

To Headphone Theatre Πριν, Κατά τη Διάρκεια και Μετά την Πανδημία του COVID-19

Έλενα Ιγνατιάδου*, Χρήστος Γούσιος
¹Πλατεία Ιπποδρομίου 6, Θεσσαλονίκη
²Ικονίου 1, Σταυρούπολη
*elenaigntd@gmail.com

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα εργασία εξετάζει την εξέλιξη του ηχητικού σχεδιασμού στο θέατρο, επισημαίνοντας τις αλλαγές που επέφερε η πανδημία του COVID-19. Διερευνά τη μετάβαση από φυσικούς θεατρικούς χώρους στις ψηφιακές και υβριδικές παραστάσεις, και τάσεις όπως το headphone theatre, το binaural audio και οι εμβυθιστικές VR και το AR τεχνολογίες. Η εργασία αναφέρεται στο πώς αυτές οι καινοτομίες συνεχίζουν να επηρεάζουν το θέατρο, συνδυάζοντας παραδοσιακά και ψηφιακά στοιχεία, για να ανταποκριθούν στις νέες προσδοκίες του κοινού.

Headphone Theatre Before, During and After the COVID-19 Pandemic

ABSTRACT

This paper examines the evolution of sound design in theater, highlighting the shifts brought by the COVID-19 pandemic. It explores the transition from live, space-dependent soundscapes to virtual and hybrid formats, and the rise of trends like headphone theater, binaural audio, and immersive technologies such as VR and AR. The discussion addresses how these innovations continue to influence theater, blending traditional and digital elements to meet new audience expectations.

Εισαγωγή

Η εξέλιξη του ήχου στο θέατρο έχει υπάρξει καθοριστικής σημασίας στη διαμόρφωση της συνολικής εμπειρίας μίας παράστασης, μεταμορφώνοντας τον τρόπο με τον οποίο το κοινό αντιμετωπίζει και αντιλαμβάνεται μία θεατρική παραγωγή. Από την απλή μέριμνα για την βελτίωση της στάθμης της φωνής των ηθοποιών που λάμβανε χώρα παλαιότερα, αλλά και την αναπαραγωγή ήχων επί τόπου, έως τα σύγχρονα 3D ηχοτοπία, ο ηχητικός σχεδιασμός έχει εξελιχθεί σε μία εκλεπτυσμένη μορφή τέχνης, η οποία πλέον αποτελεί αναπόσπαστο κομμάτι της αφήγησης και της δημιουργίας ατμόσφαιρας.

Αυτή η ερευνητική εργασία εξετάζει την εξέλιξη του ήχου στο θέατρο, εστιάζοντας συγκεκριμένα στις αλλαγές που άρχισαν να λαμβάνουν χώρα την προ-COVID εποχή, και συνέχισαν κατά τη διάρκεια της πανδημίας αλλά και στη συνέχεια αυτής. Επιπρόσθετα, διερευνά πώς η πανδημία επιτάχυνε την υιοθέτηση νέων τεχνολογιών ήχου, οδήγησε σε καινοτόμες πρακτικές και έφερε στο προσκήνιο νέες θεατρικές τάσεις, όπως το headphone theatre, οι οποίες συνεχίζουν να επηρεάζουν τις θεατρικές παραγωγές ακόμη και σήμερα.

1. Πριν την Πανδημία του COVID-19

Πριν από τον COVID-19, ο θεατρικός ηχητικός σχεδιασμός έδινε έμφαση στη ζωντανή ακουστική και τον φυσικό ήχο, ενώ τεχνολογίες όπως το binaural audio και τα καθηλωτικά ηχοτοπία ενσωματώνονταν σταδιακά στις παραστάσεις, βελτιώνοντας την εμπειρία του κοινού.

1.1 Πώς ο σχεδιασμός ήχου βασιζόταν σε μεγάλο βαθμό στον χώρο του θεάτρου

Πριν την ενσωμάτωση ψηφιακών καινοτομιών, ο σχεδιασμός θεατρικού ήχου ήταν εγγενώς συνδεδεμένος με την αρχιτεκτονική και την ακουστική του χώρου του θεάτρου. Η επιτυχία του ηχητικού σχεδιασμού εξαρτιόταν σε μεγάλο βαθμό από χαρακτηριστικά του χώρου, όπως το μέγεθος, το σχήμα, τα υλικά και το πώς ο ήχος ταξίδευε σε αυτόν. Οι σχεδιαστές εξέταζαν αυτές τις χωρικές ιδιότητες για να εξασφαλίσουν, ότι τα ηχητικά εφέ, οι διάλογοι και η μουσική ακούγονταν καθαρά και καθήλωναν το κοινό, δημιουργώντας μια ισορροπημένη ακουστική εμπειρία σε κάθε θέση του θεάτρου [1].

