



Ελληνικό Μεσογειακό Πανεπιστήμιο

Σχολή Μουσικής και Οπτοακουστικών Τεχνολογιών
Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας και Ακουστικής

Πτυχιακή Εργασία

«Μία ημέρα του 21»

Δημιουργία Ραδιοφωνικού Θεάτρου με Ηχητικό Σχεδιασμό

Επιβλέπων καθηγητής:

Φιτσανάκης Μίνως

Φοιτήτριες:

Βακούφη Δήμητρα-Μήνα ΤΑ 2050

Μανουσάκη Βενετία ΤΑ 1978

Ρέθυμνο 2022

Ευχαριστίες

Θα θέλαμε να ευχαριστήσουμε τους ηθοποιούς Μπαχαρίδη Δημήτρη και Σκούρα Γεωργία που μας βοήθησαν με το πρακτικό μέρος της εργασίας.

Περίληψη

Η παρούσα πτυχιακή εργασία, έχει ως στόχο την παρουσίαση εννοιών του ήχου, που συμμετέχουν ενεργά στους χώρους των μέσων ψυχαγωγίας. Πιο συγκεκριμένα θα αναλυθούν, το ραδιοφωνικό θέατρο (radio drama/theater), το ηχητικό βιβλίο (audiobook) και το podcast. Οι οποίες είναι διαδοχικές, χρονικά, έννοιες με κοινό τους χαρακτηριστικό τον ιδιαίτερο και απαιτητικό ηχητικό σχεδιασμό.

Με ιστορική αναδρομή θα παρουσιαστεί η εξέλιξη του ήχου μέσα από τις τέχνες και τη τεχνολογία, καθώς και η σύνδεσή του με τις παραπάνω έννοιες. Θα αναφερθούν παραδείγματα, όπως επίσης και οι τεχνικές που χρησιμοποιούνται και ο εξοπλισμός τους. Τι σκοπό εξυπηρετούν, σε ποιους απευθύνονται και πως συνδέονται με τον ήχο.

Ταυτόχρονα, στα πλαίσια του ηχητικού σχεδιασμού, στο πρακτικό μέρος της εργασίας αυτής θα παρουσιαστεί η διαδικασία για τη δημιουργία ενός ραδιοφωνικού θεάτρου. Με ένα μικρό κείμενο-σενάριο που επιμελήθηκαν τα ίδια μέλη που γράφουν τη πτυχιακή εργασία, με τον εξοπλισμό που διαθέτει το εκπαιδευτικό ίδρυμα και τις γνώσεις που προσέφερε κατά τη διάρκεια φοίτησης σε αυτό, δημιουργήθηκε από την αρχή ένα είδος εκπομπής που κατατάσσεται στο ραδιοφωνικό θέατρο.

Παρουσιάζεται βήμα προς βήμα η διαδικασία για τη δημιουργία του, από τη συγγραφή του σεναρίου μέχρι η επεξεργασία του ηχητικού αποσπάσματος στον υπολογιστή. Για μεγαλύτερη κατανόηση υπάρχουν φωτογραφίες με τον τρόπο υλοποίησης και ανάλυση για κάθε βήμα.

Abstract

This thesis aims to familiarize with the concepts of sound, which actively participate in the areas of entertainment media. More specifically, the radio theater (radio drama/theater), the audiobook (audiobook) and the podcast will be analyzed. Which are successive, temporally, concepts with a common feature the special and demanding sound design.

Historically, the evolution of sound through the arts and technology will be presented, as well as its connection with the above concepts. Examples will be given, as will the techniques used and their equipment. What purpose do they serve, who are they addressed to and how they are connected to sound.

At the same time, in the context of sound design, the applied part of this work will present the process for creating a radio theater. With a small text-script edited by the same members who wrote the thesis, with the equipment available at the educational institution and the knowledge he offered during his studies in it, a kind of broadcast classed as radio theater was created from the beginning.

The process for its creation is presented step by step, from writing the script to editing the audio clip on the computer. For better understanding there are photos with how to implement and analysis for each step.

Περιεχόμενα

Ευχαριστίες.....	2
Περίληψη.....	3
Περιεχόμενα	5
Εισαγωγή.....	6
1. Ηχητικός σχεδιασμός για μέσα ψυχαγωγίας	7
1.1 Ιστορία και εξέλιξη.....	7
1.2 Foley Artist.....	8
1.2.1 Ιστορικά στοιχεία	8
1.2.2 Στοιχεία της τέχνης foley.....	8
2. Ραδιοφωνικό δράμα, Ηχητικό βιβλίο, Podcast	10
2.1 Ραδιοφωνικό δράμα (Radio Drama/Theater)	10
2.1.1 Ιστορικά στοιχεία του ραδιοφωνικού δράματος.....	10
2.1.2 Έννοιες που το συνθέτουν	10
2.1.3 Η παραγωγή ενός ραδιοφωνικού δράματος.....	12
2.2 Ηχητικό βιβλίο	13
2.2.1 Ιστορικά στοιχεία του ηχητικού βιβλίου	14
2.2.2 Η παραγωγή ενός ηχητικού βιβλίου.....	14
2.3 Podcast	14
2.3.1 Ιστορικά στοιχεία του Podcast.....	17
2.3.2 Τι είναι το Podcast.....	17
2.3.3 Η παραγωγή ενός Podcast	19
3. Σενάριο και Οργάνωση	20
3.1 Συγγραφή σεναρίου	20
3.2 Απαιτήσεις για φωνές και ήχους	24
4. Ηχογραφήσεις φωνών και συλλογή ηχητικών εφέ	26
5. Δημιουργία τελικής μορφής	28
Επίλογος	32
Πηγές.....	33

Εισαγωγή

Στα πλαίσια του ηχητικού σχεδιασμού, δημιουργήθηκε μια εργασία με θέμα το ραδιοφωνικό θέατρο. Αυτό είχε στόχο την εξοικείωση με έννοιες του ήχου και πως εξυπηρετούν τη σημερινή εποχή με βάση τις ανάγκες που προκύπτουν σε συνάρτηση με τη τεχνολογία. Είναι δηλαδή ένα αρκετά σύγχρονο θέμα που με τις κατάλληλες γνώσεις μπορεί να αναδείξει τη δημιουργικότητα κάποιου καλλιτέχνη σε μέσα ψυχαγωγίας, ενημέρωσης και διδασκαλίας. Στοχεύοντας στη δύναμη και την επήρεια που έχει ο ήχος στον άνθρωπο, χρησιμοποιείται σαν εργαλείο για να διεγείρει μέρη του εγκεφάλου του που συνδέονται με τη μνήμη και τα συναισθήματα.

Το ραδιοφωνικό θέατρο, όπως προδίδει και το όνομά του, είναι ένας συνδυασμός μέσω ενημέρωσης και ψυχαγωγίας, το ραδιόφωνο και το θέατρο. Ένας ακροατής καλείται να δημιουργήσει την ιστορία που ακούει στο μυαλό του, γι' αυτό άλλωστε είναι φανερό και η ανάγκη ενός καλού ηχητικού σχεδιασμού που θα βοηθάει το μυαλό του να προσαρμόσει βασικά στοιχεία για τη πλοκή.

1. Ηχητικός σχεδιασμός για μέσα ψυχαγωγίας

Ένα από τα πιο ισχυρά εργαλεία στον κινηματογράφο, στη τηλεόραση, στα θέατρα είναι ο ήχος, κι αυτό διότι έχει την ικανότητα να καθιλωσει και να προκαλέσει συναισθήματα. Η πρώτη φορά που χρησιμοποιήθηκε για επικοινωνία και ψυχαγωγία ξεκινάει από τα προϊστορικά χρόνια. Η ανθρωπότητα έχει αντιληφθεί την χρήση του και όσο περνάνε τα χρόνια εξελίσσεται όλο και πιο πολύ παράλληλα με την τεχνολογία.

1.1 Ιστορία και εξέλιξη

Στις αρχές του 20ου αιώνα, ένας Ιταλός καλλιτέχνης ονόματι Luigi Russolo, είχε αντιληφθεί ότι από την αρχή της βιομηχανικής επανάστασης, το ανθρώπινο αυτί έχει συνηθίσει πολλούς μηχανικούς και δυσαρμονικούς ήχους, όπου εμπνεύστηκε τόσο πολύ που έγραψε και ένα μανιφέστο το “The Art of Noises”. Ακόμα, σχεδίασε και κατασκεύασε μια σειρά από συσκευές που παρήγαγαν θόρυβο που ονομάζονται Intonarumori. Όσο ασυνήθιστο κι αν ήταν το έργο του, αγκαλιάζοντας μη μουσικούς θορύβους, ο Russolo έθεσε τις βάσεις για γενιές ηχητικών σχεδιαστών (sound designers), οι οποίοι τώρα αφιερώνουν ώρες αναζητώντας το τέλειο ήχο, για να συνοδεύσουν μια κινούμενη εικόνα.

Οι όροι ηχητικός σχεδιασμός (sound design) και ηχητικός σχεδιαστής (sound designer) όμως, επινοήθηκαν το 1979 από τον Francis Ford Coppola στη διαδικασία δημιουργίας ενός από τα πιο αξιοσημείωτα παραδείγματα σχεδίασης ήχου στη δημιουργία ταινιών, το Apocalypse Now. Με τη χρήση ηχείων μπροστά και πίσω από το κοινό, κατάφερε να τους δώσει μια πιο ρεαλιστική αίσθηση της ταινίας, καθώς ένιωθαν ότι περιβάλλονται από αεροπλάνα και πυροβολισμούς. Ο Coppola απένειμε τον τίτλο του ηχητικού σχεδιαστή (sound designer), στον καλλιτέχνη Walter Murch (Eff 2021), ο οποίος ήταν αυτός που έκανε τη ταινία να ακούγεται τόσο καλά, ένας άνθρωπος που είναι υπεύθυνος για όλες τις πτυχές του ήχου που απαιτούνταν. Από την εγγραφή των διαλόγων και των ηχητικών εφέ μέχρι την τελική μίξη.

