

ΑΡΙΣΤΟΤΕΛΕΙΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗΣ

ΣΧΟΛΗ ΚΑΛΩΝ ΤΕΧΝΩΝ

ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

**“Σύνθεση πρωτότυπης μουσικής για ταινίες μικρού μήκους
και αποσπάσματα από ταινίες μέσω Η/Υ: ανάλυση
μουσικής, παραγωγής και σύγκριση με αντίστοιχα
παραδείγματα.”**

Διπλωματική Εργασία

του φοιτητή Σταυράκη Δημήτριου

AEM: 2252

ΕΠΙΒΛΕΠΩΝ: Θεόδωρος Παπαδημητρίου

ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ ΣΕΠΤΕΜΒΡΙΟΣ, 2025

ARISTOTLE UNIVERSITY OF THESSALONIKI

FACULTY OF FINE ARTS

SCHOOL OF MUSIC STUDIES

**“Original Music Composition for Short Films and Film
Excerpts Using Computers: Musical Analysis, Production
and Comparison with Relevant Examples.”**

Diploma Thesis

by the student Dimitrios Stavrakis

Student Registration Number: 2252

Supervisor: Theodoros Papadimitriou

THESSALONIKI SEPTEMBER, 2025

Δήλωση μη λογοκλοπής

Δηλώνω με ατομική μου ευθύνη και γνωρίζοντας τις κυρώσεις του Ν. 2121/1993 περί Πνευματικής Ιδιοκτησίας, ότι η παρούσα διπλωματική εργασία είναι εξ ολοκλήρου αποτέλεσμα δικού μου ερευνητικού έργου. Δεν αποτελεί προϊόν λογοκλοπής ούτε προέρχεται από ανάθεση σε τρίτους. Όλων των ειδών οι πηγές που χρησιμοποιήθηκαν για την συγγραφή της παρούσας διπλωματικής περιλαμβάνονται στη βιβλιογραφία της εργασίας.

Ευχαριστίες

Ευχαριστώ θερμά την οικογένειά μου, που με στήριξε σε όλη τη διάρκεια των σπουδών μου και μου έδωσε τη δυνατότητα να αφοσιωθώ σε αυτές.

Ευχαριστώ επίσης τους καθηγητές της τριμελούς επιτροπής, κύριο Γεώργιο Παπαδέλη και κύριο Αθανάσιο Μπιλιλή, οι οποίοι όχι μόνο ασχολήθηκαν με εμένα και τη διπλωματική μου εργασία, αλλά με στήριξαν και καθοδήγησαν καθ' όλη τη διάρκεια των σπουδών μου.

Ξεχωριστές ευχαριστίες οφείλω στους καθηγητές Μιχαήλ Παλαιολόγου και Κωνσταντίνο Κόντο, οι οποίοι, παρόλο που δεν συμμετείχαν επίσημα στη διπλωματική μου εργασία, μου μετέδωσαν, κατά την διάρκεια της φοίτησης μου, γνώσεις και εμπειρίες που συνέβαλαν καθοριστικά στη διαμόρφωση και την ποιότητα του έργου μου.

Τέλος, οφείλω ιδιαίτερες ευχαριστίες στον υπεύθυνο καθηγητή μου, Θεόδωρο Παπαδημητρίου, για τις απύθμενες γνώσεις του, την προθυμία του να με καθοδηγήσει και τη διαρκή υποστήριξή του. Η συμβολή του ήταν καθοριστική, όχι μόνο για την ολοκλήρωση αυτής της εργασίας, αλλά και για τον εφοδιασμό μου με τα απαραίτητα εφόδια, ώστε να μπορέσω στο μέλλον να ασχοληθώ επαγγελματικά με το αντικείμενο που με εκφράζει και με γεμίζει δημιουργικά.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Η παρούσα διπλωματική εργασία διερευνά τη σύνθεση πρωτότυπης μουσικής για ταινίες μικρού μήκους και αποσπάσματα ταινιών, χρησιμοποιώντας αποκλειστικά το περιβάλλον ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή. Μέσα από την ανάλυση τριών διαφορετικών παραδειγμάτων εξετάζεται η σχέση μουσικής και εικόνας, καθώς και η διαδικασία παραγωγής και ενσωμάτωσης της μουσικής. Επιπλέον, πραγματοποιείται σύγκριση με αντίστοιχα παραδείγματα, ώστε να αναδειχθούν κοινά στοιχεία και ιδιαιτερότητες. Η εργασία ολοκληρώνεται με αναστοχαστικά συμπεράσματα σχετικά με τη δημιουργική διαδικασία και τη συμβολή της θεωρητικής ανάλυσης στη βελτίωση της συνθετικής προσέγγισης.

Abstract

This thesis explores the composition of original music for short films and film excerpts using exclusively a computer-based environment. Through the analysis of three different examples, it examines the relationship between music and image, as well as the production process and integration of music into visual media. Furthermore, it offers a comparison with relevant examples to highlight common patterns and distinctive features. The work concludes with reflective insights on the creative process and the role of theoretical analysis in enhancing the composer's approach.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	9
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ	11
1.1. Τρόποι και μεθοδολογία ανάλυσης.....	11
1.2. Σύνθεση σε περιβάλλον υπολογιστή (DAW)	15
1.3. Βασικές αρχές παραγωγής	18
1.4. Τεκμηρίωση σύγκρισης με αντίστοιχα παραδείγματα.....	24
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΝΑΣΑ.....	27
2.1. Ανάλυση μουσικής.....	27
2.1.1. Γενικό Υπόβαθρο	27
2.1.2. Σύνοψη του βίντεο.....	27
2.1.3. Χρονοθετημένα σημεία της μουσικής με την περιγραφή τους.....	28
2.1.4. Γενική σύνοψη της μουσικής σε σχέση με την αφήγηση και την ταινία γενικότερα:	37
2.2. Ανάλυση παραγωγής.....	39
2.3. Σύγκριση με αντίστοιχο παράδειγμα.....	43
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : ΔΙΑΦΗΜΗΣΤΙΚΟ TRAILER ΑΠΟ VIDEOGAME	45
3.1. Ανάλυση μουσικής.....	45
3.1.1. Γενικό Υπόβαθρο	45
3.1.2. Σύνοψη του βίντεο.....	45
3.1.3. Χρονοθετημένα σημεία της μουσικής με την περιγραφή τους.....	46
3.1.4. Γενική σύνοψη της μουσικής σε σχέση με την αφήγηση και την ταινία:	49
3.2. Ανάλυση παραγωγής.....	51

3.3. Σύγκριση με αντίστοιχο παράδειγμα.....	58
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 : ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ	60
4.1. Ανάλυση μουσικής.....	60
4.1.1. Γενικό Υπόβαθρο	60
4.1.2. Σύνοψη του βίντεο.....	61
4.1.3. Χρονοθετημένα σημεία της μουσικής με την περιγραφή τους.....	62
4.1.4. Γενική σύνοψη της μουσικής σε σχέση με την αφήγηση και την ταινία:	69
4.2. Ανάλυση παραγωγής.....	71
4.3. Σύγκριση με αντίστοιχο παράδειγμα.....	75
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	78
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	82
ΒΙΝΤΕΟ	84
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	84

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η παρούσα έρευνα αποτελεί ένα συνοδευτικό θεωρητικό κείμενο σε ένα portfolio που περιλαμβάνει τρία βίντεο. Σκοπός της εργασίας είναι να διερευνηθεί ο τρόπος με τον οποίο η πρωτότυπη μουσική επένδυση που συντέθηκε συνδέεται με την εικόνα και συμβάλλει στην ενίσχυση της αφήγησης και της συνολικής κινηματογραφικής εμπειρίας. Παράλληλα, παρουσιάζεται και αναλύεται η διαδικασία σύνθεσης και ενσωμάτωσης της μουσικής στα συγκεκριμένα βίντεο ή αποσπάσματα.

Το θεωρητικό αυτό κείμενο επιδιώκει, επιπλέον, να απαντήσει σε δύο βασικά ερευνητικά ερωτήματα. Πρώτον, πώς μπορεί ένας συνθέτης να δημιουργήσει και να εντάξει αποτελεσματικά μία μουσική επένδυση πάνω σε ένα βίντεο, αξιοποιώντας αποκλειστικά το περιβάλλον ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή, καθώς και ποιες τεχνικές ηχητικής επεξεργασίας και παραγωγής απαιτούνται ώστε να επιτευχθεί ένα επαγγελματικό αποτέλεσμα. Δεύτερον, κατά πόσο μία εμπειριστατωμένη ανάλυση της σχέσης μουσικής και εικόνας – όταν πραγματοποιείται από τον ίδιο τον συνθέτη – μπορεί να επηρεάσει, να βελτιώσει και να εξελίξει την ίδια του την προσέγγιση στη σύνθεση. Αξίζει να σημειωθεί ότι η συγγραφή της συγκεκριμένης θεωρητικής διατριβής πραγματοποιήθηκε σε δεύτερο χρόνο, δηλαδή έπειτα από την ολοκλήρωση της μουσικής επένδυσης για τα βίντεο, γεγονός που επιτρέπει μία κριτική και αναστοχαστική θεώρηση της δημιουργικής διαδικασίας.

Το θεωρητικό κείμενο της εργασίας ακολουθεί δύο βασικές προσεγγίσεις: την αναλυτική και την βιβλιογραφική. Όπως προαναφέρθηκε η ανάλυση στα βίντεο έγινε αφού ολοκληρώθηκε όλη η διαδικασία της σύνθεσης και της παραγωγής, οπότε η προσέγγιση των αναλύσεων είναι από έναν αναλυτή που αναλύει τα βίντεο εκ των υστέρων. Παρόλο που ο αναλυτής και ο συνθέτης ταυτίζονται η διαδικασία της ανάλυσης δεν έχει τίποτα διαφορετικό, από μία ανάλυση που ο αναλυτής και ο συνθέτης δεν ταυτίζονται, πέρα του ότι ο αναλυτής έχει κάποιες πρότερες πληροφορίες για τα βίντεο. Βιβλιογραφικά στηρίχθηκε το σύστημα ανάλυσης που είναι κοινό και για τα τρία βίντεο, επιπλέον στηρίζονται κάποιες επιλογές στην παραγωγή και η τεκμηρίωση με παρόμοια παραδείγματα, αλλά μεγαλύτερη έμφαση δίνεται στις αναλύσεις των βίντεο.

Δομικά η εργασία ξεκινάει με την παρουσίαση των βασικών αρχών που διέπουν την εργασία και θα χρησιμοποιηθούν στην ανάλυση των βίντεο και στην απάντηση των πρόσθετων ερωτημάτων. Τα υποκεφάλαια χωρίζονται σε τέσσερα μέρη που είναι η μεθοδολογία της ανάλυσης, η σύνθεση μέσω H/Y, κάποιες βασικές αρχές παραγωγής και η πλαισίωση των συγκρίσεων με αντίστοιχα παραδείγματα. Έπειτα αρχίζει το κυρίως θέμα της εργασίας που είναι οι αναλύσεις των βίντεο. Τα βίντεο ακολουθούν την δομή: ανάλυση σύνθεσης, ανάλυση παραγωγής και σύγκριση με αντίστοιχα παραδείγματα. Τέλος ακολουθούν τα τελικά συμπεράσματα, η βιβλιογραφία και λοιπές παραπομπές.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1: ΓΕΝΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ

Για να είναι εφικτή η επεξήγηση τίθενται εν πρώτοις κάποιες βασικές αρχές ως προς τον τρόπο που θα αναλυθούν οι ταινίες και η μουσική που συνετέθη για αυτές. Εν συνεχεία αναλύεται ο ψηφιακός σταθμός επεξεργασίας ήχου (digital audio workstation) και το υλισμικό (hardware) που χρησιμοποιήθηκαν για τη σύνθεση. Εξετάζονται επίσης κάποιες θεμελιώδεις αρχές παραγωγής που χρησιμοποιήθηκαν και γίνεται σύγκριση με αντίστοιχα παραδείγματα από το χώρο του κινηματογράφου, της τηλεόρασης και των βιντεοπαιχνιδιών (videogames).

1.1 Τρόποι και μεθοδολογία ανάλυσης

Η ανάλυση της σχέσης μεταξύ μουσικής και εικόνας στον κινηματογράφο απαιτεί ένα συνεκτικό και σταθερό μεθοδολογικό πλαίσιο, προκειμένου τα συμπεράσματα που προκύπτουν να είναι συγκρίσιμα ανάμεσα στα επιμέρους παραδείγματα. Στην παρούσα εργασία υιοθετείται η νεοφορμαλιστική προσέγγιση, όπως αυτή διατυπώνεται στη θεωρία των Kristin Thompson και David Bordwell και εξειδικεύεται για την κινηματογραφική μουσική από τον Emilio Audissino (2017). Η προσέγγιση αυτή αντιλαμβάνεται την κινηματογραφική ταινία ως ένα συστηματικό σύνολο από αισθητικά και αφηγηματικά στοιχεία, των οποίων η μεταξύ τους αλληλεπίδραση συγκροτεί το τελικό κινηματογραφικό αποτέλεσμα.

Σύμφωνα με τον Audissino, κάθε ταινία μπορεί να μελετηθεί ως ένα οργανωμένο σύστημα, στο οποίο τα επιμέρους λειτουργικά στοιχεία ονομάζονται *devices*. Αυτά διακρίνονται σε τρεις βασικές κατηγορίες: τεχνικά ή στυλιστικά, αφηγηματικά και θεματικά *devices*. Τα τεχνικά/στυλιστικά *devices* περιλαμβάνουν τέσσερα βασικά πεδία: τη *mise-en-scène* (δηλαδή την τοποθέτηση, ενδυμασία,

φωτισμό και γενικότερη εμφάνιση των στοιχείων στο πλάνο), την κινηματογράφηση (χειρισμός κάμερας, γωνίες, κινητικότητα, είδος φακού), το μοντάζ (ρυθμός κοπής, γραμμικότητα ή ασυνέχεια) και τέλος τον ήχο, που περιλαμβάνει τον λόγο, τα ηχητικά εφέ και τη μουσική. Η μουσική εντάσσεται ισότιμα σε αυτό το τελευταίο υποσύνολο και αντιμετωπίζεται ως ένα ακόμη τεχνικό device του soundtrack (Audissino, 2017).

Η προσέγγιση αυτή συνδέεται θεωρητικά και με τη μελέτη του soundtrack όπως περιγράφεται από τους Buhler, Neumeyer και Deemer (2010), οι οποίοι προσδιορίζουν ότι το ηχητικό περιβάλλον μίας ταινίας αποτελείται από τρεις κύριες συνιστώσες: τον λόγο (speech), τα ηχητικά εφέ (sound effects) και τη μουσική (music). Η μουσική, λοιπόν, δεν θεωρείται απλώς διακοσμητικό ή συναισθηματικό υπόστρωμα, αλλά μία ενεργή συνιστώσα που συμμετέχει ουσιαστικά στην αφηγηματική και αισθητική δομή του έργου (Buhler, Neumeyer, & Deemer, 2010).

Σε δεύτερο επίπεδο, η ταινία μπορεί να αναλυθεί ως προς την αφηγηματική της συγκρότηση. Εδώ εντοπίζεται η διάκριση ανάμεσα στην πλοκή (plot) – δηλαδή στα γεγονότα όπως παρουσιάζονται στον θεατή – και το συνολικό αφήγημα (story), που αποτελεί το αποτέλεσμα της νοητικής επεξεργασίας αυτών των γεγονότων. Η μουσική συμβάλλει συχνά στην κατανόηση αυτής της δομής, ενισχύοντας είτε τη χρονική συνέχεια, είτε τη δραματουργική ένταση, είτε την ταύτιση με χαρακτήρες (Audissino, 2017).

Το θεματικό επίπεδο αφορά τις σημασίες που αναδύονται μέσα από την ταινία, και σύμφωνα με τον Audissino κατατάσσεται σε τέσσερις υποκατηγορίες: το referential meaning (αναφορές σε εξω-κινηματογραφικά στοιχεία του πραγματικού κόσμου), το explicit meaning (το εμφανές, δηλωμένο νόημα του έργου), το implicit meaning (υποκείμενα ή φιλοσοφικά μηνύματα που προκύπτουν μέσω ερμηνείας) και

το symptomatic meaning (αντανάκλαση κοινωνικών και ιδεολογικών προτύπων της εποχής). Η μουσική μπορεί να ενισχύσει όλα τα παραπάνω επίπεδα, ιδιαίτερα μέσω της θεματικής της επανάληψης, του ύφους ή της ενορχήστρωσης, διαμορφώνοντας έτσι το συνολικό ιδεολογικό και συναισθηματικό πλαίσιο της αφήγησης.

Σε αυτό το θεωρητικό πλαίσιο, η μουσική αντιμετωπίζεται ως ένα device με λειτουργίες (functions) και κίνητρα (motivations). Η λειτουργία της μουσικής αναφέρεται στο τι επιτελεί σε σχέση με την εικόνα και τη δομή του έργου. Οι βασικές λειτουργίες είναι τρεις: η συναισθηματική (emotive), η αντιληπτική (perceptive) και η γνωσιακή (cognitive). Η συναισθηματική λειτουργία αναφέρεται στη δημιουργία ή ενίσχυση συναισθημάτων και μπορεί να είναι τοπική (micro-emotive), όταν εφαρμόζεται σε επιμέρους σκηνές, ή γενική (macro-emotive), όταν υποστηρίζει τη συναισθηματική συνοχή της ταινίας συνολικά. Η αντιληπτική λειτουργία διακρίνεται σε χωρική (spatial-perceptive), όπου η μουσική καθοδηγεί την προσοχή σε σημεία του κάδρου, και χρονική (temporal-perceptive), όπου επηρεάζει την αίσθηση ρυθμού ή διάρκειας. Η γνωσιακή λειτουργία αφορά τη γνωστική υποστήριξη της αφήγησης: είτε βοηθώντας τον θεατή να κατανοήσει τους χαρακτήρες και τα γεγονότα (denotative - υποδηλωτική), είτε ωθώντας τον να αναζητήσει κρυφά ή διαφορούμενα νοήματα (connotative - συνδηλωτική) (Audissino, 2017).

Όσον αφορά τα κίνητρα χρήσης της μουσικής (motivations), ο Audissino προσδιορίζει πέντε βασικές κατηγορίες: το ρεαλιστικό κίνητρο (realistic motivation), όταν η μουσική προέρχεται από τον κόσμο της ταινίας· το συνθετικό κίνητρο (compositional motivation), όταν εξυπηρετεί τη συνολική δομή· το διακειμενικό κίνητρο (transtextual motivation), όταν προκύπτει από είδος ή σύμβαση· το οικονομικό κίνητρο (economical motivation), όταν επιβάλλεται από εξωγενείς λόγους· και το καλλιτεχνικό (artistic motivation), όταν είναι καθαρά επιλογή του

δημιουργού. Παράλληλα, η μουσική κατατάσσεται και ανάλογα με τη διηγηματική της προέλευση: μπορεί να είναι διηγητική (diegetic), όταν προέρχεται από ορατή πηγή στον κόσμο της ταινίας, μη διηγητική (non-diegetic), όταν αποτελεί σχόλιο από εξωτερική πηγή, ή μεταδιηγητική (meta-diegetic), όταν προέρχεται από την υποκειμενική εμπειρία ενός χαρακτήρα (Buhler, Neumeyer & Deemer, 2010).

Για την πρακτική εφαρμογή αυτής της θεωρητικής βάσης, έχει διαμορφωθεί στην εργασία ένας συγκροτημένος πίνακας ανάλυσης, ο οποίος εφαρμόζεται σε όλα τα παραδείγματα. Ο πίνακας αυτός λειτουργεί ως εργαλείο κοινής αξιολόγησης και διασφαλίζει τη συνεκτικότητα της μεθόδου. Αντλεί πολλές πληροφορίες από τον πίνακα του βιβλίου “*Hearing the movies*” των Buhler, Neumeyer και Deemer (2010) στην σελίδα 116 και περιλαμβάνει τα εξής:

- Γενικές πληροφορίες για την ταινία (τίτλος, είδος, έτος παραγωγής, δημιουργοί κ.ά.)
- Σύνοψη της πλοκής σε βασικό επίπεδο
- Χρονοθετημένα σημεία στα οποία εμφανίζεται μουσική, με περιγραφή των μουσικών χαρακτηριστικών, καθώς και ανάλυση της λειτουργίας (function) και του κινήτρου ύπαρξης (motivation) κάθε περίπτωσης
- Συνολική αποτίμηση του ρόλου της μουσικής στην ταινία, με βάση τη συμβολή της στην αφήγηση, στους χαρακτήρες και στη θεματική εξέλιξη

Η συγκεκριμένη μεθοδολογία επιτρέπει τη συνεκτική και σε βάθος μελέτη της σχέσης μουσικής και εικόνας, αναδεικνύοντας τη μουσική ως ισότιμο και ενεργό στοιχείο της κινηματογραφικής έκφρασης. Μέσω της συστηματικής χρήσης του

θεωρητικού μοντέλου του Audissino και της υποστήριξης από τη θεωρία των ηχητικών συστατικών του κινηματογράφου όπως διατυπώνονται από τους Buhler, Neumeyer και Deemer, διαμορφώνεται ένα σταθερό εργαλείο αξιολόγησης της μουσικής λειτουργίας εντός του φιλικού συστήματος.

Συνοψίζοντας, σε αυτό το κεφάλαιο παρουσιάστηκαν όροι και μεθοδολογίες που θα χρησιμοποιηθούν παρακάτω στα ηχητικά παραδείγματα για να αναλυθεί η μουσική επένδυσή τους.

1.2 Σύνθεση σε περιβάλλον υπολογιστή (DAW)

Η σύνθεση της μουσικής έγινε αποκλειστικά σε περιβάλλον Η/Υ και από τον συνθέτη δεν χρησιμοποιήθηκε ούτε ένα μικρόφωνο. Στο βιβλίο του Paul Gilreath, “*The guide to MIDI Orchestration*”, δίνονται οι βασικές απαιτήσεις εξοπλισμού που χρειάζονται για να παραχθεί το επιθυμητό αποτέλεσμα, το οποίο είναι η σύνθεση να ακούγεται όσο πιο ποιοτικά και ρεαλιστικά γίνεται αλλά και να υπάρχει μία γρήγορη και αποδοτική ροή εργασίας. Σε αυτό το κεφάλαιο θα συζητηθούν οι συγκεκριμένες απαιτήσεις καθώς και το πώς ικανοποιήθηκαν για να επιτευχθούν τα συγκεκριμένα παραδείγματα.

