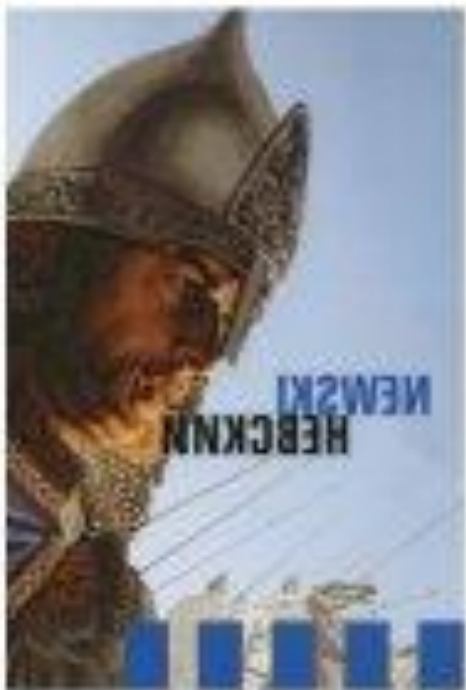


Экранизация
киноверсии
Записки

ISSN 0235-8212

07



07



Образ
экран

киноведческие
Записки

ISSN 0235-8212

70



70

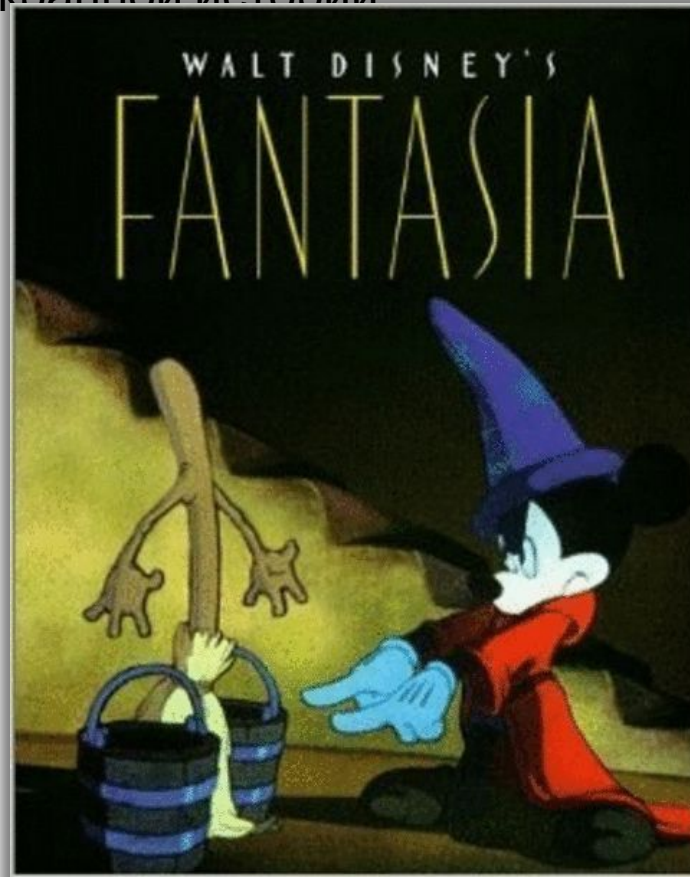
ЗВУК РИСУЕТ ПРОСТРАНСТВО

- Времена, когда кинематографисты относились к звуку враждебно, к счастью давно прошли.



Звук стал одним из наиболее важных средств художественной выразительности в кино, принеся на экран свою собственную информацию, увеличив общую плотность подачи материала с экрана, усложнив восприятие и создание произведений, повлияв на темп монтажа...

- Первая попытка использования пространственного звука и музыкальной звукозаписи в кино была предпринята в 1940 году Уолтом Диснеем, снявшим анимационный фильм «Фантазия». Впервые звук физически окружил зрителя, поместив его в пространство экранной истории



