



Способы визуального и аудиального разграничения диегезиса и метадиегезиса в кинопроизведении

Е.А. Русинова

кандидат искусствоведения

В статье, открывающей цикл публикаций «Звукозрительные приемы создания метадиегетического пространства в кинематографе», систематизируются приемы и технологии звукорежиссуры, позволяющие создавать различные художественные пространства в кинофильме, а также передавать измененные состояния сознания и внутренний мир персонажа.

АННОТАЦИЯ
УДК 791.43.01

КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА

звукорежиссура, звуковое решение фильма, диегезис, метадиегезис, художественное пространство кинофильма, звуковые форматы воспроизведения фонограммы, музыка кино

¹ Диегезис (от греч. διηγεσις) — термин, заимствованный из исследований разных форм литературного творчества, означает всю полноту мира художественного произведения, его сконструированную «реальность» в границах произведения. В современной гуманитарной науке «диегезис» понимается как один из повествовательных уровней произведения, ограниченный пространственно-временным континуумом, то есть совокупностью сюжета, вымышленного пространства, спецификой характеров и обстоятельств. — Прим. авт.

К важнейшей из задач, стоящих перед авторами кинофильма, относится формирование характера персонажа и среды его бытования. В этой связи режиссеры вводят субъективное пространство героя в общее пространство диегезиса посредством создания на экране различных форм его сознания: это могут быть как «бытовые» состояния — воспоминания, сновидения, страхи, так и сложные «метафизические», связанные с реверсией времени и пространства, раздвоением личности персонажа и т. д. Совокупность множества таких субъективированных состояний определяется как метадиегетическое пространство.

Приставка «мета» указывает на наличие некоего сдвига относительно условного референса (пространства диегетического¹), определяемого в кинематографе как «реальность». В употребление термин «метадиегетический звук» (meta-diegetic sound) вошел благодаря Клаудии Горбман² (Claudia Gorbman), определяющей его как звук, транслирующий субъективные ощущения персонажей, а также сопровождающий сны, галлюцинации, видения и иные состояния, связанные с изменением сознания. Это и есть условная, транспонированная через сознание героя, «реальность». Теоретики Дэвид Бордвелл и Кристин Томпсон³ в дополнение к общепринятому разделению звука на диегетический и недиегетический по принадлежности/не принадлежности источников к пространству повествования, вводят понятия «внешнего» (external), «проговоренного вслух» и «внутреннего» (internal), «представленного в голове» звука субъективного

² Gorbman C. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1987. P. 3 (приводится в переводе автора статьи).

³ Bordwell D., Thompson K. *Film Art: An Introduction* 2nd. ed. New York: Addison and Wesley, 1979. P. 246–249 (приводится в переводе автора статьи).

⁴ Chion M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York: Columbia University Press, 1994. P. 76 (цитируется в переводе автора статьи).

пространства. Развивая теории Д. Бордвелла и К. Томпсон, французский композитор и теоретик Мишель Шион подразделяет «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”»⁴, — пишет М. Шион.

Как в изобразительном ряде, так и в фонограмме при создании метадиегезиса нужно установить различие, границу между создаваемым субъективным пространством и реальностью повествования, если мы хотим чтобы метадиегезис фильма был распознан зрителем. Такое противопоставление пространств обеспечивает новые связи, более полно раскрывающие замысел режиссера.

Метадиегетическое пространство выводит киноповествование на важный уровень, помогающий зрителю раскрыть для себя драматическую ситуацию через возможность «проникнуть» в чувственный и ментальный мир героя, узнать его невербализованные мысли, «увидеть» мечты, понять внутреннюю мотивацию его реальных последующих действий. Очевидно, что роль метадиегезиса в структуре фильма определяется на этапе формирования режиссерского замысла и используется в случае необходимости не только, чтобы заявить о внутреннем конфликте героя, но и подсказать зрителю код к пониманию драматической ситуации. Но неоправданное введение субъективного пространства может усложнить восприятие зрителем семантического уровня повествования, не добавляя при этом ему информативности.

