ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΕΣΟΓΕΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΣΧΟΛΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας και Ακουστικής



ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

« Ηχητικός σχεδιασμός για την ταινία μικρού μήκους “ΤΟ ΧΩΡΙΟ” »

Παπασταθόπουλος Γεώργιος (ΤΑ1971)

Υπεύθυνος Καθηγητής : Νικόλας Βαλσαμάκης

ΡΕΘΥΜΝΟ 2025

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου Νικόλα Βαλσαμάκη για την βοήθεια και καθοδήγηση που μου διέθεσε καθ' όλη τη διάρκεια της εκπόνησης της πτυχιακής αυτής εργασίας. Τέλος, θα ήθελα να ευχαριστήσω όλους εκείνους που προσέφεραν και συνέβαλαν με τον οποιοδήποτε τρόπο, ώστε να ολοκληρωθεί αυτή η εργασία.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός της εργασίας αυτής είναι η ανάδειξη της ηχητικής επένδυσης της ταινίας μικρού μήκους κινουμένων σχεδίων “ΤΟ ΧΩΡΙΟ” (2010) σε σκηνοθεσία Στέλιου Πολυχρονάκη. Για την ολοκλήρωση της εργασίας ακολουθήθηκαν μία σειρά από στάδια που περιλαμβάνουν την χαρτογράφηση και ανάλυση των απαραίτητων ήχων σε εσωτερικούς αλλά και εξωτερικούς χώρους, τη δημιουργία πρωτότυπου ηχητικού σχεδιασμού και την επιμέρους δημιουργία ήχων με διάφορες τεχνικές σύνθεσης ήχου. Στη συνέχεια έγινε συγχρονισμός και ηχητικό μοντάζ πάνω στο υλικό του βίντεο. Το τελευταίο στάδιο ήταν η τελική μίξη καθώς και η διαδικασία του mastering.

Λέξεις κλειδιά : Ηχητικός σχεδιασμός, ηχητικά εφέ, κινούμενα σχέδια, μίξη ήχου, επεξεργασία ήχου, Ταινία μικρού μήκους.

Title: Sound design for the short film "THE VILLAGE"

ABSTRACT

This study aims to the creation of sound design for the animation of the short movie "The Village" (2010) by Stelios Polichronakis. This task was constituted through series of steps and procedures that include: classification and analysis of the various sounds that were used at each scene. The recording of these sounds took place at indoor and outdoor places using various recording techniques. Syncing and audio editing on the video footage. Creating original sound design and creating individual sounds through various sound synthesis techniques. Finally, the final mix and the audio mastering.

Keywords:

Sound Design, Sound Effects, animation, sound mixing, Sound Editing, Short film

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ……2

ΠΕΡΙΛΗΨΗ……..3

Λέξεις κλειδιά…….3

ABSTRACT……...4

Keywords…….4

ΕΙΣΑΓΩΓΗ……10

Α. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1…….11

1.1 Προ-παραγωγή (pre-production)

1.2 Παραγωγή (production)

1.3 Μετα-παραγωγή (post-production)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2……..18

2.1 Διηγητικός/ Μη διηγητικός (Diegetic / Non–diegetic)

i) Διηγητικός ήχος (Diegetic Sound) ii) Μη διηγητικός ήχος (Non-diegetic sound)

2.2 Επιπλέον κατηγοριοποίηση του ήχου στον κινηματογράφο

2.2.1 Φωνές- Αφήγηση

2.2.2 Μουσική

2.2.3 Ηχητικά εφέ (Sound effects)

2.2.3.1 Στοχευμένα (Hard/ Spot effects)

2.2.3.2 Foley

α) βηματισμός

β) ρουχισμός

γ) αλληλεπίδραση με αντικείμενα

2.2.3.3 Ατμόσφαιρες (Ambience)

2.2.3.3.1 Τόνος δωματίου (Room Tone)

2.2.3.4 Εφέ ηχητικού σχεδιασμού (Sound design effects)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3……...……..24

Λίγα λόγια για την υπόθεση της ταινίας «Το Χωριό»

Β. ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4…….26

Ηχογράφηση, Επεξεργασία – Συγχρονισμός, Μουσική επένδυση, Τελική μίξη, Mastering

4.1 Εξοπλισμός Ηχογράφησης

4.2 Ηχητική ανάλυση της ταινίας

4.3 Διαδικασία ηχογράφησης

4.3.1 Ηχογράφηση ήχων foley

4.3.2 Ηχογράφηση φωνών

4.3.3 Ηχογράφηση ήχου ατμόσφαιρας (ambience)

4.4 Εξοπλισμός επεξεργασίας και συγχρονισμού

4.5 Διαδικασία επεξεργασίας και συγχρονισμού

4.6 Η διαδικασία της τελικής μίξης

4.7 Η διαδικασία του mastering

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5……32

Περιγραφή των μερών της ταινίας

5.1 Μέρος 1ο (00:00:00 – 00:34:18)

5.1.1 Περιγραφή της ατμόσφαιρας

5.1.2 Ηχητικά εφέ

5.2 Μέρος 2ο (00:34:18 – 02:00:26)

5.2.1 Περιγραφή της ατμόσφαιρας

5.2.2 Ηχητικά εφέ

5.3 Μέρος 3ο (02:00:27 – 03:32:39)

5.3.1 Περιγραφή της ατμόσφαιρας

5.3.2 Ηχητικά εφέ

5.4 Μέρος 4ο (03:32:39 – 05:46:05)

5.4.1 Περιγραφή της ατμόσφαιρας

5.4.2 Ηχητικά εφέ

5.5. Μέρος 5ο (05:46:06 – 06:43:28)

5.5.1 Περιγραφή της ατμόσφαιρας

5.5.2 Ηχητικά εφέ 7

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6..... 54

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7..... 63

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1 65

Πίνακας 1 : τα μέρη της ταινίας και οι ηχητικές τους ανάγκες 66

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2 67

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ – ΠΗΓΕΣ..... 68

5.6 Μέρος 6ο (06:49:08 – 09:40:26)

5.6.1 Περιγραφή της ατμόσφαιρας

5.6.2 Ηχητικά εφέ

5.7 Μέρος 7ο (09:40:26 – 10:26:11)

5.7.1 Περιγραφή της ατμόσφαιρας

5.7.2 Ηχητικά εφέ

5.8 Μέρος 8ο (10:26:11 – 14:21:00)

5.8.1 Περιγραφή της ατμόσφαιρας

5.8.2 Ηχητικά εφέ

Φωτογραφικό υλικό

ΛΙΣΤΑ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικόνα 1 Διάγραμμα ροής και μίξης……16

Εικόνα 2 Οι τρεις τεχνικοί που αναλαμβάνουν την μίξη……..17

Εικόνα 3 Owen Wilson……20

Εικόνα 4 Ηχογράφηση ορχήστρας για τη μουσική επένδυση ταινιών……..21

Εικόνα 5 Jack Folley……22

Εικόνα 6 Studio ηχογράφησης folley ……23

Εικόνα 7 ηχογράφηση ατμόσφαιρας σε εξωτερικό χώρο…….. 24

Εικόνα 8 Zoom F4 …… 26

Εικόνα 9 focusrite 2i4……27

Εικόνα 10 goldenage pre-73……27

Εικόνα 11 akg 1000 ……27

Εικόνα 12 sennheiser mkh416……27

Εικόνα 13 beyerdynamic dt770……28

Εικόνα 14 genelec 8030……28

Εικόνα 15 cubase 12 pro…… 28

Εικόνα 16 technics SL1200……28

Εικόνα 17 στιγμιότυπο 1ο μέρος ……32

Εικόνα 18 Ηχογράφηση σκαμπό να τρίζει……34

Εικόνα 19 Στιγμιότυπα απ' το 2ο μέρος……35

Εικόνα 20 Ηχογράφηση βηματισμού……36

Εικόνα 21 Ηχογράφηση κινήσεων γράμματος……36

Εικόνα 22 Ηχογράφηση ήχων ρούχων……37

Εικόνα 23 Επεξεργασία ήχου για τρίζιμο……37

Εικόνα 24 Στιγμιότυπο 3ου μέρους……38

Εικόνα 25 Ηχογράφηση φυσήματος……40

Εικόνα 26 Ηχογράφηση ανάσας……40

Εικόνα 27 Στιγμιότυπο 4ο μέρος……41

Εικόνα 28 Ηχογράφηση χτυπήματος……42

Εικόνα 29 Στιγμιότυπο 5ο μέρος……43

Εικόνα 30 Στιγμιότυπο 6ο μέρος……45

Εικόνα 31 Στιγμιότυπο 7ο μέρος……47

Εικόνα 32 Στιγμιότυπο 8ο μέρος……48

Εικόνα 33 φίλτρο main ambience……49

Εικόνα 34 απεικόνιση indoor ambience……50

Εικόνα 35 door EQ……50

Εικόνα 36 main ambience EQ……51

Εικόνα 37 fakelos EQ……51

Εικόνα 38 wind indoor EQ……52

Εικόνα 39 wind village EQ……52

Εικόνα 40 footsteps outdoor EQ……53

Εικόνα 41 footsteps rock EQ……53

Εικόνα 42 door open EQ……54

Εικόνα 43 karekkla EQ……..54 Εικόνα 44 aeras EQ……55

Εικόνα 45 PATZOURI EQ……55

Εικόνα 46 vinyl crackle EQ……56

Εικόνα 47 Συνολική απεικόνιση DAW……57

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η ηχητική επένδυση της stop-motion animation ταινίας μικρού μήκους “Το χωριό” (2010) σε σκηνοθεσία Στέλιου Πολυχρονάκη και παραγωγή από το ελληνικό κέντρο κινηματογράφου. Η διάρκεια της ταινίας είναι 14’ και 23’’. Η ηχητική επένδυση αποτελείται από ήχους οι οποίοι ηχογραφήθηκαν ή βρέθηκαν και προστέθηκαν κατόπιν αδυναμίας εύρεσης πηγής προς ηχογράφηση. Μέσα στο κείμενο παρουσιάζονται όλα τα βήματα που ακολουθήθηκαν για την ηχητική επένδυση της εν λόγω ταινίας. Αρχικά γίνεται μια ιστορική αναδρομή και ανάπτυξη επί των μεθόδων Foley ,ενώ στη συνέχεια αναφέρεται ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για τις ηχογραφήσεις. Κατόπιν αναλύεται σχολαστικά βήμα-βήμα η μέθοδος και τα μέσα που χρησιμοποιήθηκαν για την επένδυση της κάθε ηχητικής πηγής αλλά και η επεξεργασία αυτών δια την αποπεράτωση της ηχητικής επένδυσης.

Ο σημαντικότερος στόχος της εργασίας αυτής , είναι η μελέτη πάνω στο αντικείμενο του ηχητικού σχεδιασμού μιας ταινίας με επαγγελματικές προδιαγραφές. Η τεχνοτροπία που ακολουθήθηκε ήταν εφάμιλλη με τα επαγγελματικά στάνταρ της βιομηχανίας του κινηματογράφου καθώς και ο εξοπλισμός χαρακτηρίζεται ως υψηλών προδιαγραφών.

Για την εκπόνηση της εργασίας αυτής, σημαντική προϋπόθεση ήταν ορισμένες γνώσεις πάνω στη φύση του ήχου γενικότερα, αλλά και στον τρόπο λειτουργίας κάποιων εργαλείων ηχογράφησης, επεξεργασίας και δημιουργίας ήχων. Στα πλαίσια του κειμένου, οι βασικές γνώσεις και λειτουργίες θεωρούνται ως δεδομένες και γι' αυτό δεν θα ακολουθήσει ιδιαίτερη ανάλυση. Αντιθέτως, θα παρουσιαστεί ο τρόπος με τον οποίο χρησιμοποιήθηκαν κάποια εργαλεία, προκειμένου να παραχθεί το τελικό επιθυμητό αποτέλεσμα.

Στο 1ο κεφάλαιο, γίνεται αναφορά στα στάδια που διέπουν μία ταινία για τη δημιουργία της. Πιο συγκεκριμένα, γίνεται εστίαση στο ηχητικό κομμάτι μιας κινηματογραφικής παραγωγής και στις αρμοδιότητες που προκύπτουν.

Στο κεφάλαιο 2, παρουσιάζονται και αναλύονται οι κατηγορίες του ήχου σε μια οπτικοακουστική παραγωγή.

Στο 3ο κεφάλαιο γίνεται μια μικρή ανάλυση στην υπόθεση και την τροπή της ταινίας Εν συνεχεία στο 4ο κατά σειρά κεφάλαιο γίνεται ανάλυση των μεθόδων και διαδικασιών της ηχογράφησης , αλλά και της επεξεργασίας , της μίξης , του mastering ενώ ακόμα αναφέρονται οι τρόποι εξαγωγής του αρχείου ώστε να διατηρεί υψηλή ποιότητα ήχου.

Τέλος, στο 5ο και τελευταίο κεφάλαιο παρουσιάζονται και αναλύονται τα μέρη της ταινίας συνδυαστικά με την επεξήγηση των ηχητικών εφέ που χρησιμοποιήθηκαν για να αναπαραστήσουν τα ηχητικά γεγονότα της δράσης της κάθε σκηνής. Επιπροσθέτως αναφέρονται κάποια αξιοσημείωτα ηχητικά εφέ όπως και η επεξεργασία αυτών.

Α. ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Τα στάδια του ήχου σε μια κινηματογραφική ταινία.

Τα στάδια τα οποία ακολουθούνται σε μια κινηματογραφική ταινία είναι τρία:

- **Προ-παραγωγή (pre-production)**
- **Παραγωγή (production)**
- **Μετα-παραγωγή (post-production)**

1.1 Προ-παραγωγή (pre-production)

Κατά τη διάρκεια της προ-παραγωγής γίνεται όλη η απαραίτητη οργάνωση και ο σχεδιασμός της παραγωγής. Σε αυτό το σημείο, προετοιμάζεται το σενάριο και οι υπόλοιπες διαδικασίες προκειμένου να γίνουν στα επόμενα στάδια εικόνα και ήχος. Οι επικεφαλής του ήχου βρίσκονται σε συνεννόηση με τον παραγωγό και τον σκηνοθέτη, με σκοπό να καλύψουν όσο γίνεται περισσότερο τις προκλήσεις, καθώς και τα απρόοπτα που μπορεί να συμβούν κατά το γύρισμα.

