



ΙΟΝΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΔΠΜΣ

ΤΕΧΝΕΣ ΚΑΙ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΕΣ ΤΟΥ ΉΧΟΥ

ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Θέμα

*Ηχητική επένδυση σε ταινία μικρού μήκους με τίτλο
“Gods Below”*

Επιτροπή: Ανδρέας Μνιέστρης,
Μηνάς Εμμανουήλ

Επ. καθηγητής: Απόστολος Λουφόπουλος

Φοιτητής: Πέτρος Καλορίτης

Ακαδημαϊκό έτος 2023-2024

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΡΟΛΟΓΟΣ.....σελ.	3
1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ.....σελ.	3
2. ΗΧΟΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑ.....σελ.	4
2.1 Κατηγορίες του Ήχου.....σελ.	7
2.2 Κατηγορίες Ηχητικής Επένδυσης.....σελ.	10
3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ.....σελ.	15
3.1 Περιγραφή του Έργου.....σελ.	16
3.1.1 Σκιαγραφώντας τους Χαρακτήρες.....σελ	17
3.2 Πρακτική Εφαρμογή.....σελ.	19
3.2.1 Ηχητικά Εφέ.....σελ.	21
3.2.2 Μουσική.....σελ.	45
3.2.3 Επανεγγραφή Διαλόγου.....σελ.	69
4. ΔΙΑΔΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΔΤΣΚΟΛΙΕΣ.....σελ.	73
5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....σελ.	74
ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....σελ.	76
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....σελ.	77
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ.....σελ.	81

ΠΡΟΛΟΓΟΣ

Η θεματολογία της παρούσας εργασίας, όπως μαρτυρά και ο τίτλος, είναι η ηχητική επένδυση που εφαρμόστηκε σε επερχόμενη ταινία μικρού μήκους με τίτλο “Gods Below”. Πιο συγκεκριμένα, πραγματοποιήθηκε σύνθεση πρωτότυπης μουσικής (OST), το μεγαλύτερο μέρος των ηχητικών εφέ (sound effects), και επανεγγραφή ορισμένων διαλόγων (ADR). Το περιεχόμενο της επένδυσης που θα αναλυθεί παρακάτω, περιλαμβάνει ηχογραφήσεις οργάνου και διαφόρων αντικειμένων στα πλαίσια πειραματισμού, δημιουργία συνθετικών ήχων (wavetable synthesis), ηχογράφηση πεδίου (field recording), αξιοποίηση έτοιμων ηχητικών δειγμάτων (samples) και ψηφιακών βιβλιοθηκών (VSTs) και τέλος, τεχνικές επεξεργασίας. Σημαντικό γεγονός αποτελεί ότι η συγκεκριμένη ταινία δεν είναι σπουδαστικού επιπέδου, και όλοι οι δημιουργοί και συντελεστές είναι επαγγελματίες. Συνεπώς, δίνεται μια καλή ευκαιρία να αναλυθεί παράλληλα η όλη διαδικασία της ηχητικής μετα παραγωγής (post production) σε επαγγελματικό επίπεδο. Τέλος, να σημειωθεί ότι το ηχητικό αποτέλεσμα των σκηνών και των δειγμάτων που παραδίδονται μαζί με το γραπτό δεν είναι οριστικό διότι απομένει να πραγματοποιηθεί η τελική μίξη από συντελεστή που έχει αναλάβει αυτή τη δουλειά, ζήτημα που έτσι και αλλιώς δεν αποτελεί μέρος αξιολόγησης σε αυτή την εργασία.

1. ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Ο ήχος αποτελεί αναπόσπαστο και ασταμάτητο δρώμενο του φυσικού κόσμου, το οποίο μέσω των διαφόρων εκφάνσεων του επηρεάζει τον άνθρωπο στην καθημερινότητα του ποικιλοτρόπως.

Αρχικά, σε επίπεδο φυσιολογίας, οι ηχητικές δονήσεις ασκούν άμεση επιρροή στο ανθρώπινο σώμα καθώς αποτελούμαστε στο μεγαλύτερο ποσοστό από νερό, και ο ήχος ταξιδεύει αποτελεσματικά μέσα από αυτό. Δεν είναι άλλωστε τυχαίο το γεγονός ότι από τα πρωτόγονα χρόνια, η ακοή αποτελεί την βασική αίσθηση προειδοποίησης για την αποφυγή κινδύνου¹.

¹ Η έκθεση σε ένα δυνατό ήχο προκαλεί την έκκριση κορτιζόλης με αποτέλεσμα να αυξάνεται ο ρυθμός του χτύπου της καρδιάς και της αναπνοής.

Κατά συνέπεια της σωματικής επιρροής, επηρεάζεται και η ψυχολογία του ανθρώπου. Ένα αντιπροσωπευτικό παράδειγμα είναι η μουσική καθώς είναι μια τέχνη η οποία διεγείρει την συναισθηματική κατάσταση του ακροατή. Πέραν της μουσικής όμως, την ίδια επίδραση μπορεί να επιφέρει και το ευρύτερο ηχητικό περιβάλλον. Αρμονικοί ήχοι όπως είναι για παράδειγμα η ατμόσφαιρα του δάσους και το κελάηδισμα των πουλιών, είναι συνυφασμένοι με την ηρεμία και την ασφάλεια ενώ αντιθέτως, ο θόρυβος κάθε είδους όπως αυτός της κίνησης στον δρόμο, μπορεί να προκαλέσει άγχος και αναστάτωση δημιουργώντας στον δέκτη τάση απομάκρυνσης από την ηχητική πηγή. Επιπλέον, ένας σημαντικός παράγοντας συναισθηματικής ταύτισης του ανθρώπου με τον ήχο είναι αυτός της μνήμης, καθώς η σύνδεση ενός γεγονότος με ένα ηχητικό δρώμενο μπορεί μελλοντικά, εφόσον προηγηθεί η ακρόαση του ίδιου ήχου, να οδηγήσει στην αναβίωση του συναισθήματος που δημιουργήθηκε από το αρχικό γεγονός.

Εν κατακλείδι, καθίσταται σαφές ότι ο ήχος ως κομμάτι του φυσικού περιβάλλοντος, είτε ο άνθρωπος τον παρατηρεί είτε όχι, προκαλεί ερεθίσματα που ορίζουν την συναισθηματική του κατάσταση σε μια δεδομένη στιγμή, καθορίζοντας παράλληλα τις αντιδράσεις του, και σε ορισμένες περιπτώσεις την συμπεριφορά του. Στο επόμενο κεφάλαιο εξετάζονται οι λειτουργίες του ήχου στο τεχνητό περιβάλλον της εικόνας.

2. ΗΧΟΣ ΚΑΙ ΕΙΚΟΝΑ

Ιστορικά, ο ήχος συνδέεται με την εικόνα ήδη από τα χρόνια του σιωπηλού κινηματογράφου (1894 - 1927), με την φειδωλή χρήση του να προσδίδει συμβολική και μιμητική αξία σε μεμονωμένες σκηνές. Η εξέλιξη της τεχνολογίας και η ενσωμάτωση ηχογραφημένου υλικού στις ταινίες στην δεκαετία του '30 σηματοδότησε την χρυσή εποχή του Hollywood, στην οποία ο ήχος αποτελούσε αυστηρά ένα μέσο συνοδείας των γεγονότων που διαδραματίζονταν στις ταινίες. Αυτό υφίσταται μέχρι σήμερα χωρίς ωστόσο να είναι ο απόλυτος κανόνας καθώς οι πειραματισμοί που πραγματοποιήθηκαν τις τελευταίες δεκαετίες και η αλληλεπίδραση του Αμερικάνικου με τον Ευρωπαϊκό κινηματογράφο (στον οποίο υπάρχει η τάση της επένδυσης που πάει “κόντρα” στην εικόνα), διέδωσαν και καθιέρωσαν στο ευρύ κοινό επιπρόσθετα χαρακτηριστικά

και λειτουργίες του ήχου, ανάγοντας τον σε ένα καινούργιο σημασιολογικό επίπεδο.

Σε πρώτο στάδιο, ο ήχος αναβαθμίζει το περιεχόμενο της εικόνας σε πρακτικό και ψυχολογικό επίπεδο. Η αληθοφάνεια των γεγονότων που διαδραματίζονται σε μία σκηνή (από καθημερινές πρακτικές όπως το κλείσιμο μιας πόρτας μέχρι πιο πολύπλοκες όπως είναι η έκρηξη σε μια σκηνή δράσης) δεν θα ήταν το ίδιο πειστικά χωρίς την ρεαλιστική απόδοση που προσφέρει ο ήχος. Καθ' όμοιο τρόπο, χωρίς την ηχητική ενίσχυση καθίσταται ελλιπής η κατανόηση της συναισθηματικής κατάστασης των πρωταγωνιστών, και σαν φυσικό επακόλουθο, η ταύτιση του θεατή μαζί τους. Επιπλέον, ο ήχος επηρεάζει την ομοιογένεια της οπτικής ροής, ενώ παράλληλα μπορεί να παρέχει πληροφορίες με κυριολεκτικό και μεταφορικό τρόπο τόσο για το πλαίσιο που εκτυλίσσεται μια σκηνή, όσο και για τον αθέατο κόσμο έξω από αυτό.

Συνοπτικά, ο ήχος αποτελεί το μέσο που εμπλουτίζει την εικόνα με εκφραστικό και πληροφοριακό τρόπο, δίνοντας την εντύπωση στον θεατή ότι αυτό που ακούει πηγάζει φυσικά από αυτό που βλέπει.

Κίνηση και ταχύτητα

Εξετάζοντας μία τυπική σκηνή δράσης, παρατηρεί κανείς ότι συμβαίνουν πολλά πράγματα ταυτόχρονα και με ραγδαίες αλλαγές πλάνων όπως κυνηγητό αυτοκινήτων, λογομαχίες και συμπλοκές μεταξύ των πρωταγωνιστών, πυροβολισμοί και εκρήξεις. Μετά το πέρας αυτής της σκηνής, η ανάμνηση αυτών των γεγονότων δεν οφείλεται στην εικόνα αλλά στον ήχο. Επί της ουσίας, το οπτικοακουστικό υλικό ασκεί δύο διαφορετικές επιρροές στην αντίληψη του θεατή, διότι η εικόνα που περιλαμβάνει κινητικότητα δεν αποτυπώνεται στη μνήμη εύκολα και με ακρίβεια, ενώ ο ήχος (της ίδιας διάρκειας) είναι ικανός να δημιουργήσει μία σαφή μορφή, αναγνωρίσιμη και ξεχωριστή από την εικόνα. Στην θέαση πολλαπλών οπτικών πληροφοριών, η τροχιά του ήχου είναι αυτή που μαγνητίζει την προσοχή μας, και την κατευθύνει παράλληλα με την τροχιά της εικόνας.

Αυτό συμβαίνει κυρίως για δύο λόγους. Αρχικά ο ήχος είναι το μέσο της ομιλούμενης γλώσσας, και στο άκουσμα μιας πρότασης (γενικότερα ενός ήχου) το αυτί προσαρμόζεται γρηγορότερα ως προς την ανάλυση

δεδομένων. Κατά την παρακολούθηση μιας σκηνής, το μάτι έχει να επεξεργαστεί πρωτίστως την χωρική πληροφορία, δηλαδή όλες τις λεπτομέρειες που περιέχει το πλάνο της εικόνας, ενώ αντιθέτως ο ήχος, απομονώνει ένα ακουστικό στοιχείο και ακολουθεί την πορεία του στον χρόνο², γεγονός που προϋποθέτει κίνηση εξ αρχής. Συνεπώς, είναι εμφανές ότι η όραση εστιάζει περισσότερο στον χώρο, και η ακοή στον χρόνο.

Χρόνος

Ένα από τα σημαντικότερα πεδία που επηρεάζει ποικιλοτρόπως ο ήχος είναι αυτό του χρόνου, και συγκεκριμένα την αντίληψη του χρόνου ως προς την εικόνα. Αν έχουμε για παράδειγμα το στατικό πλάνο ενός κτιρίου σε μια πόλη, ο ήχος της κυκλοφοριακής κίνησης ή το περπάτημα και οι ομιλίες περαστικών, είναι οι παράγοντες που προσθέτουν την αίσθηση του πραγματικού χρόνου στην εικόνα. Από την άλλη, μια ηχητική ροή μπορεί να αποτελέσει πρόσφορο έδαφος για την διαδοχή πλάνων όπως παρατηρείται για παράδειγμα στον πρόλογο της ταινίας *Persona* (1966) του Ingmar Bergman, όπου μεταξύ άλλων παρακολουθούμε την συνεχόμενη εναλλαγή πλάνων με τρεις ανθρώπους να κείτονται νεκροί. Καθόλη την διάρκεια, ακούγεται ήχος από σταγόνες καθώς και ήχοι από ανθρώπινη δραστηριότητα (περπάτημα, κλείσιμο πόρτας, τηλέφωνο), οι οποίοι εντάσσουν τα πλάνα σε ένα χρονικό συνεχές.

Σε γενικές γραμμές, ο ήχος επηρεάζει τον παράγοντα του χρόνου στην εικόνα με τους εξής τρόπους:

- 1) Ο ήχος μπορεί να αποδώσει την αντίληψη του χρόνου στην εικόνα, άμεσα, λεπτομερώς και με ακρίβεια, ή εναλλακτικά, με ασάφεια και με διακυμάνσεις.
- 2) Ο συγχρονισμένος ήχος συνδέει μέσω της χρονικής γραμμικότητας πλάνα με διαφορετικά περιεχόμενα, δίνοντας με αυτόν τον τρόπο μια αίσθηση φυσιολογικής διαδοχής μεταξύ τους. Φυσικά, η ομαλή διαδοχή όπως αναφέρθηκε και νωρίτερα στο παράδειγμα του

² Το ακουστικό σύστημα του ανθρώπου αντιλαμβάνεται τον ήχο σε σύντομα τμήματα καθώς αρκούν δυο με τρία δευτερόλεπτα για να συλλάβει την πληροφορία που χρειάζεται, και να τον απομνημονεύσει κατά την διάρκεια της εξέλιξης του.

Bergman, δεν είναι αποτέλεσμα μόνο του συγχρονισμένου ήχου αλλά και μιας ομοιογενούς ηχητικής ροής.

- 3) Τέλος, το περιεχόμενο της εικόνας, η εξέλιξη δηλαδή της πλοκής σε μια σκηνή, προσανατολίζεται στο μέλλον, και ο ήχος επηρεάζοντας την αντίληψη του χρόνου δημιουργεί στον θεατή προσδοκίες για το τι πρόκειται να συμβεί.

2.1 Κατηγορίες του Ήχου

Η αξιοποίηση ενός ηχητικού υλικού εφαρμόζεται πολύπλευρα βάσει των απαιτήσεων της εκάστοτε σκηνής. Πρακτικά, το ηχητικό σύνολο κατηγοριοποιείται ανάλογα με τις ανάγκες απόδοσης ρεαλισμού, συναισθήματος, καθώς και ταύτισης των θεατών με το περιεχόμενο της εικόνας.

Διηγηματικός Ήχος

Όπως αναφέρθηκε νωρίτερα, ένα από τα κύρια χαρακτηριστικά της ηχητικής επένδυσης, είναι ότι ακολουθεί την εξέλιξη των γεγονότων, υποστηρίζοντας την αφηγηματικότητα της εικόνας, ή αλλιώς την διήγηση (diegesis) της ιστορίας. Κατά συνέπεια, ο ήχος μπορεί να είναι διηγηματικός (diegetic sound) και μη διηγηματικός (non diegetic sound). Η πρώτη περίπτωση αφορά σε όλα τα ηχητικά δρώμενα που προέρχονται από το σύμπαν της ιστορίας και “ακούγονται” στον κόσμο που προβάλλει η εικόνα. Ενδεικτικά παραδείγματα αποτελούν, ο διάλογος μεταξύ των πρωταγωνιστών, ήχοι του περιβάλλοντος, ήχοι ζώων, καθώς και η μουσική (παρακολούθηση συναυλίας, ακρόαση μουσικής μέσω ακουστικών). Αντίθετα, ο μη διηγηματικός ήχος δεν ανήκει στην ιστορία (και κατ'επέκταση δεν την ακούνε οι πρωταγωνιστές της), και χρησιμοποιείται αυστηρά για ακρόαση από τους θεατές, όπως συμβαίνει με την μουσική επένδυση και την ανθρώπινη φωνή σε ρόλο αφήγησης.

Ακουσματικός Ήχος

Ο όρος του ακουσματικού ήχου (acousmatic sound) αναφέρεται στην διαδικασία κατά την οποία πραγματοποιείται η ακρόαση ενός ηχητικού δρώμενου χωρίς να είναι ορατή η πηγή που το προκαλεί³. Ο ήχος του ραδιοφώνου ή του τηλεφώνου, χωρίς να προβάλλεται ο πομπός μετάδοσης τους, αποτελούν αντιπροσωπευτικές και συνήθεις περιπτώσεις. Επιπλέον, ακουσματικοί ήχοι θεωρούνται και αυτοί των οποίων οι πηγές βρίσκονται εντός του πλάνου χωρίς όμως να είναι ορατές λόγω παρεμβολής, όπως συμβαίνει όταν κρύβει την πηγή ένας φράχτης, ένας τοίχος ή ακόμα και το σκοτάδι.

Κατά κύριο λόγο, η έννοια του ακουσματικού ήχου εφαρμόζεται με δυο τρόπους, εκ των οποίων ο ήχος είτε θα ακουστεί για πρώτη φορά παράλληλα με την φανερή προβολή της πηγής του, και στην συνέχεια θα ξανά ηχήσει ακουσματικά, είτε θα ηχήσει μεμονωμένα και στην συνέχεια θα φανερωθεί η πηγή⁴.

Στην πρώτη περίπτωση ο ήχος συνδέεται με την πηγή εξ αρχής, και κάθε φορά που επανεμφανίζεται ακουσματικά, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό επανέρχεται στα μάτια του θεατή η εικόνα του αρχικού γεγονότος.

Όσον αφορά στη δεύτερη περίπτωση, η χρησιμοποίηση του ήχου με ακουσματικό τρόπο πριν την φανέρωση της πηγής είναι ικανή να δημιουργήσει ένα υφέρπων αίσθημα αγωνίας, καθιστώντας την υπό μια έννοια μια τεχνική δράματος. Αυτό μπορεί κανείς να το παρατηρήσει μεταξύ άλλων και στην ταινία *Jurassic Park* (1993) του Steven Spielberg, στην σκηνή με τον τυραννόσαυρο. Τον πρόλογο της μεγαλειώδους εμφάνισης του επιβλητικού δεινόσαυρου, αναλαμβάνει ο ήχος των βημάτων του, τραντάζοντας το έδαφος και δημιουργώντας στους πρωταγωνιστές ανησυχία υπό ένα πέπλο μυστηρίου καθώς δεν γνωρίζουν την σημασία του ήχου και της πηγής του.

Ακόμα, στους ακουσματικούς ήχους εντάσσονται υποκατηγορίες όπως για παράδειγμα ο “Ήχος στον αέρα (on the air sound)” που αφορά σε

³ Στην ορολογία του κινηματογραφικού ήχου συναντάται και ως “Ήχος εκτός της οθόνης (offscreen sound)”, ενώ ο ήχος του οποίου η πηγή είναι φανερή λέγεται “Ήχος εντός της οθόνης (onscreen sound)”.

⁴ Υπάρχουν ορισμένες περιπτώσεις ήχων που παραμένουν ακουσματικοί με σκοπό να ενισχύσουν την αίσθηση του μυστηρίου σε μια σκηνή.

όλους τους ηλεκτρονικά μεταδιδόμενους ήχους (ραδιόφωνο, τηλέφωνο), ο “Ήχος της ατμόσφαιρας (ambient sound)” που θέτει ένα ενιαίο πλαίσιο για πολλαπλούς ήχους (δάσος, πόλη), καθώς και ο “Εσωτερικός ήχος (internal sound)” ο οποίος αντιστοιχεί στο ψυχολογικό επίπεδο των πρωταγωνιστών, όπως όταν ακούγονται οι σκέψεις τους ή όταν αποδίδονται με ηχητικό τρόπο οι αναμνήσεις παλαιότερων γεγονότων.

Τέλος, η έλλειψη ταύτισης ενός ήχου με την πηγή γεννά το ερώτημα της προέλευσης, γεγονός που κατά μια έννοια κινεί την εξέλιξη της ιστορίας προς τα εμπρός, μέσα από την δημιουργία προσδοκιών στον θεατή για την εμφάνιση της πηγής. Άξια αναφοράς είναι η περίπτωση της ακουσματικής ατμόσφαιρας (ambient sound), η οποία αποτελεί ένα σταθερό μέρος για την ακοή, διότι συγκεντρώνει την προσοχή του κοινού στις πηγές των ήχων, επιτρέποντας παράλληλα την εναλλαγή πλάνων χωρίς να χάνει ο θεατής τον προσανατολισμό του.

Συναισθηματικά Ταυτιζόμενος Ήχος

Η συγκεκριμένη κατηγορία ανταποκρίνεται στο συναισθηματικό επίπεδο της ιστορίας, εξετάζοντας την λειτουργία του ήχου ως μέσο απόδοσης του. Ο συναισθηματικά ταυτιζόμενος ήχος (empathetic sound), εκφράζει άμεσα την συναισθηματική κατάσταση των πρωταγωνιστών και των γεγονότων, βάση του ρυθμού, του χρώματος και του νοήματος της σκηνής. Ο κυριότερος παράγοντας είναι η μουσική, αλλά δεν είναι ο μόνος καθώς την ίδια αποτελεσματικότητα μπορούν να επιφέρουν και άλλες περιπτώσεις όπως για παράδειγμα ένας μονόλογος που αφηγείται σε ανάλογο ύφος την δραματική κατάσταση ενός πρωταγωνιστή.

Από την άλλη πλευρά, υπάρχει και ο μη συναισθηματικά ταυτιζόμενος ήχος (anempathetic sound), που δημιουργεί μια εμφανή διαφορά σε σχέση με το περιεχόμενο της εικόνας⁵. Εκ πρώτης όψεως, η χρήση του συγκεκριμένου ήχου φαίνεται να αδιαφορεί για την συναισθηματική απόδοση, αλλά στην πραγματικότητα την ενισχύει. Για παράδειγμα, στην ταινία *Psycho* (1960) του Alfred Hitchcock, κατόπιν του θανάτου της Marion Crane (Janet Leigh) στην ντουζιέρα, ο ήχος του τρεχούμενου νερού

⁵ Συναντάται εναλλακτικά και με τον όρο “Αντιστιχτικός ήχος (contrapuntal sound)”.

συνεχίζει προσδίδοντας ένα αίσθημα τραγικής απάθειας. Παρομοίως, μετά από τον φόνο του Lester Burnham (Kevin Spacey) στο *American Beauty* (1999), παραμένει μόνο ο ήχος της βροχής, ενώ λίγες στιγμές αργότερα στο πλάνο του πτώματος προστίθεται και η απαλή και αινιγματική μουσική του Thomas Newman η οποία ενισχύει ακόμα περισσότερο το δραματικό συμβάν.

2.2 Κατηγορίες Ηχητικής Επένδυσης

Το ηχητικό σύνολο που συνοδεύει μια ταινία συνοψίζεται στις βασικές κατηγορίες της ανθρώπινης φωνής, της μουσικής και των ηχητικών εφέ. Η συνύπαρξη των τριών κατηγοριών είναι αρμονική εξυπηρετώντας διαφορετικούς σκοπούς, αν και ορισμένες φορές τα όρια είναι θολά όπως εξηγείται παρακάτω.

Ανθρώπινη Ομιλία (Human Speech)

Είναι γεγονός ότι στο ηχητικό σύμπαν του κινηματογράφου, το στοιχείο της ανθρώπινης φωνής είναι αυτό που επικρατεί των υπολοίπων κατά κράτος. Δεν είναι τυχαίο άλλωστε ότι στην πραγματική ζωή η ομιλία είναι το βασικό μέσο επικοινωνίας των ανθρώπων, ένα μέσο που συγκεντρώνει την προσοχή του ακροατή και την κατευθύνει καθώς ανάλογα με το νόημα που διαπραγματεύεται ασκεί άμεση επίδραση σε φυσιολογικό και ψυχολογικό επίπεδο.

Για τους παραπάνω λόγους, η ανθρώπινη φωνή οποιασδήποτε μορφής (διάλογος, μονόλογος, αφήγηση) στις ταινίες, ευνοείται τις περισσότερες φορές υπό την έννοια ότι στην ταυτόχρονη συνύπαρξη ηχητικών στρώσεων η φωνή αποτελεί το εξέχων στοιχείο που όπως προαναφέρθηκε, συγκεντρώνει την προσοχή του ακροατή. Μάλιστα, κατά την διάρκεια των γυρισμάτων η φωνή ηχογραφείται ξεχωριστά, και σε επίπεδο μίξης απομονώνεται σαν ένα ξεχωριστό όργανο βάσει του οποίου η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι συνοδευτικής σημασίας.

Μουσική (Music Score)

Η μουσική είναι άρρηκτα συνυφασμένη με το πολιτισμικό υπόβαθρο του ανθρώπου και είναι το κυριότερο μέσο έκφρασης και απόδοσης μιας συναισθηματικής κατάστασης. Όσον αφορά στη σύνθεση πρωτότυπης μουσικής σε μια ταινία, υπάρχουν ορισμένα θέματα που οφείλει να αναλογιστεί ένας συνθέτης πριν περάσει στην πράξη, όπως η επιλογή του κατάλληλου ηχοχρώματος, η επιλογή των σκηνών που χρειάζονται μουσική, και η οπτική προσέγγιση.

Ένας εξωτερικός παράγοντας που λαμβάνεται υπόψη κατά την διαδικασία της σύνθεσης, είναι οι προσδοκίες του κοινού. Ο θεατής παρακολουθώντας ένα έργο αποκτά προσδοκίες με βάση το τι διαδραματίζεται στην σκηνή, γεγονός που συμβαίνει και με την μουσική⁶. Συνεπώς, είναι δέουσας σημασίας η σύνθεση του κατάλληλου υλικού και η ορθή χρήση του.

Το σημαντικότερο ζήτημα που προκύπτει αρχικά κατά την διάρκεια διερεύνησης ενός έργου από τον συνθέτη ατομικά, αλλά και στις συνεδρίες εντοπισμού (spotting sessions)⁷, είναι η σωστή κατανόηση του συνολικού ηχοχρώματος. Μια ταινία αποτελείται από επιμέρους σκηνές οι οποίες χρήζουν πολύπλευρης μεταχείρισης. Μια σκηνή δράσης για παράδειγμα μπορεί να διαφέρει από έργο σε έργο, καθώς στη μια περίπτωση μπορεί να χρειάζεται περιπετειώδης μουσική με κωμικά στοιχεία προσδίδοντας στην σκηνή ένα πιο ανάλαφρο ηχόχρωμα, ενώ άλλη μπορεί να απαιτεί δραματικά στοιχεία δίνοντας την αίσθηση του πραγματικού κινδύνου. Με άλλα λόγια, σε μικρότερο ή μεγαλύτερο βαθμό, σε κάθε σκηνή αντιστοιχεί ένα συγκεκριμένο μουσικό ηχόχρωμα με μετατοπίσεις κάθε είδους (ενδεικτικά παραδείγματα: χαρά - λύπη, κωμωδία - δράμα, σκοτάδι - φώς, ελπίδα - απόγνωση), οι οποίες καθορίζουν αποτελεσματικά το τελικό αποτύπωμα στον θεατή. Πολλές φορές, κομβικό σημείο αποτελούν οι τίτλοι αρχής (Main Titles), όπου εισάγεται για πρώτη φορά η μουσική, προϊδεάζοντας το κοινό για το τι πρόκειται να ακολουθήσει.

⁶ Επιστημονικές μελέτες έχουν δείξει ότι η γενική αντίληψη της αρμονίας που πηγάζει από την ακρόαση της μουσικής αποτυπώνεται στον φλοιό του ανθρώπου, κατευθύνοντας τις προσδοκίες του ως προς την ακολουθία των νοτών την στιγμή που παίζονται.

⁷ Πρόκειται για συναντήσεις μεταξύ του συνθέτη και του σκηνοθέτη αλλά και άλλων συντελεστών όπως ο παραγωγός και μουσικός επιμελητής, προκειμένου να γίνουν σαφή τα σημεία που χρειάζονται μουσική, καθώς και ο βαθμός εκφραστικότητας της.

