



Музыка и синтез искусств

И. Э. ГОРЮНОВА

*Санкт-Петербургская государственная консерватория
им. Н. А. Римского-Корсакова*

УДК 378.978:78.075

**МУЛЬТИМЕДИЗАЦИЯ ПРОЦЕССА СОЗДАНИЯ
АУДИОВИЗУАЛЬНОГО КОНТЕНТА СОВРЕМЕННОГО ЗРЕЛИЩА**

Мир, который всего несколько десятилетий назад был информационно разъятым, сегодня, благодаря средствам массовой и индивидуальной коммуникации, бурному развитию инновационных мультимедиа технологий превращается в среду общего информационного обитания. Характерное для XX столетия усиливающееся разделение культуры на элитарную и массовую, согласно высказыванию М. С. Кагана, «...приобрело новые аспекты, ибо, благодаря небывалому развитию техники, последняя [массовая культура. – И. Г.] получила возможность оказывать на художественную культуру такое влияние, какого не могла иметь в прошлом веке, когда она казалась антиподом искусства»¹. Тем не менее, активное формирование новой социокультурной эстетической парадигмы характеризуется доминированием массовой культуры. Однако эволюция эстетики массовых зрелищ связана не только с изменением социокультурной парадигмы, но и с появлением новых технических и технологических средств, участвующих в создании и проведении современного мультимедийного зрелища.

Многие исследователи отмечают, что техническая революция XX века оказала значительное воздействие (в том числе и на художественное творчество) по нескольким параметрам: возможность трансляции произведения искусства в общепланетарных масштабах (телевидение, компьютер и т. д.); обогащение средств художественной выразительности (электронные музыкальные инструменты, мультимедиа технологии); появление новых видов и жанров искусства².

Современное музыкально-театрализованное зрелище объединяет в себе разного рода художественные и технологические компоненты. Зрелище создаётся организационно-творческой деятельностью группы специалистов, обеспечивающих его концептуальное единство на всех стадиях осуществления. Многие

приёмы и методы, ранее казавшиеся исключительно кинематографическими, театральными или телевизионными, теперь используются во всех видах аудиовизуального творческого мультимедиа-продукта, к которому мы относим современное массовое зрелище. *Процесс конвергенции* проявляется во взаимопроникновении жанров, присущих различным видам аудиовизуальной продукции. Эволюция выразительных средств массовых зрелищ и активный переход на новые цифровые технологии породили необходимость по-новому взглянуть на способы создания современного зрелища, проанализировать тенденции развития средств художественной выразительности.

Активная роль мультимедиа технологий в создании аудиовизуального контента массового музыкально-театрализованного представления требует от нас систематизировать и сформулировать творческие приёмы использования новых технологических и технических средств аудиовизуального творчества.

В последние десятилетия появилось немало научной литературы, посвящённой взаимодействию и взаимовлиянию техники и технологий, используемых при создании творческого мультимедиа-продукта, косвенно касающейся рассматриваемой проблемы³. Процесс, который учёными определён как «мультимедизация культуры»⁴, приводит к существенному изменению художественной парадигмы, для которой *синтезм* в искусстве становится базовым признаком. Появившиеся в последнее время специализированные *компьютерные программы* (например, WYSIWYG), позволяют создателям моделировать в трёхмерном виде сцену, декорации, актёров, конфигурацию светового оборудования, обогащая ранее известные средства художественной выразительности и способствуя усилению эмоционально-эстетического воздействия на зрителя.

Как известно, мультимедиа – мощное средство представления и визуализации информации⁵. В случае, рассматриваемом нами, – многообразие средств художественно-технической выразительности, совмещённых на сцене и объединённых общей концептуальной идеей. В массовом мультимедийном зрелище все его составляющие синхронизированы по единому тайм-коду. При проведении и управлении зрелищем используются специальные приборы – контролёры. В этой связи эволюция эстетики аудиовизуальных произведений представляет собой сложный процесс взаимодействия новых технологических стимулов и творческих идей, генерируемых их создателями.

