

Научная статья

УДК 78

doi: 10.17223/22220836/58/10

СТИМПАНК КАК ЗВУКОВОЕ ЯВЛЕНИЕ В ФИЛЬМАХ

Полина Алексеевна Столбова

*Российский государственный институт сценических искусств,
Санкт-Петербург, Россия, stolbova.2001@mail.ru*

Аннотация. В работе рассмотрены подходы к созданию саунд-дизайна в определенном стиле с целью определения наиболее выгодных стратегий работы над звуковым оформлением фильма. Дан анализ произведений с целью определения характерных черт стиля, того, что составляет его звуковые особенности.

Ключевые слова: фильм, саунд-дизайн, стимпанк, звуковая картина

Для цитирования: Столбова П.А. Стимпанк как звуковое явление в фильмах // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2025. № 58. С. 110–121. doi: 10.17223/22220836/58/10

Original article

STEAMPUNK AS A SOUND PHENOMENON IN FILMS

Polina A. Stolbova

*Russian State Institute of Performing Arts, Russian Federation,
Saint-Petersburg, stolbova.2001@mail.ru*

Abstract. The paper will consider approaches to creating sound design in a certain style in order to determine the most profitable strategies for working on the sound design of the films. The analysis of the works in order to determine the characteristic features of the style, what constitutes its sound features.

Steampunk is a subgenre of science fiction that includes retrofuturistic technology and aesthetics inspired by industrial steam engines of the 19th century. The combination of futuristic technology and the aesthetics of the Victorian era has proved to be a fascinating topic for both developers and players. The abundance of small details, the use of certain materials to create the texture of mechanized characters, their clothes, appearance – such things can refer to the attributes of steampunk aesthetics.

Steampunk is a well-defined style that performs an important plot-forming function, but in this case represents something much broader: each of the stories goes beyond the era of steam engines.

The soundtrack of the film performs an important function in immersing the player in digital reality, getting to know the world. The authors get the opportunity to present a higher-quality, integral project, an independent artistic solution, as close as possible to reality.

Thus, the visual style is complemented by a characteristic sound design. Such an example allows you to slightly change or expand the understanding and perception of the phenomenon. The image begins to sound, which means it acquires more realistic properties. The possibilities of the film allow you to fully immerse yourself in a special reality.

Keywords: steampunk, sound, alternative history, mechanisms, cinema

For citation: Stolbova, P.A. (2025) Steampunk as a sound phenomenon in films. *Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologiya i iskusstvovedenie – Tomsk State University Journal of Cultural Studies and Art History*. 58. pp. 110–121. (In Russian). doi: 10.17223/22220836/58/10

Звуковое решение фильма

Киноиндустрия и ее взаимодействие с художниками и специалистами в области искусства становятся важной темой в контексте истории и теории культуры. Каждый кинопроект требует не только качественного визуального оформления, но и тщательно продуманного звукового сопровождения: диалогов, саундтрека, звуковых эффектов. С самого появления кинематографа фильмы стали формировать самостоятельную сферу музыкального контента, где каждый проект в зависимости от авторского замысла приобретает уникальное и узнаваемое звучание.

Современный режиссер все чаще стремится быть признанным как автор – не безымянный создатель визуальной оболочки, а творец нового мира. И даже если он не ставит перед собой цели поднимать экзистенциальные вопросы, как это бывает с любым подлинным художником, он просто не может их обойти.

Звук как физическая волна объективно существует и воспринимается слухом. В кино, несмотря на свою механическую природу, он становится неотъемлемой частью создаваемой реальности, особенно когда зритель полностью погружается в сюжет.

Аудиодизайн формирует настроение и атмосферу, делает происходящее на экране более реалистичным и живым, помогает зрителю лучше ориентироваться в пространстве кадра и усиливает развлекательную составляющую проекта.

Музыка в аудиовизуальных произведениях – выразительное средство, которое не только передает атмосферу, но и способствует раскрытию драматургии сюжета. Сегодня визуальные искусства предлагают все больше способов рассказа историй, и музыка становится их важной составляющей.

Восприятие звукового ландшафта субъективно: один и тот же звуковой фон может восприниматься по-разному разными слушателями. Тем не менее он включает в себя формально одни и те же элементы, которые могут быть зафиксированы с помощью звукозаписывающих технологий.

Разные взгляды на локацию позволяют интерпретировать ее с различных точек зрения. Звук тесно связан с эмоциями, особенно музыкальный, и оказывает значительное влияние на чувства и поведение человека.

