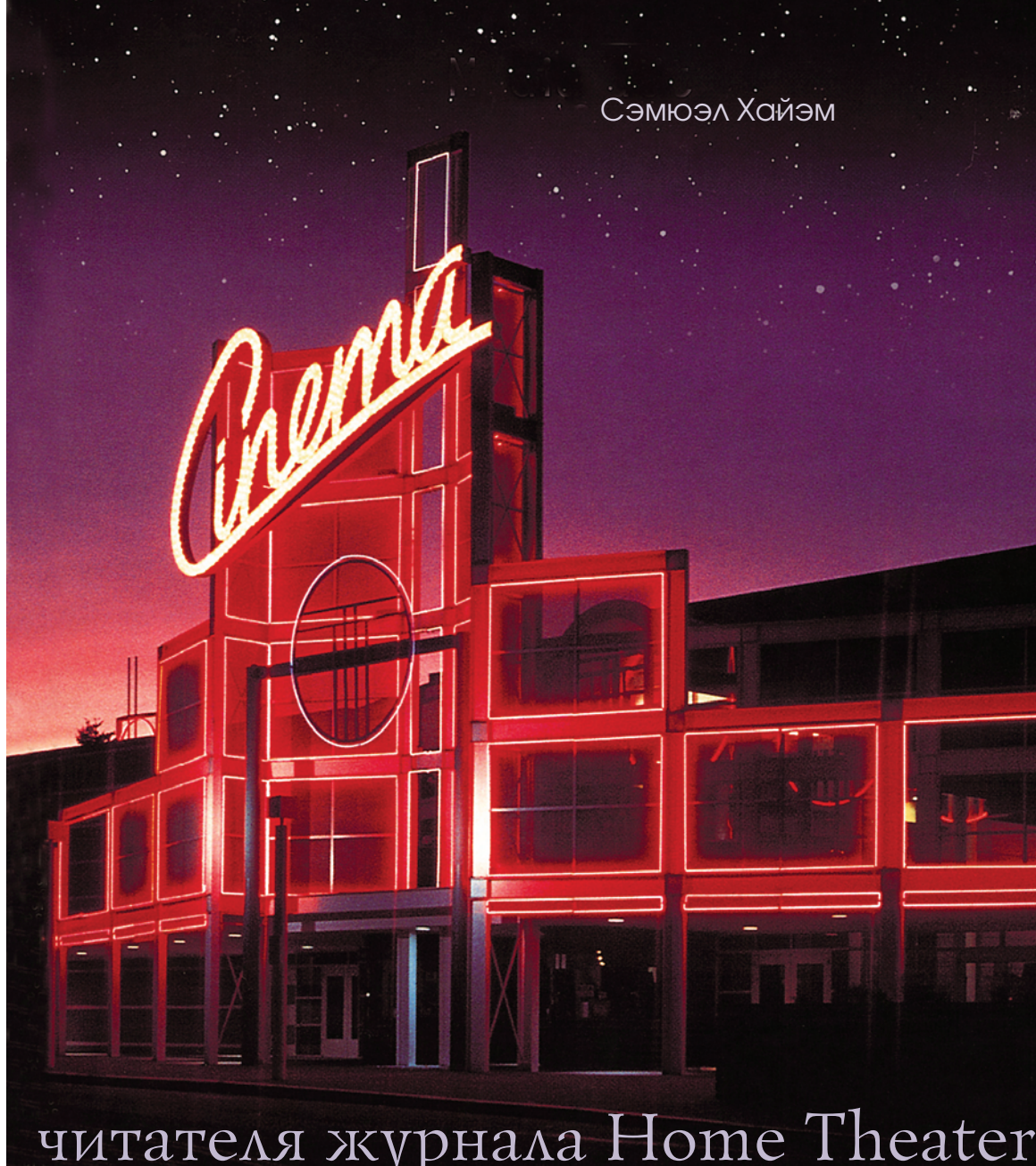




Сэмюэл Хайэм

РАССКАЗ читателя журнала Home Theater о путешествии на Skywalker Ranch

В 1982 г. Джордж Лукас собрал группу инженеров для работы над постепенным улучшением качества кинопроката. Спустя 17 лет появилось более 3000 **THX**-сертифицированных кинотеатров.

