

**МІНІСТЕРСТВО КУЛЬТУРИ ТА ІНФОРМАЦІЙНОЇ ПОЛІТИКИ  
УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНА АКАДЕМІЯ КЕРІВНИХ КАДРІВ КУЛЬТУРИ І  
МИСТЕЦТВ  
НАВАЛЬНО-НАУКОВИЙ ІНСТИТУТ СУЧАСНОГО МИСТЕЦТВА  
Кафедра музичного продакшну та звукорежисури**

**КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА  
на здобуття освітнього ступеня «Бакалавр»**

**на тему: «ТЕХНОЛОГІЯ ДУБЛЮВАННЯ У ПРОЦЕСІ СТВОРЕННЯ  
АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПРОДУКТУ»**

**Виконав:**  
студент IV курсу, групи БММ 23-20,  
спеціальності 025 «Музичне мистецтво»  
**Лобанов Олексій Маркович**

**Керівник:**  
кандидат педагогічних наук, професор,  
заслужений діяч мистецтв України  
**Белявіна Н. Д.**

**Рецензент :**

Допустити до захисту:

протокол засідання кафедри  
від «\_09\_» травня 2024р. № 7

Завідувач кафедри \_\_\_\_\_

(\_\_\_\_\_)\_\_\_\_\_

**КИЇВ – 2024**

## АНОТАЦІЯ

**Актуальність дослідження.** Український дубляж фільмів та серіалів є важливою складовою сучасної української культури. Він відіграє значну роль розвитку мови, популяризації українського контенту та формуванні культурної ідентичності. **Мета дослідження** полягає у вивченні технології створення українськомовного дублювання кіно, мультфільмів та серіалів для створення аудіовізуального продукту. **Об'єкт дослідження** – звукорежисура кіно та телебачення. **Предмет дослідження** – технологія дублювання в процесі створення аудіовізуального продукту. В роботі розглянуто історію становлення кіно, як нової галузі мистецтва; визначено сучасні системи класифікації жанрів кіно; описано зародження українськомовного дубляжу кіно та його появу в кінотеатральному прокаті; визначено види кінематографічного перекладу та описано роботу перекладачів та режисерів дубляжу; проаналізовано історію створення кінокартини «Голодні ігри: балада про співочих пташок та змій».

**Ключові слова:** кінематограф, аудіовізуальний продукт, кінопрокат, технологія дублювання (дубляжу).

## Перелік скорочень

Скорочення	Розкриття значення терміну
<b>ЦАП</b>	Цифро-аналоговий перетворювач — електронний пристрій для перетворення цифрового сигналу на аналоговий.
<b>АЦП</b>	Аналого-цифровий перетворювач — пристрій, що перетворює вхідний аналоговий сигнал в дискретний код (цифровий сигнал), який кількісно характеризує амплітуду вхідного сигналу.
<b>HD</b>	High Definition – високоякісна роздільна здатність.
<b>ADAT</b>	Оптичний інтерфейс для передачі цифрових аудіо даних.
<b>TDIF</b>	Trusted Digital Identity Framework (TDIF) — це система акредитації для послуг цифрової ідентифікації.
<b>AVMSD</b>	Директиви ЄС про аудіовізуальні медіа послуги.
<b>MPAA</b>	Система рейтингів Американської кіноасоціації.
<b>I/O</b>	In/Out – вхід/вихід

## ЗМІСТ

<b>АНОТАЦІЯ</b>	2
<b>ВСТУП</b> .....	6
<b>РОЗДІЛ 1. ІСТОРИКО ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ.</b>	8
1.1. Становлення кіно, як нової галузі мистецтва.....	8
1.2. Основні системи класифікації кіножанрів.....	17
1.2.1. Вітчизняна класифікація жанрів кіно.....	18
1.2.2. Європейські системи класифікації жанрів кіно.....	19
1.2.3. Американська система класифікації жанрів кіно.....	20
1.3. Зародження та розвиток українського озвучення.....	22
1.4. Початок кінотеатрального прокату українською мовою .....	30
<b>РОЗДІЛ 2. ТВОРЧІ ТА ТЕХНІЧНІ АСПЕКТИ КОНЦЕРТНОЇ ЗВУКОРЕЖИСУРИ</b> .....	34
2.1. Види кінематографічного перекладу.....	34
2.2. Історія створення кінофільму «Голодні ігри: балада про співочих пташок та змії».....	37
2.2.1. Аналіз кінофільму.....	37
2.2.2. Сюжет кінострічки.....	38
2.2.3. Головні герої кінострічки.....	40

2.2.4	Цікаві факти про фільм.....	42
2.3	Функції перекладача та режисера під час створення дубляжу.....	43
2.4	Звукорежисерська робота в процесі створення дубляжу.....	49
	<b>ВИСНОВКИ.....</b>	<b>59</b>
	<b>СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....</b>	<b>61</b>
	<b>ДОДАТКИ.....</b>	<b>64</b>

## ВСТУП

**Актуальність дослідження.** Український дубляж фільмів та серіалів є важливою складовою сучасної української культури. Він відіграє значну роль у розвитку мови, популяризації українського контенту та формуванні культурної ідентичності. Дубляж робить зарубіжні фільми та серіали доступними для ширшої аудиторії, яка не володіє іноземними мовами. Це дозволяє людям з різним рівнем освіти та досвіду насолоджуватися якісним контентом та розширювати свій світогляд. Дубляж сприяє збереженню та розвитку української мови. Він використовує правильну вимову, граматику та лексику, що робить його зразком для наслідування для глядачів, особливо для дітей та молоді. Дубляж українською мовою стимулює розвиток вітчизняної кіноіндустрії та дає можливість українським акторам та режисерам працювати над цікавими проєктами. Завдяки розвитку технологій та зростанню попиту на якісний контент українською мовою, дедалі більше фільмів та серіалів виходять з професійним дубляжем.

**Мета дослідження** полягає у вивченні технології створення українськомовного дублювання кіно, мультфільмів та серіалів для створення аудіовізуального продукту.

**Об'єкт дослідження** – звукорежисура кіно та телебачення.

**Предмет дослідження** – технологія дублювання в процесі створення аудіовізуального продукту.

**Задачі дослідження:**

- розглянути історію становлення кіно, як нової галузі мистецтва;
- визначити сучасні системи класифікації жанрів кіно;
- описати зародження українськомовного дубляжу;
- означити появу українського дубляжу в кінотеатральному прокаті;
- визначити види кініматогографічного перекладу;
- проаналізувати історію створення кінокартини «Голодні ігри: балада про співочих пташок та змії»;

- окреслити роботу перекладачів та режисерів у процесі дублювання;
- визначити функції та задачі звукорежисера під час дублювання кінофільму.

#### **Методи дослідження:**

- *історико-теоретичні*: опис, аналіз, систематизація та узагальнення літератури з проблем дослідження;
- *емпіричні*: практична діяльність в царині кінозвукорежисури під час створення українськомовного дубляжу кіно, мультфільмів та серіалів.

#### **Теоретична база дослідження:**

- праці з дослідження аудіовізуальних технологій Ананьєва А. Б., Белявіної, Н. Д., Белявіна В. Ф., Дьяченка В. В., Бут О. В., Мащенко І. Г. Рязанцева Л. В., Станіславської К.І., Стецюка І.В., Черевко К.П., Шустова С.Л.;
- матеріали з Інтернет сайтів: europa-cinemas.org, quora.com, zakon.rada.gov.ua, suspilne.media, bbfc.com.uk, ukrkino.com.ua, Dovzhenkocenter.org

**Матеріалом** дослідження є наукові праці та практична робота у галузі аудіовізуального мистецтва, звукорежисури кіно та телебачення, практична діяльність в галузі дублювання кіно.

**Теоретичне і практичне значення.** Матеріали роботи можуть бути корисними, як в освітній діяльності, так і в практичному застосуванні оскільки було розглянуто тему практичної роботи із перекладачами, режисерами та акторами озвучення та дубляжу. Інформацію може бути застосовано на лекціях та різних курсах, пов'язаних з дослідженням українського кінематографу та звуку у кіно, а саме «Звукорежисура», «Студійна звукорежисура», «Звукорежисура кіно» тощо.

**Структура дипломної роботи** обумовлена логікою розкриття теми, метою і завданням дослідження. Вона складається зі вступу, основної частини (з 2 розділів, 7 підрозділів), висновків та списку використаних джерел в якому 27 позицій. Загальний обсяг роботи 66 сторінки, з них, основний текст складає 58 сторінок.

## РОЗДІЛ 1. ІСТОРИКО ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ

### 1.1 Становлення кіно, як нової галузі мистецтва

На сьогоднішній день майже не існує людей, які не люблять дивитися кіно. Комуś подобаються пригодницькі стрічки та наукова фантастика, що занурюють у невідоме, хтось надає перевагу ліричним історіям про нещасливе кохання, під час перегляду яких не соромно пролити сльози. Дехто хоче гостроти відчуттів, тому переглядає гостросюжетні детективи, а комуś подобається легкий гумор, тому вони віддають перевагу комедіям, щоб відволіктися від повсякденності. Але під час перегляду кожен хоче бути зворушеним по-новому і переживати різні емоції, отримати досвід, що в реальному світі прожити не вдається. Кінокартини дають нам таку можливість. Це відбувається тому, що стрічки мають багату палітру тем і образів. Після перегляду у людей може з'являється бажання змінювати власне життя, переживши незнайомий досвід, подивившись на цілком звичайні для себе події під іншим кутом, часто через призму емоцій персонажа, із яким глядач може себе асоціювати.

Кіноіндустрія, якою ми її знаємо сьогодні, зародилася на початку 19-го століття завдяки низці технологічних досягнень, зокрема, появі фотографії, відкриттю ілюзії руху, шляхом поєднання окремих нерухомих зображень, та вивченню рухів людей і тварин. З часу створення, кіноіндустрія зазнала дивовижних трансформацій, зумовлених мистецьким баченням окремих учасників, комерційною необхідністю чи випадковим збігом обставин. Історія кіно є складною, і на кожного важливого новатора чи течії, згаданого тут, припадають інші, які залишилися поза увагою.

Хоча це може здатися дивним і дещо радикальним, та сьогодні перегляд кінофільму з малоформатного екрану смартфона, певним чином може відтворити досвід, що отримували люди на етапі створення технологій кінематографу.



1891 року відомий винахідник Томас Едісон разом із лаборантом Вільямом Діксоном створили пристрій, що став попередником кінопроектора – **кінетоскоп**. Кінетоскоп являв собою пристрій у вигляді дерев'яної коробки з отвором, дивлячись у який глядачі могли відчуті ілюзію рухомого зображення. Ця ілюзія створювалася за допомогою швидкого прокручування перфорованої стрічки целулоїдної плівки з послідовністю зображень між лампочкою та об'єктивом. Зображення, які глядачі могли бачити в кінетоскопі, фіксували події та вистави, що були поставлені на кіностудії Едісона в Іст-Оранж, Нью-Джерсі, спеціально для **кінетографа Едісона** (камери, яка створювала послідовності кінетоскопних фільмів): циркові вистави, танцюючі жінки, півнячі бої, боксерські поєдинки і навіть видалення зуба стоматологом.

Першим продемонстрованим таким чином фільмом стала стрічка під назвою «**Привітання Діксона**». У ньому знявся працівник Томаса Едісона, валлієць Вільям Кенеді Діксон. Пізніше Діксон разом з Едісоном розроблятиме фонограф, а згодом візьме участь у розробці кінетоскопа.

Коли кінетоскоп став популярним, компанія Едісона почала встановлювати апарати у вестибюлях готелів, парках розваг та копійчаних ігрових автоматах, і незабаром відкрилися кінетоскопні салони, де люди могли заплатити лише 25 центів за доступ до цілого банку апаратів. Однак, коли друзі та колеги запропонували Едісону спроектувати зображення з кінетоскопів на глядачів, він, вочевидь, відкинув такий винахід як збитковий.

Едісон не отримав міжнародного патенту на свій винахід, тому варіації кінетоскопа швидко копіювалися і поширювалися по всій Європі. Ця нова форма розваг мала миттєвий успіх, і багато механіків та винахідників скористалися можливістю та почали експериментувати з методами проектування рухомих зображень на більші екрани. Однак найбільший комерційний успіх мав винахід двох братів, Огюста і Луї Люм'єр, які виготовляли фотографічну продукцію в Ліоні, Франція.

1895 року брати Люм'єр запатентували кінематограф (від якого походить слово "кіно"). На відміну від кінетографа Едісона, кінематограф був достатньо легким, щоб його можна було легко знімати на відкритому повітрі, і брати створили понад 1000 короткометражних фільмів, використовуючи його протягом багатьох років. У грудні 1895 року брати Люм'єр провели перший у світі комерційний кіносеанс. Показ відбувся у підвалі "Гранд-кафе" на вулиці Капуцинів у Парижі. На цьому показі було показано десять короткометражних фільмів, у тому числі перший фільм братів Люм'єр **«Робітник, який залишає фабрику Люм'єр»**.

Луї Люм'єр вважав, що глядачам буде нудно спостерігати за сценами, які вони могли б з таким же успіхом спостерігати під час звичайної прогулянки містом, і стверджував, що кіно - це "винахід без майбутнього", але попит на кіно зростав настільки швидко, що незабаром представники компанії Люм'єр подорожували Європою та світом, показуючи півгодинні сеанси фільмів компанії. Хоча спочатку кіно конкурувало з іншими популярними формами розваг - цирками, водевілями, театральними труппами, магічними шоу та багатьма іншими - з часом воно витіснило ці різноманітні розваги як головну комерційну атракцію. Вже за рік після першого комерційного показу фільму Люм'єрів конкуруючі кінокомпанії пропонували рухомі картини в мюзик-холах і водевільних театрах по всій Великій Британії. У Сполучених Штатах компанія Едісона, придбавши права на вдосконалений проектор, який вони назвали "Вітаскоп", провела свій перший кінопоказ у квітні 1896 року в мюзик-холі "Костер і Біал" на Геральд-сквер у Нью-Йорку.

