ചലച്ചിത്ര ശബ്ദപഥത്തിന്റെ പരിണാമരേഖ

എം.ത്രീ.ഡി.ബി. വോയ്‌സ് പ്രോജക്ടിന് മുന്നോടിയായി തയ്യാറാക്കുന്ന കുറിപ്പ്

നൈതിക് മാത്യു ഈപ്പൻ

പറഞ്ഞുതുടങ്ങാൻ ഒരല്പം ചരിത്രം

സർവ്വ കലകളുടെയും സമ്മേളനമാണ് ഇന്ന് സിനിമ. എന്നാൽ ചിത്രങ്ങൾ ചലിപ്പിച്ചെടുക്കുന്നതിനുള്ള അടങ്ങാത്ത കൗതുകത്തിന്റെ ബാക്കിയായാണ് സിനിമ പിറന്നത്. ബാലാരിഷ്ടതയുടെ കാലം പിന്നിടുന്നതിനും മുമ്പുതന്നെ കലാപരമായ സാധ്യതകൾ സിനിമ തിരിച്ചറിഞ്ഞു. അയഥാർത്ഥ ദൃശ്യങ്ങളെ ഭാവനാപൂർണ്ണമായി അവതരിപ്പിക്കാൻ 'വിഷ്വൽ ഇഫക്ട്സ്' പോലെയുള്ള ചില അത്ഭുത പരീക്ഷണങ്ങൾ പോലും അക്കാലത്തുതന്നെ സിനിമയിലുണ്ടായിട്ടുണ്ട്. ശബ്ദത്തെയും കൂട്ടുചേർക്കാനുള്ള പരീക്ഷണങ്ങൾ ചുരുങ്ങിയ കാലത്തിനുള്ളിൽത്തന്നെ ആരംഭിച്ചിരുന്നുവെങ്കിലും സാങ്കേതിക വിദ്യ ഒരു വലിയ തടസ്സമായി തുടർന്നു. നിശബ്ദതയെ മറികടക്കാൻ നീണ്ടകാലം 'ലൈവ് ഓർക്കസ്ട്ര'യുടെ സഹായം സിനിമ തേടിയിരുന്നു. ശബ്ദത്തിന്റെ അഭാവം സൃഷ്ടിച്ച പ്രതിസന്ധിയെ സിനിമ അതിജീവിച്ചത് പൂർണ്ണതയുള്ള ദൃശ്യകല എന്ന ലക്ഷ്യം കണ്ടെത്തിക്കൊണ്ടാണ്. വിവിധ ലെൻസുകളും ആംഗിളുകളും പകർന്നു നൽകിയ വ്യത്യസ്ത കാഴ്ചാസാധ്യതകളും ക്യാമറകളുടെ ചലനവും എഡിറ്റിംഗുമെല്ലാം ചേർന്ന് 'ദൃശ്യഭാഷ' എന്ന ഒരു സങ്കല്പം തന്നെ മെനഞ്ഞെടുക്കുകയുണ്ടായി.

1895ൽ പിറന്ന സിനിമയെ മൂന്ന് പതിറ്റാണ്ടുകൾക്ക് ശേഷമാണ് ശബ്ദം ആശ്ലേഷിക്കുന്നത്. ഇത്, നിശബ്ദത സൃഷ്ടിച്ച പാരതന്ത്ര്യത്തിൽ നിന്നുള്ള ഒരു വലിയ 'വിമോചനമായി' മാറി. അതേ സമയം, ഇനിമുതൽ എന്തും 'പറഞ്ഞു' മനസ്സിലാക്കാമല്ലോ എന്ന ലാഘവ ബുദ്ധിയിലേക്ക് ഭൂരിപക്ഷം സിനിമകളും കൂപ്പുകുത്തുകയും ചെയ്തു. പിന്നെയും പതിറ്റാണ്ടുകളെടുത്തു, പക്വതയുള്ള ശബ്ദചിത്രങ്ങളുടെ സമാന്തര ധാരയെങ്കിലും രൂപപ്പെടുവാൻ.

സ്പർശവും ഗന്ധവും കൂടി സിനിമയുടെ ആസ്വാദന അനുഭവങ്ങളായി മാറ്റാൻ വിപ്ലവകരമായ പല പരീക്ഷണങ്ങളും ഇപ്പോൾ നടന്നുവരുന്നുണ്ട് എങ്കിലും അവയൊന്നും ശൈശവദശ പിന്നിട്ടിട്ടില്ല. നിലവിൽ സിനിമ ഒരു ദൃശ്യ-ശ്രവ്യ കലയാണ്; അഥവാ കാഴ്ചയും കേൾവിയുമാണ് സിനിമയുടെ സംവേദന ആയുധങ്ങൾ.

ശബ്ദം ഉൾച്ചേരുന്നതിനും ഏറെ മുമ്പുതന്നെ ദൃശ്യങ്ങൾ സിനിമയിൽ വേരുറപ്പിച്ചു എന്നതിനാലും, കാഴ്ചയെ അപേക്ഷിച്ച് കേൾവി ഒരു ഉപബോധ അനുഭവമായതിനാലും, ശബ്ദ സാങ്കേതികവിദ്യയിൽ നൂതനമായ കുതിച്ചുചാട്ടങ്ങൾ പലതുമുണ്ടാകുന്ന ഇക്കാലത്തും ശബ്ദത്തെ ഒരു കലാരൂപമായി പൊതുസമൂഹം, എന്തിന്, പല ചലച്ചിത്ര പ്രവർത്തകർ പോലും തിരിച്ചറിഞ്ഞിട്ടില്ല. ആകാശവാണിയിൽ വന്നിരുന്ന ചലച്ചിത്ര ശബ്ദരേഖകൾ ഓർമ്മയില്ലേ? ഒരു 'ദൃശ്യകല'യുടെ 'ശബ്ദരേഖ' പ്രക്ഷേപണം ചെയ്യുകയും അത് ജനങ്ങൾ പൂർണ്ണതയിൽ ആസ്വദിക്കുകയും ചെയ്യുന്നതിന്റെ വൈരുദ്ധ്യം ആലോചിച്ചിട്ടുണ്ടോ? ദൃശ്യങ്ങൾ അപ്രസക്തമായ, റേഡിയോ നാടകങ്ങളുടെ തുടർച്ചയെന്നുപോലും തോന്നിക്കുന്ന സംഭാഷണ നിബദ്ധതയാണ് ഇത് സാധ്യമാക്കിയത്.

കൗതുകമുണ്ടായിട്ടും, എവിടെ നിന്ന് ആരംഭിക്കും എന്ന ആശയക്കുഴപ്പം ബാധിച്ച് ശബ്ദമേഖലയെ പരിചയപ്പെടാൻ വൈകിപ്പോകുന്നവരും ചുരുക്കമല്ല. അങ്ങനെയുള്ളവരെയാണ് ഈ കുറിപ്പ് ലക്ഷ്യം വയ്ക്കുന്നത്. അതീവമായ അഭിലാഷം മാത്രം കൈമുതലായി സിനിമയെടുക്കാൻ തയാറെടുക്കുന്നവർക്കും ഈ കുറിപ്പ് സഹായകരമായേക്കാം. ഇവിടെ പറയാൻ പോകുന്നതൊന്നും അണുവിട മാറാൻ പാടില്ലാത്ത സദാസത്യവാക്യങ്ങളല്ല. അതുകൊണ്ടു തന്നെ ഭിന്നാഭിപ്രായങ്ങളെയും വിരുദ്ധാഭിപ്രായങ്ങളെയും സംശയങ്ങളെയും കൂട്ടിച്ചേർക്കലുകളെയും തിരുത്തലുകളെയുമെല്ലാം തുറന്ന മനസ്സോടെ സ്വാഗതം ചെയ്തുകൊണ്ടും കലയ്ക്ക് ആത്യന്തികമായ നിയമാവലികൾ ഇല്ലയെന്ന ബോധ്യത്തെ വീണ്ടും പ്രഖ്യാപിച്ചു കൊണ്ടും ആരംഭിക്കട്ടെ.

ശബ്ദം : ഒരു കലയും സങ്കേതവും

സിനിമയിലെ മറ്റു പല ഘടകങ്ങളും പോലെയോ, ഒരുപക്ഷേ അവയേക്കാൾ അല്പം അധികമായോ, ഒരേ സമയം കലയും സാങ്കേതിക അഭ്യാസവുമാണ് ശബ്ദ സംവിധാനം അഥവാ സൗണ്ട് ഡിസൈൻ. സംഗീതാത്മക ശബ്ദങ്ങളുടെ സംവിധായകനാണ് സംഗീത സംവിധായകൻ. സംഗീതേതര ശബ്ദങ്ങളുടെയും സംഗീത-സംഗീതേതര ശബ്ദങ്ങളുടെ സമന്വയത്തിന്റെയും സംവിധായകനാണ് ശബ്ദ സംവിധായകൻ. സംഗീത സംവിധായകന് ശബ്ദത്തിന്റെ ശാസ്ത്രീയതയിലോ, തിരിച്ച് ശബ്ദ സംവിധായകന് സംഗീതത്തിലോ 'അഗാധമായ പാണ്ഡിത്യം' അനിവാര്യമല്ല. ശബ്ദ സംവിധായകനും സംഗീത സംവിധായകനും തമ്മിലുള്ള പൊരുത്തമാണ് ഒരു ശബ്ദപഥത്തെ മികവുറ്റതാക്കുന്നത്.

