



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ

Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών

— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —

ΦΙΛΟΣΟΦΙΚΗ ΣΧΟΛΗ
ΤΜΗΜΑ ΜΟΥΣΙΚΩΝ ΣΠΟΥΔΩΝ

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ηχητική Σχεδίαση και Μουσική: η επίδρασή τους στην ψυχολογία
θεατών των ταινιών τρόμου.

Μαρία Α. Πλευρίτη

Επιβλέπουσα
Καθηγήτρια:
Συνεπιβλέπων
καθηγητής :

Χριστίνα Αναγνωστοπούλου (Αναπληρώτρια Καθηγήτρια)

Θάνος Πολυμενέας – Λιοντήρης (Ακαδημαϊκός Υπότροφος 2022-23)

ΑΘΗΝΑ

ΜΑΡΤΙΟΣ, 2023

ΠΤΥΧΙΑΚΗ ΕΡΓΑΣΙΑ

Ηχητική Σχεδίαση και Μουσική: η επίδρασή τους στην ψυχολογία θεατών των ταινιών τρόμου.

Μαρία Πλευρίτη
Α.Μ.: 1569201500051

Τετραμελής Επιτροπή: **Χριστίνα Αναγνωστοπούλου**, (Αναπληρώτρια Καθηγήτρια)
Θάνος Πολυμενέας – Λιοντήρης (Ακαδημαϊκός Υπότροφος 2022-23)
Αναστασία Γεωργάκη, (Καθηγήτρια)
Αρετή Ανδρεοπούλου, (Επίκουρη Καθηγήτρια)

Σημείωμα του/της 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 τον (Μήνας) του (Έτος). Ο/η 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/την συγγραφέα και όχι τον/την επιβλέποντα/επιβλέπουσα Καθηγητή/τρια.

ΠΕΡΙΛΗΨΗ

Αυτή η εργασία έχει σκοπό να απαντήσει σε ερωτήματα που αφορούν τον τελικό ήχο και την ψυχολογία των θεατών-ακροατών των ταινιών τρόμου. Για να γίνει αυτό, τέθηκαν οι θεωρητικές βάσεις και έπειτα αξιοποιήθηκαν για την ηχητική και μουσική επένδυση μιας ταινίας τρόμου μικρού μήκους. Τέλος, δύο ερωτηματολόγια διανεμήθηκαν σε δύο διαφορετικές ομάδες. Υπάρχουν δύο ξεχωριστές προβολές της ίδιας ταινίας, μία με ηχητική σχεδίαση και μουσική, που δημιουργήθηκε με βάση τη θεωρία, και μία προβολή χωρίς ήχο, για να εξαχθούν αποτελέσματα και συμπεράσματα σχετικά με την πρόκληση συναισθημάτων σε σχέση με την εικόνα και τον ήχο, από τα άτομα που συμμετείχαν στις δύο αυτές προβολές.

Το πρώτο μέρος της εργασίας περιλαμβάνει το θεωρητικό υπόβαθρο και διαχωρίζεται σε δύο κύρια κεφάλαια. Στο πρώτο κεφάλαιο γίνεται αναφορά για τη μουσική και το συναίσθημα, τη μουσική και τον κινηματογράφο και συγκεκριμένα στο χώρο των ταινιών τρόμου, καθώς και το συνδυασμό αυτών των δύο θεματικών ενοτήτων.

Στο δεύτερο κεφάλαιο αναλύεται η φύση του ηχητικού σχεδιασμού και της ηχητικής επένδυσης των ταινιών, από το στάδιο της προ-παραγωγής μέχρι και τις βασικές αρχές σχεδιασμού ήχου. Δίνεται έμφαση στην εφαρμογή της ηχητικής σχεδίασης (sound design) στις ταινίες τρόμου, καθώς και ψυχολογική διάσταση της ηχητικής σχεδίασης. Στο τέλος του δεύτερου κεφαλαίου γίνεται αναφορά παρόμοιας έρευνας που έχει διεξαχθεί γύρω από το αντικείμενο και μελετά τη ψυχολογική ανταπόκριση των θεατών κατά τη διάρκεια προβολής ταινίας με ηχητική και μουσική επένδυση.

Το δεύτερο μέρος, περιλαμβάνει το πρακτικό κομμάτι αυτής της εργασίας. Στο τρίτο κεφάλαιο, εξηγείται η μεθοδολογία της έρευνας. Στο τέταρτο κεφάλαιο, παρουσιάζεται αναλυτικά η ηχητική και μουσική επένδυση της μικρού μήκους ταινίας τρόμου, με όνομα “Don’t Peek” από το στάδιο της προ-παραγωγής μέχρι και το στάδιο της τελικής μίξης. Τέλος, στο πέμπτο κεφάλαιο, αναγράφονται και αναλύονται τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων.

Λέξεις κλειδιά : κινηματογράφος, μουσική ταινιών, ηχητική επένδυση, ηχητική σχεδίαση, sound design, ταινίες τρόμου, μουσική και συναίσθημα, ηχητική σχεδίαση και συναίσθημα, ψυχολογία θεατών

ABSTRACT

This paper aims to answer questions concerning the final soundtrack and the psychology of the audience of Horror films. To achieve this goal, theoretical foundations were laid and then used for the creation of a soundtrack of a short Horror film. Finally, two questionnaires were distributed to two different teams. There are two separate screenings of the same film, one with the sound design and music, created based on the theory, and one screening without sound, to draw results and conclusions about the elicitation of emotions in relation to the image and the sound, from the individuals that participated in those two screenings.

The first part of the paper includes the theoretical background and is divided into two main chapters. In the first chapter, there is reference to music and emotion, music and cinema, specifically in the field of horror films, as well as the combination of these two sections.

The second chapter analyzes the nature of film sound design, from the pre-production stage to the basic principles of sound design. Emphasis is placed on the application of sound design in Horror films, as well as the psychological dimension of sound design. At the end of the second chapter, there is a mention of similar research that has been conducted around the subject and study the psychological response of the viewers during the screening of a film with sound and music.

The second part includes the practical part of this paper. In the third chapter, the research methodology is explained. In the fourth chapter, the music, and the sound of the short film Horror, called “Don't Peek” is presented in detail, from the stage of pre-production to the stage of final mixing. Finally, in the fifth chapter, the results of the questionnaires are listed and analyzed.

Keywords: cinema, film music, soundtrack, sound design, horror films, music and emotion, sound design and emotion, audience psychology

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ	5
ΕΙΣΑΓΩΓΗ	6
ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ - ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ	8
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : Μουσική , Συναίσθημα και Κινηματογράφος	8
1.1 Μουσική και Συναίσθημα.....	8
1.2 Μουσική στον κινηματογράφο	11
1.2.1 Μουσική, Διηγητικοί και μη Διηγητικοί Ήχοι	11
1.2.2. Λειτουργίες της Μουσικής Κινηματογράφου	13
1.2.3 Η μουσική στις ταινίες τρόμου	16
1.3 Μουσική και συναίσθημα στον Κινηματογράφο	18
1.3.1 Οι ψυχολογικές διαστάσεις της Μουσικής Κινηματογράφου	21
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Ηχητική Σχεδίαση, Ταινίες Τρόμου και Ψυχολογία	25
2.1 Εισαγωγή στην ηχητική σχεδίαση (Sound Design).....	25
2.2 Μεθοδολογία Προ-παραγωγής: Spotting, Script Breakdown, Cut list	30
2.2.2. Script Breakdown	30
2.2.3 Cut List	31
2.3 Βασικές αρχές σχεδιασμού ήχου:	32
2.4 Ψυχολογία και Ηχητική σχεδίαση	33
2.5 Η ηχητική σχεδίαση στις ταινίες τρόμου.....	36
2.5.1. Η ψυχολογία στην ηχητική επένδυση των ταινιών τρόμου	37
2.5.2 Ο Υπόηχος και η ψυχολογία των θεατών	38
2.5.3 Η εφαρμογή του σχεδιασμού ήχου στις ταινίες τρόμου.....	40
2.5.4 Τρεις κατηγορίες : γλώσσα, μουσική, ηχητικά εφέ	41
2.6 Παρόμοιες έρευνες.....	44
ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ - ΠΡΑΚΤΙΚΟ	48
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : Μεθοδολογία.....	48
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Ανάλυση της ηχητικής και μουσικής επένδυσης της ταινίας “Don't Peek”	50
4.1. Ανάλυση Προ-παραγωγής.....	50
4.1.1. Διαδικασία Spotting.....	50
4.1.2. Δημιουργία Cut List	51
4.2 Διαδικασία Ηχητικής και Μουσικής επένδυσης.....	52
4.2.1 1ο Στάδιο: Αναζήτηση και τοποθέτηση ήχων του cut list.....	53
4.2.2. 2ο Στάδιο : Ηχογράφηση ήχων Foley	58
4.2.3. 3ο Στάδιο: Συγχρονισμός και Επεξεργασία ήχων.....	60
4.2.4. 4ο Στάδιο: Μουσική Επένδυση και επεξεργασία μουσικής.....	65
ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ	69
5.1 Αποτελέσματα ερωτηματολογίων.....	69
5.2 Ανάλυση Ευρημάτων ερωτηματολογίου.....	76
5.3 Συζήτηση.....	78
ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ	80
ΕΠΙΛΟΓΟΣ.....	84
ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ.....	86
ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ	91

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Σύμφωνα με τη Θεωρία Διαχείρισης της Διάθεσης του Zillmann (Mood Management Theory) (Zillmann D., 2015), ένα από τα βασικά κίνητρα για την παρακολούθηση ταινιών είναι η επιθυμία του θεατή να αλλάξει και να ελέγξει τη διάθεσή του μέσω της ψυχαγωγίας των μέσων ενημέρωσης. Από αυτή την άποψη, η ταινία είναι ένα ισχυρό μέσο, καθώς η υποκριτική, η ιστορία, η οπτική σχεδίαση και η σχεδίαση ήχου συνεργάζονται για να προκαλέσουν έντονα συναισθήματα. Ως αποτέλεσμα, ένας από τους θεμελιώδεις στόχους του σχεδιασμού ήχου ταινίας είναι να επικοινωνήσει και να προκαλέσει ένα συναίσθημα ή μια ατμόσφαιρα. Η μελέτη αυτή, εξετάζει το σχεδιασμό ήχου ταινιών από τις προοπτικές της επιστήμης της επικοινωνίας, της ψυχολογίας και της ανθρώπινης αντίληψης.

Στο πρώτο κεφάλαιο της εργασίας, φανερώνεται ο τρόπος με τον οποίο η μουσική προκαλεί, μεταφέρει, ή επηρεάζει το συναίσθημα του ακροατή, χωρίς κάποιο άλλο εξαρτώμενο μέσο, όπως η εικόνα. Το κομμάτι της επίδρασης και της λειτουργίας της μουσικής στον κινηματογράφο αναλύεται αμέσως μετά, ενώ εστιάζεται το κείμενο στη μουσική των ταινιών τρόμου. Η μουσική, φαίνεται να είναι πλέον αναγκαία στον χώρο του κινηματογράφου, ιδιαίτερα στον κόσμο των ταινιών μυθοπλασίας, καθώς προσδίδει συνοχή, δημιουργεί μια διάθεση, αλλά και βοηθά το κοινό να ταυτιστούν με τους χαρακτήρες ή να αποκτήσουν μεγαλύτερη συναίσθηση. Επιπλέον, καθοδηγεί με τη σειρά της την ιστορία, προσδίδοντας αφηγηματικό χαρακτήρα στην κινούμενη εικόνα. Τέλος, αναλύονται οι ψυχολογικές τις διαστάσεις, στο πλαίσιο του κινηματογράφου.

Στο δεύτερο κεφάλαιο, προσεγγίζεται η θεωρία γύρω από την οποία πραγματοποιείται ο σχεδιασμός ήχου μιας ταινίας, από το στάδιο της προ-παραγωγής, μέχρι και το στάδιο της τελικής μίξης η οποία είναι μία από τις βασικές αρχές σχεδιασμού. Έπειτα το κεφάλαιο εστιάζεται στη ψυχολογία και την ηχητική σχεδίαση, ενώ πριν γίνουν αναφορές ερευνών, η ηχητική σχεδίαση αναλύεται και στο πλαίσιο των ταινιών τρόμου (horror).

Στο τρίτο κεφάλαιο γίνεται εισαγωγή της εργασίας στο πρακτικό μέρος της, ξεκινώντας από την ανάλυση της μεθοδολογίας. Έπειτα το τέταρτο κεφάλαιο, στο οποίο αναλύεται όλη η διαδικασία της ηχητικής και μουσικής επένδυσης της ταινίας “Don’t Peek” από τα στάδια της προ-παραγωγής έως τα στάδια της τελικής μίξης, όπως έγινε και στο θεωρητικό τμήμα της εργασίας. Σε αυτό το κεφάλαιο αναλύονται οι ηχογραφήσεις ήχων, τρόποι επεξεργασίας και σχεδιασμού ήχων, αλλά και το σκεπτικό πίσω από τη μουσική που χρησιμοποιήθηκε για το τελικό ηχητικό αποτέλεσμα της ταινίας. Αναφέρονται τα plug-ins που χρησιμοποιήθηκαν, τα virtual instruments, οι τεχνικές, αλλά και ο εξοπλισμός που χρειάστηκε για τις ηχογραφήσεις.

Στο πέμπτο κεφάλαιο καταγράφονται τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων που

αναπτύχθηκαν για τις δυο προβολές τις ταινίας, μία με όλη την ηχητική επένδυση, και μία χωρίς ήχο με σκοπό να απαντηθούν τα βασικά ερωτήματα της εργασίας. Τα ερωτήματα αυτά είναι :

- 1) Πόσο σημαντική είναι η ηχητική και μουσική επένδυση των ταινιών τρόμου στις μέρες μας;
- 2) Πόσο συμβάλλει η ηχητική σχεδίαση (sound design) στην πρόκληση συναισθημάτων τρόμου;
- 3) Πόσο συμβάλλει η μουσική στην πρόκληση συναισθημάτων τρόμου ;
- 4) Μπορεί η ταινία χωρίς ήχο, να αποδώσει τα συναισθήματα τρόμου στις μέρες μας;

Η ψυχολογία και η αντίληψη των ήχων και της μουσικής, είναι ένας τομέας περίπλοκος, ιδιαίτερα σε συνδυασμό με την κινούμενη εικόνα. Σε αυτή την εργασία, γίνεται μία προσπάθεια κατανόησης της επίδρασης των ήχων και της μουσικής μίας ταινίας τρόμου, στην ψυχολογία των θεατών, και επιδιώκεται να απαντηθεί το αν τελικά είναι απαραίτητη η παρουσία τους, ή αν μια ταινία τρόμου, έχει τα εφόδια να προκαλέσει τα συναισθήματα που επιδιώκει στους θεατές της και χωρίς τη παρουσία τους.

ΜΕΡΟΣ ΠΡΩΤΟ - ΘΕΩΡΗΤΙΚΟ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 1 : Μουσική , Συναίσθημα και Κινηματογράφος

1.1 Μουσική και Συναίσθημα

Πρόσφατες έρευνες στην ψυχολογία της μουσικής σχετικά με το μουσικό συναίσθημα, προσπάθησαν να χαρτογραφήσουν και να ταξινομήσουν τα συναισθήματα που προκαλεί η μουσική, μια συνειδητή προσπάθεια οργάνωσης των συναισθημάτων ακόμη και σε μη γραμμικά ασυνείδητα επίπεδα. Η έννοια «αντιληπτά συναισθήματα», ορίζεται ως «συναισθήματα που αντιπροσωπεύονται από τη μουσική και γίνονται αντιληπτά ως τέτοια από τον ακροατή» (Eerola & Vuoskoski, 2011, σελ. 20). Ωστόσο τίθεται το δίλημμα μέσω της ανασκόπησης της βιβλιογραφίας, αν τελικά υπάρχουν διαφορές ή και ομοιότητες μεταξύ της αναγνώρισης και της εμπειρίας των συναισθημάτων. Έχει προταθεί ότι οι δύο συνθήκες μπορούν να θεωρηθούν ως αντίθετα άκρα, ενώ πρόσφατες εμπειρικές μελέτες έχουν βρει περισσότερες ομοιότητες παρά διαφορές μεταξύ των δύο (Eerola & Vuoskoski, 2011) .

Τρία κύρια «μοντέλα» συναισθημάτων έχουν κατασκευαστεί σύμφωνα με την παραπάνω γραμμή σκέψης: α) διακριτά μοντέλα, β) μοντέλα διαφορετικών διαστάσεων και γ) μοντέλα για συγκεκριμένους τομείς. Μένει ακόμα να διευκρινιστεί εάν μοντέλα και θεωρίες που έχουν σχεδιαστεί για χρηστικά συναισθήματα, μπορούν επίσης να εφαρμοστούν σε ένα αισθητικό πλαίσιο όπως η μουσική. Έχει υποστηριχθεί και έχει αποδειχθεί εμπειρικά ότι μερικά βασικά συναισθήματα φαίνονται ανεπαρκή για να περιγράψουν τον πλούτο των συναισθηματικών επιδράσεων της μουσικής (Zentner et al., 2008).

Υπάρχουν πάρα πολλές διαφορετικές θεωρίες, τρόποι μέτρησης, και κατανόησης των συναισθημάτων που είτε προκαλούνται από τη μουσική είτε μεταφέρονται και γίνονται αντιληπτά από τον ακροατή μέσω της μουσικής. Ωστόσο δεν υπάρχει κανένας ολοκληρωμένος μηχανισμός που να μπορεί να εξηγήσει όλες τις περιπτώσεις συναισθημάτων που προκαλούνται από τη μουσική. Έτσι λοιπόν παρακάτω παρατίθενται έξι ψυχολογικοί μηχανισμοί που εμπλέκονται στη μουσική διέγερση συναισθημάτων σύμφωνα με τους Juslin και Västfjäll (2008). Αυτοί είναι: (1) αντανάκλαστικά του εγκεφάλου, (2) evaluative conditioning, (3) συναισθηματική μετάδοση, (4) οπτικές εικόνες, (5) επεισοδιακή μνήμη και (6) μουσική προσδοκία. Υποστηρίζεται ότι αυτοί οι μηχανισμοί μπορούν να εξηγήσουν τα περισσότερα συναισθήματα που προκαλούνται από τη μουσική στην καθημερινή ζωή (Juslin & Västfjäll, 2008).

Αντανακλαστικά του εγκεφάλου: Πρόκειται για μια διαδικασία όπου η μουσική προκαλεί κάποιο συναίσθημα, εξαιτίας κάποιων βασικών χαρακτηριστικών της μουσικής τα οποία λαμβάνονται από τον εγκέφαλο και μπορούν να ειδοποιήσουν τον ακροατή για ένα σημαντικό και επείγον γεγονός (Burt, Bartolome, Burdette & Comstock, 1995).

Evaluative Conditioning: Αυτή είναι μια διαδικασία όταν ένα μουσικό κομμάτι προκαλεί ένα συναίσθημα μόνο και μόνο επειδή έχει συσχετιστεί συχνά είτε με θετικές είτε με αρνητικές εισροές άλλων πληροφοριών. Επομένως, για παράδειγμα, μπορεί να έχετε ακούσει ένα συγκεκριμένο τραγούδι μαζί με μια περίσταση που σας έκανε πάντα χαρούμενους (π.χ. συνάντηση με οικογενειακά μέλη). Ακόμη και χωρίς τη συνάντηση, η μουσική σταδιακά θα μπορεί να κάνει τους ανθρώπους χαρούμενους. (Juslin & Västfjäll, 2008).

Οπτική Απεικόνιση: Αυτό αναφέρεται σε μια διαδικασία κατά την οποία ένα συναίσθημα προκαλείται σε έναν ακροατή επειδή δημιουργεί οπτικές εικόνες (π.χ., ενός όμορφου τοπίου) ενώ ακούει τη μουσική. Η σύνδεση μεταξύ μουσικής και εικόνων επηρεάζει στενά τα συναισθήματα. Σύμφωνα με τυπικούς ορισμούς, η οπτική απεικόνιση είναι μια εμπειρία που μοιάζει με την πραγματική αντιληπτική εμπειρία, αλλά λαμβάνει χώρα χωρίς τα σχετικά αισθητηριακά ερεθίσματα (Kolers, 1983).

Επεισοδιακή μνήμη: Αυτό αναφέρεται σε μια διαδικασία κατά την οποία ένα συναίσθημα προκαλείται σε έναν ακροατή επειδή η μουσική προκαλεί μια ανάμνηση μιας συγκεκριμένης εκδήλωσης στη ζωή του ακροατή. Αυτό μερικές φορές αναφέρεται ως φαινόμενο «Αγάπη μου, παίζουν τη μελωδία μας» (Juslin & Västfjäll, 2008).

Έρευνες έχουν δείξει ότι η μουσική προκαλεί συχνά αναμνήσεις (Gabrielsson, 2001). Όταν ενεργοποιείται η μνήμη, το ίδιο ισχύει και για το συναίσθημα που σχετίζεται με τη μνήμη (Baumgartner, 1992). Τέτοια συναισθήματα μπορεί να είναι μάλλον ισχυρά, πιθανώς ως αποτέλεσμα των φυσιολογικών αποκρίσεων στα αρχικά γεγονότα που μένουν στη μνήμη με τις πληροφορίες εμπειρίας, όπως περιγράφεται από τον Lang (1979). Σύμφωνα με τον Baumgartner (1992), οι μουσικά επαγόμενες επεισοδιακές αναμνήσεις συχνά συνεπάγονται κοινωνικές αλληλεπιδράσεις (π.χ. προηγούμενους ή σημερινούς εραστές). Ωστόσο, οι αναμνήσεις μπορεί να περιλαμβάνουν όλα τα είδη εκδηλώσεων, όπως διακοπές, ταινίες, μουσικές συναυλίες, ή τις παιδικές αναμνήσεις (Baumgartner, 1992).

Μουσική προσδοκία: Αυτό αναφέρεται σε μια διαδικασία κατά την οποία ένα συναίσθημα προκαλείται σε έναν ακροατή επειδή ένα συγκεκριμένο χαρακτηριστικό της μουσικής παραβιάζει, καθυστερεί ή επιβεβαιώνει τις προσδοκίες του ακροατή για τη συνέχιση της μουσικής. Για παράδειγμα, η διαδοχική εξέλιξη του Μι-Φα# δημιουργεί τη μουσική προσδοκία ότι η μουσική θα συνεχιστεί με το Σολ# (Sloboda, 1992). Εάν αυτό δεν συμβεί, ο ακροατής μπορεί, για παράδειγμα, να εκπλαγεί.

Ο Tan (1996) όπως αναφέρθηκε παραπάνω, έχει θέσει το ερώτημα εάν το συναίσθημα στην ταινία είναι γνήσιο. Έθεσε λοιπόν, έξι κριτήρια με βάση τους νόμους του συναίσθηματος της Frijda (1986) και πάλι μπορούμε να βρούμε παραδείγματα από την κατάσταση της κινηματογραφικής μουσικής για να αποδείξουμε ότι η κινηματογραφική μουσική οδηγεί σε γνήσια συγκίνηση, σύμφωνα με τον ορισμό του Tan. Παρακάτω αναφέρονται κριτήρια, όπως τα έθεσε ο Tan:

«1. Προτεραιότητα ελέγχου: Η μουσική ελέγχει την απόκριση των συναισθημάτων. Ως εκ τούτου, όπως και άλλα γνήσια συναισθήματα, το συναίσθημα που δημιουργείται από τη μουσική υπόκρουση, ασκεί έλεγχο στο κοινό.

2. Νόμος της ανησυχίας: Το συναίσθημα συνεπάγεται αναγνωρίσιμη ανησυχία. Όταν η μουσική συνδυάζεται με άλλα μέσα, η μουσική βρίσκει εύκολα ένα αντικείμενο. Απαιτείται προσοχή για την ανησυχία και η μουσική κατευθύνει αυτήν την προσοχή.

3. Νόμος της περιστασιακής σημασίας (ή της ειδικότητας του ερεθίσματος): Κάθε συναίσθημα έχει μια συγκεκριμένη «δομή καταστάσεων νοήματος», ένα σύνολο κρίσιμων χαρακτηριστικών του ερεθίσματος. Χαρακτηριστικά μουσικών ερεθισμάτων που προκαλούν συγκεκριμένα αντιληπτά ή προκαλούμενα συναισθήματα έχουν εντοπιστεί από διάφορους ερευνητές (όπως Juslin & Västfjäll, 2008). Αυτά τα χαρακτηριστικά και τα οπτικά απεικονιζόμενα συναισθήματα έχουν επίσης σημειωθεί (από τους Boltz et al, 1991). Μερικές πτυχές του συναίσθηματικού νοήματος της μουσικής μεταφέρονται απευθείας στην ταινία.

4. Νόμος της φαινομενικής πραγματικότητας: το ερέθισμα πρέπει να αντιπροσωπεύει κάποια πραγματικότητα. Η μουσική συμβάλλει στην αίσθηση της πραγματικότητας της αφήγησης. Τονίζει σημαντικά γεγονότα.

5. Νόμος της αλλαγής: το συναίσθημα ανταποκρίνεται στις αλλαγές της κατάστασης. Η μουσική δημιουργεί ένα διαρκώς μεταβαλλόμενο ακουστικό περιβάλλον που καθιερώνει προσδοκίες και συνέπειες, μερικές από τις οποίες πραγματοποιούνται και κάποιες από τις οποίες παραβιάζονται. Ως εκ τούτου, είναι μια γόνιμη πηγή συναισθημάτων.

6. Νόμος κλεισίματος: ένα συναίσθημα τείνει προς την πλήρη συνειδητοποίηση της τάσης αξιολόγησης και δράσης του και είναι σχετικά απρόσβλητο από εξωτερικές επιρροές όπως ο συνειδητός έλεγχος. Η μουσική προκαλεί το ενδιαφέρον, ειδικά σε ένα σκοτεινό κινηματογραφικό θέατρο. Το συναίσθημα που δημιουργείται από τη μουσική, διέπεται από την ένταση και την ανάλυση που δημιουργείται από τη μουσική, την οποία το κοινό αγνοεί, και επί της οποίας φαίνεται να έχει ελάχιστο έλεγχο, αν και αυτό είναι θέμα για περαιτέρω εμπειρική εργασία. Η επανάληψη μουσικής αναπαράγει συναισθηματικές αντιδράσεις ανεξάρτητα από προηγούμενες προσδοκίες.» (Tan, 1996, σελ.233).

1.2 Μουσική στον κινηματογράφο

1.2.1 Μουσική, Διηγητικοί και μη Διηγητικοί Ήχοι

Ο Cohen δηλώνει πως η θεωρία του κινηματογράφου, αναφέρεται συνήθως στον μυθιστορηματικό, φανταστικό, αφηγηματικό κόσμο της ταινίας ως διήγηση (diegesis). Η μη-διήγηση (non-diegesis), από την άλλη πλευρά, αναφέρεται στον αντικειμενικό κόσμο του θεατή, στον κόσμο των αντικειμένων, των οθονών ταινιών και των προβολέων, καθώς και στην υποκριτική ικανότητα των ερμηνευτών και στα τεχνικά στοιχεία της ταινίας. Η μουσική δεν είναι διηγητική ως προς τη φυσική πραγματικότητα. Αυτοί οι μουσικοί ήχοι θα πρέπει να μειώνουν την εντύπωση της πραγματικότητας αντί να την ενισχύουν, εκτός αν ήταν μέρος μιας σκηνής της ταινίας, όπως μια σκηνή που αφορούσε ένα μουσικό όργανο ή έναν εξέχοντα συνθέτη (Cohen, 2011).

Το θέμα της τοποθέτησης του ήχου στο φιλμ μπορεί να έχει μεγάλο αντίκτυπο στην αφήγηση και στην οπτική εικόνα, στο πλαίσιο της μουσικής. Κατά τη διερεύνηση αυτού του τεράστιου πεδίου του ήχου στην ταινία, οι Gorbman (1980, 1988) και Chion (1994, 1999, 2009) χρησιμοποίησαν μια γενική διαίρεση του διηγητικού και του μη διηγητικού ήχου, που σχετίζεται τόσο με τον ήχο (γενικό) όσο και με τη μουσική. Ο Gorbman (1980, σ. 21) ορίζει τη «diegesis» ως «το να είναι ο αφηγηματικά υπονοούμενος ο χωροχρονικός κόσμος των πράξεων και των χαρακτήρων». Η διηγητική και η μη-διηγητική μουσική ή ο διηγητικός ή μη διηγητικός ήχος, έχει άμεση σχέση με το σημείο όπου ο ήχος ή/και η μουσική τοποθετούνται «χωρικά» σε μια ιστορία.

Η τοποθέτηση μπορεί να είναι απαραίτητη για την ιστορία δηλαδή διηγητική (diegetic) ή όχι, δηλαδή μη-διηγητική (non-diegetic). Ο άμεσος διάλογος, η μουσική που παίζεται από έναν δίσκο και είναι μέρος της σκηνής, αλλά και ο ήχος μιας κόρνας αυτοκινήτου που εμφανίζεται στην ταινία είναι παραδείγματα διηγητικών ήχων. Οι μη διηγητικοί ήχοι και μουσικές, περιλαμβάνουν τη "μουσική παρασκηνίου" (που συνήθως αναφέρεται ως "underscore"), μια αφηγηματική φωνή όπως στα ντοκιμαντέρ όπου ο αφηγητής δεν εμφανίζεται στην οθόνη και ήχους από αντικείμενα που επίσης δεν φαίνονται στην οθόνη, όπως ειδικά ηχητικά εφέ. Ο Gorbman εξάγει το συμπέρασμά του από τους ορισμούς των Γάλλων Genette και Souriau, σημειώνοντας ότι «συμφωνούν ότι η diegesis είναι το χωρικό και χρονικό σύμπαν και οι άνθρωποι του που αναφέρονται στην κύρια κινηματογραφική αφήγηση. Η διατύπωση του Souriau δείχνει μια πιο αυστηρή προσοχή στις μικρές λεπτομέρειες» (Gorbman, 1980, σελ. 195). Η διατύπωση του Souriau δείχνει μια πιο αυστηρή ανησυχία για τις λεπτές λεπτομέρειες» (Gorbman, 1980, σ. 195).

Ο Chion (1994) δημιούργησε μια σειρά από μοναδικές ορολογίες και κατηγορίες για να διαχωρίσει τη διήγηση σε πιο συγκεκριμένες ηχητικές εμφανίσεις στη ταινία. Πρώτον, υπάρχει ο ήχος, ο οποίος παράγεται από μη ορατές πηγές ήχου όπως το ραδιόφωνο, η τηλεόραση και τα τηλέφωνα που μεταδίδουν ήχο αλλά δεν αποκαλύπτουν την πηγή τους στην οθόνη. Αυτό είναι το αντίθετο του οπτικοποιημένου ήχου, ένας ήχος που συνοδεύεται από τη θέα της πηγής ή της αιτίας του. Δεύτερον, υπάρχει ενσυναίσθητος ήχος, ήχος ή μουσική των οποίων η διάθεση ταιριάζει με τις αντίστοιχες οπτικές εικόνες (αυτές μπορεί να ταιριάζουν με τη συμμετοχή στην οπτική δράση, ρυθμό ή τόνο) και τρίτον το αντίθετό του, μη εμφατικό ήχο, ήχο ή μουσική που «φαίνεται να εμφανίζει εμφανή αδιαφορία για το τι συμβαίνει στην πλοκή της ταινίας, δημιουργώντας μια ισχυρή αίσθηση του τραγικού (π.χ. ένα ραδιόφωνο συνεχίζει να παίζει μια χαρούμενη μελωδία ακόμα κι όταν ο χαρακτήρας που το άνοιξε πρώτος έχει πεθάνει)».

Τέλος, ο Chion ενοποιεί στον όρο “synchresis” τη συνένωση δύο όρων – συγχρονισμός και σύνθεση. Όταν μια ακουστική εικόνα και μια οπτική εικόνα συμπίπτουν ακριβώς την ίδια στιγμή, αναφέρεται ως synchresis. Ως τεχνική ήχου, ο συγχρονισμός μπορεί να ποικίλλει από το συνδυασμό οπτικού με πολύ ακριβή ήχο, έως το άκρο της χρήσης ήχου εντελώς «αποξενωμένου» από την οπτική εικόνα. Για παράδειγμα, μια πόρτα κλείνει απότομα στην ταινία, ενώ ο ήχος που ακούγεται είναι μία σταγόνα νερού που πέφτει σε μια μεταλλική επιφάνεια.

Η έννοια της υπερευαισθησίας είναι μια από τις πιο οξυδερκείς ιδέες του Chion. Υπονοεί με αυτό ότι η όραση και η ακοή μπορεί να μην συμβαίνουν και τα δύο αποκλειστικά μέσω των ματιών και των αυτιών. Οι δύο αισθήσεις – η ακουστική και η οπτική – δημιουργούν μια συμπληρωματική ψυχική διαδικασία όρασης νέου είδους, γεννημένο από την υπέρβαση που δημιουργείται από τη συνάντηση των δύο εικόνων – οπτικής και ήχου/ μουσικής. Υποστηρίζει ότι όταν οι κινητικές αισθήσεις που διατάσσονται στην τέχνη, μεταδίδονται μέσω ενός μόνο αισθητηριακού μονοπατιού, μπορούν ταυτόχρονα να μεταδώσουν όλες τις άλλες αισθήσεις μέσω ενός μονοπατιού (Chion, 1994).

Η Frijda υποστηρίζει πως η ιστορία μιας ταινίας έχει τέλειο έλεγχο του ερεθίσματος, πολύ πιο ολοκληρωμένο από ό,τι θα μπορούσε ποτέ να ελπίζει κάποιος που αναζητά συναισθήματα στην πραγματική ζωή και γενικά, πιο ολοκληρωμένη από ό,τι στη φαντασία. Η δυνατότητα αλλαγής της σημασίας των γεγονότων είναι τεράστια στην ταινία μεγάλου μήκους. Ως εκ τούτου, καθώς κάθε συναίσθημα έχει μια ξεχωριστή δομή περιστασιακής σημασίας, τα συναισθήματα μπορούν να θεωρηθούν ότι ελέγχονται από την άποψη της δύναμης και της ποιότητας (Frijda, 1986).

Η ταινία μεγάλου μήκους δίνει στο κοινό την εντύπωση ότι είναι μέσα στο εικονιζόμενο σύμπαν, το οποίο διαμορφώνει το αντιληπτικό και γνωστικό πλαίσιο για την αναπόφευκτη εμφάνιση του καταστασιακού νοήματος. Αυτό αναφέρεται ως το διηγητικό αποτέλεσμα στη θεωρία του κινηματογράφου. Η «εμπειρία του φανταστικού κόσμου ως περιβάλλοντος» αναφέρθηκε από τον Burch (1979). Η κύρια μορφή αναπαράστασης στην ιστορία του δυτικού κινηματογράφου

«υποδεικνύει μια σχεδόν καθολική τάση σε όλο τον κυρίαρχο κινηματογράφο (καθώς και το θέατρο και τη λογοτεχνία) να μεγιστοποιήσει και να γενικεύσει το διηγητικό αποτέλεσμα» (Burch, 1979, σελ. 19).

Αυτή η τάση έχει ένα ευρύ φάσμα. Ισχύει πλήρως για την τυπική κινηματογραφική ταινία του Χόλυγουντ, η οποία αποκαλείται ως η παραδοσιακή ταινία μεγάλου μήκους, αν και ο βαθμός στον οποίο αυτό ισχύει, ποικίλλει ανάλογα με το είδος. Σύμφωνα με τον Burch, η επιρροή μπορεί να φανεί και στις δύο καλλιτεχνικές ταινίες όπως οι μεταγενέστερες παραγωγές του Fellini και εκείνες που έγιναν από τους Ιταλούς νεορεαλιστές (Burch, 1979).

Όσον αφορά τη θεωρία των συναισθημάτων, το διηγητικό πλαίσιο υποδηλώνει ότι η δομή του περιστασιακού νοήματος στην προβολή ταινιών σχετίζεται κυρίως με την κατάσταση στον φανταστικό κόσμο. Το γεγονός ότι κάποιος παρακολουθεί ένα τεχνούργημα, είναι μικρότερης σημασίας. Στην παραδοσιακή ταινία μεγάλου μήκους, η ταινία ως τεχνούργημα είναι κρυμμένη από τα μάτια. Η ψευδαίσθηση ενός μαγικού παραθύρου μέσα από το οποίο παρατηρεί κανείς έναν άλλο χώρο είναι ιδιαίτερα ισχυρή στον κινηματογράφο. Η κλασική αφήγηση είναι πάνω από όλα συγκαλυμμένη, όπου ο διηγητικός κόσμος παραμένει όσο άθικτος και στερεός μπορεί να είναι (Bordwell, 1985).

Η αίσθηση ότι κάποιος δεν έρχεται απλώς αντιμέτωπος, αλλά και σωματικά –στην πραγματικότητα, κυριολεκτικά– είναι παρών στο φανταστικό σύμπαν και βιώνει τη δράση που λαμβάνει χώρα γύρω του, αντικαθιστά σχεδόν πλήρως την παρακολούθηση του τεχνουργήματος. Ο Gibson (1979) προβάλλει το ακόλουθο επιχείρημα: «Είμαστε θεατές στην κατάσταση, βεβαίως, όχι συμμετέχοντες, αλλά είμαστε σε αυτήν, προσανατολιζόμαστε σε αυτήν και μπορούμε να υιοθετήσουμε σημεία παρατηρήσεων στον χώρο της» (σελ. 298).

1.2.2. Λειτουργίες της Μουσικής Κινηματογράφου

Ο Cohen (1999) περιέγραψε οκτώ τρόπους με τους οποίους η μουσική μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε περιβάλλον πολυμέσων ή ταινίας. Πρώτον, η μουσική σβήνει τους ανεπιθύμητους θορύβους. Δεύτερον, με την εναλλαγή μεταξύ κοντινών πλάνων δύο προσώπων που φαίνονται να κοιτάζουν το ένα το άλλο, για παράδειγμα, δημιουργείται συνέχεια μεταξύ των εικόνων (Magliano et al, 1996, σ. 205). Τρίτον, εφιστά την προσοχή σε βασικά στοιχεία της απεικόνισης μέσω της δομικής ή συνειρμικής συνάφειας, όπως ισχυρίζονται οι Marshall και Cohen (1988), Bolivar et al. (1994) και Cook (1998). Τέταρτον, διεγείρει συναισθήματα. Η μουσικοθεραπεία εκμεταλλεύεται την εμπειρικά αποδεδειγμένη δυνατότητα της μουσικής να ανεβάσει τη διάθεση (Pignatiello et al, 1986), (Albersnagel, 1988, Κεφάλαιο 29). Πέμπτον, προωθεί την αφήγηση και δίνει νόημα, ιδιαίτερα σε

συγκεκριμένες περιστάσεις (Cohen, 1993, Shevy, 2007, Tan, Spackman, & Bezdekto; 2003). Έκτον, μέσω συσχέτισης στη μνήμη, η μουσική συγχωνεύεται με την ταινία (Boltz et al., 1991), επιτρέποντας στην τεχνική του leitmotif να αναπαριστά συμβολικά γεγονότα τόσο του παρελθόντος όσο και του μέλλοντος.

Ένα μουσικό θέμα συνδέεται με έναν χαρακτήρα ή ένα γεγονός σε ένα μοτίβο (leitmotif) έτσι ώστε το μουσικό θέμα μπορεί να μεταφέρει την ουσία του χαρακτήρα ή του γεγονότος χωρίς την οπτική τους παρουσία (Kassabian, 2001). Η αποτελεσματικότητα του leitmotif πρέπει να οφείλεται σε ψυχολογικούς λόγους, σύμφωνα με τον Saint-Saens (1951) στην εργασία του «Ο συνθέτης ως ψυχολόγος». Τα συναισθήματα που προκαλεί η μουσική μπορεί επίσης να είναι η αιτία των αναμνήσεων που εξαρτώνται από τη διάθεση (Eich, 1995).

Έβδομον, η μουσική ενισχύει την απορρόφηση στην ταινία, ίσως αυξάνοντας τη διέγερση και αυξάνοντας την προσοχή σε ολόκληρο το κινηματογραφικό πλαίσιο και την απροσεξία σε οτιδήποτε άλλο (Cohen et al, 2006). Τέλος, η μουσική ως μορφή τέχνης προσθέτει στο αισθητικό αποτέλεσμα της ταινίας.

Ο Benjamin Nagari (Nagari, 2015) επισημαίνει πως όταν προβάλλεται ως εικόνα, η μουσική σε μια ταινία μπορεί να εκτελέσει τις εργασίες που θα περίμενε κανείς από μια οπτική εικόνα. Η “εσωτερική” ή “εξωτερική” θέση της (διηγητική ή μη διηγητική) μπορεί αναμφίβολα να συμβάλλει στη δυναμική της εικόνας όταν προβάλλεται, αλλά όχι απαραίτητα με την ίδια ένταση. Όντας ένα φανταστικό χάσμα, το σύμπαν ανάμεσα στα «άκρα» μπορεί να φιλοξενήσει διάφορους παράγοντες που θα μπορούσαν να κάμψουν και να ανατρέψουν το σταθερό διηγητικό/μη διηγητικό αξίωμα. Έτσι λοιπόν, παρατίθενται παρακάτω οι τρεις αρχετυπικές κατηγορίες, οι οποίες είναι ανεξάρτητες και παράλληλα αλληλένδετες, που περικλείουν σε ένα ευρύ πλαίσιο, τις λειτουργίες της μουσικής στον κινηματογράφο σύμφωνα με τον Benjamin.

