

ПЕРШОРЯДНІ ЗВУКОВІ СКЛАДОВІ ЯК ОСНОВА ОБРАЗНОСТІ ФІЛЬМУ

Бут

Оксана Василівна

кандидат мистецтвознавства,
Університет економіки
та права «Крок»,
м. Київ
oksana_but@ukr.net

Oksana But

Ph.D. in Art History, «KROK»
University of Economics and Law,
Kyiv
oksana_but@ukr.net

Анотація. У статті досліджуються звукові ефекти, атмосферні природні записані шумові фактури, фолі (відновлені в постпродакшн шуми), їх функціональна та емоційна залученість у звуково-шумову картину з позиції ефективності та відтворення художньої дійсності, участі в драматургічному розвитку, технологічні та традиційні концепції в історичному та естетичному контексті звукового дизайну.

Мета статті — дослідити звукові ефекти, синхронні шуми, фолі, лейтшуми, їхнє функціонально-монтажне та синхронно-органічне залучення до звуково-шумової картини з позиції ефектності та достовірності, участі в драматургічному розвитку, термінологічних, технологічних та традиційних форм у історичному та естетичному контексті мистецької діяльності.

За допомоги індукції, контент-аналізу та аналізу емпіричного досвіду попередників та власного й наявних наукових джерел створюється така ситуація довкола тематики дослідження, за допомоги порівняння, аналогії та абстрагування поєднуються сучасні тенденції для систематизації, узагальнення та прогнозування їхнього вдалого використання.

Застосований новий погляд на термінологію і творчість як процес і певний механізм з внутрішньою логікою, що можливо дослідити, проаналізувати і запропонувати його вектор розвитку в трьох напрямках.

Звукові ефекти та лейтмотиви тісно пов'язані з образністю та драматургією, а також представляють собою певний еволюційний елемент, до якого в минулому та в сучасному фільмі абсолютно різне ставлення. У статті я виділила музичну композиційність звукових ефектів (що не є музикою в прямому сенсі цього слова), зібрала основні задачі фолі на основі інтерв'ю майстрів цього напрямку звукорежисури, проаналізувала феномен численного використання деяких звукових ефектів в кінотворах, шлях успішного створення оригінальних та автентичних (реалістичних) звукових ефектів, використання їх як лейтшумів. Застосувала сформульовані раніше три методи творення образності як вектори розвитку: субтрактивний, адитивний та інтеграційний. Особливу увагу було приділено механізмам творення образів-символів, поєднання елементів у систему. Викладено практичний погляд на осмислення жанрово-стилістичних та культурологічних особливостей, напрямку розвитку кінообразності загалом і звуку зокрема до синтезу з новими мистецькими медіа та інтерактивності з глядачем, психофізіологічний аспект синтезу звукозорової образності та розділення звукових компонентів на першорядні та тло.

Ключові слова: звукові ефекти, синхронні шуми (фолі), саунд-дизайн, лейтшум, звукорежисура кіно, звукозорова образність.

Ця стаття складає певну логічну цілісність із статтею «Звукове середовище (тло) як художній засіб виразності сучасного екранного твору» (Бут, 2021), але охоплює звукові компоненти першого плану (вмотивовані драматургією і/або зображенням) у більш широкому історичному контексті як досліджень звуку, так і звукорежисерської практики, термінологічних формулювань, у зіставленні з західними технологіями, міжгалузевими зв'язками тощо.

Аналіз останніх досліджень і публікацій. Наприкінці 60-х паралельно ціла плеяда дослідників у різних країнах пише монографії, присвячені музиці, звуку та кіномові. Відповідно, використовують різну термінологію для означення понять, що стає магістралями на наступні десятиліття наукових орієнтирів дослідників. У професійний термінологічний обіг радянського часу потрапляє технологічна концепція синхронних/несинхронних шумів, на Заході — концепція елементів вмотивованих/невмотивованих сюжетом (функціональна). Наприклад, у перекладі монографії Зоф'ї Лісси (1970) у тексті бачимо саме синхронні/несинхронні шуми, а оригінальні терміни — звукові ефекти/атмосфера — мілким шрифтом у виносі. У сучасності Крістіан Метц (2013) та інші дослідники на Заході використовують в роботах ще грецькі терміни Аристотеля дієгезіс/мемсіс, акцентуючи увагу на нероздільності звукозорового потоку образної структури. Більшість сучасних практиків переходить на використання термінології, що підкреслює драматургічну функцію шумів у фільмі. Зрештою, і коли читаєш радянських і не тільки авторів — Л. Трахтерберга, Я. Харона, Ю. Закревського, І. Шилову та інших — впадає в очі щире захоплення вдалими драматургічними прикладами використання звуку та пауз. Але ці приклади звукозорової образності постають перед читачем як продукт неповторної геніальності авторів, якому не можна навчити, або випадкова знахідка в технологічному процесі, яку режисер, знову ж таки, через власну геніальність «вихопив» і затвердив, ішов поряд, побачив і зняв тощо. Практично нівелювалась у цьому процесі участь звукооператора, а в сучасних реаліях узагалі постає звукорежисера позбавлена права співавторства фільму. Обсяг цих питань фундаментально намагався окреслити в низці статей Л. В. Рязанцев, В. Л. Скуратівський та інші. Зокрема, у статтях (Скуратівський, & Андрієнко, 2023; Рязан-

цев, & Левшаков, 2023), що за назвами мали бути присвячені образності, звуковим ефектам, увага приділяється технологіям, технічним засобам та інструментам, як еквалайзер, якості запису матеріалу та тим же прикладам. У більш ранніх статтях Л. Рязанцев (2015; 2018) користувався тією таки радянською термінологією, як внутрішньокадрова музика, лейтмотив. До теми цього дослідження дотичною і важливою є стаття про плановість і функціональність шумів, і хоча з позиції термінів Л. Рязанцев (2016) і не виходить за межі «шум», «тиша», «пауза» з того ж трактування 60-х–70-х (погляд на терміни «тиша» й «пауза» в автора цієї статті інші, описані в дисертаційному дослідженні 2007 року). Цією термінологією плідно користувалася тривалий час і авторка статті (Бут, 2007), але час і сьогодення вимагають вкотре порушити фундаментальні питання термінології. Ця стаття є частиною досліджень авторки актуальних питань сьогодення в звукорежисурі (визначень професійних класичного й модерного напрямів у звукорежисурі (Бут, 2018), історій успіху творців кіномузики (Бут, 2019), кінемаграфічного тла-фону та інтегрованої атмосфери фільму (Бут, 2021).

Формулювання цілей статті. Центральною проблемою дослідження є відмінності між створенням звукових ефектів та синхронних шумів і атмосфери дії (фолі). Мета статті — дослідити звукові елементи першого плану та їхню участь у творенні кінообразності та драматургічного розвитку фільму. Предмет дослідження — звукові елементи (шуми) першого плану, пов'язані з екранним зображенням та драматургічним розвитком. Завданням статті є знаходження внутрішніх зв'язків між багатокомпонентною структурою і їхній взаємовплив на протиположний пошуку локальних вдалих прикладів застосування. А відповідно, образу мислення, направленою на збагачення художньої картини деталізацією, викристалізування і фактурної випуклості елементів або багатогранності погляду на предмет висвітлення. Побіжно завданням є показ специфічної проблематики звукорежисури через пояснення і узагальнення сленгової і традиційної термінології та через суміжні явища, зокрема пластичні та психологічні (світло, фактура, дієгезіс тощо).

