

DOI: [https://doi.org/10.34680/urbis-2022-1\(2\)-86-100](https://doi.org/10.34680/urbis-2022-1(2)-86-100)

ГОРОДСКОЙ ЗВУКОВОЙ ЛАНДШАФТ В ФАНТАСТИЧЕСКОМ КИНО

А. Контрерас Кооб

Санкт-Петербургский государственный университет
Санкт-Петербургский государственный институт кино и телевидения
contrerasa@mail.ru

А. В. Бояркина

Российский государственный педагогический университет им. А. И. Герцена
al.bojarkina@mail.ru

Тема города в исследованиях о кино вызывает устойчивый интерес. Однако при обсуждении вопросов звукового решения в современных фильмах речь не заходит о специфике представления городского звукового ландшафта в таких жанрах как хоррор и научная фантастика, в которых именно звуковая составляющая играет определяющую роль, чему способствуют активно развивающиеся технические возможности. В американском фантастическом кино городской звуковой ландшафт представляет интерес только в том случае, если он не только иллюстрирует сюжет фильма, но и является частью нарратива. Речь идёт, прежде всего, о дистопиях, в которых интересные музыкальные и шумовые решения отражают непривычность, характерную для фантастических сред. В звуковых решениях фантастических фильмов особенно заметно резкое усложнение технологического аспекта. Совокупность технологий и процессов, используемых при создании звуковых ландшафтов, атмосферы, шумов и эффектов принято объединять понятием саунд-дизайн (sound design), что буквально означает «дизайн, проектирование звука». В рассматриваемый период саунд-дизайн сформировался окончательно и стал важнейшим компонентом звукового решения фильма, особенно в жанрах фантастики и хоррора. В этих фильмах прежнее разделение звука на речь, синхронные шумы, фоновые шумы и музыку сохраняется, но с помощью звукового дизайна вносится акустический элемент, который имеет нарративную функцию, но не является в чистом виде шумом или музыкой. Гиперреалистический звук становится типичным примером применения звукового дизайна, в котором диегетические синхронные шумы обогащаются недиегетическими тембрами, вносящими дополнительную смысловую нагрузку. Так как незнакомая среда фантастического фильма с трудом передаёт нарратив и нуждается в поддержке и толковании, эту функцию берёт

Для цитирования:

Контрерас Кооб А., Бояркина А. В. Городской звуковой ландшафт в фантастическом кино // *Urbis et Orbis. Микроистория и семиотика города*. 2022. № 1 (2). С. 86-100.

DOI: [https://doi.org/10.34680/urbis-2022-1\(2\)-86-100](https://doi.org/10.34680/urbis-2022-1(2)-86-100)

For citation:

Contreras Koob A., Boyarkina A. The Urban Soundscape in Sci-fi Cinema. *Urbis et Orbis. Microhistory and Semiotics of the City*. 2022. 1 (2). P. 86-100.

DOI: [https://doi.org/10.34680/urbis-2022-1\(2\)-86-100](https://doi.org/10.34680/urbis-2022-1(2)-86-100)

на себя музыка и шум. Если в фантастическом фильме среда, в частности город, не выполняет нарративную функцию, звуковой ландшафт ничем не примечателен. Если же он не выполняет такую функцию, то важно, как именно звук передаёт нарратив. Что касается дистопий, характерная черта городского звукового ландшафта в таком жанре – явный контраст с общим звучанием фильма.

Ключевые слова: город, звуковой ландшафт, звуковое решение, киномузыка, дистопия.

THE URBAN SOUNDSCAPE IN SCI-FI CINEMA

Alejandro Contreras Koob

St. Petersburg State University

St. Petersburg State Institute of Film and Television

contrerasa@mail.ru

Albina Boyarkina

Herzen State Pedagogical University of Russia

al.bojarkina@mail.ru

This topic of the city has attracted sustained interest in film studies. However, when discussing the soundtrack of contemporary films, the specifics of urban soundscape representation in such genres as horror and science fiction, in which exactly the sound component plays a decisive role, facilitated by actively developing technical capabilities, is left aside. In American fantasy cinema, the urban soundscape is of interest only when it not only illustrates the plot of the film but also when it's part of the narrative. We are talking primarily about dystopias, in which interesting musical and noise solutions reflect the unfamiliar, which is characteristic of sci-fi environments. In the soundtracks of sci-fi films, the dramatic increase in the complexity of the technological aspect is particularly noticeable. The combination of technology and processes used in the creation of soundscape, atmospheres, noises, and effects is usually grouped under the term sound design, which literally means "design and sound engineering". During this period, sound design was finally established and became a critical component of film sound design, especially in the sci-fi and horror genres. In these films, the former division of sound into speech, synchronous noise, background noise, and music are retained. Still, through sound design, an acoustic element is introduced that has a narrative function but is not purely noise or music. Hyperrealistic sound becomes a typical example of the application of sound design, in which diegetic synchronous noises are enriched with non-diegetic timbres that introduce an additional semantic load. As the unfamiliar medium of a fantasy film struggles to convey a narrative and needs support and interpretation, music and noise take on this function. If in a fantasy film the environment, particularly the city, has no narrative function, the soundscape is unremarkable, but if it has such a function, it is how the sound conveys the narrative that is important. As for dystopias, a characteristic feature of the urban soundscape in this genre is the sharp contrast with the film's overall sound.

