

Борис Лепшов Borys Liepshov

аспірант кафедри теорії та історії культури,
Національна музична академія України
імені П. І. Чайковського, старший науковий співробітник
Національної академії мистецтв УкраїниPhD Student, Department of Theory and History of Culture,
Ukrainian National Tchaikovsky Academy of Music, Senior
Research Fellow, National Academy of Arts of Ukrainee-mail: lepshov.borys@gmail.com | orcid.org/0009-0000-4237-1254

Роль звукового оформлення у формуванні культурно-емоційного впливу блокбастерів про Бетмена (1940–2020-ті)

The Role of Soundscape in Shaping the Cultural and Emotional Impact of Batman Blockbusters (1940s–2020s)

Анотація. Проаналізовано роль звукового оформлення у формуванні культурно-емоційного впливу блокбастерів про Бетмена (1940–2020-ті) як логічного продовження візуального ряду, що передає емоційну навантаженість мізансцен. Показано, що в сучасному кінематографі звук є самостійним художнім елементом, який визначає ритм епізоду, підкреслює драматургічні акценти, розкриває психологічний стан персонажів. Музичні мотиви, ефекти руху, амбієнтні (фонові, «атмосферні») й аудіотехнічні компоненти органічно інтегруються з візуальним рядом, створюючи цілісну аудіовізуальну композицію, яка є продовженням дії та логічним маркером настроєвого заповнення сцени. Підкреслено, що в блокбастерах про Бетмена звук виконує кілька взаємопов'язаних функцій. По-перше, є емоційним інструментом, який формує атмосферу, поглиблює переживання і дає змогу глядачеві прочитувати внутрішній стан персонажів поза словами. По-друге, звук допомагає розповідати історію: тембр, ритм ударів, відлуння та розташування шумових ефектів у просторі акцентують мистецтво монтажу, дозволяючи глядачеві зрозуміти і відчувати те, що відбувається в сцені. Тому музичні лейтмотиви стають символічними маркерами персонажів і конфліктів, окреслюючи структуру і динаміку мізансцен. Встановлено, що звукове рішення блокбастерів про Бетмена формує своєрідний культурно-емоційний простір, де підкреслюються контрасти, акценти, психологічна напруга. Звук стає автономним носієм сенсу, допомагає створювати цілісний кінематографічний досвід, відмінний від фільмів інших жанрів. Аудіальна складова, інтегрована в мізансцену, дає змогу глядачеві не лише спостерігати, а й переживати історію, роблячи слухове сприйняття невіддільною частиною художнього змісту та культурного впливу блокбастера як системного наративу. Наукове вивчення кінофраншизи про Бетмена з погляду культурологічного значення звукового оформлення блокбастерів, розрахованих на широке коло глядачів, дозволяє з'ясувати ключовий момент стрижневого фактора повнометражних і багатосерійних фільмів у розкритті внутрішньої та зовнішньої природи людини й усвідомленні безмежної величі естетичної гармонії.

Ключові слова: аудіовізуальний твір, Бетмен, блокбастер, звук, кінокартина, супергерой, фільм.

Постановка проблеми. Упродовж усього часу існування масового кінематографа, що бере початок від презентації перших публічних німих фільмів на початку ХХ століття, зростає попит на нові підходи до створення та усвідомлення мистецтва. Поява кінозвuku стала причиною інноваційної революції, яка докорінно змінила світову візуальну культуру й історію кіно. Окрім зорового сприйняття зображення, дедалі більшої ваги почав набувати слух як чинник формування глибокого зв'язку глядача з художнім твором.

Блокбастери є яскравою інтерпретацією розповіді на екрані, де звукове рішення втілює максимальний ефект емоційної співприсутності з глядачем, продукує видовище, але водночас і дає змогу досягнути смислові концепти, які недостатньо лише побачити очима.

Кіноадаптації коміксів, що зберігають популярність поряд із літературними першоджерелами, є відмінним базисом для розуміння культурологічного значення аудіоінформації в контексті масового аудіовізуального твору, спрямованого на широку глядацьку аудиторію.

Дослідження теми робить вагомий внесок у розуміння ролі звукової складової та її впливу на свідомість і підсвідомість людини в межах кінематографа та в зображальному мистецтві загалом.

Аналіз останніх досліджень та публікацій. Цілісно окреслена проблема в сучасному українському й іноземному кінознавстві не розглядалася. Окремим аспектам теми присвячено численні інтерв'ю, статті, друковані та цифрові інформаційні видання, проте варто зазначити, що саме у цій роботі на прикладі кінофраншизи

про Бетмена вперше здійснено цілісний аналіз культурологічного значення звуку в блокбастерах із поглибленим опрацюванням усіх повнометражних фільмів про цього персонажа.

Мета статті — визначити роль звукового оформлення у формуванні культурно-емоційного впливу блокбастерів про Бетмена (1940–2020-ті) через аналіз аудіальних засобів кінофраншизи.

Виклад основного матеріалу. Внесок кінематографа у світову мистецьку скарбницю творчих здобутків людства є неоціненним.

Від кінця XIX століття і до сьогодення знято величезну кількість кінокартин, серед яких провідним інструментом масового культурного впливу є високобюджетні блокбастери, а одним із найпопулярніших жанрів можемо вважати фільми про супергероїв.

Сучасні аудіовізуальні твори про особистостей із «надлюдськими можливостями» мають значний попит серед глядачів різного віку, охоплюючи всі континенти та формуючи відповідний смак масової кіноаудиторії

Супергеройські блокбастери — це видовищні фільми, зосереджені на діях персонажів, які переважно мають «надприродні здібності» та є відданими служінню і захисту суспільства. Такі твори зазвичай поєднують елементи пригоди, бойовика, комедії, фентезі чи фантастики.

Цей жанр надає багатий матеріал для розуміння релевантності масового кінематографа, музичного мистецтва чи ілюстрованої літератури. Він виник на сторінках коміксів (мальовисів / мальованих історій) у США в кризовий для країни час. Під час Великої депресії та напередодні Другої світової війни постала потреба у нових формах мистецтва, здатних об'єднувати людей та вселяти віру в завтрашній день і надію на зміни на краще. Персонажі коміксів стали символом наснажливого захисту, якого так бракувало суспільству, уособлюючи закон і справедливість. Згодом, отримавши адаптацію коміксів у формі аудіовізуальних творів, супергеройський жанр перетворився на повноцінний блокбастер, цікавий як для творців кінокартин, так і для широкої глядацької аудиторії. Новий вектор масової культури утвердився завдяки застосуванню звукового рішення як обов'язкового та доволі глибокого елементу дії, що передає емоційне наповнення розповіді. Вирішальною стала поява Бетмена (англ. Batman) — персонажа без надздібностей, проте з розвинутим інтелектом, фізичною витривалістю та, що досить важливо, стабільним фінансовим становищем. Він не розголошує своє справжнє ім'я та виходить вершити правосуддя вночі в костюмі й масці кажана. Це дало початок новій гілці еволюції коміксів.