Глибокий вплив кіно на перших глядачів сьогодні важко уявити, адже багато хто з нас занурений у відеозображення. Однак величезна кількість повідомлень про невіру, захоплення і навіть страх перших глядачів від побаченого свідчить про те, що для багатьох перегляд фільму був приголомшливим досвідом. Глядачі дивувалися реалістичним деталям у таких фільмах, як **«Бурхливе море в Дуврі»** Роберта Пола, а іноді люди панікували і намагалися втекти з кінотеатру під час фільмів, в яких потяги

або карети мчали на глядачів. Навіть сприйняття публікою фільму як медіа значно відрізнялося від сучасного розуміння; рухоме зображення було вдосконаленням фотографії - медіа, з яким глядачі вже були знайомі - і, можливо, саме тому перші фільми документували події в коротких фрагментах, а не розповідали історії. У цей "період новизни" кінематографа глядачів більше цікавив сам феномен кінопроектора, тож у водевільних залах рекламували тип проектора, який вони використовували (наприклад, "The Vitascope-Edison's Latest Marvel") (Balcanasu, et. al.), а не назви фільмів.

Наприкінці 19 століття, коли захоплення публіки новизною рухомого зображення поступово спадало, кінематографісти також почали експериментувати з можливостями плівки як медіума (а не просто як інструменту для документування, як це було до того часу, на кшталт фотоапарата чи фонографа). Технічні інновації дозволили таким режисерам, як власнику паризького кінотеатру Жоржу Мельєс, експериментувати зі спецефектами, які створювали на екрані, здавалося б, магичні перетворення: квіти перетворювалися на жінок, люди зникали з клубами диму, чоловік з'являвся там, де щойно стояла жінка, та інші подібні трюки.

Мельєс, колишній фокусник, не лише винайшов "трюковий фільм", який почали наслідувати продюсери в Англії та Сполучених Штатах, але й перетворив кінематограф на засіб оповіді, яким він є сьогодні. Якщо раніше кінематографісти створювали лише однокадрові фільми, що тривали хвилину або й менше, то Мельєс почав об'єднувати ці короткометражки разом, щоб створювати історії. Його 30-серійна «Подорож на Місяць» (1902), фільм за мотивами роману Жуля Верна, можливо, був найпопулярнішим твором першого десятиліття кінематографа. Однак Мельєс ніколи не розвивав свою техніку далі, ніж трактування оповідного фільму як постановочної театральної вистави; його камера, що представляє точку зору глядача, який стоїть перед сценою, ніколи не рухалася під час зйомки сцени.

У 1912 році Мельєс випустив свій останній комерційно успішний фільм «**Підкорення полюса**», і відтоді він поступився аудиторією режисерам, які експериментували з більш складними техніками.

Одним із таких режисерів-новаторів був Едвін С. Портер, кіномеханік та інженер компанії Едісона. 12-хвилинний фільм Портера «**Велике пограбування поїзда**» (1903) відійшов від сценічних композицій фільмів у стилі Мельєса завдяки використанню монтажу, панорамних кадрів, задньої проєкції та діагональних кадрів, які створювали безперервність дії. Фільм не лише встановив реалістичну оповідь як стандарт у кінематографі, але й став першим великим касовим хітом. Його успіх проклав шлях до зростання кіноіндустрії, оскільки інвестори, визнавши великий потенціал кіно, почали відкривати перші постійні кінотеатри.

Відомі під назвою "**нікелодеон**" через плату за вхід у розмірі 5 центів, ці перші кінотеатри, які часто розміщувалися у переобладнаних вітринах магазинів, були особливо популярними серед тогочасного робітничого класу, який не міг дозволити собі відвідування живого театру. Між 1904 і 1908 роками у Сполучених Штатах з'явилося близько 9 000 нікелодеонів. Саме популярність такого формату утвердила кіно як засіб масової розваги.

Зі зростанням попиту на кінофільми з'явилися й кінокомпанії, які його задовольняли. На піку популярності нікелодеону в 1910 році у Сполучених Штатах налічувалося близько 20 найбільших кінокомпаній. Однак між цими компаніями часто спалахували запеклі суперечки щодо патентних прав та контролю над галуззю, що змушувало навіть найпотужніші з них побоюватися фрагментації, яка могла б послабити їхню владу на ринку. Через ці побоювання 10 провідних компаній, серед яких були "Едісон", "Біограф", "Вітаграф" та інші, у 1908 році утворили Патентну компанію кіно (Motion Picture Patents Company, MPPC). MPPC була торговою групою, яка об'єднала найбільш значущі патенти на кінематографію та уклала ексклюзивний контракт між цими компаніями та компанією Eastman Kodak Company як постачальником кіноплівки. Метою MPPC, також відомої як

"Траст", була стандартизація галузі та усунення конкуренції за допомогою монопольного контролю. Згідно з системою ліцензування Трасту, лише певні ліцензовані компанії могли брати участь в обміні, дистрибуції та виробництві фільмів на різних рівнях індустрії. Така тактика відсторонення врешті-решт дала зворотний ефект - все призвело до того, що виключені незалежні дистриб'ютори об'єдналися в опозицію до Трасту.

У ці перші роки в кінотеатрах все ще демонстрували однокотушкові фільми, стандартна довжина яких становила 1000 футів, що дозволяло відтворювати приблизно 16 хвилин сеансу. Однак близько 1907 року компанії почали імпортувати багатокотушкові фільми від європейських виробників, і цей формат отримав широке визнання у Сполучених Штатах у 1912 році, коли на екрани вийшов надзвичайно успішний фільм Луї Меркантона **«Королева Єлизавета»** - три з половиною катушки, з французькою актрисою Сарою Бернар у головній ролі. Коли у прокаті почали показувати більше повнометражних фільмів - так почали називати багатокотушкові стрічки - вони виявили низку переваг порівняно з однокотушковими короткометражками. З одного боку, глядачі сприймали ці довші фільми як особливі події і були готові платити більше за вхід, а через популярність повнометражних оповідань такі фільми, як правило, демонструвалися в кінотеатрах довше, ніж їхні однокотушкові попередники (кінострічки). Крім того, повнометражний фільм набув популярності серед середнього класу, який вбачав у його тривалості аналог більш "респектабельної" розваги - живого театру. Наслідуючи приклад французького *film d'art*, американські продюсери художніх фільмів часто брали матеріал із джерел, які могли б зацікавити заможнішу та освіченішу аудиторію, як-от історія, література та театральні постановки.

Як виявилось, художній фільм був одним із чинників, що призвів до остаточного занепаду МРРС. Негнучке структурування системи показу та дистрибуції "Трасту" зробило організацію несприйнятливою до змін. Коли кіностудія "Вітаграф", член організації, почала випускати такі фільми, як

«Повість про два міста» (1911) та «Хатина дядька Тома» (1910), траст змусив її демонструвати ці стрічки серійно на однокранних сеансах, щоб відповідати індустріальним стандартам. МРРС також недооцінив привабливість зіркової системи - тенденції, яка почалася, коли продюсери обирали відомих театральних акторів, таких як Мері Пікфорд і Джеймс О'Ніл, на головні ролі у своїх постановках і для прикрашання рекламних постерів (Робінзон). Через негнучкість МРРС незалежні компанії були єдиними, хто зміг скористатися двома важливими тенденціями, які мали стати майбутнім кіно: односерійні фільми та зірковість. Сьогодні мало хто впізнає такі назви, як Vitagraph чи Biograph, але незалежні компанії, що пережили їх - Universal, Goldwyn (яка згодом злилася з Metro та Mayer), Fox (пізніше 20th Century Fox) та Paramount (пізніша версія корпорації Lasky) - стали загальновідомими іменами.

Зі зростанням популярності кіно серед середнього класу, коли художні фільми почали утримувати глядачів на своїх місцях довше, організатори кінопоказів відчували потребу у створенні більш комфортних і багато прикрашених кінотеатрів, щоб привабити свою аудиторію. Ці "палаці мрії", названі так через їхнє часто щедre оздоблення мармуром, латунню, позолотою та кришталевим склом, не лише прийшли на зміну кінотеатрам "нікелдеон", але й створили попит, який привів до створення голлівудської студійної системи. Деякі продюсери зрозуміли, що зростаючий попит на нові роботи можна задовольнити лише за умови регулярного, цілорічного виробництва фільмів. Однак це було непрактично за існуючої системи, яка часто покладалася на зйомки на відкритому повітрі, і базувалася переважно в Чикаго та Нью-Йорку - двох містах, погодні умови яких унеможлилювали зйомки на відкритому повітрі протягом значної частини року. Різні компанії намагалися знімати в більш теплих місцях, таких як Флорида, Техас і Куба, але місцем, де продюсери врешті-решт досягли найбільшого успіху, стало невелике промислове передмістя Лос-Анджелеса під назвою Голлівуд.

Голлівуд виявився ідеальним місцем з кількох причин. Мало того, що клімат був помірним і сонячним цілий рік, так ще й землі було вдосталь і вона коштувала дешево, а розташування дозволяло мати близький доступ до різноманітної топографії: гір, озер, пустелі, узбережжя і лісів. До 1915 року понад 60 відсотків американського кіновиробництва було зосереджено в Голлівуді (Britannica Online).

Хоча розвиток наративного кіно значною мірою був зумовлений комерційними чинниками, важливо також визнати роль окремих митців, які перетворили його на засіб особистого самовираження. Кіно німої епохи, як правило, було спрощеним за своєю природою, актори рухалися занадто жваво, щоб привернути увагу глядача, дійство супроводжувалося живою музикою, яку грали музиканти в театрі, та написаними титрами, щоб створити настрій і розповісти історію. У межах цього середовища з'явився один режисер, який перетворив німий фільм на мистецтво і розкрив його потенціал як засобу серйозного вираження та переконання.

Д. В. Гріффіт, який прийшов у кіноіндустрію як актор у 1907 році, проте швидко перейшов до ролі режисера, тісно співпрацюючи зі своєю знімальною групою, експериментуючи з кадрами, ракурсами та методами монтажу, які могли б посилити емоційну насиченість його сцен. Він виявив, що, практикуючи паралельний монтаж, коли у фільмі чергуються дві або більше сцен дії, він може створити ілюзію одночасності. Потім він міг посилити напругу драматизму фільму, чергуючи кадри все швидше і швидше, доки сцени дії не збігалися воедино. Гріффіт використав цю техніку з великим ефектом у своєму суперечливому фільмі **«Народження нації»**. Серед інших прийомів, які Гріффіт використовував з новим ефектом, були панорамні кадри, за допомогою яких він зміг створити відчуття сцени і повніше залучити аудиторію до перегляду фільму, а також трекінгові кадри, або кадри, які рухалися разом з рухом сцени (Motion Pictures), що дозволяли глядачам - через око камери - брати участь у дії фільму.

У міру того, як кіно ставало дедалі прибутковішою галуззю американської індустрії, видатні діячі кіно, такі як Д. В. Гріффіт, епатажний комік і режисер Чарлі Чаплін, актори Мері Пікфорд і Дуглас Фербенкс, ставали надзвичайно багатими і впливовими. Ставлення громадськості до зірок і до екстравагантного способу життя деяких з них було розділене, як і сьогодні: З одного боку, цих знаменитостей боготворили і наслідували в масовій культурі, але в той же час їх критикували за те, що вони становили загрозу, як на екрані, так і поза ним, традиційній моралі та суспільному ладу. Як і сьогодні, засоби масової інформації любили робити сенсації з життя знаменитостей, щоб продавати історії. Комік Роско "Товстун" Арбакл, який працював разом з майбутніми іконами Чарлі Чапліном і Бастером Кітоном, опинився в центрі одного з найбільших скандалів епохи німого кіно.

Коли Арбакл влаштував марафонську вечірку на вихідні до Дня праці у 1921 році, одну з його гостей, модель Вірджинію Репп, терміново відвезли до лікарні, де вона згодом померла. З'явилися повідомлення про скандальну та аморальну поведінку учасників та вбивство. Після Першої світової війни Сполучені Штати перебували в розпалі значних соціальних реформ, таких як "сухий закон". Багато хто побоювався, що фільми та їхні зірки можуть загрожувати моральному порядку країни. Через характер злочину і причетність до нього знаменитостей, ці побоювання незрозумілим чином пов'язали зі справою Artbuckle (Motion Pictures). Незважаючи на те, що розтин показав, що смерть Реппа настала з причин, в яких не можна звинувачувати Арбакла, комік був засуджений (і виправданий) за ненавмисне вбивство, а його кар'єра була зруйнована.

Справа Арбакла та низка інших скандалів лише посилювали побоювання громадськості щодо впливу Голлівуду. У відповідь на цю уявну загрозу державні та місцеві органи влади все частіше намагалися цензурувати зміст фільмів, які зображували злочин, насильство та відверто сексуальні матеріали. Вирішивши, що їм потрібно захистити себе від урядової цензури та сприяти формуванню більш сприятливого іміджу в очах громадськості,



найбільші голлівудські студії у 1922 році об'єдналися в асоціацію під назвою "Американські продюсери та дистриб'ютори кінофільмів" (пізніше перейменовану на "Американську асоціацію кінокомпаній", або МРАА). Серед іншого, МРАА запровадила кодекс самоцензури для кіноіндустрії. Сьогодні МРАА працює за системою добровільного рейтингу, що означає, що продюсери можуть добровільно подати фільм на рецензію, яка покликана попередити глядачів про вікову придатність фільму, водночас захищаючи творчу свободу кінематографістів (Motion Picture Association of America).

## 1.2 Основні системи класифікації кіножанрів

Як ми вже знаємо, все мистецтво можна розділити на жанри, але кожен жанр, наприклад, музика або живопис, має свої специфічні підрозділи.

У чому ж полягає специфіка жанру кіно?

Кіно - найдемократичніше і найглибше з мистецтв. Доступність кіно значною мірою визначила його форму. Однак найкращі приклади кіно, що протистоять стихійності різними способами, включають органічне поєднання різних жанрів, іноді відмову від жанрів, візуальну витонченість та інтелектуальну наповненість.

**Кіножанри** - це поділ фільмів на групи відповідно до певних видів мистецтва зі схожими особливостями внутрішньої структури, що ґрунтуються на відповідних темах і типах зображень.

Основний жанр художнього кіно остаточно сформувався між 20-ми та 40-ми роками 20-го століття. Це було значною мірою пов'язано з попитом споживачів кінопродукції, оскільки фільми залежали від того, наскільки вони були прибутковими. Сьогодні не існує загальноприйнятої класифікації жанрів художнього кіно. Однак основні жанри залишалися популярними протягом десятиліть і не втратили своєї популярності донині.

Важливо зазначити, що багато фільмів можуть належати до декількох жанрів одночасно.

### 1.2.1 Вітчизняна класифікація жанрів кіно

В Україні використовується декілька систем класифікації кіножанрів. Наведу приклади двох найпоширеніших.

