



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών

ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837

ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΗ ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΚΑΤΕΥΘΥΝΣΗ: Γ'. ΤΟΜΕΑΣ ΤΕΧΝΟΛΟΓΙΑΣ ΗΧΟΥ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Υβριδικές τεχνικές μουσικής επένδυσης σε ταινίες μυθοπλασίας
μικρού μήκους: Η ταινία ‘Chopper’»

Λαοκράτης Δημήτριος Γιαννούλης
(Α.Μ. 1569201000015)

Επιβλέπουσα Καθηγήτρια: Αναστασία Γεωργάκη, Καθηγήτρια

ΑΘΗΝΑ, 2021

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

«Υβριδικές τεχνικές μουσικής επένδυσης σε ταινίες μυθοπλασίας μικρού μήκους: Η ταινία ‘Chopper’»

Λαοκράτης Δημήτριος Γιαννούλης
A.M.: 1569201000015

Τριμελής Επιτροπή: **Αναστασία Γεωργάκη, Καθηγήτρια**
 Αρετή Ανδρεοπούλου, Επίκουρη Καθηγήτρια
 Χριστίνα Αναγνωστοπούλου, Αναπληρώτρια Καθηγήτρια

Σημείωμα του συγγραφέα

Το δοκίμιο αυτό αποτελεί πτυχιακή εργασία η οποία συντάχθηκε για το Τμήμα Μουσικών Σπουδών του Εθνικού και Καποδιστριακού Πανεπιστημίου Αθηνών και υποβλήθηκε προς εξέταση το Φεβρουάριο του 2021. Ο συγγραφέας βεβαιώνει ότι το περιεχόμενο του παρόντος έργου είναι αποτέλεσμα προσωπικής εργασίας και ότι έχει γίνει η κατάλληλη αναφορά στην εργασία τρίτων, όπου κάτι τέτοιο ήταν απαραίτητο, σύμφωνα με τους κανόνες της ακαδημαϊκής δεοντολογίας.

Οι απόψεις που παρουσιάζονται στην παρούσα εργασία εκφράζουν αποκλειστικά τον συγγραφέα και όχι την επιβλέπουσα Καθηγήτρια.

Η παρούσα εργασία εκπονείται με στόχο την ανάδειξη πρακτικών και τεχνικών στη δημιουργία κινηματογραφικής μουσικής που προκύπτουν από τον θεωρητικό λόγο και την επανάσταση που έφερε η ψηφιακή τεχνολογία στη συνθετική προσέγγιση.

Τα πρώτα τρία κεφάλαια αφορούν το θεωρητικό κομμάτι της εργασίας. Στο πρώτο κεφάλαιο, μέσω μιας ιστορικής αναδρομής, γίνεται αποσαφήνιση της σχέσης μουσικής και κινούμενης εικόνας και παρουσιάζονται τα στάδια ανάπτυξης αυτών, δείχνοντας έτσι την άμεση σύνδεσή τους με την εξέλιξη της τεχνολογίας.

Ακολούθως, στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύεται η πολυδιάστατη φύση της κινηματογραφικής μουσικής, όπως προκύπτει από τον θεωρητικό λόγο. Συγκεκριμένα, γίνεται λόγος για: 1) Τα μουσικά και τα οπτικά δομικά στοιχεία της κινηματογραφικής μουσικής. 2) Τις τρεις βασικές λειτουργίες της μουσικής στην εικόνα – την επίσημη, αφηγηματική και συναισθηματική λειτουργία – από την πλευρά διαφόρων θεωρητικών κλάδων (μουσικολογία, σπουδές κινηματογράφου, κοινωνιολογία, ψυχολογία).

Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται κατηγοριοποίηση των πρακτικών και τεχνικών προσέγγισης της μουσικής επένδυσης ταινιών και δίνεται έμφαση στις υβριδικές τεχνικές που απορρέουν από την ανάπτυξη των ψηφιακών εφαρμογών του 21ου αιώνα.

Τα επόμενα κεφάλαια αφορούν το πρακτικό μέρος της εργασίας. Στο τέταρτο κεφάλαιο παρουσιάζεται και περιγράφεται αναλυτικά η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε στη δημιουργική διαδικασία μουσικής επένδυσης της ταινίας μικρού μήκους “Chopper (2019)”, με τη χρήση των σύγχρονων πρακτικών και τεχνικών και στο πέμπτο κεφάλαιο γίνεται ανάλυση της αρχιτεκτονικής δομής της σύνθεσης. Τέλος, παρατίθενται τα συμπεράσματα, ο επίλογος και οι βιβλιογραφικές πηγές.

Λέξεις κλειδιά: κινηματογράφος, μουσική ταινιών, τεχνολογία, ταινίες μικρού μήκους, μυθοπλασία

Abstract

This paper is mainly highlighting the practices and techniques in the creation of film music resulting from the theoretical discourse and the revolution brought by digital technology.

The first three chapters concern the theoretical part of the work. In the first chapter, through a historical retrospect, the relationship between music and moving picture is clarified and the stages of their development are presented, thus showing their direct connection with the technological evolution.

Subsequently, in the second chapter, the multidimensional nature of film music is analyzed as it emerges from the theoretical discourse. Specifically, the main points are as follows: 1) The musical and visual structural elements of cinematic music. 2) The three basic functions of music in films – the Formal, Narrative, and Emotional function – that derive from numerous theoretical disciplines (musicology, film studies, sociology, psychology).

In the third chapter, a categorization of the basic practices and techniques in the approach of film scoring creation is made and a particular emphasis is given to the new hybrid techniques that result from the development of 21st century's digital applications.

The following chapters cover the practical part of the thesis. In the fourth chapter, the methodology that was followed in the creative process of the music composition of the short film 'Chopper (2019)' using modern practices and techniques is presented and described in detail.

In the fifth chapter, the architectural structure of the composition is analyzed. Finally, the conclusions, the epilogue, and the bibliographic sources are presented.

Keywords: film, cinema, film music, film scoring, technology, short films, fiction

Πίνακας περιεχομένων

ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ	
1. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ	8
1.1 <i>Απαρχές της μουσικής στον Κινηματογράφο.....</i>	<i>8</i>
1.2 <i>Συγχρονισμός εικόνας και ήχου – εξέλιξη μουσικής λειτουργίας.....</i>	<i>11</i>
1.3 <i>Η πρωτότυπη μουσική ταινιών στη χρυσή εποχή του Χόλυγουντ (1930-1960)</i>	<i>13</i>
1.4 <i>Οι νέες μουσικές τάσεις και η μουσική επένδυση σήμερα</i>	<i>15</i>
2. ΘΕΩΡΙΕΣ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ.....	19
2.1 <i>Η μουσική δόμηση της κινηματογραφικής μουσικής.....</i>	<i>20</i>
2.2 <i>Η οπτική δόμηση της κινηματογραφικής μουσικής</i>	<i>24</i>
2.3 <i>Τεχνικές και Ψυχολογικές διαστάσεις της κινηματογραφικής μουσικής.....</i>	<i>27</i>
3. ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ & ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΕΠΕΝΔΥΣΗΣ	33
3.1 <i>Η ειδίκευση του συνθέτη κινηματογραφικής μουσικής.....</i>	<i>34</i>
3.2 <i>Πρόθεση και βασική έννοια της μουσικής στη ταινία</i>	<i>35</i>
3.3 <i>Συστηματική προσέγγιση της δραματουργίας.....</i>	<i>36</i>
3.4 <i>Βασικές τεχνικές συνθετικής προσέγγισης</i>	<i>37</i>
3.5 <i>Υβριδικές τεχνικές στη σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής.....</i>	<i>44</i>
ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΠΡΑΚΤΙΚΟ	
ΑΝΑΛΥΣΗ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΕΠΕΝΔΥΣΗΣ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ «CHOPPER»	
4. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ.....	52
4.1 <i>Αρχική επαφή και διαδικασία «Spotting».....</i>	<i>53</i>
4.2 <i>Λογική στη προσέγγιση της σύνθεσης (Μεθοδολογικά ζητήματα)</i>	<i>55</i>
4.3 <i>Ακολουθούμενη μέθοδος</i>	<i>57</i>
4.4 <i>Διαδικασία/μεθοδολογία σύνθεσης και ενορχήστρωσης</i>	<i>61</i>
5. ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ	65
5.1 <i>Τελικό «CUE Sheet»</i>	<i>65</i>
5.2 <i>Γενικό ύφος μουσικής.....</i>	<i>67</i>
5.3 <i>Δομή του συνθετικού πλάνου</i>	<i>68</i>
5.4 <i>Ανάλυση του κάθε “CUE”</i>	<i>70</i>
6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ.....	80
ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	83
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ	85

Εισαγωγή

*Εάν δεις μια ταινία χωρίς μουσική,
δεν υπάρχει τίποτα με το οποίο να μπορείς να συνδεθείς.
- (McDermott, 2021)*

Ο τρόπος προσέγγισης της σύνθεσης κινηματογραφικής μουσικής στις μέρες μας έχει ένα ευρύ φάσμα δυνατοτήτων. Στον σύγχρονο κόσμο, είναι δυνατόν να συνθέσουμε μουσικά έργα σε ένα κομμάτι χαρτί – όπως γίνεται εδώ και αρκετούς αιώνες – καθώς και να δημιουργήσουμε ολοκληρωμένη μουσική μόνο με τη χρήση ενός υπολογιστή ή άλλων ηλεκτρονικών συσκευών. Αν και εκ πρώτης όψεως φαίνεται πρωτόγνωρος ο τρόπος με τον οποίον η ψηφιακή τεχνολογία ανοίγει μία τόσο ευρεία παλέτα νέων δρόμων στη μουσική δημιουργία, στην πραγματικότητα, η μουσική και η τεχνολογία ήταν πάντοτε δύο αλληλένδετα στοιχεία. Ένας από τους τομείς της μουσικής που έχει επηρεαστεί σε μεγάλο βαθμό στις μέρες μας από την τεχνολογική αυτή εξέλιξη είναι αυτός της σύνθεσης μουσικής ταινιών.

Η εργασία σκοπεύει να καλύψει δύο βασικές πτυχές στη μουσική επένδυση ταινιών: Η πρώτη αφορά τον θεωρητικό λόγο σχετικά με τον λόγο ύπαρξης της κινηματογραφικής μουσικής, τον τρόπο λειτουργίας της στις ταινίες και την επίπτωση της τεχνολογίας στην εργασία του συνθέτη. Η δεύτερη εστιάζει στην εργασία του συνθέτη που επενδύει μουσικά μία ταινία και στο πώς οι νέες υβριδικές πρακτικές που προσφέρει η τεχνολογία συνεισφέρουν στη δημιουργική διαδικασία.

Βασικό θεωρητικό ερώτημα της παρούσας εργασίας είναι το γιατί η μουσική αποτελεί τόσο σημαντικό μέρος μίας ταινίας. Η απάντηση ίσως μοιάζει εύκολη, στην πραγματικότητα όμως η φύση της μουσικής στις ταινίες είναι περίπλοκη και πολυδιάστατη.

Στο πρώτο κεφάλαιο, μέσω της ιστορίας του κινηματογράφου και της κινηματογραφικής μουσικής, φανερώνεται ο τρόπος με τον οποίο η μουσική βοηθά μία ταινία να αποκτήσει αυτό που οι συνθέτες και θεωρητικοί ονομάζουν «τρίτη διάσταση». Η ανάγκη ένταξης των θεατών στον πλαστό κόσμο του κινηματογράφου μυθοπλασίας κατέστησε αναγκαία την ύπαρξη μουσικής, καθώς αποδείχθηκε ότι λόγω της φύσης της, προσφέρει ενότητα, συναίσθημα, διάθεση και βοηθά τους θεατές στη συναίσθηση των χαρακτήρων.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, προσεγγίζοντας τον θεωρητικό λόγο γύρω από την κινηματογραφική μουσική, γίνεται αναφορά στην πολυδιάστατη φύση αυτής που βρίσκεται στο μεταίχμιο δύο διαφορετικών τεχνών: της μουσικής και του κινηματογράφου. Αυτός ο τομέας σπουδών έχει ήδη μια μεγάλη ποικιλία από προοπτικές, θεωρίες, συζητήσεις και παραδείγματα που αναδεικνύουν την τεχνική και ψυχολογική διάσταση της μουσικής και φανερώνουν τις τεχνικές, αφηγηματικές και συναισθηματικές λειτουργίες της μέσα σε μία ταινία.

Στο τρίτο κεφάλαιο, το ενδιαφέρον εστιάζεται στο πρόσωπο του συνθέτη και στο πώς αυτός καλείται από τη βιβλιογραφία να προσεγγίσει τη σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής στη σύγχρονη εποχή. Αναλύονται οι βασικές πρακτικές και τεχνικές που κατά τον θεωρητικό λόγο πρέπει να ακολουθηθούν, ώστε η μουσική σύνθεση να μπορέσει να λειτουργήσει σε συνδυασμό με την εικόνα, καθώς επίσης και οι νέες υβριδικές τεχνικές που προκύπτουν από την ψηφιακή τεχνολογία και βοηθούν σημαντικά στην επιτάχυνση της συνολικής δημιουργικής διαδικασίας.

Στα επόμενα κεφάλαια έπεται το πρακτικό μέρος της εργασίας. Μέσω της ανάλυσης της μεθοδολογίας που ακολουθήθηκε στη μουσική επένδυση της ταινίας μικρού μήκους «Chopper», κάνοντας χρήση των νέων πρακτικών και τεχνικών που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία, επιδιώκεται ένα εμπειρικό συμπέρασμα σχετικά με τη συμβολή της τεχνολογίας στη δημιουργική διαδικασία και την παραγωγικότητα του συνθέτη, καθώς και το πόσο ο θεωρητικός λόγος βρίσκει ουσιαστική χρήση σε μία ταινία μικρού μήκους.

Μέσω της θεωρητικής έρευνας και του πρακτικού τμήματος, η παρούσα εργασία καλείται να απαντήσει σε κάποια βασικά ερευνητικά ερωτήματα: 1) Ποια είναι τα βασικά χαρακτηριστικά της κινηματογραφικής μουσικής που αναδεικνύουν το ύφος μίας ταινίας μυθοπλασίας και εντάσσουν τους θεατές στον κόσμο της; 2) Ποια είναι η μέθοδος που πρέπει να ακολουθηθεί ώστε να μπορέσει να ενταχθεί αποτελεσματικά μία μουσική σε μία ταινία; 3) Πώς οι νέες πρακτικές και τεχνικές που φέρνει η ψηφιακή τεχνολογία βοηθούν στη δημιουργική διαδικασία της σύνθεσης; 4) Ποιες είναι οι διαφορές που παρατηρούνται στη διαδικασία επένδυσης ταινίας μικρού μήκους σε σχέση με τη βιβλιογραφία που αναφέρεται σε μεγάλου μήκους ταινίες;

Αν και ο κόσμος της κινηματογραφικής μουσικής είναι περίπλοκος και τεράστιος, σε αυτή την εργασία επιδιώκεται η κατανόηση της ιδιαίτερης φύσης της και η χρήση κάποιων βασικών και υβριδικών τεχνικών και πρακτικών που βοηθούν τη δημιουργική διαδικασία και την επίτευξη μιας μουσικής σύνθεσης που αναδεικνύει την εικόνα.

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ: ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ

Βιβλιογραφική Ανασκόπηση

1. ΙΣΤΟΡΙΚΗ ΑΝΑΔΡΟΜΗ

1.1 Απαρχές της μουσικής στον Κινηματογράφο

Η μουσική πάντοτε συνδυαζόταν με άλλες μορφές τέχνης. Από την προέλευση της λέξης «μουσική» και μόνο, η οποία πηγάζει από τις Μούσες-μυθικά πλάσματα της ελληνικής μυθολογίας που προέδρευσαν στο πεπρωμένο όλων των τεχνών (ωδή, χορός, θέατρο κλπ.) –, αποκαλύπτεται η «ρευστή» φύση της (Fleming & Veinus, 1958 :147). Οι ιστορίες των λαών από την αρχαιότητα μέχρι και σήμερα τοποθετούν τη μουσική δίπλα σε παραπλήσιες τέχνες όπως στον χορό, στο θέατρο και στην εποχή μας, στον κινηματογράφο. Όπως αναφέρεται από τον Davis (2010), πολλοί πολιτισμοί ανά τα χρόνια ανέπτυξαν μορφές έκφρασης που συνδύαζαν τη μουσική με άλλες τέχνες (όπως το ιαπωνικό Kabuki, το ινδικό Bharatnatyam, και ο χορός «μαϊμού» από το Μπαλί).

Η γέννηση του κινηματογράφου συγκεκριμένα βρίσκει τις ρίζες του στην αρχαία Ελλάδα και το Αρχαίο Δράμα (Fleming & Veinus, 1958). Η ίδια ορολογία «μελόδραμα» αντικατοπτρίζει μέσα από το όνομά της τη σχέση του δράματος με τη μουσική. Με την Αριστοτελική έννοια, η μουσική είναι το βασικότερο δομικό χαρακτηριστικό που απομακρύνει τη δράση στη σκηνή και τονίζει τον χαρακτήρα της ως μιμητική κατασκευή. Βρίσκει έκφραση με τη μορφή ψαλμωδίας, ρυθμικής έντασης ή στυλιζαρισμένης ομιλίας (Butcher, 1907). Σύμφωνα με τους Fleming και Veinus (1958) αυτό που οι αρχαίοι Έλληνες ονόμαζαν τραγωδία, σήμερα το ονομάζουμε “Drama per la musica” και αυτό που αποκαλούσαν κωμωδία φέρει στενή αναλογία με την Ιταλική “Opera Buffa” (Fleming & Veinus, 1958: 150).

Το αρχαίο δράμα ακολούθησαν οι τελετές και τα παγανιστικά φεστιβάλ του μεσαίωνα, η μουσική στις σκηνές των έργων του Shakespeare στην αναγέννηση και η όπερα που κάνει αναβίωση του αρχαίου δράματος (Davis, 2010).

Η μουσική και το δράμα, δύο ανεξάρτητες μορφές τέχνης, βρήκαν από νωρίς λοιπόν έναν τρόπο σύνδεσης που ως σύνολο παράγει αξιοθαύμαστα αποτελέσματα, χωρίς αυτό να αναιρεί την ατομική ολότητα της καθεμίας. Με την ίδια λογική, διαφορετικά μέσα συνεργάζονται στις μέρες μας για να παραγάγουν το αποτέλεσμα που ονομάζουμε κινηματογράφο.

Μέσω των τεχνολογικών επιτευγμάτων του τέλους του 19ου αιώνα, που συντελούν στη δημιουργία της τεχνολογίας κινούμενης εικόνας σηματοδοτείται και η αρχή της ιστορίας της κινηματογραφικής μουσικής.

Αν και ο Thomas Edison δημιούργησε πρώτος το Κινετοσκόπιο με το οποίο γινόταν προβολή κινούμενης εικόνας από ένα μόνο άτομο, η επίσημη γέννηση του κινηματογράφου χρονολογείται στις 28 Δεκεμβρίου του 1895 στη Γαλλία, όταν οι αδερφοί Lumière πραγματοποίησαν την πρώτη δημόσια προβολή ταινιών μικρού μήκους σε κοινό διακοσίων ατόμων, παρουσιάζοντας έτσι τη νέα τους εφεύρεση, το «Cinématographe» (Wierzbicki, 2009). Μέχρι σήμερα αμφισβητείται εάν η πρώτη προβολή συνοδεύτηκε από μουσική και αν συνοδεύτηκε είναι άγνωστο το είδος της. Πάντως, οι πρώτες καταγεγραμμένες αναφορές μουσικής επένδυσης, που χρονολογούνται το 1895 και το 1896 όταν γίνονταν ακόμα οι πρώιμες προβολές ταινιών των Lumière, φανερώνουν ότι η μουσική και η ταινία συνεργάζονται από τη γέννηση του κινηματογράφου (Wierzbicki, 2009). Αυτό σημαίνει ότι οι «βουβές ταινίες» στην πραγματικότητα δεν ήταν ποτέ βουβές, ο ορισμός αυτός αναφερόταν μόνο στην απώλεια συγχρονισμένου ήχου και διαλόγου.

Η μουσική δεν είχε όμως ενιαία πρακτική την εποχή εκείνη στον κινηματογράφο. Κάποιες προβολές γίνονταν με μουσική υπόκρουση, ενώ άλλες χωρίς. Στην Αμερική υπήρχε προτίμηση του φωνόγραφου που έπαιζε ηχογραφήσεις από τη συλλογή του Edison, ενώ στην Ευρώπη γινόταν χρήση ζωντανής μουσικής. Η μουσική σε κάποιες περιπτώσεις υπήρχε καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας, ενώ άλλες φορές όχι (Kalinak, 2010). Ασάφεια υπήρχε επίσης και στον τρόπο χρήσης της μουσικής, αφού όπως σημειώνεται από τον Davis (2010), δεν είχε γίνει προσπάθεια να δοθεί δραματουργική λειτουργία της μουσικής στην ταινία.

Ο αρχικός λόγος ένταξης της μουσικής στις βουβές ταινίες έχει ποικίλες απόψεις. Οι Eisler και Adorno (Eisler et al, 1947) υποστηρίζουν ότι η μουσική εντάχθηκε στην κινούμενη εικόνα λόγω φόβου του κοινού να έρχεται αντιμέτωπο με τις σιωπηλές εικόνες που τρεμοπαίζουν μπροστά στα μάτια του. Πολλοί μελετητές όπως ο Eymann (1999), ο Wierzbicki (2009) κ.α., αναφέρονται στον τεχνικό λόγο κάλυψης θορύβου που δημιουργούνταν από τα θορυβώδη μηχανήματα και τους θεατές. Μια ενδιαφέρουσα θεωρία διατυπώνεται από την Kalinak (1992), η οποία θέτει την ταινία ως τον τελευταίο κρίκο μιας μακράς αλυσίδας καλλιτεχνικών εκφράσεων που περιλαμβάνουν τη μουσική ως μορφή συνοδείας, όπως για παράδειγμα συμβαίνει στο ελληνικό δράμα, στην όπερα και το μελόδραμα του 19ου αιώνα. Η Gorbman (1987), παίρνοντας ως παράδειγμα αυτές τις καλλιτεχνικές εκφράσεις, θεωρεί ότι από τότε υπήρχαν συναισθηματικές λειτουργίες στην ταινία, ενώ ο Brownrigg (2003) αναφέρει ότι υπάρχει και η πιθανότητα η μουσική να εντάχθηκε στις ταινίες απλώς επειδή ήταν εύκολο (πχ. επειδή οι μουσικοί πληρώνονταν λίγο).

Από τις παραπάνω απόψεις γίνεται αντιληπτό ότι η μουσική ίσως είχε αρκετές χρήσεις από την πρώιμη εμφάνισή της στον κινηματογράφο, αν και ακόμα δεν υπήρχε συγκεκριμένη πρακτική. Σε κάθε περίπτωση, η μουσική από την αρχή της κινηματογραφίας απέδειξε την αναγκαιότητά της χρησιμεύοντας ως αισθητική συσκευή ενίσχυσης και υποστήριξης του οπτικού θεάματος.

Το ότι δεν υπήρχε συγκεκριμένη πρακτική της μουσικής στις ταινίες ήταν άμεσο αποτέλεσμα της έλλειψης συγκεκριμένης πρακτικής και των ίδιων των ταινιών. Η μυθοπλασία, αν και υπήρχε ήδη στη λογοτεχνία, άργησε να εισαχθεί στον νέο κόσμο του κινηματογράφου. Ενώ από το 1896 και μετά, όλες οι τεχνολογικές αρχές της καταγραφής ταινιών και της προβολής είχαν ήδη ανακαλυφθεί (με εξαίρεση τον συγχρονισμό ήχου), η ιστορία του σινεμά ως μορφή αφηγηματικής τέχνης δεν είχε ακόμη ξεκινήσει. Οι πρώτες ταινίες των Lumière (επονομαζόμενες «actualités») καθώς και οι ταινίες του Edison, ήταν στατικής κάμερας και με συνεχή δράση, χωρίς να υπάρχει η έννοια του «τέλους» (Cook & Anderson, 2016).

Σύμφωνα με τον Felando (2015), οι ταινίες της πρώιμης εποχής ήταν όλες «μικρού μήκους» (από μερικά δευτερόλεπτα έως μερικά λεπτά) και πολλές φορές όχι παραπάνω από ένα πλάνο. Οι ταινίες αυτές συνήθως προβάλλονταν πολλές μαζί για να καλύψουν μεγαλύτερα χρονικά διαστήματα και να μη γίνουν βαρετές λόγω της έλλειψης αφηγηματικότητας και δραματουργίας (Felando, 2015). Η εμφάνιση ενός πρώιμου είδους αφήγησης όπως αναφέρουν οι Cook και Anderson (2016) γίνεται από το 1890, όταν διάφοροι ιδιοκτήτες χώρων προβολών αγόραζαν και πρόβαλλαν πολλές διαφορετικές ταινίες ίδιας θεματολογίας, βάζοντάς τις σε μια σειρά ώστε να δημιουργήσουν ένα είδος αφήγησης. Πολύ σύντομα οι παραγωγοί ταινιών συνειδητοποίησαν τη δύναμη αυτής της πρακτικής και ξεκίνησαν να κάνουν μόνοι τους τέτοιου είδους «πολλαπλές-λήψεις».

Όλες οι πηγές αναφέρουν ότι πρωτεργάτης ταινιών με αφήγηση θεωρείται ο μάγος και ιδιοκτήτης του θεάτρου “Georges Méliès”, που μέσω ενός «κολλήματος» της μηχανής κατά τη διάρκεια της βιντεοσκόπησης, ανακάλυψε τη δύναμη του μοντάζ. Γρήγορα ξεκίνησε να χρησιμοποιεί την τεχνική που ανακάλυψε για δημιουργία φαντασμαγορικών εφέ και τεχνικών κόλπων που θα «μάγευαν» το κοινό του. Από τη στιγμή που ο Georges Méliès εισήγαγε το κοινό στις μεγαλύτερου μήκους ταινίες, η βιομηχανία άρχισε να ισχυρίζεται πως οι μεγαλύτερες ταινίες ήταν ένα «ποιοτικό προϊόν που προσέφερε κάτι καλύτερο και μεγαλύτερο, πιο αποτελεσματικό και μεγαλύτερης σημασίας» από αυτό που προσέφεραν οι μικρότερες ταινίες (Felando, 2015: 21). Έτσι, από εκεί κι ύστερα η ταινία μεγάλου μήκους άρχισε να κυριαρχεί, περιθωριοποιώντας τις μικρού μήκους ταινίες και απειλώντας τις σε σημείο να χαθεί, σχεδόν εντελώς, η τέχνη αυτή. Παρ’ όλα αυτά, μέχρι τη δεκαετία του ’30 οι ταινίες μικρού μήκους συνέχισαν να υπάρχουν και να παίζονται στα διαλείμματα μεγάλων ταινιών, με ιδιαίτερη προτίμηση να δείχνεται στο είδος της κωμωδίας (Felando, 2015).

Παράλληλα με τις αφηγηματικές ταινίες ξεκίνησαν να σταθεροποιούνται και οι χρήσεις της μουσικής τους επένδυσης ως προς τις δραματουργικές τους λειτουργίες. Τη δεκαετία του 1910 δημιουργήθηκαν οι πρώτες μουσικές εγκυκλοπαίδειες, με μουσική γραμμένη καθαρά για ταινίες που τις διαχώριζαν βάσει των συναισθηματικών τους επιδράσεων (Davis, 2010). Οι περιορισμένες πηγές που υπάρχουν δείχνουν ότι στην Αμερική και στην Δυτική Ευρώπη, οι πρώτες αφηγηματικές λειτουργίες της μουσικής αφορούσαν τη θέσπιση γεωγραφικής τοποθεσίας και χρονικής περιόδου, όπως και την ενδυνάμωση της διάθεσης και του συναισθήματος (Kalinak, 2010).

Από εκείνη την περίοδο κι έπειτα παρατηρείται λοιπόν εκτενής χρήση "μουσικών προτύπων" ("musical conventions"), μία τεχνική που εξελίχθηκε και χρησιμοποιείται μέχρι σήμερα. Όπως αναφέρει η Kalinak «η μουσική διάθεση ήταν τόσο “κεντρική” στην εποχή του βουβού κινηματογράφου που πολλές φορές παιζόταν στο σετ για να κινητοποιήσει τους ηθοποιούς κατά τη διάρκεια της κινηματογράφησης» (2010: 44).

Η πρώτη πρωτότυπη σύνθεση μουσικής που έγινε για την ταινία “L’Assassinat du Duc de Guise” (1908) στη Γαλλία από τον Camille Saint-Saens έθεσε τη βάση μίας μεγάλης ιστορίας, αν και η πρακτική αυτή άργησε να ακολουθηθεί λόγω μεγάλου κόστους (Wierzbicki, 2009). Οι απαιτήσεις της ταινίας σύντομα έκαναν την πρακτική αυτή αναγκαία και τα μεγάλα στούντιο παραγωγής ταινιών ξεκίνησαν να τη χρησιμοποιούν με αποτέλεσμα να γίνει η κύρια μορφή μουσικής επένδυσης του πρώτου μισού του 20^{ου} αιώνα. Μέχρι και τη δεκαετία του 1920 οι ακροατές στην Ευρώπη και Αμερική περίμεναν μία προγραμματισμένη ενιαία μουσική συνοδεία που κατά κάποιο τρόπο ανταποκρινόταν στο οπτικό περιεχόμενο (Kalinak, 2010: 47).

Αυτό λοιπόν που έγινε ξεκάθαρο από πολύ νωρίς, είναι ότι η εμπειρία των θεατών μπορεί να είναι πολύ δυνατή, αν η μουσική λειτουργεί με γνώμονα τη συναισθηματική επίδραση σε σχέση με τη κάθε σκηνή της ταινίας.

1.2 Συγχρονισμός εικόνας και ήχου – εξέλιξη μουσικής λειτουργίας

Αν και η αναζήτηση ήχου με εικόνα ξεκίνησε από το W. K. L. Dickinson στα εργαστήρια του Edison και κατάφερε τέτοιο συγχρονισμό από το 1894, η πρακτική αυτή ήταν προβληματική και λόγω εστίασης του Edison στο Κινετοσκόπιο, δεν αναπτύχθηκε μέχρι τα μέσα της δεκαετίας του 1920 (Kalinak, 2010).

Από το 1920 κι έπειτα τα προβλήματα αυτά άρχισαν να διορθώνονται με την εφεύρεση και εξέλιξη της ηλεκτρικής ενίσχυσης και τη συνεχή βελτίωση των διαδικασιών εγγραφής ήχου. Νέες τεχνολογίες που συγχρόνιζαν ήχο και εικόνα όπως οι «Sound-on-disk», «Sound-on-film», «fox case

system» και «Vitaphone», εφευρέθηκαν αλλά το τελευταίο είναι το σύστημα που εν τέλει επικρατεί αρχίζοντας να χρησιμοποιείται από το 1926 (Wierzbicki, 2009). Κατά τον Chion (2019), με βάση τα σημερινά δεδομένα υπήρχαν ακόμη πολλά προβλήματα στην ποιότητα και τον συγχρονισμό του ήχου, ωστόσο, δεδομένης της έλλειψης γνώσης των σημερινών πόρων, εκείνη την εποχή τα προβλήματα δεν γίνονταν αντιληπτά. Ακόμα, γνωστοί συνθέτες της εποχής, όπως ο Darius Milhaud, επέκριναν την τότε μέτρια αναπαραγωγή ήχων σε κινηματογραφικές αίθουσες (Chion, 2019). Η πρώτη εισαγωγή συγχρονισμένου ήχου σε ταινίες έγινε το 1926 με τη Warner Bros. να δημιουργεί τις ταινίες «talkies», μία σειρά ταινιών μικρών μήκους που είχαν συγχρονισμένο ήχο και προβάλλονταν κατά τη διάρκεια του διαλείμματος των ταινιών μεγάλου μήκους (Feland, 2015). Κατά τον ίδιο, οι ταινίες μικρού μήκους χαρακτηρίστηκαν από τότε για την πρωτοπορία τους, καθώς τα στούντιο τις επέλεγαν για πειραματισμό νέων ειδών (κοινωνικά και άλλα ιδιαίτερα είδη ταινίας) και τεχνικών.

Το στούντιο των Warner Bros. σύντομα αντιλήφθηκε την επιτυχία που θα είχαν οι ταινίες «talkies» και σύντομα προχώρησε στη δημιουργία της πρώτης ταινίας μεγάλου μήκους με συγχρονισμένο ήχο «The Jazz Singer» (1927) που ξεκινάει τη νέα τάση η οποία ήταν ο κύριος υπαίτιος στην επανάσταση του τρόπου διαχείρισης των ταινιών, καθώς και στην ανάπτυξη της μουσικής για ταινίες όπως τις ξέρουμε σήμερα (Davis, 2010).

Η δημιουργία αυτής της νέας διάστασης στην κινούμενη εικόνα κατέστησε απαραίτητη την επανεξέταση του τρόπου χρήσης της μουσικής στην ταινία, που πλέον έπρεπε να βρει θέση ανάμεσα στους διαλόγους (Wierzbicki, 2009). Η αβεβαιότητα για το πώς να αντιμετωπιστεί η μουσική στις ταινίες, καθώς και η τάση που δημιούργησαν οι Warner Bros. με την ταινία «The Jazz Singer», είχε ως αποτέλεσμα οι πρώτες ταινίες talkies να είναι «μιούζικαλ», με τη μουσική να υπάρχει μόνο τη στιγμή του τραγουδιού στην ταινία (Kalinak, 2010).

Οι παραγωγοί ταινιών, τα πρώτα χρόνια της νέας αυτής τεχνολογίας παραδόξως ήθελαν να δικαιολογήσουν την ύπαρξη της μουσικής υπόκρουσης οπτικά, θεωρώντας ότι θα ήταν ξένο προς τους θεατές να υπάρχει μουσική στην ταινία αδικαιολόγητα (Gorbman, 1987). Όπως ο γνωστός συνθέτης ταινιών Max Steiner έχει πει, «είχαν φτάσει στο σημείο σε μία ρομαντική σκηνή να προσθέτουν έναν βιολιστή χωρίς κανένα αφηγηματικό νόημα, απλά για να δικαιολογηθεί η ύπαρξή της» (Davis, 2010: 27). Αυτό συνέβη λόγω του φόβου για την αντίδραση των θεατών όταν πλέον ο κάθε ήχος της ταινίας ήταν συγχρονισμένος και επομένως δικαιολογημένος σε σχέση με την εικόνα. Αφού δοκιμάστηκαν και απέτυχαν δύο πρακτικές, η μία του να υπάρχει από την αρχή μέχρι το τέλος μουσική υπόκρουση και η άλλη του να μην υπάρχει καθόλου μουσική υπόκρουση, από τις αρχές του '30 έγινε κατανοητό ότι η μουσική «εκτός της αφήγησης» δεν επηρεάζει τους θεατές και είναι απολύτως απαραίτητη στην ταινία (Davis, 2010).

1.3 Η πρωτότυπη μουσική ταινιών στη χρυσή εποχή του Χόλυγουντ (1930-1960)

Η Kalinak (2010) ορίζει ως κλασσικό σινεμά «την περίοδο 30’- 60’ κατά την οποία αναπτύχθηκε ένα συγκεκριμένο μοντέλο αφηγηματικής ταινίας που θεσμοποιήθηκε μέσω ενός ισχυρού συστήματος των στούντιο παραγωγής» (:62), προσδιορίζοντας έτσι χρονικά και αισθητικά την επονομαζόμενη από πολλούς «Χρυσή εποχή του Χόλυγουντ». Η μουσική υπόκρουση με τη σύγχρονη έννοια (στα αγγλικά: “soundtrack” και “background music”) γεννιέται και αναπτύσσεται την ίδια περίοδο (1927-1930), ενώ σύμφωνα με τον Wierzbicki (2009) η πρωτότυπη μουσική του Max Steiner για το “King Kong (1933)” αποτελεί το πρότυπο της «κλασσικής χολιγουντιανής σύνθεσης».

Τα στούντιο παραγωγής (Warner Bros., MGM, Universal, Paramount, Twentieth Century-Fox, RKO, United Artists) άνθισαν, πλούτισαν και έγιναν εντελώς αυτόνομα, ώστε να μπορούν να παράγουν μία ταινία από την αρχή ως το τέλος «in-house» (χωρίς να γίνεται τίποτα έξω από τις εγκαταστάσεις τους). Αυτό περιλάμβανε από ηθοποιούς και τεχνικούς εικόνες και ήχου μέχρι και σκηνοθέτες, μουσικούς, χώρους κινηματογράφησης, στούντιο ηχογραφήσεων, ορχήστρες, ενδυματολόγους κ.ο.κ.. Η δύναμή τους έφτασε σε σημείο να δένουν τους ηθοποιούς με συμβόλαια και να τους ελέγχουν, να βρίσκουν μικρά ταλέντα τα οποία εκπαίδευαν και χρησιμοποιούσαν έπειτα στις ταινίες τους, όπως και να έχουν τα δικά τους θέατρα που σήμαινε ότι έλεγχαν και τη διανομή και την προβολή των ταινιών (γεγονός που απαγορεύτηκε το 1949). Εκείνη την εποχή, δημοσιεύονταν περίπου 500 ταινίες κάθε χρόνο με τους παραγωγούς να έχουν τον απόλυτο έλεγχο μίας ταινίας και να εμπλέκονται πάντα στη δημιουργική διαδικασία, αφήνοντας μικρά περιθώρια για δημιουργικότητα (Davis, 2010).

