



ΧΑΡΟΚΟΠΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΣΧΟΛΗ Ψηφιακής Τεχνολογίας

ΤΜΗΜΑ Πληροφορικής και Τηλεματικής

**Οι τεχνολογίες Πληροφορίας και Επικοινωνιών(ΤΠΕ), στη μουσική βιομηχανία.
Μια ποιοτική προσέγγιση.**

Πτυχιακή εργασία

Θεόδωρος Κώτσελας Α.Μ.: 214201

Επιβλέπουσα: Χ.Σοφianoπούλου

Αθήνα, 2020

Τριμελής Εξεταστική Επιτροπή

Επιβλέπουσα καθηγήτρια: Χρύσα Σοφianoπούλου

Μέλη τριμελούς επιτροπής:

Δημήτρης Μιχαήλ

Ηρακλής Βαρλάμης

δηλώνω υπεύθυνα ότι:

- 1) Είμαι ο κάτοχος των πνευματικών δικαιωμάτων της πρωτότυπης αυτής εργασίας και από όσο γνωρίζω η εργασία μου δε συκοφαντεί πρόσωπα, ούτε προσβάλλει τα πνευματικά δικαιώματα τρίτων.
- 2) Αποδέχομαι ότι η ΒΚΠ μπορεί, χωρίς να αλλάξει το περιεχόμενο της εργασίας μου, να τη διαθέσει σε ηλεκτρονική μορφή μέσα από τη ψηφιακή Βιβλιοθήκη της, να την αντιγράψει σε οποιοδήποτε μέσο ή/και σε οποιοδήποτε μορφότυπο καθώς και να κρατά περισσότερα από ένα αντίγραφα για λόγους συντήρησης και ασφάλειας.

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους όσους βοήθησαν, ο καθένας με τον τρόπο του, στη δημιουργία και την υλοποίηση της παρούσας πτυχιακής εργασίας.

Περιεχόμενα:

Περίληψη	7
-----------------	---

1^ο Κεφάλαιο: Βιβλιογραφική ανασκόπηση στη Μουσική Βιομηχανία

1.1 Εισαγωγή	8
1.2 Ήχος και Μουσική	9
1.2.1 Μουσικός ήχος	9
1.2.2 Αναγνώριση ήχου από το περιβάλλον	10
1.3 Μετάδοση/Προώθηση μουσικής	12
1.3.1 Youtube	13
1.3.2 Spotify	14
1.3.3 iTunes	15
1.3.4 Amazon Music	15
1.3.5 Google Play Music	16
1.4 Δισκογραφία και ΤΠΕ	16
1.4.1 Εισαγωγή-DIY	16
1.4.2 i)Cubase	17
ii)Logic Pro	17
iii)Pro Tools	18
iv)Aria Maestosa	19
v)Garage Band	19
vi)Reaper	19
vii)Ableton	20
viii)Autotune	20
ix)VST-Plug-ins	21
1.5 Πνευματικά Δικαιώματα	22

2^ο Κεφάλαιο: Μεθοδολογία

2.1 Στόχος της έρευνας	24
2.2 Ερευνητικά ερωτήματα	24
2.3 Οδηγός συνέντευξης	24
2.4 Ερευνητική μέθοδος και διαδικασία	27

3^ο Κεφάλαιο: Συνεντεύξεις Μουσικών – Ηχοληπτών

3.1 1 ^η συνέντευξη με μουσικό	29
3.2 2 ^η συνέντευξη με μουσικό	34
3.3 3 ^η συνέντευξη με μουσικό	39
3.4 4 ^η συνέντευξη με μουσικό	43
3.5 5 ^η συνέντευξη με μουσικό – μουσικό παραγωγό	48
3.6 6 ^η συνέντευξη με ηχολήπτη – μουσικό παραγωγό	52

4^ο Κεφάλαιο: Συμπεράσματα Ποιοτικής Έρευνας

4.1 Εισαγωγή	61
4.2 Συμπεράσματα	61

4.2.1 Ποιες είναι οι απόψεις των μουσικών - μουσικών παραγωγών για τις ΤΠΕ στη μουσική παραγωγή σήμερα?.....	61
4.2.2 Ποιες είναι οι απόψεις των μουσικών – μουσικών παραγωγών για τις ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία σήμερα?.....	62
4.2.3 Πόσο ευρύ είναι το φάσμα της εξέλιξης των ΤΠΕ?.....	62
4.2.4 Οι ΤΠΕ, βοηθούν πραγματικά τους μουσικούς, τους παραγωγούς και τις δισκογραφικές?.....	63
4.2.5 Τι ευκολίες προσφέρουν οι ΤΠΕ σήμερα?.....	63
4.2.6 Υπάρχουν δυσκολίες στην εφαρμογή και χρήση τους?.....	63
4.2.7 Πώς έχουν επηρεάσει οι ΤΠΕ, όλο το τοπίο στην προώθηση και στα έσοδα ολόκληρης της βιομηχανίας?.....	64
4.2.8 Τι γνώσεις χρειάζονται από το χρήστη, ώστε να γίνει πλήρης αξιοποίηση των ΤΠΕ?.....	64
4.2.9 Υπάρχουν και αρνητικά στην διαδεδομένη χρήση των ΤΠΕ στη μουσική σήμερα ή μόνο θετικά?.....	65
4.2.10 Τι προβλέπεται για τη μελλοντική εξέλιξή τους?.....	65
4.3 Επίλογος.....	65
4.3.1 Τελικό συμπέρασμα.....	65
4.3.2 Περιορισμοί της έρευνας.....	66
4.3.3 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα.....	66
<u>Βιβλιογραφία</u>	67

Περίληψη

Σκοπός της παρούσας πτυχιακής εργασίας, είναι να μελετήσουμε το πώς οι τεχνολογίες πληροφορίας και επικοινωνιών(ΤΠΕ) έχουν συμβάλει στη μουσική βιομηχανία, μέσω της συνεχούς εξέλιξής τους. Αναλυτικότερα θα κάνουμε μια αναδρομή στο παρελθόν, στο παρόν και θα εξετάσουμε και όλα αυτά που μπορούν να γίνουν στο μέλλον.

Αυτό που θα δούμε είναι το κατά πόσον αυτή η εξέλιξη, έχει βοηθήσει όντως και στην εξέλιξη της όλης μουσικής βιομηχανίας, εάν έχει βοηθήσει τους ίδιους τους καλλιτέχνες καθώς επίσης και το τι μπορεί να αλλάξει στο μέλλον, προς το καλύτερο.

Για να ολοκληρωθεί η παρούσα εργασία, βοήθησαν μουσικοί, καλλιτέχνες και μουσικοί παραγωγοί, που με τις γνώσεις τους, προσέφεραν πολλά για την κατανόηση της υπάρχουσας κατάστασης καθώς και για το τι περιμένουμε στο μέλλον. Απάντησαν σε ερωτήματα με τη μορφή συνέντευξης και στο τέλος, με βάσει τις απαντήσεις τους αυτές, βγήκαν τα τελικά συμπεράσματα.

Όπως θα δούμε, η εξέλιξη της τεχνολογίας, βοηθάει πολύ στη βελτίωση της ποιοτικότερης και γρηγορότερης παραγωγής της μουσικής, σε σχέση με το παρελθόν καθώς επίσης οι νέες τεχνολογίες, βοηθούν πολύ και ποικιλοτρόπως και τη ζωντανή μουσική. Επιπρόσθετα , θα δούμε ότι τα νέα μέσα που έχει κάποιος για να προωθήσει σήμερα τη μουσική του και πως αυτά βοηθούν στο να προβληθεί σε μεγαλύτερο κοινό.

Η πτυχιακή εργασία έχει 4 κεφάλαια. Στο 1^ο κεφάλαιο, γίνεται η βιβλιογραφική ανασκόπηση της μουσικής βιομηχανίας, σε διάφορους τομείς της, που αφορούν τους μουσικούς και τους μουσικούς παραγωγούς. Στο 2^ο κεφάλαιο, μελετάται η μεθοδολογία της εργασίας, δηλαδή ο στόχος της έρευνας, τα ερευνητικά ερωτήματα, ο οδηγός των συνεντεύξεων, καθώς επίσης και η ερευνητική μέθοδος και διαδικασία που ακολουθήθηκε. Στο 3^ο κεφάλαιο, παρουσιάζονται οι συνεντεύξεις που πραγματοποιήθηκαν με τους μουσικούς και τους μουσικούς παραγωγούς. Στο 4^ο κεφάλαιο, μελετούνται τα συμπεράσματα της ποιοτικής έρευνας, που προέκυψαν από τις συνεντεύξεις. Στο τέλος, παρατίθεται η βιβλιογραφία.

Λέξεις κλειδιά: ΤΠΕ, μουσική παραγωγή, εξέλιξη μουσικής βιομηχανίας, συνεντεύξεις, diY παραγωγή.

Κεφάλαιο 1: Βιβλιογραφική ανασκόπηση στη Μουσική Βιομηχανία

1.1 Εισαγωγή

Ως μουσική ορίζεται η τέχνη που βασίζεται στην οργάνωση ήχων με σκοπό τη σύνθεση, εκτέλεση και ακρόαση/λήψη ενός έργου. Με τον όρο μουσική εννοείται επίσης και το σύνολο ήχων από το οποίο απαρτίζεται ένα μουσικό κομμάτι.

Η μουσική γίνεται αντιληπτή μέσω της ακοής, η οποία εκτείνεται στον άνθρωπο από τα 20 έως και 20.000 (Hertz). Δεν λείπουν, ωστόσο, και κομμάτια μουσικής που χρησιμοποιούν υπέρηχους (άνω των 20 KHz) αλλά και υποήχους (κάτω των 20 Hz) - ειδικά οι δε γίνονται αισθητοί με το σώμα του ακροατή.

Η μουσική σχετίζεται άμεσα με την τεχνολογία. Η πιο συνηθισμένη σχέση όταν μιλάμε για μουσική τεχνολογία είναι η χρήση των υπολογιστών. Από τις πολλές εφαρμογές των ηλεκτρονικών υπολογιστών στη μουσική ξεχωρίζουν οι παρακάτω: σύνθεση έργων, δημιουργία καινούριων ηχοχρωμάτων, επεξεργασία πληροφοριών, επεξεργασία ηχητικού υλικού, επεξεργασία γραφών και εκτύπωση.

Ενδεικτικά, ορισμένες υπολογιστικές εφαρμογές παρατίθενται παρακάτω με βάση τη λειτουργία τους:

- **Εργοσταθμοί Ψηφιακού Ήχου:** Cubase, Sonar, Cakewalk, Pro Tools, SADiE
- **Επεξεργαστές Ψηφιακού Ήχου:** Metasynth, Atmoggen, Wavelab, Spear
- **Γραφικά Περιβάλλοντα Προγραμματισμού:** Pure Data, Max/MSP, *Pluggo*, *AudioMulch*
- **Γλώσσες προγραμματισμού:** SuperCollider, CSound, Chuck
- **Σύνθεση μουσικής σε μορφή παρτιτούρας:** Sibelius, Finale, Aria Maestosa

Άρα βλέπουμε ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας βοηθά στην ευκολότερη και ποιοτικότερη παραγωγή μουσικής μέσω αυτών των προγραμμάτων.

1.2 Έγχος και Μουσική

1.2.1 Μουσικός ήχος:

Μουσικός ήχος, κάθε τόνος με χαρακτηριστικά όπως η ελεγχόμενη pitch και timbre. Ο ήχος παράγεται από μουσικά όργανα, των οποίων οι περιοδικές δονήσεις και ταλαντώσεις, ελέγχονται από τον χειριστή τους (τον performer).

Το ότι κάποιοι ήχοι είναι εγγενώς μουσικοί, ενώ κάποιοι άλλοι όχι είναι μια υπεραπλούστευση. Από το σιγανό χτύπημα ενός κουδουνιού έως το δυνατό χτύπημα μιας πόρτας, όλα είναι ένα υποψήφιο συστατικό του είδους των ήχων, που αποτελούν τον οργανισμό που ονομάζουμε μουσική. Οι επιλογές των ήχων που για δημιουργία μουσικής είναι αυστηρώς περιορισμένες σε όλα τα μέρη και περιόδους, από μια ποικιλία φυσικών παραγόντων, αισθητικών παραγόντων και παραγόντων κουλτούρας. [1]

Η θεμελιώδης διάκριση γίνεται συνήθως μεταξύ του τόνου και του θορύβου, μια διάκριση που αποσαφηνίζεται καλύτερα, όταν αναφερόμαστε στα φυσικά χαρακτηριστικά του ήχου. Ο τόνος διαφέρει από τον θόρυβο κυρίως επειδή διαθέτει χαρακτηριστικά που του επιτρέπουν να θεωρείται αυτόνομος. Ο θόρυβος, αναγνωρίζεται περισσότερο, όχι από τον χαρακτήρα του, αλλά από την πηγή του. Για παράδειγμα ο θόρυβος της βρύσης που στάζει, η κιμωλία που γράφει ή η πόρτα όταν τρίζει. Παρόλο που συχνά οι τόνοι, ταυτίζονται με τις πηγές από τις οποίες προέρχονται (π.χ. ο τόνος του βιολιού, ο τόνος της φλογέρας), επιτυγχάνουν ευκολότερα την αυτονομία, επειδή κατέχουν τον ελεγχόμενη pitch, timbre, ένταση και διάρκεια, γνωρίσματα που τους κάνουν να υπάγονται στον μουσικό οργανισμό. Τα μουσικά όργανα στα οποία τους δίδεται η ιδιότητα ότι δημιουργούν μουσικούς ήχους ή τόνους, είναι αυτά τα οποία μπορούν να παράξουν περιοδικές δονήσεις. Η περιοδικότητά τους είναι η ελεγχόμενη (δηλαδή, μουσική) βάση τους. Οι χορδές του βιολιού, τα χείλη του παίκτη της τρομπέτας, το γλωσσίδι σαξοφώνου και οι ξύλινες πλάκες του ξυλόφωνου είναι όλα, με τους μοναδικούς τρόπους τους, παραγωγοί περιοδικών δονήσεων. Η τονικότητα, ή η υψηλή-χαμηλή, που δημιουργείται από καθένα από αυτά τα δονούμενα σώματα είναι προϊόν δόνησης. Η Timbre (χρώμα τόνου- χροιά) είναι το αποτέλεσμα των ταυτόχρονων κινήσεων που ενεργοποιούνται από οποιοδήποτε μέσο κατά τη διάρκεια της δόνησής του. Η ένταση είναι προϊόν της δύναμης-σφοδρότητας αυτής της κίνησης. Η διάρκεια είναι το χρονικό διάστημα που διατηρείται ένας τόνος. [1]

Καθεμία από αυτές τις ιδιότητες αποτυπώνεται σε μια κυματομορφή του τόνου. Το μοτίβο μπορεί να απεικονιστεί ως ελαστικό γλωσσίδι - όπως αυτό ενός κλαρινέτου - στερεωμένο στο ένα άκρο, κινούμενο σαν εκκρεμές σε μοτίβο από και προς-πίσω όταν τεθεί σε κίνηση. Σαφώς, η κίνηση αυτού του γλωσσιδίου θα είναι ανάλογη με την εφαρμοζόμενη δύναμη. Το τόξο κίνησής του θα είναι μικρότερο ή μεγαλύτερο, ανάλογα με τον βαθμό πίεσης που χρησιμοποιείται για να το θέσει σε κίνηση. Μόλις μετακινηθεί, θα ταλαντευθεί έως ότου η

τριβή και η δική της αδράνεια το κάνουν να επιστρέψει στην αρχική του κατάσταση. Καθώς κινείται μέσω του τόξου του, το γλωσσίδιο περνάει από έναν περιοδικό αριθμό κύκλων ανά μονάδα χρόνου, παρόλο που η ταχύτητά του δεν είναι σταθερή. Με αυτές τις συνθήκες να επικρατούν, η κίνησή του με το χρόνο θα μπορούσε να χαρτογραφηθεί τοποθετώντας μια γραφίδα άνθρακα στην κινούμενη κεφαλή της και, στη συνέχεια, τραβώντας μια λωρίδα χαρτιού κάτω από αυτήν με ομοιόμορφο ρυθμό. Η μετατόπιση του γλωσσιδίου μειώνεται με ομαλό τρόπο καθώς περνά ο χρόνος (μείωση έντασης). Κάθε κύκλος του τόξου του είναι χωρισμένος σε ίσα διαστήματα (ομοιόμορφη συχνότητα). Κάθε περίοδος κίνησης σχηματίζει το ίδιο μοτίβο τόξου (ομοιόμορφο περιεχόμενο κύματος). Εάν αυτή η δονητική κίνηση ήταν ηχητική, θα μπορούσε να περιγραφεί ως εξής: μεγαλώνει ασθενέστερα από την αρχή (φθίνουσα ένταση) έως ότου γίνει ακουστική. παραμένει σε ένα σταθερό επίπεδο ύψους (σταθερό βήμα) και είναι αμετάβλητης τονικής ποιότητας (ομοιόμορφη χροιά). Εάν το γλωσσίδιο ήταν μέρος ενός κλαρινέτου και ο παίκτης συνέχιζε να το φυσάει με αμετάβλητη πίεση, η ένταση, η τονικότητα και το ηχόχρωμα θα εμφανίζονταν σταθερά.

Οι περισσότεροι μουσικοί τόνοι διαφέρουν από τον τόνο επίδειξης, καθώς αποτελούνται από περισσότερες από μία κυματομορφές. Κάθε υλικό που υφίσταται δονητική κίνηση επιβάλλει τις δικές του χαρακτηριστικές ταλαντώσεις στη θεμελιώδη δόνηση. Το γλωσσίδι πιθανότατα θα δονείται σε μέρη καθώς και ολόκληρο, δημιουργώντας έτσι έξτρα κυματομορφές εκτός από τη θεμελιώδη κυματομορφή. Αυτά τα τμήματα δεν είναι τυχαία. Έχουν αρμονικές σχέσεις με τη θεμελιώδη κίνηση που εκφράζονται σε λόγους συχνότητας 1:2,3:4, κλπ. Αυτό σημαίνει ότι το γλωσσίδι (ή η χορδή ή η δέσμη αέρα), δονείται σε μισά και σε τρίτα και σε τέταρτα, καθώς και ολόκληρο. Άλλος ένας τρόπος για να εκφραστεί αυτό, είναι ότι το μισό σώμα δονείται σε συχνότητα δύο φορές μεγαλύτερα από το ολόκληρο. Ένα τρίτο δονείται με συχνότητα τρεις φορές μεγαλύτερη κλπ. [1]

Ο ήχος κατά τη διάρκεια της παραγωγικής διαδικασίας, όπως είναι προφανές, αφορά και τον μουσικό και τον παραγωγό. Κατά τη διάρκεια μιας ηχογράφησης (ενός μουσικού οργάνου ή φωνητικών) σε ένα επαγγελματικό στούντιο ή στο σπίτι, ο ήχος αναπαριστάται, όπως αναφέρθηκε, σαν κυματομορφή στο αντίστοιχο πρόγραμμα ηχογράφησης (daw). Το ότι η όλη διαδικασία γίνεται πλέον ψηφιακά και όχι αναλογικά, συμβάλει στην διευκόλυνση της όλης διαδικασίας.

1.2.2 Αναγνώριση ήχου από το περιβάλλον:

Μέσω των νέων τεχνολογιών, είναι ευκολότερο να αναγνωρίζουμε είτε μουσική είτε γενικότερα ήχους, οι οποίοι βρίσκονται στο εξωτερικό μας περιβάλλον. Για παράδειγμα όταν βρισκόμαστε σε ένα μαγαζί και θέλουμε να μάθουμε ποιο είναι το τραγούδι που παίζει εκείνη τη στιγμή. Αυτό και πολλές άλλες λειτουργίες, είναι πλέον διαθέσιμες και συνεχώς αναπτυσσόμενες. [2]

Όπως αναφέρθηκε, υπάρχει μια αυξανόμενη ανάγκη για αυτόματη αναγνώριση μουσικής ή άλλων ηχητικών σημάτων που παράγονται από διάφορες πηγές. Για παράδειγμα, οι κάτοχοι πνευματικών δικαιωμάτων ή οι διαφημιστές ενδιαφέρονται να λάβουν δεδομένα σχετικά με τη συχνότητα μετάδοσης του υλικού τους. Οι υπηρεσίες παρακολούθησης μουσικής παρέχουν λίστες αναπαραγωγής μεγάλων ραδιοφωνικών σταθμών σε μεγάλες αγορές. Οι καταναλωτές θα ήθελαν να αναγνωρίσουν τραγούδια ή broadcasts στο ραδιόφωνο,

ώστε να μπορούν να αγοράσουν νέα και ενδιαφέρουσα μουσική ή άλλα προϊόντα και υπηρεσίες. Οποιοδήποτε είδος συνεχούς ή κατ' απαίτηση ηχητικής αναγνώρισης είναι αναποτελεσματικό και κουραστικό όταν εκτελείται από ανθρώπους. Μια αυτοματοποιημένη μέθοδος αναγνώρισης μουσικής ή ήχου θα παρείχε έτσι σημαντικά οφέλη στους καταναλωτές, τους καλλιτέχνες και σε μια ποικιλία βιομηχανιών. Καθώς το πρότυπο διανομής μουσικής μετατοπίζεται από αγορές καταστημάτων στη λήψη μέσω του διαδικτύου, είναι αρκετά εφικτό να συνδεθεί απευθείας η αναγνώριση μουσικής που εφαρμόζεται από υπολογιστή με αγορές μέσω του διαδικτύου και άλλες υπηρεσίες που βασίζονται στο διαδίκτυο.