Вечер, среда. Я смотрю телевизор, и вдруг звонит телефон. Выключаю телевизор и беру трубку.

— Алло?

— Алло, это Сэмюэл Хайэм?

Я вздыхаю: подтверждаются мои худшие опасения.

— Да, это Сэм.

— Мистер Хайэм, это Майк Вуд из журнала «Home Theater».

Да, я действительно послал им письмо несколько месяцев назад, но никак не думал, что получу ответ. Да и какой журнал будет звонить домой своим читателям? Наверняка это кто-то из моих приятелей.

— Эй, Боб! Хватит шуток.

Пауза, затем голос вздыхает:

— Мистер Хайэм, это Майк Вуд, технический редактор журнала «Home Theater». Мы собираемся опубликовать историю о **THX** и подумали, что Вы можете задать нам какие-нибудь интересные вопросы.

Здорово. Журнал, который действительно прислушивается к своим читателям... какая редкость!

— Это прекрасно. Но чем я вам могу помочь?

— Знаете, мистер Хайэм, редакция решила, что, наверное, будет интересно напечатать обзор по **THX**, написанный с точки зрения читателя. Мы обсудили это с ребятами из **Lucasfilm** и **Skywalker Sound**, и они согласились. Как Вам, должно быть, известно, **Skywalker Ranch** никогда не устраивает экскурсий. Но **THX** хотела бы предложить Вам совершить в порядке исключения путешествие по **Lucasfilm** и **Skywalker Sound**. Вы узнаете, как делают звук в кино, и каким образом **THX** участвует в этом процессе. А мы напишем статью на основе Ваших впечатлений. Это Вам интересно?

Я чувствую, наверное, то же самое, что ощущал Вилли Вонка, когда нашел в своем буфете золотой билет.

— Вы хотите, чтобы я встретился с Вами и совершил путешествие по **Skywalker Ranch**?

Мое сердце готово выпрыгнуть из груди.

— Да. Вас это привлекает?

— Несомненно!

Десять дней спустя

Войдя в неприметное здание, я замечаю эмблему **THX**. Это здесь. Я регистрируюсь и через несколько минут встречаюсь с Майком и еще целой кучей народа из потребительского отделения **THX**. Я пока не могу поверить, что эти люди собрались здесь, чтобы показать все это *мне*!

Познакомившись, мы проходим через пост охраны и идем вниз, в сверхсекретную зону испытаний оборудования. Лори Финчем, директор технического отдела (ранее **KEF** и **Infinity**), и Джим Оустерхьюсс, инженер R&D, объясняют назначение различных тестовых устройств, и я буквально впадаю в изумление от предметов, для которых придуманы тесты **THX**. Тут есть специальная комната для оценки АС. Они не только измеряют частотные характеристики, но и проверяют, *останутся* ли они ровными, если вы пересядете, поднимете или опустите голову. Оцениваются также характеристики мощности и чувствительность, чтобы убедиться, что АС способна заполнить комнату звучанием на уровне 105 дБ. Лори указывает на основное различие между *Home THX Ultra* и *Home THX Select* в объеме помещения: «*Ultra* предназначена для воспроизведения с качеством **THX** в комнатах размером 3000 кубических футов, а *Select* разработана для пространств объемом 2000 кубических футов или менее».

Капитан Видео

Следующая лаборатория буквально «ощетинилась» целой кучей тестовых приборов — на этот раз для видео. Здесь тестируют проигрыватели DVD и лазерных дисков на уровень шума и проверяют, верно ли воспроизводятся черный, белый и остальные цвета и на тех ли самых уровнях, на которых они были записаны. Мне показали и более сложную технику, но я не смог толком разобраться в ней. Однако я понял ясно: требования **THX** настолько высоки, что несколько малейших ошибок либо изменений в разработке схемы зачастую приводят к тому, что продукция не удовлетворяет стандартам **THX**.

