

**ВНЗ «УКРАЇНСЬКИЙ КАТОЛИЦЬКИЙ УНІВЕРСИТЕТ»**

**Факультет суспільних наук**

**Кафедра медіакомунікацій**

*Пояснювальна записка*

до магістерського проекту

освітньо-кваліфікаційний рівень – магістр

**на тему:**

**«Аудіомапа міста Одеси: авторський проект»**

Виконала:

студентка 6 курсу, групи СМЕ16/М

напряму підготовки:

06 Журналістика

061 Журналістика (Освітня програма  
з медіакомунікацій)

Кочуренко М. Ю.

Керівник – д-р наук з соц. комунікацій

Зражевська Н. І.

Асистент – Герасимук І. В.

**Львів – 2019**

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	3
РОЗДІЛ 1 .....	6
Аудіомапа як медіаформат .....	6
1.1. Історія становлення аудіомап як формату в медіа .....	6
1.2. Функції, які виконують аудіомапи міста .....	14
РОЗДІЛ 2 .....	19
Авторський проект «Аудіомапа міста Одеси»: практична частина.....	19
2.1. Розробка ідеї проекту «Аудіомапа міста Одеси» .....	19
2.2. Втілення проекту.....	21
ВИСНОВКИ.....	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ.....	31
ДОДАТКИ.....	35

## ВСТУП

**Актуальність.** У сучасній медіаіндустрії у другій половині 1990-х рр. почався процес конвергенції. У перекладі з латинської мови цей термін позначає «зближення», поєднання різних кодів – візуальних, аудіальних, вербальних та безпосередньо пов'язаний з технічним прогресом у сфері передачі інформації. Це породило цілу низку нових медійних форматів: мультимедійні історії, візуальні архіви пам'яті, віртуальні музеї тощо. Серед форматів, що розвиваються – аудіовізуальна мапа.

Актуальність магістерської роботи полягає в тому, що в Україні наразі існує лише одна аудіомапа Запоріжжя, в той час, як цей формат є дуже популярним у світі. Зокрема, існує проект «Міста та пам'ять», який налічує понад 30 аудіомап міст та 15 світових аудіопроектів.

**Метою** роботи було створити першу аудіомапу міста Одеси. Для реалізації поставленої мети нами були виконані наступні **завдання**:

- дослідити історію аудіомапи як медіаформату;
- визначити основні поняття дослідження, серед яких «аудіомапа», «звуковий пейзаж», «медіаформат», «дрейф» тощо;
- виокремити основні функції аудіомап;
- ознайомитися з вже створеними аудіомапами;
- створити ідею власного проекту та обрати оптимальний формат його представлення;
- відібрати відомі літературні твори та начитати уривки з них;
- відібрати найпопулярніші одеські пісні;
- записати звуки міста Одеси;

- розробити архітектурний дизайн на платформі Omeka;
- упорядкувати отримані дані та розмістити їх на сайті;
- протестувати отриманий продукт.

**Об’єктом** магістерської роботи є аудіовізуальна комунікація. **Предмет** роботи – аудіомапа міста Одеси: авторський проект.

**Методи магістерського проекту.** Відповідно до поставлених завдань використано такі методи досліджень:

1) *загальнонаукові: спостереження* – відбір локацій для записів «звуків міста», *аналіз* – визначення рівня теоретичного осмислення аудіомап як медіаформату, *порівняння* – для відбору музичних композицій, уривків літературних творів та записів, зроблених у межах міста;

2) *спеціальні: методи інтерактивного дизайну* – для створення сайту з інтерактивною мапою; *методи графічного дизайну* – для створення іконок на мапі та зображень до локацій; *програмування* – створення сайту на платформі Omeka.

**Новизна** роботи полягає в тому, що в процесі її виконання було створено першу аудіомапу Одеси в Україні. Аудіомапа дає змогу людині подорожувати містом та слухати те, як «лунає» певна локація. За допомогою аудіомап слухач може почути живу мову міста, послухати розмови пересічних одеситів. Лише за допомогою цього формату ми можемо передати «звукові пейзажі» Одеси.

Крім того, в роботі вперше дано визначення поняття «аудіомапа» українською мовою, виділені основні функції формату та описаний процес створення аудіомапи – від етапу генерування ідеї до етапу його втілення.

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, двох розділів, чотирьох підрозділів, висновку, списку літератури та додатків. Список літератури налічує 38 пунктів.

**Джерельна база.** У процесі виконання роботи використовували напрацювання вчених у галузі акустичної екології, а саме працю Реймонда Мюррея Шафера «Музика навколишнього середовища», у сфері психогеографії зверталися до роботи Гі Дебора «Теорії дрейфу», розглядали твір Гілдегарда Вестеркампа «Звукові прогулянки», вивчали наявні аналогічні проекти, зокрема зверталися до бази аудіомап на сайті «Міста та пам'ять».

**Теоретичне значення** магістерської роботи полягає у тому, що в Україні немає досліджень, які б вивчали та описували аудіомапи як медіаформат. Робота може привернути увагу до даної теми та стати поштовхом до написання відповідних праць, а також буде корисною в процесі розробки навчальних курсів: «нові медіа», «інтерактивний дизайн», «медіакультура», «кіберкультура» тощо.

**Практичне значення** магістерського проекту полягає в тому, що «Аудіомапа міста Одеси: авторський проект» може слугувати детальною інструкцією для створення подібних проектів. Це може призвести до появи цілої низки аудіомап в Україні, що наблизить нас до інших країн, де цей формат є розповсюдженим. Крім того, створений проект матиме культурну цінність як такий, що відтворює автентичне життя одеситів, демонструє історичні матеріали та популяризує знання про місто.

## РОЗДІЛ 1

### Аудіомапа як медіаформат

#### 1.1. Історія становлення аудіомап як формату в медіа

Ідея мультимодальності аудіомап знаходить своє вираження у створенні так званих звукових пейзажів.

Ми звикли сприймати світ за допомогою зображень. Людина отримує найбільше інформації саме за допомогою зору. Проте існує таке поняття як «звукові зображення» або «звукові пейзажі».

«Звукові пейзажі» – це ті звуки, за допомогою яких в нашій уяві виникає певний образ місцевості. Це все те, що ми бачимо, заплющуючи очі. Саме «звукові пейзажі» лягли в основу такого медіаформату, як аудіомапа.

Медіаформат – це певна структура, спосіб побудови та подачі інформації в медіа. Медіаформат обирається відповідно до того, на чому автор хоче зацентувати увагу.

Аудіомапи – це цифрові географічні мапи, які зосереджуються на звуковому зображенні конкретного місця. Вони створюються шляхом асоціації орієнтирів (вулиць міста, вокзалів, магазинів, аеропортів, заводів, зелених зон тощо) і «звукових пейзажів» [38].

Звукові мапи дають нам можливість почути справжнє живе середовище, допомагають зануритися в місто, стати частиною його звукового простору.

Мета звукових мап полягає в тому, щоб представити конкретне середовище, використовуючи його мелодії як первинні посилання, на відміну від візуальних проектів [19].

Баррі Труакс наголошує на тому, що звукова мапа – це не просто про звук в середовищі, це термін, який стосується насамперед того, як індивіди та культура в цілому сприймають та реагують на звуки [33].

Теоретичні основи, на яких ґрунтуються звукові мапи, впливають з більш ранніх досліджень з акустичної екології та «звукових пейзажів».

Цей термін вперше ввів дослідник і музичний композитор Реймонд Мюррей Шафер у 1960-х роках. Зацікавившись традиційними ідеями запису реальності, Шафер разом з декількома композиторами музики, такими як Баррі Труакс та Гілдегард Вестеркамп, фінансували Всесвітній проект звукового пейзажу (World Soundscape Project, **WSP**) [29].

