

REALIZAREA SONORĂ A FILMULUI DE FICȚIUNE ÎN ERA DIGITALĂ

MAKING THE SOUND OF A FICTION FILM IN THE DIGITAL ERA

ANDREI BURUIANĂ,

lector universitar,
Academia de Muzică, Teatru și Arte Plastice

CZU 791.636:534

Imaginea filmică este rezultatul fuziunii unor componente (imagine, muzică, efecte sonore, dialog), realizată prin intermediul montajului, mijloc de expresie ce transfigurează realitatea în imagine audiovizuală. Regizorul creator acordă atenție sunetului pe parcursul întregii perioade de realizare a filmului, găsește cea mai bună adoptare vizuală, modalitate de a crea imaginea subiectivă, care mult mai bine ar fuziona cu sunetul, sporind impresia artistică. Atât la montaj cât și la mixaj trebuie ținut cont că relația imagine-sunet constă în faptul că sunetul completează imaginile, iar imaginile, la rândul său, completează sunetul. În caz contrar va fi vorba nu de artă, dar de un film mut cu adaus de sunet.

Cuvinte-cheie: manipulare digitală, imagine filmică, imagine subiectivă, procesarea sunetului, editarea dialogului, efecte sonore, postsincron, montaj, mixaj provizoriu și final

The film image is the fusion of some components (image, music, sound effects, dialogue) made through editing, a means of expression that transfigures reality into an audiovisual image. The creating director gives attention to the sound throughout the film, finds the best visual adaptation, a way to create the subjective image that would fuse much better with the sound, enhancing the artistic impression. In both editing and mixing, we must take into account that the image-sound relationship consists in the fact that the sound complements the images, and the images, in turn, complement the sound. Otherwise, it is not about art, it is about a silent film with added sound.

Keywords: digital manipulation, film image, subjective image, sound processing, sound effects, post sync, editing, provisional and final mix

Introducere

Tot așa precum filmul prezintă peisaje vizuale, prezintă și imagini sonore. Imaginile sonore urmăresc scopul creării unei anumite atmosfere, tensiuni. Cele trei elemente sonore (zgomot, muzică, voce) sunt acceptate ca parte integră, și nu ca o perfecționare a factorului vizual. Imaginea filmică (audiovizuală) este rezultatul fuziunii componentelor filmice realizată prin intermediul montajului, nu altceva decât un mijloc de expresie prin care se transfigurează realitatea în imagine filmică, o imagine *ireală*, deoarece filmul este doar o impresie a realității, și nicidecum nu realitatea.

Manipularea digitală, la rândul său, nu este total o nouă metodă de manipulare a spectatorului. Orice metodă rămâne viabilă atâta timp, cât îți oferă posibilități de a obține rezultatul dorit. Tehnica digitală, noile tehnologii continuă să demonstreze că cinematografia este Artă și Industrie, sporește posibilitățile artistice, creează noi mijloace de valorificare, contribuie la obținerea realizărilor artistice remarcabile.

Astăzi putem spune cu certitudine, că am intrat în era în care simțul estetic al omului asupra felului în care ar trebui să arate universul și-a redefinit rolul, trecând de la descoperitor la artist, fapt ce schimbă și atitudinea realizatorului de film față de munca sa.

Sunetul în producția cinematografică

Există o largă variație a tipurilor de sisteme utilizate și, totodată, tehnici digitale (inclusiv de sunet) care sunt într-o perpetuă dezvoltare. Sistemul digital de manipulare a sunetului necesită mai multe profesii, printre care: operator de înregistrare, editor de sunet, designer de sunet, supervisor de sunet, editor de dialog, mixerii și un grup de tehnicieni – toți în serviciul regizorului realizator al filmului de ficțiune.

Vom discuta de felul în care tehnologia digitală poate afecta sunetul la procesare, propunându-vă un șir de sfaturi și recomandări. Pentru început vom aborda unele aspecte legate de producția filmului și specificul rezolvării problemelor ce țin de sunet la diferite etape ale acestea.

