

художнім компонентом дійства. Звукові та шумові ефекти – це відтворення на сцені буттєвості життя. Вони можуть впливати на режим і темп дійства, відтворювати певний настрій. Шумові спецефекти різняться за характером звуків: звуки природи (вітер, дощ, гроза, птахи); виробничі шуми (завод, будівництво); транспортні шуми (поїзд, автомобіль, літак); батальні шуми (постріли); побутові шуми (годинник, дзенькіт скла). Шумове оформлення видовища може бути реалістичним, натуралістичним, романтичним, фантастичним, абстрактно-умовним, гротесковим – залежно від стилю і концептуального рішення дійства. Сучасні технології та устаткування дають змогу розширювати художній діапазон і забезпечення якості звукових та шумових спецефектів.

### *Література*

1. Келлер М. Этот фантастический свет. Искусство и проектирование сценического освещения / М. Келлер. – М. : Искусство. – 2004. – 242 с.
2. Чувурин А. Занимательная пиротехника (часть 1) / А. Чувурин. – Харьков : Основа, 2003. – 360 с.
3. Шидловский А. Основы пиротехники / А. Шидловский. – М. : Машиностроение, 1973. – 321 с.

### *References*

1. Keller M. (2004). This fantastic light. Art and design of stage lighting. Moskva: Iskusstvo [in Russian].
2. Chuvurin A. (2003). Entertaining pyrotechnics. Kharkov: Osnova [in Russian].
3. Shidlovskyy A. (1973). Fundamentals of pyrotechnics. Moskva: Mashinostroenie [in Russian].

УДК 778.588"20"

**Бут Оксана Васильевна,**  
кандидат искусствоведения,  
старший преподаватель кафедры звукорежиссуры  
Киевского национального университета театра,  
кино и телевидения им. И. К. Карпенка-Карого  
[oksana\\_but@ukr.net](mailto:oksana_but@ukr.net)

## **ТВОРЧЕСКАЯ АРАНЖИРОВКА ЗВУКОВОГО ПОЛЯ В ПРОСТРАНСТВЕННЫХ СИСТЕМАХ**

*Статья посвящена художественной оценке современных возможностей пространственных систем в процессе создания звукового решения фильма. Осмыслены основные законы формирования звукового пространства кинозала, аргументирована важность организации компонентов образности для драматургического и психофизического воздействия звука в избранной концепции звукового решения фильма.*

Ключевые слова: концепция звукового решения фильма, объёмный звук, аранжировка звукового пространства, системы пространственного звучания Dolby.

**Бут Оксана Василівна**, кандидат мистецтвознавства, старший викладач кафедри звукорежисури Київського національного університету театру, кіно і телебачення ім. І.К.Карпенка-Карого

#### **Творче аранжування звукового поля у просторових системах**

Стаття присвячена художній оцінці сучасних можливостей просторових систем для творення фільму, осмислені основні закони формування звукового простору в кінозалі, аргументовано важливість організації компонентів образності для драматургічної та психофізичної дії звуку в межах обраної концепції звукового рішення фільму.

Ключові слова: концепція звукового рішення фільму, об'ємний звук, аранжування звукового простору, системи просторового звуку Dolby.

**But Oksana**, PhD in Arts, Senior lecturer of the sound director department, the National University of theatre, cinema and television of Karpenko-Kary

#### **Creative organization of the sound field in surround systems**

Cinematography has huge impact on society in modern world. The technological advances, such as spatial sound systems, are being discussed in the information field. These changes have radically changed the cinematographic art. Still there are not enough scientific studies of creative aspect of the sound component of the film. This issue is relevant both among professionals and amateurs, though.

Media image in the modern world is aimed at the manipulation of collective emotions. Aggressiveness of its impact depends on the basic feature of human behavior, i.e., interest. For example, the performance, finding of a possible solution to the situation, getting of a virtual experience of the experienced emotions. Important aspect of the first stage is immersing of the viewer in the atmosphere of action. Important aspect of the second phase includes timing, dramatic and psychological accents, implemented through the means of artistic expression (sound design), emphasizing of the dynamic movement with dynamic, tone, timbre and harmonic, tempo-rhythmic accents, the techniques of the parallel editing. Reaching the culmination and catharsis at the third stage is determined by the expected or non-standard pattern of the author and the respective intonation of actors, sensual music etc.

