





Елена Маслова

# ЗВУК

# В

КАК СОЗДАЮТСЯ  
ИЛЛЮЗИИ

# КИНО

*Иллюстрации Нюси Красовицкой*



АЛЬПИНА НОН-ФИКШН

МОСКВА, 2025

УДК 791.12  
ББК 85.374.0,78  
МЗ1

Научный редактор ПАВЕЛ ШУВАЛОВ  
Редактор МАРИНА БЕЛАШЕВА

**Маслова Е.**

МЗ1 Звук в кино. Как создаются иллюзии / Елена Маслова. — М. : Альпина нон-фикшн, 2025. — 320 с.

ISBN 978-5-00223-173-7

Казалось бы, зрители в кино слышат реальные звуки, но это не совсем так. Авторы фильма создают на экране искусственный мир со своими героями, географией, сюжетной линией. И этот мир звучит не сам по себе — иллюзию, что он звучит именно так, выстраивает звуко-режиссер. Захватывающую историю создания звука для фильмов рассказывает непосредственный участник производственного процесса — звукорежиссер Елена Маслова. Она раскрывает секреты звуковых решений культовых фильмов. Вы узнаете, почему в фильме «Король воров» банк грабят под музыкальную тему из балета «Щелкунчик» и почему Робер Брессон выбрал для своего знаменитого фильма мессу Моцарта. Для пепелаца из «Кин-дза-дза» было записано 80 вариантов звука, а Чубакка из «Звездных войн» разговаривает голосом медвежонка. Но главное открытие, которое сделает читатель: исчезнут звуки в фильме — исчезнут и зрительские эмоции.

Книга адресована всем, кто увлечен кинематографом, а также студентам специализированных вузов, будущим звукорежиссерам.

УДК 791.12  
ББК 85.374.0,78

Все права защищены. Никакая часть этой книги не может быть воспроизведена в какой бы то ни было форме и какими бы то ни было средствами, включая размещение в интернете и в корпоративных сетях, а также запись в память ЭВМ для частного или публичного использования, без письменного разрешения владельца авторских прав. По вопросу организации доступа к электронной библиотеке издательства обращайтесь по адресу [mylib@alpina.ru](mailto:mylib@alpina.ru)

ISBN 978-5-00223-173-7

© Маслова Е., 2025  
© ООО «Альпина нон-фикшн», 2025

# Оглавление

Введение.....	11
<b>Глава 1. Как вызвать переживания зрителя</b>	
Суть профессии звукорежиссера в двух словах.....	15
Начнем с эпизода отравления.....	15
Что слышит убийца? .....	18
Почему так важны переживания зрителя в кино.....	21
<b>Глава 2. Подготовительный период: начало работы звукорежиссера над фильмом</b>	
Три периода фильмопроизводства .....	23
Режиссерский сценарий .....	25
Выбор природы (локаций) .....	30
Звуковая экспликация .....	32
<b>Глава 3. «Если вам нужен интересный звук, снимайте для него»</b>	
Взлет самолета в фильме А. Митты «Экипаж».....	37
Звук поезда в фильме «Довод».....	40
Новорожденный ребенок и кошки в сериале «Перекресток».....	41
Летающий пепелац в фильме «Кин-дза-дза» .....	43

Реальные звуки «Звездных войн» .....	44
Слуховая память — эмоции, повторения и контекст ....	46

#### **Глава 4. Что не умеет делать микрофон**

Эффект коктейльной вечеринки .....	51
У микрофона нет мозга .....	54
Звукорежиссер должен уметь делать то, что не умеет микрофон .....	59
Эхо и реверберация .....	62
Кто разматывает клубок звуков .....	69

#### **Глава 5. Съемочный период (production sound)**

Первое звено на пути качества, где нет места иллюзиям .....	73
Кто пишет звук на съемочной площадке .....	75
Хлопушка и синхронизация .....	77
Кто такой бум-оператор и почему стекла в машинах всегда опущены .....	83
Как учат бум-операторов .....	85
Плановость в изображении и звуке .....	93
Звукорежиссер площадки .....	95
Кто был первым саунд-дизайнером .....	101

#### **Глава 6. Черновая и чистовая записи звука**

Черновая запись .....	110
Чистовая запись .....	112
Ошибки, которые меняют кино. Эпизод в фильме «Игла» .....	114

Ошибки, которые можно легко исправить .....	117
Закопанный генератор, сорванная съемка, уволненный звукорежиссер.....	118

