

## **ЗВУК В ФИЛЬМАХ ДЭВИДА ЛИНЧА: НЕКЛАССИЧЕСКИЕ СТРАТЕГИИ ПРОИЗВОДСТВА КИНЕМАТОГРАФИЧЕСКОГО ОПЫТА<sup>1</sup>**

**РОБЕРТ СОЛОВЬЕВ**

*Роберт Львович Соловьев* — магистр арт-критики, Санкт-Петербургский государственный университет, Санкт-Петербург, Россия  
*E-mail: ptitzin@gmail.com*

Данная статья посвящена аналитике и интерпретации звука в фильмах Дэвида Линча — не просто режиссера, но и известного мастера работы с аудиальным пространством фильма. Кинематограф Линча, состоящий в контroversивных отношениях с базовыми голливудскими конвенциями, деконструирует иерархическую структуру отношений звука и изображения, характерную для классического кино. Опираясь на ряд текстов ключевых теоретиков звука в кино и, прежде всего, на работы Мишеля Шиона, автор формирует концептуальный аппарат для описания звуковых стратегий в фильмах Линча. Осуществляя реконструкцию двух стратегий обращения со звуком, характерных для данного режиссера, автор показывает, что звук является основным элементом в фильмах Дэвида Линча, обеспечивающим своеобразие кинематографического опыта зрителя.

*Ключевые слова:* Звук в кино, феноменология звука, теория звука, Мишель Шион, Дэвид Линч

---

<sup>1</sup> Статья подготовлена в рамках НИР СПбГУ «Критик и зритель в современном кинопространстве», ID в системе PURE 37591623.

# SOUND STRATEGIES IN FILMS OF DAVID LYNCH AS A WAY TO NON-CLASSICAL CINEMATIC EXPERIENCE

**Robert Soloviev**

St. Petersburg State University, St. Petersburg, Russia

*E-mail:* ptitzin@gmail.com

This article is devoted to analytics and interpretations of sound in the films of David Lynch — not just a director, but also a well-known master of sound design. Lynch cinematography, being in a controversial relationship with basic Hollywood conventions, deconstructs hierarchical structure of sound-image relationship, the latter being typical for classic cinematography. Basing on several texts by key figures of film sound theorists, especially those by Michel Chion, the author forms a conceptual apparatus for describing Lynch's sound strategies. While reconstructing two strategies of working with sound which are most common for that director, the author shows that sound is a key element that provides Lynch's viewer with a unique cinematic experience.

*Key words:* Film sound, phenomenology of sound, sound theory, Michel Chion, David Lynch

Общеизвестно, что Дэвид Линч последовательно реализует режиссерскую позицию, характерную для авторского кинематографа. Его единоличное авторство удерживается в том числе и через детальный контроль над всеми аспектами кинопроизводства, включая звук<sup>1</sup>, о чем неоднократно свидетельствовал не только он сам, но и разные члены его съемочной группы, начиная со звукорежиссера Дина Херли (O'Falt, 2018). Известно также, что Дэвид Линч — режиссер, весьма увлеченный музыкальными практиками, и даже записавший несколько альбомов. При съемках фильма «Голова-Ластик» он работал над экспериментальной музыкой саундтрека; для фильма «Синий бархат» написал песню вместе с композитором Анджело Бадаламенти, поскольку искал особого и определенного звучания композиции, соответствующего его замыслу.

---

<sup>1</sup> Здесь и далее под звуком мы будем иметь в виду звуковую составляющую фильма в целом, «звуковую дорожку», и использовать условную классификацию звуковых элементов фильма, разделяя звук на диалоги (речь), шумы, звуковые эффекты, музыку.

Прокламируемая Линчем позиция “It comes all together” — целостность фильма как «вещи» (thing) — указывает на его понимание фильма как «единства звука и изображения» по типу «органической связности» (Cozzolino, 2014). Так, в логике Линча, не будет преувеличением сказать, что «Синий бархат» «вырастает» из песни Бобби Винтона, а лейт-тема Лоры Палмер — из пейзажей «Твин Пикса». Как следствие, отношения звука и изображения у Линча оказываются эффективно де-иерархизированными (и потенциально перевернутыми): то есть важно все (но звук, вероятно, важнее). В связи с этим вспоминается точное замечание Дина Херли по поводу известного автобиографического сюжета, который многократно воспроизводил сам Линч. Легенда гласит: однажды Дэвид Линч услышал шум ветра, подувшего в окно художественной студии колледжа искусств, где он учился, после чего картина перед ним пришла в движение; и это «движущееся изображение» навело его на мысль о том, чтобы стать режиссером (Lynch, 2005, 27). Комментарий Херли: «Все упускают из виду, что сперва был звук ветра; картина важна, но без ветра “чуда” бы не случилось» (O’Falt, 2018).

Такой синкретический режиссерский подход Линча на деле оборачивается узурпацией и подрывом классических кинематографических конвенций. Отношения звука и изображения при этом прорастают иной системой связей, трансформирующих привычную иерархию и функции элементов кинематографического аппарата. Эта инаковость, составляющая своеобразие фильмов Линча, обычно идентифицируется как «странность» (аттрибутируемая как фильму, так и опыту зрителя). Эти «странности», искажения классических структур кинематографического аппарата, в сущности, и составят предмет нашего интереса в данной статье.

Нам представляется, что за механизм производства линчеванских «странностей», столь привлекательных для зрителей и исследователей, в значительной степени ответственен именно звук. Целый ряд элементов звуковых пространств фильмов Линча давно стал «визитной карточкой» режиссера, узнаваемой приметой его авторского стиля — будь то «низкий тревожный индустриальный гул», знакомый зрителям

еще со времен «Головы-ластика», или внезапные музыкальные перформансы, похожие на шоу-стопперы, от песни Леди-из-за-радиатора до танцевального номера под “Sinner Man” в исполнении Нины Симон в финале «Внутренней империи».

Тем не менее, даже те звуковые приемы и события, которые привычно и безошибочно идентифицируются как типично линчианские, остаются не осмысленными в контексте аудиовизуальной структуры фильма в целом, режиссерского метода Линча, и, прежде всего, зрительского опыта. Эти феномены существуют в туманной зоне описательной неразличимости, где аналитика и понимание уступают место кругу нормализаций: эти шумы, странные голоса, и прочие элементы — «линчианские», потому что они есть часть загадочной, тревожной и жуткой атмосферы миров Дэвида Линча, которые, в свою очередь, располагают этой «особой атмосферой» во многом благодаря таким звуковым элементам.