Etapele de producție a filmului (accentul pe sunet) sunt:

1. Pre-producția:

1.1. *Scenariu literar.*

1.2. *Concepția regizorală. Primii pași spre crearea imaginii filmice.*

2. Producția.

3. Postprocesarea sunetului:

3.1. *Editarea dialogului.*

3.2. *Postsincronul de dialog (ADR).*

3.3. *Efectele sonore.*

3.4. *Muzica.*

4. Foaia de montaj.

5. *Mixajul provizoriu.*

6. *Mixajul final.*

Scenariul literar marchează începutul perioadei de pre-producție. La această etapă nu putem vorbi în mod serios de realizarea sonoră a viitorului film. În cele mai bune cazuri, autorul scenariului va anunța gradul în care sunetul este capabil să participe la spunerea poveștii, determinat prin utilizarea timpului și a spațiului, dar menționarea sunetelor reale sau imaginare rămâne în afara viziunii acestuia. Practic, în această perioadă regizorul este persoana pe umerii căreia este lăsată abordarea serioasă a utilizării sunetului. Iată de ce un regizor trebuie să cunoască posibilitățile și avantajul utilizării sunetului în film.

Concepția regizorală constituie primii pași spre crearea imaginii filmice (audiovizuale).

Scenariul sau lucrarea literară aleasă în calitate de scenariu ne poate permite utilizarea mai multor mijloace cinematografice: sincronismul, contrapunctul, aglomerația de sunete și tăcerea, prim-planul sonor, monologul interior etc. Din start, intenționăm să luăm sunetul în serios. Vom decide în numele cărei persoane vom spune povestea (în caz de nevoie), vom face ca anturajul să nu elimine sunetul ca interpret, să încurajăm spațiul sonor, nu doar vocea umană. Totodată, important este cum va fi tratată imaginea, vor fi exploatate posibilitățile de prezentare a materialului vizual pentru a contribui la o percepere mai profundă a sunetului.

Diversitatea gusturilor oamenilor de creație, alegerea diferitor metode de abordare a subiectului asigură varietatea artistică a realizatorului. Unii regizori preferă montajul în cadru în locul montajului de cadre, adică mișcarea interioară în locul mișcării exterioare. În acest caz, ei micșorează numărul scenelor și compun secvențe întregi, fără întreruperi: camera se rotește în jurul personajelor (sau a obiectelor), ba îl urmărește pe unul, ba pe celălalt, apropiindu-se prin intermediul prim-planurilor, sugerează stările sufletești ale personajelor (și spectatorilor) și creează neliniștea interioară. La aceasta se adaugă, în caz de necesitate, diferite sunete, câteodată insistente, care revelează gândurile participanților la acțiune și determină un montaj pe baza asociației de idei.

Cele povestite de autorul scenariului ne impresionează, în primul rând, grație imaginației noastre vizuale. Sunetul corect găsit și reușit aplicat poate deveni un puternic instrument în arsenalul creatorului de film, dacă ne vom referi la capacitatea lui de a ademini spectatorul. Acesta (sunetul), după cum au spus nu o dată teoreticienii și a confirmat-o marele editor de sunet Allan Splet, este un lucru care ține de inimă. Indiscutabil, noi interpretăm sunetul prin emoțiile noastre, și nicidecum prin intelectul nostru. Pentru a contribui la un veritabil succes, trebuie găsite acele modalități necesare care ar atrage ochiul și, prin urmare, ar invita auzul la percepere. Cu alte cuvinte, publicul spectator trebuie plasat într-un spațiu vizual în care ar fi mai mult încurajat să simtă decât să gândească. Sunetele care ajung la urechile noastre ne informează asupra senzațiilor respective și chiar le poate intensifica.

Regizorul creator trebuie să se gândească la sunet pe parcursul întregii perioade de realizare a filmului, atât în procesul filmărilor cât și al editării imaginii. Informația vizuală, cât și cea auditivă, luate în parte, nu asigură destulă informație, pe când combinația dintre ele produce unele stări pe care nu ni le-am putut imagina mai înainte. Walter March, editor de film și designer de sunet, susține: „Dacă încurajați sunetele personajelor și lucrurilor din filmul dvs., atunci filmul dvs. poate ajunge să dispună de o voce proprie, dincolo de orice ați putut visa” [1, p. 202].

Tehnici și modalități de realizare a coloanei sonore în film

Pentru a aprecia și a cunoaște posibilitățile expresive ale coloanei sonore este nevoie de o analiză cât mai minuțioasă a filmelor realizate de regizorii sensibili la sunet. Se spune că Francis Coppola, Walter Murch, George Lucas și Ben Burt nu experimentau cu sunetul, dar mai mult se jucau cu el (și nu doar cu efectele sonore, dar și cu muzica, și cu dialogul) și au descoperit că sunetul, uneori, începe să dea formă imaginii, la fel cum și imaginea dă formă sunetului. Oricum, filmele realizate de dânsii au ajuns legende, iar coloanele lor sonore au schimbat felul în care este abordat sunetul în film.