Many years of experience of a viewer create the aesthetic and taste requirements to the process of film making within the sphere of strengthening the impact and obtaining of new experience and emotions. Whole corporations, studios and offices as a Pixar, Lucasfilm, "Paramount", "20th Century Fox" and other are engaged in the creation of sound effects and technical and technological solutions for the creative tasks. The main task in making sound film is arrangement of the sound components of the phonogram in the sound field of the auditorium. Such arrangement of sound energy (acoustic backing) has dramatic, psychological and physical terms. Dramatic placement is closely linked with the image on the screen, thus we call such acoustic backing the active one. Influence of spatial sound upon the viewer directly depends on the richness of scene by sound items. The effects of the approaching and moving away, tonal modulations of repetitive sounds, such as birds singing, the sound of the waterfall, the massive fight scenes or scenes of sport competitions require limited time and elaboration, starting with writing the script. Thus many successful films were originally designed for visual effects and sound effects. Psychological and physical effects of sound usually is based on passive acoustic backing-filling of the hall with sound energy, immersing the viewer in the atmosphere, the expansion of picture frames. The most interesting aspect is making such scenes in the horror films (with psychological internal analysis) and speculative fiction. All channels are actively involved for it, though surround channels and LFE play special role.

Compliance with these two conditions dictates the selection of a single sound concept to fully reveal the director's concept. Each of the three concepts: functional, psychophysical and of integral scale has a number of peculiar features of using artistic expression means.

The most common functional theory of film sound solutions in spatial systems gets wide opportunities of polyphony of sound layers, overlay of elements and functions and, therefore, closer interaction between them. Sound elements in the classic soundtrack are arranged on the basis of the

*best perception: speech – in the front center channel, the music – in the frontal stereo sound; the atmosphere and noise complement this scene, "leading the viewer away".*

*The integrated sound scale as the audio solution involves absence of musical accompaniment off screen. Such implementation requires the most detailed elaboration of all the elements of a sound range or true multichannel recording of sound scenes. These challenges are most successful and realistic with the use of a hybrid mix in stream-object system Dolby Atmos, providing ambisonic distribution of a large number of sound sources.*

*The psychophysical concept of audio solution of a film is focused on the use of conditioned and unconditioned reflexes, stimulation of the psychological activity of the viewer, creation of short-term stress for the viewer by acoustic stress with loud or low sounds, dynamic disorientation by the editing means, timbre and tempo-rhythmic means of creating fear and breathless expectation. The main laboratory for the creation of sound pictures in this concept involves the modern technologies of synthesis and sound processing.*

*All sound concepts face common challenges: marking out of semantic or emotional center in the flow of components and elements shaping the whole unit. The first issue is solved by using sound plan, transparency and fusion of sources, creating of effects of sound positioning to attract attention. The principles borrowed from the musical composition create the necessary pattern, movement to culmination and are the shape elements for the film.*

*Key words: audio concept of a film, surround sound, sound space acoustic arrangement, sound effects, Dolby surround systems.*

В современном мире кинематограф имеет колоссальное значение в жизни общества, а создатели кинопроизведений обретают славу и признание как у миллиардной аудитории, так и у экспертов и кинокритиков. В информационном пространстве активно обсуждаются технические новинки и технологические усовершенствования – в частности, систем пространственного звука, коренным образом изменивших и продолжающих менять искусство кинематографа. В то же время научных исследований, рассматривающих творческий аспект этих возможностей, по-прежнему не хватает, хотя их актуальность и заинтересованность в таких исследованиях велика не только в кругу узких специалистов.

