



Взаимосвязь многоканальных звуковых форматов и «теории телесности» в кинематографе

Е.А. Русинова

доктор искусствоведения, профессор, заведующий кафедрой
звукорежиссуры ВГИКа

ORCID: 0000-0002-2270-7758

AuthorID: 424081

DOI: <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2024-62-4-113-125>

В статье поднимается вопрос о связи практики работы кинематографистов в многоканальных звуковых форматах и развития кинотеории: в частности, способность объемного звука фильма «вовлекать» зрителя в пространство повествования, вызывая звучанием проприоцептивные ощущения, дала новый импульс «теории телесности», развивающейся в парадигме феноменологической эстетики. Характерной особенностью новых звуковых фильмов стало не только погружение зрителя в новую акустическую среду, но и способность создавать параллельные пространства, выраженные звуком, которые идентифицируются зрителем как «материальные» — способные не только вызывать реакцию, но и «достраивать» изображение в сознании зрителей. Технологические новации в системе звукозаписи и звуковоспроизведения, связанные с внедрением многоканальных систем, привели к трансформации условий слухового восприятия и возникновению акустического пространства совершенно нового типа. Звук фильма стал более многослойным, всенаправленным, акустические звучания дополнились синтезированными фактурами — результатом саунд-дизайна. Творческий потенциал и выразительность «форматного» звука открыли новый этап освоения виртуальной кинореальности, повлияли на особенности художественного восприятия зрителем новейших произведений экранных искусств и развитие новых идей в теории кино.

The article investigates the connection between the use of multichannel sound formats and the development of film theory: in particular, the ability of surround sound to “immerse” the viewer in the narrative universe, evoking proprioceptive sensations with sound which gives a new impetus to the theory of “embodiment” developing in the paradigm of phenomenological aesthetics.

New sound films not only put the viewer into a new acoustic environment, but also create parallel universes represented by sound and identified by the viewer as “material”, capable of not only causing a reaction, but also “finalizing” the image in the minds of viewers. Technological innovations in sound recording and sound reproduction due to the introduction of multichannel systems have led to the transformation of auditory perception and the emergence of an entirely new type of acoustic space. With film sound becoming more multi-layered and omnidirectional, the auditory component has been elaborated with synthesized textures as a result of sound design. The aesthetic potential and expressiveness of the “format” sound has broken a new ground in the progress of virtual reality in film and affected the viewer’s artistic perception of the latest works of screen art as well as the development of new theoretical ideas.

Введение

Каждый этап развития кинофонографии приносит существенные изменения в чувственно-эмоциональное восприятие экранных образов, явлений и событий. Такие качественные изменения отмечались при переходе от моноформата к стерео, а многоканальные звуковые технологии в кино уже позволили, манипулируя звуком, создавать чувственное вовлечение в кинематографическое действие — практически «помещать» зрителя внутрь кинопространства, чтобы сделать его из стороннего наблюдателя непосредственным участником.

Чувственно-эмоциональные ощущения, передаваемые акустикой кинематографического пространства, становятся первоосновой эстетического переживания и понимания семантики кинообраза, о чем писал звукорежиссер Р.А. Казарян: «В основе визуального и слухового восприятия в кино (как и в повседневной жизни) лежит механизм дистантного осязания реальности, передающий нам чувственные ощущения об особенностях из-

многоканальные
звуковые
форматы,
звукорежиссура,
кинофонография,
акустическое
пространство,
звуковое
решение фильма,
иммерсивный звук,
музыка фильма,
теория кино,
кинофеноменоло-
гия, «теория
телесности»

multichannel
sound formats,
sound directing,
film phonography,
acoustics, film sound
design, immersive
sound, film music,
film theory, film
phenomenology,
“embodiment”

¹ О психологических аспектах акустических ощущений см.: Алдошина И.А. Основы психоакустики [1].