Таким образом, звуковое оформление играет ключевую роль в погружении зрителя в экранную реальность и в знакомстве с ее внутренним миром.

Стимпанк как звуковое явление

Стимпанк (steampunk) давно стал устоявшимся стилем и завоевал множество поклонников. Краткая характеристика этого явления в контексте современной культуры может быть следующей: «Творческое общественное движение, которое черпает вдохновение из викторианской и довоенной истории, сочетая научную фантастику, современные ценности и чувство юмора» [1. P. 7].

Это явление актуально и привлекает приверженцев, стремящихся хотя бы на время уйти от реальности: «Стимпанк – это проект по созданию утопического прошлого, обещающее переосмысленное прошлое (и, следовательно,

настоящее и будущее), в котором технологии развиваются в сторону устойчивости, поддерживающей нашу окружающую среду и человеческие отношения» [2. Р. 25].

Стимпанк возник как литературное явление в 1880-х гг., но стал активно развиваться в 1890-х гг., когда технологическое развитие стало столь быстрым, что писатели едва успевали следовать за ним. К числу первых и наиболее известных стимпанковых романов относятся «Ночь морлоков» (Morlock Night, 1979) К.У. Джетера, «Врата Анубиса» (The Anubis Gates, 1983) Т. Пауэрса и «Машина различий» (The Difference Engine, 1990) Б. Стерлинга и У. Гибсона [3. С. 223]. Эти авторы стали одними из первых, кто попытался классифицировать и определить характер своего творчества.

Дж. Манн в своей «Энциклопедии научной фантастики» отмечает, что термин «стимпанк» происходит от слова «киберпанк» и представляет собой воплощение альтернативного мира Великобритании XIX в. [4. Р. 513]. Также его определяют как переосмысление викторианской эпохи в сказочном мире, где технологии развивались таким образом, что мир стал постапокалиптическим ландшафтом с паровыми двигателями, а искатели приключений и исследователи летают на дирижаблях и используют лучевые пушки для борьбы с пришельцами из других миров [5. Р. 11].

Стимпанк восходит как минимум к трем основным корневым системам: представлениям о социально-культурных изменениях XIX в., некоторым ключевым научно-фантастическим произведениям середины и конца XX в., а также эстетике панка и постпанка. Эти корневые элементы переплетаются в практике, формируя современную стимпанк-культуру [2. Р. 17].

Исследователи отмечают, что стимпанк можно рассматривать как синоним урбанистичности. В нем практически отсутствует природа, зато он наполнен типичными городскими пейзажами: кирпичными зданиями, трубами, булыжными мостовыми и воздухом, насыщенным дымом фабричных труб [6. С. 18].

В большинстве произведений жанра рассказывается о авантюристах, ученых или изобретателях, стремящихся исследовать и понять технологии парового времени. Особое внимание уделяется аксессуарам: карманным часам, зонтикам и тростям, цилиндрам и котелкам, очкам и украшениям из латуни или меди [7. С. 40].

Стимпанк переносит элементы эстетики пара в современность, предлагая мир, в котором пар и электричество остаются основными источниками энергии [2. Р. 9]. С.Н. Волков выделяет несколько характерных черт стиля стимпанк: ретроградный пессимизм, тоска по невозможному, романтизм викторианской эпохи, контрасты между изысканной одеждой и жесткой механикой, а также противоречивая эстетика стимпанковского мира, сочетающая несовместимое.

Особенностью является философия инженерного безумия, доведенного до гениальности [8. С. 106]. Еще одно интересное определение стиля: «Отполируйте свои бронзовые защитные очки, возьмите зонтики и трости-шпаги, приготовьтесь подняться на борт воздушного корабля, где вас встретят паровые официанты-автоматы, готовые предложить чай или спиртные напитки. Если захочется побаловать себя сигарами или кальянами, откройте окно» [9. Р. 2].

Саунд-дизайн в стимпанк-сюжетах

«Сказочный мир Жюль Верна» (1958) – один из самых ранних фильмов, снятых еще до того, как термин «стимпанк» был придуман. Его можно с уверенностью назвать классикой жанра. В фильме представлены научные творения в паровом стиле, например, корабли, подводные лодки, самолеты и техника. Эти элементы, наряду с альтернативным викторианским сеттингом, являются важной частью самого стиля.

Звуковое оформление фильма начинается с электронного музыкального инструмента, который включает в себя элементы оркестрового звучания. Музыка, в частности, имитирует отдельные звуки, например резкие удары фортепиано, отражающие поломку или неисправность механизма на экране.

