

НИКОЛЕНКО А. Г.

*Національний університет біоресурсів і природокористування
України*

МОВЛЕННЄВА МАСКА ЯК ЗАСІБ РОЗКРИТТЯ ПЕРСОНАЖІВ У ДИСКУРС АМЕРИКАНСЬКОГО ІГРОВОГО КІНО

Стаття досліджує використання прийому “мовної маски” для розкриття кіноперсонажа в дискурсі американського ігрового кіно, розглядаючи актора, як перетворену мовну особистість – тимчасово, в певній ситуації імітуючи інший мовний образ, що включає іншу манеру мови, інший словниковий склад, який мовна особистість реконструює, виходячи з пропонованих обставин, прописаних в сценарії, причому, в синтезі чужої і своєї мови виявляється схожість перетвореної мовної особистості та комунікативної стратегії “мовна маска”.

Ключові слова: мовна маска, перетворена мовна особистість, комунікативна стратегія, кінодискурс.

Статья исследует использование приёма “речевой маски” для раскрытия киноперсонажа в дискурсе американского игрового кино, рассматривая актёра, как перевоплощённую языковую личность, которая временно, в определённой ситуации имитирует иной языковой образ, иную манеру речи, иной словарный состав, который языковая личность реконструирует, исходя из предлагаемых обстоятельств, прописанных в сценарии, причём, в синтезе чужой и своей речи обнаруживается сходство перевоплощённой языковой личности и коммуникативной стратегии “речевая маска”.

Ключевые слова: речевая маска, перевоплощённая языковая личность, коммуникативная стратегия, кинодискурс.

The article explores the use of “speech mask” for the disclosure of movie characters in the American movie discourse, considering an actor as the linguistic identity transformation – temporarily, in certain situations simulating different language image that includes different manner of speech, different vocabulary of the language which is reconstructed by the linguistic identity, based on the given circumstances written in the scenario. The synthesis of his and assumed speeches reveals similarities of the transformed linguistic identity and communication strategy “speech mask.”

Key words: speech mask, linguistic identity transformation, communication strategy, cinematic discourse.

Ніколенко А. Г.

Дослідження кінодискурсу привертає увагу багатьох дослідників [1;2;3;4;5;6;7], проте до цього часу не існує узагальненого і систематизованого дослідження дискурсу американського ігрового кіно у вітчизняній лінгвістиці в цілому. Звідси і випливає **актуальність і наукова новизна** теми статті.

Мета статті – вивчення специфіки мови кінодискурсу.

Предметом дослідження нашої статті є вивчення мовного ряду в дискурсі американського ігрового кіно.

Завдання дослідження – вивчення використання комунікативної стратегії “мовленнєва маска” як засоба розкриття персонажів у дискурсі американського ігрового кіно.

Матеріалом дослідження послужили американські художні фільми різних жанрів.

Слід зазначити, що “рідко можна отримати повне уявлення про особистість кіноперсонажа тільки по одному кадру фільму; воно створюється кінематографістами і глядачем протягом усього фільму. Кіноперсонаж – конструкт з дуже багатьох різних знаків, розгорнутих фільмом” [1:106].

Насамперед мовний ряд в кінофільмі допомагає глядачеві відрізнити одного персонажа від іншого [2:15]. У дискурсі американського ігрового кіно дуже часто використовується прийом “мовної маски”. Термін “мовна маска” надзвичайно поширений в літературознавстві, проте часто різні дослідники використовують цей термін по-різному. Так, Ю.М. Лотман розглядає “мовну маску” оповідача як авторський прийом, якусь текстову стратегію [3:232].

Дещо іншу позицію займають дослідники, які розуміють під мовною маскою партію ліричного героя в поезії. Як правило, в цьому випадку, кажучи про мовну маску автора, дослідники використовують цей термін в якості метафори, щоб або розвести реального автора твору і оповідача, або показати різноманіття мовних втілень оповідача і того чи іншого письменника.

Таким чином, в класичній літературознавчій традиції, слідом за В. В. Виноградовим [4], під мовною маскою розуміється

образ автора в різних його композиційно-мовленневих втіленнях – ліричного героя, оповідача або оповідачів, персонажів. М. В. Шпільман під мовною маскою розуміє особливий тип комунікативної стратегії, заснований на тимчасовій та ситуативній експлуатації чужого мовного образу, який мовець реконструює і привласнює з певною метою; це імітація чужої мовної поведінки, що включає іншу манеру мови, інший лексикон, що припускає іншу мовну картину світу. При цьому людина “перевтілюється” в іншу мовну особистість на основі власних уявлень про те, якою ця особистість повинна бути, і ці уявлення повинні якимось чином корелювати з уявленнями соціуму про образ даного комуніканта [5:105].

