



ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

«ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΗΧΗΤΙΚΟΥ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝΤΟΣ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗΣ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗΣ ΓΙΑ ΤΗΝ ΠΑΡΑΓΩΓΗ ΜΙΑΣ ΤΑΙΝΙΑΣ »

Υποψήφια :
Τζωρτζάκη Χριστίνα
ΤΧ2012060

Επιβλέπων Καθηγητής :
Λουφόπουλος Απόστολος
Ηχητικός Σχεδιασμός με Εφαρμογή στην Τέχνη Ήχου

Κέρκυρα, Σεπτέμβριος 2022

Υπεύθυνη Δήλωση

Με το παρόν κείμενο βεβαιώνω ότι ο κάτωθι υπογράφων είμαι η συγγραφέας της παρούσας πτυχιακής εργασίας, η οποία εκπονήθηκε στο πλαίσιο των απαιτήσεων του προγράμματος σπουδών του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας του Ιονίου Πανεπιστημίου και η οποία παραδόθηκε, μετά από έγκριση του επιβλέποντας καθηγητή μου, σε έντυπη και ψηφιακή μορφή στη Γραμματεία του Τμήματος. Επίσης δηλώνω πως κάθε πηγή που χρησιμοποίησα (βιβλιογραφία, αρθρογραφία, ιστογραφία), για την υποστήριξη των υποθέσεων της μελέτης και της έρευνάς μου, είναι πλήρως συμβατή με τα ακολουθούμενα επιστημονικά πρότυπα και, επιπλέον, αναφέρεται ρητά, υπό μορφή αναφοράς - παραπομπής, σε όλο το φάσμα κειμένων της παρούσας εργασίας. Το αυτό ισχύει για τη χρήση δευτερογενών δεδομένων εικόνων, ιδεών και λέξεων, τα οποία και αναφέρονται είτε ακριβώς όπως υπάρχουν στις πηγές είτε ερμηνεύονται από εμένα.

Χριστίνα Τζωρτζάκη

Ευχαριστίες

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου για την καθοδήγηση που μου προσέφερε και το χρόνο που διέθεσε δίνοντάς μου χρήσιμες συμβουλές και οδηγίες για την ολοκλήρωση της πτυχιακής μου εργασίας. Στο ίδιο πλαίσιο ευγνωμοσύνης, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους τους καθηγητές του Τμήματος Τεχνών Ήχου και Εικόνας για τη συμβολή τους στην επιστημονική και τεχνολογική μου συγκρότηση στα χρόνια της φοίτησής μου στο Τμήμα. Οφείλω επίσης ένα μεγάλο ευχαριστώ σε όλους εκείνους που συνέβαλαν στην ολοκλήρωση της εργασίας μου (καστ, φιλική συμμετοχή). Τέλος, ένα μεγάλο ευχαριστώ στους γονείς μου για την οικονομική τους υποστήριξη, καθώς και τους συγγενείς και τους φίλους για την ηθική υποστήριξη σε όλο το διάστημα των σπουδών μου και της πορείας μου.

ΣΥΝΟΠΤΙΚΗ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στην παρούσα εργασία θα παρουσιαστεί και θα αναλυθεί μια μελέτη, μέσα από την παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας, μικρού μήκους, με ηχητική επένδυση. Η ταινία, που ονομάστηκε «Το Χρονικό», δημιουργήθηκε βασισμένη στην δημιουργία αφαιρετικής ηχητικής επένδυσης, σε στυλ πειραματικής ηχητικής τέχνης. Πρόκειται για ένα είδος καλλιτεχνικού βίντεο που δείχνει τις φάσεις ανάπτυξης και εξέλιξης στην ζωή του προσώπου που θα πρωταγωνιστήσει. Με ενσωματωμένο το στοιχείο του stop motion (animation pixilation), την χρήση του αναδρομικού μοντάζ, τόσο στον ήχο όσο και στην εικόνα, με αναδρομικές σκηνές στο παρελθόν αλλά και από τις μεταβατικές σκηνές «κόμβους», που θα ακολουθήσουν, θα μεταφερόμαστε από την μία χρονική περίοδο στην άλλη. Η μετάβαση αυτή από το ένα στάδιο στο άλλο (σκηνή) χαρακτηρίζεται ως αρκετά αφαιρετική και «χαοτική», δίνοντας την αίσθηση της εναλλαγής του χρόνου. Στη συνέχεια αναλύονται όλες οι διαδικασίες που πραγματοποιήθηκαν για την υλοποίηση του έργου αυτού όπως αντίστοιχα συμβαίνει και στην παραγωγή μιας κινηματογραφικής ταινίας κάτω από οποιαδήποτε τεχνική ή αισθητική. Τα στάδια αυτά περιγράφουν την προπαραγωγή, την παραγωγή και την μεταπαραγωγή, καθένα από τα οποία διαχωρίζεται σε επιμέρους στάδια και διαδικασίες, που μπορεί να διαφέρουν λίγο ανάλογα το είδος ή ακόμα και την εξέλιξη της τεχνολογίας μέσα στο πέρασμα των χρόνων.

Abstract

In this work, a study will be presented and analyzed, through the production of a short film, with audio. The film, called "The Chronicle", was created based on the creation of an abstract sound overlay, in the style of experimental sound art. It is a kind of artistic video that shows the phases of growth and development in the life of the person who will star. With the integrated element of stop motion (animation pixilation), the use of retrospective montage, both in sound and image, with retrospective scenes in the past but also from the transitional "nodes" scenes that will follow, we will be transported from one time period to the other. This transition from one stage to another (scene) is characterized as quite abstract and "chaotic", giving the sense of the alternation of time. Then all the procedures carried out for the implementation of this project are analyzed, as is the case in the production of a film under any technique or aesthetic. These stages describe pre-production, production and post-production, each of which is divided into individual stages and processes, which may differ slightly depending on the genre or even the evolution of technology over the years.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Στο πρώτο κεφάλαιο, το οποίο είναι εισαγωγικό, κάνουμε μια γενική προσέγγιση στο θέμα όπου εντάσσεται η πτυχιακή εργασία. Αρχικά αναφερόμαστε στο αντικείμενο που σχετίζεται με την συγκεκριμένη εργασία καθώς και στις βασικές ιδέες οι οποίες οδήγησαν στην υλοποίηση του έργου. Τέλος αναλύουμε τους στόχους που θέτει η εργασία αυτή με βάση το οπτικοακουστικό αυτό έργο, την συσχέτιση του ανθρώπου με τον χρόνο και την γενικότερη έννοια της ύπαρξης του.

Στο δεύτερο κεφάλαιο γίνεται μια γενικότερη επισκόπηση σε ορισμένα σημαντικά ιστορικά στοιχεία που αφορούν κατά κύριο λόγο την εξελικτική θεωρία του ανθρώπου και το γενικότερο νόημα της ανθρώπινης ύπαρξης. Ακόμα αναλύουμε τις βασικότερες έννοιες και όρους που σχετίζονται με την υλοποίηση του έργου. Ξεκινώντας αναφέρουμε την τεχνική του Stop Motion (Animation Pixilation), την γενικότερη έννοια του Μοντάζ, εστιάζοντας στο αναδρομικό μοντάζ, καθώς και στην προσέγγιση του όρου Βίντεο Τέχνη και Art Performance. Στην συνέχεια, προχωράμε στην ζώνη του ήχου και αναλύουμε αρχικά την Ηχητική Τέχνη εστιάζοντας στην κλασική και πειραματική μουσική, ενώ κάνουμε μια σύντομη περιγραφή στην ακουστική οικολογία, την έννοια του ηχοτοπίου. Τέλος δεν μπορεί να λείπει η αναφορά στην έννοια του χρόνου που αποτελεί σημαντικό κομμάτι του έργου.

Στο τρίτο κεφάλαιο αναλύεται η διαδικασία της προ - παραγωγής του έργου καθώς και τα στάδια τα οποία μεσολάβησαν για την ολοκλήρωση του. Στην συνέχεια προχωράμε εξετάζοντας την ιστορία του, το σενάριο του, το οποίο αποτελείται από α) τις κατηγορίες του σεναρίου β) τα βασικά του στοιχεία ενώ γ) γίνεται πιο συγκεκριμένο με την ανάλυση του σεναρίου του έργου. Ακολουθεί η περιγραφή των χαρακτήρων, όπου αρχικά υπάρχει η παρουσίαση τους και έπειτα προχωράμε στην έρευνα τους, τόσο με αισθητική προσέγγιση όσο και με συναισθηματική προσέγγιση. Επίσης γίνεται μια αναφορά στο προ ηχητικό κομμάτι για την παραγωγή του έργου αυτού (ντουμπλάζ). Στην συνέχεια προκύπτει η έρευνα και ανάλυση των τοποθεσιών που γυρίστηκε το οπτικοακουστικό έργο, η αισθητική σύνδεση του καλλιτεχνικού κάδρου του βίντεο καθώς και οι συμβολισμοί.

Στο τέταρτο κεφάλαιο αναλύεται η διαδικασία της παραγωγής του έργου. Αρχίζουμε με τις επιλογές που έπαιξαν σημαντικό ρόλο στην διαμόρφωση της αισθητικής της εικόνας, ακολουθούν οι γωνίες λήψεων των πλάνων που τραβήχτηκαν, οι καιρικές συνθήκες και ο φωτισμός. Στην συνέχεια αναφερόμαστε σε ειδικά πρακτικά θέματα που προέκυψαν κατά την διαδικασία παραγωγής του βίντεο και τέλος αναφέρεται ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για την υλοποίηση του έργου.

Στο πέμπτο κεφάλαιο αναφερόμαστε στην μετα - παραγωγική διαδικασία του έργου. Αναλυτικότερα παρουσιάζεται η διαδικασία του μονταρίσματος του βίντεο, στην συνέχεια ακολουθεί ο ηχητικός σχεδιασμός και η επεξεργασία του ήχου, η επεξεργασία της εικόνας και το stop motion, οι εναλλαγές των χρωμάτων, η δημιουργία των τίτλων του βίντεο και τέλος η εξαγωγή του στην τελική του μορφή σε ένα αρχείο βίντεο.

Τέλος στο έκτο και τελευταίο κεφάλαιο έχουμε τα συμπεράσματα που προκύπτουν μετά το πέρας της εργασίας αυτής. Δίνονται κριτικά οι αρχικοί στόχοι και κατά πόσο ανταποκρίνονται στο γενικότερο αποτέλεσμα που θέλαμε εξ αρχής να πετύχουμε. Γίνεται αναφορά στις θετικές εμπειρίες που αποκοιμήθηκαν από την εργασία αυτή, την προσπάθεια, όπως και τις δυσκολίες που προέκυψαν και έπρεπε να αντιμετωπιστούν για την ολοκλήρωση της.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 - ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

1.1 ΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ.....	
1.2 ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ.....	
1.3 ΙΔΕΕΣ.....	
1.4 ΣΤΟΧΟΙ.....	

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 - ΓΕΝΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

2.1 ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ.....	
2. 1. 1 ΕΞΕΛΙΚΤΙΚΗ ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΑΝΘΡΩΠΟΥ.....	
2. 1. 2 ΓΝΩΣΤΙΚΗ ΕΞΕΛΙΚΤΙΚΗ ΘΕΩΡΙΑ ΤΟΥ J.ΡΙΑΓΕΤ.....	
2. 2 ΘΕΩΡΗΤΙΚΗ ΑΝΑΛΥΣΗ ΒΑΣΙΚΩΝ ΕΝΝΟΙΩΝ	
2. 2 .1 STOP MOTION	
2. 2. 2 MONTAZ	
2. 2. 3 ΒΙΝΤΕΟ ΤΕΧΝΗ.....	
2. 2. 4 ΗΧΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΣΤΗΝ ΤΕΧΝΗ ΗΧΟΥ.....	
3. 1 ΧΡΟΝΟΣ (ΓΕΝΙΚΗ ΘΕΩΡΗΣΗ).....	

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 – ΠΡΟΠΑΡΑΓΩΓΗ

3.1 ΣΤΑΔΙΑ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ ΤΟΥ «ΧΡΟΝΙΚΟΥ».....	
3.2 ΙΣΤΟΡΙΑ.....	
3.3 ΣΕΝΑΡΙΟ.....	
3. 3. 1 ΚΑΤΗΓΟΡΙΕΣ	
3. 3. 2 ΒΑΣΙΚΑ ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΣΕΝΑΡΙΟΥ.....	
3. 3. 3 ΤΟ ΣΕΝΑΡΙΟ ΤΟΥ «ΧΡΟΝΙΚΟΥ».....	
3. 4 ΝΤΟΥΜΠΛΑΖ (ΗΧΟΣ).....	
3. 5 ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ.....	
3. 5. 1 ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ.....	
3. 5. 2 ΕΡΕΥΝΑ.....	
3. 5. 3 ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΠΡΟΣΕΓΓΙΣΗ ΕΡΕΥΝΑ.....	
3. 6 ΕΡΕΥΝΑ ΚΑΙ ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΠΟΘΕΣΙΩΝ / ΣΥΜΒΟΛΙΣΜΟΙ.....	

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 – ΠΑΡΑΓΩΓΗ

- 4.1 ΕΠΙΛΟΓΕΣ ΠΟΥ ΔΙΑΜΟΡΦΩΝΟΥΝ ΤΗΝ ΑΙΣΘΗΤΙΚΗ ΤΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ.....
- 4. 2 ΓΩΝΙΑ ΛΗΨΕΩΝ ΠΛΑΝΟΥ ΚΑΙ ΦΩΤΙΣΜΟΣ.....
- 4. 3 ΗΧΗΤΙΚΟ ΠΕΡΙΒΑΛΛΟΝ ΚΑΙ ΚΑΤΑΓΡΑΦΕΣ.....
- 4. 4 ΕΙΔΙΚΑ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΘΕΜΑΤΑ.....
- 4. 5 ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ / ΚΑΜΕΡΑ.....

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 - ΜΕΤΑ - ΠΑΡΑΓΩΓΗ

- 5.1 MONTAZ.....
- 5. 2 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ ΚΑΙ STOP MOTION.....
- 5. 3 ΗΧΗΤΙΚΟΣ ΣΧΕΔΙΑΣΜΟΣ (SOUND DESIGN).....
- 5. 4 ΜΟΥΣΙΚΗ.....
- 5. 5 ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΙΤΛΩΝ.....
- 5. 6 VIDEO EXPORT.....

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 - ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

- 6. 1 ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ ΚΑΙ ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑΤΑ.....
- 6. 2 ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΙΣΜΟΙ ΚΑΙ ΠΕΡΙΘΩΡΙΑ ΒΕΛΤΙΩΣΗΣ.....

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....

ΙΣΤΟΓΡΑΦΙΑ.....

ΕΙΚΟΝΟΓΡΑΦΙΑ.....

ΑΝΑΦΟΡΕΣ ΒΙΝΤΕΟ.....

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

1.1 Γενική Προσέγγιση

Η γενικότερη μορφή της ιδέας περί παραγωγής του οπτικοακουστικού αυτού έργου με τίτλο «Το Χρονικό» δημιουργήθηκε με βασικές συνεχώς μεταβαλλόμενες κινηματογραφικές τεχνικές (εικονοληψίας, μοντάζ, ηχητική επένδυση και επεξεργασία) αλλά και άλλες τεχνικές δυνατότητες όπως βιντεοκάμερα, χρήση μικροφώνου, φυσική σύνθεση - φωτισμός κ.α. Με τον παραπάνω συνδυασμό των τεχνικών λήψεων και με βάση το ανθρωπιστικό νόημα που θέλω να περάσω μέσα από την πτυχιακή μου εργασία παρουσιάζεται μία από τις σημαντικότερες πτυχές που υπάρχει στην ανθρώπινη ύπαρξη, και που παραμένει αμετάβλητη, η έννοια του χρόνου¹. Γιατί ο χρόνος διέπει την ζωή και την υπόσταση του ανθρώπου. Διέπει την φύση και τον κόσμο ολόκληρο. Διέπει ακόμα κάθε έννοια και σκέψη του ανθρώπου γι' αυτόν.

1.2 Αντικείμενο

Με την έναρξη της πτυχιακής αυτής εργασίας εντασσόμαστε στο χώρο των οπτικοακουστικών τεχνών και πιο συγκεκριμένα στον χώρο των οπτικοακουστικών έργων. Παρουσιάζεται σημαντικά το κομμάτι της ηχητικής τέχνης - ηχητικού σχεδιασμού που έχει ως στόχο τον πειραματισμό και την εξερεύνηση των ηχητικών αντικειμένων, σε συνδυασμό πάντα με το κομμάτι της εικόνας και του βίντεο, καταλήγοντας έτσι στο τελικό αποτέλεσμα του έργου. Για την σύνθεση του και την τελική του δημιουργία, όσον αφορά αποκλειστικά το κομμάτι του ήχου, χρησιμοποιήθηκε η γλώσσα της πειραματικής τέχνης της μουσικής² καθώς και της σύγχρονης κλασικής μουσικής³ (20ος και 21ος αιώνας). Ο συνδυασμός καθώς και η σύνθεση των παραπάνω δεν είναι τυχαίος, καθώς ενώ φαινομενικά μοιάζουν σαν δύο μέρη της μουσικής που είναι αντίθετα στον μουσικό καλλιτεχνικό κόσμο ουσιαστικά με την κατάλληλη δόμηση, επεξεργασία και σύνθεση μπορούν να παράγουν ένα πολύ ενδιαφέρον και ξεχωριστό αποτέλεσμα. Η ευελιξία, «ευκαμπτότητα» του πειραματικού ήχου, η αφαιρετική του χροιά και οι δυνατότητες που παρέχονται μέσω επεξεργασίας, στα πλαίσια της μουσικής γλώσσας, επιτρέπουν τη δημιουργία εικονικών χώρων, κόσμων και ευνοούν την τέχνη σε ένα τέτοιο πλαίσιο, όπως τίθεται μέσα από το θέμα της εργασίας. Τα παραπάνω σε συνδυασμό και με την κλασική μουσική, όπου προσδίδει ένα αίσθημα μελαγχολίας και αναπόλησης του παρελθόντος, συνδέονται άμεσα με την ιστορία του έργου αυτού. Ακόμα η προσθήκη της γρήγορης εναλλαγής των πλάνων μεταξύ τους για την προβολή αναμνήσεων σε συγκεκριμένο σημείο του έργου (flashback), ολοκληρώνουν το τελικό ηχητικό αποτέλεσμα.

¹ Άρθρο του Lee Smolin: «Τι είναι ο Χρόνος;».

Βιβλίο των Μ. Δανέζης και Σ. Θεοδοσίου: «Το σύμπαν που αγάπησα».

² Βιβλίο : "Πειραματική Μουσική" - EXPERIMENTAL MUSIC, NYMAN MICHAEL.

³ Κλασική Μουσική Rushton, Julian Αθήνα : Σ. Ι. Ζαχαρόπουλος, 1995. / Η απόλαυση της Μουσικής : Εισαγωγή στην Τέχνη της Διεισδυτικής Ακρόασης, Machlis, Joseph, 1906-1998, Αθήνα : Fagotto, 1996

Η πτυχιακή αυτή εργασία εντάσσεται και στο πεδίο της βίντεο τέχνης⁴. Με τη χρήση και την βοήθεια του φωτός, του χρώματος, της γραμμής, την καταγραφή μορφών εννοιακής τέχνης (performance art και τέχνη του σώματος), καθώς και την γενικότερη ατμόσφαιρα που επικρατεί στο βίντεο, έχει σκοπό να διευρύνει (εικαστικά - σκηνογραφικά) τις εκφραστικές δυνατότητες τόσο του ηχητικού μέρους όσο και του εννοιολογικού. Με αυτόν τον τρόπο ενεργοποιούνται τόσο οι ψυχολογικοί όσο και οι προσωπικοί προβληματισμοί τόσο του πρωταγωνιστικού προσώπου όσο και του θεατή. Τέλος το κομμάτι της βίντεο τέχνης εμπεριέχει και κάποια στοιχεία Stop Motion⁵ ολοκληρώνοντας έτσι το τελικό αποτέλεσμα του βίντεο.

1.3 Ιδέες

Τα τελευταία χρόνια, οι περισσότεροι από εμάς ακόμα και από σχετικά νεαρή ηλικία ζούμε σε μια συνεχώς αγχωτική και πιεστική πραγματικότητα, προσπαθώντας να «επιβιώσουμε» διατηρώντας όλα εκείνα που θεωρούμε σημαντικά αλλά στην πραγματικότητα δεν είναι και τόσο. Οι περισσότεροι από εμάς προσπαθούμε συνεχώς να υπερβαίνουμε τα όρια μας σε σχέση με τους υπέρμετρους στόχους που έχουμε θέσει. Στην πραγματικότητα όμως ζούμε σε μια εικονική πραγματικότητα, σε μια αυταπάτη. Ίσως νομίζουμε ότι αρνούμαστε να συμβιβαστούμε με το μαύρο των εποχών αλλά στην πραγματικότητα το επιδιώκουμε και το επικροτούμε. Αυτό που θέλω να περάσω μέσα από το έργο μου είναι η συνειδητοποίηση πως πρέπει να ζήσουμε ουσιαστικά και όχι επιφανειακά. Να βάλουμε χρώμα στη ζωή μας και να κρατήσουμε ζωντανές όλες τις μνήμες που θα μας επιτρέψουν όχι μόνο να παραμείνουμε ζωντανοί επιβιώνοντας σε έναν αδιάστατο χωροχρόνο, αλλά ουσιαστικά να “εκδικηθούμε” για όλα όσα μας επέβαλαν οι άλλοι, ιδιαίτερα η σύγχρονη εποχή και η κοινωνία, να διατηρήσουμε αναλλοίωτη την παιδικότητά μας, τις αξίες μας και προπάντων την εσωτερική γαλήνη μας · τον εσωτερισμό μας · τον εαυτό μας. Έτσι και στο «Χρονικό» το πρωταγωνιστικό πρόσωπο μοιράζεται τα στάδια εξέλιξης του από την νεαρή ηλικία φθάνοντας στην ωρίμανση του, διευρύνοντας και δίνοντας έτσι ισχυρότερο νόημα στην έννοια της ανθρώπινης ύπαρξης και στο γενικότερο νόημα της ζωής. Δυστυχώς δεν υπάρχει αιώνια ζωή και για αυτό τον λόγο ο άνθρωπος θα πρέπει να μάθει να ζει στο έπακρο την κάθε του μέρα και στιγμή και να κάνει το κάθε δευτερόλεπτο της ζωής του ιδανικό για αυτόν. Επιπλέον τα λευκά ρούχα που υπάρχουν στις νεαρότερες πτυχές της ζωής του πρωταγωνιστικού προσώπου συμβολίζουν την αγνότητα και την παιδικότητα που τον διακατέχει σε όλες τις φάσεις της ζωής και της εξέλιξης του. Το ίδιο συμβολίζει και το φυσικό τοπίο (δάσος) της 2ης σκηνής που έχω επιλέξει να γυρίσω το βίντεο. Ουσιαστικά το σενάριο πραγματεύεται την προσπάθεια του ανθρώπου να δημιουργήσει αναμνήσεις και να ζωντανέψει ξανά χαμένες στιγμές είτε μεταπηδώντας βιαστικά από μια χρονική περίοδο σε κάποια άλλη είτε περνώντας μέσα από μια χρονομηχανή, ένα πέρασμα (παράθυρο).

1.4 Στόχοι

Βασικός στόχος της εργασίας αυτής αποτέλεσε η ανάγκη για έκφραση μέσω του

⁴ Illuminating Video : An Essential Guide To Video Art , New York : Aperture, 1990 / Βίντεο μοντάζ : Τεχνολογία, Τέχνη και Τεχνική, Κάρλος Χρήστος, Αθήνα : Έναστρον, c2010.

⁵ Stop motion : Craft Skills For Model Animation Shaw, Susannah Amsterdam Boston : Elsevier : Focal Press, 2008

καλλιτεχνικού πειραματισμού, αποσκοπώντας στη παρουσίαση του θέματος με ένα «πολύτεχνο», καλλιτεχνικό και αφηρημένο, θα μπορούσαμε να πούμε, τρόπο. Ο πειραματισμός σε διαφορετικές τεχνικές βίντεο, ο συγχρονισμός του ήχου με την εικόνα, καθώς επίσης και ο συνδυασμός της εικόνας με μια ολοκληρωμένη μουσική σύνθεση.

Σε δεύτερο επίπεδο, αυτή η ταινία μικρού μήκους, μέσα από τις σκέψεις και τις εικόνες του πρωταγωνιστή, σκοπό έχει να προβληματίσει τον θεατή σχετικά με την ποιότητα της καθημερινότητάς του και το γενικότερο νόημα της ανθρώπινης ύπαρξης του. Θέλει να τον φέρει αντιμέτωπο με κάθε στιγμή που άφησε να τον προσπεράσει στην διάρκεια της ζωής του παρόλο που στο έργο αναφέρονται μόνο τα τρία από τα βασικά στάδια της ζωής του. Επιδιώκεται η εσωτερική αφύπνιση και η συνειδητοποίηση πως ο μόνος τρόπος να πορευτεί όσο το δυνατόν αλώβητος στα στάδια της ζωής του, είναι να διατηρήσει ζωντανό το παιδί που κρύβει μέσα του, την οικογένεια, τις αξίες, την αγάπη και την εσωτερική ηρεμία που είναι απαραίτητο να διαθέτει.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : ΓΕΝΙΚΗ ΕΠΙΣΚΟΠΗΣΗ

2 . 1 Ιστορική Αναδρομή

Στο δεύτερο κεφάλαιο της εργασίας αυτής αρχικά γίνεται μια προσπάθεια εννοιολογικής προσέγγισης, ιστορικής αναδρομής της εξελικτικής πορείας του ανθρώπου, αναφέροντας τα στάδια εξέλιξης του με το πέρασμα του χρόνου, τις διάφορες συναισθηματικές διακυμάνσεις που διανύει εμβαθύνοντας στο γενικότερο νόημα της ανθρώπινης ύπαρξης⁶.

2 . 1 . 1 Εξελικτική Πορεία του Ανθρώπου

Η Ιστορία « Κοσμοθεωρία »

Ο όρος «εξέλιξη των οργανισμών» σημαίνει τη βαθμιαία μεταβολή που υπέστησαν τα διάφορα είδη των οργανισμών με την πάροδο του χρόνου και που συνεχίζουν, ακόμα, να υφίστανται. Σύμφωνα με την αντίστοιχη θεωρία, η εξέλιξη εξηγείται ως, η ύπαρξη της μεγάλης ποικιλίας των ζωικών και φυτικών ειδών που υπάρχουν σήμερα· από τους πολύ αρχαιότερους οργανισμούς που εμφανίστηκαν στη γη πριν από πολλά εκατομμύρια χρόνια, δημιουργήθηκαν, με βαθμιαίες μεταβολές, πιο πολύπλοκοι οργανισμοί, διαφορετικοί από εκείνους από τους οποίους προήλθαν. Οι πρώτοι οργανισμοί θεωρείται ότι προήλθαν πριν από πολλά εκατομμύρια χρόνια, από ενώσεις που υπήρχαν στη φύση, κάτω από πολύ ευνοϊκές συνθήκες, που επικρατούσαν σε κάποια περίοδο. Η εξέλιξη των οργανισμών συνεχίζεται, έκτοτε, με αποτέλεσμα να εμφανίζονται στη γη διάφορα είδη. Αναμφίβολα η θεωρία της εξέλιξης είναι η πιο σημαντική θεωρία της Βιολογίας.

⁶ Η ανθρώπινη ύπαρξη : θεωρήσεις - Αναθεωρήσεις, Πελεργίνης, Θεοδόσιος Ν. , Αθήνα : Καρδαμίτσα, 1985.

2.1.2 Η Γνωστική εξελικτική θεωρία με βάση τον Jean Piaget



Το έργο του Piaget έχει τεράστιο αντίκτυπο όχι μόνο στη διδακτική μεθοδολογία αλλά σ' όλες τις επιστήμες που ασχολούνται με την εξέλιξη του ανθρώπου και ιδιαίτερα με τη γνωστική ανάπτυξη του ανθρώπου⁷. Κατατάσσεται στους αναπτυξιακούς ψυχολόγους ενώ η γνωστική εξελικτική θεωρία του αρχικά καθόρισε τα τέσσερα στάδια από τα οποία διέρχεται η νοητική ανάπτυξη του ανθρώπου. Κάθε στάδιο χαρακτηρίζεται από ορισμένες δυνατότητες οι οποίες καθορίζουν το τι μπορεί να μάθει σε κάθε φάση της ζωής του ο άνθρωπος. Βασική υπόθεση της γνωστικής θεωρίας του Piaget είναι πως οι νοητικές δομές, οι οργανωμένες δηλαδή ιδιότητες της σκέψης, σχηματίζονται στο άτομο στο πλαίσιο της αλληλεπίδρασής του με το περιβάλλον του. Κεντρική θέση στη θεωρία του Piaget κατέχει η έννοια της προσαρμογής που έχει επιτευχθεί σ' ορισμένη κατάσταση ως αποτέλεσμα μιας ολόκληρης σειράς δραστηριοτήτων.

Οι δύο βασικές λειτουργίες του οργανισμού κατά τον J.Piaget είναι α) η οργάνωση όπου οι ζωντανόι οργανισμοί διευθετούν τις σωματικές ή ψυχολογικές τους δυνατότητες σε συναφή συστήματα ώστε να ανταποκρίνονται καλύτερα στις απαιτήσεις του περιβάλλοντος, καθώς και β) η προσαρμογή όπου σχετίζεται με την ισορροπία ανάμεσα σε δύο συμπληρωματικές διαδικασίες του οργανισμού, την αφομοίωση και τη συμμόρφωση και αποτελεί τη συνισταμένη τους. Η αφομοίωση αναφέρεται στη διαδικασία με βάση την οποία ο οργανισμός χρησιμοποιεί μια υπάρχουσα γνωστική δομή ή ικανότητα, για να αντιμετωπίζει τα προβλήματα που συναντά στο περιβάλλον του. Η συμμόρφωση είναι η διαδικασία εκείνη κατά την οποία ένας οργανισμός τροποποιεί τις προηγούμενες γνωστικές δομές του ώστε να ανταποκριθεί καλύτερα στις νέες απαιτήσεις. Για τον Piaget προσαρμογή είναι η ισορροπία ανάμεσα στην αφομοίωση και τη συμμόρφωση. Αν το άτομο δεν μπορεί να προσαρμοστεί στο περιβάλλον του με τη διαδικασία της αφομοίωσης τότε αυτομάτως το άτομο αυτό βρίσκεται σε κατάσταση αν ισορροπίας.

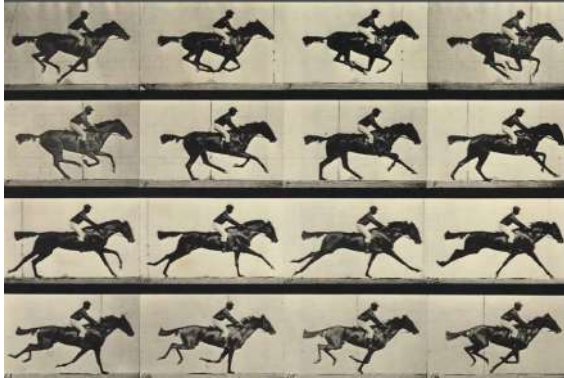
Η νοητική ανάπτυξη κατά τον Piaget : Η νοητική ανάπτυξη⁸ είναι μια συνεχής μετάπτωση από καταστάσεις ισορροπίας σε καταστάσεις αν ισορροπίας. Όταν η ισορροπία αποκαθίσταται το άτομο βρίσκεται σε ανώτερο νοητικό επίπεδο σε σχέση με αυτό στο οποίο βρίσκεται προηγουμένως. Οι μεταπτώσεις αυτές είναι συχνές στις μικρές ηλικίες. Όσο το άτομο πλησιάζει προς την ωριμότητα τόσο οι παραπάνω μεταπτώσεις γίνονται αραιότερες. Στην συνέχεια αναφέρονται συνοπτικά οι τρεις βασικές πτυχές της νοητικής ανάπτυξης : α) Δομή β) Περιεχόμενο γ) Λειτουργίες της οργάνωσης και της προσαρμογής. Με την ανάπτυξη η δομή και το περιεχόμενο αλλάζουν αλλά οι λειτουργίες παραμένουν οι ίδιες. Οι λειτουργίες της οργάνωσης και της προσαρμογής δημιουργούν, κατά τον Piaget, μια σειρά τεσσάρων προκαθορισμένων σταδίων. Κάθε στάδιο χαρακτηρίζεται από συγκεκριμένες ψυχολογικές δομές που καθορίζουν την ικανότητα της σκέψης του παιδιού και τις μαθησιακές του δυνατότητες. Κάθε μια από τις περιόδους περιλαμβάνει άλλα επιμέρους στάδια που ακολουθούν σταθερή ιεραρχική διαδοχή. Κάθε στάδιο οικοδομείται πάνω στο προηγούμενο, του οποίου οι νοητικές δομές ενσωματώνονται στις δομές του σταδίου που τις διαδέχεται. Οι ηλικίες μπορούν να παρουσιάζουν διακυμάνσεις από άτομο σε άτομο, αλλά όλα τα άτομα περνούν υποχρεωτικά από κάθε στάδιο.

⁷ Η ανάπτυξη του ανθρώπου, Craig, Grace J., Αθήνα : Παπαζήσης, 2007-2008.

⁸ Γνωστική ανάπτυξη : μοντέλα - μέθοδοι - εφαρμογές, Δημητρίου, Ανδρέας Π., Θεσσαλονίκη : Art of Text, c1993.
Γνωστική ανάπτυξη και αγωγή : μάθηση-νοημοσύνη- γλώσσα-δημιουργικότητα-νοητική ανάπτυξη, Κακαβούλης, Αλέξανδρος Κ. [Αθήνα] : [χ.ο.], 1993.

2.2 Θεωρητική Ανάλυση Βασικών Εννοιών

2.2.1 Stop Motion (Animation Pixilation)



- Το Object animation, αναγνωρίζεται σαν την παλαιότερη μορφή του. Το stop motion animation (frame by frame) ξεκίνησε με την μορφή που το ξέρουμε σήμερα στις αρχές του 1900, ωστόσο οι ρίζες του προέρχονται από τα αρχαία χρόνια και ήταν ο πρώτος πειραματισμός του ανθρώπου για την κατασκευή μιας μορφής animation⁹. Τα πρώτα φιλμ που χρησιμοποίησαν το stop motion animation έγιναν για να δημιουργήσουν την αίσθηση των special effects, εμφανίζοντας ή εξαφανίζοντας αντικείμενα, ή δίνοντας την ψευδαίσθηση στον θεατή ότι τα αντικείμενα κινούνται μόνα τους. Ο όρος stop motion animation χρησιμοποιείται γενικά για να περιγράψει έργα παραστατικής κινηματογραφίας όπου κινώντας αντικείμενα από τον πραγματικό κόσμο και φωτογραφίζοντας την κίνηση σε ξεχωριστά καρέ δημιουργούν την ψευδαίσθηση της κίνησης. Υπάρχουν πολλές μορφές αυτής της κατηγορίας όπως το object animation (η πιο πρώιμη μορφή του stop motion), το direct manipulation, το clay animation και το model ή puppet animation, και το pixilation¹⁰. Όλες αυτές οι μορφές περιέχουν την κίνηση των αντικειμένων καρέ καρέ. Τα αντικείμενα δηλαδή μετακινούνται βήμα βήμα καταγράφονται και αυτό επαναλαμβάνεται ξανά και ξανά μέχρι να ολοκληρωθεί η κίνηση. Παρακάτω θα αναλυθούν οι βασικές αρχές κάθε τεχνικής stop motion, και αναφέρεται ότι χρησιμοποιήθηκε πρώτη φορά μερικά χρόνια πριν τον 20ο αιώνα. Το 1898 οι Albert E. Smith and J. Stuart Blackton δημιούργησαν την ταινία “The Humpty Dumpty Circus”, αναπαριστώντας παιχνίδια να κινούνται γύρω γύρω. Δυστυχώς το φιλμ δεν διασώζεται και δεν μπορεί κάποιος σήμερα να το βρει. Το 1902 ο Edwin Porter (σκηνοθέτης), μαζί με τον Thomas A. Edison πρόβαλαν την ταινία «Fun In A Bakery Shop», η οποία είναι και η πρώτη διασωθείσα ταινία stop motion-object animation. Η ταινία συνδυάζει το πραγματικό γύρισμα μαζί με την τεχνική του object animation.
- Το direct manipulation είναι η τεχνική που εμπλέκει τον άμεσο χειρισμό, ή την ζωγραφική ή και το σβήσιμο της ζωγραφιάς ή του σκίτσου, κατευθείαν πάνω στο χαρτί ή την ζελατίνα κ.τ.λ. χωρίς να χρειάζεται να αντικατασταθεί με μετέπειτα εικόνα. Το «Humorous Phases of Funny Faces» του 1906 είναι ένα πρώτο παράδειγμα

⁹ Stop motion : Craft Skills For Model Animation , Shaw, Susannah Amsterdam Boston : Elsevier : Focal Press, 2008.

