

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ  
УКРАЇНИ**

**КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКО-КАРОГО**

**КУРБАНОВ ГЕОРГІЙ ОЛЕКСАНДРОВИЧ**



**СПЕЦІАЛЬНИЙ КУРС**

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

Методична розробка за тематикою творчого мистецького проєкту

Творчий керівник:

Домбругова Н.М.,

заслужений діяч мистецтв України,

доцент, завідувач кафедри  
звукорежисури

Науковий консультант:

Куш Є.В.,

кандидат мистецтвознавства,  
доцент кафедри звукорежисури

**Анотація.** Спеціальний курс «Музично-звуковий дизайн фантастичних фільмів» допоможе у вивченні мистецьких методів «структурно-типологічного аналізу» та підвиду інтеграційного синтезу звуку «Дієгезису» розширить уявлення про елементи системи та їх поетапного застосування в роботі майбутніх звукорежисерів екранних мистецтв, сприятиме процесу набуття професійних навичок в роботі з виконавцями. Розкриє поняття «саунд-изайн» в звукорежисурі та кінематографі, а також нюанси даного процесу. Курс стане допоміжним інструментом у навчальному процесі студентів та аспірантів гуманітарних ВНЗ для отримання теоретично-практичних знань і розробки нових принципів, пов'язаних із методами, для втілення мистецьких завдань.

Спецкурс зосереджено на таких основних тематичних питаннях як: дослідження історіографічного значення понять «саунд-дизайн» та «фантастичне» в мистецько-філософському контексті, роль звукорежисерської інтерпретації у процесі музично-звукового дизайну для екранного видовища, особливості звукорежисерського застосування засобів виразності екранних мистецтв, розкриття теми саунд-дизайну через мову музично-звукового дизайну та на прикладі фантастичних фільмів.

Спеціальний курс допоможе розкрити творчий потенціал здобувачів першого (бакалаврського) та другого (магістерського) рівня вищої освіти галузі знань 02 «Культура і мистецтво» за спеціальністю 021 «Аудіовізуальне мистецтво та виробництво».

Тривалість курсу – один семестр.

**Мета курсу** – ознайомити та сформувати уявлення про методи «саунд-дизайну», надати рекомендаційні, методичні та практичні навички щодо розкриття й застосування елементів системи.

Здобувачі курсу **мають знати:**

- фахові вимоги до представників творчих професій;

- типологію видів екранної продукції за головними ознаками;
- етапи розвитку музично-звукового дизайну в цілому в історичному контексті як в світі так і в Україні;
- теоретичні основи порядків процесу «саунд-дизайну»;
- елементи системи музично-звукового дизайну та особливості їхньої специфіки;
- механізми застосування елементів системи, їх порядок та дії;
- основні засоби звуко-музичної виразності у екранному творі;
- елементи системи «саунд-дизайн» на прикладі національного та світового кінематографу;
- особливості процесу поетапного вивчення (аналіз та обговорення) усіх складових музично-звукового дизайну;
- особливості поетапної розробки проєкту створення фантастичного фільму;
- технічну базу кіно-, телевиробництва;
- творчо-технологічний цикл звукорежисури в павільйоні або під час зйомок на натурі;
- етапи виробництва фантастичного фільму;
- нюанси анімаційної фантастики та музично-звукового оформлення до неї;
- принципи розкриття теми фантастичного фільму за допомогою музично-звукового дизайну;

У результаті проходження спеціального курсу здобувачі **мають уміти:**

- аналізувати літературні першоджерела;
- аналізувати світові зразки фантастичних фільмів та анімації;
- здійснювати аналіз та вибір музичної теми для фантастичного екранного твору;