Στο παρελθόν, η αναγνώριση των τραγουδιών που παίζονται στο ραδιόφωνο πραγματοποιούνταν με αντιστοίχιση ραδιοφωνικών σταθμών και με τις ώρες που τα τραγούδια παίζονται, με λίστες αναπαραγωγής που παρέχονται είτε από τους ραδιοφωνικούς σταθμούς είτε από πηγές τρίτων. Αυτή η μέθοδος περιορίζεται εγγενώς μόνο σε ραδιοφωνικούς σταθμούς για τους οποίους διατίθενται πληροφορίες. Εκτός αυτού, ήταν μια χρονοβόρα και δύσκολη διαδικασία.^[2]

Οποιαδήποτε μεγάλης κλίμακας αναγνώριση ήχου απαιτεί κάποιο είδος ανάκτησης ήχου βάσει περιεχομένου, στην οποία ένα άγνωστο σήμα εκπομπής συγκρίνεται με μια βάση δεδομένων γνωστών σημάτων για την αναγνώριση παρόμοιων ή πανομοιότυπων σημάτων από τη βάση δεδομένων. Πρέπει να σημειωθεί ότι η ανάκτηση ήχου βάσει περιεχομένου διαφέρει από την υπάρχουσα ανάκτηση ήχου από web search engines, στις οποίες πραγματοποιείται αναζήτηση μόνο του κειμένου metadata που συμπεριλαμβάνει ή σχετίζεται με αρχεία ήχου. Επίσης, πρέπει να σημειωθεί ότι ενώ η αναγνώριση ομιλίας είναι χρήσιμη για τη μετατροπή φωνητικών σημάτων σε κείμενο που μπορεί στη συνέχεια να αρχειοθετηθεί και να αναζητηθεί χρησιμοποιώντας γνωστές τεχνικές, αυτό δεν ισχύει για τη μεγαλύτερη πλειονότητα των ηχητικών σημάτων που περιέχουν μουσική και ήχους. Κατά κάποιο τρόπο, η ανάκτηση πληροφοριών ήχου είναι ανάλογη με την ανάκτηση πληροφοριών βάσει κειμένου που παρέχονται από μηχανές αναζήτησης. Ωστόσο, η αναγνώριση ήχου δεν είναι ανάλογη: τα ηχητικά σήματα δεν διαθέτουν εύκολα αναγνωρίσιμες οντότητες, όπως λέξεις που παρέχουν αναγνωριστικά για αναζήτηση και αρχειοθέτηση. Ως εκ τούτου, τα τρέχοντα σχήματα ανάκτησης ήχου επεξεργάζονται ηχητικά σήματα με υπολογισμένη αντίληψη και τεχνικές, που αντιπροσωπεύουν διάφορες μορφές στην ποιότητα ή τα χαρακτηριστικά του σήματος.^[2]

Η ανάκτηση ήχου βάσει περιεχομένου πραγματοποιείται συνήθως με ανάλυση ενός σήματος query για τη λήψη ενός αριθμού αντιπροσωπευτικών χαρακτηριστικών και, στη συνέχεια, γίνεται η εφαρμογή ενός measure ομοιότητας με τα παράγωγα χαρακτηριστικά, για τον εντοπισμό αρχείων βάσης δεδομένων που είναι περισσότερο όμοια με το σήμα query. Η ομοιότητα των ληφθέντων αντικειμένων είναι απαραίτητως μια αντανάκλαση των χαρακτηριστικών που έχουν επιλεγεί. Μια σειρά από μεθόδους ανάκτησης βάσει περιεχομένου είναι διαθέσιμες στην τέχνη. Για παράδειγμα, η U.S. Pat. No. 5.210.820, που εκδόθηκε στην Kenyon, αποκαλύπτει μια μέθοδο αναγνώρισης σήματος στην οποία τα λαμβανόμενα σήματα υποβάλλονται σε επεξεργασία και δειγματοληψία για τη λήψη τιμών σήματος σε κάθε σημείο δειγματοληψίας. Οι στατιστικές ροπές των τιμών δειγματοληψίας υπολογίζονται στη συνέχεια για τη δημιουργία ενός διανύσματος χαρακτηριστικών που μπορεί να συγκριθεί με αναγνωριστικά αποθηκευμένων σημάτων για ανάκτηση παρόμοιων σημάτων. Οι U.S. Pat. No. 4.450.531 και U.S. Pat. No. 4.843.562, αμφότεροι που εκδόθηκαν στους Kenyon et al., αποκαλύπτουν παρόμοιες μεθόδους ταξινόμησης πληροφοριών μετάδοσης στις

οποίες οι διασταυρούμενες συσχετίσεις υπολογίζονται μεταξύ μη αναγνωρισμένων σημάτων και αποθηκευμένων σημάτων αναφοράς. [2]

Για να αντιμετωπιστούν όλες οι πιθανότητες προβλήματος, υπάρχουν διάφορα objects σε αυτή την εφεύρεση που επιτελούν λειτουργίες. Συγκεκριμένα:

- Ένα πρωταρχικό object που παρέχει μια μέθοδο για την αναγνώριση ενός ηχητικού σήματος που υπόκειται σε υψηλό επίπεδο θορύβου και παραμόρφωσης.
- Ένα περαιτέρω object που παρέχει μια μέθοδο αναγνώρισης που μπορεί να πραγματοποιηθεί σε πραγματικό χρόνο με βάση μόνο λίγα δευτερόλεπτα του σήματος που θα αναγνωριστεί.
- Ένα άλλο object, παρέχει μια μέθοδο αναγνώρισης που μπορεί να αναγνωρίζει ήχους με βάση δείγματα από σχεδόν οπουδήποτε μέσα στον ήχο (από όλη τη διάρκειά του), όχι μόνο στην αρχή.
- Ένα επιπρόσθετο object, παρέχει μια μέθοδο αναγνώρισης που δεν απαιτεί κωδικοποίηση ή συσχέτιση δειγμάτων ήχου με συγκεκριμένους ραδιοφωνικούς σταθμούς ή λίστες αναπαραγωγής.
- Ένα περαιτέρω object, παρέχει μια μέθοδο αναγνώρισης που μπορεί να αναγνωρίζει καθεμία από τις πολλαπλές ηχογραφήσεις που αναμινύονται μαζί, σε μία μόνο ροή.
- Τέλος, ένα άλλο object, παρέχει ένα σύστημα αναγνώρισης ήχου στο οποίο ο άγνωστος ήχος μπορεί να παρέχεται στο σύστημα από οποιοδήποτε περιβάλλον με σχεδόν οποιαδήποτε γνωστή μέθοδο.

Συμπερασματικά, αυτά τα αντικείμενα και τα πλεονεκτήματα, επιτυγχάνονται με μια μέθοδο για την αναγνώριση ενός δείγματος μέσω, όπως ένα δείγμα ήχου, δεδομένου ενός ευρετηρίου βάσης δεδομένων ενός μεγάλου αριθμού γνωστών αρχείων πολυμέσων. Το ευρετήριο βάσης δεδομένων περιέχει δακτυλικά αποτυπώματα που αντιπροσωπεύουν χαρακτηριστικά σε συγκεκριμένες τοποθεσίες των αρχείων ευρετηρίου μέσω. Το άγνωστο δείγμα μέσω ταυτίζεται με ένα αρχείο πολυμέσων στη βάση δεδομένων (το winning media file) του οποίου οι σχετικές θέσεις των δακτυλικών αποτυπωμάτων ταιριάζουν περισσότερο με τις σχετικές θέσεις των δακτυλικών αποτυπωμάτων του δείγματος. Στην περίπτωση αρχείων ήχου, η χρονική εξέλιξη των δακτυλικών αποτυπωμάτων του winning media file ταιριάζει με τη χρονική εξέλιξη των δακτυλικών αποτυπωμάτων στο δείγμα. [2]

1.3 Μετάδοση/προώθηση μουσικής

Τα τελευταία χρόνια νέες μορφές ψηφιακής διανομής, μεταμορφώνουν δραματικά το τοπίο στη διανομή και προώθηση της μουσικής, σε σχέση με το παρελθόν. [3]

Ειδικότερα, η διανομή μουσικής μέσω υπηρεσιών streaming, “μεγαλώνει” με ραγδαίους ρυθμούς σε όλο τον κόσμο. Ενώ κάποιοι μελετητές υποστηρίζουν τη μέθοδο αυτή ως τη σωτηρία της ηχογραφημένης μουσικής βιομηχανίας και δισκογραφίας που μαστίζονται από την πειρατεία, κάποιοι άλλοι κρούουν τον κώδωνα του κινδύνου για τις χαμηλές

πληρωμές των υπηρεσιών αυτών προς τους καλλιτέχνες και από τη μετατόπιση που προκαλείται από τα μόνιμα downloads.

Υπάρχουν δύο διακριτά είδη music streaming υπηρεσιών, οι interactive και οι non-interactive.

Οι interactive υπηρεσίες, όπως είναι το Spotify, το iTunes, το YouTube κ.ά., επιτρέπουν στους χρήστες να διαλέγουν ποιο τραγούδι θέλουν να ακούσουν κάθε φορά. Το ένα τέταρτο των 60m χρηστών του Spotify, πληρώνουν 10\$ το μήνα για την υπηρεσία. Οι υπόλοιποι free users, πληρώνουν έμμεσα, μέσω της έκθεσής τους σε διαφημίσεις. [3]

Οι non-interactive υπηρεσίες όπως για παράδειγμα το Pandora, δεν επιτρέπουν στους χρήστες να επιλέξουν συγκεκριμένο τραγούδι για να ακούσουν, αλλά τους παρέχουν προσαρμοσμένους σταθμούς που παράγουν μια συνεχή ροή τραγουδιών (που αποτελούνται από παρόμοια είδη τραγουδιών ή καλλιτεχνών).

Οι υπηρεσίες music streaming, περιγράφουν τον εαυτό τους ως “εργαλεία” ανακάλυψης μουσικής. Σε αυτό βοηθά και το γεγονός ότι παρέχουν στους χρήστες, τη δυνατότητα ακρόασης “εικονικών” ραδιοφωνικών σταθμών κάτι που συμβάλει στην προώθηση μουσικής που υπό άλλες συνθήκες θα παρέμενε λιγότερο γνωστή, και άρα αυτό έχει σαν αποτέλεσμα την τόνωση των πωλήσεων. [3]

1.3.1 Youtube:

Το Youtube είναι ένα, μεταξύ άλλων, μουσικό κανάλι προώθησης μουσικής, με περισσότερο από 1 δισεκατομμύριο χρήστες το μήνα. Έχει γίνει το 3^ο site σε επισκεψιμότητα στον κόσμο, πίσω μόνο από το Google και το Facebook.

Μερικοί βλέπουν το Youtube σαν ένα site γεμάτο ερασιτέχνες που σπαταλούν το χρόνο τους ανεβάζοντας «φτωχού» περιεχομένου και «φτωχής» παραγωγής περιεχόμενο, ενώ κάποιοι άλλοι το βλέπουν ως την ευκαιρία τους να γίνουν γνωστοί, ως τον δάσκαλο που τους καταλαβαίνει πιο πολύ από όλους ή το μέσο που θα κάνουν μια συζήτηση με τους φίλους τους. Το Youtube, επιτρέπει όλα τα παραπάνω να συμβούν.

Λειτουργεί ως «εικονικό» coffee house, στο οποίο οι άνθρωποι μπορούν να μοιραστούν ιδέες και να έρθουν σε επαφή με ομοϊδεάτες τους ή contrasting για να συζητήσουν για ιδέες, τέχνες και μουσική. [4]

Συγκεκριμένα για τη μουσική, υπάρχει ξεχωριστή ενότητα που σου επιτρέπει να μάθεις από πιο έμπειρους καλλιτέχνες. Μια άλλη ενότητα περιέχει βίντεο από διάσημους, signed καλλιτέχνες.

Από την άλλη, υπάρχουν και βίντεο τα οποία είναι παράνομα ανεβασμένα, καθώς έχουν ανέβει χωρίς την άδεια του κατόχου των πνευματικών δικαιωμάτων του κομματιού ή του video clip. Μια στο τόσο, οι αρμόδιες αρχές αποθαρρύνουν τους χρήστες να παρακολουθούν βίντεο με τέτοιο περιεχόμενο. Τελικά, όμως σχεδόν πάντα, υπάρχουν άνθρωποι που βρίσκουν τρόπους να ξανανεβάσουν τέτοια βίντεο και να τα κάνουν πάλι διαθέσιμα σε όλους.

Οι ανάγκες όσων το χρησιμοποιούν ως αναπαραγωγής και διακίνησης μουσικής, ποικίλουν από το να ακούσουν την ερμηνεία ενός δημοφιλούς τραγουδιού, να κάνουν remixing ήδη υπάρχον δημοφιλές περιεχόμενο ή και να μοιραστούν δικά τους πρωτότυπα τραγούδια με τον υπόλοιπο κόσμο. Θέλουν και μπορούν να μάθουν πώς να παίξουν το αγαπημένο τους lick στην κιθάρα ή τι δάχτυλα να χρησιμοποιήσουν σε μια σύνθετη αλληλουχία ακόρντων στο πιάνο. Μπορούν τα διαφημίσουν τα EPs τους(επεξήγηση:cd με λίγα μουσικά κομμάτια) και να δουν τα αγαπημένα τους μουσικά βίντεο. Μπορούν να ανεβάσουν διασκευές των αγαπημένων τους κομματιών και να συνεργαστούν με μουσικούς από ολόκληρο τον κόσμο. Τους παρέχεται η δυνατότητα να τραγουδήσουν karaoke ή να ηχογραφήσουν και να ανεβάσουν ένα κομμάτι με σκοπό να δείξουν τις μουσικές τους δεξιότητες.

Οι δυνατότητες που παρέχονται από τη συγκεκριμένη υπηρεσία διαμοιρασμού βίντεο περιορίζονται μόνο από τη φαντασία των χρηστών και τους όρους χρήσης της. [4]

1.3.2 Spotify:

Το spotify είναι μια υπηρεσία streaming μουσικής, που προσφέρει low latency πρόσβαση σε μια βιβλιοθήκη με περισσότερα από 8 εκατομμύρια τραγούδια.

Το streaming πραγματοποιείται από ένα συνδυασμό client-server access και peer-to-peer πρωτόκολλα. Επιτρέπει στους χρήστες να διαλέγουν ελεύθερα τα τραγούδια που θέλουν να ακούσουν και να περιηγηθούν και να αναζητήσουν διάφορα μουσικά κομμάτια. [5]

Τα δεδομένα “στριμάρωνται” από κάποιο server καθώς και από ένα δίκτυο peer-to-peer. Η υπηρεσία αυτή προσφέρεται σε δύο εκδόσεις: Τη δωρεάν που περιλαμβάνει διαφημίσεις και την premium (pay-per-month) έκδοση. Η premium έκδοση περιλαμβάνει κάποια έξτρα χαρακτηριστικά όπως είναι το music streaming σε υψηλότερο bitrate, καθώς και ο συγχρονισμός των playlists για offline χρήση. [5]

Ένα από τα διακριτά χαρακτηριστικά του Spotify client, είναι η χαμηλή playback latency. Η μέση καθυστέρηση για να γίνει playback ένα κομμάτι, είναι 265 ms. Η υπηρεσία αυτή δεν είναι web based, αλλά αντ’ αυτού χρησιμοποιεί ένα ιδιόκτητο client πρωτόκολλο.

Το spotify χρησιμοποιεί cache (κρυφή μνήμη). Το caching είναι σημαντικό για δύο λόγους. Πρώτον, είναι σύνηθες οι χρήστες να ακούν το ίδιο track πολλές φορές, και το caching αποτρέπει την ανάγκη για re-downloaded του ίδιου κομματιού. Δεύτερον, τα cached μουσικά δεδομένα μπορούν να γίνουν served από τον client στο peer-to-peer overlay. Το cache μπορεί να αποθηκεύσει μερικώς κάποιο track, οπότε εάν κάποιος πελάτης κατεβάσει ένας μέρος ενός κομματιού, αυτό το μέρος θα γίνει cached. Το cached περιεχόμενο είναι κρυπτογραφημένο και δεν μπορεί να χρησιμοποιηθεί από άλλους χρήστες. [5]

Οι βασικές ρυθμίσεις για το μέγιστο cache κάποιου χρήστη είναι να είναι το μέγιστο μέχρι το 10% του ελεύθερου χώρου στο δίσκο (εξαιρώντας το μέγεθος του ίδιου του cache).

Πρέπει να είναι το λιγότερο 50MB και το περισσότερο 10GB. Το μέγεθος αυτό, μπορεί να οριστεί από το χρήστη να είναι μεταξύ 1 και 100GB, σε 1GB προσαύξηση.

Η εξαγωγή του cache γίνεται με μια LRU (Least Recently Used) πολιτική. Προσομοιώσεις, χρησιμοποιώντας δεδομένα σχετικά με την cache και την αναπαραγωγή αρχείων καταγραφής(playback logs), δείχνουν ότι, παρόλο που το cache είναι μεγάλο, η πολιτική απομάκρυνσης δεν έχει μεγάλη επίδραση στην αποτελεσματικότητα της κρυφής μνήμης(cache). [5]

1.3.3 iTunes:

Τα iTunes είναι ένα μέσο αναπαραγωγής μουσικής, μία βιβλιοθήκη πολυμέσων, διαδικτυακός ραδιοφωνικός φορέας και εφαρμογή διαχείρισης mobile συσκευής που αναπτύχθηκε από την Apple Inc. Ανακοινώθηκε στις 9 Ιανουαρίου του 2001. Στην αρχή, μπορούσε να παίζει, να “κατεβάζει” και να οργανώνει ψηφιακούς φακέλους πολυμέσων, συμπεριλαμβανομένων μουσικής και βίντεο, σε προσωπικούς υπολογιστές που “τρέχουν” macOS και Windows λειτουργικά συστήματα. Το περιεχόμενο έπρεπε να αγοραστεί από το iTunes Store, και το iTunes είναι το πρόγραμμα που επιτρέπει στους χρήστες να οργανώσουν τις αγορές τους. [6]

Ο αρχικός και κυρίως στόχος των iTunes είναι η μουσική, με μια βιβλιοθήκη που προσφέρει οργάνωση, συλλογή και αποθηκευτικό χώρο για τις μουσικές συλλογές των χρηστών. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν για την μεταφορά τραγουδιών από CDs, όπως επίσης και για να παιχτεί περιεχόμενο από smart playlists. Υπάρχουν επιλογές για βελτιστοποίηση του ήχου και μέσα για την ασύρματη μετάδοση της βιβλιοθήκης των iTunes. Αργότερα, προστέθηκε η δυνατότητα για αναπαραγωγή video, podcasts, ebooks κλπ. [6]

Πέρα από τις υπηρεσίες που παρέχουν τη δυνατότητα streaming μουσικής (που αναφέρθηκαν πιο πάνω), υπάρχουν και site-υπηρεσίες που δίνουν τη δυνατότητα αγοράς μουσικής, μέσω ψηφιακών αντιτύπων. Με αυτό τον τρόπο, έχει αλλάξει αρκετά όχι μόνο ο τρόπος πώλησης και προώθησης καινούριας μουσικής, αλλά και το μέσο. Πλέον οι περισσότεροι που αγοράζουν κάποιο νέο δίσκο ενός καλλιτέχνη, δεν αγοράζουν κάτι σε φυσική μορφή(π.χ. cd, βινύλιο), αλλά κάτι ψηφιακό. Συγκεκριμένα, ο δίσκος πλέον βρίσκεται σε ηλεκτρονική μορφή, με τη μορφή ενός ψηφιακού αρχείου μεγάλης ποιότητας(π.χ. flac, wav κλπ). Φυσικά, ακόμα χρησιμοποιούνται οι παραδοσιακοί τρόποι πώλησης και προώθησης της μουσικής, αλλά μειώνονται συνεχώς, χάρις στην ευκολία και στην ταχύτητα που προσφέρει το ψηφιακό μέσο. Το ψηφιακό αντίτυπο, παρέχει εξαιρετικής ποιότητας ήχο και μπορείς να το έχεις διαθέσιμο τη στιγμή που το θες, καθώς η αγορά του γίνεται με το πάτημα ενός κλικ.

Υπάρχουν πολλές πλατφόρμες που σου επιτρέπουν την αγορά μουσικής. Μερικές από τις κυριότερες, είναι οι παρακάτω:

1.3.4 Amazon Music:

Η υπηρεσία της **Amazon**, προσφέρει και streaming υπηρεσίες καθώς και τη δυνατότητα αγοράς ολόκληρων μουσικών άλμπουμ ή και μεμονωμένων single. Η υπηρεσία είναι διαθέσιμη είτε από το site της Amazon, είτε μέσω των εφαρμογών της για Android και iOS. [7]

1.3.5 Google play Music:

Το google play music, είναι άλλη μία υπηρεσία που συνδυάζει το streaming με την πώληση μουσικής. Συγκεκριμένα:

Το **Google Play Music** είναι μια υπηρεσία streaming μουσικής η οποία λειτουργεί από την Google. Οι χρήστες με λογαριασμούς τύπου standard, μπορούν να ανεβάσουν και να ακούσουν μέχρι 50.000 τραγούδια από τις προσωπικές τους βιβλιοθήκες χωρίς κόστος. Μια «All Access» η συνδρομή, πωλείται σε συνδυασμό με το YouTube Red για τις ΗΠΑ \$9,99 ανά μήνα. Οι χρήστες μπορούν να αγοράσουν επιπλέον κομμάτια για τη βιβλιοθήκη τους μέσα από το κατάστημα μουσικής τμήμα του Google Play. Εκτός από την προσφορά streaming μουσικής για συσκευές με σύνδεση στο Internet, το Google Play Music mobile app σας επιτρέπει να αποθηκεύετε και να ακούσετε χωρίς σύνδεση. [8]

Η υπηρεσία είχε ανακοινωθεί στις 10 Μαΐου του 2011, και μετά από έξι μήνες, ξεκίνησε στις 16 Νοεμβρίου. Η Μουσική Google Play προσφέρει περισσότερα από 35 εκατομμύρια κομμάτια για αγορά ή streaming. είναι προς το παρόν διαθέσιμη σε 63 χώρες για Android και iOS συσκευές, προγράμματα περιήγησης στο web, και διάφορα media players (όπως το Sonos και το Chromecast). Από το 2015, το Google Play Music είναι διαθέσιμο σε 63 χώρες. [8]

1.4 Δισκογραφία και ΤΠΕ

1.4.1 Εισαγωγή και DIY

Για να γράψει κάποιος σήμερα, ένα μουσικό κομμάτι έχει περισσότερες επιλογές σε σχέση με το παρελθόν. Σε αυτό σημαντικό ρόλο έχει η ολοένα και μεγαλύτερη εξέλιξη των ΤΠΕ.

Συγκεκριμένα, εκτός από την παραδοσιακή εγγραφή (recording) σε κάποιο studio, πλέον υπάρχει και η δυνατότητα της diy (do it yourself) παραγωγής. Αυτό επιτυγχάνεται με τη χρήση διαφόρων προγραμμάτων όπου θα αναλυθούν στη συνέχεια.

Αναλυτικότερα, μπορεί να χρησιμοποιήσει κάποιο digital audio workstation (daw). Πλέον υπάρχει μεγάλη πληθώρα τέτοιων προγραμμάτων, που επιτρέπουν στο χρήστη την ηχογράφηση, επεξεργασία και τελικά, την δημιουργία μουσικής. Προσφέρουν πολλές δυνατότητες, και λειτουργούν σαν το δικό σου ψηφιακό στούντιο. Ο καθένας διαλέγει ποιο από αυτά τον καλύπτει, με βάσει τις ανάγκες του και το μπάτζετ του.

Παρακάτω θα δούμε και θα αναλύσουμε μερικά από τα πιο διαδεδομένα daws που κυκλοφορούν αυτή τη στιγμή, καθώς και προγράμματα που κάνουν τη ζωή μας ευκολότερη.

1.4.2

i)Cubase:

Το Cubase είναι ένα επαγγελματικό σύστημα δημιουργίας και παραγωγής, για ηχογράφηση (recording), editing και επεξεργασίας MIDI δεδομένων και ψηφιακού ήχου. Ανήκει σε ένα τύπο software, που συχνά αναφέρεται ως “MIDI + audio sequencer” και όταν είναι εγκατεστημένο στον προσωπικό σου υπολογιστή είναι γνωστό ως “digital audio workstation” (DAW).

Ένας sequencer , στην πιο απλή του μορφή, είναι μια συσκευή που σου επιτρέπει να ενώσεις μαζί, αλληλουχίες από μουσικές νότες ή συμβάντα. Παρόλα αυτά το Cubase είναι πολύ ικανότερο από αυτό. Σου επιτρέπει να πραγματοποιήσεις πλήθος έργων μουσικής παραγωγής σε ένα streamlined λογισμικό περιβάλλον. [9]

Το Cubase αποτελεί πρακτικά, ένα MIDI sequencer, έναν ισχυρό πολυκάναλο digital audio recorder, μια πλήρη κονσόλα μείξης, ένα workstation μουσικής για παραγωγή video, ένα post production workstation, ένα εργαλείο για audio analysis, ένα audio loop creation tool και ένα multimedia tool, μαζί.

