

ЦИКЛ СТАТЕЙ: ЗНАКОВЫЕ КОММУНИКАТИВНЫЕ СИСТЕМЫ КАК СРЕДСТВО РЕАЛИЗАЦИИ ХУДОЖЕСТВЕННОЙ ИДЕИ.

СТАТЬЯ 3.

РАЗВИТИЕ И СТАНОВЛЕНИЕ ШУМОВОГО ОФОРМЛЕНИЯ И САУНД-ДИЗАЙНА

*Докторант 1-го курса Марков Станислав
Кафедра «Искусствоведения и культурологии»*

Аннотация: в статье представлены особенности шумового оформления и саунд-дизайна и дана диалектика их развития. Прослежен путь внедрения шумового оформления в процесс производства. Показано возникновение саунд-дизайна как одного из видов шумового оформления.

Ключевые слова: шумовое оформление, саунд-дизайн, процесс производства, звуки природы, звуки объектов, медиа-индустрия, семиотика звука, транслировать, знаковые коммуникации.

Abstract: The article presents the features of noise design and sound design and gives the dialectics of their development. Traced the way to introduce noise design in the production process. The appearance of sound design as one of the types of noise design is shown.

Key words: noise design, sound design, production process, sounds of nature, sounds of objects, media industry, semiotics of sound, broadcast, symbolic communications.

Звук – важнейшая составляющая искусства кино. Не менее велика его роль в искусстве театра и телевидения. В этих видах искусства используются ритмичные цветомузыкальные воздействия, что еще раз подчёркивает разнообразнейшие возможности звука как сильнейшего средства воздействия на человека.

Ежедневно каждый человек сталкивается с различными режимами фотоаудиотактильной стимуляции. Например - перед водителями пробегают мерцающие белые разделительные полосы, шумят проезжающие мимо машины.

Известно, что звук очень сильно воздействует на восприятие нами окружающего мира. Например, при просмотре фильма, маленький сюжет об акулах покажется вам настоящим триллером, если в качестве звукового сопровождения использовать тревожную, зловещую музыку. Тот же самый сюжет в сопровождении умиротворяющей, расслабляющей музыки превращается в красивый подводный этюд о гармоничной взаимосвязи человека с природой. Грациозные гиганты уже не покажутся нам источником опасности.

Приход звука в кино был вызван как внешними причинами, так и внутренними потребностями в совершенствовании искусства экрана. Существует еще одна точка зрения – звук был призван в кино с целью обеспечить наибольшую естественность показа событий на экране, требованием максимально приблизить рассказ в движущихся картинках к реальному представлению человека об окружающем мире.

Шумовое оформление долгое время являлось придатком к происходящему на сцене и в кадре. По своей приоритетности оно находилось на самом низком уровне после изображения, текста и музыки.

Для многих режиссеров шумовое оформление было некой игрушкой, «баловством», тратить время, на которое считалось неразумным, неэффективным и даже экономически нецелесообразным.

В результате шумовое оформление получило стереотипное представление по принципу: «Если останется свободное время после всех этапов производства, то можно уделить какой-то момент шумам» и, соответственно затормозилось, а где-то даже и остановилось в развитии.

У шумового оформления изначально было два основных типа или разновидности¹:

1. Звуки природы – шум дождя, шум ветра, звуки леса и другие подобные звуки, ассоциирующиеся у нас с теми или иными природными явлениями и событиями.
2. Звуки объектов – шум посуды, шум льющейся воды, звук двигателя автомобиля, выстрелы, звуки дверей и т.п.

То есть шумовое оформление было вспомогательным элементом, просто идущим параллельно с происходящим на экране или на сцене, но не меняющим его смысл. Оно находилось в рамках контекста и следовало событийному ряду (драматургии)². При этом шумовое оформление не было самостоятельной линией и никоим образом за вышеуказанные рамки не выходило.

С течением времени эффективность шумового оформления начала постепенно признаваться даже самыми яркими сторонниками классического искусства в его первоначальном виде.