Бетмен вперше з'явився на обкладинці випуску «Detective Comics» № 27 навесні 1939 року, за час свого існування отримавши безліч імен: Темний лицар, Найкращий детектив у світі, Син ночі, Хрестоносець у плащі, Син Готема та ін. Своєму виникненню людина-кажан, справжнє ім'я якої Брюс Вейн, зобов'язана письменнику Біллу

Фінгеру та художнику Бобу Кейну [6, с. 21, 23]. До розроблення нових персонажів видавців компанії «DC Comics» спонукав успіх Супермена (англ. Superman) на сторінках «Action Comics» № 1 1938-го. Наслідком і стала поява супергероя, чиє ім'я спочатку писалося через дефіс — Bat-Man.

У рамках дослідження на тему культурологічного значення звуку в масових фільмах — блокбастерах варто зазначити, що взаємозв'язок між аудіовізуальними творами та коміксами справді доволі міцний.

Поява звукового кіно дала можливість митцям не лише фрагментарно візуалізувати розповідь на екрані, а й передавати історію безперервним потоком, який заглиблює глядача у царину уяви та робить ефект присутності максимально наближеним до реальності. Важливою умовою мейнстримного напрямку є здатність заохотити людину купити квиток на нову прем'єру в кіно-театрі, оформити підписку на стримінгових платформах чи придбати фізичний носій певного мистецького продукту. Залучення сюжетів і образів із коміксів у кіно дає змогу поєднувати різні можливості для якісної реалізації задуму.

По-перше, паперові першоджерела мають величезний попит у дитячо-підліткової аудиторії більшості країн світу. У разі комерційного успіху випусків про конкретного персонажа або групу дійових осіб видавництво і далі дотримується обраної стратегії та презентує наступні номери коміксів, щоб утримати зацікавленість уже сформованого кола прихильників, паралельно намагаючись привернути увагу нових поціновувачів цього жанру.

По-друге, адаптація коміксу у формі аудіовізуального твору дає переконливу змогу охопити не лише сформовану спільноту фанатів, а й людей, жодним чином не пов'язаних із паперовим оригіналом. Залучення відомих акторів, режисерів, професійних сценаристів та кваліфікованих фахівців творчо-технічної знімальної групи на всіх етапах роботи над фільмом майже гарантує майбутній успіх проєкту. Поєднання улюбленого персонажа з талановитим кінематографічним втіленням забезпечує підвищену увагу як до самого фільму, так і до оригінальних коміксів, які отримують «нове життя» завдяки вдалому задуму.

По-третє, фільми супергеройського жанру є чудовим прикладом застосування сучасних технологій під час усіх етапів виробництва, хоч і потребують достатньо великого бюджету для реалізації намірів. Спецфекти, монтаж, декорації та, звичайно, звук є ключовими чинниками, що роблять блокбастер справжнім хітом як у домашньому, так і у світовому прокаті.

У рамках подальшого дослідження теми необхідно виокремити складові частини аудіального сприйняття інформації. Звук у кіно можемо поділити на чотири нерозривні елементи цілого: мова, музика, шуми, атмосфера.

У період німого кіно глядачі формували загальне враження від побаченого на екрані здебільшого лише завдяки

візуальному контакту з кінострічкою; роль тапера, який забезпечував музичний супровід у режимі реального часу, була лише додатком до повністю готового окремого твору. Але повноцінне введення звуку в процес кіновиробництва докорінно змінило вплив фільмів на суспільство та культуру загалом, розширюючи спектр емоційних переживань та залучаючи слух як другий ключовий канал сприйняття, що забезпечує гармонійну взаємодію проєкції кінокартини з підсвідомістю глядача.

Приклад блокбастерів кінофраншизи про Бетмена яскраво засвідчує потужну конверсію між перцепцією та креативною фабuloю.

Дебютом супергероя на екрані є 15-серійний фільм «Бетмен» (англ. «Batman») 1943 року (іл. 1). У ньому з'являється і його напарник Робін, який до того вперше був представлений на сторінках «Detective Comics» № 38 навесні 1940 року. Кіносеріал знімали в часи Другої світової війни, тому він відображає дух часу: сюжет побудовано навколо боротьби антигітлерівської коаліції проти країн Осі. У центрі уваги — спротив злочинній банді з Японської імперії, що намагається створити зброю масового ураження. Головним лиходієм є Доктор Дака, агент «країни Сонця, що сходить», який діє у США разом зі своїми американськими співниками. Йому протистоїть Бетмен — у цій версії не лише герой-борець зі злочинністю, а й агент таємного уряду Америки. Ця незвична сюжетна лінія відрізняє найпершу екранну адаптацію від усіх інших.

Музика у серіалі використовується як засіб підсилення драматургії: підкреслює найбільш напружені або поворотні сцени, допомагає розкриттю намірів персонажів там, де одних візуальних засобів не вистачає. Варто зазначити, що у той час подивитися багатосерійні фільми можна було лише в кінотеатрі, тому звук виконував ще й функцію утримання уваги глядачів, акцентуючи напругу та викликаючи бажання дізнатися продовження історії. Кожна серія зазвичай включала епізод смертельної небезпеки для героя. У момент кульмінації звучав різкий ударний інструмент, що посилював емоційний ефект «хибної загибелі» Бетмена. Музика вдало підкреслювала рух, а шуми надавали сценам динаміки: глухий стукіт ударів у бійках між противниками чи спеціально посилені ефекти об'єктів, які є драматургічно необхідними для розуміння боротьби за ідейні позиції сторін.

Наступною кіноадаптацією став серіал «Бетмен і Робін» (англ. «New Adventures of Batman and Robin, the Boy Wonder», скорочено «Batman and Robin»), який вийшов 1949 року і також складався з 15 епізодів (іл. 2).

За звуковою стилістикою він близький до попереднього. Музика тут виконує функцію коментаря від автора — з іронічним відтінком, підкреслюючи намагання героїв попри все протистояти лиходію. Моральне оцінювання в таких сценах виявляється через комічність боротьби Бетмена і Робіна із ворогами за закон і справедливість, що підкреслюється постійною тривалістю



Іл. 1. Кадр із кіносеріалу «Бетмен» (англ. «Batman»), 1943 р.