കതിരിൽ വളം വയ്ക്കുന്ന പരിപാടിയാണ് നമുക്കു ചുറ്റും വ്യാപകമെങ്കിലും, ഒരു സിനിമയുടെ നിർമ്മാണചിന്ത ഉത്ഭവിക്കുന്ന ഘട്ടം മുതൽ സിനിമയ്ക്കൊപ്പം പ്രവർത്തിച്ചു തുടങ്ങുന്നവരാണ്, തുടങ്ങേണ്ടവരാണ് ഈ രണ്ടു ശബ്ദസംവിധാന വിഭാഗങ്ങളും. 'ഫോർമാറ്റ്' നിർണ്ണയിക്കുന്നിടത്താണ് ഒരു സിനിമയുടെ സൗണ്ട് ഡിസൈൻ പണികൾ ആരംഭിക്കുന്നത് എന്ന് പറയാം.

ഫോർമാറ്റ്

തീയേറ്റർ, ടെലിവിഷൻ, മൊബൈൽ ഉപകരണങ്ങൾ, വിർച്വൽ റിയാലിറ്റി ഉപകരണങ്ങൾ എന്നിങ്ങനെ ഏതൊക്കെ വേദികൾക്കുവേണ്ടിയാണ് ഓരോ സിനിമയും നിർമ്മിക്കപ്പെടുന്നത് എന്നത് ഇതിൽ പ്രധാനമാണ്. ഒരു സെക്കന്റിൽ എത്ര ചിത്രങ്ങൾ അഥവാ ഫ്രെയിമുകൾ പകർത്തണം എന്ന് അർത്ഥമാക്കുന്ന ഫ്രെയിംറേറ്റ് (ഇപ്പോൾ സെക്കന്റിൽ 24 ഫ്രെയിമുകളാണ് അടിസ്ഥാനം), ദൃശ്യങ്ങളുടെ ഉയരത്തിന്റെയും നീളത്തിന്റെയും അനുപാതമായ ആസ്പെക്ട് റേഷ്യോ, ബ്ലാക് ആൻഡ് വൈറ്റ് / കളർ എന്ന് തുടങ്ങുന്ന വർണ്ണ വ്യവസ്ഥകൾ, ഒരു ചിത്രത്തിനായി ഒരു ഫ്രെയിമിൽ എത്ര സൂക്ഷ്മമായി ഡേറ്റ ശേഖരിക്കണം എന്ന് തീരുമാനിക്കുന്ന റെസൊല്യൂഷൻ എന്നിവയെല്ലാം ദൃശ്യ ഫോർമാറ്റുകളുടെ ഘടകങ്ങളാണ്.

ആകെ ഒരു ശബ്ദസ്രോതസ്സുള്ള 'മോണോ'യും, ഇടതും വലതുമായി രണ്ടു ശബ്ദ സ്രോതസ്സുകളുള്ള 'സ്റ്റീരിയോ'യും, തലയ്ക്കു മുന്നിലും വശങ്ങളിലും പിന്നിലുമായി തിരശ്ചീന തലത്തിൽ ചുറ്റും ശബ്ദ സ്രോതസ്സുകളുള്ള 'സറൗണ്ട്' രീതിയും, തിരശ്ചീന - ലംബ തലങ്ങളിൽ നിരവധി ശബ്ദ സ്രോതസ്സുകളുള്ള 'സ്പേഷ്യൽ' രീതിയും, ഹെഡ്ഫോൺ പോലെ ചെവികളോട് ചേർന്ന് ശബ്ദസ്രോതസ്സുകളുള്ള ബൈനോറൽ കേൾവിയുമെല്ലാം ശബ്ദത്തിന്റെ വിവിധ പ്രക്ഷേപണ ഫോർമാറ്റുകളാണ്.

ദൃശ്യങ്ങളുടെ ഫോർമാറ്റിന് ശബ്ദവുമായി ബന്ധമുണ്ടോ? ഉണ്ടല്ലോ... ടൈറ്റാനിക് പോലെ അതിവിശാല ദൃശ്യങ്ങളുള്ള ചിത്രങ്ങൾക്ക്, സ്ക്രീനിനു നടുവിലെ ഒരൊറ്റ 'മോണോ' സ്പീക്കറിൽ കൂടിയുള്ള കേൾവി ഒന്ന് ആലോചിച്ചു നോക്കൂ. ഇത്തരം പല ഉദാഹരണങ്ങൾ തിരിച്ചും മറിച്ചും ആലോചിച്ചോളൂ, ആ ബന്ധം പിടികിട്ടും.

ഒരു ചാർളിചാപ്ലിൻ കഥാപാത്രമാണ് നമ്മുടെ സിനിമയുടെ പ്രമേയം എന്നിരിക്കട്ടെ. അക്കാലത്ത് സ്വീകരിച്ചിരുന്ന സെക്കന്റിൽ 16 ഫ്രെയിം എന്ന നിരക്കിൽ ബ്ലാക്ക് ആൻഡ് വൈറ്റിൽ ചെയ്താൽ എങ്ങനെയുണ്ടാവും? അപ്പോൾ അതിനനുസരിച്ചുള്ള കേൾവിയും ഒരുക്കണ്ടേ?

1 : 2.39 ആസ്പെക്ട് റേഷ്യോയിൽ 'സിനിമാസ്കോപ്പ്' ഫോർമാറ്റിലുള്ള ദൃശ്യങ്ങൾ സർവ്വസാധാരണമായതിനു ശേഷവും 'ഇരുവർ' സിനിമയ്ക്കായി തെരഞ്ഞെടുത്ത 4 : 3 ആസ്പെക്ട് റേഷ്യോ, 'റ്റി.ഡി.ദാസനി'ൽ സിനിമയും സിനിമയ്ക്കുള്ളിലെ സിനിമയും ആവിഷ്കരിക്കാൻ ഉപയോഗിച്ച രണ്ട് വ്യത്യസ്ത ആസ്പെക്ട്റേഷ്യോകൾ എന്നിവയൊക്കെ ഓർത്തുനോക്കാവുന്നതാണ്.

ഒരു പീരീഡ് സിനിമ 'സിങ്ക്സൗണ്ട്' ചെയ്താൽ റെക്കോഡിങ്ങിൽ ഷൂട്ടിംഗ് കാലത്തെ ശബ്ദങ്ങൾ അകപ്പെടുന്നതും പരിശീലനം ഒട്ടുമേ ലഭിക്കാത്ത അഭിനേതാക്കളെ വച്ച് ഭംഗിയായി ചിത്രീകരിച്ച സിനിമ ഡബ്ബിങ്ങിൽ ആ അവതരണം പുനരാവിഷ്കരിക്കാൻ കഴിയാതെ തകർന്നു പോകുന്നതും കഷ്ടമല്ലേ?

("അങ്ങനെയും പ്രശ്നങ്ങളുണ്ടോ!", "എന്താണീ സിങ്ക് സൗണ്ട്?, എന്താണീ ഡബ്ബിങ്?" തുടങ്ങി എന്തെങ്കിലുമൊക്കെ സംശയങ്ങൾ ഇപ്പോൾ ഉണർന്നെങ്കിൽ ഈ കുറിപ്പിനു സാംഗത്യമുണ്ട്, ധൈര്യമായി തുടർന്ന് വായിച്ചോളൂ!)

ചുരുക്കത്തിൽ, സൗന്ദര്യാത്മകമായ ആഖ്യാനത്തെ സഹായിക്കാനുള്ള സാങ്കേതിക ഘടകങ്ങളുടെ സമന്വയമാണ് ഫോർമാറ്റ്. ഇത് തീരുമാനിക്കപ്പെടുന്ന ഘട്ടം ലളിതമല്ലെന്നു മാത്രമല്ല നിർണ്ണായകവുമാണ്!