Программное обеспечение

Затем я узнаю о сертификации **THX** программного обеспечения. Моей первой мыслью было то, что для воспроизведения лент и дисков **THX** необходима система **THX**, но я оказался не прав. Эти ленты и диски созданы для того, чтобы их можно было отлично воспроизводить на любой системе. Программа выполняет множество функций, но с одной главной целью: **THX** хочет быть уверенной в том, что ПО, которое вы используете дома, настолько близко к оригинальному изображению и звуку фильма, насколько это вообще возможно.

Беседы о звуке

Еще одна лаборатория **THX** тестирует процессоры и усилители *sigound*. Кто бы мог подумать, что эти ребята проверяют так много разных аспектов воспроизведения? По мере того, как Лори объясняет мне, в чем заключаются различные тесты, производимые оборудованием, я все больше узнаю о категориях *Ultra* и *Select*: продукция *THX Ultra* (усилители, процессоры, ресиверы и громкоговорители) пред-



назначены для больших пространств, а продукция *THX Select* лучше работает в меньших помещениях. Это мне понятно.

Я где-то слышал, что *Select* была распродана — слабое оправдание для **THX**, торгующей своей маркой на стильном оборудовании. Но все, что я слышал до сих пор, базируется на размерах помещения: *Ultra* создана для более объемных пространств, *Select* — для меньших. Итак, я задаю вопрос с подвохом: «А вон те процессоры и исходные компоненты предназначены для сертификации *Select*?»

Ответ Лори: «Размер комнаты не влияет на работу исходного компонента либо процессора, поэтому все эти виды приборов удовлетворяют спецификациям *Ultra*». Достойный ответ на хитрый вопрос.

Посмотрев на комплексные испытания продукции, производимые на **THX**, мы направляемся на **Skywalker Sound**. Этой части путешествия я ожидал с наибольшим нетерпением. Через несколько минут я смогу обследовать технику, которую используют самые великие кино-волшебники планеты. Волнуюсь ли я? Да, еще как! А как бы *Вы* чувствовали себя, если бы Вас пригласили в единственное в своем роде путешествие по **Skywalker Ranch**?

У входа стоит приятный молодой человек с соломенными волосами (кажется, ему не хватает только светового меча). Он проверяет наши документы. Мы проходим в ворота, потом заходим за поворот, за которым прячется красивый домик в викторианском стиле с большой кирпичной пристройкой слева. Ким Йост, менеджер по маркетингу **THX**, поясняет, что **Ranch** построили для того, чтобы добиться сходства со 150-летним винным заводом — только на этом «винном заводе» производятся самые мощные блокбастеры в истории кинематографа. Пока мы шагаем к главному зданию, я успеваю так разволноваться, что меня начинает бить дрожь. Вот здесь работает Джордж Лукас! Я поражен, насколько мирным здесь все выглядит. Теплый ветерок веет над крыльцом. В воздухе носятся мириады птиц, их гомон повсюду. Какое восхитительное место для работы!

Большое путешествие

Мы проходим сквозь освинцованные стеклянные двери в круглое фойе. Стены первого этажа отделаны панелями красного дерева. Впереди — огромная лестница, расположенная в дальнем конце коридора. Какой необычный дом! Когда мы входим в небольшой холл, Ким останавливается и показывает на стеклянный футляр.

Ага. Меньше чем в 12 дюймах от моего носа — те самые световые мечи, которыми дрались Люк и Дарт в первом фильме из серии «Звездные Войны». Рядом с ними — золотой идол и кнут из первого фильма об Индиане Джонсе. У меня кружится голова. Я замечаю старую табличку с калифорнийским номером: 1T1H3X8.

— Откуда это? — спрашиваю я.