Συνιστάται η χρήση ενός ισχυρού υπολογιστή μαζί με ένα σύνολο εξειδικευμένων εργαλείων: ένα master controller keyboard για την εισαγωγή MIDI πληροφορίας, ένα DAW (Digital Audio Workstation) ως βασικό λογισμικό εργασίας, ένα sampler για τη διαχείριση ηχητικών βιβλιοθηκών, plug-in όργανα και εφέ για τον εμπλουτισμό και την επεξεργασία του ήχου, ένα audio interface για τη μετατροπή ψηφιακού/αναλογικού σήματος και ένα monitoring system για την αξιόπιστη ακρόαση κατά τη διάρκεια της παραγωγικής διαδικασίας (Gilreath, 2005).

Ξεκινώντας από τη βάση πρέπει να γίνει αναφορά στον υπολογιστή και στο DAW. Απαιτείται επαρκής επεξεργαστική δύναμη του υπολογιστή (CPU), καθώς και επαρκής RAM, προκειμένου να εκτελούνται πολλές λειτουργίες ταυτόχρονα σε πραγματικό χρόνο. Ο αποθηκευτικός χώρος είναι αρκετά σημαντικός γιατί, οι βιβλιοθήκες κυρίως, είναι πολύ μεγάλα αρχεία. Το DAW είναι το περιβάλλον στο οποίο ο συνθέτης επεξεργάζεται, ενώνει και ηχογραφεί όλους τους ήχους της σύνθεσής του. Σήμερα υπάρχουν πολλά DAWs τα οποία είναι σε θέση να διαχειριστούν κανάλια ήχου και MIDI και να δεχθούν όλων των ειδών VSTs και άλλα formats από plug-ins (λογισμικά που προσθέτουν εικονικά όργανα ή εφέ μέσα στο DAW), για την επεξεργασία του ήχου, με αποτέλεσμα ο συνθέτης να μπορεί να ολοκληρώσει τη σύνθεση μουσικής για μία κινηματογραφική ταινία χωρίς να χρειαστεί να εγκαταλείψει το περιβάλλον τους. Στα συγκεκριμένα παραδείγματα που θα αναλυθούν υπάρχει ένας δυνατός H/Y, πιο συγκεκριμένα υπάρχει ένας επεξεργαστής Intel i5 4450 και 16GB RAM, και το DAW που χρησιμοποιήθηκε είναι το StudioOne της Presonus, λόγω του εύχρηστου γραφικού περιβάλλοντος χρήστη (User Interface) του, των πολλών λειτουργιών του, της εξαιρετικής συμβατότητας με MIDI βιβλιοθήκες και συσκευές, και τέλος της δυνατότητας επεξεργασίας παρτιτούρας (notation).

Συνεχίζοντας, το master controller keyboard και το sampler είναι πολύ πιο στενά συνδεδεμένα με τον χειρισμό των βιβλιοθηκών ήχου. Γράφοντας σε DAW με MIDI πολλές φορές ο συνθέτης χρειάζεται πολλά κανάλια ήχου που πρέπει να ακούγονται ταυτόχρονα και να δουλεύουν παράλληλα. Στις αρχές αυτής της τεχνολογίας χρησιμοποιούνταν ξεχωριστές συσκευές (Hardware samplers) που χρησίμευαν στις ζωντανές παραστάσεις παίζοντας όμως ένα ή δύο κανάλια ήχου. Αν χρησιμοποιηθούν αυτές οι συσκευές στην σημερινή εποχή, με σαράντα για

παράδειγμα κανάλια, ακόμα και ένας δυνατός υπολογιστής θα εξαντλούσε τις δυνατότητες της RAM και η διαδικασία θα ήταν ανέφικτη, λόγω του μεγάλου χρόνου φόρτωσης που απαιτείται. Από το 1997 ήρθαν στην αγορά τα software samplers τα οποία είναι μέσα στον υπολογιστή και φορτώνουν ένα μικρό μέρος των δεδομένων των samples (βιβλιοθήκες ήχων) στην RAM, έτσι ώστε να δίνουν την στιγμιαία εκκίνηση του ήχου, και το υπόλοιπο μέρος των δεδομένων του ήχου εκτελείται κατευθείαν από τον σκληρό δίσκο. Έτσι αυτός ο διαμεσολαβητής είναι αναγκαίος για την σωστή και αποδοτική εργασία ενός συνθέτη σε DAW. Στα συγκεκριμένα παραδείγματα χρησιμοποιήθηκε το Kontakt της Native instruments. Τέλος για να μπορεί ο συνθέτης να σκέφτεται μουσικά (νότες, δυναμικές και άλλα) και να περνάει τις ιδέες του στον υπολογιστή με MIDI πληροφορία πρέπει να υπάρχει ένα master controller keyboard. Αυτό είναι ένα πληκτρολόγιο πιάνου το οποίο τις περισσότερες φορές δεν έχει ενσωματωμένους ήχους, αλλά μπορεί ο συνθέτης να εισαγάγει μουσικά στοιχεία τα οποία μέσω αυτού μεταφράζονται σε MIDI πληροφορία στον υπολογιστή. Μάλιστα τα καλύτερα midi controllers διαθέτουν πολλά ποτενσιόμετρα και ολισθητές (sliders) που προγραμματίζονται από τον συνθέτη για να ελέγχει φίλτρα, όλες τις ιδιότητες του ήχου (παραδείγματος χάριν την ένταση) και ό,τι άλλο διαλέξει αυτός. Στην προκειμένη περίπτωση χρησιμοποιήθηκε το Impact LX61+ της Nektar.

Τα τελευταία σημαντικά στοιχεία που απαιτούνται για τη σύνθεση μέσω υπολογιστή είναι ένα audio interface και ένα monitoring system. Το audio interface είναι μία συσκευή (hardware) που συνδέεται στον υπολογιστή, με USB ή PCI (αν είναι εσωτερικά στον υπολογιστή). Ακολουθώντας το σήμα του ήχου, το audio interface βρίσκεται ανάμεσα στον υπολογιστή και στο αναλογικό monitoring system. Αυτό γίνεται γιατί το audio interface δημιουργεί τον ήχο σύμφωνα με τις

πληροφορίες που δίνονται από τον υπολογιστή. Δηλαδή είναι ένας μετατροπέας που μετατρέπει τις ψηφιακές πληροφορίες σε αναλογικό σήμα. Επιπρόσθετα κάνει και το αντίθετο, δηλαδή μετατρέπει τον αναλογικό ήχο εξωτερικών πηγών σε ψηφιακή πληροφορία. Στα συγκεκριμένα παραδείγματα χρησιμοποιήθηκε ένα εξωτερικό audio interface της Behringer, το U-PHORIA UMC 404 HD. Ακολουθώντας περαιτέρω το σήμα του ήχου, ο αναλογικός ήχος που μόλις μετατράπηκε από ψηφιακή πληροφορία καταλήγει σε ένα monitoring system. Το monitoring system είναι ο τρόπος με τον οποίο ο συνθέτης ακούει την μουσική που φτιάχνει σε πραγματικό χρόνο ή προηχογραφημένη, συνήθως μέσω ηχείων ή ακουστικών. Για να μπορεί ο συνθέτης να κρίνει κατάλληλα το αποτέλεσμα τα ηχεία του πρέπει να είναι πολύ καλής ποιότητας, για να μπορεί να ακούει καθαρά οποιοδήποτε πρόβλημα υπάρχει στη μουσική και να είναι ισορροπημένα συχνотικά ώστε να μπορέσει μετέπειτα να πετύχει το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα στις διαδικασίες του mixing και του mastering. Παρόλο που τα ηχεία είναι η καλύτερη επιλογή, τα συγκεκριμένα παραδείγματα συντέθηκαν με τα ακουστικά της Beyer dynamic DT 770 Pro, λόγω του ότι για την ορθή χρήση των ηχείων πρέπει να είναι κατάλληλα ακουστικά διαμορφωμένος ο χώρος.

1.3 Βασικές αρχές παραγωγής

Σε αυτήν την ενότητα θα αναλυθούν στοιχεία της παραγωγής που εφαρμόστηκαν για την επίτευξη του ηχητικού αποτελέσματος των παραδειγμάτων. Εδώ βέβαια πρέπει να αναφερθεί ότι σκοπός αυτής της εργασίας δεν είναι να αναλυθεί λεπτομερώς το πώς γίνεται η παραγωγή μουσικής ταινιών γενικά, ούτε ειδικά στα ακόλουθα παραδείγματα με κάθε λεπτομέρεια. Αντιθέτως, σε αυτό το κεφάλαιο θα δοθεί έμφαση στην αλυσίδα της παραγωγής (production chain), από

ποιες διαδικασίες αποτελούνται τα επιμέρους τμήματά της, καθώς και σε κάποιες διεργασίες που γίνονται σε όλα τα παραδείγματα. Στις αναλύσεις των παραδειγμάτων κύριος στόχος είναι η ανάλυση των καλλιτεχνικών παρεμβάσεων και επεξεργασιών.

Η αλυσίδα της παραγωγής για τα συγκεκριμένα αποτελέσματα ήταν: σύνθεση – mixing – mastering. Για τα τεχνικά της σύνθεσης σε DAW έχει γίνει λεπτομερής αναφορά στο κεφάλαιο 1.2. οπότε θα ακολουθήσει ανάλυση των επόμενων δύο σταδίων της παραγωγής. Το πρώτο στάδιο μετά την σύνθεση είναι το mixing. Ο όρος mixing συχνά αναφέρεται στο στάδιο παραγωγής ενός ηχητικού προγράμματος, για παράδειγμα ενός τραγουδιού ή μίας ταινίας, όπου όλα τα ηχητικά στοιχεία συνδυάζονται και επεξεργάζονται (ένταση, χωροθέτηση, επιπλέον ηχητική επεξεργασία) στο μουσικό χρονοδιάγραμμα και αυτό το μουσικό αποτέλεσμα εξάγεται στο επιθυμητό αρχείο ή/και μορφότυπο μέσου. (Savage, 2014)

Το mastering είναι μία έννοια που χαίρει πολλών ερμηνειών. Από μία άποψη το mastering είναι το τελευταίο στάδιο παραγωγής πολλαπλών προγραμμάτων ήχου, για παράδειγμα ενός CD με πολλά τραγούδια (Savage, 2014). Από μία άλλη άποψη είναι η τελευταία δημιουργική διαδικασία που λειτουργεί σαν γεφύρωση μεταξύ του mixing και της αναπαραγωγής (Katz, 2014). Τέλος ακόμη μία ερμηνεία είναι ότι το mastering μπορεί να γίνει και σε ένα κομμάτι για να φτιάξει κάποια μικρά λάθη από την προηγούμενη διαδικασία, να αυξήσει την ένταση και άλλα. Αυτό επιτυγχάνεται με το να τοποθετούνται κυρίως EQ (ισοσταθμιστής) και Compression (συμπιεστής) στο master track (τελικό κανάλι εξόδου). Πολλοί δεν το θεωρούν αυτό mastering και χρησιμοποιούν την λέξη pre-master (Savage, 2014). Και οι τρεις αυτές έννοιες έχουν την χρησιμότητά τους για να εξηγηθεί η διαδικασία mastering που ακολουθήθηκε στα παρακάτω παραδείγματα.

Περνώντας σε κάποιες διαδικασίες, στο στάδιο του mixing, που εφαρμόστηκαν σε όλα τα παραδείγματα της εργασίας, πρώτα θα εξηγηθούν κάποιες χρήσεις του ισοσταθμιστή (equalizer/EQ). Ο ισοσταθμιστής (equalizer ή EQ) αποτελεί βασικό εργαλείο ηχητικής επεξεργασίας στο στάδιο του mixing. Χρησιμοποιείται για την ενίσχυση ή την αποδυνάμωση συγκεκριμένων περιοχών του φάσματος συχνοτήτων ενός ήχου, προκειμένου να επιτευχθεί καλύτερη ευκρίνεια και ισορροπία στη συνολική μίξη (Gibson, 2005; Senior, 2018). Στο πλαίσιο των παραδειγμάτων της παρούσας εργασίας, ο EQ εφαρμόστηκε κυρίως για τρεις σκοπούς: πρώτον, για την αποφυγή του φαινομένου masking, δηλαδή της επικάλυψης συχνοτήτων μεταξύ οργάνων που οδηγεί σε θολό ήχο (Senior, 2018), δεύτερον, για την εφαρμογή high-pass και low-pass φίλτρων, με στόχο την απομάκρυνση περιττών χαμηλών ή υψηλών συχνοτήτων από κάθε όργανο (Senior, 2018), και τρίτον, για τη βελτίωση της γενικής καθαρότητας και διαφάνειας της μίξης (Gibson, 2005). Η διαδικασία αυτή επιτρέπει σε κάθε ηχητικό στοιχείο να καταλαμβάνει τον δικό του χώρο στο φάσμα, συμβάλλοντας στη δημιουργία ενός συνεκτικού αποτελέσματος.

Ο συμπιεστής (compressor) είναι ένα εργαλείο επεξεργασίας δυναμικής περιοχής, το οποίο μειώνει το εύρος μεταξύ των πιο δυνατών και των πιο αδύναμων σημάτων ενός ήχου. Αυτό επιτυγχάνεται με την αυτόματη μείωση της έντασης όταν το σήμα ξεπερνά ένα προκαθορισμένο όριο (threshold), προσφέροντας έτσι μεγαλύτερο έλεγχο στις δυναμικές και πιο ομοιόμορφο ηχητικό αποτέλεσμα (Senior, 2018; Gibson, 2005). Στα παραδείγματα αυτής της εργασίας, η συμπίεση εφαρμόστηκε καταρχάς σε κάθε όργανο ξεχωριστά, κυρίως για τρεις λόγους: για την εξομάλυνση των δυναμικών αποκλίσεων εντός του ίδιου οργάνου, για την αύξηση της παρουσίας του στη μίξη χωρίς υπερβολική αύξηση της έντασης, και για τη

βελτίωση της συνέχειας και της σταθερότητας του ήχου σε όλη τη διάρκειά του (Senior, 2018).

Στη συνέχεια, έγινε χρήση συμπιεστών και σε επίπεδο υπο-ομάδων (buses), όπως στο τμήμα των εγχόρδων, ώστε να διατηρείται συνοχή μεταξύ των επιμέρους οργάνων του ίδιου συνόλου, και να ενισχύεται η αίσθηση ότι εκτελούνται ως ενιαία ομάδα (Gibson, 2005). Παράλληλα, η εφαρμογή συμπιεστών (compressors) στα sections βοηθά στον καλύτερο έλεγχο της συνολικής στάθμης τους, ιδιαίτερα όταν χρησιμοποιούνται διαφορετικές ηχητικές βιβλιοθήκες που ενδέχεται να έχουν ποικίλες δυναμικές αποκρίσεις (Senior, 2018). Έτσι, εξασφαλίζεται ομοιογένεια στον ήχο και σταθερότητα στον ρυθμό ροής της μίξης.

Η χρήση της αντήχησης (reverb) αποτελεί κρίσιμο στοιχείο στην ηχητική επεξεργασία, ιδιαίτερα στην κινηματογραφική και ορχηστρική μουσική, όπου η πειστική τοποθέτηση των ήχων σε έναν νοητό χώρο είναι απαραίτητη για την επίτευξη ρεαλιστικού και συνεκτικού αποτελέσματος. Η αντήχηση προσομοιώνει τις φυσικές ανακλάσεις ενός ήχου μέσα σε έναν χώρο, ενισχύοντας την αντίληψη βάθους, απόστασης και χωρικής διάστασης του ηχητικού περιβάλλοντος (Gibson, 2005; Savage, 2014). Στο πλαίσιο της παρούσας εργασίας εφαρμόστηκε παράλληλη (parallel) αντήχηση, δηλαδή χρήση ενός κοινού reverb σε βοηθητικό κανάλι (aux send), στο οποίο κατευθύνθηκαν όλα τα όργανα με διαφορετικά ποσοστά, ώστε να δημιουργηθεί η εντύπωση ότι συνυπάρχουν στον ίδιο φυσικό χώρο — στοιχείο ιδιαίτερα σημαντικό σε εικονικές ενορχηστρώσεις όπου δεν υπάρχει κοινή ηχογράφηση (Senior, 2018; Savage, 2014).

Όπως σημειώνει ο Savage (2014), η χρήση ενός ενιαίας αντήχησης είναι μία από τις πιο βασικές τεχνικές για την ενοποίηση διαφορετικών ηχητικών πηγών, ιδιαίτερα όταν αυτές προέρχονται από διαφορετικές βιβλιοθήκες ή ηχογραφήσεις. Η

συνέπεια στο εικονικό ακουστικό περιβάλλον αποτελεί θεμελιώδες ζητούμενο στην παραγωγή μουσικής για εικόνα. Επιπλέον, η ένταση της αντήχησης ρυθμίστηκε ξεχωριστά για κάθε όργανο, ώστε να αντανακλά την αντίληψη της απόστασης από τον ακροατή — τα όργανα που βρίσκονται βαθύτερα στο σκηνικό πεδίο έχουν αυξημένο ποσοστό αντήχησης, ενώ εκείνα που βρίσκονται μπροστά είναι πιο «στεγνά» (Gibson, 2005; Katz, 2014). Η τεχνική αυτή προσομοιώνει την ακουστική αίσθηση μίας φυσικής συναυλιακής σκηνής και συμβάλλει καθοριστικά στην κινηματογραφική ποιότητα του τελικού αποτελέσματος.

Όπως έχει ήδη αναφερθεί, το *mastering* είναι μια διαδικασία η οποία μπορεί να ερμηνευθεί με περισσότερους από έναν τρόπους. Από τις τρεις βασικές προσεγγίσεις που αναφέρθηκαν νωρίτερα στο παρόν κεφάλαιο, η διαδικασία που ακολουθήθηκε στα παραδείγματα της εργασίας ταιριάζει περισσότερο με τη δεύτερη και την τρίτη. Πιο συγκεκριμένα, σύμφωνα με τον Katz (2014), το *mastering* μπορεί να θεωρηθεί ως το τελευταίο δημιουργικό στάδιο στην παραγωγή, το οποίο λειτουργεί ως γέφυρα ανάμεσα στο στάδιο του *mixing* και την τελική αναπαραγωγή του ήχου από τον ακροατή. Αντίστοιχα, ο Savage (2014) επισημαίνει ότι το *mastering* μπορεί να περιλαμβάνει μικρές διορθώσεις και τεχνικές βελτιώσεις πάνω στο τελικό αρχείο, όπως η αύξηση της έντασης ή η αφαίρεση συγκεκριμένων προβληματικών περιοχών του φάσματος. Αυτή η διαδικασία, η οποία σε κάποιες περιπτώσεις ονομάζεται και “*pre-master*”, δεν συνιστά απαραίτητα ένα πλήρες και αυτόνομο στάδιο *mastering*, αλλά αποτελεί μία λειτουργική και πρακτική προσέγγιση για την τελική διαμόρφωση του ήχου (Savage, 2014).

Σε όλα τα παραδείγματα της εργασίας, για τη διαδικασία του *mastering* χρησιμοποιήθηκε αποκλειστικά το λογισμικό *Ozone* της εταιρείας *iZotope*. Το *Ozone* αποτελεί μία ολοκληρωμένη σουίτα επεξεργασίας που συγκεντρώνει τα βασικά

εργαλεία του mastering σε μία ενιαία πλατφόρμα. Όπως περιγράφεται και στην επίσημη τεκμηρίωση του λογισμικού (iZotope, χ.χ.), περιλαμβάνει μονάδες όπως ισοσταθμιστές (EQ), συμπιεστές (compressor), καθώς και πιο εξειδικευμένα εργαλεία όπως ο *Imager*, ο *Maximizer* και ο *Sculptor*, η χρήση των οποίων αναλύεται παρακάτω. Παρότι οι μονάδες EQ και compressor χρησιμοποιούνται ευρέως και στο στάδιο του mixing (Gibson, 2005· Senior, 2018), εδώ χρησιμοποιήθηκαν ξανά με πιο περιορισμένες και προσεκτικές ρυθμίσεις ώστε να εξισορροπήσουν τον συνολικό ήχο χωρίς να μεταβάλλουν τον χαρακτήρα της σύνθεσης.

Η μονάδα *Imager* χρησιμοποιήθηκε για να ρυθμίσει το πόσο "ανοιχτός" ή "κλειστός" ακούγεται ο ήχος στο στερεοφωνικό πεδίο. Με άλλα λόγια, βοηθά στη ρύθμιση της χωρικής αίσθησης που δίνει η μουσική στον ακροατή, προσθέτοντας πλάτος στον ήχο όταν αυτό είναι επιθυμητό. Στόχος ήταν να δοθεί μία πιο κινηματογραφική αίσθηση στον ήχο, ιδιαίτερα σε περιπτώσεις όπου η μουσική έπρεπε να απλωθεί στον χώρο και να περιβάλλει τον θεατή (iZotope, χ.χ.).

Η μονάδα *Maximizer* χρησιμοποιήθηκε με σκοπό να αυξηθεί η συνολική ένταση του ήχου χωρίς να προκαλούνται παραμορφώσεις. Πρόκειται για ένα εργαλείο που συμπιέζει δυναμικά τις κορυφές του ήχου, ώστε να μπορεί το τελικό αρχείο να ακούγεται πιο δυνατό, ειδικά όταν συγκρίνεται με άλλα ηχητικά υλικά. Στόχος του δεν είναι να αλλάξει τον ήχο αλλά να τον ενισχύσει, διατηρώντας παράλληλα την καθαρότητά του και αποφεύγοντας οποιαδήποτε κόπωση στην ακρόαση (iZotope, χ.χ.).

