

ВПЛИВ СУЧАСНИХ МУЛЬТИМЕДІЙНИХ ТЕХНОЛОГІЙ НА ЗБАГАЧЕННЯ АНГЛОМОВНОГО ЛЕКСИКОНУ КІНЕМАТОГРАФІЧНОЇ ГАЛУЗІ

У статті висвітлено роль мультимедійних технологій, як соціолінгвального чинника, у збагаченні англомовного кінематографічного словника.

Ключові слова: цифровий кінематограф, мультимедійні технології, лексикон, лексична одиниця.

Тимощук Т.И. Влияние современных мультимедийных технологий на обогащение англоязычного лексикона кинематографической сферы. В статье высветлена роль мультимедийных технологий, как социолінгвального фактора, в обогащении англоязычного кинематографического словаря.

Ключевые слова: цифровой кинематограф, мультимедийные технологии, лексикон, лексическая единица.

Tymoshchuk T.I. An impact of modern multimedia technologies upon the enrichment of the English cinematographic lexicon. The article highlights the role of the multimedia technologies as a sociolinguistic factor of the English cinematographic lexicon enrichment.

Key words: digital cinema, multimedia technologies, lexicon, lexical unit.

Технічний прогрес є рушійною силою всебічного розвитку суспільства. Певні зміни в житті суспільства впливають на світогляд людей. Наприкінці ХХ століття почалася нова епоха науково-технічної революції – епоха сучасних мультимедійних технологій, яка змінила всю парадигму медійного світу. Одним із напрямків експансії інформаційних технологій стала кінематографічна галузь. Цей етап став новим етапом в історії світового кінематографу, який увібрав у себе всі новинки сучасності.

Метою нашого дослідження є встановлення впливу сучасних мультимедійних технологій на збагачення англомовного лексикону кінематографічної галузі. Для досягнення поставленої мети слід виконати наступні **завдання:** проаналізувати лексику сфери сучасних мультимедійних технологій та встановити її вплив на розвиток англомовного кінолексикону. **Об'єктом** нашого дослідження є англомовний лексикон кінематографічної галузі, а **предмет** становить лексика сучасних мультимедійних технологій в складі кінолексикону.

Кінець ХХ – початок ХХІ століття є періодом інтенсивного створення неологізмів, так званого “неологічного буму”, який виражав пізнавальну діяльність людини та був спрямований на адекватне відображення людиною оточуючого світу та її місця в ньому [Козьмик 2007, с. 13]. Слід зазначити, що поняття “неологізм” має широкий зміст, оскільки позначає не тільки мовні одиниці, які виникають для позначення нових речей та явищ, але й велику кількість одиниць, що існували в мові раніше, але перебували на “периферії” та функціонували лише у певній підсистемі. Такими одиницями є терміни, професіоналізми, жаргонізми та сленгізми [Зацний 2007, с. 3-4]. Виникнення лексичних одиниць кіногалузі детерміноване соціокультурними чинниками та є відображенням важливих реалій сучасності.

Відтак, на початку ХХІ століття, з розвитком цифрових технологій запису зображення, з'явилося явище “цифровий кінематограф” (*digital cinema*). Під цим терміном розуміють нову технологію фільмовиробництва, що дозволяє обходитися без використання кіноплівки (*filmless technology*). У цифровому кінематографі кінозйомка, обробка, монтаж і демонстрація фільму відбуваються за допомогою цифрового обладнання. Слово “*digital*” – цифровий – стало ключовим словом даного етапу розвитку світового кіно. В значенні цього слова закладена основа зміни всієї парадигми кіно. “Цифрове кіно” означає нове бачення кіно, нові технології, зміну процесу створення кінострічки, неймовірні спецефекти. Весь процес фільмотворення можливий суто в цифровій області (*digital domain*).

Одним з ключових пристроїв цифрового кінематографа є цифровий кінопроектор (*digital projector, filmless digital light processing (DLP) projector*), оскільки саме відсутність якісної відеопроєкції на великий екран довгий час стримувало повний перехід кіновиробництва до цифрової безплівкової технології. Для забезпечення якісного зображення

на великому екрані в кінотеатрі необхідна висока роздільна здатність при потужному світловому потоці проектора.

