

Analiza zvučne slike u filmu Alien (1979)

Pešut, Barbara

Undergraduate thesis / Završni rad

2023

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Split, Arts Academy / Sveučilište u Splitu, Umjetnička akademija**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://um.nsk.hr/um:nbn:hr:175:196508>

Rights / Prava: [In copyright](#)/[Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2025-02-08**



Repository / Repozitorij:

[Repository of Arts Academy](#)



SVEUČILIŠTE U SPLITU
UMJETNIČKA AKADEMIJA U SPLITU

BARBARA PEŠUT

ANALIZA ZVUČNE SLIKE U FILMU ALIEN (1979)

ZAVRŠNI RAD

SPLIT, 2023.

SVEUČILIŠTE U SPLITU
UMJETNIČKA AKADEMIJA U SPLITU

LIKOVNI ODJEL

BARBARA PEŠUT

ANALIZA ZVUČNE SLIKE U FILMU ALIEN (1979)

ZAVRŠNI RAD

ODSJEK ZA FILM I VIDEO

Studij: Film i video

Predmet: Završni ispit

Mentor: doc. art. Goran Čače

Student: Barbara Pešut

SPLIT kolovoz, 2023.

Barbara Pešut

IZJAVA O AKADEMSKOJ ČESTITOSTI

Izjavljujem i svojim potpisom potvrđujem da je završni rad isključivo rezultat mog vlastitog rada koji se temelji na mojim istraživanjima i oslanja se na objavljenu literaturu. Izjavljujem da nijedan dio rada nije napisan na nedozvoljen način, odnosno da je prepisan iz necitiranog rada, te da nijedan dio rada ne krši bilo čija autorska prava. Izjavljujem, također, da nijedan dio rada nije iskorišten za bilo koji drugi rad u bilo kojoj drugoj visokoškolskoj, znanstvenoj ili obrazovnoj ustanovi.

Studentica:

U Splitu, kolovoz, 2023.

Temeljna dokumentacijska kartica

Sveučilište u Splitu

Umjetnička akademija u Splitu

Završni rad

Odjel za likovne umjetnosti

Odsjek za film i video

ANALIZA ZVUČNE SLIKE U FILMU ALIEN (1979)

Barbara Pešut

SAŽETAK

Ovaj završni rad obrađuje proces stvaranja zvučne slike filma Alien (1979) u režiji Ridley Scotta, prateći njegov razvoj od preprodukcije do finalnog djela.

This final paper deals with the process of creating the sound image of the film Alien (1979) directed by Ridley Scotta, following its development from pre-production to the final work.

Ključne riječi: film, filmski zvuk, zvučna slika, dizajn zvuka, analiza filma, znanstvena fantastika

Rad je pohranjen u knjižnici Umjetničke akademije Sveučilišta u Splitu

Rad sadrži: 26 stranica, 3 grafičkih prikaza i 4 literaturna navoda.

Izvornik je na hrvatskom jeziku.

Mentor: izv. prof. doc. art. Goran Čače

Ocjenjivači: : izv. prof. doc. art. Goran Čače

doc. dr. sc. Jurica Pavičić red.

prof. art. Slobodan Jokić

SADRŽAJ

1. UVOD.....	6
2. POČETNO PLANIRANJE U PRETPRODUKCIJI	7
2.1. Utvrđivanje ključnih trenutaka	7
2.2 Stvaranje zvučne palete i daljnji pretproduksijski proces	10
3. SNIMANJE I PRIKUPLJANJE ZVUKA	12
3.1 Prizorni zvuk (engl. Diegetic sound).....	14
3.2 Neprizorni zvuk (engl. Non Diegetic sound)	16
4. POST PRODUKCIJSKO MIKSIRANJE.....	18
4.1 Zvučni efekti	20
4.2 Zvučni sustav	22
5. FINALNA SLIKA I DOJAM PUBLIKE	24
6. ZAKLJUČAK	25
7. LITERATURA I IZVORI	26

1. UVOD

Dizajn zvuka za "Aliena" (1979.) bio je ključni aspekt u stvaranju napetog i atmosferskog doživljaja filma. Dizajner zvuka filma i skladatelj Jerry Goldsmith odigrao je važnu ulogu u izradi audio elemenata koji pridonose kulturnoj atmosferi filma. Dolje je opći pregled procesa dizajna zvuka za "Aliena".

Slika "Alien" iz 1979. poznata je po svom izuzetnom dizajnu zvuka, koji je bio važan u pojačavanju napetosti i poticanju osjećaja straha tijekom cijelog filma.