Основний матеріал дослідження. Розпочати хотіла б із спогаду. На лекціях з режисури В. Г. Горпенка ми читали оповідання І. Буніна «Легке

дихання», де юність легковажної Олі Мещерської, її особливе легке дихання асоціювалось з вітром у порцеляновому вінку на її могилі в тиші цвинтаря. Я намагалася записати такий звук. Навіть купила на антикварному ринку порцелянові квіти. Квіти побились зрештою, а результат мене абсолютно розчарував. Інші матеріали передавали легкий передзвін набагато вдаліше й ніжніше. Але зрозумілості цьому звучанню надавало б більш динамічно зняте зображення: монтажне «збільшення» та «віддалення» в ритмічних та тембральних акцентах. Так стало зрозумілим, що звукові ефекти мають «народжуватись» уже в сценарній розробці і/або в процесі монтажу. Бо сам по собі шум вітру зрештою — просто білий шум, що набуває фактурності вітру від динаміки руху в кадрі та тембральних барв від гри світла в листі. Потім я захопилася ідеями Джека Фолі та ключовою ідеєю того, що власне фолі (синхронні шуми в кадрі, що надають йому «життя») та звукові ефекти — не те саме. Далі з захопленням переглядала документальні фільми за участю Бена Бертта — якщо не засновника звукового дизайну, то його сміливого адепта та майстра в сагах «Зоряні війни» та «Індіана Джонс». Марко Констанцо, один з найпопулярніших фолі-артистів, сказав в одному з інтерв'ю, що в такій справі потрібні одночасно і вмілі руки, і дуже добра уява.

Синхронні шуми (фолі) та звукові ефекти (саунддизайн) часто сприймають як один процес створення звукового вирішення сцени чи фільму в цілому. Іноді ці терміни вживаються як різні варіанти назви одного й того ж (і в певних моментах історичного процесу так і було, наприклад, у монографії З. Лісси (1970)). Але на сьогодні варто зазначити відмінності в цих процесах. *Синхронні шуми* — процес запису на майданчику органічного звучання об'єктів у кадрі; фолі — імітація звучань руху цих об'єктів під час студійного запису. Синхронні шуми і фолі часто можуть «постраждати» внаслідок дубляжу. Якщо студія дубляжу не особливо ретельно відновить баланс мови та шумів або просто замінить доріжку міксу на доріжку з перекладом. Тому оригінальні версії фільмів та дубльовані можуть мати суттєво різний баланс між компонентами, і навіть різні інтонації, якщо мовиться про батальні сцени й дубльовані репліки так званої «масовки». Найбільше звукові елементи «страждають» у закадровому озвучуванні перекладу, де оригінальна доріжка звучить на 30 %, а

мовна фонограма перекладу — 70%. Відповідно, якщо оригінальна фонограма фільму записана за технологією чистового запису — дубляж серйозно змістить акценти балансу та звучання. Цю невідповідність дуже важливо одразу зазначити, але надалі обмежитись аналізом оригінальних версій. Звукові ефекти та саунддизайн — це процес створення найбільш виразних драматургічних ситуацій та фактур. Тут враження на глядача справляється саме їхньою ефектністю та конструктивною цілісністю, а у випадку звукового дизайну це може бути і нерозривна музично-шумова композиція. Дуже часто створенням таких аудіо- та відеоефектів займаються окремі студії. Відповідно, сцени зі звуковими ефектами мають бути розробленими на етапі сценарної роботи. Достатньо часто монтаж або створення графіки для таких сцен відбувається вже під готову фонограму, що зберігає темпоритм, органічність руху тощо. Звісно, є готові бібліотеки звукових ефектів та саунддизайну, під які також необхідно узгоджувати візуальний матеріал і монтаж. Але вони проблемні з позиції драматургії через відсутність варіантності. Навіть якщо привести як приклад шум-рекордсмен з використання «Крик Вільгельма», то в оригіналі це шість його автономних і досить різних варіацій-дублів голосом одного актора. Класичні бібліотеки звукових ефектів пропонують по одному звуку, що в багатократному використанні зробить його впізнаваним циклом. Музично-шумові композиції, окрім темпо-ритмічної організації, потребують також драматургічних динамічних монтажних збігів звуку і зображення. Крапку в питанні необхідності розрізнення цих термінів вже давно поставили кіноакадемії: Оскар за кращий звук (з 1930 р.) присуджується за органічність зведення всіх компонентів фільму — мови, синхронних та несинхронних шумів, музики звукорежисером перезапису, а в премії (з 1932 р.) за кращий звуковий монтаж беруться до уваги звукові ефекти та саунддизайн. До 1968 року премію отримували студії, а імена виконавців тільки згадувались. З 1969 року премія вручається персонально.

Звуковими ефектами прийнято називати шуми, що відіграють активну участь в дієвому наповненні фільму. Кіно, як мистецтву руху (грец. κίνηματος — рух та грец. γραφο — писати, зображати, натомість термін «фільм» — англ. film — плівка, як скорочення від кінострічка, філологічно втратив свою образну ідентифікацію в сучасності без плі-

вок) притаманне підкреслення звуком динамічних змін в кадрі, природна синхронність цього руху в зображенні та звучанні, що надає картині реалістичності, а глядачу відчуття присутності, занурення в часо-простір події. Але подібне технологічне трактування звукових ефектів, як і за радянських часів термін «синхронні шуми», нівелює художність мистецтва фолі — підбору рельєфної виразної фактури, інтонаційного забарвлення, темпо-ритмічного малюнку, навіть відповідного пов'язання та ритуального використання звуків у певній культурі (наприклад, бойових мистецтв Китаю і Японії). Для глядача очевидним такий прийом настає у випадку синхронізації дії та звуків у музичному середовищі, хоча навіть без очевидної мелодизації та ритмізації, звукові ефекти, вироблені світовими концернами, мають багато рис та властивостей «конкретної музики», сформованої в академічному середовищі 1948 року П'єром Шеффером. Щоб внести ясність, розглянемо фільм «Затоїті» Такесі Кітано (2003) як драматургічну ідею не одного звукозорового образу (хоча з цього фільму їх можна навести чимало), а побудови сцен. У фільмі як лейттебр — повторюваний за фільм принаймні двічі елемент — використовуються різної фактури шуми-удари від руху джерела звуку в кадрі: кірки селян, що сапають город, хлюпотіння дощу в спогадах героїв, будівання будинку вдови-тітоньки тощо — до їхніх споріднених музичних аналогів — темпл-блок або муі (дерев'яна риба — набір дерев'яних конусів у формі голови риби із щілиною, по яких грають паличками). У певний період розвитку до них приєднуються палички клавес, що мають більш гострий звук, великі барабани Таіко, Цудзумі, що традиційно використовуються в театрах кабукі. Наприклад, драматургічна композиція, що створює ефект віддалення у спогади та повернення назад: у сцені з дощем, тембр Сямісен — японської домри, на якій в кадрі грає сестра Наруто, переплітається з грою за кадром на темпл-блоці і як лейттебр глядача переносить у спогади героїні, змішуючись з шумом крапель дощу. Далі вони об'єднуються в тембровій барві Суйкінкуцу — японського садового музичного пристосування (перевернутий глечик, по якому булькає вода з рукомийника, у якому традиційно гості омивають руки перед чайною церемонією). Приглушений звук глини з відлунням водяних крапель асоціативно веде глядача спогадами й одночасно є більш об'ємним, м'яким і далеким,