Αυτό το φαινόμενο βρήκε μεγάλη αντίδραση από κάποιους συνθέτες και κριτικούς της κινηματογραφικής μουσικής, όπως οι Eisler et al (1947) που κατέκριναν τη βιομηχανία του σινεμά ως μέσο μαζικής αποξένωσης του κόσμου από την πραγματικότητα και ως ψεύτικη τέχνη. Η Gorbman (1987), παρ’ όλο που διατηρεί πιο θετικό τόνο απέναντι στον κινηματογράφο και την κινηματογραφική μουσική, υποστηρίζει εν μέρει την άποψη των Eisler και Adorno και προσθέτει ότι η μουσική ταινιών χρησιμοποιείται ως μέσο υπνωτισμού του κοινού στον πλαστό κόσμο του κινηματογράφου μυθοπλασίας.

Όπως παρατηρεί ο Wierzbicki (2009), πολλοί ήταν οι κατακριτές της κινηματογραφικής μουσικής που υποστήριζαν ότι υποκινείται όχι από τέχνη αλλά από αγοραστικές δυνάμεις. Παρ’ όλη την έντονη κριτική, ο Davis (2010) σημειώνει ότι η εποχή εκείνη παρήγαγε αρκετές ταινίες που μέχρι σήμερα θεωρούνται πυλώνες της κινηματογραφικής τέχνης και καθιέρωσε τεχνικές της μουσικής στην ταινία που χρησιμοποιούνται μέχρι και σήμερα.

Για τη μουσική σύνθεση της ταινίας, η περίοδος του κλασσικού Χόλυγουντ φέρνει πολυάριθμες αλλαγές με τη σταθεροποίηση ενός τυπικού μοντέλου στο οποίο οι μουσικές εισοδοί και έξοδοι οργανώνονται έτσι ώστε να μην χάνουν ποτέ την αίσθηση της συνέχειας. Η μουσική γίνεται επομένως μία γέφυρα μεταξύ των λέξεων και των φυσικών ενεργειών (Poole, et al 2013).

Μέρος αυτής της πρακτικής, που η Kalinak (2010: 62) ονομάζει «κλασική Χολιγουντιανή σύνθεση», ήταν η εκτενής χρήση μουσικών προτύπων (κυρίως από τα πρότυπα του ρομαντικού ιδιώματος) τα οποία χρησιμοποιούνταν κατά κόρον, αξιοποιώντας κάποια πολύ ισχυρά εφέ της μουσικής που ενδυνάμωναν το συναισθηματικό αντίκτυπο της εικόνας, ενοποιούσαν διαφορετικές σκηνές με μουσική και διαμόρφωναν γενική διάθεση για μία ακολουθία.

Μεγάλοι συνθέτες της εποχής εκείνης ήταν οι Max Steiner, Erich Wolfgang Korngold, και Alfred Newman, με τους 3 πρώτους ερχόμενους από την Ευρώπη ως μετανάστες πολέμου. Το μουσικό υπόβαθρο αυτών των καλλιτεχνών που γεννήθηκαν και εκπαιδεύτηκαν στην εποχή του όψιμου ρομαντισμού στην Ευρώπη είναι ίσως ο βασικότερος λόγος για τη χρήση ρομαντικών ιδιωμάτων στις ταινίες της εποχής (Poole, et al 2013).

Οι ταινίες εκείνη την εποχή άρχισαν επίσης να συμπεριλαμβάνουν διάφορα είδη μουσικής ανάλογα με το είδος και ύφος της ταινίας. Αυτό το φαινόμενο ξεκίνησε από το είδος “Western” με τη Kalinak (2010) να αναφέρεται στις συνθέσεις των ταινιών “Red River (1948)”, “The Big Country (1958)” και “The Searchers (1956)” που όλες χρησιμοποίησαν αμερικάνικα φολκ στοιχεία. Ο Davis (2010) επίσης υπογραμμίζει το έργο των συνθετών του David Raksin και ο Bernard Herrmann που πήγαν κόντρα στον παραδοσιακό όψιμο ρομαντισμό και διεύρυναν το εύρος των μουσικών δυνατοτήτων, εισάγοντας στοιχεία Jazz και σύγχρονης μουσικής 20ου αιώνα, όπως στις μουσικές των ταινιών “Laura (1944)” και “Citizen Kane (1941)” οι οποίες «άνοιξαν τα μάτια» των δημιουργών ταινιών σε νέους ήχους.

Το μουσικό λεξιλόγιο της κλασικής Χολιγουντιανής σύνθεσης είχε τόσο μεγάλη επιρροή που ακόμα και σε νεότερες γενιές που δεν γεννήθηκαν στη χρυσή αυτή εποχή είναι αναγνωρίσιμο. Ακόμη κι αν η μουσική κατακρίθηκε την εποχή εκείνη, λόγω των συνεχώς επαναλαμβανόμενων μουσικών προτύπων που δεν απέδιδαν εξέλιξη στην τέχνη της μουσικής, πολλοί μεγάλοι συνθέτες αναδείχθηκαν και δημιούργησαν υπέροχες και ενδιαφέρουσες μουσικές (Poole, et al 2013). Το ότι υπήρξαν και συνεχίζουν να υπάρχουν μουσικά πρότυπα, δεν σημαίνει απαραίτητα ότι η μουσική επαναλαμβάνεται. Είναι πάντοτε στην κρίση του συνθέτη το πώς θα χρησιμοποιήσει τα εργαλεία που έχει στη διάθεσή του για τη δημιουργία της μουσικής.

1.4 Οι νέες μουσικές τάσεις και η μουσική επένδυση σήμερα

Το δεύτερο μισό του 20ου αιώνα, με την εισαγωγή της τηλεόρασης, των νέων τάσεων στη μουσική και στον τρόπο ζωής (Jazz, Rock'n'Roll και «Woodstock Generation») και τους νόμους κατά του μονοπωλίου, έφερε και πολλές αλλαγές στη βιομηχανία της διασκέδασης. Αυτό σήμαινε ότι η βιομηχανία του κινηματογράφου έπρεπε πλέον να βρει τρόπο προσαρμογής στα νέα δεδομένα. Άμεσο αποτέλεσμα αυτού ήταν και η διαφορετική μεταχείριση της μουσικής που μέχρι τότε βασιζόταν σε πρωτότυπη μουσική με κλασσικά ρομαντικά ιδιώματα. Αν και μέχρι τα μισά του αιώνα ήταν πιο εύκολη η διαχώριση των περιόδων της κινηματογραφικής μουσικής, από τα μέσα κι έπειτα αυτό έγινε δύσκολο (Poole, et al 2013).

Σύμφωνα με τον Wierzbicki (2009) δεν υπάρχει μόνο μία εξέλιξη από τα μέσα του αιώνα κι έπειτα, αλλά πολλές διαφορετικές «αλυσίδες εξέλιξης». Όπως ο ίδιος αναφέρει, αυτές οι αλυσίδες πολλές φορές έχουν κοινές ενώσεις, ενώ άλλες φορές απομακρύνονται πολύ η μία από την άλλη χρησιμοποιώντας εντελώς διαφορετικές αρχές και υλικά.

Καθώς νέα μουσικά είδη, όπως ποπ, ροκ και ντίσκο, άρχισαν να εμφανίζονται και να είναι πολύ δημοφιλή στη νεολαία, η επιρροή τους δεν αργεί να αλλάξει και τα δεδομένα του κινηματογράφου με τα στούντιο παραγωγής να εστιάζουν σε νέες προσεγγίσεις μουσικής επένδυσης. Οι «επαναστατικές» ταινίες που πλέον καταπιάνονταν με πιο καθημερινά ζητήματα όπως προβλήματα ζωής, πόλεμο, αλκοολισμό και ναρκωτικά ανέδειξαν αρκετά τη μουσική που οι νέοι άκουγαν εκείνη την εποχή, και με τη γέννηση της rock'n'roll, η δημοφιλής μουσική ήρθε πάλι στο επίκεντρο των ταινιών, γεγονός που είχε να συμβεί από τις αρχές της κινηματογραφίας (Davis, 2010). Οι μουσικές τάσεις της εποχής προσαρμόστηκαν μέσα στις αρχές της κλασικής Χολιγουντιανής σύνθεσης και χρησιμοποιήθηκαν για τις δραματουργικές και αφηγηματικές ανάγκες των ταινιών (Poole, et al 2013). Σύμφωνα με τον συνθέτη Neil Brand (Poole, et al 2013), τα νέα είδη κατάφεραν να κάνουν τις ταινίες πιο απλές, πιο άμεσες και πιο ευκολομνημόνευτες.

Τα νέα μουσικά είδη έλκυσαν και τους νέους ανερχόμενους σκηνοθέτες που μεγάλωσαν μέσα σε αυτά. Την εποχή εκείνη εμφανίστηκε και μία νέα πρακτική επένδυσης ταινιών που ονομάζεται «Compilation Scoring» (στα Ελληνικά θα μπορούσε να ονομαστεί «μουσική επένδυση από Συλλογές») και στην οποία γίνεται χρήση μουσικής επένδυσης της ταινίας μόνο από δημοφιλή τραγούδια. Με τις δημογραφικές αλλαγές που έγιναν από το 1960, πολλές φορές η μουσική που χρησιμοποιούνταν στις ταινίες, προερχόταν από δημοφιλή τραγούδια που πιθανόν να ήταν οικεία στους περισσότερους θεατές (Wierzbicki, 2009).

Στοιχείο αυτού του τρόπου μουσικής επένδυσης ήταν η χρήση στην εικόνα προϋπαρχόντων τραγουδιών, κάποιες φορές προερχομένων και από συγκεκριμένη πηγή (όπως ραδιόφωνο,

τηλεόραση, συναυλία κλπ.), τα οποία περνούσαν έπειτα στο παρασκήνιο, ενώ άλλες φορές η μουσική ως επένδυση ήταν τοποθετημένη κατ' ευθείαν στο παρασκήνιο (Kalinak, 2010 :86). Ο Wierzbicki, J. (2009) αναφέρεται στην επιλογή αυτή λόγω επηρεασμού των σκηνοθετών από το «νέο κύμα» και το ιταλικό «νέο-ρεαλιστικό» κίνημα της εποχής. Σκηνοθέτες όπως ο Martin Scorsese και αργότερα ο Quentin Tarantino έχουν χρησιμοποιήσει αρκετά την τεχνική αυτή και σύμφωνα με τους Poole et al (2013) αυτό αποδεικνύει πως σε κάποια είδη ταινιών η δραματουργία και οι λειτουργίες της μουσικής γίνονται και χωρίς πρωτότυπη σύνθεση.

Η Kalinak (2010) παρατηρεί ότι τα τραγούδια φέρνουν κάποιες βασικές διαφορές στη μουσική επένδυση σε σχέση με την πρωτότυπη σύνθεση. Αρχικά, μπορούν να τραβήξουν τη συνειδητή προσοχή των θεατών πιο άμεσα απ' ότι οι ορχηστρικές μουσικές με αποτέλεσμα να καθιερώνουν ένα νόημα πιο γρήγορα και πιο πετυχημένα. Επίσης, μπορούν να μεταφέρουν πολύ γρήγορα ένα νόημα λόγω της άμεσης πρόσβασης στη γλώσσα. Τα αρνητικά όμως χαρακτηριστικά είναι επίσης σημαντικά, με σημαντικότερα αυτό της έλλειψης ευελιξίας και προσαρμοστικότητας των πρωτότυπων συνθέσεων και της τάσης των ανθρώπων να συνδέονται με ένα τραγούδι με διαφορετικούς τρόπους, ανάλογα με το πού, πότε και με ποιον το άκουσαν. Αυτό αποτελεί μεγάλο πρόβλημα στη χρήση του στις ταινίες, επειδή μπορεί να αποδοθεί λανθασμένο συναίσθημα (Kalinak, 2010: 87).

Η πρακτική αυτή, αν και συνεχίζει στις μέρες μας να υπάρχει, δεν καταργεί τις υπόλοιπες πρακτικές επένδυσης οι οποίες συνεχίζουν να εξελίσσονται και να ανθίζουν παράλληλα. Η μουσική επένδυση πλέον έχει τεράστιο εύρος δυνατοτήτων. Πολλοί σκηνοθέτες χρησιμοποιούν μόνο πρωτότυπες μουσικές στις ταινίες τους, άλλοι ακολουθούν την πρακτική του «Compilation Scoring», ενώ αρκετοί κάνουν ταυτόχρονη χρήση και των δύο πρακτικών. Η ίδια ποικιλία ισχύει πλέον και για τους συνθέτες οι οποίοι μπορούν να γράψουν μουσική σε οποιοδήποτε είδος με μοναδικό περιορισμό την εντολή του σκηνοθέτη.

Η μουσική επένδυση σήμερα. Οι πρακτικές που ακολουθούνται από τέλος του 20ου αιώνα είναι πολυάριθμες και συνυπάρχουν, εξυπηρετώντας έτσι τις ανάγκες της κάθε ταινίας ξεχωριστά. Με την εξέλιξη της τεχνολογίας ήρθε και η διεύρυνση των δυνατοτήτων στη μουσική επένδυση ταινιών. Όπως σημειώνει και ο Wierzbicki (2009: 6) «αν κάποιος πήγαινε τώρα να δει οποιαδήποτε ταινία στο σινεμά, το πιθανότερο είναι να παρατηρούσε ότι η μουσική εμπίπτει σε όλες τις κατηγορίες [που έχουν συζητηθεί μέχρι τώρα]».

Οι συνθέτες αρχίζουν να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες των ηλεκτρονικών εργαλείων παραγωγής ήχων (synthesizers, samplers κ.α.) και ηχογράφησης στο έπακρον για τη δημιουργία ιδιαίτερων ήχων και ακουσμάτων που μέχρι τότε δεν είχαν χρησιμοποιηθεί σε ταινίες.

Οι σκηνοθέτες αρχίζουν να εμπιστεύονται τα ηλεκτρονικά μέσα και να κάνουν χρήση νέων ήχων στις ταινίες τους. Ενδεικτικά παραδείγματα αποτελούν η ταινία “Forbidden planet (1956)” σε μουσική των Louis και Bebe Barron με πρωτοποριακές τεχνικές επεξεργασίας και το “A Clockwork Orange (1971)” του Kubrick σε μουσική της Wendy Carlos που χρησιμοποίησε φούγκες ερμηνευμένες από το Moog Synthesizer (Γεωργάκη, 1998). Παράδειγμα επίσης, αποτελεί ο Jerry Goldsmith, ο οποίος για το “Chinatown (1974)” , χρησιμοποίησε στη σύνθεσή του πιάνο που τα είχε ξεκουρδίσει και προετοιμάσει κατάλληλα, ώστε ο ήχος να είναι επιτηδευμένα παραμορφωμένος. Φυσικά αξίζει να αναφερθεί και ο Έλληνας συνθέτης Βαγγέλης Παπαθανασίου, γνωστός καλλιτεχνικά με το όνομα “Vangelis”, ο οποίος με τη σύνθεσή του στο “Chariots Of Fire (1981)” χρησιμοποιεί την τελευταία λέξη στη μουσική τεχνολογία και καταφέρνει να κάνει αυτό που μέχρι τότε ήταν αδύνατο: Δημιουργεί με ηλεκτρονικούς ήχους μουσική που έχει έντονο συναίσθημα, γεγονός που μέχρι τότε ήταν εφικτό μόνο με χρήση ορχήστρας. (Poole et al, 2013).

Στις μέρες μας, ο μεγαλύτερος συνθέτης τέτοιας υβριδικής μουσικής είναι ο Hans Zimmer που με την εισαγωγή ηλεκτρονικών ήχων και επεξεργασμένων ηχητικών πηγών σε ορχηστρικά κομμάτια δημιουργεί μία απίστευτα εντυπωσιακή ενορχήστρωση σε κάθε του σύνθεση. Η υβριδικότητα του συγκεκριμένου συνθέτη φαίνεται όχι μόνο από τις ενορχηστρώσεις του αλλά και από την ευελιξία του στο να προσαρμόζεται σε διαφορετικά είδη μουσικής, διατηρώντας παράλληλα τον προσωπικό του χαρακτήρα (Wright, B. 2015).

Η μουσική επένδυση στις ημέρες μας είναι μία πολύ διαφορετική διαδικασία απ' ότι ήταν μόλις 20 χρόνια πριν. Η επανάσταση της ψηφιακής τεχνολογίας κάνει τα ακριβά τότε όργανα synthesizer και samplers προσιτά σε όλους τους μουσικούς. Η νέα τεχνολογία MIDI (Musical Instrument Digital Interface) που αφήνει τα synthesizer να επικοινωνούν με τους υπολογιστές και η δημιουργία των VST (Virtual Instruments) που χρησιμοποιεί προηχογραφημένους ήχους οργάνων για τη σύνθεση ήχων, εκτοξεύει τις δυνατότητες μουσικής σύνθεσης και επιτρέπει στους νέους συνθέτες σήμερα να γράφουν ποιοτική μουσική για ταινίες, διαφημίσεις, τηλεοπτικές σειρές και ντοκιμαντέρ (Logan, 2013).

Λόγω των δυνατοτήτων της ψηφιακής εποχής, άνθρωποι με μειωμένες ως και καθόλου μουσικές γνώσεις γίνονται πλέον πολύ επιτυχημένοι στον χώρο της σύνθεσης για ταινίες και της μουσικής αντίστοιχα (Poole et al, 2013). Τρανό παράδειγμα είναι ο Clint Mansall που έγραψε μεταξύ άλλων εκπληκτική μουσική για τις ταινίες “π (1998)”, “Requiem for a Dream (2000)”, “The Fountain (2006)” και “Black Swan (2010)”. Τη μουσική του την έγραψε μπροστά από έναν υπολογιστή με μοναδικό γνώμονα το αφτί του, και όπως ο ίδιος λέει σε συνέντευξή του στο BBC: *«Για εμένα δεν υπάρχει αμφιβολία ότι χωρίς υπολογιστές και τεχνολογία δε θα μπορούσα να κάνω ό,τι κάνω»* (Poole

et al, 2013). Καλλιτέχνες όπως ο Mansall είναι απόδειξη ότι πλέον η καριέρα ενός ταλαντούχου μουσικού στις μέρες μας δεν εξαρτάται απαραίτητα από τις μουσικές του σπουδές.

Η επανάσταση αυτή φέρνει μαζί της και κάποια αρνητικά χαρακτηριστικά. Ο συνθέτης και συγγραφέας Borum (2012) αφιερώνει το βιβλίο του με όνομα “Guerrilla Film Scoring” στις σημερινές δυσκολίες των νέων συνθετών απέναντι στη χαοτική τεχνολογία και τον αυξανόμενο ανταγωνισμό. Ανάμεσα στα σχόλιά του αναφέρει πως ο συνθέτης του σήμερα είναι υπεύθυνος για κάθε στάδιο της μουσικής διαδικασίας και ότι οι μοντέρνοι συνθέτες πρέπει να έχουν μία καλή ισορροπία τέχνης, δεξιότητας, τεχνικής γνώσης και γνώσης πάνω στη μουσική βιομηχανία, ώστε να μπορούν να διαχειρίζονται πολλά διαφορετικά πράγματα μόνοι τους.

Η μουσική επένδυση ταινιών στις ημέρες μας είναι πιο πλούσια από κάθε άλλη εποχή του κινηματογράφου με τεράστια γκάμα από παραδοσιακές και νέες υβριδικές πρακτικές, τεχνικές και ήχους που εκτοξεύουν τις δυνατότητες. Σε αυτό έχει συμβάλει το κάθε στοιχείο που προέκυψε από την εξελικτική πορεία που είχε μέσα στην ιστορία της. Ο σημερινός συνθέτης μπορεί να πειραματιστεί πρακτικά με όποιο μέσο ενορχήστρωσης και σύνθεσης επιθυμεί. Η τεχνολογία συνεχίζει να εξελίσσεται, οι νέοι καλλιτέχνες συνεχίζουν να εξερευνούν τις νέες δυνατότητές της και να δημιουργούν μέσα από αυτές εξαιρετικές συνθέσεις και το μέλλον της μουσικής επένδυσης του κινηματογράφου συνεχίζει να γίνεται όλο και πιο εκπληκτικό.

Συνοψίζοντας, μέσα από την ιστορία αναδεικνύεται η ιδιαίτερη φύση της μουσικής μέσα στις ταινίες και οι πολλαπλές χρήσεις της σε αυτή. Από τα πρώτα βήματα εξέλιξης των «βουβών ταινιών», η μουσική βρέθηκε δίπλα στην ταινία δίνοντας ζωή στην κατά τ’ άλλα άψυχη εικόνα και καλύπτοντας τους παραπλήσιους ήχους των μηχανημάτων και του κοινού που σε άλλη περίπτωση δεν θα επέτρεπαν στον θεατή να εισέλθει στον πλαστό κόσμο της. Πάνω σε αυτές τις «τεχνικές» χρήσεις της μουσικής προστίθενται πολύ γρήγορα και οι αισθητικές χρήσεις της με τα στούντιο παραγωγής να καταλαβαίνουν τη συναισθηματική δύναμη της μουσικής και να δημιουργούν βιβλιοθήκες με συνθέσεις που ανταποκρίνονταν σε κάθε είδους σκηνή. Από το 1930 ξεκινάει να χρησιμοποιείται η «κλασική χολιγουντιανή σύνθεση» που φέρνει μαζί της πολλές πρακτικές και τεχνικές σωστής χρήσης της μουσικής σε μία ταινία. Από τα μέσα του 20ου αιώνα κι έπειτα, καθώς η τεχνολογία αρχίζει να εξελίσσεται ραγδαία, η μέχρι τότε ευθεία πορεία της κινηματογραφικής μουσικής αρχίζει και εξελίσσεται εξίσου σε πολλές κατευθύνσεις. Πολλά διαφορετικά είδη εισέρχονται στις ταινίες και προσαρμόζονται όλες στις ανάγκες αυτών. Το τέλος του αιώνα φέρνει ακόμα μία επανάσταση, την ψηφιακή τεχνολογία, η οποία πλέον δίνει αμέτρητες δυνατότητες στον συνθέτη κινηματογραφικής μουσικής.

2. ΘΕΩΡΙΕΣ ΣΤΗΝ ΚΙΝΗΜΑΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΟΥΣΙΚΗ

Όπως είδαμε στο προηγούμενο κεφάλαιο, η μουσική έχει αποδείξει τη σημαντικότητά της στη δημιουργία μιας ολοκληρωμένης εμπειρίας στην τέχνη του κινηματογράφου. Σκοπός του κεφαλαίου αυτού είναι η ανάλυση της υβριδικής φύσης του κλάδου της μουσικής που επενδύει ταινίες η οποία βρίσκεται στο μεταίχμιο μουσικής και κινηματογραφικής τέχνης και έπειτα η παρουσίαση των βασικών λειτουργιών που προσφέρει σε αυτές. Οι όροι «κινηματογραφική μουσική» και «μουσική ταινιών» (στα αγγλικά “film music”) θα χρησιμοποιηθούν παρακάτω ως γενικοί όροι, καθώς οι θεωρίες και λειτουργίες που θα συζητηθούν αφορούν όλα τα είδη μουσικής επένδυσης σε μία ταινία (πχ. πρωτότυπη μουσική, δημοφιλές τραγούδι, ηχοτοπία).

Οι θεωρίες της κινηματογραφικής μουσικής προέρχονται από μελέτες πολλών διαφορετικών επιστημονικών κλάδων. Οι επιστημονικές προσεγγίσεις της μουσικής ταινιών εκτείνονται από τη μουσικολογία και τις σπουδές κινηματογράφου μέχρι την ανθρωπολογία, την ψυχολογία, τις γνωσιακές θεωρίες και νευρολογικές έρευνες (Flach, 2013). Διερευνώντας λοιπόν τα αποτελέσματα της συγχώνευσης αυτών των τεχνών και επιστημών μπορεί να γίνει κατανοητή και η τέχνη της κινηματογραφικής μουσικής.

Η μουσική επένδυση έχει πληθώρα χρήσεων στις ταινίες. Σε πολλά θεωρητικά βιβλία και άρθρα υπάρχει συμφωνία στο γιατί η μουσική «λειτουργεί» καθώς και στο γιατί είναι αναπόσπαστο κομμάτι μίας ταινίας. Τη στιγμή που μία μουσική εντάσσεται πάνω στην εικόνα, προκαλεί πάντα κάτι σε αυτήν, όπως ακριβώς λειτουργούν και δύο λέξεις που κάποιος βάζει τη μία δίπλα στην άλλη. Αυτό συμβαίνει διότι ο ίδιος ο θεατής προσθέτει νόημα σε τέτοιους συνδυασμούς (Gorbman, 1987: 15). Η Gorbman συγκρίνει την κινηματογραφική μουσική με την ύπνωση λέγοντας ότι με μεθόδους όπως η απαλή φωνή, η επαναληπτικότητα, ο ρυθμός και η εστίαση προσοχής σε ένα συγκεκριμένο πράγμα λειτουργεί ως μέσο βοήθειας του ακροατή να εισαχθεί στον μυθοπλαστικό κόσμο της ταινίας, παραμερίζοντας την τεχνολογική φύση της και αποδυναμώνοντας τις άμυνες του θεατή απέναντι στις φανταστικές δομές της πλαστής δραματουργίας (Gorbman, 1987).

Ο θεωρητικός λόγος της Gorbman συμφωνεί με αυτόν της Cohen (2001), η οποία αναφέρει πως η μουσική συνδέεται άμεσα με το συναίσθημα και το υποσυνείδητο, με αποτέλεσμα να γίνεται βασικός πυλώνας δημιουργίας συναισθήματος και συνολικής διάθεσης για μία ταινία. Μπορεί να ενισχύσει και να διατηρήσει στον χρόνο κάποια συναισθήματα που μόνο αχνοφαίνονται στην εικόνα ή μπορεί ακόμη και να τα δημιουργήσει εξ αρχής. Μπορεί επίσης να εστιάσει την προσοχή

των θεατών σε στοιχεία που υπάρχουν μπροστά και πίσω από την κάμερα, καθοδηγώντας και υποστηρίζοντας έτσι την ομαλή ανάπτυξη της αφήγησης και δραματοουργίας Cohen (2001).

Η μουσική, λειτουργώντας ως μέσο «προστιθέμενης αξίας», βοηθάει τους θεατές να παρατηρήσουν πράγματα και να καταλάβουν προθέσεις και περίπλοκα συναισθήματα χαρακτήρων που δε θα αντιλαμβάνονταν διαφορετικά (Chion, 2019). Αντίθετα, έχει τη δυνατότητα να μεταβάλλει ή ακόμα και να επισκιάζει τις αφηγηματικές εξελίξεις με αποτέλεσμα να συμβάλλει στον τρόπο με τον οποίο ο θεατής ανταποκρίνεται σε αυτές (Kalinak, 2010). Από τεχνικής σκοπιάς, η μουσική ενοποιεί ομαλά μια σειρά από πλάνα που δίχως τον ρυθμό και τον παλμό της ίσως φαίνονταν αποσυνδεδεμένα και απότομα (Davis, 2010). Όλα τα παραπάνω μας φανερώνουν τον βασικότερο λόγο ύπαρξης της μουσικής στις ταινίες: μας αποσπάει από όλες τις τεχνολογικές βάσεις που απαρτίζουν μία ταινία (προβολή σε τηλεόραση και σινεμά, δυσδιάστατος κόσμος, μυθοπλασία κλπ) και μας εντάσσει στον κόσμο της. Λαμβάνοντας υπόψη όλες αυτές τις παραπάνω χρήσεις της μουσικής σε μία ταινία, μπορούμε να συμπεράνουμε πως η σημαντικότερη χρήση της είναι η ταυτόχρονη πολυδιάστατη ύπαρξη των λειτουργιών που προσφέρει σε αυτή.

2.1 Η μουσική δόμηση της κινηματογραφικής μουσικής

Η μία από τις δύο προσεγγίσεις που ακολουθούνται στην κατανόηση της κινηματογραφικής μουσικής είναι η καθαρά μουσικολογική προσέγγιση. Η μουσική ταινιών, όντας μουσική, βασίζεται πάνω σε συγκεκριμένες μουσικές φόρμες και δομές όπως και σε μουσικά και μουσικολογικά πρότυπα τα οποία με συγκεκριμένη χρήση αποδίδουν και συγκεκριμένες λειτουργίες στην εικόνα (Schiffrin, 2011). Ο Audissino (2017) σημειώνει διάφορες εκδοχές της πρακτικής αυτής. Η πρώτη είναι η «μικρο-ανάλυση της σύνθεσης» κατά την οποία κεντρίζεται το ενδιαφέρον καθαρά στην παρτιτούρα. Μια δεύτερη εκδοχή μουσικολογικής ανάλυσης της κινηματογραφικής μουσικής είναι η «μακροδομική ανάλυση» την οποία ο Audissino ονομάζει «αρχιτεκτονική ανάλυση». Αυτή η προσέγγιση αφορά τα μορφολογικά στοιχεία της συνολικής σύνθεσης και την εξέταση κατασκευαστικών αρχών και ιδεών που αποκαλύπτουν την ενωτική αρχή της μουσικής που διέπει την ταινία. Μέσω αυτής αναλύονται μουσικά στοιχεία όπως το θέμα, η δομή, η ενορχηστρωτική επιλογή αλλά και πιο έξω-μουσικά στοιχεία που αφορούν την αντίληψη του κοινού, την πρόθεση του συνθέτη και άλλες αισθητικές διαστάσεις (Audissino, 2017).

Παίρνοντας ως βάση κάποια πολύ βασικά δομικά στοιχεία της μουσικής μπορούν να γίνουν κατανοητές αρκετές μικροδομικές και μακροδομικές λειτουργίες της μέσα στην ταινία:

Τονικότητα. Η «τονικότητα», μία δομή που οργανώνει μουσικούς ήχους ή αλλιώς «μουσικά γεγονότα» μέσα στη μουσική, αποτελεί ένα από τα βασικότερα δομικά στοιχεία της δυτικής μουσικής από το 1600 κι έπειτα (Φιτσιώρης, 2010). Κατά την εξήγηση του Φιτσιώρη, κάθε μουσικό φαινόμενο έχει μία συγκεκριμένη «λειτουργία» που το συνδέει με τα προηγούμενα και με αυτά που έπονται. Η πιο συνηθισμένη χρήση του όρου είναι ότι η τονικότητα προσδιορίζει τη διάταξη των μουσικών φαινομένων γύρω από ένα τονικό κέντρο (μία νότα) στην ευρωπαϊκή μουσική από περίπου το 1600 έως περίπου το 1910 (Hyer, 2001). Η τονικότητα λοιπόν είναι βασικό δομικό στοιχείο της δυτικής μουσικής και των λαών που βασίζουν σε αυτήν τη μουσική τους και όχι για τους έξω-ευρωπαϊκούς πολιτισμούς, καθώς σε αυτούς η μουσική δεν αναπτύσσει την τονικότητα, αλλά άλλες ιδιότητές της (χροιά, ρυθμός) (Χαψούλας, 2010). Σύμφωνα με τον Χαψούλα (2010), η εθνομουσικολογική έρευνα αποδεικνύει πως οι περισσότεροι πολιτισμοί έχουν ως υποκείμενο μουσικής έκφρασης το μουσικό όργανο σε αντίθεση με τη δυτική μουσική που έχει την τονικότητα. Αυτό σημαίνει ότι ένας συνθέτης που επενδύει μία ταινία συγκεκριμένου πολιτισμού θα πρέπει να εστιάσει κατά κύριο λόγο στο ηχόχρωμα της μουσικής του, ώστε να δημιουργήσει σύνδεση με αυτόν.

Ο βασικότερος χωρισμός της τονικότητας είναι οι μείζονες και ελάσσονες τονικότητες. Αν και δεν υπάρχει κάτι ουσιαστικά λυπητερό σε μια ελάσσονα τονικότητα ή κάτι χαρούμενο σε μία μείζονα, έχουν γίνει πολλές τέτοιες συσχετίσεις σε πολυάριθμα μουσικολογικά κείμενα. Θα μπορούσαμε να συμπεράνουμε λοιπόν πως ο συναισθηματικός συσχετισμός του «λυπητερού» με την ελάσσονα κλίμακα και του «χαρούμενου» με τη μείζονα είναι και αυτά αποτέλεσμα «μουσικών προτύπων» που έχουν καθιερωθεί μέσα από την ιστορία της μουσικής.

Μελωδία. Η μελωδία, μία σειρά από μουσικούς τόνους που με τη διαφορετική τους τονική θέση, διάρκεια και ένταση δημιουργούν το αποτέλεσμα που ονομάζουμε μουσική (Arel, 2003: 517), είναι το βασικότερο στοιχείο όλων των ειδών μουσικής. Μέσα από τη μελωδία πηγάζουν τα «θέματα». Μέσα σε μια ταινία συγκεκριμένα, θέμα είναι εξ ορισμού «ένα μουσικό στοιχείο που επαναλαμβάνεται κατά τη διάρκεια της ταινίας και ως εκ τούτου συλλέγει αφηγηματικούς συσχετισμούς, οι οποίοι με τη σειρά τους εμποτίζονται σε κάθε νέα θεματική δήλωση» (Gorbman, 1987: 17). Ένας συνθέτης μπορεί να χρησιμοποιεί θέματα και μελωδικά μοτίβα εμπνευσμένα από κάποια συγκεκριμένη εποχή ή κουλτούρα με αποτέλεσμα να αποδώσει συγκεκριμένη τοποθεσία και χρονολογία στην εικόνα. Ο Brownrigg (2003) αναφέρει στο σύγγραμμά του ότι η χρήση αυτή γίνεται και για την καθιέρωση του είδους μίας ταινίας. Όταν μια ταινία για παράδειγμα έχει ρομαντικές μελωδίες και θέματα, συνδυάζεται συνήθως με ρομαντικές ταινίες και μελοδράματα, ενώ μία ταινία που χρησιμοποιεί τεχνικές του 20ου αιώνα (ώστε να γίνεται αποφυγή μελωδιών)

αντικατοπτρίζει περισσότερο μια ταινία τρόμου ή επιστημονικής φαντασίας (Brownrigg, 2003). Αυτό συμβαίνει κατά τους Eisler et al (1947) διότι η επιλογή και η εφεύρεση της μελωδίας σχετίζεται με καταστάσεις που παρέχουν συγκεκριμένη λυρική-ποιητική έμπνευση. Αυτό είναι αδιαμφισβήτητο όσον αφορά την κινηματογραφική ταινία.

Η ζήτηση για μελωδία και ευφωνία δεν είναι μόνο ότι είναι προφανείς, αλλά είναι και θέμα προτίμησης του κοινού κατά τους Eisler et al (1947). Κατ' αυτούς, οι καταναλωτές έχουν μία «φετιχιστική» προτίμηση στη μελωδία και αισθάνονται εξαπατημένοι εάν τους στερηθεί. Βέβαια, το βιβλίο των Eisler και Adorno είναι γραμμένο το 1947. Στις ημέρες μας, η προσέγγιση της μουσικής επένδυσης έχει μεγαλύτερο εύρος και δεν περιορίζεται μόνο στις ρομαντικές μελωδίες όπως γινόταν σε εκείνη την περίοδο.

Αρμονία. Όπως η μελωδία έτσι και η αρμονία είναι ένα βασικό δομικό στοιχείο της μουσικής και έχει να κάνει με τον συντονισμό των νοτών όταν αυτές ακούγονται ταυτόχρονα καθώς και με την αλληλουχία αυτών στον χρόνο (ApeI, 2003: 371). Όλα τα μουσικολογικά βιβλία αρμονίας και μορφολογίας αναφέρονται στην έννοια της έντασης-λύσης, δηλαδή στο χαρακτηριστικό αίσθημα αστάθειας και διαταραχής που προκαλείται ψυχολογικά όταν απομακρύνεται η μουσική από το τονικό κέντρο και η έντονη επιζήτηση λύσης στην τονικότητα που θα φέρει την «ηρεμία» και «σιγουριά». Σύμφωνα με τον Φιτσιώρη (2010: 5) ένα τονικό έργο αποτελεί μία διαρκή εναλλαγή από στιγμές έντασης και χαλάρωσης-ηρεμίας.

Αυτό είναι βασικό «όπλο» στη δημιουργία μουσικής που επενδύει ταινίες, καθώς μπορεί να προσδώσει αυτές τις ιδιότητες στην εικόνα. Παρ' όλα αυτά, μουσικές άλλων πολιτισμών που βασίζονται περισσότερο σε αυτοσχεδιασμούς ή σε άλλα στοιχεία της μουσικής (ρυθμός, χροιά), δεν χρησιμοποιούν αυτή τη λογική για δημιουργία έντασης και ηρεμίας, αλλά χρησιμοποιούν τα δικά τους βασικά μουσικά στοιχεία (εναλλαγές δυναμικής, πολυπλοκότητα, κλπ) (Χαψούλας, 2010). Η αρμονία λοιπόν δεν βρίσκει χρήση σε όλες τις μουσικές του κόσμου, αλλά στην ευρωπαϊκή κλασική μουσική, στην τζαζ και στα δημοφιλή είδη μουσικής που χρησιμοποιούνται στην πληθώρα των ταινιών είναι ένα πολύ βασικό δομικό στοιχείο.