Передача звукозрительными средствами метадиегетического пространства не является чертой лишь современного киноискусства. Уже в первом британском разговорном фильме Альфреда Хичкока «Шантаж» (1929) в сцене обеда семьи встречается прием передачи субъективного (душевного) состояния героини через звук. Отец просит Элис нарезать хлеб, но Элис не в силах взять в руки нож — орудие совершенного накануне ею убийства. В фонограмме контрапунктом звучит рассказ гостыи о подробностях произошедшего, неоднократное повторение фраз усиливает смятение и страх девушки: слово «нож» подчеркнуто отчетливым и резким звучанием на крупном плане

рук и лица героини. Однако в момент обращения отца к героине ее сознание возвращается к реальности, и зритель вновь воспринимает естественно звучащее пространство диегезиса: нормальную речь без повторов как бытовые реплики. В конце 1920-х годов, в самом начале эпохи звукового кино, средства звукоорежиссуры, применяемые сегодня, еще не были освоены, поэтому в силу технических причин фонограмма не содержит драматургических шумов. Необходимые звуковые эффекты, работающие на режиссерский замысел, достигаются в тот период за счет *работы с репликами*: семантический уровень создается в результате связи реплики с контекстом, а эстетический уровень достигается благодаря приему повтора — предтечи современного эффекта «дилей»⁵.

Другой прием, получивший распространение уже в первые десятилетия звукового кино, — *пространственная обработка звука*. В своей книге «Эстетика кинофонографии» звукоорежиссер Ролан Казарян подчеркивает значительную роль «семантических эффектов акустики» в формировании экранной образности уже в 1930–1940-е годы. «Не случайно также, что первые “прозрения” в этом направлении связаны с наиболее очевидной формой семантических эффектов акустики, а именно — с преувеличенным “эффектом реверберации”. ...Воспоминания, сны, видения, виртуальный мир сказок и фантастики успешно “означивались” особенностями “эффекта реверберации” именно потому, что несоответствие акустики кадра видимому на экране пространству автоматически “переводило” звуковое событие в иное, обусловленное контекстом драматургии *воображаемое* пространство повествования»⁶.

Не потерял актуальности этот прием и в настоящее время: реверберация обозначает границу «реальное/ирреальное» пространства. Наиболее распространено применение эффекта чрезмерной реверберации для создания ирреального художественного пространства. Этот же прием работает в ситуации, когда необходимо усилить патетику происходящего, придать звуку значимость и весомость. Нередко такой прием используется в совокупности с крупным планом, планом-деталью или со съемкой действия в рапиде. Реальное же пространство звучит «сухо», без реверберационного отзвука, без трансформации, соответствуя характерному звучанию акустики места действия.

Визуальное сопоставление реальности и субъективного мира осуществляется режиссерами через световое и цветовое решение сцен: это может быть цветное и черно-белое изображение; в субъективном же пространстве — это цветовая инвер-

⁵ Дилей (англ. delay) — звуковой эффект, имитирующий затухающие повторы исходного сигнала. Эффект реализуется добавлением к исходному сигналу его копии или нескольких копий, задержанных по времени. — Прим. авт.

⁶ Казарян Р. Эстетика кинофонографии. М.: Эйзенштейн-центр, 2011. С. 71–72.

⁷ В фильме Дэвида Линча «Twin Peaks» (1990–1991) сон решен в темных тонах с доминирующим красным цветом. — Прим. авт.

⁸ Рапидная съемка (от фр. rapide — быстрый) — ускоренная кино-, видеосъемка с частотой от 32 до 200 кадров в секунду. Используется для получения эффекта замедленного движения при проекции фильма со стандартной частотой кадров, а также в научных целях. — Прим. авт.

⁹ Цейтраферная съемка (от нем. Zeitraffer, Zeit — время, rafen — собирать, подбирать, выхватывать в буквальном смысле; в переносном — группировать, уплотнять) — это разновидность покадровой замедленной съемки, когда интервалы кадров пленки при съемке строго равны между собой, задаются автоматически при помощи таймера. — Прим. авт.

¹⁰ Объектив с возможностью перемещения зоны резкости по плоскости изображения путем смещения оптической оси, что достигается благодаря гибкой конструкции корпуса (например, Lensbaby) или сверхширокоугольных объективов «рыбий глаз» (Fish-eye). — Прим. авт.

¹¹ Впервые термин «звуковой ландшафт» (soundscape) появился в книге Раймонда Мюррея Шафера «Новый звуковой ландшафт» // Schafer Raymond Murray. The new soundscape. BMI Canada, 1969.

