

Федеральное государственное автономное образовательное учреждение высшего
профессионального образования

Национальный исследовательский университет

«Высшая школа экономики»

МИЭМ

Кафедра Дизайна

ДОКЛАД НА ТЕМУ:

**ЗВУКОВОЙ ДИЗАЙН КАК ДИСЦИПЛИНА ДЛЯ СТУДЕНТОВ
ГРАФИЧЕСКОГО, ВЕБ, КИНО ДИЗАЙНА И ДИЗАЙНА СРЕДЫ.**

Подготовил:

Рымжанов Донат Нурланович

Москва

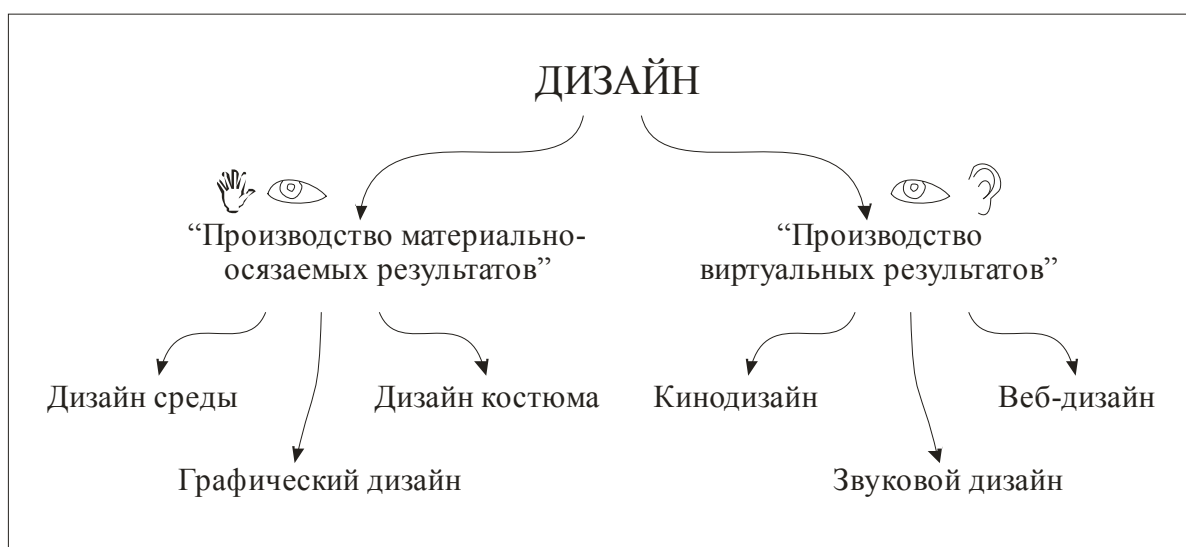
2013

Определение звукового дизайна

Все что окружает нас с вами, есть результат труда многих людей. Начиная с себя, на нас одежда, вещи, которые мы используем в повседневной жизни, атрибуты быта и инструменты для работы – это все результаты работы людей, авторов. По сути, это все реализованные задумки, воплощенные замыслы. Помимо функциональности каждый предмет, с которым мы сталкиваемся, наделен определенными эстетическими качествами, имеет свою художественную ценность, реализован в определенном гармоничном порядке. Смело можно сказать, что любой окружающий нас предмет был создан дизайнером, или прошел в какой-то момент через дизайнерские руки. Из этого следует вывод, что окружающие нас в повседневной жизни предметы – результат дизайнерского труда. Одежда, мебель, автомобили, канцелярские принадлежности, техника, интерьер, ландшафт и т.д. Любой труд, который основывается на задумке, на идее, имеет чертеж, план, цветовое и функциональное решение – плод дизайнерской работы.

В наших стенах, на нашей кафедре мы готовим широкий спектр дизайнеров. Графический дизайн, где средствами студента являются краски, цвет, свет, бумага, формы, композиции и пр., Дизайн среды, где средствами являются предметы и материалы, дизайн костюма со своим специфическим набором инструментов и средств реализации. В этих формах дизайна результат всегда материален, имеется конечный продукт в виде завершённой работы, его можно передать, потрогать, пощупать, сохранить. Можно присвоить этим направлениям дизайна статус «производство материально-осязаемых результатов».