Ενώ η τεχνολογία ενίσχυσης ήχου και τα μικρόφωνα χρησιμοποιούνταν σε ορισμένους μεγαλύτερους χώρους, οι σχεδιαστές ήχου εστίαζαν στη διατήρηση της αυθεντικότητας και της οικειότητας των ζωντανών, μη ενισχυμένων παραστάσεων, ειδικά σε μικρότερα και μεσαίου μεγέθους θέατρα [1]. Ο φυσικός χώρος δεν είναι δευτερευούσης σημασίας, αλλά, αντίθετα, ένα ζωντανό συστατικό, που διαμορφώνει τον τρόπο παραγωγής και λήψης του ήχου [2].

1.2. Τεχνολογίες και μέθοδοι ηχητικού σχεδιασμού (3D soundscapes, immersive audio, surround sound)

Πριν από τον COVID-19, ο σχεδιασμός ήχου στο θέατρο είχε ήδη αρχίσει να αγκαλιάζει μία σειρά προηγμένων τεχνολογιών για τη δημιουργία πιο καθηλωτικών και δυναμικών ακουστικών εμπειριών. Μία από τις πιο αξιοσημείωτες εξελίξεις ήταν αυτή της χρήσης τρισδιάστατων ηχοτοπιών, τα οποία ενίσχυαν τον ρεαλισμό και το βάθος μίας παράστασης. Με τη χρήση τεχνικών χωρικού ήχου, τα 3D ηχοτοπία δημιουργούν μία πιο περιβάλλουσα εμπειρία που μιμείται τον περιβαλλοντικό ήχο του πραγματικού κόσμου [3].

Μια άλλη σημαντική εξέλιξη στον ηχητικό σχεδιασμό κατά την προ-COVID εποχή ήταν η άνοδος των εμβυθιστικών τεχνολογιών ήχου (immersive audio technologies). Αυτά τα συστήματα, όπως ο αμφιωτικός ήχος (binaural audio), επέτρεπαν τον ήχο υψηλής κατευθυντικότητας να δημιουργεί μία πιο προσωπική και

οικεία ακουστική εμπειρία, καθώς προσομοιώνουν τον τρόπο με τον οποίο οι άνθρωποι ακούν τον ήχο φυσικά [2].

Εκτός από τα τρισδιάστατα ηχοτοπία και το immersive audio, τα συστήματα surround ήχου έγιναν ένα σύνηθες εργαλείο για τα θέατρα που ήθελαν να δημιουργήσουν ένα πληρέστερο και καθολικό περιβάλλον ήχου. Τοποθετώντας ηχεία γύρω από το θέατρο, οι σχεδιαστές ήχου μπορούν να κατευθύνουν συγκεκριμένα ηχητικά στοιχεία σε διαφορετικά σημεία του χώρου, ενισχύοντας την αίσθηση αυτού μέσω του ήχου [1].

1.3 Πώς το headphone theatre είχε αρχίσει να εξελίσσεται χωρίς όμως να αποτελεί trend

Κατά την προ-COVID-19 εποχή, το headphone theatre ήταν απλώς μία θεατρική τάση, η οποία βασιζόταν στο binaural audio και στις προσωπικές συσκευές ακρόασης για τη δημιουργία εμπυθιστικών και πιο προσωπικών εμπειριών για το κοινό [3]. Παρά την καινοτομία του, θεωρούνταν εξειδικευμένο και δεν είχε ακόμη αποκτήσει ευρεία έλξη στο κοινό του θεάτρου. Πρωταρχικός λόγος για το γεγονός αυτό αποτέλεσε ότι το παραδοσιακό θέατρο εξακολουθούσε να δίνει προτεραιότητα στις ζωντανές, κοινοτικές εμπειρίες, όπου το κοινό μοιράζονταν αντιδράσεις και βίωνε τον ήχο συνολικά μέσα στον χώρο. Η χρήση ακουστικών θεωρούνταν ότι μειώνει αυτή την κοινή σύνδεση, καθώς απομονώνει τα μέλη του κοινού και δημιουργεί πιο ατομικές εμπειρίες [1]. Επιπρόσθετα, οι υλικοτεχνικές απαιτήσεις τέτοιων παραστάσεων, καθώς και η προτίμηση αρκετών σχεδιαστών ήχου για πιο συμβατικές θεατρικές παραγωγές περιόρισαν περαιτέρω την ανάπτυξή του [1]. Το headphone theatre παρέμενε στην περιφέρεια του ευρύτερου θεατρικού τοπίου, περιμένοντας τις κατάλληλες συνθήκες για να έρθει στο προσκήνιο.