Во всех видах современных массовых театрализованных зрелищ *аудиальная* и *визуальная* составляющие находятся в тесном взаимодействии и взаимозависимости. Звук в пространстве многих художественных компонентов зрелища является одним из приоритетных, так как именно звук способен максимально влиять на *целостность* художественно-эстетического восприятия произведения. Вот почему аудиовизуальная составляющая зрелища должна быть реализована в такой совокупной целостности, чтобы наиболее полно выразить авторский замысел и сверхзадачу. Требования к *фоносфере зрелища*, которые существовали ранее, начинают подвергаться пересмотру и переосмыслению как в акустическом, так и в творческо-эстетическом плане.

С последней четверти прошлого века в сфере массовых музыкально-театральных зрелищ стали всё шире применяться новые аудиальные технологии, которые можно подразделить на технологии *звукоизвлечения*, *звукооформления* и *звукозаписи*. В этой связи невозможно переоценить роль звукорежиссёра в процессе создания современного массового музыкально-театрализованного зрелища. С развитием выразительного языка звукорежиссуры, творческая функция звукорежиссёра эволюционировала от создателя «акустического протокола» до «звукорежиссера – художника звуковых картин»⁶.

Для создания масштабного сценического действия со сквозным сюжетом, лейтмотивными ходами, многослойной музыкально-речевой партитурой опыт звукорежиссёра не может ограничиваться лишь работой с готовыми фонограммами. Тем более, нельзя доверять проведение массового музыкально-театрализованного представления «случайным» звукорежиссёрам его участникам, как это часто бывает в современной отечественной практике. Звукорежиссёр должен стать соавтором постановки с первых этапов работы: с начала создания сценария, подбора музыкального и текстового материала, отбора звуковых и речевых фонограмм, их записи и сведения. Поэтому важно, чтобы процесс создания, корректировки, монтажа и окончательной редакции всего звукового материала находился в руках одного звукорежиссёра. Нельзя не согласиться с мастером звукорежиссуры

отечественного кинематографа Я. Хароном, утверждающим, что «режиссёры, которые отводят музыке и звуку в своей системе выражения идеи ничтожную роль, обкрадывают себя»⁷.

Технология создания аудиальной сферы современного массового зрелища включает: запись качественных фонограмм, запись и подбор синхронной речи и шумов, подбор фонотечного материала, создание оригинальных звуковых эффектов, монтаж многочисленных звуковых компонентов и их окончательное аудио-видео сведение.

Современные системы записи и редактирования звука открывают новые возможности художественного формирования звуковой сферы мультимедийного сценического проекта. В их числе: возможность формировать ощущение реального трёхмерного пространства; способность изменять за счёт цифровой процессорной обработки основные «артистические» элементы звука; возможность создавать новые «нереальные» пространства, оптимизируя их к конкретному виду и жанру музыкального материала и т. д. Внедрение цифровой обработки звука привело к расширению возможностей звуковой аппаратуры и использованию новых компьютерных технологий; появлению новых алгоритмов по передаче пространственного звука, аурализации, морфинга, физического моделирования и т. д.⁸ Профессиональные мультимедиа студии, а также интернет-архивы обладают многочисленными коллекциями звуковых эффектов. В отсутствие специализированной студии звуковой ряд музыкально-театрализованного зрелища может быть создан с использованием персонального компьютера и дополнительных звукотехнических мультимедиа-средств⁹. В распоряжении звукорежиссёров оказался также разнообразный парк современных синтезаторов, сэмплеров, MIDI, контролёров, MIDI панелей (патчбэй) и другого оборудования, открывающего принципиально новые возможности создания синтезированных звучаний и использования их в формировании звукового образа.

Выразительная звуковая партитура зрелища способна оказать на зрителя большое эмоциональное воздействие, вызывая образные ассоциации, создавая соответствующее настроение, то есть может влиять на восприятие зрелища не в меньшей степени, чем его декорационно-изобразительные элементы.

Одним из значимых выразительных средств, обогащающих художественное и образное восприятие действия, являются *шумовые эффекты*. Именно они способствуют решению важной режиссёрской задачи – *создания звуковой атмосферы действия*. Шумы как колористический драматургический элемент становятся предметом пристального внимания режиссёров, являясь главным аргументом в пользу подлинности, документальности происходящего. Нередко именно в нём сосредоточена психологическая достоверность действительности.