Έπειτα, εξετάζεται το ζήτημα της οπτικής γωνίας, δηλαδή αν η μουσική θα χρησιμοποιηθεί για να ερεθίσει τα συναισθήματα του κοινού, ή αν θα αντιπροσωπεύσει τα συναισθήματα των χαρακτήρων και των γεγονότων. Όσον αφορά στην πρώτη περίπτωση, το κοινό συνήθως γνωρίζει περισσότερα για την κατάσταση ενός χαρακτήρα από ότι ο ίδιος, βάσει του οποίου η μουσική μπορεί να αξιοποιηθεί προς όφελος των θεατών. Για παράδειγμα, είναι σύνηθες φαινόμενο σε μια κωμωδία ο πρωταγωνιστής να μπλέκει σε μια κατάσταση που του προκαλεί δυσφορία. Σε αυτή την περίπτωση η μουσική επένδυση μπορεί να έχει κωμικό ύφος προκαλώντας γέλιο στο κοινό, το οποίο γνωρίζει ήδη ότι ο πρωταγωνιστής είναι ασφαλής, ενώ στην πραγματικότητα εκείνος στο σύμπαν της ιστορίας βιώνει εκ διαμέτρου αντίθετα συναισθήματα. Αντίθετα, στην περίπτωση που η μουσική προορίζεται για τα γεγονότα της πλοκής, υπάρχουν διαφορετικοί τρόποι προσέγγισης. Για παράδειγμα η μουσική μπορεί να εκφράσει με άμεσο τρόπο τα δρώμενα που προβάλλονται, όπως συμβαίνει σε πολεμικές σκηνές ή σκηνές δράσης, και η λειτουργία της να παραμείνει σε αυτό το πλαίσιο. Από την άλλη, η εστίαση της μουσικής μπορεί να ανταποκρίνεται μόνο στην συναισθηματική κατάσταση του πρωταγωνιστή, αναφερόμενη εμμέσως ακόμα και στην προϊστορία που την έχει δημιουργήσει. Προς το τέλος της ταινίας *Heart of a Champion* (1985), ο πρωταγωνιστής συμμετέχει σε έναν αγώνα μποξ και καταλήγει ηττημένος. Ο σκηνοθέτης Richard Michaels αναφέρει χαρακτηριστικά ότι η αρχική χρήση τυπικής μουσικής δράσης δεν μπορούσε να λειτουργήσει και ότι τελικά είχε μεγαλύτερη σημασία να δοθεί έμφαση στον προσωπικό λόγο που συμμετείχε εξ αρχής ο πρωταγωνιστής στον αγώνα, που ήταν ο πατέρας του. Με αυτό τον τρόπο το νόημα της σκηνής αντί για τον αγώνα, κατέληξε να αφορά στο εσωτερικό κίνητρο του ήρωα. Γενικότερα, η σύνθεση από την οπτική του χαρακτήρα δίνει μια βαθύτερη υπόσταση που δεν μπορεί να δώσει η εικόνα, και καθιστά ευκολότερη την ταύτιση του θεατή μαζί του.

Τέλος, βασικό κομμάτι της πρωτότυπης μουσικής επένδυσης είναι το θέμα. Πρόκειται για συγκεκριμένα μουσικά μέρη - κλειδιά που αντιστοιχούν σε πρωταγωνιστές βάσει του χαρακτήρα και του σκοπού τους, και επανεμφανίζονται σε σημεία όπου η σκηνή επιτάσσει την προσοχή του κοινού γύρω από αυτούς.

Ηχητικά Εφέ (Sound Effects)

Νωρίτερα, αναφέρθηκε μεταξύ άλλων η απόδοση αληθοφάνειας των ηχητικών δρώμενων μιας σκηνής. Ο ρεαλισμός είναι από τους πιο βασικούς πυλώνες του κινηματογραφικού ήχου και είναι αποτέλεσμα των ηχητικών εφέ. Στην πράξη, πρόκειται για ήχους που δημιουργούνται τεχνητά για να αποδώσουν με καλλιτεχνικό τρόπο το περιεχόμενο της εικόνας. Η διαδικασία αναπαραγωγής ηχητικών εφέ ονομάζεται ηχητικός σχεδιασμός (sound design), και συμπεριλαμβάνει διαφορετικές εκφάνσεις και προσεγγίσεις.

Το πρώτο μέλημα του ηχητικού σχεδιαστή είναι να καταφέρει να συνδέσει ηχητικά την συναισθηματική κατάσταση του πρωταγωνιστή και την εξέλιξη του χαρακτήρα του (character development), με το κοινό. Ένας τρόπος είναι μέσω ηχογράφησης ηχητικών στοιχείων για την απόδοση συγκεκριμένων αντικειμένων με αναπαραστατικό τρόπο⁸. Η συγκεκριμένη τέχνη περιλαμβάνει τις εξής βασικές κατηγορίες:

1) Κινήσεις - Ρουχισμός

Πρόκειται για ήχους που προέρχονται από την ενδυμασία των χαρακτήρων την ώρα της κίνησης, και ηχογραφούνται σε αντιστοιχία της κινησιολογίας τους, προσδίδοντας μια αίσθηση ζωντάνιας και εγγύτητας.

2) Βήματα

Αν και φαινομενικά το περπάτημα είναι μια απλή διαδικασία κίνησης, ο ρυθμός και η ένταση του βαδίσματος του πρωταγωνιστή μπορούν να φανερώσουν στοιχεία της ψυχολογικής του κατάστασης.

3) Σκηνικά αντικείμενα - δρώμενα

Σε αυτή τη κατηγορία συγκαταλέγονται τα αντικείμενα που απαρτίζουν μια σκηνή (αντικείμενα εσωτερικών και εξωτερικών

⁸ Αυτή η τεχνική είναι ευρέως διαδεδομένη με τον αγγλικό όρο "Foley", ονομασία που προκύπτει από τον καλλιτέχνη ηχητικών εφέ Jack Foley, ενώ στα Ελληνικά δεν υφίσταται αντίστοιχη ορολογία.

χώρων), καθώς και οι ήχοι που προκύπτουν από την φυσική διάδραση μεταξύ των χαρακτήρων (για παράδειγμα οι ήχοι από μια συμπλοκή). Πέραν της ρεαλιστικής απόδοσης, η καλλιτεχνική χρήση αντικειμένων καθορίζει την τεχνοτροπία και το είδος ενός έργου (διαφορετική προσέγγιση υπάρχει σε μια ταινία τρόμου σε σχέση με μια κωμωδία).

Τέλος, μια διαφορετική εφαρμογή των ηχητικών εφέ, υφίσταται για την δημιουργία ατμόσφαιρας (*ambience*), η οποία επηρεάζει τον χώρο και τον χρόνο της σκηνής. Εξετάζοντας ένα υποθετικό παράδειγμα, αν έχουμε το στατικό πλάνο ενός σπιτιού η πληροφορία που παρέχεται για την τοποθεσία του κτίσματος περιορίζεται στην προβαλλόμενη εικόνα. Αν προστεθεί ήχος από κύματα, αμέσως καταλαβαίνει κανείς ότι πρόκειται για μια παραθαλάσσια τοποθεσία, ενώ αντίστοιχα ήχοι της πόλης δηλώνουν ένα αστικό περιβάλλον. Παράλληλα, καθίσταται προσδιοριστέα και η χρονική στιγμή. Ο ήχος μπορεί να αποκαλύψει την στιγμή της ημέρας όπως θα έκανε για παράδειγμα ο ήχος ενός κόκορα δηλώνοντας το ξημέρωμα, ή και του έτους, αφού στο άκουσμα Χριστουγεννιάτικων τραγουδιών το κοινό θα καταλάβει αμέσως ότι η σκηνή εκτυλίσσεται σε εορταστική περίοδο. Επιπλέον, ένας κρίσιμος παράγοντας, είναι αυτός του ηχοχρώματος του εσωτερικού χώρου (*room tone*). Πρόκειται για τον ήχο που επικρατεί μετά από οποιαδήποτε μορφή δράσης, και χρησιμοποιείται συνεχώς καθώς η απουσία του θα καθιστούσε την σκηνή άβολη και άψυχη. Εν ολίγοις, ο ατμοσφαιρικός ήχος συμβάλλει στην εμβύθιση του θεατή στο χωροχρονικό σύμπαν της σκηνής, επεκτείνοντας τα όρια της πέρα από τους περιορισμούς της εικόνας.

3. ΑΝΑΛΥΣΗ ΤΟΥ ΕΡΓΟΥ

Το σημαντικότερο κομμάτι για την ομαλή εξέλιξη ενός εγχειρήματος είναι να υπάρχει σε ένα γενικότερο πλαίσιο, κοινός τρόπος σκέψης και αισθητικής μεταξύ των συνδημιουργών. Ουσιαστικά από τη δική μου πλευρά ως δημιουργός ήχου, έπρεπε να γίνει κατανοητό το “όραμα” του σκηνοθέτη και το τι ήθελε να εκφράσει και να πετύχει. Φυσικά, μια καλή συνεργασία δεν αφορά μόνο στο τελικό αποτέλεσμα από καλλιτεχνικής άποψης αλλά και στις ίδιες τις συνθήκες μέχρι την επίτευξη του επιθυμητού στόχου. Άλλωστε δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι ειδικά στον τομέα των τεχνών, ένα καλό περιβάλλον είναι πρόσφορο έδαφος για τον δημιουργικό νού.

Στην περίπτωση της συγκεκριμένης ταινίας, η συνεργασία μου με τον σκηνοθέτη (όπως και με τους υπόλοιπους συντελεστές) ήταν παραπάνω από ικανοποιητική καθώς σχεδόν από την αρχή ήταν σαφές ότι σκεφτόμασταν με τον ίδιο τρόπο και θέλαμε να πετύχουμε τα ίδια πράγματα. Ακόμα σημαντικότερο ήταν το γεγονός ότι στο δικό μου κομμάτι δόθηκε ελευθερία έκφρασης και αποφάσεων, πάντα υπό το πρίσμα συζήτησης με τον σκηνοθέτη.

Κατά την έναρξη της διαδικασίας, το πρώτο βήμα που ακολούθησα, χωρίς μάλιστα να έχουν προηγηθεί εξηγήσεις και οδηγίες, ήταν να δω το έργο αρκετές φορές με σκοπό να νιώσω από την δική μου πλευρά τα ερεθίσματα που είχε να μου προσφέρει. Έπειτα, πραγματοποιήθηκαν ορισμένες συνεδρίες εντοπισμού με τον σκηνοθέτη προκειμένου να συζητήσουμε το πως φανταζόμαστε τον ήχο, τι θέλουμε να πετύχουμε μέσα από αυτόν αλλά και σε ποιά σημεία τον χρειαζόμαστε. Ομολογουμένως, παρακολουθώντας ατομικά την ταινία μου είχαν δημιουργηθεί κάποια κενά σχετικά με την σωστή κατανόηση της πλοκής του έργου. Μέσω των συναντήσεων μου δόθηκαν οι απαραίτητες εξηγήσεις, οι οποίες με οδήγησαν στο να κατανοήσω καλύτερα όχι μόνο την υπόθεση, αλλά και τους ίδιους τους χαρακτήρες. Ειδικά το τελευταίο όπως θα δούμε και παρακάτω, είναι ζωτικής σημασίας για την ηχητική επένδυση.

Σε εκείνο το σημείο είχε ολοκληρωθεί το πρώτο στάδιο. Παρακάτω ακολουθεί μια σύντομη περιγραφή της ταινίας μαζί με την σκιαγράφηση των χαρακτήρων και έπειτα, η ανάλυση που αφορά στο πρακτικό κομμάτι της εργασίας.

3.1 Περιγραφή του Έργου

Βάσει της κινηματογραφικής ορολογίας, το “*Gods Below*” στον πυρήνα του κατατάσσεται στα είδη του τρόμου και της επιστημονικής φαντασίας με κάποια στοιχεία δράσης, και λαμβάνει χώρα σε ένα δυστοπικό, μετα αποκαλυπτικό σύμπαν. Ο όρος της μετα αποκάλυψης αναφέρεται σε μια συμφορά μεγάλης κλίμακας που έχει πλήξει καταστροφικά την ανθρωπότητα οδηγώντας την σε ένα πιο πρωτόγονο στάδιο. Αντίστοιχα παραδείγματα καταστροφής είναι ένας πυρηνικός πόλεμος ή ένας θανατηφόρος ιός και όπως συμβαίνει τις περισσότερες φορές, το αντικείμενο της υπόθεσης δεν είναι ο λόγος και η προέλευση του συμβάντος, αλλά η κατάσταση των πρωταγωνιστών μετά από το αποκαλυπτικό γεγονός. Παράλληλα, ο όρος της δυστοπίας αναφέρεται σε συνθήκες όπου η ανθρώπινη ύπαρξη είναι εξαθλιωμένη κάτω από ένα τυραννικό καθεστώς.

Στη παρούσα ταινία η έννοια της αποκάλυψης γίνεται ξεκάθαρη ήδη από την αρχή καθώς αποσπάσματα από διάφορα δελτία ειδήσεων αναφέρουν καταστροφές και ακραία καιρικά φαινόμενα. Το σημαντικότερο όλων βέβαια είναι η αναφορά τους στα έντομα υπονοώντας ότι έχουν άμεση σχέση, κλείνοντας με τη δήλωση ότι έχει αφανιστεί ένα μεγάλο μέρος του πληθυσμού. Στη συνέχεια εμφανίζεται το ζευγάρι των πρωταγωνιστών (Λίζα και Νίκος) οι οποίοι ενώ βρίσκονται εν μέσω εκδρομής τρέχουν να ξεφύγουν πάση θυσία από τον ερχομό καταιγίδας. Αφού βρίσκουν καταφύγιο σε ένα εγκαταλελειμμένο κτίριο, οι δυο ήρωες χωρίζουν και η Λίζα αφού μένει μόνη της έρχεται αντιμέτωπη με τον πρώτο εχθρικό χαρακτήρα της ταινίας⁹. Στην πρώτη της επαφή μαζί του εισέρχεται στη διάσταση ενός απόκοσμου περιβάλλοντος¹⁰ στο οποίο συναντά περισσότερες σκιές και ξεκινάει η πρώτη μάχη του έργου, από την οποία όμως η Λίζα καταφέρνει να ξεφύγει. Λίγο αργότερα ωστόσο, έρχεται η δεύτερη μάχη που οδηγεί την πρωταγωνίστρια στο να χάσει τις αισθήσεις της. Όταν συνέρχεται, συνειδητοποιεί πως αυτή και ο Νίκος βρίσκονται δεμένοι σε ένα χώρο και είναι περικυκλωμένοι από τις σκιές

⁹ Μεταξύ της ομάδας αποκαλούμε τις συγκεκριμένες οντότητες με τον ανεπίσημο όρο “σκιές”. Εφεξής θα χρησιμοποιείται αυτή η ονομασία.

¹⁰ Ομοίως με τις σκιές, θα αποκαλούμε το απόκοσμο περιβάλλον “κενό”.

μαζί με ένα καινούργιο χαρακτήρα, τον “ελεγκτή”, ο οποίος είναι ο βασικός κακός της ταινίας και τελικός αντίπαλος της Λίζας. Σε εκείνο το σημείο ολοκληρώνεται η εικόνα της αποκάλυψης καθώς τους εξηγεί ότι η αιτία του αφανισμού ήταν τα σύννεφα που μέσω του νερού της βροχής, έπνιξαν τους ανθρώπους. Ωστόσο το αποτέλεσμα δεν ήταν να χάσουν την όψη τους αλλά τον εαυτό τους, καταλήγοντας να είναι άβουλα όντα. Επιπλέον αναφέρει ότι μέσα από αυτό γίνανε όλοι ένα, γίνανε όλοι θεοί. Εκεί λοιπόν φανερώνεται ότι αρχικά τα σύννεφα στάλθηκαν από μια εχθρική θεότητα η οποία χρησιμοποιεί ένα ανθρώπινο δοχείο (ελεγκτής) για να ελέγχει όλους τους υπόλοιπους. Αμέσως μετά έχουμε την τελευταία αναμέτρηση μεταξύ Λίζας και ελεγκτή, με την πρώτη να καταλήγει νικήτρια βάζοντας με αυτόν τον τρόπο οριστικό τέλος σε αυτόν τον δυστοπικό κόσμο. Πρόκειται λοιπόν για μια ταινία της οποίας το νόημα είναι η αιώνια μάχη μεταξύ καλού και κακού, του φωτός και του σκοταδιού, της αγάπης εναντίον του φόβου, όπου φυσικά στο τέλος, επικρατεί η αγάπη.

3.1.1 Σκιαγραφώντας τους Χαρακτήρες

Η κατανόηση της προσωπικότητας και της ψυχολογίας των πρωταγωνιστών ενός έργου είναι απαραίτητη προϋπόθεση για την επιλογή των κατάλληλων ηχοχρωμάτων. Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι τα συναισθήματα ενός χαρακτήρα επηρεάζουν τις προθέσεις οι οποίες με τη σειρά τους οδηγούν στις πράξεις του. Αυτή ακριβώς είναι και μια από τις ουσίες της επένδυσης μιας εικόνας, η συναισθηματική υποστήριξη της εκάστοτε σκηνής.

Ο σημαντικότερος όλων των χαρακτήρων της ταινίας είναι η Λίζα, όχι μόνο γιατί πρωταγωνιστεί στο μεγαλύτερο μέρος του έργου, αλλά επειδή έχει επιλεγεί βάσει σεναρίου να αντιπροσωπεύσει την υπέρβαση στη μάχη μεταξύ καλού και κακού που αναφέρθηκε νωρίτερα. Αρχικά την διακατέχει ανασφάλεια σχετικά με το ότι είναι τυφλή και νιώθει βάρος για το Νίκο χωρίς να έχει εμπιστοσύνη στον εαυτό της. Παράλληλα, είναι στοργική με μια αίσθηση αθωότητας, κάτι που φαίνεται στην αντίδραση της στο άκουσμα της πρότασης γάμου σε μια από τις αρχικές σκηνές, όπου κρατάει αρνητική στάση για να προστατέψει το Νίκο. Τέλος, το πιο καθοριστικό χαρακτηριστικό της είναι το θάρρος. Στη σκηνή της πρώτης

μάχης, παρά την το φόβο και την ταραχή της λόγω των σκιών αλλά και του απόκοσμου περιβάλλοντος, σφίγγει τη γροθιά της και ετοιμάζεται να επιτεθεί. Παρόμοια στάση βλέπουμε στις δύο επόμενες μάχες, αλλά και στο τρόπο που αντιμιλάει στον ελεγκτή στη σκηνή που αυτή και ο Νίκος είναι αιχμάλωτοι του, εκεί ακριβώς δηλαδή που φαίνεται να είναι όλα χαμένα.

Ο Νίκος από την άλλη, πρωταγωνιστεί σε αρκετά μικρότερο μέρος του έργου και φαινομενικά θα μπορούσε κανείς να πει ότι δεν χρήζει ιδιαίτερης ανάλυσης. Η αλήθεια ωστόσο δεν θα μπορούσε να απέχει περισσότερο αφού συμβάλλει με τον δικό του τρόπο στην εξέλιξη της ιστορίας εξίσου καθοριστικά. Σε γενικές γραμμές αποτελεί τον βράχο στήριξης της Λίζας προσπαθώντας να κρατήσει μια θετική στάση δεδομένης της κατάστασης τους. Για παράδειγμα, την πρώτη φορά που οι δύο ήρωες εισέρχονται στο εγκαταλελειμμένο κτίριο, ο Νίκος καθοδηγεί τη Λίζα με ψυχραιμία μέσα στον άγνωστο και ανατριχιαστικό χώρο ενώ ταυτόχρονα κάνει χιούμορ. Το δυνατότερο γνώρισμα του όμως δεν είναι άλλο από το ότι αγαπάει την Λίζα, καθώς θέλει να την προστατέψει και πάνω από όλα την δέχεται και την θέλει όπως ακριβώς είναι. Μάλιστα, αυτό αποδεικνύεται στη σκηνή όπου της προσφέρει δυο δαχτυλίδια, σκοπεύοντας να της κάνει πρόταση γάμου. Όπως θα δούμε και στη συνέχεια τα δαχτυλίδια αποκτούν συναισθηματικά συμβολικό χαρακτήρα. Στη σκηνή πριν από τη δεύτερη μάχη δίνουν δύναμη στη Λίζα να συνεχίσει, ενώ πριν από την τελική αναμέτρηση της πέφτουν κάτω υπονοώντας ότι όλα οδεύουν σε άσχημη τροπή. Μάλιστα, στο τέλος της ταινίας και αφού έχουν όλα τελειώσει αισίως, η Λίζα δίνει τα δαχτυλίδια στο Νίκο, δηλώνοντας με αυτό τον τρόπο την αίσθηση της υπέρβασης. Με άλλα λόγια, τα δαχτυλίδια μεταφέρουν εννοιολογικά τη στάση του Νίκου όσο εκείνος είναι απών (εκτός από το τέλος), εκφράζοντας στην εκάστοτε σκηνή τη συναισθηματική κατάσταση της Λίζας.

Ο τελευταίος χαρακτήρας είναι ο ελεγκτής του οποίου η ανάλυση αντιστοιχεί και στις σκιές καθώς και στην πρώην κόρη του τη Μαρία. Ουσιαστικά η σκιαγράφηση αφορά στη θεότητα που τους έχει καταβάλει, απλά αναφερόμαστε στον ελεγκτή εφόσον είναι το δοχείο εκπροσώπησης ελέγχοντας όλους τους υπόλοιπους. Η αλήθεια είναι ότι δεν υπάρχει ιδιαίτερο βάθος στο συγκεκριμένο χαρακτήρα πέρα από τα προφανή, ότι πρόκειται για μια οντότητα με μεταφυσικές δυνάμεις που θέλει να αφανίσει και την τελευταία ύπαρξη ζωής χωρίς δισταγμό. Αυτό από μόνο

του είναι τρομακτικό, καθορίζοντας με αυτό τον τρόπο το βασικό ύφος της ταινίας.

Έχοντας λοιπόν καταλάβει την ψυχολογία των πρωταγωνιστών και τις προθέσεις τους, είμαστε έτοιμοι να περάσουμε στο επόμενο κομμάτι, την πρακτική ανάλυση του έργου.

3.2 Πρακτική Εφαρμογή

Όπως αναφέρθηκε και στον πρόλογο, η ηχητική επένδυση που πραγματοποιήθηκε συμπεριλαμβάνει τη σύνθεση πρωτότυπης μουσικής, το μεγαλύτερο μέρος του ηχητικού σχεδιασμού καθώς και την επανεγγραφή μέρους των διαλόγων. Όλες οι ηχογραφήσεις πραγματοποιήθηκαν σε επαγγελματικό χώρο (studio), με επαγγελματικό εξοπλισμό. Παρόλο που το τελευταίο δεν είναι θέμα που εξετάζει η εργασία, αξίζει να γίνει μια μικρή αναφορά. Πριν ξεκινήσουν οι ηχογραφήσεις τοποθετήσαμε μαζί με τον ηχολήπτη της ταινίας δύο μικρόφωνα με σκοπό να δούμε ποιο μας ταιριάζει καλύτερα. Παράλληλα τοποθετήσαμε και ένα μηχανικό απορροφητή δονήσεων (shockmount) για να εξαλείφεται ο θόρυβος από το πάτωμα, επιτρέποντας μας να έχουμε μεγαλύτερη ελευθερία κινήσεων (βλέπε εικόνα 1).

Τα μικρόφωνα που δοκιμάστηκαν ήταν τα εξής:

- 1) Rode nt1a της εταιρείας RØDE, πυκνωτικό μικρόφωνο μεγάλου διαφράγματος.
- 2) AT2020 της εταιρείας Audio Technica, πυκνωτικό μικρόφωνο μεσαίου διαφράγματος και καρδιοειδές.

Αν και το δεύτερο μικρόφωνο είχε καλύτερη απόδοση ήχου, επιλέξαμε το πρώτο καθώς είχε χαμηλότερο επίπεδο θορύβου. Η επιλογή αυτή έγινε καθαρά για τεχνικούς λόγους γιατί όταν έχουμε ταυτόχρονα ηχητικά δρώμενα το σήμα πολλαπλασιάζεται και θέλαμε να έχουμε όσο το δυνατόν λιγότερο θόρυβο. Οι ηχογραφήσεις και η μετέπειτα ψηφιακή επιμέλεια (edit) πραγματοποιήθηκαν στο περιβάλλον του Cubase Pro, ενώ το δημιουργικό σκέλος στο Ableton Live Suite.



Εικόνα 1: Ο εξοπλισμός που δοκιμάστηκε πριν την έναρξη των ηχογραφήσεων.

Τέλος, η ανάλυση που ακολουθεί θα γίνει σε δύο επίπεδα. Αρχικά σε νοηματικό επίπεδο εξηγώντας τους λόγους επιλογής των ήχων σε σχέση με την ταινία, και έπειτα σε τεχνικό επίπεδο που αφορά στις τεχνικές που ακολουθήθηκαν για την ολοκλήρωση του τελικού ηχητικού αποτελέσματος.

3.2.1 Ηχητικά Εφέ

Η αναπαράσταση των ηχητικών δρώμενων, που ευλόγως αναμένει να ακούσει το κοινό παρακολουθώντας μια σκηνή, είναι μια πολυδιάστατη διαδικασία. Κάποιες στιγμές απαιτεί δημιουργικότητα ενώ άλλες, πιο προφανείς προσεγγίσεις. Αρχικά να σημειωθεί ότι έχουν χρησιμοποιηθεί ορισμένα έτοιμα ηχητικά δείγματα. Αυτά τα ηχητικά είναι τα δελτία ειδήσεων, τα κουνούπια, οι κεραυνοί, ο άνεμος, ο ηλεκτρισμός της Λίζας, και τέλος, οι ήχοι από τις συμπλοκές (μπουνιές και κλωτσιές). Ακόμα, ορισμένοι ήχοι αποδείχθηκαν κατάλληλοι για αξιοποίηση από τις ηχογραφήσεις των γυρισμάτων στο στάδιο της παραγωγής. Αυτοί αφορούν κυρίως στα βήματα εξωτερικού χώρου, στις τσάντες, και στα διάφορα αντικείμενα που εμφανίζονται στη σκηνή του πικ-νικ. Από εκεί και έπειτα, τα υπόλοιπα ηχητικά δρώμενα έχουν ηχογραφηθεί και δημιουργηθεί εκ νέου για τις ανάγκες του έργου όπως παρουσιάζονται παρακάτω.

Κινήσεις - Ρουχισμός

Σε γενικές γραμμές η ηχητική απόδοση των ρούχων των χαρακτήρων ήταν μια αρκετά απαιτητική διαδικασία καθώς κατά βάση έπρεπε να επιτευχθεί σε ζωντανό χρόνο ταυτόχρονα με την κινησιολογία των πρωταγωνιστών. Ακριβώς επειδή πρόκειται για κινήσεις, αν η ηχογράφιση δεν πραγματοποιηθεί αναπαραστατικά και με σχετική ακρίβεια, η μετέπειτα επιμέλεια καθίσταται οριακά ανέφικτη στα πλαίσια ρεαλισμού και συγχρονισμού. Οι χαρακτήρες του έργου που μας απασχόλησαν σχετικά με το ρουχισμό ήταν η Λίζα και ο Νίκος.

Το πρώτο μέλημα ήταν να βρεθούν οι σωστές ενδυμασίες, αντίστοιχες με αυτές των πρωταγωνιστών. Επίσης, πολύ σημαντικό είναι το γεγονός ότι ο ήχος, τουλάχιστον στο συγκεκριμένο έργο, προκαλείται κατά βάση από το πάνω μέρος ένδυσης και συγκεκριμένα από τις ζακέτες που φοράνε. Στην ταινία, η υφή της ζακέτας της Λίζας φαίνεται να είναι βαμβάκι ενώ του Νίκου πολυεστέρας. Αφότου συλλέχθηκαν οι αντίστοιχες πηγές (βλέπε εικόνα 2), ξεκινήσαμε τις ηχογραφήσεις ξεχωριστά για τον κάθε χαρακτήρα.



Εικόνα 2: Το ρούχο που επιλέχθηκε για το Νίκο.

Κατά βάση, η τακτική που εφαρμόστηκε ήταν να φοράω το ρούχο τη στιγμή της ηχογράφησης αποδίδοντας κατά προσέγγιση της κινήσεις των πρωταγωνιστών. Η αλήθεια είναι ότι στις περισσότερες περιπτώσεις η αναπαράσταση της ίδιας κίνησης με αυτή της εικόνας δεν απέδιδε

κατάλληλα καθώς θέλαμε να καταγράψουμε τον ήχο του ρούχου και το αποτέλεσμα έβγαινε αδύναμο και αρκετά θορυβώδες. Κατά συνέπεια χρειάστηκε να βρεθούν εναλλακτικές μέθοδοι. Βέβαια, υπήρξαν κάποιες στιγμές που η αναπαράσταση κατά αντιστοιχία λειτούργησε σχετικά εύκολα. Για παράδειγμα, οι σκηνές που περιλάμβαναν αγγίγματα και αγκαλιές αποδόθηκαν με ένα άγγιγμα και σύρσιμο στο μπράτσο. Ακόμα, στις σκηνές των μαχών, για τις κινήσεις της Λίζας ηχογραφήθηκαν απότομα τεντώματα του χεριού που, αν και ήταν υπερβολικά, συνέβαλαν θετικά στην ένταση της σκηνής. Κατά τα άλλα οι διαφορετικές λύσεις που εφαρμόστηκαν είχαν να κάνουν κυρίως με τριψίματα, τεντώματα και αναδιπλώσεις του ρούχου καθώς και διάφορες μικρές κινήσεις όπως για παράδειγμα κλείσιμο χεριού από ορθή γωνία. Επίσης, στη περίπτωση της Λίζας και άσχετα από την επιλογή κινήσεων, ο ήχος δεν λειτουργούσε σωστά στην αρχή. Ο λόγος ήταν ότι επειδή το ρούχο δεν εφάρμοζε πάνω μου, ειδικά στη περιοχή των χεριών δημιουργούνταν κενά αέρος με αποτέλεσμα ο ήχος που προέκυπτε να ήταν πάλι θολός και θορυβώδης. Η λύση ήρθε με την αναδίπλωση των μανικιών που οδήγησε στην σωστή ηχητική αποτύπωση του ρούχου. Τέλος, στα σημεία των πτώσεων, μια απλή ρίψη της ζακέτας στο πάτωμα σε συνδυασμό με την ευαισθησία του πυκνωτικού μικροφώνου αρκούσε για την επίτευξη του ρεαλισμού στις συγκεκριμένες σκηνές.