На некоторых этапах шумовое оформление, призванное подчеркнуть или дополнить ту или иную сцену, получило также некий карикатурный образ. Мы можем наблюдать за этим в некоторых анимационных фильмах сороковых и пятидесятых годов, а так же в спектаклях и радиопостановках того времени³.

Как это ни странно, но именно комедийная и игровая части медиаиндустрии послужили основными драйверами для признания и последующего внедрения шумового оформления в процесс производства.

Руководители киностудий, анимационных мастерских и в особенности радиостанций поняли, насколько эффективным в плане полноты меседжа может быть правильно подобранный звуковой ряд, содержащий в себе не только музыкальное, но и шумовое оформление.

¹ Бысько М. В. Шумология. // ЭНЖ «Медиамузыка».

² Деникин А. А. Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа. — М.: ГИТР, 2012.

³ Beauchamp R. Designing Sound for Animation. — Waltham, MA: Focal Press, 2005

Доходило до того, что после определенного звука зритель (слушатель) начинал смеяться, даже если на экране происходило нечто не совсем смешное. Так пришло понимание того, что некоторые звуки для зрителя или слушателя можно ассоциировать с определёнными эмоциями. То есть звуки в контексте медиа стали приобретать качества ассоциативных знаков.

Мы еще не раз вернемся к этому принципу ассоциативности в связке с семиотикой, но пока мы лишь наблюдаем, как индустрия приходит к пониманию определенных моментов путем опытов и экспериментов.

Итак, шаг за шагом мировая медиа-индустрия, следуя путем прогресса, прочно внедрила шумовое оформление в качестве необходимого элемента конечного продукта.

Возник коммерческий спрос и, как следствие, стали появляться специалисты в этой области, создаваться мастерские, в которых изобретались поначалу кустарные системы, производящие различные шумовые эффекты, и тема звукового оформления начала приобретать все признаки самостоятельно развивающейся отрасли⁴.

Примером подобных звуковых мастерских можно назвать студии, в которых начали делать пол с разной фактурой. Такой пол очень похож на шахматную доску, но при этом квадраты этого пола состоят из различного вида покрытий, таких, как асфальт, бетон, паркет, грубое дерево, резина и т.п.⁵.

Такой пол был предназначен для воспроизводства различных звуков шагов. Для каждого типа шагов, использовался определенный тип покрытия. Так же использовались различные типы обуви, вплоть до материала, из которого изготавливались подошвы.

⁴ Sonnenschein D. Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema. — Studio City, CA: Michael Wiese Production, 2001.

⁵ Viers R. The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects. — Studio City, CA: Michael Wiese Production, 2008

Такие мастерские, а впоследствии и целые студии, становились частью производственного процесса. И как в любой производственный процесс, приносящий выгоду, в них начали вкладывать деньги.

Спустя какое-то время из обычных кустарных мастерских, находящихся в полуподвальных помещениях, они начали превращаться в полноценные звуковые студии с павильонами, множеством оборудования и реквизита, и даже в целые лаборатории по звуковому оформлению.

Сейчас индустрия звука и шумового оформления – это огромные деньги, профессиональные ассоциации, мировые выставки, Грэмми, Оскары и т.п., а в те времена все это начиналось и поддерживалось лишь небольшими группами энтузиастов своего дела.

Впоследствии появился еще один вид шумового оформления – так называемый саунд-дизайн⁶.

Это комбинация двух или более звуков, зачастую искусственного происхождения, которые в сумме составляют некий уникальный звук, предназначенный для обозначения некоего события или объекта на экране или сцене и призванный подчеркнуть происходящее либо наоборот придать происходящему событию иную трактовку в зависимости от замысла автора.

Первые опыты с саунд-дизайном начались в то же время, когда появились первые студии по шумовому оформлению. Специалисты стали комбинировать несколько звуков в один. Поначалу просто ради эксперимента, а затем с конкретными целями и задачами – получить на выходе нечто уникальное и отличное от других.