Уолт Дисней «Фантазия», 1940

Левый дополнительный

Правый дополнительный

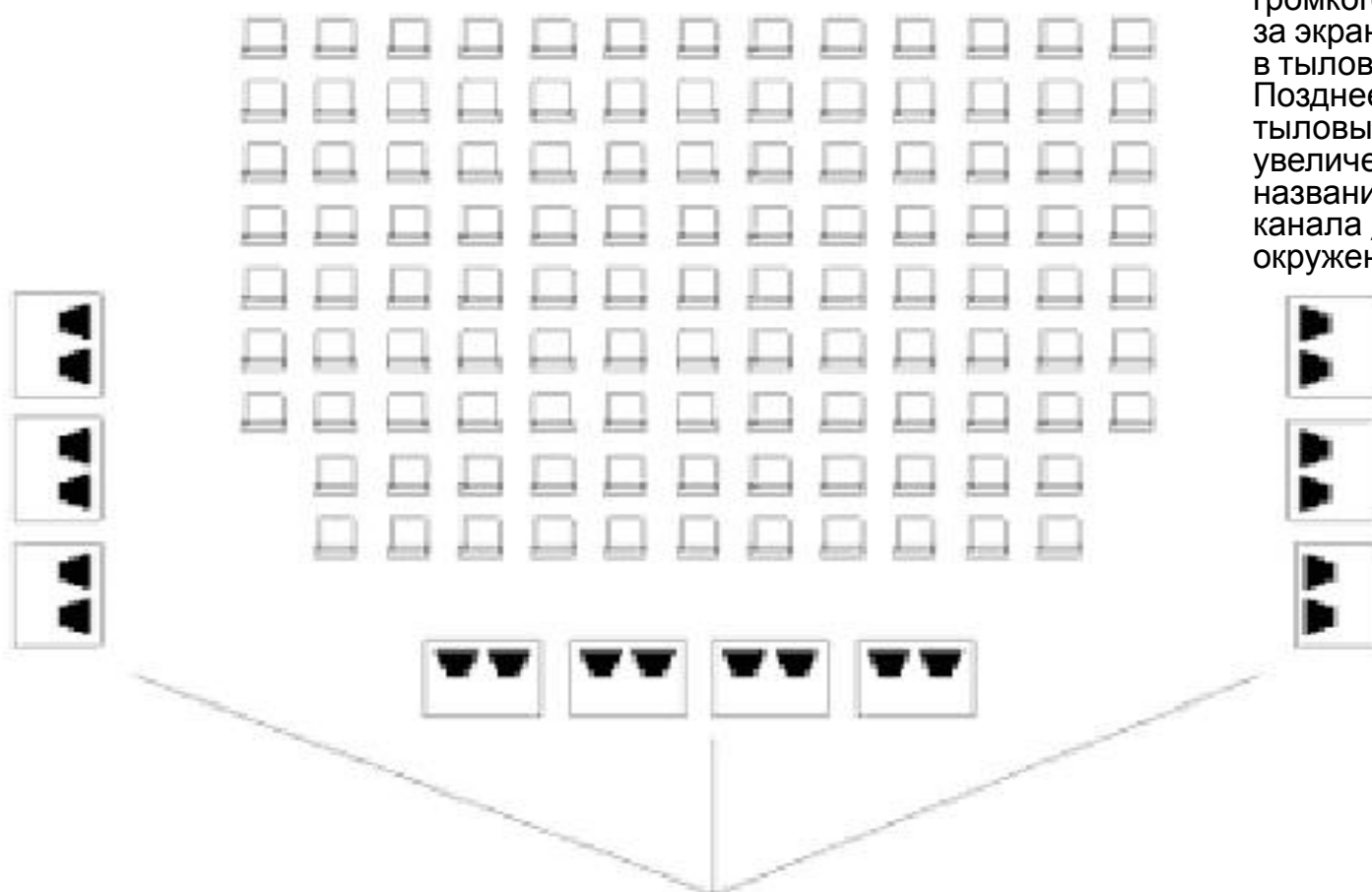
Левый

Центральный

Правый



Экран



а) расположения
громкоговорителей (5
за экраном, и 1, шестой
в тыловой части зала)
Позднее количество
тыловых было
увеличено, отсюда и
название тылового
канала, канал
окружения (Surround)

Surround

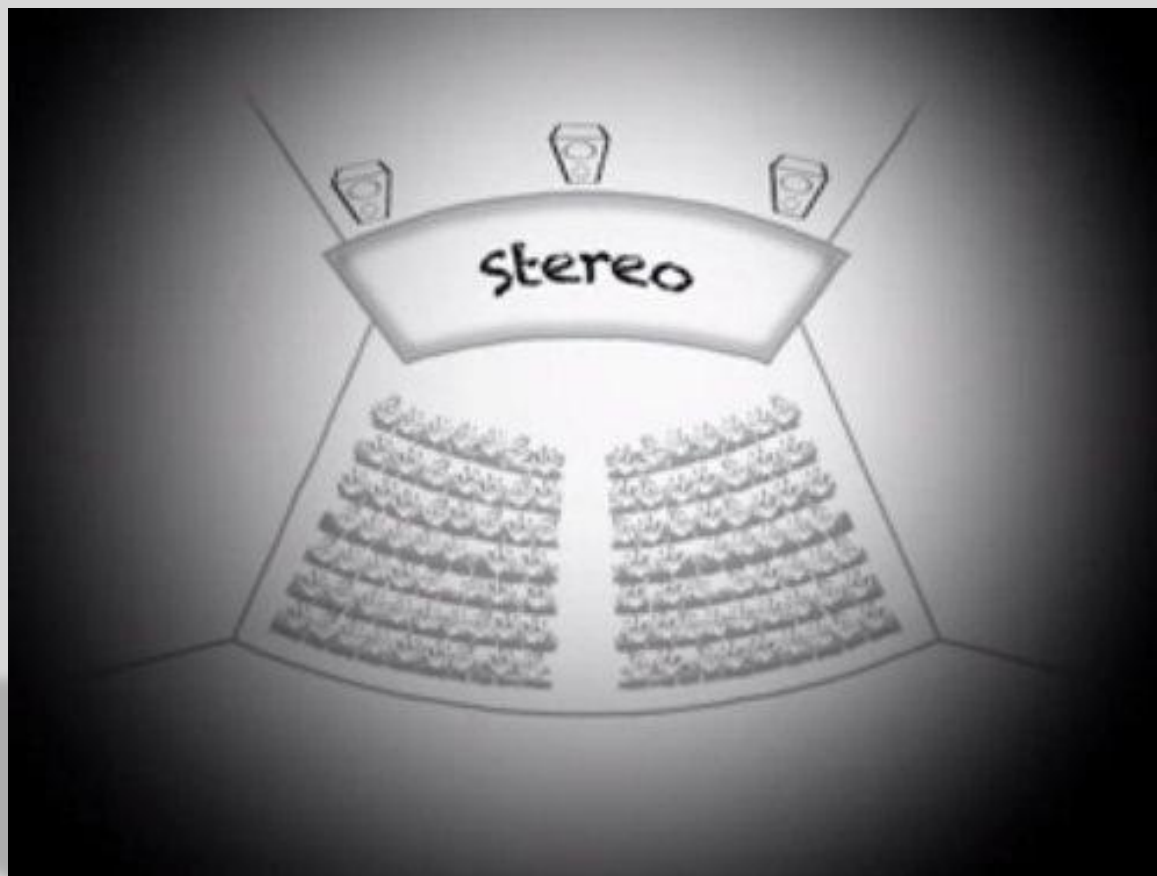
- В 1975 году состоялась премьера игрового фильма «Листомания» снятого в системе с матричным кодированием Dolby Stereo, в основе которой лежит оптический канал записи звука.