- 1) Παρεμπίπτουσα (incidental)
- 2) Μεταβατική (transitional)
- 3) Υπό όρους (conditional)

Ο πρωταρχικός σκοπός της παρεμπίπτουσας κινηματογραφικής μουσικής, είναι να εμπλέξει την ιστορία που απεικονίζεται στην οθόνη. Τόσο οι διηγητικές όσο και οι μη διηγητικές πηγές μπορούν να επιτύχουν το ίδιο αποτέλεσμα σε αυτήν την κατηγορία, καθώς επιδιώκουν να τραβήξουν την προσοχή του θεατή σε αυτό που συμβαίνει στην οθόνη «αυτή τη στιγμή». Αυτή η κατηγορία μπορεί να περιλαμβάνει μουσική μέσα ή έξω από τη διήγηση. Η παρεμπίπτουσα μουσική μπορεί να χρησιμεύσει ως “σημείο εκκίνησης” για αλλαγές χώρου και χρόνου (γνωστές ως “μεταβατικές”) καθώς και να επαναληφθεί για τη βελτίωση ενός κινηματογραφικού σκηνικού (αναφέρεται ως “υπό όρους”). Ακόμα κι αν (ή επιπρόσθετα) η μουσική εμπίπτει στην κατηγορία υπό όρους, μια τυχαία

μουσική ακολουθία μπορεί να χρησιμοποιήσει ένα επαναλαμβανόμενο μοτίβο (leitmotif) για να τραβήξει την προσοχή του ακροατή ή του θεατή.

Συγκεκριμένα, οι αλλαγές τοποθεσίας και χρόνου που συμβαίνουν στην οθόνη και στην αφήγηση αντιμετωπίζονται από τη μεταβατική λειτουργία της μουσικής-εικόνας. Η μεταβατική μουσική μπορεί να χρησιμοποιεί οτιδήποτε εντός ή εκτός της διήγησης, καθώς και επαναλήψεις σε μια προσπάθεια να μεταφέρει τον ακροατή στο χρόνο ή/και στο χώρο (είτε γραμμικό είτε όχι, που πάλι, συνορεύει ή επικαλύπτει τη μεταβατική συνάρτηση με τη συνάρτηση υπό όρους). Η μεταβατική μουσική παίζει μεγάλο ρόλο στην ψυχολογική κατασκευή αυτών των αλμάτων στο μυαλό του θεατή επειδή, γι' αυτόν, αυτά τα άλματα δεν υπάρχουν στη γραμμική (εδώ και τώρα) πραγματικότητά τους. Αυτό συμβαίνει επειδή η ταινία έχει μια ισχυρή ικανότητα να μεταπηδά από τη μια στιγμή στην άλλη και από μέρος σε μέρος.

Η τρίτη κατηγορία “υπό όρους”, χρησιμοποιεί την τοπική και προσωρινή ανταπόκριση της μουσικής επανάληψης, ως έναν τρόπο να προάγει την ανάμνηση (ή αναμνήσεις) στην οποία εμφανίστηκε η συγκεκριμένη επανάληψη προηγουμένως. Έτσι συνδυάζει μια εικόνα με τη μουσική, με σκοπό την ανάκληση αυτής της εικόνας (ή εικόνων) κάθε φορά που επαναλαμβάνεται η συγκεκριμένη μουσική. Με λίγα λόγια, καθιερώνει μια συγκεκριμένη ανταπόκριση από το κοινό. Χρησιμοποιώντας μουσικές τεχνικές «οδηγούμενα από την ψυχολογία», όπως επαναλαμβανόμενα μοτίβα (από σύντομα ρυθμικά μοτίβα έως πιο μακριές μελωδίες) και δημιουργώντας διακριτικό χρωματισμό, αρμονία, ρυθμό ή αντίστιξη για να «κολλήσουν» και να ταιριάζουν με τα πλάνα, η λειτουργία σε αυτήν την ιδιότητα ασχολείται με τη δημιουργία διάθεσης καθώς και τα εξαρτημένα ερεθίσματα. Οι δύο λειτουργίες της διήγησης και της μη διήγησης μπορούν και εδώ να ενταχθούν σε αυτήν την κατηγορία άψογα, όπως και στις άλλες δύο. Καθώς ορισμένοι ήχοι ή συνδυασμοί όλων των μουσικών μερών είναι ευρέως αποδεκτοί και ακόμη και αναμενόμενοι, ο συνθέτης μπορεί να συναντήσει κάποια μοναδικά καλλιτεχνικά όρια όταν προσπαθεί να δημιουργήσει διάθεση. Ωστόσο, μουσική που δημιουργήθηκε πρόσφατα αλλά δεν ακουστεί ως τώρα, μπορεί να δημιουργήσει ακριβώς τις ίδιες διαθέσεις.

Αυτές οι τρεις πιθανές λειτουργίες της μουσικής στις ταινίες φαίνεται να είναι ανεξάρτητες η μία από την άλλη, να αλληλοεπικαλύπτονται ή ακόμη και να μπορούν να καλύψουν τα «κενά φαντασίας» μεταξύ τους. Αυτές οι συνιστώμενες χρήσεις (ή ταξινομήσεις) για μουσική σε ταινίες επιτρέπουν τόσο την άρθρωση όσο και, όπου είναι απαραίτητο και επιθυμητό, τη διαφοροποίηση των πολυάριθμων στοιχείων που μπορεί να προσφέρει η μουσική-εικόνα στη συνολική ταινία.

Η ικανότητα της μουσικής να συνδέεται ή/και να διαχωρίζεται, μπορεί να μειώσει την υπερβολική έμφαση στη διηγητική και μη διηγητική παρατήρηση, αλλά επίσης τοποθετεί αυτά τα δύο ως πιο προσαρμόσιμα στοιχεία στη χρήση και την κατανόηση της μουσικής ταινιών.

1.2.3 Η μουσική στις ταινίες τρόμου

Ο Brownrigg, υποστηρίζει πως η ένταση μεταξύ μείζονας και ελάσσονας κλίμακας, παίζει σημαντικό ρόλο στον καθορισμό του χαρακτήρα της μουσικής καθώς και στις αντιδράσεις μας σε αυτήν. Για παράδειγμα, η μουσική σε πολεμικές ταινίες και ρομαντικά μελοδράματα εναλλάσσεται μεταξύ της μείζονας και της ελάσσονας. Ακόμη και σε σχετικά απροσδόκητες αφηγηματικές καταστάσεις, είναι πιθανό η μουσική υπόκρουση μιας ταινίας περιστασιακά να βρίσκεται σχεδόν εξ ολοκλήρου σε μείζον κλίμακα. Για παράδειγμα, η μη-διηγητική μουσική του Hans Zimmer για τη ταινία “Thelma and Louise” (1990) και η υπόλοιπη σύνθεση της αμερικανικής ποπ μουσικής που αποτελεί την υπόλοιπη μουσική υπόκρουση, παραμένουν σταθερά σε μείζονα κλίμακα. Σε αντίθεση, στις ταινίες τρόμου, επικρατεί κατά κύριο λόγο, η ελάσσονα κλίμακα, όσο ακόμη αναφερόμαστε στην τονική μουσική (Brownrigg M., 2003).

Οι ταινίες τρόμου δεν αποφεύγουν απαραίτητως ωστόσο τη χρήση μείζονων κλιμάκων για το σύνολο του χρόνου προβολής τους λόγω αυτής της τάσης για τις ελάσσονες κλίμακες. Κατά τη διάρκεια της ταινίας, το μουσικό κομμάτι του Roy Webb για το Cat People ταλαντεύεται σαγηνευτικά πέρα δώθε από μείζονα σε ελάσσονα, με τονικότητα στενά συνδεδεμένη με την εξέλιξη της ιστορίας.

Παρόλο που, όπως και σε άλλα είδη ταινιών, οι συνθέτες αλλάζουν από μείζονα σε ελάσσονα κλίμακα, καθώς αναπτύσσονται οι ιστορίες που επενδύουν, η ελάσσονα κλίμακα έχει μια κυρίαρχη αίσθηση στις ταινίες τρόμου. Ωστόσο, αυτό δεν είναι κανόνας. Η μουσική επένδυση μιας ταινίας τρόμου μπορεί να εγκαταλείψει εντελώς την τονικότητα. Η πλήρης κατάρρευση της διατονικής αρμονίας μπορεί περιστασιακά να χρησιμοποιηθεί για να απεικονίσει στιγμές έντονου στρες. Η μουσική του Jerry Goldsmith για το Poltergeist (1982) περιλαμβάνει ατονική μουσική καθώς η Diane προσπαθεί να ξεφύγει από έναν τρομακτικό, μακρύ διάδρομο για να σώσει την Carol Anne και τον Robbie (Brownrigg M., 2003).

Όπως είπε ο Karolyi, “η ιδέα της τονικότητας αποτελεί τη βάση της δυτικής μουσικής σκέψης από τον ένατο αιώνα” (Karolyi, 1965, σελ.61). Η χρήση της ατονικότητας μπορεί να θεωρηθεί ως η απόλυτη μουσική έκφραση της αναρχίας που παρατηρείται σε πολλές ταινίες τρόμου. Η έμφαση του τρόμου στη δυτική μουσική δεν τελειώνει με την απόρριψη της τονικότητας αλλά συνεχίζει, όπως στο προαναφερθέν Poltergeist, με την αποσταθεροποίηση της ίδιας της τονικότητας (Brownrigg M., 2003).

Η μουσική τρόμου, συχνά χαιρείται να αφηγά αυτά τα σταθερά πρότυπα τόνου. Χρησιμοποιούνται πολλά glissandi και οι νότες σκόπιμα ακούγονται ασυντόνιστα και ταλαντεύονται. Η βάση της μουσικής μας κουλτούρας δέχεται επίθεση, καθώς ο τόνος είναι παραμορφωμένος και ασταθής, και η «εισβολή του παράλογου στον καθημερινό κόσμο» που χαρακτηρίζει τις ταινίες τρόμου, για τον Grant βρίσκει μουσική ενσάρκωση (Grant, 1998, σελ. 280).

Το εξαγριωμένο ανοδικό ουρλιαχτό με (glissandi = to glide, το γλίστρημα από έναν τόνο σε έναν άλλον) στα βιολιά από τη διάσημη παρτιτούρα του Bernard Herrmann για τη σκηνή του ντους στο Psycho, μπορεί να είναι ένα από τα πιο γνωστά παραδείγματα αποσταθεροποίησης της τονικότητας. Τα pitch slides, μπορεί να είναι τόσο δυνατές όσο και ευαίσθητες. Τα pitch drops χρησιμοποιούνται συχνά στη συνθετική παρτιτούρα του Henry για το “Portrait of a Serial Killer”, ειδικά σε στρεσογόνες ή σημαντικές αφηγηματικές στιγμές. Το πρώτο έγκλημα που διέπραξαν ο Ότις και ο Χένρι ως «διπλή πράξη» είναι η δολοφονία δύο κυριών καθώς κάνουν σεξ σε ένα αυτοκίνητο, και αμέσως μετά ακολουθείται από έναν απειλητικό πυροβολισμό γύρω από το όχημα και μια αργή, σκόπιμη πτώση στην τονικότητα, ιδιαίτερα στη νότα του μπάσου για να καθορίσει τη σκηνή (Brownrigg M., 2003).

Ο τρόμος δίνει πολλές ευκαιρίες για παραφωνίες στα μουσικά κομμάτια του, όπως υποδηλώνει η εστίασή του στην ατονικότητα και την αποσταθεροποίηση του τόνου. Η μουσική με παραφωνίες είναι ασυνήθιστη σε πολεμικές ταινίες και ρομαντικά δράματα, και συνήθως προοιωνίζει ένα καταστροφικό γεγονός. Ωστόσο, η χρήση της παραφωνίας είναι πολύ διαδεδομένη στις ταινίες τρόμου, πιθανώς επειδή τα αποκαλυπτικά γεγονότα συμβαίνουν γρήγορα. Παρόμοια με το πώς η μουσική τρόμου επιτίθεται στην τονικότητα και την ιδέα του σταθερού τόνου, η αρμονία συνήθως «παραμορφώνεται» μέσω της επίμονης χρήσης της παραφωνίας. Εάν η αρμονία, όπως και η τονικότητα, μπορεί να ερμηνευθεί ως σύμβολο της μουσικής «τάξης», τότε οποιαδήποτε προσπάθεια υπονόμεισής της, όπως με την εισαγωγή υπερβολικής χρήσης διαφωνιών, θα μπορούσε να ερμηνευθεί με παρόμοιο τρόπο ως υπαινιγμός του προβληματικού ή χαστικού. Η αρμονία είναι ένα από τα πρώτα πράγματα που χάνεις τον δρόμο σου κάτω από αγχωτικές καταστάσεις σε μια ταινία τρόμου (Brownrigg M., 2003).

Οι διαφωνίες των ταινιών τρόμου είναι συχνά τόσο επίμονες που μοιάζουν με μουσικό θόρυβο. Επιπλέον, παρόλο που θεωρητικά ακολουθούνται οι αρχές της αρμονίας, το είδος του τρόμου συχνά πέφτει στα όρια της παραφωνίας λόγω της προτίμησής του για εξαιρετικά περίπλοκες αρμονίες. Από την εμφάνιση του συνθεσάιζερ, ο θόρυβος έχει γίνει μια συνηθισμένη προσθήκη στις μουσικές της ταινίας τρόμου. Εδώ, ο επεξεργασμένος ήχος συμπληρώνει την παραδοσιακή μουσική της τελικής μουσικής επένδυσης. Παρόμοια με τη μανιακή μουρμούρα που επενδύει τον λευκό θόρυβο της τηλεόρασης στο Poltergeist, το μαύρο και μυστηριώδες σύννεφο που κινείται στο Midwich στη ταινία “Village of the Damned”, συνοδεύεται από κατακερματισμένη μουσική και έναν πολύφωνο ψίθυρο ακατάληπτων φράσεων (Brownrigg M., 2003).

Ο τρόμος μπορεί να απολαμβάνει τις αρμονικές δυσκολίες του χρωματισμού, αλλά χρησιμοποιεί επίσης συχνά και Ισοκράτη. Η παραδοσιακή τεχνική του Ισοκράτη, στις ταινίες του τρόμου μπορεί να είναι χαμηλή νότα στα μπάσα, για παράδειγμα, ή αντίστροφα, ίσως σε βιολιά υψηλής συχνότητας, συνδυάζοντας τα με τη χρήση οργάνων στα όρια του συχνοτικού τους εύρους.

Η ακουστική μας εμπειρία στην τονική μουσική, διαμορφώνεται από τον τρόπο που οι συγχορδίες αλληλοεπιδρούν μεταξύ τους και με τη συνεχή αλλαγή στην αρμονική κίνηση. Με την εξάλειψη αυτής της αίσθησης της αρμονικής κίνησης, ο Ισοκράτης παράγει έναν αριθμό ήχων, που είναι διαφορετικοί από αυτούς που έχουμε συνηθίσει (Brownrigg M., 2003).

1.3 Μουσική και συναίσθημα στον Κινηματογράφο

Το συναίσθημα είναι απαραίτητο για την ιδανική εμπειρία της ταινίας από την πλευρά του θεατή, όπως και για την εμπειρία της μουσικής από την πλευρά του ακροατή. Επειδή η μουσική, θεωρείται πλέον ένα αναπόσπαστο κομμάτι της ταινίας και την συνοδεύει σχεδόν πάντα, μας κάνει να αναρωτηθούμε τι μπορεί να συνεισφέρει η μουσική στις συναισθηματικές πτυχές της ταινίας.

Αν και η μουσική του κινηματογράφου κατέχει κρίσιμο ρόλο στις ταινίες, η μουσική ψυχολογία και η μουσικολογία την έχουν αγνοήσει ως επί το πλείστον μέχρι πρόσφατα (Cohen, 1994; Prendergast, 1992). Επιπλέον, σε αντίθεση με άλλα δημοφιλή είδη μουσικής, πολλή μουσική για ταινίες συντίθεται με τη γνώση ότι το κοινό δεν θα δώσει προσοχή σε αυτό (Gorbman, 1987; Kassabian, 2001). Στο παρόν κείμενο θα τεθεί το επιχείρημα ότι ο ήχος και η μουσική είναι μια από τις ισχυρότερες πηγές συναισθημάτων στον κινηματογράφο και μπορεί να ανοίξει πόρτες σε ερωτήματα, όπως αν η εμπειρία της ηχητικής σχεδίασης στα πλαίσια του κινηματογράφου, αποτελεί εξίσου σημαντική πηγή συναισθημάτων με τη μουσική.

Με τον όρο ταινία, θα αναφερόμαστε στα αφηγηματικά δράματα που αναπαράγονται στις κινηματογραφικές αίθουσες, στην τηλεόραση και σε άλλα μέσα αναπαραγωγής όπως υπολογιστή, ή βίντεο, με τα οποία οι περισσότεροι άνθρωποι είναι εξοικειωμένοι ως πηγή ψυχαγωγίας. Η μουσική συνήθως συνοδεύει ένα σημαντικό ποσοστό της διάρκειας τέτοιων ταινιών. Αυτό που είναι σημαντικό, είναι να δείξουμε πώς μεταφράζονται διάφορες προοπτικές της μουσικής για το συναίσθημα στο κινηματογραφικό πλαίσιο. Αυτές οι απόψεις καλύπτουν την ανάπτυξη του υποκειμενικού συναισθήματος (Pignatiello, Camp, & Rasar, 1986), την εμπειρία ισχυρών, συναισθηματικών αντιδράσεων και την ικανότητα αναγνώρισης ενός συναισθήματος χωρίς απαραίτητα να το αισθανόμαστε (Flores-Gutiérrez et al., 2007; Juslin, 1997· Levi, 1982). (Gabrielsson, 1998· Sloboda, 1992).

Περιγράφοντας τη μουσική ως σύνδεσμο μεταξύ της γνώσης και του συναισθήματος, η Krumhansl (2002) πιστεύει ότι «η συναισθηματική επίδραση της μουσικής, εγείρει μια σειρά από βασικά ψυχολογικά ερωτήματα», μεταξύ των οποίων είναι: «1) τι είναι στη μουσική που προκαλεί το συναίσθημα; και 2) είναι τα μουσικά συναισθήματα σαν άλλα συναισθήματα;» (Krumhansl, 2002, σελ. 45). Είναι μια προσπάθεια εντοπισμού της διαφοράς και της μοναδικότητας του μουσικού

συναισθήματος σε σύγκριση με άλλους «τύπους» συναισθημάτων. Ωστόσο, πριν απαντηθούν αυτά τα ερωτήματα, το θεμελιώδες ερώτημα πρέπει να είναι: Τι είναι το συναίσθημα; Αυτή η «προφανής» έννοια έχει πολλά διαφορετικά νοήματα και διαφορετικές προσπάθειες επεξήγησης, που όλα αυτά οδηγούν σε διαφορετικά μονοπάτια κατανόησής του. Ο Ben-Ze'ev (2000) ξοδεύει περισσότερες από 30 σελίδες αναλύοντας τον ορισμό του συναισθήματος στο βιβλίο του *The Subtlety of Emotions*, μόνο για να δώσει μια θολή απάντηση. Αν και πρακτικά όλα τα σημαντικά γεγονότα στη ζωή μας χαρακτηρίζονται από συναισθήματα, η φύση, η προέλευση και τα αποτελέσματα των συναισθημάτων είναι μερικά από τα λιγότερο γνωστά μέρη της ανθρώπινης εμπειρίας, σύμφωνα με ένα από τα συμπεράσματά του.

Η αρχαία, ενστικτώδης φύση του συναισθήματος και η ομοιότητά του με αυτό επισημαίνονται από τον Γιούνγκ. Αναφέρει ότι τα συναισθήματα «δεν είναι κάτι που κάνει το άτομο, αλλά κάτι που του συμβαίνει». Επιπλέον, παραπέμπει στις «εικόνες που κρύβονται στα συναισθήματα» και στην επιθυμία μας να «μεταφράζουμε» αυτές τις εικόνες στα συναισθημάτα μας. Ένας άλλος δείκτης της άμεσης σχέσης μεταξύ συναισθήματος και ενστίκτου, όπου σώμα και ψυχή συμπλέκονται ταυτόχρονα, είναι η εγγύτητα με το σώμα. Επειδή συνδέονται με συγκεκριμένες φυσικές συνθήκες και έτσι είναι βαθιά ριζωμένα στη χονδροειδή ουσία του σώματος, τα συναισθήματα, σύμφωνα με τα λόγια του Γιούνγκ, «δεν διαχωρίζονται όπως οι έννοιες ή οι σκέψεις» (Jung, 1970, σ. 154).

Απαντώντας στις ερωτήσεις της Krumhansl παραπάνω, ο Benjamin Nagari προτείνει:

1) Αυτό που εξηγεί και προκαλεί το συναίσθημα στη μουσική είναι η ψυχοακουστική. Σαν αντικείμενο μελέτης μπορεί να είναι μια σταθερή πηγή για την κατανόηση στοιχείων του συνδυασμού ήχου και τόνου (μουσική), που μπορεί να επηρεάσει το νευρολογικό σύστημα, να αντιληφθεί και να ανταποκριθεί συλλογικά ή υπό όρους. Η πλειονότητα αυτών των συναισθημάτων είναι πιθανώς κατά κύριο λόγο το αποτέλεσμα ασυνείδητων διεργασιών. Χρησιμοποιώντας την προσωπική, πολιτιστική και κοινωνική εμπειρία, τα στοιχεία υπό όρους μπορούν να αλλάξουν και να διαφέρουν.

2) Τα μουσικά συναισθήματα είναι παρόμοια με άλλα είδη συναισθημάτων στο ότι προκαλούνται από τη μουσική αντί να τα περιέχει η μουσική. Άρα, η μουσική πρέπει να θεωρείται ως οποιοδήποτε άλλο συναισθηματικό έναυσμα βασισμένο σε αισθήσεις. Η «προκατάληψη» αυτού του εναύσματος, είτε συνειδητή είτε όχι, ατομική, κοινωνική ή πολιτισμική, είναι τόσο περίπλοκη όσο και τα αποτελέσματα αυτών των κλίσεων σε άλλες εισροές, είτε αισθητηριακές είτε άμεσα ψυχολογικές (Nagari, 2015).

Το κινηματογραφικό πλαίσιο επιτρέπει μερικές φορές μεγαλύτερη ορολογική σαφήνεια από το πλαίσιο της μουσικής. Για παράδειγμα, οι όροι διάθεση και συναίσθημα συχνά διαφοροποιούνται σε σχέση με την παρουσία ενός αντικειμένου (Barrett & Russell, 1999; Juslin & Västfjäll, 2008; Tan, 1996). Η διαφορά τους όμως είναι πως οι διαθέσεις δεν έχουν αντικείμενα ενώ τα συναισθήματα

έχουν. Μια ασφαλής άφιξη μετά από ένα ταξίδι, για παράδειγμα, είναι απαραίτητο στοιχείο για να υπάρξει το συναίσθημα της ανακούφισης. Δεν είναι απαραίτητο να υπάρχει ένα αντικείμενο θλίψης για να νιώθει κανείς λύπη. Τα αντικείμενα δεν είναι πάντα εμφανή σε περιβάλλοντα μόνο της μουσικής, αλλά, όπως υποστήριξε ο μουσικολόγος Nicholas Cook (1998), σε ένα πλαίσιο πολυμέσων, η μουσική βρίσκει εύκολα ένα αντικείμενο. Οι συναισθηματικοί συνειρμοί που δημιουργούνται από τη μουσική, συνδέονται αυτόματα με την οπτική εστίαση της προσοχής ή το υπονοούμενο θέμα της αφήγησης. Επειδή το περιεχόμενο της ταινίας παρέχει το αντικείμενο του συναισθήματος που δημιουργείται από τη μουσική, η ταινία βοηθά στον έλεγχο του ορισμού του αντικειμένου του συναισθήματος που βιώνεται κατά την παρουσία της μουσικής (Cohen, 2011).

Ως αποτέλεσμα, το κοινό δίνει προσοχή μόνο σε εκείνο το μέρος της μουσικής που ταιριάζει με την ιστορία. Μια τυπική αντιληπτική-γνωστική λειτουργία είναι η επιλεκτική προσοχή. Ένα παράδειγμα αυτού στον οπτικό κόσμο της ταινίας είναι η κατάσταση που είναι γνωστή ως «inattentive blindness». Εδώ, έχει αποδειχθεί ότι οι άνθρωποι σχεδόν ποτέ δεν δίνουν προσοχή σε αδύναμες οπτικές αναπαραστάσεις σε μια ταινία ή στην καθημερινή ζωή. Για παράδειγμα, οι θεατές δεν κατάλαβαν ότι μια γυναίκα σε ένα κλιπ ταινίας ξεκίνησε φορώντας ένα κασκόλ και κατέληξε να το βγάλει κατά τη διάρκεια της σύντομης σκηνής (Levin & Simons, 2000).

Δύο γεγονότα είναι σημαντικά εδώ. Πρώτον, το οπτικό σύστημα είναι τυφλό σε πολλές διαθέσιμες πληροφορίες, και το «inattentive blindness» (Mack & Rock, 1998) είναι εξίσου χαρακτηριστικό της όρασης στον πραγματικό και στον κινηματογραφικό κόσμο. Έτσι, το γεγονός ότι το κοινό εξάγει τις συναισθηματικές πληροφορίες στη μουσική και αποτυγχάνει να παρακολουθήσει τις ακουστικές πτυχές μπορεί να περιγραφεί ως περίπτωση απροσεξίας κώφωσης, ένα υποπροϊόν του γεγονότος ότι η επίγνωση εξαρτάται από την προσοχή και η ικανότητα προσοχής είναι περιορισμένη. Πράγματι, η αποτυχία να παρατηρηθεί ένας επιβλαβής ήχος (τα νύχια κάτω από έναν πίνακα κιμωλίας) επιβεβαιώνει τη γενικότητα του φαινομένου στην ακοή (Wayand, Levin, & Varakin, 2005). Ο ρόλος της προσωδίας στην αντίληψη του λόγου, ο οποίος είναι κοινός με τη μουσική και έχει μεγαλύτερη συντακτική ομοιότητα από τις περιπτώσεις της οπτικής ή του θορύβου, μπορεί να συγκριθεί πιο αποτελεσματικά. Εδώ τα μοτίβα έντασης και συχνότητας από τον τονισμό παρέχουν συναισθηματικό νόημα σε έναν ακροατή, ωστόσο ο ακροατής εστιάζει στο νόημα και όχι σε αυτή τη προσωδιακή πηγή πληροφοριών (Banse & Scherer, 1996; Murray & Arnott, 1993).

Η εξέταση της μουσικής και του συναισθήματος στο πλαίσιο του κινηματογράφου έχει επίσης το πλεονέκτημα ότι φέρνει γνώσεις από ψυχολογικές μελέτες του κινηματογράφου σε ερωτήσεις σχετικά με τη μουσική και το συναίσθημα. Αντίθετα, η κατανόησή μας για το συναίσθημα που σχετίζεται με την αυτόνομη μουσική, μπορεί να ρίξει φως σε συναισθηματικές διαδικασίες που συμβαίνουν στο πλαίσιο της ταινίας. Όλη αυτή η γνώση μπορεί να μας βοηθήσει να κατανοήσουμε το ειδικό επίτευγμα της συγγραφής μουσικής για ταινίες καθώς και το βαθμό στον οποίο η μουσική

ή ο ήχος είναι μια σημαντική πηγή συναισθημάτων στις ταινίες (Cohen, 2011).

1.3.1 Οι ψυχολογικές διαστάσεις της Μουσικής Κινηματογράφου

Οι πρώτες μουσικές εγκυκλοπαίδειες αναπτύχθηκαν τη δεκαετία του 1910, με τη μουσική που συντίθεται μόνο για κινηματογραφικές ταινίες να χωρίζεται σε κατηγορίες ανάλογα με τα συναισθηματικά τους αποτελέσματα (Davis, 2010). Σύμφωνα με το λιγοστό υλικό που είναι διαθέσιμο, οι πρώιμες αφηγηματικές χρήσεις της μουσικής στην Αμερική και τη Δυτική Ευρώπη ήταν να καθιερώσουν χρόνο και τόπο, καθώς και να ενισχύσουν τη διάθεση και το συναίσθημα (Kalinak, 2010).

Ως αποτέλεσμα, τα “μουσικά πρότυπα” (γνωστά και ως “musical conventions”) έχουν χρησιμοποιηθεί ευρέως από τότε και εξακολουθούν να χρησιμοποιούνται έως τώρα. Παιζόταν συχνά στην τοποθεσία κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων για να εμπνεύσει τους καλλιτέχνες, όπως σημειώνει ο Kalinak, επειδή η μουσική διάθεσης ήταν τόσο «ουσιώδης» για την εποχή του βωβού κινηματογράφου (2010, σελ. 44).

Ο ακριβής ρόλος που θα έπαιζε η κινηματογραφική μουσική μετά την εισαγωγή του ήχου στον κινηματογραφικό κόσμο, ορίστηκε γρήγορα. Για άλλη μια φορά, θα αντληθούν παραδείγματα από τη βωβή εποχή καθώς και από τη μεταβατική εποχή, όταν παράγονται συχνά υβριδικές ταινίες, οι οποίες ήταν δράματα που γυρίζονταν ως βωβές ταινίες και στη συνέχεια προστέθηκε μουσική με παρτιτούρα και στίγματα ηχητικών εφέ. “Η μουσική των ταινιών του Χόλυγουντ της Κλασικής Εποχής”, σύμφωνα με την Gorbman (1987, σελ. 73), “χρησιμοποιήθηκε ως σημαίνον του συναισθήματος, ως αφηγηματικός μηχανισμός και ως τρόπος ερμηνείας των γεγονότων στην οθόνη”.

Μέσω της επανάληψης και της παραλλαγής, η μουσική βοήθησε στην οικοδόμηση τυπικής και αφηγηματικής ενότητας μέσα σε ένα κείμενο, διασφαλίζοντας την τυπική και ρυθμική συνέπεια στα πλάνα και στις μεταβάσεις της σκηνής. Μιλώντας για το 1933, κατά τα πρώτα στάδια της θεσμοθέτησης στούντιο της κινηματογραφικής μουσικής, ο Hitchcock ισχυρίστηκε ότι ο στόχος της μουσικής υπόκρουσης ήταν παρόμοιος με αυτόν του μοντάζ: «να δημιουργήσει το ρυθμό και την αίσθηση της σκηνής» (Gottlieb 1995, σελ. 244).

Παρόμοια με το πώς θα χρησιμοποιούταν μια ουβερτούρα σε ένα θέατρο, έπαιζε μουσική πάνω από τους τίτλους έναρξης της ταινίας. Στο *All Quiet on the Western Front* (1930), ένας πρώιμος ομιλητής, χρησιμοποιεί τη μουσική ακριβώς με αυτόν τον τρόπο και τη χρησιμοποιήσει ξανά, μόνο στο τέλος της ταινίας. Ο *Δράκουλας* (1931), στην αρχική του μορφή, κάνει το ίδιο. Οι εναρκτήριες ακολουθίες τίτλων από την Κλασική Εποχή έτειναν να είναι δυνατές και αυθόρμητες. Συχνά

παρουσίαζαν τις βασικές μελωδίες που θα χρησιμοποιούσαν στο επόμενο δράμα, πάλι με τον τρόπο μιας θεατρικής ουβερτούρας. Η μουσική χρησιμοποιήθηκε για να εγκλιματίσει τους θεατές στο σύμπαν της ταινίας και να τους προετοιμάσει για αυτό που θα ακολουθούσε.

Σε μια βαθιά έρευνα για το ψυχολογικό στοιχείο της προσδοκίας (γενικά), ο Huron (2006) συνδέει το φαινόμενο με τη μουσική και προσπαθεί να ανακαλύψει πώς ο παράγοντας προσδοκίας μπορεί να επηρεάσει τα μουσικά στοιχεία μεμονωμένα (π.χ. αρμονία, ρυθμός, μελωδία, χρωματισμός, κ.λπ.) και επίσης τη συνολική πρόοδο ενός μουσικού κομματιού στο σύνολό του. Επειδή η προσμονή και η προσδοκία είναι απαραίτητες για τις τέχνες που βασίζονται στο χρόνο και την επιδιωκόμενη και παραγόμενη σύνδεση μεταξύ της οπτικής εικόνας και της μουσικής-εικόνας, αυτή η ψυχολογία της προσδοκίας είναι επίσης ένα καθοριστικό χαρακτηριστικό της κινηματογραφικής μουσικής. Τα χαρακτηριστικά της προβλεψιμότητας, της έκπληξης, της έντασης και της αίσθησης του μέλλοντος διερευνώνται από τη μέθοδο του Χιούρον ως «υποτομείς» προσμονής, από τα θεμελιώδη βήματα της έως την περίπλοκη ψυχολογική ικανότητα του «να προσδοκάς το απροσδόκητο».

Λόγω των εστιακών αλλαγών που μπορεί περιστασιακά να κάνουν οι μουσικές και οπτικές εικόνες μεταξύ τους σε μια ταινία, η πτυχή της προσδοκίας και της προσμονής δεν λειτουργεί πάντα με συνέπεια σε όλη τη διάρκεια της ταινίας. Αν και σύμφωνα με τους Frey και Langseth, η μουσική έχει ισχυρούς δεσμούς με το συναίσθημα και μπορεί να είναι πολύ αποτελεσματικό θεραπευτικό εργαλείο. Η μουσική προκαλεί ισχυρά συναισθήματα πιο συχνά και πιο σταθερά από άλλες μορφές τέχνης. Δηλώνει ότι πιο αποτελεσματικά από μια στατική μορφή όπως η ζωγραφική, η μουσική επεκτείνεται με το χρόνο και έτσι είναι ικανή να εμπνέει συναισθήματα ελπίδας και προσδοκίες που πραγματοποιούνται ή απορρίπτονται (χωρίς να ξεχνάμε να αναφέρουμε ότι το δράμα, ο χορός, ο κινηματογράφος και η λογοτεχνία μοιράζονται αυτό το χαρακτηριστικό με τη μουσική) – όταν πρόκειται για την ανάμειξη της οπτικής με τις μουσικές εικόνες, ορισμένοι κανόνες φαίνεται να είναι κάπως χαλαροί (Frey, W. H., & Langseth, M., 1985).

Ο Benjamin (Nagari, 2015) αναφέρει μερικά ξεκάθαρα παραδείγματα της «προσδοκίας σε αναμονή» όπως στον Ιντιάνα Τζόουνς ή στον Άρχοντα των Δαχτυλιδιών, μεταξύ πολλών άλλων, μουσικής δηλαδή που μπορούμε να εντοπίσουμε σε μεγάλες σκηνές επικού πολέμου, αγώνων και μάχης. Το αυτί του θεατή μπορεί έτσι να αγνοήσει τη λεπτότητα της εγγενούς προσμονής της μουσικής σε αυτές τις καταστάσεις και να επικεντρωθεί στο οπτικό, όπου η προσδοκία της νίκης του ήρωα μπορεί να αυξηθεί μέσω της σωματικής του δραστηριότητας και της ανέλιξής του.

Η προοδευτική κλιμάκωση της έντασης (loudness), καθώς και η αυξανόμενη πολυπλοκότητα της αρμονίας (ή ακόμα και της μελωδίας) και του ρυθμού κατά μήκος του χρονικού άξονα της μουσικής, είναι βασικά συστατικά για τη δημιουργία προσμονής. Αυτά τα συστατικά παρέχουν στο μυαλό του ακροατή μια «σχεδόν υπό όρους» ετοιμότητα για οτιδήποτε συμβεί. Όταν χρησιμοποιούνται σε μουσική εκτός του κινηματογράφου, μπορούν να εγείρουν την προσδοκία για

μια «έκρηξη» ή άλλη μορφή κορύφωσης, αλλά όταν συνδυάζονται με μια οπτική εικόνα, η μουσική θα «δανείσει» αυτή τη δύναμη της κορύφωσης στην ιστορία της ταινίας, αυξάνοντας την προσμονή για επόμενο πιθανό γεγονός που θα συμβεί.

Για να χαρακτηρίσει κανείς αυτό το οπτικοακουστικό περιστατικό, θα μπορούσε να χρησιμοποιήσει μια φράση όπως “κινηματογραφικό κρεσέντο”. Το κινηματογραφικό κρεσέντο, ψυχολογικά μιλώντας, είναι ένα “τοπικό” σκηνικό συναισθήματος, το να περιμένεις το άγνωστο ή την προοπτική των πραγμάτων που θα έρθουν. Σύμφωνα με τη θεωρία του Γιούνγκ, η «ποιότητα» και ο «όγκος» της συναισθηματικής διέγερσης κάτω από τη σκηνή του κρεσέντο μιας ταινίας μπορεί να αλλάξει ανάλογα με τον ψυχολογικό τύπο που εμπλέκεται και τις «αναμενόμενες» αντιδράσεις που παράγονται στον ψυχισμό του ατόμου.

Όλα τα προαναφερθέντα μουσικά στοιχεία και ο τρόπος χρήσης τους στα παραπάνω παραδείγματα βοηθούν στη δημιουργία έντασης και αγωνίας, που είναι ένα από τα πιο κοινά χαρακτηριστικά στις ταινίες. Η ικανότητα παραγωγής ενός δραματικού εφέ που (συνήθως) δεν υπάρχει στον σημερινό καθημερινό κόσμο, είναι μοναδική στη σύζευξη της μουσικής και της οπτικής εικόνας στη δημιουργία σασπένς. Ως αποτέλεσμα, ένα μουσικό κομμάτι που δημιουργεί ένταση μπορεί να τοποθετηθεί όπου επιθυμούν οι δημιουργοί, αφού δεν υπάρχει ανάλογο της «πραγματικής ζωής» που να μιμηθεί ή να ακολουθήσει.

Ως αποτέλεσμα, η δημιουργία αγωνίας στον αναμενόμενο ψυχισμό του θεατή/ακροατή μπορεί να «ελεγχθεί» όσον αφορά το μήκος, την ένταση, την έκπληξη και την απελευθέρωσή του. Καθώς η μουσική δεν είναι (συνήθως) παρούσα στο σασπένς της πραγματικής ζωής, δεν έχει «κανόνες» τοποθέτησης στην ταινία. μπορεί να προηγείται της οπτικής αφετηρίας, να ξεκινά δίπλα της ή να καθυστερεί σκόπιμα. Τέτοια περίπτωση είναι η περίφημη σκηνή δολοφονίας στην ταινία *Psycho* του Hitchcock, που ξεκινά το υψηλό σασπένς χωρίς μουσική.

Μόνο αφού μετακινηθεί η κουρτίνα του ντους και ο δολοφόνος Νόρμαν Μπέιτς (Άντονι Πέρκινς) αρχίσει να μαχαιρώνει την Μάριον Κρέιν (Τζάνετ Λέι) στο ντους, αρχίζουν οι περίφημες τσιριχτές χορδές, παίζοντας τις σκληρές ασύμφωνες, σύντομες υψηλές νότες *glissandi*. Όταν ο Μπέιτς φεύγει, η μουσική «πέφτει» σε χαμηλές, βαριές χορδές, αφήνοντας τον θεατή αβέβαιο για την κατάσταση της Μάριον—αν είναι νεκρή ή σοβαρά τραυματισμένη. Ο ήχος του τρεχούμενου νερού του ντους, όπως έγινε στην αρχή της σκηνής, είναι το μόνο που μπορεί να ακουστεί κατά τη διάρκεια της αβεβαιότητας του θανάτου που ακολουθεί. Ένα άλλο «κόλπο» του μυαλού των αντικρουόμενων ψυχολογικών ειδών είναι «Αίσθηση» έναντι «Διαίσθηση» ή «Σκέψη» εναντίον «Αίσθημα».

Το συναίσθημα σύμφωνα με τον Cohen (2011), περιορίζει τις επτά από τις οκτώ λειτουργίες της μουσικής ταινιών που αναφέρθηκαν. Συμβάλλει στη συνέχεια της αφήγησης, στη συναισθηματική σημασία των γεγονότων, στη πρόκληση συναισθήματος, στη δημιουργία και ενεργοποίηση της μνήμης, στη διατήρηση της διέγερσης, της απορρόφησης ή της εμπλοκής και τέλος

στην αισθητική εμπειρία. Το συναίσθημα εισέρχεται σε κάθε επίπεδο του προτεινόμενου πλαισίου, ανάλυση της δομής και του νοήματος, κατευθύνει το συναισθηματικό νόημα στην αφήγηση, οδηγεί στη διαδικασία συμπερασμάτων της μακροπρόθεσμης μνήμης (long term memory - LTM) και αντιστοίχιση αναπαραστάσεων LTM και ερεθισμάτων στην αφήγηση.

