

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО

Кваліфікаційна наукова праця
на правах рукопису

КУРБАНОВ ГЕОРГІЙ ОЛЕКСАНДРОВИЧ

УДК 791.636:[78+534.86]:791.221.8](043.5)

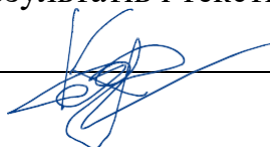
НАУКОВЕ ОБҐРУНТУВАННЯ ТВОРЧОГО МИСТЕЦЬКОГО ПРОЄКТУ
МУЗИЧНО-ЗВУКОВИЙ ДИЗАЙН ФАНТАСТИЧНИХ ФІЛЬМІВ
(на прикладі фільму «Сталкер» (режисер Петляк Нікіта))

021 «Аудіовізуальне мистецтво і виробництво»

02 «Культура і мистецтво»

Подається на здобуття освітньо-творчого ступеня доктора мистецтва

Наукове обґрунтування творчого мистецького проєкту містить результати власних досліджень. Використання ідей, результатів і текстів інших авторів мають посилання на відповідне джерело _____ Г.О. Курбанов



Творчий керівник:
Домбругова Н. М.,
заслужений працівник культури України,
доцент, завідувач кафедри звукорежисури

Науковий консультант:
Куш Є. В.,
доцент, кандидат мистецтвознавства

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 розглянуто історію виникнення поняття «саунд-дизайн» та застосування в мистецькій практиці його функціоналу. **Актуальність** мистецького проєкту зумовлена дефіцитом у 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 музично-звукового дизайну до фантастичних фільмів.

Наукова новизна полягає в тому, що автором висвітлено нові нюанси прогресивного «дієгезисного» методу синтезу звуку, не тільки як підвиду інтеграційного синтезу, але і як окремого можливого типу самостійного виду синтезу звуку. На основі досліджень звукового дизайну в кіно й 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 й реалізований на практиці комплексний підхід дослідження звукового вирішення як складової цілісної концепції

фантастичного фільму (на противагу фрагментарному або компонентному). Було проведено уточнення низки термінологічних формулювань та здійснено їхню класифікацію в зазначених жанрах кінематографа і загалом у звукорежисурі, а також уперше запропоновано концепцію взаємозумовленості методів звукового дизайну й вибору технологічного процесу. Розроблено для практичної реалізації та застосовано для звукорежисерського аналізу побудову звукового дизайну й аналізу звукової партитури для фантастичних фільмів та специфічних жанрів у кінематографі. У науковий обіг уведено результати структурного аналізу низки фільмів і процес створення звуку для фантастичного фільму, викладено власні позиції щодо впливу експериментальних звукових вирішень на глядача. Наукове обґрунтування творчого мистецького проєкту концептуально розкриває його тематику.

У першому розділі проаналізовано теорії Вільяма Вітґінга та Крістіана Метца й розкрито історичні підґрунтя піджанрів фантастики, їх різновиди, витоки самого жанру фантастики, розглянуто ідею музично-звукового оформлення фільмів на основі різних видів звукового синтезу.

У другому розділі ґрунтовно розглянуто систему саунд-дизайну та пидвид інтеграційного методу синтезу звуку – дієгезисного синтезу – на прикладі фантастичних жанрів кінематографа. З'ясовано вплив на глядача за допомогою різних методів синтезування й виклик певних емоцій у конкретних випадках, розглянуто принципи саунд-дизайну. Також досліджено створення різних звукових середовищ та звукомузичних вирішень для різних специфічних піджанрів кінофантастики.

У третьому розділі окреслено етапи створення саунд-дизайну до фантастичного фільму, які ґрунтуються на власному досвіді створення звукомузичної експлікації (схематичного уточнення музично-звукового оформлення) та партитури до індивідуального аудіовізуального проєкту фантастичного фільму. Фільм було створено власними силами, щоб дослідити та продемонструвати можливості різних видів музично-звукового оформлення в одному проєкті, на персональному прикладі розглянути послідовність створення та виробництва фантастичного фільму. Автором розглянуто ризики

та проблеми, з якими може стикнутися звукорежисер під час створення музично-звукової палітри до фантастичного твору, а також складнощі на основі персонального досвіду створення саунд-дизайну до власного фантастичного кінопроєкту, розглянуті варіанти й перспективи розвитку музично-звукового дизайну в Україні та світі, а також на основі власного дослідження з'ясовано можливості для вивчення та застосування в Україні різних специфічних жанрів кінематографа й музично-звукового дизайну для них.

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

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

Ключові слова: *звуковий дизайн, фантастика, фантастичний фільм, аудіальний простір фільму, звук у 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. Therefore, 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 sound 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.*

СПИСОК ПУБЛІКАЦІЙ ЗДОБУВАЧА

Наукові праці, де опубліковані основні наукові результати дослідження

1. Курбанов Г. О. Особливості розвитку жанру кіберпанк в японському кіно та інших видах мистецтва. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого* : зб. наук. праць. Київ, 2023. № 32. С. 133–138.
2. Курбанов Г. О. Жанр Horror та творчість Куросави Кійосі. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого* : зб. наук. праць. Київ, 2023. № 33. С. 128–138.
3. Курбанов Г. О. Світ аніме та творчість Хаяо Міядзакі. *Актуальні питання гуманітарних наук*. Дрогобич, 2024. № 71. С. 126–138.

Інформація про апробацію результатів дослідження

1. Курбанов Г. О. Fantasy and future science as prophets of events on the edges of good and evil. *International Interdisciplinary Scientific Conference. Between bestiality and heroism – human, society, culture and technology in the face of challenges and threats of war (Zielona Góra, 2022)* : матеріали міжнародної конференції (23–24 верес. 2022 р.). Варшава, 2022. С. 8–13.
2. Курбанов Г. О. Японія після II Світової війни (Диво відбудови й супротиву катастрофі). *Всеукраїнська наукова конференція «Дизайн і мистецтво України у часи національного супротиву»* : зб. матеріалів Всеукр. наук.-практ. конф. (м. Київ, 15 берез. 2023 р.). Київ, 2023. С. 89–91.
3. Курбанов Г. О. Сучасне дослідження фантастики як можливого прообразу майбутнього. *Сучасні дослідження в галузі науки і мистецтва* : зб. матеріалів VIII Міжнародної науково-практичної конференції. КНУТКиТ імені І. К. Карпенка-Карого, Київ, 27 квіт. 2023. С. 172–175.
4. Курбанов Г. О. Війна і мистецтво, як зберегти культурну ідентичність у післявоєнний період : доповідь. *Міжнародна наукова конференція «Україна та*

Європа. Культура в глобальних викликах сьогодення. НАМ України, 20–21 верес. 2023 р. Київ, 2023. С. 85-92.

5. Курбанов Г. О. Культурна глобалізація й національна ідентичність як основа національної неповторності : доповідь. *Міжнародна науково-практична конференція «Національне мистецтво в сучасних глобальних медіях. Світ. Культура. Війна»*. Інститут культурології НАМ України, Інститут проблем сучасного мистецтва НАМ України, м. Київ, 29 черв. 2023 р.

6. Курбанов Г. О. Фантастичний герой як суб'єкт і провідник символів. *Суб'єкт у символічному полі пам'яті та в маніпулятивних мистецьких практиках* : зб. тез міжнародної наук. інтернет-конференції. Інститут культурології НАМ України. Київ, 2022. № 6. С. 286–290.

Інформація про апробацію творчого мистецького проєкту

1. Курбанов Г. О. Саунд-дизайн фантастичних фільмів. *Презентація частини творчого мистецького проєкту в рамках програми конференції «Сучасні звукозорові технології в наукових і практичних дослідженнях студентів-магістрів» (спільно з кафедрою звукорежисури)*. Київ : Інститут екранних мистецтв КНУТКиТ імені І. К. Карпенка-Карого, 2023.

2. Курбанов Г. О. «Stalker». *Онлайн-показ частини творчого мистецького проєкту, Фестиваль українських короткометражних фільмів «Мрія» (23 квіт. 2023 р.)*. Торонто : Carlton Cinema, 2023.

3. Курбанов Г. О. Підсумки підготовки до зйомок кінопроєкту «Stalker» (презентація частини творчого мистецького проєкту. Київ, кіноклуб Національного університету «Києво-Могилянська академія», 2023).

4. Курбанов Г. О. Презентація кінопроєкту «Stalker» (Київ, кінотеатр «Старт», 2023).

5. Курбанов Г. О. Особливості побудови звукорежисури в фантастичних фільмах. *Апробація викладацької практики (спільний майстер-клас з презентацією творчого мистецького проєкту для студентів 3 РІК курсу, кафедра звукорежисури, Інститут екранних мистецтв КНУТКиТ імені І. К. Карпенка-*

Карого, 2023).

6. Курбанов Г. О. Особливості кінематографу Азії та Японії (майстер-клас для студентів 1м-ЗВР курсу майстерні Домбругової Н. М. (Київ, 21 квіт. 2023 р.).

7. Курбанов Г. О. Музично-звуковий дизайн фантастичних фільмів (на прикладі фільму «Сталкер» (Режисер Петляк Нікіта)) (публічний показ творчої складової творчого мистецького проєкту, Інститут екранних мистецтв, КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого, м. Київ, 21 берез. 2024 р.).

ЗМІСТ

ВСТУП	12
РОЗДІЛ I. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ	21
1.1. Історіографія та джерельна база творчого мистецького проєкту.....	21
1.2. Жанри та піджанри фантастики.....	29
1.3. Дієгезис і мімезис звуку.....	42
РОЗДІЛ II. БАГАТОАСПЕКТНІ НЮАНСИ СТВОРЕННЯ ЗВУКУ ДО ФАНТАСТИЧНИХ ФІЛЬМІВ ТА ЗАСОБИ ВИРАЗНОСТІ СПЕЦИФІЧНИХ ЖАНРІВ	47
2.1. Дієгезисний метод синтезу та фантастичний жанр кінематографа	47
2.2. Саунд-дизайн і фантастичне кіно	69
2.3. Перспектива розвитку саунд-дизайну та фантастичних фільмів	78
РОЗДІЛ III. ЕТАПИ СТВОРЕННЯ ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ ДО ФАНТАСТИЧНОГО ФІЛЬМУ ВЛАСНОГО ВИРОБНИЦТВА «СТАЛКЕР» (РЕЖИСЕР ПЕТЛЯК НІКІТА)	84
3.1. Ідея та підготовчий період продакшену для фантастичного кіно.....	84
3.2. Звукова експлікація та розробка звукового дизайну до фільму «Сталкер» (режисер Петляк Нікіта)	89
3.2.1. Важливість звукового оформлення у фантастичному фільмі	89
3.2.2. Симбіоз звукового аспекту та візуальної складової фільму	92
3.2.3. Звукова експлікація епізодів... ..	95
3.3. Проблеми та непередбачувані обставини під час процесу виробництва фантастичного фільму	108
ВИСНОВКИ	116
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	121
ДОДАТКИ	134

ВСТУП

Актуальність теми. Проблема поєднання зображення зі звуком та створення необхідних умов для відтворення результату цього синтезу в певному акустичному просторі глядацької зали хвилювала митців ще з колиски кінематографа. Динаміку від синкретичного співіснування звуку та зображення в кіно до звукозорового синтезу в іммерсивному просторі сучасного аудіовізуального видовища можна окреслити досить пунктирно, від робіт таких режисерів, як Девід Ворк Гріффіт, Фрідріх Вільгельм Мурнау та Тод Броунінг, і праці «Кіно та нова фізіологія» за авторством Моріса Мерло-Понті до сучасних принципів звукового синтезування й ефектів об'ємного звучання та амбівалентних звуків і шумів.

Особливо означена тема стала актуальною та цікавою під час розгортання такого нового явища в кінематографі, як фантастичні фільми й анімаційні фантастичні фільми. Звукозоровий синтез має у своїй основі одну принципову особливість: звукоряд, що складається зі слова, музики, шумів та тиші, потребує для свого розгортання більшого часу й менше піддається часовій деструкції, ніж зображення. При цьому слід наголосити, що утворювана звукова картина так само багатоскладова, як і зображення. Вона являє собою багаторівневу структуру зі зв'язками по горизонталі (у часі демонстрації фільму) та вертикалі (в умовному просторі подій фільму, взаємозв'язку із зображенням та звуковому полі глядацької зали) і потребує відповідних багатоаспектних досліджень.

Проблемна ситуація теорії та практики аудіовізуального творення виникла внаслідок майже повної відсутності наукових розробок проблем кінозвуку в українському мистецтвознавстві, особливо щодо творів кінця ХХ – початку ХХІ ст. Дослідження окремих складових звукової доріжки, специфіки та закономірностей, з одного боку, фізіологічного (звукозорового), а з другого, – естетичного сприйняття фільму проводилися переважно фахівцями-теоретиками споріднених галузей діяльності.

У фактологічному плані існують поодинокі дослідження з природи вироблення звукових засобів створення та змішування різних природних і психофізичних синтезованих компонентів звуку для кінематографа в кінофантастиці та цих самих прийомів для фільмів жахів або анімаційних фільмів, які розкривають фізичні властивості звуку, з одного боку, а з другого, – можливості слуху та психічного сприйняття глядача. Однак, на жаль, ці дослідження при всій своїй важливості не розкривають специфічних особливостей, ані жанрових, для фантастичних (і не тільки) фільмів, ані для використання цих властивостей в аудіовізуальному мистецтві. У дослідженнях другої половини минулого століття такі автори, як М. Метьюз, М. Шіон та Т. Маюдзумі, вивчали локальні спектри цієї проблеми.

Найбільш дотичними до теми дисертанта є написані наприкінці другої половини минулого століття праці таких режисерів, авторів фантастики, як Сого Ісія, Джеймс Кемерон. Науковці, які вивчали проблеми, що мають відношення до теми дисертаційного дослідження, зокрема Зоя Алфьорова, Ірина Зубавіна та інші, розглядали драматургічні й не тільки особливості жанру фантастики та піджанрів фантастичних фільмів. Утім, ці розвідки не вирішують проблеми дефіциту теоретичних дослідів у галузі музично-звукового дизайну фантастичних фільмів, як на рівні творення саундтреку, так і стосовно звукового вирішення фантастичного фільму загалом.

Таким чином, доводиться констатувати, що дослідження звукового вирішення фантастичного фільму (творчої концепції) залишилося поза увагою науковців, хоча ця проблема є актуальною з багатьох поглядів: формування образної структури, вибору конкретного технологічного процесу, впливу на глядача, цілісності сприйняття тощо. У гносеологічному плані дисертант має на меті емпірично-практичними методами дослідити складові частини й основні концепти музично-звукового дизайну фантастичних фільмів.

Автор дисертації здійснює спробу з'ясувати основні принципи організації аудіального простору фільму, з огляду на особливості такого специфічного кінематографічного жанру, як фантастика в різних модифікаціях. Таке

теоретичне підґрунтя стане в нагоді при розгляді як прикладу фрагмента фантастичного кінофільму власного виробництва, надасть інструмент для з'ясування основних параметрів закономірностей формування звукової образності та дизайну аудіального виміру творів екранної фантастики та аудіального дизайну до фантастичних жанрів кінематографа.

Задля кращого пізнання й розкриття теми, а також для подолання односторонніх та взаємовиключних рішень, на противагу існуючій тенденції, автор пропонує розробку та практичне застосування дієгезисного методу синтезу як підвиду інтеграційного методу синтезу звуку, а також практичну реалізацію адитивного (складального) методу як утворення звукової картини шляхом додавання (складання) елементів, субтрактивного (залишкового) методу як видалення (віднімання) з існуючого цілого певних елементів, інтеграційного (асиміляційного) методу, пов'язаного з вростанням і паралельним співіснуванням декількох світів, призводячи до виникнення ферменту багатозначності й паралелізмів (так званий «ефект О. Веллса–А. Куросави»).

У запропонованих нами методах відображено загальні тенденції конструкції архітекtonіки, образної структури побудови музично-звукової палітри, також передбачається коло специфічних ознак: в адитивному – поліфункційне використання елементів, у субтрактивному – сполучення точкових елементів як пікселів на екрані в багатогранний образ, в інтегрованому – варіативний розвиток образу, виявлення яких є метою цілісного аналізу звукової складової фільму.

У методологічному плані, використовуючи в ході аналізу звукового вирішення для фільму аналітично-теоретичного та порівняльних підходів, дисертант намагається виявити не лише зв'язки із драматургічними прийомами розвитку та конструктивно-типологічними формами споріднених мистецтв і жанрів (музичного театру, театру Кабукі, театру Бурнакі тощо), але й структурно-образні ознаки, притаманні фантастичним і специфічним жанрам та піджанрам кінематографа загалом, жанрам фільмів жахів; фантастичним жанрам азійського і європейського кінематографів; жанрам нових анімаційних

фільмів тощо, та втілення цих поправок з урахуванням напрацювань у власне збагачення й створення в Україні нової кінофантастики.

Таким чином, актуальність окресленої в назві дослідження проблеми визначається, з одного боку, станом самої звукорежисерської, зокрема звукодизайнерської, думки, яка фактично не приділяла цьому питанню достатньої уваги, необхідністю переосмислення впливу звукового вирішення на загальну концепцію фантастичного фільму та його сприйняття глядачем, методологічною занепокоєністю рівнем досліджень. З другого, – потребами безпосередньо художньої практики, що зумовлені сучасними техніко-виражальними можливостями систем «об'ємного звучання», вимогами кардинальних змін у ставленні до звукорежисури. Насамперед ідеться про суто фахові орієнтири професійної орієнтації (спеціалізації), створення необхідного інструментарію аналізу, відпрацювання термінологічної та понятійної професійної бази тощо.

Мета й завдання дослідження. Метою дослідження є виявлення закономірностей формування музично-звукового дизайну до фантастичних фільмів, а також нюансів музично-звукового вирішення, які виникають під час розробки різних жанрів та піджанрів фантастики.

Для досягнення поставленої мети дослідження необхідно вирішити такі завдання:

- обґрунтувати необхідність системно-цілісного підходу до аналізу звукового вирішення фантастичних фільмів як відносно самостійної складової його поетики;
- систематизувати конструктивно-виражальні принципи образного застосування звуку в специфічних жанрах кіно;
- простежити традиції й особливості творення звуку та звукової драматургії у фантастичних і специфічних жанрах кінематографа в країнах, що стали першопрохідцями в цій царині, а саме в Японії та Сполучених Штатах Америки;
- спрогнозувати найбільш доцільні напрями розвитку музично-звукового

дизайну у звукорежисурі фантастичних фільмів;

- довести, що дієгезисний синтез та інші методи музично-звукового синтезу, які здійснюються відповідними технічно-виражальними засобами і прийомами, є необхідними умовами художньої достовірності;

- узагальнити й систематизувати жанрові особливості, що допоможе в майбутньому звукорежисерам у роботі над звуковою палітрою до них.

Об'єктом дослідження є твори кінофантастики й дотичні піджанрові / інтержанрові утворення, а також система звукорежисерських підходів і методів, які задіяні для створення музично-звукового вирішення фантастичних фільмів.

Предметом дослідження визначено музично-звуковий дизайн фантастичних фільмів (на прикладі фільму «Сталкер», режисер Нікіта Петляк).

Обравши за предмет дослідження широкий спектр модальностей організації музично-звукового дизайну фантастичних фільмів, спробуємо прояснити певні аспекти організації звукошумового простору екранної фантастики, зосередившись на особливостях будови звукової партитури і звукової експлікації кінофільму «Сталкер» (режисер Нікіта Петляк), з метою артикуляції загальної концепції творення звуку та виявлення важливих аспектів його інтеграції в аудіовізуальну образність екранного твору фантастичного жанру.

Методи дослідження. Методологічною основою наукового обґрунтування творчого мистецького проекту є структурно-типологічне простежування процесів творення звукового дизайну до фільму, формування образної структури засобами виразності, динаміки їх подальшого розвитку, зчіплювання із зображенням у певну органічну цілісність. Окрім структурно-типологічної методології, застосовується також порівняльна для з'ясування закономірностей естетичного та психологічного впливу звуку на глядача й можливостей розвитку саунд-дизайну в кінофільмах у майбутньому.

Теоретичну базу наукового обґрунтування становлять:

- праці, що присвячені звукорежисурі та саунд-дизайну в кіно і телебаченні (Н. Домбругова, О. Бут, Є. Куш, Г. Фількевич, К. Станіславська, І. Стецюк, О. Безручко, О. Чупринський, О. Сошальський, В. Скуратівський,

В. Глущенко, Т. Кабалова, Г. Степанова, Д. Михайлов, С. Железняк та ін.);

- дослідження з галузі філософії та філології (Платон, О. Потебня, К. Юнг, А. Шопенгауер, Г. Бергсон, Н. Хамітов та ін.);

- літературні (зокрема фантастичні) праці (Дж. Адам С. Томпсон Дж. Р. Р. Толкін, А. Вольфганг та ін.);

- естетико-мистецтвознавчі наукові розвідки (Т. Журавльова, З. Алфьорова, Дж. Балмонт, О. Божко, І. Набока та ін.);

- дослідження в галузі фантастики й аудіовізуальної культури (Н. Міямото, Дж. Кемерон, О. Вовк, Ж. Дерріда, Т. Кабалова, М. Осії та ін.);

- дослідження кінознавців (Ю. Шевельов, Л. Брюховецька, Г. Процев'ят, Н. Чечель, А. Канівець та ін.);

- праці фахівців національної наукової та педагогічної галузі (В. Сладкопєвцев, М. Мерзлікін, В. Кісін та ін.);

- дослідження з теорії, історії національного та світового аудіовізуального мистецтва (В. Горпенко, І. Зубавіна, Г. Десятник, Р. Маккі, Б. Блок, Д. Елліс, Е. Найт-Хілл, Д. Луцці, Т. Шац, Р. Альтман, Б. Гомес (В. Gómez) та ін.).

Наукова новизна одержаних результатів. Наукову новизну становлять:

- актуалізація комплексного підходу дослідження звукового вирішення як складової цілісної концепції фантастичного фільму (на противагу фрагментарному або компонентному);

- уточнення низки термінологічних формулювань та їх класифікація в специфічних жанрах кінематографа й звукорежисурі;

- уперше в Україні запропонована концепція доведення тісного зв'язку між методом звукового дизайну й вибором технологічного процесу;

- розроблена для практичної реалізації та застосована для звукорежисерського аналізу концепція звукового дизайну й аналізу звукової партитури для фантастичних фільмів та специфічних жанрів в кінематографі;

- у науковий обіг вводяться результати дослідження різних типів звукового синтезу для ряду конкретних фільмів та процесу створення звуку для фантастичного фільму, результати дослідження впливу моделювально звукових

вирішень на глядача.

Загалом дисертант уперше у вітчизняній звукорежисурі порушує питання взаємозумовленості методів звукового дизайну та технологічних процесів, що обираються для реалізації задуму. Їх сприйняття відкриває нову сторінку в історико-технологічному аспекті вивчення можливостей створення власного фантастичного кінематографа на теренах нашої держави, використовуючи не тільки набутий досвід, але й національний колорит, так, як це було зроблено першопрохідцями в цій галузі.

На захист пропонуються такі науково-творчі положення дисертації:

1. Комплексний підхід при дослідженнях звукового вирішення фільму виявив багаторівневу структуру зорових, звукових та звукозорових компонентів, що мають відповідну зумовлену логіку поєднання, розвитку й використання засобів виразності та дизайнерського підходу, зокрема із залученням елементів національної автентики.

2. Виявлена системна тенденція в підходах до звукового вирішення та дизайну аудіального простору фантастичних фільмів. З урахуванням методів синтезування і драматургічних принципів та одного з методів синтезу, який зародився ще в 50-х роках минулого сторіччя.

3. Враховуючи складність та багаторівневість образної структури фантастичних фільмів, визначено такі релевантні для їх архітектонічної будови різнопланові компоненти, як специфічні засоби синтезу *аудіального* й *візуального*, особливості саунд-дизайну, характерні прояви національного, вплив дотичних сфер візуальної та/або аудіовізуальної культури (комп'ютерні ігри, американські комікси, японське «аніме»).

4. У результаті вивчення відмінностей між західними та східними моделями побудови фантастичних фільмів (проаналізовано різні бачення таких режисерів та звукорежисерів і композиторів, як: Куросава Кійосі, Джеймс Кемерон, Пол Верховен, Сергій Ваніфатьєв, Безіл Поледуріс, Бред Федель, Джері Голдсміт, Джеймс Хорнер, Енніо Морріконе, Хаяо Міядзакі та ін.) виявлено несхожості у сприйнятті таких аудіовізуальних текстів та інтертекстів у координатах різних культур. Помічено також динамічні зміни в підходах до

творення. Відповідно помітна поступова змінність сприйняття фантастичного фільму, що передбачає умовний розподіл на три ступені (зародковий, осмислений, свідомо зображальний), ці фази зумовлені не тільки розвитком і кульмінацією розгортання різних моделей синтезу та стилей під час еволюції фантастики, але й способом формування художньо-психологічного задуму загалом.

5. Сформульовані конструктивно-виражальні принципи образного застосування звуку в сучасному фантастичному кіно доводять, що відповідний метод синтезу – дієгезисний, адитивний, субтрактивний чи інтеграційний – має вплив на всіх етапах творення фільму, а його дотримання сприяє цілісності сприйняття кінокартини.

Наукове значення роботи. Отримані в ході дослідження звукового дизайну до фантастичних фільмів результати, а саме методика аналізу й система синтезування звукообразної структури фільму, застосування прогресивного методу синтезу, такого як дієгезисний, використання трьох типів синтезу (адитивного, субтрактивного, інтегрованого), а також дослідження й аналіз різних напрямів фантастики та періодів епохального розвитку специфічних жанрів кінематографа й використання цих знань і результатів у творчому проєкті з урахуванням практичних результатів дослідження, можуть бути використані для з'ясування наукових завдань у галузі звукорежисури кінематографа. До наукового обігу запропоновано ввести результати дослідження звукового дизайну багатьох визначних фантастичних фільмів та звуковий дизайн фантастичного фільму власного виробництва. Уведено й уточнено низку термінів і визначень у галузі звукорежисури та кінематографа.

Практичне значення отриманих результатів. Результати дослідження допоможуть розширити професійну палітру синтезування й дизайну під час творення звуку; можуть бути використані як методологічна основа структурно-типологічного аналізу художніх творів; стануть у нагоді при читанні курсів загальної режисури та звукорежисури у вищих навчальних закладах.

Апробація результатів дослідження. Основні положення були оприлюднені на науково-практичних конференціях: «Міжнародна міждисциплінарна наукова конференція. Між звірством і героїзмом – людина, суспільство, культура і технології перед обличчям викликів і загроз війни» («International Interdisciplinary Scientific Conference. Between bestiality and heroism – human, society, culture and technology in the face of challenges and threats of war») (Zielona Góra, 2022), «Проблеми методології сучасного мистецтвознавства та культурології» (Київ, 2022), «Всеукраїнська наукова конференція “Дизайн і Мистецтво України у часи національного супротиву”» (Київ, 2023), «Суб’єкт у символічному полі пам’яті та в маніпулятивних мистецьких практиках» (Київ, 2022), «Національне мистецтво в сучасних глобальних медіях. Світ. Культура. Війна» (Київ, 2023), «Сучасні дослідження в галузі науки і мистецтва» (Київ, 2023), «MODERN RESEARCH IN WORLD SCIENCE» (Львів, 2022).

Публікації. Результати дослідження опубліковано в трьох збірниках наукових праць [38; 40; 41], одному збірнику науково-методичних праць [39].

Структура й обсяг наукового обґрунтування творчого мистецького проєкту відповідає його меті та завданню. Дисертаційне дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків, списку використаних джерел та додатків. Повний обсяг дисертації становить 160 сторінок, з яких 120 сторінки основного тексту, 13 сторінок займає список використаних джерел (143 найменування), 27 сторінок – додатки.

РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИКО-МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

1.1. Історіографія та джерельна база творчого мистецького проєкту

Проблема оформлення фантастичних та науково-фантастичних фільмів виникла ще з початку їх створення. Фантастичний фільм – це напрям і жанр ігрового кінематографа, який можна охарактеризувати підвищеним рівнем умовності. Образи, події й антураж фантастичних кінокартин часто навмисно відсторонені від повсякденної реальності – це може робитися як для досягнення специфічних художніх завдань, досягти яких творцям фільму зручніше засобами фантастики, а не засобами реалістичного кіно, так і просто для розваги глядача (останнє властиво насамперед жанровому кіно). Характер умовності залежить від конкретного напрямку або жанру – наукова фантастика, військова, фентезі, фільм жахів, фантазмагорія, – однак усі вони можуть широко розумітися як кінофантастика.

Більш тонке нюансування спостерігаємо в новій фантастиці, де відбувається розподіл на м'яку (англ. *soft science fiction*) фантастику, засновану не на точних («жорстких») науках (фізика, астрономія, хімія), а на «м'яких» і особливо соціальних (антропологія, соціологія, психологія, політологія тощо), яка звертається до соціально-філософських тем, та тверду (англ. *hard science fiction, hard SF*) – ту фантастику, яка характеризується акцентом на наукових або технічних подробицях, точній відповідності академічній науці на час написання твору. Дослідити особливість нових підходів до наукової фантастики (далі – НФ) спробуємо на прикладі фільму «Сталкер», автори якого оперують власною поняттєвою та категоріальною базою, застосовують методи побудови аудіовізуального твору, принципово відмінні від тих, якими користується класичний кінематограф.

За відсутності чітких жанрових меж НФ дедалі більше зближується з фентезі та «великою літературою», насамперед у таких аспектах, як новаторство та стилістичні експерименти, відсутність заборонених тем, активне

проникнення у фантастику тем сексу, наркотиків, насильства, містики тощо, породжуючи Сумнів у необмежених можливостях людського розуму, науки й техніки, у тому, що розумні істоти неодмінно мають бути добрими. Характеризуючи метаморфози екранності, починаючи з 1985 року, Крістіан Мец розробив та впровадив певну термінологію для характеристики розвитку звукового аспекту у фантастичному кіно, а саме *Дієгезис Звуку* та *Мімезіс Звуку*. Масамуне Сіро у свою чергу під час «зимового розквіту» 1981 року почав розроблювати список жанрів та піджанрів фантастики. Особливо акцентувалося питання синтезу, зокрема звукозорового та психологічного аспектів, що інспірує утворення багатошарової структури з різними типами зв'язків. Також активний розвиток фантастики особливо в новому тисячолітті спонукає до нових форм розвитку звукомuzичного дизайну, що зумовлює гостру потребу уточнення термінологічної бази та технічних і творчо-технічних прийомів цільового впливу на глядацьку аудиторію.

Наукова новизна теми полягає в експериментальній апробації і використанні нових засобів під час зйомок власного фантастичного фільму, поєднанні цих зйомок з аналізом дослідження фантастики та можливостей синтезу звукомuzичного дизайну фантастичних фільмів. Оскільки творча й наукова робота має на меті дослідницьким та експериментальним шляхом виявити особливості створення музично-звукового дизайну фантастичних фільмів, то планується використовувати джерела за різними науковими напрямками.

Важливо пам'ятати, що в сучасному вітчизняному просторі дослідження кіно, телебачення і звукорежисури дуже мало робіт, пов'язаних із саунд-дизайном та звукорежисурою фантастичних фільмів і дотичних жанрів кінематографа загалом. Пропоноване дослідження, після дисертації О. Бут, – це перша робота в сегменті галузі звукорежисури як дизайнерського погляду на звук та звукозорову образність фільму в цілому. Західні й азійські спеціалісти, а також вітчизняні, такі як: М. Шион, В. Вітінгтон, К. Куросава, С. Гамілтон, К. Метц, Дж. Кемерон, І. Стецюк, Г. Степанова, Д. Салмі, Г. Кассінг та інші,

розкривають проблему саунд-дизайну лише поверхнево, без заглиблення в жанрову специфіку й численні нюанси.

У своєму дисертаційному дослідженні про творчу діяльність українських звукорежисерів другої половини ХХ – початку ХХІ ст. В. Дьяченко зазначав, що «аналізуючи перспективи розвитку саунд-дизайну, виявлено, що він є видом сучасної дизайнерської діяльності. Лише останні десятиліття вітчизняний кінематограф робить активні кроки щодо розвитку звукової естетики. Проте, цей процес значно уповільнює відсутність як технічної, так і практичної бази. Не зважаючи на це, сучасні кінокомпозитори, які здійснюють свою діяльність в Україні, досягли певних позитивних результатів у роботі зі звуком кіно. Передбачаючи розвиток аудіомаркетингу у короткостроковій перспективі, можемо виокремити активну інтеграцію музичного контенту в систему маркетингових комунікацій, обхват всіх точок взаємодії бізнесу зі споживачами і сприяння персоналізації аудіо-комунікацій. З метою більш конкретного розуміння пріоритетів цільової аудиторії, крім збору базової інформації шляхом проведення опитувань, CRM, фокус-груп, стануть широко застосовуватися дослідження споживчих профайлів в соціальних медіа. Створення нових відео і звукових форматів, а також їх відтворення, сприяють майбутньому розвитку мистецтва звукорежисури та розширенню творчої палітри звукорежисера» [18, с. 140–141].

Не можна також не згадати працю О. Бут «Звук як компонент образної структури фільму», у якій дослідниця доводить, що синтез звуку й симбіоз звукового синтезу та зображення створюють образну структуру фільму, також доведено такі тези: «У сучасному кінематографічно-мистецькому світі мало б якнайповніше розкриватись природне звучання об'єму – розповсюдження звуку в усіх напрямках. Лише в сценах, де розбурхані стихії вириваються на перший план, ми запам'ятовуємо і переживаємо плинність світу (з причини панування звуку в залі). Умовна реальність іноді настільки сильно нас вражає, що коли прозвучить у залі крик-зоїк, то людина, як істота колективна, імпульсивно здригнеться або закричить – хоча б подумки. Організація такого простору

потребує залучення всіх каналів, їх інтеграцію в єдину стихію, гальмування смислового розвитку й націленість на емоційний відгук» [12, с. 128–129].

Подібні епізоди примушують глядача відчувати себе немов би на місці героя, пережити той чи інший емоційний стан. Усе це має зумовлювати просторову та драматургічну розробку звукової партитури як на рівні задуму, так і безпосереднього komponування записаних звукових фактур під час монтажу й перезапису. А це важливий творчо-технічний аспект, де остаточна картина створюється в переглядовій залі з певним вмістом експериментально-імпровізаційних моментів, а не цілком відтворена в сценарії чи звуковій експлікації.