Создавая аудиовизуальную партитуру театрализованного музыкально-сценического представления «Последний расстрел», посвящённого расстрелу Еврейского Антифашистского Комитета (ГЦКЗ «Россия», 2002), мне как режиссёру необходимо было создать серию лейтмотивных звуковых эффектов. Среди них – скрежет закрывающегося тюремного замка и звук захлопывающейся двери карцера. Шумовые эффекты необходимо было соединить с оригинальной музыкой, написанной к представлению композитором, народным артистом России Михаилом Глузом. Одновременно на экране, декорационно оформленном в виде папки судебного дела, перетянутой колочей проволокой, должны были возникать документальные тюремные фотографии осуждённых. Для данной сценической версии мною были отобраны наиболее значимые в масштабах страны трагические биографии нескольких выдающихся общественно-политических деятелей, расстрелянных 12 августа 1952 г.

Аудиовизуальный образ как приём каждый раз возникал с появлением одного из вышеперечисленных персонажей и одновременно – фрагментов тюремной решётки, а также теневой ширмы, на которой во время допросов появлялся узнаваемый силуэт следователя. Мизансценический и темпо-ритмический рисунок действия требовали своевременного участия аудиовизуального компонента, органично вмонтированного в представление, ставшего одной из его образных составляющих и неотъемлемой частью атмосферы действия.

Цифровая процессорная обработка открыла целый ряд дополнительных возможностей основных «артистических элементов» звука, его трансформации в зависимости от общего творческого замысла. В процессе подобного рода работы обычно используются программы для сведения или традиционный многоканальный микшер, а также полный комплект внешних эффектов: *ревербераторы, компрессоры, эквалайзеры, де-ессоры* и т. д.¹⁰

Следует отметить, что *интерактивность* становится новым сильнейшим средством художественной выразительности не только в визуальной и в звуковой сфере мультимедиа, являясь перспективным активом в арсенале создателей зрелища, расширяя круг новых эстетических задач и творческих возможностей. В качестве примера можно привести творчество композитора и звукорежиссёра Романа Дубинникова. У известного «Снежного шоу» Вячеслава Полунина нет заранее записанной фонограммы. Все звуковые эффекты и музыкальные фрагменты Дубинников «играет» в режиме спектакля, одновременно контролируя прохождение и сведение всех звуковых сигналов.

Ярким примером внедрения аудиовизуальных мультимедиа технологий в сферу создания зрелища являются *видеоклипы* (англ. *clip* – ножницы, стрижка). По сути, видеоклип является наиболее естественной формой мультимедийного произведения в сфере массовой культуры конца XX века, «размывающим границы массового и элитарного, популярного и изотерического, электронного и живого»¹¹. Данный синтетический аудиовизуальный жанр имеет массового потребителя. В основном, это поколение, родившееся в эпоху телевидения, которое демонстрирует желание скорее «смотреть музыку», чем слушать её. Поэтому всё большее распространение получает массовое представление,

построенное на синтезе жанров (театрально-музыкально-танцевально-видео шоу). Главной особенностью этих представлений является их синтезированность, предполагающая органичное взаимодействие нескольких пластов восприятия звукового (включающего реальное и срежиссированное звучание) и визуального (пластически-хореографического, экранно-кинематографического, сценографического и костюмного).

Современные видеоклипы являются не только содержанием программ музыкальных каналов, выражением музыкальной моды или средством рекламы, но и основным *средством художественно-декорационной выразительности зрелища*.

В собственной режиссёрской практике мною активно использовалось данное средство художественной выразительности. Театрализованные видеоконцерты, созданные на сценах ГЦКЗ «Россия», ГАБТа, МАМТа им. К. Станиславского и В. Немировича-Данченко, МХАТа, Карнеги-Холл (США), White-Hall (Англия), Государственной Оперы Израиля, Саратовского Театра оперы и балета, Башкирского государственного театра оперы и балета, Московского Международного Дома музыки и др.¹² (большинство из них имели прямые трансляции или телеверсии) стали своего рода новой разновидностью зрелища, в котором весь звуковой ряд был синтезирован с видео и кинорядом.