Ο Nagari (2015) υποστηρίζει, πως όσο ο ήχος τόσο και η μουσική ως «υποκατηγορία» του, φέρουν την ικανότητα ενεργοποίησης μιας διαδικασίας απεικόνισης. Μπορούν και τα δύο να λειτουργούν σε διαφορετικά ψυχικά επίπεδα και δημιουργούν εικόνες που είναι ικανές να ξεκινήσουν τη συναισθηματική δυναμική στην ψυχή. Η ψυχολογική προσπάθεια να «περιγράψει» τον ήχο ή/και τη μουσική είναι ένα βήμα προς την καλύτερη συνειδητοποίηση αυτών των εικόνων. Ωστόσο, αυτές οι συμβολικές προσπάθειες μετατρέπονται κατά καιρούς σε σημειωτικές (με τη Γιουνγκιανή έννοια) όταν η εκφρασμένη εμπειρία που δημιουργείται από την συμβολική εικόνα, δεν έχει ακόμη ενσωματωθεί παγκοσμίως. Όταν ένας άνθρωπος δυτικός, με μουσική κατάρτιση ή εκπαίδευση ακούει ένα κομμάτι κλασικής μουσικής και το περιγράφει ως "ρομαντικό", ένα άλλο άτομο του οποίου το μουσικό υπόβαθρο έχει σημαντικές αποκλίσεις από τον ήχο της κλασικής μουσικής, μπορεί να βρει ότι αυτή η περιγραφή "πέφτει στο κενό".

Ωστόσο, όταν έρχονται αντιμέτωποι με μια εικόνα κλασικής μουσικής ενώ παρακολουθούν μια ταινία, τα δύο άτομα μπορούν να συνδεθούν σε ένα βαθύτερο επίπεδο. Όταν μια οπτική εικόνα και μια μη οπτική εικόνα (στην περίπτωση αυτή, μουσική) συνδυάζονται, η απουσία ή η αραιή χρήση συμβολικής γλώσσας από τη μια πλευρά μπορεί να αντισταθμιστεί από την άλλη. Καθώς η συμβολική/σημειωτική συναισθηματική επιρροή ταξιδεύει από το ασυνείδητο μέσω της εμπειρίας του ατόμου στη συνειδητή πραγματοποίηση της «εμπειρίας-ως-ολόκληρης» -σε αυτή την περίπτωση, μέσω εικόνας-ήχου-μουσικής- τα συναισθήματα που προκύπτουν από τη συνάντηση θα τονίζουν το προσωπικό έναντι του συλλογικού. Ως εκ τούτου, δεν είναι εφικτό να «παγκοσμιοποιηθεί» και να «απομονωθεί» μια συγκεκριμένη μη οπτική εικόνα. Ιδιαίτερα όταν πρόκειται για συναίσθημα και συναισθηματική έκφραση, δύο ξεχωριστοί άνθρωποι μπορεί να αντιληφθούν ή να ακούσουν διαφορετικό «νόημα». Η πρόθεση του δημιουργού της ταινίας μπορεί ή όχι να αγγίξει το «μουσικό αυτί» του κοινού, ανοίγοντας έτσι έναν ευρύτερο δρόμο για προσέγγιση προσανατολισμένη στο κοινό στη μελέτη της κινηματογραφικής μουσικής (Nagari, 2015).

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 2: Ηχητική Σχεδίαση, Ταινίες Τρόμου και Ψυχολογία

2.1 Εισαγωγή στην ηχητική σχεδίαση (Sound Design)

Ο σκοπός του ήχου στον κινηματογράφο και την τηλεόραση είναι να προωθήσει την πλοκή μιας αφηγηματικής ταινίας, ενός ντοκιμαντέρ, μίας εμπορικής ταινίας ή τηλεοπτικής εκπομπής. Η πλοκή μπορεί να ειπωθεί χρησιμοποιώντας τον ήχο άμεσα ή έμμεσα για να ενισχύσει τα αφηγηματικά εφέ της ταινίας. Το κοινό μπορεί να συνδυάσει απρόσκοπτα τον ήχο και την όραση, ακόμα κι αν ο ήχος και η όραση έχουν διαφορετικά αντιληπτικά συστήματα. Σε αυτήν την περίπτωση, η συνδυασμένη αξία ήχου και εικόνας μπορεί να είναι μεγαλύτερη από κάθε ένα από τα δύο ξεχωριστά. Ως αποτέλεσμα, αντί να χρησιμοποιείται για να τραβήξει την προσοχή στον εαυτό του, ο ήχος στις ταινίες συνήθως χρησιμεύει για να συνδέει διάφορα στοιχεία μεταξύ τους. Η σχετική σημασία του ήχου και του οπτικού υλικού σε μια αφήγηση μπορεί να διαφέρει από σκηνή σε σκηνή και στιγμή σε στιγμή. Ο ήχος για ταινίες και τηλεοπτικές εκπομπές παράγεται συνήθως κατά τη μετα-παραγωγή χρησιμοποιώντας έναν αριθμό πηγών ήχου που αναμειγνύονται επιδέξια για να δημιουργήσουν το τελικό αποτέλεσμα. Επί του παρόντος, η σχεδίαση ήχου είναι ο όρος που χρησιμοποιείται για να περιγράψει αυτή τη διαδικασία.

Ο σχεδιασμός ήχου είναι ένας τεχνικός δημιουργικός τομέας. Περιλαμβάνει όλα τα μη συνθετικά στοιχεία μιας ταινίας, μουσικής σύνθεσης ή ηχογράφησης, βιντεοπαιχνιδιού ή άλλης δημιουργίας πολυμέσων. Η ταινία γέννησε το επάγγελμα του σχεδιαστή ήχου και διεύρυνε τους ορίζοντες της δημιουργικότητας για τους επαγγελματίες του ήχου. Σχεδιαστής ήχου είναι ένα άτομο που είναι τελικά υπεύθυνος για όλα τα μέρη του ηχητικού κομματιού μιας ταινίας, από την ηχογράφηση ομιλίας και ηχητικά εφέ μέχρι την επανεγγραφή του τελικού κομματιού, σύμφωνα με τον ορισμό του τίτλου που οι Coppola και Walter Murch έδωσαν τη δεκαετία του 1970. Ο Murch έλαβε τον τίτλο για πρώτη φορά από τον Coppola για τη δουλειά του στην ταινία *Apocalypse Now* του 1974, σε αναγνώριση της εξαιρετικής συμβολής του σε αυτήν την ταινία (Kenny, 1999).

Κατά τα λεγόμενα του Tomlinson (Holman, 2012), η σημερινή επεξεργασία ήχου κυριαρχείται από digital audio workstations (DAW - προγράμματα επεξεργασίας ήχου), λόγω του τεράστιου πλεονεκτήματος παραγωγικότητας τους, έναντι της κοπής σε mag film και των δυνατοτήτων για εξαιρετική ποιότητα ήχου, η οποία δεν μπορεί να επιτευχθεί με τη χρήση αναλογικών τεχνικών. Ένα άτομο σε ένα DAW, μπορεί να επεξεργαστεί τον ήχο και να τον επεξεργαστεί με μια ποικιλία plug-ins (αλγοριθμικοί επεξεργαστές που αλλάζουν τον ήχο),

καθήκοντα που προηγουμένως εκτελούνταν από εξειδικευμένες λειτουργίες ενός δωματίου ή με μίκτες. Αυτό αυξάνει την παραγωγικότητα, αλλάζει ολόκληρη τη διαδικασία μετά την παραγωγή και έχει επιπτώσεις στο προσωπικό, τον εξοπλισμό και τις δομές.

Στην παραγωγή μιας ταινίας, ο ήχος είναι ιδιαίτερα σημαντικός. Δίνει στις ταινίες μια αίσθηση συνέχειας. Οι δύο θεμελιώδεις ιδιότητες του ήχου στις ταινίες είναι:

- Υπερρεαλισμός: Οι ηχογραφήσεις που χρησιμοποιούνται σε ταινίες και στην τηλεόραση συχνά υπερβάλλουν την αλήθεια. Τα τελικά ηχητικά αποτελέσματα φαίνονται υπερβολικά όταν ακούγονται μεμονωμένα, αλλά όταν προβάλλονται στο πλαίσιο της ταινίας, αποκτούν μια πιο φυσική ισορροπία.
- Σύνδεση με μια εικόνα : Η εικόνα επηρεάζεται συχνά από τον ήχο. Ανάλογα με τον τρόπο χρήσης του ήχου, οι σκηνές μπορούν να αλλάξουν. Ο ήχος έχει επίσης σημαντικό αντίκτυπο στην αφήγηση και στο ρυθμό μιας ταινίας. Όταν οι ίδιες στιγμές παρουσιάζονται σιωπηλά αντί με μουσική υπόκρουση, συχνά μοιάζουν μεγαλύτερες σε διάρκεια.

Σύμφωνα με τον Vesna, ο ήχος στις ταινίες παίζει δύο βασικούς ρόλους. Υποστηρίζει την αφήγηση ή αφηγείται μια ιστορία. Η αφήγηση είναι το βασικό στοιχείο των ταινιών «περιόδου ήχου» και μπορεί να επιτευχθεί στις ταινίες μέσω διαλόγων, μονολόγων ή εκτός αφήγησης. Τα ηχητικά εφέ που χρησιμοποιούνται για να συμπληρώσουν την αφήγηση, συμβάλλουν στην ένταση της ταινίας και δίνουν στον θεατή συναισθηματικά ερεθίσματα. Τα βασικά στοιχεία που το καθιστούν εφικτό, είναι τα ειδικά ηχητικά εφέ και η μουσική. Οι ηχογραφήσεις που δημιουργούνται σε σκηνικά κατά τη διάρκεια του γυρίσματος, οι βιβλιοθήκες ηχητικών εφέ, οι ηχογραφήσεις με κουστούμια και η μουσική—τόσο η πρωτότυπη μουσική που δημιουργήθηκε για την ταινία όσο και η μουσική από προϋπάρχουσες πηγές—είναι μερικά παραδείγματα των πηγών για τον ήχο που χρησιμοποιούνται στις ταινίες.

Οι βασικοί ρόλοι του ήχου στην ταινία επιτυγχάνονται χρησιμοποιώντας διαφορετικούς τύπους ήχου στην ταινία, όπως:

- ομιλία (διάλογος, μονόλογος, αφήγηση – voice over),
- μουσική (ηχογραφημένη μουσική, επανηχογραφημένη μουσική, ζωντανή μουσική, μουσική υπόκρουση)
- ηχητικά εφέ (Hard ή cut εφέ, ηχητικά εφέ Foley)
- ατμόσφαιρα, σχεδίαση ηχητικών εφέ

Ο Vesna (2009) αναλύει τους τύπους ήχου ανά ομάδα και παρακάτω παρατίθενται οι επεξηγήσεις του, για να γίνει κατανοητό το πλαίσιο του ηχητικού περιεχομένου μιας ταινίας στο σύνολό της.

Διάλογος : Η μεγαλύτερη επανάσταση στον κινηματογράφο ήταν ο λόγος. Άλλαξε εντελώς τον τρόπο οπτικοποίησης των ταινιών, κάτι που καθιστά τις σημερινές ταινίες πολύ διαφορετικές από τις βωβές. Σήμερα, η ομιλία, ο διάλογος, είναι από τα πιο κρίσιμα εργαλεία για την κατανόηση της πλοκής της ταινίας, επομένως είναι σημαντικό να είναι κατανοητός και όσο το δυνατόν πιο ρεαλιστικός. Οι υπεύθυνοι της ηχητικής επεξεργασίας των διαλόγων, βασίζονται σε μια ποικιλία πηγών, συμπεριλαμβανομένων των διαλόγων στο σετ (που ηχογραφήθηκαν κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων της σκηνής, σε συγχρονισμό με τη δράση) και των διαλόγων “wild lines” (γραμμές διαλόγου που ηχογραφεί ο ηθοποιός υπό τη διεύθυνση του σκηνοθέτη, συχνά στο τέλος μιας ημέρας παραγωγής, στο ίδιο περιβάλλον με το σετ, μετά τα γυρίσματα). Επειδή είναι υψηλότερης ποιότητας, αυτές οι συνομιλίες χρησιμοποιούνται συχνά για την κάλυψη ηχητικών “cut” κατά την επεξεργασία ήχου και για συγχρονισμένους διαλόγους (που ηχογραφούνται σε post production για διαφορετικούς σκοπούς) (Dakic, 2009).

Μουσική: Η μουσική στις βωβές ταινίες χρησιμοποιήθηκε αρχικά για δύο πολύ διαφορετικά πράγματα ταυτόχρονα: για να μειώσει τον θόρυβο του προβολέα και να δημιουργήσει ένα συναισθηματικό περιβάλλον. Η μουσική εξελίχθηκε και έπαιξε έναν πιο περίπλοκο ρόλο στο σύνολό της καθώς προχωρούσε η εμπορική ταινία. Σύμφωνα με τη λειτουργία της στην ταινία, η μουσική χρησιμοποιείται με ποικίλους διαφορετικούς τρόπους. Είναι δυνατό να χρησιμοποιηθεί ήδη εμπορική μουσική ή να γραφεί μουσική ειδικά για την ταινία. Ο συνθέτης, ο σκηνοθέτης και ο επιβλέπων επεξεργαστής ήχου ή σχεδιαστής ήχου, βλέπουν τη σκηνή πριν αρχίσουν να συνθέτουν τη μουσική, το λεγόμενο spotting. Το Spotting είναι η διαδικασία εξέτασης μιας σκηνής. Προσδιορίζονται οι κατάλληλες σκηνές που χρειάζονται μουσική και ο τύπος της κατάλληλης μουσικής. (Dakic, 2009).

To hard ή cut effect: Ένα ηχητικό εφέ, είναι ουσιαστικά κάθε θόρυβος που ακούμε σε μια ταινία που δεν είναι συνομιλία ή μουσική. Το κοινό αναμένει, πως οτιδήποτε βλέπει στην οθόνη που κανονικά θα δημιουργούσε θόρυβο, πρέπει να ακούγεται και επομένως να συνοδεύεται από ένα δυνατό ηχητικό εφέ. Το Hard σε αυτήν την περίπτωση υποδηλώνει ότι ο ήχος προστέθηκε από ένα πρόγραμμα επεξεργασίας ηχητικών εφέ για να ταιριάζει με τα γραφικά και προήλθε από άλλη πηγή, εκτός από έναν ήχο παραγωγής, Foley ή ατμόσφαιρα. Οι κύριες πηγές αυτών των ήχων, είναι βιβλιοθήκες ηχητικών εφέ επειδή τα “σκληρά” εφέ δεν εγγράφονται ποτέ στο σετ. Είναι χαρακτηριστικό για τους σχεδιαστές ήχου, να χρησιμοποιούν προκατασκευασμένες εμπορικές ή ιδιωτικές βιβλιοθήκες ηχητικών εφέ, αντί να ηχογραφούν τις δικές τους βιβλιοθήκες. Τα σκληρά εφέ είναι ταξινομημένα σε μια ποικιλία “προ-μίξεων” (premixes) σε αυτές τις βιβλιοθήκες με βάση το είδος τους. Μια κοινή προσέγγιση, είναι ο συνδυασμός ήχων για την παραγωγή νέων ηχητικών εφέ.

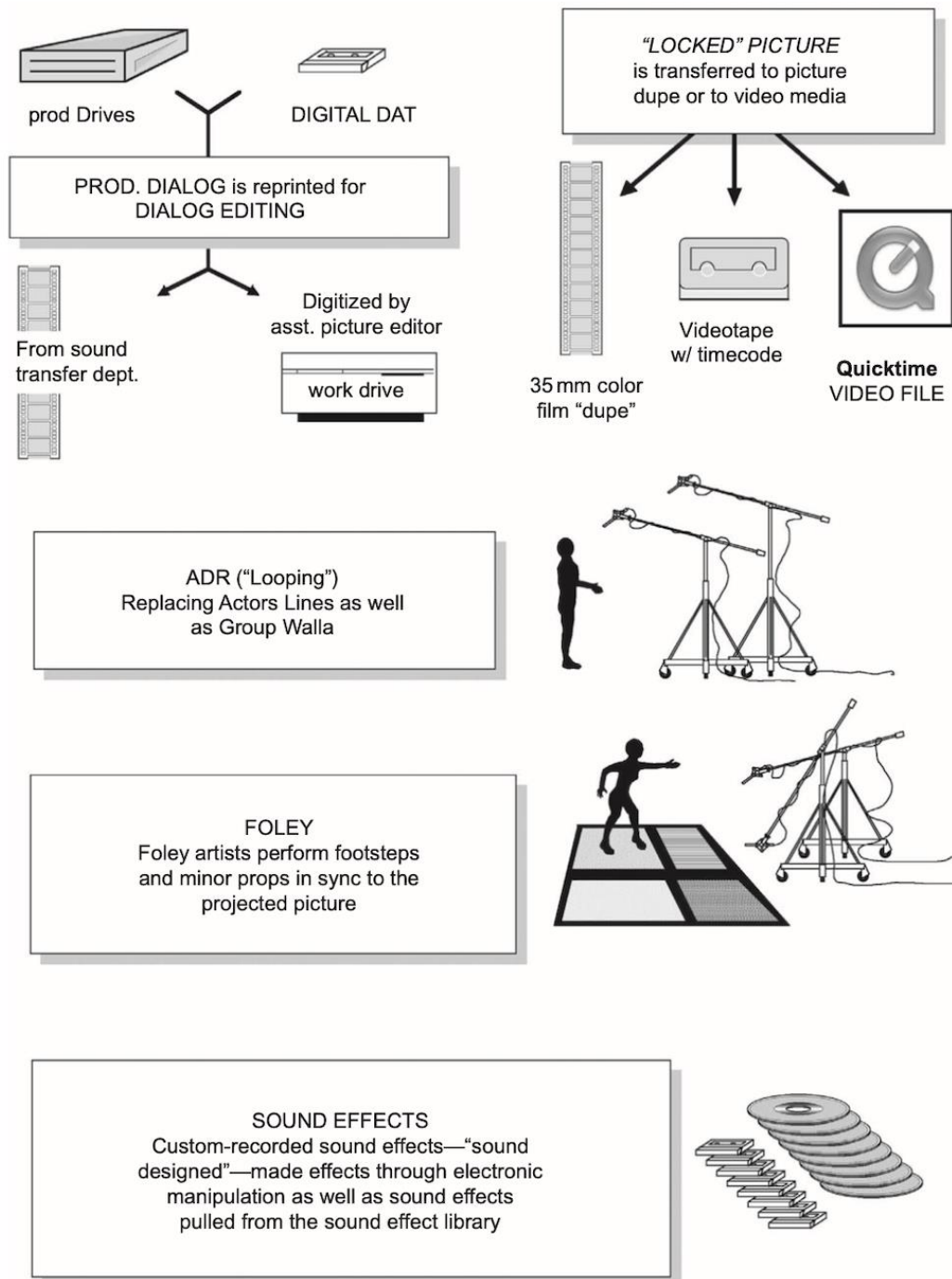
Ειδικές ρυθμίσεις μπορούν να γίνουν είτε σε ολόκληρο το συνδυασμένο εφέ, είτε σε ένα μόνο από τα συστατικά μέρη του. Τέτοιες ρυθμίσεις μπορεί να αφορούν την αλλαγή ταχύτητας αναπαραγωγής του ήχου, αλλαγή τονικού ύψους, ή μετατόπιση του τονικού ύψους σταδιακά, δημιουργώντας τεχνητό Doppler Effect (Dakic, 2009).

Foley effects: Ένας καλλιτέχνης Foley σε ρυθμό με την ταινία, δημιουργεί τα ηχητικά εφέ σε ένα στούντιο ηχογράφησης. Το τέλειο παράδειγμα των εφέ Foley είναι τα βήματα, που γίνονται σχεδόν πάντα με αυτόν τον τρόπο. Τα περισσότερα εύσημα για τον ρεαλισμό των ταινιών πάνε στα ηχητικά εφέ Foley. Για να κάνουν αντιληπτούς τους ήχους της πραγματικής ζωής, οι σχεδιαστές ήχου τους ενισχύουν συχνά. Ο Jack Foley, ο οποίος εργαζόταν στα στούντιο της Universal, δημιούργησε την ηχογράφηση foley νωρίς στην ιστορία του κινηματογραφικού ήχου. Πολλές πρώιμες ταινίες με ήχο, περιείχαν μουσική και συνομιλία, αλλά δεν υπήρχε αίσθηση των ήχων της κίνησης. Οι δημιουργοί ταινιών αργότερα, άρχισαν να συνδυάζουν τους ήχους των ποδιών των ηθοποιών και χρησιμοποιούσαν επανειλημμένα τα ίδια ηχογραφημένα ηχητικά εφέ. Ο Foley σκέφτηκε να χρησιμοποιήσει μια ποικιλία από επιφάνειες και αντικείμενα (props) ενώ προβάλλει ταυτόχρονα την κινούμενη εικόνα και ηχογραφεί τους ήχους έγκαιρα με τις κινήσεις των ηθοποιών. Η ιδέα ήταν ότι εκτελώντας τη δράση σε ρυθμό με την εικόνα και καταγράφοντάς την, θα μπορούσαν να εγγραφούν πολλοί ήχοι για να ταιριάζουν με την ώρα που εμφανίζονται στην οθόνη (Dakic, 2009).

Ambience: Η καταγραφή των θορύβων περιβάλλοντος από το σετ ή την περιοχή του γυρίσματος, είναι γνωστή ως ατμόσφαιρα (ambience). Δημιουργεί μια ψευδή αίσθηση της «παρουσίας» του χώρου. Ο πιο κοινός τύπος ήχου περιβάλλοντος είναι αυτός που είναι περισσότερο ή λιγότερο συνεχής και δίνει συχνά έμφαση στις χαμηλές συχνότητες για να μιμηθεί τον θόρυβο περιβάλλοντος των τοποθεσιών. Είναι σημαντικό για τη διατήρηση της συνέχειας της σκηνής. Το κοινό θα πιστέψει ότι η δράση εξακολουθεί να λαμβάνει χώρα στην ίδια τοποθεσία, εάν η ατμόσφαιρα παραμένει σταθερή σε όλη τη διάρκεια της εικόνας. Από την άλλη πλευρά, το κοινό αντιλαμβάνεται μια διαφορετική σκηνή, εάν το ηχητικό περιβάλλον αλλάζει όταν αλλάζει η εικόνα. Ακόμη και η ένωση της ατμόσφαιρας με μία άλλη κατά τη διάρκεια ορισμένων μεταβάσεων σκηνής μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να προϋδεάσει το κόψιμο σε μια νέα σκηνή ή για να δώσει την εντύπωση ότι η προηγούμενη σκηνή συνεχίζεται στην επόμενη, αν η ατμόσφαιρα παραμένει ίδια (Dakic, 2009).

Design Sound Effects: Τα ηχητικά εφέ σχεδίασης, είναι ήχοι που είτε είναι αδύνατο να εγγραφούν στη φύση, είτε δεν εμφανίζονται συνήθως στον φυσικό κόσμο. Αυτοί οι ήχοι χρησιμοποιούνται συχνά για να υπονοήσουν φουτουριστική τεχνολογία ή χρησιμοποιούνται μουσικά για να προκαλέσουν ένα συγκεκριμένο συναίσθημα (Dakic, 2009).

Απαιτείται η κατανόηση των πολλών βημάτων που εμπλέκονται στη δημιουργία ενός τελικού ηχητικού αποτελέσματος πριν γίνει κατανοητή η επεξεργασία ήχου. Αυτό οφείλεται στο γεγονός ότι καθώς γίνονται αναθεωρήσεις, το υλικό μπορεί να ρέει ελεύθερα μεταξύ της επεξεργασίας εικόνας, της επεξεργασίας ήχου και της μίξης, εναλλάσσοντας τη διαδικασία επεξεργασίας ήχου μεταξύ της επεξεργασίας εικόνας και της μίξης ήχου.



Εικόνα 1: Βασικές Φάσεις Επεξεργασίας Ήχου. Από το βιβλίο "Practical Art of Motion Picture" του David Lewis Yewdall

2.2 Μεθοδολογία Προ-παραγωγής: Spotting, Script Breakdown, Cut list.

2.2.1 Spotting

Κατά τα λεγόμενα του David Lewis Yewdall (Yewdall, 2012), τα spotting sessions παίζουν καθοριστικό ρόλο στη συνεχή προσπάθεια δημιουργίας του ιδανικού τελικού ηχητικού αποτελέσματος. Δίνουν στον σκηνοθέτη την ευκαιρία να συνεργαστεί με τον συνθέτη της μουσικής και τον επιβλέποντα επεξεργαστή ήχου για τον επιθυμητό ήχο και το εύρος εργασίας σε μια λεπτομερή cue-by-cue, ή sequence-by-sequence συζήτηση - (με τον όρο cue, εννοούμε μουσικά κομμάτια, με τον όρο sequence εννοούμε μια σειρά από σκηνές) . Με ξεχωριστές συνεδρίες εντοπισμού (spotting) με τον σκηνοθέτη για κάθε λειτουργία (μουσική, ηχητικά εφέ και διάλογος/ADR), είναι δυνατό να γίνει εστίαση σε μία διαδικασία χωρίς να χρειάζεται να εξεταστούν ή να χειριστούν πολλές διαδικασίες ταυτόχρονα.

Ο επιβλέπων επεξεργαστής ήχου και ο μουσικοσυνθέτης αφιερώνουν το χρόνο τους περνώντας τα reels, συζητώντας κάθε μουσικό σύνθημα, ιδέα ηχητικού εφέ, γραμμή διαλόγου και δυνατότητες ADR. Αυτό είναι το σημείο στο οποίο ο σκηνοθέτης, τουλάχιστον θεωρητικά, εκφράζει ξεκάθαρα το όραμα και τους στόχους του. Για πρακτικούς ή πολιτικούς λόγους, οι έννοιες του οράματος και των επιθυμιών είναι συχνά εξαιρετικά διαφορετικές από τις έννοιες του στυλ και του πεδίου εργασίας. Είναι συχνά εντελώς διαφορετικά μεταξύ τους από την αρχή και πιθανότατα θα είναι έτσι ακόμα και στο τελικό αποτέλεσμα (Yewdall, 2012).

2.2.2. Script Breakdown

Ο Yewdall, επισημαίνει ιδιαίτερα την τεράστια σημασία που έχει η ανάλυση του σεναρίου, όχι μόνο για τους ανθρώπους μιας ταινίας που εργάζονται στον ήχο, αλλά και για όλες τις υπόλοιπες ομάδες οι οποίες ενασχολούνται με το κομμάτι της μετα-παραγωγής (post production). Ο επόπτης της επεξεργασίας ήχου, θα πρέπει να ενημερώσει τους συντελεστές, πριν ξεκινήσει επίσημα και η εικόνα τη διαδικασία γυρισμάτων, με τυχόν σημειώσεις που έχει καταγράψει ο σχεδιαστής ήχου, κατά την ανάγνωση του σεναρίου. Αυτές οι σημειώσεις συνήθως συμπεριλαμβάνουν τμήματα που μπορεί να προκαλέσουν πρόβλημα στον ήχο. Για παράδειγμα, μπορούν να είναι πιθανές σκηνές που θα χρειαστούν ADR, διάφορα ηχητικά εφέ που θα χρειαστούν, ή ακόμη και ήχοι οι οποίοι πρέπει να καταγραφούν στην εκάστοτε τοποθεσία γυρισμάτων μετά τα γυρίσματα, αν είναι πολύ συγκεκριμένοι, δυσέυρετοι, ή πολυσύνθετοι για να δημιουργηθούν στο post production. Μια ηχογράφιση on set,

μπορεί να γλιτώσει πολύτιμο χρόνο και μεγάλο μέρος του κόστους, αν η αναδημιουργία του απαραίτητου ήχου, είναι δύσκολη ή και αδύνατη. Οπότε το στάδιο της προετοιμασίας και ειδικά της ανάλυσης του σεναρίου θεωρείται έως και σωτήριο αν ληφθεί υπόψιν και αξιοποιηθεί σωστά (Yewdall, 2012).

2.2.3 Cut List

Η πλειοψηφία των εποπτών των επεξεργαστών ήχου, δημιουργεί τις δικές του “cut list” σε αντίθεση με την ανάθεση του δημιουργικού ελέγχου των ηχητικών εφέ στους μεμονωμένους επεξεργαστές ηχητικών εφέ. Το κάνουν συχνά επειδή γνωρίζουν καλύτερα τη συλλογή ηχητικών εφέ. Σε σπάνιες περιπτώσεις, μπορούν να ελέγχουν κάθε μικρό κομμάτι ήχου με μεγάλη αυστηρότητα. Η cut list θα πρέπει να χρησιμοποιείται κυρίως ως δημιουργικός οδηγός. Βοηθάει τους επεξεργαστές των ηχητικών εφέ που σχεδιάζουν τον ήχο για μια συγκεκριμένη ακολουθία ή ένα συγκεκριμένο reel, να εγκαθιδρύσουν μια συνοχή με το όραμα του εκάστοτε επόπτη, ή άλλων επεξεργαστών ηχητικών εφέ οι οποίοι σχεδιάζουν παρόμοιο ήχο για διαφορετικά reels.

Date : 01/08/97	Editor's Cut List	Page 10
THE 5TH ELEMENT		
MOTOR -- LOWER FRIDGE		
CWK0003-91 SPT	AIRCRAFT: Flaps, electric, Cessna 172, buzzy.	
CWK0003-92	INDUSTRIAL: Forklift, electric	
HUM -- GUN IDLE		
DAX0034-03	CREDIT CARD SCANNER: touch phone beeps followed by electronic information beeps. RESTRICTED!!	
DAZ0034-14	MOTOR: small CU pool motor, steady constant idle -- no on or off. Watch perspective.	
ELEVATOR DOORS OPEN		
DAT1126-28 MPT	LEONOV POD DOOR: sweetener for R-7.	
DAT1473-020 MPT	SPACE SHIP DOORS: "Star Trek" like space doors, hissey hi-end slide w/small click impact. GREM2 NOTE: Clamp elevator doors	
PANEL SLIDE		
CWK0005-29 SPT	TRIPOD LEGS, SMALL: Smooth, metallic sliding	
CWK0005-32 SPT	TRIPOD: Slide telescoping leg in.	
CWK0005-36 SPT	TRIPOD: Slide telescoping legs, single stage	
CWK0005-42 SPT	COPY MACHINE: Slide table tray	
DAT1365-001	PNEUMATICS/SERVOS: a variety of wheezy metallic slides -- much like hatch closures.	

Εικόνα 2: Cut list από την ταινία *The Fifth Element* (1997). Από το βιβλίο “*Practical Art of Motion Picture*” του David Lewis Yewdall

Κατά τη διαδικασία της δημιουργίας της cut list, παρατίθεται ο αριθμός σκηνής και μία επεξήγηση μιας γραμμής, χρησιμοποιώντας η συνοχή η οποία παρέχεται από το editorial της εικόνας. Αναφέρονται οι πολυάριθμες περιπτώσεις ηχητικών συμβάντων που απαιτούν προσοχή. Παρατίθεται έπειτα, ο αριθμός του ηχητικού εφέ και το όνομα αρχείου κάτω από κάθε έναν από αυτούς τους υπότιτλους. Οι πληροφορίες περιγραφής, ακόμη και αν δεν αφορούν την εικόνα, τυπώνονται στις εταιρείες σχεδιασμού και επεξεργασίας ήχου, των οποίων τα αρχεία είναι εξολοκλήρου ψηφιοποιημένα (Yewdall, 2012).

2.3 Βασικές αρχές σχεδιασμού ήχου:

Σύμφωνα με τον Dakic (Dakic, 2009) τα τέσσερα στάδια σχεδιασμού ήχου για ταινίες ή τηλεοπτικά προγράμματα είναι συνήθως:

- i) Ηχογράφηση,
- ii) Μίξη,
- iii) Συγχρονισμός και
- iv) Επεξεργασία.

Όλες αυτές οι φάσεις αφορούν μια μεγάλη ποικιλία θεμάτων και είναι εξαιρετικά περίπλοκες. Για το λόγο αυτό, η σχεδίαση ήχου θα πρέπει να περιλαμβάνει μια μεγάλη ομάδα ειδικών ήχου. Παρακάτω αναλύονται τα τέσσερα στάδια κατά τον Dakic.

Ηχογράφηση: Ο γενικός στόχος της ηχογράφησης είναι να καταγραφεί κάθε ήχος με την υψηλότερη δυνατή ποιότητα, για τη χρήση τους στην επεξεργασία σχεδίασης ήχου. Ο τύπος μικροφώνου που χρησιμοποιείται, επηρεάζει σε μεγάλο βαθμό την ποιότητα του ήχου των εγγραφών. Η κατευθυντικότητα του μικροφώνου είναι ένα άλλο ζήτημα που πρέπει να αντιμετωπιστεί, όπως και η θέση των μικροφώνων κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων μιας σκηνής. Στην ηχογράφηση, ο πειρασμός είναι να καδραριστεί κάθε νέο ηχητικό απόσπασμα έτσι, ώστε να ταιριάζει με την οπτική γωνία της κάμερας. Στη σύγχρονη πρακτική, οι μεγάλες αλλαγές εικόνας αντιπροσωπεύονται τυπικά από πολύ μικρές αλλαγές στην προοπτική του μικροφώνου, και ως αποτέλεσμα, οι ηχητικές εναλλαγές διατηρούνται στο ελάχιστο.

Μίξη: Η μίξη ήχου παραγωγής, περιλαμβάνει την ηχογράφηση, τον συγχρονισμό, την τεχνική μικροφώνου και έχει αντίκτυπο στο μοντάζ. Όπως ορίζεται τεχνικά, η μίξη είναι η διαδικασία δυναμικής προσαρμογής των ρυθμίσεων επιπέδου έντασης πολλών μικροφώνων κατά την εγγραφή τους, προκειμένου να τονιστούν ορισμένοι ήχοι και το αντίθετο. Στη σύγχρονη χρήση, η διαδικασία μίξης δεν σχετίζεται αυστηρά με τη διαδικασία της εγγραφής. Ωστόσο, εξελίχθηκε στο βασικό συστατικό της επεξεργασίας ήχου. Σήμερα, το τελικό ηχητικό αποτέλεσμα της ταινίας αναφέρεται

ως «μυξαρισμένος ήχος» (ή «τελική μίξη»). Επίσης περιλαμβάνει την τοποθέτηση των ήχων στον χώρο, αναλόγως με την εκδοχή της μίξης. Μπορεί οι ήχοι να τοποθετηθούν σε τρισδιάστατο χώρο, ή στερεοφωνικά. Η μίξη εξαρτάται και από το μέσο αναπαραγωγής της εκάστοτε ταινίας (π.χ., πλατφόρμα όπως Netflix, ή σινεμά με Dolby Atmos).

Συγχρονισμός: Ο συγχρονισμός σήμερα αναφέρεται σε δύο βασικούς όρους. Αρχικά αναφέρεται στην τεχνική που δίνει τη δυνατότητα στην εικόνα και τον ήχο να βρίσκονται στην ίδια φάση και να «κινούνται» συγχρονισμένα. Η δεύτερη έννοια, σχετίζεται με τη διαδικασία της μεταγενέστερης ηχογράφησης των διαλόγων (ADR – Automated Dialogue Replacement) και των ηχητικών εφέ (Foley) σε στούντιο, τα οποία δεν μπορούσαν να ηχογραφηθούν στο σετ με την κατάλληλη ποιότητα. Ακόμη και στις περιπτώσεις που δεν χρειαζόταν η μεταγενέστερη ηχογράφηση διαλόγων και ηχητικών εφέ, ο συγχρονισμός ήταν απαραίτητος για να αποφευχθεί το πρόβλημα που πρόκυπτε κατά τη διαδικασία δημιουργίας των αντιγράφων της ταινίας, που συχνά προκαλούσε τον ετεροχρονισμό μεταξύ εικόνας και ήχου. Στη σημερινή πρακτική, αυτά τα προβλήματα ξεπερνιούνται με τη νέα ψηφιακή τεχνολογία.

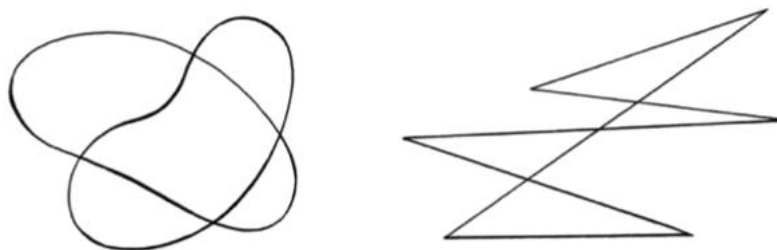
Επεξεργασία: Το τελευταίο στάδιο του σχεδιασμού ήχου είναι η επεξεργασία, το οποίο παράγει την τελική μίξη (ή soundtrack) της ταινίας. Αυτό το στάδιο περιλαμβάνει το συνδυασμό όλου του εγγεγραμμένου ήχου, συμπεριλαμβανομένης της μουσικής, των ηχητικών εφέ και της ομιλίας, για να δημιουργηθεί το τελικό “όραμα ήχου”. Οι επεξεργαστές ήχου συνδυάζουν διάφορα είδη περικοπών και μεταβάσεων στα ηχητικά κλιπ, για να αλλάξουν τον ήχο και να δημιουργήσουν την επιθυμητή μίξη (Dakic, 2009).

2.4 Ψυχολογία και Ηχητική σχεδίαση

Το ακουστικό αντικείμενο “auditory object”, μια συμπτυκνωμένη και διατεταγμένη ερμηνεία των περίπλοκων δεδομένων που συλλέγονται από το αυτί, είναι η μικρότερη μονάδα ακουστικής αντίληψης. Σε αυτή τη διαδικασία, η αντίληψη του ήχου είναι πολύ πιθανό να μετατραπεί σε μια υπόθεση ότι ο ήχος προήλθε από ένα αντικείμενο στο χώρο. “Πολύ πιο κοντά μας από όλες τις αισθήσεις, είναι τα ίδια τα πράγματα” σύμφωνα με τον Heidegger, όπως αναφέρει ο Görne. Δεν αντιλαμβανόμαστε ποτέ την αίσθηση από την ακουστική προέλευση, ή ακόμα και απλούς ήχους μέσα στο σπίτι. Ακούμε μόνο την πόρτα να κλείνει” (Görne, 2019). Αυτό ονομάζεται ως “casual listening” από τον Chion (Chion, 1994): Η αντίληψή μας δίνει στον ήχο ένα όνομα και μια πιθανή προέλευση. Ως αποτέλεσμα, η δουλειά του σχεδιαστή ήχου είναι να διαμορφώνει ακουστικά αντικείμενα, από την πλευρά του κοινού – ακροατή.

Το κλειδί για την κατανόηση του τρόπου αντίληψης του ήχου ως προς την ουσία του, είναι η

έννοια του ήχου ως αντικείμενο ή «πράγμα». Αυτές οι μεταφορικές πτυχές του ήχου που ακούγονται, έχουν μελετηθεί από τις πρώτες μέρες της ψυχολογίας Gestalt. Σύμφωνα με τον Görne, ο Carl Stumpf περιέγραψε τη μεταφορική ένταση του ακουστικού αντικειμένου στα τέλη του 19ου αιώνα ενώ στη δεκαετία του 1920, ο Wolfgang Kohler πραγματοποίησε το γνωστό πείραμα “Maluma / Takete”, το οποίο συνδέει έναν κατασκευασμένο όρο με ένα αφηρημένο σχήμα (εικόνα 3). Αποδεικνύεται ότι το “Maluma” πιθανότατα συνδέεται με τη στρογγυλή φιγούρα, ενώ το “Takete” είναι πιο πιθανό να σχετίζεται με τη γωνιακή. Εφόσον οι λέξεις δεν έχουν νόημα, η σύνδεση πρέπει να γίνει από τον τρόπο που ακούγονται οι λέξεις όταν λέγονται δυνατά (Görne, 2019).



Εικόνα 3: Maluma, Takete από τον Wolfgang Kohler (Görne, 2019).

Είναι εκπληκτικό πόσο λίγο η καθημερινή μας γλώσσα έχει ακόμη και έναν γενικό όρο για να περιγράψει την εμπειρία του ήχου. Αντίθετα, περιγράφουμε ακουστικά αντικείμενα, χρησιμοποιώντας μεταφορές που αναφέρονται σε άλλες αισθήσεις, όπως υψηλή, χαμηλή, βαθιά, ζεστή, κρύα, φωτεινή, σκοτεινή, τραχιά, λεία, μαλακή, θαμπή, γλυκιά. Αυτός είναι ο τρόπος με τον οποίο η ακουστική μας αντίληψη λειτουργεί πρωτίστως ως προς τις μεταφορικές οπτικές και απτικές ιδιότητες των ακουστικών αντικειμένων. Οι διατροπικές αντιστοιχίες της αντίληψης (*crossmodal correspondences*), ή οι σχέσεις μεταξύ της αντίληψης των ερεθισμάτων σε διάφορες αισθησιακές μορφές, είναι οι πηγές αυτών των γλωσσικών αναλογιών.

