

РУСИНОВА Е.А.

# Звуковые пространства В КИНО: ИСКУССТВО VS ТЕХНОЛОГИИ

Развитие технологий звукозаписи и звуковоспроизведения оказывает прямое влияние на эстетику фильма, расширяя перспективу для разработки звукозрительных решений и создавая новые возможности для записи фонограммы. В связи с этим актуальными становятся вопросы: как соотносятся возможности акустически пространственного звучания с задачами создания определенного эстетического пространства? Всегда ли оправдано обращение к технически сложным решениям при создании сложного художественного образа? Эти вопросы поднимаются в данной статье в контексте комплексного рассмотрения, требующего междисциплинарного подхода, опирающегося на методологическую и терминологическую базу киноведения, современного философско-эстетического знания, культурологии, психологии и физиологии восприятия, а также сведений из области истории и эстетики кинофонографии и звукорежиссуры, способствующих пониманию логики развития звукозрительных отношений в кинематографе. Тема влияния новейших технико-технологических возможностей звукорежиссуры на создание эстетической формы кинопроизведения, а также на восприятие кинозрителей, является почти не исследованной областью в кинотеории. В то же время, творческий потенциал и выразительность «форматного» звука открыли новый этап освоения виртуальной кинореальности и повлияли на особенности художественного восприятия зрителем новейших произведений экранных искусств.

## Русинова Елена Анатольевна

кандидат искусствоведения, доцент, проректор по международным связям и научной работе, заведующий кафедрой звукорежиссуры Всероссийского государственного института кинематографии имени С.А. Герасимова (ВГИК), Москва  
ORCID ID: [orcid.org/0000-0002-2270-7758](https://orcid.org/0000-0002-2270-7758)  
[vgik.science@gmail.com](mailto:vgik.science@gmail.com)

**Ключевые слова:** современный кинематограф, звукорежиссура в кино, многоканальные форматы звукозаписи и воспроизведения, иммерсивный звук, музыка фильма, звукозрительный образ

## Rusinova Elena A.

PhD in Art, vice-rector for international relations and scientific working, associate professor, Head of the Department of Film Sound Direction, All-Russian State Institute of Cinematography of S.A. Gerasimov (VGIK), Moscow  
ORCID ID: [orcid.org/0000-0002-2270-7758](https://orcid.org/0000-0002-2270-7758)  
[vgik.science@gmail.com](mailto:vgik.science@gmail.com)

**Key words:** contemporary cinematography, sound recording in cinema, multi-channel sound recording and reproduction formats, immersive sound, film music, sound-visual image.

RUSINOVA ELENA A.

## Sound Spaces in the Cinema: Art vs Technology

The development of sound recording and sound reproduction technologies has a direct impact on the aesthetics of the film, expanding the perspective for the development of sound-visual solutions and creating new opportunities for phonogram recording. In this regard, questions become relevant: how do the possibilities of acoustically spatial sound correlate with the tasks of creating a certain aesthetic space? Is it always justified to turn to technically complex decisions when creating a complex artistic image? These issues are raised in this article in the context of a comprehensive review that requires an interdisciplinary approach, based on the methodological and terminological basis of film studies, modern philosophical and aesthetic knowledge, cultural studies, psychology and physiology of perception, as well as information from the field of history and aesthetics of cinema phonography and sound direction, which contribute to understanding the logic of the development of sound-visual relations in the cinema. The theme of the influence of the latest technical and technological capabilities of sound directing on the creation of an aesthetic form of the film, as well as on the perception of moviegoers, is an almost unexplored area in film theory. At the same time, the creative potential and expressiveness of the “formatted” sound opened a new stage in the development of virtual cinema reality and influenced the features of the audience’s artistic perception of the latest works of screen art.

