**Лекция 10**

Шумы — часть содержания и формы Шумы — это свидетельство того, что на экране сама жизнь, подлинная, без прикрас, без обмана, без ложки дегтя и без ложки меда. Так чаще всего трактует зритель происходящее действие, когда оно развивается только в сопровождении шумов. Среди режиссеров-документалистов можно встретить ярых противников использования музыки в документальных произведениях. Они убеждены, что музыка обязательно разрушит нежную и всегда уникальную атмосферу реального события, ауру действительности, «феномен достоверности». Оставим на совести таких режиссеров максимализм их позиции. Да, в отдельных случаях лучше не прибегать к использованию музыкального сопровождения. Но, по нашему убеждению, нельзя возводить этот принцип в абсолют. Ибо богатая практика документализма за многие десятилетия доказала полноправность и противоположной точки зрения. Шумы — это музыка жизни. Разнообразие окружающих нас звуков безгранично. Природное многоголосье представляет собой гигантскую палитру звуковых красок режиссера. И чем большее разнообразие нас окружает, тем сложней сделать точный выбор, попасть в точку, найти именно тот звук, который вместе с изображением породит в сознании зрителя требуемый по замыслу звукозрительный образ. Бытует мнение, что шумы способны создавать лишь звуковой фон, что они являют собой только форму экранного произведения. Такая близорукая точка зрения характерна для холодных ремесленников, не знающих теории и не наделенных способностью вообразить на внутреннем экране, а потом прочувствовать, как «работает на зрителя» сопоставление шумового и пластического образов. Шумы в равной степени — элемент формы и элемент содержания произведения, его драматургическая составляющая. Вспомните пушкинского «Каменного гостя» в постановке М. Швейцера, по161 старайтесь услышать внутренним ухом шаги статуи командора, и вы тут же согласитесь, что это элемент содержания, а не только формы. Конечно, характер звука, «интонация» шагов, ужас, который они наводят на зрителя и Дона Гуана, и есть результат сочетания содержания и формы. Шумы в экранных произведениях способны выполнять различные функции, с их помощью решаются самые разнообразные художественные задачи. Режиссерам и звукорежиссерам необходимо в своем колчане творческих приемов иметь полный набор возможных вариантов. Кроме существующих на многих студиях обширных шумотек, появились записи шумов на лазерных дисках, так сказать, все к вашим услугам. Дело за творческим выбором. Функции шумов 1. Создание реальной звуковой атмосферы экранного действия — самая простая функциональная задача. Когда мы видим на экране говорящего человека и слышим синхронно произносимые им слова, то мы говорим, что это — прямой синхрон. Нечто подобное подразумевается и в данном случае: что видим, то и слышим. В кадре бушует зимняя вьюга, снег закручивается каруселями на мостовой перед домами и автомобилями, белыми облаками проносится в рамке. Соответственно, в звуке мы услышим то ослабевающий, то усиливающийся шум ветра и даже посвист. Какова сила ветра в зрительном ряду, такова она должна быть и по звучанию в нашем представлении. Даже в простейшем варианте создания реальной атмосферы действия нам предстоит выбор характера шумов. Не всегда удается достичь этой цели, схватив первый попавшийся шум с нужным названием. Иногда приходится брать две или даже три шумовых фонограммы и соединять их, чтобы получить на экране полное совпадение впечатления от изображения и звуков. Опытные режиссеры способны, ДеР' жа нужные кадры в своем воображении, умозрительно представить себе во время прослушивания шумовой фонограммы, соответству или нет звучащий с магнитофона шум требуемому экранному впеча лению. Но в любом случае окончательная проверка на совпадение рактера слуховых и зрительных образов происходит, когда одновр менно можно увидеть и услышать вьюгу на экране. 162 Даже когда в кадре легковой автомобиль подъезжает или отъезжает от камеры, нельзя воспользоваться первым попавшимся звуком мотора. Звуки различных марок машин отличаются друг от друга, и знатоки могут всегда уличить мелко подхалтурившего звукорежиссера. А задача подбора шумов — в первую очередь его работа. 