Έτσι, οι διατροπικές μεταφορές (*crossmodal metaphors*) θα μπορούσαν να χρησιμοποιηθούν για να περιγράψουν την ακουστική αντίληψη. Από τα τέλη της δεκαετίας του 1980, οι ερευνητές έχουν μελετήσει ως επί το πλείστον τις διατροπικές αντιστοιχίες (Spence, 2011). Για παράδειγμα, έχει αποδειχθεί ότι ένα φωτεινό οπτικό στοιχείο που παρουσιάζεται σε μια οθόνη βίντεο αναγνωρίζεται πιο γρήγορα με την παρουσία ενός υψηλού τόνου (Marks, 1987). Ο Πίνακας 1 παρέχει μια λίστα με ορισμένες διατροπικές αντιστοιχίες με πειραματική υποστήριξη.

Πίνακας 1: Μερικές διατροπικές αντιστοιχίες (Spence, 2011).

Stimulus	Corresponding Stimulus
pitch*	vertical position (<i>pitch / spatial height</i>)
pitch*	brightness (<i>higher = brighter</i>)
loudness	brightness (<i>louder = brighter</i>)
pitch*	shape (<i>higher = edgier / sharper</i>)
pitch*	size (<i>higher = smaller</i>)
pitch*	spatial frequency (<i>higher = finer structure</i>)
pitch*	movement (<i>rising pitch = upwards</i>)
pitch*	taste (<i>higher = sweeter</i>)
consonance	taste (<i>more consonant = sweeter</i>)

Σύμφωνα με τον Spence (2011), μια διατροπική αντιστοιχία μεταξύ δύο αισθήσεων μπορεί να προκληθεί είτε από

- μια «ενσύρματη», έμφυτη νευρική σύνδεση = δομική αντιστοιχία,
- μια νευρική σύνδεση μέσω της βρεφικής ανάπτυξης, που αντιπροσωπεύει την πιο πιθανή συμπεριφορά του φυσικού περιβάλλοντος = στατιστική αντιστοιχία, ή
- μια μαθημένη σύνδεση που καθορίζεται από τη γλώσσα = σημασιολογική αντιστοιχία.

Οι δύο πρώτες κατηγορίες αντιστοιχιών—όπως το μέγεθος, το χωρικό ύψος, η φωτεινότητα ή το σχήμα—είναι κρίσιμες από την οπτική γωνία του σχεδιαστή ήχου, επειδή καταλήγουν σε ανάλογες διατροπικές μεταφορές μεταξύ των διάφορων γλωσσών και δημιουργούν έναν κοινό σημασιολογικό κώδικα για όλους όσον αφορά τα ακουστικά αντικείμενα.

Οι διατροπικές μεταφορές δίνουν νόημα σε ακουστικά πράγματα, όπως η ιδέα ότι ένας ήχος χαμηλής έντασης είναι σαν ένα μεγάλο, μαύρο, στρογγυλό πράγμα που βρίσκεται χαμηλά στο χώρο. Αυτό είναι το πρώτο στάδιο για την εκμάθηση αλληλεπίδρασης με τη σχεδίαση ήχου μιας ταινίας. Για παράδειγμα, αν και αν αυτοί οι θόρυβοι είναι σωματικά ανακριβείς, στη σχεδίαση ήχου φιλμ, όπλα όπως ξίφη, μαχαίρια και στιλέτα αντιστοιχίζονται συχνά με υψηλούς, αιχμηρούς ήχους που ταιριάζουν νοηματικά στα αντικείμενα (Spence, 2011).

Επιπλέον, ο Görne υποστηρίζει ότι, η συναισθηματική επίδραση του ακουστικού αντικειμένου παράγεται από την αντιστοίχιση γλωσσικών μεταφορών που συνδέονται με τις διατροπικές μεταφορές, επειδή η συσχέτιση προκαλεί ολόκληρο το βασίλειο των ποιητικών μεταφορών. Για παράδειγμα, ένας ήχος χαμηλής έντασης που είναι επίσης μεγάλος, σκοτεινός, στρογγυλός και βαθύς, μπορεί να προκαλέσει συσχετίσεις με το σκοτάδι, πως κάτι μεγάλο βρίσκεται κάτω από την επιφάνεια. Αυτή η συσχέτιση τροφοδοτείται περαιτέρω από την ψυχολογική ιδέα ότι από κάτω μας κρύβεται ο σκοτεινός και τρομακτικός κόσμος του ασυνείδητου ή του

«υποσυνείδητου», και κατανοούμε διαισθητικά ότι κάποια σκοτεινή δαιμονική δύναμη αναδύεται από κάτω (Görne, 2019).

Παρόλο που μπορεί να φαίνονται διαισθητικά προφανείς, μεταφορικοί σύνδεσμοι ως επεκτάσεις διατροφικών μεταφορών και πιθανώς ακόμη και πέρα από την ουσία του ακουστικού αντικειμένου, όπως “ένας χαμηλός ήχος είναι δύναμη”, μπορούν να αποδειχθούν σε ένα πείραμα (Hsu D. Y. et.al., 2015). Στις αρχές της δεκαετίας του 1980, ο Marks εξέτασε τη χρησιμότητα των ποιητικών μεταφορών για τον συντονισμό οπτικών και ακουστικών ερεθισμάτων. Τα ευρήματα του πειράματος ήταν εξαιρετικά αξιόπιστα (Marks, 1982).

Ένας ήχος έχει την ικανότητα να δημιουργεί μια εικόνα, όπως αυτή μιας ακτίνας ηλιακού φωτός που διαπερνά τα σύννεφα ή μιας ασημένιας βελόνας, όπως αυτές οι ηχητικές εικόνες έχουν την ικανότητα να προκαλούν τις ίδιες εικόνες. Οι διατροφικές και οι γλωσσικές μεταφορές δίνουν νόημα στα ακουστικά αντικείμενα. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο το *reverb* είναι άψογα αποτελεσματικό, παρόλο που συγκαταλέγεται στα πιο “ευγενικά” κλισέ σχεδίασης ήχου (Görne, 2019).

2.5 Η ηχητική σχεδίαση στις ταινίες τρόμου

Το 1896 ο George Méliès δημιούργησε τη πρώτη ταινία τρόμου μικρού μήκους με όνομα “The House of the Devil”. Σήμερα αυτού του είδους οι ταινίες, έχουν περάσει από ιστορία ενός αιώνα. Με την ανάπτυξη της τεχνολογίας, οι ταινίες τρόμου έχουν εξελιχθεί σε ταινίες πιο ώριμες στο ευρύ τους φάσμα. Η τέχνη των ταινιών αυτής της κατηγορίας, διεγείρει τις αισθήσεις και ως ένα μέσο διέγερσης των αισθήσεων, ο ήχος έχει απαραίτητη θέση. Η ψυχανάλυση χρησιμοποιεί συχνά τον ήχο για να τρομοκρατήσει το κοινό, σύμφωνα με το βιβλίο της Isabel Pinedo “Postmodern elements of the contemporary horror film” (1996). Εκτός από τη συμβολή στην ανάπτυξη και την προώθηση της πλοκής, την απεικόνιση της εικόνας, των ανθρώπων και των πραγμάτων, την έμφαση στο περιβάλλον και την εξυπηρέτηση άλλων σκοπών, η χρήση του ήχου σε ταινίες τρόμου ανταποκρίνεται επίσης στην ψυχολογία του κοινού και λειτουργεί παράλληλα με το οπτικό ερέθισμα για να αυξήσει την προσμονή και τον φόβο του κοινού, ώστε να επιτευχθεί φυσική βύθιση και ταύτιση με τα θέματα της ιστορίας. Παρακάτω θα εξεταστεί η σχέση μεταξύ ψυχολογίας του κοινού και της σχεδίασης ήχου σε ταινίες τρόμου, καθώς και πώς μπορεί να χρησιμοποιηθεί στην παραγωγή ήχου, για να βελτιωθεί η ατμόσφαιρα στις ταινίες τρόμου χρησιμοποιώντας μερικές διάσημες περιπτώσεις ταινιών από την ιστορία του είδους (Gong & Zhang, 2021).

Σύμφωνα με τους Gong και Zhang, από τον γερμανικό εξπρεσιονισμό στο Χόλυγουντ στις Ηνωμένες Πολιτείες, στις υπερφυσικές και μη υπερφυσικές δημιουργικές μεθόδους των δεκαετιών

του 1950 και του 1960, οι ταινίες τρόμου έχουν διαφορετικά θέματα και κατευθύνσεις ανάπτυξης κάθε δεκαετία μέχρι τη χιλιετία. Ο ήχος έχει κάνει πολύ δρόμο στη δημιουργία ταινιών, μαζί με την τεχνολογική πρόοδο και τις συνεχείς αλλαγές στις προτιμήσεις των θεατών. Οι σχεδιαστές ήχου ταινιών τρόμου έχουν αναπτύξει σταθερά μια ποικιλία φωνητικών τεχνικών και δεξιοτήτων μέσω της συνεχούς έρευνας προηγούμενων έργων και του χειρισμού της ψυχολογίας του κοινού. Αυτή η διαδικασία, ενισχύει τον συνολικό ρεαλισμό και την προσαρμοστικότητα της ταινίας τρόμου. Προκειμένου το κοινό να έρθει σε βαθύτερη ψυχολογική εμπλοκή και να αυξηθεί η φρίκη της εικόνας τρόμου, διεγείρει σκόπιμα την ψυχολογική του επίγνωση (Gong & Zhang, 2021).

2.5.1. Η ψυχολογία στην ηχητική επένδυση των ταινιών τρόμου

Η ψυχολογική βάση για τους ήχους που χρησιμοποιούνται στις ταινίες τρόμου είναι ο φόβος και το άγχος. Όπως είπε ο Whittington, τόσο ο τρόμος όσο και ο ήχος προσπαθούν να δημιουργήσουν μια νέα σκηνή σε αυτό το σκηνικό που είναι γεμάτο τρόμο, πανικό και άγχος. Η πρόσβαση στο υποσυνείδητο και στους αρχέγονους τρόμους απαιτεί αβεβαιότητα. Ασυνείδητοι φόβοι θανάτου, περίεργα αντικείμενα και αχαρτογράφητες περιοχές υπάρχουν στους ανθρώπους. Η πλειοψηφία των αντικειμένων και των σκηνών στις ταινίες τρόμου είναι είτε ανεξερεύνητα είτε ανύπαρκτα. Διαθέτουν μια ισχυρή αίσθηση μυστηρίου αφού είναι πέρα από την κατανόησή μας. Ομοίως, ο ήχος έχει μια περίεργη ποιότητα. Οι αισθήσεις των θεατών ταινιών τρόμου κλονίζονται όταν βλέπουν και ακούν πράγματα που βρίσκονται έξω από τη σφαίρα του φυσιολογικού για την ανθρώπινη ζωή (Whittington, 2014).

Οι Gong, Z., και Zhang, J υποστηρίζουν πως στις ταινίες τρόμου, η υποκειμενοποίηση του ήχου είναι μια βασική πτυχή του κινηματογραφικού ήχου. Με τη χρήση αυτής της ευφάνταστης τεχνικής, το κοινό μπορεί να βυθιστεί αμέσως στη συναισθηματική κατάσταση του πρωταγωνιστή και οποιοσδήποτε απροσδόκητος μικρός ήχος θα τραβήξει την πλήρη προσοχή του κοινού. Αυτό συμβαδίζει με το ανθρώπινο ένστικτο. Οι άνθρωποι άρχισαν να κάνουν θόρυβο κατά την εποχή των βαρβάρων, σε μια προσπάθεια να τονώσουν το θάρρος τους επειδή πίστευαν ότι οι νέοι ήχοι μπορούν να διώξουν το κακό. Ως αποτέλεσμα, η απότομη άφιξη ήχου ή η σιωπή σε ένα συνηθισμένο περιβάλλον παράγει συχνά έναν έρημο ή επικίνδυνο ψυχολογικά ήχο. Για παράδειγμα, στο “The Other”, η βίλα όπου ζουν το παιδί και η μητέρα είναι εντελώς βυθισμένη στη φρίκη. Η αίθουσα είναι γεμάτη με τον αιθέριο και κρυστάλλινο ήχο του πιάνου και τον ήχο του τριξίματος του δαπέδου. Ακόμη και όταν δεν υπάρχει συγκεκριμένη εικόνα στην οθόνη, το κοινό θα ανταποκριθεί στη φωνή του ομιλητή. Αυτός είναι ο υποκείμενος, εσωτερικός φόβος. Το κοινό παρασύρεται διακριτικά στη σκηνή από τον ήχο σε όλη αυτή τη διαδικασία και η υποκειμενοποίηση του ήχου, κάνει το κοινό να

χάσει τα μάτια του από το πραγματικό του περιβάλλον (Gong & Zhang, 2021).

Οι ταινίες φόβου συχνά μεταφέρουν μια έντονη αίσθηση τρόμου και καταστροφής. Για παράδειγμα στο “Ring” η παράξενη βιντεοκασέτα δίνει τη δυνατότητα στην Σαντάκο να δολοφονήσει και να εκδικηθεί μέσα από αυτήν. Ακούγεται σαν ένας πολύ βασικός θόρυβος από τα “χιόνια” στην οθόνη της τηλεόρασης, που μπορεί να τρομάξει τους θεατές και να αυξήσει την αίσθηση της δίωξης από τη Sadako. Ο εκδηλωτικός ήχος του “Texas Chain Saw Massacre” είναι ο ήχος των αλυσοπρίονων. Στην ταινία “The Birds”, ακούγονται τα πουλιά να τραγουδούν και τα φτερά να χτυπούν. Ο Malcolm και ο Cole εμφανίζονται στο “The Sixth Sense” κατά την αντίστροφη επανάληψη της ταινίας. Αυτοί οι ήχοι εμφανίζονται καθαρά στις ταινίες, και χαράζονται στη μνήμη των θεατών.

Η ικανότητα αντίληψης του ήχου στους ανθρώπους είναι επίσης πανταχού παρούσα. Οι άνθρωποι λατρεύουν να παρακολουθούν ταινίες τρόμου σε όλο τον κόσμο. Υπάρχουν διαφορετικά πολιτιστικά και θρησκευτικά υπόβαθρα και πεποιθήσεις σε αυτό το είδος ταινιών. Θα είναι δύσκολο να τρομοκρατηθούν οι θεατές από διάφορα πολιτιστικά υπόβαθρα, αν επιλέξουν απλώς να καθίσουν και να παρακολουθήσουν τις οθόνες τους με την ταινία σε σίγαση. Τα ειδικά ηχητικά εφέ, οι Gong και Zhang, θεωρούν πως είναι επί του παρόντος η πιο αποτελεσματική προσέγγιση για να προκαλέσει παρόμοιο επίπεδο τρόμου σε ακροατήρια από διάφορα πολιτιστικά υπόβαθρα (Gong & Zhang, 2021).

Η Joanne Cantor εξέτασε 530 εργασίες φοιτητών κατά τη διάρκεια τριών ετών (1997-2000), χρησιμοποιώντας το “Poltergeist” ως παράδειγμα. Μετά την προβολή του “Poltergeist”, ανακάλυψε ότι η πλειοψηφία των παιδιών θα αντιδρούσε στην πραγματική ζωή. Θα γίνουν ανήσυχα όταν έρθουν αντιμέτωπα με κλόουν, τηλεόραση ή δέντρα του πραγματικού κόσμου. Οι εικόνες κλόουν είναι ριζωμένες στις καρδιές των ατόμων του δυτικού πολιτισμού. Οι παιδικές χαρές και τα εμπορικά κέντρα περιλαμβάνουν συνήθως κλόουν. Όταν αυτή η φαινομενικά ξεκαρδιστική και χιουμοριστική εικόνα ενός αγαπημένου χαρακτήρα, μεταμορφωθεί σε άσχημη, σκληρή και βίαιη, η τυπική εντύπωση των ανθρώπων της Δυτικής κουλτούρας θα διαταραχθεί, κάτι που προκαλεί μια αίσθηση άγχους. Στην Ασιατική κουλτούρα για παράδειγμα, που ο κλόουν σαν χαρακτήρας, δεν έχει την ίδια σημασία με τη Δυτική, όταν παρακολουθήσουν την απαίσια εικόνα του κλόουν της ταινίας χωρίς ήχο, μπορεί να είναι αδύνατο να συσχετίσουν αυτόν τον φρικτό χαρακτήρα με τη ζωή τους.

2.5.2 Ο Υπόηχος και η ψυχολογία των θεατών

Σύμφωνα με την Seyler, οι ταινίες τρόμου δεν διαφέρουν από άλλες ταινίες, καθώς ο κύριος στόχος τους είναι να προκαλέσει μια συναισθηματική ανταπόκριση από τον θεατή. Ο στόχος μιας ταινίας τρόμου δεν είναι να προκαλέσει ευτυχία ή λύπη, αλλά μάλλον να προκαλέσει κάποιο είδος

τρόμου, είτε πρόκειται για ένα στιγμιαίο σωματικό άγχος, είτε για μια πιο παρατεταμένη ψυχολογική δυστυχία. Αν και μπορεί να φαίνεται απλό, το να τρομάζουν οι άνθρωποι απαιτεί μια περίπλοκη διαδικασία, καθώς το κοινό πρέπει να είναι σε θέση να κατανοήσει το σκεπτικό της ταινίας για να απορροφηθεί σε αυτό. Επομένως, οι ταινίες τρόμου πρέπει να δημιουργούν ιστορίες με απαίσιο περιεχόμενο και να χρησιμοποιούν κινηματογραφικές μεθόδους και ηχητικό σχεδιασμό, για να ζωντανέψουν αυτούς τους τρόμους, προκειμένου να ξεπεράσουν τη λογική πλευρά του εγκεφάλου του κοινού (Seyler S., 2019).

Οι ταινίες τρόμου χρησιμοποιούν τον ήχο ως ένα ιδιαίτερα ισχυρό όπλο για τη δημιουργία τρόμου στο κοινό, ακόμα κι αν οι οπτικές προσεγγίσεις μπορούν σίγουρα να δημιουργήσουν ένταση και σασπένς στο κοινό. Ο διηγητικός και ο μη διηγητικός ήχος συνδυάζονται σε ταινίες τρόμου για να διεγείρουν το σασπένς του κοινού. Το κάλεσμα ή τα ουρλιαχτά των ζώων είναι μερικά παραδείγματα ήχων που σχεδόν όλοι οι άνθρωποι βρίσκουν ότι τους τρομάζουν επειδή τους κάνουν να νιώθουν ότι υπάρχει μια άμεση απειλή (Blumstein et. al., 2010). Εκτός από αυτούς τους ήχους, οι σκηνοθέτες τρόμου θα μπορούσαν να αποφασίσουν να χρησιμοποιήσουν τον υπόηχο στα έργα τους για να προκαλέσουν φόβο και δυσφορία στους θεατές. Ο υπόηχος είναι ένα μακρύ κύμα ήχου που βρίσκεται κάτω από το εύρος της ανθρώπινης ακοής, σε συχνότητα κάτω των 20 Hz. Αν και ο υπόηχος δεν μπορεί να ανιχνευθεί εύκολα, μερικές μελέτες έχουν δείξει τις επιπτώσεις που μπορεί να έχει σε άτομα που εκτίθενται σε αυτόν, ακόμη κι αν δεν το γνωρίζουν (Seyler S., 2019).

Η Sleyer παραθέτει μια μελέτη του 2003 από Βρετανούς ερευνητές, στην οποία 750 άτομα υποβλήθηκαν στις επιπτώσεις του υποήχου, προσθέτοντας υπόηχο σε ορισμένες μουσικές συνθέσεις κατά τη διάρκεια μιας συναυλίας. Σύμφωνα με τα ευρήματα της μελέτης, παρόλο που οι συμμετέχοντες δεν είχαν ενημερωθεί ποια τραγούδια περιείχαν υπόηχο, το 22% από αυτούς ισχυρίστηκαν ότι είχαν μια ασυνήθιστη εμπειρία όταν άκουγαν ορισμένα τραγούδια. Τα μέλη του ακροατηρίου ισχυρίστηκαν ότι είχαν μια ποικιλία παράξενων συναισθημάτων, όπως «άβολα ή καταθλιπτικά συναισθήματα, ρίγη στη σπονδυλική στήλη ή τεταμένα συναισθήματα απώθησης ή τρόμου» (Seyler S., 2019).

Η ίδια υποστηρίζει πως αυτοί οι ήχοι είναι ένα θαυμάσιο εργαλείο για την πρόκληση ανησυχίας σε ένα τμήμα του κοινού, λόγω των αντιδράσεων που έχουν τα άτομα σε αυτούς και της δυσκολίας να τους εντοπίσουν ενεργά. Αυτό ισχύει ιδιαίτερα, δεδομένου ότι αυτοί οι ήχοι συχνά προκαλούν στους ανθρώπους να αισθάνονται σαν να είναι μάρτυρες του παραφυσικού. Αυτός είναι ο λόγος για τον οποίο αναφέρθηκε ότι οι ήχοι χαμηλής συχνότητας, χρησιμοποιήθηκαν στην ταινία Paranormal Activity για να δώσουν την εντύπωση ότι το σπίτι ήταν στοιχειωμένο. Οι περιβαλλοντικοί ήχοι που ακούγονται στην ταινία Eraserhead είναι παρόμοιοι, αν και όχι εντελώς υπόηχοι, στη μορφή θορύβου που προκαλεί το ίδιο άγχος στο κοινό. Προκειμένου να αρχίσουν να παρακάμπουν τη λογική πλευρά του εγκεφάλου και να κάνουν τους θεατές πιο επιρρεπείς στον

φόβοι, οι σχεδιαστές ήχου και οι σκηνοθέτες τρόμου χρησιμοποιούν τον υπόηχο για να επηρεάσουν το ανθρώπινο σώμα (Seyler S., 2019).

2.5.3 *Η εφαρμογή του σχεδιασμού ήχου στις ταινίες τρόμου*

Ο Thompson, επισημαίνει πως η μετατροπή του βωβού κινηματογράφου σε ταινίες με ήχο, ήταν μια δύσκολη και επίμαχη διαδικασία. Οι σκηνοθέτες και οι κριτικοί σε όλο τον κόσμο είχαν ανταποκριθεί σθεναρά στην πρωτοποριακή χρήση του ήχου στον κινηματογράφο από τις Ηνωμένες Πολιτείες. Ανησυχούσαν ότι από τη στιγμή που αυτός ο τύπος ήχου τελευταίας τεχνολογίας συμπεριλαμβανόταν στην ταινία, θα είχε αρνητικό αντίκτυπο στην τέχνη του βωβού φιλμ. Οι πρώιμες ταινίες ήχου, ωστόσο, μπορούσαν να χρησιμοποιήσουν μόνο τους διαλόγους των χαρακτήρων στην ταινία συγχρονισμένη με ήχο (Thompson, 1980). Στη δημοσίευσή τους το 1928 με όνομα «A Statement on Sound», ο Σεργκέι Αϊζενστάιν και οι συνεργάτες του εξέφρασαν τον φόβο τους ότι η τέχνη του θεάτρου θα μιμηθεί από αυτό το είδος «ομιλούσας εικόνας». Έτσι, πρότειναν τη θεωρία της «contrapuntal aurality» (Hong, 2019).

Ο Gong και Zhang, θεωρούν πως ακόμη και τώρα, ο αντιστιτικός ήχος (contrapuntal sound) που αναπτύχθηκε σύμφωνα με αυτήν την αρχή, χρησιμοποιείται για τη δημιουργία της τρομακτικής μουσικής για ταινίες τρόμου. Όταν ο ήχος και η εικόνα είναι παρόντες ταυτόχρονα, αυτό αναφέρεται ως αντίστιξη ήχου. Σύμφωνα με τους νόμους τους, εκφράζουν ξεχωριστό περιεχόμενο. Ως αποτέλεσμα της οργανικής τους ανάμειξης και της ανεξάρτητης ανάπτυξής τους, δημιουργούν ένα σύνολο που ούτε ο ήχος ούτε η όραση θα μπορούσαν να δημιουργήσουν από μόνα τους. Ένα άλμα εξύψωσης της ένωσης ήχου και εικόνας είναι η δομική μορφή αντίστιξης ήχου και εικόνας. Παίζοντας τους αντίστοιχους ρόλους τους, διαμορφώνοντας μεταφορικά τις προσωπικότητες των χαρακτήρων και εντείνοντας τη διάθεση της σκηνής της ταινίας, ο ήχος και η εικόνα δεν εξαρτώνται πλέον το ένα από το άλλο και δεν επαναλαμβάνουν το ίδιο πράγμα (Gong, & Zhang, 2021).

Για παράδειγμα στην ταινία “Hannibal”, ο Μείσον, ένας επιζών, είπε στον πράκτορα του FBI για την εμπειρία του. Η χαλαρωτική αφήγηση του Μείσον έφερε αναμνήσεις με ζωνρές λεπτομέρειες. Αυτές οι εικόνες είναι περίεργες και ανοργάνωτες. Ο Μείσον έλαβε οδηγίες από τον Χάνιμπαλ να χρησιμοποιήσει θρυμματισμένο γυαλί για να κόψει κομμάτια κρέατος από το πρόσωπό του για να ταΐσει τον σκύλο. Η βαθιά, χαλαρωτική φωνή του Χάνιμπαλ ήταν ψυχρή και διακριτικά επιθετική. Σε αυτή την τρομακτική και φρικτή ακολουθία σκηνών της μνήμης του, εμφανίστηκε μια άλλη φωνή εκτός από αυτές τις συγκεκριμένες. Ήταν ο «Γαλάζιος Δούναβης» του Γιόχαν Στράους Β', μια μουσική σύνθεση που θεωρείται αταίριαστη στη σκηνή. Πέτυχε όμως να διαμορφώσει την εικόνα του Δόκτορα Χάνιμπαλ ως αδίστακτου, βάνουσου, αλλά εκλεπτυσμένου κυρίου. Αυτή η ασύμφωνη

τεχνική σχεδίασης ήχου δίνει στη σκηνή μια ζοφερή και παράξενη εντύπωση.

Οι ταινίες τρόμου βασίζονται σε μεγάλο βαθμό στον ήχο για να προωθήσουν την ιστορία και να τρομάξουν το κοινό. Η γλώσσα, η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι οι τρεις κύριες κατηγορίες στις οποίες μπορεί να χωριστεί ο ήχος μιας ταινίας. Από τότε που ο ήχος προστέθηκε στις ταινίες το 1927, είχαν μεγαλύτερη ψυχολογική επίδραση στους θεατές και έχουν εξελιχθεί σε αληθινά έργα οπτικοακουστικής τέχνης. Ο πρωταρχικός στόχος των παραγωγών ήχου σήμερα είναι να παρέχουν αφηγηματικές δυνατότητες, να βελτιώσουν την ακουστική εμπειρία και να προκαλέσουν έντονα συναισθήματα στο κοινό.

2.5.4 Τρεις κατηγορίες : γλώσσα, μουσική, ηχητικά εφέ

Οι ταινίες τρόμου βασίζονται σε μεγάλο βαθμό στον ήχο για να προωθήσουν την ιστορία και να τρομάξουν το κοινό. Η γλώσσα, η μουσική και τα ηχητικά εφέ είναι οι τρεις κύριες κατηγορίες στις οποίες μπορεί να χωριστεί ο ήχος μιας ταινίας. Από τότε που ο ήχος προστέθηκε στις ταινίες το 1927, είχαν μεγαλύτερη ψυχολογική επίδραση στους θεατές και έχουν εξελιχθεί σε αληθινά έργα οπτικοακουστικής τέχνης. Ο πρωταρχικός στόχος των παραγωγών ήχου σήμερα είναι να παρέχουν αφηγηματικές δυνατότητες, να βελτιώσουν την ακουστική εμπειρία και να προκαλέσουν έντονα συναισθήματα στο κοινό. Σε αυτό το σημείο άρχισε να δημιουργείται μια σύνδεση μεταξύ του ήχου των ταινιών τρόμου και της ψυχολογίας του κοινού.

Εκτός από το «The House of the Devil» του George Méliès, το «Psycho» του Alfred Hitchcock, που αναφέρθηκε σε προηγούμενο κεφάλαιο, ήταν η πιο συχνά αναφερόμενη ταινία όταν οι άνθρωποι άρχισαν να μιλούν για τις ρίζες των ταινιών τρόμου. Η σκηνή του ντους της ηρωίδας της ταινίας έχει ονομαστεί η πιο τρομακτική σκηνή στην ιστορία του κινηματογράφου και έχει πυροδοτήσει πολλές θεωρίες και έρευνες τα επόμενα χρόνια. Αυτός είναι αναμφισβήτητα ένας τεράστιος θρίαμβος από την οπτική γωνία των ταινιών τρόμου. Ο ήχος της ταινίας είναι εξίσου σημαντικός με τον χειρισμό του σκηνοθέτη στις συναισθηματικές καταστάσεις των ηθοποιών και το μοντάζ. Όταν η ηρωίδα δολοφονείται στο ντους στην ταινία Ψυχοπαθής, η παρτιτούρα του Μπέρναρντ Χέρμαν καλύπτεται πλήρως με υψηλά και “σκληρά” βιολιά.

Ο ήχος της μουσικής εγγόρδων είναι εγγενώς λεπτός και είναι εύκολο να ριζωθεί σταθερά στις καρδιές των ανθρώπων, κάτι που είναι ένα από τα βασικά οφέλη της χρήσης του. Επιπλέον, οι ακροατές συχνά διατηρούνται σε αγωνία και άγχος από ήχους υψηλής συχνότητας. Για παράδειγμα, η σειρήνα ενός περιπολικού ή ενός ασθενοφόρου έχει υψηλή συχνότητα, η οποία μπορεί να ειδοποιήσει τον ακροατή όταν την ακούσει. Η εναρμόνιση της μουσικής, της γλώσσας και των ηχητικών εφέ ήταν ένας άλλος παράγοντας στην εμβληματική κατάσταση αυτής της σκηνής, πέρα

από την μοναδική και ιδιαίτερη χρήση ήχων υψηλής συχνότητας. Οι θεατές αρχικά πιστεύουν ότι η κραυγή είναι απλώς μια κραυγή, πριν συνειδητοποιήσουν ότι είναι και μουσική παράλληλα, στη σκηνή που η ηθοποιός βλέπει ξαφνικά τον δολοφόνο. Η κραυγή συγχωνεύεται άψογα με τον υψηλότερο ήχο των βιολιών της μουσικής. Ο ήχος μοιάζει με τον απόκοσμο ήχο μαχαριού στην εικόνα. Θα μπορούσε να υποστηριχθεί ότι ο σχεδιασμός ήχου αυτού του τμήματος έχει επιτύχει μεγαλείο, εδραιώνοντας τη θέση του ως κλασικού στην ιστορία ταινιών τρόμου καθώς και στην ιστορία του παγκόσμιου κινηματογράφου (Gong, & Zhang, 2021).

Γλώσσα:

Οι Gong και Zhang σημειώνουν πως το πιο απλό μέσο ορθολογικής έκφρασης στον ήχο μιας ταινίας είναι η γλώσσα. Ο ήχος των λέξεων παίζει συχνά κρίσιμο ρόλο στην προώθηση της πλοκής, φωτίζοντας τα συναισθήματα των χαρακτήρων και ενισχύοντας την αίσθηση της πραγματικότητας. Η ποσότητα της γλώσσας στις ταινίες τρόμου είναι μικρότερη από την ποσότητα της μουσικής και των ηχητικών εφέ. Ωστόσο, συμβάλλει σημαντικά στη διαμόρφωση του σκηνικού και στη μετάδοση συναισθηματικών αλλαγών. Η αντίθεση των φωνών θα δημιουργήσει ένα ευδιάκριτο εφέ τρόμου όταν “ο κακός” εμφανιστεί για πρώτη φορά στο καρέ μιας ταινίας τρόμου. Η κατανομή συχνοτήτων κάθε ζώνης συχνοτήτων είναι τυπική και η φωνή του “καλού” είναι γενικά ακριβής στην μετάφρασή του ηχητικά. Η φωνή του “κακού” είναι πιο διχαστική, σε σύγκριση. Σε αντίθεση με τη φωνή του μέσου ανθρώπου, είναι χαμηλή, βραχνή ή σκληρή. Για παράδειγμα, η μολυσμένη ανθρώπινη φωνή στο “Resident Evil” συνοδεύεται πάντα από αιχμηρές, υψηλές συχνότητες ή “λασπώδεις” χαμηλές συχνότητες για να υπογραμμιστεί ο τρόμος και το σασπένς της διάθεσης της ταινίας. Στην ταινία “Saw”, ο τόνος του Jigsaw προορίζεται να είναι πολύ χαμηλός. Το κοινό βιώνει μια σημαντική αίσθηση κατάθλιψης ως αποτέλεσμα αυτής της προσέγγισης του ηχητικού σχεδιασμού (Gong, & Zhang, 2021).

Μουσική:

Σύμφωνα με τους Gong και Zhang, ένα από τα κρίσιμα στοιχεία στη δημιουργία μιας ταινίας είναι το βασικό μουσικό κομμάτι της, το οποίο μπορεί να μεταφέρει ποικίλα συναισθήματα μέσα από διαφορετικά είδη μουσικής. Σε σύγκριση με άλλα είδη ταινιών, η μουσική στις ταινίες τρόμου είναι πιο σημαντική και διακριτική. Μπορεί να διευρύνει τη χωρική επίγνωση του κοινού, να αλλάξει τον χρόνο και τόπο και να αποκαλύψει το ψυχολογικό πλαίσιο του χαρακτήρα. Η σημασία της μουσικής είναι σημαντική αυτή τη στιγμή, επειδή η γλώσσα και τα ηχητικά εφέ μπορεί περιστασιακά να μην μπορούν να μεταδώσουν ένα συγκεκριμένο αίσθημα τρόμου. Η μελωδία, η χροιά, η τονικότητα, η

ενορχήστρωση, ο ρυθμός, η αρμονία και άλλα στοιχεία της μουσικής γλώσσας μπορούν να επηρεάσουν τον τρόπο με τον οποίο αναπτύσσεται μια ταινία τρόμου (Gong, & Zhang, 2021).

Για παράδειγμα, στην ταινία “Jaws”, ο John Williams δημιούργησε μια μουσική, γνωστή ακόμα και σε ανθρώπους οι οποίοι δεν έχουν δει την ταινία. Όταν εμφανίζεται ο καρχαρίας, η κύρια μελωδία της αναπαραγωγής δύο νοτών με το τσέλο επαναλαμβάνεται και επιταχύνεται. Ο χαμηλός και καταθλιπτικός τόνος προκαλεί την αίσθηση μια ισχυρής απειλής. Όσο μεγαλύτερη είναι η ταχύτητα του ρυθμού των τσέλο, τόσο πιο κοντά φαίνεται στο κοινό ο καρχαρίας, γεγονός που φτάνει την ένταση των θεατών της ταινίας στα άκρα. Με την ίδια λογική, η ταινία τρόμου “Alien”, παρουσιάζει ένα αγνώστου ταυτότητας εξωγήινο τέρας και ενσωματώνει ένα πολύ γνωστό μουσικό κομμάτι, με τη χρήση μουσικής γλώσσας, οργάνων και ηχοχρώματος που είναι κατάλληλες για το περιεχόμενο της ταινίας.

Ηχητικά Εφέ:

Ο ήχος της ταινίας είναι εξίσου σημαντικός με τη μουσική και τη γλώσσα. Η ατμόσφαιρα τρόμου μπορεί να εκδηλωθεί από τα ηχητικά εφέ, τα οποία μπορούν να αυξήσουν την αυθεντικότητα και την αληθοφάνεια του περιβάλλοντος. Τα ηχητικά εφέ ενισχύονται συχνά σε ταινίες τρόμου. Είναι συνήθης πρακτική να δίνεται έμφαση στα ηχητικά εφέ περιβάλλοντος και στα φυσικά ηχητικά εφέ που χάνονται εύκολα, αυξάνοντας την ένταση και τη συχνότητα. Για παράδειγμα, ένα μικρό παιδί παίρνει το ποδήλατό του στον επάνω όροφο για να παίξει στην ταινία “The Shining”. Ο ήχος ενός ποδηλάτου που κυλάει στο χαλί και στο πάτωμα τονίζεται διακριτικά σε αυτή τη σκηνή. Το κοινό μεταφέρεται διακριτικά στον παιδικό κόσμο από την οπτική γωνία του νεαρού αγοριού και αναρωτιέται αν όλα θα είναι εντάξει σε κάθε στροφή.

Εκτός από τον ήχο του φυσικού κόσμου και του κοινωνικού περιβάλλοντος, οι ταινίες τρόμου χρησιμοποιούν επίσης έναν συγκεκριμένο τύπο ήχου που ονομάζεται εικονικός ήχος, μερικές φορές γνωστός ως σουρεαλιστικός ήχος. Σε αντίθεση με τις δύο πρώτες κατηγορίες, αυτή η μορφή ηχητικού εφέ είναι μοναδική. Δεν μπορεί να επιτευχθεί με ταυτόχρονη ηχογράφηση, αλλά απαιτεί την ηχογράφηση ήχων foley και μίξη μέσω plug-ins για ηχητικά εφέ. Αυτό το είδος ήχου χρησιμοποιείται συχνά για να αναπαραστήσει ασυνήθιστα συναισθήματα. κυρίως επειδή τα τρομακτικά στοιχεία που εμφανίζονται στις περισσότερες ταινίες τρόμου είναι φανταστικά και αδύνατο να τα δεις στην πραγματικότητα. Οι πραγματικοί ήχοι περιβάλλοντος από τον φυσικό και τον κοινωνικό κόσμο δεν μπορούν να μεταδώσουν τόσο επαρκώς αυτά τα στοιχεία του φόβου.

Για παράδειγμα, η φωνή του Τυραννόσαυρου στην ταινία “Jurassic Park” είναι καταπληκτική. Ωστόσο, κανείς δεν έχει δει Τυραννόσαυρους και επομένως δεν γνωρίζουμε πως ακούγεται στην πραγματικότητα. Επί του παρόντος, η εχθρική συμπεριφορά και ο τεράστιος όγκος του

Τυραννόσαυρου είναι όλα αυτά με τα οποία πρέπει να δουλέψει ο σχεδιαστής ήχου όταν δημιουργεί την κραυγή του. Περισσότερα από 20 ηχητικά εφέ, συμπεριλαμβανομένων εκείνων των ελεφάντων, των λιονταριών, των ιπποπόταμων και άλλων τεράστιων ζώων, συμμετέχουν σε αυτή τη προσομοιωμένη φωνή. Τέλος, ο συνδυασμός με διαφορετικά πρόσθετα εφέ ήχου θα παράγει έναν εντελώς μοναδικό ήχο. Μιμείται με ακρίβεια το σχήμα του Tyrannosaurus Rex, προσθέτοντας αυθεντικότητα στην οθόνη της ταινίας (Gong, & Zhang, 2021).

