

Елена Анатольевна Русинова

Elena Anatolyevna Rusinova

доктор искусствоведения, профессор, заведующий кафедрой звукорежиссуры,

Doctor of Art Studies, Professor, Head of the Department of Sound Directing,

Всероссийский государственный университет кинематографии имени С.А. Герасимова (Москва, Россия)

All-Russian State University of Cinematography named after S.A. Gerasimov (Moscow, Russia)

vgik.science@gmail.com

ЗВУКОВЫЕ ПРИЕМЫ КАК ОСНОВА ЭМОЦИОНАЛЬНОЙ ЭМПАТИИ В ФИЛЬМЕ Д. МАРДЕРА «ЗВУК МЕТАЛЛА» SOUND TECHNIQUES AS THE BASIS OF EMOTIONAL EMPATHY IN D. MARDER'S FILM "THE SOUND OF METAL"

Статья посвящена исследованию соотношения «субъективного» и «объективного» звука в кинофильме как важному условию раскрытия художественного образа героя и развития драматургии картины. Актуализируется термин «точка слышания» в контексте понятий «субъективная камера» и «точка зрения» камеры. На примере звукозрительного анализа фильма «Звук металла» (реж. Д. Мардер, 2019) показывается, что «субъективная камера» в современном кинофильме предполагает не только «точку видения», но и «точку слышания» персонажа. Звуковое решение в фильме «Звук металла» имеет смыслообразующее значение и играет определяющую роль в его воздействии на эмоциональное восприятие зрителей. Во многом это является результатом совместной работы режиссёра и саунд-дизайнера в процесс разработки технологической и художественно-эстетической концепции фильма.

Ключевые слова: звуковое решение фильма, «точка слышания», многоканальные звуковые форматы, звукорежиссура, саунд-дизайн, эмоциональная эмпатия, «Звук металла»

Для цитирования: Русинова Е.А. «Точка слышания» как прием создания эмоциональной эмпатии в фильме Д. Мардера «Звук металла» // Артикульт. 2024. №4(56). С. 63-68. DOI: 10.28995/2227-6165-2024-4-63-68

The article is devoted to the study of the relations between “subjective” and “objective” sound in a motion picture as an important condition for revealing the artistic image of the character and the development of the dramaturgy of the picture. The term “point of audition” is updated in the context of the concepts of “subjective camera” and “point of view” of the camera. Using the example of a sound-visual analysis of the film “The Sound of Metal” (directed by D. Marder, 2019), it is shown that the “subjective camera” in a modern motion picture assumes not only a “point of vision”, but also a “point of hearing” of the character. The sound solution in the film “The Sound of Metal” has a meaning-forming meaning and plays a decisive role in its impact on the emotional perception of the audience. In many ways, this is the result of the joint work of the director and the sound designer in the process of developing the technological and artistic-aesthetic concept of the film.

Keywords: sound solution of the film, “point of audition”, multi-channel sound formats, sound directing, sound design, emotional empathy, “The Sound of Metal”

For citation: Rusinova E.A. “The point of hearing» as a technique for creating emotional empathy in D. Marder’s film «Sound of Metal.” *Articult.* 2024, no. 4(56), pp. 63-68. (in Russ.) DOI: 10.28995/2227-6165-2024-4-63-68

Введение

В теории кинематографа достаточно распространена оппозиция «объективная – субъективная камера», отражающая, прежде всего, в визуальном ряде «точку зрения» и ракурс кинокамеры. Историческое первенство в этой оппозиции принадлежит, безусловно, «объективному» взгляду кинокамеры, фиксировавшему предкамерную реальность с первых шагов искусства кино, однако уже в немых кинолентах присутствует и «субъективный взгляд». Значение «субъективной» камеры повышалось по мере развития киноязыка и элементов его выразительности, вместе с более явным проявлением авторского начала в режиссуре («кино-глаз» Дзиги Вертова, фильмы А. Ганса, Ф. Мурнау, Т. Дрейера и др.). Тем не менее, при всей привлекательности приема «передачи чужого взгляда», довольно долго (вплоть до французской «новой волны» и появления ручных камер) эпизоды с «субъективной» камерой были сравнительно редки как в коммерческом, так и в авторском кино, поскольку этот прием применялся в основном в самых эмоционально напряженных эпизодах. Очевидно, что сама возможность использования «субъективной камеры» предопределялась как техническими возможностями, так и эстетикой определенного периода развития искусства кино.