Keywords: city, soundscape, soundtrack, film music, dystopia.

Введение

Звуковая составляющая окружающей среды играет важную роль не только в жизни человека, но и в художественной реальности, особенно в кино. С помощью сложных комбинаций шума, речи и музыки режиссёры выстраивают контекст произведения, который может быть «говорящим» или сопровождающим события фильма. В фантастическом кино, каждый элемент создания действительности которого должен быть новым, «придуманым», звуку отводятся различные функции: иллюстративная (звук заполняет лакуны в действии, трактует поведение героев, ситуации), экспрессивная (звук может создавать эффект – выстраивать кульминацию действия, поддерживать смену кадра, передавать базовые эмоции) и иногда нарративная (помогает рассказывать историю, дополняет её, углубляет).

Фантастические «условия» развёртывания сюжета предъявляют особые требования к звуковому оформлению фильма: в космосе роль звука может сводиться к иллюстративной, в исключительных случаях – к интерпретирующей («Чужой» / *Alien*, 1979), в городе с его перманентным шумовым фоном, особым ритмом повторяющихся звуков и полигlossией звуковые решения часто отличаются от стандарта («Бегство Логана» / *Logan's Run*, 1976), «Бегущий по лезвию» / *Blade Runner*, 1982). Современный американский кинематограф представляет немало примеров различных режиссёрских подходов при оформлении городского звукового ландшафта в фантастическом кино.

Целью данного исследования является определение роли звукового сопровождения городского контекста фильма, смысловой нагрузки звукового решения и связи его с техническими возможностями современного кинематографа на примере американских фантастических фильмов.

Тема города в российских исследованиях о кино представлена прежде всего с точки зрения сюжетных линий и контекста разворачивающегося действия в фильме [Баландина 2008; Голдовский 1965; Города в кино... 2013]. Некоторые работы посвящены важным аспектам акустической экологии, культуре слуха, проблемам восприятия шума и тишины в городском контексте [Румянцев 2003]. Вопросы методологии анализа музыки в кино, музыки в медиатексте поднимаются в исследованиях Т. Ф. Шак, однако предложенный подход является скорее традиционным музыковедческим, не учитывающим технической составляющей звукового решения в современном кинематографе [Шак 2010б; Шак 2018а]. Важные вопросы поднимают публикации Е. А. Русиновой и других исследователей, в которых особое внимание уделяется тесному взаимовлиянию аудиальной и визуальной составляющей художественной реальности в кино и функции звука в конструировании этой реальности [Русинова 2019а; Русинова 2019б; Березовчук 2020]. И хотя в данных исследованиях и затрагиваются вопросы звукового решения в современных американских фильмах, речь не заходит о специфике представления городского звукового ландшафта в таких жанрах как хоррор и научная фантастика, в которых именно звуковая составляющая играет

определяющую роль, чему способствуют активно развивающиеся технические возможности.

Зарубежные публикации о музыке в кино появились почти одновременно с возникновением звукового кино, но их авторами были композиторы и аранжировщики, которые относились к киномузыке как к ремеслу. Первыми важными научными трудами о музыке в кино считаются монографии киноведов К. Горбман, К. Колинак и К. Флинн [Gorbman 1987; Kalinak 1992; Flinn 1992], а с возникновением в 80-е годы аудиовизуального подхода к анализу фильма, в работах постепенно уходит преобладание визуальной составляющей [Altman 1992]. Важным этапом в исследованиях стало изучение использования саунд-дизайна в фантастическом кино [Hillier 1985; Belton 1992; Kassabian 2001; Whittington 2007; Booker 2007] и анализ музыки фильмов жанра фантастики [Sobchack 1987; Hayward 2004; Sawicki 2007; Bartkowiak 2010].

Звук в фантастическом кино

В научной литературе о кинематографе принято разделять звуковое решение в кино на речь, шум и музыку, при этом речь и шум являются диегетическими, а музыка недиегетической. Согласно определению А. А. Деникина, «<...> в искусстве кинотермин “диегезис” обозначает созданную реальность внутри экранного действия. Всё, что находится и происходит в рамках диегезиса, то есть убедительно воспринимается зрителем как часть внутриэкранного пространства, называют диегетическим (*diegetic*), всё, что является внешним, привнесённым по отношению к экранному пространству, – недиегетическим (*nondiegetic*) или экстрадиегетическим (*extradiegetic*)» [Деникин 2013]. То есть *диегетический* звук принадлежит миру, изображаемому на экране, на который герои фильма реагируют (речь героев, шум предметов, музыка, воспроизведённая персонажем или проигрывателем на экране). Этот звук персонажи могут услышать и отреагировать. *Недиегетический* звук не имеет источника на экране, он не может быть услышан персонажами (например, музыка, которая сопровождает фильм, или закадровый голос).