2.6 Παρόμοιες έρευνες

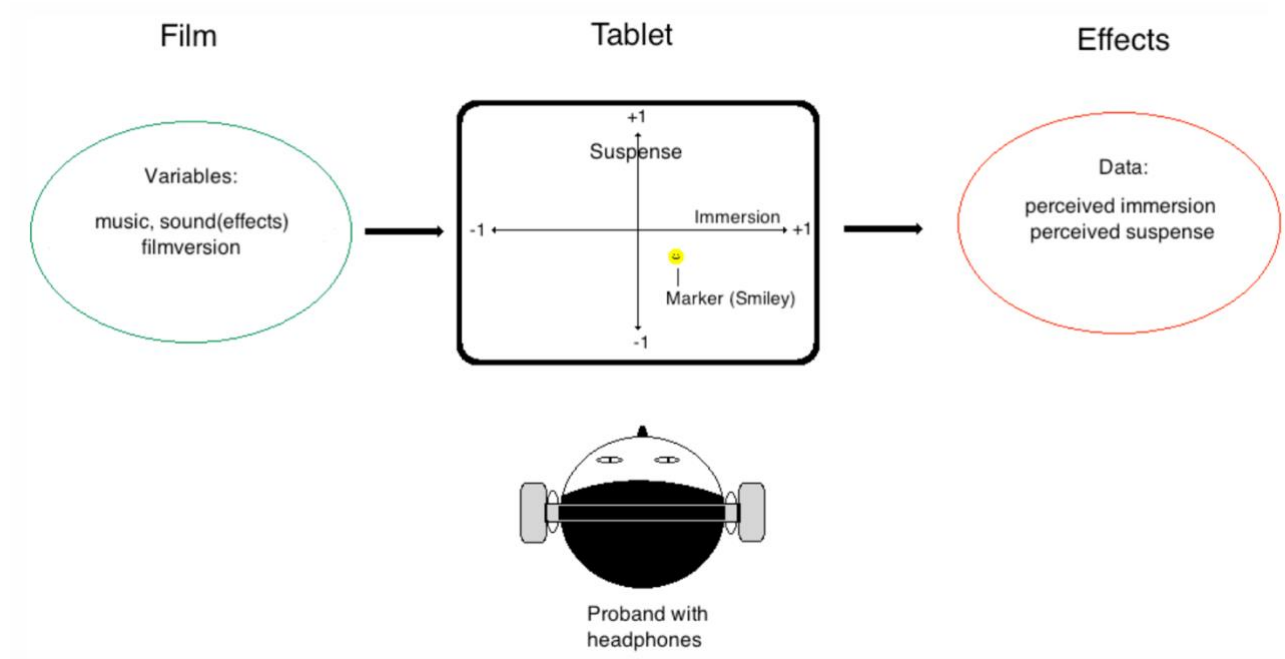
Ο ήχος είναι ένα αναπόσπαστο κομμάτι της καθημερινότητας των ανθρώπων. Πέρα από τους ανηχικούς θαλάμους, απόλυτη ησυχία επικρατεί στο διάστημα. Ο ήχος συνοδεύει τους ανθρώπους παντού, τους προειδοποιεί για καταστάσεις και συμβάντα εκτός οπτικού πεδίου και προκαλεί αντιδράσεις. Η μουσική από την άλλη πλευρά, είναι ένα μέσο έκφρασης, ικανό να διεγείρει συναισθήματα, σύμφωνα με πολλές έρευνες (S.Koelsch, 2010). Τι συμβαίνει όμως όταν ο ήχος και η μουσική επενδύουν μαζί μια ταινία; Μπορεί η ταινία χωρίς τον ήχο και τη μουσική να προκαλέσει συναισθήματα στον θεατή με την ίδια ένταση που η ίδια ταινία μπορεί να μεταδώσει μαζί με ήχο;

Ο Maximilian Kock και ο Christoph Louven (2018), διεξήγαγαν ένα πείραμα στο οποίο συμμετείχαν 240 υποκείμενα. Οι 240 συμμετέχοντες παρακολούθησαν δύο ταινίες με τέσσερα διαφορετικά κομμάτια ήχου: μουσική, ηχητικά εφέ, πλήρης ηχητική σχεδίαση (μουσική μαζί με ηχητικά εφέ) και χωρίς ήχο. Οι δύο ταινίες ήταν μια ταινία κινουμένων σχεδίων σε υπολογιστή και μια ταινία ζωντανής δράσης με ηθοποιούς που γυρίστηκε με κάμερα, λόγω της πιθανής διαφοράς στον τρόπο με τον οποίο γίνεται αντιληπτός ο ηχητικός σχεδιασμός σε ταινίες κινουμένων σχεδίων και ζωντανής δράσης. Αυτά είναι μόνο δύο παραδείγματα οπτικοακουστικού σχεδιασμού και ως αποτέλεσμα, μόνο αυτά τα δύο ερεθίσματα μπορούν να συνδεθούν με τα ευρήματα αυτής της μελέτης. Ο βαθμός στον οποίο αυτά τα ευρήματα θα μπορούσαν να εφαρμοστούν σε άλλα βίντεο πρέπει να καθοριστεί μέσω πρόσθετης μελέτης (τύποι ταινιών).

Η μέση ηλικία των συμμετεχόντων ήταν 25,74 έτη. Το 82,5% των συμμετεχόντων ήταν φοιτητές που εγγράφηκαν στο μάθημα Παραγωγής Μέσων και Τεχνολογίας των Μέσων στο Τεχνικό Πανεπιστήμιο Amberg-Weiden και το ένα τρίτο (33,3 %) των συμμετεχόντων ήταν γυναίκες. Αν και η τόσο μεγάλη συμμετοχή φοιτητών του ίδιου ερευνητικού αντικειμένου συνεπαγόταν υψηλή συγγένεια με τα οπτικοακουστικά μέσα ως παραγωγός και καταναλωτής, μόνο ελάχιστοι συμμετέχοντες στο τεστ ήταν εξοικειωμένοι με τη μουσική που χρησιμοποιήθηκε στο πείραμα εκ των προτέρων. Η μουσική που χρησιμοποιήθηκε, ήταν κομμάτια πιάνου από το “Pictures of an Exhibition”. Τέλος, δεν υπήρχε αποζημίωση για τη συμμετοχή.

Ζητήθηκε από τους συμμετέχοντες να σημειώνουν συνεχώς την τρέχουσα συναισθηματική τους κατάσταση στην οθόνη αφής ενός tablet, στην εφαρμογή emoTouch, η οποία χρησιμοποιήθηκε από τον κύριο συγγραφέα ως εργαλείο χαρτογράφησης για την παροχή λεπτομερειών σχετικά με τις συναισθηματικές αντιδράσεις. Για να αποφευχθεί η εξοικείωση, κάθε συμμετέχων παρακολούθησε έναν οπτικοακουστικό συνδυασμό μόνο μία φορά. Οι συμμετέχοντες κίνησαν έναν δείκτη στην οθόνη αφής του tablet για να υποδείξουν το επίπεδο βύθισης και αγωνίας τους σε μια δισδιάστατη κλίμακα βαθμολόγησης καθώς παρακολουθούσαν τα βίντεο στην οθόνη του tablet, σε έναν χώρο γραφείου του πανεπιστημίου και άκουγαν τη τελική μίξη μέσω μεμονωμένων ακουστικών (πάντα ρυθμισμένα στο ίδιο επίπεδο έντασης).

Ο συγγραφέας ευθυγράμμισε το σύστημα συντεταγμένων της εφαρμογής, εκφράζοντας την αισθητή βύθιση στην κλίμακα x από -1 έως +1 και το αντιληπτό σασπένς στην κλίμακα y από -1 έως +1. Το σύστημα αξόνων δεν είχε μονάδες και απλώς παρείχε μια σχετική μέτρηση όπως φαίνεται στην παρακάτω εικόνα. Οι τρεις ανεξάρτητες, «διχοτομικές» μεταβλητές στο σχεδιασμό της μελέτης ήταν η μουσική (ναι/όχι), τα ηχητικά εφέ (ναι/όχι) και το είδος της ταινίας (κινούμενα σχέδια/ζωντανή δράση).



Εικόνα 4: από το Kock, M., & Louven, C. (2018). *The power of sound design in a moving picture: An empirical study with emoTouch for iPad. Empirical Musicology Review, 13(3-4), 132-148.*

Οι συνεχώς μετρούμενες εξαρτημένες μεταβλητές ήταν η «αντιληπτή βύθιση» και η «αντιληπτή αγωνία». Η μελέτη απέδωσε μια συνεχή ροή δεδομένων x-/y σε δευτερόλεπτα. Με βάση αυτή τη ροή δεδομένων, οι μέσοι όροι, τα μέγιστα, οι διάμεσοι, το εύρος ζώνης και τα γραφικά αξιολόγησης δημιουργήθηκαν με το δωρεάν λογισμικό στατιστικών «R».

Οι μέσες (και μέγιστες) τιμές βύθισης και αγωνίας αυξήθηκαν σημαντικά όταν οι συμμετέχοντες άκουσαν μουσική ή ηχητικά εφέ, σύμφωνα με την 3-factor ANOVA (analysis of variance – Ανάλυση διακύμανσης τριών παραγόντων). Η ανάλυση διακύμανσης τριών παραγόντων ελέγχει ποιες από τις τρεις ξεχωριστές μεταβλητές έχουν επίδραση στο αποτέλεσμα και τη σχέση μεταξύ των τριών μεταβλητών. Η ανάλυση των δεδομένων τριών παραγόντων (παράγοντες: έκδοση ταινίας, μουσική και ηχητικά εφέ) οδήγησε στα ακόλουθα αποτελέσματα:

Τα προκαλούμενα συναισθήματα των συμμετεχόντων που είδαν τις ταινίες χωρίς καθόλου ήχο, χρησιμοποιούνταν πάντα ως σημείο σύγκρισης για αυτές τις τιμές. Τα μεσαία επίπεδα βύθισης και αγωνίας βελτιώθηκαν και των δύο διαφορετικών ταινιών, έως και τέσσερις φορές και 1,4 φορές, αντίστοιχα, στα βίντεο με ολοκληρωμένο ηχητικό σχεδιασμό. Σε σύγκριση με τις μέσες τιμές σασπένς της «μηδενικής» έκδοσης, οι μέσες τιμές σασπένς του βίντεο είτε με μουσική είτε με ηχητικά εφέ μειώθηκαν κατά 40%. Οι μέσες τιμές βύθισης, από την άλλη πλευρά, αυξήθηκαν έως και 3,6 φορές. Η έρευνα δείχνει πόσο κρίσιμα είναι τα ηχητικά εφέ όταν συνδυάζονται με μουσική για να αυξήσουν το σασπένς και τη βύθιση που βιώνουν οι θεατές.

Οι μέσες τιμές της αντιληπτής βύθισης επηρεάστηκαν σημαντικά από δύο παράγοντες, τη μουσική και τα ηχητικά εφέ. Δεν βρέθηκε σημαντικό αποτέλεσμα για τον διαφορετικό τύπο της ταινίας (animated και live action).

Οι μέσες τιμές του αντιληπτού σασπένς επηρεάστηκαν σημαντικά από τον τύπο του φιλμ. Σημαντική διαφορά για τις μέγιστες τιμές, βρέθηκε στα ηχητικά εφέ.

Σε σύγκριση με τις μέσες τιμές των 30 περιπτώσεων μηδενικής έκδοσης (χωρίς ήχο), η μέση τιμή της αντιληπτής βύθισης, αυξήθηκε περισσότερο από τρεις φορές όταν οι συμμετέχοντες παρακολουθούσαν και τους δύο τύπους ταινιών μόνο με ηχητικά εφέ, ενώ η μέση τιμή του αντιληπτού σασπένς μειώθηκε κατά 40% προβολή της ταινίας κινουμένων σχεδίων και κατά 10% κατά την προβολή του βίντεο ζωντανής δράσης.

Η μέση τιμή της αντιληπτής βύθισης, αυξήθηκε τρεις φορές για την ταινία κινουμένων σχεδίων σε συνδυασμό μόνο με τη μουσική και υπερδιπλασιάστηκε μόνο για την ταινία ζωντανής δράσης και τη μουσική.

Η μουσική και τα ηχητικά εφέ σε μια μίξη ήχου αύξησαν τη μέση τιμή της αντιληπτής βύθισης 3,7 φορές μετά την προβολή της ταινίας ζωντανής δράσης και 4,4 φορές μετά την προβολή της ταινίας κινουμένων σχεδίων. Οι τιμές σασπένς ήταν μεγαλύτερες, αλλά αυτές οι αλλαγές ήταν σημαντικές μόνο όσον αφορά τα μέγιστα των ηχητικών εφέ.

Ένας οπτικοακουστικός συνδυασμός μόνο με ηχητικά εφέ είχε ισχυρότερο αντίκτυπο στην αντιληπτή βύθιση των συμμετεχόντων σε σύγκριση με έναν οπτικοακουστικό συνδυασμό μόνο με

μουσική (ανεξαρτήτως του τύπου ταινίας που προβλήθηκε). Ένας οπτικοακουστικός συνδυασμός με ηχητικά εφέ και μουσική είχε ακόμη πιο ισχυρό αντίκτυπο στην αντιληπτή βύθιση και αγωνία του συμμετέχοντα σε σύγκριση με έναν οπτικοακουστικό συνδυασμό μόνο με μουσική (ανεξάρτητα από τον τύπο ταινίας που προβλήθηκε).

ΜΕΡΟΣ ΔΕΥΤΕΡΟ - ΠΡΑΚΤΙΚΟ

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 3 : Μεθοδολογία

Σκοπός αυτής της εργασίας, είναι να απαντηθούν ερωτήματα που σχετίζονται με την ηχητική και μουσική επένδυση των ταινιών τρόμου και την ψυχολογία των θεατών – ακροατών. Πιο συγκεκριμένα τίθενται τα ερωτήματα: Πόσο σημαντική είναι η ηχητική και μουσική επένδυση στις μέρες μας για την απορρόφηση των θεατών στις ταινίες τρόμου (horror); Πόσο συμβάλλει η ηχητική σχεδίαση (sound design) στην πρόκληση συναισθημάτων; Πόσο συμβάλλει η μουσική στην πρόκληση συναισθημάτων; Τέλος, μπορεί η εικόνα (ταινία) χωρίς ήχο, να αποδώσει συναισθήματα τρόμου στις μέρες μας;

Για να απαντηθούν αυτά τα ερωτήματα, αναλύθηκαν στο πρώτο μέρος, μελέτες και έρευνες γύρω από το αντικείμενο μελέτης. Στο δεύτερο και πρακτικό μέρος αυτής της εργασίας, αυτές οι θεωρίες και έρευνες βρίσκουν εφαρμογή κατά την ηχητική και μουσική επένδυση μίας ταινίας τρόμου μικρού μήκους, η οποία προβλήθηκε σε δύο ομάδες των 12 ατόμων, στη μία με ήχο και στην άλλη χωρίς ήχο. Οι δύο αυτές ομάδες, κλήθηκαν να απαντήσουν από ένα ερωτηματολόγιο με 15 ερωτήσεις, οι οποίες θα οδηγήσουν σε συμπεράσματα που απαντούν στα παραπάνω ερωτήματα. Στο ερωτηματολόγιο, συμπεριλαμβάνονται ερωτήσεις δημογραφικού χαρακτήρα, αλλά και ερωτήσεις όπως «Πόσο επηρέασε η μουσική τα συναισθήματά σου» για την πρώτη ομάδα και «Πόσο αισθητή ήταν η απουσία του ήχου» για τη δεύτερη.

Η ταινία στην οποία επέλεξα να δημιουργήσω το τελικό ηχητικό της αποτέλεσμα και να προβληθεί, ονομάζεται «Don't Peek (2020)». Είναι μια ταινία τρόμου (horror) μικρού μήκους, διάρκειας περίπου 7 λεπτών (6 λεπτά και 46 δευτερόλεπτα), που γράφτηκε και σκηνοθετήθηκε από τον σκηνοθέτη Julian Terry. Η επιλογή της συγκεκριμένης ταινίας για τους σκοπούς της εργασίας, έγινε με κριτήριο την έλλειψη διαλόγων, διότι οι διάλογοι δε μπορούν να αντικατασταθούν με πιστότητα, την ποιότητα της εικόνας και των οπτικών εφέ, καθώς και την διάρκειά της η οποία μου επέτρεψε να ενασχοληθώ με τον ήχο της ταινίας από τις 16 έως και τις 29 Ιανουαρίου του 2022.

Σε αυτό το τμήμα της εργασίας, αρχικά θα γίνει σύνοψη της ταινίας, προκειμένου ο αναγνώστης να εξοικειωθεί με το θέμα της. Έπειτα, θα παρατεθεί αναλυτικά η διαδικασία της προ-παραγωγής (προετοιμασίας) της ηχητικής επένδυσης, από τη διαδικασία του spotting μέχρι και τη δημιουργία cut list. Στη συνέχεια θα γίνει ανάλυση της διαδικασίας της ηχητικής και μουσικής επένδυσης, καλύπτοντας το τεχνικό κομμάτι της διαδικασίας, με αιτιολόγηση των επιλογών ήχων, επεξεργασίας, τρόπου μίξης αλλά και μουσικής. Τέλος θα καταγραφούν τα αποτελέσματα των ερωτηματολογίων στις δύο ομάδες προβολής και σε δεύτερο χρόνο θα αναλυθούν με σκοπό να αντλήσουμε συμπεράσματα από αυτά τα αποτελέσματα.

Σύνοψη της ταινίας:

Μία κοπέλα, η Katie, διασκεδάζει στο δωμάτιό της το βράδυ, παίζοντας στο Nintendo Switch το παιχνίδι Animal Crossing όσο είναι ξαπλωμένη στο κρεβάτι της. Καθώς ελέγχει τον χαρακτήρα του παιχνιδιού μέσω της κονσόλας, επιλέγει να ανοίξει το συρτάρι στο δωμάτιο του παιχνιδιού. Με την επιλογή αυτή του χαρακτήρα της, στον πραγματικό κόσμο ακούγεται ήχος συρταριού να προέρχεται μέσα από δωμάτιό της. Ο χαρακτήρας του παιχνιδιού κλείνει το συρτάρι μετά από εντολή της Katie, και ο ήχος του κλεισίματος του συρταριού από το δωμάτιό της, της τραβάει την προσοχή. Πλησιάζει αργά την συρταριέρα της, παρατηρώντας το κλειστό συρτάρι, και δίνει συνειδητά εντολή στον χαρακτήρα του παιχνιδιού, να ανοίξει το συρτάρι στο περιβάλλον του παιχνιδιού. Προς έκπληξή της, το συρτάρι ως αποτέλεσμα της επιλογής της, ανοίγει και στην πραγματικότητα. Έτσι η Katie ανακαλύπτει μία σύνδεση του πραγματικού κόσμου, με τον κόσμο του παιχνιδιού, και αποφασίζει να πειραματιστεί. Επιλέγει να ανοίξει μέσω του παιχνιδιού τις λάμπες στο δωμάτιό της. Διασκεδάζει με αυτή την διάδραση, μέχρι τη στιγμή που στην οθόνη του παιχνιδιού, εμφανίζεται ένα ανατριχιαστικό τέρας. Σύντομα η Katie, συνειδητοποιεί πως το τέρας, θέλει να περάσει στον πραγματικό κόσμο, και η ίδια προσπαθεί να αποφύγει αυτή την εξέλιξη, με τις κατάλληλες επιλογές στο παιχνίδι. Ωστόσο το τέρας έχει βρει μια δίοδο, όπου έχει κάποια δύναμη στον πραγματικό κόσμο, και εμφανίζεται κάτω από τα σκεπάσματα του κρεβατιού, προκαλώντας πανικό στην Katie. Μέσα στον πανικό της, η Katie επιλέγει κατά λάθος να αφήσει το τέρας να περάσει εντελώς στον πραγματικό κόσμο. Έτσι, στο τέλος της ταινίας, βλέπουμε καθαρά το τέρας για πρώτη φορά στον πραγματικό κόσμο. Λίγο πριν την λήξη της ταινίας, το τέρας το οποίο βρίσκεται κάτω από τα σκεπάσματα, διώχνει την κονσόλα του παιχνιδιού έξω από αυτά, υποδηλώνοντας ότι έχει πάρει μαζί του την Katie, και η κονσόλα πλέον του είναι άχρηστη.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 4: Ανάλυση της ηχητικής και μουσικής επένδυσης της ταινίας “Don't Peek”

4.1. Ανάλυση Προ-παραγωγής

4.1.1. Διαδικασία Spotting

Η διαδικασία της ηχητικής και μουσικής επένδυσης της ταινίας “Don't Peek” ξεκίνησε όταν πραγματοποιήθηκε η πρώτη επαφή με την ταινία. Καθώς είχα το τελικό μοντάζ της ταινίας, μιας και η συγκεκριμένη ταινία είχε ήδη κυκλοφορήσει στα μέσα κοινωνικής δικτύωσης, όπως το YouTube απ' όπου και την ανακάλυψα, οι επιλογές και οι ιδέες για την ηχητική προσέγγιση ήταν όλες κάτω από τη δική μου επιμέλεια. Είχα την ελευθερία να υλοποιήσω το δικό μου ηχητικό όραμα. Καθότι η ταινία είχε ήδη ηχητική επένδυση, σύντομα συνειδητοποίησα πως ήθελα να πραγματοποιήσω μια διαφορετική προσέγγιση, πιο έντονη, και βασισμένη καθαρά στις αντιδράσεις και το ρόλο της Katie.

Σκοπός ήταν να αποδοθούν όλες οι αντιδράσεις της πρωταγωνίστριας με ρεαλισμό και φυσικότητα, ενώ όλα τα στοιχεία του υπερρεαλισμού να έχουν μία παραπάνω υπερβολή για μεγαλύτερη ένταση και ιδανικά έντονη πρόκληση συναισθημάτων. Έτσι λοιπόν σημειώθηκαν σε σημεία όπου ήθελα να εφαρμόσω, κάποια ηχητικά εφέ που δεν ανταποκρίνονται στη πραγματικότητα και καταγράφηκαν μικρές περιγραφές οι οποίες λήφθηκαν υπόψιν κατά την αναζήτηση αυτών των ήχων σε μεταγενέστερο στάδιο.

Όσον αφορά το κομμάτι της μουσικής, στόχος ήταν να αποδοθεί το “κακό στοιχείο” που παραμονεύει κρυμμένο στο δωμάτιο, δημιουργώντας ένα μουσικό “θέμα” μόνο για αυτό, όπως και για τον εσωτερικό ψυχισμό της Katie τις στιγμές όπου ανεξήγητα πράγματα συμβαίνουν, όπως και τις στιγμές που αγχώνεται. Τέλος, σημαντική ήταν και η έλλειψη της μουσικής σε σημεία όπου το αειπρέπει η ταινία, προκειμένου ο επερχόμενος ήχος να δημιουργήσει μεγαλύτερη αντίθεση, και έκρηξη συναισθημάτων, από την αδράνεια στον τρόμο.

Το στάδιο του script break down παραλείφθηκε στη διαδικασία της επένδυσης της ταινίας, μιας και το συγκεκριμένο στάδιο αφορά κυρίως το κομμάτι της παραγωγής γυρισμάτων ταινίας, προκειμένου να δοθεί προσοχή στον ήχο σε σημεία μιας ταινίας που μπορεί να αντιμετωπιστούν προβλήματα.

4.1.2. *Δημιουργία Cut List*

Για τη διευκόλυνση αλλά και την οργάνωση του project της ηχητικής επένδυσης της ταινίας, ακολούθησα τη συμβουλή του Yewdall (2012), για τη δημιουργία cut list, η οποία λειτουργεί ως ηχητικός οδηγός. Μετά την ανάλυση και το spotting της ταινίας, όπου σημειώθηκαν ιδέες ηχητικών εφέ, αλλά και μουσικής ανά πλάνο, ξεκίνησε η δημιουργία των Markers.

Οι markers, με τον τρόπο που χρησιμοποιήθηκαν, σηματοδοτούν το σημείο στο οποίο θα χρησιμοποιηθεί ο εκάστοτε ήχος με τον τίτλο που του έχει δοθεί. Για παράδειγμα, στο λεπτό 3:05, υπάρχει ένας δείκτης με όνομα light switch off. Στο σημείο εκείνο λοιπόν, θα πρέπει να χρησιμοποιηθεί ένας ήχος διακόπτη φωτός να κλείνει. Ωστόσο οι Markers είναι δύσκολο να συνυπάρχουν ταυτόχρονα, όταν υπάρχει πάνω από ένας την ίδια χρονική στιγμή, για διαφορετικό ήχο. Έτσι, χρησιμοποιήθηκε η λειτουργία του Logic Pro X, να κατηγοριοποιηθούν οι markers, αναλόγως με το είδος του ήχου που θα χρησιμοποιηθεί. Έτσι, δημιουργήθηκαν οι ομάδες Atmos, (συντομογραφία για τις ατμόσφαιρες – ambiences), SFX και Foley.

Με τη χρήση του cut list, η διάρκεια της αναζήτησης και εύρεσης ήχων για την ηχητική επένδυση ήταν πολύ μικρότερη από την αναμενόμενη, καθότι έγινε στοχευμένα και η αναγνώριση της κατηγορίας και του είδους των ήχων από πριν, έσπευσαν την διαδικασία.

Καθότι οι markers που χρησιμοποιήθηκαν ήταν ενδεικτικοί, και πολλές φορές χρειαζόταν αλλαγές, αφαιρέσεις ή προσθήκες περισσότερων ήχων, η παρακάτω λίστα είναι ενδεικτική και είναι η αρχική που χρησιμοποιήθηκε ως οδηγός για τα sound effects. Οι ελλείψεις ήχων εντοπίστηκαν και καλύφθηκαν αφότου προστέθηκαν οι ήχοι του cut list.

Πίνακας 2: Ενδεικτική cut list των sound effects για την ταινία “Don't Peek”

SFX MARKERS

Time Code	Sound Name	Length	Notes
01:00:01:00.00	Logo reveal	00:00:00:00.01	SFX
01:00:05:10.00	Lamp off	00:00:00:00.01	SFX
01:00:08:12.40	eerie ambience and transition	00:00:00:00.01	SFX
01:00:38:00.00	horror low transition	00:00:00:00.01	SFX
01:00:59:03.10	eerie ambience + horror strings	00:00:00:00.01	SFX
01:01:27:00.00	Drawer SFX enhancement	00:00:00:00.01	SFX
01:01:34:00.00	Drawer SFX enhancement	00:00:00:00.01	SFX
01:02:06:00.00	eerie ambience	00:00:00:00.01	SFX
01:02:12:00.00	eerie ambience and horror strings	00:00:00:00.01	SFX
01:02:26:00.00	Character laugh	00:00:00:00.01	SFX
01:02:42:00.00	Eerie horror ambience	00:00:00:00.01	SFX
01:02:51:00.00	In game creepy laugh	00:00:00:00.01	SFX
01:03:02:00.00	Wood thuds super low end	00:00:00:00.01	SFX
01:03:05:00.00	eerie ambience	00:00:00:00.01	SFX
01:03:46:09.30	Wood creeks eerie extra SFX	00:00:00:00.01	SFX
01:04:12:00.00	Creepy laugh	00:00:00:00.01	SFX
01:04:19:00.00	Character hand slimy	00:00:00:00.01	SFX
01:04:20:00.00	In game jump scare enhancement	00:00:00:00.01	SFX
01:04:33:00.00	Horror impact	00:00:00:00.01	SFX
01:04:38:00.00	Horror impact	00:00:00:00.01	SFX
01:04:55:10.33	small stinger	00:00:00:00.01	SFX
01:05:04:20.25	Horror low impact and ambience	00:00:00:00.01	SFX
01:05:14:04.13	creature violent move and jumpscare	00:00:00:00.01	SFX
01:05:15:06.20	Energy surge and power palpitations	00:00:00:00.01	SFX
01:05:50:00.00	horror stinger	00:00:00:00.01	SFX
01:05:54:12.40	Horror stinger 2	00:00:00:00.01	SFX
01:06:16:00.00	Creature scream Composite	00:00:00:00.01	SFX
01:06:17:06.20	Abrupt stinge with low end	00:00:00:00.01	SFX
01:06:41:00.00	Bass drop and Character laugh	00:00:00:00.01	SFX

4.2 Διαδικασία Ηχητικής και Μουσικής επένδυσης

Η διαδικασία της ηχητικής επένδυσης πραγματοποιήθηκε στο MD Recording Studios, στο οποίο ενοικιάστηκαν μερικές ώρες, χώρου και χρήσης εξοπλισμού, για να επιτευχθεί επαγγελματικό επίπεδο η ηχητική σχεδίαση, αλλά και για να εξυπηρετηθεί η ανάγκη ηχογράφησης ήχων foley, για τις προδιαγραφές τις ταινίας. Οι ήχοι που χρησιμοποιήθηκαν κατά την διαδικασία της επένδυσης της ταινίας, προήλθαν από έτοιμες προ-ηχογραφημένες βιβλιοθήκες που διαθέτε το στούντιο, από το πρόγραμμα soundly το οποίο διαχειρίζεται τις βιβλιοθήκες του εκάστοτε χρήστη, και διαθέτει ενσωματωμένους ήχους ανά κατηγορίες, αλλά και από ηχογραφήσεις ήχων foley που πραγματοποιήθηκαν στο στούντιο. Το πρόγραμμα - Digital Audio Workstation (DAW) που χρησιμοποιήθηκε για όλη τη διαδικασία της ηχογράφησης ήχων, ηχητικής επένδυσης και

επεξεργασίας ήχων , είναι το Logic Pro X.

Τα στάδια που πραγματοποιήθηκαν για τη δημιουργία της τελικής μίξης της ταινίας, δεν τήρησαν την ροή των αντίστοιχων σταδίων που προαναφέρθηκαν, και κατά βάση αφορούν μια μεγάλη παραγωγή και μεγάλη σε έκταση ταινία. Μετά το spotting, και το cut list, τα στάδια που τηρήθηκαν, ήταν τα εξής:

- 1) Αναζήτηση και τοποθέτηση ήχων του cut list: η αναζήτηση των κατάλληλων ήχων και ηχητικών εφέ, γινόταν πριν την τοποθέτησή τους σε πολλαπλά κανάλια στο DAW, καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας, συγχρονισμένοι κατά προσέγγιση με την εικόνα.
- 2) Ηχογράφηση των ήχων Foley : ηχογραφήθηκαν ήχοι σε συγχρονισμό με την εικόνα, προκειμένου να αποδοθεί το ρεαλιστικό στοιχείο – για παράδειγμα των κινήσεων της ηθοποιού – και ήχοι οι οποίοι δεν υπήρχαν σε έτοιμες βιβλιοθήκες.
- 3) Συγχρονισμός και Επεξεργασία ήχων : οι ήχοι συγχρονίστηκαν απόλυτα με την ταινία, frame by frame, και έπειτα έγιναν οι κατάλληλες επεξεργασίες όπως cut, fade in και out, δυναμικές και συχνοτικές επεξεργασίες (compressors, equalizers) αλλά και χρήση χρονικών επεξεργαστών όπως delay και reverb για την τοποθέτηση των ήχων σε συνολικό χώρο.
- 4) Μουσική επένδυση και επεξεργασία μουσικής: επιλογή μουσικής ατμόσφαιρας, και δημιουργία μουσικής σε ορισμένες σκηνές, με έλλειψη αρμονίας. Επεξεργασία μουσικής όπου είναι απαραίτητο.
- 5) Μίξη : Για τη διαδικασία μίξης, χρησιμοποιήθηκαν ηχεία τα οποία είχαν συγκεκριμένη ένταση για αναφορά των στάθμεων έντασης της μίξης, καλιμπραρισμένα με ροζ θόρυβο στα -12 dBFS, το οποίο μεταφράζεται στα 82 dB SPL στον χώρο όπου πραγματοποιήθηκε η μίξη. Κατά τη διάρκεια της μίξης, έγινε η κατάλληλη επιλογή των στάθμεων έντασης των ήχων καθώς και η τοποθέτησή τους στον χώρο, στερεοφωνικά.

4.2.1 1ο Στάδιο: Αναζήτηση και τοποθέτηση ήχων του cut list

Δημιουργία ατμόσφαιρας :

Η ταινία προσεγγίστηκε όσον αφορά τις ατμόσφαιρες του δωματίου, με ρεαλιστικό τρόπο σύμφωνα με την οπτική γωνία της κάμερας. Εξαιρεση αποτελούν οι σκηνές όπου η παρουσία της λάμπας είναι έντονη. Εκεί ο υπερρεαλισμός υπερτερεί, καθώς οι λάμπες παίζουν σημαντικό ρόλο κατά τη διάρκεια της ταινίας και δόθηκε ηχητικά η αντίστοιχη έμφαση στον ήχο του δωματίου με την ύπαρξη της αναμμένης λάμπας.

Η πρώτη ατμόσφαιρα που χρησιμοποιήθηκε, ήταν ένας ήχος room tone, από προϋπάρχουσα βιβλιοθήκη του soundly, ενώ η δεύτερη ατμόσφαιρα, ήταν ήχος δωματίου με έντονο βουητό της λάμπας, από την ίδια βιβλιοθήκη. Η τρίτη και τελευταία ατμόσφαιρα που χρησιμοποιήθηκε, είναι στο τέλος της ταινίας, καθώς πέφτουν οι τίτλοι τέλους, όπου δόθηκε η αίσθηση πως η εικόνα ήταν αποτέλεσμα γυρισμάτων με παλιά κάμερα, και αξιοποιήθηκε ήχος VHS για την απόδοση της.

Ήχοι τέρατος :

Για τους ήχους του τέρατος, χρησιμοποιήθηκαν τόσο φυσικοί ήχοι, όσο και ηχητικά εφέ, μέσα από τις βιβλιοθήκες του Soundly, αλλά και από εξειδικευμένα plug-ins που χρησιμοποιούνται συχνά κατά τη διαδικασία ηχητικής επένδυσης ταινιών.

Για το γέλιο του τέρατος στο περιβάλλον της κονσόλας, χρησιμοποιήθηκε ήχος “διαβολικού” γέλιου ενός άντρα από το Soundly, ο οποίος υπέστη επεξεργασία σε μεταγενέστερο στάδιο.

Για την κίνηση του χεριού του τέρατος, εντός του περιβάλλοντος της κονσόλας που παίζει η ηθοποιός, χρησιμοποιήθηκε ένας ήχος από τις έτοιμες βιβλιοθήκες του soundly, με όνομα “squish sound”, με σκοπό να αποδώσει την φύση του σώματος του τέρατος ως υγρού και αποκρουστικού.

Για την τσιρίδα του τέρατος, όταν προσπαθεί να “βγει” από το περιβάλλον της κονσόλας, χρησιμοποιήθηκε ένα rig squeal (τεχνική που χρησιμοποιούν οι τραγουδιστές της metal μουσικής), με κατάλληλη επεξεργασία που έγινε σε μεταγενέστερο στάδιο.

Για την τσιρίδα του τέρατος, όταν εμφανίζεται το πρόσωπό του για πρώτη φορά, μαζί με τους ηχογραφημένους ήχους που αναλύονται στο δεύτερο στάδιο, προστέθηκε και ήχος απειλούμενης γάτας (cat hiss), καθότι υπήρχε η αίσθηση ότι κάποιο στοιχείο λείπει από το επιθυμητό τελικό αποτέλεσμα. Οπότε ο ήχος προστέθηκε σε μεταγενέστερο στάδιο, αφότου έγιναν οι ηχογραφήσεις και οι επεξεργασίες.

Για τον βηματισμό του τέρατος στο πάτωμα, που είναι αόρατο στα μάτια της ηθοποιού, χρησιμοποιήθηκε ήχος τριξίματος από πλαστικό υλικό, το οποίο είχε στόχο να προσομοιάσει το τρίξιμο ξύλινου πατώματος. Σε μεταγενέστερο στάδιο υπέστη και την κατάλληλη επεξεργασία. Για το τρίξιμο του κρεβατιού, στο οποίο ανεβαίνει αόρατο ακόμα το τέρας, χρησιμοποιήθηκε ήχος μεταλλικού τριξίματος, μαζί με ήχο κίνησης ρούχων που ηχογραφήθηκαν στη διαδικασία δημιουργίας των foley.

Για τις ανάσες του τέρατος, χρησιμοποιήθηκε το plug-in 'reformer' , το οποίο βασίζει τους ήχους που δημιουργεί, στο μοτίβο μιας δοσμένης κυματομορφής από ένα track – κανάλι της επιλογής του εκάστοτε σχεδιαστή ήχου. Με αυτόν τον τρόπο, πυροδοτεί η κυματομορφή τον ήχο που επιλέγεται από την ενσωματωμένη του βιβλιοθήκη, και επιτυγχάνεται έτσι ένα αυτόματα συγχρονισμένο layering. Ο ήχος που επιλέχθηκε, ήταν γρύλισμα λεοπάρδαλης το οποίο

συγχρονίστηκε με το τρίζιμο του βηματισμού του τέρατος.

Layering είναι η τεχνική κατά την οποία πολλοί διαφορετικοί ήχοι, στοιβάζονται ο ένας κάτω από τον άλλον στο DAW του εκάστοτε σχεδιαστή ήχου, προκειμένου ο συνδυασμός τους όταν ακούγονται ταυτόχρονα, να δημιουργήσει έναν νέο τελικό ήχο.

Για την πρώτη εμφάνιση του τέρατος, στο περιβάλλον της ηθοποιού μετά το τρίζιμο του δαπέδου και του κρεβατιού, υπάρχει μια σκηνή στην οποία εμφανίζεται θολά, στο πίσω μέρος του δωματίου στην είσοδο μιας πόρτας – καμάρας. Προκειμένου να το εντοπίσει σε αυτή τη μικρή στιγμή ο θεατής, χρησιμοποιήθηκε ο ίδιος ήχος squish σε συνδυασμό με τρίζιμο από πλαστικό υλικό με τεχνική layering, για να αποδοθεί η κίνηση του χεριού του τέρατος σε επαφή με το ξύλο της πόρτας – καμάρας.

Ήχοι Παιχνιδιού:

Σχεδόν σε όλους τους ήχους του παιχνιδιού, χρησιμοποιήθηκε συγκεκριμένη επεξεργασία, που θα αναλυθεί σε επόμενο στάδιο, προκειμένου να δοθεί η αίσθηση ότι οι ήχοι ακούγονται μέσα από την κονσόλα του παιχνιδιού, και ο θεατής να ακούει αυτό που ακούει και η ηθοποιός που παίζει το παιχνίδι.

Για τα βήματα του χαρακτήρα του παιχνιδιού που παίζει η ηθοποιός, χρησιμοποιήθηκε ένα Virtual Studio Technology (VST) plug-in, το 'Edward Ultimate Suite', μέσα από το οποίο επιλέχθηκε η βιβλιοθήκη ήχων 'shoes'. Λειτουργεί με πληροφορία midi, σαν ένα virtual instrument κατά τη διαδικασία μουσικής παραγωγής. Έτσι στο midi editor επιλέγεται το παπούτσι που επιθυμεί ο σχεδιαστής ήχου αναλόγως με τη νότα, και σε συγχρονισμό με την εικόνα δημιουργείται ο βηματισμός. Επιπλέον, το συγκεκριμένο plug-in, δίνει την δυνατότητα αλλαγής του είδους του παπουτσιού, αλλά και του δαπέδου.



Εικόνα 5: Interface του plug-in Edwards Ultimate Suite από το <https://tovousound.com/shop/edwards-ultimate-suite/>

Για τον ήχο του συρταριού στο περιβάλλον του παιχνιδιού της κονσόλας, χρησιμοποιήθηκε ήχος συρταριού από βιβλιοθήκη, με τη συγκεκριμένη επεξεργασία.

Για τις ειδοποιήσεις εντός του παιχνιδιού, χρησιμοποιήθηκαν ήχοι από το soundly, που παραπέμπουν σε κονσόλες παιχνιδιών, όπως η Nintendo. Ενώ για την εμφάνιση των γραμμάτων στις οδηγίες και ερωτήσεις του παιχνιδιού, χρησιμοποιήθηκε σύντομος ήχος βημάτων από παιχνίδι που προσομοιάζει ήχους του παιχνιδιού Super Mario. Ο ήχος χρησιμοποιήθηκε σε επανάληψη για να καλύπτει την εμφάνιση όλων των γραμμάτων και των αποσιωπητικών και επεξεργάστηκε αργότερα, για να αποδίδει καλύτερα την αίσθηση του παιχνιδιού.

Διακόπτες και φώτα :

Για τους διακόπτες χρησιμοποιήθηκαν ήχοι από έτοιμη βιβλιοθήκη που άνηκε στη συλλογή του MD Recording Studios, , ενώ για το τρεμόπαιγμα των φώτων, χρησιμοποιήθηκε ήχος τρεμοπαίγματος από φώτα νέον σε συνδυασμό με ήχο υπερφόρτωσης ηλεκτρικού ρεύματος από την βιβλιοθήκη που διαθέτει το Soundly, με τεχνική layering.

Συρτάρι:

Κατά την αναζήτηση ήχων ανοίγματος – συρσίματος του συρταριού στις ράγες του επίπλου, για το κοντινό πλάνο, δεν βρέθηκε κάποιος κατάλληλος, που να αποδίδει με ρεαλισμό την εικόνα. Έτσι λήφθηκε η απόφαση αυτός ο ήχος να ηχογραφηθεί, και έτσι θα τοποθετηθεί στο DAW, κατά το δεύτερο στάδιο, μετά την ηχογράφιση των Foley.

Για το τελείωμα κατά το άνοιγμα του συρταριού, που “κλειδώνει” στην εξωτερική θέση, χρησιμοποιήθηκε ήχος γδούπου χαμηλών συχνοτήτων, ο οποίος συνδυάστηκε με το σύρσιμο που ηχογραφήθηκε. Για τα μακρινά πλάνα στα οποία ανοίγει το συρτάρι, χρησιμοποιήθηκε έτοιμος ήχος από το Soundly.

Πόρτα :

Για το τρίξιμο της πόρτας σε όλες τις σκηνές, χρησιμοποιήθηκε αντίστοιχος ήχος από την βιβλιοθήκη του Soundly, αλλά και ένας επιπλέον ήχος, για το χτύπημα της πόρτας στον τοίχο, ο οποίος αναφέρεται στο δεύτερο στάδιο της ηχογράφησης foley.

Επιπλέον ηχητικά εφέ:

Όλοι οι ήχοι που θα αναφερθούν, προήλθαν από τις βιβλιοθήκες του Soundly.

Στην έναρξη της ταινίας, εμφανίζεται το λόγγο της εταιρίας παραγωγής. Για την εμφάνιση του εν λόγω λόγγο, χρησιμοποιήθηκε θόρυβος στατικού ηλεκτρισμού και μαγνητικού πεδίου σε συνδυασμό με την τεχνική layering. Επιπλέον χρησιμοποιήθηκε ήχος φυσήματος κεριού, μιας και στην εικόνα απεικονίζεται ένα ηλεκτρικό κερί που σβήνει απότομα. Έτσι αποδίδονται και τα δύο στοιχεία, του ρεαλισμού μέσω των ηλεκτρικών ήχων, και του υπερρεαλισμού, μέσω του φυσήματος του κεριού, ενώ το κερί είναι ηλεκτρικό.

Κατά την αλλαγή του πλάνου, από κοντινό στην ηθοποιό, σε μακρινό από την πάνω οπτική γωνία, χρησιμοποιήθηκε ένας ήχος Stinger – ήχοι μικρής διάρκειας, οι οποίοι δίνουν έμφαση σε ένα γεγονός.