Комунікативну стратегію [6:28–34] “мовна маска” представляється можливим співвіднести з феноменом перетвореної мовної особистості, який ми можемо спостерігати на прикладі акторів у дискурсі американського ігрового кіно. На нашу думку актор, виконуючий роль в американському ігровому кіно, перетворена мовна особистість – це мовна особистість, яка тимчасово, в певній ситуації імітує інший мовний образ, що включає іншу манеру мови, інший словниковий склад, який мовна особистість реконструює, виходячи з пропонованих обставин, прописаних в сценарії. При цьому, відштовхуючись від власної психологічної природи, мовна особистість змінює деякі суттєві характеристики власної особистості, вбирає риси чужого, імітованого нею образу.

Мовна особистість формується і виявляється в мовній діяльності. У процесі акторської гри на екрані реалізується все особливе і типове, що являє собою перетворена мовна особистість актора. Адже саме в ролі формується і найбільш повно розкривається мовна особистість образу.

Узята нами для порівняння стратегія «мовна маска», як явище імітації, припускає опозицію власного стилю мовної особистості та стилю, притаманного обраній мовній масці, але, як і

в основі мовної поведінки перетвореної мовної особистості, в основі формування комунікативної стратегії “мовна маска” лежить синтез своєї і чужої мови. Тим самим, в цьому синтезі чужої і своєї мови ми бачимо схожість перетвореної мовної особистості та комунікативної стратегії “мовна маска”.

Суть стратегії “мовна маска” в тому, щоб змінити свою мовну манеру на іншу, яка належить узагальненому соціальному або професійному типу, відображеному в нашій мовній свідомості. На відміну від “мовної маски” мовна поведінка перетвореної мовної особистості продумана автором твору і режисером, і тому частка чужої мови в дискурсі американського ігрового кіно “мовної маски” і перетвореної мовної особистості, безсумнівно, різна, так само як різні і цілі комунікантів.

Кіноперсонажам можуть бути присвоєна відмінна вербальна поведінка – мовна мітка, з одного боку для створення певного ефекту, а з іншого, щоб допомогти глядачеві орієнтуватися в кіногероях; наприклад, подруга головної героїні фільму *Pretty Woman* [10] Вівіана Уорда Кит Де Лука говорить з Нью-Йоркським акцентом, а заступник шерифа в кінофільмі *Lonely Are the Brave* [11] повторює кожен команду з висхідним тоном і незмінно розтягує *riiight*.

Таким чином, можна зробити висновок про те, що в основі формування як комунікативної стратегії “мовна маска”, так і перетвореної мовної особистості лежить синтез своєї і чужої мови, чужа мова використовується усвідомлено, але частка чужої мови, цілі та мотиви її використання, а також глибина психологічного перевтілення при цьому різні.

Більш значуще використання мовного ряду в кінодискурсі полягає в доданні кіноперсонажам характерних рис і в розкритті їх внутрішнього світу. Як зауважив Норман Пеїдж: “ймовірно, не буде перебільшенням сказати, що мова будь-якої людини так само унікальна (хоча і не настільки незмінна), як його відбитки пальців” [2:90]. Кожен раз, коли персонаж відкриває рот, глядач

дізнається більше про нього, звертаючи увагу на його акцент, якості голосу, ввічливість, манеру говоріння, міміку при комунікації. Психологія кіноперсонажа частково визначається вже при затвердженні актора на роль – природний тембр голосу актора/актриси в зв'язці з його/її ідіолектом значною мірою впливають на сприйняття глядачем характеру персонажа.

Мовний ряд у вигляді діалогу в ряді випадків використовується спеціально для характеристики кіногероя. Так, коли Самуїл Джерард і його команда прибули на місце аварії тюремного автобуса в кінофільмі *The Fugitive* [12], їх зупинив поліцейський у формі:

Gerard: Hi. Who's in charge?

Cop: Sheriff Rawlins.

Gerard: Rawlins.

Cop: Just follow the TV lights. [12]

Слова *Just follow the TV lights* ще до появи в кадрі шерифа Роулінса характеризують його як марнославного хвалька, більш зацікавленого в рекламі, ніж у розслідуванні.

Доктор Річард Кімбл, головний герой кінофільму *The Fugitive* [12] говорить порівняно мало, тому глядач змушений судити про нього по його діям. Однак, сценарист кінофільму вважав за необхідне доповнити те, що бачить глядач на екрані сценами діалогів Джерарда (офіцера поліції, який переслідує доктора-втікача Річарда Кімбла) зі знайомими і співробітниками Кімбла, в ході яких вони виключно позитивно відгукуються про доктора Кімбла. Прийом використання вербальної інформації, що надходить від другорядних персонажів для характеристики головного кіноперсонажа, є невід'ємною частиною голлівудської системи кінозірок, тому що такі коментарі зосереджують увагу глядача на центральній фігурі, посилюючи особливі якості, високий статус, або атмосферу таємниці головного кіногероя.