— American Graffiti, — говорит Ким. — Заметьте, что здесь есть буквы THX и цифры 1138, они соответствуют первому фильму Джорджа: *THX 1138*.

Мы продолжаем путешествовать по дому, сделав остановку в библиотеке — настоящей мечте библиофила. Представьте себе два книжных магазина, разместившихся на полках из красного дерева. Потолок полностью сделан из витражного стекла, благодаря которому комната наполнена золотистым светом. Мне не хочется отсюда уходить — так и тянет взять книгу и расположиться в одном из громадных пухлых кожаных кресел возле камина.

А теперь — наша будущая презентация

Затем мы направляемся в техническое здание, дом **Skywalker Sound**. Когда мы входим, Джон Дали, исполнительный сертификационный менеджер **THX**, поворачивается к нам со словами:

— Вы никогда не задумывались, почему звучание музыкальных CD столь радикально различается?

Я киваю.

— Это просто удивительно. У меня есть очень хорошая система, позволяющая услышать все подробности фонограммы. Поэтому когда я вставляю в аппарат CD или кассету, я всегда поражаюсь — одни записи звучат превосходно, а другие кошмарно. У одних — прекрасные верхние частоты и отличные нижние, а другие звучат визгливо или шумно при отсутствии какой-либо причины или закономерности. У меня даже есть несколько CD с рок- и поп-музыкой, где качество звука на одних дорожках безупречно, а другие звучат ужасно. Почему так происходит?

— Потому, что существует очень много различных технологий записи музыки. Размеры и форма комнат, используемых для микширования, расположение акустических систем, микрофонов и пультов записи, даже частотные характеристики в позиции микширования очень сильно различаются. Существуют также сотни звукоинженеров, у каждого из них свой подход. Скорее всего, Ваши диски с плохими и хорошими дорожками были смикшированы в двух или более студиях. И, поскольку вариантов так много, существуют миллионы различных способов записи музыки. Невозможно разработать домашнюю систему, которая одинаково хорошо воспроизводила бы все варианты звука без исключения.

— А разве со звуковыми дорожками к кинофильмам не возникает тех же самых проблем? — спрашиваю я.

— Нет. Звуковая дорожка фильма никогда не существовала в реальной жизни. Она полностью сделана — собрана из множества слоев различных звуков. Начинают с диалога, с голосов актеров. Если действие происходит на шумной городской улице, добавляются такие звуки, как автомобильные гудки и грохот отбойных молотков. Затем — мелкие детали вроде звука шагов, шуршания одежды либо хлопанья дверцы автомобиля. Нельзя забывать и о специальных звуках — громких эффектах, таких, как взрывы, или же едва слышных, как свист меча в воздухе. Музыка тоже добавляется. Она может быть тихой и звучать как фон, либо громкой, если является непосредственной частью самого действия. Все эти элементы создаются в разных местах, а затем микшируются в специальной студии, которая называется пост-производственной микшерной студией (post-production mixing stage). Вот где в действительности рождается кинозвук — в микшерной студии. На входе имеется лишь случайный набор звуковых файлов.

Я раздумываю над услышанным. У каждого концертного зала и студии звукозаписи своя, совершенно отличная от других, акустика. Попробуйте воспроизвести эти записи на домашней стерео-системе — каждая прозвучит по-своему. Нельзя создать такую домашнюю музыкальную систему, которая заставила бы звучать превосходно любую запись.

— Но разве студии записи кинозвuka не отличаются друг от друга? — спрашиваю я.

— Практически нет. Микшерные киностудии скорее схожи, нежели различны. Во всех есть левый, правый и центральный громкоговорители, расположенные за экраном. Все они находятся в довольно больших помещениях — обычно более 10 000 кубических футов. Все студии оборудованы громкоговорителями объемного звучания, которые располагаются по сторонам и у задней стены комнаты. Точка микширования (mix position) всегда находится в одном и том же месте — и никогда вблизи задней стены. Каждый канал выровнен и калиброван для обеспечения плоских амплитудно-частотных характеристик и равной громкости в точке микширования.