¹⁰ Animations : a trilogy for Mabou Mines Breuer, Lee. New York : Performing Arts Journals, c1979.

3D graphics and animation : From Starting Up To Standing Out Giambruno, Mark, 1957 - Indianapolis, Ind. : New Riders Pub., c1997.

της τεχνικής αυτής.

- Το clay animation είναι άλλη μία πρόιμη μορφή του stop motion animation, που αναπτύχθηκε στις αρχές του 20ου αιώνα. Ένα από τα πρώτα παραδείγματα είναι το «The sculptor's Welsh Rabbit Dream» το 1908, το οποίο αποτελεί βέβαια ένα φιλμ από δημιουργία χιλιάδων που παρήχθησαν στο στούντιο του Thomas A. Edison από το τέλος του 1800 έως και τις αρχές του 1900. Στην εφαρμογή της χρησιμοποιεί αντικείμενα τα οποία κινούνται, φωτογραφίζονται, μετακινούνται ξανά, φωτογραφίζονται και η διαδικασία αυτή συνεχίζεται ένα καρέ κάθε φορά ωσότου να ολοκληρωθεί η κίνηση.
- Στο puppet ή model animation χρησιμοποιούνται κούκλες και πρόκειται για τρισδιάστατο animation. Οι κούκλες παίζονται με το χέρι κρεμασμένες από πάνω με σπάγκους. Στην τεχνική αυτή, όπως και στο pixilation animation που αναλυθεί παρακάτω, μπορούμε να αξιοποιήσουμε εκφραστικά όλες τις δυνατότητες που παρέχει η κάμερα όπως και στην περίπτωση του κανονικού κινηματογράφου¹¹. Στην περίπτωση του animation με κούκλες εκτός από αυτές κατασκευάζεται από κλίμακα και όλο το υπόλοιπο σκηνικό.
- Η τεχνική του pixilation animation βασίζεται στο ότι συμμετέχει κανονικός ηθοποιός, ο οποίος κινείται και κινηματογραφείται καρέ καρέ, δίνοντας την αίσθηση της σπασμωδικότητας και της εκκεντρικότητας. Ο ηθοποιός κινείται στο επιλεγμένο φόντο και μπορούν να γίνουν διπλές λήψεις, να χρησιμοποιηθεί blue screen, να γίνουν μαρκαρίσματα, slow ή fast motion κ.α. Υπάρχουν άπειρες δυνατότητες στην τεχνική αυτή και είναι εφικτό να χρησιμοποιηθούν και άλλες τεχνικές στο ίδιο κάδρο (καρέ).

Στο παρόν έργο, «Το Χρονικό», έχει πραγματοποιηθεί τμηματικά, σε κάποια σημεία του η τελευταία τεχνική. Στην προσπάθεια δηλαδή κατασκευής μιας ταινίας μικρού μήκους χρησιμοποιήθηκε σε κάποια επιλεγμένα σημεία η τεχνική του pixilation animation¹². Μέσα από αυτήν την τεχνική κατάφερε να δοθεί ακριβώς αυτή η σπασμωδικότητα της κίνησης. Στην πραγματικότητα δεν πρόκειται για άμεση φωτογραφία αλλά δημιουργία των φωτογραφιών μέσα από το αρχικό βίντεο κατά το στάδιο της επεξεργασίας τους στο πρόγραμμα του υπολογιστή (μετα - παραγωγικό στάδιο).

2.2.2 Μοντάζ



¹¹ Ιστορία του κινηματογράφου : Μια Εισαγωγή, Thompson, Kristin, 1950 - Αθήνα : Πατάκης, 2011.

¹² Ted - Ed Blog : Animation Basics "What Is Pixilation" ?, By Lisa LaBracio, Nov.18 2015.

Βασικές έννοιες του Μοντάζ

Για την περιγραφή της έννοιας του Μοντάζ¹³ έχει επικρατήσει ο γαλλικός όρος, ενώ στην ελληνική γλώσσα ο όρος είναι «συρραφή κινούμενης εικόνας». Ετυμολογικά σημαίνει την συγκέντρωση των σκηνών σε ένα τελικό φιλμ. Είναι η συνολική χρήση, η σύνθεση, όλων των εικόνων και των ήχων μιας ταινίας, κάτω από ορισμένες προϋποθέσεις τάξης και χρόνου. Ο ρόλος του στην παραγωγή μιας ταινίας είναι σημαντικότερος, καθώς μέσω του μοντάζ εξασφαλίζεται η ολοκλήρωση της αφήγησης των χαρακτήρων, η ανάδειξη των ιδεολογικών στοιχείων της ταινίας, η καλύτερη δυνατή αξιοποίηση του δεδομένου υλικού, η μετουσίωση όλων των εικόνων και των ήχων της ταινίας καθώς και ο καθορισμός του ρυθμού της ταινίας. Γενικά το μοντάζ είναι το βασικότερο στάδιο της μετά – παραγωγής (post production), μαζί με το μιξάζ (η αντίστοιχη επεξεργασία του ήχου της παραγωγής). Είναι χρήσιμο σε αυτό το σημείο να αναλύσουμε τα στάδια της παραγωγής μιας ταινίας. Με τον όρο «ταινία» αναφερόμαστε σε οποιαδήποτε δημιουργική έκφραση η οποία ακολουθεί σε γενικές γραμμές το μοτίβο ιδέα, σενάριο, λήψη - γύρισμα, μοντάζ, προβολή, είτε είναι κινηματογραφική ταινία, είτε ένα ντοκιμαντέρ, είτε ένα ρεπορτάζ ειδησεογραφικού δελτίου, που μας βοηθάει με αυτόν τον τρόπο να καταλάβουμε και την σημαντικότητά του μοντάζ. Ξεκινώντας με μια ολοκληρωμένη ιδέα που δίνεται σε μορφή σεναρίου, ο σκηνοθέτης αναλαμβάνει να «εικονογραφήσει» αυτό το σενάριο, με την καλλιτεχνική ή όχι άποψή του και του δίνει το κατάλληλο ύφος. Το ύφος αποτελεί την εντύπωση που ένας θεατής αισθάνεται για την εργασία του σκηνοθέτη. Αμέσως μετά είναι ο μοντέρ, αυτός που αναλαμβάνει να επιλέξει την καλύτερη λήψη, να επιλέξει το που θα γίνεται η αλλαγή κάθε πλάνου και ποια η διάρκειά του. Έτσι, ο μοντέρ δίνει και τον ρυθμό σε μία ταινία. Αν και τυπικά είναι ένα από τα τελευταία στάδια της παραγωγής χρονολογικά, το μοντάζ, παρεμβαίνει από την αρχή και καθορίζει το όλο σύνολο της δημιουργικής διαδικασίας. Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων θα πρέπει να ληφθεί υπ' όψιν η φυσιολογική ροή μεταξύ πλάνων και λήψεων των σκηνών, με σκοπό να επιτευχθεί, αργότερα, στο μοντάζ συνέχεια στο χώρο και το χρόνο.

Οι αρχές του μοντάζ

Οι βασικές αρχές του μοντάζ είναι η επιλογή και η κατάταξη. Από το σύνολο του υλικού μας επιλέγουμε το κομμάτι, το οποίο υλοποιεί με τον καλύτερο τρόπο τα δεδομένα της στιγμής στην οποία αναφέρεται και στη συνέχεια κατατάσσουμε τα επιλεγμένα στοιχεία με τρόπο δημιουργικό ή όχι, ανάλογα με την σκηνοθετική οδηγία και καθοδήγηση.

Το μοντάζ σαν τέχνη

Το μοντάζ είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι μιας παραγωγής, μιας διαδικασίας που έχει χαρακτηριστεί η «έβδομη τέχνη» (Ricciotto Canudo). Ο κινηματογράφος είναι ποιητική έκφραση. Μία κινηματογραφική ταινία από τη φύση της η οποία αναπτύσσεται, με αφηγηματική γλώσσα, μπροστά στα μάτια μας. Η ψυχική και οπτική συνέχεια είναι οι ουσιαστικότεροι παράγοντες μεταξύ των πλάνων. Το μοντάζ αποτελεί απλώς την σύνδεση μιας λουρίδας φιλμ (πλάνο) με μια άλλη. Με αυτόν τον τρόπο τα πλάνα ενώνονται σε σκηνές και οι σκηνές σε μακρύτερης διάρκειας σεκάνς. Πρακτικά είναι η διόρθωση και αφαίρεση περιττού χρόνου και χώρου. Είναι το «συντακτικό» του κινηματογράφου, η γραμματική της γλώσσας του. Όπως λοιπόν και η γλώσσα έτσι και το μοντάζ δεν είναι έμφυτο, είναι κάτι που διδάσκεται.

Την δεκαετία του 1920 οι σοβιετικοί κινηματογραφιστές ζητούσαν μια «επανάσταση στην τέχνη», παράλληλη με την πολιτική και κοινωνική επανάσταση που ξεκινούσε στη χώρα

¹³ Το μοντάζ : Pinel, Vincent Αθήνα : Εκδόσεις Πατάκη, 2006.

Βίντεο μοντάζ : [τεχνολογία, τέχνη και τεχνική] Κάρλος, Χρήστος. Αθήνα : Έναστρον, c2010.

τους. Για αυτούς τους νέους επαναστάτες η επίτευξη του μοντερνισμού ήταν μέσω του «αμερικάνικου μοντέλου», με κύριο μέσο έκφρασης, το μοντάζ. Έτσι στο πλαίσιο εκπαιδευτικών δραστηριοτήτων, ο κινηματογραφιστής Λεβ Κουλέσοφ παρουσίασε το «πείραμα Κουλέσοφ». Γύριζε τη σκηνή μιας γυναίκας μπροστά στον καθρέφτη, να χτενίζεται, να βάφεται και να φοράει τις κάλτσες της. Η διαφορά είναι ότι η γυναίκα αυτή δεν υπήρξε ποτέ. Φιλμάρισε το πρόσωπο, τα μαλλιά, τα χέρια, τις γάμπες και τα πόδια διαφόρων γυναικών τα οποία και συναρμολογούν με τέτοιο τρόπο έτσι ώστε να φαίνεται σαν μία νέα γυναίκα στο μοντάζ. Ο μελλοντικός δημιουργός του ανθρώπου με την κάμερα (1929) αντικαθιστούσε την ενότητα της έννοιας του μοντάζ με το πανταχού παρόντα «κινηματογραφικό μάτι». Το ανθρώπινο μάτι υποτάσσεται στην θέληση της μηχανής λήψης και κατευθύνεται από αυτήν, στις διαδοχικές κινήσεις της δράσης. Το μοντάζ είναι ο τρόπος που θα μπει η τάξη στο άναρχο αμοντάριστο υλικό των πολλών γωνιών λήψης. Είναι αυτό που θα επιβάλει τον σκηνοθετικό λόγο.¹⁴¹⁵

Αναδρομικό Μοντάζ

Στην παρούσα εργασία θα μας απασχολήσει κυρίως η έννοια του « αναδρομικού μοντάζ ».

Ο Χρόνος ως Θέμα και Εμπειρία

Σ' ένα έπος, ένα δράμα ή μια κινηματογραφική ταινία, ο χρόνος συνιστά ένα θέμα, στον ίδιο βαθμό που η δράση και η ψυχολογική ανάλυση συνιστούν θέματα επίσης. Αυτό συμβαίνει διότι ο χρόνος ανήκει σ' όλα αυτά ως ένα οργανικό συστατικό. Δεν υπάρχει καμία ιστορία όπου η εξέλιξη της, η σημασία της και οι εντυπώσεις που αυτή προκαλεί να μην εξαρτώνται από την ποσότητα του χρόνου που απορροφά. Αν ένα γεγονός συμβαίνει δύο φορές, τη μια αργά και την άλλη γρήγορα, τότε δεν πρόκειται για το ίδιο γεγονός. Μια έκρηξη διαφέρει από μια ήσυχη χημική αντίδραση μόνο ως προς το ότι είναι πιο σύντομη. Η μία ταχύτητα μπορεί να παίρνει ζωή ενώ η άλλη να δίνει. Με άλλα λόγια δηλαδή, ο χρόνος είναι ένα αναπόσπαστο στοιχείο κάθε ανθρώπινης εκδήλωσης. Το πέρασμα του χρόνου είναι από μόνο του ένα από τα βαθύτερα εκείνα πράγματα που βιώνει ο θνητός άνθρωπος και ένα αιώνιο θέμα της ποίησής του.

Στα επικά και δραματικά έργα τέχνης ο χρόνος είναι μια εμπειρία που δεν μπορεί να μετρηθεί με τις ημέρες, τις ώρες ή τα λεπτά. Πρέπει να παρουσιαστεί σε προοπτική, κατά τον ίδιο τρόπο που παρουσιάζονται τα πρόσωπα του έργου που κι αυτά δεν κινούνται σε πραγματικό χρόνο. Η χρονική εντύπωση είναι το ίδιο απατηλή όσο και η χωρική. Ο κινηματογράφος παράγει την πιο ενδιαφέρουσα σύνδεση ανάμεσα στις δύο αυτές εντυπώσεις, τόσο ενδιαφέρουσα αλλά και τόσο αληθινά, ώστε αξίζει να την προσέξουμε ιδιαίτερα. Όπως έχει ήδη ειπωθεί, το πέρασμα του χρόνου σε μια ταινία αρθρώνεται με την παρεμβολή ανάμεσα σε δύο σκηνές μιας άλλης, που ξεδιπλώνεται σε διαφορετικό απ' αυτές χώρο. Η εμπειρία μας λέει ότι όσο πιο μακριά είναι ο χώρος αυτής της σκηνής από τους αντίστοιχους των δύο άλλων σκηνών, τόσο περισσότερος χρόνος θα αισθανθούμε ότι πέρασε. Για παράδειγμα, αν βλέπουμε κάτι που συμβαίνει σ' ένα δωμάτιο και μετά κάτι άλλο που συμβαίνει στον προθάλαμο που οδηγεί σ' αυτό το δωμάτιο και στη συνέχεια επανέλθουμε στο εσωτερικό του δωματίου όπου κάτι άλλο τώρα συμβαίνει θα αισθανθούμε ότι μόνο λίγα λεπτά έχουν περάσει και συνεπώς η σκηνή αυτή μπορεί να συνεχίσει απρόσκοπτα την εξέλιξη της. Δε νιώθουμε καμιά χρονική έκπληξη. Αν όμως η σκηνή που παρεμβάλλεται ανάμεσα στις δύο άλλες του δωματίου ξεδιπλώνεται στην Αφρική ή την

¹⁴ Το Μοντάζ Eisenstein M. Sergei Vertov Dziga, Kuleshov Lev, κ.ά. ,Κωδ. Πολιτείας: 0080-0386, Δεκ.2003

¹⁵ Χρόνος - Κινηματογράφος - Μοντάζ (Θέση - Μετάθεση - Σύνθεση) Θεωρητική και Αισθητική Διατριβή Κινηματογραφικού Λόγου Δαυλόπουλος Τάκης, Κωδ. Πολιτείας: 0080-0008, Δεκ. 1990

Αυστραλία, τότε η αρχική σκηνή δεν μπορεί να συνεχιστεί έτσι απλά μέσα στο δωμάτιο διότι ο θεατής έχει νιώσει να έχει περάσει πολύς χρόνος από τότε έστω κι αν η διάρκεια της προσβαλλόμενης σκηνής εδώ δεν ξεπερνά την αντίστοιχη της σκηνής του προθαλάμου.¹⁶

Φλας μπακ

Στις πρώτες κιόλας βωβές ταινίες¹⁷ συναντάμε αυτή την τεχνική, με τη μορφή της ελαφράς αν εστίασης (soft focus) για να δηλωθεί ότι κάτι δεν είναι πραγματικό μέσα στο στόρι, αλλά ότι απλώς περνάει μέσα από τη μνήμη του προσώπου, που το βλέπει έτσι με τα δικά του εσωτερικά μάτια. Με αυτήν την τεχνική λοιπόν οι βωβές ταινίες συχνά παρουσιάζουν στο θεατή κάποιο επεισόδιο του παρελθόντος, άγνωστο μέχρι τότε, χρήσιμο όμως για να κατανοήσει αυτός καλύτερα το στόρι της ταινίας. Φυσικά, τέτοια φλας μπακ ποτέ δε θα μπορούσαν να αναπαράγουν μια ψυχολογική διαδικασία. Αναφέροντας παραδείγματα, όπου παρουσιάζονται εντελώς διαφορετικής φύσεως φλας μπακ, του Φρίντριχ Έλμερ, στην ταινία του «Ερείπια μιας αυτοκρατορίας» (1929). Στην ταινία αυτή, ο ήρωας είναι ένας στρατιώτης που έχασε τη μνήμη του κατά τον Πρώτο Παγκόσμιο Πόλεμο και μαζί της ό,τι γνώριζε για τον εαυτό του. Η ταινία δείχνει την αλληλουχία των ιδεών που επαναφέρουν τη μνήμη του, τη γνώση του για τον εαυτό του και τον κόσμο. Ο θεατής ακολουθεί αυτήν την αλληλουχία των ιδεών, που μοιάζει σαν μια περίπτωση ψυχανάλυσης, όπου το σκοτάδι σιγά σιγά υποχωρεί και η υπόθεση φωτίζεται. Καμιά ομάδα λέξεων, ωστόσο, δε θα μπορούσε να εκφράσει την αλληλουχία αυτή τόσο αποτελεσματικά όσο οι εικόνες, καθώς η λογική, εννοιολογική φύση του λόγου δεν του επιτρέπει να μεταφέρει την άλογη αλληλεξάρτηση αυτών των εσωτερικών εικόνων. Επιπλέον, ο ρυθμός με τον οποίο η μία εικόνα διαδέχεται την άλλη στην ταινία μπορεί να αναπαράγει τον αρχικό ρυθμό αυτής της διαδικασίας συσχετισμού ιδεών. Ο γραπτός ή προφορικός λόγος έχει πάντοτε βραδύτερο ρυθμό από τον εσωτερικό ρυθμό στο συσχετισμό ιδεών. Ο στρατιώτης του Έρλερ βλέπει μια ραπτομηχανή και την ακούει να δουλεύει θορυβωδώς. Ο θόρυβος ξαφνικά επιταχύνεται και ακούγεται δυνατότερος. Πρόκειται τώρα για τον εκκωφαντικό θόρυβο ενός πολυβόλου. Σειρές παράξενων οραμάτων ακολουθούν, ένα μωσαϊκό από μικρά και μεγάλα κομμάτια, όπου το ένα φέρνει τ' άλλο, σαν να εκπορεύονται από τη δύναμη κάποιας μορφικής ή τονικής ομοιότητας. Κι όμως, το νήμα των συσχετισμών ακολουθεί μια συγκεκριμένη κατεύθυνση. Τούτη η αλληλουχία των εικόνων ασυγκράτητα κουβαλάει την ασυναισθησία του στρατιώτη και τον οδηγεί όλο και πιο κοντά στο κρίσιμο σημείο, κοντά σ' εκείνο το θέαμα της φρίκης που τον έκανε να χάσει τη μνήμη και τη συνείδηση του, με σκοπό ν' ανακαλύψει πάλι τον εαυτό του και να συνεχίσει τη ροή της ζωής του που προσωρινά διακόπηκε. Τα παραπάνω συνιστούν ένα παράδειγμα του πώς ο κινηματογράφος μπορεί να δείχνει μια εσωτερική αλληλουχία συσχετισμών με εικόνες και να αναπαράγει έτσι μια νοητική διαδικασία. Ένα τελευταίο παράδειγμα που αφορά μια αντίθετη διαδικασία, όταν δηλαδή η αλληλουχία των εικόνων σε μια ταινία δεν αναπαράγει την αλυσίδα των συσχετισμών, αλλά την υποβάλλει, την ξεκινάει και μετά την κατευθύνει προς ένα ορισμένο κανάλι. Με τον τρόπο αυτό ο κινηματογράφος προκαλεί στο θεατή σκέψεις και συναισθήματα που η συγκεκριμένη ταινία δεν είναι ανάγκη να τα εκφράζει με τρόπο που τα καθιστά εμφανέστατα.

¹⁶ Χρόνος - Κινηματογράφος - Μοντάζ (Θέση - Μετάθεση - Σύνθεση) Θεωρητική και Αισθητική Διατριβή Κινηματογραφικού Λόγου Δαυλόπουλος Τάκης, Κωδ. Πολιτείας: 0080-0008, Δεκ. 1990

¹⁷ Μηχανή του Χρόνου, Βωβός Κινηματογράφος, Άκη Παρισιάδη, 7 Σεπτ. 2021.

2.2.3 Βίντεο Τέχνη



Το βίντεο από τη δεκαετία του 1960, σημαίνει, στις περισσότερες ευρωπαϊκές γλώσσες, έναν τύπο μαγνητικής ταινίας για την καταγραφή του ήχου και της εικόνας. Η καταγραφή από τις βιντεοκάμερες έγινε απλή και άμεση σε αυτή την μαγνητική ταινία, στις πρώτες βιντεοκασέτες. Η βίντεο - τέχνη¹⁸¹⁹ εμφανίζεται αυτή την περίοδο, στις αρχές της δεκαετίας του '60 και φαίνεται να συνδέεται στενά τόσο με την τεχνολογική εξέλιξη της εποχής, όσο και με την ευρύτερη προβληματική τάση των καλλιτεχνικών, την ίδια περίοδο. Διάφορες τάσεις, μέσα από τις οποίες, χαρακτηριστικό ήταν η πολυδιάστατη διερεύνηση των όρων ύπαρξης του ίδιου του καλλιτεχνικού έργου μέσω μιας μετατόπισης του ενδιαφέροντος από το αντικείμενο προς τη συγκρότηση του ως ειδική εννοιολογική κατηγορία. Με αυτή την έννοια στηρίζεται το γεγονός ότι οι πρώτοι πειραματισμοί στην βίντεο - τέχνη ξεκινούν από την "επίθεση" εναντίον του ίδιου του υλικού του φορέα, δηλαδή του τηλεοπτικού μόνιτορ. Η πρώιμη βίντεο - τέχνη γίνεται δηλαδή η "αντίσταση" κατά της τηλεόρασης και της κυριαρχίας της ως το κύριο μέσο ενημέρωσης και ψυχαγωγίας κατά μεγάλη πλειοψηφία των ανθρώπων στον Δυτικό κόσμο, που είχαν τον ρόλο του παθητικού δέκτη²⁰. Χρησιμοποίησαν την συσκευή της τηλεόρασης πρώτοι στις εγκαταστάσεις τους, οι καλλιτέχνες Wolf Vostell (1932-1998) και ο Αμερικανός Κορεάτης Nam June Paik (1932- 2006). Οι δύο τους συνειδητά και πολιτικοποιημένα, προσπαθούν να "αποδομήσουν" την τηλεόραση, τόσο κυριολεκτικά όσο και ιδεολογικά. Παρουσιάζουν μια κυριολεκτική παραμόρφωση της τηλεοπτικής εικόνας με διάφορους μεθόδους όπως την πιο παλιά μέθοδο ντεκολάζ διαφημιστικών αφισών ή την αλλοίωση με χρήση μαγνητών. Οι εκφραστικές δυνατότητες που παρέχει το βίντεο και η ιδιαιτερότητα του, έκαναν πολλούς καλλιτέχνες να πειραματιστούν σε διάφορες μορφές, διαμορφώνοντας έτσι μια σειρά από διαφορετικές εκδοχές χρήσης του μέσου.

Οι κατηγορίες που είναι χωρισμένη η βίντεο - τέχνη είναι διάφορες, αλλά οι τρεις πιο βασικές είναι οι εξής : Πρώτη είναι η βιντεοσκόπηση μιας δράσης, ενός συμβάντος, που το βίντεο γίνεται μάρτυρας, γίνεται μια ζωντανή μνήμη που ενσωματώνεται στη δράση. Η δεύτερη είναι η τριακοστή δεύτερη καταγραφή καλλιτεχνικών δράσεων και happenings σε πραγματικό χρόνο που προβάλλονταν στη συνέχεια σε γκαλερί ή και στην τηλεόραση. Σε

¹⁸ Εισαγωγή στην Βίντεο Τέχνη : Perre Rob, Κωδ. Πολιτείας : 4134-0003, Δεκ. 1994

¹⁹ Video Art : Michael Rush, ISBN 9780500284872, Μάιος 2007

²⁰ Βίντεο - Μοντάζ : Τεχνολογία, Τέχνη και Τεχνική. Κάρλος Κ. Χρήστος, Δεκέμβριος 2010.

αυτή την κατηγορία ανήκουν οι καταγεγραμμένες performance της Joan Jonas, του Bruce Nauman, του Dan Graham κ.α, αλλά και οι ανατρεπτικές δημόσιες δράσεις της Ant Farm Collective, που κριτικάρουν τη σχέση της μαζικής κουλτούρας με τα ΜΜΕ και ειδικά την τηλεόραση. Άλλη εκδοχή της χρήσης του βίντεο, ήταν το πειραματικό βίντεο²¹, το οποίο χρησιμοποιήθηκε και στην παραγωγή του οπτικοακουστικού έργου της εργασίας αυτής. Το πειραματικό βίντεο ασχολείται με το σχεδιασμό και τη σκηνοθεσία πειραματικών εικαστικών ταινιών (φίλμ ή βίντεο ή μικτές τεχνικές) με αφηγηματική ή αφηρημένη δομή. Πολλοί καλλιτέχνες δημιούργησαν πειραματικές ταινίες για μονές προβολές ή μόνιτορ, ανάμεσα τους, ο Andy Warhol, ο Robert Wilson, ο Bill Viola, οι Steina και Woody Vasulka ο Matthew Barney, ο Robert Cahen, ο κινηματογραφικός σκηνοθέτης Jean Luc Godard κ.α. Φαίνεται σε πολλές από αυτές τις ταινίες να απομυθοποιείται πλήρως η κινηματογραφική αφήγηση καταργώντας πλήρως ή αλλοιώνοντας την έννοια της δράσης, δίνοντας στο θεατή μια διαφορετική εμπειρία του χρόνου (εναλλαγές αργών και γρήγορων πλάνων κλπ). Σε ορισμένες περιπτώσεις όμως η κατάργηση της δράσης έφτασε σε υπερβολές, όπως παράδειγμα στο Sleep (1963) του Warhol, όπου η κάμερα καταγράφει έναν άνδρα που κοιμάται επί 6 ώρες ή το Zen for Film (1964) του Paik, που δεν προβάλλει τίποτα, παρά λευκό, άγραφο φίλμ²². Το πειραματικό βίντεο σχετίστηκε στην συνέχεια με την ηλεκτρονική επεξεργασία καθώς και με εικόνες που παράγονται εξ ολοκλήρου από υπολογιστή αξιοποιώντας τις δυνατότητες που παρέχονται. Τα βασικά καλλιτεχνικά κινήματα ήταν, της Performance Art, της Body Art, της Arte Povera, της Pop Art, της Conceptual Art, της Μινιμαλιστικής γλυπτικής, της avant - garde μουσικής, του πειραματικού κινηματογράφου ακόμη και του σύγχρονου χορού και θεάτρου. Η μεγαλύτερη επιτυχία της βίντεο τέχνης είναι πως παραλληλίζει και διατυπώνει ιδέες που προέρχονται από τη σύγχρονη κουλτούρα, την τέχνη καθώς και πολιτικά κινήματα²³.

Art Performance

Στην Performance Art γίνεται η αναγνώριση της σωματικής παρουσίας του καλλιτέχνη ως ζωτικής σημασίας. Είναι η τέχνη που το «αντικείμενο» αντικαθίσταται από την «δράση», το «γεγονός». Η Performance Art, περιγράφεται ως ένα είδος στιγμιαίας τέχνης παρά το γεγονός ότι για να φτάσει στην τελική της μορφή πρέπει να προηγηθεί επεξεργασία και καταγραφή της. Η φωτογραφική μηχανή και η βιντεοκάμερα εξυπηρέτησαν τους καλλιτέχνες στο να κρατήσουν οπτικό ντοκουμέντο του performance τους. Οι καλλιτέχνες με την τέχνη της δράσης, όχι μόνο ελευθερώθηκαν από το αντικείμενο της τέχνης, αλλά τους επιτράπηκε, επίσης, να χρησιμοποιήσουν με απόλυτη ελευθερία κάθε θέμα, μέσον και υλικό που θα μπορούσε να φανεί χρήσιμο στους σκοπούς τους. Επιπλέον, η καταγραφή σε κείμενο, οπτική ή ακουστική της παραγωγής ενός έργου και της μετέπειτα έκθεσης ή εκτέλεσης του, είναι μέρος του τελικού «έργου τέχνης» όσο και το ίδιο το αντικείμενο ή το γεγονός. Σημαντικός

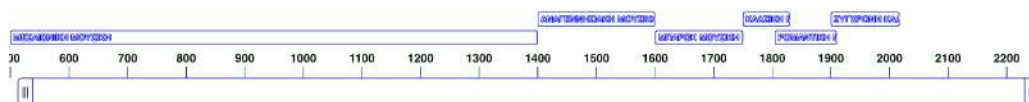
²¹ Video and its Narcissistic Potential in Dance: Four Examples in Video Art and Experimental Film, Stage Dance, And Screendance. Rossini, Claudia. The international Journal Of Screendance, 04/2012, Τόμος 2, Τεύχος 1.

²² Multimedia: Video – Installation – Performance. Kaye, Nick / Έκδοση 2007.

²³ Πχ. "Do You Hear the People Sing" "Lift Your Umbrella"? Understanding Hong Kong's Pro-Democratic Umbrella Movement through YouTube Music Videos From Ruhlig, Tim. China Perspectives, 01/2016, Τόμος 2016, Τεύχος 4.

καλλιτέχνης της Performance ήταν ο Joseph Beuys (1921-1986), ο οποίος συνέλαβε συγκλονιστικά τις ηρωικές διαστάσεις της τέχνης της δράσης²⁴.

2 . 2 . 4 Ηχητική Προσέγγιση στην Τέχνη Ηχου



Κλασική Μουσική

Με τον όρο κλασική μουσική αναφέρεται ευρύτερα η δυτικοευρωπαϊκή μουσική παραγωγή που εκτείνεται σε μία αρκετά μεγάλη χρονική περίοδο, περίπου από το έτος 470 μ.Χ. μέχρι και τη σύγχρονη εποχή.

Ορολογία

Το επίθετο «κλασικός» προέρχεται από τη λατινική λέξη *classicus*, που σηματοδοτεί δηλαδή σε κάτι το εξαιρετικό. Διάφοροι ορισμοί συνδέουν τον όρο με την ελληνική και λατινική αρχαιότητα, ως «συμμόρφωση του ύφους ή της σύνθεσης με τα πρότυπα της ελληνικής και λατινικής αρχαιότητας» (Oxford English Dictionary)²⁵. Οι ορισμοί αυτοί μεταφέρθηκαν στην μουσική για να δηλώσουν περισσότερο την διάκριση μεταξύ της «έντεχνης» μουσικής από την λαϊκή ή παραδοσιακή. Η έννοια της κλασικής μουσικής, παρέπεμπε επομένως σε μία «ανώτερη» μορφή μουσικής σύνθεσης, με σοβαρούς σκοπούς και πέρα από τον ψυχαγωγικό χαρακτήρα²⁶. Ο όρος «Κλασική Σχολή» χρησιμοποιήθηκε αργότερα στη Γερμανία το 1830 για το έργο των Χάυντν, Μότσαρτ και Μπετόβεν.

Κατά την Κλασική εποχή της μουσικής, περίπου το 1750 έως το 1820, σταθεροποιήθηκαν τα περισσότερα πρότυπα και κανόνες σχετικά με την παρουσίαση και την τεχνοτροπία της κλασικής μουσικής, καθώς ήταν η περίοδος όπου το πιάνο έγινε το κυρίαρχο όργανο μουσικού πληκτρολογίου. Οι βασικές απαιτήσεις της ορχήστρας τροποποιήθηκαν, η μουσική δωματίου επεκτάθηκε ώστε να περιλαμβάνει και σύνολα από 8 έως 10 άτομα για σερενάτες, και η όπερα συνέχισε να αναπτύσσεται εμφανίζοντας διαφοροποιήσεις ανάλογα με την γεωγραφική περιοχή όπως η ιταλική όπερα, η γαλλική, και η γερμανική. Η όπερα μπούφα υπήρξε ειδική μορφή όπερας η οποία επικεντρώνεται στην κωμωδία, και γνώρισε ιδιαίτερη διάδοση. Η συμφωνία ως μουσική μορφή έγινε αυτόνομη, και το κοντσέρτο

²⁴ Performance Art : A Guided Tour Bond Peter, ISBN 9781780762531, August 2019.

Performance Art “Ασυνείδητο, Σώμα, Παραστασιακή Πράξη” Μήτρου Ιωάννης, Κωδ. Πολιτείας: 2830-0231, Ιούνιος 2020.

²⁵ Oxford English Dictionary “The Definitive Record Of The English Language” : <https://www.oed.com/>

²⁶ Κλασική Μουσική ξεκινάει από το 1750 μέχρι το 1830 όπου στην συνέχεια κάνει χώρο στην Ρομαντική Μουσική (1804–1910). Από το 1900, η διαίρεση των περιόδων της κλασικής μουσικής αρχίζουν να υπολογίζονται περισσότερο ανά αιώνα παρά από τα συγκεκριμένα μουσικά χαρακτηριστικά τα οποία είχαν διασκορπιστεί και ήταν δύσκολο να οριστούν. Η κλασική μουσική της σύγχρονης περιόδου από τις αρχές έως τα τέλη του 20ού αιώνα διαιρείται σε αυτή της μοντερνιστικής μουσικής περιόδου (1890–1930), την ύστερη μοντερνιστική (έως τα μέσα του 20ού αιώνα), και την σημερινή και μεταμοντέρνα κλασική μουσική από το 1975 και έπειτα.

χρησιμοποιήθηκε ως μέσο επίδειξης της τέχνης των δεξιοτεχνιών οργανοπαικτών. Το τσέμπαλο δεν ήταν πλέον απαραίτητο όργανο στις ορχήστρες, και συχνά οι ορχήστρες οδηγούνταν από το πρώτο βιολί. Τα πνευστά όργανα έγιναν πιο εξεζητημένα, και ενώ τα όργανα όπως το όμποε και το φαγκότο είχαν σταθερή παρουσία, και κατά την εποχή του Μπαρόκ, τα διάφορα κλαρινέτα εμφανίστηκαν μόνο όταν ο Μότσαρτ επέκτεινε τον ρόλο τους στην ορχηστρική μουσική καθώς και σε αυτή της αίθουσας δωματίου και του κοντσέρτου²⁷.

Η σύγχρονη κλασική μουσική διαθέτει μια ευρεία ποικιλία μεταρομαντικών μορφών καθώς και σύγχρονων και μεταμοντέρνων τεχνοτροπιών σύνθεσης. Ο Μοντερνισμός στη μουσική (1890 - 1930) υπήρξε εποχή κατά την οποία οι συνθέτες απέρριψαν ορισμένες μορφές της μουσικής κοινής πρακτικής περιόδου, όπως την παραδοσιακή τονικότητα, μελωδία, ενοργάνιση, και δομή. Η σύγχρονη εποχή έφερε την εμφάνιση της νεοκλασικής και της σειριαλιστικής μουσικής, με τα πρώτα ίχνη των ειδών αυτών πιθανώς να χρονολογούνται ήδη από την δεκαετία του 1930, και με την εμφάνιση τους να γίνεται σαφής στα τέλη του 20ού και τις αρχές του 21ου αιώνα.

