

amusing functions (as, for example, bright musical “The Local Cabaret” in Yanka Kupala Theatre, the music is collected, in the composition figures also well-known Belarusian bard and actor V. Shalkevich with his songs), whereas the main ones – educational and cultural – are preserved, in contrast to numerous modern mass genres. Among the best works of this kind is the "mystery" "Symon the Musician" by Yakub Kolas with the music by A. Zubrich (director N. Pinigin, Yanka Kupala Theatre, 2006).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ КОМПЬЮТЕРНОЙ МУЗЫКИ В СОВРЕМЕННОМ КИНОИСКУССТВЕ

Юй Болинь

*аспирант кафедры белорусской и мировой художественной культуры
УО «Белорусский государственный университет культуры и искусств»
(Республика Беларусь, г. Минск)*

Понятие «компьютерная музыка» в современном искусствоведении имеет два ключевых толкования. Первое предполагает, что «в рамки компьютерной музыки включается – в широком смысле этого слова – вся музыкальная деятельность и мероприятия, связанные с применением компьютеров или цифровых схем с процессором для производства музыки». В узком смысле этого слова «к компьютерной музыке относятся только произведения компьютерной музыки» [2]. Второе толкование предполагает, что компьютерная музыка, или миди – это музыка, созданная посредством компьютерных или миди-технологий [4]. Компьютерная музыка является новейшим этапом музыкального творчества вслед за развитием цифровых технологий в рамках научно-технического прогресса, где компьютер занимает главенствующее положение в процессе создания и записи музыки. В этой связи исследователи называют компьютерную музыку музыкой «цифровой эпохи» [1].

Кинематограф является синтетическим видом искусства, включающим в себя актерскую игру, киносъемку, изобразительное искусство, музыку. Во время просмотра кинофильма активизируются органы чувств для того, чтобы «видеть» и «слышать», ведь когда человек может только видеть картинку, но не слышит звуков, то возникает явление, отрицающее естественные физиологические процессы. Но в ситуации, когда современная индустрия кино достигла значительных технологических высот, зрители стали предъявлять все более высокие требования к «видимому» и «слышимому». Зрители хотят смотреть изображения высокого разрешения, желают ощутить потрясающие визуальные ощущения (D-технологии). Однако зачастую такие визуальные ощущения происходят не только от зрительного, но и слухового восприятия.

История кинематографа насчитывает более сотни лет. 28 декабря 1895 г. состоялся первый публичный показ фильма братьев Люмьер «Выход рабочих с фабрики», который стал первым в мировой истории кинематографа. Однако зрителю всегда казалось, что этим немым фильмам чего-то не хватает, и братья Люмьер сразу же придумали фоновую музыку, сопровождавшую показ

фильмов. Они стали приглашать пианистов, которые играли во время демонстрации фильмов. Это событие ознаменовало рождение киномузыки. В ранних произведениях кинематографа музыка не занимала столь важного положения. Она использовалась лишь для того, чтобы уравновесить визуальное восприятие и избежать психологического отрицания со стороны зрителей. Вслед за стремительным развитием кинематографа, возростала и роль музыки. Музыка уже способствовала развитию сюжета, раскрывала чувства героев, участвовала в повествовании и играла прочие немаловажные роли. Сегодня музыке в кино отводится существенная роль. Форма и содержание музыкальных кинопроизведений очень разнообразны. Между кино и музыкой существует тонкая связь, благодаря которой музыка может выполнять функции повествования, развития сюжета, раскрытия чувств героев, подчеркивания деталей, а также всей композиции [5].

Музыка в кино, равно как и сам кинематограф, прошла долгий путь своего развития. В эпоху немого кино музыка представляла собой импровизации или танцевальные мелодии, которые, как правило, исполнялись на фортепиано и иллюстрировали «картинку» на экране. Такая музыка практически не имела какой-либо связи с самим фильмом: картинка на экране и музыка не соответствовали друг другу, а музыка не выполняла функцию развития сюжета или участия в повествовании. Такая асинхронная с фильмом музыка в значительной степени оказывала негативное влияние на художественность и эстетику фильма, и эта проблема привлекла внимание деятелей кинематографа того времени. Так, в 1909 г. американское патентное бюро Эдисона выбрало отдельные фрагменты музыки, соответствовавшей чувствам на экране в фильмах с разными сюжетами, в результате чего между музыкой и сюжетом фильмов установилось единство. В 1907 г. французский композитор К. Сен-Санс написал музыку для кинофильма «Убийство герцога де Гиз», что стало первым музыкальным произведением, написанным специально для кинофильма, а композитор стал основоположником в области киномузыки.

По мере развития науки, постоянным прогрессом в сфере электроники, в европейской и американской музыке стало использоваться все больше электронных технологий. В Европе появились музыкальные произведения, полностью написанные путем электронного синтеза различных звуковых эффектов. Таким образом, в кино появилась электронная музыка, записанная при помощи электронных синтезаторов или компьютеров, а не традиционных музыкальных инструментов [6].

Какими творческими преимуществами обладает компьютерная музыка? Технологии компьютерной музыки имеют огромное преимущество перед практикой традиционной композиции. Во-первых, необходимо выделить удобство в работе с музыкальными компьютерными программами. С момента создания компьютерной музыки возможности композитора значительно возросли, т.к. один человек может сам написать музыку, ее исполнить и записать. Творческие методы стали универсальными. Если в процессе создания музыки была допущена ошибка, то ее можно исправить, отменить операцию или восстановить отмененное действие. Стало возможным осуществлять

существенные изменения тембра, силы звука, длительностей, темпа, ритма. Компьютерные музыкальные технологии способны разрешить любые вопросы, связанные с исполнением сложных в звуковом или ритмическом плане произведений, которые слишком сложно (или даже невозможно) исполнить музыканту, вокалисту. Это является огромным преимуществом компьютерной музыки. Поэтому функциональность, удобство и простота компьютерной музыки не только экономят время, человеческие усилия и материальные ресурсы, но и помогает достичь всестороннего единства композиции и исполнения.

