

DOI: 10.31866/2410-1176.40.2019.172673

УДК 791.63:534.86]:681.84.085(73)

**СТУДІЯ ЗВУКОЗАПИСУ
«SKYWALKER SOUND»
ЯК РОЗРОБНИК
ЗВУКОВОГО
ДИЗАЙНУ**

Чупринський Олександр Сергійович
Аспірант,
ORCID: 0000-0002-9650-5569,
e-mail: chupa.music.production@gmail.com,
Київський національний університет
культури і мистецтв,
вул. Є. Коновальця, 36, Київ, Україна, 01133

У статті досліджується діяльність американської студії «SKYWALKER SOUND» як розробника звукового дизайну в сфері кінематографу.

Моделювання звукової атмосфери, розробка стилю звучання та створення саунд ефектів для аудіовізуального твору. Звуковий дизайн – це створення спеціальних звукових ефектів, аналогів яких в природі не існує.

Наукова новизна дослідження полягає в тому, що вперше виявлено основні принципи та критерії поняття звукового дизайну на прикладі студії звукозапису «SKYWALKER SOUND». Методологія дослідження складає сукупність базових принципів: об'єктивності, історизму, системності, багатофакторності, комплексності, а для досягнення мети – використані методи наукового пізнання: проблемно-хронологічний, конкретно-історичний, статистичний, логіко-аналітичний. Висновки. Поняття «звуковий дизайн» необхідно вводити в науковий обіг вітчизняного музикознавства – присвячувати цьому феномену наукові дослідження, проводити відповідні конференції. Сьогодні варто приділяти більше уваги явищу звукового дизайну в межах музичної науки та музичної освіти.

Ключові слова: звук; звуковий дизайн; студія звукозапису; звукозапис; «Skywalker Sound».

Вступ

Кіноіндустрія як синтез культури, мистецтва та промисловості завжди вдосконалюється задля створення нових вражень та впливу ними на глядача. У результаті виникають нові підходи до звукового вирішення фільмів. Завдяки науково-технічному прогресу сучасна апаратура та обробка звуку має функції не тільки високоякісного запису та відтворення, а й точного моделювання звуку, створення нових звукових ефектів за допомогою обробки та синтезу. Створення саме технічних (штучних) звукових спецефектів займається звуковий дизайнер. Саунд-дизайн (від англ. Sound Design – дизайн звуку) – це моделювання звукової атмосфери, розробка стилю звучання та створення саунд ефектів для аудіовізуального твору. Звуковий дизайн – це створення спеціальних звукових ефектів, аналогів яким в природі не існує. Тому фільми, насичені звуковими ефектами, зумовили появу професії – дизайнер звуку.

Поняття «звуковий дизайн» (або «саунд-дизайн») має досить широкий спектр значень. Це зумовлено різними видами діяльності, таким як аранжування, звукорежисура та зведення музики, звукове оформлення відеопродукції, мультимедійних продуктів, електронне синтезування звуків і шумів, створення продакшн-бібліотек для радіо і телебачення.

Актуальність розвідки полягає у виявленні основних принципів та критеріїв поняття звукового дизайну на прикладі студії звукозапису «SKYWALKER SOUND» як розробника звукового дизайну в сфері кінематографу.

Питанням розробки звукових спецефектів присвячені дослідження Воскресенської І. Н., яка розглядає синтез звукового образу та як у звуковому вирішенні реалізується авторський задум. Антона Денікіна у розвідці «Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа» висвітлює аспект створення окремого виду – спеціальних звукових ефектів для різних видів екранної продукції. Також у статті «Аудиотехнологии в профессии дизайнер звука» Антон Денікін описує технології в роботі саунд-дизайнерів. Олена Іванова у дипломній роботі «Музыкальное звукооператорское мастерство» досліджує шум як елемент звукової конструкції фільму.

Мета статті

Мета статті – дослідити американську студію Skywalker Sound як розробника звукового дизайну в сфері кінематографу.

