

■ Оглавление

Кто мы и откуда	8
Синхронные шумы: дьявол кроется в деталях	11
Виды фонограмм: все непросто.	14
Не царское это дело — шум.	16
Почему столь узок круг этих революционеров?...	17
Магия кино: искусство и ремесло.	21
Как я к этому пришел, или Началось все задолго до семнадцатого года.	22
«Кто», «что» или «как»: выкладывайся по полной	26
Ничего на волю случая в правильной тон-студии.	28
Воспоминания.	81



По экрану движется бледная тень. Вроде бы человек, но бесплотный. Только видимое движение, и больше ничего.

— Так.. Что у него под ногами?

— Э-э-э.. Асфальт. Мокрый. После дождя..

— Ага.. — иду за лейкой, наливаю из-под крана. Поливаю асфальт.

— Пишем. И побыстрее, вода уходит..

Включается запись — красная лампочка под экраном. Воздух в студии недвижим и беззвучен, как ожидающий воскресения покойник..

— Нет-нет, у него мягкие кеды, а у тебя прямо лакированные ботинки.

— А, да, теперь вижу... — лезу в сумку с обувью, достаю кеды.

Переписываем. У героя появился ШАГ. План тянется довольно долго, секунд пятнадцать. Это по моим меркам.. В следующем куске идет он же, но уже в другом месте.



— Нет, тут не надо. Там в «чистой» хорошо слышно, без «мусора», оттуда возьму...

— Будем кусок полностью писать или шаги напропалую до конца ролика?

— Все будем писать. Мне сразу в перезапись сдавать надо, чтобы у Пашки весь комплект был.

— Ладно... Давай тогда по шорохам пойдём.

— Давай.

— Не пойму, что у него за куртка?

— Синтетика, типа болоньи. Я на площадке был, видел.

— Ага... — иду в другой конец зала и роюсь в нашей огромной куче тряпок... Последний раз использовал болонью довольно давно, потому она очутилась на самом дне. Тихо ругаясь, вытаскиваю ее оттуда.

— Ладно, поехали...

Герой идет довольно спокойно, так что и шуршу слегка, вполсилы...

— Годится?

— Да, нормально.

— Что у нас там по реквизиту?

— Тут не очень много. Только в конце плана подходит к парапету набережной и закуривает. Сейчас покажу...

Действительно... Останавливается, достает пачку, зажигалку, прикуривает огонек от ветра, летит легкий дымок...

— Сигаретой трещать надо?

— Да нет, тут шумный план, машины носятся, слишком тихий звук, никто не услышит. Не надо.



— Угу... А у него что, Зирро?

— Да.

Иду в кладовку и нахожу коробку со всякими металлическими мелочами. Достаяю две Зирро. Несу в зал.

— Смотри... У меня два варианта. Стальной и латунный. Послушай...

Подношу зажигалку к микрофону и щелкаю. Одну, вторую...

— Вторая — это латунная была?

— Ага.

— Давай ее. Больше на правду похожа.

Щелкаю, прикуриваю...

— Отлично, как живая. Так, теперь надо бы водичкой поплескать. Она там прямо внизу.

— На Москве-реке снимали?

— Не, на Яузе. Уже осень была — ветер, холодрыга.

— Ну, смотри, ванну наполнять надо... Хотя нет — тут тазика хватит...

Достаяю с полки мой любимый красный пластиковый таз и наполняю его в ванной. Тазу в центр зала и ставлю на стул. Тяжелый, зараза... Запись...

Вообще, очень люблю работать с водой. Невероятно податливый материал. Слушается малейшего касания. Легонько, кончиками пальцев, вожу по поверхности. Да, получается спокойная осенняя Яуза...

— Так, ну чего, этот кусок закрыли?

— Да вроде. Пойдем в буфет, по кофейку?