В начале XXI века появилась ещё одна разновидность зрелища – *синемафония*, основанная на синтезе музыки и кино.

В рамках Международного Марафона Победы, посвящённого 60-летию Победы во второй мировой войне, в ряде стран Антигитлеровской Коалиции, а также в Нью-Йорке, Тель-Авиве и Москве состоялись синемафонии, в которых принял участие Государственный Камерный оркестр «Виртуозы Москвы» под управлением народного артиста СССР Владимира Спивакова. Программа, включавшая Камерную симфонию Д. Д. Шостаковича (Памяти жертв фашизма и войны), а также произведения И. С. Баха, П. И. Чайковского, И. Брамса, В. А. Моцарта, А. Пьяццолы, была целиком синтезирована с видеокинематографическим рядом, который включал в себя редкую документальную кинохронику, фрагменты художественных фильмов, слайд-проекции и компьютерную графику. Для синхронизации музыки с видеорядом была разработана специальная технология.

Для меня как для режиссёра и одного из создателей визуального контента главной задачей стало усиление эмоционально-эстетического воздействия музыкального материала, а также максимально документированное восстановление исторической памяти и справедливой трактовки истории второй мировой войны для современного зарубежного зрителя.

Основным режиссёрским методом создания зрелища как синтетического аудиовизуального, мультимедийного продукта является *монтаж*. Режиссёр обязан выразительно выстраивать монтажные фразы единой аудиовизуальной драматургии. Здесь большую роль играет общий атрибутивный элемент, который выстраивает фрагментарный набор в единый временной, пространственный и смысловой контекст.

Визуальная составляющая современного массового зрелища также прошла свой эволюционный путь: от

марлевых экранов на премьере А. Н. Скрябина «Поэма огня» в Карнеги-Холл в 1915 г. (где в соответствии со световой партитурой отображались разноцветные всполохи) до современных огромных светодиодных и проекционных экранов. *Экран* становится новым специфическим средством художественной выразительности¹³. Появившиеся в результате эволюции визуальных технических средств лазерные и пиротехнические установки, устройства для создания специальных световых эффектов, использование компьютерной графики и анимации 3D сделали возможным создание сложной визуальной драматургии, пространственно-графических световых проекций. Это позволило авторам зрелищ, синтезируя звуковую и визуальную составляющую, в каждом конкретном случае создавать *световые и звуковые сценарии* массовых представлений в текстовом и в цифровом форматах.

Современный парк профессионального видеооборудования крайне разнообразен. Так, видеопроекторы последнего поколения *Christie Digital* и *PIGI* обеспечивают высочайшее качество изображения на любых поверхностях и экранах. Достаточное количество самых мощных видеопроекторов позволяет реализовывать глобальные светодинамические проекты. Разработанное специалистами программное обеспечение *Onlyview*¹⁴ даёт возможность синхронизировать любое количество видеоекранов для получения единого панорамного изображения. При этом рельеф поверхности, на которую переносится проекция, не имеет значения. *Onlyview* на сегодняшний день признана лучшей программой для обработки видеоконтента. Программное решение обеспечивает синхронизацию любого количества видеопроекторов в единое панорамное видеоизображение, создавая проекцию абсолютно любого размера. Проекция может осуществляться на архитектурный памятник, промышленное сооружение или обычный экран. Уникальная система управления позволяет создавать видеоэффекты и 3D-анимацию. Для реализации ярких и запоминающихся видеопроекторных шоу используется технология переноса 3D-изображения на неровные поверхности и архитектурные объекты, известная как 3D-маппинг (3D mapping). 3D-маппинг позволяет создавать шоу с применением исключительных визуальных эффектов на основе реального видео и компьютерной графики.

