

Серафим Желєзняк

Київський національний університет культури і мистецтв, Україна

ЕВОЛЮЦІЯ ВИРАЗНИХ ЗАСОБІВ КІНО. ЧАСТИНА 2: ХУДОЖНІ МОЖЛИВОСТІ ЗВУКУ В КІНО; МОНТАЖ, ПРОСТІР ТА ЧАС

Serafym Zheliezniak

Kyiv National University Of Culture and Arts, Ukraine

EVOLUTION OF CINEMA EXPRESSIVE MEANS. PART 2: ARTISTIC CAPABILITIES OF SOUND IN FILM; MONTAGE, TIME AND SPACE

The article raises issues on the use of sound as an artistic tool for creating an accomplished film. A history of introducing sound in cinema, preconditions for its appearing and difficulties that prevented transiting cinema to sound era are carried out. Directors' reaction on sound cinema is depicted, as well, and approaches to use of sound in films as an independent artistic tool are outlined. Typology of sound in audiovisual works is presented and its functions are listed in this article. Next, features of montage as the main means for film constructing are considered. General stages of montage development, inventions of leading directors that affected current filmmaking practice and shaped editing rules are laid out. Interaction of montage with time and space in the film is defined. Classification of main types of time and space in cinema is presented.

Keywords: sound in film, appearing of sound in film, use of sound in film, functions of music in film, history of montage, rules of montage, time and space in film.

Типологія виразних засобів кіно (продовження)

Звук як художній засіб в кіно

Звук в кіно на початку використовувався лише як технологічна новинка, доповнення до кіноряду. Особливо таку ситуацію зумовили складнощі, які були викликані браком розвиненої техніки для запису та редагування звуку. Проте поступово режисери та продюсери почали усвідомлювати значення звукової доріжки, її вплив на загальну емоційну силу кінотвору. Почали з'являтися різноманітні прийоми та методи саме художнього використання музики, шумів, мови. Впродовж історії кіно було застосовано безліч підходів до використання звуку в кіно, які сформували його як повноцінний художній засіб.

Хоча, слід зауважити, що техніка для запису та відтворення звуку з'явилася раніше за кінотехніку. Перший фонограф Едісона, який дозволяв записувати та відтворювати звук, був винайдений ще у 1877 році, а сам процес запису звуку (точніше візуальної фіксації звукових хвиль на носії) за допомогою пристрою «фоноавтограф» був представлений у 1857 року. Процесом поєднання звуку та зображення займалися ще із самого початку кіно. Були винайдені та запатентовані різні прилади й системи синхронного відтворення та запису звуку та зображення, наприклад У. Діксон із самого початку намагався поєднати кінетоскоп із фонографом, про що пише Д. Паркінсон¹. Один із радянських кінознавців навіть згадує епізод із свого дитинства, коли він допомагав механіку в німому кінотеатрі та став свідком його пристосувань для озвучення фільму під час його показу: той стояв за екраном, та підручними засобами відтворював синхронно деякі шумові ефекти, що мали місце в кадрі (так він воду озвучував тертям щітки, кроки – своїм крокуванням по сцені тощо). Проте було декілька причин, що заважали ввести звук в кіно. По-перше, часті розриви плівки, що ускладнювало синхронізацію готової фонограми на сторонньому носії (наприклад, грампластинці). По-друге, недостатня гучність для середніх та великих кінозалів.

¹ Паркінсон, Д. (1996). *Кіно*. Москва: Росмен, 34.

Через кризу компанія «Уорнер Бразерс», аби привернути публіку та відновити прибуток, почала експериментувати зі звуком в кіно. Першою повнометражною роботою стала стрічка «Дон Жуан» (1926), яка супроводжувалась оркестром, записаними за допомогою системи «Вітафон»¹. Далі у 1927 році «Уорнер» знімають «Співака джазу». Фільм також був німим, в ньому використовували діалогові титри; записані були музичні номери головного героя, проте дійсною несподіванкою стала фраза, яку спочатку хотіли викинути. Це момент, коли після виконання на початку фільма свого номера герой Ола Джолсона каже: «Ви ще нічого не чули!». Життєподібність ситуації та звучання мови на екрані перевела стрічку в нове русло. Д. Паркінсон пише: «(Це – С. Ж.)... створювало у глядача відчуття, ніби він підслухав реальну розмову, і тим самим глибше занурювався в дію фільму»².