1.2 Παραγωγή (production)

Στο στάδιο της παραγωγής ξεκινάει η υλοποίηση των γυρισμάτων. Στη διαδικασία αυτή, πλήρη έλεγχο έχει ο σκηνοθέτης της ταινίας. Στο τομέα του ήχου, σε ένα τυπικό συνεργείο παραγωγής, υπάρχουν τρεις αρμοδιότητες

- τεχνικός μίξης ήχου (sound mixer)
- μπούμαν (boom operator)
- γενικός βοηθός (cable man)

Ο τεχνικός μίξης του ήχου (sound mixer) είναι ο επικεφαλής του τμήματος του ήχου και είναι υπεύθυνος για τη ποιότητα των ηχογραφήσεων κατά το γύρισμα. Επειδή οι ανάγκες ποικίλουν ανάλογα το μέγεθος της παραγωγής, είναι εκείνος ο οποίος θα επιλέξει τον εξοπλισμό που θα χρειαστεί, καθώς και τις ρυθμίσεις του εξοπλισμού με σκοπό το καλύτερο δυνατό αποτέλεσμα. Ένα ακόμη πολύ σημαντικό κομμάτι της

δουλειάς του είναι οι ηχητικές σημειώσεις μέσα στις ηχογραφήσεις, οι οποίες αργότερα θα βοηθήσουν για την επεξεργασία της εικόνας αλλά και του ήχου (Yewdall 2012).

Όσον αφορά τον μπούμαν (boom operator), προσφέρει μια πραγματικά πολύ σημαντική δουλειά. Είναι το άτομο το οποίο θα τοποθετήσει και πολλές φορές θα κρύψει τα μικρόφωνα ή τους πομπούς για τα ασύρματα μικρόφωνα στους ηθοποιούς. Αυτό συνεπάγεται πολύ καλή επικοινωνιακή ικανότητα και διπλωματία από μέρους του. Επίσης, είναι το άτομο που κρατάει το μικρόφωνο το οποίο βρίσκεται συνήθως πάνω από τους ηθοποιούς και τις κάμερες. Συνεπώς είναι υπεύθυνος έτσι ώστε τα μικρόφωνα και οι σκιές τους να βρίσκονται εκτός των ορίων του κάδρου που ορίζουν οι κάμερες (Yewdall 2012).

Τέλος, ο γενικός βοηθός (cable man) είναι γνωστός επίσης με την ονομασία "τρίτος άνθρωπος" (third man). Αρμοδιότητά του είναι να βοηθάει τον μπούμαν και να τον κατευθύνει όταν πραγματοποιείται γύρισμα στο οποίο η κίνηση είναι απαραίτητη. Είναι το άτομο το οποίο εντοπίζει τα προβλήματα πριν δημιουργηθούν και κρατά τον εξοπλισμό λειτουργικό και τακτοποιημένο (Yewdall 2012).

1.3 Μετα-παραγωγή (post-production)

Στο στάδιο της μετα-παραγωγής, η ταινία αρχίζει να παίρνει τελική μορφή. Αρχικά γίνεται η επιλογή του υλικού που θα χρησιμοποιηθεί από τα γυρίσματα. Σε μια τυπική μετρίου μεγέθους παραγωγή, τη συνέχεια αναλαμβάνουν οι εξής:

- Γενικός επιβλέπων του ήχου (Supervising sound editor)
- Πρώτος βοηθός του γενικού επιβλέποντα του ήχου (First assistant sound editor)
- Τεχνικός ηχητικού σχεδιασμού (Sound designer)
- Υπεύθυνος διαλόγων (Dialogue supervisor)
- Υπεύθυνος ADR (ADR supervisor)
- Τεχνικός ηχητικών εφέ (Sound effects editor)
- Υπεύθυνος foley (Foley supervisor)
- Ειδικός foley (Foley artist)

• Υπεύθυνος μουσικής (Music supervisor)

• Τεχνικός της μουσικής επεξεργασίας (Music editor)

Η δουλειά του γενικού επιβλέποντα (supervising sound editor) είναι η εποπτεία όλων των τμημάτων του ήχου κατά τη διαδικασία της μετα-παραγωγής. Δουλεύει μαζί με τον σκηνοθέτη, τον υπεύθυνο της εικόνας και τους παραγωγούς της ταινίας. Είναι πολύ σημαντική η αισθητική του απέναντι στον ήχο, καθώς είναι εκείνος ο οποίος θα αναδείξει ή θα υποβαθμίσει το τελικό ηχητικό αποτέλεσμα. Αρμοδιότητά του επίσης είναι η επιλογή του υπόλοιπου συνεργείου που αποτελείται από τους προαναφερθέντες, καθώς και το πρόγραμμα των διαδικασιών που θα ακολουθήσουν σε όλο το στάδιο της μετα-παραγωγής (Yewdall 2012).

Ο βοηθός του γενικού επιβλέποντα του ήχου (first assistant sound editor) είναι το μυστικό όπλο του πρώτου στη μάχη για οργάνωση και τεχνική πειθαρχία. Είναι ο συνδετικός κρίκος με το τμήμα της εικόνας. Όλο το οπτικό υλικό περνάει πρώτα απ' τα χέρια του και αφού το αξιολογήσει φτάνει στους τεχνικούς του ήχου για να συνεχιστεί η ροή της μετα-παραγωγής. Είναι δηλαδή το οργανωτικό θεμέλιο που πάνω του βασίζεται ολόκληρη η ηχητική δημιουργία (Yewdall 2012).

Ο σχεδιαστής ήχων (sound designer) έχει ως ειδικότητα τη δημιουργία πρωτότυπων ηχητικών εφέ. Η αναγκαιότητα του να υπάρχει σε μια παραγωγή καθιερώθηκε στα τέλη του 1980. Μέχρι τότε αναλάμβανε ο πρώτος να φέρει εις πέρας το κομμάτι της δημιουργίας του (Yewdall 2012).

Σε κάποιες κινηματογραφικές παραγωγές, ο υπεύθυνος διαλόγων (dialog supervisor) αποκαλείται και co-supervising sound editor ή ADR supervisor. Σύμφωνα με τους τίτλους αυτούς, η δουλειά του είναι μεγάλης σημασίας. Τα ηχητικά εφέ και η μουσική μπορεί να χρησιμοποιηθούν ή και να απορριφθούν κατά τη διάρκεια της μίξης, οι διάλογοι όμως των πρωταγωνιστών δεν μπορούν να αλλάξουν. Ως εκ τούτου, δίνεται μεγάλη προσοχή στη προετοιμασία των διαλόγων, είτε χρησιμοποιώντας τις αρχικές ηχογραφήσεις που έγιναν κατά το γύρισμα, είτε με τη χρήση Αυτόματης Αντικατάστασης Διαλόγων (Automated Dialogue Replacement - ADR ή Automated Dialogue Recording). Θα πρέπει λοιπόν η επεξεργασία να είναι άψογη, έτσι ώστε το κοινό να μην αντιλαμβάνεται την οποιαδήποτε διαδικασία επεξεργασίας. Αυτήν την αρμοδιότητα αναλαμβάνει ο υπεύθυνος διαλόγων (Yewdall 2012). Ο υπεύθυνος ADR

(ADR supervisor) έχει μια θέση στη μετα-παραγωγή η οποία είναι ίσως η μοναδική που έχει άμεση επαφή με ηθοποιούς. Πολλές φορές οι ηχογραφήσεις των διαλόγων κατά το στάδιο της παραγωγής παρουσιάζουν τεχνικά προβλήματα και πρέπει να επαναηχογραφηθούν σε studio. Στο σημείο αυτό αναλαμβάνει ο προαναφερόμενος τεχνικός (Yewdall 2012). Χωρίς τους θορύβους και τους ήχους που συνοδεύουν κάθε δράση, μια ταινία θα υστερούσε κατά πολύ της πραγματικότητας όσον αφορά τις προσδοκίες και τις ανάγκες που έχει το κοινό προκειμένου η κινηματογραφική εμπειρία να είναι ολοκληρωμένη.

Ένας τεχνικός ηχητικών εφέ (sound effects editor) αναλαμβάνει να δημιουργήσει, να ηχογραφήσει ή να επεξεργαστεί όλα αυτά τα αναγκαία ηχητικά εφέ, τα οποία ή θα αντικαταστήσουν κακές ηχογραφήσεις που έγιναν κατά το στάδιο της παραγωγής, ή θα χρησιμοποιηθούν συμπληρωματικά στο ηχητικό περιβάλλον. Ο τεχνικός ηχητικών εφέ λειτουργεί επίσης υπό τη διεύθυνση του πρώτου (Yewdall 2012).

Ένας υπεύθυνος foley (foley supervisor) κρατάει σημειώσεις με τα σημεία που χρειάζονται ηχητικά εφέ τύπου foley. Βοηθάει δηλαδή περισσότερο στην οργάνωση για τη δημιουργία τους. Τις αρμοδιότητές του, πολλές φορές ανάλογα την παραγωγή, αναλαμβάνει ο γενικός επιβλέποντας, ή ο τεχνικός των ηχητικών εφέ (Yewdall 2012).

Ο ειδικός foley (foley artist) θα έλεγε κανείς ότι είναι ο "αφανής ήρωας" μιας κινηματογραφικής παραγωγής. Λειτουργεί σαν ηθοποιός ο οποίος όμως αναλαμβάνει να αναπαραστήσει και να δημιουργήσει τα ηχητικά εφέ τύπου foley τα οποία είναι 23 αναγκαία για μια ταινία. Δουλεύει σε ένα foley stage και έχει στην κατοχή του αναρίθμητα καθημερινά αντικείμενα με τα οποία μπορεί να αναπαράγει ή να προσομοιάζει ήχους που συνδέονται με τους χαρακτήρες της ταινίας. Η επιλογή της μουσικής που θα χρησιμοποιηθεί, καθώς και οι διαδικασίες που χρειάζονται για τα πνευματικά δικαιώματα, είναι δουλειά του υπεύθυνου μουσικής (music supervisor). Επιβλέπει επίσης όλη τη διαδικασία που ακολουθεί το μουσικό κομμάτι της ταινίας. Δουλεύει με το σκηνοθέτη και είναι υπεύθυνος για την εύρεση του κατάλληλου συνθέτη και του τεχνικού της μουσικής επεξεργασίας (music editor) (King 2015).

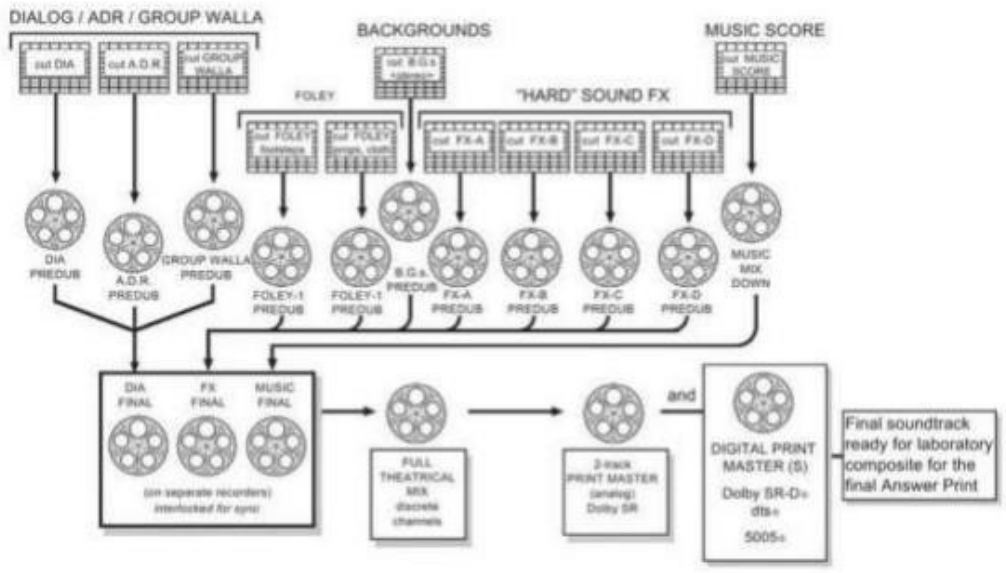
Με τη σειρά του, ο τεχνικός της μουσικής επεξεργασίας (music editor) είναι υπεύθυνος για την επεξεργασία όλων των αρχείων μουσικής που θα συνθέσουν μια ταινία. Δουλεύει σε συνεργασία με τον συνθέτη, τον σκηνοθέτη, τον παραγωγό και τον

υπεύθυνο μουσικής. Σημειώνει τα σημεία στα οποία θα τοποθετηθεί μουσική και βοηθάει τον συνθέτη, με τη δημιουργία του. Δεν επιβλέπει τον συνθέτη παρά μόνο του δίνει όλες τις πληροφορίες που χρειάζεται, όπως η διάρκεια της σκηνής, το tempo και λειτουργεί ως συνδετικός κρίκος, μεταξύ του προσωπικού της μετα-παραγωγής και των μουσικών. Παρακολουθεί επίσης τη διαδικασία των ηχογραφήσεων και μετά την ολοκλήρωση όλων των προαναφερθέντων ενεργειών, συνεργάζεται με τον τεχνικό που θα κάνει την τελική μίξη (King 2015). Το τελευταίο στάδιο της μετα-παραγωγής είναι η τελική μίξη. Αρχικά γίνεται η μίξη των επιμέρους στοιχείων που αποτελούν διάφορα ηχητικά γεγονότα. Για παράδειγμα, αν ένα ηχητικό εφέ αποτελείται από πολλά κανάλια ήχου, γίνεται η μεταξύ τους μίξη και η επαναηχογράφηση σε ένα νέο κανάλι. Η διαδικασία αυτή ονομάζεται predubbing. Στη συνέχεια, για τα επιμέρους στοιχεία ανάλογα με το είδος τους (διάλογοι-ομιλίες, ηχητικά εφέ και μουσική) γίνεται εκ νέου μίξη και επαναηχογράφηση και προκύπτουν τα τελικά αρχεία ήχου για την τελική μίξη. Αυτή η διαδικασία ονομάζεται dubbing.