меняющихся во времени оптических и акустических форм пространства... Прежде чем соучаствовать в структурировании рационально постигаемых “идей”, все звуковые и визуальные составляющие предкамерной реальности воспринимаются в качестве чувственно-осязаемых форм пространства» [5, с. 33]¹. В этой связи по-новому работают звукорежиссеры с акустическим пространством фильма, открывая новые смыслы аудиовизуального контрапункта, достигая сложных пространственно-динамических *конфликтов* между звуком и изображением. Происходит переосмысление изобразительных сверхкрупных планов, а также звуковой детали в кино.

Творческий потенциал и выразительность «форматного» звука открыли новый этап освоения виртуальной кинореальности и повлияли на особенности художественного восприятия зрителем новейших произведений экранных искусств. Так, благодаря иммерсионному формату Dolby Atmos произошел важный поворот и в *эстетическом понимании* ряда явлений, связанных со звуком в кино, в частности, в трансформации понимания звуковых форм «*движения*» и «*состояния*»: звукоритмическая структура киноформы, традиционно анализировавшаяся в ракурсе *линейного* движения и остановки звука, теперь может рассматриваться в терминах многовекторного *пространственного* «перемещения» и «погружения». По-новому может быть поставлен вопрос о плановости звучания, поскольку теоретизирование в рамках привычного разграничения (акустического и семантического) крупного, среднего и общего планов звука уже не отражает полноту эстетического опыта, получаемого при просмотре фильмов в новейших звуковых форматах. Отдельного рассмотрения заслуживают такие эффекты, получаемые с помощью объемного звука, как *погружение* в звуковое пространство, а также *обнаружение* тонких пространственно-звуковых нюансов, неразличимых на слух в других звуковых форматах.

Вследствие этого новейший кинематограф становится плодотворной почвой для продуцирования и развития новых идей в искусствоведческом дискурсе. В частности, свойство объемного звука фильма «вовлекать» зрителя в пространство повествования, вызывая звучанием проприоцептивные ощущения, дали новый импульс «теории телесности», развивающейся в парадигме феноменологической эстетики. В контексте киноведения «теория телесности» актуализировала такие понятия, как «телесность», «пластичность», «мультисенсорность» («полисенсорность»), «синестезия» (одновременное действие двух и

более каналов чувственного восприятия, в данном случае зрения и слуха), «интермодальность» (способность выстраивать ощущения, полученные от разных органов чувств, в единую систему). Эти феномены требуют новых подходов к рассмотрению в связи с существенно повышающимся значением звука в современных фильмах, представляющих как мейнстрим, так и авторское кино. Особое значение в данном контексте приобретают междисциплинарные подходы, задействующие методы не только киноведения, но и смежных гуманитарных наук — эстетики, психологии, музыковедения, культурологии и др.

«Теория телесности» в контексте кинофеноменологии и кинопрактики

² Феноменологическое направление кинотеории развивают такие исследователи, как Вивин Собчак, Стивен Шавиро, Лора Маркс, Линда Уильямс.

Импульс для «телесной» теории кино во многом дала феноменологическая эстетика и кинофеноменология², разрабатывавшаяся со времен эпохи немого кино и известная по текстам, например, французских кинотеоретиков 1910–1920-х гг. и по работам философа М. Мерло-Понти [7, 8, 12, 13]. В частности, концепция восприятия Мерло-Понти была экстраполирована и на кинематограф: «Мое восприятие... не является суммой визуальных, тактильных, слуховых данных; я воспринимаю нераздельно всем моим существом, схватываю уникальную структуру вещи, уникальный способ бытия, одновременно обрастающий ко всем моим чувствам» [7, с. 15]. Современная исследовательница кинематографа В. Собчак развивает концепцию Мерло-Понти, практически вторя ему: «...любой фильм мы не воспринимаем только глазами. Мы смотрим, понимаем и чувствуем фильмы всем нашим телесным существом, опираясь на историю и плотское знание нашего окультуренного сенсорiums» [19, р. 63].

