ΕΛΛΗΝΙΚΟ ΜΕΣΟΓΕΙΑΚΟ ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΣΧΟΛΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΚΑΙ ΟΠΤΟΑΚΟΥΣΤΙΚΩΝ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΩΝ

Τμήμα Μουσικής Τεχνολογίας και Ακουστικής



Πτυχιακή εργασία

«Ηχητική επένδυση, ηχογράφηση φυσικών ήχων, επεξεργασία και μίξη για την ταινία animation μικρού μήκους “Alarm”»

Αντρέας Παναγή (ΤΑ2136)

Υπεύθυνος καθηγητής: Βαλσαμάκης Νικόλας

ΡΕΘΥΜΝΟ 2025

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ

Θα ήθελα να ευχαριστήσω τον επιβλέποντα καθηγητή μου Νικόλα Βαλσαμάκη για την άψογη ανταπόκριση, βοήθεια και καθοδήγηση έτσι ώστε να καταφέρω να φέρω εις πέρας το τελικό αποτέλεσμα της πτυχιακής αυτής εργασίας. Επίσης θα ήθελα να ευχαριστήσω τους φίλους μου για την βοήθεια και την κατανόηση όλο αυτό το καιρό. Τέλος θέλω να ευχαριστήσω ιδιαίτερα την οικογένεια μου για την στήριξη που μου έχει καταβάλει όλο αυτό το διάστημα και που ήταν πάντα δίπλα μου.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Σκοπός της πτυχιακής αυτής εργασίας είναι η ηχητική επένδυση της ταινίας μικρού μήκους κινούμενων σχεδίων Alarm (2009) σε σκηνοθεσία Jung Moo Hyun από τη Mesai Animations Studio. Για το πέρας της εργασίας ακολούθησαν μια σειρά από στάδια που περιλαμβάνουν την χαρτογράφηση και ανάλυση τον απαραίτητων ήχων σε σκηνές. Ηχογραφήσεις σε εσωτερικούς και εξωτερικούς χώρους, ηχογραφήσεις πρωτότυπων φυσικών ήχων αλλά και τη δημιουργία πρωτότυπου ηχητικού σχεδιασμού. Στη συνέχεια έγινε επεξεργασία, συγχρονισμός, μίξη και μοντάζ ηχητικού υλικού πάνω στο υλικό του βίντεο, mastering, και τέλος η εξαγωγή των αποσπασμάτων.

Λέξεις κλειδιά

Ταινία μικρού μήκους, κινούμενα σχέδια, ηχητικός σχεδιασμός, μίξη ήχου, ηχογράφηση ήχου, ηχητικά εφέ.

“Soundtrack, natural sounds recording, editing and mixing for the short animation film “Alarm” directed by Jung Moo Hyun from Mesai Animations Studio.”

ABSRACT

ANTREAS PANAGI TA2136

The main purpose of this thesis is the sound enchasing of the animated short film “Alarm” (2009) which is directed by Jung Moo Hyun. A series of stage where followed to accomplish our goal, including the mapping and analyzing of the necessary sounds in scenes. Recordings indoor and outdoor, recordings of natural sounds and creation of sounds. Afterwards, synchronization, mixing and editing of audio material on the video, and mastering followed.

Keywords

Short film, animation, sound design, sound mixing, sound recording, sound editing, sound effects.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΕΥΧΑΡΙΣΤΙΕΣ……3
ΠΕΡΙΛΗΨΗ……..4
ABSRACT……5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ……..12

ΘΕΩΡΙΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1:
Ο ήχος στον κινηματογράφο……..14
1.1 Τα πρώτα στάδια του ήχου στον κινηματογράφο……14
1.2 Κατηγορίες ήχων στον κινηματογράφο……15
1.3 Τα 3 στάδια του ήχου στον κινηματογράφο……..19

ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2:
Λίγα λόγια για την υπόθεση της ταινίας "ALARM"……20
2.1 Εξοπλισμός ηχογράφησης……....21
2.2 Ηχητική ανάλυση της ταινίας……...22
2.3 Διαδικασία ηχογράφησης……22
2.4 Εξοπλισμός επεξεργασίας, συγχρονισμού ήχου και εικόνας……24
2.5 Διαδικασία επεξεργασίας ηχογραφήσεων και συγχρονισμού……...25
2.6 Μουσική επένδυση……...26
2.7 Η διαδικασία της τελικής μίξης……26
2.8 Η διαδικασία του Mastering……26
2.9 Τελικό αρχείο……27

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3:
3.1 Σκηνή 1 (0:00 – 0:07)……..28
3.2 Σκηνή 2 (0:07 – 0:25)……..29
3.3 Σκηνή 3 (0:25 – 1:45)……..35
3.4 Σκηνή 4 (1:46 – 2:40)……..53
3.5 Σκηνή 5 (2:41 – 3:00)……..66
3.6 Σκηνή 6 (3:01 – 3:09)……..67
3.7 Σκηνή 7 (3:10 – 3:40)……..70
3.8 Σκηνή 8 (3:40 – 4:30) ……79
3.9 Σκηνή 9 (4:30 – 5:26)……..88
3.10 Σκηνή 10 (5:27 – 7:11) ……98
3.11 Σκηνή 11 (7:12 – 7:56) ……124
3.12 Σκηνή 12 (7:56 – 9:00) ……133

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4:
Συμπεράσματα……143

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ……145
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ……149

ΛΙΣΤΑ ΕΙΚΟΝΩΝ

Εικ. 1. Στιγμιότυπο μουσικής επένδυσης για τη σκηνή 1 (3.1.1)……29
Εικ. 2. Περικοπή ήχων ατμόσφαιρας εξωτερικού χώρου……..30
Εικ. 3. Μίξη ήχων ατμόσφαιρας εξωτερικού χώρου και επεξεργασία εντάσεων……..30
Εικ. 4. Ηχογράφηση ατμόσφαιρας εσωτερικού χώρου……32
Εικ. 5. Ηχογράφηση και επεξεργασία ήχου foley (πετσέτα μπάνιου) για κουρτίνες παραθύρου……33
Εικ. 6. Στιγμιότυπο τριών ήχων foley κουρτίνας στο βίντεο με εφέ……33
Εικ. 7. Στιγμιότυπο τελικού σταδίου σκηνής 2……..35
Εικ. 8. Μίξη ατμόσφαιρας και προσθήκη equalizer (3.3.1)……..36
Εικ. 9. Στιγμιότυπο επεξεργασίας και μίξης 3ον κομματιών πρώτης μουσικής ραδιοφώνου…….37
Εικ. 10. Πρώτη φάση κουμπιού ραδιοφώνου……38
Εικ. 11. Δεύτερη φάση κουμπιού ραδιοφώνου……..38
Εικ. 12. Επεξεργασία 1ης φάσης cd στο ραδιόφωνο (3.3.4.1)……39
Εικ. 13. Επεξεργασία 2ης φάσης cd στο ραδιόφωνο (3.3.4.2)……..40
Εικ. 14. Στιγμιότυπο χτύπου χεριού και επεξεργασία εφέ……41
Εικ. 15. Επεξεργασία εφέ και μίξη ήχου ξυπνητήρι τηλεφώνου (3.3.6.1)……42
Εικ. 16. Στιγμιότυπο τελικού σταδίου ήχου ξυπνητήρι τηλεφώνου (3.3.6.1)……43
Εικ. 17. Επεξεργασία εφέ ήχου επιτραπέζιο ξυπνητήρι (3.3.6.2)……..44
Εικ. 18. Στιγμιότυπο τελικού σταδίου επιτραπέζιου ξυπνητηριού (3.3.6.2)……44
Εικ. 19. Στιγμιότυπο τελικού ήχου και επεξεργασίας επαφής κινητού τηλεφώνου……..45
Εικ. 20. Στιγμιότυπο ήχου και επεξεργασίας επαφής κινητού τηλεφώνου……46
Εικ. 21. Στιγμιότυπο επεξεργασίας ήχου φωνής πριν προστεθεί στο βίντεο……47
Εικ. 22. Στιγμιότυπο ήχων φωνής στο βίντεο και τα plugins τους. (3.3.9.1)……....48
Εικ. 23. Εφέ ReaVerbate (cockos) για τον ήχο (3.3.10.1)……49
Εικ. 24. Εφέ ReaXcomp (cockos) για τον ήχο (3.3.10.1)……50
Εικ. 25. Στιγμιότυπο τελικής επεξεργασίας ήχου foley ψεύτικου όπλου (3.3.10.2)……50
Εικ. 26. Στιγμιότυπο επεξεργασίας ήχου foley 3.3.11 (εφέ, playback rate, Bpm)……51
Εικ. 27. Στιγμιότυπο ήχου κτυπήματος ξυπνητηριού στο κομοδίνο μέσα στο βίντεο της ταινίας……...52
Εικ. 28. Στιγμιότυπο ήχου κτυπήματος ψεύτικου πιστολιού στο πάτωμα……53
Εικ. 29. Στιγμιότυπο τελικού ήχου (3.4.2) και (3.4.3)……55
Εικ. 30. Στιγμιότυπο ολοκλήρωσης επεξεργασίας 2ης μουσικής ραδιοφώνου (3.4.4.1)……56
Εικ. 31. Background noise για τον ήχο 2ης φάση cd play ραδιοφώνου σκηνής 4 (2η φάση 3.4.6)……...57
Εικ. 32. Στιγμιότυπο ήχων φωνής σκηνής 4……..58
Εικ. 33. Στιγμιότυπο πρώτης φάσης σεντονιού……59
Εικ. 34. Στιγμιότυπο δεύτερης φάσης σεντονιού……..60
Εικ. 35. Στιγμιότυπο τρίτης φάσης σεντονιού……60
Εικ. 36. Στιγμιότυπο ήχων ηχητικής χροιάς σεντονιού και η επεξεργασία τους……61
Εικ. 37. Στιγμιότυπο μίξης των ήχων κροταλίσματος σε 3 φάσης……....62
Εικ. 38. Στιγμιότυπο ήχου foley κτυπήματος ξυπνητηριού σκηνής 4……64
Εικ. 39. Στιγμιότυπο ήχου επαφής κινητού τηλεφώνου σκηνής 4……64
Εικ. 40. Στιγμιότυπο ήχου κτυπήματος κινητού στο πάτωμα σκηνής 4……65
Εικ. 41. Στιγμιότυπο ήχου κρεβατιού……66

Εικ. 42. Στιγμιότυπο μουσικής επένδυσης για τη σκηνή 5……67
Εικ. 43. Στιγμιότυπο επεξεργασίας εφέ πρώτου ήχου ξυπνητηριού σκηνής 6 (3.6.2)……..68
Εικ. 44. Στιγμιότυπο τελικής διαδικασίας ήχων ξυπνητηριού σκηνής 6……68
Εικ. 45. Στιγμιότυπο ήχων φωνής σκηνής 3 (3.6.3.1)……70
Εικ. 46. Στιγμιότυπο ήχου βουρτσίσματος δοντιών στη ταινία σκηνής 7……72
Εικ. 47. Στιγμιότυπο ήχου επιφωνήματος όταν ο ήρωας ξεπλένει τα δόντια του (3.7.2.2)……72
Εικ. 48. Στιγμιότυπο μίξης και επεξεργασίας ήχου νερού με εφέ στο βίντεο της ταινίας (3.7.3.1)……..73
Εικ. 49. Στιγμιότυπο ήχων φωνής σκηνής 7……..74
Εικ. 50. Στιγμιότυπο ήχων ξυπνητηριού σκηνής 7 (3.7.5)……75
Εικ. 51. Στιγμιότυπο ήχου κουμπιού ξυπνητηριού σκηνής 7……76
Εικ. 52. Στιγμιότυπο τελικού αποτελέσματος ήχων νιπτήρα (3.7.7.1)……..77
Εικ. 53. Στιγμιότυπο ήχου τουαλέτας (3.7.8)……78
Εικ. 54. Στιγμιότυπο ήχων ξεκλειδώματος πόρτας και χτυπήματος στο παγούρι……80
Εικ. 55. Στιγμιότυπο ήχων κύλισης παγουριού στο διάδρομο……82
Εικ. 56. Στιγμιότυπο ήχων φωνής σκηνής 8……..82
Εικ. 57. Στιγμιότυπο ήχων ξυσίματος……83
Εικ. 58. Στιγμιότυπο ήχων κτυπήματος ποδιών στο πάτωμα……84
Εικ. 59. Στιγμιότυπο ήχων ηχητικής χροιάς παγουριού στο βίντεο της ταινίας……85
Εικ. 60. Στιγμιότυπα ήχων αφής ποδιού στο τοίχο και επεξεργασία εφέ……..86
Εικ. 61. Στιγμιότυπο ήχων πόρτας……88
Εικ. 62. Στιγμιότυπο ήχου παγουριού στο τραπέζι και προσθήκης εφέ (3.9.2)……89
Εικ. 63. Στιγμιότυπο ήχου ασημόχαρτου και προσθήκη εφέ (3.9.3)……90
Εικ. 64. Στιγμιότυπο φρυγανιέρας ήχος 1……..92
Εικ. 65. Στιγμιότυπο φρυγανιέρας ήχος 2……..92
Εικ. 66. Στιγμιότυπο φρυγανιέρας ήχος 3……..93
Εικ. 67. Στιγμιότυπο φρυγανιέρας ήχος 4……..93
Εικ. 68. Στιγμιότυπο φρυγανιέρας ήχος 5……..93
Εικ. 69. Στιγμιότυπα πρώτης και δεύτερης φάσης ήχων καρέκλας……94
Εικ. 70. Στιγμιότυπο ήχων φωνής σκηνής 9……..95
Εικ. 71. Στιγμιότυπο ήχου ξυσίματος σκηνής 9……96
Εικ. 72. Στιγμιότυπο ήχων μετακίνησης ξυπνητηριού σκηνής 9……97
Εικ. 73. Στιγμιότυπο ήχου κουμπιού ξυπνητηριού σκηνής 9……97
Εικ. 74. Στιγμιότυπο 1ου μέρους ήχων βηματισμού και εφέ ReaLimit(cockos) (3.10.2.1)……..99
Εικ. 75. Στιγμιότυπο 2ου μέρους ήχου βηματισμού (κτύπημα στο πάτωμα και εφέ (3.10.2.2)…100
Εικ. 76. Στιγμιότυπο 3ου μέρους ήχου βηματισμού……100
Εικ. 77. Στιγμιότυπο ήχων 4ου μέρους……101
Εικ. 78. Στιγμιότυπο ήχων 5ου μέρους βημάτων παπουτσιού……102
Εικ. 79. Στιγμιότυπο ήχου πολυθρόνας και επεξεργασία εφέ……..103
Εικ. 80. Ήχος παγουριού πλάνο 1 σκηνής 10 και επεξεργασία με εφέ (3.10.4.1)……104
Εικ. 81. Ήχος παγουριού πλάνο 2 σκηνής 10 και επεξεργασία με εφέ (3.10.4.2)……105
Εικ. 82. Ήχος πλαστικού πιάτου πλάνο 1 και επεξεργασία εφέ (3.10.5.1)……..106
Εικ. 83. Ήχος πλαστικού πιάτου πλάνο 2 και επεξεργασία εφέ (3.10.5.2)……...106
Εικ. 84. Στιγμιότυπο ήχων τηλεόρασης (3.10.6.1)……..108
Εικ. 85. Εφέ πρώτου και τρίτου κομματιού ήχου τηλεόρασης (3.10.6.1)……108
Εικ. 86. Εφέ δεύτερου κομματιού ήχου τηλεόρασης (3.10.6.1)……..108

Εικ. 87. Στιγμιότυπο ήχου τηλεόρασης εκτός σήματος και επεξεργασία εφέ (3.10.6.2)……..110
Εικ. 88. Στιγμιότυπο ήχου τηλεχειριστήριου και προσθήκη εφέ (3.10.7)……110
Εικ. 89. Στιγμιότυπο 1ου μέρους ξυπνητηριού σκηνής 10 (3.10.8.1)……112
Εικ. 90. Στιγμιότυπο ήχων 2ου και 3ου μέρους ξυπνητηριού σκηνής 10 (3.10.8.2)……112
Εικ. 91. Στιγμιότυπο 4ου μέρους ξυπνητηριού σκηνής 10 και επεξεργασία εφέ (3.10.8.3)……113
Εικ. 92. Στιγμιότυπο 5ου μέρους ξυπνητηριού σκηνής 10 και επεξεργασία εφέ (3.10.8.4)……114
Εικ. 93. Ήχοι 1,2,3 φωνής σκηνής 10 (3.10.9.1)……..114
Εικ. 94. Ήχοι 4,5,6,7 φωνής σκηνής 10 (3.10.9.2)……..115
Εικ. 95. Ήχοι 8, 9 φωνής σκηνής 10 (3.10.9.3)……115
Εικ. 96. Ήχοι 10 με 17 φωνής σκηνής 10 (3.10.9.4)……116
Εικ. 97. Ήχος 18ος φωνής σκηνής 10 και επεξεργασία εφέ (3.10.9.5)……116
Εικ. 98. Ήχοι 19, 20, 21 φωνής σκηνής 10 (3.10.9.6)……..117
Εικ. 99. Στιγμιότυπα ήχων καπακιού τηλεχειριστήριου και μπαταρίας
για το ξυπνητήρι (3.10.10.1)……118
Εικ. 100. Στιγμιότυπα ήχου foley βαζάκι κεριού γυάλινο για το χτύπημα
ξυπνητηριού στη τηλεόραση (3.10.10.2)……..118
Εικ. 101. Στιγμιότυπο ήχων 1ης φάσης ξεκλειδώματος και ηχητικής
χροιάς τριξίματος πόρτας σκηνής 10……120
Εικ. 102. Στιγμιότυπο ήχων 2ης φάσης ξεκλειδώματος πόρτας σκηνής 10……120
Εικ. 103. Στιγμιότυπο 3ης φάσης ξεκλειδώματος πόρτας σκηνής 10……121
Εικ. 104. Στιγμιότυπο 4ης φάσης ξεκλειδώματος και ηχητικής χροιάς
τριξίματος πόρτας σκηνής 10……...121
Εικ. 105. Στιγμιότυπο ήχου θραύσης ξυπνητηριού (foley ποτήρι) (3.10.12)
και επεξεργασία εφέ (3.10.12.1)……...123
Εικ. 106. Στιγμιότυπο 1ης φάσης μουσικής σκηνής 11 και επεξεργασία εφέ (3.11.1.1)……125
Εικ. 107. Στιγμιότυπο 2ης φάσης μουσικής σκηνής 11 και επεξεργασία εφέ (3.11.1.2)……125
Εικ. 108. Στιγμιότυπο ήχων ασανσέρ (foley πλυντήριο ρούχων)
και επεξεργασία εφέ (3.11.2.1)……127
Εικ. 109. Στιγμιότυπο επεξεργασίας εφέ 5ου ήχου ασανσέρ
(foley πλυντήριο ρούχων) (3.11.2.1)……128
Εικ. 110. Στιγμιότυπο ήχων δυσλειτουργίας μεγαφώνων του ασανσέρ
με στιγμιαία παράσιτα και επεξεργασία εφέ……130
Εικ. 111. Στιγμιότυπο ήχων 1, 2 φωνής σκηνής 11……..130
Εικ. 112. Στιγμιότυπο ήχων 3, 4, 5, 6 φωνής σκηνής 11……131
Εικ. 113. Στιγμιότυπο ήχων 7-11 φωνής σκηνής 11……131
Εικ. 114. Στιγμιότυπο ήχων 12-18 φωνής σκηνής 11……..132
Εικ. 115. Στιγμιότυπο ήχων 19, 20 φωνής σκηνής 11……..132
Εικ. 116. Στιγμιότυπο ατμόσφαιρας σκηνής 12 σε μίξη (3.12.1)……134
Εικ. 117. Στιγμιότυπο ήχων foley (πετσέτα μπάνιου) για κουρτίνες παραθύρου σκηνής 12……135
Εικ. 118. Στιγμιότυπο 1ου ήχου φωνής σκηνής 12……..135
Εικ. 119. Στιγμιότυπο ήχων 2-10 φωνής σκηνής 12……136
Εικ. 120. Στιγμιότυπο 11ου ήχου φωνής σκηνής 12……136
Εικ. 121. Στιγμιότυπο ήχων 12, 13, 14 φωνής σκηνής 12……137
Εικ. 122. Στιγμιότυπο 15ου ήχου φωνής σκηνής 12……137
Εικ. 123. Στιγμιότυπο ήχων 1-5 ξυπνητηριού σκηνής 12……138
Εικ. 124. Στιγμιότυπο ήχων 6-11 ξυπνητηριού σκηνής 12……..138

Εικ. 125. Στιγμιότυπο ήχων 12-16 ξυπνητηριού σκηνής 12……139
Εικ. 126. Στιγμιότυπο 17ου ήχου ξυπνητηριού σκηνής 12……...139
Εικ. 127. Στιγμιότυπο ήχου flash κάμερας σκηνής 12 (3.12.5)……140
Εικ. 128. Στιγμιότυπο ήχου πυροβολισμού (3.12.6)……140
Εικ. 129. Στιγμιότυπο ήχου θραύσης ξυπνητηριού (foley ποτήρι) στη σκηνή 12……141
Εικ. 130. Στιγμιότυπο μουσικής επένδυσης στη σκηνή 12 (3.12.8)……142
Φωτο. 1. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης
ατμόσφαιρας εξωτερικού χώρου (3.2.1.1)……..31
Φωτο. 2. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ατμόσφαιρας
εσωτερικού χώρου (3.2.1.2)……...32
Φωτο. 3. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης πετσέτας μπάνιου
για τις κουρτίνες παραθύρου (3.2.2)……...34
Φωτο. 4. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης κουμπιού από τα μόνιτορ
Presonus Eris 3.5 2 Nd Gen για τον ήχο κουμπιού ραδιοφώνου (3.3.3)……38
Φωτο. 5. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης Cd
στον ηλεκτρονικό υπολογιστή για τον ήχο Cd Play ραδιοφώνου (3.3.4)……..39
Φωτο. 6. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης φωνής για τη
σκηνή 3 (3.3.9) και 4 (3.4.7)……...47
Φωτο. 7. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης foley πετσέτας
μπάνιου για τον ήχο σεντονιού (3.4.8) και ηχητικές χροιές σεντονιού (3.4.9)……..61
Φωτο. 8. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης κροτάλισμα δακτύλων (3.4.10)……..63
Φωτο. 9. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης φωνής για τη
σκηνή 6 (3.6.3) σκηνή 7 (3.7.4) και σκηνής 8 (3.8.4)……69
Φωτο. 10. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ατμόσφαιρας
εσωτερικού χώρου (3.7.1)……..71
Φωτο. 11. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης βουρτσίσματος δοντιών (3.7.2)……71
Φωτο. 12. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου νερού (3.7.3)……74
Φωτο. 13. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου νιπτήρα (3.7.7)……..76
Φωτο. 14. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου τουαλέτας (3.7.8)……..78
Φωτο. 15. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ήχου κτυπήματος πόρτας στο παγούρι
και ξεκλείδωμα πόρτας (3.8.2)……...79
Φωτο. 16. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου κύλισης παγουριού (3.8.3)……81
Φωτο. 17. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου ξύσιμο στο δέρμα (3.8.5)…….83
Φωτο. 18. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης χτυπημάτων
ποδιού στο πάτωμα (3.8.6)……84
Φωτο. 19. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ηχητικής χροιάς
αφής ποδιού στο τοίχο (3.8.8)……86
Φωτο. 20. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου πόρτας (3.8.9)……..87
Φωτο. 21. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου ελάχιστου
χτυπήματος παγουριού στο τραπέζι (3.9.2) και ηχητικής χροιάς παγουριού (3.8.7)……89
Φωτο. 22. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου ασημόχαρτου (3.9.3)……90
Φωτο. 23. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου φρυγανιέρας (3.9.4)……..91
Φωτο. 24. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου καρέκλας (3.9.5)……..94
Φωτο. 25. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου φωνής
σκηνής 9 (3.9.6) και σκηνής 10 (3.10.9)……95
Φωτο. 26. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχων βηματισμού (3.10.2)……..101

Φωτο. 27. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχων βηματισμού (παπούτσι) (3.10.2.5)……...102
Φωτο. 28. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου πολυθρόνας (3.10.3)……..103
Φωτο. 29. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης πλαστικού πιάτου (3.10.5)……..107
Φωτο. 30. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης τηλεόρασης (3.10.6)……109
Φωτο. 31. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης χτυπήματος τηλεχειριστήριου στο πάτωμα (3.10.7)…….111
Φωτο. 32. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχων αντικείμενων (3.10.10)……...119
Φωτο. 33. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου foley θραύσης ποτηριού για τον ήχο θραύσης ξυπνητηριού (3.10.12)…….123
Φωτο. 34. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου foley πλυντήριο ρούχων για το ασανσέρ (3.11.2)……...129
Φωτο. 35. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχων φωνής σκηνής 11 (3.11.4) και σκηνής 12 (3.12.3)……...133

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σκοπός της πτυχιακής εργασίας είναι η ηχητική και μουσική επένδυση για την ταινία μικρού μήκους κινούμενων σχεδίων Alarm (2009) σε σκηνοθεσία Jung Moo Hyun από το mesai animations studio. Η διάρκεια της ταινίας είναι 9’ λεπτά ακριβώς. Όλοι η ηχητική επένδυση αποτελείται από φυσικούς ήχους που ηχογραφήθηκαν και επεξεργάστηκαν αλλά και σε ελάχιστες περιπτώσεις, όπου η εύρεση ήχου για ηχογράφηση ήταν αδύνατη, αναζητήθηκαν από βιβλιοθήκες ήχων όπως και όλη η μουσική επένδυση. Οι ηχογραφήσεις αποτελούν πρωτότυπο προϊόν ήχων παραγμένων μέσα από την καθημερινότητα ενός ανθρώπου. Στο κείμενο παρουσιάζονται όλα τα στάδια της ηχητικής καλύψεις της ταινίας. Από το αρχικό στάδιο μέχρι και το τελευταίο λεπτό του βίντεο καταγράφονται αναλυτικά οι ήχοι αλλά και η διαδικασία ηχογραφήσεων και επεξεργασίας τους.

Ο κύριος στόχος της εργασίας είναι η ηχητική επένδυση σε όλοι τι διάρκεια της δίνοντας έμφαση στις πρωτότυπες ηχογραφήσεις μέσα από διάφορους ήχους αλλά και τον ηχητικό σχεδιασμό. Η διαδικασία που ακολουθήθηκε ήταν εξίσου επαγγελματική και χρειάστηκε αρκετός χρόνος για να ηχογραφηθούν οι ήχοι αλλά και στη συνέχεια να επεξεργαστούν, να γίνουν μοντάζ και να συγχρονιστούν έτσι ώστε να έρθει εις πέρας το τελικό αποτέλεσμα της ταινίας.

Αρχικά οργανώθηκε η ηχητική κάλυψη της ταινίας, διαχωρίζοντας τα μέρη της σε σκηνές και σημειώνοντας τους ήχους που χρειάζεται για κάθε σκηνή. Το σύνολο των σκηνών όπου χωρίστηκε η ταινία είναι 12. Στη συνέχεια ηχογραφήθηκαν ήχοι για κάθε σκηνή ενώ για να περαστούν στη ταινία, επεξεργάστηκαν όπως ακριβώς απαιτούσε η εικόνα του βίντεο. Οι ήχοι ήταν πρωτότυποι από δικές μου ηχογραφήσεις. Κάποιοι ήχοι επαναλαμβάνονται σε μέρη της ταινίας που απαιτούσε τον ίδιο ήχο. Επίσης έγινε χρήση βιβλιοθήκης ήχων, που στη συνέχεια επεξεργάστηκαν και σχεδιάστηκαν, για να προστεθούν σε μέρος που δεν ήταν δυνατή η πρωτότυπη ηχογράφηση τους.

Οι ήχοι φωνής ηχογραφήθηκαν από τη δική μου φωνή και όχι από κάποιο επαγγελματία ηθοποιό όπου στη συνέχεια αλλοιώθηκαν για να γίνουν πιο ρεαλιστικοί και να προσομοιώνουν με ήχους φωνής από κινούμενα σχέδια. Οι ήχοι φωνής καλύφθηκαν για όλοι τη ταινία στις σκηνές που χρειάστηκαν, ενώ να σημειωθεί ότι πρόκειται για ήχους επιφωνημάτων και όχι από διαλόγους.

Για την πραγματοποίηση της ταινίας απαιτείται καλή γνώση προγράμματος επεξεργασίας ήχου και εικόνας, μοντάζ και μίξη. Επίσης γνώσεις ηχοληψίας και ακουστικής χώρου για σωστές ηχογραφήσεις ποιότητας ήχου. Όλα τα παραπάνω δεν αναλύονται στο κείμενο καθώς θεωρείται δεδομένη η βασική γνώση του αντικείμενου μέσο της εκμάθησης του προγράμματος σπουδών. Παρακάτω αναλύονται οι διαδικασίες ηχογράφησης, οι ηχητική ανάλυση σε όλα τα μέρη της ταινίας και η επεξεργασία του κάθε ήχου για κάθε χρονική στιγμή της ταινίας.

Ξεκινώντας στο 1ο κεφάλαιο παρουσιάζεται ένα μικρό σημαντικό ιστορικό μέρος του ήχου στον κινηματογράφο καθώς και οι κατηγορίες του ήχου σε μια ταινία.

Στο 2ο κεφάλαιο ξεκινά το πρακτικό μέρος όπου αναλύεται η διαδικασία ηχογράφησης ο εξοπλισμός ηχογράφησης και επεξεργασίας, αλλά και όλες οι διαδικασίες επεξεργασίας όπως επίσης και η εξαγωγή του τελικού αρχείου.

Στο 3ο κεφάλαιο γίνεται η περιγραφή των μερών της ταινίας όπου αναλύεται λεπτομερώς η ηχητική κάλυψη σε κάθε μέρος και για κάθε σκηνή, αλλά και οι διαδικασίες ηχογράφησης, επεξεργασίας, συγχρονισμού και μίξης κάθε σκηνής.

Στο 4ο κεφάλαιο παρουσιάζονται τα συμπεράσματα που αποτυπώθηκαν για τη ταινία.

Στο 5ο κεφάλαιο ακολουθούν τα παραρτήματα και οι βιβλιογραφίες που χρησιμοποιήθηκαν για την πτυχιακή εργασία.

ΘΕΩΡΙΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1

Ο ήχος στον κινηματογράφο

"Οι ταινίες είναι 50 τοις εκατό οπτικές και 50 τοις εκατό ήχος. Μερικές φορές ο ήχος υπερκαλύπτει ακόμα και την εικόνα"

Ντέιβιντ Λιντς

1.1 Τα πρώτα στάδια του ήχου στον κινηματογράφο

Ο κινηματογράφος περνά τα πρώτα του χρόνια (1892 – 1927) με βουβές εικόνες και την εικόνα να κυβερνά σε μια εποχή όπου υπήρχαν περισσότερες από είκοσι διαφορετικές γλώσσες στην Ευρώπη. Γύρω στα τέλη του 1920 έχουμε την άφιξη του ήχου. Οι εφευρέτες Edison και Dickson φαντάζονται την εικόνα ως συμπλήρωμα του ήχου και όχι το αντίθετο, με έτη χρήση ενός γραμμοφώνου που κάποιος θα αγόραζε για να ακούσει μουσική και ταυτόχρονα θα είχε και κάτι να βλέπει. Η άφιξη του ήχου στον κινηματογράφο αποτελεί μείζονα εξέλιξη για την ιστορία του (Görne, 2019). Όταν ο ήχος έκανε την εμφάνιση του στον αμερικάνικο κινηματογράφο η επιρροή του έγινε αισθητή παγκόσμια (Chion, 2019 & Gomery, 2005). Οι αμερικάνικες κινηματογραφικές εταιρίες υιοθέτησαν τον ήχο και έπειτα εξήγαγαν τις ταινίες σε ξένες χώρες με τους ξένους κινηματογραφιστές να πρέπει να αντιμετωπίσουν είτε την προσθήκη ήχου είτε τον πλήρη αποκλισμό τους από τις πιθανές αγορές. Η Warner Brothers κατάφερε να εισάγει ένα νέο είδος, το μιούζικαλ, όπου και αυτές η ταινίες ήταν χωρίς διάλογο.

Το 1926 προστέθηκε soundtrack στη βουβή ταινία Don Juan ενώ οι ήχοι στην ταινία ήταν κυρίως μουσική και ήχος από ξίφη σε σκηνές μάχης.

Κατά την πρώτη με ήχο ταινία, ο πρόεδρος τον κινηματογραφικών εταιριών καλωσόρισε το κοινό όπου τους διαβεβαίωνε ότι ο ήχος θα άφηνε θετικά αποτελέσματα ως προς την νέα πρωτοπορία στον κινηματογράφο. Αντίστοιχα η Fox ακολούθησε το ίδιο μοτίβο όπου πρόβαλε το Sunrise του F.W.Murnau. Η συγκεκριμένη ταινία δεν είχε διάλογο αλλά μερικά ηχητικά εφέ και μουσική. Οι ήχοι αυτοί δεν εντυπωσίασαν τόσο το κοινό και για αυτόν τον λόγο πολλές εταιρίες δεν ήθελαν να επενδύσουν σε αυτή τη νέα τεχνολογία που είχε τόσες μηχανικές ελλείψεις.

Κατά την περίοδο του 1927 η ταινία «The Jazz Singer» ήταν η πρώτη ταινία που περιείχε διαλόγους αν και το μεγαλύτερο μέρος της ταινίας ήταν βουβό, ενώ υπήρξαν πολλές προσπάθειες πειραμάτων στις ταινίες πάνω στον σύγχρονο για την τότε εποχή ήχο, οι οποίες ωστόσο ήταν αποτυχημένες καθώς δεν παρείχαν συγκίνηση στο κοινό. Η ταινία «The jazz Singer» άφησε μεγάλη εισπρακτική επιτυχία καθώς εισήγαγε τους πρώτους διάλογους σε ταινία και εντυπωσίασε το κοινό. Έτσι το 1928 το Light of New York ήταν η πρώτη ολοκληρωμένη ομιλούσα ταινία όπου και αυτή άφησε μεγάλη χρηματική επιτυχία. Επίσης κυκλοφορεί το πρώτο ομιλών καρτούν το

Dinner Time του Paul Terry. Μόλις είδε την ταινία ο Walt Disney κυκλοφόρησε τη δική του ομιλούσα ταινία μικρού μήκους καρτούν, το γνωστό σε όλους μας μέχρι και σήμερα Mickey Mouse.(Τραγέα, 2012).

Από το 1930 μέχρι και τη δεκαετία του 1940 ο ήχος ενσωματώθηκε πλήρως στον κινηματογράφο και γινόταν όλο και καλύτερος. Κατά την περίοδο αυτή εμφανίστηκε και η τηλεόραση όπου το κοινό για να πάει στον κινηματογράφο θα έπρεπε να έμενε ποιο έκπληκτο. Σε αυτή τη περίπτωση ο ήχος έπρεπε να γίνει ακόμη πιο ουσιαστικός ούτως ώστε να συνδυάζεται καλύτερα με το μέγεθος της οθόνης και του χώρου προβολής. Η Cinerama έφερε ένα σύστημα 7 καναλιών όπου με αυτό το τρόπο το σύστημα αυτό είχε γίνει πολύ δημοφιλές (Chion, 2019 & Gomery, 2005).

Καθώς αυξανόταν τα μεγέθη της οθόνης αυξανόταν και τα ηχητικά συστήματα και αυτό θα έφερνε μια αλλαγή στους πρώτους κινηματογράφους. Χρειάστηκαν περισσότερους τεχνικούς προβολής, ελεγκτές ήχου και μηχανικούς, τόσο στα παρασκήνια όσο και κατά τη διάρκεια μιας προβολής. Με τη βελτίωση αυτή η ταινία ο Μάγος του Οζ το 1939 και η πρώτη ταινία Star Wars το 1977 άφησαν εποχή φέρνοντας ένα μεγάλο ενθουσιασμό και ακουστικού θεάματος προς το κοινό. (Grainger, 2021)

1.2 Κατηγορίες ήχων στον κινηματογράφο

Ο ήχος στον κινηματογράφο είναι πολύ σημαντικός καθώς δίνει έμφαση σε μια ταινία συνδυάζοντας την εικόνα και τον ήχο με αποτέλεσμα να αφήνει μια ποιο ολοκληρωμένη αίσθηση στο κοινό. Θα μπορούσαμε να πούμε πως σε μια ταινία ο ήχος είναι ποιο σημαντικός από την εικόνα αφού είναι αυτός που με τον δικό του ρόλο θα μεταφέρει τα συναισθήματα μιας ταινίας στο κοινό κατά τη διάρκεια της προβολής.

Είναι σημαντικό να αναφέρουμε πως υπάρχουν κάποιες κατηγορίες ήχων στην θεωρία των ταινιών. Οι ήχοι αυτοί μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να περάσουν κάποια μηνύματα στο κοινό αλλά και να προϊδεάσουν για το τι έπεται στην συνέχεια. Ένα απλό αλλά αρκετά κατανοητό παράδειγμα είναι εκείνο των θρίλερ όπου υπάρχει και κάποια ασυμφωνία μεταξύ ενός σκοτεινού και τρομακτικού ήχου με μια όμορφη και θετική εικόνα. Στον συνδυασμό αυτό όσο όμορφη και να είναι η εικόνα ξέρουμε πως κάτι τρομακτικό θα ακολουθήσει με τον ήχο να δίνει τα περισσότερα μηνύματα. Ένας ήχος μπορεί να ενισχύσει μια εικόνα, να την συμπληρώσει και να στείλει μηνύματα ή μπορεί να είναι αρκετά αντιφατικός και να προκαλεί ένταση μεταξύ τους.

Σύμφωνα με τις επιστήμες, είναι στην ανθρώπινη φύση να δίνει προτεραιότητα στην αίσθηση της όρασης έναντι των υπόλοιπων αισθήσεων με την ακοή να επισκιάζεται κατά κάποιον τρόπο όταν το άτομο δεν μπορεί να συγκεντρωθεί σε περισσότερα από δύο πράγματα ταυτόχρονα. Ωστόσο είναι αδιανόητο το πως θα ήταν οι ταινίες και τα φιλμ χωρίς την συμβολή του ήχου. Είναι αποδεδειγμένο πως θα είχαν ελάχιστο συναίσθημα αφού το μεγαλείο της ταινίας πηγάζει από τον ήχο (Richardson,2013).

1.2.1 Διηγητικός και μη διηγητικός ήχος στον κινηματογράφο

Αρχικά δυο σημαντικές κατηγορίες είναι ο διηγητικός και μη διηγητικος ήχος.

Εφόσον η ιστορία του ήχου αφορά αρχικά τον βουβό κινηματογράφο και είχαμε αρχικά συνηθίσει σε soundtrack ταινιών μεγάλου μήκους με πολλά επιπρόσθετα μη διηγητικά στοιχεία, ενώ η εικόνα είναι απόλυτα διηγητική, θα μπορούσαμε να πούμε πως σε μια τανιά, διηγητικός είναι ο πραγματικός ήχος ενώ ο μη διηγητικός ήχος είναι ο σχολιαστικός (Raskin, 1992).

1.2.1.1 Διηγητικός (Diegetic Sound)

Ο διηγητικός ήχος αφορά στους ήχους οι οποίοι πηγάζουν μέσα από τον κόσμο της ιστορίας είτε είναι εμφανείς είτε όχι (Παυλουδής, 2018). Για παράδειγμα στην ταινία Betty Blue στο σημείο όπου η Betty ζωγραφίζει και ακούγετε ένα σαξόφωνο το οποίο φαίνεται να παίζει ένας ανήλικος χαρακτήρας (Raskin, 1992).

1.2.1.2 Μη διηγητικός (Non-Diegetic Sound)

Ο μη διηγητικός ήχος αφορά ήχους που εντάσσονται στο σενάριο αλλά δεν αποτελούν μέρος του χώρου της αφήγησης (Παυλουδής, 2018). Στην ίδια ταινία στο σημείο όπου η Betty πλησιάζει το μπανγκαλόου του Zorg μπορούμε να ακούσουμε την μουσική η οποία είναι ξεκάθαρο πως δεν πηγάζει από τον χώρο της ιστορίας (Raskin, 1992).

1.2.2 Διάλογοι (Dialogue)

Ο διάλογος είναι ένα εκ των σημαντικότερων σημείων στον τομέα του ήχου αφού χρησιμοποιείται για την αφήγηση μιας ιστορίας. Δίνει πληροφορίες για τους χαρακτήρες, τα συναισθήματα αλλά και τη διάθεση τους. Επίσης αποτελεί έναν ισχυρό τρόπο επικοινωνίας μηνυμάτων ενώ σήμερα εμφανίζεται σε πολλές παραλλαγές όπως για παράδειγμα ένα γράμμα το οποίο διαβάζεται από τον ηθοποιό. Μπορεί να εκφράσει σκέψεις και να δώσει μια άλλη διάσταση στην ταινία. (Sonnenschein, 2002)

1.2.3 Μουσική (Music)

Η μουσική διαδραματίζει καθοριστικό ρόλο στην κινηματογραφική αφήγηση γιατί μεταφέρει ένα ευρύ φάσμα συναισθημάτων στο κοινό και χρησιμοποιείται για να δημιουργήσει μια διάθεση ή να τονίσει ένα δραματικό γεγονός. Επιπρόσθετα η μουσική μπορεί να χρησιμοποιηθεί για περιπτώσεις όπως η καθιέρωση του είδους της ταινίας ή της αίσθησης του τόπου ή του χρόνου. Η μουσική των ταινιών έχει σχεδιαστεί για να απεικονίζει με ακρίβεια τη δυναμική της αφήγησης καθώς εξελίσσεται σε όλη την ταινία, ενισχύοντας την ένταση. Μια άλλη κοινή πρακτική που έγινε πολύ δημοφιλής στην κινηματογραφική βιομηχανία είναι για τους σκηνοθέτες να χρησιμοποιούν προϋπάρχουσα μουσική ως προσωρινά κομμάτια για τα πρώτα στάδια επεξεργασίας της ταινίας. (Barbosa & Dizon, 2020).

1.2.4 Ηχητικά εφέ (Sound effect)

Τα ηχητικά εφέ είναι ήχοι που δημιουργούνται από σχεδιαστές ήχου για να αναπαραστήσουν ηχητικά στοιχεία ενισχύοντας την αίσθηση ρεαλισμού με δημιουργικό τρόπο στον κινηματογράφο. Κάποια από αυτά δεν μπορούν να ηχογραφηθούν καθώς δημιουργούνται ψηφιακά με την χρήση λογισμικών επεξεργασίας ή σύνθεσης ήχου όταν πρόκειται για ήχους που δεν υπάρχουν στην πραγματικότητα όπως ο ήχος ενός δεινοσαύρου, διαστημόπλοιου κλπ. Παράλληλα υπάρχουν περιπτώσεις στις οποίες μπορούν να προέρχονται από ηχογραφήσεις όπου η καλλιτέχνες αναπαράγουν καθημερινούς ήχους στο στούντιο, όπως ήχοι από το περιβάλλον και ήχοι foley (βήματα, κινήσεις ρούχων, αντικείμενα). Τα ηχητικά εφέ συχνά δημιουργούνται από foley artists. Τα ηχητικά στοιχεία αυτά σε συνδυασμό με την εικόνα δίνουν μια αίσθηση πραγματικότητας στο κοινό. (Barbosa & Dizon, 2020, Sonnenschein, 2002)

1.2.5 Ατμόσφαιρα (Ambience)

Ατμόσφαιρα είναι το είδος ήχου όπου γίνεται εγγραφή ήχων φόντου που υπάρχουν σε μια τοποθεσία. Είναι στην ουσία μια τεχνητή παρουσίαση του χώρου η οποία αποτελείται από ήχους με περισσότερη ή λιγότερη συνοχή, με έμφαση χαμηλής συχνότητας συσχετισμένης με το θόρυβο του χώρου. Αποτελεί κομμάτι μείζον σημασίας για τη συνοχή και τη συγκρότηση της σκηνής. Ωστόσο μπορεί να υπάρξει αλλαγή της ατμόσφαιρας και της εικόνας και έτσι το κοινό αποκτά την εντύπωση μιας εντελώς καινούργιας σκηνής. Οι ατμοσφαιρικοί ήχοι μπορούν να ποικίλουν ανάλογα με την εικόνα (πουλιά, θάλασσα, αυτοκίνητα, βροχή, αέρας κλπ.). (Dakic, 2009).

1.2.6 Foley

Επιπρόσθετα, στις κατηγορίες ήχων εμπίπτουν τα ηχητικά εφέ foley τα οποία αφορούν ήχους οι οποίοι παράγονται σε ένα στούντιο ηχογράφησης με τον καλλιτέχνη να βλέπει την εικόνα και να εκτελεί τον ήχο συγχρονισμένα με αυτή. Σε αυτά οφείλεται κυρίως η τόσο ρεαλιστική εντύπωση που δίνουν οι ταινίες. Αποτελούν ήχους οι οποίοι εφευρέθηκαν σχετικά νωρίς από τον Jacke Foley επειδή πολλές ηχητικές εικόνες ενώ είχαν διάλογο και μουσική στερούνταν της αίσθησης του θορύβου κίνησης. Κλασικό παράδειγμα τον εφέ foley αποτελούν τα βήματα. Συμπερασματικά είναι οι ήχοι οι οποίοι ηχογραφούνται με διαφορετικά αντικείμενα από αυτά που βλέπουμε πραγματικά σε μια εικόνα δίνοντας αίσθηση ρεαλισμού και κάνοντας τον τηλεθεατή να πιστεύει ότι ο ήχος αντικείμενου που βλέπει πηγάζει ακριβώς από το συγκεκριμένο αντικείμενο. (Dakic, 2009).

1.2.7 Εφέ ηχητικού σχεδιασμού (Sound Design effects)

Τα εφέ ηχητικού σχεδιασμού είναι ήχοι οι οποίοι δεν εμφανίζονται στον πραγματικό κόσμο ή δεν μπορούν να καταγραφούν μέσα από αυτόν. Για παράδειγμα, χρησιμοποιούνται για να υποδηλώσουν τεχνολογίες του μέλλοντος ή υπερσύγχρονες τεχνολογίες. Ακόμη χρησιμοποιούνται με μουσικό τρόπο για να δημιουργήσουν μια συναισθηματική διάθεση. Πρωτοεμφανίστηκαν με την ταινία King Kong (1933) ενώ στη συνέχεια αναπτύχθηκαν στις ταινίες επιστημονικής φαντασίας.

Ο ηχητικός σχεδιασμός για κινηματογραφικούς σκοπούς αποτελείται από την ηχογράφηση, τη μίξη, το συγχρονισμό και την επεξεργασία. Καθώς ο ηχητικός σχεδιασμός είναι αρκετά πολύπλοκη διαδικασία, συνήθως απαιτείται μια μεγάλη ομάδα από επαγγελματίες ήχου έτσι ώστε να φέρουν εις πέρας το επιθυμητό αποτέλεσμα για μια κινηματογραφική ταινία. (Dakic, 2009).

1.2.7.1 Ηχογράφηση

Ο ηχογράφηση είναι η καταγραφή ήχου στην οποία παίζει σημαντικό ρόλο για την σωστή επεξεργασία ηχητικού σχεδιασμού. Η εξασφάλιση ποιότητας εξαρτάται από τη σωστή ηχογράφηση κατά τη διαδικασία των γυρισμάτων για μια σκηνή έχοντας την κατάλληλη επιλογή μικροφώνου αλλά και τη σωστή τοποθέτηση του σε κάθε πλάνο. (Dakic, 2009).

1.2.7.2 Μίξη

Η μίξη έχει αντίκτυπο στην επεξεργασία ηχητικού σχεδιασμού καθώς περιλαμβάνει τη τεχνική του μικροφώνου, την ηχογράφηση και το συγχρονισμό ήχου. Τεχνικά η μίξη αναφέρεται ως ο δυναμικός χειρισμός για τον έλεγχο της στάθμης των διαφόρων ηχογραφήσεων. Παρόλο που πλέον η μίξη δεν συνδέεται απαραίτητα με τη φάση της ηχογράφησης αποτελεί το πλέον σημαντικότερο μέρος της ηχητικής επεξεργασίας.

Ο όρος μικτός ήχος (ή τελικό μιξάζ) αναφέρεται σήμερα στο ολοκληρωμένο soundtrack της ταινίας. (Dakic, 2009).

1.2.7.3 Συγχρονισμός

Ο συγχρονισμός αφορά την τεχνική η οποία επιτρέπει σε ήχο και εικόνα να είναι συγχρονισμένα. Επιπρόσθετα σχετίζεται με τη διαδικασία η οποία διαδέχεται της ηχογράφησης των διαλογών και των foley σε στούντιο, τα οποία ήταν δύσκολο ή ακατόρθωτο να ηχογραφηθούν στο πλατό με την κατάλληλη ποιότητα. Ακόμα και όταν αφορά περιπτώσεις οι οποίες δεν χρειάζονται μετέπειτα ηχογράφηση διαλόγων και ηχητικών εφέ ο συγχρονισμός είναι απαραίτητος για την αποφυγή της ασυγχρονίας ήχου και εικόνας. (Dakic, 2009).

1.2.7.4 Το μοντάζ

Αποτελεί το τελευταίο βήμα του σχεδιασμού ήχου και έχει ως αποτέλεσμα την τελική μίξη και επεξεργασία της ταινίας. Κατά το βήμα αυτό γίνεται συνδυασμός όλων των ηχογραφημένων ήχων για να επιτευχθεί η τελική "ηχητική εικόνα" με το συνδυασμό και τη διαδοχή όλων των ήχων μιας ταινίας. (Dakic, 2009).

1.3 Τα 3 στάδια του ήχου στον κινηματογράφο

Υπάρχουν τα 3 σημαντικά στάδια διαδικασίας του ήχου στον κινηματογράφο η προ-παραγωγή, η παραγωγή και η μετα-παραγωγή. Κάθε στάδιο είναι κρίσιμο για την σωστή διαδικασία μιας ταινίας με την ομαδική λειτουργία πολλών ατόμων για κάθε στάδιο. Τα στάδια αυτά έχουν ως αποτέλεσμα τη σωστή διαχείριση του ήχου αλλά και την σωστή συναισθηματική διάσταση του έργου.

1.3.1 Προ-παραγωγή (Pre-production)

Προ-παραγωγή ονομάζεται το στάδιο κατά το οποίο ο υπεύθυνος ηχητικού σχεδιασμού συνεργάζεται με τον σκηνοθέτη και όποιο άλλο άτομο χρειάζεται ωστε να καθοριστούν οι ηχητικές ανάγκες της ταινίας. Σε αυτό εμπίπτουν ο προγραμματισμός των ηχογραφήσεων, η επιλογή του εξοπλισμού και η δημιουργία χρονοδιαγράμματος για την ταινία (Rose, 2015).

1.3.2 Παραγωγή (Production)

Το στάδιο της παραγωγής αφορά ουσιαστικά την υλοποίηση των ηχογραφήσεων, κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων. Ο ηχολήπτης καταγράφει ήχους και διαλόγους των οποίων η ποιότητα είναι μέγιστης σημασίας για τη σωστή και εύκολη έκβαση της φάσης της μετα-παραγωγικής (Rose, 2015).

1.3.3 Μετα-παραγωγή (Post-production)

Το 3ο και τελευταίο στάδιο είναι η μετα-παραγωγή η οποία περιλαμβάνει την επεξεργασία και το συγχρονισμό ήχου και εικόνας, την προσθήκη ηχητικών εφέ, τη σύνθεση ή επιλογή μουσικής, και το τελικό μιξάζ. Στις μέρες μας η φάση της μετα-παραγωγής αφορά οποιαδήποτε ενέργεια γίνει αφού ολοκληρωθεί η φάση της παραγωγής η οποία περιλαμβάνει πολλές μορφές περιεχομένου. Είναι σημαντικό να αναφέρουμε ότι σε πολλές περιπτώσεις διαφημιστικών ή και ντοκιμαντέρ δεν υπάρχει η φάση της παραγωγής αλλά μόνο απευθείας η μετα-παραγωγή αφού πλέον χρησιμοποιούνται βιβλιοθήκες προ-ηχογραφημένων ήχων. Το στάδιο της μετα-παραγωγής αποτελεί χρονοβόρα διαδικασία, ειδικά για ταινίες μεγάλου μήκους. Τέλος η μετα-παραγωγή έχει να κάνει αποκλειστικά για το κομμάτι του ήχου έτσι σε ένα διάλογο είναι δύσκολο να καταγραφεί κατανοητά (Rose, 2015).

ΠΡΑΚΤΙΚΟ ΜΕΡΟΣ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2

Λίγα λόγια για την υπόθεση της ταινίας “ Alarm”

Η ταινία μικρού μήκους “ Alarm ” αποτελεί παραγωγή του σκηνοθέτη Jang Moo-hyun με έτος κυκλοφορίας το 2009. Η παραγωγή και κυκλοφορία του έργου γίνεται από την MESAI η οποία ιδρύθηκε το 2002 όταν ο Jang Moo-hyun και ο Chu Jeong-woo έφτιαξαν μια μικρή ομάδα ενώ ήταν στο κολέγιο και δημιούργησαν την εργασία της αποφοίτησης τους. Έπειτα και οι δύο έπιασαν δουλειές σε εταιρίες κινουμένων σχεδίων και το 2007 ξανασυναντιόνται στην MESAI και δημιουργούν το συγκεκριμένο φιλμ μικρού μήκους. (https://www.mesai.co.kr/about)

Η ταινία μικρού μήκους “Alarm” είναι μια μικρή ιστορία περιπέτειας με τον πρωταγωνιστή να βρίσκεται στο χώρο του σπιτιού του όπου κοιμάται ήσυχα σε μια όμορφη μέρα με το κελάϊδισμα τον πουλιών να εισέρχονται από το παράθυρο του δωματίου του. Η ώρα της αφύπνισης πλησιάζει με τους πρώτους ενοχλητικούς ήχους να αρχίζουν να παίζουν. Το ραδιόφωνο είναι ο πρώτος ήχος αφύπνισης καθώς αρχίζει να παίζει δυνατά μουσική από το cd player. Κλείνοντας το ραδιόφωνο αρχίζει να παίζει το ξυπνητήρι του τηλεφώνου του όπου προσπαθεί να το κλείσει και αυτό. Κύριο αντικείμενο ήχου το οποίο πρωταγωνιστεί στην ταινία είναι ένα επιτραπέζιο ξυπνητήρι που ξυπνάει συνεχώς τον πρωταγωνιστή. Αφού κλείσει και το τηλέφωνο αρχίζει να παίζει το επιτραπέζιο ξυπνητήρι με αποτέλεσμα ο πρωταγωνιστής να αρχίσει να εκνευρίζετεαι. Κλείνει το επιτραπέζιο ξυπνητήρι πυροβολώντας το με ένα ψεύτικο όπλο. Στη προσπάθεια του να παραμείνει ήρεμος και να συνεχίσει τον ύπνο του, η παρουσία του ξυπνητηριού και το υπόλοιπων ήχων τον εξαντλούν αφού αρχίζουν να παίζουν ξανά όλοι μαζί προκαλώντας ένα κύκλο νευρικότητας και αγωνίας. Κάπου εδώ αρχίζει και όλοι η περιπέτεια του πρωταγωνιστή καθώς οι επαναλαμβανόμενες προσπάθειες του να αποφύγει τους ενοχλητικούς ήχους φαίνεται να είναι μάταιες.

Ο πρωταγωνιστής σηκώνεται από το κρεβάτι νυσταγμένος και εξαντλημένος προσπαθώντας να ξεκινήσει την πρωινή του ρουτίνα πηγαίνοντας στο μπάνιο για να πλύνει τα δόντια του, στη κουζίνα να φτιάξει το πρωινό του αλλά και στο σαλόνι για να δει λίγη τηλεόραση. Σε κάθε γωνιά του σπιτιού βρίσκεται και ένα ξυπνητήρι με αποτέλεσμα όπου πάει να ακούει το ξυπνητήρι να χτυπά ενοχλητικά προκαλώντας του όλο και περισσότερη νευρικότητα.

Η προσπάθεια του να πάει καλά και ήρεμα η μέρα του μετατρέπεται σε μια ατελείωτη μάχη με την ενοχλητική ηχητική παρουσία του ξυπνητηριού. Η αντιδράσεις του γίνονται ολοένα και πιο έντονες αφού νιώθει ότι ξυπνητήρια σε ότι κάνει τον κυνηγούν τα με αποτέλεσα να βγάλει της μπαταρίες στο ξυπνητήρι του σαλονιού και να σπάσει το ξυπνητήρι του μπάνιου προτού φύγει από το σπίτι.

Αφού φύγει από το σπίτι η συνέχεια της περιπέτειας βρίσκει τον πρωταγωνιστή σε ένα ασανσέρ κουρασμένο και εξαντλημένο. Το ασανσέρ αρχίζει να κάνει περίεργους θορύβους και να λειτουργεί παράξενα με ταχύτητα. Η ένταση του θορύβου φτάνει στο αποκορύφωμα με τον πρωταγωνιστή να κοιτάζει γύρο του και να προσπαθεί να καταλάβει τη γίνεται.

Τρομαγμένος ξυπνάει με μια κραυγή και καταλαβαίνει ότι όλα αυτά δεν ήταν πάρα ένα μέρος του ονείρου του αφού ο ήχος που άκουγε είναι το πραγματικό ξυπνητήρι που κτυπούσε δίπλα του όσο εκείνος κοιμόταν. Ανοίγοντας τα ματιά του και αντικρίζοντας το πραγματικό ξυπνητήρι καταλαβαίνει ότι όλα αυτά ήταν απλός φαντασιώσεις που δημιουργήθηκαν από το υποσυνείδητο του επηρεασμένος από τον ήχο του πραγματικού ξυπνητηριού. Εκνευρισμένος από το όνειρο που είδε παίρνει το πραγματικό όπλο και πυροβολεί αποτελειώνοντας το ξυπνητήρι όπου και πάλι η προσπάθεια του ήταν μάταιη.

2.1 Εξοπλισμός ηχογράφησης

Για την ολοκλήρωση της εργασίας χρησιμοποιήθηκε ο παρακάτω εξοπλισμός:

Εξοπλισμός	**Μοντέλο**	**Εταιρεία**
DAW	Reaper	Cockos incorporated
Κάρτα ήχου	Complete Audio 1	Native instruments
Μικρόφωνο	MPM - 1000	Marantz professional
Ηχεία	Presonus Eris 3.5 2nd Gen	Presonus
Ακουστικά	Audio-technica ATH-M20x	Audio-Technica
Φορητός εγγραφέας	H1n Handy recorder	Zoom corporation
H/Y	(Laptop) Lenovo 80QQ ideapad 100 Intel core i5-5200U (4GB)	Lenovo

Πίνακας 2.1. Εξοπλισμός ηχογράφησης (2.1).

Η πλατφόρμα ψηφιακής επεξεργασίας (DAW) που χρησιμοποιήθηκε για τις ηχογραφήσεις είναι το Cocko's Reaper μέσο του H/Y (laptop) Lenovo ideapad 100 της Lenovo.

Για τις ηχογραφήσεις χρησιμοποιήθηκε η κάρτα ήχου Complete Audio 1 της Native instruments.

Οι ηχογραφήσεις έγιναν με ένα καρδιοειδές πυκνωτικό μικρόφωνο MPM – 1000 της Marantz Professional.

Για την καταγραφή ήχου σε κάποιες περιπτώσεις χρησιμοποιήθηκε ένας ψηφιακός εγγραφέας της zoom H1n Handy recorder με ενσωματωμένα δύο μικρόφωνα X/Y μονής κατεύθυνσης. Παρέχει επίσης ένα φίλτρο χαμηλής κοπής για την εξάλειψη ήχων ανέμου, φυσήματος αλλά και άλλων ήχων βουητού χαμηλής συχνότητας.

Το monitoring έγινε με τα ηχεία Presonus Eris 3.5 2nd Gen της Presonus καθώς και με τα ακουστικά Audio-technica ATH-M20x της Audio-Technica.

2.2 Ηχητική ανάλυση της ταινίας

Αφού επιλέχθηκε το βίντεο της ταινίας, το πρώτο στάδιο ήταν η ανάλυση της στο ποιοι ήχοι θα χρησιμοποιηθούν σε κάθε μέρος της με λεπτομέρεια χωρίζοντας κάποια μέρη της ταινίας σε σκηνές ούτος ώστε να μπουν οι απαραίτητοι φυσικοί ήχοι από τις ηχογράφησης, ήχοι από βιβλιοθήκες ήχων αλλά και μουσικές από το διαδίκτυο. Αφού χωρίστηκαν οι σκηνές, φτιάχτηκε μία λίστα σε πίνακα (βλέπε Παράρτημα) η οποία αποτέλεσε ένα σημαντικό εργαλείο με τους ήχους που πρέπει να ηχογραφηθούν σε κάθε σκηνή. Στη συνέχεια φτιάχτηκαν φάκελοι ανά σκηνή όπου θα αποθηκεύονταν για κάθε σκηνή οι ήχοι που ηχογραφούνταν. Σε κάποιες περιπτώσεις σκηνών χρησιμοποιούνταν ήχοι από προηγούμενες σκηνές όπου επεξεργάζονταν για να βγει το επιθυμητό αποτέλεσμα. Το σύνολο των σκηνών όπου χωρίστηκε η ταινία ήταν 12 σκηνές. Όλοι οι ήχοι ήταν πρωτότυποι, από δικές μου ηχογραφήσεις. Σε κάποιες περίπτωσης επεξεργάζονταν για τη δημιουργία νέων ήχων μέσα από χρήση effect plugins. Για κάποιες ελάχιστες περιπτώσεις, συγκεκριμένα ένας ήχος στη σκηνή 10 και δύο ήχοι της τελευταίας σκηνής 12, χρησιμοποιήθηκαν από βιβλιοθήκες ήχων από το διαδίκτυο.

2.3 Διαδικασία ηχογράφησης

Για την διαδικασία της ηχογράφησης βρέθηκαν τα απαραίτητα υλικά ανάλογα για κάθε σκηνή ηχογραφήθηκαν οι ήχοι βήμα προς βήμα. Η περισσότερες ηχογράφησης έγιναν σε κλειστό χώρο μέσα σε μια οικία με την κατάλληλη προμελέτη ηχομόνωσης κλείνοντας πόρτες και παράθυρα για να αποφύγω οποιοδήποτε ήχο εξωτερικού χώρου αλλά και ηλεκτρικών συσκευών. Ηχογραφήθηκαν ατμόσφαιρες εσωτερικού και εξωτερικού χώρου αλλά και ατμόσφαιρα δωματίου με ανοικτό παράθυρο όπως προ μελετήθηκε με βάση την εικόνα της ταινίας. Το μικρόφωνο ήταν τοποθετημένο ανάλογα για κάθε περίπτωση ενός αντικειμένου. Οι ηχογραφήσεις έγιναν με την κατάλληλη ένταση για κάθε αντικείμενο για να έχω για κάθε ήχο την σωστή ηχητική στάθμη. Για κάθε ηχογράφηση υπήρξε ιδιαίτερη προσοχή στην ηχομόνωση στην ένταση αλλά και στην

τοποθέτηση του μικροφώνου, με επαναλαμβανόμενες προσπάθειες για κάθε ηχογράφηση ούτως ώστε να έχω περισσότερες επιλογές για το κατάλληλο επιθυμητό αποτέλεσμα. Υπήρξαν ηχογράφησης που χρειάστηκε να ηχογραφηθούν σε εξωτερικό χώρο ούτως ώστε να πάρω διάφορους ήχους εξωτερικού χώρου όπως για παράδειγμα ήχους πουλιών, αυτοκινήτων, παλιατζή γάβγισμα σκύλου.