Φυσικά μεγάλο ρόλο έχει η ποιότητα του εξοπλισμού, ένας πολύ προσεγμένος και καλός ηχητικός σχεδιασμός, μπορεί να εκτιμηθεί μόνο από ηχεία καλής ποιότητας. Όσο περνάνε τα χρόνια και η τεχνολογία εξελίσσεται γύρω από τον ήχο, οι αίθουσες του σινεμά αναβαθμίζονται, με την τεχνική του surround sound, χρήση πολλαπλών καναλιών ήχου που περιβάλλουν τον ακροατή, στοχεύουν όλο και πιο πολύ στην 3D εμπειρία. Ταυτόχρονα ο

μέσος ακροατής αναβαθμίζει και το ίδιο του το σπίτι φτάνοντας σε πολύ εντυπωσιακές εμπειρίες την παρακολούθηση της εκπομπής που βλέπει ή της μουσικής που ακούει.

Λόγω της ευκολίας που έχει υπάρξει στο κομμάτι του ήχου με την βοήθεια της τεχνολογίας, η τέχνη του ηχητικού σχεδιασμού είναι πλέον διαθέσιμη για κάθε άνθρωπο που κατέχει ένα βασικό εξοπλισμό και έχει διάθεση να πειραματιστεί και να δημιουργήσει.

1.2 Foley Artist

Με τον όρο Foley Artist (από τον πρωτοπόρο Jack Folley), αναφερόμαστε σε ένα συγκεκριμένο είδος καλλιτέχνη στο χώρο το ήχου, ο οποίος είναι υπεύθυνος για την ηχογράφηση και την ενσωμάτωση ήχων σε μια κινούμενη εικόνα με τρόπο ρεαλιστικό και αισθητικό (Bishop 2021).

1.2.1 Ιστορικά στοιχεία

Στα τέλη της δεκαετίας του 1920, μιά αμερικανική εταιρεία παραγωγής ταινιών, η Universal Pictures, εργαζόταν σε μία βουβή ταινία το “Snowboat”. Σκοπός της ήταν να ενσωματώσουν τον ήχο μετά το γύρισμα της ταινίας, όπου και ζήτησε εθελοντές για να βοηθήσουν στη δημιουργία.

Ο Jack Foley, ένας παραγωγός, σκηνοθέτης και συγγραφέας της Universal Pictures, προθυμοποιήθηκε αμέσως να βοηθήσει καθώς από πάντα ενδιαφερόταν για τον ήχο (Almo 2016). Αφού συνεργάστηκε με άλλους εθελοντές, ηχογράφησαν καθημερινούς ήχους, ηχητικά εφέ, μουσική και φωνές. Το αποτέλεσμα ήταν πολύ καλό και αμέσως σημειώθηκε επιτυχία στη ταινία, έτσι η Universal Pictures ξεκίνησε περισσότερες παραγωγές με αυτό το τρόπο καλώντας τον Foley να κάνει το “footsteps”. (Footsteps ήταν το αρχικό όνομα για τον όρο Walking Foley) (Bishop 2021).

Έπειτα από αυτό ο Foley μαζί με συνεργάτες του, φίλους και συγγενείς, αφιέρωσαν χρόνο και προσπάθεια στη τέχνη αυτή χαράζοντας πορεία στο sound design των ταινιών. Μάλιστα με το πέρασμα των χρόνων οι μαθητές του Foley τον θαύμαζαν τόσο πολύ για το έργο του που καθιέρωσαν και τη φράση «That’s a wrap. Let’s Foley it». Κάνοντας με αυτό τον τρόπο τόσο γνωστό τον Jack που τη δεκαετία του 1960 ο Foley αναγνωρίστηκε επίσημα

από την εταιρεία παραγωγής Desilu, όταν το στούντιο του Hollywood ονόμασε έναν το χώρο του ήχου "Foley's Stage".

Όμως όλα αυτά παρέμειναν μέσα στο κύκλο των παραγωγών, κανείς πέρα από αυτούς δεν γνώριζε τον Foley και λεπτομέρειες για τη τεχνική αλλά κι αυτό άλλαξε στις αρχές του 1990 όταν βγήκε μια ταινία μικρού μήκους με τα γυρίσματα της ταινίας. Τότε ήταν που πολλοί καλλιτέχνες foley, μίλησαν με εφημερίδες κάνοντας τη τέχνης του ευρέως γνωστή.

1.2.2 Στοιχεία της τέχνης foley

Στις κινηματογραφικές παραγωγές, χρησιμοποιούνται τα εφέ Foley τα οποία προστίθενται στη ταινία μετά το γύρισμα της. Είναι ηχογραφημένοι ήχοι που “ντύνουν” τη ταινία με τους καθημερινούς ήχους που υπάρχουν, δίνοντας την αίσθηση μιας πιο ρεαλιστικής σκηνής. Περιλαμβάνουν ήχους όπως βήματα, θρόισμα, τσούγκρισμα πιάτων, δίπλωμα χαρτιού, άνοιγμα και κλείσιμο πορτών, χτυπήματα, σπάσιμο γυαλιών κ.λπ.

Κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, αντί να ηχογραφούνται μαζί οι διάλογοι με τους φυσικούς ήχους του τοπίου, στόχος είναι μια ποιοτική ηχογράφιση των διαλόγων κατα βάση και στη συνέχεια σε άλλο χρόνο να ηχογραφηθούν και οι υπόλοιποι. Συνήθως οι διάλογοι ηχογραφούνται με ένα boom κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων και οι ήχοι που προστίθενται έχουν την ευελιξία να ηχογραφηθούν και σε ένα στούντιο από τους καλλιτέχνες foley (foley artist) (Bishop 2021).

Ενώ δεν είναι ιδιαίτερα αντιληπτό, χωρίς τους ήχους του τοπίου το αποτέλεσμα των ταινιών είναι φτωχό, άδειο και καμιά φορά αφύσικο. Αυτή είναι η ουσία του foley, το αντί να ακούει αυτούς τους μικρούς καθημερινούς ήχους για να ζωντανέψει το έργο και να είναι ακόμα πιο ρεαλιστικό. Όμως είναι πολύ σημαντικό να είναι ελεγχόμενη η στάθμη της έντασης τους ώστε να μην κρύβουν τους διαλόγους και αντίστοιχα να μην κρύβονται από αυτούς. Αυτό είναι κάτι που ρυθμίζει ο ηχητικός σχεδιαστής κατά τη διάρκεια της μίξης ανάλογα με τις απαιτήσεις της ταινίας και της αισθητικής που διαθέτει.

Ακούγεται χρήσιμο και ενδιαφέρον αλλά στη πραγματικότητα είναι μία δύσκολη και χρονοβόρα δουλειά. Δεν είναι εύκολο να κατανοηθεί ο βαθμός της δυσκολίας της, συνεπώς θα αναφερθεί ένα παράδειγμα. Έστω ότι υπάρχει μία σκηνή σε μία ταινία όπου για 5 δευτερόλεπτα δείχνει τον χαρακτήρα να κινείται προς ένα μέρος φορώντας μπότες και να βρίσκεται σε ένα ξύλινο δάπεδο. Ένας καλλιτέχνης foley πρέπει να ηχογραφήσει τον

βηματισμό με χρονική ακρίβεια, ώστε να ταιριάζει με την εικόνα, και να δώσει την αίσθηση των υλικών, δηλαδή της μπότας και του ξύλινου δαπέδου. Αυτό μπορεί να γίνει είτε ηχογραφώντας κατευθείαν τα συγκεκριμένα παπούτσια σε ένα ξύλινο δάπεδο, είτε δημιουργώντας τον ήχο αυτό χρησιμοποιώντας άλλα υλικά. Το να μπορεί ένας καλλιτέχνης να δημιουργήσει από το μηδέν έναν ήχο χρησιμοποιώντας άλλα υλικά, τον κάνει ιδιαίτερα επίδοξο και δημιουργικό.

‘Αρα ένας καλλιτέχνης foley, πρέπει να μπορεί να δημιουργήσει κάθε ήχο που απαιτείται, να τον συγχρονίσει με την κινούμενη εικόνα και όλα αυτά σε πραγματικό χρόνο, κάνοντας το αποτέλεσμα να είναι ρεαλιστικό και να μην κουράζει.

2. Ραδιοφωνικό δράμα, Ηχητικό βιβλίο, Podcast

Καθώς εξελίσσεται η τεχνολογία στο χώρο του ήχου, όλο και περισσότεροι δημιουργοί αφιερώνουν χρόνο και ενέργεια για να πειραματιστούν και να καλύψουν ανάγκες. Έτσι δημιουργούνται καινούρια μέσα που έχουν σκοπό να καλύψουν τους χώρους της ενημέρωσης, της ψυχαγωγίας και της εκπαίδευσης.

2.1 Ραδιοφωνικό δράμα (Radio Drama/Theater)

Το ραδιοφωνικό δράμα είναι μια δραματοποιημένη, καθαρά ακουστική παράσταση, που μεταδίδεται στο ραδιόφωνο ή δημοσιεύεται σε μέσα ήχου, όπως κασέτα ή CD. Χωρίς οπτικό στοιχείο, το ραδιοφωνικό δράμα εξαρτάται από διαλόγους, μουσική και ηχητικά εφέ για να βοηθήσει τον ακροατή να φανταστεί τους χαρακτήρες και την ιστορία.

