

ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΤΜΗΜΑ ΤΕΧΝΩΝ ΗΧΟΥ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑΣ

ΠΜΣ ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΕΣ ΤΕΧΝΕΣ ΣΤΗΝ ΨΗΦΙΑΚΗ ΕΠΟΧΗ



ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

ΜΟΥΣΙΚΗ ΕΠΕΝΔΥΣΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

ΟΤΑΝ ΜΙΛΑΕΙ Ο ΔΡΟΜΟΣ ΠΑΥΕΙ Η ΛΟΓΙΚΗ

Φοιτητής: Δημήτρης Γάκης (ADA2019003)

Επιβλέπων: Α. Λουφόπουλος

Κέρκυρα, Ιούνιος 2022

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Το παρόν υποστηρικτικό κείμενο αφορά στην απόδοση των διαδικασιών υλοποίησης μουσικής επένδυσης της ταινίας μεγάλου μήκους *Όταν Μιλάει ο Δρόμος Παύει η Λογική*, του σκηνοθέτη Andi Grabocka. Η ταινία πραγματεύεται το θέμα των συμμοριών στην Ελλάδα.

Σε πρώτο στάδιο αποδίδεται μια ευρύτερη προσέγγιση, προκειμένου να καταστεί σαφές το υπόβαθρο πριν την υλοποίηση. Σε αυτό το πλαίσιο, γίνεται σύντομη ανασκόπηση της ιστορίας του Film Scoring, έπειτα αναφορά στις προσθέσεις του σκηνοθέτη και εν συνεχεία παρουσιάζονται οι προσωπικές μου ροπές. Σε επόμενο στάδιο παρουσιάζονται τα μουσικά θέματα ανά σκηνή και αποδίδεται αναλυτικά η πορεία υλοποίησης. Για κάθε σκηνή, παρατίθεται το αντίστοιχο οπτικοακουστικό υλικό. Ακολούθως, παρουσιάζονται τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν κατά την υλοποίηση, δλδ το λογισμικό και ο υλικός εξοπλισμός. Εν συνεχεία, πραγματοποιείται αναφορά σε λοιπούς καλλιτέχνες που αποτέλεσαν με έμμεσο ή άμεσο τρόπο, δημιουργικό σημείο αναφοράς. Τέλος, παρατίθεται ανασκόπηση της διαδρομής και συμπερασματική τοποθέτηση.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	σ. 4
ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΟΥ FILM SCORING.....	σ. 5
ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΤΖΕΚΤ	
ΕΥΡΥΤΕΡΗ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ.....	σ. 7
ΕΙΔΙΚΟΤΕΡΗ ΤΟΠΟΘΕΤΗΣΗ.....	σ. 7
Επισήμανση σε Σχέση με τις Προθέσεις του Σκηνοθέτη.....	σ. 8
Προσωπική Κατεύθυνση.....	σ. 9
ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ	
Α. ΑΝΑΛΥΣΗ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ ΑΝΑ ΣΚΗΝΗ	
Σκηνή 3.....	σ. 10
Σκηνή 10.....	σ. 16
Σκηνή 19.....	σ. 19
Σκηνή 40.....	σ. 24
Σκηνή 42.....	σ. 26
Σκηνή 44.....	σ. 29
Σκηνή 46.....	σ. 39
Β. ΕΡΓΑΛΕΙΑ.....	σ. 44
ΕΠΙΡΡΟΕΣ - ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΕ ΑΛΛΟΥΣ ΚΑΛΙΤΤΕΧΝΕΣ.....	σ. 46
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ–ΕΜΠΟΔΙΑ ΚΑΙ ΒΟΗΘΗΤΙΚΟΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΚΑΘ’ΟΛΗ ΤΗΝ ΠΟΡΕΙΑ.....	σ. 48
ΕΝ ΕΙΔΕΙ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΑΣ.....	σ. 50
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	σ. 51

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Στο πλαίσιο της παρούσας Διπλωματικής Εργασίας, υλοποιήθηκε μουσική επένδυση της ταινίας μεγάλου μήκους *Όταν Μιλάει ο Δρόμος Παύει η Λογική* του σκηνοθέτη Andi Grabocka. Πρόκειται για μία ταινία χαμηλού budget, που πραγματεύεται το θέμα των συμμοριών στην Ελλάδα.

Πρόθεση, ως προς την υλοποίηση, υπήρξε η δημιουργία μουσικών μερών, με βασική μέριμνα τη διατήρηση των ισορροπιών, ώστε μέσω της συνέργειας εικόνας και ήχου να αποτυπωθεί ισχυρότερα το στίγμα της ταινίας.

Με σημείο αναφοράς την καθοδήγηση εκ του σκηνοθέτη και εύλογα με υπόβαθρο τις προσωπικές ροπές και τα ευρύτερα μουσικά μου ερεθίσματα, δρομολογήθηκε η πορεία υλοποίησης, μια πορεία με αρκετές δημιουργικές προκλήσεις, κυρίως λόγω της εμπλοκής σε μία μη αυτονομημένη καλλιτεχνική δημιουργία στην οποία συνεχές ζητούμενο ήταν η τήρηση των ισορροπιών, μεταξύ μουσικής και εικόνας.

ΜΙΑ ΣΥΝΤΟΜΗ ΑΝΑΣΚΟΠΗΣΗ ΤΗΣ ΙΣΤΟΡΙΑΣ ΤΟΥ FILM SCORING

Η μουσική για ταινίες, όπως συμβαίνει με κάθε είδος τέχνης, διαθέτει μία δική της διαδρομή μέσα στο χρόνο, μία πορεία που σηματοδοτεί το ρόλο και την αξία της. Προκειμένου να καταστεί κατανοητός ο ρόλος και η σημασία του Film Scoring, ακολούθως θα παρατεθεί μια σύντομη ανασκόπηση της ιστορικής διαδρομής.

Ξεκινώντας από το 1890, κατά την εποχή του βωβού κινηματογράφου, η μόνη δυνατότητα για αναπαραγωγή μουσικής, παράλληλα με το θέαμα, παρεχόταν εντός των αιθουσών, μέσω χρήσης φωνόγραφου ή ζωντανής μουσικής. Το 1929, αυτό το δεδομένο θα αλλάξει (με το σέλιλουντ) και θα γίνει δυνατός ο συγχρονισμός μουσικής και εικόνας. Έτσι, η μουσική θα γίνει μία αναπόσπαστη πτυχή της αφήγησης και του θεάματος. Ουσιαστικά, σ' αυτό το χρονικό σημείο, γεννιέται το Film Scoring.

Η χρυσή περίοδος που θα ακολουθήσει για τον κινηματογράφο (1930-1950), θα παρασύρει δημιουργικά αρκετούς συνθέτες, κυρίως ορχηστρικής μουσικής¹, όπως ο Μαξ Στάνιερ (θεωρούμενος ως ο πατέρας της Μουσικής Κινηματογράφου), ο οποίος, μεταξύ άλλων, θα συνθέσει τη μουσική για την ταινία *King Kong*, επηρεασμένος από το leitmotif² του Richard Wagner. Τις επόμενες δεκαετίες, η χρήση του leitmotif, θα επικρατήσει στην κινηματογραφική μουσική.

Από τη δεκαετία του 1950, η Μουσική Κινηματογράφου θα επεκταθεί και θα οδηγηθεί σε νέες μορφές. Η μουσική για την ταινία *A Streetcar Named Desire* (1951), για την οποία ο Alex North συνέθεσε ένα υβριδικό είδος συμφωνικής- τζαζ μουσικής, αποτελεί δείγμα της αυτομόλησης της μουσικής του Χόλυγουντ, από τον έως τότε, αποκλειστικά κυρίαρχο, ευρωπαϊκό ήχο.

Κατά τη δεκαετία του 1960, το είδος των γουέστερν θα κάνει δυναμικά την εμφάνισή του. Το έργο του Ένιο Μορικόνε για την Τριλογία των Δολαρίων του Σέρτζιο Λεόνε (1964-1966), αποτελεί ένα χαρακτηριστικό, κλασικό πλέον, δείγμα, μουσικού γουέστερν. Σημείο αναφοράς, επίσης, για τη δεκαετία του 1960, θα αποτελέσει και η μουσική που συνέθεσε ο Maurice Jarre, για την ταινία *Lawrence of Arabia* (1962). Ο Jarre, δημιούργησε ένα πρότυπο για όλα τα μελλοντικά soundtrack της ερήμου, συνδυάζοντας εξωτικές κλίμακες

1 Με κατεύθυνση από την ευρωπαϊκή κλασική μουσική

2 Μια τεχνική όπου συγκεκριμένα όργανα ή μουσικά θέματα αποδίδονται σε μεμονωμένους χαρακτήρες ή γεγονότα

της Μέσης Ανατολής με σαρωτικές μελωδίες εγχόρδων. Ένα χαρακτηριστικό δείγμα της επιρροής που άσκησε ο Jarre, συναντάμε στη μουσική που συνέθεσε ο Jerry Goldsmith για την ταινία *The Mummy* (1999).

Στη δεκαετία του 1970, θα έχουμε την ενσωμάτωση των συνθεσάιζερ στην Μουσική του Κινηματογράφου. Στην ταινία *Dark Star* (1973), η μουσική του συνθέτη- σκηνοθέτη John Carpenter θα εισάγει ένα ολοκαίνουριο λεξιλόγιο (πέραν από τη συμφωνική, τη τζαζ και την ποπ μουσική), με αυτοματοποιημένα arpeggio και λοιπή τεχνολογία. Αυτό σηματοδοτεί μια σημαντική αλλαγή για τα δεδομένα του Film Scoring, καθώς πλέον μόνο ένα άτομο μπορεί να συνθέτει και να αποδίδει ολόκληρη τη μουσική (έως τότε χρειαζόταν ένα σύνολο οργανοπαιχτών για την απόδοση).

Τη δεκαετία του 1980, λόγω των αλμάτων στην ψηφιακή τεχνολογία, παρατηρείται περαιτέρω τάση για χρήση συνθεσάιζερ. Χαρακτηριστικά δείγματα αυτής της τάσης αποτελούν ταινίες όπως το *Escape from New York* (John Carpenter, 1981), το *The Terminator* (Brad Fiedel, 1984), το *Blade Runner* (Vangelis, 1982) και το *Tron* (1982, Wendy Carlos.). Παράλληλα, ο Jerry Goldsmith που συνέθεσε τη μουσική για τη σειρά ταινιών *Star Trek* (1979 και μετά), διερευνά τις δυνατότητες συγχώνευσης ορχηστρικών ήχων με ηλεκτρονικά στοιχεία.

Στις επόμενες δεκαετίες, το Film Scoring, θα εξακολουθήσει να λαμβάνει νέες μορφές και κατευθύνσεις, ενσωματώνοντας κάθε είδος μουσικής, συχνά επιστρέφοντας στις συμφωνικές παρτιτούρες. Η δυναμική είσοδος του ψηφιακού ήχου και των εικονικών οργάνων, κατά τις δεκαετίες του 1990 και 2000, θα διευρύνει περαιτέρω τη δυνατότητα ενασχόλησης με το Film Scoring και θα ανοίξει τη δίοδο σε επίδοξους συνθέτες. (Olajide Paris 2021)

Στο πλαίσιο αυτής της θετικής συγκυρίας, του ευρύτερου ανοίγματος των δυνατοτήτων ενασχόλησης με το Film Scoring, μέσω της χρήσης τεχνολογίας, συνθεσάιζερ και εικονικών οργάνων, αποπερατώθηκε και η παρούσα μουσική επένδυση της ταινίας *Όταν Μιλάει ο Δρόμος Παύει η Λογική*.

ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΥΠΟΒΑΘΡΟ ΩΣ ΠΡΟΣ ΤΗΝ ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ ΤΟΥ ΠΡΟΤΖΕΚΤ

Ευρύτερη Τοποθέτηση

Κατά την εκκίνηση της διαδρομής της μουσικής επένδυσης της εν λόγω ταινίας, η κατεύθυνση και οι προθέσεις ως προς την υλοποίηση δεν ήταν σαφείς. Το μόνο σταθερό σημείο αναφοράς, *a priori*, υπήρξε η σκέψη πως η μουσική σε μια ταινία θα πρέπει να λειτουργεί διακριτικά, δηλαδή, να υπάρχει χωρίς ταυτόχρονα να υπάρχει (εκτός των περιπτώσεων που η απαίτηση του έργου καλεί τη μουσική σε πρωταγωνιστικό ρόλο - ως ένα διάλλειμα από τη δράση της εικόνας). Γνώμονας, ειδικότερα, υπήρξε η προσέγγιση του Lars Bo Jensen στην ταινία *Festen* (1998), όπου η μουσική απουσιάζει και φανερώνει πως ο κινηματογράφος είναι μια αυτόνομη τέχνη που δεν χρειάζεται την μουσική για να μεταδώσει το μήνυμά της. Η μουσική στις ταινίες θα πρέπει να λειτουργεί ως εικόνα πίσω από την εικόνα και να αναδύεται μέσα από το οπτικό μέρος του έργου, ισορροπημένα, χωρίς να αυτονομείται ως ξεχωριστή οντότητα και χωρίς να υπάρχει ως περιττό στολίδι.

Αυτή η έμμεση αναγνώριση ενός δευτεραγωνιστικού ρόλου στη μουσική εντός ενός κινηματογραφικού έργου, ωστόσο, σε καμία περίπτωση δεν αποδυναμώνει την αξία του μουσικού μέρους μιας ταινίας. Αντίθετα, αναγνωρίζεται πως μέσω της μουσικής μπορεί να ενισχυθεί καταλυτικά η δυναμική των σκηνών. Στην πραγματικότητα, δεν είναι μία ανταγωνιστική διαδρομή, αλλά κυρίως μια διαδρομή ισορροπιών.³

Σε αυτό το πλαίσιο, πρόθεση εξ αρχής ήταν η επίτευξη αυτών των ισορροπιών ώστε μέσω της συνέργειας εικόνας και ήχου να αποτυπωθεί ισχυρότερα το στίγμα της ταινίας *Όταν Μιλάει ο Δρόμος Παύει η Λογική*.

Ειδικότερη Τοποθέτηση

Μια κινηματογραφική ταινία εκκολάπτεται ως κόσμος στο μυαλό ενός δημιουργού πριν την αποτύπωσή της. Αυτό συνεπάγεται πως υπάρχουν συγκεκριμένες προσδοκίες σε σχέση με την υλοποίηση. Αυτές οι προσδοκίες λειτουργούν ως γνώμονες και για τη σύσταση των μουσικών μερών.

³ Χωρίς αυτή η ισορροπία να αναιρεί το ενδεχόμενο συγκρούσεων ανάμεσα στη μουσική και στην εικόνα, με την έννοια ότι δεν είναι απαραίτητο να ακολουθεί πάντα η μουσική το κλίμα της ταινίας, μπορεί να έρχεται ενίοτε σε κόντρα με την εικόνα, εσκεμμένα. Επί παραδείγματι, σκηνές που είναι χαρούμενες μπορούν να έχουν μελαγχολική μουσική κλπ.

Ειδικότερα, ο σκηνοθέτης της ταινίας Όταν Μιλάει ο Δρόμος Παύει η Λογική, όπως έθεσε κατευθύνσεις σε όλα τα συμβαλλόμενα μέλη στο πλαίσιο όλων των σταδίων της προ παραγωγής, της παραγωγής και της μεταπαραγωγής, αντίστοιχα έθεσε κατεύθυνση και για τη δημιουργία του μουσικού μέρους για την επένδυση της ταινίας.

Συγκεκριμένα, στο πρώιμο μοντάζ του σταδίου της μεταπαραγωγής ο σκηνοθέτης χρησιμοποίησε προϋπάρχουσες μουσικές και τις έθεσε ως μπούσουλα για να αποδώσει την αίσθηση του προσδοκώμενου, από την πλευρά του, αποτελέσματος. Έδωσε δηλαδή reference tracks, τα οποία λειτούργησαν ως χειροπιαστά παραδείγματα ώστε να δρομολογηθεί η πορεία της σύνθεσης των μουσικών μερών πάνω στις ευρύτερες προθέσεις του.

Τα εν λόγω reference tracks, παρατίθενται σε επόμενο στάδιο κατά την ανάλυση των μουσικών θεμάτων ανά σκηνή.

Πρόσθετη Επισήμανση σε Σχέση με τις Προθέσεις του Σκηνοθέτη:

Μία πρόσθετη επισήμανση σε σχέση με τα ζητούμενα του σκηνοθέτη, που ελήφθη υπόψιν κατά την υλοποίηση, αφορά στην προτροπή για εξατομίκευση του μουσικού πλαισίου για τον εκάστοτε χαρακτήρα. Ειδικότερα, για κάθε βασικό χαρακτήρα ζήτησε να δημιουργηθεί ένα μουσικό θέμα που να τον πλαισιώνει, να ζωντανεύει την προσωπικότητά του και να αποδίδει ορισμένη τονικότητα στην αύρα του ρόλου του. Το μουσικό αυτό θέμα για τον εκάστοτε χαρακτήρα, σύμφωνα με την οδηγία, θα έπρεπε να εμφανίζεται παραλλασσόμενο ανάλογα με τις απαιτήσεις της εκάστοτε σκηνής.

Το θέμα αυτό θα μπορούσε να είναι απο μια ολοκληρωμένη συμφωνία έως μια πολύ απλή ακολουθία νοτών (Musica Ricercata II: Mesto, Rigido e Cerimonale απο τον Gyorgy Ligeti στο Eyes Wide Shut) ή απλά ένας λευκός ήχος. Εν ολίγοις, οτιδήποτε θα μπορούσε να εξυπηρετήσει την ανάδειξη του χαρακτήρα και του ρόλου.

