

References

1. *Dukhovnye stikhi Voronezhskogo kraja: Afanas'evskiy sbornik: materialy i issledovaniya [Spiritual verses of the Voronezh region: Afanasyevsky collection. Materials and research]*. Voronezh, VSU Publ., 2011, iss. X. 284 p. (In Russ.).
2. *Dukhovnyy fol'klor na Yuzhnom Urale [Spiritual folklore in the Southern Urals]*. Magnitogorsk, MaSU Publ., 2005. 224 p. (In Russ.).
3. Labyntsev Iu., Shchavinskaya L. *Dukhovnaya poeziya Khrisanfa Sakovicha [Spiritual poetry of Hrisanf Sakovich]. Sami o Sobie: Miesięcznik społeczno-kulturalny [Sami o Sobie: Miesięcznik społeczno-kulturalny]*, 2010, XI, no. 07. (In Russ.). Available at: http://www.przekladprawoslawny.pl/samiosobie/articles.php?id=8&id_n=196 (accessed 10.12.2017).
4. *Plach Presvyatoy Bogoroditsy (Kanon o raspyatii Gospodni i na plach Presvyatoy Bogoroditsy) Simeona Logofeta [The Weeping of the Blessed Virgin (Canon of the Crucifixion of the Lord and The Weeping of the Blessed Virgin) Simeon Logofet]*. (In Russ.). Available at: http://www.belmagi.ru/amolity/pl_bogor.htm (accessed 10.12.2017).
5. *Sluzhebnyy analoynyy [The analoic service book]*. Moscow, Izdatel'skiy Sovet Russkoy Pravoslavnoy Tserkvi Publ., 2006. 444 p. (In Russ.).
6. *Sobranie rukopisnykh knig sinodal'noy biblioteki [Collection of manuscript books of the Synodal Library]*. (In Russ.). Available at: <http://old.stsl.ru/manuscripts/f-272/395> (accessed 10.12.2017).
7. Tsukanova N. *Russkaya dukhovnaya pevcheskaya kul'tura: filosofsko-kul'turologicheskie aspekty: dis. kand. philos. nauk [Russian spiritual singing culture: philosophical and cultural aspects. Diss. PhD in philosophy]*. Belgorod, 2007. 199 p. (In Russ., unpublished).
8. Yurovskaya O. *Dukhovnye stikhi v pesennoy traditsii kaluzhskikh i penzenskikh pereselentsev chelyabinskoy oblasti: Dis. kand. isk. [Spiritual verses in the song tradition of Kaluga and Penza immigrants of the Chelyabinsk region. Diss. PhD in Art History]*. Cheliabinsk, 2017. 446 p. (In Russ., unpublished).
9. Yurovskaya O. "Na drevakh-to sidyat ptichki rayskiya...": *Dukhovnye stikhi gornozavodskikh sel Chelyabinskoy oblasti: materialy fol'klorno-etnograficheskikh ekspeditsiy ["The birds of paradise sit on the trees ...": Spiritual verses of the mining communities of the Chelyabinsk region: materials of folklore and ethnographic expeditions]*. Chelyabinsk, YuSI of Arts Publ., 2017. 193 p. (In Russ.).

УДК 791.3

ЗНАЧЕНИЕ НОВЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ЗВУКОЗАПИСИ В СОЗДАНИИ ЭСТЕТИЧЕСКОГО ПРОСТРАНСТВА КИНОФИЛЬМА

Русинова Елена Анатольевна, кандидат искусствоведения, доцент, проректор по научной работе, заведующий кафедрой звукорежиссуры, Всероссийский государственный институт кинематографии имени С. А. Герасимова (г. Москва, РФ). E-mail: vgik_sound@mail.ru

В течение последних трех десятилетий произошли качественные изменения и усовершенствования техники и технологий звукозаписи в кинопроизводстве, существенно повлиявшие на качество звучания кинофильмов, и, следовательно, на восприятие зрителей. Звук стал одним из важнейших средств художественной выразительности в современном кинематографе, оказав воздействие на эстетическую форму кинопроизведения. Быстрое развитие цифровых технологий позволило зрителю по-новому, со всей силой психологических переживаний и чувственных ощущений воспринять глубину и разнообразие акустического и художественно-эстетического пространства фильма. Однако сложившаяся ситуация в кинопроизводстве обнаруживает и ряд актуальных для искусства кино проблемных областей, среди которых: вопрос паритета акустических и эстетических параметров звука кинопроизведения; роль звуковой составляющей киноформы в оценке художественного качества картины; расчет соотношения психофизиологического, эмоционально-чувственного и интеллектуального аспектов зрительского восприятия элементов фонограммы фильма в творческом процессе ее создания и др. Одному из таких актуальных вопросов – роли звука в создании эстетического пространства в современном