але ніжно-дитячим щемким музичним тембром. І у зворотному порядку ми повертаємось, плавно наближаючи сучасність подій фільму спочатку через появу потужної «стіни дощу», більш близького звучання темпл-блока та внутрішньокадрового звучання на загальному плані сямісену в дворі та його ж близького звучання в приміщенні та моменті, з якого починались спогади та завершується танець та історія. Ця сцена готує запальний фінал — новосілля перетворюється на яскравий танок, де ритм задають сандалями гета (споріднено до ступу) — найбільш різким та яскравим дерев'яним тембром у фільмі в сполученні з заповільненими рухами героїв, що танцюють — динамічні акценти на великих барабанах Таіко, що мають об'ємний, глибокий низький звук. Як результат, маємо тембральну варіацію інструментів, що створюють характерне японське забарвлення від м'якого до різкого ударного характеру дерева — темпл-блок, клавес, сандалі гета; та більш глибоке й низьке звучання Суйкінкуцу, Цудзумі до великих і потужних Таіко. На цьому прикладі, що показує цілісність задуму пов'язання звукових ефектів та елементів культури в масштабах усього фільму бачимо варіативність тембральних барв споріднених інструментів та шумів (кірки селян, краплі дощу, будівельних інструментів, де реальні шуми, що мають обмежені можливості інтонаційної виразності, доповнюються та підмінюються музичними інструментами в єдиному темпоритмі та без відчутних переходів. Також важливим висновком є не лише підкреслення руху й динаміки, а інтонаційна та фактурна функція звукових ефектів, драматургія розвитку та зміни тембру, що надає глибини створюваній звукозоровій образності.

Саме такий процес відбувається в *мистецтві фолі*. Актор тонування шумів підбирає матеріали та використовує спеціально сконструйовані для цього пристосування, що максимально природно імітують тембр, але мають можливості по змінності та інтерпретації фактури та ритмічного малюнку. Як відомо, за словами Майкла Блумберга, провідного фолі-артиста й спеціаліста зі звукових ефектів студії Sound and Motion, в активі котрого вже понад 160 фільмів («300 спартанців», «Хранителі», «Людина-павук», «Легенда про Зорро», «Темна вежа», «Джуманджі»), шість номінацій на премію «Еммі» та премія «Оскар», без розвиненої уяви його робота неможлива:

«Творча уява є основою роботи з фолі. Адже я маю щонайменше сам чітко уявити, як має звучати те, чого ще не існує. Ну, а потім вже руками я делікатно й поступово втілюю в реальності ті звукові образи, що їх малює мені моя уява».

Найважчим у своїй роботі М. Блумберг вважає процес запису:

«Доводиться годинами працювати з апаратурою, щоб звук у запису якомога менше відрізнявся від живого. Я впевнений, що саме тому між фолі-артистом і його звукооператором з роками виникає щось схоже на симбіотичний зв'язок».

Понад те, на думку Майкла Блумберга, у деяких робочих ситуаціях навіть сучасні технології і професійне обладнання не допомагають не те що усунути, але навіть спростити цілу низку проблем:

«Щоб ідеально синхронізувати звук, треба досконало володіти вмінням читати мову тіла людини, і не тільки читати, але іноді й передбачати. Наприклад, коли потрібно озвучувати кроки, а у кадрі — крупний план, де навіть ніг не видно, то залишається лише покласти на своє професійне чуття й спробувати правильно визначити, у який момент має звучати кожен крок, і як саме вони мають прозвучати».

В українському кіновиробництві зазвичай вчать майстерності фолі як біля мікрофону, так і за пультом самі звукорежисери. Наприклад, Рустам Гімадієв (Foley Editor) та Богдан Заварзін (Foley Artists) мають три нагороди Golden Reel Awards та три номінації від американської організації Motion Picture Sound Editors, що без довгих промов підтверджує високий рівень української школи й кіновиробництва.

Цікавим для глядачів виявився феномен *звукових ефектів, що неодноразово вже звучали у фільмах*. Звісно, першість у цьому списку отримує все той же *«крик Вільгельма»*. Бен Бертт у сазі «Зоряні війни» з вестерну «Атака біля річки Фезер» Гордона Дугласа поцупив крик солдата Вільгельма (Wilhelm scream), у ногу якого встромлюється стріла індійця. У наступному епізоді саги «Імперія

наносить зустрічний удар» він використаний уже двічі, також зустрічається в сазі «Індіана Джонс» і став своєрідним «почерком» саунддизайнера й жартом для інших працівників індустрії. Через десятиріччя Бен Бертт з'ясував, що Вільгельм кричав не своїм голосом, а семплом з вестерна «Далекі барабани» і це належить голосу актора Шеба Вулі (Sheb Wooley). Друг Бертта Річард Андерсон також продовжив цю традицію, і цей звук (точніше серію з шести звуків, помічених, як «людину кусає алігатор і вона кричить») використав у низці популярних фільмів, як-от: «Бетмен повертається» чи «Мадагаскар». У 90-х про цей семпл дізнався Квентін Тарантіно та включив його у фільм «Скажені пси», «Вбити Біла» — двічі, «Доказ смерті», «Безславні ублюдки», «Джанго звільнений» і навіть у «Одного разу в ...Голлівуді». Ініціативу підхопив Майкл Хопкінс, звукорежисер «Кінг Конга» та володар двох оскарів за фільми Пітера Джексона «Володар пернів», де крик Вільгельма можна знайти в усіх частинах. Жодна комерційна бібліотека ніколи не містила цих звуків: вони розповсюджувались уже в професійному середовищі як своєрідний жарт. Загалом цей крик з 1951 року можна зустріти в понад 200 фільмах і комп'ютерних іграх, і він заслужено посідає перше місце серед кіноштампів. Головним конкурентом його є *«Крик Хоуї»*, взятий з бібліотеки Premiere компанії Hollywood EDGE. Вважається, що вперше він був застосований в The Ninth Configuration 1980 року, але назву взяв як власне крик смерті Хоуї Лонга з фільму «Злама на стріла» 1996 року. Помічений він у понад сотні фільмів, серед яких «Без обличчя», «Бетховен-2», «Втеча з в'язниці», мультсеріал «AAA!!!Справжні монстри» (1994). Третім за популярністю є *«Крик Тарзана»*, виконаний Джоні Вайсмюллером 1932 року й має досить детективне походження. Представники RKO Picture заявляли, що він виконаний самим актором. Але дехто вважає, що його виконав співак Ллойд Томас Ліч, за іншою версією — це взагалі продукт саунддизайну й об'єднання гарчання собаки, трелі на скрипці та виття гієни (сумнівна версія). Права на цей звук належать компанії Edgar Rice Burroughs, Inc., яка також володіє правами на літературний спадок Едгара Райса Берроуза, автора книг про Тарзана. Звукорежисерів не зупиняє, що офіційно отримати права на цей семпл дуже складно, і в спотвореному вигляді з комічним ефектом, захований серед інших звуків, він також