Η μονάδα *Sculptor* λειτούργησε περισσότερο ως ένα εργαλείο εξομάλυνσης του φάσματος του ήχου. Με πιο απλά λόγια, το εργαλείο αυτό βοηθά στο να διορθωθούν ή να ισορροπηθούν αυτόματα κάποιες περιοχές του ήχου που ακούγονται υπερβολικά ή υποτονικά, ανάλογα με το είδος μουσικής που έχει επιλεγεί. Για

παράδειγμα, στην παρούσα εργασία, όπου το υλικό ήταν κυρίως ορχηστρικό και κινηματογραφικό, επιλέχθηκε το κατάλληλο προφίλ που αφορά αυτό το είδος και το εργαλείο προσαρμόστηκε ώστε να βελτιώσει τη συνολική ομοιογένεια του ήχου χωρίς να αλλοιώσει τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά της ενορχήστρωσης (iZotope, χ.χ.).

Η χρήση αυτών των εργαλείων έγινε πάντα με φειδώ και με βασική προτεραιότητα τη διατήρηση της φυσικότητας του τελικού αποτελέσματος. Η επέμβαση στο mastering δεν είχε σκοπό να αλλάξει το ύφος της σύνθεσης, αλλά να υποστηρίξει την ακουστική της παρουσία με τρόπο που να ανταποκρίνεται στα τεχνικά πρότυπα της κινηματογραφικής μουσικής παραγωγής.

1.4 Τεκμηρίωση σύγκρισης με αντίστοιχα παραδείγματα

Κατά την ανάλυση κάθε επιμέρους παραδείγματος στην παρούσα εργασία, επιλέχθηκε η παράλληλη σύγκριση με αντίστοιχες σκηνές ή στυλ από ήδη υπάρχουσες ταινίες, με σκοπό την ερμηνεία των ηχητικών και μουσικών αποφάσεων υπό το φως ενός αναγνωρίσιμου κινηματογραφικού συμφραζομένου. Η μεθοδολογία αυτή βασίζεται στην transtextual λειτουργία της μουσικής, δηλαδή στη δυνατότητα ενός μουσικού αποσπάσματος να δημιουργεί νοήματα και συνδέσεις πέρα από το ίδιο το έργο στο οποίο ανήκει, μέσα από διακειμενικές αναφορές, στυλιστικά δάνεια ή αφηγηματικούς παραλληλισμούς. Όπως εξηγεί ο Buhler (2010), η μουσική μπορεί να προσφέρει στιλιστικές συνδέσεις ή να δημιουργήσει προσδοκίες βασισμένες σε προηγούμενα κινηματογραφικά ή μουσικά συμφραζόμενα, ενισχύοντας τη λειτουργία της μέσα στο αφηγηματικό σύστημα της ταινίας.

Η επιλογή των σημείων σύγκρισης δεν βασίστηκε μόνο σε μουσικά ή αισθητικά κριτήρια αλλά και σε αντιστοιχία ειδών (genre), δεδομένου ότι κάθε είδος φέρει ένα συγκεκριμένο σύστημα σημασιών και αναγνωρίσιμων μουσικών

«τροπισμών». Όπως αναφέρει ο Audissino (2017), η έννοια των style topics λειτουργεί εντός κάθε κινηματογραφικού είδους ως μία συλλογή μουσικών κωδικών που επιτρέπουν την άμεση σύνδεση ενός ακουστικού στοιχείου με ένα συγκεκριμένο αφηγηματικό ή συναισθηματικό περιβάλλον. Μέσω αυτής της σύγκρισης, η εργασία επιχειρεί όχι μόνο να επιβεβαιώσει την αποτελεσματικότητα των μουσικών επιλογών, αλλά και να τις εντάξει σε έναν αναγνωρίσιμο ιστορικό και αισθητικό άξονα.

Επιπλέον, η προσέγγιση αυτή υποστηρίζεται από βασικές αρχές της Gestalt ψυχολογίας, όπως έχουν εφαρμοστεί στην ανάλυση μουσικής στον κινηματογράφο. Σύμφωνα με τον Audissino (2017), η αντίληψη της μουσικής στον κινηματογράφο βασίζεται σε οργανωτικά πρότυπα που αναγνωρίζονται ακαριαία από τον εγκέφαλο, όπως η συνέχεια, η ομαδοποίηση ή η μορφολογική ισότητα. Η αρχή του ισομορφισμού (isomorphism), η οποία προέρχεται από την Gestalt θεωρία, υποστηρίζει ότι μορφές από διαφορετικά αισθητηριακά πεδία –όπως ο ήχος και η εικόνα– μπορούν να συσχετιστούν επειδή διαθέτουν παρόμοια δομικά χαρακτηριστικά. Για παράδειγμα, μια μουσική φράση με καμπύλη κίνησης παρόμοια με την οπτική κίνηση της κάμερας ή των σωμάτων στο κάδρο, μπορεί να ενισχύσει την αντιληπτική συνοχή της σκηνής, ακόμα και όταν δεν έχει άμεση λογική σχέση με αυτήν.

Αυτός ο συγγενικός συγχρονισμός μεταξύ ήχου και εικόνας, είτε πρόκειται για παράλληλη είτε για αντίθετη κίνηση, αποτελεί βασικό εργαλείο αφηγηματικής σύνθεσης. Όπως περιγράφεται από τους Buhler, Neumeyer και Deemer (2010), η μουσική μπορεί είτε να ενισχύσει τη δράση (synchronization), είτε να λειτουργήσει ως αντιστικτική αντίστιξη (counterpoint), δημιουργώντας έναν συναισθηματικό ή αφηγηματικό σχολιασμό που διαφοροποιείται από αυτό που βλέπει ο θεατής. Η εναλλαγή μεταξύ των δύο αυτών λειτουργιών χρησιμοποιήθηκε με σαφή πρόθεση

στα παραδείγματα της παρούσας εργασίας, ανάλογα με το επιθυμητό ψυχολογικό ή δραματουργικό αποτέλεσμα.

Τέλος, η σύγκριση με υπάρχοντα κινηματογραφικά παραδείγματα δεν πραγματοποιείται με στόχο την απομίμηση, αλλά ως μέσο για την κατανόηση της λειτουργίας της μουσικής στο πλαίσιο της αφήγησης, της συναισθηματικής έντασης και της αισθητικής του έργου. Τα παραδείγματα χρησιμοποιούνται ως σημεία αναφοράς που προσφέρουν αναλυτικά και ερμηνευτικά εργαλεία, βοηθώντας στην κριτική αξιολόγηση των μουσικών επιλογών που έγιναν στην παρούσα εργασία. Με αυτόν τον τρόπο, αναδεικνύεται πώς μουσικές τεχνικές και στρατηγικές μπορούν να αξιοποιηθούν δημιουργικά, χωρίς να χάνεται ο προσωπικός χαρακτήρας της σύνθεσης.

Κλείνοντας το κεφάλαιο έχουν δοθεί αρκετοί βασικοί όροι και μεθοδολογίες που θα χρησιμοποιηθούν κατά την ανάλυση των ακόλουθων παραδειγμάτων. Έχει εξηγηθεί ο τρόπος που θα γίνει η ανάλυση μαζί με τον αναλυτικό πίνακα, έχουν παρατεθεί όλα τα εργαλεία που χρησιμοποιήθηκαν, δόθηκαν τα πιο βασικά μέσα που χρησιμοποιήθηκαν για να ολοκληρωθεί η παραγωγή, αν και θα δοθούν περαιτέρω πληροφορίες κατά περίπτωση. Τέλος επεξηγήθηκε το πλαίσιο και η χρησιμότητα σύγκρισης με αντίστοιχα παραδείγματα όπου εντοπίζονται ομοιότητες και διαφορές. Συνεχίζοντας, παρουσιάζονται αναλυτικά τα βίντεο για τα οποία έγινε μουσική επένδυση. Τα βίντεο μπορούν να βρεθούν στο παράρτημα στο τέλος της εργασίας.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2 : ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ ΝΑΣΑ

Έχοντας τις παραπάνω γενικές πληροφορίες ακολουθεί η ανάλυση του πρώτου βίντεο. Πρώτα αναλύεται η μουσική σύμφωνα με τον πίνακα που έχει εξηγηθεί παραπάνω, έπειτα ακολουθεί η ανάλυση της παραγωγής και τέλος η σύγκριση με αντίστοιχα παραδείγματα.

2.1. Ανάλυση μουσικής

2.1.1. Γενικό Υπόβαθρο

Το απόσπασμα που ακολουθεί είναι από ντοκιμαντέρ που κυκλοφόρησε το 1994 με θέμα το διάστημα και τα επιτεύγματα της διαστημικής εταιρείας NASA τα πρώτα είκοσι πέντε χρόνια της ύπαρξής της (NASA, 1994).

2.1.2. Σύνοψη του βίντεο

Στο συγκεκριμένο απόσπασμα μέσω ενός κεντρικού μη-διηγητικού αφηγητή, δηλαδή ενός αφηγητή εκτός του κόσμου της ταινίας -τεχνική πολύ συνηθισμένη στα ντοκιμαντέρ- αποδίδονται και εξιστορούνται τα επιτεύγματα της NASA των πρώτων είκοσι πέντε χρόνων της ύπαρξής της. Πιο συγκεκριμένα το βίντεο αναφέρεται στις μη επανδρωμένες αποστολές.

Αρχικά γίνεται αναφορά στα probes, μικρά μη επανδρωμένα αναγνωριστικά οχήματα, και στους τεχνητούς δορυφόρους στην κοντινή γειτονιά της Γης καθώς και σε άλλα σκάφη που βοήθησαν στις επανδρωμένες αποστολές. Έπειτα αναφέρονται κυρίως οι δορυφόροι και άλλα μικρά οχήματα που χρησιμοποιήθηκαν για να παρατηρήσουν το σύμπαν στις πιο απομακρυσμένες του γωνίες, το πώς επηρεάζεται η Γη από τα κοντινά της ουράνια σώματα, αλλά και το πώς χρησιμοποιούνται για να παρακολουθείται και η ίδια η Γη (NASA, 1994).

Στη συνέχεια η εξιστόρηση φεύγει από την Γη και ξεκινάει ένα ταξίδι στο ηλιακό σύστημα. Γίνεται αναφορά στην επιχείρηση Viking και την εξερεύνηση του Άρη και των δορυφόρων του, με αποκορύφωση την προσγείωση ενός μη επανδρωμένου οχήματος. Έπειτα την σκυτάλη παίρνει το Voyager: περιγράφονται κάποιες δυσκολίες του ταξιδιού και κορυφώνεται με την άφιξή του στον Δία και την αναλυτική παρατήρηση των δορυφόρων του. Το ταξίδι τελειώνει με την άφιξη του Voyager στον Κρόνο και την παρατήρησή του (NASA, 1994).

Ο Κρόνος ήταν ο πιο μακρινός πλανήτης στον οποίο είχε φτάσει το Voyager το έτος κυκλοφορίας του ντοκιμαντέρ (1994), οπότε μετά τον Κρόνο τελειώνει με ένα ελπιδοφόρο μήνυμα για την συνέχεια του ταξιδιού και της εξερεύνησης (NASA, 1994).

2.1.3. Χρονοθετημένα σημεία της μουσικής με την περιγραφή τους

Αρχικά αξίζει να σημειωθεί ότι έχει συντεθεί μουσική για όλη τη διάρκεια του αποσπάσματος. Η μουσική έχει *transtextual* χαρακτήρα, καθώς αντλεί το κίνητρό της από το κινηματογραφικό είδος του ντοκιμαντέρ και λειτουργεί ως συνοδεία της αφήγησης. Ο ρόλος της είναι να υποστηρίξει και να ενισχύσει το νόημα των πληροφοριών που μεταδίδει ο αφηγητής στον θεατή. Παράλληλα, η έντονη αίσθηση περιπέτειας και η παρουσία στοιχείων επιστημονικής φαντασίας ενισχύουν το *transtextual* κίνητρο της μουσικής, καθώς αυτή βασίζεται σε αφηγηματικές και αισθητικές συμβάσεις του συγκεκριμένου κινηματογραφικού είδους. Ακολουθούν τα πιο σημαντικά μουσικά σημεία:

0:00 – 0:19: Σε αυτό το αρχικό σημείο δίνεται ένα χρώμα και εγκαθιδρύεται η διάθεση της μουσικής, καθώς και η ηχοχρωματική και αρμονική παλέτα που θα χρησιμοποιηθεί στη μετέπειτα σύνθεση. Αρμονικά η μουσική ξεκινάει με μία E7 και στη συνέχεια εναλλάσσονται οι συγχορδίες Am - D ορίζοντας το αρμονικό

περιβάλλον του Δωρικού τρόπου από Λα. Επιλέγεται αυτή η τονικότητα και το τροπικό περιβάλλον για να αξιοποιηθεί το χαρακτηριστικό χρώμα του Δωρικού τρόπου, το οποίο μπορεί να χαρακτηριστεί ως περιπετειώδες. Αντιπροσωπευτικό παράδειγμα η χρήση του στο κύριο θέμα της ταινίας *The Good, The Bad and the Ugly* (Goldman, 2017). Ενορχηστρωτικά χρησιμοποιούνται χάλκινα πνευστά και τα χαμηλότερα έγχορδα καθώς και τα φλάουτα σε ψηλή συχνοτική περιοχή. Τα έγχορδα παίζουν κάποια μικρά αποσπάσματα του θέματος, το οποίο ακόμη δεν έχει εμφανιστεί στην πλήρη του μορφή, λειτουργώντας έτσι ως μια μορφή προοικονομίας. Η μουσική αποσκοπεί κυρίως στο να δημιουργήσει διάθεση, επομένως σύμφωνα με τον Audissino η λειτουργία της μουσικής είναι *emotive* (Audissino, 2017). Επιπλέον, επειδή σε αυτό το εισαγωγικό μέρος εγκαθιδρύεται η διάθεση όλης της ταινίας, μπορεί να χαρακτηριστεί ως *macro-emotive*. Επίσης μπορεί να θεωρηθεί και *denotative* αφού χρησιμοποιείται για να παρουσιαστεί το ύφος του διηγήματος. Οπότε το κίνητρο είναι *compositional*.



Εικόνα: Θέμα της Εξερύνησης

0:20 – 0:37: Το οκτάμετρο θέμα, το οποίο λειτουργεί σαν *leitmotif* της εξερύνησης, εισάγεται πάνω στην πρότερη αρμονία και με την ίδια διάθεση. Αρμονικά το θέμα κινείται στον χώρο του Δωρικού τρόπου από Λα. Στα τέσσερα πρώτα μέτρα τα πρώτα και δεύτερα βιολιά εκτελούν τη μελωδία σε οκτάβες, κάτι που αποσκοπεί στο να αποτυπώσει το μεγαλείο και τον επικό χαρακτήρα αυτού που απεικονίζεται στο βίντεο. Στο δεύτερο τετράμετρο τα τσέλα αναλαμβάνουν τη

συνέχεια της μελωδίας λίγο πιο χαμηλά σε ένταση. Στο τέλος της φράσης τα τσέλα και οι βιόλες κινούνται σε παράλληλες τρίτες, ενώ το κλαρινέτο κινείται σε “ουδέτερες” πέμπτες και τέταρτες σε σχέση με τα τσέλα, δίνοντας μία πιο παιδική αύρα στην περιπέτεια. Και εδώ το κίνητρο είναι compositional, ενώ η λειτουργία παραμένει macro-emotive και denotative.

0:37– 0:57: Σε αυτό το σημείο παρατηρείται η εναλλαγή των συγχορδιών Asus2 - Dsus4. Ενορχηστρωτικά, κυριαρχούν τα ξύλινα πνευστά, ενώ προστίθεται η άρπα, με τα έγχορδα να υιοθετούν πλέον έναν πιο συνοδευτικό ρόλο. Εδώ παρουσιάζεται το θέμα του διαστήματος, το οποίο είναι τονικά ουδέτερο, καθώς βασίζεται σε συγχορδίες χωρίς τρίτη και αποφεύγει να αποδώσει πιο συγκεκριμένο αρμονικό χαρακτήρα, διατηρώντας έτσι το πνεύμα του αγνώστου και της εξερεύνησης. Ιδιαίτερη κινητικότητα εμφανίζει ο συνδυασμός κλαρινέτου και όμποε, τα οποία παίζουν εναρμονισμένα σε τρίτες, ενώ τα φλάουτα συνεχίζουν με παραπλήσιο θεματικό υλικό. Αξιοσημείωτη είναι η παρουσία ενός είδους πολυτονικότητας: πάνω από τη συγχορδία Asus2, τα προαναφερθέντα ξύλινα πνευστά κινούνται στο δεύτερο τρόπο της πεντατονικής κλίμακας από Mi (πεντατονική Δωρική του Mi), με χαρακτηριστική τη νότα Φα#, διατηρώντας έτσι την αίσθηση της Δωρικής του Λα. Στη συνέχεια, πάνω από τη Dsus4, χρησιμοποιείται η πεντατονική Δωρική του Ρε, προσφέροντας αρμονική συνοχή και μικρή απόσταση από τη νότα Φα#, προκειμένου να μπορεί το θεματικό υλικό να επαναλαμβάνεται κυκλικά. Προς το τέλος, ένα σύντομο θεματικό μοτίβο εμφανίζεται στα κόρνα –παράγωγο του κυρίως θέματος– στο οποίο διακρίνονται χαρακτηριστικά τα διαστήματα της καθαρής τέταρτης από την αρχική του κεφαλή, υποδηλώνοντας τη σύνδεσή του με την απογείωση του πρώτου διαστημοπλοίου από το ηλιακό σύστημα. Το απόσπασμα ολοκληρώνεται με μια συγχορδία E7, όπως και στην αρχή του έργου.

Εδώ το κίνητρο της μουσικής είναι *compositional* και η λειτουργία της είναι *macro-emotive* αφού πρωτοεμφανίζεται ένα θέμα που χρησιμοποιείται και μετέπειτα και *Spatial-perceptive* αφού δίνει έναν ήχο για το ταξίδι στο αχανές διάστημα.

The image shows a musical score for measures 22 and 23. The instruments listed are Piccolo, flutes, oboes, clarinets, Bsn., trump, Hns., B. Trb., Wag. Tuba, and Harp. The flute part has an 8va melodic line with a slur. The oboe and clarinet parts have triplet markings. The harp part has a simple accompaniment.

Εικόνα: «Ουδέτερο» Θέμα, κεφαλή πάνω από την *Asus4* συγχορδία

0:57 – 1:16: Επανέρχεται το θέμα της εξερεύνησης καθώς ο αφηγητής παρουσιάζει επιστημονικά επιτεύγματα, με μόνη διαφορά ότι μεταφέρεται στα χάλκινα πνευστά κάνοντάς το ακόμα πιο μεγαλειώδες και επικό από πριν. Η λειτουργία της μουσικής είναι *macro-emotive*, καθώς ανακαλείται το κεντρικό θέμα, ενώ ταυτόχρονα επιτελεί και *denotative* ρόλο, υποστηρίζοντας την εξέλιξη του αφηγήματος.

1:16 – 1:40: Η μουσική στο απόσπασμα αυτό ξεκινά με μία συγχορδία D7, πάνω στην οποία εκτελούνται ρυθμικά μοτίβα του θέματος της εξερεύνησης. Η υφή της μουσικής σε αυτό το σημείο αραιώνει σε σχέση με πριν. Μετά, σε συνδυασμό με την εκτόξευση του πυραύλου, ακολουθεί μία πιο γρήγορη εναλλαγή μιας

αλληλουχίας συγχορδιών εμπνευσμένης από το score του John Williams για το Star Wars, F# και Eb. Η αρμονία αποσκοπεί στο να προκαλέσει την αίσθηση του απόκοσμου, καθώς οι συγχορδίες που χρησιμοποιούνται βρίσκονται σε απομακρυσμένες τονικότητες. Έπειτα πυκνώνει πολύ η υφή και οι συγχορδίες που χρησιμοποιούνται είναι οι Aaug – Eb/Bb. Η κίνηση ημιτονίου που δημιουργείται στο μπάσο προκαλεί ένταση και κίνδυνο, καθώς τα χάλκινα παίζουν πιο επιθετικά (staccato). Αυτή η πυκνωση απελευθερώνεται με μία Aaug η οποία είναι η συγχορδία του John Williams στο πρώτο πανοραμικό πλάνο του διαστήματος (Star wars: a New Hope, 1977). Εδώ η λειτουργία είναι micro – emotive, αφού δίνει το συναίσθημα της εκτόξευσης του πυραύλου. Επίσης το κίνητρο είναι compositional και transtextual αφού χρησιμοποιούνται τεχνοτροπίες από μουσική ταινιών επιστημονικής φαντασίας.

1:40 – 2:08: Ο αφηγητής παρουσιάζει πολλά ερωτήματα βιολογίας σε σχέση με το διάστημα και τη διαστημική εξερεύνηση. Υπάρχει μία αλληλουχία τεσσάρων μέτρων με τις συγχορδίες F#-Ebm-F#-Ebm, ακολουθούν δύο μέτρα με τη συγχορδία A και δύο μέτρα πάνω στη συγχορδία Aaug. Στη συνέχεια επαναλαμβάνεται το αρχικό τετράμετρο. Το αξιοσημείωτο είναι ότι εδώ εμφανίζονται μόνο τα ξύλινα πνευστά, εκτελώντας το συνολικό άρπισμα των συγχορδιών. Ο τρόπος με τον οποίο εκτίθενται τα αρπίσματα από τα ξύλινα δημιουργεί ένα αποτέλεσμα φαινομενικά τυχαίο, το οποίο αποσκοπεί στο να προβληματίσει τον ακροατή με τον ίδιο τρόπο που το κάνουν τα ερωτήματα που τίθενται από τον αφηγητή. Το κίνητρο είναι compositional και η λειτουργία micro – emotive.