Вільям Вітінгтон у своїй книзі «Звуковий дизайн та наукова фантастика» («Sound Design and Science Fiction») зазначає, що звукова атмосфера й синтезоване звучання при розвитку технології та просторовому підході до розкриття проблеми фільму чудово підходить для створення не тільки звукових пластів, але й образної картини внутрішнього світу героя: «виробництво фантастичного аудіовізуального контенту – це область розробки, в якій найбільш яскраво та очевидно виявляються специфічні можливості та прикладні функції звукового дизайну» [138, с. 690].

Варто зазначити, що якщо ми ведемо мову про конкретний вплив не тільки звуку, але й усієї картини фільму на людське сприйняття, не можна не згадати таку молоду науку, як «нейроестетика», яка як субдисципліна прикладної естетики використовує науковий підхід до вивчення естетичного досвіду мистецтва, музики чи будь-якого об'єкта, що може породжувати естетичні судження, або дослідження того, що наш мозок вважає гарним. Ці проблеми детально розглянуто в праці української кінознавиці Ірини Зубавіної, яка зазначає: «...Дослідниками з університету Нью-Йорка (Хассона 2008) вдалося встановити кореляцію між значущими параметрами фільмів (змістом, монтажем і стилем режисури) та алгоритмами, за якими досліджувалися фільми, що контролювали мозкову діяльність глядачів» [27, с. 64–65].

Так, у «Тому, хто біжить по лезу 2049» під час загальних планів наростаюча гучність шумових ефектів, що нагадують трішки спотворений звук двигунів швидкісних мотоциклів, психологічно заглушує візуальну інформацію. Крім очевидного ілюстративного звукошумового супроводу літаючих машин, шумових ефектів при збоях та зависаннях голографічних персонажів, звуків літаючих мікрокамер, є окремі моменти, коли звукошумове масштабування підкреслює властивості об'єктів, ключові для сюжету. Наприклад, коли жінка-реплікант без зусиль відсуває заклинені металеві двері сховища даних, за звуком ми розуміємо, що ці двері дуже масивні й важкі, а персонаж має нелюдську силу. Звукове масштабування також застосовано під час демонстрації літаючих сміттєвих барж: коли одна з них на далекому плані скидає вантаж, ми чуємо звук, у якому асоціативно прочитується інформація про гігантські просторові характеристики дії, що демонструються. Фільм сам по собі рясніє безліччю прикладів творчого компонування візуальних образів і звукового супроводу. Довільні звуковізуальні зіставлення також можуть створювати момент метафори або алегорії [15, с. 46–48]. Характерна для фільму й мовна, опосередковано коментуюча звукова розшифровка масштабів об'єктів. Наприклад, коли головний герой віддає команди літаючому дрону, що веде відеорозвідку місцевості, він згадує конкретні величини, наприклад, «підніміся на 120 метрів», паралельно із цим бачимо, як зображення опори споруди зсувається в кадрі.

Далі, коли в серпанку видно неявні контури пластичних форм, звучить команда про збільшення зображення в кілька разів, і ми отримуємо уявлення про те, наскільки величезний скульптурний ансамбль з'явився на обрії. Це враження закріплюється таким комбінованим кадром зі звуковим відображенням у вигляді градієнти звуку та шумів, де головний герой уже знаходиться біля скульптур, що допомагає оцінити об'єкт порівняно із поступовим збільшенням людини в кадрі.

Також Ю. Блікер у своїй праці «Короткий нарис про дизайн, науку, факти та фантастика» («A short essay on design, science, fact and fiction»)

зазначає що «звуки технологічних систем та деяких об'єктів проектування у фантастичному фільмі можна трактувати як потенційні дієгезисні прототипи. Наприклад, сьогодні дуже популярна ідея просування індивідуального компактного літаючого транспорту, і ряд наукових команд працює над створенням систем безпеки для реально існуючих зразків. У фантастичному кіно інтерфейс керування літаючого автомобіля відображає деякі системи просторової стабілізації, а супроводжуючі дрони, як зображено у анімаційному серіалі “Cyberpunk edgerunners”, можуть бути помічниками у автоматичному виявленні перешкод й підзвучкою свого руху можуть заманювати увагу глядача». Поняття «дизайн-фікшн» з 2009 року формально закріпилося в значенні піджанру екранних творів, що характеризується, за словами публіциста Б. Стерлінга (Bruce Sterling), «навмисним застосуванням дієгезисних прототипів, з метою тимчасово розсіяти скептицизм щодо майбутніх змін». У пізнішому науковому дискурсі про дизайн-фікшн характерною ознакою цього напрямку називають розвиток сюжету в умовах імпровізованого світу, що відрізняється від світу сьогоднішнього, для чого доводиться створювати не лише самі дизайн-прототипи, але й відповідний контекст [90]. Дизайн-фікшн, таким чином, перебуває в полі «досліджень майбутнього» [25, с. 23]. На основі тези про те, що аудіовізуальні твори дизайн-фікшн демонструють прототипи, які мають на увазі функціонування в зміненому світі, сучасні дослідники сформулювали дефініцію, що дизайн-фікшн «це насамперед діяльність з побудови моделі нового світу, тобто може вивчатися як особливий підхід до створення творів» [8, с. 24]. Також озвучено, що дизайн-фікшн фокусується не на глобальних завданнях, а на конкретних, приватних об'єктах і системах, їх ролі у повсякденному житті імпровізованого світу. При цьому кінематографічні прототипи дозволяють, не виробляючи сам об'єкт, а створюючи його візуальний образ чи макет, сконцентруватися саме на його внутрішньокультурному потенціалі, естетичному та ситуативному досвіді використання [21]. Наприклад, тема дизайн-фікшн постійно знаходить відгук у вчених та стрімко розвивається у сфері людино-комп'ютерних інтерфейсів.

Так, у матеріалі однієї з конференцій великий колектив авторів підтверджує наявність виразного взаємного зв'язку між дослідженнями та художніми медіа-текстами, наводячи приклади таких фільмів, як «Особлива думка» (2002) С. Спілберга та «Залізна людина» (2008) Дж. Фавро, і піддаючи критичному погляду показані там системи, якщо б вони були реальними й увійшли до повсякденного користування [106, с. 48]. До речі, система управління жестами інформацією на екранах, а також саунд-дизайнможливих звукових ефектів та впливу звуку на героїв, показані у фільмі

«Особлива думка», ретельно розроблялися науковим консультантом цього фільму Джоном Андеркофлером (John Underkoffler) як реальний та повністю функціональний прототип [17, с. 147–148]. Для учених-практиків і зацікавлених нових технологіях підприємців, як стверджує Д. Кірбі, нерідко виявляється важливою не тільки позитивна реакція бізнес-спільноти та масової аудиторії на ті саунд-системи, об'єкти та технології, які візуалізуються за допомогою кінематографа, але й просто входження цих концептів у ментальне поле суспільства у вигляді феномена, віртуального свідчення. Професор Кірбі розглядає масове мистецтво в епістемологічному контексті та стверджує, що художні твори можуть впливати на вектор наукових розробок [105]. Учені мають можливість теоретично довести, лабораторно перевірити працездатність нових пристроїв та систем, але динамічний і сюжетний контекст дозволяє моделювати взаємодію з користувачами, сприйняття в суспільстві, естетичні аспекти, побічні ефекти та ін.

Візуальна динамічна репрезентація нових об'єктів збагачує сухі експерименти та прогнози внеском творчої уяви художників і письменників, чого іноді не вистачає технічним фахівцям для прогнозування соціокультурної ролі своїх технологій [65, с. 180–182]. Кіно в жанрі sci-fi саунд-дизайн і дизайн-фікшн є прямими наступниками цих можливостей від науково-фантастичної літератури, яку, як відомо, футуролог Е. Тоффлер запропонував розглядати як соціології майбутнього [107, с. 81–85]. Наостанок варто зазначити що, проблематика саунд-дизайну у фантастиці не тільки в Україні, але й у всьому світі, виходячи з огляду літератури, не тільки

розглянута поверхнево, але й не має чітких вказівок для різних піджанрів фантастики загалом. Як зазначає французький теоретик кіно та звуку М. Шион у своїй книзі «Звук, чути та спостерігати», при виступі у вищій школі кінематографістів ESEC та в Університеті «Париж III», з фізичного погляду сприйняття звукового кадру визначається насамперед реакцією центральної нервової системи на звукову хвилю, що має різну частоту, силу та тривалість. Частота, сила і тривалість характеризують як природні, так і синтезовані людиною звуки, що створює передумови для розрізнення звуків.

Тут навмисно не використовується поняття «дискурс» (fr. 'discours') як конкретизації, що не піддається тлумаченню. Дискурс у різних наукових напрямках визначається як: 1) мова; 2) когнітивні межі, що керують мовою; 3) підсвідомі установки соціальних акторів; 4) експліцитні ідеологічні настанови колективу, що передаються через засоби масової інформації; 5) засоби друку; 6) усі засоби масової інформації, що включають телевізор та кіно тощо. Тобто завдання звукорежисера як фахівця в галузі дизайну звуку – розширити цей діапазон звукової мови не тільки у фантастичному фільмі, але й звукової мови загалом.

За словами Дж. Кемерона, «про звуковий дизайн як форму специфічної технічної та творчої діяльності заговорили наприкінці 1970-х років. У титрах до відомого фільму “Апокаліпсис наших днів” (1979) режисера Ф. Ф. Копполи вперше згадується новий вид діяльності, позначений як “Дизайн звуку”. Як дизайнер звуку в титрах був вказаний відомий американський продюсер і редактор Уолтер Мерч, який дуже вплинув на становлення звукового дизайну як професії», проте саунд-дизайн і досі розвивається особливо у фантастиці, як було вищезазначено.

1.2. Жанри та піджанри фантастики

Шлегель Ханс-Йоахим у своїй праці «Проблема культурної автентичності в сучасну епоху» окреслює проблематику стрімкого розвитку нових піджанрів та жанрів у новому вимірі кінематографа й культури. Цей розвиток зумовлений впливом такого явища, як кінематограф. Наприклад, дослідниця психіки людини Сінтія Хофман у праці «Афективні реакції та вплив фільмів, що лякають: роль емпатії та різні типи контенту» розглянула різні види й можливості впливу кінематографа на психіку людини, особливо якщо це синтез і звукового, і візуального спектрів. Саме фантастика стала плацдармом розвитку й експериментів над синтезом аудіовізуальних компонентів під час створення кінофільму. Вивченням розвитку специфіки фантастики в плані жанровості та нюансів різного жанру займалися такі дослідники, як Джеймс Кемерон, Філіп Харді, Михайло Попов та ін.

У свою чергу письменник Джон Рональд Руел Толкін першим у 1925 році розробив класифікацію таких піджанрів, як фентезі та стімпанк, однак тема специфічних режисерських і звукорежисерських прийомів та вплив різних типів музично-звукового оформлення цих жанрів у кінематографі на глядача залишаються недостатньо висвітленими. Фантастика, як і будь-який інший жанр кінематографа, народилася з ідеї художнього образу. Так, у своїй монографії «Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності (час і простір у кінематографі)» українська кінознавиця Ірина Зубавіна зазначає, що шлях розвитку кінематографа видається вельми симптоматичним:

«...розпочавшись з наївної рефлексії світу через зафільмовані фрагменти реальності, він поступово перетворюється на своєрідний спосіб трансцендентного обміну чуттєвою інформацією про сенс буття, “зашифрованою” у кінематографічних посланнях» [28, с. 13].

Сучасні можливості цифрового відео, розширивши спектр перспектив у творенні фантастичних світів та візуалізації різноманітних передбачень майбутнього, інспірували сплеск зацікавленості технологічно зумовленим потенціалом жанрів екранної фантастики.

Жанри, які виокремлює Джеймс Кемерон у своїй праці

«Історія наукової фантастики»

«Апокаліптична та постапокаліптична фантастика описує події, дія яких відбувається під час планетарної катастрофи (зіткнення з метеоритом, ядерної війни, епідемії тощо) або незабаром після неї. Загибель людства від епідемій вперше описана в романі М. Шеллі “Остання людина” та повісті Дж. Лондона “Червона чума”. Загроза ядерної війни в середині ХХ століття стимулювала створення багатьох літературних творів та популярних фільмів про людство, вимушене виживати у винятково важких умовах (радіація, мутанти, нестача продовольства, води, енергії). Кіберпанк – це високі технології та жалюгідне життя, жанр протесту у революції та майбутньому. Кіберпанк – це жанр попередження, історії про недалеке майбутнє, де цифрові технології та віртуальна реальність лише посилили пороки суспільства. У чомусь автори жанру виявилися пророками – багато хто вважає, що ми живемо у світі кіберпанку, що переміг. Багато в чому вони потрапили пальцем у небо. А може, просто змінили майбутнє, попередивши нас, що прогрес без етики, законів та людяності веде лише до холодних лап Матриці. Якщо брати за основу кіберпанку цифрове мультимедійне середовище, то це соціокультурне середовище віртуального типу, яке виникло на сучасному етапі культурогенезу в лоні глобальної культури під впливом чергового етапу технологічної революції людства. Ця тема широко розглянута у працях З. Алфьорової, зокрема у «Кіберкультура як складова постмодерної культури» [4, с. 11–12], на їх основі ми можемо зробити висновок, що “будучи онтологічно віртуальним, це середовище містить у собі ознаки як комунікативного, так і власне середовищного характеру і є за своєю типологією середовищем гібридного типу як антропологічного, так і технологічного. Ця гібридність сприяє формуванню як антропологічних стратегій сучасного культурогенезу в межах зазначеного середовища, так і алгоритмічно-технологічних, створених в умовах активної диджиталізації”. Сайфай – наукова фантастика, яку автор розділяє на два типи – м’яка та тверда. До м’якої фантастики можна віднести такі фільми та

різні ділянки звукового та монтажного оформлення, які будуть виділяти більш м'який, футуристичний перебіг подій через призму скидання кайданів реальності. До твердого сайфая слід віднести фільми та твори, які посилаються до реальної науки та, на ті реальні звуки чи образи, які можливо об'єктивно спрогнозувати на умовах реального майбутнього» [36, с. 25].

Окремо в цих жанрах потрібно окремити особливості японського кіберпанку від режисера й майстра, дослідника фантастики Масамуне Сіро. Він та Накагава Іюкіши в праці «Гігантські істоти у нашому світі, Кайдзю та Американська культура» визначили такі особливості: «Японський кіберпанк не дуже близький до кіберпанку в традиційному його західному розумінні – основний акцент тут робиться на індустріальності та сюрреалістичності, а не на високих технологіях та науковості. Японські кіберпанк фільми характеризуються екстремальними сенсорними атаками, які відображаються як зняття кордонів людської свідомості. Ми бачимо екстремальне насильство, тортури, агресивні модифікації тіла, химерні сексуальні переживання, злиття життя та смерті – все це дає відчуття “відсутності рамок”, що посилює переживання. Найчастіше в японських фільмах є дуже цікаві відсилки, але вони діють більше через символи та візуальні ефекти, ніж через оповідання» [147, с. 51].

Поява більш-менш оформленого японського кіберпанку як жанру відбулася через мангу, а згодом – через аніме, але оскільки анімація на телебаченні тільки починала експериментувати з дорослими темами й була не готова виплеснути серйозний твір для більш дорослої аудиторії, це сталося пізніше в цьому спектрі, а японське кіно було андеграундним і малобюджетним, хоча до кінця 1980-х років туди також прийшов жанр японського кіберпанку. Прародителем жанру можна назвати Кацухіро Отото, який розпочав мангу «Акіра» в 1982 році.

Міямото Норіакі у своїй історії «Джей-хорор» («J-horror») так описує акценти цього жанру: «Головною відмінністю японського кіберпанку є те, що основні персонажі проходять крізь монструозні, незрозумілі метаморфози тіла

на тлі урбаністичного похмурого пейзажу. Більшості картин притаманні насильство, інвазивні модифікації тіла, химерні сексуальні переживання, злиття життя і смерті – сцени та прийоми, традиційні для експериментального кінематографа, сповнені суто візуального абстракціонізму та символізму без найменшого пояснення того, що відбувається із сюжетом чи персонажами» [44, с. 21].

За допомогою цих різновидів жанру фантастики ми можемо бачити необхідність різного підходу не тільки до озвучування, але й до музикального оформлення і впровадження технологій контрасту звуку та музики, нових звуків і способів видобування цього звучання. На цьому наголошував Джеремі Бархам у своїй праці «Модель дієгезисного аналізу звуку в екранних медіа», зокрема: «У багатьох фільмах використовується чудовий ефект: персонажі екранної дії можуть реагувати на звуки, навіть якщо глядач не бачить їх джерел. Екранний простір розширюється» [108, с. 75]. Так, у фантастичному фільмі жахів «Чужий» (1979, режисер Рідлі Скотт) головна героїня Ріплі (у виконанні Сігурні Уївер) входить у гніздовище прибульця, бачачи, що всі члени екіпажу космічного зорельоту загинули. Весь драматичний епізод насичений різноманітними звуками, джерела яких глядач не бачить, зате він бачить, як реагує на них Ріплі. Смертельна небезпека, що нависла над героїнею, точно передається великими планами її обличчя, яке виражає переляк, і страшними звуками. Весь кадр побудований таким чином, що умовно закадровий дієгезисний звук стає мало не головним учасником екранної дії, діїв кадру.

Недостатній науковий інтерес до жанру фантастичного кіно зумовлений тим, що й досі до цього пласта кінематографа здебільшого ставляться як до розважального, не до такого серйозного і глибокого, як, скажімо, історичний, філософський, драматичний або біографічний. Однак саме у фантастиці, як зазначав Куросава Кіосі, можливе розгортання синтетичного творення та звукового контрапункту [41]. О. Бут у дисертації «Звук як компонент образної структури фільму» характеризує звук за часовими та просторовими

параметрами, а також за тембром, висотою і силою звучання. На думку вченої, звук – це образний компонент, який перебуває в синтезі з такими категоріями, як: образність, звукова картина, звукове поле, озвучування, звукоутворення. Дослідниця вивчає звукоряд, що розгортається в просторі й часі, має багаторівневу структуру та є основою звукозорового синтезу. Крім того, у науковій праці охарактеризовано зміст таких мистецтвознавчих термінів: звукова партитура, синтез звукозорової образності, вмотивована і невмотивована музика, технічно-творча й творчо-технічна дилеми [12, с. 12]. Вивчення синтезу звуку в кінематографі дозволяє не лише простежити його основні етапи, але й розглянути важливі тенденції в освоєнні звукової сфери фільму. Ретроспективний погляд на історію кінозвуку багато в чому виявляє паралелі в розумінні його акустичних і семантичних можливостей та різних аспектів художнього простору у філософсько-естетичному та культурологічному сенсах цього поняття. Кінофантастика проходила (і проходить зараз) цей шлях, звичайно, набагато швидше: простір у культурі осмислювався протягом багатьох століть, а звукова сфера кіно еволюціонувала кардинальним чином протягом кількох десятиліть ХХ та ХХІ ст. Розвиток звукового дизайну йшов шляхом розміщення меж внутрішньокадрового простору, доповнення та навіть заміни бачення навколишніх персонажів дійсності чуттям. Фільми захоплювали глядача у вигадані, зокрема фантастичні, світи через синтезовані звукові простори, проникали у внутрішній світ кіногероя (візуалізація думок, марень, снів героя, що запроваджувалася з часів німого кіно, зрештою, титри – це зображення, що в певному розумінні «підміняли звук» в голові глядача) завдяки постійному збільшенню та вдосконаленню професійних можливостей звукорежисури. У 1936 році, на початку епохи звукового кіно, В. Беньямін писав: «Кіно, в особливості звукове, відкриває такий погляд на світ, який раніше був просто немислимий. Характерні риси кіно полягають не тільки в тому, якою людиною постає перед кінокамерою, але й у тому, якою представляє вона собі за її допомогою навколишній світ. Під впливом великого плану розсувається простір,

прискореної зйомки – час» [92, с. 190]. Як і у фантастиці, так і першопрохідці в жанрі синтезу японці відзначали, що створення внутрішньокадрового простору у звуковій парадигмі й синтез звуку, а саме мелодико-гармонічні фонограми з різким контрастом, дають повний поліфонічний рівень заглиблення в нетрі сприйняття глядачем. Такий принцип був застосований, окрім фантастики, у специфічному жанрі кінематографа – хорор. Фільми жахів з'явилися ще з того часу, як люди почали полюбляти лякатися, їх історія яскрава та барвиста. Природа страху насправді плідно вивчається психологами, куьтурологами тощо, через саму природу людини, яка хоче випробувати свою сміливість, має пристрасть до страшних історій, що закладена в людині з давніх-давен: перекази міфів і легенд, страшні історії біля багаття, моторошні казки для дітей і дорослих. Усе це дозволяло полоскотати нерви, налякати особливо вразливих і розважити інших. Епоха кіно прийшла – і не пройшла повз жанр. Із розвитком кінематографа стало ще цікавіше: хорори перетворилися на відображення головних страхів і тенденцій кожної доби. Таким чином, вивчаючи фільми жахів, можна не тільки розібратися в тому, чого люди боялися в різний час, але й проаналізувати причини прояву страху, цікавості й любові до цього жанру і його соціального значення у світі кінематографа з погляду не лише західної культури, але й азійської. Наприклад, фільми із серії «Американська історія жахів» – це не тільки історія нового жанру, але й погляд режисера Хорхе Луїса Борхеса на причини страху в призмі національної культурної історії Америки. Хорхе Луїс Борхес зводив усе різноманіття сюжетів світової літератури до чотирьох історій, смислів, циклів: «Історій лише чотири. Одна, найстаріша – про укріплене місто, яке штурмують і обороняють герої... Друга, пов'язана з першою, – про повернення... Третя історія – про пошук... Остання історія – про самогубство бога. Історій лише чотири. І скільки б часу нам не залишилося, ми переказуватимемо їх – у тому чи іншому вигляді» [95]. Чотири історії переказуються по-різному, у різні часи, та їх замисли залишаються незмінними. Жанр хорор, що став самостійним явищем у кінематографі, можна розглядати як своєрідний переказ історій та культурної індивідуальності через страхи

різної колективної свідомості – переказ, який здійснюється відповідно до історії та культури страхів цілої епохи, народу, покоління. Режисер Куросава Кійосі використав у своїх кінокартинах не тільки міські легенди і фольклор, але й проблему поколінь японської душі та психології, страх від замкнених приміщень і перенаселення. У його фільмах ми можемо побачити японський бік фільмів жахів, а також феномен азійського погляду на цю проблему в жанрі j-horror.

У фільмах Куросави ми можемо побачити всі три особливості концепцій японської кіношколи, по-перше, японський хорор коливається в дуже широкому проміжку, від безкровних, суто психологічних фільмів про привидів і духів, до насичених найвитонченішим насильством сюрреалістичних треш-картин. По-друге, зовсім інший підхід до зображення насильства там, де воно є: у японському хорорі насильство не лише рясне, але, якщо можна так висловитися, баналізоване – його настільки багато, що воно не є чимось спеціально акцентованим. По-третє, що особливо цікаво, Японія була першою країною, де фільми жахів почали масово поміщатися в контекст сучасних технологій. Саме цей аспект надто виділяє японську школу серед інших: якщо в Європі технології в хорорі або взагалі не наявні (через історичний сеттинг, наприклад), або не виділяються (через історію, яка від них не залежить), то в Японії (однієї з найбільш технологічно розвинених країн світу) хай-тек змогли міцно пов'язати з містикою, незважаючи на те, що зовні ці категорії слабо пов'язані між собою. Упродовж усієї історії японських фільмів жахів, незалежно від подій, що відбуваються навколо, японські кіномайстри випускали і продовжують випускати особливу категорію фільмів про містичних примар юрей, історії про які беруть свій початок у японському фольклорі.

Порівнюючи підходи до творення звукового простору та зіставляючи найбільш затребувані модифікації, варто згадати, що режисер культових анімаційних стрічок Хаяо Міядзакі завдячує атмосфері своїх картин безпосередньо пов'язаності з музикою та саунд-дизайном, тому що фільми не рясніють динамікою через техніку малювання. Міядзакі перемальовує сцену

кожні 2–3 кадри, тобто між рухами зображення залишається статичним. Аудіо рятує ситуацію, і глядач навіть не фокусує увагу на цьому аспекті. За допомогою звуку можна як створити атмосферу, так і придумати дію, якої немає. Різка рвана картинка перетворюється на цілісний твір, адже аудіо, немов «клей», з'єднує всі його частини. Міядзакі мислить зображеннями й часто спочатку вигадує візуал, не маючи сценарію. Сюжет народжується в процесі, коли ідеї художника переносяться на папір. Тому діалоги так органічно вбудовані у фільм, адже сцена створювалася не заради них, а навпаки. Компліментарний принцип працює і за аудіо, що доповнює статику. Текстура та обсяг простору завжди хвилювали Хаяо. Коли він почав працювати з Дзе Хісаїсі, у світі Мамору Фудзісавою, їхній творчий тандем відразу породив неймовірне аніме.

«Навсікая з Долини вітрів» (1984) була створена ще до заснування знаменитої Studio Ghibli по манзі самого Міядзакі. Музикант написав імейдж-альбом на аніме й був призначений композитором. Такий тип релізів поширений при продакшені японської мультиплікації. Він потрібний для того, щоб відобразити характери героїв та спрямованість фільму ще до його створення. Таким чином митці відчують атмосферу і краще «пакують» зображення у створений всесвіт, а композитор може працювати над повноцінним саундтреком, маючи вже схвалену ідею.

Основою імейдж-альбому часто слугує розкадрування, або звукова експлікація, у випадку з роботою Хісаїсі та Хаяо вона була сирою і містила лише ключові моменти. Міядзакі представив персонажів, трохи розповів про історію та дав Дзе 10 ключових слів, що описують сюжет. На цьому фундаменті композитор побудував чудову роботу. Платівка була записана трохи більше ніж за рік та надихнула художника на нові шляхи розвитку сценарію. Працюючи з Дзе Хісаїсі, Хаяо Міядзакі зазначав, що композитор має приголомшливе почуття місця дії і може наповнити світ, на опис якого пішло б кілька сотень сторінок, точними фоновими звуками. Техніка музиканта полягає в поєднанні органічного й неорганічного. Це добре помітно на прикладі сцен у лісі в

«Навсікаї з Долини вітрів». До шуму листя та скрипу дерев Хісаїсі підмішує фантастичні ефекти, створені за допомогою синтезатора. Вони уособлюють дивних комах і відразу виходять на передній план, завойовуючи увагу глядача. Проте майстер не перевантажує аудіокартину і в якихось сценах додає лише потріскування вогню для підкреслення діалогу чи виття вітру для відображення температури на вулиці. Для озвучування воїна-гіганта Дзе взагалі використовував звуки биття серця, розповідаючи історію персонажа без діалогів. Він синхронізував ритм із кроками в сцені, де величезні червоні створіння крокують випаленою землею. Водночас композитор натякає, що в цих небезпечних істотах приховано щось людське, але не завжди музика відіграє важливу роль у картинах Міядзакі, на відміну від деталізації простору завдяки тонкому та вивіреному саунд-дизайну. Хаяо відзначав, що задній план так само важливий, як і основна дія перед глядачем. Такий підхід майстра видно в багатьох кадрах, коли персонаж, який з'являється на секунду вдалині, має свій характер це розрахований вплив і запам'ятовується такий персонаж тільки обличчям. Хісаїсі продовжує цю думку під час роботи з аудіо. Однак така філософія виявилася близькою не всім аудиторіям. Багато сцен у «Небесному замку Лапута» (1986) відчуються зовсім інакше. Спочатку Дзе написав годину саундтреку для двогодинної повнометражки. Утім, прокатники в Північній Америці сказали, що західний глядач починає почуватися дискомфорту, якщо не чує музики більше трьох хвилин. Композитору довелося записати ще півгодини матеріалу. Через це багато сцен, які мали посилити напругу завдяки детальному саунд-дизайну, утратили сенс і початковий задум. Хісаїсі вміло розділяє звичайні звуки й музику, тишу та гучність, даючи кожній частині аудіокартини відіграти свою роль у потрібний момент. Завдяки опрацьованому аудіо оточенню у творах Хаяо часто визначає сюжет і розповідає про емоції героїв. Хісаїсі використовує природу як головного оповідача в цих випадках. У «Віднесених привидами» (2001) історія Тихіро прихована в сцені, коли дівчинка приходить до лазень Юбаби. Простір визначають потріскування пічної труби, вікна, що трясуться від вітру, і ревучий

водоспад. Вони замінюють три головні локації, які відвідує головна героїня в ході своєї подорожі: жарку бойлерну, балкони, що продуваються, і ванни, які шумлять. Природні явища олюднені і привносять у картини стільки ж життя, скільки і персонажі, які діють. Проте варто порівняти такий детальний підхід з підходом західних колег режисерів і звукорежисерів фільмів «Дюна» (2021) та «Оппенгеймер» (2023).

У фільмі Дені Вільньова саунд-дизайнери Марк Манджіні та Тео Грін, які працювали над звуковим оформленням фільму, створили характерний звук піщаного хробака, засунувши мікрофон до рота і втягнувши багато повітря. Свій підхід до роботи дизайнери називають FDR або Fake Documentary Realism (укр. «підроблений документальний реалізм»). Ідея в тому, щоб «Дюна» звучала подібно до документального фільму, знятого командою, відправленою на Арракіс. Звукорежисери не хотіли, щоб звук був надто «саунд-дизайновим». Вільньов наполягав, що звучання піщаних черв'яків має бути таким, щоб вони відчувалися «більше, ніж Годзілла». Водночас режисер наголошував, що Шаї Хулуд (піщаний хробак) має викликати у глядача не страх, а захоплення та благоговіння. За словами Гріна, найдивовижнішим у роботі з Вільньовим виявилось те, що режисер не давав референсів. «Частіше він наводив інші фільми як приклад того, як робити не треба», – зауважив Тео Грін. Щоб утілити бачення режисера, Манджіні та Грін створили не типовий «монстровий» звук, а цвірінкаючий сигнал, що повідомляє про прибуття піщаного хробака.

Отримати потрібний звук допомогли підводні мікрофони – гідрофони. Обладнання привезли до Каліфорнійської Долини смерті, де пристрої закопали в пісок, щоб записати його рух. Пізніше сигнали об'єднали із хрускотом кори дерев і шелестом листя лози, щоб отримати звук, що супроводжує рухи хробака на екрані. Нарешті, для озвучення сцени, у якій піщаний черв'як поглинає харвестер (літаючу баржу) прянощів, Манджіні помістив мікрофон собі в рот, а потім втягнув багато повітря. Таким чином фахівцю вдалося створити сигнал, що передає стан навколишнього світу при поглинанні хробаком гігантської машини.

Крім Гріна та Манджіні, над фільмом також працювала Сандра Фокс – фахівець із шумових ефектів, або фолі-артист. За словами дівчини, робота над звуком велася в аскетичній канадській студії Footsteps. Фокс описує робочий простір як «масивну звукоізольовану кімнату із шестиметровими стелями та відсутністю вікон». Фокс працює в цій студії кілька років, щодня створюючи тисячі звукових ефектів для фільмів, серіалів та мультсеріалів. Наприклад, дівчина працювала над ефектами до серіалів «Вікінги» й «Оповідання служниці» та фільмів «Планета мавп: Революція» й «Робот на ім'я Чаппі». Однак протягом останнього року всі сили Сандри були зосереджені над звуком «Дюни». Фолі-артисти, яких часто називають «шумовиками», створюють звукові ефекти на основі відеоряду фільму. Завдання шумовика в тому, щоб підібрати відповідні шуми, що точно передають те, що відбувається у вигаданому світі фільму. «Я та, хто фізично видає звуки перед мікрофоном, поки звукорежисери записують ці сигнали та синхронізують їх із відеорядом», – розповідає Фокс. Для Сандри робота над «Дюною» виявилася не найпростішою. Планета Арракіс, на якій розгортається дія стрічки, є величезною пустелею. Команді фолі-артистів потрібно було знайти звуки, що роблять пустелю такою, яка запам'ятовується, і вписують її у фільм як повноцінний персонаж. Розкриваючи особливості роботи західних спеціалістів з музично-звукового оформлення, варто наголосити на важливості спільної роботи з іншими фахівцями. Кожна людина вносить свої ідеї, розвиваючи звуковий образ на екрані: приміром, Марк Манджіні створив основні звуки піщаних черв'яків, а Фокс і Кояма додали дрібні деталі – такі як звук піску, що падає з тіла створіння. Водночас Крістофер Нолан та його фільм «Оппенгеймер» виокремлюються цікавими деталями у творенні грандіозних звукових ефектів. Створювати звуковий світ до нового фільму Нолана взявся іменитий звукорежисер Річард Кінг, який працював над усіма картинами Крістофера, починаючи з «Престижу» (2006), і отримав «Оскар» за чотири з них. Щоб пояснити специфіку співпраці Кінга та Нолана, варто навести приклади з їхньої роботи над військовою драмою «Дюнкерк» (2017). Режисеру

прийшла ідея, щоб двигун літака, який падає, заводився, а не глух при падінні. Щоб зімітувати цей звук, Річард поклав у себе вдома в сушарку більярдну кулю. Так вийшов цей необхідний металевий тріск. Окрім того, Кінг уважний до випадковостей. У тому ж «Дюнкерку» він отримав потрібні звуки двигуна, що брязкають, ненавмисно врізавшись на автомобілі в ангар літака. Центральна подія «Оппенгеймера» – випробування ядерної зброї «Трініті», яка може стати як грандіозним проривом, так і світовою катастрофою. Як шанувальник правдоподібності, Нолан говорив: «Я задоволений тим, що люди вважали, ніби я підірву реальну бомбу». Утім, доходити до такого ступеня реалістичності йому все-таки здалося «страшним». Проте спеціаліст зі спецефектів Скотт Р. Фішер розповідав, що для візуального зображення вибуху не застосовувалася комп'ютерна графіка. Натомість створювалося мініатюрне виверження за допомогою бензину, алюмінієвого порошку та магнію. Для створення звуку вибуху Кінг прочитав усі доступні йому книги про проєкт «Трініті» і зазначив, що очевидці порівнювали звук із пострілом гаубиці, гуркотом товарного поїзда прямо над головою або просто сильним, дивним громом, який не затихав певний час. Також він знайшов запис, що нагадує «ляскання величезних космічних дверей», і надихнувся ним під час маніпуляцій із природними звуковими елементами – без найменших електронних ефектів. Міні-вибухи, що використовуються Ноланом, Річард теж спробував записати, але зізнався, що звуки від них були занадто нетривалі.

