

*Г.І. Степанова,  
кандидат мистецтвознавства,  
доцент кафедри кіно та телебачення,  
Міжнародний гуманітарний університет,  
м. Одеса, Україна*

*Д.М. Михайлов,  
магістр арт-менеджменту та продюсування,  
Міжнародний гуманітарний університет,  
м. Одеса, Україна*

## САУНД-ДИЗАЙН ЯК НОВИЙ НАПРЯМ У ЗВУКОРЕЖИСУРІ

*Анотація.* У статті проведено огляд нового напрямку у звукорежисурі, саунд-дизайн і музична драматургія кіно і телебачення, розвитку технологій саунд-дизайну, здійснення відеореальності, якісного і креативного звуку, з додаванням ряду ефектів за допомогою саунд-дизайну.

*Ключові слова:* кіно, саунд-дизайн, мультимедійна продукція, звук, звукозапис.

Саунд-дизайн (у перекладі з англійської «звуковий дизайн») як явище почав виокремлюватись у звукорежисурі. Він пов'язаний із художньою творчістю і створенням об'єктів не матеріальних, а аудіовізуальних: звукових образів на екрані, у відеоіграх тощо. Головна відмінність полягає у тому, що саунд-дизайнери за допомогою технічних засобів створюють звуки, яких немає у природі, вони лише схожі на реальність. Наприклад, звук лазера у фільмі «Зоряні війни», якого у повсякденному житті не існує [1]. Своєю чергою, саунд-дизайнер (Sounddesigner) – це фахівець, який здатен визначати і створювати вигадані аудіо-елементи. «Він експериментує з різними звуками, записавши звук удару кувалди по залізу, він може розкласти його на тони і шари за допомогою комп'ютерної програми, отримати цілий спектр відтінків і використовувати їх, щоб озвучувати найрізноманітніші ефекти» [2].

Саунд-дизайнер має знати все: режисуру, звукорежисуру, історію музики та візуальних мистецтв. Крім цього, він має бути менеджером, адже часто для певних проектів потрібна команда асистентів, яким варто чітко поставити завдання і простежити за правильним їх виконанням. Також дизайнер звуку має володіти навичками програмування, хоча б базовими. Тембр на синтезаторі або процесорі обробки не завжди збігається з поставленим завданням, часто треба писати його вдруге.

Саунд-дизайнер має стежити за всіма звуками, починаючи з шуму міста і закінчуючи приглушеними звуками радіо. Професія тому унікальна, що справжній фахівець має однаково добре розбиратися як у класичній музиці, так і в фізиці. Також саунд-дизайнер має володіти аудіальним сприйняттям світу, вміти асоціювати різні звуки. Такий дизайнер створює не просто аудіо оболонку для гри, ролика або фільму, він вдихає в них життя.

Ці навички активно використовуються в різних видах мистецтва (театр, кіно тощо), а також у створенні комерційних проектів (індустрія реклами, виробництво комп'ютерних ігор тощо). Це професія є частиною звукорежисерської роботи.

Успішність у сфері дизайну звуку безпосередньо залежить від чуйності саунд-дизайнера до всього, що стосується аудіо оболонки нашого світу, а також невтомної допитливості і працездатності. У такій професії треба навчитися мислити звуковими образами.

Суть роботи фахівця такого профілю полягає у проведенні різних маніпуляцій із задалегідь записаним аудіо або комбінація їх із метою створення характерного звукового ефекту або музики. Завдання, яке переслідує саунд-дизайн, полягає у формуванні конкретного настрою і атмосфери.

Специфіка дизайну звуку полягає не тільки у створенні привабливого продукту, але і в дотриманні особливих вимог, що ставляться для його подальшого використання в структурі аудіовізуальних проектів. Під аудіовізуальним проектом розуміється закінчений твір, в якому об'єднані звук і зображення. Поняття «аудіовізуальний проект» включає кінематографічні твори, теле- і відеофільми, а також роботи, виконані із застосуванням сучасних цифрових технологій (відеоігри, мультимедійні програми, мережеві

проекти тощо) [3]. Важливо враховувати стильові і жанрові особливості конкретного проекту, його технічні параметри: формат, розмір, параметри звукових файлів та ін. Звукові матеріали, до яких відносяться вихідні звуки, аудіоматеріали, та їх властивості, різні технології звукозапису і обробки звуку. Важливим фактором для звукового дизайну є передвипускна підготовка звукового продукту, так званий «премастерінг» звуку. А. Денікін пише: «Премастерінг виконується індивідуально для будь-якого зі звуків (шуми, діалоги, музика) з використанням еквалайзерів, ревербераторів і динамічних компресорів (максимайзерів). Кращі результати виходять, якщо використовувати однакові установки налаштувань» [4].