2:08 – 2:52: Σε αυτό το σημείο εισάγεται το δεύτερο σημαντικότερο θέμα, το οποίο κρατάει κάποια στοιχεία του θέματος της εξερεύνησης, συγκεκριμένα τα διαστήματα τέταρτης, αλλά είναι πιο διάφανο και χρωματικό. Η αρμονία που το συνοδεύει είναι οι συγχορδίες A5 (χωρίς τρίτη)-Eb-Bbmaj7/D και ενορχηστρωτικά

συνεχίζει να έχει την ίδια υφή με το προηγούμενο απόσπασμα, καθώς λείπουν οι χαμηλές συχνότητες. Το δεύτερο θέμα συνοδεύει τον αφηγητή καθώς μιλάει για τα μικρά ρομπότ που έφτιαξε η ανθρωπότητα για να εξερευνήσει τις γιγαντομορφές του σύμπαντος, όπως τους γαλαξίες. Η διάθεση που προσπαθεί να δημιουργήσει η μουσική είναι το απόμακρο και τρομακτικά ξένο, προσομοιώνοντας το κενό του διαστήματος. Στην αρχή η μελωδία του θέματος εκτελείται από το όμποε με μία γεμάτη συνοδεία από τα έγχορδα και την τσελέστα, η οποία κρατάει λίγο την προηγούμενη παιδικότητα στην περιπέτεια της εξερεύνησης, λόγω του γλυκού ήχου της. Έπειτα αδειάζει συγχροτικά η ενορχήστρωση και μένει το πίκολο με μία πιο αφαιρετική συνοδεία. Στη συνέχεια εισάγεται η άρπα και μετά και το πίκολο, το οποίο παίζει το θέμα μαζί με το φλάουτο να μιμείται την είσοδο του πίκολο σε μορφή στρέτο. Τέλος υπάρχει ένα διάστημα Σι – Σολ# που δεν δίνει συγχορδία εσκεμμένα για να προσδώσει σε αυτήν την αίσθηση του κενού που προαναφέρθηκε αλλά να μπορεί τονικά να γυρίσει πάλι στο θέμα, δηλαδή σαν μία E να πηγαίνει στην Am. Οι λειτουργίες είναι η macro-emotive αφού δίνει τη διάθεση και εισάγει ένα θέμα που χρησιμοποιείται και μετέπειτα, αλλά και Spatial – perceptive αφού δίνει τον άδειο αχανή χώρο του διαστήματος που δείχνει και η εικόνα.



Εικόνα: Θέμα 2

2:53 – 3:45: Σε αυτό το χρονικό σημείο το προηγούμενο θέμα μεταμορφώνεται. Πηγαίνει στα χάλκινα και επανέρχεται σε τονικά πλαίσια. Αρμονικά συνοδεύεται από τις συγχορδίες Am-G-Am-F και κινείται στον τονικό χώρο της Λα ελάσσονας. Η μετατροπή γίνεται για να δείξει ότι το απομακρυσμένο έρχεται κοντά και γίνεται μέσω της πολύ πιο γεμάτης ενορχήστρωσής του και της

αλλαγής των χρωματικών στοιχείων της μελωδίας σε νότες που ακολουθούν την αρμονία. Αρχικά το θέμα 2.5, δηλαδή η προαναφερόμενη μετατροπή του δεύτερου θέματος, δεσπόζει. Μετά έρχονται επιθετικά τα έγχορδα και το συμπληρώνουν. Έπειτα τη μελωδία την εκτελούν τα τρομπόνια και τα κόρνα -που την εκτελούσαν στην πρώτη εμφάνιση αυτού του θέματος- τώρα την εκτελούν αντιστικτικά με τα τρομπόνια σε μορφή στρέτο. Έπειτα επαναλαμβάνεται το ίδιο σχήμα, μόνο που τα κόρνα εκτελούν την μελωδία μία πέμπτη πάνω με μικρές διαφοροποιήσεις. Η λειτουργία είναι macro – emotive και το κίνητρο είναι compositional όπως και μέχρι τώρα.



Εικόνα: Θέμα 2.5

3:45 – 4:20: Εδώ αποκλιμακώνεται η ένταση αφού σταδιακά η πυκνότητα της υφής αραιώνει. Αρμονικά γίνεται λίγο πιο μελοδραματικό το ύφος της μουσικής. Στην αρχή κρατιούνται τα χάλκινα σε πιο χαμηλό ρετζίστρο και σε χαμηλότερη ένταση και η συνοδεία έχει μοτίβα του θέματος της εξερεύνησης όπως στην χρονική διάρκεια 1:16 – 1:25. Αρμονικά εμφανίζεται δύο φορές το τρίμετρο Em–G–D/F# και δύο φορές το τρίμετρο G–D–Am. Τη δεύτερη φορά ωστόσο η συγχορδία αντικαθίσταται από τη Am#5. Η αρμονία γενικά δείχνει να οδηγεί σε έναν προορισμό, αφού αλλάζει προοδευτικά όπως και το ταξίδι στους πλανήτες του ηλιακού συστήματος. Έπειτα, καθώς το ντοκιμαντέρ δείχνει κάποιους δορυφόρους του πλανήτη Άρη, επανέρχεται το μικρό μοτίβο του διαστήματος (0:37- 0:45) πάνω από μία Eb η οποία καταλήγει σε μία B, με σκοπό να λειτουργήσει σαν δεσπόζουσα για την τονικότητα του επόμενου μέρους. Γενικά με την παρουσίαση κάποιων ευρημάτων της εξερεύνησης, η μείωση της έντασης, η αλλαγή των δυναμικών και της

ενορχήστρωσης καθώς και το αρμονικό περιβάλλον που κινείται ως επί το πλείστον σε ελάσσονες κλίμακες, δείχνουν στον θεατή ότι το ταξίδι τελειώνει. Η παιδικότητα εδώ απουσιάζει και στη θέση της η μουσική φέρνει τον κίνδυνο και τον ρεαλισμό της διαστημικής εξερεύνησης, έτσι ώστε να δημιουργήσει μία εικόνα που θα την ανατρέψει αμέσως μετά. Εδώ οι λειτουργίες είναι macro-emotive αφού υπενθυμίζονται θέματα αλλά και denotative αφού εξυπηρετείται η αφήγηση.

4:20 – 5:14: Εδώ αρχικά υπάρχει ένα σχεδόν χαώδες και έντονο πέρασμα από τα έγχορδα πάνω σε μία E7b9 ερχόμενη από την προηγούμενη B για να καταλήξει στο θέμα της εξερεύνησης. Αυτό γίνεται για να ξαναέρθει η παιδικότητα και το μεγαλείο της εξερεύνησης εκεί που λέει ο αφηγητής για το επίτευγμα που είναι αντίστοιχης σημασίας με την προσεδάφιση στο φεγγάρι. Έπειτα ακολουθεί ένα αντιστικτικό μέρος με το δεύτερο μισό του θέματος της εξερεύνησης και του μικρού θέματος της προόδου (0:48-0:54) και πυκνώνει εκεί που μιλάει για τα προβλήματα της αποστολής αλλά με μία ηρωική χροιά και χρώμα. Αξιοσημείωτη είναι η χρήση των χάλκινων -ιδιαίτερα των κόρνων- και των κρουστών, που δημιουργεί ένα εμβληματικό ύφος. Η αραίωση γίνεται εκεί όπου η αντιστικτική σύνθεση αυτού του μικρο-θέματος (β μισό του θέματος της εξερεύνησης) πηγαίνει στα ξύλινα πνευστά και η εικόνα πηγαίνει στα πιο ρεαλιστικά γραφεία των ερευνών. Εδώ οι λειτουργίες είναι σίγουρα macro-emotive, αφού ανακαλούνται θέματα και ορίζεται η συναισθηματική διάθεση, denotative αφού προχωράει το αφήγημα και τέλος temporal-perceptive αφού εκεί που αναφέρονται τα προβλήματα της αποστολής πρέπει να ανέβει ο ρυθμός της ταινίας και η μουσική είναι αυτή που το επιτυγχάνει.

5:14 – 5:37: Σε αυτό το σημείο περιγράφονται μουσικά οι δορυφόροι του Δία. Στην αρχή υπάρχει η συγχορδία του διαστήματος που έχει προαναφερθεί (Aug) στα έγχορδα για να δώσει το άγνωστο και λίγο επικίνδυνο, μετά έρχονται τα θέματα των

δορυφόρων. Ιώ: το αρμονικό χρώμα είναι σε φρυγικό τρόπο από Ρε, χάλκινα πνευστά και έντονα κρουστά με δυνατές δυναμικές για να δείξουν τα ενεργά ηφαίστεια. Ευρώπη: ξύλινα πνευστά που παίζουν μία F7 για ένα πιο ήρεμο άκουσμα. Γανυμήδης: τσέλο, μικρά κρουστά και τσελέστα που παίζουν μία Bb για να δημιουργήσουν απλότητα και να αποτυπώσουν τη σύνθεσή του από βράχο και πάγο. Καλλιστώ: μόνο άρπα για να δείξει ότι είναι ο πιο αρχαίος δορυφόρος και παίζει άρπισμα πάνω από μία Eb και A5. Η αρμονία επανεισάγει το ταξίδι, δηλαδή οδηγεί στο θέμα του διαστήματος δείχνοντας ότι το Voyager ταξιδεύει στο διάστημα. Εδώ το κίνητρο είναι κυρίως artistic αφού διαλέγει ο συνθέτης πώς θα ερμηνεύσει τα λεγόμενα του αφηγητή και η λειτουργία είναι spatial- perceptive αφού κάνει παύση η αφήγηση και περιγράφει τους δορυφόρους που απεικονίζονται.

5:37 – 5:53: Επανέρχεται το “ουδέτερο” θέμα του διαστήματος (0:37– 0:57) με ένα μικρό γύρισμα όπως ήταν στην αρχή, μαζί με το μικρό θέμα της προόδου. Αυτό γίνεται γιατί φεύγει η αφήγηση από τον Δία και ταξιδεύει στον επόμενο πλανήτη. Στο τέλος κάνει ένα γύρισμα πάνω στην E7 για να οδηγήσει τονικά στον τελικό πλανήτη, σαν δεσπόζουσα. Το κίνητρο είναι compositional και οι λειτουργίες που εντοπίζονται macro-emotive και denotative.

5:54- 6:19: Εδώ που φτάνει η αφήγηση στον Κρόνο έρχεται το θέμα 2.5 από πριν στα έγχορδα με λίγους χρωματισμούς. Η μεταφορά στα έγχορδα το κάνει πιο δραματικό σε συνδυασμό με την ελάσσονα αρμονία. Αυτό επιλέγεται λόγω του ότι όταν γυρίστηκε το συγκεκριμένο ντοκιμαντέρ ήταν ο τελευταίος πλανήτης στον οποίο είχε φτάσει το Voyager. Άρα ο στόχος της μουσικής είναι να δείξει την αίσθηση της εσωτερίκευσης και τη συνειδητοποίηση των επιτευγμάτων των ανθρώπων. Οι λειτουργίες είναι macro-emotive και connotative, αφού χρειάζονται

προϋπάρχουσες γνώσεις για να καταλάβει κάποιος την σημασία της μεταμόρφωσης του θέματος.

6:19 – 6:30: Σε αυτό το σημείο μπαίνουν δραματικά και με ένταση τα χάλκινα με διαφωνίες που ακούγονται μετά τη φράση “ένα εκατομμύριο βαθμοί Κελσίου”, αποκαλύπτοντας τις απειλές που κρύβει το σύμπαν και υπογραμμίζοντας τη ρεαλιστική επικινδυνότητα της διαστημικής εξερεύνησης. Πιο συγκεκριμένα ακολουθείται μία αρμονία Am – G – (συγχορδία με 5ες πάνω στην Ρε οι νότες είναι Ρε – Λα -Μι- Σι) – Cm- G#dim/B. Εδώ η λειτουργία είναι micro-emotive αφού δίνεται η συναισθηματική νύξη τοπικά στην σκηνή.

6:30 – τέλος: Εδώ, παρά τον κίνδυνο, το θέμα της εξερεύνησης επανέρχεται πιο έντονα, με τα χάλκινα και τα έγχορδα να διαπλέκονται αντιστικτικά, ενώ μικρές προσθήκες στο τέλος θυμίζουν τη δομή έκθεσης φούγκας. Επιστρέφει η παιδικότητα μαζί με μία αίσθηση μεγαλείου και οδηγεί την εξερεύνηση ακόμα παραπέρα. Κλείνει με δύο απομακρυσμένες τονικά συγχορδίες Eb – D – A5, ακολουθώντας την απομάκρυνση του σκάφους από τη γη. Ο ήχος αυτών των συγχορδιών είναι γνώριμος στον θεατή πλέον και υποσυνείδητα του δίνει ότι έμαθε κάτι από το ντοκιμαντέρ. Το τελευταίο μέτρο της A5 είναι ένα απλωμένο τρίηχο μισών που δείχνει την απομάκρυνση. Η λειτουργία είναι macro- emotive και spatial-perceptive.

Τα θεωρητικά της μουσικής αναλύθηκαν σύμφωνα με τα βιβλία του Vincent Persichetti, 20th century Harmony (1961), και του Κεντ Κένναν, Αντίστιξη: με βάση την πρακτική του 18^{ου} αιώνα (1994).

2.1.4. Γενική σύνοψη της μουσικής σε σχέση με την αφήγηση και την ταινία γενικότερα:

Η μουσική επένδυση της ταινίας ακολουθεί στενά και παράλληλα την αφήγηση της ταινίας. Τα κίνητρά της είναι κυρίως compositional και transtextual

λόγω του ότι στόχος του ντοκιμαντέρ, σαν είδος, είναι να μεταδώσει πληροφορίες και η μουσική δεν πρέπει να παρεμποδίζει αυτό το κυρίαρχο στοιχείο που συντονίζει τα πάντα γύρω του ως dominant.

Αντίθετα όμως σε αυτήν την περίπτωση το device της μουσικής έχει την πιο δυνατή επίδραση στην ερμηνεία του ντοκιμαντέρ. Ενώ το explicit meaning είναι η προαναφερόμενη μεταφορά και η οπτικοποίηση των πληροφοριών για τις αποστολές της NASA, το Implicit meaning και λίγο το Symptomatic meaning καθορίζεται από τη μουσική. Φαίνεται ξεκάθαρα η ένδειξη του μεγαλείου και της περιπέτειας, καθώς και το έντονο πανηγυρικό και θριαμβευτικό χρώμα.

Πιο αναλυτικά η μουσική παίζει ανάμεσα στην παιδικότητα της εξερεύνησης και τον ώριμο ρεαλισμό της επιστημονικής εξερεύνησης του διαστήματος. Η ενορχήστρωση, η μελωδία και η αρμονία στα περισσότερα θέματα είναι εμπνευσμένη από ταινίες επιστημονικής φαντασίας με σκοπό να κάνουν το ντοκιμαντέρ να φαίνεται πιο πολύ σαν ταινία. Υπάρχουν στιγμές που η μουσική πάει να προσεγγίσει λίγο ρεαλιστικά αυτά που δείχνει η εικόνα και περιγράφει ο αφηγητής, για παράδειγμα το θέμα 2 όπου αντικατοπτρίζεται η «κενότητα» του διαστήματος. Αλλά ο δωρικός τρόπος, το εμβληματικό, επικό και σε κάποιες περιπτώσεις δραματικό χρώμα που δίνεται κάνει το ντοκιμαντέρ να φαντάζει περισσότερο σαν ταινία επιστημονικής φαντασίας. Τέλος, η ίδια η φόρμα της μουσικής ενισχύει αυτήν την ιδέα, αφού η παρουσία θεμάτων, η επεξεργασία τους, η αντιμετώπιση πλανητών σαν χαρακτήρες (δορυφόροι του Δία) και η ανάκληση μουσικών στοιχείων υποδεικνύουν ένα ταξίδι και καθιστούν αυτό το απόσπασμα space opera, δηλαδή δίνεται η εικόνα ενός δραματουργικού έργου που εκτυλίσσεται στο διάστημα.

Συνοψίζοντας, η μουσική σύνθεση έχει κατά κύριο λόγο compositional κίνητρο, αφού βοηθάει την αφήγηση να αναπτυχθεί και οι λειτουργίες της είναι στην

πλειονότητά τους emotive αφού προκαλούν την συναισθηματική αντίδραση του θεατή στις πληροφορίες που λαμβάνει. Πηγαίνει παράλληλα με την εικόνα, είναι μη-διηγητική και επηρεάζει συνολικά όλο το θεματικό επίπεδο περισσότερο από κάθε άλλο device.

2.2. Ανάλυση παραγωγής

Η παραγωγή σε αυτό το βίντεο επηρεάζεται πάρα πολύ από την ίδια την ενορχήστρωσή του. Χρησιμοποιείται μεγάλη συμφωνική ορχήστρα που περιλαμβάνει αναλυτικά:

Ξύλινα Πνευστά (Woodwinds)

- Πίκολο
- 2 Φλάουτα
- 2 Όμποε
- 2 Κλαρινέτα
- 2 Φαγκότα

Χάλκινα Πνευστά (Brass)

- 3 Τρομπέτες (Trumpets)
- 4 Κόρνα (Horns)
- 1 Μπάσο Τρομπόνι (Bass Trombone)
- 1 Τούμπα Βάγκνερ (Wagner Tuba)

Έγχορδα (Strings)

- Πρώτα Βιολιά
- Δεύτερα Βιολιά
- Βιόλες

- Τσέλα
- Κοντραμπάσα

Πλήκτρα & Άρπα (Keys & Harp)

- Άρπα
- Τσελέστα

Κρουστά (Percussion)

- Τυμπάνια / Gran Cassa (Timpani / Bass Drum)
- Αναρτημένο Πιατίι (Suspended Cymbal)
- Γκλοκενσπίλ (Glockenspiel)
- Ταμπούρο (Snare drum)
- Καμπανάκια / Τρίγωνο (Wind Chimes / Triangle)

Οι βιβλιοθήκες των οργάνων που χρησιμοποιήθηκαν επιλέχθηκαν με κριτήριο το ηχόχρωμά τους να προσομοιώνει κατά το δυνατόν τον φυσικό ορχηστρικό ήχο.

Στη διαδικασία του mixing χρησιμοποιήθηκε ισοσταθμιστής (EQ) για να κοπούν κάποιες συχνοτικές περιοχές που ενοχλούν το γενικό mix, δηλαδή περιοχές που δε χρησιμοποιούνται σε κάθε όργανο, διαφορετικές σε κάθε ένα, οι οποίες θολώνουν τη γενική μίξη όταν ακούγονται όλα τα όργανα μαζί. Επίσης με τον ισοσταθμιστή υπάρχει μικρή επεξεργασία στο ηχόχρωμα των οργάνων για να είναι καλύτερα ευδιάκριτα στη γενική μίξη.

Έπειτα χρησιμοποιήθηκε λίγο συμπίεση σε κάθε όργανο ξεχωριστά και μετά σε κάθε τμήμα. Για να ισορροπηθούν οι δυναμικές χρησιμοποιείται η συμπίεση σε κάθε όργανο με φειδώ για να παραμείνει μία ορχηστρική φυσικότητα με attack και release ανάλογα με το κάθε όργανο. Μετά εφαρμόστηκε συμπίεση στις ομάδες

(buses) των τμημάτων όπου έχουν δρομολογηθεί τα αντίστοιχα όργανα. Παραδείγματος χάριν τα πρώτα και δεύτερα βιολιά, οι βιόλες, τα τσέλα και τα κοντραμπάσα δρομολογούνται στο τμήμα των εγχόρδων, όπως έχει αναφερθεί και στην αρχή.

Στη συνοχή συνεισφέρει και η χρήση του reverb. Η χρήση μιας παράλληλης αντήχησης (parallel reverb), δηλαδή ενός κοινού reverb για όλα τα όργανα δίνει ακόμη ένα επίπεδο συνοχής. Χαρακτηριστική λεπτομέρεια είναι ότι τα όργανα που βρίσκονται πιο πίσω έχουν μεγαλύτερη ένταση αντήχησης σε σχέση με αυτά που είναι πιο κοντά στον ακροατή. Έτσι προσομοιώνεται η αίσθηση του χώρου.

Για να προσομοιωθεί ο ήχος της ορχήστρας στον χώρο πρέπει να γίνει και η σωστή χωροθέτηση (panning) μαζί με την κοινή αντήχηση (reverb). Εδώ υπάρχει βέβαια το χαρακτηριστικό του ότι υπάρχει ένας αφηγητής. Για να τοποθετηθεί σωστά ο κυρίαρχος αφηγητής πρέπει ολόκληρη η ορχήστρα να χωροθετηθεί πιο ευρύ (wide) από ότι θα τοποθετούνταν εάν βρίσκονταν μόνη της και ο αφηγητής βρίσκεται ηχητικά στο κέντρο.

Τέλος στο mastering δεν έγινε μεγάλη επεξεργασία. Αυξήθηκε η ένταση με το maximizer και χρησιμοποιήθηκε ισοσταθμιστής (EQ) για να γίνει πιο φωτεινή η γενική μίξη και να κοπούν σε ορισμένα σημεία κάποιες πολύ δυνατές συχνότητες. Επίσης, με το Wider, όπως προαναφέρθηκε, έγινε πιο ευρεία η ηχητική εικόνα. Η πιο σημαντική επεξεργασία ήταν με ένα volume automation η μουσική να χαμηλώνει όταν μιλάει ο αφηγητής και να επανέρχεται στην αρχική ένταση όταν δεν μιλάει.