УДК 791.3  
ББК 85.374

Появление в конце 1920-х годов звука в фильме стало революционным событием в развитии кинематографа. (В отечественном кинопроизводстве переход к созданию звуковых фильмов начал осуществляться позднее и происходил медленнее, до второй половины 1930-х годов.) Несмотря на споры и опасения, которые высказывали многие кинодеятели (Р. Клер, Ч. Чаплин, А. Хичкок и др.) о последствиях этого события, звуковое кино ознаменовало закономерный этап развития нового искусства, выражающий его внутреннюю потребность, о чем эмоционально, но в то же время проницательно-провидчески писал С.М. Эйзенштейн: «Это определяет место звука в кино не как посторонней стихии, ворвавшейся в кино, а как элемента органического для кино, как дальнейшее развитие черт и принципов, заложенных в структуре образной выразительности кино» [3, с. 299].

Последующее совершенствование технологий звукозаписи и звуковоспроизведения, как показала практика, оказывало прямое влияние на эстетику фильма, расширяя перспективу для разработки звукозрительных решений и создавая новые возможности для записи фонограммы. В 1940-х годах С. М. Эйзенштейн, заставший начало освоения стереотехнологий (в том числе стереофонии) в кино, горячо приветствовал открывающиеся возможности «пространственного» кино, говоря, что именно за ним – будущее кинематографа: «Сомневаться в том, что за стереокино – завтрашний день, это так же наивно, как сомневаться в том, будет ли завтрашний день вообще!» [4, с. 435]

«Завтрашний день» кинематографа в смысле достижения и освоения огромных технологических возможностей для создания

впечатляющих звукозрительных пространств – давно настал. Но означает ли это, что одновременно наступил новый *качественный* этап в создании и воплощении художественного кинообраза, что является главной целью кинотворчества? В частности, актуален вопрос: как соотносятся возможности акустически пространственного звучания с задачами создания определенного эстетического пространства? Всегда ли оправдано обращение к технически сложным решениям при создании сложного художественного образа? Эти вопросы, поднимаемые теоретиками-искусствоведами, требуют комплексного рассмотрения, поэтому здесь совершенно необходим междисциплинарный подход, опирающийся на методологическую и терминологическую базу киноведения, современного философско-эстетического знания, культурологии, психологии и физиологии восприятия, а также сведений из области истории и эстетики кинофонографии и звукорежиссуры, способствующих пониманию логики развития звукозрительных отношений в кинематографе.

С первых лет возникновения кинематографа предпринимались попытки включения и *осмысления* звука в пространстве фильма. В немом периоде звук, в виде музыкального оформления картины, вынужденно существовал во *внеэкранным* пространстве, выполняя важную функцию оживления плоского немого изображения. Видный теоретик Бела Балаш писал: «Совершенно беззвучное пространство мы никогда не воспринимаем как конкретное и действительное. Оно всегда будет действовать как невесомое, невещное. Ибо то, что мы только видим, – лишь видение. Видимое пространство мы воспримем как реальность, лишь если оно обладает звучанием. И только тогда оно приобретает глубину» [1, с. 216–217]. Но, помимо жизнеподобия ритмически организованного и чувственно выразительного звучания, благодаря звуковой волне создавалось ощущение глубины, трехмерности пространства кинофильма, добавления своего рода «третьего измерения» к двухмерной плоскости экрана.

С началом звуковой эры кинофонография развивалась по пути увеличения числа звуковых компонентов и усиления их драматургической роли в соответствии с жанровой спецификой и режиссерской концепцией фильма. При этом, работая в основной системе монофонической звукопередачи, звукорежиссеры предпринимали попытки внедрения в кино двухканального стереозвука, что открывало более

широкие творческие перспективы: условия восприятия звука становились более естественными, лучше передавались пространственные характеристики звучания.

Стоит признать, что для кинематографа первых «звуковых» десятилетий технические проблемы стереофонической системы оказались трудно преодолимыми. Тем не менее, Харви Флэтчер, глава лаборатории Bell, уже в 1933 году, спустя всего несколько лет с момента официального признания кинематографа звуковым, прогнозировал, что эволюция стереофонических систем, ориентированных на создание иллюзии «реалистичного» пространства в фонограмме, будет определяться увеличением числа источников звука при его воспроизведении. Эксперимент был завершен к 1940 году, однако это открытие, не одобренное ни одной из ведущих голливудских киностудий, осталось забытым на долгие годы.

