

## Морєва Є.О. УДК 782.9 АСОЦІАТИВНІСТЬ ЯК ОБРАЗНИЙ ЧИННИК ЕЛЕКТРОННИХ КОМПОЗИЦІЙ ДЛЯ КІНЕМАТОГРАФУ

### *Постановка проблеми. Актуальність дослідження.*

Режисерське бачення фільму – це комплексне завдання, однією з перших ролей відводиться музиці, тому що цей вид мистецтва є найбільш абстрактним, в ньому немає образних прив'язок, які б могли увести аудиторію в небажаний для режисера світ уявлень. З цього боку музика схожа на математику, де абстрактність числа не викликає будь-яких зайвих асоціацій. Проте асоціативність як широке та складне поняття присутня завжди, просто вона позбавлена образної сфери чуттєвого сприйняття. Розвиток асоціативних рядів пов'язаний з пам'яттю в розумінні інтелектуального та духовного досвіду.

**Мета статті.** Знайти та обґрунтувати музичні асоціативні ряди з точки зору композиції музичної форми, тематизму, технологічним прийомам на прикладі музики І. Стецюка до анімаційного фільму «Битва за печиво».

### *Аналіз досліджень і публікацій.*

Про функційність в музичних форм у кінематографії та анімації існує широкий спектр досліджень різних галузей мистецтвознавства та культурології. Міркування у даній статті спираються на роботи Б. Покровського (театральний режисер, автор цілої низки новітніх прийомів, спрямованих на асоціативність сприйняття глядачем театрального твору), В. Бобровського (автора праць з функційної теорії в музиці), В. Медушевського (дослідника галузі музичної семантики, психології, одного з засновників напряму музичної езотерики), М. Туровської (дослідниці творчості А. Тарковського та, у фільмах якого використовуються електронні композиції).

### *Основний матеріал та результати дослідження.*

Музичний ряд у кінематографу, починаючи із зародження звукового кіно, відіграє особливу роль у семантичному просторі твору. Метод, винайдений Б. Покровським [6], загалом об'єднує основні завдання звукового ряду в кінострічці. Музика для кіно має два напрями: використання цілісних музичних форм (інструментальних п'єс, пісень, романсів тощо) та т. з. «озвучки» кіно, коли кожен окремий звук несе в собі змістовні якості. Тоді робота композитора стає на такий самий рівень, що і режисерська робота. Невипадково А. Тарковський ставився до цього процесу надто детально і крім музики Й. С. Баха не використовував готових музичних творів. Композитори, які працювали з ним (В. Овчинников, В. Артем'єв), у своїх спогадах голошують на те, що режисер хотів від роботи композитора не просто звукових форм, а рівноправного смислу, який співпадає або протиставляється смислу відеоряду. З інтерв'ю Е. Артем'єва: «З першої зустрічі Андрій доводив думку, що музика у традиційному розумінні йому від мене не потрібна: композитор потрібен як організатор звукового простору кадру» [7, 93]. І далі: «Він казав, що мріє зняти фільм, в якому поєднувались би час і місце... Він мріяв зняти картину, яка б дорівнювалася глядацькому часу; причому обмежити себе таким чином, щоб, знімаючи схил річки, траву, дитину, передати відчуття космічного. Мінімальними засобами піднятися до космічних висот» [7, 97].

Цікавий приклад підтверджує ці тези: у тренування пам'яті фахівці радять користуватися абстрактними величинами та поняттями. Приведемо одну з таких методик. Людина перемножує в умі двозначні та тризначні числа, запам'ятовуючи серединний результат; спочатку цей процес є повільним, але згодом при регулярному використанні методики людина доволі швидко справляється з цією задачею. Можна нагадати про цікавий факт з роману І. Льфа та Є. Петрова «Золоте теля»: «Була у Олександра Івановича дивна особливість. Він миттєво перемножував та ділив тризначні та чотиризначні числа. Проте це не звільнило Корейко від репутації дурнуватоного хлопця» [2, 50]. Але, як ми всі пам'ятаємо, персонаж О. І. Корейко був наділений неабияким розумом, і маскування під бідного службовця, який живе на одну зарплату у 46 карбованців, – це навмисна жертва, за якою стоїть великий етап на шляху до розкішного життя. Методи розвитку музичної пам'яті знайомі кожному фахівцю з музичної школи: звичайні музичні диктанти (усні та письмові) – найбільш перевірений, апробований та надійний спосіб розвинути слухову пам'ять, та, звичайно, постійні заняття на власному інструменті (згодом у піаністів випрацьовується абсолютний слух на звучання фортепіано, у скрипалів – на скрипку тощо).

