

LIETUVOS MUZIKOS IR TEATRO AKADEMIJA
TEATRO IR KINO FAKULTETAS
KINO IR TELEVIZIJOS KATEDRA

Jomantas Grickevičius

Garso dizainas

Muzikos ir garso efektų sinkretiškumas kine

Magistro baigiamasis darbas

Tiriamąojo rašto darbo vadovas prof. dr. Antanas Kučinskas

Kūrybinio darbo/projekto vadovas doc. dr. Vytis Purnas

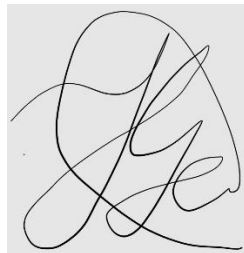
Vilnius, 2024

LIETUVOS MUZIKOS IR TEATRO AKADEMIJA
SAŽININGUMO DEKLARACIJA DĖL TIRIAMOJO RAŠTO DARBO

2024 m. Gegužės 27 d.

Patvirtinu, kad mano tiriamasis rašto darbas (tema) „Muzikos ir garso efektų sinkretiškumas kine“ yra parengtas savarankiškai.

1. Šiame darbe pateikta medžiaga nėra plagijuota, tyrimų duomenys yra autentiški ir nesuklastoti.
2. Tiesiogiai ar netiesiogiai panaudotos kitų šaltinių ir/ar autorių citatos ir/ar kita medžiaga pažymėta literatūros nuorodose arba įvardinta kitais būdais.
3. Su pasekmėmis, nustačius plagijavimo ar duomenų klastojimo atvejus, esu susipažinęs(-usi) ir jas suprantu.



Jomantas Grickevičius

(Parašas)

(Vardas, pavardė)

Turinys

Įvadas	4
1. Muzikos ir garso efektų sinkretiškumo teorinės prielaidos.....	6
1.1. Sinkretiškumas ir deskriptyvi muzika.....	8
1.2. Formalieji muzikos ir garso efektų sinkretiškumo parametrai.....	10
1.2.1. Aukštis ir harmonija	10
1.2.2. Tembras	11
1.2.3. Garsumas	12
1.2.4. Ritmas ir sinchroniškumas	13
1.2.5. Faktūra.....	14
1.2.6. Forma (struktūra).....	14
1.2.7. Tarp parametrinė sąjunga	15
1.3. Sinkretiškumo pavyzdžiai kine.....	15
1.4. Estetiniai, žanriniai muzikos ir garso efektų sinkretiškumo aspektai	19
1.5. Praktiniai (kūrybiniai) muzikos ir garso efektų sinkretiškumo aspektai.....	20
2. Meninis projektas ir jo metodika.....	23
2.1. Darbo procesas.....	24
2.1.1. Sinkretiškas garso takelis.....	26
2.2. Rekomendacijos.....	28
Išvados.....	30
Literatūros sąrašas.....	31

Įvadas

Muzikos ir garso efektų sąveika kino filme yra vienas esmingiausių garso dizaino klausimų. Pastaruoju metu pastebimas garso dizaino proceso supanašėjimas garso takelių kūrimo procese, jo virtimas į standartizuotą, tiksliai nustatytą veiksmų seką, nesiryžtant siekti didesnės meninės raiškos ar atrasti kažką naujo. Yra pastebima, jog dažnu atveju muzikos kompozitorius ar kuratorius dirba atskirai ir nepriklausomai nuo garso dizaino departamento. Kyla klausimas ką šios dvi sritys gali pasiekti dirbdamos kartu, naudojant bendras idėjas ir žinojimą vardan bendro tikslo.

Siekiant tiksliau, aiškiau apibrėžti naują garso takelio tipą kino filme, kuriame yra kuriama specifinė muzikos ir garso efektų sąsaja yra naudojamas sinkretiškumo terminas (angl. sync). Sinkretiškumo klausimai į platesnę diskusijų erdvę iškilo 2017 metų pabaigoje. Tuo metu buvo išleistas Edgardo Wrietho (Edgar Wright) veiksmo kriminalinis filmas „Vaikis ant ratų“ (angl. „Baby Driver“). Jis kritikų nuomone yra vienas sėkmingiausių filmų, kuriame muzikos ir garso efektų nedalumo – sinkretiškumo – principu yra pagrindžiamas visas filmas. Šis filmas yra tapęs tam tikru etalonu sinkretiško garso takelio pasaulyje.

Šio **darbo objektas** – muzikos ir garso efektų sinkretiškumo raiška kino garso takelyje. Sinkretiškumo termino reikšmę kino kontekste apibrėžti yra gana sudėtinga. Terminologija meninėse tarpdisciplininėse srityse dažnai tampa kliūtimi siekiant tiksliai nurodyti tiriamą objektą, idėjas. Šios problemos išryškėja dar labiau verčiant terminus ir idėjas į kitas kalbas. Nepaisant to reikia atkreipti dėmesį, kad formuluotė nedaro įtakos garso ir muzikos santykiui kaip tiriamajam reiškiniui.

Konkrečiai muzikos ir garso efektų sinkretiškumas kino filmo kontekste nagrinėtas minimaliai. Tai pagrindžia pasirinktos **temos naujumą**. Esami tyrimai labiau fokusuojasi animacijos o ne vaidybinio kino kontekste (Deutsch, 2008). Taip pat verta paminėti, kad esama darbų kurie tyrė muzikos ir judesio įtaką žmogaus psichologinei ir fizinei būsenai (Bacon, 2012). Minimuose darbuose randama informacija naudojama šiame darbe siekiant tiksliau atskleisti sinkretiškumo įtaką žiūrovams.

Probleminių klausimų susijusių su pasirinkto tipo garso takeliu yra gana nemažai. Šie klausimai gali būti tiek apie techninį sprendimo įgyvendinimą, tiek veiksmingumą ar poreikį naudoti šio tipo garso takelį.

Pagrindinis darbo tikslas: išnagrinėti muzikos ir garso sinkretiškumą kino filmuose, pateikti rekomendacijas sinkretiškų scenų kūrimui. Šiam tikslui įgyvendinti keliami **uždaviniai** :

- išanalizuoti garso sinkretiškumą kaip būdą kurti kino filmo garso takelius ar net filmus pagal muziką;
- patikslinti šio tipo garso takelių terminijos formuluotę;
- išsiaiškinti poreikį tokio garso takelio kūrimui;
- pateikti techninių ir meninių sprendimų rekomendacijas, garso takelio kūrimo procesui gerinti.

Šio tyrimo rezultatai ir rekomendacijos turėtų būti **aktualiausios** kino garso komandai, nepriklausomai nuo jos sudėties ir specialybės, bei režisieriams. Garso dizaino ir muzikos komandos turėtų rasti atsakymus į pagrindinius jiems kylančius klausimus tiek techninėje tiek meninių sprendimų srityje. Kadangi garso takelio kūrimo ir sinkretizavimo pagrindinis procesas prasideda kino filmavimo aikštelėje ir yra rafinuojamas studijoje – visas garso departamentas turėtų suprasti unikalius iššūkius ir kaip juos spręsti. Režisierius pasinaudodamas šiuo darbu gali tiksliau suprasti ar jo kūriniai yra reikalingas šio tipo meninis sprendimas. Prodiuseriai taip pat gali susipažinti su būsimais iššūkiais.

Darbo struktūra – įvadas, teorinis skyrius, skyrius skirtas praktinei meninio tyrimo daliai pristatyti, išvados, literatūros sąrašas. Pirmajame skyriuje nagrinėjami teoriniai sinkretiškumo aspektai, technologiniai ir estetiniai muzikos ir garso sinkrezės klausimai. Antrajame – aptariami praktiniai tokio garso takelio kūrimo iššūkiai, detaliai pristatomas įgyvendintas meninis projektas, jo metodika. Išvadų skyriuje atliekamas apibendrinimas, pateikiamos rekomendacijos tokio tipo garso takeliui kurti.

Darbe naudojami aprašomasis, lyginamasis, meninio eksperimento **metodai**. **Pagrindinė literatūra ir šaltiniai** – bendroji ir specialioji kino garso dizaino literatūra, J. Slater, D. Ampong, M. Chion straipsniai ir internetiniai šaltiniai.

1. Muzikos ir garso efektų sinkretiškumo teorinės prielaidos

Kino filmo garso takeliai susideda iš daugybės skirtingų elementų. Prieš pradedant nagrinėti muzikos ir garso efektų sinkretiškumą, privalome apžvelgti kaip ir iš ko yra daromi kino filmų garsiniai takeliai. Juos sudaro įvairūs natūralūs, kompiuterio pagalba sukurti ir įvairiai apdirbti garsiniai elementai. Įprastai kino industrijoje šią garsų įvairovę skirstome į tris pagrindines grupes:

- Dialogai: į dialogus įeina vieno ar kelių veikėjų pokalbiai, užkadriniai balsai, įvairūs balsu kuriami garsai. Dialogai pagrinde yra įrašinėjami filmavimo metu. Garso komandos pagrindinis uždavinys yra kokybiškai įrašyti aktorių sakomą tekstą, skleidžiamus garsus. Tai privaloma atlikti taip, kad nufilmuotoje medžiagoje nesimatytų mikrofono ir kitos reikalingos technikos. Jei filmavimo metu nepavyksta įrašyti kokybiško dialogo, jis yra tvarkomas arba - esant poreikiui - perrašomas studijoje (dubliažas). Šiame darbe dialogo dedamoji dalis nebus nagrinėjama ir įtraukiama kaip tiriamasis aspektas, kadangi atlieka kitą, labai konkrečią funkciją. Ši funkcija yra perteikti veikėjo turimas žinias, emocijas, bendrą informaciją;
- Muzika: į muzikos grupę yra įtraukiami įvairūs muzikiniai kūriniai, melodijos, frazės, temos. Muzika gali būti tiek diegetinė - girdima veikėjų (filmo pasaulyje), tiek nediegetinė – girdima tik žiūrovo. Muzikos panaudojimas gali būti labai įvairus ir turėti daug įvairių priežasčių. Dažnai sutinkamas atvejis yra muziką naudoti tam tikrai emocijai išskelti ar paryškinti. Pavyzdžiui liūdnoje scenoje dažnai girdima lėta, emocijas sukelianti melodija. Muziką taip pat galima naudoti įgarsinti filmo veiksmo lokaciją. Pavyzdžiui, klube, bare, koncerte grojanti muzika, kurios būvimas mums yra įprastas ir priimtinas. Dažnai pasitaikantis muzikos panaudojimas yra įgarsinti veikėjų temas. Filmo veikėjui yra priskiriama tam tikra tema, ji gali kartotis ir vystytis pagal filmo eigą, ir žiūrovas intuityviai supras, kad muzika susijusi su veikėju;