Από την άλλη, η κινησιολογία ήταν πολύ πιο εύκολη διαδικασία, όχι μόνο γιατί ήταν λιγότερη σε αναλογία με τη διάρκεια του έργου, αλλά και γιατί στο μεγαλύτερο μέρος της αποτελούνταν από σύντομες κινήσεις. Κινήσεις όπως πιασίματα προσώπου ή το γράπωμα του λαιμού ηχογραφήθηκαν απλά, αποτελεσματικά και γρήγορα με τον αντίστοιχο αναπαραστατικό τρόπο. Υπήρχε ωστόσο μια σκηνή στην οποία η Λίζα ακουμπάει και σέρνει τα χέρια της στον τοίχο, όπου αποδείχθηκε πολύ δυσκολότερη. Αρχικά έπρεπε να φτιαχτεί μια τεχνητή επιφάνεια τοίχου παρεμφερούς ηχοχρώματος καθώς οι τοίχοι του χώρου ηχογράφησης ήταν μη αξιοποιήσιμοι αφού ήταν πάνελ πετροβάμβακα. Αυτό που κάναμε είναι να σκεπάσουμε ένα μεγάλο πίνακα (επιλέχθηκε ως βάση) με ένα τραπεζομάντηλο, και μετά τοποθετήσαμε από πάνω ένα λεπτό στρώμα πλαστικού δέρματος (βλέπε εικόνα 3), πετυχαίνοντας ένα ικανοποιητικό αποτέλεσμα. Το δεύτερο σκέλος που ήταν απαιτητικό είχε να κάνει με την ερμηνεία. Παρόλο που προσπάθησα να ηχογραφήσω αγγίγματα και



Εικόνα 3: Η τεχνητή επιφάνεια πάνω στην οποία ηχογραφήθηκαν τα αγγίγματα της σκηνής.

συρσίματα παράλληλα με τη σκηνή, ο συγχρονισμός δεν μπορούσε να επιτευχθεί ικανοποιητικά λόγω του ότι η Λίζα είχε πολλές και γρήγορες κινήσεις σε σύντομο χρόνο. Αυτό που έγινε τελικά ήταν να επιλέξουμε τις

ηχογραφήσεις με τις καλύτερες δυνατές ερμηνείες, να κρατήσουμε από αυτές τα σημεία με τον καλύτερο συγχρονισμό και ο υπόλοιπος να επιμεληθεί ψηφιακά. Η επιμέλεια ήταν εύκολη από την άποψη ότι η κυματομορφές ήταν σύντομες αλλά το γεγονός ότι ήταν πολλές έκανε τη διαδικασία πολύ χρονοβόρα. Όπως αποδεικνύεται λοιπόν, σε αυτές τις περιπτώσεις είναι προτιμότερο να επιτυγχάνεται συγχρονισμένη ερμηνεία κατά τη διάρκεια της ηχογράφησης.

Βήματα

Τα βήματα όπως φαίνεται και στη ταινία υφίστανται σε εξωτερικό και εσωτερικό χώρο. Ευτυχώς, ο ηχολήπτης της ταινίας που ήταν υπεύθυνος επίσης για την εγγραφή του ήχου γυρισμάτων, φρόντισε να ηχογραφήσει τα βήματα εξωτερικού χώρου, δηλαδή στο χώμα, ήδη από το στάδιο παραγωγής του έργου στις τοποθεσίες που έλαβε χώρα. Γενικά η αποτύπωση διαφορετικών ηχοχρωμάτων σε αυτή την κατηγορία δεν συμβαίνει εύκολα σε ένα κλειστό χώρο όπως το στούντιο όπου για την πιστή απόδοση πρέπει να έχεις τις αντίστοιχες επιφάνειες.

Έμεινε λοιπόν να ηχογραφηθούν τα βήματα εσωτερικού χώρου για τη Λίζα, το Νίκο και τις σκιές. Κοινός παρονομαστής του στούντιο και του χώρου που εκτυλίσσεται η ταινία, διευκολύνοντας μάλιστα τη θέση μας, ήταν η ύπαρξη χαλιού. Από εκεί και πέρα, πολύ σημαντική είναι η ψυχολογική κατάσταση των πρωταγωνιστών διότι επηρεάζει άμεσα την κίνηση τους. Τη στιγμή που οι δύο ήρωες εισέρχονται για πρώτη φορά στο κτίριο προχωρούν πολύ προσεκτικά, αργά και με κάποια ανησυχία. Τα βήματα τους λοιπόν δεν θα μπορούσαν παρά να είναι διστακτικά και αρκετά ήσυχα. Η απόδοση τους ήταν αρκετά εύκολη αφού αρκούσε να κάνω απαλά βήματα για την επίτευξη του επιθυμητού ρεαλισμού. Επιπλέον, ακριβώς επειδή οι χαρακτήρες βαδίζουν αργά, ο συγχρονισμός βάση ερμηνείας επιτεύχθηκε επίσης γρήγορα και εύκολα.

Ο χαρακτήρας της σκιάς στη σκηνή της πρώτης της εμφάνισης, ήταν ιδανική περίπτωση για μια πιο δημιουργική προσέγγιση. Πρωτίστως, τα βήματα που ηχογραφήθηκαν είχαν ελαφρώς μεγαλύτερη ένταση. Από εκεί και έπειτα, μας δόθηκε η ευκαιρία μέσω των βημάτων να προσδώσουμε μια επιπλέον στρώση τρόμου στη σκιά. Αυτό έγινε αρχικά μέσω συχνοτικής αλλοίωσης όπου τονίσαμε τη χαμηλή περιοχή, και ύστερα με επεξεργαστή χρονικής καθυστέρησης (delay) διάχυτο στη στερεοφωνία (ping pong)

δημιουργήσαμε τον απόηχο των βημάτων (βλέπε εικόνα 4). Σαν αποτέλεσμα, το βήμα της σκιάς απέκτησε μεγαλύτερο όγκο, και ο απόηχος λειτούργησε σαν “σεισμός”, ανάγοντας την ένταση της σκηνής σε ένα βαθύτερο εννοιολογικό επίπεδο.

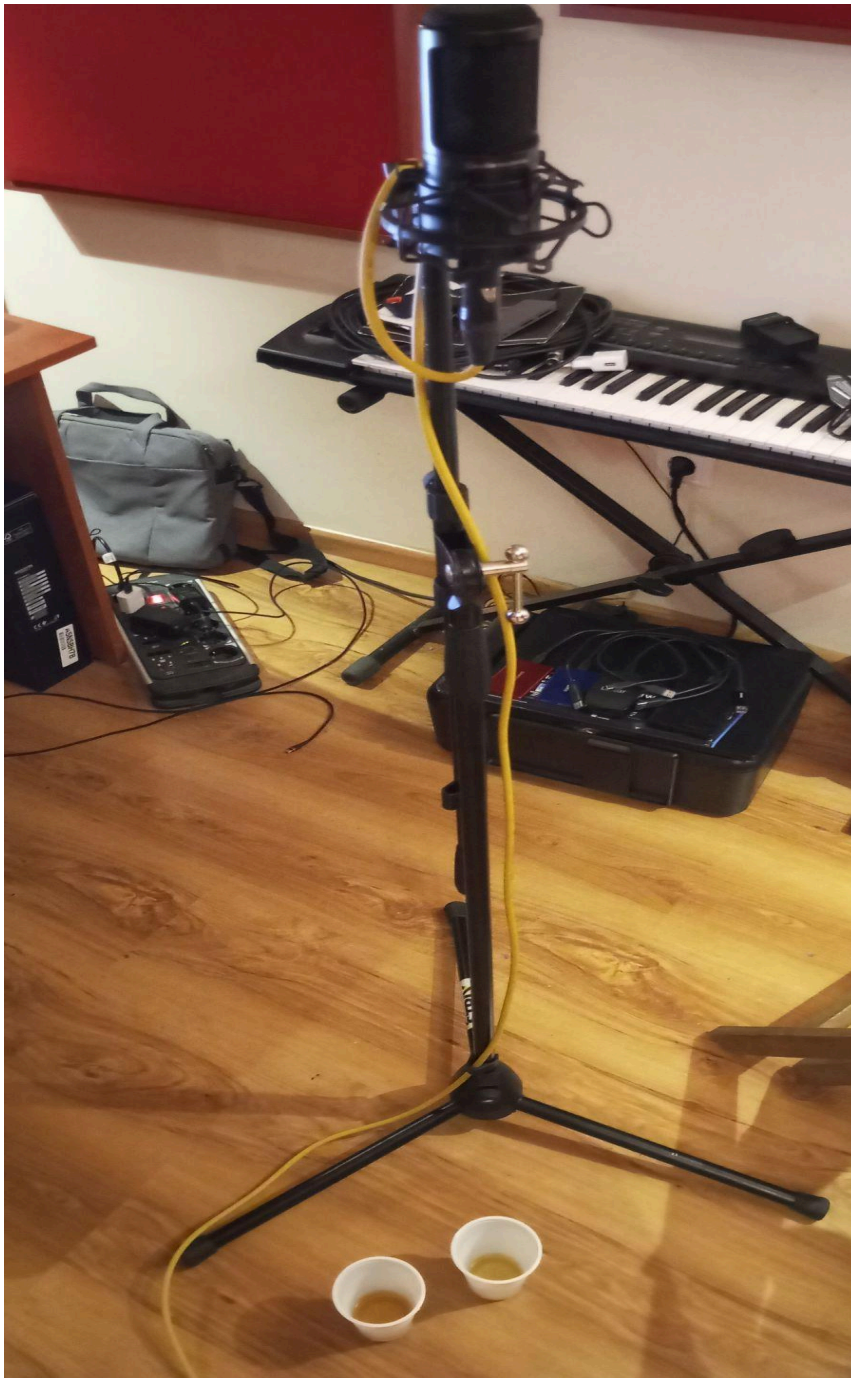


Εικόνα 4: Η αλυσίδα επεξεργαστών για τα βήματα της σκιάς.

Σκηνικά αντικείμενα - Δρώμενα

Βάσει θεωρίας σε αυτή τη κατηγορία συγκαταλέγονται τα αντικείμενα που απαρτίζουν μια σκηνή καθώς και οι ήχοι που είναι αποτέλεσμα της διάδρασης των πρωταγωνιστών. Για τα περισσότερα αντικείμενα που αφορούν σε πιο σύντομες και καθημερινές περιπτώσεις, αξιοποιήθηκαν και οι αντίστοιχες πηγές. Ενδεικτικά παραδείγματα αποτελούν τα στάχυα στην πτώση της Λίζας, ο ήχος από κατανάλωση ποτού, καθώς και τα δαχτυλίδια.

Γενικά δόθηκε μεγάλη προσοχή στη λεπτομέρεια. Για παράδειγμα σε μια από τις αρχικές σκηνές, ο Νίκος και η Λίζα τσουγκρίζουν δύο πλαστικά ποτηράκια που εμπεριείχαν κρασί. Για τη συγκεκριμένη απόδοση χρησιμοποιήθηκαν οι αντίστοιχες πηγές, γεμισμένες μάλιστα με λίγο κρασί (βλέπε εικόνα 5). Η αλήθεια είναι ότι, αν και όχι σε μεγάλο βαθμό, υπήρξε διαφοροποίηση του ήχου.



Εικόνα 5: Τα αντικείμενα που ηχογραφήθηκαν για τη σκηνή στο 1:48.

Υπήρξαν φορές βέβαια που χρειάστηκαν περαιτέρω διεργασίες κατά την στιγμή της ηχογράφησης, όπως για παράδειγμα οι ήχοι καρέκλας στη σκηνή που είναι αιχμάλωτοι οι πρωταγωνιστές. Ως πηγή χρησιμοποιήθηκε η αντίστοιχη (βλέπε εικόνα 6), αλλά έγιναν τρεις ξεχωριστές ηχογραφήσεις για διαφορετικούς λόγους. Ο πρώτος λόγος είχε να κάνει με τα τριξίματα



Εικόνα 6: Η πηγή της απόδοσης των ήχων της καρέκλας.

στα σημεία που κουνιέται έντονα η Λίζα. Πέραν του σκοπού της αληθοφάνειας, θέλαμε να προσθέσουμε και ένα βαθύτερο νόημα, αυτό της αστάθειας και της αβεβαιότητας που βίωνε η πρωταγωνίστρια εκείνη τη στιγμή. Ακόμα, για την επίτευξη ρεαλισμού, η ηχογράφηση έγινε σε ζωντανό χρόνο παράλληλα με τις κινήσεις της Λίζας. Καθ' όμοιο τρόπο πραγματοποιήθηκε και η δεύτερη ηχογράφηση που αφορούσε σε χτύπημα της καρέκλας στο δάπεδο σε συγκεκριμένα σημεία. Σημαντική λεπτομέρεια που επιμελήθηκε αναλόγως (όπως φαίνεται και στην εικόνα), ήταν να υπάρχει χαλί, ακριβώς όπως και στη ταινία. Η τρίτη και τελευταία ηχογράφηση της καρέκλας έγινε για τον ήχο της πτώσης στο τέλος της σκηνής. Ένα απλό σπρώξιμο της διπλωμένης καρέκλας από όρθια στάση ήταν επαρκές για τη συγκεκριμένη αναπαράσταση. Έπειτα ακολούθησε ψηφιακή επιμέλεια της κυματομορφής για καλύτερο αισθητικό αποτέλεσμα. Αρχικά πραγματοποιήθηκε τονική μετατόπιση (pitch shift) πέντε ημιτόνια καθοδικά. Με αυτό τον τρόπο ο ήχος όχι μόνο απέκτησε μεγαλύτερο “βάρος” εννοιολογικά, αλλά λόγω της μετατόπισης ακούστηκε καλύτερα η δόνηση από τη πρόσκρουση στο στούντιο, στοιχεία που εξυπηρετούν καλύτερα τη δραματουργία της σκηνής. Επιπλέον, κατόπιν του βασικού ήχου πτώσης ακολούθησε ένας δεύτερος προερχόμενος από σύντομη αναδίπλωση της καρέκλας λόγω της αρχικής πρόσκρουσης. Όπως ειπώθηκε νωρίτερα, στη σκηνή παρατηρείται να υπάρχει χαλί το οποίο ως γνωστόν λειτουργεί ως απορροφητικό υψηλών συχνοτήτων. Το χαλάκι που είχαμε στο στούντιο δεν μπορούσε να καλύψει επαρκώς όλη την επιφάνεια

του αντικειμένου οπότε η ρεαλιστική απόδοση σε αυτή τη περίπτωση έπρεπε να επιμεληθεί ψηφιακά, κάτι που επετεύχθει μέσω συχνοτικής αλλοίωσης (EQ), μειώνοντας απλά την περιοχή των υψηλών συχνοτήτων. Ο δεύτερος ήχος όμως επειδή προήλθε καθαρά από την επαφή των ξύλινων σημείων της καρέκλας, έπρεπε να μείνει ανέπαφος συχνοτικά. Αυτό που έγινε στο τέλος ήταν μέσω αυτοματοποίησης (automation) να επανέλθει το αρχικό επίπεδο υψηλών συχνοτήτων στο δεύτερο ήχο (βλέπε εικόνα 7).



Εικόνα 7: Η διαφορά των συχνοτικών επιπέδων και η σύνδεσή τους.

Είναι γεγονός ότι η δημιουργική διαδικασία είναι αέναη και μπορεί να είναι πηγή έμπνευσης για καινούργιες ιδέες. Λίγο πιο πάνω αναφέρθηκε μεταξύ άλλων ότι το τρίξιμο της καρέκλας που ηχογραφήθηκε πρόσθετε εκτος του ρεαλισμού και μια αίσθηση αβεβαιότητας. Ο ίδιος ήχος για τον ίδιο λόγο χρησιμοποιήθηκε και στη σκηνή όπου οι δυο πρωταγωνιστές εισέρχονται και περιπλανιούνται για πρώτη φορά στο εγκαταλελειμμένο κτίριο. Το τρίξιμο σε αυτή τη περίπτωση έχει τοποθετηθεί σε συγκεκριμένα σημεία τονίζοντας τα βήματα των χαρακτήρων και προσδίδοντας ένα τόνο ανασφάλειας και απαισιοδοξίας όσο οι δύο ήρωες βάδιζαν όλο και βαθύτερα στο άγνωστο. Πέραν τούτου, ο συγκεκριμένος ήχος τονίζει τον αθέατο κόσμο έξω από την εικόνα αφού δηλώνει το υλικό κάτω από το χαλί (ξύλινο πάτωμα) και λειτουργώντας μη συναισθηματικά, ενισχύοντας τη φοβιστική διάθεση της σκηνής.

Μιλώντας για προφανείς προσεγγίσεις, υπήρξε μια περίπτωση που απαιτούσε μια αμιγώς δημιουργική λύση. Στη σκηνή του πικ νικ στην αρχή του έργου ο Νίκος αφήνει το μπουκάλι στο τραπεζομάντηλο κάτω από το οποίο υπάρχει χώμα. Ενώ χρησιμοποιήθηκε μπουκάλι, ήταν εξαιρετικά δύσκολο να φέρουμε χώμα στο στούντιο. Αντί για αυτό, η λύση βρέθηκε σε ρολό κουζίνας και σε βρώσιμο προϊόν ταχείας κατανάλωσης (βλέπε εικόνα 8). Πιο συγκεκριμένα, αφού θρυματίστηκαν τα κομμάτια του προϊόντος, τοποθετήθηκαν πάνω σε μονή στρώση χαρτιού και έπειτα καλύφθηκαν από μια διπλή. Ύστερα το μόνο που χρειάστηκε να γίνει ήταν απλά να

τοποθετηθεί το μπουκάλι ακριβώς από πάνω, πετυχαίνοντας ένα ικανοποιητικό ηχητικό αποτέλεσμα. Φυσικά, βοηθάει πολύ το γεγονός ότι πρόκειται για πολύ σύντομη διάρκεια, οπότε η δύναμη της εικόνας σε συνδυασμό με ένα παραπλήσιο ήχο (σε σχέση πάντα με τον κανονικό) πείθει το κοινό για το επιθυμητό αποτέλεσμα.



Εικόνα 8: Τα υλικά που χρησιμοποιήθηκαν για το χώμα και το τραπεζομάντηλο.

Σε αυτό το σημείο εξετάζουμε το τελευταίο σκέλος της κατηγορίας που αφορά στη δημιουργία μη πραγματικών ήχων στις περιπτώσεις που απαιτεί το έργο. Μια εξ αυτών είναι ο ήχος που αντιστοιχεί στις σκιές (βλέπε εικόνα 9). Βάσει σεναρίου, οι σκιές δεν έχουν σημεία διαλόγων,



Εικόνα 9: Η όψη της σκιάς.

οπότε αν δεν προχωρούσαμε σε αυτή την επιλογή θα μέναμε απλά με μαυροφορεμένες ανθρωπόμορφες οντότητες, κάτι που από μόνο του δεν είναι κακό, αλλά είναι ανεπαρκές. Από την άλλη, μια φωνή ταιριαστή στην όψη της σκιάς θα ενίσχυε περισσότερο την ανατριχιαστική ατμόσφαιρα. Η εύρεση της κατάλληλης ηχητικής ταυτότητας της σκιάς έχρηξε διακριτικής αλλά ταυτόχρονα ρεαλιστικής διαχείρισης. Πιο συγκεκριμένα έπρεπε να προσέξουμε να μην κάνουμε υπερβολές γιατί πρακτικά είχαμε να κάνουμε με κομπάρσους που φορούσαν απλά μαύρα ρούχα. Κοινώς, έπρεπε να συμβαδίσουμε με τις λιτές, βάσει χαμηλού προϋπολογισμού, ανάγκες του οπτικού υλικού. Στη σκηνή της συνάντησης των πρωταγωνιστών με τον ελεγκτή, ο τελευταίος τους εξηγεί ότι το νερό έπνιξε τους ανθρώπους με αποτέλεσμα να χάσουν τον εαυτό τους, διατηρώντας όμως το σώμα τους. Βάσει αυτών των εξηγήσεων, θελήσαμε να δημιουργήσουμε ένα ηχητικό χαρακτήρα που να περικλείει το υγρό στοιχείο σε συνδυασμό με πιο ανθρώπινα χαρακτηριστικά τα οποία να υπονοούν σήψη, ή αλλιώς το θάνατο. Σχετικά με το ανθρώπινο μέρος, χρησιμοποιήθηκαν δύο

διαφορετικές ηχητικές στρώσεις (layers) οι οποίες αφορούσαν σε ηχογραφήσεις στοματικών εισπνοών και εκπνοών με λίγο γρέζι, παράλληλα με επιτηδευμένη παραποίηση φωνητικής τοποθέτησης. Με άλλα λόγια θα μπορούσε κάποιος να πει ότι ήταν μια “αστεία” απομίμηση τρομακτικής φωνής. Έπειτα, από τις δύο στρώσεις, η πρώτη υπέστη τονική μετατόπιση πέντε ημιτόνια καθοδικά, ενώ η δεύτερη επτά ημιτόνια ανοδικά. Το υγρό στοιχείο από την άλλη, αποτυπώθηκε κάνοντας γαργάρες με νερό. Φυσικά, και στους τρεις ήχους εφαρμόστηκε σχετικά ακραία συχνοτική αλλοίωση προκειμένου να επιτευχθεί ένα ιδιαίτερο χρώμα (βλέπε εικόνα 10).

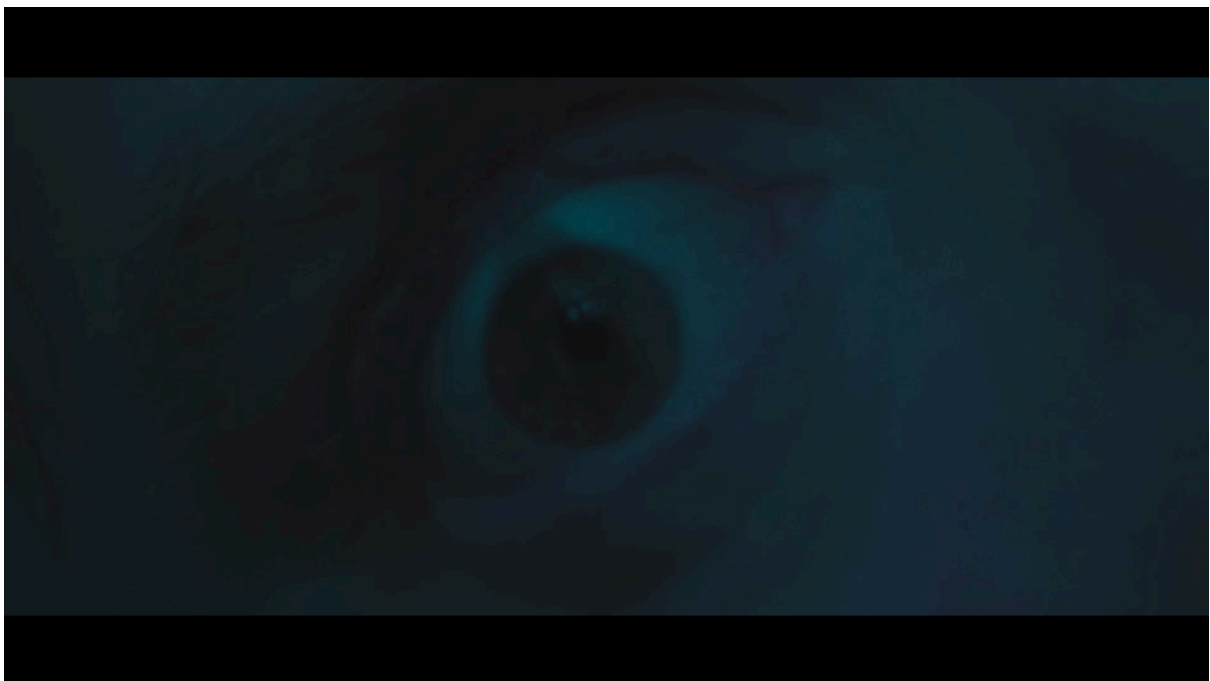


Εικόνα 10: Η συχνοτική αλλοίωση που υπέστη μια από τις ηχητικές στρώσεις.

Τελικά, διαμορφώθηκε ένας ενιαίος ηχητικός χαρακτήρας που ακροβατεί ανάμεσα στο ανθρώπινο στοιχείο και σε ένα απροσδιόριστου τύπου πλάσμα, εκπροσωπώντας ικανοποιητικά την εικόνα. Σχετικά με το που αξιοποιήθηκε ο ήχος, να διευκρινιστεί ότι πρόκειται για τα σημεία με κίνηση, δηλαδή στις σκηνές όπου οι σκιές περπατάνε όπως επίσης και στις μάχες. Στη περίπτωση του περπατήματος, ο συγχρονισμός βασίστηκε στα βήματα. Για παράδειγμα η εισπνοή τοποθετήθηκε κατόπιν του

ανασηκώματος του βήματος, ενώ η εκπνοή στο κατέβασμα του επόμενου¹¹. Η επιλογή της μη αξιοποίησης του ήχου σε κάθε βήμα δεν ήταν τυχαία καθώς η ενδιάμεση σιωπή δίνει μεγαλύτερη αξία στον ήχο. Το πρώτο άκουσμα του συγκεκριμένου ήχου ωστόσο δεν εμφανίζεται παράλληλα με την πρώτη σκιά. Σε μια από τις πρώτες στιγμές αφού έχουν εισέλθει στο κτίριο, ένα συμβάν σαστίζει τους δυο χαρακτήρες ανακόπτοντας στιγμιαία την πορεία τους. Η επιλογή του συμβάντος ήταν προγραμματισμένη να επιμεληθεί στο στάδιο της μετα παραγωγής με αρχική σκέψη την επιλογή ενός ήχου που σπάει. Ωστόσο αποφασίσαμε να αξιοποιήσουμε τη φωνή της σκιάς, η οποία δικαιολογεί καλύτερα τις αντιδράσεις των πρωταγωνιστών εφόσον πρόκειται για πρωτόγνωρο ήχο. Σε μια αντίστοιχη αντίδραση και για το κοινό στοχεύει αυτή η επιλογή καθώς σε εκείνο το σημείο ο ήχος λειτουργεί ακουσματικά μέχρι να εμφανιστεί η πηγή του λίγο αργότερα.

Ύστερα, κατόπιν της πρώτης σωματικής επαφής με τη σκιά, η Λίζα μεταφέρεται στη διάσταση του κενού, το περιβάλλον δηλαδή στο οποίο διαδραματίζονται όλες οι μάχες. Οπτικά, η μετάβαση από τον φυσικό στο μεταφυσικό κόσμο αποδίδεται μέσα από αλληλουχία εικόνων σε πολύ σύντομο χρονικό διάστημα, με την μετάβαση να πραγματοποιείται μέσα από τα μάτια της Λίζας (βλέπε εικόνα 11).



Εικόνα 11: Μια από τις διαδοχικές εικόνες κατά τη διάρκεια της μετάβασης.

¹¹ Οι ηχογραφήσεις που έγιναν είχαν πολύ υλικό, συνεπώς για περισσότερη ποικιλομορφία αξιοποιήθηκαν διαφορετικά σημεία από αυτές, τόσο για το ανθρώπινο όσο και για το υγρό στοιχείο.

Η δημιουργία του ηχητικού χαρακτήρα της μετάβασης βασίστηκε σε δύο εννοιολογικά επίπεδα. Το πρώτο είχε να κάνει με τον ίδιο τον ήχο της μετάβασης, δηλαδή το πως θα μπορούσε να ηχεί μια μεταφυσική δράση τέτοιου τύπου. Το δεύτερο επίπεδο θέλαμε να αποτελεί την ταραχή της Λίζας βιώνοντας αυτή την πρωτόγνωρη εμπειρία. Για το πρώτο κομμάτι επιλέξαμε να δημιουργήσουμε ένα μυστηριώδη, αιθέριο ήχο. Για αρχή αξιοποιήθηκε ένα λογισμικό φασματικής παραμετροποίησης και σύνθεσης ηχητικών κυμάτων (wavetable synthesizer), το Vital¹². Το συγκεκριμένο λογισμικό αποτελεί κυρίαρχη πηγή δημιουργίας στην παρούσα εργασία, κυρίως στο κομμάτι της μουσικής όπως θα δούμε παρακάτω. Για το πρώτο ηχητικό στάδιο του μυστηριώδους ήχου χρειάστηκαν δύο ταλαντωτές στους οποίους ορίστηκε αυτοματοποιημένη μετατόπιση στο πλάτος, το τονικό ύψος καθώς και στις αρμονικές τους, μέσω ταλαντωτών χαμηλών συχνοτήτων¹³ (βλέπε εικόνα 12).