Η εικόνα 1.1 δείχνει ένα τυπικό διάγραμμα ροής της προετοιμασίας για την τελική μίξη (Yewdall, 2012, p491). Μετέπειτα, για να υλοποιηθεί και το τελικό στάδιο της μίξης, αναλαμβάνουν τρεις τεχνικοί ήχου, οι οποίοι έχουν ως εξής:

- Επικεφαλής τεχνικός μίξης ήχου (Head mixer)
- Τεχνικός μίξης ηχητικών εφέ (Effects mixer)
- Τεχνικός μίξης μουσικής (Music mixer)

Αυτοί οι τρεις τεχνικοί δουλεύουν ταυτόχρονα σε μία κονσόλα, η οποία ουσιαστικά αποτελείται από τρία ανεξάρτητα μεταξύ τους κομμάτια και ο κάθε ένας τους είναι υπεύθυνος για τον δικό του τομέα και τον τρόπο που θα δουλέψει.



Εικόνα 1 διάγραμμα ροής προετοιμασίας και μίξης

Ο επικεφαλής τεχνικός μίξης ήχου (head mixer), που επίσης τις περισσότερες φορές είναι και ο τεχνικός μίξης διαλόγων (dialog mixer), κάθεται στο κέντρο. Από φυσικής άποψης, η θέση του στο χώρο, του δίνει τη δυνατότητα να έχει καλύτερο έλεγχο. Δίνει επίσης οδηγίες στα άλλα δύο μέλη, μιας και έχει τον τελικό λόγο για την ισορροπία της τελικής μίξης. Τις περισσότερες φορές, είναι παρών στην προηγούμενη διαδικασία του predubbing. Μια επίσης πολύ συνηθισμένη ονομασία είναι re-recording mixer (Yewdall 2012).

Συνήθως, στα δεξιά του επικεφαλής τεχνικού της μίξης (head mixer), κάθεται ο τεχνικός μίξης των ηχητικών εφέ (effects mixer). Σε πρώτο στάδιο, βοηθάει τον τεχνικό μίξης διαλόγων (dialog mixer) στη διαδικασία του predubbing. Στη συνέχεια, με τη βοήθεια του επικεφαλής τεχνικού (head mixer), γίνεται η ίδια διαδικασία για τα ηχητικά εφέ. Τέλος, αναλαμβάνει τη τελική μίξη των εφέ, η οποία είναι και η κύρια αρμοδιότητά του (Yewdall 2012).

Στα αριστερά, βρίσκεται ο τεχνικός μίξης της μουσικής (music mixer). Σπάνια βρίσκεται στη διαδικασία του predubbing, πολλές φορές όμως συνηθίζεται να είναι το άτομο το οποίο θα κάνει τις μίξεις της πρωτότυπης μουσικής για την ταινία. Κύρια αρμοδιότητά του είναι το μουσικό κομμάτι στην τελική μίξη (Yewdall 2012).



Εικόνα 2 οι τρείς τεχνικοί που αναλαμβάνουν την μίξη

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

Οι κατηγορίες του ήχου στις ταινίες

Ο ήχος σε μια κινηματογραφική ταινία, μπορεί να χωριστεί σε δύο βασικές κατηγορίες. Ο διαχωρισμός εξαρτάται απ' το αν παράγεται εντός της δράσης μιας σκηνής ή όχι. Έτσι, σύμφωνα με τον Sonnenschein (2001), ένας ήχος μπορεί να είναι διηγητικός (diegetic sound) ή μη διηγητικός (non-diegetic sound) αντίστοιχα.

2.1 Διηγητικός/ Μη διηγητικός (Diegetic / Non–diegetic)

i) Διηγητικός ήχος (Diegetic Sound)

Διηγητικοί ονομάζονται οι ήχοι που προέρχονται από μια πηγή την οποία μπορούμε να διακρίνουμε στην οθόνη ή είναι παρούσα στη δράση της σκηνής. Με τη σειρά τους οι διηγητικοί ήχοι (diegetic sounds) μπορούν να χωριστούν σε δύο υποκατηγορίες, τους on screen και τους off screen, ανάλογα με το αν βρίσκονται εντός ή εκτός της εικόνας αντίστοιχα. Συχνά εμφανίζεται κι ο όρος πραγματικός ήχος (actual sound) για να περιγράψει την ίδια κατηγορία. Τέτοια παραδείγματα ήχων είναι:

- Διάλογοι χαρακτήρων σε συγχρονισμό με την κίνηση των χειλιών.
- Ήχοι που δημιουργούνται από αντικείμενα εντός της δράσης της σκηνής (π.χ. πόρτες, βήματα, αυτοκίνητα) Θόρυβος βάθους
- Κίνηση εκτός δωματίου
- Στοιχεία της φύσης (βροχή, κεραυνοί κλπ).

ii) Μη διηγητικός ήχος (Non-diegetic sound)

Είναι οι ήχοι που παράγονται από πηγές οι οποίες δεν είναι διακριτές στη οθόνη, αλλά ούτε και κατά τη διάρκεια δράσης μιας σκηνής. Ένας τέτοιος ήχος λειτουργεί ως ερμηνευτικό στοιχείο και καθοδηγεί τον ακροατή προς ένα συγκεκριμένο συναίσθημα. Παραδείγματα τέτοιων ήχων:

- Σχολιασμός αφηγητή.

- Ηχητικά εφέ τα οποία προστίθενται για να ενισχύσουν το συναισθηματικό περιεχόμενο.
- Μουσική.

2.2 Επιπλέον κατηγοριοποίηση του ήχου στον κινηματογράφο

Ανεξάρτητα όμως από τις παραπάνω κατηγορίες, ο ήχος στον κινηματογράφο μπορεί να κατηγοριοποιηθεί σε επιπλέον τρεις κατηγορίες:

- Φωνές (διάλογοι, αφήγηση)
- Μουσική
- Ηχητικά εφέ

2.2.1 Φωνές- Αφήγηση

Στην κατηγορία αυτή ανήκουν οι ομιλίες της ταινίας, είτε μέσω αφήγησης, είτε μέσω των διαλόγων. Καθώς αποτελεί ένα απ' τα σημαντικότερα κομμάτια του ήχου σε μια ταινία, πολλοί μηχανικοί ήχου ξεκινούν να "χτίζουν" τις σκηνές με βάση τις φωνές. Τις περισσότερες φορές, εάν αυτό βέβαια είναι εφικτό, δεν χρησιμοποιούνται οι ηχογραφήσεις των διαλόγων κατά τη λήψη. Είναι κοινή πρακτική να πραγματοποιείται αυτόματη αντικατάσταση διαλόγων (ADR- Automated Dialogue Replacement ή Automated Dialogue Recording). Ο ηθοποιός καλείται να αναπαράγει συγχρονισμένα τις ομιλίες προς αντικατάσταση βλέποντας παράλληλα την εικόνα. Εάν αυτό γίνει σωστά και με σωστό συγχρονισμό (lip syncing), τότε το αποτέλεσμα μπορεί να είναι απόλυτα ρεαλιστικό. Οι χώροι που χρησιμοποιούνται για την παραπάνω διαδικασία είναι ειδικά διαμορφωμένοι προσφέροντας χαμηλό χρόνο αντήχησης και θόρυβο βάθους.



Εικόνα 3 Ο Owen Wilson ηχογραφώντας την φωνή του Κεραυνού Μακουίν για την ταινία κινουμένων σχεδίων "Cars"

2.2.2 Μουσική

Στην κατηγορία της μουσικής ανήκει η οποιαδήποτε μουσική υπόκρουση, είτε αυτή είναι κάποια τραγούδια που ακούγονται στο υπόβαθρο, είτε είναι μουσική που λειτουργεί βοηθητικά σε μία σκηνή. Πριν από την εμφάνιση της ομιλίας στον κινηματογράφο, οι ταινίες είχαν μουσική. Ανάλογα με το μέγεθος του θεάτρου, υπήρχε και η αντίστοιχη ορχήστρα που καλούνταν να συμπληρώσει την ταινία με τη μουσική της ή ακόμη και να αναπαραστήσει κάποια ηχητικά εφέ. Οι μεγαλύτερες κινηματογραφικές παραγωγές είχαν δικές τους μουσικές συνθέσεις κι έπειτα ξεκίνησε να γράφεται μουσική αποκλειστικά για την εκάστοτε ταινία. Η μουσική είναι εξίσου σημαντική με τον υπόλοιπο ηχητικό σχεδιασμό καθώς μπορεί να ενισχύσει συναισθηματικά μία σκηνή και να την ολοκληρώσει.



Εικόνα 4 Ηχογράφηση ολόκληρης ορχήστρας για τη μουσική επένδυση ταινιών

2.2.3 Ηχητικά εφέ (Sound effects)

Τα ηχητικά εφέ είναι όλοι οι ήχοι μιας ταινίας, εκτός από τις κατηγορίες που προαναφέρθηκαν (ομιλίες, μουσική). Χρησιμοποιούνται για να αποδώσουν ρεαλισμό ή ακόμη και συναισθηματισμό. Τα ηχητικά εφέ χωρίζονται σε τέσσερις κατηγορίες:

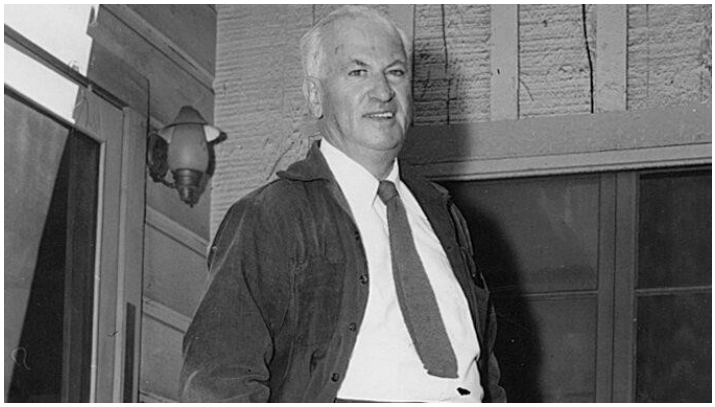
- στοχευμένα (Hard/Spot effects)
- τύπου foley (Foley sound effects)
- τύπου ατμόσφαιρας (Background effects)
- ηχητικού σχεδιασμού (Sound design effects)

2.2.3.1 Στοχευμένα (Hard/ Spot effects)

Ο όρος αυτός καλύπτει μεμονωμένα ηχητικά εφέ που σχετίζονται με μία μόνο πηγή (π.χ. ένα αεροπλάνο, μια πόρτα, ένα μηχάνημα κλπ). Ως επί τω πλείστων, βρίσκονται σε συγχρονισμό με μια δράση η οποία βρίσκεται εντός της οθόνης, αλλά πολλές φορές χρησιμοποιούνται για να αποδώσουν μια δράση εκτός. Μπορούν επίσης να χρησιμοποιηθούν μη ρεαλιστικά, για παράδειγμα ο ήχος μιας έκρηξης μπορεί να τοποθετηθεί με σκοπό να αναπαραστήσει τον ήχο ενός παλιρροϊκού κύματος.

2.2.3.2 Foley

Η ονομασία των ειδικών εφέ τύπου foley, δόθηκε απ' τον δημιουργό και καινοτόμο στον συγκεκριμένο τομέα του ήχου, τον Jack Foley (1891-1967). Πρόκειται για την τέχνη του σχεδιασμού και της ηχογράφησης ηχητικών εφέ σε συγχρονισμό με την εικόνα. Ο ειδικός Foley (foley artist) είναι εκείνος ο οποίος καλείται να αναπαράγει τους ήχους που χρειάζονται για την ταινία, χρησιμοποιώντας διάφορα καθημερινά αντικείμενα και υλικά. Είναι πολύ σημαντική η συμβολή του, καθώς αποδίδει σε αρκετά μεγάλο βαθμό τον απαιτούμενο συναισθηματισμό



Εικόνα 5 Jack Folley

.

Οι βασικές κατηγορίες foley έχουν ως εξής:

- Βηματισμός.
- Ρουχισμός.
- Αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα.

α) Βηματισμός

Ο βηματισμός είναι η αναπαραγωγή των βημάτων των χαρακτήρων της ταινίας, είτε είναι εμφανείς στην οθόνη, είτε όχι. Στα studio ηχογράφησης foley, υπάρχουν ειδικά διαμορφωμένες επιφάνειες διαφόρων υλικών (πχ ξύλο, τσιμέντο, χώμα, πέτρες κλπ) πάνω στις οποίες ο εκάστοτε ειδικός foley (foley artist), με το κατάλληλο υπόδημα, μπορεί να αναπαράγει και να ηχογραφήσει τον βηματισμό του κάθε χαρακτήρα.

β) Ρουχισμός

Ο ρουχισμός είναι όλοι οι ήχοι που προκαλούνται από την ενδυμασία των χαρακτήρων. Ο ειδικός foley (foley artist) συνήθως χρησιμοποιεί κομμάτια από το υλικό της ενδυμασίας ή πολλές φορές χρησιμοποιεί τα ίδια ρούχα.

γ) Αλληλεπίδραση με τα αντικείμενα

Αυτή η κατηγορία είναι πιο ιδιαίτερη, καθώς περιέχει τους υπόλοιπους ήχους που ηχογραφούνται με σκοπό να μιμηθούν την αλληλεπίδραση του χαρακτήρα με το γύρω περιβάλλον. Τέτοια παραδείγματα είναι το άνοιγμα μιας πόρτας, τα χτυπήματα σε σκηνές μάχης ή ακόμα και πιο ακραίοι ήχοι όπως κόκαλα, αίμα, σκίσιμο σάρκας, πτώση ανθρώπων στο έδαφος κλπ.