В теоретических трудах разного времени визуальная сторона отношений «объективной» и

E.A. Rusinova “The point of hearing” as a technique for creating emotional empathy in D. Marder’s film “Sound of Metal”

«субъективной» камеры освещалась, хотя и на разных концептуальных основаниях, достаточно глубоко [Пазолини, 1984; Делёз, 2013]. В этом контексте определенный интерес вызывает позиция киноведа А. Гусева, который отмечает, что цель использования приема в киноэпизоде как бы распадается на две задачи: первая – показать «изнутри, на уровне насильственного перевоплощения», кто в данный момент является актантом; вторая – показать, с чем этому актанту приходится сталкиваться в экранной реальности, с чем приходится «взаимодействовать, сосуществовать, иногда – бороться или смиряться... что приходится выносить» [Гусев, 2006, с. 236]. Таким образом, по отношению к эпизодам с «субъективной камерой» могут быть поставлены два основных вопроса: *кто* действует в кадре и *что* он при этом испытывает. И в отношении второго вопроса именно звуковое решение может играть важную, а в некоторых случаях определяющую роль, хотя аудиальная сторона оппозиции «объективной» и «субъективной» камеры изучены пока в меньшей степени, по сравнению с визуальной составляющей.

В то же время в современном кинопроцессе звук фильма становится одним из приоритетных направлений развития киноязыка, чему способствуют технологические достижения в звукорежиссуре последних десятилетий. В частности, в ряде случаев «субъективный звук» был более сильным выразительным средством, чем «субъективный взгляд», и играл определяющую роль в развитии драматургии фильма, раскрытии художественного образа киногероя. «Субъективная камера» в современном кинофильме предполагает не только «*точку видения*», но и «*точку слышания*» персонажа, что зачастую гораздо более впечатляюще передает его внутреннее состояние, переживаемые им чувства.

Термин «точка слышания» (или «точка слушания») является прямым переводом термина “point of audition” (ПОА), введенного в широкий искусствоведческий обиход французским теоретиком Мишелем Шионом [Chion, 2009, p. 485]. Этот термин несет в себе целый ряд контекстуальных значений, связанных с «объективной» или «субъективной» перспективой слухового восприятия как киноперсонажа, так и зрителя. Сам термин является предметом теоретической дискуссии и уточняется рядом исследователей [Tranas, 2017]. В контексте данной статьи термин «точка слышания» применяется с целью более четкого разграничения перспективы слухового восприятия зрителем, что важно для целостного чувственно-эмоционального переживания им драматургии фильма и перипетий в жизни киногероя. При этом «точка слышания» предполагает не только перспективу слухового восприятия, но даже психофизиологический характер этого процесса через эмпатическую интериоризацию зрителем ощущений и чувственных переживаний персонажа. То есть в данном случае «точка слышания» становится одним из условий вхождения в особый внутренний мир киногероя.

Субъективное пространство героя вводится в общую сюжетную реальность (*диегезис*), помимо внешне-выразительных особенностей характера (передающихся в нюансах актерской игры, рисунке роли), посредством представления на экране различных форм деятельности его сознания: это могут быть как естественные проявления – воспоминания, сновидения, мечтания, так и сложные, неестественные состояния, связанные с психическими девиациями, например, с раздвоением личности или смещениями восприятия действительности вследствие внешних воздействий, самоощущения в экстремальных обстоятельствах и пр. Совокупность множеств таких субъективированных состояний персонажа в кинофильме называют *метадиегетическим пространством* (или *метадиегезисом*).

