

Резюме

от доц. д-р Валерия Крачунова-Попова

върху представените материали в конкурса за професор по „Филмов и телевизионен звук“, професионално направление 8.4. Театрално и филмово изкуство, научна специалност „Кинознание, киноизкуство и телевизия“, обнародван в Държавен вестник, бр. 42 от 08.05.2026 г.

Представените от мен основни хабилитационни материали за конкурса са три филма: пълнометражният игрален филм „Сестра“ с режисьор Светла Цоцоркова, документалният филм „Герой на нашето време“ с режисьори Светла Цоцоркова и Светослав Овчаров и късометражният анимационен филм „Рог на изобилието“ с режисьори и аниматори Ани Антонова и Димитър Овчаров.

Трите произведения очертават последователни търсения в областта на филмовия и телевизионния звук, а именно фонограмата като драматургичен, пространствен и ритмичен компонент, който се замисля и започва да се изгражда от ранния етап на проекта, преминава през теренния звукозапис и постпродукцията и завършва с финалното смесване. Общият принцип е създаването на цялостна звукова среда, която носи смисъл, дълбочина и емоционално въздействие.

„Сестра“ е пълнометражен игрален филм, в който работата върху звука и музиката започна още на ниво сценарий и премина през целия производствен процес: избор на звукозаписно оборудване за терен, подготовка на снимачния процес, звукозапис на диалог и ефекти, нахсинхрон, звуков дизайн, звукозапис на допълнителни ефекти, изработване на партитури за музикантите, мониторинг, монтаж и смесване на музиката, както и финално смесване на филма. По време на снимачния период имах възможността да взема с мен на терен целият първи курс в специалност ФТЗ, като асистенти-продукция в края на първата учебна година (2016/2017), от както съществуваше специалността. По този начин работата на терен се превърна в своеобразна школа за първия випуск звукорежисьори на специалност Филмов и Телевизионен Звук.

Основна задача по време на снимките бе постигането на максимално качествен и драматургично използваем запис на диалога. Това беше особено важно заради съчетаването на непрофесионален актьор Моника Найденова в централна роля с опитните професионални актьори Асен Блатечки, Светлана Янчева, Валентин Ганев, Иван Савов. Работата върху звуковата хомогенност на гласовете, върху яснотата на диалога и върху естественото им присъствие в средата беше ключова за цялостното възприемане на филма.

Паралелно с това изградих, с помощта на режисьора Светла Цоцоркова, подробна звукова карта на всички основни локации и превозни средства, която включва часове допълнителни звукозаписи на wild атмосфери и ефекти. Част от снимачната среда включваше агресивни индустриални пространства, ателиета за глина, интериори, екстериори и градски пространства с постоянна динамика. Бе отделено специално време в продукционния график за “wild” звукозаписите и след края на снимките разполагах с над 25 часа допълнително записани звуци:

атмосфери, руум тон, стъпки върху различни настилки, врати, мебели, механизми, машини, превозни средства (например запис на камион Уаз) в движение и в покой, както и множество детайлни звукови фактури от конкретните места на филма.

Предизвикателство в постпродукцията бе изграждането на пространственото усещане за кръстовището до къщата на основните персонажи. За тази среда избрах, синхронизирах и разположих пространствено във финалния 5.1 микс над 800 преминавания на превозни средства, изцяло от записания “wild” материал. В проекта не използвах външни звукови библиотеки; звуковият свят на филма бе изграден изцяло от оригинални записи, направени по време на продукционния и пост-продукционния етап. По този начин филмът придоби автентичната и драматургично организирана звукова атмосфера на света, който обитават персонажите - комбинация от документална достоверност на гласовете, характерното звучене на малкия провинциален град, индустриалната среда и деликатното присъствие на класическата музика.

В документалния филм „Герой на нашето време“ работих по звукозаписа на терен, звуковия дизайн, постпродукцията и финалното смесване, както и за музикалния аранжимент, звукозаписа и смесването на музикалното изпълнение.

В този проект отново теренният звукозапис не беше използван единствено като документално свидетелство. За всяка основна локация отново изградих звукова карта от часове “wild” записи на ефекти и атмосфери, която даде възможност звуковият дизайн да бъде развит свободно и целенасочено: като ритмически стъпки и смислово напрежение. Това позволи документалната фактура да се запази, но и да бъде организирана според вътрешната логика на филма.

Специфично предизвикателство беше използването музикално произведение: концерт за фагот от Карл Мария фон Вебер. Поради ограничен бюджет оркестровата партия трябваше да се пре-аранжира и просвири с виртуални инструменти, единствено соловия инструмент бе записан. Особено важно беше да се постигне хомогенно звучене между акустичния инструмент и виртуални инструменти от библиотеки, като целта не беше музиката да илюстрира изображението, а да се впише в звуковата тъкан като израз на вътрешния свят на основния персонаж.

В късометражния анимационен филм „Рог на изобилието“ работих по звуковия дизайн, авторската музика и финалното смесване. Съвместяването на ролята на композитор и звуков дизайнер ми позволи свободно движение между музикален и чист звуков материал: звукови ефекти използвах, като елементи на музикалните композиции, а музикални инструменти, като звукови ефекти, цялостната звукова фонограма е изградена своеобразна партитура. Тъй като визуалният свят на филма е силно стилизиран, звуковият и музикалният подход също бе изграден, като стилизирана система. Основният ритмичен инструмент е уду: традиционен персийски ударен инструмент, чието звучене едновременно напомня материалността на керамиката и позволява деликатна тонова и ритмична организация. Единственият жив инструментален/вокален пласт във филма е гласът на изпълнителката Миглена Ценова.

Филм-метафора за отношението на човека към заобикалящата среда, в който са използвани репродукции на изображения върху керамика от различни исторически периоди. Задачата на звуковия дизайн и музиката беше да изгради смислова връзка, плътност и релеф между отделните образи и културни пластове, без обаче да фрагментира отделните епизоди. За тази цел основната тема преминава през различни вариации, а също са използвани фолклорни инструменти, например: японски дървени ударни блокчета, тъпан, кавал, лира, както и трансформирани и модулирани, напластени звукови ефекти.

Сред конкретните звукови решения са обработен звук на „свирката на смъртта“ в кадрите с изображения на ацтеките, ритмизирано шептене на женски хор в сцените с Вавилонската кула, използване на лира в гръцките епизоди и пр. Музикалните мотиви в комбинация със звуковите ефекти и гласовият материал са обединени в кохерентен многопластов разказ, чиято цел е да усили драматургичното въздействие на анимационния свят.

Представените три филма показват различни, но свързани аспекти от практиката ми, като автор в областта на филмовия звук и авторската музика: теренен звукозапис, звуков дизайн, композиция и аранжимент, работа с музиканти и изпълнители, нахсинхрон, музикално и финално смесване. Общото между тях е стремежът към звукова среда, която има собствена драматургична функция и изгражда света на филма отвътре, а не само го допълва.

Към останалите материали за конкурса съм включила списък филми, театрални, оперни спектакли, изложби в които съм работила като звуков дизайнер и композитор, учебни програми които съм изработила, лекционните курсове, които водя, изброила съм участията си в конференции, майсторски и уоркшоп класове, концерти като пианист, статиите си, организирани от мен семинари и конкурс по звуков дизайн 2026, както и наградите, с които са удостоени част от проектите, в които съм участвала.