Звук может иметь диегетические и недиегетические характеристики одновременно, в таком случае речь идёт о *семидиегетическом звуке* [Деникин 2013]. Такие звуки зритель может сопоставить с действием на экране, они могут быть слышны персонажам, но их звучание отличается от реального. Например, звук выстрела, явно преувеличенный или изменённый, или синхронный шум, который в реальности не может быть таким, как его изображают на экране (свист кулаков). Данные *гиперреалистичные* звуки [Деникин 2012, 83; Деникин 2013] являются по сути реалистичными, правдоподобными, с которыми зритель знаком, но они преувеличены и видоизменены, чтобы вызвать определённую реакцию или соответствовать некоему звуковому представлению.

К семидиегетическим звукам относятся также звуки, которые не могут возникать по физическим причинам (например, звуки в безвоздушной среде – шум ракетных двигателей, пролёт космического корабля, стрельба из лазерного

оружия). Семидиегетические звуки играют большую роль в фантастическом кино, так как их недиегетическая составляющая помогает толковать происходящее на экране. Это особенно важно, когда речь идёт о непривычных средах, когда интуиция и опыт зрителя нуждаются в некоей опоре. Таким образом, семидиегетические звуки, преимущественно гиперреалистичные, часто состоят из соединения диегетических и недиегетических звуков. Диегетическая часть убеждает нас в их реальности, а недиегетическая вносит дополнительную информацию, от эмоции до нарратива (как киномузыка).

Обращает на себя внимание, что ненатуральный, искусственно созданный звук (например, с помощью саунд-дизайна), не является автоматически недиегетическим. Определяющий фактор – функция этого звука. Так, звуки динозавров, пришельцев и космических кораблей являются диегетическими, если они стремятся быть правдоподобными в мире, изображаемом на экране, но могут быть и семидиегетические, если при этом они имеют дополнительные нарративные функции или призваны подчеркнуть определённые эмоции.

В современном кино звуковое решение фильма представляет собой сложное взаимодействие творческого, художественно-эстетического и технологического аспектов. В жанровом кинематографе воздействие звукового решения направлено на эмоциональную сферу зрителя в большей степени, чем изобразительные и драматургические компоненты фильма. При этом продолжают сохраняться традиционные связи звукового решения с более фундаментальными уровнями художественной целостности фильма. Звуковое решение подчинено замыслу режиссёра и сценариста, от которых зависит визуальная стилистика кинопроизведения. Звук должен соответствовать этой стилистике, усиливая образно-содержательные ресурсы других средств киновыразительности.

Примерами могут служить популярные среди массового зрителя жанры триллера, хоррора и фантастики. В наиболее удачных фильмах данных направлений важнейшую роль при воздействии на зрительскую аудиторию играет звуковая драматургия. При этом именно музыка в фильмах этих жанров является не просто иллюстрацией предельно условных, оторванных от реальности сюжетов и образов, но и своего рода полноценным персонажем, в задачу которого входит передача общей атмосферы напряжённости и страха. Кроме того, в фильмах этих жанров наблюдается постепенное исчезновение акустической дифференциации между музыкой и шумами.

В звуковых решениях фантастических фильмов особенно заметно резкое усложнение технологического аспекта. Сегодня совокупность технологий и процессов, используемых при создании звуковых ландшафтов, атмосферы, шумов и эффектов принято объединять понятием саунд-дизайн (sound design), что буквально означает «дизайн, проектирование звука». В рассматриваемый период саунд-дизайн сформировался окончательно и стал важнейшим компонентом звукового решения фильма, особенно в жанрах фантастики и хоррора. В этих фильмах прежнее разделение звука на речь, синхронные шумы, фоновые шумы и музыку в принципе сохраняется. Но теперь с помощью звукового дизайна

вносится акустический элемент, который имеет нарративную функцию, при этом он не является в чистом виде шумом или музыкой. Гиперреалистический звук становится типичным примером применения звукового дизайна, в котором диететические синхронные шумы обогащаются недиеетическими тембрами, вносящими дополните призваны подчеркнуть дополнительную смысловую нагрузку.

Научная фантастика

Фильмы, относящиеся к научной фантастике, тематически связаны с идеями футуризма, воображаемых технологий и/или межпланетного мира. Эти тематические направления допускают широкий спектр спекуляций по отношению к антиутопическим или утопическим аспектам будущей (и/или альтернативной) жизни или реальности, включая во многих случаях контакт с инопланетянами [Hayward 2004, 3].

