ΔΙΠΛΩΜΑΤΙΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ
ΖΩΝΤΑΝΗ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

ΤΙΤΛΟΣ: ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΕΣ ΤΟΥ ΜΥΑΛΟΥ
ΣΥΝΘΕΤΗΣ / MIX & MASTERING: ΠΑΝΑΓΙΩΤΗΣ ΑΝΔΡΕΟΥ

2019-2020

Λίγα λόγια για την κύρια ιδεά του έργου

Το έργο, όπως λέει και ο τίτλος του (Περιπέτειες του Μυαλού), έχει ως κύριο σκοπό να «οδηγήσει» τον ακροατή, σε μια «μεγάλη περιπέτεια» μέσα από φανταστικά ηχοτοπία τα οποία θα οραματιστεί ότι διαδραματίζονται μέσα στο μυαλό του. Είναι σε μεγάλο βαθμό εμπνευσμένο από την φιλοσοφία του Άγγλου διακεκριμένου συνθέτη και παραγωγού Brian Eno (1983 Apollo: Atmospheres and Soundtracks). Η σύνθεση του έργου χωρίζεται σε 3 διακριτά μέρη/θέματα, και μπορεί να θεωρηθεί ότι ανήκει σε ένα είδος μουσικής φόρμας (A-B-Ά). Το 3ο θέμα (Ά) αντικατοπτρίζει τον τελικό προορισμό, ο οποίος είναι αυτός με τον οποίο ξεκινήσαμε το ταξίδι (Α), αλλά πλέον μετά από όλα αυτά που διανύσαμε, έχει αποκτήσει ένα ξεκάθαρο νόημα και πλέον μπορούμε να τα δούμε όλα καθαρά...

Πως δημιουργήθηκε το έργο

Το έργο δημιουργήθηκε στο πρόγραμμα (DAW) Logic Pro X. Για τους ήχους που ηχογραφήθηκαν στη σύνθεση, χρησιμοποίησα το δυναμικό μικρόφωνο shure sm57 με το οποίο ηχογραφούσα κατευθείαν στην κάρτα ήχου που διαθέτω (apogee duet). Επίσης κάποιους ελάχιστους ήχους τους βρήκα μέσα από βιβλιοθήκες στο διαδίκτυο (τους οποίους έκρινα ότι ανήκουν σε ένα αντάξιο βαθμό φασματικής ποιότητας και μπορούν να χρησιμοποιηθούν στο project), τους οποίους επεξεργάστηκα για να έχουν το επιθυμητό αποτέλεσμα. Επιπρόσθετα, χρησιμοποίησα και κάποια synths από το πρόγραμμα που δούλεψα (Logic Pro) τα οποία ηχογράφησα με ένα midi controller. Ακόμα, χρησιμοποίησα white noise ήχους τους οποίους με την κατάλληλη μορφή επεξεργασίας (GRM Tools), έχουν συνεισφέρει σε μεγάλο βαθμό στην διεκπαίρωση του project.

Εργαλεία επεξεργασίας που χρησιμοποιήθηκαν

Όπως προανάφερα, χρησιμοποίησα ένα white noise ήχο με τα εργαλεία επεξεργασίας GRM Tools και έφτιαξα κάποιους άλλους μέσα από την επεξεργασία για το project. Για να πετυχώ τον επιθυμητό χώρο που οραματιζόμουνα, σε κάποιες υφές και ήχους χρησιμοποίησα το Altiverb. Σε κάποιους ήχους synth χρησιμοποίησα το Delay και το Equalize των GRM Tools. Επίσης, κάποιοι ήχοι απαιτούσαν μια δυναμική επεξεργασία του σήματος, για αυτό και χρησιμοποίησα Compressor. Κάποιους ήχους τους επεξεργάστηκα με το Pitch και το Delay, και σε κάποιους άλλους χρησιμοποίησα το Shift των GRM Tools.