



**Семан Елизавета Ивановна**, студент 5 курса факультета телерадиовещания и театрального искусства Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: [lisichkaseman@yandex.ru](mailto:lisichkaseman@yandex.ru)

Научный руководитель: **Александрова Татьяна Николаевна**, доцент кафедры кино, телевидения и звукорежиссуры Краснодарского государственного института культуры (Краснодар, ул. им. 40-летия Победы, 33), e-mail: [sound.alexandrova@eandex.ru](mailto:sound.alexandrova@eandex.ru)

## **ИННОВАЦИИ И ТЕХНОЛОГИИ В СОЗДАНИИ КИНОЭМБИЕНТА**

Статья посвящена эмбиентной музыке, ее функциям, влиянию на развитие современного кино- и телепроизводства. Также в статье рассматривается ее влияние на прогресс в сфере звукорежиссуры кино.

**Ключевые слова:** эмбиент, музыка, звукорежиссура, современное звучание, цифровые технологии.

**E.I. Seman**

**Seman Elizaveta Ivanovna:** 5th year student of the Faculty of Broadcasting and Theater Arts of the Krasnodar State Institute of Culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: [lisichkaseman@yandex.ru](mailto:lisichkaseman@yandex.ru)

Scientific supervisor: **Alexandrova Tatyana Nikolaevna**, Associate Professor of the Department of Cinema, Television and Sound Engineering of the Krasnodar State Institute of Culture (33, im. 40-letiya Pobedy St., Krasnodar), e-mail: sound.alexandrova@eandex.ru

## **INNOVATIONS AND TECHNOLOGIES IN THE CREATION OF CINEMA AMBIENT**

The article is devoted to ambient music, its functions, influence on the development of modern film and television production. The article also examines its impact on progress in the field of film sound engineering.

**Key words:** ambient music, sound engineering, modern sound, digital technologies.

Эмбиент – это стиль музыки, основанный на модуляциях звукового тембра. Для данной музыки характерно фоновое, совершенно не навязчивое обволакивающее звучание, мягкая текстура музыки, передающая определенную атмосферу. Если до сравнительно недавнего времени практически любое создаваемое человеком музыкальное произведение имело своей целью привлечение внимания к себе как к самостоятельному объекту, то эмбиент-музыка, напротив, несет в себе основную функцию звукового фона. Сам термин появился в 70-х годах XX века. Он обозначал музыкальный жанр, который, по мнению Брайана Ино, обладал амбивалентной способностью: с одной стороны, его можно было просто слушать, с другой – игнорировать. За подобный выбор отвечало настроение слушателя и контекст, в который попадало звучание произведения, то есть сиюминутность, мгновенность, ситуационность.

Существует несколько версий появления эмбиент-музыки. По одной из них истоком данного жанра была композиция *Vexations* («Неприятности» или «Раздражения») французского композитора Эрика Сати. Она выделялась

особой монотонностью звучания и сложной, запутанной манерой записи нот. Композиция воспринималась как часть окружающей среды, больше напоминала атмосферу. Последователями Эрика Сати стали композиторы-минималисты американской школы – Стив Райх, Филип Гласс, Джон Адамс, Терри Райли и другие. К другой версии появления эмбиент-музыки относят творчество Брайана Ино. Работая в 1975 году с немецкой рок-группой Cluster, он начал экспериментировать с заикливанием. Это привело к созданию альбома *Discreet music*, после чего Брайан предложил назвать данный жанр *Ambient music*. Благодаря британским журналистам название прижилось к композициям данного рода.

Русская музыка тоже сыграла значительную роль в становлении эмбиентного направления музыки как жанра и его дальнейшего развития. Ее история особенно уникальна, так как композиторы писали не только в модных на то время и актуальных звуковых направлениях, но и отображали в своих композициях все традиции русского народа, его культурное и природное разнообразие, широту души человека. Эксперименты с эмбиент-музыкой были связаны и с академической традицией. Многие отечественные композиторы пытались работать с этим направлением. Примером может служить творчество А. Рабиновича – композитора второй половины XX века. Он на материале каденций из концертов П.И. Чайковского, С.В. Рахманинова составлял собственные минималистические композиции.