С самого начала своего существования фантастическое кино смешивалось с другими жанрами, особенно с жанром хоррор. Примером может служить первая экранизация «Франкенштейна» в 1910 году (*Frankenstein*, 1910) или «Кабинет доктора Калигари» 1920 года (*Das Cabinet des Dr. Caligari*, 1920). Хотя данное произведение М. Шелли было задумано как «хоррор», мотивы, связанные с лабораториями, электрофизиологией, о которой тогда мало что было известно, относятся к фантастике. Сьюзен Сонтаг в эссе «Воображение катастрофы» 1965 года, характеризуя фантастические фильмы того время, говорит о том, что они воплощают страхи современного мира, но переносят их в область фантазий в виде монстров, пришельцев, лабораторных экспериментов, катастроф планетарного масштаба: «Научно-фантастические фильмы не о науке. Они о катастрофе, которая является одной из древнейших тем искусства» [Sontag 1965, 149]. В той или иной степени, страх и бедствия всегда присутствуют в жанре фантастики.

Фантастика создаёт миры, в которые можно поверить, благодаря научной составляющей, и на этой почве можно пережить все страхи абстрактно, как бы извне. В этих мирах можно всё заострять, преувеличивать. Звук и изображение приобретают новое измерение, они не прикованы к привычному миру, они ограничены только рамками условной реалистичности. К тому же опора данного жанра на науку делают его «культурно нейтральным», что позволяет фантастическому кино легко совмещаться с другими жанрами, как, например, с вестерном, комедией, утопией, дистопией и т. д. По словам Артура С. Кларка, «научная фантастика — это то, что может произойти, но обычно вы этого не хотите. Фантазия — это то, что не может произойти, хотя часто вы только и желаете, чтобы это произошло» [Clarke 2000, 11].

Фильмы жанра фантастики не обязательно футуристические, главное в них — технологическая составляющая. Действие может происходить и в далёком прошлом (путешествие во времени), но технология при этом должна быть достаточно «продвинутой», как в «Звёздных войнах» (*Star Wars*, 1977). Фантастика и хоррор всегда взаимодействовали, и произвести чёткое разделение между ними

не так просто. Тем не менее фантастическая составляющая преобладает над другими жанровыми составляющими, так как фантастика всегда придаёт новое измерение и это особенно заметно в звуковом и изобразительном оформлении фильма. Поэтому, фильм с характеристиками, соответствующими фантастическому кино, имеет смысл именовать общим термином «фантастический» и только при необходимости уточнять тип фильма – «фантастика-хоррор», «фантастика-дистопия».

Город и фантастическое кино

Город в фантастическом кино редко играет ведущую роль. Действие в подобных фильмах чаще всего происходит в ограниченных пространствах кораблей, космических станций или на других планетах. В редких случаях это инопланетные города, как, например, во «Флеш Гордон» (*Flash Gordon*, 1980) и «Звёздных войнах», и даже тогда городской ландшафт является фоном, как и звук в данных фильмах. В этом отношении больше интереса представляет жанр фантастики-дистопии, в котором город является воплощением дистопии будущего, насыщенного неразрешимыми конфликтами, мрачными страхами перед технологиями, созданными человеком. Исторический поворот в сторону дистопии в фантастическом кино относится к концу 60-х годов, в период с 1966 по 1976, который принято называть «Новым Голливудом».

«Новый Голливуд» — это реакция молодых американских кинорежиссёров на достижения европейского кинематографа, прежде всего французской «новой волны» с её концепцией авторского кино, в котором режиссёр снимает фильм по собственному сценарию и свободно обращается с жанрами. Фильмы этого направления отличаются особым индивидуальным стилем и представляют собой художественное явление. Что касается музыки, роль которой в классическом голливудском кино сводилась к поддержке нарратива и была «невидимой», в фильмах «нового Голливуда» она не обязательно должна была демонстрировать традиционный подход в «голливудской оркестровой партитуре». В фильмах данного периода использовалась музыка различных музыкальных направлений (джаз, рок), а также ранее существующая музыка вместо оригинальной.

Кинорежиссёры «нового Голливуда» и их преемники взяли от французской «новой волны» не только новые техники монтажа и озвучивания, но и тематику (социальную и экологическую), которая играет важную роль в данных фильмах («451 градус по Фаренгейту» (*Fahrenheit 451*, 1966); «Заводной апельсин» (*A Clockwork Orange*, 1971); «Молчаливое бегство» (*Silent Running*, 1972); «Бегство Логана» (*Logan's Run*, 1976)).

Тема города открывала новые возможности для озвучивания, тем более что город в этих фильмах был не просто фоном, а олицетворением дистопии. Однако в отличие от актёров, город не мог участвовать в речевом нарративе. Именно это режиссёры стали компенсировать за счёт музыки и шумов, не только иллюстрируя или интерпретируя нарратив, но и создавая параллельный, наделяя

город дополнительной смысловой нагрузкой, которая подчёркивала его дистопичность.

