

Культура звукоряду в кінематографі

У статті розкрито специфіку і систематизовано дані про види, функції і роль шумів у звуковому кіно із перших днів появи звукового кіно дотепер, що має суттєве значення для практики звукового вирішення кінофільму. В художній творчості і медійному виробництві ХХ-ХХІ століть роль шумів не викликає сумніву. Так як із звукових категорій шум є найбільш універсальним елементом, що не вимагає пояснень або перекладу, він завжди гранично конкретний, він точно відображає предмет або явище як воно є, а не просто символізує його, як це роблять мова і музика. І в цьому його головна відмітна особливість і прерогатива – давати найбільш повне уявлення про навколишній (або конструйований) світ і можливості його звукового пізнання. Людина прагне усвідомити онтологію шуму і його гносеологічні якості не тільки в житті, але і в мистецтві, в якому зв'язок шуму з реальністю неодмінно залишається.

Ключові слова: звук, фільм, шуми, види шумів, функції шумів, звукове кіно, німе кіно.

Постановка наукової проблеми та її значення. Багато фільмів неможливо уявити без саундтреку – часом музика стає невід'ємною частиною картини і ледь не самостійним персонажем. Але є картини, які не потребують музичного супроводу, їх саундтрек – дихання героїв, скрип, шурхіт ранкових газет або тріск палаючого каміна. Синхронні шуми в кіно грають найважливішу роль в глядацькому сприйнятті того, що відбувається на екрані. Шумові ефекти – обов'язкова частина процесу озвучки кінофільмів. Але наукових досліджень, які б розглядали проблеми шумового вирішення фільму у всіх його аспектах, небагато.

Мета статті – виявлення і аналіз видів, специфіки, функцій і особливостей застосування шумових ефектів у кінематографі. Поставлена мета передбачає розв'язання таких завдань: виявити і систематизувати види шуму у кіно; схарактеризувати функції шумів у кінофільмі; розкрити специфіку і особливості застосування ефектів кіношуму.

Аналіз досліджень цієї проблеми. Вперше розгляд основних проблем існування звуку в звуковому кінофільмі був зроблений С. Ейзенштейном у працях «Будущее звукового фильма. Заявка» і «Вертикальный монтаж», але не в усіх аспектах. Також ця тема зустрічається в роботах: В. Г. Горпенко, З. Лісси, В. С. Маньковського, К. Є. Розлогова.

Нову сферу наукової проблематики, що характеризує звук в кінематографі, зачіпає музикознавець М. Бисько. Виникає так звана «шумологія», наука, що вивчає шум «як творчу художню категорію». Безумовно, аналітична робота в цій сфері вимагає глибоких знань в області фізики і акустики. Однак автор також вважає за можливе застосувати і музикознавчий підхід, спираючись на «музичні» можливості звуку (ритмічна частота, ритмічні малюнки, тембр і регістр, сонорна гармонія і точна звуковисотного, фактура і т.д.).

М. Бисько виділяє три основних сфери шумології:

- психоакустика шума;
- семіотика шуму;
- образність шуму, включаючи його «музикальність».

Вивчення шумології схоже з вивченням кіномузики, оскільки вимагає певних знань суміжних наук, як гуманітарних, так і точних. Як зазначає сам автор даного терміну, «про художній шум ми знаємо не так вже й багато, ми і про природні шуми не поінформовані повністю» [1, с.10].

Виклад основного матеріалу й обґрунтування отриманих результатів дослідження. Шумові ефекти складають важливий елемент звукового ряду і доповнюють зображення. Вони переплітаються з музикою, виступають не тільки як «об'єкт» музичної стилізації, але і безпосередньо як зміст звукових явищ. Але шумові ефекти функціонують в звуковій сфері фільму інакше, ніж музика і мова. Більшість шумів представляють собою щось одноразове, мають значення інформації про щось реальне. Більшість шумів короткочасні, але деякі можуть звучати довше (шум води або

лісу, гуркіт воза, потяга і т.п.). Якщо їх потрібно продовжити, тоді звуки музично стилізуються або переходять в музику і отримують свій власний емоційний підтекст, розширюючи свою дію. «Шум – це мова речей, – каже Шеффер, – його синтез з музикою – це характерна особливість фільму».