Иными словами, в перспективе аналитики звука в фильмах Линча, уже в первом приближении мы неизбежно обнаруживаем «методологически неблагоприятную» ситуацию: по большей части актуальная полемика о нем не выходит за пределы критического дискурса, предлагающего разнообразные описания оригинальных звуковых решений, но практически лишенного аналитического потенциала. Не будет преувеличением сказать, что такое положение дел во многом симптоматично для исследований звука в кино в целом, в особенности — в русскоязычном пространстве: целый ряд англоязычных текстов, ставших программными для теории звука в кино еще к середине 1990-х годов, по-прежнему остается малознакомым русскоязычному читателю. Обобщенное представление о некоторых из них можно получить разве что из соответствующей главы книги Эльзессера и Хагенера «Теории кино: Эмоции, глаз, тело» (El’zesser & Khagener, 2016).

В результате возникновения этой методологической лакуны мы сталкиваемся с тем, что не только теоретическое высказывание, но и просто говорение о звуке в кино зачастую оказывается проблематичным. В связи со спецификой кинематографа Дэвида Линча наиболее логичным ходом нам представляется обращение к феноменологии. Будучи режиссером,

который активно противостоит фиксации кинематографических конвенций, Линч явно попадает на территорию кинематографистов, заинтересованных в опыте. И феноменология способна обеспечить нам «вход» в этот опыт, предоставить возможность его аналитики и интерпретации.

Вместе с тем, тогда как современная теория, а нередко и критика кино, все больше тяготеет к аналитике зрительского опыта — в противовес акценту на экранном содержимом, характерному для семиотических, структуралистских, неомарксистских и даже психоаналитических интерпретаций — в случае с исследованиями звука эта теоретическая рамка оказывается практически неизбежной. Будучи в высокой степени зависимым от конкретных условий воспроизведения, звук как таковой дан нам только в непосредственном опыте слышания, что склоняет к отказу от вопроса об онтологическом статусе звука в пользу понимания звукового события как уникального сингулярного опыта. Именно так — как об уникальном звуковом опыте — говорит о звуке в кино французский теоретик Мишель Шион, который, как нам представляется, наиболее последовательно реализует феноменологический подход к исследованиям звука в кино.

Шион выстраивает свою аналитику звука вокруг пространственных и темпоральных трансформаций, которые звук производит, а также вокруг принципиально важного для французского теоретика понимания кинообраза как строгого единства, спаянности аудиального и визуального (здесь несложно заметить симметрию с режиссерской позицией Линча). При этом звук не согласуется с изображением «естественным образом»: аудио-визуальные отношения оказываются возможными благодаря условному согласию слушателя-зрителя «забыть» о том, что звук исходит из динамиков, а изображение находится на экране, и рассматривать элементы звука и изображения как части единого мира, или пространства (Chiop, 1994, 216). Это необходимое согласие, обозначенное Шионом как «аудио-визуальный контракт», является отправным понятием для его обширного теоретического аппарата. Оно позволяет не только оставить «за скобками» детали реальной технической и пространственной «разделенности» зву-

ка и изображения, но и подвесить вопрос об онтологическом статусе звука в пользу аналитики разнообразных комбинаций аудиального и визуального, а также эффектов восприятия, возникающих на пересечении звука и изображения.

Как отмечает Томас Эльзессер, концептуализация слуха и звука в кино, последовавшая за включением тела в поле внимания кинотеории в рамках феноменологической парадигмы, привела к некоторому смещению акцентов в представлениях о кинематографическом опыте. Из «рационального потребителя информации, целенаправленно обрабатывающего ее объективным образом», каким зритель представлялся в традиционных окулоцентристских подходах, он стал «вполне телесным существом, включенным в акустическую, [и, как следствие, в] пространственную и аффективную ткань фильма» (El'zesser & Khagener, 2016, 258-259). В случае с фильмами Дэвида Линча, чьи стратегии обращения с кинематографическим аппаратом вообще и звуком в частности основываются на заимствовании классических голливудских конвенций и их регулярном нарушении, встает вопрос о том, каким образом в условиях этой своеобразной игры аффективная включенность и понимание оказываются возможными для зрителя.

Поэтому в качестве «точки отсчета» мы обратились к текстам исследователей предыдущего поколения — таким как Д. Бордуэлл, К. Томпсон (Bordwell & Thompson, 2003, 2008), К. Метц (Metz & Gurreri, 1980) — писавших о звуке по преимуществу в связи с его нарративной функцией. В общих чертах, их теории звука в кино предоставляют описания роли и функций звука в кино, характерные для классических голливудских фильмов. Кроме того, мы выбрали ряд базовых текстов современных теоретиков звука в кино, осуществивших ревизию «старых» теорий звука в пользу перцептивных исследований. Большинство из них принадлежат американской кинотеоретической традиции, где аналитика звука в кино осуществлялась такими теоретиками как Р. Олтман (Altman, 1992a, b, c), Дж. Ластра (Lastra, 1992), М. Э. Доанн (Doane, 1980), Дж. Вежбицкий (Wierzbicki, 2009, 2012), С. Вурцлер (Wurtzler, 1992).

Имея в виду эти теоретические ориентиры, мы предпримем попытку аналитики и интерпретации некоторых звуковых

элементов в фильмах Линча, характерных преимущественно для его полнометражных работ. Однако речь пойдет не об отдельных узнаваемых «приемах», кочующих из фильма в фильм (хотя некоторые интересующие нас феномены и схватываются подобным образом, как вышеупомянутые элементы «линчианского» стиля). Предполагаемый герой этого текста — звук Линча вообще, и мы хотим предложить вариант реконструкции двух характерных для Линча стратегий организации звуковой среды в целом. Первая из них, обозначенная нами как децентрация речи, связана с последовательным разрушением привилегированной позиции голоса, характерной для классического кино. Вторая стратегия связана с трансформацией зрительской позиции через использование шумов. Следует отметить, что реконструкция этих стратегий интересует нас не только (и, во многом, не столько) в связи с тем, какую роль звук играет в производстве зрительского аффекта, но прежде всего в связи с тем, как звук может трансформировать понимание. Иными словами, реконструкция звуковых стратегий в фильмах Дэвида Линча представляется нам щедрым полем возможностей для поиска новых интерпретаций, которые возникают на основании аналитики опыта зрителя-слушателя в кино.