Приставка «мета» указывает на наличие некоего сдвига относительно условного референса (пространства диегетического), определяемого в кинематографе как «*реальность*». Помимо визуальных проявлений метадиегезиса, очевидно и его выражение в особенностях звуковых решений, в «метадиегетическом звуке». В общем употреблении термин “meta-diegetic sound” вошел благодаря искусствоведу К. Горбман [Gorbman, 1987, p. 3], определяющей его как звук, транслирующий субъективные ощущения персонажей, звук, сопровождающий сны, галлюцинации, видения и иные состояния, связанные с изменением сознания. Это условная, транспонированная через сознание героя реальность. В дополнение к общепринятому разделению звука на диегетический и недиегетический по принадлежности / не принадлежности источников к пространству повествования исследователи Д. Бордуэлл и К. Томпсон вводят понятия «внешнего» (external), «проговоренного вслух» и «внутреннего» (internal), «представленного в голове» звука субъективного пространства [Bordwell D., Thompson K., 1979, p. 246-249].

Е.А. Русинова «Точка слышания» как прием создания эмоциональной эмпатии
в фильме Д. Мардера «Звук металла»

Развивая теорию Д. Бордуэлла и К. Томпсон, исследователь звуковой сферы кинематографа М. Шион разделяет «внутренний звук» на «объективно-внутренний» и «субъективно-внутренний». «Внутренний звук – это звук, который, хотя и существует в настоящем, соответствует внешнему психофизическому состоянию героя. В эту подкатегорию я включаю звуки дыхания героя, стоны, сердцебиение, все звуки, которые можно было бы назвать “объективно-внутренними”. Также в категорию “внутренних звуков” я включаю звуки внутреннего голоса, воспоминаний и т. д. – эти звуки я называю “субъективно-внутренними”» [Chion, 1994, p. 76].

В данном случае внимание будет обращено на значение «точки слышания» в создании метадиетического пространства фильма, на характер соотношений диетического и метадиетического звука фильма и влияние динамики перемещений «точки слышания» на зрительское восприятие.

Звуковая «сверхчувствительность» в фильме «Звук металла»

Смыслообразующую роль звука в драматургии фильма ярко продемонстрировал режиссёр Дариус Мардер, сняв фильм «Звук металла» (2019), получивший, в числе прочих, множественные профессиональные награды за звук и монтаж. Сюжетной основой картины стала история молодого рокера-барabanщика Рубена Стоуна (Риз Ахмед), который неожиданно и стремительно теряет слух и вынужден начать жить по-новому.

Структурно драматургическое построение картины можно разделить на три части: в первой, где герой и его подруга Ли (Оливия Кук) еще активно вовлечены в музыкальную деятельность – они много путешествуют в большом автотрейлере, который для них является и домом, и музыкальной студией, фонограмма насыщена различными звуковыми элементами. Во второй части фильма, когда к герою приходит трагическое понимание потери им слуха, действие перемещается в общину глухих, проживающих в уединенном загородном доме, где вынуждено селится Рубен, и ему приходится принимать правила жизни глухих – в фонограмме преобладают звуки *тишины*, почти нет реплик и совсем отсутствует музыка, при этом пространство заполняют звуки природы и бытовой среды. В третьей части действие происходит в Париже, куда Рубен приезжает уже после операции по вживлению ему слуховых имплантатов, мечтая вновь увидеться с Лу, живущей в доме своего отца, и возобновить с ней гастрольную деятельность. Эта встреча меняет сознание Рубена – неожиданно он понимает, что прошлое не может вернуться, и благодаря глухоте он приближается к осознанию божественной красоты и покоя, выраженных через тишину.

Разработка звуковой концепции фильма и подготовка к ее воплощению велись несколько лет. Главные создатели картины – режиссёр Дариус Мардер и автор идеи Дерек Сиенфрэнс – уже имели опыт работы и в режиссуре, и в кинодраматургии. К тому же Сиенфрэнс в молодости был рок-барabanщиком, пока не стал терять слух и не был вынужден уйти из группы. Именно это фатальное событие натолкнуло Сиенфрэнса на мысль о фильме о глухнущем барabanщике. Он долго вынашивал идею, мечтая назвать картину “*Metalhead*” – годами собирал материал, снимал на гастролях музыкантов-рокеров (дуэт “*Jucifer*”), которые планировались на главные роли в фильме. Позже от этой идеи, как и от названия “*Metalhead*”, Сиенфрэнс отказался и передал режиссуру проекта своему другу Дариусу Мардеру.