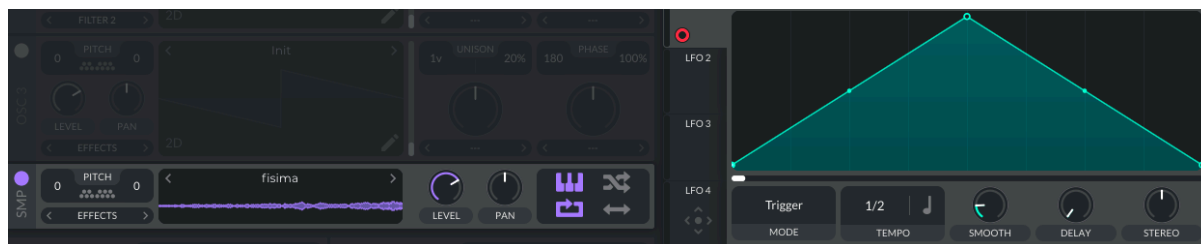


Εικόνα 12: Το περιβάλλον λειτουργίας του Vital, καθώς και οι ρυθμίσεις του συγκεκριμένου ήχου.

¹² Δημιουργία του Matt Tytel.

¹³ Πρόκειται για συχνότητες που είναι υπό του επιπέδου της ανθρώπινης ακοής και ουσιαστικά ορίζουν την πορεία και τη συμπεριφορά μιας κυματομορφής. Στην Αγγλική ορολογία το συναντάμε με τα αρχικά "L.F.O. (Low Frequency Oscillator)".

Αξίζει να σημειωθεί πως το Vital χρειάζεται αρκετό πειραματισμό με τις κυματομορφές και τις παραμέτρους του καθώς μπορούν να προκύψουν πολύ ενδιαφέροντα αποτελέσματα, όπως συνέβει και με τον παρόν ήχο. Σχετικά με το αιθέριο στοιχείο, ηχογραφήθηκε φύσημα σε άδειο μπουκάλι γυαλιού. Έπειτα, αφού επιλέχθηκε στη λειτουργία αξιοποίησης ηχητικών δειγμάτων (sampler) του Vital, ορίστηκε η συμπεριφορά του μέσω ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων (βλέπε εικόνα 13).



Εικόνα 13: Το σχήμα του ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων (δεξιά) που διαμόρφωσε τη συμπεριφορά του ήχου.

Στη συνέχεια μέσω συχνοτικού τονισμού απέκτησε τονικό χαρακτήρα. Μιλώντας για τονικό χαρακτήρα, οι ήχοι που προαναφέρθηκαν έπρεπε να δηλώνουν ουδετερότητα καθώς θέλαμε ο τελικός χαρακτήρας να μην ταυτίζεται συναισθηματικά με την κατάσταση. Για αυτό το λόγο, ο πρώτος συνθετικός ήχος χρησιμοποιήθηκε δύο φορές απαρτίζοντας διάστημα καθαρής πέμπτης¹⁴ (Ντο δίεση - Σολ δίεση)¹⁵. Ομοίως, διπλασιάζοντας και τον αιθέριο ήχο, ο πρώτος μέσω της επεξεργασίας που προαναφέρθηκε τονίστηκε στη Ρε δίεση (η δεύτερη ή εναλλακτικά η ένατη νότα της κλίμακας) ενώ ο δεύτερος σε Φα δίεση (η τέταρτη νότα της κλίμακας). Σαν αποτέλεσμα είχαμε ένα ακόρντο που επίσημα θεωρείται ότι έχει αυξημένη τέταρτη και επιπρόσθετα την ένατη (C#sus4add9), χωρίς φυσικά την τρίτη¹⁶, επιτυγχάνοντας με αυτόν τον τρόπο την αίσθηση της ουδετερότητας. Τέλος, χρησιμοποιήθηκε ήχος προερχόμενος από μια ιδιαίτερη διαδικασία. Πιο συγκεκριμένα, αξιοποιήθηκε μια μικρή σόμπα η οποία παρήγαγε ένα

¹⁴ Βάσει μουσικής θεωρίας, τα καθαρά διαστήματα ονομάζονται έτσι καθώς δεν εμπεριέχουν διακρότημα και έχουν ουδέτερη ποιότητα.

¹⁵ Σε αυτό το σημείο διευκρινίζεται ότι η κλίμακα στην οποία βασίστηκαν όλοι οι τονικοί ήχοι της ταινίας είναι η Ντο δίεση ελάσσονα. Ακόμα και αν πρόκειται για το κομμάτι του ηχητικού σχεδιασμού καλό είναι οι ήχοι να βασίζονται στην ίδια τονικότητα για μεγαλύτερη ομοιογένεια.

¹⁶ Παραδοσιακά, η τρίτη νότα ενός ακόρντου καθορίζει την ποιότητα του, αν δηλαδή θα είναι μείζων ή ελάσσων.

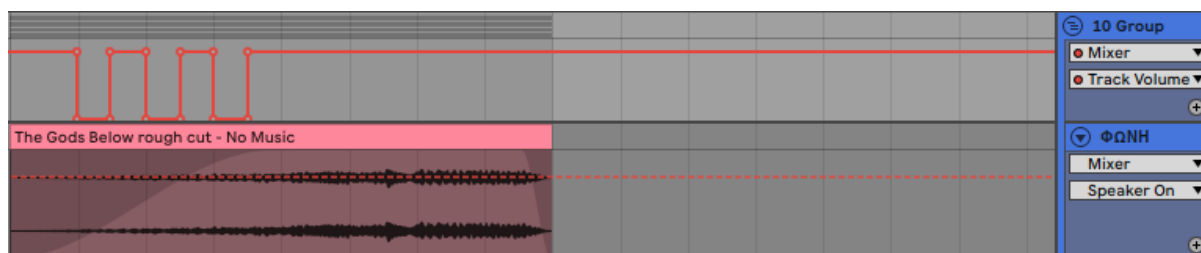
ιδιαίτερο χρώμα κατόπιν κάθετου συρσίματος με το χέρι στην επιφάνεια των μετάλλων του αντικειμένου. Το θέμα είναι ότι η φυσική περιβάλλουσα της σόμπας από αυτή την ενέργεια ήταν πολύ σύντομη, ενώ εμείς θέλαμε να αιχμαλωτίσουμε ένα εκτεταμένο σήμα. Συνεπώς χρειαζόμασταν ένα άλλο μέσο να δονήσει το σώμα του αντικειμένου (χωρίς να παρέμβουμε σε φυσική επαφή), και αυτό να το ηχογραφήσουμε. Αυτό που έγινε τελικά ήταν να τοποθετήσουμε τη σόμπα μπροστά από το ηχείο με το μικρόφωνο μπροστά της (βλέπε εικόνα 14), ενώ τα ακουστικά κύματα μέσω δονήσεων του ηχείου προήλθαν από ένα ημίτονο (sine wave) από ψηφιακή γεννήτρια ήχου (tone generator). Το πρόβλημα ωστόσο σε αυτή την περίπτωση είναι ότι το μικρόφωνο έπαιρνε τον ήχο από το ηχείο και την αντήχηση του δωματίου, ενώ εμείς θέλαμε τον καθαρό ήχο της σόμπας. Για αυτό τον λόγο παίξαμε αρχικά το ημίτονο χωρίς τη σόμπα, ηχογραφώντας ουσιαστικά το σήμα που έβγαινε από το ηχείο μόνο του. Έπειτα, σε ένα δεύτερο κανάλι επαναλάβουμε τη διαδικασία αλλά αυτή τη φορά με τη σόμπα. Σαν αποτέλεσμα είχαμε ουσιαστικά δύο κανάλια με πανομοιότυπο σήμα, με τη μόνη διαφορά να προέρχεται από τη σόμπα. Αυτό που κάναμε μετά ήταν να αντιστρέψουμε τις φάσεις των δύο καναλιών. Με αυτόν τον τρόπο το κοινό σήμα (δηλαδή το ηχείο) των δύο καναλιών ακυρώθηκε, αφήνοντας μας το καθαρό σήμα της σόμπας που ήταν και το ζητούμενο. Σχετικά με τις δονήσεις του ηχείου, θα μπορούσαμε να παράξουμε ψηφιακά οποιοδήποτε ήχο αλλά επιλέξαμε το ημίτονο καθώς περιέχει μια συχνότητα χωρίς αρμονικές. Αυτό μας έδινε τη δυνατότητα αρχικά για πιο εύκολη ακύρωση σήματος μέσω της αντιστροφής φάσης, και δεύτερον μπορούσαμε να κουρδίσουμε αυτή τη συχνότητα με την ιδιοσυχνότητα¹⁷ του συστήματος της σόμπας ώστε να την διεγείρουμε με τις λιγότερες δυνατές τριβές, αυξάνοντας έτσι την ισχύ του καθαρού σήματος σε σχέση με την αναλογία θορύβου. Τέλος, κατά τη διαδικασία εύρεσης της ιδιοσυχνότητας της σόμπας, δοκιμάζοντας διάφορες συχνότητες ηχογραφήθηκαν αναπόφευκτα ορισμένες ηχητικές μεταβολές. Ένα από αυτά τα σημεία, παρουσιάζοντας ιδιαίτερο ηχητικό ενδιαφέρον, αξιοποιήθηκε ως στοιχείο στο συγκεκριμένο δρώμενο.

¹⁷ Τα περισσότερα σώματα έχουν μια ιδιοσυχνότητα ή αλλιώς φυσική συχνότητα, που παράγεται μέσω δονήσεων. Για περισσότερες πληροφορίες ανάτρεξε εδώ: <https://el.wikipedia.org/wiki/%CE%99%CE%B4%CE%B9%CE%BF%CF%83%CF%85%CF%87%CE%BD%CF%8C%CF%84%CE%B7%CF%84%CE%B1>



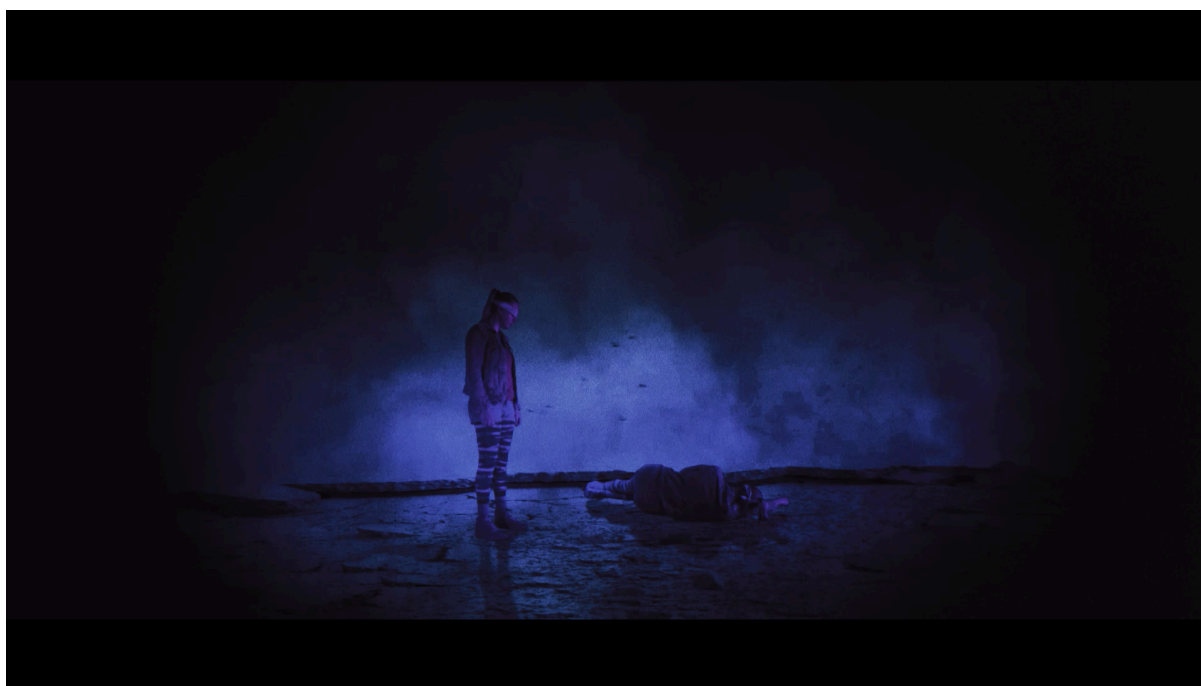
Εικόνα 14: Το στήσιμο της πηγής.

Από εκεί και έπειτα το τελευταίο στοιχείο είναι η κραυγή της Λίζας που καταγράφηκε στα γυρίσματα. Εννοιολογικά, πέραν του ότι αντικατοπτρίζει την έκπληξη της πρωταγωνίστριας, λειτουργεί κατά ένα αλληγορικό τρόπο ως μια “βουτιά στο κενό”. Επιπλέον, δόθηκε σημασία στη διάδραση μεταξύ του ήχου και της γρήγορης εναλλαγής εικόνων μέσω αυτοματοποιημένης αυξομειώσης στην ένταση της κυματομορφής (βλέπε εικόνα 15).



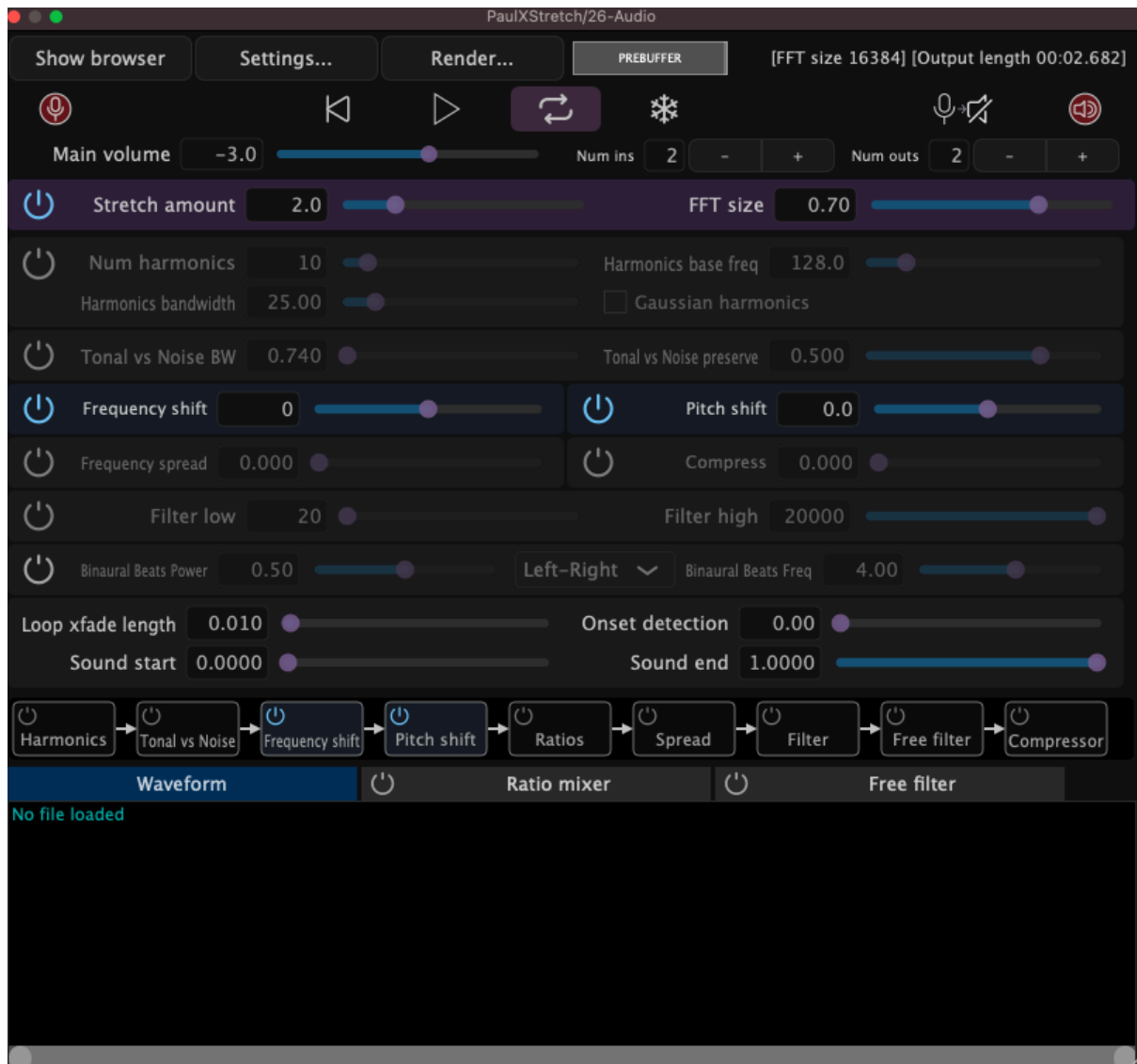
Εικόνα 15: Οι αυξομειώσεις στην κραυγή της Λίζας.

Στη συνέχεια έχουμε τη δημιουργία της ατμόσφαιρας (ambience) του κενού (βλέπε εικόνα 16). Πρόκειται για το μέρος στο οποίο λαμβάνουν χώρα όλες οι μάχες, το μέρος που είναι ουσιαστικά η έδρα της εχθρικής θεότητας. Βάσει αυτών των δεδομένων θελήσαμε να δημιουργήσουμε ένα ηχητικό χαρακτήρα που να παραπέμπει σε κάτι απόκοσμο που δεν έχει τέλος. Η απόδοση αυτής της αίσθησης βασίστηκε αρχικά ένα έτοιμο



Εικόνα 16: Η Λίζα στο απόκοσμο περιβάλλον του κενού.

ηχητικό δείγμα ενός κρουστού. Έπειτα, και αφού αφαιρέθηκε εντελώς το κρουστικό στοιχείο, ο ήχος υπέστη χρονική τάνυση μέσω του paulXstretch¹⁸ (βλέπε εικόνα 17), λογισμικό που ειδικεύεται σε αυτή την επεξεργασία. Κατόπιν αυτού, ο ήχος αφού διπλασιάστηκε, και μετά από

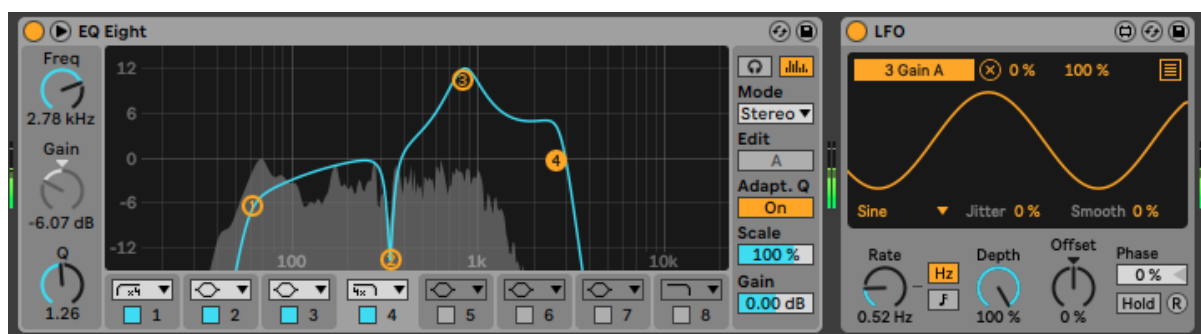


Εικόνα 17: Το περιβάλλον του paulXstretch.

τονική μετατόπιση και συχνотική αλλοίωση, τοποθετήθηκε ο πρώτος στο δεξί μέρος της στερεοφωνίας, ενώ ο δεύτερος στο αριστερό (hard panning). Στη συνέχεια, μια τρίτη στρώση του ίδιου ήχου μένοντας στο κέντρο της στερεοφωνίας, αξιοποιήθηκε για να προσδώσει μια ζωντανή κίνηση της ατμόσφαιρας, ενισχύοντας έτσι την εχθρότητα του κενού. Αυτό επετεύχθη

¹⁸ Αρχική δημιουργία (paulstretch) του Nasca Octavian Paul, και η συγκεκριμένη έκδοσή του Xenakios.

με ένα ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων να μετακινεί μια συγκεκριμένη συχνότητα από επεξεργαστή συχνοτικής αλλοίωσης (βλέπε εικόνα 18). Το



Εικόνα 18: Η συχνότητα μετακινείται από πάνω προς τα κάτω και αντίστροφα μέσω του ταλαντωτή.

επόμενο στοιχείο που θέλαμε να προσθέσουμε, βασισμένοι μάλιστα στην έννοια της κόλασης, ήταν αυτό της φωτιάς ή έστω κάτι παρεμφερές που να παραπέμπει σε αυτή την αίσθηση. Η λύση ξεκίνησε με την ηχογράφηση τσαλακώματος χαρτιού λεπτής στρώσης. Ύστερα, ο ήχος μετατοπίστηκε τονικά δεκατέσσερα ημιτόνια καθοδικά, και προστέθηκε επεξεργαστής χρονικής καθυστέρησης με τη λειτουργία στερεοφωνικής διάχυσης. Το τελευταίο στοιχείο που όρισε την ολοκλήρωση της ηχητικής ατμόσφαιρας του κενού, ήταν η προαναφερθείσα κραυγή της Λίζας. Στη σκηνή όπου οι πρωταγωνιστές είναι αιχμάλωτοι ο ελεγκτής τους εξηγεί ότι πολλοί άνθρωποι πνίγηκαν λόγω του νερού, ένας θάνατος που είναι φρικτός και βασανιστικός. Ήταν λοιπόν ιδανική ευκαιρία αυτός ο πόνος να αποδοθεί ηχητικά. Πρωτίστως η κραυγή της Λίζας αξιοποιήθηκε μέσα από το paulXstretch. Ενδιαφέρον εδώ παρουσιάζει το γεγονός ότι ο αρχικός ήχος είχε φυσικές παραμετροποιήσεις οι οποίες όταν απλώθηκαν στο χρόνο δημιούργησαν πολλά σημεία ιδιαίτερου χρώματος. Αφού επιλέχθηκαν ορισμένα από αυτά, δέχθηκαν διαφορετικές τονικές μετατοπίσεις, και τοποθετήθηκαν σε διάφορα σημεία της στερεοφωνίας μέσα από επεξεργαστή χρονικής καθυστέρησης. Σαν αποτέλεσμα, η ατμόσφαιρα ενισχύθηκε από διάχυτες σπαρακτικές φωνές, στοιχείο που από μεταφορικής άποψης δηλώνει ότι αυτές οι ψυχές σε αυτό το περιβάλλον είναι αναγκασμένες να αναβιώνουν συνεχόμενα λόγω επαναληψιμότητας, τη στιγμή του χαμού τους.

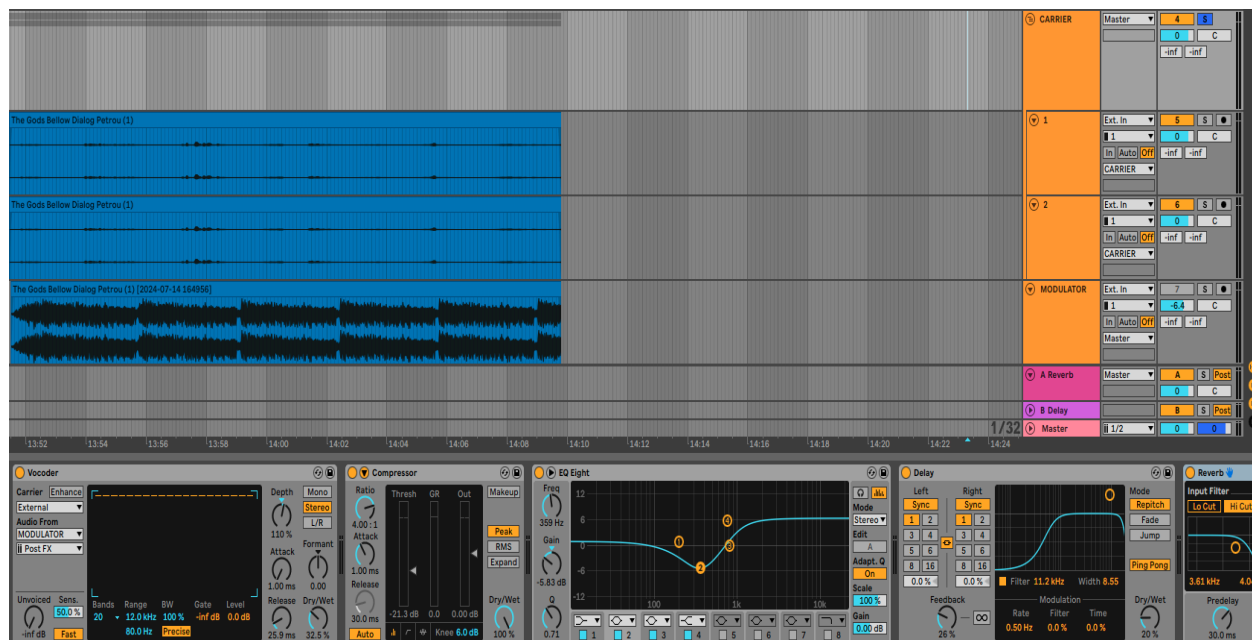
Έπειτα έχουμε την τελική μάχη στην οποία η Λίζα έρχεται αντιμέτωπη με την πραγματική μορφή του ελεγκτή (βλέπε εικόνα 19). Τα ειδικά εφέ



Εικόνα 19: Η τελική μορφή του ελεγκτή.

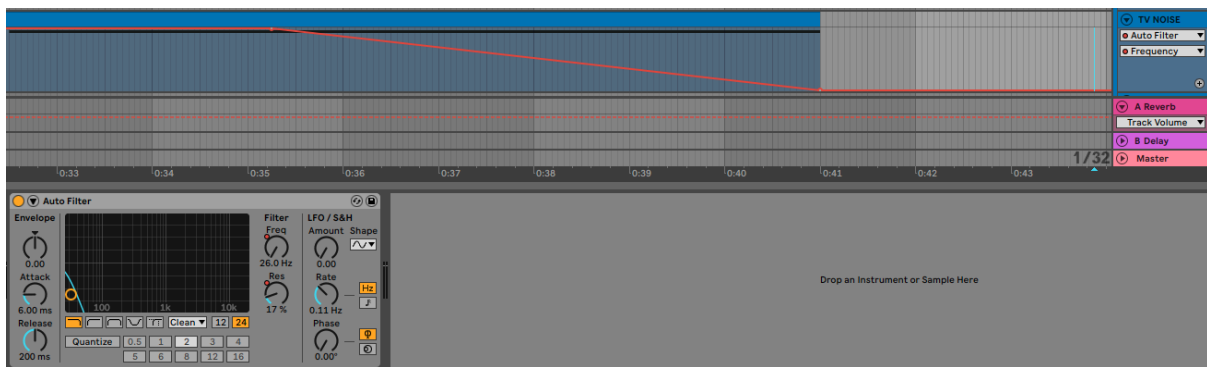
και γενικότερα η επεξεργασία του οπτικού υλικού επιτάσσουν την αντίστοιχη ηχητική, την δημιουργία δηλαδή της φωνής της εχθρικής θεότητας. Χρειάστηκαν δύο καινούργιες στρώσεις προερχόμενες από την βασική ομιλία του χαρακτήρα, εκ των οποίων η πρώτη μετατοπίστηκε τονικά τρία ημιτόνια καθοδικά, ενώ η δεύτερη έξι ημιτόνια καθοδικά. Ύστερα, αφού ομαδοποιήθηκαν, είχε σειρά η φάση της κοινής επεξεργασίας. Στην αρχή χρησιμοποιήθηκε ένας κωδικοποιητής φωνής (vocoder), ένας επεξεργαστής βάσει του οποίου ένας αρχικός ήχος μέσω παραμετροποίησης (modulator) επηρεάζει τις δυναμικές και το φασματικό περιεχόμενο ενός δεύτερου ήχου που λειτουργεί ως παραλήπτης (carrier). Ο τελευταίος είναι ο βασικός ήχος, συνεπώς για να λειτουργήσει αυτή η τεχνική πρέπει το κανάλι του πρώτου ήχου να είναι απενεργοποιημένο. Θέλοντας να δώσουμε λοιπόν ένα πιο τραχύ χρώμα στον τελικό ηχητικό χαρακτήρα, δανειστήκαμε μια φράση του ελεγκτή την οποία μειώσαμε τονικά σαράντα ημιτόνια. Πέραν του ότι επιμηκύνθηκε η κυματομορφή (βασικό χαρακτηριστικό καθώς για να μεταβεί σωστά το σήμα, η διάρκεια των δύο ήχων πρέπει να είναι κοινή), ο ήχος που προέκυψε έμοιαζε με τερατώδες γρύλισμα, χαρακτηριστικό που επηρέασε χρωματικά τις προαναφερθείσες ηχητικές στρώσεις. Στη συνέχεια χρησιμοποιήθηκαν ένας επεξεργαστής συμπίεσης (compressor) για καλύτερο έλεγχο στις δυναμικές, συχνοτική αλλοίωση ενισχύοντας την ψηλή περιοχή για να είναι

πιο ευδιάκριτος ο λόγος, χρονική καθυστέρηση με διάχυση στη στερεοφωνία για την δημιουργία απόηχου και τέλος, επεξεργαστής αντήχησης (reverb) για να δώσει μεγαλύτερο βάθος (βλέπε εικόνα 20).