Ακολουθεί ένας σύντομος πίνακας:

ΤΜΗΜΑ/ΟΡΓΑΝΟ/ ΣΤΑΔΙΟ	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
Κάθε όργανο	Ατομική συμπίεση, δηλαδή σε κάθε όργανο ξεχωριστά, ανάλογο attack και release, χαμηλό ratio 2:1 – 3:1, threshold ανάλογο με το να συμπιέζονται 2 – 4 dB	Πιο ενιαίος ήχος του κάθε οργάνου χωρίς να χάνεται μεγάλο ποσοστό του δυναμικού εύρους του και αυξάνεται λίγο η ένταση του καθενός
Κάθε όργανο	Εφαρμογή ισοσταθμιστή, ένα low – cut φίλτρο ανάλογο με το συχνοτικό εύρος του κάθε οργάνου για να κοπούν οι περιττές συχνότητες (20 – 150 Hz), σύμφωνα με τα υπόλοιπα όργανα στις μεσαίες συχνότητες υπήρξαν ενισχύσεις ή μειώσεις μέχρι 3dB	Αφαιρέθηκαν συχνότητες που θολώνουν την συνολική μίξη και αποφεύγεται η επικάλυψη (masking) και κάθε όργανο ακούγεται ξεχωριστά μέσα στην μίξη χωρίς να επηρεαστεί πολύ το ηχόχρωμά του.
	Ελαφριά συμπίεση μέχρι 3 dB και επεξεργασία με	Ενιαίος ήχος και συνεκτικότητα των

Κάθε τμήμα	ισοσταθμιστή για τους ίδιους λόγους και πριν	τμημάτων
Αίσθηση χώρου	Χρήση αντήχησης με διαφορετική ένταση, Χωροθέτηση των οργάνων	Ευρύς χώρος μεγάλης ορχήστρας σε ενιαίο δωμάτιο
Τελικό mastering	Προσαρμογή του ηχοχρώματος με το Sculptor με μικρή ένταση και Ορχηστρικό mode, Ελαφρύ στερεοφωνικό άνοιγμα και ελαφριά αύξηση της έντασης με το Maximizer	Τελική διαμόρφωση του ήχου για το επιθυμητό αποτέλεσμα του συνολικού ήχου της μουσικής

2.3 Σύγκριση με αντίστοιχο παράδειγμα

Τα παραδείγματα με τα οποία μπορεί να συγκριθεί το συγκεκριμένο βίντεο βρίσκονται στο είδος του ντοκιμαντέρ. Επιπρόσθετα, όπως έχει προαναφερθεί, υπάρχει πολύ μεγάλη επιρροή από το score του John Williams για την ταινία του *Star Wars A New Hope* (1977).

Οι ομοιότητες μπορούν να βρεθούν σε πολλά σημεία όπως αρμονία, ενορχήστρωση και ορισμένες μελωδικές επιλογές. Υπάρχουν ξεκάθαρες συγχորδιακές αλληλουχίες οι οποίες είναι δανεισμένες κατευθείαν από αυτό (1:16-1:40), ηχοχρωματικά η ορχήστρα εμπεριέχει συνειδητά ακριβώς το ίδιο οργανολόγιο με πολύ μικρές διαφορές και πολλές μελωδικές κινήσεις είναι αρκετά επηρεασμένες

από αυτές του John Williams. Για παράδειγμα οι 4^{ες} και 5^{ες} στο θέμα της εξερεύνησης (εμπνευσμένο από το *Main Title*) και τα 2^{ας} μικρά διαστήματα στο θέμα 2 για να δείξουν τον φόβο (εμπνευσμένο από το *Imperial March*), (Williams, 1997).

Άξιο σύγκρισης είναι και ένα από τα πιο δημοφιλή ντοκιμαντέρ με θέμα το διάστημα, το *Cosmos* (1980) του Carl Sagan. Σε σχέση με αυτό το ντοκιμαντέρ, παρόλο που είναι το ίδιο είδος, υπάρχουν πολλά αντιθετικά στοιχεία. Η μουσική στο *Cosmos* είναι πολύ πιο φειδωλή σε σχέση με το ντοκιμαντέρ του κεφαλαίου και είναι πιο «σχολιαστική», δηλαδή δεν έχει μεγάλη αφηγηματική συνεισφορά, το κίνητρο της δεν είναι τόσο compositional. Στην περίπτωση της πρωτότυπης μουσικής για το ντοκιμαντέρ της NASA η δομή, η χρήση της μουσικής και η δραματουργία ως προς την αλληλεπίδραση της μουσικής με την εικόνα προσεγγίζουν περισσότερο τη χρήση μουσικής σε ταινία παρά σε ντοκιμαντέρ.

Κλείνοντας πρέπει να αναφερθεί ότι η μουσική λειτουργεί παράλληλα με την εικόνα και δεν πηγαίνει πουθενά αντίθετα. Συνοδεύει την αφήγηση πιστά και οι Gestalt λειτουργίες στον εγκέφαλο διεγείρονται από την ίδια τη μουσική, όπως για παράδειγμα η επανάληψη του «ουδέτερου» θέματος που συμβολίζει το ταξίδι. Για τον εγκέφαλο επιτυγχάνεται ένας πλήρης ισομορφισμός εικόνας και ήχου σε όλα τα μέρη εκτός από το τέλος όπου συνεχίζει το ταξίδι και ο θεατής δεν ακούει κάποιο «κλείσιμο» από την μουσική. Σημειώνεται ότι καλό είναι να λαμβάνεται υπ'όψιν ότι αυτό ισχύει για τον θεατή του σήμερα, που περιμένει να δει και τους επόμενους πλανήτες, ενώ ο θεατής του τότε ήξερε πως το Voyager είχε φτάσει μέχρι τον Κρόνο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΟ TRAILER ΑΠΟ VIDEOGAME

3.1. Ανάλυση μουσικής

3.1.1. Γενικό Υπόβαθρο

Το συγκεκριμένο απόσπασμα αποτελεί διαφημιστικό trailer για βιντεοπαιχνίδι δράσης και χρησιμοποιείται στη συγκεκριμένη εργασία ως παράδειγμα σύνθεσης μουσικής για σκηνές έντασης, θεάματος και διαφήμισης. Το βίντεο δημιουργήθηκε αρχικά για τον διαγωνισμό “Colossus Re-Scoring Competition” της Spitfire Audio Holdings Ltd. (2025), με στόχο την ανασύνθεση μουσικής σκηνών δράσης τύπου AAA videogame από νέους συνθέτες.

3.1.2. Σύνοψη του βίντεο

Το βίντεο έχει σύντομη χρονική διάρκεια, ελαφρώς μεγαλύτερη του ενός λεπτού, και παρουσιάζει ένα σκηνικό πολεμικής σύγκρουσης ανάμεσα σε οπλισμένους ανθρώπους και φαντασιακά τέρατα. Η λειτουργία του είναι καθαρά διαφημιστική, γεγονός που επιβεβαιώνεται από την εμφάνιση του τίτλου του βιντεοπαιχνιδιού στο τέλος, καθώς και του λογοτύπου της εταιρείας παραγωγής.

Η αφήγηση ξεκινά με την πτώση ενός ανθρώπου από ένα κτήριο. Αμέσως μετά, η κίνηση παγώνει και η κάμερα αρχίζει να κινείται ελεύθερα μέσα στον σταματημένο χρόνο. Αρχικά ο φακός περιηγείται σε έναν δρόμο γεμάτο χάος και καταστροφή. Στη συνέχεια το οπτικό πεδίο μετατοπίζεται σε ένα μετα-αποκαλυπτικό τοπίο, όπου συνεχίζεται η παγωμένη κίνηση: διακρίνονται ανταλλαγές πυροβολισμών και μεταφορά επικίνδυνων υλικών. Η τελευταία ενότητα της αφήγησης παρουσιάζεται με συνεχόμενο πλάνο, το οποίο οδηγεί σε ένα πιο σκοτεινό περιβάλλον – το αρχηγείο των ανθρώπων – που βρίσκεται υπό επίθεση από τα

τέρατα. Η κάμερα επιταχύνει, κατευθύνεται προς το στόμα ενός από τα τέρατα και εκεί ολοκληρώνεται η κίνηση με την προβολή του τίτλου του βιντεοπαιχνιδιού, ακολουθούμενου από το λογότυπο της εταιρείας.

3.1.3. Χρονοθετημένα σημεία της μουσικής με την περιγραφή τους

Η μουσική επένδυση του συγκεκριμένου διαφημιστικού trailer έχει στόχο να ενισχύσει την προώθηση ενός προϊόντος –εν προκειμένω ενός action videogame– αξιοποιώντας την αισθητική της κινηματογραφικής δράσης. Το γεγονός ότι πρόκειται για προωθητικό υλικό (και όχι για αφηγηματική ταινία) επηρεάζει ουσιαστικά τη φύση των μουσικών επιλογών, καθώς η ταχεία εναλλαγή εικόνων και θεματικών ενοτήτων –συχνή σε αυτό το είδος– υπαγορεύει την ανάγκη για ισχυρή και άμεση μουσική σήμανση, η οποία, σύμφωνα με τον Bruner (1990) και τους Kellaris και Kent (1991), συμβάλλει καθοριστικά στην κατεύθυνση της προσοχής και στη διαχείριση της χρονικής εμπειρίας του θεατή.

Η εικόνα παρουσιάζει με ταχύτητα μια σειρά από διαθέσιμους χαρακτήρες, όπλα, μηχανισμούς μάχης και άλλα στοιχεία παιχνιδιού (gameplay), τα οποία αποτελούν βασικό μέρος του προϊόντος που προωθείται. Η μουσική, λοιπόν, καλείται να ενισχύσει τη δραματουργική συνοχή αυτής της αποσπασματικής εικόνας και να δημιουργήσει συναισθηματική εμπλοκή, γεγονός που έχει τεκμηριωθεί και ερευνητικά ως κρίσιμος παράγοντας αύξησης της αποτελεσματικότητας μιας διαφήμισης (Furnham et al., 2024; Nielsen, 2015).

Εντός αυτού του πλαισίου, σύμφωνα με τη θεωρία του Audissino (2017), τα κίνητρα χρήσης της μουσικής είναι κατά κύριο λόγο οικονομικά (economical motivation), καθώς η μουσική λειτουργεί ως εργαλείο για την εμπορική απήχηση του προϊόντος. Αυτό συμφωνεί και με την προσέγγιση του *musical fit* και του *classical*

conditioning, όπου η μουσική που ταιριάζει με το περιεχόμενο της διαφήμισης ενισχύει την πειθώ και την αποδοχή από το κοινό (Gorn, 1982; MacInnis & Park, 1991). Παρότι κυριαρχεί το οικονομικό κίνητρο, παράλληλα εντοπίζεται και *compositional*, καθώς η μουσική παρουσιάζει θεματικές ενότητες και δραματουργική εξέλιξη. Όπως επισημαίνει ο Audissino (2017), κάθε μουσικό device μπορεί να επιτελεί περισσότερες από μία λειτουργίες και να εδράζεται σε πολλαπλά κίνητρα.

Αναλυτικότερα, η μουσική αναπτύσσεται ως εξής:

0:00–0:06: Το απόσπασμα ανοίγει με ένα ηχητικό τοπίο χαμηλής έντασης. Ένα διακριτικό pad κρατά τη νότα C5, δημιουργώντας ένα ατμοσφαιρικό υπόβαθρο. Τα έγχορδα (βιόλα και τσέλο) εκτελούν τη συγχορδία Cm με τεχνική Bartók *pizzicato*, προσομοιώνοντας ηχητικά τους πυροβολισμούς της σκηνής. Παράλληλα, ένα σύνολο πνευστών αποδίδει την ίδια συγχορδία, περιλαμβάνοντας επίσης τμήματα του κύριου θέματος με ηρεμία αλλά και υπόκωφη δραματικότητα. Η σύντομη χρήση ενός *synth drop* συγχρονίζεται με την πτώση ενός χαρακτήρα, λειτουργώντας ως χαρακτηριστικό παράδειγμα *mickey mousing*, δηλαδή άμεσης αντιστοίχισης εικόνας και ήχου (Buhler et al., 2010). Η μουσική επιτελεί κυρίως *micro-emotive* λειτουργία, ενισχύοντας τη συναισθηματική αντίδραση σε ένα συγκεκριμένο στιγμιότυπο, αλλά και *spatial-perceptive* λειτουργία, καθοδηγώντας την αντίληψη του θεατή για τη θέση και τον ρόλο των ηχητικών στοιχείων στο κάδρο. Το κίνητρο είναι κυρίως *compositional*, καθώς το υλικό προετοιμάζει θεματικά το επόμενο.

0:06–0:22: Η ένταση της μουσικής αυξάνεται. Τα πρώτα και δεύτερα βιολιά εισάγουν ένα ρυθμομελωδικό *ostinato*, ενώ ένα *pumping bass synth* προσθέτει ενεργειακή ώθηση στο χαμηλό φάσμα. Το pad σταδιακά υποχωρεί και η αρμονία εδραιώνεται με ακολουθία συγχορδιών Cm–Bb–Ab–Dø/Ab–Gm–Bb, επιτείνοντας τη

δραματική κατεύθυνση. Τσέλα και βιόλες αναλαμβάνουν μία υποστηρικτική αντιστικτική μελωδία, ενώ τα κρουστά κάνουν την πρώτη τους είσοδο. Η μουσική εδώ φέρει macro-emotive λειτουργία, δημιουργώντας συνεχή συναισθηματική ένταση, καθώς και temporal-perceptive ρόλο, ρυθμίζοντας τη χρονική ροή της εικόνας. Το κίνητρο είναι compositional, με έμφαση στην υποστήριξη της σκηνικής δράσης.

0:22–0:40: Το ostinato διατηρείται στα έγχορδα, και η υφή του έργου πυκνώνει. Τα κόρνα εισάγουν το κύριο μουσικό θέμα, σηματοδοτώντας την κορύφωση. Το pumping bass συνεχίζεται, ενώ ενισχύεται το χαμηλό φάσμα με συμμετοχή χαμηλών πνευστών. Τα κρουστά δημιουργούν έντονο ρυθμικό υπόβαθρο και οι τρομπέτες παρεμβαίνουν ρυθμικά, καλύπτοντας τα εικονικά κενά. Η μουσική επιτελεί macro-emotive λειτουργία, εντείνοντας τη δραματουργική κορύφωση, και temporal-perceptive λειτουργία, καθώς καθοδηγεί τον ρυθμό και τη ροή. Το απόσπασμα εξυπηρετεί σε μεγάλο βαθμό και οικονομικό σκοπό (economical motivation), καθώς η μουσική ενισχύει τη δυναμική προβολή του προϊόντος, δημιουργώντας αίσθηση έντασης και ενθουσιασμού που σκοπεύει να αιχμαλωτίσει την προσοχή του θεατή με τρόπο άμεσο και αποτελεσματικό, χωρίς να απαιτείται αφηγηματική συνέχεια (Audissino, 2017). Πιο συγκεκριμένα το θέμα που εισάγεται δεν έχει κάποιον δραματουργικό λόγο ύπαρξης αλλά βρίσκεται για να λειτουργεί σαν το μουσικό σήμα (jingle) που θα θυμάται ο εν δυνάμει αγοραστής.



Εικόνα: Κύριο Θέμα στα κόρνα

επιτυγχάνουν μεγαλύτερη αναγνωρισιμότητα και συναισθηματική σύνδεση με το brand (Nielsen, 2015). Παράλληλα, μπορεί να εντοπιστεί και transtextual κίνητρο, καθώς η μουσική επιλογή ακολουθεί αισθητικά σχήματα και τεχνοτροπίες που προέρχονται από το genre των action videogames, ενσωματώνοντας στιλιστικούς κώδικες που είναι άμεσα αναγνωρίσιμοι στο κοινό – κάτι που ενισχύει θετικά την προτίμηση του θεατή (Raja et al., 2021). Δευτερευόντως, παρατηρείται και compositional κίνητρο, στο βαθμό που η μουσική, έστω και αποσπασματικά, συμβάλλει στην οργάνωση ενός δραματουργικού αφηγήματος, δημιουργώντας αίσθηση αφηγηματικής συνέχειας και εξέλιξης, ακόμη και χωρίς σαφή πλοκή (Audissino, 2017).

Ως προς τις λειτουργίες, η μουσική επιτελεί κυρίως macro-emotive λειτουργία, στοχεύοντας στη δημιουργία ενός έντονου και συνεκτικού συναισθηματικού περιβάλλοντος καθ' όλη τη διάρκεια του αποσπάσματος. Παράλληλα, ασκεί και perceptive λειτουργία, καθώς συμβάλλει στη διαμόρφωση της χρονικής και ρυθμικής εμπειρίας του βίντεο. Ειδικότερα, όπως σημειώνει ο Audissino (2017), η perceptive λειτουργία μπορεί να αφορά τόσο τη χρονική κατεύθυνση της προσοχής (temporal-perceptive), όσο και τη χωρική (spatial-perceptive). Στην παρούσα περίπτωση, η μουσική συμβάλλει στην αντίληψη μίας αφηγηματικής συνοχής, ακόμη και όταν η εικονογράφηση παραμένει στατική ή αποσπασματική.

Σε σύγκριση με τα προηγούμενα παραδείγματα της εργασίας, η μουσική ακολουθεί αισθητικά πιο σύγχρονα κινηματογραφικά πρότυπα, ενσωματώνοντας ηχητικά στοιχεία όπως synthesizers και ηλεκτρικές κιθάρες. Επιπλέον, τα ακουστικά όργανα που χρησιμοποιούνται είναι ηχητικά επεξεργασμένα με σκοπό την ενίσχυση της επιθετικότητας και της δυναμικής έντασης του ηχητικού αποτελέσματος — μία αισθητική επιλογή που παραπέμπει στη μουσική προσέγγιση πολλών σύγχρονων

action trailers και videogames (Buhler, Neumeier & Deemer, 2010). Η αρχική αντιστοιχία (parallel motion) μεταξύ μουσικής και εικόνας αντικαθίσταται προοδευτικά από αντίθετη κίνηση (counterpoint motion), καθώς ενώ η εικόνα σταθεροποιείται (π.χ. παγώνει η κάμερα), η μουσική αποκτά αυξανόμενο ρυθμό και ένταση, δημιουργώντας έναν δραματουργικό αντιστικτικό σχολιασμό (Buhler et al., 2010).

Σε επίπεδο σημασιών, το βίντεο προβάλλει ένα σαφές referential meaning, καθώς παραπέμπει άμεσα στο εξωκινηματογραφικό στοιχείο που αποτελεί το αντικείμενο της διαφήμισης, δηλαδή το ίδιο το βιντεοπαιχνίδι (Audissino, 2017). Το explicit meaning είναι εμφανές: πρόκειται για έναν κόσμο σε κίνδυνο, στον οποίο ο παίκτης καλείται να δράσει σωτήρια. Λόγω της περιορισμένης διάρκειας και της προβεβλημένης αισθητικής στόχευσης, δεν αναπτύσσονται ουσιαστικά επίπεδα implicit ή symptomatic meaning. Ωστόσο, σε ένα στοιχειώδες επίπεδο, μπορεί να εντοπιστεί ένα symptomatic meaning μέσα από τη χρήση μουσικών ιδιωμάτων που υποδηλώνουν το είδος (genre) του action videogame. Η χρήση ενισχυμένων ηλεκτρονικών και ρυθμικών στοιχείων, η έμφαση στη δυναμική κορύφωση και η μίξη που προτάσσει την ένταση αποτελούν αναγνωρίσιμα στυλιστικά χαρακτηριστικά της συγκεκριμένης κατηγορίας παιχνιδιών (Audissino, 2017· Buhler et al., 2010). Οι επιλογές αυτές θα αναλυθούν πιο αναλυτικά στο επόμενο κεφάλαιο, στο πλαίσιο της ανάλυσης παραγωγής.

3.2. Ανάλυση παραγωγής

Περνώντας στο δεύτερο υποκεφάλαιο του παραδείγματος, έχει ήδη επισημανθεί ότι πολλά από τα χαρακτηριστικά του μουσικού είδους που εκπροσωπεί, των action video game trailers, εξαρτώνται σε μεγάλο βαθμό από τον τομέα της

παραγωγής. Οι ηχητικές βιβλιοθήκες που αξιοποιήθηκαν περιλαμβάνουν όργανα τα οποία χρησιμοποιήθηκαν και στο προηγούμενο παράδειγμα, όπως έγχορδα και χάλκινα πνευστά, με τη διαφορά ότι το ηχόχρωμά τους έχει τροποποιηθεί αισθητά, προκειμένου να αποδοθεί εντονότερα η αίσθηση της επιθετικότητας και της δραματικής έντασης που χαρακτηρίζουν το συγκεκριμένο ύφος.

Επιπροσθέτως, χρησιμοποιήθηκαν εκτενώς συνθετικά όργανα (synthesizers), καθώς και ηχητικά στοιχεία προερχόμενα από τη σύγχρονη pop μουσική, όπως η ηλεκτρική κιθάρα – και αυτή σε μορφή εικονικού (VST)οργάνου. Ακολουθεί αναλυτική παρουσίαση του οργανολογίου:

1. **Ηλεκτρονικά / Synth / Sound Design**

(Όλοι οι ήχοι αυτής της κατηγορίας, εκτός των Gravity, προέρχονται από το λογισμικό Omnisphere.)

- Pad – Επεξεργασμένο synth στρώμα (Omnisphere)
- Sub Bass – Υποηχητική γραμμή μπάσου (Omnisphere)
- Drop – Σύνθετο FX στοιχείο τύπου transition (Omnisphere)
- Gravity pumping bass – Synth ρυθμικού μπάσου κινηματογραφικού χαρακτήρα από το Gravity
- Gravity transition – Μεταβατικό ηχητικόφέ (riser) από το Gravity

2. **Ηλεκτρικά / Ρυθμικά Όργανα**

- Electric Guitar – distorted patch για ρυθμική ένταση και ενεργητικότητα

3. Έγχορδα

- Βιολιά
- Βιόλες
- Τσέλα

4. Χάλκινα Πνευστά

- Κόρνα (Horns)
- Τρομπέτες (Trumpets)
- Τρομπόνια (Trombones)
- Low Brass – Συλλογικό layer που περιλαμβάνει μπάσα

τρομπόνια και τούμπα

5. Άλλο Πνευστό

- Meridian – Ειδική μπάντα πνευστών που εμφανίζεται αποκλειστικά στην εισαγωγή της σύνθεσης, με τελετουργικό χαρακτήρα

6. Κρουστά

- Electronic Percussion (Perc) – Μίξη από ηλεκτρονικά κρουστά (τύπου cinematic drums, taikos, snares κ.ά.), επεξεργασμένα με στόχο την επίτευξη έντασης και δραματουργίας

Ξεκινώντας με τα επεξεργασμένα ακουστικά όργανα, θα πρέπει να σημειωθεί ότι ο ήχος τους έχει τροποποιηθεί κατάλληλα ώστε να εντάσσεται λειτουργικά στο σύγχρονο υβριδικό ηχητικό περιβάλλον που χαρακτηρίζει το συγκεκριμένο ύφος. Η προσαρμογή αυτή επιτυγχάνεται κυρίως μέσω έντονης δυναμικής επεξεργασίας. Ειδικότερα, η χρήση συμπίεσης περιορίζει το δυναμικό εύρος των οργάνων, δηλαδή

τη διαφορά ανάμεσα στην ελάχιστη και τη μέγιστη έντασή τους, προσδίδοντάς τους ταυτόχρονα αυξημένη παρουσία και καθαρότητα στο ηχητικό φάσμα της μίξης.