зустрічається у фільмах і мультиплікації. Тобто тут заборонений звук використовують навіть спотвореним з принципу «не знайдете, але шукайте». Серед інших своєрідних «криків» популярним стало вищання кішки, що часто з'являється серед троші машин та розбиття скла навіть у тих сценах, де зовсім нема кішок, наприклад, у фільмі «Маска». Ну і, звісно, крик Гагари. Крик цього птаха використовується в комплекті з туманом, навіть якщо популяція цього птаха в тій місцевості неможлива. Тому історію звукових ефектів не варто розглядати лише як виставку досягнень, а нагадаю: нагороди отримуються за рішення в цілому, а не конкретні вдалі звукозорові образи.

Серед популярних звуків саунддизайну варто згадати *замковий грім* (Castle thunder), що зустрічається з 1931 року з фільму «Франкенштейн», і, звісно, часто зустрічався в мультфільмах У. Діснея під час злив, і загалом у анімації використовується й нині. Але пізніше став основою для варп-двигуна Ентерпрайза в «Зоряному шляху» 1979 року і як постріл з лазерної гармати в «Зоряних війнах». Відповідно, для глядача цей звук став зразком руху космічного корабля, як пізніше відомий рев тиранозавра за допомогою сповільненого запису трубного звуку слоненяти, поєднаного з гарчанням тигра та алігатора, а в одній зі сцен навіть звуки, які робив собака, коли гриз гумову іграшку. Інші динозаври видавали звуки, записані під час шлюбних ігор курок, півнів, коал і навіть черепах. Гері Райдстром отримав «Оскар» за кращий звук і кращий монтаж звукових ефектів до фільмів Джеймса Кемерона «Термінатор 2: Судний день», «Титанік» та Стівена Спілберга «Парк Юрського періоду» й «Спасти рядового Райана». І тут можемо сміливо говорити, що про певні явища ми маємо найповніше уявлення з фантазії цього майстра. Навіть більше: ви зі своєї фантазії вже не можете змінити крик тиранозавра, а завжди озиратись і уподібнюватись у цьому фантазії Гері Райдстрому. І тут спрацьовує особливість мозку людини, яка полягає в тому, що спогади реальні й спогади про дійсність кінематографічну для мозку тотожні. Тобто однаково реалістичні й справжні, за умови, що зроблені натхненно. Натомість, відсутність творчого пошуку та озвучування нічних сцен жахів звучаннями виття вовка, свистом хижих птахів — яструба чи орлана, криками сови, а в зимових пейзажах ворони давно стало штампом. Цікавою є історія популярного звуково-

го ефекту *телефонний дзвінок*. Як вдалий семпл від Universal Telephone Ring став бестселером для фільмів 70–80-х, розпочинаючи з серіалу «Досьє детектива Рокфорда». Далі також мав популярність, зокрема в «Мисливцях за привидами». Цей звук телефонного дзвінка з «Rockford files» став символом, незважаючи на те що записаний з спотвореннями й загалом «без претензій» на культовий звуковий ефект. Звукорежисери невпинно критикували використання цього звуку через спотворення на початку. Але це не заважало йому потрапляти в усе нові й нові фільми. Понад те, семпл обробили та прибрали спотворення. У цьому «покращеному» варіанті він перестав подобатись. На сьогодні багато аналогових звучань перестали бути навіть «історичними» й ретро. Вони скоріше ностальгічні, і не важливо, що час популярності звучання або технології не збігається з віком аудиторії. Зараз молодим людям подобаються такі образи, і їхню семантику не можна окреслити як «звуки їхньої молодості». Цей феномен, можливо, потребує окремого дослідження, як і багато інших, пов'язаних саме з психологією сприйняття образності й несуголосності її з певними штампами.

Автентичність і оригінальність звукових ефектів. Часом захоплення звуковими ефектами створює враження, що творчість і мистецтво — прагнення до оригінального, а видовищність атракціонів — комерція і менеджмент. Дуже часто самотутнє і оригінальне насправді виявляється чимось простим, але вдало й точно підібраним у образ, а часом — нагромодженням складних конструкцій, зрозумілих лише вузькому осередку експертів. Якщо розібрати звуковий дизайн «Зоряних війн» — практично всі звуки є цілком земними, і саме ця їхня якість у поєднанні з зоровим образом «чіпляє» і вражає глядача (*The Sounds of Star Wars, 2010*): зоряний меч — наближення мікрофона до монітора телевізора та шум проєктора; крики поргі — звуки курок, пропущених через фільтр; постріли з лазерної зброї — стук камінця об натягнутий сталевий трос; електробритва в сталевій салатній мисці — гул армії дроїдів; підводна найбільша потвора взагалі отримала голос з плачу дитини в обробці; звуки кроків дроїдів — старий ручний прес і вафельниця; гунгени, що булькають губами і ротом — грілка з водою тощо. Із «стіною сили» взагалі трапилась цікава історія: одного разу в двері до звукорежисера подзвонив сусід і повідомив, що його

вентилятор почав видавати дивні звуки. Він викликав майстра, щоб його справити, але поки Бен може послухати й записати, якщо це виявиться цікавим.

Кілька слів необхідно сказати про *композицію звукових елементів першого плану* та зв'язок між їхнім фактичним зображенням та звучанням у загальній картині, бо незважаючи на технічну можливість зробити багато елементів максимально наближеними до глядача або в точній відповідності до плановості зображення — насправді елементам усе-таки розставляються певні пріоритети. Бен Бертт у документальному фільмі говорить, що під час кожного з фільмів створюється близько сотні звукових проєктів та робиться попереднє зведення, щоб відчути загальну картину, а процес зведення і балансу — дуже суб'єктивний:

«Саме звукорежисер вирішує, що глядач буде чути, а що лишиться на тлі. Зазвичай фінальне зведення полягає не в тому, щоб додати ще звуків, а в тому, щоб прибрати ті, що нам ні до чого, пошуку оптимальних взаємовідносин голосності та звукових акцентів (що потрібно виділити надмірно до реальності). Так звук вдихає в картину життя. Кажуть, почути — значить повірити».