Идентичный стереофонии эффект осваивался в широкоформатных кинофильмах. Технологически он осуществлялся следующим образом: пять громкоговорителей размещались за экраном, а шестой, громкоговоритель эффектов, находился в тыловой части зрительного зала. Он использовался в наиболее драматических сценах, для озвучивания необычных явлений или сверхъестественных объектов. Позднее количество динамиков по тылу было увеличено, что позволило реально «окружать» зрителей звуком. Одной из первых стала панорамная система Cinemascope (1952), работавшая в специально построенных кинотеатрах: изображение с трех кинопроекторов выводилось на полукруглый экран больших размеров, за которым размещались пять фронтальных независимых акустических систем; также работал канал эффектов, который вручную управлялся кинемехаником, «посылающим» в соответствующие тыловые (левый, правый и задний) громкоговорители отдельные сигналы. Именно для этой системы впервые в кинопроизводстве применили многоканальную технику записи фонограммы, включавшей оркестр и синхронные шумы.

В 1950–1960-е годы появились и другие технологии широкоэкранный кино: они интенсивно применялись, но ни одной из них не было суждено стать стандартом в киноиндустрии. Но изобретение Рэем Долби профессиональной системы шумоподавления, улучшившей соотношение сигнал/шум, позволило зрителю услышать более



Илл. 1. Кадр из фильма «Звездные войны: Эпизод 4 – Новая надежда». Режиссер Дж. Лукас, 1977

качественный звук, что дало толчок к созданию совершенно новой оригинальной системы звукопередачи, названной Dolby Stereo. В 1975 году состоялась премьера игрового фильма «Листомания» (реж. Кен Рассел), снятого в системе с матричным кодированием Dolby Stereo, в основе которой лежала оптическая запись звука.

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

Развитию кинофонографии во многом способствовал кризис 1967–1980 годов в США традиционной студийной системы, на смену которой пришло поколение режиссеров «Нового Голливуда». В этот

период начался поиск новых звуковых решений, а как следствие, и новых систем передачи звуковой выразительности в кино. В прессе конца 1970-х годов звучали определения данного явления как «второго пришествия звука» [8, с. 34]. Общие эстетические тенденции тех лет – отказ от доминирующей музыкальной иллюстративности, влияние художественных приемов французской «Новой волны» 1950–1960-х годов, драматургическое использование фонов и эффектов. Известный исследователь киномузыки Зофья Лисса тогда писала: «Задачи, которые ставят себе новые школы, выражаются в первую очередь в стремлении объединить всю звуковую сторону фильма и включить ее как объединяющий фактор в кинопроизведение в целом» [3, с. 290].

Переломной картиной, воплотившей «новый звук Голливуда», а также ставшей этапным произведением в «новом пришествии» симфонической музыки на экран, стала картина Джорджа Лукаса «Звездные войны: Эпизод 4 – Новая надежда» (1977). Вышедший следом фильм Френсиса Форда Коппола «Апокалипсис сегодня» (1979) произвел на зрителей и на критиков не меньший эффект: «... [фильм] обратил на себя всеобщее внимание прежде всего в силу немислимой ранее степени вовлеченности акустического пространства кинозала в происходящие на экране события. <...> Пространство зала становится местом локализации мощных взрывов, пулеметных очередей и соперничающей с ними “авторской музыки”; временами акустическая экспрессия ощущается зрителем на уровне шокирующей восприятия осязаемости» [2, с. 164–165].