На минуту он смолкает.

— Даже время реверберации — время, в течение

которого слышны отражения звука — регулируется с помощью акустических приемов, чтобы попасть в установленный диапазон значений.

И хотя в мире существуют тысячи студий звукозаписи, подавляющее большинство фильмовых саундтреков микшируется лишь в нескольких из них. И при таком положении вещей даже фильмы, смикшированные в разных студиях, звучат схоже при воспроизведении на качественном оборудовании.

— Ого! Так вот почему в фильмах такой хороший звук? Микшерная киностудия практически соответствует эталонному стандарту, — предполагаю я.

— Верно. Если мы создаем пространство, которое обладает характеристиками, сходными с характеристиками микшерной киностудии, звук и изображение любого фильма, который будет воспроизводиться в этом пространстве, окажутся настолько близки к оригиналу, насколько это возможно. Вот зачем существует **THX** — она переводит звук из микшерной киностудии в среду обычных и домашних кинотеатров.

Я киваю, глуповато улыбаясь. Это весьма впечатляет.

— Итак, если **THX** действительно работает, звук обычного или домашнего кинотеатра будет соответствовать тому, что я слышу в микшерной студии.

Волшебное магическое путешествие

Мы входим в блок из небольших смежных комнат.

— Это блок саунд-дизайна Гэри Ридстрема, — говорит Ким. — Гэри занимается разработкой и синтезом новых звуков.

Я осматриваюсь, восхищаясь синтезатором и другими hi-tech устройствами, с которыми работает Гэри на своей микшерной установке. За экраном я замечаю укромно стоящие три громкоговорителя и сабвуфер.

— Это АС для *Home THX*?

Ким кивает. И я снова поражен: они правы, утверждая, что оборудование **THX** соответствует принятым стандартам **Lucasfilm**. Если уж тот оscarоносный парень, который смикшировал звук для «Титаника», «Терминатора-2», «Парка Юрского периода», «Истории игрушек» и «Спасения рядового Райана», использует АС *Home THX* в качестве основного оборудования, какие могут быть сомнения!

А знаете ли Вы, что...

Мы заглядываем в комнату, где я вижу табуретку, один-единственный микрофон и экран.

— А что делают здесь? — спрашиваю я.

— Здесь мы занимаемся ADR — автоматическим размещением диалогов (automated dialogue replacement), — поясняет Джон. — Первоначальный звук часто имеет слишком много фоновых шумов — и вы не можете четко расслышать диалог. И поэтому актеры приходят сюда и перезаписывают свои слова, глядя на отснятые сцены. Этот новый диалог затем заменяет изначальный.

— Значит, диалог, который мы слышим в фильме, может быть записан недели и даже месяцы спустя после того, как снята сцена?

— Ну да. Актеры могут даже изменить модуляции или интонации своего голоса, чтобы сцена лучше получилась. Сегодня технология ADR стала настолько качественной, что некоторые режиссеры пользуются ей постоянно.

Да, похоже, кинозвук действительно «делают». Им не нужна даже оригинальная запись голоса актера.

Шум и гам

Затем мы посещаем причудливую комнату со встроенными в пол коробками. Сбоку стоит старый автомобиль.

— А это-то для чего?

— Это студия имитации (Foley). В каждом фильме есть уйма сложных звуков, которые добавляют для того, чтобы восприятие филь-

ма стало более *реальным* — звук шагов и т.п. Имитатор смотрит фильм и записывает отдельно каждую из этих мелких деталей. Коробки, встроенные в пол, используются для записи шагов. У одной из них бетонное дно, у другой — дощатое, в третью насыпан песок...

Я замечаю коробку, полную крупной соли.

— А эта зачем?

Джон предлагает мне ступить внутрь, и я делаю шаг. Хруп, хруп, хруп.

— Звучит так, будто я иду по снегу.

