

EVOLUTION OF MUSIC AS AN ELEMENT OF THE ANIMATION FILM SOUND DESIGN⁴⁴

Assist. Prof. Tsvetelina Tsvetkova, PhD

Faculty: Screen Arts, Department of Film and TV Sound

National Academy for Theatre and Film Arts, Sofia, Bulgaria

Tel.: +359 888 590 250

E-mail: tsvetkova.tsvetelina@gmail.com

***Abstract:** Being a part of the movie experience from the very beginning, music has a key role of its evolution. Animation films are not an exception. Here the symbiosis between music and image is even more significant. Music is closely linked to characters' appearance and movements. During the various stages in the history of animated cinema, music as a means of expression has evolved, retaining some of its main characteristics and adding new ones in accordance with the new audience expectations.*

***Keywords:** Animation film, Sound design, Cinema, Film Sound, Music.*

ВЪВЕДЕНИЕ

Звуковата среда е важна част от всяко кино преживяване. Тя доразвива визуалните образи и има способността да обогатява техният смисъл и влияние върху публиката. Тези нейни характеристики са общовалидни за всички жанрове, но като че ли в най-голяма степен се отнасят за анимационния филм. За разлика от игралното и документалното кино, където разполагаме със запис от локациите, на които се развива действието, тук всички звукови решения се вземат в студиото и са плод на творческата инвенция на екипа, който ги създава. Да анимираш и производните думи анимация, анимиран и аниматор, произлизат от латинската дума „animare“, което означава „оживявам“ и в контекста на анимационния филм означава изкуственото създаване на илюзията за движение в неодоушени линии и форми.⁴⁵ Звукът се явява съществена част от процеса на „оживяването“ на анимираните образи. Като цяло в аудиовизуалните произведения връзката между звук и изображение е двукратно-изображението потвърждава, че това, което чуваме, е реално, точно толкова, колкото и звукът легитимира образа на екрана.⁴⁶ В различните етапи на развитието на киното, звуковите изразни средства непрекъснато се развиват. Тази еволюция е най-явна по отношение на музиката. Тя е този елемент, който следва изображението от самото начало и нейната роля постепенно се променя- от основна изобщо за звуковата среда, до превръщането и в основен носител на емоционалното внушение, търсено от авторите.

ИЗЛОЖЕНИЕ

„Музиката е велика сила в киното, стига, като всяко едно друго нещо, да знаеш как да я използваш.“⁴⁷ В най-ранните анимационни филми именно тя е единственият звуков елемент. Липсата на ефекти, атмосфери и човешка реч дава възможност за разгръщане на нейната доминираща роля. Интересно е да се отбележи, че се забелязва известен „кръговрат“ в начина на използването ѝ. Най-ранните анимационни филми (1900- 1920г.), по подобие на игралните филми от същия период, са съпроводени от музика като единствен звуков

⁴⁴ Докладът е представен на конференция на Русенския университет на 29 октомври 2021 г. в секция Изкуствознание с оригинално заглавие на български език: ЕВОЛЮЦИЯ НА МУЗИКАТА КАТО ЕЛЕМЕНТ ОТ ЗВУКОВИЯ ДИЗАЙН НА АНИМАЦИОННИЯ ФИЛМ.

⁴⁵ Wells, Paul (1998) „*Understanding animation*“, Publisher: Routledge; ISBN 978-0-415-11596-4, p.10.

⁴⁶ Murray, Leo (2019) „*Sound Design Theory and Practice. Working with Sound*“, Publisher: Routledge, ISBN-13: 978-1138125414, p.36.

⁴⁷ Altaparmakova, N. (2016), - 'Montage and non montage principles in constructing the film essence', doctoral dissertation, NATFA, Sofia (**Оригинално заглавие**- Алтърпармакова, Н., - 'Монтажни и не монтажни принципи при играждането на филмовата действителност', 2016, дисертация, НАТФИЗ, София).

компонент. Всичко, което трябва да бъде изразено като реч, се появява под формата на надпис върху черен екран. Каква е ролята на музиката в тези първи произведения? Тя се опитва да пресъздаде настроението на случващото се на екрана. Можем да кажем, че в известна степен нейната употреба наподобява тази в съвременните анимационни филми, а именно да предава чисто емоционалното внушение на филма. Емоционалната функция на музиката е една от шестте ѝ основни функции. Смело можем да кажем дори, че е най-главната от тях. Тя се отнася до способността ѝ да предава емоционалното състояние, независимо дали то е на някой от персонажите или става въпрос за начина, по който режисьора иска да бъде възприет някой от персонажите или цялостната среда в дадената сцена. Присъствието на музика извиква у зрителя нужното състояние- радост, тъга, напрежение, страх и пр.⁴⁸

Подобно използване на музиката можем да видим в един от най-ранните анимационни филми- късометражният „Динозавърът Гърти“ на Уинсър Мак Кей. Звукът тук се състои от музикален съпровод, чиято задача, подобно на всички филми от този период, е да създава някакво настроение. Музиката е неангажираща, лека, представяща Гърти по ведър и жизнерадостен начин, без много детайли и голяма описателност.

