

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ТЕАТРУ, КІНО І ТЕЛЕБАЧЕННЯ ІМЕНІ І. К. КАРПЕНКА-КАРОГО
Інститут екранних мистецтв**

Кафедра Звукорежисури

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА
на здобуття першого (бакалаврського) рівня вищої освіти
на тему
«Саунд-дизайн ірреферентних просторів: художні та технічні
засоби створення звукових світів поза реальністю»**

**Студента 4 курсу ЗВР групи
Освітньої програми Звукорежисура
Спеціальності 021 Аудіовізуальне мистецтво
та виробництво
Галузі знань 02 Культура і мистецтво
Ступеня вищої освіти бакалавр
Корніюка Дмитрія Віталійовича
Художній керівник старший викладач
Скрипка Дмитро Валентинович**

Київ – 2026

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. Теоритичні основи саунд-дизайну ірреферентних просторів	
1.1 Звук як елемент формування аудіовізуального простору	4
1.2 Поняття ірреферентних звукових фактур в аудіовізуальному мистецтві ...	6
1.3 Психоакустичні особливості сприйняття ірреферентного звуку	7
1.4 Створення альтернативних просторів за допомогою імерсивного звуку ...	9
РОЗДІЛ II. Художні та технічні засоби створення ірреферентних просторів	
2.1 Використання просторової обробки у саунд-дизайні.....	13
2.2 Саунд-дизайн сновидіння та підсвідомості за допомогою частотної, динамічної, часової та психоакустичної обробок	14
2.3 Художні засоби створення ірреферентних акустичних середовищ	17
2.4 Роль шуму та тиші у створенні психологічної напруги	20
2.5 Вплив музичного супроводу на візуальний ряд підсвідомості	22
РОЗДІЛ III. Аналіз ірреферентних звукових просторів у кіно	
3.1 Аналіз саунд-дизайну сновидіння у фільмі «Inception».....	25
3.2 Звукова дезорієнтація у фільмі «Mulholland Drive»	27
3.3 Саунд-дизайн простору сну в анімаційному фільмі «Paprika».....	30
3.4 Практичне створення ірреферентного звукового простору.....	32
ВИСНОВКИ.....	35
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	37
ДОДАТКИ.....	38

ВСТУП

У сучасному кінематографі звук, це не лише допоміжний елемент аудіовізуального твору, але й самостійний засіб формування художнього простору.

Питання саунд-дизайну є одним з ключових і актуальних у сучасних реаліях кіновиробництва. Звукове оформлення, як фундаментальна ланка у створенні кінопродукту і не тільки, допомагає у:

- Побудові психологічного образу персонажів та їх внутрішнього стану;
- Формуванні аудіального образу сцен;
- Підкресленні візуального ряду і посиленні його емоційної складової;
- Створенні унікальних світів, об'єктів та істот, аналогів яких немає.

Саме на питанні створення нереальних акустичних просторів, буде зосереджене дослідження як проводиться у цій дипломній роботі.

Нами запропоноване поняття “ірреферентних” (умовних, абстрактних, нереалістичних) просторів — звукових середовищ, що не мають прямого аналога у фізичній реальності. Такі простори активно використовуються у психологічному, фантастичному та сюрреалістичному кіно для передачі емоційного стану персонажа, атмосфери сну, галюцинації, спогадів або інших форм зміненого сприйняття.

У цій дипломній роботі, **об'єктом** дослідження є саунд-дизайн ірреферентних просторів.

Предметом дослідження є художні та технічні засоби створення ірреферентних звукових просторів у кіно.

Метою роботи є дослідження принципів формування нереальних звукових середовищ та аналіз ролі просторової обробки, монтажу й проєктування у створенні атмосфери сновидіння та альтернативної реальності.

Від використання цифрових плагінів до виняткових прийомів самого звукорежисера — ми роглянемо різні рішення завдань, які були поставлені перед митцями для створення унікальної звукової палітри неіснуючих світів.

РОЗДІЛ I. Теоретичні основи саунддизайну ірреферентних просторів

1.1 Звук як елемент формування аудіовізуального простору

Теоретичний базис звукового оформлення абстрактних просторів ґрунтуються на створенні звукового середовища, яке навмисно уникає або розриває зв'язок із впізнаваним фізичним джерелом або реальним місцем розташування. Такий підхід перетворює звук на самостійний об'єкт, не обмежений законами фізики чи логікою наративу.

Нижче наведено ключові теоретичні та практичні фундаменти цього напрямку:

1. Концептуальні засади: Акузматика та «Чисте слухання»

- Акузматичний стан:** Це стан, у якому звук відокремлений від «аудіовізуального комплексу», до якого він міг би належати.

- Звуковий об'єкт:** У ірреферентних просторах звук сприймається як незалежна сутність, «силует, що пливе в океані пам'яті», і оцінюється за його морфологічними характеристиками (тембр, фактура), а не за семантичним значенням.

- Акустичний контракт:** Ефективність простору залежить від негласної угоди між творцем і слухачем приймати звук як незалежну одиницю, що змушує слухача реконструювати сенси через власну уяву.

2. Психоакустичні механізми маніпуляції

Для створення відчуття дезорієнтації та «інакшості» в нереалістичних просторах використовуються специфічні феномени сприйняття:

- Тон Шепарда:** Створює ілюзію нескінченного підвищення або зниження висоти звуку, що використовується для нарощування напруги.

- Ефект відсутньої основної частоти:** Дозволяє створювати «фантомні» басы або ефірні, порожні тони, надаючи звуку нереальної природи.

- Маскування частот:** Використовується для створення «сенсорного туману», що приховує сюжетні підказки.

- Нелінійність гучності:** Використання кривих Флетчера-Мансона для спектральних зсувів, що сигналізують про перехід між різними шарами реальності або психологічними станами.

3. Технічні засоби формування простору

Реалізація ірреферентних середовищ покладається на цифрову обробку сигналів (Процесор цифрових сигналів (DSP)):

- Гранулярний синтез:** Фрагментація звуку на мікроскопічні «зерна» (1–100 мс) та їх реорганізація для створення звукових «хмар», які коливаються між впізнаваністю та повною абстракцією.

- Спектральний морфінг:** Накладання частотних характеристик одного звуку на інший для створення сюрреалістичних ландшафтів.

- Неприродна реверберація:** Застосування часу затухання, який є занадто довгим для візуального розміру приміщення, або “мерехтливих” (shimmer) ревербераторів для сигналізації про стан сну чи ірреальності.

4. Імерсивні технології та архітектура звуку

Сучасний саунддизайн використовує об'єктно-орієнтоване аудіо для виходу за межі екрана:

- Ambisonics:** Захоплення 3D-звукового поля, що дозволяє вільно переорієнтовувати звуковий ландшафт після запису, забезпечуючи повний контроль над оточенням.

- Dolby Atmos:** Використання «об'єктів» з метаданими для створення нестабільного середовища через ротаційні рухи звуку та випереджаючий рух (lead-in motion) перед ключовими моментами.

- Суперполе (superfield):** Простір, створений навколишніми звуками, що виходять за фізичні межі екрана, стабілізуючи зображення або, навпаки, створюючи атмосферу тривоги.

1.2 Поняття ірреферентного простору в аудіовізуальному мистецтві

У кінематографі, анімації, відеоіграх та експериментальних медіа звук дедалі частіше використовується як інструмент формування суб'єктивних, психологічних або повністю вигаданих світів. Саме в цьому контексті виникає поняття ірреферентного простору.

Під ірреферентним, абстрактним або умовним простором у межах даного дослідження розуміється художньо створене аудіовізуальне середовище, яке не має прямого аналога у фізичній реальності та функціонує за власними естетичними, психологічними або символічними законами. На відміну від референтного простору, що базується на впізнаваних акустичних характеристиках реального світу, умовний простір навмисно порушує звичні закономірності сприйняття звуку, часу та акустики.

У традиційному кінематографі звук був здебільшого дієгетичним та допомагав глядачеві орієнтуватися в просторі сцени, підсилював достовірність подій та створював ефект присутності. Проте розвиток саунд-дизайну, електронної музики, цифрових технологій обробки звуку та іммерсивних аудіоформатів значно розширив можливості створення альтернативних звукових середовищ. У сучасному кіно звук дедалі частіше стає засобом передачі внутрішнього стану персонажа, його сновидінь, спогадів, страхів або зміненого стану свідомості.

Ірреферентне середовище характеризується відсутністю стабільної акустичної логіки. У ньому можуть порушуватися звичні закони поширення звуку, перспективи, відбиття звукових хвиль та локалізації джерел. Простір може змінюватися нелінійно, а звук — існувати незалежно від фізичного джерела. Такі прийоми створюють у глядача відчуття дезорієнтації, або перебування у підсвідомому вимірі.

У цій роботі ми вважаємо, що важливим елементом ірреферентного простору є акузматичний звук (acousmatic sound) — звук без видимого джерела, концепцію якого детально розглядав Мішель Шіон (французький кінотеоретик та композитор) [3, ст. 71]. Подібний звук створює відчуття невизначеності та порушує причинно-наслідкові зв'язки між зображенням і аудіо. У психологічному та сюрреалістичному кіно це часто використовується для

передачі тривоги, підсвідомих страхів або прихованої присутності. Це також є характерним для жанрів психологічного трилера, сюрреалізму, наукової фантастики та експериментального кіно. Значний внесок у розвиток подібної естетики зробили режисери Девід Лінч, Крістофер Нолан та Сатоші Кон. В їхніх роботах звук часто перестає бути лише фоном подій і перетворюється на самостійний елемент драматургії.