2. Η επίδραση του COVID-19 στον θεατρικό ήχο

Κατά τη διάρκεια της πανδημίας του COVID-19, η διακοπή των ζωντανών παραστάσεων ανάγκασε τη βιομηχανία του θεάτρου να μεταβεί γρήγορα στις ψηφιακές πλατφόρμες. Η μετάβαση αυτή στο online streaming και στο digital theatre άλλαξε σημαντικά τόσο τον τρόπο παραγωγής, αλλά και τον τρόπο με τον οποίο το κοινό παρακολουθεί μία παράσταση

2.1. Μεταφορά του θεάτρου σε ψηφιακές πλατφόρμες

Ο σχεδιασμός ήχου έπρεπε να προσαρμοστεί σε αυτές τις νέες συνθήκες. Οι σχεδιαστές, λοιπόν έπρεπε τώρα να εξετάζουν τους τεχνικούς περιορισμούς και τις ευκαιρίες που πρόσφεραν τα ψηφιακά μέσα, διασφαλίζοντας ότι ο ήχος της κάθε παραγωγής ήταν καθαρός, καθηλωτικός και ελκυστικός για το κοινό που την παρακολουθούσε από το σπίτι [4].

Μία από τις πιο σημαντικές προκλήσεις την περίοδο αυτή, ήταν η έλλειψη ελέγχου στο περιβάλλον ακρόασης του κοινού. Σε αντίθεση με ένα θέατρο, όπου ο ήχος μπορεί να ρυθμιστεί κατάλληλα, έχοντας γνώση της ακουστικής του χώρου και της δυνατότητας τοποθέτησης ηχείων, το κοινό, κατά τη διάρκεια των lockdown, βίωνε τις παραστάσεις μέσω ποικίλων συσκευών. Το γεγονός αυτό απαιτούσε από

τους σχεδιαστές να δημιουργήσουν ήχο, ο οποίος μπορούσε να λειτουργήσει σε πολλές πλατφόρμες και να προσφέρει μία ισχυρή εμπειρία ανεξάρτητα από την συσκευή που χρησιμοποιούσε ο ακροατής [5].

Επιπρόσθετα, η μετάβαση στις ψηφιακές πλατφόρμες επέτρεψε στους σχεδιαστές να πειραματιστούν με νέες μορφές διαδραστικών και συμμετοχικών εμπειριών ήχου. Σε ορισμένες παραγωγές, το κοινό κλήθηκε να χρησιμοποιήσει ακουστικά, για να βιώσει τρισδιάστατα ηχοτοπία που δημιουργήθηκαν με σκοπό να δώσουν την αίσθηση της φυσικής παρουσίας στον χώρο της παράστασης.

2.2. *Trend που αναπτύχθηκαν αυτήν την περίοδο*

Την περίοδο αυτή αναπτύχθηκαν νέες θεατρικές τάσεις. Μία από αυτές ήταν η χρήση τεχνικών ASMR (Autonomous Sensory Meridian Response). Το ASMR, το οποίο συνδέεται με την παραγωγή πολύ ήσυχων, λεπτομερών ήχων που συναρπάζουν τις αισθήσεις, διεξήχθη στο θέατρο κατά τη διάρκεια της πανδημίας. Οι ASMR τεχνικές προσαρμόστηκαν, για να δημιουργήσουν προσωπικές, εμπυθιστικές ηχητικές εμπειρίες που «απορροφούσαν» τους ακροατές μέσα στην παράσταση. Ψιθυριστές φωνές, απαλά ηχητικά εφέ και πολύ κοντινές ηχογραφήσεις χρησιμοποιούνταν για να προκαλέσουν μια αισθητηριακή σύνδεση μεταξύ του ακροατή και παράστασης [1].

Ταυτόχρονα, οι τεχνικές binaural audio αποτέλεσαν άλλη μία αξιοσημείωτη τάση. Η χρήση αυτής της τεχνικής επέτρεψε στους σχεδιαστές ήχου να αναδημιουργήσουν την αίσθηση του χώρου και της παρουσίας σε αυτόν, κάτι που ήταν ιδιαίτερα πολύτιμο την περίοδο που οι χώροι του φυσικού θεάτρου ήταν απρόσιτοι [3].