#### **Класифікація Державного агентства України з питань кіно (ДАУК)**

Ця система класифікації використовується для державної реєстрації та обліку кінофільмів. За цією класифікацією, фільми поділяються на такі жанри:

- Ігрові:
  - Драма: Фільми, які зображують серйозні конфлікти та емоції персонажів.
  - Комедія: Фільми, які мають на меті розсмішити глядачів.
  - Мелодрама: Фільми, які розповідають про романтичні історії та стосунки.
  - Бойовик: Фільми, які містять багато сцен насильства та дії.
  - Пригоди: Фільми, які розповідають про захоплюючі подорожі та небезпечні пригоди.
  - Фантастика: Фільми, які описують вигадані світи та події.
  - Історичний: Фільми, які розповідають про події з минулого.
  - Біографічний: Фільми, які розповідають про життя реальних людей.
  - Психологічний: Фільми, які досліджують внутрішній світ персонажів.
  - Фільм-казка: Фільми, які ґрунтуються на казках та легендах.
  - Фільм-притча: Фільми, які містять моральну повчальну історію.
- Документальні: Фільми, які розповідають про реальні події та людей.
- Анімаційні: Фільми, які створені за допомогою анімації.
- Науково-популярні: Фільми, які популяризують наукові знання.
- Навчальні: Фільми, які використовуються для навчання та освіти.

#### **Класифікація Національної спілки кінематографістів України (НСКУ)**

Ця система класифікації використовується прокатними компаніями для показу у кінотеатрах та на кінофестивалях. За цією класифікацією кінофільми можна поділити на такі жанри:

- Ігрові:
  - Драма: Фільми, які зображують серйозні конфлікти та емоції персонажів.
  - Комедія: Фільми, які мають на меті розсмішити глядачів.
  - Мелодрама: Фільми, які розповідають про романтичні історії та стосунки.
  - Бойовик: Фільми, які містять багато сцен насильства та дії.
  - Пригоди: Фільми, які розповідають про захоплюючі подорожі та небезпечні пригоди.
  - Фантастика: Фільми, які описують вигадані світи та події.
  - Історичний: Фільми, які розповідають про події з минулого.
  - Біографічний: Фільми, які розповідають про життя реальних людей.
  - Психологічний: Фільми, які досліджують внутрішній світ персонажів.
  - Фільм-казка: Фільми, які ґрунтуються на казках та легендах.
  - Фільм-притча: Фільми, які містять моральну повчальну історію.
    - Документальні: Фільми, які розповідають про реальні події та людей.
    - Анімаційні: Фільми, які створені за допомогою анімації.
    - Науково-популярні: Фільми, які популяризують наукові знання.
    - Навчальні: Фільми, які використовуються для навчання та освіти.

Окрім цих двох основних систем класифікації, існують також інші, більш специфічні, які використовуються для певних типів кіно. Наприклад, існує окрема класифікація для фестивального кіно, для дитячого кіно, для артхаусного кіно тощо.

### **1.2.2 Європейські системи класифікації жанрів кіно**

В Європі використовується декілька систем класифікації кіножанрів. Найпоширенішою є система, заснована на Audiovisual Media Services Directive (AVMSD), яка розроблена Європейською Комісією.

Директива про аудіовізуальні медіаслужби (Audiovisual Media Services Directive) є однією з ключових нормативних актів Європейського Союзу, яка регулює аудіовізуальні медіаслужби в Європейському економічному просторі (Європейський Союз, Європейська економічна зона та Швейцарія). Ця директива спрямована на гармонізацію законодавства країн-членів ЄС у сфері медіаслужб.

Згідно з AVMSD, фільми можна поділити на такі жанри:

- Фікшн:
  - Драма: Фільми, які досліджують серйозні теми та складні людські емоції.
  - Комедія: Фільми, які мають на меті розсмішити глядачів.
  - Пригодницький: Фільми, які мають захоплюючий сюжет та динамічні дії.
  - Фантастика: Фільми, які зображують вигадані світи та події.
  - Історичний: Фільми, які розповідають про реальні події та історичних персонажів.
  - Воєнний: Фільми про війну та її наслідки.
  - Детективний: Фільми про розслідування злочинів та пошук злочинців.
  - Психологічний: Фільми, які досліджують психіку та емоції людей.
  - Вестерн: Фільми про Дикий Захід та його мешканців.
  - Мюзикл: Фільми, які поєднують музику, спів та танці.
- Документальні: Фільми, які зображують реальні події та людей.
- Анімаційні: Фільми, які створені за допомогою анімації.

Окрім AVMSD в Європі використовують ще декілька систем класифікації жанрів кіно:

- британська British Board of Film Classification (BBFC)
- німецька Deutsche Film- und Medienbewertung (FBW)
- французька **Institut national de l'audiovisuel (INA)**
- іспанська **Media del Menor (MDM)**

Зазначу, що всі ці системи класифікації мають схожі цілі, але вони можуть використовувати різні методи та критерії для класифікації фільмів,

через що одна й та сама стрічка може мати різні параметри в різних системах класифікації.

### 1.2.3 Американська система класифікації жанрів кіно

В США використовується система класифікації кіножанрів, розроблена Асоціацією кінотеатрів Америки (МРАА).

МРАА виділяє такі жанри кіно:

- **Дія (Action):** Фільми з акцентом на динамічні дії, бійки та погоні.
- **Пригоди (Adventure):** Фільми про захоплюючі подорожі та небезпечні пригоди.
- **Анімація (Animation):** Фільми, які створені за допомогою анімації.
- **Біографія (Biography):** Фільми про життя реальних людей.
- **Комедія (Comedy):** Фільми, які мають на меті розсмішити глядачів.
- **Злочин (Crime):** Фільми про злочини, розслідування та злочинців.
- **Документальний (Documentary):** Фільми, які зображують реальні події та людей.
- **Драма (Drama):** Фільми, які досліджують серйозні теми та складні людські емоції.
- **Сімейний (Family):** Фільми, які підходять для перегляду всією родиною.
- **Фантастика (Fantasy):** Фільми, які зображують вигадані світи та події.
- **Історія (History):** Фільми, які розповідають про реальні події та історичних персонажів.
- **Жах (Horror):** Фільми, які мають на меті налякати глядачів.
- **Мюзикл (Musical):** Фільми, які поєднують музику, спів та танці.
- **Романтика (Romance):** Фільми про кохання та стосунки.
- **Наукова фантастика (Sci-Fi):** Фільми, які зображують майбутнє, космічні подорожі та інші науково-фантастичні елементи.
- **Трилер (Thriller):** Фільми, які тримають глядачів у напрузі та збудженні.
- **Війна (War):** Фільми про війну та її наслідки.

- **Вестерн (Western):** Фільми про Дикий Захід та його мешканців.

Також МРАА використовується для присвоєння фільмам певних вікових категорій:

- **G (General Audiences):** Фільми, які підходять для глядачів будь-якого віку.
- **PG (Parental Guidance Suggested):** Фільми, які містять деякі матеріали, які можуть бути не підходять для маленьких дітей.
- **PG-13 (Parents Strongly Cautioned):** Фільми, які містять сильніший контент, який може бути не підходить для дітей до 13 років.
- **R (Restricted):** Фільми, які містять дуже сильний контент, який може бути не підходить для дітей до 17 років.
- **NC-17 (No One 17 and Under Admitted):** Фільми, які містять екстремально сильний контент, який не підходить для дітей до 17 років.

### 1.3 Зародження та розвиток українського озвучення

Сьогодні глядачі сприймають український дубляж фільмів як належне, проте зародження українськомовного дубляжу, як окремого від російського простору явища, у кінотеатрах почалося у 2006 році.

Кінопрокат зарубіжних фільмів був заборонений як такий, оскільки на період окупації України Радянським Союзом діяла заборона на показ та, відповідно, на озвучення українською таких кінострічок. Тому із відновленням Незалежності кінотеатрів із кінопрокатом ще не існувало, ні з російським дубляжем, ні тим більше з українським.

Масова культура нелегального перегляду та розповсюдження аудіовізуального контенту на території, яка колись була під контролем Союзу, не сприяла зняттю діючого ембарго на кінопрокат американського продукту. Вимогою провідних кінокомпаній та їх очільників була впровадження закону, який передбачав би відповідальність за порушення принципів легального

ознайомлення із кінопродуктом та борюся б з піратством, як явищем. Голова American Motion Pictures Association (АМРА), Джек Валенті говорив, що це ембарго діє не тільки на пострадянські країни, а також на Україною.[]

У середині 90-х почалася активна робота у площині звільнення від заборони для України та надати українським кінотеатрам право показу іноземних фільмів, для створення кінопрокатного ринку. Одним із найвизначніших людей, що проводили роботи в цьому напрямку був Богдан Батрух – консультант з авторського права в Україні American Motion Pictures Association та засновник кінопрокатної компанії В&Н. З 1994 року пан Батрух просував Закон про авторські права, який набув чинності через рік, та був найактивніших лобістом.

Законопроект "Про авторське право і суміжні права" включає в себе ряд важливих аспектів, які регулюють відносини в сфері авторського права в Україні. Ось деякі з найважливіших положень цього закону:

- **Об'єкти авторського права:** Закон визначає різні види творів, які захищені авторським правом, такі як літературні, наукові, художні, музичні твори, фільми, комп'ютерні програми, бази даних тощо.
- **Права автора:** Закон надає автору ряд прав, включаючи право на визначення факту використання його твору, право на використання твору в будь-який спосіб, право на відшкодування за порушення авторських прав тощо.
- **Тривалість авторських прав:** Закон визначає тривалість авторських прав, яка зазвичай триває протягом життя автора плюс певний час після його смерті (зазвичай 50 або 70 років).
- **Виключення з авторського права:** Закон визначає деякі випадки, коли використання твору може бути здійснене без згоди автора, такі як використання для особистого використання, цитування, карикатури тощо.
- **Суміжні права:** Закон також регулює права інших суб'єктів, таких як виконавці, виробники фонограм, організації відтворення звукозаписів тощо.
- **Відповідальність за порушення авторського права:** Закон встановлює відповідальність за порушення авторських прав,

включаючи штрафи, конфіскацію матеріальних носіїв, компенсацію збитків тощо.

- **Договірні відносини:** Закон регулює умови договорів щодо передачі прав на твір, використання твору тощо. []

Загалом, цей закон визначає основні принципи та механізми функціонування системи авторського права в Україні, які забезпечують захист прав творців та інших суб'єктів авторського права.

Із поверненням Незалежності українська інтелегенція заявляла щодо необхідності створення та розвитку українського дубляжу іноземних продуктів, починаючи із серіалів та фільмів для телебачення, так і щодо повного метра. Проте практичного результату ці заклики не отримали, оскільки вплив російської ментальної окупації та близьких дружніх стосунків тогочасних країн, унеможлилював культурну сепарацію від російськомовного продукту.

Місцеві дистриб'ютори не дублювали фільми українською мовою, тому до 2006 року український кінопрокат продовжував випускати російськомовні версії фільмів, які були вироблені в Росії, як це було в період колонізації України Радянським Союзом.

Однак, незважаючи на перешкоди для появи україномовного зарубіжного кіно, у період до 2006го з'явилося декілька стрічок, що все таки були озвучені українською. Зокрема, наприкінці 1980-их кіностудія ім. О. Довженка виконала українськомовне озвучення принаймні для декількох іноземних фільмів. До прикладу, українською мовою були продубльовані такі художні кінострічки:

- Роман з каменем (англ. «Romancing the Stone», 1984),
- Політ навігатора (англ. «Flight of the Navigator», 1986),
- Несусвітні шахраї (англ. «Dirty Rotten Scoundrels», 1988),
- Одружена з мафією (англ. «Married to the Mob», 1988), Зона висадки (англ. «Drop Zone», 1994),
- Патруль часу (англ. «Timescop», 1994).



Не лише художні фільми озвучували українською. У той період також було виконано озвучення кількох телесеріалів. Наприклад «Донна Бейжа» (орг. «Dona Beija», 1986) було озвучено українською на замовлення телеканалу УТ-1). Слід зазначити, що фільм «Непристойна пропозиція» (1993), який був представлений на Фестивалі українського діаспорного кіно в США, дублювався ресурсами студії "Хлопавка", яка базувалась на виробничих потужностях кіностудії ім. О. Довженка, і.

Перші іноземні фільми з'явилися в українських кінотеатрах у 1995 році. Це сталося завдяки контракту зі студією Buena Vista International Studios, дочірньою компанією Disney. Однак ці фільми були перекладені та продубльовані російською мовою. В Україні не було ні технічного обладнання, ні ресурсів для створення власної школи дубляжу. Економічно вигідніше було купувати фільми в Росії. З моменту підписання угоди Росія дублювала, озвучувала і продавала іноземні фільми колишнім радянським республікам. Таким чином, російські перекладені копії стали доступними в Україні.

Сумне зауваження тих років, що переважна частина фільмів, можливо навіть 99%, демонструвалися в кінотеатрах із російським перекладом та аудіодоріжкою. Точних даних, які б демонстрували популярність, кількість таких сеансів або касових зборів, не має, як і відсутні відомості щодо повного переліку дистриб'юторів на українському кінопрокатному ринку на той час. Відомо лише, що на ринку домінували дистриб'юторські компанії Росії та їх дочірні компанії на території України, які визначали політику та репертуар кінопрокату. Відомо також, що на той час працювало багато дистриб'юторських компаній, які, за винятком "В&Н", купували права на прокат фільмів у російської материнської компанії.

Уцілому на українському ринку були присутні такі дистриб'юторські компанії та їхній представник:

- «Авангард Фільм», 1+1 Сінема, Роман Мартиненко,

- «Фабрика Кіно», «Люксор Україна», Ігор Ігнат'єв,
- «Інтер-Фільм Україна», Олег Головашкін,
- «JRC film Україна», Володимир Артеменко,
- «Сінергія/Kinomania», Олександр Ткаченко,
- «Централ Партнершип Україна», Олег Головашкін,
- «В&Н», Богдан Батруха,
- «Геміні Україна», Андрій Дяченко,
- «Аврора фільм», Роман Мартиненко,
- «Артхаус Трафік», Денис Іванов,
- «Каскад Україна», Тамара Яловська.

Більшість дистриб'юторських компаній зникли через банкрутування після набуття чинності та запровадження обов'язкового українського дблювання. В&Н, "Геміні Україна", "Кіноманія" та "Аврора Фільм" змогли втриматись на плаву та продовжують свою діяльність. "Артхаус Трафік" - більше виняток, оскільки спеціалізується повністю на артгаузному кіно активно працює на українському ринку кінопрокату, але її річні касові збори становлять менше 0,1% від загальної частки українського ринку кінопрокату.