2. POČETNO PLANIRANJE U PRETPRODUKCIJI

Proces dizajna zvuka obično počinje u fazi pretprodukcije, kada se raspravlja o željenoj akustičnoj atmosferi filma. Redatelj Ridley Scott, kompozitor Jerry Goldsmith i tim za dizajn zvuka (Ray Merrin, Bill Rowe, Andy King (XVII)...) surađivali su kako bi odredili ulogu zvuka u stvaranju napetosti, prilagođavanju raspoloženja i postizanju realizma. S tim započinje ključni dio procesa: razumijevanje redateljeve vizije kroz razgovor između redatelja i tima za dizajn zvuka kako bi redatelj prenio svoju viziju zvučne slike.

Analiza scenarija: tim za dizajn zvuka analizira scenarij filma kako bi identificirao ključne trenutke vezane uz zvuk. To može uključivati trenutke napetosti, akcije, tihe introspekcije i više. Razumijevanje ključnih točaka priče pomaže u planiranju kako zvukom podržati te trenutke.

2.1. Utvrđivanje ključnih trenutaka

00:35 - 01:22 **Uvod u film i privikavanje na svemirsku tišinu:** Film počinje jezivom tišinom svemira. Nema zvuka osim glazbe Jerryja Goldsmitha, koja stvara ugođaj samoće i misterije za film. Za vrijeme uvodne špice pod nazivom Main Title tj. Glavni Naslov Umjesto planeta koji se vidi u filmu, zapisnik glazbene montaže pokazuje da je prva slika bila "brod koji pluta svemirom", što sugerira drugačiji originalni glazbeni koncept.

Goldsmith originalno predstavlja svoju glavnu temu sa solo trubom, a sporednu melodiju uvode violine preko harmoniziranih francuskih rogova ali nakon konzultacije s Ridleyem, stvorena je nova glazbena podloga: “...Nije prošlo baš najbolje i Ridley i ja smo imali velike nesuglasice oko toga. Pa sam onda naknadno napisao novi glavni naslov, koji je bio očigledna čudna stvar, što su svi voljeli a ja nisam, i zbog toga sam godinama dobivao pohvale za glavni naslov koji sam napisao za *Aliena*, koji nije bio baš moj izbor. Za pisanje originalnog trebao mi je dan, a za alternativni oko pet minuta. ” - Jerry Goldsmith za [Alien digital booklet](#).

00:04:13 **Neobičan upozoravajuć signal:** Posada Nostroma primila je neobičan signal strane letjelice. Zvuk emitiranja je iskrivljen i uznemirujući, te djeluje potičući strah.

00:56:08 **Prvo pojavljivanje Aliena** (slika 1): Plač članova posade, uzdisaji i brzo disanje miješaju se sa zapanjujućom slikom i stvaraju nezaboravan trenutak užasa dok vanzemaljsko stvorenje izlazi iz Kaneovih prsa. Upravo ovaj trenutak je smatran jednom od najpoznatijih kulturnih filmskih scena.

“Cijela publika prolomila se burnim pljeskom. Nakon *Chestburstera* bilo je samo zaglušujuće; nisi mogao čuti nekoliko trenutaka. “ - rekao je koproducent Ivor Powell opisujući reakciju publike na drugom testnom prikazivanju filma.

(ponavljajuće) **Praćenje kretanja zvučnog signala:** posada koristi signal za praćenje kretanja Aliena, koji uzrokuje primjetno povećanje neizvjesnosti svaki put kada se oglasi glasnije kako se stvar približava. Zvuk uređaja za praćenje kretanja predstavlja nadolazeću opasnost i time nas podsvjesno uznemiruje koristeći se prirodnim ljudskim instinktima za nagle reakcije prilikom predstavljanja “jakih“ zvukova.

Vrijednost šoka (*engl. Shock value*) je potencijal slike, teksta, ili radnje, poput jakog zvučnog signala u gore opisanoj sekvenci početka *Aliena*, da izazove reakciju oštrih negativnih emocija.

Za vrijednost šoka u filmu *Nis Grøn* (Grøn, 2013.) govori sljedeće: „*Preliminarni šok stvoren poticajem MAJKE je točan zvuk događaj koji signalizira buđenje svemirskog broda i pokreće radnju naprijed kako se posada budi samo da bi otkrila da je uzrok njihovog buđenja - misteriozni signal koji su dužni istražiti.*“

(ponavljajuće) **Alien u zračnim kanalima:** Klaustrofobično i jezivo okruženje popraćeno je metalnim zveketima, odjecima i stranim zvukovima siktanja i režanja dok se članovi posade pokušavaju kretati kroz uske, jedva osvijetljene zračne kanale kako bi locirali stvorenje.

1:35:57 **Postupak samouništenja:** postupak samouništenja najavljuje robotski glas, a treštave klaksone i Ripley ni mahnuti koraci dok joj ističe vrijeme doprinose vrhuncu filma i njegovom eksplozivnom završnom činu.

