

**ВСЕРОССИЙСКИЙ КОНКУРС НАУЧНО-ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ,
ИЗОБРЕТАТЕЛЬСКИХ И ТВОРЧЕСКИХ РАБОТ ОБУЧАЮЩИХСЯ
«НАУКА, ТВОРЧЕСТВО, ДУХОВНОСТЬ»**

Направление: Искусствоведение

**Тема: Эволюция звука в кинематографе: от технического дополнения к
неотъемлемому элементу повествования**

Соискатель: Братенькова Екатерина Николаевна

Научный руководитель: Шохоева Екатерина Николаевна

**Место выполнения работы: МАОУ «Лингвистическая гимназия №3 города
Улан-Удэ»**

Аннотация

В представленной работе исследуется эволюция звука в киноиндустрии от технического дополнения к равнозначной художественной составляющей фильма. Теоретический анализ выявляет нелинейный характер этого процесса, обусловленный как экономическими факторами массового производства, так и творческими поисками режиссёров и звукорежиссёров-новаторов. Методология исследования включает исторический и сравнительный анализ этапов технологического и художественного развития звука в кино. Практическая часть представляет собой детальный разбор созданного автором звукового этюда, который служит примером для доказательства ключевых тезисов работы. Анализ этюда подтверждает, что звук обладает самостоятельным нарративным потенциалом, способен раскрывать характер персонажа, формировать пространство и насыщать драматургию. Историческая второстепенность звука была обусловлена преимущественно производственно-экономическими факторами. Результат работы углубляет понимание механизмов формирования киноязыка и раскрывает конкретные аспекты звукового сопровождения как средства художественной выразительности.

Содержание

Аннотация	1
Введение	4
Глава 1. Теоретический анализ становления звука неотъемлемым элементом киноязыка	6
1.1. История развития звуковых технологий в кино	6
1.2. Развитие звука как художественного компонента киноязыка	12
Глава 2. Экспериментальный анализ повествовательных возможностей звука на примере авторского звукового этюда	29
Выводы	33
Заключение	34
Список литературы	35
ПРИЛОЖЕНИЯ	36

Введение

Проблема исследования заключается в противоречии между значительным нарративным потенциалом звука в кинематографе и исторически сложившимся восприятием его как второстепенного элемента киноязыка.

Актуальность исследования обусловлена растущим интересом современного кинопроизводства к звуку как самостоятельному средству художественной выразительности. Изучение того, каким образом звук раскрывает характер персонажей, формирует кинематографическое пространство, эмоциональную атмосферу и влияет на интерпретацию режиссёрского замысла позволяет преодолеть традиционное доминирование визуальной составляющей кино. Дополнительную значимость исследованию придаёт его ориентированность на зрительское восприятие: анализ звука как повествовательного инструмента расширяет способы интерпретации фильма и способствует формированию более осознанного и критического отношения зрителя к аудиовизуальному произведению.

Практическая значимость исследования заключается в возможности применения полученных результатов как в профессиональной среде, так и в сфере зрительского восприятия кино. Работа демонстрирует каким образом звуковое оформление фильма влияет на понимание драматургии, эмоционального состояния персонажей и авторского замысла. Анализ созданного автором звукового этюда позволяет на конкретном примере выявить его нарративный потенциал и показать способность выступать самостоятельным выразительным средством, что расширяет культурный опыт зрителей и способствует более глубокому осмыслению кинематографического произведения.

Объект исследования — звук в кинематографе как многогранное явление, включающее технологический, производственный и художественный аспекты.

Предмет исследования — процесс трансформации звука из вспомогательного технического средства в равнозначный компонент художественного языка кино, обладающий собственным повествовательным и драматургическим потенциалом.

Гипотеза исследования: исторически сложившееся восприятие звука как второстепенного элемента кино обусловлено не ограниченностью его художественных возможностей, а приоритетом экономических и производственных моделей в системе массового кинопроизводства.

Цель исследования заключается в переосмыслении художественного статуса звука в кинематографе: от технического сопровождения к равноправному компоненту киноязыка.

Для достижения поставленной цели в работе предполагается решение следующих задач:

- Провести историко-технологический анализ ключевых этапов развития звуковых систем и их влияния на художественные возможности кино;
- Осуществить сравнительный анализ эволюции художественной функции звука с учётом взаимодействия экономических ограничений и творческих поисков режиссёров и звукорежиссёров;
- Продемонстрировать на примере созданного автором звукового этюда его повествовательный потенциал, способность формировать драматургию и характер персонажей;
- Обобщить результаты теоретического и практического анализа и сформулировать выводы о характере и закономерностях эволюции его роли в кино.

Методологическую основу исследования составляют исторический метод, сравнительный анализ, анализ конкретного примера и метод качественной интерпретации. Исторический метод позволяет проследить развитие технологий звукового сопровождения и их влияние на производственные и художественные процессы. Сравнительный анализ выявляет конфликты между

стандартизацией производственных процессов крупных киностудий и индивидуальными творческими подходами, которые способствовали эволюции роли звука. Анализ конкретного примера осуществляется на основе созданного автором звукового этюда, который служит доказательством ключевых теоретических положений. Метод качественной интерпретации позволяет обобщить результаты, выявить закономерности и сформулировать концептуальные выводы о роли звука в киноповествовании.

Глава 1. Теоретический анализ становления звука неотъемлемым элементом киноязыка

1.1. История развития звуковых технологий в кино

История звукового кино начинается задолго до его появления на экране и связана с развитием технологий звукозаписи.

Первым в мире звукозаписывающим устройством стал фоноавтограф, изобретённый французским учёным Эдуардом Леоном Скоттом де Мартенвилем в 1857 году. Аппарат позволял фиксировать звуковые колебания, но не предусматривал их воспроизведение. В 1877 году Томас Эдисон создал фонограф — устройство, способное не только записывать, но и воспроизводить звук.

В 1888 году Эдисон вместе с помощником Уильямом Диксоном посетили лекцию Эдварда Мейбриджа, на которой он представлял зупраксископ — прибор для воспроизведения движущихся изображений. Лекция произвела на них впечатление. Мейбридж предложил объединить зупраксископ с фонографом, однако этот проект не был реализован. Тем не менее, идея синхронизации звука и изображения стала определяющей для дальнейших технических разработок.

В 1891 году Диксон совместно с Уильямом Хейзом создал кинетограф — аппарат для съёмки движущегося изображения на киноплёнку. В 1895 году Эдисон представил кинетофон — систему, объединившую кинетоскоп с фонографом и позволявшую демонстрировать движущиеся картинки со звуком, воспроизводимым через наушники для одного зрителя. Однако синхронизировать изображения и звук стабильно не удалось, и развитие кинематографа сосредоточилось на немом кино, предназначенном для массовой аудитории.

Эпоха немого кино продолжалась с конца 1890-х до конца 1920-х годов. Несмотря на отсутствие синхронного звука, фильмы не демонстрировались в полной тишине: киносеансы сопровождалась живой музыкой, а специальные исполнители имитировали звуки действий на экране и озвучивали реплики персонажей. При этом звук не был зафиксирован на носителе и не являлся частью самого фильма.

Первые публичные эксперименты с синхронным звуком начались в начале XX века. В 1900 году на Всемирной выставке в Париже состоялся показ системы «Фоно-Кино-Театр», разработанной Анри Лиоре и Клеманом-Морисом Гратиуле. Аппарат синхронизировал изображение с голосами актёров, записанными на фонограф, и демонстрировал короткие фильмы. Этот опыт стал первым задокументированным примером сочетания движущегося изображения и записанного звука, но он оставался технологическим экспериментом и не получил коммерческого продолжения.

Параллельно с попытками механической синхронизации изображения и звука развивалось направление оптической звукозаписи, основанной на преобразовании звуковых колебаний в изменения светового потока и их фотографической фиксации на плёнке. Одним из первых исследователей этого принципа стал немецкий физик Эрнст Вальтер Румер. В 1900 году он начал эксперименты, а в 1901 году запатентовал аппарат под названием «Фотографофон». Устройство преобразовывало звуковые колебания в рисунок на плёнке.

Дальнейшее развитие идей Румера связано с работами финского изобретателя Эрика Тигерштедта. В 1914 году он получил патент на систему оптической звукозаписи на киноплёнке, в которой звук записывался на тот же материал, что и изображение. По сравнению с ранними механическими системами подход Тигерштедта устранял проблему рассинхронизации.

Следующим этапом в развитии оптической записи стали работы Эжена Огюстена Лоста. С 1886 по 1892 год он работал механиком в лаборатории Томаса Эдисона, где получил значимый опыт. Его главным достижением стала созданная в 1906-1907 годах и запатентованная работоспособная система оптической записи звука на киноплёнку. Лост не только описал метод преобразования колебаний в световую дорожку рядом с кадрами, но и сконструировал действующий аппарат, а около 1910 года снял экспериментальные звуковые фильмы.

В начале 1920-х годов американский инженер Ли де Форест разработал систему «Фонофильм» — одну из первых технологий звукового кино с оптической совмещённой фонограммой, записанной непосредственно на киноплёнке. Использование общего носителя обеспечивало стабильную синхронизацию изображения и звука.

Параллельно с «Фонофильмом» развивалась другая оптическая система. Руководство кинокомпании Fox Film Corporation в середине 1920-х годов приобрело права на ряд перспективных патентов. Результатом стала система Fox Movietone. Её ключевая стратегия заключалась не в резком переходе к полнометражным звуковым фильмам, а в регулярном выпуске звуковых киножурналов — «Movietone News». С 1927 года зрители перед сеансом смотрели новостные репортажи с синхронными репликами дикторов, записанными прямо на плёнку. Однако мировой ажиотаж вызвала не оптическая, а принципиально иная механическая система.

В середине 1920-х годов появилась система «Вайтафон». Технология была разработана инженерами компании Western Electric и внедрена студией Warner Bros. В отличие от оптических, система «Вайтафон» основывалась на записи звука на грампластинки, синхронизируемые с киноплёнкой во время кинопоказа.

Первым крупным публичным применением «Вайтафона» стал фильм «Дон Жуан» в 1926 году, в котором музыкальное сопровождение воспроизводилось непосредственно с носителя фильма, а не исполнялось в зале. В 1927 году вышел фильм «Певец джаза», ставший первым полнометражным фильмом с синхронным вокалом и частично озвученными репликами. Этот момент принято считать началом эпохи звукового кинематографа.

Эра «Вайтафона» продлилась до 1931 года, после чего звук стали записывать непосредственно на киноплёнку. Причиной перехода стали ограничения дисковой системы: грампластинки быстро изнашивались, их нельзя было монтировать, то есть соединять отдельные фрагменты записи, изменять последовательность сцен или корректировать длительность эпизодов, а синхронизация с проектором часто нарушалась. Оптическая запись звука, фиксируемая прямо на плёнке рядом с изображением, устраняла эти проблемы, обеспечивала точное совпадение аудио и видео, облегчала монтаж и позволяла создавать полноценные диалоги, шумы и музыкальное сопровождение. Массовое внедрение этой технологии началось в начале 1930-х годов.

Технологии оптической звукозаписи продолжали развиваться. В 1930–1940-е годы появились два способа записи звука на плёнку: при изменяемой плотности ширина звуковой дорожки оставалась одинаковой, а громкость и тембр передавались изменением степени затемнения линий изображения звука на плёнке. При изменяемой площади яркость дорожки была постоянной, а амплитуда звука отражалась в изменении ширины линии. Оба метода позволяли получать более разборчивый звук и точнее передавать его динамику по сравнению с ранними оптическими записями.

Оборудование для записи звука было стационарным или требовало размещения в специальных выездных фургонах с собственным пространством для работы. Возможность записи вне студии существовала, но оставалась технически сложной из-за размеров и особенностей аппаратуры.

С появлением в 1950-х годах катушечных магнитофонов ситуация постепенно изменилась. Магнитофон записывал звук на магнитную ленту — узкую пластиковую полосу с ферромагнитным покрытием, на которой фиксировались изменения магнитного поля, соответствующие звуковому сигналу. Качество заметно улучшилось, но первые профессиональные модели по-прежнему имели значительные размеры и массу, что ограничивало применение такой техники вне студии.

Перелом наступил в 1951 году, когда инженер Стефан Кудельский представил Nagra I — один из первых по-настоящему портативных катушечных магнитофонов. Устройство весило около пяти килограммов, работало от батарей и обеспечивало точную механическую стабильность и профессиональное качество записи. В отличие от предшествующих моделей, остававшихся стационарными или требовавших размещения в специальных выездных фургонах, Nagra I можно было полноценно переносить и использовать вне студии. Появление таких аппаратов впервые позволило вести синхронную фиксацию звука непосредственно на месте съёмки без крупной вспомогательной техники и сформировало стандарт портативной записи на последующие десятилетия.