През 1927г, след години на търсене и експериментиране на различни начини, се появява синхронния звук в игралното кино. Анимационното бързо се повлиява от тази нова тенденция и така, година по-късно, се появява първият анимационен филм със синхронен звук- „Параходът Уили“. Тук, освен музика, вече са използвани и ефекти, но особено внимание заслужава използването на музиката като ефект. В този филм може ясно да видим усложняването на функциите, които музиката изпълнява, разгръщането и все по-пълното използване на някои от нейните основни характеристики- темпо и ритъм. На първо място това, което предизвиква най-голям интерес у публиката в зората на звуковото кино, не е толкова персонажът на Мики Маус в този филм или пък фактът, че това е първият анимационен филм със синхронен звук. Постигането на точна синхронизация между музика и изображение, особено ясно изразена в епизодът с песента „Turkey in the Straw“, в която Мики „свири“ песента с помощта на различни животни е нещото, което буди искрено възхищение у публиката. Тази висока степен на синхронизация между музика и изображение се превръща в запазна марка на Дисни и получава наименованието „Мики Маюзинг“⁴⁹

Разбира се, в основата на подобен ефект стоят две от основните характеристики на музиката- нейните темпо и ритъм. Вариациите в темпото са похват, който макар и все още да намира приложение, е особено широко използван в по-ранните години на звуковото кино, в това число и на анимацията. Тъй като темпото представлява бързината, с която се изпълнява дадения музикален мотив, а ритъмът- логичното редуване на тонови трайности, нещо, което характеризира музиката като изкуство, развиващо се във времето, много често се използват като индикация за забързване или забавяне на действието. Темпото и ритъмът се асоциират с движението. Движенията, жестовете на персонажите в анимационния филм са, нещо, което разкрива техния характер, придава им достоверност. Създаването на силна връзка между звука и изображението в този случай е нещо задължително.⁵⁰ В този контекст може да се каже, че темпото и ритъмът, като изразни средства на музикалния език, имат решаваща роля за изграждането не само на емоционалната атмосфера, но и на самите персонажи.

На този ранен етап от развитието на филмовият звук, други ключови компоненти на музикалния език, като интонацията и тембъра, все още не се използват в пълния им

⁴⁸ Krachunova- Popova, Valeria “*Sound in Documentaries*” (2017), PhD Dissertation, NATFA “Krustyo Sarafov” (Оригинално заглавие – Крачунова –Попова, Валерия „Звукът в документалното кино“ (2017), дисертационен труд за присъждане на образователната и научна степен „доктор“, НАТФИЗ „Кръстьо Сарафов“).

⁴⁹ Bohn, James (2017) „*Music in Disney’s animated films*“, Publisher: University Press of Mississippi, LCCN 2016059255, p.31.

⁵⁰ Calderon- Garrido, Diego; Duran, Jaume; Gustems, Josep (2016) „*MUSIC AND MOVEMENT IN PIXAR: THE TSU’S AS AN ANALYTICAL RESOURCE*“, Revista de Comunicación Vivat Academia ISSN: 1575-2844, pp 82-94.

потенциал, но все пак дори и в „Параходът Уили“ има някакво, макар и почти незабележимо, използване на интонацията като изразно средство. Това е загатнато в епизодите с появата на котаракът Пийт, където има лека промяна в интонацията, съответстваща на по-големия обем на персонажа и на неговото раздражение- използват се по-ниски интонации.

По-малко от 10 години по-късно, през 1937г. се появява „Снежанка и седемте джуджета“. Този филм вече е пълнометражен. Подобно на повечето филми на Дисни и тук музиката играе важна роля. Всъщност с голямото количество песни, филмът може да се определи като мюзикъл. И в този филм се набляга на „Мики Маузинг“ ефектът- точната синхронизация между звук и изображение. Този похват за пореден път допринася за популярността на филма. Новото, което се появява тук, е лайтмотивната техника. В историята на музиката този похват е добре известен. Той намира широко приложение в оперния жанр и по-специално в творчеството на Рихард Вагнер. В „Снежанка и седемте джуджета“ за пръв път го виждаме пренесен в киното. Лайтмотивът представлява мелодична линия, която се асоциира с определен персонаж. Тя го обрисова с помощта на някаква характерна интонация, инструмент или ритъм, които по някакъв начин съответстват на неговия образ и отразява неговото място в историята и връзката му с останалите персонажи. Особен интерес в „Снежанка и седемте джуджета“ будят лайтмотивите на мащехата и на огледалото. Те се появяват в ключови за развитието на действието моменти и притежават една много характерна особеност- те са свързани помежду си. Лайтмотивът на огледалото представлява постепенно низходящо движение в арфа, а това на мащехата- постепенно възходящо движение в английски рог.⁵¹ В този филм може ясно да видим в едно както утвърждаването на мястото на музиката в анимационния филм, посредством използването на характерните и до този момент функции, така и голям принос по отношение на пренасянето на лайтмотивната техника- похват, който по-късно намира място и в игралното кино.

