

Необходимые условия для озвучивания мультфильма

На этапе озвучивания распределяются роли между детьми. Записывается речь, диалоги, голоса животных. Подбирается музыка, шумовые эффекты. Рассчитывается фонограмма по времени.

Создание звукоцеха

Чтобы отснятый материал превратился в фильм, его надо озвучить: записать голоса актеров, шумы и подобрать музыкальное сопровождение. Это делается в звукоцехе (или тонстудии).

В звукоцехе должна быть:

1. Дикторская – звукоизолированная комната, стены которой покрыты звукопоглощающими материалами, например войлок или бумажные коробки из-под яиц. Коробки из-за своей формы хорошо рассеивают звук. В дикторской находятся микрофоны, с которых ведется запись речи или шумов, и наушники.

2. Аппаратная – комната, в которой устанавливается звукозаписывающая аппаратура: компьютер, микшерский пульт, аудио мониторы¹.

Эти две комнаты должны быть максимально звукоизолированы друг от друга. Между комнатами устанавливается перегородка из двух слоев стекла, чтобы оператор звукозаписи и актеры могли видеть друг друга. Так же между ними организуется громкая связь, т.е. у оператора звукозаписи есть микрофон, который включается при необходимости что-то сказать актеру, а актер слышит команды звукооператора либо через наушники, либо через громкоговоритель, установленный в дикторской.

Существует два типа микрофонов: динамические и конденсаторные.

Какой выбрать? Желательно конденсаторный. Такой микрофон даст более качественный, мягкий и натуральный звук. Но записывать

¹ Уроки по созданию мультфильма. Электронный ресурс: <https://tvkinoradio.ru/article/article15817-6-urokov-po-sozdaniyu-multfilma-2-geroj> (дата обращения: 26.07.2021 г.)

фонограмму при помощи конденсаторного микрофона можно только в звукоизолированном помещении, так как из-за широкой кардиоиды и высокой чувствительности такие микрофоны будут улавливать все посторонние шумы.

Если у вас нет возможности записывать звук в специально подготовленном помещении, лучшим выбором станет динамический микрофон. Но при этом вы получите более бедный звук.

ВАЖНО: Не пользуйтесь звуковыми картами, вшитыми в материнскую плату вашего компьютера. Они дают очень плохое качество записи. Постарайтесь купить отдельную карту для записи звука.

Создаем звук

У нас на руках сценарий фильма. Теперь наша задача — по этому сценарию создать звук. Он состоит из нескольких основных видов:

- речь героев,
- музыка,
- шумы.

В программе Adobe Premier на тайм-лайне у нас есть два вида дорожек — сверху дорожки видео (изображение), снизу — аудио (звук). Верхние дорожки мы пока рассматривать не будем, а работаем только внизу.

Сколько аудиодорожек нам понадобится? Много. В некоторые моменты фильма звук будет разнообразным и накладываться один на другой, как слоеный пирог, поэтому не пугайтесь, что в проекте у вас получится богатая звуковая партитура.



Кадр из мультфильма «Путешествие муравья» (1983) / Фото: «Союзмультфильм»

Стоит сразу же начать содержать все это хозяйство в порядке, чтобы не запутаться и облегчить себе работу с этим материалом — на дорожки с музыкой кидайте только музыку, а на дорожки шумов — только шумы. Это будет еще принципиально важно, потому что вы сможете отключить какой-то из видов звука целиком, всего лишь отключив звучание отдельных дорожек².

Записываем речь героев

Для начала вам надо **записать речь ваших героев** и это будет первый вид звука, с которым мы будем работать. Режиссеры в анимационном кино часто делают такую запись. Не стесняйтесь и не бойтесь по-актёрски разыграть все диалоги и монологи вашего фильма. Не спешите, попробуйте разные интонации, поищите речевые характеристики персонажей и темп речи, сделайте по два-три дубля на каждую реплику. Речь каждого из героев не может быть одинаковой — меняются как внешние, так и внутренние обстоятельства героя, что, безусловно, отражается и на его речи. Это целый большой и интересный этап работы, который займет у вас какое-то время и потребует немало внимания.

Реплики каждого из персонажей лучше размещать на отдельных дорожках – каждого на своей.