Всё это время звуковое сопровождение было монофоническим — все аудиосигналы смешивались в один канал и воспроизводились одинаково через все динамики. В 1950-х годах в кино появилась стереофония — звук записывался и воспроизводился двумя каналами, левым и правым, которые были независимыми друг от друга и из каждого шёл разный сигнал. Стерео создаёт объёмное, пространственное звучание, имитируя человеческое бинауральное слуховое восприятие.

Дальнейшим шагом стало многоканальное звучание, при котором аудиосигналы разделялись на три и более независимых каналов. Первые эксперименты с ним начались ещё в 1940 году с мультфильма «Фантазия» студии Уолта Диснея и системой Fantasound. Звуковые дорожки записывались отдельно и воспроизводились через множество громкоговорителей, расставленных по залу. Если раньше все аудиосигналы смешивались в один канал и звучали одинаково из всех динамиков, теперь каждый канал мог воспроизводиться отдельно в определенном динамике.

С 1950-х до середины 1970-х годов в кино продолжались активные технические эксперименты со звуком, направленные на повышение разборчивости и пространственной обработки звучания.

В середине 1970-х годов была представлена система Dolby Stereo с шумоподавлением. Она позволяла звук записывать так, чтобы отдельные каналы: левый, правый, центральный и задний звучали независимо, создавая объёмное и детальное звучание. Система шумоподавления уменьшала фоновый шум плёнки и делала звук чистым и разборчивым. Эта система прижилась в студиях и кинотеатрах и стала основой многоканального звучания, а технологии Dolby продолжают активно использоваться в современном кино.

Дальнейшее развитие звука в кино выявило пределы возможностей работы с киноплёнкой. Звук, записанный на неё, был аналоговым — это непрерывная волна, повторяющая колебания воздуха. Однако физические свойства фотоплёнки как носителя и оптической системы считывания накладывали неизбежные ограничения. Это приводило к фоновому шуму, возможным искажениям, а итоговое качество звука напрямую зависело от состояния носителя и оборудования: износ, загрязнение поверхности и особенности конкретного проектора влияли на разборчивость, баланс (распределение звука между каналами), громкость, тембр и частотный спектр.

С конца XX века цифровые технологии начали внедряться в различные отрасли, включая кинематограф. В индустрии появились первые эксперименты с цифровой обработкой и воспроизведением аудио и видео, направленные на повышение стабильности, качества и точности

синхронизации. Этот процесс создавал предпосылки для внедрения цифрового звука в кино, где аналоговая запись на плёнке уже демонстрировала свои ограничения.

Цифровой звук основан на ином принципе фиксации аудиоинформации. Вместо непрерывной звуковой волны, как в аналоговой записи, он представляет собой последовательность числовых отсчётов, измеряющих параметры сигнала через равные интервалы времени. Такой способ позволяет хранить звук в электронном виде, применять точные методы обработки и получать стабильное качество воспроизведения, не зависящее от износа носителя. Переход к цифровому представлению звука открыл возможность создания новых технологий редактирования и монтажа, которые впоследствии стали основой цифровых систем, использованных в кино.

Начало цифровой работы со звуком в кино связано с появлением в конце 1970-х – начале 1980-х годов первых компьютерных систем для работы со звуком. Эти устройства объединяли в одном программно-аппаратном комплексе функции записи и воспроизведения звука, редактирования на временной шкале, синтеза новых звуков и обработки эффектов. Звук в них можно было видеть как изображение, вырезать, копировать, перемещать и изменять прямо на экране.

Использование таких систем в кино 1980-х оставалось ограниченным: они были крайне дорогими и применялись только в единичных студиях для создания электронной музыки, звуковых эффектов и монтажа. Основная работа со звуком, включая диалоги, шумы и эффекты, по-прежнему выполнялась на обычной студийной аппаратуре, где звук записывали и сводили вручную. Тем не менее, принципы работы первых систем Fairlight и Synclavier показали, что звук можно обрабатывать цифровым способом. Это заложило технологическую и методологическую основу для массового внедрения доступных цифровых звуковых рабочих станций (Digital Audio Workstation — DAW) в середине 1990-х, когда такие системы начали действительно менять работу со звуком в кино.

Ранние попытки внедрения цифровой технологии показали сложность прямого перехода. Первая коммерческая система цифрового звука на плёнке Cinema Digital Sound (CDS) была применена для фильма «Детектив Дик Трейси», вышедшего в 1990 году. CDS позволяла записывать аудиодорожку в цифровом виде прямо на киноплёнку, полностью заменяя аналоговую, но система имела критический недостаток: отсутствовала резервная аналоговая дорожка, и при повреждении цифрового кода звук полностью пропадал. Это наглядно показало, что резкий отказ от привычного аналогового носителя был невозможен и требовался более размеренный переход.

Важным этапом в развитии цифрового звука стала работа инженеров Dolby Laboratories. В 1992 году они представили технологию Dolby Digital — систему, которая позволяла размещать цифровую звуковую дорожку на той же киноплёнке, не удаляя аналоговую запись. Такой подход обеспечивал полную совместимость: кинотеатры со старым оборудованием воспроизводили обычный аналоговый звук, а оснащённые новыми считывающими устройствами могли работать с цифровым. Первым фильмом с использованием Dolby Digital стало «Возвращение в Голубую лагуну», вышедшее в 1992, а широкое распространение технология получила после демонстрации «Бэтмен возвращается» в том же году.

В 1993 году в кино появились два новых формата цифрового звука — Digital Theater Systems (DTS) и Sony Dynamic Digital Sound (SDDS). Они стали альтернативой Dolby Digital и показали, что индустрия активно ищет оптимальный способ внедрения цифровых технологий. DTS использовал отдельный носитель для звука, что давало более высокое качество и чистоту воспроизведения. SDDS, разработанный компанией Sony, делал упор на расширенное количество каналов и удобство установки в кинотеатрах, где уже работало оборудование предыдущих поколений. Появление нескольких конкурирующих систем стало этапом экспериментов начала 1990-х годов, когда

кинематограф проверял разные принципы цифровой записи, оценивая их надёжность, качество и практичность.

Практическое внедрение цифрового звука требовало решения не только вопросов качества, но и организационных и технических задач. Dolby Digital предложила подход, который оказался оптимальным для массового проката. В отличие от системы DTS, где звук хранился на отдельном носителе и требовал дополнительного оборудования для синхронизации, Dolby Digital размещала сжатую цифровую дорожку прямо на киноплёнке между перфорационными отверстиями. Такое решение обеспечивало совместимость со старым оборудованием, надёжность (не было риска потерять отдельный диск) и удобство для дистрибьюторов. Хотя системы на отдельных носителях потенциально давали более высокое качество звука, именно сочетание приемлемого качества, надёжности и простоты интеграции сделало Dolby Digital стандартом индустрии начала 1990-х годов.

Переход к цифровым технологиям усилил возможности многоканального звука. Формат 5.1 — это система, при которой звук разделяется на несколько отдельных каналов: левый, центральный, правый, два тыловых и один низкочастотный для басов. Раньше в аналоговой системе Dolby Stereo эти каналы складывались в два и воспроизводились одновременно, что ограничивало разделение и локализацию звуков в пространстве. С появлением цифровых носителей (Dolby Digital) каждый канал можно было записывать и воспроизводить отдельно, благодаря чему звук стал более чётким и появилась возможность точнее располагать его в пространстве. Распространение цифровых рабочих станций (DAW) в середине 1990-х позволило с высокой точностью редактировать, синхронизировать и обрабатывать каждую дорожку отдельно, что окончательно закрепило многоканальный звук в качестве профессионального стандарта. Примером применения этого подхода стал фильм «Спасти рядового Райана», вышедший в 1998 году, где точное размещение звуков в разных направлениях создаёт ощущение, что события разворачиваются вокруг зрителя, а не только на экране.

Заключительным этапом перехода киноиндустрии на цифровые технологии стал отказ от физического носителя. В середине-конце 2000-х годов началось внедрение стандарта Digital Cinema Package (DCP) — единой системы доставки фильмов в кинотеатры в виде зашифрованных цифровых файлов. DCP окончательно заменил киноплёнку, стандартизовав форматы видео и многоканального звука, что решило проблемы износа, логистики и качества.

Эта инфраструктура создала техническую основу для следующего шага в развитии звука в кино. На базе DCP в начале 2010-х годов стали возможны объектно-ориентированные форматы, такие как Dolby Atmos (2012). В них отдельные звуки — диалоги, шаги, шум дождя и другие — рассматриваются как объекты, которые можно точно размещать в пространстве зала. Позиция и движение звука создаются так, что зритель ощущает происходящее вокруг себя, включая пространство над головой. С 2013 года, после появления Dolby Atmos, объектно-ориентированные форматы начали постепенно внедряться в индустрию. Крупные киносети переоборудовали залы, а ведущие студии выпускали высокобюджетные фильмы в новом формате. К середине 2010-х объектно-ориентированные системы перестали быть экспериментом и стали стандартом для крупных релизов. В период с 2016 по 2019 год их начали использовать не только в высокобюджетных проектах, но и в обычных.

Параллельно с развитиями в кинопоказе к началу 2010-х оборудование для записи и обработки звука полностью перешло на цифровые технологии:

Цифровой рекордер стал универсальным инструментом для записи звука в цифровом формате. Он преобразует физические колебания воздуха в числовой код, сохраняемый для последующей обработки. В нём могут быть встроенные микрофоны, а также есть возможность

подключить свои — количество зависит от числа входов. Это позволяет одновременно фиксировать несколько независимых дорожек звука. В отличие от предшествующих аналоговых устройств, рекордер легко переносить: достаточно вставить карту памяти, подключить микрофоны и вести запись в любом месте.

Одновременно в студиях стандартом стал цифровой аудиоинтерфейс — устройство, которое преобразует электрический аналоговый сигнал от микрофона в цифровой код для компьютера и обратно преобразовывает обработанный цифровой звук в аналоговый и выводит его наушники или акустические системы. Наиболее распространённый вариант — внешняя звуковая карта. Если рекордер предназначен для работы в полевых условиях, интерфейс выполняет аналогичную функцию в стационарной системе и подключается к компьютеру. Он усиливает сигнал, обеспечивает точное аналого-цифровое преобразование и стабильную передачу звука. Эти устройства получили широкое распространение и используются практически во всех профессиональных студиях звукозаписи и на киносъёмках.

Обработка звука в цифровой среде осуществляется с помощью DAW (Digital Audio Workstation, цифровая звуковая рабочая станция). Если раньше они были дорогими и применялись изредка, то теперь они стали стандартом и общедоступным инструментом. DAW является универсальным инструментом постпродакшена — этапа создания звукового сопровождения фильма, который начинается после завершения съёмок. В них синхронизируют звук с изображением, монтируют диалоги, создают звуковые эффекты, устраняют шумы и готовят многоканальные версии, то есть осуществляют полный цикл работы со звуком. В цифровой среде любой аудиофайл может быть перемещён, скопирован или изменён без физического вмешательства в носитель, что отличает этот процесс от работы с магнитной лентой или плёнкой в прошлом.

Активно распространились инструменты визуального анализа аудиоматериала. Примером является программа iZotope RX (первая версия выпущена около 2007 года), которая отображает звук в виде спектрограммы: по горизонтальной оси время, по вертикальной — частота, а амплитуда (громкость) сигнала отображается цветом. Такое представление позволяет не только слышать, но и видеть шумы, щелчки и прочие артефакты, а затем точно удалять их. RX является лишь одним из множества инструментов. Подобные технологии сделали обработку звука более точной, контролируемой и детализированной, в ряде случаев позволяя корректировать записи, которые ранее считались непригодными для профессионального использования.

Совокупность цифровых рекордеров, аудиоинтерфейсов, DAW и алгоритмов обработки создала новый фундамент для работы со звуком.

На сегодняшний день все эти технологии продолжают развиваться, совершенствоваться и стандартизоваться, формируя универсальную технологическую среду. Цифровой и многоканальный звук остаются основой современного кинопроизводства, а объектно-ориентированные форматы и инструменты цифровой обработки позволяют создавать максимально реалистичное и погружающее звучание. История звука в кино — это непрерывный процесс инноваций, где новые технические решения последовательно наследуют и расширяют достижения предыдущих эпох.

1.2. Развитие звука как художественного компонента киноязыка

Становление звука неотъемлемой частью киноязыка связано не только с технологиями, но и с преодолением экономических, производственных и творческих барьеров.