Асоціативність – це суто антропологічне явище та має пряму залежність від індивідуальних особливостей тієї чи іншої людини. Визначну роль тут грає різноманітний досвід – від освітніх знань до складних духовних практик. Проте виникнення асоціативного ряду залежить від умов та контексту перебування (навіть від того, на яку тематику налаштована людина в певний конкретний відрізок часу), але асоціативність не повинна логічно виходити з контексту бесіди або індивідуальних міркувань.

Асоціативність у музиці до кінематографу чітко пов'язана з дуже сильним та впливовим фактором – відеорядом. Асоціативні ряди тут мають регламентовану послідовність та їх виникнення також жорстко прив'язано до зорової образності та сюжету. У кіно не існує чистої асоціації, проте це не є недоліком, тому що образний світ кінематографу не тільки доповнюється звуковим рядом, а є рівноправним чинником фільму. Образність, яка пов'язана з кіногероями, місцем дії, різноманітним оточуючим середовищем, взаємодіє із звуком, який в свою чергу стає наділений відповідною образністю. Повертаючись до двох напрямів музики для кіно, треба зазначити, що перший, який представляє цілісні тематичні побудови (теми на кшталт лейтмотивів, пісні, інструментальні форми тощо), має довшу історію (з моменту виникнення звукового кіно) у порівнянні із другим, коли музика слідує певним малим чи великим поворотам сюжету та

характеристикою будь-яких кінематографічних об'єктів. Тут відіграють важливу роль звукові ефекти, винайдені за допомогою електронної обробки звуку.

В експериментальній студії фотоелектронного синтезу інженер-балліст Є. О. Мурзін організував лабораторію, в якій молоді композитори (С. Губайдуліна, Е. Денисов, А. Шнітке, Е. Артем'єв) займалися пошуком звучань, які мали адекватно втілювати художні образи, таким ж самим чином з'явилися знамениті звукові доріжки О. Зацепіна до популярних комедій про Шурика, адже в цих фільмах музика не обмежується лише піснями та музичними темами, які згодом стали всенародно улюбленими музичними хітами, – усі комічні епізоди без слів та діалогів супроводжуються характерними звуками.

Можливості електронного синтезу для композитора, який працює у кінематографі, на сьогоднішній день є майже необмеженими, роботу із звуком можна порівняти із роботою режисера з акторами або операторську роботу з кінематографічною перспективою, фоном та ракурсом. Можливість керування т. з. життям звуку, занурення композитора в його сутність та середину дає справжні результати, які вельми необхідні для нових відкриттів у синтезі різних мистецтв, що собою і представляє власне кінематограф.

В українському кіно працюють багато композиторів, але окремий інтерес представляють електронна та електроакустична музика, написана для кінофільмів. Досвід відомих композиторів І. Стецюка, А. Загайкевич відкрив нову галузь у вітчизняному кіно- та музичному мистецтві. Аудіотехнології, котрі на сьогоднішній день широко розповсюджені та різноманітні за методами, дозволяють працювати в різних напрямках кіномузики: стилізація та відтворення відомих акустичних звучань, використання оброблених звукових зразків (семплування), пошук нових звучань шляхом окремих видів синтезу та нашарування деяких з них (навіть випадково отриманий звуковий результат може стати не тільки акустичним відкриттям, але й прокласти шлях до нової художньої образності).

Проте створення певного художнього образу шляхом електронного звукового синтезу не є чимось невідомим, тому що звичка шукати схожість у нових результатах є невід'ємною частиною антропологічного сприйняття людини. Через це активізується асоціативний простір, до якого слухача (глядача) спонукає сам композитор. На прикладі звукового ряду І. Стецюка до анімаційного фільму «Битва за печиво» («Cookie battle» режисера А. Храбана простежимо, яким чином діють асоціативні ряди, з'ясуємо їх кількість, структуру.