У дослідженні використано принципи об'єктивності, системності, багатофакторності, комплексності, а для досягнення мети методи наукового пізнання: проблемно-хронологічний, конкретно-історичний, статистичний, логіко-аналітичний.

Виклад матеріалу дослідження

Skywalker Sound спеціалізується на звуковому дизайні, змішуванні та аудіовідтворі на різних носіях. Від звуків, що утворені в просторі реального життя, органічних звуків до розробки нових технологій у звуковій презентації, Skywalker Sound залишається однією з найінноваційних можливостей у світі – вона прагне досліджувати, створювати та замислюватися над невідомими прогалинами в цій царині кіномистецтва. Скайуокер Саунд розпочав свою роботу в 1975 р., коли Джордж Лукас запросив до співпраці Бена Бертта. Вони шукали такого «режисера звуку», хто міг би увявити собі та впровадити творчий саундтрек, щоб відповідати революційним графічним зображенням, які вони планували для малобюджетної пригоди «Зоряні війни».

Незабаром компанія Sprocket Systems стала спільним пробілом з Industrial Light & Magic в Сан- Рафаелі, а потім перейшла до нещодавно завершеного ранчо Skywalker в 1987 р. Звук і розповідь гармонійно поєднуються, створюючи атмосферу та середовище, яке немало б такого ефекту, якби ці дві складові використовувалися один від одного окремо.

Skywalker Sound пропонує повний набір пост-звукових послуг. Шість етапів змішування, три етапи Фолей, а також численні звукорежисерні й редакційні апартаменти, що складаються з творчої команди (150 людей). Soundwave Skywalker також має сцену Scoring, яка може легко розмістити симфонічний оркестр, але є досить гнучкою, щоб забезпечити окреме середовище запису для сольного виконавця. Skywalker Sound має унікальну бібліотеку з майже шести терабайт оригінального аудіо.

Також доступні польові записи, які дають кінематографам можливість точно та переконливо розповідати свою історію. Skywalker Sound продовжує надавати кінематографістам та оповідачам якомога більше інструментів і форматів. Протягом більше двох десятиліть вони співпрацювали для розробки нових театральних та аудіоформатів, орієнтованих на місце проведення. Skywalker Sound також знаходиться на передньому краї звукового дизайну та поєднує в собі віртуальну й розширену реальність. Скануючий звук може змінювати існуючий театральний вміст або створювати оригінальний досвід, що допомагає оптимізувати роботу користувачів із цими форматами (Деникин, 2019).

«Зоряні війни» є одним з найцікавіших фільмів за останні роки. Потреба у фігурках і іграх, присвячених «Зоряним війнам», призвела до продажу іграшок. І різкий попит на пресетні квитки, які стали доступними раніше, спричинило катастрофу таких веб-сайтів, як Fandango. Природньо, що зацікавленість у творчості фільмів – від відтворення нових персонажів до виробництва в Pinewood Studios Англії до спеціальних ефектів від власного відділу Industrial Light & Magic Lucasfilm – викликала інтерес. Але одним з найменш відомих елементів цієї величезної, багаторічної продукції є «звуковий дизайн», який відбувся в Skywalker Sound, що належить Діснею (DIS, + 0.72%), групі, відповідальному за створення звукових ефектів в The Awakens – і багато інших фільмів. «Ми – звукова гілка Lucasfilm, ми робимо все постпродажне звучання», – каже Джош Лоден, голова дивізії (Кинус, 2011). Саме в цьому оточенні звучать «дизайнери» і виробники створюють пульсуючий гул світлового меча та багатьох інших звукових ефектів.

Цей процес є суміш реальних, органічних ефектів (дизайнерів звукозаписів, які обробляють пісок, горщики і сковорідки та багато інших матеріалів для створення шуму) та високотехнологічного змішування звуку. Команди починають працювати над такими проектами, як The Awakens і The Jurassic World якнайшвидше, у процесі відеозйомки – це було зроблено на належному рівні, починаючи з 1977 року в «Зоряних війнах», джерелах Skywalker Sound.