## **Глава 7. Запись шумов во время съемочного периода**

Запись шумов сразу после дубля .....	122
Запись шумов, когда все отдыхают.....	125
Атмосферные паузы.....	126
Тот момент, когда не всем нравится то, чем ты занимаешься .....	136
Запись фоновых шумов во время съемочного периода.....	138
Запись многоядных сцен .....	143

## **Глава 8. Что нужно знать, чтобы писать чистовые актерские реплики**

Особенности речи и поведения актеров .....	151
Голос — это дар, но теперь это не точно .....	158
Особенности звуковой плановости на монтажных склейках .....	162

## **Глава 9. Монтажно-тонировочный период, постпродакшен (postproduction)**

Работа звукорежиссеров в монтажно-тонировочном периоде .....	168
Как сделать интересный звук .....	172
Библиотеки шумов и музыки.....	175
Машина ЗИС-5 и полтора километра пленки.....	178

## **Глава 10. Монтаж звука и художественные приемы**

Монтаж звука и звуки для монтажа .....	180
Иллюзия правды .....	183
Тишина как средство художественной выразительности.....	188
Истории на берегу реки: что такое диегетический звук .....	195
Фоновые звуки как художественный образ.....	199
Фоновые звуки в фильме «Память».....	207

## **Глава 11. Характер звука относительно изображения**

Эмпатический .....	210
Нейтральный .....	211
Иронический .....	212
Символический .....	213
Эффект микки-маусинга .....	215
Контрапункт как новый смысл сцены .....	217

## **Глава 12. Озвучание — ADR (Automated Dialogue Replacement)**

Особенности речевого озвучания.....	222
Для чего нужно речевое озвучание, если была чистовая запись на площадке.....	227
Как выглядит процесс шумового озвучания (запись синхронных шумов) и кто такие фоли .....	229
Для чего нужна запись синхронных шумов, если была чистовая запись .....	232

Что значит звучать синхронно с содержанием.....	233
Дубляж — это тоже озвучание .....	235

### **Глава 13. Музыка в фильмах**

Работа композитора в фильме .....	237
Авторская музыка в кино.....	239
Внутрикадровая и закадровая музыка: два типа экранной реальности.....	247
Классики о музыке в фильмах .....	249
Опасности использования «таперской» музыки в кино.....	252

### **Глава 14. Компиляция в фильмах**

Компиляции Тарантино.....	254
Почему в фильме Робера Брессона звучит месса Моцарта.....	258
Курьезы компиляции.....	261
Компиляция для фильма «Игла».....	263
Согревающее пламя музыки.....	264

### **Глава 15. Мысль в кино вынуждена быть техничной**

Изображение условно, а звук реален .....	268
Локализация источников звука в эпизоде вертолетной атаки в фильме «Апокалипсис сегодня» ...	275
Место диалога в многоканальной системе воспроизведения.....	278
Эпоха цифровых технологий.....	280

Цифровые форматы звука 5.1, 6.1, 7.1 и Dolby Atmos 3D .....	284
Подчеркнутое «с» Сергея Бондарчука и деэссер на киностудии в Ялте .....	290
<b>Глава 16. Самая главная работа — перезапись фильма</b>	
Что такое перезапись .....	294
Магия сведения .....	298
Что такое исходные материалы .....	301
<b>Заключение</b> .....	303
Примечания .....	304
Список литературы и других источников .....	311
Указатель фильмов .....	317

# Введение

Казалось бы, зрители в кино слышат звуки как в обычной жизни, но это не совсем так. Там, на экране, авторы фильма искусственно создают мир со своей географией, героями, сюжетной линией. Вам кажется, что этот экранный мир звучит сам по себе, но эту иллюзию выстраивает звукорежиссер, заставляя зрителя поверить, что он звучит именно так.

Беззвучные миры чаще всего непонятны, неэмоциональны и утомительны. Трудно быть заинтересованным, глядя на молчаливое изображение два часа. Звук оживляет картинку, помогая зрителю более эмоционально воспринимать происходящее на экране.

В кино зритель слышит речь героев, шорохи, скрипы, дыхание, атмосферные шумы и много других всевозможных звуков, имеющих разную фактуру и эмоциональную окраску.