Για τη στιγμή όπου το αόρατο τέρας, σβήνει για πρώτη φορά την λάμπα, και τρομάζει την πρωταγωνίστρια, χρησιμοποιήθηκε ένα απότομο τρομακτικό εφέ, από την κατηγορία των jump-scare / horror sounds της βιβλιοθήκης του Soundly. Σκοπός αυτής της έντονης αλλαγής, από την ήσυχη στιγμή που προσπαθεί η κοπέλα να κοιμηθεί, στην ένταση του ήχου, είναι να τρομάξει ο θεατής με έναν non-diegetic ήχο, με τον τρόπο που τρομάζει η ηθοποιός όταν αντιλαμβάνεται πως το τέρας έκλεισε το φως.

Στη σκηνή που το τέρας προσπαθεί να βγει από το παιχνίδι, και ακούγεται η κραυγή του, χρησιμοποιήθηκε ένας έντονος απότομος ήχος στην ίδια κατηγορία ήχων του Soundly με όνομα

shocker sound. Προστέθηκε ένας ακόμη με όνομα Ghostly Breath, ο οποίος συμπληρώνει υψηλές συχνότητες στον προαναφερόμενο βαθύ ήχο, για την απόδοση της ανατριχίλας και του φόβου, με layering. Ταυτόχρονα ακούγεται και ο χτύπος της πόρτας που ηχογραφήθηκε στα foley.

Όταν το τέρας εμφανίζεται για πρώτη φορά στα μάτια της ηθοποιού κάτω από την κουβέρτα, χρησιμοποιήθηκε horror sound ηχητικό εφέ ενώ στη συνέχεια έγινε χρήση ενός Riser sound effect, που όπως δηλώνει το όνομά του, αυξάνει την ένταση του σταδιακά, για να προμηνήσει την επίθεση του τέρατος. Παράλληλα δημιουργεί μια ένταση μετά το Jump-scare που πραγματοποιείται στην ταινία όταν το τέρας εμφανίζεται κάτω από την κουβέρτα, με σκοπό ο θεατής – ακροατής, να μην έχει περιθώρια να ηρεμήσει, και να βρίσκεται σε συνεχή αγωνία, μέχρι το επόμενο Jump-scare, κατά την επίθεση του τέρατος. Για την επίθεση, χρησιμοποιήθηκε αντίστοιχος jump-scare / horror sound ήχος, από τη συλλογή του Soundly, συνδυαστικά με τη τσιρίδα του τέρατος, την τσιρίδα της κοπέλας που ηχογραφήθηκε στο στάδιο των Foley, και με την κατάλληλη επεξεργασία, για να αποδοθεί ο τρόμος της κοπέλας και να μεταδοθεί στους θεατές – ακροατές.

4.2.2. 2ο Στάδιο : Ηχογράφηση ήχων Foley

Για τις ηχογραφήσεις των ήχων, χρησιμοποιήθηκε μικρόφωνο AKG C451B.

Κονσόλα παιχνιδιού:

Για τους ήχους της κονσόλας παιχνιδιού που παίζει η κοπέλα στην ταινία, χρησιμοποιήθηκε χειριστήριο – joystick του Playstation 4. Με την οθόνη να παίζει την ταινία χωρίς ήχο, παράλληλα με την ηχογράφηση, για τους ήχους των κουμπιών και των μοχλών, ηχογραφήθηκαν οι αντίστοιχες κινήσεις στο joystick, όσο το δυνατόν πιο συγχρονισμένα γινόταν με την εικόνα καθ' όλη τη διάρκεια της ταινίας. Ο τελικός συγχρονισμός και η οποιαδήποτε επεξεργασία, είναι διαδικασίες σε επόμενο στάδιο.

Για τις κινήσεις όπου η ηθοποιός πιάνει το παιχνίδι της, το αφήνει ή το σέρνει, πάνω στο κρεβάτι, χρησιμοποιήθηκε ως βάση ένα μαξιλάρι με βαμβακερό κάλυμμα, για να προσομοιάσει την επιφάνεια του κρεβατιού. Στη σκηνή όπου το παιχνίδι “ξετρυπώνει” μέσα από τις κουβέρτες του κρεβατιού, πριν την πτώση, χρησιμοποιήθηκε ένα βαρύ πανί πάνω από το παιχνίδι το οποίο ήταν τοποθετημένο πάνω στο μαξιλάρι, προκειμένου κατά το τράβηγμα του joystick, να ακουστεί η τριβή του με το μαξιλάρι – κρεβάτι, και με το μαντήλι – κουβέρτα. Ενώ, για τη στιγμή όπου το παιχνίδι πέφτει με δύναμη στο πάτωμα το οποίο έχει χαλί, τοποθετήθηκε ένα πλατύ σημειωματάριο ανάμεσα στη βαμβακερή μαξιλαροθήκη και το μαξιλάρι, για να μπορέσει ο ήχος να πλησιάζει το επιθυμητό αποτέλεσμα.

Συρτάρι:

Στο εσωτερικό ενός συρταριού με πράγματα, τα οποία καλύφθηκαν από μια λεπτή κουβέρτα, τοποθετήθηκε το μικρόφωνο πάνω από αυτή. Ηχογραφήθηκε λοιπόν ο ήχος του συρταριού να ανοίγει και να κλείνει, και μαζί με έναν άλλον ήχο γδούπου που αναφέρθηκε στο πρώτο στάδιο, συνδυάστηκε με την τεχνική layering, για το κατάλληλο αποτέλεσμα.

Πόρτα:

Για το χτύπημα της πόρτας στον τοίχο, ηχογραφήθηκε το χέρι του άντρα τραγουδιστή, χτυπώντας ξύλινη επιφάνεια, και ένα σουβενίρ να χτυπάει την ίδια ξύλινη επιφάνεια. Οι δύο αυτοί ήχοι συνδυάστηκαν, με την τεχνική layering, και επεξεργάστηκαν κατάλληλα, όπως θα αναφερθεί στο επόμενο στάδιο.

Κινήσεις, ανάσες και κραυγή Ηθοποιού :

Για όλες τις κινήσεις της ηθοποιού πάνω στο κρεβάτι, χρησιμοποιήθηκε το μαξιλάρι με τη μαξιλαροθήκη του. Έντονες και μαλακές κινήσεις, απότομες και δυνατές, αναλόγως με τις ανάγκες της σκηνης, ηχογραφήθηκαν σε συγχρονισμό με την εικόνα, για να χρησιμοποιηθούν ως ήχοι των ρούχων της και των υφασμάτων του κρεβατιού κατά τη τριβή τους λόγω των κινήσεων.

Για τις κινήσεις της τριβής των ποδιών της, ηχογραφήθηκαν χέρια με την ίδια λογική, ενώ για το κούνημα των μαλλιών της κατά την αλλαγή του κεφαλιού της προς τα αριστερά και δεξιά, καταγράφηκαν τινάγματα μαλλιών, με ανεπαίσθητη ηχητική απόδοση.

Για τις ανάσες, τα αναφωνήματα και την κραυγή της ηθοποιού της ταινίας, ηχογραφήθηκε γυναίκα ηθοποιός, η οποία ακολούθησε τις κινήσεις του σώματος της ηθοποιού της ταινίας ως οδηγό για τις εισπνοές και αναπνοές. Οι ηχογραφήσεις έγιναν για κάθε σκηνή, σε συγχρονισμό με αυτή, καθώς η ηθοποιός έβλεπε την εικόνα και έπαιζε σύμφωνα με αυτή.

Κινήσεις και Ουρλιαχτό τέρατος :

Οι κινήσεις του τέρατος πάνω στο κρεβάτι, ηχογραφήθηκαν με τον ίδιο τρόπο που ηχογραφήθηκαν και οι κινήσεις της ηθοποιού, καθώς και η εξαφάνιση του πάνω από το κρεβάτι με την πτώση – άδειασμα της κουβέρτας στο σημείο που το κάλυπτε.

Για τη φωνή του τέρατος, ηχογραφήθηκε άντρας, τραγουδιστής metal μουσικής, σε πολλαπλές εκδοχές, προκειμένου να γίνει συνδυασμός των ήχων με τη τεχνική του layering,

λαμβάνοντας υπόψιν και την πιθανή επεξεργασία που θα χρειαστούν οι ήχοι αργότερα για να επιτευχθεί ένα ανατριχιαστικό ουρλιαχτό. Οι ήχοι που ηχογραφήθηκαν ήταν, βρυχηθμός σαν λιοντάρι (roar), βραχνή ψηλή κραυγή, ρέψιμο, προσομοίωση ήχου γουρουνιού (pig squeal) και διαφραγματική κραυγή με ανοιχτό λαιμό – τεχνικές που χρησιμοποιούν οι τραγουδιστές της metal μουσικής. Χρησιμοποιήθηκαν και οι δύο ήχοι που αναφέρθηκαν στο πρώτο στάδιο, από έτοιμες βιβλιοθήκες.

4.2.3. 3ο Στάδιο: Συγχρονισμός και Επεξεργασία ήχων

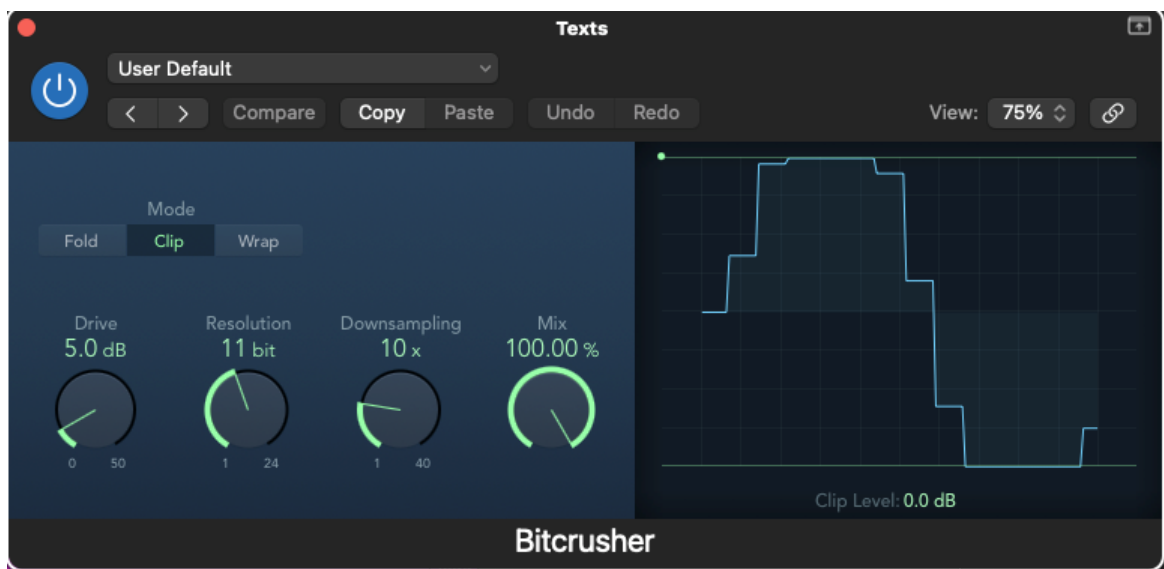
Πρώτα, πραγματοποιήθηκε ο συγχρονισμός όλων των ήχων, με την επιλογή του frame by frame στο DAW, προκειμένου όλοι οι ήχοι να τοποθετούνται σωστά, στο κατάλληλο frame της ταινίας. Αφότου συγχρονίστηκαν όλοι οι ήχοι ξεκίνησε η επεξεργασία. Σε περίπτωση που οι ήχοι μετά την επεξεργασία, έπρεπε να μετακινηθούν, επανατοποθετήθηκαν αναλόγως με τις νέες ανάγκες για το καλύτερο δυνατό οπτικοακουστικό αποτέλεσμα.

Μετά το “καθάρισμα των ήχων”, δηλαδή διαγραφή ανεπιθύμητων θορύβων, “κλικ” από τις ηχογραφήσεις, fade ins- fade outs, crossfades, η περαιτέρω επεξεργασία των ήχων έγινε ανά ομάδες.

Ήχοι παιχνιδιού :

Οι ήχοι του παιχνιδιού τοποθετήθηκαν εξ αρχής, σε δύο διαφορετικά κανάλια. Στο πρώτο κανάλι, οι ήχοι συμμετείχαν στα κοντινά πλάνα της κονσόλας ενώ στο δεύτερο, συμμετείχαν στα μακρινά.

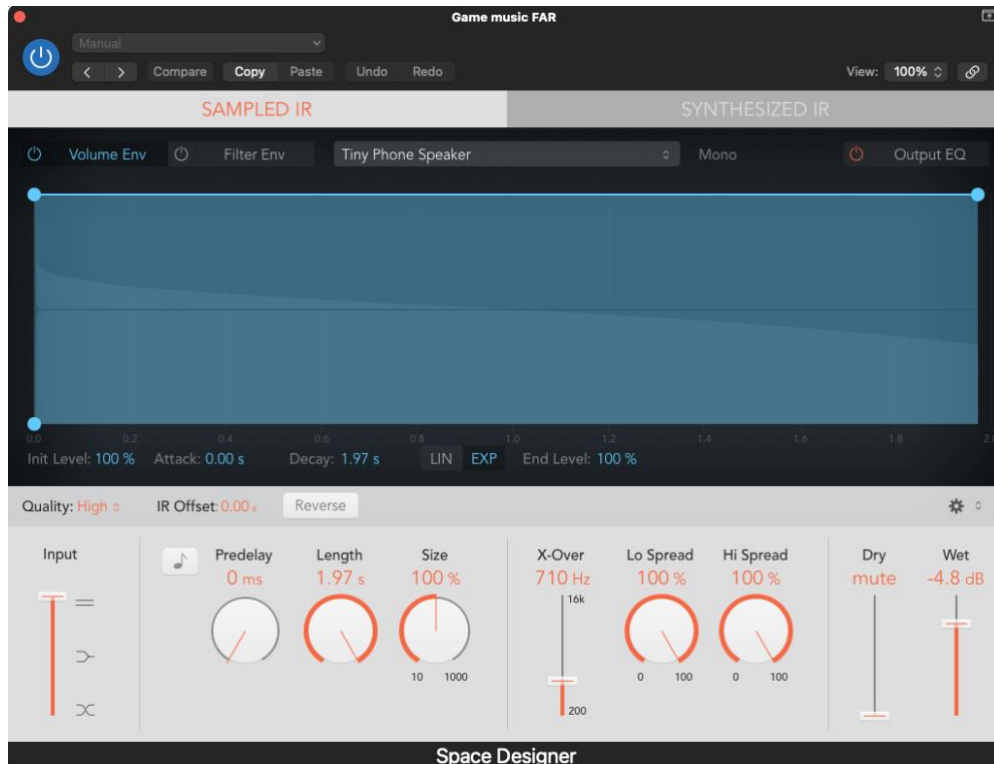
Για όλους τους ήχους που βγαίνουν από την κονσόλα του παιχνιδιού, ήταν θεμιτό να αποδοθεί ρεαλισμός προκειμένου να μπορεί να αντιληφθεί ο ακροατής την προέλευση του ήχου. Έτσι, για να δημιουργηθεί ουσιαστικά ο ήχος της κονσόλας, χρησιμοποιήθηκε ένα bitcrusher plug-in, το οποίο είναι διαθέσιμο από το Logic Pro X, το οποίο παραμορφώνει ή μειώνει το sample rate και το bit rate, δηλαδή την ανάλυση και την ευκρίνεια του ήχου. Οι παράμετροι που χρησιμοποιήθηκαν για όλους τους ήχους, ήταν 10x downsampling και 11 bit. Παρακάτω, στην εικ.5, απεικονίζεται ένα παράδειγμα με διαφορετικές παραμέτρους επεξεργασίας, στο interface του συγκεκριμένου plug-in.



Εικόνα 6: Στιγμιότυπο από τις ρυθμίσεις του Bitcrusher

Επιπλέον, χρησιμοποιήθηκε equalizer για την συχνотική επεξεργασία, όπου εφαρμόστηκε band pass, στη μεσαία περιοχή. Δηλαδή όλες οι συχνότητες των ήχων, με εξαίρεση τις συχνότητες που βρίσκονται στην περιοχή του band pass, έχουν αποκοπεί. Ο λόγος για τον οποίο επιλέχθηκαν οι μεσαίες συχνότητες ως οι μόνες οι οποίες θα πρέπει να ακούγονται, είναι γιατί τα ηχεία των παιχνιδιών – κονσόλων χειρός, δεν έχουν την συχνотική απόκριση των ηχείων που ακούμε μουσική ή ακόμη και των ηχείων άλλων συσκευών όπως η τηλεόραση, το αμάξι, ή και ο υπολογιστής. Συνήθως οι χαμηλές και οι υψηλές συχνότητες δεν αποδίδονται, με αποτέλεσμα ο παίχτης, να έχει συνηθίσει να ακούει μια συγκεκριμένη “ποιότητα” ήχου από τέτοιου είδους παιχνίδια. Με αυτόν τον τρόπο λοιπόν, προσομοιάστηκε ο ήχος της κονσόλας, όσο το δυνατόν περισσότερο, καθιστώντας τους ήχους του παιχνιδιού, εύκολα αναγνωρίσιμους, σαν να προέρχονται από το Nintendo Switch. Τέλος χρησιμοποιήθηκε σε όλους τους ήχους το “space designer” reverb του Logic Pro X, στο οποίο εφαρμόστηκε το tiny phone speaker ως Impulse Response, από τα presets του plug-in.

Το Space Designer είναι ένα convolution reverb, που μπορεί να χρησιμοποιηθεί για να τοποθετηθούν τα ηχητικά σήματα σε εξαιρετικά ρεαλιστικές αναπαραστάσεις ακουστικών περιβαλλόντων πραγματικού κόσμου. Το Space Designer παράγει αντήχηση, συνδυάζοντας ένα ηχητικό σήμα με ένα δείγμα αντήχησης παλμικής απόκρισης (Impulse Response). Μια παλμική απόκριση, είναι μια καταγραφή χαρακτηριστικών αντήχησης, ή ακριβέστερα, μια καταγραφή όλων των ανακλάσεων σε ένα δεδομένο δωμάτιο μετά από την έναρξη ηχητικού σήματος. Το πραγματικό αρχείο παλμικής απόκρισης είναι ένα τυπικό αρχείο ήχου.



Εικόνα 7: Στιγμιότυπο από τις ρυθμίσεις του Space Designer

Ο διαχωρισμός των ήχων σε δύο κανάλια έγινε για να εξυπηρετηθεί ο σκοπός της μίξης αλλά και της τοποθέτησής τους στον κατάλληλο χώρο. Έτσι στο πρώτο κανάλι, το οποίο περιείχε τους ήχους από τα κοντινά πλάνα δεν έχει χρησιμοποιηθεί reverb χώρου (room reverb), ενώ στο δεύτερο κανάλι έχει χρησιμοποιηθεί reverb το οποίο έχει χρησιμοποιηθεί και σε άλλους ήχους που θα αναφερθούν παρακάτω, προκειμένου να ενοποιηθούν όλοι οι ήχοι που ακούγονται, στο ίδιο δωμάτιο.

Για τον γδούπο της κονσόλας που πέφτει από το κρεβάτι, στην τελική εμφάνισή της, χρησιμοποιήθηκε ξεχωριστό reverb (horror sfx reverb), το οποίο χρησιμοποιήθηκε σε πολλά ακόμη horror sound effects, για την απόδοση του συναισθήματος ανατριχίλας και όχι για την απόδοση χώρου.

Ήχοι επίπλων :

Για τα μακρινά πλάνα των συρταριών, όπου χρησιμοποιήθηκαν πολλαπλοί ήχοι συνδυαστικά, με τεχνική layering, τοποθετήθηκε σε μερικούς από αυτούς, equalizer, αποκόπτοντας τις υψηλές συχνότητες προκειμένου ο ήχος να ακούγεται σωστά στον χώρο, δηλαδή σε μακρινή απόσταση σύμφωνα με το πλάνο, ενώ επιπλέον, χρησιμοποιήθηκε το reverb του χώρου για την τοποθέτησή του στο δωμάτιο. Για το κοντινό πλάνο του συρταριού, χρησιμοποιήθηκαν ηχογραφημένοι ήχοι foley,

και η μόνη επεξεργασία που επιδέχτηκαν ήταν το room reverb.

Για το τρίζιμο του κρεβατιού, αυξήθηκαν με equalizer οι χαμηλές συχνότητες για να δημιουργηθεί ένα δυσοίωνο συναίσθημα κατά το τρίζιμο του κρεβατιού, καθώς το τέρας είναι άορατο. Έτσι δεν έχουμε ρεαλισμό, ούτε οπτικό ούτε ηχητικό. Για το τρίζιμο του πατώματος καθώς προχωράει το τέρας, άορατο στην πρωταγωνίστρια, χρησιμοποιήθηκε ήχος τριξίματος πλαστικού υλικού, ο οποίος επεξεργάστηκε με equalizer, αφαιρώντας τις υψηλές συχνότητες οι οποίες πρόδιδαν τη φύση του υλικού. Επιπλέον χρησιμοποιήθηκε limiter, για να αυξηθεί η ένταση του ήχου. Για το τρίζιμο της πόρτας, ο ήχος τεντώθηκε (stretch), με αποτέλεσμα να πέσει η τονικότητα του ήχου, κάτι που φάνηκε να εξυπηρετεί το τελικό αποτέλεσμα, ενώ μετέπειτα προστέθηκε το ίδιο reverb για τα horror sound effects.

Κραυγή τέρατος :

Για το τελικό αποτέλεσμα της κραυγής, χρησιμοποιήθηκαν 6 διαφορετικοί ήχοι, συνδυασμένοι με την τεχνική layering.

- 1) Roar – βρυχηθμός: χρησιμοποιήθηκε limiter για την αύξηση της έντασης του, pitch shift το οποίο κατέβασε τονικά τον ήχο κατά μία οκτάβα, ένας equalizer με διορθωτική επέμβαση, καθώς υπήρχε μια ενοχλητική συχνότητα στη περιοχή των μεσαίων συχνοτήτων και τέλος προστέθηκε ξεχωριστό reverb για να δώσει “όγκο” στον ήχο.
- 2) Ψηλή, βραχνή κραυγή: χρησιμοποιήθηκε εφέ τρέμολο, το οποίο επεξεργάστηκε και αυτό με automation, προκειμένου να αλλάζει η ταχύτητα κατά την οποία πραγματοποιείται το τρέμολο. Τέλος, χρησιμοποιήθηκε equalizer, με τον οποίο αποκόπηκαν οι συχνότητες από τα 750 Hz κατά προσέγγιση και κάτω. Σε αυτόν τον ήχο, σκοπός ήταν να κρατηθούν οι ψηλές συχνότητες, και να αποκοπούν οι “άχρηστες”, μιας και οι χαμηλές συχνότητες συμπληρώνονται κατά βάση από τον πρώτο ήχο.
- 3) Ρέψιμο : Με pitch shift, κατέβηκε και αυτός ο ήχος τονικά κατά μία οκτάβα. Προστέθηκε compressor για ένα πιο δυναμικά ενιαίο αποτέλεσμα, ενώ χρησιμοποιήθηκε και limiter για την αύξηση της έντασης του ήχου, μιας και η στάθμη του ήχου μετά την ηχογράφιση ήταν αδύναμη. Επιπλέον, προστέθηκε και long reverb για λόγους αισθητικής και ενοποίησης με τους δύο προηγούμενους ήχους.
- 4) Pig Squeal: Υπέστη αλλαγή τονικότητας με pitch shift, κατά 9 ημιτόνια, καθώς δημιουργούσε ένα ενοχλητικό αποτέλεσμα σε συνδυασμό με τους άλλους δύο ήχους και με compressor επιτεύχθηκε ένα καλύτερο αποτέλεσμα στο δυναμικό εύρος του ήχου.
- 5) Διαφραγματική κραυγή με ανοιχτό λαιμό : Έγινε αλλαγή τονικότητας με pitch shift plug-in,

και κατέβηκε ο ήχος κατά 5 ημιτόνια. Προστέθηκε compression και reverb για καλύτερο συνολικό αποτέλεσμα όπως και στους παραπάνω ήχους.

- 6) Cat hiss: Τέλος, προστέθηκε το cat hiss, το οποίο υπέστη stretching, για να ταιριάζει χρονικά με τη διάρκεια της κραυγής που δημιουργήθηκε με τους προηγούμενους 5 ήχους.

Ο ήχος αλλοιώθηκε κατά το stretching, αλλά η χρήση του ήχου ήταν περισσότερο για την προσθήκη ενός συμπληρωματικού στοιχείου, για να ολοκληρωθεί η κραυγή αισθητικά.



Εικόνα 8: Τεχνική layering για τη κραυγή του πλάσματος.

Ατμόσφαιρες :

Η ατμόσφαιρα του δωματίου χωρίς τη λάμπα (room tone) δεν υπέστη καμία επεξεργασία ενώ η ατμόσφαιρα με το βουητό της λάμπας, τοποθετήθηκε στο room reverb για να είναι η παρουσία της λάμπας εντός του χώρου που έχει δημιουργηθεί. Οι δυο ατμόσφαιρες εναλλάσσονται σύμφωνα με τα πλάνα της ταινίας. Η τελευταία ατμόσφαιρα που προσφέρει μια αναλογική αισθητική στο τέλος της ταινίας (VHS όπως προαναφέρθηκε), τοποθετήθηκε κ αυτή στο room reverb, ενώ έχει προστεθεί επιπλέον plug-in με tape wow (προσομοίωση αναλογικής μπομπίνας), και ακόμη ένα spring reverb, το οποίο είναι ένας ειδικός τύπος reverb που ήταν εξαιρετικά δημοφιλής από τη δεκαετία του 1960. Τροφοδοτώντας έναν ήχο μέσα από ελατήρια, δημιουργεί την ψευδαίσθηση της αντήχησης. Το αποτέλεσμα είναι μια μεταλλική, απόκοσμη ηχώ. Σκοπός ήταν να δοθεί μια ανατριχιαστική νότα στο τελικό αποτέλεσμα.

Επιπλέον ήχοι :

Στους διακόπτες των φώτων, με την ίδια λογική, ανάλογα με το πλάνο χρησιμοποιήθηκε room reverb, με τους ήχους να διαχωρίζονται σε δύο διαφορετικά κανάλια. Στο πρώτο κανάλι, ήταν οι διακόπτες

των κοντινών πλάνων χωρίς reverb, ενώ στο δεύτερο ήταν οι διακόπτες μακρινών πλάνων με room reverb.

Το τρίξιμο της πόρτας μαζί με τον γδούπο της στον τοίχο και το τρίξιμο του πατώματος από το αόρατο τέρας, τοποθετήθηκαν στα room reverb και horror sfx reverb αντίστοιχα.

4.2.4. 4ο Στάδιο: Μουσική Επένδυση και επεξεργασία μουσικής

Μουσική τρόμου – θέμα Δωματίου :

Δημιουργήθηκε μουσική drone, με έντονα παραμορφωμένο μπάσο. Η μουσική drone, βασίζεται σε μία νότα ή μία συγχορδία, η οποία κρατάει μεγάλη διάρκεια (drone), και σπάνια υπάρχουν αρμονικές αλλαγές. Σκοπός χρήσης της συγκεκριμένης μουσικής, ήταν να αποδοθεί ένα “θέμα” στο δωμάτιο, τις στιγμές που ο κίνδυνος παραμονεύει, προκειμένου να προκληθεί ο φόβος. Επιλέχθηκε το συγκεκριμένο είδος, για να αποφευχθούν οι μελωδίες σε τονικές κλίμακες, οι οποίες μπορούν να δημιουργήσουν ένα διαφορετικό συναισθηματικό υπόβαθρο. Παράλληλα, αξιοποιώντας μία μόνο συγχορδία εξ 'αρχής, όχι τόσο συμφωνική, η απόδοση της ταραχής έρχεται στον θεατή – ακροατή με μεγαλύτερη ευκολία, σύμφωνα με τις μουσικές τεχνικές που χρησιμοποιούνται στις ταινίες τρόμου, και αναλύθηκαν στο θεωρητικό κομμάτι της παρούσας εργασίας.

Η συγκεκριμένη μουσική εμφανίζεται για πρώτη φορά, με πολύ σύντομη χρονική διάρκεια, στην πρώτη αλλαγή του πλάνου που έχει η ταινία. Από τη σκηνή με το κοντινό πλάνο στην λάμπα, στην οποία ακούγεται η ατμόσφαιρα του δωματίου με τον έντονο ήχο του βουητού της λάμπας, σταδιακά μεταφέρεται το πλάνο στο κρεβάτι της ηθοποιού, δείχνοντας το τριγύρω σκοτεινό δωμάτιο. Σε αυτό το πέρασμα, δίνεται η πρώτη γεύση της δυσοίωσης μουσικής, προσδίδοντας στο δωμάτιο μια τρομαχτική ταυτότητα. Στη συνέχεια της σκηνής ξεκινάει η μουσική του παιχνιδιού, η οποία μπορεί να χαρακτηριστεί ως παιδική και χαρούμενη, δημιουργώντας έτσι μια μεγάλη αντίθεση μεταξύ των δύο πλάνων και μουσικών, κάνοντας την ατμόσφαιρα ακόμα πιο ανατριχιαστική.

Η ίδια μουσική, σε διαφορετικό τμήμα της, ξανά εμφανίζεται στο πλάνο όπου η πρωταγωνίστρια παρατηρεί το άνοιγμα του συρταριού ως αποτέλεσμα της ίδιας κίνησης του χαρακτήρα της μέσα στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, μπαίνει σταδιακά, μετά την θεματική μουσική που αντιπροσωπεύει την αγωνία και το φόβο της ηθοποιού, η οποία θα αναφερθεί παρακάτω. “Χάνεται” αργά το θέμα της ηθοποιού, και λαμβάνει θέση η μουσική drone, καθώς το πλάνο επικεντρώνεται στο συρτάρι, προμηνύοντας για άλλη μία φορά, την ζοφερότητα που κρύβει το μέλλον.

Επιπλέον, ξαναχρησιμοποιείται η drone μουσική, την πρώτη φορά που εμφανίζεται το τέρας,

μέσα στο περιβάλλον της κονσόλας. Σε εκείνο το στιγμιότυπο επιλέχθηκε η συγκεκριμένη μουσική, για να συνδέσει το περιβάλλον του δωματίου της κοπέλας, με το τέρας, το οποίο προσπαθεί να περάσει από το παιχνίδι, στον πραγματικό κόσμο. Έπειτα ακολουθεί σιγή μουσικά, με σκοπό να δημιουργηθεί μεγαλύτερη προσμονή. Έτσι, ακολουθεί το “θέμα” της κοπέλας, και αυξάνεται η ένταση πριν το jump-scare.

Άλλη εμφάνιση της ίδιας μουσικής, έρχεται στις στιγμές όπου το τέρας έχει κάνει την εμφάνισή του στην κονσόλα και η ηθοποιός την έχει αφήσει αναποδογυρισμένη πάνω στο κρεβάτι, με την ελπίδα να ξεχαστεί και να ξεφύγει από αυτό το πλάσμα που βρίσκεται μέσα στο παιχνίδι. Πριν και μετά το ανατριχιαστικό γέλιο του τέρατος που ακούγεται μέσα από την κονσόλα, ακούγεται τμήμα της μουσικής, όπως και στη σκηνή με το συρτάρι. Μειώνεται σταδιακά το θέμα του φόβου της ηθοποιού, και αναδύεται η drone μουσική, δημιουργώντας ένα ενιαίο τμήμα μουσικής, αδιάσπαστο, με την τεχνική layering στο τέλος και την αρχή της κάθε μίας αντίστοιχα.

Μουσική Παιχνιδιού:

Για την μουσική παιχνιδιού, χρησιμοποιήθηκε έτοιμη μουσική για παιχνίδια, από την συνδρομητική βιβλιοθήκη Artlist.io.

Μουσική άγχους – θέμα της Katie :

Η μουσική της Katie, δημιουργήθηκε με τη βοήθεια του virtual instrument, “Thrill” από την εταιρία Native Instruments. Το Thrill είναι ένα όργανο για την δημιουργία ανατριχιαστικών ατμοσφαιρών, ιδιαίτερων μουσικών και ήχων με υβριδικές υφές. Μπορούν να επιλεγθούν δύο βασικοί ήχοι από τη βιβλιοθήκη του Thrill, οι οποίοι μπορούν να επεξεργαστούν επιπλέον, ο καθένας ξεχωριστά. Μπορεί ο εκάστοτε συνθέτης – μουσικός παραγωγός, να προσθέσει ή να αφαιρέσει στοιχεία όπως όργανα, φωνές, ή και επεξεργασμένους ήχους όπως μέταλλα, και συνθετικά drones. Αλλιώς, μπορεί να χρησιμοποιήσει τις προκαθορισμένες επιλογές (presets) από το virtual instrument.

Για να λειτουργήσει, χρησιμοποιούνται άξονες χ, ψ με αρνητικές και θετικές τιμές, στις οποίες τοποθετείται ο κέρσορας, και αναλόγως με την τοποθεσία του στους άξονες, αλλάζουν οι επιλεγμένοι ήχοι και το τελικό αποτέλεσμα που καταγράφεται. Πιο συγκεκριμένα, ο άξονας χ, εναλλάσσει τους δύο ήχους σταδιακά (crossfade), ενώ ο άξονας ψ, αλλάζει τις τιμές της έντασης και της αγωνίας που προσθέτει στους ήχους.



Εικόνα 9: Interface του Virtual Instrument “Thrill” από <https://www.native-instruments.com/en/products/komplete/cinematic/thrill/>.

Επίσης το συγκεκριμένο virtual instrument, μπορεί να χρησιμοποιηθεί σε πραγματικό χρόνο (real time), κάνοντας την δουλειά του συνθέτη πολύ πιο εύκολη. Συγχρονίζεται απευθείας ο ήχος με την εικόνα χωρίς δυσκολία, ενώ μπορεί ο συνθέτης να εκτελέσει το μουσικό συναίσθημα που επιθυμεί, βασιζόμενος στη διάδραση του ήχου με την εικόνα.

Για τη μουσική της Katie, οι δύο ήχοι που χρησιμοποιήθηκαν στο interface του Thrill, ήταν οι “Breathy Harmonies” στα δεξιά, και “Breathy and Beast” στα αριστερά.

Επεξεργασία μουσικής παιχνιδιού:

Η μουσική του παιχνιδιού υπέστη την ίδια επεξεργασία με όλους τους υπόλοιπους ήχους του παιχνιδιού. Ωστόσο, και στη περίπτωση της μουσικής του παιχνιδιού, χρησιμοποιήθηκαν δύο διαφορετικά κανάλια, ένα για κάθε είδους πλάνου, κοντινό και μακρινό. Στα κοντινά πλάνα, η μουσική δεν είχε room reverb, ενώ στα μακρινά πλάνα, η μουσική είχε room reverb προκειμένου ο θεατής - ακροατής να μπορεί να την ακούει τοποθετημένη μέσα στο δωμάτιο. Τέλος, στο κοντινό πλάνο όπου η πρωταγωνίστρια βλέπει για πρώτη φορά το τέρας μέσα στο παιχνίδι, η μουσική μειώνεται σε ταχύτητα που είχε ως αποτέλεσμα και την αλλαγή της τονικότητας προς τα κάτω, καθώς και την αλλοίωση της ποιότητας του ήχου ελαφρώς. Με αυτή την επεξεργασία, σκοπός ήταν να δημιουργηθεί ένα αρνητικό συναίσθημα, καθώς μεταφέρεται η πρωταγωνίστρια από την χαρούμενη μουσική του παιχνιδιού, σε μια μουσική η οποία παραπέμπει στη μουσική του παιχνιδιού, αλλά η

αλλοιώσή της προμηνύει κάτι πολύ δυσάρεστο.

Η μουσική η οποία δημιουργήθηκε για τους σκοπούς της ταινίας, δεν υπέστη δυναμικές ή συχνοτικές επεξεργασίες. Η μόνη επεξεργασία που πραγματοποιήθηκε, ήταν automation στην έντασή της όπου ήταν απαραίτητο. Για παράδειγμα, automation έντασης, χρησιμοποιήθηκε στις στιγμές που οι δύο μουσικές εμπλέκονται η μία με την άλλη, δημιουργώντας μια ενιαία μουσική κατά έναν τρόπο, δίνοντας έμφαση στο θέμα το οποίο αφορά η κάθε μία. Αυτό εντοπίζεται σε πλάνα όπως σε αυτό με την πρώτη εμφάνιση του τέρατος, όπου έχουμε τη μουσική που σημαίνει το άγχος της Katie και τη μετάβαση από το πλάνο της Katie, σε πλάνο του δωματίου για το οποίο χρησιμοποιείται η Drone μουσική, και εντείνει την δυσάρεστη αίσθηση πως κάτι κακό κρύβεται στα σκοτεινά μέρη του δωματίου. Επιπλέον χρησιμοποιήθηκε automation για να μειωθεί η ένταση της μουσικής, όταν η Katie, μετά το σβήσιμο της λάμπας από το αόρατο τέρας, πλησιάζει την λάμπα για να την ξανά ανοίξει. Όσο η λάμπα είναι κλειστή, το άγχος της Katie είναι μεγαλύτερο, συνεπώς και η ένταση της μουσικής είναι ανάλογη. Η μουσική μειώνεται όταν η Katie ανοίγει το φως, και τη θέση της μουσικής της, παίρνει η μουσική του δωματίου με τη χρήση automation.

Μίξη : Η μίξη της ταινίας πραγματοποιήθηκε σε stereo format, καθότι η προβολή της ταινίας με ήχο στους ανθρώπους που θα κληθούν να απαντήσουν το ερωτηματολόγιο, θα γίνει διαδικτυακά και μέσω ηλεκτρονικού υπολογιστή. Πρώτα, όλοι οι ήχοι τοποθετήθηκαν σύμφωνα με την εικόνα και τα πλάνα, στη στερεοφωνία. Για παράδειγμα, στο πρώτο πλάνο που έχουμε τη λάμπα, στην αρχή ο ήχος ακούγεται στο κέντρο και έπειτα μεταφέρεται με panning (μετατόπιση του ήχου στην στερεοφωνία) σταδιακά προς τα δεξιά, καθότι η κάμερα στρέφεται προς τα αριστερά, για να μας δείξει την Katie.

Αφότου έγινε η τοποθέτηση όλων των ήχων στο χώρο, πραγματοποιήθηκαν οι αλλαγές των εντάσεων των ήχων, όπου ήταν απαραίτητο. Για παράδειγμα, οι ήχοι οι οποίοι τοποθετήθηκαν σε δύο διαφορετικά κανάλια για τα κοντινά και τα μακρινά πλάνα, πέρα από την επεξεργασία του room reverb, που ήταν κοινή πρακτική για την αντίληψη του χώρου, υπέστησαν και τις κατάλληλες αλλαγές στην ένταση. Οι ήχοι που τοποθετούνται σε κοντινό πλάνο, παρέμειναν ψηλά στην ένταση, ενώ τα κανάλια των ήχων που ήταν σε μακρινό πλάνο, χαμήλωσαν σε ένταση, για να δηλωθεί η διαφορά της απόστασης.

Για τους ήχους που δημιουργήθηκαν, χρησιμοποιώντας πολλαπλούς διαφορετικούς ήχους με layering, η ισοστάθμιση των εντάσεων, πραγματοποιήθηκε μέσω του clip gain, της επιλογής δηλαδή να μειωθεί η ένταση ενός ήχου μεμονωμένα, προκειμένου να υπάρξει η συνολική ισορροπία για το τελικό αποτέλεσμα του ήχου που δημιουργήθηκε. Έπειτα ο τελικός ήχος, αναλόγως με τις ανάγκες της μίξης, μειωνόταν ή αυξανόταν συνολικά σε ένταση.

ΚΕΦΑΛΑΙΟ 5: ΕΡΩΤΗΜΑΤΟΛΟΓΙΟ

Για να απαντηθούν τα βασικά ερευνητικά ερωτήματα της παρούσας εργασίας, δημιουργήθηκαν δύο ξεχωριστά ερωτηματολόγια για δύο διαφορετικές προβολές της ταινίας μικρού μήκους, στην οποία έγινε η ηχητική και μουσική επένδυση βάσει της θεωρίας. Οι δύο ομάδες, αποτελούνταν από 12 άτομα η κάθε μία (σύνολο 24), και είδαν την ταινία με ήχο και χωρίς ήχο αντίστοιχα. Υπήρχαν κοινές ερωτήσεις, όπως όλες οι ερωτήσεις δημογραφικού χαρακτήρα, αλλά και κοινές ερωτήσεις σχετικά με την συναισθηματική τους κατάσταση.

Στη φόρμα του ερωτηματολογίου, αξιοποιήθηκε μία παράγραφος κατά την οποία εξηγείται η διαφορά της ηχητικής σχεδίασης (sound design), με την μουσική μιας ταινίας προκειμένου να είναι ξεκάθαρες οι ερωτήσεις που αφορούν τον ήχο και τη μουσική.