**WSP** – це міжнародний дослідницький проект, заснований канадським композитором Реймондом Шафером наприкінці 1960-х років в університеті Саймона Фрейзера. Проект ініціював сучасне дослідження акустичної екології. Його кінцева мета – «знайти рішення для екологічно збалансованого звучання, де взаємозв'язок між людською спільнотою та її звуковим середовищем є гармонійним» [37].

Проект охопив два великих тури в Канаді та Європі, результати яких склали Бібліотеку Всесвітнього звукового пейзажу. Серед відомих членів були Говард Брумфілд, Брюс Девіс, Пітер Хьюз, Баррі Труакс і Гілдегард Вестеркамп. Напрямами проекту були: освіта про звукове та шумове забруднення, акустична екологія, каталогізація міжнародних звукових пейзажів з акцентом на збереженні звукових знаків, звуків і звукових середовищ, що гинуть. Публікації, створені в рамках проекту: «Книга шуму» (*The Book of Noise*, 1968), «Налаштування світу» (*The Tuning of the World*, 1977), «Музика навколишнього середовища», автором яких є Мюррі Шафер, та «Довідник з акустичної екології» (*the Handbook for Acoustic Ecology*, 1978) Баррі Труакса.

Видання «Музика навколишнього середовища» включало розповідні звіти про звукозаписну діяльність (European Sound Diary) та звуковий аналіз (Five Village Soundscapes). Проте, коли ці роботи були вперше опубліковані, записи не були доступні для слухачів, оскільки проект мав на меті побудувати базу даних звуку протягом тривалого періоду часу [28].

Раймонд Мюррі Шафер описує те, як з лютого по червень 1975 року група дослідників зі Світового звукового проекту у Ванкувері поїхала до Європи. Метою було дослідити звуки Європи та порівняти їх зі звуками

Канади, які вони вже вивчали впродовж довгого часу. Записували звуки в п'ятьох різних містечках (Five Village Soundscapes) в таких країнах як Італія, Британія, Швеція, Франція та Німеччина. Кожен член групи щодня вів свій власний щоденник.

Кожен розділ складався з п'яти коментарів дослідників. Важливо, що всі вони мали різний досвід перебування в цих країнах: два дослідника з цієї групи ніколи не були в Європі, два були тут 15 років тому й один відвідував цю частину світу менш як рік тому назад. Саме тому, у книжці описується повний спектр вражень від людей, які мали попередній досвід, а отже могли порівнювати та описувати зміни цих звукових середовищ, і тих, хто перебував в цих місцях вперше.

Свої нотатки члени групи доповнювали нотами, схемами міст, власними замальовками парків та площ, рівнями звуків, переліком музичних композицій, які виконували музиканти на вулицях міст, зображеннями табличок заборони використання певних звукових сигналів, емблемами цікавих для дослідження місць, наприклад «Готель Тиша» у Ванкувері [28, с. 49] або зображення вітряків у Голландії [28, с. 59].

WSP визнав важливість документування звуків, що зникають, в сучасному звуковому середовищі. Відповідно до того, як світлини можуть зберігати візуальні історичні дані, так само й аудіомапи дають нам змогу зберігати навколишні звуки. Важливими аспектами є жива мова людей певних регіонів та змінні звуки навколишнього середовища.

Аудіомапа – це місце, де зберігається звучання міста, це архів живої мови певних верств суспільства, це звукова капсула часу, яку ми зможемо передати наступним поколінням.

Важливим аспектом створення звукових мап є вивчення взаємозв'язку між людьми та їх середовищем.

Акустична екологія, яку іноді називають екоакустиком або звукознавством, є дисципліною, що вивчає взаємозв'язок, опосередкований звуком між людьми та їхнім оточенням [38].



Акустичні екологічні дослідження почалися в кінці 1960-х рр. з Реймонда Мюррея Шафера та його команди в рамках проекту World Soundscape. Після цього проекту на цей аспект звернули увагу дослідники та художники по всьому світу. У 1993 р. члени міжнародної спільноти акустичної екології сформували Всесвітній форум акустичної екології [36].

Завдяки Раймонду Шаферу та його колегам, акустична екологія знайшла своє вираження в багатьох різних сферах. Відтоді більша увага приділяється звуковим впливам будівництва доріг і аеропортів, широко поширюється мережа «фонографів» (перші пристрої для запису та відтворення звуків) та розвивається біоакустика (використання звуку тваринами).

Раймонд Шафер також досліджував частоту звернення до природних та технологічних звуків в літературі. На його думку, частка звуків природи, почута і помічена серед європейських авторів, зменшилася за останні два століття з 43% до 20%, але не для Північної Америки, де вона залишилася 50%. Крім того, частка технологічних звуків, згаданих у літературі, залишилася приблизно на 35% для Європи, але зменшилася в Північній Америці.

Так у літературі починають використовувати та висвітлювати ідеї «акустичної екології», найпопулярнішими є дослідження впливу людського шуму на життя та поведінку тварин.

Акустична екологія знайшла своє вираження в багатьох різних областях, зокрема її використовують при створенні історичних звукових пейзажів [17].

Основну ідею акустичної екології можна описати наступною цитатою Реймонда Мюррея: «... ми намагаємося почути акустичне середовище як музичну композицію і саме ми несемо відповідальність за її склад».

Проблема, яку Шафер виявив у ході дослідження зі своїми студентами, називається «сонологічна компетентність».

Дослідник пропонував студентам наступні завдання: перерахуйте п'ять екологічних звуків (не музичних), які ви запам'ятали сьогодні; складіть список з п'яти звуків (не музичних), які вам подобаються і п'яти звуків, які не подобаються.

Несподіваним висновком дослідника стало те, що багато студентів не могли закінчити ці справи навіть після 15 хвилин. Як відповідь на цю проблему Шафер запропонував справи для «очищення вуха»: «звукові прогулянки» та ходьбу-медитацію, коли людина концентрується на звуковому середовищі та аналізує звуки довкола себе [27].

Невдовзі ці поняття почали широко вивчати. Існує однойменна стаття Гілдегарда Вестеркампа «Звукові прогулянки».

«Звукова прогулянка» – це своєрідна екскурсія, метою якої є прослуховування середовища. Слід звертати увагу на кожен звук, що нас оточує, незалежно від того, де саме ми знаходимося. Ми можемо бути вдома, можемо ходити по центру міста, в парку, на пляжі, купувати продукти в супермаркеті, стояти в аеропорту, на вокзалі, на зупинці, куди б ми не пішли, ми «надаємо нашим вухам пріоритет».

Такий досвід прослуховування навколишнього середовища може стати виснажливим та болючим, оскільки ми маємо сприймати забагато інформації: занадто гучні звуки або звуки позбавлені сенсу, що не несуть ніякої цінності. Ми не можемо просто взяти та закрити вуха, тому інформація все одно надходитиме до нашого мозку та буде оброблятися.

«Звукові прогулянки» можуть бути різних видів. За охопленням місцевості: великі простори (райони або центр міста) та точкові (парки або сквери). За кількістю учасників: одна людина (саме такі прогулянки є найефективнішими в плані концентрації), пара людей (у цьому випадку цікавою практикою є прогулянка наосліп: коли одна людина зав'язує собі очі, а інша стає її поводитирем), група (тут цікавим є обговорення сприйняття звуків великою кількістю людей, обмін враженнями). Незалежно від виду «звукової прогулянки» її основною метою є відновити наше почуття слуху.

«Звукові прогулянки» допомагають розкласти «звуковий пейзаж» на окремі звуки, так само як і музичну композицію ми можемо розкласти у себе в голові на окремі музичні інструменти.