Проте цікавішим, ніж гігантський удар бомби в «Оппенгеймері», стало те, що оточувало вибух. А саме – 30–40 секунд тиші в очікуванні історичної події. Те, що деякі критики вважали режисерським самолюбіванням, насправді підкреслює благоговіння перед моментом чаклунства (або чорної магії). Це цілком відповідало свідченням фізика Річарда Фейнмана, який був присутній при реальному випробуванні 16 липня 1945 року: «Ніхто не сказав жодного слова під час усього цього. Ми всі просто дивилися». У фільмі після вибуху ми чуємо подих Роберта Оппенгеймера та його слова: «Я став Смертю, руйнівником світів», – цитата із «Бхагавадгіти», індуїстського священного

писання. Ці слова, що ніби виходять за межі земного масштабу, протиставляються максимально приземленим словам брата Роберта, який сказав: «Здається, спрацювало». Так само Річард Кінг надає неабиякого значення маленьким, детальним звукам. Поворот ключів від автомобіля або гудіння годинника зворотного відліку не тільки підвищують напругу перед вибухом, але й демонструють глядачеві різницю між ледь чутним і дуже гучним. Так, у значущості події в нас не залишається жодних сумнівів. За словами Кінга, усі тихі звуки приладів записувалися зі старих, орендованих у реквізиторських майстернях, пристроїв для найглибшого занурення в той час.

Окрім того, оглушливий ядерний звук несподівано порівнюється з простими звуками ланцюгів і дерев'яних ящиків, у які вантажаться бомби після «Трініті» – щоб бути скинутими на Хіросіму та Нагасакі. Від чаклунства далеко за межею буденності таке звичайне брязкання і стукіт «спускають нас на землю», де вчені виконали свою функцію і більше не потрібні. Цікавим є і ефект «змішування» в найважливішій сцені промови Опенгеймера перед натовпом у Лос-Аламосі після вибухів у Японії. Патріотичні вигуки й оплески поєднуються в його свідомості з криками жертв. Цілком різні звуки виявляються двома сторонами однієї медалі, які, утім, показані нам лише із суб'єктивного боку самого персонажа, додають певну дієгезисну функцію в поєднанні двох світів потойбіччя й реального, а коли шум навколо Роберта раптово зникає, він залишається в тиші – учений віч-на-віч із серйозністю свого вчинку.

Опенгеймер» не уникнув звичайних претензій до рівня гучності звукового наповнення, за яким у фільмах Нолана не чути діалогів персонажів. Цього разу режисер пояснив це сам – на постпродакшені він не переозвучує героїв, залишаючи голоси, записані на майданчику. При цьому не можна сказати, що автор повністю вибирає саунд-атмосферу замість слів. Зазвичай, знімаючи на шумні гігантські ІМАХ-камери, у насиченій діалогами сцені в Овальному кабінеті він навмисно використовував тихіше обладнання. Щодо музики, то тут головну партію взяли на себе скрипки. За словами композитора

Людвіга Йоранссона, цей інструмент може за частку секунди переходити від романтичного звучання до нервового «жахливо-маніакального» вібрато. Ця варіативність саме передає суперечливість характеру Роберта – загалом упевненого, але який має свої страхи та сумніви. Примітно, що в саундтреку зовсім не використовувалася перкусія, оскільки Нолан не хотів, щоб на образ Оппенгеймера впливали будь-які «військові» звуки, з якими все-таки асоціюється барабан. Їхнє місце зайняли кроки, тупіт і вибух бомби – так музика сплелася разом із саунд-дизайном. Резюмуючи, можна додати, що в японському погляді на саунд-дизайн помітніша індивідуальність та музикальна робота над озвученням світу, на протилежність як у західних фантастичних, і не тільки, фільмах варто зазначити командну роботу і прихильність до експериментальної складової створення звукових ефектів та прив'язки до них музичної складової в музично-звуковому дизайні.

1.3. Дієгезис і мімезис звуку

«Впливати, виховувати та змінювати парадигму глядача – основна задача кінематографа і мистецтва в цілому», – зазначає Зофія Лісса в праці «Нові проекти естетики музики» [12, с. 125]. З винаходом братів Люм'єрів, екранні видовища стали одним з наймогутніших інструментів впливу на людину. Спеціальних комплексних досліджень екранного звуку у взаємозв'язку з особливостями екранних просторів, тобто звукопросторової складової кінотексту, вітчизняними мистецтвознавцями не проводилося. Навпаки, серед зарубіжних дослідників теорія екранної дієгези, звернена до розгляду специфіки екранних аудіовізуальних просторів, виявилася дуже затребуваною, і впродовж останніх 50 років до неї зверталися багато американських та європейських дослідників кінематографа (К. Метц, Р. Горбман, Р. Олтман, Д. Бордуелл, К. Томпсон та ін). Дієге́за (від грец. διηγήσις) – слово, запозичене з узагальненого дослідження різних форм літературної творчості, означає повноту світу художнього твору та всієї його «реальності» (інакше кажучи,

фікційну реальність, сконструйовану в межах твору). У сучасній гуманітарній науці дієгега розуміється як один з оповідних рівнів твору, обмежений просторово-часовим континуумом, тобто сукупністю сюжету, вигаданого простору, специфікою характерів та обставин. Особливості оповідання й викладу тексту цікавили мислителів із часів Платона та Аристотеля. Так, у рукописі «Держава», що згадується в праці Крістіана Метца «Сприйняте і назване», Платон проводить порівняння між двома моделями оповідання:

«простої оповіді» (дієгега) та «наслідування» (мімега) [93, с. 57]. Дієгегаю тут можна вважати розповідь про світ від першої особи, у якому оратор висловлює свої ідеї, позицію, особисту думку (діє «від себе»). Тоді як мімега, або імітація, виникає, коли поет копіює зовнішню сторону (видимість) речей. Протягом кількох століть термін мімезис піддавався суттєвій корекції, ставши панівним принципом у візуальних мистецтвах. Найбільш повно мімега здійснюється саме за допомогою образотворчих символів, а сутність міметичного мистецтва загалом становить ізоморфне (зберігає певну подобу форм) відображення або вираження певної смислової реальності за допомогою образів [98, с. 146].

У 1950-х роках у теорії кіно для позначення всієї сукупності вигаданого екранного світу кінофільму почав використовуватися термін «дієгега» («дієгез»). Як згадують дослідники Холлі Роджерс та Джеремі Бархам у своїй праці про музичне оформлення експериментальних фільмів, один із творців кіносеміології Крістіан Метц вважав поняття дієгеги одним із центральних для семіології і визначав його як «сукупність фільмічної денотації: сама розповідь, але також і простір, і час вигадки, задіяні в цьому оповіданні, а також персонажі, пейзажі, події та інші оповідальні елементи, що розглядаються з погляду денотації» [45, с. 123]. Таким чином, у мистецтві кіно термін «дієгега» позначає створену реальність усередині екранної дії. Усе, що перебуває й відбувається в межах дієгезису, тобто переконливо сприймається глядачем як частина внутрішньоекранного простору, називають дієгезисним (*diegetic*), усе, що є зовнішнім, привнесеним відносно екранного простору, – недієгезисним (*nondiegetic*), або екстрадієгезисним (*extradiegetic*).

В основу поділу на дієгезисні та недієгезисні звуки покладено прийняття глядачем і слухачем певних конвенцій щодо екранної дієгези. Ми розуміємо, що деякі звуки, які чуємо під час перегляду фільму, можуть відповідати предметам, об'єктам і персонажам, що показуються на екрані, а деякі звуки – додатково додаватися автором (режисером, звукорежисером, композитором) для того, щоб зробити екранну дію більш насиченою та емоційною. «У цьому виборі глядач покладається як на здоровий глузд, так і на знання, які були отримані ним у попередньому досвіді» [98, с. 75].

Дієгезисні звуки – це звуки, які належать змодельованому, що створюється на екрані; звуки, які «чують» і на які реагують кіноперсонажі (навіть якщо ці звуки умовно закадрові); звуки, які безпосередньо відповідають і узгоджуються з подією, що відбувається на екрані; звуки, джерела яких можна побачити на екрані або побачити знаки, що дозволяють визначити ці джерела як наявні в екранній дії. До таких звуків належать: голоси й діалоги персонажів, звуки екранних об'єктів і подій, що відбуваються в зоні видимості екрана або за межами цієї зони, музика, джерелом якої є об'єкти, що показуються в кадрі, прилади звукопідсилення або музиканти (мотивована музика). Усі вони створюють своєрідну «реальність» вигаданого світу, дозволяють глядачеві почути звуки цієї реальності. Варто виокремити таке поняття у звуковому дизайні, як Ембієнтний звук (від англ. ambient – навколишній, обволікаючий) – термін у саунд-дизайнерській практиці, що позначає шумові та музичні компоненти звукової доріжки аудіовізуального твору, які мають підкреслене просторове звучання. «На відміну від фонових шумів, такі звуки не передають конкретну інформацію про місце екранної дії, а своїми тембрально-сонорними якостями створюють певні стани у слухача (глядача, користувача), стимулюють відчуття імерсії. Вони характеризуються використанням обробки з великою кількістю реверберації, синтетичним звучанням, але можуть створюватися з природних фонових шумів і, нерідко, з використанням музичних інструментів» [10, с. 255].

Недієгезисні (екстрадієгезисні) звуки – це такі звуки, які може чути виключно глядач, але вони апріорі не можуть бути почуті персонажами екранної дії. Типовий приклад – мова від автора. Також до недієгезисного типу належить будь-яка музика, джерело якої не може належати дії на екрані. Це «оформлювальна» (закадрова) музика, яка не мотивована дією в кадрі, умовна. Недієгезисними можуть бути музичні шуми й ембієнтні звуки. Основна функція таких звуків – створення звуковізуальних емоційних «ландшафтів», пов'язаних з об'єктами на екрані не через знаки реалістичності та достовірності, а через перенесення на екранне зображення певного психологічного стану, що викликається звуком.

Кінематографісти нерідко використовують звукові переходи з дієгезисного в недієгезисний звук як художньо-виразний прийом об'єднання просторів. У фіналі фільму-драми «Англійський пацієнт» (1996, режисер Ентоні Мінгелла) звук рояля із внутрішньокадрового стає закадровим, переходячи з дієгези в недієгезисний простір. Схожий приклад – фільм «Піаніст» (2002, режисер Роман Поланскі), у якому музика починається в дієгезисному просторі фільму, а продовжується вже в іншій, недієгезисній якості (сцена переходу з ресторану на вулицю). Не всі внутрішньокадрові звуки, які чуються синхронно із зображенням, можуть вважатися дієгезисними. Ряд звуків у кіно, анімації, мультимедіа, що звучать одночасно з рухом у кадрі, класифікуються як «семидієгезисні» (semidiegetic), або «напівдієгезисні», тому що на слух викликають у слухача-глядача сумнів у тому, що вони могли б звучати в реальності. Характер звучання таких звуків – перебільшена гучність, змінені тембри, штучність структури, – усе це дозволяє досить швидко визначити, що вони вписуються лише частково в рамки дієгези, привнесені в нього ззовні, незважаючи на те, що мають абсолютну синхронність із зображенням. Типовий приклад таких звуків – свист кулаків, що «розрізають» повітря, та ефектні удари при бійці у фільмах у жанрі «екшн», ефектні постріли та вибухи, звуки магії, перетворень. Насправді ці звуки були б почуті в такій якості, як у кіно. Однак, будучи пов'язаними з екранними об'єктами та подіями

за допомогою загального знакового референта та своєю синхронністю, вони сприяють більшій видовищності дії, більшій залученості глядача. Наприклад, у трилогії «Матриця» практично всі бойові сцени збудовані з використанням семидієгезисних звуків. Ефектні удари, звуки прольотів перед камерою, стрибки, – усі ці дії передаються так званими гіперреалістичними звуками, звуками, які не могли б бути частиною дієгези, якби не робота дизайнера звуку з їхнього штучного створення [43, с. 55]. Багато звукошумових ефектів у кінострічці «Термінатор 2: Судний день» (1991, режисер Джеймс Кемерон) семидієгезисні. За задумом Кемерона, як згадує Гері Райдстром, у «Термінаторі 2» був потрібен гіперреалістичний звук. Усе мало бути виразніше, ніж у житті. Кожен звуковий ефект повинен звучати так, ніби зроблений з неабияким зарядом тестостерону [109].

Висновок до Розділу I

Доходячи **висновку** по першому розділу, автором визначено необхідність системно-цілісного підходу до аналізу звукового вирішення фантастичних фільмів як відносно самостійної складової його поетики, а також виявлено багаторівневу структуру зорових, звукових та звукозорових компонентів, що мають відповідну зумовлену логіку поєднання, розвитку й використання засобів виразності та дизайнерського підходу, зокрема із залученням елементів національної автентики.

РОЗДІЛ II. БАГАТОАСПЕКТНІ НЮАНСИ СТВОРЕННЯ ЗВУКУ ДО ФАНТАСТИЧНИХ ФІЛЬМІВ ТА ЗАСОБИ ВИРАЗНОСТІ СПЕЦИФІЧНИХ ЖАНРІВ

2.1. Дієгезисний метод синтезу та фантастичний жанр кінематографа

Специфічні жанри кінематографа – це такі жанри, які мають певні особливості в плані кінотворення та звукозорової образності, а також ті, що спрямовані на певне сприйняття глядачем, ці особливості втілюються за допомогою всіх чотирьох типів синтезу, таких як дієгезисний, адитивний, субтрактивний чи інтеграційний. Однак і самі жанри мають певну історію та особливості, для більш кращого сприйняття теми варто розглянути основні нюанси двох таких знайомих, проте дуже великих і глибоких жанрів, як хорор та фантастика.

Хорор є одним із жанрів, які мають неабияку популярність серед кінематографістів, дослідників та звичайних глядачів. Сильніше за інших цей неоднозначний жанр викликає безліч питань у зв'язку з тим, що значно впливає на психіку людини, маючи при цьому часом досить цікавий прихований підтекст. Людина живе в постійному стані страху: втрати грошей або близьких, позбавлення волі, насильства, невдач, хвороби, смерті відносно себе та інших людей. Один з найвідоміших американських критиків Робін Вуд свого часу, вивчаючи жанрове кіно та хорор, аналізував фільми жанру з погляду фрейдизму і насамперед через інтерпретацію фрейдизму Гербертом Маркузе. Вуд дійшов висновків, що монстр у хорорі символізує фігуру, яка була витіснена суспільством, при цьому витіснена через страх перед їхньою іншою сексуальністю. Наприклад, у фільмі «Техаська різанина бензопилою» Тоуба Хупера явно простежується страх суспільства перед відставними, але досі практикуючими працівниками скотобійні, – страх перед звільненими працівниками, а у фільмі «Поворот не туди» Роба Шміда – страх перед людьми, які все життя існують не в повному відриві від соціуму [90]. Канадський дослідник кінематографа Баррі Кіт Грант якось зазначив, що

фантастика дивиться вгору і вгору, на зірки, у небеса, а хорор дивиться вниз, на тіло й усередину тіла. Страх перед неприродними змінами свого тіла, паразитами всередині нього та його зараженням став основою для фільмів жахів піджанру «боді-хорор». Прикладом таких фільмів є «Відеодром» Девіда Кроненберга, «Американська Мері» сестер Соска. Багато хто з картин Кроненберга порушує проблему того, що прийнято вважати нормальним, а що – ненормальністю, хиткості межі між цими поняттями. Серія фільмів про «Чужого» Рідлі Скотта, «Щось» Джона Карпентера та «Ловець снів» Лоуренса Кездана, оповідаючи про непомітне чи травматичне проникнення в людське тіло будь-яких чужорідних живих істот і подальшої мутації організму носія, у свою чергу є метафорами до вагітності, але жертвами травматичного досвіду тут виявляються найчастіше чоловіки. Можна сказати, що насправді предметом страху є в цьому випадку жіноча фізіологія (статеві органи, менструації, вагітність), яка як відштовхує, так і притягує представників протилежної статі, унаслідок чого виникає і сексуальний потяг. Погана поінформованість у питаннях, що стосуються жіночого організму, є наслідком підвищеного інтересу до нього (хорошим прикладом страху перед жіночою тілесністю є фільм «Пов'язані на смерть» того самого Девіда Кроненберга).

Другий феномен людських страхів, який і став темою нових жанрів хорору, це споживання, пожирання плоті. Вживання тіла в їжу є чистою формою сексуальних взаємин, які й будуються на поглинанні однієї плоті (життя, свободи, душі, кохання) іншою. Згідно з усталеною моделлю відносин, люди хочуть повністю споживати чуже (наприклад, висмоктати його цілком, як у фільмах «Дракула» Френсіса Форда Копполи та «Інтерв'ю з вампіром» Ніла Джордана) і не поступатися своїм. Такий вампіризм, як і канібалізм, – це і сучасна політика, і формат сексуального зв'язку. Фільми жахів просто промовляють цю істину вголос. Фільм «Сире» Джулії Дюкорно хоч і виставляє на першому плані страх дорослішання, але у багатьох сценах чудово демонструє тісний зв'язок канібалізму й сексу [19]. Що стосується соціального значення творів означеного жанру, жахливі фантастичні персонажі найчастіше

торкаються цілком реальних проблем соціуму в певний історичний період. Ось, наприклад, що пише американський культуролог, фахівець із «похмурої» фантастики Девід Дж. Скал про фільм «Світанок мерців» Джорджа А. Ромеро: «Поств'єтнамський сіквел вийшов сардонічною та цинічною соціальною сатирою. Торговий пасаж, заселений м'ясоїдними зомбі, – метафорична модель суспільства споживання, в якому стимулювання споживчого інтересу набуло маніакального характеру» [33]. Коли в середині 1960-х років почалася сексуальна революція, у продажу з'явилися оральні контрацептиви та багато інших засобів для жінок, у фільмах жахів усіма фарбами заграла тема монструозних дітей («Дитина Розмарі» Романа Поланскі, «Омен» Річарда Доннера). Це було пов'язано з гучним скандалом – ліки «Талідомід», що підтримували жіноче самопочуття під час вагітності, виявилися недостатньо перевіреними і, як з'ясувалося, спричиняли дитячі мутації. Досі в мейнстрімному кіно є відображення страху перед швидкою жіночою емансипацією. Дуже цікаво дивитися, як, з одного боку, творці фільмів намагаються не уславитися сексистами, а з другого, – чітко втілюють старі міфи. Наприклад, кіно про відьом («Відьма» Роберта Еггерса) завжди цікаво тим, що тема відьомства сама собою відображає древній страх перед жінками [90]. У фільмах жахів досить часто обігруються сюжети, пов'язані з актуальними сьогодні технологічними страхами: перед радіацією («У пагорбів є очі» Олександра Ажа), поганою екологією («Затока» Барі Левінсона) і перед машинами, що вийшли з-під контролю («Термінатор» Джеймса Кемерона). Комп'ютерні та інші технології розвиваються в прискореному темпі. Джеффри К. Александер із цього приводу пише: «Комп'ютери легко вписалися в дискурс. З їх появи в 1944 р. і протягом наступних тридцяти років вони бачилися сакральними, містичними об'єктами, що володіють неймовірними здібностями і уособлюють одночасно і надлюдське зло, і надлюдське добро. До цього можна додати, що у повсякденному житті над людьми тяжить страх. Біологічні страхи не пропадають, але до них додаються нові – техногенні. Людина не відчувається

“царем природи”, як у колишні роки, про що в гіперболічній формі показується в кіно про техно жахіття».

Хорор як сучасний кінематографічний жанр також може бути розглянутий із позицій естетизації страху та смерті, етичного значення фільмів подібного жанру (у контексті дилем етики мистецтва) тощо. Однак він є ще й своєрідною мовою переказу культурної історії, і такий підхід може бути методологічною основою для етичного, естетичного та соціокультурного значень жанру. Чому кіно жанру horror стало мовою переказу культурної історії? Це відбувається через те, що основні сюжети страху вичерпані. Сам глядач, споживач цього жанру, виступає як творець і оповідач страшних історій, адже не випадково на початку XXI ст., у період кризи жанру, набули популярності сюжети, що знімаються прихованою камерою немов від імені глядача (мок'юментарі horror), які включають глядача в процес спостереження й роблять його співучасником подій більшою мірою, ніж у звичайному кіно. Подібна безпосередня участь передбачає не кіно як «велику ілюзію», а кіно як глобальний переказ уже побаченого, але лише від імені глядача. Цей переказ ніби каже нам: усе, що було раніше в найстрашніших сюжетах, – правда, і тепер не придумати нічого страшнішого, проте буде страшніше, якщо це повториться, і ви спостерігатимете за цим на власні очі. Зростаюча толерантність до чужої смерті та страждань дедалі більше відсторонює досвідченого глядача від жаху, а отже, від катарсису. І тоді, при черговій кризі жанру, коли і мок'юментарі horror докучає, кіно пропонує нову інтерпретацію культурної історії, виконану в жанрі horror: найновіший, виконаний у жанрі horror, «досвід віри», який транслює особливий жах реальності, ідею про те, що кожен з нас – герой цієї безперервної історії жахів, історії, яка існувала в минулому, існує зараз і існуватиме завжди. Саме за такого підходу найяскравіше проявляється та специфіка кінематографа, яку Ю. Лотман називає «боротьбою з часом і простором» [16]. Такий підхід, наприклад, використано в сучасному серіалі «Американська історія жахів» («American horror story»). Цю ідею можна умовно позначити як звернення до концептів жанру horror. У фільмах жахів важливим є

атмосфера жаху (suspense), «схоплювання» глядачем сенсу жаху, що певною мірою наближає глядача до переживання власних фобій [8, с. 25–26].

Проте хорори не завжди використовують фобії, але в кожному фільмі можна побачити застосування художніх прийомів, які викликають у глядача тривогу чи страх. Приміром, скример. Він передбачає використання елемента несподіванки, як у кадрі раптово виникає якийсь об'єкт або чути різкий звук. Такий прийом можна знайти у фільмах «Щелепи», «Астрал» та «Затягни мене в пекло». Ще один кінематографічний прийом – саспенс, коли поєднання особливостей зйомки, музики й акторської гри створює відчуття напруження та невизначеності. За словами українського сценариста, продюсера й режисера фільмів «Штольня» і «Тіні незабутих предків» Любомира Левицького, цей прийом нагнітання – один з найпоширеніших у трилерах та хорорах.

Кінознавець і культуролог Ірина Зубавіна в праці «Онтологія віртуального простору: Екранознавчі зшитки» наголошує на важливості в організації звукошумових та візуальних вимірів екранної фантастики й хорор-фільмів такого дієвого елемента, як скример. Сприяючи підтримці емоційної напруги, «нині скример – невід'ємна частина будь-якого “ужастика”»: застосування неочікуваних жахливих зображень, миттєве вихоплення з темряви химерних образів, лячний вплив несподіваних різких звуків – криків, зойків, інших аудіоефектів та візуальних несподіванок» [29, с. 191].

Варто зауважити що скример належить до базового інструментарію заподіяння шокового впливу, але сучасні режисери хорор фільмів мають у своєму арсеналі не тільки його, достатньо згадати період еволюції, а саме як працювала звукорежисура фільмів жахів і драматургія загалом на прикладі фільму «Паранормальне явище» 2007-го року випуску. Фільм побудований на очікуванні, що в кадрі з'явиться щось жахливе. І як було страшно, коли наприкінці нечисть буквально кидалася в камеру, за допомогою тиші й використання ефекту занурення в кадр персонаж ніби тягнув вас за собою.

Тепер режисерам мало змусити глядача раз здригнутися. Їхня мета – втопити глядача в тузі і тривожності, надати «липкості» цьому відчуттю.

І цього не досягти, просто показавши монстра, що вискакує з-за рогу. Тому в хід іде тривожна обстановка, статичні кадри та похмура палітра кольорів. Хоча є винятки, наприклад, «Сонцестояння» зняте за яскравого світла дня. Ще один спосіб нагнати страху – незвичайні драматургія та постановка. Так, подивившись «Вбивство священного оленя» (2017) Йоргоса Лантімоса, багато глядачів скаржилися, що актори грають неприродно, а діалоги якісь дивні. Їхня претензія частково справедлива: у житті люди так зазвичай один з одним не розмовляють і не стають у такі химерні пози. Однак уся суть саме в тому, що режисер-постановник спеціально домагався настільки тривожних і незатишних мізансцен, щоб викликати суперечливі відчуття. Під час перегляду сцени вбивства може з'явитися дивне бажання розсміятися, і це нормально.

Жанр же фантастики більш комбінований й універсальний, до нього входить, як і в хорорі, багато піджанрів, зокрема такі: наукова фантастика, кіберпанк, саудпанк, стімпанк, атомпанк, постапокаліпсис, Sci-Fi, фентезі, утопія, антиутопія тощо. Фільми, що стосуються наукової фантастики, тематично пов'язані з ідеями футуризму, уявних технологій та/або міжпланетного світу. Ці тематичні напрями допускають широкий спектр спекуляцій щодо антиутопічних або утопічних аспектів майбутнього (і/або альтернативного) життя чи реальності, включаючи в багатьох випадках контакти з інопланетянами [131, с. 43].

Із самого початку свого існування фантастичне кіно поєднувалося з іншими жанрами, особливо з жанром хорор. Прикладом може бути перша екранізація «Франкенштейна» 1910 року («Frankenstein», 1910) чи «Кабінет доктора Калігарі» 1920 року («Das Cabinet des Dr. Caligari», 1920). Хоча цей твір М. Шеллі було задумано як хорор, мотиви, пов'язані з лабораторіями, електрофізіологією, про яку тоді мало що було відомо, належать до фантастики. Сьюзен Сонтаг в есе «Уява катастрофи» 1965 року, характеризуючи фантастичні фільми, зазначає, що вони втілюють страхи сучасного світу, але переносять в область фантастики як монстрів, прибульців, лабораторні експерименти так і катастрофи планетарного масштабу: «Науково-фантастичні

фільми не про науку. Вони про катастрофу, яка одна із найдавніших тем мистецтва» [133]. Тією чи іншою мірою страх і лихо завжди наявні в жанрі фантастики.

Фантастичні фільми створюють світи, у які можна повірити завдяки науково-творчій складовій, і на цьому ґрунті вдасться пережити всі страхи абстрактно, ніби ззовні. У цих світах можна все загострювати, перебільшувати. Звук і зображення набувають нового виміру, вони не прикуті до звичного світу, обмежені лише межами умовної реалістичності. До того ж опора цього жанру на науку робить його «культурно нейтральним», що дозволяє фантастичному кіно легко поєднуватися з іншими жанрами, як, наприклад, із вестерном, комедією, утопією, дистопією тощо. За словами Артура С. Кларка, «наукова фантастика це те, що може статися, але зазвичай ви цього не хочете. Фантазія – це те, що не може статися, хоча часто ви тільки бажаєте, щоб це сталося» [4, с. 11–12]. Фільми жанру фантастики не обов'язково футуристичні, головне в них – технологічна складова. Дія може відбуватися і в далекому минулому (подорож у часі), але технологія при цьому має бути досить «просунута», як у «Зоряних війнах» («Star Wars», 1977). Фантастика і хорор завжди взаємодіяли, і зробити чіткий поділ між ними не так просто. Тим не менш, фантастична частина переважає над іншими жанровими складовими, оскільки фантастика завжди надає нового виміру, і це особливо помітно у звуковому та образотворчому оформленні фільму.

Особливе місце у фантастичних фільмах займає піджанр кіберпанк, кібернетична революція кінця ХХ ст. мала ефект бомби, що вибухнула, спричинивши потужний резонанс у всіх діапазонах людського життя: загальна комп'ютеризація й віртуальна реальність, нанотехнології та біоінженерія, клонування і штучний розум накрили збентежене людство з головою.

Як зазначала українська кінознавиця Ірина Зубавіна в монографії «Онтологія віртуального простору. Екранознавчі зшитки», проблема кіберпанку й Інтернету як ареалу існування іде від розчинення особистості в мережі: «В інтернеті панує зворотність подій, порушення логічних

причинно-наслідкових структур. Можна цілеспрямовано прорахувати маршрут, рухаючись по карті-мережі, або ж бездумно переміщатися по лінкам спонтанно скакати по топосах, що приманюють квазісмісловими офертами. У такому різновекторному пориві індивідуум розсіюється, розпорошується по ризоматичній мережі, втрачає себе, що як наркотик приваблює, притягує й втягує у темпоральність та просторовість чарівного світу віртуального «заекрання» [29, с. 72].

Вочевидь, усе це мало знайти широкий відгук у сучасній культурі. Тому поява феномена кіберпанку як наряду нової формації в жанрі наукової фантастики стало тим семантичним кодом, що характеризує наявний різкий перелом у цивілізації та людській свідомості; програмною мовою для опису реалій близького майбутнього – постапокаліптичного стану світу, де на тлі кібернетизації суспільства вершаться цифрові війни, панує жорстко-психоделичний техноантураж навколишньої дійсності. Умовно кажучи, поняття «кібер» поширюється на різноманітні високі технології, що застосовуються для вдосконалення людських можливостей: це наномашини, що циркулюють у крові, комп'ютерні мережі, маніпуляції з генами, емулятори реальності і штучно створений розум. Панк – це протест проти Системи, проти контролю мегакорпорацій. Отже, анархізм, боротьба з тоталітаризмом у всіх його проявах стають основним лейтмотивом творів [7].

Здебільшого твори кіберпанку орієнтовані на молодіжну, протестну аудиторію. Серед головних героїв у кіберпанківських фільмах зазвичай є комп'ютерні хакери-одинаки, що уособлюють ідею боротьби проти несправедливості. Набагато частіше це безправні, аморальні, «негероїчні» люди, які опинилися в надзвичайній ситуації, ніж чудові вчені або капітани космічних кораблів, які шукають пригод. Одним із прототипів персонажів кіберпанку став Кейс із роману американського письменника-фантаста Вільяма Гібсона «Нейромант» («Neuromancer», 1984). Цей жанр у свою чергу породив масу відгалужень, таких як посткіберпанк, біопанк, нанопанк, стімпанк, дизельпанк, ститчпанк, стоунпанк. Фактично одночасно з американською

революцією в науково-фантастичній літературі, наприкінці 1980–1990-х років, кіберпанк пустив своє коріння в Японії. Проте втілювався він не в книгах, а в популярній манзі (японські комікси) та аніме (японська анімація). Побачивши в кіберпанці прогноз розвитку навколишнього техногенного суспільства, японські художники й аніматори взяли активну участь у конструюванні моделі реальності, привносячи в ці моделі величезну децицію етико-філософських проблем. Основними гравцями та творцями новітніх жанрів стали японські майстри, наприклад Масамуне Сіро, який створив мангу «Примара в обладунках» («Kokaku Kidotai», 1989–1991). Антиутопічний світ майбутнього, у якому править штучний розум комп'ютерів, вийшов у Сіро не менш вражаючим, ніж психоделічна атмосфера «Нейроманта» Гібсона. А його графічна новела «Насіння яблука» («Appleseed», 1985–1989) перегукується із «Прозорістю зла» («La transparence du mal», 1990). Основний акцент тут здійснено на індустріальності й сюрреалістичності, а не на високих технологіях та науковості.

Комп'ютерна тематика як така відсутня. Головною відмінністю японського кіберпанку є те, що основні персонажі проходять крізь монструозні, незрозумілі метаморфози тіла на тлі урбаністичного похмурого пейзажу. Більшості картин притаманні насильство, інвазивні модифікації тіла, химерні сексуальні переживання, злиття життя і смерті – сцени та прийоми, традиційні для експериментального кінематографа, повні суто візуального абстракціонізму та символізму без найменшого пояснення того, що відбувається із сюжетом чи персонажами.

Варто зазначити, що на становлення японського кінематографічного кіберпанку ключовий вплив здійснила низка західних картин: «Голова-ластик» («Eraserhead», 1977) Лінча, «Відеодром» («Videodrome», 1982) Кроненберга і, звичайно ж, «Той, що біжить по лезу».

До знакових японських стрічок, які формують естетику кіберпанку початку 1980-х, належать: «Місто, що “вибухає”» («Bakuretsu toshi», 1982) Сого Ісії, короткометражна робота Синї Цукамото «Дивна істота звичайного

розміру» (Futsu saizu no), фільм «Тецуо, залізна людина» («Tetsuo», 1989) – культова класика японського кіберпанку.

Як і вищезгадана кінострічка Девіда Лінча «Голова-ластик», «Тецуо» – перший важливий фільм у доробку Синьї Цукамото. На цьому схожість не закінчується. Обидва фільми зняті на скромний бюджет, чорно-білі та пройняті сильним відчуттям нічного кошмару. Сюжет «Тецуо», як і личить кіберпанку, складний і нетрадиційний. Фільм розповідає про перетворення людини на купу металу, про його сни, які перемішані із фрагментами його попереднього життя, що їх герой дивиться по телевізору. У картині зображено відносини кохання–ненависті з технікою. Зрозуміло, що людина, яка перетворюється на залізо й відчуває жахливий біль, є яскравим попередженням негативних наслідків технічної експансії. Слід додати, що іншим поширеним кіножанром, тематично спорідненим із кіберпанком, є сплатгерпанк (від англ. splatter – бризки і punk – сміття), що виник у просторі західної культури. У Японії він стає особливо популярним з початку другого тисячоліття. Сплатгерпанк виникає як літературна течія в середині 1980-х років і демонструє поєднання підкреслено гротескної фантазії зі сценами насильства. Серед попередників напряду зазвичай називають таких письменників, як Вільям Берроуз та Харлан Еллісон. Елементи сплатгерпанку використовують відомі автори «кислотного» мейнстріма Брет Істон Елліс, Чак Паланік та Рю Муракамі. Утім, саме «Книги крові» («Books of Blood», 1984–1992) Клайва Баркера неможливо підігнати під звичні схеми трилера, саспенсу та хорору.

Не можна оминати увагою думку американського режисера Джеймса Кемерона щодо осмислення такого нового піджанру в японському кінематографі, як сплатгерпанк. За визначенням Кемерона, твір сплатгерпанку – це урбаністичний фільм жахів, дія якого відбувається в сучасному світі, найчастіше в декораціях великих міст. Персонажі описані нашвидкуруч, часом відверто схематично. Як правило, вони маргінали, соціопати або просто лиходії. Більшість творів містичні чи фантазійні, чимало й історій про «подвиги» маніяків. Західними стрічками з елементами

сплатгерпанку вважаються «Американський психопат» («American Psycho», 2000), «Ворон» («The Crow», 1994), «Місто Гріхів» («Sin City», 2005), «Куб» («Cube», 1997) тощо. Японські картини в стилі сплатгерпанку надто поступаються класичному кіберпанку і за якістю, і за задумом. Вони належать до малобюджетних фільмів жахів з елементами фантастики. Будучи глибоко андеграундним і певною мірою маргінальним, японський сплатгерпанк не розрахований на широку публіку й має популярність лише в поціновувачів подібного специфічного дійства.