кинофильме – посвящена данная статья. Целью проведенного анализа было выявить возможности современных многоканальных форматов звукозаписи в создании не только звуковых «киноаттракционов», но и осмысленных, эстетически значимых аудиовизуальных пространств, в частности, на примере фильма «Гравитация», созданного в формате Dolby Atmos. Анализ эволюции звуковых форматов звукозаписи при кинопроизводстве и воспроизведения фонограммы при кинопоказе устанавливает прямую взаимосвязь между стадиями развития техники и технологии звукозаписи/звукоспроизведения и изменениями в художественном языке кинематографа. Результаты анализа приводят к пониманию того, что даже в настоящее время, в условиях расцвета звуковых технологий, актуальными остаются слова великого режиссера С. М. Эйзенштейна, который писал о необходимости постоянного творческого поиска уникального звукозрительного образа в контексте своего времени и конкретной художественной формы.

Ключевые слова: современное киноискусство, звукорежиссура кино, многоканальные форматы звукозаписи и воспроизведения звука, иммерсивный звук, киномузыка.

THE MEANING OF NEW SOUND TECHNOLOGIES IN THE CREATION OF THE MOVIE'S AESTHETIC SPACE

Rusinova Elena Anatolyevna, PhD in Art History, Associate Professor, Vice-Rector for Science Research, Department Chair of Sound Direction, Russian State University of Cinematography named after S. Gerasimov (Moscow, Russian Federation). E-mail: vgik_sound@mail.ru

During the last three decades, there have been qualitative changes and improvements in recording technics and technologies in the film industry, which have noticeably affected the sound quality of movies and, consequently, the perception of the audience. Sound has become one of the most important resources of artistic expressiveness in contemporary cinema, having influenced the aesthetic form of film. The fast development of digital technologies has allowed the viewer to perceive the depth and variety of the acoustic and artistic aesthetic space of the film in a new way, with all the intensity of psychological and sensual impressions. However, the current situation in the film industry also reveals a number of problem areas relevant to the cinema art. Among them: the question of parity of acoustic and aesthetic parameters of the film sound; the meaning of the sound component of the film form in evaluation of the picture's art quality; estimation of psycho-physiological, emotionally sensual and intellectual aspects of the audience's perception of the elements of the film phonogram in the creative process, etc. This article is devoted to one of these topical issues: the meaning of sound in the creation of aesthetic space in a contemporary film. The purpose of the analysis was to reveal the possibilities of new multi-channel recording formats in creating not only sound "movie attractions" but also meaningful, aesthetically significant audiovisual spaces, in particular, using the example of the film "Gravity" created in Dolby Atmos format. The analysis of the evolution of sound recording formats in the process of film production and the reproduction of a phonogram establishes a direct relationship between the stages of the development of sound recording/sound reproduction technologies and changes in the artistic language of the cinema. The results of the analysis lead to understanding that even at the present time, in the heyday of sound technologies, the words of the great director S.M. Eisenstein, who wrote about the need for constant creative search for a unique sound-visual image in the context of its time and a specific artistic form, remain relevant.

Keywords: contemporary film art, film sound, multi-channel sound formats, immersive sound, film music.