Когда я впервые присутствовала на перезаписи фильма — на этом этапе кинопроизводства различные отдельные звуки сводятся в единую фонограмму под изображение, — я была загипнотизирована работой звукорежиссера. Это было очень давно, когда еще не было цифровых технологий. Звукорежиссер один сидел за огромным пультом в большущем пустом и темном

зале перезаписи. Его руки скользили по панелям пульта, а пальцы неуловимо нажимали, поправляли, двигали и подкручивали регуляторы и кнопки. Я получила возможность наблюдать, как из разрозненных звуков природы, голосов людей, шума машин и музыки создавалась единая звуковая картина фильма. Звукорежиссер репетировал, а я слушала то, что получалось. Эмоциональное содержание звуковой картины неуловимо менялось с каждым репетиционным прогоном. Это было удивительно.

Звукорежиссер создает звуковой мир фильма не в один момент. Иногда это занимает недели, месяцы, иногда год, а порой несколько лет, прежде чем первичные звуковые фонограммы будут записаны, синтезированы, обработаны, смонтированы, и только потом попадут на перезапись.

Звук в кино является не только одним из способов восприятия фильма, но и самым важным техническим аспектом кинопоказа. Вы удивлены? Если, к примеру, операторские ошибки можно списать на смелое художественное решение или на специфическую стилистику, то плохой звук прямо указывает на непрофессионализм кинематографистов в целом. Раньше зрители в кинотеатрах кричали: «Сапожник!» — когда рвалась пленка и останавливался просмотр. Сейчас зрители в зале тоже умеют показать свое недовольство, толкая друг друга в бок и переспрашивая: «А что, что это он сейчас сказал? Плохо слышно!» И все! Фильм пропал! Зрители отвлеклись и потеряли интерес.

Сложно представить себе хороший фильм с плохим, в техническом смысле, звуком. Плохой звук, если не испортит фильм окончательно, то по меньшей мере отвлечет внимание зрителя от происходящего на экране и станет источником раздражения.

Зрителю кажется вполне естественным, что он четко слышит слова героев, испытывает эмоции, ощущает страх, напряжение или сочувствие. Он погружен в искусственно созданный экранный мир, как в реальный. Зритель не догадывается, что если в том или ином эпизоде убрать звук, то трагедийность или напряженность эпизода исчезнет вместе с ним.

Исчезнут звуки — исчезнут зрительские эмоции.

В этой книге я проведу вас по всем этапам кинопроизводства и позициям, на которых работает звукорежиссер, расскажу, чем он занят и какими приемами пользуется, чтобы вызвать эмоциональный отклик зрителя.



## **Глава 1**

# **Как вызвать переживания зрителя**

### **Суть профессии звукорежиссера в двух словах**

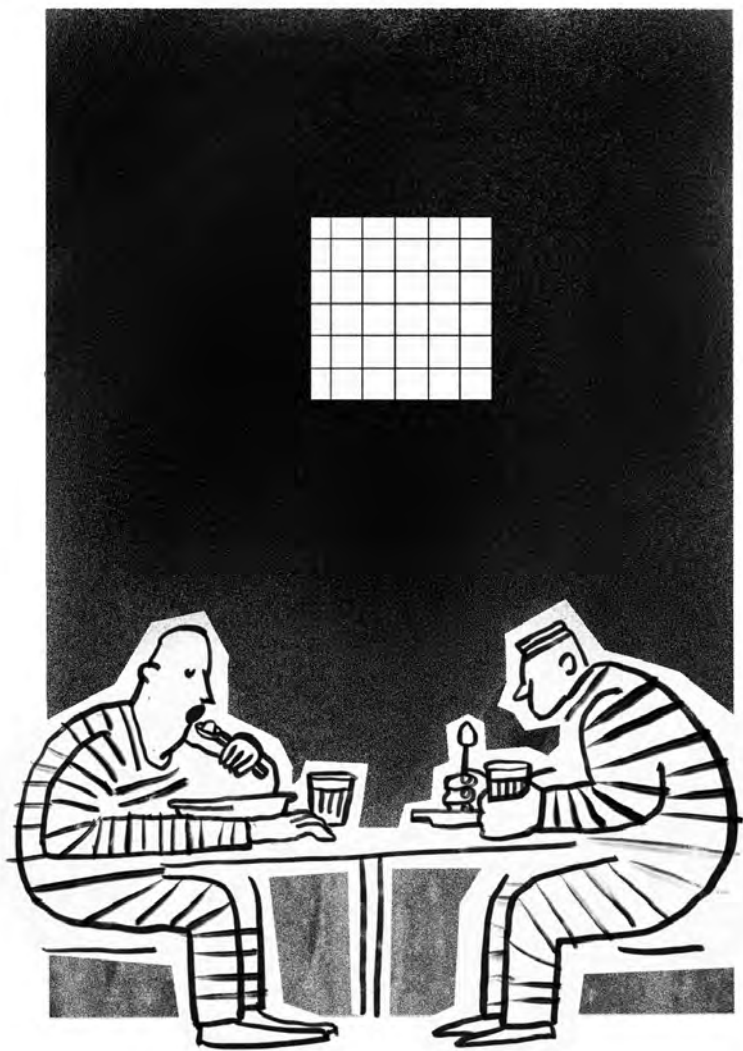
Именно звукорежиссер решает, что будет слышать зритель в каждый момент фильма. Наша жизнь переполнена всевозможными звуками, и именно звукорежиссер выбирает из них нужные и значимые для экранного мира. А если он не находит нужных ему звуков в природе, то создает их сам.