2. Создание звукового образа Эта функциональная задача принципиально сложней первой. Шумы в этом случае должны не просто соответствовать характеру изобразительного материала, а еще впитать в себя выражение чегото дополнительного, большего, чем отражение состояния природы, окружающей среды или источника звука. Л. Гайдай в одной из своих комедий использовал широко известный прием. Один из персонажей требует задуматься своего партнера над поставленным вопросом и при этом стучит косточкой согнутого пальца по его голове. А партнера играет С. Крамаров. Такое постукивание по черепу мы слышим как тупой и приглушенный звук. Л. Гайдай заменяет известный нам звук на звонкое постукивание по пустой кастрюле. В сопоставлении с удивленным лицом С. Крамарова такой звук вызывает искомый комедийный эффект. Этот прием можно еще назвать гиперболой в звуке. Другой, серьезный пример. Героя ожидают неприятные события. Он едет по дороге на лошади на фоне мрачного неба. А в звуковом ряду слышны не только ветер и цокот копыт, но еще и раскаты грома с ударами молний, хотя в кадре нет ни дождя, ни отсветов этих молний. Режиссер закладывает в звук предвкушение неприятностей в развитии событий, настраивает зрителей на их восприятие. 3. Функция создания определенного настроения ~Шумы способны не только передавать реалистичность состояния действия в кадре, но и привносить в него авторское начало. Режиссер должен стремиться, используя все выразительные средства, не только передать зрителю содержание действия, развития сюжета и определенные мысли, но так же ввести зрителя в эмоциональное переживание и даже сопереживание с героем или собственным авторским размышлением. Допустим, ваш герой едет в карете по лесу. Вы хотите создать Радостное и даже веселое настроение действия. Соответственно вами будут отобраны такие лесные звуки, которые не вызовут у зри163 теля мрачные ассоциации. Такими звуками могут быть чирикания мелких птичек. Причем они могут состоять из разных птичьих голосов. В шум леса могут вплетаться слабые поскрипывания рессор кареты. Даже цокот копыт должен в этом случае носить характер легких ударов лошадиных ног по земле. Сцену с тем же изображением можно построить в звуке по принципу контрапункта и создать мрачное, гнетущее настроение. Вместо веселого чирикания птичек слегка шумящего леса на фон можно поставить изредка ухающего филина, «сладкую» песню рессор заменить на мерный, щемящий, неприятный скрежет с ритмическим повтором, а цокот копыт записать как глухие удары, сотрясающие землю. Вот вам и совершенно иное настроение сцены. 4. Драматургическая функция шумов .. Критически настроенный читатель, который уже понял из общих положений монтажа, что почти все элементы экранного произведения так или иначе «работают» на драматургию, может возразить: зачем выделять отдельно драматургическую функцию? В какой-то степени он будет прав, но есть примеры в истории кино, когда именно шум становился причиной, источником, побудительным началом рождения новых коллизий и поворотов сюжета и действия. Один из них вошел в классику экранного творчества. Фильм Ж. Дювивье «Большой вальс». Молодой Штраус едет в коляске по Венскому лесу. Рядом с ним красавица-певица. Светит солнце. Поют и чирикают птички. Мерно отстукивают ритм копыта лошадей. В такт поскрипывают рессоры. Композитор переполнен чувствами. И в окружающих его звуках он услышал новую музыку, музыку чарующего вальса: «Тарам,- тарам,... тарам там-там...». Из многоголосья природы родился вальс «Сказки венского леса», который определил судьбу композитора и весь ход развития сюжета фильма. Шумы в этом случае не косвенно, а прямо стали элементом ДРа ' матического действия, главенствующей составляющей содержания описанной сцены. В мистических фильмах и фильмах ужасов многократно использовались различные звуки, которые задавали и определяли поступ ки всех персонажей произведения. Представьте себе, что в ваше доме каждый вечер ровно в полночь ни с того ни с сего раздается 164 непонятный и омерзительный скрежет железа. Через неделю вы начнете сходить с ума или сбежите в ужасе из этой квартиры. Вот вам и шумовая драматургическая опора сюжета. 