У дискурсі американського ігрового кіно мовний ряд використовується для саморозкриття кіноперсонажа. У якийсь

момент у фільмі *Casablanca* [13] Ріка запросили до столу свого грального клубу для розмови з німецьким майором Штрассером, де він дізнається, що майор гестапо завів на нього досьє:

Captain Louis Renault: Rick! This is Major Heinrich Strasser of the Third Reich.

Major Heinrich Strasser: How do you do?

Rick: How do you do?

Captain Louis Renault: You know Herr Heinz of the Third Reich.

Major Heinrich Strasser: Please join us, Mr. Rick.

Captain Louis Renault: We are very honored tonight. Rick, Major Strasser is one reason the Third Reich enjoys its reputation.

Major Heinrich Strasser: You say "Third Reich" as though you expect there to be others.

Captain Louis Renault: Personally, major, I will take what comes.

Major Heinrich Strasser: Do you mind if I ask a few questions? -Unofficially, of course.

Rick: Make it official if you like.

Major Heinrich Strasser: What is your nationality?

Rick: I'm a drunkard.

Captain Louis Renault: That makes Rick a citizen of the world.

Rick: I was born in New York City, if that'll help you.

Major Heinrich Strasser: I understand you came here from Paris during the occupation.

Rick: There seems to be no secret about that.

Major Heinrich Strasser: Are you one of those who can't imagine Germans in their beloved Paris?

Rick: It's not particularly my beloved Paris.

Herr Heinz: Can you imagine us in London?

Rick: When you get there, ask me.

Captain Louis Renault: Diplomatist!

Major Heinrich Strasser: How about New York?

Rick: There are sections of New York that I wouldn't advise you to try to invade.

Major Heinrich Strasser: Who will win the war?

Rick: I haven't the slightest idea.

Captain Louis Renault: Rick is neutral about everything. And that takes in the field of women too.

Major Heinrich Strasser: You weren't always so carefully neutral. We have a complete dossier on you. "Richard Blaine, American. Age, 37. Cannot return to his country." The reason is vague. We know what you did in Paris and why you left Paris. Don't worry, we won't broadcast it.

Rick: Are my eyes really brown? [13]

Відповіді Ріка свідчать про його дипломатичність, (*it's not particularly my beloved Paris; There are sections of New York that I wouldn't advise you to try to invade; I haven't the slightest idea*), гостроту розуму (*I'm a drunkard ; When you get there, ask me*), безстрашність і навіть сатиричне відношення до німецької військової машини (*Make it official if you like; Are my eyes really brown?*).

У кінофільмі *Shadow of a Doubt* [14] діалог з успіхом використовується для розкриття внутрішнього світу вбивці. Тільки з промови Чарльза за обіднім столом, яка досить красномовно демонструє його ненависть до жінок, глядач дізнається його мотиви серійних вбивств:

Charles: Women keep busy in towns like this. The cities it's different. The cities are full of women, middle-aged widows, husbands dead, husbands who've spent their lives making fortunes, working and working. Then they die and leave their money to their wives. Their

silly wives. And what do the wives do, these useless women? You see them in the hotels, the best hotels, every day by the thousands. Drinking the money, eating the money, losing the money at bridge, playing all day and all night. Smelling of money. Proud of their jewelry but of nothing else. Horrible, faded, fat greedy women.

Charlie: But they're alive. They're human beings!

Charles: Are they? Are they, Charlie? Are they human? Or are they fat, wheezing animals? Hmm? And what happens to animals when they get too fat and too old? [14]

Для характеристики жінок Чарльз використовує епітети *silly, useless, horrible, faded, fat, greedy*; на його думку вони тільки й роблять, що пропалюють життя (*drinking the money, eating the money, losing the money at bridge, playing all day and all night, smelling of money, proud of their jewelry but of nothing else*). Більше того, порівнюючи жінок з тваринами (*fat, wheezing animals*), він переконаний, що їх потрібно як і тварин умертвляти (*when they get too fat and too old*).

Більшість сцен виявляють характер кіноперсонажа не однією фразою-жартом – *Follow the TV lights* [12], не за допомогою розширеного мовного ряду, як у випадку дядька Чарльза, а об'єднанням одкровення про себе персонажа з релевантною інформацією в мові партнера по діалогу. Сцена на початку кінофільму *Tootsie* [15] з Майклом, безробітним актором, і його роздратованим агентом Джорджем починається з того, що Майкл грубо вривається в офіс Джорджа, незадоволений тим, що його не викликали на кастинг. Джордж намагається надомити його, але поступово виходить з себе:

George: They can't all be idiots, Michael. You argue with everyone. You've got one of the worst reputations in town, Michael. No one will hire you.