Иллюстрации из книг Жюль Верна, используемые в фильме, также важны как визуальный и литературный элемент стимпанка. Интересно, что музыка с элементами активного движения (устойчивый ритм басов и легкая стремительная мелодия) сопровождает сцены с паровыми судами или дирижаблями, которые приводятся в движение с помощью педалей.

Ведущий инструмент напоминает клавесин, что можно интерпретировать как композиторский ход, пытающийся отразить дух эпохи. Здесь сочетаются электронные и традиционные звуки, что подчеркивает контраст между старинной и современной технологией.

Особое внимание в фильме уделяется локомотиву – ключевому визуальному и аудиальному образу стимпанка. Музыка точно имитирует выхлопы пара и движение колес, вращение шестеренок и «тю-тюх» – звук, который ассоциируется с локомотивом. Н.И. Ламохина отмечает, что «паровоз воспринимается как символ эпохи, двигатель исторического прогресса», а современное восприятие наделяет его эстетикой, создавая идеализированный образ [10. С. 40].

Музыка также имитирует движение автомобиля, его гудки. При встрече с летательными аппаратами звук становится более плавным, аккорды задают ритм, отражая не только работу механизмов, но и эмоции.

Вступление фильма создает четкий портрет эпохи, в которой ощущается дух приключений и движения как по воде, так и по воздуху. В процессе работы механизма звучат звенящие металлические звуки, а музыка переходит в продолжительный писк.

Также в фильме появляются победные, жизнеутверждающие мажорные аккорды, подчеркивающие значимость определенных событий. Постепенно музыка уступает место звуковым эффектам: появляется скрип металла, скрежет рычагов подводной лодки, что создает напряженную атмосферу. Напряжение усиливается, а звуковое оформление включает реальные звуки выстрелов, падения снарядов и взрывов.

«Машина времени» (1960) – еще один ранний пример, вдохновленный литературным наследием Герберта Уэллса, который стал основателем научно-фантастического жанра. Его работы успешно адаптировались в кинематографе, и фильм «Машина времени» можно отнести к эстетике стимпанка (несмотря на отсутствие самого термина в момент выхода ленты).

История ученого из викторианской Англии, который отправляется в постапокалиптическое будущее, запрыгнув в необычную машину времени, с гротескным дизайном и латунными элементами, является ярким примером стимпанк-атрибутики.

Для фильма характерен важный момент – рубеж XIX–XX вв., исторический период, который часто встречается в стимпанке. Война с бурами упоминается как важное событие, что отражает атмосферу эпохи.

Звуковое оформление картины, включая звук полета и межвременного портала, подчеркивает технологический и фантастический аспекты путешествия во времени. Музыка играет ключевую роль в создании атмосферы напряженности и неопределенности, усиливая ощущение масштаба происходящего.

«Город потерянных детей» (1995) – фильм, который полностью воплощает стиль стимпанк, тщательно сочетая альтернативный викторианский сеттинг, эксцентричные механизмы и мрачную сюжетную линию. Одним из выдающихся аспектов фильма является работа дизайнеров, включая Жана-Поля Готье, который занимался костюмами.

Первая сцена с игрушкой, использующей тарелки, напоминает музыкальный автоматон, а затем появляются все новые заводные игрушки. В фильме повсюду вращаются шестеренки, а персонажи погружаются в сумасшествие и безумие.

Музыка сопровождает движение механизмов, создавая напряжение, а старинные элементы, такие как винтажные громкоговорители, добавляют загадочности. Лабораторные сцены с многочисленными учеными и необычными устройствами создают атмосферу технологических экспериментов и открытий. Место действия – город рубежа XIX–XX вв. – также является ключевым элементом стиля.

Важным элементом становятся образы воров и мальчишек, напоминающих персонажей из «Оливера Твиста», что соответствует духу эпохи и стимпанковской эстетике [5. Р. 19]. Одежда персонажей включает плащи, очки и шляпы с окулярами, а общий дух фильма пропитан безумием и фантастическими идеями.

Музыка как воплощение мистики, тайны, надежды и стремления – симфонический оркестр создает атмосферу глобального мира. Диссонансы и постепенное движение вниз по гамме символизируют переход от успеха к неудаче, от счастья к упадку. Гудки в порту, звуки ударов и шагов по металлу, а также писк, напоминающий работу локаторов, создают атмосферу неизведанных территорий. Резкие медные духовые и струнные инструменты звучат как сомнение, а шаги в подземелье с мощным эхом усиливают ощущение глубины и темноты.