Εικόνα 6 Ένα studio ηχογράφησης folley

2.2.3.3 Ατμόσφαιρες (Ambience)

Στην κατηγορία αυτή ανήκει ο θόρυβος του περιβάλλοντος στο οποίο διαδραματίζεται η κάθε σκηνή της ταινίας. Σύμφωνα με τον Viers (2008), ένα ηχητικό εφέ τύπου background, ορίζεται ο ήχος που γεμίζει το "κενό" σε μία σκηνή, δίνοντας την αίσθηση της τοποθεσίας και του περιβάλλοντα χώρου. Ανάλογα το χώρο, υπάρχουν διαφορετικά ηχητικά χαρακτηριστικά. Ένα αστικό περιβάλλον για παράδειγμα, θα είχε ήχους από αυτοκίνητα, την κίνηση ανθρώπων κ.α. Ενώ σε ένα περιβάλλον μακριά από πόλη αλλά κοντά στη φύση, θα είχε ήχους από πουλιά, ήχους των φυτών, του αέρα κλπ. Όταν γίνεται η ηχογράφηση μέσα σε ένα δωμάτιο, το αποτέλεσμα είναι ο λεγόμενος τόνος δωματίου (room tone). Κάποιοι ειδικοί του ήχου στις ταινίες, θεωρούν πως τα ηχητικά εφέ τύπου Foley, καθώς και οι ατμόσφαιρες, αποτελούν από μόνα τους δύο διαφορετικές κατηγορίες και δεν εντάσσονται στην πιο ευρεία κατηγορία των ηχητικών εφέ. Αυτό βέβαια αποτελεί μια διαφορετική προσέγγιση σε θεωρητικό επίπεδο, καθώς η διαδικασία με την οποία δημιουργούνται, επεξεργάζονται και χρησιμοποιούνται δεν αλλάζει καθόλου.

2.2.3.3.1 Τόνος δωματίου (Room Tone)

Το room tone είναι ο ήχος του δωματίου σε κατάσταση απόλυτης ηρεμίας. Βέβαια πρόκειται για ηχητικό υπόβαθρο χαμηλής στάθμης και όχι απόλυτης σιωπής. Ο θόρυβος του κάθε δωματίου έχει τα δικά του χαρακτηριστικά που δημιουργούνται είτε από εξωτερικούς παράγοντες είτε από εσωτερικούς, για παράδειγμα ο θόρυβος από ένα μηχάνημα που λειτουργεί εντός ή εκτός του χώρου. Ο θόρυβος δωματίου πρέπει να ταιριάζει με τον θόρυβο βάθους που

ακούγεται μαζί με τις λήψεις των διαλόγων, Γι' αυτό είναι τις περισσότερες φορές μονοφωνικός (mono) και καταγράφεται με το μικρόφωνο που γίνεται η ηχογράφηση του διαλόγου (Viers, 2008).



Εικόνα 7 Ηχογράφηση ατμόσφαιρας σε εξωτερικό χώρο

2.2.3.4 Εφέ ηχητικού σχεδιασμού (Sound design effects)

Με τον όρο αυτό περιγράφονται όλα αυτά τα ηχητικά εφέ τα οποία είναι αδύνατον να ηχογραφηθούν. Είναι εφέ τα οποία έχουν σχεδιαστεί και δημιουργηθεί μέσα σε κάποιο σύστημα πολυκάναλης ψηφιακής επεξεργασίας ήχου (DAW). Έχουν μεγάλο εύρος, καθώς μπορούν να χρησιμοποιηθούν για τον ήχο της πτώσης μιας καρφίτσας για παράδειγμα, μέχρι έναν ολόκληρο στρατό από μυθικά τέρατα (Viers 2008).

Β. ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

Λίγα λόγια για την ταινία «Το Χωριό»

Η ταινία μικρού μήκους «Το Χωριό» (2010), διάρκειας 14’24”, είναι ένα stop-motion animation film (στοπ καρέ), σε σκηνοθεσία του Στέλιου Πολυχρονάκη. Απέσπασε 2 βραβεία στο φεστιβάλ Δράμας, έχει συμμετάσχει σε πάνω από 20 διεθνή φεστιβάλ, ενώ είναι η πρώτη ελληνική ταινία που διαγωνίσθηκε στο φεστιβάλ του Annecy στη Γαλλία.

Η ταινία μας ταξιδεύει σ ένα γραφικό χωριό και σύντομα μας συστήνει τον πρωταγωνιστή της, του οποίου το όνομα μας είναι άγνωστο και εφεξής θα τον αναφέρουμε ως «Ιατρό» με βάση την ειδικότητα του. Τα γεγονότα της ταινίας διαδραματίζονται κατά κύριο λόγο σε ένα ερημωμένο χωριό αλλά και στο Ιατρείο του πρωταγωνιστή. Η ιστορία μας παίρνει σάρκα και οστά με τον ιατρό να δέχεται ένα χτύπημα στην πόρτα και να λαμβάνει ένα γράμμα, μέσα από το οποίο καλείται να προβεί άμεσα στο χωριό. Ευθύς αμέσως ο πρωταγωνιστής μας ξεκινάει το οδοιπορικό του προς το χωριό μέσα από μια διαδρομή που χαρακτηρίζεται από «ψυχρές» και «μοναχικές» εικόνες. Φτάνοντας, ο ιατρός έρχεται αντιμέτωπος με ένα χωριό ερημωμένο, με σπίτια και μαγαζιά εγκαταλελειμμένα, λες και η ζωή πάγωσε άξαφνα. Μέσα από τα πλάνα ποιητικού αλλά και μελαγχολικού κόσμου, παρουσιάζεται η σταδιακή εγκατάλειψη ενός παραδοσιακού χωριού. Ο ιατρός φαίνεται να επισκέπτεται αρκετά σπίτια, στη προσπάθειά του να βρει ποιος τον κάλεσε, αλλά μάταια. Στο πέρασμα του θα βρει πόρτες σπιτιών ανοιχτές που μοιάζουν να έχουν αφεθεί από καιρό στη μοίρα τους. Ο ίδιος θα προχωρήσει σε επιδιορθώσεις και στη συνέχεια θα καταλήξει στο καφενείο του χωριού όπου βρίσκει σημάδια προχωρημένης σήψης από φαγητό στο πάτωμα. Ανήμπορος να παράσχει τις υπηρεσίες του, μιας και το χωριό είναι

άδειο, επιστρέφει και πάλι στο ιατρείο του αποκαλύπτοντας μας ότι μόνο το πνεύμα του ιατρού ήταν αυτό που ακολουθούσαμε στην ταινία.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

Ηχογράφηση, Επεξεργασία- Συγχρονισμός, Μουσική επένδυση, Τελική μίξη, Mastering, τελικό στάδιο.

4.1 Εξοπλισμός ηχογράφησης

Είδος εξοπλισμού	**Εταιρεία**	**Μοντέλο**	**Φωτογραφία**
Φορητός Εγγραφέας	Zoom	F4	Εικόνα 8
Προ-ενισχυτής	Golden age	Pre 73	Εικόνα 10
Κάρτα ήχου	Focusrite	2i4	Εικόνα 9
Μικρόφωνα	AKG Sennheiser	1000 MKh416 (shotgun mic)	Εικόνα 11, Εικόνα 12
Πικάπ	Technics	SL 1200	Εικόνα 16
DAW	Steinberg	Cubase 12 pro	Εικόνα 15
Ακουστικά	Beyerdynamic	dt 770	Εικόνα 13
Ηχεία/monitors	Genelec	8030	Εικόνα 14

Πίνακας 4.1 εξοπλισμός ηχογράφησης

Για την καταγραφή ήχων σε εξωτερικό χώρο χρησιμοποιήθηκε ο φορητός ψηφιακός εγγραφέας της Zoom (F4).



Εικόνα 8 Zoom F4

Για την καταγραφή ήχων σε εσωτερικό χώρο χρησιμοποιήθηκε η κάρτα ήχου Focusrite 2i4 και ενας προενισχυτής της Golden age (Pre 73).



Εικόνα 9 Focusrite 2i4



Εικόνα 10 Goldenage pre 73 Τα μικρόφωνα που χρησιμοποιήθηκαν και στις δύο περιπτώσεις ανάλογα με τις απαιτήσεις του κάθε ήχου ήταν το **AKG 1000** και το **Sennheiser MKh 416** shotgun mic.



Εικόνα 11 AKG 1000



Εικόνα 12 Sennheiser mkh 416

Για το monitoring χρησιμοποιήθηκαν τα ακουστικά Beyerdynamic dt770 και τα ηχεία Genelec 8030



Εικόνα 13 Beyerdynamic dt770



Εικόνα 14 Genelec 8030

Η πλατφόρμα πολυκάναλης ψηφιακής επεξεργασίας που χρησιμοποιήθηκε ήταν το **Cubase 12 pro** από την **Steinberg**.



Εικόνα 15 Cubase 12 pro

Το πικάπ που χρησιμοποιήθηκε ήταν το **Technics SL1200.**



Εικόνα 16 Technics SL1200

4.2 Ηχητική ανάλυση της ταινίας

Το πρώτο στάδιο μετά την επιλογή της ταινίας, ήταν η ανάλυση της και η καταμέτρηση των ήχων οι οποίοι θα χρησιμοποιούνταν στη συνέχεια. Ο χωρισμός της ταινίας έγινε με βάση το στάδιο κλιμάκωσης ή με βάση το νόημα πού έβγαινε. Έπειτα, δημιουργήθηκε ένας πίνακας στον οποίο καταγράφηκαν οι ηχητικές ανάγκες της ταινίας. Ο πίνακας αυτός λειτούργησε σαν μπούσουλας, ένα εργαλείο το οποίο στη συνέχεια μου έκανε ξεκάθαρους τους ήχους που θα έπρεπε να ηχογραφήσω και το χρονικό σημείο που θα έπρεπε να τοποθετηθούν οι συγκεκριμένοι ήχοι. βλ. Παράρτημα 1, πίνακας Π.1).

4.3 Διαδικασία Ηχογράφησης

Το επόμενο βήμα ήταν η αναζήτηση ηχητικών πηγών προς ηχογράφηση. Στις περιπτώσεις που κάποιος ήχος ήταν αδύνατον να βρεθεί, αναζητήθηκαν πηγές οι οποίες θα μπορούσαν να μας δώσουν επιθυμητά αποτελέσματα. Όλες οι ηχογραφήσεις έγιναν με συχνότητα δειγματοληψίας 48kHz στα 24 bit.

4.3.1 Ηχογράφηση ήχων Foley

Οι ήχοι τύπου Foley ηχογραφήθηκαν σε διάφορους κλειστούς αλλά και ανοιχτούς χώρους. Η τεχνική που χρησιμοποιήθηκε ήταν κοντινής λήψης (close miking) για να υπάρχουν όσο γίνεται μικρότερες διαρροές- παρεμβολές απ' το περιβάλλον (ambient noise). Ένας λόγος για τον οποίο χρησιμοποιήθηκε αυτή η τεχνική ηχογράφησης, ήταν για την καταγραφή της ηχητικής πηγής όσο γίνεται πιο καθαρής ή στεγνής (dry) και χωρίς επίδραση χωρικών στοιχείων (reverb). Με προσοχή βέβαια να μην δημιουργείται φαινόμενο εγγύτητας (proximity effect), κατά το οποίο υπάρχει μια αύξηση των χαμηλών συχνοτήτων λόγω της μικρής απόστασης πηγήςμικροφώνου. Στις περιπτώσεις όπου χρησιμοποιήθηκε φορητός εγγραφέας (Zoom F4), οι ηχογραφήσεις έγιναν στερεοφωνικά. Σε όλες τις υπόλοιπες περιπτώσεις η καταγραφή έγινε μονοφωνικά.

4.3.2 Ηχογράφηση φωνών

Οι Φωνές που χρειάστηκαν να ηχογραφηθούν ήταν σε ένα με δύο σημεία σύνολο. Ηχογράφησα την δικιά μου φωνή και το μικρόφωνο που χρησιμοποίησα ήταν το Sennheiser Mkh 416. Η διαδικασία της ηχογράφησης έγινε βλέποντας παράλληλα το βίντεο με σκοπό το συγχρονισμό και την αποτύπωση των συναισθημάτων.

4.3.3 Ηχογράφηση Ήχου Ατμόσφαιρας (Ambience)

Οι χώροι που χρησιμοποιούνται στη ταινία είναι τρεις. Αυτό καθιστά εύκολη την εύρεση και ηχογράφηση αντίστοιχων χώρων, εσωτερικών και εξωτερικών, προσεγγίζοντας όσο γινόταν περισσότερο τα στοιχεία της ακουστικής του καθενός. Οι συνθήκες κατά τις οποίες έγιναν οι

ηχογραφήσεις, ήταν ως επί τω πλείστων ώρες κοινής ησυχίας ή σε απομακρυσμένα από τη πόλη μέρη, για να μειωθούν παρεμβολές ανθρώπινου, ζωικού και μηχανικού παράγοντα.