Πειραματική Μουσική

Ορισμός της πειραματικής μουσικής και βασικά στοιχεία της πειραματικής σύνθεσης



Η δεκαετία του 1950 είναι η περίοδος που σταδιακά σχηματοποιούνται οι αναζητήσεις και οι κατευθυντήριες γραμμές, πάνω στις οποίες κινήθηκαν τόσο ο John Cage, όσο και οι συνάδελφοί του Morton Feldman, Earle Brown και Christian Wolff στη Νέα Υόρκη. Την περίοδο αυτή το τυχαίο εισβάλλει στη μουσική ως ένα δυναμικό στοιχείο, το οποίο οι συνθέτες αγκαλιάζουν και αποδέχονται, σε αντίθεση με το αίτημα για καθολικό έλεγχο και οργάνωση της ηλεκτρονικής μουσικής (1940) όπου προσπάθησαν ,ανεπιτυχώς, να το αποπέμψουν. Το πέρασμα από την προσπάθεια αποκλεισμού και τιθάσευσης του τυχαίου στην αποδοχή του ως επιλεγμένου στοιχείου της μουσικής αποτυπώνεται στις συνθέσεις του 1951 του Cage (Sixteen Dances, Music of Changes)²⁸, αλλά ίσως το ορόσημο για την πρώτη αυτή περίοδο της πειραματικής μουσικής δεν θα μπορούσε να είναι άλλο από το 4'33'', σύνθεση του 1952 του Cage²⁹, το οποίο άνοιξε την πόρτα στις αναζητήσεις που ακολούθησαν αμφισβητώντας όλες τις παραδοσιακές και θέσφατες ως τότε κατηγορίες της «μουσικής», του «έργου» και του

²⁷ Η Ιστορία του Πιάνου : https://musicmarket.gr/index.php?dispatch=pages.view&page_id=84

²⁸ John Cage : Sixteen Dances, John Cage (1912-1992), September 2009. Disc 1: 42:12, Boston Modern Orchestra Project. Gil Rose, conductor. <https://bmop.org/audio-recordings/john-cage-sixteen-dances>

²⁹ Το 4'33" (In Proportional Notation) είναι μία από τις τρεις εκδοχές της παρτιτούρας για το κομμάτι "silent piece" του Cage. Πρόκειται για μια μουσική σύνθεση που εκτελέστηκε για πρώτη φορά από τον πιανίστα David Tudor στο Woodstock της Νέας Υόρκης, το 1952. Ενώ η χαμένη αρχική παρτιτούρα χρησιμοποιήθηκε συμβατικά ως μια μουσική σημειογραφία που σημαίνει τρεις περιόδους σιωπής, αυτή η έκδοση αποτελείται από μια σειρά κάθετων γραμμών που αντιπροσωπεύουν οπτικά τη διάρκεια τεσσάρων λεπτών και τριάντα τριών δευτερολέπτων σιωπής.

Ο Cage είδε την σιωπή ως έναν τρόπο να συντονίσει το κοινό του με τους ήχους της καθημερινής ζωής, για να τους κάνει να θεωρήσουν όλους τους ήχους γύρω τους ως μουσική, αναιρώντας έτσι την ιδέα μιας ιεραρχίας ήχου και ανοίγοντας τις άπειρες δυνατότητες του ηχητικού περιβάλλοντος, επανεξετάζοντας την ίδια την έννοια του, τι είναι μουσική. Ως ένα μουσικό κομμάτι που δεν μπορεί να ελεγχθεί από τον συνθέτη και το οποίο είναι αναγκαστικά διαφορετικό κάθε φορά που εκτελείται, το 4'33" αντιπροσωπεύει επίσης το ενδιαφέρον του Cage να χρησιμοποιεί την τύχη ως στρατηγική σύνθεσης. <https://www.youtube.com/watch?v=JTEFKFiSx4&t=2s>

τρίπτυχου σύνθεση - εκτέλεση - ακρόαση της δυτικής μετα - αναγεννησιακής μουσικής παράδοσης. Αν και δεν μπορούμε να μιλήσουμε για μία συγκροτημένη πειραματική σχολή οι συνθέτες που προαναφέρθηκαν δούλεψαν μέσα σε ένα κοινό δημιουργικό κλίμα, όπου ο έκαστος συνεισέφερε, διατηρώντας παράλληλα τα προσωπικά, αντιπροσωπευτικά χαρακτηριστικά και τις μεθόδους της μουσικής τους γραφής.

Ο Cage στα γραπτά του κάνει λόγο για την επιλογή που έχει ο συνθέτης να παραιτηθεί από τις προσπάθειες να ελέγξει τον ήχο, και να επιδιώξει, στον αντίποδα, να τον αφήσει να υπάρξει ως αυτό που είναι και όχι ως μέσο εξυπηρέτησης των προθέσεων του συνθέτη. Η τελική πρόθεση κάποιων εκ των συνθετών αυτών, όπως κατά τον Wolff, είναι «να απελευθερωθούμε από την καλαισθησία και το γούστο». Επιπροσθέτως στο πλαίσιο αυτό, ο θόρυβος γίνεται αντιληπτός ως μουσικό στοιχείο, εφόσον αποτελεί ήχο. Η αντιμετώπιση πλέον κάθε ήχου ως μουσικού ήχου και η ενσωμάτωση του θορύβου στη μουσική, άλλαξε και την προοπτική εν γένει, αναφορικά με τις αναζητήσεις και τα ενδιαφέροντα της συγκεκριμένης ομάδας συνθετών. Είναι ξεκάθαρο ότι πρέπει να ανακαλυφθούν οι τρόποι που θα επιτρέψουν στους θορύβους και τους ήχους να είναι απλά θόρυβοι και ήχοι, και όχι να υπόκεινται στη φαντασία. Στην συνέχεια λοιπόν προχωράμε σε μία απόπειρα συλλογής και προσδιορισμού των βασικών στοιχείων που χαρακτηρίζουν τη σύνθεση στην πειραματική μουσική, και που, κατά τον Nyman, την κατέστησαν μία διακριτή τάση από αυτήν της «Avant - Garde» του Berio, Stockhausen, Boulez και Ξενάκη, όπου αποτελούν μερικά από τα επιφανέστερα ονόματα της μουσικής πρωτοπορίας του 20ου αιώνα³⁰.

Η πειραματική μουσική επέφερε μία σημαντική μεταστροφή όσον αφορά τις μεθόδους και τις λειτουργίες της σημειογραφίας³¹. Οι συνθέτες της πειραματικής μουσικής ενδιαφέρονταν να εκφράσουν κάτι πέρα από απλώς μία «μουσική ιδέα». Αυτό που αποτέλεσε αντικείμενο διαπραγμάτευσης δεν ήταν η μουσική καθ' αυτή, αλλά η όλη αντίληψη της εποχής για το τι μπορεί να είναι μουσική, και γενικότερα τέχνη. Οι προβληματισμοί αυτοί επέδρασαν και άλλαξαν ριζικά τόσο τις συνθετικές τεχνικές όσο και την ίδια την αισθητική της περιόδου. Εφόσον, λοιπόν, ο συνθέτης, μέσω της παρτιτούρας του, μπορεί να μην αποσκοπούσε πλέον στο να αναπαραστήσει ήχους, προέκυψε με όρους τεχνικής και αισθητικής αναγκαιότητας η ανάγκη για μια νέα σημειογραφία. Από αυτήν την άποψη, οι νέες συνθέσεις δεν θα μπορούσαν να έχουν γραφεί διαφορετικά.

³⁰ Η Avant-Garde είναι αρχικά ένας γαλλικός όρος, που σημαίνει στα αγγλικά εμπροσθοφυλακή ή προπορευόμενος (το μέρος ενός στρατού που προχωρά μπροστά από τους υπόλοιπους). Εμφανίστηκε για πρώτη φορά με αναφορά την τέχνη της Γαλλίας το πρώτο μισό του δέκατου ένατου αιώνα, και συνήθως αποδίδεται στον επιδραστικό στοχαστή Henri de Saint-Simon, έναν από τους προδρόμους του σοσιαλισμού. Πίστευε στην κοινωνική δύναμη των τεχνών και έβλεπε τους καλλιτέχνες, δίπλα σε επιστήμονες και βιομήχανους, ως ηγέτες μιας νέας κοινωνίας. Η avant-garde τέχνη ξεκίνησε τη δεκαετία του 1850 με τον ρεαλισμό του Gustave Courbet, ο οποίος επηρεάστηκε έντονα από τις πρώιμες σοσιαλιστικές ιδέες. Ακολούθησαν οι διαδοχικές κινήσεις της μοντέρνας τέχνης και ο όρος avant-garde είναι λίγο πολύ συνώνυμος με το μοντέρνο.

Ορισμένα πρωτοποριακά κινήματα όπως ο κυβισμός για παράδειγμα έχουν επικεντρωθεί κυρίως σε καινοτομίες της μορφής, αλλά όπως ο φουτουρισμός, ο De Stijl ή ο σουρεαλισμός είχαν ισχυρά κοινωνικά προγράμματα. Παρόλο που ο όρος avant-garde χρησιμοποιήθηκε αρχικά σε καινοτόμες προσεγγίσεις στην τέχνη του 19ου αιώνα, στις αρχές του 20ου αιώνα εφαρμόζεται σε κάθε τέχνη που υπερβαίνει τα όρια των ιδεών και της δημιουργικότητας και εξακολουθεί να χρησιμοποιείται σήμερα για να περιγράψει την τέχνη εκείνη που είναι ριζοσπαστική ή αντικατοπτρίζει την πρωτοτυπία του οράματος. Η έννοια της πρωτοπορίας κατοχυρώνει την ιδέα ότι η τέχνη πρέπει να κρίνεται πρωτίστως από την ποιότητα και την πρωτοτυπία του οράματος και των ιδεών του καλλιτέχνη.

³¹ Σημειογραφία «Ένας συνθέτης που ακούει ήχους, θα προσπαθήσει να βρει μια σημειογραφία για τους ήχους. Κάποιος που έχει ιδέες, θα βρει μια σημειογραφία που να εκφράζει τις ιδέες του, αφήνοντας ελεύθερη την ερμηνεία τους, με τη βεβαιότητα ότι οι ιδέες του έχουν σημειωθεί συνοπτικά και με ακρίβεια» Cornelius Cardew.

Από την άλλη, όπως υποστηρίζει ο Earle Brown, οι συνθέσεις απέκτησαν τον χαρακτήρα τους ακριβώς εξαιτίας της νέας σημειογραφίας. Το νέο σημειογραφικό σύστημα δημιούργησε μια ερμηνευτική - εκτελεστική πραγματικότητα που ήταν άγνωστη για τη μέχρι τότε δυτική μουσική παράδοση. Αξίζει στο σημείο αυτό να σημειωθεί, πως, μιλώντας για νέα σημειογραφία, δεν αναφερόμαστε σε ένα συγκεκριμένο και μοναδικό σημείο - γραφικό σύστημα, κατά αναλογία με το παραδοσιακό, το οποίο εισήχθη από τους πειραματικούς συνθέτες για να εξυπηρετήσει τις νέες ανάγκες, όσο για μία νέα αντίληψη περί σημειογραφίας εν γένει. Στόχος της δεν ήταν να συγκεκριμενοποιήσει στον μέγιστο δυνατό βαθμό, όπως για παράδειγμα επιζητούσε η σημειογραφία από το 1600 περίπου και εξής στην Ευρώπη, την αποτύπωση των ήχων που είχε «ακούσει» ο συνθέτης πάνω στο χαρτί. Αντίθετα, η νέα σημειογραφία αναζητούμε ακριβώς το να μην είναι συγκεκριμένη. Έτσι, η νέα σημειογραφία αναφέρεται περισσότερο στους ποικίλους καινούριους τρόπους που μεταχειρίστηκαν οι συνθέτες της πειραματικής μουσικής για να αφήσουν τον ήχο ελεύθερο να υπάρξει ως αυτό που είναι καθέναν με τα δικά του φιλοσοφικά και αισθητικά κίνητρα. Κάθε συνθέτης έχει να παλέψει μεταξύ της ιδέας που γεννήθηκε στη φαντασία του και της πραγματικότητας του συστήματος και της τεχνικής - της σύνθεσης. Η εργασία των συνθετών της πειραματικής μουσικής προς αυτή την κατεύθυνση παρέδωσε έναν μεγάλο όγκο γραφικών, λεκτικών, ή και παρτιτούρων που χρησιμοποιούν τόσο νότες όσο και λεκτικές οδηγίες, αριθμούς ή γραφήματα. Η εναλλακτική μουσική σημειογραφία, με την οποία πειραματίστηκαν πολλοί από τους συνθέτες της δεκαετίας του 1950, αλλά και των χρόνων που ακολούθησαν, έλαβε το όνομα μουσικό γράφημα από τον Roman Haubenstock-Ramati, όταν αυτός οργάνωσε το 1965 μία έκθεση στο Donaueschingen της Γερμανίας, όπου παρουσιάστηκαν παρτιτούρες, οι οποίες «συνδύαζαν τη μουσική σήμανση με την εικαστική δημιουργία». Ένα παράδειγμα γραφικής σημειογραφίας ακολουθεί με τον Morton Feldman, όπου, σύμφωνα με τον Nyman, ήταν ο πρώτος συνθέτης που έγραψε μουσική σύμφωνα με το αίτημα του Cage για απροσδιοριστία ως προς την εκτέλεσή της³². Δημιούργησε ένα σύστημα μη αναπαραστατικής γραφικής σημειογραφίας, το οποίο φιλοδοξούν να απελευθερώσει το τονικό ύψος (pitch) από τη συγκεκριμένη του αναπαράσταση και να δημιουργήσει έναν ηχητικό κόσμο πιο άμεσο και φυσικό, υπό την έννοια πως κάθε ήχος κατά την εκτέλεση θα προκύπτει μέσα από μία αυθόρμητη και απροετοίμαστη κατάσταση. Δουλεύοντας προς μία τέτοια κατεύθυνση, ο Feldman χώρισε την έκταση κάθε οργάνου σε τρεις περιοχές βάσει του τονικού ύψους, τα όρια των οποίων ήταν ασαφή και καθορίζεται κάθε φορά από τον εκτελεστή. Η διάρκεια του κάθε ήχου καθορίζεται από την έκταση που θα καταλάμβανε το αντίστοιχο τετράγωνο/παραλληλόγραμμο σχήμα πάνω στο χαρτί. Ο συνθέτης καλούσε τον εκτελεστή να αποφασίσει πώς θα εκτελέσει το κάθε τετράγωνο - παραλληλόγραμμο σχήμα. Έτσι, κάθε ήχος παραγόταν μέσα από μια σχεδόν απροετοίμαστη κατάσταση που διέλυσε κάθε σχέση λογικής αιτιότητας όσον αφορά την αρμονική ακολουθία, τη μελωδική συνέχεια, όπως επίσης και την ταύτιση του γραφικού σημείου με έναν συγκεκριμένο ήχο.

Ο Earle Brown, από την άλλη, επηρεάστηκε σημαντικά από το έργο εικαστικών, όπως ο Jackson Pollock και ο Alexander Calder, στη διαμόρφωση των βασικών στοιχείων της γραφής του : του αυθορμητισμού και της κινητικότητας της ανοιχτής φόρμας. Εισήγαγε σημειογραφικές ενδείξεις, οι οποίες παρήγαγαν διαρκή κινητικότητα μεταξύ των εκτελέσεων, ανάγοντας με τον τρόπο αυτό τον ρόλο του εκτελεστή σε απαραίτητο για τη διαμόρφωση της μουσικής φόρμας. Παράλληλα, το σημειογραφικό του σύστημα ξέφυγε από τη μετρησιμότητα της διάρκειας της παραδοσιακής σημειογραφίας, αφήνοντας σχετικές και διαμορφώσιμες τις εκάστοτε διάρκειες των συνθέσεων του. Τέλος, η ελεύθερη επιλογή της σειράς των σελίδων των παρτιτούρων του, ήταν ένα ακόμα στοιχείο της γραφής του, που

³² Morton Feldman : Rothko Chapel / Why Patterns? CD, Album (6 Tracks) 1991 . Classical Music.

μαζί με τα υπόλοιπα, έθετε εκ των πραγμάτων τον εκτελεστή αντιμέτωπο με ερωτήματα που πιθανώς δεν είχε αντιμετωπίσει ποτέ ως τότε στην ιστορία της μουσικής, ζητήματα που ίσως άπτονται περισσότερο των αρμοδιοτήτων του συνθέτη. Μπροστά σε μία παρτιτούρα όπως αυτή του 'On December 1952'³³ ο εκτελεστής καλείται να αποφασίσει για την ερμηνεία των διαφόρων σχημάτων, τη σημασία της διάχυσης τους πάνω στο χαρτί, πιθανές αντιστοιχίες αναφορικά με το τονικό ύψος, τις διάρκειες κλπ. Με άλλα λόγια, θα μπορούσε να ειπωθεί, πως απέκτησε πλήρη έλεγχο πάνω στο κείμενο. Αυτό ήταν άλλωστε και ένα από τα επίδικα των αναζητήσεων του Brown, ο οποίος ενδιαφέρεται ιδιαίτερα για την «κατάσταση ισορροπίας μεταξύ ελέγχου και μη ελέγχου».

Η πειραματική μουσική αποτέλεσε τομή, όπως έχει περιγραφεί παραπάνω, σε σχέση με τις μέχρι τότε αυτονόητες κατηγορίες της μουσικής. Στο πλαίσιο αυτό, τοποθετείται και η μεταστροφή της σε σχέση με την αντίληψη και τη (μη) οργάνωση του μουσικού χρόνου, τουλάχιστον με όρους αρχής και τέλους. Αν ο μουσικός χρόνος ως τότε ήταν μια απόπειρα να οργανωθεί κάτι μέσα και ταυτόχρονα πέρα από τον περιρρέοντα χρόνο της καθημερινής ζωής, ο μουσικός χρόνος της πειραματικής μουσικής υπήρξε η προσπάθεια για την επανασύνδεση του μουσικού με τον περιρρέοντα χρόνο, της μουσικής με τη ζωή.

Ακουστική Οικολογία, η έννοια του Ηχοτοπίου

Η ακουστική οικολογία είναι ένα διεπιστημονικό πεδίο που ασχολείται με την μελέτη του ήχου, ως συστατικό του φυσικού και ανθρωπογενούς περιβάλλοντος και συνδέεται μεταξύ άλλων με τις περιβαλλοντικές επιστήμες, ακουστικά χαρακτηριστικά των βιολογικής, γεωμορφολογικής και ανθρωπογενούς προέλευσης ήχων στο τοπίο, καθώς και την επιστήμη της ανθρωπολογίας³⁴ (πολιτισμικά χαρακτηριστικά των ήχων και της μουσικής). Η έννοια του ηχοτοπίου χρησιμοποιείται για να περιγράψει ένα ηχητικό περιβάλλον δίνοντας έμφαση στον τρόπο με τον οποίο αυτό γίνεται αντιληπτό και κατανοητό από τους οργανισμούς και τον άνθρωπο στον χώρο και τον χρόνο. Στην συγκεκριμένη εργασία η σημασία του ηχοτοπίου είναι αρκετά σημαντική εφόσον ο ήχος στο μεγαλύτερο μέρος του βίντεο λειτουργεί απροσδιόριστα και αφαιρετικά και βρίσκεται στην κρίση του θεατή για το πως θα τον προσδιορίσει ο ίδιος³⁵.

Τέλος μια αναφορά στην ψυχοακουστική η οποία ανήκει στην επιστήμη της ακουστικής και της ψυχοφυσικής και μελετά τον υποκειμενικό τρόπο με τον οποίο ο άνθρωπος με βάση το σύστημα ακοής του αντιλαμβάνεται διάφορους ήχους, περιλαμβάνοντας σε αυτό την ομιλία και την μουσική^{36,37}. Στην παρούσα εργασία η ψυχοακουστική έχει αρκετή σημασία εφόσον υπάρχει μια υποκειμενικότητα όσον αφορά την εκτίμηση του ήχου κάθε φορά από τον ακροατή. Εξάλλου μην ξεχνάμε πως ο ήχος εξετάζεται και από καλλιτεχνική σκοπιά κάτι που κάνει την υποκειμενικότητα αυτή ακόμα πιο προφανή.

³³ On December 1952, Earle Brown. American Music Vol. 26, No. 1 (Spring, 2008), pp. 1-12 (12 pages)
Published By: University Of Illinois Press.

³⁴ Ανθρωπολογία: Ιστορία, Πολιτισμός, Φιλοσοφία, Christoph Wulf. Μετάφραση : Φανή Παραφόρου :
Επιστημονική Επιμέλεια : Μιχάλης Κοντοπόδης. Αθήνα : Πεδίο, 2018.

³⁵ Ήχος Και Μουσική Ι. Ακουστική, Ψυχοακουστική, Ηλεκτροακουστική, Χαδέλλης Λουκάς. Σύγχρονη
Μουσική, Ιανουάριος 2004.

³⁶ Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, Ακουστική και Ψυχοακουστική : Μέτρηση του
Ήχου, Α. Φλώρος.

³⁷ Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Μουσικών Σπουδών : Ανάλυση και Σύνθεση
Ήχων, Α. Γεωργάκη. Κεφ. 3 : Θέματα Ψυχοακουστικής, Ιούνιος 2003.

3.1 Χρόνος : Γενική Θεώρηση

Ένα σημαντικό κομμάτι της εργασίας αυτής συνδέεται με την έννοια του χρόνου καθώς και με την λειτουργία του, κατά το πέρασ του σε σχέση με την ανθρώπινη υπόσταση. Στο κεφάλαιο αυτό ακολουθεί μια σύντομη ανάλυση της έννοιας του χρόνου από έμπειρους επιστήμονες και φιλόσοφους. Ο χρόνος αποτελεί ένα φαινόμενο άρρηκτα συνδεδεμένο με την κίνηση των φυσικών σωμάτων (Heidegger)³⁸. Η διαπίστωση αυτή συνιστά την βάση για την ανάλυσή του από τον Αριστοτέλη μέχρι και την σύγχρονη φυσική επιστήμη.

Η αντίληψη του Χρόνου από τον άνθρωπο

Ένας από τους μεγαλύτερους διανοητές στην ιστορία της φιλοσοφίας και των επιστημών ήταν ο Έλληνας φιλόσοφος Αριστοτέλης (384-322 π.Χ.)³⁹. Μεγάλο μέρος του έργου του είναι αφιερωμένο στη μελέτη του φυσικού κόσμου. Στην συνέχεια θα μελετηθούν εν συντομία οι απόψεις που εξέφρασε ο φιλόσοφος αναφορικά με τη φύση του χρόνου, όπου πρόκειται για ένα φυσικό μέγεθος το οποίο από αρχαιοτάτων χρόνων προσπαθεί να μελετήσει και να κατανοήσει η ανθρωπότητα. Ειδικότερα, θα διερευνηθεί η σημασία του σημείου αναφοράς «νυν» στον ορισμό του χρόνου. Έπειτα θα εξεταστεί η σχέση του χρόνου με την κίνηση, η οποία, θα οδηγήσει στη διατύπωση του ορισμού του χρόνου. Τέλος, θα αναφερθούμε στην αντίληψη του χρόνου από τον άνθρωπο.

Το νυν

Η αντίληψη του χρόνου από τον άνθρωπο προϋποθέτει τον καθορισμό των εννοιών «παρελθόν» και «μέλλον», βάσει των οποίων η συνείδησή μας αντιλαμβάνεται την πραγματικότητα. Κατ' αυτό τον τρόπο ο άνθρωπος είναι σε θέση να προσδιορίσει πότε συνέβη ένα γεγονός και κατά συνέπεια να οργανώσει τη ζωή του. Ο Αριστοτέλης, ωστόσο, θεώρησε ότι η αντίληψη του παρελθόντος και του μέλλοντος ορίζεται βάσει μιας τρίτης διάστασης, η οποία αποτελεί το παρόν και ονομάζεται από τον Αριστοτέλη «νυν».

Ο Αριστοτέλης δεχόταν ότι το νυν αποτελεί μεσότητα (mediocrity) βάσει της οποίας καθορίζεται το τέλος του παρελθόντος χρόνου και η αρχή του μέλλοντος⁴⁰. Είναι χαρακτηριστικό μάλιστα ότι οι απόψεις του Αριστοτέλη επηρέασαν την επιστήμη για πολλούς αιώνες αργότερα. Ακόμη και η δομή του χωροχρόνου που αποδέχεται ο Νεύτων και ο Γαλιλαίος συνίσταται ακριβώς σε ένα εκτεινόμενο στο χώρο, παρόν, το οποίο ξεχώρισε το

³⁸ Ο Μάρτιν Χάιντεγκερ (1889 - 1976) ήταν ένας Γερμανός φιλόσοφος του οποίου το έργο συνδέεται ίσως πιο εύκολα με τη φαινομενολογία και τον υπαρξισμό. Οι ιδέες του έχουν ασκήσει θεμελιώδη επιρροή στην ανάπτυξη της σύγχρονης ευρωπαϊκής φιλοσοφίας. Είχαν επίσης αντίκτυπο πολύ πέρα από τη φιλοσοφία, για παράδειγμα στην αρχιτεκτονική θεωρία (βλ. π.χ. Sharr 2007), στη λογοτεχνική κριτική (βλ. π.χ. Ziarek 1989), στη θεολογία (βλ. π.χ. Caputo 1993), στην ψυχοθεραπεία (βλ. π.χ. Binswanger 1943/1964, Guignon 1993) και τη γνωστική επιστήμη (βλ. π.χ. Dreyfus 1992, 2008· Wheeler 2005· Kirstein and Wheeler 2012).

³⁹ Ο Αριστοτέλης ήταν αρχαίος Έλληνας φιλόσοφος και επιστήμονας. Γεννήθηκε στα Στάγειρα της Χαλκιδικής, στη Μακεδονία. Δεκαεπτά ετών εισέρχεται στην Ακαδημία του Πλάτωνα, στην Αθήνα, όπου παραμένει έως τα 37 του έτη. Τα έργα του αναφέρονται σε πολλές επιστήμες, όπως φυσική, βιολογία, ζωολογία, μεταφυσική, λογική, ηθική, ποίηση, θέατρο, μουσική, ρητορική, πολιτική κ.ά, και αποτελούν το πρώτο ολοκληρωμένο σύστημα της Δυτικής Φιλοσοφίας.

⁴⁰ Αριστοτέλης, Φυσικής Ακροάσεως, 251b, 2.

παρελθόν από το μέλλον⁴¹. Επομένως, η συνείδησή μας χρησιμοποιεί σημεία αναφοράς προκειμένου να αντιληφθεί τον χρόνο και τα διάφορα γεγονότα τα οποία λαμβάνουν χώρα. Ο Αριστοτέλης, προσθέτει ότι τα διαδοχικά νυν δεν έχουν πραγματική ύπαρξη, αλλά αποτελούν μία κατάσταση για να αντιλαμβανόμαστε τη διάκριση του παρελθόντος από το μέλλον.

Χρόνος και Κίνηση

Οι απόψεις του Αριστοτέλη για τη σχέση μεταξύ χρόνου και κίνησης εξετάζονται από την οπτική γωνία πως ο χρόνος είναι σύγχρονος με την κίνηση και συνεπώς δεν ταυτίζεται με αυτή. Συγκεκριμένα, ο Αριστοτέλης γράφει ότι η κίνηση αποτελεί χαρακτηριστικό που εντοπίζεται μόνο σε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο, ενώ μπορεί να είναι άλλοτε βραδύτερη και άλλοτε ταχύτερη. Επομένως προσδιορίζεται μόνο βάσει της κίνησης που πραγματοποιεί ένα συγκεκριμένο σώμα. Ο χρόνος αντιθέτως είναι ομοιόμορφος για όλα τα όντα, ανεξαρτήτως από της κινήσεις τους. Σε περίπτωση λοιπόν που ο χρόνος θα ταυτιζόταν με την κίνηση, κάθε ον θα είχε διαφορετική αντίληψη, άρα θα υπήρχαν πολλοί χρόνοι. Η σύγχρονη Φυσική, ωστόσο, μέσω της θεωρίας της Ειδικής Σχετικότητας έχει αποδείξει πως όσο αυξάνεται η ταχύτητα - πλησιάζοντας μάλιστα την ταχύτητα του φωτός, τόσο ο χρόνος μηδενίζεται⁴², φαινόμενο που είναι γνωστό ως διαστολή του χρόνου. Βάση λοιπόν της Θεωρίας της Ειδικής Σχετικότητας κάθε παρατηρητής έχει τη δική του αντίληψη για τη ροή του χρόνου, γεγονός που αναιρεί τις αριστοτελικές απόψεις περί της ομοιομορφίας του χρόνου.

Χρόνος και Ανθρώπινη Φυσιολογία

Οι πνευματικές και νοητικές ικανότητες με τις οποίες προίκισε η φύση τον άνθρωπο τον βοήθησαν σημαντικά στην ανάπτυξη του πολιτισμού, ο οποίος σε μεγάλο βαθμό βασίστηκε στον καθορισμό μονάδων μέτρησης του χρόνου. Στην πραγματικότητα όμως, η ίδια του η φυσιολογία είναι «προγραμματισμένη να αντιλαμβάνεται τον χρόνο». Ο ανθρώπινος εγκέφαλος, αυτό το θαύμα της βιολογικής εξέλιξης, έχει τα δικά του συστήματα μέσω των οποίων αντιλαμβάνεται το χρόνο. Κομβικής σημασίας για την αντίληψη του χρόνου είναι η λειτουργία του υποθαλάμου, βάσει της οποίας ρυθμίζεται η λειτουργία του ενδοκρινικού συστήματος⁴³. Χάρη στις ορμόνες που εκκρίνει ο υποθάλαμος, ο οργανισμός μας διατηρεί ένα «βιολογικό ρολόι» το οποίο είναι πολύ χρήσιμο στον προγραμματισμό των λειτουργιών του. Χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η λειτουργία του ύπνου, η οποία καθορίζεται από την έκκριση της μελατονίνης, μιας ορμόνης που ρυθμίζει τα επίπεδα του ύπνου και της εγρηγορσης μας. Οποσδήποτε όμως λειτουργίες όπως ο ύπνος και η εγρήγορση προϋποθέτουν τη λειτουργία των αισθήσεων, προκειμένου να γίνεται αντιληπτή η διάρκεια της μέρας και της νύχτας. Πέραν του ύπνου, μία ακόμη πτυχή της έννοιας «βιολογικό ρολόι» είναι ο μηνιαίος κύκλος των γυναικών (περίοδος), ο οποίος διαρκεί περίπου 28 ημέρες και αποτελεί στην πραγματικότητα ένα πολύ καλά ρυθμισμένο σύστημα που αντιλαμβάνεται το πέρασμα του χρόνου. Όπως φαίνεται, λοιπόν, ο οργανισμός μας αντιλαμβάνεται το χρόνο με τον δικό του μοναδικό τρόπο.

⁴¹ Luminet Jean Pierre 2006, σ. 49

⁴² Physics, Serway et al., σ. 13.

⁴³ Kandel κ.ά. 2005.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : ΠΡΟ - ΠΑΡΑΓΩΓΗ

3 . 1 Στάδια Παραγωγής του «Χρονικού»

Ξεκινώντας την διαδικασία δημιουργίας μιας ταινίας κάθε είδους, το πρώτο και σημαντικό στάδιο είναι η διαδικασία της προπαραγωγής. Στο πρώτο αυτό στάδιο, εντάσσεται ο σωστός σχεδιασμός και επομένως η καλή οργάνωση κάθε βήματος που θα συντελέσει στην ολοκλήρωση της ταινίας. Η προπαραγωγή συνεπώς περιλαμβάνει και προαπαιτεί κάποια βασικά βήματα. Αρχικά ξεκινάμε με την συγγραφή του σεναρίου, έπειτα ακολουθεί ο προϋπολογισμός της ταινίας (μπάτζετ), το χρονοδιάγραμμα, η εύρεση των ηθοποιών και το μοίρασμα των ρόλων, η σχεδίαση της παραγωγής, δηλαδή η εύρεση τοποθεσιών, τα κοστούμια, τα σκηνικά και η διακόσμηση, ενώ τέλος έχει η εικονογράφηση του σεναρίου ή αλλιώς το storyboard⁴⁴. Το σενάριο της παρούσας ταινίας ήταν αυτό συνετέλεσε ώστε να γίνει η αρχή της διαδικασίας δημιουργίας της ταινίας. Ξεκίνησε από την συγγραφή της ιστορίας και έπειτα ακολούθησε η δημιουργία του σεναρίου. Στην συνέχεια το σενάριο χωρίστηκε σε σκηνές. Σε κάθε σκηνή πραγματοποιήθηκε η διαδικασία ανάλυσης των ηθοποιών, ο εξοπλισμός, οι τοποθεσίες, αν θα είναι σε εσωτερικό ή εξωτερικό χώρο, η ώρα της ημέρας και γενικότερα κάθε στοιχείο το οποίο ήταν απαραίτητο για την υλοποίηση του έργου. Βάση αυτού υπολογίστηκε το χρονοδιάγραμμα και το κόστος. Ο προϋπολογισμός, δηλαδή του κόστους παραγωγής της ταινίας. Το χρονοδιάγραμμα ήταν εξίσου βασικό με τον προϋπολογισμό στον σχεδιασμό της παρούσας παραγωγής. Έγινε σε συνάρτηση με διάφορους παράγοντες όπως την διαθεσιμότητα των χώρων που θα γινόταν το γύρισμα, την ευελιξία και την συμπεριφορά των ηθοποιών, την χρονική στιγμή που απαιτούνταν ώστε να γίνει το γύρισμα βάση του σεναρίου, την φυσιογνωμία των ηθοποιών, να βρίσκονταν στην κατάλληλη ηλικία, να ήταν αρκετά συνεργάσιμοι κλπ. Η εύρεση των ηθοποιών καθώς και το μοίρασμα των ρόλων ήταν μια διαδικασία σχετικά δύσκολη, κυρίως γιατί δεν απευθύνεται σε επαγγελματίες, αλλά και γιατί θα έπρεπε να ακολουθούν και να συμπεριφέρονται σύμφωνα με το σενάριο της ταινίας και την συγκεκριμένη αισθητική που αποτυπώνεται μέσα από την ιστορία. Η σχεδίαση της παραγωγής στηρίχθηκε στο όραμα και στις ιδέες του σκηνοθέτη, όσον αφορά το ύφος, την ατμόσφαιρα, το χρώμα, το στυλ και τις υφές. Στο σημείο αυτό, μπήκε και η εύρεση των τοποθεσιών (ρεπεράζ), η σκηνογραφία, η διακόσμηση, τα κοστούμια, το μακιγιάζ ακόμα και τα φυσικά χαρακτηριστικά των ηθοποιών. Όλα αυτά, μελετήθηκαν και αποφασίστηκαν προσεκτικά ώστε το τελικό αποτέλεσμα να συμβαδίζει με όσα προηγουμένως είχαν σχεδιαστεί και συνεπώς με τον όλο χαρακτήρα της ταινίας.⁴⁵⁴⁶

⁴⁴ Πως διαβάζουμε μια ταινία : Κινηματογραφική Βιομηχανία, Μέσα και η επόμενη εποχή - Τέχνη, Τεχνολογία, Γλώσσα, Ιστορία, Θεωρία, Monaco James. Μάιος 2019.

⁴⁵ Τα Στάδια Μιας Ταινίας :

http://theatroedu.gr/portals/38/main/images/stories/files/Yliko_Drast/HOURSOGLOU-StadiaTainias.pdf

⁴⁶ Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου : Bordwell David, Thompson Kristin. Νοέμβριος 2011.

3 . 2 Ιστορία

Η ιστορία ξεκινάει με την εμφάνιση ενός μικρού κοριτσιού (ηλικίας 8 χρονών) να κάνει κούνια σε μια παιδική χαρά του γειτονικού της πάρκου. Στην συνέχεια το κοριτσάκι σηκώνεται από την κούνια και κατευθύνεται σε ένα άλλο παιχνίδι της παιδικής χαράς. Συγκεκριμένα κατευθύνεται στην τσουλήθρα του πάρκου. Με το που κάνει τσουλήθρα και ακουμπάει τα πόδια της στο έδαφος εμφανίζονται τα πόδια μιας νεαρής γυναίκας (γύρω στα 25 χρόνια) όπου ανεβαίνει τα σκαλιά του σπιτιού της και κατευθύνεται προς το μπαλκόνι της. Ενώ απολαμβάνει την θέα ξαφνικά η ιστορία μας οδηγεί σε ένα δάσος που την βλέπουμε να περιπλανιέται χαρούμενη σε ένα δασάκι, σε έναν καλοκαιρινό περίπατο. Στην συνέχεια ξαναγυρνάμε στην αυλή του σπιτιού της όπου η νεαρή γυναίκα περπατώντας στο μπαλκόνι της κατευθύνεται προς το παράθυρο του σπιτιού της. Με το πέρασμα στο παράθυρο μεταφερόμαστε στην βεράντα μια ηλικιωμένης γυναίκας (99 ετών). Η γυναίκα ανεβαίνει της σκάλες με την μαγκούρα της ώστε να φτάσει στην βεράντα της και να κάτσει στην καρέκλα για να κάνει τις συνηθισμένες ασχολίες της. Κάθεται στην καρέκλα της και πλέκει βελονάκι, πίνει νερό και κοιτάζει απέναντι σε ένα εγκαταλελειμμένο οικόπεδο. Τότε της έρχονται μνήμες από την νεότερη της ηλικία, να περιπλανιέται ως κοριτσάκι και αργότερα ως νεαρή γυναίκα, αφού ουσιαστικά πρόκειται για το ίδιο αυτό πρόσωπο που είχε παρουσιαστεί και στις δύο προηγούμενες καταστάσεις ύστερα από πολλά χρόνια. Στην συνέχεια σηκώνεται με την μαγκούρα της από την καρέκλα και κατευθύνεται προς το εσωτερικό του σπιτιού της.

