

Станислав Марков



**СЕМИОТИКА
ЗВУКА
В ТЕАТРЕ
И КИНО**

Станислав Марков

Семиотика звука в театре и кино

УДК 681.84
ББК 76.032
М 27

Марков, Станислав.

Семиотика звука в театре и кино: монография / С. Марков –
Ташкент: Yoshlar nashriyot uyi, 2019, - 96 с.

УДК 681.84
ББК 76.032

© Станислав Марков, 2019

ISBN 978-9943-5530-9-5

Вступление

Зачастую звукорежиссеры в театре кино и телевидении стереотипно существуют в виде некоторого придатка к режиссерам и сценаристам. Этот стереотип зародился во времена, когда звукорежиссура была в основном профессией технической и инженерной. И творческая составляющая этой профессии была незаслуженно отодвинута на второй план.

Звукорежиссер следовал заданной партитуре, сценарию и указаниям режиссера и не имел возможности проявить себя в качестве самостоятельной творческой единицы. По сути, слово «режиссер» в составе названия профессии не имело никакого практического смысла, а сама профессия могла бы называться (и называлась на сленге) «звуковик».

Да и сами звукорежиссеры предпочитали заниматься больше технической стороной вопроса – железом, оборудованием, коммутацией и поддержанием работоспособности вверенного им хозяйства.

С приходом цифровых систем и упразднения большинства рутинных процессов, профессия звукорежиссера во всем мире начала становиться все более творческой, и создался высокий спрос на специалистов, не только владеющих инженерно-технической составляющей, но также в совершенстве владеющих составляющей творческой.

То есть звукорежиссеру стало недостаточно просто крутить ручки и двигать фейдеры, но звукорежиссеру стало необходимо понимать творческий замысел, уметь донести идею автора до аудитории, располагать методами и знаниями необходимыми для понимания звука на уровне языка и комплексных коммуникативных систем.

Одной из таких систем и является семиотика звука – понимание знаковой связи и смыслов на всех уровнях коммуникации со зрителем.

Часть 1

Что такое семиотика и семиотика звука

Глава 1

Понятия «семиотика» и «семиотика звука»

Семиотика – это наука, исследующая свойства знаков и знаковых систем.^[1]

«Под семиотикой следует понимать науку о коммуникативных системах и знаках, используемых в процессе общения»^[2]

Ю.М. Лотман

Предыстория

История понятия семиотика и семиотики как науки началась в тот момент, когда появились самые первые коммуникативные системы передачи информации и возникла необходимость классификации этих систем и приведения их к общему знаменателю.

Вопросы соотношений и взаимодействия «имени», «значения» и «символа» были предметами дискуссий и обсуждений еще среди древнегреческих философов.^[3]

Примером могут служить Диалог «Кратил» Платона^[4], в котором обсуждается, могут ли имена служить в познании вещей, а так же трактат Аристотеля «Об истолковании»^[5] в котором автор утверждает, что имя является звукосочетанием с условленным значением и поэтому имя представляет собой знак. Более того Аристотель утверждал что мысль не является истинной или ложной до тех пор, пока ей не приписан предикат существования.



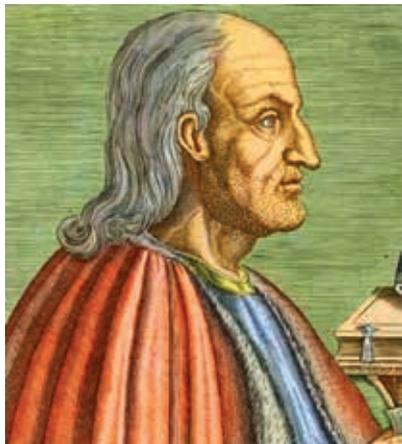
Греческие философы во время обсуждения

То есть еще древнегреческие философы задали вектор «мысль-имя-знак-соглашение» и определили то, что необозначенная мысль не имеет истинности или ложности и в принципе является ничем.

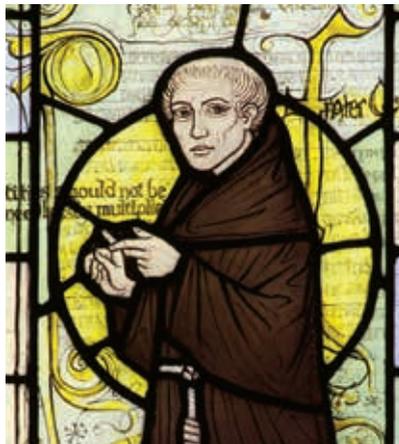
Больших успехов в превращении «неопределенного ничего» в конкретные философские и лингвистические конструкции достигли ранние богословы иудейско-александрийской школы возглавляемой Филоном Александрийским.^[6]

Александрийская школа и ее логические системы^[7] дали направление ранней герменевтике^[8] и экзегетике^[9] – направлениям богословия, выведшим толкование библейских текстов на новый уровень – «Аналогическое толкование»^[10].

Аналогическое толкование положило начало пониманию слов не в их буквальном, а в высшем аналогическом значении. Основываясь на принципах аналогического толкования, видный богослов тех времен Иоанн Кассиан^[11] вывел свои четыре уровня смысла Библии, ставшие весьма популярными среди средневековых схоластов – больших любителей объединять логику Аристотеля и христианское богословие.^[12]



Ансельм Кентерберийский



Уильям Оккам

Вообще практически любая философская школа того времени была так или иначе связана с богословием ибо грамотность в те века была уделом либо очень обеспеченных слоев населения, либо религиозных деятелей и им подобных.

Монахи в монастырях, богословы-отшельники и разного рода клерикальные личности, имея неплохое по тем временам образование и будучи свободными от тяжелого труда, которым занималась подавляющая часть человечества, именуемая «простецами», имели в своем распоряжении достаточное количество свободного времени и знаний, дабы превратить праздность в исследовательскую деятельность и поиск истины, которая на тот момент стала ассоциироваться с религией и ее догматами.

По большому счету именно благодаря поискам богословской истины^[13] возникли два основных философских течения того времени – реалисты на примере Ансельма Кентерберийского^[14] и номиналисты на примере Уильяма Оккама^[15].

А когда где-либо возникают два богословских течения, сразу же возникают споры на тему, чье течение течет в правильном русле.



Джон Локк



Чарльз С. Пирс

Возникшие споры между реалистами и номиналистами на тему триединой сущности Бога помимо массы религиозных аргументов содержали в себе как философские, так и семиотические проблемы.^[16]

Цепь споров, ведущихся периодически сменяющимися участниками, приводит нас к господам Пуансо и Локку, являющихся тезками и гордо носящими имя Джон.

Доктринальный период

Казалось бы, что общего между спорами каких-то господ в семнадцатом веке и темой данной диссертации, однако Джон Локк^[17] и Джон Пуансо^[18] предвосхитили логику Пирса и Соссюра соответственно.^[19]

Гений Фердинанда Де Соссюра не вызывает сомнений и, более того, послужил основой для структурной лингвистики^[20] и оказал большое влияние на гуманитарную мысль двадцатого века в целом, но, во избежание споров и противопоставлений семиотики и семиологии, мы оставим его немного в стороне.

А вот Чарльз Сандерс Пирс стоял у основ семиотики в том виде, в каком мы знаем ее сейчас, и дал старт так называемому «Доктринальному периоду» семиотики. По сути Чарльза Пирса можно называть отцом-основателем семиотики как науки, ибо сей просвещенный муж создал базовую классификацию знаков семиотики.

- иконические знаки (icon), содержащие образ предмета.
- знаки-индексы (index), прямо указывающие на предмет.
- знаки-символы (symbol), произвольно и на основании конвенции обозначающие предмет.

Иконический знак

Пирс определил его как знак, обладающий известным натуральным сходством с объектом, к которому он относится. То есть его действие основано на фактическом подобии означающего и означаемого (например, рисунок льва и сам лев).

Определение иконического знака развил Ч. Моррис, предположив, что этот знак несет в себе некоторые свойства представляемого объекта. Иконами являются фотографические портреты, звукоподражательные слова, звуковые эффекты, имитирующие реальные звуки в кино, и на радио и т.д.

При этом иконические знаки невозможны для абстрактных понятий: нет материальной формы – нечего копировать. В рекламе иконическими знаками являются, к примеру, изображения рекламируемого продукта. Также иконические характеристики носят изображения людей, которые используются как рекламные персонажи – например, известные личности, своим авторитетом или амплуа убеждающие потребителя купить рекламируемый товар или услугу.



Иконические знаки менее конвенциональны (от лат. *conventio* – соглашение), поскольку их форма является отражением физических характеристик референта. Для того чтобы связать форму такого знака с соответствующим ей референтным объектом, нет необходимости «заучивать» отношения между ними – они очевидны любому человеку.

Ярким примером использования иконического знака в рекламе является макет компании Airbus, использующий пиктограмму, в которой легко узнается самолет. При этом отметим, что более насыщенный рекламный эффект достигается за счет сращивания этого иконического знака с символическим знаком «*rasific*» – интернациональным символом мира и спокойствия.

Индекс

Его действие, которого основано на реальной смежности означающего и означаемого (например, стон является индексом ранения, болезни; веселый, жизнерадостный смех – индексом радости, счастья). Индексальные знаки также могут указывать на объект (указание пальцем, стрелкой, окриком).



Форма этих знаков не является для референта случайной (в отличие от символов), но и не является прямым повторением формы референта (как иконические знаки). Форма индексальных знаков связана с референтом определенными отношениями – например, причинно-следственными.

Горан Сонессон в своей работе «Семиотика рисунков» отмечает, что индексальность может быть двух видов. Первый основан на узнавании интерпретатором в знаке части реального объекта или явления и реконструкции тех его частей, которые не вошли в знак (например, изображение головы человека предполагает наличие всего тела).

Второй тип индексальности основан на подсознательном стремлении человека к завершению незавершенного: довести до конца незамкнутый круг, додумать незаконченный сюжет, завершить прерванное высказывание.

Символ

Его действие основано на условной, установленной «по соглашению» связи означаемого и означающего (например, кивок головой, как правило, означает утвердительный ответ, однако, у некоторых народов это движение характеризуется как ответ отрицательный).



Здесь мы видим, что связь между означающим и означаемым обозначает не отдельный предмет или вещь, а род вещи и зависит от менталитета той или иной культуры.

Символические знаки максимально условны, не связаны с объектом. При этом они часто носят метафоричный характер и замещают обозначаемый объект в дискурсе (например, некоторые символы-аллегории: орел, осел, медведь и т.п.). Символы по своей природе в высшей степени конвенциональны: люди «договариваются» между собой (закljučают конвенцию) о том, что определенный объект или понятие будет означаться данной формой. Соответственно, для того, чтобы считывать связь между формой и референтом символического знака, ее нужно «выучить».

Такова основная классификация семиотической системы в виде иконических знаков, символов и индексов по Пирсу.

Хотелось бы еще уделить внимание термину «семиозис», который родился задолго до Пирса, но именно благодаря ему приобрел свое устойчивое применение.

Итак, семиозис (от греч. *semeiosis*) – термин, принятый в семиотике, и обозначающий «процесс интерпретации знака», или процесс порождения значения. Известно, что этим термином пользовались древнегреческие физиологи, в частности Гален из Пергама (139–199 н.э.) для постановки диагноза: семиозис означал интерпретацию симптомов.

Древние греки включали в семиозис:

1. То, что выступает как знак
2. То, на что указывает знак или к чему он отсылает (десигнат)
3. Воздействие, в силу которого данный предмет оказывается для интерпретатора знаком (интерпретанта).^[21]

Чарльз Пирс применял понятие «семиозиса» для характеристики триадической природы элементарного знакового отношения «объект-знак-интерпретанта».

Для Пирса именно понятие семиозиса было центральным понятием его семиотической теории. По мысли Пирса, знак не функционирует как знак до тех пор, пока он не осмысливается как таковой.

Иначе говоря, знаки должны быть интерпретированы, чтобы быть знаками.

Осуществляется это знание благодаря интерпретанте. Интерпретанта – это перевод, истолкование, концептуализация отношения знак/объект в последующем знаке (например, определенная реакция человека на воспринимаемый знак; объяснение значения данного слова с помощью других слов и т.д.).

Каждый знак способен порождать интерпретанту, и этот процесс фактически бесконечен. Пирс постулирует необходимость бесконечности этого процесса следующим образом. Если предположить гипотетическое существование самой последней, самой сложной, исчерпывающей и завершающей интерпретанты данного объекта, то эта интерпретанта может быть ни чем иным как самим объектом, целиком явленным нашему сознанию. Но такой объект, а равно и такой

знак – как физически тождественные друг другу – не возможны и не существуют.

Стало быть, процесс интерпретации безграничен.

На этом постулате основана идея Пирса о неограниченном семиозисе. Семиозис – это динамический процесс интерпретации знака, единственно возможный способ его функционирования.

Семиозис – это деятельность знака по производству своей интерпретанты. Идея семиозиса выражает самую суть отношений между знаком и внешним миром – объект репрезентации существует, но он удален и недостижим, будучи словно «спрятан» в череде семиотических медиаций. Однако, познание этого объекта возможно лишь через исследование порожденных им знаков.

К сожалению, как это обычно бывает, статьи и публикации Пирса при жизни были весьма редки и по большей части недоступны. Но после его кончины, когда были опубликованы архивы и записи, семиотика получила серьезный толчок в развитии, приведший к переходу из доктринального периода в институциональный.

Институциональный период

Институциональный период в семиотике можно описать как «расцвет молодой науки». В этот период сформировались две основные школы: московско-тартуская и французская школа семиотики.

Существенными отличиями двух этих школ служил подход к классификации знаковых систем и использование семиотических принципов, исходя из принципов Пирса (в случае московско-тартуской школы) и принципов Ролана Барта (французская школа семиотики). Эти школы полемизировали между собой и в результате всего этого была создана Международная Организация Семиотических Исследований (IASS), а так же журнал «Semiotica».

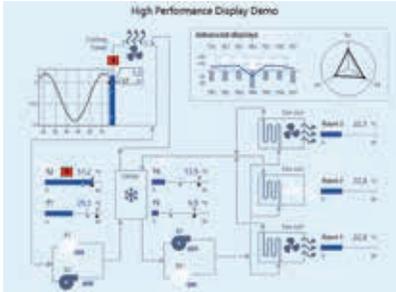


В данном случае внедрение семиотических модулей, использующих знаковые системы, могло и может способствовать максимальной точности перевода и донесения информации в виде максимально приближенном к оригиналу, но в то же время адаптированном к языку реципиента с большой точностью.