- Garso efektai yra didžiausia ir įvairiausia filmo garsų grupė. Šioje grupėje atsiduria gausybė skirtingo tipo ir panaudojimo garsų. Dažniausiai sutinkamos garso efektų grupės yra šios:
 - Atmosferos – visi garsai, nusakantys vietą, kurioje vyksta veiksmas filme. Tai yra įvairūs aplinkos garsai kaip vėjas, lietus, miesto triukšmas, minios pašnekesiai, automobilių triukšmas, šalimais esančių daiktų ir įrenginių skleidžiami garsai ir daugelis kitų. Principe, tai yra visi garsai, kurie vyksta aplink veiksmą ir padeda nusakyti lokaciją, paros laiką, užimtumą ir būseną;
 - Kontaktiniai garsai – tai garsai, kurių šaltinius matome arba esame įpratę girdėti vykstant veiksmui: žingsniai, durų uždarymas, daikto paėmimas ar padėjimas, bet koks matomas judesys, turintis savo garsą. Šie garsai gali būti įrašyti realūs daiktai arba „Foley“ specialisto sukurti, atitinkantys judesį (dažniausiai žingsniai, įvairūs smūgiai);
 - Specialieji garso efektai – papildomi garso efektai, sukurti specialiai papildyti emociją ar matomą elementą, veiksmą. Tai gali būti įvairių lazerių įgarsinimas, įvairūs nežemiški garsai, jaudulio ar kitos emocijos ryškinimas.
 - Gyvūnų garsai – gana retai filme, esant tikram ar įsivaizduojamam gyvūnui, pavyksta įrašyti reikalingus jo skleidžiamus garsus, tad garso dizaineriams tenka juos kurti specialiai kiekvienam projektui.

Už šių garsinių grupių sukūrimą bei įgyvendinimą yra atsakingos ir skirtingos grupės specialistų. Jie specializuojasi savo srityje ir dažniausiai dirba nepriklausomai nuo kitų garso departamentų. Proceso pabaigoje yra surenkamos visos atskiros dedamosios ir sujungiamos tarpusavyje. Bendroje visumoje prie kiekvieno filmo garso takelio dirba gausybė žmonių. Kiekvienas mažas departamentas turi savo vadovus, kurie nurodo darbo proceso kryptį. Galiausiai visi departamentai atsako filmo režisieriui. Natūralu, kad aptarinėti visas pozicijas yra nenaudinga ir tai nėra šio darbo tikslas. Departamentų atliekamą darbą šiame tiriamajame darbe priskiriame vienam asmeniui, siekiant supaprastinti turimo supratimą yra sunaudojami aktualiausios pozicijos skirtinguose kino garso srities departamentuose:

- Garso dizaineris: garso dizaino komandos vadovas, atsakingas už filmo garsinę erdvę, pojūtį;
- Kompozitorius: atsakingas už muzikinio garso takelio sukūrimą ir pritaikymą filmui. Vadovauja visai techninio personalo komandai, kurie atlieka įrašus ir kitus susijusius darbus;
- Garso režisierius: sujungia skirtingus garsinius elementus į vieną bendrą visumą. Daugiausia bendrauja su režisieriumi ir dalinai vadovauja kitiems garso departamentams.

Muzikos ir garso efektų sinkretiškumo idėją galima būtų paaiškinti kaip artimesnį bendradarbiavimą tarp už muziką ir garso efektus atsakingų departamentų. Šiuo atveju sinkretiškumą būtų galima apibūdinti kaip glaudų sąryšį, tiek artimą tarsi tai tampa vienu elementu. Sinkretiški muzika ir garso efektai yra tada, kada nebegalime aiškiai atskirti, kur yra kas. Pavyzdžiui, negalime pasakyti ar išgirstas garsinis elementas yra garso efektas, įgarsinantis kažkokį daiktą ar veiksmą, ar tai yra muzikinio takelio dalis.

1.1. Sinkretiškumas ir deskriptyvi muzika

Nagrinėjant, kuo pasižymi muzikos ir garso efektų sinkretiškumas, gali susidaryti įspūdis, kad tai yra gana panašu į deskriptyvinę muziką. Siekiant išvengti šio netikslaus palyginimo, verta patyrinėti jų panašumus ir skirtumus. Prieš nagrinėjant panašumus ir skirtumus, reikia trumpai aptarti, kas yra ir kuo pasižymi deskriptyvi muzika.

Įprastai deskriptyvią muziką suprantame kaip muziką, kuria yra siekiama apibūdinti, nupasakoti scenas, vaizdus ar idėjas garsiniu būdu. Ją dažnai naudojame siekiant sukurti nuotaiką, istoriją ar sceną, kurią girdintys asmenys gali pajusti, suprasti ir įsivaizduoti. Tembrų ir temų pasirinkimas gali padėti kurti tam tikras nuotaikas arba skambesius, kurie asocijuojami su konkrečiomis situacijomis arba gamtos reiškiniiais. Šiuo atveju deskriptyvi muzika yra labai subjektyvu, nes tai, kas vienam gali būti labai vaizdinga, kitiems gali būti visiškai neaišku. Taigi, tai yra muzikos rūšis, kuri pirmiausia grindžiama klausytojo interpretacija ir suvokimu. Prie šio įprasto aiškinimo verta pridėti „Mickey Mousing“ efektą (angl. Mickey Mousing effect,

pavadintą pagal animacinio filmuko „Peliukas Mikis“ pagrindinį veikėją). „Mickey Mousing“ yra muzikos kompozicijos stilius, susidedantis iš labai glaudaus sinchronizavimo tarp muzikos ir vaizdo. Šis terminas, o labiau - žargonas, kilo animacinių filmų industrijoje, ypač pirmųjų filmų laiku, kai muzika buvo labai glaudžiai susieta su veiksmu ir buvo naudojama muzikiniu būdu nupasakoti ir įgarsinti veiksmą, kuriam įgarsinti su efektais nebuvo techninių galimybių. Pavyzdžiui, jei animaciniame filme personažas atlieka greitą judesį, muzika greičiausiai bus labai dinamiška ir greita, taip pat sinchronizuojama su personažo judesiu. Tai gali reikšti, kad kiekvienam veiksmui ar judesiui atitiks tam tikras muzikos akordas, ritmas ar motyvas. „Mickey Mousing“ gali būti naudojamas siekiant sustiprinti humorą, dramatiškumą, pabrėžti veiksmą. Šis terminas taip pat gali būti naudojamas kaip tam tikro hiperbolizavimo apibūdinimas, kai kiekvienas judesys yra per daug pabrėžiamas ar pabrėžiami pernelyg paprasti ir akivaizdūs, nereikšmingi vaizdai ar veiksmai.

Pagrindinis, esminis ir vienintelis šių technikų panašumas, kuris leidžia šias dvi labai skirtingas garso takelių rūšis lyginti, yra muzikos ir vaizdo sinchroniškumas. Tiek deskriptyviame, tiek sinkretiškame garso takelyje muzika yra glaudžiai susijusi su vaizdu. Šis sąryšis leidžia klausytojui suprasti, kad muzika ir vaizdas yra vienas ir tas pats vyksmas. Sinchroniškumas, kaip vienas iš sinkretiško garso takelių elementų, toliau yra aptariamas 1.2. skyriuje. Būtent jame daugiau nagrinėjamas sinchroniškumo poveikis tiek filmo garso takelyje, tiek kasdieniame gyvenime.

Nevertėtų šio sinchroniškumo laikyti visiškai vienodu. Tikslas ir panaudojimo būdas, kuris yra naudojamas, siekia visiškai skirtingų tikslų. Deskriptyvios muzikos garso takelyje muzikos uždavinys yra įgarsinti, nupasakoti ir padėti vaizdui padaryti didesnę įspūdį. Šiuo atveju muzika antrina vaizdo medžiagai ir vadovaujasi pastarosios lyderyste. Būtų galima argumentuoti, jog sinkretiškame garso takelyje muzika perima lyderiaujančią poziciją ir tampa atraminiu elementu. Jau prie esamos muzikos yra kuriamas siužetas ir vaidinama vadovaujantis muzikos lyderyste. Su scenarijumi, režisūriniais ir techniniais klausimais, kylančiais kuriant sinkretišką garso takelį, daugiau susipažinti galima 1.4. ir 1.5. skyriuose. Būtent juose plačiau pažvelgiama į kylančius iššūkius, probleminius klausimus ir tuo pačiu didžiules galimybes.

1.2. Formalieji muzikos ir garso efektų sinkretiškumo parametrai

Siekiant aiškumo, turime sutarti, kokiais praktiškai suprantamais elementais garso efektai ir muzika sąveikauja kino filme. Šie parametrai turi padėti tiksliau suprasti ir gebėti sukurti sinkretišką garso takelį. Natūralu, kad šių aspektų galima sugalvoti daugybę. Didele dalimi juos paaiškinti suprantamai ir praktiškai yra gana sudėtinga dėl jų psichoakustinių aspektų. Kaip ir skonis, kvapas ar kitos joslės, visi girdime ir suprantame šiek tiek skirtingai. Tiek fiziologiniai, tiek kultūriniai ir psichologiniai kontekstai turi įtakos mūsų garso suvokimui. Šie aspektai yra labai platūs ir reikalauja atskiro tyrimo. Dėl šių priežasčių šiame darbe pasirinkta juos paminėti kaip įtakojančius, tačiau ne esminius šio darbo tikslui ir plačiau jų nenagrinėti. Pasinaudojant šiame poskyryje aptariamais aspektais, toliau tyrime nagrinėjami realūs pavyzdžiai iš kino filmų. Tai padeda praktiškai parodyti, kaip šie aspektai yra panaudojami.