Томас Эдисон стремился «сделать для глаз то, что фонограф сделал для ушей». Разработанный в его лаборатории кинетоскоп (для просмотра) и кинетограф (для съёмки) решали первую часть задачи. В 1895 году он представил устройство для объединения их со фонографом (для звука) — кинетофон. Главной проблемой была ненадёжная механическая синхронизация звука и изображения с разных носителей, которая приводила к рассинхронизации. Кроме того, звук был тихим, а фильмы крайне короткими из-за ограничений воскового цилиндра. Доработка устройства была возможна, но экономически невыгодна: улучшения требовали больших затрат времени и денег, а устройство предназначалось для индивидуального просмотра. Проект не получил развития, и индустрия выбрала немое кино, которое было проще в производстве, рассчитано на массовую аудиторию и приносило больше прибыли.

Кинематограф не мог оставаться полностью без звука даже в эпоху немого кино, поскольку для полного впечатления необходимо сочетание изображения и звука. На протяжении почти 30 лет фильмы озвучивали прямо во время показа: музыканты, певцы и актёры создавали звуковое сопровождение в зале.

При этом звук часто воспринимался как дополнение к визуальному ряду. Во-первых, режиссёры и студии почти не контролировали, как именно прозвучит фильм в разных городах или кинотеатрах: одна и та же картина могла идти под романтическую сонату или под народные мелодии. Во-вторых, качественное и одинаковое музыкальное сопровождение для всех показов было дорогим, поэтому экономически выгодным оказался вариант с местными музыкантами. Практика эпохи сформировала убеждение, что визуальный ряд является основой фильма, а звук — ситуативной, вариативной и часто второстепенной составляющей.

К концу 1920-х годов отношение к звуку начало меняться. Ведущие режиссёры и крупные студии начали выпускать фильмы с специально написанными музыкальными партитурами, которые рассылались в кинотеатры для точного исполнения. Среди таких режиссёров был Сергей Эйзенштейн, который для фильма «Броненосец “Потёмкин”», вышедшего в 1925 году, заказал партитуру Эдмунду Мейзелю: музыка не просто сопровождала фильм, а точно следовала его смыслу и усиливала эмоциональное восприятие сцен. Зрители замечали, что музыка помогала воспринимать эмоции персонажей и драматическую структуру сюжета так, как раньше не удавалось.

Партитуры стали важным шагом на пути к звуковому кино, хотя полностью синхронным звук на плёнке ещё не был. Они повышали статус фильма как целостного произведения и позволяли крупным студиям, таким как Warner Bros. и Metro-Goldwyn-Mayer, использовать музыкальное сопровождение как средство конкуренции и демонстрации престижа. Кинотеатр с оркестром, исполняющим авторскую партитуру, позиционировался как более элитное место для зрителей. При этом сохранялась проблема: качество исполнения зависело от мастерства местного оркестра, поэтому впечатление от фильма оставалось вариативным.

Первым фильмом с синхронной музыкой стал «Дон Жуан», выпущенный компанией Warner Bros в 1926 году. Для него использовалась технология «Вайтафон»: звук записывался на отдельные грамофонные диски, которые синхронизировались с кинопроектором. Это позволяло обеспечить каждый показ одинаковым музыкальным сопровождением независимо от кинотеатра и навыков оркестра. При этом технология имела ограничения: диски могли повреждаться, их было сложно

тиражировать, а синхронизация могла нарушиться, если игла проигрывателя перескочит на другую дорожку.

Именно Warner Bros. первыми представили фильмы с синхронным звуком широкой аудитории. Они пошли на огромный риск, который в итоге изменил киноиндустрию. Другие крупные студии не решались из-за высокой стоимости оборудования и неопределённости новой технологии. Для Warner Bros. эксперимент с вайтафоном был стратегическим решением: компания понимала, что синхронное звуковое сопровождение даст уникальное коммерческое преимущество, повысит престиж фильмов и привлечет внимание зрителей.

Настоящим началом эры звукового кино считается фильм «Певец джаза», выпущенный Warner Bros. в 1927 году. Это первый полнометражный фильм с синхронным вокалом, музыкой и частично озвученными репликами. Хотя картина по большей части оставалась немой, с отдельными музыкальными номерами и несколькими репликами, этого было достаточно: зрители впервые слышали голоса актёров на экране. Билеты раскупались на недели вперёд, а показы в залах с оборудованием «Вайтафон» считались особенно престижными. Успех «Певца джаза» продемонстрировал коммерческий и художественный потенциал синхронного звука. Затраты Warner Bros. на звуковое сопровождение окупились благодаря сенсационному успеху и высокой посещаемости сеансов.

Внедрение вайтафона изменило киноиндустрию, хотя переход происходил постепенно: не все залы сразу получили оборудование, технология была дорогостоящей, а диски имели технические ограничения. Тем не менее эти фильмы показали, как звук может стать неотъемлемой частью кино.

Несмотря на то, что фильм «Певец джаза» был не полностью озвучен, наличие даже небольшого количества синхронных реплик, вокала и музыки уже оказывало заметное влияние на восприятие. Человеческий голос передаёт не только смысл слов, но и эмоциональную окраску через интонацию, тембр, высоту и ритм речи, что активирует у слушателя области мозга, отвечающие за эмоциональное сопереживание и интерпретацию социальных сигналов. Эти механизмы позволяют зрителю бессознательно ощущать настроение персонажей: тревогу, радость, напряжение или восторг, даже если диалог минимален. Музыка в фильме дополнительно воздействует на психофизиологические реакции: ритм и гармония регулируют внимание и усиливают эмоциональный отклик. Даже частичное наличие синхронного звука формирует более целостное аудиовизуальное впечатление, помогая зрителю воспринимать сцены более насыщенно, чем при полностью немом показе с живым оркестром и актёрами, где музыка и озвучка могли сильно варьироваться.

Знаменитая реплика Эла Джолсона: «Подождите, вы еще ничего не слышали!» стала символом перехода от немого кино к звуковому и подчёркивала, насколько новое звучание меняет восприятие фильма.

Появление звукового кино привело к переходу на новые производственные и художественные практики, которые изменили индустрию. В немом кино съёмка могла вестись на шумной площадке, однако с появлением синхронного звука возникла необходимость строгого соблюдения тишины, так как ранние микрофоны фиксировали любые посторонние шумы. Камеры были громоздкими и издавали собственный механический звук, поэтому их помещали в специальные звуконепроницаемые боксы, что практически лишало изображение подвижности. В попытке вернуть кинематографу динамику инженеры начали разрабатывать новые решения: появились операторские тележки, а микрофоны стали скрывать в декорациях или подвешивать над кадром. Эти технические компромиссы напрямую влияли на режиссуру, монтаж и актёрскую игру.

Первые годы после перехода на звуковое кино сопровождались временным регрессом выразительных средств кинематографа. Из-за технических ограничений ранних звуковых систем — неподвижных камер, зафиксированных микрофонов и необходимости соблюдения тишины на площадке — визуальная динамика фильмов снизилась, а актёрская игра приобрела более театрализованный характер. Этот период нередко рассматривается как застойный, поскольку привычные приёмы немого кино оказались неприменимыми в новых условиях. Потребовалось несколько лет, чтобы кинематографисты адаптировались к звуку и выработали новые художественные решения.

Существенную роль в этом процессе сыграли режиссёры, такие как Рубен Мамулян, экспериментировавшие с подвижной камерой и монтажом, а также звукорежиссёры, которые постепенно превратили звук из технического ограничения в полноценный выразительный инструмент киноязыка.

Переход на звуковое кино также оказал серьёзное влияние и на актёрскую среду. Потеря работы из-за несоответствия голосовых характеристик экранному образу была реальным явлением. Так, карьера Джона Гилберта, одного из ведущих романтических актёров студии Metro-Goldwyn-Mayer, пошла на спад после появления звука: его высокий голос не совпал с ожиданиями зрителей, сформированными эпохой немого кино, что считается одной из причин завершения его карьеры. Существенные трудности испытали и актёры с выраженными акцентами. Американский кинематограф к концу 1920-х годов уже доминировал на мировом рынке. Немое кино было универсальным: язык титров легко заменялся, и актёрская игра считывалась через мимику и жест. С появлением синхронной речи фильм стал жёстко привязан к конкретному языку и культурному контексту. Актёры с выраженными европейскими акцентами перестали восприниматься как «нейтральные» экранные герои. Их речь автоматически маркировала персонажа как «чужого», «иностранный» или комического, что ограничивало спектр ролей. Для американской аудитории, на которую ориентировались крупные студии, такие голоса часто нарушали эффект правдоподобия и экранной идентификации. Кроме того, в раннем звуковом кино дикция должна была быть предельно чёткой из-за технических ограничений записи. Акценты усиливались микрофонами и фонографической записью, делая речь менее разборчивой для массового зрителя. В результате студии предпочитали актёров с нормативным американским произношением, а многие европейские исполнители либо были вытеснены из ведущих ролей, либо вынуждены адаптироваться к новым языковым требованиям.

Изменения затронули и экономическую структуру индустрии. Немое кино было универсальным и легко распространялось на международном рынке, тогда как звуковые фильмы быстро стали «национальными» из-за языкового барьера. Это привело к появлению дубляжа и практике съёмки параллельных версий фильмов на разных языках. Одновременно многие независимые кинотеатры и небольшие студии не смогли выдержать финансовых затрат на переоборудование и были вынуждены закрыться, что усилило концентрацию кинопроизводства в крупных студиях.

Осознание того, что в кино важен не только голос, но и звуковая среда в целом, привело к формированию новой ключевой профессии — звукорежиссёра. Его задача заключалась не просто в синхронизации изображения и звука, а в создании целостного звукового пространства фильма. Возник звуковой монтаж, в рамках которого создавались фоновые атмосферные шумы (эмбиенсы), недоступные для записи на съёмочной площадке, а также начала развиваться практика создания звуковых эффектов через перезапись звуков действий, показанных на экране, что впоследствии получило название «фоли». Звук начал становиться самостоятельным выразительным средством, а не техническим дополнением к изображению.

Эти изменения отразились и на жанровой системе кино. Наряду с расцветом мюзиклов активно развивались криминальные и гангстерские фильмы, в которых звуки шагов, выстрелов и быстрая речь становились важными элементами драматургии. В то же время комедия слэпстик, основанная на гиперболизированном физическом действии и визуальном хаосе, утратила популярность, уступив место разговорной комедии и комедии положений, более приспособленным к новым звуковым условиям, где источником комического становились диалоги и ситуативные обстоятельства.

Постепенно звук в кино переставал быть просто сопровождением изображения и начинал раскрывать смысл фильма наравне с ним. В фильме «Кинг Конг», вышедшем в 1933 году, эта идея получила одну из первых практических реализаций. Звукорежиссёр Мюррей Спивак занимался созданием уникального звукового сопровождения. Его работа выходила за рамки записи диалогов и наложения музыки: Спивак разрабатывал характерное звучание для Кинг Конга — его рычание, дыхание, шаги и взаимодействие с объектами. Для этого он комбинировал звуки различных животных, замедлял их воспроизведение, использовал приёмы обратного воспроизведения и многослойную компоновку, чтобы создать ощущение массы, силы и эмоциональной окраски персонажа, которого не существовало в реальной жизни.

Тщательная работа над созданием звуков занимала значительное время в рамках производственного графика. Спивак сталкивался с давлением со стороны студийного руководства, которое требовало укладываться в бюджет и сроки и скептически относилось к необходимости таких трудоёмких экспериментов, но ему позволили завершить работу.

Музыкальная партитура Макса Штайнера одновременно усиливала действие: точное следование музыки за визуальными событиями подчёркивало драматизм сцен и динамику действия, создавая ощущение целостного аудиовизуального пространства. Совместно с тщательно проработанными звуковыми эффектами Спивака это стало одним из первых примеров комплексного подхода к созданию звуковой картины в кино.

Опыт «Кинг Конга» продемонстрировал художественный потенциал тщательно продуманного звукового оформления. Практики, заложенные Спиваком — создание фоновых шумов, озвучивания действий и характерного звучания персонажей — впоследствии стали основой для развития профессии звукового дизайнера и расширения выразительных возможностей звука в кино.

Несмотря на работу, проделанную в «Кинг Конге», в кино того времени такой подход ко звуку осуществлялся крайне редко. До середины 1930-х годов звук оставался преимущественно техническим инструментом. У каждой крупной киностудии формировался собственный набор стандартных звуковых эффектов: шаги, удары, двери, гроза, ветер и другие шумы, которые многократно повторялись в десятках, а порой и сотнях фильмов. Это позволяло контролировать бюджет и производственные сроки: создание уникальных звуков для каждой сцены считалось слишком трудоёмким и дорогим. Причины стандартизации заключались не только в трудоёмкости работы, но и в технических ограничениях ранних звукозаписывающих систем, а также в производственной системе студий, ориентированной на конвейерное производство. Практика массового повторного использования одних и тех же звуков сохранялась и позже, хотя мастерство их интеграции и появление новаторов постепенно меняли ситуацию.