***Децентрация речи: смещение акцента  
с понимания на переживание***

Как было сказано выше, стратегии обращения с кинематографическим аппаратом, характерные для режиссерского метода Линча, как правило, отстраиваются от голливудской конвенции. Подобным образом это происходит и в случае с речью. Поэтому, прежде чем перейти к непосредственной аналитике соответствующих звуковых стратегий в фильмах Линча, мы произведем краткую реконструкцию некоторых свойств речи в рамках базовой конвенции, а также теоретических положений, связанных с ними.

Итак, звук в кино исторически формируется как вокоцентричный (Chion, 1999, 5-6), и именно поэтому базовая конвенция звука в кино, исторически соотносимая с кинематографом «золотого века» Голливуда, основывается на ряде элементов. Во-первых, это театральный код реальности

в кино, где зритель оказывается адресатом звука подобно зрителю в театре (Altman, 1992b, 46-64), и где кинематографическая сцена выступает означаемым исключительно для вымышленного нарратива (Lastra, 1992, 68). Во-вторых, это установка на интеллигибельность речи и манифестирование исключительно информативной функции звука как основной (Lastra, 1992, 78). В-третьих, это превращение звука в функцию — и значимую функцию — нарратива и, соответственно, трансформация звука в означаемое с аннигиляцией его актуального звучания и с — условно — отрицанием его «материальной реальности» (Lastra, 1992, 68).

В том случае, если мы признаем приоритет театрального кода реальности, мы можем говорить об определенном способе включенности зрителя в фильм: я включен в него постольку, поскольку эта речь адресована мне непосредственно. Кроме того, понимание звука исключительно в связи с его информативной функцией ориентирует нас скорее на опыт «считывания», чем слушания. В целом это только подтверждает подчиненное положение звука по отношению к нарративу. Отношения со звуком в голливудской слушательской конвенции в целом можно охарактеризовать как «нереалистичные», дистантные, ориентированные на понимание. В случае с речью голливудский реализм опирается не на реальность и опыт тела зрителя, а на театральный код. Возможно, именно поэтому, нарратив, основанный на речи персонажей, оказывается удобной «мишенью» для деконструкции голливудской конвенции.

Тем не менее, в случае с речью Линч как всегда начинает не с конфронтации, а с мимикрии: большинство диалогов в его фильмах выполняет функцию информирования зрителя. Диалоги, выстроенные в соответствии с классической голливудской конвенцией, обеспечивают изначальную «нормативность» фильмического пространства Линча. Мнимое соответствие уже знакомым жанровым конвенциям на деле оказывается стартовой позицией режиссера, который будто приглашает зрителя сыграть в игру, где единственным исходом может быть уникальный опыт переживания. Примеры такой нормативности, полностью соответствующей конвенциональным системам репрезентации, можно найти в каждом фильме режиссера.

Вспомним, к примеру, «Малхолланд Драйв». Обнаружив в доме уехавшей в отпуск тетушки незнакомую девушку, главная героиня (пока она известна нам под именем Бетти) беседует с тетушкой по телефону. По ответным репликам Бетти зритель догадывается, что тетушка, во-первых, не знает никакой Риты, а во-вторых, не в восторге от пребывания в ее доме какой-то неизвестной девицы. Из следующих далее в телефонном разговоре ответных реплик мы узнаем, что Бетти не собирается заявлять в полицию, и более того — собирается помочь незнакомке и разрешить ей остаться в доме.

Это простой пример завязки сюжета в обычном нарративном фильме. Такой старт необходим Линчу для игры в «нормальность», для установления границ нормативности, которые позволили бы ему «поместить» зрителя в привычную для жанрового кино позицию вуайера и подслушивающего (в описанном выше примере эффект подслушивания усиливается еще и за счет того, что зрителю доступны реплики только одного персонажа, как в ситуации действительного подслушивания телефонного разговора). Именно с этой изначально установленной позиции Линч свергает зрителя по мере развития своих фильмов. И эта ситуация трансформации, конечно, заслуживает детального рассмотрения.

На наш взгляд, в отношении стратегий обращения с речью особого внимания заслуживает фильм Дэвида Линча «Простая история» (Straight Story, 1999 г.). Этот фильм имеет репутацию одного из самых конвенционально-реалистичных, и оттого наименее «линчианских» во всей фильмографии режиссера. Конкуренцию в этом ему могли бы составить только не менее классический «Человек-слон», как и «Простая история» основанный на реальных событиях, и «Дюна» 1984 года — но ее, как большой продюсерский проект, из титров телевизионного варианта которого Линч даже исключил свою имя (Lynch, 2005, 108-124), можно и вовсе не принимать в расчет.

Сюжет «Простой истории» действительно прост, и, прежде чем двигаться дальше, мы напомним его здесь. Элвин Стрэйт — обычный семидесятитрехлетний старик из американского провинциального городка, где он тихо живет со своей взрослой дочерью. Стрэйт узнает о болезни брата, с которым

не разговаривал больше десяти лет после некой ссоры. Дом брата находится в сельской местности через несколько штатов. В связи с возрастом у Стрэйта давно нет водительских прав, но, исполненный чувства вины за их давний конфликт, Стрэйт твердо намерен добраться до брата самостоятельно. Поэтому он покупает старую подержанную газонокосилку, и, приварив к ней прицеп, отправляется в путешествие. Так начинается это неторопливое, размеренное роуд-муви.

«Странные» эпизоды, связанные с речью, которые встречаются в «Простой истории», имеют мало общего со смысловыми сбоями или особенностями речи конкретных персонажей. Исключение составляет, разве что, заикание дочери Стрэйта — вполне обычный, «повседневный» дефект, никак не нарушающий ни общей реалистичности повествования, ни режима информативности речи.

В статье “Wasted Words” (Chion, 1992, 104-112), а также, более развернуто, в главе 9 работы “Audio-Vision” (Chion, 1994, 164-169), Мишель Шион описывает три типа речи в кино, выделяя театральную, текстуальную, и эмпатическую речь.

Первый из этих типов — «театральная» речь — является наиболее распространенным. В этом случае «персонажи обмениваются диалогами, зритель слышит их полностью». Иногда зритель может слышать внутреннюю речь персонажей, но она «всегда остается одним из конкретных элементов действия» (Chion, 1992, 105) и не обладает властью над реальностью, данной в изображении. Она наиболее характерна для классического кино и сопоставима с театральным кодом реальности как один из возможных вариантов его реализации.