О тенденции «разворота» визуальных искусств к «новой телесности» пишет философ и киновед Н.А. Хренов, отмечая, что оптическая система видения в них «уступает место более ранним системам восприятия, сохраняющим тактильно-осязательные уровни» [10, с. 125]. М. Маклюэн утверждает несомненную, неразрывную связь звукового и тактильного пространств: «Аудиопространство и пространство тактильное неотделимы друг от друга. В пространстве, создаваемом этими чувствами — каждым из чувств и каждой конфигурацией чувств, создается уникальная форма пространства — фигура и фон находятся в состоянии динамического равновесия, оказывая давление друг на друга через интервал, разделяющий их. Интервалы, таким образом, оказываются резонантными, а не статичными. Резонанс является модусом акустического пространства; тактиль-

ность — пространством значимой ограничивающей линии, давления и интервала» [6, с. 129].

Методы теоретических исследований кинематографического звука последних десятилетий, по словам Т. Эльзессера и М. Хагенер, «можно отнести к парадигме феноменологического и чувственного воплощения кинематографического опыта» [11, с. 258]. Авторы подчеркивают, что «ухо позволяет кинематографическому опыту глубоко проникать во внутреннее “я” зрителя (и слушателя). Более того, акцент на слухе и звуке напрямую подчеркивает пространственность кинематографического опыта... Анализ слухового восприятия смещает фокус нашего внимания на такие факторы, как чувство равновесия и чувство пространства. Зритель перестает быть пассивным получателем визуальных образов на острие оптической пирамиды и становится вполне телесным существом, включенным в акустическую, пространственную и аффективную ткани фильма» [11, с. 259].

Во многом «теория телесности» восприятия аудиовизуального контента основана на вполне «осязаемом» воздействии звуковой волны на органы чувств (тело) зрителя: например, о природном свойстве воздействия звука на тело, вплоть до внутренних органов, пишет в своем исследовании американский философ Дон Ид [17]. Развитие аудиотехнологий, применяемых в кинопроизводстве, позволили звуку еще более плотно приблизиться к зрителю, буквально «обволакивая» его со всех сторон. Таким образом, традиционная, исторически сложившаяся и долгое время превалявавшая иерархия взаимоотношений между изображением и звуком, которая предполагала подчиненное положение аудиоряда по отношению к визуальности и в целом — к нарративу кинотекста, была поставлена под сомнение практикой создания фильмов в многоканальных звуковых форматах и теоретическими изысканиями в этой области.

Произошли радикальные изменения в пространственной организации кинематографического аудиовизуального опыта. Ранее восприятие фильма было сосредоточено на изображении, демонстрируемом *перед* зрителем, соответственно, слух зрителя был также устремлен по направлению к источнику звукового сигнала, отождествляемому с изображением. Технологические новации в системе звукозаписи и звуковоспроизведения, связанные с внедрением многоканального звука, привели к трансформации условий слухового восприятия и возникновению акустического пространства совершенно нового типа. Звук фильма стал более многослойным, всенаправленным, акустиче-

ские звучания дополнились синтезированными фактурами — результатом саунд-дизайна. Характерной особенностью новых звуковых фильмов стало не только погружение зрителя в новую акустическую среду, но и способность создавать параллельные пространства, выраженные звуком.

Однако способность звука «дезориентировать» зрителя могла оказывать и отрицательный эффект, подобный ощущению потерянности или чувству свободного падения, при этом «многие формальные параметры, способствовавшие стабилизации и ориентации зрителя в классическом кино, оказались подорваны, переформатированы или как минимум поставлены под сомнение» [11, с. 286]. Так, кинорежиссер А.Ф. Хван, рассуждая о специфике современного кинопространства, говорил даже о болезненности реакции зрителя, которого насильственно «вынимают» из художественного пространства и погружают в «*телесно ощущаемую*» среду. Ведь, по его мнению, кинематограф создал у зрителя «восхитительный эффект» существования даже более подлинного, чем физическое, благодаря *единому* направлению зрительного и слухового внимания на экран, расположенный *перед* человеком. И, когда он, как зритель, слышит звуки, неожиданно раздающиеся справа, слева или сзади, он испытывает досаду от того, что его как бы «вернули» в пространство, где находится его «телесная оболочка»: «К сожалению, очень часто я испытываю подобный дискомфорт при просмотре фильмов, снабженных по последнему слову техники стерео- и/или окружающим звуком. И неважно уже, является ли то пространство, в которое я “опрокинут”, реальным или иллюзорным, в любом случае оно — не то, в котором я хотел бы находиться» [9].