Στη δυτική μουσική, όπως φαίνεται κι από το σύγγραμμα του Schiffrin (2011), η αρμονία είναι αυτή που μπορεί να μετατρέψει ένα άκουσμα σε χαρούμενο ή λυπητερό, ξένο ή γνώριμο, αρμονικό και συμβατό με ό,τι ο μέσος κόσμος ακούει ή παράξενο και γεμάτο διαφωνίες. Με την κατάλληλη μεταχείριση της αρμονίας μπορεί να επιτευχθεί ένα μεγάλο εύρος πραγμάτων με μερικά από αυτά να είναι η άμεση συναισθηματική απόκριση του ακροατή, η αίσθηση τελειώματος ή ένωσης, η αίσθηση χάους και αστάθειας ή αντίθετα η αίσθηση γαλήνης και ηρεμίας (Schiffrin, 2010).

Τα διάφορα μουσικά είδη (τζαζ, ροκ, κλασσική, μινιμαλιστική, 20^{ου} αιώνα, μουσικές πολιτισμών κ.ο.κ.) κάνουν και διαφορετική χρήση της αρμονίας. Ο Borum (2012) στο βιβλίο του αναφέρεται εκτενώς στη σημασία της πολυδιάστατης γνώσης που πρέπει να κατέχουν οι συνθέτες κινηματογραφικής μουσικής στις ημέρες μας (τόσο μέσα στη μουσική όσο και εκτός αυτής). Για αυτόν, ένας συνθέτης κινηματογραφικής μουσικής που έρχεται αντιμέτωπος με διαφορετικά είδη μουσικής (ακόμα και στην ίδια ταινία) θα πρέπει να έχει μελετήσει πολλά διαφορετικά είδη για να μπορέσει έπειτα να δημιουργήσει μία μουσική με τα σωστά αρμονικά πρότυπα του είδους που θα του ζητηθεί (Borum, 2012).

Ρυθμός. Ένα άκρως σημαντικό μουσικό στοιχείο που βρίσκει εφαρμογή σε κάθε ταινία είναι αυτό του ρυθμού. Όπως είναι γνωστό από πολυάριθμα μουσικά εγχειρίδια, ο ρυθμός – σε αντίθεση με την αρμονία και τη δυτική έννοια της τονικότητας – βρίσκει εφαρμογή στη μουσική κάθε πολιτισμού ανεξαιρέτως. Σύμφωνα με τους Morricone & Miceli (2013: 249) η μουσική και η κινούμενη εικόνα είναι ενωμένες με ένα χαρακτηριστικό ως προς τη φύση τους στοιχείο: τη χρονικότητα. Η χρονικότητα μπορεί να δικαιολογήσει και να επιτρέψει τη συνύπαρξη αυτών των κατά τ' άλλα δύο πολύ διαφορετικών γλωσσών (Morricone & Miceli, 2013: 252).

Ο ρυθμός στην ταινία αφορά την ταχύτητα αλλαγής των πλάνων όπως και την ταχύτητα των συμβάντων σε μία σκηνή. Αυτό συνεπάγεται ότι ο συνθέτης θα αναπτύξει δεξιότητες στο να αντιλαμβάνεται τον ρυθμό-παλμό της εικόνας και θα προσαρμόσει αντίστοιχα τη σύνθεσή του. Ο Borum (2012) αναφέρει πως αν και η επίσημη μελέτη του ρυθμού περιορίζεται στον τρόπο με τον οποίο μετριέται η μουσική, οι μουσικοί πρέπει να βιώσουν ρυθμό και να συνδεθούν απόλυτα με αυτόν, ώστε να τον ελέγξουν (Borum, 2015).

Χροιά. Η χροιά, ή αλλιώς το «τονικό χρώμα», είναι η ποιότητα ενός τόνου όπως παράγεται σε ένα συγκεκριμένο μουσικό όργανο, η οποία διαφέρει από τη διαφορετική ποιότητα του ίδιου τόνου, εάν εκτελεστεί από κάποιο άλλο όργανο. Το χρώμα του τόνου καθορίζεται από τις αρμονικές, ή, πιο συγκεκριμένα, από τη μεγαλύτερη ή μικρότερη προβολή του ενός ή του άλλου αρμονικού (Arel, 2003: 371). Από τις εθνομουσικολογικές επιστήμες φαίνεται πως η χροιά είναι ο βασικός τρόπος συσχέτισης μιας μουσικής με έναν πολιτισμό, καθώς ο κάθε πολιτισμός έχει και τα δικά του παραδοσιακά όργανα και ακούσματα (Χαψούλας, 2010). Η ενορχήστρωση, που είναι η τέχνη ένωσης των μουσικών οργάνων και συνύπαρξής τους σε μία σύνθεση, είναι ένα τεράστιο κομμάτι του συνολικού αποτελέσματος μίας μουσικής. Η Gorbman (1987) δίνει ως παράδειγμα πως αν σε μία μελωδία αλλάξει το όργανο με την οποία εκτελείται, μπορεί να αλλάξει και όλο το ύφος της μουσικής. Οι Morricone & Miceli (2013) μέσα από τις αναλύσεις των ταινιών στο βιβλίο τους

υπογραμμίζουν και σχολιάζουν διαρκώς τη σημασία της ενορχήστρωσης και τα αποτελέσματά της σε μία σκηνή. Ο Audissino (2017) επίσης δίνει ως παράδειγμα την ταινία “Jaws (1975)” στην οποία το πολύ απλό θέμα της μουσικής εξελίσσεται εντυπωσιακά ως προς την ενορχήστρωση και χρονικότητα, δίνοντας έτσι την κατάλληλη ένταση και χροιά όταν εμφανίζεται. Μέσα από την ιστορία της κινηματογραφικής μουσικής (και της μουσικής γενικότερα) φαίνεται πως η χροιά πλέον παίρνει πρωταρχικό ρόλο σε μία σύνθεση και γίνεται βασικό στοιχείο δημιουργίας ιδιαίτερων ήχων και ηχοτοπίων.

2.2 Η οπτική δόμηση της κινηματογραφικής μουσικής

Ο κινηματογράφος είναι ένα συνονθύλευμα διαφορετικών τεχνών που συνεργάζονται μεταξύ τους. Το να γίνει κατανοητό ότι η μουσική του είναι μία έκφραση που πηγάζει από την κινούμενη εικόνα ακούγεται αυτονόητο, αλλά στην πραγματικότητα λόγω αυτού κρύβεται μια μεγάλη πολυπλοκότητα στη θεωρητική και πρακτική της προσέγγιση. Στη συγγραφή της η Flach (2013) αναφέρεται στην κινηματογραφική μουσική ως μια μουσική πρακτική που ενημερώνεται από την κινηματογραφική πρακτική. Αυτό σημαίνει πως η μουσική καλείται να ακολουθήσει μία ακόμη σειρά πρακτικών και τεχνικών που πηγάζουν από τις σπουδές του κινηματογράφου. Όπως η Gorbman (1987) σημειώνει στο βιβλίο της, *«το να κρίνεις την κινηματογραφική μουσική όπως κάποιος κρίνει την απλή μουσική, είναι σαν να αγνοείς τη θέση της ως μέρος μίας συνεργασίας, που είναι η ταινία (...) Αυτό που εν τέλει μπορεί να φανερώσει τη δραστικότητα της κινηματογραφικής μουσικής είναι το αφηγηματικό πλαίσιο στο οποίο αυτή βρίσκεται και η συσχέτισή της με τα άλλα συστήματα που τη διέπουν»* (:12).

Ιεραρχικό Παράδειγμα και η θέση της μουσικής στην ταινία. Η υποβάθμιση του «ακουστικού» έναντι του «οπτικού» είναι ένα φαινόμενο που έχει συζητηθεί από τα αρχαία χρόνια. Η Flach (2012) αναφέρει πως φιλόσοφοι της αρχαίας Ελλάδας όπως ο Ηράκλειτος, ο Αριστοτέλης και ο Πλάτωνας σε μία ιεραρχία αισθήσεων θέτουν χαμηλότερα την ακουστική από την οπτική αντίληψη (χωρίς βέβαια να υποβαθμίζουν καμία από αυτές). Αυτή η προκατάληψη εξακολουθεί να υπάρχει και στη σύγχρονη εποχή καθώς πολλοί θεωρητικοί του κινηματογράφου αναφέρονται στις ταινίες ως ένα κυρίως οπτικό μέσο, υπονομεύοντας έτσι τον ρόλο της μουσικής και του ήχου (Audissino, 2017). Ένας λόγος που εξηγεί αυτή την ιεραρχική δομή είναι το γεγονός ότι οι ενώ τα οπτικά ερεθίσματα προκαλούν εντυπώσεις άμεσες και συνήθως πιο αντικειμενικές, τα ακουστικά ερεθίσματα συνήθως προκαλούν πιο υποκειμενικές εντυπώσεις και σε μεγαλύτερο βάθος χρόνου

(Gorbman, 1987). Μιλώντας ειδικότερα για τη μουσική, η οποία είναι μία τέχνη μη παραστατική που εξελίσσεται και αναπτύσσεται στον χρόνο, μπορεί να γίνει ευκολότερα αντιληπτό το ότι δε θα έχει όσο άμεση και αντικειμενική απόκριση έχει το οπτικό ερέθισμα στους θεατές.

Πολλοί συγγραφείς και συνθέτες έχουν ανά καιρούς σχολιάσει και κρίνει τη λανθασμένη αυτή ιεράρχηση, με τους Eisler et al (1947) να θεωρούν πως είναι αδύνατο να υπάρξει μουσική τέχνη στην ταινία αν δεν αλλάξει αυτή η αντίληψη από τα αφεντικά των στούντιο. Ο Prendergast (1992) έχει αφιερώσει ολόκληρο βιβλίο με τίτλο “Film Music: A neglected art” αναφερόμενος στην ιεράρχηση της μουσικής ως κατώτερης σε σχέση με την εικόνα. Οι Morricone & Miceli (2013) επίσης, αναφέρονται στο ατυχές (όπως χαρακτηρίζουν) γεγονός ότι η μουσική εισάγεται στην ταινία μετά από όλες τις υπόλοιπες διαδικασίες (μοντάζ, ηχητικά εφέ, κλπ) με αποτέλεσμα η μουσική να έχει εξ αρχής προκαθορισμένο ρόλο στην ταινία, ο οποίος είναι απλώς να τονίσει ή να αντιθέσει ό,τι ήδη υπάρχει. Αυτό το φαινόμενο προσδίδει αυτό που ονομάζουν «διδασκτική» χρήση στη μουσική ή αλλιώς διδακτικό τόνο, γεγονός που υποβαθμίζει τη μουσική χρησιμοποιώντας μονάχα τη χαμηλότερη λειτουργική πτυχή της μέσα στην ταινία (Morricone & Miceli, 2013).

Ο Audissino (2017) αναφέρεται στην τάση να προσεγγίζεται η σχέση μουσικής με ταινία ως μία «πολύ-κωδικοποιημένη» στάση, εννοώντας πως το σινεμά και η μουσική είναι δύο διαφορετικοί κώδικες που με κάποιο τρόπο συνεργάζονται. Κατ’ αυτή τη στάση, το μουσικό σημειωτικό σύστημα είναι σε μία θέση δευτερεύουσα έναντι του οπτικού συστήματος.

Πολλοί θεωρητικοί στέκονται ακόμα στις πρώιμες τοποθετήσεις του Eisenstein που αναφέρεται στη μουσική ως ένα μέσο «παραλληλισμού ή αντιπαράθεσης» του οπτικού (Chion, 2019). Νέες θεωρίες όμως αποδεικνύουν ότι η μουσική και η κινούμενη εικόνα έχουν μία αρκετά περίπλοκη σχέση και σύνδεση. Ο Chion (2019) ως παράδειγμα αναφέρει την «προστιθέμενη αξία» της μουσικής στις ταινίες, όπου βάσει αυτής η μουσική εμπλουτίζει την ταινία με πληροφορίες όπως χρόνο, τοποθεσία, διάθεση, και δίνει σημαντική εκφραστική και πληροφοριακή αξία στην εικόνα που μόνη της θα αδυνατούσε να έχει.

Η μονόπλευρη αυτή ιεραρχική αντίληψη αποτελεί δυστυχώς βασικό μέρος πολλών θεωριών της τέχνης του κινηματογράφου, ακόμη κι αν έχει φανεί μέσα από την ιστορία ότι δύσκολα λειτουργεί χωρίς την ύπαρξη της μουσικής (και γενικότερα του ήχου) (Gorbman, 1987). Σύμφωνα με τον Chion (2019), αν ως κριτήριο επιλεχθεί το συναίσθημα και όχι η αμεσότητα για την ιεράρχηση των δύο αυτών στοιχείων, μπορεί να φανεί καθαρά πως η μουσική υπερτερεί σε σχέση με την εικόνα, προσδίδοντας μία νέα διάσταση στην ταινία. Συμπεραίνεται λοιπόν πως η συγκεκριμένη ιεράρχηση είναι μονόπλευρη και ένας τέτοιος τρόπος αντιμετώπισής της έχει κατακριθεί και δεν ενδείκνυται. Η συνεργασία μουσικής και εικόνας έχει πολλές διαφορετικές πτυχές που πρέπει να λαμβάνονται υπόψη ισάξια.

Συνδυαστική έκφραση. Με τον όρο «Συνδυαστική Έκφραση» η Gorbman, C. στο βιβλίο της «Unheard Melodies» (1987) προτείνει μία εναλλακτική οπτική της μουσικής σε σχέση με την ταινία. Εξηγεί το πως η μουσική όπως και οι άλλες τέχνες που δημιουργούν μία ταινία συνεργάζονται, ώστε να υπάρξει μία ενιαία αφηγηματική κατεύθυνση. Πρώτος ο Sergei Eisenstein έθιξε τη συνδυαστική σχέση της μουσικής με την ταινία μιλώντας με μουσικούς όρους ως προς τις εκφραστικές ιδιότητες του μοντάζ. Στα συγγράμματά του κάνει σαφή διαχωρισμό τεχνικών μοντάζ με ονομασίες «διαλογικό», «μετρικό», «ρυθμικό» και «τονικό» ως προς το διαφορετικό περιεχόμενο και τις διαδικασίες που αφορούσαν κάθε μία από τις τεχνικές. (Ελίās, 2008: 9).

Από την επιστήμη του κινηματογράφου είναι γνωστό το ότι το μοντάζ σε μία σκηνή έχει συγκεκριμένο παλμό. Η ένταση που δημιουργείται από την εικόνα και ο ρυθμός αλλαγής των πλάνων υποδεικνύει αυτόν τον παλμό και πολλές φορές βάσει αυτού γίνεται η επιλογή κατάλληλου ρυθμού για τη σύνθεση μουσικής στη σκηνή εκείνη. Κάθε σκηνή επίσης, έχει κάποια δυνατά σημεία τα οποία μία καλή μουσική επένδυση καλείται να τονίσει (Chion, 2019).

Σε πολλές ακόμα περιπτώσεις προϋπάρχει η μουσική και πάνω της γίνεται η επεξεργασία της εικόνας. Η Kalinak (2010: 17) μάς δίνει ως παράδειγμα τη σκηνή της ταινίας “Reservoir Dogs (1992)” όπου την ώρα που γίνεται μία πράξη βίας από έναν ψυχοπαθή, η χαρούμενη μουσική “Stuck In the Middle With You” των Stealers Wheel παίζει στο προσκήνιο. Σε αυτή τη σκηνή όλος ο συγχρονισμός γίνεται βάσει της μουσικής. Μία τέτοια είναι και η περίπτωση που οι σκηνοθέτες κάνουν το μοντάζ πάνω σε μία προϋπάρχουσα μουσική χρησιμοποιώντας έτσι τα ρυθμικά και δυναμικά χαρακτηριστικά της. Αυτή η μουσική μπορεί να καταλήξει να είναι μέρος της ταινίας (όπως στη περίπτωση του “Compilation Scoring” βλ. κεφάλαιο 1), αλλά τις περισσότερες φορές λειτουργεί απλώς ως «οδηγός» για τον σκηνοθέτη στον τρόπο με τον οποίο θα κάνει το μοντάζ. Αυτοί οι οδηγοί ονομάζονται «temp tracks» και όπως υπογραμμίζει ο Borum (2012) έχουν γίνει πλέον αναπόσπαστο κομμάτι της παραγωγής μιας ταινίας βοηθώντας τους σκηνοθέτες τόσο στο μοντάζ όσο και στο να κατευθύνουν τον συνθέτη σε μία συγκεκριμένη στιλιστική κατεύθυνση.

Όπως αναλύει εκτενώς η Gorbman (1987) στο βιβλίο της, η μουσική υπηρετεί την ταινία ως προς την ανάπτυξη της αφήγησής της. Θεωρητικοί αναφέρουν πως η μουσική μπορεί να χαρακτηριστεί ως ένα όχημα που χρησιμοποιείται με πολλούς τρόπους, ώστε να βοηθήσει την κατανοητικότητα της ταινίας, τη δραματολογία και την καλλιτεχνική έκφραση. Συμπεραίνουμε από τα παραπάνω ότι η μουσική και η εικόνα συνεργάζονται και συνδυάζουν τα χαρακτηριστικά τους σε μία ενιαία πρακτική.

Διηγητική και μη-διηγητική μουσική. Ένας από τους πιο σαφείς τρόπους να γίνει αντιληπτή η ένωση της μουσικής με την κινηματογραφική πρακτική είναι η ένταξη διηγητικής μουσικής σε μία σκηνή. Η έννοια της διήγησης προέρχεται από την ελληνική φιλοσοφία και έχει χρησιμοποιηθεί σε πολλά είδη της κινηματογραφικής και συγγραφικής ανάλυσης (Chion, 1997). Οι θεωρητικοί της τέχνης του κινηματογράφου αναφέρονται στον πλασμένο αφηγηματικό κόσμο της ταινίας ως «διήγηση», ενώ αντίθετα «μη-διήγηση» ονομάζεται ο αληθινός κόσμος του κοινού, του προτζέκτορα, των ηθοποιών και των τεχνικών στοιχείων που απαρτίζουν την τέχνη του (Cohen, 2001: 253). Συγκεκριμένα, για την κινηματογραφική μουσική ο Cooke (2001) αναφέρει δύο βασικές κατηγορίες – τη «διηγητική» και «μη διηγητική» μουσική – με την πρώτη να αφορά τη μουσική που βρίσκεται μέσα στη δράση της δραματοουργίας (πχ. μουσική από ένα ραδιόφωνο που εμφανίζεται στην οθόνη ή από μία μπάντα), ενώ τη δεύτερη να αφορά τη μουσική που δεν είναι μέρος της εικόνας, αλλά βοηθά στη δημιουργία διάθεσης και συναισθήματος (Cooke, 2001: 9). Η διηγητική μουσική στις ταινίες λειτουργεί περισσότερο ως ήχος, με αποτέλεσμα να ξεφεύγει από τους μουσικούς κώδικες και να εντάσσεται περισσότερο στο κινηματογραφικό πεδίο. Μία πρακτική που εφαρμόζεται συχνά στις ταινίες είναι το να υπάρχει σύνδεση των δύο πρακτικών, με τη διηγητική μουσική να περνάει ομαλά στον μη-διηγητικό κόσμο και έτσι γίνεται μέρος της μουσικής επένδυσης της ταινίας (Gorbman, 1987). Από αυτό συμπεραίνεται ότι η μουσική βρίσκει βάση τόσο σε μουσικές όσο και σε εξωμουσικές θεωρίες για να λειτουργεί σωστά σε μία ταινία.

2.3 Τεχνικές και Ψυχολογικές διαστάσεις της κινηματογραφικής μουσικής

Έχει ήδη αναφερθεί η πολυδιάστατη φύση της κινηματογραφικής μουσικής και η δυνατότητά της να έχει ταυτόχρονα διαφορετικές λειτουργίες σε μία σκηνή. Από τους μελετητές της κινηματογραφικής μουσικής υπάρχουν ποικίλες προσεγγίσεις στον διαχωρισμό των τεχνικών και ψυχολογικών διαστάσεων της μουσικής ταινιών. Η Gorbman (1987) διαχωρίζει τον ρόλο της μουσικής σε «σημειωτικό και ψυχολογικό», η Kalinak (2010) να αναφέρεται στις «Επίσημες», «Αφηγηματικές» και «συναισθηματικές» λειτουργίες της κινηματογραφικής μουσικής, ο Davis (2010) μιλάει για τις «φυσικές», «τεχνικές» και «ψυχολογικές» πλευρές της κινηματογραφικής μουσικής και πολλοί άλλοι ακολουθούν με παρόμοιες κατηγοριοποιήσεις. Συγκρίνοντας τους διάφορους διαχωρισμούς που έχουν δοθεί, συμπεραίνεται πως υπάρχει συμφωνία σε 3 βασικές λειτουργίες της κινηματογραφικής μουσικής: τις Επίσημες, τις Αφηγηματικές και τις Συναισθηματικές.

Επίσημες λειτουργίες. Όταν η μουσική χρησιμοποιείται στην ταινία, ενσωματώνεται σε αυτή προκειμένου να προσδώσει τις εγγενείς δομικές της ιδιότητες στη συνολική δομή της ταινίας (Stam & Miller, 2000). Μέσα από τη βιβλιογραφία παρατηρείται πως η επίσημη λειτουργία της μουσικής είναι να ταξινομήσει, να αποκλείσει, να απαλύνει και να αντιθέσει στοιχεία της ταινίας. Η μουσική γίνεται λοιπόν δομικό κομμάτι της ταινίας και βοηθάει το μοντάζ να μη γίνεται αντιληπτό.

Η μουσική μπορεί να συνδυάσει και να εξομαλύνει τις ακολουθίες, οι οποίες θα φαίνονταν κατακερματισμένες και μπερδεμένες χωρίς μουσική υπόκρουση. Ειδικά σε αλληλουχίες μοντάζ (π.χ. συνεχόμενες λήψεις που απεικονίζουν το πέρασμα του χρόνου ή την πρόοδο) η μουσική χρησιμεύει ως στήριγμα που γεφυρώνει τις ποικίλες ρυθμίσεις και τον χρόνο των λήψεων (Flach, 2012).

Κατά τον Chion (2019), η μουσική δημιουργεί ένα «ηχητικό λουτρό» ενοποίησης που ξεπερνά τα όρια των σκηνών της εικόνας και δένει τη ροή των εικόνων μειώνοντας έτσι την τεχνική υπόστασή τους. Η Gorbman (1978) επίσης, αναφέρεται στην κινηματογραφική μουσική ως «ευκολοάκουστη». Σύμφωνα με αυτή την άποψη, η κινηματογραφική μουσική λειτουργεί στους θεατές με τον ίδιο τρόπο που λειτουργεί μία μουσική που ακούγεται στο ραδιόφωνο την ώρα της οδήγησης, ή τη μουσική που παίζει στα μεγάφωνα μιας καφετέριας, ενός καταστήματος ή ενός ανελκυστήρα. Η μουσική δηλαδή λειτουργεί παθητικά προς τον θεατή, τον εντάσσει στο κλίμα, ενώ παράλληλα γεμίζει το «κενό» που θα υπήρχε και καλύπτει τους παράπλευρους θορύβους.

Η κινηματογραφική μουσική από μόνη της δημιουργείται με τέτοια χαρακτηριστικά ώστε να ενοποιεί την ταινία. Κατά τον Walus (2013) η φύση της μουσικής στις ταινίες είναι ούτως η άλλως αποσπασματική επειδή διακόπτεται συνεχώς από την εξέλιξη της αφήγησης. Με τον αποσπασματικό της χαρακτήρα η κινηματογραφική μουσική καταφέρνει να ενώνει τα αποσπάσματα της δημιουργώντας ένα ενιαίο έργο και επομένως ενοποιώντας και την ίδια την ταινία. Ως παράδειγμα μπορούμε να πάρουμε την ανάπτυξη ενός ή πολλών μουσικών θεμάτων που ο συνθέτης μπορεί να αναφέρει σε οποιοδήποτε σημείο χρειαστεί. Αυτά τα μουσικά θέματα διατηρούν την απαραίτητη συνέχεια στην ταινία (Walus, 2013: 71). Σύμφωνα με τον Chion (2019: 47) η μουσική προσφέρει ενότητα όχι επειδή υπάρχει στον χρόνο, αλλά επειδή είναι ανεξάρτητη με τους περιορισμούς του. Αυτό σημαίνει πως ενώ στο μοντάζ μπορεί να υπάρχει μεγάλη χρονική ασυνέχεια, η μουσική διατηρεί το κλίμα και τη διάθεση και προσφέρει την ένωση που ο σκηνοθέτης αναζητά. Η μουσική λοιπόν θα προσδώσει σε μια ταινία μια συνολική συνέχεια και ολότητα καθώς υπογραμμίζει την αφηγηματική αρχιτεκτονική και δραματική κατασκευή της. Συνήθως, συνοδεύοντας την αρχή και το τέλος της ταινίας, η μουσική μπορεί να θεωρηθεί ως εγγύηση για το κοινό, όντας οδηγός του μέσα στην εμπειρία της ταινίας (Bordwell & Thompson, 2004).

Αφηγηματικές Λειτουργίες. Η ψυχολογική διάσταση της κινηματογραφικής μουσικής μπορεί να χωριστεί σε δύο επιμέρους λειτουργίες, τις αφηγηματικές και τις συναισθηματικές. Ως αφηγηματικές θεωρούνται οι λειτουργίες της μουσικής που προσδίδουν αφηγηματικές ιδιότητες στην ταινία. Σύμφωνα με τη Gorbman (1987), *«τη στιγμή που αναγνωρίζουμε σε πόσο μεγάλο βαθμό η κινηματογραφική μουσική διαμορφώνει την αντίληψή μας για την αφήγηση, δε μπορούμε πια να τη θεωρήσουμε τυχαία και αθώα» (:2).*

Η μουσική όπως προαναφέρθηκε δεν είναι μια αντιπροσωπευτική μορφή τέχνης που σημαίνει πως χρειάζεται περισσότερος χρόνος να γίνει αντιληπτό το τι θέλει να αποδώσει σε αντίθεση με την εικόνα που θα γίνει άμεσα αντιληπτή η οποιαδήποτε απεικόνιση. Όταν λοιπόν εικόνα και μουσική συνεργάζονται, η μουσική δε γίνεται αισθητά αντιληπτή διότι η προσοχή βρίσκεται στο οπτικό κομμάτι. Αυτό εξετάζει και η Gorbman (1987) αναφέροντας πως ορισμένες ιδιότητες στη μουσική μπορούν να ενσταλάξουν συγκεκριμένους συσχετισμούς στο μυαλό του κοινού με τρόπο μη αντιληπτό.

Πολλοί κριτικοί, συνθέτες και συγγραφείς αναφέρονται στην «τρίτη διάσταση», την «αμεσότητα» και την «ψυχολογική κατεύθυνση» που προσδίδει η μουσική στην ταινία. Αρχικά, η μουσική μπορεί να μεταφέρει τους θεατές σε ένα συγκεκριμένο τόπο και χώρο, αφού η μουσική των λαών είναι πολύ διαφορετική και έχει συγκεκριμένα χαρακτηριστικά. Χρησιμοποιώντας έστω και κάποια από αυτά τα χαρακτηριστικά από τη μουσική ενός τόπου ή μιας εποχής, είναι δυνατόν ο θεατής να τοποθετηθεί ψυχολογικά σε εκείνο τον τόπο. Κατά τον Davis (2010) δε χρειάζεται να γίνει χρήση όλων των στοιχείων μιας μουσικής κουλτούρας ή εποχής, ώστε ο θεατής να μπορέσει να τοποθετηθεί στο κλίμα. Ο σκηνοθέτης και ο συνθέτης μπορούν να αποφασίσουν πόσα από τα στοιχεία ενός τόπου θα χρησιμοποιηθούν ώστε να αποτυπωθεί η χρονικότητα και τοπικότητα στην εικόνα.

Αυτή η λειτουργία της κινηματογραφικής μουσικής επεκτείνεται και στο είδος της ταινίας. Όπως αναλύει στη διατριβή του ο Brownrigg (2003), οι θεατές έχουν κάνει ασυνείδητα συσχετίσεις μουσικών προτύπων που ανταποκρίνονται σε διαφορετικά είδη ταινιών. Αυτό σημαίνει πως ο θεατής όταν ακούει μία ρομαντική μουσική, ένα βαλς ή ένα σαξόφωνο περιμένει να δει μία ρομαντική σκηνή, ενώ όταν ακούσει μουσική 20ου αιώνα με *clusters* και έντονη διαφωνία περιμένει να δει μία σκηνή τρόμου. Εάν η μουσική της ταινίας υπαινίσσεται μουσική συγκεκριμένου είδους, τόπου ή χρόνου, οι περισσότεροι άνθρωποι θα έχουν ορισμένες προσδοκίες για το πώς θα εξελιχθεί η ταινία, ποια αρχέτυπα χαρακτήρων θα εμφανιστούν και μια γενική ιδέα για το πού και πότε η ταινία τοποθετείται (Flach, 2012). Αυτή η κατηγοριοποίηση βοηθάει στο να καθιερωθούν οι «σωστές» προσδοκίες της ταινίας στο κοινό.

Η αφηγηματική λειτουργία της μουσικής επεκτείνεται και στη βοήθεια χαρακτηρισμού των αφηγηματικών πρωταγωνιστών μέσω της τεχνικής προσκόλλησης ενός συγκεκριμένου μοτίβου σε έναν συγκεκριμένο χαρακτήρα. Με αυτόν το τρόπο, η μουσική ενσταλάζει ορισμένα συναισθήματα προς αυτόν μέσω των μουσικών πρακτικών που χρησιμοποιούνται (Flach, 2012). Η μουσική του Howard Shore για την τριλογία Lord of the Rings (2001, 2002, 2003) όπως και του John Williams για τα επεισόδια των Star Wars (1977, 1980, 1983, 1999, 2002, 2005) κάνουν εκτενή χρήση τέτοιων μοτίβων που ξεφεύγουν από τα όρια της ταινίας και συνεχίζουν να βρίσκουν εφαρμογή σε όλη τη σειρά ταινιών. Αυτή η τεχνική των μοτίβων ονομάζεται τεχνική «leitmotif» και εμφανίζεται στα θεωρητικά γραπτά του Richard Wagner ο οποίος ανέθετε συγκεκριμένα leitmotif στους χαρακτήρες των συνθέσεων του (Bribitzer-Stull, 2015).

Τέλος, σημαντική αφηγηματική λειτουργία είναι και η ενδυνάμωση της δράσης της εικόνας από τη μουσική. Σύμφωνα με τον Schiffrin, (2011), η μουσική – ειδικότερα σε σκηνές δράσης – λειτουργεί ως ενίσχυση της εικόνας χρησιμοποιώντας κατάλληλο tempo, ένταση και είδος μουσικής. Όλα τα παραπάνω φανερώνουν τη δύναμη της μουσικής επένδυσης, η οποία μας δίνει την ακουστική πτυχή της αφήγησης ενδυναμώνοντας έτσι τον μυθοπλαστικό κόσμο της ταινίας. Ο υποκειμενικός, μη-αντιπροσωπευτικός χαρακτήρας της μουσικής μπορεί να αποδώσει υποκειμενικότητα στους χαρακτήρες και να εκφράσει τις διαθέσεις του.

Συναισθηματικές λειτουργίες. Οι ταινίες έχουν από πάντοτε στόχο την επίτευξη συγκεκριμένης συναισθηματικής εμπειρίας από τους θεατές. Όπως μέχρι στιγμής έχει αναφερθεί, η μουσική θεωρείται ότι προκαλεί ποικίλα συναισθήματα και διαμορφώνει συγκεκριμένη διάθεση στον θεατή κατά την προβολή μιας ταινίας. Οι συναισθηματικές λειτουργίες της μουσικής στην εικόνα έγιναν αντιληπτές πολύ νωρίς καθώς δημιουργήθηκαν γρήγορα «μουσικές για τη βουβή ταινία» ταξινομημένες με βάση τις συναισθηματικές τους ιδιότητες (Cohen, 2001). Η συναισθηματική επίδραση της μουσικής επομένως είναι ένας από τους βασικούς λόγους ένταξής της σε αυτές.

Ο Chion (2019) σημειώνει πως εκτός από την παράλληλη συναισθηματική απόκριση, η μουσική μπορεί να προσφέρει μία νέα συναισθηματική διάσταση που δε γίνεται να φανεί στην εικόνα εμφανίζοντας μη ειπωμένες σκέψεις και συναισθήματα ενός χαρακτήρα που δεν φανερώνονται οπτικά. Η μουσική μπορεί να επικοινωνήσει αυτά τα συναισθήματα δημιουργώντας νέα διάσταση στον εσωτερικό κόσμο του χαρακτήρα.

Όπως εξηγεί η Kalinak (2010) αναλύοντας το τραγούδι “Stuck in the Middle with You”, το οποίο συνοδεύει μια σκηνή βασανιστηρίων στο Reservoir Dogs (1992) του Quentin Tarantino, η συγχώνευση εσκεμμένων ετερογενών εκφράσεων στην εικόνα και τη μουσική μπορεί να παραγάγει μια αρκετά ακριβή συναισθηματική διατύπωση. Στη συγκεκριμένη περίπτωση η

μουσική, αντίθετη συναισθηματικά με τη βίαιη πράξη, αντί να προκαλεί συμπονετικά συναισθήματα για το θύμα στον θεατή, προκαλεί συναισθηματική προσκόλληση και εμπλοκή με έναν ψυχοπαθητικό βασανιστή. Με τον τρόπο αυτό, υποδεικνύεται πως η μουσική χειρίζεται και μεταβάλλει τον τρόπο που ο θεατής αντιλαμβάνεται τις οπτικές και ακουστικές πληροφορίες.

Πολλοί θεωρητικοί και συνθέτες μιλώντας για την κινηματογραφική μουσική μοιράζονται την ίδια άποψη ότι η μουσική δίνει μια τρίτη διάσταση στην ταινία (Cohen, 2001: 252). Κατά την Cohen (2001) που μελετάει το φαινόμενο από τη γνωσιακή επιστήμη, επισημαίνει πως αυτή η διάσταση πολλές φορές περνάει σχεδόν απαρατήρητη από τους θεατές λόγω της «επιλεκτικής προσοχής» τους που είναι γνωστό αντιληπτικό-γνωσιακό φαινόμενο. Η επιλεκτική προσοχή των θεατών εστιάζεται στην αφήγηση, δηλαδή στους διαλόγους και την οπτική δράση. Παρ' όλη την υποσυνείδητη επιρροή της όμως, η κινηματογραφική μουσική φαίνεται πως κυριαρχεί στο συναισθηματικό κόσμο του κινηματογράφου μεταφέροντας την αντίληψη των θεατών από τον απαθή χώρο της εικονιζόμενης σκηνής στη συναισθηματική της σφαίρα (Unz, Scwab· Mönch, 2008). Λόγο για την «προστιθέμενη αξία» της μουσικής κάνει ο Chion (2019) κατά τον οποίον η μουσική, μέσω των ιδιοτήτων της, ανακαλεί συγκεκριμένα συναισθήματα στον θεατή και καταφέρνει την ενδυνάμωση ή και τη δημιουργία ενός συναισθήματος που δεν γίνεται να φανερωθεί εύκολα μόνο μέσω της εικόνας.

Η κινηματογραφική μουσική φέρει επίσης διαφορετικές συναισθηματικές λειτουργίες αναλόγως με το είδος της ταινίας. Αυτό γίνεται διότι βάσει των μουσικών λειτουργιών που απαρτίζουν ένα συγκεκριμένο είδος ταινίας, η μουσική εκπέμπει συγκεκριμένα («genre-specific») συναισθήματα (Kuchinke et al, 2013). Ο Brownrigg (2003) αφιερώνοντας όλη του τη διατριβή στο διαχωρισμό της κινηματογραφικής μουσικής και των λειτουργιών του με βάση το είδος της ταινίας, αναφέρει ότι το «είδος» είναι μία από τις πιο ισχυρές δυνάμεις στη μουσική επένδυση και συμβάλλει άμεσα στη συναισθηματική απόκριση του κοινού.

Όπως συμβαίνει στις τυπικές και αφηγηματικές λειτουργίες της, η μουσική αναπτύσσεται για να καθοδηγήσει τον θεατή όχι μόνο στο σύμπαν της ταινίας, αλλά χρησιμεύει επίσης για την ενίσχυση ορισμένων συναισθημάτων των χαρακτήρων της ταινίας, καθώς και για να προκαλέσει συναισθήματα στον θεατή. Καθιερώνοντας και διατηρώντας ένα συγκεκριμένο συναίσθημα, είτε προτείνεται από το σκηνικό της ταινίας, τον διάλογο και την κινηματογραφία είτε όχι, η μουσική ενισχύει το εν λόγω συναίσθημα και αποδυναμώνει οποιαδήποτε άλλη συναισθηματική σχέση που μπορεί να έχει ο θεατής (Flach, 2012). Με βάση τα παραπάνω φαίνεται η δυνατή συναισθηματική αντίδραση του θεατή απέναντι στη μουσική. Η σύνδεση και η αγάπη που ο θεατής νιώθει με τους χαρακτήρες και τα γεγονότα καθώς και η συνολική συναισθηματική απόκρισή του απέναντι στη δραματολογία και την αφήγηση μπορεί να επηρεαστεί αποφασιστικά από τη μουσική.

Συνοψίζοντας, η κινηματογραφική μουσική απέδειξε, μέσα από πολυάριθμες μελέτες και αναλύσεις διαφορετικών επιστημονικών πτυχών, τη σημασία της σε μία ταινία, προσδίδοντας και διατηρώντας ψυχολογικές ιδιότητες στην εικόνα και βοηθώντας την παράλληλα να αποκρύπτει την αποσπασμένη και γεμάτη επεξεργασία τεχνική της φύση.