Кен Рассел «Листомания», 1975



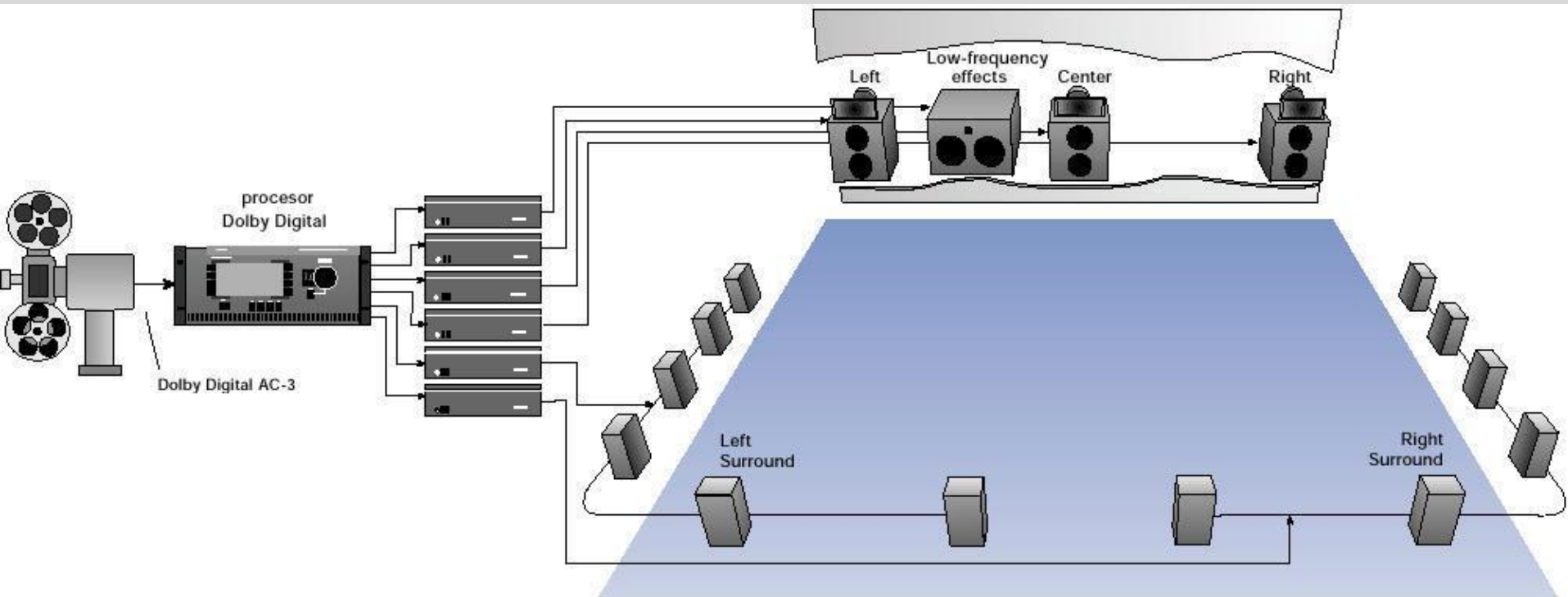
- б) 3 громкоговорителя по фронту; громкоговорители четвёртого канала – эффектов – размещались по периметру зрительного зала. Самые низкие частоты в каналах отделялись при помощи фильтра и поступали на низкочастотный громкоговоритель.



- В 1992 г. Долби Лаборатория представила новую систему многоканальной передачи звука Dolby Digital в фильме «Возвращение Бэтмэна»