Під час звукових прогулянок важливо не просто прислухатися до навколишнього середовища, але і до мови свого тіла. Інакше кажучи, своїм голосом або стопами ми «розмовляємо» з навколишнім середовищем, яке, у свою чергу, відповідає, надаючи нашим звукам конкретну акустичну якість [34].

Міста та мегаполіси просто перенасичені звуками. Їх стає настільки багато, що нам необхідно від них сховатися, втекти від реальності. Місто проникає навіть у найвіддаленіші його куточки й не може залишити нас на самоті.

Акустична екологія та звукові прогулянки – це відповідь на виклики, які диктує нам сучасне місто. Це та філософія і вправи, які допомагають нам повернути наш слух в умовах звукового забруднення.

Акустична екологія тісно пов'язана з такою наукою, як психогеографія. Якщо перша вивчає взаємозв'язок людини та середовища на просторовому рівні, то психогеографія звертається до психіки людини.

Гі Дебор визначає психогеографію як вивчення чітких законів і специфічних ефектів географічного середовища, свідомо організованого чи ні, на емоції та поведінку індивідів [13].

Йозеф Хард дає таке пояснення: «Психогеографія – це коробка з винахідливими стратегіями для вивчення міст... майже все, що відриває пішоходів з пішохідних зон та штовхає їх до нового осмислення міського ландшафту» [14].

Відносини між індивідами та навколишнім середовищем є двонапрямними. Таким чином, психогеографія – це вивчення не лише взаємодії людини та простору, але й вивчення самого середовища окремо.

За схемою Баррі Труакса, на сприйняття звуку індивідом впливають внутрішній стан людини та саме середовище. До внутрішнього стану він

відносив: внутрішні звуки, думки, почуття та пам'ять; до навколишнього середовища: географію, клімат, воду, вітер, людей, тварин, комах та інше. Сам звук автор описує як медіатор між слухачем та середовищем [33], (Додаток А).

Психогеографія як поняття може бути сприйняте лише через практичне застосування. Саме тому Гі Дебор у своїй роботі «Теорії дрейфу» (1956 р.) вводить новий термін.

Дрейф (фр. *Dérive*) – техніка швидкого пересування крізь різноманітні середовища. Дрейфи містять у собі як ігрову так і конструктивну поведінку, а також знання психогеографічних ефектів і тому відрізняються від загальноприйнятих понять подорожей або прогулянок.

У період дрейфу одна або декілька особистостей на певний проміжок часу зупиняють будь-яку діяльність. У цей час суб'єкт вивчає місцевість та насолоджується випадковими зустрічами. При цьому фактор випадку відіграє не таку велику роль, як може здатися на перший погляд: з точки зору дрейфу міста мають психогеографічні межі з постійними потоками, з початковими точками та нашаруваннями, які сильно перешкоджають входу в конкретні зони або виходу з них [2].

Існують спеціальні додатки на телефон, використовуючи які ви можете на власному досвіді спробувати техніку дрейфу.

*Dérive app*: цей додаток допоможе вам загубитися у вашому місті та дозволить поділитися цим досвідом з іншими користувачами на спеціально розробленій платформі з коментарями. Так само користувачі можуть створювати власні картки з завданнями й запрошувати інших долучатися до гри [14].

Інший додаток *DRIFT* так само допомагає вам заблукати в знайомих вам місцях, використовуючи випадково зібрані інструкції. Кожна команда змушує вас рухатися в певному напрямку та задокументувати щось буденне (аудіозапис або світлина), на що ви раніше не звертали уваги. Усі ці дописи

зберігаються на веб-сайті та можуть переглядатися іншими користувачами [10].

Основна мета психогеографії та дрейфів – це вивчення місцевості й міського рельєфу. Емоційна дезорієнтація в просторі та часі призводить до абсолютно нового бачення та відчуття місця людиною.

Вивчаючи простір міста та його звуки, в нашій уяві вибудовуються конкретні пейзажі. Ми починаємо асоціювати певну локацію з тим чи іншим звуком. Цей феномен називають «звуковим пейзажем».

Аудіомапа складається не просто зі звуків, а саме з цих звукових пейзажів. За допомогою них ми не просто хочемо подати звукову інформацію про певний географічний об'єкт або простір, ми хочемо створити «звукове зображення» цього місця.

Існує певна проблема сприйняття. Якщо ми говоримо про реальне зображення, то тут ми фокусуємо свою увагу на певному предметі, відкидаємо все зайве для себе. Розглядаючи зображення, ми встановлюємо візуальні зв'язки з об'єктами, які на ньому зображені, можемо виокремити та відшукати головних та другорядних героїв.

«Звукове зображення» або «звуковий пейзаж» позбавлений цього. Очевидна причина – це розділення почуттів: зору та слуху. Ми не можемо вручну ігнорувати звуки, на відміну від реального зображення, де ми можемо сфокусувати свою увагу на одному предметі. Таким чином у нас створюється відчуття, що всі звуки поєднані між собою.

«Звуковий пейзаж» створений за допомогою звуків, які свідчать про соціальні умови та характеристики, які його створюють. У промислово розвинених містах звуковою основою для таких пейзажів є промислові шуми, в тропічному лісі – звук природи, а в порожньому просторі – тиша. Саме ця звукова основа і передбачає майбутні соціальні тенденції.

Аби створити «звуковий пейзаж», який би наближував слухача до реального зображення місця, його корегують. Змінюючи звукові зображення (в часі або послідовність його елементів) в інші, які не відповідають дійсності,

ми пропонуємо слухачу, як казав дослідник Тревор Візарт «створення уявного ландшафту типу реальні об'єкти / нереальний простір» [35].

Таким чином «звукові зображення» стають імітацією частини реального світу. Цей аспект досліджував Саймон Еммерсон і називав його «mimesis». Наприклад, сміх, розмови, дзвін келихів, гучна музика та танці можуть описувати звуковий простір як пабу, так і приватної вечірки. «Звукові пейзажі» слугують лише підказкою до місця, де відбуваються події [15].

Отже, загальними темами, що вивчаються через аналіз «звукового пейзажу», є конфлікт між природою та промисловістю, вплив технології на виробництво та споживання звуку, питання культурних звукових цінностей та еволюції акустики, а також динаміка потужності мовчання та шуму.

## **1.2. Функції, які виконують аудіомапи міста**

Аудіомапа є унікальним за своєю суттю форматом передачі інформації. Через звукові записи людина зовсім інакше сприймає середовище.

Звукові мапи є вдалим форматом для того, аби проілюструвати вплив людської діяльності на природу. Прикладом втілення цієї функції слугує проект «Аудіомапа парку Стенлі».

«**Аудіомапа парку Стенлі**» – це веб-сайт, де зібрані звукові записи, зроблені в одному з найбільших у Північній Америці міських парків, розташованому у Ванкувері, Британська Колумбія, Канада. Використовуючи GPS-пристрій та компактний цифровий аудіорекордер, авторів проекту Річарду Мінарді вдалося задокументувати 13 позицій. Дані про географічне місце та звукові записи були пов'язані з картою, створеною в географічних інформаційних системах (ГІС).

Цей проект слугував для переосмислення сприйняття парку Стенлі як незайманого району дикої природи неподалік центру Ванкувера. І саме тут важливо додати, що звуки навколишньої міської інфраструктури створюють сильну присутність міста по всьому парку.

«Аудіомапа парку Стенлі» є цінною для розуміння впливу та втручання людської діяльності на природу [21].

Звукові мапи широко використовуються біологами. Основним напрямком роботи з цим форматом є запис звуків тварин, які є на стадії вимирання.

Група з понад 100 професіоналів з усього світу співпрацювала над розробкою «**Мапи звуків природи**» (Nature Soundmap), яка охоплює 81 країну.