Общетеоретическое осмысление психофизиологического влияния звука на человека, концепция создания кинематографической образности в целом и звука как её компонента было изложено в работах С. Эйзенштейна [5], З. Лиссы [3], Р. Казаряна [2], Г. Селье [4], в диссертационной работе автора данной статьи [1]. На основе искусствоведческих исследований, а также научно-педагогического опыта преподавания специальности и профильного предмета "Звук и музыка в кино" преподавателями кафедры звукорежиссуры Киевского Национального университета театра, кино и телевидения им. И.К. Карпенка-Карого (В.Н. Лукаш, Н.М. Домбругова, Л.И. Роман, О.В. Бут и др.) были сформулированы и предложены для изучения студентами по программе нормативной учебной дисциплины "Звукорежиссура" функциональная, интегрального звукоряда, психофизическая концепции звукового решения фильма. Профильное изучение студентами-звукорежиссёрами на пятом курсе систем пространственного звука и опыт работы автора статьи над звуковым решением фильмов "Другой Чернобыль" (реж. А. Михайлик), "Поднимите мне веки" (реж. Р. Плахов-Модестов) в современных форматах кинопроката Dolby 5.1 послужили отправной точкой для данной публикации, цель которой – охарактеризовать

процесс создания и особенности звукового решения фильма в современном кинематографе.

Медиаобраз в XXI столетии всё более овладевает человеком в его повседневной жизни. Аудиовизуализация образа не только пытается соревноваться с действительностью в реальности восприятия, но и заменяет порой многое в быту. Этот поток данных ожидает потенциального зрителя в транспорте, активно загружается с другими страницами в интернете, играет миллионами мобильных телефонов, плееров, ноутбуков и других устройств, практически незаметных, супер-тонких и компактных. Люди почти забыли о первостепенном значении medium ("беседы с духами") и воспринимают вызванные образы равнозначными живым собеседникам. Медиа не использует культурные, художественные достояния общества, а лишь манипулирует коллективными эмоциями. Иногда видео, снятое мобильным телефоном среднестатистическим обывателем, имеет парадоксальное, на порядок большее число просмотров, чем профессионально снятый художественный фильм. Основная поведенческая черта человека – интерес – здесь традиционно продиктован действиями в три этапа: ознакомление со зрелищем, оценка и нахождение возможного решения в ситуации, получение опыта пережитых эмоций.

Для первого этапа важна атмосфера зрелища. С помощью художественных средств необходимо передать настроение, определить координаты действительности – "географическое положение" сцены и исторический период, особенности акустической среды; если присутствуют несколько измерений – усилить или ослабить реалистичность одного из миров; подчеркнуть изменения в динамике характеров персонажей и установить причинно-следственные связи между сценами, героями и драматургически насыщенными моментами действия, объединяя все эти компоненты в целостную картину.

Для второго этапа – принятия решения – используется дизайн (художественное оформление) иллюзиона, что задаёт темпоритм, поясняет интригу, раскрывает образ героя и его эмоциональный внутренний мир через акценты (динамические, тональные, цветовые, графические и т. п.), драматургические приёмы фрагментарной ретроспекции, параллельного и перекрёстного монтажа с соответствующим сопоставлением и контрастом, использование оригинальных элементов, не свойственных атмосфере шумов и пауз, обработанных звучаний (показывающих изменение сознания, деформацию мира, особое восприятие или состояние).

Соответственно, на третьем этапе (достижение катарсиса в кульминации) соответствующий драматический эффект нестандартного решения конфликта (или ожидаемого зрителем) зависит от "зрительского обертоне" – соответствия всех составляющих кинематографического образа и непреодолимого желания "заглянуть в финал". Вектор "азарта" определяется рисунком-дизайном автора по фону-атмосфере с учётом насущного в жизни зрителя.

Современный зритель ориентирован на окружающий мир, дышащий жизнью, кипучей энергией и неожиданностью проявления. Перед современным автором встает выбор между отражением или созданием бурного, кажущегося хаотичным потока – и необходимостью управления им, подобно умелому капи-

тану корабля, балансирующего на гребнях волн. Зритель, не находя в реальном мире всплеска адреналина от нахождения "на грани", ищет такой опыт в аттракционе художественного иллюзиона. Для "подстёгивания" интереса последний должен становиться всё более реалистичным, использовать новейшие достижения науки и техники в области психоакустических и оптических особенностей восприятия звука и изображения (канальные от 5.1 до 10.2, потоково-объектные Dolby Atmos пространственные звуковые системы, 3D, спейсариум – проекцию на купольный экран, IMAX – экран, размеры изображения которого превышают угловое поле зрения человека и т. д.). Таким образом, опыт создания творцами фильма виртуальной среды кинозрелища и опыт зрителя от просмотра фильма в современных форматах формирует эстетические и вкусовые требования к этому процессу, определяет и проверяет интуитивно найденные векторы.