Шумові ефекти, близькі до сучасних, зародилися в театрі. Перші спеціально створені звуки застосовувалися ще в античних постановках Есхіла і Евріпіда, коли людина за сценою різними способами імітувала, наприклад, звучання грому. За часів Шекспіра звук грому «створювали» шляхом ударів гарматних ядер об барабан, котрий також використовували для імітації звуків пострілів і навіть голосів деяких тварин. Постановники прагнули створити емоційне забарвлення вистави, активно використовуючи найрізноманітніші прийоми і постійно удосконалюючи їх [4].

З появою перших звукових фільмів в кінці 1920-х років методам створення звукових ефектів, а також особливостям впливу саундтрека на глядача, стала приділятися велика увага. У німому кіно шумові ефекти заміняла музика. У звуковому кіно така заміна виявилася зайвою, оскільки ці ефекти можна було подавати в їх природній формі. Більше того, радіючи відкриттю «нового кіновиміру», тобто звукового ряду, ними зловживали. Якщо спочатку звуковий фільм занадто старався по частині шумових ефектів та іноді бував надто гучним, то тепер він застосовує їх значно економніше і ставить собі більш глибокі завдання, ніж чисто натуралістичне поєднання шумових ефектів.

«Шумовий ефект тоді має право на існування і перетворюється в художній засіб, коли він сам що-небудь додає до кадру, а не тільки супроводжує кадр» [3, с.267].

Серед перших фільмів, в яких звукові ефекти були використані не тільки для озвучування подій на екрані, була американська кінострічка «Доктор Джекіл і містер Гайд», знята в 1932 році. Створюючи звукові спецефекти для своєї картини, режисер Рубен Мамулян записав відтворений в зворотному напрямку запис дуже низьких і високих частот і поєднав отриманий результат із записом прискореного биття власного серця. Створений таким чином звуковий ефект він використовував для нагнітання драматичного настрою в кульмінаційних моментах.

У 1933 році був знятий фільм «Кінг Конг». Особливістю саундтрека цієї картини було ревіння величезної фантастичної мавпи, що неймовірно посилює враження від перегляду картини. Для створення голосу Кінг Конга звукорежисер Мюррей Співак об'єднав рик лева, перезаписаний на вдвічі меншій швидкості, і ревіння тигра, відтворене в зворотному напрямку. Схожим способом він створив голоси всіх інших дивовижних мешканців острова Конг. Поява цього фільму зробила справжню революцію в світі кіно звуку.

Режисери також зрозуміли, що для суб'єктивного сприйняття якоїсь події можна використовувати як знайомі глядачеві звуки, що викликають у нього відповідні емоції (звук серцебиття, звук дихання і т.п.), так і звуки незнайомі, здатні викликати настороженість, почуття страху. Наприклад, в фільмі «Парк Юрського періоду» (режисер Стівен Спілберг, 1993) був створений ряд оригінальних звуків, в яких були синтезовані крики і шуми, що видаються реальними та існуючими сьогодні тваринами. Так, звукові сигнали, що видаються величезною ящіркою, складені з декількох реальних шумів – тривожного крику лебедя, клетоту яструба, шипіння гримучої змії і криків мавпи-ревуна.

Залежно від поєднання із зображенням шуми зазвичай поділяють на внутрішньокадрові (синхронні), закадрові (несинхронні), фонові та ігрові. Розподіл цей пов'язаний з технологією запису шумів і їх монтажу із зображенням. **Внутрішньокадровими** називають ті шуми, які супроводжують видимий в кадрі рух. Зазвичай вони фіксуються на фонограму разом з промовою під час синхронних зйомок або записуються синхронно на наступному шумовому озвученні. **Закадровими** називають шуми, джерело яких знаходиться поза кадром. Абсолютна синхронність для таких шумів часто не обов'язкова. Наприклад, людина, поговоривши про щось зі своїм приятелем, пішла до дверей; дверей в кадрі не видно – видно приятеля, що залишився в кадрі, чути стукіт дверей. Цей стук буде закадровим. **Фонові** – це ті шуми, що лунають на тлі. На першому плані відбувається якась агресивна дія, чутні відповідні звуки, на тлі же (іноді видимому, іноді невидимому) звучать якісь інші, другорядні шуми. Зазвичай вони не вимагають синхронності. **Ігрові** шуми – це самостійна категорія шумів, що дає інформацію про реальне звучання складних звукових фактур: роботи двигунів, руху найрізноманітнішої техніки (автомашин, танків, літаків, ракет і т.п.), природних явищ (морського прибою, вітру, штормів і ураганів, гірських обвалів, ударів грому і т.п.) та інших [4].

