

## Някои аспекти на съвременното състояние на звука в аудио-визуалните медии. Същност на понятието „театрален звуков дизайн”

Павел Стефанов

**Abstract:** *The sound of contemporary audio-visual media is developing dynamically and has serious impact on theater sound. Theatrical sound design is extremely complex area of performance, covering the entire design and production of immersive sound environment of the theatrical performance. Theatre Sound offers a wide range of endless possibilities for manipulation and production of auditory aura.*

**Key words:** *sound, music, surround, theatrical sound design, audiovisual, sound designer.*

Обогатяването на съвременната драма като тип изобразителност с все по-широки възможности за променливост, свободна трансформация и адаптация на време и пространство продължава чрез развитието и постиженията на киното, МТВ естетиката, а понастоящем и вследствие бурно развиващата се сфера на компютърните игри. Една от главните роли в това отношение изпълнява звукът. Макар и присъщ на драмата от самото начало, той изминава много дълъг път основно като идея, съдържание и концепция, и не на последно място, в процеса на заемане на равноправно място сред своите побратими в семейството на театралните ратници. Възникването и развитието на Съраунд звука в смисъл на звукова околност, или по-точно, звукова среда, защитаваща една максимално реалистична триизмерна звукова симулация около зрителя/слушателя с покриване на предния, задния и страничните звукови фронтове, допълнително разширява и дори революционизира пространствените аспекти на звука и най-вече неговия драматургичен потенциал. В съвременната професионална лексика звукът в театъра най-често се именува *Звуков дизайн*, а хората, занимаващите се с него – звукови дизайнери.

Понятието „звуков дизайн” описва изкуството и процеса на композиция, обработка и манипулиране на звуковия материал с цел постигане на определен ефект. Звуковият дизайн всъщност последен е осъзнат като такъв в театъра; той намира широко приложение в различни области на изкуството и живота: кино, театър, музикален звукозапис, концертно изпълнение на музика, звуково оформление на компютърни игри и т.н. Звуковият дизайн в киното и театъра показва съвсем закономерна конвергенция в идеите, техниките и похватите, без да е налице пълна еквивалентност. При компютърните игри също се наблюдава близост на звуковия дизайн с някои театрални аналогии, но при наличие на много характерни индивидуални специфики.

Всеобщо мнение подкрепя наблюдението, че звуковият дизайн в театъра се развива с по-бавни темпове в сравнение например със своите аналози в киното и компютърните игри. Настоящото състояние на звука в „живия театър” изостава поне с десетилетие от звукозаписната индустрия в технологично отношение. Налице е също така липса на специално за театрално приложение звуково оборудване и от там – различни проблеми, трудности и ограничения при адаптирането на технологии от сродни продукционни сфери. Процесът е двупосочен, тъй като някои от новите звукови технологии от своя страна просто не функционират достатъчно добре в театрална среда. Допълнително ограничаване на внедряването на нови модули произтича от потенциалния риск и недостатъчните данни за устойчивост, работоспособност и съвместимост, каквито сравнително консервативната и натоварена театрална машина не може лесно да си позволи.

Компютърните игри способстват появата и усъвършенстването на т.нар. адаптивен звуков дизайн. „Адаптивното аудио описва звук и музика, които реагират

подходящо на хода на играта и дори го антисипират. Тази гъвкавост позволява на звука да е в пълен синхрон с играта и се слива още по-добре с действието на екрана[2]. Именно възможностите за вътрешна взаимовръзка между текст, анимация и звук са обект на изследване и експерименти при адаптивния звуков дизайн в игрите от ново поколение, и това намира конкретен резонанс и бъдещ потенциал при звука в театъра. Връзката между театър и „компютърни игри се определя от факта, че интерактивната игра, за разлика от филма, е създадена като форма на нелинейно повествование, вид електронен театър” [3]. Интерактивните компютърни игри комбинират театрални елементи и филмови повествователни техники и така постигат установяване на променливи гледни точки, но без ограниченията във времето. Начинът, по който играещият реагира на играта, определя нивото и вида на интерактивност.

Най-бурно развитие на звука се наблюдава при киното. Там се появява за пръв път и терминът „Звуков дизайнер”, както бива наречен Walter Murch - звуковия дизайнер и монтажист на филма „Междувъздушни войни” (1977, режисьор Джордж Лукас). Неговата работа в този проект е истинска революция спрямо представата за това какво може да се постигне при вътрешните и външните звуци в цялостния звук. Най-важното постижение на Мърч е постигнатата висока степен на хомогенизация между звуците и от двете сфери, които се сливат напълно със симултантните звукови изисквания на повествованието. Тази техника позволява съвместяване на напълно различно гледище спрямо емоционалните състояния на героите, отчетливо подчертани и засилени. Не без основание винаги в тази връзка се отчита и обстоятелството, че съраунд звука, получил нов тласък за усъвършенстване от същия филм, допринася много за успешната реализация на тези нови похвати.