Εικόνα 20: Οι ηχητικές στρώσεις καθώς και η αλυσίδα επεξεργαστών τους.

Κλείνοντας αυτό το υποκεφάλαιο, θα εξετάσουμε τον ηχητικό σχεδιασμό στη σκηνή με τα δελτία ειδήσεων στην αρχή της ταινίας. Η συγκεκριμένη περίπτωση δεν είναι αντικείμενο αλλά ούτε και ακριβώς δρώμενο, ωστόσο επειδή προσεγγίστηκε ως ενιαίος προάγγελος της επερχόμενης καταστροφής, συγκαταλέγεται σε αυτή την κατηγορία. Βασικό στοιχείο που λειτουργεί και ως συνδετικός κρίκος εναλλαγής των δελτίων είναι τα λεγόμενα “χιόνια” για τα οποία χρησιμοποιήθηκε λευκός θόρυβος (ήχος που παράγεται από την τηλεόραση σε αυτές τις περιπτώσεις) μέσα από το Vital. Στο τέλος της σκηνής αρχίζει να επικρατεί μόνο ο θόρυβος ο οποίος λίγο αργότερα αρχίζει και φθίνει με την εικόνα να γίνεται μαύρη σταδιακά. Κατ’αντιστοιχία της εικόνας, μέσω αυτόματου φιλτραρίσματος (auto filter) οι υψηλές συχνότητες του θορύβου μειώνονται σταδιακά προς την περιοχή των χαμηλών συχνοτήτων μέχρι να μην ακούγεται τίποτα (βλέπε εικόνα 21). Επιπλέον, σχεδόν σε όλα τα δελτία



Εικόνα 21: Το σημείο αρχής της φθίνουσας πορείας του ήχου, και το τελικό αποτέλεσμα όπως αυτό φαίνεται στον επεξεργαστή.

φαίνεται να υπάρχουν αδύναμες παρεμβολές των οποίων η απόδοση βασίστηκε πάλι σε λευκό θόρυβο αλλά αυτή τη φορά μέσω επεξεργασίας (βλέπε εικόνα 22). Αφού εξαλείφθηκαν οι συχνότητες στη χαμηλή και τη



Εικόνα 22: Το φιλτράρισμα του θορύβου ενώ το σχήμα του ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων στα δεξιά επηρεάζει την αυξομείωση έντασης του ήχου.

μεσαία περιοχή μέσου φίλτρου, ορίστηκαν στιγμιαίες εξάρσεις στην ένταση του θορύβου μέσω ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων. Ακόμα, στα σημεία σύνδεσης των δελτίων, παράλληλα με τον λευκό θόρυβο προστέθηκε επίσης επεξεργασμένος θόρυβος με σκοπό να δώσει μια αίσθηση ανατριχίλας. Ουσιαστικά εφαρμόστηκε ίδια λογική με τον προηγούμενο επεξεργασμένο θόρυβο με τη διαφορά ότι σε αυτή την περίπτωση το φιλτράρισμα ήταν διαφορετικό (βλέπε εικόνα 23) αφού τονίστηκαν συγκεκριμένες

συχνότητες, διαμορφώνοντας ένα πιο αιθέριο αποτέλεσμα. Ο ίδιος ήχος εμφανίζεται ξανά στο τέλος κατόπιν της εξάλειψης του βασικού θορύβου



Εικόνα 23: Η ηχητική διαμόρφωση του θορύβου μέσω του φίλτρου.

για να ενισχύσει, παράλληλα με τη ηχητικά στοιχεία που θα αναλυθούν στη συνέχεια, την αίσθηση του φόβου και του μεταφυσικού κλείνοντας τη σκηνή. Μιλώντας για ένταση, το μόνο που έμενε ήταν μια κλιμάκωση η οποία ξεκινάει ήδη από τα δελτία ειδήσεων και βασίστηκε στη δημιουργία δύο συνθετικών ήχων στο Vital. Ο πρώτος ήχος δημιουργήθηκε από τρεις ταλαντωτές τριγωνικών κυματομορφών¹⁹, με αυτοματοποιημένες αυξομειώσεις στην τονικότητα τους καθώς και σε εφέ παραμόρφωσης (distortion). Έπειτα, ο ήχος τοποθετήθηκε σε δύο διαφορετικές νότες (Ντο δίεση, Ρε) σε πολύ χαμηλή οκτάβα στα ακριανά σημεία της στερεοφωνίας (δεξιά, αριστερά). Κατά συνέπεια, η δυσαρμονία που προκαλείται λόγω των διαστημάτων των νοτών²⁰ σε συνδυασμό με τις χαμηλές οκτάβες, δημιουργεί ένα θορυβώδες αποτέλεσμα που επιτυγχάνει την επιθυμητή κορύφωση της έντασης για τη σκηνή. Τέλος, ο δεύτερος ήχος (τοποθετημένος στην τονική της κλίμακας και στο κέντρο της στερεοφωνίας) δημιουργήθηκε βάσει δύο ημιτόνων με επιμέρους επεξεργασία (βλέπε εικόνα 24) συμπίεσης, παραμόρφωσης, συχνοτικής αλλοίωσης καθώς και φασικής παραμετροποίησης (chorus).

¹⁹ Πρόκειται για μια από τις βασικές κυματομορφές του ήχου. Για περισσότερες πληροφορίες διάβασε εδώ: <https://en.wikipedia.org/wiki/Waveform>.

²⁰ Οι συγκεκριμένες νότες σχηματίζουν διάστημα μικρής δεύτερης το οποίο θεωρείται διάφωνο λόγω του έντονου διακροτήματος που παράγει, προκαλώντας έτσι την ηχητική δυσαρμονία.



Εικόνα 24: Η αλυσίδα επεξεργαστών για τον δεύτερο ήχο.

3.2.2 Μουσική

Έχοντας ήδη καλύψει νωρίτερα το κομμάτι της υπόθεσης του έργου καθώς και της σκιαγράφησης των χαρακτήρων του, προχωράμε στο επόμενο στάδιο για τη σύνθεση της μουσικής. Κατόπιν συζητήσεων με τον σκηνοθέτη, αποφασίσαμε ότι θέλαμε να δώσουμε μια ρετρό αισθητική, σε αντιστοιχία με το οπτικό υλικό²¹, πάντα υπό το πρίσμα μοντέρνου ήχου. Επιπλέον, υπήρξαν ορισμένες έννοιες που αποτέλεσαν σημεία κατεύθυνσης για τη μουσική. Για παράδειγμα, θέλαμε να αποδοθεί μουσικά η έννοια της σκουριάς και της παρακμής όχι μόνο για το γεγονός της καταστροφής, αλλά και επειδή αυτόν τον κόσμο ήθελε η εχθρική θεότητα. Ακόμα, δεδομένου ότι η ταινία συμπεριλαμβάνει το θείκό στοιχείο, θέλαμε να δώσουμε ένα πρωτόγονο και συνάμα μυστικιστικό χρώμα.

Τέλος, απαραίτητο στάδιο είναι αυτό της εύρεσης μουσικών παραδειγμάτων (references). Μάλιστα, κάποια από τα παραδείγματα που βρέθηκαν χρησιμοποιήθηκαν στα σημεία που θέλαμε μουσική για

²¹ Η γραμματοσειρά των τίτλων αρχής για παράδειγμα βασίζεται στην αισθητική του John Carpenter.

επιβεβαίωση. Τα μουσικά παραδείγματα στα οποία βασίστηκε η μουσική της ταινία είναι τα παρακάτω²²:

1) Disasterpeace - It Follows (2014)

<https://www.youtube.com/watch?v=QwRAM4pkASQ&list=PLQYLwyr6JoiEPYkXYVISEEpLKyQV8BjW4>

2) Hans Zimmer - Blade Runner 2049 (2017)

<https://www.youtube.com/watch?v=d3clrkLNTSA&list=PLGHTvSlJY1dbxXIcm1X95SIVcKmDxru0H>

3) Vangelis - Blade Runner (1982)

https://www.youtube.com/watch?v=smpTDkLCYb0&list=PLiN-7mukU_REPaZRXd62NKx1zoFXLnIRe

4) Mica Levi - Under The Skin (2013)

<https://www.youtube.com/watch?v=hGoq1FufWt4&list=PLMnA1EwJ4YTVmW31Kvaxn1DpQiBVcGQ8R>

5) Adam Wingard - Blair Witch (2016)

<https://www.youtube.com/watch?v=d1Vck6IX3s&list=PLgpWRQLtXHqm3w5MDwmE-cYutmSIHmPZC>

6) Ben Frost - Dark (2017-2020)

<https://www.youtube.com/watch?v=asMLVzVYOFQ&list=PLUmQKlKPmIzxc-5UkH5cDKxmA6xtcL734>

7) Hildur Guðnadóttir - Chernobyl (2019)

https://www.youtube.com/watch?v=sDnT_ORAnVg&list=PLDisKgcAC4RSWXRVTjIcFZmWm_3NJBcf

Παρακάτω ακολουθεί ανάλυση των κομματιών ξεχωριστά και με χρονολογική σειρά όπως εμφανίζονται στην ταινία.

²² Να σημειωθεί ότι κάποια από αυτά τα παραδείγματα επηρέασαν γενικά την αισθητική της ηχητικής προσέγγισης.

1) Opening Titles

Η μουσική των τίτλων αρχής μιας ταινίας είναι ίσως το σημαντικότερο μέρος της μουσικής επένδυσης αφενός επειδή θέτει τον τόνο της ταινίας, και αφετέρου γιατί εισάγει το κοινό σε όλα όσα πρόκειται να ακολουθήσουν. Στη παρούσα περίπτωση η σύνθεση του κομματιού έγινε σε τρία στάδια.

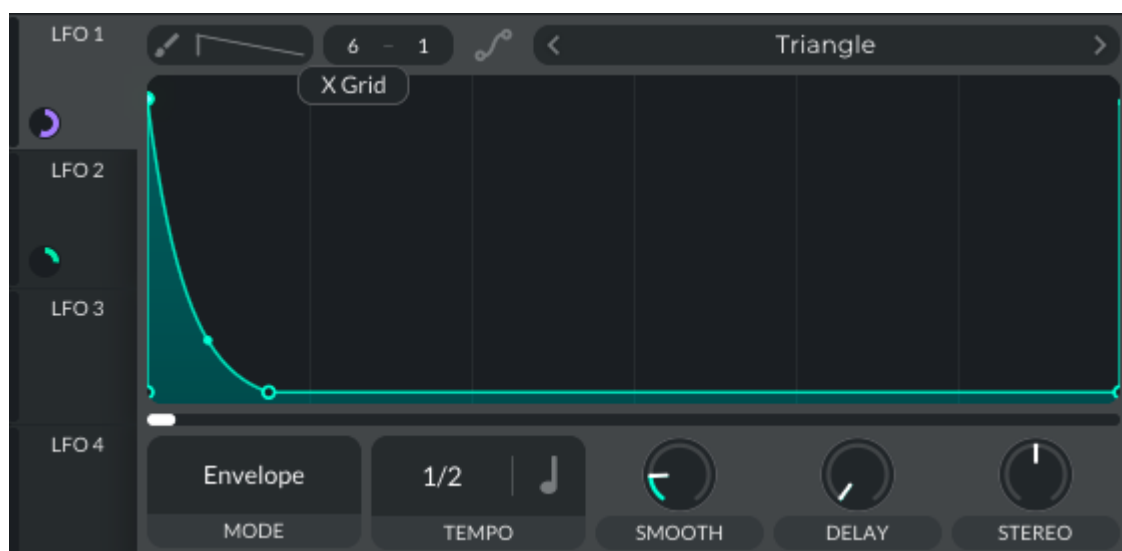
Αρχικά χρειαζόμασταν έναν σύντομο ήχο ως σήμα κατατεθέν σε αντιστοιχία του κακού και όλα όσα εκείνο εκπροσωπεί στην ταινία. Για αυτό τον λόγο, στην αρχή ηχογραφήθηκε ένα Αυστραλιανό όργανο που ονομάζεται Didgeridoo (βλέπε εικόνα 25). Το συγκεκριμένο όργανο είναι



Εικόνα 25: Το Αυστραλιανό όργανο Didgeridoo. Πηγή: <https://www.amazon.com/Meinl-Didgeridoo-Bamboo-Painted-Native/dp/B00275G6Y0>

πνευστό και κουρδισμένο σε συγκεκριμένη συχνότητα (Ντο δίεση). Ιστορικά, είναι συνυφασμένο με τη φυλή των Αβορίγινων της Αυστραλίας, συνεπώς έχει αισθητικά μια πρωτόγονη και παράλληλα πολεμική χροιά, κατάλληλα χαρακτηριστικά για να αντιπροσωπεύουν τις προθέσεις του κακού. Πρακτικά, ο ήχος διπλασιάστηκε με τον δεύτερο να μετατοπίζεται τονικά μια οκτάβα ανοδικά για περισσότερο όγκο, και τον πρώτο να υπόκειται σε συχνотική αλλοίωση κατά την οποία μειώθηκε πολύ η χαμηλομεσαία περιοχή (360 Hz και κάτω) ούτως ώστε να μπορεί να

συνυπάρξει καθαρά με το επόμενο στοιχείο. Ο δεύτερος ήχος λοιπόν προέρχεται από απόπειρα δημιουργίας ηχητικού εμφατικού περιεχομένου χαμηλών συχνοτήτων²³ στο Vital. Πρόκειται για ήχους σύντομης διάρκειας με δυνατή ένταση σε χαμηλές οκτάβες, συνήθως προερχόμενοι από συνθετικά ή πραγματικά όργανα (για παράδειγμα πνευστά) με σκοπό να τονίσουν ένα συγκεκριμένο γεγονός²⁴. Η δημιουργία του ήχου βασίστηκε σε τρεις ταλαντωτές (δύο τριγωνικές κυματομορφές και ένα ημίτονο) με περαιτέρω επεξεργασία συμπίεσης, παραμόρφωσης και φιλτραρίσματος. Το κλειδί εδώ ωστόσο για την επιτυχή αναπαράσταση του συγκεκριμένου χαρακτήρα είναι ο ταλαντωτής χαμηλών συχνοτήτων ο οποίος μέσω συγκεκριμένου σχήματος με πολύ σύντομη ατάκα (βλέπε εικόνα 26), μετατοπίζει στιγμιαία το τονικό κέντρο του ήχου. Επιπλέον, ένας δεύτερος



Εικόνα 26: Το σχήμα του πρώτου ταλαντωτή που επηρεάζει τη στιγμιαία τονική μετατόπιση του ήχου.

ταλαντωτής με διαφορετικό σχήμα (βλέπε εικόνα 27) τονίζει την περιοχή των υψηλών συχνοτήτων μέσω του επεξεργαστή συμπίεσης. Παράλληλα, η διάρκεια του ήχου μένει ανεπηρέαστη λόγω του ότι η αρχική περιβάλλουσα²⁵ (envelope) παραμένει ανέπαφη. Σαν αποτέλεσμα,

²³ Στην Αγγλική γλώσσα είναι διαδεδομένος με τον όρο “BRAAMS”.

²⁴ Ο συγκεκριμένος ήχος έγινε περισσότερο διαδεδομένος μέσω του Hans Zimmer στην ταινία “Inception” το 2010.

²⁵ Η περιβάλλουσα αφορά ουσιαστικά στη συμπεριφορά μιας κυματομορφής ως προς την ατάκα, τη πτώση, τη διάρκεια και τη λύση της. Στην Αγγλική ορολογία το συναντάμε με τα αρχικά “ADSR” (Attack, Decay, Sustain, Release).



Εικόνα 27: Το σχήμα του δεύτερου ταλαντωτή που τονίζει την περιοχή υψηλών συχνοτήτων του ήχου μέσω του επεξεργαστή συμπίεσης.

δημιουργήθηκε ο ήχος που προκαλεί έμφαση στα στοιχεία του τρόμου και του κινδύνου. Τέλος, θέλοντας να αποδώσουμε και το μεταφυσικό στοιχείο, αξιοποιήθηκε και ο προαναφερθέντας ήχος από φύσημα σε μπουκάλι. Παρόλα αυτά ο ήχος εμφανίζεται προς το τέλος του συνόλου μέσω αυτοματοποίησης στην ένταση του καναλιού, λόγω του γεγονότος ότι το θεϊκό στοιχείο παρουσιάζεται προς το τέλος της ταινίας. Συνοπτικά, με τη χρήση τριών διαφορετικών ήχων κατόπιν επεξεργασίας, δημιουργήθηκε “Ο Ήχος του Κάκου”²⁶ περικλείοντας βασικές έννοιες κλειδιά, αποτελώντας παράλληλα ένα σύντομο ηχητικό δείγμα έτοιμο να αξιοποιηθεί και σε μετέπειτα καίρια σημεία του έργου.

Το δεύτερο στάδιο δημιουργίας αφορά στην ηχητική πλαισίωση και την αρμονία του κομματιού, πάνω στα οποία βασίστηκε η θεματική μελωδία του έργου. Ξεκινώντας από την αρμονία, στο κομμάτι επικρατεί κατά βάση τη συγχορδία της πρώτης βαθμίδας της Ντο δίεση ελάσσονα, με δύο μετατροπίες²⁷ να ακολουθούν σε Μι και Ντο ελάσσονα διαδοχικά. Ουσιαστικά έχουμε ελάσσονες συγχορδίες που απέχουν μεταξύ τους διαστήματα μεγάλης τρίτης, μια ακολουθία που είναι πολύ συνηθισμένη σε τέτοιες περιπτώσεις καθώς δημιουργεί μια αίσθηση μυστηρίου και αστάθειας. Σχετικά με την γενικότερη αισθητική, κυρίαρχη πηγή

²⁶ Βασικό συστατικό για μια επιτυχημένη μουσική επένδυση είναι η ομοιογένεια. Συνεπώς, έχουν δοθεί κωδικές ονομασίες όπως στο συγκεκριμένο παράδειγμα, για εξοικονόμηση χώρου καθώς πολλοί ήχοι επαναλαμβάνονται στα κομμάτια της ταινίας.

²⁷ Βάσει της αρμονίας της μουσικής, μετατροπία ονομάζεται η αλλαγή κλίμακας.

δημιουργίας, όπως και στα υπόλοιπα κομμάτια, αποτέλεσε το Vital. Είναι γεγονός με πολλά παρόμοια παραδείγματα στη βιομηχανία, πως το ρετρό στοιχείο ειδικά σε ταινίες τρόμου και επιστημονικής φαντασίας, είναι συνυφασμένο με συνθετικούς ήχους. Ξεκινώντας από τα βασικά, χρησιμοποιήθηκε ένα συνθετικό μπάσο παίζοντας τις τονικές των συγχορδιών, και συνθετικές πλάτες (pads) παίζοντας τις συγχορδίες στις μετατροπίες, καθαρά για μια διακριτική ενίσχυση της έντασης. Από εκεί και έπειτα, πολύ βασικό στοιχείο είναι ένα μελωδικό μοτίβο που θα ονομαστεί “το μοτίβο της κατάστασης”, καθώς αντιπροσωπεύει το κακό που πλησιάζει ύπουλα (δεν είναι τυχαίο ότι στο μοτίβο παίζονται οι τέσσερις πρώτες νότες της κλίμακας ανοδικά). Ο ήχος που χρησιμοποιήθηκε αποτελεί μια επεξεργασμένη κοκκώδη κυματομορφή (granular), και είναι μια από τις ηχητικές προεπιλογές (preset) του Vital. Στη συνέχεια ο ήχος επεξεργάστηκε περαιτέρω με χρονική καθυστέρηση και αυτοματοποιημένη στερεοφωνική μετατόπιση (auto-pan) για να δίνεται η αίσθηση ότι ο κίνδυνος έρχεται από όλες τις πλευρές. Επιπλέον, αξιοποιήθηκαν δύο ακόμα ήχοι για την ενδυνάμωση της ανατριχιαστικής ατμόσφαιρας. Αρχικά, ο προαναφερθέντας ήχος της σόμπας μέσω γεννήτριας αφού υπέστη σύντομη τάνυση μέσω του paulXstretch, αξιοποιήθηκε ως ηχητικό δείγμα στο Vital. Ύστερα, υπέστη αυτοματοποιημένη επεξεργασία στην ένταση, τη στερεοφωνική μετατόπιση καθώς και στα πλαίσια παραμόρφωσης. Ο δεύτερος ήχος, βασίστηκε σε δύο τριγωνικές κυματομορφές και ένα ημίτονο, και έπειτα από πολύ επεξεργασία (κυρίως συμπίεση, παραμόρφωση και συχνотική αλλοίωση), απέκτησε χρώμα το οποίο σε σύντομη διάρκεια (όπως και αξιοποιήθηκε) προσθέτει ιδιαίτερα τρομακτικό χρώμα. Κατά τα άλλα, για την ολοκλήρωση της γενικής ατμόσφαιρας χρησιμοποιήθηκε ήχος από ηχογραφημένο παντζούρι μετατοπισμένος σε ψηλότερο τονικό ύψος, μπότα για λόγους έμφασης, και τέλος διάφοροι ήχοι κυμβάλων για την σωστή ενίσχυση της έντασης ανά σημεία.

Τέλος, περνάμε στη δημιουργία της θεματικής μελωδίας, ένα σημείο ζωτικής σημασίας αφού πρόκειται για το βασικό θέμα του έργου. Υπήρξαν διάφορες παράμετροι που έχρηζαν προσοχής πριν από το στάδιο της σύνθεσης. Για παράδειγμα, η διάρκεια των τίτλων αρχής είναι αρκετά σύντομη, συνεπώς θα ήταν συνετό το θέμα να μην έχει πολύ πληροφορία, θα έπρεπε λοιπόν να είναι κάτι απλό αλλά συνάμα λειτουργικό. Επιπλέον, θα έπρεπε να δοθεί προσοχή και στην αρχή του θέματος διότι θέλαμε κάτι

που να μαγνητίζει την προσοχή του κοινού αμέσως. Για αυτό το λόγο, το θέμα ξεκινάει με ένα μελωδικό διάστημα καθαρής πέμπτης. Το συγκεκριμένο διάστημα άμα αξιοποιηθεί σωστά μπορεί να προσδώσει επιβλητικότητα, κάτι που βλέπουμε για παράδειγμα σε διάφορες πολεμικές ταινίες όπου πνευστά όργανα ηχούν σε διάστημα πέμπτης καθαρής. Η αλήθεια είναι ότι η αρχή ήταν το δυσκολότερο κομμάτι αφού οι επόμενες νότες ακολούθησαν εύκολα. Τελικά, το αποτέλεσμα που προέκυψε περιλάμβανε λίγη αλλά σαφή πληροφορία με διαστήματα μάλιστα σιγής (από άποψη θεματικής μελωδίας), γεγονός που κατέστησε τη σημασία του θέματος περισσότερο τρομακτική. Το ίδιο κομμάτι εντάχθηκε και στους τίτλους τέλους σε εκτενέστερη μορφή λόγω της διάρκειας του σημείου. Θα μπορούσε ομολογουμένως να χρησιμοποιηθεί διαφορετική μουσική τονίζοντας τη θετική έκβαση της υπόθεσης, ωστόσο στο τέλος θέλαμε να δώσουμε έναν επίλογο βάσει του είδους της ταινίας, δηλαδή τον τρόπο.

2) Proposal (Liza's theme)

Εδώ έχουμε να κάνουμε με το μοναδικό μέζων μουσικό κομμάτι σε όλο το έργο το οποίο είναι η θεματική μουσική της Λίζας αλλά ουσιαστικά αφορά και στο Νίκο, γενικά δηλαδή στις έννοιες που αντιπροσωπεύει το ζευγάρι όπως για παράδειγμα την αγάπη που πρέπει να υπερνικήσει το φόβο.

Σε πρώτο στάδιο, ο στόχος ήταν να δημιουργηθεί μια μουσική ατμόσφαιρα σαν χαλί πάνω στο οποίο θα έπαιζε το θέμα μετά. Επίσης ένα σημείο το οποίο έχρηζε ιδιαίτερης μεταχείρισης λόγω του συνεχόμενου διαλόγου της σκηνής. Αυτό που έγινε ήταν να δημιουργηθεί μια ατμόσφαιρα σε κρατημένες νότες καθαρών διαστημάτων χωρίς αλλαγές. Με αυτό τον τρόπο δεν υπήρχε ο κίνδυνος για τη μουσική να αποσυντονίσει το κοινό από τον διάλογο. Πρώτος ήχος που δημιουργήθηκε ήταν ένα συνθετικό χαλί (pad) αναλογικής χροιάς. Χρειάστηκαν τρεις ταλαντωτές με αρκετό πειραματισμό στις βασικές κυματομορφές καθώς και ηχητικό δείγμα από κύματα, παράλληλα με επεξεργασία συχνοτικής αλλοίωσης, φάσης και παραμόρφωσης. Έπειτα, δημιουργήθηκε ένας “δυστοπικός ήχος” βασισμένος σε κλασικές κυματομορφές και επεξεργασμένος με έντονο το στοιχείο της αστάθειας λόγω αυξομείωσης

του τονικού κέντρου σε αντιστοιχία με την ένταση της Λίζας που εκείνη τη στιγμή καλείται να πάρει μια απόφαση στην πρόταση γάμου του Νίκου. Τέλος, για την ολοκλήρωση της ηχητικής ταυτότητας της ατμόσφαιρας, προστέθηκε και η προαναφερθείσα κραυγή της Λίζας αφού υπέστη χρονική τάνυση μέσα από το paulXstretch, δημιουργώντας μια συνεχόμενη ηχητική στρώση με ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Ο συγκεκριμένος ήχος έχει διττή σημασία εκπροσωπώντας από τη μια την ενδόμυχη ένταση της Λίζας λόγω του ευρύτερου άγχους της, ενώ από την άλλη είναι η πυγμή που θα πρέπει να δείξει στην τελική μάχη. Ωστόσο, ακριβώς επειδή αυτά τα χαρακτηριστικά είναι ψυχολογικής φύσης και μέχρι εκείνη τη στιγμή δεν είναι ακόμα απόλυτα κατανοητά στον θεατή, ο ήχος έχει τοποθετηθεί χαμηλότερα στη μίξη, κάνοντας διακριτικά αισθητή την παρουσία του.

Τέλος, έχουμε το θέμα της Λίζας, το οποίο θα έπρεπε να αναδεικνύει τον χαρακτήρα της. Για παράδειγμα, όπως ειπώθηκε νωρίτερα και στο κεφάλαιο της σκιαγράφησης των χαρακτήρων, παρόλο που η Λίζα απορρίπτει φαινομενικά την πρόταση του Νίκου, το κάνει για να μην του γίνει βάρος λόγω της κατάστασης της. Αυτή η ανιδιοτέλεια υποδηλώνει αθωότητα και αγνή αγάπη, χαρακτηριστικά που θέλαμε να δηλώνει το θέμα. Ωστόσο, λόγω του συνεχόμενου διαλόγου θα έπρεπε να δημιουργηθεί μια μελωδία που να λειτουργεί διακριτικά αλλά αποδοτικά, κάτι που κατέληξε να γίνεται τελικά με τρεις νότες. Με τη σύνθεση του θέματος να πραγματοποιείται στην παράλληλη μείζων κλίμακα²⁸, έχουμε δύο διαδοχικές καθοδικές μελωδίες, δημιουργώντας παράλληλα δύο συγκεκριμένα διαστήματα. Η πρώτη μελωδική κίνηση είναι Σολ δίεση - Φα (η πέμπτη και η τρίτη βαθμίδα της συγχορδίας), διάστημα τρίτης μικρής που αντιστοιχεί στην αρχική στάση της Λίζας ενώ μετά έχουμε την κίνηση Φα δίεση - Φα που αντιστοιχεί στα πραγματικά της συναισθήματα. Από άποψη συχορδιακής ακολουθίας υπονοείται πτώση από την τέταρτη στην πρώτη βαθμίδα, μια κίνηση που ενώ επίσημα λέγεται “πλάγια πτώση”, πολλές φορές την συναντάμε και με τον όρο “Η πτώση του Αμύν”²⁹. Η έννοια της συγκεκριμένης λέξης έχει να κάνει με την αίσθηση της αγαλλίασης, όπου για την Λίζα, η αγαλλίαση της είναι ο Νίκος. Επίσης, από θρησκευτικής άποψης η λέξη συνδέεται και με την εσωτερική δύναμη

²⁸ Η αντίστοιχη μείζονα κλίμακα από την ίδια τονικότητα, δηλαδή σε αυτό το παράδειγμα η Ντο δίεση μείζονα.

²⁹ Ο συγκεκριμένος συσχετισμός προκύπτει καθώς είναι σύνηθες σε παρτιτούρες ύμνων να συμπίπτουν χρονικά η πτώση με αυτή τη λέξη.