Начиная с конца 1920-х годов, когда кинематограф стал звуковым, фонограмма является важнейшей неотъемлемой составляющей эстетической формы кинофильма как аудиовизуального экранного произведения. При этом на всем пути

развития кинофонографии наблюдается прямая зависимость изменений в художественном языке кино от появления и освоения новых (для своего времени) звуковых технологий, о чем писали уже первые практики и теоретики молодого ис-

куства кинематографа – Сергей Эйзенштейн [7], Рене Клер [5], Дзига Вертов [2], З. Кракауэр [6], Бела Балаш [1] и др. Изучение этих взаимосвязей до сих пор является прерогативой немногих профессионалов, владеющих как практическими навыками в области звукорежиссуры, так и теоретическим знанием истории кинофонографии, истории и теории кинематографа, мирового музыкального искусства и целого ряда других дисциплин¹. Таким образом, исследования в данной области предполагают междисциплинарный методологический подход, только осваиваемый современной кинотеорией. Сама тема влияния новейших технико-технологических возможностей звукорежиссуры на создание эстетической формы кинопроизведения, а также на восприятие кинозрителей является почти неисследованной областью для теоретиков кино. В то же время открывающиеся почти безграничные возможности звука в формировании аудиовизуального пространства потенциально несут в себе и негативные факторы: в частности, опасность «увлечения» техническими средствами в экранных искусствах в ущерб художественному качеству произведения, что делает тему данной работы весьма актуальной.

Обращаясь к истории кинофонографии как необходимой фактологической базе исследования, необходимо отметить, что попытки представить звучание столь же впечатляющим, как и изображение предпринимались с момента возникновения звукового кино. С самых первых лет фонография развивалась по пути увеличения числа звуковых компонентов и усиления драматургической роли в соответствии с режиссерской концепцией. Даже работая в основной системе монофонической звукопередачи, звукорежиссеры предпринимали попытки внедрения в кино двухканального стереозвука. Это открывало более широкие перспективы для творческого выражения: впервые появилась возможность передавать пространственное впечатление, приближая условия восприятия зрителем звука к естественным.

Несмотря на то, что технические проблемы стереофонической системы оказались трудно преодолимыми для кинематографа первых

«звуковых» десятилетий, необходимо вспомнить слова Харви Флэтчера, главы Лаборатории Bell, который еще в 1933 году, спустя всего несколько лет с момента официального признания кинематографа звуковым, предрек, что эволюция стереофонических систем, ориентированных на создание иллюзии «реалистичного» пространства в фонограмме, будет определяться увеличением числа источников звука при воспроизведении. Эксперимент был завершён уже к 1940 году, однако, не будучи одобренным ни одной из ведущих голливудских киностудий, открытие осталось забытым на долгие годы.

Первым примером коммерческого использования стереофонии в кино стала система «Fantasound», созданная специально для анимационного фильма Уолта Диснея «Фантазия» (1940) и ставшая предвестником стереозвука и многоканальных систем в кинематографе. Фонограмма фильма была смикширована в четыре звуковые дорожки, три из которых воспроизводились через фронтальные громкоговорители, а четвертая управляла уровнями громкости трех фронтальных и транслировала отдельные звуки через канал окружения в расположенные по стенам зала и на потолке громкоговорители. Кроме того, в «Фантазии» активно применялось панорамирование отдельных групп инструментов оркестра. Фильм Диснея стал первой попыткой физически окружить зрителя звуком путем создания единого пространства экранной истории и зрительного зала.

О возможностях стереозвука как элемента эстетической формы произведения и о трудностях его воплощения писал в то время С. М. Эйзенштейн (в связи с планировавшейся им постановкой «Валькирии» в Большом театре): «Я проектировал “звуковое объятие” аудитории, в которое должна была в самый патетический момент действия заключать зрителя вагнеровская музыка... Этот замысел мне не удалось осуществить, и я до сих пор об этом жалею. Подобный эксперимент позже произвел Дисней, который совместно со Стоковским² осуществил в нескольких театрах эффект “стереозвука” при демонстрации

¹ Один из наиболее авторитетных и цитируемых авторов в этой области – французский композитор и теоретик кино Мишель Шион, известный своей концепцией «аудио-видения» в кинематографе [12].

² Леопольд Стоковский – американский дирижер. Для фильма У. Диснея «Фантазия» была осуществлена многоканальная запись музыки, исполнявшейся симфоническим оркестром под управлением Стоковского.

“Фантазии”. <...> К сожалению, прием этот так и остался единичным случайным “аттракционом” и дальнейшего развития и разработки не получил» [9, с. 465].

