

АНОТАЦІЯ

Курбанов Г. О. Музично-звуковий дизайн фантастичних фільмів (на прикладі фільму «Сталкер» (Режисер Петляк Нікіта)). – Кваліфікаційна наукова праця на правах рукопису.

Наукове обґрунтування творчого мистецького проєкту на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво». – Київський національний університет театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого, Міністерство культури та інформаційної політики України, Київ, 2024.

Анотація. У полі пропонованого наукового обґрунтування приводиться історія виникнення поняття «саунд-дизайн» та застосування в мистецькій практиці його функціоналу. **Актуальність** мистецького проєкту обумовлена дефіцитом в сучасному українському науковому дискурсі досліджень кінематографічного жанру фантастики та його піджанрів, а також недостатнім висвітленням проблем звукового дизайну («саунд-дизайну») в зазначеному жанрі. Здійснено аналіз піджанрів фантастики з урахуванням особливостей звукового вирішення в цих фільмах. Запропоновано нові методи звукового вирішення фантастичних фільмів, а також проведено аналітику щодо принципів звукового дизайну, які можуть позитивно вплинути на розвиток кіноіндустрії.

Мета дослідження полягає у виявленні закономірностей та особливостей формування звуко-музичного дизайну до фантастичних фільмів.

Наукова новизна полягає в тому, що автором розкриті нові нюанси прогресивного «дієгезисного» методу синтезу звуку, не тільки як підвиду інтеграційного синтезу, але й як окремого можливого типу самостійного виду синтезу звуку. На основі досліджень звукового дизайну в кіно і на телебаченні, які були здійснені вітчизняними науковцями, а також авторських напрацювань щодо розкриття можливостей дієгезису звуку, була створена перша власна розробка звукового вирішення та звукова партитура до українського фантастичного фільму та реалізований на практиці комплексний підхід дослідження звукового рішення як складової цілісної концепції фантастичного фільму (на противагу фрагментарному або компонентному). Було проведено

уточнення низки термінологічних формулювань та їхня класифікація в зазначених жанрах кінематографу й загалом у звукорежисурі, а також уперше запропонована концепція взаємообумовленості методів звукового дизайну й вибором технологічного процесу. Розроблена для практичної реалізації та застосована для звуко-режисерського аналізу побудова звукового дизайну й аналізу звукової партитури для фантастичних фільмів та специфічних жанрів в кінематографі. У науковий обіг вводяться результати структурного аналізу низки фільмів та процес створення звуку для фантастичного фільму, викладені власні позиції щодо впливу експериментальних звукових рішень на глядача. Наукове обґрунтування творчого мистецького проєкту концептуально розкриває його тематику.

У першому розділі проаналізовані теорії Вільяма Вітінга та Крістіана Метца та розкриті історичні підґрунтя піджанрів фантастики, їх різновиди, витоки самого жанру фантастики, розглянута ідея звуко- музичного оформлення фільмів на основі різних видів звукового синтезу.

У другому розділі ґрунтовно розглядається система саунд-дизайну та підвид інтеграційного методу синтезу звуку – дієгезисного синтезу, на прикладі фантастичних жанрів кінематографу. Вплив на глядача за допомогою різних методів синтезування й виклик певних емоцій в конкретних випадках, розглянути принципи саунд-дизайну. У другому розділі обґрунтування досліджено порядки створення різних звукових середовищ та звуко- музичних вирішень для різних специфічних під жанрів кінофантастики.

У третьому розділі розглянути етапи створення саунд-дизайну до фантастичного фільму, які гуртуються на власному досвіді створення звуко-музичної експлікації (схематичного уточнення музично-звукового оформлення) та партитури до індивідуального аудіовізуального проєкту фантастичного фільму. Фільм було створеного власними силами, щоб дослідити та продемонструвати можливості різних видів музично-звукового оформлення в одному проєкті, на персональному прикладі дослідити послідовність створення та виробництва фантастичного фільму. Автором розглянуті ризики та проблеми, з якими може зіштовхнутися звукорежисер під час створення музично звукової

палітри до фантастичного твору, а також складнощі на основі персонального досвіду створення саунд-дизайну до власного фантастичного кінопроєкту розглядаються варіанти та перспективи розвитку музично-звукового дизайну в Україні та світі, а також на основі власного дослідження розглядаються можливості для вивчення та застосування в Україні різних специфічних жанрів кінематографу і музично-звукового дизайну для них.