Однако можно предположить, что такое положение вещей обнажает скорее эстетическую проблему, нежели техническую — художественное решение, основанное на драматургии фильма, чувство вкуса и превосходное владение техническими средствами, только украшает кинокартину, не отвлекая зрителя на рассуждения о целесообразности применения средств звуковой выразительности. Важен профессионализм команды звукорежиссеров. Так, М. Шион отмечает, что, например, рендеринг (техническое преобразование звука в сторону ухода от реалистичности к большей выразительности, с сохранением узнаваемости звучания) предполагает, что «зритель воспринимает правдоподобность, эффектность и уместность той или иной звуковой фактуры не в том случае, когда она воспроизводит реалистичные характеристики звучания, но когда она выражает (передает) связанное с изображаемой ситуацией ощущение (не обязательно слуховое)» [16].

Дж. Бюлер полагает, что «переход к использованию модели художественного преобразования (созданию звуковых и визуальных образов с помощью особого метода художественной трансформации, который обеспечивает не столько документальную достоверность того или иного образа, сколько его эмоциональное воздействие на зрителя) приводит к малозаметному, но существенному изменению статуса изображения: от экрана в базеновском понимании “окна в мир” к экрану как “монитору”» [15].

Звук может произвести эффект даже более реалистичного, чем в жизни, присутствия в пространстве. Но будет ли этот эффект производить впечатление художественной правды, способствовать глубокому эстетическому переживанию? Новые технологии, созданы для того, чтобы максимально усилить эффект присутствия, точнее, воплотить художественные образы в кинофильме, хотя сами по себе технологии еще не гарантируют подлинности ощущения этого самого присутствия — необходим режиссерский взгляд и точное понимание драматургических задач.

Объемный звук как пространство нового эстетического опыта

Появление в 2012 году иммерсивного формата Dolby Atmos решало задачу большего «погружения» зрителя в кинематографическое пространство относительно его предшественников: свобода перемещения звука путем добавления потолочных каналов, четкая локализация в тыловых каналах в сочетании с сабвуферами позволили обогатить тыловую часть кинозала, а общее звучание фонограммы сделать плотнее и эффектнее, т. е. возможности по расширению пространства фильма стали еще привлекательнее. Звук получил подлинную объемность, более точное «позиционирование источников» в зрительном зале, детализацию. Но есть еще одна важная особенность — иммерсивный формат адаптируется к пространству, т. е. специальный процессор пересчитывает аудиоданные под каждый зал в соответствии с количеством и конфигурацией доступных громкоговорителей. А это значит, что создатели фильма начинают свободно *мыслить пространством*, не ограничивая «полет творческой мысли» количеством каналов в формате, гарантированно получая создаваемый в студии перезаписи эффект в просмотрном зале.

Среди первых фильмов, разрабатывавшихся уже на этапе сценария специально под формат Dolby Atmos с учетом его технологических и художественных возможностей, выделяется «Гравитация» (реж. А. Куарон, 2013). Картина Куарона стала

первой, в которой фонограмма создана по принципу *абсолютного панорамирования*, заключающегося в постоянном передвижении всех источников звука по кинозалу в соответствии с их положением в пространстве. Этот научно-фантастический фильм с элементами психологической драмы и хоррора об американских астронавтах, пытающихся выжить в открытом космосе после разрушения их космического челнока, заслуженно считается одним из лучших примеров использования возможностей иммерсивного звука для художественного воплощения нарратива киноформы.

А. Куарон изначально задумывал фильм с иммерсивным звуком, обосновывая это решение особенностями кинолокации: «Географически фильм очень дословен: это означает, что если персонаж находится сзади вас, то звук должен доноситься сзади. <...> Поэтому Dolby Atmos — система, о которой я мечтал. Она дает идеальную разделенность компонентов и глубину ощущения» [18]. Объектное панорамирование каждого отдельного звука идеально подошло для реализации главной режиссерской задачи — создания у зрителя ощущения дезориентации в бесконечном космическом пространстве.