Следующий пример – «Лига выдающихся джентльменов» (2003). Экранизация произведения Алана Мура, созданная Стивеном Норрингтоном, представляет собой пример супергеройского стимпанка. Отряд литературных персонажей XIX в. встречается с образцами инженерной мысли, характерными для рассматриваемого стиля. События фильма разворачиваются в альтернативном викторианском Лондоне, где главные роли исполняют как супергерои, так и злодеи той эпохи.

Инженерная мысль в стиле стимпанк находит свое отражение в таких устройствах, как подводная лодка «Наутилус», шестиколесный автомобиль и многочисленные гаджеты.

Фильм представляет понимание времени – 1899 г. Он касается тем войны, используемого оружия, а также мира, стоящего на пороге нового времени и более совершенных технологий.

Звуковое оформление начинается с металла, цепей, перекручивающихся железных канатов и стрельбы, создавая ощущение угрозы. Симфонический оркестр передает масштаб происходящего, величие событий. Выдвижение механизмов, скрип металла, падение железных балок, использование этих элементов в боевых сценах, пролет пули по металлу, повороты ключей и замков, подъем цепей – все эти звуки проходят через фильм, формируя динамичную звуковую картину.

Милитари-эстетика, отсылающая к дизельпанку, подчеркивает взаимодействие ученых и военных. Это вынужденное сотрудничество разных сфер деятельности, важное для сюжета стимпанк-фильмов, становится важным элементом в истории. Фраза «Быстро доехали!» и упоминание Филеаса Фога из «Вокруг света за 80 дней» (одного из значимых произведений для понимания стимпанка) дополняют контекст, создавая связь между персонажами, событиями и духом времени. Дамы в шляпах с вуалью, мужчины в костюмах и цилиндрах пытаются победить зло и спасти мир, используя более передовые средства. Звучание громогласных медных духовых инструментов и пронзительных скрипок сопровождает кульминационные моменты, где флейта как ведущий инструмент напоминает человеческий голос, выражая эмоции и напряжение.

«Вокруг света за 80 дней» (2004): изобретения Филеаса Фогга, безусловно, отражают элементы стимпанка. Время, в котором происходит действие, подкрепляет тему стиля, а начало фильма, с полетом в облаках и приземлением в Великобритании на рубеже веков, уже создает нужную атмосферу.

Музыка, сменяющая неопределенность на ясность, усиливает ощущение непрерывного движения – бег, лихорадочные интонации деревянных духовых, а также взмывающие в воздух раскаты струнных. Как и сам сюжет, который вначале кажется невозможным, но постепенно набирает уверенность, завершаясь жизнеутверждающим аккордом. Изобретения ученого-энтузиаста, шум моторов и паровых двигателей, «рискнуть жизнью, чтобы опровергнуть законы физики» – все это свидетельствует о высоком значении науки и технологий в фильме.

Самое страшное для героев – это запрет на создание новых устройств, что и становится основным движущим фактором сюжета. Паровая турбина, ее работа сопровождается звуком выходящего пара (напоминающим искры, но с более глухим звучанием). Разнообразие звуков, таких как звонкие и глухие удары металла, стук, лязг, движение пропеллеров и колес, а также выхлоп пара из машины и кораблей на угольном ходу создают яркий звуковой портрет стиля стимпанк.

«Хранитель времени» (2011) – этот фильм наиболее целостно реализует дизайн в стилистике стимпанка, начиная от обстановки парижского вокзала и заканчивая механическими устройствами, окружающими героев-энтузиастов [11. Р. 15].

Начало фильма сопровождается звуком движущегося поезда с характерными «тю-тюх»-гудками, а также звуками шестеренок и стрелок на циферблате, создавая аудиальную аннотацию стимпанк-сюжета. Вокзал, с его лязгом колес по рельсам и стремлением к часам, становится настоящим символом времени, создавая полное ощущение стимпанковской атмосферы. Мальчик, бегущий внутри огромного часового механизма, с его шагами, ко-

торые напоминают стук по железным залам и лестницам, а также звуковыми пейзажами из работы вращающихся механизмов, дополнительно усиливают это впечатление. Выход пара из труб и продолжительное эхо в огромных пространствах вокзала и улицы создают акустический эффект, который подчеркивает масштабность происходящего.

Значение литературы также важно в фильме, ведь именно в книгах герои находят радость и приключения, стремясь уйти от реальности в мир увлекательных открытий. Упоминаются Жюль Верн и особая ценность чтения.