От того, какие звуки нам дают услышать в каждом эпизоде фильма, зависят наши эмоции: сочувствие, страх, радость или душевная боль. А самое главное — выбранные звуки всегда подчеркивают основную идею режиссера, автора фильма.

Давайте же выясним, как звукорежиссер заставляет нас слышать то, что он хочет.

### **Начнем с эпизода отравления**

Представим себе жуткую картину. В тюремной камере сидят два преступника. Не будем рассказывать весь предыдущий криминальный сюжет, но одному преступнику



приказали отравить другого. Отказаться невозможно. Личной вражды между ними нет, да и убийцами эти два человека никогда не были. Но одному выдали смертельный яд, который он должен незаметно подсыпать другому и стать убийцей. И он его подсыпает. Начинается обед.

Мы смотрим на экран и видим тюремную камеру — маленькое закрытое помещение с крохотным зарешеченным окном под потолком. Два человека сидят лицом к лицу, один напротив другого.

Если не знать, что один персонаж убивает другого, то картина выглядит довольно мирно. Всю эту «мирную» картину создали сценарист, режиссер, оператор, художники-постановщики, осветители и другие специалисты. И все это на виду, на первом плане, это все очевидно, тем более если знать предысторию.

Но что же особенного в этом эпизоде сможет сделать звукорежиссер? Он сможет передать животный страх убийцы!

Что мы можем слышать в тюремной камере? Возможно, пара голубей с воркованием суетится на крошечном подоконнике тюремного окна. А может, через дверь камеры пробивается неясный шум из коридора. Возможно, слышно звяканье посуды и чей-то надрывный кашель издали, с улицы. Шуршит при движении одежда наших персонажей, и чиркают ботинки по каменному полу камеры под столом, когда они передвигают ноги. Если не знать, что один персонаж убивает другого, то сцена обеда выглядит мирно.

Но это — сцена убийства. Один человек убивает другого. И смотрит на это. И ему страшно. Он в неволе, он не может выбрать, ему приказали — и он убивает, чтобы выжить.

### **Что слышит убийца?**

Как вы думаете, что слышит убийца? Разумеется, он старается вести себя как обычно, чтобы не выдать своего волнения. Как же в такой ситуации дать понять зрителю, какой ужас испытывает наш герой? На чем он может быть сосредоточен? Ну не на ворковании же голубей, в самом деле.

Скорее всего, он слышит каждый глоток своей жертвы. Помните себя в детстве, когда вас что-то сильно пугало в темноте? Ощущение, когда все тело вибрирует, сердце барабанит, в голове звенит, а ноги становятся ватными. Ты весь превращаешься в слух и максимально напряженно вслушиваешься в темноту, пытаешься различить звук, который может указать, где прячется это что-то пугающее. Вот так и наш герой максимально напряженно вслушивается в звуки поглощения отравы. Он буквально всем телом слышит, как сосед зачерпывает ложкой отравленную кашу и глотает ее, приближая свою смерть. Только звуки глотков и стук ложки и будет слышать зритель вместе с персонажем сцены. Звукорежиссер уберет из звукоряда мирное воркование голубей и фоновые шумы коридора тюрьмы. Он оставит главные звуки, которые вовлекут зрителя в ожидание



неминуемой смерти. Он их подчеркнет, сделает более значимыми, слышимыми и страшными.

Режиссер показывает зрителю напряженное лицо убийцы. А вдруг яд не подействует? А вдруг сокамерник не сделает следующий глоток? Не изменился ли вкус еды от порции яда? Это вам не нож какой-нибудь, с ним ситуация более контролируемая. Это яд, который может быть замечен в еде, и тогда убийца легко превратится в жертву. Зрителю любопытно, страшно и жалко главного героя.