Проект забезпечує глобальну базу даних звуків природи. Мапа є зручним інтерактивним способом вивчення природних звуків нашої планети. Слоганом проекту є: «Почуй світ, як ніколи раніше».

Багато записів у колекції є «бінауральними» звуковими пейзажами, іншими словами, запис зроблено за допомогою двох мікрофонів, які фіксують звук на 360 градусів. Ця техніка запису найбільш точно імітує природний досвід і забезпечує реалістичне представлення всіх звуків у певному середовищі.

На мапі України є два записи: загальний фоновий звук у Дворічанському національному парку в Харківській області та запис степового бабака в тому самому національному парку [24].

Аудіомапи можуть не лише зберігати реальні звуки просторів, але і ставати майданчиками для музичного мистецтва.

«**Міста та пам'ять**» – це глобальний спільний звуковий проект, який охоплює записування на місцях та звукове мистецтво. На кожному місці звукової мапи «Міста та пам'ять» є два звуки: оригінальний запис цього місця і переосмислений звук, який показує це місце і час по-новому.

На мапі України є два записи: Київ (Храм Успіння Божої Матері) та Тернопіль (залізничний вокзал).

Слухач може досліджувати місцевості через реальні звуки або прослуховувати версії того, як би це місце могло лунати. Створюється ніби нашарування двох звукових світів: реального і віртуального.

Звуки віртуального світу – це переосмислені звуки реальності. Автори створюють нові записи на базі реальних, найчастіше – це електронні треки, вокальні партії, абстрактні композиції.

Станом на сьогодні на звуковій мапі налічується понад 2000 звуків, записаних у 80 різних країнах світу.

Проект є відкритим і кожен може долучитися до його наповнення. Наразі було залучено більш ніж 500 учасників по всьому світі.

Проект охоплює неймовірно велику кількість звуків різноманітних типів: аеропорт, тварини, дзвони, птахи, церкви, храми та собори, ярмарки, ліси, порти та кораблі, комахи, музеї та бібліотеки, музичні звуки, природні явища, звуки нічного життя, протести та мітинги, магазини та ринки, спортивні звуки, підземні звуки (метрополітен).

Окремо на сайті винесено аудіомапи таких країн як Англія, Ірландія, Італія, Шрі-Ланка та США [12].

Ще одним прикладом майданчика для музичних експериментів є «**Звукова мапа Нью-Йорка**» (NYSoundmap).

**NYSoundmap** – проект Нью-Йоркського товариства акустичної екології (NYSAE). Ця організація займається вивченням ролі звуку в природних середовищах та людських суспільствах, а також просуває громадський діалог щодо ідентифікації, збереження та відновлення природного та культурного середовищ.

Метою NYSAE є вивчення та створення постійного діалогу щодо звукового середовища, характерного для Нью-Йорка. Проект NYSoundmap є прямим результатом зацікавленості NYSAE у зборі та розповсюдженні досвіду міста серед широкої громадськості. У створенні проекту брали участь митці, архітектори, звукорежисери, філософи та дизайнери.

Завдяки проекту NYSoundmap, NYSAE має на меті сприяти діалогу між людьми з найрізноманітніших сфер і з різними музичними досвідами – від пересічних громадян та музикантів-початківців до професійних артистів у цій сфері [25].



Важливою функцією аудіомап є переосмислення впливу середовища на життя людини. Зокрема саме через звуки ми можемо переосмислити те, наскільки сильно в наше життя проникає місто: заводи, дороги, аеропорти та інше.

**Проект «Звук навколо вас» (The Sound Around You Project)** став тим майданчиком, де люди можуть збирати звуки довкола себе та розповідати, як ці звуки на них впливають.

Проект розпочинався як звукове дослідження в Університеті Салфорда, Великобританія у 2007 році. Проект дозволяє людям у всьому світі використовувати свій iPhone (або будь-який інший аудіореєстратор) для запису звуків з усього світу. Кожен з записів має тривати не менше 30 секунд. Це можуть бути як записи звуків вулиць, парків, так само і записи подорожі родини в автомобілі, натовпу в торговельному центрі, вуличні бесіди. Аби завантажити їх на віртуальну мапу, під аудіо слід написати чому ви обрали саме цей звук, поділитися думками з приводу записаного аудіо та вказати авторство.

Проект виглядає як інтерактивна мапа, на якій позначаються аудіозаписи на всіх континентах (є навіть запис «На краю Антарктики»). Найбільша кількість аудіо зроблена в Сполучених Штатах Америки (Нью-Йорк – 188, Філадельфія – 160, Сан-Франциско – 96), Канада (Ванкувер – 61), Великобританія (загалом 1258), Європа (загалом 187). Важливо зауважити, що на цій мапі нема жодного доданого звуку на території України.

Проект «Звук навколо вас» спрямований підвищити обізнаність людей про вплив навколишнього середовища на життя людини. Проект є важливим для розуміння сприйняття людиною простору, в якому вона знаходиться [32].

За допомогою аудіомап можна показати історичні звукові зміни певних локацій. Прикладом може слугувати єдина в Україні аудіомапа Запоріжжя.

**«Звукотіні міста Z»** – це аудіомапа міста Запоріжжя, яку створила студентка Українського католицького університету Анна Стукало. До кожної з локацій авторка додала історичний опис місця: як місце виглядало та лунало

раніше, як змінювалося впродовж певного часу та як виглядає зараз. Метою проекту було показати зв'язок часів [8].

Найважливішою функцією аудіомап є «мовна капсула часу». Вперше про це заговорили автори проекту **«Звукова мапа Монреалю» (Montreal Sound map)**.

«Звукова мапа Монреалю» – це веб-проект, який дозволяє користувачам завантажувати записи на мапу Монреалю. Звукова мапа постійно змінюється через те, що користувачі постійно оновлюють її наповнення.

Метою цього проекту є збереження звуків міста, які незабаром можуть зникнути. Подібно до того, як світлини фіксують та документують історичні події, звукові мапи зберігають звуки для майбутніх поколінь [22].

Існує ціла низка проектів, які присвячені звуковому опису конкретного міста: «Звукова мапа Брюсселя» (Brussels sound map) [11], «Звукова мапа Лондона» (The London Sound Survey) [31], «Аудіомапа Белфаста» (Belfast sound map) [9], «Аудіомапа Стамбула» (Istanbul sound map) [16], «Аудіомапа Лісабона» (Lisbon sound map) [20], «Звуки Барселони» (Sons de Barcelona) [30].

Отже, можемо виділити наступні функції, які виконують аудіомапи:

1) звукові мапи широко використовуються біологами. Основним напрямком роботи з цим форматом є запис звуків тварин, які є на стадії вимирання;

2) зберігають не лише реальні звуки просторів, але і стають зручними майданчиками для музичного мистецтва;

3) допомагають переосмислювати вплив середовища на життя людини. Зокрема, саме через звуки ми можемо переосмислити те, наскільки сильно в наше життя проникає місто: заводи, дороги, аеропорти та інше;

4) дають нам можливість показати історичні звукові зміни певних місцевостей;

5) зберігають звуки міста, які незабаром можуть зникнути, так звана «мовна капсула часу».

## РОЗДІЛ 2

### Авторський проект «Аудіомапа міста Одеси»: практична частина

#### 2.1. Розробка ідеї проекту «Аудіомапа міста Одеси»

Одеса є одним з найпопулярніших туристичних міст України. За даними фіскальної служби у 2018 році місто відвідало понад 6,3 мільйона туристів [7].

Місто привертає увагу мандрівників не лише своїм розташуванням біля Чорного моря, але й численними фестивалями та іншими культурними подіями.

