

Бут Оксана Василівна,
кандидат мистецтвознавства. Київський
національний університет театру, кіно і
телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Київ

Бут Оксана Васильевна,
кандидат искусствоведения. Киевский
национальный университет театра, кино и
телевидения имени И. К. Карпенка-Карого, Киев

Oksana But,
Ph.D. of Arts History. Kyiv National
I. K. Karpenko-Karyi Theatre, Cinema
and Television University, Kyiv

ЗВУКОВЕ СЕРЕДОВИЩЕ (ТЛО) ЯК ХУДОЖНІЙ ЗАСІБ ВИРАЗНОСТІ СУЧАСНОГО ЕКРАННОГО ТВОРУ

Анотація. У статті в кількох аспектах досліджено створення атмосфери фільму як основи, фону для головних об'єктів кадру та подій фільму з точки зору просторових, психологічних, емоційно-імерсійних, екологічних властивостей та особливостей художньої виразності. Визначено склад і взаємодію таких компонентів звукового ряду, як шум, звук, пауза, відлуння, музика, що утворюють предметно-акустичну знакову або мелодико-гармонічну емоційну атмосферу — тишу. Особлива увага приділена огляду передачі психологічного сприйняття середовища глядачем.

Ключові слова: звукові ефекти, звуко-шумова партитура, атмосфера, звуковий ландшафт.

Постановка проблеми та актуальність дослідження. Особливість творення сучасних фільмів полягає в керуванні простором, формуванні середовища, що занурює глядача в події фільму. Це копітка робота над балансом компонентів у багатьох сенсах: як за рівнями — голосно/тихо, кількістю — перевантажує/порожньо, прозорістю — дифузно-нерозбірливо/сухо-плоско, натуральністю — бубнить-мимрить/театральна, телевізійна з підкресленою дикцією вимова тощо. Багато українських режисерів продовжують орієнтуватись на телевізійний формат виробництва і з усієї палітри звукових компонентів надають перевагу комбінації мови та музики з епізодичними звуковими ефектами й, відповідно, ігнорують виразність паузи та тиші. Такий підхід не залишає простору жодних шансів прозвучати від початку роботи над сценарієм фільму до прем'єрного показу. До того ж це відбувається вже досить довго, що свого часу зазначали багато дослідників і звукорежисерів — Ю. Закревський (1970), Р. Казарян, З. Лісса, Л. Трахтенберг (1972), Я. Харон та ін. Але

в сучасних просторових системах ефектність та образність таких навмисне задуманих без тексту і музики сцен є потужним інструментом впливу на сприйняття фільму глядачем, занурення в події, психологічний і темпо-ритмічний малюнок драматургічного розвитку. Останнім часом в інтерв'ю митців, музичних стоках та в професійному інформаційному просторі використовується термін background (music, noise, sound) в категорії ambient sound. Але, на відміну від звучань/музики ембієнт, що вже багато років існує як вільні композиції й навіть просто тривалі за часом записи звуків природи для медитацій та фону під час іншої роботи, бекграунд саунд як термін запозичено з роботи над шарами-рівнями (layers) зображення, найнижчий з яких і є тло (background).

У статті висвітлено створення атмосфери фільму в широкому сенсі цього слова як основи, тла для основних об'єктів кадру та подій фільму. Звукова компонента звуко-зорового образу складається з чотирьох елементів: мови, музики, звукових ефектів, атмосфери (в радянській

літературі два останні елементи — синхронні та несинхронні шуми). Концептуалізація звукової атмосфери, акустичного середовища (що не розглядалося раніше як окремий засіб художньої виразності) та музики в функції атмосфери дії, як складових звукової компоненти екранного твору та виявлення особливостей їх впливу на глядача становить *мету статті*. Оскільки терміни тиша, фон, атмосфера, середовище мають досить різне визначення серед науковців, про що детально йдеться в дисертації О. Бут (2007), а англійської термінології й так достатньо побутує в сучасному вжитку, *предмет* дослідження сформульовано зі складових у назві статті.

Аналіз досліджень і публікацій. У визначеннях сучасних дослідників, зокрема А. Денікіна, провідною особливістю роботи саунддизайнера є насиченість звуковими ефектами звукової доріжки, хаосогенність, гіперреалістичність, *складання* «нової реальності» (Деникин А., Профессия — дизайнер звука). Тут та в інших джерелах бачимо розвиток нової професії — архітектора, дизайнера звуку. І знову, в паралелі з графічним дизайном, маємо концепцію створення певних яскравих середовищ, що створюються окремо (на Заході це цілі фабрики з виробництва ефектів) і в конкретному кінематографічному творі будуть одним з шарів. Тут ми маємо зовсім інше, нове бачення, ніж поділ на компоненти за видом матеріалу — мова, музика, шуми, атмосфера — творення за драматургічною функцією та впливом на глядача. Як і у зазначеного автора, так і в просторах Інтернету, фільмах про фільми, ми зазвичай маємо відповіді «як зроблений той чи інший конкретний ефект», а не картину загалом, чому об'єкти першого плану (про них мова піде в наступній статті, бо, як кажуть, «короля робить оточення») тембрально-фактурні одиничні, а об'єкти тла — багатокомпонентні, повторювано-варіативні в постійному русі. Знайдемо пояснення в: фізичній (просторовій), емоційній, психологічній і технологічній площинах.