Как правило, в работе над картинами в жанре научной фантастики авторы соблюдают баланс между созданием эффекта физического присутствия и эмоциональным вовлечением зрителя в историю с помощью традиционных средств киноязыка. В случае «Гравитации», имея в виду научный факт невозможности передачи звука в открытом космосе, создатели фильма отказались от синхронных шумов и поддерживающих звуковых эффектов. Для связи акустического и визуального восприятия в фонограмме были использованы реплики и звуки дыхания, которые персонажи слышат по радиосвязи; синхронные шумы, воспринимаемые как низкочастотные колебания корпуса скафандра при его соприкосновении с другими предметами; тональные сигналы электронных приборов.

Тем не менее многое из того, что производит в фильме впечатление реалистичного, имеет определенную меру *условности*. Например, реплики по радиосвязи внутри шлема не перемещаются в пространстве (т. к. звучат из одного громкоговорителя); персонажи фильма не могут слышать писков настраиваемых приборов; немотивированный фоновый «звук космоса» (ровный низкочастотный гул) не может быть звуком вакуумного пространства. Следовательно, общую стилистику звукового решения фильма «Гравитация» можно назвать *условно реалистичной* — то есть максимально *достоверной* для зрительского вос-

приятия, но при этом содержащей дополнительные звуковые компоненты для эмоционального воздействия на него.

Создателям фильма удалось найти, по выражению Р.А. Казаряна, «баланс между правдоподобием и экспрессией», работающий на эстетическую выразительность кадра. При этом наиболее смелым решением стало панорамирование реплик, поскольку по сложившейся за много лет традиции создания кинофонограмм реплики практически всегда панорамируются в центральный канал. Но такое новаторство в данном случае не стало лишь эффектным «киноаттракционом», а было разработано и применено как способ достоверного погружения зрителя в экранную историю.

Прием звукового панорамирования применен в «Гравитации» и в отношении музыки. Композитор С. Прайс в одном из интервью сказал, что во время работы над финальным звучанием саундтрека не мог предвидеть будущую реакцию зрителей на свою работу, но стремился достичь эффекта погружения зрителей в условно реалистичное пространство [14].

Другой пример погружения зрителей в среду диегезиса использован в фильме «Притяжение» (реж. Ф. Бондарчук). За счет полнодиапазонного звучания тыловых каналов системы Dolby Atmos достигается эффект полной дивергенции (при котором источник звучит со всех сторон зрительного зала), создавая реалистичное и экспрессивное звучание космического корабля в финальной сцене картины. Полковник Лебедев, отец главной героини, наблюдает за тем, как его дочь кладут в капсулу, и задает вопрос в Пустоту о судьбе его дочери. По сюжету, он получает ответ от космического корабля, представившегося Соулом. Механический голос Соула визуализируется в кадре движением металлических пластин, отклоняющихся в соответствии с формой волны его речи. Громкоговорители в кадре не показаны, а потому подразумевается, что они расположены по всему периметру корабля — это оправдывает применение полной дивергенции, при которой голос корабля равномерно звучит со всех сторон кинозала. За счет бас-менеджмента каналов окружения тембр мужского голоса звучит естественно, не теряя низких частот. Эффект полной дивергенции можно сравнить с эффектом «голоса Бога» в ранних версиях многоканальных систем, только вместо потолочных каналов для создания голоса Соула в данном фильме используются все каналы окружения в сочетании с потолочной реверберацией.

Современный объемный звук обладает признаками «материальности» и даже «телесности», он может быть «плотен» и «пла-

стичен», что придает изображению современного фильма новое «физическое» ощущение веса, плотности и масштаба: «При помощи звука мир материальных объектов обрушивается на нас довольно причудливым и неожиданным образом. Новая технологическая “вязкость”, или “липучесть”, позволяет звуку приклеиваться как к любой материальной основе, так и к любому семантическому материалу» [11, с. 293]. Таким образом, звуковые пространства, создаваемые в современном кинематографе, меняют представления о соотношении звука и изображения в фильме, одновременно обеспечивая новый эстетический опыт как основу для дальнейших теоретических изысканий в области новой художественной реальности.