Описание объекта с идеальной точностью на любом языке, перевод сообщения с одного языка на другой с сохранением всей информации, контекста, мысли, описания, знаковости и символизма – вот задачи прикладной семиотики в контексте интеллектуально управляемых систем.

Также знаковые системы получили свое предназначение в пользовательских интерфейсах огромного множества программ и мобильных приложений.

Мы видим их ежедневно в качестве так называемых иконок в любой операционной системе или программной среде.



Эти знаки указывают нам путь, говорят, что сделать или не сделать, подтверждают правильность действия и дают представление о происходящем.

То есть посредством знаков и объединенных знаковых систем мы получаем гибкую и удобную, а главное полезную систему навигации. Эти системы навигации используются повсеместно, начиная с простеньких детских электронных часов, и заканчивая пользовательскими интерфейсами производственного оборудования и космических аппаратов.

Сравнение понятий: «семиотика» и «семиотика звука»

Семиотика – самостоятельная наука, об основных стадиях зарождения которой написано множество работ.

Также описание понятия «семиотика» в несколько упрощенном виде можно прочесть в тексте данной книги с первых страниц и до этого сравнения.



Так что же такое «семиотика звука»?

Семиотика звука – одно из проявлений семиотики, которое проследивает связи между звуком и знаком. Семиотика звука – это определение звука как части сложной коммуникативной системы. Семиотика звука помогает в определении звука как одной из форм языка и его неотъемлемой части.

В качестве простого примера связи между знаком и звуком, да и вообще знаковой связи, основанной на ассоциативном восприятии, можно привести три сравнения:

1 Звуки, издающиеся животными и их текстовое обозначение. Звук, который издает собака (лай), на разных языках в текстовом варианте будет выглядеть по-разному. Русский: «Гав», английский «вау», японский «кьян», иврит «воф» и т.п. Мы видим, что на разных языках, казалось бы, простой звук/символ звучит и выглядит в тексте совершенно по-разному. Но стоит только приложить к этому тексту непосредственно сам звук и все сразу же становится понятно даже для людей, не владеющих языком. В этом и есть суть связи звука с текстом и знаком – в данном случае звук служит абсолютным знаком, дополняющим текст и делающим событие понятным для носителей любого языка.



2 Религиозные символы. В качестве примера можно взять крест и полумесяц, которые в виду их известности и ассоциативности четко олицетворяют принадлежность к той или иной религии. Проблем с пониманием тут в принципе нет, ну разве что для людей совершенно далеких от мировых религий, или живущих вдали от цивилизации. Но пример будет немного о другом – давайте представим себе полумесяц. А теперь добавим к нему звук начала молитвы (пение муэдзина) и мы сразу получим полную картину, состоящую из двух знаков: изображения и звука, взаимодополняющих друг друга. А теперь попробуем убрать изображение и оставить только звук – в плане понимания происходящего практически ничего не изменилось, что говорит о звуке как о знаке и наоборот.



3 Еще одной яркой иллюстрацией может послужить пример с визуальным рядом. Представим себе видео пейзажа, поля, ветер колышет деревья, летают птицы – в общем стандартная кино-пастораль. А теперь представим себе, что на фоне всего этого спокойствия прогремел гром (звук грома). Наше восприятие этой умиротворяющей картины практически сразу же меняется. Звук грома автоматически вызывает ассоциации тревоги, так как в сознании четко увязан с таким опасным явлением как гроза. Это заложено на уровне инстинктов и влияет на так называемые ассоциации первого уровня – бежать, спастись, страх, молния. И даже несмотря на мирный пейзаж в видеоряде, знаковые ассоциации со звуком грома настолько сильны, что пейзаж просто перестает быть мирным.



Глава 2

Генезис семиотики звука

Возникновение

- Итак, что же такое семиотика звука?
- Каким образом звук может передавать знаки, понятные людям, говорящим на абсолютно разных языках?
- Как знаковые звуковые коммуникативные системы могут определять художественный замысел?
- Каким образом информация о событии может быть передана наиболее точно и понятно?



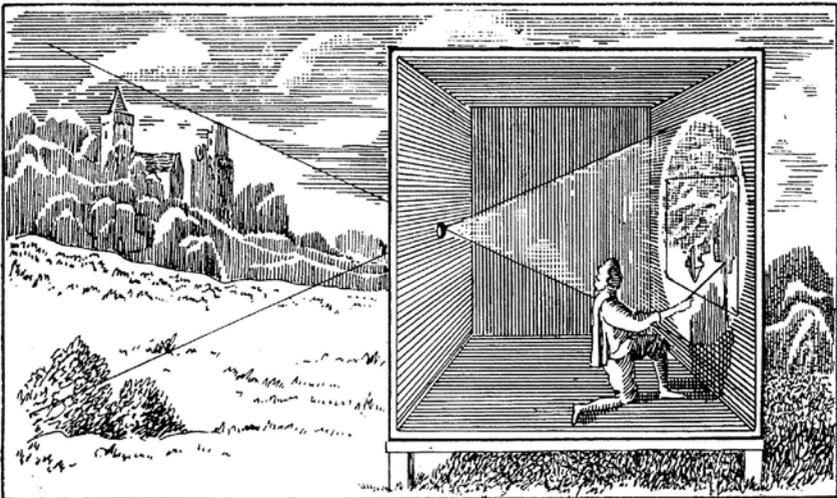
Театр теней

История развития киноиндустрии тема для отдельных диссертаций, и к семиотике, как таковой, имеет весьма отдаленное отношение, но в то же время без краткого анализа, происходящего в индустрии кино на всех ее этапах, раскрытие темы было бы неполным.

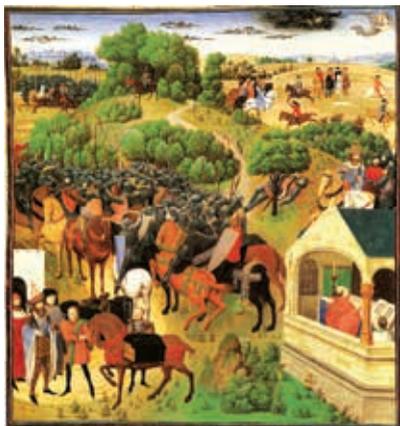
Начиная с театра теней в Японии и Китае^[22], а так же камеры обскура^[23], к человечеству начало приходит понимание того, что разговорный язык, язык письменный и лингвистические структуры вообще – все это может быть дополнено и может быть даже изменено для получения более полного описания образа, объекта, субъекта и непосредственно мысли.

Язык и коммуникативные системы эволюционировали на протяжении всего своего существования, что говорит о постоянном стремлении человека наиболее точно и максимально корректно передать не только конкретное описание объекта, но и описания мыслей и образов, существующих в голове описывающего^[24].

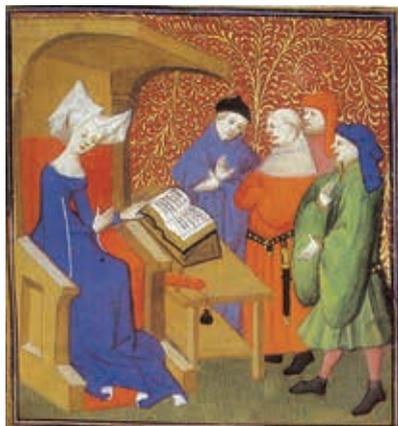
Для хорошо владеющих письменным слогом авторов никогда не составляло труда перенести свою мысль на бумагу, но проблема всегда



Камера-обскура



Миниатюра «История Роланда»



Миниатюра «Кристина Пизанская»

состояла в том, что мысленные и визуальные образы, даже при наличии у описывающего четких рамок и критериев, все равно создавались у каждого человека индивидуально.

И, казалось бы, что тут плохого, когда письменный язык развивает воображение, но как мы уже говорили выше, язык как коммуникативная система эволюционировал всегда, и людям было необходимо изобретать как можно больше способов для улучшения эффективности восприятия авторской мысли.

В качестве примера такой эволюции можно привести старинные книги и манускрипты, в которых с ювелирной точностью приводились миниатюры, отражающие ключевые моменты послания или сюжета в зависимости от тематики произведения.

Некоторые уверены в том, что изображения в книгах делались для красоты и просто отражали эстетические требования того времени, но на мой взгляд появление изображений в книгах является именно эволюцией коммуникативных систем, в которых письменный язык и алфавит стали дополняться визуальными образами и элементами для более эффективного понимания сообщения, заключенного в тексте.

По своей сути иллюстрации в книгах можно охарактеризовать как первые «эмотиконы». То есть систему визуальных знаков, подкрепляющих текстовое сообщение.

Если говорить о современных реалиях, то эмотиконы из их далеких предков (иллюстраций и миниатюр в древних книгах) эволюционировали в так называемые эмоджи, в просторечии смайлы, которые пользуются огромной популярностью в переписке посредством мессенджеров.



Смайлы и эмоджи в свою очередь стали анимированными, а иногда получают даже звуковое сопровождение в виде движущегося персонажа в той или иной степени передающего эмоции сообщения.



Итак, вернемся к развитию кино и медиа-индустрии в целом. Первые фильмы, как известно, были «немыми», то есть не содержали звуковой дорожки в принципе^[25]. Сейчас подобное трудно себе представить, но в те времена, существующие технологии не позволяли интегрировать звук в изображение. О

происходящем на экране можно было судить и воспринимать исходя из самого изображения и иногда из титров^[26], которыми сопровождался фильм^[27].

В то же время все причастные прекрасно понимали, что в определенный промежуток времени на волне новизны такая ситуация будет приносить плоды и соответственно прибыль, но довольно скоро публика, уже пресыщенная немым кино, захочет чего-нибудь нового и это новое нужно предоставить как можно скорее^[28].



Технологии, конечно, развивались с огромной для индустриальной эпохи скоростью, но все еще не могли поспеть за желаниями людей и амбициями компаний производящих фильмы. Поэтому был выбран некий компромисс и появились так называемые «таперы» – пианисты, играющие фоновую музыку в кинозале. Сие явление не было изобретением киноиндустрии, а было привнесено из театра, где звук все-таки был и всегда являлся неотъемлемой частью действия происходящего на сцене^[29].

Невозможно представить себе театр, где все происходящее на сцене не имеет звука – слов, шумового оформления, музыки. Конечно, есть сцены в театре где действие идет на тишине, но такие сцены делаются намеренно, исходя из замысла автора, а не потому что так принято или отсутствуют какие-либо технологии^[30].

То есть получается, что в те времена именно театр стал поставщиком идей и некоторых технологий для мира кино. Это опять сложно осознать сегодня, когда кинокомпании являются пионерами новых технологий и инновационных решений в области мультимедиа, но тогда именно театр, сегодня считающийся консервативным и классическим искусством, привнес в кино музыкальное и интер-шумовое сопровождение.

Таперы играли фоновую музыку на протяжении фильма, лишь изредка сменяя одну мелодию на другую. В основном это были легкие навязчивые произведения комедийного характера, потому что большинство немых фильмов того времени были именно комедийными.



Впоследствии репертуар кинокомпаний значительно расширился и таперы стали сменять музыкальный фон с зависимости от происходящего на экране.

Музыка могла быть драматичной, нейтральной, юмористической или иной другой. Репертуар зависел от содержания, драматургической линии фильма и от идеи режиссера, но в основном просто следовал тому, что отображалось на экране.

Эпоха немого кино была золотым временем для композиторов и музыкантов. В Голливуде снимались сотни фильмов одновременно, и для каждого нужна была своя, неповторимая мелодия, способная вызвать у зрителей те или иные чувства.

Композиторы и музыканты того времени не знали отдыха, возникли целые команды, состоящие из композитора, режиссёра и музыкантов, которые работали сначала над одним фильмом, потом над другим.

Также формировались команды, работающие только над созданием музыки к фильмам ужасов, мелодрам или комедий. У многих талантливых композиторов и музыкантов из эпохи немого кино были



Филип Гласс

заключены многомиллионные контракты с крупнейшими американскими компаниями, причём, контракты не на один год.

К сожалению, чаще всего эту музыку играли только на премьере фильма или во время показов за границей. Тем не менее, оркестровка и интерпретация этих оригинальных произведений в значительной степени зависела от таланта музыкантов и инструментов, которыми они располагают: некоторые кинотеатры в больших городах, в частности, в Чикаго, даже завели постоянный симфонический оркестр.

Во Франции знаменитые кинематографисты и музыканты сотрудничали плодотворно: партия Андре-Альфонса Вормсера для «Блудного сына» в 1907 г., Камиля Сен-Санса для «Убийства герцога Гиза» в 1908 г., и более поздние работы Мориса-Франсуа Гийера для «Эльдорадо» (1921) и Артюра Онеггера для фильма Абея Ганса «Колесо» (1923).

Кроме них созданием саундтреков прельщались Дариус Мийо и Франсис Пуленк.

В любом случае с появлением таперов кино как индустрия шагнуло очень далеко и музыкальное оформление фильмов, появившись как некий чисто развлекательный момент, стало неотъемлемым атри-

бутом практически любого фильма^[31]. Язык изображения эволюционировал и комбинировался с языком звука, создав, по сути, совершенно самостоятельный язык – коммуникативную систему передачи сообщений от автора к зрителю.

Музыка дополнила язык кино и стала одним из элементов знаковой системы, подкрепляющим и делающим более точным происходящее на экране.

Драматические или комедийные музыкальные партии значительно повлияли на точность языка кино, что является началом применения семиотики звука как явления в медиа-индустрии^[32].

В те времена семиотика сама по себе только зарождалась как институциональная наука^[33], и говорить даже просто о семиотике, уже не говоря о семиотике звука, было очень рано.

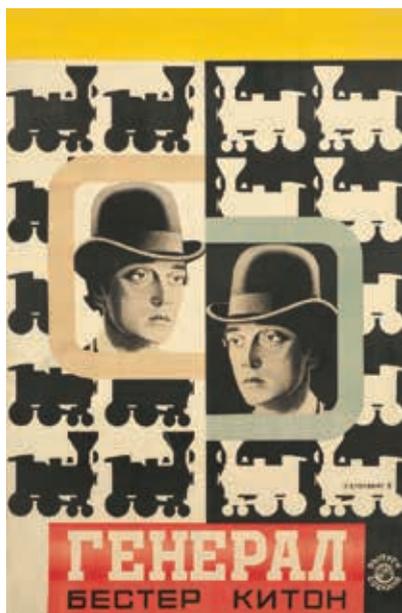
Но оглядываясь назад, мы можем проследить данное явление, и, основываясь на историческом опыте, сравнении и анализе, определить появление семиотики звука как таковой, пусть даже и не определенной как отдельное явление.