В результате звук воспринимался прежде всего как подложка: он поддерживал визуальный ряд, но редко использовался для формирования эмоциональной или драматической выразительности. Значение звукового оформления, его способность раскрывать характеры, создавать атмосферу или усиливать драматизм, почти полностью игнорировалось.

Исключения встречались редко, но демонстрировали художественный потенциал звука. Режиссёр Орсон Уэллс и звукорежиссёр Джеймс Грэм Стюарт в фильме «Гражданин Кейн» использовали многоканальную запись диалогов и фоновых шумов, а также экспериментировали с расположением микрофонов, чтобы передать субъективное восприятие пространства и эмоций персонажей. В нуаровых триллерах, таких как «Мальтийский сокол» Джона Хьюстона, звукорежиссёр Рекс Кэмпбелл целенаправленно применял шумы: скрипы дверей, шаги в пустых коридорах, дождь для усиления тревоги и внутреннего состояния героев. В Советском Союзе Александр Довженко и звукорежиссёр Николай Тимартсев в фильме «Щорсе» комбинировали реальные и синтезированные звуки боя и шагов, создавая динамику сцены и усиливая драматический эффект. Создание уникальных аудиовизуальных пространств, формирование характеров через звук и разработка новых шумов оставалось привилегией единичных фильмов и профессионалов, готовых идти на трудоёмкие эксперименты.

Однако развитие звука как выразительного инструмента в кино ограничивалось экономией финансов и времени: студии стремились сокращать расходы и ускорять производство фильмов, поэтому возможности звукового сопровождения редко могли реализоваться в полной мере.

В этот период ключевую роль в развитии выразительных возможностей звука сыграло радио. В отличие от кино, радиопередача существовала исключительно в аудиоформате: голос, шумы и музыка становились единственным источником информации, стимулируя воображение слушателя и формируя эмоциональное восприятие событий. Эти принципы оказались полезными для кинематографа: они показали, как с помощью звуков можно рассказывать историю и создавать глубину эмоционального восприятия, даже без визуальной поддержки.

До прихода в кино Орсон Уэллс уже проявил себя как новатор радио. Его знаменитая постановка «Войны миров» (1938) демонстрировала, как звук способен формировать драматизм и управлять восприятием аудитории. В радиодраме Уэллс использовал монтажные переходы через звук, когда элементы следующей сцены звучали ещё в конце предыдущей, создавая ощущение непрерывности и связывая события, а также закадровый голос для передачи мыслей и воспоминаний персонажей. Эти приёмы он затем успешно адаптировал для кино.

Уэллс рассматривал звук не как техническую подложку, а как самостоятельный выразительный инструмент, способный усиливать характер персонажей, атмосферу и драматизм сцен. Он экспериментировал с монтажом, микрофонами и многослойной записью, стремясь передать субъективное восприятие пространства и внутреннее состояние героев. Его подход сочетал драматическую структуру, необычные углы камеры и точное использование звуковых эффектов, что позволяло создать более глубокое эмоциональное воздействие на зрителя.

Работая над фильмом «Гражданин Кейн», вышедшим в 1941, Уэллс перенёс в кино новаторские радио-приёмы: многослойное наложение голосов, шумы, динамику речи и пространственное расположение звуков. Техническую реализацию обеспечивал звукорежиссёр Джеймс Грэм Стюарт, который записывал многоканальные диалоги и фоновые шумы, экспериментировал с расположением микрофонов и монтажом, создавая эффект, будто слушатель находится внутри показанной на экране сцены.

Благодаря этому аудиовизуальное пространство фильма стало более насыщенным и эмоционально выразительным. Зритель мог глубже воспринимать внутренний мир персонажей и напряжение сцен, ощущая голос, шум и музыку не как дополнение, а как полноценное средство повествования. Опыт радио показал, что звук способен самостоятельно формировать впечатление и усиливать драматизм, а работа Уэллса и Стюарта стала одним из первых значительных примеров адаптации этих принципов в кино, расширяя возможности звукового языка и влияя на восприятие аудитории.

К 1960-м годам подход к использованию звука в кино, особенно в работах Альфреда Хичкока, достиг концептуальной зрелости. Как и Орсон Уэллс, Хичкок имел опыт работы с радио — его программа «Нескучный час Альфреда Хичкока» демонстрировала, как можно создавать напряжение, тревогу и эмоциональные реакции исключительно с помощью голоса, пауз, шумов и звукового оформления. Этот опыт позволил ему осознать, что звук может быть не просто дополнением к картине, а полноценным средством повествования и психологического воздействия на зрителя.

В фильме «Птицы», вышедшем в 1963 году, эти идеи получили радикальное воплощение. Традиционная музыка почти полностью отсутствует, а все тревожные и пугающие эффекты формируются с помощью синтезированных криков птиц, созданных звукорежиссёрами Ремзи Генри и Оскаром Сала по замыслу композитора Бернарда Хермана. Каждый звук был тщательно обработан, многоканально распределён в пространстве сцены и синхронизирован с монтажом, что позволяло управлять ритмом, динамикой и эмоциональной напряжённостью фильма. Взмахи крыльев, шелест перьев, резкие удары и тревожная тишина усиливали тревогу и формировали эффект психологического давления на зрителя, заставляя переживать происходящее вместе с персонажами.

Хичкок показал, что звук может стать самостоятельным выразительным инструментом режиссёрского замысла. В «Птицах» он не просто сопровождает изображение, а определяет ритм и драматическую структуру сцен, управляет вниманием аудитории и формирует эмоциональное восприятие каждого эпизода. Такой подход демонстрирует, что тщательно выстроенное звуковое пространство способно не только передавать смысл фильма, но и многократно усиливать его психологическое и драматическое воздействие, делая звук равноценным с визуальной составляющей.

Если в 1930-е годы эксперименты со звуком часто были ограничены техническими возможностями и носили характер отдельных инициатив, то к 1960-м, как демонстрирует пример Хичкока, развитие технологий позволило звуку стать полноценным инструментом киноязыка, обеспечивая осознанное и комплексное использование в структуре фильма.

Однако крупные студии по всему миру продолжали придерживаться строго контролируемого и прагматичного подхода к работе со звуком. Он рассматривался прежде всего как элемент, дополняющий визуальный ряд. Новаторские идеи воспринимались как рискованные и затратные: создание сложного звукового оформления требовало времени, ресурсов и участия высококвалифицированных специалистов, тогда как студийная система была ориентирована на ускоренное и предсказуемое производство фильмов. Кино для корпораций оставалось прежде всего бизнесом.

Даже по мере развития технологий и накопления художественного опыта эта логика сохранялась. В 1940–1950-е годы звук в большинстве фильмов стандартизировался и включался в производственный «конвейер». Формировались библиотеки типовых звуковых эффектов, унифицированные методы записи диалогов, что позволяло снижать затраты и контролировать сроки производства. Несмотря на отдельные новаторские работы, демонстрировавшие выразительный потенциал звука, для основной массы студийных проектов он по-прежнему не рассматривался как равноправная часть киноязыка.

К 1960-м годам, на фоне появления авторского кино и режиссёров, осознанно работавших со звуком как с драматургическим инструментом, ситуация начала усложняться. Тем не менее даже в этот период такие подходы оставались скорее исключением, чем нормой. Внутри студийной системы звук продолжал восприниматься как техническая необходимость, а не как самостоятельное средство формирования смысла и эмоционального воздействия. Его использование ограничивалось

привычными схемами, а любые отклонения от них требовали дополнительного обоснования и редко получали поддержку.

Это представление о второстепенности звука закреплялось не только в практике кинопроизводства, но и в зрительском восприятии. Публика привыкала воспринимать кино прежде всего как визуальное искусство, в котором музыка, эффекты и речь лишь сопровождают изображение. В массовых фильмах звук отличался однотипностью и предсказуемостью, что формировало устойчивое ощущение его вспомогательной роли.

С точки зрения психологии восприятия такой подход ограничивал глубину эмоционального отклика. Звук, функционирующий преимущественно как фон, не в полной мере задействовал механизмы эмоционального сопереживания, концентрации внимания и пространственного погружения. В результате кинематограф до конца 1960-х годов в значительной степени развивался как визуальное искусство, в котором выразительные возможности звука сдерживались экономикой и производственной логикой студий.

Новая волна в работе со звуком в кино связана прежде всего с фигурой Уолтера Мёрча — звукорежиссёра, радикально изменившего представление о роли звука в кинематографе. В отличие от большинства специалистов своего времени, Мёрч пришёл к звуку не через техническое обучение, а через интуитивный и экспериментальный опыт.

Ещё в детстве, примерно в возрасте десяти лет, он познакомился с магнитофоном и начал самостоятельно исследовать его возможности. Мёрч записывал звук с радио, затем разрезал магнитную плёнку, менял фрагменты местами, склеивал их и воспроизводил запись в обратном направлении. Эти эксперименты не имели практической цели, но формировали у него понимание звука как материала, который можно свободно перестраивать во времени и пространстве. Важным моментом стало осознание того, что похожие звуковые конструкции он затем слышал в радиопередачах: это стало для него подтверждением, что подобное мышление не является случайным и может иметь более широкое художественное применение.

К середине 1960-х годов Мёрч обучался киноискусству и уже предлагал нестандартные идеи работы со звуком, однако общий контекст индустрии этому не способствовал. После убийства Джона Кеннеди центр внимания американской аудитории сместился к телевидению и новостным программам. Телевидение стало главным источником информации и эмоций, тогда как голливудское кино переживало спад. Количество фильмов сокращалось, студии не рисковали, а работы для молодых специалистов практически не было. Культура 1960-х формировалась вокруг рок-музыки, массовых движений и политических событий, но не вокруг кино.

В этот период Уолтер Мёрч, как и другие студенты киношколы, получал первые профессиональные возможности благодаря редким стипендиям. Так, Джордж Лукас выиграл стипендию Warner Bros., что позволило ему продолжить работу над собственными проектами. Лукас, уже проявивший талант и нестандартное мышление, рекомендовал Уолтера как звукорежиссёра для проектов студии, что стало отправной точкой профессионального пути Мёрча.

Одновременно с Мёрчем в киношколе проявлялся и другой будущий новатор — Фрэнсис Форд Коппола. Он только начинал формировать своё режиссёрское мышление, увлекаясь визуальной композицией, монтажом и исследованием возможностей звука для создания эмоциональной структуры фильма. Познакомившись с Мёрчем, они быстро нашли общие идеи: оба стремились размыть границы между изображением и звуком, рассматривали аудиовизуальный ряд как единое целое и экспериментировали с монтажом.

В конце 1960-х Лукас и Коппола основали студию American Zoetrope. Основной целью Zoetrope было разрушение традиционного разделения процессов монтажа изображения и звука. В рамках студийной системы эти процессы существовали отдельно, подчиняясь разным этапам

производства. Уолтер Мёрч вскоре присоединился к Zoetrope и сделал звук равноправным элементом драматургии, способным влиять на ритм, смысл и эмоциональное восприятие фильма.

Работа строилась буквально посменно: днём Коппола монтировал изображение, ночью Мёрч работал со звуком. Он самостоятельно записывал и конструировал практически все звуковые эффекты, создавая уникальное звуковое полотно фильма. Но такой подход вступал в прямой конфликт с коммерческой логикой студий. Фильм «ТНХ 1138», обладавший совершенно новым звучанием, оказался коммерчески неуспешным. В результате Warner Bros. отказалась от дальнейшего финансирования Zoetrope и потребовала вернуть вложенные средства. Идеологический проект, ориентированный на художественный поиск, оказался экономически уязвим и фактически обанкротился.

Переломным моментом для Мёрча и Копполы стало предложение снять гангстерский фильм, от которого ранее отказались более десяти режиссёров. Этим фильмом был «Крёстный отец». Коппола стремился наполнить картину внутренним напряжением и психологической глубиной и вновь привлёк к работе Мёрча. Влияние идей Джона Кейджа о музыкальности любого звука и значимости тишины проявилось здесь особенно ясно.

В «Крёстном отце» звук перестаёт быть нейтральным дополнением. В сцене убийства Солоццо и МакКласки в ресторане мы слышим нарастающий, скрипучий шум проезжающего поезда. Этот звук не иллюстрирует происходящее буквально, а отражает внутреннее состояние Майкла Корлеоне — его тревогу, разрыв с прежней жизнью и момент окончательного выбора. Звук становится способом передачи субъективного восприятия героя, его мыслей и страха, а не просто сопровождением действия.