В условиях цифровой среды возникает возможность создания пространства чувственно-ментального существования человека, в которой практически неразличимыми становятся границы реального и гиперреального (технически преобразованного) мира. Симулякр становится сущностно неотличимым от реального субъекта или объекта. Как констатируют В.В. Бычков и Н.Б. Маньковская: «Многое перекликается здесь с эстетикой гиперреализма: отдельные звуковые фактуры искусственно вычлениваются и укрупняются, акустически форсируются. Окружающий зрителя со всех сторон, обтекающий его многоканальный звук дает возможность реалистически рассказать историю, выходящую таким образом за пределы экрана, а из экранного пространства — в зрительный зал. Художественно-эстетический интерес представляют здесь возможности контрапункта визуального и акустического кинообразов, глубинной локализации звука, а также специфика слышимого пространства. В плане психоакустических особенностей киновосприятия, изучения воздействия новой, высокотехнологичной аудиовизуальной среды на сознание и подсознание зрителей, следует особо выделить феномен “скрытого сообщения” как способа создания психологической установки, программирования направленно-сти восприятия реципиента» [3, с. 53].

Выводы

Многоканальные звуковые технологии вплотную приблизились к исполнению мечты экспериментаторов начала XX века — к «втягиванию» зрителя в экранное пространство и «слиянию» его с художественным творением. Современные тенденции развития акустических систем воспроизведения работают по принципу усиления эффекта «обратной перспективы», все больше осваивая пространство кинозала и зачастую соединяя

несколько акустических пространств при условии одновременного воспроизведения, таким образом реализуя принцип акустической и семантической полифонии. Но здесь возникает важный вопрос о соотношении понятий психофизиологического *вживания* зрителя в художественное пространство и его эстетического *переживания* художественного события.

Тема влияния новейших технико-технологических возможностей звукорежиссуры на создание эстетической формы кинопроизведения, а также на восприятие кинозрителей, может стать перспективным направлением исследований для современной кинотеории. Уже сейчас становится ясным, что иммерсивный звук превосходит значение «звукового аттракциона» и приобретает эстетическую ценность только тогда, когда являются частью драматургии и целостного, продуманного звукозрительного образа. Этот образ рождается в результате творческой работы автора в системе координат своей эстетики над конкретным художественным произведением в контексте современной ему художественно-эстетической парадигмы. Накопленный за прошедшее десятилетие опыт освоения технологий многоканальных форматов и эстетических возможностей иммерсивного звука позволяет надеяться и на значимые теоретические открытия в этой области.

Для цитирования: Русинова Е.А. Взаимосвязь многоканальных звуковых форматов и «теории телесности» в кинематографе // Вестник ВГИК. 2024. Т. 16. № 4 (62). С. 113–125. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2024-62-4-113-125>.

For citation: Rusinova E.A. Interrelationship between Multichannel Sound Formats and the “Embodiment” in Cinema // Vestnik VGIK. 2024. Vol. 16. No. 4 (62), pp. 113–125. <https://doi.org/10.69975/2074-0832-2024-62-4-113-125>. (In Russian)

ЛИТЕРАТУРА

1. Алдошина И.А. Основы психоакустики. URL: <https://booksee.org/book/485645> (дата обращения 21.09.2024).
2. Бимер Б.: Смотреть кино мне хочется в последнюю очередь. URL: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/2286799/> (дата обращения 01.10.2024).
3. Бычков В.В., Маньковская Н.Б. Виртуальная реальность как феномен современного искусства // Эстетика: Вчера. Сегодня. Всегда. Вып. 2. М.: ИФ РАН, 2006. 239 с.
4. Из истории французской киномысли. Немое кино. 1911–1933 / сост. и перевод М. Ямпольского. М.: Искусство, 1988. 317 с.
5. Казарян Р.А. Эстетика кинофонографии. М.: ФГОУ ДПО «ИПК работников ТВ и РВ», РОФ «Эйзенштейновский центр исследований культуры», 2011. 248 с.

