

Содержание:

image not found or type unknown



Введение

Как известно, звук удалось зафиксировать и воспроизвести механическим способом почти на 20 лет раньше, чем появилось кино, — патент на фонограф был выдан Томасу Эдисону 19 февраля 1878 года. Если верить сотруднику Эдисона — Уильяму Диксону, то созданный в их лаборатории спустя 10 лет после фонографа "кинетофонограф", сокращённо "кинетофон" (в этом приборе впервые была использована 35мм киноплёнка) позволял воспроизводить звук и изображение одновременно и синхронно. Правда, длился такой сеанс считанные секунды и видеть движущееся изображение можно было, лишь прислонив глаз к окуляру. Надо сказать, сегодня мы часто используем именно такой, индивидуальный способ получения аудиовизуальной информации — через различные гаджеты.

Основная часть

В конце XIX века появляется грампластинка — с тем же принципом спиральной механической записи, что и на эдисоновском валике, но уже в виде плоского круга. Поскольку пластинку легко было тиражировать, то граммофон очень быстро вошёл в быт. Ещё раньше, в конце XIX века в повседневный обиход многих горожан вошёл телефон, позволивший воспринимать звук на расстоянии, а начиная с 1920-х годов, речь, музыку и художественные шумы уже можно было слышать по радио. То есть задолго до появления звукового кино большинство людей привыкли к воспроизведению звука механическим или электрическим способом, как при передаче звука на расстояние (симультанно), так и в зафиксированном виде (с возможностью воспроизводить записанное в любое время и в любом месте).

Поэтому само по себе появление звука в кино поразило зрителей не столь сильно, как демонстрация первых кинороликов, снятых братьями Люмьер. По крайней мере, это не сравнить с реакцией первых свидетелей экспериментов Т. Эдисона с фонографом, которые долго не могли поверить, что звук можно записать и

воспроизвести, а думали, что ассистент, демонстрировавший опыт, просто дурачит их, занимаясь чревовещанием. К тому же немое кино редко показывалось в абсолютной тишине. Владельцы кинотеатров то и дело прибегали к различным способам звукового сопровождения киносеанса. Активнее всего использовалось музыкальное сопровождение: тапёр за фортепиано или даже целый оркестр. Во многом это объяснялось тем, что кино, как и музыка, — временное искусство, и немой фильм воспринимался как нечто родственное пантомиме и даже балету.

Например, композитор Дмитрий Шостакович в молодые годы какое-то время подрабатывал тапёром, иллюстрируя музыкой то, что он видел на экране, и в ряде его фортепианных миниатюр явно ощущается стремление передать в звуке впечатление от восприятия зримых динамичных образов.

Кроме музыкального сопровождения были и опыты, которые мы сегодня назвали бы синхронным озвучиванием фильма во время его показа. Французская фирма Патэ даже выпустила в продажу аппарат для механического воспроизведения нескольких типов наиболее часто встречающихся шумов: шорохов, свистков, выстрелов, стуков колёс, раскатов грома, шума ветра, дождя и т. п. и т. д. Специальный оператор за экраном вовремя включал нужный звуковой эффект, крутил ручку, и раздавались звуки, совпадающие с изображением. Можно сказать, профессия "шумовик" появилась уже на заре XX века. Например, точно известно, что осенью 1907 года в одном из кинотеатров Лондона двое мужчин, находившихся за экраном, производили звуки, полностью совпадающие с тем, что происходило в это время на экране. Эти звуковые эффекты были настолько точно синхронизированы с изображением, что производили впечатление, будто происходят реальные события. Были также нередки случаи озвучивания реплик персонажей актёрами, стоящими за экраном.

Таким образом, идея внедрения в кино не просто записанного звука, а звука, синхронизированного с изображением, можно сказать, витала в воздухе. Единственными, кто был ярым противником внедрения полноценного, синхронного звука в кино, — сами создатели немых фильмов, считавшие, что после того, как кино станет звуковым, ему наступит конец как искусству, поскольку оно рискует стать "театром для бедных", потеряв свою самобытность, оригинальный язык и специфические средства выражения.