2.1.1 Ιστορικά στοιχεία του ραδιοφωνικού δράματος

Πριν από την έλευση της τηλεόρασης στα τέλη της δεκαετίας του 1940, το ραδιόφωνο ήταν το πιο δημοφιλές μέσο μαζικής ενημέρωσης στην Αμερική. Κατά τη διάρκεια της «Χρυσής Εποχής» του ραδιοφώνου από το 1929 έως το τέλος του Β' Παγκοσμίου Πολέμου, υπήρχε ποικιλία κωμωδιών, σαπουνόπερας και δράματος στο πρόγραμμα του ραδιοφώνου και ήταν μέρος της καθημερινής ζωής των περισσότερων Αμερικανών, με πληθώρα ψυχαγωγικών και ενημερωτικών εκπομπών που μεταδίδονταν με αυτόν τον τρόπο.

Κατά τη διάρκεια της δεκαετίας του 1920, η μουσική και οι ομιλίες στο ραδιόφωνο ήταν το κύριο πρόγραμμα του ραδιοφώνου, αλλά το 1929 η National Broadcasting Company (NBC) άρχισε τις καθημερινές εκπομπές μιας ραδιοφωνικής εκπομπής που είχε γίνει αρκετά δημοφιλής στις μεσοδυτικές πολιτείες, το «Amos 'n' Andy». Ήταν η πρώτη προσπάθεια για ένα πρόγραμμα σειράς, με ηθοποιούς, σενάριο και πλοκή στα επεισόδια και η τεράστια δημοτικότητα που απέκτησε έφερε στην επιφάνεια την ανάγκη για περισσότερα τέτοιου είδους προγράμματα στο ραδιόφωνο.

2.1.2 Έννοιες που το συνθέτουν

Αυτό που έχει ενδιαφέρον, είναι να τονιστεί τη σημασία του «ήχου» σε μία εποχή που παίζει τόσο σημαντικό ρόλο, σε αντίθεση με την σημερινή. Το 2022 φαντάζει αδιάφορος ο ήχος, σε ένα μέσο μετάδοσης, αφού η “εικόνα” είναι αυτή που κυριαρχεί στις αισθήσεις. Όμως με ένα απλό τεστ εύκολα γίνεται αντιληπτό πόσο σημαντικός είναι, βλέποντας μία ταινία θρίλερ χωρίς ήχο. Είναι φανερό πως η εμπειρία δεν είναι η ίδια, καθώς η μουσική, τα ηχητικά εφέ και οι διάλογοι όχι απλώς «ντύνουν» την εικόνα αλλά είναι απαραίτητα για κάποια στοιχεία της πλοκής. Ο ήχος συμμετέχει ενεργά σε αυτή την εμπειρία των αισθήσεων, διεγείροντας τον ακροατή ακόμα περισσότερο, πλαισιώνοντας την ιστορία που βλέπει και οδηγώντας τον στην δράση.

Αυτή τη στιγμή, το ραδιοφωνικό θέατρο σαν έννοια δεν είναι τόσο διαδεδομένο, αλλά η αλήθεια είναι πως η τέχνη του έχει αντικατασταθεί και μάλιστα είναι και αρκετά γνώριμη (Crook T. (1999)). Τα στοιχεία που το συνθέτουν δεν είναι άλλα από τη ποικιλία των αισθήσεων που διεγείρουν το ανθρώπινο αυτί. Φωνές, ήχοι, μουσική, ακόμα και η ησυχία, με σύμμαχο τη φαντασία είναι αρκετά ώστε να συνθέσουν μία ιστορία για το μυαλό.

Βασική πληροφορία για να την κατανόηση της πλοκής της ιστορίας είναι οι φωνές. Σε ένα ραδιοφωνικό θέατρο, που απουσιάζουν οι ορατές κινήσεις των ηθοποιών, πρέπει κάπως να προσδιοριστούν στο μυαλό του ακροατή. Έτσι οι φωνές των ηθοποιών θα αντικαταστήσουν αυτές τις πληροφορίες για την ιστορία, ακόμα και για τον χώρο της σκηνής. Αντί η τοποθεσία να γίνει αντιληπτή επί σκηνής, στο ραδιοφωνικό θέατρο ένας ηθοποιός μέσα από τα λόγια του πρέπει να αναφερθεί στη τοποθεσία ώστε να σχηματιστεί και στο μυαλό του ακροατή. Για παράδειγμα η τοποθεσία “φούρνος” θα μπορούσε να αναφερθεί με τη φράση “Πολύ ωραία μυρίζουν τα ψωμιά που μόλις ψήθηκαν, πόσο θα τα πουλήσεις;” δημιουργώντας έτσι ένα σκηνικό με πληροφορίες ακόμα και την θεωρητική αίσθηση της όσφρησης.

Άρα οι φωνές μπορούν να προσδιορίσουν τη τοποθεσία, τον χρόνο, την απόσταση των ηθοποιών μεταξύ τους και από τη χροιά της φωνής γίνεται αντιληπτό το φύλο, η ηλικία και η διάθεση του εκάστοτε ηθοποιού. Οπότε είναι ένας καλός τρόπος για να ληφθούν υπόψη σημαντικά στοιχεία για τη πλοκή, αλλά και για να γνωρίσει ο ακροατής τον ψυχισμό του κάθε χαρακτήρα.

Συνολικά ένα τέτοιο έργο αποτελείται από ήχους, αλλά θα πρέπει να διαχωριστούν για να γίνει κατανοητό ότι δεν είναι όλοι ίδιοι. Πιο συγκεκριμένα τα ηχητικά εφέ είναι μια κατηγορία ήχων που μπορούν να χρησιμοποιηθούν είτε μόνα τους, είτε σε συνδυασμό με τις φωνές, αλλά πάντα εξυπηρετούν τον ίδιο σκοπό που αναφέρθηκε παραπάνω, να δώσουν στοιχεία για τη πλοκή ή και να την εμπλουτίσουν. Τα ηχητικά εφέ έχουν δύο μορφές συνήθως, τα εφέ που μιμούνται φυσικούς ήχους και τα πιο αφηρημένα που συνήθως δηλώνουν κάτι στην πλοκή. Ένας ήχος από μία κατσαρόλα που βράζει είναι ένα φυσικό ηχητικό εφέ που βοηθάει στην εικόνα της σκηνής και για να προσθέσει κάποια πληροφορία.

Αντίστοιχα ένα αφηρημένο ηχητικό εφέ, παρουσιάζει στοιχεία και μια γενικότερη αίσθηση της ιστορίας, όπως για παράδειγμα το αν ειπώθηκε κάποιο αστείο. Ένα τέτοιο εφέ θα μπορούσε να είναι ένα μικρής διάρκειας μουσικό κομμάτι ή κάποιο επιφώνημα, που με το τρόπο που ακούγονται δηλώνουν συναισθήματα, όπως φόβο, λύπη, χαρά, θαυμασμό κ.α.

Τα εφέ αυτά είναι ιδιαίτερα εύχρηστα και επιθυμητά αφού εκτός του ότι εμπλουτίζουν την εικόνα, μπορούν να δώσουν και μια ξεχωριστή αισθητική στην ιστορία. Το πώς θα τοποθετηθούν μέσα στο κείμενο είναι θέμα αντίληψης και αισθητικής που έχει ο συγγραφέας, ο σκηνοθέτης και οι ηθοποιοί, αλλά και το πώς θα δημιουργηθούν από τον σχεδιαστή (sound designer) σε κάποιο πρόγραμμα επεξεργασίας (Viers, R. (2008)). Κάτι τέτοιο είναι απαραίτητο αν υπάρχει ανάγκη για επεξεργασία κάποιας φωνής με τη χρήση άλλων εφέ πάνω στην ομιλία, από αυτό μπορεί να υπάρξουν αποτελέσματα πολύ χρήσιμα και ιδιαίτερα για την ιστορία, όπως για παράδειγμα να ακουστεί ότι κάποιος χαρακτήρας βρίσκεται σε κάποιο άλλο δωμάτιο κ.α. Είναι σημαντικό ότι όσο η τεχνολογία εξελίσσεται, και αυτή τη τέχνη αλλάζει μορφή, να δημιουργούνται όλο και πιο πολλοί δρόμοι για ένα πιο εντυπωσιακό αποτέλεσμα. Στις μέρες μας ο ηχητικός σχεδιασμός είναι ολόκληρος κλάδος, ένα μέρος για καλλιτέχνες και μη, να δημιουργήσουν από το μηδέν ήχους, ικανούς να ντύσουν κάθε περίπτωση. Συνεπώς σε ένα ραδιοφωνικό θέατρο θα μπορούσαν να παίξουν σημαντικό ρόλο στην υλοποίησή και στην εξέλιξη του με τρόπο δημιουργικό και πρωτότυπο.

Κάπως έτσι, είναι φανερή η ανάγκη και για μουσικές επενδύσεις στο έργο, είτε σε μορφή ενός συνόλου που εξυπηρετούν τα ηχητικά εφέ, είτε και ως ήχοι που αποτελούν το σήμα του έργου στην αρχή και στο τέλος. Ουσιαστικά η μουσική μπορεί να «ντύσει», να «καλύψει» κενά στον διάλογο και να «χτίσει» την ατμόσφαιρα (ατμοσφαιρική μουσική). Η δύναμη της μουσικής δίνει ταυτότητα στο έργο, το αναδεικνύει και γιατί όχι να μην το κάνει αξέχαστο στα αυτιά των ακροατών του.

Ιδιαίτερη σημασία έχει και η παύση, καθώς σε αντίθεση με το θέατρο επί σκηνής, στο ραδιοφωνικό θέατρο μπορεί να μην “ακουστεί” και τόσο καλά αν δεν χρησιμοποιηθεί από κάποιον αρκετά επιδέξιο συγγραφέα ή ηθοποιό. Όταν απουσιάζει η εικόνα και ο ήχος, δημιουργείται ένα αίσθημα ανησυχίας ότι κάτι δεν είναι σωστό, ίσως κάποια βλάβη, διακόπτοντας τη φαντασία του ακροατή συνεπώς και της ροής του έργου.