Michael: Are you saying that nobody in New York will work with me?

George: Oh no, that's too limiting. Nobody in Hollywood wants to work with you either. I can't even send you up for a commercial. You played a tomato for 30 seconds, they went a half a day over schedule 'cause you wouldn't sit down.

Michael: Yes, it wasn't logical.

George: (shouting) You were a tomato! A tomato doesn't have logic! A tomato can't move!

Michael: That's what I said. So if he can't move, how's he gonna sit down, George. I was a stand-up tomato [15].

Цей діалог дуже інформативний в плані характеристики головного кіноперсонажа Майкла: він не може знайти спільну мову ні з ким, вважаючи мало не всіх ідіотами, і сперечається з усіма: *They can't all be idiots, Michael; You argue with everyone; You've got one of the worst reputations in town, Michael*, і до того ж ніхто не хоче мати з ним справу: *No one will hire you*. Майкл, здається, щиро дивується цьому: *Are you saying that nobody in New York will work with me?*

У відповіді Джорджа виразно звучить сарказм – *Oh no, that's too limiting. Nobody in Hollywood wants to work with you either.*

На додаток до всього, Майкл не вмів поступатися; навіть зараз. Майкл вважає, що він був правий, затіявши сварку під час зйомки 30 секундного рекламного ролика про помідори, тому що, на його думку в тій сцені не було логіки (*it wasn't logical*). І навіть зараз, коли Джордж, вийшовши з себе, кричить, що Майклу потрібно було всього лише зіграти помідора, у якого логіки бути не може і до того ж *a tomato can't move*, Майкл знову намагається виправдати свою сварку під час зйомки рекламного ролика про помідора: *So if he can't move, how's he gonna sit down, George. I was a stand-up tomato.*

Тут Майкл каламбуриє [7:184–185]: *stand-up* – describes comedy performed by a single person telling jokes [8] → *a stand-up* (стоящий) *tomato*.

Конфронтація в цьому діалозі показує певний зв'язок між двома персонажами, хоча він виявляється другорядним і використовується тільки для зав'язки сюжету кінофільму: Майкл йде повний рішучості довести Джорджу і всім іншим, що він хороший актор.

Отже, мовний ряд в дискурсі американського ігрового кіно служить для розкриття характеру кіноперсонажа, тому що він встановлює відносини між двома людьми [9:72], при цьому міжособистісні відносини визначаються, підтримуються і змінюються в основному через мову.

ЛІТЕРАТУРА

1. *Dyer R. Stars.* / R. Dyer. – London: British Film Institute, 2008. – 256 p.
2. *Page N. Speech in the English Novel.* / N. Page. – London: Longman, 1973. – 173 p.
3. *Лотман Ю. М.* Внутри мыслящих миров. Человек – текст – семиосфера – история. / Ю. М. Лотман. – М.: «Языки русской культуры», 1999. – 464 с.
4. *Виноградов В. В.* О языке художественной прозы [Текст] / В. В. Виноградов. – М.: 1980. – 360 с.
5. *Шпильман М. В.* Коммуникативная стратегия «речевая маска» (на материале произведений А. и Б. Стругацких): Автореферат дисс. ... канд. филол. наук. / Специальность 10.02.01 – русский язык. Новосибирск: Новосибирский государственный педагогический университет, 2006. – 23 с.
6. *Волосенко І. В.* Комунікативні стратегії і тактики як одиниці опису регулятивності // Проблеми семантики слова, речення та тексту: зб. наук пр. Вип. 30. – К.: Вид. центр КНЛУ, 2013. – С. 28–34.
7. *Кісьміна К. О.* Каламбурна полісемія. // Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики: зб. наук пр. / нац. Ун-т ім. Тараса Шевченка – Вип. 23. – К.: Логос, 2013. – С. 184–190.
8. *Cambridge Dictionaries Online.* <http://dictionary.cambridge.org/>.
9. *Field S. The Screenwriter's Workbook.* (Revised Edition). / S. Field. – New York: Random House Publishing Group, 2008 – 320 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

10. *Pretty Woman* (Garry Marshall, 1990). 11. *Lonely Are the Brave* (David Miller, 1962). 12. *The Fugitive* (Andrew Davis, 1993). 13. *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942). 14. *Shadow of a Doubt* (Alfred Hitchcock, 1943). 15. *Tootsie* (Sydney Pollack, 1982).