Έχοντας μία υβριδική φύση, η κινηματογραφική μουσική δομείται τόσο μουσικά όσο και οπτικά. Ως μουσική πρακτική, χρησιμοποιεί όλες τις μικροδομικές και μακροδομικές μουσικές ιδιότητες όπως είναι γνωστές από τη μουσικολογία, δημιουργώντας έτσι τις κατάλληλες συναισθηματικές αποκρίσεις σε κάθε σκηνή. Ως κινηματογραφική πρακτική, η μουσική προσεγγίζεται εξίσου από τη θεωρητική σκοπιά της τέχνης του κινηματογράφου.

Αν και ακόμα πολλές φορές αντιμετωπίζεται ως κατώτερη του οπτικού ερεθίσματος, έχει αποδειχθεί ότι από συναισθηματική σκοπιά υπερτερεί αυτού, προσδίδοντας μία τρίτη «διάσταση» στην ταινία που η εικόνα αδυνατεί να δώσει από μόνη της. Η μουσική μπορεί να λειτουργήσει επίσης στο διηγητικό κόσμο της ταινίας, έχοντας παράλληλα δραματουργικό και συναισθηματικό ρόλο σε αυτή. Πολλές φορές η διηγητική μουσική περνάει ομαλά στο παρασκήνιο μεταφέροντας τη λειτουργία της από δραματουργική σε συναισθηματική.

Είτε διηγητική είτε όχι, η κινηματογραφική μουσική έχει την εντυπωσιακή ιδιότητα να προσδίδει ταυτόχρονα διαφορετικές λειτουργίες στην ταινία. Αρχικά, με την ενσωμάτωση της μουσικής στην ταινία, γίνεται δυνατή η ομαλή ένωση σκηνών, διατηρείται η συνέχεια και ολότητα της ταινίας και αποκρύπτονται τεχνικά θέματα που ενδεχομένως να αποσπούσαν τον θεατή. Παράλληλα, προσδίδει αφηγηματικές ιδιότητες στην ταινία, προσδίδοντας χρόνο και τόπο μέσω των μελωδιών της, τονίζοντας σημαντικά δραματουργικά σημεία και εστιάζοντας την προσοχή του θεατή σε συγκεκριμένα στοιχεία. Τέλος, η μουσική γίνεται συνδετικός κρίκος μεταξύ του συναισθήματος του θεατή και του συναισθηματικού και κόσμου της ταινίας. Επικοινωνεί συναισθήματα και εντάσσει τον θεατή στην περίπλοκη ψυχολογία των χαρακτήρων δημιουργώντας έτσι μία συναισθηματική διάσταση και υπνωτίζοντας τον θεατή στην πλαστή πραγματικότητα της ταινίας. Δημιουργεί κατάλληλη ατμόσφαιρα σε σχέση με το είδος της ταινίας και κυριαρχεί στον συναισθηματικό κόσμο της ταινίας, χωρίς πολλές φορές αυτό να γίνεται ενσυνείδητα αντιληπτό.

Η πολυδιάστατη φύση της κινηματογραφικής μουσικής αποτελεί λοιπόν ένα σημαντικό κομμάτι της ταινίας και ένας συνθέτης τέτοιας μουσικής θα πρέπει να είναι γνώστης των τεχνικών και ψυχολογικών διαστάσεων αυτής, ώστε να μπορέσει να καλύψει αποτελεσματικά τις ανάγκες της εικόνας. Μέσα από τις θεωρίες που αναλύθηκαν στο κεφάλαιο αυτό, γίνεται δυνατή η εύρεση βασικών και υβριδικών πρακτικών και τεχνικών που μπορούν να βοηθήσουν αποτελεσματικά τον συνθέτη κινηματογραφικής μουσικής.

3. ΠΡΑΚΤΙΚΕΣ & ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ ΕΠΕΝΔΥΣΗΣ

Βλέποντας την εξέλιξη του κινηματογράφου, γίνεται κατανοητό το ότι είναι αδιανόητο να μιλήσουμε και να αναλύσουμε τεχνικές για ένα μόνο είδος μουσικής. Σε μία ταινία μπορεί να γίνει χρήση ρομαντικής μουσικής, σε άλλη ταινία να γίνει επένδυση με ηλεκτροακουστική ή concrete μουσική, ενώ σε μία τρίτη ο σκηνοθέτης να ψάχνει μουσική συγκεκριμένου τόπου ή χρόνου (Ethnic, Period Music) ή και είδους (Jazz, Rock, Pop κ.α.). Τις περισσότερες φορές αυτό που συμβαίνει είναι να συνδυάζονται διαφορετικά είδη μουσικής μέσα σε μία ταινία (Brownrigg, 2003). Ο σκηνοθέτης που θέλει να ασχοληθεί με την κινηματογραφική μουσική πρέπει να είναι σε θέση να εμβαθύνει όσο περισσότερο μπορεί σε όσο περισσότερα είδη μουσικής γίνεται (Borum, 2012).

Αν και υπάρχουν πολλοί που επικρίνουν τη σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής, στην πραγματικότητα τέτοιοι συνθέτες προέρχονται από πολλά διαφορετικά μουσικά μονοπάτια. Μεγάλοι συνθέτες κλασσικής και σύγχρονης μουσικής (Dmitri Shostakovich, Sergei Prokofiev, Aaron Copland, Toru Takemitsu, Philip Glass), συνθέτες όπερας (Korngoldm, Hageman) καθώς και jazz, rock, Broadway συνθέτες (Peter Gabriel, Danny Elfman, Max Steiner κ.α) έχουν συνθέσει κινηματογραφική μουσική, ενώ άλλοι (Hans Zimmer, John Williams, Ennio Moricone, κλπ.) αφιέρωσαν όλη τους την καριέρα σε αυτή.

Ο συνθέτης ταινιών έχει συνήθως πολύ περιορισμένο χρόνο για να συνθέσει μία μουσική διότι η μουσική σύνθεση γίνεται στο τελευταίο στάδιο της ταινίας, όταν αυτή έχει «κλειδώσει» και δεν αλλάζουν πλέον οι χρόνοι της. Γι' αυτόν ακριβώς τον λόγο, συνθέτες, θεωρητικοί και κριτικοί μουσικής ταινιών αναφέρονται εκτενώς στις απαιτήσεις, πρακτικές και τεχνικές που πρέπει να έχει ένας συνθέτης ταινιών, ώστε να μπορέσει να ανταπεξέλθει στις δυσκολίες και ιδιαιτερότητες της συγκεκριμένης βιομηχανίας.

Σε αυτό το κεφάλαιο γίνεται παράθεση κάποιων βασικών πρακτικών που ακολουθούνται από τους συνθέτες και προτείνονται από τους κριτικούς και θεωρητικούς της κινηματογραφικής μουσικής. Έπειτα, βάσει της βιβλιογραφίας, αναφέρονται οι κύριες πρακτικές και τεχνικές που βρίσκουν χρήση ανεξαρτήτως ταινίας ή είδους μουσικής. Τέλος, εστιάζεται η προσοχή στις νέες υβριδικές πρακτικές και τεχνικές που φέρνει στο προσκήνιο η ψηφιακή τεχνολογία και στο πώς αυτές βοηθούν τον σύγχρονο συνθέτη να ενδυναμώνει τη συνθετική του έμπνευση, να διευρύνει την ακουστική του παλέτα και να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις της βιομηχανίας τους σήμερα.

3.1 Η ειδίκευση του συνθέτη κινηματογραφικής μουσικής

Η σύνθεση μουσικής με τη σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής διαφέρει αρκετά, ακόμα και το είδος σύνθεσης να είναι ακριβώς το ίδιο. Στην πρώτη περίπτωση ο συνθέτης έχει την απόλυτη ελευθερία να επιλέξει τον ρυθμό, τη διάρκεια και το δραματικό μήνυμα που θέλει να αποδώσει. Στη δεύτερη περίπτωση ο συνθέτης είναι πολύ περιορισμένος και πρέπει να ακολουθήσει συγκεκριμένες οδηγίες του σκηνοθέτη και του παραγωγού καθώς και να βασιστεί σε συγκεκριμένες πρακτικές και τεχνικές, ώστε η μουσική να συμβαδίζει με τη εικόνα (Salado A. & Salado C., 2015). Όπως αναφέρουν οι Salado A. & C. (2015), το σημείο έναρξης της μιας μουσικής σύνθεσης κινηματογραφικής μουσικής είναι το μέχρι στιγμής εικονικό αρχείο και η δραματική του δομή, όπως αυτή έχει διαμορφωθεί από τον σκηνοθέτη. Αυτό αμέσως στενεύει το εύρος των δυνατοτήτων του συνθέτη και ταυτόχρονα δημιουργεί απαιτήσεις.

Ένα σημαντικό προαπαιτούμενο στοιχείο από τον συνθέτη κινηματογραφικής μουσικής είναι το να έχει μία ευρεία γνώση μουσικής που αφορά διαφορετικά στυλ, κουλτούρες, εποχές και ποικίλα μουσικά πρότυπα που ανταποκρίνονται σε διαφορετικά είδη ταινιών (Borum, 2012). Ο συνθέτης είναι πολύ σημαντικό να γνωρίζει τις ικανότητές του και τις γνώσεις του γύρω από τη μουσική, διότι αυτό θα αποτελέσει καθοριστικό ρόλο στο να πάρει σωστές αποφάσεις, καθώς και στο να ζητήσει την απαιτούμενη βοήθεια που θα χρειαστεί, ώστε να διαμορφώσει το χρονοδιάγραμμά του με τέτοιο τρόπο που να μπορέσει να ανταπεξέλθει στο συγκεκριμένο έργο (Davis, 2010).

Ένα ακόμη βασικό προαπαιτούμενο στοιχείο του συνθέτη στη σημερινή εποχή είναι το να έχει αρκετά καλή τεχνική κατάρτιση και γνώση των νέων τεχνολογιών μουσικής τεχνολογίας. Σύμφωνα με τον Logan (2013) ο ρόλος του συνθέτη έχει πλέον συγχωνευτεί με αυτόν του μουσικού παραγωγού. Στο σύγγραμμά του αναφέρει ότι η ετοιμότητα δε περιορίζεται μόνο στη γνώση της σύνθεσης, αλλά και στη γνώση νέων τεχνολογιών που βοηθούν στη σύνθεση και ενορχήστρωση (sequencers, samplers, DAW's), τη γνώση νέων τεχνικών που προκύπτουν από αυτές, καθώς και γνώση πάνω στη μουσική βιομηχανία. Οι συνθέτες ταινιών λοιπόν συνιστάται πάντα να μένουν ενημερωμένοι σχετικά με νέες τεχνολογίες, νέα είδη μουσικής, νέες στρατηγικές και νέους όρους marketing. Σύμφωνα με τη Γεωργάκη (1998) οι νέες τεχνολογίες πλέον επικρατούν στη σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής, λόγω απαίτησης γρήγορης και οικονομικής διεκπεραίωσης μίας σύνθεσης, πολλές φορές θυσιάζοντας την αισθητική σε βάρος της τεχνικής. Ο Borum (2015) πάνω στο ίδιο θέμα σημειώνει επίσης πως στη δύσκολη ανταγωνιστική εποχή που βρισκόμαστε ένας συνθέτης πρέπει να είναι πάντα «έτοιμος για μάχη» διότι οποιοσδήποτε του αναθέσει μία σύνθεση θα υποθέσει αυτόματα ότι οι πολυδιάστατες και ποικίλες γνώσεις υπάρχουν ήδη.

3.2 Πρόθεση και βασική έννοια της μουσικής στην ταινία

Ένας από τους βασικούς προβληματισμούς που αντιμετωπίζουν οι συνθέτες κινηματογραφικής μουσικής είναι το από πού ξεκινούν τη δημιουργική διαδικασία της σύνθεσης (Kalinak: 2010). Δεν υπάρχει μία συγκεκριμένη τεχνική που να ορίζει τον τρόπο που εμπνέεται ο κάθε συνθέτης, αλλά υπάρχουν διάφορες προσεγγίσεις που μπορεί κάποιος να δοκιμάσει.

Σύμφωνα με την Kalinak (2010) κάποιοι συνθέτες ξεκινούν διαβάζοντας το σενάριο ή πηγαίνοντας στα γυρίσματα κατά τη διάρκεια παραγωγής της ταινίας (Takemitsu, Yared Elfman). Άλλοι συνθέτες (Hermann, Zhuang) δε θέλουν να επηρεαστούν από το σενάριο και επιλέγουν να αρκεστούν στα λόγια του συνθέτη και το γενικό ύφος της ταινίας.

Η πολυτέλεια όμως για έναν συνθέτη σήμερα να διαβάσει από νωρίς το σενάριο ή να βρεθεί στα γυρίσματα δεν υπάρχει στη σημερινή εποχή, εφόσον οι συνθέτες συνήθως έρχονται στο τέλος της διαδικασίας της παραγωγής της ταινίας και η πρώτη φορά που έχουν επαφή με την ταινία είναι στη καλύτερη περίπτωση μετά το πρώτο γρήγορο μοντάζ (Salado A. & Salado C., 2015). Αυτό σημαίνει πως πρέπει να υπάρξει άλλη τεχνική για τη γρήγορη σύνθεση της μουσικής.

Αυτό που προτείνει ο Davis (2010) είναι να βρεθεί απάντηση στο «τι θες να πεις» σε μία ταινία. Σε αντίθεση με τους συνθέτες μουσικής, οι συνθέτες κινηματογραφικής μουσικής δεν έχουν ποτέ έναν «άδειο καμβά» μπροστά τους. Είναι λοιπόν σημαντικό για τον συνθέτη να μαζέψει όσο το δυνατόν περισσότερες πληροφορίες σχετικά με τη ροή του δράματος, τη γενική φύση της ταινίας και σίγουρα τον ρυθμό κάθε σκηνής. Όπως αναφέρει ο συνθέτης Elmer Bernstein, το πρώτο στάδιο *«είναι περισσότερο διαλογιστική διαδικασία παρά συνθετική (..). Μόλις η έννοια γίνει καθαρή, οι ιδέες συχνά αρχίζουν να ρέουν και ο συνθέτης έχει δυνατή αίσθηση κατεύθυνσης»* (Davis, 2010: 134).

Οι Salado A. & C. (2015) σημειώνουν πως μέσα από πολλές συζητήσεις με τον συνθέτη και παραγωγό, το βασικότερο στοιχείο που αναζητείται είναι η έννοια από την οποία θα τροφοδοτείται και οδηγείται η μουσική. Πολλές φορές αυτή η έννοια μπορεί να δημιουργηθεί από ένα αίσθημα ή μία ιδέα που από μόνη της δεν είναι μουσική και με αυτόν τον τρόπο ο συνθέτης ξέρει τι να κάνει αλλά και τι να μη κάνει (Davis, 2010). Βρίσκοντας τη βασική έννοια ελαττώνονται οι άπειρες μουσικές πιθανότητες που μπορεί να δεχτεί μία σκηνή και ενεργοποιείται η δημιουργικότητα. Ο Borum (2012) ονομάζει αυτή τη διαδικασία ως εύρεση του «πρώτου στόχου» ο οποίος θα θέσει τον τόνο και τη διάθεση και θα λειτουργήσει ως εναρκτήριο σημείο στη συνθετική διαδικασία. Σημαντικότερο στοιχείο στην εύρεση του στόχου κατ' αυτόν είναι το να κατανοήσει ο συνθέτης πολύ καλά το όραμα του σκηνοθέτη.

Το κυνήγι της εύρεσης στόχου και έννοιας κάνει πολύ πιο εύκολη τη συνθετική προσέγγιση, αλλά τα πρώτα στάδια της σύνθεσης είναι πάντα δύσκολα και ο κάθε συνθέτης λειτουργεί με διαφορετικό τρόπο. Ο Wierzbicki (2009) παραθέτει μία συνέντευξη του Max Steiner που αναφέρει πως η συζήτηση, πριν την ατομική προβολή της ταινίας χωρίς εξωτερικούς παράγοντες, μπορεί να σε «πετάξει εκτός» των δικών σου ιδεών (:138). Άλλοι συνθέτες λειτουργούν εντελώς αντίθετα.

Ο Borum (2012) αποτρέπει τους συνθέτες να ξεκινούν από μία σκηνή επειδή είναι εύκολη, διότι δε μπορεί να προσφέρει στη συνολική δομή και ύφος της ταινίας. Το ίδιο ισχύει και για τις δύσκολες σκηνές. Η πρότασή του είναι να επιλέγονται σκηνές που θα βοηθήσουν στην αναζήτηση και ανάπτυξη ιδεών ξεκλειδώνοντας έτσι νέες δυνατότητες. Σε αυτό το αρχικό στάδιο δεν είναι χάσιμο χρόνου η σύνθεση μουσικής που εν τέλει δεν ταιριάζει στην ταινία διότι ο συνθέτης μαθαίνει τι πρέπει να αποφύγει (Borum, 2012).

3.3 Συστηματική προσέγγιση της δραματουργίας

Μία από τις σημαντικότερες προσεγγίσεις στην κινηματογραφική μουσική είναι το να ακολουθείται σωστά η ροή της σκηνής. Το ποια σημεία θα επιλεχτούν για να επενδυθεί μουσικά η ταινία γίνεται στη διαδικασία του «spotting» από τον σκηνοθέτη, τον συνθέτη και τον music editor (βοηθός του συνθέτη) αν υπάρχει. Κατά τη διαδικασία αυτή επιλέγονται τα σημεία έναρξης και λήξης της μουσικής που ονομάζονται “CUES”. Η λίστα με τα “CUES”, ή αλλιώς “CUE List” είναι το αποτέλεσμα του spotting, στο οποίο ο συνθέτης ή ο μουσικός συντάκτης επισημαίνει τα σημεία του, πού ξεκινά η μουσική, που τελειώνει η μουσική, σημειώσεις για τη σκηνή, σημειώσεις για δραματικές προθέσεις της μουσικής και ίσως ακόμη και κάποιες πρώτες προτάσεις για τα όργανα και για τη σύνθεση. Αυτό το ένθετο φύλλο συνοδεύει τον συνθέτη κατά τη διάρκεια της διαδικασίας σύνθεσης (Salado, A. & Salado, C. 2015). Μετά από αυτή τη διαδικασία, ο συνθέτης είναι «μόνος του» στο πως θα εξελίξει τη μουσική σε αυτά.

Ένας καλός συνθέτης κινηματογραφικής μουσικής σύμφωνα με τον Rothbart (2013) πρέπει να ακολουθεί μία συστηματική προσέγγιση στη σύνθεση κάθε “CUE”. Αρχικά θα πρέπει να καθορίζει τον χώρο-χρόνο και τις εθνοτικές επιπτώσεις της σκηνής, χρησιμοποιώντας κατάλληλα στιλιστικά χαρακτηριστικά. Έπειτα πρέπει να καθορίζεται ο τόνος και η διάθεση της μουσικής σε σχέση με τις αφηγηματικές και συναισθηματικές λειτουργίες που πρέπει να αποδοθούν. Ακολούθως, πρέπει να δοθεί αυτή η «προστιθέμενη αξία» από τη μουσική στη σκηνή παρουσιάζοντας πράγματα που δεν μπορούν να αποδοθούν από την εικόνα. Τέλος, όλα αυτά πρέπει να λειτουργούν σε ένα πλαίσιο που θα ενοποιεί την ταινία σε σχέση με τα προηγούμενα και επόμενα “CUES” (Rothbart, 2013).

Ο Davis (2010) θεωρεί πως αν και πολλοί συνθέτες γράφουν εξαιρετική μουσική, δε μπορούν όλοι να ακολουθήσουν τη δράση της σκηνής. Όπως αναφέρει, το πως ακολουθεί ο κάθε συνθέτης τη δράση της σκηνής είναι υποκειμενικό. Κάποιες από τις σημαντικότερες επιλογές που πρέπει να κάνει ο συνθέτης είναι η επιλογή ρυθμού σε κάθε “CUE”, η αναζήτηση και επιλογή σημαντικών σημείων συγχρονισμού – ονομαζόμενα «sync points» – όπου η μουσική πρέπει να συμπίσει με κάποιο στοιχείο της εικόνας, η σωστή διαχείριση ενός “CUE” σε σχέση με τα προηγούμενα και τα επόμενα, καθώς και με την ταινία συνολικά, και η επιλογή σωστής τονικότητας σε σημεία που υπάρχει διηγητική μουσική πριν από ένα “CUE” (Davis, 2010).

Για ένα συνθέτη στην εποχή μας που τις περισσότερες φορές πρέπει να αναλάβει και την ενορχήστρωση, σημαντική είναι και η σωστή επιλογή οργάνων και ήχων για κάθε σκηνή που επενδύει μουσικά αν και αυτό προκύπτει πολλές φορές από το είδος της ταινίας ή και της μουσικής που του έχει ανατεθεί να συνθέσει (Borum, 2012).

Η σύνθεση κάτω από διάλογο είναι εξίσου πολύ συχνή και εμφανίζει διάφορες δυσκολίες και ιδιαιτερότητες. Κάποια από τα θέματα που έχει να αντιμετωπίσει ο συνθέτης είναι η σύνθεση με όργανα που να μην παρεμβάλουν το συχνοτικό εύρος των φωνών που ακούγονται και η σύνθεση με σκοπό την ενίσχυση της διάθεσης της σκηνής χωρίς να υπάρχει πολυπλοκότητα που θα αποσπάσει τον θεατή από την εξέλιξη της αφήγησης. Πολλοί συνθέτες επιλέγουν να συνθέσουν πιο περίπλοκα στις παύσεις του διαλόγου και να κάνουν χρήση παρατεταμένων νοτών κατά τη διάρκεια του διαλόγου, ενώ άλλοι δεν περιορίζονται σε αυτόν τον τρόπο. Σημαντικό είναι σε κάθε περίπτωση ο συνθέτης να καταλάβει αυτό που λέγεται από τους ηθοποιούς και η μουσική να υποστηρίξει τη διάθεση αυτή, επενδύοντας μουσικά τη σκηνή με κατάλληλο ρυθμό και διάθεση που ακολουθεί και τον ρυθμό του μοντάζ, αλλά και αυτόν του διαλόγου (Davis, 2010).

3.4 Βασικές τεχνικές συνθετικής προσέγγισης

Από τις διαφορετικές θεωρίες και λειτουργίες της μουσικής (πολλές από αυτές αναλύθηκαν παραπάνω) απορρέουν διάφορες τεχνικές σύνθεσης που έχουν χρησιμοποιηθεί και ακόμα χρησιμοποιούνται από τους συνθέτες κινηματογραφικής μουσικής. Οι τεχνικές αυτές είναι περισσότερο διαλογικές και φιλοσοφικές όσο αφορά τη σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής και το να αναζητήσει κανείς καθαρά μουσικούς όρους και τεχνικές ή είναι άσκοπο τη στιγμή που η γκάμα είναι τεράστια και ποικίλη (εκτός κι αν αναλύεται συγκεκριμένο είδος ή συγκεκριμένος συνθέτης κινηματογραφικής μουσικής). Αυτός είναι και ο λόγος που τα περισσότερα συγγράμματα πάνω στην κινηματογραφική μουσική βασίζονται σε πρακτικές και τεχνικές που χρησιμοποιούνται

ανεξαρτήτως είδους. Ακολουθεί παράθεση κάποιων κοινών τεχνικών που απορρέουν από τη βιβλιογραφία και χρησιμοποιούνται από τους συνθέτες κινηματογραφικής μουσικής ανεξαρτήτως είδους μουσικής ή ταινίας.

Μουσικά πρότυπα. Παρόμοια μουσικά και υφολογικά στοιχεία μπορούν να εντοπιστούν σε κάθε ξεχωριστό είδος μουσικής, σε κάθε διαφορετική κουλτούρα και σε κάθε διαφορετική χρονική περίοδο. Η ύπαρξη τέτοιων στοιχείων στον κινηματογράφο χρονολογείται από τα πρώτα ακόμα χρόνια της τέχνης του. Από το 1930, ένα εύρος μουσικών προτύπων που αφορούσε την τέχνη του κινηματογράφου συγκεντρώθηκε σε αυτό που η βιβλιογραφία ονομάζει «μουσικά πρότυπα». Κάθε διαφορετικό είδος ταινίας ακολουθεί κάποια μουσικά πρότυπα. Τα μουσικά πρότυπα δεν αφορούν όμως μόνο το είδος μίας ταινίας αλλά και τον τρόπο με τον οποίο επενδύεται μουσικά μία σκηνή ανάλογα με τη φύση της.

Η Cohen, A. J. (2001) εξηγεί μέσω της γνωσιακής επιστήμης μια αντιληπτική διαδικασία «συνάφειας και ένωσης» που κάνει τους ανθρώπους να αντιλαμβάνονται ασυναίσθητα συγκεκριμένα συναισθήματα ή τοπικά και χρονικά στοιχεία όταν ακούν τέτοια μουσικά πρότυπα. Το Μοντέλο Congruence-Association (C-A M) που εξηγεί αυτή τη διαδικασία υποθέτει ότι ο στόχος του κοινού είναι να δημιουργήσει μια σημαντική ιστορία από το υλικό της ταινίας που περιλαμβάνει σκηνές, κείμενο, μουσική, εφέ και ομιλία. Κάποιες από τις πληροφορίες που τροφοδοτούν τον θεατή περιέχουν πληροφορίες που βρίσκονται στη μακροχρόνια μνήμη του και δίνουν αυτόματα μία εξήγηση στο τι γίνεται και γιατί. Τα μουσικά πρότυπα είναι όλα «χαραγμένα» στη μνήμη των θεατών και έτσι ανακαλούν συγκεκριμένα συναισθήματα τη στιγμή που τα αντιλαμβάνονται (Cohen, 2001). Η ίδια υποστηρίζει πως η διαδικασία αυτή εξηγεί και το γιατί ,οι θεατές δεν αναρωτιούνται για την ύπαρξη μη-διηγητικής μουσικής στις ταινίες.

Μουσικά πρότυπα βρίσκονται παντού μέσα στη μουσική, ακόμα και ανάμεσα στα πιο βασικά δομικά στοιχεία της. Ο Schiffrin (2011: 2) σημειώνει στο βιβλίο του “Music composition for film and television” πως «για να υποκινηθεί το ένστικτο, ο συνθέτης θα πρέπει να μελετήσει τις αποστάσεις μεταξύ διαστημάτων και τις σχέσεις του με τη διάθεση που προκαλούν». Αναφέρει το τρίτονο ως διάστημα που προκαλεί ένταση, την οκτάβα, το διάστημα Πέμπτης καθαρό και το Τρίτης Μεγάλο ως κατάλληλα για ηρεμία-συμφωνία και πόθο, τα διαστήματα Έκτης Μεγάλο και Τετάρτης καθαρό ως ουδετερότητα-ηρεμία και παραπομπή σε εθνικές μουσικές, και τα Τρίτης και Έκτης μικρό ως δραματικά και τα διάφωνα διαστήματα ως διαστήματα πολλών χρήσεων. Έπειτα, κάνει λόγο για τα διαφορετικά συναισθήματα που προκαλούν οι διαφορετικοί «τρόποι» (Αιολικός ως πιο συναισθηματικός, Ιωνικός ως περισσότερο χαρούμενος-ελπιδοφόρος κ.ο.κ.) (Schiffrin, 2011).

Τα πρότυπα αυτά επεκτείνονται και στις τεχνικές σύνθεσης διαφορετικών ειδών σκηνής ή και ολόκληρης ταινίας. Για παράδειγμα σε μία σκηνή δράσης είναι πολύ πιθανό να ακούσουμε ρυθμικά σχήματα που προκύπτουν από τη σειρά Fibonacci (με τα βιολιά να έχουν τρίηχο ογδόων και παύση τετάρτου, ακολουθούμενη από δύο τρίηχα ογδόων και μία παύση τετάρτου, ακολουθούμενη από τρία, πέντε τρίηχα κ.ο.κ.) (Brownrigg, 2003). Στις κλασικές σκηνές δράσεις πολύ συχνή είναι η χρήση δωδεκατονικής μουσικής που αρχίζει να γίνεται σύμφωνη όταν «οι καλοί νικούν» καθώς και η χρήση διαστημάτων τρίτης μικρής και ελάσσονων συγχορδιών που επαναλαμβάνονται από βιολιά ή άλλα όργανα. Η επαναληπτικότητα βοηθάει επίσης και στον εύκολο συγχρονισμό με τα βασικά σημεία της σκηνής. Ενορχηστρικά παρατηρείται η χρήση βιολιών και η χρήση πιτσικάτων των κόντρα μπάσων με ρυθμό από timpani και διάφορα άλλα ρυθμικά όργανα (Schiffrin, 2011).

Για τα μουσικά πρότυπα που ακολουθούν τα διάφορα είδη ταινιών (και σκηνών), μας μιλάει ο Brownrigg (2003) στη διατριβή του. Σύμφωνα με αυτόν, το κάθε είδος ταινίας έχει το δικό του ρεπερτόριο μουσικών προτύπων, παραδειγμάτων, καθώς και μελωδικών-αρμονικών και ενορχηστρωτικών συστημάτων. Αυτά τα πρότυπα προερχόμενα από τα διαφορετικά είδη ταινιών είναι γι' αυτόν ίσως η ισχυρότερη δύναμη διαμόρφωσης των συνθέσεων κινηματογραφικής μουσικής (Brownrigg, 2003).

Η θέση του Brownrigg είναι φανερή και μέσα από την ιστορία της κινηματογραφικής μουσικής, όταν για παράδειγμα η πρώτη σύνθεση με το όργανο theremin γρήγορα δημιούργησε μουσικό πρότυπο για τις ταινίες επιστημονικής φαντασίας, όπως και η μουσική 20^{ου} αιώνα συνδυάστηκε με ταινίες τρόμου και επιστημονικής φαντασίας (Poole et al, 2013).

Ανάμεσα όμως στο βασικό είδος μίας ταινίας υπάρχουν στοιχεία άλλων ειδών τα οποία βοηθούν μια ταινία και την κάνουν ενδιαφέρουσα. Για παράδειγμα τα “westerns” δανείζονται στοιχεία από ταινίες αγωνίας (thrillers), οι κωμωδίες δανείζονται στοιχεία από το μελόδραμα και οι ταινίες πολέμου στοιχεία από ταινίες δράσης (Brownrigg, 2003). Δεν είναι δυνατόν δυστυχώς να αναφερθούν όλα τα μουσικά πρότυπα εδώ (ο Brownrigg μόνο έχει αναπτύξει έρευνα άνω των 100 σελίδων σχετικά με τα πρότυπα ανά είδος ταινίας και ο Schiffrin άλλες τόσες) αλλά παίρνοντας ως συμβουλή τα λόγια του Davis (2010), ο κάθε συνθέτης πρέπει να κάνει τη δική του έρευνα για τα μουσικά πρότυπα κινηματογραφικής μουσικής που πρέπει να συνθέσει σε σχέση με τις απαιτήσεις της και να επιλέξει ποια θα χρησιμοποιήσει από αυτά, στη σύνθεση και ενορχήστρωσή του.

Πρότυπα για τον τρόπο διαχείρισης της μουσικής απορρέουν και από τις λειτουργίες της κινηματογραφικής μουσικής όπως αναφέρθηκαν παραπάνω. Οι Eisler et al (1947) αναφέρουν πως το ισχυρό εφέ που προορίζεται για τον ακροατή δεν του ξεφεύγει ποτέ, επειδή έχει εξοικειωθεί ήδη με το ερέθισμα που του έρχεται από αναρίθμητα ανάλογα εδάφια. Κατακρίνουν τη χρήση τέτοιων μουσικών προτύπων ονομάζοντάς τα «cliché» και λέγοντας πως ψυχολογικά έχουν διαφορούμενο

αποτέλεσμα. Ως παράδειγμα αναφέρουν πως «εάν η οθόνη εμφανίζει ένα ήσυχο εξοχικό σπίτι ενώ η μουσική παράγει γνωστούς απαίσιους ήχους, ο θεατής θα καταλάβει αμέσως ότι κάτι φοβερό πρόκειται να συμβεί και έτσι το μουσικό συναίσθημα από τη μία πλευρά εντείνει την αγωνία και από την άλλη την ακυρώνει προδίδοντας τη συνέχεια» (Eisler et al, 1947: 16). Ο Chion (2019) σημειώνει όμως πως ο Eisler αν και έκρινε τις κλασικές κινηματογραφικές συνθέσεις, η μουσική του στις ταινίες που συνέθεσε ακούγονται όπως αυτές (:34).

Η Gorbman (1987) αναλύοντας τα μουσικά πρότυπα ως προς τις λειτουργίες τους παραθέτει 7 αρχές που αφορούν το κλασικό φιλμ του Χόλυγουντ (που συνεχίζουν να ισχύουν):

- (1) Μη-ορατότητα: Η φυσική ύπαρξη της μουσικής θα πρέπει να αποκρύπτεται εκτός και αν υπάρχει λόγος να βρίσκεται στην οθόνη.
- (2) Μη-ακουστότητα: Η μουσική θα πρέπει να παραμένει στο παρασκήνιο (background), χωρίς να αποσπά την προσοχή και σίγουρα κάτω από την ένταση του διαλόγου όταν υπάρχει. Οι θεατές πρέπει να την αισθάνονται υποσυνείδητα εκτός κι αν υπάρχει λόγος για να γίνει διαφορετικά.
- (3) Σηματοδότης του συναισθήματος: Η μουσική πρέπει να δίνει το κατάλληλο συναίσθημα την κατάλληλη στιγμή σε σχέση με αυτό που γίνεται στην οθόνη.
- (4) Αφηγηματικό σήμα: Η μουσική πρέπει να προκαλέσει συναίσθημα για μία συγκεκριμένη εποχή, χρόνο ή συμβάν και να προσφέρει αίσθημα αρχής και λήξης στην ιστορία.
- (5) Συνέχεια: Η μουσική πρέπει να καλύψει κενά στη δράση και να απαλύνει τις μεταβάσεις, «ενώνοντας τα κενά στον διηγητικό χρόνο» (Gorbman, 1987: 26)
- (6) Ενότητα: Η μουσική πρέπει να ενισχύει την ενότητα μέσω τονικών σχέσεων και με τη χρήση μουσικών θεμάτων που επαναλαμβάνονται και αναπτύσσονται ή επεξεργάζονται κατά τη διάρκεια της ταινίας.
- (7) Οποιοδήποτε από τις παραπάνω αρχές μπορεί να παραβιαστεί ώστε να υπηρετήσει κάποια άλλη αρχή (Gorbman, 1987: 73-91)

Μινιμαλιστική τεχνική. Μία από τις συχνότερες τεχνικές είναι αυτή της μινιμαλιστικής προσέγγισης σε πολλά σημεία κάθε είδους ταινίας. Με πρωτεργάτες τον Steve Reich και Terry Riley και αργότερα τους Philip Glass (συνθέτης στο «Koyaanisqatsi, 1982», «The Truman Show, 1998» κ.α.) και Michel Nyman (συνθέτης στο «Gattaca, 1997» κ.α), η μινιμαλιστική μουσική έγινε μεγάλη επιρροή στις ταινίες του κλασικού Χόλυγουντ και βρίσκει συνεχή χρήση και σήμερα (Eaton, 2008). Ο μινιμαλισμός στη μουσική έχει εξηγηθεί με τρεις τρόπους: ως μία αισθητική (αφορά την πρώιμη χρήση της), ως ένα στυλ (αφορά τους συνθέτες καθαρά μινιμαλιστικής μουσικής) και ως μία συνθετική τεχνική (Johnson, 1994). Στην κινηματογραφική μουσική ο μινιμαλισμός

χρησιμοποιείται κυρίως ως συνθετική τεχνική και εφαρμόζεται σε οποιοδήποτε μουσικό είδος (Eaton, 2008).

Η Rebecca Eaton (2008) αφιερώνοντας τη διατριβή της στη μινιμαλιστική μουσική ταινιών αναφέρει πως στη μινιμαλιστική μουσική, στοιχεία όπως ο ρυθμός και η αρμονία, αλλάζουν πολύ αργά ή είναι σταθερά. Αυτό δίνει τη δυνατότητα να υπάρχει μεγάλη ποικιλία στην ενορχήστρωση και το στυλ. Κάποια στοιχεία μινιμαλιστικής μουσικής που χρησιμοποιούνται με μεγάλη συχνότητα στην κινηματογραφική συνθετική πρακτική είναι η στατικότητα, επαναληπτικότητα, η πλούσια και ιδιαίτερη ενορχήστρωση και η έλλειψη μελωδίας (Eaton, 2008: 23): Τα «drones» είναι ένα αρμονικό ή μονοφωνικό εφέ της μινιμαλιστικής μουσικής που διατηρείται στον χρόνο. Στη κλασική μουσική θα μπορούσαμε να το συγκρίνουμε με την έννοια του «πεντάλ». Οι σκηνοθέτες χρησιμοποιούν πολύ τον όρο αυτόν όταν θέλουν να μιλήσουν για συνεχόμενη μουσική που επενδύει μία σκηνή.