Джон кивает. Как здорово! Тут я замечаю маленькую бетонную трубу.

— А это для записи звучания воды?

— Да. Если актер находится в озере или бассейне, имитатор наполняет трубу и делает всплески синхронно с действием на экране.

Я пытаюсь представить себе, на что похоже создание всех этих мельчайших звуков и деталей для фильма, и у меня голова идет кругом. Процесс озвучивания кинофильма намного сложнее, чем я когда-либо предполагал.

Добавьте музыки

После этого мы заходим в большое, просто громадное, помещение. Несколько сотен пюпитров и складных стульев стоят посередине, а на дальней стене — киноэкран.

— Это студия оркестровки, — объясняет Джон. — Дирижер и музыканты просматривают последний вариант монтажа и изменяют тональность либо темп в соответствии с происходящим на экране. — Представьте себе, как вот тут сидит целый оркестр и смотрит кино, играя при этом музыку! Вот эта сцена!

Собираем все вместе

Когда мы входим в следующую комнату, я испытываю чувство благоговения, похожее на то, с которымходишь в храм... правда, тут нет эха. Посреди комнаты находится пульт звукозаписи, на дальней стене — экран. Свет притушен. На экране стоп-кадр фильма. Я затаил дыхание. Вот где творят волшебство!

— Это и есть пост-производственная микшерная студия?

Ким кивает.

— Да. Это Mix A, одна из пяти студий, где окончательно микшируется звук фильма.

Я окидываю взглядом нейтрально-серые стены и валюсь в невероятное удобное кресло прямо за пультами.

— А можно посмотреть какое-нибудь кино, смикшированное здесь?

— Вы видели «Скрытую Угрозу»?

Так вот где занимаются серьезными вещами. Тут входит звуко-режиссер (sound mixer) Гэри Риццо, и мы заводим долгий разговор о звуке в кино и о *Dolby Surround EX*, новой системе surround, которая была впервые использована в «Скрытой Угрозе». Гэри восторгается гибкостью *Surround EX* — с ее помощью можно локализовать звуки практически в любой точке кинозала. Это самая восхитительная часть путешествия — я сижу в комнате, где рождается кино. В процессе разговора Гэри спрашивает: «Хотите услышать некоторые фрагменты, смикшированные в *Dolby Surround EX*?»

Представление начинается

Свет гаснет, и меня окружают звуки джунглей. Гремит выстрел из винтовки, и я чуть не выпрыгиваю из своего кресла. Посреди комнаты с хрустом валится дерево, и пол вздрагивает. Спустя одну-две секунды по комнате начинают летать ужасно назойливые насекомые — туда, обратно, вокруг. Как призраки. Затем звучит мой любимый **THX**-трейлер, в которой Текс (ремонтный робот **THX**) летает по залу, что-то налаживая. Хотя я видел это уже много раз, впечатление свежо, как впервые. Затем начинается **THX**-трейлер «Бродвей» — то, что большинство людей ассоциирует со ставшим классическим **THX**-звуком: «бру-у-у-ум». Зажигается свет, но мне не хочется вставать. Я знаю, что пора двигаться дальше, но так



жаль покидать это удивительное место.

Cinema Excellence

Я понятия не имею, куда мы двинемся дальше, и испытываю нечто вроде шока, когда прохожу через двойные двери в огромный кинозал. На меня снисходит благоговение. Я чувствую себя слегка неловко, когда Ким и Джон предлагают мне выбрать себе место, и говорю себе: «Садись, Сэм, не стесняйся. Этот частный просмотр устроен специально для тебя». Когда я с удобством устраиваюсь, Ким комментирует то, что мы видим.

— Чтобы по-настоящему понять, как же работает **THX**, попробуйте сравнить то, что вы только что слышали в студии Mix A, со звуком этого кинозала, сертифицированного **THX**.