പ്രീ-പ്രൊഡക്ഷൻ, സൗണ്ട് സ്ക്രിപ്റ്റ്

ചിത്രീകരണത്തിനു മുമ്പുള്ളതെന്തും 'പ്രീപ്രൊഡക്ഷൻ' ആണെങ്കിലും തിരക്കഥ തയ്യാറാക്കലും അനുബന്ധ ചർച്ചകളുമാണ് സാധാരണ അങ്ങനെ വിളിക്കപ്പെടുന്നത്. തിരക്കഥയ്ക്കു ശേഷം, ഷൂട്ടിംഗ് സ്ക്രിപ്റ്റിനു സമാന്തരമായി ഒരു ശബ്ദരേഖാ പദ്ധതി തയ്യാറാക്കേണ്ട ഘട്ടമാണിത്. ചിത്രീകരണത്തിനു മുമ്പ് തയ്യാറാക്കിവയ്ക്കേണ്ട ശബ്ങ്ങൾ, ഷൂട്ട് ചെയ്യുമ്പോൾ നഷ്ടപ്പെടാതെ ശേഖരിക്കേണ്ട ശബ്ദങ്ങൾ, എന്തായാലും ഉപയോഗിക്കില്ല എന്ന് ഉറപ്പുള്ളതിനാൽ ലൊക്കേഷനിൽ സംശയരഹിതമായി ഉപേക്ഷിക്കാവുന്ന ശബ്ദങ്ങൾ തുടങ്ങിയ കാര്യങ്ങളൊക്കെ തീരുമാനിക്കാനും ക്രോഡീകരിക്കാനും അനായാസമായി ശേഖരിക്കാനും ഇങ്ങനെ കഴിയും. ഓരോ ദിവസത്തെയും ആവശ്യങ്ങൾക്കനുസൃതമായ സജ്ജീകരണങ്ങൾ കൃത്യമായി കരുതാനും ഇത് സഹായിക്കും.

ലൊക്കേഷൻ തെരയലിലും ശബ്ദത്തിനു പങ്കുണ്ട്. പ്രത്യേകിച്ചും സിങ്ക് സൗണ്ട് ആകുന്ന പക്ഷം. ശബ്ദങ്ങൾ കൊണ്ട് കഥാപരിസരത്തെ നിഷേധിക്കാത്ത ലൊക്കേഷനുകളാണ് മിക്കപ്പോഴും സിങ്ക് സൗണ്ട് വിഭാഗത്തിന്റെ ആദ്യത്തെയും അവസാനത്തെയും ആവശ്യം. ഒരു സ്രഷ്ടാവ് എന്ന നിലയിൽ ശബ്ദ സംവിധായകന്റെ മനസ്സ് ഏറ്റവും അധികം ഒരുങ്ങേണ്ട സമയമാണിത്.

'പ്രൊഡക്ഷൻ'

ഷൂട്ടിംഗ് ദിനങ്ങളാണല്ലോ പ്രൊഡക്ഷൻ ഘട്ടം. ശബ്ദ ശേഖരണമാണ് പ്രൊഡക്ഷൻ ദിനങ്ങളിൽ നടക്കുന്നത്. ഇതിനെ പ്രധാനമായും മൂന്ന് തരത്തിൽ വേർതിരിക്കാം.

സിങ്ക് സൗണ്ട്

സിനിമയിൽ ഉപയോഗിക്കുന്നതിനായി, പരമാവധി വ്യക്തതയോടെ, അഭിനയത്തിന്റെ ഭാഗമായിത്തന്നെ സംഭാഷണങ്ങൾ പകർത്തുന്നതാണ് 'സിങ്ക് സൗണ്ട്'. സംഭാഷണങ്ങളിൽ അവിഭാജ്യ ഘടകമായി കയറിക്കൂടുന്ന, കഥാഗതിക്ക് ആവശ്യമായ, മറ്റുശബ്ദങ്ങളെയും പരിഗണിക്കാം. എന്നാൽ അനാവശ്യ ശബ്ദങ്ങളൊന്നും കൂട്ടത്തിൽ കയറിപ്പറ്റുന്നില്ല എന്ന് ഉറപ്പാക്കേണ്ടതുണ്ട്.

ലൊക്കേഷൻ സൗണ്ട്

പലപ്പോഴും സിങ്ക് സൗണ്ട് എന്നതിന് പകരമായി തെറ്റിദ്ധാരണയിൽ ഉപയോഗിക്കപ്പെടുന്ന വാക്ക്. എല്ലാ സിങ്ക് സൗണ്ടും ലൊക്കേഷൻ സൗണ്ട് ആണ്. എന്നാൽ എല്ലാ ലൊക്കേഷൻ സൗണ്ടും സിങ്ക് സൗണ്ട് അല്ല. ലൊക്കേഷനിൽ നിന്ന് തന്നെ ശേഖരിച്ചെടുക്കുന്ന ശബ്ദങ്ങളാണ് ലൊക്കേഷൻ ശബ്ദങ്ങൾ. ഒരു ചിത്രം സിങ്ക് സൗണ്ട് അല്ലെങ്കിൽകൂടി ലൊക്കേഷൻ ശബ്ദങ്ങൾ രേഖപ്പെടുത്തി വയ്ക്കാവുന്നതാണ്.

പൈലറ്റ് സൗണ്ട്

സിങ്ക് സൗണ്ടിനു സമാനമായി ലൊക്കേഷനിൽ നിന്നു പകർത്തുന്ന ശബ്ദം. എന്നാൽ ഡബ്ബിങ് / പോസ്റ്റ് പ്രൊഡക്ഷൻ ജോലികൾക്ക് റെഫറൻസായി ഉപയോഗിക്കുക എന്നതാണ് പൈലറ്റ് സൗണ്ടിന്റെ ഉദ്ദേശ്യം. അതുകൊണ്ടുതന്നെ സിങ്ക് സൗണ്ട് ലൊക്കേഷനിലെ 'ശ്വാസം മുട്ടൽ' പൈലറ്റ് സൗണ്ട് റെക്കോഡിങ് നടക്കുമ്പോൾ ഉണ്ടാകാറില്ല. ഭംഗിയായി ശേഖരിച്ച പൈലറ്റ് സൗണ്ട് ചില സന്ദർഭങ്ങളിൽ രക്ഷക്കെത്തുകയും ചെയ്യാം.

പ്രൊഡക്ഷൻ സമയത്തെ ശബ്ദത്തിന്റെ പോരാളികൾ

പ്രൊഡക്ഷൻ സൗണ്ട് മിക്സർ / റെക്കോർഡിസ്റ്റ്

വിവിധ മൈക്കുകളിൽ നിന്നുള്ള ശബ്ദങ്ങൾ, റെക്കോർഡ് ചെയ്യുന്നതിനു വേണ്ടി, ലൊക്കേഷനിൽ തന്നെ മിക്സ് ചെയ്യുന്ന ആളാണ് ലൊക്കേഷൻ ശബ്ദസംഘത്തിലെ പ്രധാനി. റെക്കോഡ് ചെയ്യപ്പെടുന്ന ശബ്ദത്തിന്റെ ഗുണനിലവാരം ഉറപ്പുവരുത്തേണ്ട ചുമതല ഇയാളിലാണ്. സാധാരണഗതിയിൽ ഇയാൾ തന്നെയാകും റെക്കോർഡിസ്റ്റും. എന്നാൽ വളരെ വലിയ കാൻവാസിൽ ചിത്രീകരിക്കേണ്ട ഒരു സീനിൽ റെക്കോർഡിസ്റ്റും മിക്സിങ് എൻജിനീയറും രണ്ടുപേർ ആയിക്കൂടെന്നുമില്ല. ക്യാമറയിൽത്തന്നെ, ശബ്ദവും റെക്കോർഡ് ചെയ്യുന്ന തരം പ്രോജക്ടുകളിലും മിക്സിങ് എൻജിനീയർ ഉണ്ടാകേണ്ടതാണ്. മൈക്കുകളുടെ വിന്യാസം മുതൽ ശബ്ദം എങ്ങനെ റെക്കോഡ് ചെയ്യെടുക്കാം എന്നതിന്റെ മുഴുവൻ പദ്ധതിയും തയാറാക്കി നടപ്പാക്കുന്നത് ഇയാളാണ്. ദൃശ്യങ്ങൾ എങ്ങനെ വേണമെന്ന ഛായഗ്രാഹക - സംവിധായക ചർച്ചപോലെ, റെക്കോർഡ് ചെയ്യപ്പെടുന്ന ശബ്ദത്തിന്റെ പൊതുസ്വഭാവം എങ്ങനെ വേണമെന്ന് ഈ ശബ്ദലേഖകനും ശബ്ദ സംവിധായകനും തമ്മിൽ ധാരണയുണ്ടാക്കിയിരിക്കണം.