2.3.1 Ηχογραφήσεις foley

Οι ήχοι foley που ηχογραφήθηκαν ήταν απαραίτητοι για την ταινία σε περιπτώσεις στις οποίες δεν υπήρχε δυνατότητα ηχογράφησης πρωτότυπου ήχου. Σε ορισμένες περιπτώσεις ηχογραφήθηκαν ήχοι τύπου foley όπου επεξεργάστηκαν με σκοπό τη δημιουργία νέων ήχων. Όλοι οι ήχοι ηχογραφήθηκαν σε κλειστό χώρο ενός σπιτιού. Συγκεκριμένα οι ήχοι τύπου foley είναι οι ήχοι στους οποίους ηχογραφούνται από διαφορετικά αντικείμενα από αυτά που βλέπουμε σε μια εικόνα προκειμένου να παράγουν με ρεαλισμό της αντίστοιχες ηχητικές επίδρασης. (Dakic, 2009). Για την ταινία ηχογραφήθηκαν ήχοι από διαφορετικά αντικείμενα από αυτά που δείχνει η εικόνα για να δοθεί η έμφαση στην συγκεκριμένη εικόνα που βλέπει ο θεατής κάνοντας τον να πιστεύει ότι είναι ο ήχος του συγκεκριμένου αντικείμενου που βλέπει.

2.3.2 Ηχογράφηση φωνών

Οι ηχογράφηση φωνής έγινε από εμένα με το μικρόφωνο MPM – 1000 της Marantz professional σε κλειστό χώρο. Οι ηχογράφηση φωνής είχε ως κύριο σκοπό την δημιουργία συναισθημάτων με βάση την εικόνα κάθε σκηνής της ταινίας. Ο χαρακτήρας της φωνής περιλαμβάνει κυρίως επιφωνήματα, όπως αναστεναγμοί, κραυγές, χασμουρητά, και έκφρασης θυμού. Μερικά από αυτά τα επιφωνήματα χρησιμοποιήθηκαν ξανά σε διαφορετικές σκηνές. Για κάθε σκηνή αναλύθηκαν πλήρως οι ήχοι επιφωνημάτων. Οι ηχογραφήσεις έγιναν πάντα σε νέο project βλέποντας το βίντεο. Στη συνέχεια πρόσθεσα τους ήχους φωνής στη ταινία επεξεργάζοντας και συγχρονίζοντας τους με το βίντεο της ταινίας.

2.3.3 Εισαγωγή ήχων από διαδικτυακές πηγές

Σε 3 περίπτωσης δεν υπήρχε η δυνατότητα ηχογράφησης πρωτότυπων ήχων αλλά εξεύρεσης τους από το διαδίκτυο. Συγκεκριμένα στις 3 τελευταίες σκηνές ο ήχος στο σήμα της τηλεόρασης, ο ήχος από πυροβολισμό όπλου και ήχος από flash κάμερας, αναζητήθηκαν από βιβλιοθήκες ήχων στο διαδίκτυο όπου και προστέθηκαν στην ταινία.

Κύριο κομμάτι αναζήτησης από το διαδίκτυο ήταν τα μουσικά τραγούδια αλλά και οι μουσικές μελωδίες που συνόδευαν τη ταινία στις περισσότερες φάσης της για να δώσει έμφαση δράσης και αγωνίας στο περιβάλλον τις κάθε σκηνής.

Στις σελίδες (146-148) παρουσιάζονται οι ήχοι που ακούστηκαν από διαδικτυακές πήγες ανά σειρά στη ταινία αλλά και η διαδικτυακές πηγές αναζήτησης τους.

2.3.4 Ηχογράφηση ήχου ατμόσφαιρας

Οι ηχογραφήσεις ατμόσφαιρας έγιναν με βάση την εικόνα του βίντεο για κάθε σκηνή. Υπήρξαν ηχογραφήσεις ατμόσφαιρας σε εξωτερικούς χώρους συνδυασμένοι με διάφορους εξωτερικούς ήχους περιβάλλοντος, αλλά και ηχογραφήσεις κλειστού χώρου. Η ατμόσφαιρα εσωτερικού χώρου ήταν κυρίως σε μια οικία. Για παράδειγμα υπήρξε ηχογράφηση ατμόσφαιρας εσωτερικού κλειστού χώρου μιας οικίας, αλλά και ηχογράφηση ατμόσφαιρας ενός δωμάτιου με ένα παράθυρο ανοικτό όπως φαίνεται και στην πρώτη σκηνή της ταινίας. Επιπλέων ηχογραφήθηκαι ατμόσφαιρα στο σαλόνι μιας οικίας με έμφαση στους ήχους ηλεκτρονικών συσκευών.

2.4 Εξοπλισμός επεξεργασίας, συγχρονισμού ήχου και εικόνας

Ο εξοπλισμός που χρησιμοποιήθηκε για την επεξεργασία και τον συγχρονισμό ήχου και εικόνας είναι ο εξής:

Hardware	Κάρτα ήχου	Complete Audio 1
	H/Y	(Laptop) Lenovo 80QQ ideapad 100 Intel core i5-5200U (4GB)
	Monitoring	Audio-technica ATH-M20x (Headphones) Presonus Eris 3.5 2nd Gen (Speakers)

Πίνακας 2.2. Hardware εξοπλισμός για τον συγχρονισμό και επεξεργασία ήχου και εικόνας (2.4).

	Λογισμικό H/Y	Windows 10 Pro x64
	DAW	Reaper v7.05

Software	VST Effects Plug-Ins	ReaEQ(Cockos) ReaLimit(Cockos) ReaFir(FFT EQ+Dynamics Processor)(Cockos) ReaComp(Cockos) ReaVerbCockos) ReaPitch(Cockos) ReaDelay(Cockos) ReaVoice(Cockos) ReaVerbate(Cockos) ReaXcomp(Cockos) JS:Delay

Πίνακας 2.3. Software προγράμματα που χρησιμοποιήθηκαν για την επεξεργασία ήχου και εικόνας (2.4).

2.5 Διαδικασία επεξεργασίας ηχογραφήσεων και συγχρονισμού

Αφού χωρίστηκαν οι σκηνές και καταγράφηκαν ποιοι ήχοι θα χρησιμοποιηθούν, ηχογραφήθηκαν για κάθε σκηνή οι ήχοι βήμα-βήμα ανάλογα με την εικόνα του βίντεο και καταχωρήθηκε ο κάθε ήχος της κάθε σκηνής σε φακέλους. Κάθε ηχογράφηση επεξεργαζόταν σε νέο project για τον καλύτερο έλεγχο του ήχου πριν προστεθεί στο project του βίντεο. Σε κάποιους ήχους υπήρχε περικοπή παίρνοντας και καθαρότερο και το πιο το καλύτερο τμήμα της ηχογράφησης που χρειάζεται για το βίντεο. Στη συνέχεια ο ήχος γινόταν render για να χρησιμοποιηθεί ως καινούργιος ήχος στο project του βίντεο αλλά και για να χρησιμοποιηθεί σε επόμενες σκηνές με διαφορετική επεξεργασία. Η περισσότερη επεξεργασία του ήχου γινόταν στο project του βίντεο συγχρονίζοντας τον ήχο με την εικόνα αρχικά, προσθέτοντας fade in/out για να μην κόβεται ο ήχος απότομα και να καθαρίσει από οποιοδήποτε άλλο θόρυβο. Χρησιμοποιήθηκαν διάφορα plugins για κάθε ήχο και έγινε επεξεργασία ανάλογα με την κάθε διαφορετική σκηνή. Για παράδειγμα, για τον ήχο της τηλεόρασης έπρεπε να απορροφηθεί ο ήχος χρησιμοποιώντας την μέθοδο background noise που θα έκανε τον ήχο να ακούγεται σαν να βγαίνει από τα μεγάφωνα της τηλεόρασης χρησιμοποιώντας και επεξεργάζοντας το εφέ ReaFir (FFT EQ+Dynamics). Οι ατμόσφαιρες τοποθετήθηκαν πρώτες για κάθε σκηνή και μετά έγινε μίξη στους επιμέρους ήχους ανάλογα με το περιβάλλον του χώρου στο βίντεο. Στους ήχους ατμόσφαιρας προστέθηκε fade in/out αλλά και EQ για να είναι ο ήχος της ατμόσφαιρας ποιο καθαρός και να παραλείψει οποιοδήποτε άλλο αχρείαστο θόρυβο.

Τέλος ο κάθε ήχος τοποθετήθηκε στο δικό του κανάλι ονομαστικά αλλά και κάποιοι ήχοι σε κανάλια ίδιας κατηγορίας. Αφού τοποθετούνταν στα κανάλια, συγχρονίζονταν με τους υπόλοιπους ήχους αλλά και με την εικόνα του βίντεο. Κατά το συγχρονισμό τους, ο κάθε ήχος είχε πλήρη διαφάνεια έτσι ώστε όταν δυο ήχοι έπαιζαν μαζί σε διαφορετικά κανάλια συγχρονισμένα ο τηλεθεατής να μπορεί να καταλαβαίνει ποιον ήχο ακούει βλέποντας την εικόνα. Αυτό επιτεύχθηκε με τη διαφορά τον εντάσεων κάθε ήχου αλλά και με την επεξεργασία προσθήκης plugins, βάση της απόστασης κάθε ήχου μέσα στο πλάνο.

2.6 Μουσική επένδυση

Για την μουσική επένδυση της ταινίας χρησιμοποιήθηκαν διάφορα μουσικά αποσπάσματα. Αυτό έγινε για να συνοδεύει σε κάποιες σκηνές η μουσική σαν φόντο για τους ήχους και την εικόνα που βλέπουμε και να γίνει ποιο γεμάτη και ρεαλιστική η ταινία. Επίσης επιλέχθηκαν και μουσικά κομμάτια τα οποία έπρεπε να μπουν σαν μέρος της ταινίας όπως η μουσική όταν παίζει το ραδιόφωνο και η μουσική μέσα από τα μεγάφωνα του ασανσέρ. Όλες η μουσικές επιλογές επιλέχθηκαν αφού αναζητήθηκαν από το διαδίκτυο. Στις σελίδες (146-148) παρουσιάζονται τα μουσικά κομμάτια ανά σειρά που ακούστηκαν στην ταινία.

2.7 Η διαδικασία της τελικής μίξης

Στη διαδικασία της τελικής μίξης, οι ήχοι είναι τοποθετημένοι όλοι σε 28 κανάλια με εξαίρεση το πρώτο κανάλι που είναι το βίντεο της ταινίας με απενεργοποιημένο τον πρωτότυπο ήχο της. Ο κάθε ήχος σε κάθε κανάλι έχει επεξεργαστεί ώστε να διασφαλιστεί η καθαρότητα και η ισορροπία του αφού όλοι οι ήχοι είναι συγχρονισμένοι και επεξεργασμένοι με τα κατάλληλα εφέ διασφαλίζοντας την βέλτιστη απόδοση τους. Η ένταση και η επεξεργασία τους ρυθμίστηκε με τέτοιο τρόπο σε κάθε ήχο και κανάλι ξεχωριστά έτσι ώστε όλοι οι ήχοι να ακούγονται δυνατή και σαφείς. Στη τελική μίξη όλοι οι ήχοι συνεργάζονται και καλύπτουν πλήρως την εικόνα δημιουργώντας ένα συνολικό αποτέλεσμα που αντικατοπτρίζει την επιθυμητή ατμόσφαιρα και εντύπωση.

2.8 Η διαδικασία του Mastering

Την ολοκλήρωση της τελικής μίξης διαδέχεται η διαδικασία του mastering, η οποία αφορά στην εξαγωγή του έργου σε τελικό αρχείο μέσω της διαδικασίας render. Σε μορφή τελικής παρουσίασης εξήχθησαν το βίντεο μαζί με τον επεξεργασμένο ήχο. Κατά την διάρκεια της παραπάνω διαδικασίας δεν έγιναν περεταίρω επεξεργασίες ή ρυθμίσεις στον ήχο καθώς η μίξει ήταν ήδη ισορροπημένη και σωστή. Με την εξαγωγή του τελικού αρχείου διασφαλίζεται ότι το έργο είναι έτοιμο για αναπαραγωγή και διανομή χωρίς πρόσθετες τροποποιήσεις σε ήχο η και εικόνα. Κατά την διαδικασία render για την εξαγωγή του βίντεο, έχουν ρυθμιστή κάποιες τελευταίες επιλογές για την εξαγωγή του βίντεο και το τελικό αποτέλεσμα. Αρχικά η εξαγωγή να πραγματοποιηθεί σε μορφή βίντεο επιλέγοντας MPEG-4 (H.264 /ACC) καθώς η επιλογή αυτή προσφέρει εξαιρετική ποιότητα εικόνας και ήχου κάνοντας την όσο το δυνατό πιο ιδανική για προβολή. Επίσης έχει ρυθμιστεί το μέγεθος με συμπίεση του βίντεο έτσι ώστε τα MB να είναι χαμηλά χωρίς να επηρεαστεί η ποιότητα και να υπάρχει μια καλή ισορροπία μεταξύ μεγέθους και ποιότητας. Στη συνέχεια εξασφαλίζοντας την υψηλότερη ποιότητα ήχου, χωρίς καμία παραμόρφωση κατά την αλλαγή συχνότητας δειγματοληψίας, στην επιλογή resample mode επέλεξα Sinc interpolation 380pt. Και τέλος για να διατηρήσω την καλύτερη ποιότητα ήχου ρύθμισα την συχνότητα δειγματοληψίας sample rate όπως παραμείνει η ίδια στα 44.1 khz στην οποία είναι η ποιο κοινή για παραγωγή ήχου και βίντεο αλλά και με 24-bit επιτρέποντας την καλή ποιότητα ήχου χωρίς παραμορφώσεις που να επιτρέπει την καταγραφή όσο τον ήσυχων αλλά και δυνατόν ήχων.

2.9 Τελικό αρχείο

Στο τελικό στάδιο της διαδικασίας δεν πραγματοποιήθηκαν περεταίρω επεξεργασίες. Το τελικό αρχείο δημιουργήθηκε μέσο της διαδικασίας render συνδυάζοντας το βίντεο της ταινίας με την τελική μίξη και μαστερινγκ του ήχου.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3

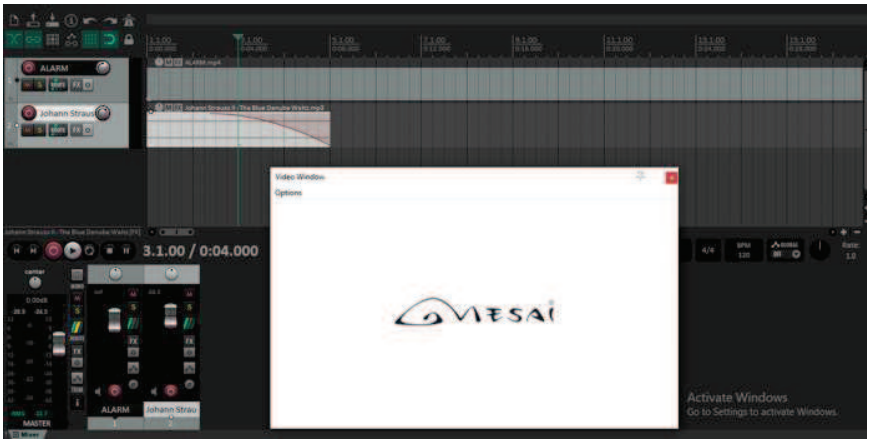
Περιγραφή των μερών της ταινίας

Αφού επιλέχθηκε η ταινία το επόμενο βήμα ήταν η ανάλυση των ηχητικών μερών της. Χωρίζοντας τα μέρη της ταινίας σε σκηνές, αναλύθηκε η κάθε σκηνή με τους ήχους που θα χρειαστούν σε κάθε μέρος της σκηνής και σε ποια χρονική περίοδο. Το σύνολο τον σκηνών που καλύπτουν την ταινία είναι 12 σκηνές. Η κάθε σκηνή προέρχεται από πολλούς και διάφορους ήχους στους οποίους αποτελούνται από ένα η περισσότερα πλάνα. Κάθε μέρος της κάθε σκηνής που βλέπουμε αναλύετε ο ήχος που ακούμε όπως επίσης και το πως επεξεργάστηκε. Όλοι η ήχοι προέρχονται από φυσικούς ηχογραφημένους ήχους αντικειμένων αλλά και από το περιβάλλον. Ο λόγος που διαχωρίστηκε η ταινία σε σκηνές αναλύοντας τα μέρη κάθε σκηνής είναι για να υπαρχή ο κατάλληλος συγχρονισμός στις ηχογράφησης με το βίντεο και η ακριβής τοποθέτηση τους ανά σκηνή. Όπως προανάφερα, αφού χωρίστηκαν η σκηνές και τα μέρη της κάθε σκηνής, ηχογραφήθηκαν οι ήχοι για κάθε σκηνή βήμα-βήμα προσθέτοντας τους μέσα στο βίντεο της ταινίας με αποτέλεσμα να συμπληρωθεί η ηχητική κάλυψη της ταινίας από την αρχή μέχρι και το τέλος. Σε αυτό το κεφάλαιο θα αναλυθούν οι σκηνές της ταινίας και ο κάθε ήχος που ακούμε σε κάθε μέρος της σκηνής ανά σειρά με βάση το βίντεο. Επίσης για κάθε σκηνή αναλύετε το αντικείμενο που χρησιμοποιήθηκε για κάθε ηχογράφηση αλλά και πως επεξεργάστηκε ο κάθε ήχος για το τελικό του αποτέλεσμα μέσα στο βίντεο της ταινίας.

3.1 Σκηνή 1 (0:00 - 0:07)

3.1.1 Μέρος 1

Στη σκηνή 1 έχουμε ένα μέρος της με την έναρξη της ταινίας και το πρώτο πλάνο να μας δείχνει μια εικόνα με τον τίτλο MESAI του προκάτοχου της ταινίας μικρού μήκους ALARM σε σκηνοθεσία του Jung Moo Hyun, χωρίς να υπάρχει κάτι άλλο που να προετοιμάζει το θεατή για το τη θα ακολουθήσει στην υπόλοιπη ταινία. Στη σκηνή 1 πρόσθεσα ένα μουσικό κομμάτι του Johann Strauss II το The Blue Danuble Waltz. Το μουσικό κομμάτι επιλέχθηκε από το κανάλι Classical Music Only στο YouTube και χρησιμοποιήθηκε στη ταινία αποκλειστικά και μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς. Πείρα 7-8 δευτερόλεπτα από το κομμάτι και τα πρόσθεσα στη πρώτη σκηνή ως έναρξη της ταινίας. Η ένταση του είναι στα 7,99dB και τελειώνει πριν αρχίσει η σκηνή 2 χαμηλώνοντας τη μουσική με fade out. (Στις σελίδες 146-148 παρουσιάζονται τα μουσικά κομμάτια ανά σειρά που ακούστηκαν στην ταινία).



Εικόνα 1. Στιγμιότυπο μουσικής επένδυσης για τη σκηνή 1 (3.1.1)

3.2 Σκηνή 2 (0:07 - 0:25)

Το πλάνο στη σκηνή 2 μας δείχνει ένα παράθυρο δωμάτιου ανοικτό με τις κουρτίνες να κινούνται από τον αέρα. Στη σκηνή 2 προσθέτω ηχογράφηση ατμόσφαιρας εσωτερικού χώρου με το παράθυρο να είναι ανοικτό, και ηχογράφηση ατμόσφαιρας εξωτερικού χώρου παίρνοντας διάφορους ήχους εξωτερικού χώρου. Επίσης ηχογραφήθηκες μια πετσέτα μπάνιου (foley) κινώντας την και δίνοντας έμφαση στο πλάνο για τις κουρτίνες στο παράθυρο.

3.2.1 Ατμόσφαιρες

3.2.1.1 Ατμόσφαιρα εξωτερικού χώρου

Στην ηχογράφηση ατμόσφαιρας εξωτερικού χώρου, έχει γίνει μία τρίλεπτη ηχογράφηση παίρνοντας ήχους από το περιβάλλον εξοχής όπως ήχους κελάηδημα πουλιών, το παλιατζή, γάβγισμα σκυλιών, κινούμενα αυτοκίνητα στη περιοχή και ήχος φορτηγού. Η ηχογράφηση ατμόσφαιρας εξωτερικού χώρου έγινε τονίζοντας τους ήχους που διαπερνούν μέσα στο σπίτι όπως βλέπουμε στο πλάνο της σκηνής 2 όπου υπάρχει ένα παράθυρο ανοικτό. Για την ηχογράφηση έχει γίνει περικοπή των ήχων που προανάφερα και στη συνέχεια μίξη έτσι ώστε να προστεθούν στο βίντεο με τις εντάσεις ήχων πουλιών και φορτηγού να γίνονται επεξεργασία (ήχος πουλιών +1.92dB ήχος φορτηγού -3.82dB).



Εικόνα 2. Περικοπή ήχων ατμόσφαιρας εξωτερικού χώρου



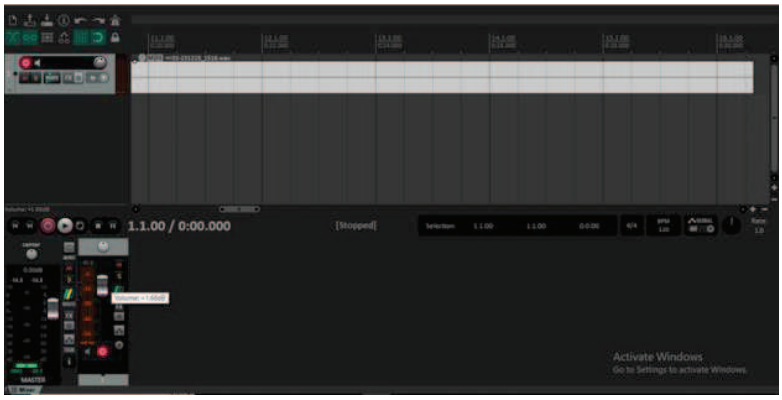
Εικόνα 3. Μίξη ήχων ατμοσφαίρας εξωτερικού χώρου και επεξεργασία εντάσεων.



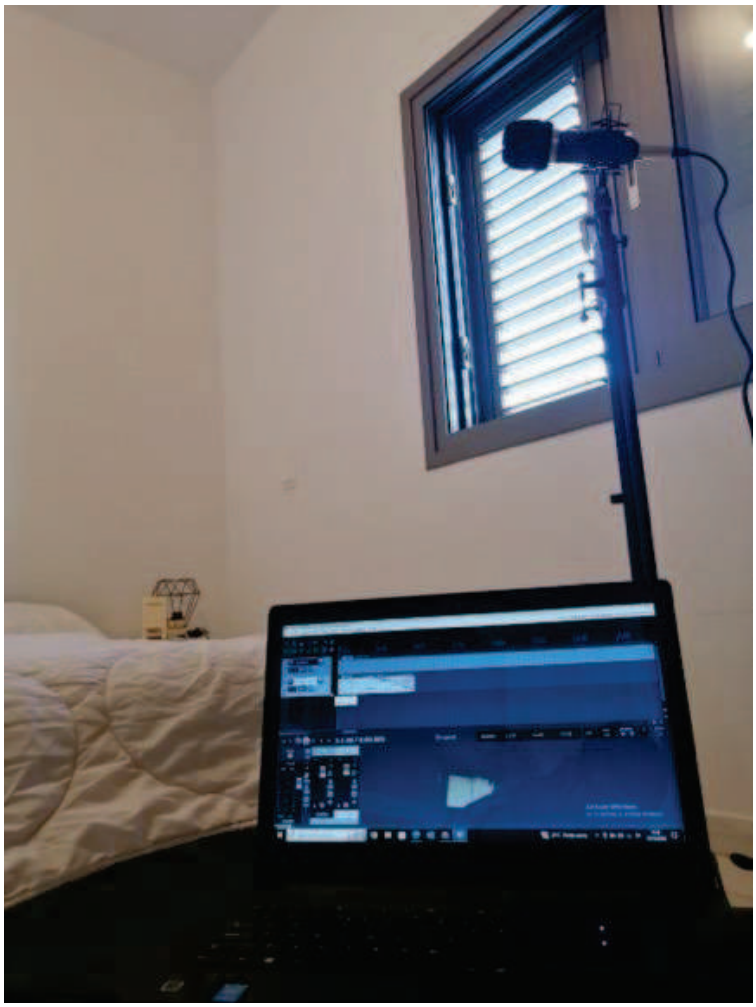
Φωτογραφία 1. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ατμόσφαιρας εξωτερικού χώρου (3.2.1.1)

3.2.1.2 Ατμόσφαιρα εσωτερικού χώρου

Για την ατμόσφαιρα εσωτερικού χώρου, ηχογραφήθηκε η ατμόσφαιρα δωμάτιου ενός σπιτιού. Η ηχογράφηση έγινε ανοίγοντας και ένα παράθυρο ούτος ώστε να ηχογραφηθεί η ατμόσφαιρα όπως ακριβώς φαίνεται στο βίντεο σκηνή 2. Η ηχογράφηση έγινε στα 1.68dB χωρίς να υπάρχει κάποια παρεμβολή στον ήχο παίρνοντας τον κατάλληλο ηχητικό τόνο. Η ένταση στην ηχογράφηση έχει γίνει ποιο ψηλά γιατί στην ατμόσφαιρα εσωτερικού χώρου υπάρχει μονότονος ήχος και θέλουμε επίσης να ακούμε ελάχιστο τους ήχους έξω όπου στην περίπτωση με το ανοικτό παράθυρο είναι πιο εφικτό γιατί διαπερνά ο ήχος μέσα στο δωμάτιο. Έτσι στη συνέχεια της επεξεργασίας της ηχογράφησης αυτής πρόσθεσα και κάποια plugins εφέ (Reacomb, Reaverb) για να δημιουργηθεί μια ποιο ρεαλιστική και φυσική ατμόσφαιρα.



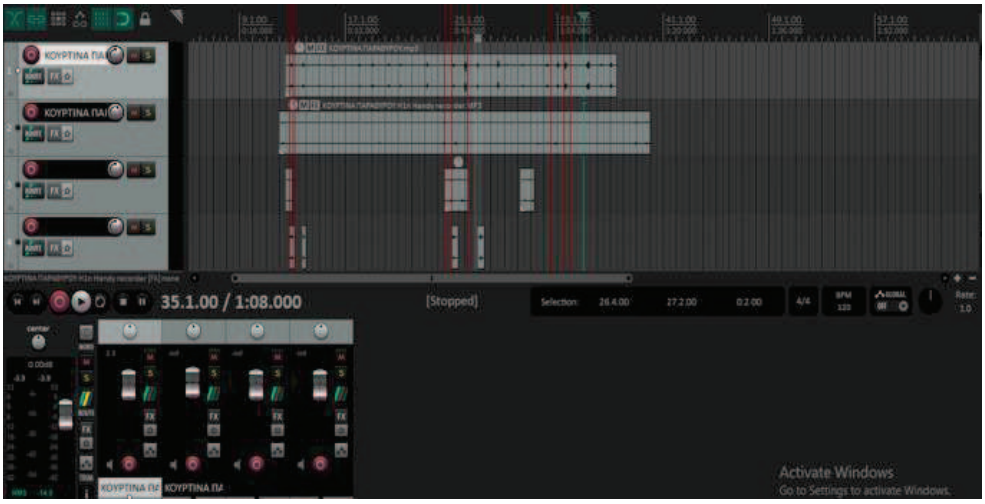
Εικόνα 4. Ηχογράφηση ατμόσφαιρας εσωτερικού χώρου.



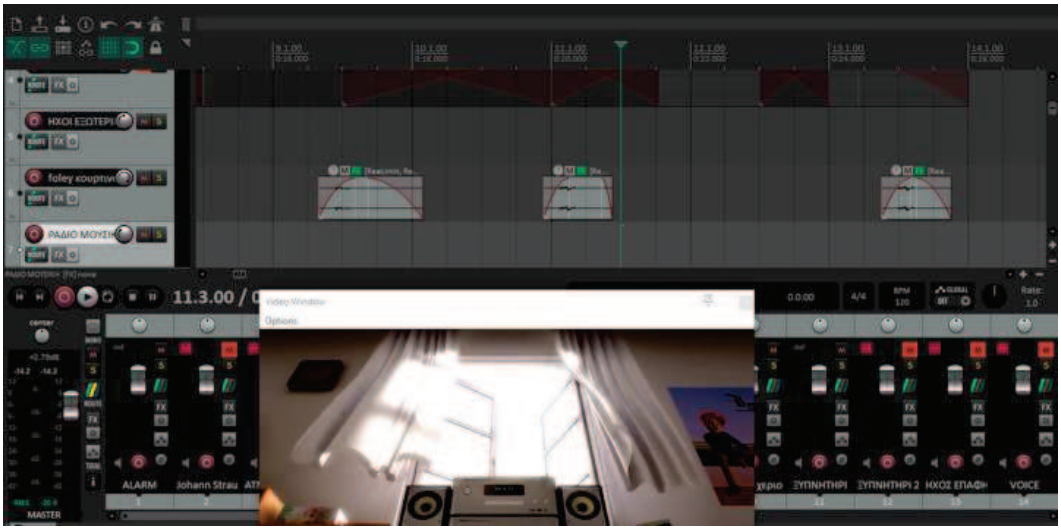
Φωτογραφία 2. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ατμόσφαιρας εσωτερικού χώρου (3.2.1.2)

3.2.2 Ηχογράφηση foley (πετσέτα μπάνιου) για τις κουρτίνες παραθύρου

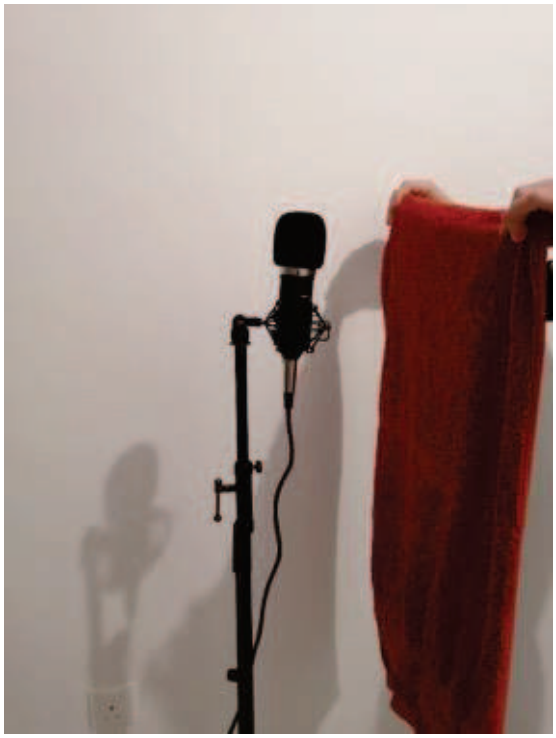
Για την ηχογράφηση χρησιμοποίησα τη μέθοδο foley παίρνοντας μια πετσέτα μπάνιου και κινώντας την ηχογράφησα τον ήχο για να θεωρηθεί ότι βγαίνει ένας ήχος μιας κουρτίνας παραθύρου που κινείτε με τον αέρα. Επεξεργάζομαι την ηχογράφηση κόβοντας 3 σημεία ήχων στην ηχογράφηση που χρειάζονται αφού ακουστικά είναι ποιο κοντά στους ήχους μιας κουρτίνας παραθύρου σε κίνηση από τον άνεμο. Στη συνέχεια προσθέτω τους ήχους στο βίντεο, προσθέτοντας και στους 3 ήχους εφέ ReaEQ, Realimit.



Εικόνα 5. Ηχογράφηση και επεξεργασία ήχου foley (πετσέτα μπάνιου) για κουρτίνες παραθύρου



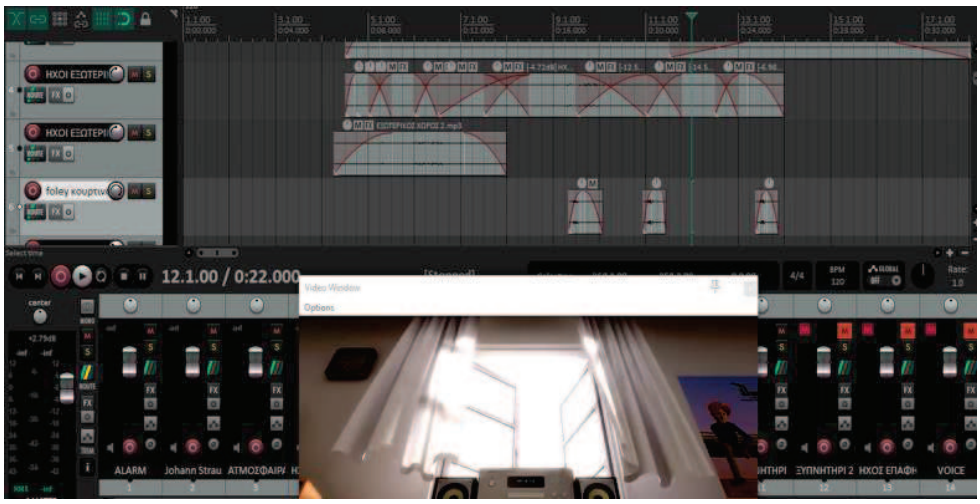
Εικόνα 6. Στιγμιότυπο τριών ήχων foley κουρτίνας στο βίντεο με εφέ



Φωτογραφία 3. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης πετσέτας μπάνιου για τις κουρτίνες παραθύρου (3.2.2)

3.2.3 Τελικό στάδιο σκηνής 2

Το τελικό στάδιο της σκηνής 2 αφού οι ήχοι προστέθηκαν στην ταινία είναι η επεξεργασία εντάσεων και μίξης. Προσθέτοντας τους ήχους ατμόσφαιρας εσωτερικού χώρου, τους ήχους εξωτερικού χώρου πουλιών, γάβγισμα σκύλου, κινούμενο αυτοκίνητο, ήχος παλιατζή και τον ήχο foley για τις κουρτίνες, γίνετε μια τελική επεξεργασία στο βίντεο της ταινίας. Η ένταση τον ήχων εξωτερικού χώρου αρχικά είναι λίγο πιο δυνατή και στη συνέχεια χαμηλώνουν για να μπορεί ο ήχος της κουρτίνας να δόση παραπάνω έμφαση από τους ήχους εξωτερικού χώρου αφού το πλάνο μας παραπέμπει στις κουρτίνες εσωτερικά έτσι ώστε να φανεί ξεκάθαρα η έμφαση του ήχου. Στην ατμόσφαιρα δωματίου έχουμε ένταση στα -1.55 dB. Οι ήχοι εξωτερικού χώρου χαμηλώνουν μόνο όταν αλλάζει το πλάνο και έχουμε εικόνα σε εσωτερικό χώρο έτσι η ένταση στη συνέχεια χαμηλώνει με τον πρώτο ήχο να είναι στα -4.72 dB ακόλουθος στα -12.5 dB στη συνέχεια -14.5 dB και τελειώνει με -6.98 dB. Η ένταση που χαμήλωσε σε αυτά 4 ηχητικά είναι για τον λόγο που προανάφερα αλλαγής πλάνου και για να δίνει λίγη περισσότερη έμφαση στον ήχο της κουρτίνας όπου κινείται από τον αέρα. Οι ήχοι για τη κουρτίνα παραθύρου, θέλοντας να δοθεί έμφαση στον ήχο αφού είναι χαμηλότερη από τους υπόλοιπους, ανεβαίνει η ένταση στο κανάλι στα +9.66 dB ενώ η ένταση στα ηχητικά, ο πρώτος ήχος είναι στα +2.40dB ενώ ο δεύτερος και τρίτος ήχος στα +4.90dB αφού η κίνηση της κουρτίνας είναι πιο δυνατή.



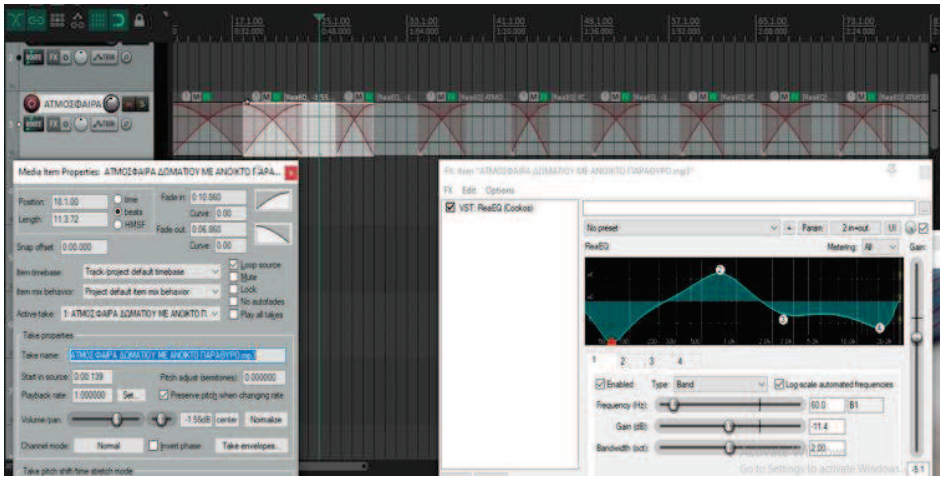
Εικόνα 7. Στιγμιότυπο τελικού σταδίου σκηνής 2

3.3 Σκηνή 3 (0:25 - 1:45)

Στη σκηνή 3 το πλάνο αλλάζει και μας δείχνει ένα ραδιόφωνο στο οποίο ξεκίνα αυτόματα στην προγραμματισμένη του ώρα. Αφού ξεκινήσει το ραδιόφωνο, το cd player να είναι σε λειτουργία και η ένταση ανεβαίνει αυτόματα με τη μουσική να αρχίζει να παίζει στο έπακρο. Ο ήρωας ξυπνάει και κλείνει το ραδιόφωνο για να κοιμηθεί. Καθώς κλείνει το ραδιόφωνο αρχίζει να παίζει το ξυπνητήρι του τηλεφώνου πάνω στο κομοδίνο όπου προσπαθεί να το κλείσει και αυτό. Εξουθενωμένος και νυσταγμένος ρίχνει το τηλέφωνο στο πάτωμα, προσπαθώντας να συνεχίσει τον ύπνο του. Καθώς συνεχίζει τον ύπνο του αρχίζει να παίζει το επιτραπέζιο ξυπνητήρι όπου εκνευρίζετε και δυσανασχετεί. Το ξυπνητήρι είναι μακριά του και δεν μπορεί να το κλείσει έτσι παίρνει ένα ψεύτικο πιστόλι και το πυροβολεί. Το ξυπνητήρι σταματάει να παίζει και εξουθενωμένος και πάλι συνεχίζει τον ύπνο του ρίχνοντας το πιστόλι στο πάτωμα.

3.3.1 Ατμόσφαιρα

Η ατμόσφαιρα εσωτερικού χώρου με ανοικτό παράθυρο παραμένει η ίδια όπως και στη προηγούμενη σκηνή κάνοντας μίξη τους ήχους ατμόσφαιρας μέχρι και το τέλος της σκηνής 3. Αφού έγινε μίξη της ατμόσφαιρας, η διαφορά στη σκηνή 3 είναι ότι πρόσθεσα ένα equalizer για να ακούγετε ο ήχος της ατμόσφαιρας καθαρός δίνοντας τις ηχητικές υφές και ακριβές συχνότητες χωρίς πολλές παρεμβολές. Η ένταση παραμένει η ίδια στα -1,55 dB για την κατάλληλη ισορροπία του ήχου στη μίξη του.



Εικόνα 8. Μίξη ατμόσφαιρας και προσθήκη equalizer (3.3.1)

3.3.2 Πρώτη Μουσική ραδιοφώνου σκηνή 3 (3.3)

Στη σκηνή 3 πρόσθεσα το πρώτο μουσικό κομμάτι για το ραδιόφωνο όπου θα αρχίσει να παίζει και θα ξυπνήσει τον ηρώα της ταινίας από τον ύπνο του. Το μουσικό κομμάτι είναι το Take me deep (Radio Edit) από τους RBØR. Χρησιμοποιήθηκε αποκλειστικά για εκπαιδευτικούς σκοπούς της πτυχιακής αυτής εργασίας και όχι για εμπορικούς σκοπούς. Το μουσικό κομμάτι πάρθηκε από το διαδίκτυο (YouTube) από το κανάλι Sunset Gathering με τίτλο Afro House /@RBØRmusic - Take me deep (Radio Edit). (Στις σελίδες 146-148) παρουσιάζονται τα μουσικά κομμάτια ανά σειρά που ακούστηκαν στην ταινία).

Η ένταση της μουσικής ήταν αρκετά δυνατή έτσι έπρεπε να ισορροπήσει με τους υπόλοιπους ήχους της ταινίας όσον αφορά την κατάλληλη ένταση και τη σωστή στάθμη στο κανάλι κατεβάζοντας την ένταση του καναλιού στα -10.4 dB. Στη συνέχεια αφού πρόσθεσα το τραγούδι έχω πάρει ένα κόμματι περίπου 8 δευτερολέπτων και το έκοψα σε 3 διαφορετικά μέρη για να επεξεργαστούν κατάλληλα σύμφωνα με το πλάνο που βλέπουμε στη σκηνή 3 στο ραδιόφωνο. Τα 3 μέρη αποτελούνται από διαφορετικές εντάσεις. Ο λόγος είναι ότι το ραδιόφωνο στην αρχή ξεκινάει χαμηλά και ο δείκτης έντασης ανεβαίνει αυτόματα ανά δευτερόλεπτα. Στο πρώτο κομμάτι της μουσικής, έχω προσθέσει ένα plugins Delay όπου επεξεργάστηκα το feedback και το outpout wet και κυρίως το outpout Dry όπου μας δίνει μια πιο χαμηλότονη ηχώ. Στη συνέχεια ακολουθεί πιο έντονος ήχος αφού ο δείκτης του ραδιοφώνου ψηλώνει. Προσθέτω επίσης fade in για να αρχίζει η μουσική χαμηλότονα χωρίς να υπάρχει έντονος και απότομος ήχος. Τέλος κατεβάζω την ένταση του πρώτου μέρους στα -11.2 dB.

Στη συνέχεια προσθέτω το 2ο μέρος του κομματιού της μουσικής εκεί όπου ο δείκτης του ραδιοφώνου ανεβαίνει. Γίνετε μίξη με το πρώτο προσθέτοντας fade in και την ένταση του στα -0.52 dB.

Στο 3ο μέρος του κομματιού, γίνετε μίξη με το δεύτερο με fade in και fade out. Η ένταση του 3ου κομματιού επιβάλλετε να είναι περισσότερη από τα άλλα αφού ο δείκτης τους ραδιοφώνου φτάνει αρκετά ψηλά. Η ένταση φτάνει στα +0.45 dB. Η διαφορά από το δεύτερο κομμάτι δεν είναι μεγάλη διακρίνοντας όμως το μέγεθος της δυνατότητας της μουσικής του 2ου και 3ου κομματιού στην ένταση. Τελειώνοντας το 3ο κομμάτι της μουσικής προσθέτω ελάχιστο fade out, για να μην τελειώνει απότομα η μουσική αφού στη συνέχεια ο ήρωας της ταινίας κλείνει το ραδιόφωνο.



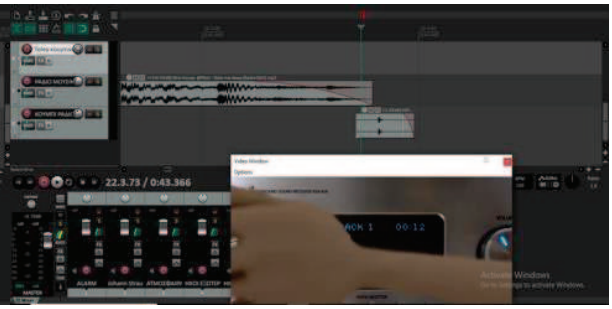
Εικόνα 9. Στιγμιότυπο επεξεργασίας και μίξης 3ον κομματιών πρώτης μουσικής ραδιοφώνου

3.3.3 Κουμπί ραδιοφώνου

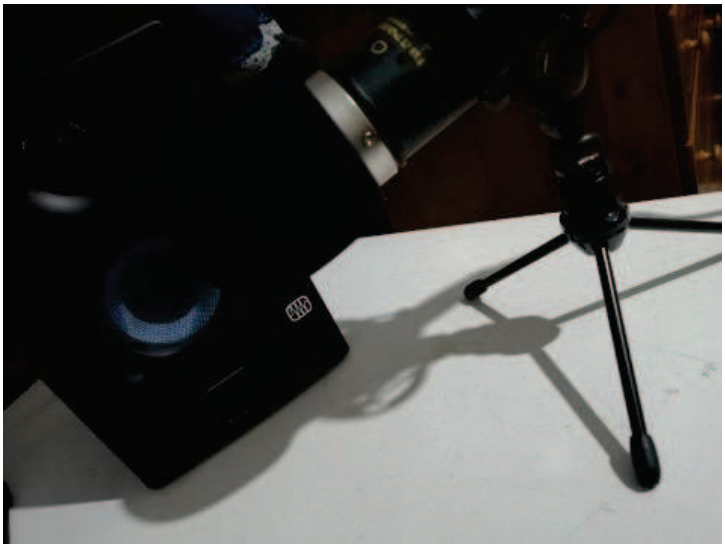
Στη σκηνή 3, στο πλάνο με το ραδιόφωνο εκτός από τη μουσική βλέπουμε το κουμπί του ραδιοφώνου σε δυο φάσης. Στη πρώτη φάση είναι όταν ανάβει αυτόματα στην προγραμματισμένη του ώρα πριν αρχίσει η μουσική ενώ στη συνέχεια ο ήρωας της ταινίας κλείνει το ραδιόφωνο από το κουμπί για να κλείσει η μουσική. Εδώ πρόσθεσα δυο ήχους σε δυο φάσης μέσα στο βίντεο. Ο ήχος κουμπιού ηχογραφήθηκε από το κουμπί on/off τον μόνιτορ Presonus Eris 3.5 2 Nd Gen. Καθώς έγινε η ηχογράφηση στη συνέχεια επεξεργάστηκε με την περικοπή δύο ήχων. Οι ήχοι προστέθηκαν στο βίντεο, στη πρώτη φάση όταν ανάβει το ραδιόφωνο αλλά και στη δεύτερη φάση όταν κλείνει το ραδιόφωνο ο ήρωας. Η διαφορά τον δυο ήχων είναι ότι ο πρώτος ήχος όταν ανάβει το ραδιόφωνο είναι πιο ήπιος χωρίς κάποια περεταίρω επεξεργασία, ενώ στο δεύτερο ήχο είναι πιο έντονος με αποτέλεσμα να μειωθεί η ένταση του στα -1.55dB. Επίσης προστέθηκε ελάχιστο fade out. Ο λόγος για την διαφορά τον δύο ήχων είναι ότι ο πρώτος ήχος στην ηχογράφηση έγινε όταν έκλεινα το κουμπί του μόνιτορ δεν ήταν τόσο έντονος όσο όταν το άναβα. Έτσι οι δύο ήχοι στο βίντεο τοποθετήθηκαν αντίθετα, αφού στο πλάνο όταν ανάβει το ραδιόφωνο δεν είναι τόσο έντονο όσο όταν το κλείνει με ένταση ο ήρωας στη ταινία.



Εικόνα 10. Πρώτη φάση κουμπιού ραδιοφώνου



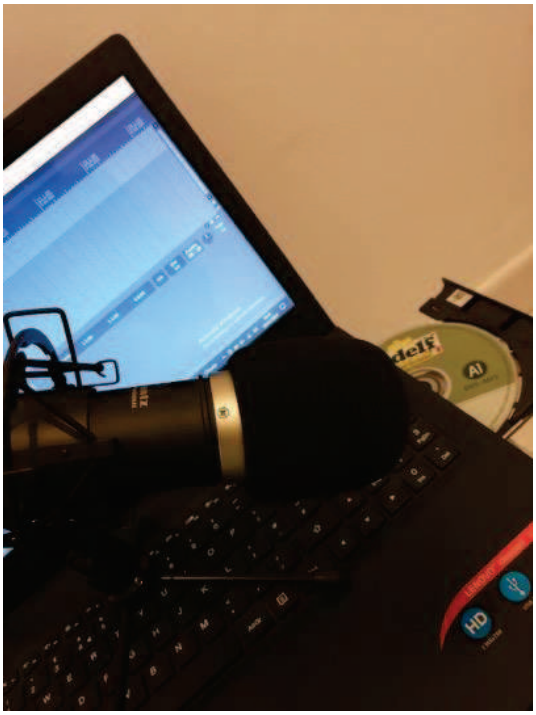
Εικόνα 11. Δεύτερη φάση κουμπιού ραδιοφώνου



Φωτογραφία 4. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης κουμπιού από τα μόνιτορ Presonus Eris 3.5 2 Nd Gen για τον ήχο κουμπιού ραδιοφώνου (3.3.3)

3.3.4 Cd play ραδιοφώνου

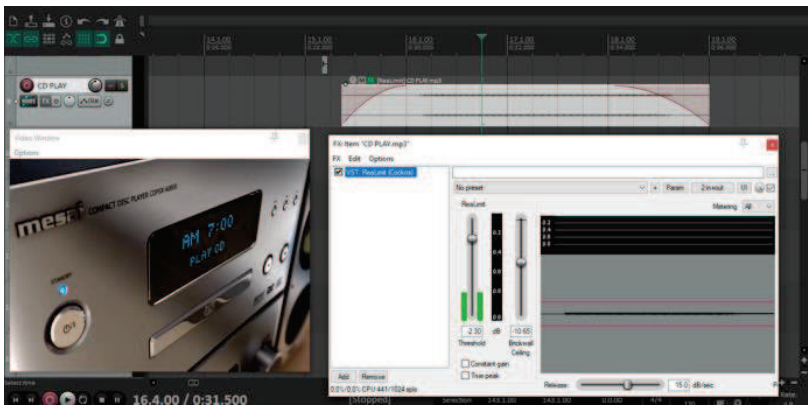
Εδώ έχουμε το cd του ραδιόφωνού όπου αρχίζει να διαβάζει το δίσκο για να παίξει μουσική όταν ανοίξει αυτόματα και αρχίζει να γυρίζει ο δίσκος, αλλά και στη συνέχεια όταν κλείσει το ραδιόφωνο και έχουμε τον ήχο του δίσκου όταν σταματάει η φόρα του. Στο συγκεκριμένο πλάνο έχει ηχογραφηθεί ένα cd στο οποίο εισχώρησα στο Laptop LenovoTM ideapadTM 100. Πήρα τον ήχο του cd όταν άρχισε να το διαβάζει και στη συνέχεια να γυρίζει αλλά και όταν έκλεινε, με το δίσκο να έχει την χαρακτηριστική ηχώ όταν αρχίζει να περιστρέφετε γρήγορα σταματώντας την ταχύτητα του. Για να πάρω κατάλληλα τον ήχο που χεριάζετε η ένταση στην ηχογράφηση ανέβηκε στα +3.05dB με την σωστή ηχητική στάθμη. Η ηχογράφηση έγινε σε κλειστό χώρο, και το μικρόφωνο να είναι τοποθετημένο κοντά στον ηλεκτρονικό υπολογιστή. Μετά την ολοκλήρωση της ηχογράφησης ο ήχος επεξεργάστηκε κόβοντας το σημείο που διαβάζει και αρχίζει να γυρίζει το cd αλλά και το σημείο που σταματάει την ταχύτητα του όταν κλείνει, για να περαστούν στη συνέχεια στο βίντεο.



Φωτογραφία 5. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης Cd στον ηλεκτρονικό υπολογιστή για τον ήχο Cd Play ραδιοφώνου (3.3.4)

3.3.4.1 Επεξεργασία 1ης φάσης για το τελικό στάδιο του ήχου Cd play (3.3.4)

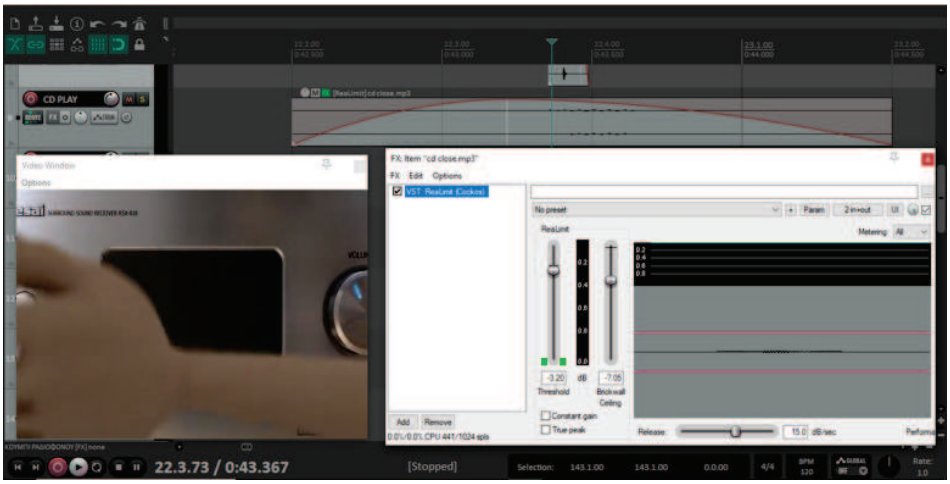
Στην πρώτη φάση έχουμε το ραδιόφωνο όπου ανοίγει αυτόματα και αρχίζει να διαβάζει και να λειτουργεί το cd. Τοποθετώ fade in στην αρχή του ήχου και fade out στο τέλος για να μην είναι απότομος ο ήχος. Στη συνέχεια προσθέτω εφέ ReaLimit (Cockos) για να μπορεί ο ήχος να σταθεροποιηθεί και να έχει τη κατάλληλη ηχητική χροιά και τη κατάλληλη στάθμη που χρειάζεται με επεξεργασία το threshold και brickwall.



Εικόνα 12. Επεξεργασία 1ης φάσης cd στο ραδιόφωνο (3.3.4.1)

3.3.4.2 Επεξεργασία 2ης φάσης για το τελικό στάδιο του ήχου Cd play (3.3.4)

Στη δεύτερη φάση έχουμε όταν κλείνει το ραδιόφωνο και το Cd σταματάει να γυρίζει. Ο ήχος είναι σαφώς διαφορετικός όταν κλείνει το ραδιόφωνο και η ταχύτητα του cd που είχε καθώς δούλευε περιστρέφετε διαφορετικά με την κατάλληλη χαρακτηριστική ηχώ του cd όταν σταματάει η φόρα του. Προσθέτω τον ήχο στο πλάνο για τη δεύτερη φάση όταν κλείνει το ραδιόφωνο με την επεξεργασία του να είναι η ίδια με την πρώτη φάση. Προσθήκη fade in και fade out αλλά και εφέ ReaLimit (Cockos) με τις μετρήσεις threshold και brickwall να είναι διαφορετικές.

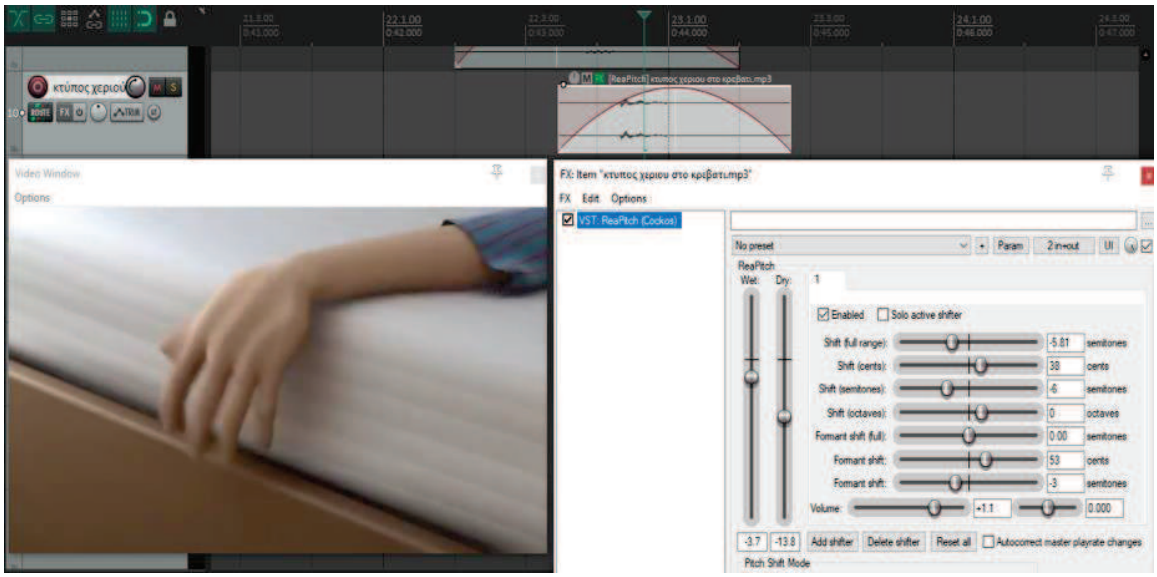


Εικόνα 13. Επεξεργασία 2ης φάσης cd στο ραδιόφωνο (3.3.4.2)

3.3.5 Χτύπος χεριού

Η σκηνή συνεχίζετε και αφού κλείσει το ραδιόφωνο ο ήρωας της ταινίας με το χέρι του, εξουθενωμένος το χτυπάει στο κρεβάτι δείχνοντας την κούραση του. Εδώ έχουμε την ηχητική χροιά χτυπήματος χεριού στο στρώμα του κρεβατιού. Έγινε ηχογράφηση χτυπήματος χεριού στο κρεβάτι όπως ακριβώς φαίνεται και στο βίντεο με επαναλαμβανόμενα χτυπήματα στο στρώμα του κρεβατιού. Στη συνέχεια αφού ολοκληρώθηκε η ηχογράφηση κόπηκε το σημείο του ήχου χτυπήματος που ήταν πιο κατάλληλο για το βίντεο και με την σωστή ηχητική στάθμη να είναι σταθερή έτσι ώστε να προστεθεί στο βίντεο. Πιο συγκεκριμένα ο ήχος που ακούμε είναι σαφώς φυσικώς αφού το χέρι είναι ελεύθερο να κτυπήσει κατά την γρήγορη κίνηση προς το στρώμα. Όταν κτυπάει στο στρώμα του κρεβατιού δεν ακούγετε ένας μονότονος ήχος αλλά διπλός γιατί το χέρι κτυπάει ελεύθερα κατά τη σύγκρουση και δεν υπήρχε αδράνεια στο σώμα. Έτσι ακούμε δυο ήχους ταυτόχρονα όταν το χέρι κτυπήσει με δύναμη στο στρώμα. Αυτό έχει να κάνει με το ότι στο κρεβάτι υπάρχουν ελατήρια και στο ότι το πάπλωμα του κρεβατιού, η επιφάνεια του δεν είναι σκληρή αλλά μαλακή. Ο ήχος τοποθετήθηκε την κατάλληλη χρονική στιγμή στο βίντεο προσθέτοντας ένα εφέ ReaPitch(Cockos) για να φανεί η απαλότητα του ήχου και να μην είναι τόσο έντονο το χτύπημα όπως επίσης fade in και fade out. Ο ίδιος ήχος προστέθηκε άλλες 2 φορές

στη συνέχεια. Στο πλάνο όπου ο ήρωας κλείνει το κινητό (3.3.7), προστέθηκε ακριβώς μετά ο ήχος κτυπήματος χεριού όπου κτυπάει το χέρι του στο κρεβάτι κρατώντας το κινητό. Στο άλλο πλάνο όπου το επιτραπέζιο ξυπνητήρι κτυπάει στο κομοδίνο αφού πυροβολήθηκε (3.3.11). Ο ήχος κτυπήματος χεριού προστέθηκε σε μίξη, αφού στα επόμενα δευτερόλεπτα ο ήρωας κτυπάει το χέρι του στο κρεβάτι κρατώντας το πιστόλι.



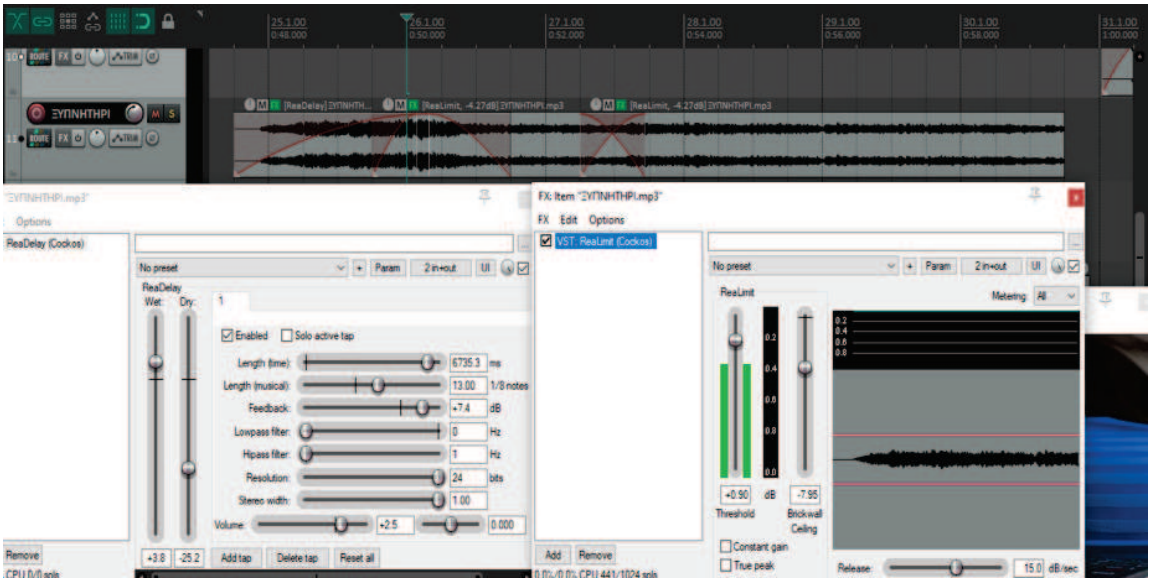
Εικόνα 14. Στιγμιότυπο χτύπου χεριού και επεξεργασία εφέ

3.3.6 Ξυπνητήρι

Για τους ήχους ξυπνητηριών έχουμε δυο περιπτώσεις στη σκηνή 3 της ταινίας. Αρχικά βλέπουμε ότι ο πρωταγωνιστής αφού κλείσει το ραδιόφωνο στη συνέχεια κτυπάει το ξυπνητήρι του τηλεφώνου του. Εδώ έχουμε τη πρώτη περίπτωση ήχου ξυπνητηριού στο οποίο ο ήρωας της ταινίας ξυπνάει και το κλείνει με σκοπό να συνεχίσει τον ύπνο του. Στη δεύτερη περίπτωση προσπαθώντας να συνεχίσει τον ύπνο του κτυπάει το επιτραπέζιο ξυπνητήρι που είναι σε απόσταση από αυτόν προσπαθώντας να το κλείσει πυροβολώντας το με ένα ψεύτικο πιστόλι. Για τον ήχο ξυπνητηριών χρησιμοποιήθηκε ο ίδιος ήχος και για της δυο περιπτώσεις με διαφορετική επεξεργασία για τον καθένα. Ο ήχος ξυπνητηριού ηχογραφήθηκε παίρνοντας ένα κινητό τηλέφωνο HUAWEI P30 lite MAR-LX1M και τοποθετώντας το σε ένα κομοδίνο, ηχογραφήθηκε ο ήχος αφύπνισης με την ονομασία του ήχου Ringing Alarm. Η ηχογράφηση έγινε σε κλειστό χώρο ενός δωμάτιου, τοποθετώντας το μικρόφωνο σε πανό ύψη από το κινητό με αποτέλεσμα να ηχογραφηθεί και να έχω τον ήχο ξυπνητηριού. Να τονίσω ότι δεν επηρέασε τον ήχο η τοποθέτηση του τηλεφώνου στο κομοδίνο γιατί ο ήχος δόνησης απενεργοποιήθηκε. Η ένταση του ήχου ήταν ψηλή χωρίς να υπερβαίνουν τα όρια της ηχητικής στάθμης με την σήμανση να βρίσκετε σταθερή.