Ким поднимает взгляд на проекционную будку и слегка кивает. Это сигнал. Свет медленно гаснет, и звуки джунглей, которые мы только что слышали в Mix A, появляются вновь. И, хотя я могу услышать различия (джунгли словно бы стали больше), в целом впечатление точно такое же.

Затем наступает очередь Бродвея и Текса, которые звучат точно так же, как в Mix A. После этого начинает прокручиваться трейлер «Жизнь жука» («A Bug's Life»), который буквально погружает меня в звук, идущий со всех сторон. Это, наверное, тоже **EX**. Когда свет включается снова, я встаю и потяги-

ваюсь. Ким говорит, что именно это микширование было создано, чтобы помогать кинотеатрам устанавливать *Dolby Digital Surround EX*. Здорово!

Но у них остался еще один, последний сюрприз для меня — сцена гонок из «Скрытой Угрозы». Кинонирвана. На следующие 10 минут я застываю — я смотрел этот фильм и прежде, но никогда — так. Восхитительное изображение. *DD Surround EX*. Мне кажется, что я сам участвую в этих гонках. Когда снова зажигается свет, я спрашиваю Ким, как достигается такое высокое качество изображения. Ким улыбается.

— Вы только что смотрели гонки с видеопроектора.

Я в замешательстве.

— Вы хотите сказать, то, что я сейчас видел на 50-футовом экране, было *видео*?

В разговор вступает Джон:

— Это особенное видео. Сигнал формата 1920p считается с цифрового мастера (digital master), затем конвертируется и подается на DLP-кинопроектор с разрешением 1280 пикселей.

Я потрясен.

— Мне трудно поверить в это. Я слышал, что для видео требуется по крайней мере 2000 строк разрешения по вертикали, чтобы составить конкуренцию кинематографу. Как вы добиваетесь такого, имея всего 1280 линий?

— Если сравнить стоп-кадры кино- и видеопленки, окажется, что кинопленка более детализирована. Но сейчас мы смотрим не слайды, а кино. И когда пленка проходит через проектор, изображение слегка подергивается. Это называется стробирующим искажением (gate jitter). Эти искажения хотя и незначительны, но все же смазывают изображение. А видеоизображение совершенно не дрожит, и поэтому получается чище, чем кинофильм.

Я все еще поражен. То, что я только что видел, — величайшее достижение технологии кино с тех пор, как вышли «Звездные Войны» со звуком *Dolby Stereo*. Оно может полностью изменить способ просмотра кинофильмов. Я только что видел видеопроектор — *видеопроектор*, — который создает лучшее изображение, нежели фильм на 50-футовом экране. Если эта технология придет в домашний кинотеатр, зачем тогда людям вообще выходить из дома для просмотра кино?

— Сертифицирует ли **THX** такие вот проекторы для домашних систем? — спрашиваю я.

— Это прототип для обычных (коммерческих) цифровых кинотеатров. Мы будем сертифицировать проекторы для кинотеатров, когда они будут готовы к выходу на рынок, но пока мы не собираемся сертифицировать такие устройства для домашнего использования.

Когда мы возвращаемся в штаб-квартиру **THX**, я размышляю над удивительными вещами, с которыми только что познакомился. Это был поистине невероятный день.

— Путешествие окончено?

Ким поворачивается ко мне:

— Теперь мы бы хотели, чтобы вы послушали и посмотрели те же самые отрывки на системе Home **THX**.

Я соглашаюсь, думая о том, что мне придется испытать разочарование. В конце концов, я же побывал в студии Mix A — том самом помещении,

где микшировались «Скрытая Угроза» и еще десятки других блокбастеров. И я получил возможность частного просмотра в одном из самых продвинутых кинотеатров планеты — смотрел *видео* через потрясающую звуковую систему *Dolby Digital Surround EX*, сертифицированную **THX**.

Мне почему-то кажется, что домашняя версия не способна сравниться со всем этим.