2.1.3 Η παραγωγή ενός ραδιοφωνικού δράματος

Είναι φανερό από το όνομα του, ένα ραδιοφωνικό δράμα να σχετίζεται με το ραδιόφωνο, όπου πράγματι έχει την ίδια τεχνολογική βάση με τις έως τώρα ραδιοφωνικές εκπομπές. Η μεγαλύτερη απαίτηση που έχει βρίσκεται στο κείμενο και στην επεξεργασία του με τα ηχητικά εφέ ώστε να υπάρξει ένα άρτιο αποτέλεσμα.

Όσον αφορά τον εξοπλισμό, η ηχογράφηση των διαλόγων και των εφέ, για πιο επαγγελματικό αποτέλεσμα συνήθως γίνονται σε κάποιο στούντιο ηχογραφήσεων, με καλής ποιότητας μικρόφωνα και κάποιον ειδικό στις ηχογραφήσεις και στη μίξη. Στη συνέχεια αφού έχει υπάρξει το τελικό αποτέλεσμα σε μορφή ηλεκτρονικού αρχείου, μπορεί να παιχτεί ζωντανά από τον ραδιοφωνικό σταθμό.

2.2 Ηχητικό βιβλίο

Με παρόμοια φιλοσοφία, ένας ακόμα όρος αποκτά κοινό, αφού κι αυτός έχει ως στόχο να διεγείρει τη φαντασία και να προκαλέσει συναισθήματα στους ακροατές. Το ηχητικό βιβλίο (audiobook), η αφήγηση δηλαδή ενός βιβλίου από κάποιον επαγγελματία ηθοποιό συνήθως, που με τη φωνή του θα δημιουργεί μια ευχάριστη ακρόαση ενός κανονικού βιβλίου αντί του διαβάσματος του, σε αναλογική ή ψηφιακή μορφή.

2.2.1 Ιστορικά στοιχεία του ηχητικού βιβλίου

Τον Ιανουάριο του 1952, η Barbara Cohen και η Marianne Roney, κάθισαν με τον Dylan Thomas στο μπαρ του ξενοδοχείου Chelsea και τον έπεισαν να ηχογραφήσει μερικά από τα ποιήτά του. Αυτό ήταν από τα πρώτα ηχητικά βιβλία που γράφτηκαν καθώς τα αρχεία προφορικών λέξεων ήταν σχεδόν ανήκουστα εκείνη την εποχή.

Κάτι τέτοιο άνοιξε τη πόρτα σε όλο και περισσότερο κόσμο να επωφεληθεί από τον γραπτό λόγο συμπεριλαμβανομένων και αυτών με περιορισμένο χρόνο ή που δεν έχουν την ικανότητα να διαβάσουν. Έτσι ένα αμερικανικό Ίδρυμα για Τυφλούς, δημιούργησε ηχογραφήσεις βιβλίων σε δίσκους βινυλίου όπου κάθε πλευρά κρατούσε περίπου 15 λεπτά ομιλίας (Alison Thoet 2022). Οι αρχικές ηχογραφήσεις περιελάμβαναν θεατρικά έργα του Ουίλιαμ Σαίξπηρ, το Σύνταγμα και το μυθιστόρημα «As the Earth Turns» της Gladys Hasty Carroll. Σιγά σιγά εμφανίστηκαν περισσότερες δισκογραφικές εταιρείες, κυρίως για να βοηθήσουν τους τυφλούς. Κάτι τόσο σημαντικό προκάλεσε αρκετό ενδιαφέρον και όπως και στο ραδιοφωνικό θέατρο, η αφήγηση, τα ηχητικά εφέ και η μουσική μπορούν να συμπληρώσουν την εμπειρία ακρόασης.

Ακριβώς όπως η ιστορία της μουσικής, η ιστορία των ηχητικών βιβλίων ακολουθεί στενά την βιομηχανίας της ηχογράφησης. Σημαντικό σημείο καμπής κάνει η δεκαετία του 1980, που με το φορητό Sony Walkman και τη μεγαλύτερη διάρκεια ήχου στις κασέτες, η προσβασιμότητα σε πειραματισμούς και εγγραφές μεγαλώνει. Μέχρι το 1984, υπήρχαν 11 εταιρείες έκδοσης ηχητικών βιβλίων, ωστόσο, η Brilliance Audio ήταν αυτή που δημιούργησε ανταγωνισμό στη βιομηχανία αφού επινόησε έναν τρόπο να ηχογραφεί διπλάσια ποσότητα σε κασέτες και μέσα σε ένα χρόνο διπλασιάστηκαν και οι εκδόσεις ηχητικών βιβλίων στην αγορά.

Στα τέλη του 1990 και στις αρχές του 2000, οι νέες μορφές συμπιεσμένου ήχου και οι φορητές συσκευές αναπαραγωγής πολυμέσων ενίσχυσαν τη δημοτικότητα των ηχητικών βιβλίων στους καταναλωτές και απογειώθηκε όταν η APA (Audio Publishers Association) παρουσίασε τα Βραβεία Audie, τα οποία έγιναν γνωστά ως «Oscars of spoken word entertainment».

Καθώς η ψηφιακή τεχνολογία μεγάλωνε, υπήρξε μια κίνηση στα ψηφιακά ηχητικά βιβλία που επέτρεψε στους καταναλωτές να έχουν άμεση πρόσβαση στα ηχητικά βιβλία τους από έναν αυξανόμενο αριθμό διαδικτυακών βιβλιοθηκών. Το 1998 η Audible.com ήταν η πρώτη που δημιούργησε έναν ιστότοπο, σαν βιβλιοθήκη, όπου μπορούσαν να αγοραστούν και να ληφθούν ψηφιακά ηχητικά βιβλία.

Έτσι το 2003 οι κασέτες σταδιακά καταργήθηκαν και αντικαταστάθηκαν από CD ως κυρίαρχη μορφή για ηχητικά βιβλία, αλλά το CD μειώθηκε σταθερά καθώς η ψηφιακή τεχνολογία έγινε πιο προσιτή και η δημοτικότητα των ηχητικών βιβλίων συνέχισε να αυξάνεται βοηθούμενη πολύ από την παρουσία του iPod. Το περιοδικό Forbes, το 2019, ανέφερε ότι οι πωλήσεις ηχητικών βιβλίων στις ΗΠΑ πλησίασαν το 1 δισεκατομμύριο δολάρια. Σήμερα το 2022, το να πάρει κάποιος το αγαπημένο του βιβλίο οπουδήποτε, μέσω ενός smartphone είναι πολύ εύκολο, με ηχητικές βιβλιοθήκες όπως το Audible.com να προσφέρουν πληθώρα επιλογών στο διαδίκτυο.

2.2.2 Η παραγωγή ενός ηχητικού βιβλίου

Ενώ ένα ραδιοφωνικό δράμα συνήθως δημιουργείτε σε ένα καλό στούντιο και καλό εξοπλισμό, το ηχητικό βιβλίο έχει αποκτήσει κοινό και σε ερασιτέχνες καλλιτέχνες που θέλουν να δημιουργήσουν το δικό τους ηχητικό βιβλίο με τα μέσα που διαθέτουν. Εφόσον δεν γίνεται έμφαση στα ηχητικά εφέ και επικρατεί κατα κύριο λόγο ο διάλογος είναι πιο εύκολο να δημιουργηθεί ένα ηχητικό βιβλίο καθώς δεν είναι τόσο απαιτητικό.

Φυσικά ηχογραφούνται και σε στούντιο με επαγγελματίες ηθοποιούς αλλά μπορεί να δώσει την δυνατότητα και σε έναν ερασιτέχνη με μέτριο εξοπλισμό ένα αρκετά καλό αποτέλεσμα. Τα μόνα που χρειάζονται είναι, ένα ήσυχο μέρος για ηχογράφηση, εξοπλισμό, δηλαδή μικρόφωνο, ηχεία υπολογιστής και ένα λογισμικό.

2.3 Podcast

Η τεχνολογία έχει απογειωθεί, κάθε μέσο αντικαθιστάται από ένα καινούργιο, αλλά η βάση και ο σκοπός παραμένουν ίδια, να υπάρχει αλληλεπίδραση με τον υπόλοιπο κόσμο. Το podcast, μία μορφή ακουστικής εκπομπής στο διαδίκτυο κάνει την εμφάνιση της με κύριο χαρακτηριστικό την ευκολία της ακρόασης σε οποιοδήποτε σημείο.

2.3.1 Ιστορικά στοιχεία του Podcast

Στις μέρες μας είναι πιο εύκολο από ποτέ να δημιουργήσεις και να ακουστείς όποιος κι αν είσαι, όπου κι αν είσαι, αρκεί να διαθέτεις τα τεχνολογικά μέσα που απαιτούνται και λίγη φαντασία. Ζώντας στην εποχή του διαδικτύου υπάρχουν αμέτρητα ραδιοφωνικά προγράμματα σε παγκόσμιο επίπεδο και σχεδόν προσβάσιμα από τον καθένα, μέσα από διαδικτυακές πλατφόρμες ή εφαρμογές, σε smartphones και υπολογιστές και στις αρχές του 2004, έκανε την εμφάνιση του ο όρος «Podcast» από τον δημοσιογράφο Ben Hammersley σε ένα άρθρο για το The Guardian.

Τότε ήταν που ο Adam Curry και προγραμματιστής λογισμικού Dave Winer, κωδικοποίησαν ένα πρόγραμμα γνωστό ως iPodder, το οποίο τους επέτρεψε να κατεβάζουν ραδιοφωνικές εκπομπές από το διαδίκτυο στα iPod τους. Ο Curry φιλοξενεί πλέον το The Daily Source Code, ένα από τα πιο δημοφιλή podcast στο Διαδίκτυο.