Verta paminėti, kad dauguma šių aspektų yra reliatyvūs ir jų supratimas yra labai priklausomas nuo konteksto bei klausytojo supratimo. Į šiuos parametrus vertėtų žiūrėti ne kaip į griežtus reikalavimus ar būtiną sąrašą, tačiau kaip rekomendaciją ar idėją savo garso paieškose. Pateikiami elementai yra garso dizainerio abėcėlė, kurios pagalba galime formuoti sudėtingesnius ir pilnavertiškesnius junginius.

1.2.1. Aukštis ir harmonija

Garso aukštis: Kadangi nagrinėjame temą apie muzikos ir garso efektų sinkretiškumą, natūralu, kad garso aukštis bus vienas iš pagrindinių aspektų. Kaip ir muzikoje, siekiant garsų visumą suprasti kaip vieną kūrinį, jame ieškome vientiso garsų skambesio tarpusavyje, kas priveda prie klausymo malonumo bei kitų aspektų, taip ir kine, siekiant garso efektus ir muziką sutapatinti, turime užtikrinti, kad šie garsai vienas su kitu sutaptų. Be abejonės, tai nereiškia, kad visi garsai privalo būti vienodo aukščio. Kaip ir muzikoje, tam tikra garsų harmonija yra siekiamybė, kadangi visų garsų vienodas tonas skambėtų nuobodžiai, netikroviškai ir tai pasiekti būtų labai sudėtinga. Galima kelti idėją, jog garso efektai, jų aukštis ir harmonija turi būti derinami prie pasirinkto muzikos kūrinio, kadangi muzikinis kūrinys yra dominuojantis

garsiniame takelyje. To pavyzdžiais galėtų būti kokių nors smūgio ar žingsnių garsų aukščio pritaikymas prie muzikos ritminės sekcijos, įvairių triukšmų „pritempimas“ prie grojančios natos ar net iš šių garsų susidedantis muzikinės harmonijos atkartojimas, praplėtimas. Kiek sudėtingiau yra su garsais, kurie neturi konkretaus aukščio ir yra plataus spektro, kaip antai įvairūs šnypštimai. Juos priskirti kokiai nors natai nėra įmanoma, tad pasirodytų, jog kyla problema ir nebus kaip tokio garso priderinti. Tačiau dėl to, kaip suprantame garsus, tai neturi beveik jokios įtakos, ir šie garsai tinka, nepaisant kokiam kontekste yra naudojami. Plataus spektro triukšmus, ypač ilgos trukmės mes klausydami tarsi ignoruojame.

Aukščio ir harmonijos kontekste siekiamybė yra garsus derinti prie muzikinio kūrinio naudojamų natų ir garsų arba garso efektų tarpusavio aukščio suderinimo. Tokiu būdu pasiekiamo vientisumo, kai keli garsai sudaro vieną sudėtinį ir laike besivystantį elementą.

1.2.2. Tembras

Tokie patys principai, kurie muzikoje yra taikomi garso aukščiui, pasireiškia ir kalbant apie tembrą. Kaip iškraipytos elektrinės gitaros tembras netiks klasikinės muzikos ar operos kontekste, taip ir garso efektai, išsiskiriantys savo tembru iš muzikinio konteksto, atrodys ne savo vietoje. Garso tembrą apibūdinti yra sudėtingiau nei garso aukštį ar jų harmoniją. Garso aukščiui matuoti turime tikslias bei paprastas taisykles, įrankius. Harmonijos taisyklės įvairiose žanruose taip pat yra plačiai išnagrinėtos ir prieinamos.

Garso tembrą apibūdinti ir jį išreikšti paprastai, tiksliai ir plačiai auditorijai suprantamais duomenimis šiuo metu sunkiai galime. Dažniausiai pasikliauname savo klausa ir bandome garsą apibūdinti naudojantis būdvardžiais, sutinkamais kasdieninėje kalboje, pavyzdžiui: aštrus, šaižus, duslus, ryškus, švelnus bei kitais žodžiais ar jų junginiais. Šie žodžiai yra labai netikslūs, ir skirtingi asmenys gali įvairiai suprasti ir aiškinti tą patį garsą. Nagrinėjant kiekvieną garsą atskirai, galime apibūdinti tembrą pagal kritinės juostos, harmonikų, atakos bei kitas taisykles. Šiuo atveju panašaus skambesio reikėtų ieškoti muzikiniame takelyje ir paprasčiausiai pasikliauti savo ausimis. Įdirbis ir klausymosi sugebėjimai yra pagrindinis daugumos garso dizainerių įrankis siekiant ir ieškant temбриško suderinamumo. Taip atsitinka,

kadangi analizuoti kiekvieną garsą atskirai būtų per daug didelis ir sudėtingas uždavinys, kuriam filmo kūrimo procese tikrai nėra skirta nei laiko, nei biudžeto.

Iš kitos perspektyvos, tembro svarbumą galime suprasti panašiai kaip eilėraščio rimavimą, kuriame ieškome tarpusavyje derančių žodžių. Artimo tembro garsus yra gerokai paprasčiau sujungti tarpusavyje, padaryti tarp jų perėjimus. Sirenos garsai yra panašūs įvairiems sucypimams ar spengimams, tad puikiai dera kartu. Lyginant tembrus su įprastiniais, muzikos kūrinys sutinkamais tembrais taip pat galime pastebėti sąryšius. Trumpas, greitos atakos garsas bus panašus į ritminės sekcijos instrumentus. Įvairūs dužimai, trenkimai, šūviai gali būti panaudoti kaip būgnai. Ilgesni, išstėtiniai garsai taip pat turi savo panaudojimo sąryšius su įvairiais styginiais, atmosferiniais instrumentais ir garsais.

1.2.3. Garsumas

Garsumo parametras yra gana sąlyginis elementas kino garso takelyje. Įprastai yra siekiama, kad dialogas būtų girdimas aiškiai, tada seka visi kiti garsiniai elementai. Muzikos ir garso efektų sinkretiškumo tematikoje garsumą galime traktuoti kaip įrankį garsą priskirti muzikai arba garso efektui. Jei yra siekiama, jog garso efektas taptų muzikos dalis, pastarojo garsumas bus atitinkamai neišsišokantis. Jei visgi norime, kad garsas atsiskirtų nuo muzikos, mes jį padarome garsesniu. Bendrąją prasme garsumą dažniausiai naudojame paryškinti aktualiausius scenos elementus, dažnai ne tuos kurie realistiškai būtų garsiausi.

Neatmestinas garsumo panaudojimas yra ir garso perėjimas iš muzikinio konteksto į garso efekto kontekstą ir atvirkščiai. Keisdami elemento garsumą laike, galime jį paslėpti į visumą arba išryškinti, taip pakeliant jo svarbą. Taip pat svarbus yra reliatyvus garso efektų garsumas tarpusavyje, ypač kalbant apie garsų jungimą tarpusavyje. Siekiant garsus jungti vienus su kitu, jų garsumo santykis turi būti pakankamai artimas vienas kitam.

1.2.4. Ritmas ir sinchroniškumas

Ritmas yra neatskiriama muzikos dalis ir tik retu atveju yra nesvarbus ar neegzistuojantis muzikiniame kūrinyje. Siekiant muzikos ir garso efektų sinkretiškumo, tampa aišku, kad tiek muzika, tiek garso efektai turi būti ritmiškai suderinti. Net jei visi kiti elementai yra pilnai pritaikyti, ritmiškai netvarkingas garsas neskambės ir bus įkirus bei nepriimtinas klausytojui. To pasekmė yra tai, kad filmo veiksmas bent dalinai turi būti pritaikytas pagal muzikos ritmą arba muzika prie veiksmo filme. Tiek vienas, tiek kitas metodas atneša savo keblumų ir papildomo darbo. Jei filme vykstantį veiksmą taikome prie esamo muzikinio kūrinio, natūralu, kad filmavimo metu reikia į tai atsižvelgti ir filmuoti pagal reikalingą ritmą. Šiuo atveju kylančius iššūkius aptarsime skyriuje 1.4. Praktiniai (kūrybiniai) muzikos ir garso efektų sinkretiškumo aspektai. Antruoju atveju muzikos ritmiką taikome prie nufilmuotos scenos. Šiuo atveju taip pat kyla kelios esminės problemos. Viena iš jų yra kompozitoriui ir jo muzikinei išraiškai sukuriami papildomi rėmai. Antroji kiek sudėtingesnė – scenai esant visiškai neritmiškai, sukurti muzikinį takelį, kuris atitiktų sceną, tampa praktiškai neįmanoma.