В конце 1980-х годов получили распространение цифровые технологии, а в 1992 году Dolby Laboratories представила новую систему многоканальной передачи звука – Dolby Digital в фильме «Возвращение Бэтмена» (реж. Тим Бёртон). С точки зрения восприятия пространственного звука система Dolby Digital стала большим шагом вперед по сравнению с ее предшественницей, системой Dolby Stereo: обеспечивалась передача естественного частотного баланса, фронтальные каналы стали абсолютно дискретны (разделены), благодаря чему обеспечивалась точная локализация звука. Левый и правый тыловые каналы, окружавшие зрителя звуком, вовлекали в действие фильма; дополнительный канал сверхнизких частот добавлял мощи драматургическому действию, полноценно передавая



Илл.2. Кадр из фильма «Апокалипсис сегодня». Режиссер Ф.Ф. Коппола, 1979

низкочастотную атмосферу, создавая ощущение мощного баса и усиливая впечатление от сцен взрывов и катастроф. Активное освоение звучащего объема зрительного зала продолжалось.

Для фильма «Звездные войны: Эпизод 1 – Скрытая угроза» (реж. Джордж Лукас), премьера которого состоялась в 1999 году, возникла необходимость создать новую конфигурацию реальности, воплотившуюся в системе Dolby Digital Surround EX 6.1. Эта технология перевела специалистов на следующий уровень творческой свободы, фильм приобрел новое звучание благодаря дополнительному каналу объемного звука.

Появление многоканальных форматов иммерсионного<sup>(1)</sup> звука сориентировало кинематограф на формат Dolby Atmos<sup>(2)</sup>, разрешающий задачу еще большего «погружения» зрителя в кинематографическое пространство: свобода перемещения звука путем добавления потолочных каналов и четкая локализация в тыловых каналах в сочетании с сабвуферами, расположенными сзади, позволили обогатить тыловую часть фонограммы, а общее звучание фонограммы сделать плотнее и эффектнее. Звук получил подлинную объемность с добавлением

(1) От англ. Immersion – погружение.

(2) Формат Dolby Atmos появился в 2012 году.



Илл. 3. Кадр из фильма «Звездные войны: Эпизод 1 – Скрытая угроза». Режиссер Дж. Лукас, 1999

таких новых впечатляющих эффектов, как, например, панорамирование звука на 360°. Новый канал объемного звука гарантирует, что все зрители, даже сидящие далеко от центра зала, слева или справа, будут в полной мере ощущать объемный звук и, соответственно, общую атмосферу эпизода, созданную авторами фильма.

Новые многоканальные звуковые технологии в кино призваны, в первую очередь, к созданию у зрителей *полного ощущения реальности* происходящего на экране и их эмоциональному вовлечению в кинематографическое действие, вплоть до «помещения» зрителя внутрь кинопространства, чтобы сделать его непосредственным участником, а не сторонним наблюдателем события, происходящего на экране. Благодаря расширению собственно акустического пространства киноповествования, по-новому используется сверхкрупная визуальная деталь. Более глубокое значение приобретает аудиовизуальный контрапункт: в монтаже, последовательно комбинируя различные планы, режиссер располагает возможностями различных звукозрительных «смещений» внутри самих планов, умножающих и усиливающих пространственно-динамические «конфликты» между звуком и изображением. При этом изображение и звук образуют особую звукозрительную полифоническую структуру, где пластическое

начало сливается со звуковым, создавая звукопространственную перспективу фильма<sup>(3)</sup>.

Возможности формата Dolby Atmos позволили появиться ряду фильмов, в которых пространственные характеристики звука не только производят сильное эмоциональное впечатление, но и органично дополняют и обогащают драматургическую структуру. Среди первых фильмов, разрабатывавшихся уже на этапе сценария специально под технологию Dolby Atmos, можно выделить «Обливион» (реж. Дж. Косински, 2013) и «Гравитацию» (реж. А. Куарон, 2013). Картина Альфонсо Куарона стала первой, в которой звук сделан по принципу *абсолютного панорамирования*, заключающегося в постоянном передвижении всех источников звука вокруг кинозала в соответствии с их положением в пространстве. Этот научно-фантастический фильм с элементами хоррора и драмы об американских астронавтах, пытающихся выжить в открытом космосе после разрушения их космического челнока, заслуженно считается одним из лучших примеров использования возможностей иммерсивного звука для киноповествования, эстетического воплощения нарратива киноформы.