Ірреферентний простір може існувати в кількох формах. Однією з найбільш поширених є:

- **Простір сновидіння**, де звук підпорядковується логіці сну: переходи між сценами відбуваються нелінійно, часові межі стираються, а акустика середовища постійно змінюється.
- **Простір підсвідомості**, де звукові текстури відображають психологічний стан персонажа.

Також можна виділити віртуальні простори, характерні для наукової фантастики та кіберпанку, фентезійні світи, в яких фізичні закони не відповідають законам нашого світу і психоделічні простори, засновані на спотворенні слухового сприйняття.

З технічної точки зору створення ірреферентного простору стало можливим завдяки розвитку цифрового звукового дизайну. Використання конволюційної реверберації (convolution reverb), гранулярного синтезу (granular synthesis), зміни звуковистості (pitch shifting), часовому розтягненню (time stretching), біфонічних процесорів (biphonic processing) та інших технологій дозволяє формувати звукові середовища, що не можуть існувати в реальному світі.

Особливу роль у формуванні ірреферентних просторів відіграє психоакустика. Людський мозок постійно намагається співвіднести звук із фізичним середовищем, тому порушення звичних акустичних закономірностей викликає емоційне напруження, тривогу або відчуття сюрреалістичності.

1.3 Психоакустичні особливості сприйняття ірреферентного звуку

Сприйняття звуку людиною є не лише фізичним процесом, пов'язаним із роботою слухового апарату, але й складним психоемоційним явищем, у якому важливу роль відіграють пам'ять, асоціації, просторове мислення та підсвідомі

реакції. У контексті аудіовізуального мистецтва психоакустика дозволяє дослідити, яким чином певні звукові характеристики впливають на емоційний стан глядача та формують відчуття реальності або, навпаки, її порушення.

Психоакустика як науковий напрям досліджує взаємозв'язок між фізичними характеристиками звуку та особливостями його сприйняття людиною. На відміну від акустики, що аналізує саме фізичні властивості звукових хвиль. Психоакустика вивчає реакцію слухача на висоту, гучність, тембр, просторове положення звуку та часові зміни.

Однією з ключових характеристик ірреферентного звуку є порушення акустичної логіки простору. У реальному житті людина звикла до певних закономірностей поширення звуку: близькі джерела звучать чіткіше й голосніше, далекі — тихіше та з більшою кількістю реверберації. Коли ці закономірності навмисно змінюються, виникає ефект акустичної дезорієнтації. Наприклад, голос може звучати одночасно близько й віддалено, а невелике приміщення — мати неприродно довгий ревербераційний хвіст. Подібні прийоми часто використовуються у сценах сновидінь, галюцинацій або психологічної нестабільності.

Одним із важливих психоакустичних явищ є деформація сприйняття часу через зміну звукової структури (*temporal distortion*). У реальному житті слухач очікує природної атаки звуку, його затухання та стабільного ритму. Використання часового розтягування, реверсованих звуків або гранулярного синтезу порушує ці очікування та створює ефект “розмитого часу”. У кіно ми можемо використовувати це для передачі нестабільності стану сну, спогадів або зміненого сприйняття реальності.

Психоакустичний ефект дезорієнтації також часто досягається через нестабільну локалізацію звуку. У реальному світі ми здатні досить точно визначати напрямок джерела завдяки різниці у часі та гучності сигналу між лівим і правим вухом. Вплив на бінауральний слух, використання автоматизованої панорами або хаотичних просторових переміщень звуку порушує цю стабільність та створює ефект рухомого або “живого” простору. Подібні прийоми ми можемо активно застосовувати у сценах психологічної напруги та сновидінь.

Одним із фундаментальних психоакустичних принципів є ефект Хааса (Haas effect), або ефект передування (precedence effect) про який детально описував Альтман Я. А.[2, с. 176]. Він полягає у тому, що слухова система людини пригнічує вторинні сигнали і якщо вторинні звукові образи зробити гучніше та рознести по панорамі, напрямок на джерело звуку зникає. Джерело звуку як би "розмивається по панорамі. Маніпулювання короткими затримками дозволяє створювати ілюзію збільшеного або деформованого простору. У звуковому дизайні ірреферентних середовищ, ми можемо використовувати цей ефект для формування нестабільної акустики та підсилення відчуття дезорієнтації.

Важливим компонентом психоакустичного впливу є шумові текстури. У традиційному кінозвучі шум зазвичай розглядається як небажаний елемент, проте в сучасному звуковому дизайні шум використовується як художній засіб. Індустріальний гул, цифрові артефакти або спектральний шум формують особливу емоційну атмосферу та створюють відчуття психологічної нестабільності. Подібний підхід характерний для творчості Девіда Лінча, де шум фактично стає частиною драматургії.

Також особливу роль у психоакустичному сприйнятті відіграє зазначений вище акузматичний звук. Людський мозок прагне пов'язати будь-який звук із конкретним об'єктом у просторі, тому відсутність джерела створює внутрішню когнітивну напругу. У контексті абстрактного простору це дозволяє нам формувати атмосферу невизначеності, прихованої загрози або підсвідомого страху.

Психоакустичні механізми тісно пов'язані з емоційною пам'яттю. Людина асоціює певні тембри, частоти або типи акустики з конкретними емоційними станами. Наприклад, приглушений звук може асоціюватися зі спогадами або сном, а надмірно чистий і "стерильний" простір — із відчуттям штучності чи віртуальної реальності. Саме тому у саунд-дизайні ірреферентних просторів ми часто працюємо не через буквальне відтворення звуку, а через створення емоційних асоціацій.

1.4 Створення альтернативних просторів за допомогою імерсивного звуку

Кінотеорія ще у 80-ті роки XX століття дійшла висновку про рівноцінність і взаємозамінність візуальних та звукових фактур.

Одним із найважливіших технологічних напрямів, що забезпечують подібний ефект, є імерсивне аудіо, яке оточує слухача звуком на 360 градусів, створюючи ефект повної присутності, де джерела звуку відчуються не лише ліворуч/праворуч, а й зверху, знизу та ззаду. Поняття “імерсивного звуку” (immersive audio) охоплює сукупність технологій та художніх методів, спрямованих на створення багатовимірного звукового середовища, у якому слухач сприймає звук як просторово об’ємний та фізично присутній навколо себе. Т. Голман зазначає, що імерсивний звук формує ефект просторової присутності глядача всередині сцени [8, ст. 214]. На відміну від традиційного стереозвучання, імерсивні системи дозволяють нам не лише передавати напрямок звуку по горизонталі, але й формувати вертикальний вимір, створюючи відчуття тривимірного акустичного простору.

Розвиток імерсивного звуку став одним із ключових факторів трансформації сучасного звукового дизайну. Хоч раніше звук у кіно здебільшого супроводжував візуальний ряд, проте сьогодні він здатний самостійно формувати архітектуру простору, визначати його масштаб, фізичні характеристики та емоційний стан. Особливо важливим цей аспект є у допомозі звукорежисеру в створенні альтернативних реальностей, де глядач повинен відчувати себе всередині незнайомого або неможливого середовища.

Однією з основних характеристик імерсивного звуку є просторове позиціонування аудіооб’єктів. У традиційному стерео звук розташовується переважно вздовж лінії стереобазис між лівим та правим гучномовцями, тоді як сучасні системи Surround sound та об’єкто-орієнтованого аудіо дозволяють переміщувати звук у повному тривимірному просторі. Завдяки цьому ми отримуємо можливість створювати динамічні звукові середовища, де аудіооб’єкти можуть рухатися навколо слухача, змінювати висоту, дистанцію та акустичні характеристики.

У контексті альтернативних просторів імерсивний звук дозволяє

формувати “неможливу акустику” — середовище, яке не може існувати у фізичному світі. Наприклад, звук може рухатися нелогічними траєкторіями, виникати одночасно з кількох напрямків або змінювати власну просторову природу всередині сцени.

Важливим етапом розвитку іммерсивного аудіо стало виникнення багатоканальних surround-систем, зокрема форматів 5.1 та 7.1 (Додаток № 1). Вони дозволили значно розширити просторове поле кінозвuku та зробили можливим точніше формування атмосфери. Т. Голман детально описує принципи surround sound у кінематографі у своїй роботі “Звук для кіно і телебачення” [8, ст. 203]. Однак справжній прорив у створенні альтернативних звукових просторів відбувся з появою об’єкто-орієнтованих аудіо систем, насамперед Dolby Laboratories та технології Dolby Atmos.

На відміну від традиційного канального мікшування, Dolby Atmos працює за принципом незалежних звукових об’єктів. Це означає, що кожен звук може бути розташований у конкретній точці тривимірного простору та рухатися незалежно від інших елементів міксу. Подібний підхід значно розширює можливості створення ірреферентних середовищ, оскільки звук більше не прив’язаний до фіксованої акустичної структури.

Особливо важливу роль у створенні альтернативних просторів відіграє “binaural audio” — технологія, заснована на імітації природного слухового сприйняття людини. Бінауральний звук враховує особливості взаємодії звукових хвиль із головою та вухами людини, завдяки чому у навушниках виникає ефект повної присутності всередині простору.

Біфонічні процесори є особливо ефективними у створенні суб’єктивного сприйняття простору. На відміну від традиційного кінозвuku, який зазвичай подається з позиції “зовнішнього спостерігача”, біфонія дозволяє слухачеві буквально “опинитися” всередині свідомості персонажа. Подібну технологію звуорежисери активно використовують у VR-середовищах, експериментальному кіно та психологічному звуковому оформленні. Це особливо важливо у сценах сновидінь або змінених станів свідомості, де необхідно створити ефект внутрішнього психологічного простору.

Ще однією важливою технологією є Ambisonics — формат просторового

аудіо, що дозволяє записувати та відтворювати повне сферичне звукове поле. Ambisonics широко використовується у VR та 360°-відео, оскільки забезпечує максимально природне сприйняття простору при зміні положення слухача. У контексті ірреферентних середовищ ця технологія дозволяє нам створювати складні багатовимірні простори з нестабільною акустичною геометрією.