Особливо варто виокремити гібридні жанри, які були виявлені як вихідні з основного жанру, а саме: постпанк, дизельпанк, постапокаліпсис, біопанк та стімпанк. Згадані жанри, які виникли на тлі розвитку кіберпанку, особливо яскраво та самобутньо показуються в нових мультиплікаційних фільмах Японії: мається на увазі жанр аніме. Таким чином, можна виявити, що незважаючи на принципову новизну цього жанру, його розвиток у просторі японської культури має унікальний характер і дає творчий заряд наступним кінематографічним десятиліттям.

По суті, властивості, що вирізняють японський кіберпанк, визначаються особливостями японської культури загалом, де не останнє місце належить унікальному статусу Японії як країни, що була визнана новою технологічно та культурно розвиненою наддержавою наприкінці ХХ ст., тобто практично одночасно зі зміцненням кіберпанку як жанру. Найбільш лаконічно висловився Вільям Гібсон, сказавши: «Сучасна Японія це і є кіберпанк».

Коли ми ведемо мову про витoki фантастичного кіно, не можна не згадати й анімаційні фільми з Японії, їх синематика та проблематика заклала основи сучасної фантастики в суміші з кінотворами. У цей час аніме є особливим культурним пластом, який поєднує в собі серіали та фільми не тільки для дітей, але й для підлітків і дорослих. Унікальність естетики цього напрямку полягає в тому, що японське аніме, будучи замкнутою субкультурою, живе та розвивається за своїми законами, має відмінні форми (не тільки жанр аніме, але й дизайн персонажів) та ознаки. Прикладом можуть бути жанри

цього мистецтва: Меха (Eurika 7), сенен (White Cross, Overdrive), сьодзе (Sailor Moon), яой (Fake, Pure romance, Hayakashi no Bara), юрі (Girl meet girl) тощо. Персонажі кожного аніме є унікальними, і в усій культурі навряд чи можна знайти двох абсолютно ідентичних героїв.

Кожен художній образ має свою емоційну й раціональну сторону. Це проявляється насамперед у зображенні того чи іншого героя. Так, якщо в персонажа аніме великі очі, це означає, що він – добрий та чуйний. І навпаки, – з маленькими очима найчастіше трапляються негативні герої. В аніме волосся може бути будь-якого кольору, починаючи з традиційних відтінків і закінчуючи зеленим, синім та фіолетовим. Навіть колір волосся має власну символіку. Наприклад, герої з яскравим кольором волосся, наприклад червоним або рудим, найчастіше бувають імпульсивними й відкритими, світловолосі – іноземцями, а герої з темним, чорним або темно-фіолетовим волоссям є дуже замкнутими особистостями або негативними персонажами. У багатьох аніме-серіалах персонажі виглядають більш психологічними, ніж у звичайному кінематографі.

Проблеми, які окреслюють аніме-серіали, з одного боку, можуть здатися досить простими та повсякденними, але з другого, – є глибоко філософськими питаннями. Можна виокремити такі ідеї, як: ідея самотності, небажання здаватися навіть у найскладніших життєвих ситуаціях, допомоги близьким і дорогим людям, згуртованості колективу, здійснення мрії, ідея стійкості та мужності, досягненні цілей, ідея подвигу заради блага та щастя коханої людини і загалом ідея кохання. Роль художника особливо наочна у виконавському мистецтві (музика, театр) [6, с. 22]. Вона також яскраво проявляється в аніме. Кожен сценарист бачить сучасний світ по-різному, тому складно знайти два схожі аніме. В одному, приміром, оповідається про побут простих школярів, які живуть у Токіо або Осаці (Azumanga Dahio, Lucky Star, Lovely Complex), в іншому описується постапокаліптичний світ або безкраї простори всесвіту (Toward the Terra, Wolfs rain, King of the beast planet). Символьна сторона аніме не обмежується лише зовнішністю головних героїв. Багато уваги приділяється алегоричній стороні буття. Наприклад, пелюстки опадаючої сакури не тільки є

естетично красивою картиною, але й намагаються донести до глядача думку про швидкоплинність часу. Символом може бути і звичайна квітка, наприклад конюшина («Honey and Clover») й троянда («Paradise Kiss»), і навіть пара візерункових склянок, що їх купили персонажі («Nana»). Усі вони, так чи інакше, пов'язані з часом, що безповоротно минув, періодом щастя й радості, готуючи тим самим глядача до нових поворотів сюжету. Символ долі чи року має завуальований характер і проявляється насамперед під час зустрічі головних героїв. Щоб глядач зміг відчувати всю гостроту моменту, режисер не тільки використовує емоції персонажів, але й зупиняє час на картинці.

Здебільшого ця зустріч є доленосною для обох героїв, і після неї починається основна розповідь. Якщо порівнювати аніме й сучасні постмодерністські тенденції, то схожість з ними полягає лише в тому, що весь Універсум визнається як ігровий калейдоскоп текстів, смислів, форм і формул, символів, симулякрів та симуляцій [67, с. 14–15]. Зазвичай самі постмодерністи часто порівнюють свій творчий метод із карнавалом, у якому відбувається театралізоване змішування різних культурних блоків [35, с. 4–5]. Проте якщо в постмодернізмі та його естетиці немає певної мети, а над ідеальною красою панує тілесна, то в субкультурі аніме ми швидше виявимо повне протиставлення цієї традиції. Почуття прекрасного в глядачів пробуджує насамперед не лише гарне й детальне промальовування персонажів, але й різноманітність їх характерів, життєвих ситуацій, до яких вони потрапляють, та й загалом увесь різноманітний світ. Яким би не був світ аніме-серіалу, досить часто відбувається ефект «подвоєння» світу, причому таке, що світ аніме образів не поєднується з образами реальності [67, с. 15]. Здебільшого це стосується таких жанрів, як постапокаліпсис, панк, кіберпанк, фантастика тощо. Наприклад, дії аніме «Ергопрокси» («Ergoproxy») відбувається в постапокаліптичному кіберпанк світі, де люди залишили в руїнах забуті військові технології, а в серіалі «Башта Друаги» («Tower of Druaga») був створений повністю вигаданий світ, заснований на шумерській міфології. Однак хоча більшість світів аніме відрізняються від сучасного, є й такі, де

персонажі максимально наближені до реальних людей, і дія відбувається в сучасному світі («Honey and Clover», «Reaching you», «Special A», «Itazura na Kiss»). Навіть у таких примітивних і простих, з одного боку, аніме сценаристи й художники намагаються наблизити читача не лише до зовнішнього чи внутрішнього світу героїв, але й до піднесеного.

Одним з тих, хто зміг не тільки зробити, але й осмислено та структуровано, як художник і творець, підійти до питання створення і злиття двох світів та трансформацій і метаморфоз на екрані, є класик і деміург японської анімації Хаяо Міядзакі.

Цей анімаційний режисер отримав визнання в Японії та за її межами. У його роботах можна побачити цікаві види трансформацій. Зовнішня трансформація очевидна на візуальному рівні, тоді як трансформація зсередини розпізнається й розуміється в духовній зміні персонажа.

Трансформація в анімації Хаяо Міядзакі міцно пов'язана з магією. Відомо, що магія є невід'ємним елементом казки або міфу. Вона супроводжує трансформацію протягом усього оповідання. Це може бути чарівне місце, ворог, помічник чи об'єкт, які допомагають герою. Вивченням казок займалися такі дослідники, як А. А. Аарне та Б. Томпсон. Однак для дослідження їх класифікації виявилось недостатньо, тому варто звернутися до категорії D magic «Мотиви-індексу народної літератури» Стіта Томпсона – ученого, який став продовжувачем класифікації А. А. Арне.

«Здатність трансформуватися та звільнятися від чарів – це лише одна з чарівних сил, що існують у популярних традиціях та народних казках. Світ магії настільки добре зарекомендував себе на тлі таких оповідань, що часто магичні здібності всіх видів приймаються без коментарів, і майже завжди є лише допоміжними мотивами, цілком випадковими для основної дії казки» [100, с. 260]. Тому у своїй роботі Томпсон виокремив значну кількість індексів магичної трансформації; деякі з них можна знайти в аніме Хаяо Міядзакі: зміна образу, трансформація людини у тварину, трансформація людини в птаха, трансформація людини в об'єкт, трансформація риби в людину, перетворення

розміру об'єкта, трансформація через силу слова, перетворення різними способами, періодичне перетворення, добровільна трансформація, трансформація за допомогою чарівної їжі, магичний об'єкт впливає на тимчасову зміну особи, втрата чарівної сили, засоби виробництва чарівної енергії, чарівна сила, чарівна німота тощо. У фільмах Хаяо Міядзакі головним є не перетворення форми, а трансформація характеру героя. Найчастіше в роботах цього майстра можна побачити, як під впливом зовнішніх чинників, що трансформуються, чи то безпосередньо перетворення зовнішнього вигляду самого героя або предметів і дійових осіб навколо нього змінюється характер персонажа, який опинився поза зоною свого комфорту.

У новому тисячолітті можна виокремити декілька перспективних напрямів розвитку кіножанру з відповідним розширенням кола теоретичних досліджень. Зокрема, від початку 2000-х років і донині створюються взірцеві роботи, які наслідують саме канонічні прикмети кіберпанку, доводячи їх до блиску. Такі стилізації слід зараховувати до проявів ривайвелізму, або моди та запиту на якісне «ретро», що надихається ностальгічними почуттями. При цьому тлом може слугувати ретельно відтворений «касетний футуризм» 1980-х років, як у фільмах «Той хто біжить по лезу 2049» («Blade Runner 2049» (2017)) та «Привид в обладунках» («Ghost in the Shell» (2017)), відеогрі «Кіберпанк 2077» («Cyberpunk 2077» (2020)). Ці твори вражають детальним дотриманням стилю автодизайну тих років та концепт-арту легендарного дизайнера-неофутуриста Сіда Міда. Подібне можна частково помітити й у фільмі «Першому гравцю приготуватися» («Ready Player One») Стівена Спілберга (2018) та серіалі «American Gods» (2017–2021).

Звукорежисер Йоко Канно створила музику для всіх вступних і заключних тем для «Привида в обладунках: Автономний комплекс», його другого сезону, продовження фільму та OVA. Під час створення музичної теми «Inner Universe» Канно використала зображення цифрових бітів і склала партитуру, сформовану з повторюваних швидких ударів. В оригінальному аніме, як відомо, вражаючий музичний ряд. Над саундтреком працював Кендзі

Каваї, який, зокрема, зробив звуковий супровід у вигляді міксу гармоній із болгарської народної музики та японських фольклорних мелодій. У звуковому ряді є елементи хорового співу. Про саундтрек у новому «Привиді...» поки що відомо мало, але кілька музичних фрагментів ми вже почули на показі. Композитором виступив талановитий англієць Клінт Менселл («Реквієм по мрії», «Чорний лебідь», «Висотка»). Сам композитор назвав музичний ряд сумішшю синтезаторної музики 1980-х та складного звукового дизайну.

Утім, посткіберпанком спадок «класики» жанру не вичерпується. Після утворення умовного жанрового канону кіберпанк породив низку сеттингів, що успадкували його провідну структуру: критику дистопійних тенденцій і загроз технологічного прогресу, змалювання їх довершеними мотиваторами деформацій соціальних та природних середовищ. Окрім ретрофутуризму, такі твори відштовхуються і від інших популярних жанрів, естетик та стилів.

Нині серед піджанрів виокремлюють: стоунпанк, сандалпанк, міддлпанк, клокпанк, стімпанк, дизельпанк, атомпанк, формікапанк, наупанк, біопанк, нанопанк, посткіберпанк, ліберпанк, тільпанк, дрімпанк, міфпанк, стітчпанк та ельфпанк. Це розмаїття експериментів цілком заслуговує окремого розгляду, розширюючи перспективи вивчення основного жанру, окреслюючи шляхи подальшого урізноманітнення піджанрів у японській та світовій екранних практиках. Ці порівняння декількох жанрів можна звести до загального висновку, що виробництво фантастичного аудіовізуального контенту – це сфера розробки, у якій найбільш яскраво й очевидно виявляються специфічні можливості та прикладні функції звукового дизайну. Аудіовізуальні образи фантастичних об'єктів та персонажів вимагають розробки оригінальних звукошумових інтонацій для голосів і неголосових ефектів, створюють необхідний візуальний контекст для звукових експериментів та благодатний ґрунт для художньо-естетичних проявів звукового дизайну. Іманентно закладена у звучанні тимчасова довжина додає тимчасової модальності візуальному образу, збагачуючи його просторову матеріалізацію. З калейдоскопічності художньо завершених аудіовізуальних образів, фонових

звукошумових ефектів, музичного супроводу, нарівні з іншими фундаментальними сценарно-драматургічними елементами, формується фінальне враження від цілісного твору.

Як відомо, для різних методів синтезування існують певні характеристики, зокрема для *адитивного* методу властиві:

діалектне, імпровізаційне мовлення;

використання оригінальних звукошумових фактур, живий запис звуку, оригінальний колорит;

спосіб зміни звукової лінії шляхом додавання (сполучення): з іншими елементами та поліфонічного проведення обраної теми в декількох «голосах» (пластах звукозорового ряду), тембрами (як характеристиками героїв, подібно до інструментів в оркестрі) в організаційно-об'єднальній структурі обрядових формул та музичних форм.

Для *субтрактивного* методу синтезування характерні вилучення звукових елементів один з одного. Визначальною складовою субтрактивного синтезу є фільтрування частини спектра зі звуку, завдяки чому формується необхідне тембральне забарвлення, тобто спрощення й мінімізація дизайнерського вирішення, а також створення внутрішньокадрової музики – образ-характеристика (пісня) та невмотивована функція для підтримки змісту й емоційного навантаження кадру.

Для *інтеграційного* методу синтезування властиві: темброво-акустична обробка звучань для передачі різного простору й часу, підкреслення звуками рухів дійових осіб і предметів у кадрі та вплітання шумів і фонових звучань у музичну тканину фільму. Музика відіграє вагомую роль у створенні форми й композиції, об'єднання різнохарактерних елементів у ціле через застосування наскрізного розвитку тем і розгалуженої лейтсистеми, передає внутрішній смисл та суб'єктивну оцінку дії, а для передачі особливого стану героя (марення, сновидіння) можливе використання електронної музики та штучно створених шумів.

Для *дієгезисного* методу, підвиду інтеграційного методу синтезування, характерні: моделювання й акустично-музична обробка звучань для передачі звукових ефектів, які властиві тому чи іншому вигаданого світу, і прокладення лінії часу та простору через відчуття не тільки глядача, але й головного героя, за допомогою тих шумів й музичних ефектів, на які ми зазвичай не звертаємо уваги, а також поєднання трьох видів вищезгаданих синтезів у симбіоз тих звуків, які персонаж фільму може чути, а ми – ні, і навпаки, персонаж не чує, а глядачі – так, впливаючи на психологічне сприйняття, що виводить цей метод як комплексну будову для відчуття та творення саунд-дизайну фантастичного фільму.

У вітчизняній теорії кіно звукова виразність і синтез зазвичай розглядається з урахуванням структури та функцій звукошумового супроводу та музики екранного твору. Структурний аналіз (дослідження структури звукової доріжки: слово, музика, шуми, тиша, а також видів музичного супроводу й різновидів шумових компонентів) та функціональний аналіз звуку в кінофільмі (лейтмотиви, акценти, зіставлення звукових фактур, звукові переходи, звуковий контрапункт тощо) дозволяють точніше проаналізувати тимчасову складову екранного тексту, виявити аудіовізуальну пластику екранної мови, за допомогою якої звук та зображення зливаються в гармонійній єдності поліфонічного звукоглядного образу. Проте спеціальних комплексних досліджень екранного звуку у взаємозв'язку з особливостями екранних просторів, тобто звукопросторової складової кінотексту, вітчизняними мистецтвознавцями не проводилося. Навпаки, серед зарубіжних дослідників теорія екранної дієгеzi, звернена до розгляду специфіки екранних аудіовізуальних просторів, виявилася дуже затребуваною, і протягом останніх 50 років до неї зверталися багато американських і європейських дослідників кінематографа (К. Метц, М. Шьон, А. Кессебіан, К. Горбман, Р. Олтман, Д. Бордуелл, К. Томпсон та ін.).

Дієгезисний метод синтезу звуку – це спосіб зіставлення й розділення тих звуків, які герой чує в кадрі і які ми чуємо в його свідомості, тобто створення

ще одного психологічно-образного світу всередині головного героя, за допомогою звуків, музики та інших засобів звукової виразності. Дієге́за (від грец. διηγήσις) – слово, запозичене з узагальненого дослідження різних форм літературної творчості, означає всю повноту світу художнього твору та всієї його «реальності» (інакше кажучи, фікційну реальність, сконструйовану в межах твору). У сучасній гуманітарній науці дієге́за розуміється як один з оповідальних рівнів твору, обмежений просторово-тимчасовим континуумом твору, тобто сукупністю сюжету, вигаданого простору, специфікою характерів та обставин.

В основу синтезу покладено прийняття глядачем і слухачем певних конвенцій щодо екранної дієге́зи. Ми розуміємо, що деякі звуки, які ми чуємо під час перегляду фільму, можуть відповідати предметам, об'єктам і персонажам, які показуються на екрані, а деякі звуки додатково додаватися автором (режисером, звукорежисером, композитором) для того, щоб зробити екранну дію більш насиченою та емоційною. У цьому виборі глядач покладається як на здоровий глузд, так і на знання, які були отримані ним у попередньому досвіді. Дієге́зисні звуки – це звуки, які належать світові, що створюється на екрані; звуки, які «чують» і на які реагують кіноперсонажі (навіть якщо ці звуки умовно закадрові); звуки, які безпосередньо відповідають і узгоджуються з подією, що відбувається на екрані; звуки, джерела яких можна побачити на екрані, або побачити знаки, що дозволяють визначити ці джерела як наявні в екранній дії. До таких звуків належать: голоси й діалоги персонажів, звуки екранних об'єктів і подій, що відбуваються в зоні видимості екрана або за межами цієї зони, музика, джерелом якої є об'єкти, що показуються в кадрі, прилади звукопідсилення або музиканти (мотивована музика). Усі вони створюють своєрідну «реальність» вигаданого світу, дозволяють глядачеві почути звуки цієї реальності.

У звукорежисурі багатьох фантастичних фільмів використовується цей метод, завдяки якому персонажі екранної дії можуть реагувати на звуки, навіть якщо глядач не бачить їх джерел. Екранний простір розширюється. Так,

у фантастичному фільмі жахів «Чужий» (1979, режисер Рідлі Скотт) головна героїня Ріплі (у виконанні Сігурні Уївер) входить у гніздище прибульця, знаючи, що всі члени екіпажу космічного зорельоту загинули. Весь драматичний епізод насичений різноманітними звуками, джерела яких глядач не бачить, зате він бачить, як реагує на них Ріплі. Смертельна небезпека, що нависла над героїнею, точно передається великими планами її обличчя, що виражає переляк, і страшними звуками. Весь кадр побудований таким чином, що умовно закадровий дієгезичний звук стає чи не головним учасником екранної дії, дії в кадрі.

Або наприклад, у початковій сцені першого фільму трилогії «Матриця» (1999–2003, режисери Енді та Ларрі Вачовські) група поліцейських прибуває на виклик для того, щоб заарештувати одну з головних героїнь – Трініті (у виконанні Керрі-Енн Мосс). Поки поліцейські просуваються вузьким коридором і підходять до дверей, за якими перебуває Трініті, глядач чує таємничі, напружені звуки – скрипи, легке завивання, вібрації. Ці ембійентні звуки навряд чи могли реально звучати, і бути почутими, якщо, припустимо, глядач міг насправді опинитися серед групи поліцейських. Тим не менш, у кіно вони пов'язані з простором зображуваного у фільмі коридору, стаючи його психологічним, екстрадієгезисним знаком звуку.

Унікальна робота композитора Джеррі Голдсмита в згаданому фантастичному трилері Рідлі Скотта дозволила імітувати музичними засобами шумові спецефекти та фони. Хаотичні партії струнних інструментів, що асоціюються із кластерами з «дошових крапель», завивання дерев'яних духових, які викликають почуття напруги й таємничості, що лякає, низькочастотний тон, який видається віолончелями, – такими музично-шумовими засобами озвучений у фільмі відкритий космос (що, як відомо, не має видимих та невидимих джерел звуку). Особливо цікавими є випадки, коли недієгезисні шуми стають рівноправним елементом художньої виразності. Такими є фонові звуки у фільмі «Врятувати рядового Раяна» (1998, режисер Стівен Спілберг). Перед нападом німецьких танків загін

американських солдатів влаштовує засідку. У цьому епізоді фільму напружене очікування, гнітюча атмосфера страху перед небезпекою, що неминуче насувається, із дивовижною точністю передано дизайнером звуку Гері Райдстромом. Спочатку ми чуємо лише недієгезисні скрипи й далеке гудіння, потім воно переростає в моторошний гуркіт і брязкіт гусениць ворожого танка. За силою впливу звукове вирішення сцени вкрай ефективно, звуки тут не обмежені лише функцією натуралістичного уявлення довкілля, а передають нагнітання драматизму сцени загалом.

Однак синтез може бути не всюди із внутрішньокадровим вирішенням щодо звуків [58], наприклад, у трилогії «Матриця» практично всі бойові сцени збудовані з використанням семидієгезисних методів звукового синтезу. Ефектні удари, звуки прольотів перед камерою, стрибки – усі ці дії передаються так званими гіперреалістичними звуками, звуками, які не могли б бути частиною дієгези, якби не робота дизайнера звуку з їхнього штучного створення [3, с. 8–10]. Багато звукошумових ефектів у кінострічці «Термінатор 2: Судний день» (1991, режисер Джеймс Кемерон) семидієгезисні. За задумом Кемерона, у «Термінаторі 2» був потрібен гіперреалістичний звук. Як згадує Гері Райдстром, усе мало бути виразніше, ніж у житті. Кожен звуковий ефект повинен звучати так, наче зроблений з неабияким зарядом тестостерону.

Особливий момент в цій частині синтезу пов'язаний з поданням глядачеві внутрішніх станів персонажів, він проводиться за допомогою інших категорій звуку, які отримали назву «методієгезисні» (metadiegetic) звуки. Ця категорія екранних звуків – у книзі Клаудії Горбман [15]. Вона визначає методієгезисні звуки як звуки суб'єктивних відчуттів героя фільму, звуки, пов'язані із зображенням на екрані снів, галюцинацій або видінь у зміненому стані свідомості. Подібні звуки передають глядачеві відчуття екранної «реальності» у сприйнятті персонажа. У практиці сучасного кінематографа методієгезисні звуки трапляються в сценах «внутрішнього монологу» героїв, розповіді від першої особи або сценах, що представляють спогади, відхід у змінені стани психіки, сну, шоку та фрустрації персонажа.

Наприклад, у фільмі «Врятувати рядового Раяна» в сцені висадки американських військ на узбережжі Нормандії Райдстром ефектно підкреслив у звуковому синтезі зміну сприйняття навколишнього світу, викликану контузією головного героя (у виконанні Тома Хенкса). Звук раптом стає глухим, невиразним. Усе, що до цього моменту чулося виразно й голосно, стає розмитим, неприродним, зображаючи оглушення персонажа й викликаючи приголомшений стан самого глядача: глядач ніби чує звуки екранного світу. Через кілька секунд свист, що з'являється ніби нізвідки, повертає глядача до дієгезисного звуку.

За допомогою такого виду синтезу можна також підкреслити людську мову. У байопіку «Багсі» (1991, режисер Беррі Левінсон) персонаж Багсі (у виконанні Уоррена Бітті) убиває свого друга. Однак докори совісті не дають йому спокою, і він постійно вимовляє одну й ту саму скоромовку: «Twenty dwarves took turns doing handstands on the carpet» - Двадцять гномів по черзі робили стійки на руках на килимі.

Камера демонструє великий план його обличчя, і глядач чує, як ці слова стають «внутрішньою» промовою персонажа. Чим ближче стає план зображення обличчя персонажа, тим більше й більше реверберації додається до методієгезисного «внутрішнього» голосу.

Отже, репрезентативний рівень і фантастичного, і ігрового фільму може бути розглянутий як кілька взаємодіючих просторів для синтезу і звукового вирішення: простору екранної дії (дієгеза), зовнішнього відносно нього простору оповідача-автора (недієгеза або екстрадієгеза), частково трансформованого, «покращеного» екранного простору (семидія), простору персонажа (метадієгезис).

Крім того, у структурах кіноповідомлень (як і в літературних творах) трапляються випадки, коли в простір екранної дієгези вриваються наративні рівні, безпосередньо з ним не пов'язані (або пов'язані з ним опосередковано). Найбільший французький наратолог Жерар Женетт для позначення таких випадків використовував термін «наративний металепис» (грец. *μετάληψις*),

під яким розумів перехід між різними дієгезисними рівнями, як «будь-яке вторгнення оповідача або екстрадієгезисного адресата в дієгезисний світ і т. д. або навпаки...» [9, с. 244]. Тому такий особливий вид комбінованого простору можна назвати метричним, а звуки, що супроводжують переходи в аналогічні простори, відповідно, – метричними, або нескінченними .

Швейцарсько-американська дослідниця Марі-Лор Раян виділяє два типи металепису: «риторичний» та «онтологічний» [127, с. 206–209]. Риторичний металепис виявляється, коли автор, персонаж або об'єкт із вищого дієгезисного рівня (простору) коментують ситуацію нижчого, тим самим порушуючи дієтичну єдність оповіді всередині самої оповіді. А під ефектом онтологічного металепису розуміється стирання меж дієгезисних рівнів, коли автор, персонаж або об'єкт можуть одночасно діяти на двох і більше просторових рівнях дієгези.

2.2. Саунд-дизайн і фантастичне кіно

Звукова складова у фільмі відіграє значну роль не тільки в житті головного героя або героїв, але й у художній реальності, особливо в кіно. За допомогою складних комбінацій шуму, мовлення та музики режисери вистроюють контекст твору, який може бути таким, що «говорить» або супроводжує події фільму. У фантастичному кіно, кожен елемент створення дійсності якого має бути новим, «вигаданим», звук виконує різні функції: ілюстративну (звук заповнює лакуни в дії, трактує поведінку героїв, ситуації), експресивну (звук може створювати ефект – вибудовувати кульмінацію дії, підтримувати зміну кадру, передавати базові емоції) та іноді наративну (допомагає розповідати історію, доповнює її, поглиблює).

Фантастичні «умови» розгортання сюжету ставлять особливі вимоги до звукового оформлення фільму: у космосі роль звуку може зводитися до ілюстративної, у виняткових випадках – до інтерпретуючої («Чужий» / «Alien», 1979), у місті з його перманентним шумовим фоном, звуками й полігловією

звукові вирішення часто відрізняються від стандарту («Втеча Логана» / «Logan's Run», 1976), «Той, що біжить по лезу» / «Blade Runner», 1982). Сучасний американський кінематограф представляє чимало прикладів різних режисерських підходів під час оформлення звукового ландшафту у фантастичному кіно.

Коли заходить мова про основи саунд-дизайну, важливо пам'ятати й основи фонокультури, у цій парадигмі не можна не згадати монографію Є. Куца «Електромузичний інструментарій як еволюційний фактор музичної культури»: «Фонокультура являє собою конгломерат високих технологій, художніх і позахудожніх аудіальних практик, технічних засобів і теоретичних знань у сфері звукозапису, культурних “об’єктів” (зафіксованих на фізичному носії звукових подій), діалектичних зв’язків, що виникають на стику естетичного й індустріального начал. Також до структури фонокультури можна включити і культуру сприймання штучного звукового середовища» [43, с. 20].

Окремий інтерес становить аналіз технологій фонокультури з позицій семіотики. Будучи включеними в процес масової аудіовізуальної комунікації, техніка й технології слугують для проекції ідей, форм свідомості, смислових уявлень світу (картин світу). Процеси сприймання всіх звукових подій можна розглядати з таких ракурсів:

- психоакустичний – апелює до первинних перцептивних структур свідомості, які відповідають за сприйняття «звуку як такого» в сукупності його базових фізичних характеристик: рівня гучності, висоти, тембру, просторової локалізації; саме здатність диференціювати звуки за різними критеріями слугує основою для більш високих рівнів сприймання;

- емоційно-образний – апелює до естетичного сприйняття звукових феноменів;

- семантичний – звертається до натуральних і конвенціональних знакових систем.

Сучасний саунд-дизайн корінням сягає середньовіччя, коли театральні постановки під назвою «Commedia dell'arte» всіляко намагалися доповнити

живими звуковими ефектами за сценою (дзвіночки, свистки та ріжки). У 1913 році Луїджі Русоло пише маніфест «Мистецтво шумів», який вважається першою офіційною згадкою нового виду мистецтва, заснованого на створенні й імітації звуків. У цьому маніфесті Русоло наводить перелік шумів, які він називає фундаментальними, для подальшого відтворення їх музикантами за допомогою механізмів:

- 1) Гукання, грім, вибухи, зіткнення, сплески, гудіння.
- 2) Свист, шипіння, пирхання.
- 3) Шепіт, муркотіння, бурмотіння, гарчання, дзюрчання.
- 4) Скрегіт, скрип, хрускіт, дзижчання, тріск, човгання.
- 5) Шуми, що виробляються стуканням по металу, дереву, шкірі, каменю, глині.
- 6) Голоси тварин та людей; крики, верески, стогін, виття, голосіння, сміх, хрип, плач.

Сам термін «саунд-дизайн» придумали в 1969 році Уолтер Марч і Френсіс Форд Коппола.

Саунд-дизайн надзвичайно важливий у формуванні образності персонажа, адже в кінематографі як синтетичному мистецтві, що поєднує візуальні та звукові елементи виразності, шлях до досягнення цієї мети стає складним і багаторівневим. Чим саунд-дизайн у кіно принципово відрізняється від чисто звукового (наприклад, синтез нових тембрів)? У цьому випадку необхідно згадати думку Н. Домбругової: «Головним чином тим, що у кіно ми маємо справу із послідовною деконструкцією і реконструкцією знакових систем. Якщо розглядати кіно як субмедіальну “поверхню”, по відношенню до якої ми відчуваємо підозру (медіа-теорія Бориса Гройса), то очевидно, що те, що відбувається “поза кадром”, є для нас суцільною загадкою. Якщо із візуальним рядом існує деяка впевненість щодо реальності речей (принаймні перед нами живі люди, а не комп’ютерні моделі), то у випадку звуку ми просто не маємо доступу до первинної “реальності”» [18, с. 188]. Художній образ як окремого персонажа, так і кінотвору загалом формується завдяки спільним

творчим зусиллям неабиякої кількості професіоналів у прагненні здійснити задум автора-режисера – організатора та натхненника всього процесу. Принцип кінообразності виростає з надр і глибин людської культури, із загальних принципів створення художнього образу. Таким чином, очевидне протистояння зримого й чутного в кіно (як на рівні психофізіології сприйняття, так і в структурі кадру) дозволяється через створення єдиного образу, що відчувається автором стосовно твору загалом.

Формування образу персонажа відбувається в просторово-часовому континуумі картини через показ середовища існування героя, його характеру, станів свідомості, загалом суб'єктивного (зокрема внутрішнього, часто прихованого від зовнішнього прояву в кадрі) світу. Суб'єктивний простір героя вводиться в загальну внутрішньокадрову сюжетну реальність (дієгеза), крім зовнішньовиразних особливостей характеру (що передаються в нюансах акторської гри, малюнку ролі), за допомогою подання на екрані різних форм діяльності його свідомості: це можуть бути як природні прояви – спогади, сновидіння, мріання, так і складні, неприродні стани, пов'язані з психічними девіаціями (наприклад, із роздвоєнням особистості) чи зміщеннями сприйняття дійсності (унаслідок впливу різних речовин і препаратів, прояви хвороб чи поранень, самовідчуття в екстремальних обставинах тощо). Сукупність безлічі таких суб'єктивованих станів персонажа в кінофільмі називають метадієгезисним простором (або методієгезисом).

Візуальне зіставлення внутрішньокадрової реальності та суб'єктивного світу персонажа здійснюється, наприклад, через світлове й колірне вирішення сцен: це може бути зіставлення кольорового та чорно-білого зображення, у суб'єктивному просторі – колірна інверсія чи домінування в кадрі певного кольору. Змінена суб'єктивна ситуація може передаватися за допомогою ракурсу, зміни точки зйомки, яка відрізняється від тієї, яка обрана за основну в загальному стилістичному вирішенні. «Внутрішній» і «зовнішній» простір можуть «розлучатися» завдяки ефекту «суб'єктивної камери» – зміни точки зйомки на план «погляду героя», коли відбувається зміна руху камери, що

імітує траєкторію руху людського ока. Часто в цьому випадку використовується ручна зйомка: у такий спосіб відтворюється хаотичний і швидкий рух в образотворчому ряду, подібно до того, як людина змінює, іноді досить різко, точку (об'єкт) зорової уваги. Нерідко для візуалізації сприйняття часу в суб'єктивному просторі героя автори прискорюють або уповільнюють темп зображення, використовуючи, наприклад, прийоми рапідної та цейтраферної зйомки. Серед інших можливостей створення ефекту особливого простору можна виокремити застосування оператором різних оптичних засобів — спеціальних об'єктивів і світлових фільтрів. Засобом оптичної трансформації може бути поверхня, що відображає, вода, жар від вогню, що створює своєрідний фільтр між камерою і об'єктом зйомки.

Щодо аудіоряду також застосовується низка прийомів, які сприяють не тільки більш ясному розумінню глядачем просторових відмінностей усередині кіноформи, але й повніше розкривають художній та ідейний задум (а також естетику і навіть світогляд) режисера. Один з таких прийомів, що набув поширення вже в перші десятиліття звукового кіно, — просторова обробка звуку. У статті «Естетика кіно у просторі культури: основні елементи» мистецтвознавець Т. Уварова підкреслює значну роль «семантичних ефектів акустики» у формуванні екранної образності вже в 1930–1940-х роках. «Перші “прозоріння” у цьому напрямі пов'язані з найбільш очевидною формою семантичних ефектів акустики, а саме — з перебільшеним “ефектом реверберації” <...> Спогади, сни, бачення, віртуальний світ казок і фантастики успішно “означалися” особливостями “ефекту реверберації” саме тому, що невідповідність акустики кадру видимому на екрані простору автоматично “переводила” звукову подію в інший, обумовлений контекстом драматургії уявний простір оповідання» [56, с. 125–126].