1:37:27 **Zapanjujuće ponovno pojavljivanje Aliena:** najavljeno njegovim jezivim krikom i zvukovima razaranja, šokira publiku i pojačava napetost kada Ripley povjeruje da je pobijedila vanzemaljca i sprema se napustiti *Nostromo*.

1:51:45 **Konačni sukob** (slika 2): Ubrzano disanje, siktanje i mehanički zvukovi karakteriziraju vrhunac sukoba između Ripley i Aliena u svemirskoj letjelici. Nagla tišina svemirske praznine prekida trenutak kada Ripley lansira Aliena u svemir.

1:52:40 **Ripley je spašena:** ona bilježi svoj posljednji unos u dnevnik dok letjelica lebdi u svemiru na kraju filma. Njezin glas i pištanje računala stvaraju dramatičan kontrast s početnim scenama filma, te nam donose olakšanje i konačnost.



Slika 1 Prvo pojavljivanje - Chestbuster scena



Slika 2 Konačni sukob - Ripley lansira Aliena u svemir

2.2 Stvaranje zvučne palete i daljnji pretproduksijski proces

Zvučna paleta je skup zvukova koji se koriste u cijelom filmu, što uključuje prizorne ve(*engl. diegetic sound*) i neprizorne zvukovne (*engl. non diegetic sound*) elemente. Tim za dizajn zvuka počinje razmišljanjem i prikupljanjem potencijalnih izvora zvuka za stvaranje palete.

Samo stvaranje započinje istraživanjem i eksperimentiranjem; Tim za dizajn zvuka može pogledati stvarne svemirske letove, prirodne zvukove kao i nove tehnologije, kako bi crpio inspiraciju za film, u kojem je mjesto radnje svemirski brod i nestvaran planet. Miks prepoznatljivih i neobičnih zvukova mogao bi se proizvesti eksperimentiranjem s različitim zvučnim efektima i izvorima.

U znanstveno-fantastičnim filmovima poput "Aliena", stvaranje impresivnog svijeta je bitno kako bi gledatelje lakše uvukli u redateljevu viziju i izgradili atmosferu filma. Tim za dizajn zvuka morao je planirati kako stvoriti ambijentalni zvučni krajolik svemirskog broda Nostromo tako da zvuči stvarno i "živo" zbog njegove posade.

Prizorni zvukovi, poput zujanja strojeva, komunikacijske opreme i otvaranja i zatvaranja vrata, morali su biti pažljivo raspoređeni. Ti zvukovi ne samo da moraju biti prikladni za scenu, oni trebaju pomoći gledatelju da bolje shvati zamršenost i veličinu broda.

Razumijevanje emocionalnih lukova filma može pomoći pri određivanju gdje se neprizorni šumovi poput glazbe i zvučnih oznaka mogu najbolje iskoristiti za pojačavanje napetosti, neizvjesnosti i drame, a taj proces započinjemo ranije s utvrđivanjem ključnih trenutaka.

Za stvaranje zvučne slike bilo je ključno da Jerry Goldsmith i tim za dizajn zvuka rade zajedno te razgovaraju o tome kako se zvučni efekti i glazba mogu spojiti kako bi stvorili snažno auditivno iskustvo i privukli gledatelja, ukazujući na važnost suradnje skladatelja i redatelja pri stvaranju iste.

Jednako važan faktor bio bi učešće redatelja jer je smjer procesa planiranja dizajna zvuka određen njegovim angažmanom i komentarima. Audiokomponente su u skladu s općim kreativnim ciljem zahvaljujući čestim razgovorima.

Pri osmišljavanju zvučne slike važno je potvrditi planove i osigurati da su svi na istoj stranici. Ti bi se sastanci trebali održati s glavnim ljudima u timu za dizajn zvuka, uključujući dizajnere zvuka, montažere i miksere.

3. SNIMANJE I PRIKUPLJANJE ZVUKA

Tim za dizajn zvuka prikupio je različite zvukove koji će se koristiti u filmu, uključujući snimke strojeva, glasove životinja, korake i još mnogo toga. Ti će zvukovi kasnije biti integrirani u zvučni zapis filma kako bi se stvorio osjećaj realizma.

Istraživanje zvuka i jasna inspiracija je početna faza prije samog snimanja zvuka. Kako bi dobili ideje za zvučno okruženje filma, tim za dizajn zvuka istražuje i proučava stvarne zvukove, te za stvaranje sci fi zvučne slike vjerojatno koristi zvuk iz svemirskih misija, modernih tehnologija, pa čak i potencijalnih prirodnih pojava.

Dizajneri zvuka često drže pozamašne zvučne biblioteke s raznim snimljenim audio komponentama kako bi izgradili zvučne biblioteke. Takve knjižnice zvukova sadrže uobičajene zvukove poput koraka, vrata i strojeva, kao i specijaliziranije ili neobične zvukove poput životinjskih zvukova i elektroničkih tonova koji se mogu koristiti za stvaranje zvučnog okruženja za film.