З огляду на існування вже значної кількості рекламних представлень міста, серед яких «Одеса – столиця сміху» (щорічно в місті проходить парад гумору на 1 квітня), «Одеса – перлина біля моря» (у місті розташований найбільший порт в країні), «Одеса – місто кіно» (у 2019 році пройде ювілейний 10-й Одеський кінофестиваль), актуальними є спроби знайти відповідь на запитання «Як розповісти про місто по-новому?». Важливим у цьому процесі було зважати на розвиток нових цифрових медіаформатів, серед яких і аудіомапи.

Ідеєю проекту було зібрати ознаки ідентичності та представити їх у форматі аудіомапи.

Одеська мова – це одна з візитних карток міста. Існує багато літературних творів, у яких описано цей феномен, багато фільмів, де актори намагаються відтворити цю мову. Проте головним і найважливішим фактором тут є штучність. Справжні одесити завжди засуджують фільми і кажуть про так звану награність або гіперболізацію мови.

Михайло Аєров у своїй статті «Одесский язык» каже: «Одеська мова нині стала нагадувати скелет мамонта, яким може похизуватися гарний музей» [1]. Через економічні та політичні проблеми в країні великий прошарок населення, носіїв тої самої мови, виїхав з міста.

Наразі в місті існують певні райони з концентрацією цих розмов. Здебільшого це райони Привозу, Старокінного ринку та барахолки біля нього, стара частина міста (одеські дворики), район зоопарку. Ці місця не входять в

топ місць Одеси, через це для багатьох туристів одеська мова так і залишається лише міфом.

Ідея проекту полягала в тому, аби довести, що одеська мова існує. Ми захотіли задокументувати справжню живу мову одеситів та надати можливість насолодитися нею іншим.

Як ми вже згадували вище в місті існують певні локації з концентрацією цієї мови, проте так само існують окремі, точкові місця. Аби зручно розмістити всі аудіозаписи та прикріпити їх до конкретних місць ми вирішили звернутися до такого формату як аудіомапа.

Ознайомившись зі схожими проектами ми вирішили розширити тематику звуків, які ми використаємо у проекті. Категорії, які ми для себе обрали були наступними: «Література», «Музика» та «Звуки міста».

Вибір таких категорій мав допомогти порівняти задокументовану мову, за допомогою книжок та пісень, зі справжньою одеською мовою, яку можна почути на вулицях міста.

За допомогою аудіомапи ми змогли візуально прив'язати кожен звук до певної локації. Таким чином ми окреслили ті самі райони з найбільшою концентрацією. Проілюстрували точкові місця, наприклад альтанку для шахістів біля Соборної площі.

**Назва** творчого проекту «Аудіомапа міста Одеси» – лаконічна та інформативна. З самої назви ми вже маємо уявлення про формат проекту та його спрямування. Зокрема це є стандартною назвою для подібних проектів у світі.

**Мета** творчого проекту – за допомогою аудіомапи міста Одеси задокументувати одеську мову, що зникає, передати живе справжнє звучання міста.

Головною проблемою, з якою ми стикнулися – це відбір аудіозаписів для мапи. Метою було створити реалістичне «звукове зображення» міста, а тому слід було ретельно відбирати записи, аби не створити хибне враження.

Важливо було дотримуватися балансу між записами на українській та російській мові. У суспільстві існують певні стереотипи, що в Одесі люди взагалі не розмовляють українською мовою. За допомогою аудіомапи ми хотіли навести приклади того, як одесити використовують українську мову в повсякденному житті.

На мапу ми наносили й записи з використанням нецензурної лексики. Таких аудіо є незначна кількість, проте ми вважаємо потрібним висвітлювати й ці аспекти живого спілкування, бо це є невід'ємною частиною мови, яка так само може багато чого розповісти про середовище.

Таким чином аудіомапа Одеси має охопити весь спектр живої мови, допомогти задокументувати одеську мову, передати ті настрої та атмосферу, які панують в місті.

## **2.2. Втілення проекту**

Задля досягнення мети ми поділили процес реалізації проекту на окремі етапи. Це допомогло нам краще фокусувати увагу на поставлених задачах та намагатися зменшити появу ризиків на наступних етапах.

Першим етапом у створенні «Аудіомапи Одеси» став відбір матеріалів та локацій.

Загалом проект можна поділити на 3 категорії: «Музика», «Література» та «Звуки міста».

У категорії «Музика» ми відібрали та розмістили найпопулярніші одеські пісні. Першим аспектом, який ми розглядали при відборі музичної композиції був автор пісні.

Найвідомішим співаком міста вважається Леонід Утьосов. Ми відібрали дві пісні автора: «У Чорного моря» та «Ты одессит, Мишка». Саме перша пісня 5 років тому вітала гостей міста на залізничному вокзалі. На мапі позначки з піснями знаходяться на пам'ятнику Леоніду Утьосову на Дерибасівській вулиці та на пам'ятнику одеському моряку на Приморському вокзалі.

У проєкті так само міститься музична композиція Володимира Висоцького. Співак не народився в місті, але дуже довгий час тут мешкав та працював. Пісня, яку ми обрали називається «Дамы, господа!» й лунає вона в фільмі «Опасные гастроли», який був знятий на Одеській кіностудії. Саме біля кіностудії і знаходиться пам'ятник Висоцькому, де цілодобово грають його пісні.

Найбільше відібраних пісень для цієї рубрики – народні. Подекуди авторів пісні встановити неможливо. «Бублички», «Мурка», «7:40», «Мясоедовская улица моя»: ці пісні знає кожен одесит, але ніхто вам не зможе одразу дати відповідь на запитання хто є її автором.

Кожна пісня описує окремий період в житті міста і те, як лунало місто в той час. Наприклад, пісня «Мурка» розповідає реальну історію Марусі Клімової, яка була секретною агенткою Московського карного розшуку. Маруся мала стати частиною одеського кримінального угруповання та допомогти заарештувати її членів.

Таким чином ми бачимо, як за допомогою народних пісень ми зберігаємо та передаємо історичні знання наступним поколінням.

Усі пісні прикріплені до пам'ятників співаків або об'єктів, про які йде мова. Наприклад, пісня «Мясоедовская улица моя!» прикріплена на мапі до однойменної вулиці.

Другий розділ звуків називається «Література», у якому ми зібрали відомі твори про Одесу.

Тут ми вже робили акцент не на авторі, а на самому творі. Якщо автор є одеситом, але його творчість ніяким чином не пов'язана з історією міста, то ми не додавали такі записи на мапу. Анна Ахматова народилася в Одесі, але ніколи не вважала себе одеситкою і не писала віршів про це місто. Відповідно творчість поетеси не увійшла в цей перелік.

Першим етапом став відбір творів. Основними факторами, на які ми звертали увагу, було: автор твору мав народитися, або довгий час мешкати в Одесі, твір мав бути відомим, зокрема є ціла низка пам'ятників в місті, які

присвячені саме героям популярних творів (пам'ятник Петрику та Гаврику з твору Валентина Катаєва «Белеет парус одинокий» [6], пам'ятник стільцю з твору Євгена Петрова та Іллі Ільфа «12 стульєв»), у творі мають описуватися події, які відбуваються в Одесі.

Наступним етапом був відбір уривків з творів, які ми самостійно начитували для мапи міста. Найчастіше ними ставали уривки, які невдовзі стали серед одеситів крилатими виразами. Наприклад, у творі «12 стульєв» таким виразом став: «Утром деньги – вечером стулья». Уривок з цього твору ми взяли з однойменного фільму, де актори розіграли цей діалог [5].

Єдиним записом на мапі, який озвучений самим автором твору є запис Михайла Жванецького «Одесские дачи». Ми взяли уривок з аудіокниги письменника та додали його на мапі з позначкою на бульварі Жванецького [3].

Усі літературні твори прикріплені до пам'ятників авторів, головних героїв твору та вулиць, названих на честь цих письменників.