Не втратив актуальності цей прийом і зараз. Найбільш поширене застосування ефекту надмірної реверберації до створення ірреального художнього простору. Цей прийом ефективно працює в ситуації, коли необхідно посилити патетику того, що відбувається, надати звуку неабиякої

сміслової значимості. Нерідко ефект реверберації використовують у сукупності з крупним планом, планом-деталлю або зі зйомкою дії в рапіді. При цьому реальне місце звучить без ревербераційного відгуку, без трансформації, відповідаючи характерному звучанню акустики місця дії. Для створення особливої звукової атмосфери різних художніх просторів режисери застосовують естетичні можливості звукового дизайну. Як правило, атмосфера, створюється як ландшафт, довгостроково, глядачеві потрібен час для впізнавання (розпізнавання) фактури та її зіставлення з наявним досвідом, можливо, декодування й ототожнення з певним поняттям або тезисом. Фонограма звукового ландшафту найчастіше поліфонічна, організована структурою і часом, і її звук по-своєму виявляється у «вертикальному зіставленні». У сценах суб'єктивного простору поле саунд-дизайну характеризується відсутністю мови або її незначною наявністю: усе семантичне навантаження лягає на шуми, маючи глядача до споглядання, «занурення» в певний стан.

Одним із провідних сучасних дослідників кінозвуку (як явища й поняття більш узагальненого, на відміну від кіномузики) є Н. Домбругова. У її працях, присвячених звуковому дизайну в кінематографі та інших медіа-жанрах, висвітлюються питання ролі звукового дизайну у створенні фільму й формування цілих звукових просторів. Джеремі Блаерт стверджує, що оброблений звук, що застосовується в будь-якому кадрі фільму, називається «симуляційним». О. Безручко зауважує, що «сприйняття надлишкових, насичених різними компонентами звукових доріжок фільму – це питання слухового тренування і сприйняття глядачем певних конвенцій» [13, с. 48–49]. Це означає, що неабияка кількість звуку й музики може сприятливо вплинути на сприйняття картини глядачем. Спираючись на досвід західноєвропейського й американського кінематографа (а саме, на фільми жанру екшн, де перше місце посідає звукова обробка, а не кіномузика), він виробляє концепцію звукозорових просторів. Не просто кіномузика, а ціле звукове середовище, в основу якого покладено штучно створені й оброблені шуми, музика й мова

стають самостійним елементом художньої мови фільму. М. Шион виокремлює п'ять найпопулярніших різновидів звукозорових просторів: імітаційні (реалістичні), штучні, персональні, метадієгезисні та гібридні. У концепції звукозорових просторів звук стає не тільки елементом вираження авторської ідеї, але й засобом моделювання псевдореального простору, заміщує реальність в ході перегляду фільму.

Ще однією заслугою саунд-дизайну, крім кінематографа, є звукове оформлення комп'ютерних ігор, програм для мобільних та інших технічних пристроїв. Інакше кажучи, усього, із чим може безпосередньо взаємодіяти людина (від англ. interaction – взаємодія). Дизайнер має передбачати, як сприйматиметься той чи інший звук. Саме тому, крім технічної частини, майбутні саунд-дизайнери вивчають психологію, комунікації, PR-технології і навіть основи драматургії. Та й щодо техніки дизайнер повинен розбиратися не тільки в програмах обробки звуку, але ще й в аудіопрограмуванні та відеозйомці, розуміти основи операторської майстерності. Навіть якщо йому ніколи не доведеться займатися цим особисто (це робота суміжників і колег у команді), такі знання допоможуть дійти спільного бачення й зробити кінцевий продукт якіснішим для споживача.

Згадуючи про кінематограф, варто зазначити, що звукорежисер саунд-дизайнер, має бути ще й творцем нових звукозорових вирішень. Наприклад, Бен Бертт (звукорежисер саги «Зоряні війни») у 1977 році постав перед непротим технічним завданням: у реальному світі жодного джерела для звуку з наукової фантастики просто немає. Ось що б ви взяли для озвучення променя світла?

Тільки 15 % від підсумкового звуку у фільмі були записані на плівку при зйомці, 85 %, що залишилися, мав придумати саунд-дизайнер Бен Бертт. У фільмі було безліч дезорієнтуючих сцен, які складно сприймати без звуку: чого варті лише битви в космосі. А в кінотеатрах не те що об'ємного, навіть стереозвуку не було в 1970-х роках.

У результаті Бен зі своїм завданням упорався блискуче. І записав звук двох осцилюючих кінопроектів та ЕПТ трубки телевізора, щоб отримати звук світлового меча. Цей звук став канонічним і для саги про «Зоряні війни», і взагалі для всіх любителів наукової фантастики. У ролику, до речі, є сцена битви на світлових мечах без додавання звуку: вона реально виглядає наївно і смішно. Тож без Бена епічності Зоряних Воєн не було б.

Композитор Ганс Циммер використовує для створення ефекту напруги два прийоми. На прикладі фільму «Дюнкерк» 2017 року можемо бачити, що перший: за основу мелодії у фільмі взято цокання годинника. Звук, який фіксує увагу глядача на часі, а час у «Дюнкерку» є головним ворогом для військових, затиснутих на пляжі. Друга: Циммер створив для фільму ілюзію музичного тону, що нескінченно підвищується, ніби небезпека наростає разом з тоном музики дедалі вище й вище, і немає межі.

Для цієї ілюзії Циммер використовує ефект тону Шепарда – це звук, утворений накладенням синусоїдальних хвиль, частоти яких кратні один одному (звуки розташовані по октаві). Підвищується або знижується тон Шепарда, цей прийом називається «звукорядом Шепарда». Такий звукоряд створює ілюзію тону, що нескінченно підвищується або знижується, тоді як насправді його висота загалом не змінюється. Композитор зміщує три звукові доріжки з нотами, що підвищуються (кожна доріжка на одну октаву вище попередньої). При цьому композитор поступово заглушує найвищу доріжку і навпаки збільшує найнижчу гучність. Мозок обманюється і відчуває, що висота звуку в мелодії постійно підвищується – це сильний емоційний ефект. Такий прийом свого часу Сігер Міямото використав у грі про Маріо, для створення ілюзії нескінченних сходів.

Однак, на жаль, не всі такі винахідники, у саунд-дизайні є проблема з банальним копіюванням і штампованим звучанням. Наприклад, якщо спробувати згадати будь-яку мелодію із сучасних популярних фантастичних фільмів, то її буде важко згадати. Ця проблема виникла через те, що зараз у сучасному фантастичному кіно панує парадигма, що музика має бути

максимально непомітною і просто копіювати та посилювати емоцію на екрані. У принципі це працює, але робить фільми одноманітно нудними. По-друге, це відлуння нового тренду з використанням тимчасової музики (temp music) під час попереднього монтажу. З появою цифрового монтажу стало дуже просто підкласти будь-який уже існуючий трек під новий відзнятий матеріал. І режисери почали масово використовувати temp music звуки із уже знятих блокбастерів, а потім просити композиторів написати щось дуже схоже як оригінальний саундтрек. Навіщо? Приміром, тому, що сцену було змонтовано під музику певного темпу і з акцентами на місцях посилення мелодії, і без схожого саундтреку вона просто не працює. Це все досить складно пояснити словами, натомість у відео є конкретні приклади сцен з різних фільмів із майже ідентичними мелодіями. Найсильніше автора пропонованого наукового обґрунтування творчого мистецького проєкту шокувало те, що його улюблений фільм цього десятиліття «Божевільний Макс: Дорога люті» («Mad Max: Fury Road») майже дослівно розвинув тему із цікавого «Капітан Америка: Зимній солдат» («Captain America: Winter Soldier»). Тільки в «Максі» ця тема стала більш незабутньою, тому що композитор Янкі Ікс Ель (Junkie XL) зробив її більш агресивною, нерівною і помітною. Та й узагалі в «Божевільному Максі» звук навмисне зведений дещо недбало і брудно, у результаті помітніший. У науково-фантастичних фільмах, знятих у 1950-х і на початку 1960-х років, корпус звукових ефектів та музики, як правило, підкреслював елементи, які були електронними, механічними й ефірними. Ці ефекти наочно представляють майбутні технології і середовища та невідоме. Завдяки використанню терменвоксу межа між музикою та звуковими ефектами стерлася. Цей унікальний інструмент використовувався для генерації магнітні поля та коливальні тони (коли виконавці проводили руками між двома антенами пристрою), а створена ним музика стала асоціюватися з іншими світськими технологіями, підключаючись до страхів аудиторії перед інопланетянами тощо. Тематично використання терменвоксу акцентувало загальний рух класичними науково-фантастичними

фільмами, щоб поєднати мистецтво й науку, у цьому випадку – музику та електрику. У фільмі «День, коли Земля зупинилася» (1951) можна почути звуки терменвоксу, коли робот-охоронець відкриває та закриває своє руйнівне забрало. У 1996 році саундтрек до фільму Тіма Бертона «Марс атакує» («Mars Attacks!») використовував терменвокс із подвійною метою – як величі, так і для пародії. Загалом конвергенція електрики та музики / звуку вказувала на майбутнє й технічні інновації з невизначеністю, скептицизмом та страхом – теми, які стали жанровими умовностями.

2.3. Перспектива розвитку саунд-дизайну та фантастичних фільмів

Під час створення звукового дизайну до фантастичного фільму «Сталкер», дисертантом був проведений аналіз багатьох фантастичних фільмів західного й азійського зразка. Окрім певних відмінностей, виявлено певні закономірності під час формування звукових пластів та звукових експлікацій, а також проаналізовано перспективу розвитку саунд-дизайну загалом і для фантастичного, і для фільмів дотичного жанру кінематографа.

Кінематограф, що завжди прагне до візуальної реалістичності картинки, став експериментальним майданчиком для застосування та розвитку тривимірних моделей комп'ютерного походження, і як тільки якість візуалізації та технології впровадження у кадр комп'ютерних об'єктів досягли рівня реалістичності постановочних кадрів, кіно стало масштабно використовувати комп'ютерну 3д-анімацію для вирішення як фонових, так і для центральних мистецьких завдань екранне зображення. Наприклад, для створення віртуальних двійників акторів, і неіснуючих фантазійних образів, з відповідним звуковим супроводом.

У сучасному кіно звукове вирішення фільму є складною взаємодією творчого, художньо-естетичного й технологічного аспектів. У жанровому кінематографі вплив звукового вирішення спрямований на емоційну сферу глядача більшою мірою, ніж образотворчі та драматургічні компоненти фільму. При цьому зберігаються традиційні зв'язки звукового вирішення з більш

фундаментальними рівнями художньої цілісності фільму. Звукове вирішення підпорядковане задумам режисера та сценариста, від яких залежить візуальна стилістика кінотвору. Звук має відповідати цій стилістиці, посилюючи образно-змістовні ресурси інших засобів кіновирозності.

Прикладами можуть бути популярні серед масового глядача жанри трилера, хорору й фантастики. У найуспішніших фільмах цих напрямів найважливішу роль під час впливу на глядацьку аудиторію відіграє звукова драматургія. При цьому саме музика у фільмах цих жанрів є не просто ілюстрацією гранично умовних, відірваних від реальності сюжетів та образів, а й своєрідним повноцінним персонажем, завдання якого – передача загальної атмосфери напруженості та страху. Крім того, у фільмах цих жанрів спостерігається поступове зникнення акустичної диференціації між музикою та шумами.

У звукових вирішеннях фантастичних фільмів особливо помітне різке ускладнення технологічного аспекту. Сьогодні сукупність технологій і процесів, що використовуються при створенні звукових ландшафтів, атмосфери, шумів та ефектів, прийнято об'єднувати поняттям «саунд-дизайн» (sound design), що буквально означає «дизайн, проектування звуку». У цей період саунд-дизайн сформувався остаточно і став найважливішим компонентом звукового вирішення фільму, особливо в жанрах фантастики й хорору. У таких фільмах колишній поділ звуку на мову, синхронні шуми, фонові шуми та музику в принципі зберігається. Однак тепер за допомогою звукового дизайну вноситься акустичний елемент, який виконує наративну функцію, при цьому він не є в чистому вигляді шумом чи музикою. Гіперреалістичний звук стає типовим прикладом застосування звукового дизайну, у якому дієгезисні синхронні шуми збагачуються недієгезисними тембрами, що вносять додаткові, покликані підкреслити додаткове смислове навантаження.

Звуковий дизайн продовжує змінювати традиційні підходи до звуку. Так само як ландшафтний чи інтер'єрний дизайнер оформлює реальний простір

різними об'єктами, так і дизайнер звуку наповнює звуками акустичний простір кінозалу, де демонструється фільм. При цьому кожен звуковий ефект є комплексним багатопластовим (багатошаровим) звуковим «міксом», що складається з підібраних дизайнером і правильно розміщених елементів у звуковому просторі. Саунд-дизайн передбачає пошарове моделювання звукових просторів кожної екранної сцени й пошарове моделювання спеціальних звукових ефектів. Дизайнер поєднує та мікшує кілька звукових шарів з метою створення з вихідних звукових елементів абсолютно нових звучань, у яких колишні звукові складові вже слабко вловлюються.

Звуковий дизайн дозволяє отримувати те, що західні фахівці вважають за краще називати «гіперреалістичний звук». Це особлива якість, коли при збереженні достовірності основних компонентів звукової доріжки звук максимально ефектний, шуми виразніші, ніж у житті, і звучать так, наче зроблені з неабияким зарядом тестостерону. Перегляньте та послушайте культовий фантастичний бойовик режисера Джеймса Кемерона «Термінатор 2: Судний день» (1991), і ви переконаєтеся, як послідовно втілена естетика гіперреалістичного звуку талановитим саунд-дизайнером Гері Райдстромом.

Сучасні звукові доріжки до кіно- та відеофільмів рясніють безліччю звукошумових ефектів, фонових і точкових звуків, кожен з яких нерідко складається з 3–4 і більше шарів. У кульмінаційних та динамічних сценах у кіно, до речі, як і в інтерактивних відеоіграх, багатошарові аудіодоріжки стають уже стандартом, унаслідок чого ускладнюються техніки мікшування, перезапису та обробки звуку. Таким чином, наявність багатошаровості у звуковій фактурі аудіовізуального проєкту, музичного твору, мультимедійного продукту – одна з відмітних ознак звукового дизайну. Така багатошаровість як окремих компонентів, так і всієї звукової доріжки загалом дуже добре помітна на слух: навіть неспеціаліст швидко відрізнити потужні сучасні звукові доріжки від точково-дискретного звучання ряду кінофільмів і телепередач 1950–1980-х років, у яких звуковий дизайн відсутній.

Без жодних сумнівів, ніякий навіть найвитонченіший звуковий дизайн не буде працювати в кіно- або мультимедійному проєкті, якщо він органічно не включений у загальну структуру екранної дії. Хороший режисер не вимагає оформлення звуком аудіовізуального твору як чимось другорядним, шукає звукове вирішення (як шумове, так і музичне). Звукове вирішення того чи іншого епізоду й фільму загалом задано його автором, намічено в літературному сценарії та його режисерському тлумаченні, і від цього багато в чому залежить плідна робота дизайнера звуку. Проте сам дизайн звуку (на відміну від традиційного шумооформлення) не може розглядатися лише як засіб художньої виразності у творі режисера чи автора екранного твору. Будучи пов'язаним з візуальним вирішенням фільму, звуковий дизайн при цьому має певний ступінь автономії.

Визначальним для звукового дизайну є рівень його інформативної надмірності. Якщо традиційна робота зі звуком передбачає, що звуковиразні засоби використовуються економно відповідно до художнього задуму, звуковий дизайн занурює глядача в повноцінний змодельований акустичний простір, щоб він міг відчувати себе частиною екранного світу. Ця якість отримала назву «звукової імерсії» (англ. immersion – занурення). Звуковий дизайн пропонує глядачеві / слухачеві більше, ніж образне вирішення. Тут ідеться про моделювання повноцінних звукових середовищ або звукових просторів, а не лише конкретних звукових образів.

Як відомо, естетика «звукового дизайну» історично з'являється в період оновлення культури голлівудського та європейського кіно, яка була пов'язана насамперед із віяннями постмодернізму в культурі другої половини ХХ ст. Це період, коли найрізноманітніші види дизайну виявляють свою значущість як творчої діяльності, що конкурує на рівні з традиційними видами мистецтва. Перші роботи в кіно таких іменитих дизайнерів звуку, як Бен Бертт, Уолтер Мерч, Марк Манджіні, Гері Райдстром, Лон Бендер та ін., продемонстрували особливий підхід до створення звукової доріжки: замість запису, підбору та синхронізації із зображенням окремих звукових образів – багатопланове

моделювання звукових ефектів та звукових просторів до кожної екранної сцени.

Звуковий дизайн – це коли повідомлення (сенс чогось, наприклад, мови, зображення, екранної дії, екранного образу тощо) дестабілізується додатковими звуковими елементами, наявними у фонограмі. Окрім змісту (слово, сюжет, мелодика та гармонія в музиці тощо), є ще додаткові звукошумові елементи, що розвиваються в просторі та часі, з одного боку, пов'язані з твором, з другого, – інформативно не обмежені ним. Звуковий простір утворюється гармонійним поєднанням звукових шарів, що взаємодіють, передають різну інформацію.

У цій багатофонічності звукових шарів і полягає специфіка звукового дизайну. Досить подивитися і, головне, послухати такі помітні кінопроекти, як «Матриця» (1999), «Темний лицар» (2008), «Гравітація» (2013) або пограти у відеоігри «God of War» (2005), «DeadSpace» (2008), «BioShock Infinite» (2013), щоб переконатися в інформативній надмірності звукових доріжок та особливій якості впливу саунд-дизайнерських вирішень, представлених у зазначених роботах. Звуковий дизайн слідує процесам проникнення й затвердження в екранних мистецтвах особливої естетики «хаосогенності» та незавершеності, гіперреалістичності й «нової достовірності», а також «симулятивної естетики», яка виявляється не менш значущою і цікавою для сучасного глядача / слухача / користувача, ніж постійні приклади художньої образності та художньої творчості.

Отже, якщо розглядати майбутній розвиток для фантастичних фільмів, можна дійти висновку, що такий підхід дозволить звукорежисеру створити цілком вражаючий, об'ємний, але водночас не «давлячий» звук у фільмі, що дає можливість проявитися не тільки ефектній музичній, але й складним драматургічним лініям картини.

Узагальнюючи викладене, можна констатувати, що за умов технологічного розквіту в кіновиробництві актуальними залишаються слова О. Бут, яка підкреслювала верховенство й водночас рухливість і мінливість звукоглядного образу в контексті часу та конкретної художньої форми: «Єдине

в образі, внутрішнє злиття в ньому – абсолютне в умовах даного контексту, даної системи образів, даної мови» [9, с. 275]. Через теоретичне та практичне дослідження різних аспектів кінотворчості, актуальних на цей момент часу (зокрема, проблем звукових просторів фільму), неминучий вихід на естетичний рівень задуму, створення, сприйняття та розуміння кінотвору, в основі якого залишається поняття художнього образу.

Висновок до Розділу II

Резюмуючи другий розділ пропонованого дослідження, автором була виявлена системна тенденція в підходах до звукового вирішення й дизайну аудіального простору фантастичних фільмів. З урахуванням методів звукового синтезування та драматургічних принципів, а також одного з методів синтезу, який був зароджений ще у 50-х роках минулого сторіччя, а також враховуючи складність і багаторівневність образної структури фантастичних фільмів, визначено такі релевантні для їх архітектонічної будови різнопланові компоненти, як спеціальні засоби синтезу *аудіального й візуального*, особливості саунд-дизайну, характерні прояви національного, вплив дотичних сфер візуальної та / або аудіовізуальної культури (комп'ютерні ігри, американські комікси, аніме).

РОЗДІЛ III. ЕТАПИ СТВОРЕННЯ ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ ДО ФАНТАСТИЧНОГО ФІЛЬМУ ВЛАСНОГО ВИРОБНИЦТВА «СТАЛКЕР» (РЕЖИСЕР ПЕТЛЯК НІКІТА)

У цьому розділі буде розглянуто звукове вирішення і звуковий дизайн та періоди у створенні фантастичного фільму «Сталкер», а також проблеми і складнощі, з якими зіткнувся дисертант під час створення творчо-мистецького проєкту. На практичному прикладі і з поясненням у вигляді звукової експлікації доведено, з яких причин у художньому творі (фантастичному фільмі) образна й дизайнерська структура має вибудовуватися за логікою внутрішніх зв'язків, тобто мати певний метод творення, чому домінування того чи іншого методу синтезування образів суттєво впливає на жанрово-стилістичні ознаки фантастичного твору. Проаналізовано не тільки творчо-мистецький проєкт, але й приклади світового фантастичного кіно з погляду багаторівневої образної структури: принципів одномоментного і процесуального, внутрішньоконпонентного та міжконпонентного поєднання звукових, звукозорових і зорових образів – у системі одного з трьох запропонованих нами методів – адитивного, субтрактивного та інтегрованого, що дозволить окреслити особливості синтезування образності в кожному з них.

3.1. Ідея та підготовчий період продакшену для фантастичного кіно

Проблема створення фантастичного фільму настає ще на початку його виробництва на базі сценарного та предзнімального процесу. Сам фантастичний фільм – це складна та комплексна ідея, яка втілюється не тільки з погляду дизайнерського вирішення, але й з позиції технічної та постановочної реалізації.

Автором ідеї, яким виступив звукорежисер проєкту, була запропонована база з роману братів Стругацьких «Пікнік на узбіччі», а також задум інтеграції світу не тільки з роману, але й із серії ігор українського виробництва

«STALKER» 2007, 2008, 2009 років випуску від студії GSC Game World. Важливо пам'ятати, що у творчому проєкті задіяні також ідеї фантастичного та фентезі, але ідея фантастики більше переважає, адже ідея фентезі у вузькому значенні – це жанр казково-міфологічної прози пригодницького, як правило, характеру, що виник в англomовній літературі другої половини XIX – першої половини XX ст. Ширше значення слова «фентезі» охоплює всі напрями «ненаукової» фантастики, включаючи потужний потік містичної прози й «жахів» (horror), чия історія сягає епохи романтизму.

Ідея фантастики – це саме фантастичне припущення, чи фантастична ідея – це основний елемент жанру фантастики. Він полягає у введенні у твір фактора, який не трапляється чи неможливий у реальному світі, у якому живе читач або герої твору («допущення» його існування в сеттингу твору). Фантастичне припущення протиставляється реалістичному: вигадки, що не суперечить можливому, яка застосовується в реалістичній художній літературі. При цьому інші елементи – проблематика, літературні прийоми, побудова сюжету – у фантастичних творах принципово не відрізняються від реалістичних. Фантастичне припущення використовується, щоб повніше розкрити проблематику твору, характери персонажів, за рахунок переміщення їх у нестандартні умови; для екранного моделювання виміру прогностичної апробації наукових та ненаукових гіпотез; для створення екзотичного антуражу.

Також режисером були внесені корективи до автора ідеї, а саме додати до основної сюжетної лінії ноти футуризму. Як і всі творці чогось нового, у світі фантастики автори зіткнулися з ідеологією самого жанру, де стає вплив наукових припущень на людське суспільство та особистість. Наратив фантастичних фільмів вибудовується навколо конфлікту між науковими припущеннями та їх потенційними позитивними чи негативними наслідками, навколо парадоксів та протиріч, які можуть виникнути. І в цьому сенсі будь-який фантастичний кінотвір є втіленням відображенням природничої та гуманітарної думки часу свого виникнення, опосередковано виражає її

соціально-політичний контекст. Віртуальність екрана стає можливістю конструювання художньої реальності, у якій можна апробувати найсміливіші та спірні ідеї.

Такі піджанри, як постапокаліптика, кіберпанк, антиутопія, виступають як «випереджальне відображення дійсності та можливе моделювання майбутнього», рефлектуючи над небезпеками бездумного використання досягнень прогресу та репресивними формами держави та суспільства. У своїх найкращих зразках наукова фантастика порушує глибинні філософські проблеми моралі, ідентичності, природи «людського» в контакті з «іншим» (машинним, штучним, позаземним).

Окрему увагу в окресленому аспекті фантастики варто приділити звукоорежисурі в містах та урбаністичних місцях, оскільки атмосфера футуристики здебільшого вибудовується навкруги урбанізаційності та поглиблення в технології, міський ландшафт, може бути як у пожвавленому урбаністично-футуристичному мегаполісі, так і в катакомбах або забутому місті. Урбаністика у фантастичному кіно рідко відіграє провідну роль. Дія в подібних фільмах найчастіше відбувається в обмежених просторах кораблів, космічних станцій чи на інших планетах. У поодиноких випадках це інопланетна урбанізація, як, наприклад, у «Флеш Гордон» («Flash Gordon», 1980) та «Зоряних війнах», і навіть тоді міський ландшафт є тлом, як і звук у цих фільмах. У цьому плані більший інтерес представляє жанр фантастики-дистопії, у якому місто є втіленням дистопії майбутнього, насиченого нерозв'язними конфліктами, похмурими страхами перед технологіями, створеними людиною. Історичні зміни в бік дистопії у фантастичному кіно належать до кінця 1960-х років, це період з 1966 по 1976 рік, що прийнято називати «новим Голлівудом». «Новий Голлівуд» – це реакція молодих американських кінорежисерів на досягнення європейського кінематографа, насамперед французької «нової хвилі» з її концепцією авторського кіно, у якому режисер знімає фільм за власним сценарієм і вільно поводить з жанрами. Фільми цього напряму відрізняються особливим

індивідуальним стилем і є художнім явищем. Щодо музики, роль якої в класичному голлівудському кіно зводилася до підтримки наративу й була «невидимою», у фільмах «нового Голлівуду» вона не обов'язково мала демонструвати традиційний підхід у «голлівудській оркестровій партитурі».

У фільмах цього періоду використовувалася музика різних музичних напрямів (джаз, рок), а також раніше існуюча музика замість оригінальної. Кінорежисери «нового Голлівуду» та їхні наступники взяли від французької «нової хвилі» не лише нові техніки монтажу та озвучування, але й тематику (соціальну та екологічну), яка відіграє важливу роль у цих фільмах («451 градус за Фаренгейтом» («Fahrenheit 451», 1966); «Заводний апельсин» («A Clockwork Orange», 1971); «Мовчазна втеча» («Silent Running», 1972); «Втеча Логана» («Logan's Run», 1976)). Тема міста відкривала нові можливості для озвучування, тим більше, що місто в цих фільмах було не просто тлом, а уособленням дистопії. Однак на відміну від акторів, місто не могло брати участь у мовному наративі. Саме це режисери почали компенсувати за рахунок музики й шумів, як ілюструючи чи інтерпретуючи наратив, так і створюючи паралельний, наділяючи місто додатковим смисловим навантаженням, яке підкреслювало його дистопічність. У проєкті «Сталкер», у якому урбаністика є просто тлом, звукове оформлення наслідує принципи реалізму – метою в цьому випадку є озвучування катакомб або навіть забутих поселень максимально правдоподібно, тобто його звучання переважно дієгезисне. Проте там, де урбаністика є втіленням головних ідей фільму, вона виступає на перший план, стає їхнім фізичним уособленням, і тоді звукове вирішення потребує недієгезисного доповнення, тобто саме недієгезисне звучання передає головні ідеї сюжету. Цей період упорядкування звукового простору можна відразу розподілити на два напрями: власне керування звуковим полем і психофізичний досвід об'ємного сприйняття глядачем інформації кожного з елементів. Два напрями мають різний характер дії: перший поки що імпровізаційно-пошуковий, а тому переважно має за мету вразитинесподіваною новизною, а не образною виразністю; другий спрямовує сприйняття по лінії найменшого

супротиву, щоб примусити замислитися над поданою інформацією, глибше зрозуміти драматургічні події тощо.

У таких жанрах, як дистопія, конфлікт походить від суспільства, на відміну від фільмів епохи «холодної війни», де конфлікт створюють прибульці, монстри, наукові експерименти. Головний ворог у жанрі дистопії – соціально-політичний устрій (система) та місто є його фізичним утіленням. Для опису таких систем режисери «нового Голлівуду» звернулися до недієгезисного звучання, часто використовуючи авангардну музику через її «дисонуючі», порівняно з традиційною голлівудською, музичні партитури. Ця авангардна складова, яка проявляється як у фактурі, так і на мелодико-гармонічному рівні, а також у використанні синтезаторів та електроніки, мала передати «неправильність», антилюдяність дистопії. Проте все, що людяно, «правильно», мало озвучуватися типовою кіномузикою.

Прикладами зіставлень може бути тональна – атональна музика, бароко – авангард, електронні звуки – акустичні звуки. Так, у фільмі «Втеча Логана» електронна музика звучить при показі міста, мисливців на бігунів, центрального комп'ютера, а при взаємодії Логана з Джесікою та іншими бігунами чути музику струнних.

Сам проєкт після завершення підготовчих заходів ставав продовженням ідеї комп'ютерної гри, але був утілений уже на екрані і з живими персонажами власної ролі. Після пошуку спонсорів удалося укласти контракт із фірмою «NETFLIX» і розгорнути проєкт як міні-серіал з шести серій, хронометраж кожної мав бути по одній годині, тобто кожна серія була своїм міні-фільмом. Композиторське вирішення запропоноване одним із гейм-експертів та співробітників ігрової студії з виробництва серії ігор «Сталкер» Данилом Марудою. Він запропонував синтез струнних і фортепіано, а також той інструмент, без якого неможливо уявити світ забуття й невизначеності, – гітарний акомпанемент.

3.2. Звукова експлікація та розробка звукового дизайну до фільму «Сталкер» (режисер Петляк Нікіта)

3.2.1. Важливість звукового оформлення у фантастичному фільмі

Фантастичне кіно та його створення й розробка звукових компонентів загалом – це складний і багатокомплексний процес. Режисер Рідлі Скотт, один з найталановитіших режисерів сучасності, автор таких епохальних фантастичних фільмів, як «Чужий» і «Прометей», до звуку ставився завжди вимогливо, а до фантастичного кіно мав особливе відношення.

У своєму інтерв'ю журналу «Starlog» про фільм «Прометей» режисер зазначав: «Мені дивно чути, що фільм цікавий лише моїм внеском у візуальний ряд. Люди не повинні недооцінювати сам сценарій та роботу по звуку, Хілл, Гігер, О'Беннон, Шусетт і ін. Дуже детально пропрацювали розкриття кожного образу, щоб зробити їх більш цікавими: це велика рідкість для більшості хорорів, зазвичай самі персонажі в них другорядні. Поведінка кожного з героїв, їх невігадлива мова і теми їх діалогів – з цих деталей і складаються персонажі.

А звукорежисер завжди в таких фільмах відіграє велику роль, як частина команди яка працює над загальною психологічною картиною. Наприклад, перший діалог екіпажу, коли вони тільки прокинулись і обговорювали акції компанії. Мені здалося, що він був дуже природним, надав людяності образів» [85, с. 142].

У свою чергу режисер фільмів «Знамення», «Темне місто» Алес Прояс зауважив: «Цифрові технології зробили космічний ривок вперед – це класно, проте багато що прийшло до нас від старого доброго кінематографа, звучання фільмів також змінилося, воно стало більш живим, але як не втратити ту автентичність?» [85, с. 145].

«Співпрацюючи з композиторами і шумовиками, відштовхуюся в своїх рішеннях від бажання створити ту чи іншу емоційну атмосферу, що впливає на сприйняття глядача підсвідомо, а засоби для виконання поставленого завдання бувають як традиційними, так і досить екзотичними», – пояснював Алес Прояс [85, с. 148].

Наприклад, композитор Девід Раксін, оповідаючи про свою роботу з Альфредом Хічкоком, говорив, що той був повністю проти будь-якої музики у своєму фільмі 1944 року «Рятувальний човен», вважаючи, що його фільм характеризує ситуацію у відкритому океані, і музиці там просто немає звідки взятися. На що Раксін відповів: «Ось звідки в цьому відкритому морі взялися камери, звідти ж візьметься і музика!» .

Режисер Джон Карпентер майже завжди створює і грає музику для власних фільмів самостійно. Рідлі Скотт схиляється до думки, що музика в кінофільмі повинна бути неявною. «Глядач не повинен знати про те, що я роблю», – говорить Скотт. «Так, коли йому страшно або епізод заповнений дією, то музику чути і вона відчувається – і це прекрасно. Але Ви не повинні сидіти, слухаючи музику, або знаючи про це. Музика повинна впливати на Вас... Я не хочу, щоб Ви знали про техніку. Я тільки хочу, щоб ви відчували її підсвідомо» .

Іноді композитор дійсно хоче, щоб глядач знав про його технічні вирішення. Наприклад, у «Той що Біжить по лезу 2049» ми можемо простежити розвиток драматизму та розлогості музикально-технічної теми, коли камера піднімається над панорамами міста майбутнього, з кожним її кроком ми ніби бачимо драматизм і тривогу того, що коїться там, у самому серці міста.

«Важкий мідний акорд оголошує про небезпеку; низький, тривалий тон створює таємницю; ковзаючі інтервали мають на увазі звабливість. Музика в даному контексті – своєрідний сигнал, який готує аудиторію до драматичних подій. І хоча аудиторія стала більш вишукана, такі прийоми, особливо на великому екрані, все одно працюють» .

По-перше, різні музичні інструменти й шуми створюють різні емоційні впливи, таким чином, значна їхня робота вже зроблена; по-друге, музика може торкатися уяви; а по-третє, необхідно трохи фантазії й особистого досвіду, щоб зуміти зробити музичний супровід неповторним і адекватним. У свою чергу Алекс Прояс стверджував, що «героїчний настрій у фільмі неадекватний, і кіно буде обманювати глядача, який очікує традиційного героїчного фіналу з

перемогою головних героїв. У фільмі ситуація не замислювалася як традиційна, розв'язки основних сцен не припускали беззастережної перемоги “добра над злом”, і відповідно, музика не повинна була налаштовувати глядача на очікування дива» .

В. Папченко у своїй статті зазначає: «Художній звуковий образ виникає в творчому процесі, його підказує фантазія звукорежисера, суб'єктивне сприйняття якого значно впливає на вибір звукового рішення фільму. Для одного і того ж епізоду, наприклад, щоб висловити звуком стан тривоги, одному звукорежисерові знадобиться використати закадрові кроки героя, іншому – віддалений гуркіт грому, а третій обере мертву паузу. Діалектику тиші і шумів також слід розглянути як функцію інтроспекції» [53, с. 102–103].

Утім, якщо потрібно все-таки показати фантастичність дійства або кульмінацію тривожності, то найчастіше використовуються синтезатори – цьому інструменту найпростіше «намалювати» потойбічні звуки. Для того, щоб впливати на емоції більш «директивно», дуже часто використовується звук рога або горна, якщо сцена (нехай навіть і в «космічному» фільмі) пов'язана зі збройними силами, полюванням, гонитвою, масовою бійкою, – горн або ріг використовується для відображення героїзму, атаки. У кінофільмах, що кидають виклик смерті героїв, такі як «Зоряні війни» й «Робокоп», дуже часто використовують багато звуків горна або «переможних труб». Така переможна музика має на увазі певні гарантії сприйняття сцени.

