

FRI-12.23-1-AS-05

LOCATION SOUND RECORDING – “THE DISTANT RELATIVE” IN CINEMA⁵⁸

Eng. Ivaylo Ivanov Natzev, MSc

Faculty: Screen Arts, Department of Film and TV Sound,
National Academy of Theatre and Film Arts, Sofia, Bulgaria

Tel.: +359888-241-086

E-mail: natzev_i@yahoo.com

Abstract: *The paper focuses on the specifics of the location sound recording on a movie set. It addresses the various challenges for the production sound mixers fighting to record every single bit of dialogue in the scene but also struggling to deal with unobliging and grumpy attitude of directors and producers. It focuses on the problem and tries to find an answer of the question why the location sound recording process has been so disregarded in recent years from both crue and producers so it feels like a “distant relative on a family gathering”. Is it an easy task to replace the original audio with studio recordings; what additional post-production stages are involved, does it worth it and how good the new alternative is for the overall film-sound perception? Can the new A.I technologies help here?*

Keywords: *Movie, Location sound recording, ADR, Foley, Film sound, Dialogue recording.*

ВЪВЕДЕНИЕ

ЗВУКОЗАПИСЪТ – “далечният роднина” в киното

Изминали са почти 100 години от 1927 г., когато киносалоните са огласени от първия звуков филм в историята на киното. Почти 100 години, в които звукът ревностно защитава своето равенство с картината, отстоявайки значимата си ролята за синергичното, магнетично и реалистично въздействие върху зрителя и неговото пълноценно кино изживяване. Време, през което звукозаписът на терен е неотлъчна част от кино производственият процес, но време, може би недостатъчно за затвърждаване на тази му роля в модерния свят на нови технологии.

„Значи, чувствам се като трети братовчед на сватба, когото никой не харесва, но когото всички канят на тържеството, защото е част от семейството и така трябва!“ – това сподели с мен веднъж един колега - звукорежисьор, относно работата му на терен и отношението към него от страна на продуцентския и творчески екип!

Първоначално се засмях и сметнах, че изказването му е доста преувеличено, но след като се замислих и прехвърлих в главата си моите лични преживявания като „звукар на терен“ реших, че има доста голяма доза истина в това „роднинско“ сравнение!

ИЗЛОЖЕНИЕ

Нека бъде Звук!

От началото на своето възникване киното е било нямо и за разлика от своя по-голям брат – театърът, то е било лишено от творческите възможности, които е предоставяла звуковата фонограма. Всъщност, както проф. В. Игнатовски отбелязва в своята книга за раждането на звука в киното - „Как попкорнът измести фъстъците“, „нямото кино съвсем не е било нямо!“ (Ignatovsky, V., 2011). От шумното тракане на прожекторната машина, през пианиста и дори оркестрите, изпълняващи своите музикални произведения на живо за подпомагане на филмовото действие, та чак до панаирджийския шум и глъчка, съпровождащи почти всеки кино-показ по онова време – прожекциите съвсем не са протичали в гробна тишина! Трябва да изминат обаче почти три десетилетия преди

⁵⁸ Докладът е представен на конференция на Русенския университет на 27 октомври 2023 г. в секция „Езикознание, литературознание и изкуствознание“ с оригинално заглавие на български език: МЕСТОПОЛОЖЕНИЕ ЗВУКОЗАПИС - ДАЛЕЧНИЯТ РОДНИНА В КИНОТО.

картината и звукът да преодолеят техническите затруднения и да съумеят да бъдат представени синхронно в киносалоните! И ако за обикновените зрители това е било нещо дълго чакано и закономерно, където липсващия компонент на звука бива добавен към картинното зрелище за пълноценно изживяване, то „повечето от хората на киното, възприемат случващото се като внезапна катастрофа, като природно бедствие, което безвъзвратно разрушава една стабилна, добре функционираща производствена и естетическа система!“ (Ignatovsky, V., 2011). Естествено, с течение на времето, всички кино деятели и творци възприемат в крайна сметка новите възможности, които им се предоставят от звуковата фонограма и в днешни дни тя търпи съществени технически подобрения в лицето на новите „потапящи“ („immersive“) звукови формати като Dolby Atmos, Auro-3D и др.