5. Функция выражения состояния среды Предположим, что возникла такая творческая задача: выразить тишину гигантской пещеры. А тишина, как вы помните, выражается отчетливым звучанием какого-либо слабого звука. В пещере ни комаров, ни пчел, ни кузнечиков нет. Цикады не трещат, лягушки не живут и часы не тикают. Что делать? Работа документальная... Режиссеру пришлось долго вслушиваться в тишину, чтобы выявить хоть какой-нибудь звук в гробовой тишине подземных залов на глубине 300 метров. И такой звук все-таки нашелся. Это были капельки воды, которые капали со сталактита в маленькую лужицу с интервалом в три секунды. Природа сама подсказала творческое решение. Был снят крупный план лужицы с крохотными брызгами от ударяющейся о поверхность капли и крупным планом записан звук. Прослушивание и сравнение в студии показало, что никакая имитация капели не содержит в себе такого таинственного и завораживающего отзвука, как оригинальная запись. И эта шумовая находка стала звуковым образом пещеры, звуковым лейтмотивом всего фильма «Чудо темноты», рассказавшего об открытии самой древней на планете живописи и зарождении письменности. Капель звучала под сводами пещеры 20 тысяч лет назад и продолжает звенеть сегодня, подчеркивая связь времен. 6. Функция символизации события Режиссер не может быть человеком равнодушным. Он изначально переживает все события и коллизии своего произведения. Каждая сцена рождает в нем клубок различных чувств, которые так или иначе должны обязательно выплеснуться на экран. Он неизбежно любит или ненавидит своего героя, и его отношение к нему определяет творческий поиск. Василий Никитич Татищев — крупный государственный деятель Петровских времен, первый русский ученый историк. Основатель Екатеринбурга и Перми пережил четырех императоров. Его отношения с властью и императорским окружением то основывались на полном доверии, то по доносам завистников и недругов несколько Раз скатывались к полной судебной расправе. 165 Возникла задача: как в звуке выразить угрозу неправого суда над честным, умным и неподкупным человеком. Как зрителю дать почувствовать это и заставить его сопережить с героем несправедливость обвинений? И опять фильм документальный, весь изобразительный материал складывался из портретов участников минувших событий и съемок множества мест, где состоялись события. Суд каждый раз проходил в помещении за массивной дверью. Это было известно. Зал на экране выглядел внушительно. По замыслу, после того, как открывалась дверь, начинался рассказ о ложном обвинении и суде. И родилась идея придать двери особое звучание. Режиссер решил вложить в этот звук свое отношение к этим гнусным попыткам могучих интриганов свернуть шею гордому и честному защитнику интересов отечества. Ассистенты прослушали все шумы открывающихся дверей в шумотеках трех студий, но искомый режиссером звук не обнаружили. Работа над фильмом заканчивалась. Шло последнее озвучание. Уставший ассистент грузной комплекции сел на стул-вертушку и повернулся — раздался душераздирающий скрип. Вот он! — требуемый звуковой образ. От такого мерзкого звука у зрителя обязательно содрогнется душа! Скрип двери оказался настолько запоминающимся, что был повторен в картине три раза. В последних двух случаях без прямой связи с изображением (открывающейся дверью). Даже текст о том, что снова готовится гнусная расправа, был исключен, а зритель и без этого понимал, что над Татищевым вновь состоится неправый суд. Скрежет открывающейся двери вырос из образа в символ. 7. Функция замещения изображения и действия В перечне особенностей восприятия была названа способность без труда запоминать новые звуки, принадлежащие какому-либо действию или предмету, предъявленному зрителю в изображении. Чеховская ситуация. Дача. Терраса. На веранде двое — невеста и застенчивый жених. Невеста ждет объяснения в любви, а жених собирается просить руки своей возлюбленной. Молодой человек долго собирается духом и наконец решается произнести главные слова, Он набирает полную грудь воздуха, чтобы начать объяснение. Но в этот момент из комнаты на террасу выходит гордый братподросток и с независимым видом направляется в конец дачного участка, где стоит неказистый домик, именуемый туалетом. 