Історики кіно часто розділяють прихід звуку на три етапи: німі фільми із записаним музичним супроводом, частково звукові фільми та повністю звукові фільми. Отже, «Співака джазу» можна віднести до частково звукових, а перший повністю звуковий фільм «Уорнер Бразерс» зняли в 1928 році – «Вогні Нью-Йорку».

Виробництво звуку до перших звукових фільмів мало чіткі технологічні обмеження, оскільки перші мікшерські пульти з'явилися у 1931 році. Також на знімальних майданчиках інженери боролися із шумом кінокамер – поміщали їх в спеціальних ізолюючих боксах.

Однією з перших реакцій на прихід звуку в кіно стала «Заявка», підписана С. Ейзенштейном, В. Пудовкіним та Г. Александровим³. У ній йшлося про те, яке використання звуку на думку режисерів становить небезпеку для кіно, а яке навпаки призведе до розкриття нової грані мистецтва. Автори наполягають на роль звуку, яка розкриває «основний засіб кіно», монтаж, допомагає вирішити проблеми, що заважають його повнішому розвитку (титри-вигуки та написи, що були характерні для авангардного кіно, та інерційні загальні плани). Висувається пропозиція використання звуку не для цілей озвучення реальності, що знову ж таки негативно вплине на загальний темп, а навпаки – методом різкого неспівпадіння, «оркестрового контрапункту зображення та звуку». З одного боку, це мало б зберегти кіно від спрощення методів, що були досягнені в німий період, а з іншого – надавало можливість інтернаціонального прокату (хоча проблема переведення титрів в звук таким чином ускладнювала б це питання).

Узагальнюючи погляди С. Ейзенштейна, треба виділити три види поєднання звуку із зображенням: синхронне, асинхронне та контрапунктне. Синхронний метод має характер повного співпадіння зображуваних дій та звукоряду; асинхронний метод передбачає використання звуку, джерело якого знаходиться за кадром; контрапункт має властивість неспівпадіння звуку із зображуваною дією на фабульному рівні задля досягнення нового смислу та емоційного навантаження.

Отже, повноправними елементами звукового полотна фільма вважаються: мова, шуми, музика та тиша. Мову поділяють на побутову (характеризується стихійним диханням та непоставленим голосом), акторську (професіонал відтворює ефект побутової мови) та дикторську. Шуми бувають синхронними, закадровими та фоновими.

Щодо музики в кіно можна звернутися до української дослідниці О. Бут та польського музикознавця З. Лісси. У своїй статті «Драматургічні функції та концепції кіномузики»⁴ О. Бут звертається до праці З. Лісси «Естетика кіномузики»⁵, виділяючи звідти перелік функцій, які може виконувати музика в кіно: «... музика може бути ілюстрацією, музичною обробкою реальних шумів, корегувати емоційне навантаження кадру (переживання героя), змінювати лінії розвитку та руху в кадрі, передавати внутрішній зміст та суб'єктивну оцінку (коментар), розкривати глибину кадру, задавати ритм і темп картини, виступати часовою, соціальною і національною характеристикою епохи, інтегрувати атмосферу і колорит цілого, створюючи зображувальний простір, відігравати роль внутрішньокадрового компонента в паралелізмі чи контрапунктному поєднанні, бути образом-характеристикою (лейтмотивом) або самохарактеристикою героя (спів, танець) тощо»⁶.

¹ Stephens, E.J.; Wanamaker, M. (2010). *Early Warner Bros. Studios*. Charleston: Arcadia Publishing, 25.

² Паркінсон, Д. (1996). *Кіно*. Москва: Росмен, 35.

³ Эйзенштейн, С.М. (1964). *Избранные произведения в 6 томах*. Москва: Искусство, 2, 315–316.