Verta paminėjimo yra sinchroniškumo kaip bendrinio rodiklio įtaka žmogui. Fizinio judesio ir muzikos sinchroniškumo poveikis žmogui yra gana reikšmingas ir gali apimti įvairius aspektus, tokius kaip emocinė gerovė, kognityviniai gebėjimai, socialiniai ryšiai, fizinė sveikata. Muzikos ir judesio sinchroniškumas dažniausiai yra sutinkamas šokiuose, aerobikos pratybose, sporto treniruotėse ir kitose veiklose, kur muzika ir judesys yra suderinti. Sinchronizuotas judesys su muzika gali reikšmingai pagerinti nuotaiką, skatinti endorfinų, „laimės hormonų“ išsiskyrimą. Tai sumažina stresą ir nerimą, pagerina bendrą emocinę būseną. Sinchronizuoti judesiai su muzika leidžia žmonėms išreikšti savo emocijas ir jausmus, kas ypač svarbu emocijų reguliacijai ir saviraiškai. Fizinis judesys kartu su muzika gali padėti gerinti atmintį ir mokymosi gebėjimus, ypač kai reikia įsiminti choreografiją ar seką. Tai skatina smegenų plastiškumą ir kognityvinį lankstumą. Sinchronizuotas judesys su muzika reikalauja aukšto lygio dėmesio ir koncentracijos, kas padeda stiprinti kognityvines funkcijas. Kai kurie žmonės patiria gilų dvasinį ryšį sinchronizuodami judesius su muzika. Tai gali būti meditacinės patirtys, vedančios į gilesnį savęs suvokimą ir sąmoningumą. Daugelyje kultūrų šokiai ir muzika yra neatsiejami nuo dvasinių ir religinių ritualų, kur sinchronizuotas judesys su muzika turi

sakralinę reikšmę. Sinchroniškumas suteikia estetinio malonumo, tiek atliekant, tiek stebint kitų atlikimą, skatindamas grožio ir harmonijos pojūtį. Režiumuojant galima teigti, kad fizinis judesio ir muzikos sinchroniškumas turi daugialypį teigiamą poveikį žmogui, gerinant emocinę, psichologinę, fizinę ir socialinę gerovę.

1.2.5. Faktūra

Šiuo atveju faktūra yra laikoma muzikos ir garso efektų audinio bendrasis „raštas“. Tikslusnis paaiškinimas būtų - iš ko ir kiek susideda muzika ir garso efektų dalys. Toje pačioje scenoje esant ir muzikai, ir garso efektams, yra labai nesudėtinga klausytoją perspausti garsinės informacijos gausa ir įvairumu. Tokiais atvejais kažkuri dalis (muzikinė arba garso efektų), kartais net abi, susipaprastanti ir sukti minimalizmo keliu. Visais atvejais tiek garso dizaineris, tiek kompozitorius yra apribojamas ir pastatomas į siauresnius rėmus.

Visgi esama sprendimo būdų kaip pasiekti faktūros vientisumo ir neviršyti estetiškumo ribų. To galime pasiekti garso efektus derindami prie muzikiniame kūrinysje naudojamų elementų. Pasinaudojant kitais šiame skyriuje aptariamais elementais, galime pasiekti, jog garso efektas taptų muzikos kūrinysje esančio elemento antrininku ir praplėstų jau esančią informaciją kaip antai šūviai gali tapti ritminės sekcijos dalimi. Siekiant šio efekto, būtina atkreipti dėmesį į precizišką sinchroniškumo išlaikymą. Kitu atveju garsai tarpusavyje nederės ir garso takelis virs didele sumaištimi.

1.2.6. Forma (struktūra)

Forma - garso takelio, muzikos, filmo ir jį sudarančių scenų struktūra. Čia įskaičiuojama paprasti praktiški elementai kaip scenų ilgiai, kiekiai. Taip pat šioje kategorijoje atsiranda tokie elementai kaip veiksmo ir emocijų intensyvumas, tipažas. Taip pat, šiai daliai galime priskirti kitus estetinius bei žanrinius elementus. Plačiau pastaruosius aptarsime skyriuje 1.3. Estetiniai, žanriniai muzikos ir garso efektų sinkretiškumo aspektai. Siekiant muzikos ir garso efektų

sinkretiškumo, turime paisyti kaip laike keičiasi ir iš ko susideda muzika bei garso efektai. Tai tampa tam tikru nuoseklumo ir vientisumo aspektu. Vadovaujantis logika ir estetiškumo principais, sekame filmo struktūrą ir pagal tai apdirbame muziką bei garso efektus.

1.2.7. Tarp parametrinė sąjunga

Garsų sąjungą tarpusavyje galime pavadinti visumą anksčiau aptartų aspektų, sujungtų su menine išraiška ir išmone. Tai būtų galima apibūdinti kaip estetišką skirtingų funkcinių garsų sujungimą tarpusavyje, dalinai pasiskolinant muzikos industrijoje naudojamas technikas. Šių sujungimo būdų yra visa įvairovė, kurią riboja tik meninė išmonė ir techninės galimybės. Patartina sąjungos siekti ar bent jau pradėti siekti anksčiau šiame darbe aptartais elementais, kurie sudaro stiprų pagrindą tolesniems meniniams pasirinkimams.

Esama pavyzdžių, kai kino filmuose, kurie nepasižymi garso sinkretiškumu, garsų jungimas vyksta kaip meninės išraiškos priemonė. Pavyzdžiui, 2012 metų filme „Skrydis“ (angl. „Flight“), kuriame spengimas (pagal filmo scenarijų atsiradęs po lėktuvo avarijos ir imituojantis laikiną klausos praradimą) virsta į greitosios pagalbos automobilio sirenas. Šiame pavyzdyje abu garsai yra tembriškai panašūs – gana ryškūs ir nemalonūs ausiai. Pasinaudojant garso aukščio elementu, spengimo garso aukštis yra žeminamas iki sirenos lygio. Greta naudojantis garsumo valdymu, šie elementai yra sujungiami į vieną garsinę frazę ir praturtina vaizdo seką.

1.3. Sinkretiškumo pavyzdžiai kine

Aptarus aspektus bei metodus, kuriais pasiekiame muzikos ir garso efektų sinkretiškumo, galime pereiti prie pavyzdžių paieškos bei analizės. Muzikos ir garso efektų sinkretiškumas dažniausiai yra sutinkamas miuziklo žanre. Miuziklas pasižymi veiksmu, judesiu bendrąją prasme, kuris yra sinchronizuotas prie muzikinio takelio. Šokiu ar daina dažnai yra išsakomi vidinės veikėjo emocijos, mintys. Natūralu, kad veiksmui vykstant lygiagrečiai muzikos,

įvairūs garso efektai yra laiko prasme sinchroniškai muzikiniam takeliui. Jau režisierių ir garso dizainerių pasirinkimas, kiek tuos garsus „pritempti“ prie muzikinio takelio ir paversti juos dalimi muzikos.

Nepaisant miuziklo išskirtinai sukuriama muzikos ir garso efektų sinkretiškumo, jo galima rasti ir kituose žanruose. Priklausomai nuo kuriamos emocijos, sinkretiškas garso takelis gali suteikti papildomos apimties ir gilumo. Dėl šios priežasties verta išnagrinėti kelis muzikos ir garso efektų sinkretiškumo pavyzdžius skirtinguose žanruose. Geriausias ir pagrindinis šios technikos pavyzdys yra filmas Edgar'o Wright'o filmas „Vaikis ant ratų“. Šis filmas yra ypatingas tuo, kad muzika yra kertinis elementas, prie kurio buvo kuriamas likęs filmas. Joks kitas didelio biudžeto pilnametražis filmas tuo nepasižymi. Dėl šios priežasties analizės pagrindą sudarys būtent šis filmas. Kituose pavyzdžiuose atsiskleidžia mažesnis kiekis sinkretiškumo aspektų, tačiau pastarieji yra taip pat verti analizės.

Bene geriausiai žinomas ir sėkmingiausias, garso sinkretiškumu pasižymintis filmas – 2017 metų Edgar'o Wright'o (angl. Edgar Wright) veiksmo kriminalinis filmas „Vaikis ant ratų“ (angl. „Baby Driver“). Šio filmo sėkmingumas pasižymi keliais aspektais. Vienas jų - tai filmo finansinė sėkmė. „Vaikis ant ratų“ sukūrimas kainavo 34 milijonus JAV dolerių (D'Alessandro, 2017). Filmą pardavimai beveik 7 kartus pralenkia gamybos išlaidas ir siekia 226, 9 milijonų JAV dolerių (Box Office Mojo, be datos). Kita sėkmės žymė – kritikų atsiliepimai ir įvertinimai. „Vaikis ant ratų“ įvertinimo reitingas reitingavimų puslapyje „Rotten Tomatoes“ - 92%. Šiame puslapyje kritikų komentarai yra apibendrinami ir apie „Vaikis ant ratų“ yra pasisakoma šitaip: „Stilingas, jaudinantis ir žudančiu garso takeliu pasižymintis filmas „Vaikis ant ratų“ <....> įrodo, kad intensyvaus veiksmo filmai gali būti protingai parašyti, nepaaukojant įspūdžių.“¹

Analizuoti viso filmo ir jame naudojamų techninių ir meninių sprendimų būtų labai neproduktyvu ir pernelyg daug išplėstų tiriamojo darbo apimtį. Šio filmo tiek meninės, tiek techninės dalies analizės galėtų būti atskiri darbai. Dėl šios priežasties išskiriamos kelios pagrindinės scenos, kurios atskleidžia šiam darbui aktualius aspektus. Iki šiol šis filmas „Vaikis

¹ Stylish, exciting, and fueled by a killer soundtrack, *Baby Driver* hits the road and it's gone -- proving fast-paced action movies can be smartly written without sacrificing thrills. (Rotten Tomatoes)

ant ratų“ yra laikomas savotišku etalonu ir geriausiu pavyzdžiu sinkretiško garso pasaulyje. Natūralu, jog su šiuo filmu yra lyginami visi kiti pavyzdžiai ir naujai kuriami filmai. „Vaikis ant ratų“ garso takelio analizę yra verta pradėti nuo filmo pradžios, o tiksliau - netgi prieš prasidedant filmui, studijų logotipų rodymo metu. Būtent čia pirmąkart pasireiškia aspektai, kuriais yra paremtas visas filmas. Dar prieš prasidedant filmui, žiūrovai gali suprasti, kad šiame filme garsas yra kitoks.