Еще важной стороной актерской игры являются **гуры** или **гур-гуры**, как их называют в анимации. Это не диалоговые звуки, которыми актер передает физику своего персонажа: звуки тела, кряхтение, икание, дыхание при беге, восклицания и всяческие междометия. Гуры — важный этап создания синхронного звукового изображения. Они не только обогатят вашего героя, сделают его объемнее, но даже могут стать инструментом драматургии.

Послушайте фильм Эдуарда Назарова «Путешествие муравья» (1983).

² Энциклопедия отечественной мультипликации / [сост. С. В. Капкова]. - Москва : Алгоритм, 2006. - 812 с.

Обратите внимание на гуры персонажей

Переносим звук в Adobe Premier

Теперь подгрузите все ваши реплики и гуры в Adobe Premier. Реплики каждого из персонажей лучше размещать на отдельных дорожках — каждого на своей. Ваша задача — отобрать лучшие дубли каждого героя, расположить их последовательно в соответствии со сценарием и составить общую речевую партитуру фильма. При отборе дублей реплик персонажа ориентируйтесь сразу на их сочетание с другими героями, то есть, выстраивайте диалог сразу целиком. Реплика должна жить в диалоге, а не простосама по себе.



Обратите внимание на то, как в речи героев работают паузы в мультфильме «Мои соседи Ямада» (1999) / Фото: Toho

Обратите внимание на паузы в вашей речевой партитуре. В обычном бытовом диалоге реплики часто наползают друг на друга, потому что ответ готов еще до того, как собеседник закончил свою мысль. Так делаем и мы — ответ в диалоге начинаем без паузы прямо встык к концу чужой реплики. Потому что, если у нас появляется пауза, то она становится выпуклой, заметной, существенной. Поймите, где в диалогах могут располагаться эти паузы и сделайте их, этим вы зададите ритм каждого диалога³.

Время пошло

Начав работать со звуком в монтажной программе, начинаем работать

³ Уроки по созданию мультфильма. Электронный ресурс: <https://tvkinoradio.ru/article/article15817-6-urokov-po-sozdaniyu-multfilma-2-geroj> (дата обращения: 26.07.2021 г.)

еще и со временем. В фантазии оно неуловимо, а в монтажной программе конкретно. Теперь **мы уже четко видим время нашего фильма, и чем мы его заполняем.** У него появилась общая длительность. Напоминаю, что не стоит делать длинное кино, потому что его будет сложно закончить и, возможно, скучно смотреть.



В этой сцене синхронизируется действие и звук — зритель видит, как открывается дверь и слышит. Кадр из мультфильма «Песнь моря» (2014)/Фото: GKIDS

Короткое кино, почти всегда выигрывает у длинного, по ряду причин. После того как вы создали звуковую речевую партитуру, посмотрите есть ли возможность сократить ее по времени. Старайтесь на любом этапе сокращать ваш фильм, это пойдет ему только на пользу. Чем короче, тем плотнее действие и тем интереснее его будет смотреть.

Появление речевой партитуры

Появление у вас на руках речевой партитуры вперед изображения дает уникальный инструмент — вы можете раз за разом переслушивать фильм, еще не имея изображения. Закачивайте файл себе в плеер и много раз переслушивайте будущий фильм. Это пограничный момент.

Начав работать со звуком в монтажной программе, мы начали работать еще и современем.

С одной стороны — у вас предельная конкретика звука. А поскольку изображения еще нет, задействуется ваше воображение. Вы можете

представить конкретную картинку, мизансцену, действие, движение камеры, крупность и ракурс, монтажные склейки.

Наверное, это чем-то похоже на медитацию и технику визуализации. Если вы будете часто переслушивать фильм, то вы сможете его представить, и когда дойдете до момента появления картинки, вы уже будете знать, что именно вам, надо изобразить⁴.



В этой сцене вечерняя атмосфера создается не только изображением, но и звуком. Кадр из мультфильма «Вселенский потоп» (2003) / Фото: StudioCanal

Другой важный момент — переслушивая раз за разом звуковой файл, вы постепенно уточняете его. Наверняка, после того как вы десяток раз прослушаете речевую партитуру, вы поймете, какие правки в нее нужно внести. И тогда снова переписывайте реплики, открывайте программу, вносите правки, выгоняйте файл и заливайте его себе в плеер.