2.3. *Πώς το headphone theatre που είχε αρχίσει να αναπτύσσεται, ξαφνικά γίνεται trend*

Πριν από την πανδημία του COVID-19, το headphone theatre ήταν μια αναδυόμενη, αλλά εξειδικευμένη μορφή παράστασης, που λάμβανε χώρα κυρίως σε πειραματικές παραγωγές. Ωστόσο, όταν οι ζωντανές παραστάσεις διακόπηκαν λόγω της πανδημίας, το headphone theatre γρήγορα μετατράπηκε από ένα πειραματικό θεατρικό είδος σε μια ευρέως διαδεδομένη τάση. Η ξαφνική στροφή στις ψηφιακές πλατφόρμες και τις «απομακρυσμένες» παραστάσεις δημιούργησε τις ιδανικές συνθήκες για να ευδοκιμήσει, καθώς επέτρεψε στο κοινό να βιώσει εμπυθιστικές, και υψηλής ποιότητας ηχητικές παραστάσεις από την ασφάλεια του σπιτιού του [4].

Με τους ανθρώπους περιορισμένους στα σπίτια τους, απομονωμένους από τις κοινωνικές αλληλεπιδράσεις, το θέατρο ακουστικών δημιούργησε μία ατμόσφαιρα, όπου ο ακροατής ένιωθε άμεσα εμπλεκόμενος με την παράσταση [5]. Η χρήση ακουστικών έκανε την εμπειρία πιο καθηλωτική, καθώς οι σχεδιαστές ήχου μπορούσαν να δημιουργήσουν εξαιρετικά λεπτομερή ηχοτοπία και μέσω αυτών να καθοδηγήσουν τους ακροατές, εντείνοντας τη συναισθηματική δέσμευση [1]. Επιπλέον, στην περίπτωση του headphone theatre, οι ακροατές παρατηρείται να λάτρεψαν τη δυνατότητα να ακούν μία παράσταση από οπουδήποτε - είτε στο σπίτι, είτε σε κάποιον χώρο της επιλογής τους. Αυτή η ευελιξία έκανε το θέατρο πιο προσιτό, ξεπερνώντας τους περιορισμούς των φυσικών θεάτρων, και επιτρέποντας στις παραγωγές να προσεγγίσουν ένα ευρύτερο κοινό [4]. Η ευκολία του να μπορείς

να βυθιστεί σε μια παράσταση με προσωπικούς όρους, χωρίς να χρειάζεται να είσαι σ' ένα θέατρο, συνέβαλε στην ταχεία άνοδο της δημοτικότητας του headphone theatre. Ως αποτέλεσμα, εξελίχθηκε γρήγορα από ένα εξειδικευμένο πείραμα σε μία κυρίαρχη τάση, που αγκαλιάστηκε τόσο από καλλιτέχνες όσο και από το κοινό σε διάφορες χώρες, με κυρίαρχες το Ηνωμένο Βασίλειο και τις Η.Π.Α.

3. Μέτα-COVID εποχή

Στη μέτα-covid εποχή, πολλές θεατρικές παραγωγές έχουν ενσωματώσει τις τάσεις που εμφανίστηκαν κατά τη διάρκεια της πανδημίας, με αποτέλεσμα να υπάρχει σε πολλές περιπτώσεις ένα μείγμα κλασικού θεάτρου και ψηφιακών στοιχείων.

3.1. Μίξη του «κλασικού» με ψηφιακά στοιχεία

Τα θέατρα, έχοντας προσαρμοστεί πλέον επαρκώς στον ψηφιακό σχεδιασμό, συνδυάζουν τις συμβατικές παραστάσεις με ψηφιακές καινοτομίες. Αυτές οι θεατρικές τεχνολογίες, που αρχικά αναπτύχθηκαν ως «λύση ανάγκης», τώρα ενσωματώνονται σε ζωντανές παραστάσεις, για να δημιουργήσουν πιο πλούσιες και εμπυθιστικές εμπειρίες [4]. Η χρήση των τεχνικών του headphone theatre, για παράδειγμα, συμβάλλει στη δημιουργία πολυεπίπεδων περιβαλλόντων ήχου που ενισχύουν τη σύνδεση του κοινού με την αφήγηση [5];[1]. Έτσι, το θέατρο έχει εξελιχθεί, για να προσφέρει μία πιο προσωποποιημένη και ευέλικτη εμπειρία για το κοινό.