Іл. 2. Кадр із кіносеріалу «Бетмен і Робін» (англ. «New Adventures of Batman and Robin, the Boy Wonder», скорочено «Batman and Robin»), 1949 р.

однохарактерної мелодії. Таким чином, можемо сказати, що тут простежується поліфункційність звукової сфери: один і той самий музичний фрагмент має кілька функцій у тому ж або різних епізодах. Для шумових ефектів тут характерне озвучення деталей дії і поява аудіоакцентування на задньому плані. Проте шум тут не є художнім засобом, а лише супроводжує кадр — як і в першій кіноадаптації [4, с. 249].

Головна відмінність цього серіалу від попереднього полягає у використанні різної за жанром музики під час початкових титрів. Якщо у версії 1943 року звучали плавні переливи від струнних до духових інструментів, викликаючи відчуття казковості вже з перших кадрів, то в серіалі 1949 року простежується чіткий ритм маршу. Не створюючи прямих асоціацій із війною, парний розмір та ритм барабана у поєднанні з духовими інструментами все ж налаштовують глядача-слухача на сприйняття історії як епічної й піднесеної.

Стильовий контрапункт музики початкових титрів другої серії простежується завдяки поєднанню мелодії іншої епохи — пісні «When Johnny Comes Marching Home» часів Громадянської війни в США — та подій серіалу, які відбуваються після завершення Другої світової. У такий спосіб в основу звукового образу абсолютно осмислено закладено базис донесення



Іл. 3. Кадр із телесеріалу «Бетмен» (англ. «Batman»), 1966–1968 рр.



Іл. 4. Кадр із фільму «Бетмен» (англ. «Batman»), 1989 р.

переможного значення «американської мрії». У поєднанні з образом Бетмена, що уособлює такі риси, як мужність, хоробрість, рішучість і наполегливість, ця ідея вдало презентує твір масовій аудиторії, акцентуючи провідну роль Сполучених Штатів Америки у світі у питанні захисту національних інтересів і лідерства на міжнародній арені.

Цілих сімнадцять років знадобилося, щоб на екрани вийшла нова версія пригод протагоніста — серіал «Бетмен» (англ. «Batman») 1966–1968 років, який включає три сезони та 120 серій (іл. 3), а також однойменний повнометражний фільм, випущений між першим і другим сезонами у 1966-му. На відміну від більш нуарних багатосерійних кінострічок 1940-х, ця адаптація набула іншого визначення: сімейна комедія про супергероїв із виразним дитячо-підлітковим ухилом та суттєвою зміною стилю.

Цікавими у звуковому рішенні серіалу і фільму стали так звані бульбашки, запозичені зі сторінок коміксів, де вони візуалізують діалоги для розуміння сенсу розмови або певні емоції чи роздуми персонажа. Тут же «бульбашки» демонструють результат удару суперника і супроводжуються спеціальним звуковим ефектом, створеним за допомогою духових інструментів та ритм-секції. Лейтмотивом цього спільного проєкту стала музична тема зі вступу, яка фрагментами повторюється через певний проміжок часу залежно від подій на екрані. Кожному персонажу, важливому для конкретної сцени, надається власне музичне рішення з комедійним відтінком, яке рухає сюжет уперед навіть без опори на зображення. Серіал і фільм мають багату палітру музичних і шумових звукових особливостей, які вирізняють цю версію Бетмена серед усіх інших кіноадаптацій. Пісня «Batman» зі вступних титрів побудована на гітарному хуку, що відсилає глядача до шпигунських кінокартин і серфу для створення піднесено-драйвового ритму [1, с. 338].

Можемо провести аналогію зі звуковим образом у франшизі фільмів про Джеймса Бонда, де окреслюється типаж головного героя — людини під прикриттям, професіонала своєї справи, який використовує

новітні технічні засоби для подолання різноманітних суперників і намагається врятувати світ майже самотужки. Візитівкою обох прикладів є музичні теми, які доводять, що сюжет можна й забути, проте звуковий супровід легко впізнається й закріплюється як ознака блокбастера, розрахованого на широку аудиторію. У такому форматі аудіальний посил є не менш, а інколи і більш вагомим, ніж візуальна складова.

У 1989 році вийшов фільм Тіма Бертон «Бетмен» (англ. «Batman»), який запровадив революційний підхід до презентації аудіовізуальних творів на основі коміксів для широкої аудиторії (іл. 4). Він досить сміливо експериментував із максимальною достовірністю подій на екрані, зосереджуючи увагу на більш наближеному до реальності підході до оповіді. Режисер хотів і продемонструвати прихильникам першоджерела та поціновувачам мейнстрімного кіно зовнішній блиск американського мегаполіса, і водночас створити відчуття повної безнадії, неначе «пекло прорвалося крізь тротуар і розрослося» [12]. Стрічка виразно відтворює естетику 1930-х, зокрема товарні знаки та елементи міського дизайну в стилі ар-деко першої половини XX століття. Автори підкреслюють відсутність яскравих кольорів і сувору ритмічну закономірність композицій. Відчутний вплив таких стрічок, як «Кабінет доктора Калігарі» Роберта Віне (1920) та «Метрополіс» Фріца Ланга (1927): у кадрі домінують монументальні споруди, які своєю величиною ніби відтісняють людину, застосовано виразні засоби експресіонізму й мотиви антиутопії. Суттєвий акцент зроблено на чіткій взаємодії світла й темряви.

Можна навіть сказати, що фільм має риси неонуару, з характерною для нього приреченістю героя і розкриттям проблематики впливу мафії та корупції на певній території, підкріплені відчутним політичним підтекстом [11, с. 121, 156]. Звукове рішення кінострічки повністю відповідає заданій стилістиці драматургії, посилюючи напругу й позначаючи блокбастер як новий етап у розвитку жанру супергеройського кіно.

Саундтрек композитора Денні Ельфмана відрізняється від усіх попередніх адаптацій коміксів потужністю та атмосферою темряви. Від початкових титрів і до фіналу він створює відчуття таємниці і небезпеки. В одній зі сцен ми бачимо Брюса Вейна у провулку з двома червоними трояндами в руках, зануреного у спогад про вбивство його батьків на цьому ж місці багато років тому. Звуковий супровід стає метафорою болю втрати, який не дає герою можливість знайти щастя і спонукає його боротися, щоб інші не страждали так само [3, с. 70, 83]. Музика тут підкреслює відчуття зникнення опори та невпевненості у власному майбутньому.