3.3.6.1 Πλάνο 1 ξυπνητήρι τηλεφώνου

Η ηχογράφηση τοποθετήθηκε στη ταινία, ανοίγοντας ένα νέο κανάλι. Έκοψα ένα σημείο από την ηχογράφηση και το χώρισα σε 3 μέρη όπου επεξεργάστηκαν 3 διαφορετικά κομμάτια. Στο πρώτο κομμάτι αρχίζει το ξυπνητήρι να ακούγετε όμως το πλάνο δεν μας δείχνει το τηλέφωνο αλλά το χέρι του πρωταγωνιστή. Έτσι λοιπόν θέλουμε ο ήχος να προνοεί ότι το ξυπνητήρι άρχισε να παίζει καθώς το πλάνο μας παραπέμπει σε αυτό. Χρησιμοποιώντας ένα εφέ ReaDelay (Cockos) και επεξεργάζοντας το συγκεκριμένο εφέ ο ήχος ακούγετε στο βάθος για να μην είναι απευθείας έντονος. Για αυτό το λόγο χρησιμοποίησα επίσης και ένα fade in. Στο δεύτερο και τρίτο κομμάτι έχει γίνει μίξη του δεύτερου με του πρώτου, όπως επίσης και του δεύτερου με του τρίτου, με την ένταση τους να πρέπει να είναι σταθερή και ίδια στα -4.27 dB. Η ένταση είναι χαμηλή γιατί ο ήχος της ηχογράφησης είναι ψηλός σε ένταση και θέλουμε η στάθμη να είναι σταθερή. Έτσι προσθέτουμε και ένα εφέ ReaLimit. Επίσης η διαφορά του δεύτερου και τρίτου κομματιού φαίνεται όταν αλλάζει το πλάνο έτσι πρέπει να αλλάζει και ο ήχος. Στο πρώτο κομμάτι όπως ανάφερα πιο πάνω ο ήχος θέλουμε να ακούγετε στο βάθος και ελάχιστα ποιο χαμηλός και όχι έντονος αφού το πλάνο δεν είναι ακόμα στο ξυπνητήρι τηλεφώνου αλλά μας παραπέμπει στα επόμενα δευτερόλεπτα εκεί. Στο δεύτερο και τρίτο κομμάτι αφού το πλάνο μας δείχνει το κινητό με το ξυπνητήρι, η λήψη είναι κοντινή, έτσι και ο ήχος πρέπει να είναι κοντινός και όχι μακρής με τον ήχο να είναι σταθερός μέχρι να κλείσει το ξυπνητήρι. Η διαφορά έχει να κάνει με την αλλαγή στο πλάνο της ταινίας όπου ο ήχος πρέπει να είναι εμφανές.



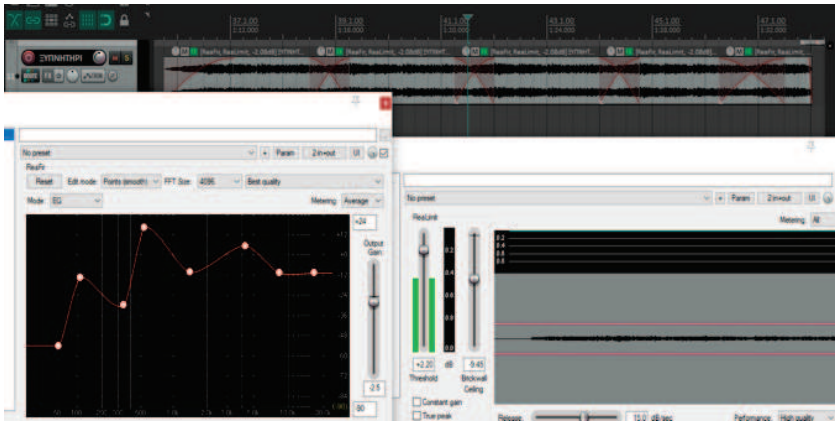
Εικόνα 15. Επεξεργασία εφέ και μίξη ήχου ξυπνητήρι τηλεφώνου (3.3.6.1)



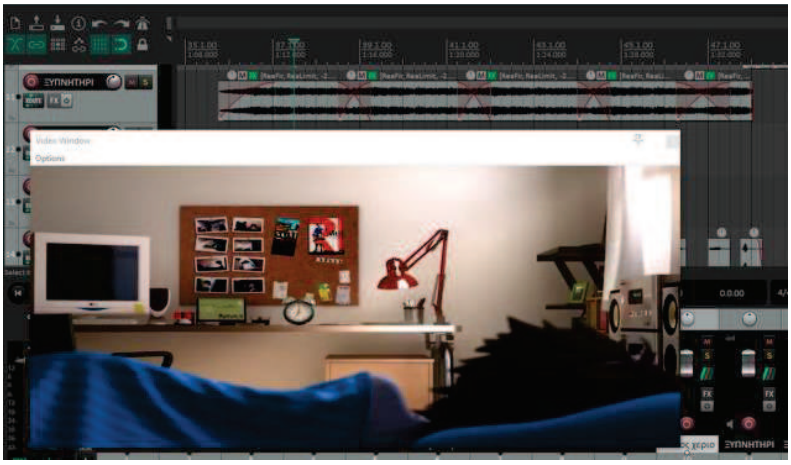
Εικόνα 16. Στιγμιότυπο τελικού σταδίου ήχου ξυπνητήρι τηλεφώνου (3.3.6.1)

3.3.6.2 Πλάνο 2 επιτραπέζιο ξυπνητήρι

Στη δεύτερη περίπτωση και στο πλάνο 2 του ξυπνητηριού έχουμε το επιτραπέζιο ξυπνητήρι. Στο ίδιο κανάλι, στα επόμενα δευτερόλεπτα βάζω ξανά την ίδια ηχογράφηση συγκεκριμένα το δεύτερο ηχητικό που είναι πιο σταθερός ο ήχος. Βάζω το ηχητικό την κατάλληλη χρονική στιγμή. Εδώ βλέπουμε ότι στη συγκεκριμένη περίπτωση βρίσκετε σε πιο μακρινό σημείο από την λήψη της κάμερας. Έτσι θέλω ο ήχος να ακούγετε σε αυτή τη περίπτωση μακρινός σαν να έρχεται από το βάθος. Παίρνοντας 5 ίδιους ήχους, έγιναν μίξη μεταξύ τους με τη διάρκεια του ξυπνητηριού να είναι μέχρι εκεί που κλείνει το ξυπνητήρι με μια ψεύτικη σφαίρα πιστολιού. Η ένταση φτάνει στα -2.08 dB και έχω προσθέσει 2 εφέ Reafir(FFT EQ + Dynamics) και ReaLimit(Cockos) καθώς όπως προανάφερα ο ήχος θέλω να βγαίνει από το βάθος και χαμηλότονος αφού στο πλάνο μας δείχνει το ξυπνητήρι σε μακρινή απόσταση από τη κάμερα.



Εικόνα 17. Επεξεργασία εφέ ήχου επιτραπέζιο ξυπνητήρι (3.3.6.2)



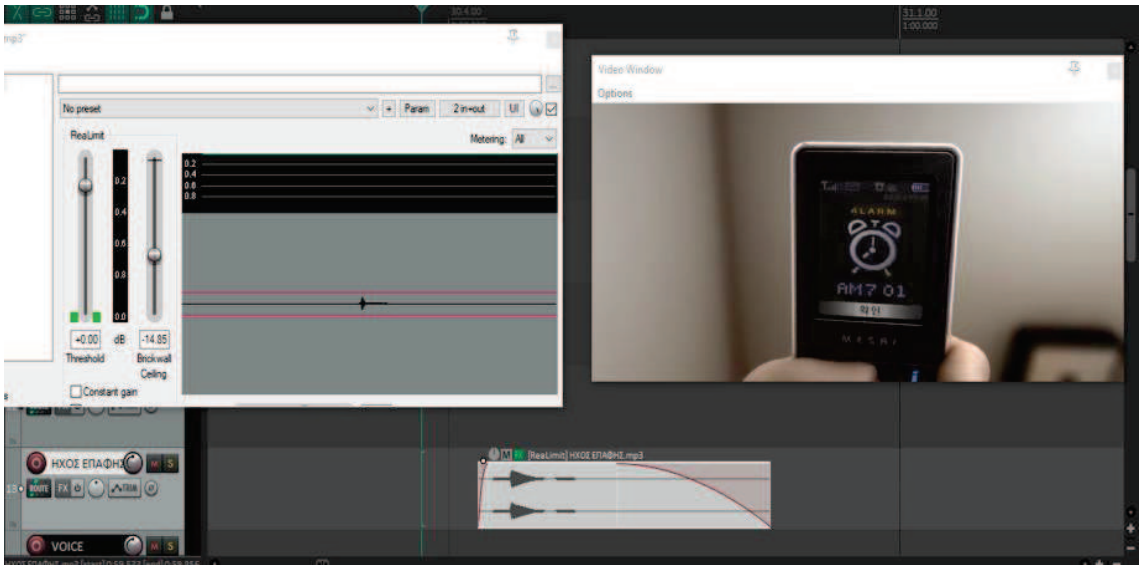
Εικόνα 18. Στιγμιότυπο τελικού σταδίου επιτραπέζιου ξυπνητηριού (3.3.6.2)

3.3.7 Ήχος επαφής κινητού τηλεφώνου

Στη σκηνή 3 και στο 1ο πλάνο (ξυπνητήρι τηλεφώνου 3.3.6.1) βλέπουμε τον ήρωα να ξυπνά και να προσπαθεί να κλείσει το ξυπνητήρι του τηλεφώνου του, πατώντας ένα κουμπί. Εδώ χρησιμοποίησα τον ήχο πολυμέσων ενός τηλεφώνου. Ο ήχος αυτός πάρθηκε από το κινητό (HUAWEI P30 lite MAR-LX1M) όπου ηχογραφήθηκε για να προστεθεί στο συγκεκριμένο πλάνο στη σκηνή 3. Για να πάρω τον ήχο από το κινητό και να ηχογραφηθεί, έβγαλα το κινητό από την αθόρυβη λειτουργία και δυνάμωσα τους ήχους πολυμέσων του δείχνοντας την ένδειξη ότι το κινητό είναι στην μεγαλύτερη του ένταση. Βγάζοντας ένα ήχο σαν κλικ αλληλεπίδρασης στον οποίο ονόμασα ήχος επαφής για να προστεθεί στο βίντεο τη στιγμή που ο ήρωας κλείνει το κινητό με ένα πάτημα ενός κουμπιού.

Αφού έγινε η ηχογράφηση πρόσθεσα τον ήχο στο βίντεο την κατάλληλη χρονική στιγμή. Πρόσθεσα ένα εφέ ReaLimit (Cockos) για να μπορεί ο ήχος να σταθεροποιηθεί πιο καλά και να έχει το κατάλληλο ηχόχρωμα και τη κατάλληλη στάθμη που χρειάζεται με επεξεργασία το

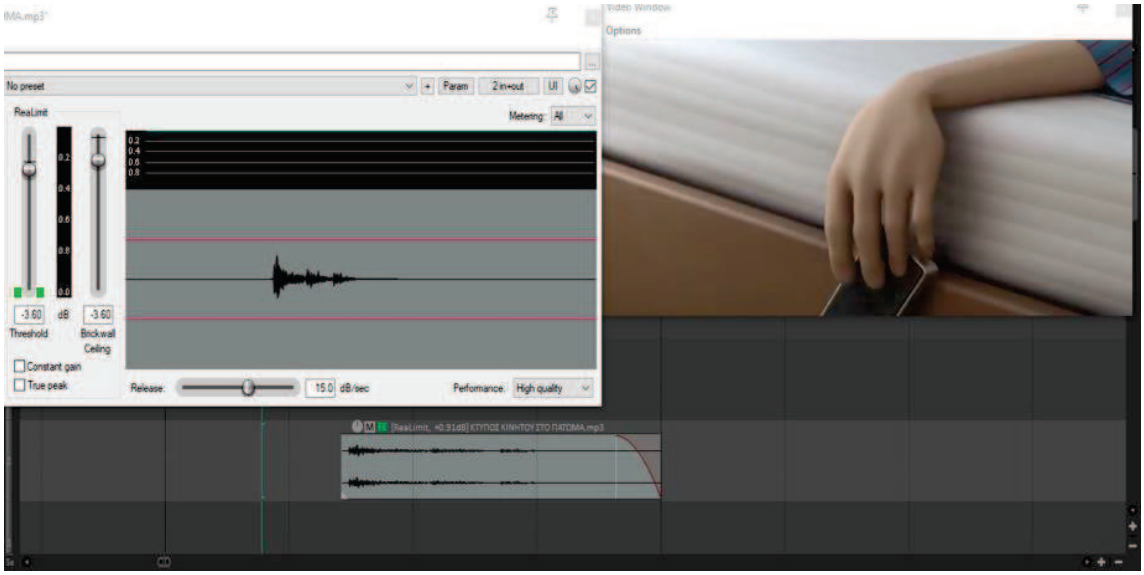
Threshold και Brickwall. Επίσης πρόσθεσα ελάχιστο fade in στην αρχή και fade out στο τέλος. Αν και δεν φαίνεται μεγάλη διαφορά στο fade επειδή ο ήχος είναι γρήγορος μερικών δευτερολέπτων, έχει προστεθεί, για να μην είναι απότομος και να μπορεί να συγχρονιστεί καλύτερα την κατάλληλη χρονική στιγμή που ο ήρωας προσπαθεί να κλείσει το κινητό, με αποτέλεσμα το κλικ του ήχου να βγαίνει τη στιγμή που πρέπει.



Εικόνα 19. Στιγμιότυπο τελικού ήχου και επεξεργασίας επαφής κινητού τηλεφώνου

3.3.8 Κτύπος κινητού στο πάτωμα

Ο ήρωας έκλεισε το ξυπνητήρι του τηλεφώνου του συνεχίζοντας να το κρατάει στα χέρια του προσπαθώντας να κοιμηθεί. Η εξάντληση του φαίνεται αφού το κινητό φεύγει από τα χέρια του και κτυπάει στο πάτωμα. Για τον ήχο κτυπήματος του κινητού στο πάτωμα έχει γίνει ακριβώς με τον ίδιο τρόπο ηχογράφηση κτυπήματος ρίχνοντας το κινητό από το κρεβάτι στο πάτωμα. Η χρονική στιγμή που πρόσθεσα τον ήχο στη ταινία έχει σημασία αφού το κινητό όταν πέσει από το χέρι του ήρωα ο ήχος πρέπει να ακουστή μετά από κάποια δευτερόλεπτα που στην ουσία είναι η απόσταση χεριού με το πάτωμα. Έτσι πρόσθεσα τον ήχο λίγα δευτερόλεπτα μετά που φεύγει από τα χεριού του επειδή στο πλάνο δεν έχουμε ακριβή εικόνα κτυπήματος του κινητού. Επίσης ο ήχος κτυπήματος του κινητού όταν πέφτει με φόρα στο πάτωμα αποτελεί ήχους πολλαπλών κτυπημάτων με αποτέλεσμα ο ήχος να φαίνεται φυσικός και αληθοφανές. Σε αυτή τη περίπτωση η ένταση του έχει σταθεροποιηθεί προσθέτοντας εφέ ReaLimit (Coskos) αλλά και fade out στο τέλος για να μην κόβετε απευθείας ο ήχος και να επικαλύπτετε με τους ήχους ατμόσφαιρας.



Εικόνα 20. Στιγμιότυπο ήχου και επεξεργασίας επαφής κινητού τηλεφώνου

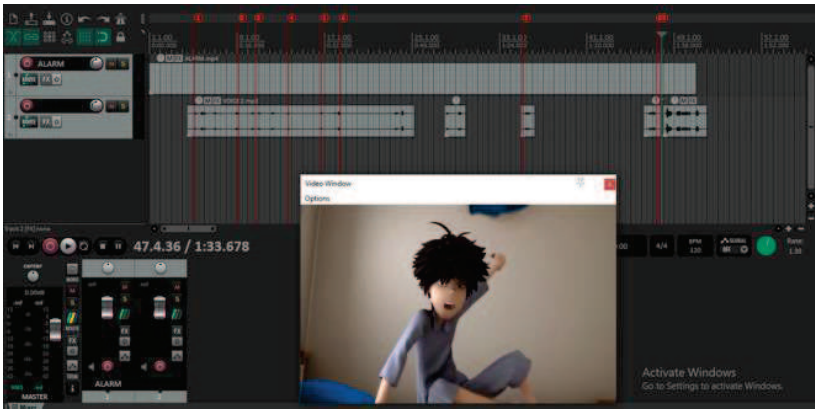
3.3.9 Ήχοι φωνής σκηνής 3

Όπως βλέπουμε στο πλάνο 2 του ξυπνητηριού (3.3.6.2) ο ήρωας της ταινίας ενοχλείτε από το θόρυβο του ξυπνητηριού και ξυπνάει με νευρικότητα αφού ο ενοχλητικός αυτός ήχος δεν τον αφήνει να κοιμηθεί. Οι ήχοι φωνής δεν είναι ομιλίες αλλά επιφωνήματα. Αρχικά έχουμε τον ήχο ροχαλητού ενώ στη συνέχεια μόλις αρχίσει το ξυπνητήρι να παίζει, έχουμε κάποια επιφωνήματα όταν ξυπνάει ο ήρωας και επιφωνήματα νευρικότητας στην προσπάθεια του να σημαδεύσει με το ψεύτικο πιστόλι το ξυπνητήρι για να το κλείσει πετυχαίνοντας το.

Για τους ήχους φωνής έγινε μια ηχογράφηση διαρκείας βλέποντας το βίντεο ηχογραφήθηκαν τα επιφωνήματα φωνής. Η ηχογράφηση έγινε με τη δική μου φωνή και είχε διάρκεια καλύπτοντας και την επόμενη σκηνή του βίντεο (σκηνή 4). Μετά το τέλος της ηχογράφησης προστέθηκε ξανά σε νέο project έτσι ώστε να κόψω και να πάρω τα επιφωνήματα που χρειάζεται για τη σκηνή 3. Επίσης ο ήχος φωνής αλλοιώθηκε για να φαντάζει σαν ήχος φωνής καρτούν με τη μέθοδο Playback Rate στα 1.30000 με το τέμπο να βρίσκετε κανονικά στα 120 BPM. Αφού κοπήκαν τα σημεία επιφωνημάτων που ήθελα για τη σκηνή 3, και αλλοίωσα τη φωνή έχει αποθηκευτεί ως νέα ηχογράφηση για να προστεθεί στη συνέχεια στο βίντεο όπου θα γίνει η κυριότερη επεξεργασία της με τα ακριβή σημεία που χρειάζεται στο βίντεο. Το Playback Rate φαίνεται στα δεξιά της εικόνας 21.



Φωτογραφία 6. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης φωνής για τη σκηνή 3 (3.3.9) και 4 (3.4.7)

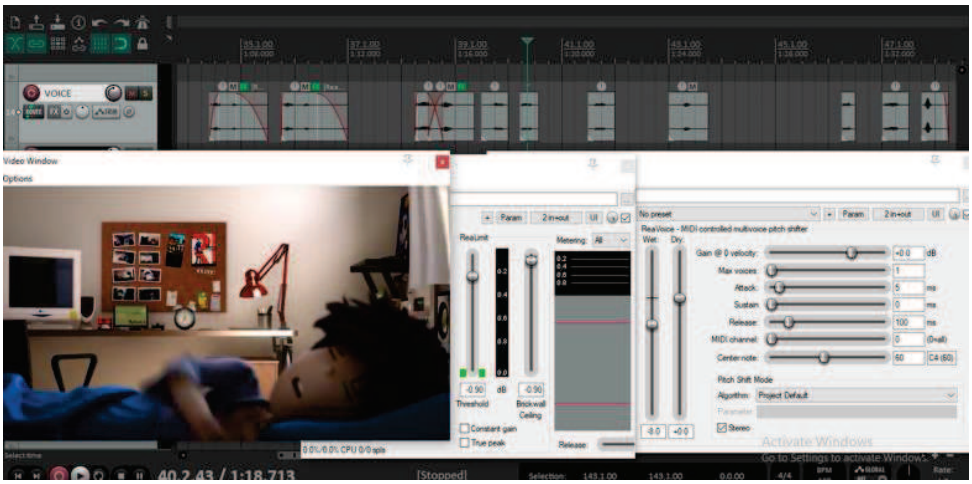


Εικόνα 21. Στιγμιότυπο επεξεργασίας ήχου φωνής πριν προστεθεί στο βίντεο.

3.3.9.1 Επεξεργασία φωνής στο βίντεο της ταινίας

Στο πρώτο ηχητικό φωνής έχουμε το κομμάτι του ροχαλητού. Έκοψα από την ηχογράφηση το κομμάτι του ροχαλητού σε δυο μέρη για να επαναλαμβάνετε μετά από ένα δευτερόλεπτο προσθέτοντας και στα δύο ηχητικά fade in και fade out. Επίσης πρόσθεσα 2 εφέ ReaLimit (coskos) και Reavoice (coskos) στα δύο ηχητικά. Η ένταση στο πρώτο ηχητικό φτάνει στα +3.84 dB ενώ στο δεύτερο στα +4.28 dB. Η διαφορά είναι ότι θέλω στο δεύτερο ηχητικό, να έχω ελάχιστο περισσότερη ένταση αφού το ροχαλητό περί ουσίας γίνετε πιο δυνατό στα επόμενα δευτερόλεπτα. Η στάθμη και η ένταση τον plugins είναι η ίδια στα δυο ηχητικά με τη μόνη διαφορά στο Reavoice του δευτέρου ηχητικού να έχω λίγο περισσότερη στο ένταση gain για τον ίδιο λόγο που προανάφερα.

Στη συνέχεια έχω κόψει 9 σημεία όπου θα καλύψουν όλο τα πλανά φωνής της σκηνής 3. Η επεξεργασία τους είναι ακριβώς η ίδια με την πρώτη περίπτωση των δυο πρώτων ηχητικών. Στα 9 ηχητικά σημεία, πρόσθεσα δυο εφέ Reavoice (coskos) και ReaLimit (coskos). Η εντάσεις των ήχων φωνής είναι στα +4.80 dB εκτός από τα δυο πρώτα τα οποία έχουν γίνει μίξη μεταξύ τους, ελάχιστο πιο χαμηλά στα +4.50 dB, και στο τελευταίο να είναι στα +2,39 dB. Το τελευταίο βρίσκετε πιο χαμηλά σε ένταση, για να είναι πιο ισορροπημένο με τα άλλα ηχητικά αφού στο συγκεκριμένο ηχητικό έχουμε μια έντονη κραυγή από τον πρωταγωνιστή όπου προσπαθεί να πυροβολήσει το ξυπνητήρι. Σε όλους τους ήχους φωνής η εντάσεις της επεξεργάζονται για να μπορούμε να κρατήσουμε την ισορροπία των ήχων αφού τα επιφωνήματα έχουν διαφορετικές εντάσεις με βάση τι απαιτεί το βίντεο της ταινίας.



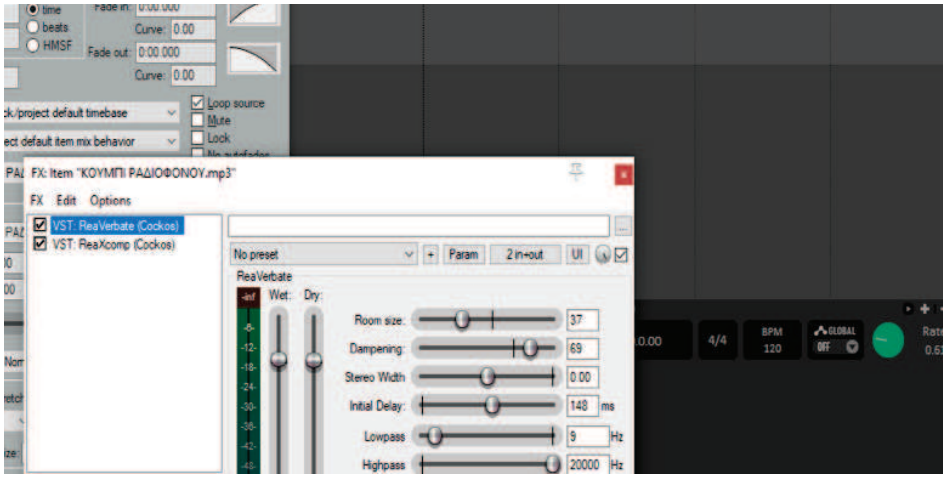
Εικόνα 22. Στιγμιότυπο ήχων φωνής στο βίντεο και τα plugins τους. (3.3.9.1)

3.3.10 Ήχος σκανδάλης ψεύτικου πιστολιού (foley)

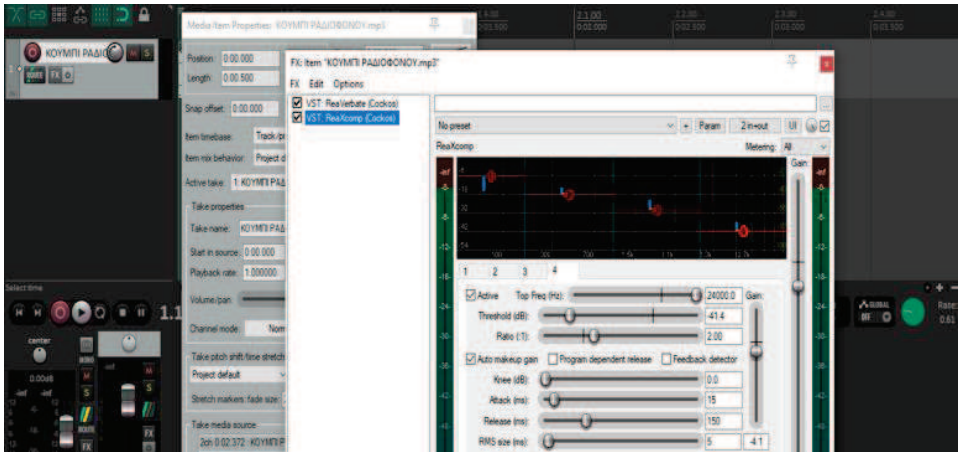
Ο ήρωας της ταινίας παίρνει το ψεύτικο πιστόλι και σημαδεύοντας το ξυπνητήρι πυροβολεί με σκοπό να το κλείσει. Για το συγκεκριμένο ήχο σκανδάλης, έχει φτιαχτεί και επεξεργαστή ο ήχος κουμπιού από τα μόνιτορ για να φαντάζει ένα ήχο (foley) σκανδάλης ψεύτικου πιστολιού (toys gun). Αρχικά επεξεργάστηκα την ηχογράφηση κουμπιού μόνιτορ σε διαφορετικό project για να προστεθεί στο βίντεο ως νέος ήχος (toys gun foley).

3.3.10.1 Επεξεργασία ήχου foley ψεύτικου πιστολιού

Ο ήχος από το κουμπί τον μόνιτορ έχει χρησιμοποιηθεί και στο πλάνο με το κουμπί ραδιοφώνου(3.3.3). Παίρνοντας ξανά την ηχογράφηση κουμπιού τον μόνιτορ Presonus Eris 3.5 2Nd Gen, το χρησιμοποιώ σε νέο project θέλοντας να μετατρέψω την ηχογράφηση αυτή να μοιάζει με τον ήχο ενός ψεύτικου όπλου όταν τράβας τη σκανδάλη ως νέος ήχος. Αρχικά αλλοίωσα τον ήχο του με playback rate στα 0.61000 με το τέμπο κανονικά στα 120 BPM. Στη συνέχεια χρησιμοποίησα εφέ ReaVerbate(cockos) και ReaXcomp(cockos). Το playback rate 0.61000 φαίνεται στα δεξιά των εικόνων (23,24).



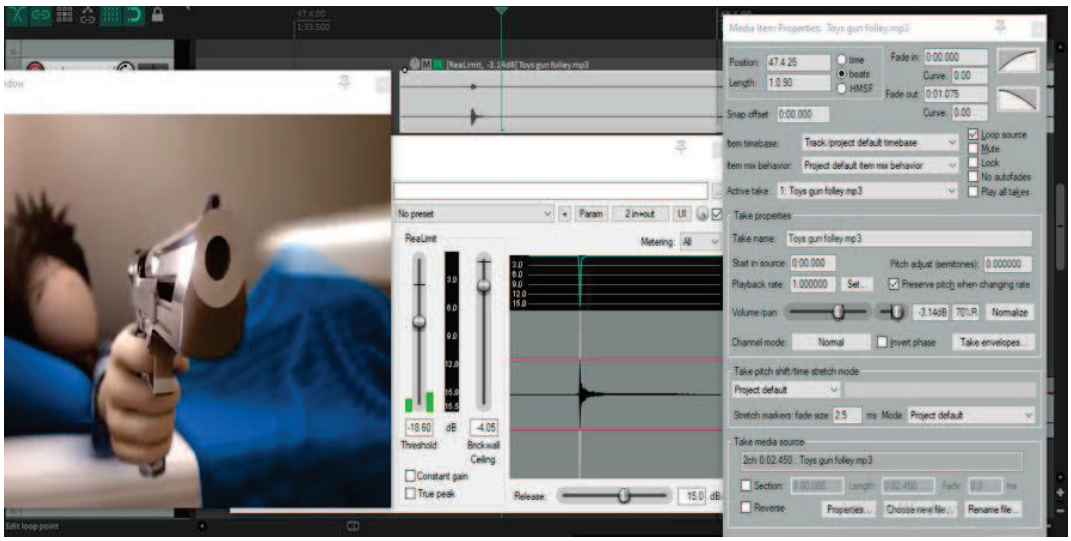
Εικόνα 23. Εφέ ReaVerbate (cockos) για τον ήχο (3.3.10.1)



Εικόνα 24. Εφέ ReaXcomp (cockos) για τον ήχο (3.3.10.1)

3.3.10.2 Προσθήκη και τελικό στάδιο ήχου foley ψεύτικου πιστολιού

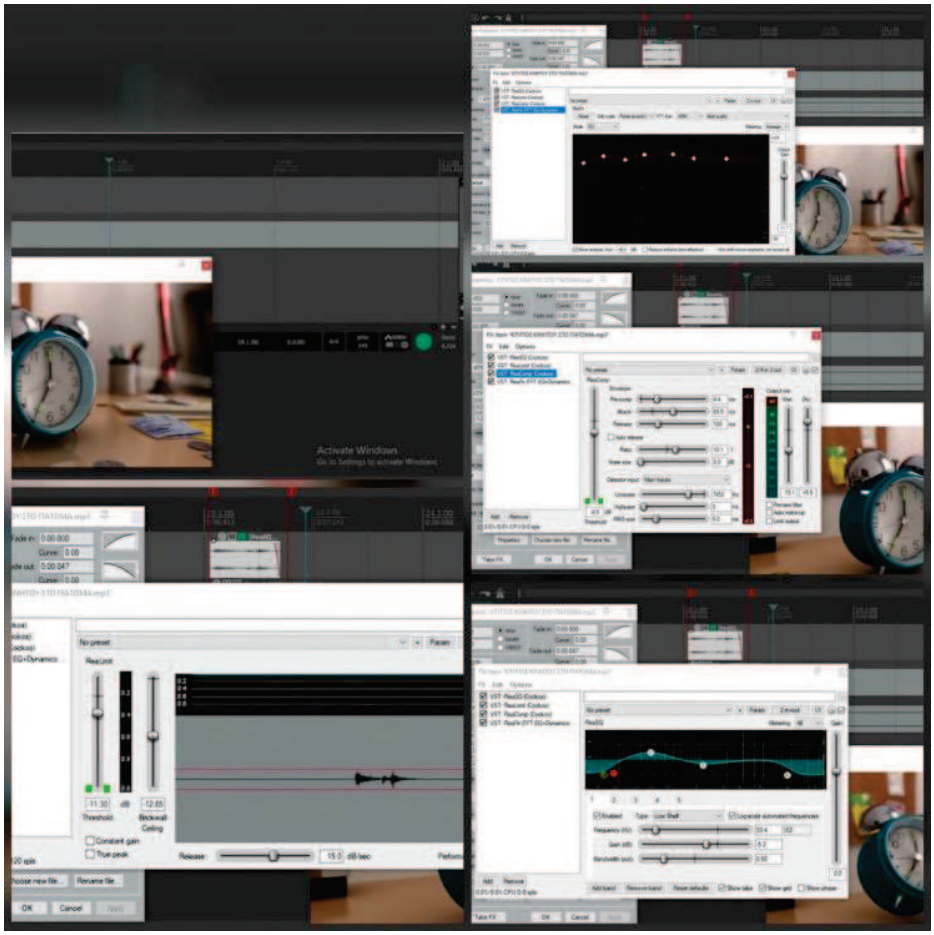
Προσθέτω το ηχητικό στο βίντεο την κατάλληλη χρονική στιγμή όπου ο πρωταγωνιστής τραβάει τη σκανδάλη. Η διαφορά στον ήχο από τα άλλα ηχητικά πρέπει να διακρίνετε αφού έχω στο πλάνο πολλούς ήχους να ακούγονται μαζί. Αρχικά για να έχω τη σωστή στάθμη στο κανάλι αλλά και στο master κατεβάζω την ένταση του ηχητικού στα -3.14dB. Η διαφορά στη σκανδάλη του πιστολιού από τους άλλους ήχους θέλουμε να ακούγετε καθαρά και να διακρίνετε, έτσι συγκλίνω τον ήχο περισσότερο στα δεξιά για να βγαίνει ο ήχος περισσότερο από τα δεξιά κατά 70% είτε από το μεγάφωνα είτε από ακουστικά. Επίσης πρόσθεσα ένα εφέ ReaLimit (coskos) για να γίνει ο ήχος πιο έντονος χωρίς παρεμβολές με καθαρό σήμα.



Εικόνα 25. Στιγμιότυπο τελικής επεξεργασίας ήχου foley ψεύτικου όπλου (3.3.10.2)

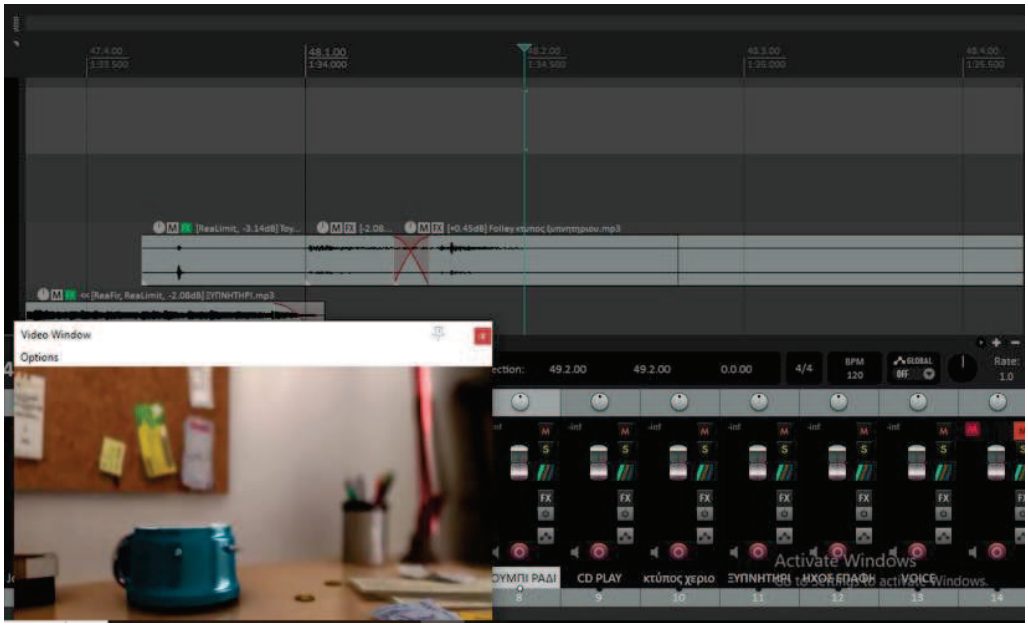
3.3.11 Ήχος κτυπήματος ξυπνητηριού στο κομοδίνο (foley)

Μετά τον πυροβολισμό από το ψεύτικο πιστόλι στο ξυπνητήρι, βλέπουμε ότι το ξυπνητήρι κτυπάει στο κομοδίνο και κλείνει. Στη συγκεκριμένη περίπτωση επειδή δεν ήταν εφικτό να έχω τον ήχο κτυπήματος από το ξυπνητήρι, έχει γίνει ένας ήχος foley παίρνοντας την ηχογράφηση κτύπου κινητού στο πάτωμα (3.3.8) ούτος ώστε να την μετατρέψω επεξεργάζοντας την να φαίνεται σαν κτύπος ξυπνητηριού στο κομοδίνο. Επεξεργάστηκα την ηχογράφηση αυτή σε νέο project για τη δημιουργία νέου επεξεργασμένου ήχου. Αρχικά έκοψα το σημείο κτυπήματος από την ηχογράφηση και πρόσθεσα στον ήχο 4 εφέ με τις ανάλογες μετρήσεις επεξεργασίας των εφέ ReaEQ(Cockos), ReaLimit(Cockos), ReaComp(Cockos) και ReaFir(FFT EQ+dynamics). Η ταχύτητα του ξυπνητηριού όταν κτυπάει είναι πιο γρήγορη έτσι άλλαξα τα bpm του ήχου στα 145. Τέλος αλλοίωσα τον ήχο στο playback rate 0.72400 για να γίνει πιο ρεαλιστικός και να φαντάζει την περίπτωση που θέλω στο πλάνο για τον ήχο κτυπήματος ξυπνητηριού.



Εικόνα 26. Στιγμιότυπο επεξεργασίας ήχου foley 3.3.11 (εφέ, playback rate, Bpm)

Τελειώνοντας, πρόσθεσα τον επεξεργασμένο ήχο στο βίντεο συγχρονίζοντας τον ήχο με την εικόνα στα κατάλληλα χρονικά δευτερόλεπτα. Κόβω τον ήχο σε δύο μέρη για να έχουν μια μικρή διαφορά μεταξύ τους κάνοντας τα μίξη. Η διαφορά είναι στα πολλαπλά γρήγορα κτυπήματα, όταν κτυπάει η σφαίρα το ξυπνητήρι αλλά και όταν το ξυπνητήρι κτυπάει στο κομοδίνο με δύναμη. Στο πρώτο μέρος του ηχητικού η ένταση είναι στα -2.08dB και στο δεύτερο +0.45dB. Ο ήχος τοποθετήθηκε αμέσως μετά τον ήχο σκανδάλης του ψεύτικου πιστολιού (3.3.10) αφού η χρονική διάρκεια του πλάνου είναι μικρή καθώς γίνονται όλα γρήγορα. Τέλος αφού στον ήχο σκανδάλης ψεύτικου όπλου έχω προσθέσει τον ήχο να ακούγετε 70% δεξιά (3.3.10.2) για να διακρίνετε η διαφορά από τους άλλους ήχους, έτσι και στον ήχο κτυπήματος ξυπνητηριού έχω βάλει τον ήχο να ακούγετε στα αριστερά στο 70%. Αυτή η διαφορά έχει να κάνει για να αντιλαμβανόμαστε ποιος ήχος είναι, έτσι ώστε να είναι εμφανές η διαφορά τους σε οποιαδήποτε ηχεία. Στο βιντεο οι ήχοι αυτή δεν έχουν μεγάλη χρονική διάρκεια και πρόκειται για στιγμιαίους ήχους σε ένα γρήγορο πλάνο.

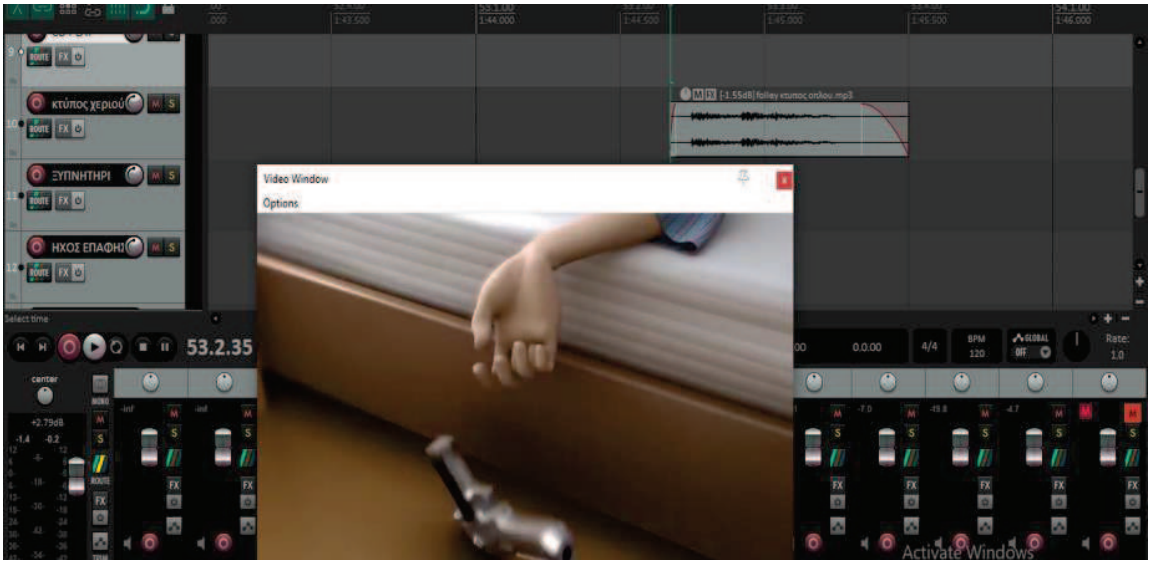


Εικόνα 27. Στιγμιότυπο ήχου κτυπήματος ξυπνητηριού στο κομοδίνο μέσα στο βίντεο της ταινίας

3.3.12 Κτύπημα ψεύτικου πιστολιού στο πάτωμα

Ο τελευταίος ήχος για τη σκηνή 3 είναι ο ήχος κτυπήματος του ψεύτικου πιστολιού στο πάτωμα. Ο ήρωας της ταινίας πυροβόλησε το επιτραπέζιο ξυπνητήρι και εξουθενωμένος φεύγει το πιστόλι από τα χεριού του καταλήγοντας στο πάτωμα. Και σε αυτόν τον ήχο θα χρησιμοποιήσω ένα ήχο foley παίρνοντας ένα διαφορετικό παρόμοιο ήχο κτυπήματος όπως έγινε και σε άλλες περιπτώσεις ήχων αφού δεν ήταν εφικτό το κτύπημα πραγματικού όπλου για ηχογράφηση. Για τον συγκεκριμένο ήχο foley πείρα την ηχογράφηση από το κτύπημα κινητού στο πάτωμα θέλοντας μέσα από επεξεργασία να μετατρέψω τον ήχο να φαντάζει ως ένα κτύπημα ψεύτικου όπλου στο πάτωμα. Σε ένα νέο project έβαλα την ηχογράφηση και έκοψα το κατάλληλο ηχητικό σημείο

προσθέτοντας του δυο εφέ Reacomp (Cockos) και ReaLimit(Cockos). Επεξεργάστηκα τον ήχο με τα εφέ του για να φαντάζει ως ένα όπλο που κτυπάει στο πάτωμα αποθηκεύοντας τον ως νέο ήχο. Στη συνέχεια πρόσθεσα τον ήχο στο βίντεο στο κατάλληλο χρονικό σημείο κατεβάζοντας την ένταση του στα -1,55dB και προσθέτοντας του fade in και fade out. Όλοι η επεξεργασία του ήχου έγινε εξαρχής γι΄ αυτό δεν χρειάστηκε περεταίρω επεξεργασία στο βίντεο πέραν από την κατάλληλη ένταση του ήχου στο βίντεο της ταινίας.



Εικόνα 28. Στιγμιότυπο ήχου κτυπήματος ψεύτικου πιστολιού στο πάτωμα

3.4 Σκηνή 4 (1:46 - 2:40)

Στη σκηνή 4 έχουμε τη συνέχεια του βίντεο από το τέλος της σκηνής 3. Μετά το κτύπημα πιστολιού στο πάτωμα στον τελευταίο ήχο της σκηνής 3 (3.3.12), ο ήρωας αντιμετωπίζει στο δωμάτιο του μια οχλαγωγία από ήχους που στην ουσία είναι οι ήχοι που έπαιζαν καθώς προσπαθούσαν να τον ξυπνήσουν και επαναλαμβάνονται όλοι μαζί ταυτόχρονα. όπως μας δείχνουν τα πλάνα στο βίντεο. Αρχικά αρχίζει να παίζει το επιτραπέζιο ξυπνητήρι, στα επόμενα δευτερόλεπτα το ξυπνητήρι τηλεφώνου και άμεσος μετά το ραδιόφωνο. Ο ήρωας εκνευρίζετε και τρέχει να κλείσει όλους αυτούς τους ήχους με γρήγορες κινήσεις ενώ στη συνέχεια καταλήγει και πάλι στο κρεβάτι του ούτος ώστε να συνεχίσει τον ύπνο του.

3.4.1 Ατμόσφαιρα

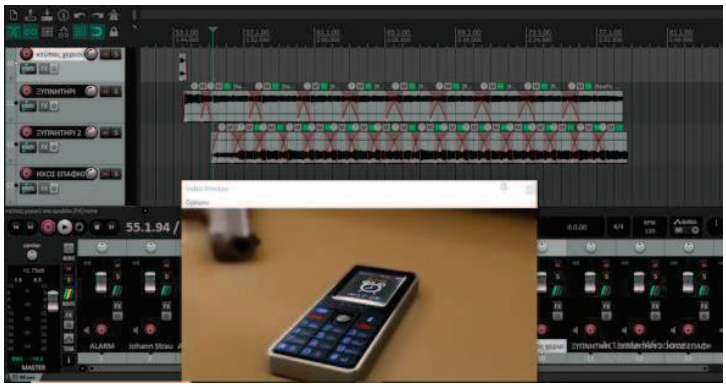
Η ατμόσφαιρα παραμένει η ίδια όπως και στη σκηνή 3 (3.3.1) με τον ήχο να γίνετε μίξη από τη σκηνή 3 μέχρι και το τέλος της σκηνής 4.

3.4.2 Πλάνο 1 σκηνή 4 επιτραπέζιο ξυπνητήρι

Στη σκηνή 4, το πρώτο πλάνο μας δείχνει το ξυπνητήρι. Εδώ έχω πάρει τον ήχο ξυπνητηριού από την προηγουμένη σκηνή (3.3.6.2) όπου τον είχα επεξεργαστή να ακούγετε χαμηλός και σε μακρινή απόσταση. Στην συγκεκριμένη περίπτωση στα πρώτα μόνο δευτερόλεπτα θέλω το ξυπνητήρι να είναι έντονο αφού το πλάνο είναι σε κοντινή λήψη. Έτσι από -2.08dB ο ήχος θα γίνει κανονικά στα 0.00dB. Πρόσθεσα fade in στον ήχο για να μην είναι απότομος, αλλά και για να συγχρονίζετε στην γρήγορη αλλαγή του πλάνου από το πιστόλι προς το ξυπνητήρι. Επίσης αφαίρεσα το εφέ Reafir(FFT EQ + Dynamics) και κράτησα μόνο το ReaLimit(Cockos) διαφοροποιώντας την ένταση του ήχου στο εφέ για να γίνει ο ήχος του ξυπνητηριού πιο έντονος. Στη συνέχεια ο ήχος επαναλαμβάνετε αρκετές φορές μέχρι τη στιγμή που θα κλείσει. Σε αυτή τη περίπτωση ο ήχος του ξυπνητηριού παίζει πίσω από τους υπόλοιπους Έτσι προσθέτω ξανά τον ήχο ξυπνητηριού (3.3.6.2) κρατώντας τα εφέ και την ένταση του στο -2.08dB κάνοντας τον μίξη μέχρι τη στιγμή που θα κλείσει. Επίσης να προσθέσω ότι ο ήχος βγαίνει από το 100%L αριστερά για να είναι εμφανή η διαφορά στην επεξεργασία του από το ξυπνητήρι τηλεφώνου αφού παίζουν ταυτόχρονα και είναι σχεδόν οι ίδιοι ήχοι.

3.4.3 Πλάνο 2 σκηνή 4 ξυπνητήρι τηλεφώνου

Το πλάνο αμέσως μετά αλλάζει για να μας δείξει ότι αρχίζει να παίζει και το ξυπνητήρι τηλεφώνου. Σε αυτή τη περίπτωση πήρα το ηχητικό της προηγούμενης σκηνής ξυπνητήρι τηλεφώνου (3.3.6.1). στα πρώτα δευτερόλεπτα που το πλάνο μας δείχνει ότι το ξυπνητήρι τηλεφώνου άρχισε να παίζει, παίρνω τον δεύτερο ήχο από το κομμάτι (3.3.6.1) που είναι πιο έντονος αφού η πρώτη λήψη, είναι στο κινητό που αρχίζει να παίζει. Στη συνέχεια παίρνω το πρώτο κομμάτι από το ηχητικό (3.3.6.1) της προηγούμενης σκηνής όπου ο ήχος ακούγετε στο βάθος αφού το πλάνο δεν μας δείχνει το κινητό αλλά ξέρουμε ότι το ξυπνητήρι συνεχίζει να βρίσκετε σε λειτουργία, κρατώντας το εφέ ReaDelay και όλες τις μετρήσεις έντασης. επαναλαμβάνω τον ήχο συνεχόμενα κάνοντας το μίξη μέχρι τη στιγμή που θα κλείσει, και τέλος ο ήχος βγαίνει 100% δεξιά για να είναι εμφανή η διαφορά στην επεξεργασία του από το επιτραπέζιο ξυπνητήρι αφού παίζουν ταυτόχρονα και είναι σχεδόν οι ίδιοι ηχοι.



Εικόνα 29. Στιγμιότυπο τελικού ήχου (3.4.2) και (3.4.3)

3.4.4 Πλάνο 3 Δεύτερη μουσική ραδιοφώνου σκηνή 4 (3.4)

Στη σκηνή 4 στο πλάνο 3 πρόσθεσα το δεύτερο μουσικό κομμάτι για το ραδιόφωνο όπου θα αρχίσει να παίζει και πάλι αυτόματα. Σε αυτή τη σκηνή μας δείχνει το ραδιόφωνο που αρχίζει να παίζει και πάλι αυτόματα με την ένδειξη του να λέει Cd Track 6. Έτσι δεν χρησιμοποιώ την ίδια μουσική και βάζω στο πλάνο άλλη μουσική για το ραδιόφωνο. Το μουσικό κομμάτι είναι το Trumpet Concerto in E-Flat Major, Hob.VII e/1: III. Finale του Franz Joseph Haydn από το soundtrack της σειράς Squid Game. Το μουσικό κομμάτι ανακτήθηκε από το κανάλι Original Soundtrack στο YouTube και χρησιμοποιήθηκε στη ταινία αποκλειστικά και μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς. (Στις σελίδες 146-148 παρουσιάζονται τα μουσικά κομμάτια ανά σειρά που ακούστηκαν στην ταινία).

3.4.4.1 Επεξεργασία δεύτερης μουσικής ραδιοφώνου

Προσθέτω το μουσικό κομμάτι στο βίντεο για να το επεξεργαστώ ανάλογα με την εικόνα που βλέπουμε και στη κατάλληλη χρονική στιγμή. Η μέθοδος που θα χρησιμοποιήσω είναι ακριβώς η ίδια με το προηγούμενο πλάνο ραδιοφώνου στην προηγούμενη σκηνή (3.3.2) λόγο του ότι έχουμε ακριβώς την ίδια διαδικασία μέσα από την εικόνα που βλέπουμε αλλά με διαφορετική μουσική. Ελέγχοντας την ένταση της μουσικής στη συνέχεια τη χώρισα σε 6 κομμάτια κάνοντας τα μίξη για να έχει διάρκεια το τραγούδι μέχρι τη στιγμή που κλείνει. Η διαφορά στο κάθε κομμάτι είναι η ένταση και τα εφέ γιατί η μουσική συνεχίζει να παίζει μαζί με τους υπόλοιπους ήχους αλλά και το κάθε πλάνο στο βίντεο τη στιγμή της μουσικής είναι διαφορετικό στις απόστασης. Στο πρώτο κομμάτι χρησιμοποιώ τη μέθοδο της προηγούμενης σκηνής (3.3.2) στο πλάνο με το ραδιόφωνο βάζοντας ένα plugins Delay όπου επεξεργάστηκα το feedback και το outpout wet και κυρίως το outpout Dry όπου μας δίνει μια πιο χαμηλότονη ηχώ. Στη συνέχεια ακολουθεί πιο έντονη αφού ο δείκτης του ραδιοφώνου ψηλώνει ανά δευτερόλεπτα. Για να μην αρχίζει η μουσική απευθείας με ένταση, πρόσθεσα και ένα fade in για να δίνει έμφαση στην αρχή της μουσική με χαμηλούς τόνους. Η ένταση του πρώτου κομματιού φτάνει στα +2.20 dB. Στα υπόλοιπα κομμάτια που ακολουθούν το κάθε ένα έχει διαφορετική ένταση καθώς ο δείκτης του ραδιοφώνου ψηλώνει σταδιακά έτσι και το κάθε κομμάτι πρέπει να έχει ποιο υψηλή ένταση. Στο δεύτερο κομμάτι η ένταση φτάνει στα +3.20 dB, το τρίτο στα +6.20 dB και στο τέταρτο στα +9.20 dB. Στο πέμπτο κομμάτι, το πλάνο αλλάζει και ο ήχος πρέπει να ακούγετε ποιο μακρινός έτσι κατεβάζω την ένταση στα +7.20 dB και προσθέτω 2 εφέ Delay και ReaFir. Η προσθήκη του ReaFir είναι για να κάνει τη μουσική να ακούγετε στο βάθος αφού η κάμερα φεύγει από το ραδιόφωνο και μας δείχνει μια λήψη ποιο μακρινή που φαίνεται όλο το δωμάτιο και όλοι οι ήχοι που πρέπει να βγαίνουν. Στο έκτο και τελευταίο κομμάτι θέλω η μουσική να έχει μια ισορροπία, να είναι απαλή και χαμηλότονη καθώς στο συγκεκριμένο πλάνο ταυτόχρονα έχουμε και τους ήχους φωνής όπου ο πρωταγωνιστής δυσανασχετεί με την οχλαγωγία που επικρατή. Έτσι κατεβάζω την ένταση στα +5.20 dB προσθέτοντας δυο εφέ Delay και ReaLimit(Cockos).



Εικόνα 30. Στιγμιότυπο ολοκλήρωσης επεξεργασίας 2ης μουσικής ραδιοφώνου (3.4.4.1)

3.4.5 Ήχος Κουμπιού ραδιοφώνου σκηνής 4

1η φάση

Για τον ήχο κουμπιού ραδιοφώνου στη σκηνή 4, προσθέτω τον ήχο από τη σκηνή 3 της πρώτης φάσης (3.3.3). Ο ήχος μπαίνει τη στιγμή που το πλάνο από το ξυπνητήρι τηλεφώνου αλλάζει και πάει στο ραδιόφωνο, προηγείται ο ήχος του κιουπιού ακούγοντας ότι το ραδιόφωνο άναψε για να ξεκινήσει η μουσική, με τη διαφορά έντασης στα +0.95 dB.

2η φάση

Στη δεύτερη φάση ο ήρωας κλείνει το ραδιόφωνο αφού εκνευρίζετε. Παίρνω και τοποθετώ και τον ήχο από τη σκηνή 3 της δεύτερης φάσης (3.3.3) με τη διαφορά τον 2 εφέ realimit(cockos) reaxcomp(cockos) για να ακούγετε ο ήχος πιο βαθύς και μακρινός αφού το πλάνο είναι πιο μακρινό σε σχέση με τη δεύτερη φάση της σκηνής 3.

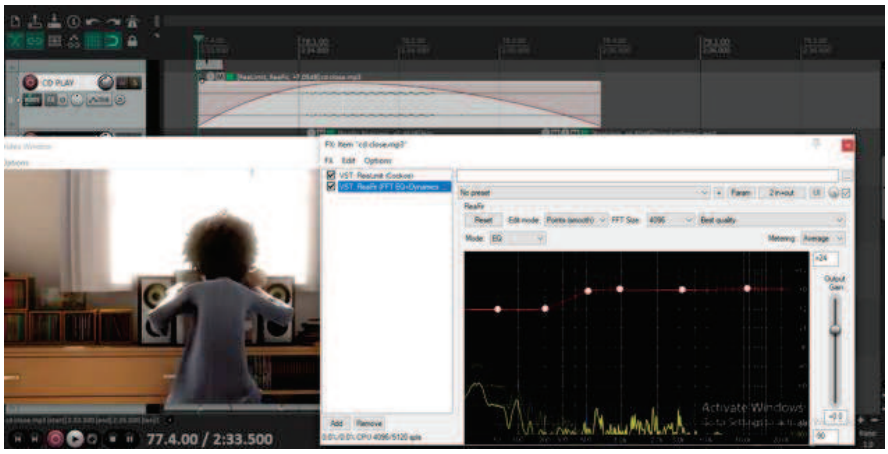
3.4.6 Ήχος Cd play ραδιοφώνου σκηνής 4

1η φάση

Για τον ήχο Cd play του ραδιοφώνου στη σκηνή 4, προσθέτω τον ήχο από την σκηνή 3 (3.3.4.1). Ο ήχος μπαίνει στην αρχή στη πρώτη φάση πριν αρχίσει η μουσική να παίζει, ακριβώς μετά από τον ήχο του κουμπιού. Αυτό γίνετε για μερικά δευτερόλεπτα μόνο για να δώσουμε έμφαση σύμφωνα με το πλάνο ότι το ραδιόφωνο άνοιξε και χρησιμοποιούμε την μέθοδο που χρησιμοποιήσαμε και στην σκηνή 3 (3.3.4.1). Η διαφορά στο συγκεκριμένο ήχο σε αυτό το πλάνο είναι ότι κόβω κάποια δευτερόλεπτα στην αρχή και ψηλώνω την ένταση του στα +3.20dB για να διακρίνετε ο ήχος του cd και να δώσω έμφαση ότι ο δίσκος άρχισε να διαβάζετε μερικά δευτερόλεπτα πριν αρχίσει η μουσική να παίζει.

2η φάση

Στη συνέχεια όταν κλείνει το ραδιόφωνο ο ήρωας έχουμε τη δεύτερη φάση του Cd play όπου ξανά βάζω τον ήχο από τη σκηνή 3 (3.3.4.2) για να ακούγετε ο ήχος του cd που σταματά να περιστρέφετε με την κατάλληλη χαρακτηριστική ηχώ όταν σταματάει η φόρα του δίσκου. Το πλάνο είναι γρήγορο και λόγο του ότι έχουμε ήχους που ακούγονται περισσότερο θέλουμε να δώσουμε έμφαση και στον ήχο του cd όταν σταματά να γυρίζει. Έτσι προσθέτω τον ήχο μετά από κάποια δευτερόλεπτα αφού κλείσει το ραδιόφωνο και όχι απευθείας. Επίσης το πλάνο είναι γρήγορο αφού ο πρωταγωνιστής με γρήγορες κινήσεις κλείνει όλους τους ήχους. Γι' αυτό το λόγο η χρονική στιγμή του cd από την στιγμή που πατάει το κουμπί ραδιοφώνου, μέχρι να σταματήσει να γυρίζει δεν επηρεάζει μέσα από την εικόνα που βλέπουμε να ακούγετε μετά από κάποια δευτερόλεπτα. Η διαφορά στον ήχο είναι ότι η ένταση αλλάζει στο +7.05 dB. η ένταση πλέον είναι αρκετά ψηλή έτσι ρυθμίζω το εφέ Realimit(cockos) και προσθέτω άλλο ένα εφέ Reafir(FFT EQ+Dynamics) για να αφαιρεθεί ο ηχητικός θόρυβος πίσω από τον ήχο (background noise).

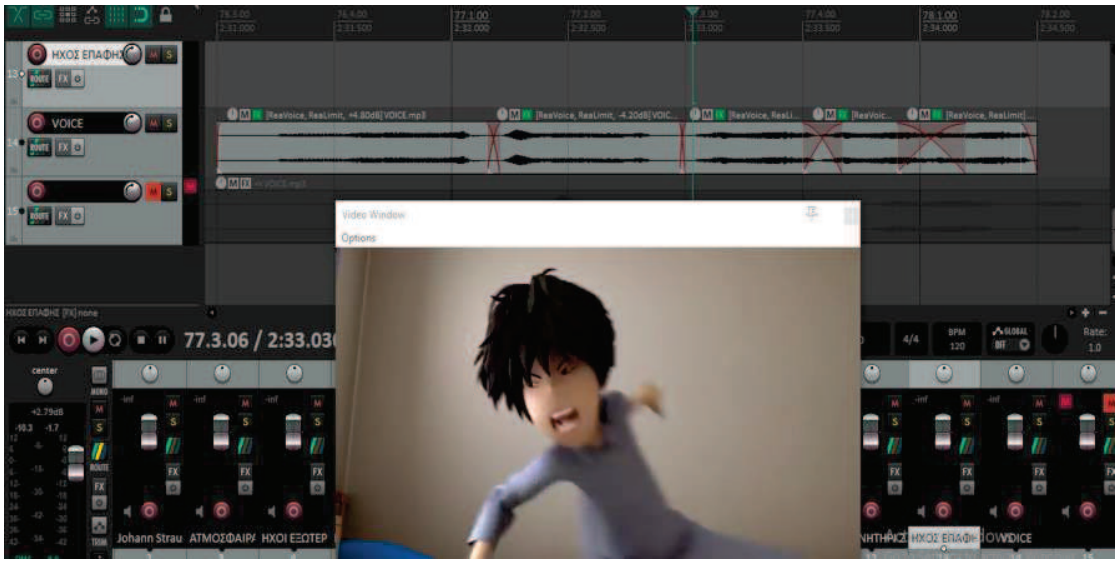


Εικόνα 31. Background noise για τον ήχο 2ης φάση cd play ραδιοφώνου σκηνής 4 (2η φάση 3.4.6)

3.4.7 Ήχοι φωνής σκηνής 4

Για τους ήχους φωνής στη σκηνή 4 παίρνω την ηχογράφηση φωνής που έγινε και στη σκηνή 3 (3.3.9) όπου θα πάρω τα απαραίτητα επιφωνήματα για τη σκηνή 4 στα οποία θα κοπούν και θα συγχρονιστούν. Τα εφέ που προστέθηκαν σε κάθε ήχο είναι τα ίδια με τους ήχους φωνής της σκηνής 3 (3.3.9.1) με τη μόνη διαφορά να βρίσκετε στην ένταση του κάθε ήχου φωνής. Υπάρχουν 2 φάσης ήχων φωνής. Στη πρώτη φάση ήχου φωνής είναι ήχος εκνευρισμού του ήρωα καθώς επικρατή οχλαγωγία στο δωμάτιο. Στη δεύτερη φάση μετά από 30 δευτερόλεπτα περίπου έχουμε ένα ξέσπασμα από τον πρωταγωνιστή με δυνατές κραυγές. Έχω κόψει 3 σημεία από την ηχογράφηση με το κάθε ήχο να ταιριάζει στο συγκεκριμένο πλάνο και το τρίτο σημείο να επαναλαμβάνετε άλλες δυο φορές. Και στα 5 κομμάτια έχω κάνει μίξη μεταξύ τους γιατί στο

συγκεκριμένο πλάνο όλα γίνονται γρήγορα όπου με κραυγές ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να κλείσει τα ξυπνητήρια και το ραδιόφωνο. Στο πρώτο κομμάτι έχουμε τον εκνευρισμό καθώς προσπαθεί να κοιμηθεί ενώ στο δεύτερο κομμάτι ήχου είναι η πρώτη δυνατή κραυγή. Στα υπόλοιπα κομμάτια ήχων είναι εκνευριστικές κραυγές απόγνωσης του ήρωα προσπαθώντας να κλείσει το κάθε ήχο ξεχωριστά με γρήγορες κίνησης.