Альфонсо Куарон изначально задумывал фильм с иммерсивным звуком, обосновывая это так: «Географически фильм очень дословен: это означает, что если персонаж находится сзади вас, то звук должен доноситься сзади. <...> Поэтому Dolby Atmos – система, о которой я мечтал. Она дает идеальную разделенность компонентов и глубину ощущения» [7]. Объектное панорамирование каждого отдельного звука идеально подошло для реализации главной режиссерской задачи – создания у зрителя ощущения дезориентации в космическом пространстве.

Обычно в работе над картинами в этом жанре авторы должны соблюсти баланс между созданием физического эффекта присутствия и эмоциональным вовлечением зрителя в историю с помощью традиционных средств киноязыка. Имея в виду физический факт

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

невозможности передачи звука в открытом космосе, создатели фильма отказались от синхронных шумов и поддерживающих звуковых эффектов. Для связи акустического и визуального восприятия в фонограмме были использованы реплики и звуки дыхания, которые персонажи слышат по радиосвязи; синхронные шумы, слышимые как низкочастотные колебания корпуса скафандра при его соприкосновении с другими предметами; тональные сигналы электронных приборов. Тем не менее, многое из того, что производит в фильме впечатление реалистичного, имеет определенную меру условности и далеко не всегда «реалистично». Например, реплики по радиосвязи, исходя из нашего жизненного опыта, не перемещаются в пространстве (т.к. звучат внутри шлема и, соответственно, из одного громкоговорителя); персонажи фильма не могут слышать писків настраиваемых приборов; немотивированный фоновый «звук космоса» (ровный низкочастотный гул) не может быть звуком вакуумного пространства. Следовательно, общую стилистику звукового решения фильма «Гравитация» можно назвать условно реалистичной – то есть максимально достоверной для зрительского восприятия, но при этом содержащей дополнительные звуковые компоненты для эмоционального воздействия на него. Создателям фильма удалось очень точно найти баланс, о котором пишет Роланд Казарян: «Эстетическая выразительность фильма во многом обусловлена нахождением (на практике: интуитивным ощущением) оптимального по драматургии “баланса” между правдоподобием и экспрессией» [2, с. 106]. При этом наиболее смелым решением стало панорамирование реплик<sup>(4)</sup>. Такое новаторское решение здесь не «киноаттракцион», а способ достоверного погружения зрителя в экранную историю.

Прием абсолютного панорамирования применен в «Гравитации» и в отношении музыки. Композитор Стивен Прайс в одном из интервью сказал, что во время работы над финальным звучанием саундтрека не мог предвидеть реакцию зрителей. Он стремился достичь эффекта погружения зрителей в условно реалистичное пространство [7]. Таким образом, новые технологические возможности «спровоцировали» создателей фильма на нарушение сложившихся



Илл. 4. Кадр из фильма «Гравитация». Режиссер А. Куарон, 2013

канонов и традиций в звуковом решении фильма, но, будучи очень продуманным, логически оправданным и отлично исполненным, это решение стало и «новым словом» в развитии художественного языка кинематографа.

Творческий потенциал и выразительность «форматного» звука открыли новый этап освоения виртуальной кинореальности и повлияли на особенности художественного восприятия зрителем новейших произведений экранных искусств. Но что не менее важно, благодаря формату Dolby Atmos происходит важный поворот и в эстетическом понимании ряда явлений, связанных со звуком в кино: в частности, происходит трансформация (расширение) понимания звуковых форм «движения» и «состояния». Так, звуко-ритмическая структура киноформы, традиционно анализировавшаяся в ракурсе *линейного* движения и остановки звука – теперь может рассматриваться в терминах многовекторного *пространственного* «перемещения» и «погружения». По-новому должен быть поставлен вопрос о плановости звучания, поскольку теоретизирование в рамках привычного разграничения (акустического и семантического) крупного, среднего и общего планов звука уже не отражает полностью эстетического опыта, получаемого при просмотре фильмов в новейших звуковых форматах. Так, в фильме «Обливион» (действие происходит в не столь

(4) В многолетней традиции создания кинофонограмм реплики практически всегда панорамируются строго в центральный канал.