- Давай... Слушай, а этот тип, он, вообще, кто?
- Киллер. В следующей сцене на задание пойдет.
- Киллер??? Что ж ты сразу не сказал...
- А что?
- Да у него же совсем другой шаг должен быть!
- В смысле?
- Ну как в смысле! Я ж его формально прошел, как обычного, среднего человека. А ведь тут характер. Это такой замкнутый, осторожный, привыкший к своему повседневному злу.
- Так и чего?
- Чего-чего — переписываем шаги. Не годится так...
- Ну ладно...
- Идем в начало эпизода. Снова включается запись и... я преобразуюсь. Я снова иду. Я превращаюсь в киллера. Я вхожу в его нутро. Мерзкое, бесчеловечное, холодное, как погреб зимой на закрытой даче...
- И я выхожу из НЕГО, не совсем понимая, где нахожусь... Но вокруг мой родной зал, горы реквизита, спокойно ждущего, чего я от него еще захочу... Уф... По лбу стекает пот, и немного трясет. Я только что на несколько секунд превратился в убийцу. Неприятно? Ну что ж, по-другому никак. Такая ПРОФЕССИЯ.
- погоди, ты говоришь — киллер. А что ж он в такой «громкой» свистящей куртке ходит?
- Это он только тут. Потом будет в другой, мягкой, шерстяной.
- Понятно... Ну как? Годится?



— Ага! Офигенно получилось! Прямо живой убивец! Ладно, пойдём кофе глотнем...

— Да... Сейчас он очень к месту...

И человек обрел плоть! Моими шагами, моими шорохами, моей зажигалкой. Он теперь живой. Хотя и киллер...

Я не разбираюсь в технике. Это епархия звукорежиссера и инженера. Единственное, что я хорошо знаю, — это микрофоны. Да и то, не их начинку, а то, как с ними работать; куда правильно поставить, как точнее направить. А где-то и схитрить. Например, просят, чтобы постанова бутылки на стол была массивней, более низкочастотной. Конечно, это может сделать и звукорежиссер. Покопаться в настройках компьютера и понизить частоту. Но... Я считаю, что все-таки это моя забота. И потому меняю положение микрофона. Теперь он смотрит не точно на бутылку, а немного под стол. И звук меняется — становится ниже.

— О! Во! То что надо!..

■ Кто мы и откуда

Нас немного. На всю страну можно насчитать человек десять, максимум пятнадцать. Основная часть сосредоточена в Москве. Немного есть в Питере... Практически всех знаю по именам и, так или иначе, со всеми общаюсь.

По старой советской терминологии мы называемся ЗВУКООФОРМИТЕЛИ. Между собой, на своем жаргоне, мы шумовики. В титрах фильма про нас иногда пишут: «синхронные шумы».



Когда появилась эта «шумная» профессия? Назвать точную дату нельзя. Но это примерно 30-е годы XX столетия. То есть тогда же, когда в кино ворвался звук. При этом вот что забавно — эта профессия появилась, в общем, одновременно и в Голливуде, и у нас. Причем безо всякой связи друг с другом. Видимо, сказалась сама логика развития кинематографа. Иными словами, она не могла не возникнуть. Экран и звук просто требовали ее. В Голливуде был человек по фамилии Foley (кажется, Джон). Вообще, по первой профессии он был каскадер, но постепенно перешел в работу со звуком и создал синхронные шумы. По его имени там так до сих пор и называют наше ремесло: foley artist. Кто был основателем нашего дела здесь, сказать трудно. Известно лишь то, что был актер Владимир Попов. Кто знает довоенный кинематограф, тот помнит его по роли Робинзона в фильме 1936 года «Бесприданница» по Островскому. Так вот, он был просто маньяком синхронных шумов, одним из основателей нашего дела на «Мосфильме».

Азы теории: звук в кино вообще и шумы в частности...

Вообще — из чего состоит звук в кино? Основных элементов три.

- 01 — Реплики актеров, голоса.
- 02 — Музыка.
- 03 — Шумы.