Розділ «Література» допомагає нам краще збагнути як саме лунала Одеса в минулому. З цих уривків ми можемо дізнатися, про певні історичні події того часу, настрої, які панували в суспільстві, стереотипи та вподобання населення, мовні звороти та вирази, які використовували.

Останній найбільший розділ називається «Звуки міста». У своїй роботі ми робили акцент саме на ньому, бо хотіли задокументувати сучасну «живу» Одесу.

У цьому розділі ми розміщували записи зроблені безпосередньо на вулицях міста, ринках, базарах, площах, сюди увійшли діалоги з таксистами та продавцями, записи звуків соборів та храмів, прибуття потягу на вокзалі, записи з парків та скверів, звуки моря.

Головною метою цієї рубрики було дати почути «живе місто». Саме тут ми зіштовхнулися з низкою проблем.

По-перше, це зміна поведінки людей при вигляді диктофона. Багато хто змінював манеру розмови, коли бачив записний пристрій: хтось переставав

використовувати ненормативну лексику, хтось вступав в діалог, думаючи, що це запис інтерв'ю, інші просто замовкали. Саме тому довелося ховати диктофон. Через це багато записів були з дефектами й, відповідно, обробка звуку забирала набагато більше часу.

По-друге, «багатошаровість міста». В Одесі є велика кількість заводів, морський порт, дорожній рух, чисельні будівництва. Все це накладалося на ті звуки, які ми хотіли записати, тому найчастіше записи робилися рано вранці, або у відповідні години з найменшим навантаженням доріг, або в будні дні, коли в центрі не настільки багато туристів, що давало змогу записати звуки в кращій якості.

По-третє, погодні умови. До них ми відносимо чисельні дощі, які припали саме на період запису, та вітер. Проблема сильного вітру була однією з ключових при записі звуків моря. Аби вийти з цієї ситуації ми використовували вітрозахист для диктофона. Цю насадку рекомендують використовувати для записів звуків на вулиці, тому, впродовж роботи над рубрикою «Звуки міста», ми постійно нею користувалися.

Для запису аудіо ми використовували портативний ручний рекордер **Zoom H1**. Даний пристрій широко використовують для запису звуку відео, документування лекцій та зустрічей, запису інтерв'ю. Запис відбувається за системою X/Y, що допомагає охопити широку область, зберігаючи при цьому гарну якість. Рекордер H1 оснащений влаштованим X/Y-мікрофоном, який являє собою два різнонаправлені мікрофони під кутом 90 градусів по відношенню один до одного. Ручний рекордер Zoom H1 може записувати звуки у двох форматах: WAV та MP3. Ми працювали з форматом WAV, бо тоді звук записується без стискання. Через певні труднощі під час записів, які ми описали вище, процес обробки аудіофайлів був дуже довгим та детальним, через це обраний аудіоформат є виправданим [4].

Після запису всіх необхідних звуків ми почали процес обробки файлів у програмі **Adobe Audition**. Програма дає можливість прибирати шуми, обрізати та клеїти звуки, також додавати аудіоефекти.



Найбільше часу зайняло прослуховування та відбір записів. Серед всіх записаних нами аудіофайлів ми намагалися відібрати найцікавіші, ті, які б найкраще передавали атмосферу місця.

Спираючись на переглянуті нами приклади схожих аудіомап міста, за середню тривалість запису ми обрали 50 секунд. Цей вибір обумовлений тим, що у наш час людина дуже швидко сприймає інформацію і не може довго фокусувати увагу на чомусь одному.

Наступним етапом був перегляд схожих проектів та вибір платформи для розробки сайту «Аудіомапа міста Одеси».

Для створення сайту ми обрали платформу Omeka. Omeka – це безкоштовна система керування контентом з відкритим вихідним кодом для онлайн цифрових колекцій. Платформа допомагає користувачам публікувати й демонструвати об'єкти культурної спадщини, а також розширювати її функціональність за допомогою тем і плагінів.

Програмне забезпечення Omeka використовується в Нью-Йоркській публічній бібліотеці, бібліотеці Ньюберрі, а також у багатьох невеликих музеях. Школа журналістики Міссурі використовує Omeka, щоб поділитися своїм архівом з 38 000 фотографій з Міжнародного конкурсу «Фотографії року» [26].

Серед усіх переглянутих нами подібних проектів ми виділили Brussels soundmap. Саме на зовнішній вигляд та функціонал цього сайту ми спиралися при створенні нашого проекту (Додаток В).

Темою оформлення ми обрали Omeka Bootstrap, бо серед всіх наявних тем вона найбільше відповідала нам по функціях та зовнішньому вигляду.

Наступним етапом став підбір відповідних плагінів. За допомогою плагіна Neatline ми додали на сайт мапу. Нам не вдалося використовувати Google maps, оскільки цей картографічний сервіс з травня 2018 року став платним. Тому для нашого проекту в налаштуваннях Neatline ми використали Layer Mapbox Customized Maps (тема HOT).

Другим плагіном, який ми використовували в Omeka, був Neatline Widget ~ Waypoints. За допомогою активації цього віджету в Neatline ми змогли додавати записані нами звуки до певної географічної точки на мапі.

За допомогою плагіна Simple Pages ми додали на сайт сторінку «Про проект», де детально описали ідею нашого проекту.

Плагін CSS Editor ми використовували для того, аби налаштувати зовнішній вигляд сайту. За допомогою цього додатку ми змогли змінювати кольори назв рубрик, розміри мапи на сайті, вигляд кнопок, розташування панелі з переліком назв усіх звуків. Саме за допомогою цього додатку ми змогли наблизити зовнішній вигляд нашого сайту до вигляду Brussels soundmap (Додаток Б).

Наступним етапом стало розміщення вже відредагованих аудіозаписів на готовому сайті. Для цього ми створювали нові «Елементи», надавали їм назву (яка буде зображатися на сайті для цієї конкретної позначки) та додавали відповідний аудіофайл. Ми прикріплювали кожен запис до конкретного місця на мапі: пам'ятника, будівлі, вулиці, конкретної зони. Далі ми описували кожен запис, аби слухач міг краще зрозуміти почуте. Аби розділити всі записи на відповідні категорії ми створювали «Колекції»: «Література», «Музика», «Звуки міста». До кожної колекції ми поокремо додавали відповідні елементи.

Для візуального розрізнення звуків по категоріях, в програмі Adobe illustrator ми розробили позначки для кожного з розділів: «Література» – позначка книга, «Музика» – мелодія, «Звуки міста» – навушники. Не дивлячись на те, що сайт містить меню з відповідними рубриками, де по окремо розміщені звуки, є дуже важливим візуально підкреслити цю різницю.

Основним від чого ми відштовхувалися при виборі кольорів була саме мапа. Вона займає 80% та є ключовою на сайті. Оскільки нам не вдалося використовувати Google maps, а вони мають велику кількість різноманітних оформлень, серед мап, які ми змогли завантажити на Omeka, ми відібрали ту, яка пасувала нам найбільше за функціоналом. Важливим було, аби на мапі

зображалися назви пам'яток, бо саме до цих локацій ми найчастіше прив'язували звуки.

Основними кольорами нашої мапи Mapbox Customized Maps (тема HOT) були: рожевий, салатовий та блакитний. Рожевим кольором (#D2938E) на мапі позначені найголовніші дорожні вузли. Саме цей колір ми взяли за основу і використали його для створення іконок різних рубрик та для назви самого проекту.

За допомогою проекту «Аудіомапа міста Одеси» ми намагалися задокументувати живу, справжню Одесу. Не ту Одесу, про яку ми читали в книжках та слухали у піснях, а ту, яку ви можете почути на вулицях міста, в громадському транспорті, в черзі у магазині. У проекті були використані музичні композиції та уривки з творів лише для порівняння їх зі справжніми звуками міста.