Regizorul, elaborând scenariul regizoral, trebuie să se gândească la modul de realizare a imaginii adoptată la sunet, cum să fie creat spațiul auditiv din interiorul și exteriorul cadrului pentru a scoate în evidență spațiul psihic. În acest scop, regizorul caută cea mai bună abordare vizuală, modalitate de a crea imaginea subiectivă, care, la rândul său, mult mai bine fuzionează cu sunetul, creând o impresie filmică artistică.

În acest scop pot fi folosite:

1. Planurile generale și planurile-detalii.

Misterul planurilor apropiate (detaliile feții, mâinii) constă în faptul că noi, spectatorii, ne simțim participanți la acțiune din punctul de vedere al personajului filmului și, totodată, împărtășim cu el această vedere. O bruscă ciocnire la montaj a planurilor-detalii cu planurile generale contribuie la crearea spațiului psihic. La rândul său, cadrele generale prin intermediul sunetului pot furniza și posibilitatea de a auzi plenitudinea sau golul unui peisaj imens.

Imaginați-vă că un grup de oameni sleiți de puteri, disperați parcurg un deșert fără de margini. Montajul brusc al planului general ce a înghițit acești sărmani cu gros-planul feții umane și valurilor mării va provoca o forță foarte puternică emoțională.

2. Focalele lungi și focalele scurte (WideAngleandAngleShort).

De fiecare dată când vezi o imagine realizată prin folosirea unei focale foarte lungi sau foarte scurte simți ceva neobișnuit, ieșit din comun. Lucrurile nu sunt văzute ca uzuale: vi se impune o viziune specială. Imaginea văzută prin teleobiectiv este lipsită de profunzime, ne plasează într-un spațiu subiectiv, fapt ce ar permite regizorului să introducă unele sunete care au puțin comun cu ce vedem în cadru, cu felul cum simte spectatorul care privește o asemenea imagine. Sunetul este transferat în spațiul în care au loc evenimentele prezente pe ecran.

3. Filmarea cu încetinitul (Slow Motion).

Această abordare vizuală plasează spectatorul într-un spațiu oniric și îi comunică gândul că e lipsit de protecție, e provocat de o amenințare. Vă propun un exemplu. În filmul american „The HurtLocker” (*Echipa de geniști*) de Kathryn Ann Bigelow, menționat cu premiul Oscar pentru sunet, episodul deminării unui teren, filmat cu încetinitul și acompaniat de liniște, creează o stare adânc impresionantă.

4. Imaginile alb-negru.

Evident, aflându-ne permanent în mijlocul imaginilor color, nu mai acordăm atenție acestui fapt, dar introducerea în filmul color a unor cadre alb-negru va fi percepută ca fiind punctul de vedere al cuiva, ar provoca o prezentare subiectivă a evenimentelor.

5. Racursiul și camera mobilă.

Imaginea devine subiectivă în dependență de racursiul filmării (plonjeu sau contra plonjeu), dacă este filmată în panoramă, rotire cu câteva grade în raport cu verticala sau dacă camera se află pe *travelling*. În aceste cazuri cadrul devine parte a scenei și nu pur și simplu o fotografie, o redare realistă a scenei. Sunetul ce însoțește imaginea capătă o nouă forță, iar dinamismul interior și exterior vor contribui la dramatizarea situației.

6. Întunericul în jurul cadrului.

Deși publicul poate să nu conștientizeze despre ceea ce se adăpostește în petele negre ce înconjoară cadrul, urechile noastre pot descifra acest mister, ca să ne transmită ce ar trebui să știm despre întuneric, comunicându-ne un șir de indicii.

Toate aceste modalități de a crea imaginea subiectivă țin de psihoacustică, de o minuțioasă studiere a percepției subiective în care au loc evenimentele prezentate pe ecran.

Totodată, sunetele (zgomotele, muzica) ce parvin de la surse determinante deseori conțin în sine o simbolică cunoscută. Dacă regizorul reușește să folosească sensul simbolic în interesul narațiunii, atunci însuși sunetele se transformă din elemente materiale în elemente ale proceselor gândirii. Simbolul este un procedeu expresiv prin care se sugerează o idee.