που απαιτείται για να επιτευχθεί μια υπέρβαση, γεγονός που συνάδει απόλυτα με την περίπτωση της Λίζας, πόσο μάλλον όταν έχει να αντιμετωπίσει όντως μια θεότητα. Για τον ήχο του θέματος στόχος ήταν να δημιουργηθεί ένας κλασικός αναλογικός συνθετικός ήχος. Η δημιουργία του ήταν σχετικά εύκολη αφού βασίστηκε σε τρεις ταλαντωτες τριγωνικών κυματομορφών με επεξεργασία παρόμοια με τους προηγούμενους σε γενικές γραμμές³⁰. Τέλος, το κομμάτι έχει χρησιμοποιηθεί αυτούσιο άλλη μια φορά ακριβώς πριν τους τίτλους τέλους, εκεί δηλαδή που όλα έχουν τελειώσει και η Λίζα αποδέχεται επιτέλους την πρόταση γάμου του Νίκου.

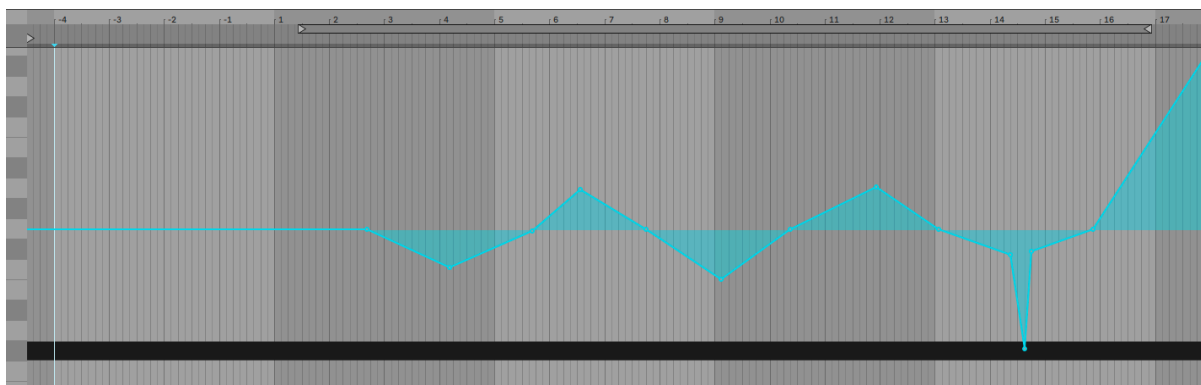
3) The Clouds Are Coming

Αυτό το κομμάτι ξεκινάει αμέσως μετά από το προηγούμενο, και αποτελεί την πρώτη δυσκολία που αντιμετωπίζει το ζευγάρι. Ο λόγος φυσικά για τα σύννεφα που έρχονται βίαια για να διακόψουν τους πρωταγωνιστές και να τους τρέψουν σε φυγή. Έχει ήδη γίνει σαφές πως τα σύννεφα ευθύνονται για τον αφανισμό των ανθρώπων μέσω της βροχής και του νερού. Για τον θεατή ωστόσο, αυτό δεν είναι γνωστό ακόμα και το μόνο που φαίνεται είναι ότι οι χαρακτήρες πρέπει πάση θυσία να ξεφύγουν από τα σύννεφα χωρίς να δίνονται άλλες πληροφορίες. Η μουσική λοιπόν σε αυτή τη σκηνή έπρεπε να συμβαδίσει με το επίπεδο πληροφοριών που δίνονται στο κοινό. Με άλλα λόγια η μουσική έπρεπε να δώσει μια κλιμακούμενη ένταση χωρίς υπερβολές, μια ένδειξη ότι κάτι δεν πάει καλά, χωρίς να ξέρουμε όμως τι.

Στην αρχή του, το κομμάτι υπονοεί την επερχόμενη καταιγίδα με την σταδιακή εισαγωγή ενός συνθετικού ήχου, ο οποίος είναι μια από τις λίγες περιπτώσεις που επιλέχθηκε από έτοιμη βιβλιοθήκη (χρησιμοποιήθηκε το eDNA earth της εταιρείας Spitfire Audio). Ο συγκεκριμένος ήχος, όπως θα δούμε και σε επόμενα κομμάτια, αντιστοιχεί στον ελεγκτή (υπό μια έννοια είναι η μουσική του μορφή), ο οποίος σαν θεότητα αναζητά τους δύο επιζώντες μέσα από τα σύννεφα. Η πράξη της αναζήτησης αποδόθηκε

³⁰ Πριν περάσουμε στην ανάλυση των επόμενων κομματιών να σημειωθεί ότι οι περισσότεροι ήχοι που δημιουργήθηκαν στο Vital, βασίστηκαν αρχικά στις βασικές κυματομορφές που έχουν αναφερθεί μέχρι στιγμής, και με την επεξεργασία τους να πραγματοποιείται με παρόμοιο τρόπο. Συνεπώς, εκτός και αν πρόκειται για κάτι καινούργιο ή για κάποια τεχνοτροπία που επηρεάζει ένα συμβάν της ταινίας, το τεχνικό μέρος δεν θα αναφέρεται.

μέσα από αυτοματοποιημένη κίνηση στη στεροεφωνία, ενώ το στοιχείο του εχθρού μέσα από αυτοματοποιημένη τονική μετατόπιση (βλέπε εικόνα 28).



Εικόνα 28: Η αυτοματοποίηση στο τονικό κέντρο του ήχου.

Με αυτόν τον τρόπο ο ήχος απέκτησε κατά κάποιο τρόπο “φωνή”, που αντιστοιχεί φυσικά στη φωνή του ελεγκτή. Ο ήχος συνεχίζει και μετά την πτώση της Λίζας η πτώση της Λίζας, μετατοπισμένος όμως μια οκτάβα πάνω. Αυτό έγινε με τη λογική ότι κατόπιν του ατυχήματος οι χαρακτήρες απομακρύνθηκαν από το αρχικό σημείο, οπότε κατά συνέπεια ο ελεγκτής έχασε τα ίχνη τους, άρα και το “σήμα” είναι αποδυναμωμένο. Ο λόγος της οκτάβας είναι ότι ένας ήχος στην ψηλή συχνοτική περιοχή δεν έχει τόσο όγκο αφού λείπουν η χαμηλή και μεσαία περιοχή. Για μεγαλύτερη έμφαση του τελευταίου, ο ήχος υπέστη συχνοτική αλλοίωση κατά την οποία όλες οι συχνότητες κάτω των 1.60 kHz έχουν εξαλειφθεί.

Όσον αφορά στη γενικότερη ηχητική πλαισίωση, έχουν χρησιμοποιηθεί δύο συνθετικοί ήχοι για την διατήρηση της έντασης. Ο πρώτος είναι ένα συνθετικό μπάσο που κρατάει εκτεταμένα την τονική μέχρι και την πτώση. Ο δεύτερος χρησιμοποιήθηκε σαν παλμός (pulse) μέσα στο Vital, παίζοντας δέκατα έκτα σε συγχρονισμό με τον ρυθμό του κομματιού (120 Bpm). Η δημιουργία ενός παλμού μπορεί πολύ εύκολα να γίνει μέσα από συγκεκριμένη περιβάλλουσα ενός ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων. Για παράδειγμα, η περιβάλλουσα που χρησιμοποιήθηκε εδώ (βλέπε εικόνα 29) αυξομειώνει την ένταση και στις τρεις κυματομορφές που χρειάστηκαν για τη δημιουργία του ήχου, αφού έχουν ήδη οριστεί οι ρυθμικές αξίες. Σαν



Εικόνα 29: Το πρώτο μισό της περιβάλλουσας διατηρεί την ένταση των κυματομορφών, ενώ στο δεύτερο μισό κόβεται εντελώς.

αποτέλεσμα, και ενώ πρακτικά έχει παιχτεί μια νότα κρατημένη μέχρι το τέλος, ο ήχος αποτυπώνεται διακεκομμένα, επιτυγχάνοντας έτσι τον επιθυμητό παλμό. Επίσης, ένας δεύτερος ταλαντωτής με σταδιακά αυξημένη περιβάλλουσα επηρεάζει την παραμόρφωση του ήχου, δίνοντας περαιτέρω ένταση. Στη συνέχεια, ο ίδιος ήχος αξιοποιήθηκε με ένα παρόμοιο αλλά ταυτόχρονα διαφορετικό τρόπο. Σε δύο καινούργια κανάλια ορίστηκαν ξανά δέκατα έκτα αλλά αυτή τη φορά ανά μέτρο. Σε αυτή την περίπτωση ωστόσο δεν βασιστήκαμε στον ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων καθώς οι νότες παίχτηκαν κανονικά στις αξίες που προαναφέρθηκαν. Επίσης οι δύο ήχοι τοποθετήθηκαν στα ακριανά σημεία της στερεοφωνίας (βλέπε εικόνα 30) με εναλλαγές σε κάθε μέτρο,



Εικόνα 30: Η εναλλαγή στη στερεοφωνική θέση των δύο καναλιών.

προσδίδοντας περισσότερη ζωντάνια λόγω των εναλλαγών, με διαφορετική συχνοτική αλλοίωση. Πιο συγκεκριμένα, στο πρώτο κανάλι επικρατούν οι συχνότητες άνω των χιλίων κύκλων ενώ στο δεύτερο κανάλι εφαρμόστηκε ακριβώς το αντίθετο. Στο σημείο της πτώσης, οι παλμοί αντικαταστάθηκαν από τον “δυστοπικό ήχο” που χρησιμοποιήθηκε και στο προηγούμενο

κομμάτι με κρατημένες νότες. Η έλλειψη του παλμού σε αυτή τη σκηνή ισοδυναμεί ουσιαστικά με την απουσία κίνησης, γεγονός που επιτρέπει στην ίδια τη σκηνή να κλιμακώσει την ένταση (λόγω της κίνησης της πτώσης) μαγνητίζοντας την προσοχή του θεατή στη βαθύτερη ουσία της.

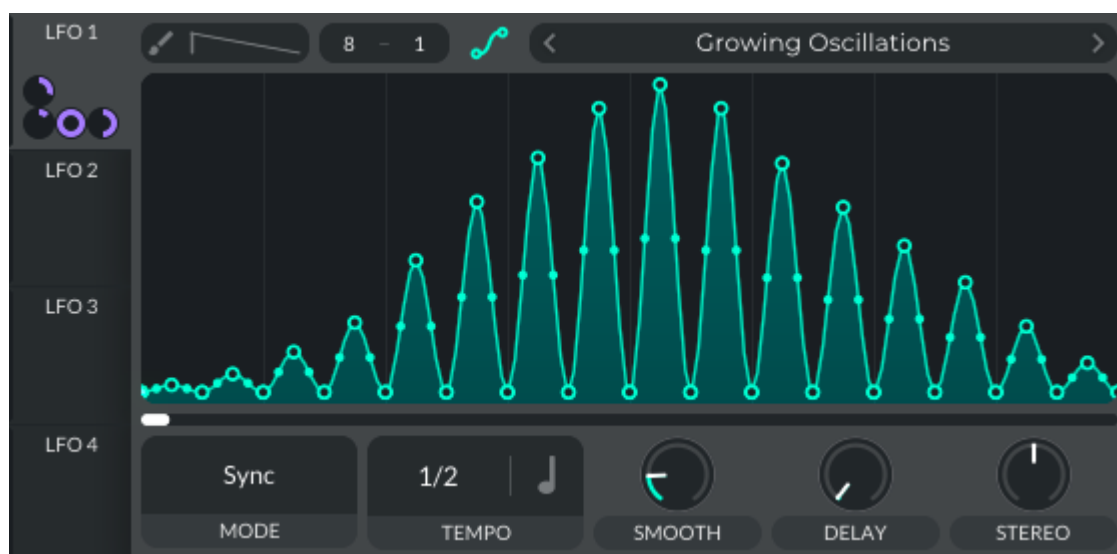
Μεταξύ των λοιπών στοιχείων της ηχητικής πλαισίωσης, χρησιμοποιήθηκε και ο ήχος από φύσημα σε μπουκάλι ο οποίος όμως είναι διαφορετικός σε αυτή την περίπτωση. Ουσιαστικά, την ημέρα της ηχογράφησης το συγκεκριμένο δρώμενο πραγματοποιήθηκε με δύο τρόπους. Ο πρώτος είχε να κάνει με απλό φύσημα θέλοντας ένα καθαρά αιθέριο αποτέλεσμα (όπως αναφέρθηκε η αξιοποίηση του νωρίτερα), ενώ ο δεύτερος έγινε με τον ίδιο τρόπο ταυτόχρονα με σφύριγμα. Σαν αποτέλεσμα είχαμε μεν το αιθέριο στοιχείο αλλά μαζί με τονικό χαρακτήρα. Στο κομμάτι ο ήχος χρησιμοποιήθηκε σε δύο στρώσεις σε διαφορετικά τονικά ύψη, αντιπροσωπεύοντας το αιθέριο στοιχείο και από φυσικής (ο άνεμος που μπορεί να συνοδεύει την καταιγίδα), αλλά και από μεταφυσικής (η έννοια της θεότητας που προέρχεται από τους ουρανούς) άποψης. Επιπρόσθετα, χρειαζόμασταν ένα στοιχείο που να δώσει μια κλιμάκωση έντασης που να προλογίσει την πτώση της Λίζας. Η λύση ήρθε μέσω συνθετικών χαλιών τα οποία ενώ παίζουν από την αρχή, στην πορεία αρχίζει μια ανοδική ακολουθία νέων συγχορδιών παράλληλα με σταδιακή αύξηση της έντασης του καναλιού. Η κλιμάκωση του ηχητικού συνόλου σταματά απότομα (εκτός του ήχου του ελεγκτή) τη στιγμή που ο Νίκος προσφωνεί το όνομα της Λίζας συνειδητοποιώντας πως κάτι της έχει συμβεί. Η επιλογή της παύσης ενισχύει τη δραματουργία της σκηνής επιτρέποντας να αναδειχθεί το σοκ του Νίκου. Τέλος, έχουν χρησιμοποιηθεί, όπως και στα επόμενα κομμάτια, ορχηστρικά κρουστά (με επεξεργασία χρονικής καθυστέρησης για την δημιουργία απόηχου) από την βιβλιοθήκη Damage 2 της εταιρείας Heavyocity. Η συγκεκριμένη βιβλιοθήκη έχει διαφόρων ειδών ορχηστρικά κρουστά και αποτελεί την βασική πηγή ρυθμικών στοιχείων σε όλη τη μουσική της ταινίας. Ο λόγος επιλογής τους είναι γιατί εκπροσωπούν τα φυλετικά και πολεμικά χαρακτηριστικά που θέλαμε να προσθέσουμε στο έργο. Επιπλέον, στο παρόν κομμάτι προσδίδουν αισθητικά μια κατάσταση επιβίωσης στην οποία έχουν βρεθεί οι πρωταγωνιστές.

Ακόμα, στο τέλος του κομματιού εκεί που εμφανίζεται το τούνελ έχει χρησιμοποιηθεί ο “ήχος του κακού”, υπονοώντας τον κίνδυνο που θα συναντήσουν αν εισέλθουν σε αυτό.

4) Deeper In (Part 1)

Σε αυτή τη σκηνή έχουμε την αρχική επαφή της Λίζας με τις σκιές, με την πρώτη μάχη του έργου να ακολουθεί λίγο μετά. Η σύνθεση της μουσικής έγινε σε δύο μέρη, με το πρώτο να αφορά στο σημείο εμφάνισης της πρώτης σκιάς μέχρι την επαφή της με τη Λίζα. Αρχικά θέλαμε μια δυναμική εισαγωγή που να προκαλεί ένα αρχικό σοκ στον θεατή (ο χαρακτήρας των σκιών άλλωστε μέχρι εκείνη τη στιγμή ήταν κάτι το ανύπαρκτο για το κοινό), και έπειτα ένα σταδιακό ανατριχιαστικό χτίσιμο. Η δυναμική αρχή επιτεύχθηκε πρωτίστως με την αξιοποίηση ορχηστρικών κρουστών, καθώς είναι στη φύση ενός δυνατού κρουστικού ήχου να προκαλεί στιγμιαία ταραχή. Έπειτα, δημιουργήθηκε ένας ατμοσφαιρικός ήχος τρόμου που περιλαμβάνει κίνηση λόγω επεξεργασίας. Βασίστηκε σε δύο ημίτονα με επεξεργαστές φάσης, συμπίεσης, παραμόρφωσης και συχνοτικής αλλοίωσης. Ωστόσο την αίσθηση της κίνησης την δίνουν ο επεξεργαστής φασικής παραμετροποίησης και η παραμόρφωση. Ο πρώτος επεξεργαστής είναι ένα εφέ που προκύπτει όταν παρόμοιες ηχητικές πηγές παράγουν σχετικά ίδιο ήχο την ίδια στιγμή. Ένα καλό παράδειγμα είναι η χορωδία όπου πολλοί άνθρωποι τραγουδούν την ίδια μελωδική γραμμή με ελάχιστη χρονική καθυστέρηση ενώ έχουν φυσικές διαφορές στη χροιά της φωνής τους. Δεν είναι τυχαίο ότι βάσει αυτού του παραδείγματος το εφέ χαρακτηρίζεται και ως “χορωδιακό” (chorus). Με άλλα λόγια, το συγκεκριμένο εφέ διπλασιάζει το αρχικό σήμα τοποθετώντας το δεύτερο ελάχιστα πιο αργά στο χρόνο, παράλληλα με μικρή τροποποίηση στην τονικότητα του. Επιπλέον, στο περιβάλλον του επεξεργαστή στο Vital, ορίστηκε μεγάλο ποσοστό ανατροφοδότησης (feedback) κατά την οποία το εξερχόμενο σήμα εισέρχεται ξανά στην αρχική είσοδο δημιουργώντας ένα κύκλο από συχνές ταλαντώσεις. Έπειτα, στον επεξεργαστή παραμόρφωσης ορίστηκε μια συντονισμένη συχνότητα η οποία μετατοπίζεται μπρος πίσω, μέσω ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων. Σαν αποτέλεσμα, έχουμε έναν ήχο με τρεμάμενο εφέ που όσο κατευθύνεται η σκιά προς τη Λίζα, δίνει ένα ταιριαστό τόνο ανατριχίλας. Επίσης, στην αρχή χρησιμοποιήθηκε και ο ήχος που προέκυψε από ηχογράφηση της σόμπας (απευθείας καταγραφή της κίνησης του συρσίματος) που αναφέρθηκε στην μετάβαση διάστασης (βλέπε εικόνα 14). Ο ήχος που προέκυψε από αυτή την διαδικασία περιλάμβανε ένα κρουστικό μέρος με έναν απόκοσμο απόηχο να ακολουθεί. Ο τελευταίος (αφού αφαιρέθηκε το κρουστικό στοιχείο)

αξιοποιήθηκε σαν σήμα κατατεθέν των σκιών. Ωστόσο, επειδή το σήμα του απόηχου ήταν πολύ χαμηλό αναγκαστήκαμε να αυξήσουμε την ένταση, δυναμώνοντας όμως παράλληλα και το επίπεδο θορύβου. Η απομόνωση του απόηχου έγινε πολύ εύκολα μέσω επεξεργαστή εξάλειψης θορύβου (denoiser), το Noise Remover Pro της εταιρείας Accusonus. Έπειτα, ο ίδιος ήχος αντεστραμμένος τοποθετήθηκε ακριβώς πριν τη στιγμή της μετάβασης στη διάσταση του κενού, για στιγμιαία πινελιά στην ήδη κλιμακούμενη ένταση. Μιλώντας για κλιμακούμενη ένταση, από τη στιγμή που εμφανίζεται η σκιά μέχρι την πρώτη της επαφή με τη Λίζα, έχουν προστεθεί άλλα τρία στοιχεία. Για αρχή χρησιμοποιήθηκε ο ήχος της σόμπας από την γεννήτρια ακριβώς με την ίδια λειτουργικότητα όπως και στους τίτλους αρχής, και έπειτα ένα συνθετικό μπάσο με έντονα τα στοιχεία της κινητικότητας και της αστάθειας, χαρακτηριστικά που θέλαμε να αποδώσουμε καθώς ο εχθρός πλησιάζει τη Λίζα. Η επεξεργασία του μπάσου βασίστηκε σε μια περιβάλλουσα ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων με πολλές αυξομειώσεις (βλέπε εικόνα 31), επηρεάζοντας την ένταση και το τονικό κέντρο του ήχου. Τέλος, χρησιμοποιήθηκαν συνθετικά χαλιά με



Εικόνα 31: Το σχήμα της περιβάλλουσας του ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων.

σταδιακή αύξηση της έντασης αλλά και του τονικού ύψους. Ειδικά το τελευταίο δίνει μια άβολη αίσθηση αστάθειας η οποία κορυφώνει την ένταση της σκηνής με τον καλύτερο τρόπο. Ακόμα, οι νότες των χαλιών (τοποθετημένες σε διαφορετικές οκτάβες και σημεία της στερεοφωνίας) αποτελούνται από Ντο δίεση και Ρε δίεση, σχηματίζοντας ένα διάφωνο

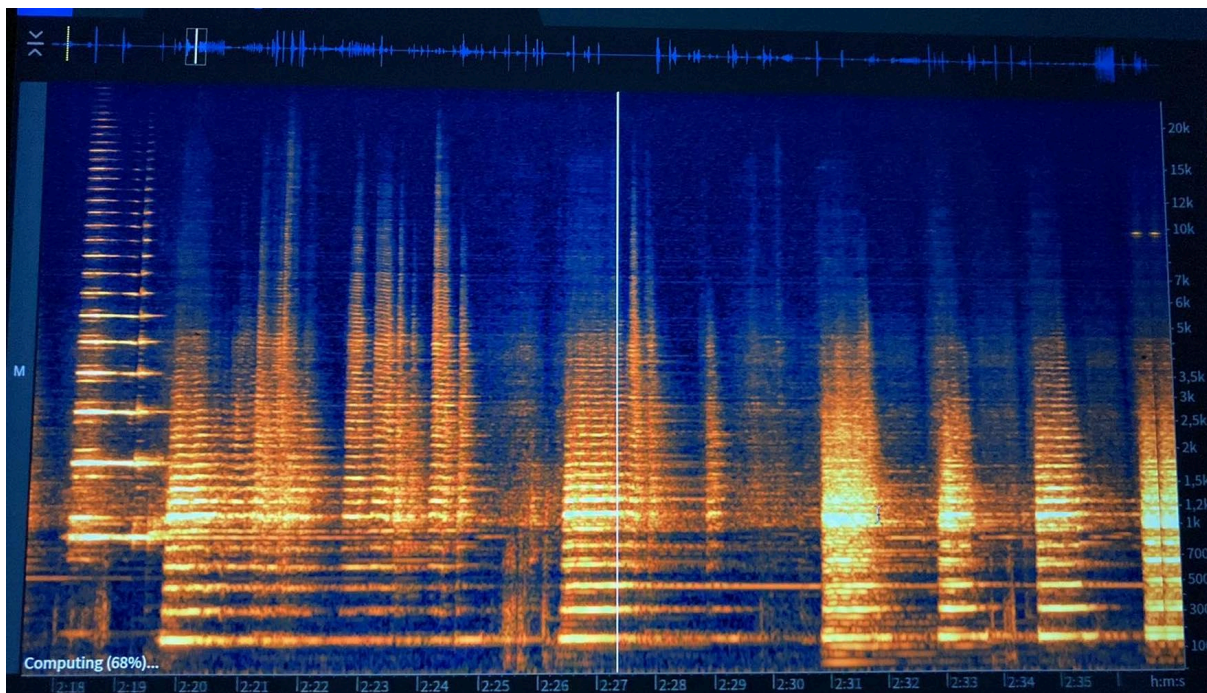
διάστημα μεγάλης δευτέρας, που λόγω διακροτήματος συμβάλλει περαιτέρω στην ηχητική τρομακτική ατμόσφαιρα.

Περνώντας τώρα στο σημείο της μάχης, ήταν απαραίτητο να διευκρινιστεί από την αρχή το μουσικό ύφος. Θεωρητικά, το να βρεθεί ένας άνθρωπος σε μια παράλληλη διάσταση έτοιμος να παλέψει με εχθρικές οντότητες είναι εξαιρετικά τρομακτικό. Ωστόσο, η Λίζα αντικρίζει τις σκιές, παρατηρούμε ότι σφίγγει τη γροθιά της και ορμάει με μανία στους εχθρούς της. Αυτή η κίνηση υποδεικνύει μεγάλο ψυχικό σθένος και θάρρος, συνεπώς αποφασίσαμε η μουσική να είναι περισσότερο δράσης, εκπροσωπώντας κυρίως την πλευρά της Λίζας. Για αυτό το λόγο δημιουργήθηκε στην αρχή ένας συνθετικός παλμός που αντιστοιχεί στην εσωτερική ένταση της Λίζας. Τεχνικά χρειάστηκαν τρεις κυματομορφές (τριγωνική, τετραγωνική, ημίτονο) καθώς και λευκός θόρυβος με μια βασική επεξεργασία (συμπύεση παραμόρφωση, φιλτράρισμα και χρονική καθυστέρηση). Η πυγμή και ένταση του ήχου επιτυγχάνονται έτι μια φορά με ένα ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων που επηρεάζει την ένταση αλλά και τη σταδιακή μετατόπιση του φίλτρου. Επίσης, ακριβώς πριν ξεκινήσει η Λίζα την επίθεση της υπάρχει παύση του παλμού. Αυτή η επιλογή, όπως και στο παράδειγμα του Νίκου στο προηγούμενο κομμάτι, έγινε για να ενισχύσει την στιγμή της αποφασιστικότητας της Λίζας. Έχουμε λοιπόν ένα βασικό ηχητικό στοιχείο δράσης, ενώ τα ορχηστρικά κρουστά παράλληλα με τον τρομακτικό ήχο ατμόσφαιρας, δίνουν μια επιβλητική αίσθηση ενισχύοντας την δραματική εξέλιξη της μάχης. Ακόμα, λίγο πριν η Λίζα δει τις σκιές ακούγεται ένας πολύ χαρακτηριστικός ήχος που είναι επίσης συνδεδεμένος μαζί τους (κατά συνέπεια και με τον ελεγκτή), και σε εκείνο το σημείο λειτουργεί ως ο πρόλογος τους που στέκονται να κοιτούν τη Λίζα ακριβώς πριν εκείνη το συνειδητοποιήσει. Αυτό είναι ένα ήπιο τρομακτικό στοιχείο που μπορεί να ξαφνιάσει τον θεατή έστω και για μια στιγμή αφού δηλώνει την ύπαρξη του κακού πριν το φανερώσει η εικόνα. Αυτός ο ήχος προέρχεται από ηχογράφηση μιας μεγάλης και παλιάς μεταλλικής πόρτας ενός πάρκου (βλέπε εικόνα 32). Το συγκεκριμένο αντικείμενο λόγω όγκου και παλαιότητας, έβγαζε στο άνοιγμα και το κλείσιμο του πολλούς διαφορετικούς ήχους με έντονο τραχύ χρώμα, καθώς και με φυσική παραμετροποίηση. Για την ηχογράφηση χρειάστηκαν ένα καταγραφικό ήχου (zoom) και ένα πιεζοηλεκτρικό μικρόφωνο το οποίο στερεώσαμε πάνω στην πόρτα. Στο τέλος συγκεντρώθηκε αρκετό και ποικιλόμορφο υλικό με πλούσιο φάσμα όπως αποδείχθηκε μετέπειτα

(βλέπε εικόνα 33). Ακόμα, μιας και πρόκειται για ηχογράφηση εξωτερικού χώρου, δεν χρειάστηκε ιδιαίτερη επεξεργασία εξάλειψης θορύβου καθώς το πιεζοηλεκτρικό μικρόφωνο μειώνει αισθητά την ατμόσφαιρα του περιβάλλοντος. Από εκεί και πέρα, χρησιμοποιήθηκαν διάφορα σημεία της ηχογράφησης όπως για παράδειγμα δύο σημεία σύντομης διάρκειας (προερχόμενα από απότομο κλείσιμο της πόρτας) που χρησιμοποιήθηκαν στη μάχη σαν σειρήνες πολέμου, τονίζοντας την επικινδυνότητα της κατάστασης. Τέλος, για την κορύφωση και την διακοπή της μάχης, αξιοποιήθηκαν τα συνθετικά χαλιά που είχαν χρησιμοποιηθεί ακριβώς πριν τη μάχη.



Εικόνα 32: Η πόρτα και ο εξοπλισμός ηχογράφησης.



Εικόνα 33: Το φάσμα της κυματομορφής της πόρτας.