Українською фільми та серіали транслювалися лише на українському телебаченні. Наприклад, іноземні серіали озвучувалися приватними телекомпаніями: У 1996 році ICTV транслював американський ситком «Альф». Це був один з перших і найвідоміших проєктів, що транслювався українською мовою. Альфа озвучив український актор Євген Малуха. Інші ролі виконували Микола Козій та Ніна Касторф.

Після успіху «Альфа» на телебаченні почали транслювати низку серіалів українською мовою. Ще одним важливим завданням для місцевих українських перекладачів став переклад американського серіалу «Друзі». Історія про шістьох молодих людей з різними характерами стала популярною серед українців. Спочатку серіал транслювався на телеканалі "1+1". Пізніше його транслювали "Сіті", "Новий канал", ICTV, НЛЮ TV та Paramount

Comedy. Українці мали змогу дивитися нові серії майже одночасно з американськими глядачами. Всі персонажі були озвучені українською мовою двома акторами. Євген Пашин озвучив Росса, Чендлера, Джої та інших персонажів чоловічої статі. Лариса Руснак озвучила Рейчел, Моніку, Фібі та решту жіночих персонажів.

На початку січня 2006 року український уряд прийняв постанову № 20 від 16 січня 2006 року «Про деякі питання порядку розповсюдження та демонстрування фільмів», що всі іноземні фільми, що демонструються в країні, повинні мати український дубляж або субтитри. Це рішення мало на меті популяризацію української мови та культури, а також протистояти впливу російської мови. Законом передбачалось поступове збільшення частки українського дубляжу: з 1 вересня 2006 року українською мало бути дубльовано не менше 20% фільмів, з 1 січня 2007 року – не менше 50%, з 1 липня 2007 року – не менше 70% фільмів мали мати українське озвучення. []

Українські кінодистриб'ютори, які не були дочірніми компаніями російських компаній, підтримали цю ініціативу та були готові самостійно фінансувати такий дубляж. Проте, з боку проросійських сил та дистриб'юторів, які купують права опосередковано через Росію, виник супротив та різка критика такого рішення.

Один із провідних ідеологів російського режиму, Владіслав Сурков, публічно знецінював це рішення та виступав проти віддалення України з російського інфополя. Віце-прем'єр тодішнього уряду, Дмитро Табачник, який станом на 2024 є колаборантом та веде активну політичну діяльність на окупованих територіях України, заперечував економічну доцільність українського дубляжу. Ба більше, у ЗМІ з'явилися листи до голлівудських зірок від імені Партії Регіонів із вимогою повернути дубляж російською. Ефективність таких звернень була нульовою.

Олесь Санін, український кінорежисер, актор, оператор, продюсер, Лауреат Державної премії України імені Олександра Довженка та Заслужений артист України, коротко резюмував це як "протест суто

російських посередників українських дистриб'юторів", оскільки це рішення провокувало втрату впливу та активів на українському ринку та ліквідації так званої системи «РосУкрКіно».

Наприкінці 2006 року, а саме 22 грудня, Міністерство культури підписало меморандум про співпрацю з більшістю українських кінопрокатних компаній, а саме:

- Богдан Батрув від імені V&N;
- Андрій Дяченко від імені Gemini Film;
- Денис Іванов від імені "Артхаус Трафік";
- Роман Мартиненко від імені "Аврора";
- Олександр Ткаченко від імені "Синергія/Кіноманія".

Також з боку кінодемонстраторів підписантом виступила Людмила Голделадзе, директорка кінотеатру Zoften Cinema.

Меморандум передбачав, що спільними зусиллями частка україномовних фільмів у прокаті до 31 грудня 2007 року мала б збільшитись до 50% для загальної кількості жанрів фільмів та до 100% на категорію дитячих фільмів. Також передбачалось, що правовласники легального розповсюдження кінопродукту для домашнього ознайомлення - DVD та Blu-ray форматів зобов'язувались включати до 100% звукові доріжки, що мають у собі українське озвучення.

20 грудня 2007 року Конституційний Суд України (КСУ) у своєму Рішенні № 13-рп чітко постановив, що всі фільми іноземною мовою, які демонструються в Україні, повинні мати український дубляж, озвучення або субтитри. Це рішення не лише підтвердило, що дана вимога стосується всіх копій фільмів, що розповсюджуються на території України, але й остаточно поставило крапку в дискусіях щодо обов'язковості українського мовного супроводу для іноземного кіно. Під впливом та з посиланням на це рішення КСУ тодішнім міністром культури і туризму Василем Вовкуном був виданий наказ Міністерства культури України (МКУ) №1 від 18 січня 2008 року «Про

дублювання, озвучення і субтитрування національною мовою іноземних фільмів», де міністерство забороняє видачу державного документу, що засвідчує на право демонстрування та розповсюдження фільму, якщо копії фільму мовою оригіналу не мають дублювання, озвучення та субтитри державною мовою. Тим часом тодішня генеральна директорка Держкіно Ганна Чуміль заявила, що Держкіно повністю дотримується рішень КСУ та Господарського кодексу України, що видачі ліцензій на розповсюдження та прокат прав на показ в Україні з січня 2008 року в українських кінотеатрах демонструється 100% фільмів. Вони повинні бути дубльовані, озвучені та/або субтитрування.

Після постанови КСУ від 30 січня 2008 року Президент Віктор Ющенко звернувся до прем'єр-міністерки Юлії Тимошенко, закликаючи уряд повністю виконати рішення суду щодо прокату іноземних фільмів. У лютому цього ж року відбулася конференція щодо цього питання. Тоді зібрались Президент, Юрій Богуцький та Андрій Кислий - заступники глави Секретаріату Президента, Олександр Ткаченко, Андрій Дяченко та Богдан Батрув - як представники українських кінопрокатних компаній «Кіноманія/Синергія», «Джеміні фільм» та «В&Н» відповідно.

Після прийняття такого рішення, кінодистриб'ютори та кіномережі, які купували права на прокат не напряму через Голлівуд, а через РФ або підвладним їй компаніям, активно виступали проти, генеруючи безліч листів, позовів, протестів та інших медійних причин до обговорення, спираючись на повністю вигадані або підтасовані факти.

Зокрема, відомо, що власник мережі кінотеатрів "Мультиплекс", Антон Пугач, написав відкритого листа під назвою "Банальності у стилі першої особи". Долучались до медійного обговорення в листах уряду і Андрій Костюк, активіст громадського руху "Кіно-Переклад", "Кіно і німці", Олександр Ткаченко, директор і співвласник компанії "Кіноманія/Синергія/Каскад Україна", Богдан Батрух, власник В&Н, написав у відповідь на лист Ткаченка свого відкритого листа "Кіно і росіяни", та інші.

Також деякі підприємці на чолі з Антоном Пугачем оголосили бойкот українському дублюванню, тому цей страйк кінотеатрів знову підняв хвилю відкритих листів уряду та обговорення доцільності та правильності такого рішення. Закликаючи повністю відмовитися від українського озвучення, страйкуючі компанії запровадили масовий локаут, відмовляючись від україномовних фільмів в цілому.

Пан Батрух у своєму відкритому листі надав статистичні дані, які заперечували основні тези протестуючих. Задokumentовані дані доводили протилежне - після прийняття закону про український дубляж кількість людей, які відвідують фільми, зросла, і як наслідок, зросли доходи українських кінокомпаній.

#### **1.4 Початок кінотеатрального прокату українською мовою**

У 2006 році настав етап, коли прибутки з кінотеатрів збільшилися, прокат фільмів нарешті почав приносити прибутки. Стало ясно, що українське озвучення має виходити на великий екран. Тоді компанія В&Н розпочала переговори із Disney, щодо прокату в Україні їхньої кінопродукції у кінотеатрах державною мовою. Першим продубльованим українською мовою фільмом став мультфільм анімаційної студії Pixar «Тачки» на замовлення «Disney Character Voices International». Була поставлена дуже амбітна задача: якісно продублювати кінофільм і зацікавити українського глядача ходити в кіно на фільми українською. Запис звуку відбувався в українській студії звукозапису «Pteroduction Sound» (зараз Postmodern postproduction), що знаходиться у Києві. За зведення записаного звуку та перезапис готового звуку для фільмокопії відповідала студія «Невафільм Україна», що була українською дочірньою студією російської «Невафільм». Курування кастингом акторів було призначено директора Відділу акторських голосів компанії «Disney Character Voices International» Маріуша Яворовського, запрошеного до Києва спеціально для участі в створенні

українськомовного дубляжу «Тачок». Режисером дубляжу виступив Костянтин Лінартович.

Надважливим аспектом якісного дублювання є вдало адаптований текст. Часто в іноземних фільмах присутній сленг, локальні жарти, що можуть бути незрозумілі через гру слів, або незнання глядачем культури країни-виробника кінокартини. Для уникнення подібних проблем і кращої адаптації фільму для спрощення сприйняття глядачем текст можуть видозмінити, зберігаючи початковий сенс речення, або ж повністю замінити речення на аналогічне. Disney надав українцям повну творчу свободу, для створення якісного результату, адже від цього залежало чи існуватиме в подальшому українськомовний кінотеатральний дубляж. Перекладом «Тачок» займався перекладач, редактор, а тепер уже і режисер дубляжу Олекса Негребецький, що вже був відомий за адаптацію телесеріалу «Альф». Під час перекладу «Альфа» він вдало локалізував контекст, використовував знайомі відповідники та образи, замість тих, що використовувалися у оригінальній версії серіалу для показу в США. Так з'явилися Рузанна Писанкер (Руслана Писанка). Або подібні цитати: "Чого, ти такий багатослівний, як Миколина погода", "Чого верещиш, як Ел Кравчук". Перекладаючи «Тачки», Негребецький вирішив застосувати схожий підхід для адаптації імен персонажів. Так в українській версії з'явилися «Сирник» та «Валера». Як зазначав Олекса Негребецький, оскільки персонаж є буксирною машиною, через гак, то його можна назвати «буксирником», саме від цього слова з'явилося похідне ім'я «Сирник», оскільки в персонажа була відсутня кришка капота, так і в слові «буксирник» прибрати частину слова. Ідею назвати героя-комбайна Валерою висловив один із акторів, що дублювали фільм – Юрій Коваленко. Зі слів актора відомо, що Валерієм звали його знайомого комбайнера із яким у Юрія ставалося багато кумедних ситуацій, тому актор вирішив зімпровізувати під час запису і змінити ім'я персонажа на «Валеру». Ця ідея від самого початку дуже не сподобалася Негребецькому, але після виходу фільму в прокат і позитивної реакції

глядачів на цю адаптацію змінив свою думку і визнав цей випадок вдалою локалізацією.

В український прокат вийшли фільмокопії «Тачок» продубльовані російською та українською мовами в рівних обсягах. Стрічка з українським дубляжем стала на 15% успішнішою за версію російською мовою, тож стало ясно, що український глядач має попит на дубляж державною мовою.

Першим ігровим фільмом здубльованим українською став художній фільм «Піратів Карибського моря: скриня мерця». Режисером дубляжу знову виступив Костянтин Лінартович. В процесі дублювання вперше було запрошено взяти участь у записі українського співака та музиканта, вокаліста гурту Танок на Майдані Конго Олега «Фагота» Михайлюту, він дублював героя Джека Спароу, роль якого зіграв Джонні Депп. Костянтин Лінартович підкреслив схожість типажів Фагота та Деппа, тому вирішив запросити саме його виконати цю роль.

Станом на 2018-й рік в український прокат вже виходять 82% фільмів, що мають український дубляж. Щороку частка фільмів, продубльованих українською зростає.

Згодом в Україні почали з'являтися висококласні студії, що займаються дубляжем фільмів. Першою студією, що займалася виробництвом українського дубляжу стала Київська філія петербурзької студії "НеваФільм". Незабаром відкрилися великі студії звукозапису, такі як le Doyen, Postmodern Postproduction, AdiozProduction, , Tretyakoff Production, а також менші студії, такі як Lemma, Pteroduction Sound, CineType, Kyiv Postproduction та AAASOUND, які почали займатися дубляжем для кінофільмів. Кількість студій, які почали дублювати фільми, збільшилася. Окрім спеціального дубляжу для кіно, розвивалися різні студії озвучення, зокрема "Так-Треба Продакшн" та студія дубляжу каналу "1+1" на базі кіностудії ім. О. Довженка. Ці та інші студії звукозапису та дубляжу першими в Україні почали здійснювати повномасштабний дубляж різних телесеріалів (наприклад, на телеканалі "1+1" українською мовою були дубльовані серіали «Збреши мені»,



«Секс і Каліфорнія»). На початку 2009 року відкрилася студія Le Doyen, яка стала першою акредитованою студією Dolby Premier в Україні. Другою студією, що отримала сертифікат Dolby Premier Studio, стала Postmodern Post Production, яка була сертифікована в жовтні 2012 року.

## РОЗДІЛ 2. ТВОРЧІ ТА ТЕХНІЧНІ АСПЕКТИ ПРОЦЕСУ ДУБЛЮВАННЯ

### 2.1. Види кінематографічного перекладу

У більшості джерел мова йде про 4 основні види кінематографічного перекладу: субтитрування, синхронний переклад, закадрове озвучення та дубляж.

**Субтитрування** – міжмовний переклад тексту фільму, демонстрація письмового тексту на екрані мовою перекладу під час кінопоказу фільму мовою оригіналу. Як правило, текст демонструється у нижній частині екрану, хоча трапляються і нестандартні випадки: до прикладу, в українській версії фільму «Дюна: частина друга», субтитри демонструвалися безпосередньо під персонажем, що проговорює репліку. За допомогою субтитрів виконують переклад діалогів, що відбуваються в кадрі або за кадром, або написів. Титри демонструються одночасно із проговоренням персонажами своїх реплік. Створення субтитрів передбачає переклад на слух усього мовлення, або ж переклад уже готових субтитрів, що надаються мовою оригіналу. Текст супроводжує візуальний ряд картини, тож важливим аспектом цього виду перекладу є візуально вдале додавання тексту на екран. Текст має зручно читатися. Складність також полягає у тому, що зазвичай кількість рядків обмежена, тому перекладачеві важливо максимально локанічно відобразити сенс того, що відбувається на екрані у вигляді стислого за змістом тексту. Субтитрування не вимагає синхронізації губ або построкового перекладу під голос актора, але синхронізація між звуком і зображенням також відіграє важливу роль. Субтитри мають бути прив'язані до зміни планів у кадрі, що може вкоротити час на читання.