⁴ Бут, О.В. (2010). *Драматургічні функції та концепції кіно музики*. *Кіно-театр*, 2, 24–26.

⁵ Лисса, З. (1975). *Эстетика киномузыки*. Москва: Музыка.

⁶ Бут, О.В. (2010). *Драматургічні функції та концепції кіно музики*. *Кіно-театр*, 2, 24–26.

Далі О. Бут зосереджується на системі можливих методів використання музики. Дослідниця конкретизує наступні концепції:

- принцип симфонічного розвитку: автор звертається до раннього звукового кіно 1930-х років, де музика по інерції займала панівне положення у вибудовуванні звукової драматургії;
- принцип монотематизму: маються на увазі стрічки, загальний образ або ідея яких виражається у одній темі, навіть якщо присутні й інші музичні теми або композиції;
- принцип лейтсистеми: тут має місце широке використання не тільки музичних лейтмотивів, але й варіації аранжування одного мотива або теми, залежно від емоційної основи епізоду, характеристика різних персонажів або думок різними музичними інструментами (лейттемпор);
- принцип інтегрального звукоряду: музика – складова внутрішньокадрового простору (іманентний звук);
- композиційні форми, асимільовані з музичного і театрального мистецтва: дослідниця концентрується на таких жанрах як фільм-концерт, фільм-опера, фільм-мюзикл, в яких присутня окрема фабула, яка прошита музичними номерами, як безпосередньо «вставними», так і більш інтегрованими в сюжет.

Окремий погляд на місце та кількість музики на різних етапах кіно процесу об'єднує деяких режисерів, зокрема Р. Бресона, О. Германа, А. Тарковського та інших. Автори фільмів схиляються до того, що музики (особливо такої, що несе коментаторську, підсилюючу в емоційному плані та оформлювальну функції) має бути якнайменше, або взагалі треба обходитись без музичного оформлення, зосереджуючись на інших елементах звукового полотна – шумах, мові та тиші. Ф. Трюффо – режисер, який на практиці сміливо експериментував та постійно використовував музичне оформлення, проте у своїх статтях і нотатках розмірковує про можливість створення кіно без музики та наводить у якості зразків подібного підходу фільми І. Бергмана, Л. Бунюеля, Е. Ромера та інших¹.

Монтаж, простір та час – основні інструменти конструювання кінотвору

Режисери, вивчаючи можливості монтажу, із самого початку зрозуміли: як явище, що поєднує окремі частини фізичної реальності у певне художнє ціле, монтаж існував і в інших мистецтвах. Зокрема С. Ейзенштейн пише про пейзажі Толедо, що належать Ель Греко. В них художник komponує будівлі та їх ракурси в певний зовнішній вид міста, який не відповідає дійсності, проте потрібен для досягнення цілі. Подібний метод у своєму інтенсивнішому вигляді існує і в живописі кубістів та футуристів. Режисер М. Ромм, пояснюючи процес мізансценування, звертається до поезії Пушкіна (зокрема до його «Мідного вершника»), відмічаючи присутність у його поезії «кінематографічного бачення». Важливим пунктом є те, що режисер пояснює не тільки еквіваленти планів у словах, але й ритм «монтажу», аналізуючи кількість рядків, що відведено поетом на той чи інший «кадр»². Схожі приклади можна знайти й в інших працях, пов'язаних з монтажем. С. Фрейліх пише, що подібні думки пов'язані загальними творчими підходами, які існували і до появи кінематографа: «По-перше, такі дослідження дозволяють кінематографічні прийоми сприймати не тільки в їхньому вузькотехнологічному значенні, але й в зв'язку з загальними теоретичними законами творчості. По-друге, виправданість такого підходу полягає в тому, що він зустрічається не тільки постфактум (кінематографісти ніби заднім числом бачать монтаж у творах до кінематографічного мистецтва), а й апіорі – маю на увазі передчуття кінематографічного монтажу у теоретиків мистецтва, які ще не знали кіно»³.