നാഗ്ര എന്ന കമ്പനിയുടെ റെക്കോഡിങ് ഉപകരണമാണ് നീണ്ട 'അനലോഗ് കാലം' അടക്കിവാണത്. നിരവധി ശബ്ദ സ്രോതസ്സുകൾ ഉള്ളപ്പോൾ വിവിധ നാഗ്രകൾ തമ്മിൽ ബന്ധിപ്പിച്ചും മറ്റൊരു മിക്സിങ് ഉപകരണത്തിൽ മിക്സ് ചെയ്തതിന്റെ ആകെത്തുക നാഗ്രയിലേക്ക് എത്തിച്ചുമൊക്കെയാണ് റെക്കോഡ് ചെയ്തിരുന്നത്. അക്കാലത്ത് നാഗ്ര പ്രവർത്തിപ്പിക്കുന്ന ആളായിരുന്നു പ്രായോഗികമായി 'റെക്കോഡിസ്റ്റ്'. അങ്ങനെ നാഗ്ര എന്നത് റെക്കോഡിങ് ഉപകരണത്തിന്റെയും നാഗ്ര ഓപ്പറേറ്റർ എന്നത് റെക്കോഡിസ്റ്റിന്റെയും സർവ്വനാമമായി മാറുകയും ചെയ്തു. ലൊക്കേഷൻ മിക്സിങ് എൻജിനീയർ, പ്രൊഡക്ഷൻ സൗണ്ട് മിക്സർ, ലൊക്കേഷൻ റെക്കോർഡിസ്റ്റ്, സിങ്ക് സൗണ്ട് റിക്കോഡിസ്റ്റ് എന്നൊക്കെ തിരിച്ചും മറിച്ചുമുള്ള തസ്തികകളിൽ ഈ ദൗത്യം പറയപ്പെടുന്നു.

ബൂം ഓപ്പറേറ്റർ

കൂട്ടത്തിൽ ഞാണിന്മേൽ കളി നടത്തുന്ന കൂട്ടർ. ക്യാമറയുടെ ഫ്രെയിം അതിരുകൾക്ക് തൊട്ടു വെളിയിലായി ബൂം റോഡ് എന്ന 'നീളൻ വടിയിൽ' ഘടിപ്പിച്ച മൈക്രോഫോൺ പിടിച്ച്, ശബ്ദലേഖകന് ശബ്ദം കൃത്യമായി എത്തിച്ചുകൊടുക്കുന്ന സമർത്ഥനായ പോരാളി. ഉപയോഗിക്കുന്ന മൈക്കിന്റെ പ്രത്യേകതകളെപ്പറ്റിയുള്ള കൃത്യമായ ധാരണയും, അടുത്തതായി ഉണ്ടാകാൻ പോകുന്ന ശബ്ദവും ക്യാമറയുടെയും അഭിനേതാക്കളുടെയും ചലനവും മുൻകൂട്ടി കാണുവാനുള്ള കൂർമ്മബുദ്ധിയും, ശാരീരിക അധ്വാനവും ഒരുപോലെ ആവശ്യമായ ജോലി. ശബ്ദ സ്രോതസ്സുമായുള്ള മൈക്കിന്റെ അകലം, കോൺ എന്നിവയുടെ കൃത്യത ഒരൽപം മാറിയാൽ പോലും വിഫലമാകാവുന്നത്ര നിർണായകമായ ജോലി.

സൗണ്ട് ബ്ലോക്കിങ് ടീം.

ലൊക്കേഷൻ പരിസരത്തുണ്ടാകാവുന്ന എന്ത് അനാവശ്യ ശബ്ദവും ഇല്ലാതാക്കിക്കൊടുക്കുക എന്ന തലവേദന പിടിച്ച പണിയാണ് ഇക്കൂട്ടരുടേത്. ഫ്രെയിമിനു പുറത്തുള്ളതൊന്നും ദൃശ്യത്തെ ബാധിക്കില്ല എന്നിരിക്കെ വളരെ ദൂരെക്കൂടെ പോകുന്ന ഒരു വണ്ടി പോലും റെക്കോർഡിങ് നശിപ്പിച്ചേക്കാം.

(ആടുജീവിതം സിനിമയുടെ ചില രംഗങ്ങൾ ഞങ്ങളുടെ ഗ്രാമത്തിലാണ് ചിത്രീകരിച്ചത്. പമ്പാ നദിയുടെ ഇരുകരകളിലുമുള്ള വീടുകളിൽ ഒന്നിൽപോലും പ്രഷർ കുക്കർ പ്രവർത്തിക്കുന്നില്ല എന്ന് ഉറപ്പുവരുത്തിയിട്ടാണ് ചിത്രീകരണം ആരംഭിച്ചത്!)

അസ്സിസ്റ്റന്റ്സ്

ഇതിൽ ഏതു പണിയിലും അടിയന്തിര ഘട്ടത്തിൽ ഇടപെടേണ്ടവരാണ് ഇക്കൂട്ടർ. കൂടാതെ ഓരോ ഷോട്ടും അക്കമിട്ട് രേഖപ്പെടുത്തി സൗണ്ട് ലോഗ് തയ്യാറാക്കുന്നതും ഇവരാണ്. റെക്കോഡ് ചെയ്യപ്പെട്ട ഫയലുകൾ സൂക്ഷിക്കുന്ന ഏകോപനവും നിർവഹിക്കുന്നു.

അറ്റൻഡർമാർ

ഉപകരണങ്ങൾക്കൊപ്പം എത്തുന്നവരാണിത്. സാങ്കേതിക തടസം കാരണം ശബ്ദലേഖനം മുടങ്ങുന്നില്ല എന്ന് ഇവർ ഉറപ്പു വരുത്തുന്നു. ഉപകരണങ്ങളുടെ സുരക്ഷയും ഇവരുടെ ചുമതലയാണ്.

വാൽക്കഷണം : 'സിഐഡി മൂസ' സിനിമയിൽ ക്യാപ്റ്റൻ രാജുവിന്റെ കഥാപാത്രം "ഇല്ല.. നിങ്ങൾ പോയ്ക്കഴിയുമ്പോൾ ഇത് ഉറന്ന് ഞാൻ തന്നെ ഈ പാത്രങ്ങളെല്ലാം കഴുകിവയ്ക്കും" എന്നു പറയുന്ന പോലെ മിക്ക ഡോക്യുമെന്ററികളിലും സ്വതന്ത്ര സിനിമകളിലും മേല്പറഞ്ഞതെല്ലാം ചെയ്യാൻ 'ഹതഭാഗ്യനായ / ഭാഗ്യയായ' ഒരാളാകും ആകെ ഉണ്ടാവുക!

പോസ്റ്റ് പ്രൊഡക്ഷൻ

ശബ്ദപഥത്തിന്റെ അണിയറയിലെ ഏറ്റവും വിശാലമായ ഘട്ടം. ശബ്ദങ്ങൾ കൂടിച്ചേർന്ന് ഒരു ശബ്ദപഥമായി മാറുന്നത് ഈ ഘട്ടത്തിലാണ്. ശബ്ദപഥത്തെ അടിസ്ഥാനപരമായി രണ്ടായി തിരിക്കാം - സംഗീതാത്മക ശബ്ദങ്ങൾ, സംഗീതേതര ശബ്ദങ്ങൾ. സൂക്ഷ്മ തലങ്ങൾ രണ്ടിനും ഏറെയാണ്. ചിലയിടങ്ങളിൽ ഇവ തമ്മിലുള്ള അതിർവരമ്പുകൾ നേർത്ത് ഇല്ലാതാവുകയും ചെയ്യുന്നിരിക്കും!

സംഗീതേതര ശബ്ദങ്ങൾ

സംഗീതത്തെ അപേക്ഷിച്ച് സിനിമയിൽ സംഗീതേതര ശബ്ദങ്ങൾക്ക് പ്രധാന ചില ഉപവിഭാഗങ്ങൾ ഉള്ളതിനാൽ അവിടെനിന്ന് ആരംഭിക്കാം. പ്രധാനമായും മൂന്നായി ഇവയെ സംഗ്രഹിക്കാം - **ഡയലോഗ്, ഇഫക്ട്സ്, ആംബിയൻസ്.**

സംഭാഷണങ്ങൾ (ഡയലോഗ്)

ശബ്ദസിനിമയിലെ ഏറ്റവും പ്രധാനപ്പെട്ട ശബ്ദഘടകമാണ് സംഭാഷണങ്ങൾ. നാടകീയമായ മുഖ്യധാരാ സിനിമകളെ പലപ്പോഴും മുൻപോട്ട് കൊണ്ടുപോകുന്നതു പോലും സംഭാഷണങ്ങളാണ്. സംഭാഷണങ്ങൾ റെക്കോഡ് ചെയ്യപ്പെടുന്നത് രണ്ടു രീതിയിലാണ്. ഒന്ന് - പ്രൊഡക്ഷൻ സമയത്ത് തന്നെ റെക്കോഡ് ചെയ്തെടുക്കുന്ന 'സിങ്ക് സൗണ്ട്'. അതെന്താണെന്ന് നേരത്തെ തന്നെ പറഞ്ഞിരുന്നല്ലോ. ഡബ്ബിങ് അല്ലെങ്കിൽ എ.ഡി.ആർ. ആണ് രണ്ടാമത്തേത്. സൂക്ഷ്മാർത്ഥ തലങ്ങൾ കൊണ്ട് കുഴഞ്ഞുമറിഞ്ഞ കിടക്കുന്ന മേഖലയാണിത്.