Ниже мы рассмотрим несколько примеров из классики мирового кино, которые помогут нам разобраться и точнее понять влияние звука, а точнее музыки, на восприятие видеоряда. Данные примеры прекрасно иллюстрируют прогресс коммуникативных систем в области донесения основной мысли автора до аудитории.

Паровоз Генерал^[34]

«Генерал» также «Паровоз „Генерал“» – классическая немая кинокомедия режиссёра Бастера Китона, сыгравшего здесь также главную роль.

Основана на произошедшей в 1862 году Великой паровозной гонке, связанной с угонем паровоза и последующей погоней локомотивов.



Бастер Китон – один из великих комиков кинематографа немого периода – оставил зрителям большое творческое наследие, среди которого самой яркой звездой является фильм «Паровоз “Генерал”».

Эта история о невыдающемся человеке, вполне обычном и посредственном, но обладающим большой силой воли, стальным характером, причем даже назойливостью и абсолютной бескорыстностью.

Персонаж мистера Китона является другим, имеющим свои особенности и загадки, нежели персонаж того же Чарли Чаплина – бродяга с самыми гуманными приоритетами.

Отображение подлинных военных действий не являлось главной задачей американских кинематографистов, они лишь хотели воспользоваться военными событиями тех лет как фоном для главного героя, который также как и авторы равнодушен к войне, но вступает в нее только из-за обстоятельств.

В фильме сразу начинает играть музыка – неотъемлемый элемент в немой ленте, – которая сразу же занимает зрителя и погружает его в мир, созданный двумя людьми Клайдом Брукманом и Бастером Китоном. Эта музыка, кстати, освещающая события, происходящие в картине, выражает нейтралитет авторов по отношению к двум воюющим сторонам – Северу и Югу.

Звук в этом фильме имеет очень интересный момент, так как именно звуковой ряд, а если быть точными – музыка – отражает нейтралитет авторов, то есть определяет настроение и дает знак зрителю.

Мы наглядно видим, как работают основополагающие принципы семиотики звука в качестве механизма реализации художественной идеи.

Впоследствии этот фильм был покадрово отреставрирован для показа на Каннском кинофестивале. Озвучен музыкой Дзё Хисаиси.

Отдельное внимание необходимо уделить Дзё Хисаиси как одному из пионеров и основоположников знакового минимализма в музыке.

Хисаиси начал заниматься музыкой с пяти лет, беря уроки игры на скрипке. Музыкальным минимализмом, определившим характерное звучание его музыки, Хисаиси заинтересовался во время учёбы в музыкальном колледже, куда он поступил в 1969 году для прохождения обучения по специальности композитор.

В 1983 году Хисаиси был приглашен Хаяо Миядзаки для написания музыки к фильму «Навсикая из Долины ветров». Работа над «Навсикаей» прославила Хисаиси. В благодарность он работал над всеми последующими фильмами Миядзаки.

Хисаиси четыре раза получал награду Японской Киноакадемии в номинации «Лучшая музыка к фильму».

Три из них – награды за музыку к фильмам Такэси Китано «Сонатина» (1993), «Ребята возвращаются» (1996), «Фейерверк» (1997).

Также он написал для Китано саундтреки фильмов «Сцены у моря» (1992), «Кикудзиро» (1999), «Брат якудзы» (2001), «Куклы» (2002) и «Ямато» (2005).

Помимо создания музыки для полнометражных художественных и анимационных фильмов, Хисаиси много работал для телевидения и участвует в создании рекламы. Он также создал музыкальное оформление Параолимпийских игр 1998 года в Нагано.

Он неоднократно выступал и записывался вместе с Лондонским филармоническим и Чешским филармоническим оркестрами.

В 2004 году он возглавил формирование внутри Нового японского филармонического оркестра – так называемый Мировой оркестр мечты, исполняющий лёгкую для восприятия классическую и современную музыку, преимущественно в летние месяцы.

Музыку Хисаиси можно охарактеризовать как знаковый музыкальный минимализм, в котором простые паттерны используются в связке с эмоциональным и точно выверенным саунд-дизайном, что в результате дает великолепное сочетание, которое можно привести как пример семиотики звука.

Метрополис

Немой художественный фильм Фрица Ланга^[35] по сценарию и параллельно написанному роману Теи фон Харбоу, эпическая метафорическая и научно-фантастическая антиутопия, ставшая высшей точкой и завершением развития немецкого кино-экспрессионизма. Считается одним из величайших немых кинопроизведений в истории.

Один из ключевых шедевров в истории кинематографа, первая экранная антиутопия, до сих пор не превзойденная в Германии по затратам на производство, фильм, по решению ЮНЕСКО включенный в список «Памяти мира» – свод эталонов духовной и материальной культуры.

«Метрополис», поставленный в конце 20-х Фрицем Лангом и сегодня поражает воображение постановочным размахом, массовыми сценами визуальными эффектами, изобретательным монтажом, невероятной динамичностью и экспрессивностью.





Фильм стал самым дорогим проектом за всю историю немецкого немого кино. Несмотря на громкий успех у критиков и вполне приличные сборы, он так и не смог окупить расходы на его производство и едва не стал причиной банкротства студии.

Провал картины у современников, но при этом долгосрочное влияние на века не случайны. Ланг стремился создать нечто уникальное, что оставит след в умах и в истории.

«Бытует мнение, что зрители тупы, будто у них мозги 13-летней девчонки. Я же никогда не верил в это. Я стараюсь поместить в фильм что-то, что нельзя назвать развлечением в чистом виде».

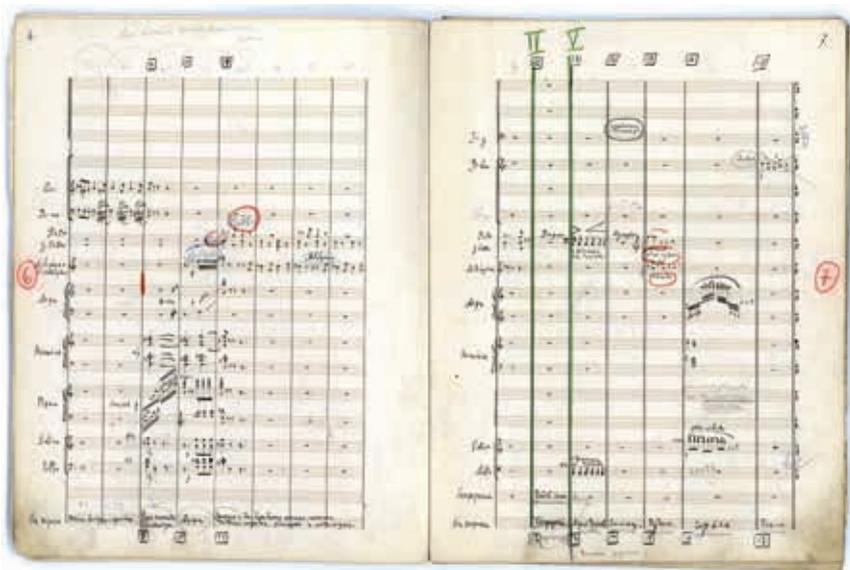
В итоге «Метрополис» действительно стал чуть ли не самой влиятельной картиной за всю историю кинематографа. В любви к нему бесконечно признаётся Тим Бёртон, создавая визуальный стиль своего «Бэтмена» американский режиссёр черпал вдохновение именно в «Метрополисе». «Бегущий по лезвию» также был частично инспири-

рован «Метрополисом», как и «Бразилия» Терри Гиллиама. Этот список можно продолжать бесконечно – в той или иной степени практически каждая современная антиутопия (а также частично фантастика и киберпанк) отсылают к картине Ланга.

Музыкальный ряд, созданный великими кино-композиторами того времени: Готфрид Хупперцем и Сандро Форте, написавшим музыку к фильму Носферату, послужил великолепным дополнением к визуальному ряду и в совокупности с картинкой привел к ошеломительному эффекту на зрителя.

«Музыка очень тесно связана с тем, что происходит на экране, – говорит Штробель, – куда теснее, чем мы это знаем по современным, особенно голливудским, продукциям, где пишутся две-три темы, которыми затем иллюстрируется весь фильм.

Эта музыка не просто иллюстрирует, не просто создает атмосферу. Музыка к «Метрополису» – полноправный рассказчик».



Музыкальная партитура

В партитуре содержится 1024 указания на синхронизацию музыки и изображения, в которых подробно описывается, что в этот момент происходит на экране: например, над нотами написано «падает перо», или «Фредерсен отходит», или «лифт обрушивается»^[36].

Шумовое оформление

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 стереотипные представления 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 были два основных типа или разновидности^[37]:

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

То есть шумовое оформление было вспомогательным элементом, просто идущим параллельно с происходящим на экране или на сцене, но не меняющим его смысл. Шумовое оформление находилось в рамках контекста и следовало событийному ряду/драматургии^[38]. При этом оно не было самостоятельной линией и никоим образом за вышеуказанные рамки не выходило.

С течением времени эффективность шумового оформления начала постепенно признаваться даже самыми закостенелыми сторонниками «классического искусства в его первоизданном 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 пятидесятих годов, а так же в спектаклях и радиопостановках того времени^[39].

Как это ни странно, но именно комедийная и игровая части медиа-индустрии 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.

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.

Далее мы 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 создавались поначалу кустарные системы, производящие различные шумовые эффекты, и тема звукового оформления начала приобретать все признаки самостоятельно развивающейся отрасли^[40].



Шумовая студия

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 так как: асфальт; бетон; паркет; грубое дерево; резина и т.п.^[41]

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.

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

Спустя какое-то время из обычных кустарных мастерских, находящихся в полуподвальных помещениях, они начали превращаться в полноценные звуковые студии с павильонами, множеством обо-

рудования 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 итп, 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-дизайн^[42].

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.



Студия саунд-дизайна



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 механизмов^[43]. Мысль была опять же в вовлечении зрителя/слушателя в ассоциации. То есть звук рычания точно определял, что это крупный и опасный зверь, хищник, а подмешанный к этой звуку низкочастотный гул механизма определял неестественную природу этого хищника. Так образ получался более пугающим и вызывающим ассоциации глубинного страха перед чем-то необъяснимым^[44].

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. На сегодняшний день индустрия звука практически немыслима без современных цифровых и компьютерных технологий. И специалистов в области звука сейчас ограничивает только их воображение^[45].

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. Далеко 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 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 домашнего обихода. Например, звуковые системы формата 5.1 и так называемые домашние кинотеатры сейчас становятся очень доступными обычному пользователю^[46].

А с появлением высокоскоростного Интернета появилась возможность транслировать звук в замечательном качестве практически в любую точку мира^[47].

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.

Театр и его звук

Многое из вышеперечисленного имеет непосредственное отношение к кино и к индустрии современных медиа. Причинами этому служат большая капитализация масс-медиа и, как следствие, значительный прогресс, идущий в ногу со временем, а так имеющий в своем распоряжении огромные фонды и почти неограниченный бюджет.

Но не следует забывать об основах^[48].

Ибо как говорил один известный и умный человек:
«Прежде чем ломать традиции, их нужно знать!»

Ш. Аббасов, вступительная речь перед студентами
Театрального Института, 2011 год

Основа современного визуального медиа-искусства – театр. Именно с театра начиналось практически все, что мы знаем о кино и телевидении, и именно в театре мы будем искать начало основ семиотики звука и ее связь с реализацией художественной идеи.

Итак, театр. Все спектакли, за исключением очень сильно авторских, всегда имели звук. И когда мы говорим «звук» мы не подразумеваем некую звуковую дорожку, или что-то техногенное, а именно звук во всех его проявлениях.

Театральный звук начинается с диалогов на сцене, реплик актеров, текстов и речей, а заканчивается шумовым оформлением спектакля, музыкальным сопровождением и даже звуком аплодисментов зрителей, который является неотъемлемой частью действия. Давайте представим себе спектакль без аплодисментов и в гробовой тишине – не правда ли странно?..

А теперь давайте разберем по порядку, чем же является театральный звук.

Во второй главе данной диссертации будут приведены исследования и выкладки по каждому тезису, но перед тем как вчитываться в исследования, хотелось бы более простым языком привести несколько моментов к их общему знаменателю.

Театральный звук начинается с диалогов актеров. Без них, за исключением авторского видения/прочтения, не строится ни одна пьеса. То есть текст пьесы трансформируется в речь, и без звука сей процесс просто алогичен и не имеет смысла.

В данном случае мы наблюдаем механизм трансформации по алгоритму: **мысль – идея – текст – речь – звук – зритель**. Получается, что язык трансформируется и развивается в иных формах и ипостасях,

которые помогают в реализации художественной идеи на всех уровнях, включая вербальный и эмпатический. Семиотика звука в данном случае служит дополнительным механизмом для передачи не только замысла и идеи, но так же для передачи эмоций и настроения от автора к зрителю.

Попробуем развернуть мысль немного дальше. Наблюдая за происходящим на сцене, мы не просто слушаем реплики актеров и пропускаем через себя куски текста – мы ловим интонации, тональную модальность, начиная с ее простейших отличий по мужским и женским голосам, и заканчивая интонационными посылами, которые во многом определяют уровень владения речью и искусством драмы у актера. Передать зрителю набор информации и знаков – сложное искусство, и правильное донесение идеи автора к зрителю зависит от многих факторов, одним из которых является семиотика звука.

Театр, как и любое другое искусство, постоянно развивался и следовал по пути прогресса. В сравнении с кино, театр можно назвать искусством более классическим, и в каких-то моментах даже консервативным, но, тем не менее, театр идет своим путем, и этот путь подразумевает развитие.

Но, несмотря на классику и кажущийся консерватизм театра, звук, в отличие от кино, всегда присутствовал в театре и был его неотъемлемой частью.

Начиная с самых истоков и заканчивая современными техногенными театральными площадками, звук был вторым языком театра.

И этот второй язык всегда преследовал одну цель – донести до зрителя и максимально реализовать художественную идею, замысел автора, прочтение режиссера, специфические моменты и индивидуальные особенности актеров.

Театральный звук помимо речи актеров состоит еще из двух немаловажных факторов – музыкального оформления и шумового оформления спектакля. И каждое из этих направлений можно вывести как самостоятельное, имеющее свой высокий приоритет^[49].

Музыкальное оформление – музыка театра, это отдельное направление, в котором наличествуют все признаки самостоятельного музыкального жанра. Данное направление имеет свою ярко выраженную специфику и для того чтобы писать музыку к театральным постановкам, недостаточно просто музыкального образования и таланта.

Нужны также: знание театра – его специфики и истории; умение понимать замысел автора; художественную идею режиссера; знать язык и природу звука и четко понимать конечную задачу^[50].