Однако есть еще две специальности, которые наряду с вышеуказанными дизайнерами производят продукт, но он не материален, он нацелен на (прошу не смеяться) возбуждение других рецепторов, это кинодизайн и веб-дизайн. Результатом данной деятельности являются не материальные ценности, а виртуальные, их невозможно потрогать. Но мы пользуемся виртуальными ценностями наряду с материальными, порой не задумываясь и не заостряя внимание на этом факте. А труд дизайнеров производящих нематериальные ценности требует не менее профессионального владения своими, порой специфическими инструментами.



Структура дизайна и направлений его отраслей.

Думаю, что не буду оригинален в предположении, что имеются дизайнеры работающих в сфере создания продуктов нацеленных на возбуждение обонятельных рецепторов – дизайн запаха.

Другими словами, дизайн это не только реализация и задумка материальных, осязаемых ценностей, но и виртуальных, которые можно посмотреть, но невозможно потрогать, можно понюхать, но невозможно посмотреть, и продуктов которые можно услышать. Из учета вышесказанного, осмелюсь дать свое определение дизайна.

Дизайн – это различные формы передачи задуманной идеи, призванной возбуждать один или несколько рецепторов (органов) восприятия человека.

Если человек воспринимает результат работы дизайнера несколькими ощущениями, например изображение и звук, то данное ощущение можно назвать поличувственным, а процесс передачи этих данных медийный, то и получается – полимедийный, или мультимедийный предмет дизайна. К нему относится кино, телевидение, веб-технологии. Одним из факторов этих реализаций является графическое отображение задуманной информации, а другим является звук. Наша кафедра готовит художников и дизайнеров, которые реализуют видимую часть данного проекта, они называются веб и кино дизайнеры. Однако другой составной частью мультимедийного проекта является звук, работа над которым требует очень большого внимания и профессионального подхода, у которого имеются свои инструменты и формы, законы, правила, есть история, новаторы, изобретатели, теоретики. Иными словами, звук, это средство возбуждения слухового органа чувств и основываясь на моем определении понятия дизайн, осмелюсь предположить, что работу со звуком можно полноправно назвать «звуковой дизайн».

Роль звука в повседневной жизни и в современном дизайне

Оценить важность и необходимость того или иного предмета или явления можно простым и доступным способом – удалением. Давайте представим, что остались только естественные звуки, шумы, речь, а звуки искусственного происхождения отсутствуют. Мы не слышим звонка мобильного телефона, не слышим объявления в метро, аэропортах, вокзалах, не слышим гудка несущегося автомобиля, безмолвный будильник предательски промолчал утром, по радио мы не услышали сводки о погоде, а на перемену просто не услышали звонка, у вас в духовке сгорел ужин, а холодильник с открытой дверцей протек. Мы привыкли к звукам, привыкли получать от них информацию о том, что в автомобиле забыли пристегнуться или не закрыли плотно дверь, что лифт перегружен и не сдвинется с места. Это необходимые в повседневной жизни звуки, они создают комфорт, уют и безопасность, информируют нас, помогают нам, они порой незаметны и ненавязчивы, но они дополняют нашу жизнь, деликатно сопровождая каждый день.

Хорошо проработанный цвет, фактура, эргономичный дизайн некоторых предметов напоминает павлина, очень красиво и радует глаз, но как зазвучит – настроение портится. Грошь цена будильнику с самым шикарным дизайном и ночной подсветкой, если он вопит как воздушная серена, и тикает так, что пол трясется. Не очень проработанная, определенная сторона тех вещей, что призваны помогать человеку, ведет к падению интереса к данной вещи в целом, следовательно, к уменьшению продаж и крахом не только модели, но и целого бренда. А всего-то, на стадии проектирования, авторы и разработчики не задумались о том, как звучит это изобретение, не уделили должного внимания такому разделу как культура и дизайн звука.

Дизайнерские разработки, планы и проекты, готовые реализованные идеи - это только часть дела, часть процесса. Важным и актуальным моментом в работе дизайнера является презентация - это процесс представления финальной работы заказчику. Порой создать правильную презентацию и представить работу сложнее, чем создать её. Поэтому многие дизайнеры подходят к презентации с не меньшим энтузиазмом. В ход идут все доступные средства, учитывается время, место, обстановка, меню, помещение, световое, цветовое решение помещения, обстановка и атмосфера помещения, используются презентационное оборудование: проекторы, компьютеры, микрофоны, звукоусилительная аппаратура. Это все призвано усилить эффект презентации как материальных предметов дизайна, так и виртуальных. Когда речь идет о нематериальных дизайнерских решениях, то презентации стараются превратить в более зрелищное представление – фильм, клип. А здесь идет речь о полноценной работе именно над звукозрительным образом, конечный презентационный продукт не должен уступать по качеству современным блокбастерам, поэтому не редко презентации проходят в залах кинотеатров. В данном случае речь идет о производстве полноценного короткометражного фильма, где дизайнерами прорабатывается каждая сцена, обрабатывается каждый кадр, разрабатывается уникальное звуковое решение. Именно звуковой дизайн позволит добиться нужного эффекта, раскроет, дополнит видеоряд, позволит создать звукозрительный, аудиовизуальный образ. Именно на этих основах держатся основные понятия создания зрелищной рекламы, которая по сути и является презентацией того или иного продукта.