Ασφαλώς, το αντίστοιχο ζητούμενο εκφράστηκε και για την ταινία στο σύνολό της, θα έπρεπε να διαθέτει δηλαδή ένα ορισμένο μουσικό ύφος που να αποδίδει κάποιο ηχητικό στίγμα στο έργο (όπως συμβαίνει με τους πρωταγωνιστές που εμφανίζονται κατ' επανάληψη μέσα στο έργο) και να έχει περιοδικότητα, με τις απαιτούμενες παραλλαγές.

Προσωπική Κατεύθυνση:

Εξ αρχής, ως προς την υλοποίηση, υπήρξε η από μέρους μου διάθεση για αποφυγή των “κλισέ μουσικών”, που συναντάμε στις ταινίες Χολιγουντιανών παραγωγών. Η ταινία Όταν Μιλάει ο Δρόμος Παύει η Λογική, εξάλλου, αποτελεί μία παραγωγή χαμηλού budget, στην οποία προβάλλεται με αρκετά τραχύ τρόπο το θέμα των συμμοριών στην Ελλάδα.

Για τον προαναφερθέντα λόγο, οι επιλογές μου στράφηκαν σε πιο συμβατικά όργανα για τις ενορχηστρώσεις, όπως σύνολα εγχόρδων, που εν τέλει αντικαταστάθηκαν από synth pads και ηλεκτρονικούς ήχους.

Σε κάποια σημεία της ταινίας χρησιμοποιήθηκαν και τυπικές μουσικές προσεγγίσεις που συναντώνται γενικά στον κινηματογράφο. Παράλληλα, αναπτύχθηκε και μία έντονη τάση προς μουσικά underground στυλ, π.χ. Drum n Bass, Trip Hop, Avant Garde, με την μέριμνα να δοθεί σε αυτά μια κινηματογραφική κατεύθυνση και χροιά.

Όλες οι προαναφερθείσες ροπές και οι προσωπικές τάσεις, λειτούργησαν σ' ένα πλαίσιο επιδίωξης ισορροπίας μουσικής & εικόνας.

ΥΛΟΠΟΙΗΣΗ

A. ΑΝΑΛΥΣΗ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΘΕΜΑΤΩΝ ΑΝΑ ΣΚΗΝΗ

Σκηνή 3

Παράθεση συνδέσμου σκηνής 3:

<https://www.youtube.com/watch?v=6NloHEOFDgw>

Για το πρώτο μισό της σκηνής 3 ο σκηνοθέτης παρέθεσε ως reference track το κομμάτι Firestarter του συγκροτήματος Prodigy (βλ. <https://www.youtube.com/watch?v=wmin5WkOuPw>) και έδωσε τη γενική οδηγία, πως επιθυμεί ένα τραχύ στίγμα ηλεκτρονικής μουσικής με ροπές προς το μέταλ (η εν λόγω οδηγία αφορά όλες τις σκηνές βίας).

Ειδικότερη Ανάλυση για το Μουσικό Μέρος της Σκηνής 3

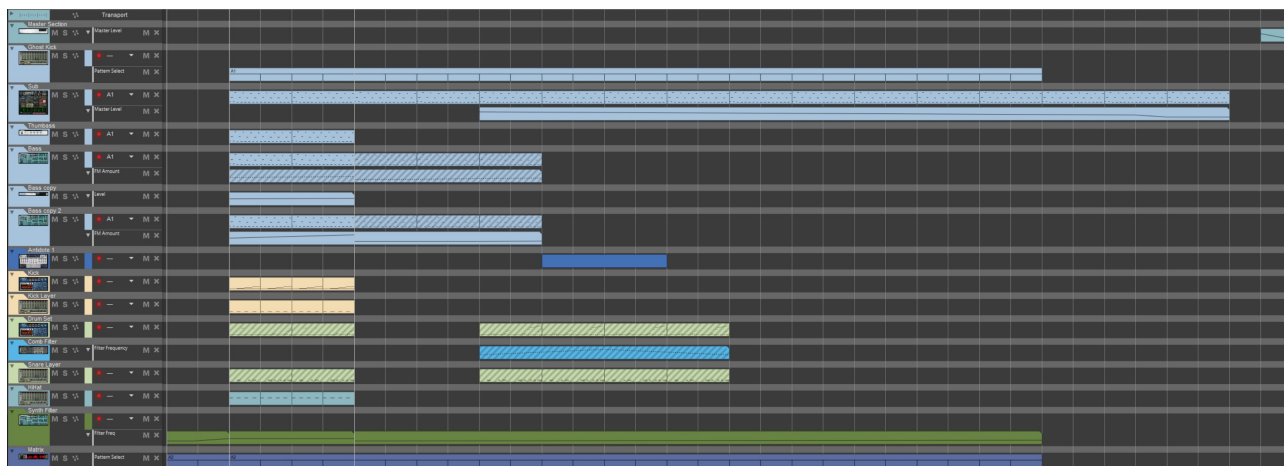
Η σκηνή 3 ξεκινάει με έναν χαρακτηριστικό λευκό ήχο (ακούγεται και στην κορύφωση της σκηνής 44), ενόσω η παρέα βρίσκεται σε ένα μπαρ. Λίγα δευτερόλεπτα αργότερα, ο σκηνοθέτης εναλλάσσει απότομα τη δράση και μας τοποθετεί σε μια σκηνή βίαιης συμπλοκής. Μέσω της μουσικής και του ήχου, σκοπός ήταν να αποδοθεί ένας οξύς συναισθηματικός τόνος που να συμπλέει με το βίαιο αποτύπωμα της συμπλοκής και που να αποτυπώνει την αίσθηση του θυμού των πρωταγωνιστών, μέσω της παραμορφωμένης και ατονικής σύστασής του.

Ειδικότερα, για τη σύνθεση της μουσικής στην εν λόγω σκηνή, κεντρικό στοιχείο είναι η μπασογραμμή που βασίζεται σε πτώση ημιτονίων, σε κλειδί του Ντο# (το ίδιο layering στα μπάσα θα δούμε εν συνεχεία και στην σκηνή 44), με ενά απλό kick drum που παίζει 4/4 ανα μέτρο. Κατά την πτώση των ημιτονίων στο κλειδί του Ντο#, σε ένα απο τα layers της μπασογραμμής αξιοποιήθηκε High Pass Filter, που ανοίγει σταδιακά και κορυφώνεται στο τέλος του πρώτου μέρους της σκηνής, στο 0:10. Το kick drum τονίστηκε με αξιοποίηση της τεχνικής του Sidechain Compression, μέσω της οποίας δημιουργήθηκε η αίσθηση μιας μπασογραμμής που πάλλεται (καθώς ο κομπρέσορας ρίχνει ελαφρώς την ένταση των layers της μπασογραμμής στις χρονικές περιόδους που ηχεί το kick drum). Μέσω της ενίσχυσης του ήχου του kick drum, ο οποίος συμπορεύεται ρυθμικά με τις γροθιές και τις κλοτσιές της σκηνής, επετεύχθη η ανάδειξη της έντασης των χτυπημάτων.

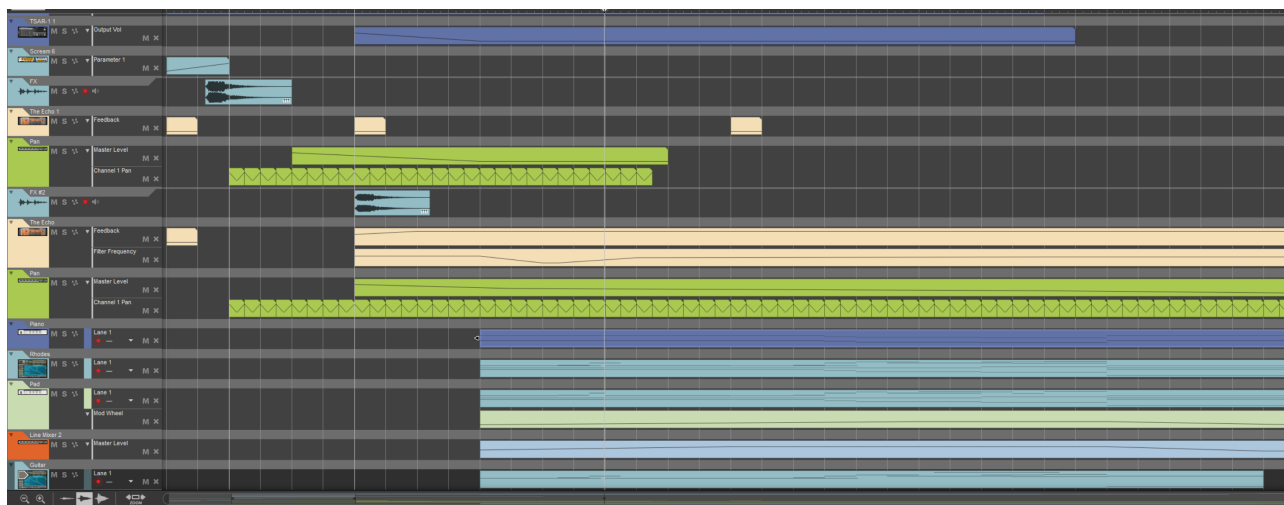
Στο 0:10 σταματάει ο ρυθμός και απο τα layers της μπασογραμμής μένει μόνο το Sub Bass που δεν είναι παρά ένα Sine Wave του συνθεσάιζερ Thor που επαναλαμβάνεται μέχρι να χαθεί με αργό fade-out μέσα στο μελωδικό θέμα του δεύτερου μέρους της σκηνής. Στον βαθύ ήχο του Sub Bass αντιπαρατίθεται ένας λευκός οξύς ήχος που χρησιμοποιήθηκε και κατά την έναρξη του μουσικού θέματος, αυτή τη φορά όμως ανεβασμένος κατά 3 ημιτόνια ενώ μένει να ηχεί με Tape Delay σε Ping-Pong mode. Ο εν λόγω ήχος μαζί με το Sub Bass εισδύουν στο ορχηστρικό τμήμα του δεύτερου μέρους (στο οποίο επικρατεί το πιάνο, η κιθάρα και ένα Synth Pad) και αποτυπώνουν μέσω της μελαγχολικής μελωδίας μία ανάμνηση βίας.

Ενδεικτική παράθεση στιγμιοτύπων από το περιβάλλον του Reason, για το προτζεκτ του μουσικού θέματος της σκηνής 3

Εικ. 1



Εικ. 2



Ανάλυση Στιγμιοτύπων – Παράθεση Πληροφοριών για τις Διαδικασίες του Πρότζεκτ

Το πρότζεκτ της σκηνής 3 διαθέτει 23 Sequencer tracks στα 132 bpm.

Επεξήγηση ανά track

Για το πρότζεκτ της σκηνής 3 δημιουργήθηκαν:

- Track με τίτλο **Master Section**. Πρόκειται για ένα κανάλι αυτοματισμού στο οποίο έχει προγραμματιστεί ένα απλό fade out, στο τέλος του κομματιού.
- Track με τίτλο **Ghost Kick**. Πρόκειται για το Redrum sampler, το οποίο παίζει με αξία τετάρτου ένα sample ενός Kick Drum. Το εν λόγω sample δεν ακούγεται μέσα στη μουσική αλλά χρησιμοποιείται ως sidechain insert στον κομπρέσορα του επόμενου καναλιού.
- Track με τίτλο **Sub**. Εμπεριέχει το Thor Synthesizer, το οποίο ανήκει στο σύνολο των ηχητικών layers που συνιστούν το μπάσο. Ο ρόλος του στα layers, είναι να αναπαράγει τη χαμηλή οκτάβα και αποτελείται από τρεις διαφορετικούς Osc : Sine Wave (οκτάβα μεσαία), Pulse Wave (οκτάβα χαμηλή), Sine Wave (οκτάβα υψηλή). Το σύνολο των Osc περνάει μέσα από κομπρέσορα, στον οποίο γίνεται sidechain το Kick Drum του προηγούμενου καναλιού.
- Track με τίτλο **Thumbass**. Περιέχει samples που ηχογραφήθηκαν με ένα ηλεκτρικό μπάσο Ibanez, πέντε χορδών. Τα samples έχουν εισαχθεί στο NN-XT sampler και ως όργανο αποτελεί μέρος του συνόλου των layers της μπάσογραμμής. Ο ρόλος του μέσα στα layers, είναι να αποδώσει τον παραμορφωμένο ήχο, αφήνοντας την χαμηλή οκτάβα στο προηγούμενο κανάλι (γι' αυτό και αφαιρέθηκαν οι χαμηλές συχνότητες με HP Filter και EQ). Η απουσία των χαμηλών συχνοτήτων, επέτρεψε να στερεοφωνήσω με την μέθοδο Haas Effect χωρίς τον κίνδυνο να βγουν οι συχνότητες out of phase. Η παραμόρφωση που εφαρμόστηκε είναι τύπου Fuzz, ενώ μειώθηκαν τα πρίμα με χρήση προσομοίωσης Tape Saturation. Όπως και το προηγούμενο κανάλι, έτσι και αυτό, περνάει μέσα από κομπρέσορα, στον οποίο γίνεται sidechain το Kick Drum του καναλιού Ghost Kick.

- Track με τίτλο **Bass**. Ανήκει και αυτό στο σύνολο των Layers που αποτελούν τη μπάσογραμμή. Πρόκειται για το Subtractor Synthesizer, στο οποίο έχει εφαρμοστεί Frequency Modulation ενός Sine Wave πάνω στο κύριο Triangle Osc που παράγει τον ήχο. Το Sine Wave είναι κουρδισμένο στα -4 cent και δεν παράγει ήχο αλλά χρησιμοποιείται μόνο ως FM του Sine Wave. Το αποτέλεσμα είναι ένας ήχος με μεταλλική υφή, που τονίζεται περνώντας μέσα από δύο διαδοχικές παραμορφώσεις. Ο ήχος καταλήγει σε ένα Reverb με αλγόριθμο μικρού δωματίου, η αντήχηση από το Reverb δίνει μια κλειστοφοβική αίσθηση στο τελικό αποτέλεσμα. Και αυτό το κανάλι, περνάει μέσα από κομπρέσορα στον οποίο γίνεται sidechain το Kick Drum του καναλιού Ghost Kick.
- Track με τίτλο **Bass copy 2**. Είναι αντίγραφο του προηγούμενου καναλιού και όλες οι ρυθμίσεις είναι ίδιες πλην του Osc. Στην περίπτωση αυτή, το Frequency Modulation γίνεται αντίστροφα με κύριο Oscillator ένα Sine Wave, ενώ στο ρόλο του Modulator έχει προστεθεί Triangle Ocs. Ο Modulator Osc είναι κουρδισμένος 2 οκτάβες και 14 cent χαμηλότερα από τον κύριο Osc που παράγει τον ήχο. Η ποσοτήτα του FM (Frequency Modulation Amount), έχει προγραμματιστεί σε Automation Lane και ανοίγει στο Maximum στο τέλος του 6ου μέτρου. Το αποτέλεσμα είναι ένας σταδιακός ήχος που αυξάνει σε οξύτητα. Το κανάλι περνάει επίσης μέσα από κομπρέσορα, στον οποίο γίνεται sidechain το Kick Drum του καναλιού Ghost Kick. Τα τέσσερα αυτά κανάλια παίζουν ακριβώς τις ίδιες νότες με Shuffle 85% και δημιουργούν το τελικό αποτέλεσμα του παραμορφωμένου μπάσου.
- Track με τίτλο **Kick**. Παίζει ένα Kick Drum sample σε αξία τετάρτου, περασμένο μέσα από Overdrive παραμόρφωση και αποτελεί το ένα από τα δύο Kick Drum Layers. Μέσω αυτού, αποδίδεται τραχύτητα και ευκρίνεια στις μεσαίες και άνω συχνότητες του Kick.
- Track με τίτλο **Kick Layer**. Αποδίδει ακριβώς τους ίδιους χρόνους στα χτυπήματα με το προηγούμενο κανάλι και ανήκει στο ίδιο σύνολο των Layers του Kick Drum. Στο κανάλι αυτό έχει χρησιμοποιηθεί διαφορετικό sample με Kick που περιέχει περισσότερες χαμηλές συχνότητες, γεγονός που επέτρεψε να μιξαριστούν τα δύο αυτά Layers και να ισοσταθμιστεί το Low end των συχνοτήτων.