Коммерческий успех «Крёстного отца», приблизившийся к рекордным сборам в США, стал доказательством того, что сложная, психологически выстроенная работа со звуком может быть не только художественно значимой, но и экономически оправданной. Триумф спас American Zoetrope и показал индустрии, что звук способен формировать зрительский опыт наравне с изображением.

American Zoetrope продолжал быть лабораторией идей. Студия всё ещё экспериментировала с монтажом изображения и звука, с записью эффектов и с музыкальными концепциями, а Мёрч оставался ключевой фигурой в этих процессах. Он совершенствовал технику многослойного монтажа, синхронизацию эффектов и экспериментировал с тем, как звук может формировать ритм сцены, не просто следуя визуальному ряду, а создавая собственную драматургию.

В Голливуде Уолтер Мёрч стал «человеком, к которому обращаются за невозможным». Если режиссёр хотел, чтобы сцена действительно звучала, чтобы зритель ощущал эмоции, атмосферу, напряжение — это означало, что в проекте обязательно должен быть Мёрч. Его методы требовали времени, внимания и нестандартного подхода, но результат оправдывал все усилия. Своим уникальным подходом показал, что звук — это не просто техническая составляющая фильма, а полноценный художественный инструмент. Его работа начала менять отношение к звуку во всём мире. Мёрч стал символом новой волны, показавшей, что аудиовизуальное пространство фильма можно формировать так же выразительно, как визуальный ряд.

Однако доказанная художественная ценность звука не решала другой проблемы: большинство крупных студий по всему миру к началу 1970-х всё ещё сопротивлялись стереозвуку. Технически запись и воспроизведение стерео были возможны, но переоборудование студий и кинотеатров под новые системы, длительный процесс сведения многоканальной дорожки и высокие затраты делали стерео экономически рискованным для индустрии, ориентированной на быстрый производственный цикл. Монофонический звук считался достаточным — зритель и так приходил на фильм, а дополнительные инвестиции казались неоправданными.

Барбра Стрейзанд, будучи одновременно звездой и продюсером фильма «Звезда родилась», вышедшего в 1976 году, настояла на записи и сведении звука по технологии Dolby Stereo. Студия Warner Bros. изначально сопротивлялась: стандартный цикл работы над звуком для фильма занимал около семи недель и был рассчитан на моно. Для фильма «Звезда родилась» процесс занял четыре месяца, потребовал значительного перерасхода бюджета и перегрузки специалистов, и студийное руководство считало это экономически рискованным и крайне неудобным.

Однако личный авторитет и художественное чутьё Стрейзанд сделали своё дело. Когда работа была завершена, качество и глубина стереозвука произвели настолько сильное впечатление, что Warner Bros. не стали требовать компенсации перерасхода. Фильм стал первым заметным примером, когда личная воля продюсера-звезды преодолела экономическое сопротивление студий и позволила использовать стерео как полноценный художественный инструмент, а не просто технологическую новинку.

Стереозвук в кинокартине «Звезда родилась» продемонстрировал, что звук способен значительно усиливать эмоциональное восприятие фильма. Разделение аудиоканалов создаёт ощущение пространственной глубины и реалистичности сцены: зритель окружается звуком, ощущает направление движения объектов, меняющийся акцент голосов и инструментов. Это повышает внимание и эмоциональные реакции, делает драматические и музыкальные моменты более насыщенными, а тихие — выразительными. Стерео формирует ритм фильма, усиливает эмоциональную вовлечённость и превращает просмотр в более насыщенный и психологически ощутимый опыт, показывая, что инвестиции в качественный звук имеют не только техническое, но и художественное и психологическое значение.

Опыт стереозвука показал, что звук способен создавать пространство и эмоциональный контекст, и для нового масштабного проекта требовался профессионал, который смог бы развить эти возможности на уровне целой вселенной фильма. Когда Джорджу Лукасу понадобился звукорежиссёр, он обратился к Уолтеру Мёрчу, но тот был занят другим проектом. В поисках специалиста сопоставимого уровня Лукас обратился в Университет Южной Калифорнии с просьбой порекомендовать талантливого звукорежиссёра, способного создавать целый новый звуковой язык для фантастической вселенной. Выбор пал на Бена Бёртта, и именно с этого момента начинается новый этап в развитии звука в кино.

Понимание роли звука у Бена Бёртта формировалось задолго до прихода в профессиональное кино. С детства он воспринимал звук не как фон или дополнение, а как самостоятельный выразительный материал. Пока его сверстники слушали музыку, Бёртта привлекали шумы окружающего мира — взрывы, механические звуки, скрипы, резкие и нестандартные акустические явления. Он начал осознанно коллекционировать звуки, анализируя их характер и воздействие на восприятие происходящего. Постепенно пришло понимание того, что звук способен направлять внимание зрителя, усиливать напряжение и формировать эмоциональное отношение к изображению. Уже в юные годы Бёртт стал снимать собственные любительские фильмы и самостоятельно создавать к ним звуковые эффекты, выстраивая связь между изображением и звуком как единое драматургическое целое. Именно этот ранний опыт заложил основу его будущего метода работы со звуком в кино.

Фильмом, в который его пригласил Джордж Лукас, были «Звёздные войны». Уже на этапе подготовки Бёртт понимал, что перед ним стоит масштабная задача: сценарий требовал создания множества звуков, для которых в реальном мире не существовало готовых аналогов. Почти за год до начала съёмок он начал работу, рассматривая звук как ключевой компонент будущего фильма. Он тщательно изучал сценарий: заранее представлял, какие звуковые решения потребуются каждой сцене, и параллельно искал источники для их создания.

В тот период, в середине 1970-х, футуристические фильмы широко использовали синтезаторы: электронные звуки были технологичными, удобными и позволяли экономить время и деньги на записи реальных эффектов. Бёртт мог бы поступить так же, но полностью отказался от готовых электронных решений. Он сознательно выбрал живую акустику: переносил звуки знакомого, земного и механического мира в фантастический контекст, создавая ощущение настоящего, физически осязаемого мира. Этот подход позволял зрителю подсознательно верить в реальность вселенной фильма и формировал уникальную атмосферу, которую синтезаторы никогда бы не дали.

В то время, когда были съёмки фильма, Бёртт создавал и проверял различные варианты, добиваясь наилучшей эмоциональной и драматургической точности. Бёртт выходил на улицу, чтобы найти и записать новые звуки. Например, для голоса для Вуки он нашел медведя с необходимым ему голосом и провёл с ним целый день в вольере зоопарка. Он внимательно наблюдал за поведением животного, фиксировал моменты, когда звук максимально передавал эмоции и записывал их с разных углов и дистанций. Звук бластера возник из удара молотком по натянутой металлической струне высоковольтной линии электропередачи, а звук светового меча — из наводки старого телевизора, смешанной с жужжанием кинопроектора.

После завершения съёмок начался монтаж звука: все собранные записи подвергались тщательной обработке. Бёртт экспериментировал с наложением звуков, ускорял или замедлял их, добавлял эффекты, чтобы придать каждому звуку уникальную текстуру и выразительность. Он подбирал тональность, ритм и динамику, чтобы звук максимально соответствовал драматургии сцены, усиливал эмоции и поддерживал атмосферу. Каждый эффект тестировался на соответствие визуальному ряду, добиваясь идеальной синхронизации и убедительности, а множество вариантов сравнивалось, пока не оставался самый подходящий. Такой кропотливый процесс превращал отдельные записи в живой, целостный звуковой мир, где каждая деталь имела значение, создавая эффект полного погружения зрителя в вселенную фильма.

На протяжении всей работы и в преддверии премьеры фильма Бёртт испытывал сомнения и переживания, поскольку перед ним стояла беспрецедентная задача: создать звуковую вселенную, для которой не существовало готовых аналогов. До «Звёздных войн» не существовало шаблона для создания целостного звукового мира фантастической саги, и ответственность за успешное воплощение этой новизны ложилась на каждого специалиста, включая Бёртта. Сомнения усиливались скептицизмом окружения: в середине 1970-х было представление, что успешный фантастический или приключенческий фильм должен быть либо очень серьёзным, либо очень бюджетным и условным. Идея Лукаса многим казалась наивной и рискованной, а инновационный звук — ещё одной потенциальной странностью, способной оттолкнуть зрителя. Даже внутри команды возникали сомнения, сможет ли публика оценить такой сложный звуковой ряд.

После выхода фильма «Звёздные войны» в 1977 году реакция аудитории и критиков оказалась ошеломляющей. Звуковое сопровождение было отмечено за поразительную детальность, выразительность и способность погружать зрителя в фантастический мир. По всей стране выстраивались очереди на сеансы, а обсуждения фильма затрагивали не только сюжет и визуальные эффекты, но и уникальную звуковую составляющую, которая создавала ощущение живого, насыщенного пространства. Для Бена Бёртта этот проект стал вершиной карьеры: его подход к звуку был признан художественным и авторским достижением, а не просто технической функцией.

В 1978 году, на 50-й церемонии вручения премии «Оскар», Бёртт получил Специальную награду Академии за «создание отличительного звукового языка для „Звёздных войн“». Эта награда закрепила его статус как соавтора режиссёра, продемонстрировав всей киноиндустрии, что звук

способен формировать целостную аудиовселенную, воздействовать на эмоции и восприятие зрителя, а не просто сопровождать визуальный ряд.

До «Звёздных войн» работа со звуком в кино ограничивалась техническими должностями, такими как «звуковой монтажёр» или «звуковой инженер», и отражала в первую очередь исполнительский характер работы. Бен Бёртт впервые был официально указан в титрах как саунд-дизайнер, что означало, что человек, работающий со звуком, отвечает не только за его техническое оформление, но и за художественную концепцию всей звуковой среды фильма. Он формирует, как зритель воспринимает пространство, ритм и настроение картины. Хотя сам термин использовался ранее в узких профессиональных кругах, именно Бёртт сделал его общепризнанным и официально закреплённым в киноиндустрии. Этот подход утвердил звук как самостоятельное выразительное средство, способное влиять на восприятие и эмоциональное вовлечение зрителя, и заложил основу для новой профессии, которую вскоре индустрия признала важной.

Работа Бёртта доказала, что звук — это полноценный элемент кинематографического искусства. Он способен создавать эмоциональную и психологическую глубину, усиливать драматические и повествовательные эффекты, вовлекая зрителя на всех уровнях восприятия. Успех «Звёздных войн» показал, что звук может быть не просто технической деталью, а самостоятельным языком, формирующим атмосферу, характер персонажей и структуру мира фильма, и заложил новый стандарт для всей индустрии.

1970-е стали эпохой, когда звук начал восприниматься не только как техническая необходимость, но и как средство художественной выразительности. Но, несмотря на прорыв, совершённый такими мастерами, как Мёрч и Бёртт, для большинства крупных студий звук всё ещё оставался второстепенным элементом. Даже после успеха стереозвука в «Звезде родилась» широкое применение многоканальной записи оставалось редкостью, а монофонический и лишь иногда стереофонический звук были нормой в массовом кинопроизводстве.

Принципы, которые Мёрч, Бёртт и другие новаторы в сфере звука разрабатывали и внедряли, постепенно перестали быть исключением. К концу 1970-х — началу 1980-х годов их усвоило новое поколение режиссёров, для которых тщательная работа со звуком стала неотъемлемой частью авторского стиля и средством воздействия на зрителя. Дэвид Линч совместно со звукорежиссёром Джоном П. Россом создавал многослойные аудиокomпозиции, где шумы, паузы и музыкальные фрагменты формировали атмосферу тревоги, внутреннего конфликта и надвигающейся опасности. В «Синем бархате» звук усиливает ощущение скрытой угрозы, а в «Твин Пикс: Огонь, иди со мной» многослойные аудиофрагменты создают напряжённую и тревожную атмосферу. В «Человеке-слоне» Фредди Франклин и Гэри Глэдстейн использовали тишину и приглушённые шумы, подчёркивая уязвимость и изоляцию персонажа. Экспериментальные короткометражные фильмы вроде «Головы-ластик» демонстрировали, как звук может выступать почти самостоятельным повествовательным элементом, создавая сюрреалистическое пространство и взаимодействуя с визуальными абстракциями.

Эта эволюция достигла своей высшей точки в фильме Фрэнсиса Форда Копполы «Апокалипсис сегодня», вышедшем в 1979 году. Ни один предыдущий фильм не оказал сопоставимого влияния на восприятие звука в кино. К моменту начала работы над картиной большинство студий по-прежнему ориентировалось на монофоническое звучание, а стереозвук использовался ограниченно и рассматривался скорее как техническое дополнение, чем как художественный инструмент. Для Копполы знакомство с возможностями многоканального звука стало открытием: впервые появилась возможность формировать звуковое пространство, в котором звук мог перемещаться по всему залу.