Над звуковыми и визуальными эффектами трудятся, жёстко конкурируя между собой, целые концерны, студии и подразделения: Pixar (ранее дочерние компании Lucasfilm – Skywalker Sound и Industrial Light & Magic) соответствующие подразделения "Paramount", "Warner Bros.", "RKO Pictures", "Columbia", "20th Century Fox". Спрос на создание эффектов очень велик, именно поэтому так актуально нахождение соответствующих технологических решений, концептуально отвечающих творческой задаче.

Одной из современных насущных задач является аранжировка – определение и расположение компонентов фонограммы в звуковом поле пространственных систем.

Создаваемое художественное звуковое пространство имеет свои законы (условия) существования. Первое условие – драматургическое. Разница между системами пространственного звука очевидна и слышима только в сценах, насыщенных звуковыми объектами. Этому условию отвечают как эмоционально спокойные, меланхолично-умиротворённые созерцательные пасторали, где точечно расположенные источники расцветаются тембральными красками отражений в акустически необычном помещении (храме, пещере) или интонационными переливами повторов пения птиц, плеска волн, шелеста ветра в листьях и т. п. С другой стороны, это могут быть и достаточно громкие массовые сцены, нацеленные на ошеломление зрителя стихией (разбушевавшийся океан, гроза, мощь водопада, землетрясение), масштабом и динамичностью действия (разворачивание битвы, стук копыт стада диких животных, работа сложного механизма, охота, гонки, спортивные состязания, рок-концерт, и т. п.). Звуковые фактуры-паттерны – звуки природы и привычные нам бытовые звучания – именно периодичностью и индивидуальностью, вариационностью каждого из повторов погружают зрителя в атмосферу пространства и передают достоверную жизненность мира (в противоположность механистической монотонности). Такие картины очень сложны для имитации в студии или псевдо-пространственного расширения с моно/стереофонических фонограмм и требуют для качественного звучания истинную многоканальную звукозапись.

Соответственно, второе условие создания значимых пространственных картин в художественных фильмах есть ощущения, психофизическое воздей-

ствие звука. К примеру, в фильмах ужасов фонограмма наполнена звуками необычными, неприятно-отвратительными, угрожающими – шипение, рычание, хруст, скольжение по вязкой текстуре, где звуковая неточность, неоднозначность и размытость вводит зрителя в соответствующее состояние напряжения и страха. Современный человек такие звуки и образы распознаёт преимущественно по опыту просмотра-прослушивания других фильмов или по ассоциациям в воображении, что делает звуковую картину архетипом (прообразом, прототипом по К. Юнгу), пока ещё с не объяснённым содержанием-обликом, но угрожающим в общей канве намеченной эскалации конфликта. В фильмах с напряжённым психологическим внутренним анализом или авторским комментарием, интересным с точки зрения организации пространства, есть соединение, интеграция разных миров (к примеру, реального и воображаемого либо фантастического – в том числе бред, фантазии, сновидения) или же различных временных и пространственных рамок (воспоминаний, ретроспекций, "машины времени" в рваном ритме изложения). Условие психофизического действия предусматривает творческий экспериментальный поиск любопытных новых звучаний средствами обработки звука, монтажными приёмами имитации звуков, тембральной, ритмической и интонационной трансформации.

Влияние общей для современного кинематографа модной традиции быстрого динамичного монтажа на формирование звукоряда неоспоримо: рваный, фрагментарный, с чётко очерченной и быстро сформулированной интригой "голливудский стиль" подобен ритму жизни в мегаполисах и отражает рекламированные потенциальные возможности современных механизмов (супер-скорость и автоконтроль), средств связи (режим "безлимитный"), поисковых систем ("они могут всё"), социальных сетей ("ты можешь стать кем угодно"), нацеленные на развлечения и быстрое получение результативности, острых ощущений, впечатлений и др. Не последнюю роль в этом процессе играет возможность показа новых достижений в создании звуковых и визуальных эффектов – как, например, построение фильма "Гравитация" Альфонсо Куарона, где 60% событий "произошли" при помощи компьютерной графики. Бесконтрольное увлечение эффективной аффектной эффектностью (разжигаемое рейтингами о кассовых сборах), аттракционом "острых" ощущений есть камнем преткновения современной индустрии развлечений, к которой примыкает кинематограф.