Что же касается простых зрителей, то они восприняли появление в кино звука с интересом и даже с восторгом, — прежде всего, как очередной технологический аттракцион. Подобно тому, как зрителей первых немых фильмов восхищало само

действие, воспроизведённое на экране, — едущие паровозы и автомобили, бегущие люди и собаки, трепещущая листва деревьев и т. п., так и зрителей-слушателей первых звуковых лент приводило в удивление и восторг то, что действие на экране (вылетающая пробка от бутылки шампанского, удар топора, падение ведра в колодец, стук кулака по столу, выстрел пушки и т. п.) абсолютно точно совпадали с соответствующим звуком, значительно усиливая тем самым эффект реальности.

Немаловажное достоинство звукового фильма для широкой аудитории состояло и в том, что благодаря диалогам и закадровому тексту значительно усиливалась милая сердцу обычного зрителя нарративность повествования: теперь легче было устанавливать причинно-следственные связи в развитии сюжета, реже приходилось разгадывать изобразительные и монтажные ребусы, создаваемые изобретательными режиссёрами, а людям, слабо владеющим грамотой, уже не нужно было вчитываться в многочисленные поясняющие титры. О зрительском восприятии звука в кино красноречиво говорит тот факт, что на Первом Международном кинофестивале в Венеции в 1932 году "Путёвка в жизнь", так разочаровавшая М. Блеймана и ряд других кинодеятелей, была с восторгом принята публикой — на зрительском референдуме наиболее талантливым режиссёром был назван её постановщик Николай Экк (Ивакин).

• Экономика + технология

В основательном труде "Теория кино. Глаз, эмоции, тело" ведущие европейские исследователи кино Томас Эльзессер и Мальте Хагенер так комментируют темпы внедрения звука в кино: "Учитывая то, каких расходов требовало внедрение этих технологий и установка соответствующего оборудования, можно лишь удивляться тому, насколько быстро звуковое кино распространилось по всему миру и как стремительно установились соответствующие технические нормативы"

Между тем, удивляться особо нечему. Морган и Рокфеллеры, финансовые империи которых практически контролировали всю киноотрасль США той поры, никогда не вложили бы свои деньги в новый проект, если бы не были уверены, что это сулит им немалую прибыль. Уверенность же их зиждилась на убедительном коммерческом успехе, который выпал на долю первых звуковых кинолент 1927-1929 годов, произведённых фирмой Warner Bros. Четыре брата Уорнер (настоящая их фамилия — Вонсколасер), родившиеся в семье эмигрантов из Российской империи, занимались в основном производством и прокатом фильмов. Успеху

деятельности братьев на этом поприще в немалой степени способствовало удивительное их чутье на всё новое, что может иметь успех у кинозрителя, и это сказалось на их обращении к опыту с использованием звука в кино.

Сама идея создания фильма с синхронным звуком, как мы могли видеть, зародилась фактически сразу с появлением кино, и её пытались реализовать в разных странах, начиная с первого десятилетия XX века.

Достаточно сказать, что первый патент на систему звукового кинематографа, использующего оптический способ записи звука на плёнку с киноизображением (впоследствии именно такого рода система станет общепринятой), был получен уже в 1919 году. Однако владельцы киностудий и кинотеатров решительно отвергали идею внедрения в кино звука, поскольку дела в немом кино шли неплохо, а реализация идеи звукового кино сулила огромные и рискованные затраты (надо было переоснащать всю технологическую цепочку, не говоря уже о финансовых потерях, связанных с сокращением экспорта фильмов за рубеж из-за языкового барьера). И лишь братья Уорнер, почувствовав спад зрительского интереса к немому кино, решили рискнуть.

В 1926 году их студия выпускает звуковую картину "Дон Жуан", вызвавшую живой интерес публики, а затем — "Певец джаза" (режиссёр Алан Кросланд, 1927). По сегодняшним меркам эту картину, которая упоминается во всех книгах по истории кино, трудно назвать звуковой.