- Track με τίτλο **HiHat**. Είναι ένα sample απο ενα μισάνοιχτο HiHat, περασμένο μέσα από Tape Saturation και Stereo Imaging. Συμβαδίζει στα χτυπήματα με το Kick Drum και αντιπαραθέτει συχνότητες "αέρα" στον βαθύ και χαμηλό ήχο του Kick Drum.
- Track με τίτλο **Synth Filter**. Περιέχει το Synthesizer που παράγει το εφέ που ακούγεται κατα την εκκίνηση του κομματιού. Το εφέ αυτό δεν είναι στατικό αλλά μορφοποιείται σταδιακά μέχρι και το 5ο μέτρο όπου σταματάει απότομα. Το Synthesizer αποτελείται από 2 Osc (Saw και Pulse) και η μορφοποίηση επιτυγχάνεται με το άνοιγμα ενός Low Pass Filter, στο οποίο το Resonance peak είναι στο τέρμα, με αποτέλεσμα το φίλτρο να κάνει το λεγόμενο "self oscillate". Επίσης, ο ήχος περνάει μέσα απο ενα Delay και έναν κομπρέσορα ώστε να τεθεί υπό έλεγχο ή ένταση του self oscillate φίλτρου. Πρόσθετα, έγινε παραμόρφωση στην οποία εφαρμόστηκε ένα είδος Band Pass Filter, που ανοίγει σταδιακά με τη βοήθεια του αυτοματισμού. Ο ήχος, επίσης, περνάει από ένα Reverb, για να αποδοθεί η αίσθηση του χώρου και καταλήγει μέσα σε κομπρέσορα στον οποίο γίνεται sidechain το Kick Drum του καναλιού Ghost Kick.
- Track με τίτλο **FX**. Μέσω αυτού του καναλιού αποδίδεται ο μεταλλικός ήχος που επελέγη ως το κατεξοχήν στοιχείο υποδήλωσης της βίας. Ο ήχος περνάει μέσα από ένα Tape Saturation, ώστε να μαλακώσει στις υψηλές συχνότητες και στη συνέχεια μέσα από ένα Tape Delay, με μεγάλης διάρκειας Feedback, ώστε το sample να συνεχίσει να ηχεί εντός του μουσικού θέματος. Η συσκευή του Tape Delay είναι του προγράμματος Reason και επιτρέπει την εισαγωγή στο κύκλωμα της λούπας του Feedback οποιασδήποτε άλλης συσκευής. Εν προκειμένω, εισήγαγα την συσκευή Echobode, η οποία αλλάζει το rich του ηχου. Ο συνδυασμός του Echobode μέσα στο κύκλωμα του Delay, έφερε ως αποτέλεσμα, κάθε επανάληψη του Delay να έχει και διαφορετικό pitch
- Track με τίτλο **Pan**. Πρόκειται για κανάλι αυτοματισμού και αφορά το Ping Pong effect του προηγούμενου ήχου. Ο ήχος, "πηδάει" από το ένα ηχείο στο άλλο.
- Track με τίτλο **FX #2**. Πρόκειται για τον ίδιο ήχο, με την ίδια επεξεργασία, όπως στο

κανάλι FX που αναφέρεται παραπάνω. Η μόνη διαφορά αφορά στο ότι το sample είναι εξ αρχής κουρδισμένο σε +3 ημιτονια. Το sample αυτό, ακούγεται στη μετάβαση από το πρώτο στο δεύτερο μέρος του κομματιού, καθώς ηχεί με τη μέθοδο που αναφέρθηκε στο Delay του καναλιού FX.

(Τα κανάλια που ακολουθούν αφορούν το δεύτερο μέρος που είναι το ορχηστρικό.)

- Track με τίτλο **Piano**. Αποδίδεται ένα πιάνο, που παίζει μόνο τις τονικές χαμηλές νότες της μουσικής κάθε τέσσερα μέτρα. Το πιάνο αυτό είναι περασμένο μέσα από πολύ Reverb και ακολουθεί μια συσκευή που κάνει Stereo Split. Στη συσκευή αυτή μειώθηκε η παρουσία του Mid Channel, ενώ το Side αφέθηκε ως είχε. Το αποτέλεσμα ήταν η απόδοση μεγάλου χώρου, χωρίς όμως ο ήχος να θολώνει ιδιαίτερα.
- Track με τίτλο **Rhodes**. Αποδίδεται ένα ηλεκτρικό πιάνο που παίζει την κύρια μελωδία του θέματος. Ο ήχος είναι περασμένος μέσα από ένα ελαφρύ Overdrive και Tape Delay.
- Track με τίτλο **Guitar**. Εμπεριέχει μια ακουστική κιθάρα που παίζει τις νότες του καναλιού Rhodes με αρμονικές. Το κανάλι περνάει μέσα από HP Filter και EQ καθώς και από κομπρέσορα με γρήγορο Attack και Reverb. Το κανάλι αυτό αποτελεί Layer στο Rhodes.
- Track με τίτλο **Pad**. Παίζει τα ακόρντα του μουσικού μέρους και αποτελείται από δύο διαφορετικά Synthesizers. Έχει γίνει προγραμματισμός Automation στο Mod Wheel, το οποίο ανοίγει τα LP Filters και τα LFO και των δύο Synths. Το άνοιγμα αυτό παρουσιάζεται σταδιακά επιτρέποντας στον ήχο να γίνεται όλο και πιο λαμπρός, με αυξανόμενο αρμονικό περιεχόμενο στις υψηλές συχνότητες, με την κορυφή του να γίνεται στο τελευταίο ακόρντο του μουσικού μέρους.

Σκηνή 10

Παράθεση συνδέσμου σκηνής 10:

<https://www.youtube.com/watch?v=3Vwx-vucjFE>

Για τη σκηνή 10, ο σκηνοθέτης έδωσε γενικές οδηγίες, ως προς τη δημιουργία ενός μουσικού μέρους σε στυλ Chillout με Jazz αισθητική.

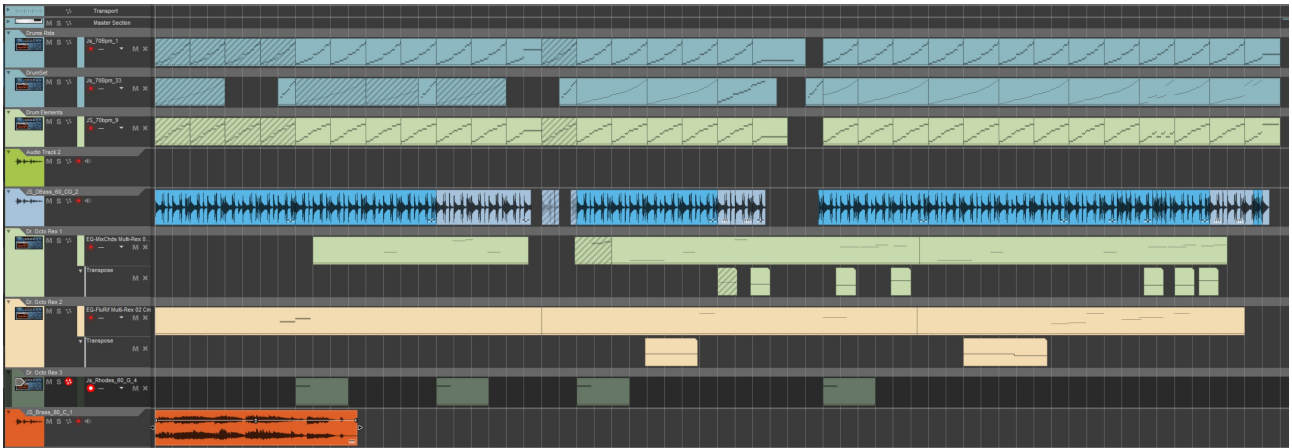
Ειδικότερη Ανάλυση για το Μουσικό Μέρος της Σκηνής 10

Με την έναρξη της σκηνής, εισάγεται ένα κοντραμπάσο σε κλειδί του Ντο, το οποίο παραλλάσσεται ελαφρώς σε όλη την διάρκεια της μουσικής, ακολουθώντας πιστά τον κεντρικό ρυθμό των ντραμς. Υπάρχουν δύο διαφορετικά σετ ντραμς, όπου το ένα αποδίδει το groove με το Ride κύμβαλο ενώ το δεύτερο με το Hi-Hat. Τα σετ κρουστών έχουν τοποθετηθεί δεξιά και αριστερά αντίστοιχα, στο στερεοφωνικό εύρος. Επί του ήχου των κρουστών, εμφανίζονται απλές μελωδίες, παιγμένες με Rhodes και Flute που παραπέμπουν σε Jazz ύφος, ενώ στο συνολικό αποτέλεσμα συνεπικουρούν διακριτικές νότες από σύνολα εγχόρδων.

Αναφορικά με τον τρόπο που εξελίσσεται το μουσικό μέρος, παρατηρείται η παύση της μουσικής ανά σημεία. Πρόκειται ουσιαστικά για τα χρονικά σημεία όπου το ένα από τα δύο μέλη που συμμετέχουν στην εξελισσόμενη συζήτηση, δίνει απαντήσεις στον συνομιλητή του (0:44, 1:12 και 2:12). Μέσω των εν λόγω παύσεων, σκοπός είναι να δοθεί έμφαση σε αυτές τις απαντήσεις, ενώ η συνέχιση της μουσικής πάνω από τον ακατάπαυστο λόγο του δεύτερου συνομιλητή ουσιαστικά δίνει μια αίσθηση ελαφρότητας και κωμικότητας στο λόγο του. Η διακοπή της μουσικής γίνεται έμμετρα και η επανεκκίνηση της γίνεται με Drum Break, με τον τρόπο αυτό η σκηνή διαπνέεται από ρυθμικότητα.

Ενδεικτική παράθεση στιγμιότυπου από το περιβάλλον του Reason, για το προτζεκτ του μουσικού θέματος της σκηνής 10.

ΕΙΚ. 3



Ανάλυση Στιγμιοτύπων – Παράθεση Πληροφοριών για τις Διαδικασίες του Πρότζεκτ

Για το πρότζεκτ της σκηνής 10 δημιουργήθηκαν 7 tracks στα 115 bpm.

Επεξήγηση ανά track

Δημιουργήθηκαν:

- Track με τίτλο **Drums Ride**. Αποτελεί μέρος των Layers που συνθέτουν το συνολικό ήχο των Drums. Το κανάλι αυτό αποδίδει την αίσθηση του Jazz groove που επικρατεί γενικά στο κομμάτι, μέσω της αξιοποίησης του Ride κυμβάλου, παιγμένου σε swing feel. Το κανάλι επίσης περιέχει διακριτικές ρυθμικές φράσεις παιγμένες με σκούπα στο Snare, καθώς επίσης και διακριτικά χτυπήματα του Kick Drum. Τα Drums ηχογραφήθηκαν εντός δωματίου, με τα μικρόφωνα σε απόσταση (για να διατηρηθεί η φυσικότητα του ήχου δεν έγινε καμιά επεξεργασία στο track).
- Track με τίτλο **DrumSet**. Αποτελεί μέρος των Layers που συνθέτουν τον συνολικό ήχο των Drums. Το κανάλι αυτό περιέχει μόνο τα χτυπήματα των τυμπάνων (Kick, Snare, Toms) και αποδίδει τον κεντρικό Jazz ρυθμό χωρίς την παρουσία κυμβάλων. Πέραν απ' τον κεντρικό ρυθμό, χρησιμοποιείται και στα Drum Fills που ακούγονται στα κενά των διαλόγων. Το track είναι ηχογραφημένο με μικρόφωνα εντός δωματίου και έχει υποστεί μόνο ένα ελαφρύ compression με γρήγορο Attack, ώστε τα χτυπήματα να γίνονται πιο απαλά χωρίς τα transients τους να ξεπροβάλουν απότομα.

- Track με τίτλο **Drum Elements**. Αποτελεί το τρίτο και τελευταίο Layer των Drums και ο ρόλος του κινείται στο ίδιο πλαίσιο με το προαναφερθέν track Drums Ride. Το κανάλι αυτό παρέχει την αίσθηση του groove, κυρίως μέσω του Hi-Hat, αντιπαραθέτοντας τον ήχο του σε σχέση με το Ride του πρώτου καναλιού. Το αποτέλεσμα είναι ένας πολύ ανοιχτός ήχος, γεμάτος ρυθμικές συχνότητες. Το track αυτό είναι επίσης ηχογραφημένο εντός δωματίου με τα μικρόφωνα σε απόσταση και δεν έχει υποστεί καμία επεξεργασία, για να διατηρηθεί η φυσικότητα.
- Track με τίτλο **JS Dbass**. Εμπεριέχει την ηχογράφιση του κόντρα μπάσου. Το κανάλι έχει περαστεί μέσα από EQ, προκειμένου να τονιστούν οι χαμηλές συχνότητες του οργάνου στα 90Hz. Έχει επίσης εφαρμοστεί κομπρέσορας με γρήγορο Attack, αργό Release και απαλό Ratio ώστε να κρατώνται υπό έλεγχο οι δυναμικές του οργάνου και να διατηρείται σε σταθερά επίπεδα η ένταση καθόλη την διάρκεια του κομματιού.
- Track με τίτλο **Dr. Octo Rex 1**. Εμπεριέχει αραιά Jazz ακόρντα με ηλεκτρικό πιάνο, περασμένα μέσα από Tape Delay και με αρκετά αυξημένο Feedback ώστε οι επαναλήψεις να ηχούν για μεγάλη διάρκεια εντός της μουσικής. Κάθε επανάληψη, περνάει μέσα από ένα BP Filter στα 650Hz, με αποτέλεσμα ο ήχος να διαλύεται σταδιακά μέσα στο ηχητικό σύνολο της υπόλοιπης μουσικής.
- Track με τίτλο **Dr. Octo Rex 2**. Εμπεριέχει διάσπαρτες νότες απο φλάουτο. Η επεξεργασία του καναλιού έγινε σε αντίστοιχη λογική με αυτήν που αναφέρθηκε ανωτέρω για το κανάλι Dr. Octo Rex 1, με τη διαφορά ότι εδώ προστέθηκε και Reverb, ώστε να τοποθετηθεί το φλάουτο στο σύνολο της μίξης, πίσω από τα προαναφερθέντα Jazz ακόρντα του ηλεκτρικού πιάνου.
- Track με τίτλο **Rhodes**. Εμπεριέχει ηλεκτρικό πιάνο αλλά με διαφορετική χροιά απο το πρώτο. Ως προς την επεξεργασία, ακολουθήθηκε αντίστοιχη λογική με αυτή που περιγράφεται στα δύο προηγούμενα κανάλια. Το εν λόγω ηλεκτρικό πιάνο, λειτουργεί συμπληρωματικά σε σχέση με το track Dr. Octo Rex 1, προσθέτοντας μερικές διαφορετικές νότες και προσδίδοντας ευρύτερη ηχητική ποικιλία στο σύνολο των γεμισμάτων, πάνω από τη ρυθμική βάση των Drums.

Σκηνή 19

Παράθεση συνδέσμου σκηνής 19:

https://www.youtube.com/watch?v=AP_Y159rSyc

Για τη σκηνή 19 ο σκηνοθέτης παρέθεσε ως reference track το κομμάτι Let it Roll από AI Pack & Solotek (βλ. <https://www.youtube.com/watch?v=wfMu78aTuWY>)

Ειδικότερη Ανάλυση για το Μουσικό Μέρος της Σκηνής 19

Η σκηνή 19 εμφανίζει τους πρωταγωνιστές της ταινίας σε μία πλατεία, να παίζουν ποδόσφαιρο, μαζί με μικρά παιδιά.

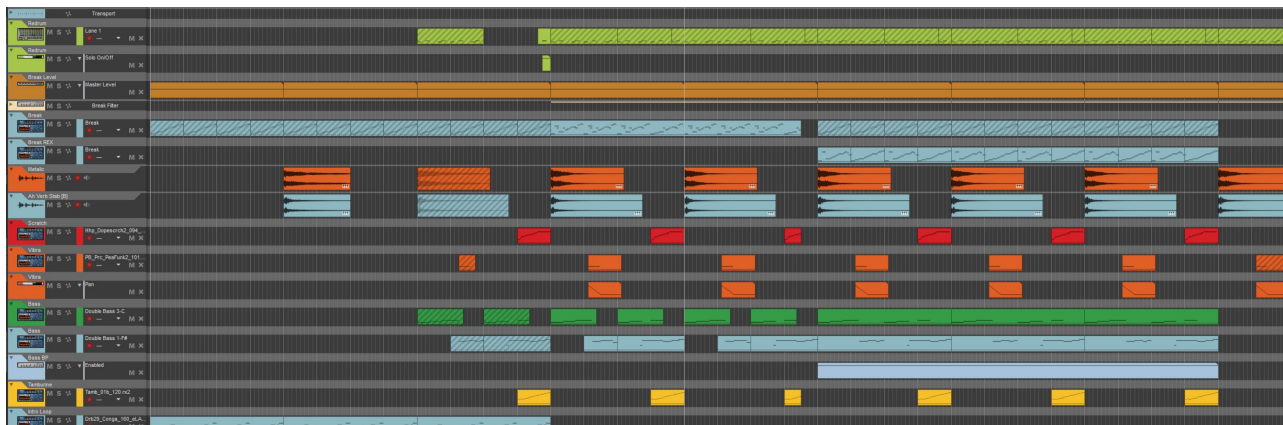
Με γνώμονα τις γρήγορες εναλλαγές της εικόνας αλλά και τη φύση της σκηνής (παιχνίδι) επέλεξα να δομήσω το μουσικό μέρος δημιουργώντας έναν (τυπικό στην Drum n Bass μουσική) ρυθμό στα ντραμς - γρήγορο και ελαφρύ με διάθεση παιχνιδιάρικη αλλά και με μια funk/jazz αισθητική, ενισχυμένη μέσα από το ηχόχρωμα του κοντραμπάσου. Με αντίστοιχη πρόθεση, σε ένα funk/jazz πλαίσιο, προστέθηκαν διακριτικά γεμίσματα, από Rhodes και Flute ενώ χρησιμοποιήθηκε και ένα σετ Percussion.

Ειδικότερα, από την έναρξη του μουσικού μέρους και για δεκαέξι δευτερόλεπτα, ακούγεται μια απλουστευμένη μορφή του κυρίως ρυθμού ο οποίος εμπλουτίζεται μετά την λέξη "Φυγαμε", που ακούγεται από έναν εκ των πρωταγωνιστών, και η οποία λειτουργεί ως σημείο εκκίνησης τόσο για την εξέλιξη της δράσης της σκηνής όσο και για την εξέλιξη του μουσικού μέρους. Μετά από αυτό το σημείο, αρχίζει ο βασικός Drum n Bass ρυθμός μαζί με το κοντραμπάσο το οποίο περνάει από High Pass Filter για 4 μέτρα μέχρι και το 27ο δευτερόλεπτο. Από το 27ο δευτερόλεπτο και έπειτα, κλείνει το HP Filter ώστε η μουσική αποκτήσει περισσότερες χαμηλές συχνότητες.