У фільмі «Аватар» Дж.Кемерона (2009), епізоді з священним деревом душі на планеті Пандора, за практично незмінної плановості ми чуємо цілу композицію тихих шелестів і звуків та голосів предків, що наближаються та віддаляються, створюючи фантастичну атмосферу й згодом «врастають» у більш голосну й потужну музичну композицію. Практично таке саме зведення хору: на загальних планах ми чуємо хор, на середніх — практично один-два голоси аватарів, що в кадрі. Тобто робота звукорежисера з простором та динамічною зміною тембрів емоційно розвиває звучання за комфортно тихої голосності та, звісно, акустичної невідповідності ні плановості, ні реальності такої сепарації голосів від решти заявленого хору. Але для глядача ця сцена комфортна для сприйняття і зрозуміло-достовірна. Більшість уславлених звукорежисерів транслюють такий посил: з одного боку, титанічна праця з переслуховування бібліотек та імітації фактур у пошуках того самого, особливого звучання, а з другого — знаходження балансу, бо, як на марафоні, усі не можуть бути першими. Молоді ж мит-

ці переважно намагаються максимально залучити новітні технології — синтез звуку, емуляцію, генератори тощо, залишаючи поза увагою емоційність інтонації та зміни тембру, мінливість звуку. Парадокс роботи з режисером часом теж в тому, що, як глядач, ми любимо навішувати ярлики та штампи, а з іншого, як замовники і продюсери, використовуємо референси для майбутніх робіт. Хоча заради справедливості варто погодитись: щоб відповідати певному жанру й стилістиці, фільм має містити впізнавані елементи та яскраві знахідки минулого (для глядача деякі фантастичні персонажі вже мають голос і тембр), але абсолютно точно очевидно, коли кіно робили в захопленні та задоволенні, де можливі навіть пустощі — заховати крик Тарзана, щоб так просто його не можна було помітити.

Як захопливий процес творчого горіння та бажання працювати зазвичай презентують роботу саунддизайнера та актора фолі. Звукорежисер із дрантя та дивних предметів збирає цілі колекції тканин, шкіри, механізмів, екзотичних музичних інструментів, що незвично звучать. І тут варто часом у процесі згадувати, що заверрене краще за довершене. Хоча, звісно, були й такі випадки, коли навколо звуку, інтонації потім вибудовувалась уся образність фільму. Мовиться про *лейт-функцію шумів*, що повторюються у фільмі принаймні двічі. У попередніх статтях (Бут, 2019; 2021) було детально розглянуто відмінність цього терміну від сучасного використання — лупів, рифів і патернів, як більш точних, і важливість граву на розвиток у цілому, і тому тут зазначимо виняткову важливість розуміння цієї специфіки для першорядних елементів, як і для елементів звукового середовища (тла) і кіномузики. Так само важливо зазначити продуктивність контрапункту. Глибину образності часто надає топонімія і *зміщення протилежних станів*. Наприклад, у фільмі «Тіні забутих предків» С. Парраджанова використані дзвони й трембіти з невеликим проміжком в часі до свята й похорону (на початку і в кінці епізоду). Особливо яскраві звукозорові образи такого механізму творення виникають під час асинхронного контрапункту поєднання звуку й зображення. Дещо інший «накопичувальний» ефект у лейт-шумів зі *зміщенням змісту без зміни самого звучання*. У всім відомій «Пропаляй грамоті» це дзижчання мухи, що часом перетворюється на цілий рій. У фільмі «Дзвінок» відповідний побутовий звук з кожним своїм повторенням стає все

більш загрозливим. Звук вовчка — дитячої іграшки — у фільмі «Початок» стає тотемом і зв'язком архітектора сновидінь із реальністю. Так вибудовується код образу — багат шаровий та багатозначний. Але на відміну від лінгвістичного означення звучання насамперед, окрім базової асоціації, — це дзвін, бо схожий на дзвін — може мати інтонацію як окраску почуттєвого ряду та фактуру, подібну до тактильних відчуттів: хриплого — шершавого, відповідно давнього, бувалого чи нового, металеводзвінкого, приглушеного фарфорово-крихкого тощо. Засобами асоціативного зв'язку між тактильним відчуттям фактури предметів та відповідного емоційно-тембрального забарвлення, особливо в динаміці зміни цього забарвлення, як обертони та вібрації для основного тону створюють неповторний тембр — лейт-образи *набувають глибини та ідентифікації, але іншого порядку — засобами драматургії та варіативної повторюваності*. Розглянемо еволюцію імбирно-пряничного чоловічка (Gingerbread Man), символу Різдва в Америці та персонажа фольклорної казки й мультфільму, що як милий Пряні модифікований у Монго в трилогії про «Шрека» в збільшених розмірах і відповідно з масивним звуковим супроводом крушить замок, уже в цьому образі монстра зустрічається в інших фільмах та комп'ютерних іграх. І це навіть без згадки імперії Марвел, де все це внутрішньо узгоджується та розвивається поступово через низку фільмів.

Метафоризм і метонімія вважаються головними способами створення *образів-символів*, хоча насправду цей ряд може бути більш різноманітним, запозиченням з лінгвістики: антитеза, алюзія, кліше, евфемізм, іронія, гіпербола, синекдоха (особливо *pars pro toto, totum pro parte* цікаві для звукової компоненти). Однак реалізація літературних форм образності в кіно набуває нових чуттєвих форм реалістичності. Якщо знати, що таємничий шурхіт розсувних дверей на борту зоряного корабля «Ентерпрайз» у фільмі «Зоряний шлях» — це звук паперу, який витягують з конверта, а Назгули, слуги Саурона, у фільмі «Володар перснів» — це дві пластянки, потерті одна об одну, маємо погодитись, що у фіксованій художній реальності трансцендентність та іманентність втрачають межі й набувають умовності. Ще одним прикладом та прийомом набуття символізму є використання кросфейду між тривалими звуками.

Зміщення досить часто об'єднує сцени й елементи — спів птахів «відносить» вітер — і вже кроки по глибокому снігу та спів різдвяних пісень у кілька секунд нас переносять на пів року вперед у фільмі А.Гіллера «Історія кохання» (1970). Кросфейд між атмосферою та яскравою музичною темою — витиснення буденності почуттями, схвильоване дихання — у роботу апарата ШВЛ — несподівану трагедію, ритм маршу — у тупіт копит — подорож у певному емоційному забарвленні тощо. Кросфейд як перехід одного звуку в інший завжди буде принципом конструювання асоціативного зв'язку, навіть якщо в цьому моменті він незрозумілий. Тобто звучання можуть бути абсолютно звичними й впізнаваними, але мета поєднання їх між собою поки незрозуміла, але є «ключем» до майбутньої розв'язки. І подібний ефект виникатиме лише під час поєднання кросфейдом тривалих повторюваних характерних звуків. Поєднання кросфейдом загальної атмосфери між сценами або двох музичних фрагментів створить радше комфортний перехід, ніж ефект виникнення нового змісту. Ще один приклад набуття звичайним звуком символічних властивостей — так званий дієгезис. Найпрактичніше ним користуються в комп'ютерних іграх: як тільки герой підходить близько до потрібного предмета — той виявляє себе рухом і звуком. Ця дитяча гра «холодно», «тепліше», «гаряче» має свої особливості в кіно і знову ж пов'язана зі зміною інтонації та тембру, на які ми реагуємо набагато активніше, ніж на певні слова та предмети, дивні на вигляд. Герой торкається до цього предмета, пробуджує рух та звучання, а відповідно новий сюжетний поворот.