Важливим елементом створення альтернативних просторів є вертикальність звуку. У реальному житті людина значно гірше визначає джерела звуку по вертикалі, ніж по горизонталі. Саме тому використання гучномовців на стелі у Dolby Atmos створює особливе відчуття неприродності та “надреального” простору. Звуки зверху часто асоціюються з небезпекою, масштабністю або трансцендентністю, що активно використовується у звуковому оформленні фантастичного та психологічного кіно.

Окрім технічного аспекту, іммерсивний звук виконує важливу художню функцію. Він дозволяє не лише створювати реалістичний простір, але й керувати емоційним станом глядача. Завдяки зміні масштабу, просторової нестабільності та акустичної деформації звуку ми, як звукорежисери, здатні формувати відчуття страху, ізоляції, ейфорії або сновидіння навіть без активної візуальної підтримки.

РОЗДІЛ II. Художні та технічні засоби створення ірреферентних просторів

2.1 Використання просторової обробки у саунд-дизайні

Просторова обробка звуку є одним із ключових інструментів, оскільки саме вона дозволяє формувати у слухача відчуття масштабу, глибини, дистанції та фізичних характеристик аудіовізуального простору.

Особливого значення просторова обробка набуває у створенні умовних середовищ, де звук перестає підпорядковуватись законам реальної акустики. Саме через маніпуляцію реверберацією, затримками, частотним спектром та просторовим позиціонуванням саунд-дизайнер створює відчуття підсвідомого простору.

Одним із базових засобів просторової обробки є реверберація (reverberation). У фізичному середовищі реверберація виникає внаслідок багаторазового відбиття звукових хвиль від поверхонь приміщення. Людський мозок використовує ці відбиття для визначення розміру простору, його матеріалів та дистанції до джерела звуку. У саунд-дизайні реверберація може використовуватися як для створення реалістичної акустики, так і для навмисного порушення просторової логіки.

У сценах сновидіння або психологічного викривлення простору часто застосовується неприродно довга або спектрально змінена реверберація. Подібний прийом створює відчуття “неіснуючої акустики”, коли звук ніби існує поза фізичними законами. Довгі ревербераційні хвости, розмиті транзйєнти та надмірна просторовість дають змогу формувати атмосферу відчуження та сюрреалістичності. Такий підхід активно використовується у фільмі “Початок” (*Inception* 2010 р. Режисера Крістофера Нолана), де просторові обробки підкреслюють нестабільність сновидінь та різних рівнів реальності.

Окреме місце у сучасному саунд-дизайні займає конволюційна реверберація (Додаток №2 А) — технологія, заснована на використанні імпульсних відгуків для моделювання акустичних просторів. Вона допомагає створювати автентичні акустичні середовища шляхом згортки вхідного сигналу з імпульсною характеристикою (IR), забезпечуючи високоякісні, реалістичні

простори, які алгоритмічні ревербератори не можуть повністю відтворити. Хоча здається, що такий вид підходу до реверберації є абсолютно протилежним до теми даного дослідження, але застосування конволюційної реверберації допомагає підкреслити контраст між реалізмом і абстрактним звучанням інших просторових обробок.

Прикладом нестандартного підходу є реверсивна реверберація (reverse reverb), при якій хвіст реверберації передує самому звуку. Через порушення звичної часової структури сприйняття подібний ефект асоціюється зі снами, спогадами або переходами між станами свідомості. Реверсивна реверберація створює відчуття “затягування” звуку у простір та часто використовується для підсилення драматичних або психологічних моментів.

Важливим компонентом просторової обробки є панорамування та просторове позиціонування звуку. У традиційному стерео звук розташовується між лівим і правим каналом, однак сучасні системи Surround та Immersive Audio дозволяють переміщувати звукові об’єкти у тривимірному просторі. Автоматизація панорами та руху звуку допомагає нам створити ефект нестабільного середовища, де сам простір ніби “живе” та постійно трансформується.

Особливу роль у формуванні ірреферентних просторів відіграють біфонічні процесори. Завдяки моделюванню природного слухового сприйняття людини бінуральний звук створює ефект фізичної присутності всередині простору. У навушниках це дозволяє досягти максимальної суб’єктивності звукового досвіду, коли слухач буквально відчуває себе всередині сновидіння або психологічного середовища персонажа.

2.2 Саунд-дизайн сновидіння та підсвідомості за допомогою частотної, динамічної та часової обробок звуку.

У створенні подібних просторів особливу роль відіграють частотна, динамічна, та часова обробки.

Сновидіння як форма суб’єктивної реальності характеризується нестабільністю, нелінійністю та фрагментарністю. Людська підсвідомість не сприймає простір і час так само, як у стані неспання, тому звукове оформлення

сновидіння часто базується на порушенні звичних принципів слухового сприйняття.

Одним із головних інструментів формування атмосфери сну є частотна обробка. Людський слух сприймає різні частотні діапазони не лише як акустичні характеристики, але й як емоційні сигнали.

У сценах сновидіння часто використовується низькочастотні фонові шуми. Людський організм реагує на низькочастотні коливання не лише слухово, але й фізично. Частоти в діапазоні приблизно 20–60 Гц можуть викликати відчуття напруги, тривоги або дискомфорту навіть тоді, коли людина не усвідомлює їхньої присутності. Саме тому низькочастотні дрони (drones), музичний прийом, заснований на використанні неперервного, монотонного звуку, гулу або ноти, що тягнеться протягом усієї композиції та гуркіт (rumble), глибокий, резонансний звук, наприклад звук важкої техніки або грому часто використовуються у психологічному кіно й саунд-дизайні хорорів. Вони формують приховане емоційне напруження та створюють відчуття небезпеки або нестабільності простору.

На противагу цьому високочастотні елементи можуть викликати відчуття крижкості, неприродності або “ефемерності” звукового середовища. Пітч шифт із підвищенням висоти, шиммер реверб або “мерехтливий” (shimmer reverb) (Додаток №2 Б), який додає до відлуння високі гармоніки, найчастіше на октаву вище, що створює об’ємне, “космічне” звучання, схоже на ангельський хор або синтезаторний пед, яке плавно розчиняється в повітрі та тонкі високочастотні текстури часто використовуються для створення атмосфери сновидіння, містичності або відчуття “нереального світу”. У психоакустичному сприйнятті людини подібні звуки асоціюються з нестабільністю та втратою звичного просторового орієнтування.

Еквалізація (EQ), яка дозволяє модифікувати тембральні характеристики звуку. Наприклад, приглушення високих частот часто асоціюється зі спогадами або віддаленим психологічним станом.

Не менш важливою є динамічна обробка. У реальному житті людина звикла до природної динаміки звуку: гучні звуки асоціюються з близькістю та небезпекою, тихі — з дистанцією або спокоєм. У саунд-дизайні сновидіння ці

закономірності часто навмисно порушуються. Компресія (compression) та лімітування (limiting) можуть використовуватися для створення “плаского” або “задушливого” звукового середовища, у якому простір ніби втрачає природну глибину. Особливо ефективним є використання сайдчейн компресії (sidechain compression) (Додаток №2 В), коли один звук динамічно впливає на інший. Подібним прийомом ми можемо створювати “пульсацію” простору та імітувати суб’єктивний стан персонажа — наприклад, прискорене серцебиття, тривогу або втрату контролю над реальністю.

У сценах сну або підсвідомості також часто використовується екстремальний динамічний контраст — різкі переходи між тишею та надмірно гучними звуками. Такі зміни викликають у глядача емоційну дестабілізацію та порушують відчуття безпеки.

Часова обробка також є важливою складовою звукового оформлення сновидіння. До прикладу, лінія затримки (delay) (Додаток №2 Г). Енді Фарнелл описує ділей-обробки як інструмент зміни просторово-часового сприйняття [6, ст. 73]. У традиційному звуковому середовищі затримки допомагають формувати відчуття дистанції та об’єму. Однак у саунд-дизайні ірреферентних просторів ділей часто використовується для руйнування часової стабільності. Нерегулярні повторення, довгі фідбек-структури та хаотичні затримки створюють нестабільне акустичне середовище, у якому складно визначити межі простору. Подібні ефекти ми можемо використати, щоб викликати у слухача відчуття дезорієнтації або “розчинення” у просторі та порушити його лінійне сприйняття.

Одним із найпоширеніших прийомів є розтягування звуку у часі (time stretching). У результаті звук втрачає природну атаку та починає сприйматися як абстрактна текстура. Волтер Марч розглядає маніпуляцію часом як важливий елемент кінематографічної драматургії [6, ст. 41]. Розтягнуті голоси або деформовані шумові елементи створюють ефект “завислого часу”, характерний для сновидінь або спогадів.

Іншим важливим інструментом є реверсивне відтворення звуку. Воно порушує звичну причинно-наслідкову логіку сприйняття та створює ефект “неправильного” часу. Реверсивна або зворотня реверберація (reverse

reverberation) особливо часто використовується у сценах переходу між реальністю та сновидінням, оскільки створює відчуття затягування звуку у простір.

Існує ще багато інструментів, за допомогою яких ми можемо створювати ірреферентні середовища, проте саме виділені нами раніше формують основу у побудові абстрактних просторів і створюють атмосферу збентеження та нереальності у глядачів.

2.3 Художні засоби створення ірреферентних акустичних середовищ

У сучасному аудіовізуальному мистецтві створення абстрактних акустичних середовищ ґрунтується не лише на технічних методах обробки звуку, але й на художніх принципах побудови звукової драматургії. Якщо технічні засоби визначають форму та акустичні характеристики звуку, то художні прийоми формують його емоційний, символічний та асоціативний зміст.