Η «Στατικότητα» επιτυγχάνεται αρμονικά και ρυθμικά με αργές αλλαγές και ενορχηστρωτικά, με επιλογή οργάνων που συνήθως παραμένει ίδια και δεν μεταβάλλεται. Οι επεξεργασίες σήματος είναι επίσης πολύ συχνή τεχνική του είδους αυτού. Οι συνθέτες που κάνουν χρήση αυτής της τεχνικής συχνά χρησιμοποιούν επεξεργασίες σήματος για μεταβολή μίας χροιάς. Υπάρχει γενικά μεγάλη ποικιλία στη χροιά αν και δεν είναι απαραίτητο. Η «επαναληπτικότητα» είναι βασικό στοιχείο του μινιμαλισμού στη μουσική. Γίνεται χρήση μελωδικών και ρυθμικών οστινάτων και γενικότερα υπάρχει επαναληπτικότητα στα μοτίβα. Αντίθετα, υπάρχει συνήθως «έλλειψη πραγματικής μελωδίας» και το αποτέλεσμα αυτού είναι η αίσθηση σταθερότητας και υπνωτισμού. Σύμφωνα με τον Johnson, αν η μουσική σύνθεση έχει τουλάχιστον δύο από τα παραπάνω χαρακτηριστικά χρησιμοποιεί μινιμαλιστική τεχνική (Johnson, 1994: 751).

Ο Davis (2010) μιλώντας για τη μουσική κάτω από τον διάλογο υπογραμμίζει τη σημασία της μουσικής να παραμένει στο παρασκήνιο. Σε αυτές τις περιπτώσεις η μουσική συνήθως ακολουθεί μινιμαλιστικές τεχνικές ώστε να δίνει το απαραίτητο συναίσθημα, χωρίς να αποσπά την προσοχή των θεατών από την αφηγηματική δράση.

Άλλη περίπτωση χρήσης τέτοιας τεχνικής βρίσκει έδαφος σε ταινίες και σκηνές αγωνίας. Αυτές οι ταινίες συνήθως περιλαμβάνουν πολλά «drones», αρμονικά και ρυθμικά μοτίβα που επαναλαμβάνονται και μένουν πολλή ώρα στάσιμα (μέχρι να γίνει κάτι, αν γίνει) και έχουν συνήθως τονική φύση (Schifrin, 2011). Σε κάθε περίπτωση, η μινιμαλιστική τεχνική βρίσκει εφαρμογή στις περισσότερες μουσικές επενδύσεις ταινιών.

Θεματική Αποσπασματοποίηση. Η αποσπασματική τέχνη του κινηματογράφου (γεμάτη μοντάζ, περίπλοκη αφήγηση και δραματοουργία) απαιτεί αντίστοιχες μουσικές δομές από την

κινηματογραφική μουσική. Η μουσική συνήθως κατασκευάζεται από μουσικά θέματα ή θραύσματα που συμπεριφέρονται σύμφωνα με παραμέτρους (αφήγηση, τεχνική, κ.λπ.) που καθορίζουν την ταινία, ώστε να δημιουργήσουν συνέχεια και να βοηθήσουν την εξέλιξη της δραματουργίας.

Ο Roy Prendergast (1992) στο βιβλίο του «Film Music: A Neglected Art» σημειώνει τρία βασικά είδη μεταχείρισης θέματος που ακολουθούν οι συνθέτες κινηματογραφικής μουσικής, τη μονοθεματική σύνθεση, τα leitmotifs και την αναπτυξιακή σύνθεση θεμάτων.

Η «Μονοθεματική σύνθεση» είναι μία από τις τεχνικές που ακολουθούν οι συνθέτες ταινιών. Αυτή την τεχνική ακολουθούν ο Max Steiner στην ταινία “The Informer” (1944), ενώ παρόμοια πρακτική βρίσκουν οι μουσικές των John Williams στο “Das Boot” (1981), “Wojciech Kilar στο Dracula” (1992) και άλλων (Walus, 2013: 71). Στοιχεία αυτής της προσέγγισης ενός θέματος είναι οι μεγάλες φράσεις. Οι μεγάλες φράσεις έχουν τη δυνατότητα να χωριστούν, να συνδυαστούν με διαφορετικά στοιχεία της ταινίας, να επεξεργαστούν και να αναλυθούν. Η ευελιξία τους δίνει τη δυνατότητα της απαιτούμενης επεξεργασίας μέσα στην ταινία διατηρώντας ενότητα (Prendergast, 1992).

Τα «Leitmotifs» είναι μία τεχνική που προέρχεται από τον Wagner και έχει αποδειχθεί ότι προσφέρει και ενότητα αλλά και συναισθηματική σύνδεση με χαρακτήρες της ταινίας. Όπως μας αναφέρει ο Walus (2013), ο Wagner συνδύαζε ποικίλες μεθόδους θεματικής επεξεργασίας και αναδόμησης όπως αποσπασματοποίηση, επιμήκυνση ή σμίκρυνση και συνδυασμό θεμάτων για την επίτευξη συσχέτισης αυτών με συγκεκριμένους χαρακτήρες. Η ευελιξία των leitmotifs κέντρισε το ενδιαφέρον των συνθετών κινηματογραφικής μουσικής που απλοποιώντας την πολύπλοκη αυτή τεχνική, τη χρησιμοποίησαν για να ενώσουν μουσικά θέματα με κάποιο υποκείμενο: συγκεκριμένα πρόσωπα, μέρη, πράγματα ή με κάποια αφηρημένη ιδέα (Rothbart, 2013). Αυτή η τεχνική κάνει τους θεατές να έχουν συγκεκριμένη ανταπόκριση σε συγκεκριμένους χαρακτήρες και να συνδέουν τη συναισθηματική διάθεση που προσφέρει το θέμα τους με αυτούς. Αυτός κατά τον Rothbart (2013) είναι ένα πολυχρησιμοποιημένος τρόπος υποστήριξης της αφήγησης της ταινίας.

Οι Eisler et al (1947) επιτίθενται στη χρήση των «leitmotifs» λέγοντας ότι δεν αντιπροσωπεύουν τον αληθινό σκοπό εφεύρεσής τους, με πραγματική χρήση τους να είναι η παροχή πρακτικής βοήθειας στο δύσκολο έργο του συνθέτη που δουλεύει υπό πίεση, ώστε να έχει μία ολοκληρωμένη ταινία σε πολύ μικρό χρονικό διάστημα. Όπως σημειώνουν, ο συνθέτης *«μπορεί απλά να αναφέρει ένα [υπάρχον] μοτίβο εκεί που θα έπρεπε να εφεύρει κάτι»* (Eisler et al, 1947: 4) και κατακρίνουν τη χρήση του όρου αυτού επειδή η Βαγκνερική του έννοια έχει διαστρεβλωθεί και χρησιμοποιείται περισσότερο ως ταμπέλα για επανερχόμενα μοτίβα (Eisler et al, 1947). Αν και υπάρχουν αλήθειες στα λεγόμενα των Adorno και Eisler, όπως αναφέρει ο Walus *«η οπτική αυτή είναι αμφιλεγόμενη τη στιγμή που η ταινίες είναι διαφορετικό μέσο από την όπερα»* (2013: 72).

Η Τρίτη τεχνική που ακολουθείται είναι αυτή της «αναπτυξιακής σύνθεσης» και μοιάζει αρκετά με την τεχνική των leitmotifs. Τα θέματα αναπτύσσονται με παρόμοιο τρόπο όπως τα θέματα στη κλασική μορφή σονάτας με τη μουσική τίτλων αρχής να έχει πολλές φορές το κυρίως θέμα. Το κυρίως θέμα όπου κι αν αυτό βρίσκεται λειτουργεί ως έκθεση παρουσιάζοντας όλο το υλικό που θα αναπτυχθεί κατά τη διάρκεια της ταινίας (Prendergast, 1992: 234).

Η Gorbman (1987) σχολιάζει πως η θεματική αποσπασματοποίηση προσφέρει επίσης μια ενσωματωμένη ενότητα σε όλη την ταινία, καθώς βασικό χαρακτηριστικό της είναι η δόμηση θεμάτων που μπορούν να διασπαστούν και να επεξεργαστούν διατηρώντας όμως τον χαρακτήρα τους. Αν και η κινηματογραφική μουσική δεν απαιτεί εκ πρώτης όψεως καμία συγκεκριμένη τεχνική, η αποσπασματοποίηση της ταινίας τείνει να φέρνει τέτοιου είδους τεχνικές στα θέματα που μπορούν να προσαρμοστούν εύκολα σε σύντομες μουσικές φόρμες που ντύνουν τις σκηνές.

Προγραμματισμένος Αυτοσχεδιασμός. Μία ακόμα δύσκολη πτυχή της δουλειάς του συνθέτη κινηματογραφικής μουσικής είναι η εύρεση σημείων συγχρονισμού στη σκηνή που επενδύει μουσικά, ανάλογα με τη δράση. Η πιο κοντινή μορφή συγχρονισμού μεταξύ δράσης και μουσικής ονομάζεται «Mickey-Mousing» και ονομάζεται έτσι γιατί πρώτα εφαρμόστηκε στο ομώνυμο καρτούν που πρώτο την έφερε στο προσκήνιο. Αυτή η έντονη μορφή συγχρονισμού βρίσκει εφαρμογή κυρίως σε κινούμενα σχέδια και μιούζικαλ, αλλά ως τεχνική χρησιμοποιείται σε όλες τις ταινίες, ανεξαρτήτως του είδους τους (Davis, 2010).

Υπάρχουν πάρα πολλοί τρόποι συγχρονισμού και οι περιπτώσεις διαφέρουν ανάλογα με τις απαιτήσεις της κάθε σκηνής και του σκηνοθέτη. Ο σκηνοθέτης Jean Cacteau αφήνεται στον «τυχαίο συγχρονισμό», όπως τον ονομάζει ο ίδιος, τον οποίο αναφέρει πως έχει την τύχη να παρατηρεί «ξανά και ξανά» (Manvell et al, 1975). Βέβαια, όπως αναφέρθηκε παραπάνω, σημαντική δουλειά ενός συνθέτη είναι να εντοπίσει τον ρυθμό της δράσης και του μοντάζ και να γράψει αντίστοιχη μουσική.

Οι Eisler et al (1947) αν και θεωρούν ότι τέτοια αντιμετώπιση ουσιαστικά δεν βοηθάει την εικόνα, διότι ο ήχος χάνει τη ρευστότητά του, προτείνουν ως καλύτερη λύση την τεχνική του «προγραμματισμένου αυτοσχεδιασμού» (Eisler et al, 1947: 111). Αυτό που πρακτικά προτείνουν είναι οι συνθέτες να έχουν πάντα ένα ποσοστό μουσικής που να δέχεται εύκολα παραμορφώσεις όπως *ritenuti* και *acceleranti*. Ακόμη, αυτή η τεχνική προτείνει την ύπαρξη σημείων ευέλικτων που με γρήγορο αυτοσχεδιασμό μπορούν να προσαρμοστούν στην ανάγκη της σκηνής. Τέτοια τεχνική μπορεί να βοηθήσει και στη (συχνή) περίπτωση που ο σκηνοθέτης αλλάζει το μοντάζ (Eisler et al, 1947).

3.5 Υβριδικές τεχνικές στη σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής

Στο τέλος του 20ου αιώνα με την ψηφιακή επανάσταση ήρθαν και οι νέες τεχνολογίες, οι οποίες έφεραν πολυάριθμες καινοτομίες στη σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής (και μουσικής γενικότερα) και διεύρυναν σε τεράστιο βαθμό τις δυνατότητες των συνθετών. Η σύνθεση μουσικής με τη βοήθεια «ηλεκτρονικών μέσων» έπαιξαν καθοριστικό ρόλο στη δημιουργία μουσικής και δημιούργησαν νέες υβριδικές τεχνικές στην προσέγγιση της κινηματογραφικής μουσικής που επηρέασαν τη συνθετική και ενορχηστρωτική διαδικασία, τον συνθέτη και το κοινό (Γεωργάκη, 1998). Η συγχώνευση μουσικής σύνθεσης και μουσικής παραγωγής, σύμφωνα με τον Burgess (2013), είναι κάτι το οποίο έχει πάρει μεγάλες διαστάσεις στη σύγχρονη εποχή και αποτελεί την πλειονότητα των επιτυχιών στη μουσική βιομηχανία. Αυτό έφερε πολλά θετικά αλλά και κάποια αρνητικά αποτελέσματα τα οποία θα συζητηθούν παρακάτω. Οι τεχνικές αυτές, αν και νέες στον χώρο, εφαρμόζονται από όλους σχεδόν τους μεγάλους και ανερχόμενους συνθέτες της εποχής μας.

Τα DAW και η σύνθεση «Sequencing». Για κάποιον μαθητή ή νέο συνθέτη κινηματογραφικής μουσικής στις μέρες μας μπορεί να φαίνεται αδιανόητο το πώς οι παλαιότεροι συνθέτες συνέθεταν και συγχρόνιζαν μουσική στην εικόνα με τόσο εκλεπτυσμένο τρόπο και ακρίβεια χωρίς τη χρήση των νέων ψηφιακών τεχνολογιών. Αν και η επεξεργασία σήματος ήταν μέρος της μουσικής παραγωγής και σύνθεσης από τα τέλη του 1940, η ψηφιακή τεχνολογία ήταν αυτή που άλλαξε τον τρόπο που η μουσική δημιουργείται (Danielsen, 2010). Νέα τεχνολογικά μέσα προωθούν νέους τρόπους σκέψης σχετικά με τη μουσική και έχουν αντίκτυπο στη συνθετική διαδικασία. Τρανό παράδειγμα είναι το ψηφιακό περιβάλλον επεξεργασίας και μίξης ήχου που ονομάζεται παγκοσμίως DAW (Digital Audio Workstation), όπως το Cubase, Pro Tools, Logic Pro, Ableton και άλλα. Αυτό το πολύ-εργαλείο φέρνει στο ψηφιακό πεδίο τις δυνατότητες της αναλογικής πολυκάναλης κονσόλας και προσφέρει μεγάλη ποικιλία επιλογών για ηχογράφηση, επεξεργασία, έλεγχο σήματος του ήχου και ψηφιακή γραφή παρτιτούρας (σε συνδυασμό με άλλα προγράμματα). Το σημαντικότερο εργαλείο που προσφέρει για τους σύγχρονους συνθέτες όμως είναι η ενσωμάτωση MIDI που φέρνει επανάσταση, τόσο στη συνθετική διαδικασία, όσο και στην ενορχήστρωση και τη συνολική ροή εργασίας (αλλιώς «workflow») ενός συνθέτη.

Όπως η Danielsen (2010) παρατηρεί, «δεν υπάρχουν σαφή σύνορα μεταξύ σύνθεσης, ηχογράφησης και εκτέλεσης χρησιμοποιώντας τα DAW» (2010: 219). Οι περισσότερες επεξεργασίες σήματος δεν είναι καταστροφικές όπως παλαιότερα και το πρωτότυπο σήμα παραμένει άθικτο (Walus, 2013).

Αυτή η τεχνολογική εξέλιξη έφερε μεγάλη στροφή στη συνθετική διαδικασία με πολλούς συνθέτες πλέον να επιλέγουν να συνθέσουν κατευθείαν στον υπολογιστή.

Ο τρόπος σύνθεσης κατ' ευθείαν μέσα από τον υπολογιστή που ο Davis (2010: 161) ονομάζει τεχνική «sequencing» έχει πολλά πλεονεκτήματα, με κύρια: την ταχύτητα στη σύνθεση και την ταχύτητα σε όλα τα επόμενα στάδια μετά την ολοκλήρωσή της (ενορχήστρωση, μίξη, dubbing κ.α.). Προσφέροντας συγχρονισμό εικόνας και ήχου, τα DAW επιτρέπουν στον συνθέτη να δουλέψει με μεγάλη ευκολία στη σύνθεση, παίζοντας απλώς και ηχογραφώντας παράλληλα με το βίντεο (Davis, 2010). Η παραδοσιακή σύνθεση με χαρτί και μολύβι πλέον δεν είναι απαραίτητη διότι αντικαθίσταται από τον υπολογιστή. Μεγάλο πλεονέκτημα είναι και τα «τυχερά ατυχήματα» που συμβαίνουν κατά τη διάρκεια του αυτοσχεδιασμού όταν γίνεται σύνθεση με τεχνική sequencing. Πολλοί συνθέτες της νέας εποχής αναφέρονται σε περιπτώσεις που πάνω στον αυτοσχεδιασμό ή με κάποια λάθος επεξεργασία καταλήγουν σε ενδιαφέροντα αποτελέσματα που τους ξεκλειδώνει τη δημιουργικότητα (Davis, 2010). Ο Scott Watson (2011), αν και το βιβλίο του εστιάζει στην εκπαίδευση, αναφέρεται εκτενώς στη δύναμη της ψηφιακής τεχνολογίας να ξεκλειδώνει τις δημιουργικές δυνατότητες. Τα synthesizers και τα MIDI Keyboards «επιτρέπουν την παραγωγή συναρπαστικών ήχων με το πάτημα μόνο ενός πλήκτρου» (Watson, 2011: 132) και τα DAWs επιτρέπουν την εξερεύνηση στη μουσική παραγωγή με δυνατότητες δημιουργίας και επεξεργασίας ήχων, εύκολης μεταχείρισης στη μορφολογία μίας σύνθεσης και υβριδικά remixes και mashups.

Η «sequencing» σύνθεση επιτρέπει τους συνθέτες να δουλέψουν με τρόπο μη-γραμμικό. Η τελευταία ενότητα μίας σύνθεσης μπορεί να γραφτεί πριν την αρχή της και μετά να συνδυαστεί εύκολα με την επιθυμητή σειρά (Walus, 2013). Οι ιδέες πλέον δε χάνονται, αφού ο συνθέτης μπορεί να τις καταγράφει την ίδια στιγμή με τη σύλληψή τους και παράλληλα μπορεί να έχει πάντα πρόσβαση σε αυτές (Davis, 2010).

Νέα μέσα ενορχήστρωσης. Μέχρι και τα τέλη του 19^{ου} αιώνα η σύνθεση και η ενορχήστρωση ήταν ένα πράγμα. Ο συνθέτης ορχηστρικής μουσικής είχε γνώση των δυνατοτήτων του κάθε οργάνου που ενορχήστρωνε. Στην περίοδο της χρυσής εποχής του Χόλυγουντ αυτό άλλαξε ριζικά, με τους περισσότερους συνθέτες να αφοσιώνονται μόνο στη σύνθεση μουσικής (πολλές φορές δούλευαν σε μία ταινία περισσότεροι από έναν), τους ενορχηστρωτές να κάνουν την ενορχήστρωση και πολλούς ακόμα βοηθούς να εκτελούν τις εντολές των συνθετών και του παραγωγού (Davis, 2010).

Η ψηφιακή τεχνολογία επέτρεψε την ανάπτυξη ψηφιακών οργάνων (ονομάζονται ευρέως VSTs) που προσφέρουν κλασικές και νέες ηχητικές παλέτες (από κλασικά όργανα ορχήστρας και δημοφιλή jazz και rock όργανα μέχρι παραδοσιακά όργανα λαών και περιόδων) στα οποία οι συνθέτες δε θα μπορούσαν να έχουν πρόσβαση διαφορετικά (Walus, 2013). Παράλληλα, τα synthesizers περνούν και αυτά από τον αναλογικό στον ψηφιακό κόσμο και η τιμή τους γίνεται

αρκετά πιο προσιτή (Watson, 2011). Επιπροσθέτως, τα samplers επιτρέπουν τη δημιουργία νέων υβριδικών ακουσμάτων κάνοντας την επεξεργασία ήχου πολύ εύκολη και μη καταστροφική ως προς το πρωτότυπο σήμα. Τέλος, η μουσική παραγωγή δίνει απίστευτες δυνατότητες στην επεξεργασία σήματος, με τεχνικές (όπως layering, stretching, Reverberation κ.α.) που επιτρέπουν τη δημιουργία νέων ήχων αλλά και ολόκληρων τεχνικών σύνθεσης. Με την εξέλιξη αυτή, οι περισσότερες δουλειές (ειδικότερα στις μικρότερες παραγωγές και στην τηλεόραση) έρχονται πάλι στα χέρια του συνθέτη (Borum, 2010).

Οι Pejrolo και DeRosa (2016) αναφέρουν πως ένα από τα αρνητικά του να συνθέτει κανείς σε πιάνο είναι ότι αυτό παράγει μόνο μία χροιά με αποτέλεσμα να δυσκολεύει πολλές φορές και τους έμπειρους συνθέτες στο να καταλάβουν τον πραγματικό ήχο που συνθέτουν. Οι δυνατότητες των ψηφιακών βιβλιοθηκών VST αφαιρούν αυτό το εμπόδιο. Πλέον και ένας μη-γνώστης ενορχηστρωτικών τεχνικών μπορεί να ακούσει το αποτέλεσμα, αυτοσχεδιάζοντας στο MIDI Keyboard με επιλεγμένο τον ήχο του οργάνου για το οποίο συνθέτει.

Οι ευκολίες που προσφέρει η ψηφιακή ενορχήστρωση δε θα πρέπει κατά τους Pejrolo και DeRosa (2016) να καθησυχάζουν τους μαθητές (και τους συνθέτες) διότι η έλλειψη παραδοσιακών δεξιοτήτων στην ενορχήστρωση οδηγούν σε πολλά προβλήματα τα οποία σύμφωνα με τον Davis (2010) πρέπει έπειτα να διορθωθούν από άλλους ανθρώπους (music editors, ενορχηστρωτές κ.α.) πράγμα που οδηγεί σε χάσιμο και χρόνου αλλά και χρημάτων. Ο Borum (2012) επίσης, διευκρινίζει ότι η ενορχήστρωση (orchestration) δεν πρέπει να συγχέεται με τη νέα ψηφιακή μορφή της (instrumentation). Αν και το ένα περιλαμβάνει το άλλο, η ενορχήστρωση είναι ένα μεγάλο κεφάλαιο της μουσικής που περιλαμβάνει πολλά μουσικά στοιχεία, όπως αναστροφές φωνών, φραζαρίσματα, αναπνοές, δυναμικές και πολλά άλλα (Borum, 2012). Κατά τον Borum (2012) ο καλύτερος τρόπος σωστής ηλεκτρονικής ενορχήστρωσης είναι η εξοικείωση με τα φυσικά όργανα και τις δυνατότητές τους. Αν και ο ίδιος αναφέρεται στη φυσική επαφή με το όργανο, το συμπέρασμα που προκύπτει είναι πως η παραδοσιακή μελέτη και αναζήτηση των δυνατοτήτων των ήχων μέσα από βιβλία και βίντεο, μπορεί να προσφέρει ουσιαστική βοήθεια στη δημιουργία πολύ καλών συνθέσεων ενορχηστρωτικά.

Οι συνθέτες, με όλη την ηχητική παλέτα που χρειάζονται στα χέρια τους, μπορούν αυτόματα να ακούσουν τον ακριβή ήχο που συνθέτουν. Οι δυνατότητες των ψηφιακών βιβλιοθηκών είναι τόσο μεγάλες που πολλές φορές τα τελικά έργα αποτελούνται μόνο από αυτές (Walus, 2013). Οι σκηνοθέτες γνωρίζουν τις δυνατότητες αυτές και όπως αναφέρει ο Borum (2012) αυτό κάνει πολύ απαιτητική και ανταγωνιστική τη θέση του συνθέτη στη νέα εποχή. Συνήθως, απαιτούν να ακούσουν τις συνθετικές ιδέες των συνθετών με πολύ καλό – έως άριστο – ήχο, ακόμη κι αν αυτές προορίζονται για ηχογράφιση από αληθινή ορχήστρα και όργανα (Davis, 2010). Αυτά είναι τα

λεγόμενα «mock-ups» που παλαιότερα μπορεί να ήταν απλώς η επίδειξη της ιδέας στο πιάνο. Παρ' όλο που οι νέες αυτές δυνατότητες έχουν φέρει κάποιες αρνητικές αλλαγές, έχουν φέρει και πολλές θετικές.

Υβριδικές ενορχηστρώσεις. Οι ενορχηστρώσεις στην ψηφιακή εποχή δεν περιορίζονται στους ήχους της ορχήστρας. Ένας συνθέτης έχει πολλές νέες ενορχηστρωτικές δυνατότητες που του προσφέρουν τα νέα μέσα. Με την τεχνική «Sampling» μπορεί να γίνει επεξεργασία στο σήμα ενός ηχογραφημένου ήχου, αλλάζοντας τις ιδιότητές του (attack, decay, sustain, release) και απλώνοντάς τον στα πλήκτρα του MIDI Controller, δημιουργώντας έτσι νέα όργανα που δε μοιάζουν με κανένα άλλο (Russ, 2004). Σε αυτή τη τεχνική δεν υπάρχει κανένας περιορισμός. Η τεχνική sampling όπως και synthesizer, αν και έχουν πολλές διαφορές, μοιράζονται μία πολύ κοινή έννοια: Τη δημιουργία νέων χροιών και ηχητικών χρωμάτων (Russ, 2004).

Μία τεχνική που ακολουθούν οι συνθέτες της νέας εποχής είναι αυτή του συνδυασμού φυσικών ηχοχρωμάτων με επεξεργασμένους ήχους. Αυτή η τεχνική στη μουσική παραγωγή ονομάζεται «Layering». Στη σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής είναι πολύ βασική αυτή η τεχνική, διότι πολλές φορές αναζητούνται ήχοι ιδιαίτεροι, ειδικότερα σε ταινίες επιστημονικής φαντασίας, αγωνίας και τρόμου. Ο συνδυασμός φυσικών και επεξεργασμένων ήχων γίνεται και πέραν της τεχνικής αυτής. Ένας συνθέτης μπορεί να συνθέσει ορχηστρική μουσική και το σόλο όργανο να είναι ηλεκτρονικό, ή να επενδύσει ένα solo με ηχοχρώματα από επεξεργασμένους ήχους ή ήχος από synthesizers.

Μία άλλη δυνατότητα που παρέχεται από τις νέες δυνατότητες ενορχήστρωσης είναι η δημιουργία «ambient» μουσικής. Η μουσική αυτή δημιουργεί υβριδικά ηχοτοπία (αλλιώς: soundscapes) τα οποία διευρύνουν την τεχνική της μινιμαλιστικής προσέγγισης στις ταινίες. Πλέον, ο σχεδιασμός ήχου και η μουσική έχουν ασαφή όρια. Πολλές φορές ο μουσικός πρέπει να δημιουργήσει έναν ambient ήχο, ο οποίος έπειτα θα ενωθεί με τη μουσική σύνθεση. Τέτοιες πρακτικές γίνονται από παλιά, αλλά σίγουρα ήταν η εξαίρεση σε αντίθεση με την ψηφιακή εποχή που αποτελούν συγκεκριμένη τεχνική.

Όπως μπλέκονται τα ηχοτοπία με τη μουσική, έτσι μπορεί να μπλεχτούν και συγκεκριμένοι ήχοι μίας σκηνής με τους ήχους της μουσικής. Οι συνθέτες μπορούν να χρησιμοποιήσουν για παράδειγμα τον ήχο ενός χτύπου και να τον μετατρέψουν σε ρυθμικό στοιχείο στη σύνθεσή τους. Οι δυνατότητες με τις αναλογικές και ψηφιακές τεχνικές όπως λέει ο Schiffrin «είναι πολλές, αλλά μπορούν να γίνουν άπειρες αν μπλεχτούν με ακουστικά όργανα καλά! [...] Το ένστικτο του συνθέτη είναι ο μόνος παράγοντας που καθορίζει τη δημιουργικότητα» (2011: 48).

Υβριδικοί τρόποι εξέλιξης θέματος. Ο τρόπος δημιουργίας θέματος εξελίσσεται επίσης και συνδυάζεται με τις ενορχηστρωτικές ιδιότητες που προσφέρει η τεχνολογία. Ως παράδειγμα αναφέρεται η μουσική του Hans Zimmer στη ταινία *The Dark Knight* (2008). Ο Hans Zimmer θεωρείται από τους αφέντες των νέων υβριδικών τεχνικών ενορχήστρωσης και σύνθεσης θεμάτων (Flach, 2012). Για το θέμα του *Joker* απορρίπτει σχεδόν εντελώς τη δημιουργία μιας παραδοσιακής μουσικής με μελωδίες και αρμονίες και καταλήγει να συνθέσει ένα «ηχοτοπίο» με την ηχητική επεξεργασία του ήχου δύο χορδών και δημιουργώντας μια πραγματικά ιδιαίτερη υφή που αντικατοπτρίζει ψυχολογικά τον χαρακτήρα. Έπειτα, ενώνει τον ήχο αυτόν με μια πιο ορχηστρική μουσική αλλά ο ήχος αυτός παραμένει ως το κύριο θέμα (Masterclass, 2020). Επομένως, ο κύριος αντίκτυπος της ψηφιακής τεχνολογίας στη μουσική του κινηματογράφου είναι αυτός: η αντικατάσταση των παραδοσιακών μελωδιών και θεμάτων από ηχητικά τοπία και υφές που προκύπτουν από τον χειρισμό των ήχων και τον συνδυασμό αυτών.

Ένας ακόμη τρόπος σύνθεσης είναι ο μη-γραμμικός. Όπως προαναφέρθηκε, με τη χρήση των DAW δεν είναι απαραίτητη η γραμμική σύνθεση, διότι είναι πολύ εύκολος ο συγχρονισμός και η μετέπειτα επεξεργασία. Αυτή η τεχνική μπορεί να διευρυνθεί ακόμη περισσότερο αν γίνει αντιληπτό το ότι πλέον μπορεί να αλλάξει και η ροή: σύνθεση – ενορχήστρωση – επεξεργασία. Ο συνθέτης πλέον μπορεί να διαθέσει πρώτα χρόνο στη δημιουργία νέων ήχων και στην ανάπτυξη της ηχητικής του παλέτας, να επεξεργαστεί διάφορους ήχους που βρίσκονται συγχρονισμένοι στην εικόνα και γενικότερα να πειραματιστεί με τις επιλογές που προσφέρονται από τα ψηφιακά προγράμματα για να ενεργοποιηθεί η δημιουργικότητά του.

Επιτηδευμένος περιορισμός. Την εποχή που υπάρχουν τόσες επιλογές στη μουσική δημιουργία ακούγεται περίεργη η συμβουλή του «επιτηδευμένου περιορισμού». Η αλήθεια είναι ότι καθαρά λόγω των τόσων εξελίξεων που συμβαίνουν ραγδαία στις μέρες μας, ο περιορισμός μπορεί να βοηθήσει τη δημιουργικότητα. Μία από τις βασικές πρακτικές σύνθεσης κινηματογραφικής μουσικής είναι η εύρεση έννοιας και σκοπού όπως μας προτείνουν ο Davis (2010) και ο Borum (2012). Αυτό αυτομάτως σημαίνει την απόκλιση πολλών άλλων σκοπών και τον περιορισμό σε ένα συγκεκριμένο στόχο. Με τον ίδιο τρόπο ένας συνθέτης πρέπει να διαλέγει τα τεχνολογικά εργαλεία που θα χρησιμοποιήσει και να περιορίζει τον εαυτό του σε αυτά. Ο περιορισμός αυτός ενεργοποιεί τη δημιουργικότητα. Ο Hans Zimmer αναφέρει ότι «η τεχνολογία δεν κάνει τα πράγματα πιο γρήγορα, τα κάνει πιο αργά διότι ανοίγει ατέλειωτες δυνατότητες. Πρέπει να μάθεις πως να ανταπεξέρχεσαι στην τεχνολογία» (Masterclass, 2020). Αυτό σημαίνει πως η τεχνολογία μπορεί να επισκιάσει τη μεθοδολογία εργασίας και να μειώσει τη δημιουργικότητα, εστιάζοντας την προσοχή από τη σύνθεση στο τεχνολογικό μέσο. Ο Adorno και ο Eisler το 1947 διατύπωσαν μία προφητική

άποψη σχετικά με τις νέες μεθόδους ενορχήστρωσης λέγοντας πως «Είναι καλό να θυμόμαστε ότι η σύνθεση δεν είναι ποτέ θέμα επιλογής χρωμάτων, αλλά θέμα προσάμμιωσης της σύνθεσης με τρόπο που πραγματικά ενεργοποιεί κάθε όργανο. Ο στόχος δεν είναι να συνθέσει κάποιος συνηθισμένη μουσική για ασυνήθιστα όργανα. Είναι πιο σημαντικό να συνθέσει κανείς ασυνήθιστη μουσική για συνηθισμένα όργανα. Αυτό αναφέρεται όχι μόνο στη δομή της μουσικής, αλλά πάνω απ' όλα στο ιδιαίτερο δώρο της εφευρέσεως με την ενορχήστρωτική έννοια» (Eisler et al, 1947: 108).

Σύνθεση με τη βοήθεια Α.Ι. Πολλές υπερβολικά αισιόδοξες αλλά τελικά ανεκπλήρωτες προβλέψεις έγιναν στα πρώιμα στάδια της Τεχνητής Νοημοσύνης, όταν οι άνθρωποι θεωρούσαν ότι σε μερικές δεκαετίες οι υπολογιστές θα είναι σε θέση να περάσουν το τεστ «Turing». Ωστόσο, το πεδίο της Τεχνητής Νοημοσύνης έχει αναπτυχθεί ραγδαία από ακαδημαϊκή και έχει φτάσει σε πολλές βιομηχανικές εφαρμογές (Fernández et al, 2013). Μερικές από τις τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης χρησιμοποιούνται καθημερινά χωρίς να γίνεται αντιληπτό από τους ανθρώπους. Κάποιες από αυτές είναι η ταυτοποίηση με το Face ID στο κινητό, οι στοχευμένες διαφημίσεις στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, οι μηχανές αναζήτησης (Google, Yahoo κ.α.), οι φωνητικοί βοηθοί (Alexa, Siri, Cortana) και οι χάρτες στο κινητό μας (Map, 2019).

Τα τελευταία χρόνια έρχεται στο προσκήνιο ένας νέος τρόπος βοήθειας του συνθέτη από προγράμματα και εφαρμογές τεχνητής νοημοσύνης. Αν και δεν έχει εφευρεθεί ικανοποιητικός τρόπος δημιουργίας ολόκληρης σύνθεσης ακόμα, έχουν ήδη αναπτυχθεί πολλά συστήματα για δημιουργία αρχικής μελωδικής ιδέας, ή επιλογής αρμονιών με ενδιαφέρον κάτω από υπάρχουσα μελωδία (Cunningham et al, 2017). Συγκεκριμένα, για τη μουσική επένδυση ταινιών αναπτύσσεται ένα πρόγραμμα που ονομάζεται «Metascore». Το πρόγραμμα είναι σχεδιασμένο να βοηθάει στη δημιουργία σωστών ρυθμίσεων πάνω στην εικόνα, να βρίσκει sync points και να προτείνει ρυθμούς πάνω στη σκηνή (Hedemann et al, 2008).

Ενδιαφέρον έχει το πως εκπαιδεύονται οι αλγόριθμοι των προγραμμάτων αυτών. Τα προγράμματα αυτά εκπαιδεύονται σε σειρά δραστηριοτήτων όπως αναγνώριση μελωδιών, ρυθμών, αρμονιών και τρόπων σύνθεσης μεγάλων συνθετών (Fernández et al, 2013). Αυτό σημαίνει πως λαμβάνουν ένα τεράστιο μέρος πληροφοριών από υπάρχουσες συνθέσεις, τις μελετούν και μέσω αυτών παράγουν νέες δικές τους πρωτότυπες συνθέσεις. Θα μπορούσαμε να πούμε ότι κάπως έτσι λειτουργεί και ο άνθρωπος – συνθέτης όταν επηρεασμένος από ένα είδος μουσικής ή μία τεχνική συνθέτει κάτι αντίστοιχο. Τα μουσικά πρότυπα που αναλύθηκαν λειτουργούν επίσης με αυτόν τον τρόπο.

Αυτές οι νέες τεχνολογίες – αν και ακόμα πρώιμες και λίγο χρήσιμες – στο κοντινό μέλλον ίσως γίνουν αναπόσπαστο κομμάτι της συνθετικής διαδικασίας, με τη φύση της δημιουργικότητας να

αποτελείται από συνεργατικότητα μεταξύ ανθρώπινων χαρακτηριστικών και μοντελοποιημένων αναγκών που προσφέρονται από αυτά τα ψηφιακά εργαλεία (Cunningham et al, 2017).

Συνοψίζοντας, η σύνθεση κινηματογραφικής μουσικής προαπαιτεί από τον συνθέτη ευρεία γνώση διαφορετικών ειδών μουσικής, οικειότητα με τα διαφορετικά είδη ταινιών, σωστή προσωπική εκτίμηση των δυνατοτήτων που έχει και καλή τεχνική κατάρτιση των νέων ψηφιακών τεχνολογιών. Βασικές πρακτικές που ακολουθούνται από τους συνθέτες ταινιών είναι η εύρεση μίας βασικής έννοιας που θα οδηγεί τη μουσική σύνθεση από την αρχή ως το τέλος της ταινίας και έπειτα η συστηματική προσέγγιση της σύνθεσης ώστε να ακολουθηθεί σωστά η ροή της σκηνής. Προτείνεται να βρίσκονται πρώτα οι χώρο-χρονικές και εθνοτικές επιπτώσεις της μουσικής στη σκηνή, έπειτα να αναζητείται ο τόνος, η διάθεση και η προστιθέμενη αξία που θα προσδώσει η μουσική και τέλος να λειτουργούν όλα αυτά τα στοιχεία σε ένα πλαίσιο που θα ενοποιεί την ταινία.