Прогресивною студією, яка займається розробкою звукового дизайну, є «Skywalker Sound». Створив її кінорежисер Джордж Лукас, але виникла вона не одразу. У 1971 р. Джорджем Лукасом була заснована маленька незалежна кіностудія «LucasFilm». Уже через два роки був готовий перший фільм, який мав великий успіх.

Це кінострічка «Американські графіті», дебют компанії на світовому кіноринку, стає бестселером в США і номінується відразу на п'ять нагород американської Академії кіномистецтва. Наступний

рік Джордж повністю приділяє розробці сценарію для «Зоряних війн». Не забуває Лукас і про дизайн картини. Він розуміє усі масштаби технічних і дизайнерських робіт і тому збирає нову команду фахівців для створення візуальних ефектів у картині в рамках компанії «Industrial Light&Magic». Згодом утворюється компанія «Skywalker Sound» для роботи над звуковими ефектами (Деникин, 2019, 41). Офіційна прем'єра першої частини «Зоряних Війн» мала значний успіх. Фільм здобув шість «Оскарів» та світову популярність. У 1978 та 1982 рр. цей успіх повторюється у другій і третій частинах кіноепопеї. У всьому світі створюються фан-клуби «Зоряних війн», найвідоміші газети і телеканали приділяють значну увагу цьому кінофільму. До того ж не можна забувати і про шалені прибутки від прокату «Зоряних Війн», видання їх літературного варіанту, реалізації різних речей з символікою кіноепопеї. Трійка компаній групи Джорджа Лукаса: «LucasFilm», «Industrial Light&Magic» і «Skywalker Sound» (дві останні згодом зливаються в одну), – міцно займає свою нішу в кіноіндустрії, будучи не тільки джерелом нових якісних, популярних і досконалих за технікою виконання, але і кузнею кадрів світу кінофантастики й пригод. Кількість «Оскарів», зароблених її співробітниками, перевищує півсотні, не беручи до уваги інших не менш важливих телевізійних і галузевих нагород, отриманих нею протягом свого існування.

Студія «Skywalker Sound» спочатку називалася «Sprocket Systems», але після триумфу «Зоряних війн» Лукас дав своїй студії звукозапису гучне ім'я «Скайвокер». Компанія стала відомою завдяки нетрадиційним підходам до озвучення фільмів і вмінням створювати унікальні акустичні ефекти за допомогою «органічних» семплів. Наприклад, звуки бластерів – звук натягнутого до межі тросу, дихання Дарта Вейдера – мікрофон в масці аквалангіста, рев Чубакки – об'єднані голоси собак, ведмедів, левів, тигрів і тюленів. Члени команди «Skywalker Sound» отримали понад десять «Оскарів» у сфері звукорежисури. У 1983 р. Томлісон Холман розробив для «Lucasfilm» стандарт «ТНХ». У результаті цього глядачі побачили «Зоряні війни» з максимальною якістю звуку. «ТНХ» – не формат запису, а саме стандарт відтворення, своєрідний «знак якості» аудіо систем (Деникин, 2019, с. 154).

Після завершення роботи обладнання студії звукозапису «Skywalker Sound» і кінотеатру «Stag Theatre» стали еталоном, а компанія «Lucasfilm» почала отримувати запити від власників комерційних кінотеатрів і керівників голлівудських кіностудій на впровадження виробничих стандартів компанії «Skywalker Ranch» і в їх кінозалах і застарілих студіях звукозапису. Усвідомлюючи як це може змінити сприйняття глядачами художніх фільмів, Лукас і створена ним команда «ТНХ» розробили програму сертифікації для використання за межами студії «Skywalker Ranch». Це призвело до народження технології «ТНХ», яка стала доступна глядачам для випуску в 1983 р. наступного фільму Лукаса «Зоряні війни епізод VI: Повернення джедая». Процес тестування «ТНХ», зазвичай, починається на первинному етапі виробництва. Інженери відправляють зразки продукції у випробувальну лабораторію «ТНХ» в Північній Каліфорнії, де команда технічних експертів ретельно аналізує кожен з них і пише звіти згідно своїх висновків. Вони охоплюють сотні даних і практично кожен аспект функціонування виробу. Згодом висновки надсилаються виробникові з рекомендаціями щодо усунення проблем, які можуть перешкодити сертифікації. У багатьох випадках «ТНХ» вимагає від виробника внесення змін у конструкцію чи програмне забезпечення, а також інтеграції функцій відтворення «ТНХ» для підвищення робочих характеристик і відповідності вимогам специфікацій «ТНХ». До продукції можуть вноситися зміни, поновлення і необхідні регулювання, після чого виробник повертає її для остаточної оцінки (Holzman, 2000).