Виклад основного матеріалу Насамперед обґрунтуємо цей вектор природою *кінематографічності* (movie, κινεματοσ — рух). Складний процес множинного розповсюдження, відбиття на накладання (дифузії) звукових хвиль, багатокомпонентність і спонтанність тиші (атмосфери дії) аналогічний поведінці світлового потоку. Відлуння органічно взаємодіють з поліфонічністю розвитку драматургічних ліній, сукупності мікроемоцій акторської гри, поєднують у ціле темпо-ритмічний монтаж сцен тощо. Але, на відміну

від зображення, що в процесі зйомки з тривимірного стає двомірним, просторово записаний звук відтворюється хоч і в обмеженому, але об'ємному середовищі. Збереження та емуляція цього досить непомітного життя поза кадром є аналогічними передачі ледь помітного руху листя в кадрі під час годування матір'ю дитини у фільмі братів Люм'єр, відзначена К. Клером як специфічна відмінність кінематографа від інших видів мистецтв.

Чим же вабить до себе тиша — сонорне мінливе багатоголосся незначних за рівнем сигналів? У кадрі крупним планом без деформації не розмістити кількох персонажів. Якщо провести аналогію, — на п'яти каналах стандартного DD 5.1 можемо розмістити 5 персонажів без деформації і спотворень. Тобто технічно, сучасні просторові системи звуку пропонують колосальні можливості з «розміщення» значної кількості звукових елементів. Часом партитури фільму настільки насичені звуком, що втомлюють глядача. Йому важко тримати увагу одночасно на кількох об'єктах, які в прямому сенсі тиснуть йому на вуха. Інший ефект сприйняття від тиші. У багатьох практиках з медитації та психологічного заспокоєння використовують для прослуховування фонограми зі звучанням моря, струмка, лісу, степу тощо. Відповідно, тиша у фільмі слугує реабілітацією від гучних і насичених динамічних сцен, є приємним середовищем для вух, тлом і фоном для основного об'єкта.

У *багатокомпонентному середовищі* увага буде сконцентрована на ближчих або більш освітлених, різких, рухливих об'єктах. Відповідно, в звуковій картині «ефект прожектора» (виокремлення для глядача об'єкта з середовища) виконує монтаж, акустичний баланс та зведення (музичний баланс). Ось чому, наприклад, у театрі нам вистачає вихоплених з темряви сцени кількох персонажів в умовних декораціях, а для кінокадру цього вже недостатньо. Театральна коробка сцени побудована так, щоб активно акустично і тембрально змінювати головне джерело — голос: за сценою, з куліс, на сцені, в глибині, на авансцені, з глядацької зали, в записові тощо. Голос використовує цей простір, щоб набути нових тембральних барв. Тому ми не помічаємо умовності оточення під час вистави. Але уявимо, що актор зупинив весь цей рух та взаємодію... У кіно ж, *pars pro toto*, на крупному плані чи навіть через деталь, більша частина дії може відбутись за кадром, в звучанні, не видимому глядачеві й збудити його уяву.

Далі розглянемо *фізичні та технічні умови* реалізації цього процесу. Сучасний світ поняття

про звук сприймає ширше, ніж можливість комфортного сприйняття вухом у межах частотного діапазону 20–20000 Гц та 120 Дб. Ми часто характеризуємо його як «гарний» або «поганий», не надто замислюючись, що маємо на увазі: орієнтування на смакові уявлення чи шаблонні стереотипи. Ще більше плутанини довкола визначення «якісне звучання». Спробую сформулювати тенденції, які впливають на наші оцінки. Найперше, що потрібно зазначити, за кордоном абсолютно не розглядається поняття якості за рівнем шумів і перешкод. Це викликає щире здивування: «Якщо це не раритет, навіщо взагалі використовувати таку фонограму? Вам не важлива репутація студії?» Тобто багато з тих критеріїв оцінки фонограм, що описані в літературі, зокрема, у Ю. Козюренка (1988), — не актуальні або опинились за межами професійної діяльності. Другим аспектом хотілося б зазначити, що голосний звук вже давно сприймається як належне або навіть з негативним забарвленням. Тобто ще трапляються ситуації, коли слухачі обирають з двох сигналів кращим той, що голосніший. Але засилля надголосної реклами та вірусних відео у громадських місцях, максимального звукового тиску в кінотеатрах та й узагалі екологічна катастрофа акустичного середовища людини дедалі менше пов'язують потужність з якістю звука (в багатьох країнах є обмеження щодо рівня звуку в рекламі). По-третє, в Україні, на жаль, досить низький рівень експертної професійної оцінки: немає загальноприйнятих стандартів, за якими можна оцінювати вироблені продукти (деякі телеканали дотримуються стандарту європейського Міжнародного союзу електров'язку EBU R 128: -23LUFS, американського AES TD1004.1.15–10: -18LUFS або й просто рекомендації пікового рівня -12Дб, -2Дб тощо). Практично не відбувається фестивалів і конкурсів фонограм, рідко присуджуються премії за звукове рішення, немає спеціалізованих незалежних інституцій, які б досліджували питання звуку та творчо-технічних рішень, а не видавали їх за прихованою рекламою комерційного простору (студій) та дистриб'юторської діяльності. Відповідно, в питаннях експертизи, стандартизації та підвищення культури слухового сприйняття в Україні не відбувається належних кроків і рішень.