Το Cubase μπορεί να “συνεργαστεί” με μια ποικιλία από συνηθισμένες MIDI συσκευές, όπως synthesizers, samplers και drum machines, και είναι επίσης ένας digital audio recorder για εγγραφή φωνής, μουσικών οργάνων και πολλών άλλων. Επιπλέον, επιτρέπει τη μείξη και του audio και των MIDI ηχογραφήσεων σε μια εικονική κονσόλα μείξης που προσφέρει διάφορα εφέ, EQ και αυτοματισμούς. Το πρόγραμμα έχει σαν χαρακτηριστικό τη χρήση native audio επεξεργασίας, κάτι που σημαίνει ότι το περισσότερο μέρος αυτής της επεξεργασίας γίνεται στη CPU του υπολογιστή. Η εγγραφή και η επεξεργασία του ήχου μπορεί να γίνει και με λιγότερο hardware. [9]

Το πρόγραμμα αυτό σου παρέχει playback από εκατοντάδες audio και MIDI tracks (εξαρτάται από την γενική ταχύτητα και αποδοτικότητα του host υπολογιστή). Ενσωματώνει ένα streamlined Project “παράθυρο” το οποίο επιτρέπει τη διαχείριση του κλασικού recording, editing και processing σε ένα single-paged περιβάλλον. Η εικονική κονσόλα μείξης παρέχει προσαρμόσιμες οθόνες θέασης (screen views) στις οποίες φαίνονται και μπορούν να “μειξαριστούν” όλα τα audio και τα MIDI tracks με την ίδια σειρά που εμφανίζονται στο “παράθυρο” του Project (Project Window).

Άλλο ένα χαρακτηριστικό του Cubase, είναι η υποστήριξη VST (Virtual Studio Technology) plug-ins. Αυτά στην πράξη, μπορούν να χρησιμοποιηθούν σαν εικονικά μουσικά όργανα και να αναπαράγουν- μιμηθούν ήχους από διάφορα είδη hardware.

Το Cubase υποστηρίζει όλες τις στάνταρ αναλύσεις ηχογράφησης μέχρι και 32 bit float/96kHz. Η υποστήριξη για ASIO επιτρέπει τη χρήση low-latency καρτών ήχου και hardware. [9]

ii)Logic Pro:

Το Logic Pro είναι ένα digital audio workstation (DAW) και μία MIDI sequencer software εφαρμογή για την πλατφόρμα του macOS.

Προσφέρει software μουσικά όργανα, audio εφέ και δυνατότητες ηχογράφησης για μουσικές συνθέσεις. Μπορεί να διαχειριστεί πολυκάναλο surround ήχο και μέχρι 255 audio tracks, ανάλογα και με την απόδοση του συστήματος στο οποίο φιλοξενούνται. Μπορεί επίσης να λειτουργήσει με MIDI πλήκτρα και control surfaces, για είσοδο (input) και επεξεργασία, καθώς και για MIDI έξοδο (output). Επιπρόσθετα, έχει σαν διαθέσιμο χαρακτηριστικό scoring σε πραγματικό χρόνο με μουσικά σύμβολα, υποστηρίζοντας ταμπλατούρες, συντομογραφίες συγχροδίων και μουσικά σύμβολα για drums.

Τα ψηφιακά μουσικά όργανα που περιλαμβάνονται στο Logic Pro X είναι: Drum Kit Designer, Drum Machine Designer, ES, ES2, EFM1, ES E, ES M, ES P, EVOC 20 PolySynth, EXS24 mkII, Klopfgest, Retro Synth, Sculpture, Ultrabeat, Vintage B3, Vintage Clav, Vintage Electric Piano. [10]

Τα audio effects περιλαμβάνουν προσομοιωτές ενισχυτών και πεταλιών κιθάρας, εφέ delay, εφέ distortion, φίλτρα equalization, εφέ reverb, εφέ για pitch κ.ά.

Το logic pro περιλαμβάνει επίσης Plug ins τα οποία μπορούν να προσομοιώσουν ήχους από διαφορετικά περιβάλλοντα όπως π.χ. από δωμάτια διαφορετικού μεγέθους, ή ακόμα και ηχώ που μπορεί να ακούγεται σε ψηλά βουνά.

Το πρόγραμμα αυτό έχει κατανεμημένης επεξεργασίας (contributed processing) ικανότητες, οι οποίες λειτουργούν μέσω Ethernet LAN σύνδεσης. Δηλαδή, ένας υπολογιστής τρέχει ένα μέρος του Logic Pro και ταυτόχρονα οι υπόλοιποι υπολογιστές του δικτύου τρέχουν κάποιο άλλο. [10]

iii)Pro Tools:

Το Pro tools είναι ένα DAW(digital audio workstation) το οποίο αναπτύχθηκε από την εταιρεία "Avid Technology" και μπορεί να χρησιμοποιηθεί για σκοπούς sound recording και sound production. Μπορεί να τρέξει είτε μόνο του ως απλό software είτε με τη χρήση εξωτερικών αναλογικών ή ψηφιακών μετατροπών και εσωτερικών PCI Local Bus(PCI) ή PCIe καρτών ήχου με ενσωματωμένους επεξεργαστές σήματος(DSP) έτσι ώστε να παρέχονται εφέ όπως τα reverb,equalization και compression.

Όπως όλα τα DAW, το Pro Tools μπορεί να φέρει εις πέρας διεργασίες όπως είναι το multitrack tape recording και το audio mixing. [11]

Τα audio και MIDI tracks παρουσιάζονται γραφικά σε timeline. Και τα δύο μπορούν να γίνουν εγγραφούν, εισαχθούν και τροποποιηθούν με μη γραμμικό και μη καταστρεπτικό τρόπο. Εφέ ήχου και ψηφιακά όργανα μπορούν να προστεθούν, παραμετροποιηθούν και επεξεργαστούν σε πραγματικό χρόνο σε έναν εικονικό μείκτη.

Υποστηρίζονται 16-bit,24-bit και 32-bit float audio bit depths σε sample rates έως 192 kHz. Υποστηρίζει επίσης WAV,AIFF,AIFC και mp3 αρχεία. Επιπρόσθετα, παρέχει τη δυνατότητα

επεξεργασίας video, έτσι ώστε οι χρήστες να μπορούν να επεξεργαστούν video υψηλής ποιότητας σε formats όπως τα XDCAM, MJPG-A, PhotoJPG, DV25 και QuickTime. [11]

iv)Aria Maestosa:

Το συγκεκριμένο πρόγραμμα είναι ένας δωρεάν MIDI editor για Linux, Windows και Mac OS. Είναι γραμμένο σε C++ γλώσσα προγραμματισμού και χρησιμοποιεί wxWidgets.

Προσφέρει multitrack display, διάφορες κατηγορίες χρήσης, όπως είναι το score, το πιάνο, η ταμπλατούρα κιθάρας και ο drum editor. Υπάρχει επίσης η δυνατότητα για την εισαγωγή και εξαγωγή φακέλων MIDI, όπως και η εξαγωγή σε aiff. Επιπρόσθετα, υποστηρίζεται η αλλαγή στο tempo και η εργασία σε παραπάνω από ένα project ταυτόχρονα. [12]

v)Garageband:

Το Garageband είναι ένα digital audio workstation, το οποίο κυκλοφορεί για συσκευές MacOS και iOS, που επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν μουσική ή Podcasts. Κατασκευάζεται από την Apple και αποτελεί μέρος της σουίτας iLife. Το σύστημα δημιουργίας μουσικής και podcast, επιτρέπει στους χρήστες να δημιουργούν, πολυκάναλα tracks, με pre-made MIDI keyboards, pre-made loops, και με μια σειρά πληθώρας εφέ για μουσικά όργανα και ηχογραφήσεις φωνητικών.

Αποτελεί μια πιο απλουστευμένη έκδοση του Logic Pro και εκδόθηκε για πρώτη φορά το 2004, με την τελευταία του έκδοση να έχει κυκλοφορήσει στις 11 Δεκέμβρη του 2019.

Προσφέρει πληθώρα επιλογών και δυνατοτήτων. Όπως αναφέρθηκε, επιτρέπει την ηχογράφηση μουσικής και podcast. Επιτρέπει στο χρήστη να γράφει και σε 16-bit και σε 24-bit audio σε στανταρ sample rate των 44,1 khz. Περιλαμβάνει ενσωματωμένο tuner και pitch corrector, που λειτουργεί όπως το Autotune(δηλαδή βελτιώνει την ακρίβεια των νोटών). [13]

Περιλαμβάνει επίσης ψηφιακά- εικονικά μουσικά όργανα, και synthesizers. Μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τη δημιουργία original συνθέσεων ή στη live μουσική μέσω κάποιου USB MIDI keyboard, το οποίο είναι συνδεδεμένο με ένα computer. Τα synthesizer είναι χωρισμένα σε δύο group. Στα αναλογικά και στα ψηφιακά. Κάθε synthesizer έχει μεταβαλλόμενες παραμέτρους και ρυθμίσεις, όπως στο richness, glide, cut off και άλλα.

Στην κιθάρα, προσφέρουν πολλά έξτρα εφέ όπως επίσης και ψηφιακούς προσομοιωτές γνωστών ενισχυτών, πεταλιών κλπ.

Ένα νέο χαρακτηριστικό που προστέθηκε στο Garageband 09, είναι τα prerecorded, μαθήματα κιθάρας και πιάνου. [13]

vi)Reaper:

Το Reaper (Rapid Environment for Audio Production, Engineering, and Recording) είναι ένα digital audio workstation και MIDI sequencer πρόγραμμα, που δημιουργήθηκε από την Cockos. Χρησιμοποιείται ως host, για όλα τα μοντέρνα και στάνταρ της βιομηχανίας Plug-

ins,(όπως π.χ. VST και AU), και μπορεί να κάνει Import όλα τα συχνά χρησιμοποιούμενα media formats, συμπεριλαμβανομένου και του video. Το Reaper και τα συμπεριλαμβανόμενα plug-ins του είναι διαθέσιμα και σε 32 και σε 64 bit. [14]

Υπάρχει σε δωρεάν έκδοση 60 ημερών και στη συνέχεια απαιτεί αγορά. Περιλαμβάνει πολλά ενσωματωμένα εφέ, όπως είναι τα: ReaEQ, ReaVerb, ReaGate, ReaDelay, ReaPitch και ReaComp. Όλα τα Rea-plug-ins είναι επίσης διαθέσιμα για χρήστες άλλων daws.

Αν και δεν είναι video editor, σου παρέχει τη δυνατότητα να αλλάξεις ή να κάνεις edit τον ήχο σε ένα βίντεο.

Όλο το script του Reaper είναι γραμμένο σε Lua και Python, ως γλώσσες προγραμματισμού. [14]

vii)Ableton:

Το Ableton είναι ένα digital audio workstation και MIDI sequencer πρόγραμμα. Είναι ένα πρόγραμμα για παραγωγή και εκτέλεση μουσικής. Περιέχει ψηφιακά εφέ και ψηφιακά μουσικά όργανα, που βοηθούν στη παραγωγή μουσικής από το σπίτι.

Επιπρόσθετα, παρέχει τη δυνατότητα μείξης και mastering της μουσικής, καθώς επίσης υποστηρίζει και τη χρήση MIDI controller και audio loops.

Παρέχει μια πληθώρα ψηφιακών εφέ (π.χ. chorus,delay,flanger κλπ.) όπως επίσης και προσομοιώσεις γνωστών ενισχυτών και πεταλιών. Επίσης, παρέχει μια λειτουργία που προσομοιώνει την ακουστική ενός κανονικού δωματίου καθώς επίσης και την ανάλυση και απεικόνιση του ήχου, σε πραγματικό χρόνο. [15]

viii)Autotune:

Το Autotune, είναι ένα πρόγραμμα διόρθωσης του τόνου στα φωνητικά. Κυκλοφόρησε από την Antares Audio Technologies το 1997. Πριν την κυκλοφορία του, οι διορθώσεις αυτές, κατά την διάρκεια της ηχογράφησης, γίνονταν μέσω πολύπλοκων αναλογικών διεργασιών, όπως “ηχογράφησε μια flat ή sharp λέξη, σε ένα sampling keyboard, άλλαξε τον τόνο στο sample, και μετά παίξε τη σωστά τονισμένη λέξη, πάνω στη σωστή νότα, στο track της φωνής. [16]

Το Auto-tune είναι διαθέσιμο σαν plug-in για διάφορα DAWs (digital audio workstations) που χρησιμοποιούνται σε ένα studio, όπως επίσης και σε stand alone έκδοση, σε rack, όπου χρησιμοποιείται σε live παραστάσεις και συναυλίες. [17]

Αυτός ο επεξεργαστής, μεταβάλλει τον τόνο μιας νότας, στο κοντινότερο σωστό ημιτόνιο. Επίσης, μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να παραμορφώσει την ανθρώπινη φωνή, όταν γίνουν σημαντικές αλλαγές στον τόνο, είτε προς τα πάνω , είτε προς τα κάτω. [18]

Το Autu-tune Και γενικότερα η χρήση του, έχει πλέον γίνει στάνταρ σαν εξοπλισμός, σε όλα τα σύγχρονα studios, καθώς βοηθάει πολύ στην παραγωγή μουσικής, με όλες τις ευκολίες που αυτό παρέχει.

ix)VST - Plug-ins:

Το Virtual Studio Technology (VST) είναι ένα audio plug-in πρόγραμμα που ενσωματώνει προγράμματα synthesizer και μονάδες εφέ σε digital audio workstations(daws). Το VST και παρόμοιες τεχνολογίες χρησιμοποιούν την επεξεργασία ψηφιακού σήματος για την προσομοίωση του κλασικού εξοπλισμού των στούντιο ηχογράφησης μέσω λογισμικού. Υπάρχουν χιλιάδες plug-ins, τόσο επί πληρωμή (εμπορικά) όσο και δωρεάν, και πολλές εφαρμογές ήχου υποστηρίζουν VST,με άδεια από τον δημιουργό του, Steinberg.

Τα VST plug-ins λειτουργούν γενικά σε έναν digital audio workstation (DAW), για να παρέχουν επιπλέον λειτουργικότητα, αν και υπάρχουν μερικοί αυτόνομοι hosts για plug-ins που υποστηρίζουν VST. Τα περισσότερα VST plug-ins είναι είτε όργανα (VSTi) είτε εφέ (VSTfx), αν και υπάρχουν και άλλες κατηγορίες - για παράδειγμα αναλυτές φάσματος και διάφοροι μετρητές. Τα VST plug-ins παρέχουν συνήθως ένα custom user interface που εμφανίζει χειριστήρια παρόμοια με φυσικούς διακόπτες και κουμπιά στο audio hardware. Ορισμένες (συχνά παλιότερες) προσθήκες βασίζονται στον host application, για το user interface τους. [19]

Τα VST όργανα περιλαμβάνουν προσομοιώσεις λογισμικού γνωστών συνθεσάιζερ και samplers. Αυτά μιμούνται συνήθως την εμφάνιση του αρχικού εξοπλισμού καθώς και τα ηχητικά χαρακτηριστικά του. Αυτό επιτρέπει στους μουσικούς και τους μηχανικούς ηχογράφησης να χρησιμοποιούν εικονικές εκδόσεις συσκευών που διαφορετικά θα ήταν δύσκολο και ακριβό να αποκτηθούν.

Τα όργανα VST λαμβάνουν σημειώσεις ως ψηφιακές πληροφορίες μέσω MIDI και εξάγουν ψηφιακό ήχο. Τα εφέ plug-ins λαμβάνουν ψηφιακό ήχο και το επεξεργάζονται μέσω των εξόδων τους. (Ορισμένα πρόσθετα εφέ δέχονται επίσης είσοδο MIDI - για παράδειγμα MIDI sync για διαμόρφωση του εφέ σε συγχρονισμό με τον ρυθμό). Τα MIDI messages μπορούν να ελέγχουν τόσο τις παραμέτρους του οργάνου όσο και των εφέ plug-ins. Οι εφαρμογές host(host applications) μπορούν να δρομολογήσουν την έξοδο ήχου από ένα VST στην είσοδο ήχου ενός άλλου VST (chaining). Για παράδειγμα, η έξοδος ενός VST synthesizer μπορεί να σταλεί μέσω ενός VST εφέ reverb. [19]

Υπάρχουν τρία είδη VST plug-ins:

- 2 Τα **VST οργάνων** που δημιουργούν ήχο. Είναι γενικά είτε Virtual Synthesizer είτε Virtual Samplers. Πολλοί αναδημιουργούν την εμφάνιση και τον ήχο των διάσημων hardware synthesizers. Τα πιο γνωστά VST οργάνων είναι τα Discovery, Nexus, Sylenth1, Massive, Omnisphere, FM8, Absynth, Reaktor, Gladiator, Serum και Vanguard.
- 3 Τα **VST εφέ** που επεξεργάζονται αντί να δημιουργούν ήχο - και εκτελούν τις ίδιες λειτουργίες με τους hardware επεξεργαστές ήχου, όπως reverb και phasers. Άλλα

monitoring εφέ παρέχουν οπτική ανάδραση του σήματος εισόδου χωρίς επεξεργασία του ήχου. Οι περισσότεροι hosts επιτρέπουν το chaining πολλαπλών εφέ. Οι συσκευές audio monitoring όπως οι αναλυτές φάσματος και οι μετρητές αναπαριστούν χαρακτηριστικά ήχου (κατανομή συχνότητας, πλάτος κ.λπ.) οπτικά.

- 4 Τα **VST MIDI εφέ**, που επεξεργάζονται μηνύματα MIDI (για παράδειγμα, μεταφέρουν) και δρομολογούν τα δεδομένα MIDI σε άλλα όργανα VST ή σε συσκευές υλικού. [19]

1.5 Πνευματικά δικαιώματα

Το δίκαιο της πνευματικής ιδιοκτησίας καλείται να διαδραματίσει ιδιαίτερα σημαντικό ρόλο στη νέα ψηφιακή εποχή και την κοινωνία της πληροφορίας, αφού παρουσιάζει ιδιαίτερες δυσκολίες η εξεύρεση ισορροπίας ανάμεσα στη διαρκώς αυξανόμενη τάση εκδημοκρατικοποίησης των πληροφοριών και της ελεύθερης κυκλοφορίας και διάδοσης των πνευματικών δημιουργημάτων και στο σεβασμό της πνευματικής ιδιοκτησίας. Η πνευματική ιδιοκτησία δεν μένει αμέτοχη στις εξελίξεις της τεχνολογίας.

Βρίσκεται σε μια διαρκή σχέση αλληλεπίδρασης ή όπως έχει ήδη διατυπωθεί, σε μια σχέση συμβιωτική. [20]

Πνευματική ιδιοκτησία ονομάζουμε τόσο το δικαίωμα που έχει ο δημιουργός ενός πνευματικού έργου πάνω σε αυτό αλλά και το σύνολο των κανόνων, που ρυθμίζουν αυτό το δικαίωμα. Πιο απλά, σύμφωνα με την πνευματική ιδιοκτησία ο δημιουργός ενός πνευματικού δημιουργήματος απολαμβάνει ορισμένα δικαιώματα που του δίνουν τη δυνατότητα να ελέγχουν τη χρήση του έργου του. Η ισορροπία μεταξύ αφενός των συμφερόντων των δικαιούχων της πνευματικής ιδιοκτησίας και των συγγενικών δικαιωμάτων να ανταμείβονται για την πολιτιστική τους εισφορά και τη δημιουργικότητα και αφετέρου των συμφερόντων των χρηστών να αποκτούν πρόσβαση σε υλικό που προστατεύεται από πνευματική ιδιοκτησία, παραδοσιακά αποτελούσε έναν από τους βασικούς σκοπούς του δικαίου της πνευματικής ιδιοκτησίας και γινόταν προσπάθεια να διασφαλισθεί με διάφορους τρόπους. Ένας από τους πιο σημαντικούς τρόπους ήταν η εφαρμογή μιας σειράς περιορισμών στο αποκλειστικό περιουσιακό δικαίωμα του δημιουργού και του δικαιούχου των συγγενικών δικαιωμάτων. [20]

Χρονικοί Περιορισμοί:

Σύμφωνα με το α. 29 λ. 2121/1993, η πνευματική ιδιοκτησία, διαρκεί όσο η ζωή του δημιουργού και 70 χρόνια μετά το θάνατό του (post mortem auctoris), ενώ υπάρχουν και κάποιες άλλες πιο εξειδικευμένες διατάξεις.

Μετά το πέρας της διάρκειας αυτής, λήγει η προστασία της πνευματικής ιδιοκτησίας και το έργο αποτελεί πια κοινό κτήμα της ανθρωπότητας. Υφίσταται μόνο ένα ιδιόρρυθμο διαρκές δικαίωμα πνευματικής ιδιοκτησίας, που αφορά στις ηθικές εξουσίες της αναγνώρισης της πατρότητας και της διατήρησης της ακεραιότητας σε έργο που έχει περιέλθει σε κοινή περιουσία. Σύμφωνα με αυτό μετά την πάροδο των 70 ετών και την τυπική λήξη προστασίας της πνευματικής ιδιοκτησίας, το Δημόσιο, εκπροσωπούμενο από τον Υπουργό Πολιτισμού, καθίσταται αρμόδιο για την άσκηση αυτών των δύο ηθικών εξουσιών. Ο σκοπός αυτής της

ρύθμισης είναι η αποτροπή της αλλοίωσης του εθνικού πολιτισμού, ιδίως όσον αφορά έργα υψηλού πολιτιστικού χαρακτήρα. [21]

Περιορισμοί από το προστατευμένο αντικείμενο από την πνευματική ιδιοκτησία:

Προστατεύεται από την πνευματική ιδιοκτησία οποιοδήποτε πρωτότυπο έργο λόγου, τέχνης ή επιστήμης που έχει λάβει συγκεκριμένη μορφή. Συνεπώς βασικά στοιχεία για την προστασία αποτελούν η πρωτοτυπία και η μορφή. Η μορφή αντιδιαστέλλεται με την ιδέα, καθώς η ιδέα σαν ιδέα δεν προστατεύεται. [21]

Κεφάλαιο 2: Μεθοδολογία

2.1 Στόχος της έρευνας

Στόχος της έρευνας ήταν να διερευνηθούν οι απόψεις των μουσικών και των μουσικών παραγωγών-ηχοληπτών για το πόσο έχουν βοηθήσει και σε ποιους τομείς η εξέλιξη και η εφαρμογή των ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία. Συγκεκριμένα, οι τομείς που απασχολούν την παρούσα έρευνα, είναι η χρήση και η βοήθεια των ΤΠΕ στην παραγωγή μουσικής, είτε με την παραδοσιακή μέθοδο είτε με την do it yourself (diy) μέθοδο. Επίσης, μελετήθηκε η χρησιμότητα των ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία, δηλαδή πόσο έχουν βοηθήσει στην όλη βιομηχανία όλους τους εμπλεκόμενους(μουσικούς, παραγωγούς, ηχολήπτες, δισκογραφικές) και η νέα κατάσταση διανομής και προώθησης της μουσικής, μέσω των νέων streaming υπηρεσιών και των ψηφιακών πλατφορμών. Τέλος, διερευνήθηκαν απόψεις που έχουν να κάνουν με την κατοχύρωση πνευματικών δικαιωμάτων, καθώς επίσης και με το τι μπορεί να βελτιωθεί ακόμα περισσότερο στο μέλλον.

2.2 Ερευνητικά ερωτήματα

Τα ερευνητικά ερωτήματα είναι τα ακόλουθα:

1. Ποιες είναι οι απόψεις των μουσικών - μουσικών παραγωγών για τις ΤΠΕ στη μουσική παραγωγή σήμερα?
2. Ποιες είναι οι απόψεις των μουσικών – μουσικών παραγωγών για τις ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία σήμερα?
3. Πόσο ευρύ είναι το φάσμα της εξέλιξης των ΤΠΕ?
4. Οι ΤΠΕ, βοηθούν πραγματικά τους μουσικούς, τους παραγωγούς και τις δισκογραφικές?
5. Τι ευκολίες προσφέρουν οι ΤΠΕ σήμερα?
6. Υπάρχουν δυσκολίες στην εφαρμογή και χρήση τους?
7. Τι γνώσεις χρειάζονται από το χρήστη, ώστε να γίνει πλήρης αξιοποίηση των ΤΠΕ?
8. Υπάρχουν και αρνητικά στην διαδεδομένη χρήση των ΤΠΕ στη μουσική σήμερα ή μόνο θετικά?
9. Πώς έχουν επηρεάσει οι ΤΠΕ, όλο το τοπίο στην προώθηση και στα έσοδα ολόκληρης της βιομηχανίας?
10. Τι προβλέπεται για τη μελλοντική εξέλιξή τους?