Особливо відчутною є роль звуку в сцені, де Бетмен вирішує покарати Джокера — персонажа, який з'явився вперше на сторінках коміксу «Batman» № 1 навесні 1940 року. У фільмі він постає і винуватцем зламаного життя Брюса, і водночас причиною його становлення як захисника знедолених. Після низки страшних витівок Клоуна — принца злочинного світу — супергерой остаточно вирішує покласти цьому край: вдягає костюм, вирушає у лігво антагоніста, нищить його спільників та врешті долає і самого лиходія. Музика тут сповнена всього звукового розмаху симфонічного оркестру, де струнні, духові й ударні інструменти в поєднанні зі звуковими ефектами створюють атмосферу люти Бетмена та його нещадного удару по ворогах.

Окрему роль у стрічці відіграють пісні Prince. Вони підкреслюють характер антагоніста та перегукуються з попередніми адаптаціями Бетмена, де образ антигероя мав комічне забарвлення. Проте в цьому фільмі гумор та усмішка є лише обгорткою, тоді як справжня мета — підрив свідомості громадян через божевільні дії. Тому і сцена, де кохана Брюса Вейна опиняється у пастці в ресторані, і момент, коли злочинці розкидають гроші з атракціону на колесах, щоб позбавити відвідувачів людяності та життя заразом, сприймаються як гротескні, майже фарсові епізоди, що чудово ілюструється музичним супроводом. Тим паче композиція «Waltz to the Death» і звуковий ефект ляльки в кишее ні усміхненого мертвого Джокера наочно демонструють, наскільки тонкою може бути межа між комедією та трагедією. Водночас це свідчить, що наукове дослідження культурно-емоційного впливу аудіовізуальних творів про Бетмена є складною та глибокою темою.

Таким чином, можемо впевнено стверджувати, що еволюція стилю коміксів відіграла значну роль у становленні нового виду блокбастера. Попри те, що спочатку він може здаватися штампованою екранізацією супергеройських коміксів, фільм завдяки похмурій історії заглиблюється у філософські, релігійні та культурологічні аспекти одвічного протистояння добра і зла, підкреслюючи важливість звукового рішення як ключового елемента, що поєднує сприйняття віртуального світу та реального життя.



Іл. 5. Кадр із фільму «Бетмен повертається» (англ. «Batman Returns»), 1992 р.

Продовження історії під назвою «Бетмен повертається» (англ. «Batman Returns») 1992 року витримане у схожій стилістиці, де готика у поєднанні з нуаром наповнює драматургічний простір сюжету необхідними елементами містики і трилеру (іл. 5). Цей кіномікс виглядає психологічно серйознішим та жорсткішим, ніж попередні, більш гуманні версії історії людини-кажана, орієнтуючись на дорослішу аудиторію. Наскрізна тема політичної влади розкрита теж глибше. Головний антагоніст через вроджену потворність та психологічні проблеми намагається здобути особистий контроль над містом, щоб компенсувати цим свої страждання. Бажання персонажа утвердити свою значущість перед іншими втілюється через зовнішню і внутрішню квестію [2].

Серед усіх повнометражних фільмів про Бетмена саме ця адаптація, можливо, є найбільш показовим прикладом душевної порожнечі Брюса Вейна, яка виявляється у його нездатності створити сім'ю, що відображено відповідними музичними темами у взаємодії з головним жіночим персонажем. Звукова палітра майстерно грає на контрастах як досить світлих, так і темних відтінків, що відображають психологічні процеси та передчуття подій, конверсію індивідуальних образів у колективного героя, додаючи містичності, але водночас розкриваючи внутрішній та зовнішній світ особистості.

Варто зазначити, що аудіально кінокартина зосереджує увагу глядача на важливості взаємодії між людьми й пошуку свого місця у соціумі, наголошує на необхідності будувати життя з усвідомленням своїх сильних і слабких сторін. Цілком імовірно, що ця кінематографічна версія про супергероя є однією із найпохмуріших, але її вплив на майбутні авторські інтерпретації у формі масових фільмів був визначальним.



Іл. 6. Кадр із фільму «Бетмен назавжди»
(англ. «Batman Forever»), 1995 р.



Іл. 7. Кадр із фільму «Бетмен і Робін»
(англ. «Batman & Robin»), 1997 р.

За три роки з'явилася нова стрічка про Бетмена, яка хоча й продовжує історію, розпочату двома попередніми частинами, проте її варто розглядати окремо.

Фільм «Бетмен назавжди» (англ. «Batman Forever») 1995 року відтворює атмосферу кінопроєкту 1966–1968 років (іл. 6), вирізняючись яскравими кольорами, костюмами та перебільшеним комічним ефектом. Використання елементів експресіонізму, конструктивізму, футуристичного дизайну та нової технології захоплення руху з аркадних відеоігор підкреслює, що ця кінокартина представляє свіжий погляд на історію супергероя. Вона досліджує його взаємодію із соціумом та прагнення діяти за чіткими правилами, які не загублять, а збережуть чийсь долю [5]. Зміна стилістики фільму проявляється не лише у візуальному оформленні, а й у музичній партитурі, що передає більш енергійний та авантюрний характер Бетмена. Звукове рішення підкреслює атмосферу яскравої комедійності та виконане у набагато об'ємнішій оркестровій палітрі, що відображено й у характерному змалюванні головних лиходіїв. Можемо сказати, що відбувається постійне зіставлення серйозності та розваги, драми і маскараду, аудіального розмаху й візуально-драматургічної стійкості. Центральною темою є відносини між головним героєм та його помічником — Робіном. Обидва пережили схожі життєві трагедії, мають навчитися довіряти один одному та стати партнерами, щоб покласти край свавіллю самовпевнених негідників у Готемі.

Блокбастер починається з ефекту фанфарної епічності, продовжується певною звуковою безглуздістю на екрані та завершується маршованою точністю. Зацікавленість масового глядача, який отримує задоволення від перегляду та прослуховування, орієнтуючись на попередні кіно- та телеадаптації коміксу, свідчить про охоплення широкої аудиторії та врахування смаків шанувальників Бетмена як героя художнього фільму.

У 1997 році у прокат вийшло продовження — «Бетмен і Робін» (англ. «Batman & Robin»). Як і в минулій кінокартині, тут багато елементів футуристики (іл. 7).