Поява цифрового кінематографу спричинила зміни у всі аспекти процесу створення кіно: камери, освітлення, звук, монтаж та спецефекти. Для зйомки цифрового кіно використовуються спеціально спроектовані цифрові кінокамери (*digital camcorders*) з системою широкоекранного кіно (*CinemaScope*), дзеркальні кінознімальні камери (*Arriflex, Panavision*). Вони забезпечують дуже високу роздільну здатність (*hi-res – high resolution*) завдяки технологіям високої чіткості зображення *HD (high definition)*, хорошу передачу кольору і найширший, недоступний до недавнього часу, спектр маніпуляцій з кольоровою гамою зображення (*color-correcting*) [Василенко, 2009, с. 38]. Так, наприклад, зображення *4k* має близько 4 тисяч пікселів та досягає максимального рівня щільності зображення (*D-max*). Зменшити кількість пікселів (*to down-sample*) зображення можливо зазвичай методом інтерполяції (*interpolation*). Цифрові технології також надають великі можливості для використання відеографіки (*computer graphics*) і спецефектів (*special effects*) у кіно.

Зовсім недавно набула поширення безплівкова технологія, яка передбачає сканування негатива зображення і подальшу цифрову обробку отриманих даних – *Digital Intermediate*. Така технологія має більшу гнучкість, ніж плівкова, і дозволяє обходитись без багатьох проміжних стадій фільмовиробництва. Процес перетворення аналогового зображення в цифрове (*analog to digital*) відбувається завдяки створенню копії аналогового зображення (*generation*) цифровим обладнанням. Іноді під час зворотного процесу перетворення кіно (*inverse telecine*) відбувається втрата якості вихідного зображення (*generation loss*).

Під впливом сучасних цифрових технологій звукорежисери також продовжують експериментувати зі звуком та створюють певні інновації. Так, наприклад, новими аудіо форматами є *Digital Theater Sound (DTS)* – “шестиканальна цифрова аудіо система, яка відтворює звук з окремого компакт диску (*CD*) та синхронізується із фільмом”; *Sony Dynamic Digital Sound (SDDS)* – від початку “шестиканальна цифрова аудіо система”, яка пізніше була розширена до восьмиканальної наприкінці 90-х років XX століття; *Dolby Digital Surround Spectral Recording-Digital (SR-D)* – “система, яка створює ефект присутності завдяки восьмиканальній цифровій системі та додатковим динамікам”. Для обробки, кольорокорекції і монтажу відзнятого матеріалу використовуються комп'ютери великої потужності та спеціалізоване програмне забезпечення. Так, наприклад, процес створення кіно став можливим лише на комп'ютерному робочому столі (*computer desktop*).

Вихідний матеріал записується за допомогою цифрової кінокамери відразу на цифровий носій даних – *digital audio tape (DAT)* – “цифрову аудіокасету”, *digital compact cassette (DCC)* – “цифрову компакт касету”, *DVD* – “цифровий відеодиск”. У цьому випадку звичайний кінопроектор замінюється цифровим (*digital projector*). Частина копій фільму друкується на кіноплівці за допомогою фільм-рекордера (*film recorder*). При цьому виготовляється високоякісний дубль-негативів (*internegative*) для подальшого друку плівкових фільмокопій.

Еволюція комп'ютерної техніки спричинила появу нового кіножанру – “кібертрилеру” (*cyberthriller*). В межах цього жанру знімаються пригодницькі стрічки про світ комп'ютерів. З'являються сучасні мультиплікаційні фільми, створені на комп'ютері – *machinima (machine + cinema)*; мультфільми, створені шляхом поєднання традиційної і сучасної техніки – *tradigital (traditional + digital)*, а також комп'ютеризовані “розумні мультфільми” – *smartoon (smart + cartoon)* – які демонструють і пояснюють функціонування різних органів і частин людського тіла [Зацний 2007, с. 19-20].

Неважко уявити, якими досконалыми стали спецефекти сучасного кіно. Новим етапом у створенні неймовірних спецефектів стали такі прийоми, як *cel animation* – “виготовлення мультиплікації з використанням прозорих целулоїдних плівок”, *scale modeling* – “масштабне моделювання”, *claymation* – “пластилінова анімація”, *digital compositing* – “цифровий набір”, *animatronics* – “аніматроніка”, використання об'ємно-скульптурного гриму (*prosthetic makeup*), анімаційної комп'ютерної програми (*morphing*), а також сучасної комп'ютерної

графіки (*modern computer-generated (CG) or computer graphics imagery (CGI)*), *reverberation* – “реверберація – багаторазове відлуння звуку з замкнутому просторі, яке поступово зменшується за амплітудою”, *equalization* – “частотна корекція”, *airbrushing* – “ретушування за допомогою аерографу” та ін..