Уже на этапе создания сценария Мардер пришел к решению отталкиваться от звуковой концепции картины. По его мысли, основной должна была стать задача передать зрителю максимально конкретные, почти физиологические, ощущения человека, постепенно, но быстро теряющего способность слышать. Именно эта цель предопределила хронологически последовательное изложение сюжета, поскольку любые отклонения от него, монтажные «сдвиги» во времени и пространстве, могли негативно отразиться на характере погружения зрителя в физическое и эмоциональное состояние, внутренний мир неуклонно глухнущего героя.

За год до начала съемок Мардер начал обсуждать предстоящую работу с саунд-дизайнером Николасом Беккером (имевшим опыт создания сложных звуковых композиций для иммерсионных звуковых форматов, в частности, для фильмов «*Гравитация*», реж. А. Куарон, 2013; «*Прибытие*», реж. Д. Вильнёв, 2016 и др.). Вместе они погрузились в глубокое «экзистенциальное и философское»

E.A. Rusinova “The point of hearing” as a technique for creating emotional empathy in D. Marder’s film “Sound of Metal”

изучение звука, много размышляли о «звуковой памяти», консультировались с обществом глухих, изучали опыт людей с приобретенной глухотой, в том числе живущих со слуховыми имплантатами, проводили исследования резонансов собственного тела в безэховой камере [Johnson] с целью воссоздания в фильме впечатления восприятия мира глухими и слабослышащими людьми, близкого к *реалистичному*.

Реализация замысла сопровождалась активными техническими поисками – саунд-дизайнер Николас Беккер много экспериментировал с разными микрофонами, в том числе с геофонами (используемыми для записи землетрясений), гидрофонами (для записи подводных фактур), использовал стетоскопы и сверхчувствительные микрофоны, чтобы расслышать внутренние ритмы и пульсации. В дополнение к имеющемуся парку звукозаписывающего оборудования Николас Беккер сам сконструировал миниатюрный микрофон, который помещался в рот актера и служил для записи звука его дыхания, глотания, сердцебиения и пр. При создании фонограммы он не прибегал к помощи звуковых библиотек, стремясь *собрать* весь необходимый звуковой материал *в полевых условиях*. Эти поиски способствовали созданию убедительного для зрителей художественного образа главного персонажа, а звуковое отображение особенностей его слухового восприятия вызывало эмпатию. Как сказал Николас Беккер – «физиологичный звук» стал универсальным языком, который напрямую воспринимается зрительской аудиторией [“Sound of Metal”].

Во время съемок актер Риз Ахмед, исполнитель роли Рубена, носил наушники, через которые воспроизводился белый шум, не позволявший актеру слышать собственный голос. Этот прием позволил Ахмеду более достоверно сыграть некоторые трудные сцены. Так, в кабинете отоларинголога, где Рубен проходит слуховой тест, белый шум заглушает вопросы врача, и потому ответы, его мимическая и телесная реакции выглядят правдоподобными. При этом на всем протяжении сюжетного развития «субъективная камера» задействована в минимальном объеме, зритель видит все происходящее на экране как внешний наблюдатель, с объективной точки зрения, но слышит многие вещи именно как главный персонаж, то есть идентифицируется с субъективной «точкой слышания» (или, как выразился Н. Беккер, «point of hearing» [“Sound of Metal”]).

Очевидно, что прием субъективной «точки слышания» был применен в технических условиях своего времени еще в начале 30-х годов - начиная с первых звуковых картин («М» Ф. Ланга, 1931; «Доктор Джекил и мистер Хайд» Р. Мамуляна, 1932 и др.), – и развивается в настоящее время («Гравитация» А. Куарона, 2013; «Тихое место» Д. Красински, 2018), однако «Звук металла» представляется в этом отношении особым случаем – «точка слышания» в этой картине становится не локальным (как в упомянутых фильмах), а основным приемом развития драматургии и создания художественного образа, выведения его на высокий смысловой уровень.