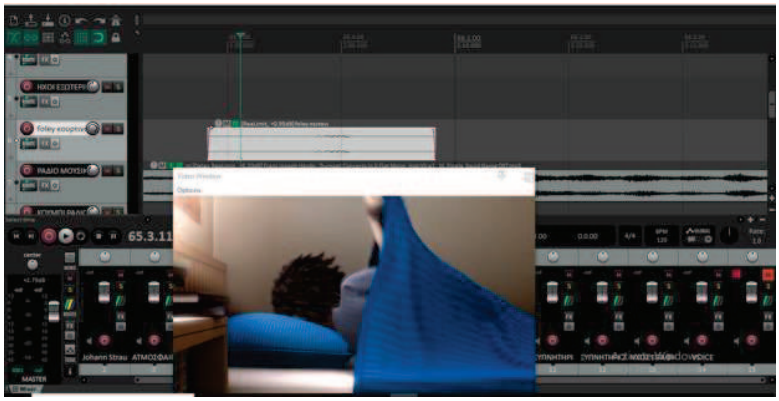
Εικόνα 32. Στιγμιότυπο ήχων φωνής σκηνής 4

3.4.8 Ηχογράφηση foley (πετσέτα μπάνιου) για τον ήχο σεντονιού

Ο ήρωας αφού δείχνει εκνευρισμό ακούγοντας τους ήχους, δυσανασχετεί με μια κίνηση να φέρνει το σεντόνι του κρεβατιού πάνω από το κεφάλι του. Σε αυτή τι περίπτωση ηχογραφήθηκε εκ νέου ένας ήχος foley πετσέτας μπάνιου για τον ήχο σεντονιού με τις απαραίτητες κινήσεις όπως και στο πλάνο της σκηνής 4. Στη συνέχεια πετάει το σεντόνι από τον εκνευρισμό του για να τρέξει να κλείσει όλους τους ήχους και εντέλει να καταλήξει το σεντόνι σε αυτόν για να συνεχίσει τον ύπνο του. Παίρνω την ηχογράφηση πετσέτας μπάνιου κόβοντας 3 ήχους για 3 φάσης σεντονιού στο βίντεο της ταινίας έτσι ώστε να τους επεξεργαστώ κατάλληλα για το τελικό αποτέλεσμα στο βίντεο ως νέοι ήχοι foley σεντόνι κρεβατιού.

3.4.8.1 Πρώτη φάση σεντονιού

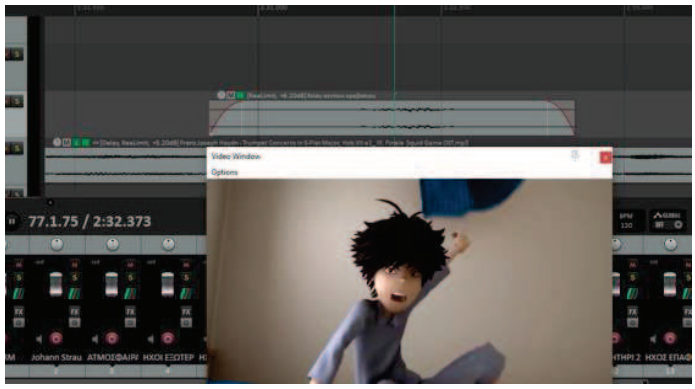
Στη πρώτη φάση έχουμε τον ήρωα να δυσανασχετεί και με μια κίνηση να φέρνει το σεντόνι του κρεβατιού πάνω από το κεφάλι του. Συγχρονίζω τον ήχο την κατάλληλη στιγμή ανάλογα με το πλάνο που βλέπουμε. Επειδή υπάρχουν και άλλη ήχοι, δίνω έμφαση στον ήχο ούτος ώστε να γίνει αντιληπτός. Έτσι η ένταση ανεβαίνει ελάχιστα στα +0.95 dB και προσθέτω ένα plugins ReaLimit(Cockos).



Εικόνα 33. Στιγμιότυπο πρώτης φάσης σεντονιού

3.4.8.2 Δεύτερη φάση σεντονιού

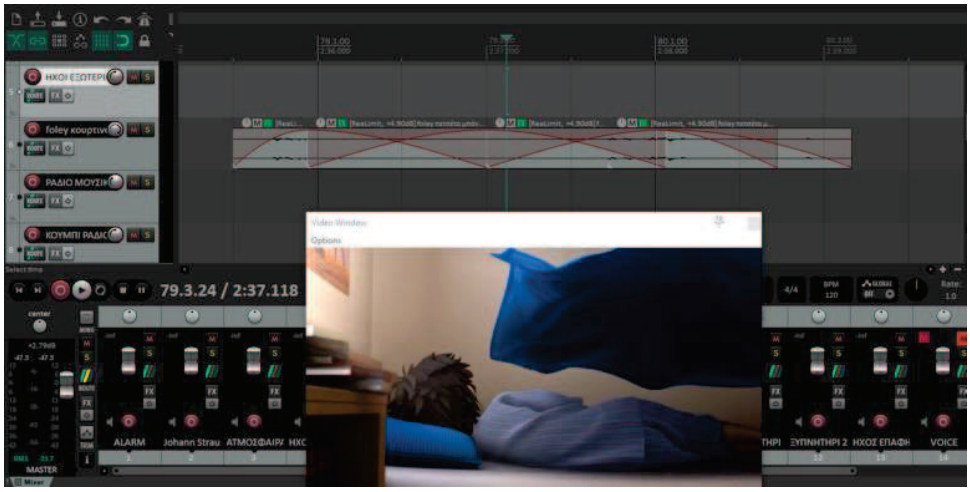
Στη δεύτερη φάση ο ήρωας εκνευρίζεται από τους ήχους ξυπνητηριών και ραδιοφώνου και με μια κραυγή πετάει το σεντόνι του κρεβατιού με δύναμη. Έτσι εδώ έχουμε την δεύτερη φάση του σεντονιού προσθέτοντας το ίδιο εφέ ReaLimit(cockos) επεξεργάζοντας την κατάλληλη ηχητική στάθμη και την ένταση του ήχου στα +6.20 dB. Ο λόγος που ένταση ανεβαίνει πολύ αρκετά από τον προηγούμενο ήχο της πρώτης φάσης είναι γιατί στη συγκεκριμένη φάση ο πρωταγωνιστής βγάζει δυνατή κραυγή και ο ήχος του σεντονιού πρέπει να διακρίνετε αλλά και από την δύναμη που βάζει για να πετάξει το σεντόνι.



Εικόνα 34. Στιγμιότυπο δεύτερης φάσης σεντονιού

3.4.8.3 Τρίτη φαση σεντονιού

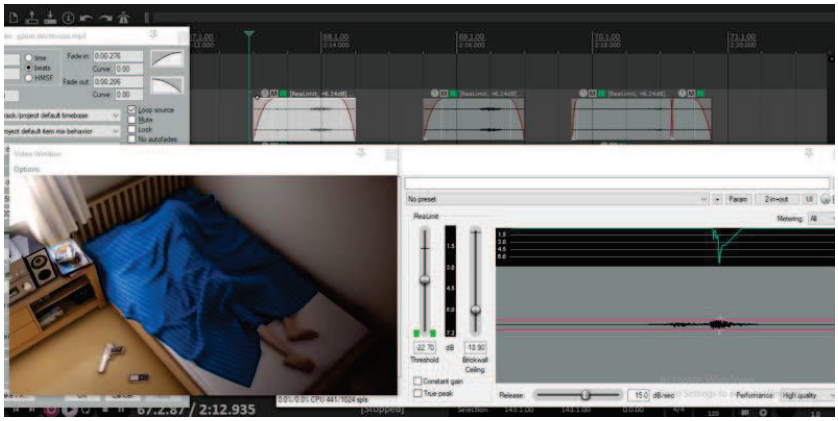
Στη τρίτη φάση του ήχου σεντονιού έχουμε μετά από κάποια δευτερόλεπτα το σεντόνι αφού το πέταξε ο ήρωας να πέφτει απαλά στο κρεβάτι. Στο συγκεκριμένο ήχο έχουμε μια ηχητική χροιά σεντονιού καθώς κινείτε ομαλά στον αέρα. Για τον ήχο της τρίτης φάσης μέσα από την ηχογράφηση πετσέτας μπάνιου παίρνω τα ηχητικά σημεία στα οποία με διάφορες κινήσεις κουνώντας την πετσέτα, έβγαλα κάποιους ήχους που παραπέμπουν στην ηχητική χροιά που θέλω για το σεντόνι. Έκοψα 4 ήχους κάνοντας τους μίξη μεταξύ τους. Στον πρώτο ήχο η ένταση φτάνει στα +2.40 dB και προσθετό ένα εφέ ReaLimit(cockos) ούτος ώστε ο ήχος να γίνει σιγανός και απαλός. Στους υπόλοιπους ήχους πρόσθεσα επίσης εφέ ReaLimit(cockos) με την ένταση τους να είναι στα +4.90 dB για να δώσω περισσότερη έμφαση στην ηχητική χροιά του σεντονιού καθώς πέφτει προς το κρεβάτι.



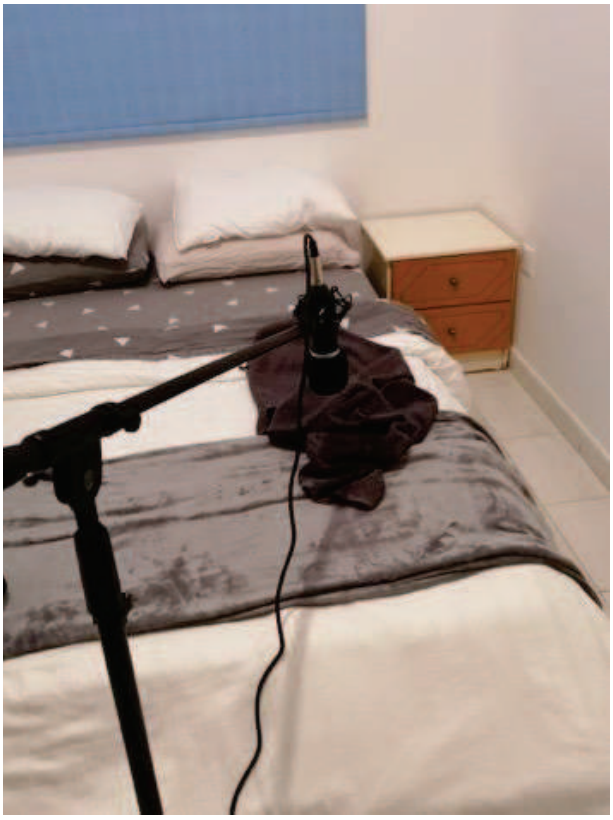
Εικόνα 35. Στιγμιότυπο τρίτης φάσης σεντονιού

3.4.9 Ήχος ηχητικής χροιάς σεντονιού

Για τον ήχο ηχητικής χροιάς σεντονιού, ηχογραφήθηκαν διάφορες κινήσεις στο κρεβάτι πάνω σε ένα σεντόνι για να πάρουμε την ηχητική χροιά που βγάζει ένα σεντόνι όταν το ανθρώπινο σώμα κινείτε όταν ξαπλώνει. Εδώ έχουμε τον ήρωα της ταινίας, αφού ενοχλείτε από τους ήχους, πριν τους κλείσει κάνει κάποιες νωχελικές κινήσεις στο κρεβάτι του με αποτέλεσμα να ταρακουνά το σεντόνι του κρεβατιού. Πρόσθεσα την ηχογράφηση στο βίντεο κόβοντας 4 κομμάτια ήχων που ακούγονται ηχητικές χροιές τον σεντονιού κάνοντας τα 2 τελευταία μίξη. Η ένταση όλων τον ηχητικών είναι στα 6.24 dB για να δώσω έμφαση στο συγκεκριμένο πλάνο και να ακούγονται η συγκεκριμένη ήχοι εκείνη τη στιγμή, προσθέτοντας επίσης και εφέ reaLimit(cockos) με της ανάλογες μετρήσεις για να είναι σωστή η στάθμη τον ήχων.



Εικόνα 36. Στιγμιότυπο ήχων ηχητικής χροιάς σεντονιού και η επεξεργασία τους



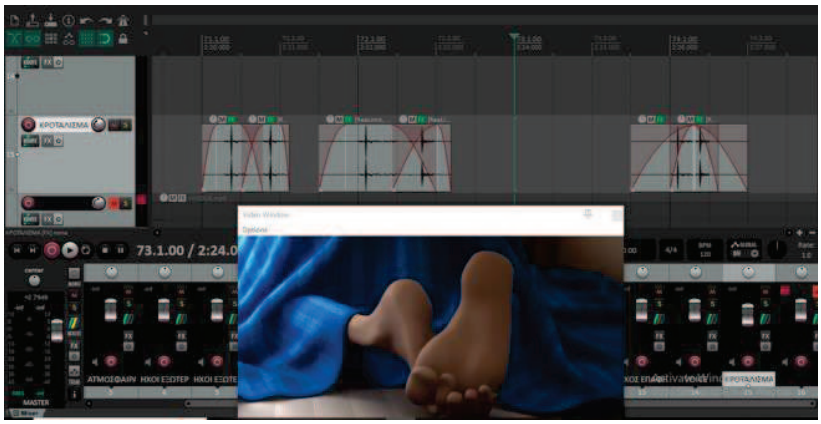
Φωτογραφία 7. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης foley πετσέτας μπάνιου για τον ήχο σεντονιού (3.4.8) και ηχητικές χροιές σεντονιού (3.4.9)

3.4.10 Ήχος κροτάλισμα

Βλέπουμε στο επόμενο πλάνο σε κοντινή λήψη τα πόδια του πρωταγωνιστή όπου τα κουνάει και κάνει κροτάλισμα τον δακτύλων του ποδιού του. Έγινε ηχογράφηση κροτάλισμα δακτύλων στα χέρια για να πάρουμε τον κατάλληλο ήχο ¨κρακ¨ ούτως ώστε να τον περάσουμε στην ταινία στο συγκεκριμένο πλάνο. Η ηχογράφηση έγινε σε κλειστό χώρο στα 2.39 dB από το μικρόφωνο MPM-1000 όπου ήταν τοποθετημένο σε ευθεία όψη σε κοντινή απόσταση από τα δάκτυλα και το H1h Handy Recorder στην κάτω όψη κάτω από τα δάκτυλα. Σκοπός της ηχογράφησης και από το μικρόφωνο MPM-1000 για να πάρω τον ήχο από κοντινή απόσταση όπου μετά θα επεξεργαστώ τον ήχο που πείρα για να βγει το σωστό αποτέλεσμα μέσα στο συγκεκριμένο πλάνο. Μετά την ολοκλήρωση της ηχογράφησης κόβω τα απαραίτητα σημεία (κρακ) σε ένα νέο project έχοντας ένα τελικό αποτέλεσμα για τα σημεία που χρειάζομαι.

3.4.10.1 Επεξεργασία ήχου κροταλίσματος στο βίντεο

Προσθέτω την ηχογράφηση για την τελική επεξεργασία με βάση την εικόνα της ταινίας αλλά και τη διαφορά στον ήχο από τους υπόλοιπους. Έχω κόψει δυο ήχους από την ηχογράφηση στους οποίους ο ένας επαναλαμβάνετε 4 φορές και ο άλλος δύο φορές με τους ήχους να γίνονται μίξη μεταξύ τους. Επίσης σε όλους τους ήχους έχω fade in και fade out. Η ένταση στους ήχους είναι χαμηλή και θέλω να διακρίνονται απόλυτα η διαφορά τους από τους υπόλοιπους. Έτσι βάζω σε όλους τους ήχους Normalize. Η ένταση του πρώτου ήχου που επαναλαμβάνετε 4 φορές στο πλάνο είναι στα +27,2dB ενώ στον άλλο που επαναλαμβάνετε δυο φορές είναι στα +23dB. Σε αυτή τη περίπτωση οι ήχοι γίνονται εξίσου πιο δυνατοί και έντονοι με τη στάθμη να είναι αρκετά ψηλή. Για να υπάρχει ισορροπία και με τους υπόλοιπους ήχους και για να είναι σε κανονική στάθμη η ένταση τους, χαμηλώνω την ένταση του καναλιού στο -5,48 dB. Τέλος βάζο εφέ ReaLimit(cockos) σε όλους τους ήχους με τον κάθε ήχο να έχει την ανάλογη επεξεργασία που προαπαιτεί στο βίντεο.



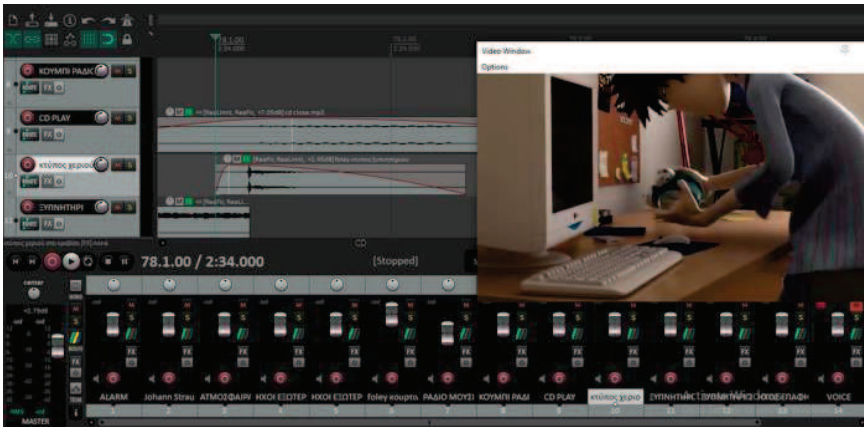
Εικόνα 37. Στιγμιότυπο μίξης των ήχων κροταλίσματος σε 3 φάσης



Φωτογραφία 8. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης κροτάλισμα δακτύλων (3.4.10)

3.4.11 Ήχος κτυπήματος ξυπνητηριού στο κομοδίνο σκηνής 4 (foley)

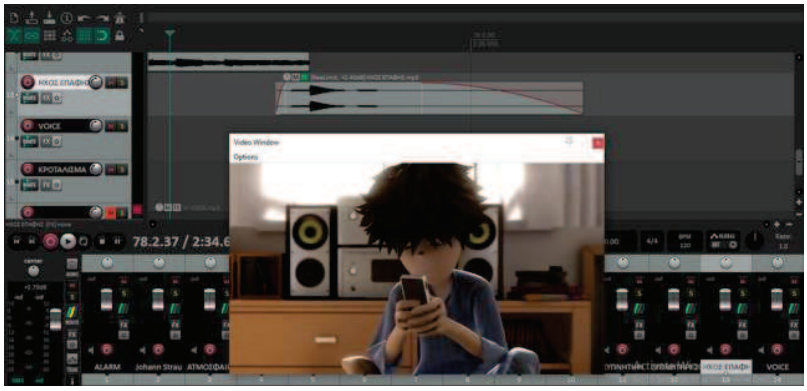
Εδώ έχουμε τον ήρωα όπου προσπαθεί να κλείσει με γρήγορες κινήσεις τους ήχους. Αφού ξεκίνησε από το ραδιόφωνο στη συνέχεια μεταφέρθηκε στο επιτραπέζιο ξυπνητήρι, κλείνοντας το από τη βιασύνη του το αφήνει στο κομοδίνο με αποτέλεσμα να έχουμε ένα μονότονο ήχο κτυπήματος. Για τον ήχο χρησιμοποίησα κομμάτι από την ηχογράφηση κτύπος κινητού στο πάτωμα της σκηνής 3 (3.3.8). Κόβω το σημείο της ηχογράφησης το οποίω χρειάζομαι και το μετατρέπω με κάποια εφέ να φαντάζει μέσο της εικόνας ως ένας κτύπος ξυπνητηριού. Τοποθετώ την κατάλληλη χρονική στιγμή τον ήχο μέσα στην ταινία προσθέτοντας και κάποια εφέ Reafir(FFT EQ+Dynamics) και Realimit(cockos) για να κάνω τον ήχο πιο μονότονο. Επίσης η ένταση του ηχητικού είναι στα +1,45 dB. Το συγκεκριμένο πλάνο με το ξυπνητήρι γίνεται αρκετά γρήγορα σε μερικά δευτερόλεπτα αλλά ο ήχος είναι αντιληπτός όταν ο πρωταγωνιστής αφήνει με γρήγορες κινήσεις το ξυπνητήρι στο κομοδίνο κτυπώντας το ελάχιστα.



Εικόνα 38. Στιγμιότυπο ήχου foley κτυπήματος ξυπνητηριού σκηνής 4

3.4.12 Ήχος επαφής κινητού τηλεφώνου σκηνής 4

Ο ήρωας κινείτε γρήγορα για να κλείσει το ξυπνητήρι του τηλεφώνου του πατώντας και πάλι το κουμπί του τηλεφώνου, για να κλείσει το ξυπνητήρι. Εδώ χρησιμοποιώ τον ίδιο ήχο από τη σκηνή 3 (3.3.7) με τη διαφορά στην ένταση στα +2.40 dB για το λόγω ότι ο ήχος τηλεφώνου στη συγκεκριμένη περίπτωση πρέπει να είναι εξίσου έντονος και αντιληπτός για να διακρίνετε από τους υπόλοιπους.



Εικόνα 39. Στιγμιότυπο ήχου επαφής κινητού τηλεφώνου σκηνής 4

3.4.13 Ήχος κτυπήματος κινητού στο πάτωμα σκηνής 4

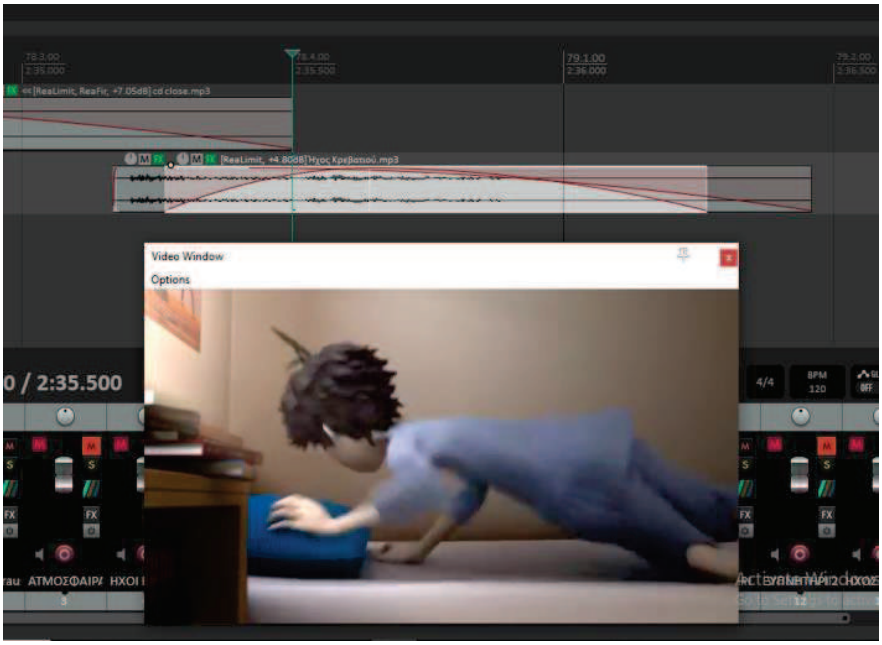
Αμέσως μετά στα επόμενα δευτερόλεπτα αφού κλείσει το ξυπνητήρι τηλεφώνου του ο ήρωας αφήνοντας το κινητό να πέσει στο πάτωμα και να επιστρέψει πίσω στο κρεβάτι του. Για τον ήχο σε αυτό το πλάνο χρησιμοποιώ τον ίδιο ήχο της σκηνής 3 (3.3.8) με τη διαφορά στην ένταση +1.40dB.



Εικόνα 40. Στιγμιότυπο ήχου κτυπήματος κινητού στο πάτωμα σκηνής 4

3.4.14 Ήχος κρεβατιού

Αφού ο πρωταγωνιστής κλείσει όλους τους ήχους με γρήγορες κινήσεις επιστρέφει στο κρεβάτι του κάνοντας ένα άλμα για να ξαπλώσει και πάλι. Εδώ έχουμε τον ήχο του κρεβατιού όταν το ανθρώπινο σώμα κάνει άλμα προς το κρεβάτι όπως βλέπουμε και στο συγκεκριμένο πλάνο της σκηνής 4. Για τη συγκεκριμένη ηχογράφηση έγινε σε κλειστό χώρο με το μικρόφωνο να βρίσκετε κοντά στο κρεβάτι και να γίνονται κάποια κτυπήματα στο στρώμα ενός κρεβατιού για να παρθεί ο ήχος που χρειάζεται. Τοποθετώ την ηχογράφηση στο βίντεο κόβοντας το κατάλληλο ηχητικό σημείο που χρειάζομαι για το βίντεο. Το συγκεκριμένο στιγμιότυπο είναι αρκετά γρήγορο έτσι και ο ήχος πρέπει να είναι μικρός. Τοποθετώ τον ήχο στη συγκεκριμένη χρονική στιγμή και σχεδόν μαζί με τον ήχο κτυπήματος κινητού στο πάτωμα (3.4.13) γιατί οι δυο ήχοι παίζουν ταυτόχρονα την ίδια στιγμή αφού στο συγκεκριμένο πλάνο έχουμε αρκετά γρήγορες κινήσεις. Ανεβάζω την ένταση του ήχου στα +4.80dB ούτος ώστε να αντιλαμβανόμαστε το συγκεκριμένο ήχο, χρησιμοποιώ εφέ realimit(cockos) για να επεξεργαστώ τη στάθμη του ήχου και τέλος fade in και fade out για να μην είναι απότομος ο ήχος. Ο ήχος που ακούμε είναι σαφώς φυσικώς αφού το σώμα κτυπάει ελεύθερα κατά την γρήγορη κίνηση προς το στρώμα. Όταν κτυπάει στο στρώμα του κρεβατιού δεν ακούγετε ένας μονότονος ήχος γιατί κατά τη σύγκρουση δεν υπήρχε αδράνεια στο σώμα. Αυτό έχει να κάνει με το ότι στο κρεβάτι υπάρχουν ελατήρια και το πάπλωμα του κρεβατιού η επιφάνεια του δεν είναι σκληρή αλλά μαλακή.

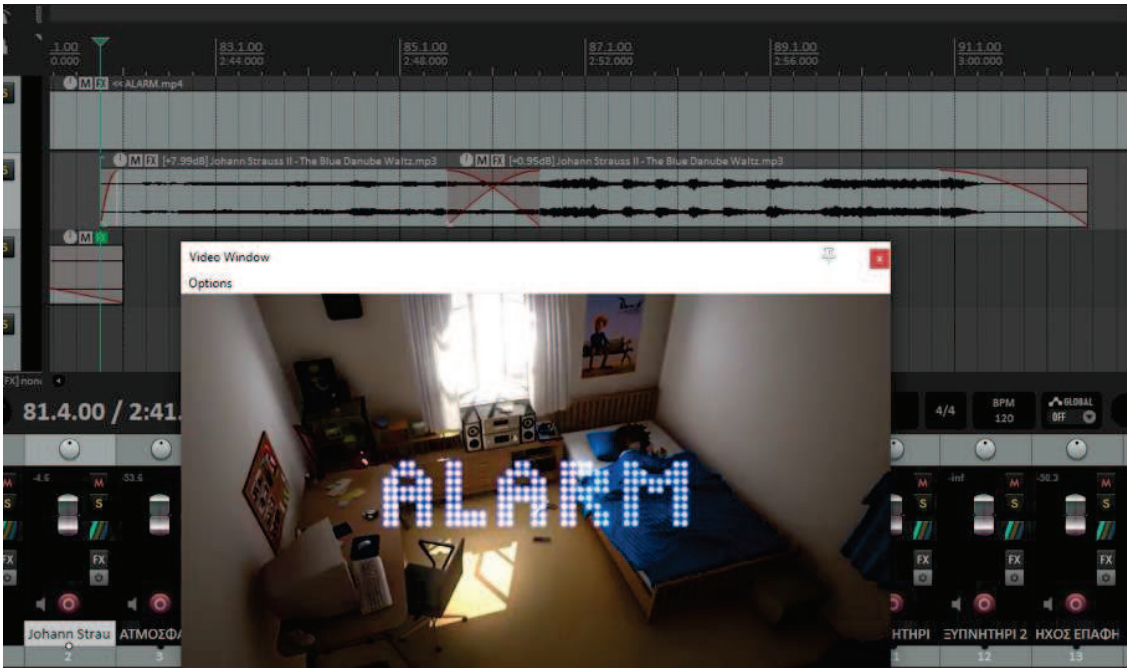


Εικόνα 41. Στιγμιότυπο ήχου κρεβατιού

3.5 Σκηνή 5 (2:41 - 3:00)

Στη σκηνή 5 έχουμε απόλυτη ησυχία αφού ο πρωταγωνιστής έχει κλείσει όλους τους ήχους και ξαπλώνει ξανά στο κρεβάτι. Στο συγκεκριμένο πλάνο έχουμε μακρινή λήψη του πλάνου μέσα στο δωμάτιο όπου μας δείχνει όλο το δωμάτιο από ψηλά και τον τίτλο της ταινίας (alarm). Στη συνέχεια απεικονίζει ένα μαύρο εξώφυλλο όπου μας παραπέμπει για την επόμενη σκηνή που θα ακολουθήσει.

Για τη σκηνή 5 χρησιμοποιώ τη συνέχεια της μουσικής της σκηνής 1 (3.1.1) κόβοντας δυο διαφορετικά κομμάτια μέσα από τη μουσική, και ενώνοντας τα μεταξύ τους. Στο πρώτο κομμάτι η ένταση είναι στα +7.99 dB και στο δεύτερο κομμάτι είναι στα +0.95 dB. Η ένταση του δεύτερου κομματιού είναι αρκετά ψηλή έτσι και γι' αυτό βάζω πιο ελάχιστη ένταση από το πρώτο κομμάτι για να έχουν ισορροπία μεταξύ τους. Η διάρκεια της μουσικής κάνοντας μίξη και τα δυο κομμάτια της είναι στα 20 δευτερόλεπτα περίπου και επικρατεί μέχρι να αλλάξουμε σκηνή και να πάμε στη σκηνή 6 προσθέτοντας fade in για να μην αρχίζει απότομα η μουσική, και τελειώνοντας με fade out για να σβήσει η μουσική και να ξεκινήσει η σκηνή 6. (Στις σελίδες 146-148 παρουσιάζονται τα μουσικά κομμάτια ανά σειρά που ακούστηκαν στην ταινία).



Εικόνα 42. Στιγμιότυπο μουσικής επένδυσης για τη σκηνή 5

3.6 Σκηνή 6 (3:01 - 3:09)

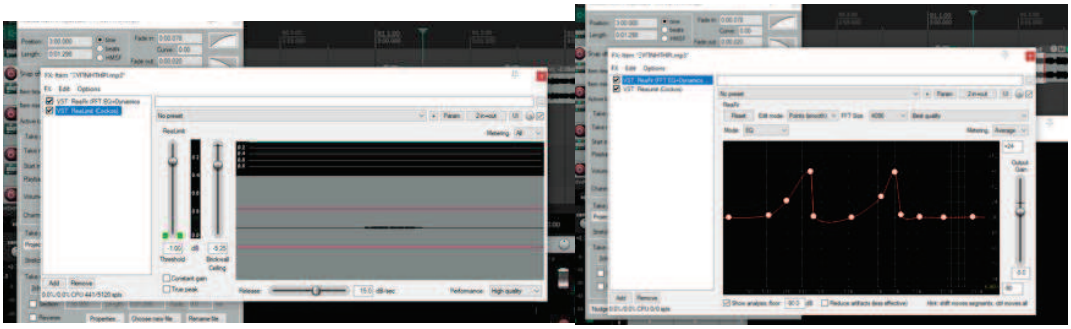
Η σκηνή 6 αρχίζει αμέσως μετά από το μαύρο εξώφυλλο της σκηνής 5 στην οποία υπήρχε μια συνοδεία με μουσική. Στη σκηνή 6 η εικόνα μας παραπέμπει σε μια βιβλιοθήκη στην οποία ο πρωταγωνιστής θέλει να κλείσει το ξυπνητήρι το οποίο ήταν πίσω από ένα βιβλίο. Η λήψη του πλάνου, είναι μέσα από τη βιβλιοθήκη μαζί με ένα ξυπνητήρι και μας δείχνει τον ήρωα έξω από αυτήν ο οποίος μετακινεί το βιβλίο για να κλείσει το ξυπνητήρι. Συγκεκριμένα έχουμε ένα μαύρο εξώφυλλο όπου μας παραπέμπει στο ότι βρισκόμαστε μέσα στη βιβλιοθήκη και πίσω από το βιβλίο όπου δεν έχουμε καμία εικόνα. Αφού ο ήρωας μετακινεί το βιβλίο για να κλείσει το ξυπνητήρι τότε έχουμε το οπτικό πλάνο που βλέπουμε τον ήρωα να προσπαθεί να κλείσει το ξυπνητήρι νυσταγμένος.

3.6.1 Ατμόσφαιρα

Για την ατμόσφαιρα στη σκηνή δεν γίνετε κάτι διαφορετικό αφού ο ήρωας βρίσκετε ακόμα στο δωμάτιο του. Χρησιμοποιώ τον ίδιο ήχο από της προηγούμενες σκηνές εσωτερικού χώρου με ανοικτό παράθυρο (3.3.1).

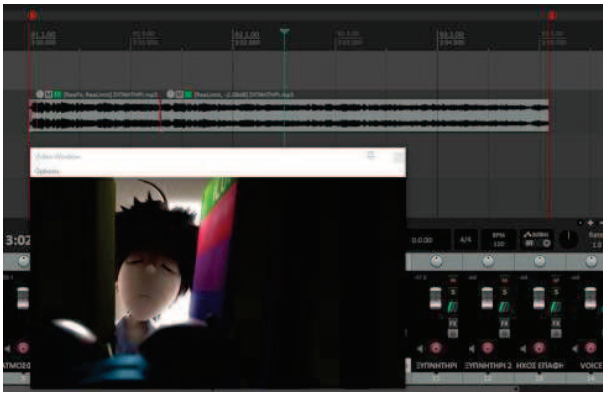
3.6.2 Ξυπνητήρι σκηνής 6

Το ξυπνητήρι αρχίζει να παίζει μέσα από τη βιβλιοθήκη. Και εδώ παίρνω τον ήχο από τις προηγούμενες σκηνές διαφοροποιώντας τους. Προσθέτω μόνο δυο ήχους κάνοντας τους μίξη μεταξύ τους μέχρι τη στιγμή που κλείνει ο ήρωας το ξυπνητήρι. Στον πρώτο ήχο βάζω fade in για να μην αρχίζει απότομα ο ήχος και να υπάρχει μια ομαλή κάλυψη αφού είναι η στιγμή που αλλάζει η σκηνή. Επίσης για να ξεκινά χαμηλότονα αφού ο ήχος του ξυπνητηριού που εκπέμπει είναι πίσω από το βιβλίο. Για αυτό το λόγο προσθέτω ακόμα δύο εφέ στον ήχο ReaLimit(cockos) για να ρυθμιστή περεταίρω η ισορροπία στην ένταση του και ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) για να γίνει ο ήχος μακρινός και βαθύς. Στον δεύτερο ήχο η ένταση αλλάζει αφού ο ήχος θέλουμε να είναι κανονικός και ισορροπημένος. Κρατώντας την ισορροπία στην ένταση του στα -2.08dB και προσθέτοντας ένα εφέ ReaLimit(cockos) ο ήχος γίνετε πιο δυνατός από τον πρώτο γιατί ο πρωταγωνιστής όταν μετακινεί το βιβλίο και έχουμε εικόνα, έτσι έχουμε και τον επιφανείς ήχο του ξυπνητηριού.



Εικόνα 43. Στιγμιότυπο επεξεργασίας εφέ πρώτου ήχου ξυπνητηριού σκηνής 6 (3.6.2)

Συμπέρασμα στον πρώτο ήχο ελέγχω την ένταση να είναι πιο χαμηλή από τον δεύτερο ήχο δίνοντας μια αίσθηση ότι ο ήχος ακούγετε στο βάθος. Ενώ στον δεύτερο ο ήχος συνεχίζει να είναι κανονικός και ισορροπημένος αφού όταν μετακινηθεί το βιβλίο και έχουμε εικόνα έτσι και ο ήχος αλλάζει και γίνετε πιο καθαρός και ισορροπημένος με τη διαφορά τον δυο ήχων να είναι εμφανής.



Εικόνα 44. Στιγμιότυπο τελικής διαδικασίας ήχων ξυπνητηριού σκηνής 6

3.6.3 Ήχοι φωνής σκηνής 6

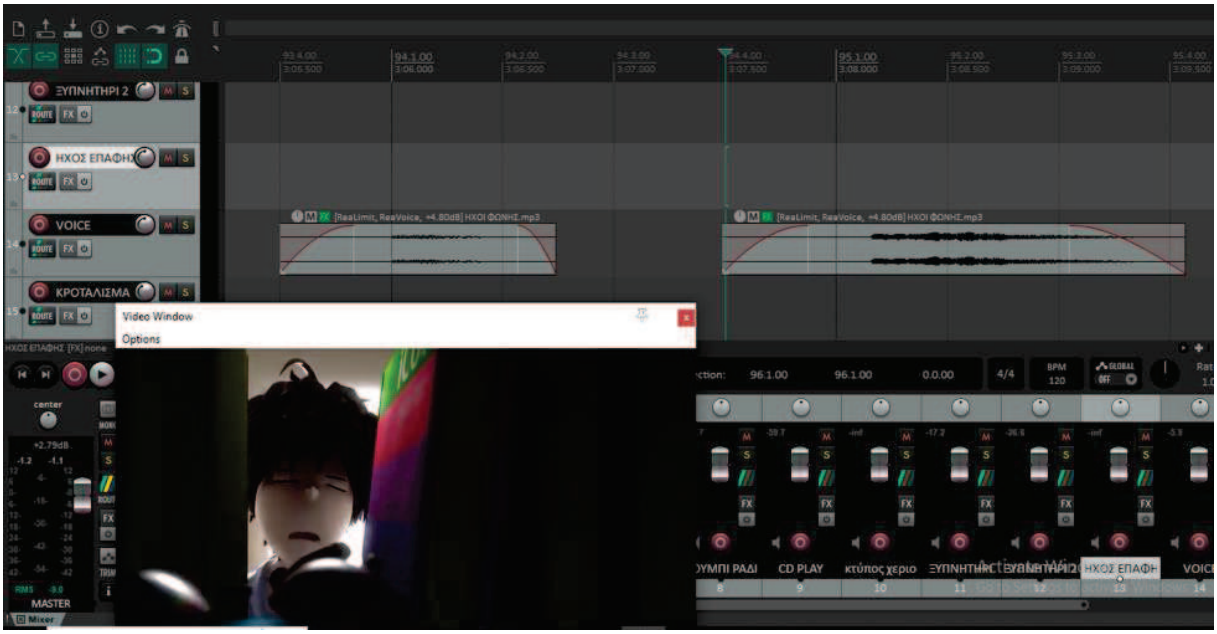
Για τους ήχους φωνής έγινε ηχογράφηση διάρκειας με τη δική μου φωνή ηχογραφώντας διάφορα επιφωνήματα βλέποντας το βίντεο. Η ηχογράφηση έγινε για τη σκηνή 6 μέχρι και τις σκηνές 7,8. Με την ολοκλήρωση της ηχογράφησης έγινε η ίδια επεξεργασία αλλοίωσης φωνής όπως και στη σκηνή 3 (3.3.9).



Φωτογραφία 9. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης φωνής για τη σκηνή 6 (3.6.3) σκηνή 7 (3.7.4) και σκηνής 8 (3.8.4)

3.6.3.1 Επεξεργασία φωνής σκηνής 6 στο βίντεο της ταινίας.

Ο ήρωας αφού κλείσει το ξυπνητήρι αναστενάζει και χασμουριέται και στη συνέχεια βάζει το βιβλίο πίσω στη βιβλιοθήκη. Για τους ήχους φωνής χρειάστηκαν ηχητική μορφασμοί και πιο συγκεκριμένα δυο ήχοι χασμουρητού και αναστεναγμού. Παίρνω την ηχογράφηση και την προσθέτω στο συγκεκριμένο πλάνο στη σκηνή 6. Κόβω τους ήχους χασμουρητού και αναστεναγμού, τοποθετώντας τους την κατάλληλη χρονική στιγμή στο βίντεο. Αρχικά ο ήρωας αναστενάζει που βλέπει το ξυπνητήρι να παίζει ενώ στη συνέχεια όταν το κλείνει χασμουριέται. Και για τα δυο επιφωνήματα ήχων η ένταση τους είναι στα +4,80dB. Τα εφέ που προστέθηκαν είναι, ReaLimit(cockos) και ReaVoice(cockos) στα οποία είναι τα ίδια όπως και στις προηγούμενες σκηνές ήχων φωνής. Τέλος και οι δύο ήχοι αρχίζουν με fade in τελειώνουν με fade out.



Εικόνα 45. Στιγμιότυπο ήχων φωνής σκηνής 3 (3.6.3.1)

3.7 Σκηνή 7 (3:10 - 3:40)

Στη σκηνή 7 βλέπουμε το πρωταγωνιστή μέσα στο μπάνιο του σπιτιού του να είναι στην τουαλέτα και να ουρεί αλλά και ταυτόχρονα να βουρτσίζει τα δόντια του. Στη συνέχεια ακούει ξανά το ξυπνητήρι που παίζει αυτή τη φορά από το ντουλάπι ενός καθρέφτη μπάνιου και με αναστεναγμό το κλείνει και μετακινείτε στο νιπτήρα για να ξεπλύνει τα δόντια του.

3.7.1 Ατμόσφαιρα

Για τη σκηνή 7 ηχογραφήθηκε ατμόσφαιρα κλειστού χώρου ενός σπιτιού για να παρθεί ο ήχος ατμόσφαιρας εσωτερικού χώρου. Πρόσθεσα την ηχογράφηση στο βίντεο κάνοντας την μίξη με την ατμόσφαιρα της προηγούμενης σκηνής 6 (3.6.1) αφού το πλάνο από τη σκηνή 6 προς τη σκηνή 7 αλλάζει γρήγορα. Στη συνέχεια βάζω εφέ στον ήχο ατμόσφαιρας ReaEQ(Coscos) δίνοντας της ηχητικές υφές και τη σωστή συχνότητα. Τέλος επαναλαμβάνω τον ήχο κάνοντας τον μίξη μέχρι το τέλος της σκηνής.



Φωτογραφία 10. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ατμόσφαιρας εσωτερικού χώρου (3.7.1)

3.7.2 Βούρτσισμα δοντιών

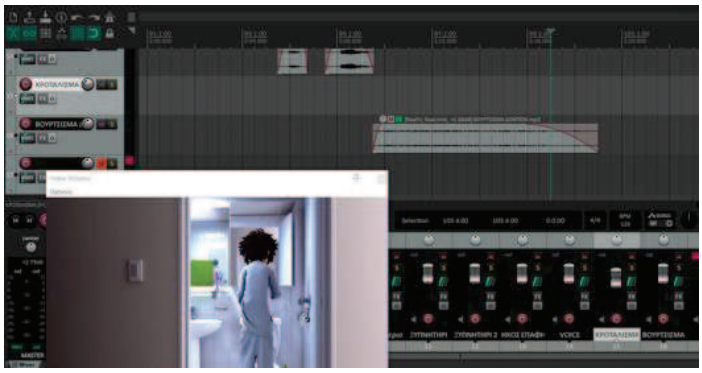
Ο ήρωας βουρτσίζει τα δόντια του καθώς ουρεί στη τουαλέτα του μπάνιου του για την καθημερινή πρωινή ρουτίνα του. Για τον ήχο βουρτσίσματος, ηχογραφήθηκε ο ήχος με μια οδοντόβουρτσα καταγράφοντας τον ήχο βουρτσίζοντας τα δόντια μου. Αφού κατέγραψα τον ήχο βουρτσίσματος δοντιών, κατά τη διάρκεια της ηχογράφησης, ηχογραφήθηκε ακόμη ένα επιφώνημα ήχου φωνής αφού χρειάζεται στα επόμενα δευτερόλεπτα όταν ο ήρωας πάει στο νιπτήρα για να ξεπλύνει τα δόντια του.



Φωτογραφία 11. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης βουρτσίσματος δοντιών (3.7.2)

3.7.2.1 Επεξεργασία ήχου βουρτσίσματος δοντιών

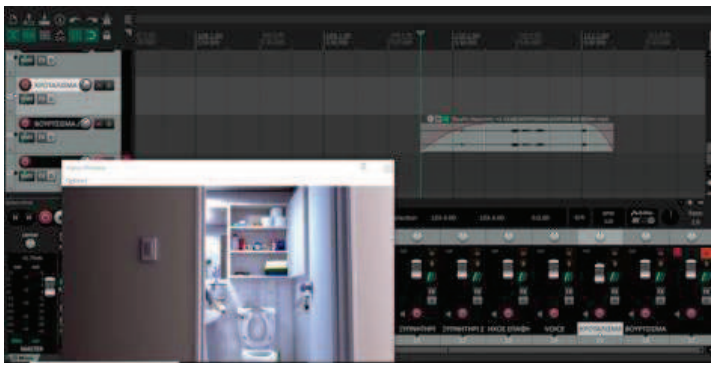
Κόβω και τοποθετώ τον ήχο την κατάλληλη χρονική στιγμή όταν η σκηνή και το πλάνο αλλάζει και μας δείχνει τον ήρωα να βουρτσίζει τα δόντια του. Βάζω ένα fade in στην αρχή της ηχογράφησης για να μην αρχίζει απότομα ο ήχος όταν αλλάζει η σκηνή και το πλάνο. Προσθέτω επίσης ένα fade out για να σβήσει ο ήχος βουρτσίσματος σιγά σιγά και όχι απότομα καθώς ο ήρωας αρχίζει να κοιμάται όρθιος από τη κούραση του. Η ένταση του ήχου είναι στα +2.88dB και έχω προσθέσει δυο εφέ ReaLimit(coskos) για να ισορροπήσω την ένταση και ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) για να έχω ένα background noise για να γίνει ηχομονωτικός ο ήχος βουρτσίσματος και να μην υπάρχουν περεταίρω ηχητικές υφές πέραν από τον ήχο που προαπαιτεί το πλάνο.



Εικόνα 46. Στιγμιότυπο ήχου βουρτσίσματος δοντιών στη ταινία σκηνής 7

3.7.2.2 Επεξεργασία ήχου επιφωνήματος

Στη συνέχεια προσθέτω και τον ήχο επιφωνήματος όταν ο ήρωας ξεπλένει τα δόντια του στο νιπτήρα που στην ουσία ο ήχος αυτός βγαίνει κατά τη διάρκεια που ο ήρωας “φτύνει” το νερό στο νιπτήρα για να ξεπλύνει τα δόντια του . Ο ήχος φωνής αλλοιώθηκε με το playback rate όπως και στους ήχους φωνής σε όλες τις σκηνές. Η ένταση είναι στο +1.45dB με fade in και fade out. Τα εφέ είναι τα ίδια όπως και στην ηχογράφηση βουρτσίσματος δοντιών με την κάθε επεξεργασία τον εφέ να είναι διαφορετική.



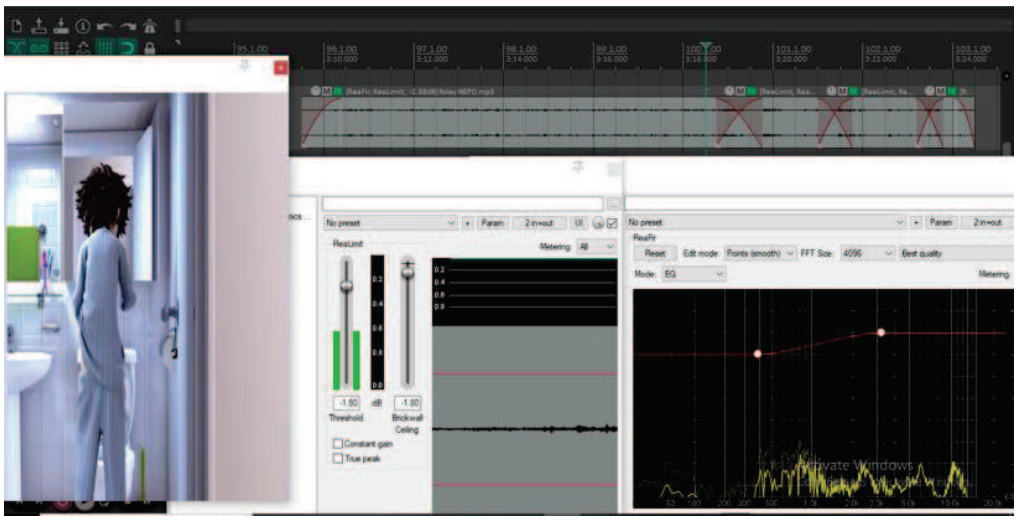
Εικόνα 47. Στιγμιότυπο ήχου επιφωνήματος όταν ο ήρωας ξεπλένει τα δόντια του (3.7.2.2)

3.7.3 Ήχος νερού

Κατά τη διάρκεια που βουρτσίζει τα δόντια του ο ήρωας, βρίσκετε στο σημείο της τουαλέτας και ουρεί κουρασμένος και νυσταγμένος. Για το συγκεκριμένο πλάνο της σκηνής 7, θέλοντας να κάνω το συγκεκριμένο ήχο της ούρησης, χρησιμοποίησα μια μπουκάλα με νερό ρίχνοντας το μέσα σε μια κατσαρόλα μαγειρικής. Για να πάρω τον ήχο που χρειάζεται γέμισα την κατσαρόλα με νερό ούτος ώστε όταν ρίξω το νερό της μπουκάλας να κτυπάει στο νερό που είναι μέσα στη κατσαρόλα. Αυτό γίνετε γιατί ο ήχος που κτυπάει στην επιφάνεια της κατσαρόλας είναι διαφορετικός από το να κτυπάει σε ένα άλλο νερό.

3.7.3.1 Επεξεργασία ήχου νερού στο βίντεο της ταινίας

Προσθέτω τον ήχο στο βίντεο της ταινίας και κόβοντας τους γίνετε μίξη με fade in και fade out. Συγκεκριμένα έχω κόψει 4 κομμάτια στα οποία βγαίνει στο κάθε ένα διαφορετική ηχητική χροιά. Ο λόγος τον διαφορετικών ήχων είναι επειδή ο ήρωας καθώς ουρεί και βουρτσίζει τα δόντια του τον παίρνει ο ύπνος, έτσι η ροή του νερού αρχίζει να μειώνετε και να γίνετε σταδιακή και αργή. Το κάθε κομμάτι αντιστοιχεί σε ένα διαφορετικό ήχο ανάλογα με τη ροή του νερού. Στο πρώτο κομμάτι η ένταση είναι στα -2.88dB ενώ στα υπόλοιπα η ένταση είναι κανονική 0.00dB. Σε όλα τα κομμάτια υπάρχει μια ισορροπία μεταξύ τους αφού επεξεργάζομαι ανάλογα με την προσθήκης εφέ την ένταση της στάθμης τους, προσθέτοντας 2 εφέ ReaLimit(coskos) για την ισορροπία του ήχου και ReaFir(FFT EQ+Dynamics Processor(Coskos) για να έχουμε ένα χαμηλότονο background noise σε όλους τους ήχους.



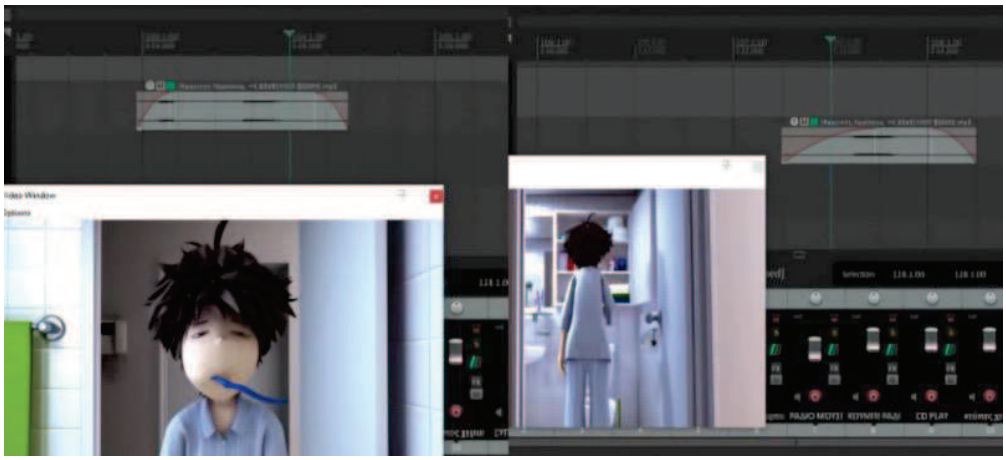
Εικόνα 48. Στιγμιότυπο μίξης και επεξεργασίας ήχου νερού με εφέ στο βίντεο της ταινίας (3.7.3.1)



Φωτογραφία 12. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου νερού (3.7.3)

3.7.4 Ήχος φωνής σκηνής 7

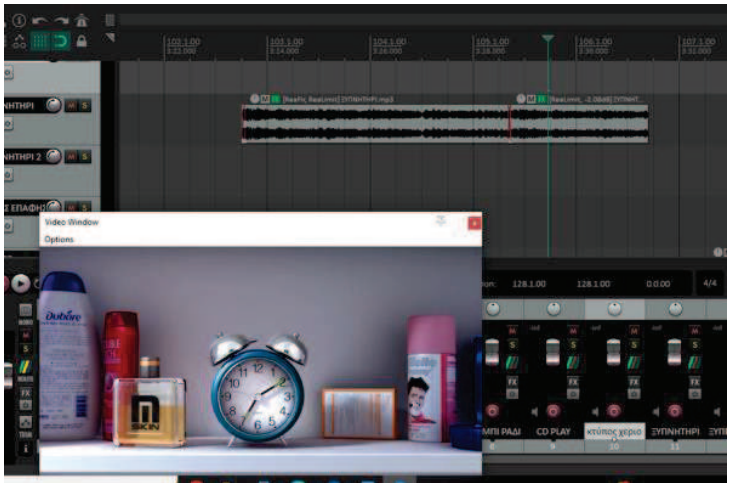
Στη σκηνή 7 ο ήρωας καθώς ουρεί και βουρτσίζει τα δόντια του, τον παίρνει ο ύπνος ενώ αμέσως το ξυπνητήρι αρχίζει να παίζει μέσα από το ντουλάπι του μπάνιου του με αποτέλεσμα να εκπλαγεί και να τρομάξει. Σε αυτή τη περίπτωση χρησιμοποιώ ήχους επιφωνήματος ξαφνιασμένης αντίδρασης και μικρού αναστεναγμού που έγιναν στην ηχογράφηση της σκηνής 6 (3.6.3). Πρόσθεσα την ηχογράφηση στο βίντεο κόβοντας δύο ηχητικα επιφωνήματα που χρειάζονται για τη σκηνή 7 με την επεξεργασία τους (εφέ, εντάσεις) να είναι η ίδια με την επεξεργασία τον ήχων φωνής της σκηνής 6 (3.6.3.1).



Εικόνα 49. Στιγμιότυπο ήχων φωνής σκηνής 7

3.7.5 Ξυπνητήρι σκηνής 7

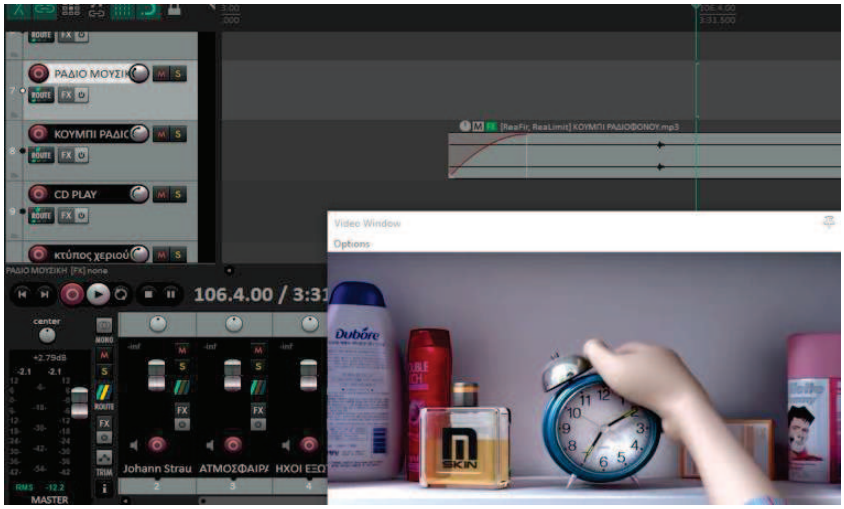
Ο πρωταγωνιστής βουρτσίζει τα δόντια του ενώ ταυτόχρονα ουρεί, τον παίρνει ο ύπνος και ξαφνιάζετε γιατί το ξυπνητήρι αρχίζει να παίζει αφού βρίσκετε μέσα στη ντουλάπα του μπάνιου του ενώ στη συνέχεια αναστενάζοντας το κλείνει. Στο συγκεκριμένο πλάνο έχω πάρει τους δύο ήχους ξυπνητηριού από την σκηνή 6 (3.6.2) στους οποίους έχουμε την ίδια περίπτωση. Τα εφέ είναι τα ίδια διαφοροποιώντας ελάχιστα την ένταση στη στάθμη του ήχου με το ReaLimit(coskos). Στον πρώτο ήχο όπως και στη σκηνή 6 (3.6,2) το ξυπνητήρι παίζει πίσω από το ντουλάπι του μπάνιου με αποτέλεσμα ο ήχος να γίνετε πιο μονότονος και βαθύς με τη βοήθεια του εφέ ReaFir(FFT EQ+Dynamics Processor(Coskos). Στη συνέχεια ο δεύτερος ήχος είναι όταν το ντουλάπι ανοίγει και ο ήχος να απελευθερώνετε με αποτέλεσμα να γίνετε πιο δυνατός και έντονος.



Εικόνα 50. Στιγμιότυπο ήχων ξυπνητηριού σκηνής 7 (3.7.5)

3.7.6 Κουμπί ξυπνητηριού σκηνής 7

Καθώς το ξυπνητήρι παίζει στο ντουλάπι, ο ήρωας το κλείνει πατώντας ένα κουμπί στο πίσω μέρος του ξυπνητηριού. Στη συγκεκριμένη περίπτωση πείρα τον ήχο από τη σκηνή 3 (3.3.3) διαφοροποιώντας τον για να διακρίνετε η διαφορά των ήχων αφού ο ήχος για το κουμπί ξυπνητηριού πρέπει να είναι διαφορετικός. Βάζω ξανά τον ήχο με fade in/out και επεξεργάζονται το εφέ ReaFir(FFT EQ+Dynamics Processor(Coskos) για να αλλοιωθεί χαμηλότονα διακρίνοντας καλύτερα τον ήχο “κλικ”. Τέλος ακόμη ένα εφέ ReaLimit(coskos) για να ρυθμιστή η δυνατότητα της έντασης του διατηρώντας την ποιότητα του.



Εικόνα 51. Στιγμιότυπο ήχου κουμπιού ξυπνητηριού σκηνής 7

3.7.7 Νιπτήρας

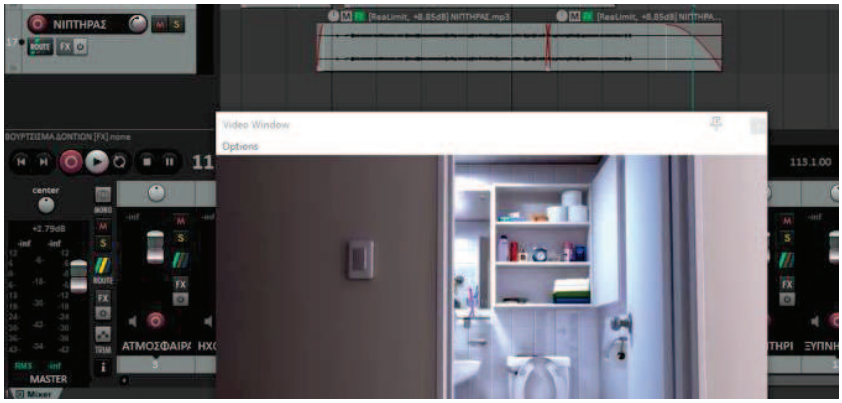
Ο ήρωας αφού κλείσει το ξυπνητήρι, μεταφέρετε προς τον νιπτήρα για να ξεπλύνει τα δόντια του. Για το συγκεκριμένο σημείο έγινε ηχογράφηση στο νιπτήρα μπάνιου ενός σπιτιού. Το μικρόφωνο ήταν τοποθετημένο κοντά και πάνω από τον νιπτήρα. Κατά την ηχογράφηση ακούμε και παίρνουμε 3 περίπτωσης ήχου στο νιπτήρα. Αρχικά όταν η βρύση ανοίγει, όταν τρέχει το νερό, ενώ στη συνέχεια ο ήχος όταν κλείνει η βρύση το νερό τρέχει στο σωλήνα.



Φωτογραφία 13. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου νιπτήρα (3.7.7)

3.7.7.1 Επεξεργασία ηχογράφησης νιπτήρα στο βίντεο της ταινίας

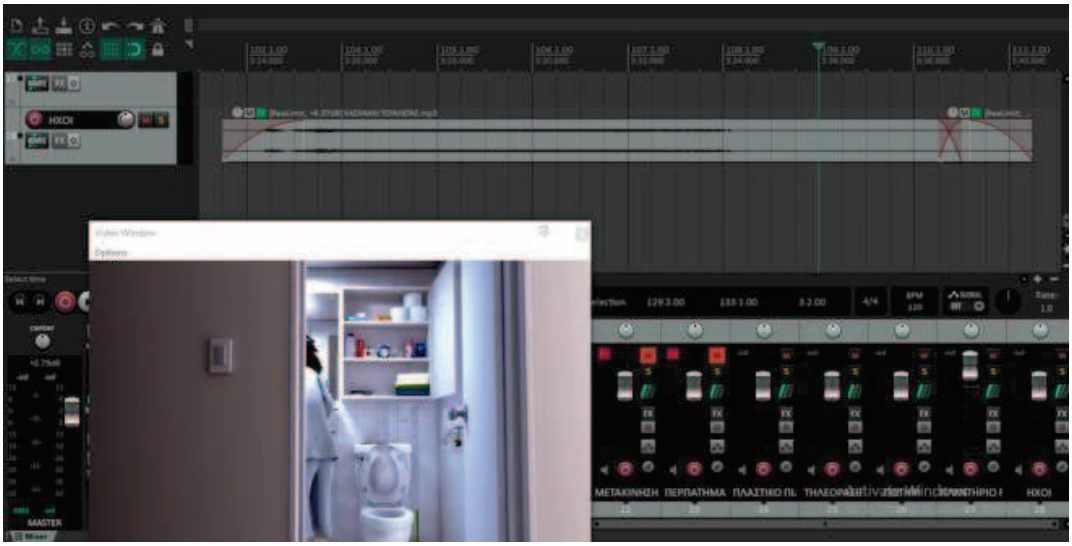
Τοποθετώ την ηχογράφηση στο πλάνο του νιπτήρα στη σκηνή 7. Αρχικά κόβω τον ήχο της ηχογράφηση όταν ανοίγει η βρύση για να δοθεί η έμφαση στον ήχο του βίντεο ότι άνοιξε η βρύση και άρχισε το νερό τρέχει στο νιπτήρα. Στη συνέχεια κόβω το τέλος της ηχογράφησης όταν κλείνω την βρύση. Κλείνοντας τη βρύση ακούγετε στη συνέχεια το νερό που κυλάει μέσα στο σωλήνα του νιπτήρα. Γίνετε μίξη αυτών των δυο ηχητικών έχοντας όλοι τη διάρκεια του πλάνου στο νιπτήρα όταν ανοίγει η βρύση και τρέχει το νερό αλλά και όταν κλείνει μετά από μερικά δευτερόλεπτα όπου ακούμε το νερό να κυλάει στο σωλήνα. Τέλος ανεβάζω την ένταση των ήχων στα +8.85dB κρατώντας τη σωστή στάθμη εντάσεις τους, αλλά και τη ποιότητα του ήχου τους προσθέτοντας εφέ ReaLimit(coskos) έτσι ώστε να υπάρχει μια ισορροπία στην ένταση και να παραμείνει ο ήχος καθαρός.