В качестве примера можно привести жанр «хоррора» - он же фильмы ужасов, в которых уникальный звук, допустим, рычащего монстра создавался посредством наложения и комбинации друг с другом звуков рычания крупного хищника и какого-либо низкого гула механизмов⁷. Мысль была

⁶ Деникин А. А. К вопросу о специфике звукового дизайна кино. // Медиамузыкальный блог ЭНЖ «Медиамузыка»

⁷ Уайатт Х., Эмиес Т. Монтаж звука в теле- и кинопроизводстве. Знакомство с технологиями и приемами/ пер. с англ. П. Смоляковой; под ред. А. Чудинова. — М.: Изд-во ГИТР, 2006

опять же в вовлечении зрителя (слушателя) в ассоциации. То есть звук рычания точно определял, что это крупный и опасный зверь, хищник, а подмешанный к этому звуку низкочастотный гул механизма определял неестественную природу этого хищника. В результате образ получался более пугающим и вызывающим ассоциации глубинного страха перед необъяснимым⁸.

С появлением компьютерных технологий саунд-дизайн получил в свое распоряжение практически неограниченные возможности. Появились платные и бесплатные базы и банки всевозможных звуков, как искусственно синтезированных, так и естественных, которые записываются и оцифровываются. В современных условиях индустрия звука практически немислима без действующих цифровых и компьютерных технологий. И специалистов в области звука сейчас ограничивает только их воображение⁹.

Иногда саунд-дизайн зависит от конечного оборудования, на котором будет воспроизводиться звуковая дорожка фильма. Допустим, что по замыслу автора в кадре находится огромный робот или некая фантастическая машина, движение которой сопровождается звуками на очень низкой частоте – 20-40 Hz. Далекое не всякое звуковое оборудование может точно и с нужной громкостью воспроизвести звуки на этих частотах.

Поэтому при неимении соответствующего оборудования зритель рискует потерять, пусть и небольшую, но все же значительную часть художественного образа, задуманного авторами.

Но, как и технологии производства медиа-продукта не стоят на месте, так же и технологии воспроизведения продукта движутся в ногу со временем.

Уже давно системы современных кинотеатров оснащены самым инновационным оборудованием, а системы, о которых еще 15 лет назад можно было только мечтать, сейчас становятся обычным атрибутом

⁸ Whittington W. Sound design and science fiction. — Austin: University of Texas Press, 2007

⁹ Miranda E. Computer Sound Design: Synthesis Techniques and Programming / second ed.. — Oxford: Focal Press, 2002.

домашнего обихода. Например, звуковые системы формата 5.1 и так называемые домашние кинотеатры сейчас становятся очень доступными обычному пользователю¹⁰. А с появлением высокоскоростного Интернета появилась возможность транслировать звук в замечательном качестве практически в любую точку мира¹¹.

Благодаря всему вышеперечисленному, шумовое оформление и саунд-дизайн вышли на совершенно иной уровень и стали неотъемлемой частью донесения полноты художественного образа в знаковых коммуникативных системах.

Список литературы:

1. Бысько М. В. Шумология. // ЭНЖ «Медиамузыка»
2. Деникин А. А. Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа. — М.: ГИТР, 2012
3. Деникин А. А. К вопросу о специфике звукового дизайна кино. // Медиамузыкальный блог ЭНЖ «Медиамузыка»
4. Уайатт Х., Эмиес Т. Монтаж звука в теле- и кинопроизводстве. Знакомство с технологиями и приемами/ пер. с англ. П. Смоляковой; под ред. А. Чудинова. — М.: Изд-во ГИТР, 2006
5. Beauchamp R. Designing Sound for Animation. — Waltham, MA: Focal Press, 2005
6. Miranda E. Computer Sound Design: Synthesis Techniques and Programming / second ed.. — Oxford: Focal Press, 2002
7. Sonnenschein D. Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema. — Studio City, CA: Michael Wiese Production, 2001
8. Viers R. The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects. — Studio City, CA: Michael Wiese Production, 2008

¹⁰ Miranda E. Computer Sound Design: Synthesis Techniques and Programming / second ed.. — Oxford: Focal Press, 2002

¹¹ Деникин А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов. — М.: ДМК Пресс, 2012

9. Whittington W. Sound design and science fiction. — Austin: University of Texas Press, 2007