„Vaikis ant ratų“ prasideda nuo „Sony“ kompanijos logotipo. Įprastinės „Sony“ įžangos garsas yra dzingtelėjimas, kuris filme buvo paaukštintas (pakeltas tonas). Tai daroma siekiant garsu sujungti visus rodomus logotipus ir patį filmą. Dzingtelėjimas palaipsniui pereina į spengimą ir toliau - į Steven'o Price'o (angl. Steven Price) styginių muziką. Tai vyksta įžangoje, dar nepradėjus rodyti paties filmo. Styginių muzikos motyvas yra sujungiamas su veiksmo pradžia jį sujungiant su automobilių stabdžių garsu. Savo ruožtu stabdžių garsas pereina į muzikinį garso takelį, naudojamą toliau scenoje – „Bellbottoms“ (atlikėjas – Jon Spencer). Pasak garso dizainerių, tokie garso sprendimai pasirinkti neatsitiktinai. Kaip pokalbyje teigė garso režisierius, tokia seka daroma su tikslu ne vien, kad tai yra „kieta“, bet ir dėl to, jog per pirmą minutę publika suprastų, kad garsas šiame filme yra svarbi dalis ². Jau pačioje filmo pradžioje yra panaudojami keli svarbūs meniniai ir techniniai elementai. Vienas iš elementų, kuris yra glaudžiai susijęs su filmo scenarijumi - tai spengimas, kuris pasireiškia pagrindiniam veikėjui dėl vaikystėje patirtos traumos. Jau filmo pradžioje tarsi įžengiamo į jo galvą ir girdime iš jo perspektyvos. Ši įžanga taip pat parodo ir aptartus formalius muzikos ir garso sinkretiškumo aspektus kaip aukštis, tembras, struktūra, sąjunga.

Viena iš ryškiausių filmo scenų, kurioje labai aiškiai pasimato kūrybinė idėja, yra „tekilos scena“ (grupės „The Champs“ daina „Tequila“). Šioje scenoje prie grojančio muzikinio kūrinio yra priderinamas ne tik visas veiksmas ir vaidyba, bet ir didžiulis kiekis įvairiausių garsų: ginklų šūviai, automobilio garsai, sprogimas, dialogas ir visi fiziniai (kontaktiniai) garsai. Šioje garsų įvairovėje atsiskleidžia labai didelis jų „gilumas“. Didelio kiekio garsų net neišgirsi žiūrėdamas pirmą kartą. Natūralu, jog tokiame epizode svarbiausi elementai yra sinchroniškumas su vaizdu. Taip pat labai svarbus yra tempas ir kiek fizinis vykimas yra suderinamas su muzikos ritmu. Šio aspekto geras pavyzdys - ginklų paėmimo, užtaisymo ir šaudymo ritmika, kuri tarsi

² (Slater, 2017)

patampa papildomu ritminiu elementu jau esančiai muzikai. Nepaisant šių elementų svarbos, taip pat išlieka aktualūs ir kiti elementai kaip tembras, aukštis, garsumas. Pastarojo aktualumas paryškėja atsižvelgiant į tai, jog muzika sulaužo tradicines diegetinės ir nediegetinės muzikos ribas ir pereina iš vienos būsenos į kitą. Natūralu, jog ginklų, sprogimo garsai yra daug garsesni už muziką, kuri vienu ar kitu būdu groja ausinėse (šiuo atveju pagrindinio veikėjo), o vėliau yra girdima ar juntama ir kitų veikėjų. Efektų ir muzikos garsumas nusako, kokią svarbą šioje scenoje atlieka vienas ir kitas elementas.

Kitas reikšmingas garso takelio sinkretiškumo aspektu filmas yra režisieriaus James'o Gunn'o (angl. James Gunn) veiksmo, mokslinės fantastikos filmų serija „Galaktikos sergėtojai“ (angl. „Guardians of the Galaxy“) pasižymi dideliu muzikos panaudojimo kiekiu. Kaip ir filme „Vaikis ant ratų“, muzika yra panaudojama labai įvairiai ir jos perspektyva dažnai keičiasi nuo diegetinės iki užkadrinės. Šis žaismas pastebimas net ir vienos scenos kontekste. Šie muzikiniai pasirinkimai nulemia ir montažo stilistiką, kuri dažnai yra taikoma prie muzikos. Pagrindinis rašymo proceso skirtumas „Galaktikos sergėtojų“ serijos filmuose ir filme „Vaikis ant ratų“ yra tai, kad „Galaktikos sergėtojų“ scenarijus nėra taikomas prie muzikos, o verčiau muzika prie scenarijaus. Tai parodo, kad muzika gali būti pritaikoma prie esamos istorijos ir ją stipriai papildyti ir suteikti žaismingumo.

Pirmasis serijos filmas, 2014 metų „Galaktikos sergėtojai“ prasideda gana panašiai kaip ir filme „Vaikis ant ratų“, nors buvo išleistas trimis metais anksčiau. Filmo pradžioje pagrindinis veikėjas įsijungia kasetinį muzikos grotuvą ir pasileidžia muziką. Šiuo būdu muzika tampa diegetinė, tačiau žiūrovas ją girdi kaip ne diegetinę, užkadrinę. Tuo pat metu veikėjas su muzika kontaktuoja ir veiksmas vyksta pagal ją. Tokiu būdu yra tarsi žaidžiama su filmo žiūrovo percepcija ir jos suvokimu. Žiūrovas tampa scenos dalimi ir yra įtraukiamas į veikėjo pasaulį, netgi jo kūniškumą, nes girdime tai, ką ir pats veikėjas. Taip pat tokiose scenos pasireiškia sinchroniškumo elementas ir jo svarba.

2012 metų Roberto Zemeckio (Robert Zemeckis) dramos ir trilerio žanrui priskiriamas „Skrydis“ (angl. „Flight“) nėra žinomas kaip filmas, kurio garso takelyje būtų ryškus muzikos ir garso efektų sinkretiškumas. Nepaisant to, šiame filme esančioje lėktuvo sudužimo scenoje yra panaudojami ir meniškai pritaikomi šiame darbe aptariami garsų jungimo formalieji parametrai.

Lėktuvo sudužimo scenoje, pačio dužimo metu, pradedame girdėti spengimą. Šis spengimas yra atvaizduojamas kaip pagrindinio veikėjo patiriamas garsas, atsirandantis dėl didelio triukšmo, kuris yra sukeliamas dužimo ir su juo susijusiais elementais. Šis spengimas yra išlaikomas iki veikėjo prabudimo iš sąmonės praradimo būsenos. Šio prabudimo metu girdime, kaip spengimas yra sujungiamas su atvažiuojančios greitosios pagalbos automobilio sirenos garsu. Iš veikėjo perspektyvos suprantame, jog nuo momento, kai prasidėjo spengimas iki kol išgirstame greitosios sireną, jis yra be sąmonės ir greitosios signalas yra tai, ką pirmiausiai busdamas veikėjas išgirsta.

Nors tai yra labai trumpa scena, kurioje nieko daug nevyksta, joje atsiskleidžia net keli sinkretiškumo aspektai kaip: tembras, sąjunga, aukštis, garsumas. Tiek spengimas, tiek greitosios automobilio signalas yra aštraus tembro, šaižūs, garsūs ir gana įkyrūs garsai. Būtent garsų panašumas tembrine prasme leidžia juos tokiu būdu sujungti. Šiuo atveju garsų pasirinkimas palengvina jų apdirbimo procesą, tad praktiškai garso režisieriaus darbas yra šiuos garsus sujungti aukščio ir garsumo parametrais, padaryti estetišką jungtį.

1.4. Estetiniai, žanriniai muzikos ir garso efektų sinkretiškumo aspektai

Įvairūs techniniai ir meniniai elementai yra riboto naudojimo ir negali tikti visuose žanruose ir situacijose. Vieni žanrai yra laisvesni ir leidžia išsiplėsti meniniuose sprendimuose. Kitus žanrus pažįstame ir sykiu nepripažįstame nieko, kas yra neįprasta. Muzikos, garso efektų ir vaizdo sinkretiškumas dažniausiai yra sutinkamas laisvesniuose žanruose – miuzikluose, animaciniuose filmuose, komedijose, veiksmo filmuose. Filmų analizės metu ir pasirinktų filmų pavyzdžiais galima pastebėti, kad šie „laisvesni“ žanrai gali labai stipriai pasinaudoti garso elementu kaip menine išraiška, kuri stipriai papildo galbūt tuštoką sceną tiek vizualine, tiek konteksto prasme. Suprantami kaip rimtesni - dramos, dokumentiniai, istoriniai ir kiti panašūs žanrai - nesuteikia reikalingo konteksto šiems garsiniams eksperimentams, jie paprasčiausiai juntami kaip svetimi ir per stipriai išsiskiriantys. Jų panaudojimas gali trukdyti filmo vientisumui ir įtakingumui. Garso sinkretiškumas yra tarsi žaisminis elementas, kuris padeda pasiekti tam tikro lengvumo ir komedinio akcento.

Svarbus elementas, kurio nevertėtų pamiršti, yra estetiškumas. Tiek pasirenkamų garsų sinkretizavimas, tiek sinkretiškų garsų kiekis labai stipriai nulemia kaip mes suprantame visą scenos įvaizdį. Netikslingas arba kaip tik tikslingas sinkretiškumo panaudojimas gali rimtą sceną paversti komediniu elementu. Tai primena tam tikrą vaizdo ir garso opozicionavimo, prieštaravimo techniką. Kitaip nei techniniai elementai, estetiniai pasirinkimai yra gerokai sudėtingesni ir gula ant režisieriaus bei garso inžinieriaus pečių. Nėra nustatyta jokių taisyklių ar rekomendacijų, kiek sinkretiškumo verta naudoti ir kur jį panaudoti. Visa tai turi būti ir yra nusprendžiama pasitelkiant kūrėjų patirtį ir turimą kontekstą. Svarbiausias elementas, į kurį reikėtų atsižvelgti - tai pakankamai saikingas šių sinkretiškų garsų ir muzikos panaudojimas, kad filmo garso takelis netaptų „Mickey Mousing“ žargonu vadinamu rezultatu, kai yra stipriai persistengta ir menas tampa kiču. Taip pat reikia suprasti, kad persistengti galima ir reikia, jei režisūrine prasme norime pasiekti „Mickey Mousing“ efekto, tokiu būdu suteikdami labai didelį, komišką įspūdį scenai, kurioje pasirinkome šį efektą naudoti. Filmo „Vaikis ant ratų“ kaip kelis svarbius aspektus įvardino kaip filmo garso takelio gilumą, nepastovumą. Tuo siekiama, kad žiūrovui neatsibostų filmo garsas. Pasak garso režisieriaus Julian'o Slater'io, jų tikslas buvo, kad kiekvieną kartą žiūrėdami filmą rastume naujų garsų, kurie buvo sinkretizuoti (Marshall, be datos).