Ще однією характеристикою субтитрів є їхня фрагментарна природа.

Щоб забезпечити максимально приємне та природне подання інформації фільмом, від початку закладеної режисерами та продюсерами, дуже важливо зберігати баланс між сенсом сказаного та показаного на екрані. Відсутня можливість повернутись до попередньої фрази, що від початку несе в собі штучно викривлене сприйняття продукту, одразу закладає певні правила розділення інформації. Для того, щоб субтитри легко сприймалися і розумілися за короткий час, вони повинні бути семантично і синтаксично автономними. Це означає, що семантично і граматично безпосередньо пов'язані слова в реченнях субтитрів повинні бути об'єднані в один рядок, якщо це можливо. Крім того, довгі та незрозумілі речення слід розбивати на короткі та прості речення.

Субтитрування займає нейтральну і найменш опосередковану позицію встановлення зв'язку між першоджерелом та перекладом та/або локалізації. Такий метод максимально зберігає сукупність унікальних рис та традицій тієї чи іншої культури, представлені оригіналом. Глядачі максимально занурюються за голосовою грою акторів, їхньою інтонацією та розстановці акцентів. Легше стежити за настроєм і темпом мовлення, розуміти відмінність між своєю та чужою культурою. Зберігаючи усі можливі нюанси оригіналу, з'явилась назва для такої стратегії субтитрування - адюльтер. Таким методом максимально зберігається автентичність, мовні особливості та культурні елементи оригінального твору. У цьому випадку підкреслюється іноземність фільму і на перший план виходить саме культурне різноманіття оригінального твору.

**Синхронний переклад** виконується перекладачем без використання монтажу. Такий вид перекладу був широко розповсюджений під час епохи покату VHS-касєт із піратським перекладом іноземних кінофільмів. Перекладач переглядає фільм для ознайомлення із контекстом та сюжетом, після чого відбувається його синхронний переклад і озвучення одним дублем. Наразі цей вид перекладу є неактуальним, але він посів своє місце, як явище поп-культури.

**Закадрове озвучення.** Вид аудіовізуального перекладу, що полягає в тому, що актор-диктор зачитує попередньо перекладений текст синхронно із акторами, що говорять у фільмі, зберігаючи логіку мовлення, передаючи інтонацію та настрій. Дуже важливим аспектом є чіткість вимови. Закадрове озвучення буває одноголосим, двоголосим (частіше за все в такому разі в озвученні беруть участь чоловік та жінка) та багатоголосий (три і більше голосів). Переклад транслюється одночасно із оригінальною звуковою доріжкою. Такий варіант озвучення здебільшого допускає неповну синхронізацію перекладу з оригінальним звуком, адже актор проговорює переклад після того, як чує оригінальну доріжку й інтонаційно опирається на неї. У закадровому озвученні чіткість вимови грає важливішу роль за емоційну складову, адже основні емоції глядач чує з оригінальної доріжки, переклад лише покликаний пояснити те, що відбувається в кадрі, не заміщуючи собою гру акторів оригіналу. Такий варіант озвучення здебільшого використовується для маловідомих або малобюджетних картин, але все ще демонструється в кінотеатрах та на стримінгових платформах. Закадровим озвученням для кінотеатрів в Україні здебільшого займається студія «Tretyakoff Production». Стримінгові сервіси співпрацюють з більшим числом студій. Так закадровий переклад фільмів та серіалів для сервісу Netflix виконує студія «Так-треба Продакшн».

**Дублювання** – особливий вид перекладу. Під час дублювання повністю прибирається оригінальна звукова доріжка діалогів акторів у фільмі та заміщується перекладом, що озвучують актори-диктори у студіях. Важливим аспектом такого типу перекладу є те, що актору важливо точно відтворювати емоційну складову, та фізіологію актора в кадрі: озвучувати дихання, процес вживання їжі тощо.

Виокремлюють кілька груп країн, які віддають перевагу різним видам аудіовізуального перекладу. Країни, що здебільшого замовляють субтитрування та закадровий переклад: Польща, Швеція, Данія, Люксембург. Країни, що віддають перевагу дублюванню: Україна, Німеччина, Франція.

## **2.2 Історія створення кінофільму «Голодні ігри: балада про співочих пташок та змії»**

### **2.2.1 Аналіз кінофільму**

Для виконання максимально якісного дублювання необхідно максимально ознайомитися з обраним твором. Нижче подано детальний аналіз твору, щодо якого відбувається процес дублювання українською мовою.

«Голодні ігри: Балада про співочих птахів і змії» — американський бойовик-антиутопія, що вийшов у прокат 2023 року. Події стрічки базуються на романі Сюзанни Коллінз «Балада про співочих птахів і змії», що виданий 2020 року. Фільм є приквелом до «Голодних ігор» (2012) і є п'ятою частиною серії фільмів «Голодні ігри».

21 квітня 2020 року було оголошено, що фільм офіційно знаходиться в розробці. Режисерське крісло зайняв Френсіс Лоуренс, режисер фільмів «Голодні ігри: У вогні», а також «Голодні ігри: Сойка-пересмішниця — частина 1» і «Голодні ігри: Сойка-пересмішниця — частина 2». Ніна Джейкобсон повертається як продюсер фільму, разом із письменницею Сюзанною Коллінз. Сценарист фільму — Майкл Арндт, один із двох сценаристів «Вогню». Стосовно оголошення голова правління Джо Дрейк заявив: «Нова книга Сюзанни варта того, щоб почекати. Вона пропонує все, на що шанувальники могли сподіватися і очікувати від «Голодних ігор», а також відкриває нові горизонти та представляє абсолютно нове полотно персонажів. «Балада про співочих птахів і змії» захоплюють у творчому плані та переносять цей світ у складні нові виміри, які відкривають дивовижні кінематографічні можливості. Ми раді воз'єднати цю унікальну франшизу, і ми не можемо дочекатися початку виробництва».

Прем'єра фільму "Голодні ігри: Балада про співочих птахів і змії" відбулася в Берліні 5 листопада 2023 року, а 17 листопада 2023 року фільм вийшов у прокат у США на кіностудії Lionsgate Films. Фільм отримав змішані відгуки критиків, але мав фінансовий успіх, зібравши 337,4 мільйона доларів США при виробничому бюджеті в 100 мільйонів доларів США. Після виходу фільму на екрани серія фільмів "Голодні ігри" зібрала 3,3 мільярда доларів у всьому світі, що зробило її 20-ю найкасовішою кінофраншизою всіх часів.

Події у фільмі відбуваються за 64 роки до тих, що описані у першому фільмі. У фільмі описується шлях молодого Коріолана Сноу, його становлення тиранічним лідером Панему, та його стосунки з Люсі Грейберд з 12-го Округу під час Десятих щорічних Голодних Ігор.

### **2.2.2 Сюжет кінострічки**

Під час Першого повстання з округами патріарх знатного роду Сноу, генерал Крассус Сноу, був убитий у бою. Через десять років вісімнадцятирічний син і спадкоємець Краусса Коріолан має намір відновити процвітання родини. Оскільки наближаються десяти щорічні Голодні ігри, він є одним із 24 наставників, кожному з яких призначається окрема данина. Через низьку кількість глядачів автор Ігор Каска Гайботтом радить наставникам зосередитися на розвазі глядачів, а не на перемозі в Іграх.

Коріолану призначено жіночу данину округу 12, Люсі Грей Берд. Люсі Грей привертає увагу Капітолію після того, як співає під час жнив, а також просуває змію в одяг дочки мера Мейфер. Коріолан сповнений рішучості переконатися, що Люсі Грей завоює серця глядачів, оскільки наставнику найкращого трибута буде обіцяно багатство. Коріолан намагається подружитися з Люсі Грей, щоб заслужити її довіру, їдучи в тій же машині, що й трибути, де його випадково кидають у Капітолійський зоопарк із бранцями, і олюднює її для камер, завойовуючи симпатії жителів Капітолію.

Коріолан представляє пропозицію головному розробнику ігор Волумнії Гал, яка включає схему спонсорства, що дозволяє глядачам Капітолію робити пожертви наставникам трибутів, які можуть надсилати припаси під час Ігор. Коріолан зв'язується з Люсі Грей, тоді як інший наставник, Арахна, вбитий її підопічною після того, як вона насміхається з неї. Під час екскурсії ареною з іншими вибухає бомба повстанців, убиваючи кількох наставників і шанувальників. Люсі Грей рятує Коріолана від уламків будівлі, що руйнуються, змінюючи його уявлення про неї; він дарує їй трохи щурячої отрути, захованої в компактній його матері, щоб використовувати її під час Ігор.

Під час Ігор багато трибутів швидко гинуть у початковому хаосі. Гал реалізує пропозиції Коріолана щодо ігор, і кількість глядачів зростає. Люсі Грей виживає після початкової атаки, втікаючи через діру, вирвану від вибуху повстанців, ховаючись у службовому тунелі разом із чоловіком-даниною округу 12 Джессапом. Друг Коріолана Седжан Плінт, обурений жорстокістю Ігор, пробирається на арену та оплакує поряд із загиблим трибутом, який був його колишнім однокласником у другому окрузі. Коріолан виходить на арену, щоб витягти Седжана, але вони зазнають нападу; Коріолан змушений убити одного. Зйомки Ігор змінені, щоб приховати їх присутність.

Незабаром після цього Коріолан розуміє, що Галл збирається випустити на арену резервуар із генетично модифікованими зміями, щоб прискорити Ігри; змії не нападають на тих, хто має знайомі запахи. Коріолан таємно кладе в резервуар носову хустку свого батька з ароматом Люсі Грей. Коли змії випускають на арену, вони вбивають усіх, хто залишився, крім Люсі Грей; Гал спочатку відмовляється оголосити її переможницею, поки її не переконали зробити це глядачі Капітолію. Після святкування Коріолан стикається з Гайботтомом, який показує йому носовичок і отруту. Як покарання за шахрайство, Коріолан змушений приєднатися до миротворців на двадцять років ув'язнення і наполягає на переведенні в Округ 12, хоча не знає про долю Люсі Грей.

У 12 округі Коріолан починає навчання миротворців. Седжан також змушений приєднатися за те, що проник на арену. Після того, як людину повісили, надихнувши Люсі Грей на пісню «The Hanging Tree», Коріолан, Седжан та інші миротворці вирушають уночі до Хобу в районі 12. Коріолан возз'єднується з Люсі Грей, побачивши її спів, і вони продовжують свої стосунки. Тим часом Коріолан спостерігає, як Седжан розмовляє з повстанцями, і дізнається про його план допомогти їм втекти на північ. Коріолан записує пропозицію Седжана за допомогою Джебберджей і відправляє її назад до Галлії. Під час іншої ночі в Хобі Коріолан стежить за Седжаном, який розмовляє з Біллі Таупомом і Спрусом, і вони вступають у сварку, в результаті чого Коріолан стріляє в Мейфейр, а Спрус вбиває Біллі Таупа. Вони поспішають сховати знаряддя вбивства, а Коріолан заспокоює Люсі Грей. Пізніше Седжан був повішений за зраду разом з іншими повстанцями; Люсі Грей каже Коріолану приєднатися до неї та втекти на північ.

По дорозі на північ Коріолан знаходить захovanу зброю, схovanу Спрус у хатині біля озера. Коли вона зникає, Коріолан розуміє, що Люсі Грей знає про його повідомлення Галлію про Седжана, і переслідує її з рушницею. Його вкусила змія, встановлена як пастка, і він розчаровується. Коріолан повертається до Капітолію, і йому пропонують місце в університеті завдяки батькам Седжана, які не знають про його роль у смерті їх сина. Коріолан відвідує Гайботтома, який зізнається, що Ігри ніколи не мали на меті стати реальністю, а були лише п'яною ідеєю, яку Красс, який був його однокурсником і найкращим другом в університеті, викрав у нього ідею та втілив її в реальність. Гайботтом ніколи не пробачив цього Крассу і бачить у Коріолані його брехливий характер. Коріолан підсипає Гайботтому щурячу отруту схovanка наркотиків Ома. Галл навчає Коріолана, щоб він став майбутнім творцем ігор.



### 2.2.3 Головні герої кінострічки

**Головні герої.** Змія уособлює Коріолан Сноу, безрідний пішак у політичній грі держави Панем. Він покладається на власний план встановлення системи рабовласницького правління. Він переконаний, що реалізує свій план. Він упевнений, що реалізує свій власний план. Він знаходиться на абсолютно руйнівному шляху Сатурна (Кроноса). Його батько не мав часу.

У провінції Панем птахів було дуже багато. Вони уособлюють людську природу, замкнену в клітці рептилії.

Дана кінострічка є представницею жанру підліткової постапокаліптичної антиутопії. На перший погляд під час перегляду фільму може скластися враження, що основою сюжету є саме історія участі Люсі Грей у кровожерливих Голодних Іграх та її кохання із Кореліаном Сноу. Та попри все це стає зрозуміло, що це зовсім не історія про змагання чи кохання, це історія про падіння Сноу, викривлення його моральних принципів та орієнтирів, та становлення тирана. Історія поділена на 3 частини, кожна з яких покликана розкрити різні сторони персонажа Коріолана Сноу. У першій частині відбувається знайомство і з головним героєм, його передісторією. Глядач дізнається, що Коріолан був свідком війни від якої оговтується світ, він втратив батька і усі сімейні статки, та вбачав у Іграх можливість відновити свій статус впливової людини Панему за допомогою героїні Люсі. В другій частині відбуваються безпосередні Ігри, у яких Сноу проявляє своє менторство, наставляючи Люсі, та забезпечуючи їй належну популярність і суспільну підтримку. У третій частині проявляється справжня сутність Сноу, як людини, що готова йти на все заради досягнення власних цілей, не важливо якою ціною. Це проявляється у сцені, в якій герой зриває спробу втечі з шахти групи озброєних трибутів, в числі яких був близький приятель Кореліана Седжан. В результаті невдалої втечі бунтівників страчують, а Сноу

переживає глибоке емоційне потрясіння через втрату єдиної близької людини в оточенні.

Творці фільму вирішили ввести в оману глядача і зробити персонажа Кореліана на перший погляд дуже привабливим, аби про нього було легше переживати. Та насправді за приємною зовнішністю і галантними манерами криється «вовк в овечій шкурі». У фільму захоплення Кореліаном Люсі можна сприймати, як щире закохання, та насправді все зводиться до його маніакального бажання володіти нею, пояснюючи це тим, що він як капітолієць, має зверхність над трибутом, а також повне право фактично володіти нею.