Несмотря на пессимистичную констатацию Эйзенштейном ситуации с развитием стереофонического звука в конце 1930-х годов, технологии продолжали развиваться и уже в следующем десятилетии достигли впечатляющих результатов. Идентичный стереофонии эффект осваивался в широкоформатных кинофильмах. Пять громкоговорителей размещались за экраном, а шестой, громкоговоритель эффектов, находился в тыловой части зрительного зала. Он использовался в наиболее драматических сценах, для передачи необычных явлений, озвучивания сверхъестественных объектов. Позднее количество динамиков по тылу было увеличено, что позволило кинематографистам реально «окружать» зрителей звуком.

Одной из первых стала панорамная система «Cinerama» (1952), работавшая в специально построенных кинотеатрах: изображение с трех кинопроекторов выводилось на полукруглый экран больших размеров, за которым размещались пять фронтальных независимых акустических систем; также работал канал эффектов, который вручную управлялся киномехаником, «посылающим» в соответствующие тыловые (левый, правый и задний) громкоговорители отдельные сигналы. Именно для этой системы впервые в кинопроизводстве применили многомикрофонную технику записи фонограммы, включающей оркестр и синхронные шумы.

В 1950–1960-е годы появились и другие технологии широкоэкранный кино; они широко применялись, но ни одной из них не было суждено стать стандартом в киноиндустрии. Изобретение Рэем Долби профессиональной системы шумоподавления, улучшившей соотношение сигнал/шум, позволило зрителю слышать более качественный звук. Это обстоятельство дало толчок к созданию совершенно новой оригинальной системы звукопередачи, названной Dolby Stereo. В 1975 году состоялась премьера игрового фильма «Листомания» (режиссер Кен Рассел), снятого в системе с матричным кодированием Dolby Stereo, в основе которой лежала оптическая запись звука.

Стабильность стереофонической картины с физическим центром в больших кинотеатрах обеспечивалась тремя громкоговорителями по фронту; громкоговорители четвертого канала (эффектов) размещались по периметру зрительного зала. Самые низкие частоты в каналах отделялись при помощи фильтра и поступали на низкочастотный громкоговоритель. Появление системы Dolby Stereo ознаменовалось стандартизацией кинотеатров для достижения качественной звукопередачи авторской фонограммы. Многоканальные системы звуковоспроизведения впервые обеспечили возможность панорамирования сигнала, тем самым добавив реализма и свободы движения источнику звука в кадре, с возможностью вывода его даже за пределы экрана.

Развитию кинофонографии во многом способствовал кризис 1967–1980 годов традиционной студийной системы, на смену которой пришло поколение режиссеров «Нового Голливуда». В этот период начался поиск новых звуковых решений, а как следствие, и новых систем передачи звуковой выразительности в кино. В прессе конца 1970-х звучали определения данного кризиса как «второго пришествия звука» [13, р. 34]. Общие тенденции тех лет – отказ от доминирующей музыкальной иллюстративности, влияние приемов европейских кинематографистов «Новой волны» 1950–1960-х годов, драматургическое использование фонов и эффектов.

Переломной картиной, соединившей в себе черты стилей «новой волны» и Голливуда, стала картина Джорджа Лукаса «Звездные войны» (1977). Вышедший следом фильм Френсиса Форда Coppola «Апокалипсис сегодня» произвел на зрителей и на критиков не меньший эффект: «... <фильм> обратил на себя всеобщее внимание прежде всего в силу немислимой ранее степени вовлеченности акустического пространства кинозала в происходящие на экране события. <...> Пространство зала становится местом локализации мощных взрывов, пулеметных очередей и соперничающей с ними “авторской музыки”; временами акустическая экспрессия ощущается зрителем на уровне шокирующей восприятия осязаемости» [4, с. 164–165].

В конце 1980-х годов получили распространение цифровые технологии, а в 1992 году Dolby Laboratories представила новую систему многока-

нальной передачи звука – Dolby Digital в фильме «Возвращение Бэтмена (режиссер Тим Бертон). С точки зрения восприятия пространственного звука система Dolby Digital стала большим шагом вперед по сравнению с ее предшественницей, системой Dolby Stereo: обеспечивалась передача естественного частотного баланса, фронтальные каналы стали абсолютно дискретны (разделены), благодаря чему обеспечивалась точная локализация звука. Левый и правый тыловые каналы, окружавшие зрителя звуком, вовлекали в действие фильма, дополнительный канал сверхнизких частот добавлял мощи драматургическому действию, полноценно передавая низкочастотную атмосферу, создавая ощущение мощного баса и усиливая впечатление от сцен взрывов и катастроф. Активное освоение звучащего объема зрительного зала продолжалось.