1.5. Praktiniai (kūrybiniai) muzikos ir garso efektų sinkretiškumo apsektai

Kiekvienas kūrybinis elementas reikalauja savitų, išskirtinių technikų bei darbo principų. Siekiant, kad sinkretiškumu pasižyminčiame garso takelyje vyksmas ir muzika būtų sinchroniški, į tai turime atsižvelgti jau filmavimo metu. Jei įprastai filmuojant sceną aktorius darbas yra suvaidinti sceną pagal scenarijų, jis turi gana nemažai erdvės improvizuoti tempą, pauzes ir kitus vaidinimo aspektus. Filmuojant sinkretišką filmo sceną, kurioje yra muzika reikalinga užtikrinti, jog vyksmas bus sinchroniškas naudojamai muzikai. Tai reiškia, jog filmavimo metu aikštelėje aktorius turi turėti galimybę vaidinti pagal reikalingą ritmą. Tai gali būti girdimi ritmo ir (ar) tempo elementai: muzika, paprastas metronomas. Taip pat tai gali būti kiti įvairūs techniniai būdai kaip kad jutiminiai elementai ir begalės kitų. Tai jau yra kiekvieno režisieriaus, prodiuserio ir visos gamybinės komandos pasirinkimas kaip jiems tai yra

realistiškiau ir praktiškiau padaryti. Jei naudojama muzika jau yra sukurta ir žinoma, natūralu, jog vaidinimas pagal ją yra priimtinesnis. Jei muzika dar yra tik kuriama ar bus kuriama ateityje, galima dirbti su metronomo pagalba, taip užtikrinant išlikimą ritme. Abiem atvejais filmavimo aikštelėje atsiranda keli techniniai iššūkiai. Vienas iš jų – papildomas triukšmas. Jei filmuojama dialogo scena ir naudojamas garsinis šaltinis, jis bus įrašytas kartu su dialogu ir toks dialogas gali būti netinkamas panaudojimui filme, jį gali reikti perrašyti. Labiau techninis iššūkis yra užtikrinti, kad scena yra nufilmuota tiksliai pagal laiką, pasitelkiant sinchronizavimo technologiją „Time code“. Įprastai šios technologijos pagalba yra sinchronizuojamos skaitmeninės kameros ir skaitmeniniai garso rašikliai, siekiant montavimo metu supaprastinti jų apjungimo darbus. Filmuojant sinkretiškas scenas, šioje vietoje papildomai atsiranda trečias elementas – muzika ar jos rimtas. Muzikos grojimo laikas ir kertiniai taškai taip pat turi būti pažymimi laike, kitaip kyla didelių problemų sinchronizavimo ir montavimo metu.

Pavyzdinis filmas, kurio kūrėjų komanda turėjo išsispręsti visus minėtus techninius iššūkius, dažnai šiame darbe minimas „Vaikis ant ratų“. Šis filmas išskirtinis tuo, kad scenarijus buvo rašomas pagal žinomas dainas. Režisierius Edgar’as Wright’as yra minėjęs, jog klausydamasis konkrečių muzikos kūrinių, įsivaizduodavo scenas ir pagal tai kurdavo scenarijų (Marshall, be datos). Kuo šio filmo produkcijos fazė išsiskiria iš daugumos – licencijos muzikos panaudojimui buvo gautos prieš pradedant filmavimus, tad visų scenų choreografija buvo kuriama iš anksto ir labai stipriai apgalvojama. Filmavimo metu komanda pasinaudojo keliais skirtingais metodais, siekiant visiško sinkretiškumo ir aišku - sinchroniškumo. Aktoriai naudojo belaides ausines arba kolonėles filmavimo aikštelėje, kuriose grodavo konkretus muzikos kūrinys, kuris bus panaudotas garso montažo metu. Tai leido aktoriams eiti, vaidinti ir retkarčiais net kalbėti pagal muzikos tempą ir ritmą. Kaip buvo minima anksčiau, toks filmavimo būdas sukelia papildomų iššūkių. Komanda, siekdama sinchroniškumo, taikė visus naudojamus įrenginius: kameras (tikslingiau būtų vadinti vaizdo sistemą, nes ji susideda iš didelio kiekio kamerų bei kitų įrenginių), garso rašiklius, apšvietimo technikos ir kita įrangą. Muzikos grojimo įrenginiai buvo naudojami kaip pagrindiniai „laikrodžiai“, nuo kurių sinchronizuojama visa kita įranga. Toks filmavimo būdas taip pat reikalauja įrašinėti didelį kiekį duomenų (angl. metadata). Šiuose duomenyse yra užfiksuojami visi sistemų veiksmi: muzikos grojimo pradžia ir pabaiga, filmavimo ir apšvietimo sistemų atliekami veiksmi ir daugelis kitų. Pasak filmo kūrėjų, ypatingai sudėtinga buvo filmuoti „tekilos sceną“ (joje groja

grupės „The Champs“ kūrinys „Tequila“). Kūrybinė komanda norėjo, kad šioje scenoje esantys ginklų šūviai taip pat būtų sinchronizuoti su muzika. Darbui taip pat nepadėjo tai, kad režisierius dažnai keitė grojančios muzikos tempą, siekdamas išgauti norimą rezultatą, tad kiekvieno pakeitimo metu komanda turėdavo iš naujo prisitaikyti prie naujo tempo (Colemanfilm Media Group LLC, be datos).

Pereinant į garso montažo etapą, verta paminėti, jog šioje filmo gaminimo stadijoje taip pat atsiranda papildomų iššūkių. Jei įprastai karpant scenas, kadrus ar rakursus pasikliauname režisieriaus ir vaizdo montuotojo meniniais sugebėjimais ir ritmo pojūčiu, sinkretiškų scenų montavimo metu turi būti atsižvelgiama į muzikos vientisumą ir išlaikytas maksimalus tikslumas. Net nedidelis nukrypimas 12 - 15 milisekundžių jau yra pastebimas žiūrovui ir griauia įtraukimo pojūtį ir realizmą. Garso montažo atveju turime dirbti pagal 1.2. poskyryje aptartus aspektus, natūralu, jog tai prideda papildomo darbo bei iššūkių garso montuotojams. Kaip buvo aptarta anksčiau, montavimo metu garsai taip pat privalo būti suderinami aptartais aspektais. Tai reiškia ilgesnę tinkamų garsų paiešką, daugiau darbo juos apdirbti ir priderinti prie muzikos. Kaip vieną iš esminių elementų filmo garso režisierius mini muzikos ritmo nepastovumą. Pasak jų, nebuvo sukurta jokio gido, kaip tai reikėtų atlikti, tad viską turėjo išsiaiškinti patys. Jei įprastai industrijoje naudojamosi „Time code“ pagalba, šiuo atveju garso režisieriai turėjo dirbti pagal taktus ir dūžius. Dėl muzikos tempo ir ritmo nepastovumo, visiems muzikos kūriniams buvo sukurti „tempo žemėlapiai“. Prie šių „tempų žemėlapių“ buvo derinami garso efektai kaip policijos sirenos. Sirenų gausmas yra sinchronizuotas prie muzikos tempo ir kinta lygiagrečiai. Tai yra tik vienas iš elementų, kuriuos garso režisieriai turėjo priderinti. Visi kiti aspektai taip pat kelia savų iššūkių.

2. Meninis projektas ir jo metodika

Atlikus garso sinkretiškumo analizę, praktinėje dalyje yra kuriamas muzikos ir garso efektų sinkretiškumu pasižymintis garso takelis. Šių darbų tikslas yra praktiškai išbandyti teorinėje dalyje pateikiamą informaciją.

Kadangi sinchroniškų scenų filmavimas yra daugiau technologinis iššūkis, jų pasirinkimo yra ne daug. Sinkretiškas garso takelis yra kuriamas pasinaudojant jau nufilmuota scena, kuri nepasižymi sinkretiškumu savo originalioje būsenoje. Kadangi ši scena nebuvo filmuota ir montuota turint sinkretiškumą mintyje, tai reikalauja papildomų meninių sprendimų.

Meninio projekto vykdymo eilės tvarka išskiriama į šias pagrindines kategorijas:

- Scenos pasirinkimas:
 - Pasirenkamas scenos tipas pagal teorinėje dalyje aptartus aspektus ir reikalavimus;
 - Pasirenkamas ir (ar) pritaikomas muzikos kūrinys.
- Garso dizaino ir tvarkymo darbai atliekami šia tvarka:
 - Atliekama scenos analizė, išskiriami akcentai, kuriuos norima sinkretizuoti;
 - Atliekami garso dizaino darbai ir sukuriamas sinkretiška scena.

2.1. Darbo procesas

Kaip yra aptariama teorinėje darbo dalyje, scena ir jos pasirinkimas yra esminis elementas, kuris nulems garso takelio vystymą. Siekiant atskleisti muzikos ir garso efektų sinkretiškumo kūrimo praktinius elementus, naudojama scena turi būti tam tinkama. Šiam praktiniam darbui atlikti pasirinkta scena yra iš 2014 metų Matthew Vaughn'o (angl. Matthew Vaughn) veiksmo filmo „Kingsman. Slaptoji tarnyba“ (angl. „Kingsman: The Secret Service“). Darbui naudojama scena vadinama „bažnyčios scena“. Ši scena pasižymi didele gausa veiksmo ir kartu su veiksmu sinchronizuota muzika. Šis scenos pasirinkimas yra dėkingas tuo, kad jos sudedamieji elementai suteikia galimybę atsirasti sinkretiškam garso takeliui. Muzikos panaudojimas ir sinchroniškumas suteikia stiprų pagrindą, kurį papildyti gali daugybė skirtingų garso efektų, kurių tikslas yra įgarsinti matomą veiksmą.