«Точка слышания» в фильме Мардера постоянно перемещается из субъективного пространства (как правило, совмещаясь с крупным планом Рубена в кадре) – в объективное (на общих планах), что создает особое психологическое напряжение в зрительском восприятии и острое переживание особо значимых моментов сюжетного развития. Например, во время одного их выступлений группы Рубен играет на барабанах и осознает, что почти не слышит звуков, что отражается в фонограмме (низкочастотный гул, неприятные аритмичные щелчки), а когда он в панике выбегает из зала, на зрителей резко обрушиваются (на контрасте с предыдущей «глухотой») его громкие крики и укрупненный звук учащенного дыхания.

Отдельные синхронные звуки специально акцентируются, и в дальнейшем их «пропадание» из слухового восприятия воспринимается более остро. Например, после начальной сцены с оглушающим грохотом музыки хэви-метал на рок-концерте следует тихая камерная сцена в трейлере, наполненная приятными звуками утреннего пробуждения Рубена и Лу – скоро герой уже не сможет услышать ни один из привычных звуков, что определенно вызывает сочувствие зрителей.

Не менее важным приемом в плане развития звуковой выразительности современной кинодраматургии является то, что в ряде сцен звук в самой субъективной «точке слышания» обладает разнонаправленной подвижностью и многослойностью. Особенно это проявляется в третьей части фильма,

Е.А. Русинова «Точка слышания» как прием создания эмоциональной эмпатии
в фильме Д. Мардера «Звук металла»

когда, благодаря вживленному слуховому имплантату, Рубен начинает слышать (точнее, имплантат заставляет мозг Рубена думать, что он слышит), но этот новый звуковой мир абсолютно непривычен и даже болезнен для него: акустически и тембрально он «неопознаваем», динамически нестабилен – он то слишком громкий, то тихий и неразборчивый, хаотично и разнонаправленно звучащий в сцене настройки слухового имплантата в кабинете врача (активное панорамирование искаженного голоса врача в фонограмме). Именно эта звуковая «избыточность» подводит к эмоционально-смысловой кульминации фильма. В последних кадрах Рубен, измученный этим новым для него «сверхзвуковым» окружающим пространством, снимает слуховые аппараты и оказывается в абсолютной тишине. Отсутствие шума, в прямом и переносном значении этого слова, как будто открывает ему скрытый смысл жизни: вид церковной колокольни, от которой перестает доноситься громкий голос колокола, сменяется кадром, в котором солнце светит сквозь листву деревьев в полном безмолвии – «точка слышания» переходит в пространство слышания тишины как ощущение божественного покоя.

Выводы

Тщательная и подробная разработка динамики и траекторий перемещений «объективного» и «субъективного» звука в фильме «Звук металла» позволила его авторам воплотить сложные звуковые решения, способствующие тонкому психологическому раскрытию художественного образа киногероя. Благодаря возможностям иммерсивных звуковых форматов стало возможным приблизить восприятие зрителем звуковых решений фильма практически к физиологическим ощущениям, что способствует большей чувственно-эмоциональной «вовлеченности» зрителя в ситуативные состояния и переживания киногероя и тем самым созданию эмоциональной эмпатии зрителя по отношению к герою. Вместе с тем звукозрительный анализ фильма показывает, что понимание высокого смыслового уровня авторской концепции возможно лишь в целостном эстетическом переживании кинособытия, в одновременном восприятии визуальной и звуковой составляющей кинообраза и в целом драматургии картины.