Абстрактний простір у кіно функціонує не як буквальне відтворення реального простору, а й як художня модель внутрішнього психологічного або символічного стану. У подібних середовищах звук часто підпорядковується не фізичним законам, а емоційній драматургії сцени. Це дозволяє формувати особливі типи сприйняття, у яких атмосфера, напруга та емоційний підтекст стають важливішими за реалістичність.

Одним із головних художніх засобів створення ірреферентного простору є звукова **абстракція**. На відміну від традиційного реалістичного звуку, який має чітке джерело та функцію, абстрактний звук існує як самостійна текстура або емоційний образ. Подібні звуки можуть не мати очевидного походження, але водночас формувати сильний психологічний вплив. Абстракція дозволяє перетворювати звук із носія інформації на елемент атмосфери та емоційної взаємодії з глядачем.

Важливим художнім принципом є **асоціативність** звуку. Людське сприйняття базується не лише на прямому розпізнаванні джерела, але й на системі культурних та емоційних асоціацій. Саме тому певні тембри, текстури або типи шуму можуть викликати відчуття тривоги, самотності, спогаду чи сновидіння навіть без очевидного сюжетного пояснення. Саунд-дизайн

ірреферентних просторів активно використовує цю особливість, створюючи звукові образи, що працюють на підсвідомому рівні.

Характерним художнім прийомом також є **навмисне зміщення співвідношення між зображенням і звуком**. У традиційному кіно звук зазвичай підтверджує те, що бачить глядач. Проте в ірреферентних середовищах звук може суперечити візуальному ряду або існувати незалежно від нього. Подібний дисонанс створює відчуття нестабільності та порушує довіру до реальності екранного простору.

Особливого значення набуває принцип **звукової невизначеності**. Якщо у реалістичному середовищі джерело звуку зазвичай легко ідентифікувати, то в ірреферентному просторі звук часто позбавлений конкретного походження. Невідоме джерело створює у глядача когнітивну напругу та активізує уяву. Подібний прийом широко використовується у психологічному та сюрреалістичному кіно.

Художнім засобом створення ірреферентності також є **трансформація повсякденних звуків**. Звичайний побутовий шум після зміни тембру, ритму або контексту може втратити свою впізнаваність і перетворитися на елемент абстрактного середовища. Наприклад, механічні шуми можуть набувати органічного характеру, а людський голос — звучати як частина атмосферної текстури. Подібні трансформації створюють ефект “знайомого, але чужого” простору.

Ще одним важливим елементом художньої побудови ірреферентного середовища є **робота з ритмом**. Доречі, вперше в українському кіно цей прийом здійснив Дзига Вертов у док. фільмі «Сімфонія Донбасу». У звичайному акустичному просторі звукові події підпорядковуються логіці дії та монтажу. Проте у сновидних або підсвідомих просторах ритм часто стає нелінійним або фрагментарним. Звукові події можуть повторюватися циклічно, виникати поза логікою часу або перериватися без завершення. Це створює відчуття нестабільності та порушення часової структури.

Окрему роль відіграє **використання звукових текстур**. Енді Фарнелл розглядає звукові структури як спосіб створення нестабільного звукового простору [6, ст. 125]. Текстура у цьому контексті сприймається не як окремий

звук, а як акустичне середовище, що постійно змінюється та взаємодіє з емоційним станом сцени. Подібні текстури можуть бути шумовими, тональними, індустріальними або органічними.

Прикладом є вищезазначені дрони та гул. На відміну від музичної теми, дрони не мають чіткої мелодичної структури, але створюють постійне психологічне напруження або відчуття просторової глибини. Вони часто використовуються як “емоційний фон” підсвідомого простору.

Ще одним важливим художнім засобом є звуковий контраст. Різке зіставлення тиші та шуму, спокою й хаосу або надмірної деталізації та майже повної акустичної порожнечі формує сильний емоційний ефект. Контраст дозволяє керувати увагою глядача та створювати драматургічні точки напруги навіть без активного візуального монтажу.

У багатьох випадках ірреферентне середовище формується через принцип акустичного мінімалізму (субтрактивний метод звукового рішення). Обмежена кількість звукових елементів дозволяє підсилити відчуття ізоляції, порожнечі або психологічного відчуження. Тиша або майже непомітний фоновий звук (ambience) можуть створювати значно сильніше емоційне напруження, ніж насичений звуковий мікс (аддитивний метод звукового рішення).

Важливим художнім прийомом є також повторюваність звукових мотивів. Повтор окремих шумів, тембрів або акустичних патернів формує у глядача підсвідомі асоціації та створює відчуття циклічності. У контексті сновидіння або підсвідомості це може підкреслювати нав’язливі думки, страхи або психологічні стани персонажа.

У сюрреалістичному кіно художній саунд-дизайн часто базується на принципі нелогічної акустичної взаємодії. Звуки можуть з’являтися без причини, порушувати масштаб простору або суперечити дії на екрані. Такі прийоми не пояснюються фізичною логікою, але створюють відчуття сновидної реальності, у якій діють інші правила сприйняття.

Важливу роль у формуванні ірреферентних середовищ відіграє суб’єктивність звуку. У подібних просторах звукоий дизайн часто передає не “об’єктивний” звук сцени, а внутрішнє сприйняття персонажа. Глядач чує світ не таким, яким він є фізично, а таким, яким його переживає свідомість героя. Як

приклад, ми можемо навести сцену контузії у фільмі “Врятувати рядового Раяна” режисера Стівена Спілберга. Це дозволяє звуку функціонувати як інструмент психологічного занурення

Сучасний саунд-дизайн дедалі більше орієнтується не на реалістичне відтворення світу, а на створення емоційного та психологічного досвіду. Ірреферентне акустичне середовище стає не просто фоном подій, а активним елементом драматургії, що взаємодіє з внутрішнім станом персонажа та сприйняттям глядача.

Підсумовуючи, художні засоби створення ірреферентних акустичних середовищ базуються на поєднанні абстракції, асоціативності, текстурності, ритмічної нестабільності та психологічної суб’єктивності звуку. Саме через художню організацію звукового простору звуковий дизайн здатний формувати альтернативні світи, які існують поза межами фізичної реальності та створюють унікальний емоційний досвід для глядача.

2.4 Роль шуму та тиші у створенні психологічної напруги

У саунд-дизайні шум і тиша є не менш важливими художніми засобами, ніж музика або діалог. Вони формують емоційну атмосферу сцени, керують увагою глядача та безпосередньо впливають на психологічне сприйняття екранного простору. Особливого значення ці елементи набувають у фільмах, пов’язаних із темами підсвідомості, сновидіння та нестабільної реальності, де саме через шумові текстури та акустичну порожнечу створюється відчуття внутрішньої тривоги та ірреферентності середовища.

На відміну від традиційного розуміння шуму як небажаного акустичного елементу, сучасний кінематограф активно використовує шум як художній інструмент. Шум у цьому контексті перестає бути технічним дефектом і перетворюється на важливий компонент звукової драматургії. Він здатний створювати емоційне напруження, формувати відчуття нестабільності або символізувати приховані психологічні процеси.

Однією з головних особливостей шуму є його невизначеність. На відміну від музики чи конкретного звукового ефекту, шум часто не має чіткої структури або зрозумілого джерела. Саме тому людський мозок сприймає його як

потенційну загрозу. Психоакустично невизначений звук викликає внутрішню напругу, оскільки слухова система постійно намагається ідентифікувати його походження.

Важливим художнім прийомом є поступове накопичення шумових шарів. Людський слух адаптується до постійного звукового середовища, тому повільне наростання шуму часто відбувається майже непомітно для свідомості. Проте на психоемоційному рівні це створює відчуття зростаючої напруги. Подібний метод особливо ефективний у сценах очікування або прихованої загрози.

Не менш важливу роль у саунд-дизайні відіграє тиша. У кінематографі тиша практично ніколи не означає повної відсутності звуку. Найчастіше вона є контрольованим зменшенням акустичної інформації, яке різко змінює сприйняття простору. Саме через контраст із шумом тиша здатна створювати сильний психологічний ефект.

Тиша у фільмах про підсвідомість часто асоціюється з внутрішнім вакуумом, ізоляцією або моментом психологічної невизначеності. Коли звукове середовище раптово “зникає”, глядач втрачає відчуття стабільності простору. Це створює ефект відчуження та посилює увагу до найменших звукових деталей.

Одним із ключових художніх принципів є взаємодія шуму та тиші через контраст. Якщо шум створює відчуття психологічного тиску, то тиша підсилює очікування та невизначеність. Їхнє чергування дозволяє формувати ритм напруги та контролювати емоційний стан глядача.

Особливо ефективним є використання “неприродної тиші”. У реальному світі повна тиша майже неможлива, тому її штучне створення у фільмі викликає підсвідомий дискомфорт. Коли з простору раптово зникають фонові шуми та атмосфери (*ambience*) або фоновий шум кімнати (*room tone*), глядач починає сприймати сцену як неприродну або “нереальну”. Саме тому тиша часто використовується у сценах сновидіння, шоку або психологічного відчуження.

Шум і тиша також виконують важливу драматургічну функцію. Вони дозволяють змінювати темп сприйняття сцени, створювати емоційні паузи або підкреслювати переходи між різними психологічними станами. У фільмах, пов’язаних із підсвідомістю, ці елементи нерідко працюють як акустичний аналог монтажу, формуючи структуру емоційного переживання.

У саунд-дизайні шум і тиша використовуються як рівноправні елементи композиції. Вони перестають бути лише фоновими компонентами та перетворюються на активні художні засоби побудови атмосфери. Саме через їхню взаємодію створюється відчуття нестабільності, прихованої загрози та психологічного занурення.