При цьому варто враховувати, що і це, як правило, не остання ланка у виробничому ланцюжку, адже далі звук потрапляє до звукорежисера для мікшування або програмісту, і тільки на цьому останньому етапі дизайн звуку знаходить кінцевий вигляд продукту в формі фінальної звукової доріжки.

Завдяки можливостям новітньої апаратури звукозапис і обробка звуку перейшли на новий рівень, за якого стало можливим не тільки точне звуковідтворення, а й високоякісне моделювання звуку, створення незвичайних звукових елементів за допомогою синтезу і обробки. Ефектні вибухи, всілякі фантастичні машини, звуки і голоси монстрів, фонові атмосфери планет і батальні звуки битв в далеких галактиках – всі ці та багато інших оригінальні компоненти кіно- і відеофонограми надзвичайно затребувані у сучасному комерційному кіно і мультимедіапродукції. Без незвичайних звуків, створених талантом дизайнера, дія на кіно- і телеекрані не буде настільки динамічною, ефектною і захоплюючою [5].

Про звуковий дизайн як форму специфічної технічної та творчої діяльності заговорили наприкінці 1970-х рр. У титрах до відомого фільму «Апокаліпсис наших днів» (1979) режисера Ф. Ф. Копполи вперше згадується новий вид діяльності, позначений як «Дизайн звуку». Як дизайнер звуку в титрах був вказаний відомий американський продюсер і редактор У. Мерч, що здійснив великий вплив на становлення звукового дизайну як професії. Про дизайн звуку (або саунд-дизайн) останнім часом з'являється дедалі більше інформації. Звуковий дизайн в Україні поступово стверджується як одна з творчих професій, пов'язана з роботою зі звуком до екранних творів, зі звукошумовими експериментами в електронній музиці. У титрах до кінофільмів, відеоігор, мультимедійних проєктів можна зустріти прізвища дизайнерів звуку. Інтерв'ю та передачі за участю цих фахівців стали нерідкими на телебаченні і радіо.

Тим не менш досі серед фахівців-практиків і дослідників-теоретиків немає єдиної думки, що ж являє собою звуковий дизайн як особлива творча діяльність, як специфічний підхід до створення звукових творів і продуктів. Складнощі викликає і те, що звуковий дизайн використовується в різних сферах, починаючи з радіо і кінематографа, композиторської творчості і закінчуючи рекламною діяльністю (наприклад, у сфері брендингу та промо-акцій). І в кожній області саунд-дизайн має свої особливості, свої специфічні завдання. Внаслідок цього кожен розуміє під дизайном звуку щось своє, що тягне за собою непорозуміння щодо звукового дизайну. Дедалі частіше доводиться стикатися з роботами, що подаються як «саунд-дизайнерські», до того ж, що самі ці роботи дизайну звуку мало стосуються.

У кіновиробництві дизайнер звуку працює спільно з композитором над звуковим супроводом кінофільму. Дизайнер звуку стає до роботи ще на етапі підготовки до зйомок фільму, беручи участь у створенні спільної концепції звукошумового озвучення. На наступному етапі здійснюється розробка звукового рішення і реалізуються поставлені режисером і продюсером звукодизайнерські завдання. У деяких випадках звукове рішення безпосередньо вплив на реалізацію власне візуальних і образотворчих завдань. Так, наприклад, відомий дизайнер звуку Г. Райдстром, працюючи над фільмом «Парк Юрського періоду» (реж. С. Спілберг, 1993), змонтував і синтезував звуки динозаврів і дивовижних звірів, і лише потім за допомогою комп'ютерних технологій були створені їх візуальні макети з урахуванням звуків гарчання і криків. Дизайнер може створювати будь-який вид звукових ефектів. Наприклад, дизайнер звуку Р. Бочар (Ron Vochar) був запрошений на етапі фінального монтажу фільму «Вовк» (реж. М. Ніколс, 1994) заради створення звуків, які супроводжували перетворення героя Д. Ніколсона [6]. У театральному мистецтві дизайн звуку може вирішувати відразу кілька виробничих і творчих завдань. Це не тільки створення, запис і синтезування звуків і звукошумових ефектів для вистав і сценічних шоу, але й розроблення технічних рішень для звукотехнічного оснащення театральних залів.