Жанровою основою музичного ряду став марш, який наданий не спочатку, а інтонаційно проростає з першої теми. Чітка метрична основа зберігається від початку до кінця: чотиридольний метр, співпадіння долей і акцентів ритмічного малюнку, квадратна структура форми без відхилень у бік розширення. Проте на перший погляд, вважаючи достатню кількість ефектів, пов'язаних з сюжетними рухами, може здатися, що формоутворююча структура не дотримується чітких обмежень, продиктованих законами жанру, навіть у кожній побудові порушує окреслені кордони. Але при перевірці виявилось, що насправді це тільки враження. Використання звукових ефектів, вмонтованих у музичну форму-ряд, не є зовнішніми елементами, а навпаки, – формоутворюючими. За допомогою простого тактування, виділення сильних та відносно сильних долей з'ясувалося, що композитор ніде не відхиляється від чіткої метричної структури. Звукообразальні елементи, винайдені за допомогою ефектів та використання синтетичних звучань, не просто коментують та наповнюють звуковим змістом відеокартинку, але й теж мають формоутворюючу функцію, мають безпосередній вплив на тематичний розвиток. Тема маршу, яка виростає з початкової теми пісенного складу:



на протязі форми змінюється динамічно та темброво (на кшталт варіацій на сопрано-остінато), незмінним залишаються останні два такти, які зберігають свій первісний вигляд з початку, замикаючи першу тему (як другий контрастний тематичний елемент):



В партитурі немає чіткого розподілення та розшарування на тематичні і нетематичні структури за приналежністю до того чи іншого методу синтезу. В залежності від звукообразальних завдань, тут використовується метод синтезу «фізичне моделювання», семпли та їх обробка, синтез частотної модуляції (FM). Суто звукообразальним методом можна назвати тільки FM-синтез, решта несе в собі як тематичне навантаження, так і відтворення потрібних звукових ефектів.

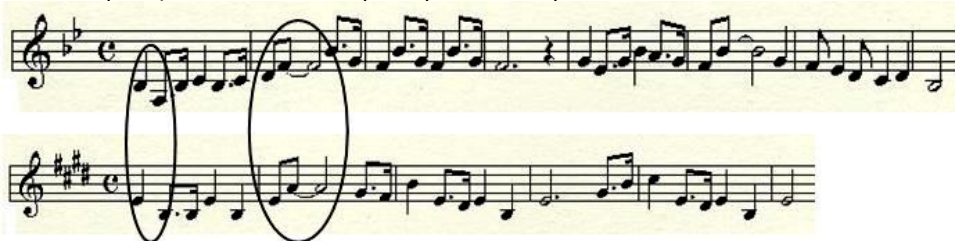
Таким чином, звукообразальний пласт, оснований на декількох методах звукового синтезу, впливає на сприйняття таким чином, що складається враження, що форма трактується досить вільно, але простий аналіз виявив, що саме формоутворююча структура тут чітка та непорушна. Якщо композитор поставив би задачу відтворити різноманітні акустичні звучання (навіть екзотичні), стереотип слухачького сприйняття зорієнтувався на традиційну звукову картину, та інакше трактував би форму на слух. Проте наявність неіснуючих в акустичній природі синтетичних звучань порушує певні стереотипи і впливає на відчуття

форми (адже відомо, що категорія форми має психологічний та суб'єктивний чинники), про що казав В. Медушевський [4].

Відтворення акустичних інструментів симфонічного оркестру за допомогою звукового синтезу на сьогоднішній день є реальністю, і не рідко композитори користуються цією можливістю. Проте це скрупульозна та детальна робота, і тільки певні умови сучасної композиторської практики, а також потреби часу змушують композиторів працювати не з музикантами, а із звуковим синтезом. Музичний ряд анімаційного фільму «Cookie battle» певний великий відсоток як раз відтворює акустичні звучання інструментів симфонічного оркестру як солюючих та ансамблевих груп, так і поєднаних в міксті і tutti. Головним композиторським завданням було імітувати не просто реальні звучання, а створити певний цілісний звуковий художній образ. В мультфільмі головні персонажі – олов'яні солдатики (іграшки), тому звучання уявлених інструментів повинно мати звуковий (тембровий) нюанс, за допомогою якого слухач ідентифікував би його з відеокартинкою. Композитор використав манеру гри та поведінки музикантів в реальному житті. Наприклад, коли диригент на репетиції знімає жестом оркестр на половині фразі, музиканти закінчують всі не водночас, це неодноразові уповільнення, та обов'язково хтось залишається догравати останнім – і дуже часто це тубіст з характерною детонуючою інтонацією в кінці своєї фрази. Реалістичність звукових образів тут має дуже важливе значення, і подібних (переважно дрібних) моментів дуже багато. Також композитор за допомогою синтезу зробив деякі фрагменти не зовсім реальними, підкреслюючи таким чином нереальність ситуації з іграшковими персонажами, які на певний час оживають і поведуться відповідно своїй ролі (оборона коробки з-під печива від ворони). Саме не оркестр, а гра в оркестр стає одною з основних задач композитора, тому електронний синтез, який має величезні виражальні можливості, може вирішити їх в повному об'ємі.

