

ΤΑ 7 ΣΤΟΙΧΕΙΑ ΤΗΣ ΨΗΦΙΑΚΗΣ ΑΦΗΓΗΣΗΣ

1. Οπτική γωνία - *Point of View* / Άποψη

Κάθε αφήγηση, άρα και κάθε αφηγηματικό βίντεο, έχει έναν αφηγητή. Αυτός μπορεί να είναι ένα φανταστικό, υπαινικτικό ή υπαρκτό πρόσωπο. Το ποιο είναι αυτό το πρόσωπο παίζει καθοριστικό ρόλο στον τρόπο που αντιλαμβανόμαστε την αφήγηση. Μπορεί δηλαδή ο αφηγητής να είναι ένας από τους χαρακτήρες του έργου (υποκειμενική οπτική) ή ένας εξωτερικός παρατηρητής (αντικειμενική οπτική), όπως ακριβώς συμβαίνει και στη λογοτεχνική αφήγηση.

Η είσοδός μας στον κόσμο μιας ψηφιακής αφήγησης συχνά γίνεται με όχημα έναν πρωταγωνιστικό χαρακτήρα, με τον οποίο ο θεατής ενίοτε ταυτίζεται. Οι τρόποι και τα αποτελέσματα αυτής της ταύτισης είναι ποικίλοι και σύνθετοι και έχουν διεξοδικά διερευνηθεί από θεωρητικούς της σημειολογίας του μέσου. Σε κάθε περίπτωση, η ταύτιση έχει ως αποτέλεσμα ο θεατής να «εκπροσωπείται» στον κόσμο της αφήγησης από έναν χαρακτήρα, με τον οποίο συμπάσχει.

2. Το δραματικό/βασικό ερώτημα

Μια αφήγηση θα πρέπει να απαντάει σε ένα ή περισσότερα ερωτήματα που έχουμε θέσει εκ των προτέρων σχετικά με το θέμα μας, με τρόπο εξελικτικό, φροντίζοντας να κρατάει αμείωτο το ενδιαφέρον του θεατή.

Ενδεικτικά, στην περίπτωσή μας θα μπορούσε να είναι το ερώτημα: Γιατί είναι τόσο σημαντική μια ιστορία, ένα γεγονός, μια τοποθεσία, ώστε να τα συμπεριλάβει ο Ρήγας Φεραίος στη Χάρτα του; Τι μπορεί να σημαίνουν ή να συμβολίζουν τα δεκάδες νομίσματα της Χάρτας; Τι αναπαριστούν αυτά τα νομίσματα; (κ.ο.κ.)

3. Συναισθηματικό περιεχόμενο

Η αφήγηση χρειάζεται να εστιάζει σε θέματα που προκαλούν έντονα συναισθήματα πρώτα στον δημιουργό και, κατά συνέπεια, στο κοινό, με τρόπο προσωπικό και δυναμικό. Μέσω των συναισθημάτων, ο θεατής παρακολουθεί πολύ πιο ενεργά την αφήγηση, συμπαρασύρεται.

Ποια όμως μπορεί να είναι τα συναισθήματα που μπορούμε να χρησιμοποιήσουμε στην αφήγηση μιας ιστορίας από τη Χάρτα του Ρήγα;

Αυτό εξαρτάται κατά κύριο λόγο από την ανάγκη μας, αλλά και από τις επιλογές μας, όσον αφορά την οπτική γωνία της αφήγησής μας και τα βασικά ερωτήματα – τις ερωτήσεις κλειδιά που θα θέσουμε.

4. Το χάρισμα της φωνής

Το σπικάζ, δηλαδή το εκφωνημένο κείμενο που συνοδεύει την οπτικοποίηση της ψηφιακής αφήγησης, χρειάζεται να επιλέγεται προσεκτικά και να είναι γραμμένο με τέτοιο τρόπο, ώστε να απευθύνεται άμεσα στον θεατή, με μικρές περιόδους και δίχως παρενθετικές προτάσεις, βοηθώντας τον να κατανοήσει ευκολότερα την ιστορία. Φυσικά, το κείμενο του σπικάζ μπορεί να προσδίδει ένα προσωπικό στοιχείο στην αφήγηση, μια επιπλέον υποκειμενικότητα.