«Текстуальная» речь, напротив, имеет власть над изображением; она «способна сделать видимым в изображении то, к чему обращается через звук» (Chion, 1992, 105). Она названа «текстуальной» потому, что наследует некоторые свойства интертитров немого кино. В общем случае примером текстуальной речи может служить закадровый комментарий. Иногда текстуальная речь может принадлежать персонажу, обычно непродолжительное время; короткие эпизоды текстуальной речи также встречаются во многих фильмах (часто встречается у Вуди Аллена, например, в фильме «Любовь и смерть»).

Подобная речь встречается в короткометражных фильмах Линча («Затемненная комната», 2002; «Лодка», 2007).

В связи с «Простой историей», нас интересует третий тип речи, обозначенный Шионом как эмпатический. Обычно такая речь возникает в ситуациях, «где речь необязательно отчетливо слышна и полностью понятна». В общем смысле, такая речь в своей основе не связана со сценическим действием (развитием нарратива). Поэтому «она становится чем-то вроде эманации персонажа, одним из его аспектов, как силуэт: существенной, но не необходимой для мизансцены» (Chion, 1992, 105).

С момента появления в нем звука кино «адаптировало театральный тип речи и непрестанно реструктурировало себя вокруг нее, ориентируясь на модель вербального и линейного континуума». Но там, где имеет место эмпатическая речь, положение речи в фильме оказывается релятивизированным и децентрированным, поэтому звуковое кино редко использует ее. «Релятивизировать речь — означает попытаться вписать ее в такую визуальную, ритмическую, телесную и сенсорную тотальность, в которой речь перестанет быть центральным и определяющим элементом» (Chion, 1992, 105).

Шион описывает ряд стратегий релятивизации речи, которые дают эмпатическую речь в результате. Это скорее стратегии обращения с речью в фильме в целом, в результате которых речь утрачивает свое привилегированное положение, и происходит «вербальная децентрация».

То, что происходит в «Простой истории», в целом действительно совпадает со стратегиями децентрации речи, описанными Шионом. Речь в фильме перестает занимать центральное положение, хотя одновременно с этими сохраняется ее информативное функционирование в «театральном режиме». Децентрация речи у Линча происходит на двух уровнях, то есть, буквально, связана с двумя основными приемами, повторяющимися на протяжении всего фильма. Первый прием связан с тем, как структурирована речь персонажей (с молчанием), второй — с эпизодическим «овнешнением» акустической перспективы, когда позиция слушателя спонтанно занимает позицию внутри диегетического пространства, удаленную от говорящих персонажей, и их речь становится тихой и неразборчивой. Начнем с последнего.

В фильме есть ряд эпизодов, в которых позиция, с которой мы слышим речь, условно совпадает с позицией камеры в дальнем / общем плане. Для слушающего речь звучит как бы издали, она тихая и практически неинтеллигибельная. То есть, она сама по себе там есть, и нормально записана — и если выкрутить динамики на полную громкость, можно ее услышать. Но акустическая перспектива специально построена таким образом, чтобы речь персонажей, видимых издали, оказалась тихой.

Необычность сего обусловлена как раз тем, что такие моменты производят разрывы в постоянстве уровня громкости речи, характерном для классической конвенции (Altman, 1992b, 51-58), и «вокоцентричная» иерархия звука нарушается. Вместе с тем нарушается и конвенциональная ситуация театральной речи, всегда обращенной к зрителю (Lastra, 1992, 76). Речь больше не направлена на нас, герои в самом деле обращаются друг к другу, мы же занимаем позицию «включенного слушателя» — по аналогии (и, в данном случае, одновременно) с тем, как идентификация с камерой создает позицию «включенного наблюдателя». То есть, в случае идентификации с камерой речь идет не о телесном включении зрителя в фильмическое пространство, а скорее о том, что камера реально («физически») находится в пространстве действия, занимает там конкретную точку и предлагает реальную перспективу. Подобным образом все происходит и с «тихой речью» (назовем этот феномен так, чтобы не возвращаться к развернутым описаниям звуковой специфики эпизодов): источник звука предполагает реальную дистанцию слушания и слышания.

Мы отброшены в пространстве, оставлены в этой истории где-то вовне, вынуждены вслушиваться; речь тонет в шуме, лес, тишь, маленькие фигурки вдали, события незначительны — «простая история», все просто, и речь — избыточный информатор: все ясно и без нее. Что ясно? Ясно, что происходит. Понятно, видно и слышно (вернемся назад на пару минут экранного времени): старая газонокосилка старого Стрейта заглохла в лесу (из-под капота треск, грохот, пар; остановка). В лесу глухо, листва шумит — ветер, вокруг ни души. Как будто бы из ниоткуда (вообще-то, с шоссе, просто справа, в попутную сторону) въехавший трактор, *machine-ex-machina*,

тормозит возле. Старый водитель. Они разговаривают, мы (не) слышим издали: Стрейт продолжит свой путь. Далее видим: его газонокосилку и в самом деле берут на прицеп.

Это — открытая девальвация речи в экономическом смысле, результат ее последовательного обесценивания. Девальвация в большей степени, чем релятивизация: эта стратегия децентрации — не об уравнивании, а об «изъятии из обращения» за ненужностью. В этом фильме речь — все еще речь, и работает она как в голливудской классике. Но только когда она есть. Дело в количестве. Шюон описывает обратную стратегию децентрации, которую следовало бы сопоставить с инфляцией в той же экономической логике (Chion, 1992, 110-112). В этом случае речь перестает быть привилегированным проводником информации и обслуживать нарратив потому, что ее слишком много (вероятно, именно этот феномен мы можем обнаружить в некоторых фильмах Годара, снятых в рамках политического модернизма; например, в фильме «Владимир и Роза» или в «Китайке»). Здесь же, наоборот: в «Простой истории» много молчания.