Επιπροσθέτως εφαρμόζεται saturation, δηλαδή αρμονική παραμόρφωση που προκύπτει από την υπεροδήγηση κυκλωμάτων, είτε αναλογικών είτε ψηφιακά εξομοιωμένων. Σύμφωνα με τον Senior (2018), η χρήση του saturation ενισχύει την αντίληψη της παρουσίας ενός οργάνου, προσθέτει πυκνότητα και ζεστασιά στον ήχο και συμβάλλει στη διαμόρφωση του ηχοχρώματος, προσδίδοντας χαρακτηριστικά όπως ένταση και αιχμή, στοιχεία τα οποία σχετίζονται με την επιθετικότητα που αναζητείται στο συγκεκριμένο μουσικό είδος. Επιπλέον, ο Gibson (2005) επισημαίνει ότι το saturation προβάλλει τον ήχο προς τα εμπρός στη στερεοφωνική εικόνα και τον καθιστά λιγότερο ήπιο, ενώ μεταβάλλει την αντίληψη της δυναμικής του χωρίς απαραίτητα να αυξάνει την ένταση. Παράλληλα, συμβάλλει στη δημιουργία μιας αίσθησης όγκου και πληρότητας, ιδίως στα όργανα που καταλαμβάνουν το φάσμα των μεσαίων συχνοτήτων.

Με τα παραπάνω χαρακτηριστικά ενσωματωμένα ήδη από τη φάση του σχεδιασμού των ήχων, ακολούθησε περαιτέρω επεξεργασία με ισοστάθμιση και συμπίεση. Αρχικά πραγματοποιήθηκαν περικοπές σε συχνότητες που κρίθηκαν περιττές για κάθε όργανο, ενώ στη συνέχεια μειώθηκαν επιλεκτικά ορισμένες περιοχές του φάσματος, ώστε τα όργανα να τοποθετηθούν αποτελεσματικά στον ηχητικό χώρο και να συνυπάρχουν χωρίς αλληλοεπικάλυψη. Στη συνέχεια εφαρμόστηκε επιπλέον συμπίεση σε κάθε μεμονωμένο όργανο προκειμένου να επιτευχθεί εσωτερική εξισορρόπηση, ενώ ακολούθως οργανώθηκαν σε θεματικές υποομάδες, όπου εφαρμόστηκε επιπρόσθετη συμπίεση για την ενίσχυση της συνοχής εντός κάθε ομάδας.

Ιδιαίτερη αναφορά αξίζει στα κρουστά, τα οποία προέρχονται από βιβλιοθήκες υβριδικών κινηματογραφικών κρουστών, δηλαδή πρόκειται για ηχητικά επεξεργασμένους ήχους που έχουν ενισχυθεί με τις τεχνικές που προαναφέρθηκαν.

Μια τεχνική που εφαρμόστηκε εκτενώς, κυρίως στα συνθετικά όργανα που λειτουργούν στο χαμηλό φάσμα, είναι το sidechain συμπίεση (compression). Η τεχνική αυτή επιτρέπει στον συμπιεστή να ανταποκρίνεται όχι στο σήμα που επεξεργάζεται άμεσα, αλλά σε ένα εξωτερικό ελεγκτικό σήμα. Με αυτόν τον τρόπο, η συμπίεση ενός οργάνου μπορεί να ελέγχεται δυναμικά από την παρουσία ενός άλλου. Στο συγκεκριμένο παράδειγμα, η τεχνική αυτή χρησιμοποιήθηκε έτσι ώστε να προκαλείται στιγμιαία μείωση της έντασης του συνθετικού μπάσου κάθε φορά που ενεργοποιείται η gran cassa. Με αυτόν τον τρόπο αποφεύγεται το φαινόμενο της φασματικής επικάλυψης στο χαμηλό φάσμα και διασφαλίζεται καθαρότητα και διάκριση μεταξύ των στοιχείων της μίξης (Senior, 2018). Η ίδια τεχνική αξιοποιήθηκε και σε άλλα σημεία της παραγωγής για παρόμοιους λειτουργικούς σκοπούς.

Για τη δημιουργία του χαμηλού ηχητικού υποστρώματος χρησιμοποιήθηκαν τα συνθεσάιζερ Gravity 2 και Omnisphere 2, κυρίως μέσω synth bass patches με έμφαση στο φάσμα των χαμηλών και χαμηλομεσαίων συχνοτήτων, ώστε να επιτευχθεί ο χαρακτηριστικός πυκνός και κινηματογραφικός ήχος (Audio Imperia, 2025). Επιπλέον, προστέθηκαν risers και impacts, τα οποία υποβλήθηκαν σε βασική επεξεργασία (EQ, compression), ενισχύοντας τη δραματικότητα σε μεταβάσεις – όπως στη σκηνή όπου παγώνει η εικόνα κατά την πτώση του χαρακτήρα, ενισχύοντας την αφηγηματική ένταση μέσω του ήχου.

Η ηλεκτρική κιθάρα υπέστη αντίστοιχου τύπου επεξεργασία με τα υπόλοιπα όργανα, με στόχο την ένταξή της στο συνολικό ηχητικό φάσμα της σύνθεσης. Το μέρος της κιθάρας ηχογραφήθηκε δύο φορές (double tracking) και οι δύο εκτελέσεις τοποθετήθηκαν σε αντίθετες θέσεις στο στερεοφωνικό πεδίο, προσφέροντας έτσι μεγαλύτερο πλάτος και παρουσία στη μίξη. Η χρήση παραμόρφωσης (distortion), ως μια πιο έντονη μορφή κορεσμού (saturation), συνέβαλε επίσης στη διαμόρφωση ενός ηχητικά επιθετικού χαρακτήρα, υπογραμμίζοντας τον πρωταγωνιστικό της ρόλο στη συγκεκριμένη σκηνή (Gibson, 2008). Τέλος, εφαρμόστηκε ήπια ισοστάθμιση (equalization) ώστε να αποφευχθεί η συχνοτική επικάλυψη (masking) με το synth bass που λειτουργεί υποστηρικτικά στη χαμηλή περιοχή.

Κατά το στάδιο του mastering, σε αντίθεση με το προηγούμενο παράδειγμα, εφαρμόστηκε εντονότερη επεξεργασία με στόχο την ενίσχυση της κινηματογραφικής αισθητικής. Αρχικά, έγινε χρήση ισοστάθμισης (EQ) ώστε να ενισχυθούν οι χαμηλές συχνότητες για μεγαλύτερη ηχητική πυκνότητα, ενώ προστέθηκε διαύγεια στα υψηλά, με στόχο την ανάδειξη των λεπτομερειών της ενορχήστρωσης. Ταυτόχρονα χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο Sculptor της Izotope ως ψυχοακουστικού ενισχυτή (psychoacoustic enhancer), ενισχύοντας τον συνολικό χαρακτήρα του ήχου, όπως συνιστούν οι βασικές αρχές mastering (Savage, 2014· Katz, 2007).

Ακολούθησε ήπια συμπίεση (compression), η οποία συνέβαλε στην αύξηση της συνοχής της μίξης, περιορίζοντας μικρές διακυμάνσεις και εξομαλύνοντας το δυναμικό εύρος χωρίς να αλλοιωθεί η φυσικότητα. Έπειτα, χρησιμοποιήθηκε το εργαλείο στερεοφωνικής απεικόνισης (Imager), αυτή τη φορά με μείωση του stereo width, προκειμένου να εστιαστεί το ηχητικό περιεχόμενο στον κεντρικό άξονα. Η επιλογή αυτή βελτιώνει την καθαρότητα των θεμάτων και την αντίληψη της

ενορχήστρωσης, σε περιβάλλοντα όπως οι διαφημίσεις, όπου η μονοφωνική προβολή υπερισχύει (Savage, 2014).

Τέλος, σημαντική ήταν η χρήση του maximizer για την αύξηση της αντιληπτής έντασης, στοιχείο κρίσιμο για τις ανάγκες του διαφημιστικού περιβάλλοντος. Η επεξεργασία αυτή έγινε σύμφωνα με σύγχρονα πρότυπα ηχηρότητας (loudness), με σεβασμό στη διαύγεια και στη δυναμική της μουσικής (Katz, 2007). Ο στόχος ήταν ένα αποτέλεσμα με υψηλό ενεργειακό αποτύπωμα, ικανό να τραβήξει αμέσως την προσοχή του ακροατή.

Ακολουθεί ένας συνοπτικός πίνακας με τις πιο σημαντικές επεξεργασίες:

ΤΜΗΜΑ/ΟΡΓΑΝΟ/ ΣΤΑΔΙΟ	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
Ορχηστρικά όργανα (έγχορδα, χάλκινα πνευστά και κρουστά)	Οι βιβλιοθήκες που χρησιμοποιήθηκαν είχαν έντονο κορεσμό (saturation) και τονισμένη την παρουσία (presence) τους στις υψηλομεσαίες	Τα ορχηστρικά όργανα έχουν έναν πιο δυνατό, σκληρό και επεξεργασμένο ήχο
Sidechain συμπίεση στο Synth Bass	Όταν παίζει η επεξεργασμένη gran cassa της βιβλιοθήκης Damage 2 στο Synth Bass κόβεται αυτόματα κατά 3 dB το	Το αποτέλεσμα είναι να αποφευχθεί η επικάλυψη και να υπάρξει καθαρότητα στις χαμηλές συχνότητες

	συχνοτικό εύρος 40 – 80 Hz	
Συνθετικοί ήχοι στις χαμηλές και χαμηλομεσαίες συχνότητες	Οι συνθετικοί μπάσοι ήχοι δίνουν μία ενίσχυση στον χώρο των 200 – 250 Hz	Σε αυτές τις συχνότητες δίνεται ο λεγόμενος «κινηματογραφικός όγκος»
Τελική επεξεργασία στο mastering με μεγάλη χρήση του maximizer	Η πιο σημαντική διεργασία στο mastering ήταν το limiting με το maximizer με ρυθμίσεις: το IRC IV Modern, -7 dB Threshold	Το αποτέλεσμα ήταν να δοθεί ένας επιθετικός και δυνατός ήχος

3.3 Σύγκριση με αντίστοιχο παράδειγμα

Ως συγκριτικό παράδειγμα επιλέχθηκε το επίσημο trailer του βιντεοπαιχνιδιού *Call of Duty: Advanced Warfare* (Call of Duty, 2014), λόγω της κοινής θεματολογίας δράσης, των παρόμοιων μουσικών και παραγωγικών χαρακτηριστικών και των ίδιων οικονομικών κινήτρων τους. Αμφότερα τα έργα υιοθετούν μοντέρνο και επιθετικό μουσικό ύφος, με εκτεταμένη χρήση ηλεκτρονικών κρουστών, synths και δυναμικής μίξης με έντονες χαμηλές συχνότητες. Στην ενορχήστρωση αξιοποιούνται στοιχεία όπως χορωδία (στο trailer) και έγχορδα (στο παρόν έργο), επεξεργασμένα ώστε να ενσωματωθούν σε ένα σύγχρονο κινηματογραφικό ηχητικό περιβάλλον. Η δομή της μουσικής βασίζεται σε προοδευτική αύξηση έντασης και πυκνότητας, ενώ

εμφανίζεται χαρακτηριστικό θέμα ανεξάρτητο από την αφήγηση. Το τέλος αφήνει μουσικά ανοιχτό το αποτέλεσμα («ερωτηματικό»), υπογραμμίζοντας τον τίτλο του προϊόντος.

Μία ουσιώδης διαφορά ανάμεσα στη μουσική του trailer του *Call of Duty* και της μουσικής που συντέθηκε για το αντίστοιχο απόσπασμα της παρούσας εργασίας έγκειται στην πυκνότητα και τη λειτουργικότητα του μουσικού υλικού. Πιο συγκεκριμένα, η μουσική του trailer χαρακτηρίζεται από φειδώ και περιορισμένη παρουσία, γεγονός που ερμηνεύεται κυρίως από τη χρήση αφηγηματικού λόγου από τον πρωταγωνιστικό χαρακτήρα. Σε αντιδιαστολή, στο απόσπασμα της εργασίας δεν υπάρχει λεκτική αφήγηση· ως εκ τούτου, η μουσική αναλαμβάνει σε μεγαλύτερο βαθμό να υποστηρίξει την αφηγηματική συνέχεια και συνοχή. Αυτός ο ρόλος απαιτεί αυξημένη παρουσία και ποικιλία μουσικού υλικού, γεγονός που οδηγεί σε μεγαλύτερη πυκνότητα στη σύνθεση.

Η διαφοροποίηση αυτή καθιστά σαφές ότι στη μουσική της εργασίας εντοπίζονται κίνητρα *compositional*, καθώς η σύνθεση ακολουθεί εσωτερικές δομικές ανάγκες και υποστηρίζει την αφηγηματική εξέλιξη. Παράλληλα, παρουσιάζεται σε μικρό βαθμό η *denotative* λειτουργία, καθώς η μουσική καλείται να αποδώσει με σαφήνεια την αλληλουχία των γεγονότων και να καθοδηγήσει την πρόσληψη του θεατή. Αντιθέτως, στο trailer του *Call of Duty*, η μουσική λειτουργεί περισσότερο ως επικάλυψη συναισθηματικής ενίσχυσης, χωρίς να διαθέτει ξεκάθαρα αφηγηματικά κίνητρα.

Τέλος, ως προς τη σχέση μουσικής και εικόνας, διαπιστώνεται εφαρμογή τόσο παραλληλίας όσο και αντίθεσης, σύμφωνα με τις αρχές της Gestalt αντίληψης που αναλύθηκαν στο θεωρητικό πλαίσιο. Η ενορχήστρωση και η μουσική παραγωγή λειτουργούν ως τεχνικά μέσα για την κατασκευή μιας ηχητικής ταυτότητας που

ανταποκρίνεται στο είδος του βιντεοπαιχνιδιού (action/δράσης). Η σταδιακή αύξηση της έντασης και η πύκνωση της υφής οδηγούν σε κλιμάκωση της αγωνίας και της συναισθηματικής έντασης, εντείνοντας την ανυπομονησία του θεατή για την έκβαση. Ωστόσο, το μουσικό απόσπασμα δεν οδηγείται σε αρμονική ή θεματική επίλυση· αντίθετα, παραμένει μετέωρο, δημιουργώντας ένα αίσθημα ημιτελούς προσδοκίας. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα την απόκλιση από την αρχή του ισομορφισμού, αφού η μουσική δεν ολοκληρώνεται συγχρονισμένα με την εικόνα αλλά αφήνει ανοιχτό το συναισθηματικό της φορτίο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4 : ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ

4.1. Ανάλυση μουσικής

4.1.1. Γενικό Υπόβαθρο

Το τρίτο και τελευταίο παράδειγμα της παρούσας μελέτης αφορά μία δραματική ταινία μικρού μήκους με οικογενειακό χαρακτήρα, η οποία καταλήγει σε αίσιο και συγκινητικό τέλος. Το βίντεο δημιουργήθηκε στο πλαίσιο του διαγωνισμού *Indie Film Contest* και, στο τελικό του πλάνο, αποκαλύπτεται η διαφημιστική του φύση μέσω της εμφάνισης του λογότυπου της εταιρείας παραγωγής. Παρά την προφανή αυτή διαφημιστική διάσταση, η ταινία παρουσιάζει πλήρη αφηγηματική συνοχή και αυτοτελή δραματουργική δομή. Για τον λόγο αυτό, στην παρούσα εργασία το εν λόγω οπτικοακουστικό υλικό αντιμετωπίζεται ως μία ανεξάρτητη, ολοκληρωμένη ταινία μικρού μήκους. Η επιλογή αυτή εδράζεται στη σαφήνεια της αφήγησης, στην ανάπτυξη χαρακτήρων και στη δραματουργική πορεία της πλοκής,

στοιχεία που υπερβαίνουν τον απλό διαφημιστικό σχολιασμό και προσδίδουν στο έργο κινηματογραφική αυτοτέλεια.

4.1.2. Σύνοψη του βίντεο

Η αφήγηση του συγκεκριμένου παραδείγματος συγκροτείται βάσει της διάκρισης μεταξύ πλοκής (*plot*) και συνολικής αφήγησης (*story*), όπως αυτή αναλύεται στο θεωρητικό πλαίσιο της εργασίας (βλ. Κεφ. 1.1). Σε επίπεδο πλοκής, το βίντεο ακολουθεί την καθημερινότητα ενός ηλικιωμένου άνδρα, ο οποίος ξυπνά μόνος στο σπίτι του, παρατηρεί μελαγχολικά παλιές φωτογραφίες και ξεκινά μια διαδικασία εντατικής φυσικής άσκησης. Η κινητοποίησή του ερμηνεύεται, σε αυτό το αρχικό επίπεδο, ως απόπειρα αναβίωσης της νιότης του ή αποκατάστασης της χαμένης του φυσικής κατάστασης, πιθανώς από ματαιοδοξία ή ψυχολογική ανάγκη αυτοεπιβεβαίωσης. Οι γύρω του –συγκεκριμένα η γειτόνισσά του και η κόρη του– παρακολουθούν την επιμονή του με σκεπτικισμό ή αμηχανία, γεγονός που ενισχύει την εντύπωση ότι πρόκειται για μία πράξη προσωπικής εμμονής ή ακόμη και παλιμπαιδισμού.

Η κεντρική αφηγηματική γραμμή εξελίσσεται μέσα από μία σταδιακή σωματική βελτίωση του ήρωα, με επίκεντρο μία συγκεκριμένη άσκηση ενδυνάμωσης, την οποία επαναλαμβάνει επίμονα σε όλη τη διάρκεια του βίντεο. Η κορύφωση της δράσης τοποθετείται χρονικά κατά τη διάρκεια του χριστουγεννιάτικου δείπνου, όταν ο ηλικιωμένος επισκέπτεται την οικογένειά του. Εκεί προσφέρει στην εγγονή του ένα αστέρι για την κορυφή του δέντρου και, με εμφανή ευκολία, την σηκώνει ψηλά για να το τοποθετήσει. Η σκηνή αυτή ενεργοποιεί μια αναδρομική επανερμηνεία των προηγούμενων γεγονότων: η κόρη του, και ταυτόχρονα ο θεατής, αντιλαμβάνεται ότι η προπόνηση δεν υπαγορεύτηκε

από προσωπική ματαιοδοξία, αλλά είχε ως σκοπό να επιτρέψει στον παππού να μοιραστεί αυτό το απλό, αλλά βαθιά συγκινητικό, τελετουργικό με την εγγονή του. Το κλείσιμο της ταινίας αποκαλύπτει ότι η φωτογραφία που παρατηρούσε επανειλημμένα ο πρωταγωνιστής δεν απεικόνιζε σκηνή από τη νεότητά του, αλλά την ίδια την εγγονή του — μία λεπτομέρεια που ενισχύει τη δραματουργική αντιστροφή και ολοκληρώνει τη μετάβαση από την εξωτερική πλοκή στη συνολική αφήγηση.

Η δομή της ταινίας βασίζεται, επομένως, σε μία εσκεμμένη αποπλάνηση της ερμηνείας εκ μέρους του θεατή, ο οποίος καλείται να αναθεωρήσει την οπτική του προς το τέλος. Σε πρώτο επίπεδο (πλοκή), παρουσιάζεται μια ιστορία προσωπικής αναμέτρησης με τα όρια του σώματος και του γήρατος· σε δεύτερο επίπεδο (συνολική αφήγηση), αναδεικνύεται η βαθύτερη πρόθεση του ήρωα: να προσφέρει ένα συμβολικό, σωματικά απαιτητικό και συναισθηματικά φορτισμένο δώρο στην εγγονή του, αποκαθιστώντας τη σημασία των οικογενειακών δεσμών μέσα στο πλαίσιο των Χριστουγεννιάτικων εορτών. Η αντιστροφή ανάμεσα στα δύο επίπεδα αφήγησης δεν λειτουργεί μόνο ως δραματουργική τεχνική, αλλά και ως μέσο εμβάθυνσης στην ανθρώπινη διάσταση του χαρακτήρα, αποκαλύπτοντας την αλήθεια της πράξης του μόνον όταν το σύνολο των στοιχείων αποκτήσει νέο νόημα εκ των υστέρων.

4.1.3. Χρονοθετημένα σημεία της μουσικής με την περιγραφή τους

00:00–00:11: Η μουσική εισάγεται με ένα μοναχικό φλάουτο, το οποίο ακολουθεί καθοδική μελωδική πορεία σε αρμονικά ασαφές περιβάλλον (Ρε μείζονα, Λα μιξολύδια, Φα# ελάσσονα). Η λιτή ενορχήστρωση, σε συνδυασμό με τη μελωδική κάθοδο, συμβάλλει στη δημιουργία αίσθησης απομόνωσης και ματαιότητας, απεικονίζοντας με ακρίβεια τη συναισθηματική κατάσταση του πρωταγωνιστή, ο οποίος παρουσιάζεται μόνος και προβληματισμένος. Το κίνητρο είναι *compositional*,

αφού βοηθάει στην κατανόηση της αφήγησης και οι λειτουργίες macro-emotive, καθώς τίθεται η γενική συναισθηματική κατάσταση του πρωταγωνιστή στην αρχή, αλλά και denotative, δεδομένου ότι υποστηρίζεται η κατανόηση των γεγονότων από τον θεατή.