Фільм сприймається легковажно через недосконалу драматургію та надмірну графіку, яка відвертає увагу від важливих тем, перетворюючи сюжет на карикатуру. Проте творцям вдалося показати любов головних персонажів до свого дворецького, який із перших кадрів бореться з важкою хворобою. Це єдиний з усіх фільмів франшизи, де розв'язка концентрується саме на цьому персонажі та на методах його порятунку.

Окрім подібного до приквелу звукового рішення, ця версія Бетмена споріднена з ним і тематично — вона не лише порушує тему взаємодопомоги і підтримки, а й намагається переконати глядача у важливості сім'ї та боротьби за життя близьких. Завдяки оркестровому звучанню композитор розширив визначальність оповіді. Нові особливості простежуються вже у головній темі: вона звучить майже однаково на початку й наприкінці фільму, проте у фіналі ансамбль духових та ударних супроводжує хор, що створює відчуття величчя та підсилює тріумфальний настрій у момент підготовки головних персонажів до рішучих дій. Функція лірично-драматичної музики полягає у тому, щоб формувати загальну атмосферу та водночас висвітлювати психологічні стани героїв — наприклад, через спогади та відчуття Бетмена й Альфреда. Яскравим прикладом є епізод, де ледь живий дворецький підбадьорює Брюса, наголошуючи, що смерть не означає поразку героя: він продовжує рятувати інших, навіть якщо не може вберегти найдорожчих.

Музика акцентує важливість душевного зв'язку між близькими людьми у найдраматичніші моменти. Так, звуковий фон підкреслює емоційну невизначеність Брюса: прийняти природну смерть Альфреда чи спробувати кинути виклик долі і шукати способи вилікувати друга, щоб цього разу зберегти свою сім'ю. Блокбастер наголошує, що найважливіше у житті — сімейне щастя.

Попри певні недоліки у структурі цього кінокоміксу, потрібно констатувати, що музична складова фільму справді чітко відображала розвиток сюжету та забезпечила основу для культурологічного аналізу драматургії твору.



Іл. 8. Кадр із фільму «Бетмен: Початок» (англ. «Batman Begins»), 2005 р.

Наступного разу Син Готема з'явився на екранах уже 2005 року (іл. 8). Після низки невдалих спроб продовжити історію попереднього фільму до справи взявся Крістофер Нолан, який до того мав на рахунок лише три кінострічки в жанрі психологічного трилеру. Його бачення світу супергероя чітко вирізнялося прагненням до максимальної достовірності того, що відбувається на екрані. Цей фільм про Бетмена разом із двома наступними об'єднані в трилогію, що розкриває три ключові теми: страх, хаос, біль.

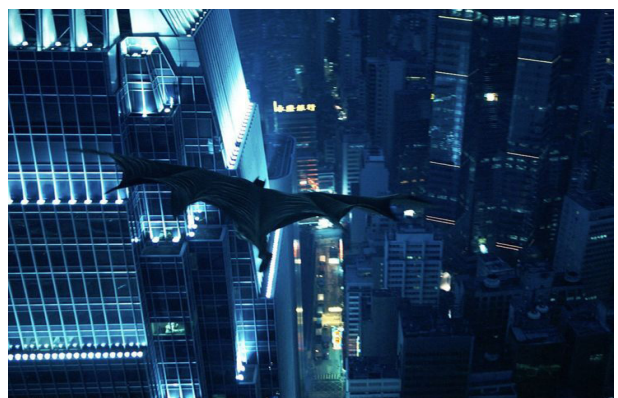
«Бетмен: Початок» (англ. «Batman Begins») відразу демонструє приземленість порівняно з попередніми адаптаціями та зосереджує увагу на темах, актуальних для сучасного суспільства. Корупція, виробництво та розповсюдження наркотичних засобів, а також політичні і релігійні мотиви отримання влади — все це проблеми, які порушуються у фільмі і з якими змушений боротися Брюс Вейн. Творчий колектив підійшов до роботи надзвичайно відповідально, детально розкривши передісторію супергероя: переяк від зустрічі з кажанами, вбивство батьків, подорожі світом у пошуках себе, знайомство та навчання у таємному ордені «Ліга тіней», повернення додому та пошук можливостей реалізувати бажання дати відсіч злу [9, с. 144–145]. Фільм формує новий погляд на історію супергеройської тематики завдяки не лише реалістичності дії на екрані, забезпеченій якісною драматургією, а й особливому звуковому оформленню, яке викликає зовсім інше враження та сприйняття історії.

Аби суттєво змінити стилістику головного персонажа, композитори Ганс Ціммер і Джеймс Ньютон Говард створили партитуру, що поєднала живий оркестр та віртуальну електронну музику. Було знайдено потрібне рішення, яке не просто характеризувало Бетмена, а й нарешті дало змогу сприймати його в кіно не тільки як розважального персонажа. У фільмі також вперше було поглиблено використано саунд-дизайн для музичного оформлення історії: поєднання шумів та акустичних ефектів максимально занурює глядача в екшн-події на екрані, а провідні мелодії підкреслюють героїзм, нестримність, хоробрість та силу духу, протиставляючи трагізму волю до справедливої перемоги.

Блокбастер вдало розкрив головну фабулу: що таке страх і чому важливо з ним боротися. Звуковий образ лише доповнив ядро історії, що почала сприйматися як драматичний масовий фільм із ґрунтовним режисерським задумом, де супергеройський жанр є лише «верхівкою айсберга».

Наступний кінотвір «Темний лицар» (англ. «The Dark Knight») 2008 року відіграє важливу роль у дослідженні гріховності людини не лише у світі Готема (іл. 9), а й у повсякденній реальності глядача. Головним антагоністом є Джокер — персонаж, який маніакально хоче довести недосконалість світового порядку та невідворотність радикальних змін. Сюжетна й концептуальна основа фільму вибудовується навколо теми хаосу як вияву людських вад, що зосереджує увагу на трагедії втрати особистості і водночас на поглибленому усвідомленні справжньої цінності життя.

Це перший фільм у франшизі, де майже немає мелодій, що запам'ятовуються гармонійністю. Натомість оркестровий саундтрек доповнюється шумом музикою, яка частково використовувалася і раніше та відіграє значну роль у сприйнятті. Варто підкреслити, що композиції були написані без попереднього перегляду відзнятого матеріалу, що, за задумом режисера, мало посилити вагу аудіальної складової кінокартини та задати додатковий вектор для інтерпретації історії.



Іл. 9. Кадр із фільму «Темний лицар» (англ. «The Dark Knight»), 2008 р.



Іл. 10. Кадр із фільму «Темний лицар повертається» (англ. «The Dark Knight Rises»), 2012 р.



