδακτική του Θεάτρου*. Αθήνα: τυπωθήτω, σ. 268

Manovich, L. (2009). “The Practice of everyday (media) life: From mass consumption to mass cultural production?” *Critical Inquiry* 35(2), 319-331

Murray, J.H. (1997) p.271.

N. Κουτσογιαννοπούλου, Τα νέα μέσα ηλεκτρονικής δικτύωσης (Social Media) και η σχέση τους με την καταναλωτική συμπεριφορά, (διπλωματική μεταπτυχιακή εργασία), του τμήματος Διοίκησης Επιχειρήσεων του Πανεπιστημίου Πατρών, Πάτρα 2013, σ. 16.

Η καταναλωτική κοινωνία, Οι μύθοι, οι δομές της- πρόλογος του J.D.Mayer εκδόσεις Πολιτεία 2005

Σολδάτος Ι Ιστορία του Ελληνικού Κινηματογράφου, Τόμοι Α, Β, εκδόσεις Αιγόκερος 2004

Friedrich Kittler, Γραμμόφωνο, κινηματογράφος, Γραφομηχανή, εκδόσεις Νήσος 2005

Zettl, Παραγωγή Βίντεο, βασικές αρχές και τεχνικές, Εκδόσεις Έλλην 1999

Anthony Kenny Ιστορία της Δυτικής Φιλοσοφίας, , Εκδόσεις Νεφέλη 2005

Keith Oatley, Jennifer M Jenkins, Συγκίνηση, ερμηνείες και κατανόηση, εκδόσεις Παπαζήση 2004

Rudolf Arnheim, Τέχνη και Οπτική Αντίληψη, η ψυχολογία της δημιουργικής όρασης, Εκδόσεις Θεμέλιο 2005

Wittgenstein, Περί τέχνης και αισθητικής, εκδόσεις Ανδρέου, 2002

«Ομάδες, Κινήματα, Τάσεις της σύγχρονης τέχνης μετά το 1945», Ανωτάτη Σχολή Καλών Τεχνών Παρισιού, 1991,Εξάντας Εκδοτική Α.Ε

6. Ιστογραφία

<https://theodoregrammatas.com/el/%CE%B8%CE%AD%CE%B1%CF%84%CF%81%CE%BF-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CF%88%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%AC-%CE%BC%CE%AD%CF%83%CE%B1-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CE%B5%CE%BA%CF%80%CE%B1%CE%AF%CE%B4%CE%B5%CF%85/>

<https://en.wiktionary.org/wiki/cyberdrama>

<https://cultureviewmia.com/2017/06/13/natasha-tsakos-invents-the-future/>

<https://worldoftheatreandart.com/multimedia-modern-theatre/2/>

<https://www.lavart.gr/gpt-2-i-techniti-noimosyni-dimiourgise-to-proto-theatriko-ergo/>

<https://prolyk-social.weebly.com/kappaomicroniotanuomeganuiotaomicronlambdaomicrongamma943alpha.html>

<https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%9A%CE%B1%CF%84%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CE%BB%CF%89%CF%84%CE%B9%CF%83%CE%BC%CF%8C%CF%82>

<https://teen.queen.gr/sxeseis/story/978/ta-social-media-skotonoy-n-i-voithoy-n-tis-anthropines-sxeseis-h-teen-queen-grafei>

<https://www.in.gr/2012/09/20/entertainment/trash-tv/>

<https://tetradia-marxismou.gr/%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CE%B3%CE%BA%CE%B5%CF%83-%CE%BA%CE%B1%CE%B9-%CE%BA%CE%B1%CF%84%CE%B1%CE%BD%CE%B1%CE%BB%CF%89%CF%83%CE%B7-%CF%83%CF%84%CE%B7%CE%BD-%CF%83%CE%B7%CE%BC%CE%B5%CF%81%CE%B9%CE%BD%CE%B7/>

<https://www.kathimerini.gr/world/552735/i-katanalotiki-koinonia/>

<https://www.savoirville.gr/protipa-zwis/>

<https://www.deasy.gr/nea/c7096/Social-Media-kai-Ellhnes-katanalwtes.html>

<https://www.in.gr/2020/02/08/greece/ereyna-online-toulaxiston-35-ores-tin-imera-oi-ellines/>

<https://www.kathimerini.gr/life/technology/77086/energoi-christes-ton-social-media-oi-ellines/>

<https://www.skai.gr/news/technology/ereyna-poses-ores-pernoun-sto-internet-oi-ellines>

<https://www.cultmagz.com/l/ta-mesa-koinonikis-diktyosis-kai-i-epidrasi-toys-stis-diaprosopikes-scheseis/>

<https://www.culturenow.gr/tag/dimitris-papaioannoy/>

<http://www.dimitrispapaioannou.com/gr/current/since-she>

<https://www.cultmagz.com/l/theatro-kai-kinimatografos-dyo-techne-poy-oso-yparchoyn-tha-vafoyn-me-to-chroma-toy-oneiroy-to-gkrizo-tis-zois-mas/>

7. Βιντεογραφία.

https://www.ted.com/talks/natasha_tsakos_a_multimedia_theatrical_adventure/transcript?language=el

https://www.youtube.com/watch?v=cgD6BUwdijs&ab_channel=NationalTheatre

https://www.youtube.com/watch?v=Is1iWYNxfAo&ab_channel=TheatreVilleParis

https://www.youtube.com/watch?v=A0PvFyxGshQ&ab_channel=NatasaBozini

https://www.youtube.com/watch?v=vlj9aPKB9m0&ab_channel=TED