Особенностью кинопроцесса сегодня также является возможность длительного малобюджетного (даже порой единоличного) экспериментирования. Такие увлечения могут воплотиться в интересные тематические проекты – как, скажем, шведская кинокартина "Звуки шума" режиссёрского дуэта Улли Симонсона и Юханеса Шерне-Нильсо, берущая начало с выложенного в Youtube десятиминутного короткометражного фильма "Музыка для одной квартиры и шести барабанщиков". Композитор Магнус Берйесон записал для фильма 23 тысячи звуков и несколько месяцев складывал их в музыкальную партитуру. Несомненно, вдохновило его на такую идею творчество Джона Кейджа – основателя авангардного музыкального течения и изобретателя алеаторической техники в начале XX века, использовавшего для создания музыки случайные звуки –

покашливание или шорохи в зале во время молчаливого исполнения знаменитой пьесы "4'33".

Интересный для создания пространственного звука фильм при соблюдении описанных двух условий диктует выбор единой звуковой концепции целого, что сможет в полной мере раскрыть замысел режиссёра и впоследствии удивить и поразить зрителя, отвечая на главный вопрос: "Имеет ли смысл посмотреть данный фильм в кинотеатре – или достаточно скачать экранную версию, не вставая с дивана?" (справедливости ради заметим, что определённый процент кинолюбителей располагает дома комфортным качественным "домашним кинотеатром").

В системах пространственного звучания наиболее распространённая функциональная концепция звукового решения фильма приобретает широкие возможности в полифонии звуковых пластов, большего количества одновременного совмещения и наложения функций и, соответственно, более тесного взаимодействия между ними. Создание так называемого "классического саундтрека" – объединение записанной стереофонически музыки в исполнении эстрадно-симфонического оркестра, с использованием разнообразных звукошумовых обработанных звучаний, дополняющих объём звуковой картины, стало интересным приобретением для творческих лабораторий в фантастических и фантазийных фильмах, начиная от триумфального шествия "Звёздных войн" Д. Лукаса в конце 1970-х (утвердившего, кстати, коммерческое обоснование переоборудования кинотеатров для квадрофонической – четырёхканальной аналоговой системы Dolby A (Dolby Stereo). Для масштабной, философско-обобщающей среды (например, космос), видовых фильмов может быть написана именно пространственно звучащая музыка: переливания тембра в звуковом поле, диалоги между инструментальными партиями и темами с использованием медленно затухающих отражений, эффектов перемещения по фронту и вокруг зрителя, приближения/отдаления и слития/разделения по акустическому фронту и др. В соединении музыки и звуковых эффектов (шумов) активно может быть использован звуковой дизайн с целью подчеркнуть движение в кадре, драматургически важные моменты соответствующими метрическими, ритмическими и динамическими интонационно-фактурными (тембральными) акцентами.

Интегральный звукоряд, как звуковое решение фильма, предполагает отказ от не мотивированной сюжетом (закадровой) музыки и соответственно, реалистическую детализированную активную аранжировку экранного пространства, создание впечатляющих эффектов перемещений объектов (полёт птицы или вертолёт, свист пули и т. п.). Для компенсации отсутствия музыки автор имеет возможность основательно поработать над масштабными многосоставными картинами в пассивной аранжировке пространства зала, где драматургическими изменениями фактуры и динамики заполнения каналов эмоционально-семантической информацией возможно как погружать зрителя в атмосферу действия, расширяя рамки кадра, так и переносить действие с экрана в пространство зрителя. Например, мы видим на экране глаза героя, а слышим отражение картины его взгляда (определяясь в терминах, активной аранжиров-