Используя мощные видеокарты, *Onlyview* создаёт разнообразные эффекты для видеоконтента зрелища. Программа обладает уникальными мультимедийными характеристиками и содержит следующие возможности:

- соединять видеоекраны один с другим, создавая панорамное изображение;
- синхронизироваться с движущимися объектами в режиме реального времени;
- вносить изменения в сценарий в режиме реального времени;

- импортировать и анимировать графические файлы;
- одновременно использовать реальные видеоизображения, видеофонограмму и компьютерные изображения;
- использовать множественные тайм-линии, переходить с одной тайм-линии на другую в любом порядке;
- плавно проводить интеграцию видео и широкоформатной проекции PIGI в единое представление.

Данное оборудование с успехом применялось при создании многих мультимедийных массовых зрелищ в России и за рубежом.

Одним из первых режиссёров мультимедиа, покоривших зрителей необычными творческими решениями, стал англичанин Росс Эштон (Ross Ashton). К примеру, созданный им видеоконтент для концерта *Rockestra* на Мальте (сентябрь 2009) стал динамичным и впечатляющим. Каждая песня имела своё визуальное решение. И, наконец, под звуки *Hotel California* зрители отправились в полное приключений путешествие по Америке!

Международный военно-музыкальный фестиваль «Спаская башня» в Москве (сентябрь 2010) объединил оркестры из разных стран и более 35 тысяч зрителей. Он завершился десятиминутным проекционным видеошоу на стенах Храма Василия Блаженного. Создатели обеспечили также вспомогательную видео-проекцию на надувном шаре диаметром 15 метров.

По мере развития новых мультимедиа технологий проходила эволюция цвето- и светомузыки. Сложные пространственно-графические световые проекции в сочетании с музыкой позволяют авторам зрелищ осуществлять синтезирование музыкально и светоживописного материала. Появление новых видов массовых мультимедийных зрелищ – таких, как *лазерное шоу*, *водная* и *электронная феерии*, стало результатом эволюции мультимедиа технологий и новейших компьютерных разработок.

Использование мультимедийных подходов – музыки, текста, пластики, кинематографа, телевидения, цвета, программирования, композиции, режиссуры – потребовало специальных профессиональных знаний во всех этих областях. В этой связи нельзя не затронуть проблему качества современных массовых зрелищ, его аудиовизуального контента. Во многом нельзя не согласиться с мнением известного культуролога Т. Е. Шехтер, считающей шоу-бизнес одной из форм культурной амнезии. «...В эпоху утрат ценностных критериев не культура поднимает людей, люди адаптируют её под себя»¹⁵. Можно с полной определённой констатировать, что в рассматриваемом нами явлении культуры на современном этапе наблюдаются *симптомы ухудшающегося отбора*, и происходит выброс продукции сомнительного качества. Однако мы оставляем за рамками данной статьи вопросы коммерциализации и шоу-бизнеса, которые хотя и относятся к жанру зрелищ, но требуют иного аналитического подхода. Тем не менее, многие исследователи склоняются к выводу, что аудиовизуальные

технологии приводят к снижению качества музыкального материала. Действительно, синтезированность художественного продукта, создаваемого в результате проектных мультимедиа технологий, выдвигает свои специфические требования к музыкальной составляющей. Это прежде всего визуализация музыкального звучания «причём, синтез звучания и зрелища диктуется требованием эстетики телеэкрана»¹⁶. Поэтому мы нередко наблюдаем зависимость смысла (или его отсутствия) звукоинтонационного комплекса (то есть собственно музыки) от зрительно-словесного ряда, которому он сопутствует. Ведь «до сих пор не существовало музыкальных культур, в которых банальность, как свойство музыкального материала, была бы основным условием его функционирования – как это происходит в синтезе видеомузыкального продукта»¹⁷.

Таким образом, на рубеже XX–XXI вв. эволюция аудиовизуального контента массовых зрелищ

проходила под воздействием активного развития и применения новых аудиовизуальных мультимедиа технологий, в результате чего уход от синкретизма и активное стремление к синтезу стало основной тенденцией. Как доказывает практика, каждый новый этап развития аудиовизуального творчества рождает новые идеи, требующие новые технологии их воплощения. Появление очередных технических открытий в свою очередь побуждает создателей массовых мультимедийных зрелищ к новым творческим поискам. Использование современных технических средств и аудиовизуальных мультимедиа технологий в создании массовых музыкально-театрализованных зрелищ обладает безусловным ценностным комплексом. Можно констатировать, что феномен мультимедиа, ставший основным творческо-технологическим методом создания современного зрелища, сыграл *культуросозидающую роль* в развитии жанра.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Каган М. С. Введение в историю мировой культуры. Кн.2. – СПб.: Петрополис, 2003. – С. 277.