Οι διάφορες λειτουργίες του σπικάζ μπορεί να είναι:

α. Η γρήγορη έκθεση πληροφοριών

Το σπικάζ δίνει πληροφορίες και εξηγεί με σαφήνεια, περιγράφει και μεταφέρει γνώσεις σε συνδυασμό με την εικόνα. Έτσι, γίνεται το ανάλογο μιας διάλεξης ή ενός μαθήματος με οπτική τεκμηρίωση. Με αυτό τον τρόπο απλουστεύονται οι περίπλοκες πληροφορίες και ξεπερνιούνται δύσκολα, ως προς την κατανόησή τους, σημεία της ιστορίας μας.

β. Ερμηνεία της εικόνας

Όπως αναφέρει η ντοκιμαντερίστρια, ακαδημαϊκός Εύα Στεφανή: «Ο αφηγητής, με ύφος άλλοτε διδακτικό, άλλοτε επεξηγηματικό, άλλοτε ποιητικίζον, σπανίως ουδέτερο και ακόμη σπανιότερα παιγνιώδες, μας καθοδηγεί όσον αφορά τον τρόπο με τον οποίο θα ερμηνεύσουμε τις εικόνες».

Πράγματι, το σχόλιο πάνω σε ένα πλάνο μπορεί να καθορίσει αν θα δούμε ένα γεγονός ως ευτυχές ή ατυχές, ένα πρόσωπο ως άγιο ή δαιμονικό και ένα ποτήρι νερό ως μισοάδειο ή μισογεμάτο.

γ. Εσωτερικός μονόλογος (αναβίωση φωνών, όχι απαραίτητα από το παρελθόν)

Επειδή το σπικάζ είναι ένας προφορικός λόγος, τον οποίο ο θεατής δεν βλέπει ποτέ να αρθρώνεται, μπορεί να τον προσλάβει και ως εσωτερικό μονόλογο κάποιου ή κάποιων από τους χαρακτήρες, έχοντας την εντύπωση ότι ακούει τις σκέψεις των χαρακτήρων. Για να πετύχουμε κάτι τέτοιο, δεν έχουμε παρά να χρησιμοποιήσουμε τη μαρτυρία ενός από τους χαρακτήρες που έχουμε επιλέξει, προβάλλοντας ταυτόχρονα την εικόνα του. Το αποτέλεσμα είναι μια έντονη υποκειμενικοποίηση του λόγου, η οποία θα φέρει αντίστοιχη συναισθηματική φόρτιση στα σημεία της αφήγησης που θα κρίνουμε ότι χρειάζεται.

δ. Εστίαση του βλέμματος

Όλοι έχουμε παρακολουθήσει αθλητικούς αγώνες στην τηλεόραση, όπου το σπικάζ του αθλητικού δημοσιογράφου περιγράφει ακριβώς όσα βλέπουμε, αλλά συγχρόνως τους δίνει έμφαση, αναδεικνύοντας τις λεπτομέρειες που αλλιώς θα μας διέφευγαν. Ταυτόχρονα, ζωντανεύει δραματικά αυτό που πιθανώς θα μας φαινόταν ένα ανιαρό θέαμα δίχως το σπικάζ. Αυτό σημαίνει ότι, με όχημα το σπικάζ, μπορούμε να καθοδηγήσουμε το βλέμμα του θεατή ώστε να εστιάσει σε κάτι που εκτυλίσσεται σε ένα δεύτερο επίπεδο, έξω από την κύρια δράση του πλάνου. Με τον τρόπο αυτό μπορούμε να αξιοποιήσουμε τον πλούτο των πληροφοριών που μπορεί να κρύβει κάποιο αρχείο (π.χ. εικόνες, πίνακες, η Χάρτα).

Δόκιμες πρακτικές στη δημιουργία του σπικάζ:

Απλότητα λόγου

Αμεσότητα

Εκφραστική λιτότητα

Συσχέτιση με την εικόνα

Αλληπάλληλες γραφές

--> σωστή ηχογράφιση, καθαρή, χωρίς φασαρία

5. Η δύναμη της μουσικής

Η μουσική, το soundtrack που θα επιλεγεί για να συνοδεύσει τα πλάνα μιας ψηφιακής αφήγησης, θα πρέπει να συμβαδίζει με το συναίσθημα που επιθυμούμε να δημιουργήσουμε στον θεατή και να το τονώνει.