Цікавим аспектом щодо якості є й кількість каналів: попри дослідження, де слухачі надавали перевагу просторовим системам, у музичному виробництві гору отримала традиція. Питання розташування компонентів у стерео, моносумісність та наявність у магнітолах чарівної кнопки

3D знову ж таки залишились у минулому. Захоплення «широким» розташуванням інструментів та записом у системі АВ практично зникли з «улюблених» технологій звукорежисерів. Навіть ефекти типу пінг-понг стали рідкістю. З'явилась можливість працювати з більшою кількістю каналів і, відповідно, масштабніше застосовувати ефекти переміщення. Але початкове захоплення створенням музики для 5.1 зіштовхнулося з комерційною незатребуваністю, а значить і з розмежуванням музичного виробництва в стерео з невеликим охопленням бінаурального звучання, Dolby Atmos для VR, AR іgr та середовищ індивідуального прослуховування (для, наприклад, кліпів). Сьогодні переважно у форматі 5.1 записуються відео музичних концертів. Левова частина кіномузики створюється в звичному для слухача стереоформаті з відлуннями (реверберацією) у просторовій системі. А ось із амплітудно-частотною характеристикою не так все однозначно, як з кількістю каналів. Маємо еквалайзери (Q Clone), що обіцяють скопіювати АЧХ композиції, як у зразку, та різноманітні майстерингові «заготовки», котрі зроблять звучання подібним до того чи іншого формату й стилю. Проте залишається питання явних чи прихованих вимог до треку. Наприклад, стандартний 16-бітний цифровий звук має можливість динамічного діапазону в 96 Дб. Але на радіо, враховуючи специфіку прослуховування не лише з різним рівнем гучності, а й з високим рівнем шуму (наприклад, у салоні автомобіля), динамічний діапазон може бути звужений до 15 Дб. Так само через певні обмеження полоси частот тракту, що передається, та бажання підвищення розбірливості в тих-таки зашумлених середовищах, АЧХ зміщена з низькочастотного діапазону. Клубні ж версії того самого треку скоріше за все міститимуть левову частку звукової енергії в низькому регістрі. Отже, кіномузика також за концепцією та драматургічною ситуацією набуває відповідних характеристик. Тому для відповіді на питання «гарного і якісного» звуку слід найперше відповісти на питання «для чого» або «якого стилю». Відповідно, гіпотетичний процес створення в Україні концернів з масового і професійного виготовлення ефектів, а значить покращення якості національного продукту — пов'язаний з культурою, естетичними смаками українських глядачів та розумінням необхідності сплачувати за такі продукти. Тобто всі технічні можливості в Україні є, але часто все робиться швидко і дешево (що ілюструє відсутність загальних стандартів) і вочевидь відмінно від Голівуду. Технічна якість мате-

ріалу — важлива, та це лише половина успіху. В кінцевому звучанні багатокомпонентної партитури завжди відчуватиметься «рука майстра».

Художня умова реалізації процесу передусім у кінцевій ланці роботи звукорежисера — зведенні. Час від часу процес художнього отримання музичного балансу композиції набуває світоглядних, концептуальних і технічних рис, своїх прихильників та опонентів. Розглянемо дві популярні тенденції. Так зване «частотне» зведення свого часу вважалося новітною авангардною «чарівною» паличкою, що може виправити будь-яке аранжування. Хоча жарти про «Особливості зведення дванадцяти контрабасів» усе ще не втрачають актуальності, корінь цього вчення росте з класичної оркестровки, де за основу використовується квінтет струнних (або інструментів з однорідним тембром, наприклад, родини саксофонів). Тобто в аранжуванні інструменти з однаковим частотним діапазоном конкуруватимуть між собою, у певних випадках між партіями можуть утворюватись акустичні артефакти, такі як «ефект биття» або так звана «тембральна фальш». Відповідно, за цієї ідеєю кожному інструменту в загальній картині має бути виділена своя ніша, частотна смуга. Метод частотного зведення передбачає на партіях другого плану підрізати смуги частот, що займають основні голоси. Але такі маніпуляції приводять до втрати природності тембру. Тому прихильників такого зведення найбільше серед представників електронної музики. Л. Трахтенберг у книжці «Майстерність звукорежисера» (1972) наводить багато прикладів доцільності частотної корекції мови, шумів, зменшення голосності кількох інструментів у оркестровому звучанні з метою звучання фрази не голосно, але розбірливо. Друга позиція цієї ідеї є підвалинами перцептуального стиснення інформації MPEG. За кривими гучності, частоти певного рівня вухо не чує, тому цю інформацію можна вважати надлишковою і звільнити простір для ліпшої передачі решти. Теорія про надлишкову інформацію та збільшення сегменту «корисного» спричинила свого часу найбільші публіки обговорень на кшталт «MP3 проти FLAC» тощо. Але раціональність ідеї полягає у важливості сегменту видалених частот для обертонового ряду. Наприклад, для мовлення високочастотний діапазон неважливий, а для інструментів рок-музики — це посутня втрата.