5) Deeper In (Part 2)

Λίγο πολύ αυτό το κομμάτι είναι η συνέχεια του προηγούμενου καθώς συμβαίνουν παρόμοιες καταστάσεις. Έχουμε το πρώτο σημείο στο οποίο οι σκιές ακολουθούν τη Λίζα και λίγο μετά ακολουθεί η δεύτερη μάχη του έργου. Μάλιστα, έχουν χρησιμοποιηθεί οι ίδιοι ήχοι εξυπηρετώντας τις ίδιες λειτουργίες, εκτός από κάποιες εξαιρέσεις. Για παράδειγμα δημιουργήθηκε ένας καινούργιος συνθετικός ήχος με αργή αίσθηση κίνησης για να εισάγει τον τόνο ατμόσφαιρας της σκηνής. Αυτό συνέβει καθώς ο ρυθμός της κινησιολογίας τόσο της Λίζας όσο και των σκιών είναι αρκετά αργός. Από τεχνικής άποψης αυτό επετεύχθη μέσω δύο διαδοχικών αυξομειώσεων περιβάλλουσας ενός ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων που επηρεάζει την ένταση του ήχου σε αργό χρόνο (βλέπε εικόνα 34). Ο ήχος στη συνέχεια διπλασιάστηκε και τοποθετήθηκε στα δύο ακριανά σημεία της στερεοφωνίας παίζοντας Ντο δίεση και Ρε δίεση (δημιουργώντας το διάστημα μεγάλης δεύτερης με το έντονο διακρότημα που αναφέρθηκε και στο προηγούμενο κομμάτι). Συνεπώς, το κομμάτι ξεκινάει με μια τρομακτική ατμόσφαιρα κίνησης και άβολης αίσθησης τονίζοντας τον ρυθμό της σκηνής. Επιπλέον, έχουν προστεθεί καινούργια στοιχεία σύντομης διάρκειας τα οποία έχουν προκύψει από ηχογράφηση κατά την



Εικόνα 34: Το σχήμα της περιβάλλουσας ρυθμισμένο να επηρεάζει την ένταση του ήχου σε αργό χρόνο.

οποία κόψαμε με μαχαίρι ένα κουτάκι αναφυκτικού. Ήταν μια διαδικασία από την οποία προέκυψαν πολύ ενδιαφέροντα χρώματα με ιδιαίτερα αιχμηρό χαρακτήρα και φυσική παραμετροποίηση, ενώ δεν χρειαζόταν επιμέρους επεξεργασία για τις ανάγκες της σκηνής. Εν τέλει, αυτοί οι αιχμηροί και ταυτόχρονα απόκοσμοι ήχοι ενισχύουν την ύπαρξη των σκιών άρα και τη συνολική ατμόσφαιρα, ενώ η σύντομη διάρκεια τους προσθέτει ένα διακριτικό τόνο επικινδυνότητας για το τι πρόκειται να ακολουθήσει. Παράλληλα έχουν χρησιμοποιηθεί και οι τονικοί ήχοι από φύσημα - σφύριγμα σε μπουκάλι με σκοπό να υπονοήσουν ότι σε αυτό το σημείο το θεϊκό στοιχείο αρχίζει να γίνεται έντονο, άρα βαδίζουμε προς την τελική μάχη. Ακόμα, σε όλη τη διάρκεια αυτής της σκηνής έχουν χρησιμοποιηθεί κρουστικοί ήχοι από την ηχογράφηση της πόρτας μαζί με χρονική καθυστέρηση για τη δημιουργία απόηχου. Αυτοί οι ήχοι κρατούν τον ρυθμό και λόγω της σκουριάς του ήχου αντιστοιχούν στις σκιές, υπονοώντας την θετική έκβαση της σκηνής υπέρ τους (κάτι που επιβεβαιώνεται λίγο αργότερα). Σε ένα σημείο η Λίζα κάνει μια μεταβολή για να κρυφτεί, αποκαλύπτοντας τις σκιές που πλησιάζουν. Το σημείο της θέασης της σκιάς τονίστηκε αρχικά από την χρησιμοποίηση ορχηστρικών κρουστών και συνθετικών ήχων με νότες Ντο δίεση, Ρε, Ρε δίεση Μι, διαστήματα δηλαδή μικρής δεύτερης, προκαλώντας έντονη δυσαρμονία λόγω ακόμα μεγαλύτερου διακροτήματος. Ο μουσικός τονισμός αυτού του σημείου έρχεται σε κόντρα με το βασικό ρυθμό της σκηνής βάσει μετρονόμου, γεγονός που το καθιστά τρομακτική ηχητική ανατροπή για τον θεατή.

Έχοντας την μουσική βάση σε αυτή την επιμέρους σκηνή, χρειαζόμασταν μια τελική κορύφωση όσο η σκιά πλησιάζει τη Λίζα. Οι αρχικοί συνθετικοί ήχοι μετατοπίστηκαν στιγμιαία και διαδοχικά δύο οκτάβες ψηλότερα, ενώ ένας από τους αιχμηρούς ήχους από το κόψιμο του κουτιού τοποθετήθηκε να ηχεί συνεχόμενα συμβάλλοντας στη αίσθηση της επικινδυνότητας. Παράλληλα, οι αιθέριοι ήχοι έχουν αυτοματοποιημένη τονική μετατόπιση καθοδικά δηλώνοντας ότι δεν υπάρχει γυρισμός από τη σκιά που πλησιάζει. Επιπλέον το μπάσο παίζεται διακεκομμένα εκπροσωπώντας τον αργό βηματισμό της σκιάς, κάτι που αναδεικνύει τον τρόπο σε εκείνο το σημείο λόγω της παρατεταμένης προσμονής για μια αναπόφευκτη κακή έκβαση (κάτι σαν την έννοια του “αργού θανάτου”). Τέλος, έχει χρησιμοποιηθεί ένας συνθετικός ήχος σαν παλμός σε πολύ χαμηλή οκτάβα δημιουργώντας οριακά ένα συνθετικό θόρυβο. Μάλιστα, εισάγεται σταδιακά με αυτοματοποίηση στην ένταση του καναλιού μέχρι την ύστατη στιγμή, και αντιστοιχεί στην κορύφωση των συναισθημάτων της Λίζας.

Επιπρόσθετα, μετά από την πτώση της Λίζας βλέπουμε τα δαχτυλίδια να της πέφτουν στο πάτωμα. Αμέσως μετά, μαζεύοντας τα θυμάται την πρόταση του Νίκου, μια ανάμνηση που της δίνει το απαραίτητο σθένος για να συνεχίσει. Με άλλα λόγια είναι η στιγμή που συνειδητοποιεί ότι πρέπει να βασιστεί στον εαυτό της προκειμένου να επιβιώσει και να βρει το Νίκο. Για την απόδοση αυτής της κατάστασης χρησιμοποιήθηκε ο “ήχος της Λίζας”, που είχε δημιουργηθεί σαν ατμόσφαιρα στο δεύτερο κομμάτι. Τεχνικά, για να γίνουν πιο σαφή τα συναισθήματα της, ο ήχος ξεκίνησε να εμφανίζεται σταδιακά με αυτοματοποίηση στην ένταση του καναλιού ενώ ταυτόχρονα σε όλους τους υπόλοιπους ήχους (ομαδοποιήθηκαν για να γίνει η επεξεργασία σε ένα κεντρικό κανάλι) ξεκίνησαν να μειώνονται οι ψηλές συχνότητες μέσω αυτοματοποίησης επεξεργαστή συχνотικής αλλοίωσης για να δώσουν χώρο στον καινούργιο ήχο. Με αυτόν τον τρόπο η συνολική ηχητική ατμόσφαιρα τέθηκε σε δεύτερη μοίρα (δεν εξαλείφθηκε εντελώς γιατί πάνω από όλα η κρισιμότητα της κατάστασης δεν αλλάζει από την ανάμνηση) αναδεικνύοντας μια προσωπική στιγμή της πρωταγωνίστριας που είναι και ο βασικός σκοπός της (η αγάπη που πρέπει να υπερβεί τον φόβο).

Περνώντας στη στιγμή της μάχης (έχουν χρησιμοποιηθεί οι ίδιοι ήχοι με την προηγούμενη), παρατηρούμε πως υπάρχουν οπτικές εναλλαγές μεταξύ μεταφυσικού και φυσικού κόσμου, όπου η Λίζα στον δεύτερο βρίσκεται ξαπλωμένη στο πάτωμα ενώ την πλησιάζει μια σκιά. Η ηχητική απόδοση

των εναλλαγών έγινε με τα στοιχεία της μάχης (παλμός, κρουστά και ήχοι πόρτας) να υπόκεινται σε επεξεργασία συχνοτικής αλλοίωσης κατά την οποία εξαλείφθηκαν εντελώς οι ψηλές συχνότητες στα σημεία του φυσικού κόσμου, ενώ στο μεταφυσικό λειτουργούν στο πλήρες φάσμα τους. Οι ήχοι της μάχης θα μπορούσαν να μην υπάρχουν καθόλου στα σημεία του φυσικού κόσμου, αλλά κάτι τέτοιο θα δημιουργούσε εμφανή ανομοιογένεια στην ηχητική ροή και σύγχυση στο κοινό. Από την άλλη το γεγονός ότι ακούγονται ακόμα και στον φυσικό κόσμο, ενισχύει τον δυναμισμό και τη βαρύτητα της μάχης. Από την άλλη, οι αρχικοί συνθετικοί ήχοι που ηχούν από την αρχή της μάχης, δεν έχουν υποστεί συχνοτική αλλοίωση προκειμένου να υποστηρίξουν την κλιμάκωση της δραματουργίας της σκηνής καθολικά.

6) The Great Hall

Εδώ βρισκόμαστε στο σημείο όπου οι δύο πρωταγωνιστές βρίσκονται αιχμάλωτοι ενώπιον του ελεγκτή ο οποίος τους εξηγεί τι έχει συμβεί. Λίγο αργότερα δίνουν στο Νίκο νερό με σκοπό να τον κάνουν δικό τους, μια κίνηση που οδηγεί τη Λίζα στο να ελευθερωθεί αλλά τελικά την πιάνουν οι σκιές και την οδηγούν στον ελεγκτή με πρόθεση να δώσουν και σε εκείνη το νερό.

Γενικά, η σύνθεση του κομματιού έγινε με βάση τρία εξελικτικά στάδια. Το πρώτο σημείο είναι από την αρχή μέχρι τη στιγμή που δίνουν το νερό στο Νίκο, το δεύτερο από εκεί μέχρι τη στιγμή που απελευθερώνονται, και το τρίτο μέχρι το τέλος. Στο πρώτο σημείο, έτσι όπως είναι διαμορφωμένο το σκηνικό με τους δύο πρωταγωνιστές να είναι περικυκλωμένοι από μαυροφορεμένες οντότητες, τη διαμόρφωση του χώρου (για παράδειγμα τα κεριά), καθώς και την εχθρική θεότητα που θέλει να τους αφανίσει, θυμίζει κατάσταση ιεροτελεστίας και μύησης. Επίσης, λόγω της σημασίας του διαλόγου, δεν θέλαμε να υπάρχει πολύ μουσική πληροφορία. Αρχικά χρησιμοποιήθηκε ο συνθετικός ήχος του ελεγκτή, έτοιμος να αποκαλύψει στο θεατή τη σύνδεση μεταξύ τους. Ο ήχος υπέστει ήπιες μετατοπίσεις τόσο στο τονικό του ύψος όσο και στη στερεοφωνία σε όλη τη διάρκεια, δίνοντας την αίσθηση ότι περικυκλώνει και αυτός με τη σειρά του τους χαρακτήρες. Επιπλέον εν μέσω του πρώτου μέρους έχουμε την πρώτη εμφάνιση του ελεγκτή η οποία συνοδεύεται από ένα ισοκράτη βάσει

ανθρώπινης φωνής. Ο συγκεκριμένος ήχος προέκυψε από τυχαία ηχογράφηση συνομιλίας στο στούντιο. Έπειτα απομονώθηκε ένα φωνήεν μιας λέξης και υπέστη χρονική τάνυση, δηλώνοντας σαν αποτέλεσμα επίσης το θεϊκό στοιχείο της ταυτότητας του (δίνεται εξήγηση παρακάτω). Σε ένα σημείο ο ελεγκτής δίνει εντολή στην πρώτη κόρη του να δώσει το νερό στο Νίκο. Εκεί προστέθηκαν ορχηστρικά κρουστά τα οποία σηματοδοτούν την έναρξη της ιεροτελεστίας. Στην πορεία δημιουργήθηκαν δύο καινούργιοι συνθετικοί ήχοι οι οποίοι παίζουν μια ελάσσονα μελωδία όσο ο ελεγκτής τους εξιστορεί τα γεγονότα, γεγονός που δραματοποιεί την ίδια την καταστροφή και τις συνέπειες που είχε στους ανθρώπους.

Έπειτα έχουμε τη στιγμή που η πρώτη κόρη του ελεγκτή αρχίζει να δίνει το νερό στο Νίκο. Εκεί τα κρουστά αρχίζουν και παίζουν συνεχόμενα ενώ οι συνθετικοί ήχοι παίζουν μια μελωδία ακόμα πιο δραματική. Παράλληλα, στον ήχο του ελεγκτή έχει οριστεί αυξανόμενη τονική μετατόπιση, μια ενέργεια που δεν είναι καθόλου τυχαία από το συγκεκριμένο ήχο, αφού πρόκειται για την τελική κορύφωση πριν την αποκάλυψη της ταυτότητας του με τη φράση “Γίναμε Θεοί”. Μιλώντας για κορύφωση, θέλαμε να ενισχύσουμε περαιτέρω την επερχόμενη αποκάλυψη του θεϊκού στοιχείου μέσω του ανθρώπινου στοιχείου. Το ίδιο φωνήεν στο οποίο βασίστηκε ο ισοκράτης υπέστη σύντομη ηχητική τάνυση αυτή τη φορά και διπλασιάστηκε, με τον δεύτερο ήχο να μετατοπίζεται τονικά μια καθαρή πέμπτη ανοδικά. Στη συνέχεια οι δύο στρώσεις τοποθετήθηκαν στον πρώτο και στον τρίτο χτύπο κάθε μέτρου. Το αποτέλεσμα που προέκυψε (σε συνδυασμό με τον ισοκράτη) έδινε κατά κάποιο τρόπο την αίσθηση χορωδίας η οποία είναι συνυφασμένη με θρησκευτικό περιεχόμενο. Τέλος, για τον ρυθμό της κλιμάκωσης δημιουργήθηκε ένας καινούργιος συνθετικός παλμός που τοποθετήθηκε σε χαμηλή οκτάβα λόγω της βαρύτητας του σημείου, ενώ η ύπαρξη του φανερώνεται σταδιακά μέσω αυτοματοποίησης στην ένταση.

Ύστερα περνάμε στο σημαντικότερο κομμάτι της κορύφωσης, το σημείο που οι σκιές οδηγούν τη Λίζα στον ελεγκτή, με τη στιγμή της αρχικής απελευθέρωσης τους από την καρέκλα να συνοδεύεται από τον προαναφερθέντα παλμό μαζί με τους ήχους ανατριχιαστικής ατμόσφαιρας (ο ένας μάλιστα έχει χρησιμοποιηθεί μόνο στους τίτλους αρχής, ένδειξη κλειδί ότι οδεύουμε προς το τέλος), και με έναν αργό ρυθμό από τα ορχηστρικά κρουστά. Η επιλογή του αργού και σταθερού ρυθμού δεν ήταν επίσης τυχαία καθώς προσδίδει έναν αέρα βασανιστικής προσμονής μέχρι

το αναπόφευκτο τέλος, όπως όλα δείχνουν μέχρι εκείνο το σημείο. Επίσης είναι μια εννοιολογική αναφορά στο θεϊκό στοιχείο βάσει του οποίου όλα είναι προγραμματισμένα να γίνουν στο χρόνο τους. Προς το τέλος οι σκιές αρπάζουν τη Λίζα για να την μεταφέρουν στον ελεγκτή προκειμένου να πιεί και εκείνη το νερό. Είναι η στιγμή που μας προετοιμάζε η ταινία εξ αρχής, γι αυτό και σε εκείνο το σημείο έχουμε πάλι το θέμα της ταινίας μαζί με το “μοτίβο της κατάστασης”. Το τελευταίο παίζεται σε διπλό χρόνο τη στιγμή που εμφανίζεται ο ελεγκτής, κλιμακώνοντας την ένταση όσο χρειάζεται. Ακόμα, τη στιγμή που ο ελεγκτής δίνει εντολή στη πρώτη κόρη του να δώσει το νερό στη Λίζα, ηχεί για τελευταία φορά στο έργο “ο ήχος του κακού”. Ουσιαστικά, αυτή η σκηνή ειδικά με τους τρεις προαναφερθέντες ήχους αποτελεί το αποκορύφωμα του χτισίματος της ταινίας, έχοντας δώσει τις απαραίτητες εξηγήσεις στο κοινό. Κλείνοντας τη σκηνή και το κομμάτι, στο κοντινό πλάνο της Λίζας που καταπίνει το νερό έχουν σταματήσει όλα τα μουσικά στοιχεία αφού φαινομενικά έχει έρθει το τέλος (άρα και λύση της κορύφωσης). Το μόνο στοιχείο που υπάρχει είναι τα συνθετικά χαλιά με αυξανόμενη ένταση και τονική μετατόπιση που χρησιμοποιήθηκαν και σε προηγούμενα σημεία κορύφωσης, εκπροσωπώντας καθαρά τα συναισθήματα που βιώνει η Λίζα, θέλοντας παράλληλα να συγκεντρώσουν την προσοχή του θεατή ακριβώς σε αυτή την κατάσταση.

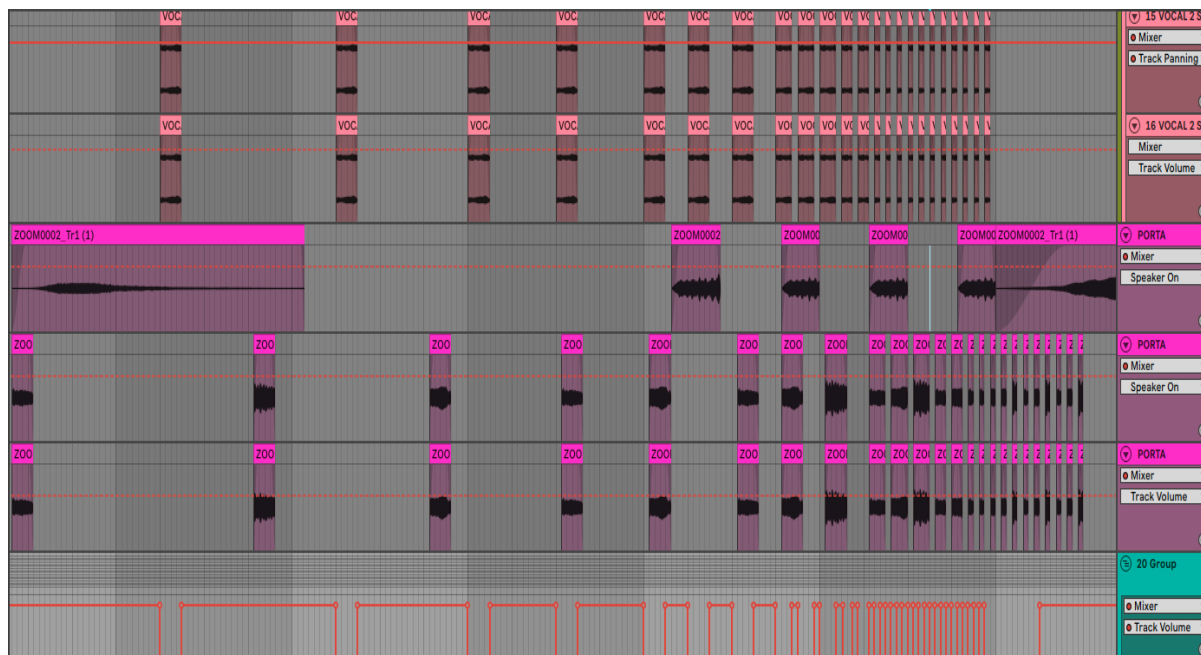
7) Final Encounter

Φτάνοντας αισίως στο τελευταίο κομμάτι της ταινίας έχουμε την τελική αναμέτρηση της Λίζας με τον ελεγκτή, το σημείο δηλαδή που η πρωταγωνίστρια μας πρέπει να κάνει τη μεγάλη υπέρβαση. Η σκηνή ξεκινάει στη διάσταση του κενού με τη Λίζα να είναι καθηλωμένη ενώπιον της τελικής μορφής του ελεγκτή ο οποίος της αναγγέλλει πόσο αδύναμη είναι (κάτι που επιβεβαιώνεται επίσης από την ίδια την εικόνα με τη Λίζα να φαίνεται πολύ μικρή μπροστά στην τεράστια όψη του ελεγκτή) και τι θα της συμβεί αφού την καταλάβει. Σε εκείνη τη στιγμή από μουσικής άποψης επικρατούν βασικά οι χορωδιακοί ήχοι, ο προηγούμενος συνθετικός παλμός καθώς και οι δύο συνθετικοί ήχοι με την ίδια δραματική μελωδία που χρησιμοποιήθηκε ακριβώς πριν την αποκάλυψη της πραγματικής ταυτότητας του ελεγκτή στο προηγούμενο κομμάτι. Φυσικά έπρεπε να

επιλεχθούν οι ίδιοι ήχοι ώστε να υπάρχει ομοιογένεια στα σημεία της παρουσίας του ελεγκτή. Ωστόσο στην αρχή του κομματιού έχει προστεθεί και η χρονικά απλωμένη κραυγή της Λίζας. Αυτός ο ήχος δίνει το στοιχείο μιας επερχόμενης αντεπίθεσης καθώς αντιπροσωπεύει, όπως είπαμε και στο δεύτερο κομμάτι, την ένταση και το σθένος που έχει μέσα της η Λίζα. Αμέσως μετά, την ώρα που ο ελεγκτής τελειώνει την αναγγελία του, ο Νίκος από τον φυσικό κόσμο φωνάζει το όνομα της Λίζας, σημείο κλειδί αφού είναι το έναυσμα που χρειάζοταν η Λίζα για να περάσει στην αντεπίθεση. Εδώ επιβεβαιώνεται έτι μια φορά η σημασία του χαρακτήρα του Νίκου που όπως έχει εξηγηθεί ήδη, είναι η αγάπη βάσει της οποίας η Λίζα πρέπει να πιστέψει στον εαυτό της για να κάνει την υπέρβαση. Η απόδοση αυτού του γεγονότος έγινε με την χρησιμοποίηση του “ήχου της Λίζας” στιγμιαία ακριβώς πριν αντεπιτεθεί. Από την άλλη, ακριβώς πριν εισαχθεί ο προαναφερθέντας ήχος, ο παλμός καθώς και οι συνθετικοί και χορδιακοί ήχοι έχουν υποστεί επεξεργασία μεταβολής της έντασης (tremolo) του κεντρικού καναλιού (έχουν ομαδοποιηθεί για μεγαλύτερη ευχρηστία). Μάλιστα το εφέ έχει αξιοποιηθεί με σταδιακή μείωση της ταχύτητας μέσω αυτοματοποίησης. Με αυτόν τον τρόπο αποδόθηκε μουσικά η στιγμή της ανατροπής που οδηγεί στην αντεπίθεση της πρωταγωνίστριας.

Σχετικά με τη στιγμή της αντεπίθεσης, σε ένα σημείο βλέπουμε τη Λίζα να ακουμπάει το πρόσωπο του ελεγκτή, με την τελική μάχη ουσιαστικά να ξεκινάει. Να σημειωθεί ότι καθ'όλη τη διάρκεια της επικρατεί παντελής έλλειψη ρυθμού. Αυτό συνέβη γιατί θέλαμε να τονίσουμε το νοητικό και πνευματικό επίπεδο που βασίζεται η μάχη καθώς δεν υπάρχει καθόλου σωματική επαφή. Τα μουσικά στοιχεία που επικρατούν εδώ είναι δύο συνθετικά μπάσα, το πρώτο ρυθμισμένο σε συνεχόμενη τονική μετατόπιση καθοδικά και το δεύτερο σε ακόμα χαμηλότερη οκτάβα για τη μίμηση θορύβου (αντιστοιχεί μεταφορικά στο θόρυβο του μυαλού), καθώς και ο δυστοπικός συνθετικός ήχος (αυτή τη φορά με έναν ταλαντωτή χαμηλών συχνοτήτων να αυξομειώνει την ένταση σε πολύ γρήγορο χρόνο) σε δύο στρώσεις διαφορετικών οκτάβων στα δύο ακριανά σημεία της στερεοφωνίας. Στόχος εδώ ήταν να δημιουργηθεί μια αίσθηση συνθετικής υπερφόρτωσης υπονοώντας την επερχόμενη κατάρρευση του δυστοπικού κόσμου που θέλει να επιβάλλει η θεότητα. Παράλληλα έχουν οριστεί στιγμιαίες διακοπές (οι οποίες όσο πλησιάζουμε στην τελευταία επίθεση της Λίζας γίνονται συχνότερες για λόγους

κορύφωσης) στην ένταση των καναλιών, και έχουν αντικατασταθεί από τις ψηλές φωνές των χορωδιακών ήχων, εκπροσωπώντας τις ύστατες προσπάθειες της θεότητας να αντισταθεί. Η προσπάθεια αντίστασης του ελεγκτή αποδίδεται περαιτέρω και από την προσθήκη ήχων της πόρτας με κοφτό τρόπο δηλώνοντας την αδυναμία της προσπάθειας, καθώς και με πιο ολοκληρωμένους ήχους εκπροσωπώντας ισχυρότερες προσπάθειες για ανάκτηση του ελέγχου της κατάστασης (βλέπε εικόνα 35). Όσον αφορά



Εικόνα 35: Τα σημεία διακοπής της έντασης των συνθετικών ήχων στο κάτω μέρος (πράσινο κανάλι), ενώ στο πάνω μέρος (ροζ κανάλια) οι χωροδιακοί ήχοι που έχουν αντικαταστήσει τα σημεία των διακοπών. Στο ενδιάμεσο τα σημεία που έχουν τοποθετηθεί οι ήχοι της πόρτας.

στον ήχο του ελεγκτή, σε όλη τη διάρκεια της μάχης έχει υποστεί ακραία τονική μετατόπιση μέσω αυτοματοποίησης, δημιουργώντας ένα μουσικό βογκητό το οποίο προέρχεται από τα νοητικά χτυπήματα που δέχεται εκείνη τη στιγμή η θεότητα. Ακόμα, και ο συγκεκριμένος ήχος αλλά και η υπό τάνυση κραυγή της Λίζας που επικρατεί επίσης σε όλη τη διάρκεια της μάχης, έχουν υποστεί αυτοματοποιημένη στερεοφωνική μετατόπιση. Με αυτό τον τρόπο υπονοείται μουσικά, κίνηση που παραπέμπει στη σύγκρουση των δύο ηχητικών εκπροσώπων των χαρακτήρων παράλληλα με την εικόνα. Στο τέλος η Λίζα εξαπολύει μια κραυγή που αποτελεί και την κίνηση που αποτελείώνει τον ελεγκτή. Εκεί λοιπόν, πέραν της ύπαρξης των δύο ηχητικών εκπροσώπων που αναφέρθηκαν ακριβώς πριν, καθώς και των

συνθετικών χαλιών που διατηρούν την κορύφωση (εφόσον η μάχη δεν έχει τελειώσει ακόμα), όλοι οι υπόλοιποι ήχοι σταματούν. Από τη μια αυτό συμβαίνει για να δοθεί χώρος ηχητικής ανάδειξης της κραυγής της Λίζας, ενώ από εννοιολογικής άποψης τονίζεται το μεγαλείο της στιγμής της υπέρβασης, σφραγίζοντας παράλληλα τη θετική έκβαση της μάχης. Πράγματι, αμέσως μετά βλέπουμε τον ελεγκτή να πέφτει προς τα πίσω στην καρέκλα νεκρός. Από εκείνη τη στιγμή και μέχρι το τέλος της σκηνής το μόνο μουσικό στοιχείο που υπάρχει είναι ο συνθετικός ήχος του ελεγκτή αλλά σε υψηλότερη οκτάβα. Η ύπαρξη του ήχου σε εκείνο το σημείο λειτουργεί κατά κάποιο τρόπο σαν τον ήχο που ακούγεται όταν ένας ασθενής διαγιγνώσκεται ως κλινικά νεκρός στο νοσοκομείο, αλλά ακόμα περισσότερο αντιπροσωπεύει την αποδυναμωμένη πλέον θεότητα που έχει εγκαταλείψει το σώμα του ελεγκτή και σβήνει σταδιακά μαζί με τη σκηνή. Το σβήσιμο του ήχου επετεύχθει μέσω ενός απότομου φίλτρου (high-pass) σε επεξεργαστή συχνοτικής αλλοίωσης, ξεκινώντας από την χαμηλή περιοχή και σταδιακά οδεύοντας προς την υψηλή, καλύπτοντας όλο το φάσμα μέχρι να μην ακούγεται πλέον τίποτα.

3.2.3. Επανεγγραφή Διαλόγου

Πρόκειται για διαδικασία κατά την οποία οι ηθοποιοί καλούνται στο στούντιο για να ηχογραφήσουν ξανά τα σημεία των διαλόγων που δεν είναι αξιοποιήσιμα από τον ήχο των γυρισμάτων³¹. Στην παρούσα ταινία για παράδειγμα, όλοι οι διάλογοι των εξωτερικών χώρων δεν μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν είτε εξαιτίας του δυνατού αέρα που κάλυπτε τις φωνές των ηθοποιών, είτε λόγω θορύβου από οχήματα καθώς η τοποθεσία των γυρισμάτων ήταν δίπλα στην εθνική οδό. Το τελευταίο δεν είναι απαραίτητα κακό όσο φυσικά δεν καλύπτει τους διαλόγους, αλλά σίγουρα σε ένα μετα αποκαλυπτικό κόσμο είναι σίγουρα λάθος.