Εικόνα 52. Στιγμιότυπο τελικού αποτελέσματος ήχων νιπτήρα (3.7.7.1)

3.7.8 Ήχος τουαλέτας

Ο ήρωας ενώ βουρτσίζει τα δόντια ταυτόχρονα ουρεί στη τουαλέτα και από τη νύστα του αρχίζει να κοιμάται όρθιος. Στα επόμενα δευτερόλεπτα ακούει το ξυπνητήρι από το ντουλάπι του μπάνιου και τρομάζει. Τη στιγμή που τρομάζει προσπαθώντας να ανοίξει το ξυπνητήρι εκείνη τη στιγμή χρησιμοποιώ τον ήχο της τουαλέτας ως ένδειξη ότι ο ήρωας πάτησε το καζανάκι, αφού στη συνέχεια όταν κλείσει το ξυπνητήρι φεύγει για να πάει στο νιπτήρα. Για τον ήχο τουαλέτας έγινε ηχογράφηση σε μια τουαλέτα ενός σπιτιού τραβώντας το καζανάκι για να παρθεί ο γνωστός ήχος. Στη συνέχεια αφού το νερό τρέξει ο ήχος που παίρνουμε από την τουαλέτα είναι ο ήχος που γεμίζει ξανά το καζανάκι. Μετά την ολοκλήρωση της ηχογράφησης, την προσθέτω στο βίντεο της ταινίας κόβοντας 2 σημεία. Το πρώτο σημείο είναι όταν πατάω το καζανάκι και ακούγετε ο γνωστός ήχος με το νερό να βγαίνει αλλά και η συνέχεια του όταν το νερό ξανά γεμίζει το καζανάκι στα +6.07dB. Στο δεύτερο σημείο, είναι στο τέλος όταν το καζανάκι γεμίζει με νερό και ο διακόπτης του νερού κλείνει έχοντας ένα χαρακτηριστικό ήχο του νερού μέσα στο καζανάκι στα +7.08dB. Τελειώνοντας πρόσθεσα εφέ ReaLimit(coskos) για να παραμείνει ο ήχος καθαρός και ήπιος ρυθμίζοντας τη στάθμη του ανάλογα με την κανονική του ένταση.



Εικόνα 53. Στιγμιότυπο ήχου τουαλέτας (3.7.8)



Φωτογραφία 14. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου τουαλέτας (3.7.8)

3.8 Σκηνή 8 (3:40 - 4:30)

Στη σκηνή 8 ο ήρωας βγαίνει έξω από το διαμέρισμα του ανοίγοντας την πόρτα για να πάρει το παγούρι με το γάλα του στο οποίο θα φτιάξει το πρωινό του. Στη συγκεκριμένη σκηνή μένει έκπληκτος και προφανώς εκνευρισμένος αφού όταν ανοίξει τη πόρτα, κτυπάει στο παγούρι με αποτέλεσμα να κυλίσει στο διάδρομο. Στη συνέχεια θα προσπαθήσει να το πάρει σκαρφαλώνοντας πάνω στην πόρτα του διαμερίσματος του.

3.8.1 Μουσική και Ατμόσφαιρα

Η ατμόσφαιρα εσωτερικού χώρου παραμένει η ίδια από τη σκηνή 7 (3.7.1) κάνοντας την μίξη μέχρι και τη σκηνή 8. Για τη μουσική χρησιμοποίησα κάποιες μουσικές που συνήθως μπαίνουν σε ταινίες καρτούν για να συνοδεύσουν όλοι τη διάρκεια της σκηνής 8 με χαμηλή ένταση πίσω από τους υπολοίπους ήχους. Χρησιμοποίησα 2 μουσικές, η πρώτη μουσική είναι το “I Sneaky Snitch” του MacLeod Kevin (Creative Commons 4.0) και στη δεύτερη το “I Funky Suspense” επίσης του MacLeod Kevin (Creative Commons 4.0) στην οποία εκπέμπει πιο πολλή δράση αφού ο πρωταγωνιστής στη συνέχεια σκαρφαλώνει στη πόρτα για να πάρει το παγούρι. (Στις σελίδες 146-148 παρουσιάζονται τα μουσικά κομμάτια ανά σειρά που ακούστηκαν στην ταινία).

3.8.2 Ήχος κτυπήματος πόρτας στο παγούρι και ξεκλείδωμα

Καθώς ανοίγει τη πόρτα του ο ήρωας, κτυπάει στο παγούρι. εδώ θα ηχογραφήσω ακριβώς το ίδιο βάζοντας ένα παγούρι πίσω σε μια πόρτα ηχογραφώντας το κτύπημα, αλλά και τη στιγμή όταν η πόρτα ξεκλειδώνετε και ανοίγει.



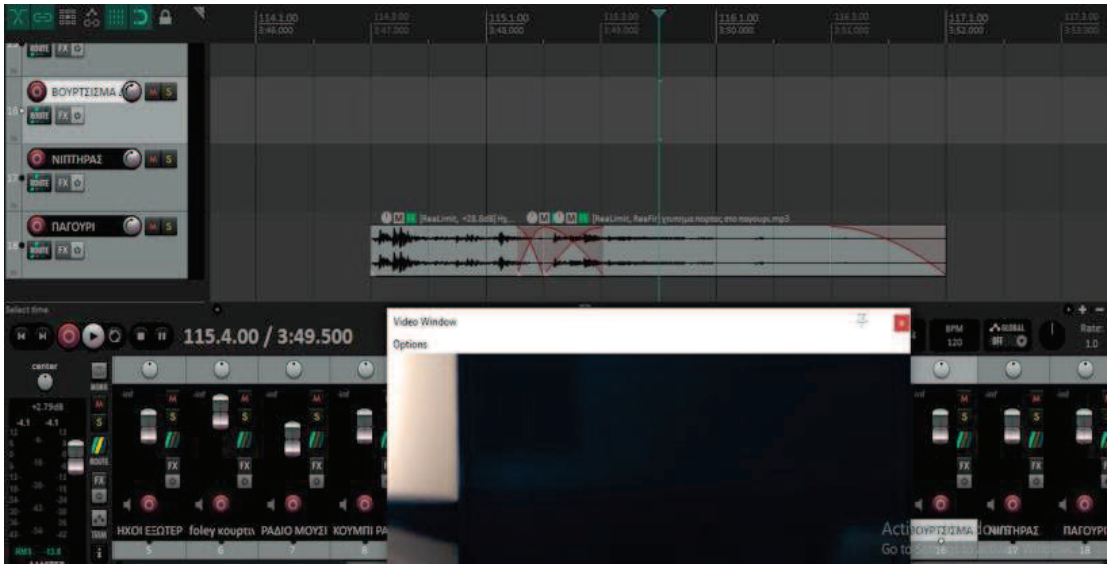
Φωτογραφία 15. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ήχου κτυπήματος πόρτας στο παγούρι και ξεκλείδωμα πόρτας (3.8.2)

3.8.2.1 Χτύπημα πόρτας στο παγούρι

Το παγούρι είναι μεταλλικό που κρατάει μέσα την θερμοκρασία οποιουδήποτε προϊόντος σε υγρό είτε κρύο είτε ζεστό. Κόβω στην ηχογράφηση τη στιγμή του κτυπήματος και την προσθέτω στη ταινία. Στη συνέχεια αφού κόψω το κομμάτι ήχου, τοποθετώ τον ήχο την κατάλληλη χρονική στιγμή στη ταινία με fade in στην αρχή και fade out στο τέλος. Επίσης προσθέτω δυο εφέ ReaLimit(coskos) και ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) για καλύτερο ήχο και background noise.

3.8.2.2 Ξεκλείδωμα πόρτας

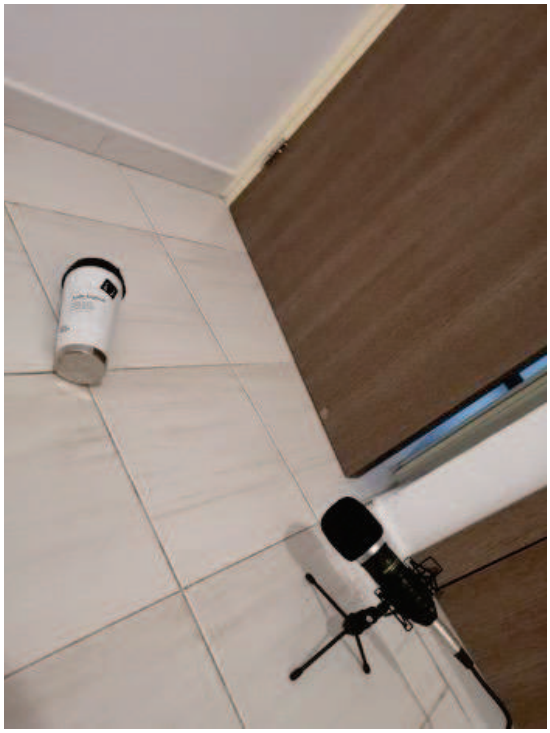
Για το δεύτερο ήχο ξεκλειδώματος πόρτας ηχογραφήθηκε στην ίδια ηχογράφηση. Κόβω τον ήχο αυτό για να τον προσθέσω λίγα δευτερόλεπτα πριν η πόρτα κτυπήσει στο παγούρι. Στο συγκεκριμένο ήχο υπάρχουν δυο κομμάτια στα οποία το ένα είναι ο ήχος όταν το χερούλι της πόρτας κατεβαίνει κάτω και ξεκλειδώνει ο πόρτα και ο άλλος όταν η κλειδωνιά της πόρτας κτυπάει ελάχιστα στο ξύλο καθώς ανοίγει. Κάνω μίξη τους ήχους και έλεγχο της εντάσεις τους με τον πρώτο ήχο η ένταση του να είναι χαμηλή χρησιμοποιώντας normalize για να γίνει πιο δυνατός. Αφού πρόσθεσα το normalize, η ένταση ανεβαίνει σταθεροποιώντας την με την προσθήκη εφέ ReaLimit(coskos). Οι ίδια ήχοι μπαίνουν και στη συνέχεια όταν ο πρωταγωνιστής κλείνει την πόρτα αντιστρέφοντας τους ήχους, αλλά και στα επόμενα δευτερόλεπτα όταν την ανοίγει ξανά.



Εικόνα 54. Στιγμιότυπο ήχων ξεκλειδώματος πόρτας και χτυπήματος στο παγούρι

3.8.3 Κύλιση παγουριού στο διάδρομο

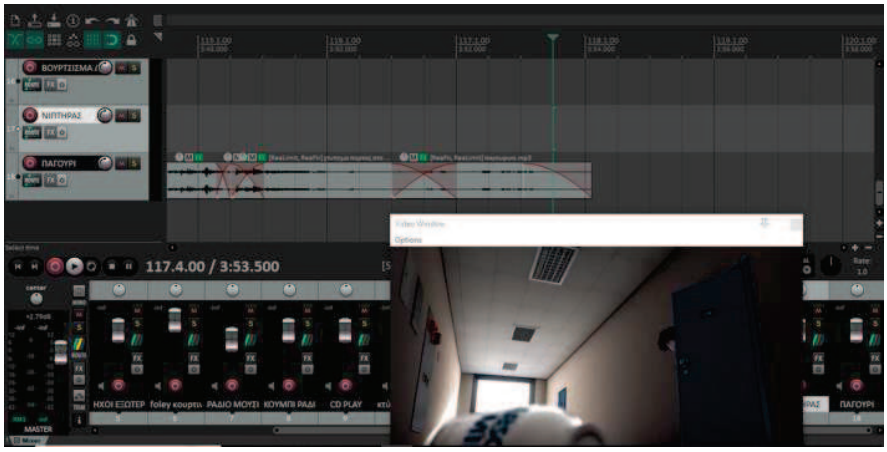
Σε μια άλλη ηχογράφηση ηχογραφήθηκε ένα παγούρι να κυλάει στο πάτωμα όπως και στη ταινία. Παίρνω τον ήχο όπου το παγούρι είναι φτιαγμένο από μεταλλική κατασκευή και δεν είναι πλαστικό, έτσι ο ήχος είναι διαφορετικός από ένα πλαστικό παγούρι. Το μικρόφωνο είναι τοποθετημένο στο πάτωμα με ένα μικρό σταντ. Κυλώντας το παγούρι στο πάτωμα, το σημείο εκκίνησης του παγουριού είναι από το μικρόφωνο σε κατεύθυνση απομακρυσμένη από το μικρόφωνο. Έτσι έχουμε τον ήχο πιο δυνατό κοντά και στη συνέχεια να απομακρύνετε.



Φωτογραφία 16. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου κύλισης παγουριού (3.8.3)

3.8.3.1 Επεξεργασία ήχου κύλισης παγουριού στο διάδρομο

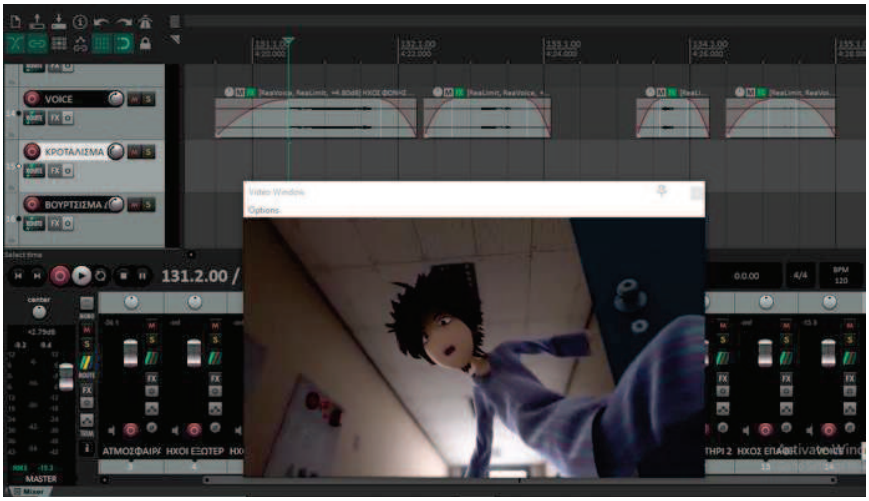
Προσθέτω την ηχογράφηση στη ταινία κόβοντας το ήχο και επεξεργάζοντας τον με εφέ. Αρχικά κάνω μίξη τον ήχο με τους προηγούμενος ήχους πόρτας και παγουριού με αποτέλεσμα οι ήχοι να ξεκινούν όταν ανοίγει η πόρτα και να τελειώνει εκεί που σταματά το παγούρι να κυλάει μέσα στην ταινία. Επίσης προσθέτω ένα fade out στο τέλος του ηχητικού. Έλεγχο την ένταση του αλλά και την σωστή ηχητική χροιά του μεταλλικού προσθέτοντας εφέ ReaLimit(coskos) και ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos).



Εικόνα 55. Στιγμιότυπο ήχων κύλισης παγουριού στο διάδρομο

3.8.4 Ήχοι φωνής σκηνής 8

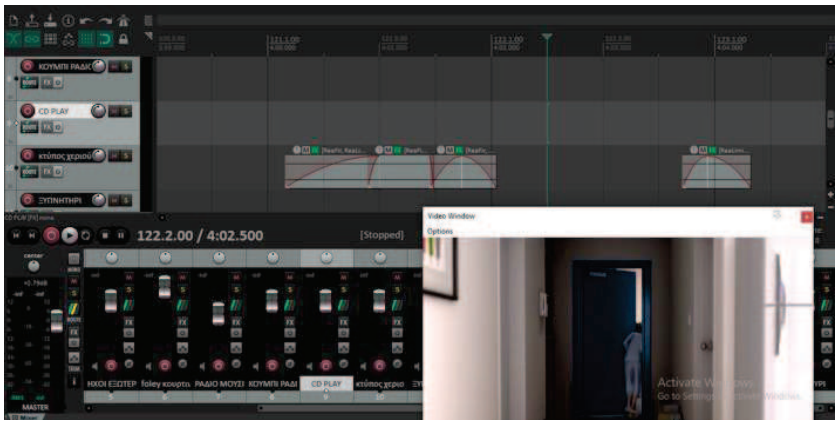
Ο ήρωας ξαφνιάζετε και μένει έκπληκτος με το κτύπημα της πόρτας στο παγούρι αναστενάζοντας ενώ στη συνέχεια κάνει κάποια επιφωνήματα για να πάρει το παγούρι. Εδώ χρησιμοποιώ την ηχογράφηση που έγινε στη σκηνή 6 (3.6.3) για να κόψω τους ηχητικούς μορφασμούς για τη σκηνή 8. Προσθέτω την ηχογράφηση στην ταινία ούτως ώστε να κόψω τον συγκεκριμένο ήχο φωνής που χρειάζεται στην σκηνή 8. Συγκεκριμένα έχουμε ένα ήχο ξαφνιάσματος, ήχο αναστεναγμού όταν ο πρωταγωνιστής βλέπει το παγούρι και σκέφτεται τι έγινε, αλλά και κάποια επιφωνήματα στη προσπάθεια του να πάρει το παγούρι σκαρφαλώνοντας πάνω στη πόρτα. Κόβω τα ηχητικά που χρειάζεται με τις εντάσεις αλλά και τα εφέ είναι τα ίδια όπως και στη σκηνή 6 (3.6.3.1).



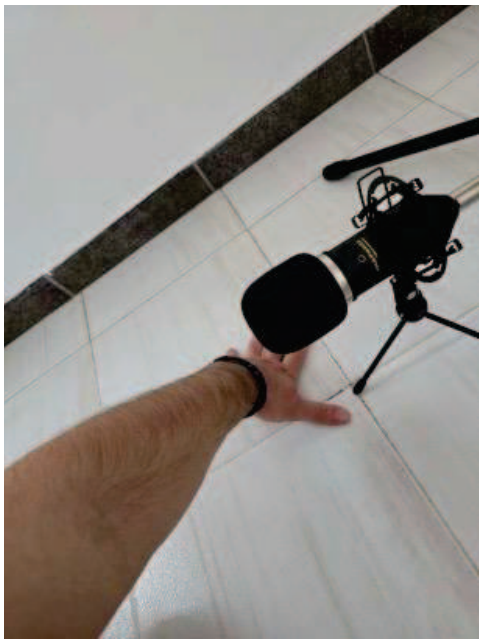
Εικόνα 56. Στιγμιότυπο ήχων φωνής σκηνής 8

3.8.5 Ήχος ξυσίματος σκηνής 8

Κατά τη διάρκεια που ο ήρωας ξαφνιάζετε κάνει μια κίνηση και ξύνει τα ποδιά του. Σε αυτή τη περίπτωση ηχογράφησα σε κοντινή απόσταση από το μικρόφωνο ξύνοντας το δέρμα μου για να παρθεί η ηχητική χροιά ξυσίματος. Πρόσθεσα την ηχογράφηση στη ταινία και κόβω τα σημεία που χρειάζομαι για το πλάνο τοποθετώ την κατάλληλη χρονική στιγμή. Υπάρχουν 4 σημεία στα οποία τα 3 γίνονται μίξη μεταξύ τους και το τέταρτο παίζει στα επόμενα δευτερόλεπτα σύμφωνα και με τις κινήσεις του πρωταγωνιστή. Η επεξεργασία τους είναι σε όλα η ίδια με τα ίδια εφέ και την ίδια ένταση προσθέτοντας σε όλα τα ηχητικά fade in και fade out. Η ένταση φτάνει στα +5.65dB και τα εφέ που έχω προσθέσει είναι ReaLimit(coskos) και ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos).



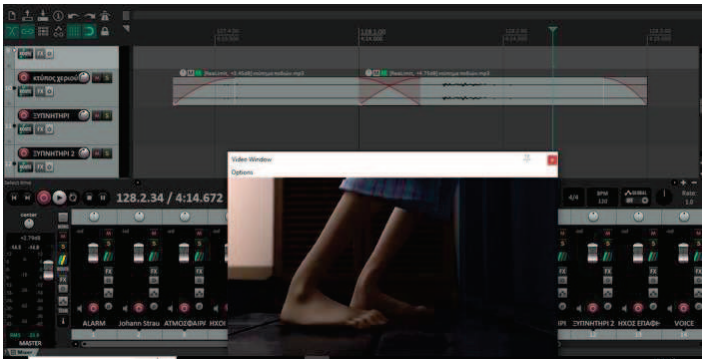
Εικόνα 57. Στιγμιότυπο ήχων ξυσίματος



Φωτογραφία 17. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου ξύσιμο στο δέρμα (3.8.5)

3.8.6 Κτύπημα ποδιού στο πάτωμα

Ο ήρωας με γρήγορη κίνηση σκαρφαλώνει στη πόρτα κτυπώντας πρώτα τα πόδια του στο πάτωμα από τη φόρα που πείρε. Για το συγκεκριμένο σημείο της ταινίας τοποθέτησα ένα μικρόφωνο χαμηλά στο πάτωμα και με μικρά πηδηματάκια ηχογραφήθηκαν ήχοι κτυπήματος ποδιών στο πάτωμα. Επέλεξα δυο κομμάτια ήχων στην ηχογράφηση με το πρώτο κομμάτι να είναι τα συνεχόμενα πηδηματάκια με τα πόδια, για να δώσω έμφαση στους κτύπους ποδιών που επαναλαμβάνονται καθώς ο πρωταγωνιστής τρέχει για να κάνει το άλμα. Και ο δεύτερος ήχος είναι όταν κάνει το άλμα και κτυπάνε τα ποδιά του δυνατά στο πάτωμα. Ο πρώτος ήχος δεν αντιληπτός στο πλάνο αλλά αντιλαμβάνεται κανείς πως για να κάνει κάποιο άλμα προφανώς έχει τρέξει ελάχιστα με τη φόρα που πείρε σύμφωνα με τη φαντασία τη δική μου. Προσθέτω ένα μόνο εφέ ReaLimit(coscos) και στους 2 ήχους με τις ίδιες εντάσεις. Γίνετε μίξη προσθέτοντας επίσης fade in/out και στους 2 ήχους στην αρχή και στο τέλος. Ελέγχω της εντάσεις διατηρώντας την ένταση του δεύτερου ήχου πιο ψηλή από τον πρώτο αφού το κτύπημα ποδιών στο πάτωμα πρέπει να γίνει αντιληπτό.



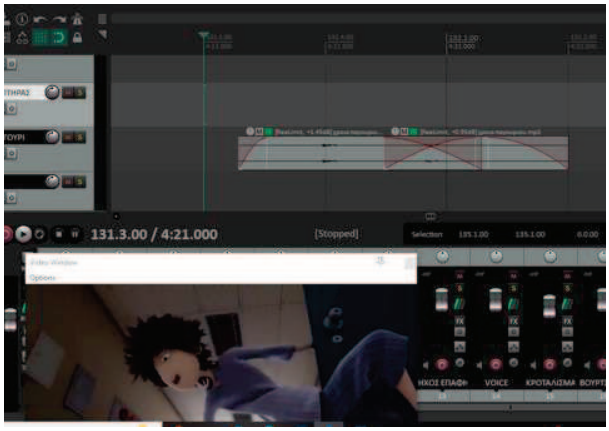
Εικόνα 58. Στιγμιότυπο ήχων κτυπήματος ποδιών στο πάτωμα



Φωτογραφία 18. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης χτυπημάτων ποδιού στο πάτωμα (3.8.6)

3.8.7 Ηχητική χροιά παγουριού

Καθώς ο ήρωας σκαρφαλώνει στη πόρτα με φόρα προσπαθεί να πάρει το παγούρι του με αποτέλεσμα να το αρπάξει. Εδώ θα χρειαστεί ο ήχος όταν ο ήρωας αρπάξει το παγούρι. Τοποθέτησα το μικρόφωνο σε κοντινή απόσταση προς το παγούρι και με δύναμη έπαιρνα το παγούρι με τα χέρια μου ούτος ώστε να πάρω το συγκεκριμένο ήχο. Κόβω κάποια ηχητικά κομμάτια και τα προσθέτω στο βίντεο της ταινίας επεξεργάζοντας τα. Αφού κόψω τους ήχους τους τοποθετώ τη κατάλληλη χρονική στιγμή. Στη συνέχεια ανεβάζω την ένταση του πρώτου ήχου στα +1.45dB και του δεύτερου στα +0.95dB προσθέτοντας και στους δυο ήχους ένα εφέ ReaLimit(cockos) για να ισορροπήσω την στάθμη των ήχων δίχως να αλλάξει η ποιότητα τους.



Εικόνα 59. Στιγμιότυπο ήχων ηχητικής χροιάς παγουριού στο βίντεο της ταινίας

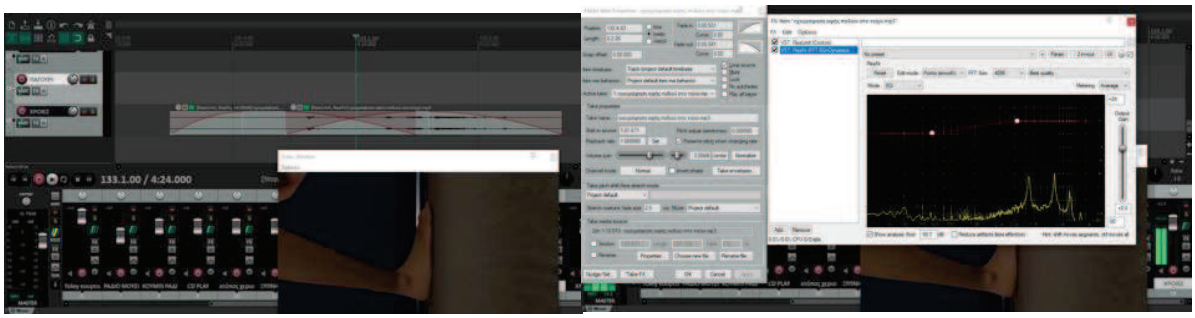
3.8.8 Ήχος αφής ποδιού στο τοίχο

Ο ήρωας στη συνέχεια αφού παίρνει το παγούρι και είναι πάνω στη πόρτα με φόρα πλησιάζει προς το τοίχο και προσπαθεί να σταματήσει τη φόρα του σέρνοντας τα πόδια του πάνω στο τοίχο. Στη ταινία ο ήχος που θα χρειαστεί να προσθέσω είναι ο ήχος αφής πάνω στο τοίχο. Συγκεκριμένα βλέπουμε πως ο πρωταγωνιστής σταματάει τη φόρα της κίνησης του βάζοντας τα πόδια του πάνω στο τοίχο σέρνοντας τα μέχρι να σταματήσει. Για τη συγκεκριμένη περίπτωση τοποθέτησα το μικρόφωνο κοντά σε ένα τοίχο ενός σπιτιού, με της ίδιες κινήσεις βάζω το πόδι μου στο τοίχο τρίβοντας το για να πάρω την χαρακτηριστική χροιά σφυρίγματος όταν το πόδι τρίβετε πάνω στο τοίχο. Με την ολοκλήρωση της ηχογράφησης και τον ήχο να βγαίνει με επιτυχία, τον τοποθέτησα στο βίντεο της ταινίας για το τελικό αποτέλεσμα.

3.8.8.1 Επεξεργασία ήχου αφής ποδιού στο τοίχο

Κόβω δυο ήχους στην ηχογράφηση για το βίντεο. Ο πρώτος ήχος είναι η στιγμή που κτυπάει το πόδι στο τοίχο πριν αρχίσει να τρίβετε, ενώ ο δεύτερος ήχος είναι ο ήχος αφής ποδιού στο τοίχο, δηλαδή όταν το πόδι σέρνετε στον τοίχο και βγάζει τον ήχο χροιάς σφυρίγματος όταν το πόδι τρίβετε πάνω στο τοίχο. Τοποθετώντας τον πρώτο ήχο το πρώτο όταν το πόδι κτυπάει στο τοίχο

επεξεργάζομαι προσθέτοντας αρχικά fade in/out. Η ένταση είναι στα +4.00dB γιατί θέλω ο ήχος να γίνετε αντιληπτός μέσα από την εικόνα αφού πίσω υπάρχει και μουσική. Επίσης προσθέτω δυο εφέ ReaLimit)(cockos) και ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos). Στη συνέχεια στο δεύτερο ήχο τοποθετώ κάνοντας τον μίξη με το πρώτο κρατώντας την ένταση του και ελέγχοντας την στάθμη του από την προσθήκη τον ίδιον εφέ όπως και του πρώτου.



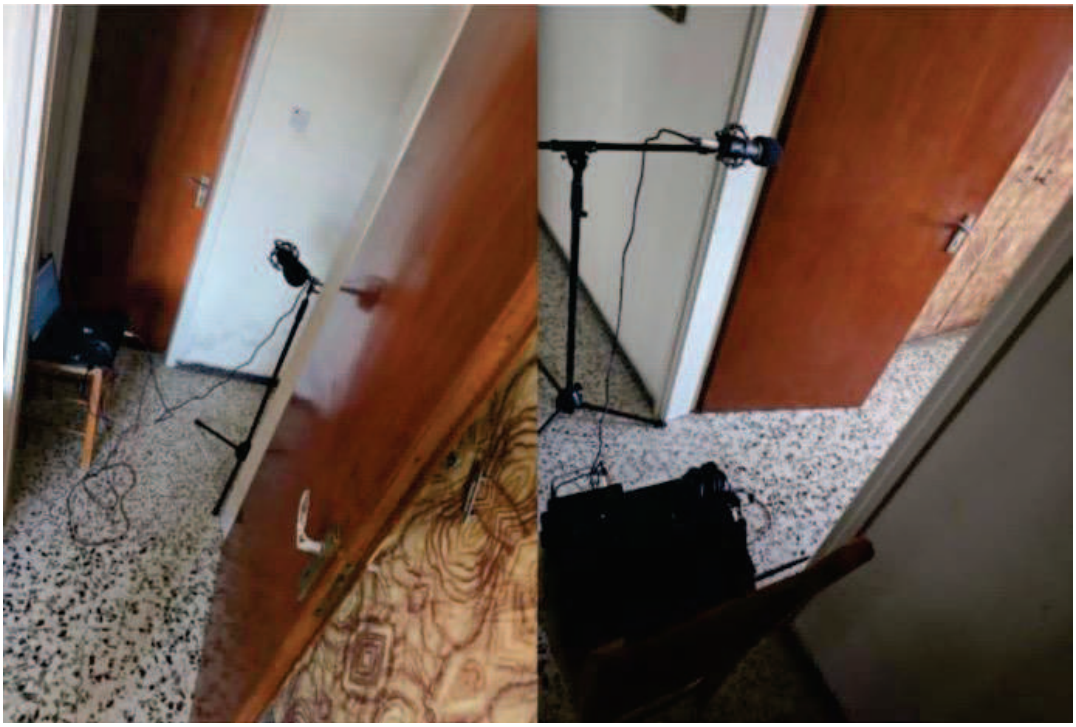
Εικόνα 60. Στιγμιότυπα ήχων αφής ποδιού στο τοίχο και επεξεργασία εφέ



Φωτογραφία 19. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ηχητικής χροιάς αφής ποδιού στο τοίχο (3.8.8)

3.8.9 Ήχος πόρτας

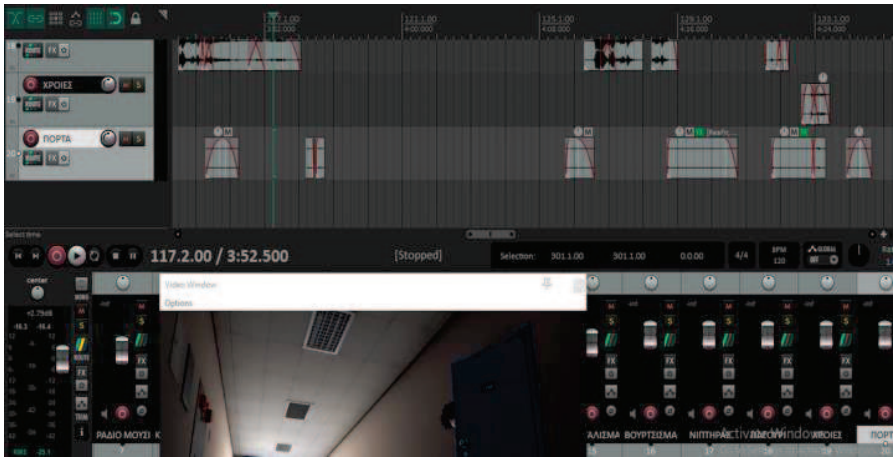
Στη προκείμενη περίπτωση η χρήση του ήχου πόρτας είναι απαραίτητη στη σκηνή αφού ο ήρωας ανοιγοκλείνει τη πόρτα συνεχώς στη προσπάθεια του να πάρει το παγούρι από το διάδρομο έξω από το διαμέρισμα του. Αναζήτησα συγκεκριμένο ήχο πόρτας ενός σπιτιού που να κάνει το χαρακτηριστικό ήχο τριξίματος και σφυρίγματος όταν ανοιγοκλείνει, ηχογραφώντας τον.



Φωτογραφία 20. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου πόρτας (3.8.9)

3.8.9.1 Επεξεργασία ήχου πόρτας στη ταινία

Πρόσθεσα τον ήχο στο βίντεο επιλέγοντας τα σημεία στη ταινία που πρέπει να ακούγετε ο ήχος πόρτας καθώς ο ήρωας την ανοιγοκλείνει. Κόβω τους ήχους για κάθε σημείο της σκηνής 8. Συγκεκριμένα έκοψα 8 ήχους στους οποίους τοποθετώ σε κάθε σημείο που χρειάζεται όταν η πόρτα μετακινείτε. Κάποιοι ήχοι γίνονται μίξη μεταξύ τους βάση της κίνησης της πόρτας στο βίντεο. Επίσης κάποιοι ήχοι είναι μικρής διάρκειας για να τοποθετηθούν την κατάλληλη χρονική στιγμή όπου η πόρτα κινείτε σε ελάχιστα δευτερόλεπτα μέσα στη ταινία. Τέλος προσθέτω σε κάθε ήχο της fade in στην αρχή και fade out στο τέλος. Η ένταση σε όλους τους ήχους καθώς και τα εφέ ReaLimit (cockos) και ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) είναι τα ίδια, με την ένταση τους να φτάνει +1.90dB.



Εικόνα 61. Στιγμιότυπο ήχων πόρτας

3.9 Σκηνή 9 (4:30 - 5:26)

Στη σκηνή 9 ο πρωταγωνιστής αφού κατάφερε να πάρει το παγούρι του βρίσκετε πλέον στο τραπέζι της κουζίνας φτιάχνοντας τις φρυγανιές του. Ετοιμάζοντας το πρόγευμα του, κουρασμένος και νυσταγμένος περιμένει τις φρυγανιές να ψηθούν. Καθώς περιμένει αρχίζει να κοιμάται με αποτέλεσμα να τρομάξει από τον δυνατό ήχο της φρυγανιέρας αφού πέταξε της φρυγανιές που είναι έτυμες και είχαν ψηθεί.

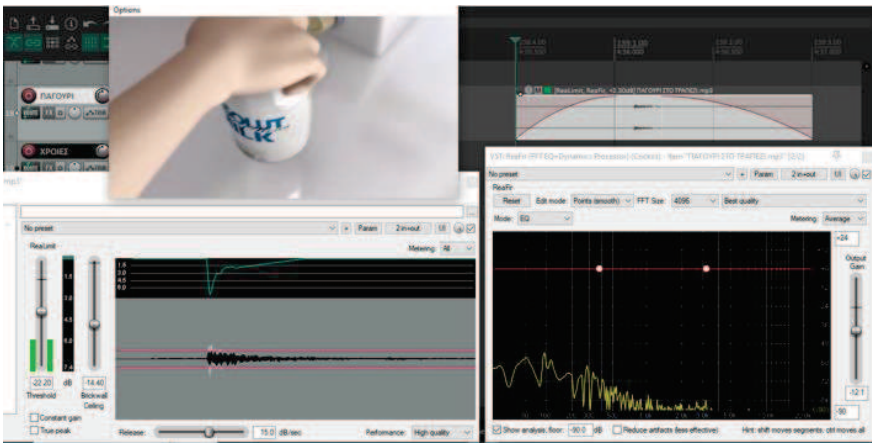
3.9.1 Μουσική και ατμόσφαιρα σκηνής 9

Για την ατμόσφαιρα χρησιμοποιώ την ίδια από τις σκηνές 6,7 και 8 κάνοντας τη μίξη μέχρι και το τέλος της σκηνής 9. Η μουσική επένδυση συνεχίζει όπως και στη σκηνή 8, συνοδεύοντας τη σκηνή 9 με ένα διαφορετικό μουσικό κομμάτι στο οποίο είναι το “Sneaky Adventure” του MacLeod Kevin (Creative Commons 4.0). (Στις σελίδες 146-148 παρουσιάζονται τα μουσικά κομμάτια ανά σειρά που ακούστηκαν στην ταινία).

3.9.2 Ήχος παγουριού στο τραπέζι

Αρχικά η σκηνή ξεκινά με τον πρωταγωνιστή να βάζει το παγούρι στο τραπέζι. Για τον ήχο παγουριού στο τραπέζι έγινε ηχογράφηση με την ίδια αναπαράσταση όπως και στο βίντεο. παίρνοντας το μεταλλικό παγούρι το τοποθέτησα στο τραπέζι για να πάρω τον χαρακτηριστικό ήχο ελάχιστου κτυπήματος. Στη συνέχεια πρόσθεσα την ηχογράφηση στη σκηνή 9 επιλέγοντας τον χαρακτηριστικό ήχο, προσθέτοντας τον την κατάλληλη χρονική στιγμή στη ταινία. Ανεβάζω την ένταση του στα +2.30dB και προσθέτω 2 εφέ Rea Limit(coskos) και ReaFir(FF EQ+Dynamics

processor)(cockos) για να κρατήσω την ποιότητα του ήχου και της στάθμης του όσον αφορά την ένταση αλλά και για να επεξεργαστώ καλύτερα την ηχητική του χροιά. Τέλος βάζω fade in/out.



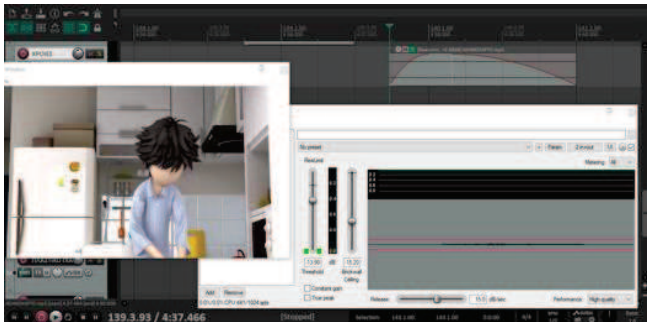
Εικόνα 62. Στιγμιότυπο ήχου παγουριού στο τραπέζι και προσθήκης εφέ (3.9.2)



Φωτογραφία 21. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου ελάχιστου χτυπήματος παγουριού στο τραπέζι (3.9.2) και ηχητικής χροιάς παγουριού (3.8.7)

3.9.3 Ήχος ασημόχαρτου

Στη συνέχεια της σκηνής ο πρωταγωνιστή κουνάει τα χέρια του προσπαθώντας να ετοιμάσει το ψωμί του για να το βάλει μέσα στη φρυγανιέρα. Σε αυτή τη περίπτωση χρησιμοποίησα ένα ασημόχαρτο στο οποίο τοποθέτησα ένα ψωμί και κουνώντας το ηχογράφησα τον χαρακτηριστικό ήχο του ασημόχαρτου δίνοντας την ένδειξη στο πλάνο πως ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να βγάλει το ψωμί από το ασημόχαρτο. Με την ολοκλήρωση της ηχογράφηση τοποθέτησα τον ήχο την κατάλληλη χρονική στιγμή ανεβάζοντας την ένταση του στα +2.88dB και προσθέτοντας ένα εφέ Rea Limit(coskos) όπως επίσης και ελάχιστο fade in στη αρχή με μεγαλύτερη διάρκεια fade out στο τέλος για να σβήσει ο ήχος.



Εικόνα 63. Στιγμιότυπο ήχου ασημόχαρτου και προσθήκη εφέ (3.9.3)



Φωτογραφία 22. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου ασημόχαρτου (3.9.3)

3.9.4 Ήχος φρυγανιέρας

Ο πρωταγωνιστής αφού βγάζει το ψωμί από το ασημόχαρτο, το τοποθετεί στη φρυγανιέρα. Για τον ήχο φρυγανιέρας έγινε ηχογράφηση τοποθετώντας μια φρυγανιέρα σε ένα τραπέζι βάζοντας την σε λειτουργία. Επιπρόσθετα χρησιμοποίησα μια φέτα ψωμί βάζοντας το στο εσωτερικό της φρυγανιέρας για να πάρω τον χαρακτηριστικό ήχο από τα σιδεράκια μέσα στη φρυγανιέρα. Η διαδικασία έγινε ίδια όπως και στο πλάνο της σκηνής 9. Στη συγκεκριμένη ηχογράφηση πείρα διάφορους ήχους που χρειάζομαι. Αρχικά ο ήχος όταν τοποθετείται το ψωμί στη φρυγανιέρα, στη συνέχεια τον ήχο από το χερούλι της φρυγανιέρας όταν το κατεβάζεις για να ψηθεί το ψωμί, αμέσως μετά τον ήχος λειτουργίας της φρυγανιέρας όταν βράζει τα μικρά σιδεράκια που έχει στο εσωτερικό της, και τέλος τον ήχο όταν η φρυγανιέρα πετάει αυτόματα έξω το ψωμί όταν είναι έτυμο. Με την ολοκλήρωση της ηχογράφησης πάρθηκαν οι ήχοι που προανάφερα. Προσθέτοντας στη συνέχεια την ηχογράφηση στη ταινία έκοψα 5 ήχους για κάθε σημείο στο πλάνο.



Φωτογραφία 23. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου φρυγανιέρας (3.9.4)

3.9.4.1 Ήχος 1 φρυγανιέρας

Ο πρώτος ήχος που έκοψα, είναι ο ήχος όπου τοποθετεί ο πρωταγωνιστής τις φρυγανιές στη φρυγανιέρα παίρνοντας τον χαρακτηριστικό ήχο από τα σιδεράκια στο εσωτερικό της φρυγανιέρας. Η ένταση του είναι στα +1.85dB προσθέτοντας επίσης fade in στην αρχή και fade out στο τέλος.



Εικόνα 64. Στιγμιότυπο φρυγανιέρας ήχος 1

3.9.4.2 Ήχος 2 φρυγανιέρας

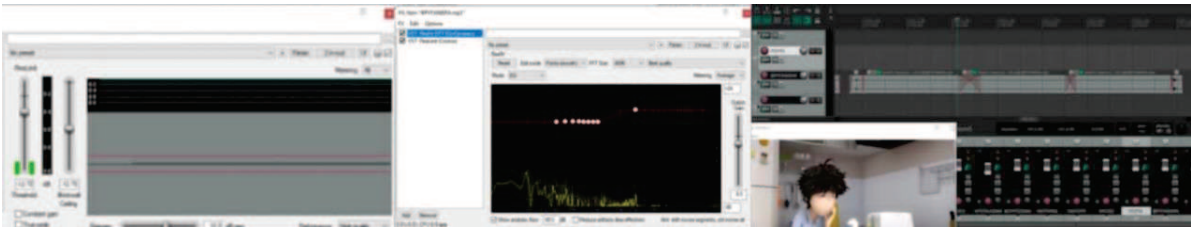
Ο δεύτερος ήχος είναι ο ήχος από το χερούλι της φρυγανιέρας όταν ο πρωταγωνιστής το κατεβάζει έτσι ώστε να τοποθετηθεί το ψωμί στο εσωτερικό της φρυγανιέρας για να ψηθούν. Η ένταση του δεύτερου ήχου είναι στα +1.41dB με ελάχιστο fade in μέχρι το σημείο του ήχου. γίνετε μίξη με τον 3 ήχο αφού όταν κατεβάσει το χερούλι στη συνέχεια ακούμε τη φρυγανιέρα σ λειτουργία να βράζει το ψωμί.



Εικόνα 65. Στιγμιότυπο φρυγανιέρας ήχος 2

3.9.4.3 Ήχος 3 φρυγανιέρας

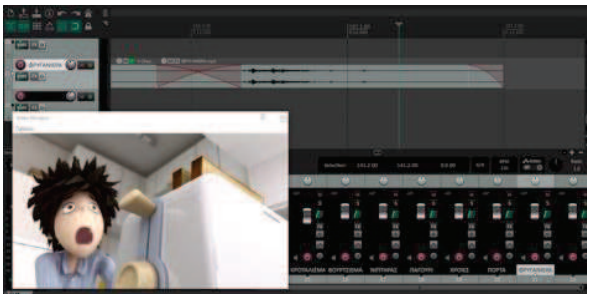
Ο τρίτος ήχος είναι ο ήχος όταν η φρυγανιέρα είναι σε λειτουργία και βράζει της φρυγανιές. Ο ήχος τοποθετείτε σε 3 κομμάτια κάνοντας τα μίξη για να καλυφθεί όλοι η διάρκεια που περιμένει ο πρωταγωνιστής να βράσει το ψωμί. Στον τρίτο ήχο υπήρχε περισσότερη επεξεργασία από τους υπόλοιπους. Ο λόγος είναι επειδή κατά τη διάρκεια που η φρυγανιέρα βράζει το ψωμί δεν είναι τόσο έντονος και εμφανής ο ήχος. Θέλοντας να δώσω έμφαση στον ήχο για να είναι αντιληπτός στη σκηνή ανεβάζω στα +10.1dB, πρόσθεσα εφέ Rea Limit(coskos) για να επεξεργαστώ την ένταση και τη στάθμη του δίχως να παραμορφωθεί, ενώ επεξεργάστηκα το background noise έτσι ώστε να αφαιρεθούν αχρείαστη ήχοι πίσω και την ηχητική χροιά του με το ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos).



Εικόνα 66. Στιγμιότυπο φρυγανιέρας ήχος 3

3.9.4.4 Ήχος 4 φρυγανιέρας

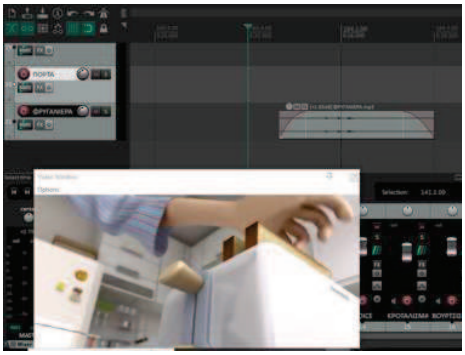
Ο τέταρτος ήχος είναι ο ήχος όπου πετάγονται έξω οι φρυγανιές από τη φρυγανιέρα. Ο ήχος γίνετε μίξη με τον τρίτο και στο τέλος προσθέτω ένα fade out με την ένταση του να παραμένει κανονική στα 0.00dB χωρίς κάποια περεταίρω επεξεργασία.



Εικόνα 67. Στιγμιότυπο φρυγανιέρας ήχος 4

3.9.4.5 Ήχος 5 φρυγανιέρας

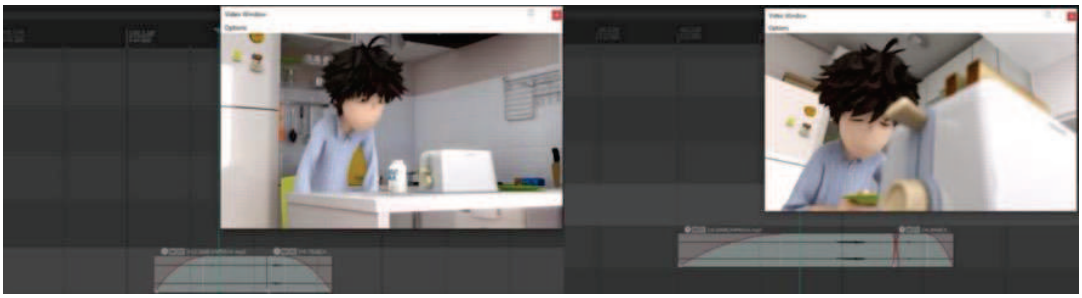
Ο πέμπτος ήχος είναι παρόμοιος με τον πρώτο. Στον πέμπτο ήχο είναι η κίνηση του πρωταγωνιστή να βγάλει το ψωμί από τη φρυγανιέρα έχοντας τον χαρακτηριστικό από τα σιδεράκια στο εσωτερικό της φρυγανιέρας. Η ένταση του ήχου είναι στα +1.85dB με fade in/out.



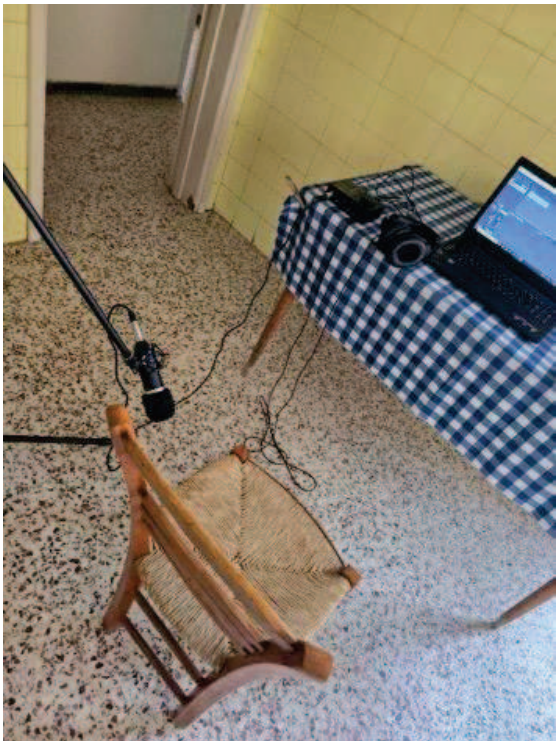
Εικόνα 68. Στιγμιότυπο φρυγανιέρας ήχος 5

3.9.5 Ήχος καρέκλας

Όπως βλέπουμε στο πλάνο ο πρωταγωνιστής αφού κατεβάσει το χερούλι της φρυγανιέρας για να ψηθεί το ψωμί του, κουρασμένος κάνει κίνηση και κάθετε στη καρέκλα περιμένοντας τη φρυγανιέρα να ψήσει το ψωμί ενώ στη συνέχεια αφού είναι έτυμο σηκώνετε από την καρέκλα. Εδώ χρησιμοποίησα τον ήχο μιας ξύλινης καρέκλας ενός σπιτιού και μετακινώντας την πείρα τον χαρακτηριστικό ήχο σφυρίγματος από την τριβή της καρέκλας στο πάτωμα. Στη συνέχεια επέλεξα και έκοψα 4 ήχους στους οποίους οι δυο ήχοι προστέθηκαν όταν ο πρωταγωνιστής κάθετε στη καρέκλα ενώ οι άλλοι δυο όταν σηκώνετε. Ελέγχω τις εντάσεις των ήχων και ανεβάζω αναλόγως στο σημείο σύγκρισης με τους υπόλοιπους ήχους της ταινίας. Τέλος κάνω μίξη τους ήχους στα δυο σημεία του πλάνου με την καρέκλα, και προσθέτω fade in/out στους ήχους.



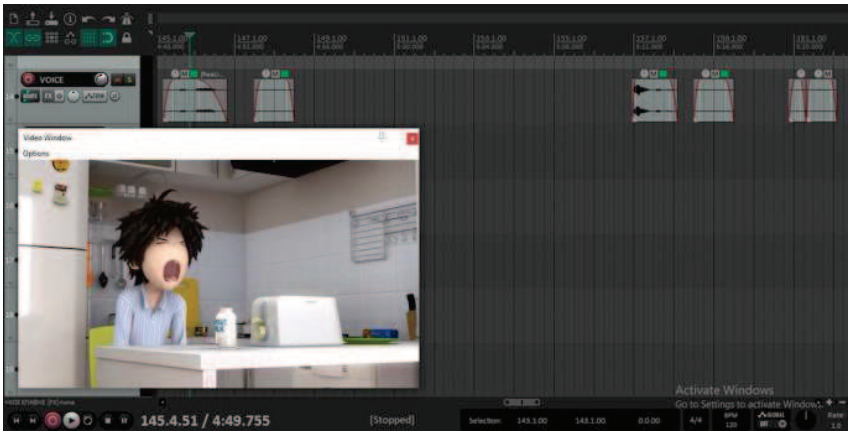
Εικόνα 69. Στιγμιότυπα πρώτης και δεύτερης φάσης ήχων καρέκλας



Φωτογραφία 24. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου καρέκλας (3.9.5)

3.9.6 Ήχοι φωνής σκηνής 9

Για τους ήχους φωνής έγινε ηχογράφηση διάρκειας με τη δική μου φωνή ηχογραφώντας διάφορα επιφωνήματα της σκηνής 9 βλέποντας το βίντεο. Η ηχογράφηση έγινε για τη σκηνή 9 μέχρι και το τέλος της σκηνής 10. Με την ολοκλήρωση της ηχογράφησης έγινε η ίδια επεξεργασία αλλοίωσης φωνής όπως και στη σκηνή 3 (3.3.9). Οι ήχοι φωνής που θα χρειαστούν κατά σειρά στη σκηνή ο είναι 6. Αρχικά ο πρωταγωνιστής χασμουριέται ενώ στα επόμενα δευτερόλεπτα κάνει ένα επιφώνημα. Στη συνέχεια τρομάζει και βγάζει μια δυνατή κραυγή ενώ μετά την κραυγή ανασαίνει βαθιά. Αμέσως μετά από την κούραση του κάνει ένα μούγκρισμα και επιφώνημα. Καθώς ηχογραφήθηκαν οι ήχοι, στη συνέχεια προστέθηκαν στο βίντεο την κατάλληλη χρονική στιγμή. Οι εντάσεις αλλά και τα εφέ που χρησιμοποιήθηκαν στους ήχους είναι τα ίδια όπως και των προηγουμένων σκηνών, στο οποίο αναφέρω στη σκηνή 6 (3.6.3.1), με τη μόνη διαφορά στον ήχο κραυγής να κατεβάζω την ένταση του αφού είναι πιο έντονος από τους υπόλοιπους έχοντας την ισορροπία εντάσεων σε σύγκριση με τους υπόλοιπους ήχους του βίντεο.



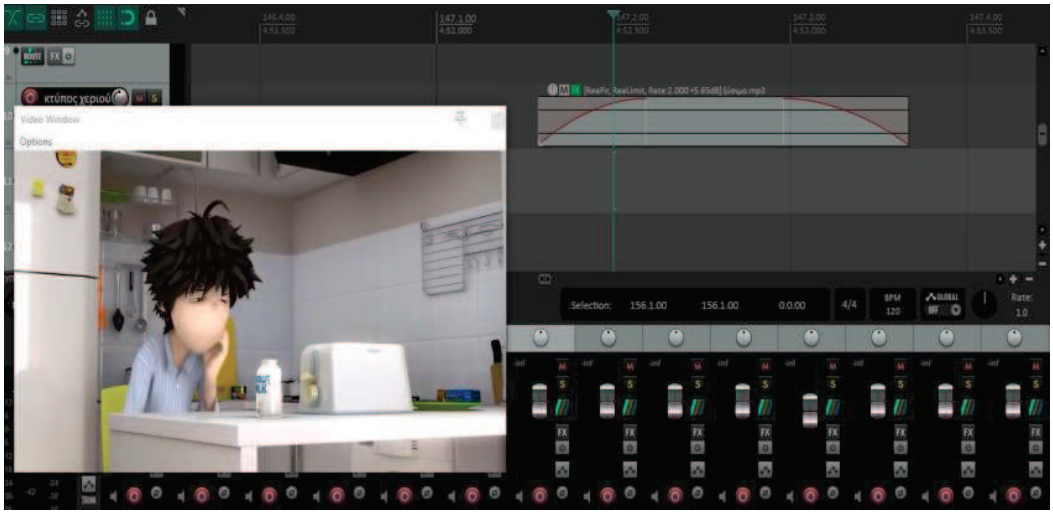
Εικόνα 70. Στιγμιότυπο ήχων φωνής σκηνής 9



Φωτογραφία 25. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου φωνής σκηνής 9 (3.9.6) και σκηνής 10 (3.10.9)

3.9.7 Ήχος ξυσίματος σκηνής 9

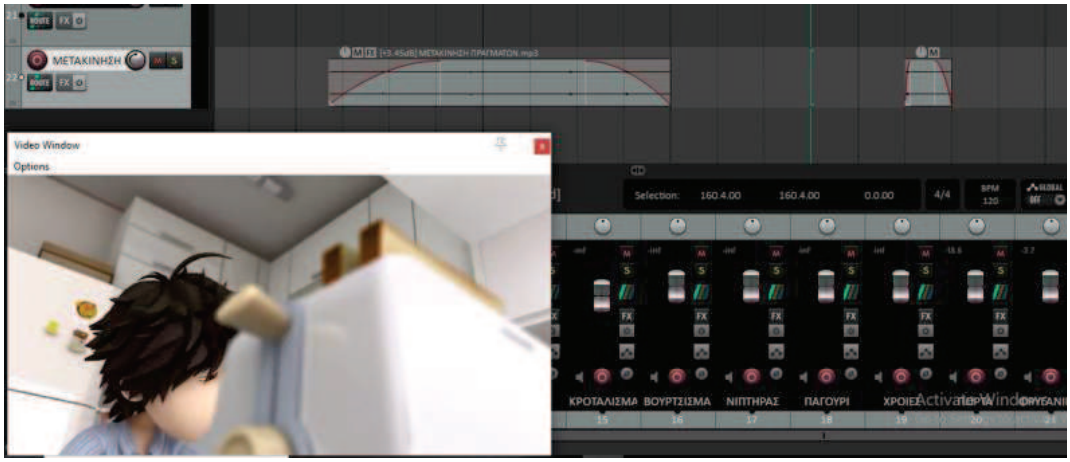
Καθώς ο πρωταγωνιστής χασμουριέται αμέσως μετά από μερικά δευτερόλεπτα ξύνει το μάγουλο του. Για τη συγκεκριμένη περίπτωση πείρα την ηχογράφηση που έγινε στη σκηνή 8 (3.8.5). Κόβω και τοποθετώ τη μικρή λεπτομέρεια ξυσίματος του ήχου στο σημείο της σκηνής 9. Βάζω fade in/out έχοντας τον ήχο στη μέση τους για να σβήσει οποιοσδήποτε άλλος ήχος πέρα από αυτόν. Η ένταση αλλά και τα εφέ είναι τα ίδια με τους ήχους ξυσίματος της σκηνής 8 (3.8.5). Επιπρόσθετα επειδή ο πρωταγωνιστής ξύνει γρηγορά το μάγουλο του, για να καλύψω την χρονική διάρκεια του και να ταιριάζει με την κίνηση στο βίντεο, ανέβασα το rate από το 1 στο 2 για να γίνει ελάχιστα πιο γρήγορος αλλά και πιο ρεαλιστικός αφού γίνετε πιο κοφτός με ελάχιστη παραμόρφωση έχοντας τη χροιά ξυσίματος να ακούγετε πιο ρεαλιστική.



Εικόνα 71. Στιγμιότυπο ήχου ξυσίματος σκηνής 9

3.9.8 Ήχος μετακίνησης ξυπνητηριού στο τραπέζι στη σκηνή 9

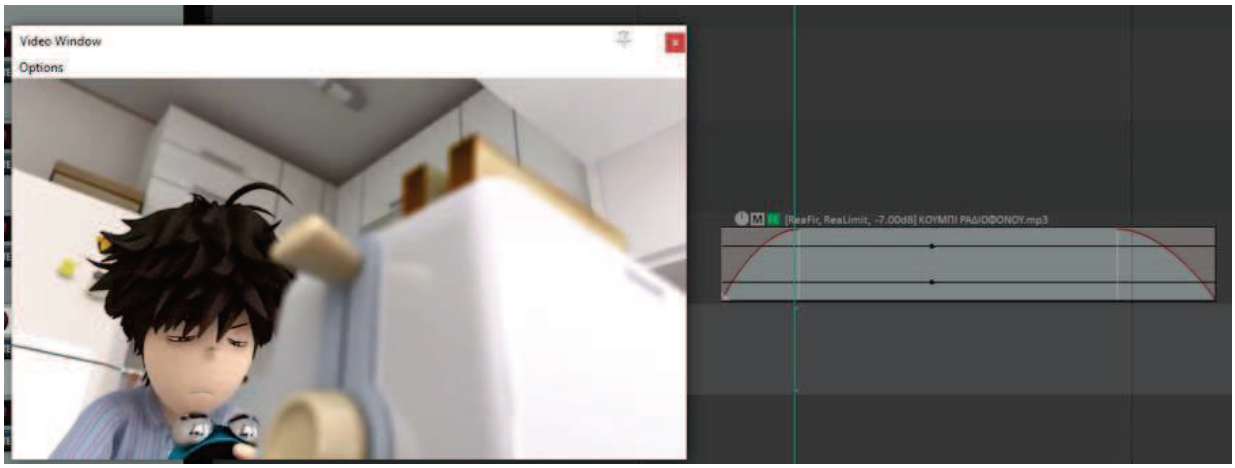
Ο πρωταγωνιστής τρόμαξε με τη φρυγανιέρα αφού τον έχει πάρει ο ύπνος καθώς καθόταν στην καρέκλα περιμένοντας τις φρυγανιές του να ψηθούν. Στα επόμενα δευτερόλεπτα δείχνει να αντιλαμβάνεται ότι , ο ήχος που τον είχε ενοχλήσει δεν ήταν το ξυπνητήρι. Έτσι παίρνει το ξυπνητήρι στο οποίο ήταν πάνω στο τραπέζι για να το ελέγξει και να το κλείσει. Καθώς παίρνει το ξυπνητήρι, χρειάστηκα ένα ήχο στον οποίο θα έδινε έμφαση ότι ο πρωταγωνιστής μετακινεί το ξυπνητήρι στο τραπέζι στη προσπάθεια του να το πάρει. Για τη συγκεκριμένη στιγμή στο βίντεο ηχογραφήθηκε ένα ποτήρι κεριού κτυπώντας και μετακινώντας τα σε ένα ξύλινο τραπεζάκι στο σαλόνι ενός σπιτιού, έτσι ώστε να πάρω τον ήχο μετακίνησης κάποιου αντικείμενου που να ήταν ακουστικά πιο κοντά στον ήχο μετακίνησης ενός επιτραπέζιου ξυπνητηριού πάνω σε ένα τραπέζι. Με την ολοκλήρωση της ηχογράφησης πρόσθεσα τον ήχο την κατάλληλη χρονική στιγμή σε 2 σημεία στο βίντεο. Αρχικά όταν ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να πάρει το ξυπνητήρι και στη συνέχεια όταν το αφήνει πίσω στο τραπέζι. Η ένταση και στους δύο ήχους είναι στα +3.45dB.



Εικόνα 72. Στιγμιότυπο ήχων μετακίνησης ξυπνητηριού σκηνής 9

3.9.9 Κουμπί ξυπνητηριού σκηνής 9

Ο συγκεκριμένος ήχος έχει χρησιμοποιηθεί ο ίδιος από τη σκηνή 7 (3.7.6) με τη διαφορά ότι κατέβασα την ένταση του ήχου για να γίνει πιο ρεαλιστικός στο συγκεκριμένο πλάνο της σκηνής 9. Ο ήχος χρησιμοποιήθηκε όταν ο πρωταγωνιστής πείρε το ξυπνητήρι για να το κλείσει, δίνοντας έμφαση στον ήχο κουμπιού του ξυπνητηριού.