Работа над звуком в «Апокалипсисе сегодня» не имела precedентов ни по масштабу, ни по глубине проработки. Монтаж картины занял около полутора лет, а процесс сведения — ещё почти девять месяцев, что выходило за рамки стандартного кинопроизводства того времени. Звуковое полотно фильма формировалась из тысяч отдельных элементов: шумов, диалогов, музыкальных фрагментов и пауз, которые не просто накладывались на изображение, а выстраивались как сложная, многослойная система. Звук здесь не был финальным этапом постобработки: он интегрировался в структуру повествования с самого начала и развивался параллельно с монтажом изображения.

Ключевой фигурой этого прорыва стал Уолтер Мёрч — звукорежиссёр и монтажёр фильма. Его роль выходила далеко за пределы технического исполнения. Работая одновременно с изображением и звуком, Мёрч мыслил фильм как единое аудиовизуальное целое, в котором оба компонента подчинялись общему драматургическому замыслу. Именно в «Апокалипсисе сегодня» он систематизировал принципы, ставшие основой современного звукового дизайна: осмысленное использование тишины как выразительного элемента, а также принцип «звуковой точки зрения», при котором аудиоряд отражает субъективное восприятие персонажа, его психологическое состояние и внутренний разлад.

Важно отметить, что этот прорыв стал возможен не только благодаря художественному поиску, но и вследствие технологических изменений. Развитие многоканальных систем воспроизведения, в частности Dolby Stereo, а также совершенствование оборудования для записи и сведения создали техническую базу, которой ранее не существовало. Существенную роль сыграла и позиция самого Копполы: как режиссёр и продюсер, он сознательно пошёл на риск, предоставив команде беспрецедентные по голливудским меркам условия: время, ресурсы и творческую свободу, что сделало возможными настолько масштабные эксперименты со звуком.

Фильм стал кульминацией более чем пятидесятилетнего развития звука в кино, моментом, когда разрозненные открытия и отдельные эксперименты впервые сложились в целостную художественную систему. После «Апокалипсиса сегодня» для индустрии стало очевидно, что сложный звуковой дизайн обладает не только художественной, но и коммерческой ценностью. Именно этот опыт во многом определил дальнейшее развитие профессии звукорежиссёра кино и привёл к формированию специализированных студий и новых стандартов производства.

Уолтер Мёрч по праву считается отцом современной звукорежиссуры кино: его работа в «Апокалипсисе сегодня» задала не просто высокий уровень качества, а принципиально новый способ мышления о звуке как о равноправном и авторском элементе кинематографического языка.

Таким образом, работа над «Апокалипсисом сегодня» стала переломным моментом в истории кинозвука. После неё стало очевидно, что звук в кино достиг уровня, при котором он перестал быть вспомогательным элементом и стал равноправной частью художественного высказывания. Следующим этапом развития стало не только художественное осмысление звука, но и технологический сдвиг — переход от аналоговой обработки к цифровой среде. Именно на этом этапе ключевую роль сыграл Гэри Райдстром, ставший центральной фигурой цифровой эпохи звукового дизайна.

Интерес Гэри Райдстрема к звуку сформировался ещё в детстве, когда он экспериментировал с катушечным магнитофоном, изменяя скорость воспроизведения записей и наблюдая, как привычные звуки меняют характер. Этот опыт заложил фундамент его будущей философии: звук не обязан быть реалистичным, он должен быть эмоционально правдивым. Осознанный профессиональный путь Райдстром выбрал, поступив в Университет Южной Калифорнии (USC). Именно там он познакомился с Беном Бёрттом, который стал для него не просто преподавателем,

но примером того, как звукорежиссёр может быть одновременно исследователем реальности и художником, создающим новые миры из фрагментов реальных звуков.

После окончания USC в 1981 году Райдстром получил стажировку в Skywalker Sound — звуковой студии, основанной Джорджем Лукасом в 1975 году для работы над фильмом «Звёздные войны». Работа в этой студии стала для Райдстрома школой высоких стандартов. Здесь он участвовал в создании звука для крупнейших голливудских проектов и окончательно сформировал свой подход: звук должен усиливать эмоциональное восприятие, даже если для этого требуется отказаться от буквального реализма. Характерным примером стала работа над «Парком Юрского периода», где рык тираннозавра был создан путём смещения, замедления и обработки звуков тигра, аллигатора и детёныша слона.

К середине 1980-х годов индустрия столкнулась с новой задачей. В 1986 году студия Pixar начала активно развиваться как центр компьютерной анимации и стремилась найти звукорежиссёра, способного работать с принципиально новым типом изображения. Изначально выбор падал на Бена Бёртта, однако он был перегружен проектами. Тогда внимание обратили на Гэри Райдстрома — человека, работавшего в Skywalker Sound, мыслящего звук как инструмент повествования и уже активно использующего компьютеры в работе, в то время как многие его коллеги продолжали опираться на магнитные носители.

Одной из первых работ Pixar стал короткометражный фильм «Люксо-младший», в котором именно звук сделал персонажей «живыми». В фильме отсутствует речь, однако характеры ламп раскрываются через звуковые сигналы: скрипы металлических сочленений, щелчки, звук прыгающего резинового мяча и короткие электронные «бипы», заменяющие слова. Более высокие и резкие звуки выражают любопытство и радость Люксо-младшего, а низкие и протяжные — строгость и заботу Люксо-старшего. Звук выполняет ту же функцию, что и диалог в игровом кино, формируя эмоциональную связь между персонажем и зрителем.

Приглашение Райдстрома в Pixar для работы над полнометражным фильмом «История игрушек», вышедшем в 1995 году, стало логичным продолжением этого подхода. Он курировал весь звуковой процесс: от записи диалогов до создания звукового дизайна. Перед ним стояла принципиально новая задача — определить, как звучат пластиковые и металлические игрушки, как с помощью звука подчеркнуть различие между устаревшей игрушкой Вуди и технологичным Баззом Лайтером, и как превратить детскую комнату в полноценное кинематографическое пространство. Эти задачи могли быть решены только за счёт звука.

В дальнейшем Райдстром стал ключевой фигурой звукового оформления Pixar, работая практически над всеми крупными проектами студии и задав высокую планку качества для всей анимационной индустрии. Его вклад был отмечен семью премиями «Оскар», а его подход — сочетание художественного мышления и использования цифровых технологий — стал основой современного звукового дизайна.

Однако, если в работах Гэри Райдстрома цифровые технологии ещё осваивались, то к середине 1990-х они стали основной средой звукового производства. Этот переход не был мгновенным: многие мастера аналоговой эпохи считали цифровой звук эстетически менее выразительным из-за отсутствия характерных для аналоговой записи шумов и искажений. Уолтер Мерч и его поколение ещё долго сочетали физический монтаж с цифровой обработкой, пытаясь сохранить теплоту и живое несовершенство ленты. Тем не менее, необходимость оказалась сильнее: объём, сложность и скорость современного кинопроизводства требовали новых технологий.

Переход к цифровым рабочим станциям (DAW) ознаменовал второй фундаментальный перелом в истории кино звука после отказа от плёнки. Звукорежиссёры впервые получили возможность слышать всю звуковую картину фильма одновременно — не фрагментами и не по

слоям, а как целостную, динамически изменяемую систему. В аналоговую эпоху эта целостность была физически недостижима: монтаж и сведение ограничивались 16–24 дорожками магнитофона, каждая из которых требовала отдельного носителя и ручного контроля. Цифровая среда сняла это ограничение, позволив работать с десятками, а затем и сотнями дорожек в реальном времени. Записанный звук больше не резали физически, как в аналоговую эпоху, когда монтаж осуществлялся буквальным разрезанием плёнки или магнитной ленты и последующим склеиванием фрагментов в нужной последовательности. В цифровой среде звук можно было свободно трансформировать, комбинировать и возвращаться к предыдущим версиям без потерь и необратимых решений. Визуализация звука на экране изменила само восприятие материала: звук стал не только слышимым, но и видимым, что усилило контроль над звуковым оформлением. Работа ускорилась, а сложность возможных решений возросла до уровня, ранее не постижимого.

Кульминацией этого технологического сдвига стала «Матрица», вышедшая в 1999 году. В этом фильме цифровые инструменты стали художественным принципом. Его история о симулированной реальности потребовала принципиально нового звукового языка: необходимо было создать звучание мира, существующего как код. В отличие от компромиссных гибридных подходов начала 1990-х, «Матрица» сделала цифровой контроль и точность частью своей стилистики.

Работа звуковой команды во главе с Дэни Элиасом строилась как программирование аудио-реальности. Звуки не подбирались, а проектировались. Так, для создания звуков движения и трансформации агентов Смита использовались записи разрывающегося нейлона, которые затем растягивались, фильтровались и наслаивались на синтетические низкочастотные импульсы. Это был не поиск аналога в реальности, а изменение физических констант материала — звук создавался так, будто его поведение подчиняется иным законам.

Особую роль в «Матрице» сыграли низкие частоты. Они использовались как средство передачи масштаба, плотности и физической реальности цифрового мира. Удары, падения объектов и изменение пространства ощущались зрителем не только слухом, но и телом: длинные волны низкой частоты заставляют воздух вибрировать, а кожа и внутренние органы воспринимают эти колебания, создавая эффект физического присутствия событий. Этот принцип знаком, например, по салютам — уши слышат хлопок, а тело ощущает ударную волну. В кино низкие частоты воспроизводятся через специально выделенные каналы (LFE — Low-Frequency Effects), что позволяет звукорежиссёрам точно контролировать их взаимодействие с основным звуком и формировать ощущение глубины и масштабности сцены.

К примеру, это использовалось в сцене боя Нео и агента Смита на станции метро: звук прогибания и скрежета стен создавался через сложные низкочастотные паттерны, где частота и амплитуда изменялись, моделируя огромную массу и напряжение материалов. Кроме того, звукорежиссёры использовали различное оформление низких частот для двух миров: в Матрице бас был чётким и цифровым, подчеркивая искусственную природу симуляции, а в реальном мире — более органичным и грохочущим, передавая массивность и текстуру настоящей среды. Целенаправленное использование низких частот позволило сделать их полноценным структурным элементом звуковой сцены, усиливая ощущение реальности и создавая физическое воздействие на зрителя.

Композитор Дон Дэвис использовал цифровые инструменты, чтобы создать гибридную партитуру, где оркестровая музыка и электронные текстуры органично переплетались. Это позволяло не просто сочетать два звучания, а формировать единое звуковое пространство, где музыка и звуковой дизайн взаимодействовали напрямую. Граница между ними оказалась размыта: низкочастотные удары, гул и текстуры одновременно выполняли музыкальную функцию и служили

элементами звуковой среды фильма. Например, ритмичные удары оркестра могли совпадать с цифровыми взрывами или падением объектов, создавая ощущение, что саундтрек буквально встроен в происходящее.

Такое сочетание делало мир фильма целостным. Зритель не просто слышал и видел события, а физически воспринимал их через интеграцию музыки и звукового дизайна, ощущая движение, масштаб и плотность происходящего как единое аудиовизуальное пространство.

Последствия этого подхода оказались долговременными. Цифровые проекты стало возможно передавать между студиями по всему миру, привлекая узкоспециализированных специалистов независимо от их местоположения. Система DAW позволила работать одновременно с сотнями дорожек, синхронизировать сложнейшие эффекты и партитуры, экспериментировать с материалом без риска его разрушения — всё это сделало процесс гибким, точным и масштабируемым. Стандартом стала гипердетализация: каждый объект, падение, движение и взаимодействие имели своё уникальное звучание.

Во времена Райдстрема и ранней анимации цифровой звук прежде всего очеловечивал отдельные объекты и персонажей, а в эпохе, начатой «Матрицей», изменился масштаб задачи. Звук стал определять способ существования целых миров, формируя их физику, плотность и внутреннюю логику. Цифровая рабочая станция стала удобным инструментом, который позволил звукорежиссёрам создавать сложные структуры и материальность мира фильма, управлять сотнями слоёв и детально прорабатывать каждый звук. Сам процесс стал быстрее, гибче и позволил воплощать идеи, невозможные на аналоговой технике.

С развитием технологий и художественных приёмов, когда звук в кино перестал быть просто сопровождением изображения, он начал влиять на человека на подсознательном уровне.

Голос в кино помогает понять чувства и состояние персонажа. Разные характеристики голоса: громкость, тембр, скорость речи, паузы, вздохи, запинки создают ощущение близости или дистанции, доверия или угрозы. Голос также показывает, кто контролирует ситуацию: спокойный, ровный голос может пугать сильнее крика, потому что зритель ощущает полное спокойствие и контроль говорящего.