Більшість звукових ефектів *проходять пост-обробку* або набувають у фільмі драматургічних рис завдяки *просторовим ефектам*. Найпростіше їх знайти сольо, у класичному музичному мультфільмі студії Волта Діснея «Білосніжка» (1937) бачимо багато прикладів музичних та інтонаційних інтерпретацій звукових ефектів: Білосніжка співає і її голос повторюється, ніби відлуння в криниці, а замість останнього відлуння звучить голос принца; Білосніжка й пташка копіюють спів одна одної; гноми йдуть з роботи додому, співаючи пісню — ефект віддалення реалізовано поступовим припиненням співу верхніх, середніх голосів і мелодичним «спадом» басового голосу. Звукові доріжки з часом дуже сильно змінилися, а ступінь обробки звуку виріс, та на сьогодні жоден фільм не

виходить на екрани без кольорокорекції та досить суттєвої обробки як кожного звуку, так і картини в цілому. Навіть нефахівець швидко відрізнити потужні голлівудські звукові доріжки сучасності від точково-дискретного звучання низки кінофільмів і телепередач 1950–1980-х років. Так званий «гіперреалістичний звук» є особливою якістю, коли за збереження достовірності основних компонентів тембр максимально ефективний, шуми виразніші, ніж у житті, і звучать так, наче зроблені з неабияким зарядом енергії. Усе це завдяки їхній багатошаровій фактурі, що складається з точно відібраних звукових елементів, підібраних способів обробки, що посилять виразність екранної дії, навіть створених штучно, але ефективніших та виразніших.

Тобто багатозначності та об'ємності образи можуть набувати внаслідок зміщення (поєднання зображення з емоційнішим, метафоричним, протилежним за змістом звуком, звичних звуків із зображенням вигаданих персонажів або навпаки, до знайомого зображення додавання незвичних звучань та фактури, тобто найбільш близьке до поетичних та загалом літературних перекладень образів культурно-інтелектуально-семантичного походження); використання навмисно «законсервованих» яскравих незмінних звуків щоразу з новим змістом, з новими асоціативними зв'язками й часто навіть у різних творах (меми, звукові ефекти з бібліотек і навіть особливий «звукорежисерський підпис» чи захований жарт-ребус); створення динамічно змінюваних образів через еволюцію або деградацію звучання, а також «зрощення» або деформацію кількох тембрів-образів. У цьому випадку образ може бути подібний до нитки в клубку: наостанок лишиться все та ж нитка, але сам процес розмотування, зв'язування розірваних ниток, розплутування алгоритму тощо — цікавий і захопливий. Можемо сказати, що лейттема, лейтшум чи лейттембр пронизують, задають темпоритм, тональність, є рефреном чи ключем для визначення інших образів епізоду або й фільму в цілому. І в цьому «розплутуванні» з'являються рушніці з першої дії, що мають вистрелити в останній. Тут можемо провести аналогію з розподілом на парадигму (селекція), що позначає змінність образу-форми, та синтагму (комбінація), що реалізує інтонаційні конструкції, зокрема паузи в лінгвістиці. Доречним буде згадати й головні положення дисертаційної роботи автора статті — розподіл творчої концепції

творення на адитивний, субтрактивний та інтеграційний синтез образності (Бут, 2007).

Організація компонентів образності в системі більше подібна на бачення, світогляд автора — субтрактивний, адитивний і інтеграційний методи творення представляють творчо перероблену, доповнену кінематографічну реальність, але у своєму ключі образності. Як відомо, *субтрактивний синтез*, що передбачає перетворення з брили каменю на скульптуру, може використовувати для створення рельєфу в зображенні схему світла (або, наприклад, виділення прожектором), оптику, що розмиватиме об'єкти фону й так створюватиме об'єм, а в звучанні — деталізацію та фільтрацію обраного головного звучання для надання йому особливої, індивідуальної лінії розвитку, часом з олюдною інтонацією. Зрештою навіть технічно звукорежисер направляє на героя мікрофон-гармату та чіпляє ближче до джерела звуку петличний мікрофон саме з метою огранювання звуку та відсікання і віддалення звукового фону. Створену субтрактивним синтезом звукозорову картину є бажання покрити, оглянути з різних боків, насолодитись естетикою відібраного й ретельно відредагованого (відретушованого) матеріалу. *Адитивний синтез* також доповнює звичайну реальність звуками, що ніби живуть у цій площині та відбулися випадково, але це створена ілюзія. Навіть якщо уявити реальне середовище, на людину воно діє одночасно в 5 напрямках органів чуття. У кінематографі має бути компенсованим не лише спектр дії, а й об'єм. Відповідно, додані елементи не випадкові, а включені в драматургічний розвиток і виконують низку функцій. У сьогоднішні ми часто зустрічаємо терміни «гіперреальність», «стіна звуку» (у зв'язку з об'єктно-поточною системою Dolby Atmos у порівнянні з каналними, як Dolby Digital 5.1), «доповнена реальність», пов'язані з розширенням можливостей відтворення та деталізацією, динамізацією, локалізаційною чіткістю, прозорістю звуку, а також новими форматами, які передбачають інтерактивну участь глядача, що є дуже продуктивними для адитивної концепції творення. *Інтегральний синтез* — це намагання автора разом з вишивкою показати нам цю річ навиворіт. Зазирнути в найглибші куточки й поставити поряд єдність протилежностей — недосконалість досконалості, корисність зла та медвежі послуги добра. Це й різні погляди на подію, і авторський коментар, на-

віль «зустріч» з минулим і відповідним баченням. Інтегральний синтез пов'язаний з суб'єктивізмом сприйняття як героя фільму, залучення в дію глядача через психо-акустичну дію звуку: акустичний, тембральний та вібраційний стрес, ефект Черрі, перенесення тактильних відчуттів на тембральні властивості тощо.

У поєднанні компонентів образності значну роль відіграє *стилістика, жанр* і особливо — *орієнтованість на глядача*. Індустрія кіно існує для того, щоб глядач прийшов в кінотеатр і отримав задоволення, а без відповідного грошового повернення вкладень неможливо було б знімати нові фільми, тому класифікація кінокритиків хороший/поганий фільм часто не збігається з рейтингами глядачів. Наприклад, фільм може стати відомим на хайпі (завдяки критиці, разом з тим і необ'єктивній), фанатській підтримці (перший фільм відомого режисера, увійшов у збірку творів жанру, що подобається певній нішевій аудиторії тощо), а не тому, що він хороший чи поганий сам по собі. Крістіан Метц говорить про вуаеризм глядача, що хотів би дивитись фільми на заборонені теми, і, відповідно, їхня художня цінність може бути під питанням. Як результат, дискурс про кіно, а не його дослідження та вивчення є прерогативою в сучасному світі (емоція подобається над професійно знято тощо). Відповідно, авторам не варто спиратись на успіх тих чи інших фільмів та свідомо їх копіювати. З іншого боку, певний рівень якості, разом з наявністю ефектів априорі, глядач очікує побачити в кіно, і невиправдані в цьому питанні очікування (як картинки, так і звуку) не можуть «перебити» режисуру та драматургію. Кінокритики, відповідно, розкладають у своєму аналізі кінематографічну картину на молекули й часто бачать в кіно те, про що автори навіть не замислювались. Одного разу в розмові зі мною Ю. Г. Ілленко зазначив, що з нетерпінням чекає на відгуки критиків про свої фільми та з інтересом читає, про що знімав кіно. Але особливо критика його не зачіпає, бо кіно вже на той час народилось і почало жити своїм життям. Внутрішня цензура ніколи не повідомляє, що якийсь фрагмент змінено або видалено через цензуру. Такий феномен проходження через цензуру найліпше представляє собою українське поетичне кіно. Певні музичні фрагменти були вирізані, образи замінені й згладжені, але у фіналі подолали цензуру у своєму символічному непряму