Прогресс не стоит на месте ни в какой из отраслей, и поэтому искусство, как и любая другая отрасль со временем эволюционирует как технически, так и творчески.

В последнее время появился еще один стиль работы с музыкальным оформлением спектаклей и различных театральных постановок – стиль, в котором могут быть использованы уже готовые музыкальные решения.

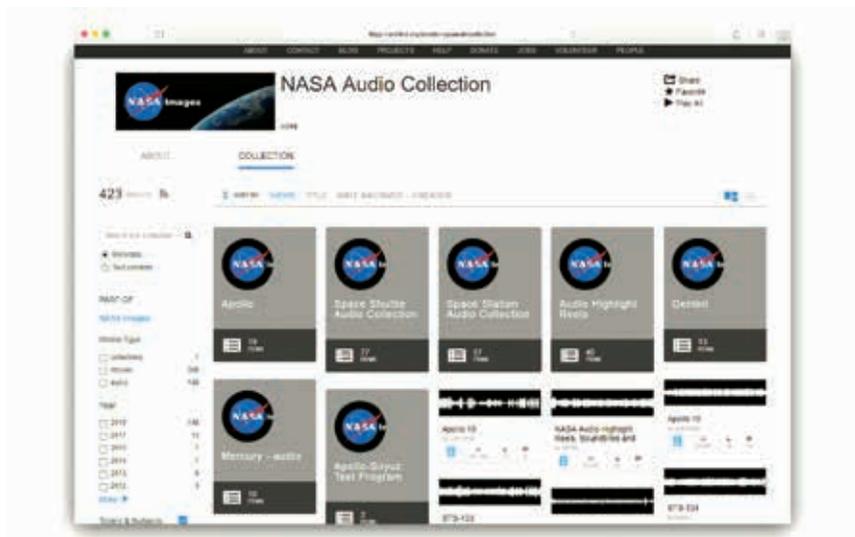
В эру глобализации и мировой системы обмена данными и информацией, мы получили практически неограниченный доступ ко всему, что было когда-то записано, сочинено, написано и сделано.

Появление цифровых библиотек эффектов практически свело на нет лаборатории и студии по их производству.

В равной степени это относится и к огромным библиотекам уже готовой музыки, различных интер-шумов и практически любой аудио-информации. Все это может куплено, скачано и использовано для нужд кино, театра и телевидения.

Более того, в последнее время аудиоматериалы появились в виде неких конструкторов, с помощью которых можно собрать любое необходимое музыкальное решение, не прибегая к помощи дорогостоящих студий, большой команды специалистов и временным затратам.

Подобные решения являются отличной помощью для малобюджетных проектов и спектаклей, а так же помогают сэкономить значитель-



но количество времени, сил и нервов для режиссера и композитора, который при такой постановке вопроса становится продакшн-менеджером.

Связь театра и кино

На конкретный момент времени кино все еще оставалось немым в виду технических возможностей, а точнее – невозможностей для интеграции звука в фильм^[51].

Но продюсеры и режиссеры кино того времени были самыми прогрессивными технофилами, да и собственно говоря, у них не было большого выбора кроме как изобретать и внедрять все самое новое, а зачастую и спорное из того, что мог предложить техномир тех времен.

Не мудрствуя лукаво, они обратились к тому, что уже существовало и имело порядочный успех – к театру.



Театр, будучи довольно консервативным искусством, тем не менее уже обладал звуком и использовал его возможности чуть ли не с момента основания. И поэтому театральный опыт в музыкальном и шумовом оформлении мог дать кино-индустрии именно то, что было нужно – звук, состоящий из музыкального, голосового и шумового оформления^[52].

Шумовое и музыкальное оформление стали неотъемлемыми атрибутами театра, кино и телевидения и, как следствие, стали развиваться в техническом плане^[53]. На смену таперам и иногда даже оркестрам, стали приходиться различные технические изобретения, идущие в ногу со временем и продолжающие свое развитие в качестве независимых элементов оборудования, использующихся в индустрии^[54].

Начинающиеся как некие уникальные приборы и механизмы, данные технические изобретения начали, как и любые другие, следовать законам прогресса.

Началось также применение принципов автоматизации рутинных процессов и приведения к общим стандартам^[55].

Постепенно, с развитием звукозаписывающей индустрии, все пришло к тому, что однажды сделанная в студии запись музыки или интер-шумов, могла использоваться огромное количество раз в разных точках мира, без привлечения целого оркестра или команды шумовых оформителей.

Как всегда, технический процесс привел к исчезновению целого ряда профессий, чему не все были очень рады, но как всегда это не имело никакого значения в сравнении с современными трендами, которые двигались с огромной скоростью.

В качестве примера можно привести целую историческую линию, которая начинается с простейших шарманок с их сменными мелодийными барабанами; проходит сквозь зачаточные перфокарты с записанными мелодиями для автоматических пианино и шумовых машин, которые в принципе являются технически модифицированными шарманками, и заканчивается использованием самых современных цифровых DTS систем для воспроизведения звука в кино, театре и телевидении^[56].

Имея в своем распоряжении подобную технику и уже готовые фонограммы, режиссеры, продюсеры и звуковые оформители могли с легкостью следовать звуковой линии любого шоу без привлечения лишних затрат и без организационных трудностей, связанных с задействованием большого штата людей. Подобная автоматизация привела к тому, что все высвободившиеся средства, включающие в себя бюджеты, фонды и трудочасы, стало возможным переключить на более насущные задачи, связанные с техническим обеспечением и фокусированием непосредственно на продакшне и пост-продакшне.

В какой-то мере именно автоматизация процессов дала толчок всей индустрии и привела к тому, что технический прогресс в творчестве пошел еще с большей скоростью, чем было до этого.

От простого к сложному

Шарманка – механический прибор для воспроизведения музыкальных произведений. Изобретена итальянцем Барбьери. Представляет собой небольшой орган без клавиатуры – ящик, внутри которого размещены в несколько рядов звучащие трубки, меха и деревянный или металлический валик с шипами-кулачками. Крутя ручку, шарманщик мог воспроизвести 6-8 мелодий, записанных на валике.

Обычно шарманкой называют механический орган бродячих музыкантов, переносной инструмент, при вращении рукоятки исполняющий 6-8 мелодий.





Пианолой также называется приставное устройство, превращающее пианино или рояль в механическое пианино.

В пианоле располагается вал, приводимый в движение рукояткой, а на поверхности вала по всему протяжению идут выступы, расположенные в определённой последовательности согласно нотам исполняемого музыкального произведения.

Механическое пианино (пианола) – разновидность пианино, автоматический струнно-клавишный музыкальный инструмент.

Выступы вала последовательно приводят в действие молоточки, соответствующие клавишам пианолы, и, таким образом, извлекают музыкальные звуки.

Шумовые машины / Шумовые аппараты – деревометаллические устройства, удивительным образом имитирующие звуки прибоа и ветра, проезжающего автомобиля и поезда, цокот копыт и звон мечей, стрекотание кузнечика и кваканье лягушки, лязг гусениц и разрывы снарядов.





Магнитно-ленточные приборы

В 1927 году немецкий инженер Фриц Пфлеймер после ряда экспериментов с различными материалами, сделал напыление порошком оксида железа на тонкую бумагу с помощью клея.

Бумажная лента хорошо намагничивалась и размагничивалась, её можно было обрезать и склеивать.

В 1932 году AEG, взяв на вооружение идею Пфлеймера, начала производство прибора для магнитной записи под названием «Магнетофон-K1». Эдвард Шюллер из AEG спроектировал «Магнетофоны» и изобрёл кольцевую головку для записи и воспроизведения.

Со временем и с развитием прогресса, кино и театральные системы воспроизведения и усиления звука шагнули в цифровую эпоху и на место громоздких машин и аппаратов пришли полностью цифровые системы.

Например, в театре эти системы имели в своем арсенале автоматизацию, компьютерную обработку/хранение/воспроизведение сигнала, а так же цифровую память, например для разных сцен, партитур и иных изменений по ходу сценария и хода спектакля.

Цифровые системы

Если раньше звукорежиссеру было необходимо полностью контролировать большинство рутинных процессов, связанных даже с бумажной работой, а также постоянно менять параметры микшера / микрофонов / панорамирования и т.п., то с появлением цифровых комплексных систем, большинство рутинных процессов отошло на второй план или исчезло вообще. И теперь звукорежиссеры смогли сосредоточиться на непосредственно творческой части профессии и иных задачах.

Цифровые системы также развивались и от банальных рекордеров и плееров, они постепенно превратились в сложнейшие электронные комплексы по обработке, хранению и воспроизведению информации, а точнее звука.

Исторический экскурс

В сентябре 1952 года в Бродвейском театре Нью-Йорка с колоссальным успехом прошёл показ демо-фильма «Это – Синерама», представляющего новую панорамную кинематографическую систему с



горизонтальным углом обзора 146° и 7-канальным звуком. В системе «Синерама» 5 каналов звука были отведены на панорамирование источников по экрану, а каналы эффектов создавали иллюзию окружающего звука из боковых и тыловых громкоговорителей. Однако производство фильмов было слишком дорогим, так как для демонстрации фильма требовалось три 35-мм фильмокопии и отдельная 35-мм магнитная фонограмма с 7 дорожками.

Система «Синемаскоп» (1953–1967 гг.) представленная компанией Двадцатый Век Фокс содержала 4 магнитных дорожки, наносимых на киноленту по специальной технологии.

Для воспроизведения фонограммы в кинопроекторах устанавливался ещё один звуко-блок с магнитными головками, а в кинозале монтировались дополнительные громкоговорители. Три канала были фронтальными и один отвечал за окружающий звук.

С 1955 года и более чем на 20 лет стандартом многоканальной записи звука к 70-мм кинофильмам стала система «Тодд-АО» до появления разработок фирмы Dolby.

Фильм «Оклахома!» стал первым в истории широкоформатным фильмом снятым по системе «Тодд-АО». Фильмокопия содержала, помимо изображения, шестиканальную магнитную фонограмму, записанную на четырёх магнитных дорожках.

Две из них размещались на широких закраинах 70-мм киноплёнки снаружи перфорации, а две – между перфорацией и изображением. На наружных, более широких дорожках, размещались по два канала, а на внутренних – по одному. Пять громкоговорителей размещались за экраном, а один канал «звуковых эффектов» передавал окружающий звук, распределённый вдоль стен зала.

В дальнейшем система была усовершенствована компанией Dolby, предложившей заменить два промежуточных фронтальных канала низкочастотными эффектными (система «Dolby Baby Boom»), а затем оставившей только один из них с использованием освободившейся дорожки для дополнительного канала звукового окружения (система «Dolby Split Surround»).

Системы обычного стерео-воспроизведения постепенно уступили место системам 5.1, а впоследствии системам 7.1.

Более того, в театрах системы 7.1 стали создаваться в комплексе с системами объемного звучания и донесения звукового сигнала до каждого зрителя.

Электронные системы звучания начали становиться неотъемлемым компонентом театральной акустики наравне с акустикой зала.

С помощью электронных систем театрального звука стало возможным исправление недостатков звучания помещения, связанных с ошибками инженеров при строительстве. И если раньше плохая акустика театров становилась бедой и практически приговором, то сейчас посредством современных методов и электроники, эти недостатки устранимы без нужды перепроектирования/перестройки помещения.

И как раз на этом технологическом этапе, когда рутинная пропала, освободив множество времени для творческих задач, и вступили в силу различные принципы донесения идеи автора до аудитории. В



эти принципы входила, в том числе и семиотика звука, которая на тот момент еще только зарождалась и воспринималась большинством не как отдельная отрасль или наука, но как часть комплексной коммуникативной системы передачи сообщений.

Основываясь на всем вышеперечисленном, мы приходим к выводу, что без звука (за исключением особых случаев) любой визуальный продукт, будь то театр, кино или телевидение – получается гораздо менее содержательным и его описание, а также передача основного сообщения от автора к аудитории становится гораздо беднее в творческом плане.

Знаковый механизм, как элемент сложной коммуникативной системы передачи сообщения, будет использован в полной мере лишь с использованием всех его составляющих. В нашем случае – звука и его семиотики. Хочется подчеркнуть, что без использования семиотики звука передача сообщения возможна, но будет сделана не в полной мере от своего потенциала.

Часть 2

Применение семиотики звука в медиа-индустрии

Глава 1

Развитие семиотики в кино, театре и телевидении

Авторский замысел и его четкое понимание

Любой творческий человек, автор, сценарист и композитор скажет, что авторский замысел и авторский посыл составляют основу произведения. Идея, замысел, история – все это выносятся в творческих муках, либо приходит внезапно, как искра, из которой рождается пламя.

Каждое произведение, будь то кинолента, музыкальное сопровождение для фильма, сценарий, монтаж, композиция – является плодом творения его авторов и идеи, которые содержатся в авторских работах, проходят как канва и ведут нас в том направлении, в котором задумали нас провести создатели.

Поэтому основная идея произведения должна рассматриваться в контексте целого и общего, как большая картина, которую нельзя смотреть, лишь разбив на какие-то мелкие части, но нужно оценивать ее целиком.

Понять замысел автора, понять его основную идею, понять его посыл – только так можно оценить произведение в полной мере и осознать до конца то, что хотел рассказать автор. Лишь полное погружение в мысли и задачи автора может дать представление об идее в целом и помочь творческой группе проделать необходимую работу, не нарушая при этом целостности замысла.

После обсуждения творческой мысли необходимо выработать общую концепцию, которой будет придерживаться творческая группа.

Обсудить необходимо так же моменты, связанные с режиссурой, операторской работой, сценарием, развитием сюжета фильма и выделить наиболее ключевые моменты, на которых стоит сделать акценты в работе. Определить ключевые персонажи, постараться понять какими чертами характера наделил каждого из них автор, просмотреть по несколько раз наиболее важные диалоги и сделать основное заключение о посыле киноленты/спектакля/тв шоу.

В общем и в целом необходимо составить творческий портрет в таком виде, в каком его видел автор. И опираясь на этот творческий портрет, можно смело переходить к технической реализации проекта.

Прежде всего, стоит помнить, что такого рода проекты – это проекты творческие, а значит они суть продукт человеческой мысли и эмоционально-духовной составляющей.

Поэтому подход к реализации подобного рода проектов должен быть изначально творческим и уже только потом техническим или иным другим.

Творческий подход к таким проектам должен и просто обязан быть основан на изначальном замысле его авторов. Посыл, мотивация, художественный замысел, сценарий, режиссерская задумка – все эти факторы необходимо учитывать при применении современных программных и технических средств в реализации проекта.