Проверяйте. Как оно теперь?

Музыка в фильме

Следующим принципиальным этапом в вашем фильме станет появление музыки. А это, в первую очередь, эмоция. Чаще всего музыка поддерживает ее или создает. Эмоция разыгрывается на экране и ее должен испытывать зритель. **Музыка поддерживает изображение и драматургию.**

⁴ Энциклопедия отечественной мультипликации / [сост. С. В. Капкова]. - Москва : Алгоритм, 2006. - 812 с.

Но за нее очень легко спрятаться. Как говорят, музыка все склеит. То есть, посадить изображение на музыку во многом уже беспроблемный вариант. Есть и другие возможности.



Музыка в фильме бывает закадровая и внутрикадровая. В фильме Инессы Ковалевской «Бременские музыканты» (1969) зритель не только слышит музыку, но и видит, кто ее исполняет. Кадр из мультфильма «Бременские музыканты» (1969) / Фото: «Союзмультфильм»

Перед музыкой можно ставить задачу не дублировать, а дополнять эмоцию. Это очень хороший вариант, тем более, что в музыке столько оттенков. Тогда музыка делает фильм глубже и сложнее. Главное правило, которое можно было бы сформулировать — общая музыкальная картина должна быть цельная. Это правило применимо ко всему, и к музыке тоже. И это важно. Подбирая музыку, постарайтесь, чтобы она была в хорошем смысле однородная, как будто из одного фильма, а не из разных⁵.

Сочетание разных слоев звука

Появление музыки после речи ставит новую задачу — сочетания этих двух достаточно разных слоев звука. Во-первых, технический момент: несмотря на музыку, любую реплику должно быть хорошо слышно. Проверьте, нет ли мест, где музыкальный акцент перекрывает по громкости речь.

⁵ Уроки по созданию мультфильма. Электронный ресурс: <https://tvkinoradio.ru/article/article15817-6-urokov-po-sozdaniyu-multfilma-2-geroj> (дата обращения: 26.07.2021 г.)

Закачивайте файл себе в плеер и много раз переслушивайте ваш будущий фильм.

Во-вторых, вам надо соединить два ритма — музыки и диалога. Наверняка вы слышали, когда в электронной музыке используют сэмплы речи, например, объявление по радио. Это всегда выверено и четко вплетается в музыку, сэмпл находит свое строго определенное место.

Постарайтесь сочетать диалоги и музыку таким образом, чтобы они дополняли друг друга, дружили, а не ссорились. И не забывайте про паузы.

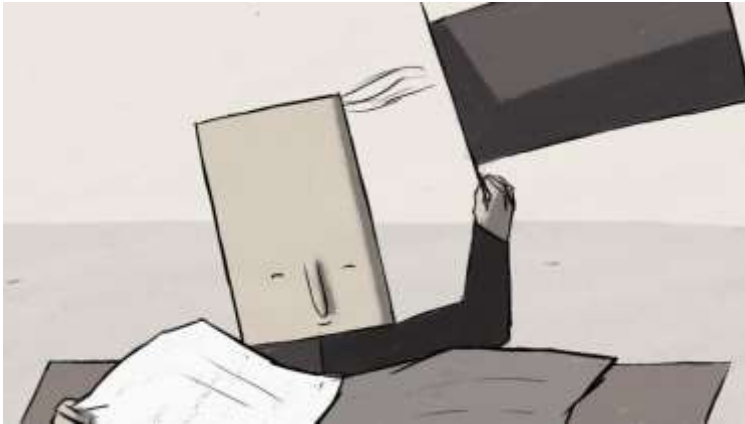
Альбом музыкального дуэта The Books «The Lemon of Pink» (2003). Обратите внимание как использованы речевые сэмплы в сочетании с музыкой

Синхронные и атмосферные шумы

Последний вид звука в фильме — это шумы. Они бывают разные: синхронные и атмосферные. Например, скрип двери — **синхронный**. Зритель в изображении видит, как открывается дверь и одновременно с этим слышит ее скрип. Или герой идет. Мы слышим каждый его шаг. И этот звук касания ноги о поверхность должен быть синхронным, не позже и не раньше изображения⁶.