Вот и началась история, и зритель в напряжении ждет продолжения, не замечая, что голуби не воркуют и ботинки не чиркают и что сам он уже слышит только глотки и стук ложки.

Теперь зрителя окружает та звуковая картина, которую создал звукорежиссер. Это он записал и звяканье ложки о край металлической миски, и стук ботинок, и фоновый шум тюрьмы, и еще много всего, что звучало на съемочной площадке, но в фильме использовал только те фактуры звука, которые формируют образ страха отравителя. То, что слышали члены съемочной группы во время записи сцены, и то, что слышит зритель фильма, не всегда одно и то же. Звук в фильме точнее, он выполняет свою особую роль и звучит эмоциональнее, потому что ему придают определенный характер, оперируя профессиональными приемами и инструментами.

## **Почему так важны переживания зрителя в кино**

Потому что сопереживание, соучастие, зрительское соавторство — это самое важное для зрителя, это первооснова кино. Если зрителю этого не дать, он уйдет. Какой бы фильм вы ни начинали смотреть, через минуту-другую оказываетесь втянутыми в какую-нибудь историю, начинаете испытывать любопытство, страх или вам становится смешно. Кино дает зрителю эмоции, раздвигая границы его личного мира и позволяя проникнуть в реальность персонажей, переживать их эмоции как свои, оставаясь при этом в удобном кресле.

В мире кино возможно все: дорогостоящие приключения, опасности для жизни, физически невозможные события, переживания, которые возвышают душу и заставляют переосмыслить свои поступки. В кино зритель может если не пережить опыт персонажа, ассоциируя себя с ним, то хотя бы задуматься о такой возможности, пожелать этот опыт обдумывать или обсуждать.

Мальчишки, выходя из кинотеатра, возбужденно повторяют реплики и движения героев. Девочки, посмотрев сказку о прекрасной принцессе, еще долго после фильма сохраняют ее манеры.

Вот и в эпизоде в тюремной камере звукорежиссер поставил нас ненадолго стать тем парнем, который должен убить. Ведь мы слышим то, что слышит убийца, и как будто проживаем вместе с ним этот страшный опыт.

Цель достигнута, задача выполнена: зритель испытал эмоции.

ЗАЛ 21

ЗАЛ 3



## **Глава 2**

# **Подготовительный период: начало работы звукорежиссера над фильмом**

### **Три периода фильмопроизводства**

1. Подготовительный.
2. Съемочный.
3. Монтажно-тонировочный (постпродакшен).

В подготовительном периоде набирается группа специалистов, которые будут работать на фильме, в том числе звукорежиссеры. Сейчас все чаще звукорежиссеры объединяются в независимые компании по производству звука. На работу могут быть приглашены несколько компаний или несколько отдельных специалистов по звуку. Координирует их и отвечает за работу всех специалистов главный звукорежиссер, который работает непосредственно с режиссером фильма. Некоторые компании могут специализироваться только на одном периоде фильмопроизводства, например съемочном или на постпродакшене, а некоторые выполняют все работы по звуку в фильме в целом.

Главный звукорежиссер в подготовительном периоде изучает литературный сценарий, в котором находит прямые указания автора на звуки того или иного эпизода. Это могут быть элементарный гром, или какие-то закадровые шумы, или реплики, которые нужно будет обязательно записать для фильма. Прочтение литературного сценария звукорежиссером сильно отличается от прочтения того же сценария оператором или художником — задачи разные.

Звукорежиссер вместе с режиссером, композитором и оператором принимает участие в выборе природы и определяет состав оборудования, необходимого для съемок фильма. Нельзя назвать обязательным условием успеха фильма сотрудничество режиссера и главного звукорежиссера в подготовительном периоде, но то, что их совместная работа на этом этапе производства значительно улучшает фильм, — это правда.

В съемочном периоде звукорежиссер площадки и бум-оператор записывают звук сцен на площадке. А главный звукорежиссер, как правило, пишет фоновые шумы. Хотя может доверить эту работу звукорежиссеру площадки. Подробно о съемочном периоде в главе 5.

В монтажно-тонировочном периоде дописываются необходимые звуки, делается доозвучание и озвучание, монтируется и редактируется фонограмма и проводится перезапись (сведение) основной фонограммы фильма. Подробнее об этом в главе 9.

Звукорежиссерской группе необязательно иметь такой состав, но на больших картинах действительно работают несколько человек, чтобы ускорить процесс. В малобюджетных проектах могут обойтись бум-оператором и одним звукорежиссером.