Понять, что хотел сказать режиссер. Определить конечный замысел. Проникнуться духом того времени, когда была сделана или задумана та или иная работа – вот основные задачи, стоящие перед группой, работающей над проектом на протяжении всего времени его реализации.

Далее нужно определить понимание того, чем является творческий процесс, в общем, и в целом. То есть, найти именно ту атмосферу, в которой работа над проектом будет проходить максимально эффективно и именно творчески, а не только технически.

Роль композиторов в театре, кино и телевидении

Выбор театрального композитора является важнейшим решением для любого театрального режиссера, так как зачастую стиль, в котором работает композитор, во многом определяет музыкальное решение спектакля.

Театральные композиторы работают в двух основных стилях:

- 1** Композитор изначально следует замыслам режиссера и беспрекословно выполняет все требования и задачи.
- 2** Композитор привносит свое видение происходящего на сцене, и музыкальное решение спектакля является независимым.

Оба этих стиля рабочие и имеют право на существование. Выбор стиля работы зависит от режиссера, от его команды и от того, проходит ли выбранный стиль по концепту самого спектакля.

В некоторых случаях независимый композитор может практически полностью поменять творческий подход и его музыкальное решение вносит в спектакль совершенно неожиданные моменты, иногда неожиданные, но от этого не переставшие быть гениальными.

В случае, когда весь спектакль полностью подчинен воле режиссера, а композитор четко следует указаниям и поставленным задачам – спектакль получается таким, каким его задумал именно режиссер, вплоть до мелочей.

Иногда композитор выступает музыкальным руководителем, то есть, по сути вторым режиссером спектакля и процесс принятия ключевых решений исходит от него и режиссера.

Как мы уже говорили выше, оба стиля жизнеспособны и все зависит от выбора, в каком стиле работать.

Но вернемся к персоне театрального композитора и связи между выбором одного режиссером и тем, как данный выбор повлиял на конечный результат.

История театральной музыки Узбекистана включает в себя множество имен поистине великих композиторов, в том числе мирового уровня.

Охватить их всех в рамках данной диссертации невозможно, как бы нам этого не хотелось, и поэтому мы выбрали трех человек, вклад которых в историю театра и кино, как композиторов – огромен и бесценен.

Небольшой анализ их вклада посредством их музыкального гения в конечный результат в кооперации с режиссерами постановщиками поможет нам полнее раскрыть влияние музыки и композиции на успех донесения замысла автора и режиссера в контексте семиотики звука в частности и в контексте комплексных коммуникативным систем в общем.



Юнус Раджаби^[57]

5 января 1897 года, Ташкент – 23 апреля 1976 года, Ташкент. Советский узбекский композитор, академик, народный артист Узбекской ССР, певец, инструменталист-исполнитель, учёный-фольклорист, организатор и руководитель музыкальных коллективов, педагог, общественный деятель^[58].

Он собрал, систематизировал и записал более полутора тысяч народных песен и инструментальных произведений, бытующих в народной памяти в течение многих веков; он сохранил их для будущих поколений.

Фактически, Юнус Раджаби стал пионером систематизации, каталогизации и приведения в систему узбекской народной музыки и, как следствие – сохранил нашу народную музыку для потомков, поскольку до XX века в Узбекистане не существовало нотной записи, в связи с чем мелодии передавались из уст в уста, от одного поколения к другому.

«Сорвав покрывало забвения с покрытых пылью столетий прекрасных мелодий, он отшлифовал их, превратил эти драгоценные жемчужины в достояние потомков».

Академик Вахид Захидов о Юнусе Раджаби



И если бы сегодняшние технологии были доступны в те времена, даже невозможно представить себе, сколько еще мог бы сделать Юнус Раджаби в дополнение к тому, что он и так сделал.

С учетом уровня технологий в то время – Юнус Раджаби совершил настоящий подвиг, который потребовал титанического труда и просто нереальных затрат по времени, силам и нервам. Сейчас такое вряд ли возможно, но ведь именно поэтому такие люди как Юнус Раджаби рождаются раз в столетие.

В содружестве с русскими композиторами Б. Надеждиным, В. Успенским, Г. Мушелем он пишет музыку к драмам «Муканна», «Касос», которые с успехом шли на сцене театра имени Хамзы и других театров.

Подготовил радиомонтажи «Навои», «Мукими», «Фуркат». Создает такие крупномасштабные произведения для симфонического оркестра, как «Сегох», «Ферганская сюита». Огромен его вклад в развитии оперного искусства Узбекистана. Такие известные оперы как «Зейнаб и Оман», «Назира» были написаны при непосредственном участии Юнуса Раджаби.



А его симфонические сюиты «Уйин баеты», «Семь сюит», «Пахта сюитаси» вошли в число лучших программ ансамбля «Бахор», обогатив его репертуар. Унаследовав от матери любовь к поэзии, он вдохнул второе дыхание, возродив для новой жизни в музыке стихи поэтов-классиков А. Навои, Бабура, Фурката, Мукими. Такие песни как «Ушшок», «Баёт I–II», «Кошки», «Адойи I–II» – сочинённые и с высоким искусством исполнявшиеся певцом, пользовались всенародной любовью.

Начиная с 1939 года стал выходить в свет многотомник Раджаби «Узбекская народная музыка».

В каждом из томов более 200 сочинений, а после войны появляется шеститомник «Шашмаком». Большим событием в культурной жизни республики явился выпуск грампластинок с записями «Шашмакома». Записи эти делались в трудных условиях: окна радиокомитета выходили на улицу с трамвайными путями. И для того, чтобы звучание не было испорчено грохотом, записывались с 12 ночи до 5 утра.

Эти записи ансамбля до сих пор составляют золотой фонд узбекского радио.

Многолетняя дружба связывала его с выдающимися композиторами Д. Кабалевским, Д. Шостаковичем.

В один из своих первых приездов в Ташкент Шостакович наслышанный о макамах, выразил желание послушать эту музыку. Его пригласили в радиокомитет. Прослушав более часа макамы в исполнении ансамбля, он, не сдерживая эмоций, со слезами на глазах, расцеловал Юнуса Раджаби. – «Бесподобная музыка!» – воскликнул он и попросил на память кассету с записями.

Если рассуждать в контексте знаковости музыки и звука, Юнус Раджаби был первопроходцем и связующим звеном между классической музыкой и композицией и национальной музыкой и колоритом.

Он сумел то, чего до него не удавалось никому – внести, систематизировать и привести к некоему общему знаменателю национальный узбекский колорит, передававшийся из уст в уста и классическую музыку с ее консервативным подходом и огромной историей.

Многие из спектаклей, опер, симфоний и других музыкальных произведений, написанным им лично или с его участием, в результате приобрели национальную знаковость и неповторимый колорит, впоследствии ставший отдельным направлением искусства и даже самостоятельной школой.

Тухтасин Джалилов^[59]

Родился в 1896 году в г. Андижан. Уже в 10 летнем возрасте он был известен как «сладкоголосый певец». В совершенстве владел несколькими народными инструментами и сокровищницей узбекской народной вокальной и инструментальной музыкой.





Джалилов выступает как исполнитель, автор музыки и педагог. В 1925–1927 участвует в выступлениях драматической труппы, руководимой выдающимся драматургом, поэтом и музыкантом Хамзой Хаким-заде Ниязи.

С его музыкой ставятся муз. драмы.

Музыкальная драма «Тахир и Зухра» (в соавторстве с Вильгельмом Шперлингом).

Музыкальная драма «Курбан Умаров» (в соавторстве с Вильгельмом Шперлингом).

Опера «Тахир и Зухра» (с Борисом Бровцыным, 1949, 2-я редакция 1955, на основе музыкальной драмы).

В 1934 Джалилов – музыкальный руководитель Ташкентского театра, позже преобразованного в театр оперы и балета им. А.Навои.

В 1935 г. он с огромным успехом выступает в концертах Всемирного фестиваля в Лондоне.

В 1940-1949 работает худ. руководителем театра музыкальной драмы им. Мукими^[60].

Т. Джалилов автор свыше 200 песен, многие из них на тексты поэтов Х.Х. Ниязи, С. Абдуллы, Чусты, Т. Фаттаха.

Т. Джалилов участвовал в создании более 30 музыкальных драм. В том числе: «Курбан Умаров» (С.Абдуллы), «Нурхон» (К.Яшен) с Я. Шерфединовым, «Асрлар» (Уйгун) совместно Б.Б. Надеждин, «Мукими» (С. Абдуллы), «Алпомиш» и др. В 1937 Т. Джалилову присвоено звание Народного артиста УзССР.

Как указано выше, Тухтасин Джалилов некоторые свои произведения писал в соавторстве с Вильгельмом Августовичем Шперлингом, который являлся его учителем, и было бы нелишним также немного раскрыть моменты биографии этого великолепного музыканта и композитора того времени.



Шперлинг Вильгельм Августович (1874–1944)

Родился в 1874 г. в Кенигсберге (Пруссия), сейчас – Калининград, в семье музыканта. Образование получил в Дрездене, с 1900 г. жил в России, с 1914 г. – в Армении. До 1927 г. служил в воинских частях Ереванского гарнизона, а затем работал в консерватории Еревана. Начальник военного оркестра гарнизона г. Эривань.

После революции – один из основателей Ереванской государственной консерватории им. Комитаса – духовые инструменты и оркестр. Композитор, автор многих музыкальных произведений, автор гармонизации опер «Тахир и Зухра». Был учителем-наставником Хараджаняна Испира Оганесовича, будущего дирижера, одного из основателей Национального симфонического оркестра Армении. Являлся членом Союза Советских Композиторов Узбекистана. Последними работами композитора Шперлинга являются гармонизация музыкальных драм. «Тахир и Зухра» и «Курбан Умаров».

Эти величайшие умы своего времени, являющие столпами музыкального и драматического искусства, оказали огромное влияние на современную музыку театра и кино, в которой совместились национальный колорит и классическое наследие.

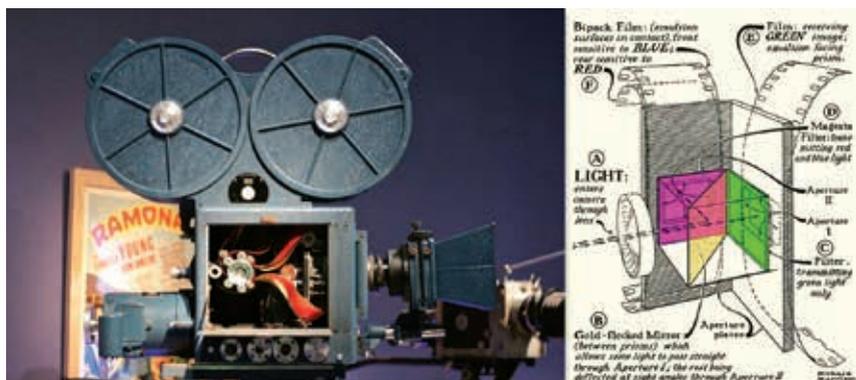
И Юнус Раджаби и Тухтасин Джалилов и Вильгельм Шперлинг были новаторами своего времени, идущими в ногу с прогрессом и всеми его достижениями, в том числе комбинируя различные стили, школы и тем самым создавая нечто новое и революционное.

Может быть сознательно и научно они не говорили о знаковости/семиотике звука в качестве комплексных коммуникативных систем, так как семиотика сама по себе в те времена только зарождалась как институциональная наука, но эти гении уже тогда на подсознательном уровне ощущали важность работы композитора над звуком. Они понимали, насколько важен звук во всех его составляющих для более полного донесения идеи от автора к зрителю.

Эти великие люди делали то, чего ни до, ни после них не сделал и не сделает уже никто и никогда.

Применение семиотики звука в процессе реставрации архивных кинофильмов

Современные технологии помогают значительно упростить технические процессы, которые стали неотъемлемой частью большинства творческих начинаний.



Требования времени, продиктованные стремлением к общедоступности медиа-информации: кинофильмов, музыкальных композиций, видео-версий спектаклей, концертов и иных видов культурно-массовой продукции – задают новую планку в области обработки, хранения и каталогизации уже имеющихся в нашем распоряжении образцов классического жанра, снятых великими режиссерами прошлого столетия.

В наше время, когда во всем Мире библиотеки постепенно оцифровываются, а мировые шедевры живописи, кинематографии и музыки скрупулезно реставрируются и хранятся на жестких дисках и серверах без риска быть потерянными или уничтоженными – специалисты индустрии звука не могут, и не будут оставаться в стороне от глобальной цифровой эпохи!

Благодаря глобальному прогрессу, мы получили доступ ко всем достижениям современной инженерной мысли.

Закупка оборудования, увеличение доступа к новейшим технологиям, постоянное расширение коммуникационных каналов – все это способствует проникновению последних технических новинок в область медиа.

В настоящее время у нашей страны и у нашего народа имеется огромное культурное наследие в виде фильмофонда, состоящего

из кинолент прошлого века, являющихся образцами классического кинематографа, признанного во всем мире.

Но, к сожалению, многие из этих лент, будучи выполненными идеально в творческом плане, не были сделаны идеально в плане техническом.

Технологии того времени были хороши именно на тот момент времени и в принципе выполнили свою задачу, но прогресс не стоит на месте и в наше время появились иные технические стандарты, другая аппаратура, другие требования, в том числе и требования зрителя, ставшего искушенным в такого рода вопросах.

Для того чтобы будущие поколения могли по достоинству оценить тот или иной шедевр, нужно не только донести эти шедевры до зрителя в их первоизданном творческом виде, не нарушая замысел автора, но донести их также в максимально хорошем качестве.



Творческая часть процесса

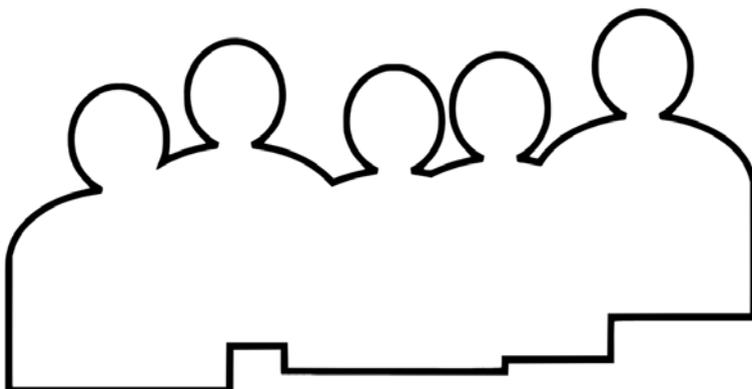
Прежде всего, стоит помнить, что такого рода проекты – это проекты творческие, а значит они суть продукт человеческой мысли и эмоционально-духовной составляющей.