2.3 Οδηγός συνέντευξης

Η συνέντευξη στην οποία υποβλήθηκε ο κάθε ένας συμμετέχων, χωρίζεται σε 5 κατηγορίες. Οι κατηγορίες είναι οι εξής: ΤΠΕ στη μουσική παραγωγή, ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία, Streaming, Πνευματικά δικαιώματα, Προτάσεις.

Το ερωτηματολόγιο που απευθύνεται στους μουσικούς παραγωγούς, έχει διαφοροποιήσεις ως προς την δομή και τις ερωτήσεις του.

Ακολουθούν αναλυτικά οι ερωτήσεις της κάθε κατηγορίας:

Οδηγός συνέντευξης για τους μουσικούς:

ΤΠΕ στη μουσική παραγωγή

Ερώτηση 1:

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται αύξηση στην ποικιλία των λογισμικών που προορίζονται για το γράψιμο και τη δημιουργία νέας μουσικής. Πιστεύετε ότι αυτό βοηθά στην γρηγορότερη και ποιοτικότερη παραγωγή μουσικής σε σχέση με το παρελθόν?

Ερώτηση 2:

Με την χρήση των παραπάνω προγραμμάτων, πλέον είναι ευκολότερο να κάνει κάποιος μια πιο dig παραγωγή ή ακόμα το να γίνει με τον παραδοσιακό τρόπο (στούντιο κλπ) είναι η καλύτερη επιλογή?

Ερώτηση 3:

Πλέον η υπάρχει η δυνατότητα αντικατάστασης των φυσικών οργάνων με ψηφιακά. Μπορείτε να μας πείτε δύο λόγια γι αυτό και τις συνέπειες- οφέλη?

Ερώτηση 4:

Εκτός από τα μέσα ηχογράφησης, νέες τεχνολογίες υπάρχουν και στον τομέα της ζωντανής μουσικής. Πείτε μας κάποιες από αυτές που σας κάνουν τη ζωή λίγο πιο εύκολη.

Απόψεις περί ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία

Ερώτηση 5:

Κάποιοι διαμαρτύρονται και καταλογίζουν στα νέα προγράμματα και τις τεχνικές ότι συμβάλουν στην αλλοίωση της μουσικής βιομηχανίας. Ισχύει κάτι τέτοιο ή βοηθούν στην ποιοτική αναβάθμιση της όλης διαδικασίας?

Ερώτηση 6:

Οι υπηρεσίες streaming μουσικής(Spotify κλπ) γίνονται η νούμερο ένα επιλογή όλο και περισσότερων ανθρώπων για την ακρόαση μουσικής. Με αυτό τον τρόπο αλλάζει και το τοπίο

στο music distribution. Πώς σας φαίνεται αυτή η νέα πραγματικότητα και πώς μπορεί μια ανεξάρτητη μπάντα να εισέλθει σε τέτοιες υπηρεσίες? Είναι εύκολο?

Ερώτηση 7:

Τι αμοιβές υπάρχουν από αυτές τις υπηρεσίες για τους μουσικούς?

Ερώτηση 8:

Βοηθούν στο να γίνει μια μπάντα πιο γνωστή και να έχει η μουσική της μεγαλύτερη απήχηση?

Πνευματικά δικαιώματα

Ερώτηση 9:

Τι νέα μέσα έχει κάποιος, σήμερα, για να κατοχυρώσει πνευματικά δικαιώματα ευκολότερα σε σχέση με το παρελθόν?

Προτάσεις

Ερώτηση 10:

Τέλος, ποιοι τομείς πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθούν ακόμα περισσότερο στο μέλλον?

Οδηγός συνέντευξης για μουσικό παραγωγό - ηχολήπτη:

ΤΠΕ στην παραγωγή μουσικής

Ερώτηση 1:

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται αύξηση στην ποικιλία των λογισμικών που προορίζονται για το γράψιμο και τη δημιουργία νέας μουσικής. Πιστεύετε ότι αυτό βοηθά στην γρηγορότερη και ποιοτικότερη παραγωγή μουσικής σε σχέση με το παρελθόν?

Ερώτηση 2:

Εκτός από το software, υπάρχει εξέλιξη και στο hardware. Τι προσφέρουν οι νέες κονσόλες και τι έχει αλλάξει τον τρόπο ηχογράφησης?

Ερώτηση 3:

Πλέον η υπάρχει η δυνατότητα αντικατάστασης των φυσικών οργάνων με ψηφιακά. Μπορείτε να μας πείτε δύο λόγια γι αυτό και τις συνέπειες- οφέλη?

Ερώτηση 4:

Κάποιοι διαμαρτύρονται και καταλογίζουν στα νέα προγράμματα και τις τεχνικές ότι συμβάλουν στη αλλοίωση της μουσικής βιομηχανίας. Ισχύει κάτι τέτοιο ή βοηθούν στην ποιοτική αναβάθμιση της όλης διαδικασίας?

Ερώτηση 5:

Εκτός από τα μέσα ηχογράφησης, νέες τεχνολογίες υπάρχουν και στον τομέα της ζωντανής μουσικής. Πείτε μας κάποιες από αυτές που σας κάνουν τη ζωή λίγο πιο εύκολη.

Ερώτηση 6:

Οι υπηρεσίες streaming μουσικής(Spotify κλπ) γίνονται η νούμερο ένα επιλογή όλο και περισσότερων ανθρώπων για την ακρόαση μουσικής. Με αυτό τον τρόπο αλλάζει και το τοπίο στο music distribution.Πώς σας φαίνεται αυτή η νέα πραγματικότητα και πώς επηρεάζει τη δισκογραφία (στις πωλήσεις κλπ.)?

Ερώτηση 7:

Τι αμοιβές υπάρχουν από αυτές τις υπηρεσίες? Είναι αντίστοιχες με τη φυσική πώληση cd-δίσκων που ήταν στο παρελθόν?

Ερώτηση 8:

Και αυτές και γενικότερα το Internet, βοηθούν στο να αποκτήσετε μεγαλύτερο πελατολόγιο καλλιτεχνών και να γίνετε γνωστότεροι?

Πνευματικά δικαιώματα

Ερώτηση 9:

Τι νέα μέσα έχει κάποιος, σήμερα, για να κατοχυρώσει πνευματικά δικαιώματα ευκολότερα σε σχέση με το παρελθόν?

Προτάσεις

Ερώτηση 10:

Τέλος, ποιοι τομείς πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθούν ακόμα περισσότερο στο μέλλον?

2.4 Ερευνητική μέθοδος και διαδικασία

Για τη διερεύνηση των ερευνητικών ερωτημάτων ακολουθήθηκε η ποιοτική προσέγγιση μέσω προσωπικών συνεντεύξεων . Οι συμμετέχοντες ήταν 6. Επιλέχθηκαν βάσει των γνώσεών τους και με το αντικείμενο ασχολίας τους. Είναι όλοι είτε μουσικοί είτε παραγωγοί, είτε μουσικοί που ασχολούνται και έχουν άποψη και για την ηχογράφηση και παραγωγή. Με βάσει αυτά, έκρινα ποιοι ήταν οι κατάλληλοι για τις συνεντεύξεις.

Όλες οι συνεντεύξεις πραγματοποιήθηκαν μέσα στο 2018 και στο 2019. Όλες έχουν ηχογραφηθεί και πραγματοποιηθεί από εμένα, μαζί με το άτομο που μιλάει κάθε φορά.

Οι χρόνοι που διήρκεσε η κάθε συνέντευξη, είναι οι παρακάτω:

Συνέντευξη με: Ιγνάτιο Δεδεμάδη: 22:17 λεπτά

Ιάσωνα Μίσση: 17:32 λεπτά

Αλέξανδρο Δερμάνη: 10:02 λεπτά

Ιάσωνα Πούλιο: 13:25 λεπτά

Φάνη Θεοδωρακόπουλο: 11:02 λεπτά

David Prudent: 34:59 λεπτά (Σημείωση: Η συνέντευξη πραγματοποιήθηκε στην αγγλική γλώσσα).

Κεφάλαιο 3: Συνεντεύξεις

Για την παρούσα πτυχιακή εργασία, πραγματοποιήθηκαν συνεντεύξεις από μουσικούς και ηχολήπτες-παραγωγούς. Αναλυτικότερα:

3.1 Συνέντευξη με τον Ιγνάτιο Δεδεμάδη, Μουσικός (Crown Syndrome):

ΤΠΕ στη μουσική παραγωγή

Ερώτηση 1:

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται αύξηση στην ποικιλία των λογισμικών που προορίζονται για το γράψιμο και τη δημιουργία νέας μουσικής. Πιστεύετε ότι αυτό βοηθά στην γρηγορότερη και ποιοτικότερη παραγωγή μουσικής σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

Και ναι και όχι. Η μουσική με τη βοήθεια λογισμικού τείνει λίγο σε έναν άνθρωπο να κάνει όλη τη δουλειά, σε αντίθεση με μπάντες και collaborative πράγματα. Αυτό έχει τα καλά του, έχει και τα κακά του. Σίγουρα σου δίνει την ελευθερία να εμβραθύνεις πιο πολύ και να πειραματιστείς παραπάνω, να μάθεις περισσότερα, να εξερευνήσεις νέους κόσμους. Σου δίνει δυνατότητες που δεν μπορείς να φανταστείς. Σου αποκαλύπτουν ιδέες που δεν ξέρεις ότι έχεις καν. Αλλά χάνει λίγο το collaborative, αυτό το συνεργατικό feeling. Υπάρχει αυτή η παγίδα, που για μένα είναι πιο άμεσο το να κάνεις μουσική με άλλους. Αλλά για αυτόν ακριβώς τον λόγο, είναι πιο άμεσο να το κάνεις μόνος, καθώς δεν έχεις την ανάγκη της προσθήκης κανενός άλλου. Δεν σε επηρεάζει κανείς, μπορείς να κάνεις αυτό που θέλεις, και μέσα σε ένα βράδυ μπορείς να έχεις ένα κομμάτι. Ενώ άμα συνεργάζεσαι και με άλλους, πρέπει να πηγαίνεις και με τους δικούς τους ρυθμούς. Όσο για το ποιοτικότερο, για τους ίδιους λόγους, δηλαδή ναι, γιατί σου δίνει πάρα πολλές δυνατότητες, σου διεγείρει τη φαντασία με τρόπους πολύ πιο extreme το λογισμικό, αλλά από την άλλη υπάρχει ενδεχόμενο να μην έχεις την ίδια μαγεία που θα είχε άμα έκανες τη μουσική με φυσικό τρόπο.

Ερώτηση 2:

Με την χρήση των παραπάνω προγραμμάτων, πλέον είναι ευκολότερο να κάνει κάποιος μια πιο diy παραγωγή ή ακόμα το να γίνει με τον παραδοσιακό τρόπο (στούντιο κλπ) είναι η καλύτερη επιλογή?

Απάντηση :

Νομίζω ότι άμα μπεις σε diy,είμαι της άποψης ότι είναι καλύτερο να της κάνεις με τη βοήθεια λογισμικού. Άμα εγώ έπρεπε να μπω σε αυτή τη θέση, άμα μου έλεγες να κάνω μουσική μόνος μου, δεν θα θελα καθόλου να πήγαινα και να ηχογραφούσα όλα τα όργανα μόνος μου, να ηχογραφώ drums,κιθάρες.. θα προτιμούσα να είναι με βοήθεια λογισμικού... γιατί θα μου αποκάλυπτε ιδέες που δεν θα ξερα ότι έχω, ενώ με τα όργανα θα βασιζόμουν στις δεξιότητες που έχω αναπτύξει, σε πιο στάνταρ πράγματα και φοβάμαι ότι δεν θα είχε πολύ ενδιαφέρον. Με λογισμικό θα ήταν πιο exciting.

Ερώτηση 3:

Πλέον η υπάρχει η δυνατότητα αντικατάστασης των φυσικών οργάνων με ψηφιακά. Μπορείτε να μας πείτε δύο λόγια γι αυτό και τις συνέπειες- οφέλη?

Απάντηση:

Τα οφέλη είναι ότι μπορείς να έχεις μια διαθέσιμη ορχήστρα και να μπορείς να γράφεις, να δοκιμάζεις ,να εξελίσσεσαι στο να γράφεις ορχηστρικά έργα, χωρίς να έχεις μια ορχήστρα που θα πρέπει να την πληρώνεις για να κάθεται να προβάρει. Τώρα, το ορχήστρα μπορεί να είναι και άλλα πράγματα. Πολύ απλά ,μπορείς να πειραματίζεσαι με ένα όργανο που δεν διαθέτεις. Οι συνέπειες είναι ότι, ακριβώς επειδή δε το διαθέτεις αυτό και δεν έχεις να κάνεις με ανθρώπους, μπορεί αυτά τα πράγματα να χάσουν τη φυσικότητά τους. Πόσοι και πόσοι έχω ακούσει να πέφτουν στην παγίδα να γράφουν συμφωνική μουσική ή έργα για βιολί , για παράδειγμα, βασισμένοι στο pc και χωρίς να γνωρίζουν βιολί και να καταλήγει να μην είναι καλό, γιατί δεν είναι πιστό στη φύση του οργάνου. Ή για παράδειγμα γράφουν drums που απλά δεν παίζονται ή δεν θα είναι ωραίο σε φυσικό. Νομίζω ότι πρέπει πάντα να έχεις στο νου και την φύση του οργάνου το οποίο γράφεις. Πάντα αν μιλάμε για την αντικατάσταση πραγματικού οργάνου. Για μένα το Exciting part του λογισμικού, είναι ότι ξεφεύγεις, πειραματίζεσαι με ήχους που δεν υπάρχουν σε όργανα. Πάντως, ναι θα έλεγα ότι υπάρχουν και θετικά και αρνητικά.

Ερώτηση 4:

Εκτός από τα μέσα ηχογράφησης, νέες τεχνολογίες υπάρχουν και στον τομέα της ζωντανής μουσικής. Πείτε μας κάποιες από αυτές που σας κάνουν τη ζωή λίγο πιο εύκολη.

Απάντηση:

Ας πάρουμε για παράδειγμα τους Rectifire, που βγάζουν έναν απίστευτο ήχο..Βοηθάει πάρα πολύ.Το βασικό είναι ότι βοηθάει να παράγεις live έναν original ήχο που έχεις φτιάξει, τον οποίο διαφορετικά δεν μπορείς να το παράγεις.Για παράδειγμα, οι Rectifire, θα μπορούσαν να έχουν άλλους πέντε μουσικούς για να βγάζουν τον ήχο που βγάζουν με τη βοήθεια του λογισμικού. Δεν μπορείς να το κάνεις όμως πάντα αυτό.Μπορεί να βρήκες τους ήχους τυχαία, πειράζοντας απλά τους oscillators, και να πέτυχες ένα σημείο τέλειο, που μετά χάνεται. Πρέπει να το κάνεις export γιατί μετά δεν θα μπορούσες να το επαναλάβεις.Αυτό συμβαίνει γιατί υπάρχουν και κάποια εφέ που είναι τελείως στην τύχη.Αυτό μπορεί να μην έχεις τη δυνατότητα να το παράγεις ξανά, ίδιο ακριβώς. Οπότε εκεί βοηθάει στο live.Επίσης βοηθάει στο να έχεις λιγότερα άτομα τα οποία παράγουν πολύ περισσότερο ήχο.Επίσης, μπορείς στο live , να βάλεις να παίζουν ηλεκτρονικά drums, γιατί για παράδειγμα, μπορεί να μην είσαι έτοιμος να δουλέψεις με έναν κανονικό drummer, να μην είσαι έτοιμος να εμπιστευτείς κάποιον μουσικό να σου κάνει τη δουλειά και να προτιμάς να παίξει προηχογραφημένο. Αυτά νομίζω , συν όποιο έξτρα εφέ μπορεί να σου δώσει το λογισμικό.

Απόψεις περί ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία

Ερώτηση 5:

Κάποιοι διαμαρτύρονται και καταλογίζουν στα νέα προγράμματα και τις τεχνικές ότι συμβάλουν στην αλλοίωση της μουσικής βιομηχανίας. Ισχύει κάτι τέτοιο ή βοηθούν στην ποιοτική αναβάθμιση της όλης διαδικασίας?

Απάντηση:

Και ναι και όχι. Κάποιοι κάνουν ηλεκτρονική μουσική γιατί είναι η εύκολη λύση και κάποιοι κάνουν γιατί το βλέπουν σαν πρόκληση. Κάποιοι το κάνουν για να κάνουν τη ζωή τους εύκολη, για να μη μάθουν να παίζουν ένα όργανο και κάποιοι το κάνουν λόγω πρόκλησης, έχοντας μουσική κατάρτηση και ταλέντο,ικανότητες και απλά τους εξιτάρει ο κόσμος της ηλεκτρονικής μουσικής. Έχουμε και φωτεινά παραδείγματα, έχουμε και κακά παραδείγματα. Ένα φωτεινό παράδειγμα είναι οι Radiohead,που έχουν χρησιμοποιήσει το λογισμικό,ή και η Bjork. Για κακά παραδείγματα, μπορείς να πεις τους κακούς hip hop producers, χωρίς να χρειαστεί να πω ονόματα. Απλά αναφέρομαι σε πολύ κακούς unoriginal μουσικούς, που έμαθαν πως να αντιγράφουν μουσική και ήχους που έχει φτιάξει κάποιος άλλος και μαθαίνουν να κάνουν το ίδιο χωρίς να το ψάξουν μόνοι τους, με τη βοήθεια π.χ. ενός synthesizer.

Ερώτηση 6:

Οι υπηρεσίες streaming μουσικής(Spotify κλπ) γίνονται η νούμερο ένα επιλογή όλο και περισσότερων ανθρώπων για την ακρόαση μουσικής. Με αυτό τον τρόπο αλλάζει και το τοπίο στο music distribution. Πώς σας φαίνεται αυτή η νέα πραγματικότητα και πώς μπορεί μια ανεξάρτητη μπάντα να εισέλθει σε τέτοιες υπηρεσίες? Είναι εύκολο?

Απάντηση:

Εμένα μου αρέσει πολύ το spotify. Μου έχει κάνει τη ζωή εύκολη. Το τι μουσική μπορώ να βρω εκεί μέσα, που δεν υπάρχει περίπτωση να βρω στο Youtube για παράδειγμα, είναι τρελό. Όχι μόνο ανακαλύπτεις μπάντες που δεν υπάρχουν στο Internet πουθενά, αλλά μπορείς να βρεις , αν ακούς κλασική μουσική π.χ., μπορείς να βρεις συγκεκριμένη εκτέλεση ,συγκεκριμένου έργου. Συν τους Beatles, που υπάρχουν μόνο μέσω Spotify. Για να μην πλατειάζω, η ποικιλία μουσικής και η ποσότητα μουσικής που μπορείς να βρεις στο spotify για παράδειγμα, γιατί αυτό είναι που χρησιμοποιώ, είναι πολύ μεγάλη. Τώρα δεν ξέρω εάν κάνει αυτό τα πράγματα ευκολότερα για ένα νέο καλλιτέχνη ή όχι. Εγώ δεν έχω βάλει τη μουσική μου στο Spotify ή στο Itunes. Μόνο στο Youtube έχω κάνει upload μουσική δική μου. Το Youtube, το bandcamp και το Soundcloud, έχω και φίλους που ανεβάζουν μουσική εκεί, αλλά δεν έχω ακούσει κάποιον που να βγάζει αρκετά χρήματα από αυτά. Αν και το Bandcamp έχω ακούσει ότι πληρώνει λίγο πιο καλά. Αλλά όχι. Είναι πολύ καλά. Όλοι όσοι ξέρω, κάνουν το εξής. Ανεβάζουν τη μουσική τους να την ακούσει όποιος θέλει δωρεάν, και σου δίνουν την επιλογή εάν θες να την κατεβάσεις ή να την αγοράσεις.. Αυτό είναι τίμιο ,κατά τη γνώμη μου. Ένα όμως πρόβλημα με όλα αυτά, είναι ότι έχει κάνει πιο αχάριστο το κοινό που ακούει μουσική. Με την έννοια ότι παλιότερα, για να αγοράσει ένα δίσκο κάποιος θα έκανε οικονομία ένα μήνα. Ένα παιδάκι που θα ήθελε να αγοράσει το δίσκο της μπάντας που του αρέσει, θα έκανε οικονομία και θα το αγόραζε. Και θα αγόραζε το δίσκο, και θα τον τιμούσε όλον, θα τον “έλιωνε” εκατό χιλιάδες φορές, και θα τον αγαπούσε σαν δίσκο. Τώρα έχουμε τόση πολύ πρόσβαση στη μουσική, τόσο μεγάλη βιβλιοθήκη, χωρίς να κάνουμε ιδιαίτερη προσπάθεια για να το αποκτήσουμε και δεν την ακούμε εν τέλη. Κατεβάζουμε δηλαδή μουσική, για την ακρίβεια με το streaming δεν χρειάζεται καν να κατεβάσουμε, βρίσκουμε απλά τον καλλιτέχνη και έχουμε δισκογραφία ολόκληρη να ακούσουμε αλλά εμείς ακούμε ένα κομμάτι μόνο 2-3 φορές και το βαριόμαστε μετά. Μας έχει λίγο καταστρέψει, καθώς δεν ακούμε με το ίδιο πάθος που ακούγαμε παλιότερα μουσική.

Ερώτηση 7:

Τι αμοιβές υπάρχουν από αυτές τις υπηρεσίες για τους μουσικούς?

Απάντηση:

Δεν γνωρίζω πολύ καλά, απλά όπως είπα και πριν, κάποιες πλατφόρμες σου δίνουν την ευκαιρία να στηρίξεις κάποιον καλλιτέχνη, εάν το θες.

Ερώτηση 8:

Βοηθούν στο να γίνει μια μπάντα πιο γνωστή και να έχει η μουσική της μεγαλύτερη απήχηση?

Απάντηση:

Νομίζω πλέον ναι. Εννοείται. Οι Arctic Monkeys , που είναι από τις μεγαλύτερες μπάντες τώρα, από το Myspace ξεκίνησαν και έγιναν γνωστοί. Ή και ο Παντελίδης. Σταματά να σε ενδιαφέρει τόσο να σε στηρίξει μια δισκογραφική. Λες ότι μπορείς να το βγάλεις και μόνος σου.

Πνευματικά δικαιώματα

Ερώτηση 9:

Τι νέα μέσα έχει κάποιος, σήμερα, για να κατοχυρώσει πνευματικά δικαιώματα ευκολότερα σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

Το μόνο τρικ κατοχύρωσης που ξέρω είναι ότι στέλνεις δέμα στον εαυτό σου το cd και σου κατοχυρώνει ότι το περιεχόμενο σου ανήκει. Αλλά αυτό δεν σε καλύπτει εάν κάποιος σου κλέψει το κομμάτι και το κάνει ό,τι θέλει. Μπορείς να στείλεις και με μέιλ στον εαυτό σου το αρχείο μουσικής.

Προτάσεις

Ερώτηση 10:

Τέλος, ποιοι τομείς πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθούν ακόμα περισσότερο στο μέλλον?