Εικόνα 73. Στιγμιότυπο ήχου κουμπιού ξυπνητηριού σκηνής 9

3.10 Σκηνή 10 (5:27 - 7:11)

Η ταινία συνεχίζετε από το τέλος της σκηνής 9 με τον πρωταγωνιστή να σηκώνετε από την καρέκλα παίρνοντας το παγούρι και της φρυγανιές του. Το πλάνο αλλάζει κατεύθυνση και κάπου εδώ ξεκινάει η σκηνή 10 στην οποία βλέπουμε το πρωταγωνιστή να κατευθύνετε στο σαλόνι για να καθίσει στο καναπέ του και να δει τηλεόραση. Κουρασμένος και εξαντλημένος αρχίζει να κοιμάται στον καναπέ ενώ έβλεπε τηλεόραση. Η προσπάθεια του να κοιμηθεί είναι μάταια καθώς ακόμη ένα ενοχλητικό ξυπνητήρι πάνω στη τηλεόραση τον ξυπνάει με αποτέλεσμα να θυμώσει προσπαθώντας να το κλείσει. αφού καταφέρνει να το απενεργοποίηση βγάζοντας της μπαταρίες του, φεύγει εκνευρισμένος για το δωμάτιο του για να ετοιμαστεί ενώ άλλο ένα ξυπνητήρι κτυπάει μέσα στο δωμάτιο με αποτέλεσμα ο πρωταγωνιστής να εκνευριστεί περισσότερο και να το πετάξει πάνω στο τοίχο για να το σπάσει. Καταφέρνοντας να απενεργοποίηση τα ξυπνητήρια είναι έτοιμος να αποχωρίσει από το σπίτι έχοντας ένα είδος ευχαρίστησης μετά από το ξέσπασμα του.

3.10.1 Ατμόσφαιρα

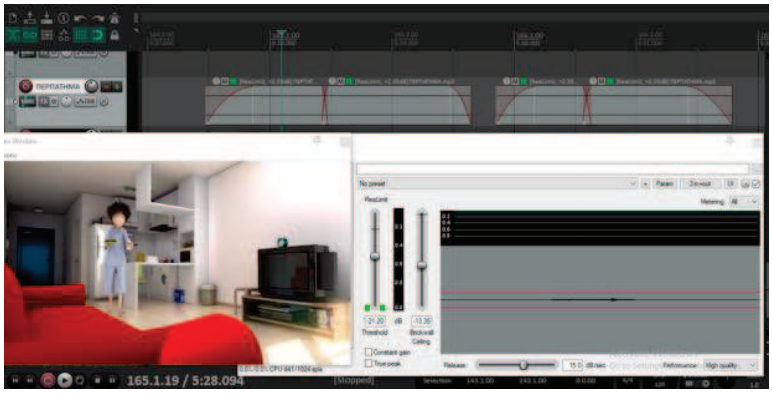
Για την ατμόσφαιρα χρησιμοποιώ την ίδια από τις σκηνές 6,7,8 και 9 κάνοντας τη μίξη μέχρι και το τέλος της σκηνής 10. Η μουσική επένδυση στην οποία χρησιμοποίησα στη προηγούμενη σκηνή 9 σβήνει με fade out όταν αρχίζει η σκηνή 10. Έτσι δεν υπάρχει κάποια μουσική επένδυση καθ΄ όλη τη διάρκεια της σκηνής 10.

3.10.2 Βήματα

Στη σκηνή 10 υπάρχουν κάποια μέρη βημάτων του πρωταγωνιστή στο σπίτι του, στα οποία βλέπουμε από την αρχή μέχρι και το τέλος της σκηνής 10. Εδώ θα αναληθή το κάθε μέρος από την αρχή μέχρι και τέλος που έχει χρησιμοποιηθεί ήχος βημάτων στο βίντεο της ταινίας για τη σκηνή 10. Για τον ήχο βημάτων τοποθέτησα το μικρόφωνο χαμηλά στο πάτωμα ενός σπιτιού ηχογραφώντας τα βήματα μου έτσι ώστε να πάρω τον απαραίτητο ήχο για την ταινία. Να τονίσω ότι η ηχογράφηση βημάτων έγινε χωρίς παπούτσια για να παρθεί ακριβής ήχος όπως και στην εικόνα του βίντεο της σκηνής 10 αφού ο πρωταγωνιστής δεν φοράει παπούτσια. Για τον ήχο έκανα επιτόπια βήματα στο σημείο του μικροφώνου έτσι ώστε να μην απομακρύνομε από το μικρόφωνο, έχοντας ένα καθαρό ήχο. Επίσης η βηματισμοί ηχογραφήθηκαν με την κατάλληλη ένταση έτσι ώστε η στάθμη του ήχου να είναι στο επιτρεπτό όριο. Επίσης το τέμπο το βημάτων βρισκόταν σε κανονικό ρυθμό. Τέλος τοποθέτησα την ηχογράφηση στη ταινία και σε κάθε μέρος βηματισμού του πρωταγωνιστή έκοψα και επεξεργάστηκα τους ήχους βημάτων.

3.10.2.1 1ο μέρος βηματισμού

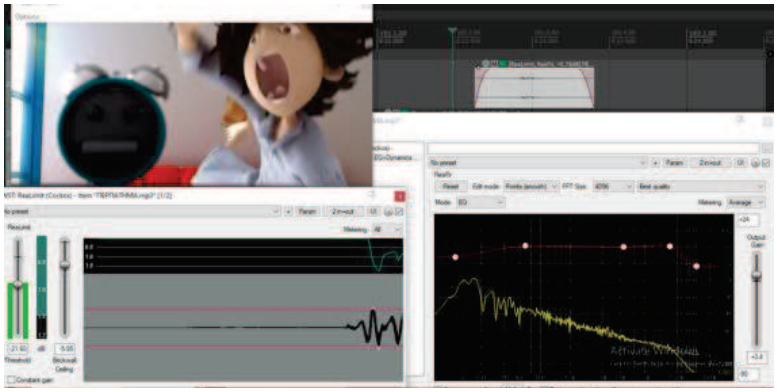
Στο πρώτο μέρος ο πρωταγωνιστής παίρνει τις φρυγανιές του, κατευθύνετε προς το σαλόνι για να καθίσει στο καναπέ του. Έκοψα 2 ήχους βημάτων με κανονικούς ρυθμούς στους οποίους επαναλαμβάνω ξανά για να γίνουν μίξη μεταξύ τους μέχρι τη χρονική στιγμή που ο πρωταγωνιστής κάθετε στο καναπέ. Επίσης συγχρονίζω τους ήχους τοποθετώντας τους σε κάθε βήμα του πρωταγωνιστή ανάλογα με την εικόνα του βίντεο. Τέλος σε όλους τους ήχους βημάτων του προτού μέρους ανεβάζω την ένταση τους στα +2.35dB για να δοθεί έμφαση στα βήματα αλλά και ένα εφέ ReaLimit(cockos) για να κρατήσω την ισορροπία και την ποιότητα των ήχων χωρίς παραμορφώσεις.



Εικόνα 74. Στιγμιότυπο 1ου μέρους ήχων βηματισμού και εφέ ReaLimit(cockos) (3.10.2.1)

3.10.2.2 2ο μέρος βηματισμού (κτύπημα στο πάτωμα)

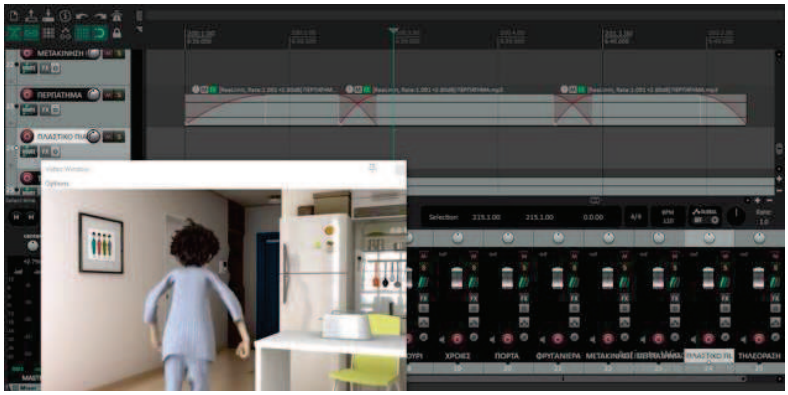
Στο δεύτερο μέρος ο πρωταγωνιστής κάνει άλμα για να πάρει το ξυπνητήρι από την τηλεόραση. Στο συγκεκριμένο σημείο πείρα και έκοψα ένα μικρό έντονο σημείο από την ηχογράφηση βημάτων για να τον προσθέσω στο πλάνο τη χρονική στιγμή που ο πρωταγωνιστής πέφτει στο πάτωμα. Η ήχος κτυπήματος ήταν αρκετά κοντά ακουστικά σε αυτό που χρειάζομαι για τη συγκεκριμένη στιγμή σαν να κτυπάει το σώμα στο πάτωμα μετά από ένα άλμα αφού κατά την εκτέλεση της ηχογράφησης ηχογραφήθηκαν και έντονη βηματισμοί. Για να γίνει πιο ρεαλιστικός πρόσθεσα δύο εφέ ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) και ReaLimit(Coskos) επεξεργάζοντας τον ήχο ενώ η ένταση του ψηλώνει στα +5.78dB.



Εικόνα 75. Στιγμιότυπο 2ου μέρους ήχου βηματισμού (κτύπημα στο πάτωμα και εφέ (3.10.2.2)

3.10.2.3 3ο μέρος βηματισμού

Στο 3ο μέρος ο πρωταγωνιστής βγάζει της μπαταρίες από το ξυπνητήρι για να το απενεργοποιήσει και στα επόμενα δευτερόλεπτα κινείται προς το δωμάτιο του θυμωμένος. Εδώ χρησιμοποιώ τους ίδιους ήχους από το 1ο μέρος (3.10.2.1). Γίνετε μίξη με 3 ήχους μέχρι το τέλος βηματισμού του πρωταγωνιστή, με τα εφέ να παραμένουν τα ίδια και η ένταση των ήχων να είναι στα +2.80dB. Τέλος αλλάζω ελάχιστα τα Bpm του από 120 στα 110 με το Rade να γίνετε από το 1 στα 1,91 για να είναι τα βήματα πιο γρήγορα αφού ο πρωταγωνιστής κινείτε γρήγορα προς το δωμάτιο του.

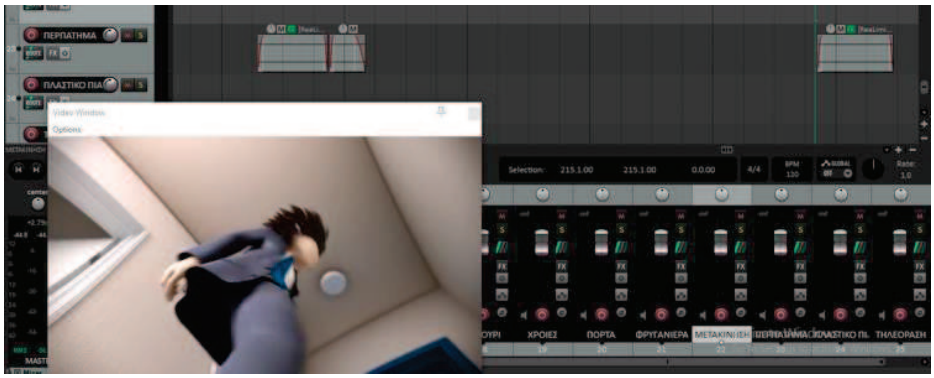


Εικόνα 76. Στιγμιότυπο 3ου μέρους ήχου βηματισμού

3.10.2.4 4ο μέρος βηματισμού

Στο 4ο μέρος χρησιμοποιώ 3 ήχους στους οποίους πείρα από το 3ο μέρος (3.10.2.3) με τη διαφορά η ένταση τους να κατεβαίνει ελάχιστα. Οι πρώτοι δύο ήχοι έχουν τις ίδιες ρυθμίσεις επεξεργασίας όπου ο πρωταγωνιστής βγαίνει από το δωμάτιο του και κάνει δύο βήματα. Στη συνέχεια κάνει μια παύσει για να δει το ξυπνητήρι με ένα είδος ευχαρίστησης αφού το έχει σπάσει πάνω στο τοίχο.

Στα επόμενα δευτερόλεπτα, μετά τη παύσει, τοποθετώ τον τρίτο ήχο βηματισμού κατά τη κίνηση του προς τη πόρτα για να φορέσει τα παπούτσια του.



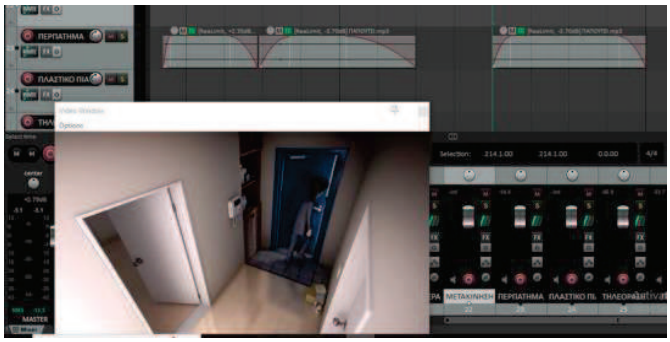
Εικόνα 77. Στιγμιότυπο ήχων 4ου μέρους



Φωτογραφία 26. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχων βηματισμού (3.10.2)

3.10.2.5 5ο μέρος βηματισμού (παπούτσι)

Για το 5ο μέρος βημάτων βλέπουμε τον πρωταγωνιστή να φοράει τα παπούτσια του για να αποχωρίσει από το σπίτι του. Εδώ έχουμε τον ήχο παπουτσιού στη προσπάθεια του να τα φορέσει ενώ στα επόμενα δευτερόλεπτα τα βήματα με το παπούτσι καθώς ανοίγει τη πόρτα για να φύγει από το σπίτι του. Για τον συγκεκριμένο ήχο ηχογράφησα ένα παπούτσι τύπου γυναικείο μποτάκι στο οποίο υπάρχει τακούνι κάτω στη σόλα του. Ο λόγος για την επιλογή του συγκεκριμένου παπουτσιού είναι για να δοθεί καλυτέρα ο χαρακτηριστικός ήχος του παπουτσιού με τη βοήθεια κτυπήματος επαφής του τακουνιού στο πάτωμα αφού στη ταινία τα παπούτσια του πρωταγωνιστή είναι επίσημα σύμφωνα και με την ενδυμασία του. Η ηχογράφηση έγινε σε κλειστό χώρο δωματίου ενός σπιτιού με το μικρόφωνο να είναι τοποθετημένο χαμηλά στο πάτωμα παίρνοντας τον ήχο από το τακούνι. Επίσης έγινε επιτόπια ηχογράφηση βημάτων για να μην απομακρύνετε ο ήχος από το μικρόφωνο μετακινώντας το παπούτσι με επιτόπιο βήμα έτσι ώστε να παρθεί ο χαρακτηριστικός ήχος επαφής του τακουνιού στο πάτωμα. Τέλος κόβω τους ήχους που χρειάζεται στο βίντεο της ταινίας και τους τοποθετώ την κατάλληλη χρονική στιγμή με την ένταση τους στα -3.70dB, χρησιμοποιώντας το ίδιο εφέ από τα προηγούμενα μέρη ήχων βημάτων.



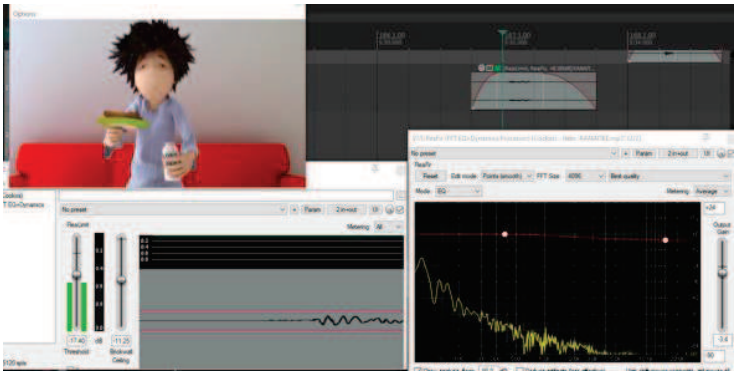
Εικόνα 78. Στιγμιότυπο ήχων 5ου μέρους βημάτων παπουτσιού



Φωτογραφία 27. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχων βηματισμού (παπούτσι) (3.10.2.5)

3.10.3 Ήχος πολυθρόνας

Ο πρωταγωνιστής αφού έφτιαξε το πρωινό του μεταφέρετε προς το σαλόνι του για να δει τηλεόραση. Φτάνοντας στο σαλόνι κάθετε στο καναπέ του για να αφήσει το πρωινό του στο πάτωμα αλλά και να ανάψει τη τηλεόραση. Για το συγκεκριμένο πλάνο ηχογράφησα τον ήχο ηχητικής χροιάς υφάσματος μιας πολυθρόνας που βγαίνει όταν κάθεσαι με δύναμη πάνω του. Τοποθετώντας το μικρόφωνο στη πολυθρόνα ηχογραφήθηκαν κινήσεις καθίσματος όπως ακριβώς και στο πλάνο της ταινίας. Στη συνέχεια πρόσθεσα τον ήχο στο βίντεο ανεβάζοντας την ένταση του στα +8dB για να διαφανή καλύτερα ο ήχος της πολυθρόνας κατά τη κίνηση καθίσματος. Επίσης αφού η ένταση είναι ψηλή πρόσθεσα ένα εφέ ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) για να αφαιρεθούν οι ήχοι που δεν χρειάζονται κατά την ηχογράφηση όπως και fade in/out αλλά και ένα ReaLimit(coskos) για να σταθεροποιηθεί η στάθμη του ήχου κρατώντας την ποιότητα του.



Εικόνα 79. Στιγμιότυπο ήχου πολυθρόνας και επεξεργασία εφέ



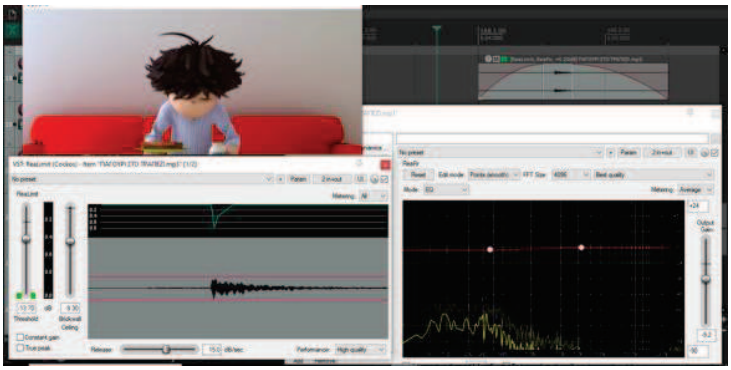
Φωτογραφία 28. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου πολυθρόνας (3.10.3)

3.10.4 Ήχος παγουριού σκηνής 10

Στη σκηνή 10 ο πρωταγωνιστής κάθετε στον καναπέ του και τοποθετεί στο πάτωμα το παγούρι και το πιατο με τις φρυγανιές του για να δει τηλεόραση. Στη συνέχεια καθώς βλέπει τηλεόραση αρχίζει να παίζει το ξυπνητήρι το οποίο είναι τοποθετημένο πάνω στη τηλεόραση. Κάνοντας ένα άλμα εκνευρισμένος για να πάρει το ξυπνητήρι από τη τηλεόραση, έχοντας σκοπό να το κλείσει, σκοντάφτει πάνω στο παγούρι του.

3.10.4.1 Πλάνο 1 παγούρι σκηνής 10

Στο πλάνο 1 θέλοντας να δώσω έμφαση στο πλάνο για τον ήχο παγουριού, τη στιγμή που ο πρωταγωνιστής τοποθετεί το παγούρι στο πάτωμα, πείρα τον ήχο από άλλη σκηνή "ήχος παγουριού στο τραπέζι" (3.9.2) για να δώσω τον χαρακτηριστικό ήχο κτυπήματος του παγουριού στο πάτωμα. Τα εφέ παραμένουν τα ίδια διαφοροποιώντας τα ελάχιστα στις μετρήσεις έντασης τους για να γινει ο ήχος πιο μονότονος και να υπάρχει ελάχιστη διαφορά από τον πρωτότυπο ήχο. Τέλος προσθέτω fade in/out και ανεβάζω την ένταση του στα +4.80dB.

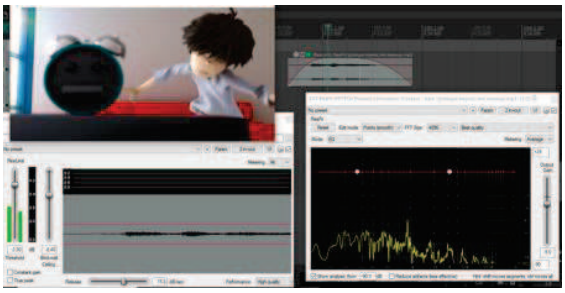


Εικόνα 80. Ήχος παγουριού πλάνο 1 σκηνής 10 και επεξεργασία με εφέ (3.10.4.1)

3.10.4.2 Πλάνο 2 παγούρι σκηνής 10

Στο πλάνο 2 για τον ήχο παγουριού στη σκηνή 10 βλέπουμε το πρωταγωνιστή εκνευρισμένος να κάνει άλμα για να πάρει το ξυπνητήρι από τη τηλεόραση με σκοπό να το κλείσει. Η προσπάθεια του είναι μάταια καθώς σκόνταψε και έπεσε στο πάτωμα με αποτέλεσμα το παγούρι να μετακινηθεί με δύναμη από τη θέση του. Αν και το πλάνο δεν μας δείχνει το παγούρι, αλλά μόνο τις φρυγανιές που πετάγονται, επέλεξα να προσθέσω το ήχο του παγουριού ως ένδειξη ότι κατά το άλμα του σκόνταψε επάνω στο παγούρι. Στη συγκεκριμένη περίπτωση πρόσθεσα την ηχογράφηση που έγινε στη σκηνή 8 "ήχος κτυπήματος πόρτας στο παγούρι και ξεκλείδωμα" (3.8.2) κόβοντας ένα μικρό ιδιαίτερο σημείο από την ηχογράφηση, τη στιγμή που κυλάει το παγούρι ελάχιστα μετά το κτύπημα της πόρτας. Στη συνέχεια πρόσθεσα στον ήχο εφέ ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) για να αφαιρεθούν αχρείαστη ήχοι όπως και fade in/out αλλά

και ένα ReaLimit(coskos) για να κρατήσω σωστή την ένταση και τη στάθμη του ήχου. Τέλος βάζω τον ήχο να ακούγετε 48% αριστερά στα ηχεία για να δοθεί το στοιχείο του ήχου αφού την ίδια στιγμή συγχρονίζονται διαφορετικοί ήχοι μαζί σε αλλά κανάλια.



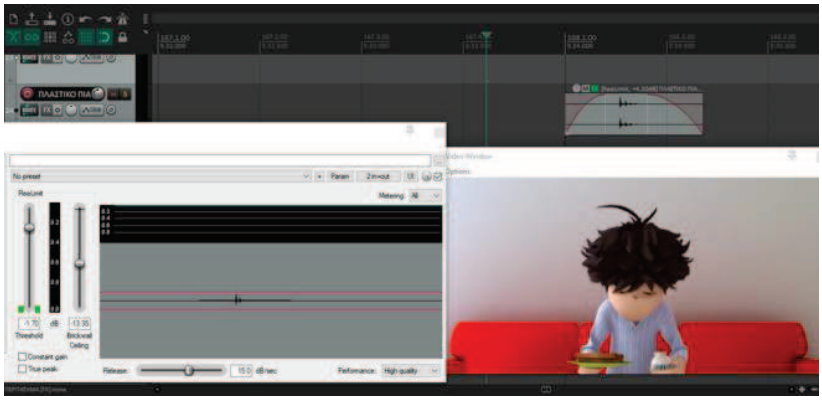
Εικόνα 81. Ήχος παγουριού πλάνο 2 σκηνής 10 και επεξεργασία με εφέ (3.10.4.2)

3.10.5 Ήχος πλαστικού πιάτου

Ο πρωταγωνιστής κάθετε στο καναπέ του και εκτός από το παγούρι, κρατάει ένα πλαστικό πιάτο στο οποίο έχει μέσα τις φρυγανιές του. Τοποθετεί το πιάτο στο πάτωμα για να δει τη τηλεόραση του ενώ στα επόμενα δευτερόλεπτα αρχίζει να παίζει το ξυπνητήρι. Εκνευρισμένος προσπαθεί να πάρει το ξυπνητήρι με αποτέλεσμα να σκοντάψει στο πλαστικό πιάτο και να φύγουν η φρυγανιές στον αέρα. Για τα δύο αυτά πλάνα της σκηνής 10 πείρα ένα πλαστικό πιάτο και ηχογράφησα αρχικά τον χαρακτηριστικό ήχο τοποθετώντας το πιάτο στο πάτωμα όπως ακριβώς και στη ταινία, ενώ στη συνέχεια πέταξα το πιάτο για να πάρω τον έντονο ήχο κτυπήματος του αλλά και όταν το πιάτο περιστρέφετε στο πάτωμα μέχρι να τοποθετηθεί και πάλι ακίνητο για να δώσω πιο ρεαλιστική αίσθηση πρόσκρουσης αλλά και περιστροφής του πιάτου. Το φαινόμενο αυτό γίνετε επειδή το πιάτο είναι πλαστικό και η πρόσκρουση του με το πάτωμα πολλαπλασιάζετε με αποτέλεσμα να περιστρέφετε μέχρι να σταματήσει. Το μικρόφωνο ήταν τοποθετημένο στην επιφάνεια του πατώματος με την ένταση να είναι στην κατάλληλη ηχητική στάθμη έτσι ώστε ο ήχος να μην παραμορφωθεί.

3.10.5.1 Πλάνο 1 πλαστικό πιάτο

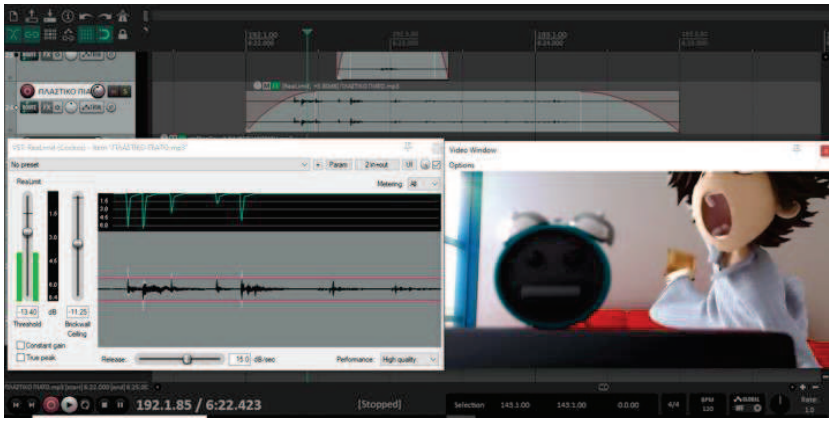
Προσθέτω την ηχογράφηση (3.10.5) για το πλάνο 1 όπου ο πρωταγωνιστής τοποθετεί το πιάτο στο πάτωμα κόβοντας τον συγκεκριμένο ήχο ελάχιστον δευτερολέπτων. Τοποθετώ τον ήχο την κατάλληλη χρονική στιγμή με fade in/out δίνοντας του έμφαση λίγα δευτερόλεπτα πριν από τον ήχο παγουριού (3.10.4.1) αφού ο πρωταγωνιστής τα τοποθετεί μαζί, και ανεβάζω την ένταση του στα +4.80dB προσθέτοντας εφέ ReaLimit(coskos) για να ρυθμίσω τη στάθμη του.



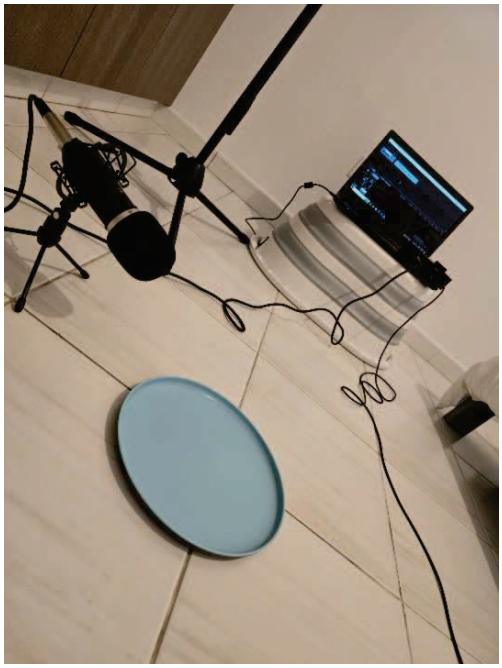
Εικόνα 82. Ήχος πλαστικού πιάτου πλάνο 1 και επεξεργασία εφέ (3.10.5.1)

3.10.5.2 Πλάνο 2 πλαστικό πιάτο

Προσθέτω την ηχογράφηση (3.10.5) για το πλάνο 2 όπου ο πρωταγωνιστής βλέπει τηλεόραση και αρχίζει να κοιμάται. Καθώς κοιμάται ακούει το ξυπνητήρι που είναι τοποθετημένο στη τηλεόραση και εκνευρισμένος κάνει ένα άλμα για να το κλείσει με αποτέλεσμα να σκοντάψει στο παγούρι αλλά και στο πιάτο με τις φρυγανιές, βλέποντας στο πλάνο να φεύγουν οι φρυγανιές στον αέρα. Παίρνω την ηχογράφηση στο πλάνο κόβοντας το σημείο πρόσκρουσης του πιάτου στο πάτωμα αλλά και στη συνέχεια που περιστρέφετε μέχρι να τοποθετηθεί και πάλι στο πάτωμα ακίνητο. Τοποθετώ επίσης τον ήχο την κατάλληλη χρονική στιγμή με fade in/out ανεβάζοντας την ένταση του στα +3.80dB και προσθέτοντας εφέ ReaLimit(coskos) για να ρυθμιστή κατάλληλα η στάθμη και η ποιότητα του ήχου. Δεν χρειάστηκε περεταίρω επεξεργασία πάρα μόνο στην ένταση του, με βάση την ισορροπία των υπόλοιπων ήχων καθώς είναι ήδη διαφορετικός από τους υπόλοιπους και δίνη το δικό του ρεαλιστικό χαρακτήρα.



Εικόνα 83. Ήχος πλαστικού πιάτου πλάνο 2 και επεξεργασία εφέ (3.10.5.2)



Φωτογραφία 29. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης πλαστικού πιάτου (3.10.5)

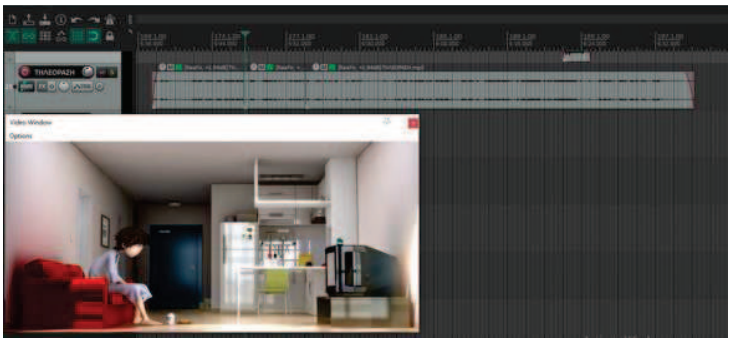
3.10.6 Τηλεόραση

Καθώς ο πρωταγωνιστής κάθετε στο καναπέ του και αφήνει το παγούρι αλλά και το πιάτο με τις φρυγανιές στο πάτωμα, παίρνει το τηλεχειριστήριο για να ανάψει την τηλεόραση έτσι ώστε να δει μια ταινία cartoon. Για το συγκεκριμένο πλάνο ηχογράφησα σε ένα σαλόνι ενός σπιτιού τον ήχο τηλεόρασης έχοντας τον σε δυνατή ένταση, τη στιγμή που έδειχνε μία παιδική σειρά cartoon μικρού μήκους. Η ταινία μικρού μήκους είναι στην ουσία παιδική σειρά που προβάλετε καθημερινά από το Cartoon Network HD+ μέσο της Cytavision tv για τη Κύπρο. Έτσι λοιπόν τοποθετώντας τον εξοπλισμό ηχογράφησης ηχογράφησα τη τηλεόραση τη χρονική στιγμή προβολής της παιδικής σειράς “Gumball” σε δυνατή ένταση για να παρθεί ο ήχος από τη τηλεόραση.

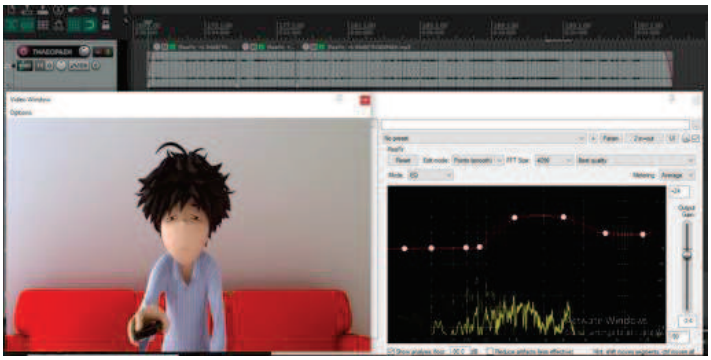
3.10.6.1 Επεξεργασία ηχογράφησης τηλεόρασης

Αφού ολοκληρώθηκε η ηχογράφηση, κόβω τη χρονική διάρκεια που χρειάζεται για το βίντεο της ταινίας έτσι ώστε να το προσθέσω τη στιγμή που ο πρωταγωνιστής βλέπει τηλεόραση. Χωρίζω τον ήχο σε 3 διαφορετικά κομμάτια έχοντας την ένταση τους στα +1.94dB και προσθέτοντας ένα εφέ ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos). Με βάση το πλάνο του βίντεο η επεξεργασία του πρώτου και τρίτου κομματιού είναι η ίδια ενώ του δεύτερου διαφορετική αφού το πλάνο αλλάζει όψη και είναι πιο απομακρυσμένο δείχνοντας μας για μερικά δευτερόλεπτα όλο το σκηνικό του πρωταγωνιστή με την τηλεόραση. Όσον αφορά την προσθήκη εφέ, μέσα από την

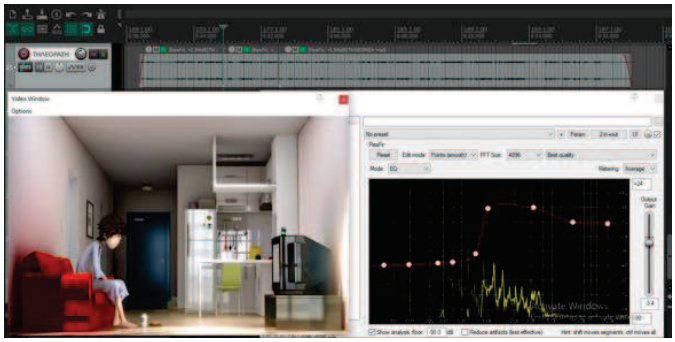
επεξεργασία του είναι για να υπάρχει περισσότερο βάθος στον ήχο και να γίνετε πιο ρεαλιστικός διαχωρίζοντας ακουστικά τον ήχο ατμόσφαιρας κλειστού χώρου στη ταινία με τον ήχο που βγαίνει από τη τηλεόραση τη χρονική στιγμή μέσα στη ταινία. Στο δεύτερο κομμάτι επεκτείνω ελάχιστο το βάθος του ήχου για να διαφανεί η διαφορά του ήχου στην αλλαγή του πλάνου όπου στη συνέχεια επαναφέρετε με το τρίτο μέρος. Η διάρκεια του ήχου τηλεόρασης ξεκινά από τη στιγμή που ο πρωταγωνιστής ανάβει τη τηλεόραση με το τηλεχειριστήριο και κλείνει όταν κτυπάει το ξυπνητήρι με τη μπαταρία πάνω στη τηλεόραση με αποτέλεσμα να χαθεί το σήμα της.



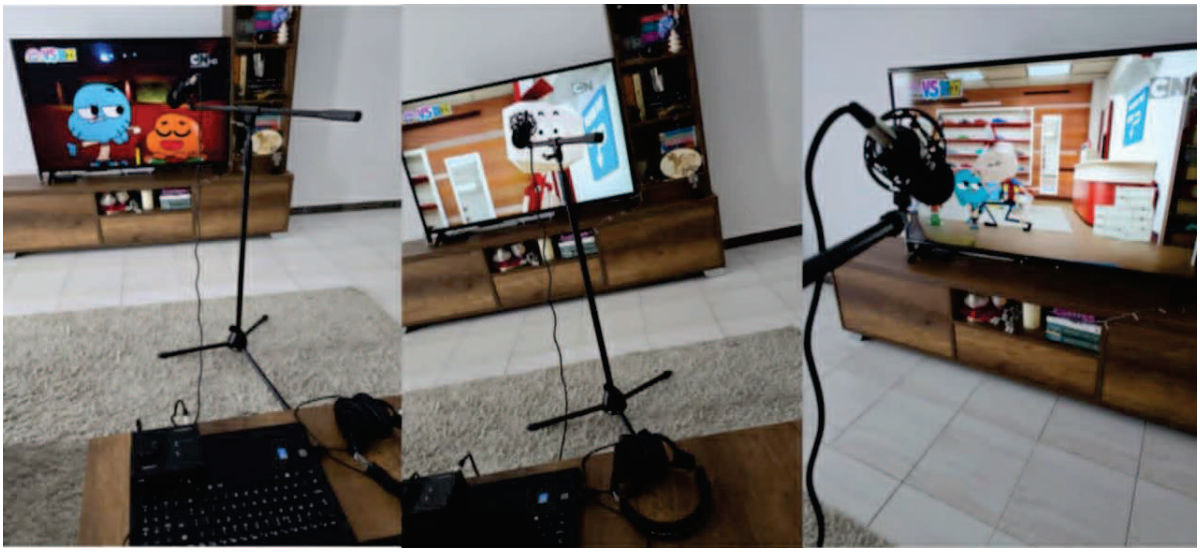
Εικόνα 84. Στιγμιότυπο ήχων τηλεόρασης (3.10.6.1)



Εικόνα 85. Εφέ πρώτου και τρίτου κομματιού ήχου τηλεόρασης (3.10.6.1)



Εικόνα 86. Εφέ δεύτερου κομματιού ήχου τηλεόρασης (3.10.6.1)

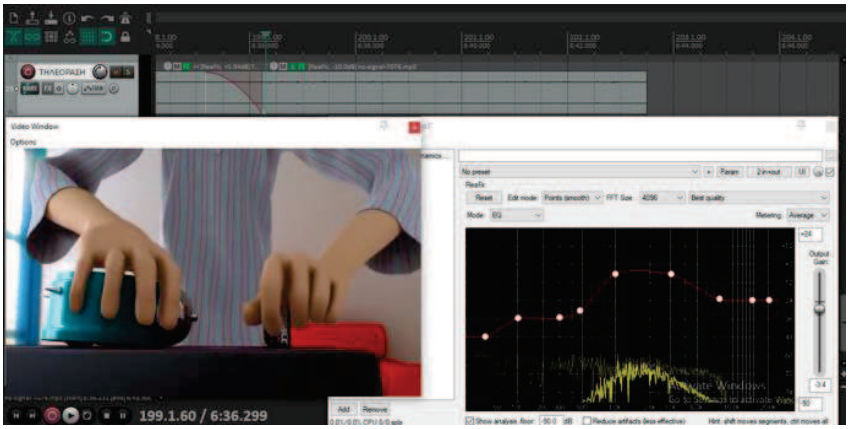


Φωτογραφία 30. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης τηλεόρασης (3.10.6)

3.10.6.2 Ήχος τηλεόρασης εκτός σήματος

Καθώς η τηλεόραση είναι σε λειτουργία το ξυπνητήρι αρχίζει να παίζει με το πρωταγωνιστή να προσπαθεί να το κλείσει ενώ στη συνέχεια να θέλει να το απενεργοποιήσει εντελώς καθώς δεν κατάφερε να το κλείσει σωστά. Στη προσπάθεια του να το απενεργοποίηση βγάζει τη μπαταριά από το ξυπνητήρι έντονα και θυμωμένα κτυπώντας τα με δύναμη στη τηλεόραση. Στο συγκεκριμένο σημείο, λόγο του κτυπήματος η τηλεόραση χάνει το σήμα της και αρχίζει να ακούγετε ο συνηθισμένος σταθερός ήχος όταν μια τηλεόραση είναι εκτός σήματος. Για τον συγκεκριμένο ήχο δεν υπήρχε δυνατότητα ηχογράφησης του, έτσι πάρθηκε από αναζήτηση σε βιβλιοθήκη στο διαδίκτυο. Στις σελίδες (146-148) παρουσιάζονται οι ήχοι που ακούστηκαν από διαδικτυακές πήγες ανά σειρά στη ταινία αλλά και η διαδικτυακές πηγές αναζήτησης τους.

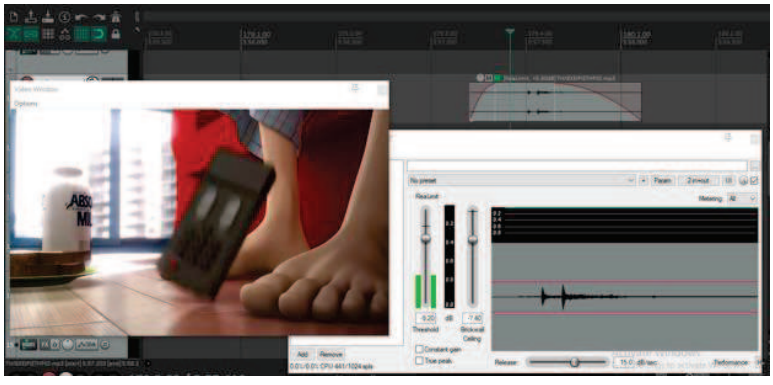
Τοποθετώ τον ήχο στην ταινία στο πλάνο της σκηνής 10 όταν ο πρωταγωνιστής απενεργοποιεί το ξυπνητήρι βγάζοντας τη μπαταριά και τα κτυπάει στη τηλεόραση. Ο ήχος αρχίζει να παίζει από το κτύπημα της μπαταρίας στη τηλεόραση έχοντας την ένταση του στο -10dB κρατώντας ακουστικά μια ισορροπία με τους υπόλοιπους ήχους γιατί η ένταση του ήταν αρκετά δυνατή. Επίσης προσθέτω το ίδιο εφέ για τον ίδιο λόγο επεξεργασίας ήχου τηλεόρασης (3.10.6.1) διαφοροποιώντας ελάχιστα το εφέ του στις μέτρησης. Τέλος ο ήχος τελειώνει μετά από μερικά δευτερόλεπτα όταν ο πρωταγωνιστής μεταφέρετε στο δωμάτιο του δίνοντας έμφαση ότι η τηλεόραση σταμάτησε να δουλεύει.



Εικόνα 87. Στιγμιότυπο ήχου τηλεόρασης εκτός σήματος και επεξεργασία εφέ (3.10.6.2)

3.10.7 Τηλεχειριστήριο

Ο πρωταγωνιστής αφού άναψε την τηλεόραση του με το τηλεχειριστήριο, καθώς βλέπει τον παίρνει ο ύπνος με αποτέλεσμα να πέσει το τηλεχειριστήριο από τα χέρια του στο πάτωμα. Για τον ήχο κτυπήματος του τηλεχειριστήριου στο πάτωμα, έγινε ηχογράφηση ακριβώς όπως και στο πλάνο της ταινίας, παίρνοντας ένα τηλεχειριστήριο το έριχνα στο πάτωμα για να πάρω τον ήχο κτυπήματος του. Στη συνέχεια πρόσθεσα τον ήχο από την ηχογράφηση στο πλάνο την κατάλληλη χρονική στιγμή έχοντας ακριβώς τον ήχο που χρειάζεται με πολλαπλά γρήγορα κτυπήματα του τηλεχειριστήριου στο πάτωμα. Αμέσως μετά προσθέτω fade in/out για να τοποθετηθεί ο ήχος ακριβώς την κατάλληλη στιγμή χωρίς να γίνετε απότομος, ανεβάζοντας και την ένταση του στα +3.80dB. Τέλος προσθέτω ένα εφέ ReaLimit(Coscos) για να ρυθμιστή η στάθμη του ήχου τη στιγμή του κτυπήματος αλλά και για να κρατήσω την ποιότητα του.



Εικόνα 88. Στιγμιότυπο ήχου τηλεχειριστήριου και προσθήκη εφέ (3.10.7)



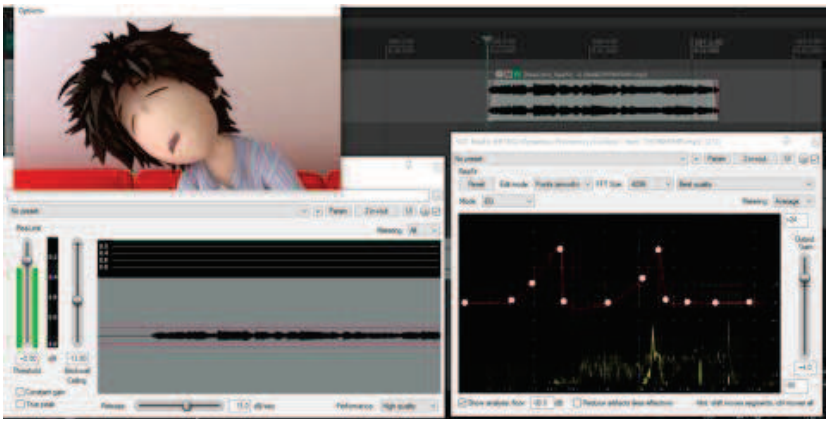
Φωτογραφία 31. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης χτυπήματος τηλεχειριστήριου στο πάτωμα (3.10.7)

3.10.8 Ξυπνητήρι σκηνής 10

Στη σκηνή 10 το ξυπνητήρι είναι και πάλι στο προσκήνιο. χρησιμοποιώ τους ήχους ξυπνητηριού από τις προηγούμενες σκηνές (3.6.2) τοποθετώντας τον σε 5 πλάνα που χρειάζεται για τη σκηνή 10 διαφοροποιώντας την επεξεργασία τους ανάλογα με το κάθε πλάνο.

3.10.8.1 1ο μέρος ξυπνητηριού σκηνής 10

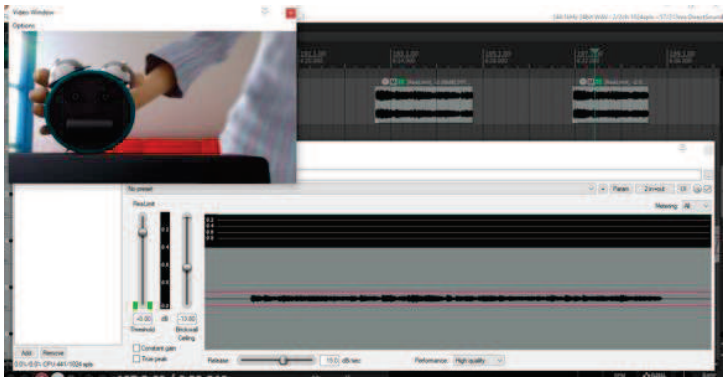
Αρχικά ο πρωταγωνιστής κάθετε στον καναπέ βλέποντας τηλεόραση και αρχίζει να κοιμάται. Καθώς κοιμάται το ξυπνητήρι παίζει για λίγα δευτερόλεπτα με αποτέλεσμα να τον ξυπνήσει. Τοποθετώ τον πρώτο ήχο ξυπνητηριού της σκηνής 10 προσθέτοντας του δυο εφέ ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) θέλοντας ο ήχος να είναι πιο μακρινός και βαθύς και ReaLimit(Coscos) για την ισορροπία στη στάθμη του με την ένταση του ήχου να είναι στο -2.08dB.



Εικόνα 89. Στιγμιότυπο 1ου μέρους ξυπνητηριού σκηνής 10 (3.10.8.1)

3.10.8.2 2ο και 3ο μέρος ξυπνητηριού σκηνής 10

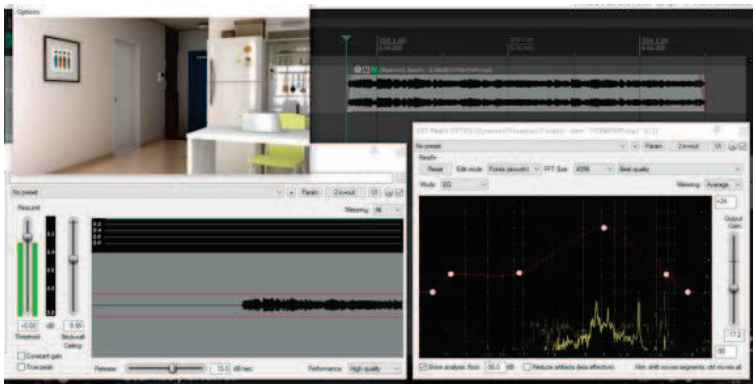
Όταν ξυπνάει βλέπει το ξυπνητήρι που παύει πλέον να παίζει προσπαθώντας να καταλάβει τι γίνετε. Εκνευρισμένος προσπαθεί να το πάρει κάνοντας ένα άλμα από τον καναπέ. Η προσπάθεια του ήταν μάταια καθώς ο πρωταγωνιστής σκόνταψε και βρέθηκε στο πάτωμα, ενώ το ξυπνητήρι αρχίζει να παίζει και πάλι σαν να τον κοροϊδεύει. Στη συνέχεια σηκώνετε για να το κλείσει για να φύγει προς το δωμάτιο του. Καθώς κάνει ένα βήμα για να φύγει, το ξυπνητήρι αρχίζει να παίζει με αποτέλεσμα να θυμώσει περισσότερο επιστρέφοντας για να βγάλει τη μπαταριά απενεργοποιώντας το εντελώς. Στο 2ο και 3ο μέρος κρατώ την ένταση στο -2.08dB και το εφέ ReaLimit(Coscos) όπως και στου 1ου μέρους (3.8.10.1) θέλοντας να κρατήσω τον ήχο πιο έντονο αφού το πλάνο είναι πιο κοντινό από του πρώτου μέρους.



Εικόνα 90. Στιγμιότυπο ήχων 2ου και 3ου μέρους ξυπνητηριού σκηνής 10 (3.10.8.2)

3.10.8.3 4ο μέρος ξυπνητηριού σκηνής 10

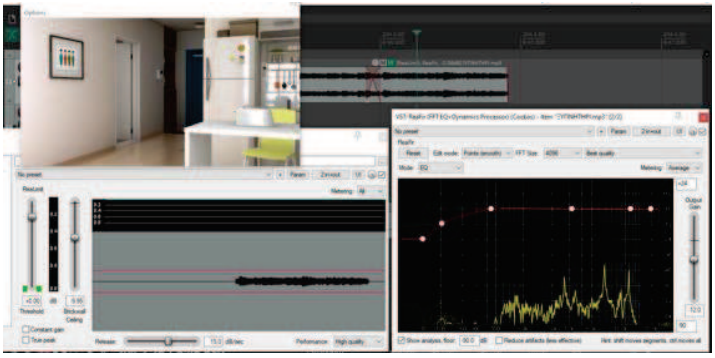
Αφού απενεργοποίησε το ξυπνητήρι πηγαίνει στο δωμάτιο του για να ετοιμαστεί. Ο πρωταγωνιστής βρίσκετε πλέον στο δωμάτιο του και αρχίζει να παίζει το ξυπνητήρι μέσα στο δωμάτιο. Και εδώ κρατάω την ένταση του στο -2.08dB θέλοντας να κάνω τον ήχο πιο βαθύ και μακρινό προσθέτοντας εφέ ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) μέσα από την επεξεργασία του για να δώσω έμφαση σαν ακούγετε ο ήχος μέσα από το δωμάτιο του πρωταγωνιστή αφού η λήψη είναι έξω από αυτό. Επίσης προσθέτω ReaLimit(Coscos) για την κατάλληλη ισορροπία του ήχου στη στάθμη και την ποιότητα του.



Εικόνα 91. Στιγμιότυπο 4ου μέρους ξυπνητηριού σκηνής 10 και επεξεργασία εφέ (3.10.8.3)

3.10.8.4 5ο μέρος ξυπνητηριού σκηνής 10

Οργισμένος ανοίγει τη πόρτα του δωματίου του και πετάει το ξυπνητήρι έξω με σκοπό να το σπάσει πάνω στο τοίχο. Το 5ο μέρος γίνετε μίξη με το 4ο μέρος αφού το ξυπνητήρι παίζει στο δωμάτιο ο ήχος συνεχίζετε ακόμα και όταν ανοίγει η πόρτα μέχρι να σπάσει πάνω στο τοίχο. Η διαφορά είναι όταν ανοίγει η πόρτα ο ήχος του ξυπνητηριού αλλάζει και γίνετε πιο ευδιάκριτος δίνοντας έμφαση στη ποιότητα αλλά και τη διαφορά του, όταν παίζει μέσα στο δωμάτιο και όταν ανοίγει η πόρτα σαν να απελευθερώνετε ο ήχος με βάση και την εικόνα του βίντεο. Έτσι κρατάω την ένταση του στο -2.08dB και προσθετό εφέ ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) διαφοροποιώντας την επεξεργασία του από το 4ο μέρος του ήχου για να διαφανεί η διαφορά που προανάφερα και ReaLimit(Coscos) για την ισορροπία στη στάθμη του αλλά και για να μην αλλοιωθεί ο ήχος κρατώντας την ποιότητα του.



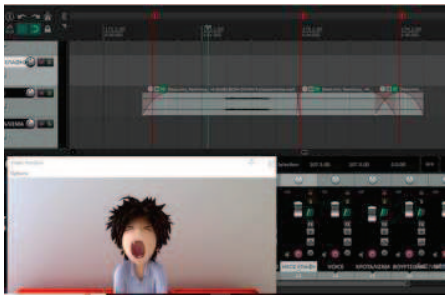
Εικόνα 92. Στιγμιότυπο 5ου μέρους ξυπνητηριού σκηνής 10 και επεξεργασία εφέ (3.10.8.4)

3.10.9 Ήχοι φωνής σκηνής 10

Για του ήχους φωνής της σκηνής 10 παίρνω την ηχογράφηση που πραγματοποιήθηκε από τη σκηνή 9 (3.9.6) με την ίδια επεξεργασία αλλοίωσης της. Για τη σκηνή 10 έχουν κοπεί 21 ήχοι έτσι ώστε να συμπληρωθούν όλα τα πλάνα του βίντεο με τους ήχους φωνής εκεί που χρειάζεται αναλύοντας τους παρακάτω. Επιπρόσθετα να τονίσω ότι όλοι οι ήχοι φωνής έχουν την ίδια ένταση στα +4.80dB αλλά και τα ίδια εφέ ReaLimit(cockos) και ReaVoice(cockos) όπως σε όλους τους ήχους φωνής όλων των σκηνών (3.6.3.1) εξαιρουμένου κάποιους ήχους που χρήζουν περεταίρω επεξεργασίας τόσο σε εφέ όσο και σε ένταση ανάλογα με το εκάστοτε πλάνο του βίντεο στη σκηνή 10. Επίσης όλοι οι ήχοι έχουν fade in/out ανάλογα για να σβήνει ο ήχος ομοιόμορφα.

3.10.9.1 Ήχος 1,2,3 φωνής σκηνής 10

Οι πρώτη 3 ήχοι τοποθετήθηκαν σε μίξη όπου ο πρωταγωνιστής στον ήχο 1 χασμουριέται ενώ στους ήχους 2 και 3 κάνει και κάποια μικρά επιφωνήματα από τη κούραση του.

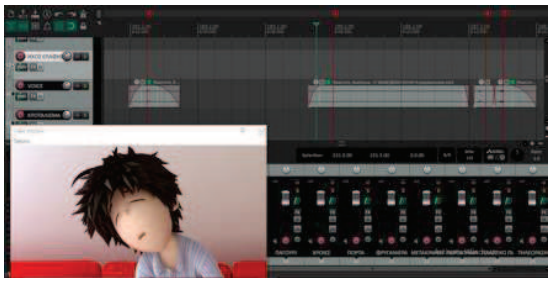


Εικόνα 93. Ήχοι 1,2,3 φωνής σκηνής 10 (3.10.9.1)

3.10.9.2 Ήχος 4,5,6,7 φωνής σκηνής 10

Στον ήχο 4 ο πρωταγωνιστής κάνει ένα μικρό μουγκρητό καθώς πήγε να τον πάρει ο ύπνος. Ψηλώνω την ένταση του στα +14.80dB γιατί είναι χαμηλός δίνοντας του έμφαση αφού υπάρχουν και άλλη ήχοι που παίζουν ταυτόχρονα. Ο ήχος 5 είναι ο ήχος ροχαλητού αφού ο πρωταγωνιστής αρχίζει να κοιμάται και ροχαλίζει. Η ένταση του ψηλώνει στα +7.80dB για τον ίδιο λόγο όπως και

στου 4ου ήχου. Στους ήχους 6 και 7 είναι κάποια επιφωνήματα ξαφνιάσματος αφού έπαιξε το ξυπνητήρι και ο πρωταγωνιστής ξυπνάει.



Εικόνα 94. Ήχοι 4,5,6,7 φωνής σκηνής 10 (3.10.9.2)

3.10.9.3 Ήχοι 8, 9 φωνής σκηνής 10

Ο ήχος 8 είναι παρόμοιος με τον ήχο 4 με την ένταση του να ψηλώνει στα +14.80dB. Ο πρωταγωνιστής βλέπει το ξυπνητήρι και ανοιγοκλείνει τα μάτια σκεπτόμενος κάνει ένα μικρό μουγκρητό. Στον ήχο 9 ο πρωταγωνιστής βγάζει μια δυνατή κραυγή κάνοντας ένα άλμα στην προσπάθεια του να αρπάξει το ξυπνητήρι που είναι τοποθετημένο πάνω στη τηλεόραση. Η κίνηση του είναι αρκετά γρήγορη έτσι για να συγχρονιστεί ο ήχος κραυγής την κατάλληλη χρονική στιγμή, αλλάζω τα bpm του ήχου από 120 στα 90 με το rade να γίνετε από 1 στο 1,33. Τέλος η ένταση του ήχου είναι στα +3.80dB για να ισορροπηθεί η ένταση της κραυγής με τους υπόλοιπους ήχους φωνής.

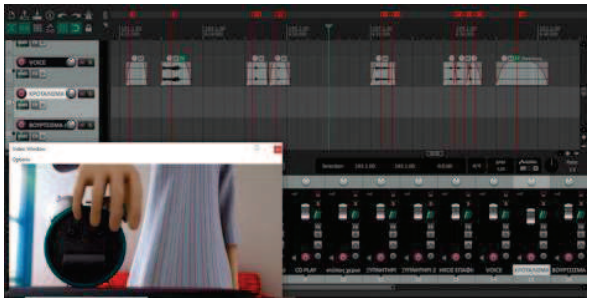


Εικόνα 95. Ήχοι 8, 9 φωνής σκηνής 10 (3.10.9.3)

3.10.9.4 Ήχοι 10-17 φωνής σκηνής 10

Οι ήχοι 10 μέχρι 17 έχουν όλοι την ίδια ένταση στα +4.80dB χωρίς καμία άλλη περεταίρω επεξεργασία εκτός από τον ήχο 12 που αλλάζω τα bpm του από 120 σε 95 και το rade του να γίνετε 1,26 για να γίνει ο ήχος πιο γρήγορος ανάλογα και με τη κίνηση του πρωταγωνιστή. Στον ήχο 10 ο πρωταγωνιστής σηκώνετε αφού σκόνταψε και κάνει ένα μικρό μουγκρητό ενώ στον ήχο 11 κλείνει το ξυπνητήρι κάνοντας ένα μικρό επιφώνημα τόλμης. Στη συνέχεια κάνει ένα βήμα ενώ το ξυπνητήρι αρχίζει να παίζει με το πρωταγωνιστή να επιστρέφει και να βγάζει ξανά κραυγή εκνευρισμένος εδώ είναι ο ήχος 12 καθώς και ο 13ος ήχος σε μίξη στο οποίο υπάρχει ένα

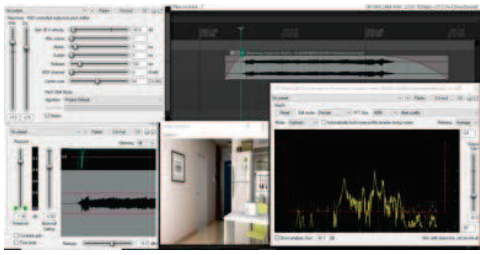
μουγκρητό αφού πείρε το ξυπνητήρι για να το απενεργοποιήσει εντελώς. Στους ήχους 14 και 15 σε μίξη ο πρωταγωνιστής αφού έβγαλε τη μπαταριά από το ξυπνητήρι τα χτυπάει στη τηλεόραση έχοντας δυο επιφωνήματα εκνευρισμού ενώ ο 16ος και 17ος ήχος και πάλι μουγκρητό ευχαρίστησης σαν να πέτυχε το στόχο του.



Εικόνα 96. Ήχοι 10 με 17 φωνής σκηνής 10 (3.10.9.4)

3.10.9.5 Ήχος 18 φωνής σκηνής 10

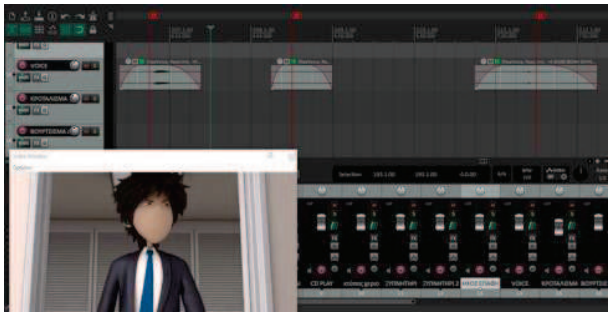
Στον 18ο ήχο εναπόκειται περεταίρω επεξεργασία αφού ο πρωταγωνιστής μπαίνει στο δωμάτιο του και βγάζει μια δυνατή κραυγή οργισμένος καθώς το ξυπνητήρι στο δωμάτιο του άρχισε να παίζει και αυτό. Η ένταση του ήχου είναι στα +6.80dB αλλάζοντας τις μετρησης εντασης των εφέ ReaLimit(cockos) και ReaVoice(cockos) προσθέτοντας ακόμη ένα ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) για να γίνει ο ήχος πιο μακρινός και βαθύς αλλά και πιο ηχομονωτικός σαν να απομονώνετε ο ήχος ακούγοντας τον μέσα σε ένα δωμάτιο, αφού ο πρωταγωνιστής βγάζει δυνατή κραυγή μέσα στο δωμάτιο και η λήψη του πλάνου είναι έξω από αυτό.



Εικόνα 97. Ήχος 18ος φωνής σκηνής 10 και επεξεργασία εφέ (3.10.9.5)

3.10.9.6 Ήχοι 19,20,21 φωνής σκηνής 10

Στους ήχους τρεις τελευταίους ήχους 19, 20, και 21 η ένταση και τα εφέ παραμένουν τα ίδια χωρίς κάποια περεταίρω επεξεργασία. Στον ήχο 19 ο πρωταγωνιστής ανοίγει τη πόρτα του δωματίου του κάνοντας ένα επιφώνημα αφού ακόμη είναι οργισμένος για το τι προέκυψε με το ξυπνητήρι. στον ήχο 20 βλέπει το ξυπνητήρι που είναι στο πάτωμα αφού το έχει σπάσει πάνω στο τοίχο και κάνει ένα μικρό μουγκρητό καθώς το βλέπει σαν εχθρό του. Στη συνέχεια γυρίζει το κεφάλι για να φύγει με ένα επιφώνημα ευχαρίστησης ότι νίκησε το ξυπνητήρι απενεργοποιώντας το εντελώς.