Завдяки проведеним «ТНХ» тестування, споживач отримує гарантію, що придбана ним акустична система відповідає найвищим стандартам якості і сумісності без додаткових доробок. «ТНХ» має декілька категорій сертифікації в залежності від розміру приміщення, в якому буде встановлено обладнання. Це гарантує, що система домашнього кінотеатру «ТНХ» буде відтворювати звуковий контент голосно, чітко та без відчутних спотворень у приміщеннях конкретних розмірів та на конкретних відстанях від екрану. Також сертифікація підтверджує правильність роботи сабвуферів, тому навіть найвибагливіші звукові ефекти кінофільму будуть почуті й відчуті з максимальною ясністю. З усіх стандартів сертифікації «ТНХ» – «Ultra2» є найбільш вимогливим стандартом.

У 2012 р. «Disney», світовий лідер з виробництва високоякісного сімейного розважального контенту укладає угоду для придбання компанії «Lucasfilm Ltd», в результаті якої «Disney» отримає права на франшизу «Зоряні війни». Ця угода продовжує політику компанії в сфері створення й просування найкращого у всьому світі розважального контенту, застосування інноваційних технологій та міжнародного розвитку з метою збільшення в довгостроковій перспективі біржової вартості акцій компанії.

«Lucasfilm» стане цінним додатком у портфоліо «The Walt Disney Company», до якого належать всесвітньо відомі бренди «Disney», «ESPN», «Pixar», «Marvel» та «ABC». Disney планувало випуск

у кінотеатральний прокат фільму «Зоряні війни: Епізод 7» в 2015 р. За умовами угоди, підписаної сторонами, і відповідно вартості акцій «Disney» на момент закриття торгів 26 жовтня 2012 р., сума угоди склала 4,05 мільярда доларів США. Приблизно половина цієї суми підлягає оплаті готівкою, для закриття угоди передбачається здійснити випуск близько 40 мільйонів додаткових акцій компанії. Остаточна вартість угоди буде залежати від результатів стандартного корегування балансового звіту на момент закриття угоди.

«Lucasfilm» є відображенням пристрасті, незвичайного творчого бачення і таланту її засновника Джорджа Лукаса, – говорить Роберт Айгер, голова ради директорів і генеральний директор «The Walt Disney Company». Ця угода об'єднує спадщину «Lucasfilm», зокрема – одну з кращих сімейних франшиз всіх часів «Зоряні війни», з унікальним творчим підходом компанії «Disney» до ведення та розвитку бізнесу на різних платформах і ринках, з максимальним прибутком та забезпеченням довгострокового приросту». «Протягом останніх 35 років я із задоволенням спостерігаю як історія, яка описана в «Зоряних війнах», передається з покоління в покоління, – говорить Джордж Лукас, засновник і голова ради директорів «Lucasfilm», – прийшов час передати «Зоряні війни» новому поколінню кінематографістів». Я завжди вірив у те, що ця франшиза переживе мене, але мені хотілося забезпечити її майбутній розвиток ще за життя. Я впевнений, що «Lucasfilm» під керівництвом Кетлін Кеннеді разом з «Disney» зможе продовжити успіх франшизи «Зоряні війни» на багато років вперед і познайомити ще не одне покоління глядачів з цією приголомшливою історією. Досвід і глобальний розмах «Disney» подарують «Lucasfilm» можливість досягти нових висот в кіно, на телебаченні, на мультимедійних платформах, а також зміцнити позиції в парках розваг і на ринку споживчих товарів» (McCarthy, 2013). Згідно з умовами операції, компанія «Disney» отримає право володіння компанією «Lucasfilm», лідера в сфері розваг, інноваційних технологій, до якого належать структурні підрозділи, які розробляють проекти в галузі виробництва ігрового кіно, анімації, споживчих товарів, візуальних ефектів і звукозапису.