Шумы, в свою очередь, делятся тоже на три части: во-первых, звуки всевозможной техники. Их условно можно назвать техногенными шумами. Записывает их звукорежиссер непосредственно на съемочной площадке. Это



вообще самостоятельный процесс, когда микрофоны закрепляются у работающей машины (например), на взлетной полосе, чтобы записать звук работающих турбин, или на стрельбище, чтобы запечатлеть звук выстрелов. К слову сказать, раньше звуки выстрелов представляли некоторую проблему, поскольку из-за их громкости микрофон часто «залипал», и потому вместо полноценного выстрела получались какие-то невнятные «пуки». Поэтому приходилось уже на перезаписи доводить их до ума. Сейчас, с развитием звукозаписывающей техники, эта проблема ушла в прошлое, звук становится полноценным уже в первичной записи..

Далее следуют так называемые фоновые шумы, или просто фоны. Что имеется в виду? Это так называемые общие шумы, как то: шум леса (деревья на ветру), шум города (машины, голоса людей), шум вокзала (массовые шаги людей, звук объявлений и так далее). Все это звукорежиссер или записывает на месте съемок, или берет из библиотеки. Последнее сейчас происходит чаще, поскольку в архивах накопилось очень много подобных звуков и нет особой необходимости ради их записи тратить драгоценное время.

Есть спецэффекты. Это уже больше явление последних лет. Здесь всюду участвует компьютер со всеми его возможностями. Особенно это касается фильмов фантастических, где часто необходимы звуки, которых попросту нет в природе. Так что компьютер в кино — это не только графика, но и звук.

Ну и наконец, синхронные шумы. Это и есть то, чем занимаемся я и мои коллеги.



■ Синхронные шумы: дьявол кроется в деталях

Что это такое, синхронные шумы? Это все, что окружает нас в повседневной жизни. Это шаги. Это звуки всевозможных предметов, которые мы используем в быту. Это шорохи разной одежды. И множество самых неожиданных звуков, которые заранее предвидеть невозможно... Герой почесал за ухом — будь добр, шумовик, почеси. Нет-нет, у него там три движения, а ты сделал два.

— Покажи еще раз, на замедленной... А, да, точно три. Сейчас сделаю...

Персонаж снимает ботинки. Это уже не шаги. Надо взять ботинок в руки, засунуть руку внутрь и выдернуть оттуда. Стоп. У него же жесткие кожаные ботинки, а у меня кроссовка. Не пойдет. У ботинка не такой мягкий звук, как у кроссовки. Надо переделать...

А вот это интересно. На ветру крутится флюгер. Довольно большой, ростом в полтора человека. И звукорежиссер поясняет:

— Понимаешь, этот флюгер — по сюжету вообще самостоятельный персонаж. Он живет своей жизнью. Он по-своему разговаривает с людьми, а они разговаривают с ним. У него свои тональности, обертоны... В общем, придумай что-нибудь. Нужно что-то особенное, нетривиальное. Короче, создай мне волшебство.

Я слегка подвисяю и как-то замираю... Так... Шарю глазами по ателье... Вещей-то много, но вот нужное... Ага, так! Вот оно! Не помню, кто и когда его в студию притащил, но я не использовал его очень давно. Или ее. Железная труба, почти с меня ростом, а на конце приварено железное колесо. Похоже на какой-то строительный блок. Поднимаю — тяже-



лая. Но маловато этого. Флюгер должен быть гулким, нерельным и массивным. Вот... В полу вмонтировано много разных фактур. В общем-то, они для шагов — паркет, деревянный дощатый пол, брусчатка, асфальт, жесь, кафель и вот это! Палубное железо! Толстое, гулкое, как эхо загробного мира. Да, то что надо. Ставлю палку с колесом на железо и начинаю медленно возить по нему. Скрип душераздирающий... Только надо бы на железо постелить кусок ковролина — по голому железу слишком жестко. Не лирично, не волшеббно.

— Так, все, нашел! Пишем...

Загорается запись... Здесь помедленнее, поделикатнее. Здесь флюгер едва шевелится — надо совсем под сурдинку. А вот тут можно размахаться во всю ивановскую — его бешено раскрутил ветер. Дом на берегу моря, так что ветра тут гуляют свободно. Откуда ж мне было знать... А сцен с этим флюгером — чуть ли не треть всего экранного времени! Под конец руки чуть не отсыхают.