Певні зміни можна спостерігати не тільки у технічному забезпеченні процесу фільмотворення, але й також у його прийомах. Відтак, на зміну прийому зйомки однією камерою (*single-camera method*) прийшов багатокамерний спосіб фільмування (*multicamera technique*). Він дозволяє режисеру знімати сцену двома чи більше камерами. Записуючи головну сцену (*master scene*) та крупні плани (*close-ups*) одночасно, можна значно спростити процес монтажу (*editing*) та зберегти час. Але ключовим компонентом цього методу є правильне освітлення. Основними приладами освітлювального процесу (*lighting devices*) є *Fresnel* – “прожектор з лінзою Френеля”, *soft light* – “м’яке розсіяне освітлення”, *kicker* – “ежектор”, *barndoor* – “шторка освітлювального приладу”, *scrim* – “сітчастий розсіювач”, *gel* – “кольоровий світлофільтр”, *reflector* – “світловідбивач”, *gobo* – “затіняючий екран” *ma light meter* (експозиметр – “прилад для вимірювання рівня та розподілу освітлення”) [Schement 2002, с. 338-339].

Цифрові технології понесли за собою низку номінативних одиниць, які створені способом аббревіації. До таких можна віднести *3D*, *HD-high definition*, *Digital light Projection (DLP)*, *Digital - Image Light Amplifier (D-ILA)*, *CGI- computer-generated imagery*, *CU – close-up* (кадр з малої відстані), *f/x – special visual effects*, *LS* – (кадр, знятий на великій відстані), *MPPA – Motion Picture Association of America*, *NTSC – National Television System Committee*, *OTS – over-the-shoulder shot*, *DCI – Digital Cinema Initiatives*, *VPF – Virtual Print Fee*, *VOD – video on demand*, *SMPTE – Society of Motion Picture and Television Engineers* та багато інших. Виникнення такої кількості аббревіатур пояснюється прагненням мовців до спрощення процесу мовлення, тим більш, що із складністю устрою самих технологій ускладнюється і назва, з’являється велика кількість багатокомпонентних слів та словосполучень. Слід зазначити, що аббревіатури називають не певний предмет, а цілу систему та сукупність предметів з її характеристиками. Можна сказати, що із розвитком новітніх технологій, кількість аббревіатур різко зростає. Це пояснюється тим, що аббревіатури легко “приживаються” у мові, оскільки мовці швидко адаптують їх та вживають у своєму скороченому варіанті. Широке вживання аббревіатур призводить до повного розуміння їх значення, і тому сприяє їх подальшому розповсюдженню.

Без сумніву, цифровий кінематограф використовує всі досягнення останніх десятиліть. Розвиток технологій не стоїть на місці, а розвивається шаленими темпами. Так, цифрове кіно стало новим віртуальним світом, де люди можуть відчути все: колір, звук, спецефекти, ілюзію присутності. Технологія *4D* дає змогу відчути середовище кінофільму навіть фізично: через дотик, запах, рухи. Це справді неймовірні відчуття, які роблять перегляд яскравішим та динамічнішим. Технічний прогрес не стоїть на місці – він рухається вперед, і тому цифровий кінематограф – це лише одна із стадій розвитку, яка, рано чи пізно, перейде в іншу стадію.

Таким чином, результати дослідження дозволяють зробити наступні **висновки**: сучасні мультимедійні технології поглинули всі сфери людського буття, і сфера кінематографу не є винятком. Розвиток сучасних технологій сприяв переходу кіно на новий етап свого розвитку – цифровий кінематограф. Цифрове кіно означає нові технології та методи фільмування, які, у свою чергу, мають своє відображення у мові. Лексикон сучасного кіно значно поповнився новими номінативними одиницями, які позначають реалії кінематографу. Зокрема, значну кількість слів складають аббревіатури, оскільки вони відображають сучасну тенденцію до економії мовних засобів та до спрощення мовлення. Всі ці явища сприяли розвитку професійного словника кіногалузі. Перспективами подальших досліджень вбачаємо дослідження англійських лексичних одиниць кінематографічної галузі з точки зору еволюції жанрової специфіки кіно.