Це також передбачає придбання прав на творчу спадщину «Lucasfilm», зокрема, на значно популярну і загально відому франшизу «Зоряні війни». Компанії «Disney» також перейдуть права на передові технології, які вражали глядачів протягом багатьох років. Компанія Lucasfilm, що знаходиться в Сан-Франциско, об'єднує в собі наступні підрозділи: «Lucasfilm Ltd.», «LucasArts», «Industrial Light & Magic» і «Skywalker Sound».

Передбачається, що всі працівники «Lucasfilm» збережуть свої колишні місця. Кетлін Кеннеді, яка є співголовою ради директорів «Lucasfilm», обійме посаду президента компанії, і буде перебувати у прямому підпорядкуванні глави «Walt Disney Studios» Алана Хорна. Вона виступить у ролі бренд-менеджера франшизи «Зоряні війни», працюючи безпосередньо з різними напрямками бізнесу всередині «Disney» з метою розвитку, інтеграції та збільшення прибутку від цієї визнаної в усьому світі франшизи. Кеннеді також виступить у ролі виконавчого продюсера для створення нових фільмів із серії «Зоряні війни», разом з Джорджем Лукасом. У результаті операції відбудеться об'єднання двох ведучих розважальних брендів, це лише підсилить давнє партнерство між ними, вираженому в успішному використанні елементів і сюжетів із «Зоряних воєн» в атракціонах на території розважальних парків «Disney» в Анахаймі, Орландо, Парижі, Токіо (Hicks, 2019). Завдяки винятковому таланту творчої команди, легендарні «Зоряні війни», створені «Lucasfilm», вже протягом 35 років вражають глядачів та дають їм можливість потрапити у світ з безліччю персонажів і цікавими історіями, що дозволяє франшизі набирати обертів протягом десятиліть. Сьогодні фільми з серії «Зоряні війни» принесли прибутку понад \$4 мільярди у світовому бокс-офісі. Завдяки попиту споживачів, франшиза «Зоряні війни» зробила «Lucasfilm» провідним ліцензіатом у США в 2011 р. Після придбання «Pixar» і «Marvel», придбання «Lucasfilm» стає черговим етапом багатоступінчастої стратегії розвитку «Disney» щодо примноження фінансового потенціалу персонажів і захоплюючих історій, з використанням інноваційних технологій та дистрибуції на різних платформах у всьому світі, для отримання максимального прибутку.

Розширення портфоліо глобальних брендів «Disney» за рахунок придбання «Lucasfilm» істотно підвищує здатність компанії пропонувати споживачам у всьому світі максимально різноманітний розважальний контент. Рада директорів «Disney» і «Lucasfilm» схвалили угоду, яка тепер повинна пройти перевірку регулюючих органів на дотримання закону «Зарта-Скотта-Родіно» про антитрестові удосконалення та аналогічних законодавчих актів, прийнятих за межами США. Угода також отримала схвалення єдиного власника акцій «Lucasfilm» (McCarthy, 2013, с. 44).