Таким чином, шум і тиша є одними з найважливіших інструментів створення психологічної напруги в сучасному аудіовізуальному мистецтві.

Через акустичну невизначеність, контраст, мінімалізм та контроль над звуковою щільністю вони формують емоційний стан глядача та допомагають створювати ірреферентні середовища, що існують на межі сновидіння, підсвідомості та реальності.

2.5 Вплив музичного супроводу на візуальний ряд підсвідомого

У сучасному аудіовізуальному мистецтві музичний супровід виконує значно ширшу функцію, ніж просте емоційне підсилення сцени. Особливо це проявляється у фільмах, що працюють із темами сновидіння, підсвідомості та альтернативної реальності. У подібних творах музика стає одним із головних елементів формування психологічного простору, впливаючи не лише на емоційне сприйняття глядача, але й на саму інтерпретацію візуального ряду. Саме через взаємодію музики та зображення створюється відчуття ірреферентності простору.

На відміну від традиційного кінематографа, де музика часто виконує функцію драматургічного супроводу, у фільмах, пов'язаних із підсвідомістю, музичний шар нерідко стає самостійною формою наративу. Він здатний змінювати значення сцени, створювати прихований підтекст або формувати емоційний стан, що суперечить візуальному ряду. У результаті глядач сприймає екранний простір не як об'єктивну реальність, а як суб'єктивний психологічний досвід.

Одним із ключових художніх принципів у створенні підсвідомого простору є емоційна синхронізація музики із внутрішнім станом персонажа. У подібних сценах музика часто передає не буквальний зміст подій, а емоційний стан героя: тривогу, страх, розгубленість або відчуття втрати реальності. Саме

тому музичний супровід у сценах сновидіння нерідко має більш важливе значення, ніж діалог або реалістичний шумовий фон.

Особливо важливим художнім засобом є контрапункт між музикою та зображенням. У сценах підсвідомості музика часто не відповідає емоційній логіці візуального ряду. Наприклад, спокійна або навіть мелодійна музика може супроводжувати тривожні чи сюрреалістичні сцени. Наприклад, як у фільмі Стенлі Кубрика «Механічний апельсин». Подібний контраст створює когнітивний дисонанс та посилює відчуття нестабільності реальності. Окреме значення має ритм музичного супроводу. У реалістичних сценах музика зазвичай підпорядковується монтажному темпу, тоді як у сценах підсвідомості вона може існувати незалежно від нього.

Важливу роль у формуванні підсвідомого простору відіграє також тембральна організація музики. У сценах сновидіння композитори часто уникають чітких мелодичних структур, натомість використовуючи текстурні та атмосферні звукові пласти. Такі композиції працюють радше як частина звукового середовища, ніж як традиційна музика. Подібний підхід дозволяє стерти межу між музикою, фоновим звуком та звуковим дизайном. У сучасному кіно ці елементи дедалі частіше інтегруються між собою, створюючи єдине акустичне середовище.

У психологічному сприйнятті глядача музика також виконує функцію емоційного орієнтира. Навіть коли візуальний ряд є абстрактним або хаотичним, саме музика визначає, як саме слід емоційно інтерпретувати сцену. Завдяки цьому вона стає важливим інструментом формування підсвідомого досвіду. У сучасному аудіовізуальному мистецтві музичний супровід дедалі більше перетворюється на частину загального звукового оточення (sound environment). Композитор і звукорежисер часто працюють як єдина система, створюючи спільний акустичний простір, у якому музика, шум та просторові ефекти взаємодіють між собою на рівні психологічного впливу.

Отже ми можемо стверджувати, що музичний супровід є одним із ключових художніх інструментів формування візуального ряду підсвідомого у сучасному кінематографі. Через тембр, ритм, текстурність, гармонію та емоційний контрапункт музика здатна змінювати сприйняття екранного

простору, формувати атмосферу сновидіння та створювати ірреферентні середовища, що існують поза межами реалістичної логіки.

РОЗДІЛ III. Аналіз ірреферентних звукових просторів у кіно

3.1 Аналіз саунд-дизайну сновидіння у фільмі «Inception»

"Початок" ("Inception" 2010 р. режисера Крістофера Нолана) є одним із найбільш комплексних прикладів використання саунд-дизайну для створення багаторівневого сновидного простору. Основною особливістю звукового оформлення стрічки є поєднання масштабного іммерсивного простору з часовими деформаціями. Звукове середовище кожного рівня сновидіння має власну акустичну структуру, ритм та просторову характеристику.

Саме у "Inception" шумові текстури використовуються для підкреслення нестабільності простору сновидінь. Масивні низькочастотні удари, глухий гул та багат шарові дрони створюють відчуття постійного тиску та масштабності. Звукове середовище фільму майже ніколи не є повністю "чистим" — навіть у спокійних сценах присутні приховані шумові елементи, які підтримують психологічне напруження.

Аналіз сцени міста, що складається

Сцена, у якій місто складається навколо персонажів, демонструє взаємодію звуку та візуального простору. У момент трансформації міста використовується масивний низькочастотний гул, що підкреслює масштаб деформації простору. Механічні звуки архітектурних об'єктів навмисно гіперболізовані.

Важливу роль відіграє просторове панорамування. Звуки рухаються разом із візуальною деформацією простору, що створює ефект фізичної присутності всередині сцени.

Аналіз часової деформації

Одним із головних художніх елементів фільму є деформація часу. Звуковий дизайн активно підтримує цю концепцію. Композиція «Non, Je Ne Regrette Rien» (у перекладі з французької — «Ні, я ні про що не шкодую» французька пісня, написана у 1956 році композитором Шарлем Дюмоном на слова Мішеля Вокера. Найбільшої популярності вона набула у виконанні Едіт Піаф, яка записала композицію 10 листопада 1960 року. Особливістю запису стало використання стереофонічного формату, що в той період зустрічалося досить рідко) використовується як структурний елемент між рівнями

сновидіння. Її уповільнення створює відчуття розтягнутого часу та допомагає аудіально позначати зміну реальності. Композитор Ханс Циммер створює масштабні музичні текстури, які формують відчуття часу та простору всередині різних рівнів сну. Особливістю фільму є використання уповільнених музичних елементів як частини драматургії сновидіння.

У багатьох сценах використовується тайм стретч (time stretching) та уповільнення фонових шумів (ambience). Через це звук набуває текстурного характеру та створює ефект нестабільного часу.

Низькочастотний саунддизайн

Фільм активно використовує низькочастотні удари та дрони. Найбільш відомим елементом є “брааам” — масивний гібрид шуму, музики та ефекту. Його функція полягає не лише у підсиленні драматургії, але й у створенні фізичного відчуття масштабу. Його функція полягає не стільки у передачі інформації, скільки у формуванні емоційного та тілесного переживання простору. Тут ми можемо погодитися з американським мистецтвознавцем М. Хансеном, який говорить про сучасні медіа як про новий етап людських комунікацій, про рух від візуального до тілесного, від оптикоцентризму до технологій тілесного відчуття. “Тіло саме стає поверхнею, на якій генерується простір” [6, с. 3]. Низькі частоти працюють як психоакустичний інструмент занурення.

Іммерсивний простір

У фільмі активно використовується surround sound та багатоканальна акустика. Просторове позиціонування звуку допомагає створити багатовимірний простір сновидіння. Особливо це помітно у сценах із зміною гравітації, де рух звуку підтримує відчуття дезорієнтації.

Тиша часто використовується перед різкими драматургічними моментами. Коротке “очищення” акустичного простору створює ефект затримки часу та підсилює подальший звуковий удар. Подібний контраст між тишею та масивним звуком формує сильний емоційний вплив і допомагає підкреслити нестабільність сновидного середовища.

У “Inserption” ірреферентність проявляється через багаторівневу структуру сновидінь, де кожен рівень має власні акустичні характеристики та часові деформації. Звуковий дизайн орієнтує глядача в багатосаровій архітектурі снів

через кореляцію між швидкістю звуку та плином часу. Використання інфразвуку (від 10 Гц) під час переходів викликає фізичне відчуття «струсу» в залі.

Висновок до аналізу «Inception»

Саунддизайн фільму створює складний багаторівневий ірреферентний простір через іммерсивну акустику, часову деформацію та масштабний низькочастотний дизайн. Звук у стрічці виконує не тільки атмосферну, але й структурну функцію. Хоча в своїй основі звукове оформлення фільму не створює різкого контрасту між реальністю та сном, проте звукорежисер досить вдало, не нав'язливо дає зрозуміти глядачу відмінності між ними.

3.2 Звукова дезорієнтація у фільмі «Mulholland Drive»

Фільм “Малголланд Драйв” (*"Mulholland Drive"* 2001 р. режисера Девіда Лінча) є одним із найбільш показових прикладів використання саунд-дизайну для створення ірреферентного психологічного простору. У фільмі звук функціонує не як реалістичний супровід подій, а як самостійний інструмент побудови підсвідомого середовища. Простір стрічки постійно балансує між реальністю, сновидінням та психологічною проєкцією героїні.

Однією з головних особливостей звукової структури фільму є постійна присутність низькочастотного фонового звучання. У багатьох сценах використовується майже непомітний гул, що створює приховану психологічну напругу. Цей звук не має чіткого джерела, однак формує у глядача відчуття тривоги ще до розвитку драматичної події.

Тиша часто використовується як інструмент психологічного дискомфорту. У багатьох сценах режисер навмисно мінімізує кількість звукових елементів, залишаючи лише окремі шуми або майже непомітний фоновий супровід. У результаті навіть незначний звук починає сприйматися як потенційна загроза. Звуковий простір побудований на постійному відчутті нестабільності: гул, електричний шум, низькочастотні звуки створюють атмосферу психологічної тривоги та невизначеності.