Іл. 11. Кадр із фільму «Бетмен проти Супермена: На зорі справедливості» (англ. «Batman v Superman: Dawn of Justice»), 2016 р.

Головний звуковий мотив звучить у творі лічені рази, а сама тема Бетмена використовується швидше як відвертальний маневр чи музичне передбачення, що цілком виправдано: постійна присутність «героїчної» мелодії лише заважала б розкриттю темряви та складності персонажів [7, с. 255–256]. Провідний антагоніст вперше постає на екрані з виразним втаємниченим віддзеркаленням власної сутності, відрізняючись від інших ворогів Темного лицаря. Його музична характеристика постійно підкреслюється як драматургічними, так і звуковими засобами виразності. У цій адаптації вже протагоніст місцями сприймається як другорядна фігура — сміливий хід

для масового твору на основі коміксів із різким соціальним підтекстом і новаторським режисерським задумом трактування супергеройського жанру. Звукове рішення формує атмосферу цього світу, де хаос відображає невідомість, страждання і горе, руйнуючи звичний порядок життя, трансформуючи людську сутність, але водночас даючи герою внутрішню силу для щоденної, невпинної боротьби. Саундтрек підкреслює кожний момент напруги і поворот сюжету, допомагає контрасту «світло — темрява» реалізуватися як наративна й емоційна категорія для глядача. Ця кіноадаптація про Бетмена вдало поєднує елементи мейнстріму та артхаусу, зміщує фокус на нашу буденність, де кожен зможе сформувати власне бачення дійсності, проаналізувати еволюцію мистецтва, відчути перехід від розважального видовища до творення осмисленої культурної реальності.

Фільм «Темний лицар повертається» (англ. «The Dark Knight Rises») вийшов у світовий прокат 2012 року та завершив трилогію Крістофера Нолана (іл. 10). Центральна тема тут — біль як ключовий аспект подолання фізичних страждань і душевного відродження.

Як і попередні, твір використовує стилістику нео-нуару та рефлексію у контексті антиутопії, яка досліджує природу болю і його вплив на кожного з нас: здаєть ся він зміцнити чи зламати. Протистояння Бетмена та його головного і наймогутнішого суперника у цій частині спочатку призводить до тяжких тілесних ушкоджень героя, проте завдяки завзятості й цілеспрямованості йому все ж вдається покарати лиходія та врятувати життя багатьом людям, що неодмінно акцентується відповідним звуковим рішенням. Особливе місце у музичному оформленні кінокартини посідає фраза «Deshi Basara», яка в перекладі з марокканської означає «він підіймається / повстань» [8]. Вона промовляється голосами тисяч людей із різних країн, які, відгукнувшись на онлайн-заклик творців фільму, записали її індивідуально. Цей хор створює ефект колективної присутності, що надає ще більшої емоційної сили. У поєднанні з оркестровою музикою він підкреслює ключовий момент — сцену перемоги Брюса Вейна / Бетмена над власним болем, втечу із зовнішньої та внутрішньої в'язниці та повернення до свого призначення. Завдяки насиченому звуковому оформленню тема Бетмена підкреслює міць його сили духу, а хорова фраза, що символізує його відродження, наповнює дію тріумфом.

Питання, порушені в фільмі «Темний лицар повертається», охоплюють проблематику обмеження використання зброї масового ураження, загрози запровадження надзвичайного або воєнного стану в начебто мирний час, а також можливості особистісного зростання й катарсису через подолання болю. Страждання, що здається невимовним і нездоланим, у підсумку зникає завдяки сильній волі, міцному характеру, рішучості та хоробрості йти до кінця.

Іл. 12. Кадр
із фільму «Бетмен»
(англ. «The Batman»),
2022 р.



Використання оркестрових інструментів, звуково-го дизайну та навіть прийому а *cappella* дає змогу докоарінно простежити центральну тему стрічки й усвідомити символічне значення усієї трилогії у межах дослідження вагомої ролі звуку у кінопроєктах масового виробництва.

У 2016 році відбулося оновлення адаптації історії про супергероя. Фільм «Бетмен проти Супермена: На зорі справедливості» (англ. «Batman v Superman: Dawn of Justice») вперше продемонстрував відкрите протистояння та різні світоглядні позиції двох культових персонажів (іл. 11). Хоч ця стрічка і не є розповіддю саме про Хрестоносця у плащі, вона порушує важливі питання межі між законом і справедливостю. Головне правило Бетмена — збереження життя людини — радикально порушується впродовж усього твору. Персонаж виявляє незвичну для себе жорстокість, якої ще не було в минулих теле- та кіноверсіях. Каліцтво і вбивство людей, безпідставні руйнування, упевненість у своїй правоті, навіть якщо це може нашкодити іншим, — ось що становить основу нового образу супергероя.

Візуальна складова фільму вирізняється похмурою символічністю попри те, що його стиль значно ближчий до коміксової естетики, аніж до реального життя. Це насамперед простежується в драматургії: вперше на екрані суперником Бетмена впродовж більшої частини фільму є не звичайна людина, а прибулець із Криптона — Супермен. Надзвичайно важливим елементом звукового рішення є композиція «Beautiful life», яка звучить під час вступних титрів, де вже вкотре розповідається історія загибелі сім'ї Брюса Вейна. Тема Бетмена вирізняється значною насиченістю: потужні барабани задають ритм, мідні духові додають епічності, струнні підкреслюють пульс героя й немов наголошують на його незламності. У поєднанні з величним виконанням хору це створює враження брутальної музики, що водночас втілює жорстокість, похмурість, нещадність [13]. Треба зазначити, що в одній з екшн-сцен чутно всесвітньо відомий «крик Вільгельма» — характерний аудіоефект,

який звукорежисери в кіно використовують як своєрідне кліше для позначення загибелі другорядних персонажів.

Кульмінаційна сцена протистояння між супергероями вибудована на основі повноцінної звукової палітри: у ній поєднуються саунд-дизайн, який є невіддільною складовою цього фільму і додає необхідного забарвлення дії, та оркестровий розмах — із використанням ударних, духових, струнних інструментів і хору. У момент примирення, коли Супермен називає ім'я своєї матері, яке збігається з іменем матері Брюса Вейна, лунає початкова тема фільму. Це рішення підкреслено контрастом у музичному оформленні: звучить лірика фортепіанного мотиву, жіночого соло та скрипок, яка символізує пам'ять про минулу травму та водночас примушує зупинити бій.

Основні теми цього блокбастеру: фатум, протистояння людини з Землі та «бога» із космосу, а також образ матері — душевного оберега і символу миру. Культурологічне значення звуку, а саме музики, у фільмі має філософський вимір: вона стає стрижнем наративу та відображає глибинність теологічно-етичних роздумів.