згортанні, що згодом перетворилось на стилістику вже без загрози цензури. Наше бажання до досконалості також може модифікувати образи й, відповідно, пропускати їх через межі естетики, жанрової приналежності тощо. Асоціативний зв'язок ідей таким авторам, як С.Параджанов, Ю.Ілленко дозволяв поєднувати в ціле елементи, що в традиційній культурі були поєднані інакше в нові та несподівані образи, а вже постфактум надав їм символічності та філософського узагальнення. Водночас, існування в цій парадигмі І. Миколайчука, тісне співжиття та спілкування з носіями традиції одночасно дозволило уникнути тих сполучень, що дисонували б з традиційною культурою загалом. Як бачимо, можна говорити не лише про жанрові та стилістичні особливості звукових елементів кінообразності, а й пов'язання цих ейдосів з традиційною культурою та національною кіношколою. Хоча, звісно, це можуть бути й артефакти інтернаціональної субкультури або інші парадигми й системи цінностей.

Фільм є не лише творінням автора, а й певною мірою відображенням соціуму та документом епохи. Крістіан Метц звертає увагу на соціальність образів (кіно як соціальна активність), що зовсім не дорівнює високохудожності, а також розрізняє важливі їхні коди на специфічні та неспецифічні. К. Метц зазначає, що більшість фільмів можна назвати звичайними ігровими фільмами, але є певна частина фільмів «трохи дивних» (Метц, 2013, с. 68) та наголошує на перцептивності (чуттєвому сприйнятті) кіно та його представленні як «синтезу всіх мистецтв» (Метц, 2013, с. 72). Відповідно, як у минулому ми дивились фільми-концерти й фільми-вистави, так сьогодні маємо фільми-ігри та *синтез між новими мистецькими медіаформами та кіно зростає*.

Звісно, не обминемо *фізіологію розділення* на елементи першого плану та атмосфери, гла. У глядача й атмосфери є багато спільного — вони знаходяться за кадром. І якщо зір людини представляє дзеркало, що має певні межі (периферійний зір хоч і є, але радше має сигнальну функцію, що є рух і потрібно переключити на нього увагу, та й яскравий екран потребує тому темряви довкола і разом з супутніми екранній дії звуками набуває *першорядності*). Звук розповсюджується, відбивається від поверхонь і створює поле з дифузними та одиничними джерелами — стіну звуку та локалізовані пуантильні звучності, що можуть мати вектор руху,

варіативність повтору, злиття у співзвуччя або виокремлення в соло. Фактурні, мелодичні, гармонічні та темпо-ритмічні інтерпретації перетворюють образно атмосферу на крила, що розширюють екран до глядача та огортають його. Як результат, глядач має соціальний акт співперегляду (завдяки звуковому тлу фільму), та водночас — персональний перегляд та діалог з автором наодинці (виділення світлом екрану та психоакустичне відділення його звукової компоненти від решти звукової картини в синтезі нероздільного звукозорового сприйняття). На фізичному рівні зображення представляє собою театр тіней, а звук — фізичну вібрацію простору. І якщо ми говоримо про низькі частоти — вони на фізичному рівні змушують тіло глядача резонувати під час проїзду машини, вибухів та ударів барабану. Тому *звук є поштовхом та ключем до символізації та сплітання мережива образності* з монтажу, акторської гри, виразності композиції та драматургічних колізій, звукових ефектів та музики тощо.

Висновки. Звукові ефекти та лейтмотиви тісно пов'язані з образністю та драматургією, а також представляють собою певний еволюційний елемент, до якого в 40–60 роки та в сучасному фільмі абсолютно різне ставлення. У статті я звернула увагу на

музичну композиційність звукових ефектів (що не є музикою в прямому сенсі цього слова в технологічному процесі саунддизайну та виокремлення як цієї галузі у вигляді студій ефектів, так і професії), збрала основні задачі фолі на основі інтерв'ю майстрів цього напрямку звукорежисури, проаналізувала феномен численного використання деяких звукових ефектів у кінотворчості, шлях успішного створення оригінальних та автентичних (реалістичних) звукових ефектів, використання їх як лейтшумів. Застосувала сформульовані раніше три методи творення образності як вектори розвитку: застосування одного і того ж тембру повторення з еволюцією або деградацією тембру (субтрактивний), повторення з згущенням смислів або варіацією тембру (адитивний), з протилежним смисло-інтонаційним забарвленням (інтеграційний). Особливу увагу було приділено механізмам творення образів-символів, поєднання елементів у систему. Викладено практичний погляд на осмислення жанрово-стилістичних та культурологічних особливостей, напрямку розвитку кінообразності загалом і звуку зокрема до синтезу з новими мистецькими медіа та інтерактивності з глядачем, психофізіологічний аспект синтезу звукозорової образності та розділення звукових компонентів на першорядні та тло.

Література:

- Блемберг, М. (No date). Фолі-артист: хто це, і чому його творчість має бути непомітною? Відновлено з <https://sennheiserstore.com.ua/ua/blog/foley-artists-perform-ua/>
- Бут, О. (2018). Діалог класичного й модерного напрямів у звукорежисурі (До питання визначення професії). *Науковий вісник КНУ театру, кіно і телебачення ім. І.К. Карпенка-Карого*. Випуск 22. С.112–119. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.22.2018.217063>
- Бут, О. (2019). Історія успіху кіномузики як компонента образної структури сучасного фільму. *Науковий вісник КНУ театру, кіно і телебачення ім. І.К. Карпенка-Карого*. Випуск 25. С.122–126. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.25.2019.188338>
- Бут, О. В. (2007). *Звук як компонент образної структури фільму*: дисертація кандидата мистецтвознавства. Київ: Інститут мистецтвознавства, фольклористики та етнології ім. М. Т. Рильського НАН України, рукопис. 196 с.
- Бут, О. В. (2021). Звукове середовище (тло) як художній засіб виразності сучасного екранного твору. *Науковий вісник КНУ театру, кіно і телебачення ім. І.К. Карпенка-Карого*. Випуск 27/28. С. 122–130. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.27-28.2021.238835>
- Лисса, З. (1970). Эстетика киномузыки. Пер с нем. А. О. Зелениной, Д. Л. Каравкиной. Музыка. 494 с.
- Метц, К. (2013). Воображаемое означающее. Психоанализ и кино. Перевод с французского Д. Калугина, Н. Мовни-

- ной. Научный редактор А. Черноглазов. Издание 2-е. Издательство Европейского университета в Санкт-Петербурге. 334 с.
- Рязанцев, Л. В. (2015). Техніка лейтмотивів у кіномузиці. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*, (33). С.124–130. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.33.2015.158297>
- Рязанцев, Л. В. (2016). Функції шумів і тиші у фільмі. *Вісник КНУКіМ. Серія : Мистецтвознавство*. Випуск 34. С.143–150. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.34.2016.158216>
- Рязанцев, Л. В. (2018). Роль внутрішньокадрової музики в кінофільмі. *Вісник КНУКіМ. Серія: Мистецтвознавство*. Випуск 38. С. 41–50. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.38.2018.141739>
- Рязанцев, Л., & Левшаков, В. (2023). Сучасні технології формування звукозорового образу фільму: аспекти взаємодії. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 6 (2). С. 224–240.
- Скурагівський, В., & Андрієнко, В. (2023). Специфіка звукових ефектів в ігровому кіно. *Вісник Київського національного університету культури і мистецтв. Серія: Аудіовізуальне мистецтво і виробництво*, 6 (2). С. 204–212.