Не меньше внимания требуется уделять и презентации материальных проектов дизайнерской работы, к которым можно отнести выставки, показы, ярмарки, где требуется подготовка не только места и создание атмосферы, но и должно быть проработано звуковое оформление, к которым можно отнести объявления, шумы, музыку. Подбор звукового материала ложится на плечи автора мероприятия, и в лучшем случае нанимаются профессиональные музыканты или один музыкант, который на свое усмотрение создает звуковой фон, прислушиваясь к пожеланиям заказчика. В данном случае заказчик должен внятно поставить задачу по звуковому дизайну, которую музыкант должен выполнить. Но музыкант или ди-джей это специалист в области музыки, а не дизайнер звука, он сыграет музыку по сценарию или плану, а вот именно этот сценарий и должен написать дизайнер, вместе с тем специалистом, который и готовит презентацию.

Так вот, важно что бы любой дизайнер мог сформировать и поставить задачи для реализации презентации любого уровня, должен иметь достаточное представление о работе *всех направлений дизайна* (светового, звукового, художественно-постановочного, видео и веб-дизайнеров).

В чем суть звукового дизайна

Если профессия «дизайнер», ставшая столь популярной в наше время, уже не вызывает ни у кого удивления, то профессия «дизайнер звука» пока необычна. Звуковой дизайн отличается от других видов дизайна тем, что он связан с художественным творчеством и созданием объектов не материальных, а аудиовизуальных: звуковых образов на экране, в видеоиграх, веб-приложениях и т.д. (Под аудиовизуальным проектом понимается законченное произведение, в котором объединены звук и изображение). Понятие аудиовизуальный проект включает кинематографические произведения, теле- и

видеофильмы, а также работы, выполненные с применением современных цифровых технологий (видеоигры, мультимедийные приложения, презентации, сетевые проекты и пр.)

Дизайнер интерьера создает окружающее предметное пространство в соответствии с определенными требованиями моды, стиля, пожеланиями заказчика. Так же и дизайнер звука моделирует звуковое окружение, звуковое пространство, насыщает его различными звуковыми элементами, при этом соблюдая особенности конкретного проекта и его жанра, специфику экранного повествования, эпоху, особенности действующих персонажей, художественного и образного строя и пр. (просмотр роликов)

Звуковой дизайн – это процесс определения, приобретения, управления или создания звуковых элементов. Чаще всего включает в себя манипуляции из ранее записанного аудиоматериала, шумов, музыки или звуковых эффектов. Может включать в себя комбинирование, изменение в тональности, тембре, тоне и иных модификаций для создания необходимого эффекта или настроения.

Благодаря возможностям новейшей аппаратуры звукозапись и обработка звука перешли на новый уровень, при котором стало возможным не только точное звуковоспроизведение, но и высококачественное моделирование звука, создание необычных звуковых элементов при помощи синтеза и обработки. Эффектные взрывы, всевозможные фантастические машины, звуки и голоса монстров, фоновые атмосферы планет и батальные звуки сражений в далеких галактиках – все эти и многие другие оригинальные компоненты кино и телевидения чрезвычайно востребованы в современном коммерческом кино и мультимедиа продукции. Без необычных звуков, созданных талантом дизайнера, действие на кино- и телеэкране не будет столь динамичным, эффективным и захватывающим.

Предлагаемый вид дисциплины уходит корнями в творческо-техническое направление в искусстве: «звуковое продюсирование», «звуковая режиссура», «звуковое оформление», где работа специалиста, чаще всего представляет именно дизайнерское решение звуковых задач. Например, шумовое оформление в кино и телепроизводстве можно смело считать звуковым дизайном, написание музыки методом компиляции и модификации – так же относится к звуковому дизайну. Подобно технике аппликации в графическом решении, звуковые дизайнеры создают компиляционные звуковые работы, которые могут быть как самостоятельными произведениями, используемые в радио эфире, веб технологиях, так и в сочетаниях мультимедийных проектов в кино, телевидении, веб-вещании, театральной постановке. Так же звуковой дизайнер может создавать, синтезировать, записывать уникальные звуки, шумы, которые могут стать инструментом для реализации звуковых дизайнерских задач.