ഡബ്ബിങ് / എ.ഡി.ആർ

ഇന്ത്യൻ സിനിമാ പശ്ചാത്തലത്തിൽ, ചിത്രീകരണത്തിന് ശേഷം പിന്നീട് കഥാപാത്രങ്ങൾക്ക് ശബ്ദം നൽകുന്ന പ്രക്രിയ പൊതുവെ ഡബ്ബിങ് എന്നാണ് അറിയപ്പെടുന്നത്. ഒരു പ്രക്രിയയെന്ന നിലയിൽ സൗകര്യാർത്ഥം സാമാന്യവത്കരിച്ചു വിളിക്കുന്നു എന്നതിലുപരി അഭിനേതാക്കൾ തന്നെ സ്വന്തം കഥാപാത്രങ്ങൾക്ക് ശബ്ദം നൽകുന്നതിനെ ഡബ്ബിങ് എന്ന് പറയാറില്ല. ("ഡബ്ബിങ് എന്ന് തുടങ്ങും?" എന്ന് മോഹൻലാലോ മമ്മൂട്ടിയോ ചോദിച്ചേക്കാം. എന്നാൽ ഡബ്ബിങ് ആർടിസ്റ്റുകളുടെ കൂട്ടത്തിൽ അവരുടെ പേര് ടൈറ്റിലിൽ എഴുതാറില്ലല്ലോ.) 'ഓട്ടോമേറ്റഡ് ഡയലോഗ് റീപ്ളേസ്മെന്റ് - എ.ഡി.ആർ.' എന്നാണ് ഇതിനു പറയുക. സിങ്ക് സൗണ്ട് ചെയ്ത ചിത്രങ്ങളിലും ഏതെങ്കിലും ഭാഗത്ത് ആ റെക്കോഡിങ്ങുകൾ ഉപയോഗ്യമല്ലെങ്കിലും ഇങ്ങനെ ശബ്ദം നൽകാറുണ്ട്. 'അഡിഷണൽ ഡയലോഗ് റെക്കോഡിങ്' എന്ന് മറ്റൊരു എ.ഡി.ആറും കൂട്ടത്തിലുണ്ട്. അതെന്താണെന്ന് പേരിൽ നിന്ന് തന്നെ വ്യക്തമാണല്ലോ. യൂറോപ്യൻ രാജ്യങ്ങളിൽ 'പോസ്റ്റ് സിങ്ക്' എന്നാണ് ഈ പ്രക്രിയ വിളിക്കപ്പെടുന്നത്.

ഒരു അഭിനേതാവിന് മറ്റൊരാൾ ശബ്ദം നൽകുന്നതിനെയാണ് ഡബ്ബിങ് എന്ന് വിളിക്കുന്നത്. മറ്റൊരു ഭാഷയിലേക്ക് മൊഴിമാറ്റുമ്പോഴും ഇങ്ങനെ 'മറ്റൊരാൾ' ശബ്ദം നൽകുന്നതിനാൽ അതും ഡബ്ബിങ് തന്നെ.

സൗണ്ട് ഇഫക്ടുകൾ

സംഭാഷണങ്ങൾക്ക് പുറമെ, ഒരു സീനിൽ ദൃശ്യവും അദൃശ്യവുമായി ഉൾപ്പെട്ടിരിക്കുന്ന മറ്റു വസ്തുക്കളും ഘടകങ്ങളും താല്ക്കാലികമായി ഉണ്ടാക്കുന്ന ശബ്ദമാണ് സൗണ്ട് ഇഫക്ടുകൾ അഥവാ ക്യാരക്ടർ സൗണ്ട്സ്. മൊബൈൽ ഫോൺ റിങ് ചെയ്യുന്നത്, ഒരു ചില്ലുപാത്രം വീണുടയുന്നത്, ചായക്കോപ്പ താഴെ വയ്ക്കുന്നത്, കതക് അടയുന്നത്, വണ്ടി സ്റ്റാർട്ട് ചെയ്യുന്നത്, ഒരു പ്രത്യേക വിഷ്വൽ ട്രാൻസിഷന് അനുബന്ധമായി നൽകുന്ന കൃത്രിമ ശബ്ദങ്ങൾ എന്നു തുടങ്ങി ഓരോ സീനിലും ശ്രദ്ധ നേടുന്നതും നേടാത്തതുമായ എത്രയോ സൗണ്ട് ഇഫക്ടുകളാണുണ്ടാവുക!

ഫോളി

ഒരു കൂട്ടം പ്രാവുകൾ ചിറകടിച്ചുയരുന്ന ശബ്ദമോ, ഒരു മരം വീഴുന്ന ശബ്ദമോ ഒക്കെ ഗുണനിലവാരത്തോടെ ലൊക്കേഷനിൽ നിന്ന് ശേഖരിക്കുകയെന്നത് ശ്രമകരമാണ്. (എത്ര മരം വെട്ടിയാലൊക്കും!) പ്രത്യേകിച്ചും സിങ്ക് സൗണ്ട് അല്ലെങ്കിൽ. ഒരു യഥാർത്ഥ ശബ്ദം പകർത്തിയാൽ പോലും ദൃശ്യവും ആഖ്യാനവും ആവശ്യപ്പെടുന്ന ശബ്ദരൂപം ലഭിക്കാതെ വരാം. അതിനാൽ, അതേ വസ്തുക്കളോ മറ്റുവസ്തുക്കളോ ഉപയോഗിച്ച് ദൃശ്യത്തോടിണങ്ങും വിധം ശബ്ദങ്ങൾ സ്റ്റുഡിയോയിൽ പുനരാവിഷ്കരിക്കുന്ന പ്രക്രിയയാണ് ഫോളി.

മേല്പറഞ്ഞ കതക് അടയുന്ന ശബ്ദവും ചില്ലുപാത്രം ഉടയുന്നതും എന്നു തുടങ്ങി, ദേഹത്തുകിട്ടുന്ന 'ഇടികളും' ഫുട്സ്റ്റെപ്പുകളുമൊക്കെ ഇങ്ങനെ സ്റ്റുഡിയോയിൽ റെക്കോഡ് ചെയ്യുന്നവയാണ്. ശബ്ദമേഖലയിൽ ഒരുപക്ഷേ ഏറ്റവും കൗതുകമുണർത്തുന്ന ഘട്ടമാണിത്. ഒരാൾ ആറ്റിൽ ചാടുന്ന ശബ്ദം കൃതഹസ്തതയുള്ള ഒരു ഫോളി ആർട്ടിസ്റ്റിന് സ്റ്റുഡിയോയിൽ വച്ചിരിക്കുന്ന ഒരു ബക്കറ്റ് വെള്ളത്തിൽ മുഷ്ടി കൊണ്ട് ഇടിച്ച് സൃഷ്ടിക്കാൻ കഴിഞ്ഞേക്കും.

എന്നാൽ ഇത്തരം ചില ശബ്ദങ്ങൾ ലൊക്കേഷനിൽ നിന്ന് തന്നെ ഗുണമേന്മയോടെ ശേഖരിച്ചെടുക്കാനും കഴിയും. അങ്ങനെ ശേഖരിക്കുന്നവയെ 'പ്രൊഡക്ഷൻ ഫോളി' എന്ന് വിളിക്കുന്നു.

ഡിസൈൻഡ് ഇഫക്ടുകൾ

യഥാതഥ ശബ്ദങ്ങൾക്ക് പുറത്ത് ചിലപ്പോൾ ചില ശബ്ദങ്ങൾ പൂർണമായി നിർമ്മിച്ചെടുക്കുക തന്നെ വേണ്ടി വരാം. റോബോട്ടിക് / യന്ത്ര ചലനങ്ങൾക്കുള്ള ശബ്ദം അത്തരത്തിലൊന്നാണ്. അത്തരം നിർമ്മിത ശബ്ദങ്ങളാണ് ഡിസൈൻഡ് ഇഫക്ടുകൾ. റെക്കോഡ് ചെയ്തതും അല്ലാത്തതുമായ ശബ്ദങ്ങളെ പലതരം പരിവർത്തനങ്ങൾക്ക് വിധേയമാക്കിയാണ് ഇങ്ങനെ ശബ്ദങ്ങൾ നിർമ്മിക്കുന്നത്.