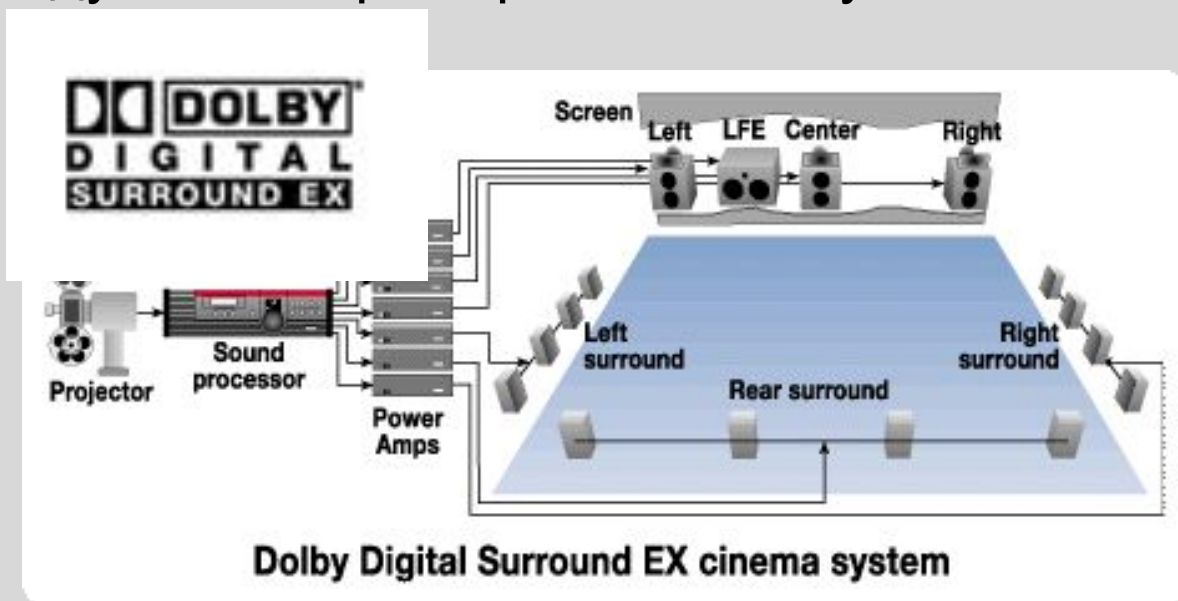


Тим Бёртон «Возвращение Бэтмэна», 1992



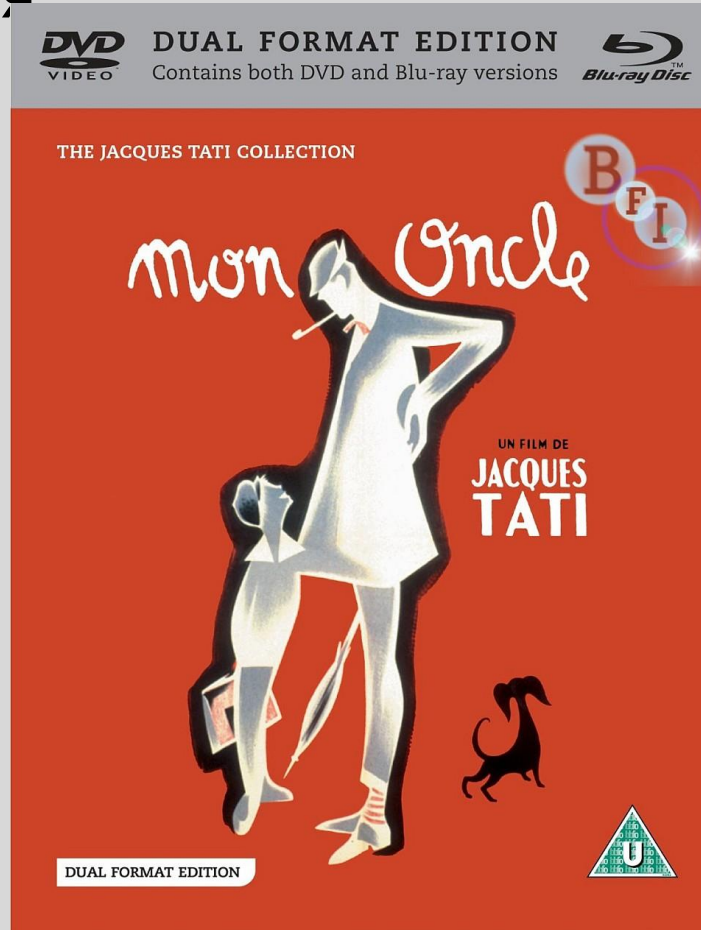
- С точки зрения восприятия пространственного звука , система Dolby Digital – большой шаг вперёд по сравнению с её предшественницей, системой Dolby Stereo : фронтальные каналы абсолютно дискретны; благодаря этому можно точно локализовать «на экране». Левый и правый тыловые каналы окружают звуками, вовлекая зрителя в фильм, дополнительный канал сверхнизких частот добавляет накала драматическому действию, полноценно передавая низкочастотную атмосферу; создавая ощущение мощного баса, усиливает впечатление от сцен взрывов и катастроф.

- Системой Dolby Digital – Surround TX 6.1. была создана новая конфигурация реальности, благодаря дополнительному каналу объёмного звука. Таким образом, звук получает истинную объёмность, добавляя такие новые впечатляющие эффекты, как, например, сцены с 360 градусами панорамированием звука.



Джордж Лукас «Звёздные войны: эпизод 1 – Призрачная угроза», 1999

- Закадровый звук используется, главным образом, чтобы передать атмосферу пространства повествования



Жак Тати «Мой дядя»



- Недиегетический звук может выполнять различные функции . Например, соединять части истории воедино. Существуют так же альтернативы , когда диегетический и недиегетический звук работают друг против друга. В финале «Английский пациент» звук рояля из внутрикадрового становится закадровым: увеличивая реверберационный отзвук в тыловых каналах, звукорежиссёр добавляет к солирующему инструменту струнную группу. Звук рояля остаётся в центральном канале. На титрах фильма фортепиано (объёмный звук) постепенно соединяется с Венгерской песней, которая занимает центр.

Энтони Мингелл «Английский пациент»

- В сцене обстрела звук вражеского самолёта не просто иллюстрирует монтажные планы: он выстроен в объёмную полифоническую сцену. В работе звукорежиссёр очень важна такая оркестровка звуков. Нужно быть предельно аккуратным со звуковыми деталями, чтобы не «утопить» зрителя в звуке, а также не «утопить» звуковые детали. Объёмный звук позволяет героям фильма путешествовать по залу. Так, в сцене крушения самолёта авария происходит прямо перед зрителями : в изображении самолёт летит на зал из глубины экрана, звук повторяет движение в изображении и уходит в канал окружения (части самолёта разлетаются в разные стороны)



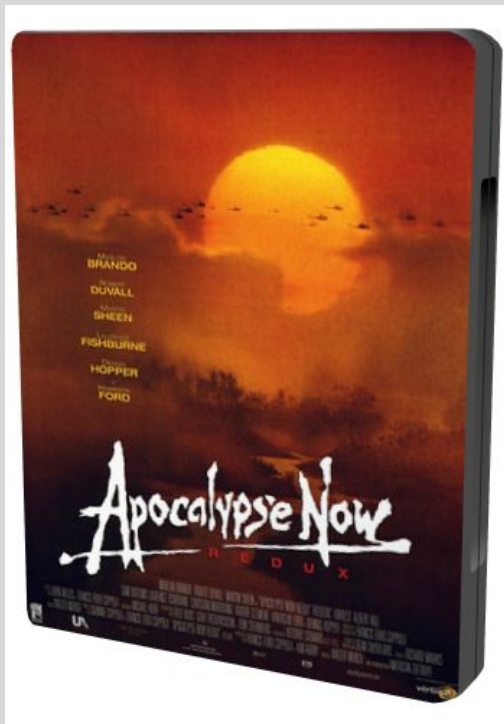
Энтони Мингелл «Английский пациент»