Как разместить все это дома

Мы направляемся обратно в комнату *Home THX*. Это помещение выглядит точно так же, как и любая жилая комната. Слева книжная полка, справа окно. Посередине стоит маленький диванчик, а на передней стене большой экран. А потом я замечаю вешалку с подозрительно знакомой фетровой шляпой, потертой кожаной курткой и хлыстом. Ага, так вот где Инди смотрит кино! Уоррен Мэнсфилд, инженер по развитию продукции **THX**, обсуждает процессоры и акустические системы *Home THX*. Помимо строгого соответствия техническим спецификациям эти компоненты используют специальные технологии и технику, чтобы помочь звуку, который я слышал в большом кинотеатре, лучше вписаться в среднестатистическую жилую комнату. А затем происходит вот что: Уоррен включает уже привычный клип со звуками джунглей через систему *Home THX Surround EX*.

Выстрел из винтовки заставляет меня подпрыгнуть на стуле. Дерево падает через всю комнату, ударяясь о землю со стуком, пробирающемся до костей. И снова назойливые насекомые летают вокруг моей головы — на этот раз уже ближе, — а потом исчезают. В целом впечатление более камерное, но звук, который я слышу, ничуть не менее детализирован и реален, нежели тот, что я слышал в Mix A. И в то время как я представляю себе миллионы долларов, вложенные в эту мечту high-tech, я слышу то, что поражает меня больше всего. Я понятия не имел, что такое качество звука может быть достигнуто на потребительском оборудовании. Я оглядываюсь на Майка. Мне кажется, даже он удивлен тому, что услышал!

Мы просматриваем несколько отрывков из кинофильмов, и я выбегаю, чтобы взять из своего автомобиля несколько компакт-дисков. Я уже читал, что **THX** не сильна в музыке. Но это не так. Музыка, которую я слышу, когда они запускают диски, намного лучше той, что я слышу дома на своем аудиофильном аппарате. Как им это удастся? Во-первых, они вычислили, как заполнить кинозвучком пространство кинозала или жилого помещения, а теперь даже нашли способ получения качественного звучания музыки. Что бы я ни ставил — рок, поп, классику — звучание системы было превосходным. Различные записи опять звучали по-разному, но это не казалось странным, как на моей домашней аппаратуре. Эти ребята явно знали о музыке больше, чем предполагает большинство. Почему никто никогда не упоминал об этом? И я спрашиваю Майка:

— Что Вы думаете об этом?

— Просто восхитительно. Когда проигрывался последний кусочек, то даже в двухканальном режиме я мог различить все виды ambientной информации, идущей с боков и тыла.

Я киваю.

— И это несмотря на то, что почти во всех статьях о **THX**, которые я читал, говорится, что *Home THX* не сильна в музыке. Почему?



— Когда речь заходит о музыке, мнения всегда различны. Некоторым кажется, что точность **THX** заставляет музыку звучать слишком близко, или что **THX** портит изображение, — отвечает Майк.

— Ха! Все эти смонтированные изображения и звуки — лучше, чем на моем аудиофильном оборудовании.

Из любопытства я спрашиваю Майка, сколько стоит эта система. И вот еще один сюрприз: даже с процессором объемного звучания, с большим количеством усилителей и громкоговорителей она все же дешевле, чем любая система класса high end. Более качественный звук при меньших затратах. Да, это действительно незабываемый день.

По дороге домой я прокручиваю в памяти все те восхитительные вещи, которые видел и слышал. Я постарался донести до Вас все, что узнал вместе с ощущением того, что значит для меня такая единственная в жизни возможность получить все из первых рук. Кажется, мне это удалось. Я даже уверен в этом.

Я глубоко благодарен Майку Вуду и остальным сотрудникам журнала «Home Theater». И огромное спасибо я хотел бы сказать сотрудникам **Lucasfilm THX** за то, что они дали мне почувствовать, что такое настоящее качественное кино. Если вы хотите получить у себя дома настоящий кинозвук, **THX** — это то, что надо!

перевод Юлии Черняховской



STAR WARS EPISODE I

ILLUSTRATION BY