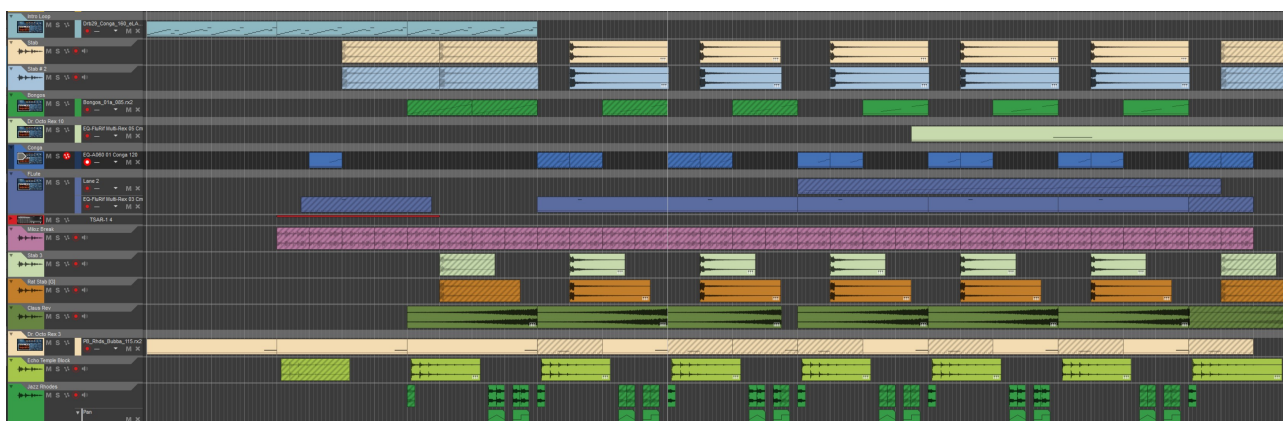
Για το κλείσιμο της σκηνής, η οποία τερματίζεται απότομα στο 45ο δευτερόλεπτο, αφαιρέθηκαν με αιφνίδιο τρόπο όλα τα όργανα (στο ίδιο πνεύμα με το απότομο κλείσιμο της εικόνας), και έμεινε μόνο το 1/8 από τα κρουστά να ηχεί με Delay, για να αποδοθεί μία αίσθηση μετάβασης στην επόμενη σκηνή.

Ενδεικτική παράθεση στιγμιοτυπων από το περιβάλλον του Reason, για το πρότζεκτ του μουσικού θέματος της σκηνής 19.

Εικ. 4



Εικ.5



Ανάλυση Στιγμιοτύπων – Παράθεση Πληροφοριών για τις Διαδικασίες του Πρότζεκτ

Για το πρότζεκτ της σκηνής 19 δημιουργήθηκαν 31 tracks στα 175 bpm.

Επεξήγηση ανά track

Δημιουργήθηκαν:

- Track με τίτλο **Intro Drums**. Λειτουργεί ως εισαγωγή στο κομμάτι και αποτελείται από Snare, Kick, Hi Hat ενώ παίζει σε απλουστευμένο ρυθμό Drum 'n Bass. Ο ήχος είναι περασμένος μέσα απο IR (Impulse Response) ενός ηχείου παιχνιδιού ενώ περνάει και μέσα απο Reverb με αλγόριθμο μεσαίου δωματίου. Μέσα από αυτή την επεξεργασία, δημιουργείται η αίσθηση ενός ήχου που ακούγεται μέσα από κουτί.

- Tracks με τίτλο **Metalic** και **Ah Verb Stab [B]**. Πρόκειται για δύο layers που αποδίδουν εφέ τύπου Stab στην αρχή κάθε 4ων μέτρων. Το κανάλι Metalic περιέχει τόνο μεταλλικού ήχου, σχετικό με το κλειδί του κομματιού, ενώ το Ah Verb Stab [B] είναι ένας ατονικός percussive ήχος, ο οποίος χρησιμοποιήθηκε κυρίως για να αποδώσει μέσα από τις υψηλές συχνότητες του μία αίσθηση "αέρα". Και τα δύο κανάλια είναι περασμένα από HP Filter, EQ, Compressor, Delay και Reverb.
- Track με τίτλο **Guitar**. Εμπεριέχει ένα μικρό sample Jazz ακόντο ηλεκτρικής κιθάρας, παιγμένο στις υψηλές οκτάβες. Το εν λόγω sample είναι περασμένο μόνο από Reverb και ακούγεται διακριτικά, συνεισφέροντας στο χτισίμο της εισαγωγής του κομματιού.
- Track με τίτλο **Double Bass**. Εμπεριέχει το κοντραμπάσο που ορίζει την τονικότητα της μουσικής παίζοντας στο κλειδί της Ντο. Το κανάλι είναι περασμένο από EQ και έχει τονισμένα τα 130Hz, ώστε να κόβει στη μίξη. Επίσης είναι περασμένο και από κομπρέσορα, για τον έλεγχο των απότομων δυναμικών του. Τα πρώτα οκτώ μέτρα του κοντραμπάσου περνάνε μέσα από Band Pass Filter, το οποίο απενεργοποιείται με την παύση του καναλιού με τίτλο Break. Η απενεργοποίηση του φίλτρου γίνεται στο κανάλι αυτοματισμού, με τίτλο Bass BP.
- Track με τίτλο **Mute Channel**. Πρόκειται για βοηθητικό κανάλι και δεν διαθέτει ηχητικό περιεχόμενο. Στο κανάλι αυτό έχει εφαρμοστεί Automation στην λειτουργία της κονσόλας Solo. Το κουμπί Solo ενεργοποιείται κατά το τελευταίο 8ο του 12ου μέτρου και κόβει τον ήχο απ' όλα τα υπόλοιπα κανάλια, με αποτέλεσμα την απότομη και άμεση παύση του ήχου. Μέσω αυτής της παύσης, τονίζεται το πέρασμα από την εισαγωγή στο κυρίως μέρος της μουσικής.
- Track με τίτλο **Break**. Εμπεριέχει τον κύριο ρυθμό πάνω στον οποίο πατάει το κοντραμπάσο. Ο ρυθμός είναι Drum 'η Bass και λειτουργεί ως εξέλιξη σε σχέση με τον ρυθμό της εισαγωγής, εντάσσοντας σ' αυτόν πιο σύνθετα ρυθμικά μοτίβα (ghost notes στο snare κλπ). Το κανάλι είναι περασμένο μέσα από BP Filter, του οποίου το άνοιγμα ελέγχεται με Automation από το track με τίτλο Break Filter, προκειμένου να προσδώσει χαμηλής ευκρίνειας ήχο. Επιπρόσθετα, περνάει από

δυνατό, παράλληλο κατά 50%, Compression, με τον κομπρέσορα να κάνει "break up", ρυθμισμένος σε γρήγορο Attack και Release και με το Ratio του στο τέρμα. Ο ήχος καταλήγει σε ένα Reverb με αλγόριθμο μικρού δωματίου.

- Track με τίτλο **Break REX**. Εμπεριέχει επακριβώς τα ίδια ντραμς με το προηγούμενο κανάλι, διαφέρει ωστόσο ως προς την επεξεργασία, καθώς απουσιάζει το BP Filter. Η απουσία του εν λόγω φίλτρου, επαναφέρει την ευκρίνεια στις χαμηλές και υψηλές συχνότητες και έτσι επιτυγχάνεται μία αίσθηση ολοκλήρωσης. Στις μεσαίες συχνότητες με εύρος 228Hz έως 7.78kHz, έχει εφαρμοστεί ελαφρύ Analog Saturation και Reverb μικρού δωματίου. Το εύρος αυτό, περιέχει το Snare και μέρος από το Hi Hat, ενώ δεν επιτρέπει στις χαμηλές συχνότητες να θολώσουν, περνώντας μέσα από το Reverb.
- Track με τίτλο **Break Level**. Πρόκειται για ένα κανάλι αυτοματισμού το οποίο ρυθμίζει τις εντάσεις των προαναφερόμενων Drum tracks.
- Tracks με τίτλους **Scratch, Vibra, Vibra Pan & Tamburine**. Πρόκειται για κανάλια που εμπλουτίζουν διακριτικά τον κύριο ρυθμό με ατονικούς percussive και fx ήχους. Ειδικότερα, στο κανάλι Scratch εμπεριέχονται ήχοι από σκρατς βινυλίου, στο κανάλι Vibra εμπεριέχεται ήχος από κρουστό όπου ελέγχεται με αυτοματισμο το Pan του μέσα από το κανάλι Vibra Pan. Το κανάλι Tamburine εμπεριέχει ήχο από ντέφι που παίζει περιοδικά ανά 4 μέτρα. Και τα τρία αυτά κανάλια, είναι περασμένα μέσα από HP Filter, EQ, και Reverb.
- Tracks με τίτλους **Stab, Stab # 2, Stab 3, Rat Stab [G]**. Εντάσσονται στο ίδιο σύνολο των layers με τα προαναφερθέντα tracks με τίτλο Metallic και Ah Verb Stab [B]. Η ένταξη τους στα layers, γίνεται με σκοπό τον περαιτέρω εμπλουτισμό της μουσικής από το 14ο μέτρο και μετά. Τα εφε αυτά, που συντελούν στο ρολο των Stab fx, έχουν κοινό ηχητικό χαρακτήρα και θυμίζουν ήχο από σύνολο πνευστών. Η μόνη επεξεργασία που έχει λάβει χώρα, αφορά σε ένα Low Cut Filter, σε ένα ελαφρύ Compression και λίγο Reverb.

- Track με τίτλο **Claus Rev.** Εμπεριέχει ένα Cymbal Crash, στο οποίο έχει γίνει reverse το audio clip. Το ανάποδο γύρισμα έχει σαν αποτέλεσμα ένα είδος fade-in που κόβεται απότομα στις αρχές κάθε 4ων μέτρων. Το κανάλι αυτο περάστηκε μέσα από stereo splitter και μειώθηκε η ένταση του Mid καναλιου. το Side κανάλι αφέθηκε ανέπαφο. Με την επεξεργασία αυτή ο ήχος απέκτησε μεγαλύτερο άνοιγμα στη στερεοφωνία.
- Tracks με τίτλους **Bongos**, **Conga** και **Conga Drive**. Αφορούν τα κρουστά που εμπλουτίζουν ρυθμικά τα ντραμς. Τα δυο αυτά κανάλια δεν παίζουν ποτε ταυτόχρονα αλλά εναλλάξ καθώς αλληλοσυμπληρώνονται. Τα κανάλια αυτά έχουν περάσει απο Low Cut Filter, ελαφρυ κομπρέσορα με αργό Attack (ώστε να δοθεί έμφαση στα transients) και τέλος μέσα από λίγο Reverb.
- Τα tracks με τίτλους **Flutter**, **FLute**, **Flute Vol**. Αφορούν τις νότες απο το φλάουτο που ακούγονται σποραδικά στο κομμάτι. Το φλάουτο δίνει την ηχοχρωματική του παρουσία, χωρίς συγκεκριμένη μελωδία. Ο εν λόγω ήχος, προστέθηκε στο βάθος της μουσικής, με την χρήση έντονου Reverb.
- Track με τίτλο **Echo Temple Block**. Εμπεριέχει ένα κρουστό Block, που αποδίδει τον ξύλινο ήχο περασμένο μέσα από Tape Delay. Το κανάλι αυτο επαναλαμβάνεται με περιοδικότητα 4ων μέτρων, όπως τα Stab Fx, αλλά προηγείται αυτών κατά ένα μέτρο.
- Track με τίτλο **Jazz Rhodes**. Εμπεριέχει ηλεκτρικό πιάνο παραμορφωμένο από ενισχυτή κιθάρας και παίζει μία ακολουθία Jazz ακόρντων πάνω σε χρωματική κλίμακα. Το πιάνο αυτό εισάγεται μαζί με τον κύριο ρυθμό των drums και έχει γίνει αυτοματισμός στο Pan του καναλιου της κονσόλας. Εκτός από την παραμόρφωση που έχει υποστεί, έχει περάσει μέσα και από Low Cut Filter, Tape Delay και Reverb.

Σκηνή 40

Παράθεση συνδέσμου σκηνής 40:

<https://www.youtube.com/watch?v=6cCiRoeDKm0>

Ο σκηνοθέτης για την εν λόγω σκηνή δεν παρέθεσε κομμάτι αναφοράς παρά μόνο τη γενική οδηγία πως πρέπει να αποδοθεί ένα βίαιο ξέσπασμα της μουσικής στο 15ο δευτερόλεπτο (αιφνίδιο ξέσπασμα της βίας).

Ειδικότερη Ανάλυση για το Μουσικό Μέρος της Σκηνής 40

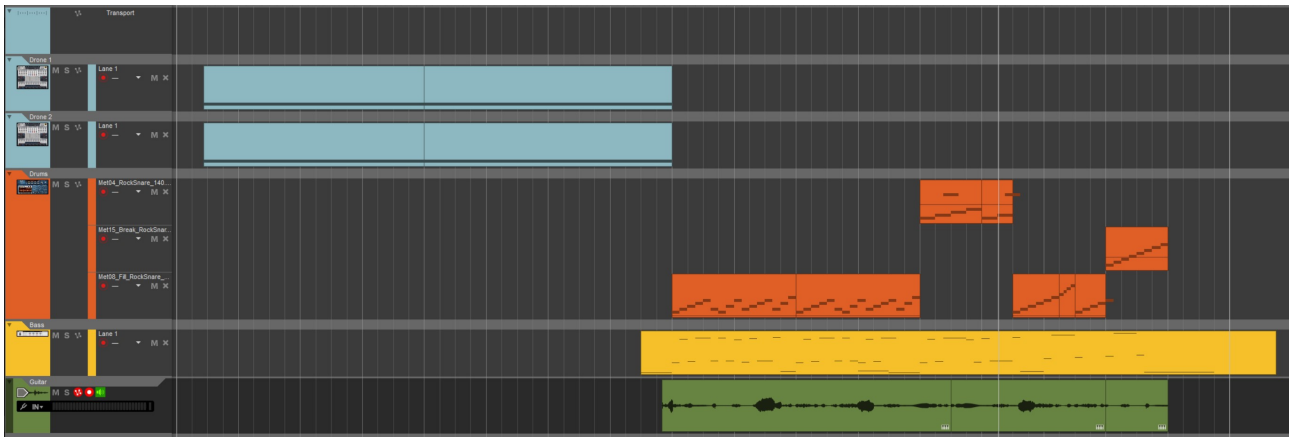
Κατά την εκκίνηση της εν λόγω σκηνής ακούγεται ένας διακριτικός ήχος drone, ο οποίος περνάει από συσκευή ψηφιακής παραμόρφωσης, μέσα από το πρόγραμμα Reason. Αναλυτικότερα, προστέθηκε ένα LFO το οποίο τροποποιεί την παράμετρο του Bit Depth του Drone (βάσει προκαθορισμένης συχνότητας ενός Sine Wave μέσα στο LFO). Το αποτέλεσμα, ήταν να αποδοθεί μια αίσθηση "σκοτεινής ψηφιακής φωνής" που πάλλεται περιοδικά με την συχνότητα του LFO μέσα στο Drone και που προδιαθέτει για τον επικείμενο σκοτεινό μονόλογο ενός εκ των πρωταγωνιστών της επακόλουθης βίαιης σκηνής.

Για τη σύνθεση του μουσικού μέρους, μετά το 15ο δευτερόλεπτο, αξιοποιήθηκαν: κιθάρα, μπάσο και ντραμς. Η κιθάρα εμφανίζεται σε μεγάλο βαθμό παραμορφωμένη με Overdrive και παιγμένη με ebow ενώ ακούγονται συχνές παραφωνίες σε υψηλές οκτάβες. Παράλληλα, το μπάσο, το οποίο επίσης είναι περασμένο μέσα από Drive, κινείται αφηρημένα στη χρωματική κλίμακα γύρω από το κλειδί της Mi (αρχικά αποδίδεται συγχρονισμένα με τον κύριο ρυθμό των ντραμς αλλά στη συνέχεια αυτή η ρυθμική σχέση χάνεται).

Η αίσθηση της έλλειψης του ρυθμού αλλά και η ένταση που δημιουργείται μέσα από τους σκληρούς ατονικούς ήχους, προσδίδει έναν άτσαλο ηχητικό παλμό στην εικόνα, άτσαλο όσο και τα χτυπήματα των πρωταγωνιστών της σκηνής.

Ενδεικτική παράθεση στιγμιότυπου από το περιβάλλον του Reason, για το προτζεκτ του μουσικού θέματος της σκηνής 40.

Εικ. 6



Ανάλυση Στιγμιотύπων – Παράθεση Πληροφοριών για τις Διαδικασίες του Πρότζεκτ

Για το πρότζεκτ της σκηνής 40 δημιουργήθηκαν 5 tracks στα 122 bpm.

