

НИКОЛЕНКО А. Г.

*Національний університет біоресурсів і природокористування
України*

ОСОБЛИВОСТІ ЗНАКІВ І СИНТАКСИСУ В ДИСКУРСІ АМЕРИКАНСЬКОГО ІГРОВОГО КІНО

У статті розглядаються особливості знаків і кодів, що використовуються в дискурсі американського ігрового кіно, а також вивчається структура і мова кінодискурсу в кореляції з природною мовою та ідентифіковані канали інформації в дискурсі американського ігрового кіно.

Ключові слова: код, структура, синтаксис, кінодискурс, паралельний звук, контрапунктичний звук, мовний ряд, саундтрек.

В статье рассматриваются особенности знаков и кодов, используемых в дискурсе американского игрового кино, а также изучается структура и язык кинодискурса в корреляции с естественным языком и идентифицированные каналы информации в дискурсе американского игрового кино.

Ключевые слова: код, структура, синтаксис, кинодискурс, параллельный звук, контрапунктический звук, речевой ряд, саундтрек.

The article analyzes the signs and codes used in the discourse of American feature films, the structure and language of cinematic discourse in correlation with natural language and identifies the information channels available in the discourse of American feature films.

Key words: code, structure, syntax, cinematic discourse, parallel sound contrapuntal sound, movie dialog, soundtrack.

Ігрове кіно – найбільш популярний вид кіномистецтва. Тут екранний образ створюється з різним ступенем життєвої достовірності – від поетико-документальної до відкрито умовної, поетико-театральної. Але в будь-якому випадку передкамерна реальність розігрується виконавцями під керівництвом режисера. Саме цим характеризується видова специфіка ігрового кіно. Вид позначає ступінь художньої умовності (неігрове, ігрове, анімаційне). А спосіб художньої умовності представлений жанровою природою фільму. Жанр – своєрідний код, за допомогою якого режисер задає параметри глядацького емоційного очікування [1, 2, 3, 4, 5].

Кіно за своєю природою синтетичне мистецтво: в кінообраз як його складові входять: 1) література (сценарій, текст пісень); 2) живопис (мультифільм, декорації в звичайному фільмі, а головне – колористичний і композиційний досвід образотворчого мистецтва);

3) театр (гра кіноакторів, яка при принциповій відмінності від роботи акторів у театрі тим не менше ґрунтується на театральній традиції і спирається на неї).

Кінофільм не є мовою в тому сенсі, як англійська, українська або мова математики. Перш за все, неможливо бути неписьменним в кіно. Очевидно, що немає необхідності мати інтелектуальне розуміння фільму, щоб сприймати його – принаймні на самому базовому рівні [6]. Однак знання мови кіно відкриває більше можливостей осягати значення кінофільму. Крім того, існують культурні відмінності у сприйнятті зображення – навіть найпростіші візуальні образи трактуються по-різному в різних культурах. Слово «імідж», по суті, складається з двох зв'язаних значень – зображення це оптичний патерн і при цьому воно ще й психічний досвід, тому, ймовірно, ми і використовуємо слово «імідж», щоб описати психічну складову картини [10:58].

Хоча кінофільм не має граматики, існують, однак, деякі нечітко визначені правила використання кінематографічної мови, якими управляє синтаксис кінофільму (систематична організація кінофільму). Синтаксис кінофільму, який носить описовий, а не директивний характер, розвивався в процесі створення кінофільму та ґрунтувався на тих знахідках, які виявлялися на практиці реальними і корисними. Він значно змінився за роки. Наприклад, «Голівудська граMATика» була патерном в тридцяті, сорокові і на початку п'ятдесятих років. На ній були побудовані всі Голівудські фільми.

Синтаксис в дискурсі американського ігрового кіно представлений синтагматичними категоріями. При цьому синтаксис кінофільму може також включати просторову композицію, для якої немає аналогів в системах, наприклад, англійської або української мов – ми не можемо сказати чи написати кілька речей одночасно.