Для фильма «Звездные войны: эпизод I – Призрачная угроза» (режиссер Джордж Лукас), премьера которого состоялась в 1999 году, возникла необходимость создать новую конфигурацию реальности, воплотившуюся в системе Dolby Digital-Surround EX 6.1. Эта технология перевела специалистов на следующий уровень творческой свободы, фильм приобрел новое звучание благодаря дополнительному каналу объемного звука.

Появление многоканальных форматов иммерсивного³ звука сориентировало кинематограф на формат Dolby Atmos⁴, разрешающий задачу еще большего «погружения» зрителя в кинематографическое пространство: свобода перемещения звука путем добавления потолочных каналов и четкая локализация в тыловых каналах в сочетании с сабвуферами, расположенными сзади, позволили обогатить тыловую часть фонограммы, а общее звучание фонограммы сделать плотнее и эффектнее. Звук получил подлинную объемность с добавлением таких новых впечатляющих эффектов, как, например, панорамирование звука на 360°. Теперь различные пролеты над головой зрителя воспринимаются гораздо более реалистично благодаря полученной возможности точного позиционирования звука в системе звукопередачи. Новый канал объемного звука гарантирует, что все зрители, даже сидящие далеко от центра зала, слева или справа, будут в полной мере ощущать

³ От англ. Immerse – погружение.

⁴ Формат Dolby Atmos появился в 2012 году.

объемный звук и, соответственно, общую атмосферу эпизода, созданную авторами фильма.

Новые многоканальные звуковые технологии в кино призваны, в первую очередь, к созданию у зрителей полного ощущения реальности происходящего на экране и их эмоциональному вовлечению в кинематографическое действие, вплоть до «помещения» зрителя внутрь кинопространства, чтобы сделать его непосредственным участником, а не сторонним наблюдателем события, происходящего на экране. Благодаря расширению собственно акустического пространства киноповествования, по-новому используется сверхкрупная визуальная деталь. Более глубокое значение приобретает аудиовизуальный контрапункт: в монтаже, последовательно комбинируя различные планы, режиссер располагает возможностями различных звукозрительных «смещений» внутри самих планов, умножающих пространственно-динамические «конфликты» между звуком и изображением. Наложение звукового компонента на зрительный образ усиливает выразительность целого, одновременно воздействуя на зрителя по двум каналам – зрительному и слуховому. При этом изображение и звук образуют особую звукозрительную полифоническую структуру, где пластическое начало сливается со звуковым, создавая звукопространственную перспективу фильма⁵.

Возможности формата Dolby Atmos позволили появиться в 2013 году такому уникальному в плане звукового решения фильму как «Гравитация». Картина Альфонсо Куарона стала первой, в которой звук сделан по принципу *абсолютного панорамирования*, заключающегося в постоянном передвижении всех источников звука вокруг кинозала в соответствии с их положением в пространстве. Этот научно-фантастический фильм с элементами хоррора и драмы об американских астронавтах, пытающихся выжить в открытом

⁵ Закадровый звук помогает «сориентироваться в пространстве». В фильмах со звуком моно после активных перемещений по неизвестному ландшафту было необходимо время от времени восстанавливать кадр общего плана, подтверждающий географию расположения героев, чтобы дать зрителю возможность сориентироваться в пространстве кадра. В случае со стереозвуком визуальной поддержкой можно полностью или частично поступить – стереозвук дает все необходимые пространственные ориентиры.

космосе после разрушения их космического челнока, заслуженно считается одним из лучших примеров использования возможностей иммерсивного звука для киноповествования, эстетического воплощения нарратива киноформы.

Альфонсо Куарон с самого начала задумывал фильм с иммерсивным звуком, обосновывая это так: «Географически фильм очень дословен: это означает, что если персонаж находится сзади вас, то звук должен доноситься сзади. <...> Поэтому Dolby Atmos – система, о которой я мечтал. Она дает идеальную разделенность компонентов и глубину ощущения» [11]. Объектное панорамирование (каждого звука отдельно) идеально подошло для реализации главной режиссерской задачи – создания у зрителя ощущения дезориентации в пространстве.