Ще одним важливим моментом в озвучуванні фільмів є створення шумових ефектів. Рідлі Скотт у своєму інтерв'ю журналу «Starlog» у 1979 році зазначав: «Наші звуки супроводжують дивні і часом малозрозумілі агрегати – наприклад, для того ж Чужого знадобилося озвучити величезний космічний корабель. Алан Ховарт, режисер озвучування, створював гуркіт корабля з шумового генератора, витяжного вентилятора і кондиціонера. А, поміркувавши, подекуди включив і звук гідролокатора. Для сімдесятих це був серйозний прорив. А шум космічного корабля Klingon “витканий” з пісень китів. Це була своєрідна режисерська іронія, однак вона спрацювала, і практично ніхто не

здогадався, звідки взявся цей звук. Ще більш цікавим було створення звуку закриття дверей – його “зробили” з пилу модних тоді пластикових капців».

Отже, проаналізувавши звукове оформлення двох режисерів для фантастичних фільмів, дисертант дійшов висновку, що для створення різних шумів та синтезування різних звукових ефектів не гребують нічим, навіть предметами з домашнього побуту, приміром, для постапокаліпсиса або фантастики, а музичне оформлення в синтезі із шумами робить загальну картину для комплексного психологічного сприйняття того, що відбувається на екрані, а також повинно створювати необхідний ефект жаху або напруги під час перегляду.

3.2.2. Симбіоз звукового аспекту та візуальної складової фільму

«Сталкер» – фантастичний повнометражний фільм, присвячений темі почуття людей та їх бажань. Чи може людина після того, як з неї зробили вигнанця й авантюриста, пам'ятати те, що вона робила? Та чи можуть бажання людей робити самим людям зло?

Основні зйомки проводилися взимку, через те що саме в цю пору року найменше рослинності та в атмосфері багато сірих тонів. Це все було зроблено для того, щоб показати гнітючу атмосферу середовища утопаючого майбутнього. Також знімали в нічну або ранню пору дня, тому що вночі багато штучного освітлення й на місцях зйомок були неонові лампи, а зранку для сцени під мостом була вибрана саме його зграфітована бетонна частина, щоб зробити атмосферу забутності та передати неблагополучний стан головного героя.

Спираючись на аналіз фільмів Рідлі Скотта, а також на «сталкерську» стилістику братів Стругацьких, було вирішено в кадрах у підземеллі використовувати холодне освітлення й повільний прохідний монтаж. Звукова частина будувалася на основі аналізу фільму «Той що біжить по лезу 2049»,

а також короткометражного фільму, який є пріквелом до подій вищезгаданого фільму – «2036 відродження».

Дуже часто доводилося писати звук саме з майданчика за допомогою мікрофона типу «пушка». Для того щоб зберегти атмосферу вулиці й натуральне звучання, однак були й проблеми. Специфіка одягу головних героїв недобре відбилася на якості звучання, багато дублів потребували тонування, через важкий вітер під мостом та в катакомбах довелося деякі атмосфери писати в різні дні, проте звуки й механізовані шуми були прописані окремо. Для того щоб зберегти час на основні зйомки, зробити звуки механізмів, дисертант і Нікіта Петляк поїхали на ВАТ Ремточмеханіка та на військові полігони Національної гвардії України до цехів з ремонту годинників та на стрільбища. Там за допомогою пристроїв станкового обладнання було записано окремі дублі, під час яких удалося зробити заготовки для необхідних звуків кінцівок аугментацій.

Неабияка увага приділялася саме підготовчій частині зйомок, і в цей період великою перешкодою було питання, як має виглядати головний сталкер? Основний аспект був на тому, щоб показати саме почуття людини, залежне від її бажань. Так як і робили автори ігор та брати Стругацькі. Друге, що було важливо, – показати сучасне місто, уякому відбуваються головні події.

Режисер Нікіта Петляк особисто намалював дизайн сталкерських костюмів під час розкадровок, автором цього наукового обґрунтування була запропонована ідея з широким чорним плащем та візиром, як у культовому фільмі «Матриця». Також було враховано, щоб хрускіт і чавкання берців не перекривав атмосферу приміщення, яке було видано за технічний корпус корпорації, під вплив якої потрапляє головний герой. Однак виникали складнощі зі зброєю сталкерів, для великобюджетних проєктів така частина розробляється за допомогою комп'ютерної графіки, але можна зробити й по-іншому, проте ми пішли складнішим шляхом.

Дизайн зброї був запропонований дисертантом, також багато різних реквізитних матеріалів ми зібрали самі за допомогою спільнот реконструкторів,

намалювали модель, яку теоретично можна було зібрати, а головне, цей пістолет можна було озвучувати не важким звучанням, тобто не використовуючи багато технічної обробки звукового сигналу. Сама модель, задля кращого вигляду в кадрі, була схована під основний одяг сталкера з метою створення ефекту, що ця зброя – «частина» сталкерів. На початку також ми використовуємо голландський вугол та акцентуємо на ногах сталкера, це робиться для того, щоб передати важку ходу робота, і щоб глядач подумав, що ми показуємо справжнього монстра й убивцю, зроблено це за основними засадами класичних фантастичних фільмів.

Сам фільм знімався повністю українською мовою, з додаванням деяких реплік російською через те, що за сценарієм кордони сучасних держав не існують у зоні, немає влади та сучасного уряду, основною мовою як такої не існує, таким чином Нікіта Петляк хоче показати майбутнє, яке швидко настає.

Останньою особливістю була зйомка на локаціях, віддалених від масових скупчень людей, проте вони повинні були виглядати як центри колись великих острівців людства, де проходило або мало проходити життя.

Цей розділ дисертант присвятив звуковому вирішенню й дизайну звуку до семи епізодів стрічки «Сталкер». У 2022 році до повномасштабного вторгнення автор мав можливість працювати в знімальному та монтажно-тонувальному етапах звукорежисером і звуковим дизайнером в цій картині. У цьому розділі дисертант має намір на основі проаналізованих у першому розділі джерел та власного досвіду сформулювати власне вирішення таких епізодів: «Панорама катакомб», «Огляд катакомб», «Розмова молодих сталкерів», «Прохід», «Атака монстра», «Вбивство невинної душі», «Що ми всі хочемо від себе?». У ході опису звукового вирішення автор буде використовувати звукову експлікацію та власний досвід, який був отриманий під час роботи у звуковому департаменті фільму.

«Сталкер» – фільм 2022 року.

Режисер Петляк Нікіта.

Звукорежисер Курбанов Георгій.

Композитор Данило Маруда.

Оператор Данило Долгополов.

Сценарист Артем Копійчук.

3.2.3. Звукова експлікація епізодів

Як бачимо, музично-звуковий зріз кінофантастики величезний. Практично всі традиційні музичні вирішення, авангардні опуси, навіть класична концертна й оперна музика та її стилізація, не були проти багатьох сюжетів, заснованих на фентезі і квазіреалістичних жахах, на підсвідомому маренні й науково-космічній вигадці. Кінофантастика вплинула на масове виробництво особливих звукових ефектів, які змальовують нереальні події або героїв, а також широке впровадження в мистецтво великого екрана електронної музики.

Тому не випадково сьогодні головною рушійною силою звуку фантастичних фільмів став безпосередній синтетичний зв'язок акустичної та електронної музики зі звуковими спецефектами, створеними як акустичними, так і синтезованими способами. Симфонічна музика в безпосередньому інтеграційному синтезі, зі штучними шумовими спецефектами дуже ефектно представлена у фільмі. Саме на початку роботи ми можемо чути синтезований звук віолончелі з електрогенератором.

Композитору було запропоновано на вибір: або синтезуючи мотиви та мелодії класичних п'єс, зробити основний лейтмотив, або піти шляхом авангарду, використовуючи ті звуки, які є в побуті та можливо записати, щоб додати елементи механічності, а також використати електросинтез.

Музичний супровід фільму насичений різними електронними звуками, зокрема звуками струму, різними модуляціями традиційних звуків гонга та

металевих звуків. Основний акцент здійснено на металевих звуках, тому що стилістика фільму орієнтована на таке вирішення, через насичення неживих та іноді похмурих предметів, а також наявність у самого головного героя значної кількості сталевих предметів, наприклад протезів, або безлічі аугментацій.

У фантастичному аудіовізуальному творі враховується забезпечення синхронізації сприйняття. Характерний звук, індивідуальний для конкретного об'єкта, може бути трансльований за досить короткий час тривалості монтажного плану або епізоду.

У штучному середовищі відтворювані звуки й шуми без візуального контексту можуть сприйматися абстрактно, але складна, синтетична природа аудіовізуального твору, багатоголосся його мови створюють особливу атмосферу, де всі елементи мультимедіа усвідомлено сприймаються глядачем в ансамблі: приймаючи умовність вигаданого світу фільму, глядач сприймає звуки в зіставленні з візуальним контекстом. Водночас фільм має чітку ритмічну структуру, взаємозв'язок її елементів програмується заздалегідь.

Епізод «Панорама катакомб»

З калейдоскопічності художньо завершених аудіовізуальних образів, фонових звукошумових ефектів, музичного супроводу, нарівні з іншими фундаментальними сценарно-драматургічними елементами складається фінальне враження від цілісного твору.

Тобто, для нас було важливо те, що звук завжди має джерело. У природному середовищі людина шукає візуальне джерело того чи іншого звуку або намагається зрозуміти й пояснити появу звуку, що не має такого джерела.

Таким чином, ми намагалися не тільки доторкнутися до якісного створення звукового оформлення, але й вивчити, як створити такі звуки, які захоплювали б людину, а не тільки мали ефект налякати або пригнітити почуття до того, що відбувається на екрані.

Панорамна сцена вночі є сценою, яка відкриває фільм, частина сцени була змонтована за допомогою використання моделювання міста та стендової

моделі мегаполіса. Для власного звукового вирішення автор дослідження обрав «панораму катакомб» тому, що йому було цікаво передати гнітючість покинутих місць майбутнього за допомогою приглушеного звучання віолончелі та металізованих звуків.

Таблиця 3.1.1. Звукова експлікація епізоду «Панорама катакомб»

№ кадру	Сцена/ Об'єкт/ Пора року/ Час доби	План	Синхронні шуми	Фонові шуми	Музика
1.1.	СЦЕНА 1 ПАВ. «Панорама катакомб». Зима. Вечір–Ніч.	Катакомби в зелених тонах, внизу бігають пацюки, катакомби ніби оповиті туманом, камера плавно опускається вниз, ми немов дивимося на катакомби з гори з коптера, різка зміна плану, середній план великого та багаторівневого входу, під кутом ми бачимо вхід, штучне освітлення	Звук молоточка по ковадлу.	Фон вулиці, атмосфера нічної вулиці.	Електровіолончель. Металайзерні ноти удару по гонгу, електронні ноти струму, дієгезисний синтез.

		від ламп такого самого зеленуватого кольору.			
--	--	---	--	--	--

Сцена «Панорама катакоб» записувалася вночі в літню погоду, сцена панорами – це комбінована зйомка, покинутий колектор та натуральні зйомки в Києві. Озвучування відбувалося шляхом музичного супроводу та за допомогою різних металевих звуків типу удару молоточка по ковадлу.

Епізод «Огляд катакомб»

Дія цього епізоду відбувається відразу після сцени «Огляд катакомб». Окрім крупних планів головних героїв, ми можемо бачити й загальні плани, а саме момент пострілу в героїню і детальні плани зброї сталкерів та їхніх облич.

Також важкими були моменти швидкого фокусу й різких стрибків планів, це було необхідно, щоб показати могутність снорка над його жертвою, а також зробити для глядача уявлення, ніби мова у фільмі буде йти про лихого героя, тобто зробити неправильну первинну думку, яка сама по собі напрошувалася б.

Таблиця 3.2.1. Звукова експлікація епізоду «Огляд катакомб»

№ кадру.	Сцена/ Об'єкт/ Пора року/ Час доби	План	Синхронні шуми	Фонові шуми	Музика

1.2.	«Огляд катакомб». Сталкер і молоді сталкери – його учні. Зима. Ніч.	Темні катакомби, голландським вуглом показаний вхід досвідченого сталкера, за ним ідуть молоді сталкери, вони дістають свою зброю, крупний план на героїв. Герої знімають протигаз і оглядаються. Досвідчений сталкер іде вперед. Знімає протигаз та оглядається.	Звуки кроків катакомбами та звуки збройових переклинів. Звуки кінцівок аугментацій, звуки розмов хлопців, звуки важких кроків, звуки падаючого тіла. Звуки клавіатури комп'ютера.	Приглушені атмосферні звуки крапання.	Спокійна електронна музика, музика, яка моделює напругу. Адитивний метод синтезу.
------	---	---	---	---------------------------------------	---

Епізод «Розмова двох юних сталкерів»

Ця сцена була важкою через зйомки в період низьких температур та в зимову пору. Однак це було потрібно задля передачі атмосфери пустоти й замкнутості головного героя, зйомки на тлі білого бетонного фону та зграфітованої стіни проводилися, щоб передати атмосферу нетрів і бідності.

Таблиця 3.3.1. Звукова експлікація епізоду «Розмова двох юних сталкерів»

№ кадр у	Сцена/ Об'єкт/ Пора року/ Час доби	План	Синхронні шуми	Фонові шуми	Музика
1.3.	«Розмова двох юних сталкерів». Двоє сталкерів. Катакомби. Зима.	Загальний план показує нам дві фігури, ніби ми вклинилися під час тривалої розмови, молодий хлопець із травмованою ногою пояснює іншому його бажання, він не розуміє, оскільки пропонує йому скоріше нову кінцівку замість усього тіла, потім ми бачимо флешбеки, ніби з майбутнього життя головного героя, продавець протягує щось головному герою та каже йому, що	Звук падіння милиці, звук кнопки, звук падіння тіла, електричний імпульс, звук пострілу.	Шум вітру. Шум газет, які шурхотять під мостом. Періодичний шум машин.	Звуки віолончелі, які потім переходять у мелодію.

		його мрії це лише верхівка бажань.			
--	--	--	--	--	--

Епізод «Прохід»

Після впадання головного героя в сон його мозок фіксує лише уривчасті фрагменти того, як його перетворюють на робота, такий хід був навіяний нам фільмом «Робокоп» 1987 року. Щоб підкреслити те, що головний герой потрапив туди, куди йому так хотілося, у місце, де йому зроблять нове тіло, усе пройшло так, як і обіцяв продавець, як сон. На моменті операції використовувалася музика, у якій переважає динамічна частина з різними електричними звуками та звуками дрібної механіки.

Таблиця 3.4.1. Звукова експлікація епізоду «Прохід»

№ кадру	Сцена/ Об'єкт/ Пора року/ Час доби	План	Синхронні шуми	Фонові шуми	Музика

1.4.	Операція. Головний герой, операційна, лікарі.	Крупний план очей головного героя, вони бачать двох сталкерів, які схиляються над ним, усе ніби в тумані, швидкоплинно показують обладнання й наприкінці самого сталкера, момент, як його вмикають, крупні плани лікарів та апаратури.	Звуки закручування шурупів та швидкого проходження струму.		Напружена музика з великою кількістю електричних звуків.
------	---	--	--	--	--

Сам епізод та його стилістика були нав'язані нам сценами з фільму «Матриця», а також «Той, що біжить по лезу». Головна задумка – передати відчуття, що все так швидко відбувається, що людина думає, ніби це сон. Тобто музикальна та звукова концепції мають не тільки передавати атмосферу швидкоплинності й технічності, але й те, що людина ніби не розуміє, де вона – у реальному світі чи уві сні.

Епізод «Атака монстра»

Таблиця 3.5.1. Звукова експлікація епізоду «Атака монстра»

№ кадру	Сцена/ Об'єкт/ Пора року/ Час доби	План	Синхронні шуми	Фонові шуми	Музика
1.5.	Атака монстра в підземеллі. Сталкер та снорк.	Головний герой прокидається після операції, камера ніби показує нам те, як він зараз бачить світ, уже не як людина, він відповідає на запитання продавця про свій стан, але потім після натиску кнопки, проходить повне осмислення подій у його мозку. Потім через прохід ми чуємо важкий рик і бачимо снорка, який уже націлився на свою жертву.	Важкий електричний гул, звук активації, звук прояву інформації на екрані, звуки кінцівок, електричні звуки.	Атмосфера напруженості.	

Цей епізод знімався в підвальному приміщенні, воно показує зал тестового приміщення корпорації, де сталкери проходять остаточну обробку. Режисер хотів передати стан головного героя, який ще до кінця не розуміє, у який стан потрапив, оскільки він лише хотів нове тіло, але натомість став кібернетичним організмом, у фонових шумах та звуках це передається багатим спектром різних частотних звуків, осцилографа та інших приборів. Головне було передати перехід від стану, у якому він так хотів перебувати, до стану, який був потрібен корпорації, до стану сталкера.

Таблиця 3.6.1. Звукова експлікація епізоду «Вбивство невинної душі»

№ кадру	Сцена/ Об'єкт/ Пора року/ Час доби	План	Синхронні шуми	Фонові шуми	Музика

1.6.	Вбивство невинної душі. Жертва, снорк. Зима. Ніч. Підземелля.	Загальний план місця вбивства, камера ніби стоїть на одному місці, начебто ноутбука чи іншого пристрою, у прохід входить досвідчений сталкер, на початку ми лише чуємо звуки боротьби, але потім бачимо сталкера, який намагається втекти, однак згодом буде убитий, потім убивця схиляється над героєм і їсть його. Другого сталкера він ще не помітив, але потім ми чуємо дихання невинної душі.	Звук зламаної шиї, звук розчавленого черепа, звуки важкої ходи, звуки кінцівок снорка, звуки завантаження даних, звуки боротьби, звуки дитячого плачу.	Звуки перебігу даних, звуки молоточків по дзвіночках.	Технічна з великою кількістю піцикато.
------	---	--	--	---	--

У цьому епізоді був показаний переломний момент у житті головного героя, а саме перша місія, яку він виконує не як людина, як думав колись, коли був звичайним громадянином якоїсь невідомої країни, а саме як сталкер.

Тут також виникло багато проблем, насамперед юний сталкер, який знищує снорка. Замість сталкера ми лише використали його звук, ніби людина

не на землі, а повзає по підлозі поранена, і коли бачить великого й страшного снорка, починає плакати та кричати, тим самим намагається визвати до себе жалість, адже не розуміє, що перед нею бездушний і божевільний монстр, але що ми бачимо, і бездушна машина задумалась, але потім все-таки робить свій вибір.

У звуковому плані ми сконцентрувалися на тунелі, оскільки не беремо план з вікнами, дія проходить у високому холі, проте наявні також звуки так званої «холодної панорами», адже після ліквідації двох інших героїв наш снорк іде в пошуках їжі та знаходить іншу жертву. Завдання майже виконано, і тут його помічає інший сталкер, саме ця сцена є переломною в житті головного героя та й усієї роботи.

Для виконання цього завдання необхідні були звуки різних малих технічних пристроїв, адже, крім центральної дії і першого плану, живий ще й будинок, у який зайшов наш герой.

Схожу функцію виконує й серцебиття дитини, воно ніби проводить грань між технологією та живим єством.

Згадуючи фільм «Робокоп» 1987 року, не можна не згадати про роботу над музикою. Ми проробили її в схожому стилі, щоб показати «нетрі» Києва та страх у душі того, у кому душі не має бути. Єдиним винятком є сцена, коли наш герой прокидається, і все відбувається ніби уві сні, тут звучать мотиви класичної музики, але з елементами електронного синтезу.

Епізод «Чого ми хочемо від себе?»

Таблиця 3.7.1. Звукова експлікація епізоду «Чого ми хочемо від себе?»

№ кадру	Сцена/ Об'єкт/ Пора року/ Час доби	План	Синхронні шуми	Фонові шуми	Музика

1.7.	Пробудження сталкера. Сталкер. Ніч.	Крупний план головного героя, він передає жах та нерозуміння на його обличчі, потім ми бачимо те, як він бачить світ, він думає, що це лише сон, але як йому могло таке наснитися, адже він – машина. На фоні бачимо рух потяга метро, замість гарної квартири – пошарпані стіни, та питання, а чи це саме йому було потрібно?	Важке дихання та звуки проходження програми.	Шум потяга метро.	Зоранжирована пісня «The house of the rising son».
------	-------------------------------------	--	--	-------------------	--

Сцена, яка йде відразу після кульмінаційних дій головного героя, виражає чи не найголовнішу позицію, основного послуху фантастичних творів. Чи є в людини вибір? У новому суспільстві за старими принципами людяності, саме це ми передали через аранжування старої пісні, що змінила бажання гри на життя в цій грі. Також через один кадр очей та прокинення головного героя ми

бачимо всі перипетії його душі, якої нібито не може бути. У цьому випадку ми використовували ряди синтезованого звуку.

3.3. Проблеми та непередбачувані обставини під час процесу виробництва фантастичного фільму

Синтезований звук є найактивніше розвинутим виразним засобом звукового ряду, що використовується в найрізноманітніших контекстах: як одного або декількох фактурних планів музики фільму, як звукових ефектів, що підкреслюють виразність шумового плану фонограми, нарешті, як елемента, інтегруючого різні групи явищ фонограми фільму – мову, шуми, музику – в єдине ціле.

Стрімка еволюція художньої виразності синтезованих звучань зумовлена, з одного боку, постійним пошуком нових виражальних засобів і нової мови архітекторів творів мистецтва (режисерами, композиторами, звукорежисерами, художниками), з другого, – стрімким науково-технічним прогресом, який привів до бурхливого розвитку електронних та комп'ютерних технологій. Багато в чому саме через такий швидкий розвиток і постійне оновлення технологічних засобів можна визначити певні труднощі в дослідженні тих видів мистецтв, де ці технологічні засоби активно впроваджуються й використовуються.

Спроби зробити ті чи інші технологічні засоби відправною точкою дослідження не можуть увінчатися успіхом: дуже складно, часто практично неможливо, визначити взаємозв'язок між використаними технологіями й кінцевим звуковим результатом. Інакше кажучи, інструментарій, за допомогою якого створюються синтезовані звучання, дедалі більше набуває «Метатехнологічний (що не залежить від технології) характер», коли будь-який ефект «може бути створений різними способами».

Щодо створення синтезованих звучань у кіно потрібно наголосити на необхідності того, щоб «технічні засоби цілком підпорядковувалися творчим

здумам, а не навпаки». Таким чином, при ідентифікації синтезованих звучань слід виробити інші критерії, ніж спосіб їх створення. Канадський дослідник Жан-Жак Натьє на підставі семіології музики, що досліджує цей вид мистецтва як складну знакову систему, виокремлює три рівні: поетичний, нейтральний та естетичний. У сфері синтезу звуку ці рівні відповідають моделям синтезу звуку, аналізу сигналу і його сприйняття: на поетичному рівні розробляється логіка виробництва звуку, що визначається ідеєю твору й системою художніх принципів і особливостей автора; на нейтральному рівні аналізу можна отримати точні акустичні дані про отриманий звуковому результаті; на естетичному рівні відбувається художня оцінка сприйманого результату.

Саме на естетичному рівні відбувається ідентифікація синтезованих звучань при їх створенні й аналізі. Неабияка роль сприйняття закладена вже в самому терміні «звучання», неможливого без наявності реципієнта, у той час як поняття «звук» може бути розглянуто і як фізичне, і як фізіологічне явище. На відміну від традиційних груп фонограм фільму – музики, мови, шумів – наше синтезоване звучання не обмежене будь-якими рамками, які визначали б їх ідентифікацію. Вони можуть нагадувати і акустичний музичний тембр, і шуми або мову, проте в синтезованих звучаннях завжди повинна бути новизна й оригінальність, інакше в їх створенні не було б ніякого сенсу. Слід зазначити, що традиційно в професійному кіно- і телевиробництві музика, мова й шуми відділені одна від одної досить строго як і за способом створення, так і за своєю роллю у фонограмі фільму. За кожним із цих трьох елементів звукової сфери аудіовізуального твору закріплена певна функція. Шуми, як правило, – «щось одноразове, мають значення інформації про щось реальне». Мова передусім є носієм семантичного змісту, пов'язаного з фабулою і сюжетом аудіовізуального твору. Музика, що створює необхідне емоційне забарвлення й демонструє авторське ставлення до зображуваного, за багатовікову історію свого розвитку формує власну мову на невербальному рівні. Водночас кожен із цих елементів має певні акустичні властивості (висота, динаміка, тривалість, тембр тощо).

І є, за висловом З. Лісса, двошаровий, коли «саме по собі слухове явище представляє щось інше, ніж т, що воно значить».

Взаємодія різних елементів звукової сфери на рівні другого, акустичного шару, стає надзвичайно важливим на сучасному етапі розвитку аудіовізуального мистецтва, коли реципієнт дедалі більше стає співучасником творчого процесу, і рішення з однозначними трактуваннями замінюються різною взаємодією елементів, що передбачає множинність інтерпретацій. Це відбивається і в термінології, коли в обіг вводяться нові поняття – такі як «звуковий об'єкт» або «шумомузика». Вдалим є термін швейцарського саунд-дизайнера й дослідника Барбари Флюкігер (Barbara Flueckiger) «неідентифікований звуковий об'єкт, що не ідентифікується» (USO: The Unidentified Sound Object). Головною характеристикою неідентифікованого звукового об'єкта є саме розрив з будь-яким зв'язком із джерелами звуку: він не з'являється на екрані й не може бути виведений з контексту. Крім того, глядачі позбавлені будь-яких ключів до розпізнавання, що сприяє збереженню рівня невизначеності. Безумовно, саме ця невизначеність і є метою навмисного використання неідентифікованих звукових об'єктів у фонограмі фільму. Подібна неясність і невизначеність не мають сприйматися глядачем як помилки, артефакти, тому їх використання як засобу художньої виразності стало можливим тільки з досягненням досить високого рівня технічних засобів кінематографа. Почасти тому неідентифіковані звукові об'єкти стали активно використовуватися у звуковій сфері кіно, лише починаючи з 1970-х років.

Як було зазначено в праці Є. Куца про електромюзичний інструментарій, «широке використання неідентифікованих звукових об'єктів ґрунтується не тільки на досягненнях науково-технічного прогресу, але також і на зміні концепції сприйняття, коли глядач є компетентним партнером, що володіє розвиненою увагою і медіаграмотністю» [42, с. 55–60].

Unidentified Sound Object вимагають активного розумового процесу та протиставляються стереотипним знакам, які, будучи кодованими в культурній практиці, допускають лише єдину інтерпретацію і пропонують глядачеві тільки

пасивне споживання. Б. Флюкігер указує також на важливість музичних властивостей неідентифікованих звукових об'єктів і їх відкритість до асоціативних зв'язків на абстрактному рівні – цей аспект проаналізовано в розділі про багатоаспектні нюанси створення звуку до фантастичних фільмів та засоби виразності специфічних жанрів.

Зростаюча роль поліфункціональних звукових об'єктів у фонограмі фільму диктує дедалі частіше звертання до синтезу звуку, що дозволяє створювати штучні звукові об'єкти й підкреслювати ті чи інші сторони їх звучання в необхідному зіставленні. При створенні синтезованих звучань дуже важливо розуміти особливості їх глядацького і слухацького сприйняття: на відміну від сприйняття інших складових фонограми фільму, тут завжди наявний аспект неідентифікованого джерела звуку, при цьому ступінь неідентифікованості може бути абсолютно різною – від граничної близькості до звичних звуків, шумових або музичних, до повної неможливості уявити собі причину, що викликала звучання. Використання різних поєднань ідентифікованих і неідентифікованих аспектів звучання є ефективним прийомом, що дозволяє формувати найрізноманітніші грані художнього образу. Завдання створення подібних комплексних звучань часто ставляться самими режисерами фільму. За словами Уолтера Мальцева, саунд-дизайнера й редактора фільму «Апокаліпсис сьогодні», побажання режисера фільму Френсіса Копполи щодо звуку картини загалом полягало в тому, що, з одного боку, «він хотів, щоб звук був реалістичним, він хотів, щоб зброя і все інше звучало так, як в реальності»; з другого боку, при відтворенні цієї реальності для режисера була надзвичайно важлива якась психоделічна грань і загальний маревний, сновидний характер того, що відбувається. Так, за допомогою синтезу звуку для початкових кадрів картини було сформовано звучання «гвинтокрила-примари», своєрідного звукового конструктора: одночасне звучання всіх синтезованих компонентів (звуків головного гвинта, турбіни, хвостового двигуна, брязкання частин машинерії тощо).

Даний звук практично збігається зі звучанням реального гелікоптера, водночас ізольовані компоненти звучать примарно й ілюзорно. Поєднання відомих і невідомих компонентів звучань широко використовується і при озвучуванні фантастичних фільмів. На відміну від повністю звукових об'єктів, що не піддаються ідентифікації, звукові кореляти нереальних фантастичних персонажів і явищ не мають викликати у глядача відчуття невизначеності або підсвідомого страху (якщо не мовиться про фантастичний трилер). Навпаки, постійно супроводжуючи появу відповідного візуального ряду, вони повинні переконувати глядача в його повній реалістичності. Так, у фантастичній сазі «Зоряні війни» Джорджа Лукаса звукові кореляти світлових мечів або лазерного бластера не схожі на звичні звуки, однак володіють характерним профілем жесту або текстури, що покладено в основу цих корелятив, – дзижчання мотора старого кінопроектора (світлові мечі), тривала вібрація дроту при його ударі об антену (постріл із лазерного бластера).

Якщо ж у поєднанні ідентифікованих і неідентифікованих аспектів синтезованих звучань переважають останні, глядач інстинктивно починає відчувати дискомфорт. Як уже зазначалося, подібний прийом у поєднанні з відповідним візуальним рядом може викликати страх, що часто використовується при озвучуванні фільмів жахів. У кінострічці Стівена Спілберга «Полтергейст» синтезовані звучання, що супроводжують появу аномальних явищ, не володіють чіткими звучаннями, які можуть бути ідентифіковані тембром: вони можуть нагадувати одночасно і дзвінок у двері, і звуки синтезатора, і тягнуть високі звуки струнних.

Саме завдяки своїй незвичайності й багатозначності, перебуваючи на кордоні шумового та музичного елементів фонограми, ці звучання створюють стан тривоги і страху, у який занурюються герої фільму. Однак неідентифіковані звучання далеко не завжди пов'язані з жанром трилера й образами, що викликають страх. Можливість використовувати звук із невизначеним джерелом відкриває широкий простір для фантазії звукового дизайнера при роботі в різних жанрах, зокрема і в авторському кіно. Фонограму

фільму «Ми їдемо в Америку» (1992, режисер Юхим Грибов, композитор Михайло Глузь, звукооператор Аліакпер Гасан-заде) обрамлює високе звучання, що нагадує фільтрований у вузькій смузі білий шум. Це звучання, постійно з'являється протягом усієї картини, володіє неяскраво вираженими звуковисотами, що не дозволяє безсумнівно визначити його як шум або музику. На початку картини воно плавно переходить у пташиний галас; із нього, як із далеких смутних спогадів, виростають різні звукові образи.

Під час подорожі на поїзді його важко відрізнити за тембром від гудків і свисту паровоза, однак завдяки своїй нескінченній протяжності воно сприймається поза конкретним часом і ситуацією, «підносячись» над усім, що відбувається. Більша чи менша ясність ідентифікації того чи іншого звучання фонограми фільму неможлива без сприйняття цього звучання в рамках єдиного аудіовізуального образу, де однаково важливі і зображення, і звук. Можливості взаємин між візуальним і звуковим рядом безмежні.

В одних випадках синтезовані звучання інформують про відомі явища, надаючи їм нових незвичайних якостей; в інших випадках вони стають акустичним корелятом фантастичних істот і предметів, явищ віртуального або уявного світу; нарешті, безпосереднього зв'язку з візуальним рядом може взагалі не бути, коли синтезовані звучання стають певним коментарем до подій на екрані, часто зливаючись з одним і тим самим.

Синтезовані звучання і є такою цілісною і складною моделлю або системою, яка не піддається звичним законам аналітичного розчленування. Виявлення особливостей у кожному конкретному випадку дозволяє досліджувати найбільш суттєві якості сучасного аудіовізуального мистецтва, прогнозувати шляхи його подальшого розвитку.

Під час процесу виробництва фантастичного фільму на знімальному майданчику, а також у період постпродакшену виникли певні технічні й непередбачувані проблеми. Якщо проблема пошуку режисера, який розумів би специфіку зйомок та рецензування якісного сценарію, була вирішена ще на етапі підготовки до зйомок, то друга проблема з'явилася вже після підписання

контракту з фірмою «NETFLIX», а саме фінансування проєкту та затвердження «залізного» бюджету до майбутньої кінострічки.

Як і всі молоді команди, ми зіткнулися з низкою труднощів, а саме відсутністю традицій та системності, нехтуванням технічною поступовістю, ігноруванням економічної рентабельності. Наприклад, у США вже у 1930-х роках реалізувалася така форма фантастичного кінематографа, як кіносеріал. Можна навести приклади фільмів про Флеша Гордона та Бака Роджерса. Залишивши осторонь змістовний рівень цих робіт (вони знімалися за мотивами дитячих коміксів), слід зауважити, що цей метод здешевлював одиницю кінопродукції, дозволяв студіям накопичити досвід. Зйомки серій та частин велися в одних декораціях, що також робило виробництво більш рентабельним. Фактично фантастичний телесеріал сформувався в США саме на основі кіносеріалів 1930–1940-х років.

Слід зазначити, що величезну технічну допомогу нам надали ренти «PATREON», закупка деяких технічних елементів велася власними силами, а також Victoria Films Studios та Istyl Studios. Із самого початку зйомки почали відставати від графіка, що нервувало продюсерів, вони не розуміли, навіщо режисер знімає так багато матеріалу.

Головною непередбачуваною проблемою під час виробництва стала повномасштабна війна проти України, яку розпочала російська федерація 24 лютого 2022 року. На жаль, більшу частину проєкту довелося згорнути і вдалося відзняти лише невелику частину довжиною в 5 хвилин з повними спецефектами, інший же матеріал був досить сирим, але і над ним у таких тяжких умовах були продовжені роботи, навіть під час бомбардувань і обстрілів.

Через агресію, що почалася, наша кінокоманда не отримала достатнього фінансування, був поставлений у простій контракт із кіноконцерном «NETFLIX». Через це повністю готовими до кінокартини виявилися 5 хвилин, які були перероблені із завершеною драматургічною та звуковою думкою і влиті в загальні 30 хвилин.