И ещё одно обстоятельство, на которое не все исследователи обращают внимание: фонограмма к "Певцу джаза", воспроизводимая системой "Вайтафон" (Vitaphone), была создана не фотографическим способом и располагалась не на киноплёнке, а на грампластинке, которая считывалась с проигрывателя, синхронизированного с кинопроектором общим приводом. Конечно, о полной синхронизации говорить не приходилось, но, вероятно, звучание звука с пластинки было более чистым, чем с уже существовавшей в это время системы оптической записи, поэтому братья Уорнер выбрали именно витафоновою грамзапись. Стоит отметить, что это была фактически первая в мире долгоиграющая пластинка, около 40 см в диаметре и вращающаяся со скоростью $33\frac{1}{3}$ оборота в минуту. А скорость проекции плёнки в звуковых фильмах Уорнеров была 24 кадра в секунду, вместо привычных для немого кино 16 к/сек, и именно эта частота съёмки и, соответственно, проекции вскоре стала стандартом для звукового кино во всех странах.

Даже при несовершенстве звукозаписи "Певец джаза" имел огромный успех у публики, чему в значительной степени способствовало то, что на главную роль был приглашён очень модный в ту пору эстрадный певец Эл Джолсон (настоящее имя — Аса Йоэлсон), родители которого, кстати, тоже был родом из Российской империи, из Ковенской губернии.

С внедрением систем "Мувитон" и "Фотофон", в которых оптическая фонограмма располагалась на той же плёнке, что и кинокадрики, проблема полной синхронизации изображения и звука была решена. По пути создания синхронной оптической фонограммы пошли и советские учёные Александр Шорин, Павел Тагер, Вадим Охотников, начавшие разрабатывать собственные системы звукового кино с 1926 года. В 1930 году Голливуд, а затем все киностудии мира полностью прекратили выпуск немых картин. Начинаясь эра аудиовизуальной экранной культуры.

• **Технология + творчество**

Оставив в стороне множество других обстоятельств, можно сказать, что то, что мы называем "современностью", имея в виду опыт радикальных изменений в ощущении времени и пространства, и тот шок, что мы испытываем от постоянного ускорения нашей жизни и диверсификации новых моделей социального опыта, в основном сформирован технологическими медиа [12, р. 4]. Эти слова американского учёного Джеймса Ластры имеют самое прямое отношение к экранной культуре, в том числе к кинематографу, в котором за последние полвека произошли изменения, радикально повлиявшие на восприятие экранного пространства и времени. И одну из главных ролей в этом сыграл технологический прогресс в области записи и воспроизведения звука.

В отличие от длительного процесса формирования немым кинематографом собственных выразительных средств, освоение "десятой музой" возможностей использования звука происходило очень быстро. Одной из существенных причин этого стало привлечение к работе в звуковом кино совершенно новых, молодых режиссёров, которые не были отягчены значительным опытом работы в немом кино. Единственным препятствием для расширения ресурса возможностей эмоционального воздействия на зрителя с помощью экранного звука стали всё те же ограничения сугубо технического характера.

Возможно, именно эти технические трудности и стеснённая в финансовых средствах позволили советским режиссёрам и звукооператорам быстро отойти от полной синхронности изображения и звука и начать активно использовать закадровый звук, расширяя таким образом художественное пространство экрана. Как верно замечает тот же Харон, именно эти два желания — поярче раскрыть идею или образ, поменьше расходуя на это средств выражения, — и порождали изумительные по своей ёмкости и силе воздействия эпизоды звуковых фильмов тех лет, в числе которых можно назвать такие ленты 1930-х, как "Путёвка в жизнь", "Чапаев", "Окраина", "Трилогия о Максиме".

В Голливуде же долгое время устойчиво доминировал принцип полной синхронности, то есть в кадре непременно должен был быть виден объект, производящий звук (продюсеры не могли забыть тот эффект, который впервые произвела полная синхронность экранного действия и звука, и старались воспроизводить его вновь и вновь). Из общего кинопотoka в этом плане выделялись лишь фильмы Эрнста Любича, Кинга Видора и ещё некоторых голливудских режиссёров, уже в самые первые годы внедрения в кино звука старавшихся снимать динамичные сцены на старые камеры и потом подкладывая под эти кадры соответствующую фонограмму, имитирующую синхронность. Рубен Мумулян в своих картинах "Аплодисменты" (1929) и "Городские улицы" (1931) пошёл ещё дальше — уже тогда он начал записывать "совмещённую фонограмму", используя не только диалоги, но и добавляя в них голоса и шумы, производимые персонажами и объектами, находящимися за кадром.