Pasirinktoje scenoje originaliai jau yra naudojama muzika, tad muzikos pasirinkimo žingsnis yra eliminuojamas. Scenoje yra panaudojama Amerikiečių roko grupės „Lynyrd Skynyrd“ kūrinys „Free Bird“. Šis kūrinys yra gana gerai žinomas ir pasižymi, legendine laikoma, gitaros solo partija. Siekiant išlaikyti sinchroniškumą ir ritmą, kuriant sinkretišką garso takelį naudojama ta pati kūrinio ištrauka kaip ir originalioje versijoje. Kadangi scena yra gana ilga ir muzikinis kūrinys yra pritaikytas būtent jai, pastarasis yra sukarpytas, panaudojamos kelios skirtingos ištraukos ir pridedamos naujos dalys. Dėl techninių galimybių stokos atkurti muzikinio takelio visiškai vienodai yra neįmanoma ir tai nesuteiktų papildomos vertės atliekamam darbui. Dėl šios priežasties muzikinis garso takelis yra atkuriamas tiek, kad netrukdytų tolimesniems darbas o į smulkesnius elementus muzikoje, kaip pavyzdžiui atskirų dalių sujungimas, yra kreipiamas mažesnis dėmesys. Šios atsirandančios problematinės vietos sprendžiamos garso efektų pagalba. Tokiu būdu pasiekiami didesnio sinkretiškumo, kai garso efektai užpildo muzikoje paliktus bei atsiradusius trūkumus. Kadangi yra kuriamos dvi skirtingos garso takelio versijos, šie sprendimai taip pat yra skirtingi. Abiem scenoms panaudojamos skirtingos sujungimo ir apdirbimo technikos.

Iš originalios versijos taip pat yra naudojamos dialogo ir monologo dalys. Siekiant sukurti aukščiausios kokybės garso takelį, šiuos dialogus ir monologus reiktų įrašinėti iš naujo, studijoje. Kadangi tai yra ne esminė tiriamojo ir praktinio darbo dalis, pasirinkta naudoti

dialogus esančius originalioje scenoje. Šie dialogai yra atskiriami nuo originalaus garso takelio pasinaudojant garso redagavimo programa Steinberg SpectraLayers 10. Nors garso apdirbimo technologijos yra stipriai pažengusios ir galingos, toks garso išskaidymo procesas visada yra destruktivus. Šia prasme iš garso yra tik atimama ir nieko naudingo nepridedama. Nors gaunamas rezultatas yra sąlyginai neblogas, skirtumas su originalu yra tikrai pastebimas. Šie, iš originalaus garso takelio išskirti dialogai ir monologai, yra panaudojami abiejuose kuriamose scenose. Apart aptartų elementų, visa kita yra kuriama nuo pradžios, kaip būtų įprasto filmo kūrimo metu. Kadangi yra kuriamos dvi skirtingos scenos, darbo principas ir rezultatai taip pat skirsis. Siekiant aiškumo ir konkretumo būtent į šiuos du skirtingus atvejus atkreipiame dėmesį ir juos tarpusavyje lyginame.

Kaip pats takelio tipo pavadinimas suponuoja, kuriant įprastinį garso takelį laikomasi įprastinių taisyklių ir įpročių. Tokio tipo garso takelio esmė, dažniausiai, yra sukurti kuo realistiškiau ir geriau skambantį garso takelį kuris padėtų žiūrovui suprasti ir pajauti matomą vaizdinį. Šiuo atveju į visus garso šaltinius žiūrime kaip į atskirus elementus kurie vėliau sudaro visumą. Tokio tipo garso takelyje yra įprasta suteikti svarbos tam tikram garsui jį paryškinant iš kitų. Šio veiksmo pagalba galime vesti žiūrovą ta kryptimi kuria norime, atkreipti dėmesį į svarbiausius elementus ir reguliuoti nuotaiką. Natūralu, kad remiantis jau esančia ištrauka iš filmo, originalus garso takelis yra tam tikras etalonas kurio norima pasiekti. Nepaisant to šiame darbe stengiamasi nuo to atsiskirti ir dėmesį skirti interpretacijai o ne kopijavimui.

Darbo procesas prasideda nuo scenos analizės. Pirmiausiai atkreipiame dėmesį į pagrindinius veiksmus vykstančius scenoje, garsus kurie įprastai būtų girdimi garsiausiai. Šiuo atveju garsai patenkantys po šiuo kategorizavimu tai yra įvairūs šūviai, smūgiai. Antroje vietoje pagal svarbą seka elementai kurie papildo vykstantį veiksmą – riksmi, triukšmai. Tokiu principu sekama visa scena ir įgarsinama tai kas yra svarbiausia,. Kadangi scenoje naudojamas muzikinis garso takelis, pastarasis užima foninių ir tylių garsų vietą. Iš vienos pusės tai supaprastina darbą ir padeda užpildyti tarpus. Kaip vieną iš trūkumų galima būtų įvardinti tai, kad sunkiau išryškinti svarbius elementus ir garsams persiskverbi per grojančią muziką. Taip pat reikia apsispręsti ar muzika bus diegetinė ar ne.

Kuriant įprastinį garso takelio variantą yra pasirinkta muziką naudoti pirmajame plane kaip pagrindinį elementą. Šiuo atveju muzika yra ne diegetinė ir filme esantys veikėjai jos

negirdi ir ji nekinta keičiantis vyksmo vietai. Likę garso efektai yra nukeliami į antrą planą ir yra tik pritaromosios paskirties. Visi garso dizaino, montavimo ir suvedimo darbai yra atliekami naudojantis Steinberg Nuendo 12 programa ir mažo dydžio garso sistema. Šių garso takelių tikslas nėra pasiekti pasaulinio lygio filmų garso kokybės, tačiau palyginti du skirtingus darbo principus. Kadangi pirmasis, įprastinis, garso takelio variantas yra nieko neišsiskiriantis, jo plačiau aprašinėti ir aptarinėti neverta. Pagrindiniai panašumai ir skirtumai aptariami sinkretiško garso takelio skyriuje 2.1.1..

2.1.1. Sinkretiškas garso takelis

Kaip yra aptarta teorinėje šio darbo dalyje, sinkretiškas garso takelis pasireiškia tam tikrais techniniais ir meniniais elementais. Antrojo pavyzdinio garso takelio tikslas yra pasinaudoti aptartais elementais ir taip pasiekti sinkretiško garso takelio. Darbo procesas kaip ir pirmuoju atveju prasideda nuo scenos analizės. Kitaip nei pirmajame atvejuje, analizės metu ieškoma garsų kuriuos galima sinkretizuoti, garsų kuriuos norima modifikuoti ir kitų meninių sprendimų kurie pridėtų scenai sinkretiškumo.

Analizuojant sceną išskirtos esminės garsų grupės kuriomis pasinaudojant ir joms pritaikant sinkretiškumo aspektus bus kuriama sinkretiška scena. Kiekviena iš šių grupių atspindi vieną iš elementų geriausiai, tačiau panaudojami ir kiti. Sinkretiškumo elementai kuriami ir aptariami šiose grupėse:

- Įžangoje kylantis tonas - įprastinėje garso takelio versijoje šis garsas yra daromas, kad skambėtų kuo labiau įtikinamai ir svarbiai. Sinkretiškame garso takelyje šį kilimą modifikuojame ir pritaikome prie muzikos, kuri pradeda groti. Šis sujungimas pasiekiamas per garso aukščio ir tembro parametą. Kylantis tonas yra kuriamas panašus į elektrinės gitaros ir jo aukštis taikomas prie muzikinio kūrinio pirmųjų akordų.
- Šūviai – dažniausiai filmuose šūviai yra įgarsinami visi, kuriuos matome pagal vizualius fragmentus, pavyzdžiui blyksnius. Šūvio garsai dažnai yra sustiprinami ir padaromi didesni nei realybėje, siekiant didesnio poveikio. Sinkretiško garso takelio kontekste šūvius galime taikyti prie muzikos ritmo, pasirinkti įgarsinti ne visus, keisti jų tembrą ir

atskiriems šūviams naudoti skirtingus tembrus. Šiuo atveju svarbiausias elementas yra ritmas ir kaip įgarsinti šūvius kurie yra ne ritme. Šūvius „pastatyti“ į ritmą gali padėti įvairūs meniniai garso efektų sprendimai kurie yra nepriimti siekiant realizmo bet siektini sinkretiškoje scenoje.

- Šūksniai – minios šūksniai filmams yra arba įrašinėjami arba pritaikomi iš turimų bibliotekų. Sinkretiško garso takelio atveju pasirinkta šiuos šūksnius kurti iš muzikiniame kūrinyje esančio teksto. Geriausias to pavyzdys yra iš dainos „Free Bird“ panaudoti žodžiai „Lord“ (dieve) ir šūksniai. Šiuo atveju sinkretiškumo prideda tai, kad veiksmo scena vyksta bažnyčioje ir scenos kontekste nebūtų keista juos išgirsti.
- Muzikos apdirbimas – įprastai kuriant filmo garso takelį, pasirenkame ar muzika bus diegetinė ir bus girdima veikėjo bei veikėjų, ar ji bus ne diegetinė, kitaip vadinama už kadrinę ir girdima tik žiūrovams. Šį pasirinkimą atliekame elementais kaip garsumas, įrašo kokybė, papildomi efektai. Sinkretiškas garso takelis leidžia žaisti su šiomis taisyklėmis ir „judėti“ tarp šių pasirinkimų. Kuriamo garso takelio atveju, muzika yra apdirbama skirtingai kiekvienam iš personažų ir retkarčiais žiūrovui girdima kaip už kadrinę.
- Sprogimas – daugumoje filmų esame pratę girdėti sprogimo imitacijas ir po jų sekanti spengimą kuris imituoja laikiną klausos praradimą. Dažnu atveju šis cypimas yra po truputi tildomas ir išnyksta. Sinkretiško garso takelio atveju cipimas yra sujungiamas su muzika modifikuojant garso aukštį, tembrą bei muziką,
- Trenkimai – panašiai kaip ir šūvių atveju, šie garsai turi matomą šaltinį. Kitaip nei anksčiau aptariamam atveju, jie nėra tokie konkretūs ir svarbūs, tad juos galime įvairiai modifikuoti. Šie trenkimai ir panašūs garsai įliejami į muziką imituojuant ritminės (būgnų) partijos tembrus. Tokiu būdu matomą šaltinį turintys garsai tampa muzikinio takelio dalimi.
- Papildomi garsai – tai įvairūs papildomi garsai kurie turi matomą šaltinį scenoje ar įsivaizduojame, kad jie gali būti girdimi tame kontekste. Šių garsų tikslas yra papildyti sceną ir suteikti galimybę parodyti muzikos ir garso efektų sinkretiškumo kine galimybes ir pavyzdžius. Tarp šių garsų yra foniniai garsai, garsai nukreipiantys žiūrovo dėmesį ir vedantys siužetą, klaviatūros garsai ir kiti.