- Иногда звук, имеющий диегетическое происхождение, может быть использован как недиегетический. Музыка, которая начинается в диегетическом пространстве фильма, продолжается уже в новом качестве (например переход из ресторана на улицу в фильме «Пианист»)



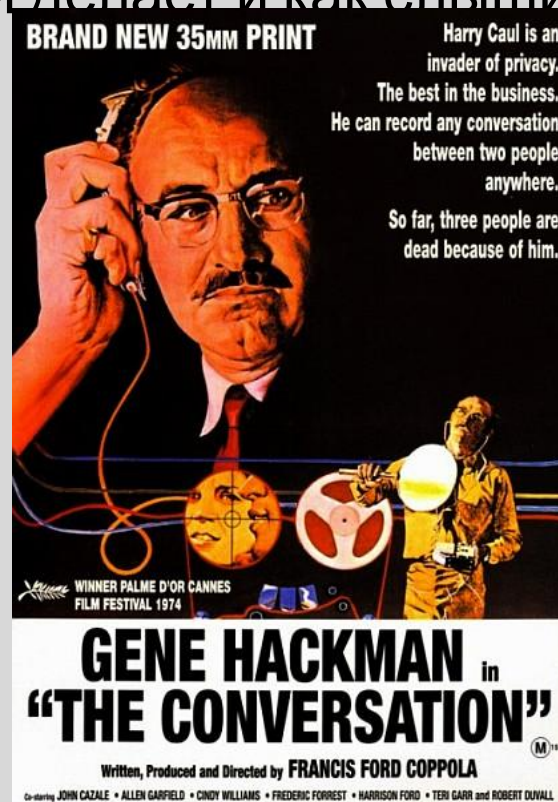
Роман Полански «Пианист»

- В начале фильма главный герой спит в гостиничном номере Сайгона. Он пробуждается и смотрит в окно. За кадром слышен шум транспорта, свисток полицейского, автомобильные клаксоны; на оконном стекле гудит муха. Рассказчик повествует о ситуации герой думает о джунглях. Постепенно все перечисленные шумы изменяются. Полицейский свисток превращается в стрекот сверчка, автомобильные гудки в крики птиц.



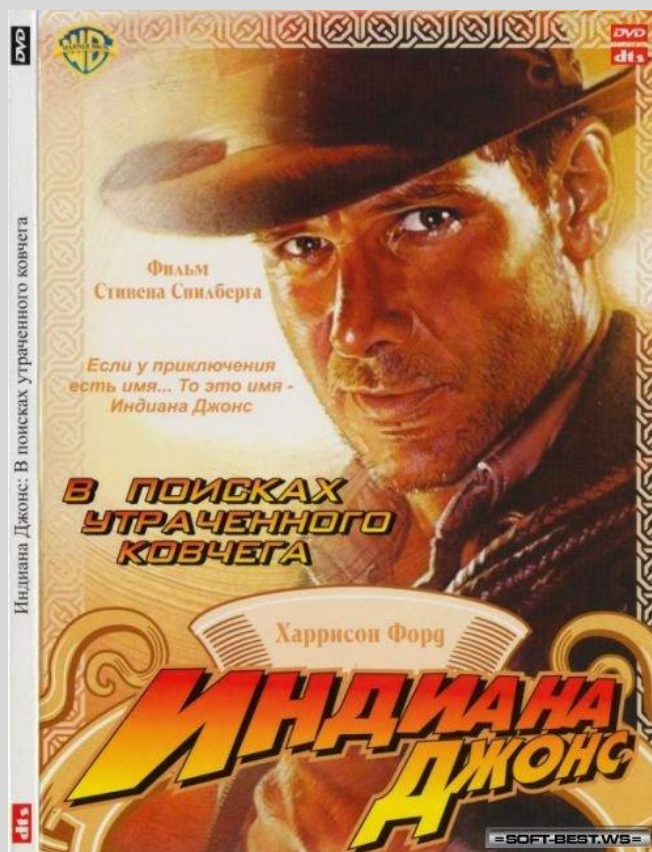
Френсис Форд Коппола «Апокалипсис сегодня»

- Фильм снят с точки зрения героя эксперта по прослушиванию, испытывающего угрызения совести из-за содержания плёнки, которую он записал. Поэтому звук как объект возникает чаще, чем в других фильмах. Зритель вынужден думать о том, что герой делает и как спышит МИО.



Френсис Форд Коппола «Разговор»

- Очень популярным в кино стал эффект звучания, позволяющий источнику перемещаться в произвольном направлении. Известный пример раннего периода, эпизод в фильме «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега», когда шипящие змеи «окружают» зрительный зал, сориентироваться в пространстве зрителю помогает объёмный звук.



Стивен Спилберг «Индиана Джонс: В поисках утраченного ковчега»

- В сцене бегства главной героини действие развивается в фантастическом городе будущего. Здания расположены очень близко друг к другу. Уходя от преследователей, такси, в котором находится Лулу, быстро двигается вверх и вниз, делая крутые повороты.



Люк Бессон «Пятый элемент»

- «Поддерживающих» его движение кадров немного, всё – средние и крупные планы. Но человеческая память создаёт собственную картину события. Звук способен репрезентировать пространство киноповествования, достраивая изображение в сознании зрителя., а изображение провоцирует человеческую память на воспоминании о звуках. В фильме канал сверхнизких частот передаёт гул космоса, усиливая ирреальность пространства. Хотя в космосе звука нет там вакуум.