«Для закадрових і фонових шумів важлива їх протяжність в часі. Якщо звук синхронний із зображенням, він може бути почутий і зрозумілий відразу ж. Але щоб закадрові шуми були сприйнятні глядачем, вони повинні досить довго звучати. А в тих випадках, коли автори фільму хочуть покласти на шуми емоційне навантаження, їх тривалість повинна бути ще більшою» [6].

«Шум – це потужний виражальний засіб, що дозволяє відтворити навколишній світ. Шумові акценти, так само як і музичні, допомагають розкрити прихований глибинний сенс зображення, підкреслити найвагоміші моменти дії, домогтися потрібного емоційного впливу на глядача. Сучасна техніка дозволяє звукорежисеру робити шум все тоншим і багатоплановим. Слід зазначити, що натуральні шуми наближають глядача або слухача до конкретної обстановки, в той час як абстрактні, ірреальні звуки, створені на синтезаторі або оброблені комп'ютерними ефектами, впливають на емоції і уяву публіки» [2, с.78].

За М. М. Єфімовою, виразні засоби шумів аналогічні музичним, до них відносяться:

- темп (кроки людини, яка швидко йде, відрізняються від кроків людини, що спокійно прогулюється виставковою залою);
- тембр (гавкіт болонки відрізняється від гавкоту вівчарки або цокання наручного годинника від ходу маятника великого кабінетного годинника);
- регістр (різна висота звуку) і т.д.

Будь-який звук має просторові характеристики. Ми можемо відчувати наскільки він близький до нас або далекий від нас, чи виходить він зліва, справа, знизу або зверху. Оскільки звук має хвильову природу, то він заповнює простір і безпосередньо контактує з нашим органом слуху. Західні дослідники, коли мова йде про різні засоби впливу на людину зовнішніх чинників, часто використовують поняття «тілесність», «тіло» (англ. Body), розглядаючи тіло як систему, в якій з'єднуються зорові, тактильні, слухові і нюхові способи сприйняття дійсності. Так, американський філософ Дон Іде підкреслює, що єдність почуттів початково властива людині, оскільки її сприйняття тілесно, і на прикладі сприйняття музики доводить, що звук пронизує все тіло, оскільки ми чуємо не тільки за допомогою вух, адже звук також відбивається в наших кістках і внутрішніх органах, а рухи і ритми музики оживляють тіло, проникаючи в нього [8]. Цю ж ідею висловлює англійський учений Томас Кліфтон, стверджуючи, що все наше тіло цілком втягується в слухання, реагуючи при цьому на звуки не тільки емоційно, а й кінестетично [7].

Не зовсім погоджуючись з цими досить суб'єктивними, на наш погляд, твердженнями (хоча сучасні потужні динаміки, встановлені в кінотеатрах, дійсно доносять звук не тільки до наших вух, а й пронизують все наше тіло, викликаючи в ньому відповідне відчуття ритму і посилюючи певні емоції), не можна заперечувати складний взаємозв'язок кінозображення і звуку, де тісно переплелось віртуальне (імітуюче реальність) зображення і реальне (оточуюче нас поліфонічне звучання).

Хотілося б звернути увагу ще на один аспект, пов'язаний зі сприйняттям екранного звуку, незалежно від технології його створення, – у порівнянні зі сприйняттям кінозображення, відтворений звук дає набагато сильніше відчуття реальності, що пояснюється багато в чому просторовістю звуку і нашою довготривалою пам'яттю, що зберігає в нашій свідомості величезну кількість різних звуків [5].

Як правило, шуми використовуються у фільмі в таких випадках:

- у зв'язку з деталями дії (наприклад, ляскіт дверима, кроки і т. ін.);
- як задній план дії (вуличний шум, шум лісу, води, шум на вокзалі, у ресторані або на фабриці і т. ін.);
- неіснуючий шум, який герой собі уявляє (сни, галюцинації, марення і т. ін.).