Що стосується технічного боку, тут так само варто відзначити майстерність операторів і людей, які працюють над звуком і монтажем, завдяки якому атмосфера того, що відбувається на екрані, відповідає духу подій, які вони передають. Завдяки костюмам та натурним декораціям, створюється ефект глибокого занурення. Операторська робота примітна тим, що протягом усього фільму є як динамічні сцени з різкими прольотами камер, так і статичні сцени з крупними планами на основних персонажах. Це створює певні виклики перекладачеві та редактору екранного тексту, адже через це необхідно витратити більше часу для синхронізації артикуляції акторів і звукової доріжки українського перекладу.

Розповідаючи про акторський склад, можна зазначити, що на головні ролі обрали не дуже популярних, але дуже фактурних акторів. Ролі Кореліана Сноу та Люсі Грей виконали Том Блайт, та Рейчел Зеглер, відповідно. Обоє мають за плечима лише декілька помітних кіно та серіалів. Ролі другого плану віддали більш іменитим акторам, з котрих можна виділити Пітер Дінклейджа (перш за все відомого виконанням ролі Тиріона Ланістера у серіалі «Гра Престолів») та Віолу Девіс, що відома за багатьма ролями у американському та світовому кінематографі.

## 2.2.4 Цікаві факти про фільм

Музика Люсі Грей і Кові була натхненна фолком і кантрі-музикою Західної Вірджинії 20-х, 30-х років. Зокрема, родина Картерів надихнула музику у фільмі.

Справді, Мейбелл Картер і Джун Картер Кеш надихнули Люсі Грей на виступи та музику. Зокрема, Мейбелл була відома тим, що мала гітару, яка була майже завелика для неї, дизайн якої вони взяли для Люсі Грей.

Рейчел заспівала всі пісні Люсі Грей, включаючи «The Hanging Tree», наживо на знімальному майданчику. Отже, усі виступи, які ви чуєте у фільмі, звучали наживо, і нічого не було попередньо записано.

Момент, коли Люсі Грей вклоняється на церемонії Жнива, був свідомим кивком у бік поклону Катніс із «Голодних ігор». Це був не момент, який був прописаний у сценарії, а те, що Френсіс і Рейчел придумали під час зйомок.

Коли справа дійшла до виведення на екран ще одних Голодних ігор, Френсіс не хотів, щоб 10-ті щорічні Голодні ігри здавалися повторюваними або надто схожими на 74-і та 75-ті Голодні ігри, які ми бачимо в «Голодних іграх» і «Вогні». Один із способів, як вони досягли цього, полягав у тому, «наскільки рудиментарними» є 10-ті щорічні Голодні ігри порівняно з іграми в перших фільмах. Френсіс пояснив: «Немає шикарних ліфтів, які підвозять людей. Вас просто вивозять під дулом зброї. Там брудно, там уламки, стіни, що розвалюються, деяких людей витягують, а деяких виштовхують. Крім того, звуковий сигнал, ви не маю навіть гармат».

Лабораторія доктора Галла була знята на місці в Берліні у справжньому крематорії, який виробництво зайняло на кілька днів, щоб перетворити на лабораторію Галла.

Коли справа дійшла до розробки зовнішнього вигляду Панем на цьому етапі історії, Френсіс і художник-постановник Улі Ганіш досліджували епоху

реконструкції Берліна та розглядали «Берлін після Другої світової війни та те, як він відбудовується».

Погляд на дизайн Панем у 1940-х і 1950-х роках також надихнув на вигляд костюмів у фільмі . Френсіс сказав, що вони схилилися до трохи «складнішого» макіяжу, зачіски та гардеробу того періоду, замість того, щоб бачити «дурні» стилі в Капітолії з оригінальних фільмів «Голодні ігри» .

### 2.3 Функції перекладача та режисера під час створення дубляжу

Перед початком роботи над дубляжем, фільм здебільшого потрапляє до рук режисера як ще не готовий продукт. Сам відзнятий матеріал навмисно спотворюється, щоб його не можна було скопіювати. Кожна копія фільму, що надсилається на відповідні студії, має свої розпізнавальні знаки – зазвичай це водяні знаки, що розташовуються у різних частинах екрану. Часом водяним знаком є код фільму, часом назва студії або певні слова або найменування, щоб у разі, якщо фільм все-таки хтось скопіює, було однозначно зрозуміло, з якої студії було вкрадено матеріали.

Зазвичай студії надсилають для дубляжу лише таблиці діалогів, що містять репліки, тайм-коди та імена персонажів. Репліки перекладають на українську і знову **перекладають** англійською, щоб узгодити текст з продакшн-студією. Іноді редагується сім-вісім версій, і лише після створення фінальної версії починається пошук акторів.

Основні труднощі, з якими стикаються перекладачі при перекладі фільму:

- необхідність передавати фрази максимально компактно (стосується як субтитрування, так і дубляжу), оскільки тривалість звучання фрази обмежена тривалістю звучання оригінального фільму. При перекладі з англійської на українську текст, як правило, довший. Тому речення повинні бути максимально компактними, а якщо це неможливо, то під час дубляжу

необхідно прискорити вимову речень, але без шкоди для легкості сприйняття. Це також означає вимоги до дикції та голосу людини, яка дублює аудіовізуальний текст.

- Більшість текстів необхідно додатково модифікувати в процесі дубляжу (слід уникати складних для вимови звукосполучень).
- Стиль аудіовізуальних текстів має визначатися не лише наявністю певних мовних засобів, а й паралінгвістичних елементів (жестів, поз, міміки).
- Оскільки текст фільму практично тільки розмовний, стиль мовлення повинен бути відтворений у перекладі. У випадку дубляжу порушення природності значно більше, ніж у випадку субтитрування.

Для художніх фільмів характерне поєднання функціонально-стилістичної лексики, що включає книжкову лексику (наукову, державну, газетну, публіцистичну), нейтральну лексику та розмовну лексику (розмовну, технічні терміни, лайливі слова).

Кінотексти, необхідні для перекладу, бувають у формі діалогів, монологів, закадрових голосів, текстів і навіть віршів та пісень. Однак текст має деякі особливості.

Перекладачі часто стикаються з низкою проблем. Можуть бути відсутніми монтажні сторінки або сприйняття мови може бути ускладнене факторами навколишнього середовища (шум двигуна автомобіля, вуличний шум, зйомки, діалог пошепки). Іноді перекладачеві доводиться думати про переклад з точки зору відеоряду. Так само проблеми виникають при перекладі гумору через необхідність враховувати менталітет країни, а також при перекладі гумору з каламбурами. Також можуть знадобитися спеціальні терміни та сленг, наприклад, при перекладі діалогів між науковцями, ІТ-вцями та військовими. Ще одним викликом є переклад поезії для кіно. Багато кіноперекладачів рекомендують найняти професійного поета і

використовувати роботу підрядника як матеріал для написання віршів. Ще одним викликом є складність перекладу історичних фільмів, де потрібно пояснювати різні власні імена та географічні назви, а персонажі повинні "говорити" мовою того періоду. Це ж стосується і фантастичних фільмів.

Після того як фільм було перекладено, або у процесі перекладу фільму, кіностудії звертаються до режисерів дубляжу та пропонують узяти їхній фільм у роботу. Режисер може отримати копію фільму, на перегляд якої має право лише він. Якщо мова йде про серйозне кіно із надвеликим бюджетом і підвищеними вимогами щодо безпеки, режисеру можуть запропонувати ознайомитися із матеріалами фільму і самим фільмом безпосередньо в головних офісах компанії, іноді із режисерами цих картин. Після ретельного ознайомлення зі стрічкою режисер розпочинає підбір акторів на ролі. Враховує тембри голосів, типажі акторів, їхній досвід та вік. Навряд чи режисер запропонує молодому актору дублювати чоловіка похилого віку, хоча залежно від бюджету, виділеного на дубляж і певної обмеженості ресурсу, може трапитися й таке, якщо майстерність актора дозволяє зробити подібну роботу якісно. У фільмах зі значним бюджетом кожен актор озвучує одного персонажа, та іноді майстерність актора дозволяє відтворити декількох героїв так, що буде абсолютно незрозуміло, що це один і той самий актор.

Набагато складніше все у фільмах із малим бюджетом. Часто фінансово нерентабельно працювати так, щоб кожен актор озвучував лише одного героя. У таких випадках доводиться робити розподіл на головні ролі і другорядні. Актори, що виконують головні ролі, зазвичай, виконують лише їх в рамках одного фільму. Актори другорядних ролей, у таких випадках, озвучують 5-10 персонажів у одному фільмі. Задача режисера – розподілити ролі так, щоб глядач не чув, що один і той самий актор озвучує декількох персонажів. Бажано, щоб один і той самий актор не виконував декілька ролей в одній сцені, і, більше того, щоб його персонажі не мали діалогів між собою. Хоча такого, часом, уникнути досить складно.

Голлівудські студії можуть замовити кастинг і особисто контролювати процес відбору. Зірковим акторам зазвичай призначають той самий голос, який влаштовує і студію, і акторів оригінального фільму. Disney, наприклад, вважає за краще відбирати всіх акторів для дубляжу у власній штаб-квартирі. В Україні, як і в усьому світі, за деякими акторами дубляжу закріплюють певних Голлівудських акторів. Наведу декілька прикладів:

- Олена Узлюк – Гелена Бонем Картер, Сальма Гаек
- Андрій Твердак – Бред Пітт, Том Гарді, Леонардо Ді Капріо
- Євген Пашин – Том Генкс, Рессел Кроу
- Олег Лепенець – Роберт Дауні Молодший
- Борис Георгієвський – Він Дизель
- Дмитро Гаврилов – Кріс Гемсфорт
- Катерина Брайковська – Марго Робі
- Руслан Драпалюк – Том Голланд
- В'ячеслав Хостікоєв – Тімоті Шаламе
- Євген Лісничий – Остін Батлер
- Антоніна Якушева – Дейзі Рідлі тощо

Усі члени команди, що працює над адаптацією кінофільму підписує угоду про нерозголошення. Під час запису у студії присутні режисер дубляжу, актор, що озвучує, редактор, що відповідає за текст, а також може бути присутнім куратор проєкту (або представник компанії замовника). Стороннім людям вхід до студії під час запису – заборонений з міркувань безпеки авторських прав.

Режисерка дубляжу Олена Бліннікова так описує роботу, що виконує режисер під час дублювання: «Коли дивишся фільм, бачиш за органікою та психофізикою, яка людина повинна записувати героя. Тоді розписуєш усю стрічку за персонажами, віддаєш ці дані, формуєш дедлайн і навантаження на кожного з акторів. Я також розповідаю актору своє бачення й корегую, коли людина записується: «Тут більш емоційно, тут ось так, тут так». Якщо щось

із запису не вкладається, дивишся за звуковими петлями, щоб актори потрапляли в голос, реакції та дихання. Треба, щоб усе було органічно, але специфіка роботи різниться від жанру фільму. А ще з хорошим режисером дубляжу вам не потрібен додатковий редактор».[ ]

Звукорежисер є невід'ємною частиною створення будь-якого аудіо-візуального продукту. Саме на ньому лежить відповідальність за ту звукову картину, що в результаті почує глядач. Під час створення фільму, на плечах звукорежисера лягає безліч обов'язків, починаючи з постановки мікрофона на майданчику, до саунд-дизайну чудернацьких магічних потвор і космічних просторів на етапі постпродакшну.

Час від часу, на деяких студіях звукорежисеру доводиться виконувати обов'язки режисера і будувати комунікацію із актором. Безумовно, запис голосу - це делікатний і енергоємний процес. Адже виконавці (і звукорежисери) часто наївно вважають, що під час запису можна працювати вдвічі менше, адже після обробки голос звучить набагато краще. Професіонали знають, що це не так. Це тому, що обробка не змінює звук якимось дивом.

Незважаючи на це, факт залишається фактом: навіть результати професійних записів можуть мати явну різницю. Адже навіть якщо ігнорувати багато аспектів, які не залежать безпосередньо від звукорежисера, звуковий образ все одно відрізняється від людини до людини. Два професіонали, які працюють з одним і тим же виконавцем в одній студії, досягнуть різного звучання. Це ще один доказ того, наскільки творчою може бути робота звукорежисера - адже саме безліч варіантів створює необхідність творчих рішень щодо конкретного запису.

Загальновідомо, що людський голос - найбільш неоднозначний і загадковий з усіх інструментів. Існує неймовірна кількість варіацій тембру голосу. Кожен звук по-справжньому унікальний і, як наслідок, відображається на манері його виконання і є неповторним для кожного виконавця. Цей складний і тонкий інструмент набагато складніший в



управлінні, ніж, наприклад, гітара або фортепіано. Саме цей факт - складність контролю над звуком - є ключовим у записі голосу. Не можна заперечувати, що працювати з досвідченим професійним актором із красивим тембром комфортно і легко для будь-якого звукорежисера.

Ключовим психологічним фактором для ефективної і творчої роботи є взаємовідносини між усіма учасниками запису, особливо між звукорежисером і диктором: Такі відомі професіонали, як Марія Фокіна, Анна Пащенко, багато відомих професіоналів, в першу чергу витратять необхідний час, для створення відповідної комунікації. Психологічний аспект процесу звукозапису також важливий для успішного проведення сесії.

Один із способів усунути непорозуміння в студії - показати результати запису. Якщо в записаному матеріалі є об'єктивні недоліки, прослуховування із зазначенням проблемних місць. Тут важливо не "переборщити" з критикою і не вселити в виконавця тривогу. Це може призвести до замкнутості і млявості, що ускладнить продовження запису.

У будь-якому випадку, основою будь-якої професії, пов'язаної з людським спілкуванням, є спокій і терпіння.

## **2.4 Звукорежисерська робота в процесі створення дубляжу**

Та якщо мова заходить за дубляж, то обов'язки зівукоінженера дещо звужуються. Адже звук фільму вже зробили за вас, а ви маєте сконцентруватися саме на роботі з голосами на етапі запису та зведення. Основна задача – не зіпсувати, те що є, а за можливості покращити.

Як і в будь-якій студійній роботі, в дубляжі звукорежисери поділяються на дві великі групи: звукорежисери запису, та звукорежисери зведення (перезапису). Перші спрямовують усю свою увагу на технічні аспекти запису, а другі – мають творчий підхід і збирають «конструктор», що записали режисер та звукорежисер в те, що почує український глядач в кінотеатрі. Але часом замовники не надають такої розкоші, і записаний

матеріал прямує до Голлівуду під грифом «цілком таємно», де весь записаний матеріал зведуть із фільмом ті самі люди, що робили сам фільм. Такий підхід часто практикують у Marvel, Disney та WB.