Πρώτη βασική τεχνική αποτελεί η χρήση μουσικών προτύπων που υπάρχουν σε κάθε διαφορετικό τόπο, χρόνο, πολιτισμό καθώς και σε κάθε διαφορετικό είδος ταινιών και προσδίδουν τις κατάλληλες χρονικές και συναισθηματικές ιδιότητες σε κάθε σκηνή. Δεύτερη βασική τεχνική αποτελεί η μινιμαλιστική τεχνική σύνθεσης που με τη στατικότητα και την επαναληπτικότητα της καταφέρνει να διατηρεί μία διάθεση, να ντύνει σκηνές ομιλίας και να ενοποιεί την αποσπασμένη κατά τ' άλλα μουσική. Τρίτη βασική τεχνική αποτελεί η θεματική αποσπασματοποίηση κατά την οποία οι συνθέτες χρησιμοποιώντας τεχνικές όπως η τεχνική του leitmotif και η τεχνική του εύκολα αποσπασμένου θέματος, προσδίδουν συναισθηματικές και αφηγηματικές ιδιότητες σε συγκεκριμένους χαρακτήρες και δημιουργούν ταυτόχρονα ενότητα και ποικιλία. Τέλος, προτείνεται η τεχνική του προγραμματισμένου αυτοσχεδιασμού κατά τον οποίο ο συνθέτης έχει αρκετά σημεία που μπορούν να δεχθούν επεξεργασία χωρίς να επηρεαστεί η συνολική σύνθεση.

Στη σύγχρονη εποχή, η ψηφιακή τεχνολογία φέρνει πολλές νέες δυνατότητες στη δημιουργία κινηματογραφικής μουσικής. Ο συνθέτης έχει πλέον την επιλογή να συνθέσει στο ψηφιακό περιβάλλον των DAW με την τεχνική σύνθεσης «sequencing». Τα σύνορα μεταξύ σύνθεσης και ενορχήστρωσης «σπάνε» με την ανάπτυξη ψηφιακών οργάνων VST που προσφέρουν τεράστια γκάμα από ηχητικές παλέτες. Η προσέγγιση μίας σύνθεσης δεν χρειάζεται πλέον να προσεγγιστεί γραμμικά, αφού ο συνθέτης μπορεί να ξεκινήσει τη δημιουργική διαδικασία από την ενορχήστρωση, δημιουργώντας ηχητικές παλέτες και εξελίσσοντας θέματα μέσα από ήχους με ψηφιακές τεχνικές sampling, layering και άλλων τρόπων επεξεργασίας σήματος. Οι αμέτρητες δυνατότητες που προσφέρουν τα ψηφιακά μέσα κάνουν τόσο ευρεία την γκάμα επιλογών που κάποιοι συνθέτες προτείνουν τον «επιτηδευμένο περιορισμό» του συνθέτη σε συγκεκριμένα

ηχοχρώματα, τεχνικές και είδη. Τέλος, νέες τεχνολογίες τεχνητής νοημοσύνης αρχίζουν να δημιουργούνται με σκοπό την ώθηση της δημιουργικότητας. Η εξέλιξη αυτή είναι συναρπαστική αλλά και τρομακτική. Μία τέτοια εξέλιξη ίσως βοηθήσει την παραγωγικότητα και δημιουργικότητα των συνθετών, ίσως όμως τη σκοτώσει δημιουργώντας μία σειρά τυποποιημένων μουσικών προτύπων.

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ: ΠΡΑΚΤΙΚΟ

Ανάλυση Μουσικής Επένδυσης της ταινίας «Chopper»

4. ΜΕΘΟΔΟΛΟΓΙΑ

Η ταινία “Chopper (2019)”, είναι μία ανεξάρτητη αγγλόφωνη ταινία μικρού μήκους διάρκειας 10 λεπτών που δημιουργήθηκε από τον σκηνοθέτη Γιώργο Καψανάκη. Τοποθετείται στο είδος «κοινωνικό δράμα», δανειζόμενη όμως στοιχεία από το είδος των ταινιών αγωνίας. Η διαδικασία μουσικής επένδυσης της ταινίας ξεκίνησε τον Μάρτιο του 2019 και διήρκησε περίπου ένα μήνα και η πρώτη προβολή έγινε τον Σεπτέμβριο του 2019 στο 24ο φεστιβάλ Δράμας.

Η επιλογή της συγκεκριμένης ταινίας για ανάλυση έγινε λόγω προσωπικής ενασχόλησης με αυτή σε όλα τα στάδια της μουσικής και ηχητικής επένδυσης (σύνθεση, μουσική παραγωγή, stem mixing και σχεδιασμό ήχου). Η διαδικασία της σύνθεσης πραγματοποιήθηκε σε συνεργασία με τον μουσικό Νίκο Γιαννακάκη. Σημαντικός λόγος επιλογής της ταινίας αυτής είναι επίσης το γεγονός ότι πρόκειται για ταινία μικρού μήκους. Αν και είναι ίσως σωστό να γίνει η υπόθεση ότι οι λειτουργίες, οι πρακτικές και οι τεχνικές που αναλύθηκαν στο δεύτερο κεφάλαιο βρίσκουν εφαρμογή σε όλα τα οπτικά μέσα που επενδύονται μουσικά, αποτελεί ενδιαφέρον το να συζητηθεί η εφαρμογή τους σε σύγχρονη ταινία μικρού μήκους μυθοπλασίας και να εντοπιστούν οι διαφορές σε σχέση με αυτά που συζητήθηκαν για τις μεγάλου μήκους ταινίες.

Σκοπός αυτού του τμήματος της εργασίας είναι να παρατεθεί αναλυτικά η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για την προσέγγιση της μουσικής επένδυσης της ταινίας ως προς τη σύνθεση, την ενορχήστρωση και τη μουσική παραγωγή. Αρχικά, θα γίνει μία σύνοψη της ταινίας με σκοπό την εξοικείωση του αναγνώστη με το θέμα της. Έπειτα θα γίνει αναφορά στα δεδομένα που λήφθηκαν υπόψη και τα οποία φανερώνουν τη λογική της σύνθεσης. Θα αναλυθούν τα βασικά ζητήματα και οι προβληματισμοί κατά τη διαδικασία της σύνθεσης και τέλος θα αναφερθεί ο τρόπος προσέγγισης της μουσικής επένδυσης.

Το κεφάλαιο αυτό θα δώσει τις απαραίτητες πληροφορίες που θα επιτρέψουν στη συνέχεια την εκτενή ανάλυση των λειτουργιών της μουσικής πάνω στη συγκεκριμένη ταινία, καθώς και τον σχολιασμό των τεχνικών που χρησιμοποιήθηκαν στη δημιουργική διαδικασία της σύνθεσης, ώστε να επιτευχθούν οι λειτουργίες αυτές.

Σύνοψη της ταινίας:

Η έφηβη Angie με τον πατέρα της πάνε στο σπίτι του παππού της – ενός πρώην μοτοσικλετιστή που πλέον έχει προχωρημένης μορφής αλτσχάιμερ και αδυνατεί να επικοινωνήσει – με σκοπό να τον πάρουν και να τον μεταφέρουν σε γηροκομείο. Η Angie, γνωρίζοντας την αγάπη του παππού της για τις μηχανές και την ευχή του να βρίσκεται στον δρόμο μόνο «σε δύο ρόδες», εισέρχεται τρέχοντας στο δωμάτιο που βρίσκεται ο παππούς κλειδώνοντας απ' έξω τον πατέρα. Με τη φράση «We're going on a long journey Michael» ξεκινάει να αφηγείται μία ιστορία στον παππού «Greybeard Michael» εμπνευσμένη από τη ζωή του ίδιου, ενώ παράλληλα αρχίζει να τον ντύνει με παλιά του ρούχα και αξεσουάρ μηχανόβιων που βρίσκει τυχαία στο δωμάτιό του. Οι πραγματικές προθέσεις της Angie δεν είναι ξεκάθαρες, καθώς φαίνεται να ανησυχούν και τον πατέρα της ο οποίος φοβισμένος, φωνάζοντας και χτυπώντας τη πόρτα συνεχώς, απαιτεί να μπει στο δωμάτιο. Στο σημείο που ο πατέρας είναι αποφασισμένος να σπάσει τη πόρτα και να εισέλθει στο δωμάτιο, η Angie τελειώνει την ιστορία που αφηγούνταν στον παππού και ανοίγει την πόρτα από μόνη της. Τότε αποκαλύπτεται στον πατέρα ότι οι προθέσεις της κόρης του δεν ήταν κακές, αλλά ήθελε να τον εγκλιματίσει με μία ωραία ιστορία σε μία εποχή που θα οδηγούσε τη μηχανή του, εκπληρώνοντας έτσι την τελευταία του επιθυμία.

Χαρακτήρες:

Πρωταγωνίστρια: Angie (Κοπέλα εφηβικής ηλικίας)

Συμπρωταγωνιστές: Πατέρας της κοπέλας (δε δίνεται όνομα), Παππούς «Greybeard Michael»

4.1 Αρχική επαφή και διαδικασία «Spotting»

Η διαδικασία της δημιουργίας της μουσικής επένδυσης ξεκίνησε όταν πραγματοποιήθηκε η πρώτη διαδικτυακή συνάντηση με τον σκηνοθέτη, όπου αποκαλύφθηκαν οι απόψεις και οι ιδέες του για την ταινία και η πρότασή του έγινε δεκτή. Ο σκηνοθέτης, παραδίδοντας ένα πρώτο, πρόχειρα επεξεργασμένο, βίντεο της ταινίας (γνωστό ως “rough cut”) έκανε μία εκτενή ενημέρωση σχετικά με το όραμά του και τη σημασία της μουσικής για αυτόν στην ταινία και έφερε σε πρώτη επαφή όλη την ομάδα του ήχου (συνθέτες, ηχολήπτης, recording producer). Σύντομα ακολούθησε και η παράδοση του τελικού μοντάζ της ταινίας, επονομαζόμενο “locked picture”.

Στη συμβατική ροή της εκπόνησης μίας ταινίας όπως αναφέρει η βιβλιογραφία, η διαδικασία που ακολουθεί μετά την ανάθεση της μουσικής επένδυσης σε έναν συνθέτη είναι το «Spotting Session», κατά το οποίο ο σκηνοθέτης με τον συνθέτη βρίσκουν τα σημεία από όπου θα ξεκινήσει και θα

σταματήσει το κάθε μουσικό κομμάτι (επονομαζόμενα “CUES”). Στην περίπτωση αυτής της ταινίας ο σκηνοθέτης είχε ήδη εντοπίσει τα σημεία που ήθελε να επενδυθούν μουσικά και είχε δημιουργήσει “temp tracks” (μουσική αναφοράς) για αυτά. Έχει ενδιαφέρον να αναφερθεί ότι η μουσική των temp tracks δεν προσέφερε πολλές από τις λειτουργίες που αναζητούσε ο σκηνοθέτης. Από αυτά έγινε όμως αντιληπτό το πρώτο γενικό ύφος και η προοπτική του σκηνοθέτη σε σχέση με τα τεχνικά ζητήματα και τον ρυθμό της μουσικής. Επιπρόσθετα, ο σκηνοθέτης παρότρυνε να μην ακολουθηθεί απαραίτητα η ακριβής έναρξη των temp tracks, ώστε να υπάρχει δημιουργική ελευθερία στον τρόπο με τον οποίο θα ξεκινάει η μουσική στο κάθε CUE. Αυτό είχε και θετικά και αρνητικά αποτελέσματα στη συνολική διαδικασία, αφού από τη μία πλευρά υπήρξε μεγαλύτερη ελευθερία στη διαχείριση της μουσικής από θέμα συγχρονισμού με την εικόνα, από την άλλη πλευρά έκανε τα δεδομένα πιο ρευστά με αποτέλεσμα να δυσκολέψει τη διαδικασία.

Με την παράδοση του “locked picture” βίντεο έγινε και παράδοση ενός βίντεο με πρόχειρα ενσωματωμένη τη μουσική των temp tracks. Παρακάτω (Πίνακας 4.1) παρατίθενται οι χρονικές διάρκειες των temp tracks πάνω στο βίντεο και οι σημειώσεις της αρχικής διαδικασίας “Spotting”, όπως αυτή έγινε από τον σκηνοθέτη:

ΣΚΗΝΗ	TIMECODE	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
CUE 0 (Intro)	0:00:02:16 - 0:00:16:03	0:13	Μικρή εισαγωγική μουσική – Να χρησιμοποιηθούν στοιχεία από την υπόλοιπη μουσική.
CUE 1	0:01:42:04 - 0:02:33:19	0:51	Αρχίζει μετά τη φράση “You’re going on a long journey Michael..”, τελειώνει με το χτύπημα της πόρτας του πατέρα. Δεν ψάχνουμε το ύφος του temp track εδώ
CUE 2	0:03:39:24 - 0:04:11:12	0:31	Η μουσική να δώσει ηρεμία μετά τον καβγά. Εστιάζει στην αφήγηση της Angie. Ρευστότητα στο που ξεκινάει και τελειώνει η μουσική.
CUE 3	0:04:52:22 - 0:05:49:18	0:56	Η μουσική του temp track είναι ακριβώς στο ύφος που αναζητάμε. Ρευστότητα στο που ξεκινάει και τελειώνει η μουσική.
CUE 3b	0:06:51:24 - 0:07:04:18	0:12	Πρέπει να σκεφτούμε τι μπορούμε να κάνουμε σε αυτό το σημείο
CUE + Outro	0:07:07:05 - 0:09:25:06	2:18	Πρέπει να είναι δυναμική μουσική, είναι το “soundtrack” του παππού, ενώνεται με το Outro. Ρευστότητα στο που ξεκινάει η μουσική.

Πίνακας 4.1 Σημειώσεις του αρχικού Spotting («Rough Spotting Notes»)

Η συνεργατική διαδικασία της σύνθεσης ξεκίνησε αφού είχε γίνει προβολή της ταινίας αρκετές φορές, με σκοπό την εξοικείωση με το θέμα. Παρακάτω παρατίθεται η λογική και η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε στη σύνθεση, μετά από πολλές συνεδρίες της συνεργατικής σύνθεσης.

4.2 Λογική στην προσέγγιση της σύνθεσης (Μεθοδολογικά ζητήματα)

Η λογική πίσω από την προσέγγιση της σύνθεσης έχει επιρροές από αρκετούς σημαντικούς παράγοντες: το όραμα του σκηνοθέτη, το σενάριο, το είδος της ταινίας (και τα υπο-είδη που αναφέρονται σε αυτή) και το σενάριο της σκηνής (δηλαδή αυτό που βλέπουμε στην εικόνα):

Το όραμα του σκηνοθέτη. Η έμπνευση του σκηνοθέτη προέρχεται από προσωπική εμπειρία που είχε σε παρόμοια ηλικία με αυτή του χαρακτήρα και τους προβληματισμούς, τα συναισθήματα και τις σκέψεις του από την εμπειρία αυτή. Κατά τον σκηνοθέτη, το αλτσχάιμερ είναι μία ασθένεια που εκτός από το ότι κλέβει την ταυτότητα του ανθρώπου που πάσχει από αυτή, διαγράφει σιγά-σιγά τη ταυτότητά του και από τις μνήμες των άλλων ανθρώπων γύρω του. Μέσα από την ιστορία της ταινίας ο σκηνοθέτης θέλει να δείξει το πώς ένα έφηβο κορίτσι που αγαπά πολύ τον παππού της βιώνει συναισθηματικά αυτό το φαινόμενο που παρατηρεί γύρω της να συμβαίνει. Ο σκηνοθέτης θέλει να βάλει τους θεατές στο εφηβικό αντιδραστικό μυαλό της κοπέλας που αποφασίζει να κλειστεί στο δωμάτιο με τον παππού της και με τη δημιουργικότητα που της προσφέρει η ηλικία να χρησιμοποιήσει ό,τι υλικά βρίσκει στον χώρο του δωματίου για να δημιουργήσει μία ιστορία, ώστε να του εμφυσήσει τη ταυτότητά του. Σε όλη τη ταινία φαίνεται έντονα η διαφορά στα συναισθήματα του πατέρα και της έφηβης κοπέλας, μέχρι το σημείο που ο πατέρας εισέρχεται στο δωμάτιο και αντικρίζει τον παππού με τα δερμάτινα ρούχα, τα αξεσουάρ μηχανόβιου και το χέρι να οδηγεί μηχανή. Εκείνο είναι και το σημείο που ο πατέρας θυμάται πάλι την ταυτότητα του παππού.

Η επιθυμία του σκηνοθέτη σε σχέση με τη μουσική ήταν να αντικατοπτρίζει ταυτόχρονα και την εφηβική ηλικία της κοπέλας, αλλά και τον παππού που σιγά-σιγά βρίσκει την ταυτότητά του μέσα από την ιστορία που του διηγείται η κοπέλα. Ανέφερε συχνά το να υπάρχει φυσικότητα στους ήχους και όλα τα στοιχεία της μουσικής να εμφανίζονται αβίαστα. Σημείωσε επίσης ότι για αυτόν είναι πολύ σημαντική η μουσική στη συγκεκριμένη ταινία επειδή η τελευταία σκηνή βασίζεται σε αυτήν, με την κοπέλα να βάζει ακουστικά στον παππού και να πατάει “play”. Το τελευταίο μουσικό CUE λοιπόν είναι το soundtrack του παππού «Greybeard Michael». Μία ένδειξη ακόμα του

συνθέτη ήταν να δημιουργηθεί μουσική που θα μπλέκει όμορφα με τον ηχητικό σχεδιασμό της ταινίας. Τα σχόλια και το όραμα του συνθέτη για τη μουσική ήταν καταλυτικά στην πλάση της λογικής πίσω από τη σύνθεση.

Σενάριο. Η δεύτερη επιρροή ήταν το σενάριο, το οποίο άνοιξε δημιουργικά νέους δρόμους μέσα από τα θέματα που θίγει. Κάποια από αυτά είναι οι διαφορές στην εφηβική και ενήλικη αντιμετώπιση μίας τέτοιας κατάστασης, η ασθένεια του αλτσχάιμερ και η ενσυναίσθηση με καθέναν από τους χαρακτήρες της ταινίας, που ενώ στην αρχή είναι αποκομμένοι ο ένας από τον άλλον, μέχρι το τέλος βρίσκονται σε αρμονία. Το θέμα που θίγει το σενάριο και ο τρόπος με τον οποίο το θίγει ήταν δημιουργικά όπλα για τη σύνθεση της μουσικής επένδυσης της ταινίας.

Το είδος της ταινίας στην προκειμένη περίπτωση δεν βοήθησε τόσο στη συνθετική προσέγγιση, επειδή το «δράμα» σαν είδος ταινίας δίνει μεγάλη ελευθερία στη μουσική και δεν μπορούσε να λειτουργήσει περιοριστικά ως προς ένα συγκεκριμένο συνθετικό ή ενορχηστρωτικό είδος. Βοήθησε όμως στη διαδικασία του συγχρονισμού, λόγω των σημείων αγωνίας ή θλίψης που λειτουργούν ως “sync points” για τη μουσική. Επίσης, η γνώση για το όραμα του σκηνοθέτη να δημιουργήσει ένα κοινωνικό δράμα, απέκλεισε κατ’ ευθείαν τη προσέγγιση της ταινίας ως προς κάποιο άλλο είδος και έκανε πιο σαφή τον στόχο.

Εικόνα. Τρίτη μεγάλη βοήθεια προσέφερε η εικόνα, με το ρετρό ύφος της, το ξύλινο πάτωμα του χώρου, τα μπαούλα και τα διάφορα παλιά πράγματα, όπως και τα ρούχα της κοπέλας. Αν και σχεδόν ασυναίσθητα, βλέποντας ολοκληρωμένη την ταινία έγινε αντιληπτό ότι όλα αυτά είχαν μεγάλη επιρροή στην επιλογή του μουσικού είδους και της ενορχήστρωσης. Τέλος, σημαντική καθοδήγηση προσέφεραν και τα temp tracks τα οποία διευκόλυναν την επιλογή ρυθμού και μουσικού είδους σύνθεσης και βοήθησαν να γίνει πιο αντιληπτό το όραμα του σκηνοθέτη.

Όλοι οι παραπάνω παράγοντες συνέλαβαν στην εύρεση μίας συγκεκριμένης ηχητικής παλέτας και ενός είδους που θα ήταν αποτελεσματικό για την ταινία. Αποτέλεσμα ήταν η μουσική να ενσωματώνει διάφορα στοιχεία indie pop μουσικής με ενορχήστρωση από φυσικούς και ακουστικούς ήχους που δίνουν την αίσθηση αγνότητας και εφηβικής ηλικίας της πρωταγωνίστριας. Οι αρμονίες που σχηματίζονται από τις φωνές, τα ηχοχρώματα και οι μελωδίες από τις κιθάρες εκπροσωπούν την πλευρά των χαρακτήρων. Τέλος, οι κρουστοί ήχοι και η ρυθμικότητα εξυπηρετούν τη δραματουργία και τη συνολική ένταση της ταινίας. Στη μουσική παραγωγή, έγινε προσεχτική και μετρημένη χρήση των εφέ (reverb, delay κ.α.) με σκοπό να μην γίνει το ηχητικό αποτέλεσμα «μεγαλύτερο» από την εικόνα.

4.3 Ακολουθούμενη μέθοδος

Η λογική πίσω από τη σύνθεση, μία διαλογιστική διαδικασία που βοήθησε στην επιλογή του είδους μουσικής και των ενορχηστρωτικών επιλογών, βοήθησε επίσης στην εύρεση του σκοπού της μουσικής στην ταινία και των γενικών συναισθηματικών της κατευθύνσεων.

Προσπαθώντας να δοθεί απάντηση στο ερώτημα «*Τι θέλει να πει η μουσική στη ταινία;*» βρέθηκε η βασική έννοια: Η μουσική θα πρέπει να χτίζεται, να εξελιχθεί σταδιακά κατά τη διάρκεια της ταινίας και να ολοκληρωθεί στο τέλος αυτής (όπως ακριβώς η Angie χτίζει και αυτή τη δική της ιστορία). Αυτή η σκέψη έδωσε τον σκοπό στη μουσική να ακολουθήσει μία εξελικτική πορεία και να κλιμακώνεται κατά τη διάρκεια της ταινίας τόσο συνθετικά και ενορχηστρωτικά όσο και συναισθηματικά, με τελικό στόχο την κορύφωση στο τελευταίο από τα τέσσερα CUEs.

Για την επίτευξη του σκοπού στην ταινία «Chopper» ήταν απαραίτητη η αντιμετώπιση της συνολικής σύνθεσης της ταινίας ως ένα ενιαίο έργο. Αυτή η προσέγγιση της μουσικής επένδυσης μίας ταινίας είναι πολύ συχνή (γι' αυτό και στα αγγλικά χρησιμοποιείται ο όρος “soundtrack” που αναφέρεται στο σύνολο των συνθέσεων της ταινίας). Η μακροδομική κατασκευή της μουσικής επένδυσης έγινε αρμονικά, μελωδικά και ενορχηστρωτικά:

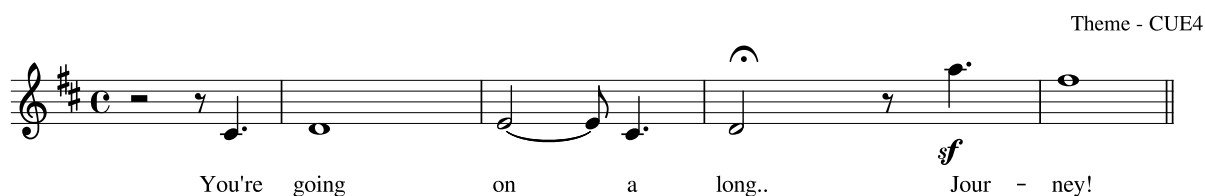
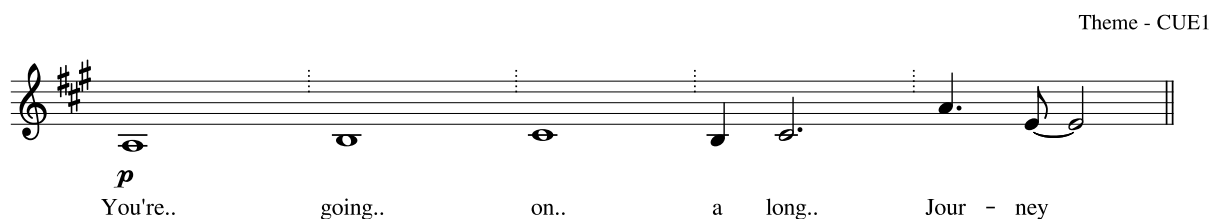
1) *Αρμονικά μακροδομικά χαρακτηριστικά.*

Αρμονικά, τα τρία πρώτα από τα τέσσερα μουσικά cues βρίσκονται στη Λα Μείζονα τονικότητα, ενώ το τέταρτο CUE βρίσκεται στη Ρε Μείζονα. Με τη χρήση αυτής της σειράς τονικοτήτων προσεγγίστηκε μορφολογικά η αίσθηση έντασης-λύσης στη μουσική της ταινίας, με τα τρία πρώτα CUEs να βρίσκονται στην περιοχή της Δεσπόζουσας της Ρε Μείζονας και με το τέταρτο να έρχεται στη Ρε Μείζονα, φέρνοντας έτσι τη μακροδομική λύση της μουσικής με μία τέλεια πτώση (V-I). Το φαινόμενο αυτό αποτελεί σημαντικότατο εργαλείο της τονικής μουσικής. Η συγκεκριμένη επιλογή τονικοτήτων επομένως έγινε για να επιτευχθεί ασυνείδητα η αίσθηση γαλήνης και ηρεμίας στο τέλος της ταινίας. Η σκέψη αυτή βοήθησε και στην τελική επιλογή τονικοτήτων των CUEs.

Ένας ακόμη λόγος επιλογής της τονικότητας Ρε μείζονας (και της δεσπόζουσας τονικότητας Λα μείζονας) έχει να κάνει ως ένα βαθμό και με το είδος που επιλέχτηκε να επενδύσει μουσικά αυτή την ταινία. Μετά από έρευνα πάνω στο συγκεκριμένο είδος φάνηκε πως τα περισσότερα τραγούδια που έχουν γραφτεί σε είδος “Indie”, “Indie Pop” καθώς και σε άλλα τραγούδια παρεμφερούς είδους, χρησιμοποιούσαν τονικότητες που ήταν εύκολες να παιχτούν από μία κιθάρα και να ερμηνευτούν σε ένα «μεσαίο» τονικό ρετζίστρο. Όπως διαπιστώθηκε στη διάρκεια της σύνθεσης, η επιλογή αυτών των τονικοτήτων βοήθησε και τον τραγουδιστή να μπορέσει να αποδώσει το “Indie” συναίσθημα και χροιά που απαιτούνταν.

2) Κύριο θέμα.

Μελωδικά ακολουθείται η ίδια λογική. Το κύριο θέμα το έχει η μελωδία της φωνής και ακολουθείται από τα λόγια «You're going on a long journey». Η εμφάνισή του γίνεται στο CUE 1 και στο CUE 4. Παρακάτω παρατίθεται το κύριο θέμα όπως εμφανίζεται στα CUE 4 και CUE 1:



Εκ πρώτης όψεως το θέμα φαίνεται να διαφέρει στα δύο CUEs. Αυτό συμβαίνει διότι στοχευμένα έχει γίνει αποφυγή ίδιων αποστάσεων στα διαστήματα και ίδιου ρυθμού, υπάρχει όμως συγκεκριμένη ανιούσα και κατιούσα κίνηση στη μελωδία σε σχέση με τα λόγια και συγκεκριμένη ρυθμική σχέση της κάθε φράσης της πρότασης. Η επιλογή να γίνει απόκρυψη των χαρακτηριστικών του θέματος στην την αρχή έγινε για δύο βασικούς λόγους:

Ο πρώτος λόγος προκύπτει από τον σκοπό που αποφασίστηκε για τη μουσική, ο οποίος είναι να ξεκινήσει να χτίζεται κάτι και να ολοκληρωθεί στο τέλος της ταινίας. Λόγω αυτού, το CUE 1 δεν ακολουθεί συγκεκριμένο ρυθμό (πχ. 4/4), παρά παραμένει ελεύθερο. Η μελωδία του θέματος εισάγεται ανάμεσα στην ομιλία της κοπέλας που λέει την ιστορία στον παππού. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα, η πρόταση “You're going on a long journey..” να απλώνεται τόσο πολύ που οι στίχοι να μην γίνονται αντιληπτοί. Η κάθε λέξη/φράση της πρότασης έρχεται σε σημεία τόσο διάσπαρτα, σαν να εμφανίζεται τυχαία. Η πρόθεση ήταν να δοθεί η εντύπωση ότι κάτι αρχίζει να χτίζεται, σαν την κοπέλα που ψάχνει μέσα στο σπίτι να βρει ρούχα και αξεσουάρ να ντύσει τον παππού. Στο CUE 4, το τελευταίο της ταινίας, ακούγεται πλέον ολοκληρωμένο το κύριο θέμα. Η κλίμακα είναι διαφορετική όπως αναφέρθηκε παραπάνω και πλέον υπάρχει μέτρο (4/4) και έντονη ρυθμικότητα. Οι στίχοι πλέον ακούγονται κανονικά εφόσον το θέμα δεν απλώνεται σε όλο το κομμάτι, αλλά είναι συνεπτυγμένο ως ένα ολοκληρωμένο θέμα έκτασης τεσσάρων μέτρων.

Ο δεύτερος λόγος απόκρυψης του θέματος στην αρχή είναι τεχνικός. Η ταινία είναι μικρού μήκους με έκταση μόνο 10 λεπτών. Η επιλογή του να αποκαλύπταμε το θέμα στην αρχή θα προκαλούσε την αίσθηση επανάληψης σε μία τόσο μικρή ταινία. Παρ' όλα αυτά, οι βασικές ιδιότητες του θέματος – η κατεύθυνση της μελωδίας και τα ρυθμικά μοτίβα της κάθε φράσης – παραμένουν ίδιες:

The image shows two musical staves in G major (one sharp). The top staff, labeled CUE1, begins with a piano (*p*) dynamic and contains the lyrics "You're.. going.. on.. a long.. Jour - ney". The bottom staff, labeled CUE4, begins with a forte (*f*) dynamic and contains the lyrics "You're going on a long.. Jour - ney". Arrows indicate the melodic flow from CUE1 to CUE4, showing how the melody continues across the two cues.

Χαρακτηριστικό επίσης του θέματος είναι η γενική ανιούσα του κίνηση και η κορύφωση στο τέλος. Στο CUE 1 έχουμε ανάβαση διαστήματος 6ης μικρό, ενώ στο CUE 4 ανάβαση 13ης και *sforzando*. Το στοιχείο του θέματος αυτό θα μπορούσε να θεωρηθεί ως μικρογραφία της κορύφωσης όλης της ταινίας.

3) Ενορχηστρωτικά χαρακτηριστικά

Ενορχηστρωτικά, η ίδια φιλοσοφία ακολουθείται με το πρώτο CUE να ενορχηστρώνεται μόνο με μία κιθάρα και ένα ρυθμικό επαναλαμβανόμενο μοτιβικό εφέ της φωνής («τι τι τι τι...»). Το CUE 2 έχει μεγαλύτερη ενέργεια, πιο θετικό ύφος και σίγουρο ρυθμό. Ενορχηστρώνεται με κιθάρες, φωνές που σχηματίζουν αρμονίες και ρυθμικά σχήματα και ρυθμό από παλαμάκια. Το ύφος γίνεται πιο δυναμικό στο CUE 3 με έντονη ρυθμικότητα και φωνές που δημιουργούν χορωδιακό εφέ. Το CUE 4 είναι το πιο γεμάτο, με πολλές ρυθμικές κιθάρες, φωνές που δημιουργούν χορωδίες, έντονο ρυθμό από φυσική μπότα, ήχο πόρτας (παρακάτω εξηγείται γιατί), παλαμάκια και τη φωνή που κάνει το ρυθμικό εφέ «τι τι τι τι...» καθώς και η κύρια φωνή που πλέον δημιουργεί ένα τραγούδι, το τραγούδι του «Greybeard Michael».

4) Προσδιορισμός των αφηγηματικών λειτουργιών της μουσικής

Με μια σαφέστερη ιδέα για τις λειτουργίες της μουσικής στον κινηματογράφο και τις δυνατότητες που προσφέρει, γίνεται μια δομή της ταινίας μικρού μήκους από άποψη αφηγηματική, καταφέροντας να καθοριστεί έτσι η αφηγηματική λειτουργία στα τέσσερα CUEs ως εξής:

Στο CUE 1, η πρωταγωνίστρια – που στην ταινία υποδύεται την εφηβικής ηλικίας κοπέλα με το όνομα Angie – έρχεται σε επαφή με τον παππού της για τον οποίο τρέφει μεγάλη αγάπη. Λόγω της λύπης της που ο μηχανόβιος παππούς της θα αναγκαστεί να πάει στο γηροκομείο «σε τέσσερεις ρόδες» προσπαθεί να του θυμίσει μέσω μιας αυτοσχεδιαστικής ιστορίας και αναπαράστασης το πώς ήταν όταν οδηγούσε τη μηχανή του. Η μουσική θα πρέπει σε αυτό το σημείο να αντικατοπτρίσει την προσπάθεια της Angie να σκαρφιστεί μία ιστορία και την προσπάθειά της να αποκρύψει το συναίσθημα θλίψης που νιώθει προς τον παππού. Ταυτόχρονα, η μουσική θα πρέπει να αντικατοπτριστεί και το μυαλό του παππού που πάσχει από αλτσχάιμερ και προσπαθεί χαμένος να ενώσει τα κομμάτια που του δίνει η Angie.

Στο CUE 2, η Angie φαίνεται πεπεισμένη να πετύχει τον σκοπό της. Οι προθέσεις της είναι ακόμη άγνωστες προς τους θεατές, οι οποίοι δεν ξέρουν γιατί έχει κλειστεί στο δωμάτιο με τον παππού της και τι ακριβώς προσπαθεί να κάνει. Η μουσική εδώ θα πρέπει να ακολουθήσει μόνο την αφήγηση της ιστορίας της Angie, δημιουργώντας αντίθεση με την ένταση που έχει προκληθεί μετά τον καβγά που η Angie έχει με τον (συμπρωταγωνιστή) πατέρα της. Με αυτό τον τρόπο θα αποκοπεί η μουσική αφηγηματικά από τη σχέση του πατέρα και θα εστιάσει την προσοχή στον παππού που ακούει την ιστορία.

Στο CUE 3 είναι πιο καθαρή πλέον η πρόθεση της Angie. Η μουσική και πάλι θα πρέπει να ακολουθήσει τη ροή της ιστορίας που λέει η Angie στον παππού της, όμως με ένα πιο σίγουρο ύφος που θα λειτουργήσει σαν προοίμιο του τέταρτου δυναμικού μουσικού CUE το οποίο θα είναι και το “soundtrack” του παππού.

Το CUE 4 είναι χρονικά το πιο μεγάλο μουσικό μέρος και αφηγηματικά έχει πολλές λειτουργίες που εμφανίζονται σταδιακά. Η Angie τελειώνει την ιστορία της, βάζει ακουστικά στον παππού, πατάει το “play” στο iPod και ανοίγει την πόρτα λίγο πριν τη σπάσει ο πατέρας που προσπαθούσε τόση ώρα να εισέλθει στον χώρο. Καθώς ο πατέρας εισέρχεται μέσα στο δωμάτιο θυμωμένος, αντικρίζει τον παππού όπως η Angie τον έχει ντύσει και αυτό τον κάνει να «βρει μέσα του» τη χαμένη ταυτότητα του παππού. Για πρώτη φορά η μουσική πρέπει να ακολουθήσει αφηγηματικά τη σκέψη του πατέρα, ενώ ταυτόχρονα να λειτουργήσει και ως το “soundtrack” του παππού «Greybeard Michael».

Στη ταινία υπάρχει και η μουσική κατά το άνοιγμα της ταινίας. Στη περίπτωση μεγάλης μήκους ταινίας θα λεγότανε μουσική τίτλων αρχής. Σε αυτή τη μικρού μήκους ταινία λειτουργεί απλά ως

εισαγωγική μουσική. Το μόνο στοιχείο που η μουσική έναρξης πρέπει να δώσει αφηγηματικά είναι το στοιχείο της περιέργειας για το τί έπεται.

Μόλις καθιερωθεί η αφηγηματική δομή, τα χαρακτηριστικά του κάθε CUE ορίζονται με βάση τις δραματικές δυνατότητές τους και τα συναισθήματα που δημιουργεί το καθένα από αυτά. Με αυτόν τον τρόπο, η μουσική μπορεί να εννοηθεί και επομένως να είναι κατάλληλη για την ταινία.

5) Προσδιορισμός των τεχνικών λειτουργιών της μουσικής

Για να υπάρξει μια πρώτη προσέγγιση στο τεχνικό μέρος, έγινε συζήτηση με τον σκηνοθέτη για τον ορισμό τεχνικών σημείων. Στην ταινία «Chopper» δεν γίνονται αλλαγές στον χρόνο και τόπο της ταινίας και οι μόνες τεχνικές σημειώσεις περιορίζονται στον παλμό της σκηνής, ανάλογα με τη ταχύτητα του μοντάζ και στο γεγονός ότι η μουσική πάντα επενδύει διάλογο με αποτέλεσμα να απαιτείται προσοχή στη διαχείρισή της χωρίς να υπάρξει επικάλυψη της αφήγησης.

4.4 Διαδικασία/μεθοδολογία σύνθεσης και ενορχήστρωσης

Πριν αρχίσει η διαδικασία της σύνθεσης ήταν απαραίτητο να γίνει προβολή άλλων ταινιών μικρού μήκους, ώστε να υπάρξει εξοικείωση με τη χρήση και τη λειτουργία της σε αυτές. Κατά τον ίδιο τρόπο, έγινε προσπάθεια ανάλυσης των λειτουργιών από άλλες ταινίες παρόμοιου είδους (κάποιες από αυτές ήταν τα «The pursuit of happiness, 2006», «ladybird, 2017», «The intouchables, 2011» κ.α.). Μέσα από διαδικτυακή αναζήτηση βρέθηκαν επίσης και διαβάστηκαν επιστημονικά άρθρα και βιβλία που ανέλυναν τις λειτουργίες της σύνθεσης μιας μουσικής που επενδύει μια ταινία.