Студія звукозапису «Skywalker Sound» є передовою в галузі розробки звукового дизайну. Про це свідчить перелік робіт за останні роки, основними з яких є:

1. «Тор 2: Царство темряви», режисер Алан Тейлор. 2013 рік;
2. «Самотній рейнджер», режисер Гор Вербінські. 2013 рік;

3. «Нікчемний я –2», режисери Пірр Коффін, Кріс Рено. 2013 рік;
4. «Ілюзія обману», режисер Луї Летер'є. 2013 рік;
5. «Епік», режисер Кріс Уедж. 2013 рік;
6. «Світ забуття», режисер Джозеф Колінські 2013 рік;
7. «Історія іграшок: Подорож в часі», режисер Джон Лассетер. 2014 рік;
8. «Зоряні війни Повстанці: Імперія день», режисер Дейв Філон. 2014;
9. «Зоряні війни Повстанці: Із темряви», режисер Стюард Лі 2014 рік;
10. «Супер шістка», режисери Дон Холл, Кріс Уільямс. 2014 рік;
11. «Вартові галактики», режисер Джеймс Ганн. 2014 рік;
12. «Перший месник: Друга війна», режисери брати Руссо. 2014 рік;
13. «Зоряні війни: Епізод VII – пробудження сили», режисер Джей Джей Абрамс. 2015 рік;
14. «Золоте королівство», режисер Браян Перкін. 2015 рік;
15. «Пірати карибського моря V», режисер Хоакім Роннінг, Еспен Сандберг. 2017 рік;
16. «Месники: Фінал», режисери брати Руссо. 2019 рік;
17. «Король Лев», режисер Джон Фавро. 2019 рік.

Висновки

Таким чином, сьогодні варто приділяти більше уваги явищу звукового дизайну в межах музичної науки і музичної освіти. Поняття «звуковий дизайн» необхідно вводити в науковий обіг вітчизняного музикознавства – присвячувати цьому феномену наукові дослідження, проводити відповідні конференції. Студія «Skywalker Sound», яка спочатку називалася «Sprocket Systems», але після триумфу «Зоряних війн» Лукас дав своїй студії звукозапису гучне ім'я «Скайвокер», яка дійсно є засновником звукового дизайну, адже компанія відома своїм нетрадиційним підходом до озвучення фільмів і вмінням створювати унікальні акустичні ефекти за допомогою «органічних» семплів. Члени команди «Skywalker Sound» отримали понад десять «Оскарів» в сфері звукорежисури. У майбутній науковій роботі вбачаємо розкриття нових технологій і можливостей для ефективнішого розвитку і функціонування звукового дизайну, який заслуговує на нашу увагу, оскільки це досить нова галузь у звукорежисурі.

Список використаних джерел

1. Алдошина И. А. *Музыкальная акустика*. Санкт-Петербург: Композитор, 2006. 720 с.
2. Деникин А. А. *К вопросу о специфике звукового дизайна кино*. URL: <http://blog.media-musicjournal.com/?p=99> (дата обращения: 15.03.2019).
3. Кинус Ю. Г. *Джаз. Истоки и развитие*. Ростов-на-Дону: Феникс, 2011. 491 с.
4. Cancellaro J. *Exploring Sound Design for Interactive Media*. NY: Delmar Learning, 2006. 257 p.
5. Farnell A. *Designing Sound*. Cambridge: MIT Press, 2010. 688 p.
6. Hicks M. *Audio Compression Basics*. Available at: <http://www.uaudio.com/blog/audio-compression-basics/> [Accessed: 08. 02. 2019].
7. Holgman T. *5.1 Surround Sound: Up and Running*. Focal, 2000. 267 p.
8. McCarthy B. *Sound Systems: Design and Optimization: Modern Techniques and Tools for Sound System Design and Alignment*. Focal Press, 2013. 539 p.
9. Miranda E. *Computer Sound Design: Synthesis techniques and programming (Music Technology)*. Focal Press, 2002. 257 p.
10. Ric V. *The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects*. Michael Wiese Productions, 2008. 327 p.
11. Sonnenschein D. *The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Michael Wiese Productions, 2001. 245 p.

References

- Aldoshyna, I.A. (2006). *Muzykal'naya akustika* [Musical acoustics]. St. Petersburg: Kompozitor.
 Cancellaro, J. (2006). *Exploring Sound Design for Interactive Media*. NY : Delmar Learning.

