

ИСКУССТВО ЗВУКОРЕЖИССУРЫ – НЕОТЪЕМЛЕМАЯ ЧАСТЬ СОВРЕМЕННОСТИ И БУДУЩЕГО (на примере кинематографа)

Э. С. Юлдашев,

старший научный сотрудник, докторант

Государственного института искусств и культуры Узбекистана

В современном мире тенденции развития техногенного искусства приобретают все большую актуальность, поскольку оно является одной из основных причин трансформации традиционных видов искусства. Еще в XVIII в. И.-В. Гете писал: «Техника в соединении с пошлостью – это самый страшный враг искусства». При этом пошлость, согласно его мнению, распространяется самой техникой и нарушает гармонию в искусстве [1].

XX в. показал, что искусство звукорежиссуры активно преобразует практически все виды искусства – театр, кино, музыку. Более того, дальнейшая эволюция искусства невозможна, если в нем не используются современные технологии, без которых сегодняшний и будущий художественный мир будет недееспособным. Совершенствование искусства звукорежиссуры – это прежде всего необходимость, вызванная стремительным развитием классических видов искусства. Век бурно развивающихся компьютерных технологий и интернет-ресурсов дает не только новые возможности для эволюции аудиовизуальных искусств, но и для популяризации и развития классической музыки, композиторского мастерства и театрального творчества.

Искусство звукорежиссуры тесно связано со всеми инновациями и открытиями человечества во всех его сферах, а также предопределяет тенденции и перспективы развития современного искусства.

Несмотря на достаточно негативные высказывания относительно роли техногенности в современном мире, мы полагаем, что это лишь стереотипное мнение. Так, в киноискусстве синтезируются эстетические, аксиологические, семиотические аспекты духовной культуры человека и технические достижения определенного временного периода. И нужно подчеркнуть, что реальность, воссоздаваемая на экране с помощью техники, не стихийна и произвольна, а сознательно культивируется режиссером и подчиняется определенным художественным задачам.

Рассматривая киноискусство в контексте искусства звукорежиссуры, мы можем говорить о складывании нового этапа его развития.

Процесс работы над озвучиванием экранного действия требует от специалиста особых навыков и комплексных знаний. Художественность, выразительность, эмоциональность фильма часто обуславливаются звучащей в нем музыкой и звуковым дизайном. Являясь одним из слагаемых фильма, звуковой дизайн вносит в синтез всех выразительных средств значительный вклад, влияет на образный строй, глубину воплощения концепции, ведет к необходимым обобщениям.

С момента своего появления кино только набирало популярность, и отсутствие звука не было серьезным недостатком, однако уже тогда кинокомпании основной задачей считали решение этой проблемы.

В 1925 г. три известные компании США – «Warner Bros.», «Western Electric» и только что образованная «Vitaphone Corp» объединили усилия по продвижению звукового кино. Первым достижением стал моноформат, который до этого звучал только из граммофонов и патефонов, записанный компанией «Warner Bros.» на киноленту по технологии «Вайтафон» в 1927 г. в фильме «Певец джаза». Став первым в истории полнометражным фильмом с использованием озвучивания синхронных реплик, он возвестил начало коммерческого превосходства звуковых фильмов в прокате и закат эпохи немого кино.

Следует отметить, что сегодня Академия кинематографических искусств и наук активно финансирует интеллектуальные разработки звукорежиссуры, тем самым поддерживая современное развитие киноискусства. А поскольку кино считается массовым развлекательным зрелищным видом искусства, каждый технический «взрыв» увеличивает сбор с проката картин и становится двигателем кинематографии. Многие великие кинорежиссеры, которые создавали новые жанры и диктовали моду в кино, делали ставку именно на искусство звукорежиссуры (Алан Кросленд, Рауль Уолш, Джордж Лукас, Стивен Спилберг, Люк Бессон, Ридли Скотт, Кристофер Нолан).

Звуки световых мечей в киноэпопее «Звездные войны» (реж. Д. Лукас), крики динозавров в фильме «Парк Юрского периода» (реж. С. Спилберг), звуки машин будущего в фильме «Пятый элемент» (реж. Л. Бессон) – все эти оригинальные компоненты

кино- и видеофонограммы требуют от звукорежиссера огромного культуротворческого потенциала, а также знаний и опыта, поскольку именно благодаря им существует реальная возможность улучшения и обострения зрительского восприятия событий экранного мира.

Звукорежиссер, или в современной терминологии киноиндустрии дизайнер звука, работает со звуковыми эффектами и шумами, создавая в соответствии с экранным или сценическим действием многопластовые композиции. Он совмещает и микширует несколько звуковых пластов, придавая исходным звуковым элементам совершенно новое звучание, в которых прежние звуковые составляющие уже слабо улавливаются на слух. В результате получаются своеобразные «аккорды из звуковых эффектов», совершенно меняющие сонорные характеристики первичных звуков. Так, голоса гигантских рептилий в фильме «Парк Юрского периода» состоят из целого набора голосов современных птиц и зверей, звуки которых известный дизайнер звука Гари Ридстром собрал воедино.

Звукорежиссеры в кино порой создают такой звук, который потом живет не одно десятилетие и даже в разных видах искусства. Некоторые звуки, разработанные звукорежиссерами для какого-либо проекта, оказываются столь эффектными и запоминающимися, что начинают использоваться в других проектах и становятся своеобразными клише, узнаваемыми звуковыми символами. Например, знаменитый «Крик Вильгельма» («The Wilhelm Scream»), представляющий собой крик со специфической интонацией, был впервые использован в голливудском кинофильме «Далекие барабаны» (реж. Р. Уолш) в 1951 г. Впоследствии этот звук стал настолько популярен, что превратился в звуковое клише, кочующее из фильма в фильм, – с 1951 г. по 2010 г. его использовали более чем в двухстах кинофильмах, анимационных лентах, видеоиграх и рекламных роликах [2].

Немаловажная задача – стилистически точное и жанрово обусловленное оформление звукового пространства аудиовизуального проекта. Создавая те или иные звуковые элементы, дизайнер должен учитывать формат проекта и технические установки, а также художественную концепцию – жанр, стиль – и предметную среду периода, к которому относится экранное действие.

Таким образом, мощный скачок научно-технического прогресса, приведший к современной техногенной цивилизации, оказал беспрецедентное воздействие на все виды искусства, на художественную культуру в целом и вызвал к жизни новейшие разновидности практик, формирующиеся исключительно на технологической основе. Возникли принципиально новые виды технически ориентированного искусства, образуются не только новые символические пространства, ценностные системы, но и художественное сознание новейшего типа музыкальной культуры. В современных условиях меняется язык традиционных (литература, живопись, музыка, театр, балет) и технических (фотография, кинематограф и другие экранные искусства, мультимедиа) искусств, а также возникают актуальные технизированные практики и феномены. Искусство, с одной стороны, стало утрачивать или существенно модифицировать традиционные и, казалось бы, незыблемые основания, однако, с другой стороны, оно способствует прогрессивному развитию инновационных технологий во многих своих видах, например в киноискусстве. Под мощным влиянием техногенности современного общества начинают трансформироваться старые и создаваться новые формы и направления в музыкальной индустрии киноискусства, что, на наш взгляд, благотворно влияет на его дальнейшее развитие.

1. Гете, И.-В. Статьи и мысли об искусстве / И.-В. Гете. – М. : Наука, 1936. – 426 с.

2. Деникин, А. Профессия – дизайнер звука [Электронный ресурс] / А. Деникин. – Ташкент, 2012. – URL: <http://prosound.ixbt.com/education/sound-design.shtml>.