Варто зазначити, що Бетмен з'являється також у низці повнометражних фільмів: «Загін самогубців» (англ. «Suicide Squad», 2016), «Ліга справедливості» (англ. «Justice League», 2017), «Ліга справедливості Зака Снайдера» (англ. «Zack Snyder's Justice League», 2021), «Флеш» (англ. «Flash», 2023). Крім того, образ Брюса Вейна представлено й у кінокартині «Джокер» (англ. «Joker», 2019). Проте у цих творах супергерой не є центральним персонажем. Тому для подальшого аналізу зосередимося на ще одній сольній появі Сина ночі на великому екрані, де відбулася інтерпретація коміксів у модернізованому вимірі.

«Бетмен» (англ. «The Batman») вийшов у світ у 2022 році. Жанр фільму можна визначити як супергеройський детективний трилер (іл. 12). Стилистика нуару та неонуару, а також порушення актуальних тем

боротьби проти організованої злочинності, корупції в органах правопорядку і влади формують основу аудіовізуального твору. Тут йдеться не лише про покарання злочинців, а й про примирення з власними душевними ранами на шляху до радикальної трансформації свого «я». Творці кінокартини надали персонажу нових рис: більшої песимістичності, внутрішніх переживань і сумнівів в ефективності власних добрих намірів. Проте водночас вони підкреслили його щире турботу про інших, розуміння свого призначення на користь суспільству, місту, самому собі.

Звукове рішення фільму включає значну кількість академічних композицій. Уже з перших кадрів звучить твір епохи романтизму «Ave Maria» австрійського композитора Франца Шуберта, який занурює глядачів в атмосферу дитинства антагоніста та розкриває причини його психічних травм. Так музика стає інструментом характеристики героя й рушієм дії. Головна тема Бетмена вперше лунає після сцени вбивства мера Готема та передає жах, який образ супергероя навіює злочинному світу. Струнні, духові та ударні інструменти, підсилені звуком дзвона, символізують відлік часу перед вирішальним виходом героя. У фільмі також широко застосовано саунд-дизайн, наприклад, автомобіль Бетмена має звук транспорту із двигуном внутрішнього згорання, який послідовно переходить у вибух реактивного палива ракети [14]. Звукові ефекти постійного дощу створюють похмуру атмосферу, підкреслюючи численні проблеми у місті: бандитизм, терористичні заклони, а також цілковитий брак підтримки героя з боку поліції. Важливу роль відіграє і пісня «Something in the Way» гурту Nirvana, яка звучить двічі упродовж твору, розкриваючи емоційний стан героя та позначаючи його зовнішній вигляд. Уперше — коли Бетмен спостерігає за хлопчиком, батька якого вбив головний антагоніст, та згадує своє трагічне минуле. Вдруге — вже під час перемоги над колективним ворогом та порятунку величезної кількості людей [10]. Цей трек стає дзеркалом внутрішніх монологів героя: якщо спочатку він сумнівається в ефективності власних дій, то під час другого виконання вже усвідомлює своє призначення, свою місію й можливість змінити світ — і самого себе.

Висновки. Дослідження культурологічного значення звуку на прикладі кінофраншизи про Бетмена дає змогу зробити висновок про важливу роль аудіального оформлення під час створення та презентації масового фільму.

У добу поширення інтернету, постійного науково-технічного розвитку й інклюзивності культурних практик масовий кінематограф віддзеркалює симетрію між уявою та реальністю, ілюзією та правдою, мрією та дійсністю. Блокбастери на всіх етапах виробництва — доволі складні кінокартини, які поєднують дві стратегічні складові: мистецький задум творчого колективу та керівників компанії, що полягає у трансляції актуальних ідей і культурних сенсів, та комерційний аспект, спрямований на досягнення фінансового успіху через співвідношення бюджету й касових зборів. Саме баланс цих елементів визначає успішність і впливовість проєкту.

Фільми про Бетмена — яскравий приклад того, як відома кінофраншиза постійно еволюціонує, фокусує увагу на актуальних темах внутрішнього та зовнішнього світу кожної людини окремо й суспільства загалом, продукує синергію між творчим виробником і естетичним споживачем. Кінозвук є важливою складовою художнього впливу на глядача. Музичний супровід у фільмах — це своєрідний «рудимент», який залишився від таперів у кінотеатрах німого кіно і який надалі виконує функцію доповнення та поглиблення змісту кінострічок, формуючи емоційно-естетичне враження на рівні з наративною складовою. Компаративний аналіз на прикладі кінофраншизи про Бетмена від 1940-х до 2020-х років свідчить, що звукове рішення має розглядатися як невіддільна частина фільму поряд із візуальним рядом та драматургією у цілісному аудіовізуальному наповненні.

Вивчення цієї теми дає змогу краще зрозуміти особливості взаємовідношення музики і кіномистецтва, окреслити можливості масової культури й авторського бачення, а також точніше пояснити механізми передачі змісту і формування емоційному відгуку глядача.

Література

1. Burlingame J. TV's Biggest Hits: The Story of Television Themes from "Dragnet" to "Friends". New York: Schirmer Books, 1996. 338 p.
2. Burton B. Batman Returns At 25: Stars Reveal Script Cuts, Freezing Sets and Aggressive Penguins // The Hollywood Reporter. June 19, 2017. URL: <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/batman-returns-at-25-stars-reveal-script-cuts-freezing-sets-aggressive-penguins-1013942> (access date: 26.06.2025).
3. Burton T., Burton on Burton / edited by M. Salisbury. 2nd Revised Edition. London: Faber & Faber, 2006. 289 p.
4. Cline W. C. In the Nick of Time: Motion Picture Sound Serials (McFarland Classics). London: McFarland & Company, Inc. Publ., 1984. 293 p.
5. Coin-Op News: Acclaim Technology Tapped for "Batman" Movie / edited by V. Cognevich // Play Meter. 1994. Vol. 20, Nr 11 (October). P.22.
6. Daniels L. Batman the Complete History: The Life and Times of the Dark Knight. San Francisco: Chronicle Books, 1999. 206 p.
7. Duncan J., Pourroy J. The Art and Making of the Dark Knight Trilogy. New York: Abrams Books, 2012. 299 p.
8. Hans Zimmer Speaks on the "Desha Basara" Chant In "The Dark Knight Rises" // Flicks and Bits. July 25, 2012. URL: <https://web.archive.org/web/20130109150657/http://www.flicksandbits.com/2012/07/25/hans-zimmer-speaks-on-the-desha-basara-chant-in-the-dark-knight-rises/28983/> (access date: 26.06.2025).
9. Kalindjian C. Batman Begins: The Official Movie Guide. New York: Time Home Entertainment, 2005. 160 p.
10. King J. "Why is a Nirvana song so prominent in The Batman?" // GQ. March 2, 2022. URL: <https://www.gq-magazine.co.uk/culture/article/the-batman-nirvana-song> (access date: 26.06.2025).