- Denikin, A.A. (2019). *K voprosu o specifike zvukovogo dizajna kino* [On the issue of specific cinema sound design]. Available at: <<http://blog.media-musicjournal.com/?p=99>> [Accessed: 15.03.2019].
- Farnell, A. (2010). *Designing Sound*. Cambridge: MIT Press.
- Hicks, M. (2019). *Audio Compression Basics*. Available at: <<http://www.uaudio.com/blog/audio-compression-basics/>> [Accessed: 08. 02. 2019].
- Holzman, T. (2000). *5.1 Surround Sound: Up and Running*. Focal Press.
- Kinus, Yu.G. (2011). *Dzhaz. Istoki i razvitie* [Jazz. Origins and development]. Rostov-na-Donu : Feniks.
- McCarthy, B. (2013). *Sound Systems: Design and Optimization: Modern Techniques and Tools for Sound System Design and Alignment*. Focal Press.
- Miranda, E. (2002). *Computer Sound Design: Synthesis techniques and programming (Music Technology)*. Focal Press.
- Ric, V. (2008). *The Sound Effects Bible: How to Create and Record Hollywood Style Sound Effects*. Michael Wiese Productions. 327 p.
- Sonnenschein, D. (2001). *The Expressive Power of Music, Voice and Sound Effects in Cinema*. Michael Wiese Productions.

Стаття надійшла до редакції: 18.04.2019

**СТУДИЯ ЗВУКОЗАПИСИ
«SKYWALKER SOUND»
КАК РАЗРАБОТЧИК
ЗВУКОВОГО ДИЗАЙНА**

Чупринский Александр Сергеевич
*Аспирант,
Киевский национальный университет
культуры и искусств, Киев, Украина*

В статье исследуется деятельность американской студии «SKYWALKER SOUND» как разработчика звукового дизайна в сфере кинематографа.

Моделирование звуковой атмосферы, разработка стиля звучания и создания саунд эффектов для аудиовизуального произведения. Звуковой дизайн – это создание специальных звуковых эффектов, аналогов которых в природе не существует.

Научная новизна исследования заключается в том, что впервые выявлены основные принципы и критерии понятия звукового дизайна на примере студии звукозаписи «SKYWALKER SOUND». Методологию исследования составляет совокупность базовых принципов: объективности, историзма, системности, многофакторности, комплексности, а для достижения цели – использованы методы научного познания: проблемно-хронологический, конкретно-исторический, статистический, логико-аналитический.

Выводы. Понятие «звуковой дизайн» необходимо вводить в научный оборот отечественного музыковедения – посвящать этому феномену научные исследования, проводить соответствующие конференции. Сегодня стоит уделять больше внимания явлению звукового дизайна в пределах музыкальной науки и музыкального образования.

Ключевые слова: звук; звуковой дизайн; студия звукозаписи; звукозапись; «Skywalker Sound».

**“SKYWALKER SOUND”
RECORDING STUDIO
AS A SOUND DESIGN DEVELOPER**

Oleksandr Chuprynskyi
*PhD student, Kyiv National University
of Culture and Arts, Kyiv, Ukraine*

The article examines the work of American studio “SKYWALKER SOUND” as a sound designer in cinematography.

There is a sound environment modelling, sound style creation and sound effects design for multimedia piece. Sound design is the process of creating unusual sound effects of no analogies in nature.

The scientific novelty of the research is that for the first time the main principles and criteria for a sound design term were implemented using “SKYWALKER SOUND” example. The research methodology consists of basic principles paradigm: objectivity, historicism, systemacity, multifactority, complexity; and to achieve the aim the methods of in scientific knowledge have been used: problem-chronological, concrete-historical, statistical, logical-analytical approaches. Conclusions. The term of “sound design” should be introduced into the scientific discourse of domestic musicology by devoting scientific researches to this phenomenon, holding relevant conferences. Today it is worth to pay more attention to the phenomenon of sound design within the music science and music education.

Keywords: sound; sound design; sound recording studio; sound recording; “Skywalker Sound”.