Σύνθεση με τεχνική Sequencing. Η διαδικασία της σύνθεσης που ακολουθήθηκε δεν είναι η παραδοσιακή μέθοδος με παρτιτούρα και μολύβι. Η σύνθεση προσεγγίζεται με τη σύγχρονη τεχνική “sequencing”, όπως την ονομάζει ο Davis (2010), η οποία επιτρέπει την απ’ ευθείας καταγραφή ιδεών στο ψηφιακό περιβάλλον του “DAW”. Η συγκεκριμένη επιλογή έγινε για πολλούς λόγους. Το να γραφτεί η μουσική σε νότες δε θα είχε πρακτικό αποτέλεσμα από τη στιγμή που η μουσική εκτέλεση της σύνθεσης γίνεται από τους ίδιους τους συνθέτες της. Οι κιθάρες και τα περισσότερα από τα κρουστά όργανα ηχογραφούνται απ’ ευθείας κατά τη διάρκεια της σύνθεσης, ενώ κάποιοι πιο ιδιαίτεροι ήχοι εκτελούνται στο MIDI Controller με τη χρήση της τεχνικής “sampling”. Σημαντικός λόγος επιλογής της τεχνικής sequencing ήταν επίσης ότι εφόσον η μουσική παραγωγή γίνεται από το ίδιο άτομο που αναλαμβάνει τη σύνθεση, η παραδοσιακή διαδικασία σύνθεσης θα καθυστερούσε αρκετά τη τελική παραγωγή. Τέλος, σημαντικός λόγος

ήταν και η προσωπική προτίμηση της τεχνικής αυτής λόγω προϋπάρχουσας εξοικείωσης. Αφού το βίντεο της ταινίας εισαχθεί στο πρόγραμμα Cubase και ρυθμιστούν οι παράμετροι ώστε να είναι σωστοί και να μην υπάρξει τεχνικό λάθος (ίδια frames per second, ρύθμιση sample rate και bitrate που ζητήθηκαν από τον dubbing mixer κ.α.), ξεκινάει η διαδικασία της σύνθεσης.

1) Εύρεση σκοπού και λειτουργιών της μουσικής

Στα πρώτα στάδια της σύνθεσης αναλύεται το σενάριο, γίνεται προβολή της ταινίας αρκετές φορές και αναζητούνται οι αφηγηματικές και οι τεχνικές λειτουργίες της μουσικής σε κάθε CUE. Γίνεται επίσης εύρεση του γενικού σκοπού της μουσικής που προκύπτει από αυτές. Μετά από αυτό το στάδιο ορίζονται οι επιλογές που πρέπει να γίνουν, ώστε να εκπληρωθεί ο γενικός σκοπός (είδος μουσικής, βασικές επιλογές στην ενορχήστρωση, γενική μουσική προσέγγιση). Τέλος, οι επιλογές αυτές συζητούνται με τον σκηνοθέτη ο οποίος θα συμφωνήσει ή θα προτείνει διαφορετική κατεύθυνση.

2) Αρχική προσέγγιση σύνθεσης

Λαμβάνοντας υπόψη ότι η μουσική της ταινίας μικρού μήκους χωρίστηκε σε 4 μέρη (CUEs) και έχοντας ήδη εντοπίσει τις αφηγηματικές λειτουργίες που η μουσική θα πρέπει να αποδώσει στο καθένα από αυτά, επιλέγεται να γίνει σύνθεση στο CUE που προσφέρει τις περισσότερες δημιουργικές δυνατότητες στη συνολική μουσική επένδυση (και από συνθετική αλλά και από ενορχηστρωτική πλευρά). Η επιλογή αυτή είναι υποκειμενική και προκύπτει από το σενάριο, από τη μέχρι στιγμής ανάλυση που έχει γίνει στην ταινία και από τα σχόλια του σκηνοθέτη. Όπως σημειώνεται από τον Borum (2012), η επιλογή του σωστού σημείου εκκίνησης επιταχύνει τη δημιουργική διαδικασία, καθώς εκεί αναπτύσσονται τα περισσότερα θεματικά υλικά της μουσικής και φαίνεται χαρακτηριστικά η συναισθηματική κατεύθυνση.

Κατά την πρώτη προσέγγιση της σύνθεσης του CUE που επιλέχθηκε γίνεται η επιλογή τονικού κέντρου που θα εξυπηρετεί μακροδομικά όλη την ταινία. Έπειτα, αναζητούνται και καταγράφονται μελωδίες πολλές ιδέες για αυτό και τα υπόλοιπα CUE. Η εύρεση ενός θέματος σαφώς δεν είναι εύκολη, αλλά πρέπει να αναζητείται από τα πρώτα στάδια της σύνθεσης, καθώς αποτελεί κεντρική ιδέα από την οποία πηγάζουν πολλές ακόμα μελωδίες.

Τα πολυάριθμα “Composing sessions” που έρχονται στην πορεία ακολουθούν συγκεκριμένη ροή (composing session ονομάζεται η μέρα που γίνεται η διαδικασία της σύνθεσης από έναν συνθέτη). Στην αρχή γίνεται συνήθως συζήτηση σχετικά με το μέρος που πρέπει να επενδυθεί μουσικά και την προβολή του, εκτός κι αν δεν είναι η πρώτη φορά εργασίας πάνω σε αυτό.

3) *Sync Points*

Κατά την αρχική προσέγγιση της σύνθεσης είναι σαφώς σημαντική και η εύρεση των “sync points”. Μέσω της προβολής της ταινίας και λαμβάνοντας υπόψη τα temp tracks και τις αφηγηματικές λειτουργίες που εντοπίστηκαν, αποφασίζονται τα σημαντικά στοιχεία της εικόνας που η μουσική πρέπει να ακολουθήσει και τα στοιχεία του temp track που θα είναι χρήσιμα στη πρωτότυπη σύνθεση. Σημαντικό αποτέλεσμα αυτού του σταδίου είναι η σημείωση των βασικών sync points, η εύρεση του ρυθμού και ρύθμισή του στο DAW και τέλος η εύρεση των ακριβών σημείων έναρξης και λήξης της μουσικής (καθώς ο σκηνοθέτης άφησε ρευστή αυτή την επιλογή).

Μετά την εύρεση όλων αυτών των βασικών δομικών στοιχείων γίνεται καταιγισμός ιδεών και δοκιμή αυτών στο πιάνο και τη κιθάρα αντίστοιχα σε μία αυτοσχεδιαστική διαδικασία. Η μουσική σύνθεση “sequencing” βασίζεται ως ένα μεγάλο βαθμό στον αυτοσχεδιασμό κατά τη διάρκεια της προβολής μίας σκηνής. Όταν κάποιες ιδέες λειτουργούν, καταγράφονται απευθείας στο DAW και συνήθως γίνεται η περαιτέρω ανάπτυξή τους. Συνήθως, ταυτόχρονα επιλέγεται η ενορχήστρωση και ο τρόπος ψηφιακής επεξεργασίας των ιδεών αυτών. Οι ενορχηστρωτικές επιλογές για τη μουσική του κάθε CUE είναι μία διαδικασία που γίνεται παράλληλα με τη σύνθεση.

4) *Έμπνευση μέσω της μουσικής παραγωγής*

Πολλές φορές ακολουθήθηκε και μία άλλη υβριδική πρακτική προσέγγισης της σύνθεσης. Αντί για καταιγισμό συνθετικών ιδεών, γίνεται καταιγισμός ιδεών σχετικά με την ενορχήστρωση και τις τεχνικές μουσικής παραγωγής που θα μπορούσαν να λειτουργήσουν σε μία σκηνή. Στις περιπτώσεις που επιλέγεται αυτή η πρακτική, γίνεται δημιουργία μίας ηχητικής παλέτας, μαζεύονται μελωδίες και ρυθμικά σχήματα που προκύπτουν από αυτοσχεδιασμούς μέσα από αυτή και δημιουργείται μία βιβλιοθήκη μελωδικών ιδεών οι οποίες έπειτα γίνεται η πηγή έμπνευσης της σύνθεσης. Αυτή η τεχνική βοηθάει στο να δοθεί μία συνολική ενορχηστρωτική κατεύθυνση για την ταινία, όπως επίσης βοηθάει και στην απόρριψη ήχων και τεχνικών που εν τέλει αποδεικνύονται ακατάλληλες για τη συγκεκριμένη μουσική επένδυση.

5) *Επικοινωνία με τον σκηνοθέτη*

Καθ’ όλη τη διάρκεια της διαδικασίας της σύνθεσης, υπάρχει συνεχής επικοινωνία τον σκηνοθέτη ο οποίος παρατηρεί την εξέλιξη και δίνει τις απαραίτητες οδηγίες. Στην περίπτωση της ταινίας «Chopper», οι οδηγίες του σκηνοθέτη ήταν απαιτητικές και η φύση τους ήταν πολύ ειδικευμένη (δεν ήταν γενικόλογες). Πολλές φορές χρειάστηκαν να δημιουργηθούν πάνω από 3 εκδοχές σε κάθε CUE που επενδύονταν μουσικά, ενώ υπήρξε και η περίπτωση, του να απορριφθούν ιδέες εξ ολοκλήρου.

Σε κάθε περίπτωση, η συνεργασία με τον σκηνοθέτη ήταν άκρως καθοριστική στην επίτευξη του τελικού αποτελέσματος.

Τελευταία δημιουργήθηκε η μουσική τίτλων αρχής (CUE 0) επειδή στη συγκεκριμένη ταινία δεν έχει ιδιαίτερη λειτουργία, ενώ η μουσική τέλους στην περίπτωση του «Chopper» αποτελεί μέρος του τελευταίου CUE.

6) Διαδικασία επαναηχογράφησης και mixing

Κατά τη διάρκεια της σύνθεσης “sequencing” πολλές φορές ηχογραφείται κάτι με τρόπο πρόχειρο για λόγους ταχύτητας και διατήρησης της δημιουργικότητας. Επίσης, το “home studio” στο οποίο γίνεται όλη η διαδικασία δεν έχει τον αψεγάδιαστο ήχο ενός επαγγελματικού στούντιο ηχογράφησης. Γι' αυτόν το λόγο, μετά το στάδιο της σύνθεσης-ενορχήστρωσης, επιλέγονται οι ηχογραφημένοι ήχοι που έχουν καλή ποιότητα και μπορούν να χρησιμοποιηθούν στην τελική παραγωγή, ενώ για τους υπόλοιπους κανονίζεται ημέρα ηχογράφησης σε επαγγελματικό χώρο. Μετά τη διαδικασία της ηχογράφησης ακολουθεί η μίξη και η παράδοση καναλιών STEMS (κανάλια που περιέχουν ομάδα ήχων ίδιας φύσης όπως για παράδειγμα τα drums, οι φωνές, οι κιθάρες κ.ο.κ.) στον dubbing mixer που αναλαμβάνει τη μίξη τους με την υπόλοιπη ταινία.

5. ΑΡΧΙΤΕΚΤΟΝΙΚΗ ΔΟΜΗ ΤΗΣ ΤΑΙΝΙΑΣ

Παρακάτω θα αναλυθούν τα αποτελέσματα της μεθοδολογικής προσέγγισης που προέκυψαν μέσω των συζητήσεων και της συνθετικής διαδικασίας και θα παρουσιαστεί η αναλυτική αρχιτεκτονική δομή της σύνθεσης. Αρχικά, θα αναλυθεί το τελικό “CUE Sheet”. Έπειτα, θα παρουσιαστεί το γενικό ύφος μουσικής στο οποίο έγινε η μουσική επένδυση. Τέλος, θα γίνει ανάλυση της μουσικής και παράθεση συμπερασμάτων.

5.1 Τελικό «CUE Sheet»

Μέσω της διαδικασίας των συζητήσεων κατά τη διαδικασία της σύνθεσης (στην οποία συμπεριλαμβάνεται η επικοινωνία με τον σκηνοθέτη, οι συζητήσεις των συνθετών κατά τη διάρκεια της συνθετικής διαδικασίας, οι τεχνικές προδιαγραφές της ταινίας και οι αφηγηματικές και συναισθηματικές λειτουργίες) αποφασίστηκαν οι τελικές σημειώσεις “Spotting”. Το CUE Sheet με τις τελικές σημειώσεις είχε ως εξής:

ΤΕΛΙΚΟ “CUE SHEET”			
ΣΚΗΝΗ	TIMECODE	ΔΙΑΡΚΕΙΑ	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ
CUE 0 (Intro)	0:00:03:20 - 0:00:19:02	0:15	- Μικρή εισαγωγική μουσική. Ξεκινάει με την εμφάνιση της εικόνας, σταματά απότομα με την εμφάνιση του παππού στην οθόνη - Η μουσική δε προδίδει τη ταινία

CUE 1	0:01:42:00 - 0:02:33:19	0:52	- Έναρξη μουσικής μετά τη φράση “You’re going on a long journey Michael..”, - Απότομο σταμάτημα μουσικής με το χτύπημα της πόρτας του πατέρα. - Μουσική και σχεδιασμός ήχου συνυπάρχουν αρμονικά. - Μουσική αρχίζει να ακολουθεί την αφήγηση της ιστορίας της Angie
CUE 2	0:03:36:15- 0:04:16:17	0:31	- Έναρξη μουσικής με την αρχή της αφήγησης της ιστορίας από την Angie - Σταδιακό σταμάτημα μουσικής που μπλέκει με τους φυσικούς ήχους του σχεδιασμού ήχου. - Μουσική και σχεδιασμός ήχου συνυπάρχουν αρμονικά. - Η μουσική ακολουθεί αφηγηματικά την ιστορία που αφηγείται η Angie, χαρούμενο ύφος.
CUE 3	0:04:49:02 - 0:05:49:18	1:01	- Έναρξη μουσικής με το άνοιγμα του μπαούλου - Σταδιακό σταμάτημα μουσικής με τη λήξη της αφήγησης της ιστορίας από την Angie - Μουσική και σχεδιασμός ήχου συνυπάρχουν αρμονικά και συνδυάζονται. - Η μουσική ακολουθεί αφηγηματικά την ιστορία που αφηγείται η Angie.
CUE 4	0:07:05:23 - 0:09:07:18	2:01	- Έναρξη μουσικής μετά τη φράση “Don’t they sound smooth?” - Λήξη μουσικής πριν εμφανιστούν οι τίτλοι τέλους - Λειτουργία ως το “soundtrack” του παππού, δυναμικό-επικό ύφος. - Βασικά σημεία συγχρονισμού: 1. Στην εμφάνιση του παππού από τη μακρινή κάμερα 2. Τη στιγμή που ο παππούς μεταφέρεται εκτός σκηνής 3. Στο κοντινό πλάνο του παππού πριν το τέλος της ταινίας - Συγχρονισμός με το Outro
Outro	0:09:07:18 - 0:09:25:20	0:18	- Συγχρονισμός με το CUE 4 - Έναρξη με την εμφάνιση των τίτλων τέλους. - Παρόμοιο ύφος με το CUE 4.

Πίνακας 4.2 Σημειώσεις του τελικού Spotting («Final Spotting Notes»)

Η ακολουθούμενη μεθοδολογία σύνθεσης συγκεκριμενοποίησε τα σημεία έναρξης και λήξης της μουσικής σε κάθε CUE. Με τις σημειώσεις που λήφθηκαν κατά τη διάρκεια των συνεδριών και των συζητήσεων, οι τελικές σημειώσεις οργανώθηκαν (βλ. Πίνακα 4.2), οι οποίες όρισαν την είσοδο και την έξοδο κάθε CUE, το ακριβές μήκος του και μια σύντομη περιγραφή του τι συμβαίνει στο καθένα από αυτά. Παρατηρείται η αφαίρεση του CUE 3b που υπήρχε ως ιδέα στις αρχικές σημειώσεις (βλ. Πίνακα 3.1) επειδή αποφασίστηκε μετά από συζητήσεις και προσπάθειες ότι ήταν αχρείαστο στο συγκεκριμένο σημείο που είχε τοποθετηθεί. Το outro αποφασίστηκε να είναι ξεκάθαρο και να μην είναι ενσωματωμένο στο CUE 4, ώστε να λειτουργήσει καλύτερα το CUE 4 ως «Soundtrack» ολοκληρωμένο. Παρ' όλα αυτά το Outro πρέπει να κρατήσει το ύφος της μουσικής που προηγείται και είναι συγχρονισμένο με εκείνη. Στο CUE 4 εντοπίστηκαν επίσης κάποια βασικά σημεία συγχρονισμού τα οποία η μουσική πρέπει να τονίσει συναισθηματικά (αναλύεται παρακάτω). Η δημιουργία των τελικών σημειώσεων του spotting έδωσε συγκεκριμένη κατεύθυνση και διευκόλυνε τις επίσημες λειτουργίες της μουσικής.

Οι πληροφορίες των τελικών σημειώσεων ήταν αρκετές για την επίτευξη της μουσικής επένδυσης και του τελικού συγχρονισμού της, χωρίς να χρειαστεί περεταίρω ανάλυση του κάθε CUE σε γραπτή μορφή, όπως κατά τον Davis (2010) γίνεται σε ταινίες μεγάλου μήκους. Αυτό συμβαίνει διότι τα άτομα της παραγωγής είναι λίγα και σε συνεχή επικοινωνία, με αποτέλεσμα να μη χρειάζεται να χάνεται χρόνος για κάτι το οποίο στη συγκεκριμένη περίπτωση θα ήταν απλώς τυπικό. Αυτή είναι μία βασική τεχνική διαφορά που παρατηρήθηκε σε σχέση με τον τρόπο λειτουργίας των μεγάλου μήκους ταινιών.

5.2 Γενικό ύφος μουσικής

Η μουσική για την επένδυση της ταινίας βρίσκεται στο είδος της “indie pop”. Τα όργανα που επιλέχθηκαν να ενορχηστρώσουν τη μουσική ήταν: ακουστικές κιθάρες, ηλεκτρικό μπάσο, κρουστά όργανα και κρουστοί ήχοι με φυσικό άκουσμα και φωνές οι οποίες επεξεργασμένες στο DAW δημιουργούσαν όλες τις αρμονίες και λειτουργούσαν ως “pads” τα οποία δημιουργούσαν συγχορδίες ρυθμικές που έδιναν ρυθμό (Groove) και αρμονία. Οι φωνές αυτές, είτε ήταν μόνες τους επαναλαμβάνοντας ένα ρυθμικό μοτίβο, είτε ήταν επεξεργασμένες με τέτοιο τρόπο ώστε να ακούγονται σαν χορωδία. Δεν προτιμήθηκε η επιλογή ηχογράφησης κανονικής χορωδίας, καθώς το αποτέλεσμα που οι επεξεργασμένες φωνές έδωσαν στη διαδικασία της σύνθεσης ήταν ικανοποιητικό και προσέδιδε μία αίσθηση ιδιαίτερη. Όπως θα παρατηρηθεί και παρακάτω, χρησιμοποιούνται πολλές φορές ρυθμικά και ρυθμικο-μελωδικά στοιχεία, προερχόμενα από ανθρώπινο παράγοντα, διότι η μουσική επένδυση βασίζεται συνολικά στη φυσικότητα. Σαν

κανόνας αποφασίστηκε πολύ νωρίς το να μη γίνει τίποτα υπερβολικά επεξεργασμένο. Ένα μη επεξεργασμένο άκουσμα βέβαια δε σημαίνει ότι δε θα δεχτεί επεξεργασία στη μουσική παραγωγή.

Οι αρμονίες που χρησιμοποιούνται, εκτός συγκεκριμένων σημείων, είναι πολύ βασικές (μία με δύο αλλαγές συγχορδιών). Αυτή η επιλογή θεωρήθηκε ότι θα αντικατοπτρίζει πιο καλά τον παππού. Τις στιγμές που η μουσική πρέπει να ακολουθήσει αφηγηματικά άλλο χαρακτήρα, τότε μόνο αναπτύσσεται περισσότερο αρμονικά. Σε κάθε περίπτωση όμως, το συγκεκριμένο είδος μουσικής δεν επιτρέπει τη χρήση πολύπλοκων αρμονιών και στη συγκεκριμένη ταινία δε θα λειτουργούσε.

Οι κιθάρες, το μπάσο, τα κρουστά και οι επεξεργασμένες φωνές λειτούργησαν ως τη μουσική υπόκρουση για τις φωνές με λόγια. Οι φωνές που έχουν στίχους αντιμετωπίζονται σαν επιπρόσθετη μουσική επένδυση και όχι σαν η σύνθεση να είναι ένα τραγούδι το οποίο ερμηνεύει τραγουδιστής. Η χρήση κάποιων στίχων ήταν απαραίτητη στα κομμάτια, διότι μακροδομικά έπρεπε να χτιστεί ένα soundtrack το οποίο παρουσιάζεται στο τελευταίο CUE. Ο ακριβής τρόπος χρήσης των φωνών αναλύεται παρακάτω.

5.3 Δομή του συνθετικού πλάνου

INTRO

Διάρκεια: 15 δευτερόλεπτα

Λειτουργία: Άνοιγμα της ταινίας

Χαρακτηριστικά:

- Ρυθμικό μόνο – όχι μελωδία
- Δημιουργία έντασης
- Crescendo στο τέλος και απότομο σταμάτημα
- Η μουσική προέρχεται από το CUE 4

CUE 1 “Something’s happening”

Διάρκεια: 52 δευτερόλεπτα

Λειτουργία: Ένταξη στο μουσικό ύφος της ταινίας

Χαρακτηριστικά:

- Σταδιακή εμφάνιση μουσικής
- Πολύ απλή αρμονία και μελωδία, όχι συγκεκριμένος ρυθμός
- Οι μελωδίες να θυμίζουν το κύριο θέμα του CUE 4

- Να μη φανεί ότι ολοκληρώνεται η μουσική πριν την απότομη διακοπή της (σαν μία ιδέα που φαίνεται να χτίζεται και να διακόπτεται πριν ολοκληρωθεί)

CUE 2 “Keeping up”

Διάρκεια: 31 δευτερόλεπτα

Λειτουργία: Αντίθεση στην ένταση που υπήρξε πριν την εισαγωγή της

Χαρακτηριστικά:

- Ύφος χαλαρό, χαρούμενο
- Ένταξη μελωδίας απότομα χωρίς ρυθμό
- Συγχρονισμός ρυθμού με τον χτύπο του χεριού της Angie που ακουμπάει τον στύλο
- Σταδιακό σβήσιμο και αλλαγή ύφους σε μελαγχολικό με το τέλος της αφήγησης της Angie
- Η μουσική να χαθεί στους ήχους περιβάλλοντος

CUE 3 “I’m on it”

Διάρκεια: 1 λεπτό

Λειτουργία: Ενδυνάμωση αφήγησης της ιστορίας της Angie

Χαρακτηριστικά:

- Ύφος θετικό, αίσθηση σιγουριάς
- Ένταξη ρυθμικού οστινάτου συγχρονισμένο με το άνοιγμα του μπαούλου
- Έντονη ρυθμικότητα, αρμονία από φωνές
- Σταδιακό σβήσιμο και αλλαγή ύφους σε αβέβαιο με το τέλος της αφήγησης της Angie

CUE 4 “Greybeard Michael’s Soundtrack”

Διάρκεια: 2 λεπτά

Λειτουργία: Τελικό κομμάτι της ταινίας

Χαρακτηριστικά:

- Ύφος θετικό, επικό
- Πολύ έντονη ρυθμικότητα, αρμονία από φωνές που σχηματίζουν χορωδίες
- Από τη στιγμή που εισέρχεται ο πατέρας στο δωμάτιο η μουσική παίρνει πρωταγωνιστικό ρόλο και δημιουργείται τραγούδι.
- Αίσθηση ανασφάλειας για το τι έπεται κατά την έξοδο του παππού από το δωμάτιο.
- Αντικατοπτρισμός συναισθήματος του παππού στο κοντινό πλάνο

OUTRO

Διάρκεια: 18 δευτερόλεπτα

Λειτουργία: Δυναμικό κλείσιμο της ταινίας

Χαρακτηριστικά:

- Ύφος ακριβώς όπως του “CUE 4”, σαν τη ρυθμικο-μελωδική συνέχειά του
- Δυναμικό τέλος με κρεσέντο και απότομο σβήσιμο της μουσικής

5.4 Ανάλυση του κάθε “CUE”

1) Ανάλυση του CUE 1:

Σημεία συγχρονισμού (Sync Points):

0:01:42:00. Μετά το “You’re going on a long Journey Michael..”

0:01:54:15. Μετά το “You kickstart baby-hula”

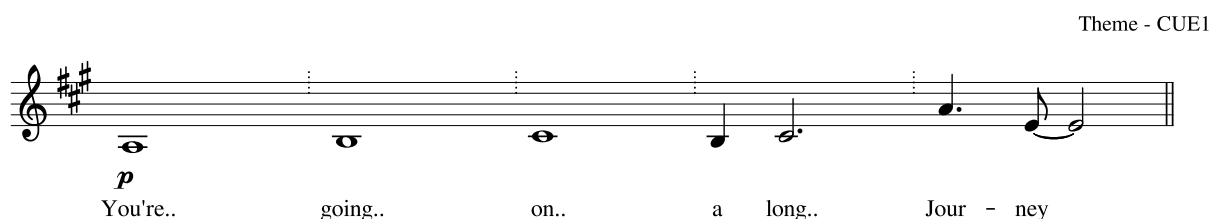
0:02:33:06. Στο χτύπημα της πόρτας

Ανάλυση μουσικής σύνθεσης. Επιλέχθηκε η ταχύτητα $\text{♩} = 130$ και η κλίμακα Λα Μείζονα.

Ο ρυθμός εισάγεται στο πρώτο σημείο συγχρονισμού με ένα συνεχόμενο ρυθμικό μοτίβο δέκατων έκτων που προέρχεται από ψιθυριστή φωνή που λέει «τι τι τι τι...». Επειδή αυτό το ρυθμικό στοιχείο χρησιμοποιήθηκε στα περισσότερα CUEs και επειδή δεν ήταν εύκολη η συνεχή ηχογράφησή του χωρίς σταμάτημα για αναπνοή ή ρυθμικά λάθη, επιλέχθηκε να εφαρμοστεί η τεχνική του “sampling” κατά την οποία ηχογραφήθηκαν διαφορετικές εκδοχές του ρυθμικού αυτού σχήματος (με και χωρίς accents, crescenti, σε διάφορες δυναμικές κ.ο.κ.) οι οποίες απλώθηκαν στα πλήκτρα του MIDI Controller και αναφέρονταν από εκεί. Με το να υπάρχουν διαφορετικές εκδοχές του ίδιου ήχου έγινε εφικτή η απόκρυψη της τεχνικής (πράγμα το οποίο απαιτούταν).

Τον ρυθμό ακολουθεί έπειτα η κιθάρα που με άρπισμα πάνω στη συγχορδία Λα Μείζονα δημιουργεί ένα μελωδικό χαλί. Η απαλή ρυθμικότητα του αρπισμού δημιουργεί μία αίσθηση ρυθμού 4/4 η οποία σύντομα διαψεύδεται από την ακουστικά «τυχαία» εισαγωγή της φωνής που λέει τη φράση “You’re..”. Η φωνή, αν και ντύνεται με λόγια, δε χρησιμοποιείται όπως θα χρησιμοποιούνταν σε ένα τραγούδι. Η αντιμετώπισή της γίνεται ως ένα ακόμη όργανο. Η συνολική πρόταση “You’re going on a long journey” χωρίζεται σε μοτίβα ενός ή δύο λέξεων και απλώνεται μέχρι το τέλος του πρώτου CUE. Τα μελωδικά χαρακτηριστικά της φωνής θυμίζουν τα

χαρακτηριστικά του κυρίου θέματος του CUE 4, αλλά η τόσο μεγάλη αποσπασματοποίηση καθιστά αδύνατη την αναγνώρισή του (που ούτως η άλλως δεν έχει εμφανιστεί ακόμα). Η συνεχόμενη ροή διακόπτεται απότομα στο τρίτο σημείο συγχρονισμού αφήνοντας ένα ερώτημα στο πως θα μπορούσε να εξελιχθεί.



Ανάλυση λειτουργιών σύνθεσης. Ο μη-σίγουρος ρυθμός που εισάγεται αρχικά μόνος σε συνδυασμό με την αρμονική και ρυθμική επαναληπτικότητα της κιθάρας επιλέχθηκαν για να εισάγουν το θεατή σταδιακά στην ιστορία που αφηγείται η πρωταγωνίστρια. Το ρυθμικό στοιχείο επιλέχτηκε να γίνει από ανθρώπινο ήχο και όχι από κάποιο όργανο για να παραξενέψει τον θεατή, ο οποίος μέχρι στιγμής δεν έχει ακούσει μουσική επένδυση. Με την επαναληπτικότητα της μουσικής αυτής προσεγγίζεται το συναίσθημα ουδετερότητας, ενώ καθώς εισάγονται τα μοτίβα της φωνής η μουσική ξεκινά να αποκτά ένα συναίσθημα το οποίο όμως πριν πάρει μορφή διακόπτεται. Η επιλογή του τέλους να διακοπεί απότομα έγινε για να εξυπηρετήσει δύο λειτουργίες. Η πρώτη «επίσημη» λειτουργία είναι η δημιουργία έκπληξης που αποσκοπεί να επιτευχθεί στο μοντάζ. Η δεύτερη «αφηγηματική» λειτουργία είναι να γίνει αντίθεση στα δύο διαφορετικά αφηγηματικά στοιχεία της ταινίας: της ιστορίας που δημιουργεί η πρωταγωνίστρια (και την οποία ακολουθεί η μουσική) και της πραγματικότητας.

2) Ανάλυση του CUE 2:

Σημεία συγχρονισμού (Sync Points):

0:03:36:20. Καθώς η πρωταγωνίστρια λέει «Walking Inside»

0:03:47:01. Καθώς η πρωταγωνίστρια κρατιέται από τον μεταλλικό στύλο

0:04:00:06. Μετά τη φράση «The best shakes in the world»

Ανάλυση μουσικής σύνθεσης. Επιλέχθηκε η ταχύτητα $\text{♩} = 130$ και η κλίμακα Λα Μείζονα.

Στο πρώτο σημείο συγχρονισμού εισέρχεται μόνη της η φωνή τραγουδώντας τα λόγια “Clouds travel fast, life’s just a time-lapse” «a capella» και χωρίς συγκεκριμένο ρυθμό:



Στο δεύτερο σημείο συγχρονισμού ξεκινάει η μουσική με swing ρυθμικό σχήμα. Τα ρυθμικά όργανα που επιλέγονται είναι η ακουστική μπότα, οι μπαγκέτες, παλαμάκια και ένας ήχος ανάσας:

$\text{♩} = 145$ Swing

Παλαμάκια

Ανάσα

Μπαγκέτες
Μπότα

Το ρυθμικό σχήμα επενδύεται από μπάσο και ακουστική κιθάρα που ακολουθούν ρυθμικά και ενδυναμώνουν το “Groove”. Σε αυτό το σημείο η μόνη συγχορδία της αρμονίας είναι η Λα Μείζονα.

Πάνω σε αυτή τη βάση εισάγεται ένα σύνολο φωνών που έχουν στοιβαχτεί η μία πάνω στην άλλη στο DAW (τεχνική “Layering”), με αποτέλεσμα να ακούγεται σαν μικρή αντρική χορωδία. Μαζί ακολουθούν και δύο φωνές ψηλές που δημιουργούν ένα φυσικό ήχο “pad”:

♩ = 145 Swing

Αλτο φωνές

Χορωδία

Para para pa pa para para pa pa pa

Παλαμάκια

Ανάσα

Μπαγκέτες
Μπότα

Η μουσική εκτείνεται 8 μέτρα, με τα τέσσερα τελευταία να γίνονται μουσική υπόκρουση που ακολουθείται από το θέμα της κύριας φωνής που ακούστηκε στην αρχή. Ουσιαστικά, τα τέσσερα τελευταία μέτρα διαμορφώνουν ένα μικρό τραγούδι πάνω σε μία μόνο συγχορδία.

Στο τρίτο σημείο συγχρονισμού η μουσική όλη σταματάει και μένει μόνο η ακουστική κιθάρα παίζοντας *pp* και η φωνή να τραγουδάει σε χαμηλό ρετζίστρο την ίδια μελωδία του κυρίου θέματος (πιο ελεύθερα). Σε αυτό το σημείο πρώτη φορά γίνεται αρμονική λειτουργία, με τη κιθάρα να ακολουθεί τη σειρά τζαζ συγχορδιών (“A – D, C#min/B – D, A, D, Bmin7/11” ή αλλιώς “I – IV, iii42 – IV, I, IV, V7”). Η μουσική σβήνει σταδιακά με τη κιθάρα να αφήνει την τελευταία συγχορδία να ηχεί.

Ανάλυση λειτουργιών σύνθεσης. Η μουσική εισάγεται με τη φωνή να τραγουδάει (ελεύθερη χρονικά) για να εισαγάγει και πάλι με ιδιαίτερο τρόπο τους θεατές στην ιστορία που αφηγείται η πρωταγωνίστρια. Η επιλογή μίας μόνο συγχορδίας στο ρυθμικό σημείο της μουσικής επένδυσης έγινε διότι είναι το στοιχείο της μουσικής που την συνδέει με τον παππού, πράγμα που στο συγκεκριμένο σημείο πρέπει να γίνει. Τη στιγμή που η μουσική πρέπει να στραφεί αφηγηματικά

στα συναισθήματα της πρωταγωνίστριας, ξεκινάει αρμονική διάρθρωση με επιλογή συγχορδιών που θεωρήθηκαν κατάλληλες για τη σωστή ένδειξη του συναισθήματος που νιώθει ο χαρακτήρας αυτός.

3) Ανάλυση του CUE 3:

Σημεία συγχρονισμού (Sync Points):

0:04:52:20. Καθώς η πρωταγωνίστρια γυρίζει το βλέμμα της

0:05:14:22. Καθώς η κάμερα κάνει κοντινό στον παππού

0:05:33:21. Μετά τη φράση “The road is about to hit you..”

Ανάλυση μουσικής σύνθεσης. Επιλέχθηκε η ταχύτητα ♩ = 130 και η κλίμακα Λα Μείζονα.

Η μουσική ξεκινάει με ένα ρυθμικό σχήμα της φωνής που ψιθυρίζει «τα, τα τα,...» το οποίο είναι δύσκολα ακουστό. Στο πρώτο σημείο συγχρονισμού, (μετά από 2 μέτρα) το ρυθμικό σχήμα αυτό ενδυναμώνεται με τα υπόλοιπα ρυθμικά όργανα που επιλέχθηκαν γι' αυτή τη σκηνή (μπότα, μπαγκέτες, παλαμάκια) και το ρυθμικό-μελωδικό σχήμα της κιθάρας:

♩ = 130

Κιθάρα

Ηχείο κιθάρας

Τα, τα τα

Μπαγκέτες, Παλαμάκια κ.α.
Μπότα

Στη συνέχεια, μετά από 2 μέτρα μόνο μουσικής, εισάγεται ένα θέμα από τη φωνή πάνω σε αυτή τη βάση που εκτείνεται 8 μέτρα (η φωνή χρησιμοποιείται ως σόλο όργανο και όχι ως κύρια φωνή με στίχους). Το θέμα αυτό, αν και νέο, έχει στοιχεία του κυρίου θέματος στο CUE 4:



Με το τελείωμα του θέματος αυτού, μένει μόνη της η ρυθμική φωνή που ψιθυρίζει «τα, τα τα» για 2 μέτρα και έπειτα, ακριβώς στο δεύτερο σημείο συγχρονισμού, έρχεται δυναμικά ο ίδιος ρυθμός που εμφανίστηκε πριν, αυτή τη φορά με πιο *f* δυναμική και επενδυμένος με μπάσο και μελωδικές κιθάρες:

♩ = 130

Κιθάρες Μελωδικές	
Κιθάρα	
Μπάσο	
Ηχείο κιθάρας	
Τα, τα τα	
Μπαγκέτες, Παλαμάκια κ.α. Μπότα	

Η δυναμική βάση αυτή κατευθείαν επενδύεται με χορωδία (πάλι χρησιμοποιήθηκε η τεχνική “layering”) που έχει παρεμφερή μελωδία με αυτή της πρώτης μελωδίας που ακούστηκε στο CUE3. Με το τελείωμα της μελωδίας φτάνουμε στο τρίτο σημείο συγχρονισμού στο οποίο ο ρυθμός σταδιακά αποχωρεί με *decrecendo* και το ύφος γίνεται πιο μελαγχολικό με μία νέα μελωδία τραγουδιέται σε *piano* δυναμική από τη χορωδία, που είναι ακριβώς η ίδια του πρώτου μέρους του κυρίου θέματος του CUE 4 (χωρίς στίχους όμως, τραγουδιέται μόνο με «Ααα..»).