Література

Василенко А. Камеры для цифрового кінематографа/ А. Василенко // Техника и технологии кино. - №3. - 2009 - С. 38-40. Зацний Ю.А. Сучасний англomовний світ і збагачення словникового складу. - Львів: ПАІС. - 228 с. Козьмик Г.О. Світ сучасної людини в контексті мовних змін: Інноваційні процеси у лексичній системі англійської мови на межі XX і XXI ст./ Г.О. Козьмик. - Запоріжжя: КПУ, 2007. - 142 с. *Digital cinema glossaries.* - Режим доступу: <http://www.dcinematools.com/httpdcinematoolscomindexphpglossary.html/> *Film terms glossary.* - Режим доступу: www.filmsite.org/filmterms.html/ Schement J.R. Encyclopedia of communication and Information/ J.R. Schement. Macmillan Library reference.USA. - Vol. 3 (Por-Z): N.Y.. - 2002. - 1161 pp.

УДК: 81'42:32 (44)

УДІЛОВА Т.М., ШКОДА К.В.
(Запорізький національний університет)

СТРАТЕГІЯ ОСУДУ ЯК ШЛЯХ ДО ПІДРИВУ АВТОРИТЕТА КОНКУРЕНТА (НА ПРИКЛАДІ ПОЛІТИЧНИХ ВИСТУПІВ ЖАН-МАРІ ЛЕ ПЕН)

У статті розглянута та проведена інтерпретація мовних засобів на матеріалі політичного дискурсу Жан-Марі ле Пен, що організовують стратегія осуду з метою дискредитації опонента.

Ключові слова: мовна стратегія, поняття осуду, дискредитація, політичний дискурс.

Шкода К.В. Стратегия осуждения как путь к подрыву авторитета конкурента (на примере политических выступлений Жан-Мари ле Пен.) В статье рассмотрена и проведена интерпритация языковых средств на материале политического дискурса Жан-Мари ле Пен, которые организывают стратегию осуждения с целью дискредитации оппонента.

Ключевые слова: языковая стратегия, понятие осуждения, дискредитация, политический дискурс.

Shkoda K.V. *Condemnation strategy as a way to undermining authority of the competitor (on the example of Jean-Marie le Pen's political performances.)* On the material of the political discourse of Jean-Marie Le Pen this article investigates and means an interpretation of language expression which organize strategy of condemnation for the purpose of discredit of the opponent.

Key words: language strategy, concept of condemnation, discredit, political discourse.

Об'єктом дослідження в статті є мова політичного французького діяча Жан-Марі ле Пен, **предметом** – стратегія осуду з метою дискредитації опонента. **Метою** дослідження є встановлення мовних засобів комунікативного акту осуду та їхня інтерпретація.

Актуальність питання зумовлено відсутністю у вітчизняній лінгвістиці досліджень мовно-мовленнєвих особливостей акту дискредитації на матеріалі політичних виступів французького політичного діяча Жан-Марі ле Пен, як і досліджень способів вираження осуду з метою підризу авторитета.

Подібні дослідження сприятимуть розумінню окремих лінгвістичних особливостей політичного дискурсу Франції, розкриттю характерних соціальних та соціокультурних рис міжособистісних відносин.

Характерний для сучасного мовознавства комунікативно-функціональний підхід до аналізу мови фокусує увагу дослідників не на знаковій сутності мовних одиниць, а на їх комунікативному значенні, тобто на їх функціональних характеристиках, проявлених у процесі мовленнєвого спілкування співрозмовників.

Дослідження комунікативно-функціонального аспекту мовних одиниць невід'ємне від людського фактору та відображає нерозривний зв'язок трьох царин – мисленнєвої (когнітивної), емоційної (психологічної) і мовленнєвої (дієвої), покладених в основу комунікативної діяльності людини. Саме завдяки нерозривному зв'язку цих трьох мовні одиниці вбирають в себе певний емотивно-оцінний зміст, зумовлений конкретною комунікативною ситуацією. Стратегія і тактика, вибір яких обумовлений інтенцією, у свою чергу, визначаються рівнем мотивації мовного вчинку, тобто усвідомленням *потреби* промови або усвідомленою *причиною* здійснення мовного акту. Таким чином, під мовною стратегією розуміємо конкретний план мовної дії на партнера по комунікативній ситуації, специфічний спосіб мовної поведінки, вибраний у відповідності з ціленастановою, інтенцією мовця.