- створювати теку творчо-виробничих документів у процесі поетапної реалізації звуко-музичної експлікації;
- орієнтуватися в особливостях застосування різних засобів виразності звуко зорового проекту;
- аналізувати принципи створення різножанрових екранних мистецтв заради розкриття особливостей дизайну;
- застосовувати практичні навички роботи режисера з виконавцями (реалізація аналізу вивчення різних бачень світових режисерів на звуко-зоровий дизайн для фантастики)
- користуватись звукорежисерським інструментарієм під час роботи над різними етапами виробництва звукового дизайну та виробництва фантастичного фільму в цілому;
- визначати предмет звукорежисури та піджанри фантастики;
- аналізувати особливості музикального оформлення;
- вдосконалювати практичні навички;
- регулярно здобувати мистецький досвід;
- аналітично систематизувати здобуті знання;
- послуговуватись критичним мисленням в процесі здобуття творчо-виробничих навичок;
- орієнтуватися в тенденціях розвитку національного та світового аудіовізуального мистецтва.

## **Питання спецкурсу**

### **РОЗДІЛ 1.САУНД-ДИЗАЙН. ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ТА ОСОБЛИВОСТІ ЗАСТОСУВАННЯ**

#### **ТЕМА I. ОСОБЛИВОСТІ ЗВУКО-МУЗИЧНОГО ДИЗАЙНУ**

1.1 . Генеза поняття «саунд-дизайн» в історичному та культурному контекстах.

1.2 . «Саунд-дизайн» в концепції фантастичних фільмів.

1.3. Сумісність музично-звукового дизайну з загальною концепцією фантастики.

#### **ТЕМА II. ФАНТАСТИЧНЕ КІНО ТА НЮАНСИ МУЗИЧНО-ЗВУКОВОГО ОФОРМЛЕННЯ**

2.1. Метод синтезу звуку в концепції фантастичного фільму.

2.2. Піджанри фантастичного кіно.

2.3. Видатні режисери фантастичних фільмів й анімації, та роль національної ідентичності в процесі створення фантастичних фільмів і анімації.

#### **ТЕМА III. ЕТАПИ СТВОРЕННЯ ФАНТАСТИЧНОГО ФІЛЬМУ ТА МУЗИЧНО ЗВУКОВОГО ОФОРМЛЕННЯ ДО НЬОГО**

3.1. Визначення порядку створення звукової експлікації за прикладами Джеймса Кемерона, Джона Карпентера та Мамору Осіі.

3.2. Порядок перший: еволюція літературного тексту в сценарний та робота з режисером.

3.3. Порядок другий: виділення акцентів для звукорежисера.

3.4. Порядок третій: створення концепції музично- звукового дизайну для фільму та робота з композитором. Створення звукової експлікації.

3.5. Порядок четвертий: зйомочний процес та внесення корективів у звукову експлікацію.

3.6. Порядок п'ятий: пост продакшн та пробний показ, як тестовий вихід дизайнерського рішення у світ.

## **РОЗДІЛ 2. ЗАСОБИ ВИРАЗНОСТІ ТА НЮАНСИ ПРИ ОФОРМЛЕНІ МУЗИЧНО-ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ ДЛЯ ФАНТАСТИЧНИХ ФІЛЬМІВ**

### **ТЕМА ІV. ВИРАЖАЛЬНІ ЗАСОБИ ПРИ СТВОРЕННІ ФАНТАСТИЧНОГО КІНО**

4.1. Історія виникнення поняття «саунд-дизайн».

4.2. Особливості піджанрів фантастичних фільмів.

4.3. Синтез звуку для фантастичних фільмів.

### **ТЕМА V. ЗАСТОСУВАННЯ ВИРАЖАЛЬНИХ ЗАСОБІВ ПІД ЧАС МУЗИЧНО-ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ**

5.1. Види звукового синтезу.

5.2. Дієгезис та Мімезис звуку.

5.3. Музичне звукове вирішення для різних типів фантастичних фільмів і анімації.

### **ТЕМА VI. ПРИКЛАДИ ФАНТАСТИЧНИХ ФІЛЬМІВ ТА ВИВЧЕННЯ ТЕХНІЧНОЇ ЕВОЛЮЦІЇ МУЗИЧНО-ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНУ**

6.1. Європейський та північноамериканський погляд на фантастику, основні режисери та течії.