4.4 Εξοπλισμός Επεξεργασίας και συγχρονισμού

Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για την επεξεργασία και τον συγχρονισμό των ήχων ήταν:

HARDWARE	H/Y	Intel core i5 3.50GHz 16 GB ram
	Κάρτα ήχου	Focusrite 2i4
	Ηχεία	Genelec 8030
SOFTWARE	Λογισμικο H/Y	Windows 10 pro x64
	DAW	Cubase 12 pro (Steinberg)
	VST Effect plug ins	Waves plug-in suite

Πίνακας 4.2 εξοπλισμός επεξεργασίας συγχρονισμου

4.5 Διαδικασία επεξεργασίας & συγχρονισμού

Αρχικά ταξινομήθηκαν οι ήχοι οι οποίοι είχαν ηχογραφηθεί νωρίτερα σύμφωνα με το είδος τους (ambience, Sfx, Foley κλπ.). Μια αρκετά σημαντική διαδικασία για την γρήγορη εύρεση κάποιου συγκεκριμένου ήχου. Στη συνέχεια δημιουργήθηκε ένα νέο project μέσα στο πρόγραμμα του Cubase και ρυθμίστηκε σε συχνότητα δειγματοληψίας 48 kHz στα 24 bit. Έπειτα έγινε εισαγωγή του αρχείου βίντεο με τη διαδικασία import, αφού πρώτα έγινε μετατροπή του αρχικού framerate στο DAW, ώστε να ταιριάζει με το framerate του βίντεο και να μην έχουμε θέματα καθυστέρησης κατά την αναπαραγωγή. Ωστόσο δημιουργήθηκαν και κάποια βοηθητικά project για επιμέρους επεξεργασίες για σημείο αναφοράς και σύγκρισης. Πρώτα τοποθετήθηκαν οι ατμόσφαιρες για να αποδοθεί η αίσθηση του χώρου που απεικονιζόταν στην εκάστοτε σκηνή. Η επεξεργασία τους έγινε μέσα στο project (eq, trim, fade in/out). Έγινε μια πρόχειρη μίξη μεταξύ τους για να μπορέσουν όλοι οι υπόλοιποι ήχοι να "πατήσουν" πάνω τους και να πάρουν μια υπόσταση στο χώρο. Σε δεύτερη φάση, τοποθέτησα τα αρχεία ήχου σε συγχρονισμό με την εικόνα ενώ παράλληλα έκανα όποια επεξεργασία χρειαζόταν. Κάθε αρχείο ήχου τοποθετείται σε ένα δικό του κανάλι. Σε πολλές περιπτώσεις,

χρησιμοποιήθηκαν ταυτόχρονα παραπάνω από έναν ήχοι (layers), διότι αρκετές φορές ένας ήχος μόνος του δεν μπορούσε να αποδώσει πιστά αυτό που εμφανιζόταν στην εικόνα. Βέβαια, υπάρχουν και κάποια ηχητικά γεγονότα τα οποία αποτελούνται από ταυτόχρονους ήχους ή που εξελίσσονται σε πολύ κοντινά χρονικά διαστήματα. Σε αυτές τις περιπτώσεις, εάν δεν υπάρχει η ίδια πηγή προς ηχογράφηση ή ακόμα και μια πηγή με παρόμοια μορφολογικά χαρακτηριστικά, τότε αυτή η διαδικασία είναι η μόνη που μπορεί να αποφέρει αποτελέσματα. Όσο λοιπόν εξελισσόταν η παραπάνω διαδικασία, γινόταν και μια πρόχειρη μίξη για να δημιουργείται ένα δέσιμο μεταξύ των ήχων μας και για να βοηθήσει στο να αναδειχθεί περισσότερο η ατμόσφαιρα που θα ήθελα να περάσω και να φέρει μία ηχητική ισορροπία. Ένα βασικό μέρος της εργασίας ήταν η χρήση equalizers, compressors καθώς και άλλες επεξεργασίες.

4.6 Η διαδικασία της τελικής μίξης

Ο ηχητικός σχεδιασμός, στο στάδιο της τελικής μίξης, αποτελούνταν από περίπου εκατό κανάλια. Η μίξη, ο συγχρονισμός και η χωροτοποθέτηση στη στερεοφωνική εικόνα (panning) για τον κάθε ήχο πραγματοποιούνταν σε ίδιο χρόνο, παράλληλα. Αξίζει να αναφερθεί το γεγονός ότι η σωστή οργάνωση και κατονομασία του εκάστοτε ήχου συνέβαλαν στην ομαλή υλοποίηση της εργασίας αυτής. Παρακάτω, στο Κεφάλαιο 7 γίνεται αναλυτική περιγραφή των φίλτρων που εφαρμόστηκαν στον εκάστοτε ήχο.

4.7 Η διαδικασία του Mastering

Με την ολοκλήρωση της διαδικασίας μίξης, ακολούθησε η εξαγωγή του τελικού στερεοφωνικού αρχείου ενώ η συχνότητα δειγματοληψίας και η ανάλυση σε bit παρέμεινε ίδια (48 kHz στα 24 bit). Λόγω έλλειψης εμπειρίας και γνώσης στον τομέα του Mastering, χρησιμοποιήθηκε η σουίτα ψηφιακής επεξεργασίας **Ozone 8** της **Izotope**, η οποία περιλαμβάνει ισοσταθμιστές, επεξεργαστές αρμονικών, δυναμικούς επεξεργαστές αλλά και επεξεργαστές στερεοφωνικής εικόνας και αντήχησης.

Ορισμένα προτερήματα που φέρει το Ozone 8 είναι η δυνατότητα που παρέχει στον χρήστη να επεξεργαστεί τον ήχο σε λεπτομερές επίπεδο αλλά και η εφαρμογή Master Assistant η οποία είναι σημαντική για αρχάριους και μη. Ακόμα, προσφέρει μια μια ολοκληρωμένη σειρά εργαλείων για mastering, χωρίς να απαιτεί άλλα πρόσθετα plugins. Επομένως πρόκειται για ένα από τα πιο ισχυρά εργαλεία για mastering και

αποτελεί την ιδανική λύση για παραγωγούς και μηχανικούς ήχου που θέλουν να πετύχουν επαγγελματικό ήχο με ελάχιστο κόπο.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5

Περιγραφή των μερών της ταινίας

Μέρος 1ο (00:00:00 – 00:34:18)

Στο πρώτο μέρος, μετά από σύντομη εισαγωγή μαύρου φόντο και μία παράθεση από τον όρκο του Ιπποκράτη, εμφανίζεται στην οθόνη μας από μακρινό πλάνο το σπίτι του πρωταγωνιστή μας, του Γιατρού. Βλέπουμε το σπίτι, κάποια κοράκια που πετούν και την ενδεικτική πινακίδα με τη λέξη «ΙΑΤΡΕΙΟΝ» στην οποία γίνεται και κοντινό πλάνο πριν το τέλος του 1ου μέρους.



Εικόνα 17 : στιγμιότυπο από το πρώτο μέρος

Περιγραφή της ατμόσφαιρας

Η πρώτη σκηνή της ταινίας εξελίσσεται σε εξωτερικό χώρο, με χιονισμένο τοπίο στα περίχωρα ίσως κάποιου ορεινού ελληνικού χωριού. Αν αποτυπώσουμε ρεαλιστικά την ατμόσφαιρα, θα την περιγράφαμε ως κρύα καθώς βλέπουμε χιονισμένο τοπίο αλλά και τα χρώματα τείνουν προς το γκρίζο μέχρι και το πράσινο των δέντρων φαίνεται κάπως «άχρωμο» και οι ήχοι που ακούμε είναι αυτοί του αέρα, των κορακιών και της πινακίδας που τρίζει όσο την φυσά ο αέρας.

Ηχητικά εφέ

Αέρας.

Μέχρι το μαύρο φόντο των τίτλων αρχής να εξαφανιστεί υπάρχει σιωπή που από μέσα της σιγά «εμφανίζεται» (fade-in) ο ήχος του αέρα, που συμπεραίνουμε ότι όντως υπάρχει αφού η πινακίδα κουνιέται συνεχώς. Ο ήχος αυτός ηχογραφήθηκε, όπως και οι περισσότεροι, μέσα στο «ΑΠΟ ΚΑΤΩ» στούντιο τοποθετώντας έναν ανεμιστήρα περίπου 5 μέτρα μακριά από το μικρόφωνο που ηχογραφούσε. Ο ήχος του αέρα χρησιμοποιείται καθ' όλη την διάρκεια της ταινίας και «κόβεται» ή ενισχύεται με τη χρήση EQ ανάλογα με τις αλλαγές του τοπίου στο οποίο βρισκόμαστε.

Πινακίδα.

Μαζί με την «εμφάνιση» (fade-in) του ήχου του αέρα, «εμφανίζεται» και ο ήχος της πινακίδας που τρίζει καθώς κουνιέται με ώθηση από τον αέρα. Ο ήχος αυτός ηχογραφήθηκε χρησιμοποιώντας ένα μεταλλικό σκαμπό, στο οποίο καθόμουν και κουνιόμουν συγχρονισμένα με τις κινήσεις της πινακίδας. Αργότερα επεξεργάστηκε ώστε να ανέβουν όλες οι συχνότητες του ήχου (pitch-up) ώστε να δίνει την εντύπωση μικρών σε μέγεθος μετάλλων που τρίζουν. Πριν το τέλος της σκηνής υπάρχει κοντινό πλάνο στην πινακίδα. Με την τεχνική panning ο ήχος φαίνεται να έρχεται πιο κοντά μας και στο κέντρο.



Εικόνα 18 ηχογράφηση σκαμπό να τρίζει

Κοράκια.

Ο ήχος αυτός παρόλο που έγιναν μερικές ηχογραφήσεις σε εξωτερικό χώρο δεν ήταν δυνατόν να βρεθούν κοράκια προς ηχογράφηση, Έτσι μέσα από τη χρήση του YouTube

και την κάρτα ήχου, ηχογραφήθηκε digitally ο ήχος πολλών κορακιών να κελαηδούν. Έπειτα με την χρήση ενός EQ και ενός reverb πήγαμε τον ήχο «πιο πίσω» από τους άλλους ήχους ώστε να δοθεί η εντύπωση ότι βρίσκονται μακριά.

Μέρος 2ο (00:34:18 – 02:00:26)

Το δεύτερο μέρος ξεκινάει με αλλαγή πλάνου και τοπίου μέσα στο Ιατρείο οπου βλέπουμε τον Ιατρό να ξεφυλλίζει τις σελίδες ενός βιβλίου όταν ξαφνικά ακούει έναν θόρυβο περπατάει προς την πόρτα και βρίσκει ένα γράμμα που έχει συρθεί από κάτω της το οποίο σηκώνει. Αυτός ανοίγει την πόρτα και ακούμε πάλι ήχους της προηγούμενης σκηνής αλλά κανένας δεν φαίνεται να υπάρχει απ΄ έξω και έτσι κλείνει την πόρτα αποκλείοντας τους εξωτερικούς ήχους. Σκεπτικός ανοίγει το γράμμα το οποίο τον καλεί να μεταβεί στο χωριό καθώς οι κάτοικοι τον χρειάζονται. Εκείνος τότε αρχίζει να τοποθετεί τα απαραίτητα εργαλεία που μπορεί να χρειαστεί μέσα στην τσάντα του, βάζει το παλτό του και το καπέλο του και με αλλαγή πλάνου τον βλέπουμε να ξεκινάει το ταξίδι του προς το χωριό.



Εικόνα 19 στιγμιότυπα από το 2ο μέρος

Περιγραφή της ατμόσφαιρας

Εδώ βρισκόμαστε σε εσωτερικό χώρο οπότε η ένταση του ήχου του αέρα, κορακιών και πινακίδας εξαφανίζονται προς στιγμής αλλά έπειτα όταν ο Ιατρός ανοίξει την πόρτα υπάρχει μια σύντομη σύνδεση της ατμόσφαιρας του προηγούμενου μέρους με το 2ο.

Ηχητικά Εφέ

Ξεφύλλισμα.

Στο ξεφύλλισμα χρησιμοποιήθηκε ένα κανονικό βιβλίο και ηχογραφήθηκε ενώ γυρνούσα τις σελίδες του.

Χτύπημα πόρτας.

Με την χρήση μιας ξύλινης τάβλας η οποία τοποθετήθηκε πάνω σε έναν τοίχο και χτυπήθηκε με τα ακροδάχτυλα μου κατάφερα έναν ικανοποιητικό ήχο που παραπέμπει σε χτύπημα πόρτας.

Βήματα σε παρκέ.

Χρησιμοποιώντας ένα μοκατσίνι (είδος παπουτσιού) και της ξύλινης τάβλας. Ηχογραφήθηκαν τα βήματα του ιατρού πάνω στο παρκέ. Αυτά τα βήματα χρησιμοποιούνται καθ' όλη τη διάρκεια της σκηνής αλλά και σε άλλες σκηνές αργότερα μέσα στην ταινία.



Εικόνα 20 ηχογράφηση βηματισμού

Κινήσεις του γράμματος.

Το σήκωμα, σύρσιμο και άνοιγμα του γράμματος ηχογραφήθηκαν χρησιμοποιώντας μια κόλλα χαρτί Α4.



Εικόνα 21 ηχογράφηση κινήσεων γράμματος

Κινήσεις ρούχων.

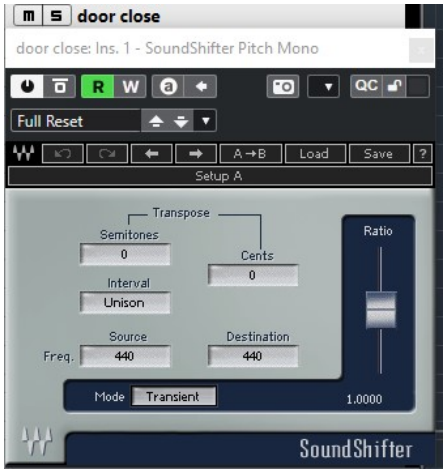
Καθ' όλη τη διάρκεια της σκηνής, αλλά και της ταινίας υπάρχουν κινήσεις ρούχων του γιατρού που ηχογραφήθηκαν τρίβοντας τα παντζάκια ενός τζιν παντελονιού.



Εικόνα 22 ηχογράφηση ήχων ρούχων

Άνοιγμα και κλείσιμο πόρτας.

Χρησιμοποιώντας τον ήχο που ηχογραφήθηκε από το μεταλλικό σκαμπό αλλά αυτή τη φορά με pitch-down, και στο κλείσιμο της πόρτας reverse του ήχου. Επετεύχθη ο ήχος της ξύλινης πόρτας να ανοίγει και να κλείνει.