Аналіз сцени у “Вінкі”

У сцені розмови двох чоловіків біля закускової звук побудований на поступовому наростанні психологічного дискомфорту. Просторовий фоновий

звук залишається мінімалістичним: присутні лише віддалені шуми приміщення та приглушений гул низьких частот. Однак у процесі діалогу шумові текстури стають щільнішими, хоча це майже непомітно на свідомому рівні.

Шумовий фон поступово наростає ще до появи ключового візуального образу. Глядач починає відчувати напругу не через саму подію, а через акустичне середовище, яке ніби попереджає про щось небезпечне. У цьому випадку шум виконує функцію підсвідомого емоційного сигналу.

У “Mulholland Drive” шумові текстури є одним із ключових елементів створення психологічної тривоги. Режисер Девід Лінч та композитор Анджело Бадаламенті активно використовують низькочастотний гул, електричний фон та майже непомітні шари фонового звуку, які постійно присутні у звуковому просторі фільму. Ці елементи рідко виходять на передній план, однак саме вони створюють відчуття прихованої небезпеки та психологічного дискомфорту.

Коли персонажі виходять за будівлю, звуковий простір стає майже порожнім. Саме через мінімалізм саунд-дизайну поява фігури за смітником створює сильний психологічний ефект. Тут використовується принцип контрасту між тишею та шумовим ударом. Низькочастотний сплеск у момент появи персонажа викликає не лише емоційну, але й фізичну реакцію глядача.

У цій сцені звук функціонує як елемент передчуття. Напруга створюється не через монтаж або музику, а через повільне накопичення акустичної нестабільності.

Аналіз сцени у клубі “Сіленіко”

Сцена в клубі “Сіленіко” є центральним прикладом ірреферентного звукового оформлення у фільмі. Простір клубу побудований як психологічна ілюзія, де звук існує окремо від фізичної реальності. Візуальний ряд побудований доволі мінімалістично, однак музичний супровід створює сильний психологічний ефект дезорієнтації.

Основним художнім прийомом сцени є порушення причинно-наслідкового зв'язку між звуком та джерелом. Репліка “No hay banda” прямо підкреслює штучність акустичного простору. Глядач чує музику, однак її фізичного джерела не існує. Це створює “акузматичне середовище” — простір, у якому звук відділений від реального об'єкта. Особливо важливим є використання

реверберації. Голоси та музика мають неприродно глибоку акустику, що створює відчуття безмежного простору всередині невеликого приміщення. Подібна «неможлива акустика» формує відчуття сновидної реальності.

Пісня “Llorando” використовується як емоційний каталізатор сцени. Навіть після падіння співачки музика продовжується, що остаточно руйнує довіру до реальності простору. У результаті звук підтримує в глядачів відчуття ілюзорності протягом усього фільму.

Музичний супровід та психологічна тривога

У “Mulholland Drive” музика є одним із основних інструментів створення психологічної невизначеності. Композитор Анджело Бадаламенті використовує повільні гули, мінімалістичні гармонії та тривалі низькочастотні звукові пласти для формування атмосфери прихованої тривоги. Музика рідко виходить на передній план, однак постійно присутня як підсвідомий емоційний фон. Візуально сцени можуть залишатися статичними або навіть буденними, однак музичний супровід змінює їхнє емоційне значення, створюючи відчуття небезпеки або сюрреалістичності.

Особливістю музичного супроводу є його текстурність. Музика функціонує не як окрема композиція, а як частина загального звукового оточення. Це дозволяє стерти межу між атмосферами, шумом та музичним супроводом. Використання «низькочастотного бурчання» та «сильних вітрів» як засобів встановлення настрою, що розмивають межу між внутрішніми думками персонажа та зовнішнім світом.

Висновок до аналізу «Mulholland Drive»

Саунд-дизайн фільму формує ірреферентний психологічний простір через шумові текстури, акузматичний звук, тишу та просторову нестабільність. Звук у стрічці не лише супроводжує події, а й створює саму структуру підсвідомого середовища.

3.3 Саунд-дизайн простору сну в анімаційному фільмі «Paprika»

“Паприка” (“*Paprika*” 2006 р. режисера Сатоші Кона) демонструє інший підхід до створення не існуючого абстрактного простору. Якщо у “Mulholland Drive” звук побудований на прихованій тривозі та мінімалізмі, то у “Paprika”

саунд-дизайн формує хаотичне та перенасичене середовище колективного сновидіння.

У фільмі постійно стирається межа між реальністю, сном та цифровим простором. Саунд-дизайн підкреслює цю нестабільність через різкі трансформації текстур, зміну ритму та перенасичення акустичної інформації.

У “Paprika” шум виконує дещо іншу функцію. Тут він стає частиною хаотичного колективного сновидіння та постійно трансформується разом із простором. Цифрові артефакти, деформовані голоси, механічні текстури та сюрреалістичні шумові колажі створюють відчуття перенасичення інформацією та втрати стабільності реальності. На відміну від стриманого психологічного напруження “Mulholland Drive”, у “Paprika” шум формує майже безперервний стан акустичного хаосу. Тиша використовується рідше, однак саме через це її поява стає особливо виразною. Після хаотичних та перенасичених сцен навіть коротка акустична пауза створює відчуття емоційної порожнечі або дезорієнтації.

Аналіз сцени парад

Парад сновидінь є одним із найбільш показових прикладів ірреферентного звукового оформлення у фільмі. Простір сцени побудований на багатошаровому поєднанні музики, шумів та голосів.

Основним художнім принципом є акустичний хаос. Звукові елементи не мають стабільної структури: голоси, механічні шуми, музичні фрагменти та ритмічні елементи постійно змішуються між собою.

Просторовий звук сцени є нестабільним: елементи постійно переміщуються у панорамі, а акустика змінюється без логічної причини. Це створює відчуття простору, який постійно трансформується.

Аналіз сцен переходу між сном і реальністю

Однією з ключових особливостей фільму є плавне руйнування меж між реальним та підсвідомим простором. Саунд-дизайн активно підтримує цю трансформацію.

У багатьох сценах відсутній чіткий звуковий перехід між реальністю та сновидінням. Фонові шуми та музика починають змінюватися ще до візуального монтажного переходу. Через це глядач підсвідомо втрачає відчуття стабільності

простору. Використання реверсивних текстур, деформованих голосів та гранулярних шумів створює ефект «розчинення» реальності.

Музичне обрамлення

У “Paprika” музичний супровід виконує іншу функцію — він створює хаотичну та сюрреалістичну структуру колективного сновидіння. Композитор Сусуму Хірасава у композиції “Parade”, яка є головним лейтмотивом сновидінь у картині, поєднує електронні текстури, етнічні мотиви, експериментальну ритміку та вокальні елементи, формуючи відчуття нестабільного й постійно трансформованого простору.

На відміну від більш стриманого підходу в “Mulholland Drive” або структурованого саундтреку “Inception”, музика в “Paprika” є надзвичайно динамічною та фрагментарною. Вона постійно змінює ритм, тембр і щільність, через що візуальний ряд сприймається як хаотичний потік підсвідомих образів. Музика тут не супроводжує сцену, а фактично “рухає” її, створюючи відчуття сну, який постійно трансформується.

Психоакустичні особливості

У “Paprika” активно використовується перенасичення звукового поля. Велика кількість одночасних звукових елементів створює когнітивне навантаження, через що глядач втрачає можливість стабільно орієнтуватися у просторі. Особливу роль відіграють повторювані вокальні фрази та циклічні ритми. Вони створюють майже гіпнотичний ефект та підсилюють атмосферу колективного підсвідомого.

Висновок до аналізу «Paprika»

Саунд-дизайн фільму створює ірреферентний простір через акустичний хаос, багатошаровість, нестабільність ритму та постійну трансформацію звукового середовища. На відміну від психологічного мінімалізму, який зустрічається в “Inception”, тут підсвідомість представлена як перенасичений та фрагментарний світ.

3.4 Практичне створення ірреферентного звукового простору

У цій частині ми розглянемо приклади власного застосування методик, художніх прийомів та технічних засобів, які були описані в роботі вище.

Завдання створення унікального звукового простору були поставлені у двох короткометражних фільмах “Очі блакитного собаки” режисерки Злати Козачишиної та “Рожеве озеро” режисера Давида Васильєва (Додаток №3).

Аналіз фільму «Рожеве озеро»

Основний акцент фільму був на побудові певного відчуття містичності та невизначеності. Його можна віднести до жанру психологічного або навіть сюрреалістичного кіно. Глядач, як і головний герой мусить постійно перебувати у напрузі та атмосфері нестабільного простору.

На початку використовувались реальні звуки простору, які підкріплюються музичною темою, що проходить через весь фільм. Відкриваюча сцена зустрічає нас чистим звучанням, без додаткових обробок, а тема в ударних, поступово прискорюючись, викликає у глядача відчуття невідворотного до самого моменту пострілу.

Наступна сцена марення, у якій головний герой біжить по лісу. Ми, як глядач, не знаємо чи відбулось все насправді. Проте є натяк що це не є реальний світ. Щоб підкреслити це, у сцені відсутні всі фонові шуми і залишається тільки музична тема барабанів, яка своїми ритмами додає сцені відчуття трансу та примарності. Далі, фонові шуми повертаються, ніби повертаючи нас у реальність.

Наступною важливою сценою є сцена біля багаття, у якій зростання темпу музичного супроводу викликає в нас відчуття чогось невизначеного, яке скоро трапиться з головним героєм. Такий прийом буде використаний у всіх кульмінаційних сценах фільму.