Tim za dizajn zvuka je možda snimao nove prilagođene zvukove uz korištenje postojećih zvukova za "Aliena". To može uključivati zakazivanje sesija snimanja kako bi se dobili zvukovi koji su ključni za raspoloženje i radnju filma.

Za stvaranje ugođaja svemirskog broda u filmu kao što je "Alien", mogli bi se koristiti ambijentalni zvukovi snimani na terenu; zvukovi iz tvornica, industrijskih i drugih lokacija. Za ideje neprirodnih zvukova poput vanzemaljaca moguće je korištenje i vanjskih snimki prirodnog svijeta.

Foley snimanje je praksa izvođenja pokreta u ritmu s vizualnim elementima na ekranu kako bi se rekreirali realistični zvučni efekti u postprodukciji. Kako bi zvuk filma dobio realističniji dojam, Foley umjetnici su snimali zvukove poput koraka, pokreta i interakcija.



Slika 3 Foley umjetnik u studiju

Pomoću softvera za uređivanje zvuka, zvukovi prikupljeni iz mnogih izvora mogu se mijenjati i preoblikovati kako bi proizveli jedinstvene efekte. Kako bi se osigurao traženi zvučni učinak, mogu se koristiti zvukovi pomicanja visine tona, vremenskog rastezanja i slojevitosti.

Tim za dizajn zvuka možda je eksperimentirao sa spajanjem različitih vokalizacija životinja, elektroničkih tonova i sintetiziranih zvukova kako bi proizveo sablasne i zastrašujuće zvukove povezane s izvanzemaljskim vrstama s obzirom na vanzemaljski aspekt u filmu.

3.1 PRIZORNI ZVUK (*engl. Diegetic sound*)

Dijegetski zvuk opisuje zvukove koji dolaze iz izmišljenog svemira filma i čuju ih glavni likovi. Dijegetski zvukovi koji se pojavljuju u svijetu filma, kao što su atmosfere svemirskih brodova, komunikacijski uređaji i vanzemaljski zvukovi, pažljivo su izrađeni kako bi se poboljšala impresivna kvaliteta filma. Tim za dizajn zvuka pobrinuo se da se ti zvukovi besprijeekorno uklope u okruženje svemirske letjelice Nostromo i vanzemaljskog planeta.

Tijekom filma možete čuti razne ambijentalne zvukove koji doprinose autentičnoj atmosferi boravka na svemirskom brodu Nostromo. Ti zvukovi uključuju udaljeno zveckanje, zvučne signale konzola i zujanje opreme.

Jezeve zvukove koji izgledaju kao da dolaze iz vanzemaljske ekologije čuje posada dok istražuju neobičan planet. To uključuje neobične klikove, cvrkute i glasove koji zvuče poput životinja, uznemirujući i protagoniste i publiku. Likovi komuniciraju međusobno i s brodskim računalom pomoću naprava sličnih voki-tokiju. Glasovi puni statike i pucketanje doprinose osjećaju izoliranosti i napetosti.

Mehanička vrata i otvori svemirskog broda koji zveckaju i škripe dok se otvaraju i zatvaraju doprinose industrijskom i skućenom osjećaju okruženja. U trenutcima nespremnosti, brodski računalni sustav oglasit će se zvučnim signalom, alarmom ili izdati upozorenje. Ovi zvukovi doprinose osjećaju hitnosti i približavanja opasnosti, a zvukovi koraka glumaca dok se kreću po svemirskom brodu ili drugom okruženju doprinose realističnom zvučnom okruženju filma.

Film naglašava disanje i otkucaje srca likova tijekom napetih scena, osobito kada bježe od Aliena. Sposobnost publike da se poveže sa strahom i brigom protagonista ojačana je ovim fiziološkim zvukovima.

Alien proizvodi užasavajuće urlike i reži dok postaje življi i neprijateljski raspoloženiji. Ovi zvukovi pridonose napetosti i užasu koji stvara prisutnost stvorenja.

Pred kraj filma, likovi se brane od vanzemaljskog protivnika pulsним puškama. Raniji tihi i tjeskobni trenuci suprotstavljeni su glasnom, treštavom pucnjavom iz oružja. Sirene za hitne slučajeve svemirskog broda glasno zavijaju u hitnim slučajevima ili opasnostima, pojačavajući osjećaj kaosa i hitnosti.

Prostor, pa tako i osjećaj istog, izmjenjuje se između tijesnih, bezzračnih prostora i širokih otvorenih prostora. Velik dio Aliena preplavljen je odjekom. Zajedno, ti dijegetički šumovi doprinose sveukupnoj napetosti i teroru "Aliena" obavijajući gledatelja njegovim napetim i sumornim svemirom.

