

Цифровое чувство, или Об отражениях искажений...

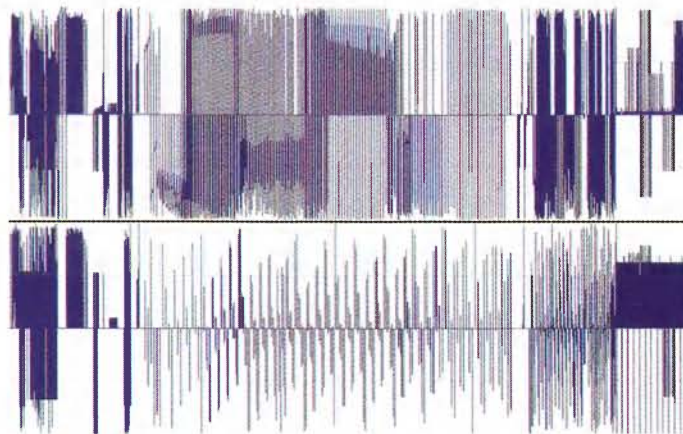
С появлением электронного звука появился второй, “параллельный” звуковой мир, сразу вступивший во взаимодействие с миром привычных инструментальных звуков. “Живое – неживое”, “персональное – обезличенное”, “реальное – фантастическое (нечеловеческое, сверхчеловеческое... космическое)” – таковы наиболее привычные отношения двух миров. Несколько реже встречается их взаимодействие, интеракция.

...а если соотнести их иным образом? Сделать, например, один мир “бликом” другого? Или его более четкой “прорисовкой”? Но при этом сохранить резкий контраст самих источников звука?..

Акусматическая¹ пьеса Дмитрия Субочева “Feel Digital” была написана летом 2004 года. В центре творческих интересов автора – изучение “белых пятен” звука, поиск нестандартных решений работы с его материей как таковой, избегание любых “косметических” методов и стандартов коммерческого инструментария. Помимо всего перечисленного, в “Feel Digital” отразился интерес автора к так называемой “новой шумовой музыке” 90-х. Пытаясь найти выход из “замкнутого квадрата” клубной танцевальной музыки, некоторые техно-группы этого времени эпатировали слушателей обращением к однозначно немзыкальному материалу – цифровым искажениям и перегрузкам, звучанию дефектных компакт-дисков и другому подобному мусору. Диджеи компьютерной эры, начав экспериментировать со звуком, “вдруг” открыли для себя традицию шумовой музыки, идущую от итальянских футуристов начала XX века (Луиджи Руссоло и др.), американцев Джона Кейджа и Дэвида Тюдора. Позже традиция эта как-то затерялась в коридорах электронного академизма, все более “сворачивающего” в прикладную область... Немецкая группа Oval – законодатель моды на “цифровое разрушение” – соорудила несколько альбомов из прыгающих и заедающих дорожек испорченных CD с чужой музыкой. В дальнейшем это пре-

вратилось в целую тенденцию под названием clicks & cuts: ритмичная танцевальная музыка создавалась из звуков соединяющегося модема, высокочастотного “писка”, вырезанного брака звукозаписи и т.п. В Японии это явление получило даже большее развитие и сформировало свою собственную школу, начиная с пользующихся известностью работ Риои Икейды (Ryoji Ikeda) и заканчивая абсолютно “античеловеческими” по отношению к слушателю шумовыми каскадами Merzbow².

Привлекала внимание и спонтанность этого процесса, подразумевавшего “генерацию случайностей”. Стандартные технологии коммерческой звуковой индустрии навязывают не менее стандартные творческие решения. А обращение к непредсказуемости случайных процессов рассматривается в экспериментальной среде как один из эффективных методов преодоления этих стандартов. Определенное отстранение автора от “персонального” участия в композиции, наряду с “логикой разрушения”, составило эстетику постцифрового искусства (Post-Digital Arts) в целом³.



Волновая форма цифрового шума в программе Sound Forge

же вибрации электромагнитных полей, снятые и транспонированные в зону человеческого слуха с помощью специальных микрофонов, обычно используемых для прослушивания телефонных разговоров (magnetic pick-ups).

На первой стадии весь шумовой материал был отсортирован по своим звуковым качествам на 20 подвидов, которые впоследствии стали

¹ Акусматическая музыка – термин введен основателем “конкретной музыки” Пьером Шеффером для обозначения произведений, существующих только в виде записи, т.е. не имеющих видимых звукопроизводящих источников. Термин “акусматика” имеет древнегреческое происхождение и связан с легендой о том, что Пифагор в течение пяти лет общался со своими учениками из-за занавеса, чтобы в большей степени сосредоточить их внимание на характере и значении произносимого им текста.

² Merzbow (наст. имя Акита Масами, р. 1956) – японский музыкант, работающий в стиле noise (шумовая музыка), в рамках более широкого направления industrial. Начиная с 1979 года выпустил более 50 шумовых альбомов. Псевдоним Merzbow происходит от названия инсталляции дадаистского художника К. Шмиттерса.

³ Эстетика “музыки искажений”, как составной части крайне туманного для русского уха термина “Post-Digital Arts”, была также сформулирована Кимом Каскоуном (Kim Cascone) в его статье “The Aesthetics of Failure: “Post-Digital” Tendencies in Contemporary Computer Music” (<http://www.mediamatic.net/article-5901-en.html>), ставшей культовой в среде компьютерных музыкантов.

20-ю звуковыми дорожками одинаковой длины, равной времени звучания всей композиции.