Модною сьогодні серед більшості фахівців технологією зведення та майстерингу є розподіл фінального міксу на центр-оточення (Mid-Side). Ідея полягає в концентрації інформації в «ядрі»

треку як за частотними, так і динамічними характеристиками і натурально-природне звучання без стиснення картини, що далі від центру. Багато технологій мають цю мету в зародку, як наприклад, популярна в Україні Ambisonic Systems просторового запису на квадро-мікрофонний модуль з постформуванням сигналу потрібного формату через програмне забезпечення. Тож звукорежисер зведення має надати технічне завдання для отримання потрібного йому матеріалу, і, навпаки, не кожен звукооператор знімального майданчика, який здатен якісно записати матеріал, зможе його ефективно звести в кінцевий результат. Як зазначає А. Денікін (2012), далеко не завжди потрібного ефекту можна досягти зменшенням/збільшенням рівня компонентів. До слова, наближення, так званий «ефект присутності» з неприродно гіпертрофованим посиленням високих і низьких частот (хоча, наприклад, так званий «грудний» резонанс, лише в чоловічому «басі» буде в низьких, а в решті голосів у низькій середині), технічно зробити набагато складніше, ніж віддалення. І зміни не завжди можуть привести до бажаного результату: тембр скрипки, наприклад, може перетворитись на тембр альту. Але таке гіпертрофоване спотворення затребуване для яскравих звукових ефектів, де тембральні характеристики змінюватимуться дуже швидко. Такий «ефект луни» звуку притаманний тихим звучанням, які ми у повсякденному житті зазвичай ігноруємо слухом. У фільмі «Початок» реж. К. Нолана (2010) герой як тотем вибирає дзигу, і, відповідно, її збільшений звук повертає архітектора до реальності. При віддаленні умовно на сантиметрів 30 від вуха тембр різко повертається до свого звичного тихого та м'якого звучання, і ця коротка за часом зміна є яскравою. Зазвичай її використання виправдане психологічно: у фільмах жахів кожна тінь і шарудіння ввижаються нам страшним привидом родом з дитинства, коли всі предмети видавалися більшими, а кожен деталь потрібно було обмацати, спробувати та послухати в різних умовах (проїхатися по підлозі, посидіти на столі, стільці). Суб'єктивізм бачення і відповідно слухання, що їх яскраво демонструють нам фільми «Та, що танцює у темряві» (реж. Ларс фон Трієр, 2000), «Звуки шуму» (реж. У. Сімонссон, Дж. Нільссон, 2010) та безліч фільмів про музикантів і композиторів: «Великий вальс» (реж. Ж. Дювів'є, 1938), «Амадей» (реж. М. Форман, 1984), «Легенда про 1900»/«Легенда про піаніста посеред океану» (реж. Дж. Торнаторе, 1998), «Піаніст» (реж. Р. Поланський, 2002), «Август Раш» (реж.

К. Шерідан, 2007) тощо. У цих фільмах якраз наявне дитяче «розглядання» і дивування природному звукові з переливчастим яскравим тембром, з якого «народжується» тембральна барва нової мелодії. Наприклад, у фільмі «Великий вальс» герої під ритм коліс брички бачать і чують далекі ріжки пастухів, губну гармоніку кучера крупним планом, горн, що грає в зустрічному диліжансі, пташок над головою — відповідно, просторове розташування звуків, різка зміна їх плановості підтримана зображенням джерел та монтажною послідовністю кадрів. У фільмі «Легенда про 1900» гіпертрофоване звучання візуально посилене в фіналі швидшим згорянням сигари. Навіть у історичних фільмах, де відтворення атмосфери дії наближається до достовірного, — «Дюнкерк» (реж. К. Нолан, 2017), «1917» (реж. С. Мендес, 2019), — для зміни і швидкого «віддалення» звуків, що в реальності були б приблизно однаково голосними (вибухи), режисер вдається до контузії героя і відповідного контрасту в суб'єктивізації почутого та передачі концентрації уваги через віддалення звуків оточення. У цих прикладах ми бачимо підтвердження теорії, визначеної С. Дружкіним (2011) як формування художньої реальності в постійному русі змін від об'єктивного до суб'єктивного, або постійного відображення відображень об'єктивного і суб'єктивного в двох дзеркалах, що стоять навпроти і нерозривного поєднання двох сторін цілого в стрічці Мебіуса. Тож мислення масштабним полотном, життєвий досвід, володіння різними технологіями, а найголовніше — здатність до художньої інтерпретації образів у цьому нашаруванні звучань та цілісної концепції звукового вирішення є визначальними для створення якісного звуку в фільмі.

На початку статті зазначалося, що звукові об'єкти крупного плану, як перлини, мають мати гідне оздоблення. Але більш вдалим є порівняння з цитатою Н. Макіавелі: «Короля робить оточення». Цей простір, середовище постійно відбувається на тлі фільму, ніколи не перериваючись у часі. Прийнято називати його «звукова картина». Але насправді, це потік у безперервній динаміці змін і трансформацій, що «реагує» на центральний об'єкт і події. Отож це може бути фізична реакція (акустичний відгук, хоча є багато прикладів художнього застосування відлуння звуку, а не лише частини реалістичного фізичного процесу), емоційна реакція (тембрально-темпо-ритмічна зміна середовища або застосування кіномузики як середовища), психологічна реакція (занурення у так звану «гіперреальність»).