Огромный вклад в развитие данного жанра внес Лев Термен, создав первый электронный инструмент – терменвокс. Благодаря этому изобретению русская музыка сделала большой шаг от концептуального советского футуризма к современной психоакустике.

После это способствовало началу эпохи киномузыки Эдуарда Артемьева, светлым эмбиентным композициям Аркадия Мартыненко, до авангардного эмбиента Владимира Рацкевича. Вся вышеупомянутая музыка была насыщена тончайшим мелодизмом, раскрывала в себе всю таинственную и драматичную русскую душу, была предвестником большого

количества современных электронных стилей, обогатила их и дала новые векторы развития. Уже более 50 лет конкретно русская музыкальная эмбиент-эстетика множится и развивается во всех своих проявлениях, при всем при этом оставаясь практически неизвестной для широкого круга слушателей. Но, именно она, нашла свое широкое применение в кинопроизводстве и телевидении, а также в игровой индустрии.

Звук является одним из инструментов, создающих интерактивное визуально-художественное пространство, имеет особенные возможности воздействия на человека. Задача звукорежиссера состоит в том, чтобы не просто «оживить изображение», но и создать эффект присутствия, срежиссировать звуковое оформление, чтобы поддержать задумку и смысл видеоматериала, передать образность. Для создания эффекта присутствия звукорежиссер использует различные приемы: создает планы нужной для кадра крупности, работает с акустическим пространством, детальностью шумового оформления, закадровой и внутрикадровой речью, интершумом, различными звуковыми эффектами и т.д. По словам российского саунддизайнера А.А. Деникина: «Благодаря возможностям новейшей аппаратуры звукозапись и обработка перешла на новый уровень, при котором возможно высококачественное моделирование... Именно поэтому в современном искусстве новые элементы понимаются не только как “строительный материал”, но и как самодостаточная, универсальная материя, организующая пространство и время» [2].

Возникновение эмбиент-музыки напрямую связано с развитием киноиндустрии и телевидения. В вышеупомянутом музыкальном жанре, как правило, нет вокальных партий, они используются только в случае того, если голос тоже является определенным инструментом. Звукорежиссерам потребовалось новое звучание, отличающееся от классических композиций. До этого момента музыка звучала неподвижно, находясь всего в двух измерениях, чего уже не хватало. Появлялось новое изображение, что рождало новые поджанры эмбиента. Видеоработы про космос

сопровождались необычно «космической» музыкой, которая обволакивает слушателя и как будто погружает в атмосферу невесомости и неизвестности. Этот поджанр обрел название *space ambient*. Появилось большое количество программ и видео про животных, в том числе находящихся в своей естественной среде обитания. Данный материал тоже требовал своего музыкального оформления. Так появился биоэмбиент – музыка, насыщенная этническими мотивами, звуками природы флоры и фауны. Она создана для того, чтобы зритель более детально мог узнать характер и повадки животного мира, прочувствовать настроение среды, которую он видит на экране. Индустриальная тематика на экране начала сопровождаться драк-эмбиентом.

Эмбиент-музыка имеет ряд своих особенностей. Например, даже человеческий голос является неким музыкальным инструментом. Несмотря на наслоение партитур, композиция воспринимается цельно, в ней можно проследить и пульсирующую фактуру, и психологические паузы, эмоциональную передачу общего настроения и др. Взаимодействие различных пространств, в которые погружены сэмплы, шумы и другие звуковые фактуры, очень хорошо синтезируются с визуальным материалом (движением и делением кадра, закадровым и внутрикадровым драматургическим решением)

Задачи, по которым создается звуковое решение, выстраиваются по ряду характеристик, которые можно собрать в определенную систему. Генерация случайных звуковых решений – звукорежиссер или композитор – создает рамки по времени произведения и определенных его частей, а все звуковое оформление создается с помощью генерации соединений музыкальной фактуры и шумов. Приведем пример: звуки леса, полет и щебетание птиц, дыхание человека и его шепот, шаги или другие шумы, которые предполагает и допускает кадр или сценарий.