Пізніше Д. В. Гріффітом були сформульовані деякі правила т. зв. комфортного монтажу, що вбирали досвід режисерів логічного викладання сюжету. Серед них монтаж за напрямком руху та правило 180 градусів. Про комфортний (або невидимий) монтаж пише А. Базен: «Застосування монтажу може бути «невидимим», як, наприклад, у класичному американському довоєнному кіно, де розбивки на плани має єдину мету – проаналізувати подію у відповідності до матеріальної та драматичної логіки сцени. Саме його логічність робить цей аналіз непомітним, оскільки глядач природно приймає точку зору, яка запропонована йому режисером, тому що вона зумовлена географією дії або переміщенням центру драматичної зацікавленості»⁴.

¹ Трюффо, Ф. (1987). *Трюффо о Трюффо*. Москва: Радуга, 212.

² Ромм, М.И. (1975). *Беседы о кинорежиссуре*. Москва: Союз кинематографистов СССР, 112-119.

³ Фрейліх, С. И. (1992). *Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского*. Москва: Искусство, 431.

⁴ Базен, А. (1972). *Что такое кино*. Москва: Искусство, 82.

Отже, невидимий монтаж пов'язаний із логічною розбивкою на плани, важливої властивістю якої є категорія масштабу зображення (крупності), яку ми вже розглянули в пункті «Візуальні інструменти створення кінообразу».

Відомо, що перші фільми були зняті одним кадром. Зрозуміло, що коли стрічка триває від 20 секунд до хвилини через недосконалість механізму, який розриває плівку, монтаж не потрібен. Проте, винахід В. Летемом додаткової петлі, що згинає плівку перед об'єктивом, дозволило продовжити її життя під час прогону її ранніми стрічкопротяжними механізмами, тобто збільшити можливий метраж фільмів. Також з приходом в кіно Ж. Мельєса почали зніматися ігрові стрічки, що на початку не вимагали монтажу, а лише демонстрували чарівні метаморфози людей, тварин, частин їх тіл. Проте, коли з'явилося бажання оповідати прості сюжети, постала потреба у поєднанні епізодів. Так, під час ранніх експериментів, зазначає Д. Паркінсон, Д. А. Смітом та Дж. Уільямсоном у «Бабусиному збільшувальному склі» (1900) було вперше використано крупний план (точніше деталь – око), який передував кадрам, що були репрезентацією погляду цього ока; потім, Е. Портер у «Великому пограбуванні потяга» (1903) застосував почерговий монтаж подій, що відбувалися одночасно, не порушуючи при цьому загальне розуміння сюжету, тобто відкрив паралельний монтаж¹.

Також Гріффітом було розроблено декілька прийомів монтажу: вмотивований крупний план, аналітичний та синтетичний монтаж, монтаж паралельних дій. А. Базен, описуючи різні прийоми монтажу, виділяє наступні: паралельний монтаж, прискорений монтаж (співставлення кадрів із наростанням темпу для кульмінації) та монтаж атракціонів: «Створюючи паралельний монтаж, Гріффіт передавав шляхом чергування планів одночасність двох дій, що розділені у просторі. Абель Ганс у фільмі «Колесо» створює ілюзію прискорення руху паротягу виключно за допомогою монтажу все більш коротких планів, не використовуючи кадри, що прямо зображають швидкість (оскільки колеса, що обертаються, можуть обертатися на місці)»².

Під час розвитку американського кіно, монтаж еволюціонував у чітку систему монтажних правил для того, щоб склейки були непомітними, створювалося враження цільності дії. Ці правила були також зазначені Л. Кулешовим у праці «Перші кінозйомки». Наразі вони зведені у певну збірку з 10 правил:

– Монтаж за крупністю. Переходи від плану до плану вартує здійснювати через один клас масштабу, тобто крупний монтувати з першим середнім, загальний з другим середнім тощо; винятком є можливість монтувати деталь із крупним, а дальній із загальним планом; таким чином глядач розуміє, що в наступному кадрі з іншим масштабом зображення знятий той самий об'єкт.