Шуми, пов'язані із зображуваними предметами, допомагають краще вникнути в те, що ми бачимо, зрозуміти просторовий характер зображуваних предметів, щоб одночасно сприйняти також їх акустичні плани. Цей корелят, будучи збільшений, часом має важливу драматургічну роль, наприклад, стукіт дверей, в які хтось «пішов назавжди», або звук корка чорнильниці, що захоплюється як символ «безповоротного рішення».

Іноді шуми сприяють виникненню почуттів єдності з місцем дії. Наприклад, ми чуємо, що лягнули дверцята автомобіля, але бачимо тільки сумне обличчя жінки, яка визирнула у вікно. Якщо ми пов'яжемо ці різні явища разом, то зрозуміємо, що ця жінка із смутком дивиться вслід тому, хто

їде в машині; ми розуміємо її сум і одночасно пов'язуємо просторово ці явища. Тут шум сприяє ошадливому використанню кінематографічних засобів [3, с.269].

Шуми, що виконують функцію заднього плану, можуть мати ще більш важливе значення, а саме: вони можуть інформувати про важливі для дії моменти. Наприклад, людина, яка заблукала в лісі, чує собачий гавкіт або іржання коней і розуміє, що десь неподалік живуть люди. Така інформація, не порушуючи функції шумового тла, може одночасно виконувати іншу функцію, повідомляючи про зміст наступних сцен. Так, стукіт апарата Морзе може бути тлом для дії, але одночасно вказувати, що кудись передаються важливі звістки. Шуми не тільки відіграють роль конкретного корелята показаних явищ, але і узагальнюють їх, відображаючи атмосферу середовища. Шуми дають уявлення про місце, де розігрується дія [3, с.270].

Звукові плани певною мірою змінюються у своїй якості залежно від місця, де вони відбуваються: кроки в кімнаті звучать інакше, ніж у лісі, на багатолюдній вулиці вдень, або на безлюдній вулиці вночі. Крім того, звукові плани можуть набувати різних відтінків залежно від їх значення для дії в цілому, від сформованої ситуації. Цокання годинника, наприклад, може мати будь-який зміст і внаслідок цього звучати щораз по-різному; глядач теж має почути суб'єктивний відтінок ефекту, щоб відчутти настрій сцени або персонажа (очікування, нетерпіння). Пробудити таке почуття – справа звукорежисера, мистецтво якого полягає не тільки в тому, щоб записати звук, але і щоб видозмінити його, підкреслити його характер, пристосувати до змісту сцени і до місця дії.

Завдяки вдосконаленню технологій, звукозапис досяг високого ступеня віртуозності і здатен сьогодні, з одного боку, значною мірою наблизити записані і відтворювані звуки до їх реального звучання, а з іншого – надати звукорежисерам безмежні можливості для втілення своїх фантазій.

Висновки й перспективи подальших досліджень. В художній творчості і медійному виробництві ХХ-ХХІ століть роль шумів не викликає сумніву. Так як із звукових категорій шум є найбільш універсальним елементом, що не вимагає пояснень або перекладу, він завжди гранично конкретний, він точно відображає предмет або явище як воно є, а не просто символізує його, як це роблять мова і музика. І в цьому його головна відмінна особливість і прерогатива – давати найбільш повне уявлення про навколишній (або конструйований) світ і можливості його звукового пізнання. Людина прагне усвідомити онтологію шуму і його гносеологічні якості не тільки в житті, але і в мистецтві, в якому зв'язок шуму з реальністю неодмінно залишається.

Сьогодні надзвичайно розширилися можливості змінювати темброві та інші характеристики звуку, створювати на синтезаторі будь-які звуки, найрізноманітніші музичні і шумові акценти. Сучасна техніка дозволяє передавати звукову палітру більш тонко і багатошарово. Натуральні звуки підсилюють сприйняття глядачем атмосфери екранної дії; фантастичні ж або абстрактні шуми і співзвуччя, створені штучно і оброблені за допомогою процесорів ефектів, посилюють вплив на наше уявлення незвичайного видовища.