Το 2005 είναι η χρονιά κατά την οποία το "Podcast" ανακηρύσσεται "Λέξη της Χρονιάς" από το New Oxford American Dictionary και μέχρι το 2019 πολλές εταιρείες επικεντρώνονται στη δημιουργία πλατφορμών και εκπομπών podcast ανακοινώνοντας συνεχώς αυξήσεις στους συνδρομητές τους.

2.3.2 Τι είναι το Podcast

Το Podcast είναι ένας συνδρομητικός τρόπος για να ακούσει κάποιος την αγαπημένη του ραδιοφωνική εκπομπή όποτε θέλει (Ben Lutkevich (2022)). Ανάλογα το λογισμικό του εκάστοτε υπολογιστή ή smartphone είναι διαθέσιμη και κάποια συνδρομητική πλατφόρμα για Podcast όπου ανανεώνει αυτόματα νέες εκπομπές και τις έχει διαθέσιμες για ακρόαση όποτε θελήσει ο συνδρομητής.

Μία τέτοια πλατφόρμα ξαναφέρει στην επιφάνεια την χαμένη, θα έλεγε κανείς, τέχνη του ραδιοφωνικού θεάτρου, όπως και άλλων ειδών εκπομπές που μπορεί να έχουν απήχηση. Είναι σημαντικό να σημειωθεί ότι πλέον δεν χρειάζεται να εργάζεται κάποιος στο ραδιόφωνο, ή να είναι καταξιωμένος καλλιτέχνης, όπως σε ένα ηχητικό βιβλίο, ο τρόπος αυτός είναι προσβάσιμος για εκμετάλλευση και δημιουργία ακόμα και από έναν ερασιτέχνη που έχει τη διάθεση και τη φαντασία να δημιουργήσει, για να αλληλεπιδράσει με τον κόσμο.

Φυσικά ο κατάλληλος εξοπλισμός είναι απαραίτητος για κάτι τέτοιο, ένα μικρόφωνο, ένας υπολογιστής για επεξεργασία της εκπομπής και σύνδεση στο διαδίκτυο είναι αρκετά για να δημιουργηθεί μια νέα τάση που θα θρέψει μυαλά και θα προσφέρει νέες αντιλήψεις σε όλο το κόσμο.

Σήμερα έχουν φτιαχτεί πολλές εκπομπές Podcast που μιμούνται το ραδιοφωνικό θέατρο, για παιδιά και ενήλικες, στην Ελλάδα και στο εξωτερικό, οπότε θα μπορούσε να πει κανείς ότι είναι ο απόγονος αυτού που περιγράφηκε σε προηγούμενη ενότητα.

Πιο συγκεκριμένα τα Podcast είναι συνήθως διαθέσιμα ως μια σειρά ηχογραφημένων εκπομπών ομιλίας-ραδιοφώνου που οι χρήστες μπορούν να πραγματοποιήσουν λήψη στους υπολογιστές ή τις φορητές συσκευές τους και συχνά δημοσιεύονται ως επεισόδια. Δεν υπάρχει συγκεκριμένη μορφή για ένα podcast. Η διάρκεια και το στυλ της εκπομπής είναι ελεύθερα στις επιθυμίες του δημιουργού, όπως και το αν θα ακολουθήσει κάποιο σενάριο ή θα αυτοσχεδιάσει, συνήθως όμως ακολουθεί μια σειρά θεμάτων με το κάθε θέμα να καλύπτεται σε μεμονωμένο επεισόδιο.

2.3.3 Η παραγωγή ενός Podcast

Ένας podcaster (ο δημιουργός του εκάστοτε Podcast) μπορεί να αποθηκεύσει το ψηφιακό αρχείο ήχου του ως MP3 και να το ανεβάσει σε μια πλατφόρμα ακρόασής. Τα podcast είναι γενικά αρχεία ήχου, αλλά η ίδια διαδικασία μπορεί να χρησιμοποιηθεί για την προετοιμασία και την κοινή χρήση αρχείων εικόνας, κειμένου και βίντεο.

Όπως αναφέρθηκε και παραπάνω, η δημιουργία δεν είναι ιδιαίτερα απαιτητική αλλά αν ο στόχος είναι ένα αποτέλεσμα υψηλής ποιότητας τότε θα πρέπει να υπάρξει και ο κατάλληλος εξοπλισμός. Τα βασικά που χρειάζονται είναι, ένα μικρόφωνο για την εγγραφή του ήχου σε smartphone ή υπολογιστή, μια εφαρμογή ηχογράφησης, όπου πολλές είναι διαθέσιμες ακόμα και δωρεάν, και μία πλατφόρμα ακρόασης που θα ανέβουν τα αρχεία ήχου ώστε να τα ακούσουν οι συνδρομητές της πλατφόρμας.

3. Σενάριο και Οργάνωση

Στο πειραματικό μέρος αυτής της εργασίας, δημιουργήθηκε από την αρχή μια μικρής διάρκειας εκπομπή βασισμένη στο ραδιοφωνικό θέατρο, με περισσότερη έμφαση στο κομμάτι της ηχογράφησης και του ηχητικού σχεδιασμού. Το σενάριο της εκπομπής είναι γραμμένο από την ομάδα που επιμελείται την παρούσα εργασία και είναι ένα φανταστικό απόσπασμα από τη καθημερινή ζωή δύο νέων, διαφορετικού φύλου σε κοινό και ξεχωριστό χώρο.

3.1 Συγγραφή σεναρίου

Οι δύο χαρακτήρες της ιστορίας είναι ένα ζευγάρι που συγκατοικεί τα τελευταία δύο χρόνια σε ένα μικρό διαμέρισμα, σε μια αρκετά θορυβώδη γειτονιά. Τους τελευταίους 5 μήνες βρίσκονται σε καραντίνα, λόγω έξαρσης ιού στη χώρα. Η διαβίωση είναι δύσκολη λόγω της κοινής τους ρουτίνας η οποία δεν τους βοηθάει να εκτονώσουν τις ανάγκες τους, καθώς βρίσκονται σε περιορισμένο χώρο, με περιορισμένο χρόνο. Επίσης για συντροφιά στο σπίτι έχουν και τον σκύλο τους, ο οποίος έχει κι αυτός τις δικές του ανάγκες.

Ακολουθεί ανάλυση της ψυχοσύνθεσης των δύο ηρώων την ιστορίας:

Η Ζωή είναι μια κοπέλα 26 χρονών που έχει κουραστεί στο σπίτι, θέλει να γεμίσει το χρόνο της παραγωγικά αλλά δεν τα καταφέρνει με επιτυχία. Βρίσκεται σε αναστολή με τη δουλειά της οπότε περνάει ακόμα περισσότερο χρόνο στο σπίτι μην έχοντας κάτι να κάνει. Την πνίγει η καθημερινότητα και προσπαθεί να παραμείνει σε εγρήγορση.

Από την άλλη ο Κώστας είναι 27 χρονών, παραμένει στον ίδιο χώρο ένα μεγάλο μέρος της ημέρας αφού η δουλειά του επιτρέπει να εργαστεί από το σπίτι με τον υπολογιστή του. Κι αυτός έχει κουραστεί από τη ρουτίνα της καθημερινότητας αλλά προσπαθεί να διατηρήσει τη ψυχραιμία του γεμίζοντας τον χρόνο του στο σπίτι μετά τη δουλειά.

Ακολουθεί το σενάριο της ιστορίας:

Μία καθημερινή μέρα

ξυπνητήρι

σύρσιμο παντόφλας

Μόλις έχει ξυπνήσει η Ζωή και κατευθύνεται προς το σαλόνι όπου και βρίσκεται ήδη ο Κώστας και δουλεύει από τον υπολογιστή του.

Z: Καλημέρα, πόσο κοιμήθηκα πάλι

ήχος από πληκτρολόγιο

K: Καλημέρα, ως συνήθως πήγε 11

Z: Εννοείται και πήγε 11, και να φανταστώ δεν έχεις φάει πρωινό

K: Περίμενα εσένα

ήχος από ντουλάπια

Z: Ωραία, ομελέτα μπορούμε να φάμε και να πάμε ένα σούπερ κάποια στιγμή γιατί ξεμείναμε

K: Προχθές δεν πήγαμε;

Z: Είναι πολλές οι φορές που βαριέσαι στη καραντίνα, τι ρωτάς, λες και δεν ξέρεις

K: Σωστά

ήχος από πληκτρολόγιο ξανά

Η Ζωή ξεκινάει την παρασκευή ομελέτας, ανοίγει το ντουλάπι, βγάζει ένα τηγάνι και το τοποθετεί στη κουζίνα. Στη συνέχεια σπάει δύο αυγά και τα ανακατεύει με ένα πιρούνι που έβγαλε από το συρτάρι.