Απάντηση:

Αυτό που έρχεται τώρα στο μυαλό,θα ήθελα να προμοταριστεί περισσότερο η ιδέα του album.Έχουμε πάει πολύ στην ιδέα του single.Ακόμα και μπάντες μεγάλες οι οποίες μια ζωή έβγαζαν δίσκους, και ωραίους δίσκους, που είχαν concert και μια ενότητα, ακόμα και αυτές υποκύπτουν στην ιδέα του να “πετάμε κομμάτια” γιατί ο κόσμος βαριέται να ακούει όλο το album.Και οι Muse για παράδειγμα, ενώ βγάζουν ακόμα δίσκους, έχουν στραφεί στο να βγάζουν πιο πολύ singles. Αλλά κάνει πιο καλό στον κόσμο να ακούει album και όχι μεμονωμένα κομμάτια, θα ήθελα το κοινό να εκπαιδεύεται, να είναι πιο ανοιχτό και υπομονετικό με έναν καλλιτέχνη. Υπάρχει μια βιασύνη γενικά , που δεν μου αρέσει. Βιάζεται ο κόσμος να κρίνει και δυστυχώς η βιομηχανία και το σύστημα, αυτό το βοηθάει.Θα ήθελα να προμοτάρετε η ιδέα του δίσκου σαν ολοκληρωμένο έργο.

3.2 Συνέντευξη με τον Ιάσονα Μίσση Μουσικός (Disney,Youtube):

ΤΠΕ στη μουσική παραγωγή

Ερώτηση 1:

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται αύξηση στην ποικιλία των λογισμικών που προορίζονται για το γράψιμο και τη δημιουργία νέας μουσικής. Πιστεύετε ότι αυτό βοηθά στην γρηγορότερη και ποιοτικότερη παραγωγή μουσικής σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

Ναι,πιστεύω ότι βοηθάει πολύ στη γρηγορότερη και ποιοτικότερη παραγωγή μουσικής.Έχει ρίξει πολύ το κόστος, και πλέον οποιοσδήποτε έχει πρόσβαση σε αυτή τη νέα τεχνολογία και μπορεί να κάνει μια πολύ decent και πολύ ποιοτική diy παραγωγή στο σπίτι του η οποία ανταγωνίζεται σε πολύ μεγάλο βαθμό παραγωγές μεγάλων studio και της ίδιας της δισκογραφίας.

Ερώτηση 2:

Με την χρήση των παραπάνω προγραμμάτων, πλέον είναι ευκολότερο να κάνει κάποιος μια πιο diy παραγωγή ή ακόμα το να γίνει με τον παραδοσιακό τρόπο (στούντιο κλπ) είναι η καλύτερη επιλογή?

Απάντηση :

Πλέον, όπως προείπα, δεδομένης της κατάστασης και δεδομένα του ότι αυτή η τεχνολογία είναι πλέον όλο και πιο προσβάσιμη,και από τα κατώτερα κοινωνικά στρώματα, σε εισαγωγικά “κατώτερα κοινωνικά στρώματα”, όλοι έχουν πρόσβαση στις νέες τεχνολογίες και όλοι

μπορούν να κάνουν όλο και καλύτερες και ποιοτικότερες diy παραγωγές. Το αν μία παραγωγή στο studio ή μία diy παραγωγή είναι καλύτερη επιλογή, κρίνεται με βάση το budget. Αν κάποιος μπορεί να το υποστηρίξει οικονομικά, είναι καλό να επισκεφθεί το studio και να κάνει μια παραγωγή στουντιακή, αλλά έχει να κάνει ξεκάθαρα με το μπάζετ και τον εξοπλισμό. Αν μπορείς να κάνεις afford τον εξοπλισμό του studio και να πληρώσεις τις ώρες του studio που έχει καλύτερο εξοπλισμό μπορείς να έχεις μια πολύ καλύτερη παραγωγή. Πάντως οι diy παραγωγές πλέον, δεν έχουν να ζηλέψουν τίποτα, ούτε στα στάνταρντς ούτε στο ποιοτικό και ηχητικό αποτέλεσμα, το τελικό, από παραγωγές του εξωτερικού και παραγωγές της παγκόσμιας δισκογραφίας.

Ερώτηση 3:

Πλέον η υπάρχει η δυνατότητα αντικατάστασης των φυσικών οργάνων με ψηφιακά. Μπορείτε να μας πείτε δύο λόγια γι αυτό και τις συνέπειες- οφέλη?

Απάντηση:

Τα ψηφιακά όργανα έχουν ανέβει πλέον πάρα πολύ ποιοτικά, δεδομένου ότι μπορείς να βρεις πάρα πολύ ακριβά samples ψηφιακά, τα οποία, σε πολύ μεγάλο βαθμό προσομοιάζουν τα φυσικά όργανα. Όλα εξαρτώνται από το budget σου. Δηλαδή, τα οφέλη των ψηφιακών οργάνων είναι το ότι κάποιος με πολύ μικρό budget μπορεί να φτιάξει μουσική με ψηφιακά όργανα και να είναι σε πάρα πολύ μεγάλο βαθμό decent και όμορφο το αποτέλεσμα. Οι συνέπειες είναι ότι πλέον όλο και λιγότερες παραγωγές, φτιάχνονται με φυσικά όργανα, με αποτέλεσμα να χάνουμε πλέον τη χαρά της ορχήστρας και των φυσικών οργάνων στο μεγαλύτερο ποσοστό των παραγωγών που περιέχουν συνήθως, ορχηστρικά όργανα.

Ερώτηση 4:

Εκτός από τα μέσα ηχογράφησης, νέες τεχνολογίες υπάρχουν και στον τομέα της ζωντανής μουσικής. Πείτε μας κάποιες από αυτές που σας κάνουν τη ζωή λίγο πιο εύκολη.

Απάντηση:

Κάποιες από τις τεχνολογίες της ζωντανής μουσικής, οι οποίες μας κάνουν πού πιο εύκολη τη ζωή πλέον, είναι ουσιαστικά η χρήση προηχογραφημένων μουσικών θεμάτων, η οποία επιτυγχάνεται με ένα φορητό υπολογιστή ο οποίος περιέχει και τα αρχεία και συνδέεται με την κονσόλα και ο οποίος μπορεί να μεταδώσει ουσιαστικά μουσικά μέρη, τα οποία δεν χρειάζεται να έρθουν παίχτες να τα παίξουν αλλά μπορεί να τα παίξει ο υπολογιστής στη θέση

τους. Ένα δεύτερο πραγματάκι είναι τα In ear monitor, τα οποία είναι monitor τα οποία μπαίνουν απευθείας στο αυτί και μεταδίδουν ουσιαστικά διαφορετική μείξη στον καθένα παίκτη ξεχωριστά, ανάλογα με το τι ο ίδιος θέλει να ακούει. Π.χ. αν ο τραγουδιστής θέλει να ακούει τον κιθαρίστα και τον ντράμμερ, μπορεί να ακούει στο αυτί του τον κιθαρίστα και τον ντράμμερ, ενώ αν ο ντράμμερ θέλει να ακούει τον κιθαρίστα και τον μπασίστα δεν χρειάζεται να ακούει ό,τι ακούει ο τραγουδιστής. Ενώ παλαιότερα είχαμε live monitor, τα οποία όλα έπαιζαν το ίδιο πράγμα, πλέον ο καθένας μπορεί να έχει τη δική του μείξη στο αυτί του. Αυτά είναι δύο πάρα πολύ σημαντικά κομμάτια τεχνολογίας για τη live μουσική.

Απόψεις περί ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία

Ερώτηση 5:

Κάποιοι διαμαρτύρονται και καταλογίζουν στα νέα προγράμματα και τις τεχνικές ότι συμβάλουν στην αλλοίωση της μουσικής βιομηχανίας. Ισχύει κάτι τέτοιο ή βοηθούν στην ποιοτική αναβάθμιση της όλης διαδικασίας?

Απάντηση:

Η αλήθεια είναι πως τα νέα προγράμματα και οι τεχνικές, δεν συμβάλλουν στην αλλοίωση της μουσικής βιομηχανίας, παρά μόνο αναβαθμίζουν ποιοτικά τη διαδικασία, περισσότερο των diy παραγωγών, και ως εκ τούτου, κάνουν και πολύ πιο γρήγορες τις διαδικασίες στα πολύ μεγάλα studio. Δηλαδή, σε ένα studio στο οποίο πιθανώς να χρειαζόμασταν 40 ώρες studio για να γράψουμε φυσικά ορχηστρικά, ένχορδα όργανα, πλέον με τα vst(τα virtual instruments), μπορούμε να φτιάξουμε το ίδιο αποτέλεσμα σε πολύ λιγότερο χρόνο και να προσομοιάζει σε πάρα πολύ μεγάλο βαθμό, να είναι πάρα πολύ κοντά στο φυσικό. Δεν πιστεύω ότι υπάρχει αλλοίωση στη μουσική βιομηχανία. Το μόνο πράγμα που συμβαίνει, είναι ότι όλο και περισσότεροι άνθρωποι καταλήγουν να χρησιμοποιούν τις νέες τεχνολογίες και τις νέες τεχνικές, όχι αλλοιώνοντας τις τελικές παραγωγές και την ίδια τη βιομηχανία, αλλά αποφεύγοντας πλέον να χρησιμοποιήσουν τα original όργανα τα οποία δίνουν και μια νότα πιο κοντά στο φυσικό. Σε κάθε περίπτωση το φυσικό είναι πάντα καλύτερο, αλλά έχει να κάνει πλέον και με τα μπάτζετ τα οποία δίνονται από την ίδια τη βιομηχανία, τη μουσική, στην παραγωγή. Τα μπάτζετ τα οποία δίνονται πλέον, είναι πάρα πολύ μικρότερα, οπότε οι άνθρωποι αναγκάζονται να πέφτουν στη χρήση των ψηφιακών μιας και είναι πιο φθηνά, και κάνουν τα πράγματα πάντα πιο γρήγορα. Άρα δεν είναι ότι οι τεχνικές αυτές αλλοιώνουν τη βιομηχανία, η ίδια η βιομηχανία δίνει πολύ λιγότερα χρήματα στις ίδιες τις παραγωγές.

Ερώτηση 6:

Οι υπηρεσίες streaming μουσικής(Spotify κλπ) γίνονται η νούμερο ένα επιλογή όλο και περισσότερων ανθρώπων για την ακρόαση μουσικής. Με αυτό τον τρόπο αλλάζει και το τοπίο στο music distribution.Πώς σας φαίνεται αυτή η νέα πραγματικότητα και πώς μπορεί μια ανεξάρτητη μπάντα να εισέλθει σε τέτοιες υπηρεσίες? Είναι εύκολο?

Απάντηση:

Ναι, είναι γεγονός.Μέσω των streaming platforms μια μπάντα πλέον, μπορεί να κάνει distribute τη μουσική της σε όλο τον κόσμο, με πολύ μικρότερη χασούρα σε σχέση με το παρελθόν,μιας και παλαιότερα ο μεσάζοντας έπαιρνε πολλά παραπάνω χρήματα από τα ποσοστά της μπάντας κατά το distribution.Τώρα η μπάντα μπορεί να παίρνει ένα πολύ μεγαλύτερο ποσοστό χρημάτων από την ίδια τη μουσική της και να την κάνει distribute μέσα από τα streaming platforms,σε όλο τον κόσμο.

Ερώτηση 7:

Τι αμοιβές υπάρχουν από αυτές τις υπηρεσίες για τους μουσικούς?

Απάντηση:

Τα χρήματα και οι αμοιβές στα streaming platforms, δεν είναι standard. Αυτό το οποίο ισχύει είναι ότι ο μουσικός ορίζει την τιμή για το κομμάτι ή το δίσκο τον οποίο πουλάει μέσα απο το streaming platform.Ένα πολύ μικρό ποσοστό από αυτά τα χρήματα πηγαίνει στο streaming platform το ίδιο,ενώ τα υπόλοιπα χρήματα πηγαίνουν στο μουσικό.

Ερώτηση 8:

Βοηθούν στο να γίνει μια μπάντα πιο γνωστή και να έχει η μουσική της μεγαλύτερη απήχηση?

Απάντηση:

Τα streaming platforms,όπως είναι το Youtube,όπως είναι το Spotify,ή όπως είναι το bandcamp βοηθούν στο να γίνει μια μπάντα πιο γνωστή μιας και όλος ο κόσμος έχει access σε αυτές τις πλατφόρμες και μπορεί ο ίδιος ο μουσικός, απευθείας, χωρίς να έχει μεσάζοντα,να κάνει distribute τη μουσική του σε όλο τον κόσμο.

Πνευματικά δικαιώματα

Ερώτηση 9:

Τι νέα μέσα έχει κάποιος, σήμερα, για να κατοχυρώσει πνευματικά δικαιώματα ευκολότερα σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

Τα πνευματικά, απ όσο γνωρίζω, είναι ένα πολύ πιο εύκολο ζήτημα απ ότι ήταν παλαιότερα που χρειαζόταν να βρεις μια εταιρεία για να κατοχυρώσεις τα πνευματικά σου δικαιώματα ή να βρεις ένα συμβολαιογράφο κτλ. Πλέον με το που κάνεις το upload σε μια ιντερνετική πλατφόρμα όπως είναι το Youtube ή το Spotify, τα δικαιώματα της σύνθεσης κατοχυρώνονται απευθείας στον άνθρωπο που κάνει το upload.

Προτάσεις

Ερώτηση 10:

Τέλος, ποιοι τομείς πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθούν ακόμα περισσότερο στο μέλλον?

Απάντηση:

Κάτι το οποίο θα μπορούσε να βελτιωθεί σίγουρα και θα βοηθούσε πολύ τους καλλιτέχνες τη σήμερον ημέρα, είναι οι αλγόριθμοι των προγραμμάτων κοινωνικής δικτύωσης και των ιντερνετικών πλατφορμών, ουσιαστικά που κάνουν το distribution της μουσικής. Οι αλγόριθμοι πολλές φορές λογοκρίνουν τα βίντεο, τη μουσική και τους στίχους των καλλιτεχνών με αποτέλεσμα η μουσική η ίδια να γίνεται distributed μόνο σε άτομα συγκεκριμένων κατηγοριών που με βάση τον αλγόριθμο είναι κατάλληλοι για να δεχθούν την πληροφορία. Π.χ. εάν ένα βίντεο δείχνει σκηνές βίας ή σκηνές σεξουαλικής βίας ή οι στίχοι περιέχουν υβριστικό περιεχόμενο, ο αλγόριθμος κρίνει το συγκεκριμένο βίντεο ή μουσικό κομμάτι κατάλληλο για άτομα συγκεκριμένων ηλικιών. Αυτό από τη μία είναι safe για να προφυλάξει άτομα μικρών ηλικιών αλλά από την άλλη λογοκρίνει τον καλλιτέχνη και δεν τον αφήνει να κάνει distribute τη μουσική του σε όλο τον κόσμο, παρά μόνο σε άτομα της ηλικίας που ο αλγόριθμος ο ίδιος κρίνει ότι είναι κατάλληλα για να μπορέσει να δει ή να ακούσει το συγκεκριμένο κομμάτι ή video.

3.3 Συνέντευξη με τον Αλέξανδρο Δερμάνη, Μουσικός (Yinka & the Fuzics):

ΤΠΕ στη μουσική παραγωγή

Ερώτηση 1:

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται αύξηση στην ποικιλία των λογισμικών που προορίζονται για το γράψιμο και τη δημιουργία νέας μουσικής. Πιστεύετε ότι αυτό βοηθά στην γρηγορότερη και ποιοτικότερη παραγωγή μουσικής σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

Η ποικιλία πιστεύω στο λογισμικό βοηθάει στο ότι υπάρχουν περισσότερες δυνατότητες στο να επιλέγει ο καθένας ένα software το οποίο του ταιριάζει και μπορεί να το δουλέψει γρήγορα και αποτελεσματικά. Σημασία έχει ο καθένας και γνωρίζει τα εργαλεία του και να δουλεύει με αυτά.

Ερώτηση 2:

Με την χρήση των παραπάνω προγραμμάτων, πλέον είναι ευκολότερο να κάνει κάποιος μια πιο diy παραγωγή ή ακόμα το να γίνει με τον παραδοσιακό τρόπο (στούντιο κλπ) είναι η καλύτερη επιλογή?

Απάντηση :

Σίγουρα μπορεί να ασχοληθεί περισσότερος κόσμος με την παραγωγή και με την ηχογράφηση είτε της δικιάς του μουσικής είτε κάποιου άλλου, ταυτόχρονα όμως υπάρχουν εκτός από τα πλεονεκτήματα και μειονεκτήματα όσον αφορά τον ήχο. Είναι τελείως διαφορετικό το να ηχογραφήσεις τύμπανα σε ένα κανονικό, σχεδιασμένο ακουστικά studio με μικρόφωνα που είναι μεγάλης αξίας που είναι πολύ δύσκολο να υπάρχουν τόσα πολλά μικρόφωνα όσα χρειάζεται ένα drumset για να ηχογραφηθεί στο σπίτι. Οπότε νομίζω ότι είναι ένας υβριδικός τρόπος παραγωγής μουσικής σήμερα, δηλαδή γράφοντας κάποια πράγματα στο studio, σε ένα επαγγελματικό studio, είτε σε ένα σχεδιασμένο studio, τουλάχιστον, ακουστικά και δουλεύοντας και κάποια πράγματα στο σπίτι, νομίζω ότι είναι η καλύτερη επιλογή.

Ερώτηση 3:

Πλέον η υπάρχει η δυνατότητα αντικατάστασης των φυσικών οργάνων με ψηφιακά. Μπορείτε να μας πείτε δύο λόγια γι αυτό και τις συνέπειες- οφέλη?

Απάντηση:

Τα θετικά αφορούν σίγουρα την προπαραγωγή. Δηλαδή ότι μπορείς να βάλεις τρεις τρομπέτες και δύο τρομπόνια και ένα σαξόφωνο και να φτιάξεις ένα horn section και να κάνεις μια ενορχήστρωση και να ακούσεις πως ακούγεται περίπου αυτό, πριν βρεις τους μουσικούς που μπορεί να πληρώνονται ή να έχουν πολύ περιορισμένο χρόνο για να ψάξουν, βοηθάει τρελά σε αυτό. Και σε κάποια πράγματα όσον αφορά αντικαταστάσεις ήχων με samples, βοηθάει. Από εκεί και πέρα σίγουρα η τεχνολογία προχωράει και είναι όλο και πιο δύσκολο να καταλάβεις αν ένα drumset είναι κανονικό ή είναι drum machine από τον υπολογιστή και ίσως όχι σε όλα τα είδη, αλλά πιστεύω ότι κάποια δουλεμένα αυτιά μπορούν να ακούσουν τη διαφορά.

Ερώτηση 4:

Εκτός από τα μέσα ηχογράφησης, νέες τεχνολογίες υπάρχουν και στον τομέα της ζωντανής μουσικής. Πείτε μας κάποιες από αυτές που σας κάνουν τη ζωή λίγο πιο εύκολη.

Απάντηση:

Είναι πάρα πολλά τα πράγματα που βοηθούν σε ένα live. Από ένα απλό tablet που μπορείς να έχεις όλες τις παρτιτούρες οργανωμένες σε αυτό, από το ableton που έχει απίστευτες δυνατότητες, απεριόριστες σχεδόν, όσον αφορά στο live και τι μπορείς να κάνεις και όσον αφορά επίσης και το video, γιατί στα live έχουν πλέον και κάποια video που παίζουν, και όλο αυτό το sync και με το time μπορείς να το κάνεις πολύ εύκολα με το ableton. Από τις ψηφιακές πεταλιές που ξαφνικά με ένα πάτημα του κουμπιού αλλάζεις έναν ήχο, π.χ. κλείνεις ένα delay και βάζεις μια παραμόρφωση ή ένα modulation ή οτιδήποτε με το πάτημα ενός κουμπιού. Ενώ παλιά, δεν γινόταν αυτό. Σίγουρα έχει αλλάξει πάρα πολύ ο τρόπος προσέγγισης του live με την τεχνολογία σήμερα. Επίσης με τις καινούριες κονσόλες, τις ψηφιακές, που υπάρχει η δυνατότητα όταν υπάρχει ένας ηχολήπτης και για μέσα και για έξω, δηλαδή που κάνει και το stage και το έξω που ακούει ο κόσμος, υπάρχουν κάποιες ψηφιακές κονσόλες, που μπορεί να κατεβάσει στο κινητό ο κάθε μουσικός, ένα application, και να μπορεί να έχει πρόσβαση στη μείξη που θα κάνει για το monitor του. Οπότε έτσι ο ηχολήπτης έχει όλο το χρόνο να ασχοληθεί με το τι ακούγεται έξω και το τι ακούει όλος ο κόσμος, χωρίς να αναλώνεται στο π.χ. “ανέβασέ μου λίγο το μπάσο”, που ζητάει ο πληκτράς ή οτιδήποτε και ο κάθε μουσικός είναι υπεύθυνος για το monitor του και μπορεί να κάνει ό,τι θέλει, χωρίς να επηρεάζεται άμα τον κοιτάει ο ηχολήπτης. Αυτό είναι τεράστια αλλαγή.

Απόψεις περί ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία

Ερώτηση 5:

Κάποιοι διαμαρτύρονται και καταλογίζουν στα νέα προγράμματα και τις τεχνικές ότι συμβάλουν στην αλλοίωση της μουσικής βιομηχανίας. Ισχύει κάτι τέτοιο ή βοηθούν στην ποιοτική αναβάθμιση της όλης διαδικασίας?

Απάντηση:

Νομίζω ότι το θετικό και το αρνητικό σε αυτό, είναι ότι υπάρχει η δυνατότητα σε πολύ περισσότερο κόσμο να ασχοληθεί με την παραγωγή μουσικής. Αυτό σίγουρα έχει σαν αποτέλεσμα πολλά από αυτά που βγαίνουν να είναι σε, εντός εισαγωγικών, πολύ μέτρια αλλά έχει δοθεί και η δυνατότητα σε ανθρώπους που δεν έχουν τα μέσα να πάνε σε ένα studio, να κάνουν πολύ όμορφη μουσική με τα μέσα που έχουν και να τη δημοσιοποιήσουν. Νομίζω ότι αυτό είναι το σημαντικότερο.

Ερώτηση 6:

Οι υπηρεσίες streaming μουσικής(Spotify κλπ) γίνονται η νούμερο ένα επιλογή όλο και περισσότερων ανθρώπων για την ακρόαση μουσικής. Με αυτό τον τρόπο αλλάζει και το τοπίο στο music distribution. Πώς σας φαίνεται αυτή η νέα πραγματικότητα και πώς μπορεί μια ανεξάρτητη μπάντα να εισέλθει σε τέτοιες υπηρεσίες? Είναι εύκολο?

Απάντηση:

Γενικά είναι εύκολο, χωρίς να έχω προσωπική εμπειρία. Με ένα ψηφιακό barcode μπορείς να εισέλθεις σε αυτές τις πλατφόρμες. Ωστόσο νομίζω ότι όσον αφορά μικρές μπάντες, και όταν λέω μικρές μπάντες εννοώ έως κάτι χιλιάδες ακροατές ή subscribers, είναι απλά ως credit ή ως ευκολία να σε βρουν σε μια μεγάλη πλατφόρμα, όπως είναι π.χ. το spotify. Απ' όσο ξέρω χρηματικά δεν αποδίδει τίποτα. Ωστόσο υπάρχουν κάποιες άλλες καινούριες πλατφόρμες που δεν έχουν σχέση απαραίτητα μόνο με τη μουσική, όπως είναι το patreon, το οποίο επιτρέπει σε καινούριες μπάντες και γενικά σε δημιουργούς, είτε είναι μουσικοί είτε είναι οτιδήποτε να έχουν κάποιο sponsoring από τους θαυμαστές τους.

Ερώτηση 7:

Τι αμοιβές υπάρχουν από αυτές τις υπηρεσίες για τους μουσικούς?

Απάντηση:

Απαντήθηκε στην προηγούμενη ερώτηση.