Интересно, что музыка настойчиво напоминает о Париже, хотя каноническая локация для стимпанка – это Лондон или собирательный образ Великобритании. Связь с Лондоном все же присутствует, ведь именно там был создан автоматон, который чинят мастера-часовщики. Ремонт механизма включает многочисленные шестеренки и звуки отсчета времени, создавая необычную звуковую картину.

Исключительный пример – жестяная нога сотрудника полиции. Каждый его шаг сопровождается аккуратным скрипом. В дальнейшем появляется другой персонаж с механическими частями тела. Автоматон становится не только маркером стиля, но и важным сюжетообразующим элементом, играя роль помощника для юных мечтателей. Его работа сопровождается звуками вращающихся шестеренок и скрипом металла.

Этот фильм – настоящая квинтэссенция деталей стимпанк-мира. Обилие шестеренок, сосредоточение вокруг циферблата создают иллюзию управления временем. Маленький мальчик, окруженный огромными рычагами и колесами, в мире, который кажется сказочным и нереальным, открывает новый, удивительный мир, где реальность становится мечтой, словно она видится через гигантский циферблат.

В фильме «Шерлок Холмс: Игра теней» (2011) действие происходит в разгар викторианской эпохи, на фоне промышленной революции, когда паровая энергия достигает своей вершины. Зрителя встречает звук печатной машинки – символ того, что грядущая война неизбежна, а звуки набора текста создают атмосферу напряжения.

Эпоха рубежа веков раскрывается через готическую архитектуру, гармонично сочетающуюся с шумом проезжающих автомобилей. Паровозные гудки и звук пара, вырывающегося из труб, становятся характерными маркерами времени и стиля.

Визуальные и звуковые элементы фильма дополняют друг друга: одежда и окружение, а также места досуга создают ощущение настоящего прошлого. Одним из интересных звуковых символов является волынка, напоминающая о Великобритании, где происходит действие. Перестрелки сопровождаются звуками вылетающих пуль, их падения на металлические поверхности, а также звуками смены патронов и трения железных частей.

«Дикий, дикий Запад» (1999) переносит зрителя в эпоху Дикого Запада, одновременно знакомя с удивительными паровыми технологиями. Здесь можно увидеть такие устройства, как блокноты с пружинным механизмом, паровые танки, велосипеды и летательные аппараты. Начало фильма задает тон всей истории, с громогласными трубами и охваченными огнем объектами, создавая атмосферу приключений и свершения справедливости.

Одним из героев является персонаж с необычным слуховым аппаратом, напоминающим граммофон. Он издает металлический звук при его гибели и изменении направления.

В фильме звучат выстрелы и звуки пуль, задевающих металлические поверхности, а также движение поезда по рельсам, которое сопровождается звуками шагов лошади, скачущей галопом, – своеобразное сочетание традиционного и инновационного. Железный конь и реальная лошадь дополняют картину.

Особое внимание стоит уделить инвалидной коляске на парковом двигателе, которая производит звук колес, катящихся по каменному полу, а также издает шум выхлопа пара. Еще одной гордостью фильма является гигантский механический паук, рассекающий пустыню. В этих сценах слышны звуки сжатия пружин, взаимодействия с различными предметами, а также продолжительный гул работы рычагов и подъемных механизмов, создающих ощущение усилия и продолжительного действия.

«Ван Хельсинг» (2004) представляет собой симбиоз литературной готики и кинематографического стимпанка, где доктор Ван Хельсинг сражается с мрачными чудовищами. Неотъемлемым элементом стимпанка в фильме является арбалет-пулемет, который использует Ван Хельсинг. Это странное сочетание старых технологий и буйства промышленной революции. В этом контексте сумасшедший ученый, работающий с электричеством в таинственной лаборатории, а также его восторженные монологи о гениальности становятся яркими маркерами стимпанк-мира.

Звуковое оформление сопровождается искрящимися приборами, раскатами грома и пламенем свечей, создающими атмосферу мистики и напряжения. Важным элементом сюжета является инновационный арбалет, который звучит при падении его деталей, при выстреле слышно сочетание движущихся элементов, создающих эффект вылетающей стрелы.

Средневековая атмосфера, пылающие костры и темные замки перемешиваются с высокими технологиями и механическими изобретениями, что делает этот фильм ярким примером стимпанковской эстетики.

«Машина времени» (2002) – еще один яркий пример использования стимпанка в кино. Красивая золотая машина времени, состоящая из шестеренок, а также викторианская обстановка, в которой развивается история главного героя, становятся ключевыми элементами стиля. Первый звук, который слышит зритель, – это звонок будильника, а первый кадр фильма показывает циферблат – символ времени и его неизбежного течения.