Оскільки акустичне середовище зазвичай сприймається як фізична частина дійсності, детально зупинюючись на певних особливостях фізичного процесу, його сприйняття та художнього використання як засобу виразності. Потрібно зауважити, що в приміщенні частина сигналу повертається до нас як відбиття високої середини у невеликих приміщеннях (зміна тембру, його об'єму, забарвленості) та низької середини і низьких — у великих приміщеннях (правда, у цьому разі з ревербераційним розмиттям та збільшенням гулкості). У відкритому просторі, з одного боку, звуки малої потужності не мають підсилення від відлунь, з іншого — звук завжди оточений певним середовищем, отож при віддаленні спрацьовує ефект маскуванню відповідно до рівня фону і його забарвлення. У певних випадках, як і з зображенням, під час туману звук також швидко згасатиме, «розчинятиметься у повітрі». Так само у заглушених приміщеннях слухач може відчутти незвичну для нього тишу. Певний час навіть існували хибні думки, що за годину перебування в безлунній камері можна з'їхати з глузду. Насправді це не так. Але її відвідувачі та космонавти спостерігали появу «дзвону» у вухах, чуття пульсації власної крові у скронях. Хоча багато інших звуків у власному тілі та по ньому ми чуємо інакше, ніж зовні: розчісування гребінцем, чищення зубів, гоління, навіть власний голос. Загалом же, звуки, що «розчиняються в повітрі», тобто у суцільній паузі для природного середовища, не є характерними. Іншу ситуацію маємо з тембрально ненасиченими (чистими) тонами та, навпаки, спектрально щільними, що наближені до білого шуму. Їх віддалення на слух ми визначаємо за поведінкою мінливих змін і прояву тональних ознак: наприклад, спокійний вітер, поривчастий, вітер у щілині та вітер із завірюхою тощо. Так само ми можемо за різкістю зміни руху та тембру відрізнити погойдування віття дерев від, наприклад, прибирання двору віником з такого віття. Віддалення-наближення предметів без зміни фази руху характерне для руху повітрям (наприклад, квадрокоптер). Решта рухів зазвичай «зустрічає» на шляху нерівномірність або зміну поверхні з відповідною зміною тембру. Ці зміни урізноманітнюють тембр (наприклад, кожного кроку), роблять індивідуальний відбиток, що вирізняє такі звуки від зацикленних технічно. Складніша ситуація зі спектрально бідним тембром. Тут слух самостійно «збагачує» його суб'єктивними гармоніками. Але на відстані до трьох метрів слухач практично не чує жодних змін, окрім незначної втрати рівня (голосності). Тому такі сигнали

потребують порівняння з оригінальним тоном або досвіду прослуховування для ідентифікації «далі/близько». Але якщо такий тон збагачений ревербераційним відлунням і відповідно змінює його барви від положення в просторі — це кардинально покращить визначення на слух віддалення. Чисті тони дратують слухача і викликають неприємні відчуття, бо мозок дезорієнтується в просторі й напружено аналізує найменші зміни, а це втомлює. Описані приклади ми називаємо глибинною локалізацією. Але спільне використання з амплітудним та фазовим панорамуванням значно покращує ефективність створеного ефекту віддалення. Також на процес кардинально впливає використання типу мікрофона. Наприклад, голосні звуки при віддаленні на кілька метрів практично не змінюють тембр і рівень. Але за умови використання динамічного мікрофона, порівняно зі слуховим відчуттям, зміни відбудуться значні. Так само різко змінюватиметься тембр при використанні гіперкардіоїдного мікрофона (інтернет-джерела в сленгових визначеннях використовують переважно російську кальку «мікрофон-пушка» або англійську версію «мікрофонний бум» — boom microphone), і практично незмінним він буде за умови використання неспрямованого мікрофона.

У просторовому кіно тривимірна передача простору тісно пов'язана з технологією виробництва. Звісно, технічно маємо імітацію поведінки звуку (відлунь) у характерних приміщеннях/середовищах за допомогою імпульсного ревербератора. Але в реальному середовищі, окрім відлунь, супутні елементи тиші — випадкові звуки, шарудіння тощо — збагачують багатоскладову партитуру оточення. І зовсім складним завданням є імітація руху в приміщенні складної форми (такому, як печера, наприклад). Зміна характеристик відлунь від повороту голови/розташування, плановості, фактури повторюваних звуків (кроків тощо) найбільше є відчутною в просторовому звучанні як одночасне переміщення як об'єкта, так і зміни середовища. Ранні відбиття в ревербераційному відгуку ми сприймаємо як зміну забарвлення тембру основного джерела, а не відлуння і частину фону. Ну і, звісно, для забарвлення відлунь має значення співвідношення рівня фону, рівня сигналу і навіть психологічного сприйняття певного звуку.