166 Попытка серьезного объяснения сорвана. Мальчишка подходит к туалету и ловкими быстрыми движениями раскручивает проволочку с гвоздя двери. Это действие сопровождается весьма характерным звуком: «тыр-тыр-тыр-тыр». Парнишка открывает дверь и скрывается внутри «домика». На террасе наступает тягостное ожидание возвращения возмутителя спокойствия. Через некоторое время снова раздается уже знакомый звук, и, подчеркивая независимость поведения, брат проходит мимо пары и скрывается в доме. Жених облегченно вздыхает. Во второй раз говорит о хорошей погоде и собирается приступить к самой ответственной части визита. Набирает для решительности полную грудь воздуха и... Но в ту же секунду снова открывается дверь на террасу, и маленький злодей демонстративно повторяет все свои действия. Влюбленные смотрят друг на друга, а как только до них долетает из глубины участка знакомое «тыр-тыр-тыр-тыр», стеснительно опускают глаза к полу. Объяснение опять сорвано. Все это повторяется и в третий раз. В экранном воплощении этой ситуации во второй, третий и тем более четвертый раз уже не требуется показ того, как «злодей» крутит проволоку на двери туалета. Достаточно дать знакомое «тыртыр-тыр» на изображении сидящих влюбленных или на крупном плане жениха, чтобы зрителю все стало понятно. Что для нас главное в этом примере? А то, что за время восприятия с экрана этой сцены произошло научение зрителей. Они сумели связать конкретный звук «тыр-тыр-тыр» с конкретным действием и запомнить его так хорошо, что повторный показ раскручивания проволоки с гвоздя уже не потребовался. А режиссер получил возможность вертикального монтажа образов с разным содержанием в звуке и изображении. Подобным путем произошло научение зрителя в предыдущем примере из фильма об историке Татищеве. 8. Функция выражения субъективного восприятия звуков Сочинения А.С. Пушкина — кладезь художественных приемов. А «Медный всадник» — как нельзя нам кстати. Убитый горем Евгений обвиняет в своем несчастье бронзового Перта. Он грозит ему: "Ужо!". Сам пугается его величия и бежит от него. 167 Бежит и слышит за собой — Как будто грома громыханье — Тяжело-звонкое скаканье По потрясенной мостовой. Все, что слышит Евгений, когда бежит от Медного всадника, происходит в его воображении, это его субъективное слышание. И в экранном творчестве вполне может быть воплощено в произведении. Иллюзии и воображаемые события многократно становились содержанием фильмов и телепередач. Но интересно другое. Экран позволяет выразить в звуке способность человека фиксировать слуховое внимание на каком-то одном объекте и выключить, благодаря избирательности слухового внимания, все другие звуки. В этом случае мы получим модель, творческое подобие нашего естественного восприятия. В фильмах о войне можно встретить примеры еще одного вида субъективного слышания. Идет бой. Недалеко от командира взрывается снаряд. Его оглушает взрывом и засыпает комьями земли. К нему подбегают солдаты. На экране глупо улыбающееся лицо контуженного. Крупный план: он смотрит на сбежавшихся. С его точки зрения снят средний план пришедших на помощь. Солдаты что-то говорят. Отчетливо видна артикуляция. И в звуке тоже субъективная точка слышания: вместо голосов людей — монотонный нудный звук в ушах командира. В его сознание попадает только звук, генерируемый собственным поврежденным мозгом. Он оглох. Как правило, шумы выполняют в экранных произведения не одну, а несколько функций и задач одновременно. И чем сложней и ярче замысел, тем богаче образная звуковая составляющая вертикального монтажа. Если вы хотите получить на экране неповторимый звуковой аромат жизни, передать на экране особый звуковой характер явления или объекта, то шумы следует целенаправленно, специально записывать. Заведомо известно, что каждое звучание предметов и вещей по-своему уникально, у всех у них — свой «голос». Нашей съемочной группе первой в истории кино и телевидения довелось снимать Долину гейзеров на Камчатке. Предстоял рассказ о гипотезе зарождения жизни на Земле. Согласно утверждению ученых она сделала первые шаги в кипятке и вулканическом растворе. Повествование о гейзерах и грязевых вулканах занимало в 168 фильме существенное место. Гейзеры — это фантастическая феерия