Одною з образних асоціацій є момент, коли оживають ялинкові іграшки в балеті П. І. Чайковського «Лускунчик» та вступають в нерівний бій із мишиним королем. Різниця полягає в тому, що в балеті нереальність казки врешті стає реальністю (що відповідає естетиці романтизму), та герої (Лускунчик та Маша) потрапляють в чудовий світ свого майбутнього. В мультфільмі це тільки тимчасово, врешті справжня реальність повертається, і хлопчик збирає своїх олов'яних солдатиків у коробку з-під печива, за яку нещодавно велася бійка не на життя, а на смерть. І ці перетворення нереальності в реальність і навпаки вирішено за допомогою звуку.

Також виникає звукова асоціація із музикою Чайковського. Якщо порівняти теми маршу з мультфільму та з III частини VI симфонії, можна знайти характерні спільні риси:



На малюнку видно інтонаційні та ритмічні збіги, які є спільними не тільки завдяки спорідненості жанру маршу, але й підкреслюванню смислових акцентів. Якщо згадати неоднозначність трактовок та різноманітних осмислювань третьої частини VI симфонії Чайковського, то така інтонаційна (навіть тематична) спорідненість між двома цими темами, можливо, є певним натяком. Загадкою залишається те, на що саме хотів натякнути композитор разом із режисером мультфільму. Можливо, у досить нескладному сюжеті ховається подвійний смисл, проте однозначно можна стверджувати, що він не є оптимістичним, а досить сумним, не зважаючи на достатню кількість комічних подробиць та ситуацій. Таку думку висловили багато глядачів незалежно один від одного.

Насправді, традиції вітчизняної мультиплікації, коли мультфільм розрахований не на певну вікову категорію (як правило, дитячу), а є універсальним, тобто спрямованим і на дитячу, і на дорослу аудиторію. В одному і тому ж анімаційному фільмі діти знаходять для себе щось цікаве для себе, а дорослі – свій смисл. Провідну змістовну функцію несе на собі звуковий ряд, досвід роботи вітчизняних композиторів в мультиплікації є важливим з точки зору психології та безцінним – з точки зору роботи з окремими звуками та звуковим матеріалом в цілому. Проаналізований мультфільм «Cookie battle» продовжує вітчизняні анімаційні традиції (які, здавалось, були зруйновані за останні роки). Композиторська робота займає в ньому провідне місце, оскільки є єдиним звуковим джерелом (розмовних діалогів тут немає) та корегує контекст і підтекст сюжету.

#### **Висновки і перспективи подальших розвідок у даному напрямку.**

Асоціативність може розглядатися як метод пізнання художнього твору, і в цьому зв'язку він корегується з дискурсивними методами аналізу зразків мистецтва як особливої форми мовленевого висловлювання: по-перше, важливу роль грає вибірковість як акцентування на певних елементах і як один з можливих шляхів міркування, по-друге, це хід міркувань по власно обраному шляху, по-третє, свобода вибору (необмеженої до певної міри) сприяє виникненню різноманітних асоціативних рядів [5].

Таким чином, звуковий ряд в мультфільмі «Cookie battle» представляє собою багатошарове явище з точки зору асоціативних рядів:

1. Використання різних видів звукового синтезу робить особливою цілісну музичну форму мультфільму.

2. Поєднання різних видів звукового синтезу, сем плів дає можливість грати категоріями реально-нереальне.
3. Інтонаційна та ритмічна спорідненість основної теми з відомими класичними темами поглиблює музичний зміст та надає йому особливості.