Для того чтобы точнее уяснить концепцию звукового решения, необходимо понять стилистику картины. Обычно в работе над подобными картинами авторы должны соблюсти баланс между созданием физического эффекта присутствия и эмоциональным вовлечением зрителя в историю с помощью традиционных средств киноязыка. Имея в виду физический факт невозможности передачи звука в открытом космосе, создатели фильма отказались от синхронных шумов и поддерживающих звуковых эффектов. Для связи акустического и визуального восприятия в фонограмме были использованы реплики и звуки дыхания, которые персонажи слышат по радиосвязи; синхронные шумы, слышимые как низкочастотные колебания корпуса скафандра при его соприкосновении с другими предметами; тональные сигналы электронных приборов. Тем не менее многое из того, что производит в фильме впечатление реалистичного, имеет определенную меру *условности и далеко не всегда «реалистично»*. Например, реплики по радиосвязи, исходя из нашего жизненного опыта, не перемещаются в пространстве (так как звучат внутри шлема и, соответственно, из одного громкоговорителя); персонажи фильма не могут слышать пиков настраиваемых приборов; немотивированный фоновый «звук космоса» (ровный низкочастотный гул) не может быть звуком вакуумного пространства. Следовательно, общую стилистику звукового решения фильма «Гравитация» можно назвать *условно*

реалистичной – то есть максимально достоверной для зрительского восприятия, но при этом содержащей дополнительные звуковые компоненты для эмоционального воздействия на него. Создателям фильма удалось очень точно найти баланс, о котором пишет Роланд Казарян: «Эстетическая выразительность фильма во многом обусловлена нахождением (на практике: интуитивным ощущением) оптимального по драматургии “баланса” между правдоподобием и экспрессией» [4, с. 106]. При этом наиболее смелым решением стало панорамирование реплик⁶. Такое новаторское решение здесь не «киноаттракцион», а способ достоверного погружения зрителя в экранную историю.

Прием абсолютного панорамирования применен в «Гравитации» и в отношении музыки. Композитор Стивен Прайс в одном из интервью сознается, что во время работы над финальным звучанием саундтрека не мог предвидеть реакцию зрителей. Он стремился достичь эффекта погружения зрителей в условно реалистичное пространство [11]. Таким образом, новые технологические возможности «спровоцировали» создателей фильма на нарушение сложившихся канонов и традиций в звуковом решении фильма, но, будучи очень продуманным, логически оправданным и отлично исполненным, это решение стало и «новым словом» в развитии художественного языка кинематографа.

Заключая вышеизложенное, можно сказать, что современный кинематограф обладает огромным диапазоном технических и технологических возможностей звукозаписи и звуковоспроизведения, позволяющих реализовать самые смелые режиссёрские замыслы. Творческий потенциал и выразительность «форматного» звука открыли новый этап освоения виртуальной кинореальности и повлияли на особенности художественного восприятия зрителем новейших произведений экранных искусств. Нельзя не упомянуть и о такой разновидности творческого процесса в кино, как звуковой дизайн. Как пишет в своей книге А. Деникин, «звукошумовые эффекты, создаваемые дизайнерами, обнаружили широкие выразительные возможности: они не просто следуют за изображением, иллюстрируя его, но могут опре-

⁶ В многолетней традиции создания кинофонограмм реплики практически всегда панорамируются строго в центральный канал.

делять настроение, передавать эмоции, вызывать определенные состояния у зрителя, работая наравне с экранной музыкой» [3, с. 53].

Современные методы работы над фонограммой в кинопроизводстве существенно отличаются от тех, которые были известны еще несколько десятилетий назад. Значительным этапом был переход всей индустрии от аналоговых технологий к цифровым, что повлияло на скорость решения производственных задач. Оборудование для записи фонограммы на съемочной площадке и для выполнения всех дальнейших задач звукорежиссера на этапе монтажа и перезаписи пережили революционные изменения: произошел отказ от физического оборудования в пользу цифровых рабочих станций по причине большей доступности пользователю, появились модели чувствительных и пригодных для разных задач микрофонов, улучшились технические характеристики звукозаписывающего оборудования, что повлияло на качество звучания фонограммы. Возможности новых технологий оптимизируют творческий процесс, и сейчас, как никогда раньше, звукорежиссер вправе называть себя не просто исполнителем-интерпретатором, а создателем звука в кино. Ему отведена важная творческая роль в союзе с режиссером, сценаристом, композитором, оператором – ведь во многом художественный потенциал звукового решения фильма обусловлен качеством драматургии и режиссуры.