В фильмах, даже фантастических, в которых город является просто фоном, звуковое оформление следует принципам реализма – целью в этом случае является озвучивание города максимально правдоподобно, то есть его звучание преимущественно диегетическое. Но там, где город является воплощением главных идей фильма, он выступает на первый план, он становится их физическим олицетворением, и тогда звуковое решение требует недиегетического дополнения, то есть именно недиегетическое звучание передаёт главные идеи сюжета.

В дистопиях конфликт исходит от самого общества, в отличие от фильмов эпохи холодной войны, где конфликт создают пришельцы, монстры, научные эксперименты. Главный враг в дистопиях – социально-политический строй (система) и город является его физическим воплощением. Для описания таких систем режиссёры «нового Голливуда» обратились к недиегетическому звучанию, часто используя авангардную музыку из-за её «диссонирующей», по сравнению с традиционной голливудской, музыкальной партитуры. Эта авангардная составляющая, которая проявляется как в фактуре, так и на мелодико-гармоническом уровне, а также в использовании синтезаторов и электроники, должна была передать «неправильность», античеловечность дистопии. Однако всё, что человечно, «правильно», должно было озвучиваться типичной киномузыкой. Примерами сопоставлений может быть тональная – атональная музыка, барокко – авангард, электронные звуки – акустические звуки. Так, например, в фильме «Бегство Логана» электронная музыка звучит при показе города, охотников на бегунов, центрального компьютера, а при взаимодействии Логана с Джессикой и другими бегунами слышна музыка струнных (ил. 1, 2, 3).



Ил. 1. Кадр из фильма «Бегство Логана» (реж. Майкл Андерсон). 01:00 мин.
Город расположен под куполом



Ил. 2. Кадр из фильма «Бегство Логана», 30:34 мин.
Вид города изнутри (под куполами)



Ил. 3. Кадр из фильма «Бегство Логана», 1:47 мин. Вид города изнутри
(движение людей и транспорта)

Общие планы города здесь показаны в движении, что позволяет сгладить технические недостатки, характерные для фильмов, снятых до появления «Звёздных войн». Как правило, в них видно, что города представляют собой макеты. В стоп-кадре фильма «Бегство Логана» хорошо видно, что люди — это фигуры, а водные поверхности выдают реальный масштаб макета. Изображение здесь явно нереалистично, и музыке выпадает функция усиления дистопической атмосферы с помощью «авангардных» приёмов. «Мотив города» представляет собой восходящее по полутонам напряжённое движение, которое исполняется синтезаторами, а «мотив любви», напротив, напоминает традиционную для поп-музыки мелодию в оркестровой аранжировке. То есть города в фильмах этого периода озвучивались в основном с помощью диссонансной музыки и/или с использованием электронных инструментов или с электронной обработкой.

В фильмах, где используются не макеты, а реальные интерьеры с современной для той эпохи архитектурой, фактически вся нагрузка по созданию

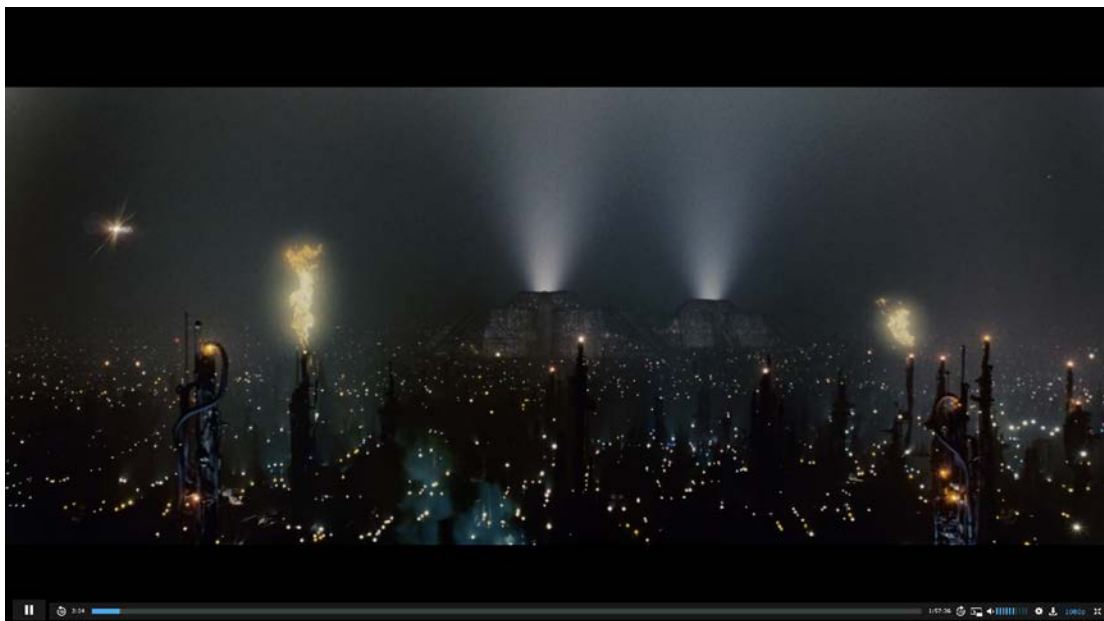
дистопической атмосферы выпадает на музыку. Реалистичность в данном случае обеспечена использованием настоящих архитектурных объектов, но их авангардность, в случае её наличия не всегда отражает дистопичность происходящего, эту функцию берёт на себя музыка. Например, в фильме «451 градус по Фаренгейту» музыка играет ключевую роль в создании необходимой дистопической атмосферы (ил. 4, 5):