Звукът в киното и театъра бележи множество пунктове на диференциация, детерминирана чрез определена конкретика на практиката и перцепцията. Възможността за неограничена постпродукция, смесване и пресмесване, добавени компоненти, обработка и експерименти с отделните компоненти, превръща филмовия звук (и до голяма степен звука в компютърните игри) в статично съществуваща програмна единица, поднесена на аудиторията пасивно в съчетание с визуалната компонента, и това прави целия саундтрак абстрактен, двуизмерен, „отчужден” по отношение на зрителя. Всеки човек в салона споделя една и съща перспектива, предварително определена за него от гледната точка на камерата и позицията на виртуалния слушател в саундтрака. „Съществува перцептуална граница между „съдържащата” се програма в забавлението – филмът – и „заобикалящата” реалност на аудиторията.” [4]. По дефиниция филмът се приема за линейно повествователен модел с фиксирани във времето начална и крайна точка. Независимо от това вътре в тази времева рамка филмовият звуковият дизайн е в състояние да създаде множество гледни точки и перспективи съобразно драматургията и по такъв начин да променя съдържание и значение в героите и ситуациите. Контролът върху гледните точки чрез манипулация на звука значително повишава кино-преживяването за зрителя и едновременно преодолява статичността на киното.

В театралната зала публиката осъществява по-цялостен и непосредствен контакт с виртуалната сфера на драматургичния свят, по същество е близо до тип споделена реалност, споделя общ въздушен обем и пребивава съвместно с актьорите в едно и също помещение. Няколко метра делят изпълнителите от публиката, техните гласове и движение директно въздействат и резонират, смесват се с общите шумове от съседните зрители. Докато киното предлага косвено преживяване, виртуалност, маскирана като субективност с помощта на множество гледни точки и вътрешни перспективи, то главната отличителна черта на театъра е споделеното преживяване, обгръщащия шумов фон, сред който е апликирано драматичното повествование с всички свои визуални, аурални и пр. сетивни

индикации. Добрият театрален звуков дизайн винаги отчита тази среда при създаване на общата звукова концепция. Театърът се нуждае от динамиката между въображение и реалност, той разчита на действително субективната гледна точка на конкретния зрител, намиращ се в конкретната зрителска позиция.

Съвременните форми на обгръщащ звук, така неделимо свързани с филмовото преживяване и търсени при почти всички съвременни аудио-визуални комуникативни медии, е още един елемент, показващ невъзможност за механичен трансфер в театралната зала. Съраунд звукът е изключително ефективен в киното като част от фалшивата субективност на виртуалната реалност. Той потапя аудиторията в обгръщащи звуци, променя и дори изключва акустиката на залата и се опитва да влише директно зрителя в света от екрана, създавайки илюзия за споделена реалност. Съвсем разбираем е стремежът, предвид всички общи черти между филма и театъра, със съраунд звук да се обогати и драматургичната форма. Техническото предизвикателство е съблазнително и сравнително лесно преодолимо, но веднага възниква сериозно естетическо и концептуално несъответствие. Извън контекст съраунд материалът звучи напълно правдоподобно и много убедително, но в реалността на живото представление, когато зрителите са субективно ангажирани в повествованието и художествения свят на пиесата, съраунд звука става дразнещ и разсейващ, изглежда като елемент, по-скоро разрушаващ, отколкото съдействащ осъществяването на театралната илюзия.

Под понятието *звуков дизайн* в театъра съществуват две професионални направления, които оформят и два различни вида дизайн – технически и концептуален. Понятието се използва обобщаващо и при двете направления, независимо от конкретния вид дизайн, което често налага допълнителни пояснения. В много случаи двете функции са обединени в лицето на един и същ човек, носещ (заслужено или не) професионалната квалификация „звуков дизайнер“. Според общоприета, но неофициална формулировка, звуковият дизайнер има за задача да подsigури и гарантира всичко, което се отнася до звука в конкретната продукция, да осъществи в максимална степен изискването звукът и музиката да служат в полза на продукцията и да подобряват нейното качество, да координира всички аспекти на театралния звук с работата на актьорите, другите дизайнери и въобще целия персонал на театъра, имащ някакво отношение към тази материя.

