

**Санкт-Петербургское государственное бюджетное  
профессиональное образовательное учреждение  
«Колледж «Звёздный»  
СПб ГБ ПОУ «КОЛЛЕДЖ «ЗВЁЗДНЫЙ»**

**Статья  
«ОСНОВЫ ЗВУКОВОГО ОФОРМЛЕНИЯ В КИНО»**

**Преподаватель  
Музыкальной информатики  
и ИИиАМПКА**

**С.А. Николаев**

Данная статья носит обобщающе-практический характер и является, если угодно, своеобразным ликбезом для начинающих медиакомпозиторов, звукооператоров и киноделов. В ней я расскажу в общих чертах про основные универсальные составляющие конечного звукового оформления любого современного видеопродукта, будь то фильм, сериал, анимационное произведение или же рекламный ролик. Всего таких составляющих четыре: *речь, шумы, саунд-дизайн и музыка*. В тех или иных пропорциях данные компоненты как раз и составляют то, что мы называем звуковым оформлением в кино<sup>1</sup>.

## Речь

Процесс записи речи актёров проходит, как правило, в два этапа.

На этапе съёмок речь записывается при помощи рекордера (стандартом de facto является рекордер Zoom 6), а также микрофона типа «пушка» и нескольких петличных микрофонов. Чем больше материала будет записано на этом этапе, тем меньше времени и сил придётся потратить на постпродакшне, поэтому задача звукорежиссёра – записать как можно больше именно на съёмочной площадке, добившись при этом максимально возможного качества записанного материала.

На этапе постпродакшна происходит выбраковка, а также звуковая корректировка записей со съёмочной площадки. Кроме того, делается переозвучание тех эпизодов, которые не удалось или было невозможно записать качественно на съёмочной площадке. Здесь к записи подключаются студийные конденсаторные микрофоны, хотя иногда для достижения акустического единства применяются те микрофоны, которые были использованы ранее. Плюс, существует практика «лэеринга» - подмешивания одного сигнала к другому для достижения оптимального качества.

---

<sup>1</sup> Здесь и далее термин «кино» употребляется в широком смысле, подразумевая любой современный видеопродукт.

## Шумы

Можно выделить шумы синхронные (также они называются foley) и несинхронные.

К несинхронным шумам относятся шум ветра, звуки проезжающих машин, шелест листвы и т.п. Они либо записываются «в поле» при помощи рекордера, либо берутся из специальных библиотек шумов (опытные шумовики зачастую имеют свой собственный «джентльменский набор»).

Синхронные же шумы озвучивают действия персонажа: шаги, удары, звуки передвижения предметов, шорохи одежды и многое другое. Записываются они, как правило, в специальной студии foley-артистом (в идеале с одним-двумя ассистентами). В целях экономии времени и бюджета на постобработке и для достижения большей реалистичности foley по возможности записываются синхронно с просматриваемым видеорядом одним дублем. Это требует от foley-артиста не только хорошей мышечной координации и выносливости, но и развитого чувства темпа – в этом его можно сравнить с профессиональным сессионным музыкантом.

Важно понимать, что задача foley-артиста – это добиться не максимально аутентичного шумового оформления, а максимально убедительного. По этой причине зачастую используются не самые очевидные подмены звучащих предметов (например, звуки кошачьих шагов озвучиваются стуком пальцев артиста с прикрепленными к ним скрепками, а звуки летящей стрекозы – вентилятором, к лопастям которого прикасается ноготь). И здесь мы вступаем на территорию следующего элемента звукового оформления фильма, а именно саунд-дизайна.

## Саунд-дизайн

В узком смысле саунд-дизайн – это создание уникальных звуковых эффектов, которых не существует в природе. Они могут быть как персональными лейтзвуками (дыхание Дарта Вейдера, рык дракона, звук паутины Человека-Паука), так и обобщённо-атмосферными эффектами (whooshes, rises, drones и т.д.), которые зачастую берутся, подобно шумам, из специальных библиотек.