## **Режиссерский сценарий**

В подготовительном периоде у режиссера выстраивается концепция фильма, которую он излагает в режиссерском сценарии.

Режиссерский сценарий вообще не похож на литературный. Обычный сценарий выглядит как пьеса, где есть подробное описание всех героев, их диалоги и последовательно выстроен сюжет. Из литературного сценария понятно, о чем фильм, какие герои, что и как они делают. Актерам обычно дают читать именно литературный сценарий.

Режиссер на основе литературного сценария составляет свой режиссерский сценарий по определенной форме в виде таблицы. Таблица начинается с титульного листа, в котором указываются действующие лица вместе с массовой и каскадерами, то есть все люди, которые появляются в кадре.

В первой графе указывается номер кадра, потом место, где проводится съемка (объект), затем операторские пометки, например, съемки под водой или деталь, крупный план, кран, партикабль, стедикам, общий план

№	Объект	ХРН	Операторские заметки	Действие	Диалог
1	Поле возле дороги. Лето. День	3	Кр.	Корова медленно пощипывает траву. Мотоциклист торопится, проезжает мимо	
2	Дорога в поле, день	3	Ср. Грип камеры. Роннин. Сопровождающая машина		
3	Поле, дорога, день	4	Кр. Грип камеры. Роннин. Сопровождающая машина	Суровая решимость на лице героя	
4	Поле, дорога, день	5	Деталь. Тележка для установки мотоцикла, камеры и оператора		

*Пример режиссерского сценария*

Раскадровка	Звук	Примечания
	<p>Акцент на неторопливости жевания и большой скорости мотоцикла</p>	
	<p>Запись мотоцикла, полная композиция звуков</p>	<p>Сопровождающая машина для камеры</p>
	<p>Свист ветра (библиотека)</p>	<p>Сопровождающая машина для камеры</p>
	<p>Мотоцикл гаснет. «Рычит». Записать на площадке варианты</p>	

и т. д., содержание эпизода (действие), диалоги, раскадровки, замечания по звуку и другое.

Эпизоды идут друг за другом в монтажной последовательности, которая может не совпадать с последовательностью эпизодов сюжета в литературном сценарии.

Слово «партикабль» в первые дни съемки вызывало у меня смутное беспокойство. Было ощущение, что где-то в школьной программе по русской литературе оно мне встречалось, но я его забыла. Что-то вроде «пердимонкля». Оказалось, что это просто возвышение, на которое поднимают камеру, — строят деревянный помост нужной высоты, на котором закрепляется камера и помещается оператор. Такое нехитрое приспособление используют, чтобы снять картинку немного сверху.

Стедикам — это специальное устройство, которое оператор носит на себе, оно служит для стабилизации камеры, чтобы она не дрожала, когда оператор ходит или бежит.

Раскадровка — это зарисовки того, что происходит в кадре. Она дает понять, как режиссер видит эпизод, как выстраивается последовательность кадров.

Совершенно необязательно, что режиссер напишет свой режиссерский сценарий по этой форме. Важно, что там будут номера кадров по порядку, содержание эпизода, диалоги, операторские заметки, звукорежиссерские комментарии, хронометраж, указание места съемки и время — утро, день, вечер, ночь. Важно, чтобы группа понимала, на чем нужно сосредоточиться, чтобы воплотить режиссерскую идею.



## Выбор природы (локаций)

Прежде чем у режиссера окончательно сложится режиссерский сценарий, нужно выбрать природу — локации, в которых будут сниматься те или иные сцены. На выбор природы ездят обычно продюсер, оператор, режиссер, художник-постановщик и звукорежиссер.

На выборе природы у каждого специалиста свои задачи:

- Режиссер указывает место, где ему бы хотелось снимать.
- Продюсер фильма определяет, где будет жить группа, как она будет туда добираться, потребуется ли дополнительное строительство, сколько для этого нужно денег, и сверяет это со сметой.
- Оператор смотрит, насколько хороши будут кадры в этой локации и как туда можно подвести электрическую сеть для осветительных приборов.
- Художник сравнивает выбранное место с тем, которое описано в сценарии, и отмечает, что нужно дорабатывать.
- Звукорежиссер должен осмотреть место на предмет посторонних шумов, которые могут помешать чистой записи звука: нет ли рядом стройки, аэродромов или еще каких-нибудь шумных объектов, не скрипят ли полы декорации, нет ли рядом детской игровой площадки и т. д.

После осмотра локации звукорежиссер принимает решение о том, годится ли место для чистой записи