Театральний звуковий дизайн – це комплекс технічних, організаційних, технологічних та мистецьких заходів, метою яких є створення якісного і художньо цільного звукового супроводу вистави або сценічної дії. Звуковий дизайнер і композитор виявляють способи впливу, що викликають емоційний відгук у слухача. При цьому дизайнер відповідає як за проєктне звукове рішення вистави, так і за його безпосередню реалізацію, контролюючи весь процес звукового оформлення.

Елементи дизайну звуку можна знайти не тільки в театральному мистецтві, а й на радіо: в радіопостановках і жанрі радіодрами, в художніх і публіцистичних радіопрограмах. І хоча до 1980-х років сам термін «звуковий дизайн» на радіо не використовувався, проте багато найважливіших прийомів роботи зі звуком були виявлені саме режисерами радіо. У наші дні звуковий дизайн на радіо використовується частіше в контексті реклами і промоушен стратегій комерційних радіокомпаній. Вибір звукообразних коштів у дизайні на радіо диктується не стільки їх художньою цінністю, скільки комерційною та виробничою необхідністю, виводячи на передній лан питання економічної ефективності звукового дизайну у радіопроєктах. Важливими показниками стають продуктивна ефективність і окупність, швидкість і терміни виконання роботи, сегментація цільової аудиторії, а також технологічні аспекти виробництва звукового продукту.

Звуковий дизайн на телебаченні знаходить двояке застосування: по-перше, це – звукошумове оформлення телепередач; по-друге, дедалі більшого впливу набирає дизайн звуку у сфері маркетингу, брендингу та промоушен як потужний засіб психологічного впливу на масову аудиторію. Основне завдання дизайнера – створити звуковий «образ» телепрограми або усього телеканалу. Він займається оформленням рекламних, анонсних, промоушен роликів, усіяких заставок. Дизайнерське звукове оформлення вирішує завдання комунікації з глядачем, ідентифікації каналу, відіграє важливу роль у націлюванні на аудиторію, просуває цінності бренду і відображає атрибути телеканалу. До професійних обов'язків звукового дизайнера на ТБ входить вимога орієнтуватися в багатьох параметрах звукозорового сприйняття. Тут важливі і асоціативне мислення, і знання основ психоаналізу, і оперування цивільними, національними мотивами, і тонке почуття гумору, і вміння маніпулювати людськими емоціями [7].

Необхідно зазначити, що в наш час професія саунд-дизайнера отримала належну оцінку і підтримку. Низка авторитетних міжнародних організацій, інститутів і фондів щорічно вручає призи за кращий звуковий дизайн аудіовізуальних проєктів, відеоігор, мультимедійних програм, театральних постановок і, звичайно, за звуковий дизайн у кінематографі.

#### ЛІТЕРАТУРА

1. Василий Филатов. Звук в кино: как саунд-дизайн изменил то, как мы смотрим фильмы. URL: [https://www.youtube.com/watch?v=Rms5XQ\\_Rt9k&t=3845s/](https://www.youtube.com/watch?v=Rms5XQ_Rt9k&t=3845s/).
2. Будущее. Саунд-дизайнер. URL: <http://www.the-village.ru/village/business/newprof/148421-saund-dizayner/>.
3. Професія – дизайнер звуку. URL: <http://dizainer.com/profesiya-dizajner-zvuku-chastina-1/>.
4. Деникин А. Звуковой дизайн в видеоиграх Технологии «игрового» аудио для непрограммистов. URL: <https://books.google.com.ua/books?id>.
5. Деникин А. А. К вопросу о специфике звукового дизайна кино / Медиамузыкальный блог. 23.04.2014. URL: <http://blog.mediamusic-journal.com/?p=99>.
6. 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. 272 с.
7. Деникин А.А. Звуковой дизайн. URL: <http://sounddesignbook.narod.ru/olderfiles/1/sounddesign.html>.

**Г.И. Степанова, Д.Н. Михайлов. Саунд-дизайн как новое направление в звукорежиссуре. – Статья.**

**Аннотация.** В статье проведен обзор нового направления в звукорежиссуре – саунд-дизайна и музыкальной драматургии кино и телевидения, развития технологий саунд-дизайна, осуществления видеореальности, качественного и креативного звука, с добавлением ряда эффектов с помощью саунд-дизайна.

**Ключевые слова:** кино, саунд-дизайн, мультимедийная продукция, звук, звукозапись.

**G. Stepanova, D. Mikhailov. Sound design as a new direction in sound engineering. – Article.**

**Summary.** The article reviews the new direction in sound engineering, sound design and musical drama of cinema and television. Development of sound design technologies. Realization of video reality, high-quality and creative sound, with addition of a number of effects with the help of sound design.

**Key words:** cinema, sound design, multimedia production, sound, sound recording.