² См.: Арзаманян С. С. Некоторые аспекты влияния НТР на искусство: автореф. дис. ... канд. философ. наук. – Тбилиси, 1982; Гершкович З. И. Техника в системе художественной культуры // НТР и развитие художественного творчества. – Л.: Наука, 1980; Бореев Ю. В., Коваленко А. В. Культура и массовая коммуникация. – М.: Наука, 1986; Зоркая Н. М. Уникальное и тиражированное. Средства массовой коммуникации и репродуцированное искусство. – М.: Искусство, 1981.

³ Дворко Н. И. Режиссура мультимедиа – новый вид художественного творчества: генезис, специфика, творческие принципы: дис. ... д-ра искусствоведения. – М., 2004; Познин В. Ф. Аудиовизуальный продукт: технология плюс творчество. – СПб., 2006; Новые аудиовизуальные технологии: учебное пособие / О. В. Грановская, Е. В. Дуков, Я. Б. Иоскевич и др.; отв. ред. К. Э. Разлогов. – М.: Едиториал УРСС, 2005.

⁴ См., например: Новые аудиовизуальные технологии: учебное пособие...

⁵ Мультимедиа (англ. *multimedia* от лат. *Multim* – много, и *medium* – средоточие; средство) – электронный носитель информации, включающий несколько её видов: текст, изображение, анимация и пр. (Большой энциклопедический словарь. – dicView, 2000).

⁶ Динов В. Г. Звуковая картина: записки о звукорежиссуре. – СПб.: Геликон Плюс, 2002. – С. 19.

⁷ Харон Я. Е. Из жизни звукооператора (Немое? Звуковое! Звукозрительное!!!). – М.: Всесоюз. бюро пропаганды сов. кино, 1987. – С. 96.

⁸ См.: Игнатов П. В. Эволюция средств художественной выразительности в творчестве звукорежиссёра: дис. ... канд. искусствоведения. – СПб., 2006.

⁹ См.: Севашко А. В. Звукорежиссура и запись фонограмм. – М.: Додэка XXI век, МК-Пресс, 2007.

¹⁰ См.: Загуменнов А. П. Просто о сложном. Запись и редактирование звука. Музыкальные эффекты. – М.: НТ-Пресс, 2004; Меерзон Б. Я. Акустические основы звукорежиссуры. – М.: Аспект-Пресс, 2004; Родзишевский А. Ю. Основы аналогового и цифрового звука. – М.: Вильямс, 2006.

¹¹ Советкина Э. В. Эстетические особенности музыкальных видеоклипов: дис. ... канд. искусствоведения. – М., 2005. – С. 20.

¹² См.: www.mikhoels.gluz.ru; www.edinstvo.gluz.ru.

¹³ Горюнова И. Э. Режиссура массовых театрализованных зрелищ и музыкальных представлений. – СПб.: Композитор, 2009. – С. 38–43.

¹⁴ См.: <http://www.etc-russia.ru/equipment/>.

¹⁵ Шехтер Т. Е. Глобализация как тенденция развития современной культуры и художественного рынка // Международный художественный бизнес в контексте глобализации: матер. Всерос. науч.-практ. конф. 25 января 2007 г. – СПб., СПбГУП, 2007. – С. 6.

¹⁶ Найдорф М. И. Об особенностях музыкальной культуры массового media-пространства. Интернет-библиотека по культурологии [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.countries.ru/library/authors/nidorf.htm>.

¹⁷ Там же.

Горюнова Ирина Эдуардовна

кандидат искусствоведения,
профессор кафедры режиссуры музыкального театра
Санкт-Петербургской государственной консерватории
им. Н. А. Римского-Корсакова.
Художественный руководитель,
главный режиссёр Международного Культурного центра
им. С. Михоэлса