Εικόνα 98. Ήχοι 19, 20, 21 φωνής σκηνής 10 (3.10.9.6)

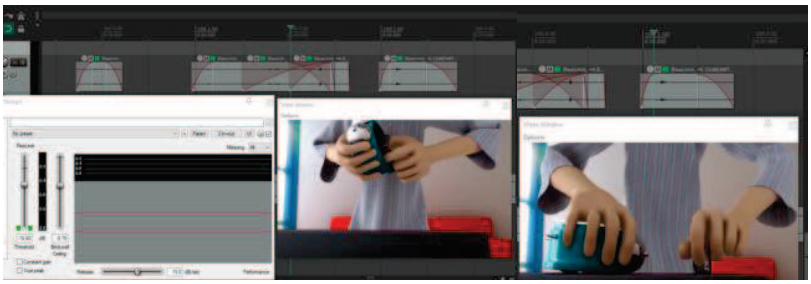
3.10.10 Ήχοι αντικείμενων για τη σκηνή 10

Ο πρωταγωνιστής θέλοντας να κλείσει το ξυπνητήρι που είναι τοποθετημένο πάνω στη τηλεόραση, κάνει ένα άλμα στο οποίο σκόνταψε με την προσπάθεια του να είναι μάταια. Στα επόμενα δευτερόλεπτα σηκώνετε και χτυπώντας το χέρι του στο ξυπνητήρι σταματάει να παίζει. καθώς κάνει ένα βήμα για να φύγει το ξυπνητήρι αρχίζει να παίζει πάλι και εκνευρισμένος επιστρέφει πίσω παίρνοντας το ξυπνητήρι για να το απενεργοποίηση βγάζοντας τη μπαταριά του και χτυπώντας στη συνέχεια το ξυπνητήρι και τη μπαταριά στη τηλεόραση. Εδώ χρειάστηκα ένα ήχο στον οποίο θα έδινε έμφαση αρχικά για το χτύπημα χεριού του πρωταγωνιστή στο ξυπνητήρι, ενώ ακόμη ένα ήχο όταν ο πρωταγωνιστής βγάζει τη μπαταριά του ξυπνητηριού από το καπάκι. Τέλος το κτύπημα του ξυπνητηριού και της μπαταρίας στη τηλεόραση. Για τις ηχητικές χροιές αυτόν των αντικειμένων έγινε ηχογράφηση σε σαλόνι ενός σπιτιού με κλειστά παράθυρα για να αποφευχθεί οποιοσδήποτε περεταίρω ήχος που δεν χεριάζετε. Οι χαρακτηριστική ήχοι που ηχογραφήθηκαν έγιναν βγάζοντας τις μπαταρίες από το καπάκι ενός τηλεχειριστήριου παίρνοντας το χαρακτηριστικό ήχο του καπακιού από το τηλεχειριστήριο και τον ήχο της μπαταρίας χτυπώντας τη πάνω σε ένα τραπεζάκι τύπου ξύλινο για να δοθεί έμφαση όπως και στο πλάνο της σκηνής 10. Σε άλλο ήχο foley έγινε παίρνοντας ένα βαζάκι κεριού γυάλινο χτυπώντας το και αυτό στο τραπεζάκι για να δοθεί έμφαση στον χτύπημα ξυπνητηριού πάνω στη τηλεόραση.

3.10.10.1 Ήχος καπακιού τηλεχειριστήριου και μπαταρίας

Τοποθετώ την ηχογράφηση στη ταινία κόβοντας 5 ήχους. Αρχικά όταν ο πρωταγωνιστής παίρνει με δύναμη το ξυπνητήρι, τοποθετώ τον ήχο από το τηλεχειριστήριο καθώς ηχογραφήθηκε όπως και στο πλάνο παίρνοντας το με δύναμη για να διαφανή η ηχητική χροιά του πλαστικού μέρους. στη συνέχεια τοποθετώ 3 ήχους σε μίξη. Οι πρώτη δυο ήχοι είναι ο χαρακτηριστικός ήχος του καπακιού στη προσπάθεια να βγάλω τις μπαταρίες από το τηλεχειριστήριο όπως ακριβώς και στο πλάνο της σκηνής 10 με το πρωταγωνιστή να προσπαθεί να βγάλει τη μπαταρία από το ξυπνητήρι. Στον τρίτο ήχο είναι ο χαρακτηριστικός ήχος όταν η μπαταριά βγαίνει από το καπάκι με την ηχητική χροιά του ελατήριου που ήταν τοποθετημένη η μπαταρία μέσα. Ο τελευταίος ήχος είναι το χτύπημα της μπαταρίας πάνω στο τραπεζάκι όπου ο πρωταγωνιστής χτυπάει πάνω στη τηλεόραση. Για όλους τους ήχους οι εντάσεις τους είναι στα +4.80dB εκτός από το τελευταίο που

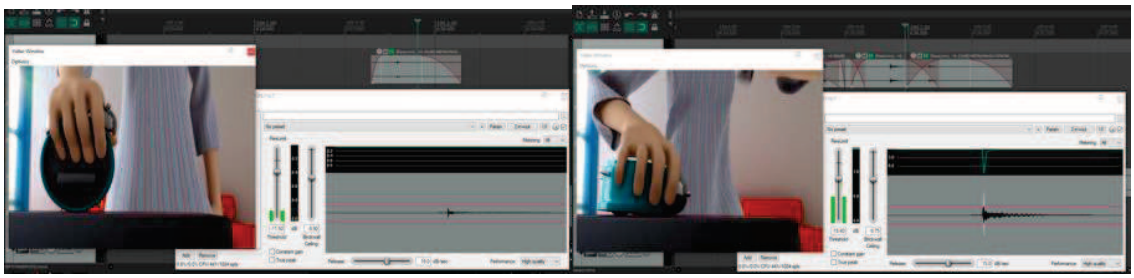
είναι το χτύπημα της μπαταρίας στη τηλεόραση στα +5.22dB προσθέτοντας επίσης εφέ ReaLimit(Cockos) για να κρατήσω τη ποιότητα των ήχων αλλά και για να ισορροπηθεί η ένταση τους.



Εικόνα 99. Στιγμιότυπα ήχων καπακιού τηλεχειριστήριου και μπαταρίας για το ξυπνητήρι (3.10.10.1)

3.10.10.2 Ήχος foley βαζάκι κεριού γυάλινο για το χτύπημα ξυπνητηριού στη τηλεόραση

Εδώ κόβω μόνο δυο ήχους για το πλάνο της σκηνής 10. Στο πρώτο σημείο όταν ο πρωταγωνιστής σηκώνετε από το πάτωμα και χτυπάει το χέρι του στο ξυπνητήρι με σκοπό να το κλείσει όπου ηχογραφήθηκε το χτύπημα χεριού μου όπως και στο πλάνο σε ένα βαζάκι κεριού που ήταν τοποθετημένο πάνω στο τραπέζι. Στη συνέχεια προσθέτω τον ήχο χτυπήματος όταν ο πρωταγωνιστής βγάζει τη μπαταρία και χτυπάει το ξυπνητήρι αρχικά στη τηλεόραση όπου και εδώ πήρα ένα βαζάκι κεριού χτυπώντας το πάνω σε ένα ξύλινο τραπεζάκι. Στο δεύτερο σημείο χτυπήματος τοποθετείτε ανάμεσα και σε μίξη με τους ήχους καπακιού τηλεχειριστήριου και μπαταρίας. Και στους δυο ήχους ρυθμίζω τις εντάσεις τους με βάση και τους υπόλοιπους ήχους της ταινίας προσθέτοντας επίσης ένα εφέ ReaLimit(Cockos) όπως και στους ήχους (3.10.10.1).



Εικόνα 100. Στιγμιότυπα ήχου foley βαζάκι κεριού γυάλινο για το χτύπημα ξυπνητηριού στη τηλεόραση (3.10.10.2)



Φωτογραφία 32. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχων αντικείμενων (3.10.10)

3.10.11 Ήχος πόρτας σκηνής 10

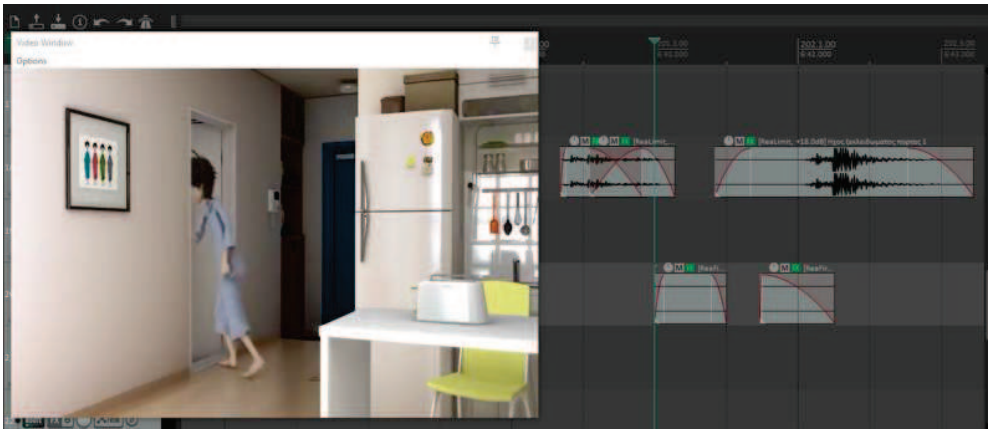
Ο πρωταγωνιστής μεταφέρετε στο δωμάτιο ανοιγοκλείνοντας τη πόρτα ενώ στη συνέχεια ανοιγοκλείνει τη πόρτα και πάλι για να πετάξει το ξυπνητήρι πάνω στο τοίχο. Στα επόμενα δευτερόλεπτα και αφού έχει ετοιμαστεί για να φύγει από το σπίτι ανοίγει τη πόρτα του δωματίου του για να βγει έξω. Καθώς βγαίνει, βλέπει το ξυπνητήρι με ευχαρίστηση προχώρα βάζοντας τα παπούτσια του για να φύγει από το σπίτι όπου ανοιγοκλείνει τη κύρια πόρτα του σπιτιού του. Για τους ήχους πόρτας στη σκηνή 10 χρησιμοποιώ τους ήχους της σκηνής 8 “ξεκλείδωμα πόρτας” (3.8.2.2) αλλά και την ηχητική χροιά τριξίματος και σφυρίγματος (3.8.9) (3.8.9.1).

3.10.11.1 Επεξεργασία ήχων πόρτας σκηνής 10

Αρχικά τοποθετώ σε 4 φάσεις στη σκηνή 10, ήχους ξεκλειδώματος πόρτας από τη σκηνή 8 (3.8.2.2) και ηχητικής χροιάς τριξίματος επίσης από τη σκηνή 8 (3.8.9) (3.8.9.1) κρατώντας το εφέ σε κάθε ήχο τα ίδια για να διατηρηθεί η ποιότητα και η ηχητική κάλυψη σε σχέση με τους υπόλοιπου. Η διαφορά είναι μόνο στην ένταση του κάθε ήχου αλλά και στα bpm του ανάλογα με τις απαιτήσεις του κάθε πλάνου στη σκηνή 10.

1η φάση πόρτας σκηνής 10

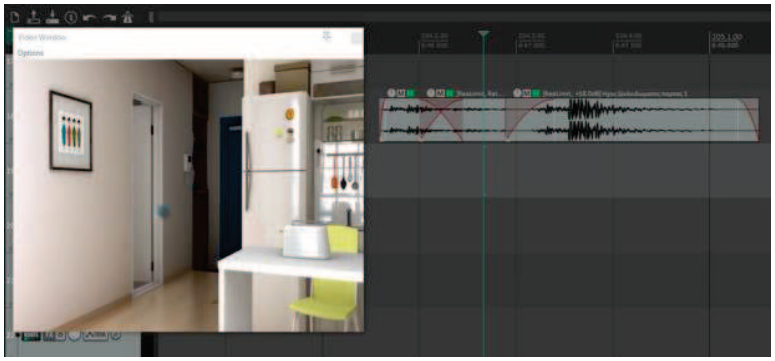
Στη πρώτη φάση τοποθετώ τους πρώτους δύο ήχους (+22dB) ξεκλειδώματος σε μίξη όπου ο πρωταγωνιστής ξεκλειδώνει τη πόρτα του για να περάσει στο δωμάτιο του ενώ στη συνέχεια ο τρίτος ήχος (+18dB) τοποθετείτε αφού ο πρωταγωνιστής κλείνει τη πόρτα δυνατά. Αφού ανοιγοκλείνει τη πόρτα τοποθετώ και δυο ήχους ηχητικής χροιάς τριξίματος της πόρτας (-12dB) με τον δεύτερο ήχο να αλλάζω τα bpm του από 120 στα 130 αφού ο πρωταγωνιστής κλείνει γρήγορα τη πόρτα όπου ο ήχος αυτός είναι το χτύπημα της πόρτας όταν κλείνει.



Εικόνα 101. Στιγμιότυπο ήχων 1ης φάσης ξεκλειδώματος και ηχητικής χροιάς τριξίματος πόρτας σκηνής 10

2η φάση πόρτας σκηνής 10

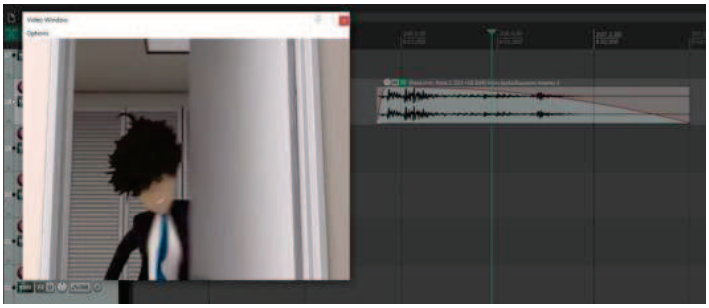
Στη δεύτερη φάση τοποθετώ 3 ήχους με τους πρώτους δυο ήχους (+22dB) να ξεκλειδώνει και να ανοίγει τη πόρτα ο πρωταγωνιστής για να πετάξει το ξυπνητήρι στο τοίχο. Αυτό γίνετε πολύ γρήγορα έτσι αλλάζω τα bpm τους από 120 στα 90 με το rade να γίνετε από 1 στο 1,33. Ο τρίτος ήχος (+18dB) είναι το χτύπημα της πόρτας όταν κλείνει και μπαίνει σε μίξη με τους άλλους δυο αφού ο πρωταγωνιστής ανοιγοκλείνει γρήγορα τη πόρτα.



Εικόνα 102. Στιγμιότυπο ήχων 2ης φάσης ξεκλειδώματος πόρτας σκηνής 10

3η φάση πόρτας σκηνής 10

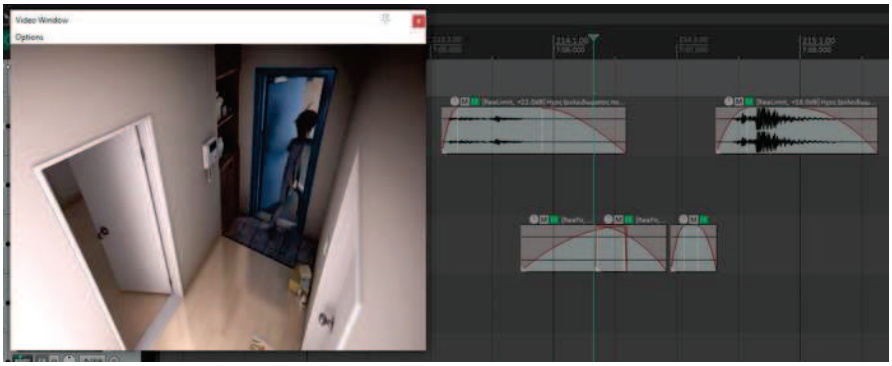
Στη τρίτη φάση ο πρωταγωνιστής ανοίγοντας τη πόρτα βγαίνει από το δωμάτιο του. Εδώ χρησιμοποιώ μόνο ένα ήχο (+28dB) ξεκλειδώματος πόρτας. Και εδώ γίνετε πολύ γρήγορα αλλάζοντας τα bpm του από 120 στα 90 με το rade να γίνετε από 1 στο 1,33.



Εικόνα 103. Στιγμιότυπο 3ης φάσης ξεκλειδώματος πόρτας σκηνής 10

4η φάση πόρτας σκηνής 10

Στη 4η φάση ο πρωταγωνιστής αφού φοράει τα παπούτσια του ανοίγει τη κύρια πόρτα του σπιτιού του για να αποχώριση. Τοποθετώ αρχικά ένα ήχο (+22dB) ξεκλειδώματος όπου ο πρωταγωνιστής ξεκλειδώνει τη πόρτα του για να φύγει από το σπίτι, ενώ και 3 ήχους (-22dB) ηχητικής χροιάς τριξίματος της πόρτας σε μίξη, όπου στον τρίτο ήχο αλλάζω τα bpm από 120 στα 90 ενώ το rade γίνετε από 1 στα 1,33 για να γίνει ο ήχος πιο γρήγορος στη περίπτωση που κλείνει ο πρωταγωνιστής τη πόρτα. Τέλος προσθέτω άλλο ένα ήχο (+18dB) πόρτας όταν κλείνει αφού ο πρωταγωνιστής αποχωρώντας από το σπίτι κλείνει τη πόρτα.



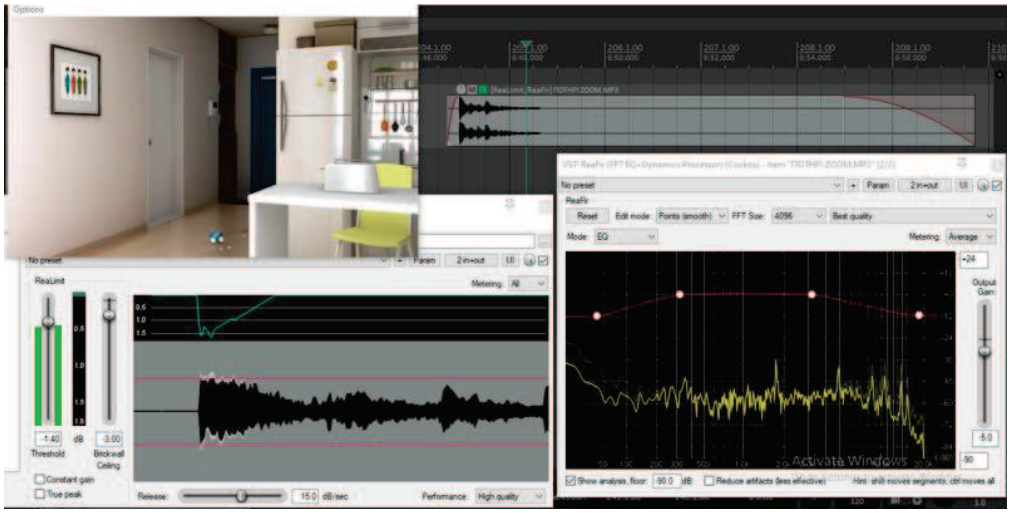
Εικόνα 104. Στιγμιότυπο 4ης φάσης ξεκλειδώματος και ηχητικής χροιάς τριξίματος πόρτας σκηνής 10

3.10.12 Ήχος θραύσης του ξυπνητηριού (foley ποτήρι)

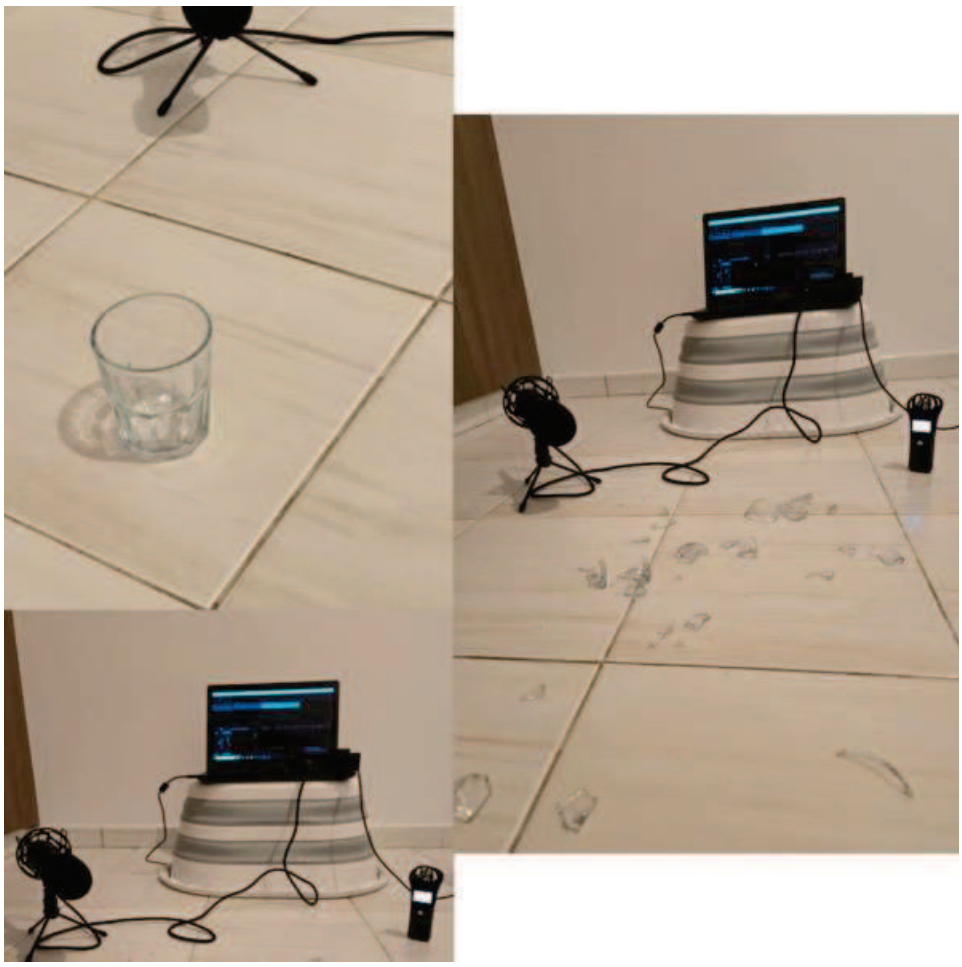
Ο πρωταγωνιστής στη σκηνή 10 καθώς βρίσκετε στο δωμάτιο του για να ετοιμαστεί, το ξυπνητήρι παίζει μέσα στο δωμάτιο του. Οργισμένος ανοίγει τη πόρτα και το πετάει στο τοίχο έτσι ώστε να το καταστρέψει. Αφού το πέταξε στο τοίχο το ξυπνητήρι καταστράφηκε με αποτέλεσμα να σπάσει και το γυαλί του να γίνει θρύψαλα. Για τον ήχο θραύσης του ξυπνητηριού χρησιμοποιήθηκε ένα ποτήρι γυάλινο αφού δεν ήταν εφικτό να έχω στην κατοχή μου ένα επιτραπέζιο ξυπνητήρι. Για την εκτέλεση της ηχογράφησης τοποθέτησα το μικρόφωνο MPM - 1000 της Marantz professional στη μια πλευρά ενώ στην άλλη ένα H1n Handy recorder της Zoom corporation. Η ηχογράφηση έγινε σε κλειστό χώρο δωματίου ενός σπιτιού κλείνοντας πόρτες και παράθυρα έτσι ώστε ο ήχος να είναι καθαρός και πιο ηχομονωτικός. Αν και δύσκολο ο στόχος επιτεύχθηκε από τη πρώτη προσπάθεια, παίρνοντας το γυάλινο ποτήρι και ρίχνοντας στη μέση τον δύο μέσον ηχογράφησης, μικροφώνου και recording. Ο σκοπός ήταν να σπάσει το ποτήρι και να παρθεί ο ήχος κτυπήματος του ποτηριού στο μαρμάρινο πάτωμα αλλά και των θρύψαλων του έτσι ώστε να γίνει ο ήχος στη ταινία πιο ρεαλιστικός. Ο λόγος που έγινε η ηχογράφηση με δύο μέσα είναι για να έχω την πιο σωστή επιλογή ποιότητας ήχου στη θραύση του ποτηριού. Ο ήχος που επέλεξα λοιπόν ήταν από το recording καθώς τα ενσωματωμένα του μικρόφωνα τύπου X/Y με στερεοφωνικό ήχο, ενσωματωμένο προενισχυτή και μετατροπέα A/D καταγράφηκε ένας πιο φυσικός ήχος με μεγαλύτερη λεπτομέρεια χωρίς παραμορφώσεις, σε αντίθεση με το μικρόφωνο στο οποίο απαιτεί εξωτερική προενίσχυση μέσο κάρτας ήχου στο οποίο παρόλο που κατέγραψε ένα καλό ήχο, στη συγκεκριμένη περίπτωση δεν κατέγραψε τόσο τον επιθυμητό ήχο σε σχέση με το recording καθώς ο ήχος είχε ένα βαθύτερο χαρακτήρα ο οποίος αλλοίωσε ελαφρώς κάποιες φυσικές ηχητικές αποχρώσεις στις λεπτομέρειες των θρύψαλων. Έτσι ο ήχος από το H1n Handy recorder κρίθηκε καταλληλότερος για το πλάνο θραύσης ξυπνητηριού στο τοίχο για τη σκηνή 10 καθώς απέδωσε πιο φυσικά με ρεαλισμό τη θραύση του ποτηριού αλλά και με ευκρίνεια και ένταση στις λεπτομέρειες.

3.10.12.1 Επεξεργασία ήχου θραύσης ποτηριού για τον ήχο της ταινίας θραύσης του ξυπνητηριού

Προσθέτω την ηχογράφηση από το H1n Handy Recorder στη ταινία τοποθετώντας τον ήχο την κατάλληλη χρονική στιγμή στη ταινία. Η ένταση του παραμένει κανονικά στα 0.00dB προσθέτοντας δύο εφέ ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) για να γίνει ο ήχος πιο μακρινός και βαθύς ανάλογα με το πλάνο χωρίς να αλλοιωθεί και να παραμορφωθεί καθώς ο ήχος είναι ιδιαίτερα φυσικός και αυθεντικός. Επίσης προσθέτω εφέ ReaLimit(Coskos) για να ελέγξω την ένταση του μέσο του εφέ έτσι ώστε να ισορροπήσει ακουστικά με τις εντάσεις των υπόλοιπων ήχων χωρίς να αλλοιωθεί αλλά να κρατήσω τη ποιότητα του και να παραμείνει καθαρός. Να τονίσω επίσης πως μέσα στον ήχο αφού σπάσει το ποτήρι, υπάρχει ένας επαναλαμβανόμενος ήχος από τα θρύψαλα του γυαλιού καθώς είναι στο πάτωμα, συνεχίζει να αλληλεπιδρά με το πάτωμα δίνοντας την αίσθηση του σπασμένου γυαλιού, κρατώντας αυτή τη λεπτομέρεια στον ήχο μέσα στη ταινία δίνοντας μια ρεαλιστική κάλυψη, σβήνοντας τον σιγά σιγά με fade out έτσι ώστε να δοθεί έμφαση ότι σταματάει ο ήχος του θρύψαλου να κινητέ στο πάτωμα.



Εικόνα 105. Στιγμιότυπο ήχου θραύσης ξυπνητηριού (foley ποτήρι) (3.10.12) και επεξεργασία εφέ (3.10.12.1)



Φωτογραφία 33. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου foley θραύσης ποτηριού για τον ήχο θραύσης ξυπνητηριού (3.10.12)

3.11 Σκηνή 11 (7:12 - 7:56)

Στη σκηνή 11 ο πρωταγωνιστής βρίσκετε σε ένα ασανσέρ κουρασμένος και εξαντλημένος από τη προηγούμενη δύσκολη περιπέτεια στο σπίτι του. Καθώς βρίσκετε στο ασανσέρ υπάρχει μια ηρεμία στην ατμόσφαιρα του ασανσέρ με μία ήρεμη και χαλαρή μουσική να βγαίνει από τα μεγάφωνα του. Καθώς περιμένει το ασανσέρ να κατέβει, για να συνεχίσει το προορισμό του, η μουσική σταματάει και αρχίζει να ταρακουνιέται αλλά και να κατεβαίνει απότομα βγάζοντας μια αίσθηση πανικού στον πρωταγωνιστή αφού η βλάβη του ασανσέρ φαίνεται να είναι μεγάλη. Ο πρωταγωνιστής τρομάζει και αποπροσανατολίζετε προσπαθώντας να καταλάβει τι γίνετε και τι μπορεί να κάνει. Στη συνέχεια επανέρχεται η σωστή λειτουργία του με τη ροή του να βρίσκετε πλέον κανονική και τη μουσική να αρχίζει να παίζει και πάλι. Ο πρωταγωνιστής βλέπει τον εαυτό του στο καθρέφτη του ασανσέρ και μένει έκπληκτος καθώς νιώθει ότι κάτι συμβαίνει αφού η μέρα του συνεχίζει να είναι δύσκολη.

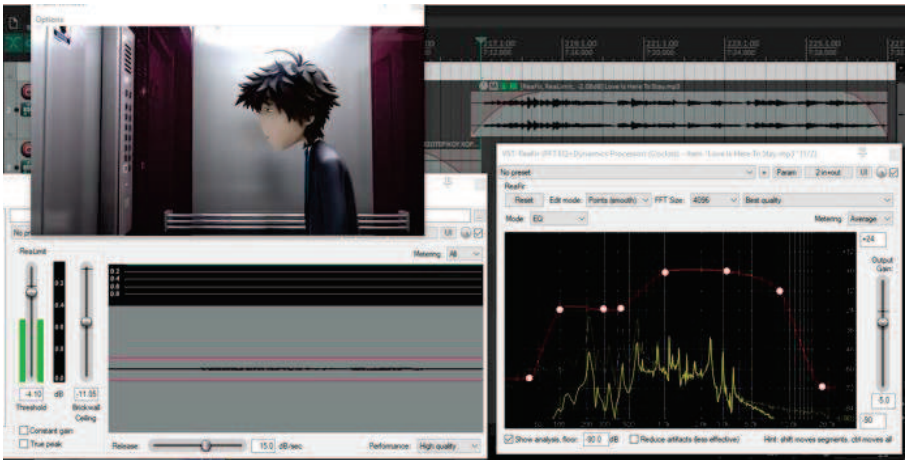
3.11.1 Μουσική επένδυση σκηνής 11

Στη σκηνή 11 χρησιμοποιήθηκε μουσική επένδυση σε δύο φάσης στην οποία η πρώτη φάση είναι μια χαλαρή μουσική στην αρχή της σκηνής όταν ο πρωταγωνιστής βρίσκετε στο ασανσέρ και περιμένει να κατέβει δίνοντας έμφαση ότι παίζει από τα μεγάφωνα του ασανσέρ. Η μουσική είναι το “Love Is Here To Stay” της Gershwin George & Gershwin Ira σε ερμηνεία Marian McPartland και ανακτήθηκε από το Youtube (Marian McPartland – Topic μέσο της Universal Music Group). Στη δεύτερη φάση η μουσική μπαίνει στο τέλος όταν το ασανσέρ επανέρχεται στη σωστή λειτουργία αφού προέκυψαν κάποιες επιπλοκές. Για τη μουσική στη δεύτερη φάση επιλέχθηκε η μουσική “Το Τραγούδι Του Χουζούρι” του Ferne J. & Τσαπάρας Πάνος που ανακτήθηκε από το YouTube (Ελληνικά Παιδικά Τραγούδια) για μια κωμική άποψη της ταινίας με το τραγούδι να μιλάει για πρωινό ξύπνημα αλλά και για ξυπνητήρια, δίνοντας έμφαση στην περιπέτεια του πρωταγωνιστή και τι προηγηθηκε στο σπίτι του αφού προσπαθούσε να κοιμηθεί και δεν τον αφήναν τα ξυπνητήρια. Οι μουσικές αφού επιλέχθηκαν, τοποθετήθηκαν στη συνέχεια στο βίντεο της ταινίας τη κατάλληλη χρονική στιγμή και στα δευτερόλεπτα που χρειάζονται μέσα στο πλάνο. (Στις σελίδες 146-148 παρουσιάζονται τα μουσικά κομμάτια ανά σειρά που ακούστηκαν στην ταινία).

3.11.1.1 1η φάση μουσικής σκηνής 11 “Love Is Here To Stay.”

Στη πρώτη φάση η μουσική είναι στην αρχή της σκηνής όταν ο πρωταγωνιστής περιμένει το ασανσέρ να κατέβει. Η μουσική είναι χαλαρή και παίζει από τα μεγάφωνα του ασανσέρ. Τοποθετώ τη μουσική τη κατάλληλη χρονική στιγμή κατεβάζοντας την ένταση της στα -2.08dB με fade in/out για να μην αρχίζει απότομα αλλά και για να σβήσει ομαλά στο τέλος της. Επίσης προσθέτω εφέ ReaFir(FF EQ+Dynamics processor)(cockos) για να κάνω τον ήχο πιο βαθύ και απομακρυσμένο χωρίς να είναι καθαρός αλλοιώνοντας τον ελάχιστο με σκοπό να δοθεί η αίσθηση ότι προέρχεται μέσα από τα ηχοσυστήματα και το περιβάλλον του ασανσέρ. Επίσης προσθέτω εφέ

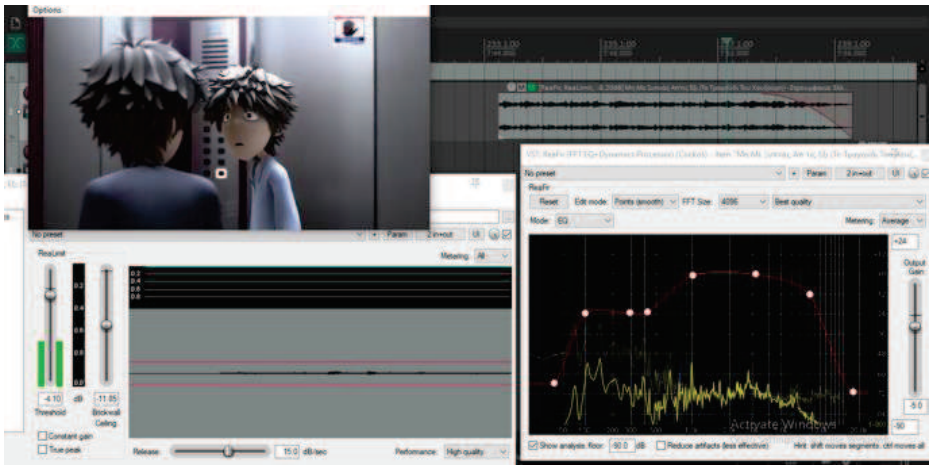
ReaLimit(Cockos) για να κρατήσω την ποιότητα του ήχου ρυθμίζοντας την επιτρεπόμενη ένταση του.



Εικόνα 106. Στιγμιότυπο 1ης φάσης μουσικής σκηνής 11 και επεξεργασία εφέ (3.11.1.1)

3.11.1.2 2η φάση μουσικής σκηνής 11 “Το Τραγούδι Του Χουζούρι”

Στη δεύτερη φάση τοποθετώ τη μουσική στο τέλος όταν το ασανσέρ επανέρχεται στη σωστή λειτουργία αφού προέκυψαν κάποιες επιπλοκές με το πρωταγωνιστή να μένει έκπληκτος. Η ένταση του ήχου είναι στο -8.20dB λόγο του ότι το τραγούδι είναι δυνατό σε ένταση προσθέτοντας τα ίδια εφέ όπως και στη 1η φάση (3.11.1.1) με την επεξεργασία τους επίσης να είναι ίδια τονίζοντας ξανά την αίσθηση της μουσικής από τα ηχοσυστήματα του ασανσέρ αλλά και το περιβάλλον του. Τέλος ο ήχος ξεκινά απότομα γι’ αυτό δεν βάζω fade in αλλά μόνο fade out για να σβήσει ο ήχος ομαλά καθώς αλλάζει η σκηνή.



Εικόνα 107. Στιγμιότυπο 2ης φάσης μουσικής σκηνής 11 και επεξεργασία εφέ (3.11.1.2)

3.11.2 Ήχος του ασανσέρ (foley πλυντήριο ρούχων)

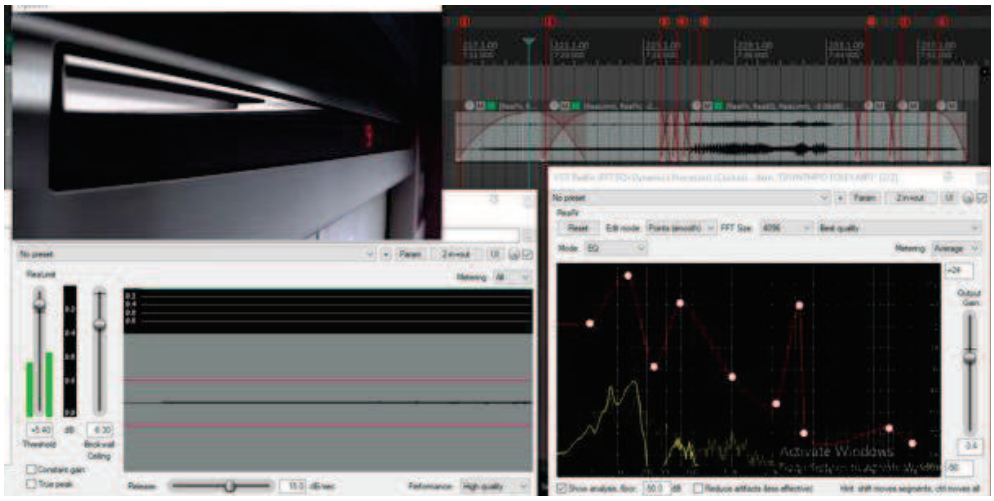
Η σκηνή 11 βρίσκει τον πρωταγωνιστή μέσα σε ένα ασανσέρ. Αρχικά όλα είναι χαλαρά με το ασανσέρ να κατεβαίνει σταδιακά στους πιο κάτω ορόφους, ενώ στα επόμενα δευτερόλεπτα χάνετε η λειτουργία του και παθαίνει βλάβη με αποτέλεσμα να κατεβαίνει απότομα παράγοντας ένα ήχο δυνατού θορύβου αλλά και βουητού. Στη συνέχεια επανέρχεται στη σωστή λειτουργία του με τη σωστή ροή του ασανσέρ να κινείτε κανονικά με χαμηλούς θορύβους. Για τον ήχο του ασανσέρ στη σκηνή 11 δεν ήταν εφικτό να ηχογραφηθεί η μηχανική κίνηση αλλά και ο ήχος βουητού του ασανσέρ. Έτσι ακούγοντας ένα ήχο πλυντηρίου ρούχων ενός σπιτιού σε λειτουργία, αντιλήφθηκα ότι ο ήχος βουητού του πλυντηρίου και ο ηχητικός δυνατός θόρυβος που βγάζει είναι πολύ κοντά ακουστικά στην αναζήτηση μου για τον ήχο του ασανσέρ. Παίρνοντας λοιπόν ένα H1n Handy recorder της Zoom corporation το τοποθέτησα στο πλυντήριο έτσι ώστε να ηχογραφηθεί ο ήχος λειτουργίας του πλυντηρίου διατυπώνοντας ένα ήχο foley για τον ήχο ασανσέρ στη σκηνή 11 της ταινίας. Κατά τη λειτουργία του πλυντηρίου μέσα από την ηχογράφηση πείρα τον ήχο βουητού καθώς γυρίζει αργά δίνοντας έμφαση στην χαλαρή μηχανική κίνηση του ασανσέρ τη στιγμή που κατεβαίνει τους ορόφους. Επίσης στη συνέχεια, το πλυντήριο ρούχων αυξάνει την ταχύτητα του δημιουργώντας ένα ήχο με περισσότερη ένταση αλλά και βουητού δίνοντας έμφαση στη μηχανική κίνηση του ασανσέρ όπου παθαίνει βλάβη και κινείτε γρήγορα εκπέμποντας ένα έντονο ήχο βουητού. Τέλος το πλυντήριο μετά την αύξηση της ταχύτητας του επιστρέφει στους αργούς ρυθμούς χαμηλότερης ταχύτητας δίνοντας την αίσθηση στο ασανσέρ ότι επιστρέφει στο χαλαρό αρχικό του ρυθμό, αφού η βλάβη αποκαταστάθηκε και επέστρεψε στην αρχική του χαλαρή λειτουργία. Ο ήχος του πλυντηρίου δίνει μια μικρή αναπαράσταση της λειτουργίας του ασανσέρ μέσα στη ταινία ενισχύοντας έτσι και την ατμόσφαιρα κλειστού χώρου του ασανσέρ. Αφού η ηχογράφηση εκτελέστηκε με την πρώτη ηχητική κάλυψή, στη συνέχεια ακολούθησε η επεξεργασία του ήχου με plugins έτσι ώστε να διαφοροποιηθεί από τον πρωτότυπο για να γίνει πιο ρεαλιστικός και να υπάρχει μια πιο καλή ακουστικά ομοιότητα με τον ήχο του ασανσέρ.

3.11.2.1 Επεξεργασία ήχου πλυντηρίου ρούχων για τον ήχο της ταινίας του ασανσέρ

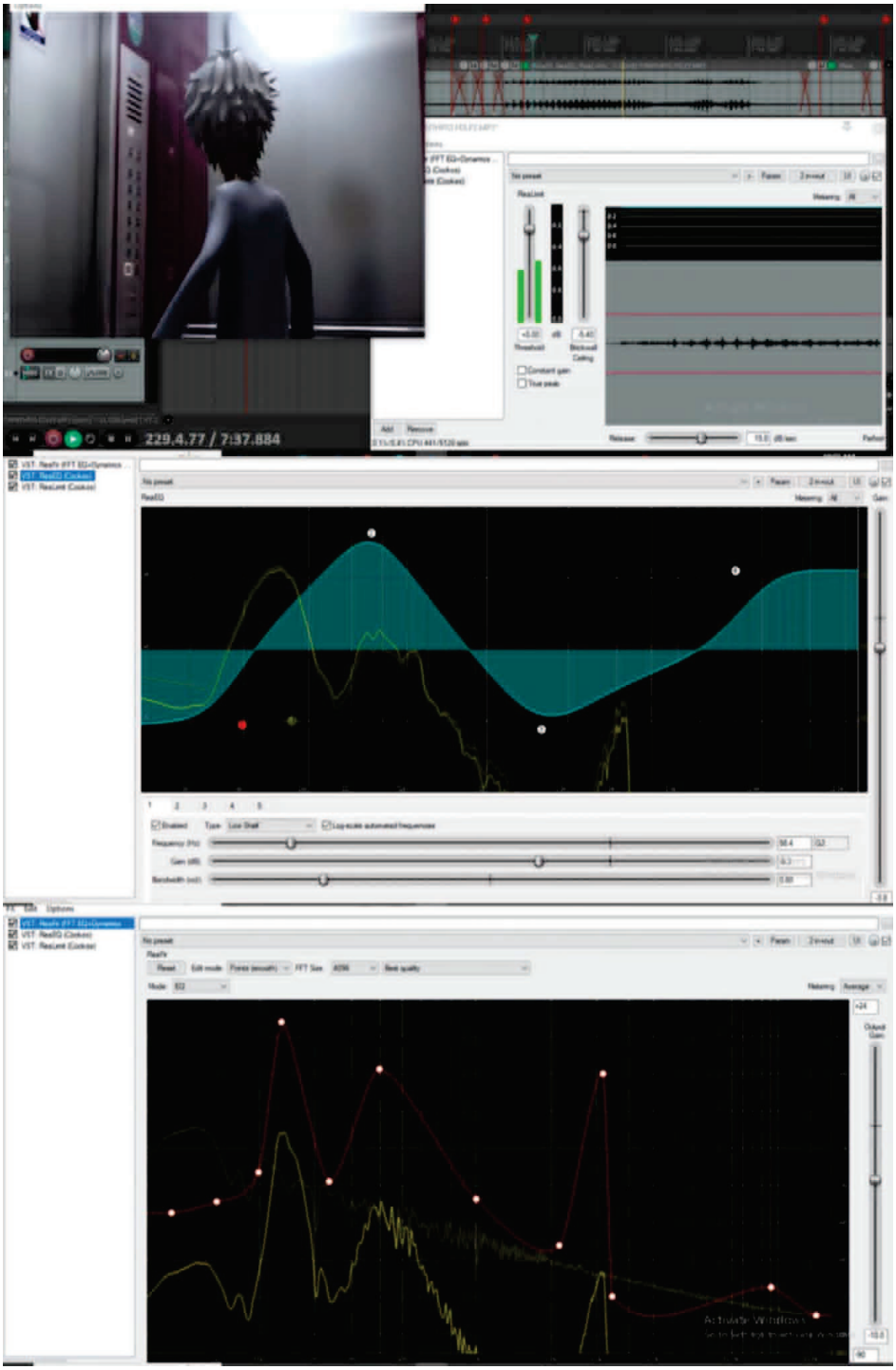
Για την επεξεργασία του ήχου, αρχικά τον προσθέτω στην ταινία ανεβάζοντας την ένταση στο κανάλι του στα +11.2dB δίνοντας του καθαρή παρουσία. Στη συνέχεια κόβω 8 ήχους κάνοντας τους μίξη. Οι πρώτοι 2 ήχοι είναι η χαλαρή μηχανική κίνηση του ασανσέρ τη στιγμή που κατεβαίνει τους ορόφους. Ο 3ος και 4ος είναι ήχοι στου όποιους αρχίζουν να δημιουργούν μια ηχητική ένταση βουητού δίνοντας την αίσθηση ότι κάτι πάει λάθος στη λειτουργία του ασανσέρ, με τον 5ο ήχο να αυξάνει ακόμη περισσότερο την ένταση του εκπέμποντας ένα πιο ισχυρό ήχο βουητού δίνοντας έμφαση στην βλάβη του ασανσέρ. Στους τελευταίους ήχους 6, 7 και 8 ο ήχος του ασανσέρ επιστρέφει στην αρχική του ροή χαμηλώνοντας τους ρυθμούς ταχύτητας του με την ένταση μηχανικής κίνησης του ασανσέρ να βρίσκετε και πάλι σε μια πιο χαλαρή λειτουργία. Τελειώνοντας τους ήχους προσθέτω fade out στον 8ο και τελευταίο ήχο για να σβήσει ο ήχος του ασανσέρ και να αλλάξει η σκηνή. Στη συνέχεια προχωράω στη προσθήκη των εφέ έτσι ώστε να διαφοροποιηθεί από τον πρωτότυπο για να γίνει πιο ρεαλιστικός και να υπάρχει μια πιο καλή

ακουστικά ομοιότητα με τον ήχο του ασανσέρ. Προσθέτω σε όλους τους ήχους ReaLimit(Cockos) για να διατηρηθεί η ποιότητα τους ελέγχοντας κατάλληλα την ένταση δίχως να παραμορφωθεί ο ήχος. Επίσης ReaFir(FFT EQ+Dynamics Prossesor) (Cockos) για την επεξεργασία ηχητικού φάσματος στις υψηλές και χαμηλές συχνότητες, για τον ηχητικό σχεδιασμό ελάχιστης αλλοίωσης και παραμόρφωσης του ήχου στις ψηλές και χαμηλές συχνότητες έτσι ώστε να δοθεί έμφαση σε ένα πιο εξακριβωμένο ηχητικό χαρακτήρα, τι μείωση ανεπιθύμητων θορύβων, τι μείωση μέσο επεξεργασία στο εφέ κάποιον υψηλών συχνοτήτων από συγκεκριμένες λεπτομέρειες ηχητικής χροιάς του ήχου και τέλος τη μείωση υψηλής έντασης συχνοτήτων του βουητού αφού ήταν πιο έντονο με αποτέλεσμα να δημιουργείτο ένα μπάσο υψηλό σε ένταση. Η ένταση σε όλους τους ήχους είναι στο -2.20dB.

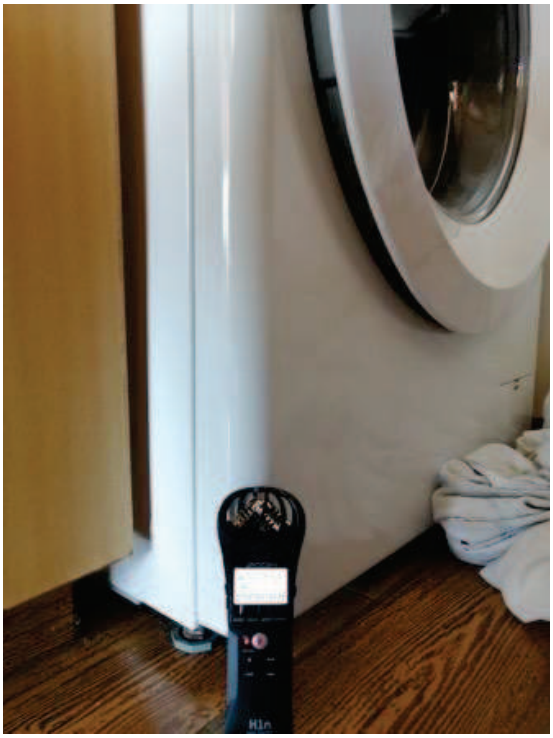
Να τονίσω ότι στον 5^{ο} ήχο και μόνο, η επεξεργασία του στα εφέ είναι διαφορετική για το λόγο ότι είναι το πιο κύριο κομμάτι ήχου του ασανσέρ αφού η ένταση του είναι πιο έντονη ενισχύοντας ακόμα περισσότερο τις επεξεργασίες plugins διαφοροποιώντας τον και προσθέτοντας ακόμα ένα εφέ ReaEQ(Cockos) ενισχύοντας ένα πιο ισχυρό και καθαρό ηχητικό αποτέλεσμα του 5^{ου} ήχου κρατώντας μια ισορροπία στο εύρος δυναμικότητας των συχνοτήτων του. Η ένταση του είναι στα -3.08dB.



Εικόνα 108. Στιγμιότυπο ήχων ασανσέρ (foley πλυντήριο ρούχων) και επεξεργασία εφέ (3.11.2.1)



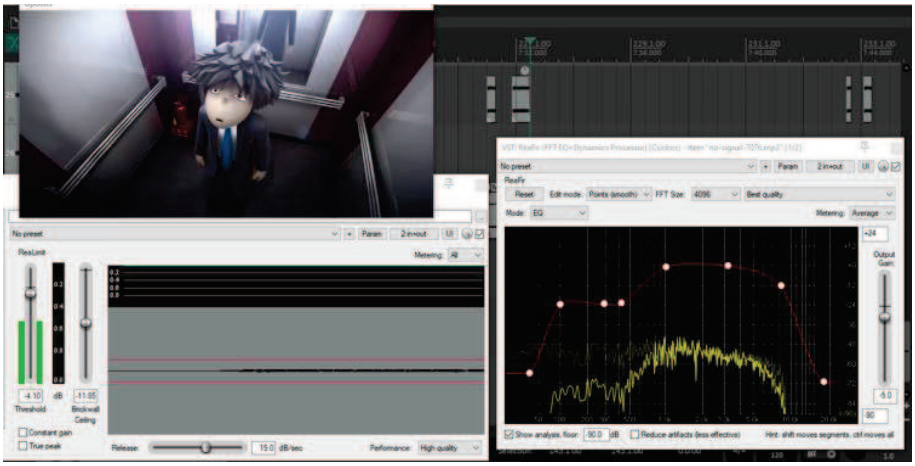
Εικόνα 109. Στιγμιότυπο επεξεργασίας εφέ 5ου ήχου ασανσέρ (foley πλυντήριο ρούχων) (3.11.2.1)



Φωτογραφία 34. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχου foley πλυντήριο ρούχων για το ασανσέρ (3.11.2)

3.11.3 Ήχος δυσλειτουργίας μεγαφώνων του ασανσέρ με στιγμιαία παράσιτα

Ο πρωταγωνιστής βρίσκετε στο ασανσέρ όπου κατεβαίνει ομαλά. Μέσα στο ασανσέρ υπάρχουν τα υποσυστήματα του στα οποία εκπέμπουν μια χαλαρή μουσική συνοδείας. Το ασανσέρ παθαίνει βλάβη και δεν λειτουργεί σωστά με αποτέλεσμα εδώ να έχω ένα ήχο παράσιτων ως ένδειξη ότι κάτι δεν πάει καλά με τη λειτουργία του ασανσέρ διακόπτοντας το σύστημα του. Για το συγκεκριμένο πλάνο στη σκηνή 11 πρόσθεσα τον ήχο από τη σκηνή 10 (3.10.6.2) ο οποίος πάρθηκε από βιβλιοθήκη στο διαδίκτυο. Ο ήχος είναι ένας σταθερός ήχος που παράγει παράσιτα όταν μια τηλεόραση είναι εκτός σήματος. Στη συγκεκριμένη περίπτωση της σκηνής 11 βάζω τον ήχο ξανά κόβοντας τον σε 4 πολύ μικρά κομμάτια δευτερολέπτων και κάνοντας την ένταση τους πιο δυνατή έτσι ώστε να έχω 4 στιγμιαίους ήχους παρασίτων ως ένδειξη απότομης δυσλειτουργίας τον μεγαφώνων του ασανσέρ. Στους πρώτους δυο ήχους είναι όταν το ασανσέρ παθαίνει βλάβη και βγάζει παράσιτα από το μεγάφωνα σταματώντας τη μουσική, ενώ οι άλλοι δυο ήχοι είναι όταν επανέρχεται η λειτουργία του ασανσέρ και βγαίνει ο προβλεπόμενος ήχος παρασίτων για να ξεκινήσει η μουσική. Αφού τους κόψω σε διάρκεια μικρών δευτερολέπτων τους τοποθετώ τη κατάλληλη χρονική στιγμή ανεβάζοντας την ένταση τους στα +4.20dB προσθέτοντας εφέ ReaLimit(Cockos) για τον έλεγχο της έντασης κρατώντας την ποιότητα τους αλλά και ReaFir(FFT EQ+Dynamics Prossesor) (Cockos) για την επεξεργασία και τον σχεδιασμό του ήχου στις συχνότητες του έτσι ώστε να γίνει πιο ρεαλιστικός αλλά και πιο βαθύς με την ένδειξη ότι βγαίνει από τα μεγάφωνα του ασανσέρ.



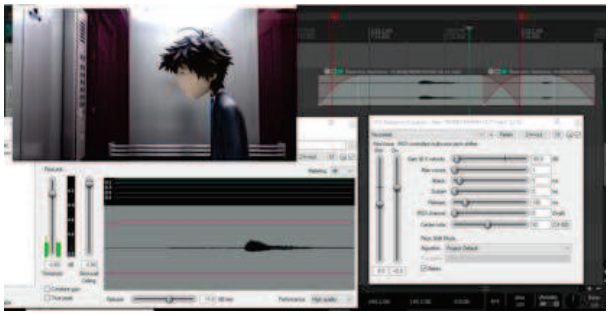
Εικόνα 110. Στιγμιότυπο ήχων δυσλειτουργίας μεγαφώνων του ασανσέρ με στιγμιαία παράσιτα και επεξεργασία εφέ

3.11.4 Ήχοι φωνής σκηνής 11

Για τους ήχους φωνής έγινε μια νέα ηχογράφηση διαρκείας βλέποντας το βίντεο ηχογραφήθηκαν τα επιφωνήματα φωνής καλύπτοντας και την επόμενη σκηνή του βίντεο (σκηνή 12). Η ηχογράφηση έγινε με τον ίδιο τρόπο όπως σε όλους τους ήχους φωνής των σκηνών, όπου ηχογραφήθηκε η δική μου φωνή και στη συνέχεια αλλοιώθηκε με το Playback Rate στα 1.30000 και το τέμπο να βρίσκετε κανονικά στα 120 BPM. Μετά το τέλος της ηχογράφησης προστέθηκε στη ταινία κόβοντας τους ήχους σε κάθε σημείο που χρειάζεται την κατάλληλη χρονική στιγμή. κόπηκαν 20 ήχοι φωνής για τη σκηνή 11 έχοντας σε όλους τους ήχους εφέ ReaLimit(Cockos) και ReaVoice(Cockos). Επίσης η ένταση των ήχων είναι στα +4.80dB εκτός για κάποιες εξαιρέσεις ήχων που η ένταση τους ανεβαίνει προσαρμόζοντας τους ανάλογα, σύμφωνα με το στιγμιότυπο της ταινίας έτσι ώστε να υπάρχει μια ισορροπία. Τέλος σε όλους τους ήχους τοποθετώ fade in/out ελάχιστο για κάθε ήχο έτσι ώστε να σβήνουν ομοιόμορφα και να μην είναι απότομοι.

3.11.4.1 Ήχοι 1, 2 φωνής σκηνής 11

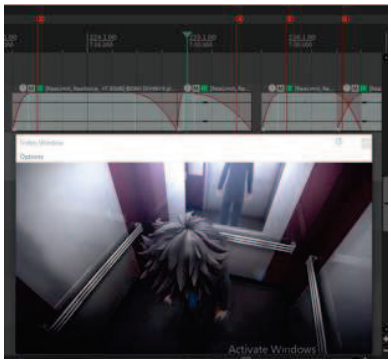
Οι πρώτη δυο ήχοι φωνής σε μίξη είναι ο αναστεναγμός του πρωταγωνιστή περιμένοντας το ασανσέρ να κατέβει κουρασμένος από τη περιπέτεια που προέκυψε.



Εικόνα 111. Στιγμιότυπο ήχων 1, 2 φωνής σκηνής 11

3.11.4.2 Ήχοι 3, 4, 5, 6 φωνής σκηνής 11

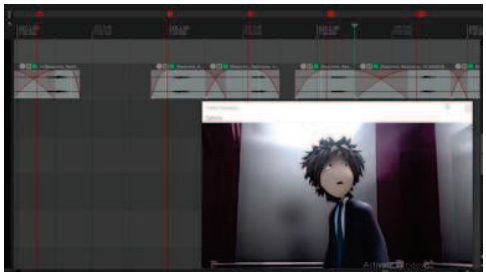
Οι ήχοι 3 και 5 είναι ήχοι ροχαλητού όπου ο πρωταγωνιστής περιμένοντας το ασανσέρ να κατέβει, τον παίρνει ο ύπνος σκύβοντας το κεφάλι, αρχίζει να ροχαλίζει. Η ένταση τους είναι στα +7.80dB. Στους ήχους 4 και 6 είναι ήχοι από μουγκρητό του πρωταγωνιστή στη προσπάθεια του να μην κοιμηθεί με την ένταση τους να είναι ακόμη πιο υψηλή για να διαφανή ο ήχος από το μουγκρητό στα +14.80dB. Οι ήχοι μπαίνουν εναλλάξ σε μίξη.



Εικόνα 112. Στιγμιότυπο ήχων 3, 4, 5, 6 φωνής σκηνής 11

3.11.4.3 Ήχοι 7, 8, 9, 10, 11 φωνής σκηνής 11

Οι ήχοι 7-11 είναι ήχοι επιφωνημάτων ξαφνιασμού όπου ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να καταλάβει τι γίνετε αφού το ασανσέρ έχει πάθει βλάβη. Το πλάνο είναι αρκετά γρήγορο έτσι κάποιοι ήχοι μπαίνουν σε μίξη για το σωστό χρονικά συγχρονισμό τους.

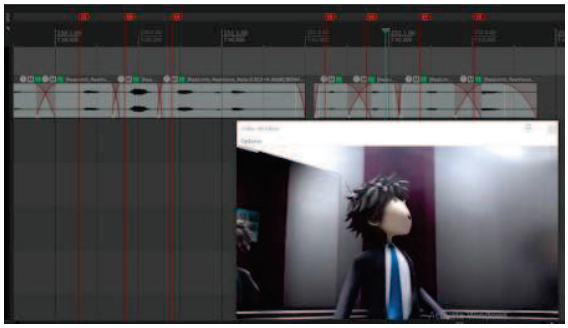


Εικόνα 113. Στιγμιότυπο ήχων 7-11 φωνής σκηνής 11

3.11.4.4 Ήχοι 12-18 φωνής σκηνής 11

Στους ήχους 12-18 είναι η στιγμή που η μηχανική κίνηση του ασανσέρ είναι αρκετά γρήγορη εκπέμποντας ένα πιο έντονο ήχο βουητού. Ο πρωταγωνιστής αποπροσανατολίζετε και προσπαθεί με γρήγορες αντιδράσεις να δει τη συμβαίνει βγάζοντας κάποια επιφωνήματα φόβου. Οι κινήσεις του αλλά και τα επιφωνήματα είναι γρήγορα έτσι μπαίνουν σε μίξη. Ανάλογα με το πλάνο, αλλάζω ελάχιστο τα bpm των ήχων από 120 στα 130 για να συγχρονιστούν καλύτερα σε κάθε στιγμή της εικόνας, εκτός από τον ήχο 18 που είναι η στιγμή όπου το ασανσέρ μπαίνει στο σωστή λειτουργία

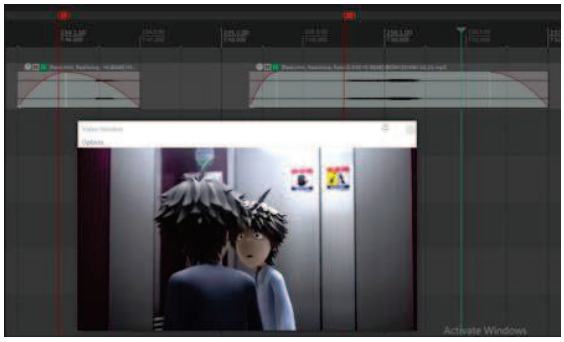
και ο πρωταγωνιστής κάνει ένα επιφώνημα ξαφνιασμού βλέποντας τον εαυτό του στον καθρέφτη του ασανσέρ. Μόνο στους ήχους 16, 17 η ένταση ψηλώνει στα +6.80dB για να τονιστούν καλύτερα τα επιφωνήματα ενώ στους υπόλοιπους μένει κανονικά στα +4.80dB.



Εικόνα 114. Στιγμιότυπο ήχων 12-18 φωνής σκηνής 11

3.11.4.5 Ήχοι 19 και 20 φωνής σκηνής 11

Στον ήχο 19 ο πρωταγωνιστής αφού βλέπει τον εαυτό του στον καθρέφτη χαλαρώνει και κάνει ένα μικρό μουγκρητό ενώ στον ήχο 20 βγάζει ένα επιφώνημα ξαφνιασμού και έκπληξης καθώς αντικατοπτρίζει την εικόνα της ενδυμασίας του στον καθρέφτη διαφορετικά. Η ένταση του ήχου 20 είναι στα +3.80dB προσαρμόζοντας και τον σωστό συγχρονισμό αλλάζοντας τα bpm του από 120 στα 220 για να γίνει ο ήχος πιο μακρής.



Εικόνα 115. Στιγμιότυπο ήχων 19, 20 φωνής σκηνής 11



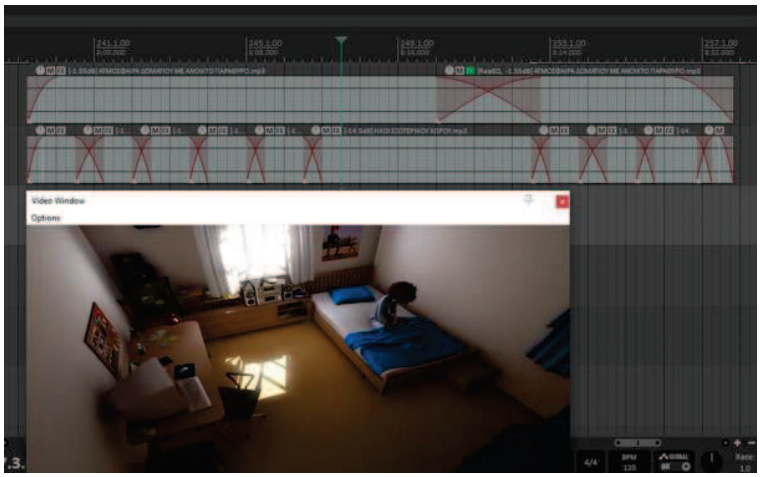
Φωτογραφία 35. Φωτογραφικό υλικό διαδικασίας ηχογράφησης ήχων φωνής σκηνής 11 (3.11.4) και σκηνής 12 (3.12.3)

3.12 Σκηνή 12 (7:56 - 9:00)

Στη σκηνή 12 ο πρωταγωνιστής βρισκόμενος στο σπίτι του ξυπνάει τρομαγμένος αφού όλα αυτά που είχε ζήσει ήταν ένα εφιαλτικό όνειρο. Ο εφιάλτης που έβλεπε προήλθε από το υποσυνείδητο του καθώς το ξυπνητήρι έπαιζε στα αυτιά του όσο αυτός κοιμόταν. Αφού καταλαβαίνει ότι όλα αυτά ήταν απλώς φαντασιώσεις του υποσυνείδητου του και σκεπτόμενος το άσχημο όνειρο που είδε, παίρνει με νευρικότητα το πραγματικό του πιστόλι και πυροβολεί το ξυπνητήρι έτσι ώστε να το αποτελειώσει για να μην γίνει το όνειρο του πραγματικότητα. Αφού πυροβολήσει το ξυπνητήρι, η εικόνα του βίντεο κλείνει και μπαίνουν οι τίτλοι τέλους ενώ στη συνέχεια φεύγουν από το πλάνο και η ταινία βρίσκετε στο τελικό της στάδιο με τα απομείναντα δευτερόλεπτα σε ένα μαύρο φόντο. Στα συγκεκριμένα δευτερόλεπτα ακούμε το ξυπνητήρι να παίζει ξανά με τον πρωταγωνιστή να βγάζει μια δυνατή κραυγή υποδηλώνοντας πως το όνειρο του ίσως γίνει πραγματικότητα.