5.1 Αποτελέσματα ερωτηματολογίων

Προβολή ταινίας χωρίς ήχο :

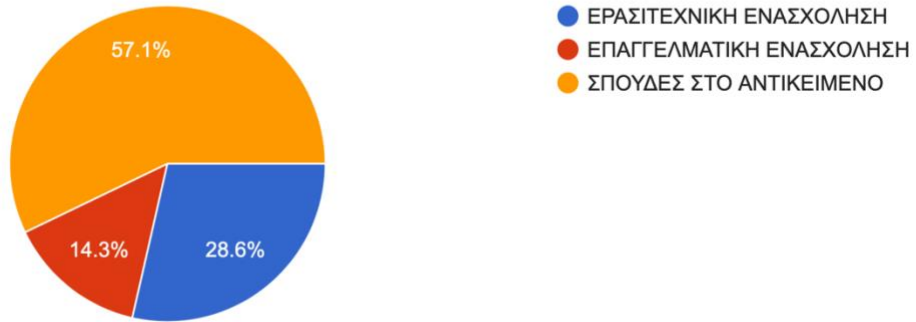
Οι συμμετέχοντες του ερωτηματολογίου ήταν περισσότεροι άντρες. Συγκεκριμένα το ερωτηματολόγιο απαντήθηκε από 7 άντρες (58,3%) και από 5 γυναίκες (41,7%). Το μεγαλύτερο ποσοστό (66,7%) των συμμετεχόντων είναι μεταξύ 23 και 35 χρονών (8 από τους 12). Οι υπόλοιποι ήταν μεταξύ 18 και 22 ετών. Επιπλέον 5 από τους 12 είναι απόφοιτοι σχολής, ενώ οι υπόλοιποι 7 είναι προπτυχιακοί φοιτητές. Τέλος όλοι οι συμμετέχοντες πλην ενός, κατάγονται από την Ελλάδα.

Η συντριπτική πλειοψηφία των ερωτησάντων, έχει γνώσεις μουσικής (οι 9 από τους 12) εκ των οποίων 5 από αυτούς γνωρίζουν να παίζουν μόνο κάποιο όργανο, 3 από αυτούς σπουδάζουν μουσική σε πανεπιστήμιο, και ένας έχει γνώσεις Αρμονίας. Επίσης λίγο παραπάνω από τους μισούς συμμετέχοντες (7 από τους 12) έχουν γνώσεις ηχητικής σχεδίασης (sound design), 4 από σπουδές στο αντικείμενο, 2 από ερασιτεχνική ενασχόληση, και ένας ασχολείται επαγγελματικά.

ΕΧΕΙΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΗΧΗΤΙΚΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ;

ΑΝ ΝΑΙ, ΣΕ ΤΙ ΕΠΙΠΕΔΟ;

7 responses

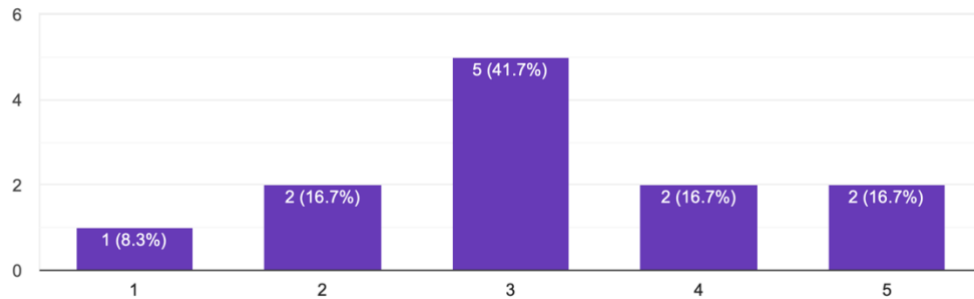


Για τις ερωτήσεις με απαντήσεις κλίμακας, το 1 συμβολίζει το καθόλου, ενώ το 5 συμβολίζει το πάρα πολύ.

Στην ερώτηση «Πόσο συχνά βλέπεις ταινίες τρόμου (horror) σε έναν χρόνο», οι περισσότεροι απάντησαν «Συχνά» (41,7%).

ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ ΒΛΕΠΕΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΡΟΜΟΥ (HORROR) ΣΕ ΕΝΑΝ ΧΡΟΝΟ;

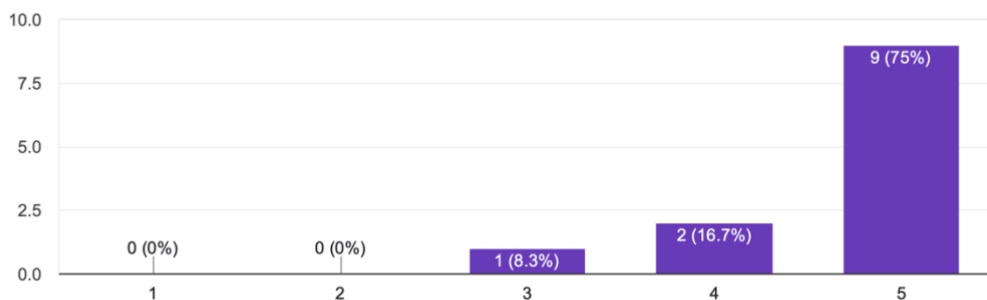
12 responses



Εννέα από τους δώδεκα ερωτήσαντες, ένιωσαν έντονα την απουσία του ήχου, ενώ κανείς δεν έδωσε την απάντηση «καθόλου».

ΠΟΣΟ ΑΙΣΘΗΤΗ ΗΤΑΝ Η ΑΠΟΥΣΙΑ ΤΟΥ ΗΧΟΥ;

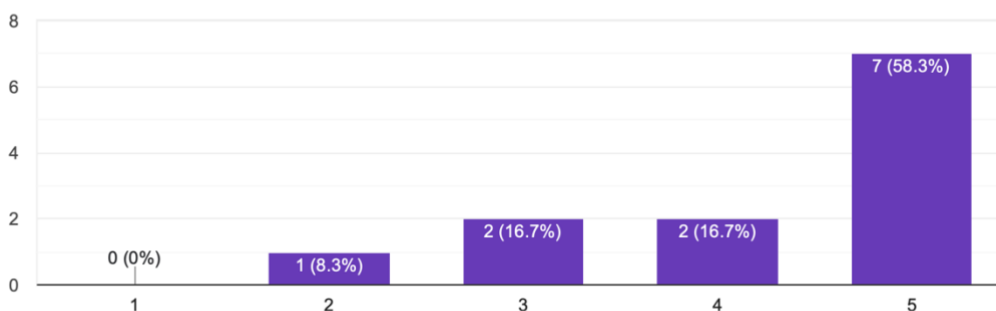
12 responses



Επτά από τους δώδεκα ερωτήσαντες, ένιωσαν έντονα την απουσία της μουσικής, ενώ κανείς δεν έδωσε την απάντηση «καθόλου». Δύο λιγότεροι ένιωσαν «πάρα πολύ» την απουσία της μουσικής από την απουσία των ήχων.

ΠΟΣΟ ΑΙΣΘΗΤΗ ΗΤΑΝ Η ΑΠΟΥΣΙΑ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ;

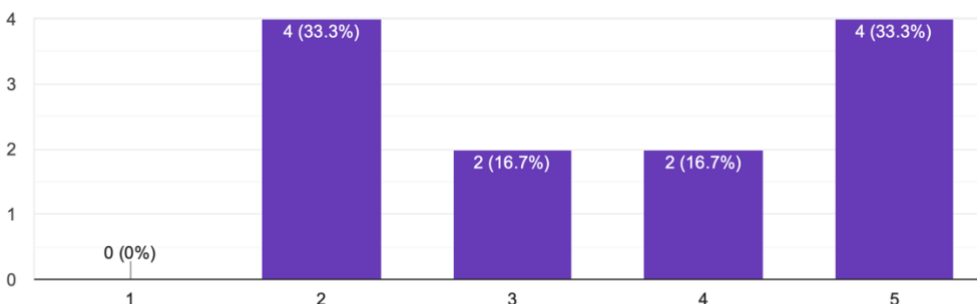
12 responses



Στην ερώτηση για το πόσο κατάφερε η ταινία να τους απορροφήσει (αντιληπτή βύθιση), 4 απάντησαν «ελάχιστα» και «πάρα πολύ», ενώ 2 απάντησαν «αρκετά» και «πολύ». Κανείς δεν έδωσε την απάντηση «καθόλου».

ΠΟΣΟ ΣΕ ΑΠΟΡΡΟΦΗΣΕ Η ΤΑΙΝΙΑ;

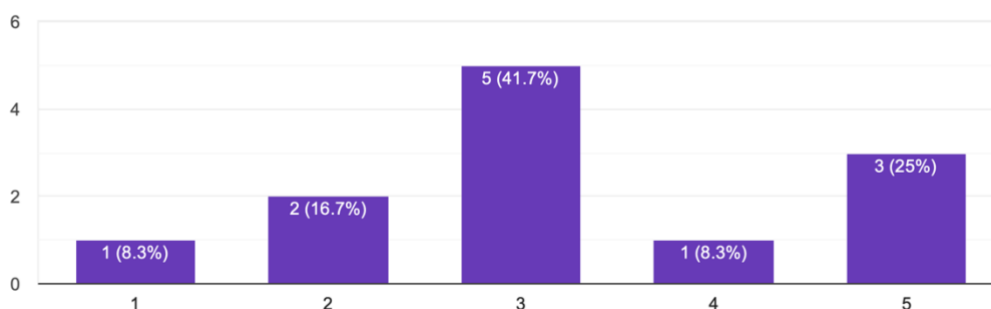
12 responses



Στην ερώτηση αν «Κατάφερε η ταινία να σου προκαλέσει συναισθήματα» η πλειοψηφία (5 στους 12)

ΚΑΤΑΦΕΡΕ Η ΤΑΙΝΙΑ ΝΑ ΣΟΥ ΠΡΟΚΑΛΕΣΕΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ;

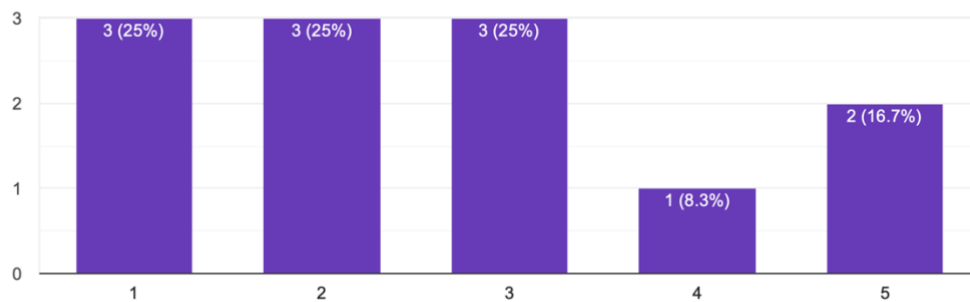
12 responses



απάντησε «αρκετά» ενώ η δεύτερη σε σειρά απάντηση με τον μεγαλύτερο αριθμό επιλογών, ήταν «πάρα πολύ». Ένας μόνο συμμετέχων απάντησε «καθόλου».

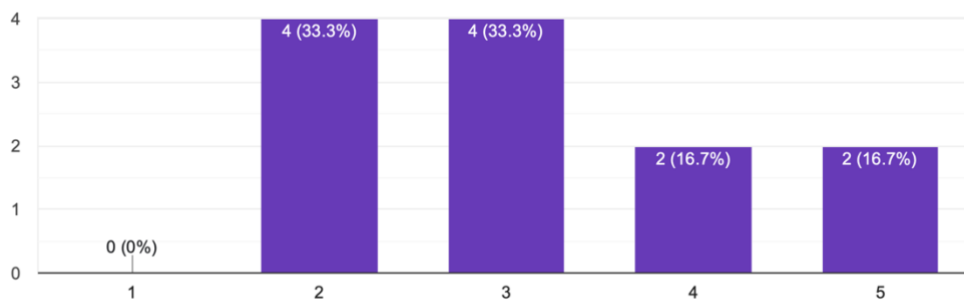
Στην ερώτηση «Πόσο τρόμαξες», 3 απάντησαν «καθόλου», άλλοι 3 επέλεξαν «λίγο» και ακόμη 3 υποστήριξαν ότι τρόμαξαν «αρκετά». Οι υψηλές τιμές «πολύ» και «πάρα πολύ», επιλέχθηκαν από λιγότερους συμμετέχοντες.

ΠΟΣΟ ΤΡΟΜΑΞΕΣ;
12 responses



Τέλος, στην ερώτηση «Πόσο αγχώθηκες για τον χαρακτήρα», 4 απάντησαν «λίγο», 4 ακόμη απάντησαν «αρκετά» ενώ από 2 απάντησαν «αρκετά» και «πολύ».

ΠΟΣΟ ΑΓΧΩΘΗΚΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ;
12 responses



Πρόβολή ταινίας με ηχητική επένδυση :

Οι συμμετέχοντες του ερωτηματολογίου ήταν μισοί γυναίκες και μισοί άντρες. Το μεγαλύτερο ποσοστό (75%) των συμμετεχόντων είναι μεταξύ 23 και 35 χρονών (9 από τους 12). Δύο από τους συμμετέχοντες ήταν ηλικίας μεταξύ 18-22 ετών, ενώ υπήρξε και μία συμμετοχή ηλικίας άνω των 50.

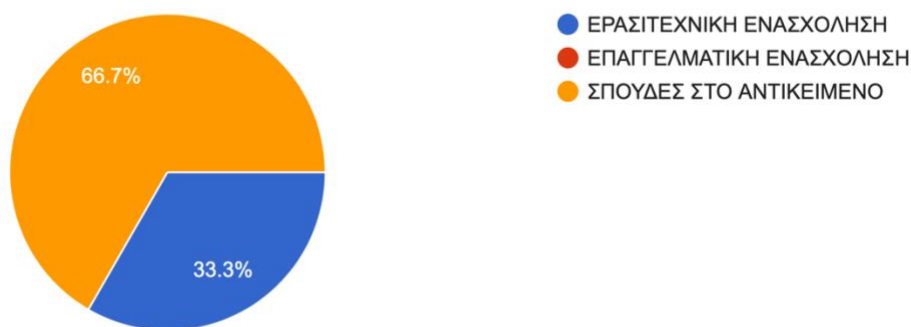
Επιπλέον 6 από τους 12 είναι απόφοιτοι σχολής (50%), 2 είναι μεταπτυχιακοί φοιτητές, και 3 είναι προπτυχιακοί φοιτητές. Τέλος όλοι οι συμμετέχοντες πλην ενός, κατάγονται από την Ελλάδα.

Η πλειοψηφία των ερωτησάντων, δεν έχει γνώσεις μουσικής (οι 7 από τους 12.). Οι υπόλοιποι 5 έχουν ασχοληθεί με τη μουσική. Δύο από αυτούς γνωρίζουν να παίζουν μόνο κάποιο όργανο, ένας από αυτούς σπουδάζει μουσική σε πανεπιστήμιο, ένας έχει γνώσεις Αρμονίας και ένας έχει γνώσεις θεωρίας της μουσικής. Επίσης παραπάνω από τους μισούς συμμετέχοντες (9 από τους 12) δεν έχουν γνώσεις σχεδιασμού ήχου, ενώ οι τρεις υπόλοιποι έχουν. Οι γνώσεις τους προέρχονται από σπουδές στο αντικείμενο, σε δύο από τους τρεις, ενώ στον τρίτο από ερασιτεχνική ενασχόληση.

ΕΧΕΙΣ ΓΝΩΣΕΙΣ ΗΧΗΤΙΚΗΣ ΣΧΕΔΙΑΣΗΣ;

ΑΝ ΝΑΙ, ΣΕ ΤΙ ΕΠΙΠΕΔΟ;

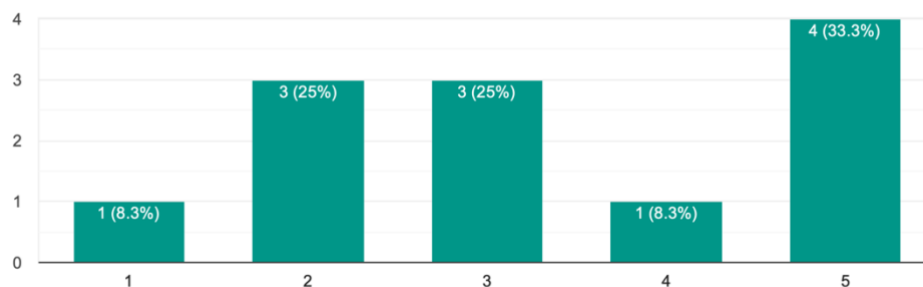
3 responses



Στην ερώτηση «Πόσο συχνά βλέπεις ταινίες τρόμου (Horror) σε έναν χρόνο» οι περισσότεροι απάντησαν «πάρα πολύ».

ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ ΒΛΕΠΕΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΡΟΜΟΥ (HORROR) ΣΕ ΕΝΑΝ ΧΡΟΝΟ;

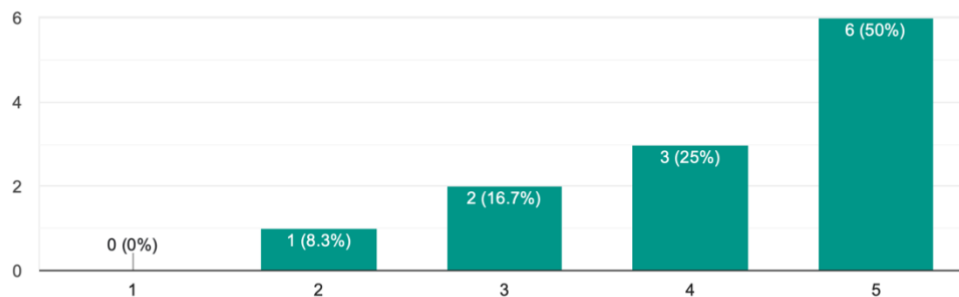
12 responses



Στην ερώτηση «πόσο επηρέασαν οι ήχοι τα συναισθήματά σου» , το 50% (6 από τους 12) απάντησαν «πάρα πολύ» ενώ κανένας δεν έδωσε την απάντηση «καθόλου».

ΠΟΣΟ ΕΠΗΡΕΑΣΑΝ ΟΙ ΗΧΟΙ ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΣΟΥ;

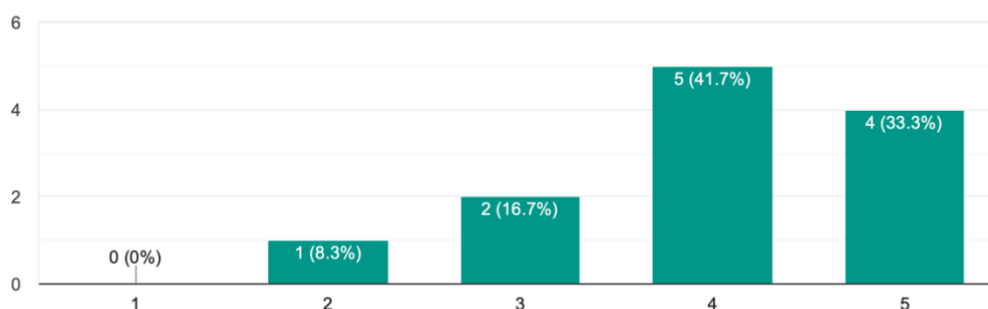
12 responses



Στην ερώτηση «πόσο επηρέασε η μουσική τα συναισθήματά σου» η πλειοψηφία (41,7%) απάντησε «πολύ» ενώ η δεύτερη απάντηση με τις περισσότερες επιλογές ήταν «πάρα πολύ» με ποσοστό 33,3%.

ΠΟΣΟ ΕΠΗΡΕΑΣΕ Η ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΣΟΥ;

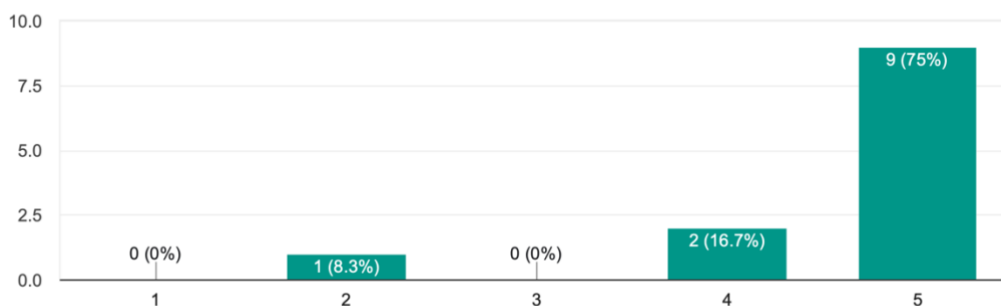
12 responses



Στην ερώτηση «πόσο σε απορρόφησε η ταινία» η συντριπτική πλειοψηφία απάντησε «πάρα πολύ» με ποσοστό 75% (9 από τους 12), ενώ κανένας δεν έδωσε την απάντηση «καθόλου».

ΠΟΣΟ ΣΕ ΑΠΟΡΡΟΦΗΣΕ Η ΤΑΙΝΙΑ ;

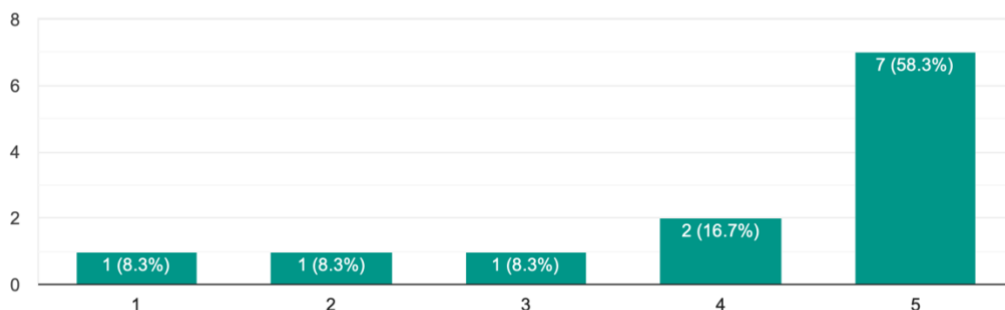
12 responses



Στην ερώτηση αν «κατάφερε η ταινία να σου προκαλέσει συναισθήματα» η πλειοψηφία απάντησε «πάρα πολύ» με ποσοστό 58,3% (7 από τους 12), ενώ μόνο ένας έδωσε την απάντηση «καθόλου».

ΚΑΤΑΦΕΡΕ Η ΤΑΙΝΙΑ ΝΑ ΣΟΥ ΠΡΟΚΑΛΕΣΕΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ;

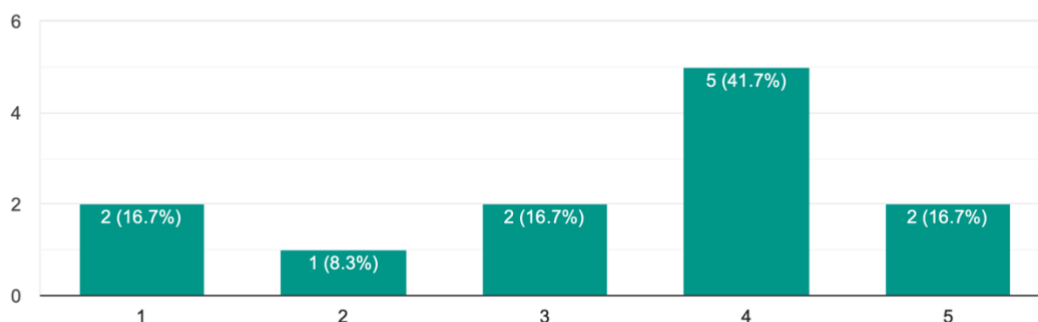
12 responses



Στην ερώτηση «Πόσο τρόμαξες» η πλειοψηφία απάντησε «πολύ» (41,7%), ενώ δύο άτομα μόνο απάντησαν «καθόλου».

ΠΟΣΟ ΤΡΟΜΑΞΕΣ;

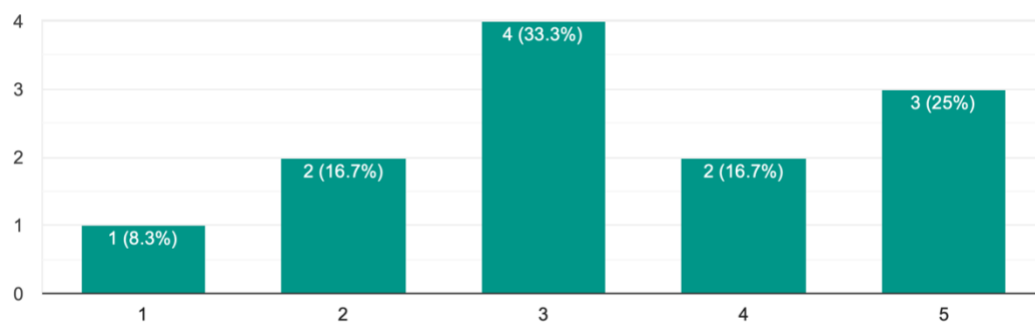
12 responses



Τέλος, στην ερώτηση «πόσο αγχώθηκες για τον χαρακτήρα» οι περισσότεροι απάντησαν «αρκετά» ενώ η δεύτερη απάντηση με τις περισσότερες επιλογές, ήταν «πάρα πολύ».

ΠΟΣΟ ΑΓΧΩΘΗΚΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ;

12 responses



5.2 Ανάλυση Ευρημάτων ερωτηματολογίου

Για να απαντηθεί το ερώτημα «πόσο σημαντική είναι η ηχητική και η μουσική επένδυση στις μέρες μας για την απορρόφηση των θεατών στις ταινίες τρόμου», θα εξετάσουμε αναλυτικά τις απαντήσεις στις ερωτήσεις των δύο ερωτηματολογίων που αφορούν την αντιληπτή βύθιση (απορρόφηση).

Στη περίπτωση της προβολής της ταινίας με ήχο, η μέγιστη τιμή απορρόφησης είναι «πάρα πολύ» (9 άτομα). Ο μέσος όρος της τιμής των 12 συμμετεχόντων, ανέρχεται στο 4,58, δηλαδή πάνω από την τιμή «πολύ». Στη περίπτωση της προβολής της ταινίας χωρίς ήχο, η μέγιστη τιμή απορρόφησης, είναι «λίγο» και «πάρα πολύ» (4 άτομα η κάθε μία). Ο μέσος όρος της τιμής των 12 συμμετεχόντων ανέρχεται στο 3,5, δηλαδή ενδιάμεσα στις τιμές «αρκετά» και «πολύ».

Συγκρίνοντας τις τιμές «πάρα πολύ», στη προβολή της ταινίας με ήχο βίωσαν μεγαλύτερη βύθιση – απορρόφηση 5 παραπάνω άτομα, από τα άτομα που είδαν την ταινία χωρίς ήχο. Επιπλέον, στην τιμή «λίγο», που είχε τον μέγιστο αριθμό ατόμων στην προβολή της ταινίας χωρίς ήχο, 3 παραπάνω άτομα έδωσαν αυτή την απάντηση σε αντίθεση με την τιμή απορρόφησης «λίγο» που απάντησε μόνο ένα άτομο στη περίπτωση της ταινίας με ήχο.

Για να απαντήσουμε στο ερώτημα «πόσο επηρεάζει η ηχητική σχεδίαση τα συναισθήματα των θεατών και πόσο η μουσική», θα συγκρίνουμε τα αποτελέσματα των δύο ερωτήσεων του κάθε ερωτηματολογίου ξεχωριστά.

Για την προβολή της ταινίας με ήχο, στην ερώτηση για την επιρροή των συναισθημάτων για την ηχητική σχεδίαση, η μέγιστη τιμή επιρροής στη κλίμακα των απαντήσεων, είναι «πάρα πολύ» (6 άτομα- 50%). Αντίστοιχα, η μέγιστη τιμή επιρροής για τη μουσική είναι «πολύ» (4 άτομα - 41,7%). Ο μέσος όρος της τιμής των 12 συμμετεχόντων στη περίπτωση του sound design, ανέρχεται στο 4,16, δηλαδή ελάχιστα παραπάνω από το «πολύ». Ο μέσος όρος της τιμής των συμμετεχόντων στη περίπτωση της μουσικής, ανέρχεται ακριβώς στο 4, δηλαδή «πολύ». Αν συγκρίνουμε τον μέσο όρο των απαντήσεων των δύο ερωτήσεων, η διαφορά της έντασης με την οποία η ηχητική σχεδίαση και η μουσική επηρεάζουν τα συναισθήματα, είναι ελάχιστη (4,16 με 4). Αν συγκρίνουμε όμως τα μέγιστα των τιμών τους τότε, η ηχητική σχεδίαση υπερτερεί στο «πάρα πολύ» με έξι άτομα έναντι των τεσσάρων της μουσικής, ενώ το «πολύ» της μουσικής (5 άτομα) υπερτερεί κατά δύο άτομα έναντι του sound design (3 άτομα).

Σημαντικό είναι να συμπεριλάβουμε και την αισθητή απουσία μουσικής και ήχου της ταινίας, από τα αποτελέσματα της προβολής χωρίς ήχο, καθότι από εκεί γίνεται αντιληπτό το πόσο σημαντική θεωρείται η παρουσία τους στις ταινίες τρόμου, ανεξάρτητα από την συναισθηματική επιρροή.

Η αισθητή απουσία του ήχου (sound design), είχε ως μέγιστη τιμή το «πάρα πολύ» (9 άτομα

- 75%) ενώ η αισθητή απουσία της μουσικής, είχε ως μέγιστη τιμή το «πάρα πολύ» (7 άτομα - 58,3%). Ο μέσος όρος της αισθητής απουσίας του sound design (ήχου), ανέρχεται στο 4,66, δηλαδή ανάμεσα στο «πολύ» και στο «πάρα πολύ» με τάση να πλησιάζει το «πάρα πολύ». Ωστόσο ο μέσος όρος για την μουσική, ανέρχεται στο 4,25, δηλαδή πάλι ανάμεσα στο «πολύ» και «πάρα πολύ» αλλά αυτή τη φορά πιο κοντά στο «πολύ». Οι διαφορές τους είναι μικρές και στη περίπτωση των μέγιστων τιμών και των μέσων όρων.

Τέλος, για να διαπιστώσουμε αν τελικά η ταινία τρόμου χωρίς ήχο, μπορεί να προκαλέσει συναισθήματα στις μέρες μας, θα εξετάσουμε τις ερωτήσεις:

«Κατάφερε η ταινία να σου προκαλέσει συναισθήματα;», «Πόσο τρόμαξες;» και «Αγχώθηκες για τον χαρακτήρα;»

Για την πρώτη ερώτηση, τα αποτελέσματα της προβολής με ήχο, δίνουν τη μέγιστη τιμή πρόκλησης συναισθημάτων το «πάρα πολύ» (7 άτομα), ενώ στη προβολή χωρίς ήχο, η μέγιστη τιμή πρόκλησης συναισθημάτων είναι «αρκετά» (5 άτομα). Ο μέσος όρος των τιμών πρόκλησης συναισθημάτων στη ταινία με ήχο, είναι 4,08, δηλαδή ελάχιστα πιο πάνω από το «πολύ». Ενώ, ο μέσος όρος στην ταινία χωρίς ήχο είναι 3,25, δηλαδή λίγο πιο πάνω από το «αρκετά». Συγκρίνοντας τις μέγιστες τιμές πρόκλησης συναισθημάτων, στη ταινία χωρίς ήχο, «πάρα πολύ» απάντησαν μόλις 3 άτομα, δηλαδή 4 άτομα λιγότερα από τη ταινία με ήχο (7 άτομα), ενώ «αρκετά» στη ταινία με ήχο απάντησε μόνο ένας, με διαφορά πάλι τεσσάρων ατόμων από τη ταινία χωρίς ήχο (5 άτομα). Ενδιαφέρον είναι, πως και στις δύο περιπτώσεις, «καθόλου» απάντησε ένα άτομο.

Συγκεκριμένα για το συναίσθημα του τρόμου, οι απαντήσεις στην ταινία με ήχο, δίνουν τη μέγιστη τιμή πρόκλησης τρόμου το «πολύ» (5 άτομα), ενώ στη ταινία χωρίς ήχο, οι τρεις επιλογές «καθόλου», «λίγο» και «αρκετά» έχουν ταυτόχρονα τη θέση της μεγαλύτερης τιμής της πρόκλησης τρόμου (3 άτομα η κάθε μία). Ενδιαφέρον παρουσιάζει η τιμή «πάρα πολύ» με δύο άτομα στην κάθε περίπτωση. Ο μέσος όρος τιμής πρόκλησης τρόμου της προβολής με ήχο, ανέρχεται στο 2,66, δηλαδή πιο πάνω από το «λίγο» με τάση να πλησιάζει το «αρκετά». Ενώ, στη προβολή χωρίς ήχο, μέσος όρος είναι 3,33, δηλαδή λίγο πάνω από το «αρκετά».

Για το συναίσθημα του άγχους για τον χαρακτήρα, η μέγιστη τιμή της πρόκλησης άγχους στην ταινία με ήχο, είναι «αρκετά» (4 άτομα), ενώ στη περίπτωση χωρίς ήχο, οι επιλογές «λίγο» και «αρκετά» έχουν επιλεγεί από τον ίδιο αριθμό ατόμων (4 η κάθε μία). Το «λίγο» στη περίπτωση του ήχου επιλέχθηκε από μόλις δύο άτομα, ενώ ενδιαφέρον παρουσιάζει η επιλογή «καθόλου» η οποία επιλέχθηκε από ένα άτομο στη περίπτωση της ταινίας με ήχο και κανένας δεν την επέλεξε στην περίπτωση της ταινίας χωρίς ήχο. Ο μέσος όρος πρόκλησης άγχους της ταινίας με ήχο, ανέρχεται στο 3,33, δηλαδή λίγο πάνω από το «αρκετά» και ο μέσος όρος πρόκλησης άγχους της ταινίας χωρίς ήχο ανέρχεται στο 3,16, πάλι λίγο πιο πάνω από το «αρκετά».

5.3 Συζήτηση

Σχεδόν όλοι οι συμμετέχοντες οι οποίοι είδαν την ταινία μαζί με ήχο, βίωσαν μεγαλύτερα επίπεδα απορρόφησης (αντιληπτής βύθισης), από τους συμμετέχοντες που είδαν την ταινία χωρίς ήχο. Φαίνεται λοιπόν, ότι η δύναμη που έχει η συνολική ηχητική και μουσική επένδυση μιας ταινίας τρόμου, είναι αυτή που προκαλεί την απορρόφηση των θεατών στην ταινία. Μόνο η ταινία χωρίς ήχο, δε φάνηκε να είναι αρκετή για να μπορέσει να προκαλέσει μεγαλύτερα επίπεδα απορρόφησης στους θεατές της.

Μια εξήγηση θα μπορούσε να είναι πως η έλλειψη ήχων και μουσικής, αποτυγχάνουν να τραβήξουν τη προσοχή του θεατή, σε σημαντικές σκηνές ή στιγμιότυπα της ταινίας, με αποτέλεσμα οι θεατές να χάνουν το νόημα και τη ροή της ταινίας. Επιπλέον, ο θεατής δεν έχει το ηχητικό στοιχείο της ταινίας για να εστιάσει, με αποτέλεσμα εξωτερικοί παράγοντες, ηχητικοί και μη, να αποσπούν τη προσοχή του έως κάποιον βαθμό.

Συνεπώς, πιθανόν να ήταν η ισορροπία της τελικής μίξης των ήχων και της μουσικής εν συμφωνία με την εικόνα, που κατάφερε να προκαλέσει μεγαλύτερα επίπεδα απορρόφησης.

Επιπλέον, οι συμμετέχοντες, φάνηκε να επηρεάζονται περισσότερο συναισθηματικά, από την ηχητική επένδυση, σε σύγκριση με τη επιρροή που άσκησε στα συναισθήματά τους η μουσική. Ωστόσο, ενώ η διαφορά τους κατά τη μέγιστη τιμή τους σύμφωνα με τις απαντήσεις που δόθηκαν, δίνει το προβάδισμα επιρροής στην ηχητική σχεδίαση, η διαφορά στον μέσο όρο είναι ελάχιστη.

Αυτό μπορεί να συμβαίνει διότι η μουσική η οποία χρησιμοποιήθηκε για την επένδυση της ταινίας, προσομοίαζε ηχητικά εφέ, μιας και την χαρακτηρίζει η έλλειψη αναγνωρίσιμης μελωδίας, και οι αρμονικές αλλαγές. Οπότε ίσως ο διαχωρισμός των δύο, να μην ήταν εύκολος από τους συμμετέχοντες.

Επιπρόσθετα, σύμφωνα με τα δεδομένα που αντλήθηκαν από τη προβολή της ταινίας χωρίς ήχο, μπορούν να βγουν συμπεράσματα σχετικά με τον σημαντικό ρόλο που έχει η μουσική και ο ήχος στις ταινίες τρόμου, σύμφωνα με την έντονη ή όχι και τόσο έντονη απουσία τους. Τη μέγιστη τιμή μεταξύ των δύο, την έχει η ηχητική σχεδίαση, αφού σύμφωνα με 9 από τους 12 συμμετέχοντες, η απουσία του ήχου ήταν πάρα πολύ μεγάλη. Ωστόσο 7 από τους 12 θεώρησαν εξίσου αισθητή την απουσία της μουσικής, και ο μέσος όρος τους έχει πολύ μικρή διαφορά όπως και η μέγιστη τιμή τους.

Έτσι, σε συνδυασμό με τις προηγούμενες απαντήσεις, σχετικά με την επιρροή της μουσικής και του ήχου στα συναισθήματα των θεατών της ταινίας τρόμου, μπορούμε να συμπεράνουμε πως τόσο ο ήχος (sound design) όσο και η μουσική, είναι πάρα πολύ σημαντικά για τον θεατή, με τη μουσική να μένει ελάχιστα πίσω από την ηχητική σχεδίαση, στο πλαίσιο των ταινιών τρόμου.

Τέλος, είναι φανερό, από τις μέγιστες τιμές, αλλά και από τον μέσο όρο της τιμής πρόκλησης συναισθημάτων, πως η ταινία με τον ολοκληρωμένο ήχο, κατάφερε να επηρεάσει τα συναισθήματα των θεατών περισσότερο από ότι η ταινία χωρίς ήχο.

Αυτό πιθανώς να συμβαίνει επειδή, όπως είδαμε και στο θεωρητικό κομμάτι της εργασίας, οι απλοί ήχοι αλλά και τα σύνθετα ηχητικά εφέ, μπορούν να αυξήσουν την αυθεντικότητα και την αληθοφάνεια του περιβάλλοντος. Τα ηχητικά εφέ ενισχύονται συχνά σε ταινίες τρόμου, όπως έγινε και στην ηχητική επένδυση της ταινίας που χρησιμοποιήθηκε για τη παρούσα μελέτη. Είναι συνήθης πρακτική να δίνεται έμφαση στα ηχητικά εφέ περιβάλλοντος και στα φυσικά ηχητικά εφέ που χάνονται εύκολα, αυξάνοντας την ένταση και τα συναισθήματα. Το ίδιο ισχύει και για τη μουσική, αν και εδώ, η μουσική δεν είναι τόσο εύκολα διακριτή.

Συγκεκριμένα για τον τρόπο, που είναι και το βασικό συναίσθημα που προκαλεί μια ταινία τρόμου, λαμβάνοντας υπόψιν τις μέγιστες τιμές πρόκλησης τρόμου, και πάλι σημειώνεται διαφορά υπέρ της εκδοχής της ταινίας με ήχο, ενώ και με τη μέση τιμή του συνόλου των συμμετεχόντων στις ξεχωριστές εκδοχές, φαίνεται να έχει προκληθεί ο φόβος σε μεγαλύτερο επίπεδο.

Ενδιαφέρον δημιουργείται γύρω από το συναίσθημα του άγχους που προκλήθηκε στους συμμετέχοντες των ερωτηματολογίων, καθώς και οι μέγιστες τιμές και ο μέσος όρος, δείχνουν ελάχιστη διαφορά μεταξύ των δύο διαφορετικών προβολών (με και χωρίς ήχο). Ίσως στην περίπτωση του άγχους για τον χαρακτήρα λοιπόν, μεγαλύτερο βάρος να έχει η υπόθεση που εξιστορείται μέσω της εικόνας, παρά ο ήχος και η μουσική που τη συνοδεύει. Η συνολική ηχητική επένδυση πιθανόν σε αυτή τη περίπτωση, να λειτουργεί απλώς συνοδευτικά και όχι τόσο αυξητικά.