Примеры: в фильме «Психо» (1960) ровный, почти холодный голос Нормана Бейтса усиливает чувство угрозы, заставляя зрителя тревожиться, даже когда визуально кажется, что опасности нет; в «Молчании ягнят» (1991) спокойная, ровная речь Ганнибала Лектера усиливает ощущение интеллекта и контроля, вызывая одновременно интерес и страх у зрителя.

Шумы в фильме усиливают ощущения. Скрип двери, стук сердца, дыхание — всё это подчёркивает эмоции персонажей и вовлекает зрителя на телесном уровне: мозг реагирует на знакомые шумы как на потенциальную опасность или сигнал тревоги. Тишина тоже работает: она создаёт напряжение, акцентирует внимание и усиливает эффект последующих звуков.

Примеры: в «Челюстях» (1975) звук приближающейся лодки и прерывающаяся тишина создают чувство надвигающейся опасности, вызывая физиологическую тревогу; в «Паразите» (2019) тихие, приглушённые бытовые звуки усиливают чувство скрытой угрозы и напряжения перед ключевыми сценами конфликта.

Музыка может подчёркивать или менять то, что мы видим. Саундтрек может быть слышен персонажами или только зрителем. Музыкальная тема может меняться вместе с историей персонажей, усиливая радость, грусть или тревогу. Иногда музыка действует противоположно визуальному ряду, создавая необычные и неоднозначные ощущения.

Примеры: в «Космической одиссее 2001 года» (1968) торжественная классическая музыка придаёт эпичность и ощущение величия космоса, несмотря на минимализм визуального ряда; в

«Остров проклятых» (2010) тревожный, диссонансный саундтрек усиливает чувство внутреннего разлада персонажей, даже когда на экране нет прямой угрозы.

Все элементы звука работают вместе, создавая полное ощущение сцены. Иногда конфликт между голосом, шумами и музыкой делает сцену сильнее: спокойный голос на фоне тревожной музыки и звуков показывает внутренний разлад персонажа. Такой комплекс воздействует на зрителя ещё до того, как он осознаёт происходящее, вызывая тревогу, напряжение или сопереживание.

Примеры: в «Интерстелларе» (2014) сочетание низких гулких звуков корабля, голосов персонажей и тревожной музыки создаёт ощущение давления и надвигающейся катастрофы; в «Сиянии» (1980) сочетание скрипов половиц, приглушённого голоса и тревожного саундтрека формирует чувство угрозы и страха, даже если визуально опасности пока нет.

Одной из причин, почему на звук в кино зритель обращает меньше внимания, является его подсознательное воздействие. Качественно сделанный звук встроен в сцену так, что мозг воспринимает его естественно — он усиливает эмоции, передаёт настроение персонажей и формирует ощущение пространства, но не привлекает к себе сознательное внимание. Зритель фокусируется на сюжете, действиях и визуальных деталях, не замечая, что именно звук создаёт полное ощущение реальности и эмоциональной правды происходящего.

Плохо проработанный звук, напротив, сразу привлекает к себе внимание. Неестественная интонация, несинхронизированный диалог, раздражающие шумы или неправильно подобранная музыка нарушают иллюзию, формируя ощущение диссонанса. Мозг фиксирует такие несоответствия мгновенно, сигнализируя, что что-то не так. Этот эффект объясняется тем, что человек эволюционно настроен отслеживать звуковые отклонения в окружающем мире как потенциальную угрозу или источник информации.

Именно подсознательная работа звука делает его незаметным, когда он качественный, и бросающимся в глаза, когда он нарушает восприятие. Это объясняет, почему зрители часто недооценивают роль тех, кто работает над звуковым сопровождением: их мастерство измеряется тем, что зритель не осознаёт их присутствие, но чувствует эмоциональное и психологическое погружение, создаваемое тщательно выстроенным аудиовизуальным пространством.

Помимо психологических особенностей восприятия, на закрепление звука в роли «второстепенного элемента» повлияла и сама логика развития индустрии. На протяжении десятилетий кинотеатры и крупные студийные корпорации действовали предельно прагматично: если фильм стабильно окупался и без дорогих звуковых решений, смысла инвестировать в рискованные эксперименты просто не было. Ранние технические неудачи сформировали у продюсеров удобную установку: звук сложен, дорог, капризен и не является тем фактором, который определяет кассовый успех. В условиях конвейерного производства студии предпочитали стандартизировать всё, что можно стандартизировать: от библиотек типовых шумов до моделей записи и экономить там, где зрительская привычка позволяла экономить. Немое кино продавалось отлично, раннее звуковое — тоже, а значит, рынок сам подсказал, что зрителю важнее визуальная часть, тогда как звук может оставаться незаметным фоном. Эта инерция закрепилась на уровне восприятия: индустрия не воспринимала звук как поле творчества, и публика — как значимый художественный элемент. Только когда отдельные авторы доказали, что звук способен менять структуру фильма и эмоциональную механику повествования, ситуация начала меняться, но исторический опыт экономии и недоверия ещё долго определял отношение к роли звука в кино.

История звука в кино показывает, что его развитие никогда не было линейным и очевидным: даже при наличии технических возможностей звук на протяжении длительного времени оставался недооценённым и функционально ограниченным. Причины этого заключались не в отсутствии художественного потенциала, а в экономической логике массового кинопроизводства, где звук

рассматривался прежде всего как затратная и вспомогательная часть процесса, а не как самостоятельный выразительный инструмент. Такая установка десятилетиями формировала и зрительское восприятие, приучая аудиторию фокусироваться на визуальном ряде и воспринимать звуковое сопровождение как нечто само собой разумеющееся и второстепенное. Даже сегодня, при высоком уровне технологий и усложнении звукового оформления, работа со звуком часто остаётся невидимой для зрителя, поскольку её эффективность напрямую связана с органичностью и незаметностью.

Однако современный этап развития кинематографа демонстрирует постепенное изменение этой парадигмы: цифровые технологии, пространственные форматы и развитие звуковой драматургии раскрывают звук как равноправный элемент киноязыка, напрямую влияющий на смысл, эмоциональное восприятие и структуру фильма. Это изменение проявляется не только на уровне художественного языка, но и в самой организации кинопроизводства: сегодня звук сопровождает фильм на каждом этапе его создания — от препродакшена, где формируется концепция звучания и планируются технические решения, через продакшен с контролем записи диалогов и шумов, до постпродакшена, в рамках которого звукорежиссёры обрабатывают, синтезируют и сводят все звуковые элементы в единую драматургическую систему. Ключевую роль в этом процессе сыграли режиссёры и звукорежиссёры-новаторы, которые осознавали ценность звука не как дополнения к изображению, а как равноправного средства художественной выразительности и последовательно работали с ним, зачастую вопреки производственным и экономическим ограничениям. Именно благодаря этому подходу звук перестал быть лишь сопровождением визуального ряда и стал одним из факторов развития кинематографа как искусства, расширяющим его выразительные и психологические возможности.

Глава 2. Экспериментальный анализ повествовательных возможностей звука на примере авторского звукового этюда

Для демонстрации нарративных возможностей звука предлагается прослушать звуковой этюд (Приложение 1), созданный автором исследования Братеньковой Екатериной в рамках Национального открытого чемпионата творческих компетенций «ArtMasters» (2024). Этот этюд является объектом анализа в настоящей работе и демонстрирует, как звук способен самостоятельно рассказывать историю.

В данном этюде звук выступает единственным элементом повествования, формируя историю без опоры на визуальный ряд и речь. Мы узнаём о персонаже, пространстве и развитии сюжета исключительно через последовательность звуковых событий.

Повествование делится на три этапа: утро, дорога и море. Каждый этап обладает характерным звучанием, позволяющим слушателю определить место, время и эмоциональное состояние героя.

Утро формирует экспозицию и задаёт первоначальное восприятие характера персонажа. События начинаются с того, что герой спит, звучит радио, создавая атмосферу и вводя слушателя в бытовое пространство. Пробуждение сопровождается кашлем и использованием ингалятора, что сразу даёт понять физическое состояние героя и его возраст; тяжёлые кряхтения подчёркивают, что он пожилой.

Дальнейшие бытовые звуки — вставные челюсти, заведение часов, приём таблеток с водой — выполняют информационные и символические функции. Заведённые часы сопровождают персонажа до конца этюда, символизируя течение времени и ожидание, а звук приёма таблеток подчёркивает повседневность и привычность действий пожилого человека.

Звуки движений: тяжёлая ходьба, шарканье, наступание на говорящую игрушку формируют сюжетный акцент. Игрушка произносит фразу «Ты не забыла, сегодня мы идём на праздник», сигнализируя значимость текущего дня и указывая направление дальнейшего развития повествования.

Этап «Дорога» начинается с того, что герой, тяжело шагая, выходит на улицу и закрывает за собой дверь и калитку, что позволяет слушателю понять, что он живёт один в частном доме. По звукам приближающегося трамвая и его гудка становится понятно, что он пришёл на остановку. Звук монет и отрывание билета оповещает об оплате проезда, после чего герой едет в трамвае к следующему месту.

Прибыв в новую локацию, слушатель узнаёт её по характерным звукам: фразе из толпы «105 кабинет», шуму разговоров, плачу детей. Эти элементы дают понять, что герой находится в больнице. Обстановка создаёт ощущение суеты и беспокойства. В этот момент герой закашливается, ищет ингалятор и делает вдох, что напоминает слушателю о его состоянии.

Следующее место определяется по оповещению прибытия поезда — герой оказывается на вокзале. Звуки пригородного поезда указывают на его место проживания, а приближение состава и сигнализация создают атмосферу движения. Все события сопровождаются постоянным тиканьем его наручных часов, заведённых ещё утром, что усиливает ощущение времени и ритма, а также олицетворяет счёт времени до какого-то события.

Дальнейший этап отличается полной сменой окружающей среды. Отсутствие городской суеты и появление звука волн дают понять, что герой прибыл к морю. В этот момент тиканье часов становится более заметным, герой тяжело идёт по песку, кряхтит и часто хрипит. Появляются крики чаек, а окружающие звуки усиливаются, подчёркивая напряжение.

Герой роняет ингалятор, закашливается и пытается вдохнуть, звучат хрипы. Постепенно все звуки, кроме тикания часов, становятся тише — герой впервые делает вдох полной грудью без хрипа. Выдоха не последовало — тело падает. Тиканье часов останавливается вместе с жизнью главного героя. Теперь слышен только шум волн и крики чаек, показывая завершение истории и кульминацию повествования через звук.

Поскольку звуковой этюд создавался в рамках квалификационного этапа чемпионата, при его разработке необходимо было строго учитывать заданные критерии. Работа должна была состоять из трёх частей: «утро», «дорога» и «море», каждая из которых раскрывалась исключительно посредством звука. Уже в первой части слушатель должен понять, кто является главным героем, каков его пол, примерный возраст и условия жизни. Обязательным условием являлось перемещение персонажа по пути к морю с пересадкой и сменой транспорта, а по прибытии в финальную локацию необходимо было обозначить время суток. Вся история при этом должна была быть рассказана в пределах 3–5 минут без использования голоса и музыки, она могла быть только внутри самой истории. На выполнение задания отводилось восемь дней.

Разработка этюда началась с поиска персонажа, образ которого мог бы быть достоверно и выразительно передан исключительно через звук и оставаться узнаваемым во всех локациях. Наиболее подходящим оказался образ пожилого мужчины, страдающего астмой. Уже с первых секунд повествования характер персонажа формируется через звуковые детали: храп позволяет определить его пол и возраст, кашель и использование ингалятора указывают на заболевание и момент пробуждения, а тяжёлая походка, приём таблеток и замедленные бытовые действия дополняют образ пожилого человека, а звук радио создаёт атмосферу. В дальнейшем персонаж легко идентифицируется слушателем по устойчивым звуковым характеристикам: хриплому дыханию, кашлю, ингаляции и тяжёлым шагам. Несмотря на отсутствие визуального ряда, у слушателя формируется целостное представление о герое.

Введение звука заведённых часов в начале этюда выполняет сразу несколько функций. С одной стороны, он задаёт темпоритм повествования и обозначает движение времени, с другой — становится смысловым маркером, значение которого раскрывается лишь в финале. Изначально слушатель воспринимает часы как бытовую деталь, однако в дальнейшем становится понятно, что они выступают метафорой отсчёта жизни персонажа. Через фразу игрушки «Ты не забыла, сегодня мы идём на праздник» слушатель понимает, что это важный день. Для обозначения того, что герой живёт один в частном доме, были включены закрывание двери и калитки. Отсутствие других персонажей и любых ответных действий подчёркивает одиночество героя, а наличие калитки позволяет определить тип жилища.