3.12.1 Ατμόσφαιρα

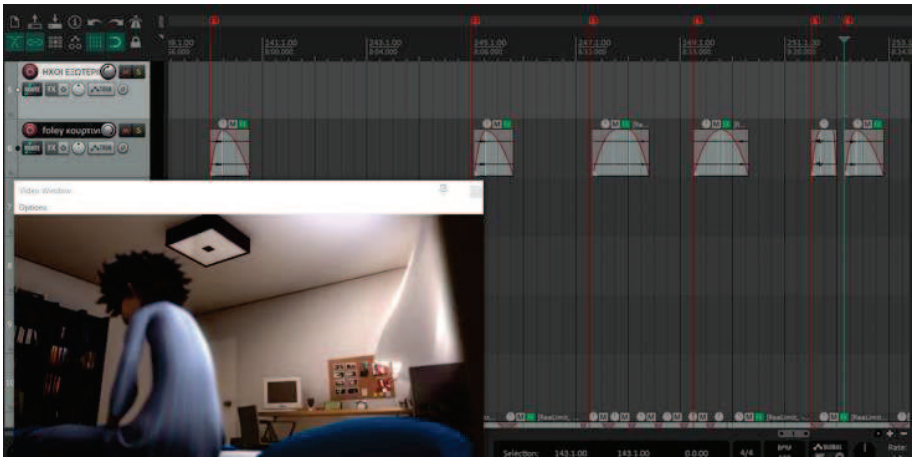
Η σκηνή 12 επιστρέφει ξανά στο χώρο ατμόσφαιρας από τη σκηνή 2. Ο πρωταγωνιστής αφού ξύπνησε από το εφιαλτικό όνειρο που είδε, βρίσκετε και πάλι στο κρεβάτι του δωματίου του έχοντας το παράθυρο ανοικτό. Εδώ ο χώρος είναι ο ίδιος όπως και στη σκηνή 2 της ταινίας, όπου χρησιμοποιώ κάποιους ήχους ατμόσφαιρας εξωτερικού χώρου (3.2.1.1) και κάποιους ήχους ατμόσφαιρας εσωτερικού χώρου (3.2.1.2). Τοποθετώ τους ήχους σε μίξη από το σημείο που ο πρωταγωνιστής ξυπνάει μέχρι την στιγμή που πυροβολεί το ξυπνητήρι και το πλάνο κλείνει για να μπουν οι τίτλοι τέλους.



Εικόνα 116. Στιγμιότυπο ατμόσφαιρας σκηνής 12 σε μίξη (3.12.1)

3.12.2 Ήχοι κουρτινών (foley πετσέτα μπάνιου) σκηνής 12

Ο πρωταγωνιστής βρίσκετε στο δωμάτιο του με το παράθυρο να είναι ανοικτό και της κουρτίνες να βρίσκονται στο πλάνο και στη σκηνή 12 όπου κινούνται από τον άνεμο. Για τις κουρτίνες στη σκηνή 12 χρησιμοποιώ ξανά τους ήχους από τη σκηνή 2 “foley πετσέτα μπάνιου για τις κουρτίνες παραθύρου” (3.2.2) με τα εφέ να παραμένουν ως έχουν τοποθετώντας τους ήχους σε 6 σημεία που χρειάζονται για τη σκηνή 12.



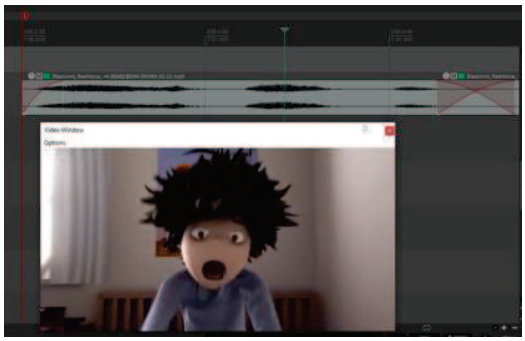
Εικόνα 117. Στιγμιότυπο ήχων foley (πετσέτα μπάνιου) για κουρτίνες παραθύρου σκηνής 12

3.12.3 Ήχοι φωνής σκηνής 12

Για τους ήχους φωνής σκηνής 12 παίρνω την ηχογράφηση που έγινε από τη σκηνή 11 (3.11.4) με την επεξεργασία της αφού καλύφθηκαν και όλα τα πλάνα επιφωνημάτων φωνής για τη σκηνή 12. Τα εφέ ReaLimit(cockos) και ReaVoice(cockos) παραμένουν τα ίδια όπως και η εντάσεις τους στα +4.80dB με κάποιες εξαιρέσεις ήχων προσαρμόζοντας την ένταση τους πιο υψηλή έτσι ώστε να διαφανούν. Για τη σκηνή 12 κόπηκαν 14 ήχοι επιφωνημάτων και τοποθετήθηκε ακόμη ένας 15^{ος} ήχος στον οποίο προστέθηκε στο τέλος της σκηνής και μετά από τους τίτλους τέλους όπου ο συγκεκριμένος ήχος πάρθηκε από τη σκηνή 10 (18^{ος} ήχος 3.10.9.5). Τέλος σε όλους τους ήχους τοποθετώ fade in/out ανάλογα για κάθε ένα τους έτσι ώστε να σβήνουν ομοιόμορφα και να μην είναι απότομοι.

3.12.3.1 Ήχος 1 φωνής σκηνής 12

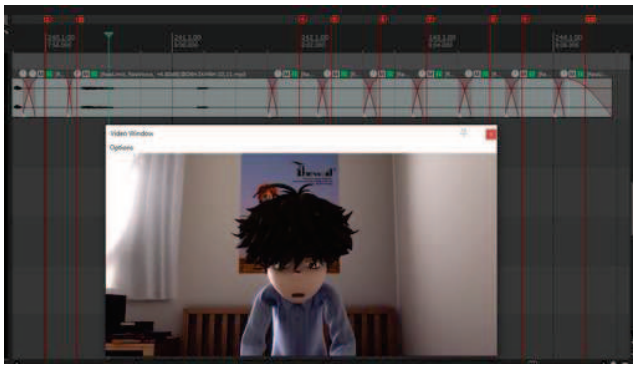
Στον πρώτο ήχο ο πρωταγωνιστής βγάζει μια δυνατή κραυγή όταν ξύπνησε από το εφιαλτικό όνειρο που είδε.



Εικόνα 118. Στιγμιότυπο 1^{ου} ήχου φωνής σκηνής 12

3.12.3.2 Ήχοι 2-10 φωνής σκηνής 12

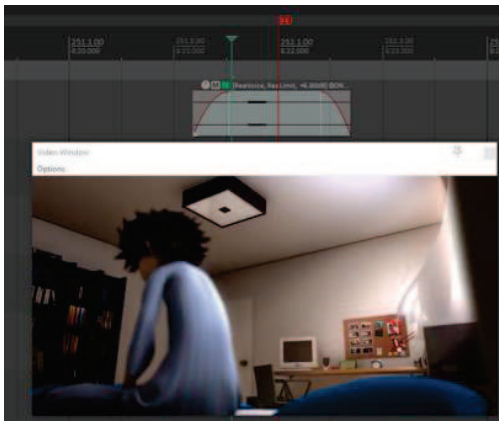
Στους ήχους 2 μέχρι και 10 μπαίνουν σε μίξη όπου είναι ήχοι από ανάσες. Ο πρωταγωνιστής μετά την κραυγή είναι ταραγμένος από το όνειρο που είδε παίρνοντας γρήγορες βαθιές ανάσες, μέχρι να ηρεμήσει από τη ταραχή του.



Εικόνα 119. Στιγμιότυπο ήχων 2-10 φωνής σκηνής 12

3.12.3.3 Ήχος 11 φωνής σκηνής 12

Ο ήχος 11 μετά από κάποια δευτερόλεπτα καθησύχασης του πρωταγωνιστή, παίρνει μια τελευταία βαθιά ανάσα για να σταματήσει η ταραχή του. Στον 11^{ο} ήχο η ένταση ανεβαίνει στα +6.80dB για να διαφανή ο ήχος της βαθιάς ανάσας και να υπάρχει ισορροπία έντασης με τους υπόλοιπους.

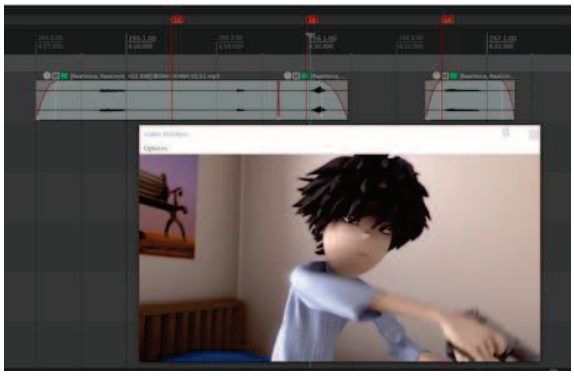


Εικόνα 120. Στιγμιότυπο 11^{ου} ήχου φωνής σκηνής 12

3.12.3.4 Ηχοι 12, 13, 14 φωνης σκηνης 12

Οι ήχοι 12, 13 και 14 είναι ήχοι μουγκρητού τόλμης αφού ο πρωταγωνιστής ενθαρρύνετε και τολμά να πάρει το πιστόλι σημαδεύοντας το ξυπνητήρι για να το αποτελειώσει πυροβολώντας το. Στον 12ο ήχο η ένταση του είναι στα +12.80dB τη στιγμή που ο πρωταγωνιστής κάνει το πρώτο μουγκρητό καθώς ετοιμάζετε να πάρει το όπλο Ο 13ο ήχος είναι στα +6.80dB και τοποθετείτε σε μίξη όπου ο πρωταγωνιστής σηκώνει το όπλο για να σημαδέψει κάνοντας ένα επιφώνημα

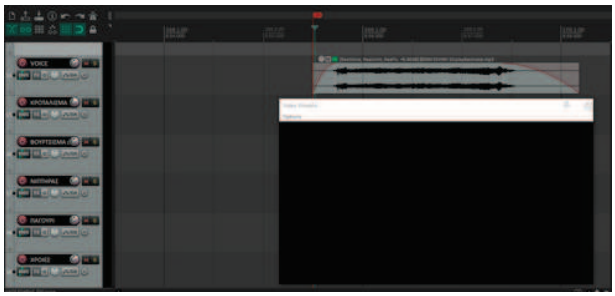
μουγκρητού τόλμης. Στον 14ο ήχο η ένταση του είναι στα +6.80dB ο οποίος τοποθετείτε μετά από μερικά δευτερόλεπτα αφού ο πρωταγωνιστής σημαδεύει το ξυπνητήρι και είναι έτοιμος βλέποντας το, κάνει ένα τελευταίο μουγκρητό πριν το πυροβολήσει.



Εικόνα 121. Στιγμιότυπο ήχων 12, 13, 14 φωνής σκηνής 12

3.12.3.5 15ος Ήχος φωνής σκηνής 12

Για τον 15ος ήχος φωνής στη σκηνή 12 χρησιμοποιώ τον ίδιο επεξεργασμένο ήχο από τη σκηνή 10 (18ος ήχος 3.10.9.5) στον οποίο τοποθετώ μετά από τους τίτλους τέλους, σε ένα μαύρο φόντο για τα τελευταία δευτερόλεπτα της ταινίας δίνοντας έμφαση για ένα κωμικό τέλος αφού ο πρωταγωνιστής βγάζει μια κραυγή καθώς άκουσε το ξυπνητήρι να παίζει και πάλι και ίσως το όνειρο του γίνει πραγματικότητα.



Εικόνα 122. Στιγμιότυπο 15ου ήχου φωνής σκηνής 12

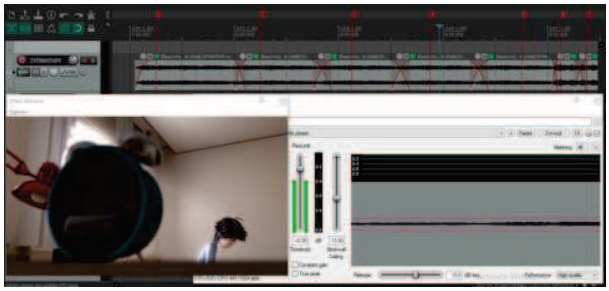
3.12.4 Ξυπνητήρι σκηνής 12

Ο πρωταγωνιστής ξυπνάει από το εφιαλτικό όνειρο του με το ξυπνητήρι να παίζει για ώρα στα αυτιά του όσο αυτός κοιμόταν. Το ξυπνητήρι παίζει από την αρχή της σκηνής μέχρι και τη στιγμή που το πυροβολεί κλείνοντας τη σκηνή για να μπουν οι τίτλοι τέλους. Για τον ήχο ξυπνητηριού τοποθετώ τον ήχο από τη σκηνή 6 (3.6.2) διαφοροποιώντας την ένταση αλλά και τα εφέ του. Τοποθετώ επανειλημμένα 16 ήχους κάνοντας τους μίξη από την αρχή της σκηνής μέχρι τη στιγμή που ο πρωταγωνιστής πυροβολεί το ξυπνητήρι. Επίσης τοποθετώ ακόμη ένα ήχο 17ο ξυπνητηριού στο τέλος της σκηνής και μετά από τους τίτλους τέλους δίνοντας έμφαση για ένα κωμικό τέλος

αφού ο πρωταγωνιστής βγάζει μια κραυγή καθώς άκουσε το ξυπνητήρι να παίζει και πάλι και ίσως το όνειρο του γίνει πραγματικότητα.

3.12.4.1 Ήχοι 1-5 ξυπνητηριού σκηνής 12

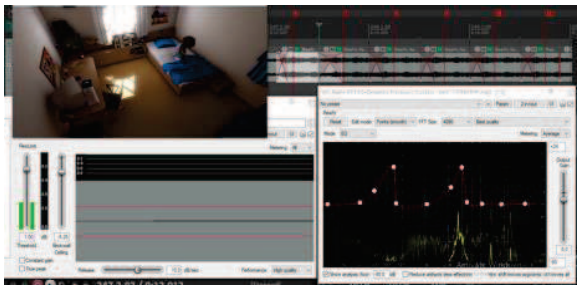
Το ξυπνητήρι χτυπάει ασταμάτητα καθώς ο πρωταγωνιστής προσπαθεί να ηρεμίσει από το όνειρο που έβλεπε. Οι ήχοι μπαίνουν σε μίξη με την ένταση τους να είναι στο -6.20dB προσθέτοντας σε όλους εφέ ReaLimit(cockos).



Εικόνα 123. Στιγμιότυπο ήχων 1-5 ξυπνητηριού σκηνής 12

3.12.4.2 Ήχοι 6-11 ξυπνητηριού σκηνής 12

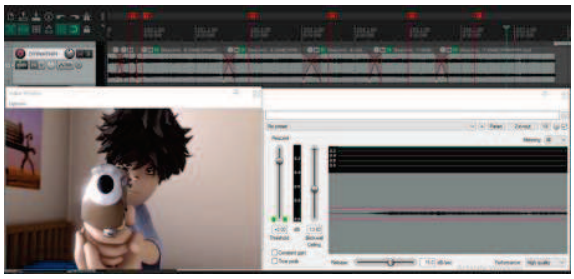
Στους ήχους 6 μέχρι 11 τοποθετούνται σε μίξη για να συνεχίζετε η ροή του ξυπνητηριού. Η επεξεργασία τους είναι διαφορετική καθώς το πλάνο μας δείχνει όλο το δωμάτιο σε πιο μακρινή λήψη, έχοντας ένα διαφορετικό ήχο ξυπνητηριού πιο μακρινό και βαθύ δίνοντας έμφαση στην αντίληψη του διαφορετικού ήχου στο πλάνο προς τον θεατή, και εκπέμποντας του δυο διαφορετικούς ήχους ανάλογα του πλάνου της κάμερας στη ταινία. Η ένταση τους είναι στο -4.20dB και προσθέτω δυο εφέ ReaLimit(Cockos) για τον έλεγχο της έντασης κρατώντας την ποιότητα τους αλλά και ReaFir(FFT EQ+Dynamics Prossesor) (Cockos) για την επεξεργασία του ήχου στις υψηλές συχνότητες χαμηλώνοντας τες για να γίνει ο ήχος πιο μακρινός και βαθύς.



Εικόνα 124. Στιγμιότυπο ήχων 6-11 ξυπνητηριού σκηνής 12

3.12.4.3 Ήχοι 12-16 ξυπνητηριού σκηνής 12

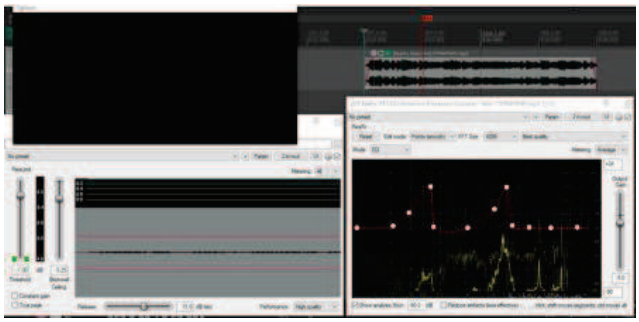
Στους ήχους 12 μέχρι 16 ο ροή συνεχίζετε μέχρι τον 16ο ήχο στον οποίο κλείνει το ξυπνητήρι μετά από τον πυροβολισμό. Η ένταση αλλά και τα εφέ είναι τα ίδια με τους πρώτους ήχους (3.12.4.1) χαμηλώνοντας τις εντάσεις των δυο τελευταίων ήχων ελάχιστο στα -7.20dB από τους υπόλοιπους για να διαφανούν οι ήχοι φωνής που παίζουν την ίδια στιγμή χωρίς να υπάρχει κάποια εμφανές αλλαγή στον ήχο ξυπνητηριού.



Εικόνα 125. Στιγμιότυπο ήχων 12-16 ξυπνητηριού σκηνής 12

3.12.4.4 Ήχος 17 ξυπνητηριού σκηνής 12

Για τον 17ο ήχο μπαίνει ξανά το ίδιο από τους ήχους (3.12.4.2) τοποθετώντας μόνο ένα ήχο λίγα δευτερόλεπτα δίνοντας μια αίσθηση κωμικού χαρακτήρα όταν η ταινία τελείωση το ξυπνητήρι ξαναπαίζει και ο πρωταγωνιστής εκνευρίζετε βγάζοντας μια δυνατή κραυγή ότι ίσως το όνειρο του γίνει πραγματικότητα.

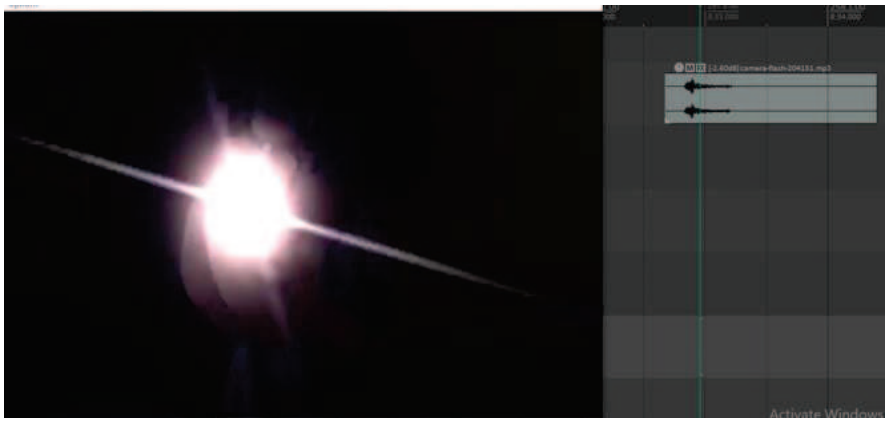


Εικόνα 126. Στιγμιότυπο 17ου ήχου ξυπνητηριού σκηνής 12

3.12.5 Ήχος flash κάμερας

Ο πρωταγωνιστής σημαδεύει με το πιστόλι του το ξυπνητήρι. Καθώς ετοιμάζετε να το πυροβόληση η ταινία τελειώνει και κλείνει η εικόνα την στιγμή του πυροβολισμού. Λίγα δευτερόλεπτα πριν τον ήχο πυροβολισμού, εμφανίζει σαν ένα “flash μιας κάμερας το κλείσιμο της εικόνας για να ακουστούν οι ήχοι πυροβολισμού και θραύσης ξυπνητηριού ενώ στη συνέχεια να περάσουν οι τίτλοι τέλους. Για το συγκεκριμένο σημείο χρησιμοποίησα έναν ήχο στον οποίο θα έδινε έμφαση στο κλείσιμο της κάμερας. Ο ήχος δεν ήταν εφικτό να ηχογραφηθεί, έτσι

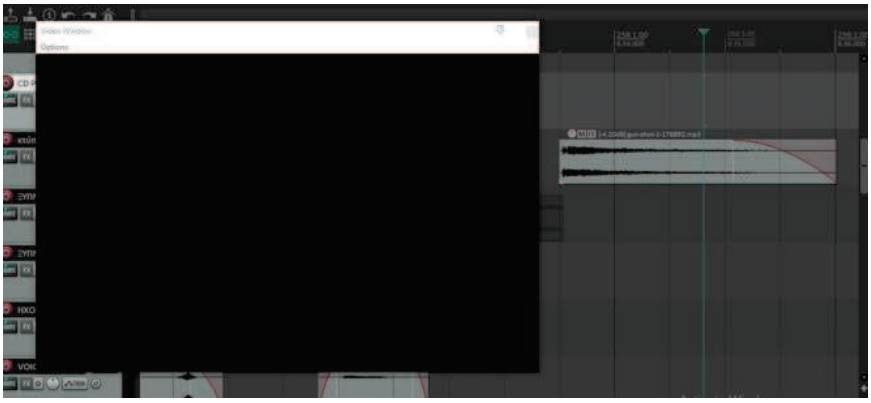
αναζητήθηκε από βιβλιοθήκη στο διαδίκτυο (flash camera). Στις σελίδες (146-148) παρουσιάζονται οι ήχοι που ακούστηκαν από διαδικτυακές πήγες ανά σειρά στη ταινία αλλά και η διαδικτυακές πηγές αναζήτησης τους.



Εικόνα 127. Στιγμιότυπο ήχου flash κάμερας σκηνής 12 (3.12.5)

3.12.6 Ήχος πυροβολισμού

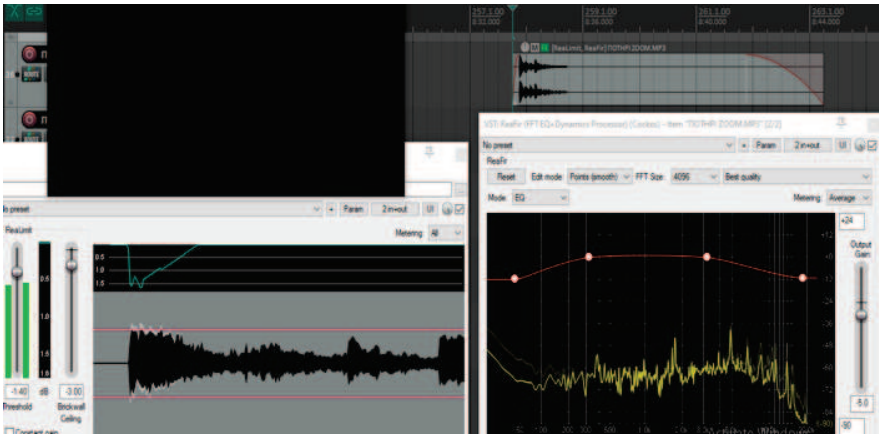
Η εικόνα της ταινια κλείνει με το flash κάμερας (3.12.5) κατά τη διάρκεια που ετοιμαζόταν ο πρωταγωνιστής να πυροβολήσει το ξυπνητήρι. Καθώς η εικόνα χάνετε, ο ήχος του πυροβολισμού έρχεται αμέσως χωρίς να υπάρχει κάποια εικόνα πυροβολισμού στο ξυπνητήρι, παραπέμποντας τον θεατή στη δική του φαντασία μέσο του ήχου που ακούει. Για τον ήχο του πυροβολισμού αναζητήθηκε από βιβλιοθήκη στο διαδίκτυο (gun-shot). Στο παράρτημα παρουσιάζονται οι ήχοι που ακούστηκαν από διαδικτυακές πήγες ανά σειρά στη ταινία αλλά και η διαδικτυακές πηγές αναζήτησης τους.



Εικόνα 128. Στιγμιότυπο ήχου πυροβολισμού (3.12.6)

3.12.7 Ήχος θραύσης του ξυπνητηριού (foley ποτήρι) σκηνής 12

Ο πρωταγωνιστής ετοιμάζετε να πυροβολήσει το ξυπνητήρι. Όλα γίνονται σε μερικά δευτερόλεπτα έχοντας εμφανές τον κάθε ήχο. Αρχικά η ταινία τελειώνει με έναν ήχο flash κάμερας κλείνοντας την εικόνα και αμέσως ακολουθεί ο ήχος πυροβολισμού. Όλα γίνονται γρήγορα και σε μερικά δευτερόλεπτα έτσι κατά τη διάρκεια που ακούγετε ο πυροβολισμός προσθέτω και τον ήχο θραύσης του ξυπνητηριού. Ο ήχος θραύσης ξυπνητηριού δημιουργήθηκε από ένα ήχο foley θραύσης ποτηριού. Ο συγκεκριμένος ήχος χρησιμοποιήθηκε στη σκηνή 10 (3.10.12) και τον επαναχρησιμοποιώ στην σκηνή 12 στο σημείο του πυροβολισμού με την ίδια επεξεργασία του (3.10.12.1).



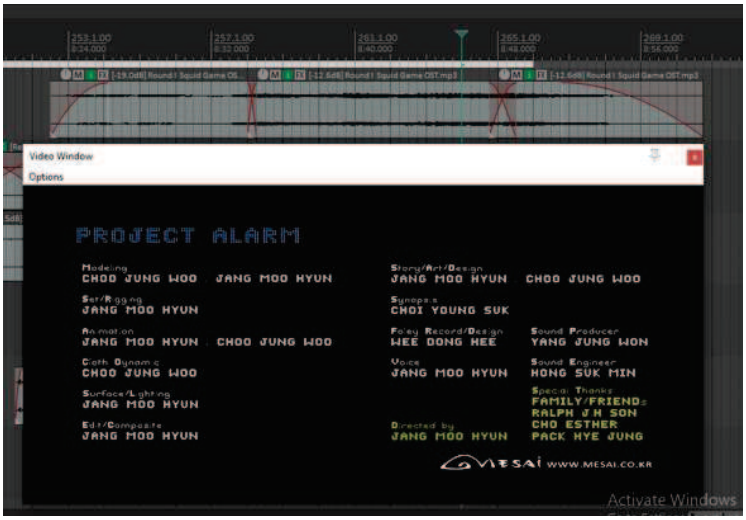
Εικόνα 129. Στιγμιότυπο ήχου θραύσης ξυπνητηριού (foley ποτήρι) στη σκηνή 12

3.12.8 Μουσική επένδυση σκηνής 12

Στη σκηνή 12 χρησιμοποιήθηκε μουσική επένδυση κατά τη διάρκεια που ο πρωταγωνιστής αφού ηρεμεί από το όνειρο που είδε, βλέπει το ξυπνητήρι θυμωμένα παίρνοντας μια αίσθηση τολμηρότητας για να το αποτελειώσει. Τι στιγμή που σηκώνει το βλέμμα του προς το ξυπνητήρι αρχίζει η μουσική ως φόντο της τελευταίας σκηνής αλλά και ως καταληκτική της ταινίας. Η μουσική συνοδεύετε μέχρι το τέλος του πλάνου με το πρωταγωνιστή, αλλά συνεχίζει και στους υπότιτλους μέχρι το τέλος της ταινίας. Στο τέλος η μουσική γίνετε χαμηλότονη σβήνοντας την με fade out και για να δοθεί έμφαση στους τελευταίους κωμικούς ήχους ξυπνητηριού (3.12.4.4) και φωνής (3.12.3.5).

Η μουσική είναι επιλογή από το διαδίκτυο στην οποία είναι το “Round 1| Squit game OST” του Jung Jaeil στην οποία ανακτήθηκε από το Youtube (Original Soundtrack) και είναι μέρος από τη γνωστή σειρά squit game. (Στις σελίδες 146-148 παρουσιάζονται τα μουσικά κομμάτια ανά σειρά που ακούστηκαν στην ταινία).

Τοποθετώ την μουσική στη σκηνή 12 κόβοντας 3 κομμάτια και κάνοντας τα μίξη έτσι ώστε να συμπιέσω το χρόνο της και να ακουστούν τα σημεία που χρειάζομαι από τη στιγμή που ξεκίνα η μουσική στη σκηνή μέχρι το τέλος της ταινίας. Αυτό γίνετε για να χρησιμοποιήσω το αρχικό κομμάτι της μουσικής για την έναρξη, αλλά και το τελικό κομμάτι της για τη λήξη της ταινίας. Έτσι με την περικοπή των μερών της μουσικής σε 3 κομμάτια και κάνοντας τα μίξη, η μουσική παίζει σαν μια μελωδία δράσης για το τέλος της χωρίς να γίνετε λάθος στην επεξεργασία. Στη συνέχεια κατεβάζω την ένταση του πρώτου κομματιού στα -19dB στο οποίο ξεκίνα κατά τι διάρκεια που ο πρωταγωνιστής με αίσθηση τολμηρότητας θέλει να αποτελειώσει το ξυπνητήρι, ενώ στα αλλά δυο κομμάτια, μετά τον πυροβολισμό, η ένταση είναι πιο εμφανή στα -12.6dB δίνοντας έμφαση στα τελικά στάδια της ταινίας με τους υπότιτλους να εμφανίζονται αλλά και τους τελευταίους ήχους σβήνοντας τη μουσική σταδιακά με fade out έχοντας ολοκλήρωση τη ταινία.



Εικόνα 130. Στιγμιότυπο μουσικής επένδυσης στη σκηνή 12 (3.12.8)

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4

Συμπεράσματα

Ολοκληρώνοντας την ηχητική επένδυση αλλά και τον ηχητικό σχεδιασμό της ταινίας, βγαίνουν κάποια συμπεράσματα στα οποία αφήνουν ένα στίγμα δημιουργικότητας και παραγωγικότητας.

Μετά από μια προεπισκόπηση πολλών ταινιών κινούμενων σχεδίων μικρού μήκους, αυτή που μου είχε τραβήξει περισσότερο το ενδιαφέρον για την ενασχόληση μου στη πτυχιακή εργασία ήταν η ταινία "ALARM" σε σκηνοθεσία Jung Moo Hyun από τη mesai animations studio. Στη ταινία υπήρχαν πολλές λεπτομέρειες ήχων κάτι που έδινε δυνατότητα για μεγαλύτερη φαντασία στη ηχογράφηση ήχων για την επένδυση των γεγονότων όπως ακριβώς φαίνονται στην ταινία αλλά και στον ηχητικό σχεδιασμό για τη δημιουργία πρωτότυπων νέων ήχων.

Η πτυχιακή εργασία είχε ως στόχο τη δημιουργία και επεξεργασία ηχητικού σχεδιασμού για την ηχητική κάλυψη της ταινίας "ALARM" μέσα από ηχογραφήσεις διάφορων ήχων αλλά και τη μουσική επένδυση. Ο πρωταρχικός στόχος ήταν να ηχογραφηθούν ήχοι από διάφορα αντικείμενα αλλά και ήχους ατμόσφαιρας περιβάλλοντος είτε σε εξωτερικό είτε σε εσωτερικό χώρο, κάτι που πραγματοποιήθηκε καθ' όλη τη διάρκεια της εργασίας. Στη συνέχεια μέσα από πολλές διαδικασίες επεξεργασίας των ήχων, με αλλοιώσεις, εφέ, συγχρονισμό, μίξη ηχητικών στοιχείων, σχεδιασμό ήχου, ισορροπία εντάσεων, συνέβαλαν στην ολοκλήρωση της ηχητικής κάλυψης της ταινίας όπως ακριβώς τι φανταζόμουν εξαρχής. Επίσης η μουσική επένδυση που επέλεξα δημιούργησε τη δική της καθοδήγηση για τη συναισθηματική αντίδραση του θεατή στη δομή της ταινίας.

Κατά την εκτέλεση της ταινίας υπήρξαν κάποιες διαδικασίες που επιτεύχθηκαν με δυσκολία αλλά εκτελέστηκαν ευχάριστα αφού μου πρόσφεραν συνεχώς μια αίσθηση παραγωγικότητας ως προς τη σκηνοθεσία ήχου μέσα από δική μου φαντασία αλλά και τη δημιουργικότητα των ήχων για την ηχητική της κάλυψη.

Στις ηχογραφήσεις έπρεπε να ψάξω το κατάλληλο ηχητικό περιβάλλον έτσι ώστε να μην υπάρχει οχλαγωγία και ο ήχος να είναι καθαρός. Οι περισσότερες ηχογραφήσεις έγιναν σε κλειστό χώρο ενός σπιτιού. Για κάθε στιγμή της ταινίας ηχογραφήθηκε και καλύφθηκε η παραμικρή λεπτομέρεια κάτι που απαιτεί αρκετό χρόνο καθώς η ταινία περιλαμβάνει συνεχώς πολλές ηχητικές λεπτομέρειες από διάφορα αντικείμενα του χώρου. Το δύσκολο κομμάτι ήταν η χρονοβόρα διαδικασία δημιουργίας του ήχου για κάθε σκηνή. Στις ηχογραφήσεις αν ο ήχος δεν καλυπτόταν ακουστικά όπως ήθελα τότε γινόταν νέα ηχογράφηση ξανά. Υπήρχαν περιπτώσεις ηχογραφήσεων όπου ο ήχος ήταν σωστός από τη πρώτη ηχογράφηση και περιπτώσεις στις οποίες θα ηχογραφούσα αρκετές φορές έτσι ώστε να πάρω το επιθυμητό αποτέλεσμα. Επίσης για κάθε στιγμή της ταινίας υπήρχε ηχογράφηση ήχων ενώ στη συνέχεια επεξεργαζόταν είτε σε νέο project είτε στο project της ταινίας ενώ στη συνέχεια κρατούσα λεπτομερείς σημειώσεις για την διαδικασία και επεξεργασία του κάθε ήχου. Μέσα από τις δυσκολίες διαπιστώθηκε η σημασία της σωστής επιλογής τεχνικών ηχογράφησης καθώς και η ανάγκη για προσεκτικό σχεδιασμό του ήχου προκειμένου να εξαχθεί ένα ολοκληρωμένο ηχητικό αποτέλεσμα που εξυπηρετεί την αρχική μου φαντασία για τις απαιτήσεις για την ηχητική κάλυψη της ταινίας αυτής.

Αν και υπήρχε έλλειψη ηχητικού εξοπλισμού ο στόχος και η ανάγκη για το επιθυμητό αποτέλεσμα καλύφθηκαν μέσα από την προσεκτική ηχογράφηση και την κατάλληλη επεξεργασία για την παραγωγή καθαρών και καλαίσθητων ήχων. Επίσης η ανάγκη του χώρου για τις ηχογραφήσεις επιφωνημάτων φωνής, ήταν δύσκολη καθώς δεν υπήρχε η δυνατότητα χρήσης στούντιο. Έτσι έπρεπε να γίνει όσο πιο καλά και πιο επαγγελματικά γινόταν καθώς διαμόρφωνα οποιοδήποτε σημείο σε ένα σπίτι ώστε να καταγραφεί καθαρός ο ήχος της φωνής. Η προσπάθειες, η επιμονή και η θέληση έφεραν το επιθυμητό αποτέλεσμα που με αφήνει απόλυτα ευχαριστημένο μιας και είναι η πρώτη φορά που εκτελώ παραγωγή ήχου σε ταινία μικρού μήκους κινούμενων σχεδίων.

Συνοψίζοντας, η προσεκτική χρήση του ήχου μέσα από όλες αυτές της διαδικασίες ηχογράφησης και επεξεργασίας αποδείχθηκαν ιδιαίτερα αποτελεσματικές για την ενίσχυση της συναισθηματικής εμπλοκής του θεατή αλλά και την παραγωγή ρεαλιστικότατας κατά τον ηχητικό σχεδιασμό μιας κινηματογραφικής παραγωγής. Η εμπειρία αυτή επέδειξε πως ο ήχος αποτελεί ένα σημαντικό και δυναμικό στοιχείο αφήγησης που δίνη πιο αληθοφανές αποτελέσματα σε μια ταινία κρατώντας τον θεατή στη συναισθηματική του φόρτιση. Όλα αυτά αφήνουν ένα ιδιαίτερο κομμάτι εμπειρίας όπου μπορεί να αξιοποιηθεί για μελλοντικές παραγωγές, συμβάλλοντας ένα κομμάτι τέχνης, δημιουργίας και παραγωγικότητας για την ηχητική κάλυψη αλλά και τη σωστή ποιότητα ηχητικού σχεδιασμού παραγωγής σε μια ταινία.

Η διαδικασία αυτή μου έμαθε αρκετά πράγματα. Αρχικά το στάδιο της προπαραγωγής όπου βοήθησε ιδιαίτερα στην εκτέλεση της ταινίας, βάζοντας σε μια σειρά τους ήχους σε σκηνές έτσι ώστε να υπάρχει μια σωστή καθοδήγηση. Στη συνέχεια το στάδιο της παραγωγής στο οποίο ήταν ένα ευχάριστο κομμάτι δημιουργικότητας και σκηνοθεσίας όπου με δίδαξε πως να ηχογραφήσω ένα σωστό ποιοτικά ήχο, πως να τοποθετήσω σωστά ένα μικρόφωνο αλλά και ο σωστός χώρος που χρειάζεται για την κατάλληλη ηχητική κάλυψη. Επίσης στην επιλογή του εξοπλισμού που αν και δεν ήταν σε μεγάλο βαθμό επαγγελματικός σίγουρα μπορεί κανείς να βγάλει ένα θετικό αποτέλεσμα. Τέλος, το στάδιο της μετα-παραγωγής, δουλεύοντας για την ηχητική κάλυψη της ταινίας, όπως ακριβώς απαιτεί η εικόνα σε κάθε σημείο της, πήρα αρκετά μαθήματα πως να επεξεργαστώ καλά κάθε έναν διαφορετικό ήχο, έτσι ώστε να κρατηθεί η ποιότητα του και να είναι ρεαλιστικός. Οι διάφορες αλλοιώσεις με την χρήση εφέ σε διάφορους ήχους, η επεξεργασία υψηλών και χαμηλών συχνοτήτων, ο συγχρονισμός με την εικόνα και η μίξη με δίδαξαν πως να επεξεργαστώ τον ήχο στην εικόνα έτσι ώστε να υπάρχει αληθοφάνεια χωρίς να παραμορφώνονται δίνοντας το δικό τους στίγμα όπου επιφέρουν ακράδαντα την ποιότητα ήχου στην εικόνα έχοντας ένα επαγγελματικό project κατά την τελική διαδικασία εξαγωγής.

Εν κατακλείδι, η δημιουργία για κάθε άτομο φέρει το δικό του στίγμα γνώσεων και τη δική του φαντασία για μια παραγωγή κινηματογραφικής ταινίας. Ο ήχος στον κινηματογράφο είναι πέραν για πέραν σημαντικός και η παραγωγικότητα ενός ηχολήπτη σε μια ταινία αλλά και γενικότερα επιβάλλει το δικό του σημαντικό ρόλο μαεστρίας και τεχνικής στον ήχο για την εκτέλεση οποιουδήποτε έργου.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ ΚΑΙ ΠΗΓΕΣ

Βιβλιογραφία

Chion, M. (2019). Audio-vision: sound on screen. Columbia University Press.

Gomery, D. (2005). The coming of sound. Routledge.

Görne, T. (2019). The emotional impact of sound: A short theory of film sound design. EPiC Series in Technology, 1, 17-30.

Richardson, A. (2013). Hearing the Film: The Emotional Effect of Sound in Film (Doctoral dissertation).

Raskin, R. (1992). Varieties of Film Sound: A New Typology. Aarhus Universitet

Dakic, V. (2009, October). Sound design for film and television.

Barbosa, Á., & Dizon, K. (2020). The film sound analysis framework: a conceptual tool to interpret the cinematic experience. Journal of Science and Technology of the Arts, 12(2), 81-96.

Sonnenschein, D. (2002). Sound design: The expressive power of music, voice and sound effects in cinema. studio city.

Rose, J. (2015). Producing Great Sound for Film and Video Expert Tips from Preproduction to Final Mix-Fourth Edition. *Focal Press Taylor & Francis Group*

Ηλεκτρονικές πηγές

Τραγέα, Ε (2012). Η έλευση του ήχου στον κινηματογράφο. Στο On Cinema…and other.

https://helencomments.blogspot.com/2012/02/blog-post.html

Παυλουδής, Γ. (2018). Γλωσσάρι βασικών κινηματογραφικών όρων

https://www.gpavloudis.gr/post/film-and-cinematography-glossary

https://www.mesai.co.kr/about

David Lynch. (n.d.). AZQuotes.com. Retrieved April 21, 2025, from AZQuotes.com Web site: https://www.azquotes.com/quote/636457

Grainger, E. (2021), A Brief History of Sound in film.

https://blog.scienceandmediamuseum.org.uk/brief-history-of-sound-in-film/

Μουσικές Πηγές

*Βάση των κανόνων πνευματικής ιδιοκτησίας, δεν μου ανήκουν τα πνευματικά δικαιώματα για κανένα από τα παρακάτω μουσικά κομμάτια. Χρησιμοποιήθηκαν αποκλειστικά και μόνο για εκπαιδευτικούς σκοπούς στο πλαίσιο της πτυχιακής αυτής εργασίας και όχι για οποιαδήποτε εμπορική χρήση, ή εκμετάλλευση δημόσιας προβολής. Σεβόμενος τα πνευματικά δικαιώματα των δημιουργών, αλλά και των φορέων που τα εκπροσωπούν, όλες οι αναφορές εξεύρεσης των μουσικών κομματιών αναγράφοντες στις παρακάτω πήγες για τη μουσική επένδυση της ταινίας αυτής.

1. Μουσική ως έναρξη της ταινίας στη σκηνή 1 (3.1.1):
   Johann Strauss II – The Blue Danube Waltz, Ανακτήθηκε από το κανάλι Classical Music Only [Youtube]. [Ημερομηνία πρόσβασης 15/12/23]

Ηλεκτρονική διεύθυνση:

https://www.youtube.com/watch?v=_CTYymbbEL4

2. Μουσική ραδιοφώνου στη σκηνή 3 (3.3.2):
   RBØR. Take Me Deep (Radio Edit). Ανακτήθηκε από το κανάλι Sunset Gathering (Afro House /@RBØRmusic - Take me deep (Radio Edit) [Youtube]. [Ημερομηνία πρόσβασης 13/01/24]

Ηλεκτρονική διεύθυνση:

https://www.youtube.com/watch?v=kHyAD1zNT2A (Sunset Gathering)

https://www.youtube.com/watch?v=-RfQhc3S7lE (RBØR)

3. Μουσική ραδιοφώνου στη σκηνή 4 (3.4.4):
   Franz Joseph Haydn. Trumpet Concerto in E-Flat Major, Hob.VII e/1: III. Finale. Από το soundtrack της σειράς Squid Game. Ανακτήθηκε από το κανάλι Original Soundtrack [Youtube]. [Ημερομηνία πρόσβασης 15/12.23]

Ηλεκτρονική διεύθυνση:

https://www.youtube.com/watch?v=zIIPy6-RITo

4. Συνοδεία της ταινίας για τη σκηνή 5 (3.5):
   Johann Strauss II – The Blue Danube Waltz, Ανακτήθηκε από το κανάλι Classical Music Only [Youtube]. [Ημερομηνία πρόσβασης 15/12/23]

Ηλεκτρονική διεύθυνση:

https://www.youtube.com/watch?v=_CTYymbbEL4

5. Μουσική συνοδεία για τη σκηνή 8 (3.8.1):
   MacLeod Kevin, Sneaky Snitch, Creative Commons 4.0 [royalty free]. [Ημερομηνία πρόσβασης 19/7/24]

Ηλεκτρονική διεύθυνση:

https://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100772

6. Μουσική συνοδεία για τη σκηνή 8 (3.8.1):
   MacLeod Kevin, I Funky Suspense, Creative Commons 4.0 [royalty free] [ben sound]. [Ημερομηνία πρόσβασης 19/7/24]

Ηλεκτρονική διεύθυνση:

https://www.bensound.com/royalty-free-music/track/funky-suspense

7. Μουσική συνοδεία για τη σκηνή 9 (3.9.1):
   MacLeod Kevin, I Sneaky Adventure, Creative Commons 4.0 [royalty free]. [Ημερομηνία πρόσβασης 19/7/24]

Ηλεκτρονική διεύθυνση:

https://incompetech.com/music/royalty-free/index.html?isrc=USUAN1100644

8. Μουσική συνοδεία για το ασανσέρ στη σκηνή 11 (3.11.1) (1η φάση 3.11.1.1):
   Gershwin George & Gershwin Ira, Love Is Here To Stay, [Ερμηνεία, Marian McPartland] [Craft Recordings / Concord] [YouTube, Marian McPartland – Topic, by Universal Music Group] [Ημερομηνία πρόσβασης 8/9/24]

Ηλεκτρονική διεύθυνση:

https://www.youtube.com/watch?v=tkFkpOJiwB4&list=RDCLAK5uy_m6aBO70zO2mNRnBrz9vLCLyjMf8hsZKeE&index=6

9. Μουσική μετά την βλάβη του ασανσέρ στη σκηνή 11 (3.11.1) (2η φάση 3.11.1.2):
   Ferne J. & Τσαπάρας Πάνος, Το Τραγούδι Του Χουζούρη, [YouTube, Ελληνικά Παιδικά Τραγούδια] [Ημερομηνία πρόσβασης 8/9/24]

Ηλεκτρονική διεύθυνση: https://www.youtube.com/watch?v=gnQivIJt_CE

10. Μουσική συνοδεία για το τέλος της ταινίας στη σκηνή 12 (3.12.8):
    Jung Jaeil, Round I, Squid Game OST. Από το soundtrack της σειράς Squid Game. Ανακτήθηκε από το κανάλι [YouTube, Original Soundtrack,]. [Ημερομηνία πρόσβασης 15/12.23]

Ηλεκτρονική διεύθυνση:

https://www.youtube.com/watch?v=dzAGKdJlMjw&list=PLDisKgcnAC4RNfyjIIaMszM5H1fztHvz7&index=9 (Original Soundtrack)

https://www.youtube.com/watch?v=kHPpI0t1U1s (Jung Jaeil)

Βιβλιοθήκες ήχων

1. Ήχος: No Signal [no-signal-7076] [pixabay.com] [sound effect].
   Χρησιμοποιήθηκε στη σκηνή 10 (3.10.6.2 ήχος τηλεόρασης εκτός σήματος), και ίδιος ήχος στη σκηνή 11 (3.11.3 ήχος δυσλειτουργίας μεγαφώνων του ασανσέρ με στιγμιαία παράσιτα). [Ημερομηνία πρόσβασης 4/9/24]

Ηλεκτρονική διεύθυνση: https://pixabay.com/sound-effects/no-signal-7076/

2. Ήχος: Camera flash [camera-flash-204151] [pixabay.com] [sound effect]. Χρησιμοποιήθηκε στη σκηνή 12 (3.12.5 ήχος flash κάμερας). [Ημερομηνία πρόσβασης 4/9/24]

Ηλεκτρονική διεύθυνση: https://pixabay.com/sound-effects/camera-flash-204151/

3. Ήχος: Gun shot 1 [gun-shot-1-176892] [pixibay.com] [sound effect].
   Χρησιμοποιήθηκε στη σκηνή 12 (3.12.6 ήχος πυροβολισμού). [Ημερομηνία πρόσβασης 17/9/24]

Ηλεκτρονική διεύθυνση: https://pixabay.com/sound-effects/gun-shot-1-176892/

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ Ι

Χρονοδιάγραμμα ήχων ταινίας

Σκηνή	Περιγραφή σκηνής	Ατμόσφαιρα	Ήχος	Χρονική διάρκεια
1η	Εισαγωγή με φόντο τον τίτλο mesai του προκάτοχου της ταινίας μικρού μήκους alarm σε σκηνοθεσία Jung Moo Hyun	-	Μουσική επένδυση	**0:00-0:07**
2η	Το δωμάτιο του ήρωα με ένα παράθυρο ανοικτό και το ραδιόφωνο του.	Ατμόσφαιρα δωματίου σε ένα σπίτι και ατμόσφαιρα εξωτερικού χώρου με διάφορους ήχους.	Ήχος εξωτερικού χώρου παλιατζή, κελάηδημα πουλιών, γάβγισμα σκύλου, φορτηγού αυτοκινήτου	**0:07-0:26**
			Ήχος κουρτινών	**0:16-0:25**
3η	Ο πρωταγωνιστής βρίσκετε στο δωμάτιο του και κοιμάται ενώ στη συνέχεια ακούει διάφορους ενοχλητικούς ήχους.	Ατμόσφαιρα δωματίου σε ένα ενός σπιτιού με ένα παράθυρο ανοικτό.	Μουσική ραδιοφώνου	**0:35-0:43**
			Κουμπί ραδιοφώνου	**0:28-0:29**
			Ήχος Cd Play ραδιοφώνου	**0:28-0:36** **0:42-0:44**
			Χτύπος χεριού στο κρεβάτι	**0:43-0:44** **1:00-1:01** **1:35-1:36**
			Ξυπνητήρι κινητού Επιτραπέζιο ξυπνητήρι	**0:48-0:59** **1:09-1:33**
			Ήχος επαφής κινητού τηλεφώνου	**0:58-0:59**
			Κτύπος κινητού στο πάτωμα	**1:04-1:06**
			Σκανδάλη ψεύτικου πιστολιού	**1:33-1:34**
			Κτύπημα ξυπνητηριού στο κομοδίνο	**1:33-1:34**

			Κτύπημα πιστολιού στο πάτωμα	**1:44-1:45**
4η	Οι ενοχλητικοί ήχοι παίζουν και ο πρωταγωνιστής εκνευρίζετε προσπαθώντας να τους κλείσει	Ατμόσφαιρα δωματίου σε ένα ενός σπιτιού με ένα παράθυρο ανοικτό.	Επιτραπέζιο ξυπνητήρι	**1:45-2:34**
			Ξυπνητήρι τηλεφώνου	**1:48-2:35**
			Μουσική ραδιοφώνου	**1:51-2:33**
			Κουμπί ραδιοφώνου	**1:51-1:51** **2:33-2:33**
			Ήχος Cd Play ραδιοφώνου	**1:51-1:52** **2:33-2:35**
			Ήχος σεντονιού	**2:08-2:39**
			Κροτάλισμα	**2:20-2:27**
			Κτύπημα ξυπνητηριού στο κομοδίνο	**2:34-2:35**
			Ήχος επαφής κινητού τηλεφώνου	**2:34-2:35**
			Κτύπος κινητού στο πάτωμα	**2:35-2:36**
			Ήχος κρεβατιού	**2:35-2:36**
5η	Μακρινό πλάνο από το δωμάτιο με στιγμιότυπο τον τίτλο της ταινίας ALARM ως ένδειξη τα πρώτα στάδια της ταινίας και τι περιπέτεια θα ακολουθήσει.	-	Μουσική επένδυση	**2:41-3:00**
6η	Ο ήρωας βρίσκετε ακόμα στο δωμάτιο του και προσπαθεί να κλείσει το ξυπνητήρι από τη βιβλιοθήκη	Ατμόσφαιρα δωματίου σε ένα ενός σπιτιού με ένα παράθυρο ανοικτό.	Ξυπνητήρι	**3:00-3:05**

7η	Ο πρωταγωνιστής βρίσκετε στο μπάνιο του σπιτιού του καθώς ξεπλένει τα δόντια του κουρασμένος και νυσταγμένος.	Ατμόσφαιρα εσωτερικού χώρου ενός σπιτιού.	Βούρτσισμα δοντιών	**3:09-3:19** **3:35-3:36**
			Ήχος νερού	**3:10-3:24**
			Ξυπνητήρι	**3:23-3:31**
			Κουμπί ξυπνητηριού	**3:31-3:31**
			Νιπτήρας	**3:35-3:39**
			Τουαλέτα	**3:23-3:39**
8η	Ο πρωταγωνιστής βγαίνει έξω από το σπίτι του προσπαθώντας να πάρει το παγούρι στο οποίο περιέχει το γάλα του.	Ατμόσφαιρα εσωτερικού χώρου ενός σπιτιού σε διάδρομο.	Μουσική επένδυση	**3:40-4:30**
			Κτύπημα πόρτας στο παγούρι και ξεκλείδωμα	**3:47-3:49**
			Κύλιση παγουριού στο διάδρομο	**3:49-3:54**
			Ήχος ξυσίματος	**4:00-4:02**
			Κτύπημα ποδιών στο πάτωμα	**4:13-4:15**
			Ηχητική χροιά παγουριού	**4:21-4:22**
			Ηχητική χροιά αφής ποδιού στο τοίχο	**4:23-4:25**
			Ήχος πόρτας	**3:48-3:50** **3:54-3:55** **4:09-4:11** **4:15-4:19** **4:21-4:27**
9η	Ο πρωταγωνιστής βρίσκετε στη κουζίνα του σπιτιού του για να φτιάξει το πρωινό του κουρασμένος και νυσταγμένος.	Ατμόσφαιρα εσωτερικού χώρου ενός σπιτιού.	Μουσική επένδυση	**4:30-5:26**
			Ήχος παγουριού στο τραπέζι	**4:35-4:37**
			Ήχος ασημόχαρτου	**4:38-4:40**
			Ήχος φρυγανιέρας	**4:41-5:12** **5:25-5:26**
			Ήχος καρέκλας	**5:23-5:24**
			Ήχος ξυσίματος	**4:52-4:53**
			Ήχος μετακίνησης ξυπνητηριού	**5:16-5:20** **5:22-5:23**

			Κουμπί ξυπνητηριού	**5:20-5:21**
10η	Ο πρωταγωνιστής μεταφέρετε στο σαλόνι του για να καθίσει να δει τηλεόραση. Το ξυπνητήρι δεν το αφήνει σε ησυχία καθώς προσπαθεί να κοιμηθεί από την κούραση του αρχίζει να παίζει. στη συνέχεια προσπαθεί να το απενεργοποιήσει και μεταφέρετε στο δωμάτιο του όπου και εκεί αρχίζει να παίζει ένα άλλο ξυπνητήρι. Ο πρωταγωνιστής θυμώνει περισσότερο και πετάει το ξυπνητήρι στο τοίχο ενώ στη συνέχεια αποχωρεί από το σπίτι του.	Ατμόσφαιρα εσωτερικού χώρου ενός σπιτιού.	Βήματα Κτύπημα στο πάτωμα	**5:27-5:31** **6:22-6:23** **6:38-6:40** **6:52-6:54** **7:01-7:02**
			Παπούτσι	**7:03-7:08**
			Ήχος πολυθρόνας	**5:32-5:33**
			Ήχος παγουριού	**5:34-5:35** **6:21-6:23**
			Ήχος πλαστικού πιάτου	**5:34-5:35** **6:22-6:25**
			Τηλεόραση Ήχος εκτός σήματος	**5:37-6:36** **6:36-6:43**
			Τηλεχειριστήριο	**5:57-5:58**
			Ξυπνητήρι	**6:11-6:12** **6:23-6:27** **6:31-6:35** **6:43-6:46**
			Ήχος καπακιού τηλεχειριστήριου και μπαταρίας	**6:32-6:36**
			Ήχος κτυπήματος ξυπνητηριού στη τηλεόραση (foley βαζάκι κεριού)	**6:27-6:28** **6:35-6:36**
			Ήχος πόρτας	**6:40-6:43** **6:46-6:48** **6:50-6:52** **7:05-7:08**
			Ήχος θραύσης ξυπνητηριού	**6:46-6:57**
11η	Ο πρωταγωνιστής βρίσκετε στο ασανσέρ κουρασμένος από	Στην σκηνή 11 δεν υπήρχε ήχος ατμόσφαιρας καθώς ο	Μουσική επένδυση	**7:12-7:32** **7:44-7:56**
			Ήχος ασανσέρ (foley πλυντήριο ρούχων)	**7:12-7:56**

	την περιπέτεια που πέρασε στο σπίτι του και περιμένει το να κατέβει ορόφους για να συνεχίσει την μέρα του. Καθώς το ασανσέρ κατεβαίνει παθαίνει βλάβη και χάνει τον έλεγχο της μηχανικής κίνησης με την λειτουργία του να γίνετε πάρα πολύ γρήγορη ακούγοντας ένα έντονο βουητό.	πρωταγωνιστής βρίσκετε στο ασανσέρ και δεν ήταν εφικτή η ηχογράφηση της. Επομένως ο ηχογραφημένος ήχος foley πλυντηρίου ρούχων για τον ήχο ασανσέρ δίνει τη δική του έμφαση για την ατμόσφαιρα προσφέροντας μια αίσθηση βουητού κατά την μηχανική κίνηση.	Ήχος δυσλειτουργίας μεγάφωνων του ασανσέρ	**7:31-7:33** **7:43-7:44**
12η	Ο ήρωας ξυπνάει τρομαγμένος στο δωμάτιο του. Η περιπέτεια του ήταν ένα εφιαλτικό όνειρο που προήλθε από το υποσυνείδητο του καθώς το ξυπνητήρι έπαιζε στα αυτιά του όσο κοιμόταν. Αφού ηρεμίσει προσπαθεί να αποτελειώσει το ξυπνητήρι για να μην πραγματοποιηθεί το όνειρο.	Ατμόσφαιρα δωματίου σε ένα σπίτι με ένα παράθυρο ανοικτό και ατμόσφαιρα εξωτερικού χώρου με διάφορους ήχους.	Ήχοι εξωτερικού χώρου	**7:56-8:33**
			Ήχοι κουρτινών	**7:58-8:23**
			Ξυπνητήρι	**7:56-8:33**
			Ήχος flash κάμερας	**8:32-8:33**
			Ήχος πυροβολισμού	**8:33-8:36**
			Ήχος θραύσης ξυπνητηριού	**8:33-8:36** **8:33-8:44**
			Μουσική επένδυση	**8:23-9:00**

Πίνακας 1. Τα μέρη της ταινίας σε ήχους και χρόνους

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ ΙΙ

Χρονοδιάγραμμα επιφωνημάτων

Σκηνή	Χρόνος	Χαρακτήρας	Επιφωνήματα
1η	-	-	-
2η	-	-	-
3η	1:06:793-1:12:000	Πρωταγωνιστής	Xrrr^{zzz}...xaa^{zzz}...xrrr^{zzz}...xaa^{zzz} (ροχαλητό)
	1:14:500-1:16:500	Πρωταγωνιστής	Xhmmxx….xhaaxh
	1:17:000-1:19:140	Πρωταγωνιστής	Xmm….aah
	1:21:00-1:22:000	Πρωταγωνιστής	Mmhx!!
	1:24:000-1:25:500	Πρωταγωνιστής	Xha!
	1:30:500-1:34:500	Πρωταγωνιστής	Xm…xmmm…hAa
4η	2:07:568-2:08:693	Πρωταγωνιστής	Xhmmm!!
	2:31:000-2:34:500	Πρωταγωνιστής	Mmm…aaaa…xaa…xaa…xaa (επιφωνήματα κραυγής)
5η	-	-	-
6η	3:05:500-3:06:740	Πρωταγωνιστής	xmouh!!
	3:07:489-3:09:569	Πρωταγωνιστής	ooaax!! (χασμουρητό)
7η	3:23:926-3:26:815	Πρωταγωνιστής	Xhax???…xmm!!
	3:32:500-3:34:500	Πρωταγωνιστής	Aahm!!
	3:36:596-3:39:000	Πρωταγωνιστής	Xxaaaa…ptou
8η	3:54:000-3:55:500	Πρωταγωνιστής	Xhax??
	4:06:000-4:07:428	Πρωταγωνιστής	Mmm!!
	4:07:976-4:10:000	Πρωταγωνιστής	Aaaxx!! (αναστεναγμός)
	4:19:500-4:24:093	Πρωταγωνιστής	Haaaxaa…ooouuu
	4:25:296-4:28:000	Πρωταγωνιστής	XA…Hhmm
9η	4:48:437-4:51:631	Πρωταγωνιστής	xhh..ooaaxx!! (χασμουρητό)
	4:53:000-4:55:000	Πρωταγωνιστής	Niahx!!

	5:11:925-5:14:175 5:15:000-5:17:000	Πρωταγωνιστής Πρωταγωνιστής	Oaaaaa..xah..xah!! Xmmh!!
	5:19:776-5:22:129	Πρωταγωνιστής	Ouhm..xaax!!
10η	5:40:790-5:46:500	Πρωταγωνιστής	Xhh..ooaaxx!!(χασμουριτο)..yax!!
	6:01:966-6:03:466	Πρωταγωνιστής	Hm!!
	6:07:264-6:12:000	Πρωταγωνιστής	Xrrr^{zzz}..xaaa^{zzz}..xrr^{zzz} (ροχαλητό)
	6:12:137-6:14:000	Πρωταγωνιστής	Xha??..hee??
	6:20:331-6:21:331	Πρωταγωνιστής	Hm!!
	6:22:000-6:23:440	Πρωταγωνιστής	Xaaaaxoop!! (κραυγή)
	6:26:084-6:27:084	Πρωταγωνιστής	Xmm!
	6:27:166-6:28:166	Πρωταγωνιστής	Xa!
	6:32:000-6:33:204	Πρωταγωνιστής	XeaaaaXmm!! (κραυγή)
	6:35:500-6:37:327	Πρωταγωνιστής	A..A..xm!!
	6:38:000-6:40:500	Πρωταγωνιστής	Xmmmm!!
	6:44:315-6:47:000	Πρωταγωνιστής	Aaaaaaa!! (κραυγή)
	6:50:766-6:52:766	Πρωταγωνιστής	Xmmmm!!
	6:54:500-6:56:000	Πρωταγωνιστής	mxh!!
	6:59:500-7:02:500	Πρωταγωνιστής	Xah!!
11η	7:13:332-7:17:000	Πρωταγωνιστής	Aaaaxx..aax!!(αναστεναγμός)
	7:24:500-7:32:000	Πρωταγωνιστής	Xrrr^{zzz}..xaa^{zzz}..mm^{zzz}..xrrr^{zzz}..mm^{zzz} (ροχαλητό)
	7:32:133-7:32:837	Πρωταγωνιστής	Oohx??
	7:33:782-7:43:778	Πρωταγωνιστής	Hah?..oh?..ah??..ho?..hah?..he?.he?.he?..... heh?.heh?.ha… Oohx??
	7:45:500-7:47:000	Πρωταγωνιστής	Aax!! (αναστεναγμός)
	7:48:344-7:52:011	Πρωταγωνιστής	Ooooo???
12η	7:56:500-7:58:000	Πρωταγωνιστής	Aaa..aaa..aa!!
	7:58:500-8:06:923	Πρωταγωνιστής	xaaax..aax..(κραυγή) xah.hax.xah.hax.xah.xah.hax.xah.. (ανάσες)
	8:21:184-8:22:692	Πρωταγωνιστής	Xaahx! (Ανάσα)
	8:27:000-8:30:458	Πρωταγωνιστής	XMM…xm…XM
	8:31:317-8:32:317	Πρωταγωνιστής	Xmmm!!
	8:55:500-8:58:184	Πρωταγωνιστής	Aaaaaaa!! (κραυγή)

Πίνακας 2. Χρονική ανάλυση επιφωνημάτων