Nostromo je ono što mi nazivamo "mokrim zvukom", dosljedno stvarajući dojam beskrajnih odaja i prostorija u kojima se stvorenje može sakriti. Blagovaonica je u tom slučaju važna iznimka, budući da njezin tijesan ton prostorije naglašava noćnu moru *chestburstera* i vjerojatno upravo zato čini tu scenu još strašnjom.

U jednoj od scena Brett (član posade Nostroma) pokušava pronaći mačka Jonesa koji divlja u utrobi broda te ulazi u komoru za skladištenje vode, a njegovi pozivi, kao i mačkov udaljeni odgovor, nagovještaju da je strah koji u gledatelju raste s vremenom, opravdan.

Zvuk je pretjeran radi efekta i zbog toga je još strašniji. Jonesov odgovor implicira nedokučivu udaljenost, golemi prazan prostor u kojem bi bilo što moglo čekati na trenutak da udari, što se naposljetku i dogodi.

3.2 NEPRIZORNI ZVUK (*engl. Non Diegetic sound*)

Neprizorni zvuk izraz je koji se koristi za opisivanje zvukova koji se dodaju zvučnom zapisu filma, ali se ne čuju unutar izmišljenog svemira filma. Ti se zvukovi koriste za povećanje emocionalnog učinka, raspoloženja ili okruženja publike.

Neprizorni/nedijegetski zvučni elementi, poput glazbe koju je skladao Jerry Goldsmith, strateški su korišteni za izazivanje emocija, pojačavanje napetosti i stvaranje vanzemaljske atmosfere. Goldsmithova proganjajuća glazba, uključujući kulturnu glavnu temu, odigrala je ključnu ulogu u stvaranju neizvjesnosti i terora.

Glazbena skladba Jerryja Goldsmitha za film vrijedan je pažnje primjer neprizornog zvuka. Kroz cijeli film, sablasna i atmosferska glazba pomaže u stvaranju napetosti, neizvjesnosti i osjećaja straha. Klasična i jeziva primarna tema stvara prikladno raspoloženje za najbitnije horor dijelove filma.

Stinger i bumper zvukovi su nagli, oštri glazbeni isječci koji su osmišljeni da zastraše ili istaknu neočekivane ili opasne prilike, većinski korišteni za uvod, kraj ili povezivanje različitih dijelova audio ili audiovizualne produkcije. Iako prilično slični, jedna od glavnih razlika je da u njihovom trajanju; dok stingeri traju oko svega 5 sekundi, bumperi često traju i do 30 sec. Takvi zvukovi

često su korišteni uz zvukove kretanja Aliena, kako bi nas uznemirili prije samog pojavljivanja vanzemaljca.

Glazbeni znakovi koriste se u filmu za označavanje promjena raspoloženja ili nadolazeće prijetnje. Dok likovi istražuju mračne i potencijalno smrtonosne dijelove svemirskog broda ili vanzemaljskog planeta, na primjer, glazba se može pojačati ili postati snažnija.

Nedijegetski zvukovi također se mogu koristiti za promjenu scene ili lokacije između kadrova. Na primjer, dok film prelazi iz mirnog, napetog trenutka u scenu prepunu akcije, mogao bi se čuti dramatičan glazbeni znak, dok niski, pulsirajući tonovi koji izazivaju osjećaj nelagode i tjeskobe, kod publike se mogu koristiti u trenucima napetosti ili iščekivanja.

Neprizorni zvukovi, poput rastućih krešenda u glazbi, mogu pojačati emocionalni odgovor publike i sugerirati nadolazeću prijetnju kako napetost raste. čak i odsutnost zvuka ili kratka razdoblja gotovo tišine mogu se upotrijebiti kao nedijegetska zvučna tehnika za pojačavanje neizvjesnosti i naglašavanje tišine prije iznenađujućeg događaja ili radnje.

Kako bi se povećao utjecaj određenih zvučnih efekata, oni se mogu pretjerati ili poboljšati u postprodukciji. Na primjer, zvuk Alienovih kandži koje grebu po predmetima i zidovima može biti naglašen kako bi se pojačao strah.

Neki zvukovi mogu dobiti nedijegetski *reverb* ili *echo efekt* kako bi dali dojam prostora, zatvorenosti ili onostranosti. Emocionalna rezonancija: Kada lik prolazi posebno teško vrijeme, nedijegetski zvuk može se upotrijebiti da kod gledatelja izazove jake emocije poput tuge ili empatije. Sve ove neprizorne komponente zvuka poboljšavaju emocionalni učinak, neizvjesnost i horor aspekte "Aliena" dok također pridonose cjelokupnom kinematografskom iskustvu.

4. POST PRODUKCIJSKO MIKSIRANJE

Kombinacija tehničkog znanja, maštovite prosudbe i suradnje između dizajnera zvuka, miksera, skladatelja i redatelja neophodna je za proces miksanja nakon produkcije. Kako bi se poboljšalo vizualno pripovijedanje filma, namijenjeno je bogato i duboko audio iskustvo.