Ερώτηση 8:

Βοηθούν στο να γίνει μια μπάντα πιο γνωστή και να έχει η μουσική της μεγαλύτερη απήχηση?

Απάντηση:

Παίζει μεγάλο ρόλο η διαφήμιση και στα πόσα χρήματα διαθέτεις για αυτή. Για παράδειγμα, σε μια αναζήτηση στο Youtube, δύσκολα θα βγάλει π.χ. μια μπάντα που έχει λίγες προβολές. Οπότε πρέπει να κινηθείς κάπως διαφορετικά και να κάνεις διαφήμιση.

Πνευματικά δικαιώματα

Ερώτηση 9:

Τι νέα μέσα έχει κάποιος, σήμερα, για να κατοχυρώσει πνευματικά δικαιώματα ευκολότερα σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

Δεν το ξέρω σίγουρα. Νομίζω ότι άμα στείλεις τη δημιουργία σου με μέιλ στον εαυτό σου, κατοχυρώνεις ότι είσαι εσύ ο δημιουργός. Αλλά δεν μου έχει τύχει προσωπικά.

Προτάσεις

Ερώτηση 10:

Τέλος, ποιοι τομείς πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθούν ακόμα περισσότερο στο μέλλον?

Απάντηση:

Έχω το παράπονο και εγώ και άλλοι μουσικοί, ότι στη μουσική η τεχνολογία “περπατά” με πολύ αργά βήματα, σε σχέση π.χ. με την τεχνολογία στα κινητά. Και είναι πολύ λογικό γιατί η αγορά είναι πολύ μικρότερη της μουσικής τεχνολογίας σε σχέση με την αγορά των κινητών ή των υπολογιστών συνολικότερα, οπότε τα χρήματα και το budget και η επένδυση και το

development είναι πολύ μικρότερα.Οπότε πάμε μερικές φορές, αργά αργά.Μερικές φορές αισθάνομαι ότι για συσκευές που βγαίνουν για το σήμερα,και θεωρούνται πρωτοποριακές, ότι οκ,θα μπορούσαν να είχαν βγει πριν από 5 ή 10 χρόνια.Απλά δεν υπήρχε το development.

3.4 Συνέντευξη με τον Ιάσονα Πούλιο,Μουσικός (Rectifire):

ΤΠΕ στη μουσική παραγωγή

Ερώτηση 1:

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται αύξηση στην ποικιλία των λογισμικών που προορίζονται για το γράψιμο και τη δημιουργία νέας μουσικής. Πιστεύετε ότι αυτό βοηθά στην γρηγορότερη και ποιοτικότερη παραγωγή μουσικής σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

Όχι απαραίτητα στην ποιοτικότερη γιατί και αναλογικά έχει ανέβει πολύ η τεχνολογία της μουσικής.Δηλαδή δεν είμαστε στη φάση του '50, που έπρεπε να πας στην Αμερική ,να ηχογραφήσεις πάνω από ένα κασετόφωνο, το οποίο δεν ξέρεις αν θα έβγαине καλό,ήταν γεμάτο θόρυβο,ήταν ακριβό, είχες συγκεκριμένες προσπάθειες κλπ.Π.χ. στα παλιά ρεμπέτικα υπάρχουν λάθη, όπως κάποιος στίχος. Αυτό γινόταν γιατί όταν έγραφες,δεν μπορούσες να το σταματήσεις...είχες μία προσπάθεια.Αυτό έχει αλλάξει,πλέον έχεις περισσότερες δυνατότητες.Το ψηφιακό δίνει σε πολλούς τη δυνατότητα να κάνουν μια παραγωγή στο σπίτι τους,που παλιότερα δεν υπήρχε.Έπρεπε να είχες πολύ ακριβό εξοπλισμό,ενώ τώρα δεν χρειάζεται.Πλέον με μια κάρτα ήχου και ένα πρόγραμμα,μπορείς να είσαι σπίτι σου και να βγάλεις ολόκληρες παραγωγές,όλα τα όργανα να τα ηχογραφήσεις ψηφιακά,να ετοιμάσεις τα πάντα,να έχεις μια εικόνα για το προϊόν πριν πας στο studio.Οπότε, θεωρώ ότι βοηθάει στην ποιοτικότερη, από την άποψη ότι μπορείς να έχεις μια τελειωμένη εικόνα αυτού που θες να κάνεις, οπότε δε βιάζεσαι στο studio από άποψη χρόνου.Αυτό συμβαίνει γιατί έχεις βρει τον ήχο που θες,και πας να τον κάνεις καλύτερο.Στο γρηγορότερη,πάλι σε σχέση με το παρελθόν,που έγραφες σε φιλμ και ήταν πολύ δύσκολο να επεξεργαστεί και να διορθωθεί κάποιο λάθος, σου δίνονται και περισσότερες δυνατότητες και σου επιτρέπει κιόλας να είσαι χειρότερος παίχτης.

Ερώτηση 2:

Με την χρήση των παραπάνω προγραμμάτων, πλέον είναι ευκολότερο να κάνει κάποιος μια πιο dig παραγωγή ή ακόμα το να γίνει με τον παραδοσιακό τρόπο (στούντιο κλπ) είναι η καλύτερη επιλογή?

Απάντηση :

Αναλόγως.Η παραγωγή στη μουσική είναι κάτι πάρα πολύ δύσκολο,και απαιτεί πάρα πολλές γνώσεις.Και είναι ελάχιστοι αυτοί που είναι πολύ καλοί σε αυτό, που είναι master σε αυτό.Είναι πολύ δύσκολο να γίνεις master γιατί στον ίδιο δίσκο, της ίδιας μπάντας,δέκα τραγούδια στο ίδιο στυλ θέλουν διαφορετική παραγωγή.Δεν είναι μια ταμπλέτα που την πετάς και βγαίνει καλό,κάθε κομμάτι έχει άλλες ανάγκες.Οπότε από αυτή την άποψη,το diy δεν είναι εύκολο.Απλά,πάλι,σου δίνει περισσότερες δυνατότητες.Σου δίνει την ευκαιρία να το μάθεις εσύ,να ξέρεις περισσότερο τι θες όταν πας στο studio, γιατί έχεις δουλέψει και εσύ πάνω σε αυτό, και πας σε ένα άτομο που έχει περισσότερες γνώσεις ή περισσότερο εξοπλισμό και πάλι γίνεται πιο γρήγορα επειδή ξέρεις τι θες.

Ερώτηση 3:

Πλέον η υπάρχει η δυνατότητα αντικατάστασης των φυσικών οργάνων με ψηφιακά. Μπορείτε να μας πείτε δύο λόγια γι αυτό και τις συνέπειες- οφέλη?

Απάντηση:

Το πρώτο όφελος και πιο σημαντικό, είναι ότι κάνει την παραγωγή πολύ πιο φθηνή γιατί δεν χρειάζεται απαραίτητα να ηχογραφήσεις ένα όργανο ,βάζεις τα ψηφιακά όργανα(vst) ή midi,δε θέλει κούρδισμα,δε θέλει να παίξεις σωστά,να προσέξεις τις δυναμικές σου, όλα αυτά αλλάζουν μέσω του προγράμματος. Οπότε σίγουρα γλυτώνεις χρόνο και χρήματα.Από την άλλη, η ποιότητα που έχει ένα αληθινό όργανο όταν το ηχογραφείς είναι πάντα ανώτερη από τα ψηφιακά όργανα.Βέβαια υπάρχουν κάποιοι που είναι πολύ καλοί στο να φτιάχνουν ψηφιακά όργανα και το κάνουν σα να είναι αληθινά.Και πάλι σου δίνει τη δυνατότητα να έχεις στον υπολογιστή σου μια έτοιμη ορχήστρα.Δηλαδή π.χ. η μουσική για ταινίες που ακούς χορωδίες,τα περισσότερα είναι ψηφιακά όργανα.Ακούς τέλεια βιολιά,ακούς τέλεια τσέλα,ακούς τέλεια ντραμς.

Ερώτηση 4:

Εκτός από τα μέσα ηχογράφησης, νέες τεχνολογίες υπάρχουν και στον τομέα της ζωντανής μουσικής. Πείτε μας κάποιες από αυτές που σας κάνουν τη ζωή λίγο πιο εύκολη.

Απάντηση:

Αρχικά υπάρχει πλέον πετάλι autotune, το οποίο σώζει πολλούς τραγουδιστές που δεν είναι καλοί. Τα monitors έχουν καινούριες τεχνολογίες, που μπορείς πλέον να το έχεις στα αυτιά σου με ηχοαποκλεισμό, που σε προστατεύουν από τις υψηλές εντάσεις στη σκηνή και μπορείς να ακούς τα πάντα πιο καθαρά, βέβαια είναι ακριβά. Υπάρχει η ασύρματη τεχνολογία, όπου δεν έχει το καλώδιο και έτσι δεν χρειάζεται να προσέχεις τόσο πολύ τις κινήσεις σου, να προσέχεις να μην μπλεχτείς με άλλους, σου δίνει την ελευθερία να κινείσαι πάνω στη σκηνή. Γενικότερα έχει φέρει και πολύ καλύτερο ήχο στο live. Πολύ ακριβός εξοπλισμός σου δίνει πολύ καλό ήχο στο live.

Απόψεις περί ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία

Ερώτηση 5:

Κάποιοι διαμαρτύρονται και καταλογίζουν στα νέα προγράμματα και τις τεχνικές ότι συμβάλουν στην αλλοίωση της μουσικής βιομηχανίας. Ισχύει κάτι τέτοιο ή βοηθούν στην ποιοτική αναβάθμιση της όλης διαδικασίας?

Απάντηση:

Γενικά όταν δίνεις στο ευρύ κοινό τη δυνατότητα να κάνει πράγματα που δεν μπορούσε παλιά, αυτοί που είχαν το ας πούμε σε εισαγωγικά, “μονοπώλιο”, αυτοί είχαν το κύκλωμα ουσιαστικά και το έλεγχαν, αντιδρούν τώρα. Όταν η τεχνολογία αναβαθμίζει κάτι, θεωρώ ότι είναι για καλό.

Ερώτηση 6:

Οι υπηρεσίες streaming μουσικής (Spotify κλπ) γίνονται η νούμερο ένα επιλογή όλο και περισσότερων ανθρώπων για την ακρόαση μουσικής. Με αυτό τον τρόπο αλλάζει και το τοπίο στο music distribution. Πώς σας φαίνεται αυτή η νέα πραγματικότητα και πώς μπορεί μια ανεξάρτητη μπάντα να εισέλθει σε τέτοιες υπηρεσίες? Είναι εύκολο?

Απάντηση:

Είναι εύκολο να εισέλθεις, είναι δύσκολο να προβληθείς. Γιατί από τη μία είναι καλό που μπορείς να βγάλεις την πληροφορία πιο εύκολα στον κόσμο, αλλά το κακό είναι βγαίνει τόσο πολύ πληροφορία πλέον που είναι δύσκολο να φτάσει στον κόσμο. Δηλαδή σου δίνει τη δυνατότητα να σε ακούσουν πλέον πιο πολλοί, αλλά επειδή χάνεται μέσα στην πιο πολύ πληροφορία το κάνει πάλι δύσκολο να σε ακούσουν πολλοί. Γενικά, τα πράγματα που χρειάζονται πάντα στη μουσική, που ήταν μια καλή εικόνα, καλή μουσική, καλό pr, καλή

προώθηση, τα χρειάζεσαι ακόμα.Είτε τα μέσα είναι έτσι είτε είναι cd.Π.χ. και με τα cd ,παλιά τα μοίραζαν στις συναυλίες δωρεάν για να σε βάλει ο κόσμος σπίτι του και να σε ακούσει.Είναι ουσιαστικά το ίδιο πράγμα.Το πρόβλημα με το streaming είναι ότι οι δισκογραφικές εταιρείες εξακολουθούν να έχουν τον έλεγχο, και εκβιάζουν πάρα πολλές υπηρεσίες για streaming,δηλαδή τους δίνουν κάποια χρήματα για να μπορούν να έχουν τη μουσική τους πάνω πάνω.Αυτό είναι το κακό.Ότι οι δισκογραφικές θέλουν να συνεχίσουν να έχουν τον έλεγχο.

Ερώτηση 7:

Τι αμοιβές υπάρχουν από αυτές τις υπηρεσίες για τους μουσικούς?

Απάντηση:

Δεν υπάρχουν μεγάλες αμοιβές από αυτές τις υπηρεσίες. Για παράδειγμα, η μπάντα μου έχει 8.000 μηνιαίους ακροατές και το spotify μας δίνει 15\$ το μήνα ή το δίμηνο.Που θεωρώ πως είναι πολύ λίγα.Άμα δεν έχεις μία δισκογραφική, που σου προσφέρει “πλάτες”,και θες να πας σε υπηρεσίες streaming ή πας να πουλήσεις όπως στο itunes,στο google play ή στο amazon music,όλα αυτά τα site,είναι πάρα πολλά, νομίζω είναι γύρω στα 200, δεν μπορείς να καθορίσεις τις τιμές που πουλάς. Τα κομμάτια σου θα τα δίνεις 0.99\$ το ένα.Δεν μπορείς να καθορίσεις το πόσα θα παίρνεις.Για να καθορίσεις το πόσα θα παίρνεις πρέπει να έχεις μια δισκογραφική, η οποία θα πρέπει να συνεννοηθεί αυτή με το site και να καθορίζει την τιμή.Δηλαδή το album σου θα πωλείται λογικά περίπου στα 8\$ και το EP θα πωλείται κάπου στα 3\$-4\$ και δεν θα μπορείς να κάνεις κάτι γι αυτό.Αυτό είναι κακό γιατί δε μπορείς να το καθορίσεις εσύ.Δεν λέω να τα δίνουμε πιο ακριβά.Ουσιαστικά λέω να έχεις τη δυνατότητα να το καθορίσεις.Δεν μπορείς ούτε να την κατεβάσεις την τιμή.Δεν μπορείς να επηρεάσεις την τιμή καθόλου.

Ερώτηση 8:

Βοηθούν στο να γίνει μια μπάντα πιο γνωστή και να έχει η μουσική της μεγαλύτερη απήχηση?

Απάντηση:

Έχει απαντηθεί σε προηγούμενη ερώτηση.

Πνευματικά δικαιώματα

Ερώτηση 9:

Τι νέα μέσα έχει κάποιος, σήμερα, για να κατοχυρώσει πνευματικά δικαιώματα ευκολότερα σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

Νέα μέσα δεν έχει. Είναι λίγο περίπλοκο. Υπάρχουν τα copyrights και υπάρχουν και τα creativerights. Είναι πολλοί περίεργοι το πως διαχωρίζονται. Ο καλλιτέχνης έχει πάντα κάποια δικαιώματα για τα τραγούδια του, αλλά άμα δεν έχει τα copyrights δεν μπορεί να τα διαχειριστεί ακριβώς. Δηλαδή πως θα προωθηθούν, πως θα πωληθούν, ποιος θα πάρει τα χρήματα κλπ. Πρέπει να έχει κρατήσει τα copyrights. Και η δισκογραφική όταν σου δίνει ένα συμβόλαιο, το πρώτο πράγμα που κάνει, είναι να σου πάρει τα copyrights. Ελάχιστες μπάντες έχουν τα copyrights για τα τραγούδια τους. Μία από αυτές τις μπάντες, είναι οι Metallica ας πούμε. Πρέπει να πας να κατοχυρώσεις τα δικαιώματά σου, νομίζω πληρώνεις κάποια λεφτά και καλό είναι να τα κατοχυρώνεις και να είσαι καλυμμένος από το νόμο.

Προτάσεις

Ερώτηση 10:

Τέλος, ποιοι τομείς πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθούν ακόμα περισσότερο στο μέλλον?

Απάντηση:

Η τεχνολογία στη μουσική ανεβαίνει συνεχώς. Βγήκε πρόσφατα και μια καινούρια τεχνολογία για μαγνήτες, η οποία είναι πανάκριβη αλλά αξίζει. Είναι π.χ. ότι μπορείς ακόμα να πάρεις μια τηλεόραση που δεν είναι high definition, αλλά θες να πάρεις την high definition. Έτσι είναι και με τους μαγνήτες που βγήκαν τώρα. Είναι πολλοί ακριβοί, περίπου 250\$ ο ένας, ενώ οι απλοί καλοί μαγνήτες κοστίζουν από 80\$ έως 100\$. Γενικά η τεχνολογία ανεβαίνει διαρκώς. Αυτό που θα ήθελα είναι να τη δω να ανεβαίνει πιο γρήγορα έτσι ώστε να πέσουν και οι τιμές πιο γρήγορα, γιατί η μουσική έχει πάρα πολλά έξοδα. Είναι μια επένδυση που δεν σταματάς ποτέ να επενδύεις και δεν ξέρεις και αν θα τα πάρεις πίσω. Στην κιθάρα π.χ., που ασχολούμαι και τα ξέρω καλύτερα, η τεχνολογία ανεβαίνει συνεχώς. Είτε είναι τα ξύλα, είτε είναι οι μαγνήτες είτε είναι οι γέφυρες, πράγματα που δεν περίμενες ποτέ να αλλάξουν σε ένα όργανο, εξακολουθούν και αλλάζουν και βγαίνουν καινούριες τεχνολογίες. Δεν έχω κάποιο παράπονο από αυτό. Το μόνο είναι η τιμή.

3.5 Συνέντευξη με τον Φάνη Θεοδωρακόπουλο, Μουσικός-Μουσικός παραγωγός (Rectifire):

ΤΠΕ στη μουσική παραγωγή

Ερώτηση 1:

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται αύξηση στην ποικιλία των λογισμικών που προορίζονται για το γράψιμο και τη δημιουργία νέας μουσικής. Πιστεύετε ότι αυτό βοηθά στην γρηγορότερη και ποιοτικότερη παραγωγή μουσικής σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

Τεράστια αύξηση και σε vst και σε plug ins και σε διάφορα synth, και σε διάφορα sequencer που είναι για να γράφεις, όπως είναι το Cubase και το Logic. Κάθε μέρα βγαίνει και κάτι καινούριο. Στη γρηγορότερη ναι, έχει συμβάλει. Στην ποιοτικότερη όχι, γιατί αυτά που βγαίνουν τώρα, είναι πολύ δύσκολο να παιχτούν live, λόγω της τεχνολογίας που έχει αναπτυχθεί τόσο και έχει αναγκάσει τους μουσικούς να τα κάνουν όλα σπίτι και όχι σε πρόβες, σε live, να τζαμάρουν μεταξύ τους, να μιλάνε πιο πολύ μεταξύ τους. Όλα πλέον γίνονται μέσω της τεχνολογίας. Και αυτό κάνει τη μουσική λίγο πιο τεμπέλικη να παιχτεί live και να δώσεις ένα καλό performance, αλλά πολύ πιο γρήγορη στο να γίνει μια παραγωγή, ένα album, ένα ep ή οτιδήποτε.

Ερώτηση 2:

Με την χρήση των παραπάνω προγραμμάτων, πλέον είναι ευκολότερο να κάνει κάποιος μια πιο dig παραγωγή ή ακόμα το να γίνει με τον παραδοσιακό τρόπο (στούντιο κλπ) είναι η καλύτερη επιλογή?

Απάντηση :

Και τα δύο είναι το ίδιο δύσκολο. Και το να πας στο studio γιατί έχεις να κάνεις με έναν παραγωγό παραπάνω. Όταν είσαι στο σπίτι είσαι εσύ ο παραγωγός του εαυτού σου και διαλέγεις εσύ τι να κάνεις. Είναι όμως εξίσου δύσκολο γιατί πρέπει να έχεις γνώσεις για να μπορέσεις να το κάνεις, θέλει δουλειά, δεν είναι τόσο εύκολο, παρ'ότι η τεχνολογία φαίνεται να το έχει κάνει εύκολο. Δεν είναι τόσο εύκολο να βγάλεις έναν ωραίο ήχο απ' το σπίτι σου, εκτός βέβαια άμα διαθέτεις πολλά χρήματα. Αλλά, το έχει κάνει ευκολότερο, ο καθένας μπορεί να κάτσει σπίτι και να κάνει μια παραγωγή. Και μέτρια να είναι, θα την ακούσει ο κόσμος.

Ερώτηση 3:

Πλέον η υπάρχει η δυνατότητα αντικατάστασης των φυσικών οργάνων με ψηφιακά. Μπορείτε να μας πείτε δύο λόγια γι αυτό και τις συνέπειες- οφέλη?

Απάντηση:

Για μένα δεν υπάρχει καμία αντικατάσταση των φυσικών οργάνων. Με τα καλύτερα vst δεν μπορείς να αναπαράγεις ένα καλό ήχο κιθάρας, όσο και να το θέλεις, όσο καλός παραγωγός και να είσαι, πάντα τα χέρια και το feeling ενός ανθρώπου που παίζει το όργανο, θα είναι πάντα πρώτο στη μουσική και πιστεύω ότι είναι το μόνο που δεν θα ξεπεραστεί. Θα το κάνουν και αυτό, εν μέρη, στο μέλλον. Πολύ γράφουν ήδη ψηφιακό μπάσο, ψηφιακή κιθάρα.. δεν θέλουν να πάνε στο studio και να γράψουν τίποτα μόνοι τους. Το πρόβλημα είναι ότι δε νομίζω να γίνει ποτέ και δε θα ήθελα να γίνει εγώ προσωπικά, τα φυσικά όργανα θέλω να είναι φυσικά και τα ψηφιακά όργανα θέλω να είναι ψηφιακά και όλα αυτά θέλω να συμπληρώνει το ένα το άλλο. Τώρα, φαντάζομαι στο μέλλον, σε λιγότερα από 20 χρόνια από τώρα, θα υπάρχουν κάποια vst που θα μπορείς να προγραμματίσεις κιθάρες χωρίς καν να ξέρεις να παίζεις κιθάρα και να ακούγονται σαν τις αληθινές. Αλλά όταν έρθει ένας που παίζει κανονικά το όργανο και παίζει καλά, εκεί θα ακούμε τη διαφορά. Άμα υπάρχουν μέχρι τότε τέτοιοι μουσικοί που το κάνουν ακόμα.

Ερώτηση 4:

Εκτός από τα μέσα ηχογράφησης, νέες τεχνολογίες υπάρχουν και στον τομέα της ζωντανής μουσικής. Πείτε μας κάποιες από αυτές που σας κάνουν τη ζωή λίγο πιο εύκολη.

Απάντηση:

Όταν κάτι κάνει τη μουσική καλύτερη στο αυτί του ακροατή, εγώ συμφωνώ με αυτό. Αρκεί να μπορείς να το παίζεις στο live. Όχι να είναι playback, όχι να παίζεις από πάνω, όχι να έχεις εκατό πράγματα που σε βοηθάνε. Αλλά συμφωνώ πολύ στο να ακούγεται ωραία στο live. Οπότε αν υπάρχει κάποιο τεχνολογικό μέσο που κάνει να ακούγονται τα τύμπανα καλύτερα, την κιθάρα καλύτερα, το μπάσο καλύτερα, τη φωνή καλύτερα, συμφωνώ με αυτό. Αρκεί να μην το παρατραβάμε με συστήματα όπως autotune, με συστήματα όπως playback και τραγουδάω από πάνω διάφορα τέτοια μέσα που χρησιμοποιούν οι μοντέρνοι καλλιτέχνες ιδιαίτερα στην Ελλάδα.

Απόψεις περί ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία

Ερώτηση 5:

Κάποιοι διαμαρτύρονται και καταλογίζουν στα νέα προγράμματα και τις τεχνικές ότι συμβάλουν στην αλλοίωση της μουσικής βιομηχανίας. Ισχύει κάτι τέτοιο ή βοηθούν στην ποιοτική αναβάθμιση της όλης διαδικασίας?