Επεξήγηση ανά track

Δημιουργήθηκαν:

- Tracks με τίτλο **Drone 1** και **Drone 2**. Μέσα από τα εν λόγω κανάλια, αποδίδεται ο εισαγωγικός ήχος Drone της σκηνής. Οι ήχοι του drone έχουν παραχθεί μέσω της χρήσης δύο synthesizers (Antidote - Synapse Audio), σε έκαστο εκ των οποίων υπάρχουν δύο Saw Osc αναλογικού τύπου. Οι ήχοι drone είναι επίσης περασμένοι μέσα από φίλτρο, του οποίου η παράμετρος Cutoff ελέγχεται από LFO. Στο πρώτο synthesizer το φίλτρο είναι τύπου Diode Ladder με το Rate του LFO να τρέχει in sync στα 1/4, ενώ στο δεύτερο synthesizer οι Osc περνάνε από φίλτρο Lowpass 4-pole με το Rate του LFO να τρέχει in sync στα 1/1. Τα δύο αυτά synthesizers περνάνε μέσα από Bit Crush Distortion, το οποίο μετατρέπει την κίνηση του LFO και δίνει ένα αποτέλεσμα που προσομοιάζει με χροιά ψηφιακής φωνής. Οι διαφορετικοί χρόνοι των LFO εμπλουτίζουν ρυθμικά το αποτέλεσμα. Ο τελικός ήχος περνάει μέσα από Reverb αλγοριθμικού τύπου, για την απόδοση βάθους χώρου. Τα δύο αυτά tracks, σταματάνε με την εκκίνηση του ρυθμικού ήχου των Drums.
- Track με τίτλο **Drums**. Πρόκειται για το κανάλι που περιέχει όλα τα midi clips των παραλλαγών του ρυθμού των Drums. Τα Drums είναι ηχογραφημένα με μικρόφωνα δωματίου, τα οποία πέρασαν μέσα από Saturation στη συσκευή Saturation Knob

της Softube, μέσω της οποίας αποκλείστηκαν οι χαμηλές συχνότητες από την επεξεργασία ώστε το kick drum να παραμείνει καθαρό. Έπειτα, ο ήχος πέρασε μέσα από την συσκευή Stereo Splitter όπου αυξήθηκε η ένταση της Side πληροφορίας της στερεοφωνίας. Το αποτέλεσμα ήταν ένας πιο ευρύς ήχος, με λιγότερη συγκέντρωση στο κέντρο του στερεοφωνικού φάσματος. Τελος, ο ήχος πέρασε μέσα από δυνατό παράλληλο FET κομπρέσορα (70% Dry), με Ratio στο τέρμα και Attack και Release στην πιο γρήγορη θέση. Συνολικά η επεξεργασία του ήχου, απέδωσε ένα αποτέλεσμα στο οποίο διατηρείται η φυσικότητά του ήχου των drums αλλά επίσης προσδίδεται στον ήχο και μια φύση ωμή και επιθετική.

- Track με τίτλο **Bass**. Εμπεριέχει τα midi clips που ελέγχουν ένα sampled μπάσο Rickenbacker (το συγκεκριμένο μπάσο επιλέχθηκε επειδή ζητούμενο ήταν η έντονη παραμόρφωση). Η παραμόρφωση του μπάσου έγινε με αξιοποίηση ενισχυτή ηλεκτρικής κιθάρας. Στον ήχο του μπάσου προστέθηκε Haas effect, για να αποδοθεί η αίσθηση του χώρου.
- Track με τίτλο **Guitar**. Πρόκειται για το κανάλι της παραμορφωμένης ηλεκτρικής κιθάρας, η οποία είναι παιγμένη με ebow. Ο ενισχυτής που χρησιμοποιήθηκε είναι plugin και προσομοιώνει ενισχυτή τύπου Marshall. Ο ήχος πέρασε μέσα από Tape Delay και για να για να αποδοθεί μία κλειστοφοβική αίσθηση χρησιμοποιήθηκε Reverb με αλγόριθμο μικρού δωματίου. Δεν χρησιμοποιήθηκε κομπρέσορας, ώστε τα transients να μείνουν εκτός ελέγχου και να εντείνουν την άτσαλη αίσθηση των παραφωνιών.

Σκηνή 42

Παράθεση συνδέσμου σκηνής 42:

<https://www.youtube.com/watch?v=NgjCq7G4Xno>

Για τη σκηνή 42 ο σκηνοθέτης παρέθεσε ως reference track το μουσικό κομμάτι Fragile από Sting (βλ. <https://www.youtube.com/watch?v=IB6a-iD6ZOY>).

Σημείωση: Το τελικό μουσικό θέμα που παραδόθηκε στον σκηνοθέτη, αποκλείνει αρκετά απ' το κομμάτι αναφοράς. Ωστόσο, ο σκηνοθέτης έμεινε ικανοποιημένος καθώς υπήρχε η ευρύτερη αίσθηση μελαγχολίας που επιθυμούσε.

Ειδικότερη Ανάλυση για το Μουσικό Μέρος της Σκηνής 42

Η μουσική στην εν λόγω σκηνή ξεκινά με το κλείσιμο της πόρτας ενός δωματίου σε νοσοκομείο. Πρόκειται για ένα διακριτικό Sound Design, αρκετά σκοτεινό και ατονικό, μέσω του οποίου στόχος ήταν να τονιστεί η ψυχική κατάσταση του πρωταγωνιστή της σκηνής, ο οποίος έρχεται αντιμέτωπος με την εικόνα του φίλου του, που είναι βαριά τραυματισμένος και κλινήρης.

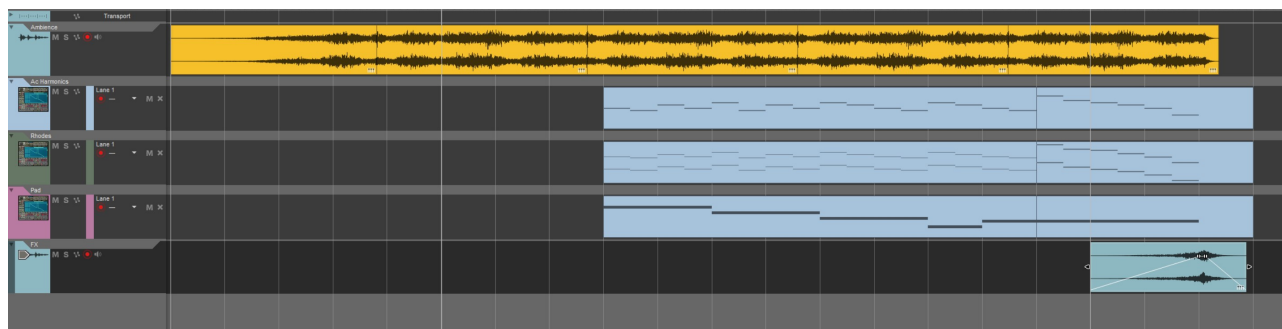
Ειδικότερα, η μουσική είναι γραμμένη πάνω σε μινόρε κλίμακα, καθώς αφορά σε σκηνή που αποδίδει θλιβερά συναισθήματα. Η σύνθεση βασίστηκε σε ένα synth pad και σε μια ακουστική κιθάρα που παίζει τις νότες της μελωδίας σε αρμονικές. Πάνω στην μελωδία έχει προστεθεί και ένα Rhodes περασμένο μέσα από Tape Delay σαν ηχητικό layer πάνω από την κιθάρα.

Ως προς την εξέλιξη του μουσικού μέρους, κομβικό σημείο είναι η στιγμή που ο πρωταγωνιστής ανοίγει το φως και έρχεται αντιμέτωπος με την σκληρή εικόνα του τραυματισμένου φίλου του. Τότε η μουσική εμπλουτίζεται, παράλληλα με τα συναισθήματα που κατακλύζουν τον πρωταγωνιστή. Σε αυτό το σημείο, το synth pad που συνοδεύει τη μελωδία σταδιακά αντιπαραθέτει σκληρές αρμονίες, βγαίνοντας από την κλίμακα, χωρίς όμως να παραφωνεί σε σχέση με τον ήχο της κιθάρας. Οι σκληρές αυτές αρμονίες δρουν μυστηριακά ως προς την εκκόλαψη της επικείμενης απόφασης του πρωταγωνιστή.

Η στιγμή που ο πρωταγωνιστής γνωστοποιεί την πρόθεσή του για (αντί)δραση, έπειτα από το θέαμα με το οποίο ήρθε αντιμέτωπος, είναι το σημείο όπου η μελωδία κατεβαίνει την κλίμακα και ολοκληρώνεται, χωρίς να ακουστεί η τονική νότα του κλειδιού, παρότι η μουσική οδηγεί προς αυτήν. Έτσι, ο θεατής μένει με μια μετέωρη αίσθηση μιας κάποιας συνέχειας, σε μια ανολοκλήρωτη κατάσταση.

Ενδεικτική παράθεση στιγμιότυπου από το περιβάλλον του Reason, για το προτζεκτ του μουσικού θέματος της σκηνής 42.

Εικ. 7



Ανάλυση Στιγμιότυπου – Παράθεση Πληροφοριών για τις Διαδικασίες του Πρότζεκτ

Για το πρότζεκτ της σκηνής 42 δημιουργήθηκαν πέντε tracks στα 51 bpm.

Επεξήγηση ανά track

Δημιουργήθηκαν:

- Track με τίτλο **Ambience**. Μέσα από αυτό το κανάλι αποδίδεται ένα ατονικό sound design και δημιουργείται μια εισαγωγική ατμόσφαιρα προ της εισόδου της μουσικής. Η μόνη επεξεργασία που έλαβε χώρα, αφορά στη μείωση 16 dB στα 1.75 kHz με την χρήση ενός παραμετρικού EQ.
- Tracks με τίτλο **Ac Harmonics** και **Rhodes**. Αποτελούν τα ηχητικά layers της κεντρικής μελωδίας της μουσικής. Το κανάλι Ac Harmonics περιέχει αρμονικές νότες ακουστικής κιθάρας, περασμένες μέσα από έντονο Reverb. Εκτός από το Reverb, έχει εφαρμοστεί και Low Cut Filter στα 230 Hz, προκειμένου να κοπούν όλες οι περιττές συχνότητες που θα μπορούσαν να μπερδευτούν με τις χαμηλές συχνότητες του track Ambience. Το κανάλι Rhodes περιέχει ένα ηλεκτρικό πιάνο, το οποίο παίζει νότες σύμφωνα με τις αρμονικές της ακουστικής κιθάρας, αλλά σε δύο οκτάβες. Το κανάλι αυτό περνάει μέσα από Tape Delay, έχοντας αρκετά έντονο Feedback και στη συνέχεια περνάει από τον ίδιο τύπο Reverb που περνάει και το κανάλι Ac Harmonics. Το αποτέλεσμα είναι τα δύο αυτά ηχοχρώματα της ακουστικής κιθάρας και του ηλεκτρικού πιάνου να πλέκονται και να ενοποιούνται, ενόσω ηχούν οι επαναλήψεις (μόνο) από το ηλεκτρικό πιάνο, συνθήκη που δημιουργεί ένα επιπλέον επίπεδο βάθους, μέσα από τις διαφορές των ηχοχρωμάτων.
- Track με τίτλο **Pad**. Εμπεριέχει ένα Synthesizer Pad, περασμένο μέσα από ελαφρύ Saturation, προκειμένου να ενισχυθούν οι μεσαίες του συχνότητες και να κόβει ο ήχος κατά τη μίξη. Το κανάλι περνάει από έντονο Reverb τύπου Plate.
- Track με τίτλο **FX**. Εμπεριέχει ένα sample το οποίο τροποποιήθηκε με Fade in στο clip του, ώστε να συνοδεύσει την εικόνα στο σημείο που ο πρωταγωνιστής απομακρύνεται απότομα από το πλάνο. Η μόνη επεξεργασία που έχει γίνει, αφορά σ' ένα Low Cut Filter στα 390 Hz

Σκηνή 44

Παράθεση συνδέσμου σκηνής 44:

https://www.youtube.com/watch?v=RcDTnUtW_ec

Όπως και στη σκηνή 3, για τη σκηνή 44 ο σκηνοθέτης παρέθεσε ως reference track το κομμάτι Firestarter του συγκροτήματος Prodigy (βλ. <https://www.youtube.com/watch?v=wmin5WkOuPw>). Επιπρόσθετα, επεσήμανε πως επιθυμούσε την ύπαρξη κάποιου στοιχείου Βυζαντινής Μουσικής (λόγω της εμφάνισης του ιερέα εντός του ναού).

Ειδικότερη Ανάλυση για το Μουσικό Μέρος της Σκηνής 44

Η γενική αίσθηση της σκηνής 44 αφορά στο ότι τα μέλη μιας συμμορίας οργανώνονται για οδομαχία, η οποία λίγο αργότερα λαμβάνει χώρα με ολέθριες συνέπειες. Η εν λόγω σκηνή με παρέπεμψε στα "τύμπανα του πολέμου" και γι αυτό δημιούργησα ένα σύνολο κρουστών με τον επιθετικό ήχο των Timbales να αναδύονται σταδιακά μέσα από ένα σύμπλεγμα distorted synth pads. Στο πλάνο με τον ιερέα, που θεωρητικά εκπίπτει της γενικότερης ατμόσφαιρας (ουσιαστικά όμως ενισχύει την ένταση της σκηνής μέσω της αντίφασης), αξιοποιήθηκε ένα επεξεργασμένο sample από Βυζαντινή χορωδία.

Ειδικότερα, η σκηνή ανοίγει με ένα drone του οποίου η τονικότητα πέφτει σταδιακά. Ακολουθεί το μπάσο που αποτελείται από δύο διαφορετικά synthesizers, το ένα εκ των οποίων παίζει μόνο την τελευταία sub νοτα. Η επιλογή της επανάληψης του ήχου από το μπάσο σχετίζεται με τη διάθεση να τονιστεί η αίσθηση μιας επικείμενης σημαντικής εξέλιξης. Το μπάσο εισάγεται με fade-in μαζί με ένα cymbal roll, ο ήχος του οποίου προσφέρει υψηλές συχνότητες. Έτσι, σε συνδυασμό με το μπάσο, δημιουργείται μια αίσθηση πληρότητας στο φάσμα των συχνοτήτων, κάτι που κατά τη γνώμη μου προσφέρει μία μεστή αλλά όχι φλύαρη μουσική παρουσία. Στον απόηχο του cymbal roll εμφανίζεται ένα Hi-Hat γραμμένο με swing feel και περασμένο μέσα από ελαφρύ Phaser που ενισχύει την αίσθηση του ρυθμού.

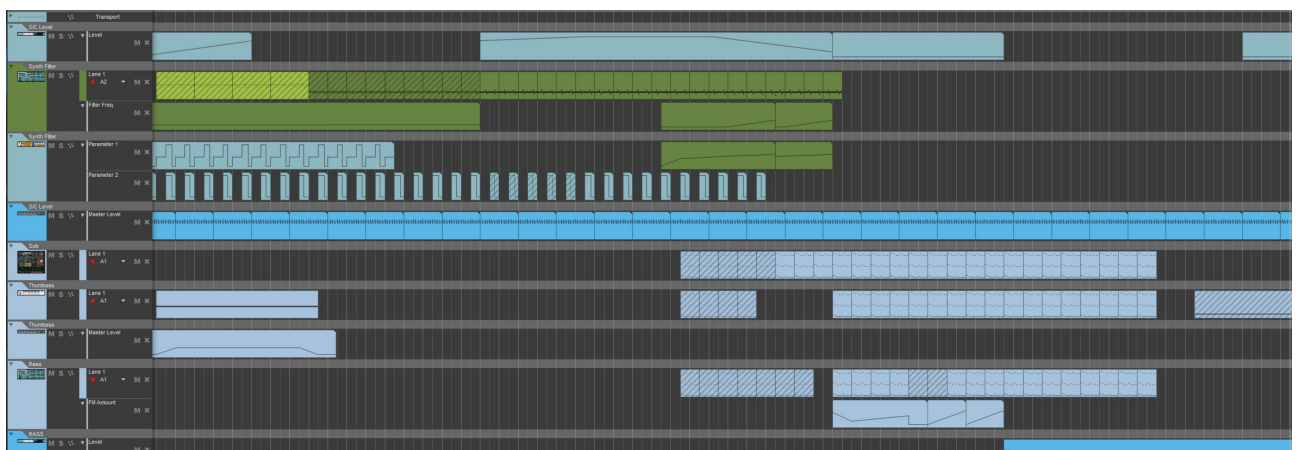
Να σημειωθεί πως στην σκηνή 44 (από το 0:08 λεπτό) ακούμε τον ήχο από τριζόνια, πρόκειται για ήχο περιβάλλοντος από το σκηνικό της ταινίας τον οποίο θέλησα να εισάγω στη μουσική, αντιμετωπίζοντάς τον σαν ρυθμικό όργανο και δίνοντάς του το δικό του χώρο στην εξελισσόμενη μουσική ατμόσφαιρα.

Ένα σημείο που πρέπει να επισημανθεί, επίσης, σε σχέση με την εξέλιξη του

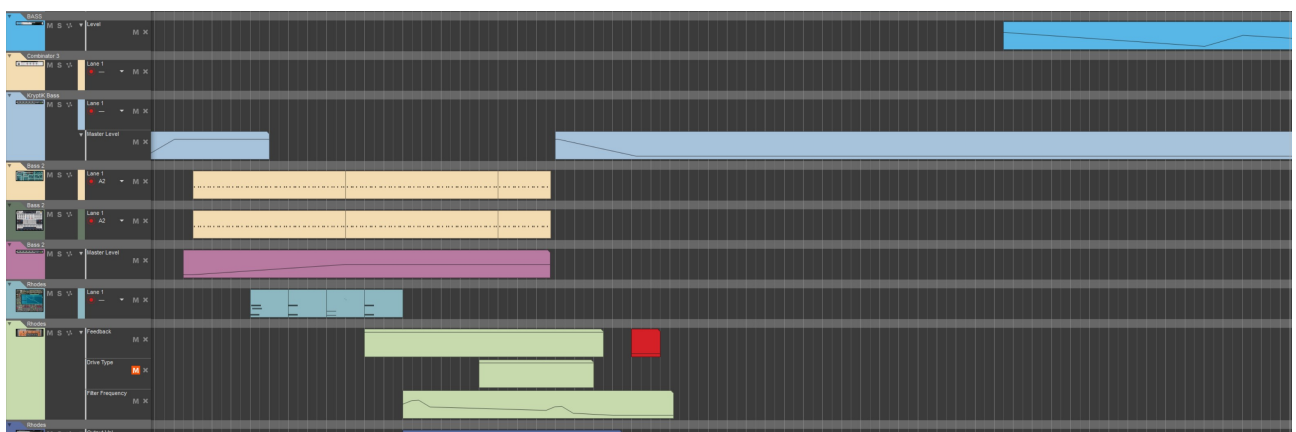
μουσικού μέρους αυτής της σκηνής, αφορά στο μικρό κενό μεταξύ της προετοιμασίας της συμμορίας και τελικώς της οδομαχίας (από το 1:36 έως το 1:49). Το κενό αυτό αξιοποιήθηκε για να γίνει το πέρασμα στο κυρίως μουσικό θέμα. Το πέρασμα από το ένα θέμα στο άλλο έγινε με την χρήση Tape Delay σε Ping Pong Mode, κρατώντας σε feedback loop το τελευταίο 1/8 του τελευταίου μέτρου του θέματος της σκηνής της προετοιμασίας, με έμφαση στον ήχο των Timbales. Αντί για fade out στο feedback loop προτιμήθηκε Low Pass Filter το οποίο κλείνει σταδιακά μειώνοντας ολό και περισσότερο τις υψηλές συχνότητες. Επίσης χρησιμοποιήθηκε defusion προκειμένου να δοθεί η αίσθηση ενός ήχου που διαλύεται. Με τη χρήση των προαναφερθέντων μεθόδων, επιτεύχθηκε η σταδιακή μείωση της έντασης της λούπας.