ИСТОЧНИКИ:

1. Gray T. 'Sound of Metal' Director Reveals His 'Crazy' Decisions to Help Actors. Режим доступа: <https://variety.com/2021/film/news/sound-of-metal-darius-marder-paul-raci-riz-ahmed-1234951577/> (дата обращения 10.10.2024)
2. Johnson A. Looking at Sound of Metal's Use Of Sound Design. Режим доступа: <https://blog.audiosocket.com/music-industry-for-artists/looking-at-sound-of-metals-use-of-sound-design/> (дата обращения 10.10.2024)
3. "Sound of Metal" sound designer Nicolas Becker on using mics 'more sensitive than human ear' [exclusive video interview]. Режим доступа: <https://www.goldderby.com/feature/sound-of-metal-sound-designer-nicolas-becker-video-interview-1204080181/> (дата обращения 10.10.2024)
4. Tangcay J. How Riz Ahmed's Body Created an Anatomical Symphony for 'Sound of Metal' Sound Design. Режим доступа: <https://variety.com/2020/artisans/production/sound-of-metal-riz-ahmed-sound-design-1234844558/> (дата обращения 10.10.2024)

ЛИТЕРАТУРА:

1. Гусев А.В. Субъективная камера в постклассическом зарубежном кинематографе (1960-2000) // Киноведческие записки. 2006. № 79. С. 217-248.
2. Делёз Ж. Образ-перцепция // Делёз Ж. Кино. – Москва: ООО «Ад Маргинем Пресс», 2013. – С. 92-109.
3. Пазоллини П.-П. Поэтическое кино // Строение фильма. – Москва: Радуга, 1984. – С.45-66.
4. Bordwell D., Thompson K. Film Art: An Introduction 2nd. ed. – New York: Addison and Wesley, 1979.
5. Chion M. Audio-Vision: Sound on Screen. – New York: Columbia University Press, 1994.
6. Gorbman C. Unheard Melodies: Narrative Film Music. – Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1987.
7. Tranas M.W. Unravelling Point of Audition. A discussion of Point of Audition in the sound theory of modern film and television. – University of Oslo, 2017.

SOURCES

1. Gray T. 'Sound of Metal' Director Reveals His 'Crazy' Decisions to Help Actors. Available at: <https://variety.com/2021/film/news/sound-of-metal-darius-marder-paul-raci-riz-ahmed-1234951577/> (accessed: 10 October 2024)
2. Johnson A. Looking at Sound of Metal's Use Of Sound Design. Available at: <https://blog.audiosocket.com/music-industry-for-artists/looking-at-sound-of-metals-use-of-sound-design/> (accessed: 10 October 2024)
3. "Sound of Metal" sound designer Nicolas Becker on using mics 'more sensitive than human ear' [exclusive video interview]. Available at: <https://www.goldderby.com/feature/sound-of-metal-sound-designer-nicolas-becker-video-interview-1204080181/> (accessed: 10 October 2024)
4. Tangcay J. How Riz Ahmed's Body Created an Anatomical Symphony for 'Sound of Metal' Sound Design. Available at: <https://variety.com/2020/artisans/production/sound-of-metal-riz-ahmed-sound-design-1234844558/> (accessed: 10 October 2024)

REFERENCES

1. Bordwell D., Thompson K. Film Art: An Introduction 2nd. ed. New York, Addison and Wesley, 1979.

E.A. Rusinova “*The point of hearing*” as a technique for creating emotional empathy
in D. Marder's film “*Sound of Metal*”

2. Chion M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York, Columbia University Press, 1994.
3. Delyoz ZH. “Obraz-percepciya” [Image-perception]. Delyoz ZH. Kino [Cinema]. Moscow, Ad Marginem Press, 2013. P. 92-109. (in Russian)
4. Gorbman C. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington, Indiana, Indiana University Press, 1987.
5. Gusev A.V. “Sub»ektivnaya kamera v postklassicheskom zarubezhnom kinematografe (1960-2000)” [The subjective camera in post-classical foreign cinema (1960-2000)]. *Kinovedcheskie zapiski* [Film studies notes], 2006. No 79. P. 217-248. (in Russian)
6. Pazolini P.-P. “Poeticheskoe kino” [Poetic cinema]. Stroenie fil'ma [Structure of the film]. Moscow, Raduga, 1984. P. 45-66. (in Russian)
7. Tranas M.W. *Unravelling Point of Audition. A discussion of Point of Audition in the sound theory of modern film and television*. University of Oslo, 2017.