На этом, собственно, родство с clicks & cuts заканчивается. На второй стадии весь звуковой материал был проанализирован программой AKoff Music Composer. Непосредственное назначение программы – перевод звучащего материала в нотную запись (Wave-to-MIDI). Но на этот раз программа была использована нестандартно: на ее вход был подан не традиционный материал со звуками определенной высоты, а цифровые шумы! Программа выделила наиболее значимые составляющие спектра “бракованных звуков” и превратила их в ноты.

Результатом анализа стали midi-данные. Они были превращены в обычный нотный текст в виде партий для семи акустических инструментов: скрипки, флейты, гобоя, валторны, фортепиано, арфы и литавр. Каждая партия была отдельно записана в студии.

Финальным этапом работы стала “макрорежиссура” проекта: шумовые дорожки были соединены с их инструментальными “отражениями” в плотную полифоническую ткань. В ней присутствует своеобразный ритмический пульс, поддерживаемый техникой канона. Материал некоторых партий смонтирован и по вертикали, поэтому композиция не может быть исполнена “вживую”.

Как же это звучит? Точкой притяжения инструментальной гармонии стало си-мажорное трезвучие. Это не являлось авторской задумкой, а оказалось “природным качеством” проанализированных шумовых объектов. Иногда прослушивается почти полная си-мажорная гамма, расцвеченная

мелкой орнаментикой. В партии фортепиано можно услышать хроматические кластеры, в партии валторны имеется глиссандо – аналог шумового PitchBend. Партии инструментов не являются солирующими на фоне электроники. Напротив, они – своего рода “тени” основного материала и одновременно его “мягкая подсветка”, делающая окончательное звучание более красочным, гладким и насыщенным.

При монтаже была применена своеобразная техника “временной фильтрации”: не добавление все новых событий (как в традиционной композиции), а наоборот – вырезание ненужного из уже существующего звукового потока. Для осуществления этой задачи была применена популярная ди-джейская программа ACID Pro. С ее помощью в партитуре было добавлено множество мелких пауз и вырезок. Полностью звучание всех голосов можно услышать только в кульминации.

Итоговый пятиминутный материал был настолько интересен сам по себе, что композитор посчитал излишними фокусы пространственной обработки звука и ограничился лишь “дежурным минимумом” реверберации.

Партитура в целом демонстрирует неустой-

Материалы

“Солирующий” пласт:

1. Один поврежденный CD;
2. RAW-файлы;
3. Поврежденные звуковые файлы: с цифровыми кликами, искажениями;
4. Места, ненужные композитору в других звуках: “мусорный” материал.

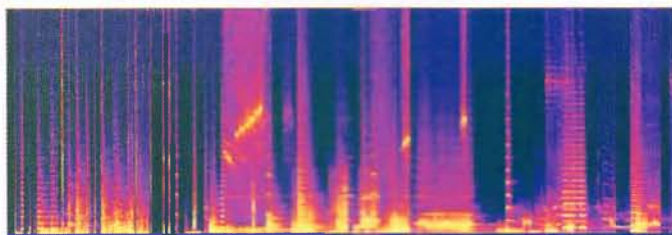
“Фоновый” пласт:

электромагнитные поля.

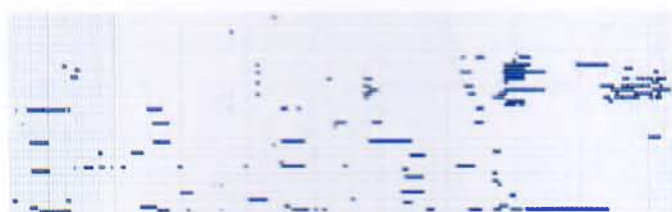
Софт:

1. AKoff Music Composer – звуковой анализ и генерация MIDI-событий;
2. Logic – инструментальная партитура;
3. ACID Pro – композиция;
4. Samplitude – обработка.

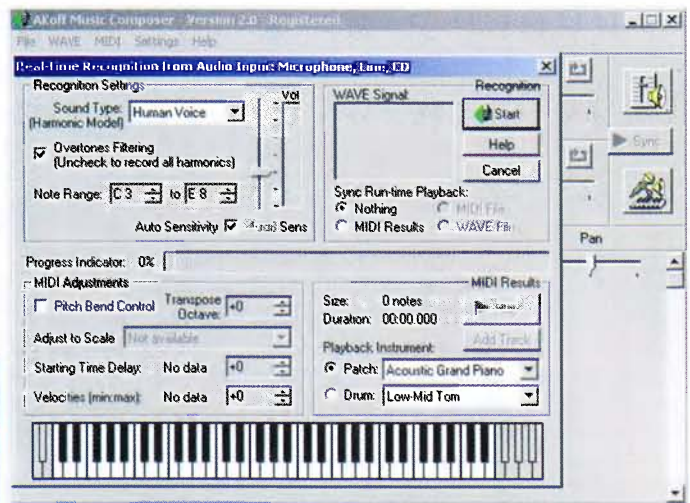
чивое равновесие между хаосом и структурой. Родившись из хаоса, она при этом и очень структурна, даже можно сказать – “скульптурна”... Да и сам процесс композиции напоминает работу скульптора: селекция “от обратного”, отсеивание “лишней породы” путем вырезания пауз различной длины – как во всем материале, так и в его “внутренностях”. Есть ассоциации и с фотографией: в сыром материале фотохудожник вдруг находит правильный ракурс, настраивает резкость...



Сонограмма начала композиции в Adobe audition



Результат MIDI-анализа этого спектра в Samplitude



Скриншот программы AKoff Music Composer



Фрагмент партии фортепиано