Има обаче редица писатели и критици, които предварително обвиняват навлизането на звука за края и „самоубийството на киното“, като някои от тях - Рудолф Арнхайм, например, не променят мнението си за вредата от звука до края на дните си. Арнхайм, който достига до преклонната възраст от 103 години и си отива от този свят през 2007 г. дори сравнява навлизането на звука в киното с катастрофалните последици от атомната бомбардировка над Хирошима! (Arnheim, R., 1989).

Макар и не чак като атомен взрив, не може да се отрече, че новият елемент в киното разтърсва из основи бранша с навлизането си в края на 20-те и началото на 30-те години на миналия век. Променени завинаги остават не само техническите изисквания за кино производство и показ към екипи, продуценти и съдържатели на киносалони, промени безвъзвратно са и съдбите на редица хора от техническия, творческия и помощен персонал, в това число на актьори и режисьори, които не могат да се справят подобаващо със завишените нови изисквания и критерии на звучащото кино.

Тук може би е мястото да отворя една скоба и да направя разграничение между „звуково кино – sound movie“ и „говорещо кино - talking pictures“ или „talkies“ от онова време (Gomery, D., 1975). За първият вид е било валидно използването предимно на музика и музикално-танцови изпълнения, а за вторите - наличието на актьорски диалог, звучащ синхронно от екрана. И докато днес значенията на тези два вида „звучащо кино“ са събрани в едно, то в началото съвсем не е било така!

Известно е пренебрежителното отношение именно към „говорещите филми“ не на кой да е, а на един от него родоначалници – Хари Уорнър (Harry Warner), съоснователят на Warner Bros., който споделя на своя брат Сам (Sam), че дори „не би пресякъл улицата, за да гледа „talkies“. (Gomery, D., 1975). Всъщност, в считаният за първи звуков филм „Джаз певецът“ („The Jazz Singer“) от 1927 г., продуциран именно от Уорнър Братърс (Warner Brothers), се обръща много по-голямо внимание на синхронното пеене на актьора Ал Джолсън (Al Jolson) в шест песни, отколкото на неговия говор. Основната идея на братя Уорнър е била да произвеждат звукови филми със синхронно звучаща музика, за да се отърват от скъпо струващите музикални съпроводи „на живо“ по време на прожекциите, а не толкова да се занимават с диалога на персонажите.

Не по-различно е отношението към филмовия диалог и на друг пионер в звуковото кино – Уилям Фокс (William Fox). Макар неговите звукови късометражни кинопрегледы „Fox Movietone News“ да бележат огромна популярност и да са измежду първите звучащи кино-екземпляри, тяхната задача е била да рекламират, пропагандират и дискутират злободневни и новинарски теми, отколкото да популяризират говорещите пълнометражни филми (Solomon, A., 2014).

Няма как след разглеждане трудностите и пречките, съпровождали раждането на звуковото и предимно на „говорещото“ кино да не се замислим, дали тези негативи, съпровождащи синхронният звукозапис не са валидни все още и в наши дни? Наличието и употребата на всякакви по вид, форма и качество микрофони, съпътствани от никому непонятна звукова апаратура, обримчена с паяжина от разноцветни кабели и суеящи се около тях звукови техники; безшумни снимачни камери, завишени изисквания за дисциплина и тишина на снимачната площадка, а не на последно място и необходимост от

правилна актьорска дикция и изказ на произнасяните реплики – дали всички тези нови условия за работа със синхронен звук не усложняват излишно и без това нелекия и скъп снимачен процес? Дали наистина все още има нужда от всичко това, какви са алтернативите?

Всички обичат „ADR“

Ясно е, че вече почти 100 години киното е „звучащо“ и това няма как да се промени! Връщане към нямото кино е немислимо! Макар през 2012 г. черно-белият и беззвучен френски „The Artist“ да спечели Oscar за най-добър филм, то това е повече изключение, отколкото някаква посока за бъдещо развитие.