ലൈൻ ഇഫക്ടുകൾ

മേല്പറഞ്ഞവയിൽ മൊബൈൽ റിങ്ങും വണ്ടി സ്റ്റാർട്ട് ചെയ്യുന്നതും ട്രാൻസിഷൻ ശബ്ദങ്ങളുമൊക്കെ യഥാർത്ഥ ഉറവിടത്തിൽ നിന്ന് നേരിട്ട് റെക്കോർഡ് ചെയ്യപ്പെടുന്നതു വഴിയോ സാങ്കേതിക വിദ്യകളുപയോഗിച്ച് കൃത്രിമമായി നിർമ്മിക്കപ്പെടുന്നത് വഴിയോ ഇലക്ട്രോണിക്കലായി ആംപ്ലിഫൈ ചെയ്യപ്പെട്ട ശബ്ദങ്ങളാണ്. ഒരിക്കൽ ആംപ്ലിഫൈ ചെയ്യപ്പെട്ട് നമ്മുടെ ശേഖരത്തിലായിക്കഴിഞ്ഞ അത്തരം സൗണ്ട് ഇഫക്ടുകളാണ് ലൈൻ ഇഫക്ട്സ്.

ആംബിയൻസ്

ഒരു സീൻ നടക്കുന്ന തിരക്കഥയിലെ സ്ഥലത്ത്, തിരക്കഥയിലെ സമയഖണ്ഡത്തിൽ ഉണ്ടാകാൻ ഇടയുള്ള പരിസരശബ്ദങ്ങളാണ് അറ്റ്മോസ്ഫെറിക് ശബ്ദങ്ങൾ അഥവാ ആംബിയൻസ്. ഷൂട്ട് ചെയ്യുന്ന യഥാർത്ഥ സ്ഥലമോ സമയമോ ആയി അതിനു ബന്ധമുണ്ടാകണം എന്നില്ല. ഒരു മതിൽ മാത്രം ഫ്രെയിമിൽ കാണാവുന്ന ഒരു പകൽ സമയത്ത് അവിടെ റെയിൽവേ അറിയിപ്പുകൾ മുഴങ്ങിയാൽ ആ സ്ഥലത്തെ നമുക്ക് റെയിൽവേ പരിസരമായി നിർവചിക്കാം. പകരം സ്കൂൾ കുട്ടികളുടെ കലപില ശബ്ദമോ കൊട്ടകയിൽ നിന്ന് വരുന്ന സിനിമാ ശബ്ദമോ ഉപയോഗിച്ച് അതാത് സ്ഥലങ്ങളായും നിർവചിക്കാം. ഒരിക്കൽ സ്കൂൾ ആണെന്ന് നിർവചിച്ചാൽ അതേ മതിൽ രാത്രിസമയത്ത് കാണിക്കുമ്പോൾ സ്കൂൾ ശബ്ദങ്ങൾ പാടില്ലെന്ന് പറയേണ്ടതില്ലല്ലോ.

സംഗീതാത്മക ശബ്ദങ്ങൾ

പാട്ടുകൾ, പശ്ചാത്തല സംഗീതം എന്നിങ്ങനെ രണ്ടു പ്രധാന ഉപവിഭാഗങ്ങൾ. എന്താണെന്ന് മനസ്സിലാക്കാൻ ദുരൂഹത തീരെയില്ലാത്ത രണ്ടു വിഭാഗങ്ങൾ. എന്നാൽ മൂന്നാമതൊരു വിഭാഗമാണ് പാട്ടുകളില്ലാത്ത ചില സീനുകളിൽ സംഗീതോപകരണങ്ങളിൽ നിന്നു കേൾക്കുന്ന സംഗീതാത്മക ശബ്ദങ്ങൾ. ദൃശ്യവുമായി നേരിട്ട് ബന്ധപ്പെട്ടിരിക്കുന്നതിനാൽ ഇവയെ സൗണ്ട് ഇഫക്ടുകളുടെ ഗണത്തിലാണ് ഉൾപ്പെടുത്തുക.

ശബ്ദ സംവിധാനവും ഡൈജെറ്റിക് / നോൺ ഡൈജെറ്റിക് ശബ്ദങ്ങളും

ഇപ്പറഞ്ഞ ശബ്ദങ്ങളിലേതിനെയും ശബ്ദ സംവിധാന പരിപ്രേക്ഷ്യത്തിൽ രണ്ടായി തിരിക്കാം. തിരക്കഥയിലെ രംഗപരിസരത്ത് ഉണ്ടാകാൻ സാധ്യതയുള്ള, സ്ക്രീനിൽ കാണുന്നതും കാണാത്തതുമായ ശബ്ദങ്ങളാണ് ഒന്നാമത്തേത്. അവയെ ഡൈജെറ്റിക് ശബ്ദങ്ങൾ എന്നു വിളിക്കുന്നു. ഒരു ചില്ലുജനാലയിലേക്ക് കല്ലുവലിച്ചെറിഞ്ഞതിനുശേഷം, ചില്ലുപൊട്ടുന്നതു കണ്ടാലും എറിഞ്ഞയാൾ ചെവിപൊത്തുന്നത് കണ്ടാലും നമ്മൾ കേൾക്കുന്ന ചില്ലുപൊട്ടുന്ന ശബ്ദം ഡൈജറ്റിക് ശബ്ദം തന്നെ.

ചിത്രത്തിൽ കാണാൻ കഴിയാത്ത, രംഗപരിസരത്ത് ഉണ്ടാകാനും ഇടയില്ലാത്ത, എന്നാൽ ശബ്ദപഥത്തിൽ നാം കേൾക്കുന്ന ശബ്ദങ്ങളാണ് നോൺ ഡൈജെറ്റിക് ശബ്ദങ്ങൾ. ചിലന്തിവല പിടിച്ചിരിക്കുന്ന വീണയും പശ്ചാത്തലത്തിലെ വീണാനാദവും ഒരുദാഹരണം. കഥാപാത്രത്തിന്റെയോ ആസ്വാദകരുടെയോ ഉപബോധ മാനസിക വ്യാപാരങ്ങളുടെ മുദ്രണമാണ് നോൺ ഡൈജെറ്റിക് ശബ്ദങ്ങൾ എന്നുപറയാം.

പ്രീ ആൻഡ് പോസ്റ്റ് പ്രൊഡക്ഷൻ പോരാളികൾ

സോങ് / മ്യൂസിക് കമ്പോസർ

സംഗീത സംവിധാനത്തിന്റെ ആദ്യഘട്ടമാണിത്. ആവശ്യമായ പാട്ടുകളുടെയും പശ്ചാത്തല സംഗീതത്തിന്റെയും ഈണം തയാറാക്കുന്ന ഘട്ടം.

സോങ് / മ്യൂസിക് അറേഞ്ചർ

ഒരു പാട്ടിന്റെ അടിസ്ഥാന ഈണത്തിന് ആവശ്യമായ അധിക സംഗീത പരിചരണം നൽകുക എന്നതാണ് അറേഞ്ചറുടെ ജോലി. എവിടെ എന്ത് പാടണം, ഏത് ഉപകരണം എന്ത് വായിക്കണം തുടങ്ങി അധിക കമ്പോസിങ് പണികളാണ് ഈ ഘട്ടത്തിൽ.

സോങ് / മ്യൂസിക് കണ്ടക്ടർ

അറേഞ്ചർ തയാറാക്കിവച്ച വിശദമായ സംഗീത വിന്യാസത്തെ തത്സമയ നിർദേശങ്ങൾ നൽകി ഗായകരെക്കൊണ്ട് പാടിച്ചും ഉപകരണ സംഗീതജ്ഞരെകൊണ്ട് വായിപ്പിച്ചും എടുക്കുന്നവർ.

സോങ് / മ്യൂസിക് പ്രോഗ്രാമേഴ്സ്

ഡിജിറ്റൽ കാലത്ത് അറേഞ്ചറുടെ അറേഞ്ച്മെന്റ് കമ്പ്യൂട്ടറിൽ ഉപകരണസംഗീതമാക്കുന്നവർ. അറേഞ്ചറുടെയും കണ്ടക്ടറുടെയും ജോലി പ്രായോഗികമായി ഇപ്പോൾ പലപ്പോഴും ചെയ്യുന്നത് പ്രോഗ്രാമേഴ്സ് ആണ്. ഈണമിടുന്നവരുടെ മനസ്സറിഞ്ഞ് പാട്ടിനെ പൊലിപ്പിക്കുന്നവർ!

'സംഗീത സംവിധായകൻ'

സിനിമയുടെ മൊത്തം സംഗീതധാരയെ സമഗ്രതയിൽ സംവിധാനം ചെയ്യുന്ന ആളാണ് സംഗീത സംവിധായകൻ. ഒരു മികച്ച സംഗീതസംവിധായകൻ മേൽപ്പറഞ്ഞ എല്ലാ സംഗീത മേഖലകളിലും വൈഭവമുള്ള ആളായിരിക്കും. അല്ലാത്ത പക്ഷം ആവശ്യമായ പണികൾക്ക് അതിൽ മികവുള്ളവരെക്കൂടി ക്ഷണിക്കും. വിവിധ സംഗീത ശൈലികൾ സിനിമാ സംഗീതത്തിന് ആവശ്യമായതിനാൽ അതാതു മേഖലകളിലും ശൈലികളിലും പ്രാവീണ്യമുള്ളവരെ തേടുന്നതിൽ തെറ്റില്ലതാനും.