Поэтому подход к реализации подобного рода проектов должен быть изначально творческим и уже только потом техническим или иным другим.

Творческий подход к таким проектам должен и просто обязан быть основан на изначальном замысле его авторов. Посыл, мотивация, художественный замысел, сценарий, режиссерская задумка – все эти факторы необходимо учитывать при применении современных программных и технических средств в реализации проекта.

Понять, что хотел сказать режиссер. Определить конечный замысел. Проникнуться духом того времени, когда была снята та или иная работа – вот основные задачи, стоящие перед группой, работающей над проектом на протяжении всего времени его реализации.

Далее нужно определить понимание того, чем является творческий процесс, в общем, и в целом. То есть, найти именно ту атмосферу, в которой работа над проектом будет проходить максимально эффективно и именно творчески, а не только технически.



Понимание того, что целью и задачей проекта является, прежде всего, творчество, а не демонстрация некоего технического превосходства – служит ключевым моментом во всей работе над проектом.

Команда, работающая над проектом должна набираться исходя из творческих задач и предпочтений, и уже потом из технических навыков и умения владеть необходимыми навыками и технологиями.

По сути, должен быть соблюден правильный баланс между творчеством и высокими технологиями, которые призваны облегчить и сделать максимально комфортным творческий процесс, а не заменить или подменить его некими техническими суррогатами.

Цель – не навредить

Анализируя и рассматривая опыт некоторых творческих студий, в том числе и российских, можно сделать заключение, что переозвучивание кинолент, мультфильмов и любых иных произведений приводит к катастрофическим последствиям.

В качестве анти-примеров можно привести мультипликационные фильмы: «Мойдодыр», «Серая Шейка», «Золотая антилопа», «Аленький цветочек», «Гуси лебеди» и многие другие.

Так же в качестве основного анти-примера можно привести переозвучку киноленты «Садко».

Потеря динамики звуковой дорожки, множество цифровых артефактов, вызванных неоднократными преобразованиями из аналогового звука в цифровой и обратно. Зачастую откровенная халтура и небросовестное отношение к реализации проекта. Непрофессиональный подход к творческой и технической части.

Все это приводит к практически полной потере авторского замысла, к утрате уникальной идентичности продукта, к неприятным акустическим резонансам, потере аналогового звучания и утрате замечательного музыкального ряда, созданного композиторами и музыкантами прошлых лет.



В результате переозвучивания и переарранжирования подобных проектов на выходе получается грубая поделка, не имеющая ничего общего с оригиналом и, как следствие, неблагоприятно принимаемая зрителем.

Голоса знаменитейших актеров тех времен, богато окрашенные и имеющие неповторимые тембральные характеристики, в результате переработки и переозвучки зазвучали тускло, непривычно, режа слух.

А порой, как в случае с фильмом «Садко», были вообще заменены на какие-то другие голоса. В результате подобных «мероприятий» целый пласт культурного наследия оказался под угрозой уничтожения и безвозвратной утери.

Нельзя не согласиться с тем, что современные программные технологии имеют некоторые технические преимущества и гораздо больший



спектр применения, нежели более архаичные аналоговые технологии прошлых лет. Но тем не менее – даже какие-то чисто технические неточности, допущенные звукорежиссерами тех времен, имеют свою неповторимую окраску, дающую своеобразный уникальный колорит и создающие ту атмосферу, за которую мы полюбили и продолжаем любить киноленты того времени.

Резюмируя все вышесказанное, можно сделать однозначный вывод. Любой процесс реставрации звука должен проходить максимально осторожно, грамотно. С целью, прежде всего – не навредить!

Реставрация должна опираться исключительно на оригинальную звуковую дорожку, использовать только авторский замысел, не вмешиваться в композицию, в звуковой монтаж и вообще не затрагивать никоим образом линию фильма.

Процесс этот стратегически важен, ибо призван сохранить культурное наследие целой эпохи для потомков и тем самым не нарушить ход истории. Поэтому реставрировать необходимо только те фильмы, которые:

1. Нуждаются в реставрации.
2. Могут быть безвозвратно утеряны.
3. Могут быть реставрированы имеющимися техническими средствами.
4. Составляют культурное наследие страны.
5. Имеют оригинальные копии приемлемого качества.

Глава 2

Звуковое и музыкальное оформление с помощью семиотики

Составление знаковых звуковых карт при написании звуковой партитуры

В звуковой партитуре, которая делается практически для любого медиа-продукта, используется в основном текстовое описание того, что будет (должно) происходить со звуком. Плюс звуковая партитура содержит в себе графу с таймкодом и тому подобными техническими моментами. Можно было бы включить в звуковую партитуру также семиотический ряд с указанием того, что должен означать звук, какую эмоцию он должен вызвать или подчеркнуть, какое значение будет нести данный звук и какие вызывать ассоциации в комбинации с визуальным рядом.

Это поможет звукорежиссеру полнее донести месседж автора и более точно выполнить поставленную перед ним задачу. В результате медиа-продукт на выходе получится более качественным.

Три основных уровня в звуковых картах:

1. Звуки, непосредственно описывающие происходящее.
2. Звуки, дающие аллегорию и настроение.
3. Звуки, обозначающие предмет.

Видеоряд	Интершум	Музыкальный ряд	Звук настроения
Пейзаж	Шум леса	Тема персонажа	Низкочастотный (тревога)

Пример звуковой карты/партитуры содержащей семиотические элементы

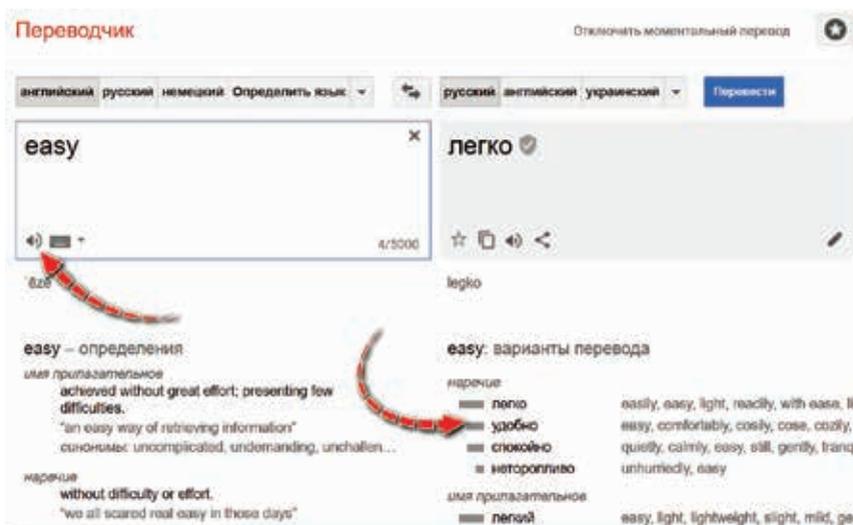
Использование принципов семиотики в саунд-дизайне

Применение семиотики звука может сократить время на съемки и соответственно бюджет. К примеру, если что то можно отобразить звуком, то это не обязательно делать изображением – как результат экономия на процессе съемок.

Например, при переходе из кадра в кадр – можно изобразить часть следующего кадра просто звуком. Это настроит зрителя на то, что будет происходить в следующем кадре, и задаст соответствующую эмоциональную окраску и настрой, который бы хотел задать автор.

Так же одной из областей применения семиотики звука является «аудио-описание». Это способ более подробно описать происходящее на экране/сцене для слабослышащих людей.

Можно было бы включить семиотические знаки и карты в программы, которые будут раздаваться во время спектакля. Или, если это



касается ТВ и кино, то можно пускать знаковые звуковые механизмы вместе с субтитрами.

Также можно использовать семиотические механизмы для транскрипции – перевод аудио информации в текст. Например, в некоторых языках женская модальность голоса изначально подразумевает грамматические изменения. То есть компьютер анализирует женскую модальность и в ходе процесса транскрипции может быть более точный процесс. То же касается переводчиков типа Гугл Транслейт с их голосовыми модулями. При использовании модальных и семиотических принципов перевод может быть более точным.

Обучение звукорежиссеров основам семиотики

В современных реалиях существующая система образования претерпела значительные изменения. Процесс этих изменений продолжается и по сей день, ибо прогресс не стоит на месте, а образование, как важнейшая часть формирования благополучного общества, может и должно не только следовать современным трендам, но и опережать их на несколько шагов.

Наша страна является независимым развивающимся государством и, соответственно имеет огромную потребность в специалистах, имеющих творческое, отличное от других видение и мышление.

Движение государства вперед – это не только экономика, оборона или политические процессы. Это так же идеология, история и, разумеется, творчество, как одно из важнейших проявлений развития и прогресса.

Творческий процесс – это сложный психологический и эмоциональный механизм, имеющий весьма размытые понятия, и практически не имеющий пределов, ведь его невозможно измерить общепринятыми критериями или формулами.

Полет свободной творческой мысли несоизмеримо важен для любого проявления в области искусства и культуры. Без творческого под-

хода невозможно добиться идеального результата, а это значит, что развитие творчества в специальности на сегодняшний день – один из самых важных приоритетов в системе образования.

Существующая система образования во многом повторяет ту систему, которая создавалась в эпоху индустриализации в конце 19-го, начале 20-го века. Эта система была направлена на подготовку большого количества специалистов, которые должны были работать на вновь создаваемых производствах в основном конвейерного типа. То есть, основной задачей данной образовательной системы было скорее технически грамотное количество, нежели творчески мыслящее качество. Внимание уделялось конкретно подготовке к определённому ремеслу и выполнению конкретных задач. И, в результате, творческое мышление и способность людей генерировать идеи – все это отошло на второй план.

Данная система имеет право на существование и зарекомендовала себя в течение нескольких десятков лет.

Проблема состоит в том, что эта система очень часто не включает в себя подготовку именно творческих специалистов, которые способны мыслить иначе – более расширенно и креативно. Без указки сверху, без ожидания каких либо реакций на свои идеи и действия в профессиональной области. Идея не имеет границ. А творческая идея – это совокупность множества мыслительных процессов, которые одновременно вдруг обретают форму и смысл. Подобные явления невозможно и не нужно контролировать, ибо под контролем они превращаются в слабые, бюрократизированные подобию самих себя.

Исходя из всего вышесказанного, можно сделать вывод, что в современных реалиях, когда большинство технологичных производств автоматизируются, необходим поиск и дальнейшая подготовка творчески мыслящих специалистов. Выявление людей, обладающих творческим и креативным потенциалом – важнейшая задача, решение которой требует кропотливой и серьезной подготовки. Данный процесс обычно проходит в несколько этапов и начинается в образовательном учреждении, среди студентов.

Четыре этапа обучения

Этап 1

Включает в себя работу со студентами на предмет проявления ими творческого мышления и умения нестандартно мыслить в различных ситуациях и предлагаемых обстоятельствах. Такие ситуации либо возникают сами в процессе обучения, либо преподаватели создают их искусственно, дабы определить конкретные показатели.

Этап 2

Это выявление предпочтений в изучаемой специальности. Любая специальность, как мы знаем, имеет несколько различных направлений. Студенты зачастую имеют свою точку зрения по каждому из них и, соответственно, определяют для себя наиболее важные этапы. Именно из этого и следует строить дальнейшую стратегию образования.

Этап 3

Теоретическая работа с каждым из студентов индивидуально, исходя из личных предпочтений студента при выборе направления в специальности.

При данном подходе студент будет дополнительно мотивирован для дальнейшего роста, как специалист. Более того – данный подход дает дополнительный стимул для самообразования и личностного роста студента.

Этап 4

Процесс интерактивного обучения студентов, который проходит непосредственно на производственной базе, имеющей все необходимые материально-технические ресурсы. Каждый теоретический базис должен быть подкреплён исполнением в реальных условиях с использованием технической составляющей.

В случае со специальностью «звукорежиссура» понятие «интерактивные методы обучения» приобретает особую значимость. И мы рассмотрим, почему именно в данной профессии интерактивные методы обучения чрезвычайно важны.

Звукорежиссура – это очень специфичная отрасль, стоящая особняком от всех остальных профессий. И данная профессия является, по сути, комбинацией науки и творчества. Гибридом инженерии и музыки. Смесью режиссуры и электроники.

Эта отрасль приобрела все черты «профессии нового времени» – технологичность, привязанность к глобальному информационному пространству и, разумеется, – принадлежность к миру творчества и свободного мышления.

В эпоху глобализации и объединения компьютеризированных систем в единое пространство – ремесло, как таковое, стало не самой важной составляющей профессии. Как и любая другая технологичная профессия, звукорежиссура автоматизировалась. И процесс автоматизации затронул огромное количество технических циклов, которые будучи рутинными, тем не менее, выполнялись непосредственно человеком.

В наше современное время, подавляющее большинство этих процессов выполняются автоматически на программном уровне. Любую цепочку так называемых рутинных процессов сейчас может выполнить компьютер в полностью или частично автоматическом режиме. И звукорежиссеру остается огромное количество сэкономленного времени, которое можно употребить на иные задачи – более творческие и созидательные, нежели рутинные и утомляющие.

По этому, в профессии современного звукорежиссера сейчас стало уделяться гораздо больше внимания широте кругозора, полету идей и свободе творчества. Без этих критериев стало невозможно применять и эффективно употреблять свои знания на рынке, где конкуренция крайне высока, благодаря всеобщей глобализации. А ведь именно высокая конкурентоспособность специалиста во многом определяет области его применения и профессиональную ценность.

Говоря языком рынка: «Хороший специалист не боится конкуренции и никогда не сидит без работы!»

И если раньше, буквально десять-пятнадцать лет назад, профессионализм звукорежиссера определялся во многом его умением производить те или иные технологические процессы в определенном количестве, то сейчас все изменилось. Прогресс не стоит на месте и дабы идти в ногу со временем, а не плестись в арьергарде мировых технологий и достижений, просто жизненно необходимо использовать самые современные интерактивные методы для эффективной подготовки профессиональных звукорежиссеров.

Те специалисты, которых можно и нужно готовить с использованием самых инновационных методов обучения, через некоторое время станут творческим основанием профессии. И на этом основании может быть построен фундамент одной из важнейших частей нашего молодого государства, состоящего из молодых, прогрессивных и свободно мыслящих профессионалов, имеющих базис знаний и методологию их применения в условиях современного рынка и развития честной и справедливой конкуренции.

Профессия звукорежиссера не терпит халатного отношения, или каких либо профанаций, призванных облегчить существования лени или нежелания к саморазвитию. В данной отрасли невозможно каким-то образом оправдать собственную профнепригодность или наплевательское отношение к проделанной работе.