— Ну чего, закончили наконец?

— С твоей железякой закончили. Но придумай-ка еще пару фактур. Маловато этого.

Господи! Ладно, убираю палку на место и иду искать... Вот это подойдет. Сей предмет попал в студию задолго до моего рождения: массивная, тяжелая петля от каких-то ворот. Скрипит просто шикарно. Да еще на железном разделочном столе (говорят, когда-то притащили из столовой, бережем его как зеницу ока, потому что больше такого не достать). К слову сказать, эта петля была использована в фильме А. Тарковского «Андрей Рублев», в знаменитой сцене раскачивания колокола.

Что ж... начинаю делать все то же самое, но уже другим звуком. Заунывным, скребущим не то что по ушам, но и по сердцу. А потом была еще одна фактура, уже мелкий



металлический скрипчек из моего личного реквизита. Происхождение этой мелкой детальки так же загадочно, как и железной палки с колесом. Нашел когда-то на автомобильной свалке. Вообще, надо признаться, шумовики — ужасные помоечники. Для нас порыться в куче выброшенного мусора, в каком-нибудь контейнере — это обалденная радость! Сколько было там найдено драгоценных, просто бесценных вещей! И все они в единственном экземпляре. И мы над ними дрожим, как царь Кощей над золотом...

Вообще, разные фильмы требуют разного подхода и разной степени тщательности. Если это сериал средней руки, то можно особенно не напрягаться. В сериалах, как правило, все звуки шаблонные, схематичные — они давно отработаны и делаются практически на автомате, сочинять особо не приходится. К тому же многое делать вообще не нужно: «Ой, я тебя умоляю — это же будет идти по телевизору, а не на большом экране. В телеке звук усеченный, скукоженный. Да и как вообще смотрят сериалы? Спинай. Домохозяйка что-нибудь готовит на кухне и больше слушает сериал, чем смотрит. Зачем тут бисер метать? Кому это надо? Только время впустую потеряем...»

Хотя, конечно, бывают и исключения. Например, сериал боевик, где в главной роли — бряцание оружия, передергивание затворов и так далее. Но вот над одним эпизодом пришлось попотеть. В кадре человек разбивает молотком мобильный телефон. Лупит по нему пять-семь секунд, не более. А студия оборудована плохо (не «Мосфильм»). Реквизита практически нет — все приходится везти из дома. Ну вот, нашел странный маленький пластиковый осветительный прибор. Ну, его, несчастного, надо будет уничтожить. Луплю по нему молотком... Записали не сразу — не хватало некоторых нюансов: разлетающихся по комнате



кусочков пластика, например. А их довольно много, повторить пришлось несколько раз. Уф, сделали!.. Спустя полгода звукорежиссер, который все это писал, с горечью сообщил мне, что нашел на какой-то платформе этот сериал и в этой сцене разбивания телефона не услышал практически ничего. Просто несколько тупых, ничего не значащих ударов. Все эти нюансы, над которыми мы трудились, полетели коту под хвост... Впрочем, за долгие годы практики я к такому привык и не обижаюсь...

■ Виды фонограмм: все непросто

Вообще, звукорежиссер многое записывает непосредственно во время съемок. Такую фонограмму называют рабочей. Она, в свою очередь, делится на черновую и чистовую. Черновая — это та, в которую пролезло некоторое количество «мусора». Использовать ее в картине нельзя. Ну сами представьте: действие, например, происходит при дворе Екатерины Второй, а где-то за кадром слышно, как режиссер дает команды актерам или пиликает мобильный телефон. Ну как это вставлять в окончательный монтаж? Да никак. Сцену нужно переозвучивать уже в зале тон-студии. И реплики актеров, и шумы. Все должно быть чисто. Спрашивается, зачем она нужна, эта черновая? Зачем ее сохранять? А просто затем, чтобы ориентироваться, что происходило в кадре. Чтобы, например, знать, что говорил актер. Потому что на бумаге текст часто не сохраняется...

А чистовую использовать вполне можно. Если в запись не пролезло никаких посторонних звуков, то для звукоре-