Εικόνα 23 επεξεργασία ήχου για το τρίξιμο

Αέρας και Κοράκια.

Εδώ με το κατάλληλο panning και μείωση της έντασης ξαναχρησιμοποιήθηκαν οι αντίστοιχοι ήχοι από το προηγούμενο μέρος.

Τοποθέτηση εργαλείων στην τσάντα, κλείσιμο τσάντας και καπέλο

Με ελαφριά επεξεργασία στους προ-ηχογραφημένους ήχους του τζίν παντελονιού έγιναν όλες οι κινήσεις τοποθέτησης των εργαλείων. Με ένα απόσπασμα πολύ μικρού χρόνου από ηχογράφηση μαράκας, δημιουργήθηκε ο ήχος του κλεισίματος της τσάντας και τέλος, με ελαφρύ χτύπημα του τζιν στο μικρόφωνο το ίδιο αποτυπώθηκε η κίνηση του Ιατρού αφού φορέσει το καπέλο.

Μέρος 3ο (02:00:27 – 03:32:39)

Στο τρίτο μέρος ο πρωταγωνιστής μας, ο Ιατρός, ξεκινάει το ταξίδι του προς το χωριό. Με συχνές αλλαγές πλάνων και τοπίων που έχουν ως κοινό ότι βρίσκεται σε εξωτερικό χώρο. Το συγκεκριμένο μέρος της ταινίας απαρτίζεται από πολλά βήματα, κινήσεις ρούχων ένα μικρό αεράκι που παίρνει το καπέλο του Ιατρού και αυτός με μεγάλα βήματα τρέχει να το πιάσει και τέλος, όταν ο Ιατρός φτάνει στον προορισμό του ξαποσταίνει λίγο στην είσοδο του χωριού και εμείς βλέπουμε για πρώτη φορά «το χωριό».



Εικόνα 24 στιγμιότυπο από το 3ο μέρος

Περιγραφή της ατμόσφαιρας

Σε αυτό το μέρος της ταινίας η ατμόσφαιρα είναι σχεδόν ίδια με το 1ο μέρος της ταινίας καθώς βρισκόμαστε πάλι σε εξωτερικό χώρο με τη διαφορά ότι βλέπουμε πιο πολλά τοπία και ακολουθάμε τα βήματα του Ιατρού. Η ατμόσφαιρα αλλάζει ελαφρά όταν ο Ιατρός ανεβαίνει και το τελευταίο σκαλί πριν το χωριό, όπου ο αέρας ελαττώνεται και τελευταίο πλάνο της σκηνής φαίνεται το χωριό.

Ηχητικά Εφέ

Κοράκια, πινακίδα, Αέρας.

Χρησιμοποιούνται για ελάχιστο χρόνο οι ήχοι του 1ου μέρους καθώς το πλάνο στην αρχή της σκηνής μας δείχνει ακριβώς το ίδιο τοπίο με την 1η σκήνη.

Βήματα σε εξωτερικό χώρο.

Με διάφορες κινήσεις, κυρίως πατήματα σε τσιμέντο και τοποθέτηση κόκκων ρυζιού σε αυτό δημιουργήθηκαν οι ήχοι των βημάτων του Ιατρού σε εξωτερικό χώρο. Οι συγκεκριμένοι ήχοι χρησιμοποιούνται πολύ συχνά σε όλη τη διάρκεια της ταινίας με ελαφρές επεξεργασίες και αυξομειώσεις στην ένταση ώστε να μην ακούγεται συνέχεια ο ίδιος ακριβώς ήχος. Υπάρχει ένα συγκεκριμένο και μοναδικό βήμα όταν ο Ιατρός ανεβαίνει τα σκαλιά στο οποίο φαίνεται πως πατάει ένα φύλλο, αυτός ο ήχος ηχογραφήθηκε πατώντας ένα τσαλακωμένο χαρτί.

Ριπή ανέμου.

Στο σημείο του μακρινού πλάνου (από πάνω εικόνα) υπάρχει μια μικρή ριπή ανέμου που βγάζει το καπέλο του Ιατρού. Αυτός ο ήχος είναι η πρώτη ουσιαστικά «φωνή» που ηχογραφήθηκε, και είναι ένα μικρό φύσημα από εμένα στο μικρόφωνο.



Εικόνα 25 ηχογράφηση φυσήματος **Ανάσες.**

Ο Ιατρός ανεβαίνει το τελευταίο σκαλί του δρόμου πριν φτάσει στο χωριό και ξαποσταίνει πολύ σύντομα για να πάρει ανάσες καθώς φαίνεται να έχει περπατήσει αρκετή ώρα. Οι ανάσες ηχογραφήθηκαν επίσης από μένα σε συγχρονισμό με αυτές του Ιατρού.



Εικόνα 26 ηχογράφηση ανάσας

Μέρος 4ο (03:32:10 – 05:46:05)

Η τέταρτη σκηνή βρίσκει τον Ιατρό να περπατάει σε ένα σοκάκι του χωριού, καθώς ψάχνει κάποιον, προχωράει στη πλατεία του χωριού όπου φαίνεται να είναι ερημωμένη, όπως και το υπόλοιπο χωριό. Στην πλατεία βρίσκει μια καρέκλα πεσμένη και την σηκώνει και έπειτα περπατά προς το καφενείο, μπαίνει μέσα και αφού δεν βρίσκει κανέναν περπατά προς το σοκάκι που είδαμε στην αρχή της σκηνής, εκεί χτυπάει μια πόρτα με μεντεσέ και αφού δε του ανοίγει κανείς πάει στο απέναντι σπίτι και χτυπάει το ξύλινο παντζούρι και επίσης δεν του ανοίγει κανείς, και φαίνεται να αναρωτιέται αν είναι μόνος στο χωριό. Τότε αποφασίζει να χρησιμοποιήσει το στηθοσκόπιο του για να ακούσει μέσα από την πόρτα ενός τρίτου σπιτιού.



Εικόνα 27 στιγμιότυπο από το 4ο μέρος

Περιγραφή ατμόσφαιρας

Σε αυτή τη σκηνή έχουμε διάφορες ατμόσφαιρες. Παρ' όλο που βρισκόμαστε ξανά σε εξωτερικό χώρο αυτή τη φορά είμαστε μέσα στο χωριό οπότε ο αέρας έχει ελαττωθεί μέσα στο σοκάκι. Όταν βρίσκεται στη πλατεία, που είναι πιο ανοικτά ο αέρας είναι πιο έντονος και θυμίζει το πρώτο μέρος. Τέλος για πολύ λίγο ο Ιατρός μπαίνει στο καφενείο όπου είναι κλειστός χώρος, ο αέρας κόβεται, αλλά μετά ξαναγυρνάει στο σοκάκι που βρισκόταν πριν. Υπάρχει ένα μυστήριο καθώς το χωριό φαίνεται να είναι ερημωμένο.

Ηχητικά Εφέ

Βήματα και κινήσεις ρούχων.

Σε αυτή τη σκηνή υπάρχουν βήματα και σε εξωτερικό χώρο αλλά και για λίγο στο παρκέ του καφενείου. Χρησιμοποιήθηκαν οι ηχογραφήσεις των ήχων από τα προηγούμενα μέρη με κάποιες μικρές επεξεργασίες στα πρώτα και τα τελευταία βήματα πριν των αλλαγών του πλάνου ώστε να αρμόζουν στην απόσταση που έχουμε ως θεατές από τον Ιατρό. Για τις κινήσεις των ρούχων το ίδιο.

Σήκωμα καρέκλας.

Εδώ ακούγεται η καρέκλα τη στιγμή που την ακουμπάει ο Ιατρός στο πάτωμα. Ο ήχος αυτός ηχογραφήθηκε ακουμπώντας στην ξύλινη τάβλα ένα μολύβι.

Άνοιγμα πόρτας.

Χρησιμοποιήθηκε ο ίδιος ήχος με το 2^{ο} μέρος της ταινίας στην αντίστοιχη στιγμή αλλά πολύ πιο σύντομος χρονικά.

Χτύπημα πόρτας με μεντεσέ και παντζουριού.

Με τη χρήση της ξύλινης τάβλας και μιας αλυσίδας πορτοφολιού που την ακουμπούσε ηχογραφήθηκε το χτύπημα της πόρτας που φαίνεται να έχει μεντεσέ. Έπειτα τοποθετήθηκε η τάβλα ενάντια στον τοίχο αλλά όχι κολλημένη και με χτύπους συγχρονισμένους με τον Ιατρό επετεύχθη ο ήχος του παντζουριού.



Εικόνα 28 ηχογράφηση χτυπήματος

Στηθοσκόπιο.

Με ένα μολύβι ακουμπώντας το στην ξύλινη τάβλα ηχογραφήθηκαν οι επαφές του στηθοσκοπίου με την ξύλινη πόρτα.

Μέρος 5ο (05:46:06 – 06:43:28)

Στο 5ο μέρος ο Ιατρός αποφασίζει να μπει σε ένα σπίτι αφού δεν παίρνει απάντηση από πουθενά, στην αρχή της επόμενης σκηνής συμπεραίνουμε ότι είναι το σπίτι με την πόρτα με τον μεντεσέ. Μέσα στο σπίτι βρίσκει μια καρέκλα με σπασμένο πόδι και αποφασίζει να την επιδιορθώσει. Μόλις τελειώνει με τη καρέκλα ένα ξύλο πέφτει στο κεφάλι του και όπως κοιτάει ψηλά βλέπει ότι οι ξύλινοι στύλοι που κρατάνε το ταβάνι είναι έτοιμοι να πέσουν. Έτσι φέρνει μια σκάλα και επιδιορθώνει με το σφυρί του τους στύλους. Τέλος βγαίνει από το σπίτι και επιστρέφει στο σοκάκι.



Εικόνα 29 στιγμιότυπα από το 5ο μέρος

Περιγραφή ατμόσφαιρας

Σε αυτό το μέρος της ταινίας βρισκόμαστε κυρίως σε εσωτερικό χώρο με ησυχία και πολλή ηρεμία καθώς ο Ιατρός είναι το μοναδικό έμβιο ων τριγύρω. Ο ίδιος καθώς δεν βρίσκει ανθρώπους αρχίζει να «γιατρεύει» τον χώρο. Υπάρχει μια διακοπή από το μυστήριο και μια ιδέα ότι όλα θα γίνουν όπως πρώτα.

Ηχητικά Εφέ

Κινήσεις ρούχων, άνοιγμα τσάντας, βήματα σε παρκέ αλλά και σε τσιμέντο.

Αυτοί οι ήχοι έχουν ήδη ηχογραφηθεί στα προηγούμενα μέρη της ταινίας, οπότε ξαναχρησιμοποιήθηκαν και σε αυτό, όπου αρμόζανε.

Σύρσιμο και επιδιόρθωση καρέκλας.

Ο ήχος του συρσίματος της καρέκλας ηχογραφήθηκε σέρνοντας την ξύλινη τάβλα στο τσιμεντένιο πάτωμα του στούντιο και η επιδιόρθωση με την γάζα είναι οι ήχοι των κινήσεων των ρούχων, δηλαδή το τρίψιμο του τζιν παντελονιού.

Χτύποι σφυριού

Ο ήχος αυτός ηχογραφήθηκε χτυπώντας ένα σφυρί πάνω σε ένα κέρμα στον τοίχο και αργότερα με την χρήση compress του δόθηκε η τελική του μορφή για να ακούγεται πιο γεμάτος και «βαρύς».

Τρίξιμο ταβανιού.

Ξανά χρησιμοποιώντας τον ήχο του τριξίματος από το μεταλλικό σκαμπό όπως στο 1ο μέρος και με το αντίστοιχο pitch-down. Δημιουργήθηκε ο ήχος του ταβανιού να τρίζει.

Ξύλο που πέφτει.

Σε αυτό το σημείο χρησιμοποιήθηκε το ελαφρύ χτύπημα του μικροφώνου από το 2ο μέρος που ο Ιατρός χτύπησε ελαφρά το καπέλο του και η ουρά που ακούγεται καθώς το ξύλο πέφτει στο πάτωμα είναι από την εφαρμογή ενός delay στον ίδιο ήχο.

Μέρος 6ο (06:49:08 – 09:40:26)

Στο 6ο μέρος ο Ιατρός εξέρχεται του σπιτιού που «γιάτρεψε» και βρίσκεται πίσω στο σοκάκι κοιτάζοντας το επόμενο σπίτι που θα ψάξει για κάποιον. Εισέρχεται σε καινούργιο για εμάς χώρο και το πλάνο μας δείχνει τον δεύτερο όροφο του σπιτιού καθώς αυτός ανεβαίνει τις σκάλες. Κοιτάει τριγύρω αλλά ούτε σε αυτό το χώρο βρίσκει κάποιον εκτός από ένα πεσμένο πιάτο με φαγητό που μάλλον ήταν καιρό εκεί καθώς όταν το σηκώνει βλέπει σκουλήκια και μούχλα και του προκαλεί δυσφορία. Αποφασίζει να καθαρίσει το πάτωμα και να φύγει, αλλά πριν φύγει εντοπίζει ένα παλιό γραμμόφωνο που έχει ήδη τοποθετημένο ένα δίσκο βινυλίου πάνω του. Ακουμπάει τη βελόνα πάνω στο δίσκο και διαλέγει για παρτενέρ μια σκούπα που βρίσκει στη γωνία. Αφήνεται στην μαγεία της μουσικής και χορεύει βαλς στον ρυθμό της. Πριν τελειώσει το χορό και μετά από μια πιρουέτα ξαφνιάζεται από ένα παλιό πορτραίτο ίσως κάποιου στρατιωτικού και του πέφτει η σκούπα. Η σκηνή τελειώνει με τον Ιατρό να έχει ντυθεί ξανά με το παλτό του και να ξεκινάει το ταξίδι της επιστροφής.