Za "Alien", faza miksanja nakon produkcije bila je ključna za završetak audio iskustva. Da biste proizveli besprijekoran i snažan zvučni zapis, svi različiti zvučni elementi, uključujući dijalog, glazbu, zvučne efekte i atmosferu, moraju se kombinirati i uravnotežiti.

Dijalog za montažu se često radi kao prva faza u miksanju nakon produkcije. Dijalozi na setu možda su uređeni radi jasnoće, sinkronizirani sa slikama i pročišćeni. Sve dodatne ili ponovno snimljene linije, također bi se u ovoj fazi, ugradile bez napora.

Glazbena kompozicija Jerryja Goldsmitha za film značajno doprinosi raspoloženju i intenzitetu trenutaka. Glazba bi se pažljivo uključila u zvuk kako bi se osiguralo da poboljšava, ali ne i nadjačava dijalog i radnju na ekranu.

Zvučni efekti, uključujući dijegetske i nedijegetske zvukove, bili bi postavljeni u miks kako bi odgovarali radnji na ekranu. To uključuje precizno podešavanje vremena zvučnih efekata za sinkronizaciju s vizualnim sadržajima i povećanje realističnosti filma.

Kako bi zvučnoj slici dali dubinu i složenost, dizajneri zvuka i mikseri složili bi različite izvore zvuka kako bi se publika osjećala više uronjenom u film.

Kako bi se gledatelj temeljito uronio u svemir filma, pozadinska buka svemirskog broda i vanzemaljskog planeta bila bi pažljivo komponirana. Ovi neupadljivi zvukovi doprinose raspoloženju i pomažu u postavljanju scene.

Presudno je postići idealnu ravnotežu između glazbe, zvučnih efekata i dijaloga. Mikseri bi prilagodili glasnoću svakog elementa kako bi održali željeni emocionalni učinak, a da nijedan element ne nadjača ostale.

Mikseri u ovom proces upravljaju kontrastom između tihih i glasnih zvukova kako bi osigurali dinamički raspon. Ovaj upečatljivi kontrast može pojačati neizvjesnost, iznenaditi publiku i usmjeriti njihovu pozornost na određene trenutke.

„Iako je glasnoća zvuka mijenja, njegova frekvencija ostaje na otprilike 110 otkucaja po minuti kroz cijelu scenu – povišena stopa za većinu ljudi koja je za većinu ljudi može pojaviti tijekom tjelovježbe ili pod intenzivnim stresom. Kad scena završi, dolazi do reza na snimak interijera hodnika. Isti zvuk otkucaja srca se nastavlja preko reza, ali tempo je gotovo točno upola brži od pedeset pet otkucaja u minuti. Zvuk nestaje prilično brzo, ali djeluje kao znak publici da se oporavi nakon prethodnog intenzivnog trenutka. Gotovo kao da film govori gledatelja da uspori i duboko diše.“ (Frome, 2010) opisuje upravo na koji način „Alien“ postiže svoj sablastan i stravičan zvuk.

Potrebna je posebna pažnja za besprijeorne promjene između različitih scena ili mjesta. *Crossfading* i druge metode koristile bi se za logično povezivanje različitih komponenti zvuka i očuvanje kontinuiteta.

Kako bi povećali utjecaj zvuka ili izazvali određeni osjećaj, dizajneri zvuka mogu dodati umjetničke efekte. Kako bi se stvorio željeni audio doživljaj, to može uključivati dodavanje reverba, echoa, distorzije ili drugih efekata.

Tijekom procesa miksanja često se prakticira više krugova pregleda i podešavanja. Kako bi postigli zadane kreativne i emocionalne ciljeve, filmaši i zvučni tim bi više puta gledali i slušali film dok bi prilagođavali miks. Testovi kontrole kvalitete provode se na konačnom miks u skladu s tehničkim zahtjevima i dosljedan u različitim sustavima reprodukcije.

4.1 ZVUČNI EFEKTI

Iako konkretni detalji o procesu poboljšanja zvučnih efekata za "Aliena" (1979.) nisu opširno dokumentirani, postoje općenite informacije o tome kako je poboljšanje zvučnih efekata moglo biti primijenjeno u kontekstu snimanja filma. Neki zvučni efekti možda su poboljšani ili promijenjeni u postprodukciji kako bi se postigao željeni učinak. To bi moglo značiti da su visina, glasnoća ili vrijeme određenih zvukova promijenjeni kako bi se povećao njihov učinak.