Естествено, като част от тези звукови филми винаги ще си остане и диалогът, като един от основните компоненти на филмовата фонограма, но дали е наложително неговото синхронно записване на терен, създавайки „толкова главоболия“ на останалите творчески екипи?

Знаем, че в зародиша на говорещото кино големите Холивудски продуценти са били принудени да отворят международни офиси, филиали на своите големи компании, където са преснимали филмите си с местни актьори на съответните локални езици, за да могат да разпространяват тези международни версии на чуждоезичните пазари по цял свят. Можем само да си представим облекчението на тези филмови мейджъри, когато в началото на 30-те години е представен, и в годините доусъвършенстван, процесът на дублаж в киното (sound dubbing), за развитието на който голяма роля оказва американския сценарист и продуцент Джес Ласки Джуниър (Jesse Lasky Jr.), видял големия потенциал на тази технология. (Cones, J., 2015).

Диалоговият дублаж или нахсинхрон или „ADR“ на английски е процес, при който диалогът се записва на по-късен етап, по време на пост-продукцията, след като основните снимки са приключили и цялото действие вече е заснето от камерата. Синхронизирането на новозаписаният звук и картина се осъществява по време на монтажа. Първоначално дублажът е изобретен за облекчаване производството на международните филмови версии като филмът е бил заснеман само на английски, а чуждоезичните варианти на диалозите са били записвани само звуково в специално изградените за това студиа – край на преснимането на всички диаложни епизоди с други актьори на френски, немски и останалите езици! (Ignatovsky, V., 2011). Този процес бързо става любимец на всички, като е запазен и до днес. В наши дни е развит още повече като се използва доста широко и за основната, оригинална езикова версия. Там, където синхронният звук от терен не се е получил добре по една или друга причина, там, където режисьорът или актьорът не са доволни от изпълнението или изказа, там, където сценаристът иска да промени смисъла и да вмъкне нова дума или цели изречения – там, на помощ идва дублажът!

Въпреки, че в английския термин „ADR“ – Automatic Dialogue Replacement (среща се още като „Additional Dialogue Recording“) има думата „автоматичен“, трябва да се има предвид, че самият процес далеч не е автоматичен и лесен! (Cowdog, 2009). Дублиращият актьор гледа и наизустява репликите и играта на терен и след това в няколко дубъла трябва да се опита да възпроизведе новия текст в пълен синхрон с картината, запазвайки оригиналното изпълнение и състояние на героя му, запечатани на лентата (Erfanian, 2009). Това е сложен процес, изискващ майсторство и много тренинг – изигран добре дублажът може да спаси диалога в един филм, но също така да го направи да звучи фалшив и неестествен, ако не са положени съответните усилия и умения. Последното е причина голяма част от филмите, особено европейските и в частност българските да използват по-малко дублажи и да се осланят предимно на звукозаписите от терен, за да запазят естественото звучене, суровост и чувство от снимачната площадка. От друга страна, зрелищните, високобюджетни американски продукции поради естеството на снимане с преобладаващи визуални ефекти и шумни каскади отделят много време и ресурси за използване на дублаж, който в крайна сметка звучи чисто, разбираемо и съумява да пренесе зрителя по-лесно и елегантно в действието на екрана. Именно при тези продукции ADR-ът се явява най-голямата заплаха за синхронния звукозапис, именно там отношението на

творческия и продуцентски състав към звуковия екип е най-снизходително и неуважително – защото знаят, имат финансова възможност и могат да презапишат на по-късен етап и без да губят време на терен, достатъчно чисто и качествено всяка една изказана сричка от сценарния диалог!

Не бива да забравяме, че дублажът, бидейки отделен процес от пост-продукцията е харесван от мнозина, тъй като е източник на допълнителна работа и приходи за тях: режисьори и актьори; звукозаписни студия с техните звукови инженери; диалогови и звукови монтажисти; финални миксери и звукорежисьори. Това е стара, но не архаична технология, която с развитието на съвременната техника и инструменти за работа става все по-добра и може в много голяма степен да замести и дори измести синхронния звукозапис на терен с всичките му компликации и завишени изисквания и критерии!