Намагання продовжити зйомки під час повномасштабного вторгнення не мали успіхів, не лише через швидке просування фронту, але й через швидку евакуацію багатьох підприємств, кіноконцернів та ренталів, з якими ми співпрацювали навіть під час пандемії коронавірусу. Також через відсутність фінансування й мобілізацію різних спеціалістів з нашого кіновиробництва була загублена база реквізиту. Найбільша катастрофа сталася в березні 2022 року, коли під час обстрілу Києва рашистськими військами згоріла наша монтажна лабораторія з повністю змонтованими матеріалами, і все довелося починати знову з наслідками і для виробництва, і для якості продукції.

Висновок до Розділу III

Підсумовуючи третій розділ, автором було висвітлено несхожості між західними та східними моделями побудови фантастичних фільмів (проаналізовано різні бачення таких режисерів та звукорежисерів і композиторів, як: Куросава Кійосі, Джеймс Кемерон, Пол Верховен, Сергій Ваніфатьєв, Безіл Поледуріс, Бред Федель, Джері Голдсміт, Джеймс Хорнер, Енніо Морріконе, Хаяо Міядзакі та ін.), виявлено відмінності у сприйнятті таких аудіовізуальних текстів та інтертекстів у координатах різних культур. Помічено також динамічні зміни в підходах до творення. Відповідно помітна поступова змінність сприйняття фантастичного фільму, що передбачає умовний розподіл на три ступені (зародковий, осмислений, свідомо зображальний). Ці фази зумовлені не тільки розвитком і кульмінацією розгортання різних моделей синтезу та стилей під час еволюції фантастики, але й способом формування художньо-психологічного задуму загалом. Сформульовані конструктивно-виражальні принципи образного застосування звуку в сучасному фантастичному кіно доводять, що відповідний метод синтезу – дієгезисний, адитивний, субтрактивний чи інтеграційний – має вплив на всіх етапах творення фільму, а його дотримання сприяє цілісності сприйняття кінокартини.

ВИСНОВКИ

Дослідження багаторівневої структури звукового дизайну до фантастичних фільмів доводить, що в процесі його творення вагому роль відіграє синтез звуку та музично-звуковий дизайн. Аналіз звукових концепцій фантастичних фільмів з очевидністю доводить, що їх звукова партитура має складний багатогранний характер і потребує окремого розгляду.

Унікальна жанрово-стилістична концепція є ознакою будь-якого твору мистецтва, його стрижнем. Без неї неможливе творення музично-звукового дизайну фільму як особливого, якісно своєрідного рівня цілісності. Без єдності такої концепції не виникає й відповідного враження від перегляду. Аналіз фантастичних фільмів Японії, а також новітнього фантастичного кіно Сполучених Штатів Америки виявив не лише застосування широкої палітри засобів виразності для синтезування образів, але й концептуальну послідовність цього вибору.

Системний підхід у створенні та дослідженні власного звукового вирішення фільму «Сталкер» продемонстрував наявність багаторівневої системи організації звукової образності, розкрив широкий спектр смислових та асоціативних зв'язків між звуковою сферою і зображальною, взаємодію компонентів звукової картини по вертикалі (тембральне й акустичне забарвлення, інтонаційні, ритмічні та тональні співпадіння чи розбіжності), горизонталі (асоціативне повторення – лейттебр, лейтмотив, лейттема, інтонаційне або ритмічне варіювання). Аналіз процесів формування звукового дизайну як вияв спільних ознак в окремих драматургічних лініях (наприклад, об'єднання декількох епізодів спільними звуками, музичною темою та синтезом різних звукових спектрів) дозволив простежити певні традиції й особливості творення звуку у фантастичному кіно.

Систематизовано конструктивно-виражальні принципи образного застосування звуку у фантастичних жанрах кіно, з'ясовано традиції й особливості творення звуку і звукової драматургії у фантастичних жанрах

кінематографа в країнах, що стали першопрохідцями в цій царині, а саме США та Японії. Спрогнозовано найбільш доцільні напрями розвитку музично-звукового саунд-дизайну у звукорежисурі як майстерності творення звукової складової в сучасному фантастичному фільмі, а також доведено, що дієгезисний та інші методи музично-звукового синтезу, які здійснюються відповідними технічно-виражальними засобами і прийомами, є необхідними умовами художньої достовірності. Також узагальнено й систематизовано жанрові особливості, що допоможуть у майбутньому звукорежисерам у роботі над звуковою палітрою до різних жанрів фантастики та зі звуковою партитурою до фантастичних жанрів, зокрема в розширенні професійної палітри синтезування та створення нових звукових ефектів, що можуть бути використані як методологічна основа структурно-типологічного аналізу художніх творів. Конкретний аналіз під час дослідження звукових вирішень різних режисерів з Японії та США, таких, наприклад, як Куросава Кійосі та Джон Карпентер, і створення власного фантастичного фільму з урахуванням і запозиченням різних вирішень завдяки проаналізованому матеріалу незаперечно доводить, що образна і звукова структура фантастичних фільмів є складною й багаторівневою за творенням, це підтверджується вітчизняними дослідниками жанру фантастики, а також порівнянням жанру фантастичних фільмів з іншими жанрами, де ця структура наявна.

Цей аналіз зарубіжної фантастики був здійснений для того, щоб провести у своєму творчо-мистецькому проєкті модифікації та покращення через запозичення в режисерів і звукорежисерів США та Японії окремих елементів музично-звукового дизайну й виразності, таких як скример або амбівалентні шуми та гіперболізація голосу, наприклад дитини, як це було зроблено у творчо-мистецькому проєкті «Сталкер» задля прояву впливу на героя аномальної ситуації, у яку він потрапив, та пригнічення його морального стану.

Здійснивши аналіз саунд-дизайну фантастики з іншими жанрами, можемо констатувати певну специфіку, а саме наявні у фантастичних фільмах різні об'єкти, це може бути як жива істота, так і якийсь артефакт чи щось, що не

піддається поясненню, вимагають незвичайних звукових вирішень, створюють необхідний візуальний контекст для звукових експериментів і благодатний ґрунт для художньо-естетичних проявів звукового дизайну. Іманентно закладена у звучанні тимчасова протяжність додає художньо-просторових характеристик візуального образу об'єкта, тимчасову модальність, збагачуючи його екранну матеріалізацію та естетичну емоційність.

Аналіз музично-звукового дизайну для фантастичних фільмів дозволив виявити деякі специфічні можливості вирішення драматургічних завдань за допомогою звуку, такі як звукове масштабування, акустична демонстрація, аудіовізуальний контрапункт, аудіовізуальний дисонанс, пошвавлення об'єкта, ревербераційне розмиття. Окреслюючи багатоаспектний вплив різноманітних чинників на практиці, варто згадати насамперед такі: традиційне образно-естетичне використання шумів і фонів у звуковій картині; метафоричне використання звуків, мовних акцентів і діалектів, музики певного стилю, жанру й виконання для означення часово-просторових узагальнень; використання певних звуків, які потрібно синтезувати в лабораторних умовах; фіксування й закріплення різних звичаїв або деталізація того чи іншого персонажа; імітація та симуляція нових образів, які потрібно втілити в кадрі; написання кіномузики та звукових пластів, які для різних фантастичних картин створювали відомі композитори Безіл Поледуріс, Бред Фідель, Енніо Морріконе, Джері Голдсмі, Джеймс Хорнер; звукорежисери Сергій Ваніфатьєв, Марк А. Манджині, Даг Хемфілл, Рон Бартлетт; режисери Куросава Кійосі, Джеймс Кемерон, Пол Верховен, Хаяо Міядзакі та ін.

Проведена аспірантом експериментальна робота – аналіз та створення звукового дизайну до власного фантастичного фільму – виявила правомірність і доцільність використання чотирьох етапів творення фантастичного фільму та трьох видів синтезу звуку, які будуть потрібні для вироблення якісного звукозорового образу.

Типологічний розподіл на чотири методи звукового дизайну виявив закономірності вибору особливого спектра засобів синтезу, новий метод

синтезування, методи драматургічного розвитку, а також впливу на вибір технологічного процесу, що є однією з необхідних умов художньої достовірності.

Окрім загальних принципів – складання компонентів у звукову картину; висікання з існуючої звукової картини ядра, основи образу; інтеграція (співіснування та взаємодія) звукових субструктур, – було виявлено специфічні, домінуючі ознаки кожного з методів синтезу образної структури.

Творчо-мистецький проєкт буде цікавим та корисним для митців і мистецтвознавців, а саме дослідників можливостей музично-звукового дизайну фантастичних фільмів. У межах підготовки творчого мистецького проєкту було застосовано науково-творчий метод дослідження та підготовлено низку тем до лекцій і практичних завдань, що можуть стати вагомим методичним матеріалом у культурно-освітньому національному процесі. Це дало поштовх до розробки спеціального курсу «Музично-звуковий дизайн фантастичних фільмів (на прикладі фільму “Сталкер” (режисер Петляк Нікіта)», що допоможе у вивченні музично-звукового дизайну, розширить уявлення про творчі і практичні елементи саунд-дизайну та їх поетапне застосування майбутніми звукорежисерами екранних мистецтв для здобуття навичок у роботі з фантастичними фільмами й не тільки; стане в нагоді в освітньому процесі студентів, аспірантів гуманітарних ВНЗ щодо набуття нових підходів та отримання теоретичних знань, пов’язаних із музично-звуковим дизайном.

У методичних матеріалах викладено систематизований та послідовний напрям дослідження, зокрема:

- 1) обґрунтовано передумови й необхідність спецкурсу;
- 2) визначено мету, завдання та вимоги до результативних досягнень здобувачів;
- 3) створено структуру спеціального курсу, що передбачає розділи, теми лекційних і практичних занять;
- 4) сформульовано вимоги та критерії для оцінювання набутих навчальних досягнень;

5) підготовлено рекомендований список літератури.

Методична суть спеціального курсу в ознайомленні та формуванні в здобувачів різних освітніх ступенів уявлення про музично-звуковий дизайн фантастичних фільмів, наданні рекомендацій і практичних навичок щодо розкриття та застосування елементів звукового синтезу. Розроблена й публічно представлена праця може виявити інтерес у науково-педагогічної спільноти, стати конструктивним наочним підтвердженням в освоєнні звукорежисерських методів створення музично-звукового дизайну для фантастичних творів.

Музично-звуковий дизайн для фантастичних творів та інтерактивних середовищ характеризується поетапним процесом віртуального конструювання, що включає повне опрацювання всіх необхідних параметрів і попереднє тестування: візуальний образ та синтезований звук неодноразово з'єднуються у віртуальному просторі й аналізуються до їх безпосереднього включення до віртуального чи реального знімального процесу або інтерактивного сценарію. Різноманітність типів симбіозу кінематографу та звукового дизайну разом із стрімким розвитком інтерактивних додатків дозволяє говорити про всебічну конвергенцію екранних мистецтв під впливом розвитку тривимірної анімації, а також про наближення технології виробництва аудіовізуальних елементів контенту екранних творів до принципів формування контенту віртуальної реальності. Дискретність контентного заповнення інтерактивних середовищ та конвергентного цифрового мистецтва спрямовує на переосмислення процесу розробки аудіовізуальних одиниць.

У принципах цифрового синтезу звуку та моделювання візуального образу фантастичного об'єкта аудіовізуального твору простежується загальна логічна орієнтація на фізичні закони, але міра умовності реалізації характеристик музично-звукового дизайну й інтерактивних взаємодій задається на етапі концептуальної розробки проєкту фантастичного фільму.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алфьорова З. І. Експериментальне кіно: проблема темпоральності. *Вісник ХДАДМ*, 2006. № 6. С. 65–74.
2. Алфьорова З. І. Кінематограф 1970-х рр.: соціокультурний контекст. *Нариси з історії кіномистецтва України*. Київ : Інтертехнологія, 2006. С. 267–288.
3. Алфьорова З. І. Культурологічні підходи до масового візуального. *Вісник ХДАДМ. Серія : Мистецтвознавство. Архітектура*. 2017. № 2. С. 8–15.
4. Алфьорова З. І. Кіберкультура як складова постмодерної культури. *Соціокультурні комунікації в інформаційному суспільстві* : матеріали міжнар. наук. конф., 21–22 листоп. 2003 р. Харк. держ. акад. культури. Харків, 2003. С. 11–12.
5. Алфьорова З. І. Естетика «манги» й аніме: її вплив на фільми про віртуальну реальність. *Культура України*. Харків, 2004. Вип. 14 : Мистецтвознавство. Філософія. С. 126–136. Бібліогр.: 11 назв.
6. Алфьорова З. І. Міфологія «манги» й аніме у фільмах про віртуальну реальність. *Вісник Харківської державної академії культури*. Харків, 2004. Вип. 15. С. 21–29. Бібліогр.: 15 назв.
7. Балмонт Дж. Guide to Japanese cyberpunk cinema with three of its visionary Directors. URL: <https://www.dazeddigital.com/film-tv/article/49153/1/japanese-cyberpunk-cinema-guide-sogo-ishii-shinya-tsukamoto-shozin-fukui-akira>
8. Божко О. Концептуалізація атмосфери саспенс жанру хоррор. *East European Science Journal*. 2017. Вип. 20. С. 23–30.
9. Бут О. Колізії створення звукового образу в сучасному фільмі. *Вісник Зб. наук. статей Київського міжнародного університету. Журналістика. Медіалінгвістика. Кінотелемистецтво*. Київ : КиМУ, 2002. Вип. 1. С. 271–283.
10. Бут О. Вплив звукової концепції на цілісність сприйняття фільму. *Вісник Зб. наук. статей Київського міжнародного університету*.

Журналістика. Медіалінгвістика. Кінотелемистецтво. Київ : КиМУ, 2002. Вип. 2. С. 250–260.

11. Бут О. В. Діалог класичного і модерного напрямів у звукорежисурі (До питання визначення професії). *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого.* 2018. Вип. 22. С. 112–119.

12. Бут О. В. Звук як компонент образної структури фільму : дисертація. КНУТКіТ імені І. К. Карпенка-Карого. Київ, 2007. С. 196.

13. Безручко О. Особливості використання VSTі для написання музики в кіно. *Культурно-мистецьке середовище: творчість та технології* : зб. матеріалів XV Всеукр. наук.-практ. конф. Київ : НАКККіМ, 2023. С. 48–50.

14. Вовк О. Маніфестація емоції жаху крізь призму описів емоційних станів персонажів-жертв. *Львівський філологічний часопис Львівського державного університету безпеки життєдіяльності.* 2019. Вип. 5. С. 23–29.

15. Гайденко І. А. Застосування комп'ютерних методів при інструментуванні та аранжуванні музичних творів. *Вісник Харківської державної академії дизайну і мистецтв.* 2008. № 7. С. 46–51.

16. Головні прем'єри 70-го Каннського фестивалю. URL: <http://www.freecity.lv/kultura/41940/>

17. Голубенко М. М. Темпоральність цифрової культури. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого* : зб. наук. праць. Київ, 2019. Вип. 24. С. 145–151.

18. Дьяченко В. В. Творча діяльність українських звукорежисерів другої половини ХХ – початку ХХІ століття: теорія, історія, практика : дисертація. НАКККіМ. Київ, 2018. С. 361.

19. Домбругова Н. М Семіотика саунд-дизайну в кіно. *Мистецтвознавчі записки.* 2018. Вип. 34. С. 182–189.

20. Журавльова Т. В. Екранні інтерпретації оперної класики. *Науковий вісник Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського.* 2020. Вип. 2–3. С. 37–50.

21. Журавльова Т. В. Орієнтальний світ: специфіка жанрового втілення на українському екрані. *Українське мистецтвознавство: матеріали, дослідження, рецензії*. НАН України, Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського. 2014. Вип 14. С. 236–242.

22. Железняк С. В. Звукова скульптура: синтетичне культурне явище. *Філософія тексту в сучасній культурі: матеріали Міжнародної науково-практичної конференції*. (Київ, 29 березня 2019 р.). Київ: Київський національний університет культури і мистецтв, 2019. С. 79–82.

23. Железняк С. В. Узаємодія звуку і зображення в сучасній аудіовізуальній культурі. *Культурологічна думка*. 2021. Вип. 20. С. 171–178.

24. Железняк С. В. Особливості використання звуку в сучасному телебаченні і мультимедіа. *Художня культура. Актуальні проблеми*. 2019. Вип. 15 (2). С. 22–27.

25. Железняк С. В. Трансформації звукозорового образу в сучасній аудіовізуальній культурі: дис. ... д-ра філософії. Київський національний університет культури і мистецтв. Київ, 2022.

26. Зубавіна І. Б. [Re]animation of a Simulacrum. *Digitograph. Художня культура. Актуальні проблеми*. 2019. Вип. 15 (1). С. 64–68.

27. Зубавіна І. Б. Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності (час і простір у кінематографі) [монографія]. Інститут проблем сучасного мистецтва НАМ України. Київ: Інтертехнологія, 2006. 272 с.

28. Зубавіна І. Онтологія віртуального простору: Екранознавчі зшитки [монографія]. Інститут проблем сучасного мистецтва НАМ України. Одеса: Видавничий дім «Гельветика», 2021. 376 с.

29. Зубавіна І. Б. Актуалізація нейроестетичних досліджень у полі сучасної екранної культури. *Нейроекранологія. Художня культура. Актуальні проблеми*. 2022. Вип. 18 (2). С. 45–49.

30. Зубавіна І. Б. Метаморфози статусу реального в кінематографі доби цифрових технологій. *Актуальні проблеми мистецької практики і мистецтвознавчої науки*. 2008. Вип. 1. С. 205–219.

31. Зубавіна І. Б. Кінематограф незалежної України: тенденції, фільми, постаті. Київ : Фенікс, 2007. С. 296.
32. Збігнєв Г. З французької семіотики кіно. URL: http://archive-ktm.ukma.edu.ua/show_content.php?id=366
33. Інна Набока. Київ, 7 листопада 2006 (RadioSvoboda.Ua). Чому ми любимо фільми жахів? URL: <https://www.radiosvoboda.org/a/954064.html>
34. Йонедзава Йошіхіро. Всесвітній феномен аніме: минуле та майбутнє. *Nipponia Journal*. 2003. Вип. 27. С. 4–7.
35. Кемерон Дж. *Енциклопедія світової фантастики*. Київ : Наукова фантастика, 2001. 130 с.
36. Кабалова Т. До визначення поняття «музичний дизайн» у перформативному мистецтві. *Зб. наук. статей Рівненського державного гуманітарного університету*. Рівне, 2018. Вип. 28. С. 91–96.
37. Карнак А. М. Нові комп'ютерні технології в сучасній музиці та концепція творчого процесу. *Сучасне мистецтво*. Київ : Акта, 2005. Вип. 2. С. 123–135.
38. Курбанов Г. О. Особливості розвитку жанру кіберпанк в японському кіно та інших видах мистецтва. *Зб. наук. статей Київського національного університету театру, кно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. Екранні мистецтва*. Київ : КНУТКіТ, 2023. Вип. 32. С. 271–283.
39. Курбанов Г. О. Фантастичний Герой як суб'єкт і провідник символів. *Зб. наук. статей Інституту культурології національної академії мистецтв України*. Київ : НАМ України, 2022. Вип. 6. С. 286–289.
40. Курбанов Г. О. Жанр хоррогу у творчості Куросави Кійосі. *International Magasine Scientific Conference Zielona Góra, September 23–24, 2022*. Вип. 42. С. 271–282.
41. Курбанов Г. О. Світ аніме та творчість Хаяо Міядзакі. *Зб. наук. статей Дрогобицького державного педагогічного університету імені Івана Франка*. Київ : ДДПУ, 2024. Вип. 71. С. 126–136.

42. Кушч Є. В. Електромузичний інструментарій як еволюційний фактор музичної культури : монографія. НАКККиМ. Київ, 2015. 160 с.
43. Міямото Норіакі [宮本 法明]. Куросава Кійосі [黒沢清 『叫』 と Jホラーの歴史. «Крики» Кійосі Куросава і історія J-хоррора] 京都大学大学院 人間・環境学研究科. – 人間・環境学. Дослідження людини та навколишнього середовища, Вища школа досліджень людини та навколишнього середовища, Університет Кіото]. Бібліогр.; 2019. № 28. С. 93–104.
44. Метц К. Дієгетичні основи. Переклад з фр.ї М. Іонов. Харків : Райдуга, 1984. 279 с.
45. Метц К. Уявне та Значуще. Переклад з фр. Я. Мангуш. Харків : Райдуга, 1985. 169 с.
46. Маньківський В. С. Основи звукооператорської роботи. Київ : навч. посіб. Мистецтво, 1984. 240 с.
47. Марія Ал-Сал'хані. Психологія хорору: чому люди так люблять кіно про маніяків. URL: <https://vikna.tv/dlia-tebe/psykholohiia/chomu-lyudy-lyublyat-dy-vytysya-filmy-zhahiv-ta-komu-krashhe-czogo-ne-robyty/>
48. Зміна творчого спрямування японського гуру жахів дає плоди. Переклад статті Isabel Reynolds для Reuters. 28.08.2008.
49. Моргун В. Ф. Опитувальник реального, бажаного та фантастичного бюджетів часу людини. Полтава : Оріяна, 2002. 24 с.
50. Ньюелл Ф. Мастеринг: погляд зсередини. Переклад: О. Кравченко, О. Науменко, А. Субботін. Київ : Комора, 2015.
51. Олег Куліков. *Кіберпанк Помер*. URL: <https://playua.net/kiberpank-pomer/>
52. Огнєва Т. К. Особливості розвитку сучасного мистецтва і кінематографу у Китаї, Кореї та Японії. *Українські культурологічні студії* : зб. наук. Праць. 2020. Вип. 1. С. 69–83.
53. Папченко В. Інтерактивність шумів і пауз у звуковому образі фільму. *Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого*. 2018. Вип. 22. С.101–107. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Nvkkarogo_2018_22_17

54. Педагогічна діагностика. Москва, 2007. № 3. С. 64–76. Фільм жахів. Горор [ред. У. Фоссен, В. Войтенко]. Київ : KINO-КОЛО, 2005. 504 с.
55. Степанова Г. І., Михайлов Д. М. Саунд-дизайн як новий напрям у звукорежисурі. *Наукові записки міжнародного гуманітарного університету*. Одеса, 2018. Вип. 28. С. 125–127.
56. Станіславська К. І. Аудіовізуальний контрапункт у кіно: спроба класифікації. *Зб. наук. статей Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. Екранні мистецтва*. Київ : КНУТКіТ, 2022. Вип. 30. С. 47–54.
57. Станіславська К. І. Мистецько-видовищні форми сучасної культури : монографія ; вид. друге, перероб. і доп. Київ : НАКККіМ, 2016. 352 с.: іл.
58. Стецюк І. 90 % синтезу, або Чого Ви не знали про кіномузику. *Музикант.укр*. 2021. URL: <https://musician.ua/90-sintezu-abo-chogo-vi-ne-znali-pro-kinomuziku> (дата звернення: 14.05.2023).
59. Свобода Д. Оцінка якості звучання мови та музики. *Звукорежисер*. 2007. № 1. С. 48–53.
60. Семенов М. Білл Путнем, універсальний талант. *Звукорежисер*. 2008. № 6. С. 74–80.
61. Соболева М. Монтаж музичних фонограм. *Звукорежисер*. 2002. № 9. С. 50–53.
62. Старчеус М. С. Про хронологи музичного мислення. *Музична академія*. 2004. № 3. С. 156–163.
63. Таганов О. М. Особливості психологічного сприйняття звукового простору музичних творів : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.03. Київ, 2006. 239 с.
64. Т. І. Уварова. Естетика кіно у просторі культури: основні елементи. *Зб. наук. статей Міжнародного гуманітарного університету*. 2020. Вип. 31. С. 179–183.
65. Торікай Шін'їчі, Комацу Мегумі. Світ аніме зсередини. *Nipponia*

Journal. 2006. Вип. 27. С. 14–16.

66. Фількевич Г. М. Музика у кінопросторі Олександра Довженка. *Зб. наук. статей Київського національного університету театру, кіно і телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого. Екранні мистецтва*. Київ : КНУТКіТ, 2016. Вип. 18. С. 83–88.

67. Хайдеггер М. Буття та час. *Ad Marginem*. 1997. 452 с.

68. Харуто А. Комп'ютерний аналіз звуку в музикознавстві та музичній педагогіці. *Музична академія*. 2009. № 4. С. 77-83.

69. Хлистова А. Монтаж фонограм акустичної музики. *Звукорежисер*. 2011. № 4–5. С. 55–59; 50–54.

70. Чернецький М. Що ми вимірюємо? *Звукорежисер*. 1998. № 1. С. 4–10.

71. Черевко К. П. Електронна музика як феномен культурно-цивілізаційних процесів ХХ – початку ХХІ століття (до питання методології аналізу) : автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства : 17.00.03. Львів, 2012. 17 с.

72. Чупринський О. С. Студія звукозапису «skywalker sound» як розробник звукового дизайну. *Зб. наук. статей Київського національного університету культури і мистецтв*. КНУКіМ. 2019. Вип. 40. С. 33–38.

73. Adams D. The Sounds of the Empire: Analyzing the Themes of the Star Wars Trilogy. *Film Score Monthly*. 1999. April. P. 22–25.

74. Adorno T., Eisler H. *Composing for the Films*. L. : Continuum, 2005. 171 p.

75. Adorno T. (With the assistance of George Simpson) On popular music. *Studies in Philosophy and Social Science*. N. Y. : Institute of Social Research, 1941. Vol. IX. P. 17–48.

76. Allan K. Philharmonic and Film: Sound to Bring Pictures to Life. *The New York Times*. 2006. April. P. 26.

77. Anderson G. B. The Presentation of Silent Films, or Music as Anaesthesia. *The Journal of Musicology*. Berkeley : University of California Press, 1987 (Spring). Vol. 5. No 2. P. 257–295.

78. Ahman R. *Film / Genre*. L. : BFI Publishing, 1999. 272 p.

79. Altman R. *Silent Film Sound*. N. Y. : Columbia University Press, 2004.
462 p.
80. Altman R. *The American Film Musical*. Bloomington, IN : Indiana University Press, 1988. 400 p.
81. Anderson G. B. *Music for Silent Films 1894–1929: A Guide*. Washington :Library of Congress, 1988. 182 p.
82. Atkins I. *Source Music in Motion Pictures*. L. : Associated University Press, 1983. 150 p.
83. Atkinson T. *Scoring with Synthesizers*. *American Film*. 1982. September. No 10. P. 67–71.
84. Adorno Th., Eisler H. *Composing for the Films*. L. : Bloomsbery Publishing Group Ltd., 2007. 176 p.
85. Altman R. *Silent Film Sound*. N. Y. : Columbia University Press, 2004.
462 p.
86. *A Brief History of Japanese Horror*. *Journal – rikumo journal*.
URL: <https://journal.rikumo.com/journal/paaff/a-brief-history-of-japanese-horror>

87. Bleecker J. Design Fiction: A short essay on design, science, fact and fiction. Near Future Laboratory. 2009. 97 p. URL: http://drbfw5wfjlxon.cloudfront.net/writing/DesignFiction_WebEdition.pdf
88. Beyond the Soundtrack: Representing Music in Cinema / ed. by D. Goldmark, L. Kramer, R. Leppert. L. A., L. : University of California Press, 2007. 333 p.
89. Metz C. Le perçu et le nommé. *Essais sémiotiques*. Paris : Klincksieck, 1977. 150 p.
90. Mes T. Midnight Eye Guide to New Japanese Film. California, 2005. Библиогр.; 2004. С. 125–320.
91. Mukae S. J-Horror: Its Birth and the Theory behind it. Proceedings of the 3rd EU Workshop: Sub-Major Curriculum EU-Japanology, Kansai University Graduate School of Letters. 2012. URL: <https://www.academia.edu/26305269>
92. Where to begin with Japanese cyberpunk. URL: <https://www.bfi.org.uk/features/where-begin-japanese-cyberpunk>
93. Folgert Karsdorp, Marten van der Meulen, Theo Meder & Antal van den Bosch MOMFER: A Search Engine of Thompson's Motif-Index of Folk Literature. California, 2005. 17 p.
94. The music and sound of Experimental Film Edited by Holly Rogers and Jeremy Barham Oxford University Press, 2017. 45. 290 p.
95. Thompson Stith Motif-Index of Folk Literature Stith Thompson. S. 498– 864.
96. Thompson Stith. The Folktale Stith Thompson University of Callifornia Press. California, 2005. 519 p.
97. Jack Burnham. «Structure of art», George Braziller, NY NY, 1971.
98. John Berger. «About Looking, Pantheon», NY NY, 1980. Sense of Sight, Pantheon, NY NY, 1985.
99. James Monaco. «How to read a film». Oxford University Press, 1977.

100. Jørgensen K. On Transdiegetic Sounds in Computer Games Northern Lights: Film and Media Studies Yearbook. Vol. 5 (1): Digital Aesthetics and Communication. 2007. P. 105–117.
101. Jørgensen K. Time for New Terminology? Diegetic and Non-Diegetic Sounds in Computer Games Revisited.
102. Gorbman Cl. Unheard Melodies: Narrative Film Music. Bloomington ; L. :Indiana University Press, 1987. 190 p.
103. Game Sound Technology and Player Interaction: Concepts and Developments / ed. by Mark Grimshaw. Hershey ; N. Y. : IGI Publications, 2010. P. 78–97.
104. Ryan M.-L. Avatars of Story (Electronic Mediations, Vol. 17). Minneapolis-L. : University of Minnesota Press, 2006. 296 p.
105. Rydstrom G. Sound Design of Terminator 2. *FilmSound.org*. URL: <http://www.filmsound.org/t2/>
106. Music, Sound and Filmmakers: Sonic Style in Cinema / ed. by J.Wierzbicki. N. Y. : Routledge, 2012. 232 p.
107. Roland Barthes, «Image, Music and Text», Hill and Wang, NY NY, 1977.
108. Robert Clyde Allen, «Film history, theory and practice», McGraw-Hill, 1997. 276 p.
109. Redner G. Deleuze and Film Music: Building a Methodological Bridge between Film Theory and Music. Bristol ; Chicago : Intellect, 2010. 194 p.
110. Roston J. Japanese-Americans in U.S. Films: The Influence of the Office of War Information on the Portrayal of Japanese-Americans in the U.S. Films of World War II, 1942–1945. Montreal : McGill University, 1983. 233 p.
111. Rowan B. G. The Japanese Image in American Films, 1904–1967. Madison : University of Wisconsin-Madison, 1968. 312 p.
112. Ryoko O. The way of the Samurai: Ghost Dog, Mishima, and Modernity's Other. *Japanese Studies*. 2010. Vol. 21. No 1. P. 31–43.
113. Shibata Y. Transnational Images of Hiroshima and Nagasaki: Knowledge Production and the Politics of Representation. Ithaca : Cornell University Press, 2009.

230 p.

114. Shikaumi N. Cultural policy in Japan. UNESCO: Studies and documents on cultural policies. 1971. 55 p.

URL: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000001170>

115. Slade A. Hiroshima, mon amour: Trauma, and the Sublime. *Trauma and Cinema: Cross-Cultural Explorations*. 2004. P. 165–181.

116. Stuber D. *Waving, Drowning: Trauma, Representation, Corporeality*. London : The University of Western Ontario, 1999. 99 p.

117. Sayf A. *Democracy of sound: music piracy and the remaking of American copyright in the twentieth century*. New York, NY : Oxford University Press, 2013. 272 p.

118. Schafer R. M. *The soundscape: our sonic environment and the tuning of the world*. Rochester, VT : Destiny Books, 1994. 320 p.

119. Shepard B. K. *Refining sound: a practical guide to synthesis and synthesizers*. Oxford : Oxford University Press, 2013. 264 p.

120. Schulze H. *Sound works: a cultural theory of sound design*. New York, NY : Bloomsbury Academic, 2019. 272 p.

121. *Sounds, societies, significations: numanistic approaches to music* / ed. R. Povilionienė. Cham : Springer International Publishing AG, 2017. 240 p.

122. *Sound souvenirs: audio technologies, memory and cultural practices* / eds. K. Bijsterveld, J. van Dijk. Amsterdam : Amsterdam University Press, 2009. 218 p.

123. *Sound studies reader, The* / ed. J. Sterne. New York, NY : Routledge, 2012. 576 p.

124. Spitzer J., Zaslav N. *The birth of the orchestra: history of an institution, 1650–1815*. New York, NY : Oxford University Press, 2005. 614 p.

125. Sterne J. *Space within space: artificial reverb and the detachable echo*. *Grey Room*. 2015. Vol. 60. P. 110–131. DOI:

https://doi.org/10.1162/GREY_a_00177. 174. Sterne J. *The audible past: cultural origins of sound reproduction*. Durham, NC : DukeUniversity Press, 2003. 472 p.

126. *The End of Cool Japan: Ethical, Legal, and Cultural Challenges to Japanese Popular Culture* / ed. M. McLelland. London : Routledge, 2016. 224 p.

127. Tymofeyenko A. V. Image of Japan in western cinematography of late XX – early XXI centuries: stating the issue. Norwegian Journal of development of the International Science. Oslo, 2017. No 3. P. 42–45.
128. Schrader P. Transcendental Style in Film: Ozu, Bresson, Dreyer. Berkeley : University of California Press, 1972. 194 p.
129. Sontag S. Spiritual Style in the Films of Robert Bresson Sontag S. Against Interpretation. New York : Dell Publishing Co, 1969.
130. Sound, Speech, Music in Soviet and Post-Soviet Cinema / ed. by L. Kaganovsky and M. Salazkina. Indiana University Press, Bloomington and Indianapolis, 2014. 299 p.
131. Wierzbicki J. E. Film Music: A History. N. Y. ; Abingdon : Routledge, 2009. 328 p.
132. Wightman F. L., Kistler D. J. Headphone simulation of free-field listening. II: Psychophysical validation Journal of the Acoustical Society of America. 1989. Vol. 85. No 2. P. 868–878.
133. Wightman F. L., Kistler D. J. Headphone simulation of free-field listening. I: Stimulus synthesis Journal of the Acoustical Society of America. 1991. Vol. 85. No 2. P. 858–867.
134. Wilkens H. Kopfbezügliche stereophonie ein hilfsmittel für vergleich und beurteilung verchiedener raumeindrücke Acustica. 1972. No 26. P. 213–221.
135. Wilkens H. Mehrdimensionale beschreibung subjektiver beurteilungen der akustik von konzertsälen: dissertation. TU Berlin, 1975. 178 p.
136. Wilkens H. Mehrdimensionale beschreibung subjektiver beurteilungen der akustic von konzertsälen. Acustica. 1977. Vol. 38. P. 256–268.
137. William G., Griesinger D. Reverberation level matching experiments Proceedings of the Sabine Centennial Symposium. Cambrige, UK, 1994. P. 263–266.
138. Williams M. Unified theory of microphone systems for stereophonic sound recording. Proceedings of the 82th AES Convention, Paris, France, 1987. P. 690–703.