Ενδεικτική παράθεση στιγμιότυπου από το περιβάλλον του Reason, για το προτζεκτ του μουσικού θέματος της σκηνής 44.

Εικ. 8



Εικ. 9



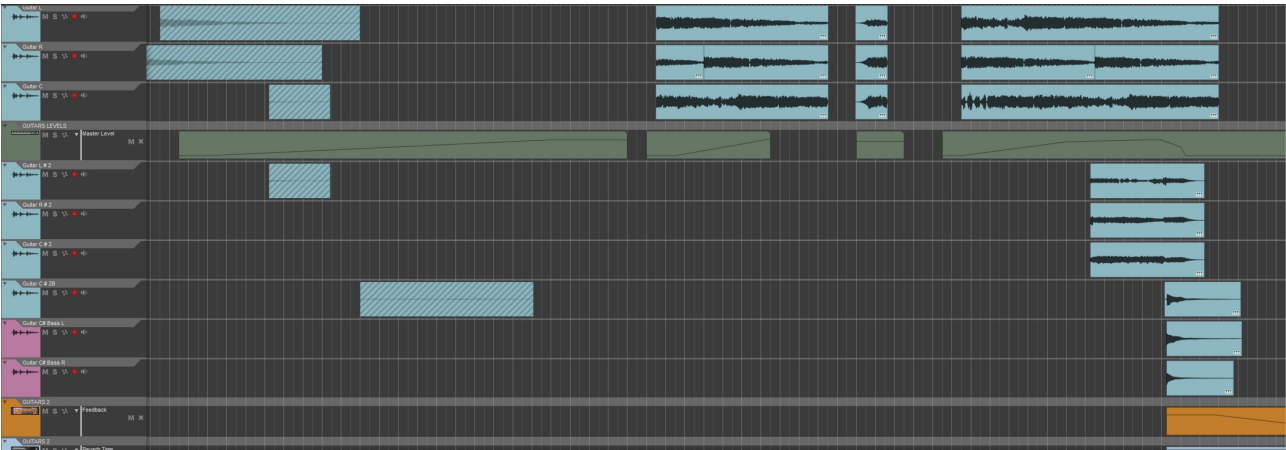
[illegible]

The screenshot displays the Ableton Live 10.7.6 Arranger view. The tracks are arranged vertically, and the arrangement is set to 128 BPM and 4/4 time signature. The tracks include:

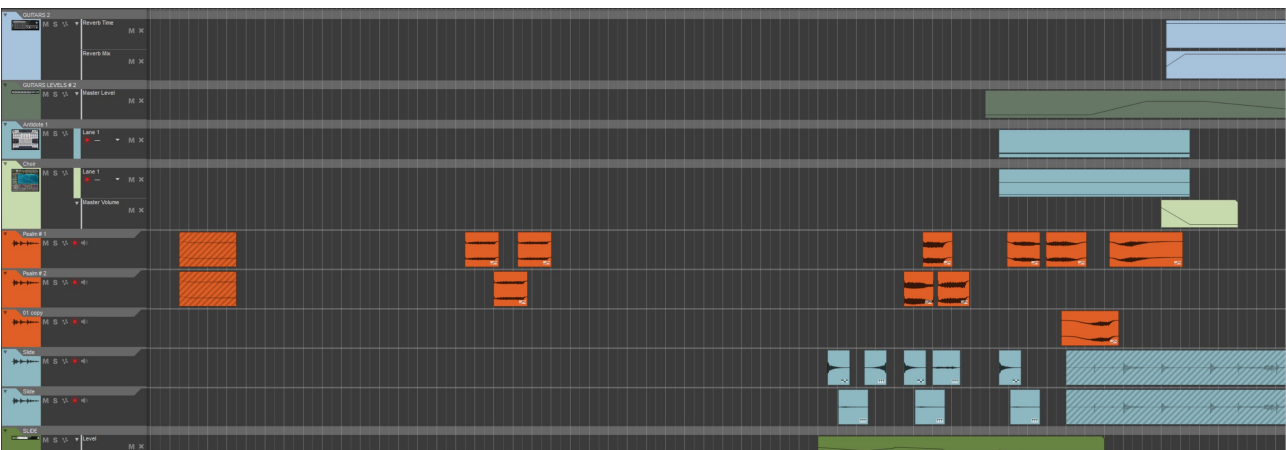
- Drum Set**: Contains Drum2, Drums, MS_KA, and MS_KC.
- Creative Layer**: Contains Lane 2 and Lane 1.
- Filter**: Contains Lane 1.
- Filter**: Contains Lane 1.
- Snare**: Contains Lane 1.
- Live Keys 3**: Contains Master Layer.
- Drums Synth**: Contains Lane 1.
- VFX & Atmos (2)**: Contains 2 instances.
- The Echo 1**: Contains 1 instance.
- The Echo 2**: Contains 1 instance.

The arrangement is set to 128 BPM and 4/4 time signature.

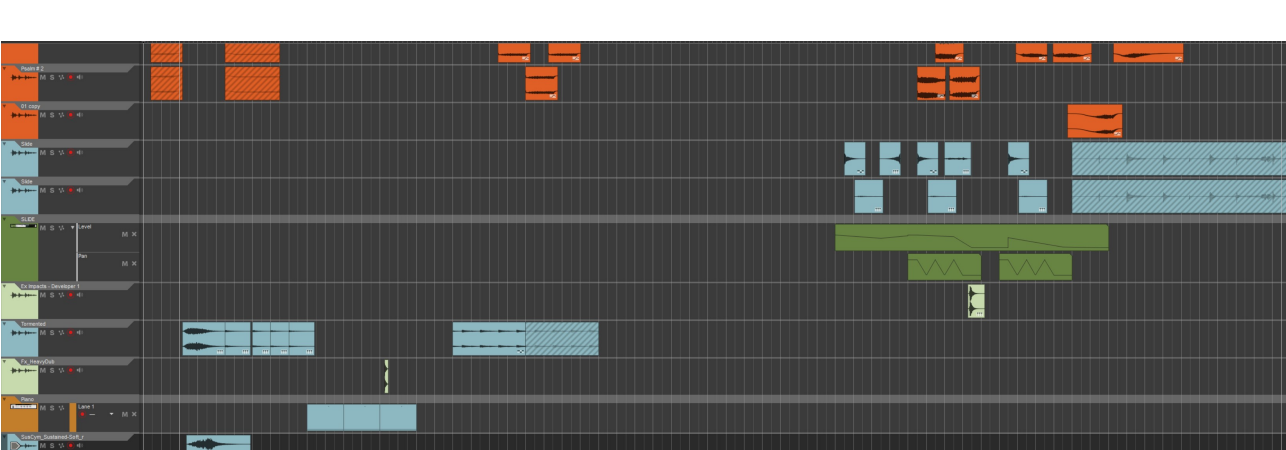
Eik. 13



Eik. 14



Eik. 15



Ανάλυση Στιγμιότυπων – Παράθεση Πληροφοριών για τις Διαδικασίες του Πρότζεκτ

Για το πρότζεκτ της σκηνής 44 δημιουργήθηκαν 66 tracks στα 130 bpm.

Επεξήγηση ανά track

Δημιουργήθηκαν:

- Track με τίτλο **Tormented**. Εμπεριέχει τον εισαγωγικό ήχο της μουσικής. Πρόκειται για ένα sample φωνής σε Φα# το οποίο είναι περασμένο μέσα από ελαφρύ Overdrive και Tape Delay, ενώ στο audio clip έχει γίνει fade in. Το πρώτο μέρος του μουσικού θέματος, πατάει στο κλειδί της Φα μινόρε, που εκδηλώνεται μέσα από τον ήχο του μπάσου στο 4ο μέτρο της μουσικής. Στο 4ο μέτρο, το audio clip της φωνής κόβεται και επί αυτού εφαρμόζεται πτώση ενός ημιτονίου, γεγονός που επανακατευθύνει τον απόηχο της φωνής στη νότα Φα, ταυτόχρονα με την εμφάνιση της ηχητικής παρουσίας του μπάσου. Το Φα# του εισαγωγικού ήχου είναι σκόπιμα ένα ημιτόνιο μπροστά, ώστε να προκαλείται συναισθηματική φόρτιση στον ακροατή, με την απρόσμενη πτώση (στο κλειδί της μουσικής).
- Track με τίτλο **SusCym**. Εμπεριέχει ένα Ride κύμβαλο ηχογραφημένο στερεοφωνικά και παιγμένο με roll (Sustained). Στο audio clip έχει εφαρμοστεί fade in/out και έχει γίνει επεξεργασία μέσα από plugin προσομοίωσης ενός Rotary Speaker τύπου Leslie το οποίο προσέδωσε επιπλέον κίνηση στην στερεοφωνία του κυμβάλου. Επίσης, έχουν εφαρμοστεί τα ακόλουθα εφέ: κομπρεσορας, Tape Delay, EQ (το οποίο κάνει Low Cut) και ένα Reverb.
- Track με τίτλο **Thumbass**. Εμπεριέχει ηλεκτρικό μπάσο, το οποίο είναι παραμορφωμένο με Fuzz. Η στερεοφωνία του επιτεύχθηκε με αξιοποίηση της μεθόδου Haas Effect. Το μπάσο, επίσης, περνάει μέσα από κομπρέσορα, στον οποίο γίνεται Sidechain ενός kick drum sample. Το αποτέλεσμα είναι το μπάσο να αποκτήσει ως προς την έντασή του, έναν μικρό παλμό με περιοδικότητα 1/4ου.
- Track με τίτλο **Thumbass Vol**. Για αυτοματισμό στην ένταση του καναλίου με fade in/out

- Track με τίτλο **Subass**. Εμπεριέχει το μπάσο που επαναλαμβάνεται καθόλη τη διάρκεια του πρώτου μέρους της μουσικής. Το track αυτό φαίνεται κενό διότι οι νότες του είναι γραμμένες πάνω σε plugin που προσομοιάζει Modular Step Sequencer. Ο ήχος του καναλιού αυτού αποτελείται από δύο ίδια synthesizers (Subtractor) με διαφορετικές ρυθμίσεις το καθένα. Στο ένα εκ των δύο ο ήχος είναι βαθύτερος με περισσότερο περιεχόμενο στις χαμηλές του συχνότητες. Το synthesizer αυτο παίζει μόνο τις μπασες νοτες Φα της λούπας. Η ανεπαίσθητη εναλλαγή των δύο synthesizers δίνει μία πιο οργανική αίσθηση στην κίνηση του ήχου.
- Track με τίτλο **Subass Level**. Ελέγχει με αυτοματισμό το fade in/out του καναλιού.
- Track με τίτλο **HiHat**. Πρόκειται για το κανάλι που παίζει το πρώτο Hi Hat του κομματιού. Στο midi clip του καναλιού έχει εφαρμοστεί ελαφρύ shuffle που αποδίδει ένα ρυθμικό swing feel. Ο ήχος του είναι περασμένος μέσα από ένα Distortion τύπου Bit Crush ενώ περιέχει και καμπίνα ενισχυτή ηλεκτρικής κιθάρας. Επίσης, έχει προστεθεί Reverb με αλγόριθμο μικρού δωματίου.
- Track με τίτλο **Hat Level**. Ελέγχει με αυτοματισμό το fade in/out του καναλιού.
- Track με τίτλο **Fx HeavyDub**. Πρόκειται για ένα εφε απο synthesizer, που ηχεί στο 48ο δευτερόλεπτο. Έχει διακριτικό ρόλο γεμίσματος και συμβάλλει στο χτίσιμο της μουσικής.
- Track με τίτλο **Piano**. Εμπεριέχει ένα Grand Piano που παίζει με απαλό velocity την τονική νότα της μουσικής (Φα 1) . Η μόνη επεξεργασία που έχει υποστεί αφορά στο ότι αφαιρέθηκε το Mid κανάλι και έμεινε μόνο το Side (προσδίνοντας μια αίσθηση βάθους-χώρου και φέρνοντας το πιάνο στο πίσω μέρος της μουσικής).
- Tracks με τίτλο **Bass 2 L1**, **Bass 2 L2** και **Bass 2 Vlm**. Συνθέτουν τον ήχο του συμπληρωματικού μπάσου. Το μπάσο αυτό έχει ρυθμικό ρόλο και αποτελείται από δύο διαφορετικά synthesizers. Το ένα έχει απλωμένους τους δύο Osc στην στερεοφωνία, αποδίδοντας την αίσθηση του χώρου, ενώ το άλλο παράγει τον ήχο

που έρχεται από το κέντρο (mono synth). Και τα δύο synthesizers, περνάνε μέσα από Tape Saturation, Delay και Reverb.

- Tracks με τίτλο **Rhodes, Rhodes Delay, Rhodes Lvl**. Αφορούν στο ηλεκτρικό πιάνο που παίζει τα ακόρντα στο 30ο δευτερόλεπτο. Το track Rhodes, περιέχει τα midi clips των ακόρντων. Ο ήχος τους περνάει μέσα από Tape Saturation και Delay, του οποίου ο αυτοματισμός περιέχεται στο track με τίτλο Rhodes Delay. Μέσα από το track του αυτοματισμού του Delay, ελέγχονται οι παράμετροι Feedback, Drive Type και Filter Frequency. Οι αλλαγές στις παραμέτρους αυτές έχουν ως αποτέλεσμα την σταδιακή μορφοποίηση του ήχου. Το track Rhodes Lvl, ελέγχει με αυτοματισμό την ένταση του οργάνου.
- Track με τίτλο **Cymbals**. Μέσω του εν λόγω καναλιού αναπαράγονται στερεοφωνικά, ηχογραφημένα Ride και Crash κύμβαλα, τα οποία ηχούν διακριτικά στο πρώτο μέρος του μουσικού θέματος. Η μοναδική επεξεργασία που έχει γίνει, αφορά σ' ένα Reverb με αλγόριθμο Hall.
- Tracks με τίτλο **Timb Light, Timb Light Lvl, Timb Heavy, Timb 3, Timb 4 και Timb 5**. Εμπεριέχουν τα κρουστά που κάνουν την εμφάνιση τους σταδιακά από το 51ο δευτερόλεπτο και έπειτα. Ειδικότερα, περιέχουν τα midi clips των κρουστών Timbales και έχουν ενοποιηθεί σε stereo γκρουπ στην κονσόλα, έτσι ώστε κατά την επεξεργασία να αντιμετωπίζονται ως ένα ενιαίο stereo track, που περιέχει Tape Saturation και Reverb. Το track Timb Light Lvl, είναι κανάλι αυτοματισμού για τον έλεγχο της έντασης του καναλιού Timb Light.
- Track με τίτλο **Timb Delay**. Ελέγχει με αυτοματισμό το άνοιγμα της εισόδου του Tape Delay, το οποίο έχει ρυθμιστεί με Feedback μεγάλης χρονικής διάρκειας. Ο αυτοματισμός ανοίγει στιγμιαία στο τελευταίο 8ο του 53ου μέτρου και στέλνει το τελευταίο χτύπημα των Timbales μέσα από το Delay. Το αποτέλεσμα είναι η ατέρμονη επανάληψη του τελευταίου χτυπήματος και η δημιουργία του εφε που συντελεί στην ομαλή μετάβαση στο δεύτερο μέρος του μουσικού θέματος.