În cazul **producției** ne vom referi doar la sunet. Sunetul pe platou poate fi înregistrat digital pe diferite suporturi: caseta DAT, disc, hard, flash-hard etc., fiind marcat, ca apoi, ulterior, să fie alăturat imaginii respective, într-o sincronizare perfectă.

Operatorul de înregistrare trebuie să obțină o înregistrare cât mai curată a dialogului, cu un raport semnal/zgomot cât mai bun. În acest scop vor fi utilizate microfoanele tip lavalieră, mascate pe corpul vorbitorului sau undeva în apropiere. Microfoanele vor fi conectate cu aparatul de înregistrare a sunetului prin intermediul cablului sau a unui mic transmițător radio. Înregistrarea fiecărui actor va fi efectuată pe piste diferite. Aceasta, mai apoi, va permite editorului de dialog obținerea unei imprimări mai bune prin conexarea vocilor imprimate în parte, deoarece mixajul dialogurilor efectuat în timpul filmărilor ne va lipsi de un șir de privilegii de care ne vom bucura lucrând asupra bandei sonore.

În obligațiunea operatorului de înregistrare mai intră, deasemenea, înregistrarea *liniștiiactive*, necesară în cazul postsincronului la ajustarea dialogului adăugat la procesare, cât și la captarea sunetelor specifice locației în cauză.

Filmările sunt terminate, montajul finisat, dar asta nu înseamnă că filmul e gata. E nevoie de **procesarea sunetului**, o serioasă editare și îmbogățire cu noi sunete (dialog, muzică, efecte sonore) care ar face filmul mai real, i-ar atribui un aspect artistic.

Primul pas al editării sunetului este *localizarea*, în cadrul căreia editorul și, posibil, regizorul parcurg fiecare secundă a filmului împreună cu editorul de sunet însărcinat cu supervizarea pentru a întocmi o listă a fiecărui sunet care trebuie adăugat, sporit în intensitate, ori înlocuit. Așa va fi stabilit

programul de lucru pentru perioada de postprocesare care include editarea dialogului, postsincronul, realizarea efectelor sonore, muzica.

Urmează **editarea dialogului** – o problemă tehnică care ține de curățirea sunetului captat la filmare. Ea prevede nu doar mixarea și ajustarea vocilor captate prin intermediul mai multor microfoane, dar și o muncă mult mai detaliată, cum ar fi: reutilizarea unei consoane în cazul pronunției nereușite sau a unui cuvânt acoperit de un zgomot nedorit (străin timpului acțiunii, scârțâitul dolly-ei camerei sau unui careva zgomot ce nu ar corespunde parametrilor necesari etc.).

Dialogul imprimat pe platou este preferabil, deoarece el prezintă o parte integrantă a interpretării actorului. Nivelul emoțional atins în timpul filmărilor nu e ușor pentru un actor ca să-l echivaleze la postsincron. Într-un film contemporan circa 85% din dialog revine imprimărilor efectuate pe platou.

Editorii de sunet separă, în primul rând, replicile vorbite, captate de diferite microfoane și imprimate pe piste separate. În așa mod, acestea devin cât mai comod controlabile. La procesare mixerul de înregistrare ridică sau coboară volumul fiecărei piste pentru a crea un efect necesar între replici. O asemenea imprimare permite, totodată, regizorului posibilitatea accentuării dominanței unui careva personaj, nemaivorbind de ajustarea calității tonale.

Dialogul care nu mai poate fi salvat urmează a fi înregistrat prin intermediul procesului *buclă* sau *ADR (Atomic Dialog Replacement)*. *ADR*-ul va fi utilizat și pentru a da un nou caracter, mai multă profunzime unui cadru. Tot aici vor fi imprimate și monologurile interioare (deși situate în acțiunea prezentă, corespund cu interiorul fizic și mental al personajului), vocea autorului (în caz de necesitate), cât și frazele necesare apărute după montaj. La categoria sunetelor interioare sunt incluse și vocile din minte, amintirile, sunetele fiziologice ale respirației, gemetele ori bătăile de inimă – toate acestea denumite sunete intern-subiective.

Monologul interior, spre deosebire de *voice-over*, expune ceea ce este inaccesibil imaginii, depășește vizibilul, este viața interioară a personajului [2 p. 34].