сия или преобладание в кадре определенного цвета⁷. Измененное состояние может передаваться при помощи ракурса, смены точки съемки, отличающейся от той, которая была выбрана стилистически за основную. Также пространство внутреннее и внешнее различаются через применение эффекта «субъективной камеры». Смена точки съемки на план, интерпретирующий взгляд героя, подразумевает изменение движения камеры подобно движению нашего глаза. Субъективная камера — это зачастую съемка с рук. Подобно тому, как человек меняет, подчас резко, точку зрительского внимания (то, на что он смотрит), режиссеры воссоздают хаотичное движение в изобразительном ряду (имитируя взгляд человека).

Нередко для визуализации восприятия времени в субъективном пространстве героя авторы ускоряют или замедляют темп изображения, используя, например, приемы рапидной⁸ и цейтраферной съемки⁹. Среди других возможностей создания эффекта «особого пространства» можно выделить различные оптические средства — применение особых объективов и световых фильтров¹⁰. Средством оптической трансформации может являться отражающая поверхность, вода, жар от огня, создающая своеобразный фильтр между камерой и объектом съемки. Так, отдельные сцены фильма «Фауст» (реж. А. Сокуров, 2011) сняты с применением огромного зеркала, которое явилось посредником между камерой и объектами: отражение искажало персонажей, что добавляло действию впечатление измененного состояния сознания.

Для создания особой звуковой атмосферы различных художественных пространств режиссеры применяют *эстетические возможности звуковых ландшафтов*¹¹. Прежде всего, чтобы шумовая фонограмма работала на состояние кадра, она должна быть организована по голосам, структуре и времени. Даже совпадая по семантике с пространством диегезиса, она становится для зрителей источником эстетической информации. Как правило, атмосфера, созданная как ландшафт, продолжительна. Зрителю требуется время для узнавания (распознавания) фактуры, ее сопоставления с имеющимся опытом, затем декодирования и отождествления. Фонограмма звукового ландшафта чаще всего полифонична, и каждый ее голос по-новому выявляет себя в «вертикальном сложении». В сценах субъективного пространства звуковой ландшафт характеризуется отсутствием речи либо ее незначительным присутствием: вся семантическая нагрузка ложится на шумы, располагая к созерцанию, «погружению» в заявленное состояние (например, фонограмма проезда

на дрезине между ангаром и Зоной в фильме А. Тарковского «Сталкер», 1979).

Современные звуковые форматы воспроизведения звука предоставляют большие возможности для варьирования пространственного звучания (фронт — окружение, псевдостерео — многоканальное звучание, полифония семантического материала, подчеркнутая эффектами обработка каждого голоса и другие), что определяется замыслом режиссера, стилистическим и жанровым решениями. В картине «Гарри Поттер и Тайная комната» (Harry Potter and the Chamber of secrets, реж. К. Коламбус, 2002) в сцене «перехода» Гарри Поттера на страницы дневника Тома Реддла визуализация прошлого стилизована под эффект черно-белой киноплёнки. Сначала прошлое (и мир призраков) совмещается в одном кадре с настоящим, различаясь только цветовым решением. Сцену сопровождает музыка, придающая сказочный и таинственный характер. В момент, когда возникает разговор призраков, к репликам добавлена несколько преувеличенная реверберация.

К приемам, применяемым в звукорежиссуре при передаче «особых»¹² психофизиологических состояний героев, относятся также *частотная и динамическая обработка фонограммы*. В основном звукорежиссеры используют фильтрацию высоких частот, имитируя особенности слухового восприятия при контузии, нахождении под водой. Например, в картине «Дансер» (The Dancer, реж. Ф. Гарсон, 2000) в сцене в танцевальном зале глухота танцовщицы передана подчеркнутыми низкими частотами с выраженным эффектом «бубнения» («бочки»), а присутствие огромной толпы вокруг танцующей определяется только фонограммой. Во время танца героиня быстро кружится, звук панорамируется на 360 градусов, передавая субъективное состояние героини и имитируя то, как она слышит. Общий план зала появляется позже, подтверждая слуховые ощущения. Похожий прием использован в картине «Танцующая в темноте» (Dancer in the Dark, реж. Ларс фон Триер, 2000). Форматный звук использован только для передачи внутреннего мира грез и переживаний главной героини. Реальность представлена двухканальным стерео: например, в сцене на заводе Триер практически не дает общих планов помещения цеха, а звук представлен только во фронтальных каналах. Когда героиня Сельма (Бьорк) отрывается от работы и предается мечтам, появляется многоканальный форматный звук, и организованные в ритм шумы становятся основой для музыки. С появлением в изображении плана другой героини (Катрин Денев), звук снова возвращается

¹² Под «особым» состоянием здесь понимается субъективное пространство восприятия героя. — Прим. авт.