През 1949г. , в поредиците „Шантави рисунки“ и „Весели мелодии“ се появява историята за Койота Уайли и Бързоходца. Тук вече се вижда използването както на различията в темпото, така и на интонацията и тембъра, като средства за обрисване на героите и техните действия. Основната линия в историята е непрестанното преследване и надхитряване на двата персонажа. Динамиката в изображението логично е придружена с динамична музикална картина. Музиката се използва през цялото време, като тя не е просто носител на емоция, а съпровожда и доразвива всяко действие, всеки жест и намерение на героите. Боравенето с възходящите и низходящите музикални пасажии, заложено още в съпровода на филмите от периода на нямото кино, намира приложение и тук. Възходящите интонации се свързват с положително развитие на действието, а също така когато в картината има някакво движение нагоре. Обратно- низходящите интонации се свързват с негативно развитие на действието, отдалечаване, пропадане и т.н. . Не само интонацията се включва в подкрепа на изображението. Разнообразието от тембри също вече е значително по-голямо. Тембърът е онази характеристика на звука, която се свързва с неговата уникалност. Той е „цвета“ на звука, който се определя от неговите обертоновете. По този начин успяваме да различим отделните инструментни и човешки гласове, например, а също така и звуците от заобикалящата ни среда- природна или създадена от човека. Боравенето с различните тембри в музиката на анимационния филм създава по-богата изразност. С тяхна помощ може да се обрисова много по-точно обема и характера както на персонажите, така и на дадено събитие. Така тембрите на струнните инструменти, особено на високите щрайх е характерен за положителните герои , за такива, които имат сравнително малък обем, както и за действие с положително развитие. Близостта на тези инструменти с човешкия глас се свързва и с по-лирични моменти, но използвани с подходящите щрихи, те могат да изразяват и напрежение. Подобна изразност имат и дървените духови инструменти. Драматичните ситуации от своя страна са поверени основно на медните духови и на ударните инструменти. Можем да кажем, че има някакъв утвърден „код“ в изразяването чрез музика, който е

⁵¹ Bohn, James (2017) „*Music in Disney's animated films*“, Publisher: University Press of Mississippi, LCCN 2016059255, p.110.

„написан“ още в класическата музика , а оттам е пренесен и в киното. Съчетаването му с визуалните образи допълнително го валидизира и го превръща в незаобиколим фактор. Това важи за музиката в киното като цяло, но с особена тежест се отнася до анимацията, тъй като там нуждата от подсилване на усещането за реалистичност поради самата природа на филма е много по- голяма. Музикалните звукови ефекти са широко използвани. В контекста на историята за Койота Уайли, това най- често са стъпки и удари, които вместо със звукови ефекти, са наподобени с помощта на различни инструменти.

През 50-те години се забелязва особено внимание към богатството на тембрите. Навлизането на по- характерни такива, като тембъра на вибrafон, челеста, мандолина, акордеон може ясно да се чуе в „Лейди и Скитника“ (1955) . Освен това тук откриваме и популярната за това време ориенталска звучност. Тя се изразява както в подбора на инструментите, използвани за оркестрацията на една от най- известните песни от филма- „Песента на сиамската котка“- избобиле от ударни инструменти- гонгове, томове, маримба, така и чрез използване на характерни за източната музика интонации.

През втората половина на ХХ век се засилва тенденцията , особени в пълнометражните анимационни филми, на обръщането към мюзикъла. Тенденция, особено характерна за филмите на Дисни. Нейният пик се проявява през 90-те с филми, като „Красавицата и звяра“ (1991) и „Цар лъв“ (1994).⁵² В „Красавицата и звяра“ можем да забележим едно по- особено използване на музиката. В традиционния случай тя (музиката) е този елемент, който подсилва дадена емоция, като се движи в унисон с настроението на сцената. Има обаче и изключения, когато тя контрастира със случващото се на екрана и това не само не отнема от нейното въздействие, а напротив- още повече го усилва. В сцената на финалния конфликт в „Красавицата и звяра“ чуваме оптимистичния инструментал на песента „Бъди наш гост“, която със своята ведра звучност се явява контрапункт на случващото се. Подобен контраст усилва емпатията на публиката към протагониста.⁵³

В днешно време не може да се каже, че има някаква единна тенденция в използването на музиката в анимационния филм. Тежнението към мюзикъла, не е толкова отчетливо, макар че има изключения- например „Веселите крачета“ (2006 и 2011), филм, който избобилства от вокални изпълнения и танцови сцени. Появяват се обаче и редица значими късометражни анимационни филми, в които музикалния език се използва по различни начини.