Главный герой, стремящийся выйти за рамки возможного и дозволенного, работает в институте прикладной механики и создает принципиально новый аппарат – машину времени. Стремление к открытию, изобретениям и научным достижениям становится неотъемлемой частью стимпанк-мира. Лаборатория, заполненная колбами и опытными образцами, а также фразы о том, что следовало бы закончить работу, стали каноничными для истории стимпанка, особенно благодаря роману Герберта Уэллса.

В фильме также присутствуют автомобили на паровых двигателях, отправляющиеся в путь, и впечатляющие механизмы, в том числе величественная машина времени. Обилие шестеренок, датчиков и рычагов в конструкции этой машины вызывает интерес не только как визуальный элемент, но и с

точки зрения звукового оформления: вращение механизмов, ускорение и бурление, повороты стрелок часов создают яркое аудиовизуальное сопровождение.

Звук, создаваемый сцеплением механизмов, поворотами ключей и движением воздуха, словно сама материя начинает взаимодействовать с механизмом, а работа машины времени наполняет фильм по-настоящему атмосферным звучанием.

В «Небесном капитане» (2004) действие разворачивается в мире стимпанка и дизельпанка, перенесенном в Нью-Йорк 1939 г., где исчезают великие ученые. С первых секунд фильм вводит зрителя в атмосферу с помощью мощного симфонического оркестра и звука дирижабля, чьи пропеллеры усиливаются порывами ветра, а внизу – город, заполненный индустриальными звуками. Сюжет о пропавших ученых, работающих на нужды Первой мировой войны, разворачивается на фоне Нью-Йорка, что усиливает ощущение угрозы.

В фильме подчеркиваются звуки работы автоматов: трение железных конструкций, тяжелые шаги, которые накладываются на звуки взрывов и самолетов. Электрические заряды и металлические скрежеты добавляют ощущение прогресса, который, однако, угрожает миру. Визуально фильм выполнен в стилистике старых пленок, с желтоватым оттенком, размытыми облаками и тенями, что создает эффект эпохи и времени.

Особое внимание уделено звуковому оформлению локации строительства ковчега. Автоматы работают над созданием космического корабля, и звуки пропеллеров и включения двигателей отражают его постепенное движение. Газеты сообщают о том, как машины захватывают заводы и выводят из строя генераторы, что служит сигналом к восстанию автоматов.

Появление Небесного капитана сопровождается ревом пропеллеров и падением металлических деталей. Радио и улавливание волн становятся важными средствами для передачи информации, необходимой для спасения от восстания машин. Наука становится ключом к выживанию, помогая людям справиться с угрозой, которую они сами же и создали.

«Хроники хищных городов» (2018) переносят зрителя в мир, где гигантские движущиеся мегаполисы поглощают маленькие города ради ресурсов. В этом будущем паровые машины и механика правят миром. С первых минут фильм создает яркий звуковой и визуальный портрет стимпанка, где паровые двигатели, клубы дыма и металлические рычаги сопровождают гигантские города, движущиеся на угле.

Звук работы этих механизмов – не просто фон, а важный элемент, который подчеркивает разрушительную силу технологий. Мегаполисы, движущиеся на паровых двигателях, производят ужасающее впечатление, когда на фоне черного дыма отрываются и падают металлические детали. Скорость этих машин и их движение сопровождаются разными звуковыми эффектами в зависимости от их поведения: от грохота при столкновении с землей до скрежета металла, когда эти машины сталкиваются друг с другом.

Каждое движение – от стремительного старта до резкого торможения – имеет свой уникальный звук, который усиливает восприятие каждой сцены. Звон колес, стук поезда, звуки взаимодействия металла и земли создают богатый акустический ландшафт, который подчеркивает важность этих объектов для мира фильма.

Таким образом, звук становится неотъемлемой частью визуальной атмосферы. Звуки работы механизмов, металлические столкновения и индустриальные шумы помогают не только создавать ощущение времени и места, но и раскрывают главную тему фильмов – взаимодействие человека и технологии, которые могут как спасать, так и уничтожать.

Заключение

Стимпанк – это поджанр научной фантастики, который включает в себя ретрофутуристические технологии и эстетику, вдохновленную промышленными паровыми машинами XIX в. Это анахроничный жанр, в котором энергия пара является основным источником технологий. Часто действие стимпанка происходит в альтернативной истории, где промышленная революция пошла по иному пути, сделав общество одновременно футуристическим и викторианским.