В процессе создания звука саунд-дизайнер обычно руководствуется тем, какими характеристиками этот звук должен обладать. Например, для создания звука щупалец Доктора Осьминога из «Человека-Паука 2» Сэма Рэйми были использованы большая мотоциклетная цепь (для придания механистичности) и струны рояля (для придания плавности, подвижности). Кроме того, в своём интервью один из саунд-дизайнеров рекламы «Ford» обращал особое внимание на необходимость соответствия веса объекта в кадре и ощущения веса озвучивающего его эффекта.

Саунд-дизайнер – это максимально творческая профессия, ведь он создаёт то, чего ранее не существовало. К его услугам весь парк современных технологий – семплирование, синтез звука и всевозможные обработки, которые позволяют изменить звук до неузнаваемости или подчеркнуть нужные его качества, подавив другие. Всё это служит одной цели – создать убедительную, оригинальную и верную по атмосфере звуковую обстановку, поддерживающую видеоряд и максимально передающую общий замысел режиссёра зрителю. Эту же задачу во многом выполняет и следующий, заключительный элемент – музыка.

## Музыка

Про данный аспект я расскажу чуть подробнее, поскольку именно музыка является моей основной профессиональной сферой. Тем не менее, я постараюсь особо не углубляться в детали для сохранения обзорного характера статьи.

Когда мы говорим о киномузыке, два главных человека здесь (не считая режиссёра, конечно) – это музыкальный редактор и композитор.

Музыкальный редактор отвечает за всё, что связано с саундтреком к фильму, на всех этапах производства. Именно он принимает решение о найме того или иного композитора, прокладывает референсы, одобряет или отвергает композиторские идеи и т.д. От его музыкального чутья, а также от того, насколько хорошо он понимает замысел режиссёра, главным образом и зависит успешность музыкального оформления картины. Хороший музыкальный редактор всегда имеет собственную картотеку референсов и шорт-лист композиторов с пометками, кто в чём хорош и для какого рода проектов подходит<sup>2</sup>.

Композитор же, собственно, сочиняет музыку к фильму. Разные композиторы работают по-разному, но обычно всё начинается с создания и утверждения основных музыкальных тем, затем ключевые сцены и так далее. В зависимости от режиссёра, проекта, сроков и т.д., композитор может быть включён в работу как ещё до начала съёмок, так и уже после финального монтажа, поэтому нельзя вывести какую-то универсальную формулу работы, приходится подстраиваться под конкретные условия.

Неизменным остаётся то, что на определённом этапе (обычно после завершения основной части съёмок и создания чернового монтажа) композитор, музыкальный редактор и режиссёр собираются вместе, чтобы сделать *споттинг*

---

<sup>2</sup> Надо сказать, очень часто функции музыкального редактора выполняет сам режиссёр. В таком случае, в процессе создания саундтрека участвуют всего двое – режиссёр и композитор. Многие такие тандемы очень хорошо известны своим многолетним плодотворным сотрудничеством: Спилберг и Уильямс, Нолан и Циммер, Бёртон и Эльфман, Гайдай и Зацепин.

фильма, то есть определить, в каких сценах и какая требуется музыка. В процессе создаётся так называемый *Cue Sheet* – таблица (обычно файл Excel), в которой указаны номер сцены, её краткая характеристика, таймкод её начала и окончания и комментарии насчёт музыкального оформления. Имея на руках *Cue Sheet*, композитор уже может полноценно работать над музыкой к фильму, разумеется, постоянно при этом поддерживая обратную связь с музыкальным редактором и режиссёром.

Как и саунд-дизайн, музыка создаёт уникальную атмосферу фильма, но не ограничивается этим. Хороший саундтрек способен как подчеркнуть общее настроение происходящего (например, сцена пролёта камеры над Хельмовой падью во «Властелине Колец»), так и добавить глубину и объём за счёт создания смыслового контрапункта к видеоряду (тема Бэтмена в «Тёмном рыцаре», которая долгое время топчется на двух нотах, как и сам Брюс Уэйн, не способный отпустить своё прошлое, хотя на экране нам демонстрируется его героический вроде бы образ).