Таким чином, синтаксис кінофільму повинен включати в себе як розвиток у часі – монтаж (від французького *montage* – з'єднати), так і розвиток в просторі – мізансцена (від французького *mise-en-scène* – поставити на сцені). Кореляція між цими двома поняттями була двигуном естетики кінофільму з тих часів як Люм'єр і Мельєс вперше дослідили практичні можливості кожного на рубежі століть [9].

Структура кінодискурсу визначається кодами, в яких він діє і кодами, які функціонують в ньому. Коди – найважливіші конструкти або системи логічних відносин, що виникають після створення кінофільму. Код не є догмою, яку режисер свідомо дотримується. Велике розмаїття кодів в сукупності утворює медіа середовище, в якому виражається сенс кінофільму. Можна виділити три типи кодів в кінодискурсі: 1) коди, похідні від культурних реалій – ті, які існують за межами кіно і які просто відтворюються в кінофільмі; 2) коди, які кіно розділяє з іншими видами мистецтва; 3) коди, які є унікальними для кіно.

Безумовно, коди, похідні від культурних реалій та спільні з іншими мистецтвами і художні коди є життєво важливими для кінодискурсу, але саме унікальні коди кіно формують специфічний синтаксис кінофільму, хоча, навіть самі специфічні кінематографічні коди, наприклад, монтаж, можна в тому чи іншому вигляді виявити в інших видах мистецтва. Наприклад, щось подібне до монтажу завжди існувало в художньому романі. Що ще важливо, протягом століття художній фільм має величезний вплив на інші мистецтва – мало того, щось подібне до монтажу існувало до 1900 року в прозі оповідання, але й з того часу письменники, які були схильні до впливу кінофільму, поступово навчилися робити наратив ще більше схожим на кіно.

У дискурсі американського ігрового кіно можна виділити п'ять каналів інформації: 1) візуальний образ; 2) титри та інші графічні елементи; 3) мову; 4) музику; 5) шум (звукові ефекти). Причому, більшість із цих каналів слухові, а не візуальні і до того ж, тільки два з цих каналів безперервні – візуальний образ і шум (звукові ефекти). Інші три носять нерегулярний характер, – вони включаються і вимикаються, – легко уявити собі кінофільм без титрів, слів і музики [8:89]. Два безперервних каналів передають інформацію різними шляхами. Ми «читаємо» зображення, спрямовуючи нашу увагу, але ми не читаємо звук. Звук не тільки всюдисущий, але він і всепрямований. Зображеннями можна управляти по-різному, і ці маніпуляції будуть досить очевидні, проте у разі звуку, навіть обмежені маніпуляції виявляються невизначеними і, як правило, ігноруються. Звук розкриває значення зображення або підтримує безперервність зображення в кадрі,

таким чином привертаючи увагу глядача до даного зображення. Слова і музика привертають природну увагу, оскільки вони передають певне значення. Але «шум» з саундтрека – «звукові ефекти» – має першорядне значення для побудови «реальної атмосфери» навколишнього світу в кадрі кінофільму.

Музика вплетена в тканину кінофільму. Звукова доріжка кінофільму не може бути легко відокремлена від зображення. Зігфрід Кракауер припускає розділити «фактичний» звук, який логічно пов'язується з образом, і «коментарний» звук, який не має прямого зв'язку з образом в кінофільмі. Діалог людей в сцені актуальний, спілкування людей поза сценою – коментарне [7:158]. Карл Райсз використовує дещо іншу термінологію: всі звуки поділяються на «синхронні» і «асинхронні». Синхронний звук має своє джерело в кадрі (режисер повинен працювати для його синхронізації). Асинхронний звук іде не з кадру [9:256]. Об'єднавши ці два континууми, ми отримаємо третю кореляцію – «паралельний» звук та «контрапунктичний» звук. Паралельний звук є фактично синхронним звуком і він пов'язаний із зображенням. Контрапунктичний звук – коментарний, асинхронний і протистоїть або знаходиться в контрапункті із зображенням. Не має значення, чи маємо ми справу з мовою, музикою або звуками природи: всі три можуть бути як паралельними так, і контрапунктичними, фактичними або коментарними, синхронними або асинхронними.