- Track με τίτλο **Rhodes 2**. Αποδίδει μια επαναλαμβανόμενη ακολουθία νοτών που είναι παιγμένες με ηλεκτρικό πιάνο, από το οποίο έχουν αφαιρεθεί με EQ οι χαμηλές συχνότητες (ώστε να μην “ανταγωνίζεται” τον ήχο των μπάσων). Σε επίπεδο επεξεργασίας, έχει χρησιμοποιηθεί Overdrive και Tremolo το οποίο τροποποιεί το Pan της στερεοφωνίας, καθώς επίσης και Reverb με αλγόριθμο μεσαίου δωματίου.
- Track με τίτλο **Rhodes 2 Lvl**. Είναι κανάλι αυτοματισμού και ελέγχει την ένταση του οργάνου στο Rhodes 2 κάνοντας fade in/out.
- Tracks με τίτλο **Noise 1**, **Noise 2** και **Noise 3**. Πρόκειται για τα κανάλια που αναπαράγουν το εφέ που ακούγεται πίσω από τις Timbales. Το εφέ δημιουργήθηκε με στατικό λευκό ήχο, περασμένο μέσα από LP Filter, το οποίο ανοιγοκλείνει ρυθμικά, ενώ αυξάνει σταδιακά το εύρος του ανοιγοκλεισίματος. Τα τρία κανάλια έχουν ενοποιηθεί σε ένα κανάλι της κονσόλας και περνάνε μέσα από κομπρέσορα με γρήγορο Attack (για τεθούν τα transients υπό έλεγχο), απο Delay σε Ping Pong mode (για να ενισχυθεί η στερεοφωνία) και από Stereo Splitter για να αφαιρεθεί το Mid κανάλι.
- Track με τίτλο **Snare**. Εμπεριέχεται ο ήχος Snare που εισάγεται μαζί με τις Timbales. Το Snare αυτό δημιουργήθηκε με τροποποίηση ενός Sample από Congas. Προκειμένου να ενισχυθεί το ωφέλιμο αρμονικό του περιεχόμενο και να κόβει στη μίξη καλύτερα, ο ήχος πέρασε μέσα από ελαφριά παραμόρφωση, Delay και Reverb.
- Track με τίτλο **Omen Synth**. Εμπεριέχονται δύο Synthesizers τα οποία έχουν μια εσκεμμένη απόκλιση στο κούρδισμα τους, ώστε οι τέσσερις Osc να βγαίνουν ελαφρώς εκτός φάσης και να δημιουργείται ένα μεστό ηχητικό αποτέλεσμα. Το Synthesizer εισάγεται ταυτόχρονα με το Snare του προηγούμενου καναλιού και τονίζει την κλίμακα της μουσικής, παίζοντας τη σχέση ημιτονίων Φα# - Φα.
- Tracks με τίτλο **Synth Filter** και **Synth Filter Dis**. Πρόκειται για τα κανάλια του synthesizer το οποίο ακούγεται στην έναρξη του δεύτερου μέρους της μουσικής (01: 20). Το Synthesizer παίζει μια απλή επαναλαμβανόμενη ακολουθία νοτών και ο

ρόλος του είναι περισσότερο ρυθμικός. Ο ρυθμός αποδίδεται με τη βοήθεια του track αυτοματισμού με τίτλο Synth Filter Dis, μέσα από το οποίο ελέγχονται οι παράμετροι της συσκευής παραμόρφωσης Scream4. Επίσης, έχει εφαρμοστεί ένα Reverb που καταλήγει σε κομπρέσορα με Sidechain, το οποίο συνεισφέρει ρυθμικά επιπρεάζοντας κάθε 1/4 την ένταση του οργάνου.

- Tracks με τίτλο **Psalm # 1**, **Psalm # 2** και **Psalm # 3**. Πρόκειται για τα κανάλια που περιέχουν δείγματα από Βυζαντινή χορωδία. Τα δείγματα αυτά έχουν υποστεί έντονη επεξεργασία, με χρήση Time stretching, Reverse και Pitch transpose και έχουν γκρουπαριστεί σε ένα κανάλι της κονσόλας, όπου εφαρμόστηκε Tape Delay και Reverb αλλά και Stereo Splitter που να αφαιρεί το Mid κανάλι.
- Tracks με τίτλο **Kick**, **Kick Layer** και **Kick LP**. Πρόκειται για τα κανάλια που αφορούν στο Kick Drum του δεύτερου μέρους της μουσικής. Το κανάλι Kick είναι διαφορετικό sample σε σχέση με το Kick Layer και η διαφορά έγκειται κυρίως στο ότι το Layer περιέχει περισσότερες χαμηλές συχνότητες. Το Layer εισάγεται όταν είναι σε forte το σύνολο των οργάνων και με τις χαμηλές του συχνότητες, υποστηρίζει το αρχικό sample του Kick. Το κανάλι με τίτλο Kick LP, είναι κανάλι αυτοματισμού που ενεργοποιεί Low Cut Filter στα 187Hz στο κύριο sample του Kick Drum. Με τον τρόπο αυτό αφαιρείται ενέργεια από τον ήχο με σκοπό να προστεθεί και πάλι λίγο αργότερα, ώστε να δοθεί έμφαση στο νέο μουσικό μέρος.
- Tracks με τίτλο **Sub**, **Bass** και **Bass Lvl**. Εμπεριέχουν το παραμορφωμένο μπάσο του κύριου μελωδικού θέματος του δεύτερου μέρους του μουσικού θέματος. Το Sub, είναι ένα Synthesizer με Osc τύπου Sine Wave, που παίζει στη χαμηλότερη δυνατή οκτάβα. Το κανάλι Bass, παίζει σε μεσαία χαμηλή οκτάβα με Fuzz παραμόρφωση, έχοντας δύο Osc σε Frequency Modulation. Η ένταση του Frequency Modulation ελέγχεται μέσα από το κανάλι αυτοματισμού FM Amount. Το αποτέλεσμα δημιουργεί αλληλεπίδραση : καθώς αυξάνεται η ένταση του FM, αυξάνονται οι υψηλές συχνότητες και καθώς αυξάνονται οι υψηλές συχνότητες, αυξάνεται και η επιρροή της Fuzz παραμόρφωσης. Το track Bass Lvl είναι ένα απλό κανάλι αυτοματισμού για τον έλεγχο της έντασης του οργάνου.

- Tracks με τίτλο **Drum Set**, **Snare Layer** και **HiHat**. Αφορούν στο σύνολο των Drums του δεύτερου μέρους του μουσικού θέματος. Το Drum Set παίζει έναν τυπικό Drum η Bass ρυθμό, περασμένο μέσα από βαρύ παράλληλο κομπρέσορα με γρήγορο Attack και Release. Το Snare Layer, παίζει πάνω στα χτυπήματα του Snare που αναπαράγεται από το κανάλι Drum Set. Το κανάλι Snare Layer, αποτελείται από δύο διαφορετικά Snares. Το ένα έχει έμφαση στο Low End και το άλλο στο Hi End. Ο συνδυασμός των δύο αυτών Snares, αποδίδει την επιθυμητή δυναμική, ενισχύοντας τον αρχικό ρυθμό και προσδίδοντάς του ευκρίνεια στη μίξη.
- Track με τίτλο **VFX Atmos**. Εμπεριέχει το λευκό ήχο που χρησιμοποιείται στις σκηνές βίας. Έχει συγχρονιστεί με τα χτυπήματα που ανταλλάσσονται από τα μέλη των συμμοριών.
- Tracks με τίτλο **Guitar L**, **Guitar R**, **Guitar C**, **Guitars Lvl** . Πρόκειται για τα κανάλια που αφορούν στις παραμορφωμένες ηλεκτρικές κιθάρες. Οι κιθάρες είναι παιγμένες με slide, χρησιμοποιώντας ebow. Τα τρία πρώτα κανάλια έχουν γκρουπαριστεί σε κοινό κανάλι της κονσόλας, τοποθετημένα σε αντίστοιχη με τον τίτλο τους θέση στη στερεοφωνία (L αριστερά, R δεξιά, C κέντρο). Στο κοινό κανάλι εφαρμόστηκε Tape Delay και Reverb και κομπρέσορας στον οποίο έχει γίνει το τυπικό Sidechain με το Kick Drum να ρίχνει την ένταση κάθε 1/4ο. Το αξιοσημείωτο είναι πως μέσα από το συνδυασμό των οργάνων επιτεύχθηκε μία τεχνική ανάλογη με αυτή του λεγομένου “InfiniteGlissando”(βλ.<https://www.youtube.com/watch?v=83WIkYPDgb4&fbclid=IwAR16TqQgxllPm5JPU77pdAZKx7j85xTgcEy7wjuUrvEmR-L7e5dWNHfi0I>), με σκοπό την απόδοση μιας ατελείωτης και ακραίας έντασης, που τείνει διαρκώς προς μια εκτόνωση χωρίς να την επιτυγχάνει. Το track Guitars Lvl, είναι κανάλι αυτοματισμού που ελέγχει την ένταση των οργάνων στα τρία προαναφερθέντα κανάλια.
- Tracks με τίτλο **Guitar L # 2**, **Guitar R # 2**, **Guitar C # 2**, **Guitar C # 2B**, **Guitar C# 2 Bass L**, **Guitar C# 2 Bass R**, **Guitars 2 Fbck**, **Guitars 2 Reverb** και **Guitars 2 Lvl**. Αφορούν το μέρος Outro του προηγούμενου γκρουπ καναλιών (του Infinite Glissando). Στα κανάλια αυτά εμπεριέχονται επίσης ηλεκτρικές κιθάρες, παιγμένες με την ίδια τεχνοτροπία, έχοντας ακριβώς την ίδια επεξεργασία ήχου με το

προαναφερθέν γκρούπ. Το δεύτερο μέρος της μουσικής πάνω στο οποίο εξελίσσεται το Infinite Glissando είναι σε Ντο# μινόρε. Ο σκοπός του γκρουπ των οργάνων αυτών είναι να κλείσουν το μουσικό θέμα σε Ντο# ματζόρε, προκειμένου να αποδώσουν μια αίσθηση χαρμολύπης, η οποία σε συνδυασμό με τον ρευστό και όξινα παραμορφωμένο ήχο των slide κιθάρων, δημιουργεί μία περίεργη υπόνοια ενός "happy" ending η οποία συγκρούεται σφοδρά με το πλάνο που δείχνει τον νεκρό αρχηγό της συμμορίας.

- Tracks με τίτλο **Syth Choir** και **Choir**. Εμπεριέχουν συνθετικές και πραγματικές φωνές χορωδίας. Οι φωνές ηχούν διακριτικά καθώς το Glissando της Ντο# ματζόρε οδηγείται προς κορύφωση. Χρησιμοποιήθηκαν οι χροιές των φωνών για να αποδοθεί ο θάνατος, σύμφωνα με την αισθητική της θρησκευτικής τελετουργίας. Τα δύο αυτά κανάλια έχουν περάσει μέσα από ένα Low Cut και Reverb μεγάλου δωματίου.
- Tracks με τίτλο **Silde**, **Slide 2** και **Slide Lvl**. Εμπεριέχονται ηλεκτρικές κιθάρες παιγμένες με την ίδια τεχνοτροπία, έχοντας ακριβώς την ίδια επεξεργασία ήχου με το προαναφερόμενο γκρουπς κιθάρων. Πρόκειται για απότομα slide, συγχρονισμένα με τα χτυπήματα της οδομαχίας. Το track Slide Lvl, είναι κανάλι αυτοματισμού που ελέγχει τις γενικές εντάσεις των οργάνων.
- Track με τίτλο **Ex Impacts**. Εμπεριέχει ένα sample εφέ το οποίο ακούγεται διακριτικά, ενισχύοντας το σημείο κορύφωσης της μουσικής. Στο κανάλι αυτό έχει εφαρμοστεί μόνο Low Cut.

Σκηνή 46

Παράθεση Συνδέσμου Σκηνής 46:

<https://www.youtube.com/watch?v=UwWhfb7TFZI>

Για τη σκηνή 46 ο σκηνοθέτης παρέθεσε ως reference track το κομμάτι I Could Have Lied από το συγκρότημα Red Hot Chili Peppers (βλ. <https://www.youtube.com/watch?v=vvfWewLU7N0>)

Ειδικότερη Ανάλυση για το Μουσικό Μέρος της Σκηνής 46

Πρόκειται για την τελευταία σκηνή της ταινίας. Ο σκηνοθέτης για αυτή τη σκηνή είχε ζητήσει ένα μουσικό θέμα που να βασίζεται σε ακουστική κιθάρα, αρκετά λιτό αλλά μελωδικό.

Η εν λόγω σκηνή πραγματεύεται έναν ήρεμο αλλά συναισθηματικά φορτισμένο διάλογο και η μουσική αποσκοπεί στο να ενισχύσει διακριτικά αυτή τη συναισθηματική συνθήκη, δίνοντας έμφαση σε φράσεις κλειδιά. Η εισαγωγή της ακουστικής κιθάρας, στο κενό διάστημα, μετά τη φράση "Σε αγαπάω σαν να ήσουν γιός μου" ενισχύει την ανείπωτη συναισθηματική απόκριση του πρωταγωνιστή (αποδέκτη της φράσης), ενώπιον του κοινού.

Πιο ειδικά, η μουσική ξεκινά με ένα riff ακουστικής κιθάρας που είναι γραμμένο για 4 μέτρα. Στο τελευταίο 1/4 του 4ου μέτρου, γίνεται ένα γέμισμα, το οποίο κόβεται για να ακουστεί αμέσως μετά από τον πρωταγωνιστή η τελική φράση της ταινίας "Μάλλον επανάσταση". Το εν λόγω κόψιμο δεν αποδιοργανώνει τη μουσική σύνθεση, καθώς η φράση που ακολουθεί, λειτουργεί σχεδόν ως μουσικό στοιχείο, που εντάσσεται στο ρυθμό του θέματος (72 bpm).

Σκοπός της εμπλοκής μουσικής και διαλόγου, υπήρξε η διάθεση για μεταφορά της συναισθηματικής ατμόσφαιρας των πρωταγωνιστών της σκηνής στη μουσική, ώστε η δεύτερη να λειτουργήσει ως άτυπη συνέχεια του διαλόγου. Όταν ο ένας εκ των ηθοποιών απομακρύνεται τελικώς από τη σκηνή, η μουσική λαμβάνει πρωταγωνιστικό ρόλο, ενισχύεται και εξελίσσεται, όπως εξελίσσεται η πλοκή μιας ιστορίας, εν προκειμένω αποδίδει και το επιστέγασμα, ως επικρατούν στοιχείο μετά την εκπνοή της τελικής σκηνής.

Ενδεικτική παράθεση στιγμιότυπων από το περιβάλλον Reason, για το προτζεκτ του μουσικού θέματος της σκηνής 46.

[illegible][illegible]

Δημιουργήθηκαν:

- Track με τίτλο **Acoustic Guitar**. Πρόκειται για το κανάλι που περιέχει τη βασική

- Track με τίτλο **Bass**. Εμπεριέχει ηλεκτρικό μπάσο ηχογραφημένο σε ενισχυτή Ampeg. Η μόνη επεξεργασία στο μπάσο, έγινε με έναν κομπρέσορα Fet .
- Track με τίτλο **Glockenspiel**. Αφορά σ' ένα Glockenspiel ορχήστρας, που παίζει εμπλουτισμένα μελωδικά arpeggio, πάνω στην Σι μινόρε. Στο κανάλι αυτό έχει εφαρμοστεί η ίδια αλυσίδα επεξεργασίας με αυτή που εφαρμόστηκε για την ακουστική κιθάρα, με την διαφορά πως στο Delay και στο Reverb οι ρυθμίσεις είναι κατα περίπου 10% αυξημένες. Με τον τρόπο αυτό, το Glockenspiel, αποκτά μεγαλύτερο βάθος και τοποθετείται στον εικονικό χώρο της μίξης, πίσω από την ακουστική κιθάρα.
- Track με τίτλο **Guitar Melody**. Εμπεριέχεται η κύρια μελωδία της ηλεκτρικής κιθάρας. Η κιθάρα έχει ηχογραφηθεί με DI στην κάρτα ήχου και εν συνεχεία έχει περάσει από προσομοίωση ενισχυτή και καμπίνας, Επίσης, εφαρμόστηκε οπτικός κομπρεσορας, stereo Delay και Reverb.
- Tracks με τίτλο **Acoustic Melody L** και **Acoustic Melody R**. Πρόκειται για δύο ακουστικές κιθάρες, τοποθετημένες στη στερεοφωνία αριστερά και δεξιά αντίστοιχα. Οι κιθάρες αυτές φέρουν την ίδια ηχητική επεξεργασία με το πρώτο κανάλι (Acoustic Guitar). Ο ρόλος των εν λόγω οργάνων, είναι να υπογραμμίζουν την κατάληξη της μελωδίας της ηλεκτρικής κιθάρας, ανοίγοντας με τη στερεοφωνία τους το γενικό ήχο του μουσικού θέματος.
- Track με τίτλο **Slide Guitar**. Εμπεριέχεται ηλεκτρική κιθάρα παιγμένη με slide και ebow. Η ηχογράφιση και η επεξεργασία της είναι ίδια με αυτή του καναλιού Guitar Melody, με τη διαφορά πως εν προκειμένω, το Delay και το Reverb είναι αρκετά πιο έντονα.
- Track με τίτλο **Synth Lead**. Πρόκειται για ένα Synthesizer με Saw Osc, όπου έχει συνδεθεί LFO στο pitch του, ώστε να προσδίδει μία τρεμάμενη αίσθηση στον ήχο. Πρόσθετα, περνάει μέσα από ένα Low Pass Ladder Filter και Chorus. Για να τονωθούν οι μεσαίες του συχνότητες, περνάει μέσα απο Tube Saturation. Επίσης, έχει εφαρμοστεί stereo Delay και Reverb μεσαίου δωματίου. Ο ρόλος του οργάνου

είναι να παίξει την δευτερεύουσα μελωδία πάνω από την ηλεκτρική κιθάρα.

- Tracks με τίτλο **Violin, Cello, Strings** και **Cello Bass**. Αφορούν στην ορχήστρα που αναπτύσσει την παραλλαγή της αρχικής μελωδίας. Εκτός από τις νότες στα midi clips, έγινε και προγραμματισμός στις εντάσεις τους, δίνοντας με αυτο το τρόπο μια αίσθηση πραγματικού παιξίματος σε στυλ crescendo. Τα κανάλια αυτά ομαδοποιήθηκαν σε ένα στερεοφωνικό κανάλι της κονσόλας και έχουν υποστεί επεξεργασία με χρήση σχετικά έντονου Tape Delay και Reverb.
- Tracks με τίτλο **Strings Cre, Choir Ahh** και **Choir Cress Uhh**. Πρόκειται για κανάλια που αποδίδουν μια αίσθηση χορωδιακού crescendo, που τονίζει τα κλεισίματα επιλεγμένων μέτρων. Έχει γίνει επεξεργασία με πολύ έντονο Delay και Reverb μεγάλου δωματίου. Το αποτέλεσμα είναι μία παρατεταμένη ηχητική ουρά, που χάνεται απαλά μέσα στην υπόλοιπη μουσική.