Επιπρόσθετα, το headphone theatre συνέχισε να αναπτύσσεται ως δημοφιλής και καινοτόμος μορφή, που δεν περιορίζεται πλέον σε πειραματικές ή εξειδικευμένες παραγωγές. Έχει καθιερωθεί ως αυτόνομο μέσο, που έχει κερδίσει ευρύτερη αποδοχή, επιτρέποντας στις παραγωγές να προσεγγίζουν κοινό πέρα από τους παραδοσιακούς χώρους του θεάτρου.

3.2. Πως οι απαιτήσεις του κοινού έχουν αλλάξει γύρω από τον σχεδιασμό ήχου

Μετά την πανδημία, οι προσδοκίες του κοινού όσον αφορά τον ήχο στο θέατρο έχουν αλλάξει σημαντικά. Οι εμπυθιστικές και πιο προσωπικές ηχητικές εμπειρίες που πρόσφεραν μορφές θεάτρου, όπως το headphone theatre, κατά τη διάρκεια της πανδημίας, έχουν οδηγήσει σε μεγαλύτερη ζήτηση εξελιγμένων τεχνικών ήχου και ηχοτοπίων σε όλους τους τύπους θεατρικών παραγωγών. Το κοινό πλέον αναμένει τώρα πιο λεπτομερή, εμπυθιστικά ηχητικά περιβάλλοντα, είτε παρακολουθεί ζωντανές, είτε ψηφιακές παραστάσεις. Η ακρίβεια και η οικειότητα του binaural audio και των τρισδιάστατων ηχοτοπίων που έγιναν δημοφιλή κατά τη διάρκεια της πανδημίας έθεσαν ένα νέο πρότυπο για το τι προσδοκά το κοινό από τον θεατρικό ηχητικό σχεδιασμό [5].

3.3. Μελλοντικές τάσεις όπως VR και AR στο θέατρο, και ο ρόλος του ήχου στις τάσεις αυτές

Καθώς η εικονική (VR) και η επαυξημένη (AR) πραγματικότητα εξελίσσονται διαρκώς, έχουν αρχίσει να ενσωματώνονται και στον χώρο του θεάτρου, ωθώντας τα όρια των ζωντανών παραστάσεων και της συμμετοχής του κοινού σε αυτές. Οι VR και AR τεχνολογίες επιτρέπουν εμπυθιστικές, πολύ-αισθητηριακές εμπειρίες, που μπορούν να ταξιδέψουν τους θεατές σε εντελώς νέους κόσμους, πολύ πιο μακριά από την σκηνή του θεάτρου. Ο σχεδιασμός του ήχου, λοιπόν, είναι και θα συνεχίσει να είναι κρίσιμος σε αυτές τις εξελίξεις, καθώς είναι απαραίτητος για τη δημιουργία ενός αληθοφανή και συναρπαστικού εικονικού κόσμου [5].

Συμπεράσματα

Η εξέλιξη του ηχητικού σχεδιασμού, από τις καινοτομίες της προ-COVID εποχής έως την άνοδο του headphone theatre, και AR και VR στον χώρο του θεάτρου, έχει επαναπροσδιορίσει τον τρόπο με τον οποίο το κοινό αλληλεπιδρά με μία παράσταση. Ο ήχος έχει μετατραπεί από υποστηρικτικό στοιχείο σε κινητήρια δύναμη για τη δημιουργία εμπυθιστικών, διαδραστικών εμπειριών. Καθώς το θέατρο συνεχίζει να αγκαλιάζει τις νέες τεχνολογίες, η περαιτέρω έρευνα σχετικά με τον αντίκτυπο των καθηλωτικών ηχοτοπίων και το μέλλον του υβριδικού θεάτρου θα είναι ζωτικής σημασίας για την κατανόηση και τη διαμόρφωση των προσδοκιών του κοινού.

Αναφορές

- [1] D. Kaye and J. LeBrecht, *Sound and Music for the Theatre*, Focal Press, New York, pp 150-158 (2015).
- [2] G. McAuley, *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre*, University of Michigan Press, Ann Arbor, pp 120-135 (2000).
- [3] B. Blesser and L. Salter, *Spaces Speak, Are You Listening? Experiencing Aural Architecture*, MIT Press, Cambridge, MA, pp 50-75 (2007).
- [4] N. Chapple, and A. Kattenbelt, «Augmented Reality and the Future of Performance» in *Proceedings of the Digital Theatrical Soundscapes Conference*, Cambridge University Press, pp 56-62 (2020).
- [5] G. McAuley, «The Role of Immersive Audio in Digital Performance» *J. Acoust. Soc. Am.* 127, pp 120-126 (2020).