Різниця між паралельним і контрапунктичним звуком може бути визначальним фактором. Ця концепція звукового ряду, який логічно функціонує з зображенням або проти нього забезпечує основну естетичну діалектику звуку. Стиль звуку Голівуду сильно паралельний. Програмна музика фільмів тридцятих років минулого століття виділяла, підкреслювала, додавала потрібні емоційні відтінки навіть найпростішим сценам так, щоб як нудні, так і найяскравіші образи були ретельно пронизані емоціями через майже безперервну музичну доріжку кінофільму. В експериментальних 1960-х і 1970-х, контрапунктичний звук надав іронічний відтінок стилю музики кінофільму. У 1980-х роках Голівуд повернувся до програмної музики. Джон Вільямс (John Williams), композитор саундтреків для багатьох блокбастерів кінця 70-х і 80-х років таких як: *Jaws* (1975), *Star Wars* (1977), *Home Alone*

(1990), *Jurassic Park* (1993), визначив музичні теми цілого покоління американців, але музика як і раніше використовувалася коментативно в дискурсі американського ігрового кіно. Рок, наприклад, пропонував кінематографістам репертуар миттєвих ключів до сучасної думки і почуттів, як яскраво показали фільми *American Graffiti* (1973), *The Big Chill* (1983), *What I Have Written* (1996). У 21 столітті музика, яка була найпотужнішим асинхронним і коментативним елементом звукового ряду в дискурсі американського ігрового кіно стала настільки поширена в реальному житті, що режисер може підтримувати сувору синхронність у звуці, використовуючи при цьому повний музичний трек в кінофільмі.

Таким чином, кінодискурс американського ігрового кіно – синтетичне явище, засноване на мистецтві зорових рухливих образів, створюваних на основі досягнень сучасної хімії та оптики, мистецтво, що отримало свою мову, широко охоплює життя у всьому його естетичному багатстві і синтетично вбирає в себе досвід інших видів мистецтва.

ЛІТЕРАТУРА

1. Агафонова Н.А. Общая теория кино и основы анализа фильма / Н.А.Агафонова. – Минск: Тесей, 2008. – 392 с. 2. Комм Д. Готика : больше. чем кино. История жанра // Искусство кино. /Д. Комм. – 2006. – №7. – С. 71–81. 3. Фрейлих С. И. Жанры // Теория кино : от Эйзенштейна до Тарковского / С. И. Фрейлих. – 2-е изд. – М. : Академический Проект, 2002. – Раздел 2. – С. 37–176. 4. Шеметова М. Н. Искусство кино // Основы теории художественной культуры : учеб. пособие / под общ. ред. Л. М. Мосоловой / М. Н. – Шеметова. – СПб.: Лань, 2001. – С. 190–216. – (Мир культуры, истории и философии). 5. Шкуратов В.А. Искусство экономной смерти. Сотворение видео мира. / В.А. Шкуратов – Ростов н/Д: Наррадигма, 2006. – 400 с. 6. Arnheim R. Art and Visual Perception. / R. Arnheim. – London: University of California Press, 2004. – 518 p. 7. Kracauer S. Theory of Film: The Redemption of Physical Reality. / S. Kracauer. – Princeton: Princeton University Press, 1997. – 364 p. 8. Metz C. Film Language: A Semiotics of the Cinema / C. Metz. – University Of Chicago Press, 1990. – 286 p. 9. Reisz K.; Millar G.; Dickinson T. The Technique of Film Editing. Second enlarged ed. / K. Reisz; G. Millar; T. Dickinson. – New York: Elsevier Science, 2009. – 368 p. 10. Wollen P. Signs and Meaning in the Cinema. 5th edition. / P. Wollen. – London: BFI, 2012. – 272 p.

ФІЛЬМОГРАФІЯ

1. *American Graffiti* (George Lucas 1973). 2. *Home Alone* (Chris Columbus 1990). 3. *Jaws* (Steven Spielberg 1975). 4. *Jurassic Park* (Steven Spielberg 1993). 5. *Star Wars* (George Lucas 1977). 6. *The Big Chill* (Lawrence Kasdan 1983). 7. *What I Have Written* (John Hughes 1996).