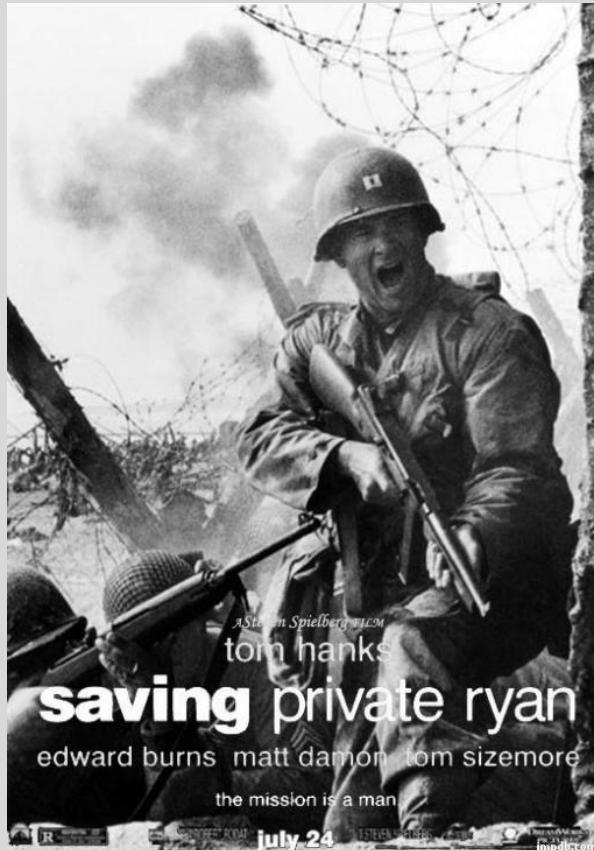
Люк Бессон «Пятый элемент»

- С диалогом нельзя работать, как со звуковыми эффектами. Нужно стараться сохранить в нём динамику и разборчивость. В фильме, подобном «Парку Юрского периода» речь не может быть громче или на том же уровне громкости, что и шаги динозавра



Стивен Спилберг «Парк Юрского периода»

- Необходимо отметить, что наиболее эффектно звучат в многоканальных системах звукопередачи перемещение звука между громкоговорителями.



Стивен Спилберг «Спасти рядового Райна»

- Так в картине «Спаси рядового Райна» над зрительным залом довольно часто «пролетают» пули, «проносятся» артиллерийские снаряды, обычно из задних громкоговорителей, предшествуя попаданию в объекты на экране. Эти движения звука создают у зрителей ощущение того, что они находятся внутри действия, испытывая страх и чувство незащитности, близкие тем, которые ощущают солдаты на экране.



Стивен Спилберг «Спаси рядового Райна»

- Этого не могут сделать маленькие системы звукопередачи, например, монофоническое телевидение, поскольку помещённые в один звуковой канал шумы будут маскировать друг друга.



Стивен Спилберг «Спасти рядового Райна»

- Сцены сражения сняты с точки зрения лежащих на земле солдат Нет общих планов, только хаос сражения - как в жизни. Война воссоздана в звуке, и зритель помещён в центр поля сражения. Этот эффект возможен только благодаря впечатляющим возможностям объёмного звука. Если бы звук не мог передать масштаб, расположение объектов и эмоции, переживаемые солдатами, оператору пришлось бы снимать больше



Стивен Спилберг «Спасти рядового Райна»

- Авторы тщательно подбирали звуки по тембру и ритму; им пришлось пространственно разделить и артикулировать шумы. Звуки в этом фильме настолько реалистичны, что ветераны отличали очереди немецких автоматов «Шмайссер» от выстрелов американских винтовок того времени, не говоря уже о взрывах различных снарядов, бомб и гранат, звуков американских автомобилей «виллис» и немецких «опелов»

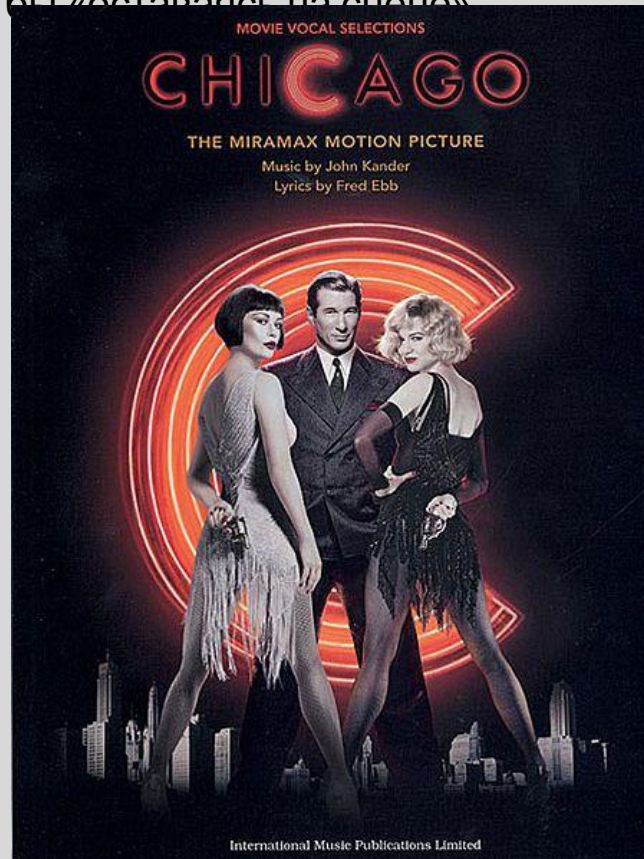


Стивен Спилберг «Спаси рядового Райна»

- Шестиканальная звуковая система позволяет воспринимать пространство зрительного зала как сферу, в прямом и переносном смысле «окружая зал звуком».