Jack Foley – изобретателят

Друг пост-продукционен компонент, чиято роля е значителна за качествената звукова фонограма са нахсинхронните или Фоли (Foley) ефектите. Кръстени на техния създател, Джек Фоули (Jack Foley), нахсинхронните ефекти са нещо подобно на диалоговия дублаж, пренесен в света на звуковия дизайн. Самият г-н Фоули е американски звуков дизайнер, монтажист и миксер, един от пионерите в ранното звучащо кино, участвал в изготвянето на първите звукови фонограмите на филми като „Фантомът от операта” („The Phantom of the Opera”, 1925), „Джазовият певец” („The Jazz Singer”, 1927) и „Тарзан Тигърът” („Tarzan the Tiger”, 1929), където той озвучава първия вик на Тарзан. Всъщност, именно работата му по „Пътуващ кораб” („Show Boat”, 1929), където той помага за изготвянето на филмовите звукови ефекти му донася славата и налага термина Foley Effects (Chalakoski, M., 2017).

Нахсинхронните ефекти са всички естествени звуци, които актьорите произвеждат докато изпълняват своите действия на екран – техните стъпки по различни повърхности и настилки; шумът от дрехите им при извършване на движения; отваряне и затваряне на врати и прозорци; всички специфични звукове на реквизит в кадър – тракане на чаши, вилници, лъжици и чинии; инструменти, оръжия и много, много други. Всички тези ефекти добавят допълнителен реализъм и дълбочина на филмовата фонограма, но за съжаление техния синхронен запис на терен по време на снимки е много трудно осъществим. Именно тук идва гениалността на процеса, изобретен от Джек Фоули, който съумява да възпроизведе и запише детайлно всички тези звукове в контролирана студийна среда на по-късен етап, в пълен синхрон със заснетата и монтирана вече картина. За целта човек или група от хора, наречени Фоли артисти, гледат и симулират много точно всички действия, които се случват на екрана – ходят, тичат или скачат заедно с актьорите, обути с обувки, ботуши или на високи токчета; носят същите костюми, рокли, фланелки или зимни якета; хранят се, вдигат тостове и отпиват от чашите си както техните герои на монитора (Jackson, B., 2005)!

Процесът в много случаи е по-труден и времеотнемащ от диалоговия дублаж, макар да е близък до него в същността си – Фоли артистите са принудени да имитират и „влизат в кожата“ на съвсем различни хора и персонажи, чийто характер и привычки те не познават, а трябва да имитират почти по интуиция и то в пълен синхрон! Интересен е фактът, че в края на своята кариера г-н Фоули сам пресмята разстоянието, което е изминал ходейки върху студийните пътеки за всичките му филмови участия като Фоли-артист и това разстояние се е оказало повече от 5000 мили (8000 км.)! (Wolf, D., 2012).

Доста впечатляващо изглеждат и специфичните за нахсинхронен звукозапис Фоли-студия! Там на неголяма площ могат да се видят повърхности, покрити с паркет и дюшеме, тротоарни и теракотени плочки, бетон и асфалт, пясък и трева и т.н. Много разнообразен и пъстър е и работният реквизит – от всякакви дребни джунджурии до паянтови и скърцащи столове и дивани, разхлопани врати и ръждясали метални кутии. Ставайки въпрос за реквизит е важно да се спомене, че при Фоли-ефектите не всеки шум е издаден от същия предмет като на екрана – тук по-скоро става въпрос отново за доста добра имитация и „нагаждане“ на звука към картината. Например, конски тропот много успешно се симулира

като се използват двете половини от черупката на кокосов орех; хрущящи стъпки в сняг се имитират като се използва плик, пълен с царевично нишесте, а тракане на тежко оръжие се прави като се използва тежък, водопроводен ключ и т.н. Естествено, няма как да докараме истински кон или пресен сняг в студиото, за да бъдат записани, но тяхното звучене с малко майсторство може много успешно да бъде имитирано, така че да се създадат истински, реалистично звучащи звукови ефекти! Фоли-тата са особено необходими за всеки филмов проект, когато се стигне до етап на нов диалогов дублаж или изработка на международна версия за чуждоезично разпространение. При всяко заместване на оригиналната фонограма от терен с нова, дублирана в студио е необходимо добавянето и на съответните нахсинхронни ефекти, за да бъдат запазени реализмът и естественото звучене на филмовото произведение.