11. McMahan A. *Burton's Batman: Myth, Marketing, and Merchandising. The Films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood*. Farmington Hills, Michigan: Gale, 2005. 262 p.
12. Murphy V. *Gotham: The Evolution of Batman's Hometown: In honor of the Gotham season finale, we look at how Gotham City has evolved throughout Batman history*. May 4, 2015. URL: <https://www.denofgeek.com/movies/gotham-the-evolution-of-batmans-hometown/> (access date: 26.06.2025).
13. Reynolds S. *Hans Zimmer poised to return for Batman vs Superman score* // Digital Spy. April 15, 2014. URL: <https://www.digitalspy.com/movies/a564672/hans-zimmer-poised-to-return-for-batman-vs-superman-score/> (access date: 26.06.2025).
14. Rhoades C. *The Batman: 10 Behind-The-Scenes Facts About the Music & Sound Design* // Screen Rant. March 26, 2022. URL: <https://screenrant.com/the-batman-facts-trivia-music-sound-design/> (access date: 26.06.2025).

References

- Burlingame, J. (1996). *TV's Biggest Hits: The Story of Television Themes from "Dragnet" to "Friends"*. New York: Schirmer Books.
- Burton, B. (2017, June 19). *Batman Returns At 25: Stars Reveal Script Cuts, Freezing Sets and Aggressive Penguins*. The Hollywood Reporter. Retrieved from <https://www.hollywoodreporter.com/movies/movie-features/batman-returns-at-25-stars-reveal-script-cuts-freezing-sets-aggressive-penguins-1013942>
- Burton, T. (2006). *Burton on Burton*. 2nd Revised Edition. London: Faber & Faber.
- Cline, W. C. (1984). *In the Nick of Time: Motion Picture Sound Serials (McFarland Classics)*. London: McFarland & Company, Inc. Publ.
- Cognevich, V. (ed.) (1994). *Coin-Op News: Acclaim Technology Tapped for "Batman" Movie*. *Play Meter*. Vol. 20, No. 11 (October), 22.
- Daniels, L. (1999). *Batman the Complete History: The Life and Times of the Dark Knight*. San Francisco: Chronicle Books.
- Duncan Jessor, J & Pourroy, J. (2012). *The Art and Making of the Dark Knight Trilogy*. New York: Abrams Books.
- Hans Zimmer Speaks on the "Deshi Basara" Chant In "The Dark Knight Rises". (2012, July 25). *Flicks and Bits*. Retrieved from <https://web.archive.org/web/20130109150657/http://www.flicksandbits.com/2012/07/25/hans-zimmer-speaks-on-the-deshi-basara-chant-in-the-dark-knight-rises/>
- King, J. (2022, March 2). "Why is a Nirvana song so prominent in The Batman?" *GQ*. Retrieved from <https://www.gq-magazine.co.uk/culture/article/the-batman-nirvana-song>
- McMahan, A. (2005). *Burton's Batman: Myth, Marketing, and Merchandising. The Films of Tim Burton: Animating Live Action in Contemporary Hollywood*. Farmington Hills, Michigan: Gale.
- Murphy, V. (2015, May 4). *Gotham: The Evolution of Batman's Hometown: In honor of the Gotham season finale, we look at how Gotham City has evolved throughout Batman history*. Retrieved from <https://www.denofgeek.com/movies/gotham-the-evolution-of-batmans-hometown/>
- Reynolds, S. (2014, April 15). *Hans Zimmer poised to return for Batman vs Superman score*. *Digital Spy*. Retrieved from <https://www.digitalspy.com/movies/a564672/hans-zimmer-poised-to-return-for-batman-vs-superman-score/>
- Rhoades, C. (2022, March 26). *The Batman: 10 Behind-The-Scenes Facts About the Music & Sound Design*. *Screen Rant*. Retrieved from <https://screenrant.com/the-batman-facts-trivia-music-sound-design/>

Liepshev B.

The Role of Soundscape in Shaping the Cultural and Emotional Impact of Batman Blockbusters (1940s–2020s)

Abstract. The research focuses on the role of soundscape in shaping the cultural and emotional impact of Batman blockbusters (1940s–2020s) as a logical continuation of the visual series that conveys the emotional intensity of mise-en-scene. The article shows that in contemporary cinema, sound is an independent artistic element that determines the rhythm of the episode, emphasizes dramatic accents, and conveys the psychological state of the characters. Musical motifs, motion effects, ambient (background, "atmospheric") and audio-technical components are organically integrated with the visuals, creating a coherent audio-visual composition that acts as a continuation of the action, becoming a logical marker of the mood of the scene. It is emphasized that in Batman blockbusters, sound performs several interrelated functions. Firstly, it is an emotional tool that creates an atmosphere, deepens the experience and allows the viewer to read the internal state of the characters beyond words. Secondly, sound helps to tell a story: the timbre, rhythm of beats, echoes, and location of noise effects in space emphasize the art

of editing, helping the viewer to understand and feel what is happening in the scene. As a result, musical leitmotifs become symbolic markers of characters and conflicts, helping the viewer to represent the structure and dynamics of the mise-en-scene. The research showed that the soundscape of Batman blockbusters creates a kind of cultural and emotional space where contrasts, accents, and psychological tension are emphasized, and it becomes an autonomous carrier of meaning, helping to create a holistic cinematic experience that is different from films of other genres. The audio component, integrated into mise-en-scene, allows the viewer not only to observe but also to experience the story, making auditory perception an integral part of the artistic content and cultural impact of the blockbuster as a systemic narrative. The scientific study of the Batman film franchise in terms of the cultural significance of the soundscape of blockbusters intended for a wide range of viewers allows us to find out the key point of the pivotal factor of full-length and multi-part movies in revealing the inner and outer nature of man and realizing the boundless greatness of aesthetic harmony.

Keywords: audiovisual work, Batman, blockbuster, sound, motion picture, superhero, film.

Стаття надійшла до редакції 09.07.2025

Стаття прийнята до друку 31.09.2025

Дата публікації: 30.12.2025