Техническият звуков дизайнер включва проектиране, разработване и прилагане (инсталиране) на подходяща и отговаряща на необходимите изисквания на продукцията звукова система. Ако на мястото на представлението има вече инсталирана озвучителна система, работата на дизайнера е да настрои системата така, че тя да служи по най-оптималния възможен начин на конкретната продукция. Настройката може да включва различни методи, като добавяне на ефекти, честотна еквилизация на озвучителната система, прецизиране нивото на звука и/или добавяне на нови елементи към системата при необходимост, като разполагане на допълнителни микрофони и високоговорители, наемане на различни хардуерни и софтуерни модули и тяхното интегриране в цялостната звукова верига. В координация с режисьора и музикалния директор звуковият дизайнер определя използването и поставянето на микрофони за актьори и музиканти, когато става дума за мюзикъл или сложен спектакъл с участието на голямо количество музикални компоненти. Той гарантира и съответно носи отговорност за това дали изпълнението ще бъде чуто и разбрано от всеки в публиката (независимо от формата, големината и акустиката на пространството), както и дали изпълнителите могат да поддържат нужната комуникация помежду си по време на представлението, и да чуват всичко необходимо за успешно и качествено осъществяване на поставените им художествени задачи. Техническият звуков дизайн се нарича още дизайн на театрални звукови системи (theatre sound system design).

Концептуалният звуков дизайн обхваща творческата страна на театралния звук. Именно това най-често се разбира под понятието *звуков дизайн*. То описва цялостната аурална концепция в театралната продукция и реализацията на тази концепция при създаването на общата звукова среда в рамките на конкретното представление. Концептуалният дизайн включва селекцията на музика, звуци и всички звучащи елементи за определена продукция, като се подчинява на специфичните изисквания на пиесата и подхода за работа с текста, избран и съгласуван между режисьор, композитор (незадължителен персонаж във веригата) и звуков дизайнер. Концептуалният звуков дизайнер и режисьорът на продукцията работят заедно върху избора на теми и послания в представлението. Като резултат от тяхната работа концептуалният звуков дизайнер в сътрудничество с режисьора и с евентуалния композитор взема окончателното решение за съвкупността от всички аурални елементи, които ще бъдат използвани за създаване на желаната звукова среда. Работата на дизайнера може да бъде натоварена с много креативност и освободена от предпоставки, но може и да се превърне в чисто техническа надзорна функция относно реализацията на вече оформения режисьорски замисъл. Много често звуковите дизайнери едновременно са и композитори – пишат и продуцират музика за постановки, както и проектират звука за тях. Това налага още веднъж да се подчертае разликата между понятието театрална музика и театрален звуков дизайн, които в никакъв случай не са еквивалентни. Музиката е съставна част от звуковата аура в театъра, както и звуковите ефекти и всички други слухови елементи, предвидени да станат достояние на аудиторията в рамките на театралното представление. Концептуалният звуков дизайн се нарича още дизайн на театрална звукова партитура (*theatre sound score design*).

Основно изискване към звука в драмата е да подпомага и доразвива нейното представяне, да взаимодейства по всички възможни начини с останалите драматични елементи за цялостното и максимално възможното качествено осъществяване на театралната пиеса. Именно взаимно съгласуваното действие на всички ангажирани в създаването на пиесата предполага успешна реализация. Кохезията на звука със всички останали елементи на театралния дизайн е един от индикаторите на успешен звуков дизайн. Всеки възпроизведен в залата звук може да остане просто звуково явление, присъстващо „кой знае защо“, или да принадлежи на драматичната реалност на пиесата и да въздейства съгласно художествения замисъл в зависимост от начина на неговото интегриране. Понякога в театъра това означава звукът да бъде „незабележим“, действащ почти подсъзнателно.

Театърът обхваща визуални и аурални елементи, като „визията е едновременно сетиво, което е в състояние да отрази известен брой елементи в едно и също време, докато слухът е секвентно сетиво.“ [5]. Важността на това съждение произтича от това, че „секвенцията в представянето на концептуалното звуково изображение често прави неговото възприятие проблематично, тъй като единичният звук не може да оформи цялостна концепция, а едновременното прозвучаване на множество сложни звуци е много трудно за интегриране. Смисъл и значение винаги се постига от начина, по който множество отделни звуци се комбинират заедно в течение на времето и с оглед на контекста, в който те се явяват. Разполагането вътре в рамките на поредица въздействия на значението. Следователно обединяването на звуци с цел създаване концептуално изображение изисква първо много добра представа за значението, което искаме да изразим, и умения да намерим и използваме точните звукови компоненти, необходими за създаване на това изображение“ [4]. Думите на британския звуков дизайнер и педагог ясно илюстрират комплицията на театралния звуков дизайн в светлината на проблема за значението и символната стойност на звука.