Εικόνα: Αρχικό θέμα του φλάουτου

00:12–00:15: Η είσοδος των χάλκινων πνευστών με ανοδική μελωδική πορεία, σε αντίθεση με την καθοδική του φλάουτου, εισάγει θεματικό υλικό που παραπέμπει στη μουσική ταυτότητα της ταινίας Rocky, κάνοντας νύξη στο πυγμαχικό παρελθόν του πρωταγωνιστή. Η αρμονία Dmaj7–C#dim υποστηρίζει την επική γραφή και αποδίδει υποσυνείδητα την επιθυμία του ήρωα να επιστρέψει στην προηγούμενη κατάστασή του. Το κίνητρο είναι και πάλι compositional και οι λειτουργίες macro-emotive, αφού αυτή η συναισθηματική κατάσταση θα επανεμφανιστεί και αργότερα, και denotative. Παράλληλα, το κίνητρο είναι και transtextual, καθώς λόγω της θεματικής της ταινίας Rocky και του αναγνωρίσιμου soundtrack της, ο συνθέτης επιλέγει να ενισχύσει τη σύνδεση των χάλκινων πνευστών με την πυγμαχία και την προπόνηση.

00:15–00:23: Παρουσιάζεται παραλλαγμένο μοτίβο του χριστουγεννιάτικου τραγουδιού “Καλήν Εσπέραν Άρχοντες” σε ξύλινα πνευστά, τοποθετώντας με σαφήνεια την αφήγηση εντός της χριστουγεννιάτικης περιόδου. Η αρμονική πορεία (A–E–F#–D–E) χαρακτηρίζεται από αποφυγή της τρίτης και χρήση αναστροφών,

ενισχύοντας την αρμονική αμφισημία και την ανασφάλεια του πρωταγωνιστή. Και εδώ το κίνητρο είναι κυρίως *compositional* και οι λειτουργίες *macro-emotive* και *denotative*.

00:23–00:29: Τα χάλκινα επανέρχονται με επική δυναμική, η οποία όμως υπονομεύεται στο τέλος από ξαφνική ελάσσονα απόχρωση. Ακολουθεί η απότομη εμφάνιση του φαγκότου, με χρωματική κάθοδο και σαφές κωμικό αποτέλεσμα. Εκτός από το *compositional* κίνητρο, αξιοποιείται και το *artistic*, όταν αποτυγχάνει ο πρωταγωνιστής, με σκοπό να υπονομευτεί η σοβαρότητα της σκηνής μέσω μουσικού σχολιασμού. Η λειτουργία είναι *macro-emotive*, αφού ανακαλείται το θέμα των χάλκινων σε ελαφρώς τροποποιημένη εκδοχή.

00:31–00:37: Το αρχικό θέμα επιστρέφει με μεγαλύτερη δυναμική και ηχητικό όγκο, κυρίως στα ξύλινα πνευστά, εδραιωμένο σε Φα# ελάσσονα. Η στατικότητα του αρμονικού πεδίου υποστηρίζει τη δραματουργική στασιμότητα και την επανάληψη της ίδιας πράξης από την προηγούμενη μέρα. Το κίνητρο είναι *compositional* και η λειτουργία *macro-emotive*.

00:38–00:47: Επανεμφανίζεται το παραλλαγμένο “Καλήν Εσπέραν Άρχοντες”, συνοδευόμενο από μία διάφωνη συγχορδία στην τσελέστα (C#–F#–B–E), η οποία αποδίδει μουσικά την αποδοκιμασία της γειτόνισσας προς τον πρωταγωνιστή. Η ενορχήστρωση διατηρεί τη χριστουγεννιάτικη ατμόσφαιρα παρά τη μουσική διαφωνία. Η «συγχορδία της γειτόνισσας» είναι τετράφωνη και βασίζεται σε διαστήματα καθαρής τετάρτης με Φα# στο μπάσο, δηλαδή σε αναστροφή. Η επιστροφή των χάλκινων υπογραμμίζει την προσπάθεια προπόνησης και ανακαλεί το παρελθόν του πρωταγωνιστή. Η χρήση της αρμονικής κίνησης I–iv–I με μελωδική κίνηση b6–5 προσδίδει νοσταλγία και ζεστασιά, καθώς το b6 λειτουργεί ως δάνειο

από τον ελάχιστο τρόπο, εισάγοντας μία ήπια λυρική και συναισθηματική ένταση. Όπως επισημαίνει ο Lehman (2013), αυτού του είδους η πλάγια πτώση, όπου η έκτη βαθμίδα χαμηλώνει πριν την κατάληξη στην τονική, δημιουργεί ένα ιδιαίτερο αίσθημα αρμονικής νοσταλγίας. Το κίνητρο είναι *compositional* και οι λειτουργίες είναι *macro-emotive* με την επανάληψη επεξεργασμένων χριστουγεννιάτικων και επικών θεμάτων, *spatial-perceptive*, καθώς καθοδηγείται η προσοχή του θεατή σε επιμέρους οπτικά στοιχεία όπως «η συγχορδία της γειτόνισσας», και *denotative*, αφού η μουσική διαφωνία συμβάλλει στη διαφοροποίηση και κατανόηση των χαρακτήρων.

00:48–00:59: Παρουσιάζεται για πρώτη φορά η κεφαλή του τελικού θέματος στα έγχορδα, με αρμονία που επαναφέρει την πτώση I–iv–I, συνοδεύοντας την εικόνα. Η τσελέστα επαναφέρει τη «συγχορδία της γειτόνισσας», ενώ τα χάλκινα ολοκληρώνουν το μουσικό σχήμα που σχετίζεται με την προπόνηση του πρωταγωνιστή και το αφήνουν μετέωρο στην V. Η απουσία οριστικής κατάληξης εντείνει την αφηγηματική εκκρεμότητα. Τέλος, επανέρχεται το κωμικό φαγκότο όταν αποτυγχάνει ξανά ο πρωταγωνιστής. Οι λειτουργίες είναι *spatial-perceptive* και *macro-emotive* για λόγους που έχουν ήδη αναφερθεί και τα κίνητρα *compositional* και *artistic*.

01:00–01:13: Το αρχικό θέμα επιστρέφει στα ξύλινα πνευστά με αντιστικτική γραφή, συνοδεύοντας τη σκηνή όπου ο πρωταγωνιστής εμφανίζεται πάλι μόνος και προβληματισμένος. Στη συνέχεια, τα έγχορδα εναρμονίζουν το θέμα με τις συγχορδίες Em–F#m–C#, καθώς ο πρωταγωνιστής παρατηρεί έναν νεότερο άντρα να βοηθάει την οικογένειά του. Η εικόνα αυτή εντάσσεται σε μια αφηγηματική συνέχεια που σχετίζεται με την εγγονή του. Παρά τη δραματουργική πρόοδο, η σκηνή καταλήγει ξανά στην V, αφήνοντας την αίσθηση της αβεβαιότητας. Το κίνητρο είναι

01:46–02:01: Τα ξύλινα πνευστά αναλαμβάνουν το δεύτερο μισό του τελικού θέματος, ενώ οι καμπάνες προσδίδουν εορταστική χροιά. Η αρμονία (A–Dm–A–Bdim–A–F#m–G#dim) διαμορφώνει θερμό και χριστουγεννιάτικο κλίμα. Η αντίθεση με την αρχική σκηνή είναι αισθητή, καθώς ο πρωταγωνιστής δεν εμφανίζεται πλέον τόσο προβληματισμένος. Η ενορχήστρωση των ξύλινων είναι πλουσιότερη και η επανεμφάνιση τους δημιουργεί την αίσθηση της επανάληψης. Η παιδική χορωδία σχολιάζει μουσικά τα παιδιά στην εικόνα, ενώ η τσελέστα ανακαλεί τη «συγχορδία της γειτόνισσας». Οι λειτουργίες είναι macro-emotive και spatial-perceptive και το κίνητρο compositional.

02:02–02:22: Η μουσική αποκτά ρυθμικό και στακάτο χαρακτήρα, με τα χάλκινα να παίζουν την αλληλουχία A–Dm–C#m–A/E–E, ενώ τα έγχορδα προστίθενται σταδιακά. Η αρμονία δεν καταλήγει, διατηρώντας την αίσθηση προσδοκίας. Η ένταση κορυφώνεται μέσω των κρουστών, ενώ ο ρυθμός της ταινίας αυξάνεται μέχρι τη συνάντηση του πρωταγωνιστή με την κόρη του. Εκεί επανεμφανίζεται το θέμα της οικογένειας μέσω της παιδικής χορωδίας. Κατά τη διάρκεια της αγκαλιάς τους, το αρχικό θέμα επιστρέφει παραλλαγμένο. Η μελωδία στο φλάουτο μετατρέπεται σε λύδιο τρόπο με φωτεινή χροιά, λειτουργώντας ως αναπλαισίωση του αρχικού θέματος με αισιόδοξη διάθεση. Η αντίθεση με την εισαγωγή είναι σαφής, καθώς πλέον βρίσκεται με την οικογένειά του. Ωστόσο, η σκηνή και πάλι ολοκληρώνεται με κατάληξη στην V. Οι λειτουργίες είναι temporal-perceptive λόγω της αυξανόμενης μουσικής έντασης και του ρυθμού και macro-emotive καθώς ανακαλούνται και επεξεργάζονται μουσικά θέματα που αποτυπώνουν τη συναισθηματική πρόοδο της ταινίας. Το κίνητρο είναι compositional.

02:22–03:01: Το τελικό θέμα παρουσιάζεται πλήρως και δυναμικά όταν η εγγονή του πρωταγωνιστή κατεβαίνει και εμφανίζεται στο πλάνο. Το πρώτο μέρος εκτελείται από τα έγχορδα και το φαγκότο, με αρμονική πορεία A–Dm–A/C#–C#m–E7–F#m–Bm–E–A. Η παιδική χορωδία και η χριστουγεννιάτικη ατμόσφαιρα ενισχύουν την οικογενειακή ζεστασιά, ενώ τα έγχορδα λειτουργούν ως μουσικός συνδετικός κρίκος ανάμεσα στην κορνίζα και την εγγονή. Όταν ο πρωταγωνιστής σηκώνει την εγγονή του, οι τρομπέτες επαναφέρουν την επική διάσταση, επιβεβαιώνοντας το αφηγηματικό συμπέρασμα ότι προπονούσαν για να μπορέσει να την ξανασηκώσει. Στο δεύτερο μέρος του θέματος, η υφή αραιώνει: τσέλο, βιόλα, τσελέστα και παιδική χορωδία αποδίδουν την τελική παραλλαγή με πιο κατακόρυφη αρμονική δομή. Η διπλή/εκκλησιαστική πτώση (V–I και I–iv64–I) προσφέρει δραματουργική και συναισθηματική λύση, αντίθετα με τις προηγούμενες ατελείς καταλήξεις. Το έργο κλείνει με μουσική και αφηγηματική ολοκλήρωση, καθώς αποκαλύπτεται ότι η εικόνα στην κορνίζα που κοιτούσε ο πρωταγωνιστής ήταν η εγγονή του. Το κίνητρο είναι *compositional* και οι λειτουργίες *macro-emotive* και *denotative*.

The image shows a musical score for the final theme, consisting of three staves of music. The first staff is labeled 'Έγχορδα' (Strings) and the second and third staves are labeled 'Χορωδία' (Chorus). The music is in 3/4 time and features a mix of chords and melodic lines.

Εικόνα: Τελικό θέμα (πάνω φωνή)

4.1.4. Γενική σύνοψη της μουσικής σε σχέση με την αφήγηση και την ταινία:

Συνοψίζοντας, η μουσική λειτουργεί ως βασικός μηχανισμός γεφύρωσης των δύο κύριων αφηγηματικών αξόνων: της πλοκής και της συνολικής αφήγησης. Ενώ σε επίπεδο πλοκής φαίνεται ότι ο πρωταγωνιστής επιδίδεται σε προπόνηση λόγω ματαιοδοξίας ή λόγω της επιθυμίας του να επιστρέψει σε μια προηγούμενη εκδοχή του εαυτού του – όπως αυτή διαμορφώθηκε κατά τη διάρκεια της πυγμαχικής του καριέρας και αποτυπώνεται κυρίως μέσω της επικής γραφής και της χρήσης των χάλκινων πνευστών – η μουσική αποκαλύπτει έναν βαθύτερο αφηγηματικό σκοπό. Μέσω της αρμονικής αλληλουχίας I–iv–I και της διαρκούς παρουσίας των εγχόρδων, γίνεται σταδιακά φανερό ότι ο πρωταγωνιστής προπονείται ώστε να προσφέρει ένα δώρο στην εγγονή του, όπως φαίνεται και στις τελευταίες σκηνές, υπογραμμίζοντας έτσι μια συναισθηματική και ουσιαστικά οικογενειακή πρόθεση.

Παράλληλα, η μουσική αναδεικνύει και υποστηρίζει επιπλέον αφηγηματικά επίπεδα. Ένα από αυτά αφορά την προοδευτική μεταμόρφωση του θέματος των ξύλινων πνευστών που συνδέεται με τον πρωταγωνιστή. Στις σκηνές όπου εμφανίζεται μόνος και προβληματισμένος, το θέμα αποδίδεται με ελάχιστη ενορχήστρωση – όπως στην εισαγωγή, όπου ερμηνεύεται αποκλειστικά από το φλάουτο – και διατηρείται σε ελάχιστο τροπικότητα. Καθώς η αφήγηση εξελίσσεται και ο χαρακτήρας έρχεται σε επαφή με την οικογένειά του ή εμφανίζεται λιγότερο προβληματισμένος, το εν λόγω θέμα υφίσταται διαρκή μετασχηματισμό: γίνεται πιο πλούσιο ενορχηστρωτικά, πιο ζεστό σε χροιά και αποκτά χαρούμενη εκφραστικότητα.

Ένα ακόμη επίπεδο που ενισχύεται μουσικά αφορά τους επαναλαμβανόμενους μουσικούς σχολιασμούς. Ενδεικτικά, η «συγχορδία της

γειτόνισσας» και η παιδική χορωδία, η οποία συνδέεται με την έννοια της οικογενειακής θαλπωρής, επανέρχονται σε καθορισμένα σημεία της ταινίας με σκοπό την ενίσχυση της συναισθηματικής εμπλοκής του θεατή. Αυτά τα μουσικά στοιχεία δεν περιορίζονται σε αναφορές, αλλά αποκτούν λειτουργική σημασία στη δομή της αφήγησης.

Τέλος, ορισμένες επιλογές σε επίπεδο ενορχήστρωσης, μελωδικής και αρμονικής γραφής, καθώς και ολόκληρα μουσικά θέματα, έχουν σχεδιαστεί για να τοποθετήσουν χρονικά την ταινία στο πλαίσιο των Χριστουγεννιάτικων εορτών, αποδίδοντας συναισθηματικά τη ζεστασιά που απορρέει από το εορταστικό οικογενειακό περιβάλλον. Παραδείγματα τέτοιων επιλογών αποτελούν: η χρήση της «συγχορδίας της γειτόνισσας» στην τσελέστα – παρά την εγγενή της διαφωνία, το όργανο αποδίδει μία απαλή και γλυκιά χροιά – η παρουσία καμπανών, τα χριστουγεννιάτικα κουδούνια που συνοδεύουν το κύριο θέμα, καθώς και η παραλλαγμένη μορφή του τραγουδιού «Καλήν Εσπέραν Άρχοντες», η οποία λειτουργεί ως ένα από τα βασικά μουσικά μοτίβα της ταινίας.

Καθίσταται επομένως σαφές ότι τα κίνητρα πίσω από τη χρήση των μουσικών στοιχείων είναι πρωτίστως *compositional*, καθώς η απουσία διαλόγου στην ταινία εντείνει την ανάγκη η μουσική να αναλάβει ενεργό αφηγηματικό ρόλο. Στο πλαίσιο αυτό, οι λειτουργίες της μουσικής είναι κυρίως *micro-emotive* ή *macro-emotive*, καθώς υποστηρίζουν τη συναισθηματική διάσταση τόσο τοπικά (σε συγκεκριμένες σκηνές) όσο και καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Παράλληλα, η λειτουργία είναι και *denotative*, αφού η μουσική διασαφηνίζει τις σκέψεις, τα συναισθήματα και τα κίνητρα των χαρακτήρων, καθώς και βασικές πτυχές της αφήγησης. Αξιοσημείωτη είναι και η παρουσία *transtextual* κινήτρου, το οποίο αξιοποιείται αποκλειστικά

προκειμένου να εδραιωθεί η σύνδεση μεταξύ των εικόνων της πυγμαχίας και της πολιτισμικά φορτισμένης ηχητικής ταυτότητας των ταινιών *Rocky*.

Τελειώνοντας το παρόν υποκεφάλαιο, είναι χρήσιμο να παρουσιαστούν οι ερμηνείες των νοημάτων στο θεματικό επίπεδο, όπως αναλύεται και στο Κεφάλαιο 1.1. Το *referential meaning* αφορά την αναφορά σε ένα στοιχείο του πραγματικού κόσμου, που στην προκειμένη περίπτωση είναι τα Χριστούγεννα, όπως αυτό προκύπτει μέσα από την ενορχήστρωση, τη χρήση γνωστών χριστουγεννιάτικων μελωδιών και αρμονικών κινήσεων που ενισχύουν τη χριστουγεννιάτικη ατμόσφαιρα. Το *explicit meaning* της ταινίας είναι ξεκάθαρο και συνδέεται με την ιστορία του πρωταγωνιστή, ο οποίος προπονούνται και προετοιμαζόταν με σκοπό να προσφέρει ένα δώρο στην εγγονή του και να στηρίξει την οικογένειά του, ανεξαρτήτως του πώς τον αντιλαμβάνονταν αρχικά οι υπόλοιποι χαρακτήρες. Το *implicit meaning* αποτυπώνεται ως το βαθύτερο μήνυμα της ταινίας, που επιχειρεί να αναδείξει μέσα από την εικόνα και την μουσική τη ζεστασιά και τη θαλπωρή της οικογένειας, κορυφούμενο με τη συναισθηματική ανατροπή στο τέλος. Τέλος, παρότι δεν υπάρχει κάποιο ιδιαίτερα εμφανές χαρακτηριστικό που να αποτυπώνει άμεσα την άποψη της εποχής ή της κοινωνίας, το *symptomatic meaning* μπορεί να εντοπιστεί στον γενικό ήχο της «χριστουγεννιάτικης ζεστασιάς» που διαμορφώνεται μέσα από τις επιλογές ενορχήστρωσης, αρμονίας και μελωδικών κινήσεων, συνοδεύοντας την εικόνα με τρόπο που θυμίζει αισθητικά και άλλες ταινίες που τοποθετούνται την ίδια χρονική περίοδο.

4.2. Ανάλυση παραγωγής

Περνώντας στο κεφάλαιο που αφορά την παραγωγή, το συγκεκριμένο παράδειγμα ακολουθεί με συνέπεια τις τεχνολογίες και τα χαρακτηριστικά που

αναλύθηκαν στο πρώτο βίντεο του Κεφαλαίου 2 (Ντοκιμαντέρ NASA). Οι βιβλιοθήκες ήχων που αξιοποιήθηκαν ήταν, κατά κύριο λόγο, οι ίδιες με εκείνες του Κεφαλαίου 2, με εξαίρεση ορισμένα όργανα τα οποία τροποποιήθηκαν για αισθητικούς λόγους – χαρακτηριστικό παράδειγμα αποτελούν τα κρουστά, όπου επιλέχθηκαν χριστουγεννιάτικες καμπάνες (sleigh bells) προκειμένου να ενισχυθεί η γιορτινή ατμόσφαιρα. Η επιλογή αυτή υπαγορεύτηκε από την ανάγκη διατήρησης ενός «φυσικού» και ζεστού ορχηστρικού ηχοχρώματος, σε αντιδιαστολή με την περισσότερο επιθετική και έντονη αισθητική του βίντεο που παρουσιάζεται στο Κεφάλαιο 3.

Αναλυτικά, το οργανολόγιο που χρησιμοποιήθηκε έχει ως εξής:

Ξύλινα Πνευστά (Woodwinds)

- Πίκολο
- 2 Φλάουτα
- 2 Όμποε
- 2 Κλαρινέτα
- 2 Φαγκότα

Χάλκινα Πνευστά (Brass)

- 3 Τρομπέτες (Trumpets)
- 4 Κόρνα (Horns)
- 1 Μπάσο Τρομπόνι (Bass Trombone)
- 1 Τούμπα Βάγκνερ (Wagner Tuba)

Έγχορδα (Strings)

- Πρώτα Βιολιά

- Δεύτερα Βιολιά
- Βιόλες
- Τσέλα
- Κοντραμπάσα

Πλήκτρα (Keys)

- Τσελέστα

Κρουστά (Percussion)

- Τυμπάνια / Gran Cassa (Timpani / Bass Drum)
- Αναρτημένο Πιατίι (Suspended Cymbal)
- Καμπάνες (Bells)
- Κουδουνάκια (Sleigh Bells)
- Τρίγωνο (Triangle)

Παιδική Χορωδία (Children Choir)

- Σοπράνο Κορίτσια
- Άλτο αγόρια

Στο στάδιο της μίξης εφαρμόστηκαν οι ίδιες τεχνικές που αναλύθηκαν στο Κεφάλαιο 2. Συγκεκριμένα, έγινε χρήση ισοστάθμισης (EQ) προκειμένου να μειωθούν οι περιττές συχνότητες και να περιοριστεί το φαινόμενο masking μεταξύ των οργάνων. Επιπλέον, χρησιμοποιήθηκε συμπίεση (compressor) τόσο σε επίπεδο μεμονωμένων οργάνων όσο και σε επίπεδο ομάδων (bus) που περιλαμβάνουν τα όργανα κάθε τμήματος (sections). Τέλος, εφαρμόστηκε κοινή αντήχηση (reverb) σε όλη την ορχήστρα, με στόχο την απόδοση της αίσθησης ενιαίου ακουστικού χώρου (βλ. και ενότητα 2.2).

Μία διαφορά με τη μίξη του παραδείγματος αυτού του κεφαλαίου σε σύγκριση με εκείνο του κεφαλαίου 2, που θεωρείται άξια αναφοράς, είναι ότι στο πλαίσιο της αναζήτησης ενός πιο γλυκού και ζεστού ηχητικού αποτελέσματος εφαρμόστηκε στοχευμένη επεξεργασία με ισοσταθμιστή (EQ). Συγκεκριμένα, στα βιολιά πραγματοποιήθηκε ενίσχυση (boost) στις χαμηλομεσαίες συχνότητες μέσω ισοσταθμιστή (EQ), ώστε να ενισχυθεί η αίσθηση γλυκύτητας και ζεστασιάς στον ήχο τους. Με τον τρόπο αυτό, χρησιμοποιήθηκε το EQ με ήπιο και διακριτικό τρόπο για τον επηρεασμό του ηχοχρώματος, σε αρκετά όργανα, σύμφωνα και με την προσέγγιση που περιγράφεται από τον Savage (2014), όπου η ενίσχυση περιοχών χαμηλομεσαίων συχνοτήτων (low-mids) συχνά προσφέρει έναν πιο ζεστό (warm) χαρακτήρα στον ήχο.