#### Джерела та література:

1. Бобровский В. П. Функциональные основы музыкальной формы / В. П. Бобровский. – М. : Музыка, 1978. – 234 с.
2. Ильф И. А. Золотой теленок / И. А. Ильф, Е. П. Петров. – М. : АСТ, 2002. – 366 с.
3. Культурология. XX век : словарь-справочник / под ред. Г. Драча. – СПб. : Университетская книга, 1997. – 640 с.
4. Медушевский В. В. О закономерностях и средствах художественного воздействия музыки / В. В. Медушевский. – М. : Музыка, 1976. – 254 с.
5. Морева Е. А. Музыкальное произведение как вид дискурсивной практики : диск. ... канд. искусствоведения : 17.00.03. / Е. А. Морева. – К., 2005. – 189 с.
6. Покровский Б. А. Ступени профессии / Б. А. Покровский. – М. : ВТО, 1984. – 344 с.
7. Туровская М. И. 7,5 или фильмы Андрея Тарковского / М. И. Туровская. – М. : Искусство, 1991. – 254 с.

**Стерхова Н.Н.**

**УДК 378.147.001+7.041«18»**

### **ПРОГРЕССИВНЫЙ ОПЫТ ПРЕПОДАВАНИЯ АКАДЕМИЧЕСКОГО РИСУНКА ВО ВТОРОЙ ПОЛОВИНЕ XIX ВЕКА**

«Академический рисунок» является одной из основных дисциплин в системе профессионального образования будущих художников.

Основы теории и практики преподавания были заложены педагогами Академии художеств. К середине XIX века академическая школа рисунка достигла наибольшей высоты. Особое внимание уделялось методике преподавания, совершенствованию техники рисования и технологии рисовальных материалов. Во второй половине XIX века возникли противоречия между Императорской Академией художеств и рядом русских художников. В этот период снизился уровень обучения рисунку в академической системе. Методической основой служили только античные образцы, академическое художественное образование многие стали понимать как систему идеального воспитания.

Со второй половины XIX века академическое рисование как учебный предмет получает иное направление. Новизну в систему методов учебного рисунка вводит К.П.Брюллов (1799-1852), положив в основу обучения искусству рисование с натуры.

Чтобы овладеть рисунком, надо хорошо знать пластическую анатомию, изучать весь механизм работы и устройства человеческого тела. «Знающий художник и работает свободно», говорил Брюллов.

Если ученик рисовал поверхностно, без учета закономерности анатомического строения формы, он корил его беспощадно. Однако как педагог и учитель, Брюллов не ограничивался только замечаниями и объяснениями, но и показывал наглядно ученику, как следует вести рисунок. Это очень ценный и важный момент в методике работы художника-педагога с учениками, т.к. усваивается не только учебный материал, но и возможности техники исполнения.

Только наглядность поможет ученику понять и усвоить сказанное, вовлечет его в активный творческий процесс.

В обучении большое значение Брюллов придавал технике рисунка. Для этого обучение рисунку надо начинать как можно раньше. «Рисовать надобно уметь прежде, нежели быть художником и работать над техникой художник должен ежедневно, как музыкант» [1].

Брюллов внес много нового в академическую традицию обучения рисунку. Прежде всего, это метод индивидуального подхода к каждому ученику. Он считал, что нельзя давать наставления ученику, основываясь только на приказании и личном авторитете. Художник не машина, он должен уметь мыслить сам.

Особенность методики преподавания Брюллоу заключалась так же в том, что он приучал ученика самостоятельно находить ошибку и самостоятельно разбираться в ней.

Много нового и оригинального внес в методику обучения С.К.Заряно (1818-1870). В разработанной Заряно методике много ценных положений, в основу которой положены научные законы перспективы, законы человеческого зрения. Перспектива выдвигается на первое место. Обучение рисованию, по его мнению, должно начинаться с объяснения явлений перспективы и правил изображения сокращения линий, уходящих в глубину от зрителя.

Заслуга Заряно состоит не только в том, что он обратил на это внимание, но и впервые предложил новый метод преподавания перспективы и разработал стройную систему обучения.

Так же большое значение Заряно придавал, завершенности учебной работы. Он считал, что те, кто выступает против законченности рисунка, выражают свою беспомощность. Он утверждал, что «так думать и говорить могут только те художники, которые не в состоянии закончить рисунок; которые могут создать