После небольшого периода закрепощения камеры и некоторой искусственности актёрской игры (из-за слабой чувствительности микрофонов артистам постоянно приходилось форсировать голос) в звуковое кино постепенно возвращаются многие выразительные средства, которые активно использовались в немом кино. Когда же в процесс создания фонограммы активно внедрилась магнитная запись, съёмочная камера вновь раскрепостилась, стала подвижной, появилась возможность использовать разнообразный монтаж. Постепенно улучшались и технические характеристики микрофонов, увеличивалась их чувствительность. Если раньше звукооператорам, чтобы приблизить микрофон к актёру, приходилось маскировать его, используя предметы реквизита, то теперь появилась возможность использовать для этого микрофонный "журавль" (англ. boom).

Но как бы ни менялись технологии, звуковое решение неизбежно диктовало свои законы аудиовизуальному производству: в отличие от изображения, которое может восприниматься человеком мгновенно, звук, за редким исключением,

требует протяжённости во времени, поэтому с появлением звука резко уменьшилось количество монтажных склеек, действие на экране стало менее энергичным, а порой вообще походило на отснятые театральные постановки.

С другой стороны, именно внедрение звука в кинопроизводство способствовало появлению новых жанров и усилению эмоционального воздействия на зрителя. Первые музыкальные фильмы заложили основу любимого американцами жанра мюзикла и различного вида музыкальных кинореволю, а эмоциональное воздействие на зрителя шумов и музыки сразу стало активно использоваться в гангстерских фильмах, вестернах, в фильмах ужасов.

Конечно, наш слух — не только "орган страха", но одна из его практических функций действительно заключается в выявлении того, что может нам угрожать. Поэтому мы мгновенно воспринимаем раздавшийся выстрел или взрыв, звук автомобильного гудка или визг тормозов, раскаты грома или шум камнепада, резкий крик или лай собаки. Поэтому в фильмах ужасов вся звуковая палитра стала использоваться для того, чтобы вызвать у зрителя ощущение тревоги, предчувствия, страха. Внезапно раздавшийся крик о помощи, шаги маньяка в пустом помещении, угрожающие шумы, раздающиеся за кадром, внезапно наступившая тишина, тревожные звуки музыки, — всё это сразу вызывает у зрителя соответствующие эмоции, и этим не преминули воспользоваться создатели последующих хоррор-фильмов. В картинах "Дракула" (1931), "Франкенштейн" (1931), "Мумия" (1932), "Белый зомби" (1932), "Чёрный кот" (1934) и др. звук значительно усиливает иллюзию реальности, создавая атмосферу вязкого, парализующего страха.

Режиссёры поняли также, что для субъективного восприятия героями фильма какого-то события можно использовать как знакомые зрителю звуки, вызывающие у него соответствующие эмоции (звук сердцебиения, звук дыхания и т. п.), так и звуки незнакомые, способные вызвать насторожённость, чувство страха, усилить зрительское внимание. К примеру, в современном фильме "Парк Юрского периода" (режиссёр Стивен Спилберг, 1993) был создан ряд оригинальных звуков, в которых были синтезированы крики и шумы, издаваемые реальными, существующими сегодня животными. Так, звуковые сигналы, издаваемые огромной ящерицей, напавшей на одного из героев, составлены из нескольких реальных шумов — тревожного крика лебедя, клёкота ястреба, шипения гремучей змеи и криков обезьяны-ревуна, а жутковатый рёв велоцирапторов скомбинирован из звуков, издаваемых дельфинами и моржами.