ήχος από ντουλάπια, συρτάρια, σκεύη

βουβός ήχος από παιδικό κλάμα που ακούγεται από το διπλανό διαμέρισμα

K: Ξύπνησε ο μικρός

Z: Ωρα του ήταν

K: Ναι αλλά προσπαθώ να κάνω κάτι σημαντικό εδώ και δεν μπορώ με τα τηγάνια και τη γκρίνια

ήχος από τσιγάρισμα

Z: Κάνε υπομονή, σε λίγο θα πάω τουλάχιστον τον σκύλο βόλτα και θα μπορέσεις να συγκεντρωθείς με άδειο το σπίτι

K: Άντε να δούμε

ήχος από πιάτα στο τραπέζι

το κλάμα του μωρού σταματάει

ήχοι από την παρασκευή ομελέτας

Z: Έλα να φάμε, να φύγω και να συνεχίσεις

ήχος καρέκλας

Κάθονται στο τραπέζι να φάνε και μιλάνε

ήχος από μαχαιροπίρουνα

Z: Ξέρεις βρε συ Κώστα έχω βαρεθεί να κάνουμε τα ίδια και τα ίδια, τουλάχιστον το απόγευμα
θες να πάμε να περπατήσουμε καθόλου;

K: Θέλω αλλά κάτσε να δούμε πότε θα τελειώσω, είναι και η απαγόρευση στη μέση

Z: Έχουμε κι αυτό, μην ξεχνιόμαστε! Απαγόρευση κυκλοφορίας στις έξι λένε και στη καλύτερη
θα τελειώσεις στις πέντε. *με εκνευρισμό*

Η Ζωή ανοίγει το κινητό της

ήχος κινητού που ανοίγει

K: Όλοι έτσι είναι ρε Ζωή, θα περάσει κι αυτό, πάνε ήδη πέντε μήνες, πόσο πιστεύεις θα
κρατήσει ακόμα.

Z: Ας ελπίσουμε όχι για πολύ διότι δεν αντέχω άλλο και το ξέρεις

ήχος από γνώριμη εφαρμογή με βίντεο

K: Και τι κάνεις, χαζεύεις όλη μέρα σε αυτό και δεν γεμίζεις τον χρόνο σου αλλιώς, πρέπει να το
δεις διαφορετικά στο έχω ξαναπεί

Z: Εύκολα το λες όταν δουλεύεις όλη μέρα και μετά είσαι κουρασμένος και πέφτεις και
κοιμάσαι, έτσι περνάνε κι μένα οι μέρες μου, αλλά μπορώ;

Η Ζωή δισανασχετεί

ήχος ξεφυσήματος

K: Σημασία έχει να θες να το δεις θετικά κι όχι να παραπονιέσαι

Z: Δεν ξέρω αν είναι παράπονο *απογοητευμένη φωνή* λοιπόν, θα βγω τώρα έξω για τον σκύλο
και θα πάω στο σούπερ που λέγαμε

K: Τέλεια, πάρε μου και γάλα αμυγδάλου

Z: Πλάκα κάνεις; Τη προηγούμενη φορά πήραμε, δεν το ήπιες και χάλασε

ήχος σκύλου που θέλει να πάει βόλτα

K: Ναι αλλά τώρα είμαι αποφασισμένος να ξεκινήσω διατροφή

Η Ζωή ετοιμάζει τον σκύλο και ο Κώστας μαζεύει τα πιάτα για να τα βάλει στο νεροχύτη

ήχος από πιάτα και κλειδιά

Z: Όσο λέω εγώ ότι θα αρχίσω να είμαι παραγωγική μέσα στο σπίτι άλλο τόσο θα ξεκινήσεις κι
εσύ διατροφή

K: Εγώ έχω πειθαρχία, θα τα καταφ....

ήχος από κλήση του skype

K: Ωχ ωχ από τη δουλειά, λοιπόν έλα φιλάκια τα λέμε μετά

Z: Άντε τα λέμε ναι

ήχος πόρτας που κλείνει

Ο Κώστας απαντάει στη κλήση και ξεκινάει η συνάντηση που έχει με τον συνάδελφο του

ήχος από σύρσιμο καρέκλας

ήχος από ρουφηξιά καφέ και τοποθέτησης του πίσω στο τραπέζι

ήχος από πληκτρολόγιο

Συνάδελφος: Λοιπόν, θα πρέπει να μου στείλεις τα reports που έχεις για τον πελάτη ώστε να διορθώσουν το πρόβλημα στο άλλο τμήμα

Κ: Εγώ έχω να κάνω μερικές αλλαγές ακόμα και θέλω να κοιτάξω και ένα άλλο θέμα που έχουν τα αρχεία από τον προηγούμενο πελάτη

Σ: Κοίταξε τα αλλά πρέπει να αρχεία να σταλούν μέχρι το απόγευμα

Κ: Θα κάνω ότι μπορώ γιατί είναι πολλά τα θέματα

**fade out στη συνομιλία του Κώστα και το μικρόφωνο ακολουθεί τη Ζωή*

Η Ζωή αφήνει το σπίτι για να πάει βόλτα τον σκύλο τους τον Μπρούνο ρεμβάζοντας δίπλα στη θάλασσα ελπίζοντας πως αυτή η βόλτα θα της δώσει απαντήσεις για το τι να κάνει με την έλλειψη παραγωγικότητας της

ήχος θάλασσας

Ζ: Δεν καταλαβαίνω τι με έχει πιάσει, πως πέρασαν έτσι οι μήνες χωρίς κανένα αποτέλεσμα. Μάλλον έχει δίκιο ο Κώστας, μάλλον μου λείπει η πειθαρχία, αλλά και τι να κάνω, είμαι τόσο περιορισμένη στο σπίτι, περιορισμένη στο χώρο, στο χρόνο, στη φασαρία. Αυτή η καθημερινότητα μας έχει χαλάσει, δεν το πιστεύω ότι έχω φτάσει στο σημείο να θέλω να ξεκινήσω δουλειά. Τόσο διαφορετικά όλα, εγώ βαριέμαι κι εκείνος “σκοτώνεται” στη δουλειά. Δεν θα ήταν τέλειο να μπορούσαμε να τα μοιράσουμε; **σε μορφή σκέψης**

ήχος γαυγίσματος

Ζ: Έχεις δίκιο, πρέπει να συνέλθω, να βρώ αυτό που λείπει, θα πάμε βόλτα το απόγευμα και θα το συζητήσουμε έτσι κι αλλιώς.

ήχος κλήσης κινητού

Ζ: Ναι;

Κ: Έλα Ζωή, να σου πώ, δεν παίρνεις κανένα πατατάκι να αράξουμε να δούμε καμιά ταινία το βραδάκι γιατί δεν με βλέπω να τελειώνω νωρίς **διστακτικός τόνος** **βουβός ήχος από το τηλέφωνο**

παυση

Ζ: Ταινία, πατατάκια; Δεν έχεις και πολύ πειθαρχία τελικά

Κ: Εεεε, αφού ξέρεις

Ζ: Ξέρω ξέρω, καλά θα μας πάρω και πίτσα τότε **λέει με κατανόηση**

Κ: Σε ευχαριστώ! Είσαι η καλύτερη, φιλιά

Ζ: Άντε τα λέμε μετά πάλι πειθαρχημένε!

3.2 Απαιτήσεις για φωνές και ήχους

Μέσα στην ιστορία χρειάζονται αρκετοί ήχοι για να ντύσουν το σενάριο ρεαλιστικά και να του δώσουν μια αίσθηση “ζωντάνιας”. Αυτοί είναι οι φωνές των διαφορετικών ηρώων που ακούγονται και οι καθημερινοί ήχοι.

Ακολουθεί λίστα με τους ήχους που απαιτούνται:

Φωνές ηθοποιών

- Κώστας
- Ζωή
- Συνάδελφος

Καθημερινοί ήχοι

- ήχος από ξυπνητήρι
- ήχος παπλώματος
- ήχος σύρσιμο παντόφλας
- ήχος από πληκτρολόγιο
- ήχος από ντουλάπια
- ήχος από μαχαιροπίρουνα
- ήχος από αυγά που σπάνε
- ήχος από ανακάτεμα αυγών
- ήχος από τηγάνισμα ομελέτας
- ήχος βρύσης με νερό
- ήχος πιάτων από το ντουλάπι
- ήχος τοποθέτησης πιάτων σε τραπέζι
- ήχος από μάσημα φαγητού
- ήχος κλάματος μωρού
- ήχος από σύρσιμο καρέκλας
- ήχος από κινητό που ανοίγει
- ήχοι από γρήγορη αλλαγή βίντεο στο κινητό
- ήχος σκύλου που γαβγίζει

- ήχος από κλειδιά
- ήχος κλήσης υπολογιστή
- ήχος έξοδος από κλήση υπολογιστή
- ήχος πόρτας που ανοίγει-κλείνει
- ήχοι σκύλου
- ήχος θάλασσας
- ήχος κλήσης κινητού
- ήχος αυτοκινήτων από τον δρόμο
- ήχος θάλασσας
- ήχος κόσμου που περνάει

4. Ηχογραφήσεις φωνών και συλλογή ηχητικών εφέ

Για την ηχογράφηση των φωνών χρησιμοποιήθηκε εξοπλισμός από το εκπαιδευτικό ίδρυμα, πιο συγκεκριμένα ο χώρος, το μικρόφωνο και το πρόγραμμα εγγραφής.

Η εγγραφή των διαλόγων έγινε στο εργαστήριο μουσικής διάδρασης και πολυφωνίας με το πυκνωτικό μικρόφωνο Rode NT1-A, το οποίο διαθέτει και pop filter. Το pop filter χρησιμεύει στη προστασία από θορύβους κατά τη διάρκεια της ομιλίας στην ηχογράφηση. Το πρόγραμμα εγγραφής και επεξεργασίας των αρχείων είναι το Reaper, με αυτό αποθηκεύτηκαν οι ηχογραφήσεις από τον υπολογιστή του εργαστηρίου και στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκαν στην μίξη.



[Εικόνα 1: Ο χώρος ηχογράφησης]

Με τη βοήθεια δύο ηθοποιών έγινε η εγγραφή των διαλόγων για τρεις ρόλους, της Ζωής, του Κώστα και του συναδέλφου, ο οποίος έγινε με μια μικρή παραμόρφωση φωνής από εφέ που διαθέτει το ίδιο το πρόγραμμα. Υπήρξαν δύο ίδιες ηχογραφήσεις συνολικά με τους δύο ηθοποιούς να ηχογραφούν ταυτόχρονα και όχι κάθε ένας ρόλος ξεχωριστά. Ωστε αργότερα στο πρόγραμμα επεξεργασίας να κρατηθούν τα καλύτερα αποσπάσματα και να ενωθούν χωρίς λάθη μέχρι να βγει ένα άρτιο αποτέλεσμα.