Εικόνα 30 στιγμιότυπα από το 6ο μέρος

Περιγραφή της ατμόσφαιρας

Σε αυτό το μέρος πλην του μικρού διαστήματος που ο Ιατρός βρίσκεται στο σοκάκι, βρισκόμαστε πάλι σε έναν έρημο κλειστό χώρο που τα βήματα του Ιατρού φαίνεται να είναι ο δυνατότερος ήχος. Αφού καθαρίσει το βρώμικο πάτωμα και εντοπίσει το γραμμόφωνο βλέπουμε τον ίδιο να χάνεται στη μουσική και τον βλέπουμε για πρώτη φορά να χαμογελάει. Η ατμόσφαιρα εδώ θα έλεγα ότι είναι «πικρόγλυκια» καθώς ενώ ο ίδιος χορεύει σύντομα θυμάται ότι είναι ο μόνος εδώ και ότι είχε έρθει για μια δουλειά την οποία δε θα φέρει εις πέρας καθώς δεν υπάρχουν άνθρωποι τριγύρω. Το μυστήριο δεν έχει λυθεί ακόμα.

Ηχητικά εφέ

Άνοιγμα/κλείσιμο πόρτας και κινήσεις ρούχων.

Οι ήχοι αυτοί έχουν χρησιμοποιηθεί και προηγουμένως στην ταινία, οπότε εντάχθηκαν ξανά με τον κατάλληλο συγχρονισμό και σ ’αυτή τη σκηνή.

Ανάβαση σκάλας και βήματα σε παρκέ.

Θεώρησα ότι σε αυτό τον χώρο λόγω του πιο σκούρου καφέ χρώματος του παρκέ ότι θα έπρεπε να υπάρχει διαφορετικός ήχος από άλλα βήματα σε παρκέ που έχουν χρησιμοποιηθεί πιο πριν στην ταινία. Έτσι με τη χρήση του παπουτσιού και ενός ξύλινου κουτιού, αλλά και την χρήση panning και λίγου reverb δημιουργήθηκε ένα πιο «βαρύ» βήμα το οποίο σιγά σιγά ερχόταν προς τα εμάς.

Σκουλήκια.

Για τον ήχο των σκουληκιών επέλεξα να κάνω θορύβους μασήματος και κινήσεων με το σάλιο μου μέσα στη στοματική κοιλότητα και να τους ηχογραφήσω. Είναι μια μίξη τριών διαφορετικών ηχογραφήσεων της ίδιας διαδικασίας ώστε να υπάρξει η εντύπωση ότι είναι πολλά σκουλήκια.

Δυσφορία.

Η δυσφορία που καταλαμβάνει τον Ιατρό αφού σηκώσει το πιάτο είναι επίσης ηχογραφημένη από εμένα σε συγχρονισμό με την εικόνα που έβλεπα.

Σκούπισμα.

Το σκούπισμα του λεκέ στο πάτωμα επετεύχθη μετά από το τρίψιμο ενός μάλλινου πουκάμισου σε ξύλινη επιφάνεια, επίσης σε συγχρονισμό με την εικόνα.

Γραμμόφωνο και μουσική.

Η μουσική ξεκινάει λίγο μετά τη στιγμή που ο Ιατρός ακουμπάει την βελόνα στο βινύλιο μέχρι να ξεκινήσει το τραγούδι χρησιμοποιήθηκε ένα white noise για να δοθεί η εντύπωση ότι ο δίσκος γυρνά και το γραμμόφωνο λειτουργεί. Το τραγούδι που επιλέχθηκε γι' αυτή την σκηνή είναι το «Πόσο λυπάμαι» της Σοφίας Βέμπο. Η επιλογή του τραγουδιού έγινε με κύριο γνώμονα ότι είναι βαλς αλλά μόλις έγινε η εισαγωγή του δεν υπήρξε αμφισβήτηση ότι «κολλάει» εκπληκτικά καλά με την εικόνα και η ηχογράφηση του τραγουδιού που βρέθηκε στο YouTube έχει μέσα ήχους που θα έκανε το γραμμόφωνο κανονικά καθώς είναι κομμάτι εποχής που αναπαραγόταν κυρίως από γραμμόφωνα. Τέλος θεώρησα ωραίο να «κολλήσει η βελόνα» στον στίχο «Φοβάμαι» την ώρα που ο Ιατρός ξαφνιαστεί από τον πίνακα και σε εκείνο το σημείο η μουσική κάνει fade-out.

Πτώση σκούπας.

Αυτός ο ήχος ηχογραφήθηκε κυριολεκτικά με ένα σκουπόξυλο που το άφησα να πέσει ενώ ηχογραφούσα. Στην ουσία ακριβώς ότι γίνεται στην ταινία.

Μέρος 7ο (09:40:26 – 10:26:11)

Στο 7ο μέρος ο πρωταγωνιστής μας έχει ξεκινήσει το ταξίδι της επιστροφής στο Ιατρείο του και ενώ βρίσκεται στα σκαλιά της εισόδου του χωριού κοντοστέκεται και παρατηρεί ότι η πινακίδα με την επιγραφή «Προς χωριόν» έχει πέσει. Τότε αποφασίζει να πάει κοντά της και να την σηκώσει καρφώνοντας την στο χώμα και αφού βεβαιωθεί ότι στέκεται, συνεχίζει το ταξίδι του.



Εικόνα 31 στιγμιότυπο από το 7ο μέρος

Περιγραφή της ατμόσφαιρας

Βρισκόμαστε για ακόμη μια φορά σε εξωτερικό χώρο στην είσοδο του χωριού, οπότε η ατμόσφαιρα θυμίζει πολύ αυτήν του 3ου μέρους. Με ένα μυστήριο και πολλές ερωτήσεις ακόμα αναπάντητες αφού διορθώσει το τελευταίο πράγμα που μπορεί να διορθώσει συνεχίζει το δρόμο προς το Ιατρείο.

Ηχητικά εφέ

Βήματα σε εξωτερικό χώρο και κινήσεις ρούχων.

Οι ήχοι αυτοί ξαναχρησιμοποιήθηκαν, με μικρές επεξεργασίες στην ένταση και στο panning ώστε να αρμόζουν στη σκηνή, αφού είχαν ηχογραφηθεί για τις προηγούμενες σκηνές της ταινίας.

Ακούμπισμα τσάντας.

Για τον ήχο της τσάντας του Ιατρού, που την αφήνει προσωρινά σε ένα πεζούλι ώστε να σηκώσει τη πινακίδα και να την τοποθετήσει στη θέση της. Χρησιμοποιήθηκε ο ίδιος ήχος με τις κινήσεις τον ρούχων απλά πιο μικρός σε διάρκεια, σχεδόν σαν μικρός χτύπος.

Κάρφωμα πινακίδας.

Γι’αυτό τον ήχο θεώρησα ότι το έδαφος σε εκείνο το σημείο είναι χωμάτινο, ώστε να μπορέσει να καρφωθεί και να στερεωθεί η πινακίδα. Έτσι δανείστηκα τον ήχο των

βημάτων σε εξωτερικό χώρο και με επεξεργασία στο χρόνο του ήχου, ελάττωσή του, επετεύχθη ο ήχος που θα έκανε η πινακίδα όταν βρεί/καρφωθεί στο έδαφος.

Μέρος 8ο (10:26:11 – 14:21:00)

Στο τελευταίο μέρος της ταινίας ο Ιατρός παίρνε τον ίδιο δρόμο για να φτάσει στο Ιατρείο. Μπαίνει στο Ιατρείο κλείνει τη πόρτα και μετά από ένα σύντομο fade out, της εικόνας, τον βλέπουμε με καφέ στο χέρι να αγναντεύει από το παράθυρο χωρίς να έχει καταλάβει ακόμα τι ακριβώς έχει γίνει. Το πλάνο τότε αλλάζει και ο σκηνοθέτης μας δείχνει το χωριό και η κάμερα εισέρχεται στο καφενείο και γίνεται κοντινό πλάνο σε μια ανοιχτή εφημερίδα όπου γίνεται και η αποκάλυψη του μυστηρίου, Ο Ιατρός είναι φάντασμα καθώς μια πανδημία έχει θερίσει τους ανθρώπους του χωριού με πρώτα θύματα τον ίδιο τον Ιατρό. Η ταινία τελειώνει με ένα πλάνο μέσα στο Ιατρείο με τον Ιατρό να συνεχίζει το διάβασμα του βιβλίου του αλλά σιγά σιγά να εξαφανίζεται και πέφτουν οι τίτλοι τέλους.


ΑΓΝΩΣΤΟΣ ΕΠΙΔΗΜΙΑ
ΜΑΣΤΙΖΕΙ ΧΩΡΙΟΝ
Ιατρός μεταξύ των πρώτων θυμάτων
Άμεσην εφαρμογήν καραντίνας διαίταξαν τες πρώτες πρωϊνές ώρες αί τοπικαί αρχαί.

Εικόνα 32 στιγμιότυπο από 8ο μέρος

Περιγραφή της ατμόσφαιρας

Σε αυτό το μέρος που είναι και το τελευταίο της ταινίας η ατμόσφαιρα θυμίζει πολύ αυτή των πρώτων τριών μερών της ταινίας καθώς με γρήγορες εναλλαγές πλάνων βλέπουμε τον Ιατρό να γυρνάει σπίτι του και να συνεχίζει το διάβασμα. Παρόλα αυτά γίνεται και η αποκάλυψη του μυστηρίου που είναι λυπηρό καθώς συμπεραίνουμε ότι ο ίδιος ο Ιατρός ήταν φάντασμα και περπατούσε τα σοκάκια ενός ερημωμένου χωριού από πανδημία.

Ηχητικά εφέ

Βήματα/Κλείσιμο πόρτας/Πινακίδα/Κινήσεις ρούχων.

Όλοι οι παραπάνω ήχοι έχουν υπάρξει ήδη και προηγουμένως στην ταινία και με κατάλληλο συγχρονισμό τοποθετήθηκαν όπου αρμόζει.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 6

Ανάλυση μίξης ήχων.

Σε αυτό το κεφάλαιο θα γίνει περαιτέρω ανάλυση της μίξης των ήχων, η οποία γινόταν παράλληλα με το συγχρονισμό των ήχων στην εικόνα και στην stereo εικόνα. Λόγω αυτού δεν κρίθηκε απαραίτητη η χρήση της τεχνικής grouping ενώ η καλή οργάνωση και ονοματολογία του κάθε ήχου βοήθησαν στην ομαλή διεξαγωγή της παρούσας εργασίας.

Παρακάτω θα παρουσιαστεί αναλυτικά ο εκάστοτε ήχος και θα αναλυθούν τα φίλτρα και οι ατμόσφαιρες στο πλαίσιο των οποίων αναπτύχθηκε ο κάθε ήχος.

Πιο συγκεκριμένα οι ατμόσφαιρες που δημιουργήθηκαν ως βάση για την ηχητική επένδυση της ταινίας, είναι δύο. Μια για τον εξωτερικό χώρο που ονομάστηκε **main ambience** και εφαρμόστηκε το φίλτρο **h-reverb stereo**.



Εικόνα 33 φίλτρο main ambience

Η δεύτερη ατμόσφαιρα ονομάστηκε **indoor ambience** και απευθυνόταν σε εξωτερικούς χώρους. Και σε αυτή τη περίπτωση το φίλτρο που εφαρμόστηκε ήταν το h-reverb stereo.



Εικόνα 34 απεικόνιση indoor ambience

Αρχικά στον ήχο της πόρτας (**door**) , που αντιστοιχεί σε κλείσιμο πόρτας σε κλειστό χώρο, εφαρμόστηκε ένα φίλτρο με συχνότητα αποκοπής **159.1Hz**, ενίσχυση **5.7Db**, Συντελεστή **Q 0.2** . Όπου σε αυτό το κανάλι έγινε **send** στο **indoor ambience**.



Εικόνα 35 door EQ

Στον ήχο της πόρτας (door outside) που αντιστοιχεί σε κλείσιμο πόρτας σε ανοιχτό χώρο, εφαρμόστηκε ένα φίλτρο με συχνότητα αποκοπής **159.1Hz**, ενίσχυση **5.7Db**, Συντελεστή **Q 0.2** . Σε αυτό το κανάλι έγινε **send** στο **main ambience**.



Εικόνα 36 main ambience EQ

Ο επόμενος ήχος που αφορά το χαρτί , άνοιγμα φακέλου και ξεφύλλισμα βιβλίου (**Fakelos**) έχει την χρήση ενός φίλτρου με συχνότητα αποκοπής **159.1Hz**, ενίσχυση **5.7Db**, Συντελεστή **Q 0.2** . Και έχει σταλεί σε **indoor ambience**



Εικόνα 37 Fakelos EQ

Στον ήχο που αντιστοιχεί στον ήχο του αέρα σε κλειστούς χώρους (**wind indoor**) έχει εφαρμοστεί ένα φίλτρο με συχνότητα αποκοπής **2044Hz**, ενίσχυση **-24.0Db**, Συντελεστή **Q 1.0**. Και δε χρειάστηκε να σταλεί σε ατμόσφαιρα καθώς έχει τη δική του.



Εικόνα 38 wind indoor EQ

Στον ήχο που αντιστοιχεί στον αέρα στα σοκάκια του χωριού (**wind village**) το φίλτρο που εφαρμόστηκε είχε συχνότητα αποκοπής **4807Hz**, ενίσχυση **-23Db**, Συντελεστή **Q 1.0** .



Εικόνα 39 wind village EQ

Στη ταινία αυτή υπήρξαν πολλά βήματα τόσο εσωτερικούς όσο και σε εξωτερικούς χώρους, συγκεκριμένα χρησιμοποιήθηκαν 3 κανάλια ηχογραφήσεων (**footsteps outdoor**) με ένα φίλτρο το H-EQ stereo.