Мистецьку складову проєкту виконано у жанрі фантастичного фільму з коментарями автора музично-звукового дизайну, фільму «Сталкер». У висновках підкреслено актуальність предмету дослідження, сформульовано наукові завдання, які вдалось досягнути, розкрито практичну цінність предмету для творчого освітнього процесу та галузі аудіовізуального мистецтва загалом. Теоретичне і практичне дослідження спонукає до пошуку новаторських методів та інноваційних підходів до організації навчального процесу та відображає основу для подальшої професійної діяльності українських звукорежисерів.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновку, списку використаних джерел і додатків.

Ключові слова: *Звуковий дизайн, фантастика, фантастичний фільм, аудіальний простір фільму, звук в фантастиці, екранні види мистецтва, кіберпанк, дієгезис.*

SUMMARY

Kurbanov G. O. Music and sound design of fantastic films (on the butt of the film "Stalker" (Director Petlyak Nikita)). – Qualifying scientific work as manuscript.

Scientific substantiation of a creative art project for obtaining the degree of Doctor of Arts in specialty 021 «Audiovisual art and production». – Kyiv National I. K. Karpenko-Kary Theatre, Cinema and Television University, Ministry of Culture and Information Policy of Ukraine, Kyiv, 2024.

Abstract content. In the field of the proposed scientific justification, the history of evolution, exploitation and possibilities of realizations in the further artistic practice of "sound-design" is given. The **relevance** of the artistic project is due to the lack of research in the current scientific discourse of the cinematic genre of fiction and its sub-genres, as well as voice design ("sound-design") in this genre and own developments in these genres. The author considers it necessary to generalize and analyze the genres of fiction and the nuances of sound-design, and the conceptual nuances of genres of fiction that affect the development of the film industry. The author's work appears in the form of artistic and aesthetic reflections, scientific norms and principles regarding the study of new methods of sound solutions for fantastic films and the application of their elements in practice.

The purpose of the study is to reveal the regularities and features of the formation of sound and music design for fantasy films.

The scientific novelty of the rationale lies in the fact that the author has revealed new nuances of the progressive "diegesis" method of sound synthesis, not only as a subspecies of integration synthesis, but also as a separate possible type of an independent type of sound synthesis, based on the research of sound-design in cinema and television by domestic doctors art studies and sound engineering, as well as own disclosure of the possibilities of sound diegesis, the **first** own development of a sound solution and a sound score for a Ukrainian fantasy film was created, and a complex approach to the study of a sound solution as a component of a holistic concept of a fantastic film (as opposed to a fragmentary or component one) was implemented in practice clarification of a number of terminological formulations and their

classification in specific genres of cinematography and sound engineering, as well as the first proposed concept of proving a close connection between the method of sound design and the choice of a technological process. The concept of sound design and sound score analysis for fantasy films and specific genres in cinema is developed for practical implementation and applied to sound directorial analysis. The concept of structural analysis of a number of specific films and the process of creating sound for a fantastic film, the results of research into the impact of experimental sound solutions on the viewer are introduced into scientific circulation. Scientific substantiation of a creative art project conceptually reveals its subject matter.

The first subsection of the first chapter analyzes the concepts of William Witting and Christian Metz and the historical references to the genres of fiction, their varieties, the origins of the genre of fiction itself, innovators, and the concept of sound and music design based on various synthesis methods.

The second subsection thoroughly examines the sound design system and the diegesis method of synthesis, using the example of specific genres of cinematography. Impact on the viewer using various methods of synthesis and evoking certain emotions in specific cases, consider the principles of sound-design. In the second section of the rationale, the stages (orders) of creating different sound environments and sound-music solutions for different specific sub-genres of science fiction films are explored.

In the third chapter, consider the stages of creating sound-design for a fantasy film, which are based on their own experience of creating a sound-music explanation and a score for their own audiovisual fantasy project, created by their own efforts, to specifically explore and demonstrate the possibilities of different types of sound and music design in one project, using his own example to study the various stages of creation and production of a fantastic film. The author considers the risks and problems that a sound engineer may face when creating a musical sound palette for a fantastic work, as well as problems based on his own experience in analyzing and creating sound-design for his own fantastic film project, options for the development and prospects for the development of sound and music design in Ukraine and the world are considered, as well as on the basis of own research, prospects for the study and

application of various specific genres of cinematography and music and sound-design for them are considered in Ukraine.

The artistic component of the project is made in the genre of a fantastic film with comments by the author of the sound and music design of the film "STALKER". The conclusions emphasize the relevance of the research subject, list the scientific tasks that have been achieved, reveal the practical value of the subject for the creative educational process and the field of audiovisual art in general. Theoretical and practical research encourages the search for innovative methods and innovative approaches to the organization of the educational process and reflects the basis for the further professional activity of Ukrainian sound engineers.

The work consists of an introduction, three chapters, a conclusion, a list of used sources and appendices.

Keywords: science fiction, fantasy, fantasy film, sound in fiction, screen arts, cyberpunk, diegesis.