– Монтаж за орієнтацію в просторі. Також інколи називають правилом 180 градусів. Знімаючи об'єкти взаємодії (дві людини, що розмовляють, тощо), треба залишатися з одного й того самого боку лінії взаємодії, або слід переставляти камеру так, щоб вісь зйомки перетиналась із попередньої позицією під кутом не більше 180 градусів.

– Монтаж за напрямом руху. Будь-який рухомий об'єкт в кадрі має зберігати напрям свого руху і в наступних кадрах, якщо не відбулися зміни в сюжеті.

– Монтаж за фазою руху. При монтажі кадрів із об'єктами, що рухаються циклічно, треба дотримуватися відповідності фази руху, якою закінчується один монтажний кадр та якою починається наступний, щоб уникнути ритмічного дисонансу та досягти єдності руху; також монтажери прийшли до того, що краще клеїти кадри якраз під час руху.

– Монтаж за темпом руху. Швидкість переміщення об'єкту в кадрі має зберігатися, так як і швидкість зміни окремих рухів (біг людини або тварини тощо).

– Монтаж за композицією. Кожний наступний кадр повинен відрізнятися від попереднього за композиційним центром (центром уваги); переміщення центру уваги не має перевищувати третину ширини екрану.

– Монтаж за світлом. Освітлення об'єктів при монтажі кадрів одного простору має зберігатися, а зміни не повинні перевищувати третини площі екрану.

– Монтаж за кольором. Тональність та кольорова гамма кадрів одного простору повинні зберігатися, а для їх комфортної зміни в попередньому кадрі новий колір має займати не менш, ніж третина площі екрану.

¹ Паркінсон, Д. (1996). *Кіно*. Москва: Росмен, 19.

² Базен, А. (1972). *Что такое кино*. Москва: Искусство, 82–83.

– Монтаж за віссю зйомки. Кожний наступний кадр має відрізнятись від попереднього за віссю зйомки об'єкта, тобто варто трохи змінювати ракурс та крупність.

– Монтаж за напрямом основної рухомої маси. Під час монтажу різних рухомих об'єктів їх напрям не повинен змінюватись; те ж справедливо і для монтажу панорам – їх напрями мають бути ідентичними; при склеюванні повністю статичного кадру із кадром, в якому є рухомий об'єкт, його площа не повинна перевищувати третини екрану.

Монтаж атракціонів – особливий підхід, розроблений С. Ейзенштейном, що передбачає чергування кадрів, сильних (агресивних згідно визначення автора) за своїм впливом на глядача для досягнення певного чуттєвого ефекту; «вільний монтаж довільно вибраних, самостійних (також і поза рамками даної композиції та сюжетної сценки діючих) дій (атракціонів), але з точною установкою на певний кінцевий тематичний ефект»¹.

Проте для відтворення потрібного емоційного стану, режисери інколи зумисно порушують правила, так, аналізуючи естетику стрічки «Догвіль» Л. фон Трієра, Р. Н. Ширман пише: «Ларс фон Трієр в «Догвілі» також застосовує не зовсім традиційний монтаж. <...> Ніби оператор-документаліст веде репортаж з місця події і не знає наперед, куди зараз буде рухатись персонаж, що він зробить за мить, в яку сторону прямуватиме. Оператор часом «запізнюється», помиляється. Звідси незграбні рухи, підводки камери, промашки з фокусом. Усе це вдало імітує невідготовлену зйомку. І монтаж тут відповідний. Знову (як у Вуді Алена) можна помітити кадри, що не стикаються за фазами руху. І тут змонтовані в стик кадри однієї й тої самої людини (наприклад, герой сидить на лавці та мріє), відзняті з однаковою крупністю та з одним напрямком, між якими не стоять перебивки»².

Отже, кінотвір зображає дію, яка відбувається в певному часі та просторі, які формуються окрім внутрішньокадрових засобів також і монтажем. Фільм має свій темп і ритм, якого дотримується режисер як на зйомках, коригуючи швидкість дії, так і при монтажі. Вагомий внесок у розробку теорії часу та простору зробили дослідниці І. Б. Зубавіна та Н. А. Агафонова.