References:

- Blemberg, M. (No date). Foley artist: khto tse i chomu yogo tvorchist maye buty nepomitnou? [Foley Artist: who is it, and why can your creativity be unfamiliar?]. Retrieved from <https://sennheiserstore.com.ua/ua/blog/foley-artists-perform-ua/> (in Ukrainian)
- But, O. V. (2007). *Zvuk yak komponent obraznoyi struktury filmu* [Sound as a Component of image structure of a film]. Candidate thesis. Kyiv: Instytut mystetstvoznavstva, folklorystyky ta etnologii im. M.T. Rylyskoho NAN Ukrainy, rukopys. 196 p. (in Ukrainian)
- But, O. V. (2018). Dialog klasychnogo i modernogo napriamiv u zvukoregysuri (Do pytannia vyznachennia profesii [Dialogue of classicism and modernism trends in sound-production (to the question of determining the profession)]. *Naukovyj visnyk KNU teatru, kino i telebaczennia im. I. K. Karpenka-Karogo*. Kyiv. P.122–130. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.22.2018.217063> (in Ukrainian)
- But, O. V. (2019). Istoria uspihu kinomuzyki jak komponenta obraznoyi struktury suchasnogo filmu [The success story of cinema as a component of the imaginative structure of cinema today]. *Naukovyj visnyk KNU teatru, kino i telebaczennia im. I. K. Karpenka-Karogo*. Kyiv. P.122–130. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.25.2019.188338> (in Ukrainian)
- But, O. V. (2021). *Zvukove seredovyche (tlo) yak hudognyy zasib vyraznosti suchasnogo ekrannogo tvoriv* [Sound background as an artistic means of expression of modern film]. *Naukovyj visnyk KNU teatru, kino i telebaczennia im. I. K. Karpenka-Karogo*. Kyiv. P.122–130. DOI: <https://doi.org/10.34026/1997-4264.27-28.2021.238835> (in Ukrainian)
- Lissa, Z. (1970). Estetyka kinomuzyki [Aesthetics of film music]. Translation from German by A. O. Zelenina, L. Karavkina. *Muzyka*. 494 p. (in Russian)
- Metz, K. (2013). Voobrazhayemoe oznachayushcheye. Psikhoolaliz I kino [The Imaginary signifier. Psychoanalysis and the Cinema]. Transfer by French D. Kalugin, N. Moral. A. Chernoglazov (Ed). Izdatelstvo Evropeyskogo universiteta v Sankt-Peterburge. 334 p. (in Russian)
- Riazancev, L. V. (2015). Tehnika lejtmyotyviv u muzyci [The technique of leitmotifs in film music]. *Visnyk Kyjivskogo nacionalnogo universytetu kultury i mystectv. Seria: Mystectvoznavstvo*, (33). P. 124–130. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.33.2015.158297> (in Ukrainian)
- Riazancev, L. V. (2016). Funkcii shumiv I tyshi v filmi [Functions of noise and silence in film]. *Visnyk Kyjivskogo nacionalnogo universytetu kultury i mystectv. Seria: Mystectvoznavstvo*. Issue 34. P. 143–150. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.34.2016.158216> (in Ukrainian)
- Riazancev, L. V. (2018). Rol vnutrishniokadrovoi muzyky v kinofilmi [The role of interstitial music in a film]. *Visnyk*

- Kyjiivskogo nacionalnogo universytetu kultury i mystectv. Seria: Mystectvoznnavstvo*. Issue 38. P. 41–50. DOI: <https://doi.org/10.31866/2410-1176.38.2018.141739> (in Ukrainian)
- Riazancev, L., & Levshakov, V. (2023). Suchasni teshnologii formuvania zvukozorovogo obrazu filmu: aspekty vzajemodii [Modern technologies for forming the audiovisual image of a film: aspects of interaction]. *Visnyk Kyjiivskogo nacionalnogo universytetu kultury i mystectv. Seria Audiovizualne mystectvo i vyrobnyctvo*, 6(2). P. 224–240. (in Ukrainian)
- Skurativskij, V., & Andrijenko, V. (2023). Specyfika zvukovyh efektiv v igrovomu kino [Specificity of sound effects in Motion Picture]. *Visnyk Kyjiivskogo nacionalnogo universytetu kultury i mystectv. Seria Audiovizualne mystectvo i vyrobnyctvo*, 6(2). P. 204–212. (in Ukrainian)

Oksana But

Primary sound components as the basis of the imagery structure of the film

Abstract. The article examines sound effects, recurrent noise, Foley (in post-production filmmaking), repetitive noises as leitmotifs (riff, pattern), their functional and synchronous involvement in the sound-noise picture in terms of effectiveness and reliability, participation in dramatic development, technological and traditional forms in the historical and aesthetic context of sound design.

The purpose of the article is to investigate sound effects, synchronous noises, Foley, repetitive noises (similar to pattern, loops and riff in music), their functional-montage and synchronous-organic involvement in the sound-noise score from the point of view of effectiveness and authenticity, participation in dramaturgical development, terminological, technological and traditional forms in the historical and aesthetic context of artistic activity. A new look at terminology and creativity as a process and a certain mechanism with internal logic, which can be researched, analysed and proposed as a vector of its development in three directions.

Using induction, content analysis, and analysis of the empirical experience of predecessors and their own and existing scientific sources, the current situation around the research topic is created, and using comparison, analogy, and abstraction, modern trends are combined to systematize, generalize, and predict their successful use.

Sound effects and leitmotifs (riff, pattern) are closely related to imagery and dramaturgy, and also represent a certain evolutionary element, to which the attitude in the past and in modern film is completely different. In the article, I highlighted the musical composition of sound effects, collected the main tasks of Foley based on interviews with masters of this direction of sound design, analysed the phenomenon of the numerous use of some sound effects in films, the path to successfully creating original and authentic (realistic) sound effects, and their use as repetitive noises. I applied the three previously formulated methods of creating imagery as vectors of development: subtractive, additive and integrative. Particular attention was paid to the mechanisms of creating symbolic images and combining elements into a system. A practical view is presented on the understanding of genre-stylistic and cultural features, the direction of development of cinematography in general and sound in particular towards synthesis with new artistic media and interactivity with the viewer, the psychophysiological aspect of the synthesis of audio-visual imagery and the division of sound components into primary and background sound.

Keywords: sound effects, Foley, sound design, recurrent noise, Foley artist, Foley editor, sound-visual imagery