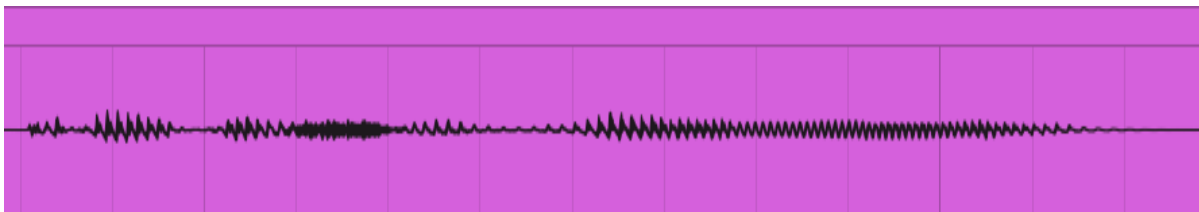
Από τους τρεις χαρακτήρες που βάσει σεναρίου είχαν λόγια, χρειάστηκαν να έρθουν στο στούντιο οι ηθοποιοί που υποδύονται τον Νίκο και τη Λίζα, κατά βάση για τις σκηνές που εκτυλίσσονται σε εξωτερικό χώρο. Ήταν αρκετά απαιτητική διαδικασία καθώς οι ηθοποιοί έπρεπε να

³¹ Στην κινηματογραφική ορολογία, αυτή η διαδικασία είναι διαδεδομένη με τα αρχικά “ADR (Automatic Dialogue Replacement)”.

αποδώσουν τις σκηνές στα πλαίσια ερμηνείας αλλά και συγχρονισμού. Οι ηχογραφήσεις έγιναν σταδιακά σημείο ανά σημείο ούτως ώστε να υπάρχει μεγαλύτερος έλεγχος για το αποτέλεσμα. Τα πιο δύσκολα σημεία γενικά ήταν αυτά όπου ένας χαρακτήρας μιλούσε εκτός πλάνου για να εμφανιστεί λίγο μετά πριν τελειώσει τη φράση του. Για παράδειγμα σε ένα σημείο μετά την πρόταση γάμου, ο Νίκος λέει τη φράση “ε τότε ποιό είναι το θέμα”, με τον ηθοποιό να εμφανίζεται στο πλάνο στην δεύτερη συλλαβή της τελευταίας λέξης. Πρόκειται για μια δυσκολία που επηρεάζει τόσο τον ηθοποιό που πρέπει να ηχογραφήσει τη φράση, όσο και τον επιμελητή που πρέπει να την συγχρονίσει με την εικόνα μετέπειτα. Τέλος, μια άλλη δυσκολία αφορά στα σημεία που ο ηθοποιός μιλάει εντός πλάνου αλλά η κινησιολογία του στόματος του είναι ασαφής, με αποτέλεσμα να μην είναι ευδιάκριτη η ροή του λόγου που πρέπει να ηχογραφηθεί βάσει της εικόνας. Ύστερα αφού ολοκληρώθηκαν οι διάλογοι εξωτερικού χώρου περάσαμε στον εσωτερικό. Γενικά, στους κλειστούς χώρους οι φωνές ηχογραφήθηκαν με διαύγεια λόγω ησυχίας, εκτός ενός μικρού σημείου όπου καταγράφηκε διερχόμενο όχημα και έπρεπε να ξαναγραφούν και οι δύο ηθοποιοί. Έχοντας τελειώσει με την επανεγγραφή διαλόγων, συνεχίσαμε με την καταγραφή διαφόρων ανθρώπινων ήχων όπως γέλια, αναφωνητά, ανάσες και βογγητά. Η αλήθεια είναι ότι αυτό το στάδιο είναι απαραίτητο καθώς ενισχύει τον ρεαλισμό και την ένταση της εκάστοτε σκηνής. Για παράδειγμα, μικρές λεπτομέρειες όπως ένα σύντομο γέλιο ή ένας ηχητικός μορφασμός δημιουργούν συνολικά ένα ρεαλισμό ο οποίος χτίζει μεγαλύτερη εγγύτητα μεταξύ του κοινού και των χαρακτήρων. Επιπλέον, οι άνθρωποι ήχοι συμβάλλουν καθοριστικά και στη δραματολογία μιας σκηνής όπως παρατηρούμε να γίνεται με τα βογγητά της Λίζας στις μάχες, ή με τις ανάσες τις στα ενδιάμεσα σημεία. Πρόκειται λοιπόν για μικρές λεπτομέρειες που ως μέρος της ανθρώπινης φύσης κάνουν τη διαφορά, καθώς πολλές φορές βοηθούν το κοινό να συνδεθεί βαθύτερα με τους πρωταγωνιστές, σε σημεία που δεν θα μπορούσε ενδεχομένως να το πετύχει το ίδιο καλά μια μουσική σύνθεση ή ένα ηχητικό εφέ. Τέλος, χάρη στη διαδικασία επανεγγραφής, μας δόθηκε η ευκαιρία να δημιουργήσουμε ένα ηχητικό δρώμενο που προσφέρει στιγμιαία κλιμάκωση της έντασης πέρα από τα όρια της εικόνας. Σε μια από τις πρώτες σκηνές μέσα στο κτίριο και αφού η Λίζα έχει μείνει μόνη, τη βλέπουμε να τραντάζεται. Το αρχικό πλάνο ήταν να τοποθετηθεί απλά ένας ήχος που θα την τρομάξει, ενώ μέσω του ηθοποιού που υποδύεται το Νίκο έγινε κάτι καλύτερο. Πιο

συγκεκριμένα ηχογραφήθηκαν ένας ήχος έκπληξης, ένα βογκητό και ένα χτύπημα. Οι δύο τελευταίοι ηχούν σχεδόν ταυτόχρονα με τον πρώτο να προηγείται σε πολύ κοντινό χρόνο. Με αυτό τον τρόπο δημιουργήσαμε μια αθέατη σκηνή βάσει του ήχου, κατά την οποία ο πρωταγωνιστής αφού έχει μπει στο δωμάτιο δέχεται επίθεση από τη σκιά (αυτό επιβεβαιώνεται στη συνέχεια με τη σκιά να βγαίνει από το δωμάτιο). Πρακτικά, ο Νίκος βλέπει τη σκιά την τελευταία στιγμή και τρομάζει (ο ήχος της έκπληξης), αλλά είναι αργά καθώς εκείνη τη στιγμή η σκιά έχει ήδη ξεκινήσει την επίθεση (οι άλλοι δύο ήχοι).

Έχοντας τελειώσει με τις ηχογραφήσεις στο στούντιο, περνάμε στην επιμέλεια των κυματομορφών. Σίγουρα ένα επιτυχημένο αποτέλεσμα ξεκινάει από τον ηθοποιό, αλλά μεγάλο μερίδιο ευθύνης φέρει και ο επιμελητής, διότι πρόκειται για μια εξίσου απαιτητική αλλά και χρονοβόρα διαδικασία. Οι ηχογραφήσεις στο στούντιο έγιναν παρουσία και του σκηνοθέτη ο οποίος παρείχε ερμηνευτικές συμβουλές στους ηθοποιούς στα περισσότερα σημεία, γεγονός που οδήγησε στο να καταλήξουμε με παραπάνω από διακόσια κανάλια (διάλογος και ήχοι μαζί). Καταλαβαίνει λοιπόν κανείς ότι η διαλογή των ήχων, η τοποθέτηση τους αρχικά στα σωστά χρονικά σημεία, η επιλογή της κατάλληλης ηχογράφησης μεταξύ πολλών παρόμοιων ανά σημείο, και ο συγχρονισμός μαζί με την επιμέλεια τους, αποτελεί μια πολύωρη και κουραστική διαδικασία. Η αλήθεια είναι ότι το μεγαλύτερο μέρος του χρόνου αφορούσε στη διαλογή των ήχων, στην τοποθέτηση τους στα κατάλληλα σημεία και στην επιλογή των καταλληλότερων ηχογραφήσεων. Από εκεί και πέρα, οι ηθοποιοί έκαναν πολύ καλή δουλειά στο στούντιο, συνεπώς ο συγχρονισμός σε πολλά σημεία ήταν αρκετά εύκολος και γρήγορος. Ύπήρχαν ωστόσο και κάποια άλλα σημεία που το αποτέλεσμα δεν έβγαινε τόσο ρεαλιστικό λόγω δυσκολιών των σκηνών. Σε αυτές τις περιπτώσεις η επιλογή της καταλληλότερης ηχογράφησης έγινε με πρώτο γνώμονα τον πιο εύστοχο συγχρονισμό και έπειτα με την ερμηνεία. Άλλωστε δεν υπάρχει κανένα νόημα να χρησιμοποιηθεί μια άρτια ερμηνευτική ηχογράφηση αν δεν συγχρονίζεται καλά. Επιπλέον, σε αυτά τα σημεία ήταν πρακτικά αδύνατο να επιμεληθούν οι κυματομορφές (να πάρουμε για παράδειγμα μια λέξη και να την βάλουμε σε μια καταλληλότερη φράση στο ίδιο σημείο) λόγω της συνεχόμενης ροής ηχητικού σήματος (βλέπε εικόνα 36).



Εικόνα 36: Εδώ βλέπουμε την κυματομορφή μιας φράσης που δεν μπορούσε να συγχρονιστεί με τον καλύτερο τρόπο. Παρατηρούμε ότι η συνεχόμενη ροή σήματος δεν αφήνει κενά ούτως ώστε να απομονωθούν συγκεκριμένες λέξεις.

Αφού ολοκληρώθηκε και αυτό το στάδιο, χρειάστηκε περαιτέρω επεξεργασία. Αρχικά προστέθηκε τεχνητή αντήχηση στους διάφορους χώρους της ταινίας προκειμένου να συνυπάρξουν αρμονικά οι επανεγγραμένοι ανθρώπινοι ήχοι με τον αρχικό ήχο της ταινίας. Από εκεί και πέρα, στο σημείο μετά την πτώση της Λίζας, ο Νίκος φωνάζει από μακριά το όνομα της και εκείνη με τη σειρά της απαντάει “Εδώ”. Η απόδοση της μακρινής θέσης του Νίκου επιτεύχθηκε αρχικά μέσω μείωσης της έντασης της κυματομορφής και μετατόπισης της σε διαφορετικό σημείο της στερεοφωνίας (δίνοντας την αίσθηση ότι βρίσκεται κάπου στα αριστερά της εικόνας), ενώ έπειτα προστέθηκε επεξεργαστής ηχούς (echo) σε πολύ σύντομο χρόνο για την δημιουργία αντίλαλου. Στην Λίζα προστέθηκε αντήχηση και ηχώ σε πιο αργό χρόνο, προλογίζοντας έτσι την ύπαρξη του τούνελ (το οποίο έπρεπε να γίνει λόγω της αντίδρασης της). Στη συνέχεια, η στιγμή της αθέατης επίθεσης της σκιάς στο Νίκο αποδίδεται αρχικά μέσω μείωσης της έντασης και στερεοφωνικής μετατόπισης λόγω του ότι συμβαίνει σε πιο μακρινό σημείο, και έχει υπάρξει επεξεργασία συχνοτικής αλλοίωσης βάσει της οποίας εξαλείφεται ελαφρά η περιοχή των υψηλών συχνοτήτων εξαιτίας του ότι η επίθεση λαμβάνει χώρα σε άλλο δωμάτιο. Τέλος, για το σημείο της κραυγής της Λίζας ως την τελική επίθεση ενάντια στον ελεγκτή, η ηθοποιός ηχογράφησε δύο διαφορετικές κραυγές τις οποίες εν τέλει αποφασίσουμε να χρησιμοποιήσουμε ταυτόχρονα στη σκηνή για περισσότερο όγκο και δραματικότητα.

Σε αυτό το σημείο ολοκληρώνεται η διαδικασία της ηχητικής επένδυσης της ταινίας. Στο επόμενο κεφάλαιο θα αναλύσουμε τις δυσκολίες που προέκυψαν στη πορεία του συγκεκριμένου εγχειρήματος, και έπειτα περνάμε στα συμπεράσματα.

4. ΔΙΑΔΙΚΑΣΤΙΚΕΣ ΔΥΣΚΟΛΙΕΣ

Ομολογουμένως, η δουλειά της ηχητικής επένδυσης είναι αρκετά απαιτητική εκ φύσεως, όχι μόνο από άποψη όγκου εργασίας, αλλά και γιατί χρειάζεται εξειδικευμένες γνώσεις. Κατά τη διάρκεια αυτού του εγχειρήματος ήρθα αντιμέτωπος για πρώτη φορά με διαδικασίες όπως τα ηχητικά εφέ, η επανεγγραφή διαλόγου, η δημιουργία συνθετικών ήχων, και η ηχογράφηση πεδίου. Εξαιρώντας λίγο τα ηχητικά εφέ λόγω της σχολής, για τα υπόλοιπα είχα μηδενική γνώση ως προς τον τρόπο προσέγγισης και λειτουργίας. Συνεπώς, ήταν το πλέον λογικό ότι χρειαζόταν να δαπανηθεί περισσότερος χρόνος από το μέσο όρο. Ωστόσο αυτό είναι φυσιολογικό στα πλαίσια μιας διπλωματικής εργασίας.

Η βασικότερη δυσκολία προέκυψε από το γεγονός ότι η παρούσα ταινία αποτελεί αυτόνομη παραγωγή πολύ χαμηλού προϋπολογισμού. Πρακτικά αυτό συνεπάγεται ότι το κάθε μέλος της ομάδας θα έπρεπε να δουλεύει σε δεύτερο χρόνο, καθιστώντας αργή την ολοκλήρωση του έργου. Πράγματι, τα πρώτα γυρίσματα ξεκίνησαν το 2018, με εμένα να είμαι η τελευταία προσθήκη της ομάδας, πριν περίπου δύο χρόνια. Μέχρι τότε, είχαν ολοκληρωθεί όλες οι υπόλοιπες διεργασίες εκτός φυσικά της ηχητικής επένδυσης και της μίξης. Ο ηχολήπτης που έχει το στούντιο και ήταν υπεύθυνος για τον ήχο των γυρισμάτων, είχε χρησιμοποιήσει μόνο κάποια έτοιμα ηχητικά δείγματα όπως αυτά αναφέρθηκαν νωρίτερα. Το θέμα όμως με τον συγκεκριμένο άνθρωπο ήταν ότι, ειδικά τα δύο αυτά χρόνια της συνεργασίας μας, δεν μπορούσε να διαθέσει καθόλου χρόνο για αυτό το εγχείρημα λόγω επαγγελματικών υποχρεώσεων (κάτι το απόλυτα λογικό φυσικά). Η διάθεση ωστόσο υπήρχε, οπότε συμφωνήσαμε να βρισκόμαστε μια φορά την εβδομάδα (από περίπου τρεις με τέσσερις ώρες τη φορά) προκειμένου να ολοκληρωθεί το έργο. Πολλές φορές βέβαια λόγω υποχρεώσεων δεν μπορούσαμε να το τηρήσουμε, γεγονός που έκανε τη διαδικασία ακόμα πιο αργή. Πρακτικά, και ξεκινώντας στις αρχές του 2023, οι ηχογραφήσεις για τα ηχητικά εφέ αλλά και των λοιπών στοιχείων μαζί με την μετέπειτα επιμέλεια τους κράτησαν παραπάνω από ένα χρόνο. Έπειτα, έπρεπε να γίνει η σύνθεση της μουσικής, η δημιουργία ορισμένων ηχητικών εφέ από την αρχή, καθώς και η επανεγγραφή των διαλόγων.

Σε μεγάλες παραγωγές ταινιών υπάρχουν πολλές θέσεις εργασίας ανα ηχητική κατηγορία. Για παράδειγμα στον τομέα της μουσικής, μεταξύ άλλων υπάρχει ο συνθέτης, ο ενορχηστρωτής, ο επιτηρητής (music

supervisor), ο μουσικός που θα ηχογραφήσει, καθώς και ο επιμελητής που θα επιλέξει τα σημεία που θα τοποθετηθεί η μουσική. Αντίστοιχες θέσεις ισχύουν και για τις άλλες δύο κατηγορίες. Στην περίπτωση τώρα αυτής της ταινίας, ο ηχολήπτης το μόνο που μπορούσε να κάνει είναι να παρέχει το χώρο και να με ηχογραφεί (δίνοντας βοήθεια και συμβουλές σε κάποιες περιπτώσεις). Συνεπώς, επωμίστηκα τρομερά μεγάλο φόρτο εργασίας που απαιτούσε πολύ προσπάθεια και ακόμα περισσότερο χρόνο. Επιπλέον, είχα αναλάβει την ευθύνη του συντονισμού μεταξύ κάποιων μελών της ομάδας. Η επικοινωνία μου με τον ηχολήπτη ήταν σχετικά πιο εύκολη γιατί αφορούσε μόνο σε μας τους δύο (με εξαίρεση το γεγονός ότι κάθε φορά έπρεπε να βρίσκουμε διαθέσιμη ημερομηνία λόγω του ότι είναι ελεύθερος επαγγελματίας). Έπειτα είχα καθυστερήσεις όταν έπρεπε να πάρω έγκριση από τον σκηνοθέτη προκειμένου να προχωρήσω στο επόμενο στάδιο, αλλά και όταν έπρεπε να γίνουν συναντήσεις με τον ηχολήπτη και το σκηνοθέτη μαζί (λόγω κοινών διαθέσιμων ημερομηνιών). Ακόμα χειρότερη ήταν η περίπτωση όπου έπρεπε να βρούμε κοινή ημερομηνία για να βρεθούμε στο στούντιο μαζί με τους ηθοποιούς. Ευτυχώς για εμάς όμως (καθώς θα ήταν πολύ δύσκολο να βρεθεί άμεσα άλλη ημερομηνία), όταν καταφέραμε να κλείσουμε συνάντηση, τελειώσαμε με τους διαλόγους μέσα σε μια μέρα. Η αλήθεια είναι ότι ο λόγος που ανέλαβα τον συντονισμό ήταν η προθεσμία αυτής της εργασίας, που όμως τελικά ωφέλησε την ταινία αφού επιτάχυνε την διαδικασία ολοκλήρωσης της ηχητικής μετα παραγωγής.

5. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Έπειτα από την ολοκλήρωση της ηχητικής επένδυσης, προκύπτουν πολλά και πολυδιάστατα συμπεράσματα. Αρχικά, μέσω της πρακτικής εφαρμογής στην ταινία, καθίσταται σαφές ότι ο ήχος είναι το μέσο που συνδέει βαθύτερα τον θεατή με το σύμπαν που εκτυλίσσεται η πλοκή του έργου, με την κάθε κατηγορία ήχου να προσφέρει διαφορετικά επίπεδα σύνδεσης. Αυτό μπορούμε για παράδειγμα να το παρατηρήσουμε στη δεύτερη μάχη της Λίζας με τις σκιές. Αν δεν υπήρχε μουσική σε εκείνη τη σκηνή, το αποτέλεσμα θα ήταν άψυχο και αδιάφορο χωρίς κάποια ιδιαίτερη επίδραση. Η ύπαρξη της μουσικής όμως συμβάλλει καθοριστικά

στην εξύψωση της έντασης και στην ενίσχυση του νοήματος που θέλει να αναδείξει η σκηνή. Από την άλλη, η ύπαρξη των ανθρώπινων ήχων όπως τα βογγητά της Λίζας δίνουν ένα πιο προσωπικό τόνο εγγύτητας, και δραματοποιούν την σκηνή με τρόπο που δεν το κάνει η μουσική. Επίσης, η ύπαρξη των ηχητικών εφέ της φωνής των σκιών αλλά και της ατμόσφαιρας του κενού προσφέρουν την ανατριχιαστική χροιά που απαιτεί το είδος της ταινίας. Με άλλα λόγια, σε αυτό το ενδεικτικό παράδειγμα, η κάθε κατηγορία διαμορφώνει το τελικό ηχητικό αποτέλεσμα με το δικό της μοναδικό τρόπο. Επιπλέον, παρατηρείται πως η προσοχή στη λεπτομέρεια επίσης αποτελεί σημαντικό μέσο εγγύτητας, ειδικά αν συνοδεύεται και από μια δόση υπερβολής. Γενικά παρατηρήθηκε πως η προσοχή στη λεπτομέρεια απόδοσης των ηχητικών δρώμενων ενισχύει την αίσθηση του ρεαλισμού σε μια σκηνή, γεγονός που αποτελεί δίοδο μεγαλύτερης εγγύτητας με το κοινό. Ακόμα, είναι πλέον σαφές πως ο ήχος έχει τη δύναμη να διευρύνει τους νοητικούς ορίζοντες του θεατή πέρα από τους περιορισμούς της εικόνας, όπως συνέβει στο παράδειγμα της αθέατης επίθεσης της σκιάς στο Νίκο.

Σε σχέση με το πρακτικό κομμάτι, παρατηρήθηκε ότι η διαδικασία απόδοσης ηχητικών δρώμενων δεν χρειάζεται να βασίζεται οπωσδήποτε στις προφανείς πηγές, καθώς υπάρχουν και πιο δημιουργικές εναλλακτικές. Στην ατμόσφαιρα του κενού για παράδειγμα, η ηχογράφηση τσαλακώματος χαρτιού λειτούργησε ως ένα φλεγόμενο συμβάν. Μιλώντας για το κενό, καταλήγουμε στο συμπέρασμα πως η δημιουργία μη ρεαλιστικών ήχων είναι μια πολύ απελευθερωτική διαδικασία αφού δεν υπάρχει μέτρο σύγκρισης. Με άλλα λόγια, δεν υπάρχει αντίστοιχος ήχος για το συγκεκριμένο περιβάλλον, άρα οι επιλογές είναι ατελείωτες. Από την άλλη, η ίδια η ταινία μπορεί να παρέχει κατευθύνσεις, όπως έγινε με την προσθήκη φωνών που είναι μια εννοιολογική αναφορά στα θύματα της καταστροφής, ή αντίστοιχα με τους ήχους που χρησιμοποιήθηκαν για την δημιουργία της φωνής των σκιών. Σε μουσικό επίπεδο, το βασικότερο συμπέρασμα που καταλήγουμε για το συγκεκριμένο είδος τέχνης, είναι ότι η επίτευξη της ανατριχιαστικής χροιάς προκύπτει κατά βάση από διάφωνα διαστήματα και από μετατοπίσεις τονικού κέντρου καθώς οι βασικότερες έννοιες της αίσθησης του τρόμου για τον θεατή είναι αυτές της αστάθειας και της δυσαρμονίας. Επίσης, μέσα από αυτή την εργασία αποδεικνύεται ότι ήχοι του περιβάλλοντος όπως συμβαίνει με το παράδειγμα της πόρτας, μπορούν να ενσωματωθούν και να λειτουργήσουν ως μουσικά στοιχεία.

Κοινώς, τα όρια μεταξύ της μουσικής και των ευρύτερων ήχων είναι θολά, γεγονός που λειτουργεί υπέρ της δημιουργικότητας. Καθίσταται επίσης σαφές ότι η σωστή οργάνωση και προετοιμασία όπως η κατανόηση της πλοκής της ταινίας και η σκιαγράφηση των χαρακτήρων καθοδηγούν τη διαδικασία της ηχητικής δημιουργίας.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Σε αυτό το σημείο ολοκληρώνεται η εργασία παράλληλα με τη φοίτηση μου. Ήταν μια μοναδική εμπειρία που μου διεύρυνε τους ορίζοντες και αναζωπύρωσε την δημιουργικότητα μου ποικιλοτρόπως, σε μια περίοδο που το είχα πολύ ανάγκη. Νιώθω ευγνωμοσύνη για τους καθηγητές που είχα αλλά και για τις φιλίες που απέκτησα. Επιπλέον, νιώθω ιδιαίτερη τιμή και ευγνωμοσύνη για το Ίδρυμα Ιωάννου Φ. Κωστόπουλου το οποίο μου παρείχε υποτροφία για την φοίτηση μου στο μεταπτυχιακό. Έχοντας φτάσει στο τέλος και κοιτώντας προς τα πίσω, η επιλογή του συγκεκριμένου προγράμματος ήταν μια από τις καλύτερες της ζωής μου.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Chion, Michel, και Gorbman, Claudia, *Audio - Vision: Sound on Screen (second edition)*, Columbia University Press (2019)

Chion, Michel, και James A., Steintrager, *Sound (An Acoulogical Treatise)*, Duke University Press Books (2015)

Karlin, Fred, και Wright, Rayburn, *On the Track (A Guide to Contemporary Film Scoring)*, Routledge (2013)

Harrison, Tim, *Sound Design For Film*, The Crowood Press (2021)

Wierzbicki, James, *Film Music: A History*, Routledge (2009)

Sonnenschein, David, *Sound Design: The expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*, Michael Wiese Productions (2001)

Rubin, Rick, *The Creative Act A Way of Being*, Penguin Press (2023)

Farnell, Andy, *Designing Sound*, MIT Press (2010)

Weis, Elizabeth, *Film Sound: Theory and Practice*, Columbia University Press (1985)

Burt, George D., *The Art of Film Music*, Northeastern University Press (1995)

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Παρακάτω παρατίθενται σκηνές από την ταινία οι οποίες συνδυάζουν τις διαδικασίες της ηχητικής επένδυσης όπως αναλύονται στο γραπτό κείμενο της εργασίας.

ΣΚΗΝΗ 0

Ηχητική πλαισίωση του σημείου των δελτίων ειδήσεων με τον θόρυβο και τους συνθετικούς ήχους.

ΣΚΗΝΗ 1

Μουσική (OPENING TITLES)

Ηχητικά εφέ ρουχισμού

ΣΚΗΝΗ 2

Μουσική (PROPOSAL LIZA'S THEME)

Ηχητικό εφέ δαχτυλιδιών

Διάλογος (επανεγγραφή διαλόγου)

ΣΚΗΝΗ 3

Μουσική (THE CLOUDS ARE COMING)

Ηχητικό εφέ ρουχισμού

Ηχητικό εφέ δαχτυλιδιών

Ηχητικό εφέ κρασιού που χύνεται

Ηχητικό εφέ από στάχτυα (στο σημείο της πτώσης)

Διάλογος (επανεγγραφή διαλόγου)

Ανθρώπινος ήχος (ήχοι της Λίζας πριν και κατά τη διάρκεια της πτώσης) - (επανεγγραφή διαλόγου)

Επεξεργασία ανθρώπινης φωνής (επεξεργασία της αίσθησης της μακρινής τοποθεσίας του Νίκου όταν προσφωνεί τη Λίζα μετά την πτώση της - επεξεργασία της απάντησης της Λίζας προλογίζοντας την ύπαρξη του τούνελ) - (επανεγγραφή διαλόγου)

ΣΚΗΝΗ 3.1

Δημιουργία αθέατης ηχητικής σκηνής μέσω ανθρώπινων ήχων (επανεγγραφή διαλόγου)

Ανθρώπινη φωνή (ήχοι Νίκου και ανάσες Λίζας) - (επανεγγραφή διαλόγου)

ΣΚΗΝΗ 3.2

Αξιοποίηση της φωνής της σκιάς με ακουσματικό τρόπο παράλληλα με επεξεργασία ώστε να ακούγεται από άλλο δωμάτιο

ΣΚΗΝΗ 4

Μουσική (DEEPER IN PART 1)

Ηχητικό εφέ επεξεργασμένων βημάτων της σκιάς

Ηχητικό εφέ της φωνής της σκιάς

Ηχητικό εφέ της μετάβασης της διάστασης

Ηχητικό εφέ ατμόσφαιρας του κενού

Ηχητικό εφέ ρουχισμού

Ανθρώπινοι ήχοι (ήχοι της Λίζας στη μάχη) - (επανεγγραφή διαλόγου)

ΣΚΗΝΗ 5

Μουσική (DEEPER IN PART 2)

Ηχητικό εφέ ρουχισμού

Ηχητικό εφέ φωνής της σκιάς

Ηχητικό εφέ μετάβασης της διάστασης

Ηχητικό εφέ ατμόσφαιρας του κενού

Ανθρώπινοι ήχοι (ανάσες - βογγητά Λίζας) - (επανεγγραφή διαλόγου)

ΣΚΗΝΗ 6

Μουσική (THE GREAT HALL)

Ηχητικό εφέ ρουχισμού

Ηχητικό εφέ καρέκλας

Ηχητικό εφέ βημάτων (πρωην κόρη του ελεγκτή)

Ανθρώπινοι ήχοι (βογγητά Νίκου όσο προσπαθεί να ξεφύγει από τις σκιές)
- (επανεγγραφή διαλόγου)

ΣΚΗΝΗ 7

Μουσική (FINAL ENCOUNTER)

Ηχητικό εφέ θεϊκής φωνής

Ηχητικό εφέ ατμόσφαιρας του κενού

Ηχητικό εφέ μετάβασης της διάστασης

Ηχητικό εφέ ρουχισμού

Ανθρώπινοι ήχοι (ανάσες Λίζας στη μάχη) - (επανεγγραφή διαλόγου)

ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΣΚΗΝΩΝ

<https://www.youtube.com/watch?v=5mAvB291N9k&list=PLvqLHxDzhqXhWptu8BQfE1hZpZ8psCwFN>