Звукорежисер запису відповідальний за всю технічну складову запису дубляжу. Про творчу складову подбають режисер та актор. Завдання звукорежисера: розібратися із матеріалами до фільму, що надає замовник, створити робочу сесію в DAW (Digital Audio Workstation), підібрати мікрофон(и), під'єднати мікрофон та швидко реагувати на вказівки режисера.

Під час запису дуже важливо отримати натуральний стерильний звук, із яким буде зручно працювати інженеру зведення. Дуже часто в кіно чим натуральніше звучання, тим краще.

На знімальному майданчику для запису акторів частіше за все використовують два типи мікрофонів: петличні конденсаторні мікрофони, для запису максимально близького голосу та мікрофони-гармати, для більш повної картини. Іноді можна обійтися лише петличними мікрофонами.

Під час запису дублювання можна відтворити подібний підхід. Час від часу на студії Postmodern використовують саме такий підхід, для отримання якомога подібнішого звучання записаного матеріалу до звуку з майданчику, якщо цього потребує замовник. Частіше за все обмежуються або широкомембранними конденсаторними мікрофонами, або мікрофонами «гарматами».

У процесі запису української версії фільму «Голодні Ігри: Балада про співочих пташок та змії», я використовував два мікрофони: широкомембранний Neumann U87 та «гармату» Sennheiser 418. Нижче наведу технічні характеристики обох мікрофонів.

Технічні характеристики **Neumann U87**:

- Acoustical op. Principle: Pressure gradient transducer
- Directional pattern: Omni/cardioid/figure-8
- Frequency range: 20 Hz...20 kHz
- Sensitivity: 20/28/22 mV/Pa ± 1 dB

- Rated impedance: 200 ohms
- Rated load impedance: 1000 ohms
- Max. SPL for 0.5 % THD4 at
- 1 kHz (cardioid): 117 dB
- with preattenuation: 127 dB
- Max. output voltage: -6 dBu
- Supply voltage: 48 V  $\pm$  4 V
- Current consumption: 0.8 mA

#### Технічні характеристики **Sennheiser 418:**

- Frequency response 40 - 20,000Hz
- Transducer principle RF condenser microphone
- Acoustic operating principle M: pressure gradient / interference tube receiver S: pressure gradient receiver
- Pick-up pattern M: super-cardioid/lobar S: figure-of-eight Sensitivity (1 kHz) M: 25 Sensitivity (1 kHz) M: 25 mV/Pa (-32 dBV) S: 10 mV/Pa (-40 dBV)
- Output impedance (1 kHz) < 25  $\Omega$
- Min. load impedance 1 k $\Omega$
- Equivalent noise level M: 14 dB-A / 26 dB-CCIR S: 22 dB-A / 34 dB-CCIR
- Max. SPL 130 dB SPL (63 Pa)
- Power supply P48: 48  $\pm$  4 V / 2 x 2.3 mA
- Temperature range Operation: -20 to +60  $^{\circ}$ C
- Max. output voltage 1.5 V
- Connector 5-pin XLR, male
- Dimensions  $\varnothing$  19 mm x 280 mm

Сучасний тракт студії звукозапису і двох основних частин: аналогового і цифрового. Раніше все записувалося на аналогові носії. Тому були дуже

значні втрати при копіюванні з одного накопичувача інформації на інший. З приходом цифрових технологій все суттєво змінилося та спростилося.

Якщо говорити про сучасні тракти звукозапису, то вони прості: мікрофон/інструмент – підсилювач – (АЦП-(комп'ютер)-ЦАП) – мікшер – підсилювач – акустичні системи. Обробка відбувається у комп'ютері з допомогою програмно-апаратного забезпечення. Відповідно, "аналог" зараз використовується щонайменше - тільки мікрофони, звукознімачі, кабелі, підсилювачі, мікшери та акустичні системи (колонки). Решта процесів відбувається у комп'ютері. В якості АЦП\ЦАП на Tretyakoff Production використовувався **Digidesign 192 I/O**. Нижче зазначені його технічні характеристики:

- 16 дискретних каналів входу та виходу з 4-сегментними світлодіодними індикаторами для моніторингу входу та виходу на кожному каналі. Вхідні та вихідні канали можуть включати:
- Вісім каналів 24-розрядних цифро-аналогових і аналого-цифрових перетворювачів для чудового аналогового введення та виведення з частотою дискретизації 44,1 кГц, 48 кГц, 88,2 кГц, 96 кГц, 176,4 кГц і 192 кГц
- Десять каналів вводу/виводу AES/EBU з підтримкою 24 бітів. Восьмиканальний AES/EBU I/O підтримує частоту дискретизації до 96 кГц на всіх каналах і до 192 кГц на чотирьох каналах одночасно. Двоканальний AES/EBU вхід/вихід підтримує частоту дискретизації до 96 кГц.
- Шістнадцять каналів оптичного введення/виведення через дві пари роз'ємів Lightpipe (ADAT); одна пара оптичних портів може бути переключена на два канали оптичного входу/виводу S/PDIF
- Два 24-розрядних S/PDIF I/O з підтримкою частоти дискретизації до 96 кГц
- Перетворення частоти дискретизації в реальному часі на входах восьми каналів AES/EBU, оптичного або TDIF.

- Вхід і вихід зовнішнього тактового сигналу для синхронізації 192 вводів/виводів із зовнішніми пристроями 1x Word Clock або 256x (підпорядкований годинник).
- Застарілий порт для аудіоінтерфейсів Digidesign Pro Tools|24 MIXTM.
- Додаткове додавання плат для розширення аналогового або цифрового введення/виведення.
- Одночасне використання кількох аудіоінтерфейсів Pro Tools HD для подальшого розширення входу та виходу системи. Додаткову інформацію див. у Розширеному посібнику з систем.

Запис відбувається у просторому тонзалі, у якому знаходиться сам актор, телевізор, на який транслюються зображення та планшет із текстом. Дуже важливо правильно розташувати актора у приміщенні та поставити мікрофон. Запис виконується стоячи, для свободи рухів диктора та зручнішої позиції для звуковидобування. Якби було потрібно записати вокал, ми би ставили мікрофон на відстані 15см до рота виконавця, та в нашому випадку все зовсім по-іншому. Для встановлення мікрофона на правильну відстань існує «правило витягнутої руки», тобто розташовуємо мікрофон на відстані витягнутої руки, а вісь мікрофона направляємо на рот або нижче, на грудну клітку – таким чином досягається максимальна повнота звучання голосу. Надто «близький» звук буде важко звести. Голос на майданчику ніколи не звучить абсолютно сухо, він завжди звучить в контексті приміщення, і таким положенням мікрофона ми отримуємо потрібний баланс голосу і приміщення. Достатньо «близький», але не надто.

Є два типи запису, коли мова заходить за дублювання. Перший тип – коли актор записується один. Так записуються окремі персонажі. Другий тип – гуртові записи, гуртівки, або як це ще називають «гури».

Гури – це масовка, персонажі, що знаходяться на тлі і не мають чіткого ліпсинку. Запис такого типу здебільшого потрібен для створення потрібної

атмосфери – до прикладу сцен у барі, або масштабної баталії. Для цього на великих студіях є спеціальні актори, які знаються саме на цьому. На студіях по-менше – ті самі актори, що записують усі інші ролі. Режисер пояснює контекст сцени, а актори мають відігравати голосом саме те, що відбувається в кадрі. Таким чином сцена заповнюється потрібним голосовим тлом. Щоправда, далеко не завжди можна розпізнати, що саме говорять люди і тому для декого такі старання можуть здатися змарнованими.

Найбільшим викликом під час запису гуртівок до «Голодних Ігор», була сцена в середині фільму, коли Люсі одержала перемогу в Іграх. Організатори хотіли позбутися Люсі, та їм завадила реакція натовпу, що спостерігав за іграми. Важливо було створити ефект багатотисячного натовпу силами 10-акторів. Через брак можливостей, усіх акторів у гуртівку довелося записувати окремо, попередньо пояснивши дикторам задачу. Важливо було добитися потрібного синхрону вигуків для створення відповідного ефекту.

Зведення це фінальний етап виробництва дубльованої аудіодоріжки до фільму. Цей процес полягає у обробці записаних голосових треків і зведенні їх із аудіо-матеріалами, що надаються замовником.

Замовник надає відеоматеріали та аудіоматеріали. Відеофайл, найвірогідніше, може бути у форматі .mov або mp4, 24fps для кіно та 25fps для телебачення. Фільм може надаватися або у повному вигляді, або розбитим на шматки, так звані Reels (рили). Аудіо матеріали додаються до кожного з рилів окремо. Наприклад фільм «Голодні ігри: балада про співочих пташок та змії» складався з 7 рилів.

Усі роботи зі звуком відбуваються у програмі Avid Pro Tools HD. Avid Pro Tools вважається індустріальним стандартом у кіновиробництві, особливо для обробки та мікшування звуку. Він є одним з найпоширеніших та найбільш використовуваних програмних засобів для аудіопостпродакшну в кіноіндустрії з десятиліття. Avid Pro Tools має тісну інтеграцію з відеоредакторами, як Avid Media Composer або Adobe Premiere Pro, гарантує

точне синхронізування аудіо та візуальної складової, також програма сумісна з багатьма форматами аудіофайлів та плагінами сторонніх виробників, що забезпечує гнучкість та доступ до безлічі інструментів. Замовник надсилає декілька сесій Pro Tools, у яких знаходяться різні файли.

Усі звукові файли до фільму складаються з DME – Dialogue/Music/Effects – доріжка діалогів, доріжка музики та доріжка ефектів. Баланс між ними як правило уже відкорегований, адже це буквально готовий звук до фільму. Іноді замовники не надсилають доріжку діалогів, а ME взагалі може бути зведене в одну доріжку, що з одного боку зручніше, а з іншого ви все таки втрачаєте контроль над балансом у разі чого.

Доріжка Dialogue потрібна, перш за все, для орієнтування звукорежисера зведення зі звуком оригіналу, адже записані треки українською він має наблизити за звучанням саме до оригінальних діалогів. У роботі над мікшуванням перш за все використовується аудіодоріжка "Music and Effects" (M&E) - це спеціальний тип аудіодоріжки, що використовується в кіно та відеовиробництві. Вона містить виключно музичний супровід та звукові ефекти, без діалогів акторів. M&E доріжка дозволяє окремо монтувати діалоги та звукові елементи. Це робить процес більш гнучким та ефективним, оскільки звукорежисер може редагувати музику та ефекти незалежно від діалогів. M&E доріжка дозволяє режисерам та звукорежисерам більш тонко налаштовувати баланс між музикою, ефектами та діалогами. Вони можуть додавати чи видаляти певні елементи з M&E доріжки під час фінального мікшування.

Іноді, для зручності, замовники прикладають Optional файли. Аудіодоріжка optional (необов'язкова) - це додаткова аудіодоріжка, яка не є обов'язковою для відтворення, але може бути присутньою на носії або в цифровому файлі. Вона може містити коментарі режисера або акторів, які допомагають глядачеві краще зрозуміти фільм або його виробництво, опис для людей з порушеннями зору, додаткові мови озвучення: Якщо відео містить optional доріжку з озвученням іншою мовою, глядачі можуть обрати

її замість основної звукової доріжки. Також ці аудіофайли за змістом можуть бути дуже подібні до Dialogue. Але їхня відмінність у тому, що в них є усе окрім реплік зі словами: тобто дихання, вигуки, звуки бійок. Вони потрібні для того, аби була можливість лишити у фільмі якісніші звуки. Адже часто такі матеріали записуються саме на майданчику, і у стерильній студії відтворити подібні речі майже неможливо.

У «Голодних Іграх» довелося записувати лише діалоги, адже майже усі інші звуки були додані саме в ОРТ, що значно скоротило час на запис і спростило задачу.

Обробка голосів принципово нічим не відрізняється від такої самої, але в музиці. Хоча здебільшого головна мета – зберегти натуральність звучання. Еквалізація та компресія, на відміну від музики, використовується суто із технічною метою: контроль частот та динаміки. Адже основна фарба при створенні потрібного звучання – це простір. Кожне приміщення звучить по-своєму, від найменшого до найбільшого. Концертні зали, кімнати відпочинку, стадіони, навіть вулиця – усе має певну реверберацію і «фабує» голос. Для отримання найкращого результату можна використовувати імпульсну реверберацію, наприклад Altiverb 7.

**Altiverb** - це професійний плагін реверберації від компанії Audioease, який використовується для додавання реалістичного ефекту відлуння та простору до аудіозаписів. Він належить до категорії імпульсних ревербераторів, що відрізняє його від традиційних алгоритмічних ревербераторів. Altiverb 7 відомий своєю неймовірною якістю звуку. Він використовує імпульсні відповіді (convolution reverb), записані в реальних акустичних середовищах, таких як концертні зали, собори, студії тощо. Ці імпульси захоплюють усі нюанси простору, надаючи записам реалістичний і природний реверб. Altiverb 7 постачається з величезною бібліотекою імпульсів, що охоплюють широкий спектр акустичних середовищ. Ви можете знайти імпульси для різних музичних стилів, кіно- та відеовиробництва, а також для звукового дизайну. Altiverb 7 пропонує широкий спектр



налаштувань, що дозволяє вам детально контролювати звучання реверберації. Ви можете змінювати довжину ревербу, еквалайзер, пре-делей та інші параметри для досягнення бажаного ефекту. Altiverb 7 має зручний інтерфейс, який дозволяє легко знаходити потрібні імпульси та налаштовувати параметри. Ви можете візуалізувати імпульсні відповіді, що допомагає краще зрозуміти, як вони вплинуть на ваш звук. На відміну від деяких алгоритмічних ревербераторів, Altiverb 7 більш економно витрачає ресурси комп'ютера. Це робить його ідеальним для роботи на системах із середніми характеристиками.

Дуже важливо правильно розміщати голос у просторі, для створення потрібного зв'язку із зображенням. Часто персонаж може стояти далеко в глибині кадру – тоді потрібно застосовувати багато реверберації, з повільним pre-delay, щоб відставити людину в просторі подалі. Ще одним важливим аспектом є автоматизація панорами, адже часто все в кадрі рухається, тому звук не може знаходитися у центрі весь час.