Απάντηση:

Απαντήθηκε προηγουμένως.

Ερώτηση 6:

Οι υπηρεσίες streaming μουσικής(Spotify κλπ) γίνονται η νούμερο ένα επιλογή όλο και περισσότερων ανθρώπων για την ακρόαση μουσικής. Με αυτό τον τρόπο αλλάζει και το τοπίο στο music distribution. Πώς σας φαίνεται αυτή η νέα πραγματικότητα και πώς μπορεί μια ανεξάρτητη μπάντα να εισέλθει σε τέτοιες υπηρεσίες? Είναι εύκολο?

Απάντηση:

Η αλήθεια είναι ότι δεν έχω ασχοληθεί καθόλου με τα συγκεκριμένα μέσα, προτιμώ απλά να γράφω μουσική και να περιμένω να δω τι θα γίνει βγάζοντάς την στο internet, και νομίζω ότι αυτός είναι ο καλύτερος τρόπος, γιατί κανείς καλός δεν χάνεται, που λένε. Άμα γράφεις καλά καποιος θα σε προσέξει, ακόμα και αν βάλεις μάσκα στο προσωπό σου ή αν θες να κρυφτείς θα σε προσέξουν. Όταν το πιέζεις πολύ να ακουστείς και χρησιμοποιείς ό,τι social media υπάρχει, νομίζω ότι ο κόσμος το βλέπει βαρετό. Πλέον λείπει το μυστήριο από τον κόσμο και πιστεύω ότι όσο πιο μυστηριώδες το παρουσιάσεις και λίγο πιο κρυφά, θα σε ψάξουν περισσότερο, αντί να πηγαίνεις παντού. Από την άλλη υπάρχουν οικονομικές αποδοχές από αυτό το πράγμα, από το spotify, το itunes, το χουμε ζήσει αυτό, βέβαια εγώ δεν ασχολήθηκα με αυτό, ασχολήθηκαν τα άλλα παιδιά της μπάντας. Αλλά κατάλαβα ότι μπορείς να βγάλεις κάπως το ψωμί σου αν υπάρχει καλή μουσική, γιατί ο κόσμος μπορεί να αγοράσει από εκεί ή οτιδήποτε. Από το youtube δεν έχει υπάρξει κάποια απολαβή, απλά αναγνώριση στο εξωτερικό, σε ανθρώπους που δεν θα “έπιανες” αν ήσουν στα παλιά τα χρόνια. Αν και στα παλιά τα χρόνια είχαν άλλους τρόπους πιο κοινωνικούς, που τους προτιμώ. Είχαν επαφή, αντάλλαζαν κασέτες, ήταν πιο ρομαντικά. Τώρα είναι πιο ψηφιακά.. δεν πειράζει, είναι όπως είναι και πρέπει να το δεχτούμε.

Ερώτηση 7:

Τι αμοιβές υπάρχουν από αυτές τις υπηρεσίες για τους μουσικούς?

Απάντηση:

Εξαρτάται από το πόσο καλό PR κάνεις και πόσο το διαφημίζεις, λένε όλοι ότι μετράνε. Ποιος θέλει όμως να βγάζει χρήματα από την ικανότητά του στο pr και στην ικανότητα να σε κάνει να αγοράζεις τη μουσική του ή μια μπλούζα του? Το θέμα είναι να τα κάνεις εσύ όλα αυτά, να τα αφήσεις κάπου που να φαίνονται ξεκάθαρα και όποιος θέλει να έχει την επιλογή να έρθει να τα αγοράσει, να σου πει ένα καλό λόγο, να αγοράσεις από το itunes 0.99\$ το τραγούδι σου, οτιδήποτε.

Ερώτηση 8:

Βοηθούν στο να γίνει μια μπάντα πιο γνωστή και να έχει η μουσική της μεγαλύτερη απήχηση?

Απάντηση:

Σίγουρα βοηθούν στη σημερινή εποχή. Γι' αυτό το λόγο βλέπουμε συνέχεια μπάντες, ειδικά εδώ στην Ελλάδα βγαίνει κάθε μέρα από μια καινούρια μπάντα. Εδώ και τρία χρόνια έχουν βγει τόσες μπάντες που δεν ξέρω, που βγαίνουν συνέχεια καινούριες μπάντες και γίνονται γνωστές μέσω των social media. Γιατί πληρώνουν διαφημίσεις στο facebook, στο youtube και είναι κάτι που έχουμε κάνει και εμείς. Αλλά δεν θα κρατήσει αυτό το πράγμα αν δεν είσαι συνεπής στη μουσική σου. Αν δεν είσαι συνεπής, δεν πρόκειται να σε ακολουθήσει και το κοινό. Το θέμα είναι να γράφεις συνέχεια μουσική, συνέχεια να προσπαθείς να ξεπερνάς τον εαυτό σου, να το αφήνεις κάπου έξω που να φαίνεται, και από και πέρα θα σε κρίνει ο κόσμος. Αν πετύχει πέτυχε, αν δεν πετύχει, δεν πέτυχε. Είναι 50-50 το θέμα. Το να το πιέζεις να γίνει κάτι από τα δύο δεν θα σου βγει ποτέ σε καλό.

Πνευματικά δικαιώματα

Ερώτηση 9:

Τι νέα μέσα έχει κάποιος, σήμερα, για να κατοχυρώσει πνευματικά δικαιώματα ευκολότερα σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

Απ' ότι ξέρω, είναι πολύ εύκολο σήμερα, να πας στην αεπι, να δηλώσεις το όνομά σου, και έτσι έχεις κάποια copyrights για να μην σε κλέψουν.

Προτάσεις

Ερώτηση 10:

Τέλος, ποιοι τομείς πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθούν ακόμα περισσότερο στο μέλλον?

Απάντηση:

Καθαρά κοινωνικοί. Δεν έχει να κάνει καθόλου με την τεχνολογία στη μουσική αυτό που θα πω, αλλά αν γίνει θα έχει να κάνει και με αυτό. Οι κοινωνικοί, η επαφή των ανθρώπων, περισσότερος ρομαντισμός, όχι όλη αυτή η κυνικότητα που υπάρχει πάνω στη μουσική, στην τέχνη, στην ποίηση. Πρέπει να βλέπουν και τη δουλειά που χρειάζεται για να βγει η μουσική και όχι μόνο η εικόνα. Το μόνο που θα ήθελα είναι τα παιδιά που ξεκινούν να κάνουν μουσική, να καταλάβουν πόσο δύσκολο είναι να το κάνεις σε μια μόνιμη βάση. Να δώσουν την καρδιά τους σε αυτό. Να μην ακολουθούν την μάζα. Π.χ. όλοι πληρώνουν για να κάνουν διαφήμιση στο facebook. Εσείς μην πληρώνεται για να κάνετε διαφήμιση στο facebook, κάντε κάτι διαφορετικό. Από εκεί και πέρα, αν αξίζει, θα το κρίνει ο κόσμος. Ο κόσμος είναι ο μεγαλύτερος κριτής. Στην πλειοψηφία πέφτει μέσα. Οπότε δεν πρέπει να φοβόμαστε να δοκιμάζουμε καινούρια πράγματα.

3.6 Συνέντευξη με τον David Prudent, Ηχολήπτης- Μουσικός παραγωγός (Made In Hell Studio):

Σημείωση: Η συνέντευξη πραγματοποιήθηκε στα Αγγλικά.

ΤΠΕ στην παραγωγή μουσικής

Ερώτηση 1:

Τα τελευταία χρόνια παρατηρείται αύξηση στην ποικιλία των λογισμικών που προορίζονται για το γράψιμο και τη δημιουργία νέας μουσικής. Πιστεύετε ότι αυτό βοηθά στην γρηγορότερη και ποιοτικότερη παραγωγή μουσικής σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

It helps making more generic stuff. About the production, I don't think it's better because it's more modern, more synthetic, and maybe less alive. If you tell me you want to do, I don't

know, something like trance music, very clean, ok. If you tell me you want to do some 90s hip hop...maybe...you take them all on the pc and you will go faster and better, I believe.

Ερώτηση 2:

Εκτός από το software, υπάρχει εξέλιξη και στο hardware.Τι προσφέρουν οι νέες κονσόλες και τι έχει αλλάξει τον τρόπο ηχογράφησης?

Απάντηση:

The hardware yeah...for example the converters.Everything you buy nowadays that is a decent quality,is a copy of something made in the 60s or 70s.Technology stops there.Whatever is built now, it's trying to copy that.Every compressor,70s.Preamps, 60s or 70s.Ok, now we can reduce them.We can make them small.Or now you have some preamps that are flat,cold,no noise.That's ok.But a good preamp,is a good dirty preamp.And that's what we try to simulate with all those samples and pre amp simulations.If you see the plug ins nowadays,all try to copy the analog stuff.The analog stuff was made in the 60s,70s and early 80s.But the technology I don't think that evolved much,except the converters.They are more clear,more accurate,faster,in a smaller box.Mostly that.We managed to make everything smaller,but better quality?I'm not sure.I believe not,personally.

Ερώτηση 3:

Πλέον η υπάρχει η δυνατότητα αντικατάστασης των φυσικών οργάνων με ψηφιακά. Μπορείτε να μας πείτε δύο λόγια γι αυτό και τις συνέπειες- οφέλη?

Απάντηση:

Let's start with the positive ones.The positive generally, every sample you will get,every plug in you will get it's great to make demos at home.It's amazing .You can have an idea how it could sound and how it can be.Many times,the samples,if you get a library for orchestra,violin,piano or traditional instruments that are hard to find like sadouri,daouli and that kind of stuff, it's amazing. Because you will never be able to hire an orchestra.You will never be able to find a room to record an orchestra,or the equipment to record it properly,or the players to record it properly. You want to record a violin. A good violin costs a fortune.If you record with a cheap 5000 euro violin, what sound you have? Not good. Better use a synth. That's my opinion and it has been proven many many times through the years I do this job..ok...better use a synth than a bad instrument. I agree with that. About bass.If you use synth in rock music, metal, punk and all

that, that's midi ...no...guitars are still not emulated properly. You can't really find libraries ..there are some stuff that are ok for chords, but for real playing,no.So for the moment, the guitars, are still safe. Now my favorites. The drums. No. Just no. You can't program drums. They will sound ok. You take a drummer even in bad kits and the song will become a song. People will like it and people will headbang. You put a drum machine and people will be like,,ehh ok. You listen to the sounds. It's perfect, it's clean but it's boring. As many samples they will use, as much humanization they want to try, it sucks. Because it's all perfect. One hit of cymbal, wow, but in continue sketch? No.. In one song you listen to the playing of a real drummer. You will remember everything. A drum machine.. you won't remember anything except the same cries that come on everyone of each riff and that's all. Drum machines are cool for home.For real release and if you want to sell music, don't put fake instrument and put players to play.It doesn't cost so much to record drums, it's not very hard to find a decent drummer. Ok, this is what I feel. For some kinds of music ,ok. It's the tradition, like disco. Disco is nice to have a drum machine, or metalcore. It's ok. It's part of the tradition. They don't do metalcore with normal drums...it's ok.Except that...no.

Ερώτηση 4:

Κάποιοι διαμαρτύρονται και καταλογίζουν στα νέα προγράμματα και τις τεχνικές ότι συμβάλουν στη αλλοίωση της μουσικής βιομηχανίας. Ισχύει κάτι τέτοιο ή βοηθούν στην ποιοτική αναβάθμιση της όλης διαδικασίας?

Απάντηση:

No. It doesn't go the wrong way because again, it helps you develop creativity. Because you can experiment at home. Save time at the studio, after you worked on your stuff. You can discover and explore your talent, let's say but I don't think you can really do like the pros do with that. You can get decently ok with that and maybe after, send to a real studio to remix it in a real way but I don't think that with ableton for example , you can really go as pro as you would like. On a hi fi its ok. On a player in a club, its not ok. They're not bad...these software. They help people experimenting more , because of course ,we cannot buy the hardware..its expensive...so the plug ins and the software are very helpful but they are not for a real pro who wants to sound pro and not like a pro who sells cheap products. This is what I believe. I have many examples and I have heard things.. but I m not an expert in electronic music.

Ερώτηση 5:

Εκτός από τα μέσα ηχογράφησης, νέες τεχνολογίες υπάρχουν και στον τομέα της ζωντανής μουσικής. Πείτε μας κάποιες από αυτές που σας κάνουν τη ζωή λίγο πιο εύκολη.

Απάντηση:

Sound engineer life: Now you have digital mixers that are made for live and that can import your templates. For example, you have a band and you tour a lot, you have your templates ready, you put them on these mixers and maybe you need to change little things, for example the gain, but the main thing is done. You save a lot of time like that. Or the monitors, everything. It's very cool to save time. And you can save a lot.

But new technology that can help people on stage... yes.. yes.. a lot of things can help. For example a computer for some playback that you added on your album and you cannot play them.. for example an orchestra again, or many backing vocals and stuff like that.. of course it's better to bring people but in some places you cannot.. or if you are abroad, you cannot either. So ok, you have your playback machine, it plays the playback, you play with the metronome so it helps you to play better also. It's pretty good. You have also some technologies like Kemper, like ax fx are great... because when you are on tour, you don't want to carry many heavy things. You don't need to carry a whole truck with you for your guitar sound. You need two cables instead of twenty, you need one power supply instead of many. You can save a lot of space and money also, because it's much cheaper than a whole gear. You just plug and you're done. You have the sound that you like. You just have to adjust a tiny bit. Cool. Triggers also for drums. For live... it's great.. when you hear nice drums in fast music, it's amazing.. or for some music a bit more modern, to have all those drums a bit more plastic with a nice reverb on it, yes you need triggers for this kind of sound. Or electronic parts. For live it's cool, if you want to stay close to your album. That's nice. Also, what is wireless works better, it's cheaper, it's smaller, it doesn't suck too much batteries. I think that electronic music may have more technologies like sliders and keyboards, but I don't know much about electronic music. I'm more into rock and metal music.

Streaming

Ερώτηση 6:

Οι υπηρεσίες streaming μουσικής (Spotify κλπ) γίνονται η νούμερο ένα επιλογή όλο και περισσότερων ανθρώπων για την ακρόαση μουσικής. Με αυτό τον τρόπο αλλάζει και το τοπίο στο music distribution. Πώς σας φαίνεται αυτή η νέα πραγματικότητα και πώς επηρεάζει τη δισκογραφία (στις πωλήσεις κλπ.)?

Απάντηση:

The day when these companies will start to share with the artists, we will see. So far, its very little what they share. The that they will start to stop the draint on the mixers and masters that they spend a lot of time working on, maybe the will get better. The day they will put a filter for people to start to choose what they really like to listen to ,it ll be fine. Because im from a different generation. I m from a generation that when it grew up, had only vinylsand tapes. You to buy your vinyl or tape.. one in 3 monthes,4 months.. so you had to listen to the whole album.. as an album.. as the band composed it.. as they worked on it. As the mixing engineer made you feel it. And you knew it by heart. You knew every detail of the album. If you didn't like it, you could always trade it or something else.it was easy to do. You knew what you were listening to. You were choosing .Because it was very expensive, so you had to choose carefully what you were buying. And so what you were listening to. When the cd came, the same thing. Just much better sound.wow.. the cd sound was kickass.ok great. You were listening exactly what you wanted, you were listening again and again and again and of course the cd was cheaper so you could buy more cds. Maybe a cd every two months, maybe every month if you had more money. So you had more.But still, for a month you had to listen to this cd in loop. And you had the time to pay attention to every detail on that cd and to care for what you were listening to and to care to understand the band or the artist. After that, when internet started and all that, and when you could download stuff, I knew people that downloaded only the best songs. All together , it was boring. This is because you don't have parts that are less interesting so the is no dynamic. You have only the great stuff. When you have only the great stuff, nothing is great anymore. So you get spoiled. You get very spoiled. So you don't appreciate anything anymore, because everything is perfect. Boring. People started to collect and collect. People said " I have thousands of mp3s in my computer". Ok. But do you know about that? "Yeah, I have listened everything". Ok, but what do you remember, what is good?. If you ask them if an album was good, they would tell you"I don't know, this song was good". And that's all. People stopped caring. With Youtube and all that, you play random playlists while you do other stuff, like being on facebook, etc. and you don't know what you're listening to. I understand some people, they never really care, because they're radio generation. People were listening to the radio, they could hear only the hits and the same and again and again, always different stuff but always the same , at the same time, it's ok. But somebody he says that he loves music, and he cares about bands, I don't think he likes Spotify, or Youtube or these kind of platforms like soundcloud. Some things that are bad...you can't choose what you're listening to or if you choose , you can't listen very carefully or they have bad sound. It's convenient , if you are someone a little bit clever, you can search for things that you want to find and when you find them,ok it's great, because you have access to a lot of stuff. But few people search, because you have to make an effort to search. And searching on the keyboard, isn't the same like searching on the cd store or the vinyl store and look at the real thing. You look at them, you weight them, you check the colors . You lose all of that. Of course you don't want to search of a computer. For me it's very negative for now. You lose the magic of the cd. In the past you spent hours to produce, mix kai master it, you spent hours to choose which song will come first, second etc, why you put them like that, because of the rhythm, you check the distance

between the tracks, how many seconds of calm you want to be between the tracks. Sometimes you want no distance at all. Sometimes you want crossfades. Have you checked on Youtube or Spotify when there are crossfades between the songs, what happens? They sound bad. You lose all that and you don't understand the value of each song on the album. Because of these platforms, bands nowadays stop making albums. They make only singles. Singles, singles, singles. A single is a link that disappears in the mass of links after two hours. When you buy a cd, it's on your shelf, you see it everyday. You love it. And if one day, will be a scratch on it, you 'll be pissed forever. Your link, it disappears and you don't care.

Ερώτηση 7:

Τι αμοιβές υπάρχουν από αυτές τις υπηρεσίες? Είναι αντίστοιχες με τη φυσική πώληση cd-δίσκων που ήταν στο παρελθόν?

Απάντηση:

Proportionally, it's close. It's less though. Depends on the deals. Many labels give the artists absolutely nothing because they paid for the cd. With the digital thing, the good thing is that you can sell your music in different countries easier, but still you get nothing, ridiculously nothing. You need to sell million and million of stuff to start to earn some money. You need to pay the label, the advertising on the internet. Does it worth? I guess yes , because it still exists. If it didn't worth , I believe it would have stopped already. So in a way, labels make money, google makes money ,apple makes money, the rest i'm not sure. The artists, the sound engineers, they don't make so much money. But they continue for the beauty of the art.

Ερώτηση 8:

Και αυτές και γενικότερα το Internet, βοηθούν στο να αποκτήσετε μεγαλύτερο πελατολόγιο καλλιτεχνών και να γίνετε γνωστότεροι?

Απάντηση:

Not at all. From my personal experience, because maybe, everybody has a different experience. When I came to this country, I set up my studio, I contacted to some bands, they all came to meet me, I recorded all of them, they told they friends I am a cool guy, I'm cheap, I do decent job, their friends came, they told their friends, etc., till today. Mouth to mouth. Some bands found some songs I've recorded on facebook or other platforms, and they contacted me. Very few. Once I put an ad, I don't remember where, zero calls and zero messages. Facebook ads, we

will get a lot of likes, zero message zero phone calls. Google ads? Yes, you are the first result at google search. How many calls? Maybe two. Google ad is better (*joking*). People will search for you, eventually they will find you, but as long as they don't need you, or as long as a trusted person don't tell them to come to see you, they don't care. They want somebody they trust, to convince them. Then they check your work, your prices and they meet you. If they like you, you work with them. If don't,...Spam, it doesn't work. Spam just piss of people. And if you have a studio or a shop that spams all day on facebook, people will start to hate it. They will hate it and they won't want to go there. For normal people. For fashion victims, no, it's the opposite. Fashion victims, I don't consider them as artists, so I don't care. People who really like music, they won't search on facebook. They will ask their friends, if they like their album, where did they record. That's what happens. For me, 90% of my job, has been done, because of word to mouth. That's all.

Πνευματικά δικαιώματα

Ερώτηση 9:

Τι νέα μέσα έχει κάποιος, σήμερα, για να κατοχυρώσει πνευματικά δικαιώματα ευκολότερα σε σχέση με το παρελθόν?

Απάντηση:

They don't, only diy. I come from a different country(France), but everywhere is the same. It doesn't matter to give money to save your copyrights. So the best way is, do it yourself. Nowadays you have internet, an amazing tool to promote yourself. Facebook is not internet. Facebook is garbage. You don't sell anything with facebook. All the rest, you have to search what for what, but you can sell very well abroad, and from different places generally, because you have this tool, this powerful tool, that you need to know how to use of course, or eventually if you don't know, you can pay people to do it. It works. It works a lot this thing. The copyrights in the country usually is nonsense. If you are in a rock, metal or in the underground music, generally, again for electronic music or rap, I don't know, and I don't know all the markets so ...but for rock and metal I quite know a lot of the market and...nobody makes money. Everybody makes a bit...But real money to live from that? Nothing. It's almost impossible for the bands. To press the cd and make the artwork? NO, you don't make that money. You have to know this, if you want to make an album, is for your pleasure. Otherwise, first of all, you shouldn't do it. About the copyrights, yeah, nobody will steal you. And in some way, you have already stolen something from somebody. You know, with a drumset, a bass, a guitar...it's pretty limited on possibilities, so most probably what you write right now, probably

has been written ,many times. So you don't care if somebody steals you , because you already stole it. So the copyrights are cool, ok, spend some money if you want, but I think there will be no result. You will never pass enough on TV or radio, to make money. You have platforms that spread your work everywhere, it's on digital formats, but why not? But if you want to make a cd or stuff like that, ok you can sell abroad pretty easily. And after, make lives. Good lives Play live a lot, not in your city. Everywhere outside your city, and in your city a couple of times a year, and then , you will sell your cds. And you don't care about your copyrights. You don't care , because it goes straight to your pocket.

Προτάσεις

Ερώτηση 10:

Τέλος, ποιοι τομείς πιστεύετε ότι πρέπει να βελτιωθούν ακόμα περισσότερο στο μέλλον?

Απάντηση:

On music technology, I hope to use less digital equipment, and use more analog. Of course we need and digital equipment, computers they help us, we need them actually, because, it goes better.(This goes to those who make equipment).But instead of making new models that are the same as previous ones, a bit more beautiful, make better ones from the start. The technology already exists, we don't need advance in technology. We just need you spending time do decent job at a decent price. That's all we need about the technology. The technology exist, we need people to search on it and love what they do instead of loving marketing and money. Because they love marketing and money, they sell you a new phone every year . Do you need it? No. And if google wasn't making the app, bigger and bigger, for nothing every year, you wouldn't need to buy a new phone every year. It's bigger, not more efficient. Why? Just to sell new phones. Just try to make it more efficient and better. If you make one good thing, you don't have to make twenty other, in between. Just make one good. They haven't understood. After, you have great new technology, once in every five-ten years. For guitarists, for example, you had the two notes torpedo, that has been made in 2008...revolution. I mean, electronically there is not much, but the developed the software, they developed something unique, something amazing, that ten years later, everybody wants to copy, but they cannot. Because the guys that made it, they were geniuses. Simple. Kemper again. It's brilliant. Technologically, it's not much either again. It exist all that. It's not like they invented something new. They just took something that it existed and put it together and the genius said, let's do something that matters, for the history. And the guy did. At a very decent price. Ok, except that, you don't

have much in music, new technologies that are amazing. Again I talk about rock and eventually studios that record live music. About electronic music, I don't know. No idea. No idea at all.