Στη διαδικασία του mastering εφαρμόστηκαν και πάλι αρκετές από τις τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν στο παράδειγμα του κεφαλαίου 2, όπως η μέτρια ενίσχυση της στερεοφωνικής εικόνας με τη χρήση εφέ Wider, με στόχο ένα πιο ευρύ και πλούσιο φάσμα. Επιπλέον, χρησιμοποιήθηκε ήπια ισοστάθμιση (EQ) για να προσδώσει μεγαλύτερη ζεστασιά στο ηχώχρωμα, μέσα από διακριτική ενίσχυση χαμηλομεσαίων συχνοτήτων, πρακτική που συστήνεται στο στάδιο του mastering για τον «εμπλουτισμό» και την εξισορρόπηση του τελικού ηχητικού αποτελέσματος (Savage, 2014· Senior, 2018).

Μία βασική διαφοροποίηση σε σχέση με το παράδειγμα του κεφαλαίου 2 είναι ότι στο mastering, στο πλαίσιο της αναζήτησης ενός πιο ζεστού και αναλογικού χαρακτήρα, χρησιμοποιήθηκε ένας optical compressor, ο οποίος εφαρμόζει ήπια συμπίεση και χαρακτηρίζεται από ομαλή και φυσική απόκριση, προσδίδοντας συνοχή και διακριτή χροιά στο τελικό αποτέλεσμα (Katz, 2015·Senior, 2018). Τέλος, με

στόχο να ενισχυθεί η δραματική ένταση στην τελευταία σκηνή –όπως αναφέρεται και στο κεφάλαιο 4.1.– πραγματοποιήθηκε ελεγχόμενη αύξηση της στάθμης εξόδου (volume automation) κατά 1 dB από το σημείο 02:22 έως και το τέλος του έργου, μέθοδος που συνιστάται για τη διαμόρφωση των δυναμικών και την επίτευξη κλιμάκωσης στο τελικό στάδιο (Katz, 2015·Senior, 2018).

Ακολουθεί σύντομος πίνακας με τις ιδιαιτερότητες του συγκεκριμένου παραδείγματος, αφού οι περισσότερες διεργασίες είναι ίδιες με του παραδείγματος 2:

ΤΜΗΜΑ/ΟΡΓΑΝΟ/ ΣΤΑΔΙΟ	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ	ΑΠΟΤΕΛΕΣΜΑ
Σε όλα τα όργανα αλλά κυρίως στα έγχορδα	Με την χρήση του ισοσταθμιστή το μέρος στα 4 kHz με 6 kHz χαμηλώθηκε από 2 μέχρι 4 dB, αναλόγως το όργανο	Ο ήχος δεν είναι τόσο σκληρός, είναι πιο γλυκός με λιγότερη παρουσία αλλά χωρίς να ακούγεται αδύναμο το όργανο και πολύ επεξεργασμένο
Τελικό mastering	Χρησιμοποιήθηκε ένας προσομοιωτής optical συμπιεστή αντί για ηλεκτρονικό	Δίνεται ένας ήχος με πιο ζεστό και αναλογικό χαρακτήρα

4.3 Σύγκριση με αντίστοιχο παράδειγμα

Περνώντας στο τελευταίο κεφάλαιο, ένα αντίστοιχο παράδειγμα που μπορεί να συγκριθεί με τη μουσική του συγκεκριμένου παραδείγματος αποτελεί το soundtrack της ταινίας *The Polar Express* (2004), σε μουσική του Alan Silvestri. Μία χαρακτηριστική ομοιότητα μεταξύ των δύο έργων είναι το ορχηστρικό ύφος και ειδικότερα η χρήση των εγχόρδων, που αποδίδουν τρυφερότητα και συναίσθημα. Επιπλέον, και τα δύο scores έχουν κυρίως αφηγηματικό κίνητρο, τονίζοντας κρίσιμες συναισθηματικές στιγμές: στο *The Polar Express* όταν φτάνει το τρένο και σε σκηνές πίστης, ενώ στο παράδειγμα του κεφαλαίου όταν ο πρωταγωνιστής βλέπει την εγγονή του.

Ως προς τη δομή και την πλοκή, και τα δύο soundtracks προσφέρουν ψήγματα μοτίβων και θεμάτων που εξελίσσονται σταδιακά και συμβάλλουν στην ανάδειξη του τελικού αφηγηματικού αποτελέσματος. Παράλληλα, στόχος και των δύο είναι να τοποθετήσουν την αντίστοιχη ταινία στο πλαίσιο της χριστουγεννιάτικης ατμόσφαιρας, αν και αυτό επιτυγχάνεται με διαφορετικό τρόπο: το *The Polar Express* χρησιμοποιεί πιο άμεσα γνωστά χριστουγεννιάτικα μουσικά θέματα, ενώ στο παράδειγμα του κεφαλαίου η χριστουγεννιάτικη χροιά επιτυγχάνεται κυρίως μέσω της ενορχήστρωσης, της ζεστής αρμονικής κίνησης και λίγων γνωστών μελωδικών θεμάτων, τα οποία παρουσιάζονται με παραλλαγές.

Μία ακόμη διαφορά εντοπίζεται στο γενικό ύφος: το παράδειγμα του κεφαλαίου είναι πιο «κλειστό», δηλαδή προσομοιώνοντας μουσική δωματίου χωρίς πολλά όργανα σε κάθε τμήμα της ορχήστρας, και οικείο, με τα όργανα να εισάγονται τμηματικά ώστε να ενισχυθεί η αφήγηση και να δημιουργηθεί πιο indie, δηλαδή λίγο παραγωγής χαμηλού κόστους, και δραματικός χαρακτήρας. Αντίθετα, το soundtrack

του *The Polar Express* χαρακτηρίζεται από μεγαλύτερη συμφωνική ορχήστρα και πλούσια ορχηστρικά crescendo.

Ιδιαίτερο ενδιαφέρον παρουσιάζει και η χρήση των χάλκινων πνευστών για την αναπαράσταση της προπόνησης πυγμαχίας, στοιχείο που –όπως έχει αναφερθεί– αντλεί έμπνευση από το soundtrack του Bill Conti για την ταινία *Rocky* (1976). Στο παράδειγμα του κεφαλαίου, η γραφή των χάλκινων είναι πιο επική και λιγότερο χορευτική ή ρυθμική, αποφεύγοντας τον πιο ποπ χαρακτήρα του Conti, αλλά βασίζεται στην αναφορά του *Rocky* ως πολιτισμικό σημείο αναφοράς για την ταύτιση της πυγμαχίας με το συγκεκριμένο μουσικό ύφος.

Η μουσική λειτουργεί κυρίως παράλληλα με την εικόνα, μεταδίδοντας συναισθηματική πληροφορία στον θεατή και ενισχύοντας τη συνολική αφήγηση. Οι λειτουργίες Gestalt, όπως η ομοιότητα και η συνέχεια, αξιοποιούνται μέσω της ταύτισης αντικειμένων ή χαρακτήρων με συγκεκριμένα μουσικά μοτίβα: για παράδειγμα, η εγγονή συνδέεται με τα έγχορδα και την αρμονική κίνηση I-iv-I, που εμφανίζεται συχνά όταν ο πρωταγωνιστής βλέπει τη φωτογραφία της, ενώ οι σκηνές άσκησης συνοδεύονται από τα χάλκινα πνευστά.

Αφηγηματικά, ο ισομορφισμός επιτυγχάνεται σε δύο επίπεδα. Στο επίπεδο της πλοκής, η μουσική ακολουθεί τις συναισθηματικές κορυφώσεις και, μέσω της ομοιότητας θεμάτων σε παρόμοιες σκηνές, δημιουργείται ενιαία αφηγηματική συνέχεια. Παράλληλα, υπάρχει ισομορφισμός και στη χρονική τοποθέτηση, αφού σε σκηνές και πλάνα με χριστουγεννιάτικο περιβάλλον η μουσική προσαρμόζεται ανάλογα. Στο επίπεδο της συνολικής αφήγησης, παρότι αρχικά εμφανίζονται θεματικά μοτίβα φαινομενικά αποσπασματικά ή χωρίς πλήρη κατάληξη, στο τέλος αυτά ενοποιούνται με την ανάπτυξη του τελικού θέματος, προσφέροντας δραματική

λύση και συναισθηματική κάθαρση. Αυτή η τεχνική αυξάνει την ένταση και ενισχύει την αποτελεσματικότητα του αφηγηματικού τέλους.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Συνοψίζοντας, εφόσον στο μεγαλύτερο μέρος της παρούσας διπλωματικής εργασίας αναλύθηκε η μουσική που συντέθηκε και εξετάστηκε ο τρόπος με τον οποίο συνδέεται με την εικόνα, παρουσιάστηκε αναλυτικά η διαδικασία με την οποία πραγματοποιήθηκε η σύνθεση και η ενσωμάτωσή της στα τρία βίντεο, ενώ παράλληλα παρατέθηκαν συγκριτικά παραδείγματα και αναλύθηκαν βασικές θεωρητικές αρχές για την κατανόηση της σχέσης μουσικής και εικόνας, στο τελευταίο αυτό κεφάλαιο επιχειρείται η απάντηση στα δύο ερευνητικά ερωτήματα που τέθηκαν εξαρχής.

Εν ολίγοις στα βίντεο μέσω της σύνθεσης και της παραγωγής υπάρχει μία εμφανής διάκριση των προσεγγίσεων σε κάθε βίντεο αφού, όπως έχει αναφερθεί, στην πρώτη περίπτωση η παραγωγή κρατάει την φυσικότητα της ορχήστρας και μουσικά συνοδεύει τον αφηγητή με την χρήση θριαμβευτικών μουσικών σχημάτων με την χρήση του Δωρικού τρόπου, τα χάλκινα πνευστά κ.α. Στο δεύτερο παράδειγμα η παραγωγή είναι πιο έντονη και πολύ πιο επεμβατική και η μουσική διατηρεί μία μοντέρνα και επιθετική αισθητική χωρίς να είναι τόσο στενά δεμένη με την αφήγηση, όσο τα άλλα παραδείγματα, αφού διέπεται κυρίως από διαφημιστικά κίνητρα. Το τρίτο, και τελευταίο, παράδειγμα έχει μία πιο γλυκιά φύση με παραγωγή που κρατάει την φυσικότητα με μερική παρέμβαση για την περαιτέρω εξομάλυνση της επιθετικότητας του ήχου και μουσικά με την εκτενή χρήση των εγχόρδων και ορισμένων αρμονικών και μελωδικών επιλογών που έχουν εξηγηθεί.

Επιπλέον τα βίντεο ακολουθούν ορισμένες μουσικές και κινηματογραφικές διακειμενικές συμβάσεις αξιοποιώντας μουσικές επιλογές που εξετάστηκαν μέσω της σύγκρισης με αντίστοιχα παραδείγματα. Στο πρώτο παράδειγμα διακειμενικές τεχνοτροπίες ταινιών επιστημονικής φαντασίας όπως το θριαμβευτικό και περιπετειώδες ύφος, το δεύτερο παράδειγμα με τεχνοτροπίες των βιντεοπαιχνιδιών δράσης όπως η ένταση, η μοντέρνα ενορχήστρωση και η επιθετική αισθητική και στο τρίτο παράδειγμα η χρήση αρμονικών ακολουθιών και της γενικής και έντονης αφηγηματικότητας της μουσικής άπτεται διακειμενικά των χριστουγεννιάτικων ταινιών του Hollywood.

Όσον αφορά το πρώτο ερώτημα που τέθηκε στην αρχή της παρούσας εργασίας, «πώς μπορεί ένας συνθέτης να δημιουργήσει και να εντάξει αποτελεσματικά μία μουσική επένδυση πάνω σε ένα βίντεο, αξιοποιώντας αποκλειστικά το περιβάλλον ενός ηλεκτρονικού υπολογιστή, καθώς και ποιες τεχνικές ηχητικής επεξεργασίας και παραγωγής απαιτούνται ώστε να επιτευχθεί ένα επαγγελματικό αποτέλεσμα», μία πρώτη απάντηση δίνεται από την ανάλυση του πρώτου κεφαλαίου, όπου παρουσιάζονται τα βασικά εργαλεία υλισμικού και λογισμικού που θεωρούνται απαραίτητα. Αν και είναι σαφές ότι υπάρχουν πολλοί εναλλακτικοί τρόποι σύνθεσης και ενσωμάτωσης μουσικής σε μια οπτικοακουστική παραγωγή, μέσα από τα συγκεκριμένα παραδείγματα καταδεικνύεται ότι η χρήση των κατάλληλων ψηφιακών μέσων καθιστά τη διαδικασία ταχύτερη, περισσότερο ευέλικτη και σε πολλές περιπτώσεις πιο αποδοτική. Για παράδειγμα, αξιοποιήθηκε εκτεταμένα η δυνατότητα των εικονικών οργάνων (virtual instruments) και των δειγματοληπτών (samplers) για τη δημιουργία ορχηστρικών ηχοχρωμάτων χωρίς τη χρήση πραγματικής ορχήστρας, γεγονός που χωρίς την ύπαρξη ενός υπολογιστή με τις προδιαγραφές που αναφέρονται στην εργασία δεν θα ήταν εφικτή. Για παράδειγμα

λόγω τεχνικών περιορισμών η γρήγορη και ζωντανή εκτέλεση των εικονικών οργάνων· στο απόσπασμα του κεφαλαίου 3 δεν θα ήταν εφικτή, επειδή η σύνθεση απαιτούσε ακριβή χρονισμό (sync) με την έντονη δράση της εικόνας, κάτι που επιτεύχθηκε χάρη στις λειτουργίες συγχρονισμού DAW και την παραμετρική διαχείριση MIDI δεδομένων, αξιοποιώντας ένα midi master controller keyboard. Συμπληρωματικά, οι βασικές γνώσεις λειτουργίας των εφέ και η ορθή διαχείριση των ψηφιακών εργαλείων καθίστανται απαραίτητες για τη βελτίωση της ποιότητας του ήχου και για την απόδοση ενός αποτελέσματος που προσεγγίζει τη ζωντανή εκτέλεση και τον αναλογικό ήχο, στα βίντεο των κεφαλαίων 2 και 4. Ειδική αναφορά αξίζει το βίντεο του κεφαλαίου 3 όπου για την επίτευξη αυτού του αποτελέσματος απαιτούνται τεχνικές γνώσεις επεξεργασίας άνω του βασικού επιπέδου λόγω του ότι όπως φαίνεται και στην ανάλυση η παραγωγή και η επεξεργασία επηρεάζει δραστικά την σύνθεση και σε πολλά σημεία οι δύο αυτές διεργασίες ταυτίζονται.

Ως προς το δεύτερο ερώτημα, «κατά πόσο μία εμπειριστατωμένη ανάλυση της σχέσης μουσικής και εικόνας – όταν πραγματοποιείται από τον ίδιο τον συνθέτη – μπορεί να επηρεάσει, να βελτιώσει και να εξελίξει την ίδια του την προσέγγιση στη σύνθεση», η απάντηση οφείλει να διατηρήσει έναν αναστοχαστικό χαρακτήρα, καθώς η ανάλυση πραγματοποιήθηκε από τον ίδιο τον δημιουργό. Μέσα από την αναλυτική αποτίμηση που ακολούθησε τη σύνθεση και την ολοκλήρωση της μουσικής επένδυσης, ο συνθέτης έχει τη δυνατότητα να επανεκτιμήσει την αποτελεσματικότητα των επιλογών του, να αναγνωρίσει μοτίβα που επαναχρησιμοποιεί και να διαμορφώσει με μεγαλύτερη σαφήνεια το προσωπικό του ύφος. Παράλληλα, η συνειδητοποίηση εναλλακτικών δυνατοτήτων ενισχύει το δημιουργικό του ρεπερτόριο, ενώ η συγκριτική μελέτη με ανάλογα παραδείγματα επιτρέπει την ενσωμάτωση τεχνικών που δύνανται να αξιοποιηθούν σε μελλοντικές

συνθέσεις. Ένα χαρακτηριστικό παράδειγμα είναι η συνειδητοποίηση του συνθέτη, μετά την διαδικασία της ανάλυσης, ότι το βίντεο του τρίτου παραδείγματος είναι «παραφορτωμένο» από μουσική και θα ήταν πιο αποδοτικό να υπάρχουν μεγαλύτερα διαστήματα χωρίς μουσική.

Καταληκτικά, η παρούσα εργασία αναδεικνύει τους τρόπους που συνδέεται η μουσική με την εικόνα στα τρία βίντεο που την συνοδεύουν, αποδεικνύει ότι ο συνδυασμός ορισμένων ψηφιακών και υλικών εργαλείων μπορεί να αποτελέσει μία ολοκληρωμένη πλατφόρμα για τη σύνθεση μουσικής σε οπτικοακουστικά έργα, ενώ ταυτόχρονα παρέχει ένα πολύτιμο πλαίσιο θεωρητικά θεμελιωμένης ανάλυσης που μπορεί να αξιοποιηθεί και για εκπαιδευτικούς σκοπούς, προσφέροντας πρακτικές και θεωρητικές κατευθύνσεις σε συνθέτες που θέλουν να βελτιώνουν την δουλειά τους συνεχώς και σε φοιτητές που επιθυμούν να μάθουν ή να εμβαθύνουν στη σύνθεση μουσικής για την εικόνα.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

Audissino, E. (2017). *Film music analysis: a film studies approach*. Palgrave Macmillan.

Buhler, J., Neumeier, D., & Deemer, R. (2010). *Hearing the movies: Music and sound in film history*. Oxford University Press.

Bruner, G. C. (1990). Music, mood, and marketing. *Journal of Marketing*, 54(4), 94–104.

Conti, B. (Composer). (1976). *Rocky* [Motion picture soundtrack]. United Artists.

Furnham, A., Bradley, A., & Petch, L. (2024). Effects of music on consumer behavior in advertising. *Journal of Applied Social Psychology*, 54(1), 12–28.

Gorn, G. J. (1982). The effects of music in advertising on choice behavior: A classical conditioning approach. *Journal of Marketing*, 46(1), 94–101.

Gibson, D. (2005). *The art of mixing: A visual guide to recording, engineering, and production* (2nd ed.). Artist Pro Publishing.

Goldman, S. (2017). *Dorian mode: An examination of its usage and context in film music* (Διατριβή μεταπτυχιακού). Berklee College of

Music. Ανακτήθηκε από

<https://remix.berklee.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1084&context=graduate-studies-scoring>

Gilreath, P. (2005). *The guide to MIDI orchestration* (3rd ed.). Music Works Atlanta.

Huron, D. (1989). Music in advertising: An analytic paradigm. *The Musical Quarterly*, 73(4), 557–574.

iZotope. (χ.χ.). *Ozone 11: Διαδικτυακή βοήθεια*. Ανακτήθηκε στις 2 Ιουνίου 2025, από <https://docs.izotope.com/ozone11/en/index.html>

Katz, B. (2014). *Mastering audio: The art and the science* (3η έκδ.). Focal Press.

Kellaris, J. J., & Kent, R. J. (1991). Exploring tempo and modality effects on ad processing. *Advances in Consumer Research*, 18, 243–249.

Kennan, K. (1994). *Αντίστιξη: Με βάση την πρακτική του 18ου αιώνα*. Εκδόσεις Σείστρον.

Lehman, F. (2013). Hollywood Cadences: Music and the Structure of Cinematic Expectation. *Music Theory Online*, 19(4).

MacInnis, D. J., & Park, C. W. (1991). The differential role of characteristics of music on high- and low-involvement consumers' processing of ads. *Journal of Consumer Research*, 18(2), 161–173.

Nielsen, N. (2015). *The role of music in advertising*. Nielsen Insights.

Persichetti, V. (1961). *Twentieth-century harmony: Creative aspects and practice*. W. W. Norton & Company.

Raja, S., et al. (2021). Music and advertising: The impact of musical congruity on brand attitude. *Journal of Marketing Communications*, 27(6), 604–620.

Savage, S. (2014). *Mixing and mastering in the box: The guide to making great mixes and final masters on your computer*. Oxford University Press.

Senior, M. (2018). *Mixing secrets for the small studio* (2nd ed.). Routledge.

Silvestri, A. (Composer). (2004). *The Polar Express* [Motion picture soundtrack]. Warner Bros. Pictures.

Spitfire Audio Holdings Ltd. (2025, March). *Colossus re-scoring competition*. Spitfire Audio. Retrieved June 18, 2025, from Spitfire Audio website: <https://www.spitfireaudio.com/colossusrescore>

Williams, J. (1997). *Star Wars suite for orchestra* [Sheet Music]. Hal Leonard.

BINTEO

Audio Imperia. (2025, June 10). *5 ESSENTIAL SKILLS for Orchestral Mockups (We Learned the ...)* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=e4GvpTbQxDg>

Call of Duty. (2014, Απρίλιος). *Call of Duty: Advanced Warfare Release Trailer* [Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=sFu5qXMuaJU>

NASA. (1994). *NASA 25th Anniversary Show, Segment 09* [Video]. The Open Video Project. <https://open-video.org/details.php?videoid=354>

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

BINTEO ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ 2 ΝΤΟΚΙΜΑΝΤΕΡ NASA: https://youtu.be/_4w46PkPu9E?si=0YDwbdDBMtuxVISz

BINTEO ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ 3 ΔΙΑΦΗΜΙΣΤΙΚΟ TRAILER ΑΠΟ VIDEOGAME: <https://youtu.be/Dwd-wQ8OwV4?si=UbmF-Iuzx40wGL3z>

BINTEO ΚΕΦΑΛΑΙΟΥ 4 ΔΡΑΜΑΤΙΚΗ ΤΑΙΝΙΑ: <https://youtu.be/sjXr3NLjtn8>