ΕΡΓΑΛΕΙΑ

ΛΟΓΙΣΜΙΚΟ

- Για τη σύνθεση της μουσικής αξιοποιήθηκε το πρόγραμμα Reason 9

Διευκρίνιση:

Αν και το εν λόγω πρόγραμμα δεν ενδείκνυται για Film Scoring, εφόσον δεν διαθέτει Video Player ούτε SMPTE time code, επέλεξα να το χρησιμοποιήσω λόγω της μεγάλης εξοικείωσής μου με αυτό. Για τη λύση του προαναφερθέντος προβλήματος, αξιοποιήθηκε ένα VST plugin, που επέτρεψε τη χρήση βίντεο σε κάθε Audio κανάλι (VidPlayVST).

Απέφυγα το timecode SMPTE, αφού η μουσική δεν είχε απαιτήσεις μεγάλης ακρίβειας συγχρονισμού όπως ισχύει πχ στη διαδικασία του Foley.

ΥΛΙΚΟΣ ΕΞΟΠΛΙΣΜΟΣ

Για τον έλεγχο του προγράμματος χρησιμοποιήθηκε ένα:

- Korg MicroKontrol Midi Controller

Για την ηχογράφηση των ήχων αξιοποιήθηκαν τα ακόλουθα πυκνωτικά μικρόφωνα:

- Neumann U87
- Neumann KM184
- Shure KSM32

Επιπρόσθετα, για την ηχογράφηση αξιοποιήθηκε ένα:

- Prism Sound Lyra 2 Audio Interface (με δύο αναλογικές εισόδους)

Για τη σύνθεση των μουσικών μερών, αξιοποιήθηκαν τα ακόλουθα βασικά όργανα:

- Takamine ηλεκτροακουστική κιθάρα

- Gibson Les Paul ηλεκτρική κιθάρα
- Ibanez Tube preamp ηλεκτρικό 5χορδο μπάσο

Πέραν από τα ανωτέρω αναφερόμενα όργανα, τα υπόλοιπα, όπως drums, synths κ.λπ, είναι εικονικά όργανα, μέσα από το Reason 9 (Synths: Thor, Suttractor, Kong Drum Designer, Redrum Drum Computer, Dr. Octo Rex Loop Player, NN-XT Advanced Sampler, Kontakt, Malstorm).

ΕΠΙΡΡΟΕΣ - ΑΝΑΦΟΡΑ ΣΕ ΑΛΛΟΥΣ ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΕΣ

Στο σύνολο της δημιουργικής πορείας, πέραν των επιδράσεων που αναπτύχθηκαν εκ των κατευθυντήριων ερεθισμάτων που δόθηκαν από τον σκηνοθέτη, υπήρξαν και οι προσωπικές ροπές, οι οποίες λειτούργησαν επίσης καθοριστικά ως προς την τελική διαμόρφωση των ηχητικών μερών.

Βασική επιρροή, σε σχέση κυρίως με τα μουσικά μέρη που αφορούν στις σκηνές βίας, αποτελεί η μουσική που συνέθεσε το συγκρότημα Massive Attack για την ταινία Unleashed του Louis Leterrier.

Στην εν λόγω ταινία (γνωστή και με τον τίτλο "Danny the Dog"), επικρατούν σκηνές βίας μέσα από την εφαρμογή πολεμικών τεχνών. Το ύφος της ταινίας, εκπίπτει από την καθιερωμένη χολιγουντιανή αισθητική και σε αυτό θεωρώ πως συνείσφερε σημαντικά και η μουσική επένδυση από τους Massive Attack, η οποία αποδίδει μια πολύ ενδιαφέρουσα αντίφαση, καθώς από τη μια δεν ακολουθεί τη συμβατική νόρμα των soundtrack που συναντάμε στις ταινίες υψηλού budget, από την άλλη ωστόσο κατορθώνει και ενσωματώνει στο δικό της χαρακτήρα, τυπικά στοιχεία κινηματογραφικής μουσικής.

Ειδικότερα, ενώ στις συνθέσεις τους κυριαρχούν ήχοι έντονα κομπρεσαρισμένων ηλεκτρονικών τυμπάνων, συνθετικά μπάσα σε χαμηλές οκτάβες, παραμορφωμένοι λευκοί ήχοι και σκληρά συνθεσάιζερς, παράλληλα αναδύονται ηχητικοί σχεδιασμοί στους οποίους επικρατούν ηχοχρώματα ακουστικών οργάνων, π.χ. συμφωνικών συνόλων εγχόρδων. Με αυτό τον τρόπο, οι Massive Attack, καταφέρνουν και αποδίδουν μια underground αισθητική που αναδεικνύει την αισθητική μιας ανεξάρτητης παραγωγής - όπως είναι και η ταινία "Όταν μιλάει ο δρόμος παύει η λογική".

Το κομμάτι με τίτλο "Atta' Boy" (βλ. <https://www.youtube.com/watch?v=0DT3ZAZyjs0>) που ακούγεται στη πρώτη σκηνή βίας του Unleashed υπήρξε η κυριότερή μου επιρροή και έδωσε μια γενική κατεύθυνση για την διαμόρφωση της μουσικής όλων των σκηνών βίας.

Πέραν της επιρροής από τους Massive Attack, υπήρξαν και κάποιες επιμέρους. Ειδικότερα, για το μουσικό θέμα της σκηνής 3, όλο το ύφος είναι επηρεασμένο από τις συνθέσεις του Angelo Badalamenti. Αντίστοιχα και στο μουσικό θέμα της σκηνής 42, τα σκοτεινά synth pads που αναδύονται, παραπέμπουν στα ηχητικά τοπία του Haunting & Heartbreaking (βλ. <https://www.youtube.com/watch?v=GkVPOCX6gPo>) που δημιούργησε

ο Badalamenti για την ταινία Lost Highway.

Επιπρόσθετα, αναφορικά με το μουσικό θέμα της σκηνή 40, υπήρξε επιρροή από το συγκρότημα Nirvana, με τον ήχο της κιθάρας που σπάει, την ατονικότητα του μπάσου και τη σταδιακή αχρονικότητα του ρυθμού να επικρατούν.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ – ΕΜΠΟΔΙΑ ΚΑΙ ΒΟΗΘΗΤΙΚΟΙ ΠΑΡΑΓΟΝΤΕΣ ΚΑΘ'ΟΛΗ ΤΗ ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΚΗ ΠΟΡΕΙΑ

Η διαδρομή μέχρι και την αποπεράτωση της παρούσας διπλωματικής, προσέφερε πολλαπλούς καρπούς. Αναδύθηκαν εσωτερικοί κόσμοι, εκκινήθηκαν δημιουργικοί μηχανισμοί και εκκολάφθηκε η θέληση για περαιτέρω διερεύνηση και ενασχόληση με το αντικείμενο της μουσικής επένδυσης της κινηματογραφικής εικόνας. Η πορεία, αναντίρρητα, ήταν γεμάτη με στιγμές ικανοποίησης και καλλιτεχνικής αυτοπραγμάτωσης, ωστόσο, υπήρξαν και δύσκολες στιγμές αλλά και προκλήσεις που αποθάρρυναν και κάποτε ακόμα και ανέκοψαν, έστω προσωρινά, τις προσπάθειες.

Ειδικότερα, αναφορικά με τις προκλήσεις, το βασικό θέμα που κλήθηκα να αντιμετωπίσω εξ αρχής, αφορούσε στο ζήτημα της απόδοσης ενός ορισμένου μουσικού ύφους στην ταινία, το οποίο θα έπρεπε και να διατηρείται στο σύνολο του έργου. Πρόθεσή μου ήταν η διαμόρφωση ενός στυλ που από τη μία θα εξέπιπτε της παραδοσιακής κινηματογραφικής προσέγγισης, από την άλλη όμως θα αξιοποιούσε τεχνοτροπίες και συμβάσεις που συναντώνται στην μουσική του κινηματογράφου. Γί αυτή την εκ πρώτης όψεως παράδοση σύζευξη, έπρεπε να εντοπίσω δημιουργικές διόδους, ώστε να αποτυπώσω το προσδοκόμενο. Ο προβληματισμός υπήρξε συνεχής, αλλά μέσα από επαναλαμβανόμενους πειραματισμούς και προσπάθειες, ο στόχος επετεύχθη και αποδόθηκε το επιθυμητό ύφος.

Το αντιπροσωπευτικότερο δείγμα ως προς την απόδοση του επιθυμητού ύφους (της ενοποιημένης διφυΐας – που είναι εκτός αλλά και εντός της κινηματογραφικής μουσικής), αποτυπώνεται στη μουσική της σκηνής τρία, όπου στο πρώτο μέρος συναντάμε μία μουσική τραχύτητα, επιρρεασμένη από το underground στυλ (όπως το Breakcore), ενώ στο δεύτερο μέρος, που συνοδεύει τους εισαγωγικούς τίτλους, συναντάμε μία μελωδία πιο κοντά στα κινηματογραφικά πρότυπα (επιρρεασμένη από το ύφος της μουσικής που συνέθεσε ο Angelo Badalamenti για την ταινία Mulholland Drive). ⁴

4 Το δεύτερο μέρος αρχικά το ένδυσα με ηχοχρώματα ορχήστρας, στη πράξη όμως είδα πως ο ήχος της συμφωνικής ορχήστρας παρέμπεμπε σε εικόνα από ταινία ακριβότερης παραγωγής κάτι που προκαλούσε ασυμβατότητα κατά τη γνώμη μου με την ταινία. Για να λύσω αυτό το θέμα, αντικατέστησα την ορχήστρα εγχόρδων με τον ηλεκτρονικό ήχο ενός Synth Pad. Με τη χρήση του Synth Pad, επιπρόσθετα, έγινε και πιο ομαλή η μετάβαση από το πρώτο μουσικό μέρος, της σκληρής ηλεκτρονικής μουσικής, στο δεύτερο.

Μια ακόμα σημαντική πρόκληση με την οποία ήρθα αντιμέτωπος, αφορούσε στο ζήτημα της απόδοσης της αίσθησης του θυμού, που εμφανιζόταν σε ποικίλες διαβαθμίσεις εντός της ταινίας και συχνότερα σε ακραία μορφή. Προκειμένου να συμπλεύσω ηχητικά με αυτή την ακραία έκφραση θυμού, ξεκίνησα τον πειραματισμό με σκληρές μελωδίες και έντονα παραμορφωμένους ήχους. Έπρεπε να βρω, όχι απλά τον τρόπο να αποδώσω την ένταση της εκάστοτε σκηνής, αλλά και τον τρόπο να αποδώσω το συναίσθημα και την παρόρμηση των πρωταγωνιστών. Έπειτα από πληθώρα πειραματισμών, τη λύση την εντόπισα σε έναν τονικό - σχεδόν λευκό, ήχο.⁵ Ο ήχος αυτός, μέσα από την οριακά τονική/ατονική του φύση, είχε τις κατάλληλες ιδιότητες ώστε να περιγραφεί το συναίσθημα του θυμού, έτσι όπως το αναζητούσα.

Στην όλη πορεία, πέραν βέβαια, από τα εμπόδια και τις προκλήσεις, υπήρξαν και παράγοντες που λειτούργησαν επικουρικά σε σχέση με την υλοποίηση.

Ειδικότερα, ένας απροσδόκητα θετικός παράγοντας, εντοπίζεται στους ήχους περιβάλλοντος ορισμένων σκηνών και στην απροσδόκητη συνέργεια που αναπτύχθηκε με τα μουσικά μέρη. Χαρακτηριστικό δείγμα αξιοποίησης αυτής της θετικής συνθήκης, εντοπίζεται στο μουσικό θέμα της σκηνής 44, όπου η μουσική εμπλουτίζεται και ολοκληρώνεται μέσα από τους ήχους της νύχτας (τριζόνια). Από την άλλη, η μεμονωμένη αναπαραγωγή του εν λόγω μουσικού θέματος, εκτός ταινίας, αφήνει την αίσθηση του ανολοκλήρωτου.

Ένας ακόμα θετικός παράγοντας, ως προς την υλοποίηση και την εξέλιξη του πρότζεκτ, εντοπίζεται στο ρόλο που διαδραμάτισαν οι ταχείες εναλλαγές των πλάνων, οι οποίες λειτούργησαν ως οδηγοί σε σχέση με το στήσιμο της δομής των μουσικών μερών. Καθώς η μουσική, γενικά, είναι έμμετρη και συνήθως ακολουθεί κάποιο τέμπο, ο ρυθμός που δόθηκε από την εικόνα, λειτούργησε ως ένα στοιχείο ενοποίησης μεταξύ του θεάματος και της μουσικής. Το πολύ ενδιαφέρον στοιχείο ως προς αυτήν τη συμπόρευση, αφορά στο γεγονός ότι η μουσική παρασύρθηκε σε απροσδόκητες δομικές αλλά και μελωδικές φόρμες.

⁵ Ο ήχος αυτός εισάγεται πρώτη φορά στην 3η σκηνή κατά την εκκίνηση του μουσικού θέματος που συνοδεύει την οδομαχία και ακουγεται και στη σκηνή 44 συγχρονισμένος με τα χτυπηματα μεταξύ των συμμοριών. Ο ήχος αυτός έχει τόνικότητα εμπεριέχοντας όμως παράφωνους μεταξύ τους τόνους οι οποίοι ηχούν σε ακολουθία Arpeggiated chord. Ο τύπος αυτής της ακολουθίας είναι γρήγορος και έτσι ολοι οι τόνοι ηχούν σχεδόν ταυτόχρονα ως ένα παράφωνο cluster μεταλλικών νοτών, τόσο παράφωνων που τείνουν προς την ατονικότητα.

ΕΝ ΕΙΔΕΙ ΚΑΤΑΚΛΕΙΔΑΣ

Όντας πλέον σε θέση τελικής ανασκόπησης και έχοντας κοιτάξει τη συνολική πορεία αναδρομικά, είναι αναπόφευκτη η αναγνώριση ενός δεδομένου ως κυρίαρχου. Είναι αναπόφευκτη η αναγνώριση πως η κύρια και σταθερή μέριμνα καθ' όλη τη δημιουργική προσπάθεια, εντοπίζεται στο σημείο από όπου ξεκινάνε και καταλήγουν όλα, στο προφανές, που δεν είναι καθόλου απλό, στην επίτευξη της αρμονικής συμπόρευσης μεταξύ εικόνας και μουσικής.

Σ' αυτόν το στόχο επικεντρώνονται όλα, στην πολυπόθητη συμπόρευση, που εμπλουτίζει και μετουσιώνει το θέαμα διακριτικά. Η πορεία υλοποίησης, κυρίως, αυτό μου προσέφερε, την εμπειρία. Με βοήθησε να κάνω κτήμα μου ένα μικρό αλλά πολύτιμο κομμάτι εμπειρικής γνώσης, που θα με βοηθήσει στις επόμενες απόπειρες πάνω στην τέχνη του Film Scoring.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Karlin, F. and Wright, R., 2004. *On the track*. New York: Routledge.

Hagen, E., 1990. *Advanced techniques for film scoring*. Los Angeles: Alfred Pub. Co.

Cooke, M., 2010. *A history of film music*. Cambridge: Cambridge University Press.

Scheurer, T., 2008. *Music and mythmaking in film*. Jefferson, N.C.: McFarland.

ΔΙΚΤΥΟΓΡΑΦΙΑ

Olajide, Paris. (2021, September 9). Film Independent. *The Fi Hall of Fame: A Brief History of Film Music*. Ημερομηνία επίσκεψης Ιούνιος 14, 2022.

<https://www.filmindependent.org/blog/know-score-brief-history-film-music/>

ΟΠΤΙΚΟΑΚΟΥΣΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ

Smashed Transistors. (2013, August 15). AUDIO ILLUSION (Infinite Glissando). Ημερομηνία επίσκεψης Μάιος 15, 2022.

<https://www.youtube.com/watch?v=83WIkYPDgb4&fbclid=IwAR16TqQgxIIpM5JPU77pdAZKx7j85xTgcEy7wjuUrvEmR-L7e5dWNHfi0I>

Dimitris Gakis. (2022, Μάρτιος 15). Σκηνή 3.

<https://www.youtube.com/watch?v=6NloHEOFDgw>

Dimitris Gakis. (2022, Μάρτιος 15). Σκηνή 19.

https://www.youtube.com/watch?v=AP_Y159rSyc

Dimitris Gakis. (2022, Απρίλιος 15). Σκηνή 40.

<https://www.youtube.com/watch?v=6cCiRoeDKm0>

Dimitris Gakis. (2022, Απρίλιος 15). Σκηνή 44.
<https://www.youtube.com/watch?v=NgjCq7G4Xno>

Dimitris Gakis. (2021, Ιούλιος 13). Σκηνή 44.
https://www.youtube.com/watch?v=RcDTnUtW_ec

Dimitris Gakis. (2021, Αύγουστος 30). Σκηνή 46.
<https://www.youtube.com/watch?v=UwWhfb7TFZI>

Κομμάτια Αναφοράς:

The Prodigy. (2008, Μάιος 27). Firestarter Official Video.
<https://www.youtube.com/watch?v=wmin5WkOuPw>

Red Hot Chili Peppers. (2015, Αύγουστος 23). I Could Have Lied.
<https://www.youtube.com/watch?v=vvfWewLU7N0>

AI Pack & Solotek. (2015, Ιούνιος 21). Let it Roll.
<https://www.youtube.com/watch?v=wfMu78aTuWY>

Massive Attack. (2015, Οκτώβριος 10). Atta Boy.
<https://www.youtube.com/watch?v=0DT3ZAZys0>

Sting. (2009, Δεκέμβριος 26). Fragile.
<https://www.youtube.com/watch?v=IB6a-iD6ZOY>

Angelo Badalamenti. (2018, Δεκέμβριος 4). Haunting & Heartbreaking.
<https://www.youtube.com/watch?v=GkVPOCX6gPo>