3 . 3 Σενάριο

Για να γράψουμε ένα σενάριο χρειαζόμαστε πρώτα από όλα μια ιδέα. Την ιδέα μπορούμε να την αντλήσουμε από ένα οποιοδήποτε περιβάλλον, οικογενειακό, φιλικό, εργασιακό, από ένα βιβλίο, από ένα δημοσίευμα ή ακόμα και από ένα τυχαίο περιστατικό που συνέβη σε εμάς ή ακούσαμε. Με λίγα λόγια η ιδέα μπορεί να προέλθει από οποιοδήποτε ερέθισμα της καθημερινότητας μας. Ο κάθε ένας σύμφωνα με τον χαρακτήρα και τα βιώματά του μπορεί να αντιληφθεί αυτό το ερέθισμα με πολύ διαφορετικό τρόπο από κάποιον άλλον, και να εκφράσει μια μοναδική άποψη η οποία θα αποτελέσει και την βάση για να δομηθεί και να εξελιχθεί η ιστορία. Η ίδια η προέλευση της λέξης σενάριο η οποία προέρχεται από το Ιταλικό «scenariio, scena – σκηνή», μαρτυρά ακριβώς την έννοια του. Σήμερα ο ρόλος ύπαρξης του σεναρίου δεν απέχει πολύ από την εποχή εκείνη. Έχει όμως σίγουρα εμπλουτιστεί σύμφωνα με τις ανάγκες της εποχής. Η ύπαρξη του δηλαδή συμβάλει όχι μόνο ώστε να καθοδηγεί τον χαρακτήρα και να συντελεί έτσι στην εξέλιξη της ιστορίας, αλλά και να βοηθάει σε μία σειρά από αρμοδιότητες, όπου θα αναλυθούν σταδιακά και στην συνέχεια θα αποτελέσουν όλα τα στάδια μιας παραγωγής. Το σενάριο, ακολουθεί, για την πραγματοποίηση της συγγραφής του κάποιους ορισμένους κανόνες και χωρίζεται σε τρία βασικά μέρη. Τον πρόλογο, το επεισόδιο και την λύση. Στον πρόλογο γίνεται η παρουσίαση των βασικών χαρακτήρων, στο επεισόδιο εξελίσσονται οι ιστορίες και οι προβληματισμοί των χαρακτήρων και τέλος στην λύση παρουσιάζεται η κατάληξη των προβληματισμών των χαρακτήρων. Με την σειρά του κάθε μέρος από αυτά έχει την δική του αρχή, μέση και τέλος, έτσι ώστε να προετοιμαστεί η ιστορία, να εξελιχθεί και στην συνέχεια να προχωρήσει στην επόμενη.

3 . 3 . 1 Κατηγορίες

Ένα σενάριο μπορεί να χαρακτηριστεί και να χωριστεί σε κατηγορίες ανάλογα με το θέμα που πραγματεύεται. Έτσι λοιπόν υπάρχουν τρεις βασικές κατηγορίες ανεξάρτητα από το είδος που υπηρετούν, δηλαδή αν είναι δράμα, κωμωδία, θρίλερ, περιπέτεια, καλλιτεχνικής αισθητικής, θεατρικό κλπ. Οι κατηγορίες αυτές είναι το α) σενάριο θέματος, β) το σενάριο χαρακτήρων και γ) το σενάριο κατάστασης. Το σενάριο θέματος μπορεί να πραγματεύεται θέματα τα οποία απασχολούν και ταλανίζουν τον άνθρωπο στο πέρασμα των χρόνων, όπως ο πόλεμος, ο φόβος, η προδοσία, το μίσος, η αγάπη, η οικογένεια ή ακόμα και η ίδια η ζωή και η ανθρώπινη ύπαρξη. Τα σενάρια χαρακτήρων περιγράφουν κάποιο συγκεκριμένο είδος ανθρώπου, αναφερόμενα στα πράγματα εκείνα που τον χαρακτηρίζουν και συγκροτούν την εικόνα που τελικά εμφανίζει προς τα έξω. Η εξωτερική εικόνα πηγάζει από τις εσωτερικές καταστάσεις που ζει ο άνθρωπος και δεν είναι πάντα συνυφασμένη με τον πραγματικό χαρακτήρα του - τον εσωτερισμό του. Εξαρτάται επίσης και από τις εξωτερικές επιρροές, καταστάσεις και συγκρούσεις που μπορούν να τον διαμορφώσουν ανάλογα. Έτσι λοιπόν ένα σενάριο αυτής της κατηγορίας πραγματεύεται τα προβλήματα, τις συγκρούσεις και τις καταστάσεις που διαμορφώνουν τον χαρακτήρα του πρωταγωνιστή. Τέλος, στα σενάρια κατάστασης το κυρίαρχο θέμα είναι μια εξωτερική κατάσταση όπως για παράδειγμα μια καταστροφή, ένα ναυάγιο, μια πυρκαγιά κλπ.. Σε αυτά γίνεται στην ουσία μια απλή καταγραφή των γεγονότων, μέσα από την οποία πλάθονται και παρουσιάζονται οι χαρακτήρες.

Όσον αφορά το παρόν έργο, θα λέγαμε, πως ανήκει περισσότερο στην πρώτη κατηγορία. Πρόκειται δηλαδή κατά βάση για ένα σενάριο θέματος, παρόλα αυτά διαθέτει στοιχεία που το κάνουν να μπορεί να ενσωματωθεί και στην δεύτερη κατηγορία. Το θέμα του δηλαδή βασίζεται, όπως έχει ήδη αναφερθεί, στις φάσεις ανάπτυξης και εξέλιξης της ζωής και της γενικότερης ανθρώπινης ύπαρξης του προσώπου που θα πρωταγωνιστήσει. Η ταινία παρουσιάζει, εν συντομία, μέσα από τρία βασικά στάδια - σκηνές, με καλλιτεχνική διάθεση, την ανθρώπινη εξέλιξη ξεκινώντας την νεαρή ηλικία (παιδική), συνεχίζοντας με την μέση (εφηβική και λίγο μετέπειτα, θα μπορούσαμε να πούμε,) και φθάνοντας στην τελική του ωρίμανση (γήρανση). Παράλληλα η εναλλαγή στην εξωτερική και εσωτερική κατάσταση του πρωταγωνιστή καθώς και οι διακυμάνσεις στην συμπεριφορά και στην ψυχολογία του σε όλη την διάρκεια της ταινίας αυτής μπορεί να εντάξει το σενάριο της και στην δεύτερη κατηγορία, δηλαδή σε ένα σενάριο χαρακτήρων.

3 . 3 . 2 Βασικά Στοιχεία Σεναρίου

Κάθε σενάριο, ανεξάρτητα από την κατηγορία που μπορεί να ανήκει, εμπεριέχει κάποια βασικά στοιχεία τα οποία το κάνουν ολοκληρωμένο και άρτιο. Αυτά τα στοιχεία περιγράφονται ως κλιμάκωση, συνοχή, κίνητρο, συγκρούσεις, ρυθμός, διάλογος, περιβάλλον και ύφος. Η κλιμάκωση είναι η πορεία προς την λύση της ιστορίας, μέσα από την διαδοχή των προβλημάτων και των καταστάσεων που περιγράφονται και οδηγούν στην τελική κορύφωση. Το στοιχείο της κλιμάκωσης εντάσσει τον θεατή και τον κάνει μέρος της ταινίας. Του παρακινεί το ενδιαφέρον και την περιέργεια για αυτά που εκτυλίσσονται, κάνοντάς τον

να αναμένει το τέλος. Η συνοχή περιγράφει την συνέπεια ενός έργου και χαρακτηρίζει κάθε στοιχείο αυτού, όπως τον χαρακτήρα, την πλοκή, την ιδέα, την ιστορία και τον διάλογο. Το στοιχείο του κινήτρου έγκειται στο ότι όλες οι ενέργειες των ηρώων θα πρέπει να αποτελούν την ανάγκη και να μην είναι αυθαίρετες. Είναι απαραίτητο να εξηγούνται και γίνονται κατανοητά τα αίτια. Έτσι η ιστορία θα μπορέσει να αποκτήσει υπόσταση. Οι συγκρούσεις αποτελούν αναπόσπαστο στοιχείο της ιστορίας, διότι χωρίς αυτές δεν υπάρχει ιστορία. Οι συγκρούσεις είναι αυτές που δημιουργούν τα γεγονότα και μπορούν να είναι εσωτερικές, δηλαδή να προκαλούνται από το συναίσθημα και την συνείδηση του ήρωα, όπως για παράδειγμα στο «Χρονικό» όπου ο ήρωας συγκρούεται με κάτι πολύ πιο δυνατό από εκείνον καθώς και αμετάκλητο, τον χρόνο, ο οποίος δεν έχει επιστροφή. Συνεχίζοντας μπορεί να είναι εξωτερικές, που σημαίνει ότι θα έχουν προκληθεί από την σύγκρουση του ήρωα με άλλους για μια συγκεκριμένη κατάσταση. Η έννοια του ρυθμού βρίσκει εφαρμογή στην διάρκεια μιας σκηνής ή ενός διαλόγου, πράγματα τα οποία θα πρέπει να έχουν την απαραίτητη ισορροπία ώστε να μην είναι ούτε ελλιπή αλλά και ούτε υπερβολικά. Ο διάλογος σε ένα έργο έχει να κάνει με τις καταστάσεις, τα βιώματα, την κοινωνική θέση και την κατάσταση του κάθε ήρωα, όπως επίσης και με τις ανάγκες του. Το περιβάλλον, ο χώρος, θα πρέπει να γνωρίζουμε πώς λειτουργεί και πώς εφαρμόζεται πάνω στα βιώματα των ηρώων, έτσι ώστε το τελικό αποτέλεσμα να είναι πειστικό και εναρμονισμένο με την ιστορία. Τελευταίο αλλά εξίσου πολύ σημαντικό στοιχείο ενός σεναρίου, είναι το ύφος. Κάθε έργο έχει το δικό του ύφος και μέσω αυτού μπορούμε να εξασφαλίσουμε την συνέπεια στο έργο μας για όλα αυτά που εκτυλίσσονται κατά την διάρκειά του. Είναι σημαντικό το ύφος να εναρμονίζεται με τα στοιχεία του σεναρίου και να γίνεται αντιληπτό από τον θεατή.

3 . 3 . 3 Το Σενάριο του «Χρονικού»



Σκηνή 1η: εξωτερικός χώρος, πάρκο παιδική χαρά, (κούνια, τσουλήθρα) παίζει, καθημερινή, μεσημεριανή ώρα, πρωταγωνίστρια (κοριτσάκι).

< Ένα πρωινό μιας καθημερινής καλοκαιρινής μέρας ένα κοριτσάκι κάνει κούνια στο γειτονικό πάρκο της περιοχής του. Στην συνέχεια σηκώνεται και κατευθύνεται προς την τσουλήθρα για να παίζει. Ανεβαίνει τα σκαλιά και κάνει τσουλήθρα. Όταν ακουμπάει τα

πόδια της στο έδαφος τελειώνει η πρώτη σκηνή. >

Σκηνή 2η : εξωτερικός χώρος, πρωί , καθημερινή, περιπλάνηση στην αυλή - μπαλκόνι (περπατάει, αγναντεύει) - δάσος (περιπλανιέται, περπατάει), μπαίνει σε παράθυρο, πρωταγωνίστρια (νεαρή γυναίκα).

< Σε καλοκαιρινό περιβάλλον, ξεκινάει με το πλάνο των ποδιών της νεαρής γυναίκας να ανεβαίνει τις σκάλες του σπιτιού της προς το μπαλκόνι της. Στην συνέχεια την βλέπουμε να αγναντεύει από το μπαλκόνι, ενώ έπειτα προκύπτει ένα ενδιάμεσο πλάνο περιπλάνησης στο δάσος. Στην συνέχεια επανερχόμαστε σε ένα άλλο σημείο στο μπαλκόνι της, που περπατάει και κατευθύνεται προς το παράθυρο της. >

Σκηνή 3η : εξωτερικός χώρος, απόγευμα, καθημερινή, περπατάει (σκάλες), κάθεται στην καρέκλα (πλέκει - αγναντεύει) μπαλκόνι - βεράντα, περπατάει προς σπίτι - μπαίνει μέσα, πρωταγωνίστρια (μεγάλη ηλικία).

< Ένα καλοκαιρινό απόγευμα βλέπουμε την πλέον ηλικιωμένη γυναίκα να μεταβαίνει στην βεράντα της, πηγαίνοντας στην καρέκλα της για να καθίσει και να κάνει τις συνηθισμένες ασχολίες της. Την βλέπουμε να πλέκει, να πίνει νερό, να κοιτάει προς την φύση και να αναπολεί τα νιάτα της και τα περασμένα χρόνια. >

Ενδιάμεση σκηνή (Φλας Μπακ) : εξωτερικός χώρος, πάρκο, κήπος, πρωί - περιπλάνηση, παιχνίδι, εικόνες από νεαρότερη ηλικία - αναμνήσεις, πρωταγωνίστρια (μεγάλη ηλικία).

< Στην συνέχεια, μέσα από τις σκέψεις της, μεταφερόμαστε σε παλαιότερα πλάνα όταν βρισκόταν σε νεαρότερη ηλικία όπου παίζει ή περιπλανιέται ξέγνοιαστη και χαρούμενη. >

Σκηνή 3η (συνέχεια) : εξωτερικός χώρος, απόγευμα, καθημερινή, περπατάει (σκάλες), κάθεται στην καρέκλα (πλέκει - αγναντεύει) μπαλκόνι - βεράντα, περπατάει προς σπίτι - μπαίνει μέσα, πρωταγωνίστρια (μεγάλη ηλικία).

< Αργότερα σηκώνεται και κατευθύνεται προς το εσωτερικό του σπιτιού της. >

3 . 4 Ντουμπλάζ (ήχος)

Σε χώρους όπου δεν είναι δυνατό να πραγματοποιηθεί σύγχρονη ηχοληψία αποφασίζεται να γίνει «ντουμπλάζ», να γραφτούν δηλαδή οι ήχοι και τα λόγια της σκηνής εκ των υστέρων σε ένα στούντιο ηχοληψίας. Ακόμα όμως και τότε είναι απαραίτητο να έρθει ο ηχολήπτης στο στούντιο και να καταγράψει όσους ήχους μπορεί και δεύτερον να γράψει με τις υπάρχουσες ηχητικές συνθήκες έναν ήχο οδηγό. Ο ήχος αυτός θα βοηθήσει τους ηθοποιούς ή και τον γενικότερο εξωτερικό χώρο όπου πραγματοποιείται το γύρισμα αργότερα στο ντουμπλάζ. Στην συγκεκριμένη ταινία θα μπορούσαμε να πούμε πως πραγματοποιήθηκε εν μέρη μια διαδικασία ντουμπλάζ (αέρας φύσης, πουλιά, τζιτζίκια κλπ.) αλλά δεν αποτελεί εξ ολοκλήρου ντουμπλάζ εφόσον οι περισσότεροι ήχοι που θα χρησιμοποιηθούν αργότερα για

την διαμόρφωση του τελικού βίντεο θα είναι εξωτερικοί στο σύνολο τους (Ηχητική Επένδυση)⁴⁷.

3.5 Χαρακτήρες (casting)

Η ιστορία περιστρέφεται γύρω από την ανθρώπινη ύπαρξη του ανθρώπου και την έντονη εναλλαγή του χρόνου μέσα από τρία μόνο στάδια. Σε αυτά συμμετέχει ενεργά το πρωταγωνιστικό πρόσωπο το οποίο δίνει και το στίγμα του νοήματος του σεναρίου. Παράλληλα με την υπόσταση του χρόνου διαφαίνονται έμμεσα μέσα από κάθε σκηνή οι σκέψεις, οι επιθυμίες, η συναισθηματική κατάσταση του πρωταγωνιστή καθώς και η σύνδεση του με την φύση και το φυσικό περιβάλλον. Η ταινία αυτή μικρού μήκους, συντελεί ουσιαστικά σε μια χρονική αλληλουχία τριών βασικών σταδίων της ζωής του ανθρώπου, αρχίζοντας δηλαδή με το πρωταγωνιστικό πρόσωπο να παίζει ανέμελα σε μέρη όπως οι παιδικές χαρές και τα πάρκα, στην συνέχεια παρουσιάζεται αφαιρετικά να περιπλανιέται σαν αερικό σε διάφορες σκηνές (μπαλκόνι, δάσος), με έντονη καλλιτεχνική ατμόσφαιρα, μέσα σε φυσικό πάντα τοπίο και στην συνέχεια καταλήγει στο μπαλκόνι του σπιτιού του αναπολώντας το παρελθόν του, έχοντας φτάσει στην γηραιότερη ποια ηλικία.

3.5.1 Παρουσίαση

Τρεις διαφορετικές ηλικίες παρουσιάζονται συμβολίζοντας έτσι τις εσωτερικές και εξωτερικές αλλαγές που περνάει ο άνθρωπος από την πολύ μικρή, στην μεγαλύτερη ηλικία. Αρχικά έχουμε ένα κοριτσάκι σε ηλικία 8 χρονών που παίζει ανέμελα στην παιδική χαρά όπως κάθε παιδάκι της ηλικίας του. Στην παρουσίαση της πρώτης σκηνής, λοιπόν, το καλλιτεχνικό στοιχείο είναι εμφανές σε μικρότερο βέβαια βαθμό σε σχέση με μετέπειτα. Συνεχίζοντας παρουσιάζεται μια κοπέλα - γυναίκα 25 χρονών, μια μέση θα λέγαμε, αλλά και νεαρή ηλικία με πλάνα όπου περιπλανιέται από το μπαλκόνι της και την αυλή της, ενώ στην συνέχεια μεταφερόμαστε σε ένα δάσος όπου παρουσιάζεται να απολαμβάνει την φύση και την βόλτα της έχοντας για συντροφιά τον σκύλο της.. Εδώ υπάρχει έντονα το καλλιτεχνικό στοιχείο μέσα από την ενδυμασία αλλά και την γενικότερη ατμόσφαιρα των σκηνών (θέατρο). Υπάρχει μια έντονη μετάβαση από την μία σκηνή στην άλλη ιδιαίτερα όταν η κοπέλα περνάει μέσα από ένα παράθυρο και στην συνέχεια μεταφερόμαστε σε άλλη σκηνή αλλά και σε άλλη κατάσταση (σαν όνειρο)⁴⁸. Τέλος στην μεγαλύτερη ηλικία παρουσιάζεται μια γυναίκα στην ηλικία των 99 χρόνων, γερασμένη και κουρασμένη πλέον που πλέκει μια καθημερινή μέρα στην αυλή του σπιτιού της καθισμένη στην καρέκλα της περιμένοντας ίσως τον φυσικό θάνατο για να γαληνέψει και να ξεκουραστεί. Η τελευταία ηλικία παρουσιάζεται απόλυτα ρεαλιστικά και αποδίδει την σύγχρονη πραγματικότητα μιας τέτοιας κατάστασης (παθητική στάση).

Οι ανάλυση των εξωτερικών χαρακτηριστικών τους δεν είναι κάτι το οποίο θα μας απασχολήσει. Περισσότερο στοχεύουμε στον εσωτερισμό και στο ουσιαστικό νόημα του

⁴⁷Ο Ήχος στον Κινηματογράφο, Chion Michel, 2010.

Μουσική και Κινηματογράφος, Μυλωνάς Κώστας, 1999.

⁴⁸ Η Ερμηνεία των Ονείρων. Freud Sigmund, Σεπτέμβριος 2018.

έργου. Το σημαντικότερο και κοινό χαρακτηριστικό των τριών χαρακτήρων στην ταινία, είναι σύνδεση τους με την φύση, η οικειότητα και η πρόσχαρη εικόνα τους, ζώντας και απολαμβάνοντας την ζωή τους, πράγματα τα οποία είναι στην ουσία αυτά που θα παρουσιαστούν μέσα από την ταινία.

3 . 5 . 2 Έρευνα

Η έρευνα γύρω από τον χαρακτήρα της ιστορίας που πρωταγωνιστεί έγινε με βάση την ηλικία καθώς και τα σημεία εκείνα του χαρακτήρα που θα τον φέρουν πιο κοντά στις ανάγκες του σεναρίου. Σε όλες τις σκηνές του έργου που αναπαριστούν τρεις διαφορετικές ηλικιακές ομάδες το πρωταγωνιστικό πρόσωπο παρουσιάζεται έντονα ενεργητικό και απορροφημένο με τις δραστηριότητες που του αναλογούν σε κάθε σκηνή. Πρόκειται ουσιαστικά για τρεις διαφορετικούς ανθρώπους με κοινά φυσιολογικά χαρακτηριστικά , θα μπορούσαμε κάπως να πούμε, όπως για παράδειγμα τα ξανθά μαλλιά, στάση σώματος, ύψος κλπ. Με αυτόν τον τρόπο φανερώνεται ως ένας άνθρωπος και ως προς το σενάριο αλλά και ως προς το γενικότερο αποτέλεσμα που προκύπτει συνολικά για το έργο.

3 . 5 . 3 Αισθητική Προσέγγιση - Έρευνα

Ο χαρακτήρας της παρούσας ιστορίας, για να ταιριάζει με το σενάριο που κατά βάση έχει μια καλλιτεχνική - ατμοσφαιρική αισθητική, θα έπρεπε να παρουσιάζεται και να διαφαίνεται ως ένα πρόσωπο οικείο αλλά και απόμακρο ταυτόχρονα, να αποπνέει μια δόση συμπάθειας προς τον θεατή αλλά και μυστηρίου, να είναι ενεργητικό, αυτόνομο και να εμπνέει μια φιλική διάθεση αλλά όχι σε υπερβολικό βαθμό. Η αισθητική που θέλει να δώσει το σενάριο, αποτυπώνεται τέλεια στα τρία πρόσωπα του έργου . Η διάθεση του έργου, στο γενικότερο σύνολο της, δεν αφήνει τον θεατή να ταυτιστεί απόλυτα με το πρωταγωνιστικό πρόσωπο αλλά και ούτε τον απομακρύνει. Μέσα από την παρέμβαση κάποιων φυσικών τοπίων - πλάνων, μεταδίδεται στον θεατή η ευχάριστη διάθεση, ο μυστικισμός και ο ρομαντισμός (δάσος - φύση) - ακόμα περισσότερο με την βοήθεια κάποιων φλας μπακ, διαμορφώνοντας έτσι μια εναρμονισμένη εικόνα.

3 . 6 Έρευνα και Ανάλυση Τοποθεσιών :

Αισθητική Σύνδεση του Καλλιτεχνικού Κάδρου του Βίντεο - Συμβολισμοί

Σύμφωνα με το σενάριο μιας ταινίας και την αισθητική την οποία έχει, θα πρέπει να βρεθούν και κατάλληλες τοποθεσίες οι οποίες θα αποτελέσουν το περιβάλλον εξέλιξης και υλοποίησης της κάθε σκηνής. Η έρευνα και η εύρεση των κατάλληλων χώρων είναι αρκετά δύσκολη, καθώς χρειάζεται ιδιαίτερη προσοχή ώστε να συμβαδίζει απόλυτα με το ύφος, την εποχή και την κατάσταση. Επιπλέον, πρέπει οι χώροι αυτοί να έχουν σχετική ευελιξία ώστε να μπορούν να αντιμετωπιστούν οι αστάθμητοι παράγοντες. Για παράδειγμα, αν το γύρισμα είναι εξωτερικό, θα πρέπει να συνυπολογιστεί η διαθέσιμη ώρα του χώρου κάτι το οποίο έχει να κάνει με τον φωτισμό, τις καιρικές συνθήκες ή ακόμη και την κοινή χρήση από άλλους. Σε κάθε περίπτωση, είτε το γύρισμα είναι εξωτερικό, είτε εσωτερικό, πρέπει να εξεταστούν και

να προβλεφθούν οι δυσκολίες που ίσως προκύψουν ώστε να υπάρχει πάντα και κάποιο εναλλακτικό σχέδιο.

Στην παρούσα ταινία, το σενάριο προστάζει την εύρεση χώρων οικείων, καθημερινών και απλών προσώπων που όμως να μπορέσουν να αποδώσουν το καλλιτεχνικό στοιχείο που θα θέλαμε. Τα γυρίσματα, σε κατά βάση, εξωτερικούς χώρους με έντονα φυσικά στοιχεία (εξοχή, δάσος, αυλή) προσδίδουν απόλυτα την αίσθηση του φυσικού περιβάλλοντος. Συγκεκριμένα, για τα εξωτερικά πλάνα, επιλέχθηκαν κατά σειρά μια παιδική χαρά, ένα δάσος, μια αυλή και δύο διαφορετικά μπαλκόνια εξοχικής κατοικίας. Σε όλες τις περιπτώσεις οι περιορισμοί ήταν η ώρα, οι καιρικές συνθήκες και η απουσία τρίτων. Ο πρώτος περιορισμός, δηλαδή η ώρα, υπήρχε διότι σύμφωνα με το σενάριο έπρεπε να είναι μέρα αλλά να είναι ερημικά και να μην υπάρχει κόσμος. Ο καιρός ήταν αναγκαίο να είναι καλός για να δίνει την αίσθηση του καλοκαιριού και της ανέμελης διάθεσης που ταιριάζει στην διάθεση του έργου. Επομένως έπρεπε οι σκηνές αυτές να γυριστούν πρωί μη εργάσιμης ημέρας με ήλιο. Ιδιαίτερα στην τοποθεσία του δάσους επειδή η σκηνή απαιτούσε την χρήση αυτοκινήτου, έπρεπε να είναι σε μια σχετικά έρημη τοποθεσία με αρκετό χώρο, ώστε να υπάρχει ελευθερία κινήσεων. Ο καιρός επιλέχθηκε να είναι καλοκαιρινός με λίγο αέρα, ώστε να αποδώσει την ψυχολογία του πρωταγωνιστικού προσώπου την στιγμή εκείνη αλλά και για να προσδώσει αυτή την εναέρια καλλιτεχνική αισθητική που θα θέλαμε. Για την τελευταία σκηνή επιλέχθηκε μια εξοχική κατοικία, με σκοπό να τονίσει την καθημερινότητα του χαρακτήρα πλέον σε περασμένη ηλικία. Όσον αφορά το ενδυματολογικό κομμάτι στις δύο πρώτες ηλικιακές καταστάσεις τα άτομα που έχουν επιλεγεί παρουσιάζονται να φοράνε λευκά φορέματα συμβολίζοντας έτσι την αγνότητα και την νεότητα⁴⁹. Αυτό γίνεται αντιληπτό και από την ιδιαίτερη σύνδεση τους με την φύση στα εξωτερικά πλάνα του έργου. Αξίζει να σημειωθεί πως τα χτενίσματα και στις δύο περιπτώσεις παραπέμπουν στην αρχαιότητα και πιο συγκεκριμένα έχουν στοιχεία μεσαιωνικής περιόδου. Οι ξανθιές μπούκλες του μικρού κοριτσιού καθώς και οι πλεξούδες και το χτένισμα που παρουσιάζει η κοπέλα της μέσης ηλικίας δίνουν αυτή την αίσθηση⁵⁰. Η τελευταία σκηνή με την γυναίκα που παρουσιάζεται σε περασμένη ηλικία, φορώντας καθημερινά και απλά ρούχα, είναι πιο ρεαλιστική και συμβαδίζει περισσότερο με την σύγχρονη, θα λέγαμε, εποχή. Υπάρχει μια αντίθεση μεταξύ

⁴⁹ Το Λευκό Χρώμα και Ο Συμβολισμός του : Το λευκό είναι το χρώμα του φωτός. Το σύνολο της φωτεινής ενέργειας που σχηματίζει το λευκό χρώμα εμπεριέχει τις ενέργειες όλων των υπόλοιπων χρωμάτων. Σε αντίθεση με το μαύρο, το οποίο δεν αντανάκλα το φως. Το λευκό χρώμα συμβολίζει την αθωότητα, τον εξαγνισμό και τη διεύρυνση. Δηλώνει την καθαρότητα και την ουδετερότητα. Εκφράζει επίσης την πνευματικότητα, τη σοφία, τη γνώση, γι' αυτό -οι γκουρού και οι γιατροί ντύνονται στα λευκά. Τα ρούχα απεικονίζουν την εσωτερική ομορφιά μας, επίσης με αυτά, προστατεύουμε το πολύτιμο κομμάτι μας, που ονομάζουμε σώμα. (BlueMind Magazine)

⁵⁰ Στην αρχαία Ελλάδα έπλεκαν τα μαλλιά τους ή μέρη αυτών. Η πιο δημοφιλή πλεξίδα ήταν η πλεξίδα των Καρυάτιδων, όπου τον 19ο αιώνα την ονόμαζαν Ελληνική πλεξίδα. Τα κορίτσια άφηναν τα μαλλιά τους ξέπλεκα στους ώμους. Μετά το γάμο τους όμως τα έφτιαχναν κότσο ή στεφάνι από κοτσίδες γύρω από το κεφάλι. Την περίοδο της Αναγέννησης και του Μεσαίωνα, οι διαφορετικοί τύποι πλεξίδας έδειχναν τη κατάσταση μιας γυναίκας. Αυτές που ανήκαν στην ανώτερη τάξη είχαν περίπλοκες πλεξούδες, ενώ οι υπόλοιπες είχαν απλές πλεξούδες. Χτένιζαν τα μαλλιά τους σε κότσο, σε στεφάνι από πλεξίδες γύρω στο κεφάλι, απλές μακριές κοτσίδες και ελεύθερα. Χρησιμοποιούσαν διάφορα διαδήματα για το στολισμό του χτενίσματος όπως κορδέλες, χρυσά νήματα και καρφίτσες. Η πορεία της πλεξίδας, συνεχίζεται μέχρι και σήμερα με διάφορα στυλ, αλλά και με τον συνδυασμό δύο ή περισσότερων σχεδίων (τύπων) δημιουργούμε εντυπωσιακά χτενίσματα για κάθε περίπτωση.

της ατμόσφαιρας της κατάστασης των ηλικιών ιδιαίτερα της μέσης και της μεγαλύτερης, την αντίθεση του καθημερινού με το επιθυμητό. Επιπλέον υπάρχει μια συσχέτιση και των τριών ηθοποιών σχετικά με το ανέβασμα των σκαλοπατιών και στις τρεις σκηνές της ταινίας. Χρησιμοποιείται ουσιαστικά στο να συνδέσει και τις τρεις αυτές φιγούρες ώστε να είναι αλληλένδετες μεταξύ τους, αλλά και για να τονίσει ακόμα περισσότερο πως επιδρά στο εξωτερικό κομμάτι του ανθρώπου ο χρόνος (παρατήρηση ποδιών)⁵¹. Τέλος η παρουσία του κατοικίδιου (σκύλου) προσδίδει μια επιπλέον ευχάριστη νότα συμβολίζοντας την συντροφικότητα και την ξεγνοιασιά ολοκληρώνοντας έτσι την ατμόσφαιρα της μεσαίας ηλικιακής κατάστασης.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 : ΠΑΡΑΓΩΓΗ



4.1 Επιλογές που διαμορφώνουν την αισθητική της εικόνας

Όπως και στο παρόν καλλιτεχνικό έργο, αλλά και γενικότερα, στην περίπτωση του κινηματογράφου η αρχή των πάντων είναι η εικόνα. Αυτή αποτελεί το βασικό εκφραστικό μέσο. Είναι η πρώτη ύλη. Η εικόνα σε μια ταινία είναι αναπαράσταση της πραγματικότητας εμπλουτισμένη με την αισθητική άποψη του σκηνοθέτη. Δεν εννοεί πάντα αυτό που δείχνει, αλλά δημιουργεί συναισθήματα, συνειρμούς, σκέψεις οι οποίες έχουν πάντα κάποιο νόημα⁵². Στην παρούσα ταινία έγινε μια προσπάθεια να δοθεί η αίσθηση του φυσικού τοπίου και χώρου, χωρίς ιδιαίτερη επεξεργασία και εξοπλισμό. Αξίζει να σημειωθεί πως ενώ ο φωτισμός

⁵¹ Η προχωρημένη ενήλικη ζωή (Late Adulthood) Ηλικία 80+ : που διακρίνεται από τη Σοφία.

Όσοι είναι ευτυχείς να έχουν μεγάλη διάρκεια ζωής, έχουν αποκτήσει ένα πλούσιο ρεζερβουάρ εμπειριών που μπορούν να το χρησιμοποιήσουν για να βοηθήσουν τους άλλους να εμπλουτιστούν και να καθ'οδηγηθούν. Οι πρεσβύτεροι συμβολίζουν και αντιπροσωπεύουν έτσι την πηγή της σοφίας που υπάρχει σε κάθε έναν από μας, βοηθώντας μας να αποφύγουμε τα λάθη του παρελθόντος, ενώ ταυτόχρονα αποκομίζουμε τα οφέλη των μαθημάτων της ζωής.

Και ακολουθεί το τελικό στάδιο του Θανάτου και της αρχής του “μεγάλου ταξιδιού” (Death & Dying): Το οποίο συμβολίζει την Αξία της Ζωής. Εκείνοι που πεθαίνουν ή που έχουν πεθάνει στη ζωή μας, μας διδάσκουν για την αξία της ζωής. Μας θυμίζουν να μην θεωρούμε τη ζωή μας δεδομένη, αλλά να ζούμε κάθε στιγμή της ζωής στο μέγιστο και να θυμόμαστε ότι οι μικρές μας ζωές, αποτελούν μέρος ενός μεγαλύτερου συνόλου. (Ψυχική Υγεία, Έρη Κεχαγιά)

⁵² Η Φωτογραφία και ο Κινηματογράφος, Arbus Diane, ISBN13 (9789608643130), Δεκέμβριος 2000.

Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Γενική Γραμματεία Εκπαίδευσης Ενηλίκων - Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων, Πρόγραμμα : Τι ακούμε; Τι βλέπουμε; | Ενότητα Φωτογραφία και Κινηματογράφος, Πρώτο Μέρος : Κεφ. 1, Κεφ. 2, Κεφ 3.

επιλέχθηκε να είναι φυσικός, η τελική του αίσθηση εξελίσσεται με έντονα καλλιτεχνικά στοιχεία όπως θα αναλυθεί περαιτέρω αργότερα. Το ίδιο και τα χρώματα. Ως αρχικός στόχος ήταν η ανάδειξη της καθημερινότητας, της ζωντάνιας και της απλότητας. Μια αισθητική δηλαδή που δεν θα «κλέβει» το ενδιαφέρον του θεατή από την εικόνα.

4.2 Γωνία λήψεων πλάνων και Φωτισμός

Καδράρισμα

Για την παραγωγή μιας ταινία το κάδρο είναι ένα από τα πιο σημαντικά στοιχεία καθώς μέσα από αυτό ορίζεται δραστικά η εικόνα για το θεατή. Οι διαστάσεις στην εικόνα του κινηματογράφου καθιερώθηκαν πολύ νωρίς από τους μεγάλους εφευρέτες, όπως ο Λυμιέρ, ο Έντισον, ο Ντίξον κ.α.⁵³. Την εποχή εκείνη διατηρούσαν τις αναλογίες τρία προς δύο. Την δεκαετία του '20 η προσθήκη του ήχου στα φιλμ μετέβαλε κάπως το κάδρο. Η προσθήκη της ηχητικής μπάντας στη λωρίδα του φιλμ απαιτούσε την αναπροσαρμογή των διαστάσεων σε 1,17 : 1. Αργότερα εκφράστηκαν πολλές δυσανεκσίες για την φόρμα αυτή, ενώ στην δεκαετία του '50 επικρατούσε μια ποικιλία αναλογιών ευρείας οθόνης στον κινηματογράφο σε 35mm. Ωστόσο το πιο συνηθισμένο στην Ευρώπη είναι το 1,66 : 1 και είναι και αυτό που χρησιμοποιήθηκε για την δημιουργία και του παρόντος έργου. Η επιλογή της φόρμας της οθόνης από τον σκηνοθέτη αποτελεί σημαντικό παράγοντα για τη διαμόρφωση της εμπειρίας από τον θεατή. Το μέγεθος και το σχήμα του κάδρου μπορούν να κατευθύνουν το βλέμμα του θεατή. Μπορεί ο σκηνοθέτης μέσα από το μαρκάρισμα σε κάποιο συγκεκριμένο σημείο της οθόνης ή κάνοντας χρήση ηχητικών εφέ να εστιάσει την προσοχή των θεατών σε συγκεκριμένα δρώμενα.