Линч использует его, чтобы «переключить» внимание на изображение. Молчание (не тишина) возникает в кадре, когда присутствуют два или несколько персонажей; их «взаимодействие» при этом может считываться на уровне визуального монтажа (последовательность крупных планов и классической реверсивной «восьмерки» или, наоборот, их общий план, мизансцена которого предполагает форму со-присутствия, потенциально коммуникативную ситуацию). Молчание проще всего идентифицировать как таковое в сценах, где речевой диалог уже был, но прервался, или возникла «долгая» пауза (важна не ее реальная продолжительность, но заполненность этого фильмического времени визуальными событиями в отсутствие речи), или же, где молчаливое соприсутствие продолжается диалогом. В таких сценах молчание временно смещает функцию двигателя нарратива с речи на изображение или шумы, которые становятся «информативными», перехватывая на себя часть коммуникативных функций; и, вместе с тем, внутри коммуникативного сеттинга отсутствие речи «манипулирует» зрителем, «переключая» его внимание на событийный слой невербального производства смыслов.

Из этого следует, что речь у Линча в принципе не занимает центрального положения в общей структуре фильма. Приемы, которые он использует, смещают наш фокус внимания с вербальной информации и языкового производства смыслов на собственно кинематографические элементы фильма. Комбинация двух приемов производит две вещи для нас: нас приглашают принять — «мы там есть», и увидеть — «что там есть, где мы есть». Фронтально записанная речь классического Голливуда — это постоянное «овнешнение» событий фильма: нам рассказывают историю, как со сцены. Сбой пространственной конвенции — и мы уже внутри: то, что там говорится, говорится не только для нас, но вообще говорится, существует в собственной пространственной многомерности, не ограниченной ни плоскостью экрана, ни необходимостью значить для нас. Происходящее там существует. И, в молчании, мы можем увидеть или услышать это без вербального опосредования. В этом месте фильм Линча уже не драма, не нарратив — просто мир. Мир, которому мы причастны постольку, поскольку видим и слышим.

### ***Использование шумов как стратегия трансформации зрительской позиции***

Пространственная функция звука в базовой голливудской конвенции связана, прежде всего, с пространственными шумами. По мнению Рика Олтмана (Altman, 1992b, 51-64), голливудская конвенция реализма звука сложилась как сумма стратегий записи речи и пространственных шумов, то есть, как сочетание «театрального» и «повседневного» кода реальности. В базовой конвенции реализма шумы должны обеспечивать ситуацию достоверной акустической перспективы — то есть, стабильное соотношение громкости звуков, соответствующей положению их визуальных источников, представленных в изображении. Такая акустическая перспектива отсылает к опыту тела зрителя и делает возможным восприятие пространства фильма как единого и достоверного.

То есть, уже в рамках базовой конвенции, звук становится тем, что «в прямом и переносном смысле закрепляет положение тела зрителя в пространстве [фильма]» (El'zesser &

Khagener, 2016, 258). Указывая на то, что слух является трехмерным пространственным восприятием, Эльзессер подчеркивает: «Звук “замещает” пространство, условно создаваемое изображением, так как слух втягивает в пространство, а зрение, наоборот, создает дистанцию (El'zesser & Khagener, 2016, 292-293). Эта идея развивается в концепте «гаптического звука» у теоретика Лоры Маркс. Маркс связывает это понятие с «гаптическим визуальным», подчеркивая именно телесную осязаемость воспринятых объектов, стирание границ между телом зрителя и миром экрана, отсутствие дистанции между смотрящим и фильмом (Marks, 2000, 183).

Вместе с тем, устойчивая громкость «фронтально» записанной речи, как бы «интенционально направленной» на зрителя, задает устойчивую дистанцию по отношению к фильмическому пространству действия, что создает ситуацию «подслушивания», аналогичную ситуации вуайеризма в отношении визуального опыта (Altman, 1992b, 63-64). Это позволяет нам говорить не столько о «телесном» включении зрителя в пространство фильма в рамках базовой конвенции, сколько о создании для него определенного топоса, места просмотра — безопасного и комфортного для реализации понимания и переживания.

Таким образом, в базовой кинематографической конвенции, унаследованной современным зрителем, именно звук отвечает за достоверное переживание пространства фильма, отсылающее к телесному опыту повседневной реальности. В отличие от фрагментированного и неустойчивого пространства изображения, звук (в голливудской норме) способен и должен поддерживать стабильные и устойчивые пространственные соотношения. «Звук обеспечивает неосознанную самоидентификацию зрителя как слушающего, обеспечивая удовлетворительную комфортную основу, с которой глаза могут продолжать парить на свой собственный страх и риск, удовлетворяя наши визуальные желания и не ставя под вопрос наши единство и целостность» (Altman, 1992b, 64).

Исключение составляет *point-of-audition sound* (далее *POA*) — звук, слышимый из определенной точки фильмического пространства. По аналогии с *point-of-view shot*, *point-of-*

*audition sound* может обеспечивать механизм идентификации через совпадение точки акустической перспективы с позицией персонажа в пространстве фильма. В этом случае *POA sound* становится проводником не только пространственных характеристик фильмической реальности, но и перцептивной информации (Altman, 1992b, 58-60).

Такой «информативный» *POA sound* встречается и у Линча. Так, например, в самом начале «Малхолланд Драйв» субъективная камера опознается как субъективная за счет звука дыхания в аудиодорожке (в кадре при этом только разобранная постель, смятые простыни). *POA sound* здесь непосредственно обслуживает повествование: за счет этой сцены чуть ли не в первых кадрах фильма мы получаем ключ к пониманию того, что вся сложная и запутанная история, которая будет разворачиваться в дальнейшем — это искаженные бредом воспоминания (или предсмертный делирий) главной героини. Однако для фильмов Линча характерны также и более сложные способы организации звуковой среды, цель которых — не просто информативное обслуживание нарратива, а непосредственная реконструкция переживания.

Мишель Шион пишет о протяженности как свойстве звукового пространства (*extension of soundspace*) (Chion, 1994, 86-89). Протяженность звуковой среды фильма указывает на вызванную звуками степень открытости и «дыхания» (колебаний сужения-расширения) конкретного пространства, как за пределами границ изображения, так и внутри визуального поля, непосредственно окружающего персонажей. Степень протяженности звукового пространства в фильмах может различаться значительно (от нулевой до обширной). При нулевой протяженности звуковой универсум сужается до звуков, которые слышит один персонаж (включая также и его внутренние голоса). Именно так происходит, например, в сценах в квартире Генри, героя фильма «Голова-Ластик». Если герой слышит только звук радиатора, то остальные звуки элиминируются; мы имеем дело с крайне герметичным пространством, это предельный случай нулевой протяженности. Если же протяженность велика, то звуковое пространство простирается в бесконечность (примером такой ситуации может

быть воображаемая сцена в комнате, где мы можем слышать не только звуки, возникающие в ней, включая закадровые, но также звуки из коридора, дорожный трафик за окном, сирену вдалеке и так далее).