Zgomotele corect selectate și utilizate la momentul și locul potrivit vor accentua realitatea redată în film. La realizarea sonoră pot fi folosite atât zgomote culese din lumea acustică cât și efecte sonore create mai târziu, considerând că sunetele înregistrate pe platou nu întotdeauna ar suna corect din punct de vedere al percepției psihice.

Efectele sonore, fiind inventate în laboratorul sound al designer-ului, reprezintă latura demonstrativă, provocatoare a rețelei sonore create. Unele sunt de origine reală, apărute pe baza observației zilnice: majorarea vitezei de redare sau *slow motion*, banda întoarsă etc. O altă categorie de efecte sonore este aceea a sunetelor create special la computer. Procesarea digitală permite crearea efectelor sonore în urma utilizării straturilor de sunete combinate, inițial surse diferite, care încep organic, iar apoi sunt procesate digital. Sound designer-ul găsește o soluție care nu ar artificializa imaginea, dar ar spori dramaturgic prin contopire cu aceasta semnificația locului și a spațiului psihic. Sunetele obținute vor contribui la crearea tensiunii, a peisajului oniric, vor oferi o individualitate nu doar personajelor, dar și acțiunii.

În multiple cazuri efectele create sunt utilizate și în calitate de fundal al monologurilor interioare. Utilizarea meta-diegetică a sunetului, cum ar fi și monologul interior, a devenit o practică în creația de film contemporană. Deseori nici nu observăm forța lui de manipulare.

Arta filmului, prin aspectul ei esențial de produs audiovizual, pune designer-ul audio în fața unei probleme reale de deontologie și etică profesională, legată de felul în care sunetul îi poate afecta pe cei ce îl ascultă. Totodată, nu vom uita că sunetul, spre deosebire de imagine, este subiectiv și dependent de o anumită situație vizuală. Mintea noastră produce o oarecare filtrare, selectează anumite sunete din multitudinea de zgomote pe care le oferă lumea acustică.

Muzica în film, ca punctesonică și psihică între realitate și inconștient, declanșează o magie de trăire a evenimentului de ecran. Conform practicii internaționale există două variante când compozitorul este angajat la realizarea filmului. În primul caz compozitorul este invitat încă de la începutul monta-

jului pentru a discuta necesitatea fragmentelor muzicale și plasarea lor în film. Într-al doilea, conform regulamentului, editorul muzical supervisor, în datoria căruia intră stabilirea fiecărei intrări muzicale, este cel preocupat de coloana muzicală. Dânsul face lista precisă a sincronizărilor, notează durata muzicii la secundă, fixează punctul de subliniere muzicală. Cu alte cuvinte, editorul muzical face o hartă precisă pentru compozitor, totodată, înaintându-i un șir de obligațiuni atât de ordin estetic cât și tehnic: muzica de film trebuie orchestrată în așa fel ca instrumentele folosite să nu se suprapună ca spectru de frecvență pe spectrul vocii umane sau pe efectele sonore dominante auzite în același timp.

În cazul **mixajului provizoriu** editorul muzical, la cerința regizorului, apelează la o muzică temporară folosită în alt film sau la muzica din fonotecă scrisă ulterior.

Atât la montaj cât și la mixaj trebuie ținut cont că relația dintre imagine și sunet constă în faptul că sunetul trebuie să completeze imaginile, iar imaginile să completeze sunetul. În caz contrar, putem vorbi de un film mut cu adaos de sunet, nicidecum de artă.

Până a începe mixajul provizoriu editorii trebuie:

- să elimine toate problemele vizibile de sunet-imagine;
- să înlăture *neghina*;
- să înainteze ideile cele mai inventive (pe urmă va fi mult mai greu de făcut acest lucru);
- să furnizeze principalele efecte sonore.

Editorii trebuie să profite de momentul de a prezenta regizorului și producătorilor opțiunile sale creative. Totodată, aici apare și un dezavantaj. De exemplu, dacă regizorului îi vor fi pe gust anumite sunetele propuse în montajul provizoriu, acestea pot rămâne fără a mai fi finisate, adică aduse până la capăt, de a fi rafinate.