Γωνίες λήψης

Το κάδρο προσδίδει μία γωνία λήψης σε σχέση με αυτό που βλέπει ο θεατής. Θεωρητικά μπορούμε να πούμε πως ο αριθμός των γωνιών είναι άπειρος όπως και οι θέσεις που μπορεί να καταλάβει η κάμερα. Στην πράξη όμως ξεχωρίζουν 3 κατηγορίες :

- 1) Ευθεία γωνία λήψης
- 2) Πλονζέ : η θέση της μηχανής βρίσκεται ψηλά και βλέπει από πάνω προς τα κάτω.
- 3) Κοντρ πλονζέ: η θέση της μηχανής βρίσκεται χαμηλά και βλέπει από κάτω προς τα πάνω.

Στο συγκεκριμένο έργο θα μπορούσαμε να πούμε πως στα περισσότερα πλάνα η γωνία λήψης είναι ευθεία παρόλα αυτά σε κάποια πλάνα, όπως όταν η κοπέλα κοιτάζει στο μπαλκόνι της έχουμε κοντρ πλονζέ, δηλαδή η θέση της κάμερας βρίσκεται χαμηλά και το πλάνο έχει την κλίση από κάτω προς τα πάνω.

Απόσταση

Το κάθε καδράρισμα μας δίνει την αίσθηση που έχουμε ως θεατές, ότι βρισκόμαστε δηλαδή κάπου κοντά ή μακριά από την γωνία λήψης του πλάνου και ονομάζεται απόσταση της

⁵³Η Σύνοψη του Κινηματογραφικού Κάδρου (Film Aesthetics 12)
https://vallysdiary.blogspot.com/2014/08/film-aesthetics-12_13.html

κάμερας.

Στην συνέχεια αναφέρονται κάποια από τα πλάνα καδραρίσματος⁵⁴ που πραγματοποιήσαμε στην ταινία αυτή μικρού μήκους όπως το TGP και GP (π.χ. όπως παρουσιάζεται η ηλικιωμένη στα τελευταία λεπτά, το κοντινό στα μάτια (flashback), PM, PDE (όταν ανεβαίνουν τις σκάλες, εστίαση στα πόδια που περπατάνε) το PG γενικότερο πλάνο κλπ.

Λειτουργίες του καδραρίσματος

Μερικές φορές ο σκηνοθέτης θέλει να αποδώσει νοήματα στις γωνίες λήψης, στις αποστάσεις και σε άλλες ιδιότητες του καδραρίσματος. Έτσι μέσα από το κάθε καδράρισμα τείνουμε να αντλούμε και ξεχωριστές ιδιότητες. Οι γωνίες λήψης δεν επηρεάζουν μόνο το πώς βλέπουμε τις κεντρικές φιγούρες, αλλά και το φόντο μπροστά στον οποίο αυτές οι φιγούρες μπορεί να εμφανιστούν. Η απόσταση της κάμερας, το ύψος, η οριζοντιότητα και η γωνία λήψης, αποτελούν συχνά σαφείς αφηγηματικές λειτουργίες. Η απόσταση της κάμερας μπορεί να εισάγει τους σκηνοτικούς χώρους και τις θέσεις των χαρακτήρων. Όταν ένα πλάνο μας παρακινεί από τη σκοπιά ενός χαρακτήρα το ονομάζουμε πλάνο υποκειμενικής οπτικής γωνίας ή υποκειμενικό πλάνο⁵⁵. Τα καδραρίσματα δεν δίνουν έμφαση μόνο στην αφηγηματική μορφή αλλά διαθέτουν και ένα άλλο ενδιαφέρον. Τα κοντινά πλάνα τονίζουν υφές και λεπτομέρειες που αλλιώς θα παραβλέπαμε, ενώ τα γενικά πλάνα μας επιτρέπουν να εξερευνούμε ευρείες εκτάσεις.

Παίρνοντας ως παράδειγμα το συγκεκριμένο έργο, η εστίαση στο πρόσωπο της ηλικιωμένης γυναίκας στο τέλος - κοντινό πλάνο - εμφανίζει έντονα τα συναισθήματα της, ενώ ένα γενικότερο πλάνο στο δάσος μας προσφέρει μια ευρύτερη γκάμα συναισθημάτων και ερεθισμάτων εστιάζοντας στην γενικότερη ατμόσφαιρα του πλάνου.

Αλλαγή πλάνου

Από την άποψη του ντεκουπάζ, αλλαγή πλάνου έχουμε όταν υπάρχει ολοφάνερη διακοπή της αφηγηματικής συνέχειας στο χώρο και στο χρόνο ενός πλάνου και ακολουθεί ένα άλλο πλάνο, που αναφέρεται στον ίδιο χώρο και χρόνο (δηλαδή στη ίδια σκηνή), ενώ διαφέρει από το προηγούμενο ως προς α) στις διαστάσεις των αντικειμένων, β) στην προοπτική τους και γ) στη διαφορετική θέση παρατήρησης. Αυτό από πρακτική άποψη, δηλαδή, από την άποψη του γυρίσματος σημαίνει ότι : α) το πλάνο αλλάζει όταν υπάρχει σταμάτημα της μηχανής λήψης (εκτός αν πρόκειται για τρικ οπότε δεν υπάρχει αλλαγή), β) ένα πλάνο αλλάζει όταν γίνεται αλλαγή στη θέση της μηχανής (εκτός αν η γωνία λήψης είναι μικρότερη των 30 μοιρών, οπότε έχουμε το λεγόμενο πήδημα ή σάλτο στο μοντάζ και κάλλιστα μπορεί να θεωρηθεί ως σφάλμα ως προς την αλλαγή πλάνου) και γ) όταν ένα πλάνο αλλάζει με την μηχανή και παραμένει στην ίδια θέση, ενώ αλλάζει και η εστιακή απόσταση των φακών.

Στο παρόν έργο, ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα αλλαγής πλάνου εμφανίζεται στην 2η σκηνή, όταν από το μπαλκόνι μεταφερόμαστε στο δάσος αλλάζοντας το εξωτερικό πλάνο

⁵⁴ Σημειώσεις για την 6η Ενότητα : Στοιχεία Σκηνοθετικής Θεωρίας

⁵⁵ Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων , Γενική Γραμματεία Εκπαίδευσης Ενηλίκων - Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων, Πρόγραμμα : Τι ακούμε; Τι βλέπουμε; | Ενότητα Φωτογραφία και Κινηματογράφος, Δεύτερο Μέρος : 1. Κινηματογραφική Γλώσσα 1.1.2 . (Πλάνο) 1. 1. 3 (Πλάνο, Σκηνή, Σεκάνς), 1.1.4 (Γωνίες Λήψης).

αφού μεταφερόμαστε σε διαφορετική τοποθεσία, διατηρώντας όμως το ίδιο θέμα και την ίδια κατάσταση του ατόμου. Στην συνέχεια, το πλάνο ξανά αλλάζει αφού μεταφερόμαστε ξανά στο μπαλκόνι του ίδιου σπιτιού. Δεν θα μπορούσε να είναι αλλαγή σκηνής, αφού ακόμα διατηρούμε την ίδια κατάσταση και την ίδια ατμόσφαιρα που υπήρχε και προηγουμένως.

Τα γενικά του πλάνου

Κάθε πλάνο έχει μετρήσιμη διάρκεια προβολής. Στην αρχή ο κινηματογράφος βασιζόταν σε πλάνα μεγάλης διάρκειας, ενώ αργότερα με την ανακάλυψη του μοντάζ τα πλάνα έγιναν συντομότερα. Στην δεκαετία του 1930 γινόταν χρήση του μονοπλάνου. Το μονοπλάνο είναι ένα πλάνο που διαρκεί ασυνήθιστα μεγάλο χρονικό διάστημα πριν από την μετάβαση στο επόμενο πλάνο. Συνήθως καταλαβαίνουμε το μονοπλάνο ως εναλλακτικό τρόπο μιας σειράς από πλάνα. Οι κινήσεις της κάμερας που μπορεί να χρησιμοποιεί ένας σκηνοθέτης για ένα μονοπλάνο είναι πανοραμίκ, τράβελινγκ, πλάνα γερανού και ζουμ προκειμένου να παρουσιάσει συνεχώς μεταβαλλόμενες οπτικές γωνίες. Τα μονοπλάνα καδράρονται κυρίως σε μεσαία ή γενικά πλάνα. Αυτό δίνει την δυνατότητα στον θεατή να σαρώσει ο ίδιος την οθόνη (- αντί η κάμερα) και να βρει το ενδιαφέρον σημείο για να εστιάσει. Η γενική σκηνοθετική θεωρία κωδικοποιεί την μακρά σκηνοθετική εμπειρία και συστηματοποιεί τις μεθόδους ανάλυσης των παραμέτρων που παίζουν ρόλο στην κατασκευή μιας ταινίας.

Στο παρόν έργο έχουμε αρκετά μονοπλάνα πλάνα, πανοραμίκ κυρίως, όπως για παράδειγμα όταν το κοριτσάκι κάνει κούνια, όταν η κοπέλα αγναντεύει με γυρισμένη πλάτη στο μπαλκόνι της, όταν παρουσιάζεται η ηλικιωμένη γυναίκα στο τέλος. Αυτό που ουσιαστικά αλλάζει είναι οι γωνίες λήψης και οι οπτικές γωνίες του πλάνου.

Φωτισμός

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, στο πρώτο στάδιο υλοποίησης του έργου, με την διαδικασία λήψης των πλάνων ο φωτισμός παρέμεινε φυσικός, με φυσικά χρώματα και σε φυσικό εξωτερικό χώρο. Λόγω της καλοκαιρινής εποχής όπου πραγματοποιήθηκαν οι λήψεις καθώς και της πρωινής και μεσημεριανής ώρας έχουμε έντονη ηλιοφάνεια και καθαρότητα στα πλάνα. Επιπλέον, στις δύο πρώτες σκηνές με τον έντονο φωτισμό προσδίδουμε και την σημασία της νεότητας, της χαράς και της ξεγνοιασιάς. Η τελευταία σκηνή, μόνο, γυρίστηκε απογευματινή ώρα για να μην είναι τόσο έντονη η ηλιοφάνεια, εφόσον υπάρχει αλλαγή στην διάθεση, την ηλικία και την γενικότερη ατμόσφαιρα του έργου. Τέλος, υπήρξε η προτίμηση ώστε η γωνία λήψης των πλάνων να βρίσκεται από την πίσω πλευρά του ήλιου, κάτι που κάνει τον φωτισμό πιο «μαλακό» και πιο ευδιάκριτο από της ακτίνες του ήλιου, χωρίς όμως να υπάρχει σκίαση⁵⁶.

4 . 3 Ηχητικό περιβάλλον και καταγραφές

Όσον αφορά το ηχητικό μέρος του έργου, η επιλογή του ηχητικού υλικού έγινε τόσο με ηχογραφήσεις του ήχου και πραγματοποιήθηκαν κατά κύριο λόγο σε εξωτερικό φυσικό χώρο.

⁵⁶ Ο Ήχος στον Κινηματογράφο, Chion Michel, Οκτώβριος 2010.

Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων , Γενική Γραμματεία Εκπαίδευσης Ενηλίκων - Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων, Πρόγραμμα : Τι ακούμε; Τι βλέπουμε; | Ενότητα Φωτογραφία και Κινηματογράφος, Δεύτε. Μέρος : 2. Άλλα Κινηματογραφικά Στοιχεία, 2.1 Φωτισμοί.

Καταγράφονται τα στοιχεία της φύσης και το γενικότερο φυσικό τοπίο - ήχος ημέρας, πουλιά, τζίτζικια, αέρας κλπ, όσο και με την καταγραφή αντικειμένων και ανθρώπινων δράσεων - βήματα, ανθρώπινες κινήσεις κλπ). Πρόκειται για ηχογραφήσεις που πραγματοποιήθηκαν με την χρήση μικροφώνου, μέσω της βιντεοκάμερας SONY (R) MODEL NUMBER. HDR - CX220E η οποία και χρησιμοποιήθηκε για τα γυρίσματα του έργου. Βέβαια, επιλέχθηκαν και είδη ηχογραφημένοι ήχοι από το διαδίκτυο, από βιβλιοθήκες ήχων καθώς και από τους ήχους – δείγματα, που έχουν δοθεί στα πλαίσια των μαθημάτων «Τέχνη Ήχου», «Ηλεκτρονική Μουσική», «Ηχητικά Περιβάλλοντα» και «Ηχητική Επένδυση Εικόνας». Πρέπει να επισημανθεί, ότι το υλικό των δειγμάτων κλασικών μουσικών συνθέσεων που τοποθέτησα σαν background ήχου στο έργο, το πήρα επίσης από βιβλιοθήκες ήχου στο διαδίκτυο (όπως για παράδειγμα Epidemic Sounds - Official Site κ.α). Τέλος, χρησιμοποιήθηκε επεξεργασμένο ηχητικό υλικό, το οποίο δεν είχε χρησιμοποιηθεί, από παλαιότερες προσωπικές εργασίες. Με αυτό τον τρόπο, έγινε μια πρώτη σύνθεση του ηχητικού περιβάλλοντος του έργου⁵⁷.

4. 4 Ειδικά Πρακτικά Θέματα

Η τεχνική που χρησιμοποιήθηκε υπαγόρευε την χρήση της βίντεο κάμερας. Στην προσπάθεια να επιτευχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα, απαραίτητο βήμα ήταν ο πολύ καλός σχεδιασμός από πριν, για την δημιουργία των πλάνων, τον τρόπο καθώς και τις γωνίες λήψεων από όπου έπρεπε να τραβηχτούν τα πλάνα. Σημαντικό ρόλο έπαιξε επίσης η μεγάλη ακρίβεια από μέρους των ηθοποιών στις κινήσεις τους, οι οποίες, όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, έπρεπε να είναι φυσικές, αργές και σταθερές. Ο βαθμός δυσκολίας, επίσης, αυξήθηκε εφόσον υπήρξε έλλειψη εξοπλισμού, όπως για παράδειγμα η απουσία του τρίποδου, η ελλιπής γνώση των ηθοποιών ως προς το στήσιμο στην κάμερα κ.α Αυτά τα πράγματα στο τέλος αποδείχτηκαν απαραίτητα και αναγκαία. Η ύπαρξη αυτών θα είχε βοηθήσει χωρίς αμφιβολία στην άρτια σταθερότητα των πλάνων και στην εξάλειψη της ανάγκης για μετέπειτα επεξεργασία όσον αφορά την θέση του σωστού και σταθερού κάδρου. Η σειρά των βίντεο από το πρώτο γύρισμα, έπρεπε να διατηρηθεί με αυστηρή σειρά σύμφωνα με την σειρά που τραβήχτηκαν τα πλάνα, διότι οι διαφορές μεταξύ τους σε κάποια σημεία ήταν παρόμοιες και θα ήταν δύσκολο και κουραστικό μετέπειτα να μουν στην σειρά. Παρόλα αυτά, λόγω της καλοκαιρινής εποχής καθώς και ότι τα πλάνα γυρίστηκαν σε εξωτερικό χώρο, η φωτεινότητα του βίντεο ήταν αυτή που έπρεπε και δεν δημιούργησε δυσκολίες αργότερα στο μοντάζ. Ο ήχος από την άλλη, ήταν σχεδόν αδύνατο να χρησιμοποιηθεί αυτούσιος και πρωτότυπος λόγω του έντονου αέρα, των φωνών των γειτόνων, των διάφορων περαστικών και των ανθρώπων που ήταν εκεί και βοηθούσαν στο γύρισμα. Παρόλα αυτά διατηρήθηκαν κάποια φυσικά στοιχεία μέσω των ηχογραφήσεων που πραγματοποιήθηκαν στο ίδιο τοπίο (ντουμπλάζ).⁵⁸ Για παράδειγμα οι ήχοι από τα πουλιά, τα

⁵⁷ Ο Ήχος στον Κινηματογράφο, Chion Michel, Οκτώβριος 2010.

Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Γενική Γραμματεία Εκπαίδευσης Ενηλίκων - Ινστιτούτο Διαρκούς Εκπαίδευσης Ενηλίκων, Πρόγραμμα : Τι ακούμε; Τι βλέπουμε; | Ενότητα Φωτογραφία και Κινηματογράφος, Δεύτερο Μέρος : 2. Άλλα Κινηματογραφικά Στοιχεία, 2.5 Ήχος.

⁵⁸ Πώς Να Φτιάξεις μια Ταινία (Μέρος Δ΄) | Η Μεταπαραγωγή - Ντουμπλάζ (dubbing, looping) :

Για να ολοκληρωθεί σωστά μια σκηνή δύναται να χρειαστεί ντουμπλάζ, στην περίπτωση που ο σύγχρονος ήχος δεν είναι ικανοποιητικός (όχι αρκετά δυνατός, φθίνων, με παράσιτα κ.λπ.). Με αυτά τα δεδομένα, οι ηθοποιοί ανακαλούνται στο στούντιο ηχοληψίας για να επαναηχογραφήσουν τα λόγια τους. Οι ηθοποιοί βλέπουν τη σκηνή μπρος σε μια οθόνη και επαναλαμβάνουν τους διαλόγους που είπαν στο γύρισμα προσπαθώντας να συγχρονίσουν τα χείλη τους. Σημαντικός τόσο ο συγχρονισμός όσο και η υποκριτική διάσταση στο ντουμπλάζ, έτσι ώστε τόνος, ύφος και γενικότερη έκφραση του ρόλου να μην

τζιτζίκια, ο ήχος της ημέρας κλπ. τοποθετήθηκαν επιτυχώς παρόλη την επεξεργασία που πραγματοποιήθηκε μετέπειτα στο μοντάζ.

4. 5 Εξοπλισμός / Κάμερα

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, για την πραγματοποίηση των λήψεων των πλάνων αλλά και για την καταγραφή του ήχου χρησιμοποιήθηκε η βιντεοκάμερα SONY (R) μοντέλο με αριθμό HDR - CX220E DIGITAL HD VIDEO CAMERA RECORDER. Πρόκειται για μια μικρή σε μέγεθος, κάμερα χειρός, που διαθέτει αυτόματη εγγραφή αλλά είναι και χειροκίνητη. Διαθέτει καταγραφή ήχου μέσω μικροφώνου και φωτογραφική μηχανή. Δυστυχώς, όπως έχει ήδη αναφερθεί, δεν υπήρξε ιδιαίτερος εξοπλισμός, όπως για παράδειγμα τρίποδο, ώστε να υπάρξει άρτια σταθερότητα των πλάνων. Παρόλα αυτά, λόγω του μικρού μεγέθους της, η σταθεροποίηση της και τοποθέτηση της σε διάφορα αντικείμενα εξωτερικού χώρου (πχ. κάγκελα μπαλκονιού, τραπέζι) αλλά και η ελαφρότητάς της την έκανε ευκολότερη στον άμεσο χειρισμό χειρός, ώστε να μην “τρεμοπαίζει” εύκολα και να μένει σταθερή κατά την διάρκεια των γυρισμάτων.

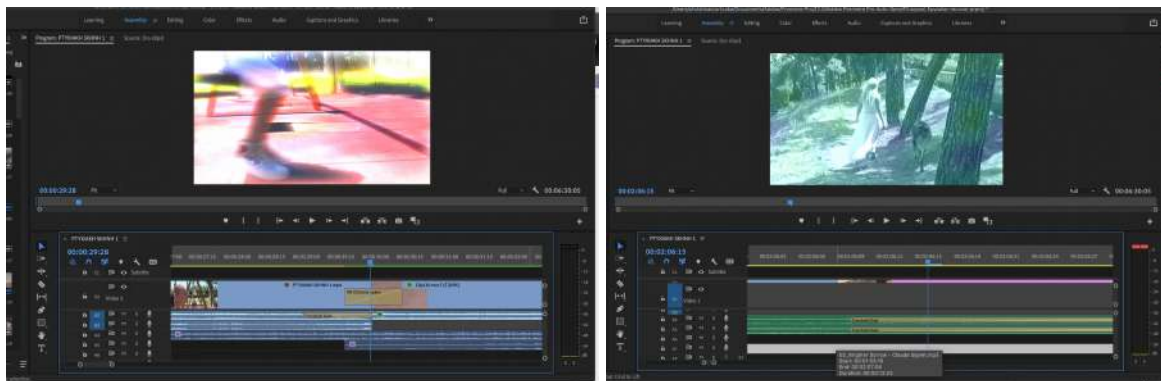
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5 : ΜΕΤΑ - ΠΑΡΑΓΩΓΗ

5 . 1 Μοντάζ

Το μοντάζ είναι η διαδικασία – τεχνική, κατά την οποία γίνεται η επιλογή, η επεξεργασία και η σύνδεση των πλάνων (καρέ) ενός βίντεο. Κάθε πλάνο ορίζει το αποτέλεσμα μιας συνεχόμενης καταγραφής από την κάμερα και η διάρκειά του μπορεί να είναι από ένα δευτερόλεπτο έως και ολόκληρη η διάρκεια της ταινίας. Στην συνέχεια, συνδέουμε όλα τα καρέ - πλάνα σε ένα ενιαίο οπτικοακουστικό έργο. Η διαδικασία αυτή εφαρμόστηκε και στο παρόν οπτικοακουστικό έργο που μελετάμε. Έτσι αρχικά έγινε εισαγωγή του συνόλου των βίντεο (πλάνων) στον ηλεκτρονικό υπολογιστή και στην συνέχεια ακολούθησε το video editing συμπεριλαμβανομένου και του μιξάζ. Στην περίπτωση αυτή, χρησιμοποιήθηκε το πρόγραμμα Movavi Video Editor Plus 2020, όπου έγινε η αρχική σύνθεση των πλάνων καθώς και το αρχικό μιξάζ. Στην συνέχεια, χρησιμοποιήθηκε για σύντομη επεξεργασία, σε ένα συγκεκριμένο κομμάτι του έργου, το Video Pad Editor - Version 6.03. Τέλος, η σημαντικότερη και μεγαλύτερη επεξεργασία τόσο του ήχου όσο και της εικόνας πραγματοποιήθηκε στο Adobe Premiere Pro. Η σύνδεση των πλάνων μεταξύ τους, έπρεπε κατά βάση να είναι αρμονική και όχι απότομη ώστε να υπάρχει νόημα και ροή στο τελικό αποτέλεσμα. Παρόλα αυτά, επειδή το παρόν έργο έχει μια καλλιτεχνική αισθητική, σε ορισμένα σημεία του έργου, το μοντάζ παρουσιάζει μια αφαιρετική διάθεση αλλά όχι σε βαθμό τέτοιο ώστε να ξενίζει τον θεατή. Επιπλέον προς το τέλος του έργου έχουμε ένα φλας μπακ 4:55, όπου για να υλοποιηθεί με επιτυχία υπήρξε σύνδεση τριών καρέ μεταξύ τους, το ένα πάνω στο άλλο. Υπάρχει το κεντρικό καρέ (βίντεο - δάσος), καθώς και από πάνω του,

επηρεαστεί αρνητικά. Συχνά δε, το ντουμπλάζ μπορεί να βελτιώσει σημαντικά την υποκριτική ποιότητα της απόδοσης ενός ρόλου και να καλύψει τυχόν αδυναμίες. Μια κακο ειπωμένη ατάκα για παράδειγμα μπορεί κάλλιστα να αντικατασταθεί σε αυτό το στάδιο. Ταυτόχρονα, εγγράφονται στο ντουμπλάζ και οι εναλλακτικοί διάλογοι που προορίζονται για την “αποστειρωμένη” εκδοχή της ταινίας, βερσιόν σε αεροπορικά ταξίδια ή για την ερτζιανή τηλεόραση. Στη συνέχεια ο μοντέρ παίρνει τις ντουμπλαρισμένες πρόζες και τις “φορά” στην εικόνα του. Με το τέλος αυτής της φάσης, η εικόνα σε μεγάλο βαθμό είναι έτοιμη. Απομένουν τα σπέσιαλ εφέ (αν έχει η ταινία) και η δουλειά στα εργαστήρια ήχου.

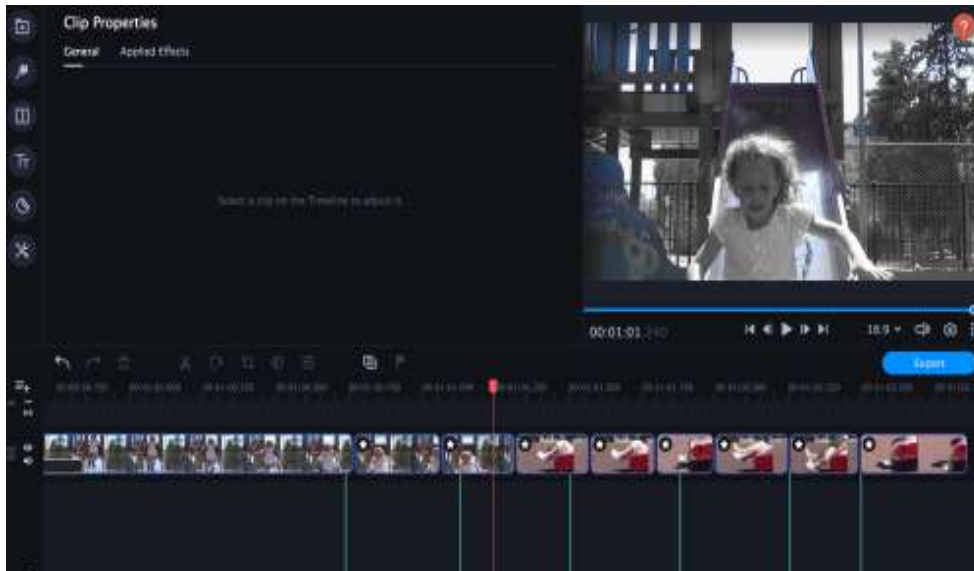
αλλά και κατά την διάρκεια του, τοποθετούνται άλλα δύο πλάνα, το ένα κομμένο στα δεξιά (Overlay, Side by Side - Right) και το άλλο κομμένο στα αριστερά (Overlay, Side by Side - Left) του κεντρικού πλάνου. Όλα αυτά παίζουν ταυτόχρονα μεταξύ τους, ενώ στην συνέχεια τοποθετείται και ένα ακόμα σύντομο καρέ μέσα στο κεντρικό βίντεο (Crossfade). Ακόμα, ως συνέχεια αυτού του φλας μπακ, παρουσιάζεται η εναλλαγή των ματιών νεότερης ηλικίας, με το ένα σύντομης διάρκειας καρέ να διαδέχεται το άλλο (“Crossfade”), πάνω στο είδη υπάρχον βίντεο και ταυτόχρονα με κοντινό στο πρόσωπό της ηλικιωμένης γυναίκας. Η συγκεκριμένη διαδικασία πραγματοποιήθηκε αρχικά με το πρόγραμμα Movavi Video Editor Plus, ενώ ακολούθησαν έπειτα διορθώσεις με το Adobe Premiere Pro (Φλας Εφε 4:55 - Video Transitions, Immersive Video, VR Light Rays). Σε πολλά καρέ έχουμε τροποποιήσει την αρχική ταχύτητα (speed), άλλοτε με επιβράδυνση και άλλοτε με επιτάχυνση, αναλόγως πως εξυπηρετεί την κατάσταση και αισθητική του έργου. Σε πολλά σημεία, προκειμένου να γίνει ομαλά η μετάβαση από το ένα καρέ στο άλλο αλλά και για να δώσουμε την αίσθηση της εναλλαγής του χρόνου ή και την αίσθηση του ονείρου (π.χ. φλας μπακ, αλλαγή σκηνής κλπ.) τοποθετήθηκαν συγκεκριμένα transitions. Για παράδειγμα, “Fade to Black”, “Fade in/Out”, “Crossfade”, συνήθως με παγωμένο το πρώτο καρέ του βίντεο “Freeze Frame”, καθώς και άλλα ειδικά εφέ εικονικής πραγματικότητας (VR Light Rays, VR Chroma Leaks, Dip To White κ.α). Τέλος, ενδιάμεσα των καρέ του βίντεο έχουμε stop motion, δηλαδή επαναλαμβανόμενες εικόνες διάρκειας δευτερολέπτων που δημιουργούν επίσης την αίσθηση της κίνησης καθώς και επεξεργασία της ψηφιακής εικόνας των καρέ βίντεο και φωτογραφιών που πρόκειται να αναλύσουμε παρακάτω.

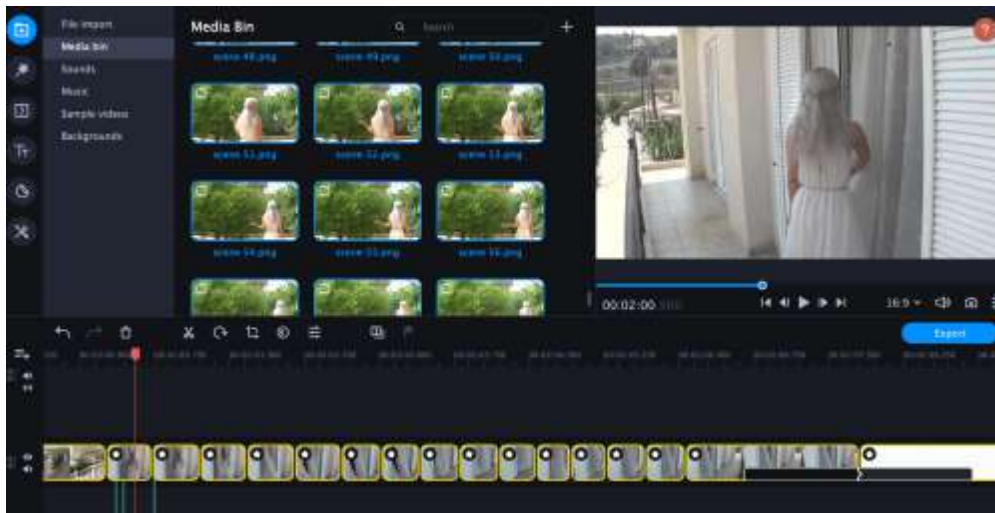


5. 2 Επεξεργασία Ψηφιακής Εικόνας και Stop Motion

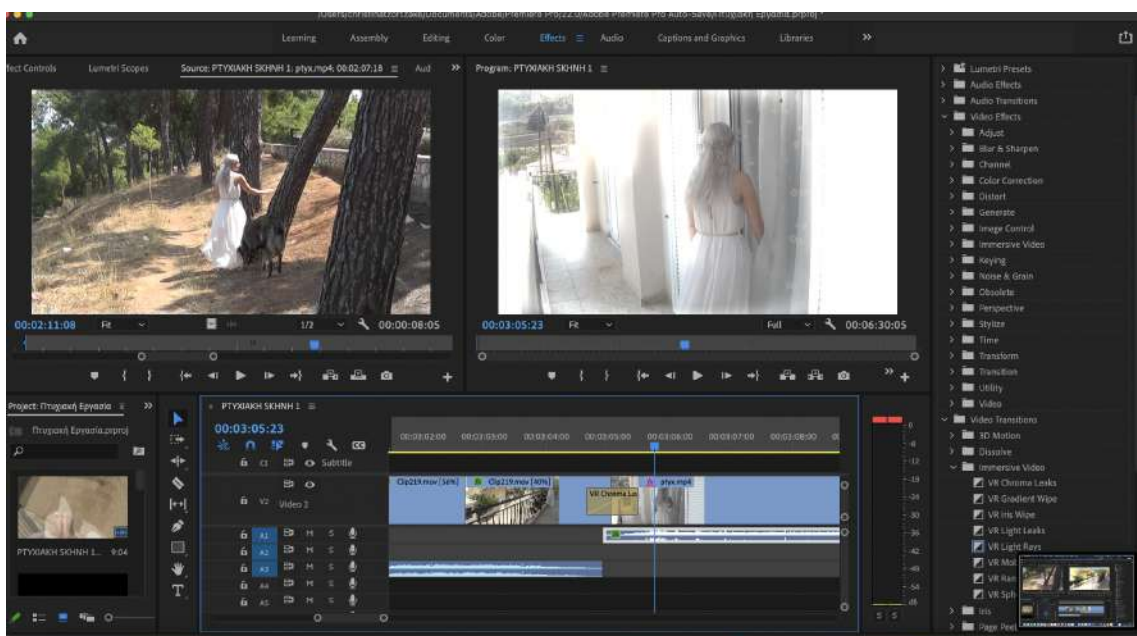
Ξεκινώντας με το stop motion, όπως έχει ήδη αναφερθεί, η έννοια του πλάνου - καρέ ορίζεται ως μια ακολουθία φωτογραφιών οι οποίες και ακολουθούν μια συνεχόμενη κίνηση. Δεν υπάρχει δηλαδή αλλαγή θέσης και συνθηκών, οι οποίες όταν συνδεθούν θα αντιστοιχούν σε μια λήψη βίντεο με ή χωρίς διακοπή. Στο stop motion η τεχνική του μοντάζ διαφέρει μόνο ως προς το πρώτο της βήμα και αυτό είναι η επιλογή και σύνδεση μιας σειράς φωτογραφιών σε ενότητες – πλάνα. Πρόκειται για μία αρκετά λεπτομερή διαδικασία, εφόσον καλούμαστε να δημιουργήσουμε εμείς το βίντεο καρέ καρέ μέσα από μια σειρά φωτογραφιών που πρέπει να έχουν μια συνέχεια μεταξύ τους και λογική ροή. Για την δημιουργία τουλάχιστον ενός πλάνου stop motion, του ενός λεπτού χρειάζονται περίπου 200 φωτογραφίες διάρκειας περίπου 2 δευτερολέπτων η κάθε μία. Είναι απαραίτητο η διάρκεια των φωτογραφιών μεταξύ τους να είναι η ίδια, ώστε να λειτουργήσει καλύτερα η αίσθηση της κίνησης ως προς το τελικό αποτέλεσμα. Στο παρόν έργο, έχουμε συνολικά επτά stop motion ανάμεσα στα βίντεο. Η φωτογραφίες δεν τραβήχτηκαν με φωτογραφική μηχανή αλλά δημιουργήθηκαν από το

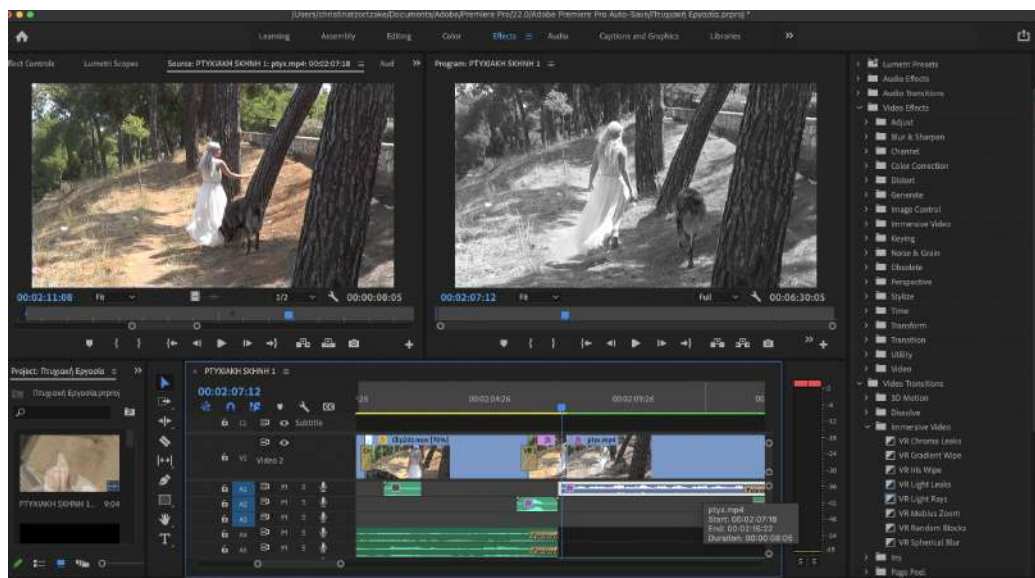
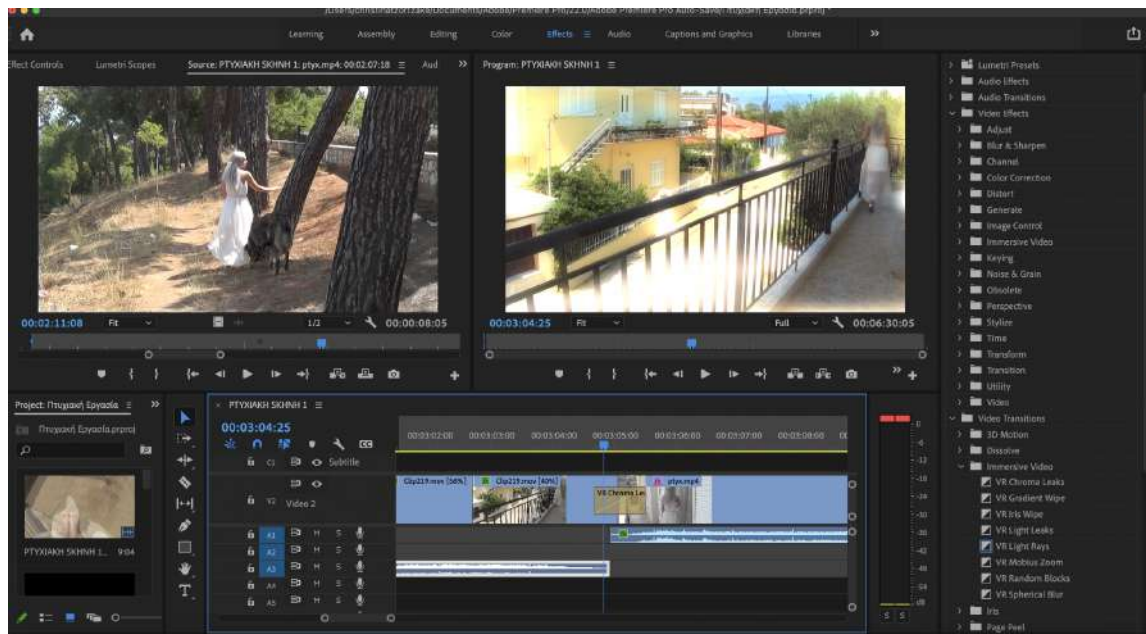
αρχικό βίντεο μέσω του προγράμματος επεξεργασίας. Οι φωτογραφίες έχουν υποστεί επεξεργασία όσον αφορά τον φωτισμό με την χρήση φίλτρου αλλά και εφέ (Filter: Brush - Saturation, Color Adjustments, Chroma Key - Lumetri Color, Additive Dissolve) ενώ σε κάποια έχει γίνει και επεξεργασία στην γωνία του αρχικού κάδρου (Flip <->).