Внезапное изменение степени протяженности звукового пространства может способствовать созданию эмоционального эффекта. Классический пример внезапного сужения протяженности — сцена в финале фильма «Окно во двор» Альфреда Хичкока (1954 г.). В кульминационный момент звуковое пространство, в большей или меньшей степени открытое до этого, внезапно сжимается до одной точки, и все, что мы слышим — это приближающиеся шаги убийцы на лестнице.

Уменьшение степени протяженности звуковой среды вплоть до точки полной тишины используется для достижения эффекта субъективного звука. Полное подавление эмбиентных звуков способно создать ощущение, что мы проникаем в сознание персонажа, будучи будто бы поглощенными его личной историей. Так происходит, например, в сцене из фильма «Весь этот джаз» Боба Фосси (1979 г.), когда у протагониста случается сердечный приступ.

Подобная ситуация с «точкой тишины», производящей эффект субъективного звука, встречается и у Линча. Хорошим примером может быть сцена из фильма «Шоссе в никуда» (1997 г.): здесь это происходит буквально так, как было описано выше. Короткая сцена, о которой идет речь, возникает в первой части фильма (то есть, до сцены, когда главный герой — Фред Мэдисон — очнется в полицейском участке, обнаружив, что он осужден за убийство собственной жены). В этот момент мы еще смотрим вполне конвенциональный жанровый триллер, не превратившийся в запутанный лабиринт таинственных пространств. В этой сцене Фред находится на большой вечеринке, куда он пришел со своей женой. Мы слышим громкую музыку и шум людских голосов. Фред заказывает напиток у бара. Мы видим, что в комнату входит Таинственный человек (Mystery Man), чье пугающее лицо примерещилось Фреду накануне ночью, когда он был наедине со своей женой. И как только Таинственный человек приближается к Фреду и начинает разговаривать с ним, все эмбиентные звуки (то есть зву-

ки окружающей среды, голоса людей, шум и музыка) внезапно стихают вплоть до полной тишины, оставляя вместо себя только тихий гул (недидеетический нойз). Эта тишина длится на протяжении всего диалога, снятого сверхкрупными планами. Когда Таинственный человек уходит, пространственные шумы возникают вновь и возвращаются к прежнему уровню громкости по мере его удаления.

В этой сцене субъективный звук предоставляет зрителю место в пространстве фильма, совпадающее с психическим пространством персонажа. Звук срабатывает здесь как «расширенный порт» для идентификации с протагонистом. И вместе с тем звук также координирует зрителя относительно его положения в фильмической реальности или сюрреальности — фантазии или грезе героя, которая пронизывает сюжет. Описанная трансформация звуковой среды задает внеположенность диалога пространству «реальной» событийности сцены (в финале она оборачивается еще одним уровнем защитного бреда Фреда). На наш взгляд, в этой сцене именно за счет звука вторжение — условно — одной реальности в другую возникает не как их смешение, но как наложение двух пространств. (Здесь мы говорим о различных «реальностях», имея в виду, что, хотя оба этих пространства событийности принадлежат психическому пространству Фреда, они размечены различным набором правил и возможностей; как повседневное и «мистическое» пространство).

В этом смысле можно сказать, что в случае с фильмами Линча такой звук почти буквально размечает слои нарратива: пространство, визуально заданное как единое, в зрительском опыте считывается как пространственное «расслоение», двойственность (или, по крайней мере, очевидный сбой в его консистентности, «диффузная зона»). В подобном ключе звук в фильмах Линча также может обеспечивать темпоральную связность различных уровней реальности.

В «Шоссе в никуда» именно так звук работает в тех сценах, где Фред остается один в своей тюремной камере: звук здесь оказывается тем, что связывает изображение разрозненных пространств в моменте «теперь» для нас. Мы видим, как Фред входит в камеру, слышим грохот тяжелой закрывшейся

железной двери. Следующий кадр: он лежит на нарах, план сверху; затем — *point-of-view shot*, решетчатый потолок, тусклый свет и электрический «свист» люминесцентной лампы. Все это время мы слышим также тихий низкий гул — примерно тот же недиегетический звук, который «замещал» собой тишину в вышеописанной сцене на вечеринке. Далее вновь *objective shot* Фреда, и затем (внезапно) — иное пространство, громкие звуки (многократно усиленный в громкости звук «тишины»), и статичные кадры окровавленной плоти (в повторе, после нового цикла кадров с Фредом в камере — открытые раны и мертвое тело его жены). Подобное происходит далее в еще одной сцене в камере с тем лишь различием, что в последнем случае видение Фреда событийно и визуально маркировано как галлюцинация (Фред страдает от острой мигрени, и изображение постепенно проявляется поверх одной из стен камеры).

В этой сцен галлюцинация или наваждение героя с очевидностью понимается как актуальный фантазм, а не флэшбэк или параллельный монтаж, за счет сквозного музыкального сопровождения, связывающего монтажную последовательность в непрерывной актуальности линейного времени. Подобную способность звука набрасывать на монтажную последовательность ощущение реального времени, соотносимое с переживанием времени в повседневном опыте, Шион описывает в терминах темпоральной линеаризации / векторизации (Chion, 1994, 13-20), с тем лишь отличием, что звуки, «размещающие» изображение в едином и однонаправленном линейном времени, формально представляют собой не пространственные шумы, а музыку.

Однако отметим, что музыкальное сопровождение при этом жанрово приближается к нойзу или же к конкретной музыке в том смысле, который в это понятие вкладывал Пьер Шеффер — то есть, к музыке, в которой в качестве звукового материала используются аудиозаписи шумов и звучаний реальных объектов. Эти звуковые артефакты, как следствие, в той или иной степени отсылают к своим источникам уже внутри конечного музыкального объекта, и в некотором смысле занимают промежуточное положение между шумом и музыкой (так, например, одно из ранних произведений конкретной

музыки «Этюд для железной дороги» Пьера Шеффера состоит из вполне узнаваемых шумов поездов).