Зритель/слушатель оценивает творчество беспристрастно и в свете нового времени «голосует своим кошельком».

Именно поэтому необходимо искать, выявлять и готовить специалистов творческих, идейных и преданных своей профессии. Определенным отраслям специальности, в которых, как мы рассмотрели выше, заинтересованный и должным образом мотивированный студент будет максимально эффективно вливаться в процесс обучения.

Если образовательный процесс интересен студенту, а именно этот интерес призваны обеспечить интерактивные методы обучения, то такой процесс станет важным симбиозом системы образования и студентов, которые фактически являются ее полноценной частью, а не придатком, как до сих пор думают некоторые.

Без мотивированных студентов невозможно эффективное существование системы образования в той ее ипостаси, которую мы привыкли видеть.

Но в то же время люди, имеющие стремление к свободному творческому мышлению и саморазвитию, могут абсолютно спокойно существовать вне системы образования. Все это говорит о том, что системе образования необходимо выявлять, привлекать в свои ряды студентов подобного склада и образа мышления. И эффективно удерживать посредством максимального содействия и мотивационного вовлечения.

Эти методы послужат на благо:

- Самих будущих специалистов, которые будут иметь площадку для выражения своего творческого потенциала.
- Системы образования, которая будет служить своей изначальной цели, одновременно приобретая бесценный опыт и новые решения в методологии обучения.
- И, разумеется, нашего государства, которое будет получать грамотных, эффективных и конкурентоспособных специалистов мирового класса.

Заключение

Возникает вопрос, почему так много внимания уделяется именно пониманию принципов и идей звука как языка и его знаковых механизмов.

Ответ кроется в деталях и простых принципах.

Суть звукорежиссера не только в том, чтобы вставлять звук или саунд-дизайн везде, где только можно, а в том, чтобы понимать – где звук нужен, а где не нужен. Ибо иногда звукорежиссеры, получив самостоятельность, совершенно забываются и на радостях начинают делать звук вообще для каждого момента фильма, спектакля или tv программы.

В итоге получается дисбаланс и замусоренность, которая отвлекает аудиторию от основного сообщения и делает в итоге только хуже.

В качестве анти-примера можно привести увлечение звуком шагов в кадре. Многие отечественные фильмы в попытках напихать все по максимуму, озвучиваются по принципу «чем больше, тем лучше» и в итоге некоторые сцены в которых персонажи двигаются в кадре, полны звуками шагов.

Эти звуки отвлекают от разговоров в кадре, от музыкального ряда и создается впечатление, что целый табун коней гарцует на ипподроме или проходит какая-то выставка обуви, на которой все люди шагают и шаркают только на одном уровне пола. В итоге драматичная сцена, в которой важны диалоги/текст/идея и музыкальный ряд, становится набором цоканья, шарканья подошвами и различными видами каблучков. Это как раз таки и есть пример знаковости звука и областей применения принципов семиотики звука и принципов звука как языка.

Понимать звук, как язык. Понимать его природу, структуру и знаковые механизмы – вот основная задача при подготовке и работе со специалистами в области современной звукорежиссуры.

То же самое и со звуком – звук – это язык.

Звук – это сложная коммуникативная структура, которую необходимо знать, изучать и применять, исходя из принципов семиотики. В противном случае, звукорежиссер не будет звукорежиссером в полном понимании этого слова, а рискует остаться «звуковиком», не имеющим самостоятельности в творчестве и не владеющим элементарными основами понимания того, чем же все-таки является звук и как с помощью звука донести идею автора до аудитории.

Глоссарий

Для того чтобы в полной мере понять техническую сторону процесса, нам необходимо разобраться с некоторыми терминологическими вопросами, касающимися непосредственно технической части.

Процесс, с которым мы имеем дело – это самый сложный технологический многозадачный алгоритм, использующий несколько этапов обработки и систематизации информации. Огромные массивы данных обрабатываются практически в реальном времени и понимание данного процесса, его внутренних механизмов – это во многом ключ к правильному исполнению конечной задачи.

M/S мастеринг

Данная техника мастеринга на сегодняшний момент является самой продвинутой и технически совершенной в Мире.

Она была изобретена Аланом Бламлейном в 1933 году.

MS расшифровывается, как «Mid-Side» (среднесторонний) или «Моно-Стерео». В MS микрофонной технике, кардиоида, передненаправленный микрофон подключается к M моно каналу, а фигура 8, сторонненаправленный микрофон подключается к S или стерео каналу.

Простой декодер (такой, как аудио микшер) смешивает эти два канала, чтобы создать L (Left – левый) и R (Right – правый) выходы. Вот формула декодера: M+S эквивалентно L, M-S эквивалентно R. А вот как декодировать в микшере: назначаем M на фейдер 1, S на фейдер 2, оба параметра рап выставляем влево. Назначьте M на фейдер 3, S на фейдер 4, инвертируете полярность фейдера 4 («минус S»), панораму выставляем направо.

Чем больше M в миксе, тем больше монофоническим (центрированным) будет материал. Чем больше S, тем более пространственным или диффузным будет материал. Если вы выключите M-канал, то вы не услы-



шите фазы звука, содержащей много реверберации и инструментов на крайних позициях. Если вы выключите S-канал, вы будете в значительной степени слышать вокалиста; звук сжимается, теряется богатство и пространство.

Enhancer (психоакустический эксайтер)

Эксайтеры и энхансеры используются для того, чтобы изменять тональные качества звука. Но, в отличие от эквалайзера, который просто усиливает или ослабляет частоту, имеющуюся в сигнале, энхансеры могут создавать новые гармоники. Открытие было сделано американской компанией Arhex. Они разработали прибор под названием Aural Exciter. Название «эксайтер» защищено авторским правом, поэтому другие производители обычно называют свои приборы «энхансер» (часто с добавлением «психоакустический»).

В энхансере используется средняя и верхняя составляющая входного сигнала для генерации управляемых искажений, что приводит к созданию новых гармоник. Если эти гармоники в небольшом количестве подмешать к необработанному сигналу, это сделает его более ярким, громким и чистым. Может показаться парадоксальным, что добавление искажений делает сигнал чище, но это происходит на самом деле. Регулируемый фильтр высоких частот подает часть входного сигнала в цепь генератора гармоник. Можно менять частоту фильтра от 2 кГц до 6 кГц и выше (в зависимости от модели). Сигнал подается в специальную цепь, где происходит создание новых гармоник. Происходят также



неизбежные фазовые сдвиги (в результате работы высокочастотного фильтра), которые значительно влияют на конечный результат. На выходе генератора гармоник стоит компрессор.

На иллюстрациях приведены примеры эксайтеров, а так же элементарная техническая схема работы данных приборов.

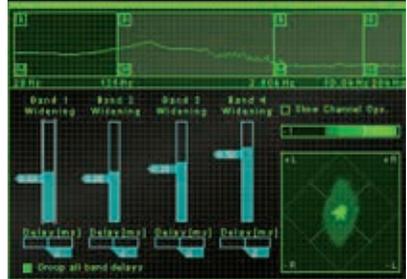
Расширение стерео-базы

Суть этого процесса состоит в усилении стереоэффекта. После расширения стереобазы звук становится шире и объёмней.

Расширение стерео-базы используется в случае, если акцент идёт не на плотность, а на объём звучания.

В то же время этот эффект может действовать наоборот – уменьшать разницу между каналами, улучшая таким образом их фазовую совместимость. Следовательно, этим эффектом во многих случаях удаётся «спасти» фонограммы с плохой моносовместимостью.

Но кроме плюсов расширителя стерео-базы, у него есть и явные минусы. Расширяясь, стерео-картина становится менее плотной, из-за увеличения разницы между каналами, звуковая дорожка становится моно-несовместимой. Поэтому прежде чем пользоваться расширителем стерео-базы, нужно усвоить несколько правил.



Во-первых, применение расширителя стерео-базы должно быть обоснованным. Если ваша звуковая дорожка хорошо звучит и без расширения картины, но вы хотели бы добавить ей немного объема, то в этом случае безопаснее будет воспользоваться ревербератором, чем намеренно исказить фазу звукового сигнала.

Во-вторых, если вы все же решили работать с расширителем стерео-базы, нужно всегда использовать коррелометр. Эта предосторожность позволит Вам во время работы с расширителем сразу же заметить появление противофаз и вовремя остановиться. Появление противофаз делает вашу звуковую дорожку моно-несовместимой и при воспроизведении ее в моно режиме у вас полностью пропадут те источники звука, которые находились в центре панорамы, а остальная звуковая дорожка теряет значительную часть низких и высоких частот, нарушится баланс.

В-третьих, работая с расширителем стерео-базы, всегда прослушивайте фонограмму в моно режиме. Эта предосторожность позволит вам выявить наличие противофаз на слух. Переключайтесь между стерео и моно режимами во время воспроизведения звуковой дорожки при работающем расширителе. Кроме изменений панорамы, вы не должны слышать никаких частотных искажений.

На иллюстрациях приведены примеры расширителей стерео-базы, а так же элементарная техническая схема работы данных приборов.

Многополосная компрессия

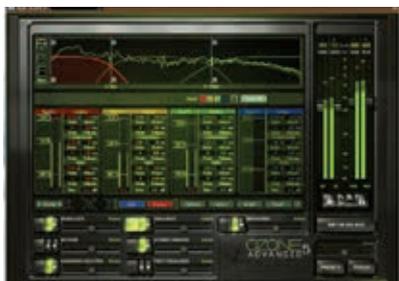
Главным отличием многополосной компрессии от однополосной является возможность осуществления независимой обработки одного сигнала в разных частотных полосах. Речь идет, к примеру, о раздельном компрессировании низких, средних и высоких частот.

В многополосном компрессоре исходный сигнал поступает на кроссовер, где происходит его разделение на несколько частотных полос, каждая из которых затем направляется на отдельный компрессор. В завершение осуществляется суммирование всех полос с целью получения единого сигнала.

Многополосная компрессия имеет некоторые особенности, выгодно отличающие ее от однополосной. При использовании однополосного компрессора, если исходный сигнал превышает пороговый уровень в любой части спектра, изменяется уровень всего сигнала.

Безусловно, можно задействовать частотно-зависимую компрессию, чтобы изменить уровень только в случае превышения порогового уровня в определенной части спектра сигнала. Однако и тогда происходит изменение уровня всего сигнала.

С помощью многополосной компрессии можно сильнее компрессировать сигнал, не боясь получения подобных нежелательных эффектов, что позволит повысить субъективный уровень громкости.



Кроме того, многополосная компрессия делает возможным изменение частотной характеристики обрабатываемого сигнала.

Нередко многополосные компрессоры применяют именно с этой целью, поскольку эквалайзеры, изменяя частотную характеристику, выдают другие результаты и подходят далеко не в каждом случае.

Если говорить в общем, то основным предназначением многополосных компрессоров является обработка всей фонограммы на мастеринге.

На иллюстрациях приведены примеры многополосных компрессоров.

Финальный мастеринг, прослушивание в команде

Многие воспринимают процесс мастеринга как нечто эфемерное – приложение к процессу сведения, которое дает лишь приведение окончательного результата к какому-то общему стандарту, но не более того. На самом деле мастеринг – это абсолютно самостоятельный инженерно-творческий процесс и более того, это отдельная отрасль, специалистов которой готовят отдельно с учетом специфики и технических требований.

Мастеринг это настолько важный с точки зрения получения финального результата процесс, что для мастеринга существуют даже отдельные мастеринг-студии с самостоятельным оборудованием и специальным программным обеспечением.

Выше описаны основные алгоритмы мастеринга и процессы, которые происходят во время мастеринга такие как: дизеринг, компрессия, расширение стерео-базы, лимитирование и эквализация.

В данной части мы рассмотрим финальный мастеринг и его важность.

Уже после того, как все основные технические фазы мастеринга проведены, после того как нас окончательно устраивает инженерная и программная часть, после анализа частотных спектров и волновых характе-

ристик, можно приступить к процессу финального мастеринга готового продукта.

Прежде всего, мы должны помнить о главном принципе – «Не навредить!» и основываясь на это принципе, приступить к прослушиванию в команде и коррекции некоторых параметров мастеринга, которые удовлетворяя нас с технической точки зрения, могут быть неприемлемы с точки зрения творческой. Здесь нужно четко понимать ту тонкую грань и баланс между техникой и творчеством, исходя из того, что весь процесс, который мы делаем, призван сохранить уникальность звука и его начальный замысел.

Допустим, нас устраивает порог срабатывания компрессора и устраивает то, как звучит дорожка фильма, но прослушав весь звук целиком, мы понимаем, что потеряли часть динамики фильма. Программная часть как бы говорит нам, что все хорошо с точки зрения технической, но часть творческая пострадает в результате нашего вмешательства. И поэтому необходимо сделать выбор однозначно в пользу части творческой, нежели технической, уменьшив воздействие компрессора на общую звуковую картину. Именно по этому принципу и нужно осуществлять любое вмешательство в звук фильма и всегда помнить, что наша работа не должна сделать звук хуже, чем он был, но должна сделать его лучше, не изменяя авторский замысел.

Другой пример. Применяя энхансер (психо-акустический эксайтер) мы обнаруживаем, что улучшив прослушиваемость некоторых моментов фильма, данный прибор делает звук слишком резким, меняя или устраняя важные обертоны, которые были достигнуты в процессе работы авторов фильма над оркестровой или голосовой частью.

В данном случае мы опять же делаем выбор в сторону уменьшения доли работы программного модуля или вообще отказа от его применения в цепи выходного тракта. Абсолютно те же принципы должны применяться к расширителям стерео базы, эквалайзерам и любым другим приборам, включенным в мастер-цепь.

Финальный мониторинг

Итак, после того как все необходимые процессы закончены, проведен мастеринг и проект по сути готов, можно приступить к стадии финального мониторинга. Финальный мониторинг – это одна из важнейших стадий любого проекта, связанного со звуком. На данной стадии происходит окончательный контроль и выявление возможных недостатков, упущенных или пропущенных в ходе основного процесса. Некоторые предпочитают исключить финальный мониторинг из процесса ради экономии времени, но на мой взгляд это в корне неправильно ибо часто бывает, что во время финального мониторинга возникает прямая необходимость возврата к процессу производства и переделки каких-либо моментов, являющихся важными и необходимыми.

Финальный мониторинг должен производиться на нескольких источниках звука. На мониторах дальнего поля, с учетом того, что звук фильма будет воспроизводиться в кинотеатрах и в больших аудиториях.

На мониторах среднего и ближнего поля, с учетом современных домашних и профессиональных ауди-систем.

И в наушниках для полного контроля и выявления мелочей, не слышимых в «открытых» источниках звука.