Подбор таких шумов и попытка работы с ними до появления изображения — это возможность сделать акцент на ритме. Так звук шагов задаст свой, и его необходимо будет сочетать с музыкой, речью, даже тишиной. Звук шага (касания ноги о поверхность) будет разным в зависимости от обстоятельств. По деревянному полу будет один, по снегу — другой, а по земле — третий.

⁶ Энциклопедия отечественной мультипликации / [сост. С. В. Капкова]. - Москва : Алгоритм, 2006. - 812 с.



Кадр из мультфильма «Ветер» (2013) / Фото: NAW Hamburg

Атмосферные шумы, как следует из названия, задают атмосферу. Если место действия лес, то мы будем слышать пение птиц, хотя и не будем их видеть. Если это городской парк, то к пению птиц добавиться далекий шум машин. За счет этого атмосферного шума мы погрузимся вместо действия, ощутим себя в нем.

Постарайтесь сочетать диалоги и музыку таким образом, чтобы они дополняли друг друга, дружили, а не ссорились.

Как правило, атмосферные шумы закрывают все дыры в звуке. Если в звуковой дорожке вашего фильма будет абсолютная тишина, она будет восприниматься как дырка, технический брак. Поэтому профессиональные звукорежиссеры для атмосферных шумов даже записывают тишину, потому что она, как это ни странно звучит, тоже везде разная.

В фильме Роберта Лебела «Ветер» (2013) постоянно дует ветер. Ветер — это атмосферный шум.

Вы можете записать шумы сами или поискать их в интернет-библиотеках, которых немало. Подберите шумы по вашему сценарию и расставьте их в монтажной программе параллельно с диалогами и музыкой. Не буду повторять, что после этого вы снова переслушиваете получившийся файл и снова возвращаетесь, чтобы внести правки.

В какой-то момент вам кажется, что со звуком вашего фильма вы более-менее утвердились, а воображение в вашей голове после десятков, раз

прослушивания уже четко нарисовало весь визуальный ряд фильма — значит, настало время перейти к пятому уроку.

Итак, что мы узнали:

1. В анимационном кино звук часто предшествует изображению. Например, сначала записываются актеры озвучания, а потом под этот звук создается артикуляция персонажей.

2. В монтажной программе (Adobe Premier или другой) на таймлайне внизу расположены дорожки для звука, а сверху — дорожки для изображения. Один из методов работы над фильмом — создать сначала многослойную звуковую партитуру, а потом уже переходить к изображению.

3. Нередко бывает, что режиссер анимационного кино сначала сам записывает реплики всех персонажей, чтобы проверить диалоги (текст) и поискать правильные интонации.

4. Музыка в фильме создает эмоцию. Она должна отвечать задаче цельности и сочетаться не только внутри фильма сама с собой, но и с речью героев, а так же с шумами.

5. Шумы в анимационном фильме бывают двух основных видов — синхронные и атмосферные. Синхронные шумы будут сильно влиять на ритм фильма в целом, атмосферные — погружать зрителя в обстоятельства места действия.

6. Прослушивание звука вашего фильма раз за разом будит ваше воображение, дает возможность фантазировать и даже уточнять изображение вашего фильма: мизансцены, движение камеры, монтаж⁷.

7. Хронометраж фильма принципиально влияет на фильм. Чем больше вы стремитесь к уменьшению продолжительности фильма, тем плотнее по действию он получается и тем интереснее для зрителя он будет.

⁷ Уроки по созданию мультфильма. Электронный ресурс: <https://tvkinoradio.ru/article/article15817-6-urokov-po-sozdaniyu-multfilma-2-geroj> (дата обращения: 26.07.2021 г.)

Список используемых источников

1. Уроки по созданию мультфильма. Электронный ресурс:
<https://tvkinoradio.ru/article/article15817-6-urokov-po-sozdaniyu-multfilma-2-geroj> (дата обращения: 26.07.2021 г.)
2. Энциклопедия отечественной мультипликации / [сост. С. В. Капкова]. - Москва : Алгоритм, 2006. - 812 с.