Μέσα από αυτή την έρευνα, γεννιούνται νέα θέματα προς μελέτη. Καθώς οι συμμετέχοντες ως επί το πλείστον κατάγονται από την Ελλάδα και άρα έχουν παρόμοια αν όχι ίδια ακουστικά ερεθίσματα, μουσικής και ταινιών, θα ήταν ενδιαφέρον να μελετηθεί η ηχητική σχεδίαση και η ψυχολογική επίδρασή της, σε θεατές από τελείως διαφορετικές κουλτούρες – πολιτισμούς. Αλλάζει η αντίληψη, και η ψυχολογική επίδραση της ηχητικής επένδυσης ανά πολιτισμό, όπως γίνεται με τη μουσική, ή αποτελεί την ηχητική σχεδίαση μια πιο «παγκόσμια γλώσσα»; Επιπλέον, αν και στα δύο ερωτηματολόγια υπήρχαν συμμετέχοντες με γνώσεις μουσικής και με γνώσεις sound design, και έτσι υπήρχαν πιο γενικά αποτελέσματα, μπορεί να διεξαχθεί μια ξεχωριστή μελέτη για κάθε ομάδα. Δηλαδή, υπάρχουν διαφορές στην αντίληψη και στην ψυχολογική επίδραση της μουσικής και του sound design μεταξύ των ανθρώπων με γνώσεις στη μουσική, με γνώσεις στην ηχητική σχεδίαση, με γνώσεις και στους δύο τομείς, αλλά και σε ανθρώπους με καθόλου σχετικές γνώσεις; Τέλος, εφόσον το ερωτηματολόγιο δεν υπήρξε αρκετά αναλυτικό, υπάρχουν τελικά συναισθήματα που συνδέονται αμιγώς με την ιστορία της ταινίας;

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑΤΑ

Στο πρακτικό μέρος αυτής της εργασίας αναλύθηκε η μεθοδολογία που ακολουθήθηκε για τη μουσική και ηχητική επένδυση της ταινίας τρόμου μικρού μήκους “Don’t Peek”. Η ηχητική σχεδίαση και η μουσική επένδυση έγινε βάσει των συνηθισμένων πρακτικών και τεχνικών που αξιοποιούνται κατά τη δημιουργία τελικής μίξης μιας ταινίας τρόμου. Εφαρμόστηκαν οι λειτουργίες της μουσικής αλλά και του ήχου, βάσει του θεωρητικού τμήματος της εργασίας και έπειτα από την άντληση δεδομένων μέσω του ερωτηματολογίου, που ακολούθησε μετά την προβολή της ταινίας σε δύο ομάδες των 12 ατόμων με ήχο και χωρίς ήχο, μπορούμε να εξάγουμε συμπεράσματα σχετικά με την επίδραση που έχει η ηχητική σχεδίαση αλλά και η μουσική, στην ψυχολογία των θεατών των ταινιών τρόμου. Επιπλέον, οδηγούμαστε σε ενδιαφέρον συμπεράσματα που προέκυψαν από την ανάλυση του θεωρητικού και του πρακτικού μέρους. Τα συμπεράσματα αυτά αφορούν την αξιοποίηση των τεχνικών από τους μουσικούς συνθέτες όταν υπάρχουν, και τους σχεδιαστές ήχου, καθώς και τις διαφορές που μπορεί να προκύψουν κατά τη διαδικασία ηχητικής και μουσικής επένδυσης μιας ταινίας μεγάλου και μικρού μήκους.

Απορρόφηση του θεατή από την ταινία. Από τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου, φαίνεται πως μία ταινία προκαλεί μεγαλύτερα επίπεδα απορρόφησης στον θεατή, όταν αυτή επενδύεται με μουσική και sound design. Κατά τα αποτελέσματα, και η μουσική και η ηχητική σχεδίαση είναι εξίσου σημαντικές, καθώς η πρόκληση των συναισθημάτων από ηχητικές πηγές (είτε μουσική, είτε sound design), βοηθούν την απορρόφηση του θεατή στην ταινία, αφού αυξάνουν τη διέγερση και τη προσοχή του σε όλο το κινηματογραφικό πλαίσιο.

Για παράδειγμα ένα leitmotif, ή ένα συγκεκριμένο μουσικό θέμα που συνδέεται με έναν χαρακτήρα, ή ένα γεγονός, αυξάνει τη δυναμική της σκηνής και διεγείρει τις αναμνήσεις του θεατή, που συνδυάζουν τη μουσική με το γεγονός ή τον χαρακτήρα. Οι αναμνήσεις αυτές εξαρτώνται από τη διάθεση που προκαλείται, ή μπορεί να οφείλονται στα συναισθήματα που δημιουργούνται από τη μουσική. Έτσι, κάθε φορά που επαναφέρεται το θέμα, επανέρχεται και η αντίστοιχη διάθεση ή συναίσθημα. Αν και η σύνδεση του μουσικού “θέματος” που συνδυάστηκε με το άγχος του χαρακτήρα της ταινίας, δεν προκάλεσε διαφορετικά επίπεδα άγχους των θεατών για τον χαρακτήρα και την κατάληξη της Katie, ίσως να απέφερε μεγαλύτερα επίπεδα απορρόφησης των θεατών στην ταινία, σύμφωνα με τα δεδομένα που αντλήθηκαν και σε συνδυασμό με το θεωρητικό πλαίσιο που αναλύθηκε.

Επίσης, να σημειωθεί πως σε μια ταινία μικρού μήκους δεν υπάρχει αρκετός χρόνος να αναπτυχθεί ένα θέμα leitmotif να ακολουθεί τον χαρακτήρα. Έτσι, στη θέση του leitmotif, αξιοποιήθηκε η λογική του, χρησιμοποιώντας ένα μουσικό τμήμα το οποίο επανέρχεται κάθε φορά

που η πρωταγωνίστρια φαίνεται αγχωμένη. Ίσως αυτός να είναι και ο λόγος που δεν επιτεύχθηκαν μεγαλύτερα επίπεδα άγχους για τον χαρακτήρα, στη προβολή της ταινίας με ήχο.

Επιπλέον, οι ήχοι που χρησιμοποιούνται, πέρα από τους φυσικούς ήχους - όπως στη περίπτωση της αυτής της ταινίας - οι διακόπτες των φώτων, η πόρτα που χτυπάει στον τοίχο, ή τα συρτάρια που ανοίγουν και κλείνουν -, είναι κατά βάση αφύσικοι, απρόσμενοι, απότομοι, και χρησιμοποιούνται με απώτερο σκοπό την πρόσβαση στο ασυνείδητο των θεατών, όπου υπάρχουν οι ασυνείδητοι φόβοι τους, για να προκληθεί ο τρόμος. Ο τρόμος προκαλείται κυρίως με τους ήχους που βρίσκονται έξω από τη φυσιολογική ροή των πραγμάτων και σε συνδυασμό με τους «πραγματικούς» ήχους επιτυγχάνεται μια φυσική βύθιση. Αυτό αποδείχθηκε και μέσω των επιπέδων τρόμου που προκλήθηκαν στις δύο διαφορετικές προβολές της ταινίας, αλλά και από τα επίπεδα απορρόφησης στο σύνολο της ταινίας.

Επιρροή των συναισθημάτων από τη μουσική και την ηχητική σχεδίαση. Οι ταινίες στις μέρες μας πλέον, έχουν επενδύσει πολύ στην εφαρμογή μουσικής και ήχου, σε σημείο που ανά τα χρόνια, δημιουργήθηκαν νέες ανάγκες και νέα επαγγέλματα. Μετά την ένταξη του ήχου στις ταινίες, σταδιακά δημιουργήθηκαν οι θέσεις του sound supervisor, sound designer, του ηχολήπτη κατά τη διαδικασία επανεγγραφής διαλόγων (ADR) μιας και ο διάλογος στις ταινίες μεγάλου μήκους είναι από τις κύριες κατηγορίες ήχου που διηγούνται την ιστορία της ταινίας. Δημιουργήθηκαν και άλλες θέσεις, εντός γυρισμάτων, όπως του re-recording mixer, ή του sound engineer. Το ίδιο συνέβη και με τα επαγγέλματα της μουσικού κλάδου για τις ταινίες, όπως μουσικούς συνθέτες, παραγωγούς μουσικής, ενορχηστρωτές και music supervisors.

Συνεπώς, στις ταινίες μεγάλου μήκους στις μέρες μας, δίνεται μεγάλη σημασία από την παραγωγή, τόσο στην ηχητική επένδυση όσο και στη μουσική. Αυτό, με τα χρόνια, πέρασε και στους θεατές, καθώς κάθε ταινία που βλέπουμε πλέον, έχει και τα δύο στοιχεία. Έχουμε μάθει να ακούμε ειδικά ηχητικά εφέ, σε ταινίες δράσης, και μελαγχολική μουσική σε δραματικές σειρές και ταινίες. Επομένως, από την έμφαση που δίνεται τόσο στην ηχητική σχεδίαση, όσο και στη μουσική, από τη παραγωγή μιας ταινίας, για την ολοκληρωμένη τελική μίξη, και από τις απαντήσεις του ερωτηματολογίου, είναι φανερό, πως τόσο η μουσική όσο και η ηχητική σχεδίαση είναι σημαντικές για την εμπειρία του θεατή. Η απουσία τους ήταν ιδιαίτερα αισθητή κατά την προβολή της ταινίας χωρίς ήχο, με μια μικρή διαφορά υπέρ του sound design. Αυτό ίσως συμβαίνει γιατί έχουμε συνηθίσει να ακούμε τους καθημερινούς ήχους που μπορεί να απεικονίζονται σε μια ταινία, γιατί είναι μέρος της πραγματικότητάς μας, ενώ δύσκολα κάποιος απλώς θεατής μπορεί να φανταστεί ή να προσμένει μια συγκεκριμένη μουσική κατά τη διάρκεια της προβολής μιας “βουβής” ταινίας.

Από τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου της προβολής ταινίας με ήχο, τόσο η μουσική όσο και η ηχητική σχεδίαση, φαίνεται να έχουν την ίδια επιρροή πάνω στα συναισθήματα των θεατών

της ταινίας, με μια πολύ μικρή διαφορά, υπέρ της ηχητικής επένδυσης, γεγονός που ίσως να οφείλεται στην δυσδιάκριτη φύση που κατείχε η μουσική στη συγκεκριμένη ταινία. Η μουσική δεν είχε κάποια χαρακτηριστική μελωδία, ή αρμονικές αλλαγές με αποτέλεσμα να προσομοιάζει ηχητικά εφέ. Σε περίπτωση που η μουσική ήταν πιο χαρακτηριστική, ίσως τα αποτελέσματα να διέφεραν.

Σημαντικό να επισημανθεί πως η δημιουργία της μουσικής, διαφέρει στις ταινίες μεγάλου και μικρού μήκους, καθώς ένα μουσικό κομμάτι που επενδύει μια σκηνή στις μεγάλου μήκους ταινίες, μπορεί να διαρκεί από μισό λεπτό μέχρι και τρία λεπτά, ή και παραπάνω αναλόγως τις ανάγκες της σκηνής. Ωστόσο σε μια ταινία μικρού μήκους που μπορεί να διαρκεί από 5-6 λεπτά μέχρι και 20 ή και παραπάνω αναλόγως την ταινία, οι λειτουργίες της μουσικής αλλάζουν καθώς και οι ανάγκες των σκηνών από την φύση της ταινίας. Όμως, αν και παρατηρούνται διαφορές μεταξύ των τεχνικών και των τρόπων δημιουργίας της μουσικής διαφέρει στις ταινίες μικρού και μεγάλου μήκους, ο τρόπος χρήσης της παραμένει ο ίδιος, καθώς η μουσική θα πρέπει να αφηγείται, να προκαλεί συναισθήματα, και να καλύπτει τις βασικές της λειτουργίες, όπως αναλύθηκαν στο θεωρητικό τμήμα της εργασίας.

Πρόκληση τρόμου. Τέλος, όπως έχει ήδη επισημανθεί, η ηχητική σχεδίαση λειτουργεί αυξητικά και με τρόπο τέτοιο που προκαλεί τρόμο, διεγείροντας τους ασυνείδητους φόβους του κοινού. Η μουσική έχει ως στόχο τη πρόκληση συναισθημάτων, και με τη χρήση ατονικών, μη συμφωνικών μουσικών, που ο ακροατής δεν έχει συνηθίσει να ακούει, και δεν είναι εύηχο, προκαλείται μια ανησυχία, και ένα δυσάρεστο συναίσθημα που σε συνδυασμό με τα ηχητικά εφέ, δημιουργούν το κατάλληλο υπόβαθρο για να προκαλέσουν τρόμο στους ακροατές.

Σύμφωνα με τα αποτελέσματα της έρευνας, οι συμμετέχοντες που είδαν την ταινία με ολοκληρωμένη ηχητική επένδυση, βίωσαν μεγαλύτερα επίπεδα τρόμου, από τους συμμετέχοντες οι οποίοι είδαν την ταινία χωρίς ήχο. Ωστόσο, αν και η διαφορά τους δεν ήταν ιδιαίτερα μεγάλη, ήταν αρκετή για να διαφοροποιήσει την ένταση με την οποία είναι ικανή η ταινία να προκαλέσει τρόμο. Συνεπώς, ενώ κ από μόνη της η ταινία προκαλεί τρόμο με το οπτικό της υλικό, η ταινία σε συνδυασμό με ηχητικά εφέ έχει μεγαλύτερη επιρροή στα συναισθήματα του τρόμου των θεατών.

Γενικό συμπέρασμα λοιπόν, είναι πως τόσο η ηχητική επένδυση όσο και η μουσική επένδυση μιας ταινίας τρόμου, είναι ιδιαίτερα σημαντική, προκειμένου μία ταινία τρόμου, να μπορέσει να προκαλέσει συναισθήματα τρόμου, στο μέγιστο των ικανοτήτων της και να απορροφήσει τον θεατή. Η αυξημένη πραγματικότητα με τους έντονους ήχους, φυσικούς και μη, και η μουσική που συνοδεύει μια σκηνή, είναι ικανή να δημιουργήσει συναισθήματα τρόμου χωρίς την εικόνα, πόσο μάλλον σε συνδυασμό με το οπτικό υλικό. Μια εικόνα (ταινία) ωστόσο, χωρίς την συνοδεία ήχων ή/και μουσικής, δεν μπορεί να εκπληρώσει στο μέγιστο τη πρόκληση των συναισθημάτων τρόμου που επιθυμεί. Επιπλέον, ενδιαφέρον έχει το συναίσθημα του άγχους το οποίο δεν άλλαξε ιδιαίτερα στη

συγκεκριμένη έρευνα, και δημιουργεί το ερώτημα αν το άγχος συνδέεται περισσότερο με την εικόνα και την ιστορία της ταινίας, παρά με τον ήχο που την επενδύει. Πιθανόν τα ευρήματα να ήταν διαφορετικά, αν η μουσική της ταινίας είχε περισσότερα αναγνωρίσιμα στοιχεία.

ΕΠΙΛΟΓΟΣ

Οι θεωρίες πάνω στην πρόκληση συναισθημάτων από τη μουσική, είτε εντός είτε εκτός πλαισίου του κινηματογράφου και η απορρόφηση των θεατών, προέρχονται από πολλά επιστημονικά πεδία, όπως η ψυχολογία, η μουσικολογία, οι γνωστικές επιστήμες, αλλά και η τέχνη του κινηματογράφου. Μέσα από αυτές τις επιστήμες, έχουν γίνει γνωστοί οι τρόποι με τους οποίους η μουσική μπορεί να προκαλέσει ή να μεταφέρει συναισθήματα στον ακροατή της, είτε ως το μοναδικό μέσο πρόκλησης των συναισθημάτων, είτε συνδυαστικά με την κινούμενη εικόνα. Γίνονται κατανοητές οι λειτουργίες της στον χώρο του κινηματογράφου, οι ψυχολογικές τις διαστάσεις, αλλά και οι τεχνικές δημιουργίας μουσικής στον κόσμο των ταινιών τρόμου.

Ο τεχνικός δημιουργικός τομέας του sound design μιας ταινίας με σκοπό την προώθηση της πλοκής μιας αφηγηματικής ταινίας, έχει πολλά, περίπλοκα, δύσκολα και διαφορετικά στάδια. Από το στάδιο της προ-παραγωγής, έως το στάδιο της τελικής μίξης, η ηχητική σχεδίαση απαιτεί ιδιαίτερη μεταχείριση, καθώς όλοι οι συντελεστές του ήχου, συνεργάζονται για να φέρουν στην επιφάνεια με ηχητικό τρόπο, το όραμα του σκηνοθέτη. Οι πρακτικές και οι τεχνικές προσεγγίσεις για τη δημιουργία τελικής μίξης μίας ταινίας, και τα στάδιά της, είναι σχετικά σταθερά από ταινία σε ταινία. Αυτό που μπορεί να αλλάξει, είναι το περιεχόμενο των ήχων αναλόγως του είδος της ταινίας, ή και της πολυπλοκότητας των σταδίων, σύμφωνα με τη φύση της ταινίας (μικρού ή μεγάλου μήκους, μικρού ή μεγάλου προϋπολογισμού). Τέλος, ο τρόπος με τον οποίον αντιλαμβανόμαστε τους ήχους, σύμφωνα με τις διατροφικές μεταφορές/αντιστοιχίες, είναι υπεύθυνος για την επίδραση που έχει ο ήχος ως ακουστικό αντικείμενο (auditory object) στους θεατές μιας ταινίας..

Ένας συνθέτης μουσικής κινηματογράφου και ιδιαίτερα ταινιών τρόμου, για να επιτύχει τον στόχο του και να επηρεάσει τα συναισθήματα των θεατών της ταινίας, θα πρέπει να γνωρίζει τους τρόπους με τους οποίους η μουσική επηρεάζει την ψυχολογία των ανθρώπων, αλλά και πως μπορεί να αξιοποιήσει τις κοινές τεχνικές και πρακτικές, ώστε να τις εφαρμόσει στη μουσική του και τελικά να πετύχει τη μέγιστη πρόκληση των συναισθημάτων που επιδιώκει να προκαλέσει ή να μεταδώσει. Η μεγαλύτερη πρόκληση των συνθετών μουσικής κινηματογράφου, είναι να μπορεί να συνθέσει μουσική για μια ταινία, η οποία να καλύπτει τις λειτουργίες της μουσικής στο πλαίσιο του κινηματογράφου, αλλά και να χρησιμοποιήσει τις γνώσεις της ψυχολογίας, προκειμένου ταινία και μουσική να συνεργάζονται αρμονικά, με τρόπο τέτοιο, ώστε η μουσική να προσθέτει στην πρόκληση των συναισθημάτων, και όχι να αφαιρεί.

Η ομάδα του ήχου, συνεργάζεται προκειμένου η ταινία να επενδυθεί με φυσικούς ήχους, ή και «υπερφυσικά» ηχητικά εφέ, αλλά και είναι υπεύθυνη για τις ισορροπίες όλων των ακουστικών στοιχείων στη τελική μίξη, τον ρεαλισμό και υπερρεαλισμό τους. Η εκάστοτε ομάδα ήχου, θα πρέπει να ανανεώνει τις βιβλιοθήκες των ήχων, να ενημερώνεται για νέες τεχνολογίες, plug-ins, και τεχνικές

σχεδιασμού νέων ήχων, καθώς πέρα από το λειτουργικό και ψυχολογικό ρόλο που έχει ο ήχος σε μια ταινία, η ηχητική σχεδίαση πέρα από τεχνικό επάγγελμα θεωρείται και δημιουργικό, με άμεση συνάφεια με τη τέχνη.

Στις μέρες μας δεν υπάρχουν πλέον ταινίες χωρίς ήχο και όσο απομακρυνόμαστε από την εποχή του βουβού κινηματογράφου, τόσο πιο δύσκολο νοείται να δημιουργηθούν ξανά τέτοιου είδους ταινίες. Στην εποχή όπου η τεχνολογικές εξελίξεις σε όλους τους τομείς είναι ραγδαίες και συνεχείς, ολόκληρος ο τομέας του κινηματογράφου, από την παραγωγή της εικόνας, στο μοντάζ, στη μουσική και στην ηχητική σχεδίαση, είναι θεμιτό να αξιοποιεί τις τεχνολογίες που δημιουργούνται από τις ανάγκες του τομέα, για τις ανάγκες του τομέα.

Σκοπός της εικόνας (κινηματογράφου), του ήχου (sound design) και της μουσικής, είναι η αλλαγή της διάθεσης του θεατή και της ψυχαγωγίας. Αξιοποιώντας όλα τα παραπάνω, μία ταινία τρόμου, μπορεί να είναι πραγματικά τρομακτική.

ΒΙΒΛΙΟΓΡΑΦΙΑ

- Albersnagel, F. (1988). Velten and musical mood induction procedures: A comparison with accessibility of thought associations. *Behavior Research Theory*, 26, 79–96.
- Banse, R., & Scherer, K. R. (1996). Acoustic profiles in vocal emotion expression. *Journal of Personality and Social Psychology*, 70, 614–36.
- Barrett, L. F., & Russell, J. A. (1999). The structure of current affect: Controversies and emerging consensus. *Current Directions in Psychological Science*, 8, 10–14.
- Baumgartner, H., 1992. Remembrance of Things Past: Music, Autobiographical Memory, and Emotion. *NA - Advances in Consumer Research*, 19, pp.613-620.
- Ben-Ze'ev, A. (2000). *The subtlety of emotions*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Blumstein, D. T., Davitian, R., & Kaye, P. D. (2010). Do film soundtracks contain nonlinear analogues to influence emotion?. *Biology letters*, 6(6), 751-754.
- Bolivar, V. J., Cohen, A. J., & Fentress, J. C. (1994). Semantic and formal congruency in music and motion pictures: Effects on the interpretation of visual action. *Psychomusicology*, 13, 28–59.
- Boltz, M., Schulkind, M., & Kantra, S. (1991). Effects of background music on remembering of filmed events. *Memory and Cognition*, 19, 595–606.
- Bordwell, D. (1985). *Narration in the fiction film*. Madison, WI: University of Wisconsin Press.
- Brownrigg, M. (2003). Film music and film genre.
- Burch, N. (1979). *To the distant observer*. Berkeley: University of California Press.
- Burt, J. L., Bartolome, D. S., Burdette, D. W., & Comstock Jr, J. R. (1995). A psychophysiological evaluation of the perceived urgency of auditory warning signals. *Ergonomics*, 38(11), 2327-2340.
- Cantor, J. (2004). “I’ll never have a clown in my house”—why movie horror lives on. *Poetics Today*, 25(2), 283-304.
- Chion, M. (1994). *Audio-vision, sound on screen* (Gorbman, C., Ed. & Trans.). New York: Columbia University Press.
- Chion, M. (1999). *The voice in cinema* (Gorbman, C., Ed. & Trans.). New York: Columbia University Press.
- Chion, M. (2009). *Film, a sound art* (Gorbman, C., Trans.). New York: Columbia University Press.
- Cohen, A. J. (1993). Associationism and musical soundtrack phenomena. *Contemporary Music Review*, 9, 163–78.

- Cohen, A. J. (1994). Introduction to the special volume on the psychology of film music. *Psychomusicology*, 13, 2–8.
- Cohen, A. J. (1999). The functions of music in multimedia: A cognitive approach. In S. W. Yi (ed.), *Music, mind, and science* (pp. 53–69). Seoul, Korea: Seoul National University Press.
- Cohen, A. J., MacMillan, K. A. & Drew, R. (2006). The role of music, sound effects & speech on absorption in a film: The congruence-associationist model of media cognition. *Canadian Acoustics*, 34, 40–1.
- Cohen, A. J. (2011). Music as a source of emotion in film.
- Cook, N. (1998). *Analysing musical multimedia*. Oxford: Clarendon Press.
- Dakic, V. (2009). Sound design for film and television.
- Davis, R. (2010). *Complete guide to film scoring: the art and business of writing music for movies and TV*. Hal Leonard Corporation.
- Eerola, T., & Vuoskoski, K. (2011). A comparison of the discrete and dimensional models of emotion in music. *Psychology of Music*, 39(1), 18–49.
- Eich, E. (1995). Searching for mood dependent memory. *Psychological Science*, 6, 67–75.
- Flores-Gutierrez, E. O., Diaz, J.-L., Barrios, F. A., Favila-Humara, R., Guevara, M. A., del Rio Portilla, Y., & Corsi-Cabrera, M. (2007). Metabolic and electric brain patterns during pleasant and unpleasant emotions induced by music masterpieces. *International Journal of Psychophysiology*, 65, 69–84.
- Frey, W. H., & Langseth, M. (1985). *Crying: The mystery of tears*. Harper San Francisco.
- Frijda, N. H. (1986). *The emotions*. Cambridge, UK: Cambridge University Press.
- Gabrielsson, A. (1998). Verbal description of music experience. In S. W. Yi (ed.), *Proceedings of the Fifth International Conference on Music Perception and Cognition* (pp. 271–6). Seoul, Korea: Seoul University.
- Gabrielsson, A. (2001). Emotions in strong experiences with music. In P. N. Juslin & J. A. Sloboda (Eds.), *Music and emotion: Theory and research* (pp. 431–449). Oxford University Press.
- Gong, Z., & Zhang, J. (2021, November). Review of Sound in Horror Movie. In *2021 3rd International Conference on Literature, Art and Human Development (ICLAHD 2021)* (pp. 767-771). Atlantis Press.
- Gorbman, C. (1980). Narrative film music. *Yale French Studies*, 60, 183–203.
- Gorbman, C. (1987). *Unheard melodies: Narrative film music*. Bloomington, IN: Indiana University Press.
- Grant, B.K. (1996). Rich and Strange: The Yuppie Horror Film. *Journal of Film and Video*,

48, 4-16.

- Gottlieb, S. (1995). *Hitchcock on Hitchcock: Selected Writings and Interviews*.
- Görne, T. (2019). The Emotional Impact of Sound: A Short Theory of Film Sound Design. *EPiC Series in Technology, 1*, 17-30.
- Holman, T. (2012). *Sound for film and television*. Routledge
- Hong, S. M. (2019). Contrapuntal Aurality: Exceptional Sound in Hollywood Monster Horror Films during the Early Sound Era. *Journal of Popular Film and Television, 47*(4), 215-226.
- Hsu, D. Y., Huang, L., Nordgren, L. F., Rucker, D. D., & Galinsky, A. D. (2015). The music of power: perceptual and behavioral consequences of powerful music. *Social Psychological and Personality Science, 6*(1), 75-83.
- Huron, D. (2006). *Sweet anticipation: Music and the psychology of expectation*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Jung, C.G. (1970). *Analytical psychology: Its theory and practice (the Tavistock lectures)*. New York: Vintage Books.
- Juslin, P. N. (1997). Emotional communication in music performance: A functionalist perspective and some data. *Music Perception, 14*, 383–418.
- Juslin, P. N., & Vastfjall, D. (2008). Emotional responses to music: The need to consider underlying mechanisms. *Behavioral and Brain Sciences, 31*, 559–75.
- Kalinak, K. (2010). *Film music: A very short introduction*. Oxford University Press.
- Karolyi, O. (1965). *Introducing music*. Viking Press.
- Kassabian, A. (2001). *Hearing film: Tracking identifications in contemporary Hollywood film music*. New York: Routledge.
- Kenny, T. (1999). *Sound for Picture: The Art of Sound Design in Film and Television*.
- Kock, M., & Louven, C. (2018). The power of sound design in a moving picture: An empirical study with emoTouch for iPad. *Empirical Musicology Review, 13*(3-4), 132-148.
- Kolers, P., 1983. Perception and Representation. *Annual Review of Psychology, 34*(1), pp.129-166.
- Koelsch, S. (2010). Towards a neural basis of music-evoked emotions. *Trends in cognitive sciences, 14*(3), 131-137.
- Krumhansl, C.L. (2002). Music: A link between cognition and emotion. *Current Directions in Psychological Science, 11*(2), 45–50.
- Lang, P., 1979. A Bio-Informational Theory of Emotional Imagery. *Psychophysiology, 16*(6), pp.495-512.

- Levi, D. S. (1982). The structural determinants of melodic expressive properties. *Journal of Phenomenological Psychology*, 13, 19–44.
- Levin, D. T., & Simons, D. J. (2000). Perceiving stability in a changing world: Combining shots and integrating views in motion pictures and the real world. *Media Psychology*, 2, 357–80.
- Mack, A., & Rock, I. (1998). *Inattention blindness*. Cambridge, MA: MIT Press.
- Magliano, J. P., Dijkstra, K., & Zwaan, R. A. (1996). Generating predictive inferences while viewing a movie. *Discourse Processes*, 22, 199–224.
- Marks, L. E. (1982). Synesthetic perception and poetic metaphor. *Journal of Experimental Psychology: Human Perception and Performance*, 8(1), 15.
- Marks, L. E. (1987). On cross-modal similarity: Auditory–visual interactions in speeded discrimination. *Journal of experimental psychology: Human Perception and Performance*, 13(3), 384.
- Marshall, S., & Cohen, A. J. (1988). Effects of musical soundtracks on attitudes to geometric figures. *Music Perception*, 6, 95–112.
- Nagari, B. (2015). *Music as image: Analytical psychology and music in film*. Routledge.
- Pignatiello, M. F., Camp, C. J., & Rasar, L. (1986). Musical mood induction: An alternative to the Velten technique. *Journal of Abnormal Psychology*, 95, 295–7.
- Pinedo, I. (1996). Recreational terror: Postmodern elements of the contemporary horror film. *Journal of Film and Video*, 48(1/2), 17-31.
- Prendergast, R. M. (1992). *Film music: A neglected art* (2nd edn). New York: Norton.
- Saint-Saens, C. (1951). The composer as psychologist. In J. Barzun (ed.), *Pleasures of music* (pp. 258–264). New York: Viking Press. (Originally published 1903)
- Seyler, S. (2019). What Are You So Scared About?: Understanding the False Fear Response to Horror Films. *NC DOCS*.
- Shevy, M. (2007). The mood of rock music affects evaluation of video elements differing in valence and dominance. *Psychomusicology*, 19, 57–78.
- Sloboda, J. A. (1992). Empirical studies of emotional response to music. In M. R. Jones & S. Holleran (eds), *Cognitive bases of musical communication* (pp. 33–46). Washington, DC: American Psychological Association.
- Spence, C. (2011). Crossmodal correspondences: A tutorial review. *Attention, Perception, & Psychophysics*, 73(4), 971-995.
- Tan, E. S. (1996). *Emotion and the structure of narrative film: Film as an emotion machine* (B. Fasting, trans.). Mahwah, NJ: Erlbaum.

- Tan, S-L., Spackman, M. P., & Wakefield, E. M. (2008). *Source of film music (diegetic or non- diegetic) affects viewers' interpretation of film*. Paper presented at the Tenth International Conference on Music Perception and Cognition, Hokkaido, Japan, August 2008.
- Thompson, K. (1980). Early sound counterpoint. *Yale French Studies*, (60), 115-140.
- Wayand, J. F., Levin, D. T., & Varakin, A. (2005). Inattention blindness for a noxious multimodal stimulus. *American Journal of Psychology*, 118, 339–52.
- Whittington, W. (2014). Horror sound design. *A companion to the horror film*, 168-185.
- Yewdall, D. L. (2012). *The practical art of motion picture sound*. Routledge
- Zentner, M., Grandjean, D., & Scherer, K. (2008). Emotions evoked by the sound of music: Characterization, classification, and measurement. *Emotion*, 8(4), 494–521.
- Zillmann, D. (2015). Mood management: Using entertainment to full advantage. In *Communication, social cognition, and affect*(pp. 147-171). Psychology Press.

ΠΑΡΑΡΤΗΜΑ

Questions Responses **12** Settings

Ερωτηματολόγιο Πτυχιακής Εργασίας

Σκοπός της εργασίας, είναι να απαντηθούν ερωτήματα σχετικά με και την ηχητική επένδυση και την ψυχολογία των θεατών, κατά την προβολή Horror ταινιών.

Παρακάτω θα βρείτε τον σύνδεσμο της ταινίας μικρού μήκους "Don't Peek", διάρκειας 7 λεπτών, χωρίς ήχο.

Θα κληθείτε να απαντήσετε σε 15 ερωτήσεις. Για να απαντήσετε τις παρακάτω ερωτήσεις, είναι καλό να γνωρίζετε τον όρο sound design, που περιγράφεται παρακάτω.

[Don't Peek - Horror Movie](#)

Τι είναι Sound Design ταινιών ;

Το sound design αφορά όλους τους ήχους μιας ταινίας, εκτός από τη μουσική της. Για παράδειγμα, αν μία σκηνή, είναι γυρισμένη σε ένα παλιό Αμερικάνικο diner (εστιατόριο εποχής), πολύ πιθανόν ο σχεδιαστής ήχου (sound designer) να συμπεριλάβει ήχους κουζίνας, μαχαιροπίρουνα, ήχους ποτηριών να τσουγκράνε, ή και γιατί όχι, ήχους παλιάς μουσικής εκείνης της δεκαετίας να βγαίνει από το Jukebox του εστιατορίου. Η μουσική εδώ, είναι μέρος του sound design, καθότι δεν έχει γραφτεί συγκεκριμένα για την ταινία από κάποιον συνθέτη, και είναι μέρος της σκηνής. Η μουσική των τίτλων αρχής και τέλους, γνωστά σε μας ως soundtracks, αλλά και μουσική που υπάρχει σε σκηνές όπως μάχης, ή συγκινητικές, τις οποίες δεν ακούν οι χαρακτήρες της ταινίας, δεν ανήκουν στο sound design.

ΦΥΛΟ *

- ΑΝΤΡΑΣ
- ΓΥΝΑΙΚΑ
- NON-BINARY
- ΑΛΛΟ

ΗΛΙΚΙΑ *

- 18-22
- 23-35
- 36-50
- 50 +



ΧΩΡΑ ΚΑΤΑΓΩΓΗΣ *

- ΕΛΛΑΔΑ
- ΑΛΛΟ

ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΝΩΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΟΥ; *

- ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟΣ ΦΟΙΤΗΤΗΣ
- ΑΠΟΦΟΙΤΟΣ ΣΧΟΛΗΣ
- ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΣ ΦΟΙΤΗΤΗΣ
- ΚΑΤΟΧΟΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΥ
- ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΟΣ ΦΟΙΤΗΤΗΣ
- ΚΑΤΟΧΟΣ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΟΥ

ΕΧΕΙΣ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ; *

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ

ΑΝ ΝΑΙ, ΣΕ ΤΙ ΕΠΙΠΕΔΟ;

- ΜΟΝΟ ΟΡΓΑΝΟ
- ΘΕΩΡΙΑ
- ΑΡΜΟΝΙΑ
- ΑΝΩ ΤΗΣ ΑΡΜΟΝΙΑΣ (ΑΝΤΙΣΤΙΞΗ - ΦΟΥΓΚΑ - ΣΥΝΘΕΣΗ)
- ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΕΧΕΙΣ ΓΝΩΣΕΙΣ SOUND DESIGN; *

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ



ΑΝ ΝΑΙ, ΣΕ ΤΙ ΕΠΙΠΕΔΟ;

- ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗ
- ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗ
- ΣΠΟΥΔΕΣ ΣΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ ΒΛΕΠΕΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΡΟΜΟΥ (HORROR) ΣΕ ΕΝΑΝ ΧΡΟΝΟ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ

ΠΟΣΟ ΑΙΣΘΗΤΗ ΗΤΑΝ Η ΑΠΟΥΣΙΑ ΤΟΥ ΗΧΟΥ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ

ΠΟΣΟ ΑΙΣΘΗΤΗ ΗΤΑΝ Η ΑΠΟΥΣΙΑ ΤΗΣ ΜΟΥΣΙΚΗΣ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ

ΠΟΣΟ ΣΕ ΑΠΟΡΡΟΦΗΣΕ Η ΤΑΙΝΙΑ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ

ΚΑΤΑΦΕΡΕ Η ΤΑΙΝΙΑ ΝΑ ΣΟΥ ΠΡΟΚΑΛΕΣΕΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ



ΠΟΣΟ ΤΡΟΜΑΞΕΣ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ

ΠΟΣΟ ΑΓΧΩΘΗΚΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ



Ερωτηματολόγιο Πτυχιακής Εργασίας

Σκοπός της εργασίας, είναι να απαντηθούν ερωτήματα σχετικά με και την ηχητική επένδυση και την ψυχολογία των θεατών, κατά την προβολή Horror ταινιών.

Παρακάτω θα βρείτε τον σύνδεσμο της ταινίας μικρού μήκους "Don't Peek", διάρκειας 7 λεπτών, με ηχητική επένδυση.

Θα κληθείτε να απαντήσετε σε 15 ερωτήσεις. Για να απαντήσετε τις παρακάτω ερωτήσεις, είναι καλό να γνωρίζετε τον όρο sound design, που περιγράφεται παρακάτω.

[Don't Peek - Horror Movie](#)

Τι είναι Sound Design ταινιών ;

Το sound design αφορά όλους τους ήχους μιας ταινίας, εκτός από τη μουσική της. Για παράδειγμα, αν μία σκηνή, είναι γυρισμένη σε ένα παλιό Αμερικάνικο diner (εστιατόριο εποχής), πολύ πιθανόν ο σχεδιαστής ήχου (sound designer) να συμπεριλάβει ήχους κουζίνας, μαχαιροπίρουνα, ήχους ποτηριών να τσουγκράνε, ή και γιατί όχι, ήχους παλιάς μουσικής εκείνης της δεκαετίας να βγαίνει από το Jukebox του εστιατορίου. Η μουσική εδώ, είναι μέρος του sound design, καθότι δεν έχει γραφτεί συγκεκριμένα για την ταινία από κάποιον συνθέτη, και είναι μέρος της σκηνής. Η μουσική των τίτλων αρχής και τέλους, γνωστά σε μας ως soundtracks, αλλά και μουσική που υπάρχει σε σκηνές όπως μάχης, ή συγκινητικές, τις οποίες δεν ακούν οι χαρακτήρες της ταινίας, δεν ανήκουν στο sound design.

ΦΥΛΟ *

- ΑΝΤΡΑΣ
- ΓΥΝΑΙΚΑ
- NON-BINARY
- ΑΛΛΟ

ΗΛΙΚΙΑ *

- 18-22
- 23-35
- 36-50
- 50 +



ΧΩΡΑ ΚΑΤΑΓΩΓΗΣ *

- ΕΛΛΑΔΑ
- ΑΛΛΟ

ΠΟΙΟ ΕΙΝΑΙ ΤΟ ΑΝΩΤΕΡΟ ΕΠΙΠΕΔΟ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗΣ ΣΟΥ; *

- ΠΡΟΠΤΥΧΙΑΚΟΣ ΦΟΙΤΗΤΗΣ
- ΑΠΟΦΟΙΤΟΣ ΣΧΟΛΗΣ
- ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΣ ΦΟΙΤΗΤΗΣ
- ΚΑΤΟΧΟΣ ΜΕΤΑΠΤΥΧΙΑΚΟΥ
- ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΟΣ ΦΟΙΤΗΤΗΣ
- ΚΑΤΟΧΟΣ ΔΙΔΑΚΤΟΡΙΚΟΥ

ΕΧΕΙΣ ΜΟΥΣΙΚΕΣ ΓΝΩΣΕΙΣ; *

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ

ΑΝ ΝΑΙ, ΣΕ ΤΙ ΕΠΙΠΕΔΟ;

- ΜΟΝΟ ΟΡΓΑΝΟ
- ΘΕΩΡΙΑ
- ΑΡΜΟΝΙΑ
- ΑΝΩ ΤΗΣ ΑΡΜΟΝΙΑΣ (ΑΝΤΙΣΤΙΞΗ - ΦΟΥΓΚΑ - ΣΥΝΘΕΣΗ)
- ΠΑΝΕΠΙΣΤΗΜΙΟ

ΕΧΕΙΣ ΓΝΩΣΕΙΣ SOUND DESIGN; *

- ΝΑΙ
- ΟΧΙ



ΑΝ ΝΑΙ, ΣΕ ΤΙ ΕΠΙΠΕΔΟ;

- ΕΡΑΣΙΤΕΧΝΙΚΗ ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗ
- ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΗ ΕΝΑΣΧΟΛΗΣΗ
- ΣΠΟΥΔΕΣ ΣΤΟ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ

Tt



ΠΟΣΟ ΣΥΧΝΑ ΒΛΕΠΕΙΣ ΤΑΙΝΙΕΣ ΤΡΟΜΟΥ (HORROR) ΣΕ ΕΝΑΝ ΧΡΟΝΟ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΟΛΥ ΣΥΧΝΑ

ΠΟΣΟ ΕΠΗΡΕΑΣΑΝ ΟΙ ΗΧΟΙ ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΣΟΥ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ

Tt



ΠΟΣΟ ΕΠΗΡΕΑΣΕ Η ΜΟΥΣΙΚΗ ΤΑ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ ΣΟΥ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΟΛΥ

ΠΟΣΟ ΣΕ ΑΠΟΡΡΟΦΗΣΕ Η ΤΑΙΝΙΑ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ

ΚΑΤΑΦΕΡΕ Η ΤΑΙΝΙΑ ΝΑ ΣΟΥ ΠΡΟΚΑΛΕΣΕΙ ΣΥΝΑΙΣΘΗΜΑΤΑ; *

	1	2	3	4	5	
ΚΑΘΟΛΟΥ	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ

Tt



Tt

ΠΟΣΟ ΤΡΟΜΑΞΕΣ; *

1 2 3 4 5

ΚΑΘΟΛΟΥ ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ

ΠΟΣΟ ΑΓΧΩΘΗΚΕΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΧΑΡΑΚΤΗΡΑ; *

1 2 3 4 5

ΚΑΘΟΛΟΥ ΠΑΡΑ ΠΟΛΥ

Σύνδεσμος ταινίας με την ηχητική επένδυση :

https://drive.google.com/file/d/1z_XyMeegpdUG4fcp3nzYXUPYraxdPAm1/view?usp=share_link