6.2. Азійський погляд на фантастику та використання анімації.

6.3. Технічна база та основні комп'ютерні програми для синтезування звуку.

## **РОЗДІЛ 3. МУЗИЧНО-ЗВУКОВИЙ ДИЗАЙН ДО АНІМАЦІЙНОЇ ФАНТАСТИКИ, ПРАКТИЧНІ НАВИЧКИ ПІД ЧАС СТВОРЕННЯ ФАНТАСТИЧНОГО ФІЛЬМУ**

### **ТЕМА VII. АНІМАЦІЯ ТА ЗВУКОРЕЖИСУРА РІЗНИЦЯ ТА СХОЖІСТЬ З ІГРОВИМ ФАНТАСТИЧНИМ КІНО**

7.1. Основні представники режисури анімації.

7.2. Нюанси звукорежисури фантастичної анімації та різниця з кінематографом.

7.3. Азійський погляд на звукорежисуру фантастичних анімаційних фільмів, та основ до саунд-дизайну фантастики в цілому.

### **ТЕМА VIII. РОБОТА ЗВУКОРЕЖИСА ПІД ЧАС ПОСТ ПРОДАКШЕНУ ДЛЯ ФАНТАСТИЧНОГО ФІЛЬМУ**

8.1. Робота звукорежисера з акторами під час виконання дубляжу для фантастичного кіно.

8.2. Особливості роботи звукорежисера для різних під жанрів фантастики.

8.3. Важливість знання тематики та специфіки різних жанрів та під жанрів фантастичного твору для звукорежисера.

### **ТЕМА IX. ПРАКТИЧНА РЕАЛІЗАЦІЯ «САУНД-ДИЗАЙНУ» ТА ТЕОРЕТИЧНИХ НАВИЧОК ОФОРМЛЕННЯ ДЛЯ ФАНТАСТИЧНИХ ПРОЕКТІВ**

9.1. Дослідження та підготовка фундаменту для власного звукорежисерського проекту фантастичного фільму.

9.2. Створення звукової експлікації до існуючого проекту фантастичного кіно.

9.3. Ази створення власної експериментальної фонотеки фантастичних звуків та музичного синтезу.

## **Форми навчання**

Лекції, практичні й індивідуальні заняття, а також самостійна робота.

## **Тематика практичних занять**

1. Аналіз елементів системи музично-звукового дизайну для фантастичного кінематографу.
2. Написання власної звукової експлікації до фантастичного фільму.
3. Розробка власного звукового вирішення для фантастичного фільму, спираючись на історичні, практичні та аналітичні навички.
4. Вивчення на практиці особливостей використання засобів виразності у звуковій експлікації.
5. Створення власного проекту, або переозвучення вже існуючого за власним вирішенням та синтезом.

## **Орієнтовний перелік питань для підсумкового контролю**

1. Поняття «саунд-дизайн» його історіографія.
2. Робота звукорежисера з різними типами фантастики.
3. Технічні нюанси під час синтезу звуку.
4. Нюанси створення звукової експлікації до фантастичного фільму.
5. Основні нюанси різних піджанрів кіно фантастики.
6. Різниця звукорежисерського вирішення фантастичного фільму та фантастичного анімаційного фільму.
7. Різні види звукового синтезу, його особливості.
8. Дієгезис та мімезис звуку, його важливість впливу на глядача.



9. Поетапна розробка звукового проекту та власного вирішення до фантастичної картини.
10. Робота звукорежисера в період пост продакшену.