Категорія простору у видовищі, яким є і кіно, поділяється на простір видовища та простір у видовищі. Простір видовища також складається із двох компонентів: простір виконавця та простір глядача. Кіно в цьому схоже на театр, ці дві складові опонентні, тобто один навпроти одного: екран – зала. Простір же у видовищі називають ще художнім простором, в концепції Н. А. Агафонові він формується з:

- простору подій, що залежить від фабули (інтер'єр, екстер'єр, натура);
- експресивного простору: внутрішній простір героя, що виражається за допомогою попереднього рівня;
- символічний простір: царина автора, тобто асоціативний простір, побудований на видимій екранній дійсності.

Категорія часу в свою чергу поділяється дослідницею на:

- фізичний час – реальна довжина демонстрації твору, його хронометраж;
- психологічний час (інколи називається перцептуальним) – відчуття протікання реального часу, зумовлене ступенем зацікавленості глядача;
- художній час (зустрічається також термін концептуальний час) – «це спосіб організації інтриги, відбору та зчеплення фабульного матеріалу, будови окремих частин фільму»³.

В свою чергу І. Б. Зубавіна в монографії «Час і простір у кінематографі» виділяє наступні складові простору в аудіовізуальному творі:

- «емпіричний» простір – реальний простір, в якому знімаються об'єкти;
- простір екранного дійства, або художньо відтворений простір;
- простір глядацького сприйняття.

Час в кінотворі І. Б. Зубавіна розбиває на такі рівні:

- час реальності подій твору – історичні координати, в яких існують персонажі;
- сюжетний час – організація фабули автором;
- час глядача⁴.

¹ Эйзенштейн, С.М. (1964). *Избранные произведения в 6 томах*. Москва: Искусство, 2, 271.

² Ширман, Р.Н. (2008). *Алхимия режиссуры: мастер-класс*. Киев: Телерадиокурьер, 209.

³ Агафонова, Н.А. (2008). *Общая теория кино и основы анализа фильма*. Минск: Тесей, 13–14.

⁴ Зубавіна, І.Б. (2008). *Час і простір у кінематографі*. Київ: Щек, 25–26.

Отже, виходячи з цього, монтаж – засіб, який впливає на художній час, або час у видовищі, організуючи темп і ритм оповіді, композиційну будову стрічки. А. Агафонова далі розбиває художній час на рівні, що тісно взаємодіють один з одним:

Час тривалості подій у фільмі – екранні події через психологічні особливості сприймаються інакше, тому на цьому рівні проявляється така властивість оповідального (наративного) часу (перша кінематографічна умовність), як еластичність, яка досягається завдяки художнім прийомам маніпуляції часом; отже час може бути синхронним або довільним.

Послідовність подій – цей рівень містить організацію та впорядкування дій, елементів фабули, впливає на композиційну будову та загальний авторський наратив; дослідниця виділяє 4 способи з'єднання подій:

- хронологічний: події даються в послідовному викладі;
- симультанний (синхронний, паралельний, одночасний): події в фабулі відбуваються одночасно, проте на екрані відтворюють почергово; подібний метод використовує паралельний монтаж або поліекран;
- нехронологічний: у сюжет вплітаються ретроспекції (спогади), інтроспекції (фантазії, сновидіння);

– ахронологічний: глядачу складно або й неможливо виявити часову послідовність подій, оскільки вони відзняті в різні частини доби та в різних місцях, а поєднані авторською думкою.

Н. А. Агафонова також акцентує той факт, що ці способи організації послідовності подій частіше за все не існують в чистому вигляді, а поєднуються в різні комбінації. Прикладом поєднання симультанного та нехронологічного часу авторка називає «8^{1/2}» Ф. Фелліні¹.

С. Фрейліх в свою чергу виділяє історичний період, коли відбулися загальні зміни у традиційному вибудовуванні оповідання: «Документальний вибух» був наслідком інформаційного вибуху, в свою чергу він став причиною так званого пластичного вибуху в кіномистецтві. Його детонацією зруйнувало в ігровому кіно лінійний сюжет. Зв'язок минулого з теперішнім стала здійснюватися прийомами ретроспекції, з одного боку, з іншого – використання в ігровій картині «хроніки»².