Вообще, аудиовизуальный контрапункт является очень мощным средством в умелых руках. Он способен показать критический взгляд режиссёра на современность или человеческую природу (например, использование песни «What a wonderful world» Луи Армстронга в документальных лентах о войне), создать контраст, оттеняющий происходящее на экране (сцены насилия из «Заводного апельсина», сопровождаемые классической музыкой), придать юмористический тон происходящему, глубже раскрыть внутренний мир главного героя и многое другое.

Ещё один замечательный приём, позволяющий подчеркнуть раскрытие персонажа по ходу фильма – это жанровая модуляция его темы. В качестве примера можно привести тему Йошикаге Киры (главного антагониста одного из сезонов «Jojo's Bizarre Adventures»). По ходу действия она трансформируется из несколько сдержанной и аскетично инструментальной музыки с элементами танго

и затаённым напряжением, показывающей нам интеллигентного, спокойного и довольно заурядного человека, слегка раздражённого бытовыми проблемами и жаждущего спокойной жизни, в ужасающий цирковой марш с оглушительной медью и барабанами, раскрывая нам сущность того монстра, которым Кира на самом деле является.

Кроме того, использование системы лейттем, успешно перекочевавшей из оперы в кинематограф, также позволяет добавить микросвязи между событиями и персонажами, а общее стилистическое единство музыкального оформления способно придать ощущение цельности даже самому масштабному произведению.

Надо сказать, выразительные приёмы и техники киномузыки — это тема для отдельной работы, и некоторые вещи я здесь не осветил сознательно (например, работу с культурным кодом), а с другим пока что и сам не знаком. Думаю, однако, что приведённых мной примеров вполне достаточно, чтобы продемонстрировать обилие ресурсов и возможностей, доступных композитору при работе над музыкальным оформлением фильма.

## **Заключение**

Важно понимать, что в зависимости от жанра, бюджета и прочих факторов количество людей, вовлечённых в процесс создания звукового оформления, может варьироваться от одного человека до целого департамента в несколько десятков специалистов. Соответственно, чем больше штат, тем больше требуется различного рода контролирующих и организационных должностей, таких как директора и супервайзеры (музыкальный директор, постпродакшн-супервайзер и т.д.). Кроме того, как правило, существует ещё главный звукорежиссёр, чьей задачей является создание финального микса, т.е. оформление звукового облика произведения в целом. Таким образом, процесс создания звукового оформления в кино является не менее трудоёмким, чем сам съёмочный процесс, и это неудивительно — ведь

именно звук придаёт фильму целостность психологического воздействия, эмоциональную глубину и то самое третье, пространственное измерение.

### **Список источников**

- 1) *Закревский, Ю.* Звуковой образ в фильме / Юрий Закревский. – М: Искусство, 1970. – 128 с.
- 2) *Шрайдер, М.* Создание музыки для кино. Секреты ведущих голливудских композиторов / Мэтт Шрайдер. – М: Эксмо, 2019. – 352 с.
- 3) *Шилова, И.* «Звуковая заявка» сегодня / Ирина Шилова. –  
(URL: <http://www.kinozapiski.ru/ru/print/sendvalues/547/>).
- 4) Видео «The Magic of Making Sound». –  
(URL: [https://www.youtube.com/watch?v=UO3N\\_PRIgX0](https://www.youtube.com/watch?v=UO3N_PRIgX0)).
- 5) Видео «10 Surprising Ways Sounds Are Made For Movies | Movies Insider». –  
(URL: [https://www.youtube.com/watch?v=cpE\\_s5K4J4g](https://www.youtube.com/watch?v=cpE_s5K4J4g)).
- 6) Видео «Spider Man II sound design». –  
(URL: [https://www.youtube.com/watch?v=t2Zukyhnz6g&list=PLZGh95b0HKc-g8urtDo85zt\\_InyRprMed&index=26&t=185s](https://www.youtube.com/watch?v=t2Zukyhnz6g&list=PLZGh95b0HKc-g8urtDo85zt_InyRprMed&index=26&t=185s)).
- 7) Видео «Что такое аудиовизуальный контрапункт?». –  
(URL: [https://www.youtube.com/watch?v=DWwxe-CmkUU&feature=emb\\_logo](https://www.youtube.com/watch?v=DWwxe-CmkUU&feature=emb_logo)).