Таким чином, відлуння для людини є одним з механізмів дистанційного визначення предметів та орієнтування у просторі. Відповідно, їх відсутність уповільнює розпізнання об'єктів, рух думки по невидимому простору. Тут ми також маємо

протилежний мозковий механізм об'єднання звуків, які належать зображенню і яких там немає (належать джерелам за кадром), в одну цілісну картину світу, тож можна підсумувати, що *акустичне середовище для людини є безперервною біологічною необхідністю*. Водночас, механізмом захисту від його втрати є слухові галюцинації (тобто відновлення психологічно комфортного довкілля) або реакція «браку звуку» у разі абсолютної паузи у фільмі або навіть зміни просторового звуку на монофонічний. Навіть у давні часи, під час демонстрації кіно з плівки, фоном звучав шум працюючого проєктора, котрий і забезпечував безперервність сприйняття екранного видовища впродовж усього сеансу, ілюзію тримірності звуку навіть у монофонічному форматі фільму. У сучасному кінотеатрі такий фон може створити певна кількість глядачів, що в «тихих» багатокomпонентних сценах знизить естетичне сприйняття (звук фільму «маскуватиметься» у хрумтінні поп-корну або в розмовах), але у разі переходів об'ємного звуку до площинного «згладить» або й знівелює різкість такої зміни.

Роль акустичного фону в багатьох фільмах виконує музика з неясковою мелодикою та без яскравих ритмічно-гармонічних акцентів. На її тлі активні звучання наголошують зв'язок з екранною дією. Таким чином, штучність такого поєднання та співіснування реальних звучань, вписаних у музичну канву, глядача вже давно не дивує. Радше незвичною є відсутність музики на «бекграунді». Так вже сталося, що більшість фільмів «привчили» глядача до підказок розставлених акцентів до кульмінації — що відчувати. Це музичні хлібні крихти, за якими глядач впевнено прямує до вражень, на які розраховують режисер із продюсером. Таким чином, звукова палітра є дуже важливим містком між екраном і глядачем в ідеї, концепції, цілісності сприйняття всіх компонентів як цільного видовища, підсвідомої трансляції драматургічного розвитку, смислових та психологічних акцентів від режисера до глядача, місткості та однозначності характеристик звукозорових образів і персонажів фільму.

Загальна уява більшості про тло, фон зазвичай подібна до вишиванки, де тканина — тло, а вишивка — звукові ефекти. Але насправді, як вже вище було описано на прикладі одного предмета і відлунь у акустичному середовищі, це не так. Звук у кінотеатрі використовує реальний тривимірний простір, що заповнює глядацьку залу, але має ніби скляний купол звукової пасивності біля глядача (уявний комар не прилітає до його вуха).

Водночас, у VR індустрії, де глядач використовує навушники і теж використовується Dolby Atmos, такі ефекти не лише можливі, а й активно застосовуються. Особливо цікавим є застосування технологій у доповненій реальності, що демонструють різницю між колективним та індивідуальним переглядом. Якщо зважити, що високі та низькі частоти мають пряму дію на тіло людини, звуко-режисер дедалі частіше працює не з асоціативно-образним художнім мисленням, а є *конструктором мультисенсорного простору прямої дії на масового глядача (гіперреальності)*. Тому для кінематографа, як і для реального світу, чимдалі частіше постають питання акустичної та візуальної екології кіно. Імерсивність звукового простору фільму передбачає високу інформативність і достовірність картини, що повністю заглиблює глядача в центр насиченого акустичними подіями простору. Звукозорові симуляції — це повне занурення глядача у віртуальний світ, де переміщення, наближення, екранна дія реальні та відчутні. Відповідно, зображення для симуляції суб'єктивізується, розпадається на багато дрібних деталей, активного руху, різкого монтажу, що мало б спричинити втому глядача. Але глядач також адаптується до швидкої зміни кадрів і тембральних характеристик звуку. Фільми-атракціони, до яких ще у минулому столітті прогнозували втрату інтересу, магічним чином залишаються. Навіть формуються цілі франшизи творення фільмів на 70 років наперед про супергероїв (які демонструватимуть свої здібності-атракціони), концерни з виробництва ефектів мають черги з замовлень. Хоч і здається, що в звуко-шумових фактурах, як і в музиці, 7 нот вже давно використані в усіх комбінаціях, з'являються фільми, що знову нас дивують. Відповідно, поряд з термінами тембр і фактура (змінність тембрових констант при взаємодії з середовищем) слід застосувати аналогічний візуальному термін «текстура» для означення загальних характеристик середовища (фону). Отож *текстура* являє собою дискретне багатоконпонентне, часом метафоричне тло звукової картини, на фундаменті якої відбуваються варіативні звукові «події» — драматургічно пропрацьовані композиції звукових ефектів. Також для звукового дизайну А. Денікіним (2012) запропоновано використовувати термін «ласерінг» (layering — багатосаровість) — знову як технологічний аспект створення звукової доріжки (на противагу поліфонії пластів і контрапункту). Раніше цей «сендвіч» застосовували для синтезу незвичних звуків, як голоси динозаврів тощо. Але з розвитком мож-