- Точно сделанная – не просто талантливая, но нужная – музыка наделяет картину необыкновенно мощным воздействием на зрителя. Фильм «Чикаго» начинается с тишины. В следующем кадре в изображении появляется оркестр, звук которого вырастает из солирующего саксофона. Звукорежиссёр позиционирует саксофон по центру, а в момент прибавления остальных инструментов разворачивает звучание оркестра до ширины экрана; духовая группа звучит из стен (слева и справа от зрителя). Камера перемещается за героиней закулисы, и звук оркестра «переезжает» слегка в сторону, как бы «оставаясь на сцене»



Роб Маршалл «Чикаго»

- В фильме есть много сцен, на протяжении которых музыка работает очень активно и аранжирована с учётом возможностей многоканальной системой звукопередачи. Инструменты и голоса распределены между каналами, составляя единое звуковое поле.



Питер Джексон «Властелин колец: Братство кольца»

- Довольно частый приём – в современном кино струнные инструменты звучат во фронтальных каналах, а хор в тыловых. Переход из сцены в сцену происходит через громкий звук. Сегодня можно не только показать перспективу удаления звука, но и дать чёткое направление движения объекта, определив, где объект находится.



Питер Джексон «Властелин колец: Братство кольца»

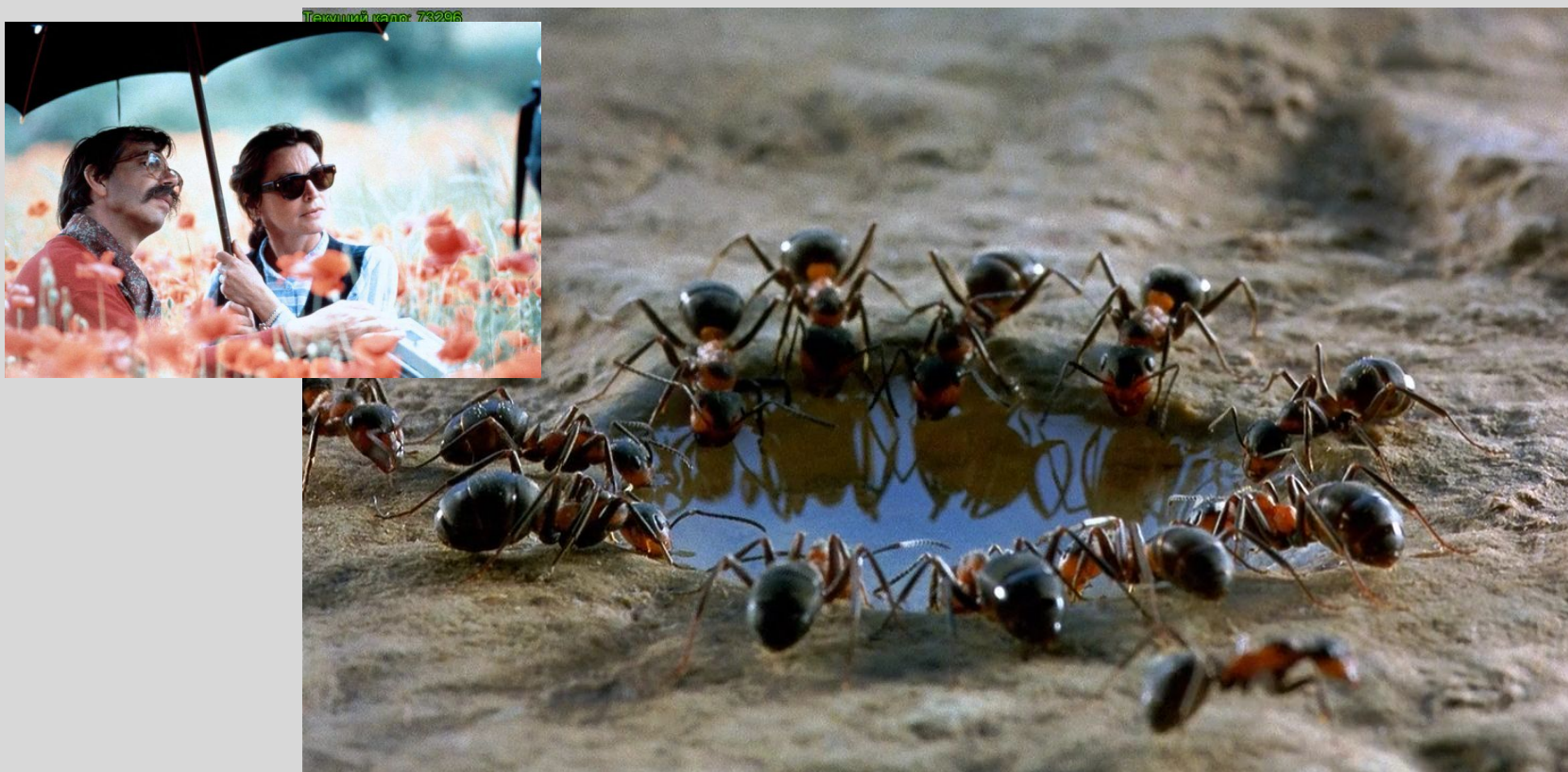
- Хоббит бегаёт по соседним комнатам, и зрители слышат только звук его перемещения, получив вначале эпизода представление о расположении комнат в доме. В кадре показаны действия другого героя. Когда раздаётся стук в дверь, зрители точно знают, где эта дверь расположена, но сначала слышат звук, а потом видят