В късометражния филм „Баща и дъщеря“ (2000) музиката се явява водещ елемент от звуковата среда. Няма диалог, звуковите ефекти са малко, свързани основно с велосипедасимволчината връзка между двата персонажа. В музикално отношение тук имаме използване на един лайттембър – акордеон. Той се явява водещ за цялото действие и макар че в течение на филма музиката се развива като тема с вариации и в различните вариации той не е единствен инструмент, все пак запазва своята доминираща роля до края. Акордеонът е именно онзи звук символ, който кореспондира с велосипеда в изображението. Той е въплъщение на неразривната връзка между бащата и дъщерята, която времето няма силата да унищожи. Настроението, което музиката внушава, е по- скоро безгрижно. Това създава ярък контраст с раздялата между персонажите, която виждаме още в първите секунди на филма. Тази безгрижност подчертава чувството за самота и непрежалима загуба.

Един от най- ярките съвременни примери за използването на музика като основно изразно средство е „Петя и вълка“ (2006). Филмът е базиран на едноименната симфонична приказка на Сергей Прокофиев. Тук лайтмотивите и лайттембрите , заложили още в оригиналното музикално произведение, са основен елемент в изграждането. Всеки от персонажите се характеризира с тема и тембър, които съответстват на визията и характера му. Понякога тези теми търпят развитие под формата на вариация, което съответства на

⁵² Jacobs, Carelize Johani (2017) „A Proposition for How Musical Competencies Could Benefit 3D Character Animators When Synchronising Performances to Pre-recorded Music Using Khumba as a Case Study“ Research report, University of the Witwatersrand Faculty of Humanities The Wits School of Arts.

⁵³ Beauchamp, Robin (2005) „*Designing sound for animation*“, Publisher :Elsevier, ISBN 0-240-80733-2.

случващото се в момента. В голяма степен може да направим аналогия между „Петя и вълка“ и „Фантазия“ (1940). Този паралел се дължи на факта, че и двата филма използват симфоничната музика като първоизточник и тя се явява „двигател“ на изображението.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

От историческа гледна точка, развитието на киното и в частност на анимационния филм се е случило в един сравнително кратък период от време. Тази еволюция е доста динамична и в никакъв случай не е едностранчива. Връзката между звук и изображение е двупосочна и това се явява мощен стимул за развитието на тези два основни компонента на киното. Музиката, като онази част от звуковата среда, която през годините е била неизменен спътник на визията, е най- яркото отражение на промените. В различните етапи тя въздейства различните тенденции, настроенията на автори и зрители, общото настроение на времето. Богатството на нейните изразни средства я поставя в различни роли, които тя , благодарение на своята многолика природа, успешно изпълнява.

REFERENCES

Wells, Paul (1998) “Understanding animation”, Publisher: Routledge; ISBN 978-0-415-11596-4.

Jacobs, Carelize Johani (2017) „A Proposition for How Musical Competencies Could Benefit 3D Character Animators When Synchronising Performances to Pre-recorded Music Using Khumba as a Case Study“ Research report, University of the Witwatersrand Faculty of Humanities The Wits School of Arts.

Beauchamp, Robin (2005) „Designing sound for animation“, Publisher: Elsevier, ISBN 0-240-80733-2.

Bohn, James (2017) „Music in Disney’s animated films“, Publisher: University Press of Mississippi, LCCN 2016059255.

Murray, Leo (2019) „Sound Design Theory and Practice. Working with Sound“, Publisher: Routledge, ISBN-13: 978-1138125414.

Calderon- Garrido, Diego; Duran, Jaume; Gustems, Josep (2016) „MUSIC AND MOVEMENT IN PIXAR: THE TSU’s AS AN ANALYTICAL RESOURCE“, Revista de Comunicació Vivat Academia ISSN: 1575-2844.

Krachunova- Popova, Valeria “Sound in Documentaries” (2017), PhD Dissertation, NATFA “Krustyo Sarafov” (Оригинално заглавие: Крачунова-Попова, Валерия „Звукът в документалното кино“ (2017), дисертационен труд за присъждане на образователната и научна степен „доктор“, НАТФИЗ „Кръстьо Сарафов“).

Altaparmakova, N. (2016), - ‘Montage and non-montage principles in constructing the film essence’, doctoral dissertation, NATFA, Sofia (Оригинално заглавие: Алтъпармакова, Н., - ‘Монтажни и не монтажни принципи при играждането на филмовата действителност’, 2016, дисертация, НАТФИЗ, София).