Поскольку в звуковом кино резко сократилось количество монтажных склеек (речь требовала большей продолжительности кадра), то режиссёры и операторы стали думать о том, как преодолеть театральную статуарность кадров и сцен фильмов. В результате начала развиваться операторская техника, способная плавно передвигать съёмочную камеру по горизонтали и вертикали, то есть стала активно использоваться съёмка динамичной камерой. Создаются новые типы операторских тележек и операторских кранов. Даже Ч. Чаплин, который долгое время предпочитал использовать неподвижную камеру, в конце 30-х годов живо заинтересовался использованием операторских кранов. Различные приёмы панорамирования, съёмки длинных планов движущейся камерой (так называемый "внутрикадровый монтаж") широко входят в практику кино именно как способ преодоления статичности, характерной для первых звуковых кинолент.

• Технологии и звуковое пространство фильма

Любой звук имеет пространственные характеристики. Мы можем ощущать, насколько он близок к нам или далёк от нас, исходит ли он слева, справа, снизу или сверху. Поскольку звук имеет волновую природу, то он заполняет воспринимаемое нами пространство и непосредственно контактирует с нашим органом слуха. Западные исследователи, когда речь идёт о различных средствах воздействия на человека внешних факторов, в том числе художественных средств произведения, часто используют понятие "телесность", "тело" (англ. body), рассматривая тело как систему, в которой синестетически соединяются зрительные, тактильные, слуховые и обонятельные способы восприятия действительности. Так, американский философ Дон Ид, рассматривая проблему восприятия звука вкупе с другими чувствами человека, подчёркивает, что единство чувств изначально присуще человеку, поскольку его восприятие телесно, и на примере восприятия музыки доказывает, что звук пронизывает всё воспринимающее тело, поскольку мы слышим не только при помощи ушей, но звук также отражается в наших костях и внутренних органах, а движения и ритмы музыки оживляют тело, проникая в него. Эту же идею высказывает английский учёный Томас Клифтон, утверждая, что всё наше тело целиком вовлекается в слушанье, реагируя при этом на звуки не только эмоционально, но и кинестетически.

Не совсем соглашаясь с этими достаточно субъективными, на наш взгляд, утверждениями (хотя современные мощные динамики, установленные в кинотеатрах, действительно доносят звук не только до наших ушей, но и

пронизывают всё наше тело, вызывая в нём соответствующее ощущение ритма и усиливая определённые эмоции), нельзя отрицать сложную связь киноизображения и звука в современном кинотеатре, где тесно переплелось виртуальное (имитирующее реальность) изображение и реальное, окружающее нас полифоническое звучание. Находясь в зале с многоканальным воспроизведением фонограммы, мы ощущаем сразу два художественных пространства — виртуальное и реальное, которые при этом достаточно гармонично воспринимаются нашим зрением и нашим слухом.

Хотелось бы обратить внимание ещё на один аспект, связанный с восприятием экранного звука, независимо от технологии его создания, — по сравнению с восприятием киноизображения, воспроизводимый звук даёт гораздо более сильное ощущение реальности, что объясняется во многом пространственностью звука и нашей долговременной памятью, сохраняющей в нашем сознании огромное количество различных звуков.

Поскольку, говоря об экранном звуке, мы имеем дело с искусством создания звукозрительного образа, то нельзя забывать и о том, что здесь важно не максимальное подобие воспроизводимого в кинотеатре звука аналогичному реальному звуку, а формирование из множества записанных по отдельности реплик, шумов, музыки сложной фонограммы, создающей звуковой образ фильма. Для того чтобы эффективно и целенаправленно воздействовать на восприятие зрителя, звукорежиссёр должен не только обладать утончённым слухом и развитым вкусом, но и прекрасно знать все технологические секреты создания новых звуков, а также способы сочетания их с традиционными, реалистическими звуками. Утверждение, что процесс создания синтезированного звучания приобретает сегодня "метатехнологический (не зависящий от технологии) характер", поскольку оригинальный звуковой эффект "может быть создан разными способами", — не более чем красивая фраза, потому что интересные художественные решения в кинематографе всегда определялись технологическими возможностями и умением кинематографистов максимально использовать их для решения творческих задач.