Κεφάλαιο 4: Αποτελέσματα ποιοτικής έρευνας

4.1 Εισαγωγή

Για την πραγματοποίηση της παρούσας έρευνας, πάνω στην συνεισφορά και επιρροή της εξέλιξης της τεχνολογίας στη μουσική βιομηχανία, πάρθηκαν συνεντεύξεις από μουσικούς και μουσικούς παραγωγούς. Όλοι οι συμμετέχοντες, είναι ενεργοί στη δημιουργία και στην παραγωγή μουσική, οπότε έρχονται καθημερινά σε επαφή με όλες τις σύγχρονες μεθόδους και προγράμματα, που χρησιμοποιούνται σήμερα, στη μουσική βιομηχανία.

Τους παρατέθηκαν ερωτήσεις σχετικά με το πώς βοηθά η τεχνολογία στη δημιουργία και στην παραγωγή μουσικής, εάν βοηθάει, ποια είναι τα πλεονεκτήματα, ποια τα μειονεκτήματα, καθώς και το τι αλλαγές περιμένουμε στο μέλλον. Επιπρόσθετα, υπήρξαν και ερωτήσεις για τους σύγχρονους τρόπους μετάδοσης και προώθησης της μουσικής καθώς επίσης και το τι μέσα έχει κάποιος σήμερα, για να κατοχυρώσει τα πνευματικά του δικαιώματα.

4.2 Συμπεράσματα

Παρακάτω θα αναλυθούν και θα εξαχθούν συμπεράσματα, βάσει των απαντήσεων σε αυτές τις ερωτήσεις.

4.2.1 Ποιες είναι οι απόψεις των μουσικών - μουσικών παραγωγών για τις ΤΠΕ στη μουσική παραγωγή σήμερα?

Βλέπουμε ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας, βοηθάει πολύ στη βελτίωση της ποιοτικότερης και γρηγορότερης παραγωγής της μουσικής, σε σχέση με το παρελθόν. Το ποσοστό που αυτό συμβαίνει, εξαρτάται από το είδος της μουσικής, καθώς επίσης και από τη γνώση του μουσικού – χρήστη για τη χρήση του απαραίτητου λογισμικού και των προγραμμάτων που χρειάζονται και εξελίσσονται συνεχώς. Επιπρόσθετα, πλέον υπάρχει μεγάλη ποικιλία σε λογισμικό, οπότε μπορεί ο καθένας να επιλέξει αυτό που τον βολεύει περισσότερο και καλύπτει τις δικές του ανάγκες.

Βλέπουμε ότι και οι δύο επιλογές έχουν και τα θετικά τους και τα αρνητικά τους. Ασφαλώς η ανάπτυξη νέων τεχνολογιών και προγραμμάτων, έχει βοηθήσει στην διγ

παραγωγή. Επίσης, έχει γίνει διαθέσιμη σε περισσότερο κόσμο. Το ποια επιλογή θα διαλέξει κάποιος, έχει να κάνει και με το budget που διαθέτει. Η diy παραγωγή, είναι σίγουρα φθηνότερη και πολλές φορές ισάξια στο αποτέλεσμα, με την παραδοσιακή παραγωγή. Εξαρτάται από τις γνώσεις του χρήστη – καλλιτέχνη. Επιπρόσθετα, η παραγωγή στο σπίτι, σου δίνει τη δυνατότητα να πειραματιστείς περισσότερο. Τέλος, βλέπουμε ότι μπορούν να συνδυαστούν και οι δύο μέθοδοι. Δηλαδή, υπάρχει η δυνατότητα να κάνει κάποιος μια πρώτη παραγωγή diy, να δει τι ακριβώς θέλει και στη συνέχεια να πάει σε ένα studio και να κάνει την τελική παραγωγή εκεί. Αυτό βοηθάει στην εξοικονόμηση χρόνου και χρημάτων.

Η χρήση ψηφιακών οργάνων, γίνεται ολοένα και πιο διαδεδομένη σαν επιλογή. Αυτό συμβαίνει, γιατί σου παρέχεται μια ολόκληρη ψηφιακή ορχήστρα, όπου σε άλλη περίπτωση, θα ήταν αδύνατο να δουλέψεις μαζί της. Και λόγω κόστους και λόγω χώρου. Επίσης, με τη χρήση ψηφιακών οργάνων, έχεις πολύ μικρότερο κόστος παραγωγής. Το αρνητικό είναι ότι ακόμα δεν έχουν τελειοποιηθεί όλα τα όργανα, όπως επίσης, κάποια όργανα δεν γίνεται να αποδοθούν ψηφιακά, λόγω της φύσης τους (π.χ. drums). Όσο όμως εξελίσσονται τα ψηφιακά όργανα, τόσο πιο κοντά θα είναι στα πραγματικά, και τόσο πιο δύσκολο θα γίνει για να τα ξεχωρίσει κάποιος, σε μια παραγωγή. (Βλ. βιβλιογραφία 9,10,11,12,13,14,15,16)

4.2.2 Ποιες είναι οι απόψεις των μουσικών – μουσικών παραγωγών για τις ΤΠΕ στη μουσική βιομηχανία σήμερα?

Όλα τα νέα μέσα προώθησης ψηφιακής μουσικής, βοηθούν στο να γίνει μια μπάντα πιο γνωστή. Μέσω αυτών, μια μπάντα απευθύνεται σε πολύ πιο διευρυμένο κοινό απ' ό,τι στο παρελθόν. Γι να γίνει αυτό όμως, χρειάζεται να προχωρήσουν σε μια διαφημιστή καμπάνια, ώστε να τους βρει ευκολότερα ο μέσος ακροατής

Από την άλλη, βλέπουμε ότι δε έχουν βοηθήσει ιδιαίτερα τον μουσικό παραγωγό- sound engineer, καθώς ο κόσμος και η δουλειά του, βασίζεται περισσότερο στο word-to-mouth. (Βλ. βιβλιογραφία 4,5,6,7,8)

4.2.3 Πόσο ευρύ είναι το φάσμα της εξέλιξης των ΤΠΕ?

Βλέπουμε ότι υπάρχει εξέλιξη και στο hardware, εκτός από το software. Κυρίως σε θέμα ποιότητας και αξιοπιστίας. Επίσης όλα γίνονται μικρότερα σε μέγεθος, έτσι ώστε να είναι πιο βολικά και εργονομικά. Επίσης υπάρχουν προγράμματα που βοηθούν στους μουσικούς να παράξουν και να δημιουργήσουν μουσική, ευκολότερα, γρηγορότερα και με μικρότερο κόστος σε σχέση με το παρελθόν.

4.2.4 Οι ΤΠΕ, βοηθούν πραγματικά τους μουσικούς, τους παραγωγούς και τις δισκογραφικές?

Από τις απαντήσεις που πήραμε, είδαμε ότι οι ΤΠΕ βοηθούν πολύ και τους παραγωγούς και τους μουσικούς και τις δισκογραφικές. Αυτό συμβαίνει με το να βοηθούν στην καλύτερη ποιότητα ηχογράφησης, στην μεγαλύτερη αποδοτικότητα στην παραγωγική διαδικασία, μέσω των ευκολιών που προσφέρουν, καθώς επίσης, δημιουργούν και τις συνθήκες μεγαλύτερης δημοτικότητας της μουσικής που θα παραχθεί. (Βλ. βιβλιογραφία 12,13)

4.2.5 Τι ευκολίες προσφέρουν οι ΤΠΕ σήμερα?

Η χρήση ψηφιακών οργάνων, γίνεται ολοένα και πιο διαδεδομένη σαν επιλογή. Αυτό συμβαίνει, γιατί σου παρέχεται μια ολόκληρη ψηφιακή ορχήστρα, όπου σε άλλη περίπτωση, θα ήταν αδύνατο να δουλέψεις μαζί της. Και λόγω κόστους και λόγω χώρου. Επίσης, με τη χρήση ψηφιακών οργάνων, έχεις πολύ μικρότερο κόστος παραγωγής. Το αρνητικό είναι ότι ακόμα δεν έχουν τελειοποιηθεί όλα τα όργανα, όπως επίσης, κάποια όργανα δεν γίνεται να αποδοθούν ψηφιακά, λόγω της φύσης τους(π.χ. drums). Όσο όμως εξελίσσονται τα ψηφιακά όργανα, τόσο πιο κοντά θα είναι στα πραγματικά, και τόσο πιο δύσκολο θα γίνει για να τα ξεχωρίσει κάποιος, σε μια παραγωγή.

Επίσης, πλέον είναι ευκολότερο να κατοχυρώσεις τα πνευματικά σου δικαιώματα απ' ότι στο παρελθόν. Αυτό συμβαίνει γιατί όλα πλέον γίνονται ηλεκτρονικά, είτε με μέιλ είτε με το upload σε μια μουσική υπηρεσία, και έτσι οι καλλιτέχνες δε χρειάζονται τους μεσάζοντες που έκαναν παλαιότερα αυτή τη δουλειά (κάποιο συμβολαιογράφο κλπ). Όμως, το τι θεωρείται πνευματική ιδιοκτησία και μπορεί να κατοχυρωθεί, είναι λίγο θολό, καθώς στη μουσική, λίγο πολύ, έχουν παιχτεί τα πάντα.

Ακόμα, από τις απαντήσεις, βγαίνει το συμπέρασμα ότι οι νέες τεχνολογίες, βοηθούν πολύ και ποικιλοτρόπως και τη ζωντανή μουσική. Με τη χρήση υπολογιστή(pc, mac, tablet κλπ), οι καλλιτέχνες μπορούν να έχουν προηχογραφημένα μουσικά όργανα ή δεύτερες φωνές, που δεν μπορούν να παιχτούν ζωντανά, είτε λόγω χώρου είτε λόγω χρημάτων. Με τα in ear monitors, οι καλλιτέχνες έχουν καλύτερη αντίληψη του ήχου τους, καθώς ο καθένας ακούει τη μείξη που τον βολεύει. Ακόμα, με τη χρήση συσκευών, όπως π.χ. το kemper, μειώνεται η ανάγκη για μεταφορά μεγάλου όγκου εξοπλισμού από τους μουσικούς. Πιο εύκολη γίνεται και η ζωή των ηχοληπτών, καθώς υπάρχουν ψηφιακές κονσόλες, που βοηθούν στη μείξη και στη μετάδοση του ήχου και στη σκηνή και στο κοινό. (Βλ. βιβλιογραφία 1,2,3,16)

4.2.6 Υπάρχουν δυσκολίες στην εφαρμογή και χρήση τους?

Υπάρχουν δυσκολίες στην εφαρμογή και τη χρήση τους. Αυτό συμβαίνει γιατί, παρ'όλες τις ευκολίες που προσφέρουν, ο χρήστης θα πρέπει να έχει συγκεκριμένες γνώσεις (βλέπε

ενότητα 4.2.8), καθώς επίσης και hardware εξοπλισμό, που απαιτείται για την ηχογράφηση μουσικής και την υποστήριξη της live μουσικής.

4.2.7 Πώς έχουν επηρεάσει οι ΤΠΕ, όλο το τοπίο στην προώθηση και στα έσοδα ολόκληρης της βιομηχανίας?

Το Spotify, και γενικότερα, οι πλατφόρμες που ασχολούνται με το music distribution σήμερα, βοηθούν πολύ ένα καλλιτέχνη να προωθήσει τη μουσική του σε δημογραφικό κοινό, που στο παρελθόν θα ήταν αδύνατο. Επίσης βοηθούν τους ακροατές να ανακαλύπτουν συνεχώς νέα μουσική. Ωστόσο, υπάρχει ο κίνδυνος, η καινούρια μουσική, που ανεβαίνει σε μια τέτοια υπηρεσία, να χαθεί μέσα στον τεράστιο όγκο πληροφοριών, ακριβώς επειδή είναι εύκολη η προώθηση online μουσικής σε όλους. Ένα αρνητικό που προκύπτει από αυτές τις υπηρεσίες, είναι ότι χάνεται η μαγεία του φυσικού αντιτύπου (βινύλιο, cd κλπ) και ο κόσμος δεν εκτιμά όσο παλαιότερα τη μουσική και το κάθε άλμπουμ ή τραγούδι ξεχωριστά.

Από τις απαντήσεις των συμμετεχόντων, βλέπουμε ότι οι αποδοχές που προσφέρουν αυτές οι υπηρεσίες προς τους καλλιτέχνες, είναι ελάχιστες έως μηδενικές. Αυτό σε περίπτωση που είσαι “μικρό” συγκρότημα. Για να έχεις απολαβές από αυτές τις υπηρεσίες, πρέπει να έχεις μεγάλο αριθμό ακροατών και προβολών. Για να το πετύχεις αυτό, χρειάζεται μία δισκογραφική να σε στηρίζει, καθώς επίσης και να διαφημιστείς online. Οι μόνοι που βγάζουν αρκετά χρήματα από την όλη διαδικασία, είναι οι δισκογραφικές, οι εταιρίες που έχουν τις streaming υπηρεσίες και οι διαφημιστές.

Όλα τα νέα μέσα προώθησης ψηφιακής μουσικής, βοηθούν στο να γίνει μια μπάντα πιο γνωστή. Μέσω αυτών, μια μπάντα απευθύνεται σε πολύ πιο διευρυμένο κοινό απ’ ότι στο παρελθόν. Γι να γίνει αυτό όμως, χρειάζεται να προχωρήσουν σε μια διαφημιστή καμπάνια, ώστε να τους βρει ευκολότερα ο μέσος ακροατής

Από την άλλη, βλέπουμε ότι δε έχουν βοηθήσει ιδιαίτερα τον μουσικό παραγωγό-sound engineer, καθώς ο κόσμος και η δουλειά του, βασίζεται περισσότερο στο word-to-mouth. (Βλ. βιβλιογραφία 4,5,6,7,8)

4.2.8 Τι γνώσεις χρειάζονται από το χρήστη, ώστε να γίνει πλήρης αξιοποίηση των ΤΠΕ?

Χρειάζεται ο χρήστης να έχει τις απαραίτητες γνώσεις του λειτουργικού που απαιτείται για τη δημιουργία μουσικής. Να ξέρει να χειρίζεται τα διάφορα προγράμματα, αλλά ακόμα και

να έχει γνώσεις ηχοληψίας, καθώς είναι απαραίτητο να είναι σε θέση να πραγματοποιεί μείξη και mastering στην τελική μουσική που έχει δημιουργήσει.

4.2.9 Υπάρχουν και αρνητικά στην διαδεδομένη χρήση των ΤΠΕ στη μουσική σήμερα ή μόνο θετικά?

Υπάρχουν και θετικά και αρνητικά. Τα αρνητικά φαίνονται κυρίως, στο ότι επειδή έχει δοθεί η δυνατότητα σε περισσότερο κόσμο να παράγει μουσική και να τη δημοσιοποιεί, γίνονται γνωστές και περισσότερες “αποτυχημένες” προσπάθειες, σε σχέση με το παρελθόν. Εκτός από αυτό, οι νέες τεχνολογίες μόνο θετικά έχουν να προσφέρουν, καθώς βοηθούν στη δημιουργικότητα και στον πειραματισμό του καλλιτέχνη και κάνουν την παραγωγή γρηγορότερη και ποιοτικότερη.

4.2.10 Τι προβλέπεται για τη μελλοντική εξέλιξή τους?

Σήμερα, παρόλο που παρατηρείται αύξηση των τεχνολογιών σε σχέση με το παρελθόν, αυτή η ανάπτυξη δεν γίνεται με το ρυθμό που γίνεται σε άλλες βιομηχανίες (π.χ. smartphones). Αυτό είναι λογικό, καθώς το κοινό που απευθύνονται, είναι μικρότερο. Έτσι πολλά πράγματα βγαίνουν με μια μικρή καθυστέρηση. Επίσης, βλέπουμε ότι μερικές φορές υπάρχει έλλειψη καινοτομίας σε θέμα ιδεών και όχι τεχνολογίας. Γιατί η τεχνολογία υπάρχει, εξελίσσεται, έστω και αργά.

4.3 Επίλογος

4.3.1 Τελικό συμπέρασμα

Εν κατακλείδι, βλέπουμε ότι η εξέλιξη της τεχνολογίας βοηθά πολύ τη μουσική βιομηχανία. Αυτό επιτυγχάνεται μέσω των ευκολιών που προσφέρουν οι νέες τεχνολογίες και τα προγράμματα, που συμβάλουν στην ποιοτικότερη και γρηγορότερη παραγωγή μουσικής. Επίσης, έχουν γίνει διαθέσιμες σε περισσότερο κόσμο. Όμως για να πραγματοποιηθεί η πλήρης αξιοποίηση της τεχνολογίας, πρέπει ο χρήστης- καλλιτέχνης, να έχει και τις απαραίτητες γνώσεις για να την χρησιμοποιήσει. Εάν ισχύει αυτό, τότε το να δημιουργήσει καινούρια μουσική, γίνεται ευκολότερο, γρηγορότερο και με σημαντικά μικρότερο κόστος σε σχέση με το παρελθόν. Επιπρόσθετα, το ότι μπορεί κάποιος πλέον να φτιάξει από το μηδέν, ένα ολόκληρο μουσικό άλμπουμ από το σπίτι του, μπορεί να λειτουργήσει και συνδυαστικά με τον παραδοσιακό τρόπο ηχογράφησης και παραγωγής μουσικής. Έτσι, βλέπουμε ότι υπάρχει

συνεχής βελτίωση στην όλη διαδικασία, που με την πάροδο του χρόνου, θα γίνεται όλο και καλύτερη και ποιοτικότερη. Επιπλέον, όλοι οι μουσικοί, μπορούν να απευθυνθούν και να γίνουν γνωστοί σε πολύ μεγαλύτερο κοινό, που στο παρελθόν θα ήταν αδύνατον.

4.3.2 Περιορισμοί της έρευνας

Στην έρευνα που πραγματοποιήθηκε, υπήρξαν κάποιες δυσκολίες και περιορισμοί. Θα μπορούσαν να είχαν παρθεί συνεντεύξεις από άτομα που δουλεύουν σε δισκογραφικές εταιρείες, όπως επίσης και από άτομα που ασχολούνται με τη διοργάνωση live μουσικών events. Πράγμα που δεν κατάφερα να πραγματοποιήσω. Επιπρόσθετα, υπάρχει ο περιορισμός, του ότι το δείγμα ήταν μουσικοί και παραγωγοί μόνο από την Αθήνα, οπότε δεν υπάρχει η εικόνα του τι ισχύει σε άλλες πόλεις ή ακόμα και χώρες.

4.3.3 Προτάσεις για μελλοντική έρευνα

Σαν προτάσεις σε κάποιον που θέλει να συνεχίσει την παρούσα έρευνα, θα πρότεινα να πάρει συνεντεύξεις από άτομα που είναι σε δισκογραφικές εταιρείες, από μουσικούς και παραγωγούς και από άλλες πόλεις ή ακόμα και χώρες. Αυτό θα βοηθήσει στο να δημιουργηθεί μια πιο σφαιρική εικόνα, για το τι ισχύει και σε άλλες χώρες και καταστάσεις, με αποτέλεσμα να έχουμε ακόμα πιο ακριβή και επιτυχημένα συμπεράσματα. Επίσης, καλό θα ήταν να ερωτηθούν και άτομα που σχετίζονται με τη διοργάνωση live συναυλιών, ώστε να δούμε τι ισχύει και από αυτή τη σκοπιά.

Βιβλιογραφία

[1]

<https://www.britannica.com/science/musical-sound> , Musical sound, William E. Thomson
(Ημέρα προβολής 31/5/2020)

[2]

<https://patents.google.com/patent/US6990453B2/en> , US6990453B2

United States, Avery Li-Chun Wang, Julius O. Smith,III, 24 Jan, 2006 (Ημέρα προβολής
8/6/2020)

[3]

<http://www.nber.org/papers/w21653> (pdf), Streaming Reaches Flood Stage: Does Spotify Stimulate or Depress Music Sales?, Luis Aguiar, Joel Waldfogel, October 2015(ημέρα προβολής
16/4/2018)

[4]

<http://www.ijea.org/> (pdf), The YouTube Effect:
How YouTube Has Provided New Ways to Consume, Create, and Share Music, Margaret
Macintyre Latta, Christine Marmé Thompson,Christopher Cayari, 8 July 2011(ημέρα προβολής
12/8/2018)

[5]

<https://ieeexplore.ieee.org/document/5569963/> , Spotify – Large Scale, Low Latency, P2P
Music-on-Demand Streaming Gunnar Kreitz, Fredrik Niemelä, 25-27 August 2010 (Ημέρα
προβολής 22/8/2018)

[6]

<https://www.theverge.com/2019/6/3/18647182/apple-itunes-podcasts-music-tv-mac-os-wwdc-2019> , "Apple breaks up iTunes, creates separate Podcasts, TV, and Music apps for macOS", 3 Ιουνίου 2019 (Ημέρα προβολής 30/5/2020)

[7]

<https://www.amazon.com/b?ie=UTF8&node=15730321011> , Επίσημο site του Amazon music
(Ημέρα προβολής 4/6/2020)

[8]

https://el.wikipedia.org/wiki/Google_Play_Music , Google play Music (Ημέρα προβολής 5/6/2020)

[9]

https://books.google.gr/books?hl=el&lr=&id=vWBqllP5PEgC&oi=fnd&pg=PA1&dq=cubase&ots=Me0yj_MrT8&sig=xjml2o7zZg4omLBY935lYwzTij8&redir_esc=y#v=onepage&q=cubase&f=false , Fast Guide to Cubase 4, Simon Millward, 2007(reprinted 2008) (Ημέρα προβολής 23/11/2018)

[10]

https://en.wikipedia.org/wiki/Logic_Pro , Logic Pro (Ημέρα προβολής 23/11/2018)

[11]

https://en.wikipedia.org/wiki/Pro_Tools, Pro Tools (Ημέρα προβολής 1/6/2020)

[12]

<https://ariamaestosa.github.io/ariamaestosa/docs/index.html> , επίσημο site του προγράμματος (Ημέρα προβολής 2/6/2020)

[13]

<https://en.wikipedia.org/wiki/GarageBand>,GarageBand (Ημέρα προβολής 28/5/2020)

[14]

<https://en.wikipedia.org/wiki/REAPER>,Reaper (Ημέρα προβολής 30/5/2020)

[15]

<https://www.ableton.com/en/live/what-is-live/>, επίσημο site της εταιρείας (Ημέρα προβολής 5/6/2020)

[16]

<https://search.proquest.com/openview/f3e3d20734f75019e70e49c8f91f9385/1?pq-origsite=gscholar&cbl=41612> , Technological Pitch Correction: Controversy, Contexts, and Considerations,Diane Hughes, Journal of Singing, May-June 2015 (Ημέρα προβολής 30/5/2020)

[17]

<https://web.archive.org/web/20170228022059/http://www.antarestech.com/products/index.php> Επίσημο site της Antares (Ημερομηνία προβολής 30/5/2020)

[18]

<https://www.ebsco.com/products/research-databases/music-index>, ANTARES KANTOS 1.0." Electronic Musician 18, no. 7, June 2002(Ημέρα προβολής 30/5/2020)

[19]

https://en.wikipedia.org/wiki/Virtual_Studio_Technology , VST (Ημερομηνία προβολής 2/6/2020)

[20]

<http://lekythos.library.ucy.ac.cy/bitstream/handle/10797/11400/16psab018a.pdf?sequence=1> , Δικαιώματα πνευματικής ιδιοκτησίας και βιβλιοθήκες, Περιορισμοί και Τεχνολογικά μέτρα προστασίας, Μαρία- Δάφνη Παπαδοπούλου, Δρ.N. LL.M. mult Δικηγόρος-Επιστημονικός Συνεργάτης Οργανισμού Πνευματικής Ιδιοκτησίας, Οκτώβριος 2007 (Ημέρα προβολής 13/04/2018).

[21]

http://ec.europa.eu/information_society/activities/digital_libraries/doc/recommendation/recommendation/en.pdf, (Ημέρα προβολής 14/4/2018)