Μία ακόμα χρήση του stop motion, που αξίζει να αναλύσουμε, παρουσιάζεται στην χρονική εναλλαγή της σκηνής, όπου το πρωταγωνιστικό πρόσωπο διασχίζει ένα παράθυρο [3:05](#), με έντονα και ιδιαίτερα εφέ μετάβασης έντονου φωτός (VR Chroma Leaks, VR Rotate Sphere, VR Glow) σαν να μπαίνουμε σε κάποιο όνειρο ή ακόμα ίσως και σε κάποια άλλη διάσταση - κόσμος. Για να επιτευχθεί αυτός ο έντονος φωτισμός, και μόνο για αυτό το πλάνο [3:08](#), χρησιμοποιήσαμε το πρόγραμμα επεξεργασίας βίντεο, Video Pad Editor, όπου έγινε χρήση του Transition : Fade Through White αφού πρώτα τοποθετήθηκε ένα Blank Clip σε άσπρο φόντο. Στην συνέχεια έγινε export σε αυτό το μικρό κομμάτι βίντεο και τοποθέτηση του στο άλλο πρόγραμμα επεξεργασίας, το Monavi και Adobe Premiere. Στην συνέχεια πραγματοποιήθηκε ένωση του με τα υπόλοιπα καρέ.

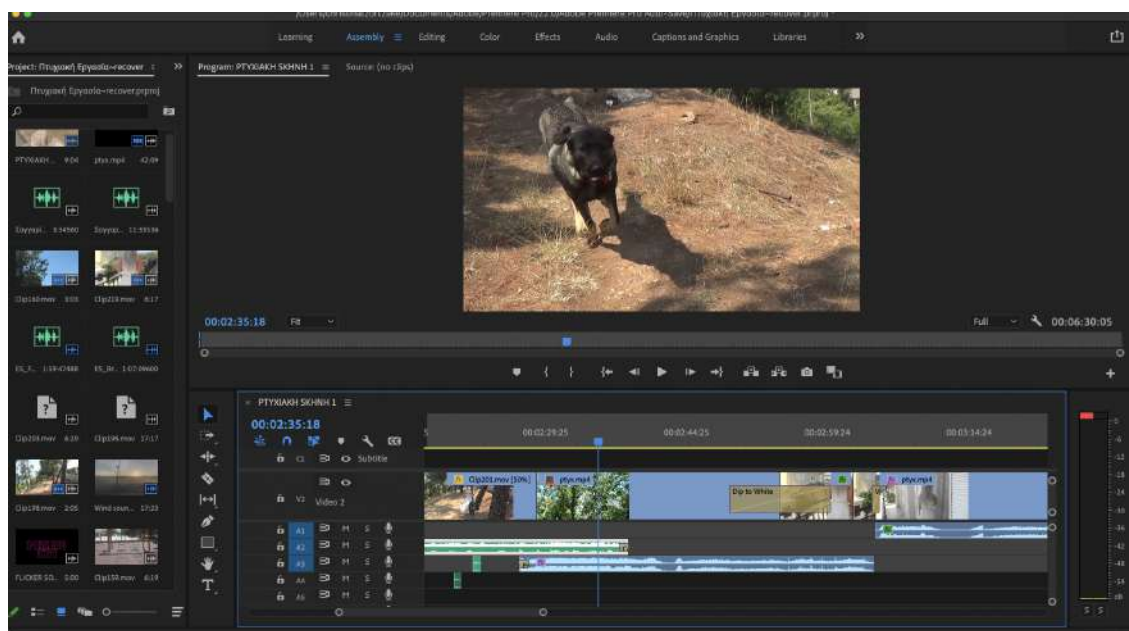




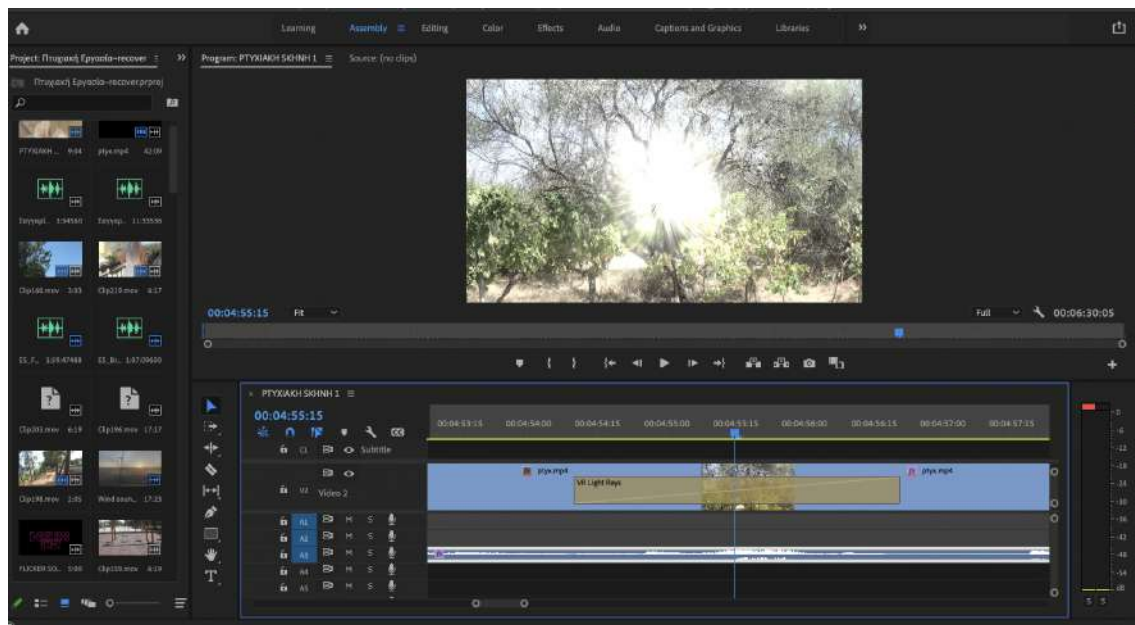
Τα περισσότερα καρέ βίντεο έχουν τοποθετηθεί, διατηρώντας σε γενικά πλαίσια τον αρχικό φυσικό φωτισμό τους (με εξαίρεση τα stop motion), καθώς και με μερική εν αλλαγή στην ταχύτητα αναπαραγωγής τους (Speed\Duration). Άλλοτε με επιβράδυνση και άλλοτε με επιτάχυνση. Παρόλα αυτά, κάποια από αυτά, έχουν υποστεί επεξεργασία όσον αφορά τον φωτισμό με την χρήση φίλτρων αλλά και εναλλαγές στην αρχική γωνία λήψης τους. Μερικά από αυτά είναι το Color Adjustments, Lumetri Color, VR Glow, VR Rotate Sphere, VR Blur, VR Projection, Block Dissolve, Posterize Time, Offset, Transform.



Flip <-> για παράδειγμα στο πλάνο πλάτης όταν κοιτάζει από το μπαλκόνι 1:42



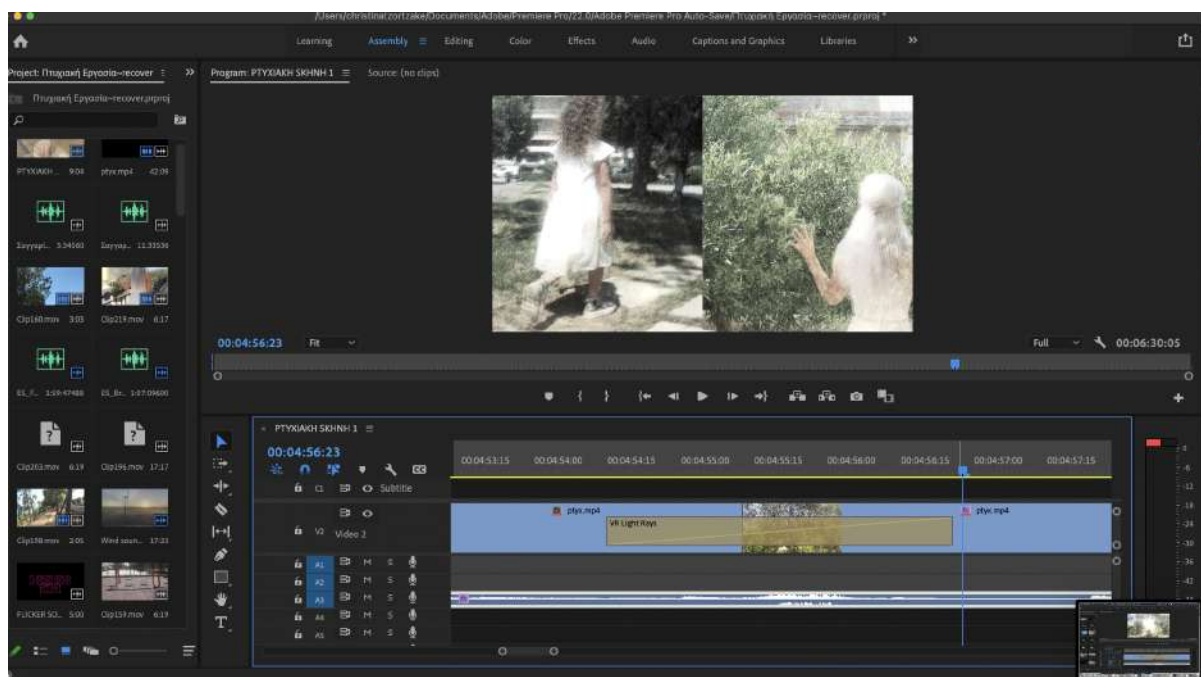
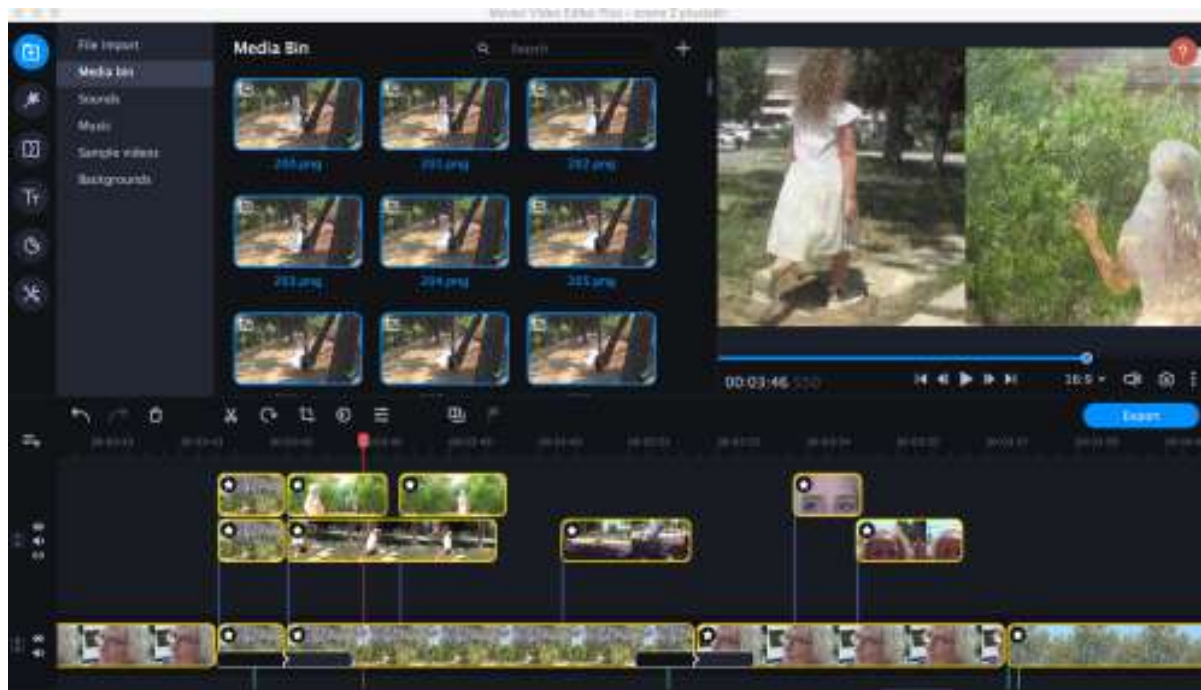
Filter : Sharpen - Low, όταν ο σκύλος τρέχει, όλα τα πλάνα της πρώτης σκηνής - ηλικίας.



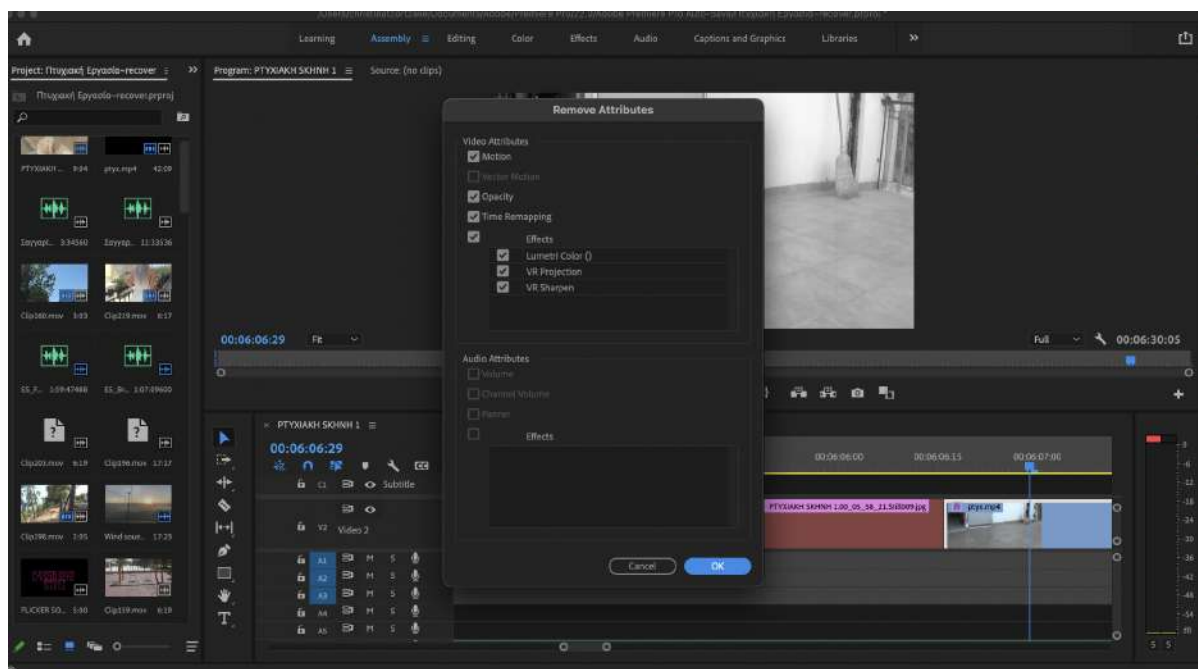
Επιπλέον στο 4:55 λεπτό του βίντεο όπου παρουσιάζεται το φλας μπακ, ξεκινάμε την μετάβαση με το transition “VR Light Rays”, το οποίο με την σειρά του προσδίδει έντονη και στατική λάμψη την στιγμή της αλλαγής του πλάνου. Ακολουθεί και το transition “Cross Dissolve” 5:06



Στην συνέχεια έχουμε αλλαγή στην ευκρίνεια των καρτέ (Opacity π.χ. από 100% σε 79%) καθώς και αλλαγή στον φωτισμό σε κάποια σύντομα πλάνα (Filter : Adams, Selective Color Blue).



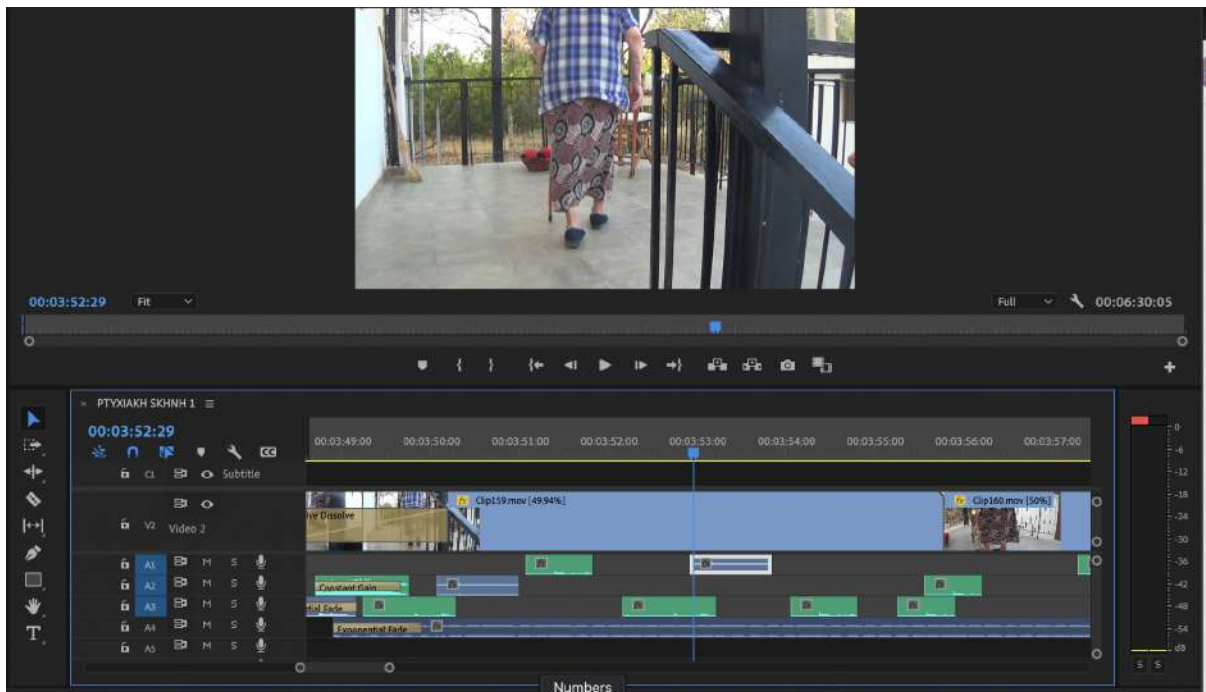
Τέλος, στην τελευταία σκηνή **6:05** έχουμε το «πάγωμα» της εικόνας με την βοήθεια του “VR Gradient Wipe”, ώστε να είναι ομαλή η μετάβαση από το βίντεο στην φωτογραφία. Προχωρώντας τοποθετούμε μια στατική εικόνα (φωτογραφία), όπου στην επεξεργασία της χρησιμοποιήθηκαν τα εφέ ή αλλιώς Filter : Old Movie Grayscale και Old Movie Scratches (Movavi Video Editor), Lumetri Color, VR Projection, VR Sharpen (Adobe Premiere).



5.3 Ηχητικός Σχεδιασμός (Sound Design)

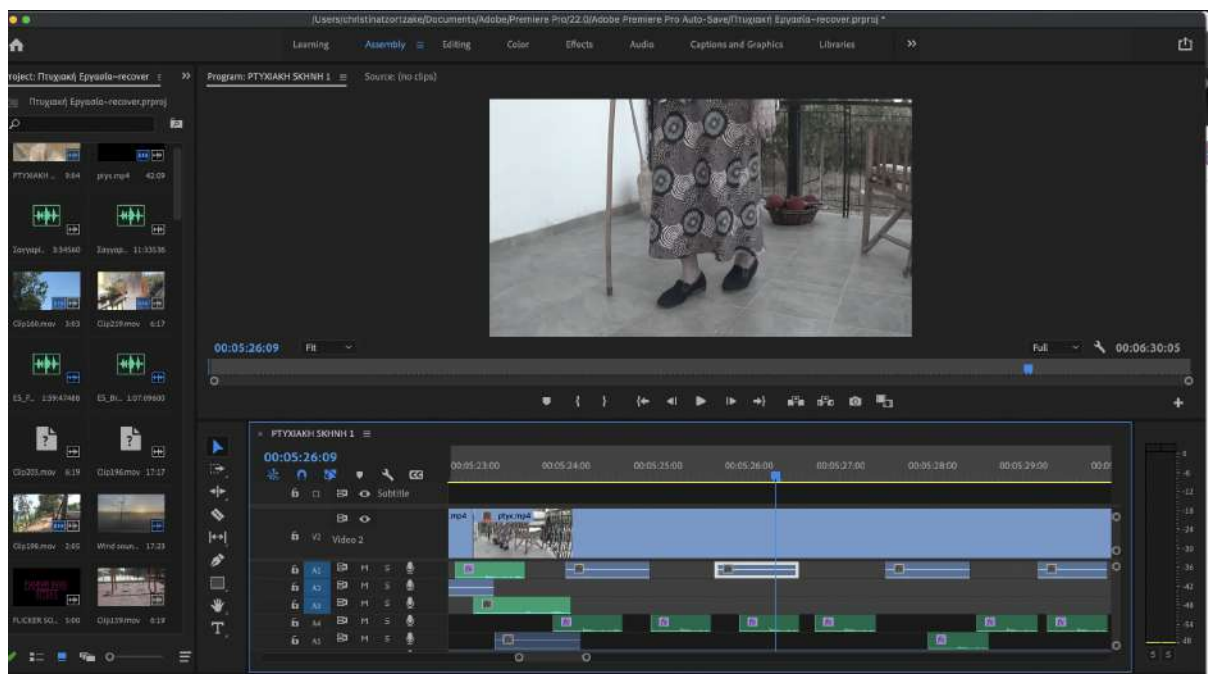
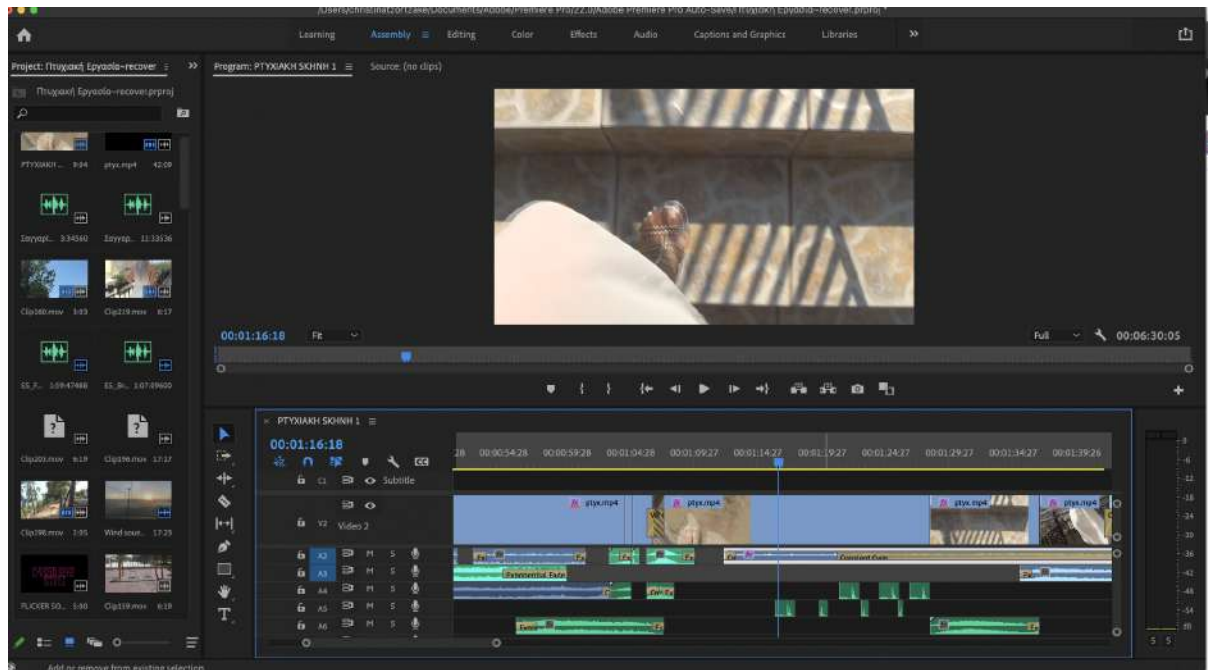
Ο ηχητικός σχεδιασμός και γενικότερα η ηχητική επεξεργασία του έργου ήταν ίσως η πιο απαιτητική και λεπτομερής διαδικασία από όλα τα στάδια της μετα παραγωγικής διαδικασίας. Το γεγονός ότι δημιουργήθηκε από την αρχή όλο το ακουστικό μέρος, με ακριβείς φυσικούς ήχους για κάθε κίνηση του φυσικού προσώπου αλλά και του εξωτερικού περιβάλλοντος δείχνει την ιδιαιτερότητα της διαδικασίας αυτής.





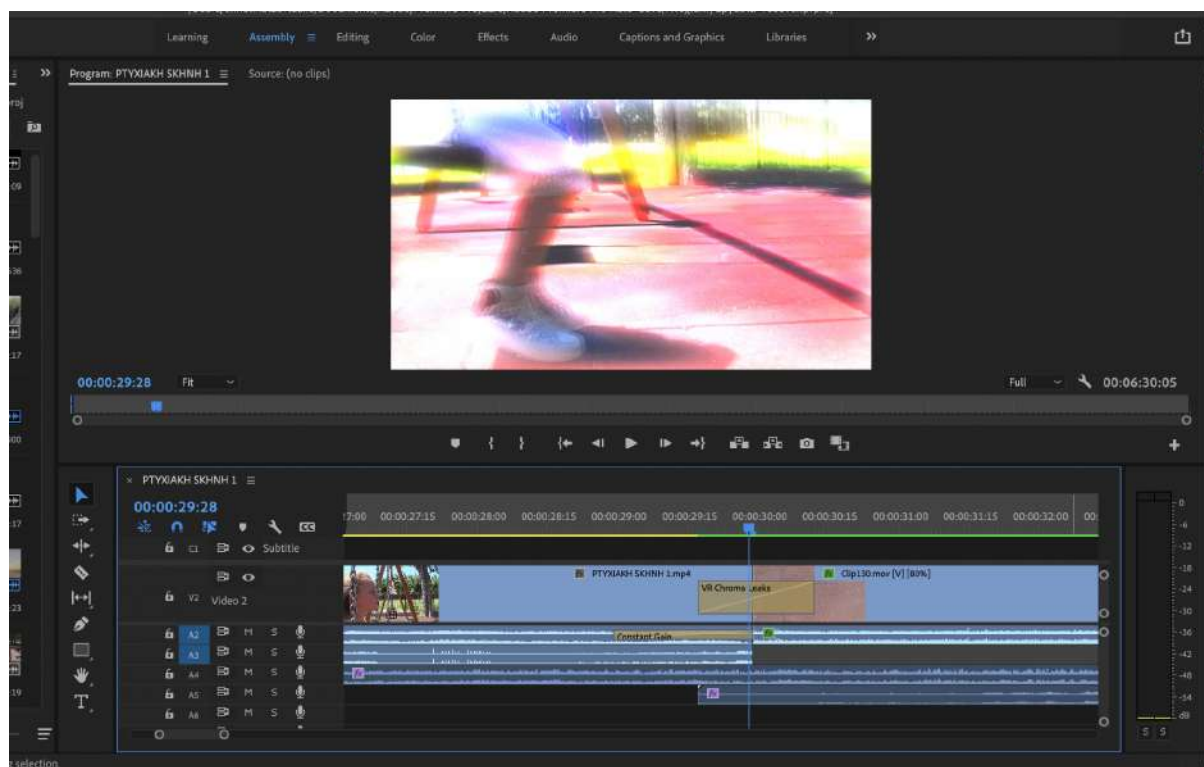
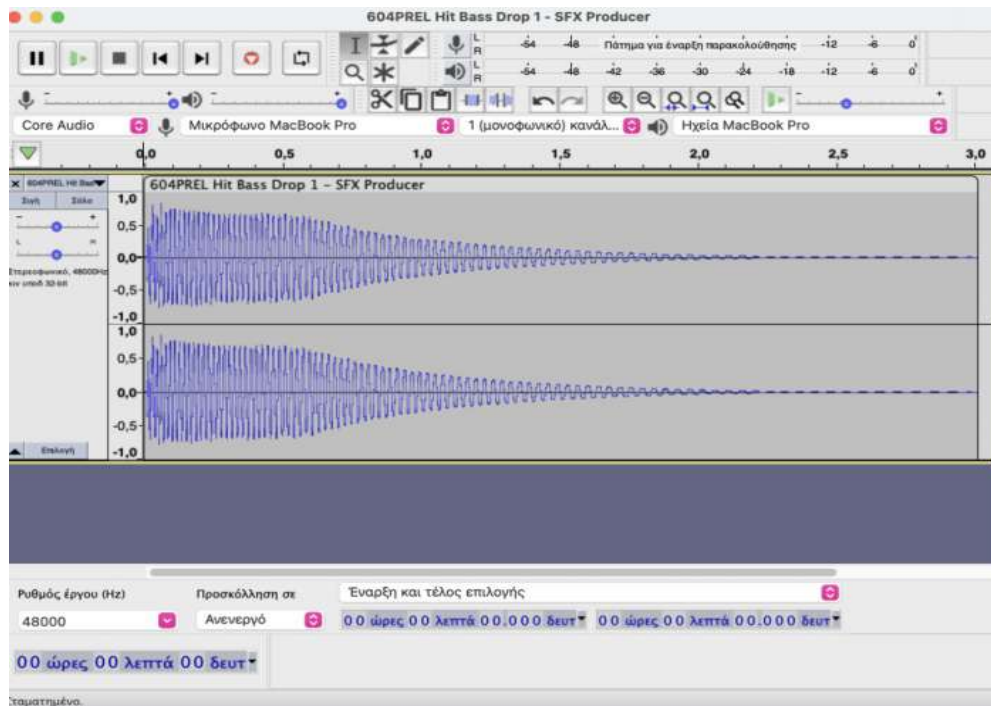
Αρχικά και εφόσον τα γυρίσματα του έργου πραγματοποιήθηκαν σε φυσικό περιβάλλον, τοποθετήθηκαν και ήχοι του φυσικού περιβάλλοντος. Οι ήχοι αυτοί, είναι είτε από βιβλιοθήκες ήχου, είτε από άμεση ηχογράφηση του φυσικού τοπίου μέσω του μικροφώνου της βιντεοκάμερας, όπου στην συνέχεια τοποθετήθηκαν κατά την διαδικασία του μοντάζ (ντουμπλάζ). Επιλέχθηκαν μακράς διάρκειας ήχοι, όπως για παράδειγμα ο φυσικός ήχος της ημέρας, τα τιτιβίσματα των πουλιών, τα τζίτζικια, ο φυσικός άνεμος - και με κάποια ενίσχυση σε κάποια σημεία όπου κρινόταν απαραίτητο. Ακόμα, οι στατικοί ήχοι των βημάτων των τριών φιγούρων που παρουσιάζονται στο έργο (π χ κοριτσάκι περπατάει προς την τσουλήθρα 0:43, ήχος τακουνιών στις σκάλες 1:16, περπάτημα στο δάσος 2:07, ήχος παντόφλας 3:35, 3:50, 5:19 και 5:37) είναι ηχογραφημένοι με το μικρόφωνο της κάμερας. Αξίζει να αναφέρουμε πως ο ήχος από τα τζίτζικια παρουσιάζει αυξομειώσεις έντασης ώστε να μπορεί να ενσωματωθεί στο γενικότερο ηχητικό περιβάλλον της σκηνής αυτής. Πιο αναλυτικά, στο λεπτό 3:22 ξεκινάει η εμφάνιση του ήχου στο background του βίντεο, σε χαμηλή ένταση, μαζί με τους υπόλοιπους εξωτερικούς φυσικούς ήχους που ακούγονται. Στην συνέχεια, με το επόμενο πλάνο χάνεται 3:35 ενώ επανεμφανίζεται πάλι στο 3:49 σε χαμηλή ένταση ξανά. Κατά την διάρκεια αυτού του πλάνου όπου η γιαγιά πλέκει και κοιτάζει προς το δασάκι, η

ένταση του ήχου από τα τζίτζικια αυξάνεται 4:16 αισθητά ενώ επανέρχεται στην προηγούμενη κατάσταση ξανά στο 4:19 λεπτό. Ακόμα κατά την διάρκεια του flashback 4:45 ως 5:08 όλοι οι εξωτερικοί φυσικοί ήχοι του background χάνονται και δίνουν την θέση τους σε ένα μουσικό κομμάτι “Natalie Merchant - My Skin” . Στην συνέχεια επανεμφανίζονται στην προηγούμενη τους κατάσταση με παρόμοια ένταση.