Ресурсів для дослідження шумів у кінематографі на сьогоднішній день досить багато: як самих творів, так і поступово зростаючої кількості теоретичних праць з даного питання. Це актуально тому, що шум все більше стає помітною частиною культури, і цифрова епоха цю тенденцію оголила, як ніколи, – і для професіоналів, і для аматорів.

Джерела та література

1. Бысько М. В. Шумология [Электронный ресурс] / Максим Викторович Бысько // Медиамузыка : электронный научный журнал. – Москва : Издательство ООО «Медиамузыка», 2014. – № 3. – Режим доступа : http://mediamusicjournal.com/Issues/3_6.html
2. Ефимова Н. Н. Звук в эфире [Учебное пособие] / Наталья Николаевна Ефимова. – Академия медиаиндустрии, 2015 г. – 145 с.
3. Лисса З. Эстетика киномузыки : [пер. с нем.] / Зофья Лисса. – Москва : Музыка, 1970. – 495 с.
4. Познин В. Ф. Звук в кино: технология и творчество [Электронный ресурс] / Виталий Федорович Познин // ЭНЖ "Медиамузыка", 2017. – № 8. – Режим доступа : http://mediamusic-journal.com/Issues/8_1.html

5. Познин В. Ф. О некоторых особенностях восприятия экранного звука [Электронный ресурс] / Виталий Федорович Познин // ЭНЖ "Медиамузыка", 2016. – № 6. – Режим доступа : http://mediamusical-journal.com/Issues/6_6.html

6. Тимофеева А. Шумовое оформление фильмов и телесериалов. Ч. 3 / Анастасия Тимофеева // Звукорежиссер. – 2011. – № 6. – 198 с.

7. Clifton T. Music as Constituted Object / Thomas Clifton // Music and Man. – 1976. – № 2. – P. 73-98.

8. Ihde D. Listening and Voice: Phenomenologies of Sound / Don Ihde // Albany: State University of New York Press, 2007. – 296 pp.

Kostylieva Olena. Culture of the Ssoundcourt in Cinematography. The article is devoted to the most significant aspects and trends in the sound realization of films. We consider noise as a category of media culture, its ontological and epistemological characteristics, functional and aspectal aspects. In the cinema from its origins and up to the present state, the theme of the noise-sounding has long been recognized, occupies a definite place in its aesthetic and artistic substantiation. The history of cinema demonstrates the development, use and development of all the richness of the sound palette in film production, and in order to achieve a more expressive effect it is expedient to use not only real sounds but also artificially combined sound components. In the article, special attention is paid to the effect of noise on a person, on his psycho-emotional states and reactions, especially in the cinematic dimension. Noise, sound are analyzed as important and integral composite music in general (in the broadest sense) and film music in particular. A separate direction in the field of sound study is proposed - "noise". The specifics, functions and the role of noise in sound cinema are revealed and systematized in the context of the direct practical sound implementation of the film.

Key words: sound, film, noises, kind of noises, function of noises, sound film, silent film.

Костылева Е. Культура звукоряда в кинематографе. Статья посвящена наиболее значимым аспектам и тенденциям в звуковой реализации фильмов. Рассматривается шум как категория медийной культуры, его онтологические и гносеологические характеристики, функциональные и видовые аспекты. В кинематографе от его истоков и до современного состояния тема шумозвуков давно признана, занимает определенное место в его эстетическом и художественном обосновании. История кинематографа демонстрирует освоение, использование и развитие всего богатства звуковой палитры при кинопроизводстве, причем для достижения более выразительного эффекта целесообразно использовать не только реальные звуки, но и искусственно сочетаемые звуковые компоненты. В статье особое внимание уделяется влиянию шума на человека, на его психоэмоциональные состояния и реакции, особенно в кинематографическом измерении. Шум, звук анализируются как важные и неотъемлемые составные музыки вообще (в широком смысле) и киномузыки в частности. Предлагается отдельное направление в сфере изучения звука – «шумология». Раскрываются и систематизируются специфика, функции и роль шумов в звуковом кино в контексте непосредственной практической звуковой реализации фильма.

Ключевые слова: звук, фильм, шумы, виды шумов, функции шумов, звуковое кино, немое кино.

Стаття надійшла до редколегії
20.06.2018 р.