п



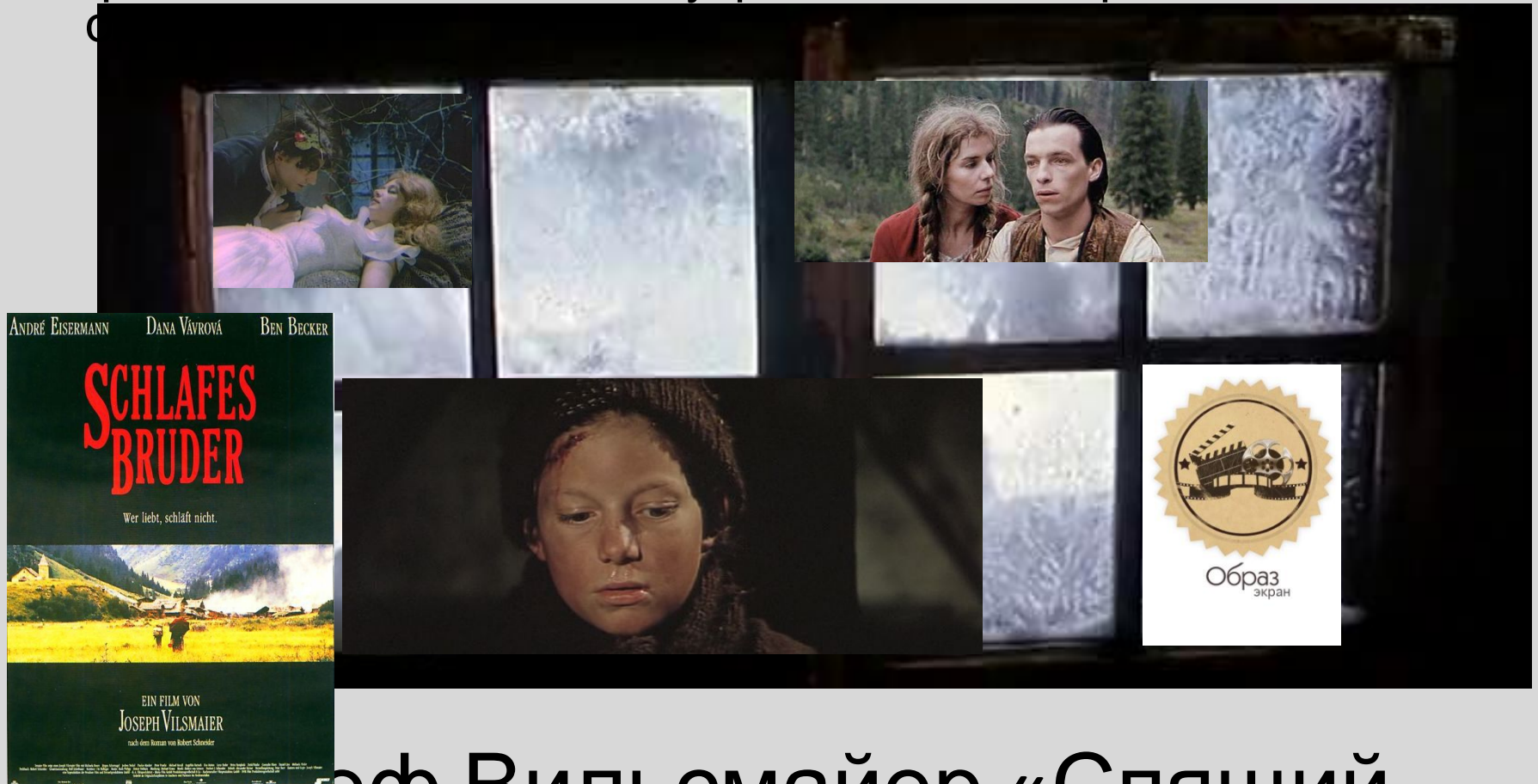
Питер Джексон «Властелин колец: Братство кольца»

- Объёмный звук часто используется для перехода из одного времени в другое, ухода в другую реальность или для того чтобы подчеркнуть состояние героев. Авторы фильма «Микрокосмос» позволяют зрителям разглядеть жизнь обитателей лугов и водоёмов, перенося действие в параллельный мир, где работают иные физические законы, он полон неведомых звуков. Увеличение размеров насекомых требует того, чтобы и звук картины был преувеличен. Для соразмерности с изображением.



Клод Нуридзани и Мари Перенн «Микрокосмос»

- В фильме «Спящий брат» герой слышит не так как все остальные люди. Необычность его слуха выражена в фильме видеоизменённым звуком – в одной из своих фантазий он попадает внутрь большого церковного органа



Иозеф Вильсмайер «Спящий брат»

- В фильме «Танцующая в темноте» объёмный звук тоже использован только для передачи внутреннего мира грёз и переживаний главной героини. Реальность представлена обычным стерео. В сцене на заводе звук представлен только во фронтальных каналах. Когда героиня отрывается от работы и предаётся мечтам, появляется пространственный звук, и организованные в ритм шумы становятся основой для музыки. С появлением в изображении подруги героини звук возвращается в обычное стерео.



Ларс фон Триер «Танцующая в темноте»

- В фильме «Рассекая волны» объёмный звук используется только в моменты крайней драматургической необходимости – для большей выразительности. Документальность, аскетизм в использовании дополнительных средств выразительности усиливает воздействие финала картины. Сначала в тыловых каналах слышен звук колокола (во фронте синхронный звук открываемой двери); потом зритель видит колокол в кадре



Ларс фон Триер «Рассекая
ВОЛНЫ»

- Изображение сопровождается мощным звуком, повисающим над зрительным залом (как основные, использованы левый фронтальный и правый тыловой каналы). На финальных титрах звучит орган, расположенный за спинами слушателей - как в церкви. Необходимо напомнить, что существующие ранее звуковые системы звукопередачи не давали возможности авторам точно позиционировать источники звуков по сторонам, за спиной и над головами зрителей. Только с приходом объёмного звука появилась возможность позиционирования звука в пространстве в зрительный зал.



Ларс фон Триер

ВОЛНЫ»

Технология – всего лишь
инструмент в руках творческих
людей.



Звук формирует изображение,
как и изображение формирует
звук.