Δεν υπάρχουν κανόνες ούτε για την ύπαρξη, ούτε για την αναλογία της παρουσίας της μουσικής στη συνολική διάρκεια ενός βίντεο. Υπάρχουν οπτικοακουστικά έργα που χρησιμοποιούν μουσική επένδυση μόνο στους τίτλους αρχής και τέλους, και άλλα που χρησιμοποιούν μουσική σχεδόν συνεχώς από την αρχή έως το τέλος. Η αναλογία μουσικής προς τη συνολική διάρκεια του έργου διαφέρει ανάλογα με το είδος και το ύφος του έργου. Η παρουσία της μπορεί να είναι κυρίαρχη σε κάποιες σκηνές (π.χ. στις μεταβατικές), ενώ σε άλλα σημεία να παίζει έναν συνοδευτικό ρόλο.

Το soundtrack διαφέρει από την αυτόνομη μουσική ενός μουσικού κομματιού ή μιας συμφωνίας, καθώς συλλαμβάνεται και υλοποιείται με πρωταρχικό σκοπό να συνδιαλέγεται και να συνυπάρχει με συγκεκριμένες εικόνες. Η κύρια λειτουργία της μουσικής στην ψηφιακή αφήγηση είναι να συμβάλει στην ολοκλήρωση του οπτικοακουστικού έργου. Αποτελεί ίσως το ισχυρότερο εργαλείο για τον χειρισμό των συναισθημάτων του θεατή.

Η μουσική στην ψηφιακή αφήγηση μπορεί να αξιοποιηθεί για να επιτελέσει πολλαπλές λειτουργίες:

α. Να προδιαθέσει

Η μουσική έχει τη δυνατότητα να φωτίζει συναισθηματικούς δρόμους. Η χρήση της μπορεί να φορτίσει συναισθηματικά τον θεατή σε συγκεκριμένη στιγμή της αφήγησης, προς την κατεύθυνση που επιθυμεί ο δημιουργός. Μπορεί να ταυτίζεται με τη διάθεση κάποιου πρωταγωνιστικού χαρακτήρα ή να αντανακλά τη ματιά του αφηγητή που σχολιάζει τα δρώμενα. Η δύναμή της είναι τόσο ισχυρή, που σύμφωνα με την επιστήμη της ψυχοακουστικής μπορεί να προκαλέσει ακόμη και σωματικές αντιδράσεις στον θεατή, όπως κλάμα, ταχυπαλμία, εφίδρωση κ.ά. Προσοχή όμως: η ασύμμετρη χρήση της μουσικής εκλαμβάνεται πολύ συχνά από τον θεατή ως προσπάθεια εκβιασμού του συναισθήματός του. Αντίθετα, η προσεκτική χρήση της μπορεί να επιτύχει τον χειρισμό της διάθεσής του. Η διάθεση που υποβάλλει η μουσική μπορεί να ταυτίζεται με την αντίστοιχη

κάποιου πρωταγωνιστικού χαρακτήρα ή να αντανακλά τη ματιά του αφηγητή που σχολιάζει τα δρώμενα.

β. Απόδοση νοήματος

Η μουσική παρέχει στον δημιουργό τη δυνατότητα να νοηματοδοτήσει εικόνες που μοιάζουν ουδέτερες ή επιδέχονται πολλές ερμηνείες. Έτσι, η απλή περιήγηση ενός προσώπου σε ένα εγκαταλελειμμένο σπίτι μπορεί, με τη χρήση της κατάλληλης μουσικής, να υπονοεί ότι εγκυμονεί κινδύνους ή ότι ξυπνά αναμνήσεις από τον παλιό, καλό καιρό. Αν στη θέση του σπιτιού βάλουμε ένα ιστορικό κτίριο, αντιλαμβανόμαστε πώς η μουσική μπορεί να γίνει φορέας ιδεολογικών ερμηνειών.

γ. Συνοχή σε σκηνές ασυνέχειας

Η ύπαρξη μιας μουσικής ενότητας, είτε είναι θέμα, είτε τραγούδι, είναι μια ασφαλής βάση πάνω στην οποία κατακερματισμένες εικόνες συντίθενται αρμονικά. Όταν το ζητούμενο είναι η έκθεση πληροφορίας, μια συνεχής μουσική συνοδεία μπορεί να αποτελέσει τη βάση πάνω στην οποία ασύνδετες φαινομενικά εικόνες –συνήθως με την καθοδήγηση του σπικάζ– υποστηρίζουν έναν συνειρμό πληροφοριών και ιδεών γύρω από ένα θέμα.