റെക്കോർഡിസ്റ്റുകൾ

ഡബ്ബിങ്ങും എ.ഡി.ആറും പകർത്തുന്ന ഡയലോഗ് റെക്കോർഡിസ്റ്റുകൾ, ഫോളി / ഇഫക്ട് റെക്കോർഡിസ്റ്റുകൾ, പാട്ടുകളും ഉപകരണ സംഗീതവും റെക്കോർഡ് ചെയ്യുന്ന മ്യൂസിക് റെക്കോർഡിസ്റ്റുകൾ, ലൊക്കേഷൻ റെക്കോർഡിങ്ങിനു പുറത്ത് ഒരു പ്രത്യേക സിനിമയ്ക്കു വേണ്ടിയും അല്ലാതെയും സൗണ്ട് ലൈബ്രറികൾ തയാറാക്കുന്ന ഇഫക്ട്സ് / ആംബിയൻസ് ലൈബ്രറി റെക്കോർഡിസ്റ്റുകൾ തുടങ്ങി പോസ്റ്റ് പ്രൊഡക്ഷനുമായി ബന്ധപ്പെട്ട് ശബ്ദലേഖനം നടത്തുന്ന എല്ലാവരും ഇതിൽ ഉൾപ്പെടും.

ഫോളി ആർട്ടിസ്റ്റുകൾ

റെക്കോർഡിസ്റ്റുകൾ ഫോളി ഇഫക്ടുകൾ റെക്കോഡ് ചെയ്യാൻ തയാറായി ഇരിക്കുമ്പോൾ, ആവശ്യമായ ഫോളി ശബ്ദങ്ങൾ 'നിർമ്മിച്ച്'നൽകുന്ന അമ്പരപ്പിക്കുന്ന ആർട്ടിസ്റ്റുകളാണ് ഇക്കൂട്ടർ. വ്യത്യസ്ത തരത്തിലുള്ള വസ്തുക്കളുടെയും പ്രതലങ്ങളുടെയും വലിയ ശേഖരമാണ് ഇവരുടെ പക്കലുള്ളത്. ദൃശ്യത്തിൽ കാണുന്ന വസ്തുവുമായി ഒരു ബന്ധവുമില്ലാത്ത വസ്തുകൊണ്ടാകും ഒരു പക്ഷെ അതിനാവശ്യമായ ശബ്ദം ഉണ്ടാക്കിയെടുക്കുന്നത്!

സൗണ്ട് എഡിറ്റർമാർ

സിങ്ക് സൗണ്ട് ചിത്രങ്ങളിൽ സിങ്ക് സൗണ്ട് ഫയലുകളും അല്ലാത്തവയിൽ പൈലറ്റ് സൗണ്ടും പ്രാഥമികമായി ദൃശ്യവുമായി സിങ്ക് ചെയ്തു ചേർത്തുനൽകേണ്ടത് വിഷ്വൽ എഡിറ്റർ തന്നെയാണ്. ക്ലാപ് ഉള്ള ഭാഗം ഒരിക്കൽ വെട്ടിമുറിച്ചു കഴിഞ്ഞാൽ സൗണ്ട് ടീമിന് ക്ലിപ്പുകൾ കണ്ടെത്തി കൂട്ടിച്ചേർക്കാൻ അത്യദ്ധ്വാനം ചെയ്യേണ്ടി വരും എന്നതിനാലാണിത്. എന്നാൽ എഡിറ്റ് ചെയ്തു ലഭിച്ച ചിത്രത്തിനനുസൃതമായി റെക്കോർഡ് ചെയ്ത മറ്റു ശബ്ദങ്ങളെ ചെത്തിയൊരുക്കി വെടിപ്പാക്കി അണിനിരത്തുന്നതു മുതൽ സൗണ്ട് എഡിറ്റർമാരാണ് കളത്തിലുള്ളത്. സൗണ്ട് ക്ലീനിംഗിൽ തുടങ്ങി, അതി സൂക്ഷ്മമായി വിവിധ മൈക്കുകളിൽ നിന്നുള്ള ശബ്ദങ്ങളൊക്കെയും സിങ്ക് ചെയ്യുന്നതുൾപ്പെടെ പ്രാഥമികമായ എല്ലാ പണികളും ചെയ്യുന്നത് ഇവരാണ്. ഡിസൈൻഡ് ഇഫക്ടുകൾ തയാറാക്കുന്നത് സൗണ്ട് ഡിസൈനറും സൗണ്ട് എഡിറ്റർമാരും ചേർന്നാണ്.

പ്രീ-മിക്സിങ് എൻജിനീയർമാർ

സംഭാഷണങ്ങൾ, സൗണ്ട് ഇഫക്ടുകൾ, ആംബിയൻസ്, സംഗീതം അങ്ങനെ ഓരോന്നും അതാതിടങ്ങളിൽ പ്രാഥമികമായി മിക്സ് ചെയ്തതിനു ശേഷമാണ് ഫൈനൽ മിക്സിനായി എത്തുന്നത്. അങ്ങനെ പ്രധാന മിക്സിന് മുൻപ് ഓരോ ഉപവിഭാഗവും ആഭ്യന്തരമായി നടത്തുന്ന മിക്സിങ് ആണ് പ്രീ-മിക്സിങ്.

സൗണ്ട് സൂപ്പർവൈസർ

ഈ ഘട്ടങ്ങൾക്കെല്ലാം സാങ്കേതികമായ മേൽനോട്ടം വഹിക്കുന്നയാളാണ് സൗണ്ട് സൂപ്പർവൈസർ. സാങ്കേതികമായ ഗുണനിലവാരം വീണ്ടും ഉറപ്പാക്കാൻ ഇത് സഹായിക്കുന്നു.

ഫൈനൽ മിക്സിങ് എൻജിനീയർ

സൈക്കോ അകോസ്റ്റിക് എന്ന ആഴവും പരപ്പുമുള്ള മേഖലയാണ് മിക്സിങ് എന്ന പ്രക്രിയയ്ക്ക് അടിസ്ഥാനം. ശബ്ദ പഥത്തിലെ ഓരോ ശബ്ദവും, ആഖ്യാനത്തെയും ആസ്വാദനത്തെയും എങ്ങനെ ബാധിക്കുമെന്ന് മനസ്സിലാക്കി, കേൾക്കേണ്ട രീതിയിൽ ശബ്ദപഥത്തെ മിനുക്കിയെടുക്കുക എന്ന വലിയ ദൗത്യമാണിത്. മിക്സിങ്ങിലൂടെയാണ് ശബ്ദപഥത്തിന് സമ്പൂർണ്ണത കൈവരുന്നത്.

ഒപ്പം, സാങ്കേതികമായി ഒരു പാട്ട് ഓഡിയോ ആൽബത്തിൽ കേൾക്കുന്ന തരത്തിലല്ല തീയേറ്ററിൽ കേൾക്കുന്നത്. ഒരു സിനിമ തീയേറ്ററിനുവേണ്ടി മിക്സ് ചെയ്യുന്ന തരത്തിലല്ല സിഡികൾക്കും

ഡിവിഡികൾക്കും വേണ്ടി മിക്സ് ചെയ്യേണ്ടത്. ഇങ്ങനെ ഓരോ മാധ്യമത്തിനും വേണ്ടി, പ്രീ-മിക്സ് ചെയ്തുവച്ചിരിക്കുന്ന എല്ലാ സംഗീത - സംഗീതേതര ശബ്ദങ്ങളെയും അവസാനമായി സമന്വയിപ്പിക്കുന്നതും ഫൈനൽ മിക്സിങ് എൻജിനീയറാണ്. സൗണ്ട് ഡിസൈനർ തന്നെ ഫൈനൽ മിക്സ് ചെയ്യാറുണ്ടെങ്കിലും ഫൈനൽ മിക്സിനായി മറ്റൊരാളുടെ സേവനം തേടുന്ന രീതിയും വളരെ ശക്തമാണ്. പലഘട്ടങ്ങളിലായി ചില ശബ്ദങ്ങളോട് ചില അമിത പ്രിയങ്ങൾ സൗണ്ട് ഡിസൈനർക്ക് ഉണ്ടാകാൻ സാധ്യതയുണ്ട്. അത്തരം പ്രിയങ്ങൾ സിനിമയുടെ ആഖ്യാനത്തെ പ്രതികൂലമായി ബാധിക്കുകയും ചെയ്തേക്കാം. എന്നാൽ മുൻവിധികളില്ലാതെ ശബ്ദപഥത്തെ സമീപിക്കാൻ പുതിയതായി രംഗപ്രവേശം ചെയ്യുന്ന ഒരു ഫൈനൽ മിക്സിങ് എഞ്ചിനീയർക്ക് കഴിഞ്ഞേക്കാം.