Ил. 4. Современная бетонная архитектура в кинофильме «451 градус по Фаренгейту», 01:38 мин



Ил. 5. Современная бетонная архитектура в кинофильме «451 градус по Фаренгейту», 02:34 мин



Ил. 6. Кадры из кинофильма «Бегущий по лезвию», 03:54.
Вид города сверху, во время полёта

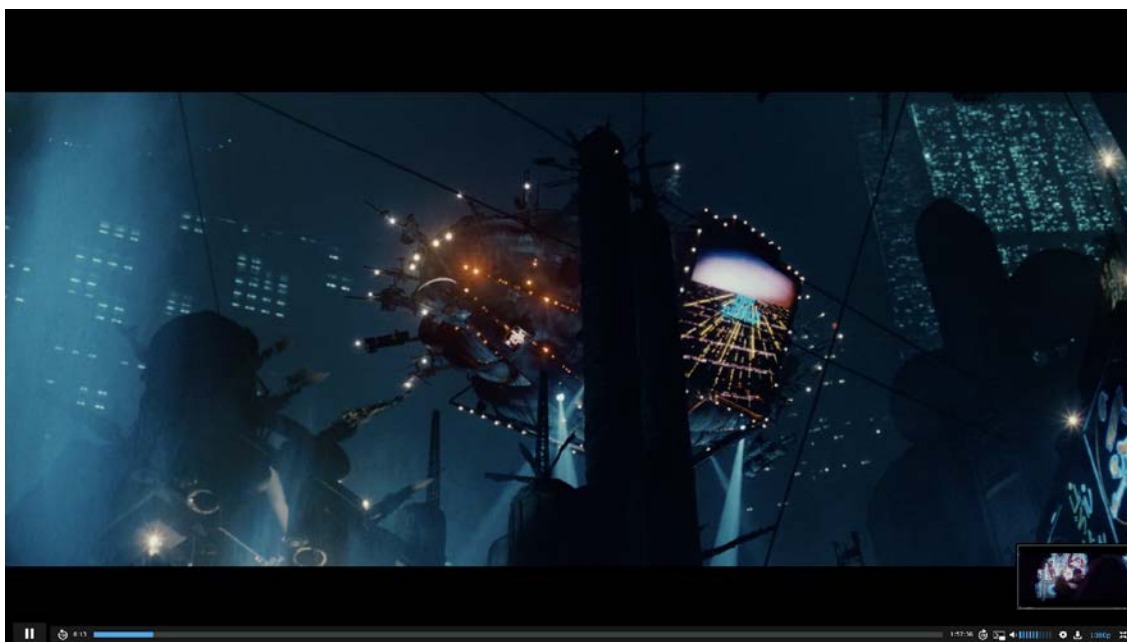
После «Звёздных войн» наряду с футуристическими технологическими изделиями, характерной чертой фильмов стала детализация городов, которая должна была создать «реалистичность» (по словам Дж. Лукаса, «концепция подержанного будущего» [Whittington 2007, 101]). В таких фильмах визуальный ряд хорошо справляется с передачей дистопической атмосферой, звуковое оформление следует традициям жанра, но «авангардность» смягчается, преобладает тональная музыка, принцип контраста между дистопическими и мелодраматическими сценами сохраняется.

Так, например, в фильме «Бегущий по лезвию» (*Blade Runner*, 1982), где в традициях дистопического жанра музыка играет нарративную роль, используя контраст между полностью синтезаторной густой партитурой и акустической джазовой музыкой, городской звуковой ландшафт имеет многослойную структуру (ил. 6). Он состоит из различных шумовых, речевых и музыкальных пластов, имеет диегетические и недиегетические составляющие.

На данных примерах общие планы города видны из перспективы летающей машины (в движении). Город очень хорошо детализирован, выглядит реалистичным, передаётся масштаб, густая заселённость и недружелюбность. Музыка с протяжёнными синтезаторными гармониями расширяет объём, нерадостное звучание акцентирует дистопический характер. Замена оркестра синтезаторами помогает усилить дистопический нарратив.