Mixajul este totalizarea unei îndelungate munci, finisarea filmului prin crearea imaginii filmice (audiovizuale). Procesul constă în ajustarea tuturor pistelor, cunoscute ca elemente, în privința volumului și calității tonale, cât și raportul unui element cu altul și, desigur, cu imaginea. Tot aici se poate refuza la orice secvență de muzică în favoarea efectelor sonore sau a dialogului, sau invers, acordând atenție acestuia, sau a introduce liniștea. Primordialitatea unui element sonor (muzică, efecte sonore, dialog) față de altul va depinde de subordonarea lui impactului dramatic final asupra câștigului obținut de sunetul general al episodului, deci și a filmului în întregime. Mixerul trebuie să stabilească și echilibrarea coloanei sonore ca nivel și spectru de frecvență, să obțină o integritate *fără decusur* a filmului. O coloană sonoră supraîncărcată poate duce la pierderea ideii esențiale. Dar, cum se știe, incapacitatea atenției, lipsa unei dramaturgii de sunet poate genera pierderea receptorului. Micșorând nivelul sunetului sau eliminându-l complet, mixerii pot realiza o liniște, mai bine zis, o „tăcere”. Mai mult, numai în era digitală a fost posibilă realizarea unei „tăceri absolute”. Anume această tăcere, după o secvență sonoră supraîncărcată, creează o stare foarte emoțională, un impact amețitor asupra spectatorului, iar monologul interior plasat pe prim-planul unui personaj (care are loc în mintea lui) noi îl ascultăm încordați, intuind cele pe care și le spune singur în tăcere sau pe fundalul unui efect sonor.

Concluzii

Pentru a manipula tensiunea într-un film, muzica, zgomotele trebuie variate, plasând în locul cel mai important un sunet sau altul, care, după părerea realizatorilor, folosit în momentul potrivit ar contribui, în mare măsură, la obținerea celei mai reușite imagini filmice.

Aș vrea să mă refer la un caz, o întâmplare, ce a avut loc la realizarea unei secțiuni a filmului *Apocalypse Now*, povestită de Walter Murch, editor de film și designer de sunet: „Existau peste 175 de piste de sunet separate numai pentru această secțiune din film. Așa că a trebuit să sparg sunetul în grupuri mai mici, mai ușor de manipulat, denumite premix-uri, fiecare cam de câte 30 de piste. Cele șase straturi de premix erau: 1. Dialog, 2. Elicoptere, 3. Muzică, 4. Tir de arme mici, 5. Explozii, 6. Pași și alte sunete de tip foley. Vocea umană trebuie înțeleasă clar în aproape toate întâmplările..., astfel încât primul lucru pe care l-am făcut a fost să mixăm dialogul... Apoi am mixat următorul sunet

dominant – elicopterele. Al treilea – muzica. Și tot așa, de la nr.4, trecând prin nr.5, până la nr.6. ... Fiecare premix era echilibrat față de celelalte. Spre marea mea surprindere, la prima repetiție a mixului totul părea să se prăbușească în același uriaș ghem de zgomot de care vorbeam mai înainte. Fiecare dintre grupurile de sunet pe care le premixasem era justificat de ceea ce se întâmpla pe ecran, dar, printr-o alchimie diavolească, totul se amestecase într-o larmă lipsită de orice efect când au fost redade împreună” [3 p. 342].

Explicația problemei constă în faptul că sunetele nu erau de aceeași „culoare” – adică sunetele provenind din *aceeași parte a spectrului conceptual*. (Cu sunetele provenite din părți *diferite* ale spectrului – sunete colorate diferit – pare să existe o mai mare abatere). În aceste condiții, muzica a fost victima sacrificată.

Sunetul în filmul modern se deplasează în direcția unor piste sonore total digitale, care încorporează în mod tipic cinci sau șapte canale discrete de sunet surround, plus un canal de efecte sub-bas.

Cinematograful dispune de o posibilitate extraordinară de concentrare a realității, ceea ce constituie o forță și un secret al fascinației pe care o exercită. Adevărata facultate a experienței filmice nu este pur și simplu de a vedea și a auzi filmul unei drame a cuiva, dar, mai degrabă, a trăi aceasta prin intermediul filmului.

Referințe bibliografice

1. ORĂȘANU, M. *Spațiul sonor în filmul artistic*. București: U.N.A.T.C. Pres, 2007.
2. ROSEN, F. *Naturativ, Apparates, Ideology: a Film Theory Reader*. New York: Colambia University Press, 1986, p. 34.
3. FIGGIS, M. *Sunetul este lumea emoțională a filmului*. Prelegeri, Școala Internațională de Sunet, Londra, 1990.