[Εικόνα 2: Η εγγραφή των διαλόγων από τους ηθοποιούς]

Τα ηχητικά εφέ που χρειάστηκαν για τους καθημερινούς ήχους, προέρχονται από βιβλιοθήκη στο διαδίκτυο με δωρεάν δείγματα ήχου.

Ήταν μια αρκετά απαιτητική δουλειά, καθώς πέρα από τη δυσκολία του συγχρονισμού των ωραρίων των ατόμων και τη διαθεσιμότητα του εξοπλισμού, οι ηχογραφήσεις χρειάστηκαν αρκετές επαναλήψεις μέχρι να υπάρξουν τα πιο σωστά αποτελέσματα.

5. Δημιουργία τελικής μορφής

Για την τελική μορφή της ραδιοφωνικής εκπομπής χρειάστηκε να γίνει επεξεργασία των ήχων και στη συνέχεια η μίξη τους σε πρόγραμμα επεξεργασίας. Το πρόγραμμα που χρησιμοποιήθηκε είναι το Reaper, σε αυτό κόπηκαν τα σωστά σημεία των ηχογραφήσεων και των ήχων, σε κάποια από αυτά προστέθηκαν και εφέ που διαθέτει το πρόγραμμα και συντονίστηκαν οι στάθμες τών ήχων με τρόπο αρμονικό.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον έχει η ανάγκη για ένα συγκεκριμένο εφέ, καθώς πολλές ήταν η φορές μέσα στην εκπομπή που χρειάστηκε να δοθεί η αίσθηση ότι ένας ήχος προέρχεται από κάποιον άλλο χώρο.

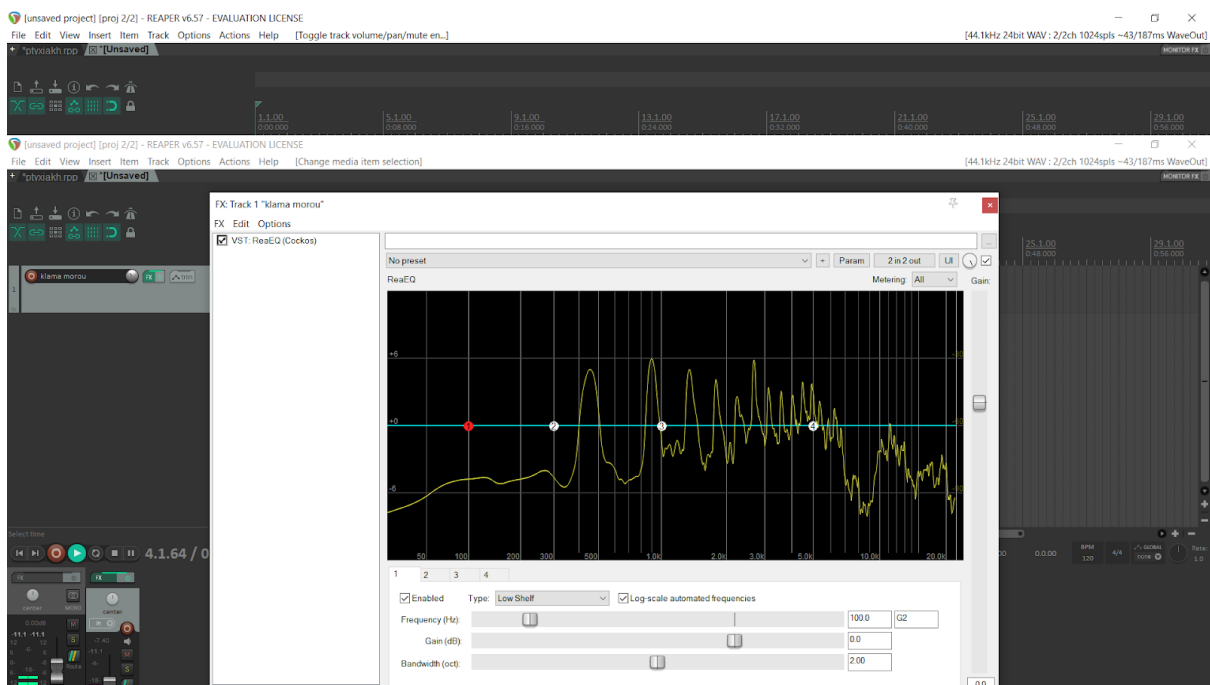
Εφέ “άλλος χώρος”

Για να δημιουργηθεί η αίσθηση ότι ένας ήχος προέρχεται από άλλο χώρο, χρησιμοποιήθηκε φίλτρο equalizer (EQ), με αυτό τρόπο απομονώθηκαν συγκεκριμένες συχνότητες και ενισχύθηκαν άλλες μέχρι το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Κατά τη διάρκεια του πειραματικού μέρους της εργασίας, θεωρήθηκε αναγκαία η χρήση ενός τέτοιου εφέ σε δύο περιπτώσεις, στο κλάμα ενός μωρού από το άλλο διαμέρισμα και στη τηλεφωνική επικοινωνία που είχαν οι χαρακτήρες

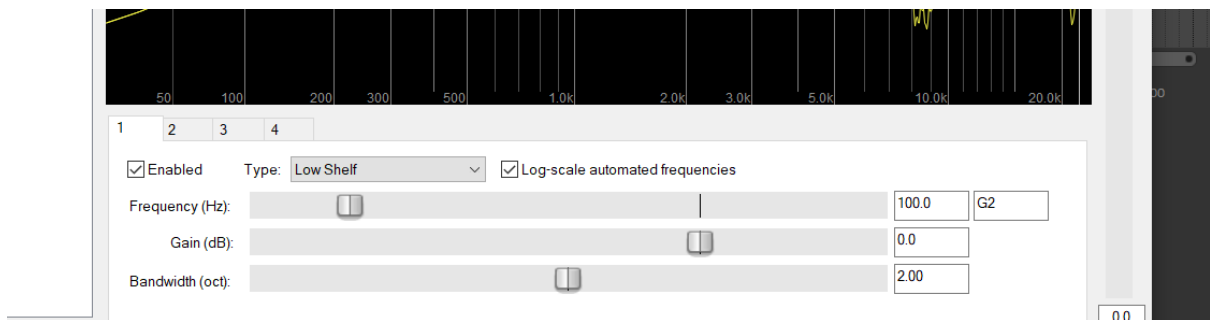
Πιο συγκεκριμένα η επεξεργασία έγινε με αυτόν το τρόπο:

Στην παρακάτω εικόνα, φαίνεται το διάγραμμα συχνοτήτων χωρίς τη προσθήκη κάποιου φίλτρου, σε μια τυχαία στιγμή στο χρόνο.



[Εικόνα 3: Διάγραμμα συχνότητων χωρίς equalizer]

Στο διάγραμμα αυτό, δίνεται η δυνατότητα επεξεργασίας τριών βασικών εργαλείων, όπου αλλάζοντας τα αλλάζει και το αποτέλεσμα ακούσματος κάθε συχνότητας, με αποτέλεσμα να δημιουργηθούν πολλά είδη εφέ που μπορούν να χρησιμοποιηθούν για διάφορες περιπτώσεις. Μία περίπτωση είναι η ανάγκη για έναν πιο βουβό ήχο που θα δίνει την αίσθηση ότι ο ήχος αυτός προέρχεται από κάποιον άλλο χώρο και για να συμβεί αυτό χρησιμοποιήθηκαν τα εργαλεία που δίνει το equalizer, η συχνότητα (Frequency), η στάθμη έντασης (Gain) και το εύρος συχνότητων (bandwidth).



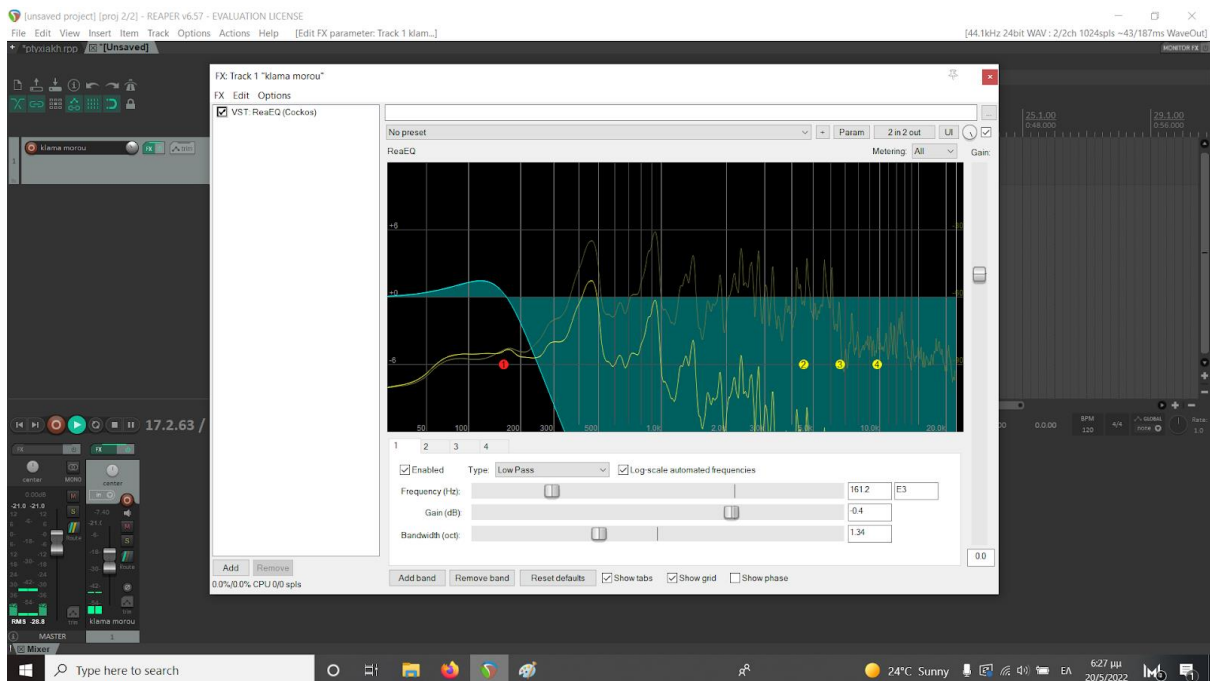
[Εικόνα 4: Τα τρία εργαλεία του equalizer, συχνότητα, ένταση και εύρος]

Η συχνότητα μετριέται σε Hz και αλλάζει πιο λεπτομερώς το σημείο πάνω στο διάγραμμα βοηθώντας έτσι την επιλογή της σωστής συχνότητας που πρέπει να αναδειχθεί.