Також можна підкреслити, що ніхто з дійових осіб фільму не розмовляє, а їхнє мовлення передається титровими вставками. Цей прийом також був використаний, що б викликати у глядачів відчуття ірреферентного середовища, оскільки звичайна людська мова наближає нас до реальності, а її відсутність додає тривогу.

Завдання

Режисером було поставлено завдання створити ірреферентний простір на основі фонові музичної композиції. Потрібно було знайти баланс між

використанням музичного супроводу та фонових шумів.

Робота відбувалася у цифровій робочій станції Cubase 14. Використовувались фолі ефекти записані на знімальному майданчику та взяті з фонотек.

Висновок до аналізу «Рожеве озеро»

Підсумовуючи, головною ідеєю саунд-дизайну ірреферентного простору цього фільму, було балансування між звуками реальності та музичною темою, яка протікала через фільм від початку до самого кінця. Зміна акцентів між фоновими шумами та музикою створює відчуття дискомфорту, а ритмічність музичного супроводу підкреслює нереальність і трансову природу подій фільму.

Аналіз фільму «Очі блакитного собаки»

Хоч головною темою цього фільму і був розвиток романтичної лінії головних героїв, проте події відбуваються у просторі снів, що підходить під тему даного дослідження.

Ми можемо поділити фільм на три умовні сцени. Це вступна сцена зустрічі у сні, кімната кошмарів та сцена прощання.

У сцені зустріч використовується широка реверберація у приміщенні, яке здається візуально невеликим. Цей підхід дозволяє нам надати сцені певної ефемерності, що підкреслює атмосферу сновидінь, а глибокий ембієнт ніби змушує глядача зануритись у безмежно-широкий простір.

Також протягом фільму використовується певний прийом з голосами дійових осіб. Ми використовуємо хвіст реверберації їхніх реплік обертаємо його та додаємо на початку, що надає голосам відчуття нереальності. У такий спосіб, ми впливаємо на психоакустичне сприйняття глядача ніби відриваючи головних героїв від законів світу фільму.

У сцені кошмарів фонові шуми створюють атмосферу жаху та неспокою. Шепотіння та гіперболізована реверберація використовуються для підкреслення цих відчуттів. Також додається музична тема спливаючого часу, яка виконує подібну функцію. Також прийом з реверсивною реверберацією повторюється тут також, що б створити відчуття темпорального зміщення і дискомфорту.

У фінальній сцені прощання акцентування відбувається на ніжний музичний супровід, що б посилити емоційне сприйняття сцени глядачем.

Завдання

Режисеркою було поставлено завдання створити дві різні атмосфери сновидінь.

Робота відбувалася у цифровій робочій станції Cubase 13. Використовувались фолі ефекти та репліки як записані на знімальному майданчику, так і взяті з фонотек.

Висновок до аналізу «Очі блакитного собаки»

Резюмуючи, ідея ірреферентності простору у цьому фільмі була реалізована за допомогою реверберації та її креативних способів використання, що надало звуковому оформленню фільму домогтися відчуття ефимерності та примарності світу зображеного у ньому.

ВИСНОВКИ

У результаті проведеного дослідження було проаналізовано особливості створення ірреферентних акустичних просторів та визначено основні художні й технічні засоби формування звукових світів поза межами реалістичного простору. У роботі було встановлено, що саунд-дизайн у сучасному кінематографі виконує не лише функцію супроводу зображення, а і стає окремим драматургічним елементом, який безпосередньо впливає на емоційне та психологічне сприйняття глядача.

У теоретичній частині дослідження було розглянуто поняття ірреферентного простору та його роль у побудові аудіовізуальної структури фільму. Визначено, що основною характеристикою абстрактного середовища є відсутність чіткої прив'язки звуку до конкретного фізичного джерела або реального простору. Через це звук починає функціонувати як окрема незалежна структура, здатна формувати власну акустичну реальність.

У роботі було досліджено психоакустичні механізми сприйняття абстрактного звуку. Встановлено, що низькочастотні текстури, акузматичний звук, нестабільна реверберація та інші обробки здатні створювати у глядача відчуття тривоги, дезорієнтації та нестабільності простору. Особливу роль у формуванні подібного ефекту відіграють низькочастотні фонові шуми та неприродна просторова акустика, які впливають не лише емоційно, а і фізично через психоакустичне сприйняття частот.

Також було проаналізовано сучасні технічні методи створення ірреферентного звукового оформлення

Було встановлено, що використання технологій дозволяє створювати звукові середовища, які не підпорядковуються законам фізичної акустики та формують відчуття сновидіння, підсвідомого або деформованого простору.

У практичній частині роботи було проведено аналіз фільмів:

- “Mulholland Drive”;
- “Paprika”;
- “Inception”.
- “Рожеве озеро”
- “Очі блакитного Собаки”

У результаті аналізу було визначено, що кожен із фільмів використовує власний підхід до побудови ірреферентного звукового простору.

У “Mulholland Drive” атмосфера формується через мінімалістичний звуковий дизайн, низькочастотні фонові шуми, використання тиші та акузматичний звук. Звук у фільмі створює приховану психологічну напругу та поступово руйнує відчуття стабільної реальності.

У “Paprika” ірреферентний простір формується через хаотичне накладання, ритмічне зациклювання, спектральні маніпуляції та психоакустичне перевантаження. Саунд-дизайн фільму створює нестабільний і перенасичений звуковий простір, який постійно трансформується разом із візуальним рядом.

У “Inception” основними інструментами побудови сновидного простору є низькочастотні текстури, часові маніпуляції та імерсивний підхід до оточення. Звукове оформлення фільму допомагає не лише створювати атмосферу, а і структурувати різні рівні сновидіння через деформацію часу та просторові обробки.

Також, були розглянуті приклади практичного застосування визначених художніх методів та інструментів у короткометражних фільмах “Рожеве озеро” та “Очі блакитного собаки”.

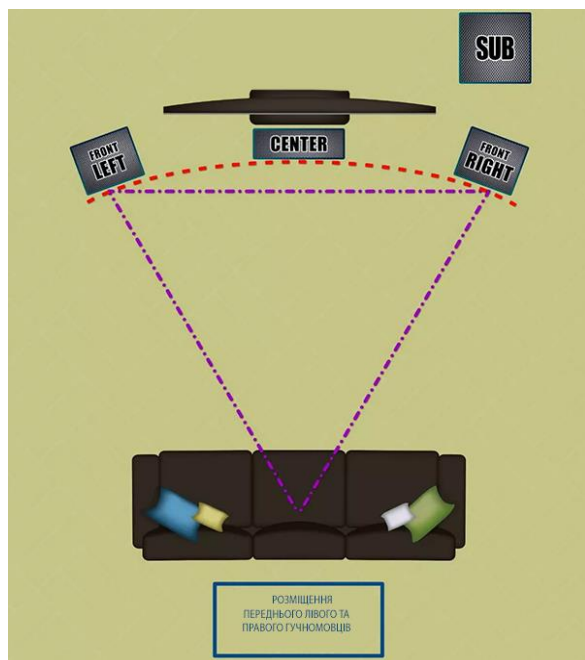
Під час дослідження було встановлено, що у сучасному кінематографі межа між музикою, та фоновим звучанням стає все менш помітною. У багатьох випадках музичний супровід функціонує як частина загального звукового середовища, а шумові текстури та фонові шуми стають повноцінними драматургічними елементами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

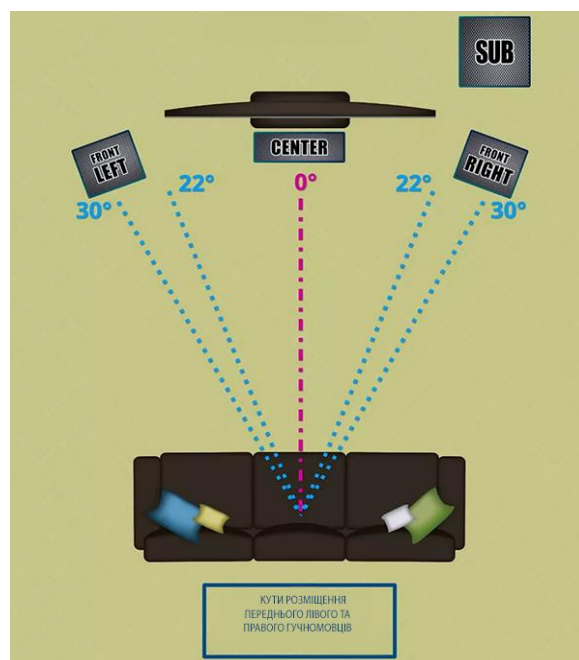
1. Rick Altman Алтман Р. *Теорія звуку, практика звуку*. — Нью-Йорк : Routledge, 1992.
2. Y. A. Altman Альтман Я. А. *Локалізація рухомого джерела звуку*. — Ленінград : Наука, 1983. — 176 с.
3. Michel Chion Шіон М. *Аудіо-візія: звук на екрані*. — Нью-Йорк : Columbia University Press, 1994.
4. Michel Chion Шіон М. *Кіно як мистецтво звуку*. — Нью-Йорк : Columbia University Press, 2009.
5. Karen Collins Коллінз К. *Звук у відеоіграх*. — Кембридж : MIT Press, 2008.
6. Andy Farnell Фарнелл Е. *Проектування звуку*. — Кембридж : MIT Press, 2010.
7. Mark B. N. Hansen Гансен М. Б. Н. *Нова філософія медіа*. — Кембридж (Массачусетс); Лондон : MIT Press, 2004.
8. Tomlinson Holman Голман Т. *Звук для кіно і телебачення*. — Берлінгтон : Focal Press, 2010.
9. Walter Murch Марч В. *У мить ока*. — Лос-Анджелес : Silman-James Press, 2001.
10. David Sonnenschein Сонненшайн Д. *Саунддизайн: виразальна сила музики, голосу та звукових ефектів у кіно*. — Studio City : Michael Wiese Productions, 2001.
11. Barry Truax Труакс Б. *Акустична комунікація*. — Вестпорт : Ablex Publishing, 2001.
12. David Lewis Yewdall Юдолл Д. Л. *Практичне мистецтво звуку в кіно*. — Берлінгтон: Focal Press, 2012.