139. Wittek H., Theile G., Menzel D. Binaural Sky. URL:
http://www.hauptmikrofon.de/index.php?option=com_content&view=article&id=52&Itemid=61
140. Wolcott W. F. Wave field synthesis with real-time control: Master's thesis, Santa Barbara, USA, 2007. 75 p. URL:
<http://wfsynth.sourceforge.net/Thesis.pdf>
141. Wolfgang A. Multithread implementation for calculating room impulse responses. *The Journal of the Acoustical Society of America*. 2008. Vol. 124. No 4. P. 2481.
142. Yamanaka H. The Utopian «Power to Live»: The Significance of the Miyazaki Phenomenon. *Japanese Visual Culture. Explorations in the World of Manga and Anime* / ed. by M. W. MacWilliams. USA. 2015. P. 237–255.
143. Yoda Tomiko, Masamune Shiro, Nakagawa Yokishi. *Giant Creatures in Our World: Essays on Kaiju and American Popular Culture*. Duke University Press Books. 2006. P. 344.

1. Дієгеза – загальна внутрішньокадрова сюжетна реальність.
2. Ембієнтний звук – атмосферні звуки (Ambience), також відомі як фоновий або амбієнтний звук, це фонові звуки, що зазвичай включаються до аудіосупроводу фільму, відео або відеоігри, щоб додати глибину та реалістичність. Вони допомагають створити чуттєве враження оточення або місцевості.
3. Семидія – семидієгезисний звук (напівдієгезисний) – прийом, який покликаний підкреслювати деякі внутрішньокадрові явища. Незважаючи на те, що вони, як і дієгезисні звуки, відтворюються синхронно з візуальним рядом, їм властива яскрава відмінність від природних звуків (зміна тембру, гучності тощо).
4. Метадієгезис – метадієгезисний звук – звук, який демонструє глядачеві аудіальне сприйняття одного із героїв екранного твору.
5. Наративний металепис (*риторичний* та *онтологічний*) – онтологічний металепис – складна репрезентація моделі фантастичного світу, більш характерна для жанру фентезі.
Риторичний металепис – ієрархічна репрезентація моделі фантастичного світу фентезі.
Металепис – експлікаційне введення глядача у фікційний світ фентезі.
6. Ефект тону Шепарда – це звук, утворений накладенням синусоїдальних хвиль, частоти яких кратні один одному (звуки розташовані по октаві). Підвищення або зниження тону Шепарда називається звукорядом Шепарда. Такий звукоряд створює ілюзію тону, що нескінченно підвищується або знижується, тоді як насправді його висота загалом не змінюється.
7. Аугментація – це процедура, яку проводять для підвищення об'єму або розміру певних тканин чи структур, у жанрах фантастики, наприклад кіберпанку, це заміна кінцівок або частин тіла більш досконалішими механічними.
8. Звукова імерсія – відтворення реалістичних звуків оточення при постпродакшені, голосів персонажів, музики та звукових ефектів, що здатні

допомогти поглинути глядача у фільм і створити відчуття присутності.

9. Ногг (горор) – горор, або фантастика жахів, – це окремий піджанр фантастики, що розкриває сюжети й теми, які призначені чи мають потенціал, щоб налякати або досягти переляку своїх читачів, викликаючи почуття жаху й терору.
10. Кіберпанк – піджанр (на початку свого існування) фантастики, що в процесі еволюції і розвитку став окремим жанром, виник у 1980-х роках; концентрується на зображенні високих комп'ютерних технологій, що сусідують із низьким рівнем життя людей.
11. Фентезі – піджанр фантастики – одного з жанрів сучасного мистецтва, дія якого відбувається у вигаданому світі, де чудеса й вигадка нашого світу є реальністю. Світ – подібний до середньовіччя, властивою основою світу є магія, він наповнений чарівними істотами, оповідь епічна, тому час зациклений і рухається по колу (є зміна пір року, однак немає історичного розвитку епохи). Ці ознаки визначальні для фентезі й поєднують жанр із літературною казкою.
12. Sci-fi (або наукова фантастика) – жанр кінематографії, де події відбуваються у світі, що відрізняється від сучасного або історичної реальності принаймні в одному значимому відношенні. Відмінність може бути технологічною, фізичною, історичною, соціологічною, але не магичною. Жанр з'явився в перші роки існування кінематографа.
13. Сплаттерпанк – це рух у фантастиці жахів, який виник у 1980-х роках, вирізняється графічним, часто кривавим, зображенням насильства, контркультурним узгодженням і «гіперінтенсивним жахом без обмежень».

Афіша показу мистецької складової творчого мистецького проєкту

МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМЕНІ І.К. КАРПЕНКО-КАРОГО
ІНСТИТУТ ЕКРАННИХ МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА ЗВУКОРЕЖИСУРИ

ПОКАЗ МИСТЕЦЬКОЇ СКЛАДОВОЇ ТВОРЧОГО
МИСТЕЦЬКОГО ПРОЄКТУ
НА ЗДОБУТТЯ ОСВІТНЬО-ТВОРЧОГО СТУПЕНЯ
ДОКТОРА МИСТЕЦТВА

ЗДОБУВАЧ

КУРБАНОВ ГЕОРГІЙ ОЛЕКСАНДРОВИЧ

ТВОРЧИЙ МИСТЕЦЬКИЙ ПРОЄКТ

МУЗИЧНО-ЗВУКОВИЙ ДИЗАЙН ФАНТАСТИЧНИХ ФІЛЬМІВ (на прикладі фільму «Сталкер» (Режисер Петляк Нікіта))

ТВОРЧИЙ КЕРІВНИК ДОМБРУГОВА НАТАЛІЯ МИХАЙЛІВНА

НАУКОВИЙ КОНСУЛЬТАНТ КУЩ ЄВГЕНІЙ ВАДИМОВИЧ

М.КИЇВ, 21 БЕРЕЗНЯ, 2024. АУД 311

12:00



S.T.A.L.K.E.R.

Фото показу мистецької складової творчого мистецького проєкту

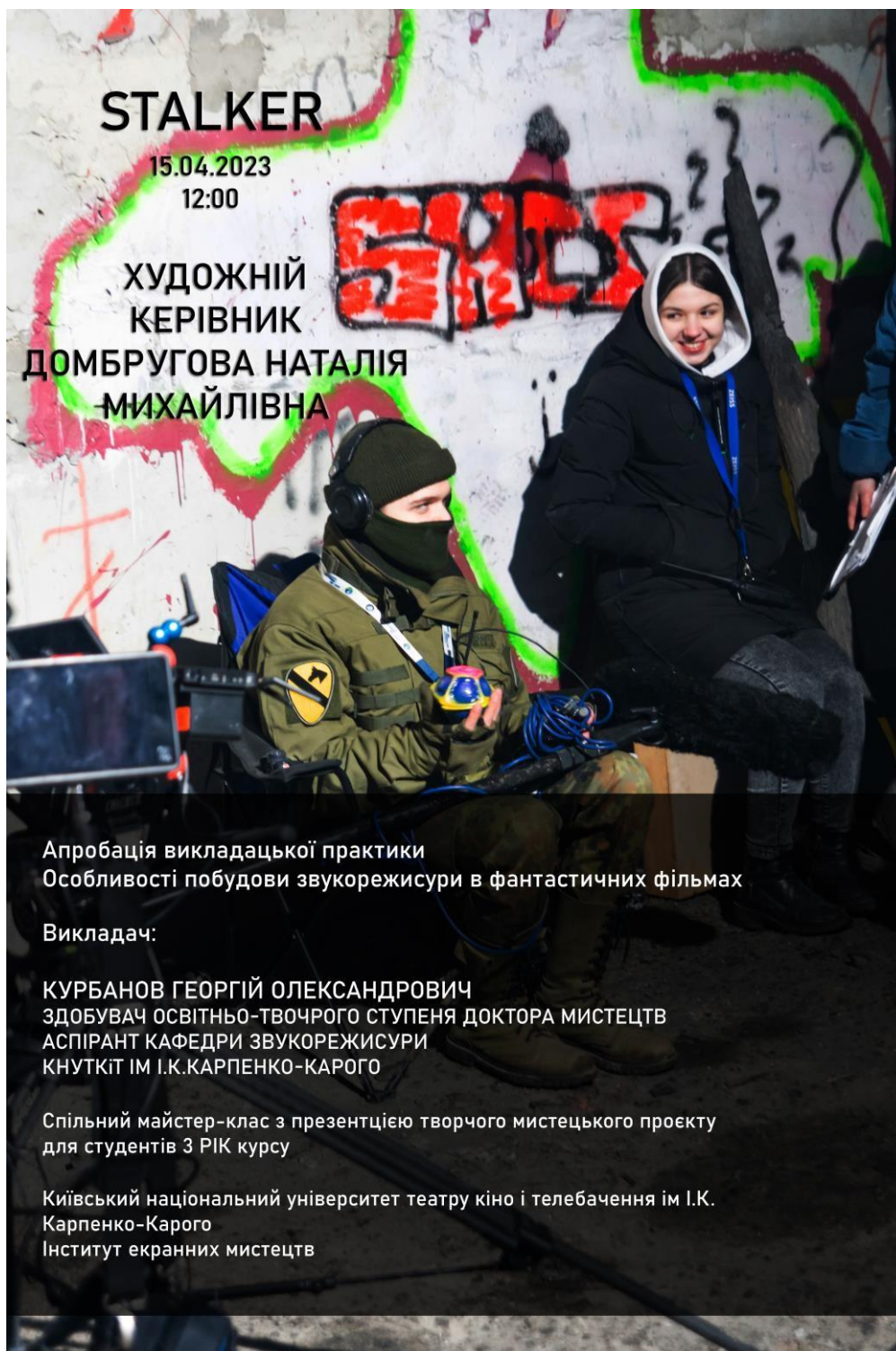


**Афіші, фото та додаткові матеріали заходів апробації мистецької складової
творчого мистецького проєкту**

STALKER. Апробація викладацької практики

Особливості побудови звукорежисури в фантастичних фільмах

*Майстер-клас з презентацією творчого мистецького проєкту для
студентів 3 РІК курсу*



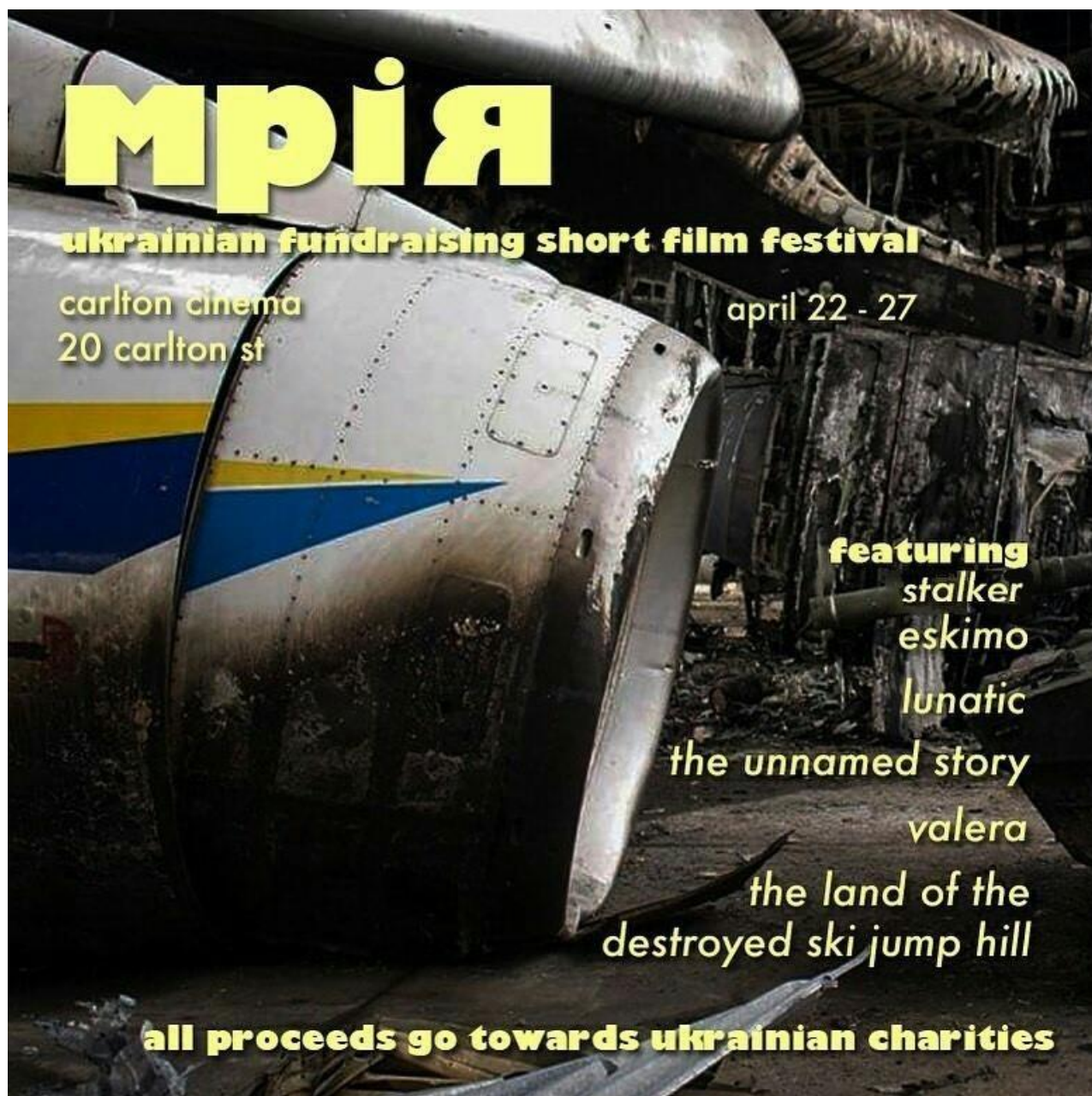
Афіша заходу



Фото заходу

Онлайн-показ частини творчого мистецького проєкту «Stalker»

Фестиваль українських короткометражних фільмів «Мрія»




МРІЯ
ukrainian fundraising short film festival

carlton cinema
20 carlton st

april 22 - 27

featuring
stalker
eskimo
lunatic
the unnamed story
valera
the land of the
destroyed ski jump hill

all proceeds go towards ukrainian charities



КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ
ІМ. І.К. КАРПЕНКО-КАРОГО
ІНСТИТУТ ЕКРАННИХ МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА ЗВУКОРЕЖИСУРИ
МАЙСТЕРНЯ ДОМБРУГОВОЇ Н.М

Презентація кінопроєкту «Stalker»

Захід- презентація

ЗДОБУВАЧ ОСВІТНЬО-ТВОЧРОГО СТУПЕНЯ ДОКТОРА МИСТЕЦТВ
АСПІРАНТ КАФЕДРИ ЗВУКОРЕЖИСУРИ

КУРБАНОВ ГЕОРГІЙ

АПРОБАЦІЯ ТВОРЧОГО МИСТЕЦЬКОГО ПРОЄКТУ

МУЗИЧНО-ЗВУКОВИЙ ДИЗАЙН ФАНТАСТИЧНИХ ФІЛЬМІВ
(на прикладі фільму «Сталкер» (Режисер Петляк Нікіта))

М.КИЇВ. кінотеатр «Старт».

19 січня 2024 року

афіша заходу



фото заходу

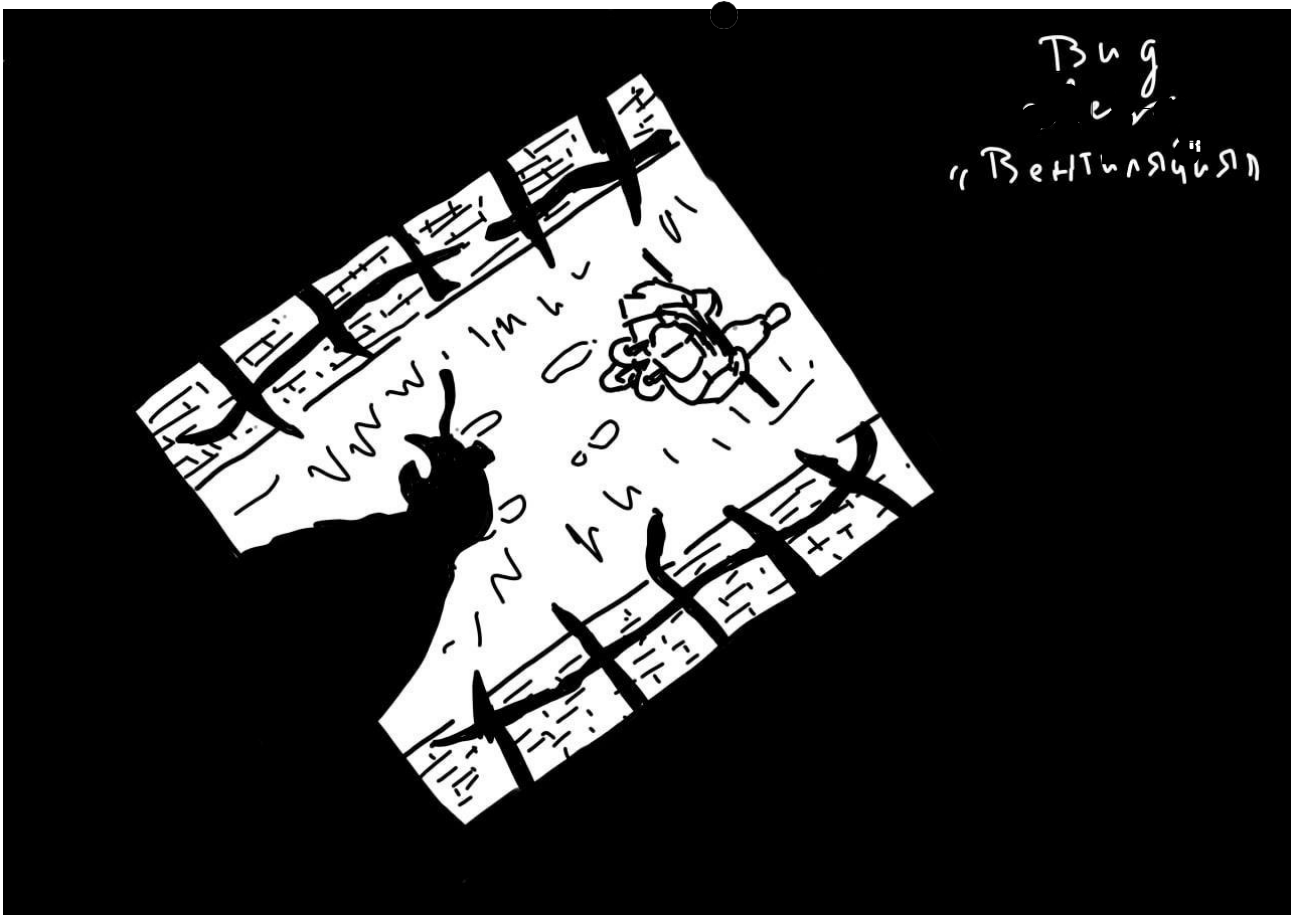
Додаткові матеріали проєкту «Сталкер»

Робота на локації









Саунд-дизайн фантастичних фільмів.

*Презентація частини творчого мистецького проекту в рамках програми
конференції*

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ ТЕАТРУ КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ
ІМ. І.К. КАРПЕНКО-КАРОГО
ІНСТИТУТ ЕКРАННИХ МИСТЕЦТВ
КАФЕДРА ЗВУКОРЕЖИСУРИ
МАЙСТЕРНЯ ДОМБРУГОВОЇ Н.М

Презентація частини творчого мистецького проекту в рамках
програми конференції
«Сучасні звукозорові технології в наукових і практичних
дослідженнях студентів-магістрів» (спільно з кафедрою
звукорежисури)

Здобувач

Курбанов Георгій Олександрович

САУНД ДИЗАЙН ФАНТАСТИЧНИХ ФІЛЬМІВ

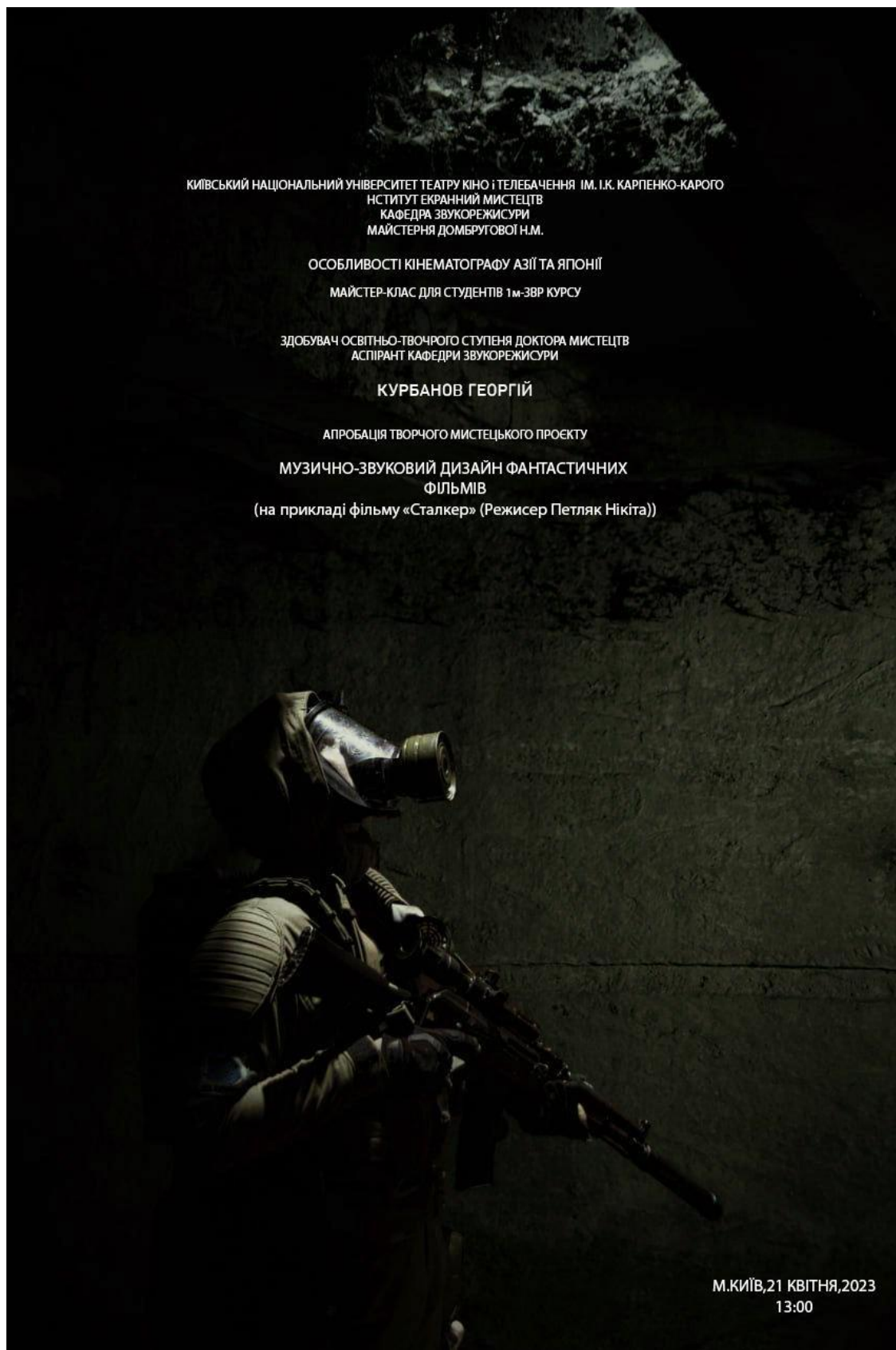
Київ. Інститут екранних мистецтв КНУТКіТ імені І.К. Карпенко-Карого.
2023

афіша заходу



фото заходу

Музично-звуковий дизайн фантастичних фільмів (на прикладі фільму
«Сталкер» (режисер Петляк Нікіта))
Майстер-клас для студентів 1м-ЗВР



афіша заходу

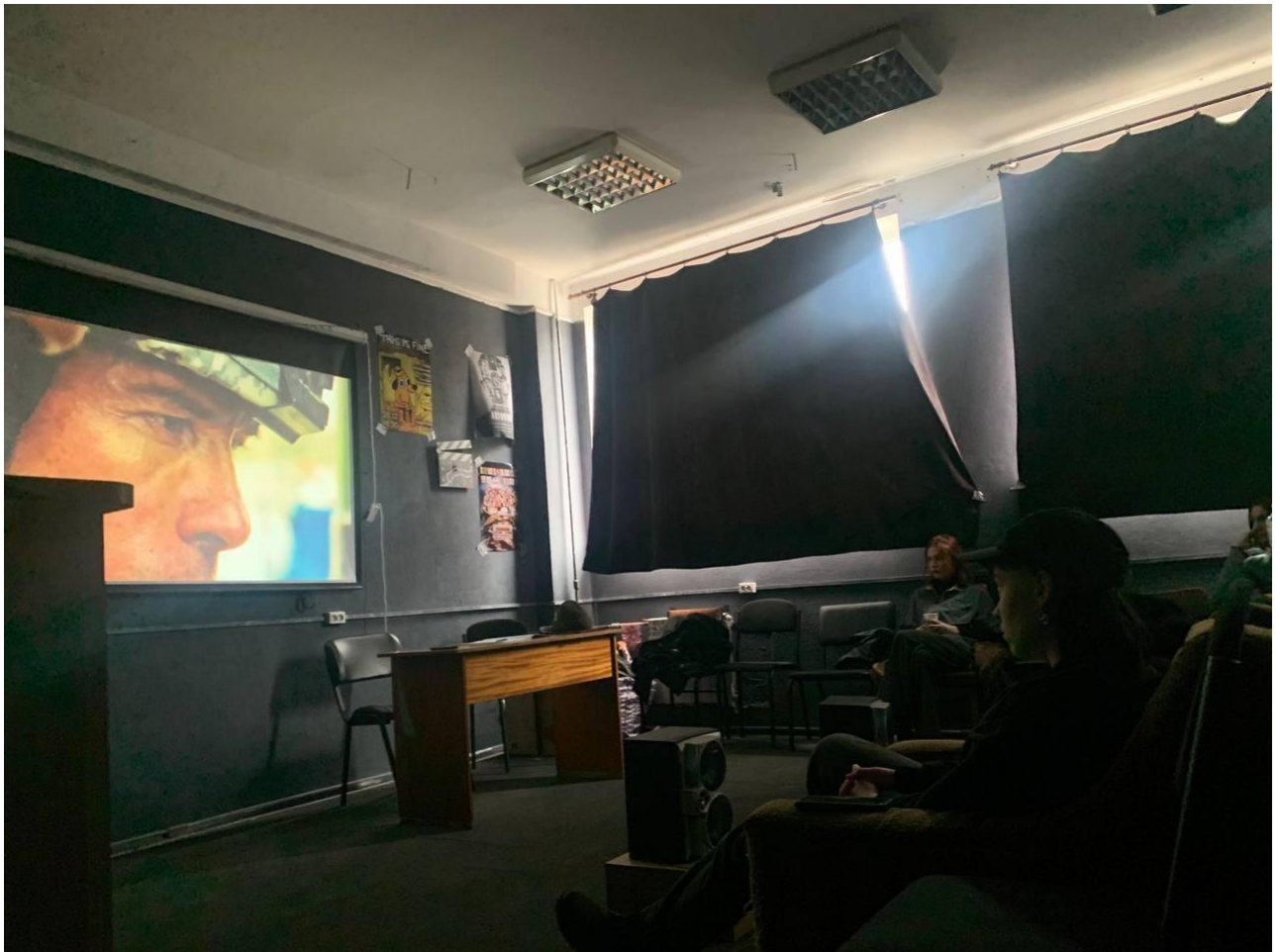
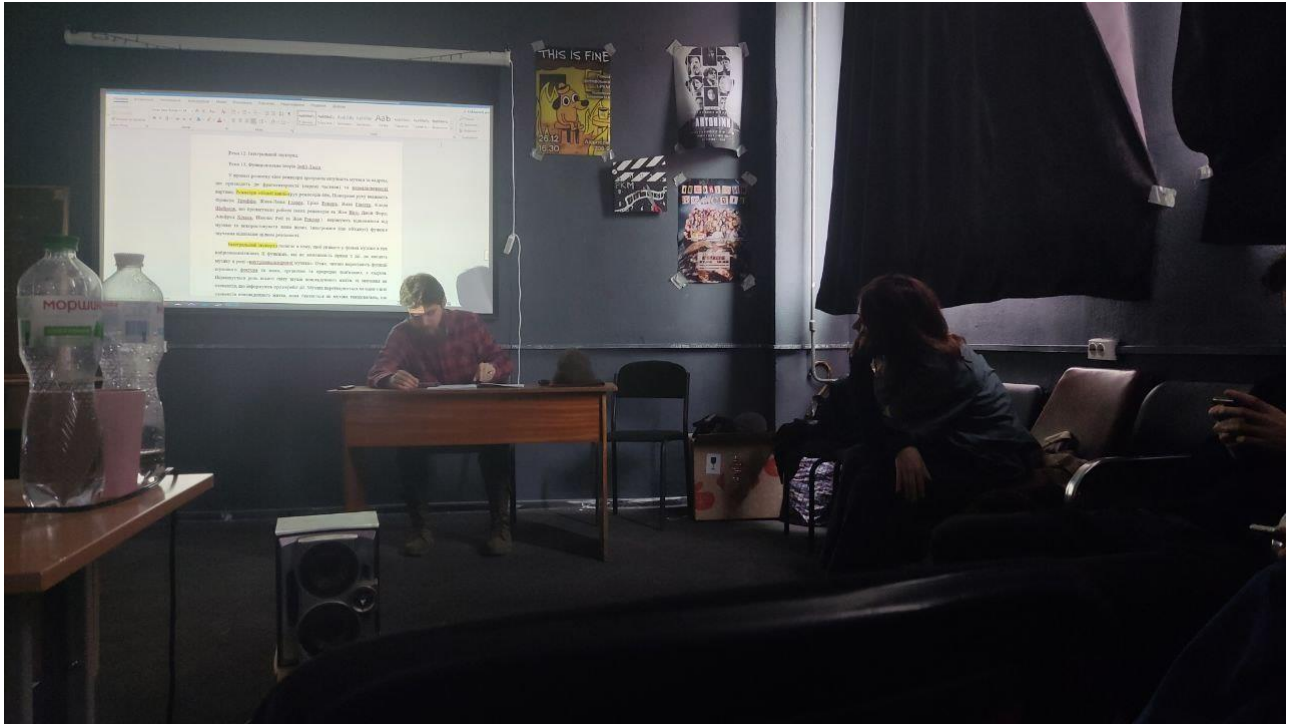


фото заходу

Підсумки підготовки до зйомок кінопроєкту «STALKER»
Захід-презентація, Київ, кіноклуб Києво-Могилянської академії

АПРОБАЦІЯ ТВОРЧОГО МИСТЕЦЬКОГО ПРОЄКТУ

**МУЗИЧНО-ЗВУКОВИЙ ДИЗАЙН ФАНТАСТИЧНИХ ФІЛЬМІВ
(на прикладі фільму «Сталкер» (Режисер Петляк Нікіта))**

ПІДСУМКИ ПІДГОТОВКИ ДО ЗЙОМОК КІНОПРОЄКТУ «STALKER»

**KURBANOV
GEORGE**

ЗДОБУВАЧ ОСВІТНЬО-ТВОРЧОГО СТУПЕНЯ
ДОКТОРА МИСТЕЦТВ
АСПІРАНТ КАФЕДРИ ЗВУКОРЕЖИСУРИ КНУТКІТ
ІМ.І.К.КАРПЕНКО-КАРОГО

**18:00
21 ГРУДНЯ**

КИЇВ. КІНОКЛУБ КИЄВО-МОГИЛЯНСЬКОЇ АКАДЕМІЇ



афіша заходу

Кадри з тизер-трейлера проєкту



Додаткові матеріали фільмування кінопроєкту «Сталкер»











Сертифікати про апробацію творчого мистецького проєкту



СЕРТИФІКАТ

підтверджує, що

Георгій Курбанов

взяв участь у щорічній
міжнародній науковій конференції

«ПРОБЛЕМИ МЕТОДОЛОГІЇ СУЧАСНОГО
МИСТЕЦТВОЗНАВСТВА ТА КУЛЬТУРОЛОГІЇ»

16-17 листопада 2021 року

Сертифікат забезпечує 0,4 кредитів ECTS

Директор Інституту
проблем сучасного
мистецтва НАМ України



В. Д. Сидоренко

ORCID



Посвідчення №349
від 20 червня 2021 р.





ІНСТИТУТ
ПРОБЛЕМ
СУЧАСНОГО
МИСТЕЦТВА

НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ МИСТЦТВ УКРАЇНИ



СЕРТИФІКАТ

підтверджує, що

Георгій Курбанов

взяв участь у щорічній
міжнародній науковій конференції

«ПРОБЛЕМИ МЕТОДОЛОГІЇ СУЧАСНОГО
МИСТЕЦТВОЗНАВСТВА ТА КУЛЬТУРОЛОГІЇ»

16-17 листопада 2022 року

Сертифікат забезпечує 0,4 кредитів ECTS

В. а. директора
Інституту проблем
сучасного мистецтва
НАМ України

Igor SAVCHUK

ORCID



Google
Scholar

Посвідчення №205
від 10 червня 2022р.



CERTIFICATE

is awarded to

Kurbanov Georgy

for being an active participant in
V International Scientific and Practical Conference
**“MODERN PROBLEMS OF SCIENCE,
EDUCATION AND SOCIETY”**

24 Hours of Participation
(0,8 ECTS credits)



KYIV

17-19 July 2023



sci-conf.com.ua

Сертифікат

№ CSI-220332-MGU від 30.03.2024



Kurbanov Heorhii Oleksandrovych

*брав (ла) участь у Всеукраїнській Інтернет-конференції
молодих учених, студентів, аспірантів*

СУЧАСНИЙ ГУМАНІТАРНИЙ ТА МИСТЕЦТВОЗНАВЧИЙ ДИСКУРС

30 березня 2024 року

Громошенко Костянтин Вікторович,
доктор юридичних наук, професор, заслужений юрист України,
ректор Міжнародного гуманітарного університету