6. Маклюэн М. Законы медиа / пер. с англ. и предисл. к публ. М.М. Кузнецова // История философии. 2001. № 8. С.125–162.
7. Мерло-Понти М. Кино и новая психология / пер. с фр. М.Б. Ямпольского // Киноведческие записки. 1992. № 16. С.13–22.
8. Мерло-Понти М. Феноменология восприятия / пер. с фр. под ред. И.С. Вдовиной, С.Л. Фокина. СПб.: «Ювента», «Наука», 1999. 606 с.
9. Хван А. Письмо // Искусство кино. 2002. № 11. URL: <https://old.kinoart.ru/archive/2002/11/n11-article13> (дата обращения 01.10.2024).
10. Хренов Н.А. Изобразительная культура в ее традиционных формах в эпоху вторжения в культуру изображений, возможных на технологической основе: от оптических способов видения к тактильно-осозательной системе видения // Человек в информационном пространстве. Сборник научных статей. Ярославль: ЯГПУ им. К.Д. Ушинского, 2019. С. 125–140.
11. Эльзесер Т., Хагенер М. Теория кино. Глаз, эмоции, тело. СПб.: Сеанс, 2018. 440 с.
12. Ямпольский М.Б. Видимый мир. Очерки ранней кинофеноменологии. М.: НИИ Киноискусства, Центральный музей кино, Международная киношкола, 1993. 216 с.
13. Ямпольский М.Б. Мерло-Понти и кинотеория // Киноведческие записки. 1992. № 16. С. 23–29.
14. Bernstein P. Gravity' Composer Steven Price on Breaking New Ground to Score "Fury" // IndieWire. URL: <http://www.indiewire.com/2014/10/gravity-composer-steven-price-on-breaking-new-ground-to-score-fury-69154>; The Sound of Gravity // SoundWorks Collection URL: <http://soundworkscollection.com/videos/gravity> (дата обращения 03.10.2024).
15. Buhler J. Theories of The Soundtrack. New York, Oxford University Press, 2019. 336 p.
16. Chion M. 100 Concepts to Think and Describe Sound Cinema. URL: <http://michelchion.com/texts> (дата обращения 03.10.2024).
17. Ihde D. Listening and Voice: Phenomenologies of Sound. Albany: State University of New York Press, 2007. 296 p.
18. Schreger C. The Second Coming of Sound // Film Comment. 1978. Vol. 14. No. 5, pp. 34–37.
19. Sobchak V. What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh // Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture. Berkeley, Los Angeles (CA): University of California Press, 2004, pp. 53–84.

REFERENCES

1. Aldoshina, I.A. Osnovy psihoakustiki [Fundamentals of psychoacoustics]. Available at: <https://booksee.org/book/485645> (Accessed 21 September 2024). (In Russ.)
2. Bimer B.: Smotret' kino mne hochetsya v poslednyuyu ochered' [The last thing I want to watch is a movie]. Available at: <https://www.kinopoisk.ru/media/article/2286799/> (Accessed 1 October 2024). (In Russ.)
3. Bychkov, V.V., Man'kovskaya, N.B. Virtual'naya real'nost' kak fenomen sovremennogo iskusstva [Virtual reality as a phenomenon of modern art]. Estetika: Vchera. Segodnya. Vsegda. 2nd ed. Moscow, IF RAN Publ., 2006. 239 p. (In Russ.)
4. Iz istorii francuzskoj kinomysli. Nemoe kino. 1911–1933 [From the history of French cinema theory. Silent movies. 1911–1933]. ed. and transl. by M. Yampol'skiy. Moscow, Iskustvo Publ., 1988. 317 p. (In Russ.)