ДОДАТКИ

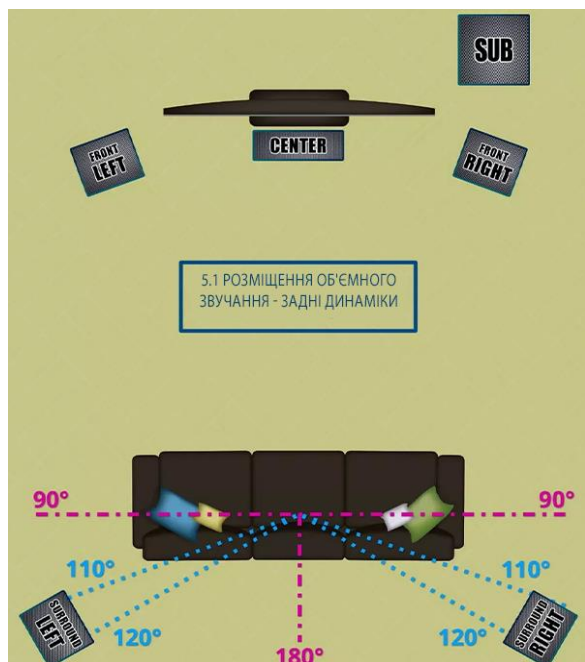
Додаток №1 Схеми розміщення 5.1 та 7.1 для домашнього перегляду



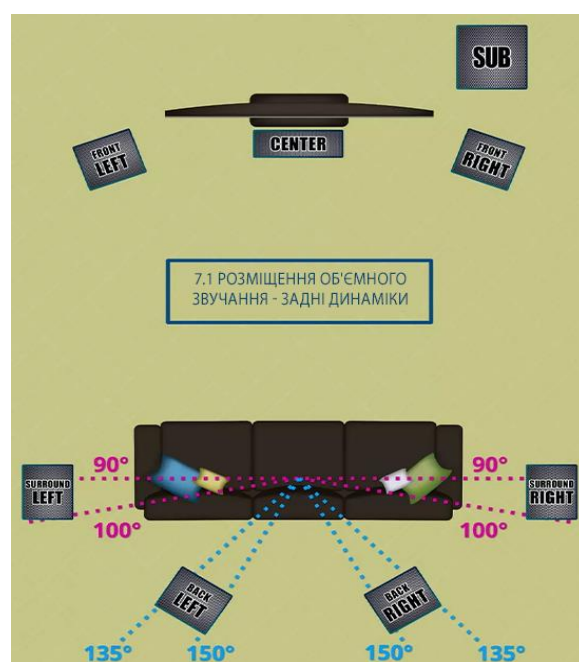
Розміщення переднього лівого та переднього правого динаміків



Передній лівий та правий динамік кут розміщення (вигляд зверху)



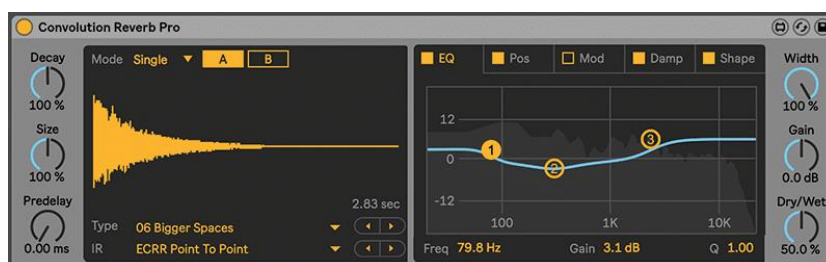
5.1 Розміщення об'ємного звучання - задні динаміки



7.1 Розміщення гучномовців об'ємного звучання - тиліві та задні гучномовці

Додаток № 2 Приклади цифрових плагінів

А) Конволюційний ревербератор



Ableton Convolution Reverb Pro

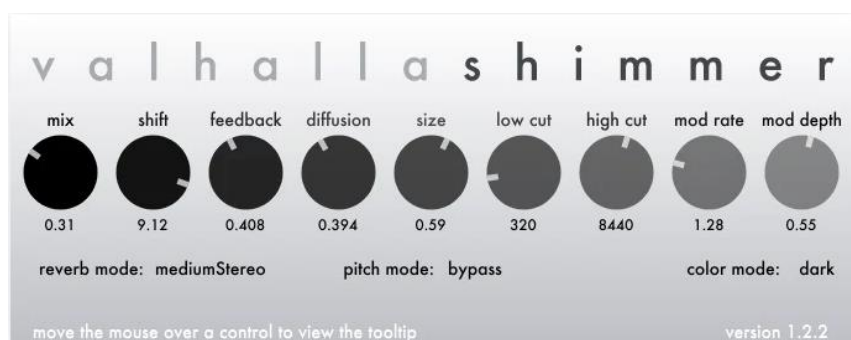


Space Designer

Б) Шиммер ревербератор



BLEASS Shimmer

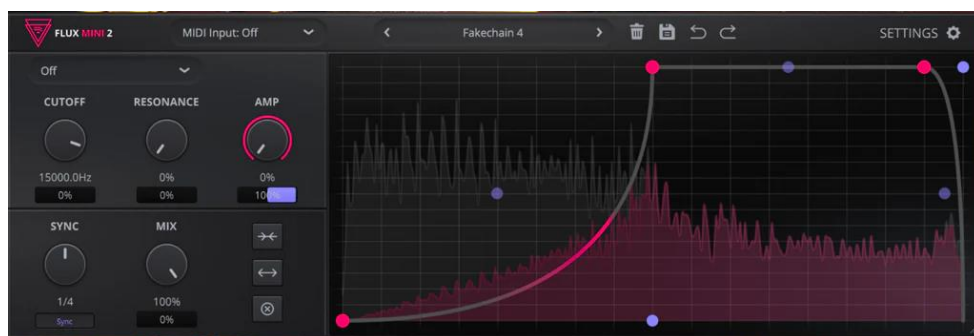


Valhalla shimmer

В) Сайдчейн

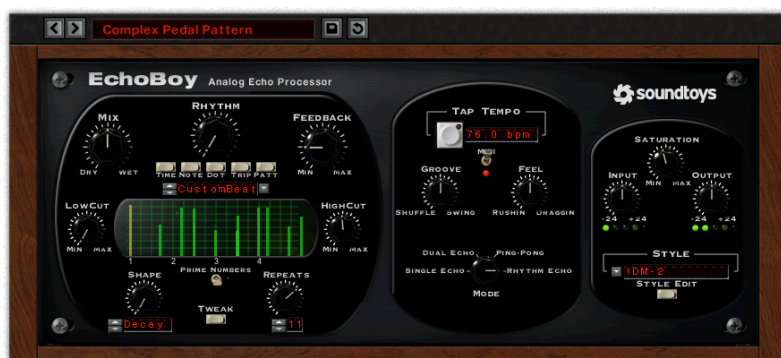


TAL-FILTER-2



Flux Mini 2

Г) Ділей



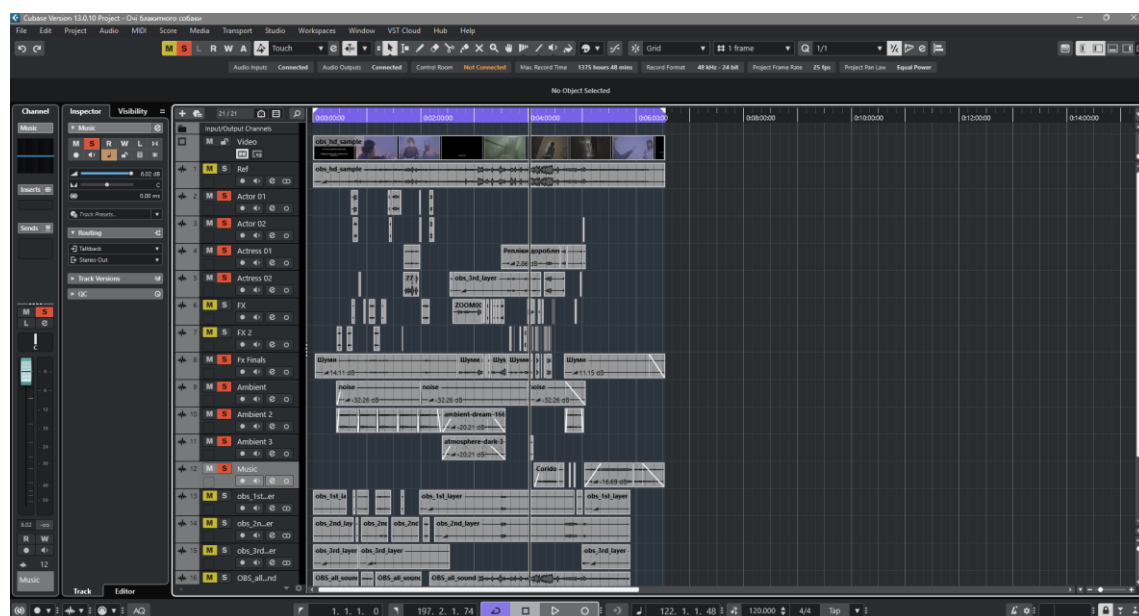
Soundtoys EchoBoy

Waves H-Delay



Додаток №3 Скріншоти Проєктів в DAW Cubase 13

А) "Очі блакитного собаки"



Б) "Рожеве озеро"