Формат аудіомапи виявився найзручнішим для подачі такої інформації. Маючи перед очима мапу міста та нанесені на неї позначки з аудіозаписами, людині легше орієнтуватися та обирати конкретні точки. За допомогою різних іконок ми поділили звуки на 3 категорії, що так само допомагає не загубитися серед великої кількості записів. Опис до кожного аудіофайлу з поясненням слугує своєрідною інструкцією для читання певного звуку.

Ми записали ту саму одеську мову, яка на рівні з Одеським оперним театром та пам'ятником Дюку де Рішельє є візитною карткою міста.

«Аудіомапа міста Одеси» – це спроба показати, розказати про місто за допомогою звуків. «Аудіомапа міста Одеси» – це своєрідна подорож Одесою наосліп.

## ВИСНОВКИ

У нашій магістерській роботі ми дослідили історію аудіомапи як медіаформату. Розглянули перші згадки цього формату у праці «Музика навколишнього середовища» Реймонда Мюррея Шафера, описали яким чином аудіомапи пов'язані з розвитком таких наук як акустична екологія, психогеографія та феноменами «звукових прогулянок» і «дрейфів».

Визначили основні поняття дослідження, такі як: «медіаформат», «аудіомапа», «звуковий пейзаж», «звукові прогулянки» та «дрейфи».

У ході вивчення такого медійного формату як аудіомапа ми виокремили основні сфери його використання: майданчик для музичного мистецтва; «мовна капсула часу»; «звукове зображення» впливу людської діяльності на природу; запис звуків тварин, які є на стадії вимирання; переосмислення впливу середовища на життя людини; опис зв'язку часів за допомогою зміни звукових зображень конкретних історичних місць; збереження звуків міста, які незабаром можуть зникнути.

У магістерській роботі ми детально описали аналогічні проекти, які вже існують. Серед них всесвітній проект «Міста та пам'ять», який налічує понад 30 аудіомап міст та 15 світових аудіопроектів, розглянули єдину українську аудіомапу.

Ми створили ідею та розробили концепцію власного проекту, метою якого було задокументувати одеську мову, передати живе звучання міста. Для представлення роботи ми обрали оптимальний формат – аудіомапу. Вибір цього медіаформату обумовлений зручністю сприйняття інформації.

Наш проект складається з 3 розділів: «Література», «Музика» та «Звуки міста».

Ми відібрали відомі літературні твори про Одесу та начитали уривки з них. Основним критерієм відбору став зміст книги, у якому обов'язково були описані події, що відбулися в Одесі. За допомогою цих уривків з текстів ми

показали, які настрої панували в суспільстві в певний період, стереотипи та вподобання населення, мовні звороти та вирази, які використовували.

Для категорії «Музика» ми відібрали найпопулярніші одеські пісні. Тут основним фактором для відбору так само лишився зміст пісні. За допомогою пісень нам вдалося проілюструвати те, як можна передавати історичні знання про місто через музичні композиції.

У розділі «Звуки міста» ми розміщували записи, зроблені безпосередньо на вулицях міста, ринках, базарах, площах, сюди увійшли діалоги з таксистами та продавцями, записи звуків соборів та храмів, прибуття потягу на вокзалі, записи з парків та скверів, звуки моря. Головною метою цієї рубрики було дати почути «живе місто».

Вибір саме таких категорій мав допомогти порівняти задокументовану мову, за допомогою книжок та пісень, зі справжньою одеською мовою, яку можна почути на вулицях міста.

Платформою для розробки сайту нашого проекту ми обрали OpenStreetMap. OpenStreetMap допомагає користувачам публікувати й демонструвати об'єкти культурної спадщини. Функціонал платформи дає можливість детального опису проекту: додавання інформації про авторів, видання, рік публікації тощо.

За допомогою доданих на платформу плагіна Neatline та віджета Neatline Widget ~ Waypoints ми змогли завантажити на мапу Одеси аудіозаписи. Кожен запис ми прикріплювали до відповідної географічної точки.

Як зазначили автори проекту «Звукова мапа Монреалю»: найголовнішою перевагою звукових мап є те, що їх можна використовувати як «звукові часові капсули», які зберігають звуки місця, перш ніж вони зникнуть.

За допомогою проекту «Аудіомапа міста Одеси» нам вдалося задокументувати одеську мову, що зникає, яка на рівні з Одеським оперним театром та пам'ятником Дюку де Рішельє є візитною карткою міста.

Створений проект має культурну цінність як такий, що відтворює автентичне життя одеситів, демонструє історичні матеріали та популяризує знання про місто.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Аеров М. Одесский язык [Электронный ресурс] / Михаил Аеров – Режим доступа до ресурсу: <https://www.migdal.org.ua/times/40/3421/>.
2. Ги-Эрнест Дебор «Теория дрейфа» [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: [http://debord.ru/Teksty/Gi\\_Debor\\_Teoriia\\_dreifa.html](http://debord.ru/Teksty/Gi_Debor_Teoriia_dreifa.html).
3. Жванецкий М. Одесские дачи / Михаил Жванецкий. – Москва: Время, 2006. – 208 с.
4. Звуковая лаборатория Zoom [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: [http://zoomrussia.ru/products/handy\\_recorder/zoom-h1/](http://zoomrussia.ru/products/handy_recorder/zoom-h1/).
5. Ильф И. Двенадцать стульев / И. Ильф, Е. Петров. – Москва: Хранитель, 2007. – 414 с.
6. Катаев В. Белеет парус одинокий / Валентин Катаев. – Москва: Оникс, 2007. – 368 с.
7. Одещина цього року очікує понад 6 мільйонів туристів [Электронный ресурс] // УНІАН. – 2018. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.unian.ua/tourism/news/10084637-odeshchina-cogo-roku-ochikuyeponad-6-milyoniv-turistiv.html>.
8. Стукало А. Звукотіні міста Z [Электронный ресурс] / Анна Стукало – Режим доступа до ресурсу: <https://sounds-zp.herokuapp.com/>.
9. Belfast sound map [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <http://belfastsoundmap.org/>.
10. BROKEN CITY LAB [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <http://www.brokencitylab.org/drift/>.
11. Brussels sound map [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <http://www.bna-bbot.be/brusselssoundmap/#sounds/254>.
12. Cities and Memory [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://citiesandmemory.com/>.

13. Debord G. Psychogeographic guide of Paris [Электронный ресурс] / Guy Debord. – 1957. – Режим доступа до ресурсу: <http://imaginarymuseum.org/LPG/Mapsitu1.htm>.
14. Dérive app [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <http://deriveapp.com/s/v2/>.
15. Emmerson S. The Language Electroacoustic Music [Электронный ресурс] / Simon Emmerson. – 1986. – Режим доступа до ресурсу: <https://link.springer.com/book/10.1007/978-1-349-18492-7>.
16. Hart J. A New Way of Walking [Электронный ресурс] / Joseph Hart // Utne Reade. – 2004. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.utne.com/community/a-new-way-of-walking>.
17. Iosafat D. On Sonification of Place: Psychosonography and Urban Portrait [Электронный ресурс] / Dani Iosafat. – 2009. – Режим доступа до ресурсу: <https://danijoss.com/shared/files/ossonification.pdf>.
18. Istanbul sound map [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://soundcloud.com/soundmap>.
19. Krygier J. Making Maps: DIY Cartography [Электронный ресурс] / John Krygier. – 2008. – Режим доступа до ресурсу: <https://makingmaps.net/2008/03/25/making-maps-with-sound/>.
20. Lisbon sound map [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <http://www.lisbonsoundmap.org/>.
21. Minardi R. Stanley Park Soundmap [Электронный ресурс] / Richard Minardi. – 2009. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.sfu.ca/geog/geog351spring09/group07/>.
22. Montreal Sound Map [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://www.montrealsoundmap.com/>.
23. Mydlarz C. APPLICATION OF MOBILE AND INTERNET TECHNOLOGIES FOR THE INVESTIGATION OF HUMAN RELATIONSHIPS WITH SOUNDSCAPES [Электронный ресурс] / Charlie Mydlarz. – 2013. – Режим доступа до ресурсу:



<https://pdfs.semanticscholar.org/c37c/b3b7fd66bd36ed85f3a3913094f0f41ae622.pdf>.