5. *Kazaryan, R.A.* Estetika kinofonografii [Aesthetics of film phonography]. Moscow, FGOU DPO "IPK rabotnikov TV i RV", ROF "Ejzenshtejnovskij centr issledovanij kul'tury" Publ., 2011. 248 p. (In Russ.)
6. *Maklyuen, M.* Zakony media [Media Laws], transl. by M.M. Kuznecov. Istoriya filosofii, no. 8, 2001, pp.125–162. (In Russ.)
7. *Merlo-Ponti, M.* Kino i novaya psihologiya [Cinema and the new psychology], transl. by M.B. YAmPol'skij. Kinovedcheskie zapiski, 1992. no. 16, pp. 13–22. (In Russ.)
8. *Merlo-Ponti, M.* Fenomenologiya vospriyatiya [Phenomenology of perception], transl. by I.S. Vdovina, S.L. Fokin. Sankt-Petersburg, YUventa Publ., "Nauka" Publ., 1999. 606 p. (In Russ.)
9. *Hvan, A.* Pis'mo [Letter]. Iskusstvo kino, no. 11, 2002. Available at: <https://old.kinoart.ru/archive/2002/11/n11-article13> (Accessed 1 October 2024). (In Russ.)
10. *Hrenov, N.A.* Izobrazitel'naya kul'tura v ee tradicionnyh formah v epohu vtorzheniya v kul'turu izobrazhenij, vozmozhnyh na tekhnologicheskoy osnove: ot opticheskikh sposobov videniya k taktil'no-osyazatel'noj sisteme videniya [Visual culture in its traditional forms in the era of the invasion of the culture of images possible on a technological basis: from optical methods of vision to tactile vision system]. Chelovek v informacionnom prostranstve. Sbornik nauchnyh statej [A person in the information space. Collection of scientific articles]. Yaroslavl', YAGPU im. K.D. Ushinskogo Publ., 2019. pp. 125–140. (In Russ.)
11. *El'zesser, T., Hagenner, M.* Teoriya kino. Glaz, emocii, telo [The theory of cinema. The eye, the emotions, the body]. Sankt-Petersburg, Seans Publ., 2018. 440 p. (In Russ.)
12. *YAmPol'skij, M.B.* Vidimyj mir. Oчерki rannej kinofenomenologii [The visible world. Essays on early film phenomenology]. Moscow, NII Kinoiskusstva, Central'nyj muzej kino Publ., Mezhdunarodnaya kinoshkola Publ., 1993. 216 p. (In Russ.)
13. *YAmPol'skij, M.B.* Merlo-Ponti i kinoteoriya [Merlot-Ponty and cinema theory]. Kinovedcheskie zapiski, no. 16, 1992, pp. 23–29. (In Russ.)
14. *Bernstein, P.* Gravity' Composer Steven Price on Breaking New Ground to Score 'Fury'// IndieWire. Available at: <http://www.indiewire.com/2014/10/gravity-composer-steven-price-on-breaking-new-ground-to-score-fury-69154>; The Sound of Gravity // SoundWorks Collection. Available at: <http://soundworkscollection.com/videos/gravity> (Accessed 03 October 2024).
15. *Buhler, J.* Theories of The Soundtrack. New York, Oxford University Press, 2019. 336 p.
16. *Chion, M.* 100 Concepts to Think and Describe Sound Cinema. Available at: <http://michelchion.com/texts> (Accessed 03 October 2024).
17. *Ihde, D.* Listening and Voice: Phenomenologies of Sound, Albany, State University of New York Press, 2007, 296 p.
18. *Schreger, C.* The Second Coming of Sound, Film Comment, 1978, vol. 14, no. 5, pp. 34–37.
19. *Sobchak, V.* What My Fingers Knew: The Cinesthetic Subject, or Vision in the Flesh, Carnal Thoughts. Embodiment and Moving Image Culture. Berkeley, Los Angeles (CA), University of California Press, 2004, pp. 53–84

Статья поступила в редакцию 09.10.2024; одобрена после рецензирования 14.10.2024; принята к публикации 18.10.2024.

The article was submitted 09.10.2024; approved after reviewing 14.10.2024; accepted for publication 18.10.2024.