Tim za dizajn zvuka odabrao je niz izvora zvuka za koje su vjerovali da se mogu transformirati i poboljšati kako bi se postigli željeni akustični efekti. Ti izvorni zvukovi mogu varirati od snimaka stvarnih objekata do sintetiziranih zvukova. Tim je također trebao identificirati ključne trenutke u filmu u kojima bi pojačavanje zvučnih efekata moglo povećati napetost, poboljšati atmosferu ili stvoriti osjećaj nelagode. Ti trenuci mogu uključivati susrete s izvanzemaljskim stvorenjem, tehničke elemente svemirskog broda i druge ključne scene.

Raslojavanje (*engl. Layering*) je uobičajena tehnika u dizajnu zvuka za stvaranje složenijih i sveobuhvatnijih efekata. Tim je možda kombinirao neobične i uznemirujuće glazbene elemente upravo na takav način. Karakteristične vokalizacije aliena, na primjer, mogu biti kombinacija različitih prirodnih i mehaničkih zvukova.

Dizajneri zvuka koriste razne alate za uređivanje zvuka i softver za promjenu i manipuliranje izvornim zvukovima. Tehnike kao što su pomicanje visine tona, vremensko rastezanje i inverzija mogu se primijeniti za pretvaranje zvukova u nešto jezivo ili nepoznato. Budući da je radnja filma smještena u svemiru i na svemirskom brodu, prostorni efekti kao što su reverb i jeka mogli su se koristiti za stvaranje osjećaja prostora i dimenzije te na takav način zvukovi mogu zvučati kao da dolaze iz određenog smjera ili mjesta unutar broda u ovom slučaju.

Vokalizacija i zvukovi Aliena vjerojatno su u ovoj fazi dobili posebnu pozornost kako bi postigli uznemirujuće i jedinstvene kvalitete vanzemaljske prisutnosti. Dizajneri zvuka možda su pri početku eksperimentirali s kombiniranjem različitih prirodnih i mehaničkih zvukova, ali vriske i cviljenje Aliena nije proizveo stroj, već Percy Edwards, poznati imitator životinja, koji je također iza većine zvukova *Facehuggera*.

Foley umjetnici mogli su biti uključeni u poboljšanje određenih zvukova koji su zahtijevali praktičniji pristup. To može uključivati stvaranje jedinstvenih zvukova za Alienove pokrete, korake i interakcije s okolinom.

Primjena dinamičke obrade poput kompresije i ekvilizacije pomaže u kontroli glasnoće i tonske ravnoteže poboljšanih zvučnih efekata. Ovo osigurava da se zvukovi neprimjetno uklope u cjelokupni miks.

Poboljšanje zvučnih efekata radilo bi se u koordinaciji s dijalozima i glazbenim elementima filma. Tim za dizajn zvuka osigurat će da poboljšani efekti nadopunjuju cjelokupno zvučno iskustvo i narativ. Kao i kod drugih aspekata dizajna zvuka, povratne informacije i ponavljanje potrebni su za poboljšanje zvučnih efekata. Tim bi neprestano usavršavao i prilagođavao efekte na temelju toga kako utječu na scene u filmu i redateljevu viziju.

4.2 Zvučni sustav

Jedan od prvih filmova koji je koristio 6-Track 70mm Dolby zvučni sustav bio je "Alien" (1979.), koji je uvelike pridonio nezaboravnom zvučnom iskustvu filma.

U usporedbi s normalnim stereo sustavima tog doba, 6-kanalni 70 mm Dolby zvučni sustav omogućio je audio prezentaciju više kvalitete. To je bilo bitno za "Alien" jer je zvuk bio od iznimne važnosti u izgradnji neizvjesnosti i atmosfere.

Kapacitet sustava sa 6 kanala za precizno postavljanje zvukova u kinu bila je jedna od njegovih glavnih prednosti pošto proizvodi kvalitetu zvuka koja može u potpunosti uroniti gledatelja u priču putem posebno postavljenih zvučnika u kazališnoj dvorani.

To je učinkovito iskorišteno u "Alienu" za prijenos gledatelja u skučenu, klaustrofobičnu unutrašnjost svemirskog broda Nostromo i za stvaranje napetosti tijekom interakcije s izvanzemaljskim stvorenjem.

Sustav sa 6 kanala uključivao je tri surround kanala uz tri prednja kanala (lijevi, središnji i desni). To je omogućilo stvaranje zvučnog polja od 360 stupnjeva, što je bilo savršeno za film poput "Aliena", u kojem zvukovi mogu potjecati s bilo kojeg mjesta i upravo time izazivaju stalnu napetost.

Široki dinamički raspon sustava bio je bitan za snimanje eksplozivnih i glasnih sekvenci filma, kao i njegovih često smirenih trenutaka. Pobrnilo se da publika čuje svaku nijansu škripe i prostornosti broda te u kontrastu, Alienove uznemirujuće pokrete.