От всичко казано до тук можем да заключим, че диалоговият нахсинхронен дублаж в комбинация с нахсинхронните Foley-ефекти са два много разпространени процеса от звуковата пост-продукция, възникнали почти едновременно с появата на „говорещото кино“, но и явяващи се най-големите конкуренти и алтернатива на синхронния звукозапис! Всъщност, при наличие на достатъчно време, финанси и обучен персонал диалоговата компонента на всяка филмова фонограма може изцяло да бъде подменена от дублаж и студийни ефекти без наличието на никакъв жив запис от терен, който остава единствено да се използва за контролен звук! Към този метод на работа на пълно преозвучаване до съвсем скоро се придържаха редица италиански и руски продукции, а едни от най-големите кино производители в света – индийците, го използват и до ден днешен, съсредоточавайки цялото си внимание върху актьорската игра и визията на екрана без да обръщат внимание на звука по време на снимачния процес. Разбира се, остават валидни с голяма сила и всички аргументи против тази технология и принцип на работа, при които студийният диалог и съпътстващите го ефекти звучат прекалено чисто, стерилно и неестествено, всичко е преекспонирано и се загубва реалния облик на звуковата среда. Всичко това е вярно, но и не съвсем! Всичко това може да се промени и да преобърне разбиранията ни на 180 градуса с навлизането на един феномен, на една индустриална революция наречена – Изкуствен Интелект!

A.I

Изкуственият Интелект (ИИ) или A.I (Artificial Intelligence) е нещото, което толкова бързо завладя и ще промени заобикалящия ни свят, че още не можем да осъзнаем как това е въобще възможно! Без да има претенции за изчерпателност и поради невиджаната динамика на процесите, тази статия ще разгледа само малка част от използването на ИИ в звуковата сфера с уточнението, че всичко това е едва само началото!

През месец Март, тази година, популярното сред професионалните аудио среди онлайн издание „Production Expert“ („Продукционен експерт“) направи онлайн проучване наречено „Почистване на Диалог – ИИ срещу Аудио Професионалист“ („Dialogue Cleanup - AI Versus Audio Professional“). В състезанието участваха три аудио софтуера, базирани на ИИ, както и най-популярния и мощен компютърен продукт за звукова реставрация и почистване, управляван от професионален звукоинженер. Всички те трябваше да се справят с изчистването на различни аудио проблеми в четири диалогови клипа, а в онлайн гласуването участваха повече от 780 читатели. Победители и в четирите задачи бяха ИИ базираните софтуерни решения, а най-високото място, до което успя да достигне „човешкият интелект“ беше второ при един от клиповете! (Mauder, P., 2003). Смятам, че резултатите са достатъчно красноречиви сами по себе си, но най-интересен за мен остава факта, че някои от A.I базираните софтуери при невъзможност да се справят с добро почистване на вредните шумови компоненти от записа са синтезирали или регенерирали човешкия глас и реч, за да звучат те максимално чисти и без странични смущения! Макар този процес да е едва в началото си и да търпи все още известни технически несъвършенства не е далеч момента, в който Изкуствен Интелект ще може да използва и говори с различните гласове, тембри и

интонации на актьорите, замествайки напълно цялото продукционно аудио от терен и спестявайки редица трудности и усложнения при записването му! Не е далеч и времето, когато актьорите ще трябва да дават своето разрешение не само да бъдат снимани визуално, но и да бъдат изкуствено синтезирани и използвани техните гласове за нуждите на дадена филмова продукция. Естествено, наличие на необходимите честотни и динамични корекции, както и симулирането на нужните акустични параметри на средата, в които ще звучат тези гласове ще бъдат като детска игра за бъдещите софтуери за пресъздаване на максимално реалистична и неразличима от оригиналната диалогова фонограма!