Илл. 5. Кадр из фильма «Обливион». Режиссер Дж. Косински, 2013

отдаленном будущем) есть эпизод, где главный герой Джек попадает на Землю, ставшей необитаемой после глобальной войны с некими инопланетными силами, и оказывается на месте, где много лет назад был стадион. О легендарном мировом чемпионате 2017 года напоминает надпись на высокой полуразрушенной стене за трибунами. Джек, находящийся пространственно в центре бывшего игрового поля, осматривается вокруг (круговая панорама) и в его памяти (по сценарию – стертой для выполнения секретного задания) начинает звучать мощный радостный гул огромной массы болельщиков, как бы окружающей его со всех сторон. При этом формат Dolby Atmos позволяет нам, зрителям, не просто почувствовать *через героя*, что он ощущает в данный момент, но *самим* на несколько мгновений окунуться в атмосферу общемирового спортивного праздника.

Таким образом, именно благодаря звуку *внешне-представленное* субъективное переживание героя становится внутренним *личным* ощущением зрителя, *эмоциональное со-переживание* дополняется (благодаря характеристикам звучания) *физически ощущаемым проживанием*, объединяющим в данный момент киногероя и зрителя. При этом прием звукового «погружения» производит особенно сильное впечатление на контрасте с предыдущим и последующим динамическими эпизодами стремительного звукового перемеще-

ния в пространстве (полет Джека на Землю и последующий эпизод боевого столкновения с «падальщиками»).

Из приведенных примеров видно, что тема влияния новейших технико-технологических возможностей звукорежиссуры на создание эстетической формы кинопроизведения, а также на восприятие кинозрителей, может стать перспективным направлением исследования для теоретиков кино. При этом стоит принять во внимание, что открывающиеся почти безграничные возможности звука в формировании аудиовизуального пространства потенциально несут в себе и негативные факторы: в частности, опасность «увлечения» техническими средствами в экранных искусствах в ущерб художественному качеству произведения, и эта тема также может стать предметом осмысления в междисциплинарном дискурсе. Но уже сейчас становится ясным, что составляющие фонограммы фильма – шумы, речь, музыка – приобретают эстетическую ценность только тогда, когда являются частью целого продуманного звукозрительного образа.

Этот образ рождается в результате работы творческой группы над конкретным художественным произведением в системе координат авторской эстетики, в контексте решения определенных задач. В этом отношении интересно привести подход известного российского звукорежиссера (лауреата национальных кинематографических премий «Золотой орел» и «Ника») Андрея Худякова, высказанный им в контексте комментария перед показом фильма «Гранд канкан» (2019)<sup>(5)</sup>. По словам звукорежиссера, у него были все технические возможности и творческие основания для использования «объемного» многоканального звука в фильме, сюжет которого основан на событиях, происходящих (в основном) в музыкальном театре. В картине много музыкальных эпизодов, действие происходит (а иногда стремительно перемещается) в многоплановом внутрикадровом пространстве (сцена, зрительный зал, многоуровневое пространство за сценой, внетеатральные локации и пр.), что оправдывает и даже предполагает использование возможностей многоканального звука. Тем не менее, звукорежиссер очень избирательно подошел к этим возможностям и использовал, в основном, «вертикальную» состав-

(5) Предпоказ фильма «Гранд канкан» (реж. М. Косырев-Нестеров, 2019) во ВГИКе состоялся 24 сентября 2019 г.

ляющую звукового пространства. Такой подход позволил звукорежиссеру создать вполне впечатляющий, объемный, но в то же время не «довлеющий» звук в фильме, дающий возможность проявиться не только эффектной музыкальной, но и сложным драматургическим линиям картины.