Δεύτερο εργαλείο είναι η στάθμη έντασης, όπου μετριέται σε decibel (dB) και βοηθάει στο να ανέβουν ή να “κοπούν” κάποιες συχνότητες που δεν χρειάζονται.

Τέλος, το εύρος συχνοτήτων είναι ένας τρόπος για να καθοριστεί ένα συγκεκριμένο εύρος από συχνότητες ώστε να μην επηρεαστούν άλλες.

Για να επιτευχθεί το εφέ “άλλος χώρος”, συνεπώς και ένα πιο βουβό άκουσμα, δόθηκε έμφαση στις χαμηλές συχνότητες περιορίζοντας έτσι τις πιο υψηλές εφαρμόζοντας ένα φίλτρο χαμηλής διέλευσης (Low pass filter) που θα “εμποδίσει” τις ψηλές συχνότητες να ακουστούν, αφήνοντας μόνο τις χαμηλές.

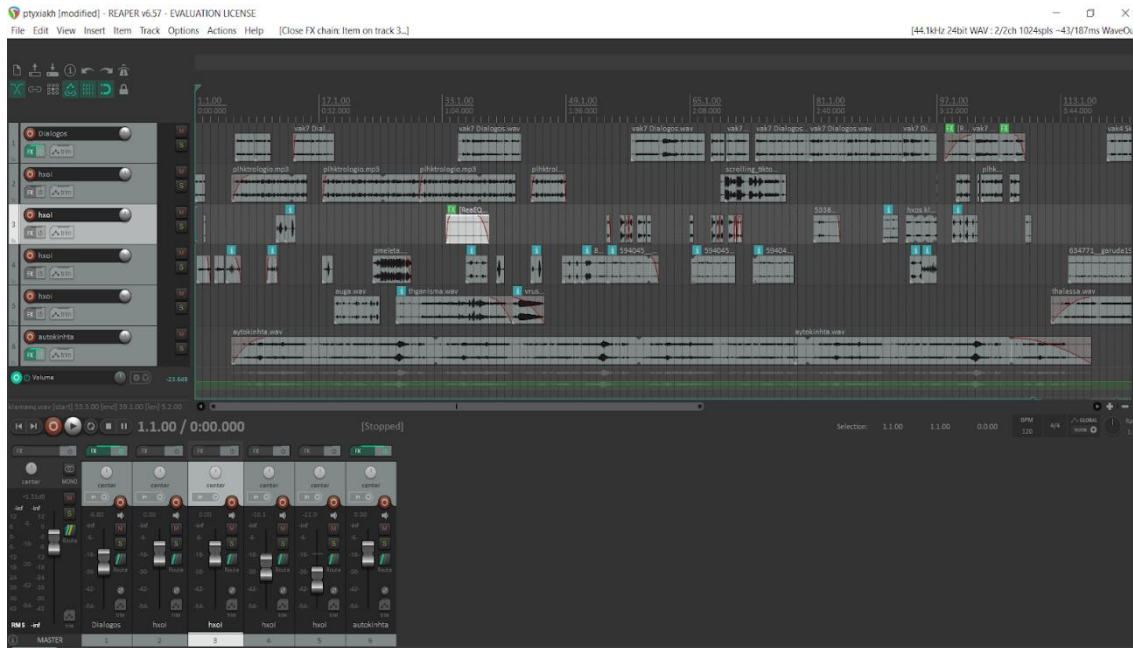


[Εικόνα 5: Διάγραμμα συχνοτήτων με equalizer]

Στη παραπάνω εικόνα φαίνεται πως μοιάζει ένα διάγραμμα με προδιαγραφές βουβού ήχου, καθώς είναι ελεύθερες να ακουστούν μόνο οι χαμηλές συχνότητες, συγκεκριμένα μέχρι τα 350Hz.

Αφού γίνει η συγκέντρωση των ήχων, κοπούν στα σωστα σημεία και γίνει επεξεργασία με εφέ, μένει να τοποθετηθούν χρονικά σωστα μεταξύ τους. Αφού γίνουν αυτά, συνέχεια έχει η στάθμη ήχου για κάθε κανάλι και στο τέλος η γενική στάθμη ήχου να είναι σε βαθμό που δεν θα προκαλεί πρόβλημα στα ηχεία αλλα και να μην παραμορφώνει τον ήχο.

Μία τελική μορφή επεξεργασίας σε πρόγραμμα μοιάζει κάπως έτσι:



[Εικόνα 6: Μορφή μίξης στο πρόγραμμα]

Επίλογος

Η συγγραφή μιας πτυχιακής εργασίας ήταν ιδιαίτερα απαιτητική, λόγω της έρευνας και του πειραματικού μέρους που χρειάστηκε συνεργασία και από τα δύο μέλη. Κατανοήθηκαν διάφορες έννοιες μέσα από την εξάσκηση και μας δόθηκε η ευκαιρία να πειραματιστούμε δημιουργικά.

Έγινε αντιληπτή η δυσκολία ενός ραδιοφωνικού θεάτρου καθώς χρειάστηκε να δημιουργηθεί από την αρχή. Από την εύρεση σεναρίου μέχρι την ηχογράφηση του και την επεξεργασία του. Η αφήγηση του σεναρίου από τους ηθοποιούς δεν ήταν εύκολη, κυρίως γιατί χρειάστηκαν αρκετές επαναλήψεις στην ηχογράφηση μέχρι να ληφθούν οι καλύτερες αφηγήσεις. Ταυτόχρονα, θέλοντας να συνδιάσει η τέχνη Foley, είδαμε πόσο ιδιαίτερη τεχνική χρειάζεται, αφού κάθε ήχητικό εφέ έπρεπε να δίνει την αίσθηση του ρεαλισμού. Ειδικά όταν δεν έχουν ηχογραφηθεί οι ήχοι με τρόπο που θα θέλαμε οπότε χρειάστηκε να βρεθούν τα καλλύτερα ηχητικά δείγματα από το διαδίκτυο.

Ωστόσο, παρατηρήθηκε πόσο σημαντικό ρόλο έχουν τα εφέ ώστε να ξεγελάσουν τον ακροατή και να τον βοηθήσουν να «σχηματίσει» την ιστορία στο μυαλό του. Ιδιαίτερο παράδειγμα είναι ένα τεχνικό εφέ που χρησιμοποιήθηκε αρκετά στη παρούσα εργασία, το οποίο έδινε την αίσθηση ενός άλλου χώρου. Δηλαδή ήταν το μέσο ώστε ο ακροατής να μεταφερθεί σε άλλη τοποθεσία στο έργο.

Τέλος, το ραδιοφωνικό θέατρο είναι ένα άρτιο παράδειγμα για το πώς μπορούν να συνδυαστούν η τέχνη και η τεχνολογία, με έναν μοναδικό τρόπο και η σημερινή εποχή δίνει τη δυνατότητα σε επαγγελματίες και ερασιτέχνες να εκφραστούν και να αλληλεπιδράσουν.

Πηγές

Almo, L. (2016), «Why Is It Called ‘Foley’ Artist, Anyway?», [online] Available from: <https://cinemontage.org/called-foley-anyway/>

Bishop, J. (2021), «A Brief History Of Podcasting», [online] Available from: <https://www.onefineplay.com/blog/a-brief-history-of-podcasting>

Ciccarelli, S. (2020), «The Evolution of Audiobooks: From the First Audiobook Recording to Digital Downloads», [online] Available from: <https://www.voices.com/blog/evolution-of-audiobooks-continued/>

Crook T. (1999), Radio Drama Theory and practice, London: Routledge

Eff, M. (2021), «So What Is Sound Design? A short introduction to its background», [online] Available from: <https://soundand.design/so-what-is-sound-design-4441b5db3a1c>

Hand, R. J. & Traynor, M. (2011), The Radio Drama Handbook, New York, Continuum

Lutkevich, B. (2022), «podcasting», [online] Available from: <https://www.techtarget.com/searchunifiedcommunications/definition/podcasting>

McCracken, A. (2005), «Radio Drama», [online] Available from: <https://www.encyclopedia.com/media/encyclopedias-almanacs-transcripts-and-maps/radio-drama>

Rodger I. (1982), Radio Drama, MacMillan Press, London

Sonnenschein, D. (2001), The Expressive Power of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema, Michael Wiese Productions, California, Los Angeles

Thoet, A. (2022), «A short history of the audiobook, 20 years after the first portable digital audio device», [online] Available from: <https://www.pbs.org/newshour/arts/a-short-history-of-the-audiobook-20-years-after-the-first-portable-digital-audio-device>

Viers, R. (2008), The Sound Effects Bible, Michael Wiese Productions, California