У кіновиробництві використовуються різні аудіоформати, кожен з яких має свої особливості та переваги. Ось деякі з найпоширеніших аудіоформатів у кіновиробництві:

- **PCM (Pulse Code Modulation):** Це нестиснене цифрове аудіо, яке забезпечує найвищу якість звуку. Однак PCM-файли можуть бути дуже великими, тому їх не завжди практично використовувати.
- **WAV (Waveform Audio File Format):** Це популярний формат для зберігання PCM-аудіо. WAV-файли можуть бути стиснуті або нестиснуті.
- **AIFF (Audio Interchange File Format):** Ще один популярний формат для зберігання PCM-аудіо. AIFF-файли зазвичай використовуються на комп'ютерах Apple.

- **Dolby Digital:** Це формат багатоканального звуку, який використовується в кінотеатрах і на DVD-дисках. Dolby Digital може підтримувати до 5.1 каналів звуку.
- **DTS (Digital Theater Systems):** Ще один формат багатоканального звуку, який використовується в кінотеатрах і на DVD-дисках. DTS може підтримувати до 7.1 каналів звуку.

У кінотеатральному проткаті також використовують такі формати, як:

- **IMAX Enhanced Sound:** Цей аудіоформат розроблений спеціально для кінотеатрів IMAX та надає високоякісний звук, що доповнює величину та якість візуального досвіду IMAX.
- **Barco AuroMax:** Ще один формат об'ємного звучання, який використовується у деяких кінотеатрах. AuroMax створює тривимірний звуковий простір, який доповнює візуальні ефекти фільму.

Усі матеріали до кінотеатральних релізів надходять у форматі 5.1, або навіть 7.1, із частотою дискретизації 48kHz та глибиною 24bit. Саме з такими параметрами і буде фінальний файл.

## ВИСНОВКИ

Відповідно до поставленої мети та визначених задач результати дослідження дозволяють зробити наступні висновки:

1. На підставі вивчення джерельної бази описано історію становлення кінематографу, як нової галузі мистецтва. Основою стали: праці з дослідження аудіовізуальних технологій (Ананьєв А. Б., Белявіна, Н. Д., Белявін В. Ф., Дьяченко В. В., Бут О. В., Мащенко І. Г. Рязанцев Л. В., Станіславська К.І., Стецюк І.В., Черевко К.П., Шустов) С.Л.; науково популярні статті; дослідження з історії кіно, матеріали з Інтернет сайтів: Національна спілка кінематографістів України, Довженківський центр, Was-media, Державний реєстр кінофільмів України, Національна спілка кінематографістів України, Енциклопедія українського кіно.

2. Розглянуто сучасні системи класифікації кіножанрів. Встановлено, що в Україні використовується декілька систем класифікації кіножанрів: класифікація Державного агентства України з питань кіно та класифікація Національної спілки кінематографістів України. В Європі використовується декілька систем класифікації кіножанрів. Найпоширенішою є система, заснована на Audiovisual Media Services Directive (AVMSD), яка розроблена Європейською Комісією. В США використовується система класифікації кіножанрів, розроблена Асоціацією кінотеатрів Америки (MPAA).

3. Описано зародження українського озвучення, що сталося на телебаченні. Першими серіалами, озвученими українською стали «Альф» та «Друзі».

4. Проаналізовано історію створення українського дублювання кінофільмів «Тачки» та «Пірати Карибського моря: Скриня мерця», що стали першими стрічками, що отримали кінотеатральний прокат українською мовою у 2006 році.

5. Охарактеризовано різні види кінематографічного перекладу, серед яких: субтитрування, синхронний переклад, озвучення та дублювання.

Описано аспекти кожного з видів перекладу.

6. Описано історію створення кінофільму «голодні Ігри: Балада про співочих пташок та змій», на прикладі якого розглянуто процес дублювання, художні та технічні його аспекти.

7. Розглянуто функції, що виконують перекладач та режисер дубляжу під час дублювання іноземних кінофільмів українською мовою. Описано аспекти перекладу фільмів для дублювання та озвучення, а також психологічні деталі роботи режисера з акторами.

8. Проаналізовано роботу звукорежисера під час створення дубляжу. Охарактеризовано процес підготовки до запису, процес запису та процес мікшування кінофільму з урахуванням матеріалів, що надають замовники.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

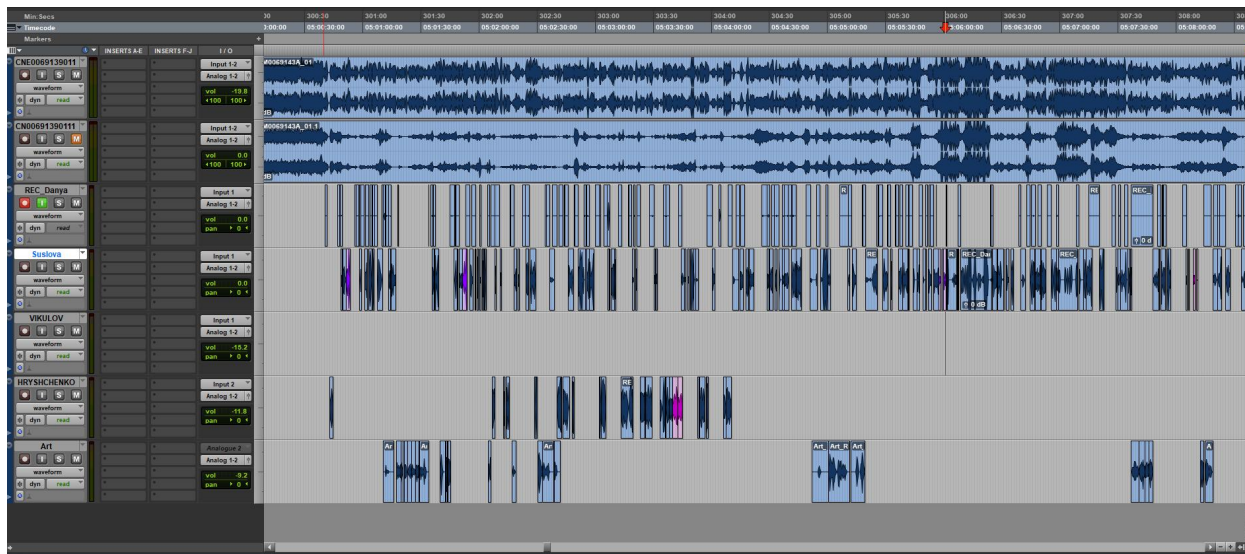
1. Белявіна Н. Д., Белявін В. Ф., Бондарець Н. Л. , Дьяченко В. В. Основи звукорежисури : навч. посіб. / під ред. Н.Д. Белявіної. Київ : НАКККіМ, 2011. Ч. I. 84 с.
- 2.Белявіна Н. Д. Методологія та методика викладання фахо-вих мистецьких дисциплін: підручник. Київ : НАКККіМ, 2019. 280 с.
3. Бут О. В. Звук як компонент образної структури фільму: автореф. дис. канд. мистецтвозн. ; НАН України. Ін-т мистецтвозн., фольклористики та етнології ім. М.Т. Рильського. Київ, 2007. 19 с.
4. Брюховецька Л. 1. Кіномистецтво: навч. посіб. для студ. вищ. навч. закл. К.: Логос, 2011. 391 с., Бібліогр.: с.385–389.
5. Заря С.В. Мистецько-видовищна телевізійна реклама у національно-культурному просторі України початку ХХІ століття : автореф. дис. канд. мистецтвозн. НАКККіМ. Київ : НАКККіМ, 2018. 20 с.
6. Фількевич Г. М. Співдружність муз: театр – музика – кіно : монографія. Київ : КНУТКТ, 2005. 76 с.
7. Дьяченко В. В. Творча діяльність українських звукорежи-серів другої половини ХХ – початку ХХІ століття: теорія, історія, практика : автореф. дис. канд. мистецтвозн. НАКККіМ. Київ : НАКККіМ, 2018. 20 с.
8. Державне агентство України з питань кіно. URL: <https://usfa.gov.ua/> (дата звернення 01.10.2023)
9. Верховна Рада України. Закон України "Про авторське право і суміжні права". URL: <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2811-20#n855>  
Постанова Кабінету Міністрів України «Деякі питання порядку розповсюдження і демонстрування фільмів» URL: <https://www.kmu.gov.ua/npas/27387261>
10. Веб-сайт EUCCS. URL: <https://www.europa-cinemas.org/en> (дата звернення 01.10.2023)

11. Веб-сторінка студії Ledoyen. URL: [www.ledoyen.com.ua/ua/pro-kompaniyu#9058-gal3](http://www.ledoyen.com.ua/ua/pro-kompaniyu#9058-gal3) (дата звернення 01.10.2023)
12. Веб-сторінка студії Postmodern. URL: [postmodern.studio/en/localization/](http://postmodern.studio/en/localization/) (дата звернення 01.10.2023)
13. Національна спілка кінематографістів України/ URL: <https://www.ukrkino.com.ua/home/> (дата звернення 01.10.2023)
14. Довженківський центр. URL: [https://www. Dovzhenkocenter.org/](https://www.Dovzhenkocenter.org/) (дата звернення 01.10.2023)
15. Was-media. Кіно. URL: [https://was.media/tag/kino/?gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQjwxeyxBhC7ARIsAC7dS3\\_hJaq5DZ9s5rLQzr4BPyLyf4Sak97Fb1K6aVuj1\\_2ZeOHBGGiNcRMaAttrEALw\\_wcB](https://was.media/tag/kino/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQjwxeyxBhC7ARIsAC7dS3_hJaq5DZ9s5rLQzr4BPyLyf4Sak97Fb1K6aVuj1_2ZeOHBGGiNcRMaAttrEALw_wcB) (дата звернення 01.10.2023)
16. Державний реєстр кінофільмів України. URL: <https://usfa.gov.ua/> (дата звернення 01.10.2023)
17. Національна спілка кінематографістів України. URL: <https://www.ukrkino.com.ua/> (дата звернення 01.10.2023)
18. Енциклопедія українського кіно. URL: [https://shron2.chtyvo.org.ua/Zbirka/Istoriia\\_ukrainskoho\\_kino\\_T\\_2\\_19301945.pdf](https://shron2.chtyvo.org.ua/Zbirka/Istoriia_ukrainskoho_kino_T_2_19301945.pdf) (дата звернення 01.10.2023)
20. Веб-сторінка British Board of Film Classification (BBFC). URL: <https://www.bbfc.co.uk/>
21. Веб-сторінка Deutsche Film- und Medienbewertung. FBW. URL: <https://www.fbw-filmbewertung.com/>
22. Веб-сторінка Institut national de l'audiovisuel. URL: <https://www.ina.fr/>
23. Веб-сторінка Instituto de la Cinematografía y de las Artes Audiovisuales. URL: <https://www.cultura.gob.es/cultura/areas/cine/inicio.html>
24. Directive 2010/13/EU of the European Parliament and of the Council of 10 March 2010 on the coordination of certain provisions laid down by law, regulation or administrative action in Member States concerning the provision of audiovisual

- media services. URL: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/ALL/?uri=CELEX%3A32010L0013> (дата звернення 01.10.2023)
25. Веб-сторінка FILM.UA Group. URL: <https://film.ua/uk/distribution> (дата звернення 01.10.2023)
26. Детектор медіа. Богдан Батрух: “Якщо не українізувати кінопрокат сьогодні, це не вдасться зробити ніколи”. URL: <https://detector.media/infospace/article/6382/2006-02-03-bogdan-batrukh-yakshcho-ne-ukrainizuvaty-kinoprokat-sogodni-tse-ne-vdastsya-zrobyty-nikoly/> (дата звернення 01.10.2023)
27. Суспільне. "Альф", "Друзі", та "Шрек": Як українська озвучка та дубляж 1990-х стали культовими. URL: <https://suspilne.media/culture/438423-alf-druzi-ta-srek-ak-ukrainska-ozvucka-ta-dublaz-1990-h-stali-kultovimi/> [www.europacinemas.org/en](http://www.europacinemas.org/en) (дата звернення 01.10.2023)

## ДОДАТКИ

## ДОДАТОК А



Avid Pro Tools. Сесія для запису дубляжу.

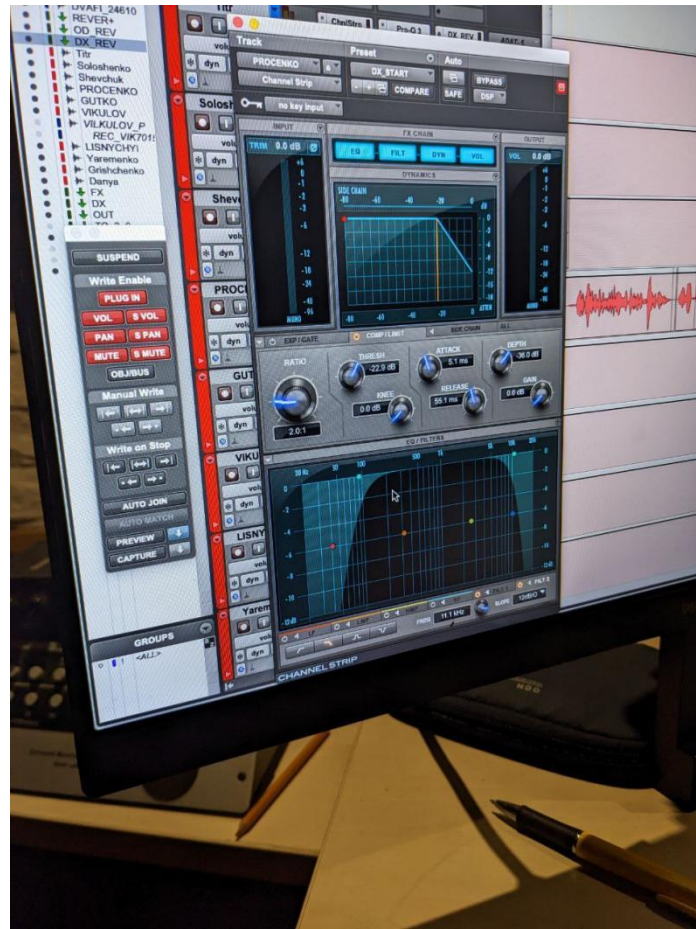
## ДОДАТОК Б



Інтерфейс плагіну Altiverb



## ДОДАТОК В



Рекова обробка голосу

## ДОДАТОК Г



Постановка мікрофона для запису голосу під час запису дублювання.

## ДОДАТОК Д

**1.Текст кваліфікаційної роботи на тему «ТЕХНОЛОГІЯ ДУБЛЮВАННЯ У ПРОЦЕСІ СТВОРЕННЯ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПРОДУКТУ»**

**2. UNICHECK**