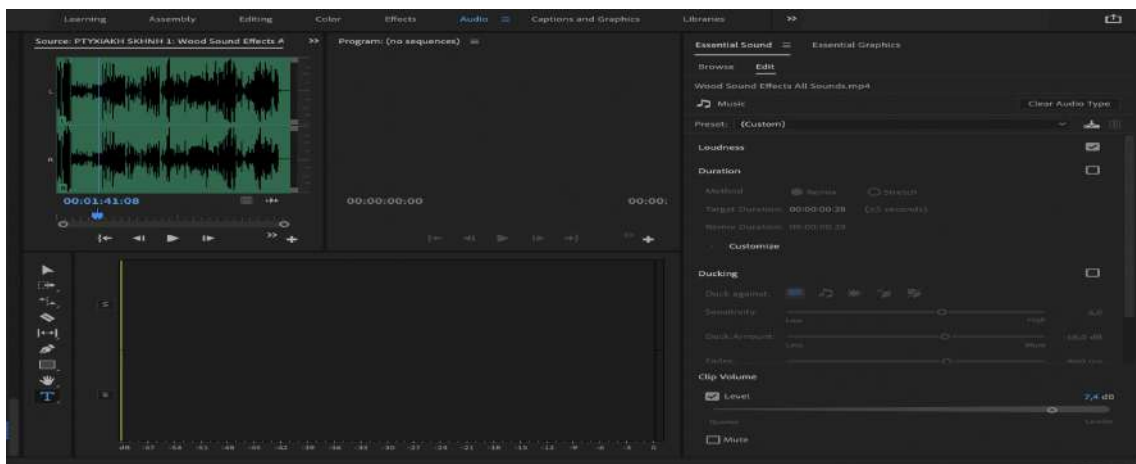
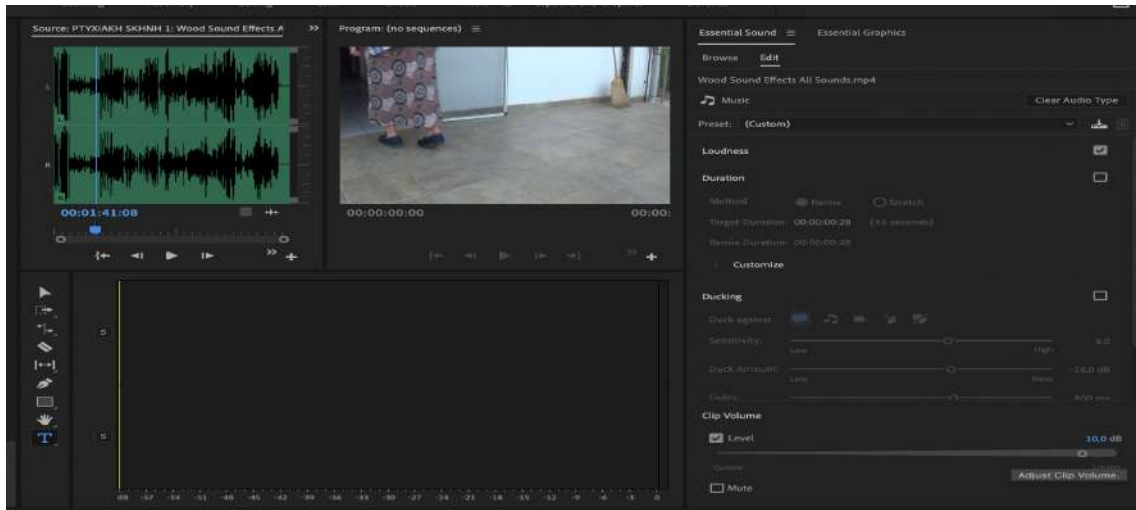


Επιπλέον τοποθετήθηκαν με ιδιαίτερη λεπτομέρεια διάφορα και μικρής διάρκειας ηχητικά εφέ σε κάθε φυσική κίνηση που κάνει το πρόσωπο αλλά και γενικότερα στο εξωτερικό περιβάλλον του βίντεο . Για παράδειγμα βήματα, άγγιγμα αντικειμένου (κάγκελο, δέντρο,

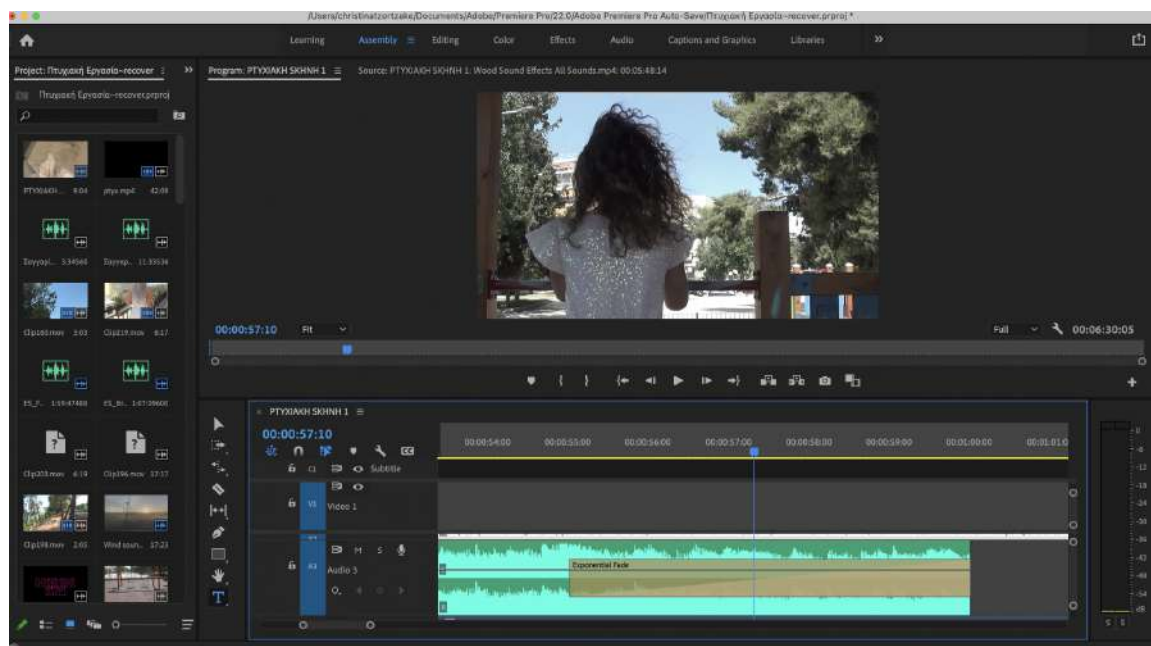
κουρτίνα), ήχος μαγκούρας, ήχος από όταν πίνει νερό η ηλικιωμένη 4:02, ήχος σκύλου όταν τρέχει 2:33 (ανάσα), ήχος των εφέ του προγράμματος επεξεργασίας 0:29 κ.α. Επιπλέον μια ακόμα επεξεργασία κάποιων ηχητικών εφέ έγιναν με την χρήση του προγράμματος επεξεργασίας ήχου “Audacity” για τις αυξομειώσεις των ήχων, όπου κρίθηκε απαραίτητο, ώστε να ενσωματωθούν ομαλότερα στο έργο.



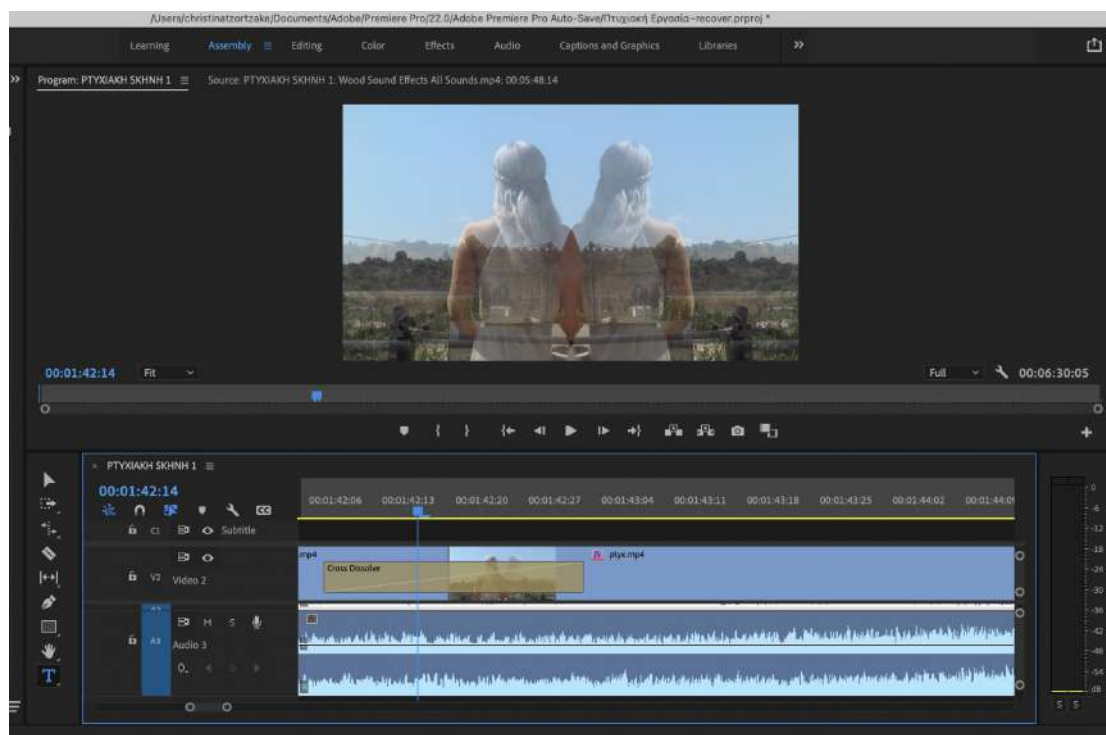
Όλοι αυτοί οι ήχοι τοποθετήθηκαν εξωτερικά και δημιούργησαν μια νέα ατμοσφαιρική ηχητική διάθεση. Έγινε προσπάθεια να τοποθετηθούν τα ηχητικά εφέ με την μεγαλύτερη δυνατή ακρίβεια για να είναι όσο το δυνατόν πιο φυσικό και ρεαλιστικό το αποτέλεσμα. Ακόμα, έχουμε επεξεργασία των ηχητικών εφέ σε κάποια σημεία όπου κρίθηκε αυτό απαραίτητο. Για παράδειγμα στο τελευταίο πλάνο [5:36](#), που η ηλικιωμένη κατευθύνεται στο εσωτερικό του σπιτιού της. Θέλοντας να τονίσουμε την απομάκρυνση του ήχου έχουμε σταδιακή μείωση της έντασης του ήχου των βημάτων και της μαγκούρας από [10db](#) στα [8,1db](#) έπειτα στα [7,4db](#) μετά στα [6,8db](#) και τέλος στα [5db](#).



Χρησιμοποιήθηκαν και άλλα ηχητικά όπως ο ήχος της κούνιας, της τσουλήθρας, ο ήχος της λάμπης που εμφανίζεται σε αρκετά σημεία, ο ήχος της μέλισσας όταν πάει στο λουλούδι [1:09](#) καθώς και το πλέξιμο με βελονάκι στην μεγαλύτερη ηλικία. Πολλά από τα ηχητικά εφέ έχουν υποστεί επεξεργασία όπως “Fade In/Out”, ώστε να είναι πιο ομαλή η εναλλαγή από το έναν ήχο στον άλλο, καθώς και “Audio Transitions”.



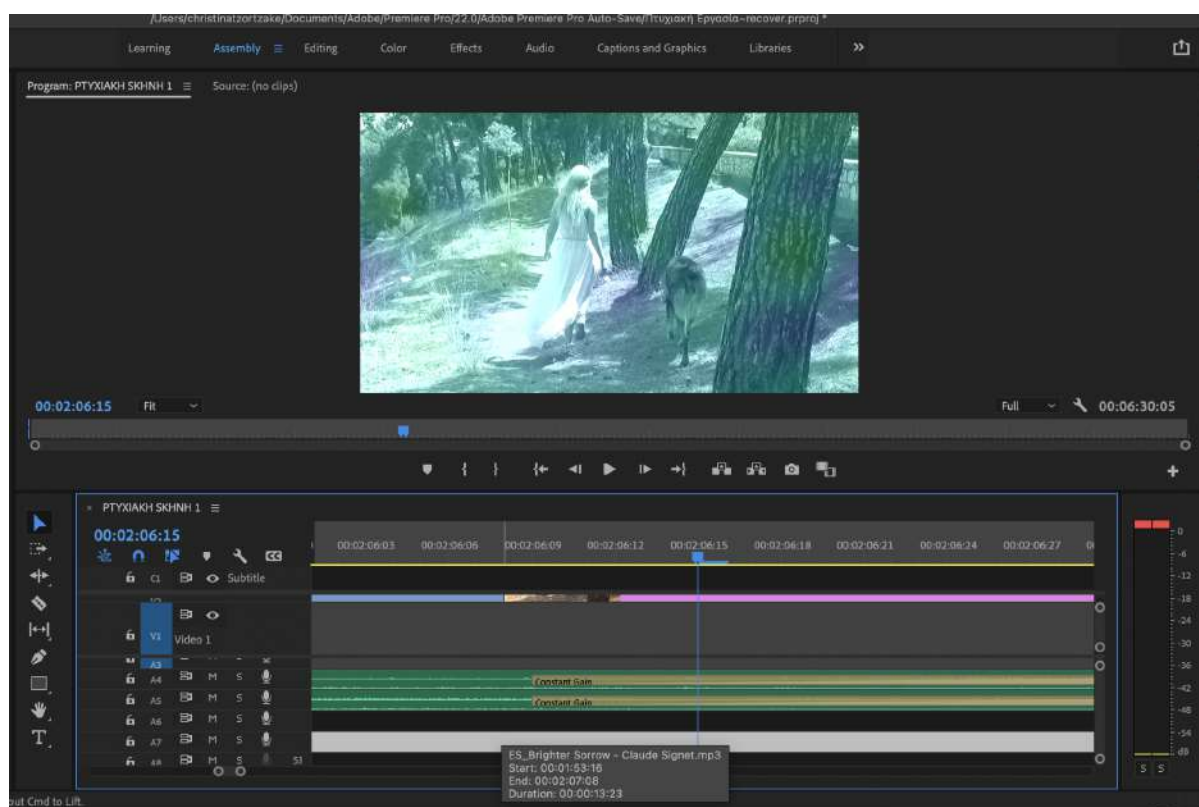
Μια ακόμα λεπτομέρεια τοποθέτησης ηχητικού εφέ παρουσιάζεται στο λεπτό **1:39** του βίντεο όπου ακούγεται ακόμα και ο ήχος από τα αυτοκίνητα/φορτηγά που περνάνε απέναντι πέρα από τον αέρα και το φυσικό περιβάλλον.

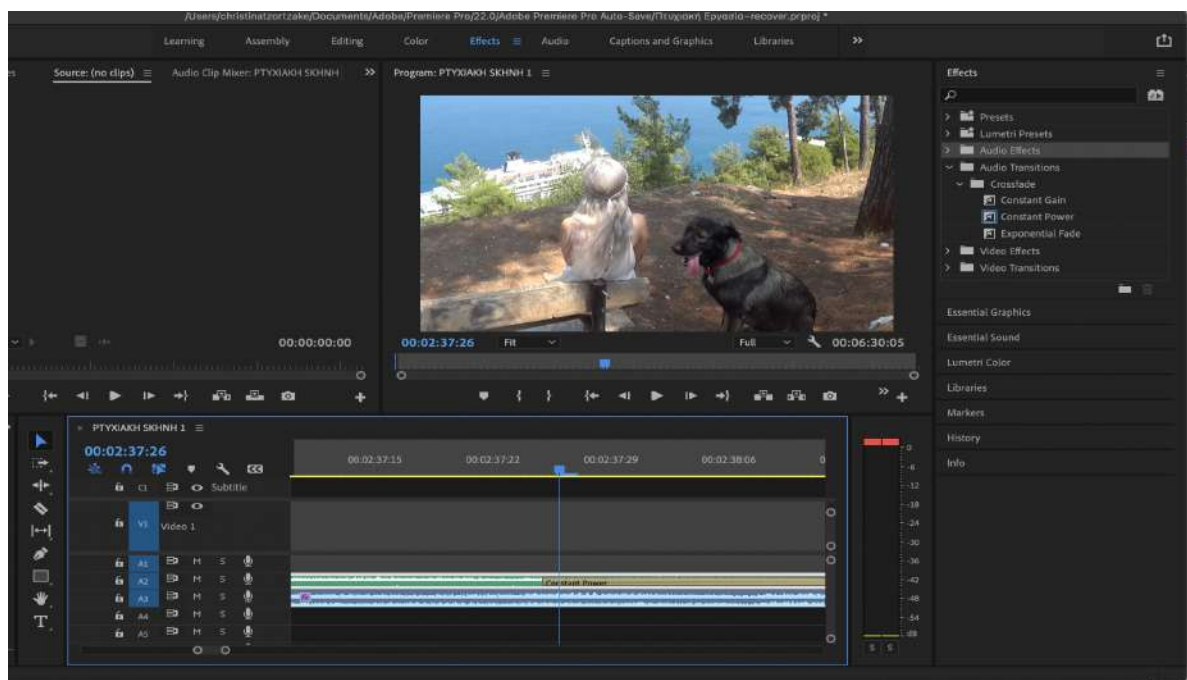
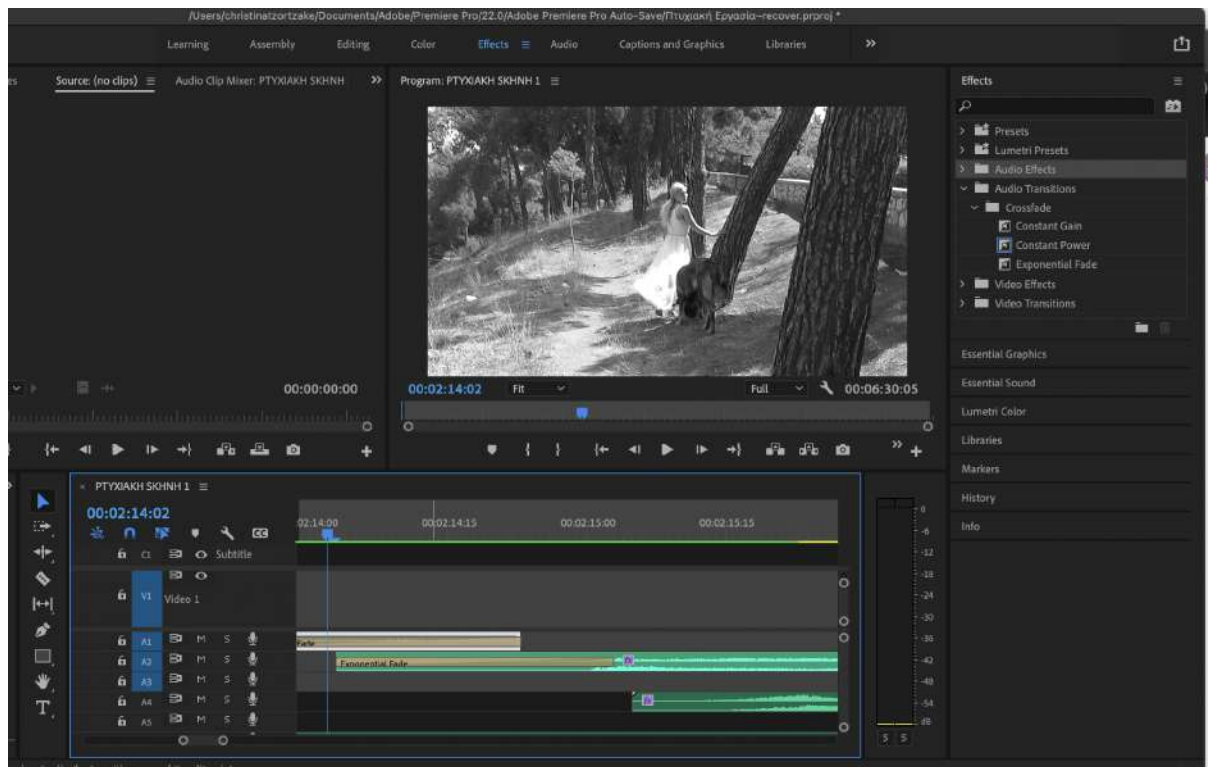


5.4 Μουσική

Όσον αφορά το μουσικό μέρος χρησιμοποιήθηκαν κάποια ιδιαίτερα μουσικά κομμάτια, κυρίως κλασικής μουσικής ώστε να συνθέτουν και να ολοκληρώνουν το ηχητικό αποτέλεσμα του έργου. Τα περισσότερα κομμάτια συνοδεύονται από το μουσικό όργανο του πιάνου και προσδίδουν έντονα συναισθήματα. Βγάζουν ένα συναίσθημα ηρεμίας, και ταυτόχρονα μελαγχολίας και αναπόλησης, ταιριάζοντας το έτσι και με την διάθεση του έργου. Επιλέχθηκαν συγκεκριμένα μέρη διαφόρων τραγουδιών για συγκεκριμένα σημεία του έργου, για σύντομο χρονικό διάστημα. Έγινε προσπάθεια να αποφευχθεί το λεγόμενο «μουσικό χαλί» ώστε να μην καταλήξει μονότονο το τελικό αποτέλεσμα. Δεν υπήρξε ιδιαίτερη επεξεργασία στα μουσικά κομμάτια, εκτός από το “Fade In/Out”, που ήταν απαραίτητο ώστε οι μετάβαση από τον έναν ήχο στον άλλο να γίνεται αρμονικά και να μην προκαλεί «θόρυβο» στο αυτί του θεατή.

Επιπλέον, με την βοήθεια του Premiere χρησιμοποιήθηκαν για την εναρξη και την λήξη κυρίως ηχητικά εφέ μετάβασης (Audio Transitions) όπως Constant Gain, Constant Power και Exponential Fade. Με αυτόν τον τρόπο η μετάβαση των μουσικών κομματιών ενσωματώθηκε με το υπόλοιπο ηχητικό περιβάλλον.



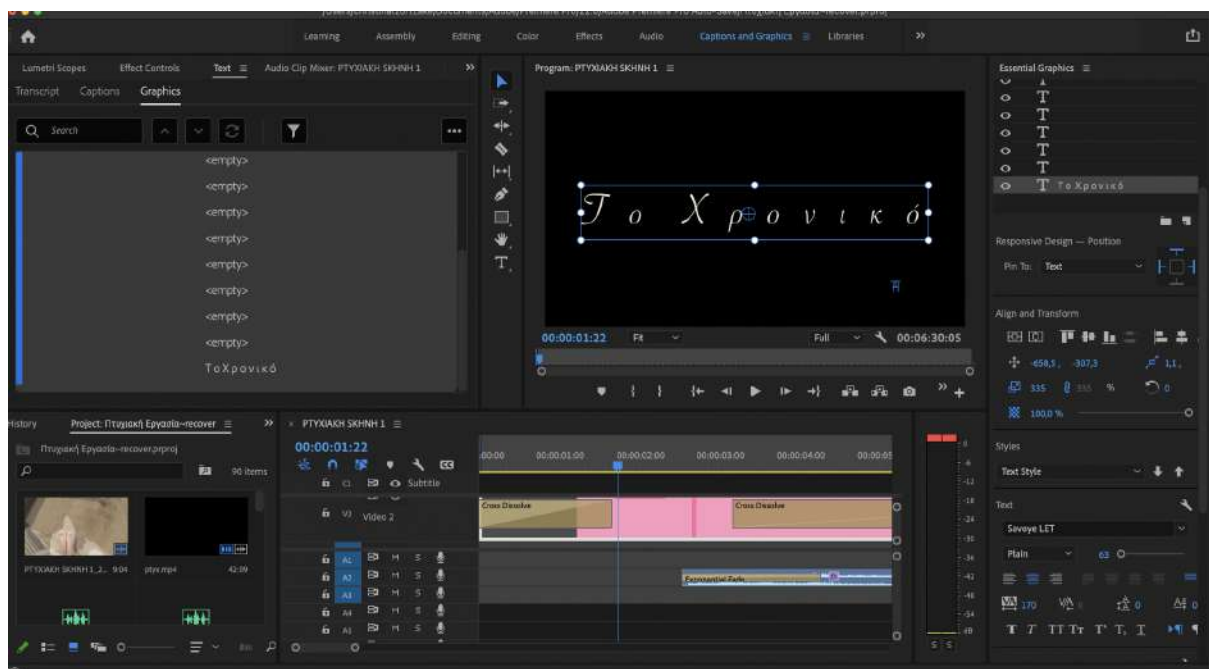


Ακόμα, η σύνθεση τόσο διαφορετικών κομματιών μεταξύ τους, σε συνδυασμό με τα ηχητικά εφέ που αναλύσαμε παραπάνω κάνει την επιλογή “Fade In/Out” καθώς και την χρήση των “Audio Transitions” αδιαπραγμάτευτη για ένα σωστό αποτέλεσμα. Καταλήγοντας, αξιοσημείωτο είναι να αναφερθεί πως στα περισσότερα σημεία όπου έχουμε stop motion το μουσικό κομμάτι παγώνει - σαν να παγώνει ο χρόνος, χάνεται, και αυτό που παραμένει είναι οι φυσικοί ήχοι. Για παράδειγμα αυτό γίνεται έντονα αντιληπτό στο λεπτό 0:30 και 2:06. Την

μόνη εξαίρεση αποτελεί το stop motion που ξεκινάει στο 0:43 λεπτό του έργου. Στα λεπτά 3:36 καθώς και 5:19, δεν γίνεται καν αναφορά σε αυτό, εφόσον δεν προϋπάρχει κάποιο μουσικό κομμάτι στο background του έργου από πριν, ώστε να κάνει αισθητή την διαφορά.

5 . 5 Δημιουργία Τίτλων

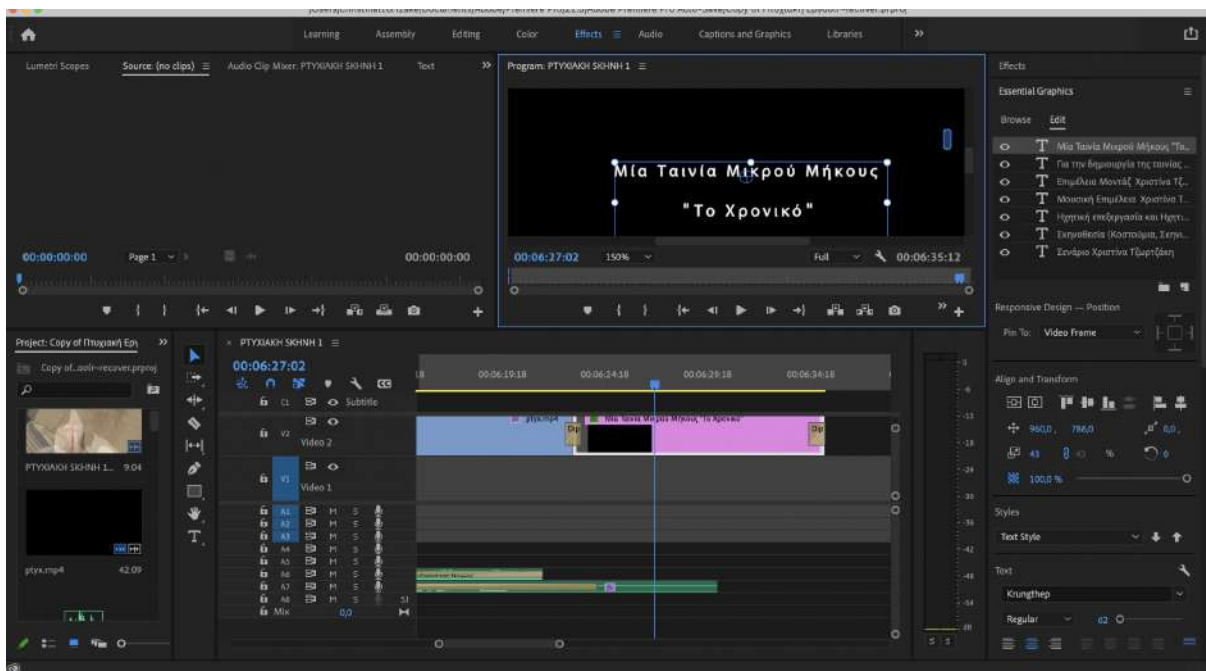
Οι τίτλοι της ταινίας χωρίζονται σε τρεις κατηγορίες. Τους τίτλους αρχής, ένα κείμενο λίγο πριν το τέλος του έργου και τους τίτλους τέλους. Οι τίτλοι αρχής πραγματοποιήθηκαν με το πρόγραμμα Premiere Pro, όπου στο “Caption and Graphics” επιλέχθηκε το “Graphics” με γραμματοσειρά “Savoye Let” σε λευκό χρώμα (“Fill Text”), μέγεθος οθόνης “Toggle Animation For Scale 335”, τοποθέτηση στο κέντρο όπου αναγράφεται ο τίτλος του έργου και στην συνέχεια προβολή του κατά το ξεκίνημα του. Τόσο για την έναρξη, όσο και για την λήξη του τίτλου αυτού επιλέχθηκε το “Video Transition” Cross Dissolve ενώ κατευθύνεται με “Vector Motion” που σιγά σιγά κάνει “Fade Out”.



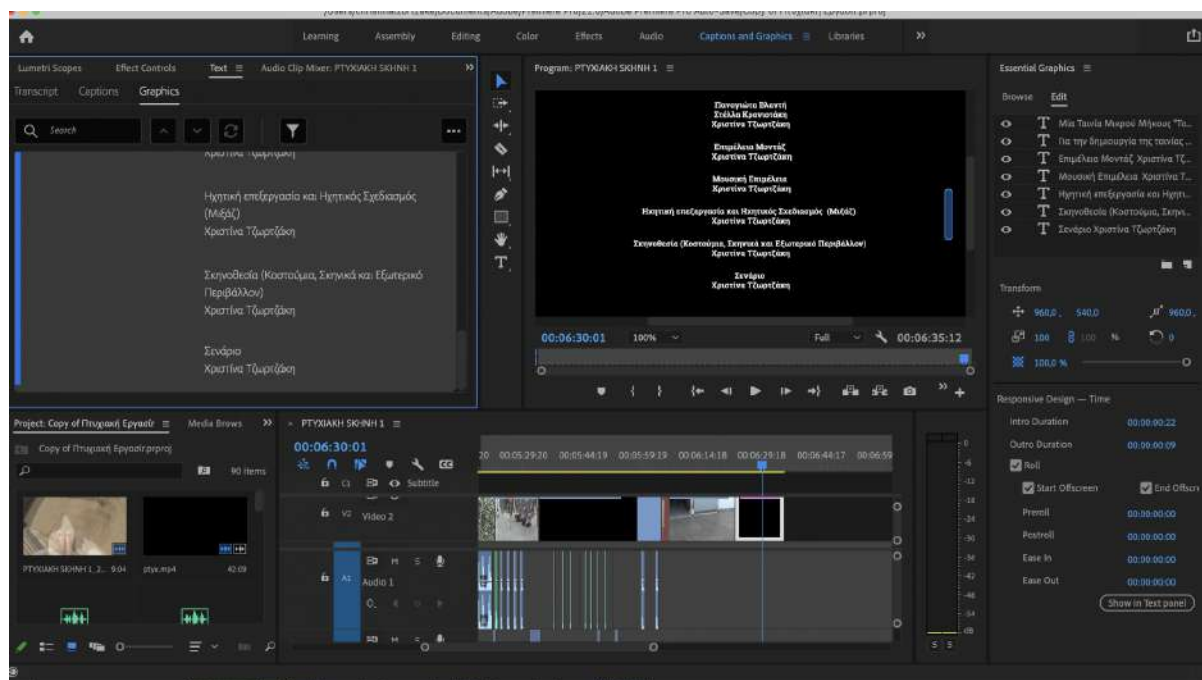
Ο ενδιάμεσος τίτλος κειμένου πραγματοποιήθηκε με το πρόγραμμα Movavi Video Editor Plus και αφορά μια σύντομη φράση, ένα γραπτό κείμενο. Έτσι επιλέχθηκε από τους τίτλους το typewriter με γραμματοσειρά “Zapfino”, μέγεθος 36 και λευκά γράμματα.



Οι τίτλοι τέλους πραγματοποιήθηκαν με το Premiere όπου χρησιμοποιήθηκαν τα “Classic Credits” για το όνομα της ταινίας, την αναφορά των ηθοποιών, τα σκηνηκιά, τους ήχους, το περιβάλλον και ότι άλλο ήταν απαραίτητο. Επίσης, πάνω σε αυτό επιλέχθηκε το “Roll” για να έχει κίνηση από κάτω προς τα πάνω. Η πρώτος τίτλος έχει γραμματοσειρά “Krunghtherp” και είναι σε μέγεθος “67”.



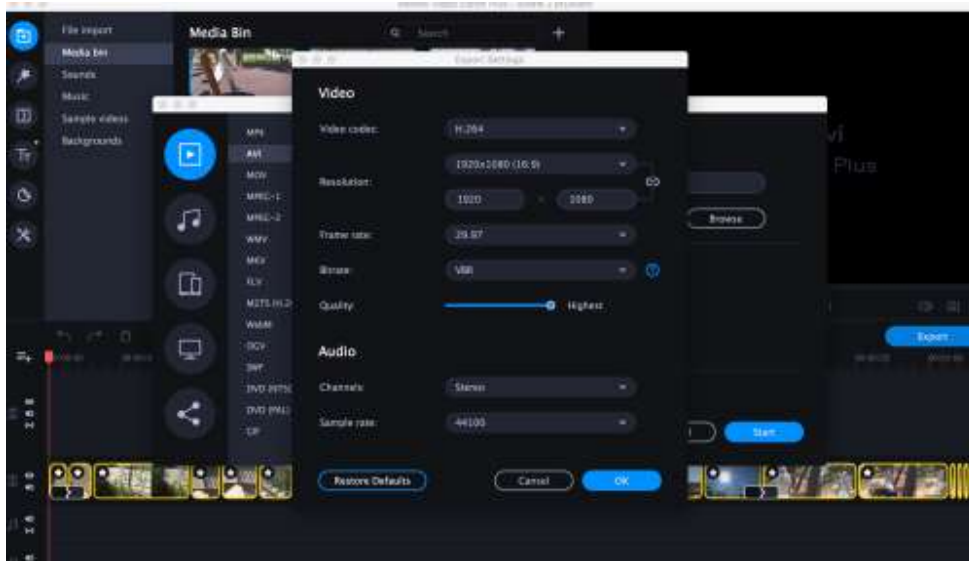
Οι υπόλοιποι τίτλοι έχουν γραμματοσειρά “Roboto Slab” και μέγεθος “65”. Εκτός από τον τίτλο “Επιμέλεια Μοντάζ” που έχει μέγεθος “40”



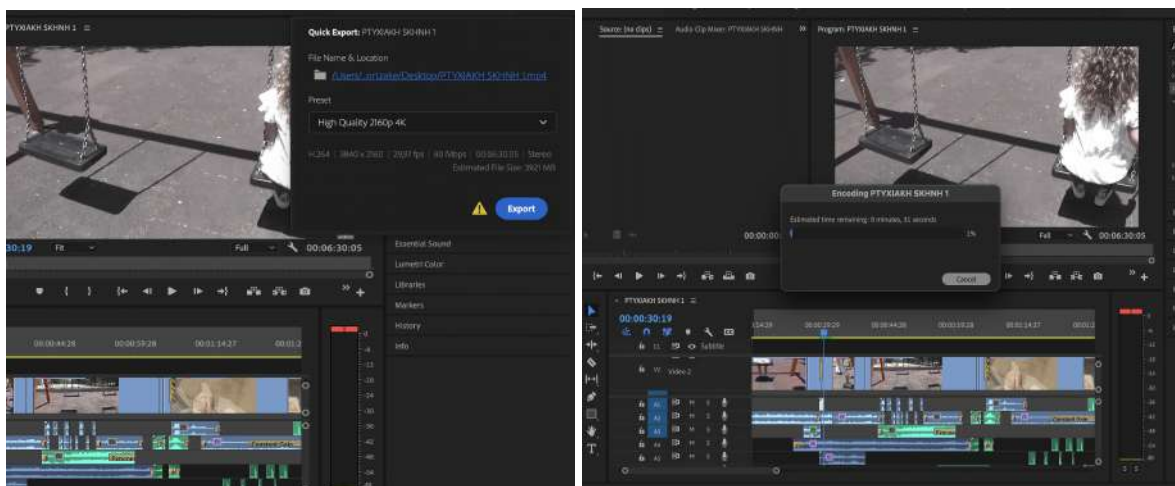
Και οι τρεις κατηγορίες σχεδιάστηκαν ώστε να ταιριάζουν μεταξύ τους και να μην ξεπερνούν τα όρια της υπερβολής, όπως για παράδειγμα αν η κάθε γραμματοσειρά είχε διαφορετικά χρώματα ίσως δημιουργούσε κάποια σύγχυση τόσο στον θεατή όσο και στο γενικότερο αποτέλεσμα του έργου.

5.6 Video Export

Μετά την ολοκλήρωση των διαδικασιών που περιγράφηκαν στις προηγούμενες παραγράφους, δημιουργήθηκε το τελικό βίντεο με την βοήθεια των προγραμμάτων Adobe Premiere Pro 2022 και Movavi Video Editor Plus 2020. Έγινε η αρχική εξαγωγή του βίντεο σε ημιτελή μορφή H.264 με ήχο στερεοφωνικό 44100 (Sample Rate) και ανάλυση (Highest) 1920 x 1080 σε μορφή Av1 για να μην υπάρξει μεγάλη αλλοίωση στην ποιότητα του βίντεο.



Τέλος η τελική εξαγωγή του βίντεο πραγματοποιήθηκε με το Premiere Pro 2022 σε H.264 High Quality 3840 x 2160p 4K , 80 Mbs, με ήχο στερεοφωνικό, 29,97 Fps και σε μορφή Mp4 για να είναι συμβατή στις περισσότερες συσκευές.



ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6 : ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

6 . 1 Επεξεργασία του Έργου και Αποτελέσματα

Η πτυχιακή αυτή εργασία, όπως έχουμε ήδη αναλύσει και τεκμηριώσει παραπάνω, στοχεύει στην δημιουργία μιας ταινίας μικρού μήκους, καλλιτεχνικής αισθητικής με οπτικοακουστικά μέσα και ηχητική επένδυση, ακολουθώντας όλα τα στάδια μιας παραγωγής από την αρχή ως το τέλος . Αν και το μεγαλύτερο μέρος της εργασίας είναι βασισμένο στο πρακτικό μέρος, τόσο με την διαδικασία υλοποίησης της ταινίας (περιβάλλον, φωτισμός, εξοπλισμός, ηχητικό περιβάλλον, διάθεση των ηθοποιών), όσο και αργότερα στο μοντάζ και την ηχητική επεξεργασία, πραγματοποιήθηκε λεπτομερή μελέτη και ανάλυση και στο θεωρητικό κομμάτι. Η προσπάθεια αυτή ήταν ατομική στο μεγαλύτερο κομμάτι της, κάτι το οποίο παρουσίασε αρκετές δυσκολίες, τόσο στην συγκέντρωση των πληροφοριών όσο και αργότερα στην πράξη και το μοντάζ.

Ξεκινώντας λοιπόν από το θεωρητικό μέρος, η αναφορά στην εξελικτική θεωρία του ανθρώπου καθώς και η αναφορά στον επιστήμονα ψυχολόγο J.Piaget, είχε ως αρχικό στόχο να συνδεθεί με τις ηλικιακές καταστάσεις των τριών φιγούρων που παρουσιάζονται τόσο σωματικά όσο και ψυχολογικά. Ο δευτερεύον στόχος ήταν να συνειδητοποιήσει ευκολότερα ο θεατής, παρακολουθώντας το βίντεο σε συνδυασμό με την θεωρία αυτή, την κατάσταση τόσο των σωματικών όσο και των ψυχολογικών διακυμάνσεων της προσωπικότητας που απεικονίζεται και να την συνδέσει αυτομάτως με την δική του προσωπική κατάσταση. Σκοπός ήταν ο θεατής να ταυτιστεί με το πρωταγωνιστικό πρόσωπο, να ταξιδέψει στο παρελθόν, να εκτιμήσει το παρόν και να οραματιστεί το μέλλον. Επιπλέον, με όλα τα παραπάνω συνδέεται τόσο το σενάριο όσο και το θέμα της ταινίας. Ο στόχος ήταν να προβληματίσει τον θεατή στο σημείο που η καθημερινότητα να συγκρούεται με το επιθυμητό, μέσα από κάτι φυσικό και οικείο, όπως είναι τα στάδια εξέλιξης του ανθρώπου από την μικρή στην μεγαλύτερη ηλικία κατά το πέρασμα του χρόνου. Ακόμα και οι τρεις χαρακτήρες του έργου συνδέονται και συμπληρώνουν, θα μπορούσαμε να πούμε, το καλλιτεχνικό κάδρο του βίντεο. Η γενικότερη φυσιολογία τους, (χαρακτηριστικά προσώπου, ντύσιμο, στήσιμο, κίνηση) και στις τρεις καταστάσεις, προσδίδει μια αίσθηση φυσικότητας που ταιριάζει απόλυτα στην φύση και στο εξωτερικό περιβάλλον του έργου. Το ένα συνεπώς συμπληρώνει και ολοκληρώνει το άλλο. Έγινε προσπάθεια να υπάρξει μια σύνδεση και συνοχή του τελικού αποτελέσματος του έργου χωρίς όμως να καταλήξει μονότονο. Το ίδιο ισχύει και για τον φυσικό φωτισμό και την επιλογή να γίνουν τα γυρίσματα καλοκαίρι σε πρωινή ώρα. Εξάλλου, το βασικότερο νόημα του έργου εξετάζει μια φυσική κατάσταση της ανθρώπινης ύπαρξης, οπότε συνεπώς και το γενικότερο κλήμα έπρεπε να βαδίζει σε φυσικά πλαίσια. Παρόλα αυτά και με βάση τα παραπάνω ,όπως ήδη αναφέρθηκε, για την αποφυγή της μονοτονίας στο έργο η μετάβαση από την μία ηλικιακή κατάσταση στην άλλη επιλέχθηκε να γίνει με έντονη επεξεργασία καθώς και με έντονο μοντάζ, δίνοντας και μια πιο καλλιτεχνική νότα, αίσθηση ονειρική - μη πραγματική (φλας, έντονο φώς - παράθυρο, φλας μπακ κλπ.). Με αυτόν το τρόπο ο ανθρώπινος νους αμφιταλαντεύεται ανάμεσα σε δύο καταστάσεις : α) την φυσική κατάληξη του ανθρώπου, η οποία είναι αναπόφευκτη και δεδομένη β) με το μη ρεαλιστικό κομμάτι του έργου, το μη πραγματικό - ονειρικό στοιχείο - μυστικισμός⁵⁹. Συνοψίζοντας τα παραπάνω θα λέγαμε λοιπόν πως η ταινία αυτή παρουσιάζει ένα πραγματικό γεγονός, μιας φυσικής κατάστασης το οποίο είναι αμετάβλητο και κανονισμένο να συμβεί. Παράλληλα όμως, στα περισσότερα σημεία της ταινίας, οι μεταβάσεις από την μία σκηνή στην άλλη καθώς και τα φλας μπακ, η γενικότερη αισθητική της ταινίας, η ατμόσφαιρα, τα εφέ καθώς και οι κινήσεις των ηθοποιών προσδίδουν μια επιθυμητή, ονειρική διάθεση. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την δημιουργία μιας κατάστασης που ακροβατεί ανάμεσα στο όνειρο και την πραγματικότητα.

⁵⁹ Μυστικισμός, Underhill Evelyn, Εκδότης : Πύρινος κόσμος, Δεκέμβριος 1988

Στην συνέχεια με την θεωρητική αναφορά σε βασικές έννοιες όπως π.χ. στο stop motion, στο μοντάζ, στο αναδρομικό Μοντάζ καθώς και στην performance art, έγινε μια πρώτη προσπάθεια ένταξης και παρουσίασης των θεμάτων που θα μας απασχολήσουν στην διαδικασία της υλοποίησης του έργου. Ήθελα μέσα από τις αναφορές αυτές να γίνει μια πρόωρη επεξήγηση των χαρακτηριστικών που θα συνοδεύουν το έργο από θεωρική όμως, αρχικά, σκοπιά. Το ίδιο συνέβει και με την θεωρητική αναφορά και ανάλυση του ηχητικού μέρους, της κλασικής και πειραματικής μουσικής καθώς και με άλλες αναφορές στο ηχητικό περιβάλλον (ηχοτόπιο). Με την προσθήκη της κλασικής μουσικής στο έργο, αυτό απέκτησε αυτόματα μια διαχρονική νότα και καλλιτεχνική ματιά. Παράλληλα με τους πειραματισμούς στο ηχητικό μέρος καθώς και την προσθήκη των κατάλληλων ηχητικών εφέ για την υλοποίηση του ηχητικού τοπίου το έργο απέκτησε “άποψη” και εντάσσεται αυτόματα στον καλλιτεχνικό κλάδο με συνδυασμό κλασικής και πειραματικής μουσικής ταυτόχρονα. Με αυτόν τον τρόπο το συνολικό αποτέλεσμα της ηχητικής κατάστασης αποκτά μεγαλύτερο ενδιαφέρον καθώς και το έργο την προσωπική του ταυτότητα. Τέλος, όσον αφορά το θεωρητικό κομμάτι με την έννοια που καθορίζει τον χρόνο (νυν-παρελθόν-μέλλον) στόχος ήταν να γίνει μια μικρή εισαγωγή ενημέρωσης καθώς και έρευνας πάνω σε αυτό. Η έννοια του χρόνου είναι άρρητα συνδεδεμένη με το θέμα και την κατάσταση του έργου. Ουσιαστικά μέσα από λίγα λεπτά ξεδιπλώνεται η επιρροή που ασκεί ο χρόνος στον άνθρωπο κατά το πέρασμα του τόσο στην ανθρώπινη φυσιολογία του όσο και στην ψυχολογική του κατάσταση. Αυτό βέβαια δεν αποτελεί κάτι άγνωστο, παρόλα αυτά το καλλιτεχνικό αυτό έργο στοχεύει στο να κάνει ακόμα περισσότερο εμφανές πράγματα και καταστάσεις που έχουμε στο πίσω μέρος του μυαλού μας και που απλά αγνοούμε ή θεωρούμε δεδομένες. Νομίζουμε πως η ζωή για εμάς θα είναι αιώνια, πως αυτό που συμβαίνει στους άλλους θα αργήσει να συμβεί σε εμάς, ο χρόνος θα κυλήσει πιο αργά για εμάς. Δυστυχώς ξεχνάμε να ζούμε και να εστιάζουμε στο αληθινό νόημα της ζωής, νομίζοντας πάντα πως υπάρχει χρόνος. Στην πραγματικότητα όμως δεν υπάρχει ποτέ αρκετός χρόνος. Τα δευτερόλεπτα, τα λεπτά, τις ώρες που ζήσαμε δεν πρόκειται ποτέ ξανά να τις ξαναζήσουμε. Ακόμα και αν το επιχειρήσουμε το αντίγραφο της στιγμής θα μας απογοητεύσει. Γιατί κάθε στιγμή είναι μοναδική. Όπως έχει πει και αποδείξει, εξάλλου, και ο Albert Einstein ο χρόνος είναι σχετικός, διαστέλλεται, μεταβάλλεται αλλά ποτέ δεν γυρίζει πίσω.

Προχωρώντας στο πρακτικό μέρος ο συνδυασμός καθώς και οι πειραματισμοί με διάφορες τεχνικές μοντάζ μεταμόρφωσαν κατά πολύ θα λέγαμε το τελικό κάδρο του βίντεο σε σχέση με το αρχικό (αμοντάριστα πλάνα). Το stop motion, σε συνδυασμό με την επεξεργασία των εικόνων και βίντεο άλλαξαν τελείως το εικονικό περιβάλλον, ενώ με την επεξεργασία του ήχου σε τόσο μεγάλο βαθμό δημιουργήθηκε ένα καινούριο ηχητικό περιβάλλον. Γενικότερα, και σε πολλές περιπτώσεις το μοντάζ, τόσο στον ήχο όσο και στην εικόνα, έρχεται πάντα ως “απο μηχανής θεός” και σώζει την κατάσταση. Ακόμα και αν δεν υπάρχει το τέλειο πλάνο, ο τέλειος φωτισμός, ο πεντακάθαρος ήχος, το μοντάζ στο τέλος μπορεί να “καμουφλάρει” ή και ακόμα να διορθώσει ολοκληρωτικά την κατάσταση. Τέλος, οι ήχοι που επιλέχθηκαν και χρησιμοποιήθηκαν στο background συμπληρώνουν την καλλιτεχνική διάθεση του έργου. Τα περισσότερα κομμάτια ανήκουν στην κλασική μουσική με κύριο μουσικό όργανο το πιάνο προσδίδοντας μια αίσθηση ποιότητας, γαλήνης και ρομαντισμού κλασικής περιόδου. Το γεγονός αυτό συμπληρώνει και η μη ύπαρξη διαλόγων στην ταινία αυτή καθώς και η φυσιογνωμία των ηθοποιών κυρίως στις δύο πρώτες ηλικίες.

Γενικότερα χρειάστηκε λεπτομερή και αρκετή οργάνωση, μελέτη, παρακολούθηση και συντονισμό μιας ολοκληρωμένης παραγωγής σε όλα της τα στάδια. Η ταινία αυτή αποτελεί έναν συνδυασμό πραγμάτων που διδάχτηκαν, ιδιαίτερα όσον αφορά το προ - παραγωγικό αλλά και το μετά - παραγωγικό κομμάτι της εργασίας. Μια μεγάλη γκάμα μαθημάτων της σχολής αποτέλεσε ιδιαίτερα βοηθητική για την ολοκλήρωση της πτυχιακής εργασίας όπως “Τεχνικές Βιντεοσκόπησης”, “Μοντάζ Κινούμενης Εικόνας”, “Ηχητικά Περιβάλλοντα”, “Ηχητική Επένδυση Ήχου”, “Ψηφιακή Επεξεργασία Εικόνας κ.α όπου και αυτομάτως οδήγησε στην εφαρμογή αυτών σε πραγματικό περιβάλλον. Η διαδικασία αυτή καθώς και η επιτυχή

ολοκλήρωση της αποτέλεσε αρχικά σημαντική πηγή γνώσεων και εμπειρίας γύρω από τις τεχνικές μοντάζ που χρησιμοποιήθηκαν και που αναφέρθηκαν παραπάνω. Με την χρήση λοιπόν αυτών των τεχνικών, του stop motion, της επεξεργασίας των εικόνων και βίντεο, καθώς και από την επεξεργασία του ήχου “αναγεννήθηκε”, θα μπορούσαμε να πούμε, κάτι εντελώς καινούριο. Μέσα από την επεξεργασία του stop motion, με την διαδοχική ένωση των στατικών εικόνων δώσαμε την αίσθηση της κίνησης και δημιουργήσαμε ένα καινούριο καρέ βίντεο. Με την επεξεργασία του βίντεο αλλάξαμε πολλά σημεία του έργου, το εικονικό περιβάλλον, δίνοντας νόημα και λογική συνέχεια. Τέλος, όσον αφορά την επεξεργασία του ήχου, με την τοποθέτηση ήχων σε ένα βουβό περιβάλλον - εφόσον οι ήχοι που χρησιμοποιήθηκαν από το αρχικό κλιπ ήταν ελάχιστοι, πραγματοποιήθηκε ουσιαστικά ένα νέο ηχητικό περιβάλλον με καινούριες τονικότητες, καινούριες χροιές και πιο συγκεκριμένα νέους ήχους και ηχητικά εφέ ολοκληρώνοντας την διαδικασία του μοντάζ. Δημιουργήσαμε το δικό μας ηχητικό περιβάλλον που συμπληρώνει την αισθητική της εικόνας.

Ολοκληρώνοντας, όσον αφορά το νόημα που λαμβάνουμε σε σχέση με το ανθρωπιστικό κομμάτι και τον τρόπο με τον οποίο επιδρά αυτό στην καθημερινότητα η απάντηση είναι αρκετά ξεκάθαρη. Ο ανθρωποκεντρισμός είναι αυτός που ασκεί την μεγαλύτερη επιρροή στην αντίληψη που έχουμε για την ανθρώπινη ύπαρξη, την χρονική συνέχεια και την γενικότερη πορεία που έχουμε ως ανθρώπινα όντα. Ο κάθε άνθρωπος είναι μοναδικός και κάνει τις δικές του επιλογές κατά την διάρκεια της ζωής του. Το γεγονός αυτό όμως δεν σημαίνει πως ο άνθρωπος σαν οντότητα δεν έχει κάποια συγκεκριμένα χαρακτηριστικά, όπου αυτά με την σειρά τους οδηγούν σε συγκεκριμένες συμπεριφορές. Ο τρόπος με τον οποίο βλέπουμε τα πράγματα από την ιδιωτική μας σφαίρα είναι διαφορετικός από την πραγματική κατάσταση που βρισκόμαστε. Οι περισσότεροι άνθρωποι ζουν την ζωή τους ανθρωποκεντρικά αγνοώντας πως το εισιτήριο διάρκειας της ζωής έχει ημερομηνία λήξης. Δεν έχουμε μάθει να ζούμε ουσιαστικά, ενώ πολλές φορές μας απασχολούν θέματα τα οποία δεν έχουμε καμία ουσιαστική αξία. Δεν ζούμε αλλά νομίζουμε ότι ζούμε. Κινούμαστε μέσα στον μικρόκοσμο μας και πολλές φορές ξεχνάμε να ζήσουμε όπως θα θέλαμε. Μερικές φορές δεν πραγματοποιούμε τα όνειρα μας ποτέ, ή ακόμα χειρότερα δεν κάνουμε όνειρα. Δεν ζούμε όπως θα θέλαμε να ζήσουμε, ενώ πολλές φορές δεν το κυνηγάμε καν αυτό. Ο χρόνος όμως κιλάει και το παράπονο παραμένει. Οι αναμνήσεις πλέον είναι αυτές που μας δίνουν δύναμη αρκεί να έχουν όμως προσωπική αξία. Αυτό είναι το κάτι που θα τις κάνει ανεκτίμητες. Αυτό είναι το κάτι, που θα κάνει την ίδια μας την ζωή ανεκτίμητη.

6.2 Προβληματισμοί και Περιθώρια Βελτίωσης

Τα έξι μισή, κοντά επτά αυτά λεπτά της ταινίας που παρουσιάστηκε παραπάνω, ήταν αρκετά για να δημιουργήσουν προβληματισμούς, δυσκολίες και ιδέες για το πως θα μπορούσε να γίνει πιο εύκολα, πιο σωστά και πιο επαγγελματικά. Σ’ αυτά συντελεί το γεγονός ότι το εγχείρημα αυτό ήταν σε σπουδαστική βάση, αλλά και περιορισμένο όσον αφορά το οικονομικό κομμάτι, το χρονικό περιθώριο και τον εξοπλισμό που χρησιμοποιήθηκε. Σχετικά με την τεχνική, αρχικά, η βιντεοσκόπηση και μετέπειτα η επεξεργασία της εικόνας, η δημιουργία stop motion αλλά ακόμα περισσότερο η ένταξη εξωτερικού ήχου αποτελεί μια πολύ δημιουργική αλλά και δύσκολη πλευρά του έργου αυτού. Επιπλέον, η συνεργασία των ηθοποιών, ώστε να βγει το αποτέλεσμα που πρέπει, έφερε επίσης αρκετές δυσκολίες στην συνεννόηση, λόγο κυρίως των ηλικιών αλλά και λόγω της ερασιτεχνικότητάς τους. Οι κινήσεις που έπρεπε να κάνουν, η ενδυμασία τους καθώς και η όψη τους έπρεπε να είναι όσο πιο φυσικές γίνεται και να ταιριάζουν στην διάθεση του έργου. Η ύπαρξη επαγγελματιών ηθοποιών θα βοηθούσε περισσότερο, όχι τόσο στην απόδοση, αφού δεν υπάρχουν διάλογοι, αλλά σίγουρα στην κίνηση, η οποία λόγω τεχνικής ήταν αρκετά δύσκολη και απαιτητική. Ο φωτισμός επίσης, θα μπορούσε με πιο επαγγελματικό εξοπλισμό να μειώσει τα προβλήματα που αντιμετωπίστηκαν

ιδιαίτερα στα εξωτερικά πλάνα. Η ύπαρξη επίσης επαγγελματικού ηχητικού εξοπλισμού θα διευκόλυνε αρκετά την κατάσταση εφόσον οι περισσότεροι ήχοι θα ήταν φυσικοί και πιθανόν να μην χρειαζόταν ντουμπλάζ. Αναφορικά με τον σχεδιασμό του σεναρίου, θα μπορούσε να γίνει ένας καλύτερος προγραμματισμός, μιας πιο οριστικοποιημένης ιδέας, προκειμένου να είναι πιο στοχευμένες και οργανωμένες με την σειρά τους και οι σκηνές. Εν κατακλείδι, συμπεραίνουμε ότι η οποιαδήποτε ιδέα με την κατάλληλη προσήλωση και οργάνωση, θα μπορούσε, με τα κατάλληλα μέσα να υλοποιηθεί και να καταλήξει σε ένα εντυπωσιακό αποτέλεσμα.

Βιβλιογραφία

Άρθρο Lee Smolin: «Τι είναι ο Χρόνος;», Μ. Δανέζη και Σ. Θεοδοσίου: «Το σύμπαν που αγάπησα».

“Η ανάπτυξη του ανθρώπου.”, Craig, Grace J., Αθήνα : Παπαζήσης, 2007-2008.

Ιωσηφίδης Θεόδωρος “Ποιοτικές Μέθοδοι Έρευνας στις Κοινωνικές Επιστήμες” Κωδ. Πολιτείας : 2410-0519

Neil J. Salkind “Θεωρίες Της Ανθρώπινης Ανάπτυξης” , Κωδ. Πολιτείας : 3330-0770

“Η ανθρώπινη ύπαρξη : θεωρήσεις - Αναθεωρήσεις”, Πελεgrίνης, Θεοδόσιος Ν. , Αθήνα 1985.

Αριστοτέλης, “Φυσικής Ακροάσεως : Κίνηση, Άπειρο, Κενό, Χώρος, Χρόνος”, Εκδόσεις Ζήτρος

“Περί της καταγωγής των ειδών”, Darwin Charles Robert, Εκδότης: Παπασωτηρίου

“Η ανάπτυξη του ανθρώπου”, Craig, Grace J., Αθήνα : Παπαζήσης, 2007-2008.

“Γνωστική ανάπτυξη : μοντέλα - μέθοδοι - εφαρμογές”, Δημητρίου, Ανδρέας Π., Θεσσαλονίκη : Art of Text, c1993.

Jean Piaget “Ψυχολογία και Παιδαγωγική” Εκδότης: Λιβάνης, Κωδ. Πολιτείας : 2540-1237

Jean Piaget “ Η Ψυχολογία της Νοημοσύνης” , Εκδότης: Καστανιώτης, Κωδ. Πολιτείας : 2250-0126

“Ανθρωπολογία : Ιστορία, Πολιτισμός, Φιλοσοφία”, Christoph Wulf. Μετάφραση : Φανή Παραφόρου : Επιστημονική Επιμέλεια : Μιχάλης Κοντοπόδης. Αθήνα : Πεδίο, 2018.

Stam, R. (2004). “Εισαγωγή στην θεωρία του κινηματογράφου”. Αθήνα: Πατάκη

“Εισαγωγή στην Τέχνη του Κινηματογράφου” Bordwell David, Thompson Kristin. Νοέμβριος 2011.

“Πως διαβάζουμε μια ταινία : Κινηματογραφική Βιομηχανία, Μέσα και η επόμενη εποχή - Τέχνη, Τεχνολογία, Γλώσσα, Ιστορία, Θεωρία” , Monaco James. Μάιος 2019.

Luminet Jean Pierre “Ένα Αστéρι Πεθαίνει” 2006

“Physics”, Raymond A. Serway

“Ιστορία του κινηματογράφου : Μια Εισαγωγή”, Thompson, Kristin, 1950 - Αθήνα : Πατάκης, 2011.

Halas, J. & Manwell, R. (1969). “The Technique Of Film Animation”.
London, New York: Focal Press.

Μπαρτζιώκας, Ν. “Παραγωγή Κινηματογραφικών Ταινιών” Θεσσαλονίκη.

Μούρη, Ε. (2004). “Frame by Frame”. Αθήνα: Nexus Publications S.A.

Nyman, Michael “Πειραματική Μουσική” Μετάφραση : Δανάη Στεφάνου, Αθήνα : Εκδόσεις
Οκτώβριος 2012.

“Κλασική Μουσική” Rushton, Julian Αθήνα : Σ. Ι. Ζαχαρόπουλος, 1995.

“Ακουστική Χώρων” Σάγος Α. Γεώργιος. Δεκέμβριος 2012.

Ήχος Και Μουσική Ι. Ακουστική “Ψυχοακουστική, Ηλεκτροακουστική”, Χαδέλλης Λουκάς.
Σύγχρονη Μουσική, Ιανουάριος 2004.

Ιόνιο Πανεπιστήμιο, Τμήμα Τεχνών Ήχου και Εικόνας, “Ακουστική και Ψυχοακουστική : Μέτρηση
του Ήχου”, Α. Φλώρος.

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Μουσικών Σπουδών “Ανάλυση και
Σύνθεση Ήχων”, Α. Γεωργάκη. Κεφ. 3 : Θέματα Ψυχοακουστικής, Ιούνιος 2003.

“Η απόλαυση της Μουσικής : Εισαγωγή στην Τέχνη της Διεσδυτικής Ακρόασης”, Machlis, Joseph,
1906-1998, Αθήνα : Fagotto, 1996

Chion Michel “Ο Ήχος στον Κινηματογράφο” Εκδόσεις : Πατάκης, Κωδ. Πολιτείας: 3330-5995,
Οκτώβριος 2010

“Μουσική και Κινηματογράφος” Μυλωνάς Κώστας, 1999.

Cage, John. “Silence : Lectures and Writings”, London : Marion Boyars, 2015.

“Defining cinema”, New Jersey : Rutgers University Press, 1997.

Pinel Vincent, «Το Μοντάζ», Εκδόσεις Πατάκη

“Τεχνολογία, Τέχνη και Τεχνική”, Κάρλος Χρήστος, Αθήνα : Έναστρον, c2010

“Η Φωτογραφία και ο Κινηματογράφος” Arbus Diane, ISBN13 9789608643130, Δεκέμβριος 2000.

“Η Ερμηνεία των Ονείρων” Freud Sigmund, Σεπτέμβριος 2018.

“A History Of Video Art : The Development Of Form And Function” By Chris Meigh - Andrews
and video art by Sylvia Martin. The Art Book, 08/2007, Τόμος 14, Τεύχος 3.

“Motion and Distortion : The Media in the Art of Jompet and Tintin / Indonesia and the Malay world,
11/2009”, Τόμος 37, Τεύχος 109.

“Stop motion : Craft Skills For Model Animation Shaw”, Susannah Amsterdam Boston Elsevier : Focal Press, 2008

“Using Video - Recording To Improve Action Plans, Shah, Rahul Atul. The Clinical Teacher, 04/2019”, Τόμος 16, Τεύχος 2

“Video and its Narcissistic Potential in Dance: Four Examples in Video Art and Experimental Film, Stage Dance, And Screendance.” Rossini, Claudia. The international Journal Of Screendance, 04/2012, Τόμος 2, Τεύχος 1.

“Multimedia: Video – Installation – Performance.” Kaye, Nick / Έκδοση 2007.

“Animations : A Trilogy for Mabou Mines Breuer”, Lee. New York : Performing Arts Journals, c1979.

Ιστογραφία

Άπαντα Αριστοτέλους “Φυσικής Ακροάσεως Α” 184a, 184b, 186a, 187b, 190a, Ευαγγ. Μουρμούρας <http://www.physics.ntua.gr/mourmouras/greats/aristoteles/physica.html>

Γνωστική Ανάπτυξη, Ενότητα 2 : “Η θεωρία του Jean Piaget για τη γνωστική ανάπτυξη” (Πανεπιστήμιο Πατρών)

Εξελικτική Ψυχολογία: Κοινωνικο - Γνωστική ανάπτυξη Ενότητα 2 Θεωρία του L. Vygotsky: Βασικές Αρχές και Κριτική Θεώρηση

“Η αντίληψη του Χρόνου από τον Άνθρωπο : Από τον Αριστοτέλη στη Σύγχρονη Νευροφυσιολογία” Κ. Καλαχάνης

“Μηχανή του Χρόνου” , Βωβός Κινηματογράφος, Άκη Παρισιάδη, 7 Σεπτ. 2021.

Περίοδοι στην Ιστορία της Μουσικής <http://armonias-genesis.gr/istoriamousikis/199-periodoi-stin-istoria-tis->

DJ Shop “Τί Είναι και Πώς Μετριέται ο Ήχος” Δ. Χάλαρης

Η σύνθεση του κινηματογραφικού κάδρου / Film Aesthetics 12

Ted - Ed Blog : Animation Basics “What Is Pixilation” ?, By Lisa LaBracio, Nov.18 2015.

Η Ιστορία του Πιάνου https://musicmarket.gr/index.php?dispatch=pages.view&page_id=84

Εθνικό και Καποδιστριακό Πανεπιστήμιο Αθηνών, Τμήμα Μουσικών Σπουδών : Σημειώσεις στο Μάθημα “Ανάλυση και Σύνθεση Ήχων” Αναστασία Γεωργάκη

John Cage: Sixteen Dances <https://bmop.org/audio-recordings/john-cage-sixteen-dances>

MoMA Art and Artists , John Cage 4'33" (In Proportional Notation) 1952/1953 <https://www.moma.org/collection/works/163616>

Oxford English Dictionary “The Definitive Record Of The English Language” :

<https://www.oed.com/>

Υπουργείο Εθνικής Παιδείας και Θρησκευμάτων, Ενότητα Φωτογραφία και Κινηματογράφος
<http://repository.edulll.gr/edulll/retrieve/3928/1166.pdf>

Πως να φτιάξεις μια ταινία (Μεταπαραγωγή)

<https://parathyro.politis.com.cy/2017/09/pos-na-ftiakseis-mia-tainia-meros-d%CE%84i-metaparagogi/>

Στάδια Μιας Ταινίας

http://theatroedu.gr/portals/38/main/images/stories/files/Yliko_Drast/HOURSOGLOU-StadiaTainias.pdf

Στοιχεία Σκηνοθετικής Θεωρίας (6η Ενότητα)

https://eclass.aegean.gr/modules/document/file.php/511254/Doc1_%CE%A3%CE%B7%CE%BC%CE%B5%CE%B9%CF%8E%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82%20%CE%B3%CE%B9%CE%B1%20%CF%84%CE%B7%CE%BD%206%CE%B7%20%CE%B5%CE%BD%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1%20%28%CE%A8%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%B5%CF%82%20%CE%BC%CE%BF%CF%81%CF%86%CE%B5%CF%82%29.pdf

Νεανικό Πλάνο “Σημειώσεις για το Σενάριο”

Ιστορία της πλεξίδας “History Of Hair Braid”, Α. Κωτσάκη

Bluemind Magazine : Το Λευκό Χρώμα και Ο Συμβολισμός του

Εικονογραφία

https://www.researchgate.net/figure/FIGURA-1-Jean-Piaget-1896-1980_fig1_237357500

<https://www.slideshare.net/mvaso/piaget-22011049>

<http://refeel.life/2019/07/23/three-breathing-exercises-and-techniques-2/?lang=en>

https://www.google.gr/search?q=%CF%80%CE%BB%CE%B1%CF%84%CE%BF%CF%82%20%CE%B7%CF%87%CE%BF%CF%85%20%CF%83%CF%87%CE%B5%CE%B4%CE%B9%CE%BF&tbm=isch&hl=el&tbs=rimg:CXLYdiJXQwczYad602dsA9FWsgIMCgIIABAAOgQIABAA&sa=X&ved=0CBsQuIIBahcKEwjgtM-t69X3AhUAAAAAHQAAAAAQBg&biw=1425&bih=646#imgrc=38ZLZD_Rgf0rjM

https://eclass.aegean.gr/modules/document/file.php/511254/Doc1_%CE%A3%CE%B7%CE%BC%CE%B5%CE%B9%CF%8E%CF%83%CE%B5%CE%B9%CF%82%20%CE%B3%CE%B9%CE%B1%20%CF%84%CE%B7%CE%BD%206%CE%B7%20%CE%B5%CE%BD%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1%20%28%CE%A8%CE%B7%CF%86%CE%B9%CE%B1%CE%BA%CE%B5%CF%82%20%CE%BC%CE%BF%CF%81%CF%86%CE%B5%CF%82%29.pdf

https://www.google.com/search?q=john+cage&rlz=1C5CHFA_enGR987GR988&sxsrf=ALiCzsYHI2R-yalD5eBKjBz96zks3k4-vQ:1664345193443&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwi6raeA6bb6AhUdgv0HHdgcALMQ_AUoAXoECAEQAw&biw=1400&bih=688&dpr=2#imgrc=HpnUwV253GxKjM

<https://www.timetoast.com/timelines/1c10e80d-4839-4657-818d-20bd6ad45adf>

https://www.google.com/search?q=jean+piaget&rlz=1C5CHFA_enGR987GR988&hl=en&sxsrf=ALiCzsbaQHcxtECLNZRet_0wKSITBrS4eA:1664345861220&source=lnms&tbm=isch&sa=X&ved=2ahUKEwiboN2-67b6AhVS3KQKHZW0APwQ_AUoAXoECAIQAw&biw=1400&bih=688&dpr=2#imgc=4DEUirwQQyMKiM

https://www.google.gr/search?q=stop%20motion&tbm=isch&tbs=rimg:CSN44YXmo1BmYdojH3ng5wRc8AEAsglMCgIIABAAOgQIABAA&hl=en&sa=X&ved=0CBsQuIBahcKEwig2_bZirj6AhUAAAAAHQAA AAAQGQ&biw=1385&bih=631#imgc=YVWWBdNgA1MmYM

https://www.google.gr/search?q=stop%20motion&tbm=isch&tbs=rimg:CSN44YXmo1BmYdojH3ng5wRc8AEAsglMCgIIABAAOgQIABAA&hl=en&sa=X&ved=0CBsQuIBahcKEwig2_bZirj6AhUAAAAAHQAA AAAQGQ&biw=1385&bih=631#imgc=YVWWBdNgA1MmYM&imgdii=UrCNu1-BBsWHTM

https://www.google.gr/search?q=video+art&tbm=isch&ved=2ahUKEwin3e75j7j6AhUa1IUKHSGBD8cQ2-cCegQIABAA&oq=video+art&gs_lcp=CgNpbWcQAZIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQ6BAGjECdQ4QdYmRVg6xVoAHAAeACAaWwIAeAQGkgEDNy4ymAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=eJM0Y6fBJ5qolwShgr64DA&bih=631&biw=1385&hl=en#imgc=UilkfR4mS2ViFM&imgdii=xV4ElDECoW6wpM

https://www.google.gr/search?q=video+art&tbm=isch&ved=2ahUKEwin3e75j7j6AhUa1IUKHSGBD8cQ2-cCegQIABAA&oq=video+art&gs_lcp=CgNpbWcQAZIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQ6BAGjECdQ4QdYmRVg6xVoAHAAeACAaWwIAeAQGkgEDNy4ymAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=eJM0Y6fBJ5qolwShgr64DA&bih=631&biw=1385&hl=en#imgc=84eICQIV4bC0KM

https://www.google.gr/search?q=montaje&tbm=isch&ved=2ahUKEwjVp9PTkLj6AhU-4bsIHQHfB0cQ2-cCegQIABAA&oq=montaje&gs_lcp=CgNpbWcQAZIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQ6BAGjECc6BAGAEENQshBYvhdgyBhoAHAAeACAaW2IAZwDkgEDMS4zmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=NJQ0Y9W9Ob7C7_UPgb6fuAQ&bih=631&biw=1400#imgc=HysFAy05_qPlsM

https://www.google.gr/search?q=montaje&tbm=isch&ved=2ahUKEwjVp9PTkLj6AhU-4bsIHQHfB0cQ2-cCegQIABAA&oq=montaje&gs_lcp=CgNpbWcQAZIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQyBQgAEIAEMgUIABCABDIFCAAQgAQ6BAGjECc6BAGAEENQshBYvhdgyBhoAHAAeACAaW2IAZwDkgEDMS4zmAEAoAEBqgELZ3dzLXdpei1pbWfAAQE&sclient=img&ei=NJQ0Y9W9Ob7C7_UPgb6fuAQ&bih=631&biw=1400#imgc=gV31kxOVcccXnM

https://www.google.gr/search?q=%CF%80%CE%B1%CF%81%CE%B1%CE%B3%CF%89%CE%B3%CE%B7%20%CF%84%CE%B1%CE%B9%CE%BD%CE%B9%CE%B1%CF%82&tbm=isch&hl=en&tbs=rimg:Ccq_10wtLOLDIYfQxBxKbj5YU8AEAsglMCgIIABAAOgQIABAA&sa=X&ved=0CBsQuIBahcKEwjli7zclbj6AhUAAAAAHQAAAAAQcw&biw=1385&bih=631#imgc=s2kkiRElQejGLM&imgdii=xREss0ecEPW_yM

Αναφορές Βίντεο / Ήχου

John Cage : 4'33" (In Proportional Notation) From "Silent Piece", New York 1952.

<https://www.youtube.com/watch?v=JTEFKFiXSx4&t=2s>

Morton Feldman : Rothko Chapel / Why Patterns? CD, Album (6 Tracks) 1991 .
Classical Music.

<https://www.discogs.com/release/14950603-Morton-Feldman-Rothko-Chapel-Why-Patterns>

In December 1952, Earle Brown. American Music Vol. 26, No. 1 (Spring, 2008), pp. 1-12 (12 pages)

Published By: University Of Illinois Press.

<https://www.jstor.org/stable/i40003024>

Epidemic Sound (Music) / Sound Effects

<https://www.epidemicsound.com/sound-effects/>

Ηχητικός Σχεδιασμός (Sound Design) : Sound Effects