Высокая точность записи выстрелов и взрывов, удачно стилизованные голоса инопланетных существ, утомительно громкая фонограмма – еще не отличная звукорежиссура. Один из лучших американских звукорежиссеров Рэнди Том точно

и образно выразился по этому поводу: «Я считаю, что здесь проблема скорее эстетическая, чем техническая... Плохо озвученные фильмы нестерпимо громкие. Плохо озвученные фильмы не имеют запаса динамического диапазона. Они выглядят так же глупо, как если бы газета была напечатана одними заглавными буквами» [10]. Хорошо оркестрованная и записанная музыка имеет минимальную ценность, если она не интегрирована в структуру фильма. Кинокартине не всегда полезны перенасыщенные диалогами или звуковыми эффектами сцены. Составляющие фонограммы фильма – шумы, речь, музыка – приобретают эстетическую ценность только тогда, когда являются частью целого звукозрительного образа. Этот образ рождается в результате творческой работы автора в системе координат своей эстетики над конкретным художественным произведением в контексте современной ему художественно-эстетической парадигмы. Таким образом, и в настоящее время, в условиях технологического расцвета в кинопроизводстве, актуальными остаются слова великого режиссера С. М. Эйзенштейна, который подчеркивал подвижность и изменчивость звукозрительного образа в контексте времени и конкретной художественной формы: «...Прямого стыка, а тем более нерушимого, абсолютно и раз навсегда заданного здесь нет и быть не может. Путь слияния их (*изображения и звука*. – *Е. Р.*) только через образ. То есть через конкретное психологическое, вечно в контексте и системе понятий изменчивое и изменяющееся. Единое в образе, внутреннее слияние в нем – абсолютное в условиях *данного* контекста, *данной* системы образов, *данной* вещи» [8, с. 381].

Литература

1. Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. – М.: Прогресс, 1968. – 328 с.
2. Вертов Д. Статьи. Дневники. Замыслы. – М.: Искусство, 1966. – 320 с.
3. Деникин А. А. Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа: учеб. пособие. – М.: ГИТР, 2012. – 394 с.
4. Казарян Р. А. Эстетика кинофонографии. – М.: ФГОУ ДПО «ИПК работников ТВ и РВ», РОФ «Эйзенштейновский центр исследований культуры», 2011. – 248 с.
5. Клер Р. Искусство звука [Электронный ресурс]. – URL: <http://seance.ru/n/37-38/flashback-depress/iskusstvo-zvuka>.
6. Кракауэр З. Природа фильма. Реабилитация физической реальности. – М.: Искусство, 1974. – 424 с.
7. Эйзенштейн С. М. Будущее звуковой фильма. Заявка // Эйзенштейн С. М. Избр. произведения: в 6 т. – М.: Искусство, 1964. – 566 с. – Т. 2. – С. 315–316.
8. Эйзенштейн С. М. Звук и цвет // Эйзенштейн С. М. Монтаж. – М.: РГАЛИ, Эйзенштейнов. центр исслед. кинокультуры, Музей кино, 2000. – 592 с.
9. Эйзенштейн С. М. О стереокино // Эйзенштейн С. М. Избр. произведения: в 6 т. – М.: Искусство, 1964. – Т. 3. – 672 с.

10. Are Movies Getting Too Loud? by Randy Thom, C.A.S. [Электронный ресурс]. – URL: <http://www.filmsound.org/randythom/loud-movies.htm> (дата обращения: 10.10.2017).
11. Bernstein P. Gravity' Composer Steven Price on Breaking New Ground to Score "Fury" [Электронный ресурс] // IndieWire. – URL: <http://www.indiewire.com/2014/10/gravity-composer-steven-price-on-breaking-new-ground-to-score-fury-69154> (дата обращения: 10.10.2017).
12. Chion M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. – N.Y.: Columbia University Press, 1994. – 239 p.
13. Schreger C. The Second Coming of Sound // *Film Comment*. – 1978. – Vol. 14, – no. 5. – P. 34–37.
14. The Sound of Gravity [Электронный ресурс] // Sound Works Collection. – URL: <http://soundworkscollection.com/videos/gravity> (дата обращения: 10.10.2017).