Вообще, Дэвид Линч нередко выбирает в качестве музыкального сопровождения экспериментальную электронную музыку, которая, подобно вышеописанной двойственности конкретной музыки, осциллирует между классическими позициями закадровой музыки и пространственных шумов. Пожалуй, в наибольшей степени это относится к первому и к последнему из его крупных проектов: к фильму «Голова-Ластик» и третьему сезону сериала «Твин Пикс». Сам Линч в связи со звуком в своих фильмах иногда говорит о том, что кроме шумов (sound effects) и музыки для него всегда важны также «абстрактные звуки (abstract effects), которые заполняют пробел между ними — звуки настроения (mood things)» (Lynch, 2003, 50), из которых во многом и кроен саундтрек «Головы-Ластика».

В книге “Music, Sound and Filmmakers: Sonic Style in Cinema” Джеймс Вежбицкий интерпретирует постоянный низкочастотный шум в звуковой дорожке «Головы-Ластика» как продукт воображения Генри Спенсера и на этом основании заключает, что саундтрек Головы-Ластика «беспощадно небрежен к различию между сном и реальностью» (Wierzbicki, 2012, 182). Мы же, наоборот, полагаем, что звук и есть то, на основании чего весь фильм может быть воспринят как «фантазия» Генри. Как будет показано далее, в определенном смысле звук не только размещает нас «прямо в его голове» в локальных эпизодах, как это было описано выше в связи с «Шоссе в никуда»: все пространство реальности «Головы-Ластика» оказывается тотально «искаженным» восприятием персонажа.

Технически, у звука есть, по меньшей мере, две возможности транслировать перцептивную информацию, условно соотносимые с субъективной камерой и крупным планом (Wierzbicki, 2009, 230; Kassabian, 2003). Однако у Линча «крупный план» звука, транслирующий информацию о восприятии персонажа, работает иначе. В отличие от фрагментированного и неустойчивого пространства изображения, звук, согласно голливудской норме, образует устойчивые пространственные соотношения, отсылающие к телесному опыту восприятия зрителя; звуковые крупные планы у Линча дестабилизируют эти отношения,

вместе с тем подрывая и конвенциональный (дистантный) способ включенности зрителя в фильм. Здесь мы обратимся непосредственно к одной из сцен «Головы-Ластика».

Почти в самом начале фильма мы видим, как Генри входит в свою комнату. Он включает граммофон, ставит пластинку; теперь мы отчетливо слышим некую спокойную и негромкую джазовую композицию. В норме эта композиция должна была бы оставаться основным фоновым звуком на протяжении всей сцены в комнате, и сохранять постоянный уровень громкости относительно прочих пространственных звуков (по крайней мере до тех пор, пока Генри не прибавит звук или не выключит его). Однако вместо этого мы слышим, как непрерывный однородный шум, источник которого невозможно идентифицировать, постепенно перекрывает звучание граммофона. Громкость этого шума резко усиливается одновременно с крупным планом лица Генри. Следующий кадр (субъективная камера, совпадающая с взглядом Генри) предъясвляет нам источник шума — радиатор; и в это время громкость шума увеличивается настолько, что он полностью заглушает собой звучание граммофона. Затем мы вновь видим лицо Генри, и громкость шума радиатора возвращается к предыдущему уровню.

Отношения звука и изображения в этой сцене фиксируют фокус внимания Генри, проводят информацию о его восприятии в ущерб пространственной достоверности и «реализму» звучания. Громкость шума радиатора в этой сцене отступает от «реалистичной модели» звукового пространства, соотносимой с повседневным акустическим опытом, чтобы показать нам, как Генри видит мир. Этот прием повторяется на протяжении всего фильма: громкость шумов, производимых различными объектами, на которые направленно внимание Генри, нарочито преувеличена, и в значительной мере превышает «верхний порог» относительной громкости этих шумов. Так, например, мы слышим дикий визг новорожденных щенков, или же ужасающий скрип кожи, когда жена Генри трет пальцем свой глаз. На акустическом уровне эти шумы даны в крупном (даже сверхкрупном) плане, и длительность этих звуковых планов чаще всего превышает длительность визуальных планов, которые только информируют нас о кон-

кретных источниках шума. Поскольку громкость звука обычно связана с определением дистанции до его источника, эти объекты оказываются как бы «акустически выпуклыми» для нас: нарушая конвенциональное постоянство «реалистичной» шкалы звуковой громкости, они оказываются значительно ближе, чем это вообще возможно для них (и нас) в поле зрения. Шумы вторгаются, с уровнем агрессии, попросту недоступным для визуального объекта. То есть, дело не просто в том, что это «громкий» фильм в самых внезапных и неожиданных местах, а в том, что такая организация звуковой среды втягивает нас в опыт переживания искаженного пространства.

Нарушение пространственной достоверности, таким образом, приводит к возможности воспроизвести опыт искаженного тревогой восприятия мира Генри в нашем собственном переживании. Структура сна, фантазма, видения, регулярно возникающая внутри фильмов Линча, здесь имеет принципиальное значение. Анализируя соотношение сна и действительности в кинематографе Линча, Виктор Мазин сопоставляет рассказ и показ: «После рассказа сон разыгрывается. За рассказом следует показ. [...] Свое кинематографическое желание режиссер высказывает как желание “говорить непосредственно языком кино”, переводить “то, что ощущаешь внутри, на экран”» (Mazin, 2012, 112). Этот акцент на переживании подчеркивается не только со стороны автора, но и со стороны критиков. В частности, Мазин указывает на то, что после выхода фильма «Голова-Ластик» «пришли к выводу: этот фильм нельзя объяснить, его можно только пережить» (Mazin, 2012, 113). Переживание задается здесь через сознательное нарушение пространственных координат, обеспечивающее дестабилизацию зрительского восприятия.

Эффект, производимый описанной выше шумовой ситуацией, можно сравнить с головокружением, возникающим, когда мы смотрим на вращающуюся карусель в знаменитом фильме Жана Эпштейна «Верное сердце» (1924 г.) (Davydova, 2018). Дестабилизация аудиальной позиции зрителя, заданная как невозможность безопасного подслушивания, заставляет зрителя моментально поставить под вопрос свою собственную позицию относительно фильма. Фильм вдруг перестает быть

объектом, механизмы взаимодействия с которым мне известны и доступны. Единственное, в чем зритель все еще может быть уверен — это в самом факте слышания звука, в собственном телесном ощущении. Сопрягаясь с визуальным нарушением привычной оптики видения (крупные планы Генри), нарастающий гул радиатора превращается в гаптический — то есть, телесно схватываемый — аудиальный объект. Линч делает свой ход в игре со зрителем, ловко перемещая его между позицией подслушивающего вуайера, дистанцированного зрителя нарративного кино, и позицией включенного в фильм субъекта, переживающего происходящее «изнутри» персонажа.