ливостей програмного забезпечення, ви можете зазначити, які звуки хотіли б чути у атмосфері, й програма згенерує їх випадкову появу в просторі-часі необхідного фрагмента. Через тривимірність звуку насиченість «канви», загального плану є надлишковою, тому такий «конструктор» фонових ландшафтів є вдалою і швидкою замінною копійкою праці звуко-режисера. З іншого боку, надлишковість звуку створює ілюзію у глядача вибору сприйняття та інтерпретації звукових елементів. І прикладів такої поліфонічної багатосаровості в кіно дедалі більше. Хоча тривалий час кіно в просторових системах піддавалося критиці саме через надлишковість звукової складової. Мозок справді сприймає лише певну частку з запропонованого. Але водночас лише з повнозвучної картини створюється враження реальності. Тому «пошук того єдиного, яскравого звуку, що передасть зміст епізоду, рису характеру, переломний поворот сюжету тощо» (Закревський Ю., 1988, с. 38–39), вибірковість елементів і функційність кожного з них — лише один зі шляхів, домінуюча необхідність якого лишилась у минулому.

Паралельним процесом до кіномистецтва є напрям так званої «конкретної музики» (де інструментами є частково чи повністю шуми) та ідея створення «звукових ландшафтів». Як музичний метод композиції конкретна музика розвивається з 1948 року з твору П'єра Шеффера «Залізничний етюд». Відомими також є такі композитори, як П'єр Анрі, Едгар Варез, Джон Освальд, Крістіан Феннес, Франциско Лопез, Ернесто Родрігес. П'єр Шеффер за освітою був, власне, не композитором, а звукоінженером. Працюючи з 1936 року у студії Французького радіо ORTF, почав експериментувати з пришвидшеним/заповільненим, в оберненому русі звучанням записів. Знаходив ритмічні та тональні взаємодії різних фактур з однієї сфери (як у першому творі — потягів) і надавав цим звучанням драматургічного розвитку та цілісної композиції. У 1960-х Реймонд Мюррей Шафер, композитор і професор канадського університету *Simona Frasers* запропонував ідею сприйняття людиною акустичного оточення як музичної композиції (Schafer R. Murray, 1994).

Штучно створене середовище для фентезі, космосу, підводного світу тощо вимагає від саунд-дизайнера фантазії й творчого пошуку. Віртуальне середовище фільму можна охарактеризувати як: імітаційне (реалістичне), композиційно штучно створене (емотивне, або чуттєве), персоніфіковане (суб'єктивне), інтегральний звуко-ряд (дієгетичне), гібридне. Гібридні середовища, мабуть,

найбільш поширена тенденція. «Різноманітно і по-багатому» зазвичай влаштовує середньостатистичного глядача, де у надлишковій звуковій картині ментальна навігація знайде «своє улюблене». Найяскравіше цей процес відбудеться при психо-фізіологічній теорії звукового вирішення фільму, де середовище має максимально емоційно впливати на глядача. Знаходження фактур і текстур, що психологічно викликають стресогенний стан — процес складний. Здивувати сучасного глядача непросто. Тут часто композиція звуків дуже схожа з музикою, може мати темпоритм, тональне забарвлення, тембральні та динамічні циклічні акценти тощо. Персоніфікований простір теж виклик для звукорежисера: світ глухих, дітей, емоційно-неврівноважених осіб чи осіб у певних станах залежності, божевілля, сновидіння тощо — досить тонка грань між амплітудно-частотним спотворенням, гіперболізацією та символізмом. Імітація передбачає не лише монтаж реальних і натуральних звучань, а й стилізацію загального акустичного звучання (вигаданого автором). Натомість у концепції звукового вирішення інтегрального звукоряду, окрім натуралістичної відповідності кадру, застосування технології чистового запису тощо, звукорежисер не лише імітує реальність, а намагається занурити глядача в симуляцію реальності. Але це прагнення правдивості, відповідності звуковій плановості та фізичному розташуванню в просторі, для того щоб у цей світ ви могли завдяки драматургічним ходам «увійти і заглибитись», вимагає максимально різноманітно «знімати» елементи звукового простору, працювати з деталями та акустичним середовищем.

Екологічний звуковий дизайн напрям акустичної екології, що вивчає вплив звуку середовища на людину, забруднення звуками ландшафту, вібрацій штучного й природного походження, якості відтворення звуку тощо, покликаний поліпшити акустичне оточення для комфорту та функціональної життєдіяльності людини (Schafér R. Murray, 1994). Комфортне сприйняття аудиторією звуко-акустичних рішень є цікавим напрямом як в адаптації штучних середовищ-ландшафтів (продумування інтонаційно-тембрового, сигнального оповіщення в залах очікування, освітніх закладах, метро, торгових центрах тощо не лише з точки зору комунікативно-соціальних функцій, а й естетично-почуттєвого сприйняття), так і перевірки створених симуляцій для ігр, інтерактивних інсталяцій, мультимедійних проєктів, телебачення та кіноіндустрії. Розкладення такого простору на основний тон (*keynote*), тональ-

ний центр композиції, звукові «мітки» циклічно змінні події композиції, що містять інформаційну складову про розташування об'єктів, часово-просторові, кількісні характеристики впізнаваних на слух за тембром звуків і текстур (як реверберація собору) та звукові компоненти притаманні екрану і, можливо, не характерні типовому звучанню цього середовища нециклічні одиночні звуки (проїзд машини в лісі, виклик мобільного телефону тощо). Досягнення екологічного дизайну в статистичному аналізі впливу звуко-шумової партитури є корисною для фахівців-звукорежисерів методикою для створення звукових ефектів й динамічних звукових середовищ.