Стимпанк как стиль кино включает в себя элементы старинных технологий, такие как дирижабли или кареты, в сочетании с современными техническими средствами. Сочетание технологий будущего и эстетики викторианской эпохи стало увлекательной темой как для режиссеров, так и для зрителей. Стимпанк продолжает завораживать своей уникальностью, создавая мост между прошлым и будущим. Звуковое оформление играет ключевую роль в создании атмосферы, погружая зрителя в этот мир.

Звуки в стимпанк-фильмах не просто дополняют визуальные образы, но и служат важным инструментом для более глубокого восприятия мира, отражая не только технологическое прогрессирование, но и атмосферу эпохи. Звуковое сопровождение в стимпанк-кинематографе выполняет важную функцию: помогает погрузиться в другой мир, дополняет визуальную картину, делая проект более целостным и реалистичным.

Каждое движение сопровождается характерным звуком, который помогает зрителю понять материал и механизмы, из которых состоит устройство, и при этом ощущать эпоху, в которой оно существует. Детали и механизмы, каждый из которых имеет свой звук, создают полноценную звуковую картину, способствующую глубокому погружению в мир стимпанка. Стиль стимпанк стал популярным в кино, и хотя визуально он может быть каноничным, звуковое оформление часто отличается в зависимости от сюжета.

Музыка и шумы могут сочетаться, иногда с акцентом на шумовые эффекты, а порой – без них, когда на первый план выходит оркестр. Музыка может передавать динамику событий (например, движение поезда на паровом двигателе) или создавать атмосферу интенсивного производства. Быстрая мелодия с плотными аккордами и энергичным темпом олицетворяет дух авантюризма и прогресса.

Звуки также можно разделить на несколько категорий, каждая из которых отражает особенности стимпанковской эстетики. Первая категория – это шумы производства, характерные для фабрик, портов, лабораторий. Эти звуки могут включать монотонные действия (например, вращение колес, скрип цепей, бурление в котле) или более разнообразные, как, например, взаимодействие материалов в процессе работы. Вторая категория – это звуки взаимодействия объектов, например, когда человек ударяет молотком по металлу или когда детали механизмов трутся друг о друга.

В этих звуках зритель может ощутить работу механизмов и взаимодействие людей с техникой.

Стимпанк-саунд можно выделить в зависимости от жанра и сюжета фильма. Например, в историях об инновациях и приключениях, где ключевыми являются механизмы и изобретения, звуки работы этих механизмов будут преобладать. В фильмах о восстании машин или сражениях с автоматами акценты будут сделаны на звуки выстрелов, взрывов и битв. В гражданских историях на фоне могут звучать перестрелки, выстрелы из пистолетов или мушкетов, что также становится важным элементом стиля.

Звуковое оформление всегда связано с пространством, в котором происходит действие. Локации, такие как лаборатории, фабрики, улицы, порты или вокзалы, имеют свои характерные звуки. Например, в лаборатории можно услышать звуки работы ученого, быстрые шаги, бурление химических веществ, а в порту – гудки, подъем тяжелых механизмов, скрежет цепей. В мире стимпанка, где пар и механизмы – неотъемлемая часть мира, звуковое оформление играет ключевую роль в передаче атмосферы и характерных особенностей эпохи.

Таким образом, визуальный стиль стимпанк дополняется характерным звуковым оформлением, которое помогает создать полноценную атмосферу. Звуки механизма, работающего на паровом двигателе, или звук шагов на металлической поверхности становятся неотъемлемой частью мира, делая изображение более живым и погружающим в другую реальность.