Ανάλυση λειτουργιών σύνθεσης. Η μουσική που εισάγεται με το ρυθμικό σχήμα «τα, τα τα,...» και έπειτα συγχρονίζεται με το βλέμμα της πρωταγωνίστριας, έχει σκοπό να μας εισαγάγει αφηγηματικά στη σκέψη της και το συναίσθημά ικανοποίησης που νιώθει καθώς της έρχεται η ιδέα για το πώς θα συνεχίσει την ιστορία-αναπαράσταση που αφηγείται στον παππού της. Η μελωδία της φωνής που εισάγεται έπειτα έχει πιο πολύ την τεχνική λειτουργία να κάνει ενδιαφέρουσα τη σταθερή βάση και να εισαγάγει τη μελωδία που θα ακουστεί έπειτα. Στο δεύτερο σημείο συγχρονισμού, ο δυναμισμός της μουσικής έχει σκοπό να δημιουργήσει ένα επικό και θετικό κλίμα που ετοιμάζει το τελευταίο μουσικό CUE. Η αρμονία που ακούγεται είναι και πάλι μία μόνο συγχορδία (Λα Μείζονα), εφόσον ακολουθεί αφηγηματικά τον παππού.

Στο τρίτο σημείο συγχρονισμού γίνεται πάλι αφηγηματική εστίαση της μουσικής στην πρωταγωνίστρια, οπότε και η μελωδία που ακούγεται είναι πιο μελαγχολική. Καθώς η μελωδία σβήνει αργά, μας εντάσσει σταδιακά στην πραγματικότητα. Η τελευταία μελωδία είναι το πρώτο μέρος του θέματος για να δείξει πως το θέμα έχει σχεδόν δημιουργηθεί, οπότε και η ιστορία φτάνει στο τέλος της.

4) Ανάλυση του CUE 4:

Σημεία συγχρονισμού (Sync Points):

- 1) 0:07:05:23. Με το χτύπημα της πόρτας
- 2) 0:07:33:15. Με το χτύπημα της πόρτας
- 3) 0:07:53:23. Λίγο πριν το μακρινό πλάνο του παππού
- 4) 0:08:12:07. Στο κοντινό πλάνο της πρωταγωνίστριας
- 5) 0:08:21:13. Καθώς ο παππούς μεταφέρεται εκτός δωματίου
- 6) 0:08:38:23. Με την εισαγωγή του πλάνου με τον δρόμο
- 7) 0:08:53:21. Κοντινό πλάνο του παππού που χαμογελάει
- 8) 0:09:07:18. Εμφάνιση τίτλων τέλους

Ανάλυση μουσικής σύνθεσης. Επιλέχθηκε η ταχύτητα $\text{♩} = 105$ και η κλίμακα Ρε Μείζονα.

Ο ήχος της πόρτας που ακούγεται στο πρώτο σημείο συγχρονισμού ξεκινάει με ένα ρυθμικό οστινάτο από τρίηχα ογδόων που ακούγονται από τον ήχο πολλών μπαγκετών (χρησιμοποιήθηκε η τεχνική “layering”) και τον ήχο ακουστικής κιθάρας που επαναλαμβάνει τη νότα ρε. Μετά από

τέσσερα μέτρα εισάγεται όλη η ενορχήστρωση, με τον ρυθμό να δίνει έντονη δυναμική και ρυθμικότητα από όλα τα κρουστά όργανα που ακούστηκαν στα προηγούμενα CUEs (ηχείο κιθάρας, παλαμάκια κ.α.). Ο ήχος της πόρτας που ακουγόταν σε όλη την ταινία επεξεργάζεται και χρησιμοποιείται ως ρυθμικό στοιχείο. Με αυτή την υβριδική τεχνική εισάγεται ένας διηγητικός ήχος στη μη-διηγητική μουσική. Στο ρυθμικό μέρος αυτού του CUE χρησιμοποιούνται επίσης και ήχοι από μουσικές βιβλιοθήκες VST με παρεμφερή κρουστά όργανα. Μέσω της τεχνικής layering μπλέκονται με τα βασικά κρουστά, ώστε να γεμίσουν τον ήχο και να κατασκευάσουν ένα πιο δυναμικό αποτέλεσμα που δε θα μπορούσε να γίνει μόνο με τα φυσικά όργανα που ηχογραφήθηκαν στο “home studio”. Παρακάτω παρατίθενται μόνο τα βασικά κρουστά πάνω στα οποία τοποθετήθηκαν και οι επιπρόσθετοι ήχοι και η ρυθμική κιθάρα:

$\text{♩} = 105$
 Ρυθμική κιθάρα
 Ηχείο Κιθάρας
 Παλαμάκια
 Μπαγκέτες Μπότα
 Πόρτα

Τα μελωδικά όργανα ξεκινούν με την εισαγωγή του δυναμικού ρυθμού. Το μπάσο ακολουθεί το ρυθμικό σχήμα ακριβώς και δίνει τη βάση των αρμονιών I – IV που εναλλάσσονται ανά δύο μέτρα μέχρι τη κατάληξη στη V στο όγδοο μέτρο (I, I, IV, IV, I, I, IV, V). Τη δυναμική βάση που δημιουργούν τα κρουστά με το μπάσο ακολουθούν κλασικές κιθάρες με αρπισμούς, καθώς και δύο χορωδίες φωνών σε *forte* (η μία τραγουδάει «Ααα...» και η άλλη «Εεε...») που έχουν ρυθμικο-μελωδικά σχήματα.

Μετά την ολοκλήρωση των 8 μέτρων (που καταλήγει στο δεύτερο σημείο συγχρονισμού) η μουσική σβήνει απότομα, καθώς μία κλασσική κιθάρα επαναλαμβάνει σε δυναμική *piano* το ρυθμικο-μελωδικό μοτίβο της σε *pianissimo*:



Πάνω σε αυτό το επαναλαμβανόμενο μοτίβο εισάγεται το κύριο θέμα από τη φωνή σε χαμηλό ρετζίστρο λέγοντας “You’re going on a long..” καθώς γίνεται *rubato*. Το “Journey!” ακούγεται στο τρίτο σημείο συγχρονισμού και τραγουδιέται σε *fortissimo* δύο οκτάβες πάνω από το ρετζίστρο που ήταν πριν το κύριο θέμα και εισάγει πάλι όλη τη μουσική και το δυναμικό ρυθμό. Για τα επόμενα 8 μέτρα η αρμονία, και πάλι ανά δύο μέτρα, εναλλάσσεται από I σε IV. Στα επόμενα 4 μέτρα που ακολουθούν (που ξεκινούν από το τέταρτο σημείο συγχρονισμού) αλλάζει η αρμονική σύνδεση σε iii – IV, I μέχρι το πέμπτο σημείο συγχρονισμού. Στο πέμπτο σημείο συγχρονισμού πάλι μένει μόνη της η κλασσική κιθάρα μέχρι και το έκτο σημείο (στο οποίο εμφανίζεται στην οθόνη ο δρόμος). Από το έκτο σημείο και μετά ξαναέρχεται το κύριο θέμα της φωνής μία οκτάβα ψηλότερα με τη δυναμική ρυθμικο-μελωδική βάση, το οποίο έχει αισθητά πιο γεμάτη και πυκνή αρμονία πλέον με μία σύντομη μετατροπία να μεταθέτει τη μελωδία παρενθετικά στη σχετική ελάσσονα της Ρε Μείζονας (τη Σι ελάσσονα), η οποία γρήγορα επαναφέρεται στη Ρε για να κλείσει το κομμάτι στην αρχική τονικότητα: vi – ii/VI – v/vi, vi, I, IV, I.

Ανάλυση λειτουργιών σύνθεσης. Η ρυθμική αγωγή του συγκεκριμένου κομματιού επιλέχτηκε μετά από έρευνα για εύρεση μουσικών προτύπων μέσα από άλλες ταινίες. Ο σταθερός παλμός ανά τέταρτο που έχει, είναι ένα μουσικό πρότυπο που λόγω του εμβληματικού του χαρακτήρα δημιουργεί το συναίσθημα θριάμβευσης και δύναμης. Στο δεύτερο σημείο συγχρονισμού μένει μόνο η κλασική κιθάρα με το επαναλαμβανόμενο μοτίβο για να δημιουργήσει σταθερότητα και αγωνία. Αυτό είναι ένα ακόμη μουσικό πρότυπο το οποίο στη συγκεκριμένη περίπτωση αποδίδει το απαιτούμενο συναίσθημα. Η μουσική όσο προχωράει γίνεται όλο και πιο σύνθετη αρμονικά (πάντα στα πλαίσια του συγκεκριμένου είδους) για να αποτυπώσει αφηγηματικά το συναίσθημα και των τριών χαρακτήρων που για πρώτη φορά στην ταινία βρίσκονται σε αρμονία. Στο πέμπτο σημείο συγχρονισμού χρησιμοποιείται πάλι το επαναλαμβανόμενο μοτίβο της κλασικής κιθάρας για να εμφανίσει το συναίσθημα αβεβαιότητας της πρωταγωνίστριας. Σύντομα όμως στο έκτο σημείο συγχρονισμού (με την εισαγωγή του πλάνου με τον δρόμο) η μουσική γυρνάει στον εμβληματικό χαρακτήρα της αλλά κάνοντας μετατροπία στη σχετική ελάσσονα της βασικής συγχορδίας. Αυτή η απόφαση εκλήφθηκε για να φτάσει η μουσική στο έβδομο σημείο συγχρονισμού (που φαίνεται ο παππούς με κοντινό πλάνο) με I στη Ρε μείζονα, με σκοπό να δώσει αφηγηματικά την αίσθηση ότι ο παππούς κατάλαβε όλη την ιστορία που του αφηγούνταν η πρωταγωνίστρια. Στο τελευταίο σημείο η μουσική κλείνει και ακολουθεί η μουσική τίτλων τέλους.

5) Τίτλοι τέλους και CUE 0

Οι τίτλοι τέλους ακολούθησαν ακριβώς το ρυθμικό και μελωδικό μοτίβο της προηγούμενης μουσικής επαναλαμβάνοντάς το. Λίγο πριν τη λήξη της ταινίας μένουν μόνο τα κρουστά όργανα που με ένα *crescendo* κλείνουν την ταινία. Το CUE 0 επενδύθηκε μουσικά μόνο από το τελικό ρυθμικό μέρος της μουσικής των τίτλων τέλους.

6. ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Σε αυτό το πρακτικό μέρος της εργασίας έγινε ανάλυση της μεθοδολογίας που ακολουθήθηκε στη μουσική επένδυση της ταινίας “Chopper (2019)” βάσει των λειτουργιών, πρακτικών και τεχνικών που αναφέρθηκαν στο θεωρητικό μέρος της εργασίας. Μέσω της μελέτης του θεωρητικού μέρους της εργασίας και της εξέτασης των παραπάνω δεδομένων, οδηγούμαστε σε κάποια αξιολογικά συμπεράσματα σχετικά με τις προϋποθέσεις που απαιτούνται από ένα συνθέτη κινηματογραφικής μουσικής, τη χρήση των νέων υβριδικών πρακτικών και τεχνικών στη διαδικασία της σύνθεσης και τη λειτουργία της μουσικής στις ταινίες. Ενδιαφέροντα συμπεράσματα, επίσης, προκύπτουν και ως προς τις διαφορές μουσικής επένδυσης σε ταινία μικρού και μεγάλου μήκους.

Συνθέτης και Τεχνολογία. Αρχικά, ο συνθέτης μίας ταινίας πρέπει να είναι σε θέση να κάνει διάκριση μεταξύ της σύνθεσης για μουσική συναυλίας και της σύνθεσης για μία ταινία, επειδή στην τελευταία η μουσική υπόκειται σε έναν οπτικό και δραματικό παράγοντα που απαιτεί συγκεκριμένη μελέτη και αντιμετώπιση. Έτσι, ένας συνθέτης πρέπει να γνωρίζει τις δυνατότητες που του προσφέρει ο κινηματογράφος και με τον ίδιο τρόπο να έχει τον έλεγχο των μουσικών του ιδεών.

Η παραγωγή ταινιών αυξάνεται μέρα με τη μέρα και η απαίτηση για μία καλή σύνθεση η οποία μπορεί να παραδοθεί αποτελεσματικά και γρήγορα αυξάνεται συνεχώς. Ταυτόχρονα, οι απαιτήσεις που ένας σκηνοθέτης έχει από τον συνθέτη είναι πλέον πολυδιάστατες και αφορούν τη σύνθεση, την ενορχήστρωση και πολλές φορές τη μουσική παραγωγή και μίξη της μουσικής. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίον ο συνθέτης γενικά δεν έχει τόσο χρόνο στη διάθεσή του να γράψει, να ενορχηστρώσει, να αντιγράψει, να ηχογραφήσει και να παραγάγει τη μουσική για μια ταινία, επομένως η συμμετοχή του με άλλους επαγγελματίες, καθώς και η χρήση των σύγχρονων εργαλείων που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία αποτελούν βασικά όπλα στην παραγωγικότητα.

Η επιλογή νέων πρακτικών σύνθεσης όπως η σύνθεση σε DAW, που ο Davis (2010) ονομάζει «sequencing», φαίνεται πως αποτελεί μεγάλη βοήθεια τόσο στη δημιουργική διαδικασία των συνθετών όσο και στη ταχύτητα της μουσικής παραγωγής. Ένα πρόγραμμα που προσφέρει ταυτόχρονα δυνατότητες συγχρονισμού του ήχου με την εικόνα, απευθείας ηχογράφηση των ιδεών και πολλές ενορχηστρωτικές επιλογές, είναι σαφές πως επιταχύνει σε μεγάλο βαθμό τη διαδικασία παραγωγής του τελικού αποτελέσματος. Ο συνθέτης έχει τη δυνατότητα να συνθέσει χωρίς να είναι υποχρεωτικό να καταγράψει τις ιδέες του σε παρτιτούρα. Με τη χρήση μουσικών βιβλιοθηκών “VST” μπορεί να έχει στη διάθεσή του όργανα και ήχους που δε θα τα είχε σε καμία άλλη

περίπτωση. Επιπρόσθετα, οι τεχνικές μουσικής παραγωγής προσφέρουν μεγάλη γκάμα επιλογών που διευρύνουν την ηχητική παλέτα που ο συνθέτης έχει στη διάθεσή του.

Διαφορές στη σύνθεση μουσικής ταινιών μικρού και μεγάλου μήκους. Κατά την εκπόνηση της διαδικασίας της σύνθεσης παρατηρήθηκαν κάποιες βασικές διαφορές σε σχέση με τη βιβλιογραφία, η οποία αναφέρεται στις μεγάλου μήκους ταινίες. Αρχικά, στις ταινίες μικρού μήκους δεν υπάρχει αρκετός χρόνος ανάπτυξης θεμάτων leitmotif τα οποία ακολουθούν τους χαρακτήρες της. Ο συνθέτης με τον σκηνοθέτη φαίνεται πως πρέπει να σκεφτούν άλλους δημιουργικούς τρόπους να εντάξουν αφηγηματικά τη μουσική σε κάποιο χαρακτήρα ή να προσεγγίσουν με διαφορετικό τρόπο τη μουσική επένδυση.

Ακόμα, μεγάλο πρόβλημα αποτελεί το πώς μπορεί να επιτευχθεί η γρήγορη συναισθηματική ένταξη του θεατή στην αφήγηση της ταινίας μικρού μήκους. Από τη βιβλιογραφία φαίνεται ότι μεγάλη έμφαση δίνεται στη μουσική των τίτλων αρχής της ταινίας, οι οποίοι εντάσσουν τους θεατές στο κλίμα της, αλλά η συγκεκριμένη αντιμετώπιση σε μία ταινία μικρού μήκους δεν είναι εύκολα εφικτή. Σίγουρα, το συγκεκριμένο πρόβλημα είναι περισσότερο σκηνοθετικό αλλά στη περίπτωση που υπάρχει μουσική στην αρχή της ταινίας (όπως στη ταινία *Chopper* που αναλύθηκε στο πρακτικό κεφάλαιο της εργασίας) ο μουσικός αντιμετωπίζει τη δυσκολία αυτή. Στο ερώτημα «πώς εντάσσουμε τους θεατές στο κόσμο της ταινίας» μέσα σε τόσο λίγο χρονικό περιθώριο, η μακροδομική προσέγγιση της μουσικής ως ένα ενιαίο μουσικό κομμάτι φαίνεται αρκετά βοηθητική πρακτική. Με τη δόμηση ενός μακροδομικού πλάνου της μουσικής που λαμβάνει υπόψη της όλα τα τεχνικά και αφηγηματικά χαρακτηριστικά της ταινίας και τις οδηγίες του σκηνοθέτη, δημιουργείται ένας μουσικός σκοπός που τμηματοποιείται σε επιμέρους στόχους και έτσι είναι εφικτό να βρεθεί πιο εύκολα λύση.

Πέραν αυτών των διαφορών στη συνθετική προσέγγιση, διαφορά φαίνεται να υπάρχει και στη γενικότερη διαδικασία της μουσικής επένδυσης. Στις ταινίες μικρού μήκους δεν υπάρχει συνήθως η οικονομική δυνατότητα για τον συνθέτη να έχει πολλούς συνεργάτες. Αυτό το γεγονός φέρνει κάποια θετικά, αλλά και αρκετά αρνητικά αποτελέσματα.

Θετικό αποτελεί το γεγονός ότι κάποιες διαδικασίες γίνονται πολύ γρήγορα. Υπάρχει άμεση επικοινωνία με τον σκηνοθέτη, τον παραγωγό και τους υπόλοιπους συνεργάτες, με αποτέλεσμα η διαδικασία του “feedback” από τον σκηνοθέτη και τους τεχνικούς ήχου γίνεται όποτε χρειάζεται και χωρίς καθυστέρηση. Η άμεση επικοινωνία έχει επίσης συναισθηματικό αντίκτυπο στον συνθέτη ο οποίος αισθάνεται πιο σίγουρος για την κατεύθυνση που παίρνει.

Ο οικονομικός περιορισμός φέρνει μαζί και κάποιες δυσκολίες. Αρχικά, ο συνθέτης πρέπει να αναλάβει πολύ περισσότερα πράγματα εκτός της σύνθεσης και ενορχήστρωσης. Όπως αναφέρει και

ο Bogum (2012) πολλές είναι οι φορές που ένας συνθέτης στις μέρες μας πρέπει να αναλάβει εξ' ολοκλήρου μία διαδικασία μουσικής επένδυσης. Αυτό δυσκολεύει τη θέση του συνθέτη και την κάνει πιο απαιτητική. Ο συνθέτης πρέπει να έχει συνθετικές, ενορχηστρωτικές και τεχνικές γνώσεις για να μπορέσει να ανταπεξέλθει. Ειδικότερα, στις περιπτώσεις σύνθεσης ταινιών μικρών μήκους δεν είναι εφικτό για έναν καλλιτέχνη να αφοσιωθεί καθαρά στο συνθετικό κομμάτι. Επιπρόσθετα, λόγω της αδυναμίας να υπάρχουν πολλοί συνεργάτες στην παραγωγή, η επιλογή ενός συνεργάτη πρέπει να γίνει με πολλή σκέψη και προσπάθεια, ώστε να βρεθεί το κατάλληλο άτομο που θα έχει την ικανότητα και την όρεξη να ασχοληθεί και να βοηθήσει ουσιαστικά στη συνολική διαδικασία.

Συμπεράσματα σχετικά με τις λειτουργίες. Αν και παρατηρούνται διαφορές στις τεχνικές προσέγγισης μίας ταινίας μικρού μήκους και μίας ταινίας μεγάλου μήκους, η πολυδιάστατη χρήση της μουσικής και στις δύο περιπτώσεις παραμένει η ίδια. Είναι βασικό απαιτούμενο από μία μουσική επένδυση να καλύπτει και τις τρεις βασικές λειτουργίες που αναφέρουν οι θεωρητικοί ως αφηγηματικές, συναισθηματικές και επίσημες.

Γενικό συμπέρασμα είναι ότι η δουλειά ενός συνθέτη κινηματογραφικής μουσικής είναι πολυδιάστατη και απαιτεί τη συνεχή τριβή με διαφορετικά μουσικά είδη. Ο συνθέτης πρέπει να μελετά τόσο τις μουσικές, όσο και τις κινηματογραφικές πρακτικές, ώστε να μπορεί να συνθέσει μία μουσική που εξυπηρετεί τις απαιτήσεις της κάθε σκηνής. Επίσης, απαραίτητη προϋπόθεση είναι η δεξιότητα του συνθέτη με τα νέα τεχνολογικά εργαλεία και η συνεχής παρακολούθηση των τεχνολογικών εξελίξεων. Μετά την ολοκλήρωση της ταινίας και την παρατήρηση των δυσκολιών που αντιμετωπίστηκαν κατά τη διαδικασία της μουσικής επένδυσης, έγινε σαφές ότι δε θα μπορούσε να υπάρξει μουσική επένδυση από δύο μόνο άτομα χωρίς τη χρήση των νέων υβριδικών τεχνικών και πρακτικών που προσφέρει η ψηφιακή τεχνολογία. Για την ακρίβεια, χωρίς τη χρήση των υβριδικών τεχνικών θα έπρεπε να ηχογραφηθούν πολλά μελωδικά, κρουστά όργανα και χορωδίες που ίσως προσέφεραν ένα αποτέλεσμα που θα ήταν «μεγαλύτερο της εικόνας». Το κόστος επίσης θα ανέβαινε κατακόρυφα, γεγονός που δεν επιτρεπόταν στη συγκεκριμένη παραγωγή και ο χρόνος ολοκλήρωσης της μουσικής επένδυσης θα ξέφευγε από τα όρια που είχαν δοθεί. Οι νέες τεχνικές και πρακτικές σύνθεσης λειτούργησαν ταυτόχρονα ως βοηθητικές στην ολοκλήρωση της μουσικής επένδυσης και ως περιοριστικές στις φυσικές ενορχηστρωτικές δυνατότητες, πράγμα που βοήθησε πολύ τη δημιουργία ιδιαίτερων ηχοχρωμάτων με υβριδικές τεχνικές.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Μελετώντας την ιστορική εξέλιξη του κινηματογράφου και της μουσικής του, τις έννοιες για τη μουσική και το δράμα που χρονολογούνται από την αρχαία Ελλάδα, καθώς και τις διάφορες σχολές σχετικά με τα θέματα της κινούμενης εικόνας και της μουσικής τις τελευταίες δεκαετίες, μπορεί να γίνει ικανοποιητική σκιαγράφησή της βάσει των σημερινών προοπτικών στη μουσική σύνθεση ταινιών και να φανερωθεί η κατεύθυνση που πιθανώς θα πάρουν στο μέλλον.

Οι θεωρίες πάνω στην κινηματογραφική μουσική που προκύπτουν από πολλά διαφορετικά επιστημονικά πεδία μελέτης (μουσικολογία, τέχνη του κινηματογράφου, κοινωνιολογία, ψυχολογία γνωστικές επιστήμες κ.α.) χωρίζουν τον τρόπο που επιδρά η μουσική στις ταινίες σε τρεις βασικές λειτουργίες: την επίσημη λειτουργία που αναφέρεται στα τεχνικά ζητήματα που η μουσική πρέπει να καλύψει (μοντάζ, τίτλοι αρχής και τέλους, βοήθεια στις μεταβάσεις από τη μία σκηνή στην άλλη), την αφηγηματική λειτουργία που αφορά τον ρόλο της μουσικής στο να βοηθήσει τη δραματουργική ροή της ταινίας και τη συναισθηματική λειτουργία που αναφέρεται στην απόδοση και διατήρηση του ζητούμενου συναισθήματος.

Οι μουσικές επενδύσεις μίας ταινίας μπορεί να είναι οποιουδήποτε είδους, από κλασική, τζαζ, ροκ και μουσική 20ου αιώνα μέχρι ηλεκτροακουστική, concrete και experimental. Αυτό έχει ως αποτέλεσμα να μη μπορεί να δοθεί σαφής μουσική τεχνική για την επίτευξη των λειτουργιών της μέσα στη ταινία, καθώς κάθε μουσική απαιτεί εντελώς διαφορετική μεταχείριση. Παρ' όλα αυτά, μία προσπάθεια αναζήτησης πρακτικών και τεχνικών προσέγγισης της μουσικής σύνθεσης μέσα από τον θεωρητικό λόγο πάνω στη κινηματογραφική μουσική, δείχνει πως η εύρεση σκοπού και βασικής έννοιας, η αναζήτηση μουσικών προτύπων, η έννοια των leitmotifs, η μινιμαλιστική προσέγγιση και η θεματική αποσπασματοποίηση είναι τεχνικές που εφαρμόζονται στο μεγαλύτερο ποσοστό των αφηγηματικών ταινιών.

Ένας συνθέτης κινηματογραφικής μουσικής πρέπει να γνωρίζει τις λειτουργίες και τεχνικές αυτές για να μπορεί να ανταπεξέλθει στις απαιτήσεις μίας ταινίας. Μία από τις πιο σημαντικές απαιτήσεις από τους ανερχόμενους συνθέτες ταινιών σήμερα όμως είναι το να έχουν τις απαραίτητες δεξιότητες στη χρήση ψηφιακών προγραμμάτων και των τεχνικών που αυτά προσφέρουν στη μουσική δημιουργία. Ένας ταλαντούχος συνθέτης που δεν έχει γνώσεις των τεχνικών και των εργαλείων που προσφέρει η τεχνολογία έχει λιγότερες πιθανότητες να εργαστεί σε μία ταινία από τον συνθέτη που χρησιμοποιεί τα τεχνολογικά μέσα. Αυτό συμβαίνει λόγω των απαιτήσεων των σκηνοθετών και παραγωγών, αλλά και λόγω των δυνατοτήτων που προσφέρει η τεχνολογία.

Η σύγχρονη πρακτική σύνθεσης sequencing αποδίδει εντυπωσιακή ταχύτητα στη διαδικασία της παραγωγής μίας μουσικής επένδυσης, ενώ τεχνικές όπως το layering, το sampling, και οι ψηφιακές βιβλιοθήκες οργάνων “VSTs” προσφέρουν με την υβριδική φύση τους αμέτρητες ενορχηστρωτικές δυνατότητες που μπορούν να επιτευχθούν μόνο από υπολογιστές. Ακόμα, νέες πειραματικές τεχνολογίες Α.Ι δημιουργούνται για να βοηθούν τη δημιουργικότητα των συνθετών προσφέροντας ιδέες στην αρμονική και μελωδική εξέλιξη ενός μουσικού έργου καθώς και στην εύρεση σημείων συγχρονισμού και ρυθμού στην εικόνα. Αν και είναι άγνωστο το μέχρι που μπορεί να φτάσει αυτή η τεχνολογία, η ιδέα του να μπορεί ο υπολογιστής να βοηθάει ουσιαστικά στη σύνθεση μουσικής δεν φαίνεται πια μακρινή.

Η μεθοδολογική προσέγγιση που ακολουθήθηκε στη δημιουργία μουσικής επένδυσης της ταινίας μικρού μήκους “Chopper (2019)” καθώς και ανάλυση των αποτελεσμάτων που είχαν στη σύνθεση, φέρνει πολλά συμπεράσματα και αποκαλύπτει ότι ακόμα και αν πολλές τεχνικές της βιβλιογραφίας λειτουργούν, χρειάζεται περαιτέρω αναζήτηση στις διαδικασίες μουσικής επένδυσης ταινιών μικρού μήκους. Σε κάθε περίπτωση, η δύναμη των λειτουργιών της μουσικής παραμένει η ίδια και η επίτευξή τους αποτελεί βασικό κριτήριο, ώστε μία ωραία μουσική να είναι ταυτόχρονα και σωστή επένδυση σε μία ταινία.

Αυτή η εργασία είναι μόνο ένα πρώτο βήμα στο μεγάλο κόσμο της κινηματογραφικής μουσικής. Η μουσική και ο κινηματογράφος, δύο τέχνες που γεννήθηκαν και αναπτύχθηκαν μέσα από την τεχνολογική εξέλιξη, είναι παράδειγμα των δυνατοτήτων που μπορεί να προσφέρει η τεχνολογία. Δεδομένου ότι τα τελευταία τεχνολογικά επιτεύγματα της ψηφιακής εποχής διευκολύνουν σε μεγάλο βαθμό τη δημιουργία κινηματογραφικής μουσικής, αποτελεί μεγάλο ενδιαφέρον το πώς θα εξελιχθεί η τεχνολογία και εάν θα μπορέσει να προσφέρει ουσιαστική βοήθεια στο κομμάτι της δημιουργίας. Οι σύγχρονες τεχνικές που χρησιμοποιήθηκαν στην προσέγγιση και υλοποίηση της μουσικής επένδυσης που αναλύθηκε στην εργασία σαφώς βοήθησαν τη δημιουργική διαδικασία της σύνθεσης, αλλά δεν έδωσαν από μόνες τους λύση στα δημιουργικά προβλήματα που παρουσιάστηκαν. Η τεχνολογία λοιπόν ανοίγει νέους δημιουργικούς δρόμους, δημιουργεί πιθανότητες που δεν ήταν δυνατές πριν και επιταχύνει διαδικασίες που παλιά ήταν χρονοβόρες και ακριβές, όμως το έργο της δημιουργίας καλής μουσικής παραμένει στα χέρια του συνθέτη.

BIBΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

1. Apel, W. (2003). *The Harvard dictionary of music* (Vol. 16). Harvard University Press.
2. Audissino, E. (2017). *Film/music analysis: A film studies approach*. Springer.
3. Bribitzer-Stull, M. (2015). *Understanding the Leitmotif*. Cambridge University Press.
4. Brownrigg, M. (2003). *Film music and film genre*. University of Stirling.
5. Burgess, R. J. (2013). *The art of music production: The theory and practice*. Oxford University Press.
6. Butcher, S. H. (Ed.). (1907). *The poetics of Aristotle*. Macmillan. University of California.
7. Borum, J. (2015). *Guerrilla film scoring: Practical advice from Hollywood composers*. Rowman & Littlefield.
8. Thompson, K., Bordwell, D., & Smith, J. (2003). *Film history: An introduction* (Vol. 205). New York: McGraw-Hill.
9. Chion, M. (1997). *La música en el cine*. Ediciones Paidós
10. Chion, M. (2019). *Audio-vision: sound on screen*. Columbia University Press.
11. Cook, D. A. (2016). *A history of narrative film*. WW Norton & Company.
12. Cooke, M. (2001). *Film music. The new Grove dictionary of music and musicians*. Cambridge University Press.
13. Cooke, M. (2008). *A history of film music*. Cambridge University Press.
14. Cohen, A. J. (2001). *Music as a source of emotion in film*. In P. N. Juslin & J. A. Sloboda (Eds.), *Series in affective science. Music and emotion: Theory and research* (p. 249–272). Oxford University Press.
15. Cunningham, S., Nicholls, S., & Owens, S. (2017). *The Development of New Technology in Creative Music Applications*. In *Art, Design and Technology: Collaboration and Implementation* (pp. 57-66). Springer.
16. Danielsen, A. (Ed.). (2010). *Musical rhythm in the age of digital reproduction*. Ashgate Publishing, Ltd..
17. Davis, R. (2010). *Complete guide to film scoring: the art and business of writing music for movies and TV*. Hal Leonard Corporation.
18. Eaton, R. M. D. (2008). *Unheard minimalisms: the functions of the minimalist technique in film scores* (Doctoral dissertation). The University of Texas
19. Eisenstein, S. M., Pudovkin, V. I., & Alexandrov, G. V. (1985). *A statement. Film sound: Theory and practice*, 83-85. Columbia University Press

20. Elías, E. F. (2008). *Diegetic sonic behaviors applied to visual environments, a definition of the hybrid sound object and its implementations*. Institute of Sonology, Netherlands Royal Conservatory.
21. Eisler, H., Adorno, T. W., & Eister, H. (1947). *Composing for the Films* (pp. 21-ff). New York: Oxford University Press.
22. Eyman, S. (1997). *The speed of sound: Hollywood and the talkie revolution 1926-1930*. Simon and Schuster
23. Felando, C. (2015). *Shorts and Film History: The Rise, Fall, and Rise of the Short Film*. In *Discovering Short Films* (pp. 19-43). Palgrave Macmillan, New York.
24. Fernández, J. D., & Vico, F. (2013). *AI methods in algorithmic composition: A comprehensive survey*. Journal of Artificial Intelligence Research, 48, 513-582. Cornell University
25. Flach, P. S. (2012). *Film scoring today-Theory, practice and analysis* (Master's thesis). University of Bergen.
26. Fleming, W., & Veinus, A. (1958). *Understanding music: Style, structure, and history*. Holt.
27. Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies: Narrative film music*. Indiana University Press.
28. Hedemann, C., Sorensen, A., & Brown, A. (2008). *Metascore: User interface design for generative film scoring*. In Proceedings of the Australasian Computer Music Conference 2008-Sound: Space (pp. 25-30). Australasian Computer Music Association.
29. Hyer, B. (2001). *Tonality*. *The New Grove Dictionary of Music and Musicians*, Volume 25: Taiwan to Twelve Apostles. Macmillan
30. Johnson, T. A. (1994). *Minimalism: Aesthetic, Style, or Technique?*. The Musical Quarterly, 78(4), 742-773. Oxford University Press
31. Kalinak, K. (1992). *Settling the score: Music and the classical Hollywood film*. University of Wisconsin Press.
32. Kalinak, K. (2010). *Film music: A very short introduction*. Oxford University Press.
33. Kuchinke, L., Kappelhoff, H. & Koelsch, S. (2013). *Emotion and music in narrative films: a neuroscientific perspective*. Freie Universitat Berlin
34. Lehman, F. (2016). *Manufacturing the epic score: Hans Zimmer and the sounds of significance*. In *Music in Epic Film* (pp. 41-70). Routledge.
35. Lipscomb, S. D., & Kendall, R. A. (1994). *Perceptual judgement of the relationship between musical and visual components in film*. Psychomusicology: A Journal of Research in Music Cognition, 13(1-2), 60. University of Minnesota

36. Logan, S. (2013). *Illusions of liveness: producer as composer: an exegesis*. (Doctoral dissertation). Massey University.
37. Manvell, R., Huntley, J., Arnell, R., & Day, P. (1975). *The technique of film music*. Hastings House Book Publishers.
38. Morricone, E., & Miceli, S. (2013). *Composing for the cinema: the theory and praxis of music in film*. Scarecrow Press.
39. Prendergast, R. M. (1992). *Film music. A neglected art: A critical study of film music in films*. New York, NY, US: WW Norton & Company.
40. Pejrolo, A., & DeRosa, R. (2016). *Acoustic and MIDI Orchestration for the Contemporary Composer: A Practical Guide to Writing and Sequencing for the Studio Orchestra*. Taylor & Francis.
41. Russ, M. (2004). *Sound synthesis and sampling*. Taylor & Francis.
42. Rockstro, W. S. (2013). *A General History of Music: From the Infancy of the Greek Drama to the Present Period*. Cambridge University Press.
43. Rothbart, P. (2013). *The synergy of film and music: sight and sound in five Hollywood films*. Rowman & Littlefield.
44. Salado, A., & Salado, C. (2015, October). *Systems engineering practices exhibited in the creation of a film original score*. In INCOSE International Symposium (Vol. 25, No. 1, pp. 1147-1158).
45. Schiffrin, L. (2011). *Music composition for film and television*. Hal Leonard Corporation.
46. Stam, R., & Miller, T. (2000). *Film and theory: an anthology*. Wiley-Blackwell.
47. Unz, D., Schwab, F., & Mönch, J. (2008). *Film music and emotions*. In Scientific Perspectives on Music and Media (pp. 177-191). VS publishing house for social sciences.
48. Walus, B. P. (2013). *A new modular approach to the composition of film music* (Doctoral dissertation). The University of Adelaide
49. Watson, S. (2011). *Using technology to unlock musical creativity*. OUP USA.
50. Wierzbicki, J. (2009). *Film music: a history*. Routledge.
51. Wright, B. (2015). *Music and the Moving Image: A Case Study of Hans Zimmer*. In *The Routledge Reader on the Sociology of Music* (pp. 335-344). Routledge.
52. Γεωργάκη, Α. (1998). *Ποιητική του κινηματογράφου*. 15-16 Ιουλίου, Κέρκυρα, Περιοδικό Πορφύρος.
53. Γεωργάκη, Α. (2020). *Ο ήχος ως υλικό στη σύγχρονη μουσική δημιουργία*. Εκδόσεις fagotto

54. Φιτσιώρης, Γ. (2010). *Εισαγωγή στη θεωρία και ανάλυση της Τονικής Μουσικής*. Εκδόσεις Νεφέλη
55. Χαψούλας, Α. (2010). *Εθνομουσικολογία: Ιστορικές και εθνογραφικές διαστάσεις*. Εκδόσεις Νήσος

ΠΗΓΕΣ

56. Miller, Toby, 111-124. Malden, MA: Blackwell Publishing, 2000. Movies. [online] nationalgeographic.com. Available at:
<<https://www.nationalgeographic.com/history/magazine/2019/01-02/creation-of-the-motion-picture-lumiere-brothers/>> [Accessed 10 December 2020].
57. Poole M, Thomas M., (Producers), & Das J. (Producer, Director). (2013). *Sound of Cinema: The Music That Made the Movies* [TV Series Title]. Retrieved from
<https://www.imdb.com/title/tt7107400>
58. MasterClass. (2020, August 11). *Hans Zimmer's Tips for Film Scoring: How to Compose Musical Film Scores*. Masterclass. <https://www.masterclass.com/articles/how-hans-zimmer-composes-film-scores-like-batman-and-lion-king#hans-zimmers-13-tips-for-film-scoring>
59. McDermott, E. (2021). *The Self-Aware Solo Artist*. Interview Magazine. Retrieved 3 January 2021, from <https://www.interviewmagazine.com/music/eliot-sumner-16-faces-of-2016>

ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΓΙΑ BINTEO “CHOPPER”:

<https://youtu.be/Ibp6YoBldo8>