Наступний рівень художнього часу – час події, або ще його називають історичним часом. Це конкретні (або умовні, якщо йдеться про неіснуючий час) хронологічні координати дії, пори року, частина доби; вони співпадають з об'єктивним часом героя, в якому він існує.

Час нарації – останній рівень, який виділяє дослідниця; він відноситься до часу, в якому існує автор або герой, якщо основні події оповідаються від його імені.

Висновки

В представлених статтях надається загальний аналіз еволюції засобів виразності в кіно. Кінематограф – вид аудіовізуального мистецтва, який дав поштовх для розвитку інших його видів: телебачення, творів мультимедіа. Отже, вивчення естетики та художніх засобів кіно допомагає повніше осягнути мистецькі особливості та можливості сучасних аудіовізуальних творів, які дуже швидко розвиваються та значно частіше, ніж це було раніше, пропонують нові й нові форми.

В статтях описано основні естетичні позиції, які сформувалися в кіно в процесі його розвитку, запропоновані різні теоретичні підходи до характеристик цього виду мистецтва. Оскільки естетика нерозривно пов'язана з практичною діяльністю авторів фільму, в двох частинах даної роботи також викладена система засобів виразності, що супроводжується аналізом фільмів та художніх методів, які застосовуються режисерами для досягнення необхідних мистецьких цілей.

Важливими є саме українські наукові дослідження кіно та телебачення, оскільки наш менталітет є відмінним від інших країн, а наша культура є особлива та самобутня, тому в сучасний період розвитку економіки, формування національної ідеї, розвитку галузей кіномистецтва, телебачення постає потреба саме в українських дослідженнях.

References:

1. Agafonova, N.A. (2008). *Obshhaja teorija kino i osnovy analiza fil'ma*. [General film theory and basics of the film analysis]. Minsk: Tesej. [in Russian].
2. Bazen, A. (1972). *Chto takoe kino* [What is cinema]. Moscow: Iskusstvo. [in Russian].

¹ Агафонова, Н.А. (2008). *Общая теория кино и основы анализа фильма*. Минск: Тесей, 15.

² Фрейлих, С.И. (1992). *Теория кино: от Эйзенштейна до Тарковского*. Москва: Искусство, 352.

3. But, O.V. (2010). Dramaturhichni funktsiyi ta kontseptsiyi kinomuzyky [Dramatic functions and concepts of film music]. *Kino-teatr – Cinema theatre*, 2, 24–26. [in Ukrainian].
4. Ejzenshtejn, S.M. (1964). *Izbrannye proizvedenija v 6 tomah* [Selected works in 6 volumes]. Moscow: Iskusstvo, 2. [in Russian].
5. Frejlih, S.I. (1992). *Teorija kino: ot Ejzenshtejna do Tarkovskogo* [Film theory: from Eisenstein to Tarkovsky]. Moscow: Iskusstvo. [in Russian].
6. Lissa, Z. (1970). Estetika kinomuzyki [Aesthetics of film music]. Moscow: Muzyka. [in Russian].
7. Parkinson, D. (1996). *Kino* [Cinema]. Moscow: Rosmen. [in Russian].
8. Romm, M.I. (1975). *Besedy o kinorezhissure*. [Conversations about film directing]. Moscow: Sojuz kinematografistov SSSR. [in Russian].
9. Shyrman, R.N. (2008). *Alkhimiia rezhissury: master-klass* [Alchemy of film directing: master class]. Kyiv: Teleradiokurier. [in Russian].
10. Stephens, E J.; Wanamaker, M. (2010). *Early Warner Bros. Studios*. Charleston: Arcadia Publishing. [in English].
11. Trjuffo, F. (1987). *Trjuffo o Trjuffo*. [Truffaut by Truffaut]. Moscow: Raduga. [in Russian].
12. Zubavina, I.B. (2008). *Chas i prostir u kinematohrafi* [Time and space in the cinema]. Kyiv: Shchek. [in Ukrainian].