δ. Εστίαση της προσοχής

Η μουσική έχει τη δυνατότητα να κατευθύνει την προσοχή των θεατών σε συγκεκριμένα σημεία, αντικείμενα, πρόσωπα ή και καταστάσεις στην οθόνη. Αυτό επιτυγχάνεται κυρίως μέσω της σύνδεσης προσώπων, δράσεων και καταστάσεων με μουσικές φράσεις ή και ήχους. Ένα ακραίο παράδειγμα αυτής της καθοδήγησης της προσοχής συναντάται σε παλιές ταινίες κινουμένων σχεδίων του Disney, όπου η μουσική επισημαίνει και περιγράφει λεπτομερώς τις δράσεις των χαρακτήρων, μια πρακτική που αποκαλείται *mickey mousing*.

6. Οικονομία, απλότητα

Οι ψηφιακές ιστορίες χρειάζεται να δομούνται προσεκτικά και να διατηρούν ισορροπημένη χρήση ακουστικών και οπτικών στοιχείων, ώστε να μεταδίδονται με σαφήνεια τα μηνύματα που επιθυμεί ο δημιουργός.

Το κυρίαρχο ερώτημα που πρέπει να σας απασχολήσει είναι το «τι μπορώ να δείξω;».

Σύμφωνα με το «Δείξε, μη λες» (Show, don't tell), θα πρέπει να σκεφτείτε: «Τι θα καταλάβαινε ο θεατής αν η ταινία μου δεν είχε ήχο;» «Πώς μπορώ να μεγιστοποιήσω την πληροφορία που μεταφέρεται οπτικά;» «Τι οπτικά τεκμήρια μπορώ να βρω για το θέμα μου και τις διαφορετικές πτυχές του;» «Μπορώ να δείξω χώρους και δραστηριότητες που εικονογραφούν αυτό στο οποίο αναφέρομαι ή υποστηρίζουν την ιδέα μου;» «Υπάρχουν αρχεία ή συλλογές που μπορούν να ζωντανέψουν μια ιστορία από το παρελθόν;» «Γραφιστικοί πίνακες ή διαγράμματα μπορούν να κάνουν εύληπτη μια περίπλοκη πληροφορία;» Σκεφτείτε επίσης: «Αν οργάνωνα μια έκθεση σε ένα μουσείο, τι είδους εκθέματα

θα μπορούσα να συγκεντρώσω; Εικαστικά έργα; Σύγχρονα αντικείμενα; Κειμήλια;»

7. Ρυθμός, ροή αφήγησης

Ο ρυθμός με τον οποίο εξελίσσεται η ιστορία είναι καθοριστικός για τη διατήρηση του ενδιαφέροντος του θεατή. Μια ιστορία στην οποία τα γεγονότα εξελίσσονται πολύ γρήγορα μπορεί να τον κουράσει, καθώς θα δυσκολευτεί να παρακολουθήσει την πλοκή και να συνδέσει τις πληροφορίες που λαμβάνει. Όμως, το ίδιο αποτέλεσμα θα έχουμε κι αν επιλέξουμε να αναπτύξουμε αργά μια ιστορία: κούραση και δυσκολία στη σύνδεση των πληροφοριών.

Ο ρυθμός εξέλιξης της ιστορίας μας χρειάζεται να μεταβάλλεται ανάλογα με τα μηνύματα που μεταδίδονται κάθε φορά. Εδώ μιλάμε για τον ρόλο του μοντάζ.

Η εργασία στο μοντάζ κινείται πάντα σε δύο επίπεδα. Σε πρώτο επίπεδο, το μοντάζ διαμορφώνει οριστικά τη δομή της ψηφιακής αφήγησης, καθορίζει την ιστορία και την πλοκή, παγιώνει το σενάριό της. Σε δεύτερο επίπεδο, επικεντρώνεται στη λεπτομέρεια, διαμορφώνει τον ρυθμό και τις διακυμάνσεις του, δημιουργεί αρμονικά περάσματα ανάμεσα σε σκηνές κ.ο.κ.

Ας τονιστεί εδώ ότι, σε αντίθεση με τη φωτογραφία ή τη ζωγραφική, η σύνθεση του κάδρου στο οπτικοακουστικό έργο δεν είναι στατική και «παγωμένη», αλλά δυναμική και εξελισσόμενη, καθώς εμπεριέχει το στοιχείο της **κίνησης**. Επιπλέον, δεν είναι αυτοδύναμη, αφού εντάσσεται σε μια αλληλουχία εικόνων-πλάνων με καθορισμένη χρονική σειρά και διάρκεια.