Для звукового дизайнера, как и для дизайнера любого другого направления не чуждо понятие «пленер», «поиск рабочего материала». Приходится выезжать с микрофоном, словно с кистью, и записывающим устройством, словно с холстом на природу, в парки, на заводы, свалки и т.д., чтоб записать какой-то уникальный, оригинальный звук, который в виде элемента фонотеки станет «краской» для создания нового звукового решения, воплощения какой-то уникальной идеи.

Работа дизайнера звука, как и любого другого дизайнера, сопряжена с техническими средствами, где-то в большей степени, где-то в меньшей, но в любом случае профессионализм дизайнера определяется степенью владения этими техническими средствами. В подготовительный период, звуковому дизайнеру так же требуется создание

экспликации, сценария, эскизов, моделей и работа ведется в соответствии с этими задумками. В случае если речь идет о мультимедийном проекте, то подготовительная работа ведется в соавторстве с графическими дизайнерами, режиссером, оператором, композитором.

Звуковой дизайн это целый пласт производств, работа которого актуальна, требуется во множестве сфер привычной и не совсем привычной деятельности человека. Разнообразие отраслей, где звуковой дизайн применим, простирается от производств, и заканчивается услугами повседневного окружения. Все что окружает нас и звучит, скорее всего, не обошлось (если гармонично), или обошлось (если режет слух) без звукового дизайнерского вмешательства.

Заключение

Понятие «дизайн», подобно ветвям ствола дерева, разрастаясь, начал вбирать в свою крону такие отрасли как кинематограф, компьютерные технологии, связь, появились такие понятия виртуального, не осязаемого дизайна как «кинодизайн», «веб-дизайн» и «звуковой дизайн». Все больше и шире «звуковой дизайн» проникает во множество сфер деятельности, от детских игрушек, до устройств, помогающих в повседневной жизни людям до глубокой старости, помогающих людям с ограниченными возможностями. Работа в направлении «звуковой дизайн» имеет прямое отношение к комфорту нашей повседневной жизни. Любой ведущий дизайнер любого направления должен иметь основные понятия звукового дизайна, должен иметь представление о специфике звука в его работе, должен уметь поставить задачи для дизайнера звука.

Бывали случаи, когда речь заходила о звуковом решении в презентации у наших студентов. Они подходили ко мне и просили консультации на тему создания звукового образа, просили помощи в звуковом оформлении, при этом не имея базового курса теории звука. Со студентами, художниками, которые имели некоторую подготовку, работа была более интересной, увлекательной и продуктивной. Однако, те дизайнеры, которые не прошли курс моего предмета («звукорежиссура мультимедиа») имели ряд сложностей, которые приходилось компенсировать непосредственно в процессе работы. В лучшем случае приходилось «на коленке» объяснять основные понятия, чтоб студент имел хоть какое-то представление о звуке, чтоб сумел, понять задумки авторов схожих работ, и смог повторить опыт в реализации звуковой задумки. Здесь речи не шло об авторском, уникальном звуковом решении.

Таким образом, своим докладом я бы хотел отметить важность и значимость такой дисциплины - «звуковой дизайн», которая поможет студентам всех направлений легко и непринужденно касаться вопросов создания звукового пространства в своей профессиональной деятельности, которая поможет развить вкус к работе со звуком и повысить уровень презентаций во всех сферах дизайна.

Если данная работа может стать основой для подготовки дисциплины, то программа должна состоять из нескольких разделов:

- теоретическая подготовка;
- практическая работа с применением теоретических знаний;
- заключительная, результирующая работа (курсовой или дипломный проект).

В рамках вышеописанного, мною было разработано и применено методическое пособие дисциплины «звукорежиссура мультимедиа», рассчитанная на 2 года. Так же, в

ходе дополнительных занятий я работаю со студентами, готовящими дипломные и курсовые проекты. Считаю, что для более эффективной подготовки специалистов кафедры необходимо значительно расширить технические возможности и ввести дисциплину «звуковой дизайн».

Список используемой литературы:

1. Деникин А. А. «Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа», М.:ГИТР 2012,
2. Франк Г. Я. «Звук как зрительная ассоциация», СПб., 1993,
3. Воскресенская И. Н. «Звуковое решение фильма». М., 1984.
4. Издательство 625-net, интернет портал.