Также для создания ощущения более глубокого погружения в кадр используется панорамирование звуков, а также их тембральная окраска и обработка при помощи плагинов. В секвенсоре Ableton Live 11 существует

функция случайной генеративности, при помощи которой можно установить параметры случайности не только для каждой ноты, но и для ряда уже встроенных MIDI-плагинов. Также есть поддержка формата Max for Live, которая помогает расширить ряд возможностей. Помимо вышеупомянутых аспектов существует технология гранулярного синтеза с функциями автоматического или ручного программирования, с помощью которых создаются «облака вероятностей» для огромного количества звуков. Создание акустической (шумовой) атмосферы также является неотъемлемой частью в создании эмбиент-музыки. В частности, этот аспект крайне важен для создания образов и передачи настроения кадра в кино и других видеопродуктах. Композиция должна создавать эффект присутствия в определенной локации, задуманной режиссером. Атмосфера создается при помощи музыкальных средств, зачастую соединенных с акустическими фоновыми шумами или тишиной. Зачастую звукорежиссерам и композиторам приходится работать с несуществующим миром, вымышленной картинкой. В этом случае стоит сложная задача передать все тонкости и атмосферу того, чего не существует в реальном мире.

Как пример можно привести создание акустического пространства для подводного города, в котором идет своя жизнь и царят свои правила, создание музыки для мультфильмов, с далеким от реальности окружением, цифрового мира. В данных случаях звукорежиссер прибегает к синтезированию нужных звуков с помощью различных плагинов, морфинга, для создания подходящего кадрам эмбиента. Приведем определения некоторых из них.

Вариативность и временной размер, иными словами, длительность озвучиваемого фрагмента – это возможность в рамках задумки режиссера увеличить длительность звучания эмбиента, или наоборот, создание тишины в нужный временной фрагмент с возможностью не переделывать музыкальную композицию, опираясь на длительность дубля сцены, при этом

находить вариативность дублей музыки с разной обработкой или аранжировкой.

Монтажность, или другими словами, компилятивность – это свободная управляемость перехода от одной музыкальной композиции к другой (или к двум различным фрагментам) без особых технических проблем. Свободный, легкий переход к речи, вокальным вставкам или фоновым и синхронным шумам без слышимых склеек, реализация смешивания различных по структуре и техническому качеству элементов.

Морфинг – это современный способ микширования, с помощью которого осуществляется взаимопроникновение одного звука в следующий с возможностью управления трансформацией качественных параметров звука в цифровом исполнении. Так создается абсолютно уникальное звучание и новые, ни на что непохожие звуки.

Подведем итоги. Сегодня эмбиент и кино тесно связаны. Эмбиентная музыка легко синхронизируется с видео, просто заменяется, создает целостную временную протяженность. Сложно представить киноработу без индивидуально подобранной эмбиент-музыки, так как именно она передает настроение, атмосферу, создает определенные образы, задуманные режиссером. Современные технологии не стоят на месте, что помогает развивать эмбиент как жанр и создавать новые уникальные звучание, делая работу режиссера все значимее, сложнее и интереснее.

#### **Список источников:**

1. Алдошина, И.А. Музыкальная акустика: учебник / И.А. Алдошина, Р. Приттс. – Санкт-Петербург: Композитор-Санкт-Петербург 2006. – 720 с.
2. Деникин, А.А, Профессия – дизайнер звука / А.А. Деникин // Звукорежиссер. – № 8. – 2012. – С. 52-56.
3. Ефимова, Н.Н. Звук в эфире (издание второе, дополненное). Учебное Пособие / Н.Н. Ефимова. – Москва: Академия медиаиндустрии, 2015 г. – 145 с.