Pritaikant minėtas idėjas yra sukuriamas sinkretiškas garso takelis scenai kuri tam nebuvo pritaikyta. Natūralu, kad rezultatus riboja scenos tipas ir jos parametrai, tačiau šis darbas įrodo, jog muzikos ir garso efektų sinkretiškumu pasižyminčius garso takelius galima sukurti ir tam nepritaikytose scenose.

2.2. Rekomendacijos

Meninėje ir kūrybinėje erdvėje rekomendacijos gali tapti tam tikru būdų reguliuoti ir apriboti kūrybą. Nepaisant to tam tikras gidas arba darbų sąrašas gali padėti kūrėjui apsispręsti ar sinkretiško garso takelio kūrimas yra reikalingas ir techniškai įgyvendinamas. Dėl daugybės skirtingų atvejų šios rekomendacijos yra bendrinio pobūdžio ir iki galo neišspręs individualių problemų. Pagrindinė rekomendacija būtų atkreipti dėmesį į filmo žanrą ir įsitikinti, kad laisvesnis, kartais net kiek komiškas muzikos ir garso efektų sinkretiškumas yra priimtinas ir reikalingas. Kitos rekomendacijos yra skirstomos į tris pogrupius, tris filmo kūrimo etapus:

- Pre - produkcijos etapas:
 - Skirti laiko bei pasiruošti sekantiems etapams, skiriant papildomo laiko filmavimo ir garso montažo darbams. Taip pat numatyti papildomą biudžetą laikui ir technikai.
 - Pasiruošti techniniam filmavimui įgyvendinimui, pasiruošti įrangą kaip: belaidės pasiklausymo sistemos ir ausinės, timecode sistema su papildomu muzikos ar garsinio ritmo atgrojimu (ir jos pilnas veikimas).
 - Scenarijaus paruošimas būtent sinkretiškom (ritminėm scenom), tikslus kadru ilgių paruošimas.
 - Skirti laiko darbui su aktoriais, išsiaiškinti ko yra siekiama ir norima iš jų.
 - Pasiruošti muzikos takelius kurie bus naudojami, įskaitant autorinių panaudojimo teisių gavimą.
- Produkcijos etapas:
 - Atidžiai sekti ritmiką ir jos tiksliai laikytis.
 - Užtikrinti, kad timecode sistema tiksliai veikia ir yra įrašoma visa reikalinga informacija.
 - Pagal galimybes minimalizuoti garso kolonėlių panaudojimą ir naudotis asmeninėmis belaidėmis pasiklausymo sistemomis.

- Post - produkcijos etapas:
 - Montuoti vaizdą pagal muzikinį takelį.
 - Skirti papildomai laiko sinkretizavimo darbams
 - Atsirinkti kuriuos garsus norime sinkretizuoti
 - Per daug nesusikoncentruoti į kiekvieno garso tikslų skambesį ir daugiau dėmesio skirti garsų harmonijai ir tam tikra prasme minimalizmui – neperspausti.

Išvados

Apibendrinant visą nagrinėtą informaciją galima teigti jog muzikos ir garso efektų sąjunga ir glaudų veikimą drauge galima įvardinti sinkretiškumo terminu. Sinkretiški garso takeliai kine nėra nauja kūrybinė technika, tačiau ji yra mažai nagrinėta ir plačiai nenaudojama. Nepaisant to ji yra įdomi ir išsiskirianti, galinti filmui suteikti trūkstama perspektyvą. Priežastimi, kodėl kino profesionalai vengia dažniau naudoti šią techniką, galima įvardinti specifinį rezultatą kuris yra gaunamas, nebūtinai priimtinas konkrečiame projekte. Taip pat bijoma palyginimo su kitais filmais kurie naudojami šia technika. Technologiniai bei meniniai iššūkiai kurie yra sutinkami kuriant garso sinkretiškumu pasižyminčias scenas taipogi kelia problemas, ypač kalbant apie riboto biudžeto filmus. Atsakyti į visus kylančius problematinius klausimus paprasčiausiai nėra galimybės. Pati natūra meninio sprendimo nulemia, kad išeičių ir to pasėkoje problemų yra praktiškai begalė. Kaip pagrindinį probleminį klausimą, dėl veiksmingumo ir poreikio naudoti šio tipo garso takelį, galima atsakyti taip – priklauso nuo konkrečios situacijos. Jei kuriamas filmas yra laisvesnės formos ir nėra bijoma šiek tiek komiško elemento, tai yra veiksmingas būdas sukurti įdomesnę patirtį žiūrovui. Muzikos ir garso efektų sinkretiškumo technikos pagrindiniai trūkumai yra papildomas techninis iššūkis ir papildomas laikas kurio reikia visose filmo kūrimo stadijose.

Remiantis teorinėje dalyje aptartais bei praktinėje dalyje išbandytais aspektais, kino profesionalai gali nuspręsti ar sinkretiškumo siekis yra aktualus jų projekte. Taip pat kaip jo pasiekti, ko vengti. Patarimų veiksmingumas taip pat priklauso nuo patirties ir konkrečios užduoties. Esminis patarimas yra likti atvirų pažiūrų ir nebijoti eksperimentuoti.

Literatūros sąrašas

- Ampong, D. (be datos). *Mixing Baby Driver: Behind the Wheel with Julian Slater*. Paimta 2024 m. Gegužė 17 d. iš <https://www.waves.com>: <https://www.waves.com/mixing-baby-driver-julian-slater>
- Bacon, C. M. (2012). Effect of music-movement synchrony on exercise. *Journal of Sports Medicine and Physical Fitness*, 359-365. Paimta 2022 m. Gruodžio 18 d. iš https://www.researchgate.net/profile/Catherine-Bacon-2/publication/230564762_Effect_of_music-movement_synchrony_on_exercise_oxygen_consumption/links/56df3cb808aee77a15fcf7b0/Effect-of-music-movement-synchrony-on-exercise-oxygen-consumption.pdf
- Box Office Mojo. (be datos). Paimta 2022 m. Gruodžio 18 d. iš boxofficemojo.com: <https://www.boxofficemojo.com/title/tt3890160/>
- Chion, M. (1994). *AUDIO-VISIO N*. New York: COLUMBI A UNIVERSIT Y PRESS. Nuskaityta iš https://monoskop.org/images/6/6d/Chion_Michel_Audio-Vision.pdf
- Colemanfilm Media Group LLC. (be datos). *soundworkscollection.com*. Paimta 2024 m. Gegužė 05 d. iš The Sound of Baby Driver - Oscar Podcast: <https://soundworkscollection.com/post/the-sound-of-baby-driver-oscar-podcast>
- D'Alessandro, A. (2017 m. Birželis 27 d.). *'Despicable Me 3' To Own Crowded Independence Day Weekend – Box Office Preview*. Paimta 2022 m. Gruodžio 18 d. iš <https://deadline.com/2017/06/despicable-me-3-baby-driver-the-house-weekend-box-office-preview-1202120784/>
- Deutsch, S. (2008 m. Rugpjūtis). Aspects of synchrony in animation. *The Soundtrack*, 95-105. Paimta 2022 m. Gruodžio 10 d. iš https://intellectdiscover.com/content/journals/10.1386/st.1.2.95_1#abstract_content
- Gunn, J. (Režisierius). (2014). *Guardians of the Galaxy* [Vaidybinis filmas].

- Marshall, R. (be datos). *digitaltrends.com*. Paimta 2024 m. Gegužė 5 d. iš Mixing Baby Driver: Behind the Wheel with Julian Slater: <https://www.digitaltrends.com/movies/baby-driver-music-sound-effects/>
- Rogers, A. a. (2012). Audiovisual Coalescence: The Effect of Synchrony in Film Score. *9th International Symposium on Computer Modeling and Retrieval*. Londonas. Paimta 2022 m. Gruodžio 10 d. iš https://eprints.hud.ac.uk/id/eprint/12791/1/cmmr2012_SubmissionCopy_AndrewRogers_IanGibson.pdf
- Rotten Tomatoes. (be datos). Paimta 2022 m. Gruodžio 18 d. iš [rottentomatoes.com](https://www.rottentomatoes.com/m/baby_driver): https://www.rottentomatoes.com/m/baby_driver
- Slater, J. (2017). Oscar Podcast - Baby Driver. Paimta 2022 m. Gruodžio 18 d. iš https://vimeo.com/255684496?embedded=true&source=video_title&owner=10068680
- Trenholm, R. (2018). Inside the Oscar-nominated sound that steers 'Baby Driver'. *cnet.com*. Paimta 2024 m. Gegužė 17 d. iš <https://www.cnet.com/culture/entertainment/inside-the-oscar-nominated-sound-that-steers-baby-driver-julian-slater/>
- Wright, E. (Režisierius). (2017). *Baby Driver* [Vaidybinis filmas].
- Zemeckis, R. (Režisierius). (2012). *Flight* [Vaidybinis filmas].