В уличных сценах (ил. 8, 9), которые также хорошо визуально проработаны и реалистичны, явно ощущается хаотичность и упадничество. По сценарию фильма на земле живут те, кто не сможет позволить себе переехать на иноземные, райские колонии, это своего рода люмпен-пролетариат со всего мира, представляющий смесь разных культур и этносов, что подчёркивается колористической

диегетической музыкой и полигlossией на фоне общего шума машин, рекламы и дождя. Зрителя буквально погружают в звуковую среду.



Ил. 7. Кадр из кинофильма «Бегущий по лезвию», 08:13 мин.
Вид с улицы на небоскрёбы



Ил. 8. Кадр из кинофильма «Бегущий по лезвию», 11:49 мин. Уличная сцена

Заключение

Городской звуковой ландшафт в фантастическом кино представляет интерес, только если он является частью нарратива, и, как правило, это встречается в дистопиях. В американских фантастических фильмах музыкальное сопровождение не отличается от стандарта, принятого в других жанрах Голливуда, поскольку выполняет преимущественно иллюстрирующую функцию.

Только когда среда в фильме является частью нарратива, а не просто фоном, возникают интересные музыкальные и шумовые решения, которые отражают непривычность, характерную для фантастических сред. Тогда возникает сопоставление реалистического и стилизации: в одном случае звуковое сопровождение старается быть реалистичным в условиях диегезиса и держится как бы на втором плане, в другом – оно привлекает на себя внимание своей недиегетической составляющей, которая должна толковать увиденное на экране. Поскольку незнакомая среда плохо передаёт нарратив и нуждается в поддержке, толковании, эту функцию как раз и берёт на себя музыка и шум. Можно сказать, что в случае, когда среда, город не имеет нарративной функции, звуковой ландшафт ничем не примечателен, а когда имеет – то звуковой ландшафт интересен тем, как он передаёт этот нарратив. В случае дистопии, городской звуковой ландшафт всегда контрастирует с остальным звучанием фильма.

БИБЛИОГРАФИЯ

- Баландина 2008 – *Баландина Н. П.* Образы города и дома в киноискусстве: на материале отечественного и французского кино конца 50–60-х годов. Москва, 2008.
- Березовчук 2020 – *Березовчук Л. Н.* (ред.) Звуковое решение фильма. Серия «Проблемы истории и теории кино»: учебное пособие / под ред. Л. Н. Березовчук. Санкт-Петербург, 2020.
- Голдовский 1965 – *Голдовский Е. М.* Основы кинотехники. Москва, 1965.
- Города в кино... 2013 – Города в кино. Сборник статей. Москва, 2013.
- Деникин 2012 – *Деникин А. А.* Звуковой дизайн в кинематографе и мультимедиа: учебное пособие. Москва, 2012.
- Деникин 2013 – *Деникин А. А.* Модель диегетического анализа звука в экранных медиа // *Медиамузыка*. 2013. № 2. [Электронный ресурс]. Режим доступа: http://mediamusic-journal.com/Issues/2_5.html (дата обращения: 16.01.2022).
- Румянцев 2003 – *Румянцев С. Ю.* Книга тишины: Звуковой образ города. Санкт-Петербург, 2003.
- Русинова 2019 а – *Русинова Е. А.* Звуковые пространства в кино: искусство vs технологии // *Художественная культура*. 2019. № 3 (30). С. 144–159.
- Русинова 2019 б – *Русинова Е. А.* Звуковое пространство города как отражение “духа времени” и внутреннего мира киногероя // *Вестник ВГИК*. 2019. № 1 (39). С. 15–26.
- Шак 2018 а – *Шак Т. Ф.* Методология анализа музыки кино в системе профессиональной подготовки педагога-музыканта // *Музыкальное и художественное образование в современном мире: традиции и инновации / Науч. ред. Карнаухова Т. И. Таганрог: Таганрогский институт имени А. П. Чехова (филиал) «РГЭУ (РИНХ)», 2018. С. 207–213.*
- Шак 2010 б – *Шак Т. Ф.* Музыка в структуре медиатекста: Научное издание. Краснодар, 2010.
- Altman 1992 – Altman R. *Sound Theory, Sound Practice*. New York, 1992.

- Bartkowiak 2010 – Bartkowiak M. J. *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*. McFarland, 2010.
- Belton 1992 – Belton J. 1950s Magnetic Sound: The Frozen Revolution. *Altman: Sound Theory Sound Practice*. 1992. P. 154–167.
- Booker 2007 – Booker M. K. *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture*. Westport, 2007.
- Clarke 2000 – Clarke C. A. *The Collected Stories of Arthur C. Clarke*. New York, 2000.
- Flinn 1992 – Flinn C. *Strains of Utopia: Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music*. Princeton, 1992.
- Gorbman 1987 – Gorbman C. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington, 1987.
- Hayward 2004 – Hayward Ph. *Off the Planet: Music, Sound, and Science Fiction Cinema*. Bloomington, 2004.
- Hillier 1985 – Hillier J. *Cahiers du Cinéma. The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*. Cambridge, 1985.
- Kalinak 1992 – Kalinak K. *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*. Madison, 1992.
- Kassabian 2001 – Kassabian A. *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York, 2001.
- Sawicki 2007 – Sawicki M. *Filming the Fantastic: A Guide to Visual Effects Cinematography*. Waltham, 2007.
- Sobchack 1987 – Sobchack V. *Screening Space: The American Science Fiction Film*. New Brunswick, 1987.
- Sontag 2013 [1965] – Sontag S. *The Imagination of Disaster. Against Interpretation and Other Essays*. New York, 2013.
- Whittington 2007 – Whittington W. *Sound Design & Science Fiction*. Austin, 2007.