References

1. Balash B. Kino. *Stanovleniye i sushchnost' novogo iskusstva [Formation and essence of the new art]*. Moscow, Progress Publ., 1968. 328 p. (In Russ.).
2. Vertov D. *Stat'i. Dnevnik. Zamysly [Articles. Diaries. Ideas]*. Moscow, Iskusstvo Publ., 1966. 320 p. (In Russ.).
3. Denikin A.A. *Zvukovoy dizayn v kinematografe i mul'timedia. Uchebnoye posobiye [Sound design in cinematography and multimedia. Textbook]*. Moscow, GITR Publ., 2012. 394 p. (In Russ.).
4. Kazaryan R.A. *Eстетика кинофонografii [Aesthetics of cinephonography]*. Moscow, FGOU DPO «IPK rabotnikov TV i RV», ROF «Eyzenshteynovskiy tsentr issledovaniy kul'tury» Publ., 2011. 248 p. (In Russ.).
5. Kler R. *Iskusstvo zvuka [Art of sound]*. (In Russ.). Available at: <http://seance.ru/n/37-38/flashback-depress/iskusstvo-zvuka> (accessed 10.10.2017).
6. Krakauer Z. *Priroda fil'ma. Reabilitatsiya fizicheskoy real'nosti [Theory of film. The redemption of physical reality]*. Moscow, Iskusstvo Publ., 1974. 424 p. (In Russ.).
7. Eyzenshteyn S.M. *Izbrannyye proizvedeniya: v 6 t. Budushcheye zvukovoy fil'my. Zayavka [Selected works in 6 volumes. Future of the sound film. Proposal]*. Moscow, Iskusstvo Publ., 1964, vol. 2. 566 p. (In Russ.).
8. Eyzenshteyn S.M. *Montazh. Zvuk i tsvet [Editing. Sound and color]*. Moscow, RGALI, Eyzenshteynovskiy tsentr issledovaniy kinokul'tury, Muzei kino Publ., 2000. 592 p. (In Russ.).
9. Eyzenshteyn S.M. *Izbrannyye proizvedeniya: v 6 t. O stereokino [Selected works in 6 volumes. About stereofilm]*. Moscow, Iskusstvo Publ., 1964, vol. 3. 672 p. (In Russ.).
10. *Are Movies Getting Too Loud? by Randy Thom, C.A.S.* (In Engl.). Available at: <http://www.filmsound.org/randythom/loud-movies.htm> (accessed 10.10.2017).
11. Bernstein P. *Gravity' Composer Steven Price on Breaking New Ground to Score "Fury"*. (In Engl.). Available at: <http://www.indiewire.com/2014/10/gravity-composer-steven-price-on-breaking-new-ground-to-score-fury-69154> (accessed 10.10.2017).
12. Chion M. *Audio-Vision: Sound on Screen*. New York, Columbia University Press Publ, 1994. 239 p. (In Engl.).
13. Schreger C. The Second Coming of Sound. *Film Comment*, 1978, vol. 14, no. 5, pp. 34-37. (In Engl.).
14. The Sound of Gravity. *Sound Works Collection*. (In Engl.). Available at: <http://soundworkscollection.com/videos/gravity> (accessed 10.10.2017).

УДК 792.028

РЕЧЕВОЕ ИСКУССТВО АКТЕРА: ОБНОВЛЕНИЕ ТЕХНОЛОГИИ ПРИСВОЕНИЯ АВТОРСКОГО ТЕКСТА

Прокопова Наталья Леонидовна, доктор культурологии, доцент, декан факультета режиссуры и актерского искусства, Кемеровский государственный институт культуры (г. Кемерово, РФ). E-mail: n_prokopova@kemnet.ru

Прокопов Виктор Леонидович, доцент кафедры театрального искусства, Кемеровский государственный институт культуры (г. Кемерово, РФ). E-mail: pvl08@mail.ru

Актуальность статьи состоит в аргументации новых теоретических положений речевого искусства актера, связанных с процессом присвоения авторского текста. Цель статьи авторы связывают с раскры-