в стерео. В фильме несколько эпизодов — музыкальных номеров, характеризующих мечтания героини. В этих же эпизодах цвет изображения меняется на более яркий.

Таким образом, звуковое решение сцен, где персонажи «переходят» границу пространства диегезиса и метадиегезиса, базируется на сочетании описанных приемов — *пространственно-временной, частотно-динамической обработки звука и звукового дизайна*. Современные многоканальные звуковые форматы (Dolby Digital 5.1, Dolby Surround EX, Dolby Atmos) дают значительные возможности для драматургически осмысленной работы режиссера. Создавая пространство метадиегезиса, режиссеры активно экспериментируют с различными технологиями, создавая трехмерную акустическую модель предкамерной реальности, комбинируя, а иногда и совмещая различные смысловые пространства фильма в едином пространстве зрительного зала. ■

ЛИТЕРАТУРА

1. Казарян Р. Эстетика кинофонографии. — М.: Эйзенштейн-центр, 2011. — 248 с.
2. Bordwell D., Thompson K. *Film Art: An Introduction* 2nd. ed. — New York: Addison and Wesley, 1979. — 544 p.
3. Chion M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. — New York: Columbia University Press, 1994. — 270 p.
4. Gorbman C. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. — Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1987. — 190 p.
5. Schafer R.M. *The New Soundscape*. BMI Canada, 1969. — 67 p.

REFERENCES

1. Kazaryan R. *Estetika kinofonografii [Aesthetics of Cinephonography]*. — М.: EHjzenshtejn-centr, 2011. — 248 p.
2. Bordwell D., Thompson K. *Film Art: An Introduction* 2nd. ed. — New York: Addison and Wesley, 1979. — 544 p.
3. Chion M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. — New York: Columbia University Press, 1994. — 270 p.
4. Gorbman C. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. — Bloomington, Indiana: Indiana University Press, 1987. — 190 p.
5. Schafer R.M. *The New Soundscape*. BMI Canada, 1969. — 67 p.

The Techniques of Visual and Audial Distinction between Diegesis and Metadiegesis in a Motion Picture

Elena A. Rusinova

PhD (Arts), Associate Professor

UDC 791.43.01

ABSTRACT: In the article, which opens the cycle of publications «Audio-visual methods for creating a metadiegetic space in cinema», the techniques of sound directing allowing to create various artistic spaces in a movie, and also to transfer the altered states of consciousness and the inner world of the character are systematized.

The formation of the nature of the character and the environment of one's existence are among the most important tasks facing the authors of the film. In this connection, the directors input the subjective space into the space of the diegesis by creating on the screen various forms of the character consciousness: memories, dreams, fears, complex «metaphysical» conditions associated with the reversal of time and space, the split personality of the character, etc. The totality of the set of such subjective states is defined as metadiegetic space. It creates an important level of film narration that helps the viewer to reveal the dramatic situation for oneself through the opportunity to «penetrate» into the sensual and mental world of the hero, to find out the latter's non-verbal thoughts, «see» dreams, understand the intrinsic motivation of his real follow-up actions.

Both in the visual line and in the phonogram, when creating a metadiegesis, a distinction, the boundary between the reality of the narrative and the subjective space must be designated for the possibility of recognition of the metadiegesis by the viewer. In this context, the author analyzes the work of a sound director with semantics and aesthetics of replicas, with sound atmospheres through the spatial and temporal transformation of the phonogram; examples of frequency and dynamic processing of sound, the use of the possibilities of sound design are given.

KEY WORDS: sound directing, dramaturgy of film sound, diegesis, metadiegesis, artistic space of a motion picture, multi-channel sound formats, cinema music