എന്താണ് റീ-റിക്കോഡിങ് ?

റിക്കോഡിങ് - പ്രീമിക്സിങ് - ഫൈനൽ മിക്സിങ് ഒഴുക്ക് ആയാസരഹിതമായത് ഡിജിറ്റൽ സങ്കേതങ്ങളുടെ വരവോടെയാണ്. അതിനു മുൻപ് പരിമിതമായ ട്രാക്കുകളിൽ ഓരോന്നും ടേപ്പുകളിലാണ് രേഖപ്പെടുത്തിയിരുന്നത്. ഡയലോഗും പരിമിതമായ മറ്റുശബ്ദങ്ങളുമാണ് പഴയകാല സിനിമയിൽ സംഗീതേതര ശബ്ദമായി ഉൾപ്പെട്ടിരുന്നത്. അവയോരോന്നും, പാട്ടുകളും, 'പ്രീമിക്സ്' ചെയ്ത വ്യത്യസ്ത ടേപ്പുകളിൽ നിന്നും ദൃശ്യങ്ങൾക്കൊപ്പം സമയബന്ധിതമായി പ്രവർത്തിപ്പിക്കും. ഒരു വലിയ മിക്സറിൽ ഇവയെല്ലാം അവസാനമായി സന്നിവേശിപ്പിച്ച് വീണ്ടും റെക്കോഡ് ചെയ്യും. ഇന്നത്തെ ഫൈനൽ മിക്സിന് സമാനമായി അനലോഗ് കാലത്ത് നടത്തിയിരുന്ന ഈ 'വീണ്ടും റെക്കോഡിങ്' ആണ് റീ-റെക്കോഡിങ്. ഈ ഘട്ടത്തിലാണ്, ദൃശ്യങ്ങൾ തീയേറ്റർ സ്ക്രീനിൽ കണ്ടുകൊണ്ട് പശ്ചാത്തല സംഗീതവും പണ്ട് റെക്കോഡ് ചെയ്തിരുന്നത്. ക്രമേണ പശ്ചാത്തല സംഗീതം നൽകുന്ന പ്രക്രിയയ്ക്ക് റീ-റെക്കോഡിങ് എന്ന് പരക്കെ പറഞ്ഞുതുടങ്ങി. ഇന്നും പലരും ആ പിഴവിൽനിന്നും മോചിതരായിട്ടില്ല!

ശബ്ദ സംവിധായകൻ

സംഗീത സംവിധായകന്റെ സംഗീതത്തിന്റെ ആകെത്തുകയെയും മറ്റ് സംഗീതേതര ശബ്ദങ്ങളെയും ഒരു സിനിമയുടെ പ്രാരംഭ ഘട്ടം മുതൽതന്നെ ഭാവനയിൽ കേൾക്കുകയും, ആവശ്യമായ സാങ്കേതികവിദ്യയെയും സാങ്കേതിക കലാപ്രവർത്തകരെയും സമന്വയിപ്പിക്കുകയും ഒടുവിൽ ഭാവനാ ശബ്ദങ്ങളെ സാക്ഷാത്കരിച്ച് സിനിമയുടെ ആകമാന ആഖ്യാനത്തെ ജ്വലിപ്പിച്ചെടുക്കുകയും ചെയ്യുന്ന ബൃഹത്തായ ദൗത്യം പേറുന്നയാളാണ് സൗണ്ട് ഡിസൈനർ അഥവാ ശബ്ദ സംവിധായകൻ.

'പരിണാമാനന്തരം'!!

മനസ്സിലിട്ടു താലോലിച്ച ഏകദേശം രൂപം കണക്കാക്കി, തറകെട്ടി, ഭിത്തികെട്ടി, തേച്ച്, പുട്ടിയിട്ട് പെയിന്റുമടിച്ച് ആഹാ എന്നൊരു തൃപ്തിയടയലും കഴിഞ്ഞ് "ജനലും വാതിലും പണിഞ്ഞില്ല, അതുകൂടിയായാൽ സംഭവം പൊളിക്കും" എന്ന് ആദ്യമായി വീടുവയ്ക്കുന്നയാൾ ഒരു എൻജിനീയറെ കണ്ടുപിടിച്ച് പറയുന്നതു പോലെതന്നെയാണ് "പടം തീർന്നിട്ടുണ്ട് ഇനി നമുക്ക് സൗണ്ട് ചെയ്യണം, അങ്ങോട്ടേല്പിക്കുവാ കേട്ടോ" എന്ന് സംവിധായകൻ പറയുമ്പോഴുള്ള സൗണ്ട് എൻജിനീയറുടെ ഞെട്ടലും! ജനലും വാതിലും മാത്രമല്ല വയറിങ്ങും ചെയ്യണ്ടേ എന്ന് തിരിച്ചു ചോദിക്കുമ്പോഴാണ് "അത് ശരിയാണ്, ഞാനിതൊക്കെ ആദ്യമായി പണിയുകയല്ലേ.." എന്ന കുറ്റസമ്മതം വരുന്നത്. കുറേഭാഗം വെട്ടിപ്പൊളിക്കേണ്ടിവരും എന്ന് എൻജിനീയർ കട്ടായം പിടിച്ചാൽ വീട്ടുടമ തന്നെ പരിഹാരവുമായി എത്തും. "പൊളിക്കുന്നതൊക്കെ ഇനി അസാദ്ധ്യം, ഭിത്തിക്ക് മുകളിൽ പൈപ്പടിച്ച് വയറിങ് നടത്താം, വായു സഞ്ചാരത്തിന് ഏസിയും പിടിപ്പിക്കാം..!" ഒടുവിൽ ഭംഗിയായി പണിഞ്ഞിരുന്ന ഭിത്തിപോലും നമ്മെ ദുഃഖിപ്പിക്കും! പോസ്റ്റ് പ്രൊഡക്ഷനിൽ കുറച്ച് ഇഫക്ട്സും മ്യൂസിക്കുമിട്ട് 'രക്ഷിച്ചെടുക്കുന്ന' സിനിമകളും അങ്ങനെതന്നെ.

ദൃശ്യമാണ് സിനിമയുടെ ശരീരവും സൗന്ദര്യമത്രയും. ആ സൗന്ദര്യത്തിന് ജീവൻ നൽകുന്നതാകട്ടെ ശബ്ദവും. അസാന്നിദ്ധ്യം കൊണ്ടാണ് ജീവൻ ശ്രദ്ധിക്കപ്പെടുക. അസാന്നിദ്ധ്യം കൊണ്ടേ സാന്നിദ്ധ്യം ശ്രദ്ധിക്കപ്പെടാവൂ താനും. സംശയമുണ്ടെങ്കിൽ നന്നായി ആസ്വദിച്ച ഒരു സിനിമ ശബ്ദം മ്യൂട്ട് ചെയ്ത് കണ്ടുനോക്കൂ.

എൻഡ് ടൈറ്റിൽ.

സിനിമയുടെ ജീവൻ നിലനിർത്താനുള്ള പ്രാഥമിക ഘടകങ്ങളെ പരിചയപ്പെടുത്താൻ ഈ കുറിപ്പിന് കഴിഞ്ഞു എന്നു കരുതുന്നു. പറഞ്ഞുതുടങ്ങിയതുപോലെ, സംശയങ്ങളും തിരുത്തലുകളും കൂട്ടിച്ചേർക്കലുകളുമൊക്കെ ഉണ്ടാവട്ടെ. 'വീട്ടുവയ്ക്കുന്നവർ' ആരെങ്കിലുമുണ്ടെങ്കിൽ ഭംഗിയും ജീവനും ഒന്നുചേരട്ടെ. സർവോപരി, അണിയറയിൽ പണിയെടുത്ത് ഓരോ സൃഷ്ടിയെയും മികവുറ്റതാക്കി വിസ്മൃതിയിൽ മറയുന്ന എല്ലാ പോരാളികളെയും തിരിച്ചറിയാനും ആദരിക്കാനും ഇടയാകട്ടെ. നന്ദി.

നൈതിക് മാത്യു ഈപ്പൻ

എം.എ (സിനിമ ആൻഡ് ടെലിവിഷൻ), എംജി സർവ്വകലാശാല.

സൗണ്ട് റെക്കോഡിങ് ആൻഡ് ടെലിവിഷൻ എൻജിനീയറിങ്

(ഫിലിം ആൻഡ് ടെലിവിഷൻ ഇൻസ്റ്റിറ്റ്യൂട്ട് ഓഫ് ഇന്ത്യ, പൂനെ.)

ചങ്ങനാശ്ശേരി സെന്റ് ജോസഫ് കോളജ് ഓഫ് കമ്യൂണിക്കേഷനിൽ അദ്ധ്യാപകനായും പ്രവർത്തിച്ചു.

ഫോൺ : 9656198535

ഇമെയിൽ : naithikned@gmail.com