При разработке части «дорога» было принято решение включить в маршрут героя посещение больницы как логичное продолжение образа пожилого человека с хроническим заболеванием. После выхода из дома звуковая среда резко меняется: персонажа окружает городская суэта, усиливающаяся шумом трамвая, гулом толпы, голосами и плачем детей в больнице. Это создаёт ощущение напряжения и дезориентации. Реакция героя на происходящее передаётся не напрямую, а через его физическое состояние: именно в условиях хаоса он начинает закашливаться и использовать ингалятор. Далее звуковое пространство вновь меняется — герой оказывается на вокзале, что сразу обозначается характерным оповещением о прибытии поезда. Уже по первым звукам объявления слушатель способен распознать локацию, а упоминание пригородного поезда дополнительно указывает на место проживания персонажа.

Поездка на море — мечта всей жизни героя. Её осуществление подчёркивается резким контрастом между насыщенной, шумной городской средой и спокойствием морского пространства. В момент прибытия тиканье часов становится более отчётливым, акцентируя кульминацию истории

и достижение цели. Значимость этого момента усиливается криками чаек, учащённым дыханием и замедленным движением персонажа по песку. Падение ингалятора символизирует его эмоциональное потрясение и полное погружение в происходящее: герой не использует привычное средство помощи и впервые делает вдох полной грудью без хрипа. Отсутствие звука выдоха становится приёмом, указывающим на остановку жизни. Звук падения позволяет слушателю самостоятельно интерпретировать произошедшее, а прекращение тиканья часов подтверждает финал истории.

Особенностью работы над этюдом стало то, что большая часть звукового материала была записана самостоятельно. Это позволило не только добиться уникального звучания, но и точнее соотнести акустическую среду с внутренним состоянием персонажа и логикой повествования. Самостоятельная запись звуков рассматривалась как часть художественного метода, а не как исключительно технический этап.

Все звуки, связанные с дыханием, кашлем, кряхтением персонажа, были исполнены режиссёром бурятского фильма «Мой друг нерпа». Его участие позволило добиться высокой достоверности и выразительности звукового образа героя, поскольку исполнитель не просто воспроизводил отдельные звуки, а работал с образом персонажа как с драматургической ролью. Это усилило эмоциональную точность звучания и сделало характер героя более цельным и убедительным в рамках звукового повествования.

Звуки, необходимые для части «утро», записывались в частном доме и на прилегающей территории. В процессе работы фиксировались акустические особенности различных помещений и пространств: шаги в доме, звуки движения по улице, вставание с кровати, бытовые действия. Для достижения необходимого тембра и фактуры отдельных звуков применялись такие решения, как, например, звук ворочания персонажа в кровати. Он был записан на ковре, так как запись на реальной кровати не давала нужного результата.

Ряд звуков возник в процессе работы спонтанно и был включён в этюд благодаря своей выразительности. Так, идея использования говорящей игрушки появилась случайно, однако её фраза стала важным смысловым акцентом, задающим эмоциональное направление истории и придающим дню героя особую значимость. Атмосферные звуки улицы и природы также записывались в реальных условиях: пение птиц, жужжание насекомых, окружающая среда.

Для части «дорога» большинство звуков было записано непосредственно в тех локациях, которые присутствуют в повествовании. Записи велись в трамвае, на остановках, в поликлиниках, на вокзале и в городском пространстве. Такой подход позволил воссоздать не абстрактную, а конкретную звуковую среду, соответствующую восприятию персонажа. Записывались не отдельные изолированные события, а насыщенные звуковые поля, отражающие плотность и хаотичность городской среды, через которые герой проходит по пути к своей цели.

Для части «море» ключевым звуковым элементом стал шум воды. В качестве его основы были использованы самостоятельно записанные звуки озера Байкал. Несмотря на различие природных объектов, по своим акустическим характеристикам и эмоциональному воздействию этот звук позволил создать достоверный образ морского пространства и подчеркнуть контраст с городской средой, что соответствовало художественной задаче финального эпизода.

Для записи всех звуков использовался рекордер. На него были записаны как новые материалы, так и ранее зафиксированные интершумы природы, в том числе сделанные во время участия в звуковой лаборатории «Услышать Тужи». Вся последующая работа со звуком осуществлялась в программе Reaper DAW. При монтаже применялись кроссфейды для сглаживания переходов между звуками, а также фейд-ин и фейд-аут для плавного появления и затухания аудиоматериала. Формирование итогового звучания часто происходило за счёт наложения

нескольких звуковых слоёв, как самостоятельно записанных, так и взятых из звуковых библиотек. Например, звук шагов персонажа был создан путём совмещения ходьбы по песку и ходьбы по асфальту, что позволило передать шаркающую манеру передвижения.

Для обработки материала использовались профессиональные инструменты: с помощью эквалайзера устранялся низкочастотный гул, а в программе iZotope RX удалялись различные артефакты. Компрессия применялась для выравнивания динамического диапазона, а на мастер-шине (в нее приходят все дорожки со звуками проекта) использовался лимитер для контроля пиковых значений и предотвращения искажений. Технические приёмы обработки соответствовали общей художественной задаче и служили усилению выразительности звукового повествования.

Экспертную оценку звукового этюда осуществляли признанные специалисты в области звукорежиссуры и саунд-дизайна. В числе экспертов был Павел Дореули — звукорежиссёр и саунд-дизайнер, лауреат премии «Золотой орёл», номинант премий «Золотой орёл» и «Ника», соучредитель студии «Атмосфера», член Российской и Американской киноакадемий (M.P.S.E.), а также мастер курса кафедры звукорежиссуры ВГИКа.

Также экспертом выступил Андрей Обыденников — звукорежиссёр и саунд-дизайнер. Он является автором звуковой айдентики Yandex Bingo 26, создателем масштабных аудиовизуальных инсталляций и арт-объектов для крупных фестивалей и культурных событий, а также разработчиком студийного комплекса для образовательных учреждений креативных индустрий.

По результатам квалификационного этапа звуковой этюд получил максимальный балл среди всех участников со всей Российской Федерации. В дальнейшем работа была использована Андреем Обыденниковым в образовательных курсах и лекциях в качестве примера звукового повествования, что подтверждает её практическую и методическую ценность.

Результат практической части подтверждают поставленную цель исследования. Звуковой этюд наглядно демонстрирует, что звук способен самостоятельно формировать сюжет и передавать информацию о персонаже, пространстве и развитии событий без опоры на визуальный ряд или речь. Каждый элемент звуковой среды выполняет конкретную смысловую и эмоциональную функцию: звуки формируют сюжетные акценты, обозначают переходы между сценами, а также позволяют слушателю ориентироваться в пространстве, времени и изменениях внутреннего состояния героя. Создание характерного звучания для персонажа и окружающей среды обеспечивает целостность и выразительность повествования.

Уровень работы подтверждён экспертной оценкой признанных специалистов в области звукорежиссуры и саунд-дизайна, а также результатами квалификационного этапа, по итогам которого звуковой этюд получил максимальный балл среди участников в этой компетенции со всей Российской Федерации. Использование данной работы в образовательных курсах и лекциях в качестве примера звукового повествования дополнительно подчёркивает её практическую и методическую значимость и подтверждает вывод о том, что звук может выступать самостоятельным повествовательным инструментом в аудиовизуальном искусстве.

Выводы

Проведённое исследование позволяет сформулировать следующие выводы, подтверждающие ключевые тезисы работы и отвечающие на обозначенную проблему:

Эволюция звука в кино носила нелинейный характер. Историко-технологический анализ показал, что техническая возможность синхронизации звука и изображения существовала задолго до её широкого внедрения. Переход от немого кино к звуковому и последующее развитие до объектно-ориентированных форматов определялся не только технологическим прогрессом, но и противоречием между экономической стандартизацией производства и творческими поисками новаторов, которые видели в звуке художественный потенциал.

Историческая второстепенность звука была обусловлена преимущественно производственно-экономическими факторами, а не ограниченностью художественных возможностей. Сравнительный анализ выявил устойчивую модель: на каждом этапе индустрия изначально воспринимала звук как затратную статью и техническую проблему, формируя у зрителя ощущение второстепенного характера звука.

Качественный сдвиг в статусе звука произошёл благодаря целенаправленной деятельности режиссёров и звукорежиссёров-новаторов, действовавших вопреки факторам массового производства. Их успехи в фильмах, где звук становился ключевым драматургическим элементом, доказали художественную и коммерческую ценность сложного звукового дизайна.

Звук обладает важнейшим повествовательным и психологическим потенциалом, равнозначным изображению. Практический анализ авторского звукового этюда показал, что звук способен формировать сюжет, пространство, характер и образ персонажей без опоры на визуальный ряд.

В современном кинематографе звук окончательно стал важнейшим элементом киноповествования. Цифровые технологии не только расширили технические возможности, но и закрепили роль звукорежиссёра как художественного соавтора фильма. Звуковое оформление является ключевым компонентом всех этапов кинопроизводства, подтверждая его равнозначность с изображением в формировании конечного аудиовизуального произведения.

Таким образом, гипотеза исследования подтверждается: историческая второстепенность звука была следствием экономических и производственных моделей в системе массового производства, а его становление ключевым элементом киноязыка стало результатом творческих прорывов, доказавших художественную и коммерческую ценность сложного звукового дизайна.

Заключение

В работе осуществлён комплексный анализ эволюции звука в кинематографе — от технологических основ до статуса ключевого художественного компонента. Исследование решало поставленные задачи, интегрируя историко-технологический, сравнительный и практический анализ, что позволило подтвердить гипотезу работы.

Теоретическая часть выявила ключевое противоречие между экономической логикой киноиндустрии, стремившейся к стандартизации и минимизации издержек, и творческими поисками новаторов, раскрывавших повествовательный и эмоциональный потенциал звука. На исторических примерах показано, что это противоречие замедляло развитие художественных возможностей звука, но было преодолено благодаря успешным практическим и коммерчески значимым решениям.

Практическая часть на примере авторского звукового этюда продемонстрировала конкретные механизмы нарративного воздействия звука. Этюд подтвердил, что звук способен самостоятельно формировать историю, пространство и характер персонажей, выступая полноценным языком повествования.

Результаты работы углубляют понимание киноязыка как целостной аудиовизуальной системы, где звук и изображение находятся в органичном взаимодействии. Практическая значимость заключается в предоставлении инструментария для критического анализа фильмов и создания аудиовизуальных произведений, где звук используется как осознанное и эффективное средство художественной выразительности.

Дальнейшие исследования могут быть направлены на изучение восприятия звука различными аудиториями, включая культурные, возрастные и психологические различия, с опорой на методы анализа, применённые в данном исследовании. Особый интерес представляет анализ того, как индивидуальные особенности зрителей влияют на интерпретацию звукового ряда и эмоциональное восприятие фильма. Это позволит глубже понять универсальные и субъективные механизмы воздействия звука на восприятие киноповествования и разработать рекомендации для более целенаправленного использования звука в художественных проектах.

Список литературы

1. По волнам: искусство звука в кино (Making Waves: The Art of Cinematic Sound) [Документальный фильм] / реж. М. Коустин ; продюсеры Б. Бастер, К. Джонсон, М. Коустин. — США, 2019.
2. Алтман, Р. Звук в кино / Р. Алтман ; пер. с англ. — Москва : Новое литературное обозрение, 2010. — 384 с.
3. Crafton, D. The Talkies: American Cinema's Transition to Sound, 1926–1931 / D. Crafton. — Berkeley : University of California Press, 1999. — 556 p.
4. Spottiswoode, R. A Grammar of the Film / R. Spottiswoode. — Berkeley : University of California Press, 1950. — 312 p.
5. Holman, T. Sound for Film and Television / T. Holman. — 3rd ed. — Oxford : Focal Press, 2010. — 464 p.
6. Young, D. Cinema Sound / D. Young. — London : Focal Press, 2012. — 280 p.
7. Film Sound: Theory and Practice / ed. by E. Weis, J. Belton. — New York : Columbia University Press, 1985. — 462 p.
8. Трюффо, Ф. Хичкок / Ф. Трюффо ; пер. с фр. — Москва : Искусство, 1968. — 512 с.
9. Cook, D. A. A History of Narrative Film / D. A. Cook. — New York : W. W. Norton & Company, 1982. — 615 p.

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1.

Звуковой этюд, созданный автором исследования в рамках Национального открытого чемпионата творческих компетенций «ArtMasters» (2024).

Ссылка на работу: https://disk.yandex.ru/d/_ZZ9TTDZZpjCNA