природы, захватывающее зрелище для любого человека. Мы знали, что никаких шумов гейзеров и других вулканических явлений в шумотеках не найти. Поэтому захватили с собой магнитофон в числе несметного количества съемочной аппаратуры и не пожалели, что таскали по всей Камчатке лишний груз. Функцию звукооператора пришлось взять на себя режиссеру. Умение качественно записывать звук помогло мне и в этой тяжелой экспедиции. Еще никому не удавалось записать голос гейзера перед тем как начнется извержение кипятка из его жерла. С риском быть обваренным струей из-под земли и оказаться петухом в вулканическом супе шла запись голосов подземелья. У каждого кипящего фонтана имеется своя песня, упреждающая выброс пара и воды. В ней звучало и уханье, и клокотанье, и свист, и еще какие-то, неподдающиеся описанию, сигналы бурлящих недр Земли. Почти все эти звуки вошли в окончательную фонограмму фильма и привнесли экстраординарный колорит экзотики в весь экранный рассказ. Этот пример — всего лишь свидетельство того, что специальная запись шумов всегда дает в руки режиссера и звукорежиссера богатый материал для творчества. В существующей телевизионной терминологии можно встретить такое понятие, как «интершум». Интершумом называется шум, записанный или передаваемый в прямом эфире в момент прямой документальной съемки. . Идет хоккейный матч во Дворце спорта. В зале надо льдом установлены микрофоны. Зритель должен слышать скрип коньков по льду, удары клюшкой по шайбе, шараханье хоккеистов о борта, отдельные выкрики игроков и т.д. Это и есть интершум. Он призван подчеркнуть реальность происходящего, передать звуковую атмосферу события, ее неповторимое своеобразие и уникальность, сделать зрителя соучастником события. Но подчас мы становимся свидетелями непрофессионального обращения с интершумами. И первое упущение, когда интегральный звук зала заглушает голос комментатора. В этот момент, а иногда на протяжении почти всего матча, зритель у телевизора вынужден с огромным напряжением вслушиваться в речь ведущего, чтобы понять смысл объяснений. Зритель волей такого горе-звукорежиссера принужден вычленять слова из конгломерата интершума, а это совершенно недопустимо. 169 А если на льду возникнет потасовка, и в микрофоны над площадкой полетит непристойная брань? Что делать тогда? Не пускать же в прямой эфир нецензурщину! Обычно в зале или на стадионе установливают несколько микрофонов с учетом направления основных съемок и возможности переключения звуковых акцентов события — поле, трибуны, скамейки запасных и т.д. И на протяжении всего матча звукорежиссер должен работать и мгновенно ориентироваться в соответствии съемок и звука. И всегда без исключения микрофон комментатора должен быть такой системы и так установлен, чтобы без труда позволять звукорежиссеру создавать оптимальное соотношение громкости речи ведущего и интершума. Интершум — не является неизбежной данностью, к работе с ним нужного готовиться, им нужно управлять, как любым другим фоновым шумом. Шумовое озвучание Так называют технологический этап озвучания, когда происходит подбор и укладка на изображение (синхронизация) всех фоновых и синхронных шумов. Сама технология раскладки фонограмм будет изложена в главе «Чистовой монтаж». Пока требуются только пояснения к тому, как делается синхронное шумовое озвучание игровых фильмов. Обычно, когда проведено речевое озвучание и закончен чистовой монтаж изображения, когда режиссер гарантирует, что дальнейших изменений и перестановок в картине уже не будет, приступают к синхронному шумовому озвучанию. Делается это в специальном тонателье, приспособленном для такой работы. Выполняет эту работу бригада шумовиков, 2— 3 специалиста. Первоначально просматривают куски фильма, приготовленные для озвучания, чтобы определить, какими инструментами предстоит пользоваться для создания звуков, соответствующих событиям на экране. Если в действии происходит сражение на мечах, то выбира ются «железяки», издающие при ударах требуемые звуки. Если де вушка на шпильках идет по тротуару и нужно озвучить ее шаги, шумовики одевают такую же обувь. Если скачут лошади, то в ру берутся деревянные пиалы, чтобы отстучать по куску пола с брус чаткой цокот копыт.