Според Брейсуел „звукът в съвременния театър има три аспекта, които могат да бъдат разглеждани като самостоятелни професии: *звукова среда, музика и*

електроакустично усилване/възпроизвеждане.”[5] Звуковата среда или атмосфера обхваща всички аурални елементи, необходими за разполагане на повествованието в пространството и времето, за осъществяване на избраната степен на драматична илюзия. Към нея спадат всички необходими според сценария звуци, работата с гласовете на актьорите (усилване, трансформация, замяна и др.) и звуковите символи, очертаващи измеренията на драматичния континуум и действието на закономерностите в него. Под *музика* се разбира определяне на характера и вида музика, необходима за театралната продукция във всички направления – пунктуационни музикални номера, интегрирана в самото действие музика (вътрешна) и подчертаваща музика (външна), която съпровожда драматургичното повествование и подкрепя динамичното и емоционалното съдържание в конкретната сцена. Третото направление, *електроакустично възпроизвеждане/усилване*, представлява използване на звуково оборудване за подобряване на чуваемостта на актьорските гласове чрез просто усилване, чрез коригиращи действия спрямо проблемни аспекти в акустиката на театъра или аудиторията, или и двете заедно.

Звукът поражда представа и усещане за конкретно място, а не толкова за абстрактно пространство. В театъра е възможно да се пресъздават симултантно различни нива на преживяване: ретроспекции, предусещане, видения, вътрешни гласове, колеблива несигурност и внезапна болезнена концентрираност. Взаимодействието на отделните звукови елементи в състава на цялостния дизайн създава слухово преживяване, което стимулира емоционално зрителите и тяхното въображение. Съответно подкрепата на смисъла със звукови елементи не е така успешно като подход в сравнение с опита да се постигне емоционален отзвук у аудиторията в директна подкрепа на семиотичните съображения на драмата.

Театралният звук се преценява като субективно „добър”, когато въздейства на емоционалното състояние на аудиторията. Обикновено недостатъчното внимание към възможностите за емоционален отзвук у зрителя във връзка с неговата лична семиотична система прави звуковият дизайн неадекватен или най-малко – незадоволителен. Театърът се занимава с най-фундаменталните човешки въпроси, а вътрешният живот на драмата се поражда от съдържащата се в интелектуалната рамка музикалност. Звукът в театъра трябва да се опитва винаги да изрази по някакъв начин тази вътрешна музика, защото тя играе основна роля в изграждането на реалната същност на драмата. Когато абстрактна музикална сърцевина бъде идентифицирана и изобразена чрез инструментите на звуковия дизайн, театралният звук мултиплицира изразителната мощ на това древно изкуство.

#### ЛИТЕРАТУРА:

- [1].Harada, Karl, “Future of Theatre Sound: A Designer’s Wish List,” Entertainment Design 1 Sept. 2000. 12 Jul 2004.
- [2].Guy Whitmore, “Design With Music In Mind: A Guide to Adaptive Audio for Game Designers.” 29 May 2003. 16 Jul 2004.
- [3].Purcell, Kevin J., „From Sound Effect to Sound Design - the Development of a Dramaturgical Model for Sound Design in *Rebecca – The Musical*”, January, 2005, Faculty of Music, The University of Melbourne.
- [4].Brown, Ross, “Sound – a reader in theatre practice”, Palgrave Macmillan, 2010.
- [5].Bracewell, John L. Sound in the Theatre. New Jersey: Prentice Hall, 1993.
- [6].Burriss-Meyer, Harold, Vincent Mallory and Lewis S. Goodfriend. Sound in the Theatre. New York: Theatre Arts Books,1979.
- [7].Waaser, Carol M. Sound and Music for the Theatre. New York, Richard Rosen Press, Inc.
- [8]Kaye, Deena, and James LeBrecht. Sound and Music for the Theatre New York: Back Stage Books, 1992. p. 12.

[9].Richard K. Thomas „The Function of the Soundscape” - 2000 *O/STAT Scenography Symposium 2000, Bregenz, Austria.*

[10].Holman, Tomlinson. “Future History.” Surround Professional. March-April, 2001.

**За контакти:**

Ас. Павел Стефанов, НМА „Панчо Владигеров”- София.

**Докладът е рецензиран.**