Εικόνα 40 footsteps outdoor EQ

Υπήρξε και βηματισμός του Ιατρού σε πλακόστρωτο (**footsteps rock**) και σ'αυτό το κανάλι εφαρμόστηκαν φίλτρο με δύο διαφορετικούς παραμέτρους ανάλογα με την ατμόσφαιρα, καθώς υπήρξε πλακόστρωτο και σε εσωτερικό και σε εξωτερικό χώρο,



Εικόνα 41 footsteps rock EQ

Για το άνοιγμα της πόρτας (**door open**) εφαρμόστηκε φίλτρο με συχνότητα αποκοπής **11308Hz**, ενίσχυση **-17.9Db**, Συντελεστή **Q 1.0**



Εικόνα 42 door open EQ

Για τους ήχους των καρεκλών χρησιμοποιήθηκε το κανάλι (**karekkla**) και του εφαρμόστηκε φίλτρο δύο διαφορετικών παραμέτρων για τον αντίστοιχο χώρο με το πρώτο να έχει συχνότητα αποκοπής **159.1Hz**, ενίσχυση **5.7Db**, Συντελεστή **Q 0.2 λ** και η δεύτερη παράμετρος να έχει συχνότητα **3157.1Hz**, ενίσχυση **-19.7Db**, Συντελεστή **Q 1.0**



Εικόνα 43 karekkla EQ

Για κάποιες ριπές ανέμου (**aeras**) που έχει μέσα η ταινία εφαρμόστηκε EQ με συχνότητα αποκοπής **3259 Hz**, ενίσχυση **-21dB** , συντελεστή **Q 1.0** και έγινε **send** στο **main ambience**.



Εικόνα 44 aeras EQ

Στο κανάλι (**PATZOURI**) για τα περισσότερα χτυπήματα σε ξύλινη επιφάνεια που εμπεριέχονται στη ταινία εφαρμόστηκε ένα φίλτρο με συχνότητα αποκοπής **159.1 Hz**, ενίσχυση **5.7dB** , συντελεστή **Q 0.2 .**

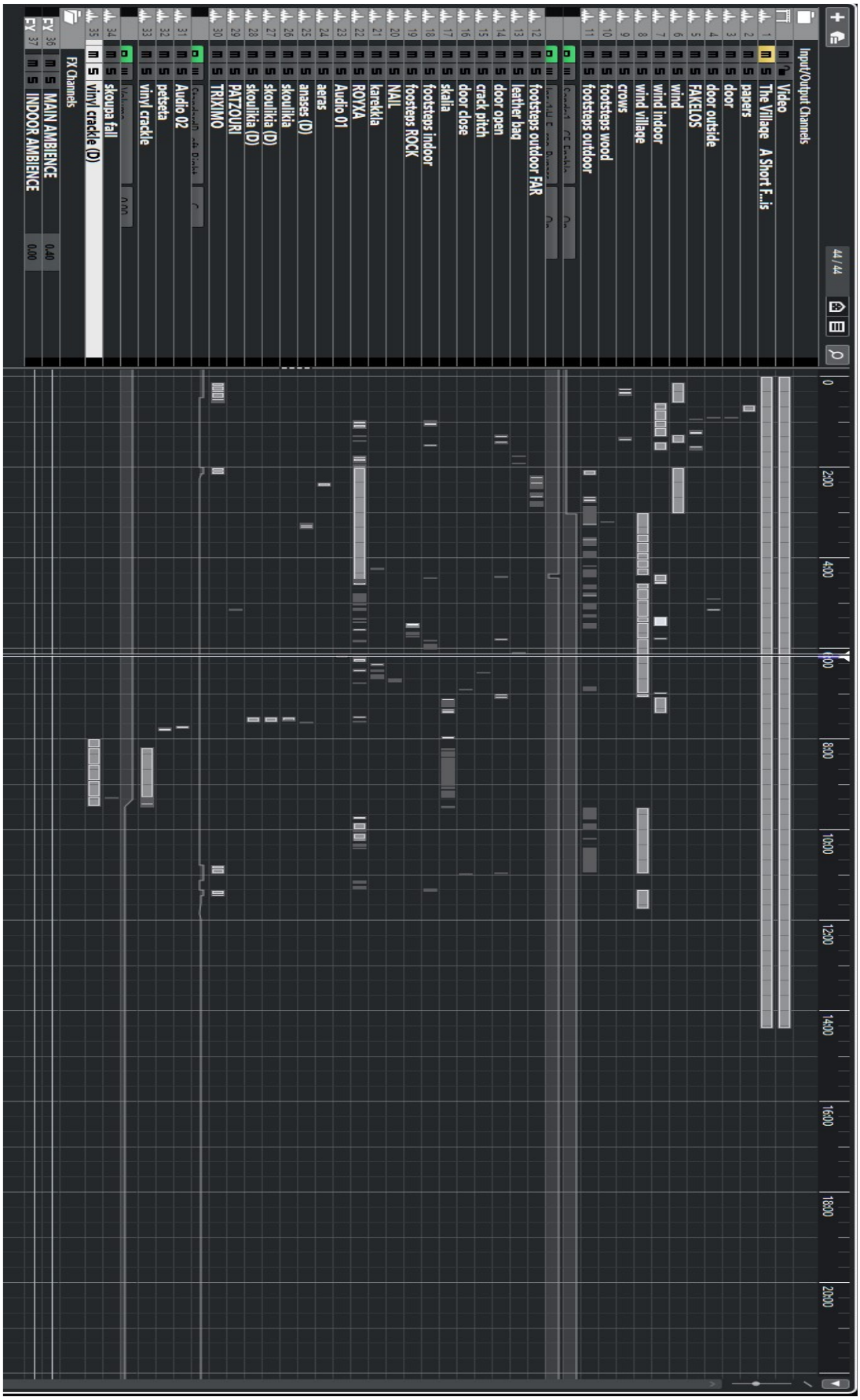


Εικόνα 45 PATZOURI EQ

Τέλος στο κανάλι για τον ήχο του βινυλίου (**vinyl crackle**) εφαρμόστηκε φίλτρο με συχνότητα αποκοπής **159.1 Hz**, ενίσχυση **5.7dB** , συντελεστή **Q 0.2 .**



Εικόνα 46 vinyl crackle EQ



Εικόνα 47 Συνολική απεικόνιση DAW

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 7

Συμπεράσματα

Στο πλαίσιο της ολοκλήρωσης του ηχητικού σχεδιασμού της παρούσας ταινίας μικρού μήκους, διεξάγεται μια σειρά από πολλά και ουσιώδη συμπεράσματα. Μεγίστης σημασίας πληροφορίες για την μέθοδο Foley αλλά και τα στάδια που ακολουθούνται με σκοπό την ολοκλήρωση του οπτικοακουστικού υλικού μιας ταινίας αντλήθηκαν μέσα από την υλοποίηση της εργασίας αυτής. Ακόμα, λήφθηκαν σημαντικά εφόδια και γνώσεις, απαραίτητα για την μελλοντική ενασχόληση με τον τομέα της ηχογράφησης και της επεξεργασίας του ήχου.

Όπως σε κάθε ταινία, έτσι και στις ταινίες μικρού μήκους η διαδικασία της παραγωγής απαιτεί χρόνο ενώ συχνά αποτελεί διαδικασία με αρκετές δυσκολίες. Ωστόσο, ο σωστός προγραμματισμός και η οργάνωση, ο κατάλληλος εξοπλισμός και τα άτομα με την απαραίτητη τεχνογνωσία, κρίνονται καθοριστικής σημασίας καθώς σε αυτά στηρίζεται και το τελικό προϊόν. Στις περιπτώσεις όπου μια παραγωγή χαρακτηρίζεται από επαγγελματισμό, οι προαναφερθείσες προϋποθέσεις μπορούν να συμβάλλουν καθοριστικά στο κόστος.

Κατά την περάτωση της εργασίας, αντιμετωπίστηκαν ορισμένες δυσκολίες οι οποίες προκύπταν από την φύση της ταινίας αναφορικά με την επιλογή και ηχογράφηση ήχων. Οι προδιαγραφές τόσο του χώρου όσο και του εξοπλισμού στο στούντιο «ΑΠΟ ΚΑΤΩ» ήταν υψηλού επιπέδου και ποιότητας. Επίσης, η μερική καθοδήγηση στην οργάνωση της εργασίας από τον Βασίλη Μπίκο, ιδιοκτήτης του στούντιο, λειτούργησε θετικά ως προς το τελικό αποτέλεσμα της εργασίας. Έτσι, τυχόν δυσκολίες που ίσως προκύπταν κατά την ηχογράφηση ορισμένων ήχων ή την επιλογή αυτών επιλύονταν άμεσα και αποτελεσματικά. Ο μεγάλος αριθμός καναλιών στο στάδιο μίξης, δεν δημιούργησαν ιδιαίτερο θέμα καθώς υπήρξε καλή οργάνωση και ονομασία του κάθε ήχου στο αντίστοιχο κανάλι.

Αυτό που επιβεβαιώθηκε αρκετές φορές, είναι ένας ισχυρισμός που έχει χρησιμοποιηθεί από πολύ κόσμο στον χώρο του ήχου, ο οποίος αναφέρει πως ο ηχητικός σχεδιασμός, η επένδυση μιας ταινίας και η ηχοληψία γενικότερα είναι τέχνη.

Συνεπώς, σημαντικό ρόλο παίζει η αισθητική και η γνώσεις του ατόμου που θα συμβάλει στη δημιουργία μιας ταινίας, ακόμη και αν τα μέσα που θα χρησιμοποιηθούν δεν είναι τελευταίας τεχνολογίας.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 1

Πίνακες

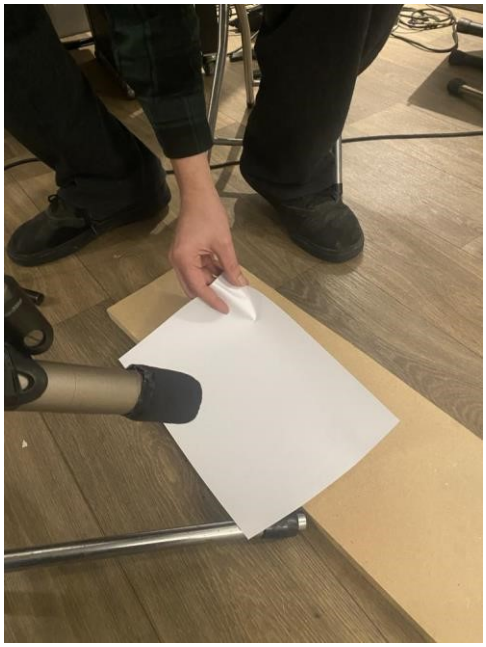
Σκηνή	Περιγραφή Σκηνής	Ambience	Foley / Sound Effects	Διάρκεια
1	Εισαγωγή Πινακίδα	Εξωτερικός χώρος με αέρα και κοράκια	Αέρας, τρίξιμο, κοράκια	00:00:00 – 00:34:18
2	Εσωτερικό Ιατρείου Γράμμα από Χωριό Ετοιμασίες	Εσωτερικός χώρος	Βήματα, Άνοιγμα/κλείσιμο πόρτας, Ξεφύλλισμα, Κινήσεις ρούχων, Τοποθέτηση αντικειμένων	00:34:18 – 02:00:26
3	Περπάτημα προς χωριό	Εξωτερικός χώρος σε ορεινή περιοχή, Αέρας	Βήματα σε διάφορα εδάφη, φύσημα αέρα, ανάσες	02:00:27 – 03:32:39
4	Περπατάει στο χωριό Ψάχνει κόσμο	Σοκάκια χωριού, πλατεία χωριού, Καφενείο	Βήματα σε διάφορα εδάφη, Χτύπημα πόρτας και παραθύρου, κινήσεις ρούχων, Χρήση στηθοσκοπίου	03:32:39 – 05:46:05
5	Εισέρχεται σε σπίτι Επιδιορθώνει καρέκλα Επιδιορθώνει ταβάνι	Εσωτερικός χώρος	Τρίξιμο πόρτας, Βήματα παρκέ, Άνοιγμα τσάντας, Σύρσιμο και επιδιόρθωση καρέκλας, Τρίξιμο, Σφυριές, κινήσεις ρούχων	05:46:05 – 06:43:28
6	Εισέρχεται σε καινούργιο χώρο	Εσωτερικός χώρος	Βήματα, ήχοι πόρτας, βήματα σε παρκέ, σκουλήκια,	06:43:28 – 09:40:26

	Καθαρίζει Χορεύει		δυσφορία, ρίψη νερού, τρίψιμο δαπέδου, ήχοι πικάπ, τραγούδι, πτώση σκούπας	
7	Περπατάει προς τα πίσω Σηκώνει τη πινακίδα	Εξωτερικός χώρος	Βήματα, επανατοποθέτηση πινακίδας χωριού, κινήσεις ρούχων	09:40:26 – 10:26:11
8	Περπατάει προς Ιατρείον Πίνει καφε Γίνεται η αποκάλυψη	Για λίγο εξωτερικός χώρος Εισέρχεται σε εσωτερικό χώρο	Βήματα, κινήσεις ρούχων, τρίξιμο πινακίδας, κλείσιμο πόρτας	10:26:11 – 14:21:00

Πίνακας 1 : τα μέρη της ταινίας και οι ηχητικές τους ανάγκες

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ 2

Φωτογραφικό Υλικό





ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ - ΠΗΓΕΣ

Amyes, T. (1998), Audio Post Production in Video and Film, 2 nd edition, Focal Press, Oxford

Beauchamp, R. (2005). Designing Sound for Animation (1 η εκδ.). Oxford: Focal Press.

Sonnenschein, D. (2001). Sound Design: The Expressive Power Of Music, Voice, and Sound Effects in Cinema (1η εκδ.). USA-CA: Michael Wiese Productions.

Viers, R. (2008). The Sound Effects Bible (1η εκδ.). USA-CA: Michael Wiese Productions.

Whittington, W. (2007). Sound Design & Science Fiction (1 η εκδ.). Austin: University of Texas Press.

Yewdall, D. (2012). Practical Art of Motion Picture Sound (4 η εκδ.). Oxford: Routledge