запись от использования лишь синхронного совпадения изображения и звука, появилось множество способов расширения экранного пространства: асинхронный звук голоса собеседника при показе слушающего его персонажа; звук, обозначающий воображаемое пространство, существующее за кадром; звук за кадром, заставляющий героя фильма насторожиться; звук, характеризующий того или иного персонажа, отчего при его звучании зритель сразу понимает, кто

появится в кадре; усиливающийся или затихающий закадровый звук, обозначающий приближение или удаление объекта и т. д. С внедрением же в практику кино многоканальной записи и воспроизведения звука стала возможной не только локализация звука в определённом месте экрана, но и передвижение звука вместе с производящим его объектом. Если раньше звук шёл от динамиков, расположенных у экрана, то есть зрение и слух зрителя фокусировались на одном пространстве, то теперь пространственная конфигурация звучащей фонограммы заполнила весь зал — звук фактически стал обволакивать зрителя со всех сторон.

Радикальные изменения в расширении физического пространства экранного звука связывают обычно с внедрением в практику кино системы шумоподавления Dolby, которая не только устранила привычный для уха зрителя шип в динамиках, создаваемый высокими частотами, и значительно расширила динамический диапазон частот, но и позволила создавать многомерное звуковое пространство. В 1971 году появился первый фильм, при записи звуковой дорожки к которому использовалась система Dolby A, — это был широко известный "Заводной апельсин", после чего постоянно совершенствующая система Dolby начала завоёвывать весь мир (подробнее о ней говорится в статье Виолетты Демещенко).

В наши дни и экранное изображение, и экранный звук всё чаще создаются на компьютере. С одной стороны, виртуозно имитируется звуковая реальность, а с другой, — создаются откровенно фантастические, вымышленные образы и звуки. Наряду с "диегетическим", то есть напрямую связанным с экранной историей (нарративом) звуком, сегодня всё чаще встречаются так называемые "семидиегетические" звуки, непосредственно связанные с тем, что происходит в конкретной сцене, и в то же время имеющие отношение к иному пространственно-временному континууму; звуки метафорического характера или создающие определённый эмоциональный настрой ("недиегетические" или "экстрадиегетические"), а также звуки, передающие восприятие героя и его эмоциональное состояние ("метадиегетические").

Все эти определения, интересные для искусствоведов, для зрителя не имеют особого значения. Для него гораздо важнее уместность и органичность использования тех или иных звуковых приёмов, их соотносённость с тем, что он видит на экране, и степень их эмоционального воздействия.

Поскольку зритель идентифицирует как зрительные, так и звуковые образы, исходя из своего жизненного опыта, то опытные режиссёры и звукорежиссёры постоянно учитывают соотношение звуков, так или иначе узнаваемых зрителем, и

звуков, совершенно для него новых. Как показывает практика, если в сложной фонограмме зритель легко угадывает знакомые ему реальные звуки, то он легко воспринимает и любые дополнительные обертоны, усиливающие эмоциональность звука или придающие звуковому образу метафорическое наполнение. В том же случае, если при сочетании звуков, идентифицируемых зрителем, со звуками, ему не знакомыми, на первый план выходят непонятные, неизвестные звуки, то реципиент невольно начинает испытывать дискомфорт, напряжённое ожидание и даже страх, что часто используется звукорежиссёрами в хоррор-фильмах, фильмах-сказках и фильмах-фэнтези.

Сегодня без знания технологии создания звуковой партитуры, а также основ зрительского восприятия изображения и звука невозможно создание полноценного аудиовизуального произведения. Звуковые доминанты; контрапунктное использование голоса, музыки, шумов и закадрового текста; звуковые контрасты и микшированный переход от одного звука к другому; использование звукового рефрена и лейтмотива; различные виды трансформации звукового материала и т. п., — все эти технологические приёмы способны создать сложную звуковую партитуру, чтобы получить в итоге полифоническое звучание всего многообразия звуковых элементов.

Заключение

Благодаря совершенствованию технологий, звукозапись достигла высокой степени виртуозности и способна сегодня, с одной стороны, в значительной мере приблизить записанные и воспроизводимые звуки к их реальному звучанию, а с другой — предоставить звукорежиссёрам безбрежные возможности для воплощения своих фантазий.