Список источников

1. *Tinker T.* The Steampunk Gazette. Publication date 2012 URL: <https://archive.org/details/steampunkgazette0000tink> (accessed: 31 October 2024).
2. *Clockwork* rhetoric : the language and style of steampunk. Publication date 2014. URL: https://archive.org/details/isbn_9781496809759/page/n9/mode/2up (accessed: 31 October 2024).
3. *Скороходько Ю.С.* Стимпанк как явление современной литературы // Вестник ННГУ. 2015. № 2 (2). С. 223–229.
4. *Mann G.* Steampunk [Electronic Resource] // The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction. London : Constable & Robinson, 2001. 608 p.
5. *Druce N.* Making steampunk jewellery. Publication date 2016. URL: <https://archive.org/details/makingsteampunkj0000druce> (accessed: 31 October 2024).
6. *Выгонская Н.С., Алексеева Е.Н.* Основные элементы стиля стимпанк в декоративно-прикладном искусстве // Международный журнал гуманитарных и естественных наук. 2019. № 12 (1).
7. *Прокопович Л.В.* Стимпанк: трансляция стиля из научной фантастики в дизайнерскую бижутерию // SR. 2016. №1 (23). С. 38–43.
8. *Волков С.Н.* Субкультурные тенденции в эпоху информационных технологий (на примере стимпанка) // Российский гуманитарный журнал. 2020. № 2. С. 104–114.
9. *San Francisco C.* Steampunk III : steampunk revolution Publication date 2012 Topics Steampunk fiction, American Publisher : Tachyon. URL: <https://archive.org/details/steampunkiiiistea0000unse/page/n3/mode/2up> (accessed: 31 October 2024).
10. *Ламохина Н.И.* Путешествие в прошлое: техника как фактор ностальгии // Вестник СПбГИК. 2020. № 2 (43). С. 38–43.
11. *Daniels E.* (Daniels-Henderson). Writing steampunk. Publication date 2011. URL: <https://archive.org/details/writingsteampunk0000dani/page/6/mode/2up> (accessed: 31 October 2024).

References

1. Tinker, T. (2012) *The Steampunk Gazette*. [Online] Available from: <https://archive.org/details/steampunkgazette0000tink> (Accessed: 31st October 2024).

2. Anon. (2014) *Clockwork rhetoric: the language and style of steampunk*. [Online] Available from: https://archive.org/details/isbn_9781496809759/page/n9/mode/2up (Accessed: 31st October 2024).

3 Skorokhodko, Yu.S. (2015) *Stimпанк как явление современной литературы* [Steampunk as a phenomenon of modern literature]. *Vestnik NNGU*. 2(2). pp. 223–229.

4 Mann, G. (2001) Steampunk. In: *The Mammoth Encyclopedia of Science Fiction*. London: Constable & Robinson.

5 Druce, N. (2016) *Making steampunk jewellery*. [Online] Available from: <https://archive.org/details/makingsteampunkj0000druc> (Accessed: 31st October 2024).

6 Vygonskaya, N.S. & Alekseeva, E.N. (2019) *Osnovnye elementy stilya stimпанк v dekorativno-prikladnom iskusstve* [The main elements of the steampunk style in decorative and applied arts]. *Mezhdunarodnyy zhurnal gumanitarnykh i estestvennykh nauk*. 12(1).

7 Prokopovich, L.V. (2016) *Stimпанк: translyatsiya stilya iz nauchnoy fantastiki v dizaynerskuyu bizhuteriyu* [Steampunk: translation of style from science fiction to designer jewelry]. *SR*. 1(23). pp. 38–43.

8 Volkov, S.N. (2020) *Subkul'turnye tendentsii v epokhu informatsionnykh tekhnologiy (na primere stimпанка)* [Subcultural trends in the era of information technology (on the example of steampunk)]. *Rossiyskiy gumanitarnyy zhurnal*. 2. pp. 104–114.

9 San Francisco, C. (2012) *Steampunk III: steampunk revolution*. [Online] Available from: <https://archive.org/details/steampunkiiiitea0000unse/page/n3/mode/2up> (Accessed: 31st October 2024).

10 Lamokhina, N.I. (2020) *Puteshestvie v proshloe: tekhnika kak faktor nostalgii* [Journey into the past: Technology as a factor of nostalgia]. *Vestnik SPbGIK*. 2(43). pp. 38–43.

11 Daniels, E. (Daniels-Henderson). (2011) *Writing steampunk*. [Online] Available from: <https://archive.org/details/writingsteampunk0000dani/page/6/mode/2up> (Accessed: 31st October 2024).

Сведения об авторе:

Столбова П.А. – преподаватель факультета аудиовизуальных искусств Российского государственного института сценических искусств (Санкт-Петербург, Россия).
E-mail: stolbova.2001@mail.ru

Автор заявляет об отсутствии конфликта интересов.

Information about the author:

Stolbova P.A. – lecturer at of the Faculty of Audiovisual Arts of the Russian State Institute of Performing Arts (St. Petersburg, Russia). E-mail: stolbova.2001@mail.ru

The author declares no conflicts of interests.

*Статья поступила в редакцию 02.11.2024;
одобрена после рецензирования 04.12.2024; принята к публикации 15.05.2025.*

*The article was submitted 02.11.2024;
approved after reviewing 04.12.2024; accepted for publication 15.05.2025.*