REFERENCES

- Altman 1992 – Altman R. *Sound Theory, Sound Practice*. New York, 1992.
- Balandina 2008 – Balandina N. P. *Images of the City and the House in Cinema Art: based on the material of Russian and French cinema of the late 50–60s*. Moscow, 2008. In Russian.
- Bartkowiak 2010 – Bartkowiak M. J. *Sounds of the Future: Essays on Music in Science Fiction Film*. McFarland, 2010.
- Belton 1992 – Belton J. 1950s Magnetic Sound: The Frozen Revolution. *Altman: Sound Theory Sound Practice*. 1992. P. 154–167.
- Berezovchuk 2020 – Berezovchuk L. N. (Ed.) *The sound Solution of the Film. Series "Problems of history and theory of cinema": textbook*. Ed. by L. N. Berezovchuk. Sankt-Peterburg, 2020. In Russian.
- Booker 2007 – Booker M. K. *Alternate Americas: Science Fiction Film and American Culture*. Westport, 2007.
- Clarke 2000 – Clarke C. A. *The Collected Stories of Arthur C. Clarke*. New York, 2000.
- Denikin 2012 – Denikin A. A. *Sound design in Cinema and Multimedia: a textbook*. Moscow, 2012. In Russian.

- Denikin 2013 – Denikin A. A. The Model for diegetic analysis of sounds in Screen Media. *Mediamusic*. 2013. 2. URL: http://mediamusic-journal.com/Issues/2_5.html. In Russian.
- Flinn 1992 – Flinn C. *Strains of Utopia: Gender, Nostalgia, and Hollywood Film Music*. Princeton, 1992.
- Goldovskij 1965 – Goldovskij E. M. *ABC of Film Technology*. Moscow, 1965. In Russian.
- Gorbman 1987 – Gorbman C. *Unheard Melodies: Narrative Film Music*. Bloomington, 1987.
- Cities... 2013 – *Cities in the cinema*. Collection of papers. Moscow, 2013. In Russian.
- Hayward 2004 – Hayward Ph. *Off the Planet: Music, Sound, and Science Fiction Cinema*. Bloomington, 2004.
- Hillier 1985 – Hillier J. *Cahiers du Cinéma. The 1950s: Neo-Realism, Hollywood, New Wave*. Cambridge, 1985.
- Kalinak 1992 – Kalinak K. *Settling the Score: Music and the Classical Hollywood Film*. Madison, 1992.
- Kassabian 2001 – Kassabian A. *Hearing Film: Tracking Identifications in Contemporary Hollywood Film Music*. New York, 2001.
- Rumyanczev 2003 – Rumyanczev S. Yu. *The Book of Silence: The Sound Image of the City*. Sankt-Peterburg, 2003. In Russian.
- Rusinova 2019 a – Rusinova E. A. Sound Spaces in the Cinema: Art vs Technology. *Artistic culture*. 2019. 3 (30). S. 144–159. In Russian.
- Rusinova 2019 b – Rusinova E. A. The Sound Space of the City as a Reflection of “the Spirit of the Times” and the Inner World of the Film Hero. *Vestnik VGIK*. 2019. Vol. 11. 1 (39). P. 15–26. In Russian.
- Sawicki 2007 – Sawicki M. *Filming the Fantastic: A Guide to Visual Effects Cinematography*. Waltham, 2007.
- Shak 2010 a – Shak T. F. Methodology of the analysis of cinema music in the system of professional training of a teacher-musician. *Music and Art Education in the Modern World: Traditions and Innovations*. Ed. by Karnaukhova T. I. Taganrog: A. P. Chekhov Taganrog Institute (branch) “RSEU (RINH)”, 2018. P. 207–213.
- Shak 2010 b – Shak T. F. *Music in the Structure of Media Text: a scientific Publication*, 2010. In Russian.
- Sobchack 1987 – Sobchack V. *Screening Space: The American Science Fiction Film*. New Brunswick, 1987.
- Sontag 2013 [1965] – Sontag S. *The Imagination of Disaster. Against Interpretation and Other Essays*. New York, 2013.
- Whittington 2007 – Whittington W. *Sound Design & Science Fiction*. Austin, 2007.

Материал поступил в редакцию 03.04.2022
принят к публикации 15.05.2022