Pozadinska buka i šištanje zvučnog zapisa smanjeni su pomoću tehnike smanjenja buke Dolby, čineći zvuk jasnijim i detaljnijim. To je bilo neophodno kako bi se zadržala napeta atmosfera filma.

Sustav sa 6 kanala uključivao je različite kanale za zvučne efekte i glazbu. Čudni zvukovi kretanja izvanzemaljaca i glazba Jerryja Goldsmitha stručno su oživljeni, pojačavajući utjecaj filma u cjelini.

Kako bi se uklopio u budućnost i tehnološki izgled filma, bilo je potrebno stvoriti zvuk interfona, radio prijenosa i komunikacijskih uređaja. Ti se zvukovi mogu proizvesti miješanjem snimanja i modifikacije.

Tim za dizajn zvuka možda je u ovom procesu uhvatio zvukove koji evociraju raspoloženje određenih okruženja, kao što je goli krajolik stranog planeta ili klaustrofobična unutrašnjost svemirske letjelice kako bi doprinijeli realizmu zvučne slike. Dizajnerski tim bi, na primjer, surađivao s brojnim drugim odjelima tijekom procesa dizajna zvuka. Odabir prikladnih zvukova bio bi potpomognut poznavanjem postavki i fizičkih rekvizita.

5. FINALNA SLIKA I DOJAM PUBLIKE

"Alien" se prikazivao u kinima sa 70 mm projektorima i 6-Track Dolby sustavom, čineći film ranim primjerom kako vrhunske audio inovacije mogu poboljšati kinematografsko iskustvo te pružajući gledateljima izvrsno kinematografsko iskustvo koje je odgovaralo vizualnoj i zvučnoj izvrsnosti filma te ostaje poznat po svom revolucionarnom dizajnu zvuka, kao i po svojim revolucionarnim vizualnim efektima.

“Alien” govori o “tamnoj strani tehnologije, znanosti”, kaže David J. Skal, autor knjige “The Monster Show: A Cultural History of Horror”. "Unatoč svim stvarima koje nam govore da će budućnost učiniti boljim mjestom, ono što se događa u 'Alienu' naša je najgora noćna mora."

Audio u filmu "Alien" znalački je iskorišten za podizanje napetosti, uspostavljanje atmosfere i izazivanje snažnih osjećaja kod gledatelja. Ovi važni zvučni znakovi samo su nekoliko ilustracija kako je zvuk vješto korišten za naglašavanje tema horora i znanstvene fantastike u filmu, a zvučni dizajn filma pomogao je da se osigura da će i desetljećima kasnije i dalje biti ključan primjer znanstvene fantastike i horor filmova.

ZAKLJUČAK

“Užasan film, vješt i proučen u svojoj gadosti, a glumačka ekipa malo toga može učiniti da ublaži njegov manipulativni užas.” – Film Illustrated, 1979.

Iako kritičari nisu bili laki prema filmu kad je prvi put prikazan, „Alien“ je pronašao način da se uvuče u srca ljudi baš kao što je to učinio u utrobi Nostroma.

Zašto se onda, unatoč inicijalnom lošem javnom doživljaju, „Alien“ pokazao tako izdržljivim i utjecajnim djelom filmskog stvaralaštva? Od prvog prikazivanja je prošlo malo više od četiri desetljeća, a još uvijek je neiscrpan izvor inovativnih primjera korištenja slike i zvuka za imerzivnu i originalnu predodžbu čistog i nepredvidivog straha.

Alien je ključan primjer dobre filmske zvučne slike zbog svoje originalnosti. U filmu, “mali“ zvukovi su tu sa svrhom da proučavaju atmosferu i stvaraju sliku, a jaki zvukovi su tu da je šokiraju i poremete.

Upravo ti “mali“ zvukovi stvaraju napetost na način na koji je doživljavamo, a dobar proračun njihovog prestanka je najvažniji dio u dizajnu zvuka: narušavanje iluzije koju sami stvaramo.

LITERATURA I IZVORI

Alien Digital Booklet <https://anakin022.files.wordpress.com/2014/10/alien-ost.pdf>

Grøn, N. (2013). The Sound of Horror-Silence & Sound Contrasts in Sci-Fi Horror Movies.

Frome, Jonathan. (2010). 'I wasn't expecting that!': Cognition and Shock in Alien's (1979) Chestburster Scene.

Skal, D. J. (1993). The monster show: a cultural history of horror. New York, Norton.

Ovaj istraživački rad uključuje korištenje određenih slika zaštićenih autorskim pravima u svrhu kritike, komentara, učenja i istraživanja. Korištenje ovih slika ima cilj poboljšati razumijevanje i analizu predmeta koji se razmatra u ovom radu. Sve slike pripadaju *@20thCentFox/Courtesy Everett Collection*

Izvor slike 3: <https://www.beattankproductions.com/post/sound-design-and-foley-the-sounds-behind-filmmaking>