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Част от семейството

Мога да кажа, че ни чакат много интересни и вълнуващи времена и събития, които ще променят драстично хода на световната икономика и, разбира се, на кино- и звуковата сфера, в частност. Съмнявам се синхронният звукозапис на терен да отпадне изцяло от снимачния процес, но важноста и значението му ще намаляват все повече с развитието на новите технологии! Безвъзвратно ще отминат времената, когато снимките биваха спирани заради преминаващ камион или прелитащ самолет – всичко ще може да бъде почиствано и генерирано наново на по-късен етап. Ще възтържествува любимият израз на режисьори и продуценти: „We will fix it in post!” („Ще го поправим на пост-продукцията!“). Без съмнение обаче, всички тези новаторски инструменти и техники ще изискват и огромни ресурси – времеви, човешки и, не последно място, финансови. За по-скромните любители на седмото изкуство и на класическите методи на работа винаги добрият и качествен синхронен звукозапис ще бъде за предпочитане - той ще носи със себе си суровия и емоционален заряд на живото изпълнение.

Имах рядката възможност да работя за един такъв проект, наречен „Майка, част от снимките на който протекоха в едно от най-големите гета на Африканския континент – Кибера. Няма все още измислен какъвто и да е „интелект“, който да съумее изкуствено да синтезира пъстротата и многообразието от звуци, леещи се от Кенийските улици, да улови енергията и настроенията на техните обитатели и да пренесе зрителя успешно в цялата тази екзотична и разтърсваща атмосфера, случваща се на екрана! Синхронният звук на този проект, с цялата му суровост и автентичност, са и една от силните страни на филма като успява простичко, но вярно да разкаже на зрителя една истинска човешка история.

Макар и не на първия ред, макар и не огрян от светлините на прожекторите или залят от аплаузите на публиката, синхронният звукозапис ще си остане част от филмовото семейство – суров, изискващ и претенциозен, но винаги истински и верен на себе си и в името на негово величество – зрителят!

REFERENCES

- Arnheim, R., 1989. *Film as Art*. Sofia: Science and Art press (*Оригинално заглавие: Арнхайм, Р. 1989. Киното като изкуство*. София: Наука и изкуство.)
- Chalakoski, M., 2017. Jack Foley: The artist who brought natural sound into motion pictures. The Vintage News.
- Cones, J., 2015. Motion Picture Biographies: The Hollywood Spin on Historical Figures.
- Cowdog, 2009. "ADR: Hollywood Dialogue Recording Secrets". [Online] Available at: <https://creativecow.net/article/adr-hollywood-dialogue-recording-secrets>
- Erfanian, S., 2021. "ADR. What is ADR? Automated Dialogue Replacement". [Online] Available at: <https://www.youtube.com/watch?v=f2HKN1N2SZQ>
- Gomery, D., 1975, 2005. *The Coming of Sound: A History*. New York: Psychology Press.
- Jackson, B., 2005. *Foley Recording*. Proquest.

Ignatovsky, V., 2011. How popcorn displaced the peanuts. Sofia: Riva press (*Оригинално заглавие*: Игнатовски, В., 2011. Как попкорнът измести фъстъците. София: Рива.)

Maunder, P., 2023. Dialogue Cleanup - AI Versus Audio Professional. [Online] Available at: <https://www.pro-tools-expert.com/production-expert-1/dialogue-cleanup-ai-versus-audio-professional>

Maunder, P., 2023. Dialogue Cleanup - AI Versus Audio Professional - The Results. [Online] Available at: <https://www.pro-tools-expert.com/production-expert-1/dialogue-cleanup-ai-versus-audio-professional-the-results>

Solomon, A., 2014. The Fox Film Corporation, 1915–1935: A History and Filmography. Jefferson: McFarland & Company.

Wolf, D., 2012. Jack Foley and the Art of Sound. Irish America.