кой называем звуки, синхронные объектам на экране, а пассивной – звуковую среду заэкранного пространства "окружения"). Особенного успеха в реалистичности многосоставных звуковых картин и универсальности использования из-за гибридного микширования достигли новые разработки – уже не канального, а потоково-объектного воспроизведения звука Dolby Atmos, обеспечивающего амбиофоническое распределение большого количества источников (как дождь, водопад, стадион, заполненный зрителями и т. п.), а 128 аудиопотоков или 64 дискретных канала снимают ограничения неточности локализации между фантомными канально-направленными образами для разных мест в зале. Менее распространённые на сегодня системы синтеза волнового поля Ambisonic и Wave Field Synthesis позволяют создавать звуковую картину голофонической, аналогичной 3D (приближённой к зрителю, как писк комара возле уха) и также снимают проблему качества локализации звуковых источников для разных мест в зрительном зале, характерную для стандарта кино дистрибуции – шестиканальной системы Dolby Digital 5.1.

Психофизическая концепция звукового решения фильма нацелена на использование условных и безусловных рефлексов, стимулирование психологической активности зрителя, подведение его к состоянию кратковременного стресса от напряжённого ожидания, страха, чувства изменённого состояния (например, под действием психологического давления, дезориентации монтажными средствами или как следствие акустического стресса очень низкими или громкими звуками). В связи с этим особая роль отводится использованию каналов низкочастотных и тыловых эффектов. Но основной лабораторией для создания звуковых картин в этой концепции являются современные технологии синтеза и обработки звука, которые, собственно, и позволяют сделать его необычным, более резким и пронзительным, хриплым или интонационно изменчивым (вибрирующим) по тембру.

В пространственных системах для всех концепций звукового решения существуют также общие творческие задачи. Самой важной из них является решение проблемы уравнивания и выделения смыслового центра в значительно большем потоке семантико-эмоциональной информации. Достигается это как драматургическими приёмами (переход через "призму" внутреннего мира героя), так и традиционными принципами заполнения художественного пространства кадра в изображении и зрительного зала звуком по плановости, частотному спектру и локализации источников. Звуковая фонограмма на слух диагностируется такими характеристиками, как натуральность тембра и соответствие отдаления в звучании – изображённому на экране, резкость-размытость звукового образа в прозрачности (чётко различимые источники) или слитности (монолитное неделимое звучание источников), создание эффектов перемещения звука на основе бинаурального слияния образа с нескольких излучателей – информационных каналов (интенсивно движущийся объект, на фоне объектов более статичных, привлекает внимание).

Эти характеристики могут быть использованы не только для технических моментов, как при уже описанной адекватности использования моно/стерео-

фонических фонограмм с искусственной программной обработкой для достижения объёмного звучания, но и в творческих целях.

Подчёркивание эмоционально-смысловых доминант в звуковой картине может происходить с помощью приёмов, заимствованных из музыкальной композиции: метроритма, динамических акцентов, исполнительских штрихов. Часто они используются, подобно композиторской практике, в комплексе (полифоническом взаимодействии), имеют формообразующие свойства при вариативном повторении, где роль акцента приходится на изменённый элемент; используют принципы вычленения элемента и т. п. Умелое использование смены тональности, фактуры, гармонического рисунка и акустической среды имеет формообразующее значение для фильма и создаёт движение к кульминации – аналогично использованию в моно/стереофонических фонограммах, – хотя, безусловно, приобретает ширину, объём, масштабность и потрясающую реалистичность.

Аранжировка звукового поля в пространственных системах имеет несколько аспектов, требующих комплексного решения. Техничко-технологический характер реализуется многоканальной записью реальных источников или имитацией пространственной локализации и перемещений фантомных образов звука в соответствии с изображением или замыслом с помощью панорамного микшера, выбором чистой записи или тонирования и др. Распределение компонентов звуковой дорожки базируется на психологии, психоакустике и многовековом опыте прослушивания "живого" исполнения музыки и фонограмм. Это и размещение речи в центральном канале как собеседника – и напротив, музыки по фронту, из соображений аналогии со сценическим расположением и фронтальной плоскости как наилучшей для локализации слухом, атмосферы действия во всех каналах для создания впечатления погружения в пространство естественной для зрителя звуковой среды, неожиданных и угрожающих звучаний из каналов тыловых и низкочастотных эффектов (LFE) и т.п.