\* \* \*

Итак, мы видим, что стратегии обращения со звуком, которые Линч реализует в своих фильмах, связаны с методичным усилием по деконструкции кинематографических конвенций классического Голливуда. Это — непреходящий процесс разрушений любого регламента: кинематографических конвенций, зрительского контракта — любых предустановленных «правил игры». И в этом процессе деконструкции звук зачастую оказывается не менее, а иногда и более значимым элементом, чем изображение.

Нередко звук служит проводником, своеобразным «навигатором» в запутанных мирах Линча; «ключом» к странным диалогам и абсурдным ситуациям; окном во внутренний мир персонажей в обход классических психологических ходов (начиная с речи); нитью, связующей воедино пространство реальности и фантазии. В то же время, стратегии обращения со звуком, свойственные фильмам Дэвида Линча, разрушают привычные и комфортные для зрителя способы понимания и включенности в фильм. В этом смысле, линчианская машина переживания во многом устроена как ловушка. В столкновении со своеобразной комбинацией аудиального и визуального, зритель лишается привычной ему позиции вуайера и подслушивающего, утрачивает «безопасную» дистанцированную позицию. И во многом именно звук оказывается тем, что исподволь втягивает зрителя в иную систему «правил» и отношений, способствуя производству особого типа переживания в зрительском опыте.

В связи с этим куда более важным оказывается не многообразие ролей и функций звука в фильмах Линча, но само постоянство их смещений. То есть, дело здесь не в том, что зритель оказывается в непривычной «системе координат», но в большей степени в том, что она меняется прямо в процессе: различные элементы кинематографического аппарата обнаруживают свою подвижность и как бы «скользят» друг относительно друга, сопротивляясь фиксации. Подобная «вращательная динамика» позволяет Линчу дестабилизировать систему связей и внутреннюю иерархию позиций, функций, ролей и смыслов, свойственную голливудскому кинематографу и подорвать привилегированную позицию изображения и повествования.

Будучи режиссером, заинтересованным в том, чтобы кино всегда оставалось опытом, Дэвид Линч производит своего рода «феноменологическую деконструкцию» кинематографического образа, разрушая «естественную установку» зрителя классического кино. Это требует от зрителя смены привычек, некоего феноменологического переключения. Звуковые стратегии обеспечивают конкретные механизмы смены позиции зрителя, его телесного вхождения в реальность фильма или же психическую реальность персонажа, определяют его место в этих реальностях, становятся проводником переживания и аффекта.

## REFERENCES

- Altman, R. (1992a). Four and a Half Film Fallacies. In Rick Altman (Ed.), *Sound Theory. Sound Practice*, 35-45. NY: Routledge.
- Altman, R. (1992b). Sound Space. In Rick Altman (Ed.), *Sound Theory. Sound Practice*, 46-64. NY: Routledge.
- Altman, R. (1992c). The Material Heterogeneity of Recorded Sound. In Rick Altman (Ed.), *Sound Theory. Sound Practice*, 15-34. NY: Routledge.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2003). *Film History: An Introduction* (2nd ed.). Madison: McGraw-Hill.
- Bordwell, D., & Thompson, K. (2008). *Film Art* (8th ed.). NY: McGraw-Hill.
- Chion, M. (1992). Wasted Words. In Rick Altman (Ed.), *Sound Theory. Sound Practice*, 104-112. NY: Routledge.
- Chion, M. (1994). *Audio-vision. Sound on screen*. New York: Columbia University Press.

- Chion, M. (1999). *The voice in cinema*. New York: Columbia University Press.
- Cozzolino, R. (2014). *David Lynch: the unified field*. Philadelphia: Pennsylvania Academy of the Fine Arts.
- Davydova, O. (2018). Kinematograficheskoe dvizhenie, prostranstvo i vremya v teorii Zhana Epshtejna [Cinematographic Motion, Space and Time in the Theory of Jean Epstein]. *Acta Eruditorum*, 29, 114–119. (In Russian).
- Doane, M. (1980). The Voice in the Cinema: The Articulation of Body and Space. *Yale French Studies*, №60, 33-50.
- El'zesser, T., & Khagener, M. (2016). Teoriya kino: Glaz, emotsii, telo [Theory of cinema. Eye, emotions, body]. *Seans*, 250-302. (In Russian).
- Kassabian, A. (2003). The Sound of a New Film Form. In Ian Inglis (Ed.), *Popular Music and Film* (93-94). London: Wallflower Press.
- Lastra, J. (1992). Reading, Writing, and Representing . In Rick Altman (Ed.), *Sound Theory. Sound Practice*, 65-86. NY: Routledge.
- Lynch, D. (2003). Action and Reaction: Video interview (Friday 17 April 1998, Institut Fraricais, London). In L. Sider, D. Freeman, & J. Sider (Eds.), *Sound-scape: The School of Sound Lectures* (49-53). NY, London: Wallflower Press.
- Lynch, D. (2005). *Lynch on Lynch* (Revised Edition) (C. Rodley Ed.). New York: Faber and Faber.
- Marks, L. U. (2000). *The skin of the film intercultural cinema, embodiment, and the senses*. Durham: Duke Univ. Press.
- Mazin, V. (2012). *Snoveniia kino i psihoanaliza* [Dreams of cinema and psychoanalysis]. SPb: Skifiya-print. (In Russian).
- Metz C., & Gurrieri, G. (1980). Aural Objects. *Yale University Press*, № 60, 24-32.
- O'Falt, C. (2018, May 17). Sound Comes First: Inside David Lynch's Bunker, Where He Started Creating the 'Twin Peaks' Sound Design Over 7 Years Ago [Web log post]. Retrieved from <https://www.indiewire.com/2018/05/twin-peaks-the-return-sound-design-david-lynch-hidden-studio-process-dean-hurley-1201965234/>
- Wierzbicki, J. (2009). *Film Music. A History*. NY: Taylor & Francis.
- Wierzbicki, J. (2012). *Music, Sound and Filmmakers: Sonic Style in Cinema*. NY: Routledge.
- Wurtzler, S. (1992). She Sang Live, but the Microphone was Turned Off: the Live, the Recorded, and the Subject of Representation. In Rick Altman (Ed.), *Sound Theory. Sound Practice*, 87-103. NY: Routledge.