### Рекомендована література

#### Обов'язкова:

1. 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.
2. 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.
3. Бут О. Колізії створення звукового образу в сучасному фільмі Вісник. Зб. наук. статей Київського міжнародного університету. Журналістика. Медіалінгвістика. Кінотелемистецтво. Випуск 1. К.: КиМУ. 2002. С. 271-283.
4. Бут О. Вплив звукової концепції на цілісність сприйняття фільму Вісник. Зб. наук. статей Київського міжнародного університету. Журналістика. Медіалінгвістика. Кінотелемистецтво. Випуск 2. К.: КиМУ. 2002. С. 250-260
5. Домбругова Н.М Семіотика саунд-дизайну в кіно. Мистецтвознавчі Записки. 2018. Вип. 34. С. 182-189
6. Зубавіна І.Б Кінематограф незалежної України: тенденції, фільми, постаті. 2007. Київ: Фенікс. С. 296
7. Зубавіна І.Б Екранна культура: засоби моделювання художньої реальності (час і простір у кінематографі) [Монографія] /Інститут

- проблем сучасного мистецтва НАМ України – К.: Інтертехнологія. 2006. 272 с.
8. Журавльова Т.В Екранні інтерпретації оперної класики. Науковий вісник Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського. 2020. Вип 2-3. С. 37-50
  9. Кабалова Т. До визначення поняття "музичний дизайн" у перформативному мистецтві. Зб. наук. статей Рівнинського державного гуманітарного університету, Випуск 28. м. Рівне. 2018. С. 91-96.
  10. Карнак, А.М., 2005. Нові комп'ютерні технології в сучасній музиці та концепція творчого процесу. В: Сучасне мистецтво. Київ: Акта, Вип. 2, с.123-135.
  11. Курбанов Г.О Особливості розвитку жанру кіберпанк в японському кіно та інших видах мистецтва // Науковий вісник Київського національного університету Театру Кіно і Телебачення ім І.К-Карого. Київ, 2023. Вип. 32. 2023. С. 271-283.
  12. Куц Є.В Електромузичний інструментарій як еволюційний фактор музичної культури: монографія. НАКККіМ Київ 2015. С. 18-31.
  13. 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.
  14. Папченко В. Інтерактивність шумів і пауз у звуковому образі фільму // Науковий вісник Київського національного університету театру, кіно і телебачення імені І. К. Карпенка-Карого. Київ, 2018. Вип. 22. С. 101-107.
  15. Adams D. The Sounds of the Empire: Analyzing the Themes of the Star Wars Trilogy // Film Score Monthly. 1999. April. P. 22-25.
  16. Adorno T., Eisler H. Composing for the Films. L.: Continuum, 2005. 171 p.

17. 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.
18. Allan K. Philharmonic and Film: Sound to Bring Pictures to Life // The New York Times. 2006. April. P. 26.
19. Metz C. Le perçu et le nommé // Metz C. Essais sémiotiques. Paris: Klincksieck, 1977. 150 p
20. Mes T. Midnight Eye Guide to New Japanese Film. California, 2005. Бібліогр; 2004. С.125-320
21. Rowan B. G. The Japanese Image in American Films, 1904-1967. Madison: University of Wisconsin-Madison, 1968. 312 p.
22. Ryoko O. The way of the Samurai: Ghost Dog, Mishima, and Modernity's Other. Japanese Studies, 2010. vol. 21. № 1. pp. 31-43

***Додаткова:***

1. Кемерон, Дж. (2001). *Енциклопедія світової фантастики*. Київ. Наукова фантастика. 130 с
2. 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
3. Redner, G. Deleuze and Film Music: Building a Methodological Bridge between Film Theory and Music. – Bristol; Chicago: Intellect, 2010. – 194 p.
4. 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.
5. Shibata Y. Transnational Images of Hiroshima and Nagasaki: Knowledge Production and the Politics of Representation. Ithaca: Cornell University Press, 2009. 230 p.

6. 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.
7. Wierzbicki, J. E. Film Music: A History. – N.Y.; Abingdon: Routledge, 2009. – 328 p.
8. 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. № 2. pp. 868–878.
9. 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. № 2. pp. 858–867.
10. 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>