Висновки. Останнім часом популярність модних квадрокоптерів принаймні розширила і подовжила, до прикладу, куценькі, так звані «заявочні», плани, а з ними й атмосферу та звуко-шумову партитуру. Відповідно, митці й глядачі звернули увагу на відмінність між українськими та закордонними звуко-зоровими ефектами і насиченістю партитури звучаннями. Маємо надію, що розглянуті аспекти природної притаманності багатокомпонентного середовища в безперервному русі як кінематографічній специфіці, так і біологічній потребі людини; складових якості звуку професійного продукту як передумови для системного колективного творення архітектоніки фільму (обговорення термінологічних колізій, технологій зведення) й уваги до бекграунду як до мистецького простору та засобу виразності; образного використання плановості звуків, тиші та пауз, інтеграційної властивості відлунь на мінливості тембру, музики як фону в композиційно-драматургічній будові, динамічного середовища дії та його особливостей в різних жанрах привернуть увагу фахівців і допоможуть у розв'язанні творчих завдань.

Бібліографія

- Бут О. В. (2007). *Звук як компонент образної структури фільму* / дис.канд.мист. Київ: Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського НАН України, рукопис. 196 с.
- Деникин, А. А. (2012). *Звуковий дизайн в кінематографі і мультимедіа*. Москва: ГИТР. 394 с.
- Деникин, А. *Профессия — дизайнер звука*. Відновлено з <http://prosound.ixbt.com/education/sound-design.shtml>
- Дружкін, Ю. С. (2011). *Техника художественного транс: Художественная культура и технология формирования художественного мирозерцания*. Москва: ГИИ. 356 с.
- Закревський, Ю. А. (1970). *Звуковой образ в фильме*. 2-е изд. Москва: Искусство. 128 с.
- Козьоренко, Ю. И. (1988). *Звукозапись с микрофона*. 2-е изд. Москва: Радио и связь. 112 с.
- Трахтенберг, Л. С. (1972). *Мастерство звукооператора*. Москва: Искусство. 191 с.

Schafer, R. Murray (1994). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester (VT): Destiny Books. 320 p.

References

But, O. V. (2007). *Zvuk yak komponent obraznoi struktury filmu* [Sound as a Component of image structure of a film] / Candidate thesis. Kyiv: Instytut mystetstvoznavstva, folklorystyky ta etnologii im. M. T. Ryl'skoho NAN Ukrainy, rukopys. 196 c. [in Ukrainian]

Denikin, A. A. (2012). *Zvukovoy dizayn v kinematografe i multimedia* [A sound design is in the cinema and multimedia]. Moscow: GITR, 2012. 394 p. [in Russian]

Denikin, A. *Professia — dizayner zvuka* [Profession — is a designer of sound]. DOI: <http://prosound.ixbt.com/education/sound-design.shtml> [in Russian]

Druzhkin, Yu. S. (2011) *Tekhnika khudozhestvennogo transa: Khudozhestvennaya kul'tura i tekhnologiya formirovaniya khudozhestvennogo mirosozertsaniya* [Technique of artistic trance : the Artistic culture and technology of forming of artistic world outlook]. Moscow: GII. 356 p. [in Russian]

Zakrevskiy, Yu. A. (1970). *Zvukovoy obraz v fil'me* [Sound image in the film]. Moscow: Iskusstvo. 128 p. [in Russian]

Kozurenko, Yu. I. (1988). *Zvukozapis' s mikroфона* [Audio recording from a microphone]. Moscow: Radio i svyaz'. 112 p. [in Russian]

Trahtenberg, L.S. (1972). *Masterstvo zvukooperatora* [The skill of the sound engineer]. Moscow: Iskusstvo. 191 p. [in Russian]

Schafer, R. Murray (1994). *The Soundscape: Our Sonic Environment and the Tuning of the World*. Rochester (VT): Destiny Books. 320 p. [in English]

Oksana But

Sound background asan artistic means of expression of modern film

Abstract. The article explores several aspects of creating the sound atmosphere of the film as a basis, background for the main objects of the frame and events of the film from point of view of the spatial, psychological, emotional and immersive environmental properties and features of artistic expression. The composition and interaction of the components of the sound series, such as noise, sound, pause, echo, music, which forming a subject-acoustic sign or melodic-harmonic emotional atmosphere — silence. The transfer of psychological perception of the environment by the viewer is considered with special attention.

Keywords: sound effects, atmosphere, sound-noise score, sound landscape.

Бут Оксана Васильевна

Звуковой фон как художественное средство выразительности современного экранного произведения

Аннотация. В статье исследовано в нескольких аспектах создание звуковой атмосферы фильма как основы, фона для главных объектов кадра и событий фильма с точки зрения пространственных, психологических, эмоционально-иммерсионных, экологических свойств и особенностей художественной выразительности.

Ключевые слова: звуковые эффекты, атмосфера, звуко-шумовая партитура, звуковой ландшафт.