24. Nature Soundmap [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <http://www.naturesoundmap.com/>.

25. NYSOUNDMAP [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <http://www.nysoundmap.org/>.

26. Omeka Everywhere [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://omeka.org/everywhere/>.

27. Schafer R. Ear Cleaning [Электронный ресурс] / Raymond Murray Schafer // BMI Canada. – 1967. – Режим доступа до ресурсу: [https://monoskop.org/images/2/2d/Schafer\\_R\\_Murray\\_Ear\\_Cleaning\\_Notes\\_for\\_a\\_n\\_Experimental\\_Music\\_Course.pdf](https://monoskop.org/images/2/2d/Schafer_R_Murray_Ear_Cleaning_Notes_for_a_n_Experimental_Music_Course.pdf).

28. Schafer R. European Sound Diary [Электронный ресурс] / Raymond Murray Schafer. – 1977. – Режим доступа до ресурсу: [https://www.sfu.ca/sonic-studio-webdav/WSP\\_Doc/Booklets//EuroSoundDiary.pdf](https://www.sfu.ca/sonic-studio-webdav/WSP_Doc/Booklets//EuroSoundDiary.pdf).

29. Schafer R. The soundscape: our sonic environment and the tuning of the world [Электронный ресурс] / Raymond Murray Schafer // Dastiny Books. – 1993. – Режим доступа до ресурсу: [https://quote.ucsd.edu/sed/files/2014/01/schafer\\_1.pdf](https://quote.ucsd.edu/sed/files/2014/01/schafer_1.pdf).

30. Sons de Barcelona [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://barcelona.freesound.org/>.

31. The London Sound Survey [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://soundsurvey.org.uk/>.

32. The Sound Around You Project [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://scistarter.org/sound-around-you-project>.

33. Truax B. Handbook for Acoustic Ecology [Электронный ресурс] / Barry Truax. – 1999. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.sfu.ca/~truax/handbook2.html>.

34. Westerkamp H. Soundwalking [Электронный ресурс] / Hildegard Westerkamp. – 1974. – Режим доступа до ресурсу:

<https://www.sfu.ca/~westerka/writings%20page/articles%20pages/soundwalking.html>.

35. Wishart T. On Sonic Art [Электронный ресурс] / Trevor Wishart . – 1996. – Режим доступа до ресурсу: <https://www.discogs.com/Trevor-Wishart-On-Sonic-Art/release/7621013>.

36. World Forum for Acoustic Ecology [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://web.archive.org/web/20081211035644/http://interact.uoregon.edu/MediaLit/wfae/home/>.

37. World Soundscape Project [Электронный ресурс] // The Canadian Encyclopedia – Режим доступа до ресурсу: <https://www.thecanadianencyclopedia.ca/en/article/world-soundscape-project>.

38. Wrightson K. An Introduction to Acoustic Ecology [Электронный ресурс] / Kendall Wrightson – Режим доступа до ресурсу: [https://econtact.ca/5\\_3/wrightson\\_acousticecology.html](https://econtact.ca/5_3/wrightson_acousticecology.html).

# ДОДАТКИ

## Додаток А

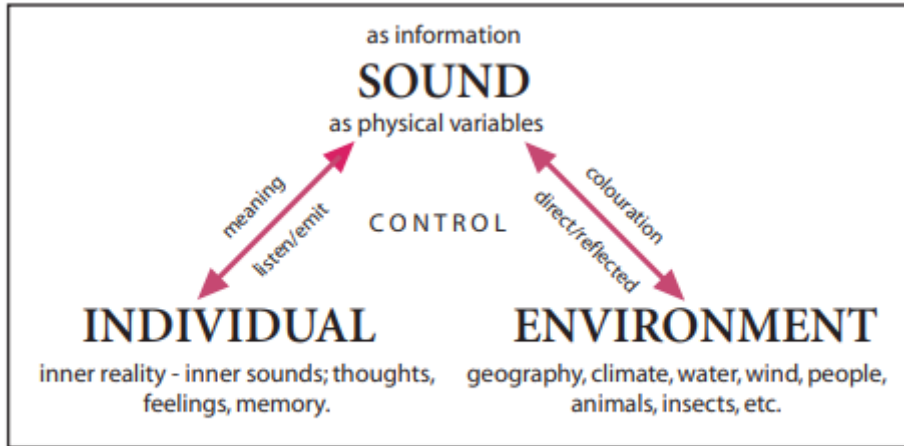


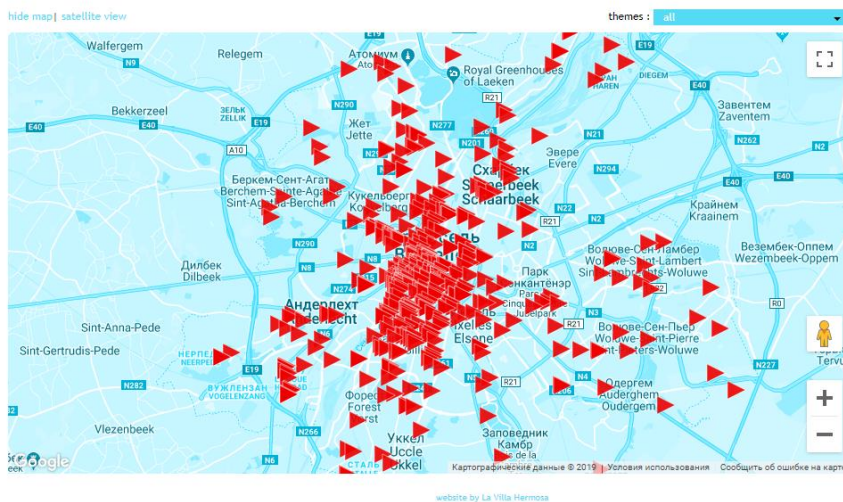
Figure 2: The mediating relationship of an individual to the environment through sound (modified from Truax 1984, 11).

## Додаток Б

B  
N  
A  
B  
V  
O  
T  
fr.nl

### BRUSSELS SOUNDMAP

SoundMap Contribute About



#### Carte Sonore de Bruxelles

Quoi ?

La cartographie sonore de Bruxelles fait émerger l'identité, polyphonique, de la ville. Ses paysages sonores sont en constante évolution. Les sons que vous pouvez écouter ont été enregistrés dans le cadre de collectes thématiques ou spontanées, collectives ou individuelles, professionnelles ou amateurs. Prises de son brutes ou montées, elles ont toutes en commun d'avoir été enregistrées in situ. Cette carte est participative : tout le monde peut facilement y contribuer. Des filtres thématiques vous permettent de sélectionner une catégorie de sons à écouter.

Comment ?

Enregistrez un son à Bruxelles et postez-le sur la carte, soit par pointage du curseur, soit en entrant une adresse. Mentionnez le matériel utilisé et expliquez brièvement pourquoi vous avez enregistré ce son. Joignez le fichier MP3 (minimum 256 kbits/s pour une bonne qualité sonore) et, si vous le

# Додаток В

## Odessa soundmap

[Про проект](#) [Звуки міста](#) [Музика](#) [Література](#)

[View Fullscreen](#)