Так же в процессе финального мониторинга необходима проверка на моно-совместимость. Этой проверкой часто пренебрегают и в результате получают продукт, не совместимый с техническими стандартами.

Еще одним источником звука необходимым для финального мониторинга является любая бытовая аппаратура – мультимедийные колонки для компьютера, или даже динамики мобильного устройства. Это необходимо по причине того, что фильм будет просматриваться не только в кинотеатрах или с помощью Hi End систем, но так же на мобильных устройствах и компьютерах, не имеющих широкополосных динамиков.

Литература

1. Труды по знаковым системам. В. 1-25. Тарту, 1964–92
2. Лотман Ю. М. Люди и знаки. / В кн. Лотман Ю. М. Семиосфера. – СПб.: Искусство-СПБ, 2010. – С. 6.
3. Античная философия: Энциклопедический словарь. – М.: Прогресс-Традиция, 2008. – С. 432–433.
4. Кратил, или О правильности имён (отрывки). Пер. А. И. Доватура. – Античные теории языка и стиля. М.; Л., 1936. – С. 36–57.
5. Аристотель. Сочинения в 4 томах. – М.: Мысль, 1978. Т.2. – С.91-116.
6. Александрийская школа. История философии Запад-Россия-Восток (Книга первая. Философия древности и средневековья)
7. Александрийская школа и Александрийский век. Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: в 86 т. (82 т. и 4 доп.). – СПб., 1890–1907.
8. Майя Соболева. Философская герменевтика: понятия и позиции. – М.: Академический проект, 2014. – С. 7-8. – 160 с. – ISBN 978-5-98426-134-0.
9. Экзегетика библейская // Еврейская энциклопедия Брокгауза и Ефрона. – СПб., 1908–1913.
10. Аналогическое толкование. Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: в 86 т. (82 т. и 4 доп.). – СПб., 1890–1907.
11. Барсов Н. И. Иоанн Кассиан. Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона : в 86 т. (82 т. и 4 доп.). – СПб., 1890–1907.
12. Миртов Д. П. Схоластика. Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона : в 86 т. (82 т. и 4 доп.). – СПб., 1890–1907.
13. Poole A. L. From Domesday Book to Magna Carta 1087–1216. – Oxford, 1956. – ISBN 978-0-19-821707-7
14. Ансельм Кентерберийский. Гайденок В. П. Анкилоз – Банка. – М. : Большая российская энциклопедия, 2005. – С. 20–21. – (Большая российская энциклопедия : [в 35 т.] / гл. ред. Ю. С. Осипов ; 2004–2017, т. 2). – ISBN 5-85270-330-3.
15. Столярков А. А. Номинализм Оккама / История философии. Запад-Россия-Восток. Книга первая. Философия древности и средневековья. – М.: Греко-латинский кабинет, 1995. – с.373-374.

16. Современная философия. Интеллектуальные технологии XXI века. Учебник. Авторы: Пржиленский В.И.
17. Блауг М. Локк, Джон. 100 великих экономистов до Кейнса. Great Economists before Keynes: An introduction to the lives & works of one hundred great economists of the past. – СПб.: Экономикс, 2008. – С. 175-177. – 352 с. – (Библиотека «Экономической школы», вып. 42). – 1 500 экз. – ISBN 978-5-903816-01-9.
18. КРИТИКА И СЕМИОТИКА Издательство: Федеральное государственное бюджетное учреждение науки Институт филологии Сибирского отделения Российской академии наук (Новосибирск) ISSN: 2307-1737
19. Лотман Ю. М. Люди и знаки. В кн. Лотман Ю. М. Семиосфера. – СПб.: Искусство-СПБ, 2010. – С. 8.
20. Курс общей лингвистики. Пер. с французского. М.: Едиториал УРСС, 2004. – 256 с. (Лингвистическое наследие XX века) – ISBN 5-354-00556-6 – с.40.
21. Усманова А.Р. Кандидат фил. наук, доцент кафедры философии и культурологии ЕГУ. // Постмодернизм. Энциклопедия (под ред. Грицанова А.А., Можейко М.А.) – Минск: Интерпрессервис: Книжный дом, 2001. – с. 710 – 711.
22. ВОСХИТИТЕЛЬНЫЙ ТЕАТР ТЕНЕЙ Линь Ли, 2005, СУАР.
23. Сурдин В. Г., Карташев М. А. Камера-обскура Квант. – 1999. – № 2. – С. 12–15.
24. Леушкин Р.В. ЭВОЛЮЦИЯ СОЦИАЛЬНО-КОММУНИКАТИВНЫХ СИСТЕМ Фундаментальные исследования. – 2014. – № 11-3. – С. 690-694.
25. Луи Форестье. Великий немой / Б. Кравченко. – М.: «Госкиноиздат», 1945. – 115 с. – 5000 экз.
26. Сергей Комаров. Немое кино // История зарубежного кино. – Москва: Искусство, 1965. – Т. 1. – 416 с.
27. Жорж Садуль. Всеобщая история кино / В. А. Рязанова. – М.: «Искусство», 1958. – Т. 1. – 611 с.
28. Даровский В. П. «История российского кинематографа. Курс Лекций»
29. LOUIS AIME AUGUSTIN LE PRINCE (1841 – 1890). Chapter Thirteen. The History of the Discovery of Cinematography
30. Барбой Ю. М. Структура действия и современный спектакль. – Л., 1988. – С. 26–27. – 201 с.

31. Вейсенберг Е. Конец немого кино. – Л.: «Текинопечать», 1929. – 32 с.
32. Дмитрий Масуренков Кинематограф. Искусство и техника «MediaVision» : журнал. – 2011. – №
33. Лотман Ю. М. Семиосфера. СПб.: Искусство–СПБ, 2000. 704 с. ISBN 5-210-01488-6
34. Мусский И. А. 100 великих зарубежных фильмов. – Москва: Вече, 2008. – 480 с
35. Eisner, Lotte. Fritz Lang. – Massachusetts : Da Capo Press, 1986
36. Подлинная музыка к подлинному «Метрополису» Анастасия Рахманова, Ефим Шуман.
37. Бысько М. В. Шумология. // ЭНЖ «Медиамузыка».
38. Деникин А. А. Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа. – М.: ГИТР, 2012.
39. Beauchamp R. Designing Sound for Animation. – Waltham, MA: Focal Press, 2005
40. Sonnenschein D. Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema. – Studio City, CA: Michael Wiese Production, 2001.
41. Viers R. The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects. – Studio City, CA: Michael Wiese Production, 2008
42. Деникин А. А. К вопросу о специфике звукового дизайна кино. // Медиамузыкальный блог ЭНЖ «Медиамузыка»
43. 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
44. Whittington W. Sound design and science fiction. – Austin: University of Texas Press, 2007
45. Miranda E. Computer Sound Design: Synthesis Techniques and Programming / second ed.. – Oxford: Focal Press, 2002.

46. Miranda E. Computer Sound Design: Synthesis Techniques and Programming / second ed.. – Oxford: Focal Press, 200
47. Деникин А. А. Звуковой дизайн в видеоиграх. Технологии «игрового» аудио для непрограммистов. – М.: ДМК Пресс, 2012
48. C.E. Shannon. Communication in the presence of noise. Proc. Institute of Radio Engineers. Vol. 37. No. 1. P. 10–21. Jan. 1949.
49. Sonnenschein D. Sound design: The expressive power of music, voice, and sound effects in cinema. – Studio City, CA: Michael Wiese Production, 2001
50. Whittington W. Sound design and science fiction. – Austin: University of Texas Press, 2007
51. Happé B. The History of Sound in the Cinema (англ.) // «Cinema Technology» : журнал. – 1998. – No. 7/8. – P. 8–13. – ISSN 0995-2251
52. Gibbs T. The Fundamentals of Sonic Art & Sound Design. – UK: Fairchild Books, 2007
53. Музыкальная энциклопедия. – М.: Советская энциклопедия, Советский композитор. Под ред. Ю. В. Келдыша
54. История информационных технологий информация. Лекция: История звукозаписи. В. И. Левин
55. Koetsier, Teun (2001). «On the prehistory of programmable machines: musical automata, looms, calculators»
56. Fowler, Charles B. (October 1967), «The Museum of Music: A History of Mechanical Instruments», Music Educators Journal (MENC_ The National Association for Music Education)
57. dic.academic.ru/dic.nsf/enc_biography/105229/%D0%A0%D0%B0%D0%B4%D0%B6%D0%B0%D0%B1%D0%B8
58. <http://mytashkent.uz/2009/01/17/yunus-radzhabi/>
59. Акбаров И., Тохтасын Джалилов. – М., 1974.
60. Музыкальный энциклопедический словарь / Гл. ред. Г. В. Келдыш. – М.: Советская энциклопедия, 1990

**Отзыв на книгу
«Семиотика звука в театре и кино»
независимого соискателя
Государственного института искусств
и культуры Узбекистана
Маркова Станислава Юрьевича,
обучающегося по шифру 17.00.03 –
Киноискусство и телевидение**

Книга докторанта Маркова Станислава Юрьевича «Семиотика звука в театре и кино» является своевременным актуальным исследованием, способным вызвать профессиональный интерес не только у звукорежиссеров театра и кино, но и студентов, практиков и, в целом, самого широкого круга читателей.

В первой части книги доступным языком описаны и проанализированы понятия «семиотика», «семиотика звука» и их генезис. Прделана серьезная исследовательская работа по изучению и анализу возникновения и развития семиотики как науки, основы которой заложены в трудах древнегреческих философов. Теоретические изыскания и находки автор обосновывает трудами таких античных философов, как Платон, Аристотель; учебного-литературоведа Ю. Лотмана, американского философа Чарльза Пирса, трудами Оксфордского университета и др.

Во второй части книги автор на конкретных примерах из кино и театра описывает применение семиотики звука в медиа индустрии. Заслуживают внимания такие актуальные для современности темы, как авторский замысел и его четкое понимание, роль композиторов в театре, кино и телевидении, которые в авторском изложении Маркова С.Ю. могут быть использованы в качестве учебно-методических рекомендаций для начинающих специалистов. Приведенные примеры трудов и творчества узбекских композиторов и ученых-фольклористов (Юнус Раджаби, Тухтасин Джалилов и др.) дают полное представление о развитии семиотики звука в Узбекистане в историческом ракурсе.

Особо следует отметить вклад Станислава Юрьевича в изучение вопроса применения семиотики звука на современном этапе в процессе реставрации архивных кинофильмов, которое может быть рассмотрено как национальная задача в деле обработки, цифровизации, сохранения и пропаганды кинофильмов великих узбекских режиссеров прошлого столетия.

Марков С.Ю. проделал большой объем исследовательской работы, выразившийся в теоретическом и практическом описании всего процесса развития семиотики в кино, театре и телевидении, и ее практическом применении на современном этапе.

Автором проделана плодотворная, исключительная работа, которая по праву может быть высоко оценена специалистами звукорежиссуры в области театра, кино и телевидения. Данная работа будет полезна для специалистов сферы киноискусства и телевидения и рекомендуется к публикации.

**Кандидат педагогических наук, доцент,
и.о. декана факультета кинематографии и телевидения
ФГБОУ ВО «Казанский государственный институт культуры»**

И.И. Шигапова



**Отзыв на книгу
«Семиотика звука в театре и кино»
независимого соискателя
Государственного института искусств
и культуры Узбекистана
Маркова Станислава Юрьевича,
обучающегося по шифру 17.00.03 –
Киноискусство и телевидение**

Выпуск данной книги, предназначенной для читателей сферы культуры и искусства, а также высших учебных заведений творческого характера, весьма актуален. В ней подробно изложены: предыстория, периоды развития, сравнительный анализ понятий семиотика и семиотика звука, а также практическое применение семиотики звука в медиа-индустрии.

Данная книга включает в себя основное содержание материала для профессиональной деятельности композиторов в театре, кино и телевидении, в процессе реставрации архивных кинофильмов, использования принципов семиотики в саунд-дизайне, а также при обучении звукорежиссеров основам семиотики.

Книга состоит из предисловия, двух частей и четырех глав, снабженных соответствующими иллюстративными материалами.

В рецензируемой книге отражено современное содержание и требования к профессионалу своего дела. Автор справедливо подчеркивает, что современному звукорежиссеру стало необходимо понимать творческий замысел, уметь донести идею автора до аудитории, располагать методами и знаниями необходимыми для понимания звука на уровне языка и комплексных коммуникативных систем. Данная книга является актуальной на сегодняшний день и рекомендуется к публикации.

**Кандидат искусствоведения, доцент
Государственного института искусств
и культуры Узбекистана**

М.Р. Юсупова



Оглавление

Вступление	3
Часть 1. Что такое семиотика и семиотика звука	5
Глава 1. Понятия «семиотика» и «семиотика звука»	6
Предыстория	6
Доктринальный период	9
Иконический знак	10
Индекс	11
Символ	12
Институциональный период	14
Сравнение понятий семиотика и семиотика звука	17
Глава 2. Генезис семиотики звука	20
Возникновение	20
Паровоз Генерал	27
Метрополис	30
Шумовое оформление	33
Театр и его звук	38
Связь театра и кино	42
От простого к сложному	45
Цифровые системы	49
Исторический экскурс	49

Часть 2. Применение семиотики звука в медиа-индустрии	53
Глава 1. Развитие семиотики в кино, театре и телевидении	54
Авторский замысел и его четкое понимание	54
Роль композиторов в театре, кино и телевидении	56
Юнус Раджаби	57
Тухтасин Джалилов	60
Вильгельм Августович Шперлинг	62
Применение семиотики звука в процессе реставрации архивных кинофильмов	63
Творческая часть процесса	66
Цель – не навредить	67
Глава 2. Звуковое и музыкальное оформление с помощью семиотики	70
Составление знаковых звуковых карт при написании звуковой партитуры	70
Использование принципов семиотики в саунд-дизайне	71
Обучение звукорежиссеров основам семиотики	72
Четыре этапа обучения	74
Заключение	78
Техническое обоснование и глоссарий	80
Литература	88
Отзывы	92

Станислав Марков

Семиотика звука в театре и кино

Редактор: Кристина Погосян

Дизайн: Дмитрий Лузанов
Дизайн и верстка: Виктор Саттаров

Подписано в печать 23.09.2019 г.
Печать офсетная. Формат 60×84/16.
Объем 6 усл. печ.л. Тираж 100 экз. Заказ №84.

Отпечатано в типографии ЧП «Avto-Nashr».
Ташкент, улица 8-марта, дом 57. - Yoshlar
nashriyot uyi. Шайхантаурский район, ул.
Навои, дом 11.

Узбекистан, Ташкент, 2019
Все права защищены