Таким образом, приоритетность восприятия зрителем звуковой информации обозначается в синхронном контрапункте такими средствами художественной выразительности, как совпадение в изображении и звучании темпоритма и метроритмических акцентов, фразировки, графических смысловых объектов; в динамическом подчёркивании чередования пауз, светоцветовых переливов и тонально-гармонических изменений, масштаба и насыщенности изображения с тембральными характеристиками и прозрачностью/плотностью фактуры, инструментовки и т. д.; драматургии и мизанкадра – с плановостью звучания, использования процессоров обработки, повторов, ускорений/замедлений, а то и остановки действия или течения реального времени.

### *Литература*

1. Бут О. В. Звук як компонент образної структури фільму : дис. ... канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.04 – Кіномистецтво. Телебачення / Оксана Василівна Бут. – К., 2007. – 196 с.
2. Казарян Р. Эволюция форм киносинтеза / Р. Казарян // Искусство кино. –1982. – № 7. – С. 107–123.

3. Лисса З. Эстетика киномузыки / Зофья Лисса / Пер. с нем. А. О. Зелениной, Д. Л. Каравкиной. – М. : Музыка, 1970. – 494 с.
4. Селье Г. Стресс без дистресса / Г. Селье / Пер. с англ. А. Н. Лука, И. С. Хорола. – М. : Прогресс, 1982. – 128 с.
5. Эйзенштейн С. М. Избранные сочинения : В 6 т. – Т. 2 / С. М. Эйзенштейн / Гл. ред. С. И. Юткевич. – М. : Искусство, 1964. – 567 с.

### References

1. But O. V. (2007). Sound as a Component of image structure of a film Extended abstract of candidate's thesis : Manuscript. – Kyiv [in Ukrainian].
2. Kazarian R. (1982). The evolution of forms of cinema synthesis // Art of Cinema, Vol. 7, 107–123 [in Russian].
3. Lissa Z. (1970). The aesthetics of film music. (A.O. Zelenina, Trans). – Moscow : Muzika. – 494 s. [in Russian].
4. Selye H. (1982). Stress without distress (A. Luka, I. Horol, Trans). – Moscow : Progress. – 128 s. [in Russian].
5. Eisenstein S.M. (1964) / Selected Works in 6 volumes, t. 2. – Moscow : Iskusstvo. – 567 s. [in Russian].

УДК 791.44.03:323.23(477.74)"1919"

**Пасічник Артем Юрійович,**  
старший викладач кафедри кінознавства  
Інституту екранних мистецтв  
Київського національного університету театру,  
кіно і телебачення ім. І. К. Карпенка-Карого  
[artem2010@meta.ua](mailto:artem2010@meta.ua)

### З ІСТОРІЇ ДІЯЛЬНОСТІ КІНОСЕКЦІЇ ПОЛІТИЧНОГО ВІДДІЛУ 41-ї СТРЕЛЕЦЬКОЇ ДІВІЗІЇ В ОДЕСІ (1919 рік)

*Через призму загальновідомого факту про причетність кіносекції політвідділу 41-ї стрілецької дивізії Червоної армії до виробництва кінофільмів ("Павуки і мухи", "Паразит", "Червона зірка", "Червоні по білим", "Чотири місяці у Денікіна") у статті здійснено спробу дослідити особливості структури та періоду функціонування означеної військово-кінематографічної організації в Одесі у 1919 році. В результаті встановлено причинно-наслідковий зв'язок між роботою кіносекції та процесом об'єднання приватних кінофірм Одеси в єдину державну кінофабрику.*

Ключові слова: кіносекція, Червона армія, кіновиробництво, агітфільми, Одеса.

*Пасечник Артем Юрьевич, старший преподаватель кафедры киноведения, института экранных искусств Киевского национального университета театра, кино и телевидения им. И. К. Карпенка-Карого*

**Из истории деятельности киносекции политического отдела 41-й стрелковой дивизии в Одессе (1919 год)**

*Сквозь призму общеизвестного факта о причастности киносекции политотдела 41-й стрелковой дивизии Красной армии к производству кинофильмов ("Пауки и мухи", "Пара-*