Во-вторых, произведение компьютерной музыки аудиовизуально. В процессе его создания можно непосредственно услышать звуковые эффекты, причем не только звучание гармоний, но и общее звучание. В процессе написания музыки, можно в произвольном порядке воспроизвести все звуки для прослушивания и исправить или дополнить отдельные фразы. Произошло превращение нематериальной традиционной композиции в наглядную, непосредственно слышимую, которая может постоянно восприниматься и корректироваться. Тем самым композитор достигает более совершенного результата, максимального выявления своих композиторских приемов и техник, расширения своего творческого пространства. В процессе написания музыки для кино можно полностью творить, наблюдая видеоряд, регулировать темп музыки вслед за сменой картин на экране и развитием сюжета, а также контролировать эмоции, выражаемые музыкой, достигая полной синхронности с происходящим на экране, в результате чего процесс создания музыки для кино становится еще более наглядным, удобным, обладающим выразительными художественными эффектами.

В конце концов, компьютерная музыка обладает разнообразием музыкального колорита, в ней могут быть использованы не только традиционные музыкальные инструменты, но и электронные инструменты, синтезаторы и самые невероятные, красочные тембры и звуки. Содержание, которое может быть передано богатым спектром электронных тембров, недостижимо для традиционных инструментов. Использование синтетических тембров в музыкальном творчестве в значительной степени изменило традиционную технику композиции. Более того, композитор может произвольно, в соответствии с собственными желаниями, изменять и создавать новые тембры, вплоть до использования в своей музыке семплов звуков природы. Например, звуки ветра, дождя, моря, грома, взрывов, животных и птиц, промышленный шум и т.д. Все может стать материалом для музыкального творчества и использоваться в произведениях компьютерной музыки. Что касается музыкального творчества, то эта особенность компьютерной музыки разбила представление о звучании традиционной композиции. Именно эта особенность делает компьютерную музыку столь необходимой и актуальной в кино, где традиционная композиция и традиционные музыкальные инструменты не могут создать нужный эффект [3].

В современную эпоху самые разнообразные музыкальные приемы и шумовые эффекты стали неизбежностью развития киномузыки. Ранее этот

процесс шел от композитора, который сочинял мелодию в голове, напевал ее или наигрывал на инструменте, фиксировал ее на бумаге, затем передавал музыкантам для исполнения, затем – звукорежиссеру для записи и последующего сведения и обработки. Этот сложный и трудоемкий процесс стал постепенно замещаться технологическим. В творческом процессе композитор всегда ограничен рамками звукового эпизода и мнением режиссера. Более того, он может иллюстрировать музыкальное произведение, композицию, эпизод фрагментарно на музыкальном инструменте, что делает невозможным передачу общего звукового эффекта и полного впечатления. Если необходимо услышать общее звучание, то это возможно только в процессе звукозаписи в студии. Если же произведение не соответствует задумке режиссера и не подходит к кинофильму, то становится весьма хлопотно переделать его, так как композитор не может непосредственно вносить какие-либо серьезные изменения уже в студии. Вслед за развитием компьютерных и цифровых технологий процесс музыкального творчества перестал быть полностью зависимым от группы специалистов, позволив одному человеку сочинять, исполнять и делать аранжировку произведения.

Постоянное совершенствование технологий, обновление аппаратного и программного обеспечения позволит значительно повысить качество и эффективность создания музыки для кино, сформирует эффективные творческие условия для специалистов музыкальной индустрии. Наверняка в недалеком будущем сфера киномузыки, поддерживаемая дальнейшим развитием компьютерных технологий, неизбежно превратится в широчайшее поле для деятельности.

-
1. 程伊兵：电脑音乐≠MIDI音乐，《人民音乐》，2000年第9期= Чэн, Ибин. Компьютерная музыка ≠ миди-музыка / Ибин Чэн // Народная музыка. – 2000. – № 9.
 2. 龚镇雄：计算机音乐的发展，《中国音乐学》，1995年第4期，第88页 Гун, Чжэньсюн. Развитие компьютерной музыки / Чжэньсюн Гун // Китайское музыковедение. – 1995. – №4. – С. 88.
 3. 王春明：影视剧音乐与电脑音乐的人性化制作，《和田师范专科学校学报》，2005年第25卷第五期= Ван, Чуньмин. Музыка в кино и на телевидении / Чуньмин Ван // Учебная газета Хотанского музыкального училища. – 2005. – № 25.
 4. 张小夫“电子音乐的概念界定”《中央音乐学院学报》2002 年第4期= Чжан, Сяофу. Определение понятия компьютерной музыки / Сяофу Чжан // Учебная газета Центральной консерватории. – 2002. – № 4.
 5. 曾田力：《影视剧音乐艺术》，北京广播学院出版社2003年，第115-117页= Цэн, Тяньли. Искусство музыки в кино и на телевидении / Тяньли Цэн. – Изд-во Пекинского института радио, 2003. – С. 115-117.
 6. 曾田力、雷伟著《电影电视剧音乐分析教程》中国传媒大学出版社第220—222页= Цэн, Тяньли. Анализ музыки в кинофильмах и кинопьесах / Тяньли Цэн, Вэй Лэ. – Изд-во Китайского университета СМИ. – С. 220-222.