Обобщая изложенное, можно констатировать, что и в настоящее время, в условиях технологического расцвета в кинопроизводстве, актуальными остаются слова С.М. Эйзенштейна, который подчеркивал главенство, и в то же время подвижность и изменчивость звукозрительного образа в контексте времени и конкретной художественной формы: «Единое в образе, внутреннее слияние в нем – абсолютное в условиях *данного* контекста, *данной* системы образов, *данной* вещи» [4, с. 381]. Через теоретическое и практическое исследование различных аспектов кинотворчества, актуальных на данный момент времени (в частности, проблем звуковых пространств фильма) неизбежен выход на эстетический уровень замысла, создания, восприятия и понимания кинопроизведения, в основе которого остается понятие художественного образа.

### Список литературы:

- 1 Балаш Б. Кино. Становление и сущность нового искусства. М.: Прогресс, 1968. – 328 с.
- 2 Казарян Р.А. Эстетика кинофонографии. М.: ФГОУ ДПО «ИПК работников ТВ и РВ», РОФ «Эйзенштейновский центр исследований культуры», 2011. – 248 с.
- 3 Лисса З. Эстетика киномузыки. М.: Музыка, 1970. – 495 с.
- 4 Эйзенштейн С.М. Монтаж / Сост., автор предисл. и комм. Н.И. Клейман. М.: РГАЛИ, Эйзенштейновский центр исследований кинокультуры, Музей кино, 2000. – 592 с.
- 5 Эйзенштейн С.М. Избранные произведения в 6 тт. Т.3. М.: Искусство, 1964. – 672 с.
- 6 Bernstein P. Gravity' Composer Steven Price on Breaking New Ground to Score 'Fury' // IndieWire [Электронный ресурс]. URL: <http://www.indiewire.com/2014/10/gravity-composer-steven-price-on-breaking-new-ground-to-score-fury-69154> (дата обращения 03.08.2019).
- 7 Schreger C. The Second Coming of Sound // Film Comment. – 1978. Vol.14. No.5. Pp. 34–37.
- 8 The Sound of Gravity // SoundWorks Collection [Электронный ресурс]. URL: <http://soundworkscollection.com/videos/gravity> (дата обращения 03.08.2019).

### References:

- 1 Balash B. Kino. Stanovleniye i sushchnost' novogo iskusstva [Formation and essence of the new art]. Moscow, Progress Publ., 1968. – 328 p. (In Russ.)
- 2 Kazaryan R.A. Estetika kinofonografii [Aesthetics of cinephonography]. Moscow, FGOU DPO "IPK rabotnikov TV i RV", ROF "Eyzenshteynovskiy tsentr issledovaniy kul'tury" Publ., 2011. – 248 p. (In Russ.)
- 3 Lissa Z. Estetika kinomuzyki [Aesthetics of film music]. Moscow, Muzyka Publ., 1970. – 495 p.
- 4 Eyzenshteyn S.M. Montazh [Montage] / Sost., avtor predisl. i komm. N.I. Kleyman. Moscow, RGALI, Eyzenshteynovskiy tsentr issledovaniy kinokul'tury, Muzey kino Publ., 2000. – 592 p. (In Russ.)
- 5 Eisenstein S.M. Izbrannyye proizvedeniya v 6 tt. [Selected Works in 6 vols.] Vol.3. Moscow, Iskustvo Publ., 1964. – 672 p. (In Russ.)
- 6 Bernstein P. Gravity' Composer Steven Price on Breaking New Ground to Score 'Fury'. URL: <http://www.indiewire.com/2014/10/gravity-composer-steven-price-on-breaking-new-ground-to-score-fury-69154> (03.08.2019).
- 7 Schreger C. The Second Coming of Sound. Film Comment. 1978, vol. 14, no. 5, pp. 34–37.
- 8 The Sound of Gravity. SoundWorks Collection. URL: <http://soundworkscollection.com/videos/gravity> (03.08.2019).